



WORLD CUBE ASSOCIATION

Regulament

Versiunea: 14 Aprilie 2010

Traducerea în limba română: 9 Mai 2009

Realizată de Radu Făciu

Contact:

Site-ul oficial de cubing al României: www.speedcubing.ro , e-mail: contact@speedcubing.ro

Site-ul oficial de cubing (mondial): www.worldcubingassociation.org

Sursa documentului original: www.worldcubeassociation.org/regulations

Cuprins

Articolul 1: Partea oficială și organizatorică	2
Articolul 2: Concurenții	3
Articolul 3: Puzzle-uri.....	5
Articolul 4: Scrambling-ul (Amestecarea)	6
Articolul 5: Defecțiuni ale puzzle-urilor.....	7
Articolul 6: Premii și diplome	7
Articolul 7: Locul de desfășurare.....	8
Articolul 8: Competiții	8
Articolul 9: Probe	9
Articolul 10: Stadiul rezolvat (al puzzle-ului).....	12
Articolul 11: Incidente	14
Articolul 12: Notății	14
Articolul A: Rezolvarea rapidă (Speedsolving)	16
Articolul B: Rezolvarea legat la ochi (Blindfold).....	18
Articolul C: Rezolvarea cu o singură mână (One-handed)	19
Articolul D: Rezolvarea cu picioarele.....	20
Articolul E: Rezolvarea din cât mai puține mutări (FMC – Fewest Move Challenge).....	20
Articolul F: Rezolvarea Rubik’s Clock	21
Articolul H: Rezolvarea legat la ochi a mai multor puzzle-uri (Multiple Blindfold)	21
Articolul Z: Reguli opționale.....	22

Articolul 1: Partea oficială și organizatorică

1a) O competiție trebuie să aibă următorii oficiali: o echipă organizatorică (formată dintr-unul sau mai mulți membrii), un delegat WCA, un arbitru principal pentru fiecare probă, arbitrii, persoane care să amestece (scrambleri) și altele care să noteze rezultatele.

1b) Echipa organizatorică este responsabilă pentru următoarele:

- 1b1) Să facă toate aranjamentele înaintea și în timpul competiției.
- 1b2) Să pună la dispoziție o versiune electronică sau printată a regulamentului WCA.

1c) Delegatul WCA pentru o competiție este responsabil pentru:

- 1c1) Raportarea către Comisia WCA, dacă regulamentul a fost întru-totul respectat în cadrul competiției. Raportul trebuie să fie pus la dispoziție în maxim o săptămână de la încheierea competiției.
- 1c2) Raportarea către Comisia WCA, asupra întregului curs al competiției și despre eventualele incidente. Raportul trebuie să fie pus la dispoziție în maxim o săptămână de la încheierea evenimentului.
- 1c3) Trimiterea rezultatelor către Comisia WCA. Rezultatele trebuie să fie disponibile la sfârșitul ultimei zile de competiție.
- 1c4) Trimiterea corecturilor asupra rezultatelor competiției către Comisia WCA în maxim o săptămână de la încheierea evenimentului.
- 1c5) Consultarea cu ceilalți oficiali atunci când este cazul.
- 1c6) Aprobarea tuturor probelor și tipurilor de probe ale unei competiții, înainte ca aceasta să înceapă și atunci când este nevoie pe parcursul competiției.
- 1c7) Deciziile asupra descalificării unui concurent, așa cum este descris în alte articole.
- 1c8) Aducerea scramble-urilor. Nu este necesar să le genereze singur(ă). Un martor este preferat să existe.

1d) Fiecare probă trebuie să aibă un arbitru principal. Acesta este responsabil pentru următoarele:

- 1d1) Să se asigure că regulamentul este urmat.
- 1d2) Decizia de a descalifica un concurent într-o probă, așa cum este descris în alte articole.
- 1d3) Decizia de a începe o probă mai devreme sau mai târziu decât era programat. În caz că așa ceva se întâmplă, trebuie să se facă un anunț clar tuturor concurenților.

1e) Fiecare probă trebuie să aibă unul sau mai mulți arbitrii.

- 1e1) Arbitrul unei probe este responsabil pentru desfășurarea corectă a acesteia.
- 1e2) Toți concurenții trebuie să fie disponibili pentru a arbitra, dacă echipa organizatorică o cere. Penalizare: Descalificarea concurentului din competiție.

1f) Fiecare probă (în-afara acelor unde puzzle-ul nu este/trebuie amestecat) trebuie să aibă unul sau mai mulți scrambleri.

- 1f1) Un scrambler din cadrul unei probe este responsabil cu amestecarea corectă a puzzle-ului, conform secvenței primite.

- 1f2) Orice concurent trebuie să fie disponibil să devină scrambler, dacă acest lucru este cerut de echipa organizatorică. Penalizare: Descalificarea din competiție.

1g) Fiecare probă trebuie să aibă una sau mai multe persoane care să noteze rezultatele.

- 1g1) O astfel de persoană este responsabilă cu notarea corectă a rezultatelor.
- 1g2) Schimbări pe foaia de notare au voie să fie făcute doar cu consimțământul arbitrilor principal.

1h) Concurenții pot fi împărțiți în grupe pentru a facilita desfășurarea evenimentelor foarte mari sau ca să ajute cu scramblingul sau arbitrajul.

- 1h1) Concurenții care sunt și arbitrii sau scrambleri pentru o anumită rundă nu au voie să fie scrambleri sau arbitrii în grupa lor până nu și-au terminat de executat toate probele din runda respectivă.
- 1h2) Grupele trebuie să aibă secvențe de amestecare diferite.

1i) Delegatul WCA (înainte de începerea competiției) și arbitrul principal (înainte de începerea probei) trebuie prezentați concurenților.

1j) Tuturor oficialilor le este permis să participe în competiție, dar un arbitru principal nu are voie să participe în proba respectivă, cu excepția cazului când acesta este chiar delegatul WCA.

1k) Oficialii pot avea mai multe roluri combinate: echipă organizatorică, delegat WCA, arbitru principal, arbitru, scrambler sau să se ocupe cu notarea rezultatelor.

Articolul 2: Concurenții

2a) Orice persoană poate fi un concurent în cadrul unei competiții, dacă:

- 2a1) Acceptă regulamentul WCA și se supune acestuia;
- 2a2) Întreține cerințele competiției, care trebuie specificate clar înainte de începutul acesteia;
- 2a3) Nu este suspendat de Board-ul WCA.

2b) Concurenții cu vârsta mai mică de 18 ani trebuie mai întâi să ceară permisiunea părinților sau a tutorelui.

2c) Cei care se înregistrează trebuie să pună la dispoziție toate datele necesare (cel puțin: nume, țară, data nașterii, informații de contact, probele la care vrea să participe), astfel încât înregistrarea să fie completă.

2d) Toate informațiile (cu excepția: nume, țară, data nașterii, informații de contact, probele la care vrea să participe și rezultatele competiției) trebuie folosite numai pentru competiție și pot fi date mai departe unor terțe părți doar cu acordul concurentului.

2e) Concurenții trebuie să poată prezenta un pașaport/carte de identitate la înregistrare, pentru a-și dovedi identitatea.

- 2e1) Concurenții pot reprezenta țara a cărei naționalitate o au.

- 2e1a) Statele eligibile sunt definite de [Wikipedia List of sovereign states](#) (“State suverane recunoscute pe plan internațional” și “Alte state”)
- 2e2) Persoanele cu mai multe naționalități pot schimba țara pe care o reprezintă la prima lor competiție dintr-un an calendaristic.

2f) Concurenții trebuie să se supună regulamentului și să aiba un comportament civilizat tot timpul pe parcursul și în cadrul competiției.

2g) Concurenții trebuie să păstreze liniștea atât timp cât sunt în perimetrul destinat desfășurării probelor competiției. Vorbitul este permis, dar la un nivel moderat și departe de cei care tocmai concurează.

2h) Concurenții trebuie să fie complet îmbrăcați. Sunt permise: jeanși, pantaloni lungi/scurți, fuste, t-shirturi, rochii, încălțăminte, etc. Șepci, pălării sau bandane sunt de asemenea permise. Hainele nu au voie să conțină mesaje vulgare sau poze inadecvate.

2i) Cât timp concureaza, concurenții nu au voie să folosească echipamente audio sau alte echipamente electronice.

2j) Descalificarea unui concurent dintr-o probă poate să aibă loc la decizia arbitrilor principal, dacă participantul nu se prezintă la timp în cadrul unei runde dintr-o probă.

2k) Descalificarea unui concurent dintr-o competiție poate fi dispusă de un delegat WCA pentru următoarele motive:

- 2k1) Concurentul nu se prezintă la timp pentru înregistrarea în competiție;
- 2k2) Concurentul este suspectat de trișare sau fraudarea “oficialilor” în cadrul competiției;
- 2k3) Concurentul se comportă indecent, violent, necivilizat sau distruge intenționat aparate sau obiecte ale competiției sau ale oricărui participant la eveniment;
- 2k4) Concurentul devine în mod evident o distracție a celorlalți de la competiție;
- 2k5) Concurentul refuză să se supuna uneia dintre articolele din regulament pe parcursul competiției.

2k6) Comisia WCA poate suspenda temporar un concurent, dacă se consideră că acesta discreditează comunitatea prin comportamentul sau imaginea sa și prin încălcarea a oricare din articolele 2k2, 2k3, 2k4, 2k5.

2l) Descalificarea are loc imediat sau după avertizare, în funcție de natura infracțiunii.

2m) Concurenții nu au dreptul la nici o rambursare sau returnare a vreunui ban cheltuit cu competiția ca urmare a descalificării lor.

2n) Concurenții au voie să dezbată o anumită regulă sau restricție, verbal, cu delegatul WCA.

2o) Disputele sunt posibile doar în timpul competiției sau cu până la 30 de minute după incident și fără a depăși startul rundei următoare.

2p) Disputa trebuie să fie rezolvată de către delegatul WCA înainte ca runda următoare să înceapă.

2q) Nici o dispută nu are dreptul să vizeze dezbaterea regulamentului WCA.

2r) Concurentul trebuie să accepte decizia finală a delegatului WCA. Penalizare: descalificarea concurentului.

2s1) Pentru concurenții cu dizabilități auditive, arbitrii pot înlocui instrucțiunile vocale prin semne cu mâinile.

2s2) Pentru concurenții cu dizabilități fizice, arbitrii pot acorda ajutor cu pornirea și oprirea cronometrului.

2t) Înainte de competiție toți concurenții ar trebui să fie familiarizați cu regulamentul WCA.

Articolul 3: Puzzle-uri

3a) Concurenții trebuie să aducă și să folosească propriile puzzle-uri. Concurenții au dreptul să împrumute puzzle-uri de la alți concurenți, dar ambii trebuie să-și înceapă runda atunci când sunt chemați să o facă.

3b) Puzzle-urile trebuie să fie într-o stare de funcționare cel puțin decentă, astfel încât amestecarea uzuală să fie posibilă.

3c) Concurenții pot folosi orice schemă de culori, atât timp cât puzzle-ul are o singură culoare pe față în starea rezolvată. Pentru alte puzzle-uri, concurenții trebuie să aiba orice variație care are aceleași mișcări, poziții și soluții ca și puzzle-ul original.

3d) Puzzle-urile trebuie să aiba stickere colorate, tile-uri colorate, texturi sau culori printate

- 3d1) Puzzle-urile cu texturi trebuie de asemenea să aiba culori diferite pe fiecare față pentru a ajuta scramblerii.

3e) Culorile puzzle-urilor trebuie să fie “întregi”, de aceeași culoare pe fiecare față și vizibil distincte una de alta.

- 3e1) Stickerele/Tileurile/Texturile/Vopseaua pot avea o imagine, într-o culoare, atât timp cât toate au aceeași imagine.

3f) Stickerele/Tileurile/Texturile/Vopseaua nu pot fi mai groase de 1.5mm sau decât grosimea normală a unui puzzle (ne-mecanic).

3g) Puzzle-urile pot fi tunate și îmbunătățite prin pilire, șlefuire sau lubrifiere internă.

3h) Nici o modificare nu este permisă care ar afecta principiul de funcționare al puzzle-ului. De ex: modificări care creează posibilitatea de noi mișcări, mai multe piese pot fi vizibile decât în

mod normal, culorile de pe partea opusă pot fi vizibile, mișcările sunt făcute automat, există mai multe stadii în care puzzle-ul este rezolvat.

3i) Orice modificare a puzzle-ului care duce la rezultate proaste în competiție nu sunt motive de a se accepta repetarea încercării în proba respectivă.

3j) Puzzle-urile trebuie să fie curate și să nu aibă însemnări, piese ieșite în evidență sau alte diferențe ce disting o piesă de celelalte asemănătoare.

3k) Puzzle-ul trebuie aprobat de un arbitru înainte ca de folosirea în competiție.

3l) Puzzle-urile mecanice au voie să aibă maxim un logo. Pentru cubul Rubik sau cuburi mai mari, logo-ul trebuie să fie plasat pe una din piesele centrale.

- 3l1) Logo-urile fără culoare (max. 1 logo/culoare) ce sunt gravate nu sunt considerate logo-uri.

3m) Toate mărcile de puzzle-urile și mărcile de părți de puzzle sunt admise, atât timp cât puzzle-ul corespunde celorlalte cerințe WCA.

Articolul 4: Scrambling-ul (Amestecarea)

4a) O persoană care amestecă trebuie să aplice exact secvența de amestecare primită.

4b) Puzzle-urile trebuie amestecate folosind o secvență generată aleator de computer (sau o poziție amestecată) ce este ținută secret față de toți în afară de scrambler.

4c) Măsura standard pentru amestecare și rezolvare este HTM (Half Turn Metric) (Articolul 12.)

4d) Puzzle-urile cubice trebuie amestecate cu fața albă (sau cea mai deschisă la culoare) în sus și verde (sau cea mai închisă culoare adiacentă) în față.

4e) Concurenții dintr-un grup trebuie să rezolve aceeași secvență de amestecare sau poziție amestecată.

4f) Numărul de mutări pentru amestecarea unui puzzle trebuie să fie:

Puzzle	Lungimea secvenței de amestecare	Program
2x2x2	Poziție aleatoare	Program de amestecare
3x3x3	Poziție aleatoare	Cube Explorer 4.30 sau mai nou.
4x4x4	40 de mutări	Program de amestecare
5x5x5	60 de mutări	Program de amestecare
6x6x6	80 de mutări	Program de amestecare (daca poziția amestecată diferă față de cea corectă, delegatul WCA decide dacă e necesară re-amestecarea)
7x7x7	100 de mutări	Program de amestecare

		(daca poziția amestecată diferă față de cea corectă, delegatul WCA decide dacă e necesară re-amestecarea)
Clock	Poziție aleatoare cu butonașe aleatoare la sfârșitul amestecării	Program de amestecare
Megaminx	70 de mutări	Program de amestecare de Clément Gallet, Ideea lui Stefan Pochmann
Square-1	40 de mutări	Program de amestecare
Pyraminx	Poziție aleatoare	Program de amestecare
Altele	La cerere	

Toate programele de amestecare puse la dispoziție cu bunăvoința lui Jaap Scherphuis, Syoji Takamatsu (Pyraminx), Lucas Garron (Pyraminx), Tom van der Zanden (2x2x2), Clément Gallet și Herbert Kociemba. Toate programele cu excepția lui Cube Explorer sunt într-un zip aici.

Articolul 5: Defecțiuni ale puzzle-urilor

5a) Defecțiuni ale puzzle-urilor sunt de exemplu: piese care sar (pop-uri), fire care se rup, șuruburi/capace/stickere care cad jos sau se dezlipesc.

5b) Dacă un astfel de defect apare, concurentul poate alege să-și continue rezolvarea (înainte sau după repararea puzzle-ului) sau să se oprească din rezolvare.

- 5b1) Dacă alege să-și repare puzzle-ul, atunci trebuie să-și repare doar piesele defecte și nu are voie să folosească piese din alte puzzle-uri. Penalizare: nevalidarea rezolvării.
- 5b2) În timpul reparării puzzle-ului, concurentul nu are voie să-și facă intenționat poziția rezolvării mai ușoară decât înainte de apariția defectului. Penalizare: nevalidarea rezolvării.
- 5b3) Dacă după repararea puzzle-ului, dar tot în timpul rezolvării, concurentul observă că puzzle-ul este imposibil de rezolvat, are dreptul să dezasambleze maxim 4 piese și să le reasambleze pentru a-și finaliza rezolvarea.
- 5b4) Pentru probele blindfold, un defect al puzzle-ului poate fi reparat doar în timpul rezolvării și trebuie făcut tot legat la ochi. Penalizare: nevalidarea rezolvării.
- 5b5) Dacă, după rezolvare, părți nefuncționale ale puzzle-ului sunt încă defecte (de ex: capacul central al unui cub) sau ne-rotit complet (de ex: o piesă centrală a unui cub 5x5x5), dar în rest puzzle-ul este corect rezolvat, rezolvarea se consideră validă. (Arbitrul principal poate interveni în astfel de cazuri)

5c) Dacă un concurent are un defect al puzzle-ului, acest lucru nu îi dă dreptul la încă o rezolvare.

Articolul 6: Premii și diplome

6a) Premiile și diplomele se pot da câștigătorilor în concordanță cu cele care au fost anunțate la începutul competiției.

- 6b) Concurenții trebuie să ia parte la ceremonia de premiere ca să poată să își revendice premiul.
- 6b1) Ceremonia de premiere trebuie să aibă loc în același loc unde a avut loc și competiția și să nu depășească o oră de la terminarea ultimei probe.
- 6c) Câștigătorii de premii sau diplome trebuie să fie pregătiți să vorbească cu jurnaliștii sau orice formă de media care a luat parte la competiție.
- 6d) Echipa organizatorică trebuie să aibă (cel puțin) diplome pentru toate categoriile de probe, semnate de conducătorul echipei organizatorice și de către delegatul WCA.

Articolul 7: Locul de desfășurare

- 7a) Competițiile pot avea loc oriunde, înăuntru sau în aer liber.
- 7b) Spectatorii trebuie să fie la cel puțin 1,50m depărtare de concurent în timpul rezolvării.
- 7c) Iluminatul perimetrului unde se vor desfășura probele este foarte important. Preferabil să fie făcut cu lumină albă astfel încât concurenții să distingă ușor culorile.
- 7d) Temperatura din cadrul competiției se recomandă a fi între 21-25 de grade Celsius.
- 7e) Fumatul este interzis în perimetrul în care se desfășoară competiția și nivelul zgomotului trebuie să fie la un nivel acceptabil.
- 7f) Cronometrul trebuie plasat direct pe masă, fără obiecte sub el care pot ajuta la rezolvarea în picioare. Pentru rezolvarea cu picioarele, acesta trebuie să stea direct pe podea.
- 7g) Concurenții pot rezolva puzzle-ul în picioare sau șezând.
- 7h) În cadrul competiției trebuie să existe un perimetru doar pentru concurenți.
- 7h1) Concurenții (sau un grup de concurenți) care au fost chemați să participe, și doar acei concurenți, pot sta în acel perimetru până când au terminat toate rezolvările runde.
 - 7h2) Pentru rezolvarea blindfold, concurenții din perimetrul de desfășurare nu trebuie să vadă puzzle-ul concurentului de pe scenă.
 - 7h3) Concurenții din acest perimetru nu trebuie să comunice între ei despre felul în care este amestecat puzzle-ul în runda curentă.

Articolul 8: Competiții

- 8a) Ghid de urmat pentru ca o competiție să fie considerată oficială conform WCA:
- 8a1) Boardul WCA trebuie să aprobe competiția.
 - 8a2) Regulamentul WCA trebuie urmat.
 - 8a3) Trebuie să existe un delegat WCA (trimis de Board), care să ia parte la competiție.
 - 8a4) Competiția trebuie anunțată clar cu cel puțin o lună înainte de startul acesteia.
 - 8a5) Competiția trebuie să aibă cel puțin 12 participanți.

- 8a6) Publicul trebuie să aibă acces la competiție.
- 8a7) Numai timere Stackmat originale (cel puțin generația a 2a) trebuie folosite pentru măsurarea timpilor.

8b) Un concurs “deschis” este deschis tuturor.

8c) Un concurs “restricționat” este deschis (cu aprobarea WCA) doar persoanelor de o anumită naționalitate. Nici un alt criteriu nu este permis pentru a considera un concurs restricționat.

8d) Competițiile pot avea limite de timp, pentru a se asigura urmarea corectă a programului.

8f) Dacă regulamentul WCA nu este urmat corect, atunci Boardul WCA poate să declare o rundă, o probă sau întreaga competiție neoficială.

Articolul 9: Probe

9a) Puzzle-urile asupra cărora pledează WCA sunt:

- Toate cele care poartă titlatura de puzzle-uri Rubik;
- Toate celelalte puzzle-uri care funcționează prin rotirea părților, așa-zisele “Puzzle-uri mecanice”.

9b) Probele oficiale ale WCA de viteză, sunt:

Probă	Format posibil	Format preferat pentru finală
Cubul Rubik (3x3x3)	Cel mai bun din x, Medie din 5	Medie din 5
Cubul 2x2x2	Cel mai bun din x, Medie din 5	Medie din 5
Cubul 4x4x4	Cel mai bun din x, Medie din 5	Medie din 5
Cubul 5x5x5	Cel mai bun din x, Medie din 5	Medie din 5
Cubul 6x6x6	Cel mai bun din x, Mediană din 3	Mediană din 3
Cubul 7x7x7	Cel mai bun din x, Mediană din 3	Mediană din 3
Clock	Cel mai bun din x, Medie din 5	Medie din 5
Magic	Cel mai bun din x, Medie din 5	Medie din 5
Master Magic	Cel mai bun din x, Medie din 5	Medie din 5
Megaminx	Cel mai bun din x, Mediană din 3	Medie din 5
Pyraminx	Cel mai bun din x, Medie din 5	Medie din 5
Square-1	Cel mai bun din x, Medie din 5	Medie din 5

9c) Probele oficiale ale WCA legate de cubul Rubik, sunt:

Probă	Format posibil	Format preferat pentru finală
Cubul Rubik cu o mână: OH	Cel mai bun din x, Medie din 5	Medie din 5
Cubul Rubik cu picioarele	Cel mai bun din x, Mediană din 3	Cel mai bun din x
Cubul Rubik FMC	Cel mai bun din x	Cel mai bun din x

9d) Probele oficiale cu privire la rezolvarea legat la ochi (Blindfold) sunt următoarele:

Probă	Format posibil	Format preferat pentru finală
Cubul Rubik blindfold	Cel mai bun din x încercări	Cel mai bun din x încercări
Cubul 4x4x4 blindfold	Cel mai bun din x încercări	Cel mai bun din x încercări
Cubul 5x5x5 blindfold	Cel mai bun din x încercări	Cel mai bun din x încercări
Cubul Rubik Multiple blindfold	Cel mai bun din x încercări	Cel mai bun din x încercări

9e) Noi probe se pot introduce în fiecare an calendaristic, la fel cum și probe existente se pot scoate din grilă.

- 9e1) Decizia de a introduce sau a scoate anumite probe este luată de Boardul WCA în funcție de feedback-ul primit de la comunitate.
- 9e2) Alte probe pot avea loc în cadrul unei competiții, dar nu vor fi considerate oficiale.

9f) Rezultatele unei runde sunt calculate după cum urmează:

- 9f1) Toate rezultatele cronometrate sub 10 minute și mediile/medianele corespunzătoare sunt cronometrate în sutimi de secundă, cu mediile/medianele rotunjite la cea mai apropiată sutime de secundă (x.004 devine x.00, x.005 devine x.01).
- 9f2) Toate rezultatele cronometrate peste 10 minute și mediile/medianele corespunzătoare se cronometrează în secunde, cu media/mediană rotunjită la cea mai apropiată secundă (x.4 devine x, x.5 devine x+1).
- 9f3) Toate rezultatele și mediile/medianele sunt cronometrate în numere naturale, cu medii/mediane rotunjite la cea mai apropiată zecime (x.04 devine x.0, x.05 devine x.1).
- 9f4) DNF (Did Not Finish) este rezultat al faptului că încercarea a fost anulată sau neterminată.
- 9f5) DNS (Did Not Start) este rezultatul faptului că un concurent a sărit peste o anumită încercare dintr-o rundă.
- 9f6) În rundele “Cel mai bun din x”, concurenții au ($x \leq 3$) încercări, contând doar cea mai bună reușită. Poate exista și o limită de timp, de ex.: 30min pentru “Cel mai bun din 1” sau “Cel mai bun din 2”.
- 9f7) În rundele “Cel mai bun din x” un DNF sau DNS este cel mai prost rezultat pentru un concurent. Dacă toate rezultatele sunt DNF sau DNS, cel mai bun rezultat este DNF.
- 9f8) Pentru rundele cu “Medii de 5”, concurenții au dreptul la 5 încercări. Din aceste 5 încercări maximul și minimul sunt excluse, considerându-se doar cele 3 rămase.
- 9f9) Pentru rundele cu “Medii de 5” un DNF sau un DNS este considerat ca cel mai prost rezultat, iar cu mai mult de un rezultat DNF/DNS media este DNF.
- 9f10) Pentru rundele cu “Mediană din 3” concurenții au dreptul la 3 încercări cu mediană din cele 3 încercări luându-se în considerare.
- 9f11) Pentru rundele cu “Mediană din 3” concurentul care are cel puțin un DNF/DNS rezultatul rămâne DNF.
- 9f12) Pentru rundele “Cel mai bun din x” ordinea se bazează pe cel mai bun rezultat al fiecărui concurent, cel mai mic fiind și cel mai bun.
- 9f13) Pentru rundele cu “Medie din” sau “Mediană din” ordinea rezultatelor este bazată pe cea mai buna medie/mediană pe concurent, cu rezultatul mai mic însemnând mai bine.

- 9f14) Dacă în rundele “Medie din” sau “Mediană din” concurenții au același rezultat, atunci ordinea pentru aceste rezultate se bazează pe cel mai bun rezultat pe concurent, cu cel mai mic însemnând și cel mai bun.
- 9f15) Concurenții cu același rezultat într-o rundă termină pe aceeași poziție.
- 9f16) Pentru proba Cubul Rubik (Multiple Blindfold) ordinea se bazează pe numărul de puzzle-uri rezolvate minus numărul de puzzle-uri nerezolvate (cu cât mai mare cu atât mai bine). Dacă rezultatul este mai mic decât 0, rezolvarea nu se validează. Dacă există același rezultat între doi concurenți, atunci se ia în considerare timpul total (cu cât mai mic, cu atât mai bine).

9g) O rundă combinată constă în doua sau trei runde combinate într-o perioadă de timp, în care rezultatele anterioare se iau în considerare pentru rundele următoare.

- 9g1) O rundă combinată poate fi folosită pentru a economisi timp în program.
- 9g2) Dacă un concurent trece la altă fază a unei runde combinate, trebuie decis pe baza poziției (cei mai buni x concurenți) sau pe baza rezultatului (toți concurenții cu cel mai bun rezultat sub x).

9h) WCA trebuie să furnizeze clasamentele mondiale WCA pentru probe individuale unde se pot aplica.

9i) Rezultatele competițiilor oficiale WCA trebuie listate în clasamentul WCA, dacă tot regulamentul a fost aplicat.

- 9i1) Recordurile regionale sunt recunoscute, ca fiind cel mai bun record național/continental/regional.
- 9i2) Dacă regulamentul pentru o probă este schimbat, atunci vechile recorduri rămân valabile până când vor fi bătute de aceeași probă sub noile reguli.

9j) Probele trebuie să aibă loc doar o singură dată într-o competiție.

9k) Dacă o probă are loc, atunci toți concurenții pot participa la acea probă.

9l) Toți concurenții trebuie să participe în fiecare rundă în aceeași perioadă de timp.

9m) Probele trebuie să aibă maxim 4 runde.

- 9m1) Probele cu 99 sau mai puțini concurenți trebuie să aibă maxim 3 runde.
- 9m2) Probele cu 15 sau mai puțini concurenți trebuie să aibă maxim 2 runde.
- 9m3) Probele cu 7 sau mai puțini concurenți trebuie să aibă maxim 1 rundă.

9o) O rundă combinată și una de calificare se pun ca una singură când se calculează numărul rundelor pe probă.

9p) În cazul unei probe cu mai multe runde, cei mai buni concurenți ai unei runde acced în runda următoare.

- 9p1) Pentru fiecare rundă, cel puțin 25% dintre concurenți nu trebuie să acceadă mai departe.
- 9p2) Fie x concurenți acced mai departe, fie doar concurenții care bat un timp prestabilit.

9q) Probele și rundele trebuie să aibă minim 2 participanți.

9r) O rundă de calificare este o rundă a unei probe ținută înaintea primei runde a probei. Țelul acestei runde de calificare este să nu permită accesul concurenților slabi să intre în competiție, atunci când este vorba de concursuri cu foarte mulți participanți.

- 9r1) Când anunță competiția echipa organizatoareică trebuie să anunțe:
 - Câți concurenți vor participa în prima rundă a probei
 - Numărul maxim de concurenți din runda de calificare a probei și câți vor ajunge în runda următoare.
 - Data la care se anunță media/mediană sau rezolvarea unică obținută pentru clasamentul WCA al fiecărui concurent.
- 19r2) Toți concurenții care nu sunt direct calificați în prima rundă a unei probe trebuie să participe la runda de calificare a probei respective.
- 19r3) Pot apărea schimbări cu privire la numărul maxim de concurenți pentru runda de calificare sau prima rundă a probei, sau să se adauge o rundă de calificare pentru concurenții nou înscriși. Aceste schimbări trebuie făcute cu cel puțin o lună înainte de startul competiției.

19s) Dacă într-o rundă, concurentul nu rezolvă în timpul limită acordat, atunci rezolvarea sa (cu acordul arbitrilor principal) poate fi oprită și nevalidată de către arbitru. Arbitrul principal poate decide dacă concurentul poate continua runda. De ex.: dacă timpul a fost depășit datorită unui defect al puzzle-ului.

Articolul 10: Stadiul rezolvat (al puzzle-ului)

10a) Se consideră doar stadiul în repaus al unui puzzle, ca rezolvat, atunci când cronometrul este oprit.

10b) Puzzle-urile pot avea orice orientare la finalul rezolvării.

10c) Toate piesele puzzle-ului trebuie să fie atașate acestuia și în poziția corespunzătoare. Excepție: Articolul 5: Defecte ale puzzle-urilor.

10d) Un puzzle este rezolvat când toate culorile feței sunt reconstruite și toate părțile sunt aliniate în anumite limite.

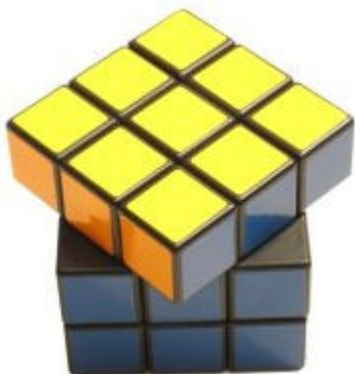
- 10d1) Pentru oricare două părți adiacente, de ex.: două straturi adiacente ale unui cub, care nu sunt aliniate în anumite limite descrise la Articolul 10f), se va considera că mai este nevoie de o mutare pentru ele.
- 10d2) Dacă nici o mutare nu mai este necesară pentru a aduce puzzle-ul în starea rezolvată, atunci puzzle-ul este considerat rezolvat fără penalizări.
- 10d3) Dacă o mutare mai este necesară, puzzle-ul este considerat rezolvat cu o penalizare de 2 secunde.
- 10d4) Dacă mai mult de o mutare este necesară, rezolvarea este considerată DNF.

10e) Limitele nealinerii la puzzle-uri:

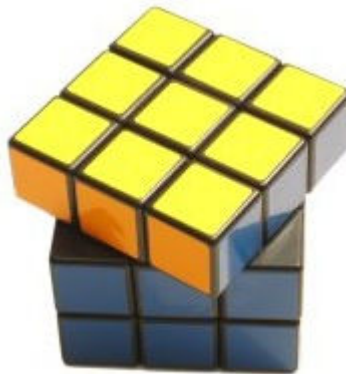
- Puzzle cubic: ≤ 45 de grade.

- Megaminx: ≤ 36 de grade.
- Pyraminx: ≤ 60 de grade.
- Square-1: ≤ 45 de grade (U/D) sau 90 de grade (/)

Exemple:



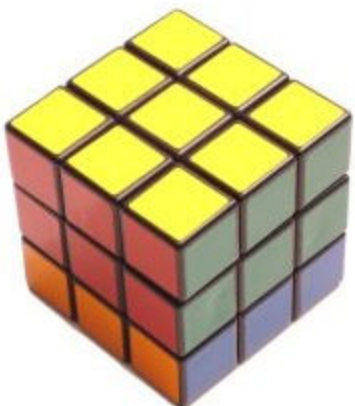
Rezolvat, fără penalizare.
Nealinierea ≤ 45 de grade.



Rezolvat = cu penalizare.
Doar 2 părți adiacente nealiniat
Nealinierea > 45 de grade.



Nerezolvat. Mai mult de 2
saturi > 45 de grade.



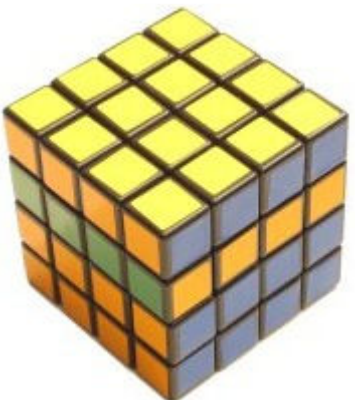
Rezolvat, cu penalizare. 1
nealiniere > 45 de grade.



Rezolvat, fără penalizare.
Toate nealinierea ≤ 45 de grade.



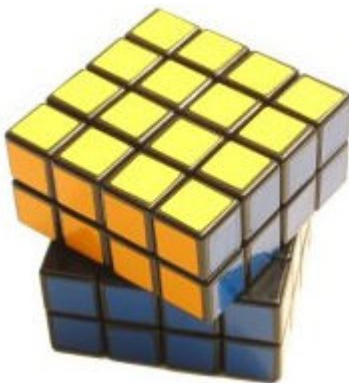
Rezolvat, fără penalizare.
Nealinierea ≤ 45 de grade.



Rezolvat = cu penalizare.
Doar 2 părți adiacente ne-
aliniat Nealinierea > 45 de
grade



Rezolvat, fără penalizare.
Toate nealinierea ≤ 45 de
grade.



Rezolvat, cu penalizare. 1
nealiniere > 45 de grade.

10f) Pentru Magic și puzzle-uri similare, acesta trebuie să fie întins pe suprafață. Ridicătura maximă admisă de la nivelul de jos a puzzle-ului la sfârșitul rezolvării este de 135 de grade.

- 10f1) Dacă o bucată sau două bucăți adiacente sunt ridicate prea mult sau îndoite, dar în rest puzzle-ul este rezolvat, atunci va fi considerat rezolvat cu o penalizare de 2 secunde. În toate celelalte cazuri va fi considerat DNF.

10g) Alte puzzle-uri sunt rezolvate în conformitate cu “stadiul rezolvat” în funcție de stadiul general rezolvat pentru acel puzzle, cu regulile de stadiu rezolvat pentru cub unde se pot aplica.

Articolul 11: Incidente

11a) Incidentele sunt:

- 11a1) Executarea incorectă a procedurilor probelor de către oficiali sau concurenți.
- 11a2) Interferența sau perturbarea evenimentului datorită penelor de curent, alarmelor etc.
- 11a3) Nefuncționarea echipamentelor.

11b) În cazul unui incident pe parcursul unei probe, arbitrul principal al acesteia trebuie să decidă ce se va întâmpla.

11c) Dacă regulamentul WCA nu este îndeajuns de clar sau dacă incidentul nu este acoperit de regulile WCA, atunci arbitrul principal trebuie să ia decizia finală bazându-se pe fair play, după consultarea delegatului WCA.

11d) În cazul unui incident, arbitrul principal poate acorda unui participant încă o încercare care va înlocui pe cea eșuată datorită incidentului.

11e) Arbitrul principal și delegatul WCA nu trebuie să își motiveze deciziile cu probe video sau analize ale fotografiilor.

Articolul 12: Notății

12a) Notății pentru cubul Rubik sau alte puzzle-uri similare:

Mutări ale fețelor:

- 12a1) În sensul acelor de ceasornic, 90 de grade: F (fața), B (spatele), R (dreapta), S (stânga), U (sus), D (jos).
- 12a2) Invers acelor de ceasornic, 90 de grade: F', B', R', L', U', D' (vezi 12a1).
- 12a3) 180 de grade: F2, B2, R2, L2, U2, D2 (vezi 12a1).

Două fețe deodată (o față și cea imediat adiacentă ei)

- 12a4) În sensul acelor de ceasornic, 90 de grade: Fw, Bw, Rw, Lw, Uw, Dw.
- 12a5) Invers acelor de ceasornic, 90 de grade: Fw', Bw', Rw', Lw', Uw', Dw'.
- 12a6) 180 de grade: Fw2, Bw2, Rw2, Lw2, Uw2, Dw2.

Doar un strat interior (adiacent unui exterior):

- 12a7) În sensul acelor de ceasornic, 90 de grade: f, b, r, l, u, d.
- 12a8) Invers acelor de ceasornic, 90 de grade: f', b', r', l', u', d'.
- 12a9) 180 de grade: f2, b2, r2, l2, u2, d2.

Mutări ale straturilor interioare (stratul interior al puzzleurilor cu număr impar, 2 straturi interioare pentru puzzle-urile cu număr par de straturi).

- 12a10) În sensul acelor de ceasornic, 90 de grade: M (aceeași direcție ca L), S (aceeași direcție ca F), E (aceeași direcție ca D).
- 12a11) Invers acelor de ceasornic, 90 de grade: M', S', E'.
- 12a12) 180 de grade: M2, S2, E2

Sistemul Half Turn Metric este definit ca:

- 12a13) Fiecare mișcare din categoriile “Mutări ale fețelor” și “Două fețe deodată” se consideră ca fiind o singură mutare.
- 12a14) Fiecare mișcare din categoriile “Doar un strat interior” și “Mutări ale straturilor interioare” sunt considerate ca fiind 2 mutări.
- 12a15) Orice rotație se consideră ca fiind 0 mutări.

12b) Rotații ale tuturor puzzle-urilor în formă de cub.

- 12b1) În sensul acelor de ceasornic, 90 de grade: [f] sau z, [b] sau z', [r] sau x, [l] sau x', [u] sau y, [d] sau y'.
- 12b2) Invers acelor de ceasornic, 90 de grade: [f'] sau z', [b'] sau z, [r'] sau x', [l'] sau x, [u'] sau y', [d'] sau y.
- 12b3) 180 de grade: [f2] sau z2, [b2] sau z2, [r2] sau x2, [l2] sau x2, [u2] sau y2, [d2] sau y2.

12c) Notății pentru Square-1 (țineți partea mică a stratului din mijloc în partea stânga a feței F):

- 12c1) (x, y) înseamnă: mută stratul de sus de x ori 30 de grade în sensul acelor de ceasornic, mută stratul de jos de y ori 30 de grade în sensul acelor de ceasornic, întoarce partea dreaptă a puzzle-ului cu 180 de grade.

12d) Notății pentru Megaminx (pentru amestecare doar):

- 12d1) În sensul acelor de ceasornic, 72 de grade: U (fața de sus).
- 12d1b) Invers acelor de ceasornic, 72 de grade: U' (fața de sus).
- 12d2) Alte mutări sunt aplicate ținând fixe 3 piese în partea de sus-stânga a puzzle-ului:
- 12da) În sensul acelor de ceasornic, 72 de grade a întregului puzzle, cu excepția stratului cu piesele din sus-stânga: R+ (straturi verticale), D+ (straturi orizontale).
- 12d2b) Invers acelor de ceasornic, 72 de grade a întregului puzzle, cu excepția stratului cu piesele din sus-stânga: R- (straturi verticale), D- (straturi orizontale).
- 12d2c) În sensul acelor de ceasornic, 144 de grade a întregului puzzle, cu excepția stratului cu piesele din sus-stânga: R++ (straturi verticale), D++ (straturi orizontale).
- 12d2d) Invers acelor de ceasornic, 144 de grade a întregului puzzle, cu excepția stratului cu piesele din sus-stânga: R-- (straturi verticale), D-- (straturi orizontale).

12e) Notății pentru Pyraminx.

- 12e1) Mutările se aplică cu fața de jos complet la orizontală și o față îndreptată înspre concurrent.
- 12e2) În sensul acelor de ceasornic, 120 de grade: U (cele două straturi de sus), R (cele două straturi srepte), B (cele 2 straturi din spate), u (doar colțul de sus), l (doar colțul din stânga), r (doar colțul din dreapta), b (doar colțul din spate).
- 12e3)) Invers acelor de ceasornic, 120 de grade: U' (cele două straturi de sus), R' (cele două straturi srepte), B' (cele 2 straturi din spate), u' (doar colțul de sus), l' (doar colțul din stânga), r' (doar colțul din dreapta), b' (doar colțul din spate).

12f) Notății adiționale pentru cubul de 6x6x6 și 7x7x7:

Două fețe deodată (exterioare):

- 12f1) În sensul acelor de ceasornic, 90 de grade: 2F, 2B, 2R, 2L, 2U, 2D.
- 12f2) Invers acelor de ceasornic, 90 de grade: 2F', 2B', 2R', 2L', 2U', 2D'.
- 12f3) 180 de grade: 2F2, 2B2, 2R2, 2L2, 2U2, 2D2.

Trei fețe deodată (exterioare):

- 12f4) În sensul acelor de ceasornic, 90 de grade: 3F, 3B, 3R, 3L, 3U, 3D.
- 12f5) Invers acelor de ceasornic, 90 de grade: 3F', 3B', 3R', 3L', 3U', 3D'.
- 12f6) 180 de grade: 3F2, 3B2, 3R2, 3L2, 3U2, 3D2.

Articolul A: Rezolvarea rapidă (Speedsolving)

A1) Încercările pentru probele încadrate la evenimente de rezolvare rapidă (speedsolving), trebuie să se supună următoarelor reguli:

- A1a) Limita de timp este 10 minute sau mai puțin/mult după cum a fost anunțată înaintea probei.
- A1b) Un alt cronometru adițional stackmat-ului este folosit pentru măsurarea timpului, în cazul rezolvărilor de peste 10 minute. Dacă timpul de rezolvare al puzzle-ului este de sub 10 minute, timpul afișat de stackmat este rezultatul corect, altfel se ia în considerare timpul afișat de cronometru.

A2) Amestecarea (Scramblingul):

- A2a) Concurrentul înmânează puzzle-ul celui care amestecă și așteaptă în perimetrul competițional până este chemat să participe.
- A2b) Cel care amestecă se va conforma regulamentului din Articolul 4.
- A2c) Concurrentul nu trebuie să vadă puzzle-ul în perioada de când acesta este amestecat și până la începerea inspecției acestuia.
- A2d) Când ia puzzle-ul de la cel care a amestecat, arbitrul face o inspecție rapidă a acestuia. Dacă i se pare ceva suspect, arbitrul îl va contacta pe cel care a amestecat pentru explicații.
- A2e) Arbitrul pune puzzle-ul pe stackmat și îl acoperă complet cu un obiect.

A3) Inspecția:

- A3a) Înainte de începerea rezolvării, concurrentul poate inspecta puzzle-ul.

- A3a1) Concurentul are maxim 15 secunde pentru a inspecta puzzle-ul și a începe rezolvarea.
- A3b) Arbitrul resetează timer-ul și cronometrul.
- A3b1) Când concurentul și cu arbitrul cad de acord într-un minut că încercarea poate începe, arbitrul urmează a spune: “Gata!” – “Ready!”.
- A3b2) Când concurentul confirmă, arbitrul descoperă puzzle-ul după 1 secundă. În același timp arbitrul își pornește cronometrul.
- A3c) În timpul inspecției concurentul are voie să ia puzzle-ul în mâini.
- A3c1) Concurentul nu are voie să aplice vreo mutare. Penalizare: nevalidarea rezolvării.
- A3c2) Dacă piesele puzzle-ului nu sunt complet aliniate, atunci concurentul le poate îndrepta, doar pentru a alinia fețele. (Pentru cuburi alinierea nu are voie să depășească 45 de grade).
- A3c3) Concurentul poate să-și reseteze timer-ul înainte de a începe rezolvarea.
- A3d1) La terminarea inspecției, concurentul trebuie să pună puzzle-ul la loc pe mat, nu pe partea de timer a stackmatului.
- A3d1) Când timpul de inspecție ajunge la 8 secunde, arbitrul spune: “8 secunde”.
- A3d2) Când timpul de inspecție ajunge la 12 secunde, arbitrul spune “Începe!” – “Go!”.

A4) Începerea rezolvării:

- A4a) Concurentul trebuie să-și așeze mâinile pe Stackmat-ului, cu degetele atingând senzorii și palmele lipite de masă. Penalizare: 2 secunde.
- A4a1) Concurentul nu trebuie să aibă nici un contact fizic cu puzzle-ul înainte de începerea rezolvării.
- A4b) Concurentul începe rezolvarea prin confirmarea culorii verzi a timer-ului, apoi prin ridicarea mâinilor de pe acestea începe rezolvarea.
- A4b1) Concurentul trebuie să înceapă rezolvarea în maxim 15 secunde de la începerea inspecției. Penalizare: 2 secunde.
- A4c) Penalizările cu timp pentru începerea rezolvării nu sunt cumulative. Se poate acorda maxim o penalizare.

A5) În timpul rezolvării:

- A5a) În timpul inspecției sau al rezolvării puzzle-ului, concurentul nu are voie să comunice cu nimeni altcineva în afară de arbitru. Penalizare: nevalidarea rezolvării.
- A5b) În timpul inspecției sau al rezolvării puzzle-ului, concurentul nu trebuie să aibă asistență din partea nimănui sau a altui obiect (cu excepția suprafeței). Penalizare: nevalidarea rezolvării.

A6) Finalizarea rezolvării:

- A6a) Concurentul termină rezolvarea dând drumul la puzzle și oprind timerul.
- A6b) Este responsabilitatea concurentului să oprească timerul corect.
- A6b1) Dacă timer-ul se oprește înaintea terminării rezolvării și arată între 0.01-0.05, atunci rezolvarea este înlocuită cu încă o încercare, cu excepția cazului în care concurentul a forțat timer-ul intenționat (arbitrul decide)

- A6b2) Dacă timer-ul se oprește înaintea terminării rezolvării și arată de la 0.06 în sus, atunci rezolvarea este anulată, cu excepția cazului în care concurentul dovedește ca timer-ul a avut o defecțiune.
- A6c) Timer-ul trebuie oprit folosind ambele mâini, cu ambele întinse și palmele jos. Penalizare: 2 secunde.
- A6d) Concurentul trebuie să dea drumul complet la puzzle înainte de oprirea timerului. Penalizare: 2 secunde.
- A6e) Concurentul nu trebuie să atingă sau să miște puzzle-ul până când arbitrul nu l-a inspectat. Penalizare: nevalidarea rezolvării.
- A6f) Concurentul nu trebuie să reseteze timer-ul până când arbitrul nu a scris rezultatele pe hârtia lui. Penalizare: nevalidarea rezolvării (cu consultarea arbitrului).
- A6g) Arbitrul trebuie să inspecteze puzzle-ul fără să aplice vreo mutare acestuia sau să îi alinieze fețele și trebuie să determine dacă puzzle-ul a fost complet rezolvat.
- A6h) În cazul unei dispute, nici o mutare sau aliniere nu trebuie aplicată puzzle-ului până când aceasta nu a fost reglementată incluzând chiar pe arbitrul principal dacă este nevoie. Penalizare: nevalidarea rezolvării (cu consultarea arbitrului).
- A6i) Penalizările prin timp pentru "Finalizarea rezolvării" nu sunt cumulative. Se poate acorda maxim o penalizare pe o "Finalizare a rezolvării".

A7) Administrative:

- A7a) Dacă arbitrul decide că rezolvarea este corectă, atunci va spune "Ok".
- A7b) Arbitrul scrie pe foaia de competiție rezultatul rezolvării și semnează.
- A7b1) În cazul unei penalizări, arbitrul scrie rezultatul timer-ului și apoi penalizarea: $17.65 + 2 = 19.65s$.
- A7c) Concurentul este responsabil pentru a verifica rezultatul notat imediat după ce arbitrul a făcut asta.
- A7d) Dacă arbitrul acordă o penalizare, atunci el va zice "Penalizare". Concurentul trebuie să semneze foaia competițională.
- A7e) Dacă rezultatul este DNF, arbitrul zice "Ne-finalizat". Concurentul trebuie să semneze foaia competițională.
- A7f) La sfârșitul unei runde, arbitrul înmânează foaia cu timpii celui care se ocupă de asta.

Articolul B: Rezolvarea legat la ochi (Blindfold)

- B1) Procedura standard de urmat este cea descrisă în Articolul A.

Procedurile speciale sau adiționale pentru rezolvarea blindfold sunt descrise mai jos:

- B1a) Nu există fază de inspectare a puzzle-ului.
- B1b1) Concurenții trebuie să-și aducă propriul blindfold.
- B1b2) Blindfold-urile trebuie verificate de către delegat înainte de începerea competiției.
- B1c) Concurentul nu trebuie să atingă părțile interioare ale puzzle-ului. Penalizare: Anularea rezolvării.
- B1d) Rezolvarea trebuie făcută pe un puzzle cu tile-uri, stickere sau vopsea, fără să existe texturi sau marcaje. Pentru concurenții cu dizabilități vizuale sunt permise rezolvărilor pe puzzle-uri cu texturi sau marcaje.

B2) Începerea rezolvării:

- B2a) Arbitrul resetează timer-ul și cronometrul.
- B2b) Concurentul trebuie să-și așeze mâinile pe Stackmat-ului, cu degetele atingând senzorii și palmele lipite de masă. Penalizare: 2 secunde.
- B2c) Concurentul nu trebuie să aibă nici un contact fizic cu puzzle-ul înainte de începerea rezolvării.
- B2d) Concurentul începe rezolvarea prin confirmarea culorii verzi a timer-ului, apoi prin ridicarea mâinilor de pe acesta începe rezolvarea.
- B2d1) Concurentul trebuie să descopere puzzle-ul după start.
- B2e) Când se folosește un cronometru, adițional stackmatu-ului, arbitrul dă drumul acestuia odată ce concurentul începe rezolvarea.

B3) Memorarea:

- B3a) În timpul memorării și rezolvării, concurentul are voie să atingă puzzle-ul.
- B3b) Concurentul nu are voie să-și facă notițe. Penalizare: nevalidarea rezolvării.

B4) În timpul rezolvării

- B4a) După memorare, concurentul își pune blindfold-ul (dat de arbitru).
- B4b) Concurentul nu trebuie să aplice mutări puzzle-ului înainte să-și fi tras complet peste ochi blindfoldul.
- B4c) Pe parcursul întregii rezolvări arbitrul trebuie să țină o foaie de hârtie sau un obiect asemănător între fața concurentului și puzzle (fără a-i limita acestuia mișcările), în afară de situația în care puzzle-ul este într-o poziție ce nu poate fi tras cu ochiul.
- B4d) Concurentul nu trebuie să se uite la stadiul puzzle-ului deloc pe parcursul rezolvării. Penalizare: nevalidarea rezolvării.
- B4e) Concurentul poate să-și dea blindfold-ul jos dacă nu a aplicat prima mutare puzzle-ului.

B5) Finalizarea rezolvării:

- B5a) Când se folosește Stackmat-ul, concurentul încheie rezolvarea dând drumul la puzzle și apoi oprind cronometrul.
- B5b) Când se folosește un cronometru, concurentul termină plasând puzzle-ul la loc pe suprafața de start și notifică arbitrul că rezolvarea s-a încheiat. Atunci, arbitrul va opri cronometrul.
- B5c) Concurentul poate să-și dea blindfold-ul jos înainte de oprirea timer-ului, dar după ce acesta a fost dat jos, nu se mai pot aplica mutări. Penalizare: nevalidarea încercării.

Articolul C: Rezolvarea cu o singură mână (One-handed)

C1) Procedura standard este urmată așa cum a fost descrisă în Articolul A (Speed Solving). Procedurile speciale sau adiționale pentru rezolvarea cu o singură mână sunt descrise mai jos:

- C1a) Pe parcursul rezolvării, concurentul trebuie să folosească doar o singură mână. Penalizare: nevalidarea rezolvării.

- C1b1) Pe parcursul rezolvării nici o altă parte a corpului sau nici un alt obiect în afara de suprafața nu are voie să atingă puzzle-ul. Penalizare: nevalidarea rezolvării.
- C1b2) Dacă un defect al puzzle-ului apare și concurentul decide repararea acestuia, atunci aceasta trebuie făcută cu o singură mână. Se poate folosi și suprafața. Penalizare: nevalidarea rezolvării.
- C1c) Pe parcursul rezolvării, odată ce puzzle-ul a fost atins cu o mână nu are voie să mai fie atins și cu cealaltă. Penalizare: nevalidarea rezolvării.

Articolul D: Rezolvarea cu picioarele

D1) Procedura standard este urmată așa cum a fost descrisă în Articolul A (Speed Solving). Procedurile speciale sau adiționale pentru rezolvarea cu picioarele sunt descrise mai jos:

- D1a) Concurentul trebuie să rezolve stând într-un scaun, pe suprafața întinsă sau din picioare.
- D1b) Pe parcursul inspectării și rezolvării, concurentul trebuie să-și folosească doar picioarele (cu sau fara șosete) și suprafața. Penalizare: nevalidarea rezolvării.

D2) Startul rezolvării

- D2a) Concurentul trebuie să plaseze picioarele pe senzorii timer-ului.
- D2b) Concurentul trebuie să își ridice picioarele de acolo pentru a începe rezolvarea.

D3) Finalizarea rezolvării

- D3a) Concurentul trebuie să oprească timer-ul plasându-și picioarele pe senzorii acestuia.

Articolul E: Rezolvarea din cât mai puține mutări (FMC – Fewest Move Challenge)

E1) Procedura standard este urmată așa cum a fost descrisă în Articolul A (Speed Solving). Procedurile speciale sau adiționale pentru rezolvarea din cât mai puține mutări sunt descrise mai jos:

- E1a) Numărul maxim de mutări pentru o rezolvare este de 80 mutări.

E2) Procedura pentru FMC:

- E2a) Arbitrul înmânează o secvență de amestecare (un scramble), tuturor concurenților însoțit de un print al poziției scramble-ului. Arbitrul pornește cronometrul și zice “Start”.
- E2b) Concurentul are 60 de minute pentru a rezolva acel scramble în cât mai puține mișcări pe cât posibil.
- E2b1) Arbitrul trebuie să anunțe timpul rămas după 30 de minute, 50 de minute, 55 de minute și 59 de minute și să zică “Stop” la 60 de minute.
- E2c) La sfârșitul celor 60 de minute, concurentul trebuie să aibă soluția sa scrisă clar pentru arbitru, notațiile fiind conform Articolului 12. Penalizare: nevalidarea rezolvării.
- E2d) Măsura folosită este HTM.
- E2e) Soluția concurentului nu trebuie să fie în nici un fel legată de secvența de amestecare. Penalizare: nevalidarea rezolvării.
- E2f) Concurentul trebuie să fie capabil să ofere o explicație logică a soluției sale.

E3) Concurentul poate să folosească următoarele obiecte: hârtie și pix (ambele date de arbitru), 3 cuburi (aduse de el însuși), număr nelimitat de culori ale stickerelor (aduse de el însuși). Penalizare: nevalidarea rezolvării.

Articolul F: Rezolvarea Rubik's Clock

F1) Procedura standard este urmată așa cum a fost descrisă în Articolul A (Speed Solving). Procedurile speciale sau adiționale pentru rezolvarea ceasului sunt descrise mai jos:

F2) Amestecarea

- F2a) După amestecare, arbitrul pune puzzle-ul pe Stackmat într-o poziție stândă.

F3) Inspecția

- F3a) După inspecție, concurentul pune puzzle-ul pe Stackmat într-o poziție stândă.

Articolul G: Rezolvarea Magic-ului și al altor puzzle-uri asemănătoare

G1) Procedura standard este urmată așa cum a fost descrisă în Articolul A (Speed Solving). Procedurile speciale sau adiționale pentru rezolvarea Magic-ului sunt descrise mai jos:

G1a) Concurentul poate exersa rezolvări pe timer-ul competițional. Când arbitrul și concurentul cad de acord, rezolvarea oficială începe. Din acel moment, toate rezolvarile vor fi considerate oficiale.

G2) Amestecarea

- G2a) Puzzle-ul nu este amestecat.
- G2b) Puzzle-ul nu este acoperit de către arbitru.

G3) Inspecția

- G3a) Nu există fază de inspecție.

G4) Începerea rezolvării

- Puzzle-ul trebuie să fie complet întins pe suprafață cu oricare din cele două fețe sus.

Articolul H: Rezolvarea legat la ochi a mai multor puzzle-uri (Multiple Blindfold)

H1) Procedura standard este urmată așa cum a fost descrisă în Articolul B (Blindfold).

Procedurile speciale sau adiționale pentru rezolvarea Multi-Blindfold sunt descrise mai jos:

- H1a) Concurentul trebuie să zică înainte de startul probei câte puzzle-uri (>1) are de gând să rezolve legat la ochi pentru fiecare încercare.
- H1a1) Un concurent nu trebuie să schimbe numărul puzzle-urilor după începerea probei.
- H1a2) Numărul de puzzle-uri ales de fiecare concurent trebuie să fie ținut secret până la startul probei.
- H1b) Timpul total alocat pentru memorare și rezolvare este de 10 minute pe cub, măsurat cu un cronometru.

- H1b1) Când timpul total este atins, încercarea este oprită și numărul total de puzzle-uri rezolvate și nerezolvate este numărat.
- H1c) Timpul maxim total pentru toate cuburile este de maxim 60 de minute.

Articolul Z: Reguli opționale

Scopul regulilor opționale este să dea posibilitatea să se poată reglementa și evenimentele extraordinare din cazul competițiilor. Echipa organizatorică a unei competiții poate decide dacă să aplice una sau mai multe din aceste reguli opționale. Aplicarea regulilor opționale pentru o competiție trebuie să fie aprobată de Comisia WCA.

Z1) Echipa organizatorică poate colecta toate puzzle-urile pentru amestecare “în timpul înregistrării”.

Z2) Echipa organizatorică poate limita numărul de probe pentru fiecare concurent.

Z3) Echipa organizatorică poate să selecteze concurenți care să fie calificați direct pentru anumite runde ale unor probe, bazându-se pe rezultatele ale anumitor competiții.

Z4) Echipa organizatorică poate limita numărul de concurenți pe probă (după clasament WCA, timpi din calificări, etc.)

Z5) Echipa organizatorică poate restricționa concurenților să participe într-o anumită combinație de probe.