



WORLD CUBE ASSOCIATION

REGULAMIN WCA

Polskie tłumaczenie (wersja z dnia 26.04.2016)

Autorzy: Adam Polkowski, Artur Kristoff, Karolina Wiącek

Źródło: <https://www.worldcubeassociation.org/regulations/>

ARTYKUŁ 1. OFICJAŁOWIE	str 2
ARTYKUŁ 2. ZAWODNICY	str 4
ARTYKUŁ 3. KOSTKI	str 6
ARTYKUŁ 4. MIESZANIE	str 8
ARTYKUŁ 5. USZKODZENIA KOSTEK	str 10
ARTYKUŁ 7. OTOCZENIE	str 11
ARTYKUŁ 8. ZAWODY	str 12
ARTYKUŁ 9. KONKURENCJE	str 13
ARTYKUŁ 10. POZYCJA UŁOŻONA	str 15
ARTYKUŁ 11. INCYDENTY	str 16
ARTYKUŁ 12. NOTACJA	str 17
ARTYKUŁ A. UKŁADANIE NA CZAS	str 20
ARTYKUŁ B. UKŁADANIE BEZ PATRZENIA	str 25
ARTYKUŁ C. UKŁADANIE JEDNĄ RĘKĄ	str 26
ARTYKUŁ D. UKŁADANIE STOPAMI	str 27
ARTYKUŁ E. UKŁADANIE NA NAJMNIEJSZĄ LICZBĘ RUCHÓW	str 28
ARTYKUŁ F. UKŁADANIE CLOCK	str 29
ARTYKUŁ H. UKŁADANIE WIELU KOSTEK BEZ PATRZENIA	str 29
ARTYKUŁ Z. PRZEPISY DODATKOWE	str 30

ARTYKUŁ 1: OFICJAŁOWIE

- **1a)** Zawody muszą posiadać następujących oficjałów: delegata WCA i zespół organizacyjny (z jednym bądź kilkoma członkami) wraz z sędziami, mieszaczami i osobami zapisującymi wyniki.
- **1b)** Zespół organizacyjny jest odpowiedzialny za wszelkie przygotowania przed, w trakcie i po zawodach.
- **1c)** Delegat WCA może delegować obowiązki na innych członków zespołu organizacyjnego ale to on jest ostatecznie odpowiedzialny za ich wykonanie. Delegat WCA zawodów jest odpowiedzialny za:
 - **1c1)** Raportowanie do Zarządu WCA o ogólnym przebiegu zawodów i zaistniałych incydentach. Raport musi być dostępny w ciągu tygodnia po zawodach.
 - **1c3)** Wysłanie do Zarządu WCA wyników zawodów w przeciągu tygodnia od ich zakończenia.
 - **1c3a)** Wszystkie scramble użyte podczas zawodów muszą zostać wysłane razem z wynikami zawodów.
 - **1c3b)** Scramble muszą być oznaczone symbolem zawodów, rundy i grupy dla której zostały użyte.
 - **1c4)** Wysłanie do Zarządu WCA korekty wyników zawodów.
 - **1c5)** Doradzanie pozostałym oficjałom w razie potrzeby.
 - **1c6)** Zatwierdzanie konkurencji i formatów konkurencji zawodów przed rozpoczęciem zawodów i kiedy zmiany są potrzebne, w czasie zawodów.
 - **1c7)** Decydowanie o dyskwalifikacji zawodnika z zawodów.
 - **1c8)** Dostarczenie algorytmów mieszających.
 - **1c9)** Decydowanie o zmianach w harmonogramie rund. W razie zmiany w harmonogramie, powinno być to jasno ogłoszone wszystkim zawodnikom.
 - **1c10)** Przygotowanie regulaminu WCA dostępnego w czasie zawodów.
- **1e)** Każda konkurencja musi posiadać co najmniej jednego sędziego.
 - **1e1)** Sędzia konkurencji jest odpowiedzialny za wypełnianie procedur danej konkurencji.
 - **1e1a)** Sędzia może sędziować jednocześnie kilku zawodników za zgodą delegata WCA, tak długo jak sędzia jest w stanie zagwarantować przestrzeganie regulaminu WCA przez cały czas.
 - **1e2)** Każdy zawodnik musi być dostępny do sędziowania. W przypadku wymogu sędziowania zawodnik może być zwolniony z tego obowiązku przez delegata WCA tylko z uzasadnionego powodu (na przykład nieznanostwo danej łamigłówki). Kara: dyskwalifikacja zawodnika z zawodów (zobacz punkt 2k).
- **1f)** Każda konkurencja (z wyjątkiem Fevest Moves) musi posiadać przynajmniej jednego mieszacza.
 - **1f1)** Mieszacz wykonuje na kostce sekwencję mieszającą, przygotowującą kostkę do ułożenia.
 - **1f2)** Każdy zawodnik musi być dostępny do mieszania. W przypadku wymogu mieszania zawodnik może być zwolniony z tego obowiązku przez delegata WCA tylko z uzasadnionego powodu (na przykład nieznanostwo notacji danej łamigłówki). Kara: dyskwalifikacja zawodnika z zawodów (zobacz punkt 2k).
- **1g)** Każda konkurencja musi posiadać co najmniej jedną osobę zapisującą wyniki.

- **1g1)** Osoba zapisująca wyniki jest odpowiedzialna za rejestrowanie wyników konkurencji.
- **1g2)** Zmiany w karcie wyników mogą być zrobione tylko w porozumieniu i za zgodą delegata WCA.
- **1h)** Zawodnicy tej samej konkurencji i tej samej rundy mogą być podzieleni na grupy.
 - **1h1)** Mieszacze i sędziowie uczestniczący w danej rundzie nie mogą sędziować ani mieszać w swojej rundzie, dopóki nie ukończą wszystkich swoich ułożeń w danej rundzie. Mogą mieszać i sędziować zawodnikom w swojej grupie za zgodą delegata WCA i przy zapewnieniu przez zespół organizacyjny, że nie zobaczą żadnych scrambli przed ułożeniami, których jeszcze nie wykonywali.
- **1j)** Wszyscy oficjałowie mogą uczestniczyć w zawodach.
- **1k)** Oficjałowie mogą pełnić jednocześnie kilka ról (zespół organizacyjny, delegat WCA, sędzia, osoba zapisująca wyniki, mieszacz).

WYTYCZNE DODATKOWE:

- **1C3+)** **REKOMENDACJA** Wyniki powinny być gotowe na koniec ostatniego dnia zawodów
- **1c3++)** **DODATEK** Fizyczne archiwum wyników (karty startowe, rozwiązania w konkurencji Fewest Moves) muszą być zachowane przez minimum miesiąc. Wyniki cyfrowe (np. scramble, wyniki) muszą być zachowane na stałe.
- **1c3b+)** **WYJAŚNIENIE** Jeżeli były stosowane grupy startowe nie ma potrzeby zaznaczania, który zawodnik startował w której grupie.
- **1c4+)** **REKOMENDACJA** Poprawki w arkuszu wyników muszą zostać naniesione w ciągu tygodnia od zakończenia zawodów.
- **1c10+)** **WYJAŚNIENIE** Jest wystarczające aby zapewnić dostęp do elektronicznej wersji regulaminu WCA
- **1h+)** **REKOMENDACJA** Zawodnicy startujący w jednej grupie startowej powinni używać tych samych algorytmów mieszających. W różnych grupach powinny być zastosowane różne algorytmy mieszające.
- **1h++)** **REKOMENDACJA** Wszystkie ułożenia finałowych rund, jak również w konkurencji Fewest Moves, powinny być wykonywane na jednym zestawie algorytmów mieszających dla wszystkich zawodników.
- **1h1+)** **WYJAŚNIENIE** Mieszacze / sędziowie mogą mieszać i sędziować w swojej grupie startowej jedynie jeżeli jest to niezbędne do prowadzenia zawodów.
- **1h1++)** **WYJAŚNIENIE** W konkurencji Fewest Moves, sędziowie mogą sędziować zawodników startujących razem z nimi zanim zakończą swoje próby (kiedy jeszcze startują).

ARTYKUŁ 2: ZAWODNICY

- **2a)** Każdy może wziąć udział w oficjalnych zawodach jeżeli:
 - **2a1)** Zgadza się z regulaminem WCA.
 - **2a2)** Spełnia wymogi zawodów, które muszą być jasno ogłoszone przed zawodami.
 - **2a3)** Nie jest zawieszony przez Zarząd WCA.
- **2b)** Zawodnicy poniżej 18 roku życia muszą uzyskać zgodę od rodziców/opiekunów na rejestrację oraz udział w zawodach.
- **2c)** Rejestrując się, zawodnik podaje wszystkie informacje wymagane przez zespół organizacyjny (w tym: imię i nazwisko, kraj, data urodzenia, płeć, informacje kontaktowe, wybrane konkurencje)
 - **2c1)** Zawodnik nie może wystartować w zawodach bez kompletnej rejestracji.
- **2d)** Imię i nazwisko zawodnika, kraj, płeć i wyniki z zawodów są informacjami publicznymi. Wszystkie inne informacje o zawodniku są poufne i nie mogą być przekazywane dalej bez zgody zawodnika.
- **2e)** Zawodnik musi reprezentować kraj, którego obywatelstwo posiada. Delegat WCA powinien zweryfikować obywatelstwo zawodnika na podstawie dokumentu (np. paszportu). Jeżeli zawodnik okaże się nie być obywatelem kraju, który reprezentuje, może być zdyskwalifikowany (również wstecz) i/lub zawieszony, według uznania Zarządu WCA.
 - **2e1)** Dostępne kraje są zdefiniowane w artykule „List of sovereign states” (UN member states and observer states” i “Other states”) dostępny pod adresem en.wikipedia.org/wiki/List_of_countries.
 - **2e2)** Po zmianie obywatelstwa, zawodnik może zmienić kraj, który reprezentuje na swoich pierwszych zawodach w roku kalendarzowym.
- **2f)** Zawodnicy muszą przestrzegać zasad miejsca zawodów i odpowiednio się zachowywać.
- **2g)** Przebywając w miejscu zawodów, zawodnicy muszą zachować ciszę. Rozmowy są dozwolone, ale muszą być utrzymane na rozsądnym poziomie, z dala od układających.
 - **2g3)** Zawodnicy przebywający w strefie dla zawodników nie mogą rozmawiać o tzw. scramblach trwającej rundy. Kara: dyskwalifikacja zawodnika z konkurencji, według uznania Delegata WCA.
- **2h)** Zawodnicy przebywający w miejscu zawodów muszą być całkowicie ubrani. Według uznania Delegata WCA, zawodnik może być zdyskwalifikowany z zawodów, jeżeli jest ubrany nieodpowiednio.
- **2i)** Podczas układania, zawodnik nie może używać urządzeń dźwiękowych ani elektronicznych (np. telefon komórkowy, odtwarzacz MP3, dyktafon, dodatkowe oświetlenie)
 - **2i1)** Zawodnik może korzystać z niektórych nieelektronicznych form pomocy, które nie dają mu nieuczciwej przewagi, według uznania Delegata WCA. W tym:
 - **2i1a)** Lekarskie/fizyczne pomoce noszone przez zawodnika (np. okulary, orteza nadgarstka, aparat słuchowy)
 - **2i1b)** Zatyczki do uszu i nauszniki (ale nie elektroniczne, wygłuszające słuchawki)
 - **2i2)** Zawodnik może korzystać z kamery na stanowisku startowym za zgodą delegata WCA, pod warunkiem zastosowania poniższych zasad podczas pełnej próby. Kara: Dyskwalifikacja ułożenia.

- **2i2a)** Wyświetlacz kamery musi być wyłączony lub poza zasięgiem wzroku zawodnika. (Zobacz punkt A5b)
 - **2i2b)** Zawodnik nie może mieć żadnego kontaktu z włączoną kamerą (operować, nosić) Wyjątek: Zawodnik może nosić kamerę zamontowaną na głowie, dopóki pozostaje ona poza zasięgiem jego wzroku.
- **2j)** Delegat WCA może zdyskwalifikować zawodnika z określonej konkurencji
 - **2j1)** Jeżeli zawodnik został zdyskwalifikowany z konkurencji, niezależnie od powodu nie może w niej dalej startować.
 - **2j2)** Jeżeli zawodnik został zdyskwalifikowany z konkurencji podczas jej trwania, jego dotychczasowe wyniki pozostają ważne. Wyjątek: oszukiwanie (patrz punkt 2k2a)
- **2k)** Delegat WCA może zdyskwalifikować zawodnika z określonej konkurencji, kilku konkurencji lub całych zawodów jeżeli zawodnik:
 - **2k1)** Nie zjawił się w czasie rejestracji do zawodów.
 - **2k2)** Jest podejrzany o oszustwo podczas zawodów.
 - **2k2a)** Delegat WCA może unieważnić każdy podejrzany wynik.
 - **2k3)** Zachowuje się niezgodnie z prawem, agresywnie, nieprzystojnie lub umyślnie niszczy wyposażenie zawodów albo czyjaś własność na miejscu zawodów
 - **2k4)** Przeszkadza lub rozprasza innych podczas zawodów.
 - **2k5)** Nie przestrzega Regulaminu WCA podczas zawodów.
- **2l)** Zawodnik może być zdyskwalifikowany natychmiast lub po ostrzeżeniu, w zależności od natury wykroczenia
 - **2l1)** Zdyskwalifikowany zawodnik nie ma prawa do zwrotu kosztów związanych z udziałem w zawodach.
- **2n)** Zawodnik może słownie zakwestionować decyzję Delegata WCA.
 - **2n1)** Dyskusje są możliwe tylko w czasie zawodów, w przeciągu 30 minut od omawianego incydentu, przed rozpoczęciem kolejnej rundy danej konkurencji
 - **2n2)** Delegat WCA musi rozwiązać spór przed rozpoczęciem kolejnej rundy danej konkurencji.
 - **2n3)** Zawodnik musi zaakceptować ostateczną decyzję Delegata WCA. Kara: dyskwalifikacja z zawodów.
- **2s)** Zawodnicy z ułomnościami, które uniemożliwiają przestrzeganie jednego bądź wielu punktów Regulaminu WCA, mogą poprosić Delegata WCA o specjalne udogodnienia. Tacy zawodnicy powinni skontaktować się z zespołem organizacyjnym oraz z Delegatem WCA przynajmniej 2 tygodnie przed zawodami.
- **2t)** Każdy zawodnik jest zobowiązany zapoznać się i zrozumieć Regulamin WCA przed zawodami.
- **2u)** Zawodnik musi być obecny oraz gotowy w momencie kiedy zostaje wezwany do startu. Kara: Dyskwalifikacja z konkurencji.
 - **2u1)** Jeżeli zawodnik jest nieobecny w trakcie konkurencji zakładających zaplanowane próby (np. Fewest Moves, Multiblindfolded) wówczas delegat WCA może zadecydować o przyznaniu DNS.

WYTYCZNE DODATKOWE

- **2c+) DODATEK** Zawodnicy biorący udział w zawodach po raz pierwszy, rejestrując się powinni użyć swojego prawdziwego imienia i nazwiska. Według uznania Delegata WCA, mogą użyć rozsądnego pseudonimu.
- **2c++) DODATEK** Zawodnicy nie mogą celowo dostarczać informacji wprowadzających w błąd. Powracający zawodnicy powinni dostarczyć informacje zgodne z informacjami dotychczasowymi (np. dokładnie takie samo imię i nazwisko oraz WCA ID)
- **2d+) DODATEK** Data urodzenia oraz informacje kontaktowe powinny być szczególnie chronione.
- **2d++) ZALECENIE** Jeżeli osoba trzecia (np. dziennikarz) poprosi zespół organizacyjny o informacje kontaktowe do któregoś z zawodników, zawodnik najpierw powinien być poproszony o wyrażenie zgody.
- **2h+) WYJAŚNIENIE** Zawodnik może być bosy do konkurencji Kostka Rubika Stopami.
- **2j2+) PRZYKŁAD** Na przykład, jeżeli zawodnik został zdyskwalifikowany, ponieważ nie pojawił się na finał, jego wyniki z wcześniejszych rund pozostają ważne.
- **2s+) PRZYPOMNIENIE** Specjalne udogodnienia muszą być wzięte pod uwagę w Raporcie Delegata.

ARTYKUŁ 3: KOSTKI

- **3a)** Zawodnicy muszą dostarczyć swoje własne kostki
 - **3a1)** Zawodnicy muszą być obecni do dostarczenia swoich kostek kiedy są o to proszeni. Kara: dyskwalifikacja z konkurencji.
 - **3a2)** Kostki muszą być w pełni sprawne, tak aby normalne mieszanie było możliwe.
 - **3a3)** Wielościenne kostki w pozycji ułożonej muszą mieć taki schemat kolorów, aby dla jednej ściany był przypisany jeden, unikalny kolor. Każda odmiana kostki musi mieć ruchy, pozycje oraz rozwiązania funkcjonalnie identyczne jak oryginalna kostka.
- **3d)** Kostki muszą mieć kolorowe części, będące jednymi z następujących: kolorowe naklejki, kolorowe płytki, kolorowy plastik lub nadrukowane/namalowane kolory. Wszystkie kolorowe części kostki muszą być wykonane z podobnego materiału.
 - **3d1)** W przypadku zawodników z udokumentowaną wadą wzroku, przysługują poniższe wyjątki:
 - **3d1a)** Zawodnicy mogą używać kostek z teksturami, z inną teksturą na każdej ścianie. Tekstury muszą być jednolite na ścianach. Każda ściana powinna mieć swój kolor, aby pomóc w mieszaniu i sędziowaniu.
 - **3d1b)** Zawodnicy nieodróżniający wystarczającej liczby kolorów mogą używać kolorów z dodatkowymi wzorami. Musi to być jednak zgodne z PUNKTEM 2s Mogą one być zrobione z naklejek lub być narysowane.
 - **3d2)** Kolory na kostce muszą być trwałe, z jednolitym kolorem w obrębie ściany. Każdy kolor musi być łatwo rozróżnialny od pozostałych.

- **3d3)** Kolorowe części nie mogą być grubsze niż 1,5mm. Wyjątek: płytki na Megaminksie mogą być trochę grubsze niż 1,5mm, według uznania Delegata WCA.
- **3h)** Modyfikacje zwiększające podstawowe możliwości kostki nie są dozwolone. Zmodyfikowane kostki są dozwolone tylko wtedy, gdy modyfikacja nie pozwala na uzyskanie dodatkowych informacji z kostki (np. orientacja czy położenie elementu), w porównaniu z niezmodyfikowaną wersją tej samej kostki.
 - **3h1)** Kostki z wybrzuszonymi ścianami (tzw. pillowed) nie są dozwolone. Wyjątek: 7x7x7.
 - **3h2)** Kostki, których kolory są widoczne wewnątrz kostki, są dozwolone. Nie obejmuje to następujących kostek:
 - **3h2a)** Kostki z transparentnymi częściami. Wyjątek:.....
 - **3h3)** Modyfikacje kostki pogarszające wyniki zawodnika nie są podstawą do uzyskania przez niego dodatkowych ułożeń.
 - **3h4)** Nieoryginalne wkłady do Clocka są dozwolone (muszą mieć taki sam kształt i rozmiar jak tradycyjne papierowe wkłady), według uznania Delegata WCA. Na wkładach muszą być wyraźne oznaczenia godziny dwunastej w oryginalnych miejscach.
- **3j)** Kostki muszą być czyste i nie mogą mieć żadnych oznaczeń, wysuniętych elementów, uszkodzeń, bądź innych różnic, które odróżniają jeden element od innych mu podobnych elementów. Wyjątek: logo (patrz Punkt 3l).
 - **3j1)** Kostki mogą być w rozsądnym stopniu zużyte, według uznania Delegata WCA.
 - **3j2)** Definicja: Dwa elementy są do siebie podobne, kiedy mają identyczny rozmiar i kształt lub są swoim odbiciem lustrzanym i mają identyczny rozmiar.
 - **3j3)** Zmarszczone/posiadające teksturę części, które pozwalają na rozpoznanie orientacji elementu przez dotyk, nie są dozwolone w konkurencjach układania bez patrzenia.
- **3k)** Kostki muszą być dopuszczone przed Delegata WCA przed użyciem w zawodach.
- **3l)** Kostka może mieć logo na kolorowej części. Może mieć tylko jedno logo.
 - **3l1)** Logo musi być umieszczone na centrze. Wyjątki dla kostek, które nie mają centrów:
 - **3l1a)** Pyraminx i 2x2x2: logo może być na którymkolwiek elemencie.
 - **3l1b)** Square-1: logo musi być na podłużnej części w środkowej warstwie.
 - **3l2)** Logo może być wytłoczone, wygrawerowane lub może być nakładką na naklejkę. Wyjątek: logo nie może być wyczuwalne w układaniu bez patrzenia (wytłoczenia, grawerunki oraz nakładki na naklejkach są niedozwolone).
- **3m)** Wszystkie marki kostek i elementów kostek są dozwolone, dopóki spełniają wymagania Regulaminu WCA

WYTYCZNE DODATKOWE

- **3a+)** **WYJAŚNIENIE** Zawodnicy mogą używać kostek o każdym rozsądnym rozmiarze, według uznania Delegata WCA.
- **3a++)** **DODATEK** Domyślnie, zawodnicy powinni używać jednej kostki do każdego podejścia w rundzie. Zawodnik może zmienić kostkę między ułożeniami według uznania sędziego bądź Delegata WCA.
- **3a+++)** **WYJAŚNIENIE** Zawodnicy mogą pożyczać kostki od innych zawodników do oficjalnych ułożeń.
- **3a1+)** **WYJAŚNIENIE** Zawodnicy mogą być zdyskwalifikowani, jeżeli nie przyjdą wołani, lub jeżeli nie mają kostki gotowej do oddania (np. kiedy zawodnik planował używać kostkę, którą w danym momencie używa ktoś inny)
- **3d1b+)** **WYJAŚNIENIE** Wzory nie muszą być zastosowane na wszystkich ścianach, a jedynie na tych gdzie zawodnik nie może odróżnić koloru. Części nie mogą posiadać żadnych cech (np. tekstury, nieregularność wzorów), które w znaczącym stopniu, odróżniają je od innych podobnych części.
- **3h+)** **WYJAŚNIENIE** Kostki mogą być poprawione przez szlifowanie lub smarowanie.
- **3h++)** **PRZYKŁAD** Przykłady zwiększenia podstawowych możliwości kostki: nowe ruchy są możliwe, normalne ruchy są niemożliwe, więcej elementów lub ścian jest widocznych, kolory z tyłu kostki są widoczne, ruchy są wykonywane automatycznie, kostka ma inne lub więcej ułożonych pozycji.
- **3h2+)** **WYJAŚNIENIE** W przeszłości kostki beznaklejkowe były niedozwolone. Obecnie są dozwolone.
- **3h2++)** **WYJAŚNIENIE** Kostki beznaklejkowe, które znacząco różnią się od standardowych beznaklejkowych produktów, mogą zostać dopuszczone jedynie za zgodą delegata WCA.
- **3j+)** **PRZYPOMNIENIE** W przeszłości, wygrawerowane/wytłoczone części były dozwolone. Już nie są.
- **3j++)** **WYJAŚNIENIE** W Clocku, żaden z pinów nie może odróżniać się od pozostałych na tej samej stronie łamigłówki.
- **3j2+)** **WYJAŚNIENIE** W Clocku, wszystkie 18 wewnętrznych zegarów jest uważanych jako podobne.
- **3l+)** **DODATEK** Logo mogą mieć jakikolwiek rozsądny wzorek, który nie daje wyraźnej korzyści (np. kodowanie informacji, które mogą być użyte do oszukiwania) i pozwala na bezproblemowe rozpoznanie koloru pod nim. Niekonwencjonalne logo są dozwolone według uznania Delegata WCA.

ARTYKUŁ 4: MIESZANIE

- **4a)** Mieszacz stosuje algorytm mieszający.
- **4b)** Kostki muszą być wymieszane używając losowych, wygenerowanych komputerowo algorytmów mieszających
 - **4b1)** Wygenerowane algorytmy mieszające nie mogą być oglądane przed zawodami, ani wybierane lub filtrowane w żaden sposób przez Delegata WCA.

- **4b2)** Algorytmy mieszające do danej rundy mogą być dostępne tylko dla Delegata WCA i mieszaczy aż do końca tej rundy. Wyjątek: w konkurencji Fewest Moves, zawodnicy dostają algorytmy mieszające podczas rundy (patrz Artykuł E)
- **4b3)** Wytyczne dla programu mieszającego: oficjalny algorytm mieszający musi tworzyć na kostce losową sytuację wymagającą co najmniej 2 ruchy do ułożenia. Stosuje się następujące dodatki/wyjątki:
 - **4b3a)** Dla układania bez patrzenia, algorytm mieszający musi losowo orientować kostkę (takie samo prawdopodobieństwo dla każdej orientacji)
 - **4b3b)** 2x2x2: Losowa pozycja musi wymagać co najmniej 4 ruchy do rozwiązania.
 - **4b3c)** Skewb: Losowa pozycja musi wymagać co najmniej 7 ruchów do rozwiązania.
 - **4b3d)** Square-1: Losowa pozycja musi wymagać co najmniej 11 ruchów do rozwiązania.
 - **4b3e)** 5x5x5, 6x6x6, 7x7x7 i Megaminx: wystarczająco losowych ruchów (zamiast losowej pozycji), co najmniej 2 ruchy do rozwiązania.
 - **4b3f)** Pyraminx: Losowa pozycja musi wymagać co najmniej 6 ruchów do rozwiązania.
- **4b4)** Algorytmy mieszające powinny być używane maksymalnie 2-godzinnym przedziale czasowym.
- **4d) Orientacja mieszania:**
 - **4d1)** Kostki NxNxN i Megaminx są mieszane z białą ścianą (jeżeli niemożliwe – najjaśniejszą) u góry i zieloną (jeżeli niemożliwe – najciemniejszą) z przodu.
 - **4d2)** Pyraminx jest mieszany z żółtą ścianą (jeżeli niemożliwe – najjaśniejszą) na dole i zieloną (jeżeli niemożliwe – najciemniejszą) z przodu.
 - **4d3)** Square-1 jest mieszany z najciemniejszym kolorem z przodu (z dwóch możliwych orientacji mieszania)
 - **4d4)** Clock jest mieszany z ciemniejszym wkładem z przodu (z dwóch możliwych orientacji mieszania) i dwunastą godziną skierowaną do góry.
 - **4d5)** Skewb jest mieszany z białą ścianą (jeżeli niemożliwe - najjaśniejszą) u góry i zieloną ścianą (jeżeli niemożliwe – najciemniejszą) z przodu po lewej.
- **4f)** Oficjalne algorytmy mieszające muszą być wygenerowane używając aktualnej wersji oficjalnego programu mieszającego (dostępny pod adresem www.worldcubeassociation.org/regulations/scrambles/)
- **4g)** Po pomieszaniu kostki, mieszacz musi się upewnić, że zrobił to poprawnie. Jeżeli nie, musi to poprawić (np. przez ułożenie kostki i pomieszanie jej ponownie).
 - **4g1)** Wyjątek: w przypadku 6x6x6, 7x7x7 i Megaminxa nie jest wymagane poprawianie źle pomieszanej kostki, według uznania Delegata WCA.

WYTYCZNE DODATKOWE

- **4b1+)** **PRZYPOMNIENIE** Delegat WCA nigdy nie może ponownie generować algorytmów mieszających w celu ich filtracji. Przykładowo, nie jest dozwolone oglądanie algorytmów mieszających dla zawodów i generowanie nowego zestawu w celu uzyskania „bardziej uczciwych” algorytmów mieszających.

- **4b2+) WYJAŚNIENIE** Generalnie, wszystkie algorytmy mieszające powinny być trzymane w sekrecie podczas zawodów i publikowane wszystkie razem po zawodach (patrz Punkt 1c3a). W niektórych przypadkach (np. rekord świata), zespół organizacyjny może poprosić o opublikowanie danego algorytmu mieszającego po zakończeniu rundy.
- **4b4+) DODATEK** Jest dozwolona zmiana orientacji kostki podczas przenoszenia jej ze stanowiska mieszaczy do miejsca układania, dopóki nikt nie próbuje wpłynąć na losowość orientacji kostki (patrz Punkt A2e1)
- **4d+) WYJAŚNIENIE** Niektóre kostki używają standardowego układu kolorów, z wyjątkiem czarnego, który zastąpił biały. W tym przypadku czarny jest najciemniejszym kolorem i nie może być traktowany jako biały.
- **4f+) ZALECENIE** Delegat WCA powinien wygenerować wystarczająco algorytmów mieszających dla całych zawodów z wyprzedzeniem, włącznie z algorytmami mieszającymi do dodatkowych ułożeń.
- **4f++) PRZYPOMNIENIE** Jeżeli Delegat WCA wygeneruje jakiegokolwiek dodatkowe algorytmy mieszające, musi je zachować (patrz Punkt 1c3a).

ARTYKUŁ 5: USZKODZENIA KOSTEK

- **5a)** Przykłady uszkodzeń kostek: element wypadł, element obrócony na swoim miejscu, oderwana śróbka/zaślepka/naklejka.
- **5b)** Jeżeli uszkodzenie kostki zdarzy się podczas ułożenia, zawodnik może naprawić uszkodzenie i kontynuować ułożenie, bądź zakończyć ułożenie.
 - **5b1)** Jeżeli zawodnik wybierze naprawę uszkodzenia, musi naprawić tylko wadliwą część. Narzędzia lub/i części z innych kostek nie mogą być użyte no naprawy kostki. Kara: dyskwalifikacja ułożenia (DNF).
 - **5b2)** Żadna naprawa kostki nie może dać zawodnikowi korzyści w układaniu kostki. Kara. Dyskwalifikacja ułożenia (DNF).
 - **5b3)** Dozwolone naprawy:
 - **5b3a)** Jeżeli jakiegokolwiek element wypadł, zawodnik może go włożyć z powrotem.
 - **5b3b)** Jeżeli po naprawie kostki, przed zakończeniem ułożenia zawodnik zauważy, że kostki nie da się ułożyć, może wyciągnąć i włożyć z powrotem maksymalnie 4 elementy w celu umożliwienia dokończenia ułożenia.
 - **5b3c)** Jeżeli kostki nie da się ułożyć, ponieważ jeden róg jest obrócony, zawodnik może obrócić ten róg bez rozbierania kostki.
 - **5b4)** Podczas fazy układania bez patrzenia (patrz Punkt B4), wszystkie naprawy muszą być wykonywane bez patrzenia. Kara: dyskwalifikacja ułożenia (DNF).
 - **5b5)** Jeżeli po zakończeniu ułożenia niektóre elementy kostki nie są na miejscu, lub nie są do końca włożone, stosuje się następujące zasady:
 - **5b5a)** Jeżeli jedna lub więcej części bez koloru jest naruszona, kostka jest uważana za ułożoną.
 - **5b5b)** Jeżeli jedna część z jedną kolorową stroną jest naruszona, kostka jest uważana za ułożoną.

- **5b5c)** Jeżeli więcej niż jedna część z jedną kolorową stroną jest naruszona, kostka jest uważana za nieułożoną (DNF).
- **5b5d)** Jeżeli jedna lub więcej elementów z więcej niż jedną kolorową stroną jest naruszona, kostka jest uważana za nieułożoną (DNF).
- **5b5e)** Punkty 5b5c i 5b5d wykluczają punkty 5b5a i 5b5b

WYTYCZNE DODATKOWE

- **5b5+)** **PRZYKŁAD** Przykłady elementów wypadniętych z kostki, które w rezultacie dają ułożoną kostkę: jedna zaślepka centra w 3x3x3, jeden center w większych kostkach, wewnętrzny element większej kostki.
- **5b5++)** **PRZYKŁAD** Przykłady elementów wypadniętych z kostki, które w rezultacie dają DNF: dwie zaślepki centrów w 3x3x3, dwa centry w większych kostkach, krawędź kostki 3x3x3, krawędź kostki 4x4x4 („wing”), jakakolwiek kombinacja dwóch elementów, które mają kolorowe strony.
- **5b5+++)** **PRZYKŁAD** Przykład elementu nie do końca dopasowanego, który w rezultacie daje ułożoną kostkę: center kostki 5x5 obrócony w miejscu.
- **5b5++++)** **PRZYKŁAD** Przykład części dopasowanych, ale nie do końca włożonych, które w rezultacie dają DNF: troszkę wyciągnięta krawędź 3x3x3.
- **5c+)** **PRZYPOMNIENIE** Jeżeli kostka zawodnika uszkodzi się, nie daje mu to prawa do dodatkowego ułożenia.

ARTYKUŁ 7: OTOCZENIE

- **7b)** Widzowie muszą pozostać co najmniej 1.5m od układających zawodników.
- **7c)** Szczególną uwagę należy zwrócić na oświetlenie. Oświetlenie powinno być neutralne, pozwalające zawodnikom na bezproblemowe rozróżnianie kolorów na kostkach.
- **7e)** W strefie zawodów obowiązuje zakaz palenia
- **7f)** Miejsce do układania:
 - **7f1)** Definicje:
 - **7f1a)** Stackmata(Stackmat): Stoper SpeedStacks Stackmat wraz z pełnowymiarową, kompatybilną matą.
 - **7f1b)** Mata(Mat): mata stackmaty.
 - **7f1c)** Stoper(Timer): Stoper SpeedStacks Stackmat, lub zwykły stoper ręczny dla dłuższych ułożeń.
 - **7f1d)** Powierzchnia(Surface): Płaska powierzchnia, na której leży Stackmata. Mata jest częścią powierzchni. Stoper nie jest częścią powierzchni.
 - **7f2)** Stoper musi być przymocowany do maty i umieszczony na powierzchni, ze stoperem na krawędzi maty bliższej zawodnikowi.

- **7f2a)** Wyjątek: przy układaniu stopami, Stackmata musi być położona bezpośrednio na podłodze. Stoper może być umieszczony na krawędzi maty dalszej zawodnikowi.
- **7h)** Miejsce zawodów musi posiadać strefę dla Zawodników.
 - **7h1)** Zespół organizacyjny może wymagać od zawodnika wywołanego do układania, aby został w strefie dla Zawodników aż ukończy wszystkie próby w rundzie.

WYTYCZNE DODATKOWE

- **7d+)** **DODATEK** Temperatura miejsca zawodów powinna wynosić między 21 a 25 stopni Celsjusza.
- **7f1a+)** **WYJAŚNIENIE** Pełnowymiarowa mata powinna mieć minimalne wymiary 30 cm (od lewej do prawej) na 25 cm (od przodu to tyłu)
- **7h2+)** **DODATEK** Zawodnicy w Strefie Dla Zawodników nie powinni być w stanie zobaczyć kostek zawodników na scenie.

ARTYKUŁ 8: ZAWODY

- **8a)** Oficjalne zawody WCA muszą:
 - **8a1)** Być zaakceptowane przez Zarząd WCA.
 - **8a2)** Przestrzegać Regulamin WCA.
 - **8a3)** Mieć obecnego wyznaczonego Delegata WCA
 - **8a4)** Być ogłoszone na stronie WCA co najmniej 2 tygodnie przed zawodami.
 - **8a6)** Być dostępne dla publiczności.
 - **8a7)** Używać oryginalnych stoperów SpeedStacks Stackmat (generacja 2, generacja 3 pro i generacja 4 pro) do mierzenia czasu.
 - **8a8)** Być otwarte dla każdego, kto chce wziąć w nich udział. Ograniczenia muszą być zaakceptowane przez Zarząd WCA i jasno opublikowane w czasie ogłaszania zawodów.
- **8f)** Jeżeli Regulamin WCA nie jest do końca przestrzegany na zawodach, Zarząd WCA może unieważnić ułożenia, których to dotyczy.

WYTYCZNE DODATKOWE

- **8a4+)** **ZALECENIE** Zmiany dotyczące maksymalnej ilości zawodników dopuszczonych do pierwszej rundy powinny być zrobione co najmniej miesiąc przed zawodami (patrz Punkt 9r3)
- **8a4++)** **ZALECENIE** Zawody powinny być ogłoszone z co najmniej miesięcznym wyprzedzeniem.
- **8a5+)** **ZALECENIE** Zawody powinny mieć co najmniej 12 zawodników.
- **8a7+)** **DODATEK** Organizatorzy powinni rozważyć modyfikacje stackmat aby stały się odporniejsze na częste incydenty, np zabezpieczyć przyciski stackmaty przed przypadkowymi

wciśnięciami, (za pomocą okrągłych nakładek na przyciski) lub usztywnić baterie w komorach bateryjnych.

ARTYKUŁ 9: KONKURENCJE

- **9a)** WCA zarządza zawodami w :
 - **9a1)** Kostkach znanych jako Kostka Rubika.
 - **9a2)** Innych kostkach manipulowanymi przez obracanie ścianek, szerzej znanych jako „twisty puzzles”.
- **9b)** Oficjalne konkurencje WCA i ich formaty to:
 - **9b1)** Kostka Rubika, 2x2x2, 4x4x4, 5x5x5, Clock, Megaminx, Pyraminx, Square-1, Skewb oraz Kostka Rubika Jedną Ręką.
 - **9b1a)** Formaty dla tych kostek to: „Best of X” (gdzie X to 1, 2, lub 3) i „Average of 5”.
 - **9b2)** Kostka Rubika Stopami, Fewest Moves, 6x6x6, 7x7x7.
 - **9b2a)** Formaty dla tych kostek to: „Best of X” (gdzie X to 1, 2, lub 3) i „Mean of 3”.
 - **9b3)** Kostka Rubika Bez Patrzenia, 4x4x4 Bez Patrzenia, 5x5x5 Bez Patrzenia oraz Kostka Rubika: Liczba Kostek Bez Patrzenia.
 - **9b3a)** Format dla tych kostek to „Best of X” (gdzie X to 1, 2, lub 3).
 - **9b3b)** Dla konkurencji Kostka Rubika Bez Patrzenia, WCA wyróżnia również format „Mean of 3” liczony na podstawie rund z formatem „Best of 3”.
- **9f)** Wyniki rund są mierzone następująco:
 - **9f1)** Wszystkie zmierzone czasy poniżej 10 minut są mierzone i obcinane do setnej sekundy. Wszystkie zmierzone średnie poniżej 10 minut są mierzone i zaokrąglane do setnej sekundy.
 - **9f2)** Wszystkie zmierzone czasy i średnie powyżej 10 minut są mierzone i zaokrąglane do sekundy.
 - **9f4)** Wynik jest zapisywany jako DNF (Did Not Finish) jeżeli ułożenie zostało zdyskwalifikowane, zakończone przed ułożeniem kostki, lub nieukończone.
 - **9f5)** Wynik jest zapisywany jako DNS (Did Not Start) jeżeli zawodnik może wystartować, ale z tego rezygnuje.
 - **9f6)** Dla rund z formatem „Best of X”, zawodnikowi przydziela się X prób. Miejsce zawodnika w rankingu ustalane jest na podstawie najlepszego ułożenia.
 - **9f7)** Dla rund z formatem „Best of X”, DNF lub DNS liczy się jako najgorszy wynik.
 - **9f8)** Dla rund z formatem „Average of 5”, zawodnikowi przydziela się 5 prób, z których najgorszy i najlepszy są odrzucane, a wynik to średnia arytmetyczna z pozostałych trzech wyników.
 - **9f9)** Dla rund z formatem „Average of 5”, dozwolony jest jeden DNF lub DNS i liczą się one jako najgorszy wynik. Jeżeli zawodnik w jednej rundzie ma więcej niż jeden DNF lub DNS, jego średnia to DNF.
 - **9f10)** Dla rund z formatem „Mean of 3”, zawodnikowi przydziela się 3 próby. Wynik to średnia arytmetyczna ze wszystkich 3 prób.
 - **9f11)** Dla rund z formatem „Mean of 3”, jeżeli zawodnik ma chociaż jeden DNF lub DNS, wynik to DNF.

- **9f12)** Dla rund z formatem „Best of X”, rankingi są ustalane na podstawie najlepszego wyniku danego zawodnika. Wyniki porównuje się według następujących zasad:
 - **9f12a)** Dla mierzonych ułożeń, „lepszy”, oznacza krótszy czas.
 - **9f12b)** Dla konkurencji Fewest Moves, „lepszy” oznacza mniejszą liczbę ruchów potrzebnych do ułożenia kostki.
 - **9f12c)** Dla konkurencji Kostka Rubika: Liczba Kostek Bez Patrzenia, rankingi są ustalane na podstawie równania: liczba kostek ułożonych minus liczba kostek nieułożonych. Im większa różnica, tym wynik jest lepszy. Jeżeli różnica jest mniejsza od 0, lub ułożona została tylko jedna kostka, wynikiem jest DNF. Jeżeli zawodnicy uzyskali taki sam wynik, ranking jest ustalany na podstawie czasu jaki zawodnicy potrzebowali na próbę. Im ten czas jest krótszy, tym wynik jest lepszy. Jeżeli zawodnicy osiągnęli taki sam wynik i taki sam czas, ranking jest ustalany na podstawie kostek nieułożonych, gdzie im mniej kostek, tym wynik jest lepszy.
- **9f13)** Dla rund z formatem „Mean of 3” lub „Average of 5”, ranking jest ustalany na podstawie średniej zawodników, gdzie im krótszy czas, tym wynik jest lepszy.
- **9f14)** Dla rund z formatem „Mean of 3” lub „Average of 5”, jeżeli zawodnicy osiągnęli taką samą średnią, ranking jest ustalany na podstawie najlepszego wyniku, gdzie im krótszy czas, tym wynik jest lepszy.
- **9f15)** Zawodnicy, którzy osiągnęli taki sam wynik w tej samej rundzie, dostają tę samą pozycję w rankingu.
- **9g)** Runda Kombinowana, składa się z dwóch faz, gdzie zawodnik kwalifikuje się do drugiej fazy, jeżeli w pierwszej osiągnął ustalony limit.
 - **9g2)** O tym, czy zawodnik kwalifikuje się do drugiej fazy decyduje pozycja w rankingu (najlepszych X zawodników), lub wynik w pierwszej fazie (wszyscy zawodnicy z najlepszym wynikiem poniżej X).
- **9i)** Wyniki oficjalnych zawodów WCA muszą być umieszczone w światowym rankingu WCA.
 - **9i1)** WCA wyróżnia następujące typy rekordów regionalnych: rekord narodowy, rekord kontynentalny oraz rekord świata.
 - **9i2)** Wszystkie wyniki z jednej rundy powinny odbyć się w tym samym dniu. Jeżeli rekord jest bity kilka razy w tym samym dniu, jedynie najlepszy wynik jest brany pod uwagę jako nowy rekord.
 - **9i3)** Jeżeli Regulamin WCA dla danej konkurencji zmienił się, stary rekord jest ważny aż zostanie pobity na nowych zasadach.
- **9j)** Każda konkurencja może być przeprowadzona maksymalnie raz podczas zawodów.
- **9k)** Wszyscy zawodnicy mogą brać udział we wszystkich konkurencjach na zawodach z wyjątkiem szczególnych przypadków zatwierdzonych przez Zarząd WCA.
- **9l)** Każda runda musi być zakończona zanim kolejna runda tej samej konkurencji się zacznie.
- **9m)** Konkurencje mogą mieć maksymalnie 4 rundy.
 - **9m1)** Konkurencje, w których udział bierze 99 lub mniej osób mogą mieć co najwyżej 2 podrundy
 - **9m2)** Konkurencje, w których udział bierze 15 lub mniej osób mogą mieć jedną podrundę
 - **9m3)** Konkurencje, w których udział bierze 7 lub mniej osób nie mogą mieć podrund.
- **9o)** Runda Kombinowana jest liczona jako jedna runda.

- **9p)** Jeśli konkurencja ma kilka rund, to:
 - **9p1)** Co najmniej 25% zawodników musi być wyeliminowanych między rundami.
 - **9p2)** Zawodnicy, którzy awansują do kolejnej rundy są ustalani na podstawie limitu zawodników, lub limitu czasowego z poprzedzającej rundy.
 - **9p3)** Jeżeli zakwalifikowany zawodnik wycofuje się z udziału w danej rundzie, może być zastąpiony przez innego zawodnika, który w rankingu poprzedniej rundy był najbliższej kwalifikacji.
- **9s)** Każda runda każdej konkurencji musi mieć limit czasowy (patrz punkt A1a).

WYTYCZNE DODATKOWE

- **9b+)** **DODATEK** Jeżeli możliwe, preferowany format finałów to „Average of 5” lub „Mean of 3”.
- **9b++)** **DODATEK** Inne konkurencje niż wymienione w Punkcie 9b mogą być prowadzone podczas zawodów, ale będą uważane jako nieoficjalne i co za tym idzie, nie będą uwzględnione w oficjalnych wynikach z zawodów.
- **9b3b+)** **WYJAŚNIENIE** „Mean of 3” nie wpływa na pozycję zawodnika w rankingu rundy z formatem „Best of 3”. WCA bierze pod uwagę ten wynik całkowicie poza formatem zawodów.
- **9f1+)** **PRZYKŁAD** Jeżeli wyświetlacz pokazuje czas 12.678, wpisywany czas to 12.67 (odrzucaamy trzecie miejsce po przecinku). Sędzia może wpisać czas z dokładnością do tysięcznych sekundy (oraz pamiętać o dokładności w liczeniu kar), dopóki rejestrator wyników sam wyrzuci trzecią cyfrę po przecinku.
- **9f4+)** **WYTŁUMACZENIE** Wynik ułożenia to DNF wtedy, gdy zawodnik rozpoczął ułożenie przez zasygnalizowanie gotowości (patrz Punkt A3b2), ale zostało ono zdyskwalifikowane.
- **9f5+)** **WYJAŚNIENIE** Wynik ułożenia to DNS wtedy, gdy zawodnik był zdolny do rozpoczęcia ułożenia, ale nie zrobił tego (patrz Punkt A3b2). Jeżeli zawodnik nie zakwalifikował się do ułożenia (np. w Rundzie Kombinowanej), nie ma żadnego wyniku.
- **9q+)** **ZALECENIE** Konkurencje i rundy powinny mieć co najmniej 2 zawodników.

ARTYKUŁ 10: POZYCJA UŁOŻONA

- **10b)** Pod uwagę brana jest tylko sytuacja w której kostka leży po zatrzymaniu timera.
- **10c)** Po zakończeniu próby, kostka może leżeć w dowolnej orientacji.
- **10d)** Wszystkie części kostki muszą być do niej w pełni przymocowane na swoich miejscach. Wyjątek: patrz Punkt 5b5.
- **10e)** Kostka jest ułożona, kiedy wszystkie kolorowe części są połączone z innymi o tym samym kolorze, a dopasowanie ścianek mieści się w poniższych limitach:
 - **10e1)** Dla każdych dwóch przylegających części (np. dwie równoległe, przylegające do siebie warstwy kostki) kostki, jeżeli są niedopasowane

bardziej, niż limit dopuszczony w Punkcie 10f, uważa się, że do ułożenia kostki brakuje jednego ruchu (patrz „Outer Block Turn Metric” w Artykule 12).

- **10e2)** Jeżeli nie potrzeba kolejnych ruchów do ułożenia kostki, jest ona uważana za ułożoną i nie przyznaje się kary.
- **10e3)** Jeżeli potrzeba jednego ruchu do ułożenia kostki, jest ona uważana za ułożoną, ale przyznaje się karę dwóch sekund (+2).
- **10e4)** Jeżeli potrzeba więcej niż jednego ruchu do ułożenia kostki, jest ona uważana za nieułożoną. Kara DNF.
- **10f)** Limity akceptowalnych niedopasowań kostki:
 - **10f1)** Kostki NxNxN: maksymalnie 45 stopni.
 - **10f2)** Megaminx: maksymalnie 36 stopni.
 - **10f3)** Pyraminx i Skewb: maksymalnie 60 stopni.
 - **10f4)** Square-1: maksymalnie 45 stopni (U/D), lub 90 stopni (/)
- **10h)** Łamigłówki niewymienione w tym artykule, są sędziowane zgodnie ze statusem ułożenia, przyjętym w ogólnych założeniach danej łamigłówki.
 - **10h1)** Clock jest ułożony wtedy, kiedy wszystkie 18 wewnętrznych zegarów wskazuje na godzinę 12.

WYTYCZNE DODATKOWE

- **10f+)** **WYTŁUMACZENIE** Limity niedopasowania zostały ustalone tak, aby pokazywały naturalną granicę między jedną pozycją kostki (bez kary), a pozycją wymagającą jednego ruchu.

ARTYKUŁ 11: INCYDENTY

- **11a)** Incydenty zakładają:
 - **11a1)** Niepoprawne przeprowadzenie procedur konkurencji przez oficjłów, lub zawodników
 - **11a2)** Zamieszanie lub zakłócenia w miejscu zawodów (np. alarm przeciwpożarowy, awaria prądu)
 - **11a3)** Awaria sprzętu.
- **11b)** Jeżeli incydent ma miejsce, Delegat określa bezstronny i właściwy sposób działania.
- **11c)** Jeżeli Regulamin WCA nie jest do końca jasny, lub jeżeli dany incydent nie został wzięty pod uwagę w Regulaminie WCA, Delegat WCA musi podjąć decyzję opartą na zasadzie fair-play.
- **11e)** Jeżeli incydent ma miejsce podczas oficjalnego ułożenia, Delegat WCA może przydzielić zawodnikowi dodatkowe ułożenie, zastępujące te, podczas którego miał miejsce incydent. Aby być upoważnionym do dodatkowego ułożenia, zawodnik musi się zwrócić do sędziego i Delegata WCA słownie lub na piśmie w czasie incydentu, przed zakończeniem ułożenia. Nie jest to jednak gwarancja uzyskania dodatkowego ułożenia.

- **11e1)** Jeżeli zawodnikowi zostało przydzielone dodatkowe ułożenie, kostka musi być pomieszczona innym algorytmem mieszającym. Algorytm mieszający musi być wygenerowany używając aktualnego programu mieszającego (patrz Punkt 4f).
- **11e2)** Jeżeli zawodnikowi zostało przydzielone dodatkowe ułożenie, w pierwszej kolejności musi dokończyć pozostałe zaplanowane ułożenia, dopiero wówczas ułożenia dodatkowe. Wyniki uzyskane w dodatkowych próbach, powinny wymienić wyniki pierwotnych prób, w których doszło do incydentu. (w kolejności rosnącej)
- **11e3)** Jeżeli nie jest jasne czy dany incydent powinien zakończyć się dodatkowym ułożeniem, zawodnik może zostać poproszony o wykonanie prowizorycznej dodatkowej próby. Wynik ten zostanie uznany tylko w przypadku potwierdzenia, że dodatkowe ułożenie było uzasadnione. (np. po decyzji WCA)
- **11f)** Decyzje o incydencie mogą być wsparte materiałem wideo lub analizą fotografii, według uznania Delegata WCA.

WYTYCZNE DODATKOWE

- **11e+)** **WYJAŚNIENIE** Ponieważ odwołanie się nie jest gwarancją sukcesu (uzyskania dodatkowego ułożenia), zawodnik może zostawić włączony stoper i w razie potrzeby kontynuować ułożenie.
- **11e1+)** **PRZYPOMNIENIE** Dodatkowa próba musi być pomieszczona niezmodyfikowanym algorytmem mieszającym, wygenerowanym przez oficjalny program mieszający. (Patrz Punkt 4f, wytyczne dodatkowe 4f+)
- **11e2+)** **DODATEK** Jeżeli w dodatkowej próbie wystąpi kolejny incydent upoważniający zawodnika do otrzymania kolejnej dodatkowej próby, zawodnik wykonuje kolejne ułożenia, aż wymieni pierwotnie zaplanowane ułożenie wymagające poprawy.
- **11e2++)** **PRZYKŁAD** Przypuśćmy, że zawodnik ma 5 pierwotnie zaplanowanych ułożeń, a 2 próbie wystąpił incydent, za który przysługuje dodatkowe ułożenie. Zawodnik od razu wykonuje dodatkową próbę wymieniając 2 ułożenie. Jeżeli później wystąpi kolejny incydent, należy rozwiązać go w podobny sposób.

ARTYKUŁ 12: NOTACJA

- **12a)** Notacja dla łamiętek z grupy $N \times N \times N$
 - **12a1)** Ruchy ścianami
 - **12a1a)** Zgodnie z ruchem wskazówek zegara, 90 stopni: F (Przednia ściana), B (Tylna ściana), R (Prawa ściana), L (Lewa ściana), U (Górna ściana), D (Dolna ściana).
 - **12a1b)** Odwrotnie do ruchu wskazówek zegara, 90 stopni: F', B', R', L', U', D'.
 - **12a1c)** Ruchy o 180 stopni: F2, B2, R2, L2, U2, D2.

- **12a2)** Ruchy blokami zewnętrznymi (Zewnętrzna warstwa plus warstwa wewnętrzna przylegająca do niej; n oznacza łączną liczbę poruszanych warstw, n jest pomijane w przypadku 2 warstw.
 - **12a2a)** Zgodnie z ruchem wskazówek zegara, 90 stopni: nFw, nBw, nRw, nLw, nUw, nDw
 - **12a2b)** Odwrotnie do ruchu wskazówek zegara, 90 stopni: nFw', nBw', nRw', nLw', nUw', nDw'.
 - **12a2c)** Ruchy o 180 stopni: nFw2, nBw2, nRw2, nLw2, nUw2, nDw2.
- **12a3)** zasady system liczenia ruchów zewnętrznych bloków (OBTM):
 - **12a3a)** W konkurencji 3x3x3 Fewest Moves, każdy ruch zewnętrznym blokiem jest liczony jako jeden ruch.
 - **12a3b)** Każdy ruch rotacyjny liczony jest jako 0 ruchów.
- **12b)** Ruchy rotacyjne dla wszystkich łamigłówek z grupy NxNxN
 - **12b1)** Zgodnie z ruchem wskazówek zegara, 90 stopni: [f] lub z, [b] lub z', [r] lub x, [l] lub x', [u] lub y, [d] lub y'
 - **12b2)** Odwrotnie do ruchu wskazówek zegara, 90 stopni: [f'] lub z', [b'] lub z, [r'] lub x', [l'] lub x, [u'] lub y', [d'] lub y.
 - **12b3)** Ruchy o 180 stopni: [f2] lub z2, [b2] lub z2, [r2] lub x2, [l2] lub x2, [u2] lub y2, [d2] lub y2.
- **12c)** Notacja do łamigłówki Square-1
 - **12c1)** Ruchy wykonujemy trzymając po lewej stronie za jedną z dwóch najmniejszych części środkowej warstwy.
 - **12c2)** (x, y) oznacza: przekręcenie górnej warstwy x razy 30 stopni zgodnie z ruchem wskazówek zegara, przekręcenie dolnej warstwy y razy 30 stopni zgodnie z ruchem wskazówek zegara.
 - **12c3)** „/'” oznacza: przekręcenie prawej połowy łamigłówki o 180 stopni.
- **12d)** Notacja do łamigłówki Megaminx
 - **12d1)** Ruchy ścianami
 - **12d1a)** Zgodnie z ruchem wskazówek zegara, 72 stopnie: U (Górna ściana)
 - **12d1b)** Odwrotnie do ruchu wskazówek zegara, 72 stopnie: U' (Górna ściana)
 - **12d2)** Inne ruchy wykonywane z zachowaniem 3 nienaruszonych elementów po lewej, górnej stronie łamigłówki
 - Ruch całej łamigłówki o 144 stopnie, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, z zachowaniem bloczka 3 elementów na górnej ścianie po lewej stronie. R++ (Ruch pionowy) D++ (Ruch poziomy)
 - Ruch całej łamigłówki o 144 stopnie, odwrotnie do ruchu wskazówek zegara, z zachowaniem bloczka 3 elementów na górnej ścianie po lewej stronie. R-- (Ruch pionowy) D-- (Ruch poziomy)
- **12e)** Notacja do łamigłówki Piraminx
 - **12e1)** Łamigłóvkę trzymamy tak aby dolna ściana była ustawiona poziomo a przednia ściana zwrócona do osoby trzymającej łamigłóvkę.
 - **12e2)** Zgodnie z ruchem wskazówek zegara, 120 stopni: U (górne dwie warstwy), L (Dwie warstwy po lewej stronie), R (Dwie warstwy po prawej stronie), B (Dwie tylne warstwy), u (górny wierzchołek), l (lewy wierzchołek), r (prawy wierzchołek), b (tylni wierzchołek)

- **12e3)** Odwrotnie do ruchu wskazówek zegara, 120 stopni: U' (górne dwie warstwy), L' (Dwie warstwy po lewej stronie), R' (Dwie warstwy po prawej stronie), B' (Dwie tylne warstwy), u' (górny wierzchołek), l' (lewy wierzchołek), r' (prawy wierzchołek), b' (tylni wierzchołek)
- **12g)** Notacja do łańcuchówki Clock
 - **12g1)** Łańcuchówkę trzymamy tak aby na górze była godzina 12 oraz.....
 - **12g2)** Ruchy pinami do góry: UR (Górny prawy), DR (Dolny prawy), DL (Dolny lewy), UL (Górny lewy), U (oba górne), R (oba prawe), D (oba dolne), L (oba lewe), ALL (Wszystkie)
 - **12g3)** Obrót pokrętkiem znajdującym się obok wypchniętego pina oraz następane wciśnięcie wszystkich pinów: X+ (X ruchów zgodnych z ruchem wskazówek zegara), X- (X ruchów odwrotnie do ruchu wskazówek zegara).
 - **12g4)** Obracanie całej łańcuchówki, tak aby na górze pozostała godzina 12 oraz następane wciśnięcie wszystkich pinów: y2
- **12h)** Notacja do łańcuchówki Skewb
 - **12h1)** Łańcuchówkę trzymamy tak aby były w pełni widoczne trzy ściany, a górna ściana była na górze kostki.
 - **12h2)** Zgodnie z ruchem wskazówek zegara, 120 stopni: R (Warstwa wokół najdalszego widocznego wierzchołka po prawej-dolnej stronie), U (Warstwa wokół najdalszego widocznego górnego wierzchołka), L (Warstwa wokół najdalszego widocznego wierzchołka po lewego-dolnej stronie) , B (Warstwa wokół niewidocznego, tylnego wierzchołka).
 - **12h3)** Odwrotnie do ruchu wskazówek zegara, 120 stopni: R' (Warstwa wokół najdalszego widocznego wierzchołka po prawej-dolnej stronie), U' (Warstwa wokół najdalszego widocznego górnego wierzchołka), L' (Warstwa wokół najdalszego widocznego wierzchołka po lewego-dolnej stronie) , B' (Warstwa wokół niewidocznego, tylnego wierzchołka).

WYTYCZNE DODATKOWE

- **12c2+)** **DODATEK** Licząc ruchy podczas przesunięć na koniec ułożenia, x oraz y są traktowane oddzielnie. Przykład (5,1) uważane jest za jedno przesunięcie, (5,5) uważane jest za dwa przesunięcia

- **A1)** Układając na czas należy przestrzegać następujących procedur:
 - **A1a)** Zespół organizacyjny musi ustalić limity czasowe dla wszystkich rund konkurencji.
 - **A1a1)** Domyślnym limitem czasowym na ułożenie jest 10 minut, jednak zespół organizacyjny może ogłosić mniejszy lub większy limit czasowy dla ułożenia.
 - **A1a2)** Można stosować limity kumulowane (np. 3 ułożenia o skumulowanym limicie 20 min) Czas próby zakończonej DNF, również wlicza się do limitu kumulowanego.
 - **A1a3)** W każdej rundzie, wszelkie limity muszą być ogłoszone przed startem rundy oraz nie powinny być zmieniane w trakcie jej trwania. Decyzję o zmianie limitów podejmuje delegat WCA, po dokładnym zbadaniu zasadności oraz uczciwości takiej zmiany.
 - **A1a4)** Zawodnik musi zakończyć każde ułożenie w limicie czasowym. Jeżeli zawodnik przekroczy limit czasowy w ułożeniu / rundzie, sędzia natychmiast przerywa próbę i zapisuje wynik jako DNF. Wyjątek: 3x3x3 Multiblindfolded (Zobacz punkt H1b1)
 - **A1a5)** O tym czy ułożenie mieści się w wyznaczonym limicie, decyduje finalny czas ułożenia z doliczonymi wszystkimi przyznanymi karami. Wyjątek: 3x3x3 Multiblindfolded (Zobacz punkt H1b1)
 - **A1b)** Jeżeli limit ułożenia jest większy niż 10 min, do pomiaru czasu ułożenia używany jest stoper ręczny.
 - **A1b1)** W konkurencjach z preinspekcją, poza stoperem ręcznym dodatkowo musi być używany Stackmat. W konkurencjach bez preinspekcji, w których zawodnik spodziewa się przekroczenia 10 minut, stackmat nie jest obowiązkowy.
 - **A1b2)** Jeżeli dostępny jest czas z timera, wówczas on pierwszy brany jest pod uwagę. W innym wypadku pod uwagę brany osiągnięty czas ze stopera ręcznego.
 - **A1c)** Zawodnik biorący udział w konkurencji musi być w stanie spełnić jej wymagania. (Np. Musi potrafić ułożyć daną łamigłówkę). Zawodnikowi nie wolno startować z zamierzeniem DNF, lub z celową intencją słabego wyniku. Kara: Dyskwalifikacja ułożenia (DNF) lub dyskwalifikacja z konkurencji za decyzją delegata WCA.
- **A2)** Mieszanie
 - **A2a)** Po wezwaniu do układania, zawodnik musi dostarczyć ułożoną kostkę do strefy mieszaczy. Następnie udaje się do poczekalni, gdzie czeka, aż zostanie wezwany do startu.
 - **A2b)** Mieszanie, mieszają kostki zgodnie z artykułem 4
 - **A2b1)** W konkurencji Square-1, zespół organizacyjny może zdecydować o dopuszczeniu wsunięcia cienkiego przedmiotu w łamigłówkę aby zabezpieczyć ją przed przypadkowymi ruchami przed rozpoczęciem ułożenia. Jeżeli taka decyzja zapadnie musi to zostać ogłoszone przed startem konkurencji.

- **A2c)** Zawodnik nie może mieć kontaktu wzrokowego z kostką od momentu rozpoczęcia mieszania do czasu rozpoczęcia preinspekcji.
 - **A2c1)** Mieszacz umieszcza przykrywkę nad wymieszaną kostką tak, aby żaden element łamigłówki nie był widoczny dla zawodników ani widzów. Przykrywka pozostaje nad kostką do czasu rozpoczęcia ułożenia.
- **A2d)** Sędzia odbierający kostkę od mieszacza powinien sprawdzić poprawność wymieszania kostki. W przypadku wątpliwości zgłasza je mieszaczowi, który dokładnie sprawdza poprawność wymieszania.
 - **A2d1)** Zespół organizacyjny może wymagać od mieszacza dodatkowego sprawdzenia poprawności wymieszania. (Np. podpisywanie poszczególnych ułożeń na karcie startowej lub wyznaczenie dodatkowej osoby kontrolującej mieszaczy).
- **A2e)** Sędzia umieszcza kostkę na macie w losowej orientacji upewniając się przy tym, że kostka jest całkowicie zakryta.
 - **A2e1)** Zawodnik nie może prosić sędziego o ustawienie określonej orientacji kostki pod przykrywką. Sędzia nie może w żaden sposób wpływać na orientację kostki pod przykrywką.
- **A3) Preinspekcja**
 - **A3a)** Zawodnik może obejrzeć kostkę przed każdym ułożeniem.
 - **A3a1)** Zawodnik ma maksymalnie 15 sekund na obejrzenie kostki i rozpoczęcie ułożenia.
 - **A3b)** Sędzia odpowiada za włączenie timera oraz jeżeli to potrzebne zresetowanie poprzedniego wyniku. Sędzia odpowiada również za przygotowanie stopera mierzącego preinspekcje.
 - **A3b1)** Jeżeli sędzia widzi gotowość zawodnika do startu, zadaje pytanie „GOTOWY?”. Zawodnik ma około 1 minuty na przygotowanie się do ułożenia od momentu wezwania do startu. Jeżeli po tym czasie nie będzie gotowy sędzia może przyznać „DNS”
 - **A3b2)** Zawodnik potwierdza gotowość do startu, po czym sędzia odkrywa kostkę rozpoczynając jednocześnie pomiar preinspekcji.
 - **A3c)** Zawodnik może podnieść kostkę w trakcie preinspekcji.
 - **A3c1)** Zawodnik nie może wykonywać żadnych ruchów w trakcie preinspekcji. Kara: Dyskwalifikacja ułożenia (DNF)
 - **A3c2)** Jeżeli łamigłówka nie jest w pełni wyrównana, zawodnik może wyrównać przesunięcie z zachowaniem wymogów punktu 10f.
 - **A3c3)** Zawodnik może zresetować timer przed rozpoczęciem ułożenia.
 - **A3c4)** W konkurencji Square-1: jeżeli łamigłówka jest zabezpieczona dodatkowym przedmiotem wprowadzonym przez zespół organizacyjny, (Patrz punkt A2b1) zawodnik może go usunąć w trakcie preinspekcji.
 - **A3d)** Pod koniec preinspekcji zawodnik odkłada kostkę na macie w dowolnej orientacji. Kara za odłożenie kostki poza matę: Kara czasowa (+2 sekundy)
 - **A3d1)** Kostka nie może leżeć na timerze. Kara: Kara czasowa (+2 sekundy)
 - **A3d2)** Po upływie 8 sekund preinspekcji sędzia mówi „8 SEKUND”
 - **A3d3)** Po upływie 12 sekund preinspekcji sędzia mówi „12 SEKUND”
- **A4) Rozpoczęcie ułożenia**

- **A4b)** Zawodnik aktywuje licznik poprzez położenie palców na czujnikach timera. Dłonie zawodnika muszą być skierowane w dół oraz położone na timerze od strony zawodnika. Kara: Kara czasowa (+2 sekundy)
 - **A4b1)** Zawodnik nie może dotykać kostki pomiędzy zakończoną preinspekcją, a początkiem ułożenia. Kara: Kara czasowa (+2 sekundy)
- **A4d)** Po aktywacji licznika zawodnik czeka na zielone światło, po czym odrywając ręce od czujników rozpoczyna pomiar ułożenia.
 - **A4d1)** Zawodnik musi rozpocząć ułożenie w ciągu 15 sekund od rozpoczęcia preinspekcji. Kara: Kara czasowa (+2 sekundy)
 - **A4d2)** Zawodnik musi rozpocząć ułożenie w ciągu 17 sekund od rozpoczęcia preinspekcji. Kara: Dyskwalifikacja ułożenia (DNF)
 - **A4d3)** Jeżeli do pomiaru używany jest stoper ręczny, sędzia rozpoczyna pomiar równocześnie z zawodnikiem rozpoczynającym ułożenie.
- **A4e)** Kary czasowe za rozpoczęcie ułożenia kumulują się.
- **A5) Podczas ułożenia**
 - **A5a)** Podczas preinspekcji oraz układania zawodnik nie może kontaktować się z żadną osobą poza sędzią. Kara: Dyskwalifikacja ułożenia (DNF)
 - **A5b)** Podczas preinspekcji oraz układania zawodnik nie może otrzymać żadnej pomocy od osób trzecich ani przedmiotów innych niż powierzchnia, na której układa (Patrz punkt 2i)
- **A6) Zatrzymywanie ułożenia**
 - **A6a)** Zawodnik zatrzymuje ułożenie poprzez puszczenie łamigłównki i zatrzymanie timera.
 - **A6a1)** Jeżeli używany jest stoper ręczny, zawodnik kończy ułożenie wypuszczając łamigłównkę i wyraźnie informując sędziego, że zakończył próbę. Sędzia zatrzymuje stoper natychmiast po sygnale zawodnika.
 - **A6a2)** Jeżeli używany jest stoper ręczny, domyślnym sygnałem zakończenia ułożenia jest puszczenie łamigłównki oraz płaskie ułożenie rąk na powierzchni, dłońmi do domu. Zawodnik i sędzia, przed ułożeniem mogą ustalić inny znak zakończenia ułożenia.
 - **A6b)** Zawodnik odpowiada za prawidłowe zatrzymanie timera.
 - **A6b1)** Jeżeli timer zatrzyma się przed zakończeniem ułożenia i pokazuje czas poniżej 0,06, wówczas zawodnik otrzymuje dodatkowe ułożenie. Zawodnik traci prawo do dodatkowego ułożenia jeżeli delegat stwierdzi, że zawodnik celowo zatrzymał timer w taki sposób.
 - **A6b2)** Jeżeli timer zatrzyma się przed zakończeniem ułożenia i pokazuje czas 0,06 lub wyższy, wówczas ułożenie zostaje zdyskwalifikowane (DNF). Wyjątek: Jeżeli zawodnik zademonstruje, że timer jest uszkodzony, delegat może przyznać dodatkowe ułożenie.
 - **A6c)** Zawodnik musi całkowicie wypuścić łamigłównkę z rak przed zatrzymaniem timera. Kara: Kara czasowa (+2 sekundy)
 - **A6d)** Zawodnik musi zatrzymać ułożenie używając wewnętrznych części obu dłoni, układając je płasko na czujnikach timera. Kara: Kara czasowa (+2 sekundy)

- **A6e)** Zawodnik nie może dotykać łamigłówek dopóki sędzia nie sprawdzi poprawności ułożenia. Kara: Dyskwalifikacja ułożenia (DNF) Wyjątek: Jeżeli żaden ruch nie został wykonany, sędzia może zamienić dyskwalifikację na karę czasową (+2 sekundy)
- **A6f)** Zawodnik nie może zresetować timera dopóki sędzia nie zapisze wyniku na karcie startowej. Kara: Dyskwalifikacja ułożenia (DNF) w gestii sędziego.
- **A6g)** Sędzia decyduje czy ułożenie jest poprawne. Podczas sprawdzania poprawności ułożenia nie może dotykać łamigłówek. Wyjątek: konkurencja Clock, sędzia musi podnieść łamigłówkę aby sprawdzić drugą stronę.
- **A6h)** W przypadku sporu na temat ruchów czy przekreśleń, nie mogą one zostać naprawione do czasu rozstrzygnięcia sporu.
- **A6i)** Kary za zatrzymywanie ułożenia kumulują się.
- **A7) Zapisywanie wyników**
 - **A7a)** Sędzia ustnie informuje zawodnika o osiągniętym wyniku.
 - **A7a1)** Jeżeli sędzia uważa, że łamigłówka jest rozwiązana mówi: "OK".
 - **A7a2)** Jeżeli sędzia decyduje o przyznaniu kary mówi: „KARA”
 - **A7a3)** Jeżeli sędzia decyduje o dyskwalifikacji mówi: „DNF”
 - **A7b)** Sędzia zapisuje wynik na karcie startowej.
 - **A7b1)** Jeżeli zostały przyznane kary, sędzia zapisuje widoczny na wyświetlaczu wynik razem ze wszystkimi karami. Należy to zrobić według poniższego wzoru: „X + T + Y = F, gdzie X to suma kar przed i w trakcie startu, T to widoczny na timerze wynik, Y to suma kar w trakcie i po ułożeniu, a F to wynik końcowy po zsumowaniu. Jeżeli nie wystąpiły kary X lub Y (0) wówczas sędzia pomija to miejsce. (np. 2 + 17.65 + 2 = 21,65 lub 17,65 + 2 = 19.65).
 - **A7c)** Sędzia oraz zawodnik muszą za każdym razem sprawdzić poprawność zapisanego wyniku, po czym podpisać kartę startową aby zatwierdzić poprawność, kompletność oraz czytelność wyniku. Ta procedura kończy ułożenie.
 - **A7c1)** Jeżeli zawodnik lub sędzia odmawia akceptacji i podpisu karty startowej, delegat WCA musi rozwiązać spór.
 - **A7c2)** Zawodnik nie może podpisać ułożenia na karcie startowej zanim sędzia nie zapisze pełnego wyniku. Jeżeli zawodnik podpisze ułożenie przed startem ułożenia lub przed zapisaniem wyniku, traci ułożenie a wynik uważany jest za (DNS).
 - **A7f)** Jeżeli karta zawodnicza w danej rundzie jest wypełniona, wówczas sędzia znosi ją do rejestratora wyników.
 - **A7)** W przypadku incydentów spowodowanych brakiem doświadczenia początkujących zawodników, delegat WCA może zdecydować o przyznaniu dodatkowego ułożenia.

WYTYCZNE DODATKOWE

- **A1a2+) DODATEK** W przypadku limitu kumulowanego, sędzia zapisując wynik DNF, na karcie startowej zapisuje w nawiasie również osiągnięty czas np. „DNF (1:02.27)”

- **A1a2++) WYJAŚNIENIE** Limity kumulowane mogą być stosowane w pojedynczej konkurencji jak również w kombinacjach konkurencji.
- **A1a2+++)** **WYJAŚNIENIE** Jeżeli w przypadku limitów kumulowanych, limit został osiągnięty, wszystkie pozostające próby wpisywane są jako DNS (Did Not Start).
- **A1a3+)** **PRZYPOMNIENIE** Zespół organizacyjny oraz delegat WCA, muszą pamiętać, że limity czasowe mają wpływ na strategię zawodników (np. szczególny nacisk na 2 pierwsze ułożenia w nadziei o osiągnięcie limitu w konkurencjach kombinowanych). Zmiana limitów czasowych po rozpoczęciu konkurencji może być demotywuująca i niesprawiedliwa.
- **A1a4+)** **PRZYPOMNIENIE** Jeżeli zawodnikowi przez przypadek pozwolono przekroczyć limit czasowy, wówczas należy ponownie zastosować limit z mocą wsteczną, a zawodnik, sędzia oraz delegat WCA, muszą być o tym poinformowani. (Patrz punkt 1g2) Sędzia zawsze musi wiedzieć, jaki jest limit czasowy w danej próbie (zwłaszcza w sytuacji, kiedy może on zależeć od poprzednich wyników w konkurencjach z limitem kumulowanym).
- **A1c+)** **WYJAŚNIENIE** Delegaci, używając własnej rozważki powinni zapobiegać sytuacjom, w których zawodnicy w znaczący sposób źle wpływają na zawody (np. marnowanie czasu lub zasobów). Zawodnicy nie powinni być dyskwalifikowani za „słaby” wynik jeżeli układają zgodnie z własnymi możliwościami.
- **A2c1+)** **PRZYPOMNIENIE** W przeszłości karty startowe służyły do zasłaniania kostki, pozostawiając kilka stron odstłoniętych. Dzisiaj jest to zabronione.
- **A3c3+)** **WYJAŚNIENIE** Zawodnik może zresetować timer przed/ w trakcie preinspekcji, jeżeli sędzia przypadkowo zapomniał to zrobić. Jednak obowiązkiem sędziego jest sprawdzenie czy timer został zresetowany (patrz punkt A3b). Jeżeli zawodnik próbuje wystartować na timerze, którego sędzia nie zresetował (mowa o sytuacji, w której zawodnik wykonał preinspekcję, przytrzymał ręce na zegarze właściwą długość czasu, po czym wystartował i przekręcił kostkę), wówczas takie ułożenie powinno zostać wymienione dodatkową próbą, za zgodą delegata WCA.
- **A3c4+)** **WYJAŚNIENIE** Jeżeli zarządzono wykorzystanie cienkiego przedmiotu blokującego, sędzia nie może go usuwać za zawodnika.
- **A3c4++)** **WYJAŚNIENIE** Zawodnik może usunąć obiekt blokujący podczas ułożenia, jeżeli nie zrobił tego w preinspekcji. (np. zapomniał)
- **A5b+)** **WYJAŚNIENIE** Podczas preinspekcji oraz układania zawodnik może dotykać kostkę dowolną częścią ciała. Wyjątki: Układanie jedną ręką ora stopami. (Patrz punkt D1b oraz punkt D1b)
- **A6b+)** **WYTŁUMACZENIE** Sędziowska wartość 0,06 sekundy została wybrana w celu usystematyzowania nieprawidłowości timera Stackmats.
- **A6f+)** **WYJAŚNIENIE** Jeżeli zawodnik zresetuje zegar przed zapisaniem wyniku, sędzia nie może bazować na pamięci, filmach ani zdjęciach. Ułożenie musi zostać zdyskwalifikowane (DNF)
- **A6g+)** **DODATEK** Kiedy sędzia jest w trakcie oceny poprawności ułożenia w kwestii niedokręcenia, nie może dotykać łamigłówek.
- **A7c+)** **DODATEK** Jeżeli podpisany przez zawodnika wynik jest nieczytelny, wówczas należy go domyślnie interpretować w najgorszy sposób. (np. „1:05” powinno zostać poprawione na „1:05.99”, „25.X3 powinno zostać zamienione na 25.73 jeżeli zastanawiamy się między 1 a 7.) Biorąc pod uwagę, że Display firmy Speedstack pokazuje X:0Y.ss jako X:Y.ss, brakującą cyfrę

traktujemy jako pierwszą od lewej (1:2.27 traktujemy jako 1:02.27). Sędzia który zapisał dwuznaczny wynik może zostać poproszony o wyjaśnienia za decyzją rejestratora wyników.

- **A7g+** **PRZYKŁAD** Przykłady przewinień za które początkujący zawodnicy mogą otrzymać dodatkowe ułożenie: wystartowanie bez zielonego światła, niewłaściwe startowanie oraz zatrzymywanie timera, przekroczenie czasu preinspekcji wynikające z nieznamomości procedur startowych, lub inne kary czasowe.
- **A7g++** **WYJAŚNIENIE** Nie mogą być uchylane indywidualne kary dla niedoświadczonych zawodników. Należy przyznać pełne dodatkowe ułożenie.
- **A7g+++** **ZALECENIE** Delegat WCA musi zachować szczególną uwagę przydzielając nowemu zawodnikowi więcej niż jedno dodatkowe ułożenie. Jeżeli przydzielone jest więcej niż jedno dodatkowe ułożenie muszą one być przyznane za różne rodzaje incydentów.

ARTYKUŁ B: UKŁADANIE BEZ PATRZENIA

- **B1)** Standardowe procedury szybkiego układania (opisane w artykule A) mają tutaj zastosowanie. Dodatkowe przepisy, które zastępują procedury artykułu A, są opisane poniżej.
 - **B1a)** Nie występuje preinspekcja.
 - **B1b)** Zawodnicy muszą mieć własne opaski.
- **B2)** Start ułożenia
 - **B2a)** Sędzia resetuje zegar oraz zadaje pytanie: „JESTEŚ GOTOWY?”, zgodnie z punktem A3b1. Zawodnik musi być gotowy do rozpoczęcia ułożenia w ciągu minuty od wezwania przez sędziego. Za decyzją sędziego zawodnik może otrzymać (DNS) za niestawienie się w określonym czasie.
 - **B2b)** Zawodnik aktywuje licznik poprzez położenie palców na czujnikach timera. Dłonie zawodnika muszą być skierowane w dół oraz położone na timerze od strony zawodnika. Kara: Kara czasowa (+2 sekundy)
 - **B2c)** Zawodnik nie może mieć kontaktu z kostką przed rozpoczęciem ułożenia. Kara: Kara czasowa (+2 sekundy)
 - **B2d)** Zawodnik rozpoczyna próbę zdejmując dłonie z timera, jednocześnie uruchamiając licznik. (To również rozpoczyna ułożenie)
 - **B2d1)** Zawodnik zdejmuje przykrywkę z kostki po uruchomieniu licznika.
 - **B2e)** Jeżeli stoper ręczny używany jest dodatkowo poza timerem Speedstack, sędzia włącza stoper niezwłocznie po rozpoczęciu próby przez zawodnika.
 - **B2f)** Jeżeli używany jest jedynie stoper ręczny, zawodnik kładzie ręce na stole w miejscu stackmaty. Po zasygnalizowaniu gotowości zawodnik rozpoczyna ułożenie zdejmując przykrywkę z kostki. Sędzia włącza stoper ręczny niezwłocznie po rozpoczęciu próby przez zawodnika.
- **B3)** Zapamiętywanie
 - **B3a)** Zawodnik może podnieść kostkę w czasie zapamiętywania

- **B3b)** Zawodnik nie może robić żadnych notatek. Kara: Dyskwalifikacja ułożenia (DNF)
- **B3c)** Zawodnik nie może wykonywać ruchów w czasie zapamiętywania. Kara: Dyskwalifikacja ułożenia (DNF)
- **B4) Układanie bez patrzenia**
 - **B4a)** Zawodnik zakłada opaskę przed rozpoczęciem fazy układania.
 - **B4b)** Zawodnik nie może wykonać ruchu do momentu prawidłowego założenia opaski. Kara: Dyskwalifikacja ułożenia (DNF)
 - **B4c)** Sędzia musi się upewnić, że w trakcie układania między twarzą zawodnika, a łamigłówką znajduje się nieprzezroczysty przedmiot.
 - **B4c1)** We wszystkich przypadkach, zawodnik musi nosić opaskę w taki sposób, aby całkowicie zasłaniała widok na łamigłówkę. Zwłaszcza w sytuacji, nieprawidłowego trzymania przedmiotu blokującego widok.
 - **B4c2)** Domyślnie, sędzia powinien umieścić przedmiot blokujący (np. kartkę papieru lub karton) między twarzą zawodnika, a łamigłówką po założeniu opaski przez zawodnika.
 - **B4c3)** Po wstępnej akceptacji zawodnika i sędziego, zawodnik może samodzielnie schować łamigłówkę za inny obiekt (np. stojak muzyczny, blat stołu).
 - **B4d)** Zawodnik w żadnej sytuacji nie może patrzeć na kostkę w trakcie fazy układania bez patrzenia. Kara: Dyskwalifikacja ułożenia (DNF)
 - **B4e)** W sytuacji w której zawodnik nie wykonał jeszcze pierwszego ruchu, może zdjąć opaskę i kontynuować fazę zapamiętywania.
- **B5) Zatrzymywanie ułożenia**
 - **B5a)** Jeżeli używany jest timer Speedstack, zawodnik zatrzymuje ułożenie poprzez wypuszczenie kostki z rąk i położenie rąk na czujnikach timera, zatrzymując czas.
 - **B5b)** Jeżeli używany jest stoper ręczny, zawodnik kończy ułożenie odkładając kostkę na powierzchnię dając znak sędziemu, że kończy próbę. W tym momencie sędzia wyłącza stoper ręczny.
 - **B5c)** Jeżeli zawodnik nie dotyka kostki, może zdjąć opaskę przed zakończeniem ułożenia. Nie wolno dotykać kostki do momentu zakończenia próby. Kara za dotknięcie kostki: Dyskwalifikacja ułożenia (DNF).

WYTYCZNE DODATKOWE

- **B1+) PRZYPOMNIENIE** Zawodnik nie może używać kostek z teksturami, oznaczeniami lub o innych cechach umożliwiających rozróżnianie elementów (Zobacz punkt 3k). Na ten element należy zwrócić szczególną uwagę.
- **B1b+) ZALECENIE** Opaski powinny być sprawdzone przez Delegata zanim zostaną użyte w zawodach.

ARTYKUŁ C: UKŁADANIE JEDNĄ RĘKĄ

- **C1)** Standardowe procedury szybkiego układania (opisane w artykule A) mają tutaj zastosowanie. Dodatkowe przepisy, które zastępują procedury artykułu A, są opisane poniżej.
 - **C1b)** Podczas ułożenia, zawodnik może dotykać kostkę tylko jedną ręką. Kara: Dyskwalifikacja ułożenia (DNF)
 - **C1b2)** Jeżeli w trakcie ułożenia wystąpią problemy z łamigłówką, a zawodnik zdecyduje się naprawić defekty, może to zrobić również używając jednej ręki. Kara: Dyskwalifikacja ułożenia (DNF)
 - **C1b3)** Jeżeli w trakcie ułożenia wystąpią problemy z łamigłówką, a jej części dotkną innych części ciała zawodnika bez jego zamierzenia, za decyzją sędziego takiej sytuacji nie traktujemy jako dotknięcie łamigłówki.
 - **C1c)** Podczas ułożenia, zawodnik dotykający kostkę jedną ręką, nie może dotykać kostki drugą ręką. Kara Dyskwalifikacja ułożenia (DNF)

WYTYCZNE DODATKOWE

- **C1b+)** **WYJAŚNIENIE** Zawodnik może używać obu rąk w preinspekcji.
- **C1b++)** **WYJAŚNIENIE** Zawodnik może korzystać z różnych dłoni w różnych ułożeniach tej samej rundy
- **C1b+++)** **PRZYPOMNIENIE** Dozwolone jest aby łamigłówka dotykała powierzchnię podczas ułożenia lub jej naprawy.

ARTYKUŁ D: UKŁADANIE STOPAMI

- **D1)** Standardowe procedury szybkiego układania (opisane w artykule A) mają tutaj zastosowanie. Dodatkowe przepisy, które zastępują procedury artykułu A, są opisane poniżej.
 - **D1a)** Podczas ułożenia zawodnik musi siedzieć na krześle, siedzieć na podłodze lub stać.
 - **D1b)** Podczas ułożenia zawodnik może używać jedynie stóp oraz powierzchni do układania łamigłówki
- **D3)** Rozpoczęcie ułożenia:
 - **D3a)** Zawodnik umieszcza stopy na czujnikach timera.
 - **D3b)** Aby rozpocząć ułożenie zawodnik zdejmuje stopy z czujników timera.
- **D4)** Zatrzymywanie ułożenia:
 - **D4a)** Zawodnik zatrzymuje ułożenie poprzez położenie stóp na czujnikach timera.

WYTYCZNE DODATKOWE

- **D1b+)** **WYJAŚNIENIE** Zawodnik może nosić skarpetki podczas układania
- **D1c+)** **PRZYPOMNIENIE** Wszelkich napraw łamigłówki można dokonywać jedynie stopami.

ARTYKUŁ E: UKŁADANIE NA NAJMNIEJSZĄ LICZBĘ RUCHÓW

- **E2)** Procedury w konkurencji układania na najmniejszą liczbę ruchów:
 - **E2a)** Sędzia rozdaje algorytmy mieszające wszystkim zawodnikom. Następnie sędzia włącza stoper ręczny i daje sygnał „ZACZYNAMY”
 - **E2b)** Wszyscy zawodnicy mają czas 60 min na zapisanie rozwiązania.
 - **E2b1)** Sędzia powinien podać komunikat: „POZOSTAŁO 5 MINUT” po upływie 55 minut. Dodatkowo musi powiedzieć „STOP” po upływie 60 minut.
 - **E2c)** Po upływie 60 minut każdy zawodnik musi oddać sędziemu podpisane, czytelnie zapisane rozwiązanie zakładające wykorzystanie właściwej notacji (Outer Block Turn Metric) opisanej w punkcie 12a. Kara Dyskwalifikacja ułożenia (DNF)
 - **E2d)** Długość rozwiązania ustalana jest na podstawie systemu OBTM (zobacz punkt 12a)
 - **E2d1)** Rozwiązanie nie może być dłuższe niż 80 ruchów. (ruchy i rotacje)
 - **E2e)** Rozwiązanie w żadnej części nie może nawiązywać do algorytmu mieszającego. Kara: Dyskwalifikacja ułożenia (DNF) na podstawie decyzji delegata.
 - **E2e1)** Delegat WCA może poprosić zawodnika o wyjaśnienie celu każdego ruchu w rozwiązaniu, niezależnie od algorytmu mieszającego. Jeżeli zawodnik nie potrafi podać rzetelnego wyjaśnienia, próba zostaje zdyskwalifikowana (DNF)
- **E3)** Podczas ułożenia zawodnicy mogą używać przedmiotów wymienionych poniżej. Kara za używanie niedozwolonych przedmiotów: Dyskwalifikacja próby (DNF)
 - **E3a)** Papier i długopis (Dostarczane przez sędziów)
 - **E3b)** Kostki Rubika (maksymalnie 3, prywatne), opisane w artykule 3.
 - **E3c)** Naklejki (prywatne)
 - **E3d)** Stoper ręczny lub zegarek (prywatny) do mierzenia czasu, po akceptacji delegata WCA.

WYTYCZNE DODATKOWE

- **E2b+)** **WYJAŚNIENIE** Zawodnik może zakończyć próbę przed upływem limitu czasowego.
- **E2c+)** **WYJAŚNIENIE** Pomimo tego, że sędzia zapewnia karty do zapisywania rozwiązań, zawodnik może wykorzystać inną kartkę papieru do zapisania swojego rozwiązania. Rozwiązanie może być zapisane na innej kartce do czasu kiedy rozwiązanie jest czytelne i jednoznacznie zapisane. (Kartki papieru muszą być pobierane jedynie od sędziego)
- **E2c++)** **WYJAŚNIENIE** Zawodnik zapisując ułożenie może korzystać jedynie z ruchów opisanych w punkcie 12a. Przykłady niedozwolonych oznaczeń: [F], [R,U], [R: U], R'2, L'w, f, M, U2'.
- **E2e+)** **WYJAŚNIENIE** Zawodnik nie może czerpać inspiracji z żadnej części algorytmu mieszającego. Dodatkowo rozwiązanie nie może w znaczący sposób kopiować fragmentów inwersji algorytmu mieszającego.
- **E2e++)** **PRZYKŁAD** Przykład rozwiązania które powinno zostać zdyskwalifikowane (DNF): Rozwiązanie którego 4 lub więcej ruchów początkowych jest odwróceniem algorytmu mieszającego.
- **E3b+)** **PRZYPOMNIENIE** „Kostka Rubika” odnosi się tylko do standardowej kostki 3x3x3.

- **E3d+) WYJAŚNIENIE** Stopery i zegarki używane przez zawodników nie mogą posiadać żadnych opcji, które mogłyby pomóc zawodnikom odnaleźć rozwiązanie.
- **E3d++) WYJAŚNIENIE** Zawodnicy mogą dokonywać pomiaru własnym zegarkiem lub stoperem, ale oficjalnie wszyskkich obowiązuje czas mierzony przez sędziego. Po komendzie „STOP” wszyscy bezwzględnie powinni oddać rozwiązanie.

ARTYKUŁ F: UKŁADANIE RUBIK'S CLOCK

- **F1)** Standardowe procedury szybkiego układania (opisane w artykule A) mają tutaj zastosowanie. Dodatkowe przepisy, które zastępują procedury artykułu A, są opisane poniżej.
- **F2)** Sędzia umieszcza wymieszaną łamigłówkę na macie w pozycji stojącej.
- **F3)** Po zakończeniu preinspekcji, zawodnik odkłada łamigłówkę na matę w pozycji stojącej. Zawodnik nie może zmienić pozycji żadnego pinu przed rozpoczęciem ułożenia. Kara: Dyskwalifikacja ułożenia (DNF)

ARTYKUŁ H: UKŁADANIE WIELU KOSTEK BEZ PATRZENIA

- **H1)** Standardowe procedury układania bez patrzenia (opisane w artykule B) mają tutaj zastosowanie. Dodatkowe przepisy, które zastępują procedury artykułu B, są opisane poniżej.
 - **H1a1)** Przed rozpoczęciem próby, zawodnik musi zadeklarować zespołowi organizacyjnemu liczbę kostek (minimum 2) jakie zamierza ułożyć.
 - **H1a1)** Nie można zmieniać liczby zadeklarowanych kostek.
 - **H1a2)** Zawodnik może poprosić o zatajenie tej informacji do czasu kiedy wszyscy zawodnicy zadeklarują liczbę układanych kostek. Po zebraniu deklaracji wszyskich zawodników informacja staje się jawna. (np. przed startem własnego ułożenia, zawodnik może poprosić o ujawnienie liczby kostek zadeklarowanych przez innych zawodników)
 - **H1b)** Jeżeli zawodnik zadeklarował mniej niż 6 kostek, obowiązuje limit 10 min na każdą kostkę. Limit konkurencji wynosi 60 minut.
 - **H1b1)** Zawodnik może zasygnalizować zakończenie ułożenia w dowolnym czasie. W sytuacji osiągnięcia limitu czasowego, zatrzymuje próbę i zapisuje wynik na karcie startowej. Limit czasowy zapisywany jest jako finalnie osiągnięty czas.
 - **H1d)** Kary czasowe dla każdej kostki sumują się.
 - **H1e)** Opcjonalnie można używać Stackmaty do pomiaru czasu.

WYTYCZNE DODATKOWE

- **H1b1+)** **PRZYPOMNIENIE** Osiągnięcie limitu czasowego nie oznacza dyskwalifikacji ułożenia. (Patrz punkt A1a4 oraz punkt A1a5)
- **H1b1++) DODATEK** Sędzia może pozwolić nieoficjalnie dokończyć próbę, ale najpierw musi zatrzymać ułożenie w zgodzie ze wszyskimi przepisami.

- **H1d+) PRZYKŁAD** Przypuśćmy, że zawodnik układał 10 kostek, zatrzymał czas na wyniku 59:57 i na dwóch kostkach były kary czasowe. Finalny wynik to $59:57 + 2 \cdot 2 = 60:01$ (Również patrz punkt A1a5).
- **H1d++) PRZYKŁAD** Przypuśćmy, że zawodnik układał 10 kostek, zatrzymał czas na wyniku 59:57 i na dwóch kostkach były kary czasowe. Finalny wynik to $60:00 + 2 \cdot 2 = 60:04$.

ARTYKUŁ Z: PRZEPISY DODATKOWE

Zespół organizacyjny może zastosować przepisy dodatkowe w celu udogodnień w zarządzaniu zawodami. Zarząd WCA musi wyrazić zgodę na użycie jakiegokolwiek przepisu dodatkowego.

- **Z1)** Zespół organizacyjny może wymagać od zawodników weryfikacji łamigłówek podczas rejestracji
- **Z2)** Zespół organizacyjny może ograniczyć liczbę konkurencji w jakiej jeden zawodnik może uczestniczyć.
- **Z3)** Zespół organizacyjny może wybrać zawodników którzy awansują bezpośrednio do poszczególnych rund poszczególnych konkurencji bazując na oficjalnych wynikach WCA.
- **Z4)** Zespół organizacyjny może ograniczyć liczbę zawodników w danej konkurencji lub dla całych zawodów, stosując zasadę „kto pierwszy ten lepszy” na podstawie wyników rund kwalifikacyjnych lub bazując na rankingach WCA.
- **Z5)** Zespół organizacyjny może zablokować zawodnikom możliwość startu w określonych zestawach konkurencji.