

World Cube Association
Võistluste reeglid

Eestikeelse tõlke autor on Uku Kruusamägi. Toimetas Ivo Kruusamägi.

Tõlgitud on ametlikud WCA võistluste reeglid. Põhineb 3. juulist 2009 pärineval versioonil. Eestikeelset versiooni viimati muudetud 5. novembril 2009.

Kui teil on küsimusi või soovite anda tagasisidet, võtke ühendust WCA juhatusesega. Eestikeelse versiooniga seotud küsimused saata aadressile uku.kruusamagi@gmail.com.

Reeglid Internetis: <http://worldcubeassociation.org/regulations>

Eesti Rubiku kuubiku sait: <http://www.wombat.pri.ee>

Teemad

- Artikkel 1 : Isikud
- Artikkel 2 : Võistlejad
- Artikkel 3 : Mehaanilised pusled
- Artikkel 4 : Segamini ajamine
- Artikkel 5 : Kuubikute defektid
- Artikkel 6 : Auhinnad/võidud
- Artikkel 7 : Keskkond
- Artikkel 8 : Võistlused
- Artikkel 9 : Alad
- Artikkel 10: Lahendatud aste
- Artikkel 11: Intsidendid
- Artikkel 12: Keeramine
- Artikkel A : Lahendamine
- Artikkel B : Silmad-kinni lahendamine
- Artikkel C : Ühe-käega lahendamine
- Artikkel D : Lahendamine jalgadega
- Artikkel E : Vähimate liigutustega lahendamine
- Artikkel F : Kella lahendamine
- Artikkel G : Magicu (ja sarnaste puslede) lahendamine
- Artikkel H : Mitme kuubiku silmad kinni lahendamine
- Artikkel Z : Valikulised reeglid

Artikkel 1 : Isikud

1a) Võistlusel peavad olema järgnevad isikud: üks või enam esindajat organiseerimismeeskonnast, WCA delegaat, peakohtunik iga läbiviidava ala kohta, kohtunikud, segamini ajajad ja tulemuste lugejad.

1b) Organiseerimismeeskond vastutab järgneva eest:

- 1b¹) Teeb kõik vajalikud ettevalmistused võistluse toimumiseks ning hoolitseb võistluse ajal korraldusliku poole eest.
- 1b²) Paneb võistlusplatsile üles prinditud või elektroonilise versiooni WCA reeglitest.

1c) WCA delegaat vastutab järgneva eest:

- 1c¹) Teavitab WCA juhatust, et kas kõiki reegleid võistluse ajal jälgiti. Raportid peavad olema kättesaadavad ühe nädala jooksul peale võistlust.
- 1c²) Annab WCA juhatusele teada võistluse kulgemisest ja intsidentidest. Raportid peavad olema kättesaadavad ühe nädala jooksul peale võistlust.
- 1c³) Saadab tulemused WCA juhatusele. Tulemused peavad olema kättesaadavad võistluse viimase päeva lõppedes.
- 1c⁴) Saadab parandusi tulemuste kohta WCA juhatusele. Parandused peavad olema saadetud ühe nädala jooksul peale võistlust.
- 1c⁵) Nõustab vajadusel teisi isikuid.
- 1c⁶) Annab heakskiidu kõikidele aladele ning nende läbiviimiseks kasutatavatele formaatidele enne võistluse algust ning ühtlasi ka siis kui muudatused on vajalikud võistluse ajal.
- 1c⁷) Otsustab võistlejate diskvalifitseerimise üle järgmistes punktides kirjeldatud reeglite alusel.

1d) Igal võistlusosal peab olema peakohtunik. Peakohtunik vastutab alal järgneva eest:

- 1d¹) Kindlustab, et reegleid järgitakse.
- 1d²) Vajaduse ilmnemisel diskvalifitseerib võistlejaid järgmistes punktides kirjeldatu põhjal.
- 1d³) Otsustab võistlusala alguse edasi lükkamise või varem alustamise. Kui tekib muudatusi ajagraafikus, siis peavad kõik võistlejad olema sellest teavitatud.

1e) Igal võistlusosal peab olema vähemalt üks kohtunik.

- 1e¹) Kohtunik on vastutav vajalike protseduuride teostamise eest aladel.
- 1e²) Kõik võistlejad peavad võimaldama enda tegevuse hindamist kohtunike poolt. Vastasel juhul on karistuseks võistleja diskvalifitseerimine võistluselt.

1f) Igal alal (välja arvatud segamist mittevajavate mehaaniliste puslede) peab olema üks või enam segamini ajajat.

- 1f¹) Segamini ajaja(d) on vastutav(ad) etteantud segamise teostamise eest arvuti poolt genereeritud valemi põhjal.
- 1f²) Kõik võistlejad peavad olema valmis täitma segamini ajajate rolli, kui nii on nõutud võistluse organiseerimismeeskonna poolt ning tarvilik võistluse toimumiseks. Vastasel juhul võib võistlejaid karistada eemaldamisega võistluselt.

1g) Igal alal peab olema üks või enam tulemustelugejat.

- 1g¹) Tulemustelugeja vastutab kõikide tulemuste sisestamise eest.
- 1g²) Tulemustelehtedele võib teha parandusi ainult peakohtuniku nõusolekul.

1h) Võistlejad võib jagada gruppidesse, et suure osavõtu puhul mingitest aladest oleks tagatud piisaval hulgal segamini ajajaid ning kohtunikke.

- 1h¹) Võistlejad kohtunikud ja segamini ajajad ei tohi seda rolli täita oma võistlusgrupis kuni nad pole läbi teinud kõiki oma lahendusi selles voorus.
- 1h²) Erinevad grupid peavad olema erinevate segamis valemitega.

1i) Võistlejaid peab olema teavitatud WCA delegaadist enne võistluse algust ja peakohtunikust enne konkreetse ala algust.

1j) Kõik võistluse läbiviimisel osalevad ametiisikud (kohtunikud, segajad, tulemustelugejad ning organiseerimismeeskonna liikmed) võivad võistlusel osaleda. See ei ole aga lubatud peakohtunikule, kui ta ei ole samas ühtlasi WCA delegaat.

1k) Ametiisikutel võib olla mitu tööd korraga. See tähendab, et nad võivad kuuluda nii organiseerimismeeskonda, olla kohtunikeks, tulemustelugejateks ja segamini ajajateks ning nende seast võib olla valitud ka WCA delegaat ning peakohtunik.

Artikkel 2: Võistlejad

2a) Iga isik võib olla võistleja juhul kui ta:

- 2a¹) aktsepteerib WCA reeglid;
- 2a²) tutvub võistluse nõuetega, mis peavad olema selgelt teatatud enne võistlust;
- 2a³) ei ole WCA juhtkonna poolt keelustatud.

2b) Võistleja, kes on noorem kui 18 eluaastat peab esmalt küsima vanema(te)/hooldaja(te) luba.

2c) Registreerunud võistlejad peavad andma kogu nõutud informatsiooni (vähemalt: nimi, riik, sünniaeg, sugu, kontaktinfo ning valitavad alad), et nende registreerimine oleks arvestatud täielikuks.

2d) Kogu informatsioon (välja arvatud: nimi, riik, sünniaeg, sugu, valitud alad ja võistluse tulemused) peavad olema kasutatud ainult võistluse tarbeks ja seda võib jagada teistele organisatsioonidele/isikutele ainult võistlejalt vastava loa saamisel.

2e) Võistleja peab võistluskohas näitama passi või ID-kaarti, et tõestada oma identiteeti.

- 2e¹) Võistleja võib esindada vaid seda riiki, mille kodakondsus tal on.
- 2e^{1a}) Lubatud riigid on täpsustatud ingliskeelses Vikipeedias väljatoodud [riikide nimekirjas](#) ("Internationally recognized sovereign states" ja "Other states").
- 2e²) Enam kui ühe rahvusega võistlejad võivad vahetada enda poolt esindatud riiki iga kalendriaasta esimesel võistlusel.

2f) Võistlejad peavad alluma võistluspaiga reeglitele ja käituma ka teistega arvestades kogu võistluse aja ning niikaua kuni nad on võistluspaigas.

2g) Võistlejad peavad olema vaikselt asudes määratud võistluspaigas. Rääkimine on lubatud aga peab olema mõistlikul tasemel ja eemal neist, kes hetkel võistlevad.

2h) Võistlejad peavad olema täielikult rietatud. Võib kanda teksaseid, pükse, lühikesi pükse, seelikuid, jalanõusid, t-särke või triiksärke. Mütsid on lubatud. Riietel ei või olla vulgaarset teksti või sobimatuid pilte.

2i) Võistlemishetkel ei või võistleja kasutada heliseadmeid või teisi elektroonilisi vidinaid (nagu näiteks pleierid, diktofonid ja lisavalgustus).

2j) Võistleja diskvalifitseerimine alalt võib toimuda peakohtuniku poolt, kui võistleja ei ilmu ettenähtud ajaks võistlema.

2k) Võistleja eemaldamine kogu võistluselt võib toimuda WCA delegaadi poolt järgmistel põhjustel:

- 2k¹) võistleja ei ilmu registreerumise ajaks kohale;

- $2k^2$) võistlejat kahtlustatakse pettuses või ametiisiku petmises võistluse ajal;
 - $2k^3$) võistleja käitub ebaseaduslikult, vägivaldselt või muul viisil väärilt. Tahtlikult kahjustab võistluspaiga hooneid või kellegi isiklikku vara võistluspaigas;
 - $2k^4$) võistleja segab vahele või muutub segavaks teistele võistlejatele;
 - $2k^5$) võistleja keeldub võistluse ajal WCA reeglitele allumast.
 - $2k^6$) WCA juhatus võib ajutiselt kõrvaldada võistleja, kui WCA juhatus otsustab, et võistleja häbistab kuubikulahendajate kogukonda käitudes nagu täpsustatud artiklites $2k^2$, $2k^3$, $2k^4$ või $2k^5$.
- 2l) Võistluselt eemaldamine viiakse läbi kas koheselt või olenevalt rikkumisest ka peale hoiatust.
- 2m) Võistlejatel pole õigust tagasi küsida osalemistasu või nõuda kompensatsiooni kui neid võistluselt diskvalifitseeriti.
- 2n) Võistlejad võivad vaidlustada otsuseid suuliselt WCA delegaadile.
- 2o) Vaidlustused on võimalikud vaid võistluse ajal, 30 minuti sees peale intsidendi juhtumist, ja enne järgmise vooru algust.
- 2p) Vaidlused peavad olema käsitletud WCA delegaadi poolt enne järgmise vooru algust.
- 2q) Vaidlused on võimalikud ainult organiseerimismeeskonna diskreetsuse parameetrite piires. Vaidlused pole võimalikud WCA reeglite suhtes.
- 2r) Võistleja peab aktsepteerima WCA delegaadi otsuseid. Vastasel juhul võib võistlejat karistada võistluselt eemaldamise ja tulemuste diskvalifitseerimisega.
- $2s^1$) Kuulmispuuetega võistlejatele võivad kohtunikud anda käega märguandeid hääljuhiste asemel.
 - $2s^2$) Füüsiliste puuetega võistlejatele võivad kohtunikud anda abi ajamõõtja tööle panemisel ja peatamisel.
 - $2s^3$) Nägemisepuuetega võistlejatele on lubatud inspekteerida ja lahendada tekstuuridega või pimedate kirjaga kuubikut. Lahendamisfaas peab olema tehtud silmad kinni lahendamise reeglite järgi. Silmad kinni lahendades peab kasutama tavaliste kleepsudega või plaadikestega kuubikut.
- 2t) Enne võistlust peaks iga võistleja tutvuma WCA reeglitega.

Artikkel 3: Mehaanilised pusled

- 3a) Võistleja peab tooma ja kasutama oma kuubikuid (siin ja edaspidi asendamas mõistet „mehaaniline pusle“, kui see asendus just arusaamatusi ei põhjusta). Võistleja võib laenata kuubikuid teistelt võistlejatelt, kuigi mõlemad võistlejad peavad olema võistlemiseks valmis igal hetkel kui neid kutsutakse.
- 3b) Kuubikud peavad töötama mõistlikult, et tavaline segamine oleks võimalik.
- 3c) Võistlejad võivad kasutada igat värvikava oma kuubikute jaoks, kuni need näitavad ühte värvi ühe pealispinna kohta lahendatud olekus. Mitte-kuubikukujuliste mehaaniliste puslede jaoks võivad võistlejad kasutada iga variatsiooni, millel on samad liigutused, positsioonid ja lahendused nagu originaalsel kuubikul.
- 3d) Kuubikute värvid peavad olema läbipaistmatud, värvuse piires ühetaolised ja selgelt erinema teistest.
- 3e) Keerlevatel kuubikutel peavad olema kas värvilised kleepsud või värvilised plaadid.

- 3f) Plaadid või kleepsud ei tohi olla paksemad, kui 1,5 mm või üldiselt saadaval olevast paksusest mitte-kuubi kujuliste puslede jaoks.
- 3g) Kuubikud võivad olla tehtud kergemini liikuvateks liivatamise teel või kasutades mistahes määret.
- 3h) Tavalise kuubiku kontseptsioonile ei ole lubatud teha ühtegi modifikatsiooni. Mõni näide tavalise kontseptsiooni modifitseerimisest: uued liigutused on võimalikud, tavalised liigutused ei ole võimalikud, rohkem tükke on nähtavad, nähtaval on kuubiku tagumise osa värvid, liigutused on tehtud automaatselt, rohkem või teistsugused lahendatud olekud.
- 3i) Iga modifikatsioon kuubikule, mis põhjustab selle lahendajale halbade tulemuste saamist või viletsat esinemise alal, ei anna lisakatset.
- 3j) Kuubikud peavad olema puhtad ja ilma teksturoideta, märkegeteta, kõrgendatud tükkideta, vigastusteta või teiste erinevusteta, mis ühtesid tükke teisest sarnasest eristaks.
- 3k) Kuubikud peavad olema kohtuniku poolt heaks kiidetud enne kui võistleja võistlust alustab.
- 3l) Kuubikutel võib olla kõige rohkem üks logo. Rubiku kuubikul või suurematel kuubiku-kujulistel pusledel peab olema logo ühel keskmisel tükil.
- 3m) Kõik puslede ja kleepsude firmamärgid on lubatud kuni kuubik sobib teiste WCA reeglitega.

Artikkel 4: Segamini ajamine

- 4a) Segamini ajaja peab rakendama kuubikutele segamini ajamise valemite.
- 4b) Kuubikud peavad olema segatud arvuti poolt genereeritud juhuslike valemite põhjal, mis peavad jääma saladuseks kõigi eest (välja arvatud segamini ajajate enese).
- 4c) Tavaline meetrika segamiseks ja lahendamiseks on Poole Pöörde Meetrika (vaata Artikkel 12).
- 4d) Kuubiku-kujulised pusled peavad olema segatud valge (või vaikimisi heledaima värvi järgi) pealmisel kihil ja roheline (või tumedaim külgnev värv vaikimisi värvide järgi) eesmisel kihil.
- 4e) Võistlejad peavad lahendama iga võistlejate grupi seesmiselt samade segamini ajamise valemite järgi.
- 4f) Kuubikute segamini ajamiseks nõutud liigutused on:

Kuubik	Segamini ajamise pikkus (Poole Pöörde Meetrika)	Programm
2x2x2	Juhuslik	Segamini ajamise programm
Rubiku kuubik	Juhuslik	Cube Explorer (versioon 4.30 või kõrgem) , Herbert Kociemba
4x4x4	40 liigutust	Segamini ajamise programm
5x5x5	60 liigutust	Segamini ajamise programm
6x6x6	80 liigutust	Segamini ajamise programmid Kui segamini aetud positsioon erineb rakendatud valemist siis WCA delegaat otsustab, kas on vaja uuesti segamini ajada.

7x7x7	100 liigutust	Segamini ajamise programm Kui segamini aetud positsioon erineb rakendatud valemist siis WCA delegaat otsustab, kas on vaja uuesti segamini ajada.
Kell	Juhuslik, juhuslike nõelte asukohtadega lõpus	Segamini ajamise programm
Megaminks	70 liigutust	Segamini ajamise programm Clément Gallet' poolt Idee Stefan Pochmannilt.
Square-1	40 liigutust	Segamini ajamise programm
Püraminks	Juhuslik	Segamini ajamise programm
Muud kuubikud	Saadaval soovi peale	

Segamini ajamise programmide autorid olid Jaap Scherphuis, Syoji Takamatsu (Püraminks), Lucas Garron (Püraminks), Tom van der Zanden (2x2x2), Clément Gallet ja Herbert Kociemba.

Kõik segamini ajamise programmid (v.a. Cube Explorer) on kättesaadavad ka [zip failina](#).

Artikkel 5: Kuubikute defektid

5a) Kuubikute defektid on kuubikutel tekkivad vigastused ja puudujäägid. Nagu näiteks tükid plovivad, nõõrid purunevad, kruvid/katted/kleepsud kukuvad ära.

5b) Kui kuubikul ilmneb defekt siis võistleja otsustab kas ta parandab kuubiku ja jätkab lahendamist või katkestab lahendamise.

- 5b¹) Kui võistleja otsustab kuubiku parandada, siis ta peab parandama ainult defektiga tüki ja ei tohi kasutada teiste kuubikute tükke. Karistuseks on lahendamise mitteamistamine.
- 5b²) Kuubiku parandamise ajal ei tohi võistleja teha meelega oma positsiooni lahendamiseks lihtsamaks, kui see oli enne defekti. Karistuseks on lahendamise mitteamistamine.
- 5b³) Kui peale kuubiku parandamist lahendamise ajal võistleja märkab, et kuubik on lahendamatu siis ta võib kuubiku lahti võtta ja uuesti kokku panna. Lahti võib võtta maksimum 4 tükki, et teha kuubik uuesti lahendatavaks.
- 5b⁴) Silmad kinni lahendades võib kuubiku defekt olla parandatud ainult lahendamise ajal ja silmad kinni. Karistuseks on lahendamise mitteamistamine.
- 5b⁵) Kui peale lahendamist mitte funktsioneerivad osad kuubikul on ikka defektiga (nagu näiteks keskuse kate kuubikul) või mitte täielikult pööratud (nagu näiteks 5x5x5 keskus väändunud oma kohas), aga kuubik on muidu ühemõtteliselt lahendatud, siis on see arvestatud lahendatuks (peakohtuniku diskreetsus).

5c) Kui võistlejal on kuubiku defekt siis see ei anna talle õigust lisakatse sooritamiseks.

Artikkel 6: Auhinnad/Võidud

6a) Auhindu ja võite võib jagada võistlejatele vastavalt võistlusel teatatule.

6b) Võistleja peaks osalema võitjate autasustamisel ning võimaldama enda autasustamist.

- 6b¹) Autasustamine peab toimuma võistluspaigas ühe tunni jooksul peale võistluse lõppu.

6c) Autasustatud isikud peaksid olema valmis rääkima ajakirjanikega või muude meediaisikutega.

6d) Organiseerimismeeskonnal peaksid olema välja panna (vähemalt) diplomid iga kategooria võitjatele, allkirjastatud meeskonna juhi/juhtide ja WCA delegaadi poolt.

Artikkel 7: Keskkond

- 7a) Võistlused võivad toimuda igas asupaigas, seega nii siseruumides kui ka välitingimustes.
- 7b) Pealtvaatajad peaksid olema vähemalt 1,50 meetri kaugusel võistlejatest.
- 7c) Võistluspaiga valgustus vajab erilist tähelepanu. Eelistatud on valge valgus, mis lubab võistlejal kergesti kuubikute värve eristada.
- 7d) Võistluspaiga temperatuur võiks olla soovitatavalt 21 kuni 25 kraadi Celsiuse järgi.
- 7e) Võistluspaik peab olema suitsu-vaba ning mitte ületama mõistliku lärmi taset.
- 7f) Ajamõõtja peab olema pandud otse (mitte ühtegi objekti selle all) lauale või muule objektile, mis lubab lahendamist püsti. Jalgadega lahendamiseks peab ajamõõtja olema asetatud otse põrandale.
- 7g) Võistlejad peavad lahendama kas seistes või istudes.
- 7h) Võistluspaigas peab olema võistlejate koht.
 - 7h¹) Võistlejad (või võistlejate grupp) kes on kutsutud võistlema – ja ainult need võistlejad – peavad olema võistlejate paigas kuni nad lõpetavad kõik vooru lahendamised.
 - 7h²) Silmad kinni lahendamisel ei tohiks võistlejad näha kuubikuid, mis on lahendamisel teiste võistlejate poolt.
 - 7h³) Võistlejad võistluspaigas ei tohi suhelda teineteisega kuubikute segamini aetud positsioonide kohta käimas oleval voorul.

Artikkel 8: Võistlused

- 8a) Juhtnõõrid võistluse ametlikuks kuulutamise kohta WCA poolt.
 - 8a¹) WCA juhatus peab võistluse kinnitama.
 - 8a²) WCA reeglid peavad olema järgitud.
 - 8a³) Võistlusel peab olema WCA delegaat, kes on WCA juhatuse poolt kinnitatud.
 - 8a⁴) Võistlus peab olema selgelt teatatud ning seda soovitatavalt vähemalt kuu enne võistluse algust.
 - 8a⁵) Võistlusel võiks olla vähemalt 12 võistlejat.
 - 8a⁶) Võistlus peab olema ligipääsetav publiku jaoks.
 - 8a⁷) Ajamõõtmiseks peab olema kasutatud Stackmat ajamõõtjat (vähemalt generatsioon 2).
- 8b) Avatud võistlus on avatud igauhe jaoks.
- 8c) Suletud võistlus võib olla avatud (WCA juhatuse otsusel) vaid:
 - Inimestele kindlast rahvusestMitte ühtegi teist piirangut ei ole lubatud muutmaks võistlust suletuks.
- 8d) Võistlusel võib olla ajalimiit ala voorude kohta, et teha kindlaks, et ajaplaan on järgitav.
- 8f) Kui WCA reegleid pole võistluse ajal korrektselt järgitud, siis WCA juhatus võib kuulutada võistluse, kindlad alad või kindlad lahendamised mitteametlikuks.

Artikkel 9: Alad

9a) Võistlustel WCA poolt lubatud alad on:

- Kõik Rubik'u nime alla kuuluvad kuubikud;
- Kõik ülejäänud kuubiku sarnased vahendid, millega mängitakse külgi keerates (*Twisty puzzles*).

9b) WCA ametlikud kiirahendamise alad ja formaadid on:

Ala	Võimalikud formaadid	Eelistatud formaadid finaalideks
Rubiku kuubik	'Parim x -idest', '5 keskmine'	'5 keskmine'
2x2x2 kuup	'Parim x -idest', '5 keskmine'	'5 keskmine'
4x4x4 kuup	'Parim x -idest', '5 keskmine'	'5 keskmine'
5x5x5 kuup	'Parim x -idest', '5 keskmine'	'5 keskmine'
6x6x6 kuup	'parim x -idest', '3 keskmine'	'3 keskmine'
7x7x7 kuup	'parim x -idest', '3 keskmine'	'3 keskmine'
Kell	'Parim x -idest', '5 keskmine'	'5 keskmine'
Magic	'Parim x -idest', '5 keskmine'	'5 keskmine'
Master Magic	'Parim x -idest', '5 keskmine'	'5 keskmine'
Megaminks	'parim x -idest', '3 keskmine'	'3 keskmine'
Püraminks	'Parim x -idest', '5 keskmine'	'5 keskmine'
Square-1	'Parim x -idest', '5 keskmine'	'5 keskmine'

9c) WCA ametlikud Rubiku kuubiku eri alad on:

Ala	Võimalikud formaadid	Eelistatud formaadid finaalideks
Rubiku kuubik ühe käega	'Parim x-ist', '5 keskmine'	'5 keskmine'
Rubiku kuubik jalgadega	'Parim x-ist', '3 keskmine'	'Parim x-ist'
Rubiku kuubik vähimate käikudega	'parim x-ist'	'Parim x-ist'

9d) WCA ametlikud silmad-kinni alad on piiratud Rubiku kuubikule, 4x4-le ja 5x5 kuubikule:

Ala	Võimalikud formaadid	Eelistatud formaadid finaalideks
Rubiku kuubik silmad-kinni	'Parim x-ist'	'Parim x-ist'
4x4x4 silmad-kinni	'Parim x-ist'	'Parim x-ist'
5x5x5 silmad-kinni	'Parim x-ist'	'Parim x-ist'
Mitu Rubiku kuubikut silmad-kinni	'Parim x-ist'	'Parim x-ist'

9e) Uusi ametlike alasi võib lisada igal kalendriaastal ja olemasolevaid eemaldada.

- 9e¹) Lisamis või eemaldamis otsus tehakse WCA juhatuse poolt inimeste tagasiside põhjal.
- 9e⁴) Võistluse ajal võib parimaid selgitada ka muudel aladel, kuid need on mitteametlikult ja seega ei lähe ametlikesse tulemustesse.

9f) Vooru tulemused on mõõdetud järgmiselt:

- 9f¹) Kõik mõõdetud tulemused alla 10 minuti ja sinna alla kuuluvad keskmised on mõõdetud sekundi sajandikes, keskmised on ümardatud lähima sekundi sajandikuni (x.004 muutub x.00, x.005 muutub x.01).

- 9f²) Kõik mõõdetud tulemused üle 10 minuti ja sinna alla kuuluvad keskmised on mõõdetud sekundites, keskmised ümardatud lähima sekundini (x.4 muutub x, x.5 muutub x+1).
- 9f³) Kõik mõõdetud tulemused ja keskmised on mõõdetud naturaalarvudes ning ümardatud lähima kümnendikuni (x.04 muutub x.0 ja x.5 muutub x.1).
- 9f⁴) DNF (*Did Not Finish* – Ei lõpetanud) on tulemuseks kui lahendus on mitteamvestatud või lõpetamata.
- 9f⁵) DNS (*Did Not Start* – Ei alustanud) on tulemuseks kui võistleja jättis vahele ühe katse raundis.
- 9f⁶) „Parim x-ist“ voorudes saab võistleja x (≤ 3) katset. Loeb parim katse. Võib olla kombineeritud ajalimiite. Näiteks: 30 minutit „parim 1-st“ või „parim 2-st“ jaoks.
- 9f⁷) „Parim x-ist“ voorudes on DNS või DNF kõige halvemad võimalikud tulemused võistlejale. Kui kõik tulemused on DNF-id ja/või DNS-id siis on võistleja tulemuseks DNF.
- 9f⁸) „5 keskmine“ voorudes saab võistleja 5 katset. Nendest viiest katsest eemaldatakse parim ja halvim katse ning loeb järgi jäänud kolme katse keskmine.
- 9f⁹) „5 keskmine“ voorudes on DNF või DNS loetud halvimaks tulemuseks. Rohkema kui ühe DNF-i ja/või DNS-iga on keskmine DNF.
- 9f¹⁰) „3 keskmine“ voorudes saab võistleja 3 katset ja loeb nende kõikide keskmine.
- 9f¹¹) Kui „3 keskmine“ raundides saab võistleja vähemalt ühe DNF-i või DNS-i siis on keskmine DNF.
- 9f¹²) „Parim x-ist“ voorudes on tulemused võistleja parima katse põhjal. Madalam on parem.
- 9f¹³) „Keskmine“ voorudes määratakse võistleja tulemus keskmise tulemuse põhjal. Mida madalam seda parem.
- 9f¹⁴) Kui mitmel võistlejal on „keskmine“ sama tulemus vooru lõpuks, siis koht määratakse antud võistleja parima tulemuse põhjal. Madalam on parem.
- 9f¹⁵) Võistlejad samade tulemustega lõpetavad vooru samal kohal.
- 9f¹⁶) Mitme Rubiku kuubiku silmad kinni lahendamise alal on tulemused määratud lahendatud kuubikud miinus lahendamata kuubikud põhjal (kõrgem on parem). Kui tulemus on väiksem kui 0 siis on lahendus mitteamvestatud.

Kui võistlejatel on sama tulemus, siis koht on kogu aja põhjal (madalam on parem).

9g) Kombineeritud voor tähendab kahte või kolme kombineeritud vooru sama ajaraami sees, kus varasemate voorude ajad on võetud järgmistesse voorudesse.

* 9g¹) Kombineeritud vooru võib kasutada, et säästa aega ning püsida ajagraafikus.

* 9g²) Kas võistleja saab kombineeritud voorus järgmisesse faasi peab olema otsustatud positsiooni (parim x-is võistleja) või tulemuse (kõik võistlejad parima tulemusega alla x-i) järgi.

9h) WCA peab võimalusel näitama edetabelis kohta nii üksiku kui ka soovitud keskmise kohta.

9i) Ametliku WCA võistluse tulemused peavad jõudma WCA maailma edetabelisse kui võistlusel jälgiti WCA reegleid.

• 9i¹) Püstitatud rekordeid arvestatakse riigi/kontinendi/maailma arvestuses.

• 9i³) Kui ala reegleid on muudetud, siis vana rekord püsib kuni see on murtud uute reeglite järgi.

9j) Iga ala võib korraldada ainult ühe korra võistluse jooksul.

9k) Kui ala korraldatakse siis võivad kõik võistlejad sellest osa võtta.

9l) Kõik võistlejad peavad võistlema igas voorus sama ajaraami sees.

9m) Aladel võib olla maksimaalselt 4 vooru:

• 9m¹) Aladel millel on 99 või vähem võistlejat võib maksimaalne voorude arv olla kolm.

• 9m²) Aladel millel on 15 või vähem võistlejat võib maksimaalne voorude arv olla kaks.

• 9m³) Aladel millel on 7 või vähem võistlejat võib toimuda ainult üks voor.

- 9o) Kombineeritud voor ja kvalifikatsiooni voor on loetud üheks vooruks, kui loetakse voore ala kohta.
- 9p) Ala iga vooru kohta peab jääma vähemalt üks võistleja välja ja mitte pääsema järgmisesse vooru.
- 9q) Alad ja voorud peaksid omama vähemalt kahte osalejat.
- 9r) Kvalifikatsioonivoor peetakse enne ala esimest vooru. Selle eesmärk on anda halvematele ja mitte edetabelis olevatele võistlejatele võimalus saada esimesse vooru kui on palju registreerunuid.
- * 9r¹) Teatades võistlusest peab organiseerimismeeskond teatama:
- kui mitu võistlejat osaleb alade esimestes voorudes
 - maksimaalne arv võistlejaid kvalifikatsioonivoorus ja mitu võistlejat saab edasi esimesse vooru.
 - milline keskmine või üksik aeg on vajalik WCA edetabelis, et automaatselt pääseda esimesse (või mingisse muusse) vooru alal.
 - kuupäev, mil võetakse iga võistleja keskmine või üksik aeg WCA edetabelist.
- * 9r²) Kõik võistlejad, kes ei ole automaatselt kvalifitseerunud ala esimesse raundi peavad eelnevalt läbima ala kvalifikatsiooni raundi.
- * 9r³) Võib teha muudatusi, et tõsta maksimaalset võistlejate arvu kvalifikatsiooni ja esimeses voorus või lisada kvalifikatsioonivoor uutele registreerunud võistlejatele. Need muudatused peaksid olema tehtud vähemalt üks kuu enne võistlust.
- 9s) Kui võistleja ei lahenda vooru ajal kuubikut ajalimiidi jooksul, siis tema lahendamine võib olla (peakohtuniku võimuses) peatatud ja mitteamvestatud kohtuniku poolt. Peakohtunik otsustab kas võistleja võib jätkata vooru, näiteks kui ajalimiit ületati kuubiku defekti pärast.

Artikkel 10: Lahendatud olek

- 10b) Ainult tasapinnal oleva kuubiku asend on loetud, kui ajamõõtja on peatatud.
- 10c) Kuubik või olla lahenduse lõppedes igas orientatsioonis.
- 10d) Kõik kuubiku tükid peavad olema kuubiku külge täielikult kinnitatud ja oma õiges asukohas. Erandite kohta vaata Artikkel 5 (Kuubiku defektid).
- 10e) Kuubik on lahendatud, kui kõikide tahkude värvid on rekonstrueeritud ja kõik selle osad on paigas teatud piirete sees.
- 10e¹) Iga kahe külgneva kuubiku osa (näiteks kahe paralleelse külgneva kuubiku viilu), mis on mitte kohakuti rohkem, kui limiit (näidatud artiklis 10f) vajavad need ühte liigutust, et need saaks lahendatud (Poole Keeramise Meetrika).
 - 10e²) Kui kuubiku lahendamiseks pole vaja teha ühtegi liigutust siis on kuubik loetud lahendatuks ilma karistusega.
 - 10e³) Kui üks liigutus on lahendusest puudu, siis on kuubik loetud lahendatuks karistusega 2 sekundit.
 - 10e⁴) Kui on vaja teha kaks või enam liigutust, siis on lahendus mitteamvestatud (DNF).
- 10f) Kuubikute möödakeerakute piirde:
- Kuubiku kujulised pusled: \leq 45 kraadi
 - Megaminks: \leq 36 kraadi
 - Püraminks: \leq 60 kraadi

Näited:



Lahendatud, ilma karistusega
Möödaolek $\leq 45^\circ$



Lahendatud, karistusega
Ainult 2 külgnevat osa on mööda $> 45^\circ$



Mitte lahendatud
2 möödaolekut $> 45^\circ$



Lahendatud, karistusega
Üks möödaolek $> 45^\circ$



Lahendatud, ilma karistusega
Kõik möödaolekud $\leq 45^\circ$



Lahendatud, ilma karistusega
Möödaolek $\leq 45^\circ$



Mitte lahendatud
Kaks möödaolekut $> 45^\circ$



Lahendatud, ilma karistusega
Kõik möödaolekud $\leq 45^\circ$



Lahendatud, karistusega
Üks möödaolek $> 45^\circ$

10g) Magicul (ja sarnastel pusledel) peab olema pusle tasapinnaga tasaselt. Maksimaalne alumise kihi tõus kuubikul peale lahendamist on kaks plaati kõrgemal kui tasaselt.

- 10g¹⁾ Kui üks plaat või kaks külgnevat plaati on liiga kõrgele tõstetud või volditud ja pusle on mujalt lahendatud, siis pusle on lahendatud +2 sekundilise karistusega. Igal teisel juhusel on tulemus DNF.

10h) Teised pusled on lahendatud, kui nad näevad lahendatuna välja nagu need peavad lahendatuna välja nägema, vastavalt „lahendatud oleku“ reeglite rakendamisele.

Artikkel 11: Intsidendid

11a) Intsidendid on:

- 11a¹) Vale protseduuride läbiviimine alal ametiisikute või võistlejate poolt.
- 11a²) Asutuse poolt tekitatud takistused ja häired (nagu näiteks elektrikatkestus, tuletõrje alarm).
- 11a³) Varustuse talitushäired.

11b) Intsidendi korral ala toimumise hetkel otsustab ala peakohtunik tulemuse üle.

11d) Kui WCA reeglid pole täielikult selged või WCA reeglid ei maini sellist intsidenti siis peab peakohtunik tegema oma otsuse ausa sportlaslikkuse põhjal pärast WCA delegaadiga konsulteerimist.

11e) Intsidendi korral võib peakohtunik anda võistlejale lisakatse, mis asendab intsidendi ajal toimunud katse.

11f) Peakohtunik ja WCA delegaat ei tohi toetada oma otsust video või piltide analüüsiga.

Artikkel 12: Keeramine

12a) Keeramised Rubiku kuubikule ja sarnastele kuubikutele:

Tahkude pöörded:

- 12a¹) Pärpäeva, 90 kraadi: F (eesmine tahk), B (tagumine tahk), R (parem tahk), L (vasak tahk), U (ülemine tahk), D (alumine tahk).
- 12a²) Vastupäeva, 90 kraadi: F', B', R', L', U', D' (vaata 12a¹).
- 12a³) Pärpäeva, 180 kraadi: F2, B2, R2, L2, U2, D2 (vaata 12a¹).
- 12a⁴) Vastupäeva, 180 kraadi: F2', B2', R2', L2', U2', D2' (vaata 12a¹).

Topelt Välimised Viilu Liigutused (välimine viil ja külgne sisemine viil):

- 12a⁵) Pärpäeva, 90 kraadi: Fw, Bw, Rw, Lw, Uw, Dw (vaata 12a¹).
- 12a⁶) Vastupäeva, 90 kraadi: Fw', Bw', Rw', Lw', Uw', Dw' (vaata 12a⁵).
- 12a⁷) Pärpäeva, 180 kraadi: Fw2, Bw2, Rw2, Lw2, Uw2, Dw2 (vaata 12a⁵).
- 12a⁸) Vastupäeva, 180 kraadi: Fw2', Bw2', Rw2', Lw2', Uw2', Dw2' (vaata 12a⁵).

Sisemised Viilu Liigutused (ainult välimise viilu külgne viil):

- * 12a⁹) Pärpäeva, 90 kraadi: f, b, r, l, u, d. (vaata 12a¹).
- * 12a¹⁰) Vastupäeva, 90 kraadi: f', b', r', l', u', d' (vaata 12a⁹).
- * 12a¹¹) Pärpäeva, 180 kraadi: f2, b2, r2, l2, u2, d2 (vaata 12a⁹).
- * 12a¹²) Vastupäeva, 180 kraadi: f2', b2', r2', l2', u2', d2' (vaata 12a⁹).

Keskliste Viilude Liigutused (paaritute viilude arvuga kuubikutel keskmine viil, paaris viilude arvuga kuubikutel kaks keskmist viilu):

- 12a¹³) Pärpäeva, 90 kraadi: M (samas suunas kui L), S (samas suunas kui F), E (samas suunas kui D) (vaata 12a¹).
- 12a¹⁴) Vastupäeva, 90 kraadi: M', S', E' (vaata 12a¹³).
- 12a¹⁵) Pärpäeva, 180 kraadi: M2, S2, E2 (vaata 12a¹³).
- 12a¹⁶) Vastupäeva, 180 kraadi: M2', S2', E2' (vaata 12a¹³).

Poole Pöörde Meetrika (inglise HTM) on defineeritud kui:

- 12a¹⁷) Iga liigutus kategoorias Tahkude Pööramine ja Topelt Välimised Viilu Liigutused on loetud kui 1 liigutus.
- 12a¹⁸) Iga pööre kategoorias Sisemine Viilu Liigutus ja keskmine Viilu Liigutus on loetud kui 2 liigutust.

- 12a¹⁹) Iga rotatsioon on loetud 0 liigutusega.
- 12b) Rotatsioon kõikidele kuubiku-kujulistele mehaanilistele pusledele:
- 12b¹) Päripäeva, 90 kraadi: [f] või z, [b] või z', [r] või x, [l] või x', [u] või y, [d] või y' (vaata 12a¹).
 - 12b²) Vastupäeva, 90 kraadi: [f'] või z', [b'] või z, [r'] või x', [l'] või x, [u'] või y', [d'] või y (vaata 12b¹).
 - 12b³) Päripäeva, 180 kraadi: [f2] või z2, [b2] või z2, [r2] või x2, [l2] või x2, [u2] või y2, [d2] või y2 (vaata 12b¹).
 - 12b⁴) Vastupäeva, 180 kraadi: [f2'] või z2', [b2'] või z2', [r2'] või x2', [l2'] või x2', [u2'] või y2', [d2'] või y2' (vaata 12b¹).
- 12c) Square-1 keeramine: (hoia väikseimat keskmise kihi viilu eesmise tahu vasakul pool)
- 12c¹) (x,y) tähendab: keera ülemist kihti x korda 30 kraadi päripäeva, keera alumist kihti y korda 30 kraadi päripäeva, keera paremat poolt square-1-st 180 kraadi.
- 12d) Megaminksi keeramine (ainult segamiseks):
- 12d¹a) Päripäeva, 72 kraadi: U (ülemine tahk).
 - 12d¹b) Vastupäeva, 72 kraadi: U' (ülemine tahk).
 - 12d²) Ülejäänud liigutused tehakse hoides üleval, vasakus tipus 3 tükki alati paigas:
 - 12d²a) Päripäeva 72 kraadi: liiguta kogu megaminksi v.a. viilu üleval-vasakul, mis hoiab kolme tükki: R+ (vertikaalsed viilud), D+ (horisontaalsed viilud).
 - 12d²b) Vastupäeva 72 kraadi: liiguta kogu megaminksi v.a. viilu üleval-vasakul, mis hoiab kolme tükki: R- (vertikaalsed viilud), D- (horisontaalsed viilud).
 - 12d²c) Päripäeva 144 kraadi: liiguta kogu megaminksi v.a. viilu üleval-vasakul, mis hoiab kolme tükki: R++ (vertikaalsed viilud), D++ (horisontaalsed viilud).
 - 12d²d) Vastupäeva 144 kraadi: liiguta kogu megaminksi v.a. viilu üleval-vasakul, mis hoiab kolme tükki: R-- (vertikaalsed viilud), D-- (horisontaalsed viilud).
- 12e) Püraminksi keeramine:
- 12e¹) Pöörded on rakendatud hoides alumist tahku horisontaalselt ja eesmist tahku püraminksi hoidva isiku poole.
 - 12e²) Päripäeva, 120 kraadi: U (ülemised kaks kihti), L (vasakpoolsed kaks kihti), R (parempoolsed kaks kihti), B (tagumised kaks kihti).
u (ülemine tipp), l (vasak tipp), r (parem tipp), b (tagumine tipp).
 - 12e³) Vastupäeva, 120 kraadi: U' (ülemised kaks kihti), L' (vasakpoolsed kaks kihti), R' (parempoolsed kaks kihti), B' (tagumised kaks kihti).
u' (ülemine tipp), l' (vasak tipp), r' (parem tipp), b' (tagumine tipp).
- 12f) Täiendavad keeramised 6x6x6 ja 7x7x7 kuubikutele:

Topelt Viilu Liigutused (Kaks äärmist viilu):

- 12f¹) Päripäeva, 90 kraadi: 2F, 2B, 2R, 2L, 2U, 2D (vaata 12a¹).
- 12f²) Vastupäeva, 90 kraadi: 2F', 2B', 2R', 2L', 2U', 2D' (vaata 12a⁵).
- 12f³) Päripäeva, 180 kraadi: 2F2, 2B2, 2R2, 2L2, 2U2, 2D2 (vaata 12a⁵).
- 12f⁴) Vastupäeva, 180 kraadi: 2F2', 2B2', 2R2', 2L2', 2U2', 2D2' (vaata 12a⁵).

Kolmik Viilu Liigutused (Kolm äärmist viilu):

- 12f⁵) Päripäeva, 90 kraadi: 3F, 3B, 3R, 3L, 3U, 3D (vaata 12a¹).
- 12f⁶) vastupäeva, 90 kraadi: 3F', 3B', 3R', 3L', 3U', 3D' (vaata 12a⁵).
- 12f⁷) Päripäeva, 180 kraadi: 3F2, 3B2, 3R2, 3L2, 3U2, 3D2 (vaata 12a⁵).
- 12f⁸) Vastupäeva, 180 kraadi: 3F2', 3B2', 3R2', 3L2', 3U2', 3D2' (vaata 12a⁵).

Artikkel A: Lahendamine

- A1) Katsed aladele, mis on kategoriseeritud „Lahendamise“ alla peavad järgima järgnevaid protseduure.
- A1a) Ajalimiit on 10 minutit, või rohkem/vähem kui nõnda on teatatud enne ala.
 - A1b) Stopperit kasutatakse aja mõõtmiseks *Stackmat*'ile lisaks, kui ajalimiit on üle 10 minuti. Kui lahendamis aeg on alla 10 minuti siis kasutatakse tulemuseks *Stackmat*'i aega.
- A2) Segamini ajamine
- A2a) Võistleja annab kuubiku segamini ajajatele ja ootab võistlusalas kuni ta kutsutakse võistlema.
 - A2b) Segamini ajaja segab kuubiku vastavalt reeglitele, mis on kirjas artiklis 4.
 - A2c) Võistleja ei tohi näha kuubikut segamini ajamise ja inspeksiooni alguse vahepealsel ajal.
 - A2d) Võttes kuubiku segamini ajajate käest teeb kohtunik kiire inspeksiooni kuubikule, et kontrollida segamini aetust. Kahtluse korral pöördub kohtunik segamini ajajate poole detailset kontrolli teostama.
 - A2e) Kohtunik asetab kuubiku *Stackmat*'ile ja katab selle täielikult mingi objektiga.
- A3) Inspeksioon
- A3a) Enne lahendamise algust võib võistleja kuubikut inspekteerida.
 - A3a¹) Võistlejal on inspeksiooniks ja lahendamise alustamiseks maksimaalselt 15 sekundit.
 - A3b) Kohtunik nullib ajamõõtja ja stopperi.
 - A3b¹) Kui kohtunik ja võistleja nõustuvad ühe minuti jooksul, et võistleja on valmis, siis kohtunik ütleb „VALMIS?“.
 - A3b²) Kui võistleja kinnitab seda, siis kohtunik eemaldab sekundi möödumisel kuubikult katte. Samal ajal käivitab kohtunik stopperi.
 - A3c) Inspeksiooni ajal võib võistleja kuubiku kätte võtta.
 - A3c¹) Võistleja ei tohi kuubikule liigutusi rakendada. Karistuseks on lahenduse mitteamestamine.
 - A3c²) Kui kuubiku tükid pole täielikult joondunud, siis võib võistleja selle parandada ainult keerates neid külgi (ei tohi keerata üle 45 kraadi).
 - A3c³) Võistleja võib nullida ajamõõtjat enne kui ta alustab.
 - A3d) Inspeksiooni lõppedes peab võistleja asetama kuubiku tagasi *Stackmat*'ile orientatsioonis ja positsioonis, mida ta ise otsustab.
 - A3d¹) Kui inspeksiooni aeg jõuab 8 sekundini, siis kohtunik ütleb „8 sekundit“.
 - A3d²) Kui inspeksiooni aeg jõuab 12 sekundini, siis kohtunik ütleb „Läks“.
- A4) Lahendamise alustamine:
- A4b) Võistleja peab asetama oma käed tasaselt *Stackmat*'i sensoreile nii, et näpud puudutavad sensoreid ja käelabad on maas. Vastasel juhul karistus 2 sekundit.
 - A4b¹) Võistlejal ei tohi olla mitte mingit füüsilist kontakti kuubikuga enne kui ta alustab lahendamist. Karistus: 2 sekundit.
 - A4d) Võistleja alustab lahendamist kinnitades, et ajamõõtja roheline tuluke põleb ja seejärel eemaldades oma käed sellega ajamõõtjat käivitades.
 - A4d¹) Võistleja peab alustama lahendamist 15 sekundi sees peale inspeksiooni algust. Vastasel juhul kaasneb karistus 2 sekundit.
 - A4d²) Võistleja peab alustama lahendamist 17 sekundi sees peale inspeksiooni algust. Vastasel juhul jäetakse lahendus arvestamata.
 - A4e) Ajalised karistused lahendamise alustamiseks pole kogutavad. On maksimaalselt üks karistus lahendamise alustamiseks.
- A5) Lahendamise ajal:
- A5a) Inspekteerimise või lahendamise ajal ei tohi võistleja suhelda kellegi teisega kui vaid kohtunikuga. Karistus: lahendamise mitteamestamine.

- A5b) Inspekteerimise või lahendamise ajal ei tohi võistleja abi saada mitte kelleltki teiselt ning mitte mingi teise objekti poolt (v.a. pinna poolt). Karistus: lahendamise mitteamvestamine.
- A6) Lahendamise lõpetamine:
- A6a) Võistleja lõpetab lahendamise lastes kuubikust lahti ja peatades seejärel ajamõõtja.
 - A6b) See on võistleja kohus, et ta peataks ajamõõtja korrektselt.
 - A6c) Ajamõõtja peab olema peatatud kasutades mõlemat kätt nii, et mõlemad käed on tasetaselt ja käelabad maas. Vastasel juhul karistus 2 sekundit.
 - A6d) Võistleja peab täielikult kuubikust lahti laskma enne ajamõõtja peatamist. Vastasel juhul karistus 2 sekundit.
 - A6e) Võistleja ei tohi kuubikut enne puudutada ega liigutada kui kohtunik pole kuubikut inspekteerinud. Karistus: lahendamise diskvalifitseerimine.
 - A6f) Võistleja ei tohi ajamõõtjat nullida enne kui kohtunik pole kirjutanud tulemust tulemuste lehele. Karistus: lahendamise mitteamvestamine (kohtuniku otsuse põhjal).
 - A6g) Kohtunik peab inspekteerima kuubikut ilma ühtegi külge keeramata või tegemata ühtegi käiku ning seejuures otsustama, kas kuubik on täielikult lahendatud.
 - A6h) Vaidluse korral ei ole lubatud rakendada ühtegi liigutust ega keeramist kuubikule enne kui vaidlus on lahendatud. Vajadusel kaasta peakohtunik. Karistus: lahendamise mitteamvestamine (kohtuniku võimuses).
 - A6i) Aja karistused lahendamise lõpetamiseks pole kattuvad. On maksimaalselt üks ajaline karistus lahendamise lõpetamiseks.
- A7) Administratsioon
- A7a) Kui kohtunik otsustab, et lahendus oli korrektne, siis ütleb ta „Sobib“ või „OK“.
 - A7b) Kohtunik kirjutab aja tulemuste lehele ja allkirjastab selle oma nime või allkirjaga.
 - A7b¹) Karistuse korral kirjutab kohtunik ajamõõtjalt võetud aja kõrvale karistuse (näide: $17.65 + 2 = 19.65$).
 - A7c) Võistleja vastutab tulemuse kontrollimise eest lehel kohe peale selle kirjutamist kohtuniku poolt.
 - A7d) Kui kohtunik annab karistuse siis ta ka ütleb „Karistus“. Võistleja peab andma allkirja tulemuste lehele.
 - A7e) Kui tulemuseks on DNF siis kohtunik ütleb „Tulemus mitteamvestatud“. Võistleja peab andma allkirja tulemuste lehele.
 - A7f) Peale vooru lõppu võistleja jaoks toimetab kohtunik tulemuste lehe tulemuste lugejale.

Artikkel B: Silmad kinni lahendamine

- B1) Reeglid on kirjeldatud artiklis A (Lahendamine).
Lisa/erilised reeglid silmad kinni lahendamiseks on kirjeldatud allpool.
- B1a) Inspektsiooni faas puudub.

- B2) Lahendamise alustamine
- B2a) Kohtunik nullib ajamõõtja ja stopperi.
 - B2b) Võistleja peab paigutama oma käed tasetaselt *stackmat*'i sensoritele nii, et sõrmed puudutavad sensoreid ja käelabad on all. Vastasel juhul karistus 2 sekundit.
 - B2c) Võistleja ei tohi olla kuidagi füüsiliselt ühenduses kuubikuga enne lahendamise alustamist. Vastasel juhul karistus 2 sekundit.
 - B2d) Võistleja alustab lahendamist võttes käed ajamõõtjalt ning sellega seda käivitades.
 - B2d¹) Võistleja peab eemaldama kuubikult katte peale ajamõõtja tööle panekut.
 - B2e) Kui kasutatakse stopperit lisaks *Stackmat*'ile, siis käivitab kohtunik stopperi niipea kui võistleja alustab lahendamist.

- B3) Meelde jätmine
- B3a) Meelde jätmise ja lahendamise ajal on võistlejal lubatud kuubikut kätte võtta.
 - B3b) Võistleja ei tohi teha märkmeid. Vastasel juhul on karistuseks lahendamise mitteamvestamine.
- B4) Lahendamise ajal
- B4a) Peale meelde jätmist paneb võistleja oma silme ette silmade katte (antud kohtuniku poolt).
 - B4b) Võistleja ei tohi kuubikut keerutada enne kui ta on täielikult oma silmad kinni katnud.
 - B4c) Terve lahendamise vältel peab kohtunik hoidma võistleja näo ja kuubiku vahel paberilehte või sarnast objekti. V.a. kui kuubik on asendis, kus piilumine on võimatu.
 - B4d) Võistleja ei või vaadata kuubikut keerutamise vahepeal. Vastasel juhul on karistuseks lahendamise mitteamvestamine.
 - B4e) Võistleja võib eemaldada ja paigaldada silmade katet nii mitu korda kui ise tahab enne kui ta teeb kuubikule esimese liigutuse.
- B5) Lahendamise lõpetamine
- B5a) Kasutades *Stacmat*'i lõpetab võistleja lahendamise lastes kuubikust lahti ja peatades ajamõõtja.
 - B5b) Kasutades stopperit lõpetab võistleja lahendamise asetades kuubiku pinnale ja teatades kohtunikule, et see peataks stopperi.
 - B5c) Võistleja võib eemaldada silmade katte enne ajamõõtja peatamist aga peale eemaldamist ei tohi rakendada kuubikule enam ühtegi liigutust. Vastasel juhul on karistuseks lahendamise mitteamvestamine.

Artikkel C: Ühe käega lahendamine

- C1) Reeglid on kirjeldatud artiklis A (Lahendamine).
- Lisa/erilised reeglid ühe käega lahendamiseks on kirjeldatud allpool.
- C1a) Lahendamise ajal võib võistleja kasutada ainult ühte kätt. Vastasel juhul jäetakse lahendus arvestamata.
 - C1b) Lahendamise ajal ei tohi ükski teine kehaosa ega ükski teine objekt peale pinna kuubikut puudutada. Vastasel juhul jäetakse lahendus arvestamata.
 - C1b²) Kui kuubikul tekib defekt ja võistleja otsustab selle parandada, siis parandus peab olema tehtud ühe käega. Vastasel juhul jäetakse lahendus arvestamata.
 - C1c) Alates sellest, kui võistleja lahendamist alustades kuubikut ühe käega katsub, siis ta ei tohi enam katsuda seda teise käega. Vastasel juhul jäetakse lahendus arvestamata.

Artikkel D: jalgadega lahendamine

- D1) Reeglid on kirjeldatud artiklis A (Lahendamine).
- Lisa/erilised reeglid jalgadega lahendamiseks on kirjeldatud allpool.
- D1a) Võistleja peab lahendama toolil istudes, pinnal istudes või seistes.
 - D1b) Inspekteerimise ja lahendamise ajal peab võistleja kasutama ainult jalgu (sokkide või sokkideta) ja pinda. Vastasel juhul jäetakse lahendus arvestamata.
 - D1c) Ükski teine kehaosa ei tohi kuubikut puudutada. Vastasel juhul jäetakse lahendus arvestamata.
- D3) Lahenduse alustamine
- D3a) Võistleja peab asetama jalad ajamõõtja sensoritele.
 - D3b) Võistleja peab eemaldama jalad ajamõõtja sensoritelt ja alustama lahendamist.
- D4) Lahenduse lõpetamine
- D4a) Võistleja peab peatama ajamõõtja asetades jalad selle sensoritele.

Artikkel E: Vähimate liigutustega lahendamine

E1) Reeglid on kirjeldatud artiklis A (Lahendamine).

Lisa/erilised reeglid vähimate liigutustega lahendamiseks on kirjeldatud allpool.

E2) Protseduur vähimate liigutustega lahendamiseks:

- E2a) Kohtunik annab igale võistlejale segamini ajamise valemiga segamini ajatud positsiooni pildiga. Kohtunik käivitab stopperi ja ütleb „Läks“.
- E2b) Võistlejal on kokku 60 minutit, et lahendada segamine võimalikult väheste liigutustega.
 - E2b¹) Kohtunik peaks teatama järele jäänud aega peale 30 minutit, 50 minutit, 55 minutit ja 59 minutit ning ütlema „Stop“ 60 minuti peal.
- E2c) 60 minuti lõppedes peab võistlejal olema selgelt kirja pandud lahend kohtunikule andmiseks. Pööramine kirja pandud Artikkel 12 järgi. Vastasel juhul jäetakse lahendus arvestamata.
- E2d) Lahenduse mõõtmise meetrikaks on Poole Pöörde Meetrika.
- E2e) Võistleja antud lahendus ei tohi kuidagi olla seotud segamini ajamise valemiga. Vastasel juhul jäetakse lahendus arvestamata.
- E2f) Võistleja peab andma lahendusele selge selgituse.

E3) Võistleja võib kasutada järgnevaid objekte: paber, kirjutusvahend (mõlemad antakse kohtuniku poolt), 3 kuubikut (enda omad), piiramatu hulgal värvilisi kleepse (enda omad).

- E3a) Karistus kõrvaliste asjade kasutamise eest on lahenduse mitteamvestamine.

Artikkel F: Kella lahendamine

F1) Järgitakse tavalisi protseduure nagu kirjeldatud artiklis A (Lahendamine)

Lisa/erilised reeglid kella lahendamiseks on kirjeldatud allpool.

F2) Segamini ajamine

- F2a) Peale segamini ajamist asetab kohtunik kella *stackmat*'ile seisvas asendis.

F3) Inspektsioon

- F3a) Peale inspektsiooni asetab võistleja kella *stackmat*'ile seisvas asendis.

Artikkel G: Magicu (ja sarnaste puslede) lahendamine

G1) Järgitakse tavalisi protseduure nagu kirjeldatud artiklis A (Lahendamine).

Lisa/erilised reeglid magicu lahendamiseks on kirjeldatud allpool.

G2) Segamini ajamine

- G2a) Puslesid ei aeta segamini.
- G2b) Puslesid ei kaeta kinni kohtuniku poolt.

G3) Inspektsioon

- G3a) Inspektsioon puudub.

G4) Lahendamise alustamine

- G4a) Pusle peab olema täielikult tasane ning seisma ühe tasapinna peal.

Artikkel H: Mitme kuubiku silmad kinni lahendamine

- H1) Järgitakse tavalisi protseduure nagu kirjeldatud artiklis B (Silmad kinni lahendamine)
- H1a) Võistleja peab ütleva enne ala algust mitu kuubikut (>1) ta tahab silmad kinni igal katsel lahendada.
 - H1a¹) Võistleja ei saa muuta kuubikute arvu peale ala algust.
 - H1a²) Valitud number kuubikuid võistleja kohta peab olema saladuses kuni ala alguseni.
 - H1b) Maksimaalne aeg, mis on lubatud meelde jätmiseks ja lahendamiseks on 10 minutit kuubiku kohta (mõõdetud stopperiga).
 - H1b¹) Kui maksimaalne lahendamise aeg jõuab kätte, siis katse peatatakse ja loetakse kokku lahendatud ja mittelahendatud kuubikud.
 - H1c) Maksimaalne koguaeg kõikide kuubikute jaoks on 60 minutit.

Artikkel Z: Valikulised reeglid

Valikuliste reeglite mõte on anda lisavõimalusi võistlusega toime tulekuks. Võistluse organiseerimismeeskond võib rakendada ühe või mõne neist järgnevatest valikulistest reeglitest.

Valikuliste reeglite rakendamine võistlusel peab olema kooskõlastatud WCA juhatusega.

- Z1) Organiseerimismeeskond võib koguda kõik kuubikud segamini ajamiseks juba registreerimise ajal.
- Z2) Organiseerimismeeskond võib piirata alade arvu ühe osaleja kohta.
- Z3) Organiseerimismeeskond võib varasemate võistluste põhjal valida võistlejaid, kes kvalifitseeruvad koheselt teatud ala teatud raundi.
- Z4) Organiseerimismeeskond võib piirata alal osalevate võistlejate arvu esimestele kohalolijatele või kvalifikatsiooni aegade põhjal või WCA maailma arvestuse positsiooni põhjal.
- Z5) Organiseerimismeeskond võib keelata võistlejaid osalemast mingi teatud alade kombinatsiooniga.