

WCA Regulations and Guidelines 2013

WCA Regulations Committee

WCA Regeln 2013

Version: 1. Januar 2013

Anmerkungen

Übersetzung

Hierbei handelt es sich **nicht** um die offiziellen Regeln der World Cube Association sondern lediglich um eine freie Übersetzung. Im Zweifelsfall gelten die Originalregeln. Übersetzungsfehler sind möglich! Fragen und Anmerkungen zur Übersetzung bitte per E-Mail an cube@hackvalue.

Einige Begriffe wurden absichtlich nicht übersetzt, da im Deutschen keine entsprechenden Bezeichnungen existieren oder da selbst auf deutschen Turnieren die englischsprachige Bezeichnung benutzt wird. Dazu zählen unter anderem: Judge (eine Person, die während eines Versuchs als Schiedsrichter agiert), Scrambler (eine Person, die ein Puzzle mischt), Scramble (eine Zugfolge, nach der ein Puzzle gemischt wird), Scoresheets (Zettel, auf dem Ergebnisse notiert werden), Scoretaker (eine Person, die Ergebnisse notiert bzw. auswertet), etc.

Folgende Personen haben bei der Übersetzung und Korrektur geholfen: Sébastien Auroux, Stefan Huber, Leon Schmidtchen, Florian Weingarten, Emanuel Rheinert, Patrick Hetco.

Folgende weitere Personen haben bei der Übersetzung und Korrektur bei vorherigen Versionen geholfen: Robin Blöhm, Tim Habermaas, Markus Pirzer, Marcel Henfling, Jochen Spies, Stefan Pochmann, Leandro Baltazar.

WCA Regeln und WCA Richtlinien

Die WCA Regeln stellen ein komplettes Regelwerk dar, welches auf allen offiziellen WCA Turnieren zu befolgen ist. Die WCA Richtlinien erweitern die WCA Regeln um weitere Erläuterungen und Beispiele.

Weitere Links

- Webseite der World Cube Association: www.worldcubeassociation.org
- Original Quelle der WCA-Regeln: www.worldcubeassociation.org/regulations
- PDF-Version dieser Übersetzung: Deutsche PDF-Version der Regeln und Richtlinien
- Du möchtest eine eigene Competition organisieren? Dann wirf einen Blick in unser Competition Orga Tutorial.

Inhalt

Anmerkung: Da die Nummerierung der Abschnitte und Regeln beim Löschen von Regeln nicht verändert wurde, gibt es teilweise Lücken in der Nummerierung.

Abschnitt 1: Offizielle Organe

- 1a) Jedes Turnier muss einen WCA-Delegierten und ein Organisationsteam (bestehend aus einer Person oder mehreren Personen) haben. Ein Turnier benötigt ebenso die folgenden offiziellen Organe: Judges, Scrambler und Scoretaker.
- 1b) Das Organisationsteam eines Turniers ist verantwortlich für sämtliche Vorkehrungen vor, während und nach dem Turnier.
- 1c) Der WCA-Delegierte darf verschiedene Pflichten anderen Mitgliedern des Organisationsteams übertragen, ist aber schlussendlich verantwortlich für die Ausführung dieser Pflichten. Der WCA-Delegierte eines Turniers ist verantwortlich:
 - 1c1) dafür, dem WCA-Board Bericht zu erstatten, ob alle WCA-Regeln während des Turniers befolgt wurden, wie das Turnier insgesamt verlief und ob es irgendwelche Zwischenfälle gab. Berichte müssen dem WCA Board binnen einer Woche nach Ende des Turniers vorgelegt werden.
 - 1c3) dafür, dem WCA Results Team die Ergebnisse des Turniers zu übermitteln.
 - * 1c3a) Sämtliche Scrambles, die im Turnier verwendet wurden, müssen zusammen mit den Resultaten eingereicht werden.
 - * 1c3b) Scrambles müssen mit den Kategorien, Runden und Gruppen, für die sie verwendet wurden, beschriftet sein.
 - 1c4) dafür, dem WCA-Board eventuelle Korrekturen der Ergebnisse des Turnier zu berichten.
 - 1c5) dafür, die anderen offiziellen Organe falls nötig in ihre Aufgaben einzuweisen.
 - 1c6) für die Freigabe aller Kategorien und deren Formate vor Turnierbeginn sowie während des Turniers, falls Änderungen notwendig sind.
 - 1c7) für Entscheidungen bezüglich der Disqualifikation einzelner Teilnehmer vom Turnier.
 - 1c8) für das Bereitstellen der Scrambles.
 - 1c9) für Entscheidungen über Änderungen im Zeitplan. Im Falle einer solchen Änderung muss eine klare Ankündigung an alle Teilnehmer erfolgen.
 - 1c10) dafür, dass eine Kopie der WCA Regeln auf dem Turnier zur Verfügung steht.
- 1e) Jede Kategorie benötigt einen oder mehrere Judges.
 - 1e1) Ein Judge ist verantwortlich für die Durchführung der Kategorie.
 - * 1e1a) Ein Judge darf nach Ermessen des WCA-Delegierten mehrere Teilnehmer gleichzeitig judgen, sofern er sicherstellen kann, dass alle WCA-Regeln zu jedem Zeitpunkt eingehalten werden.

- 1e2) Geeignete Teilnehmer müssen, falls dies vom Organisationsteam benötigt wird, als Judge zur Verfügung stehen. Strafe: Disqualifikation des Teilnehmers von dem Turnier.
- 1f) Jede Kategorie muss einen oder mehrere Scrambler haben. Ausnahme: Fewest Moves.
 - 1f1) Ein Scrambler einer Kategorie ist verantwortlich für die Anwendung der Scrambles auf die Puzzle.
 - 1f2) Geeignete Teilnehmer müssen, falls dies vom Organisationsteam benötigt wird, zum Mischen zur Verfügung stehen. Strafe: Disqualifikation des Teilnehmers von dem Turnier.
- 1g) Jede Kategorie benötigt einen oder mehrere Scoretaker.
 - 1g1) Ein Scoretaker einer Kategorie ist verantwortlich für die Aufnahme der Ergebnisse der Kategorie.
 - 1g2) Änderungen der auf den Scoresheets notierten Ergebnisse dürfen nur nach Absprache mit dem WCA-Delegierten durchgeführt werden.
- 1h) Teilnehmer dürfen in Gruppen eingeteilt werden.
 - 1h1) Teilnehmende Scrambler/Judges für eine Runde sollten in ihrer eigenen Gruppe weder judgen noch mischen bevor sie alle Versuche der betreffenden Runde abgeschlossen haben. Sie dürfen nach Ermessen des WCA-Delegierten in ihrer eigenen Gruppe judgen und mischen, aber das Organisationsteam hat Sorge zu tragen, dass Scrambler und Judges keine Scrambles von Versuchen, die sie noch nicht gemacht haben, sehen können.
- 1j) Die offiziellen Organe dürfen an dem Turnier teilnehmen.
- 1k) Eine Person kann gleichzeitig an mehreren der offiziellen Organe beteiligt sein (Organisation, WCA-Vertreter, Judge, Scoretaker, Scrambler).

Abschnitt 2: Teilnehmer

- 2a) Jeder darf an einem WCA-Turnier teilnehmen, wenn er:
 - 2a1) die WCA-Regeln akzeptiert;
 - 2a2) die Teilnahmevoraussetzungen erfüllt, die eindeutig vor dem Turnier angekündigt werden müssen;
 - 2a3) nicht vom WCA-Board suspendiert wurde.
- 2b) Teilnehmer unter 18 Jahren brauchen die Erlaubnis ihrer Erziehungsberechtigten um sich zu registrieren und teilzunehmen.
- 2c) Zu einer vollständigen Anmeldung eines Teilnehmers müssen alle verlangten Angaben gemacht werden (darunter: Name, Nationalität, Geburtsdatum, Geschlecht, Kontaktinformationen und teilnehmende Kategorien).

- 2c1) Ein Teilnehmer ist ohne eine vollständige Anmeldung, die vom Organisationsteam festgestellt wurde, nicht teilnahmefähig.
- 2d) Name, Nationalität, Geschlecht und Resultate des Turniers zählen als öffentliche Informationen. Alle anderen persönlichen Informationen werden vertraulich behandelt und dürfen ohne Zustimmung des Teilnehmers nicht an Dritte weitergegeben werden.
- 2e) Teilnehmer müssen einen Staat vertreten, dessen Staatsbürgerschaft sie besitzen. Der WCA-Delegierte sollte diese Staatsbürgerschaft durch Begutachtung von Dokumenten (z.B. Personalausweis, Reisepass) überprüfen. Wenn ein Teilnehmer für nicht repräsentationsfähig für das Land, unter welchem er sich angemeldet hat, befunden wird, kann er rückwirkend disqualifiziert und/oder suspendiert werden, nach Ermessen des WCA Boards.
 - 2e1) Die Staaten, die vertreten werden können, sind durch den englischsprachigen Wikipedia-Artikel “List of sovereign states” definiert (“UN member states and observer states” sowie “Other states”).
 - 2e2) Teilnehmer mit Änderungen in der Staatsbürgerschaft können ihr vertretenes Land in ihrem ersten Turnier eines Kalenderjahres ändern.
- 2f) Teilnehmer müssen sich an die Hausordnung des Veranstaltungsortes halten und sich auf eine Weise verhalten, die auf andere Rücksicht nimmt.
- 2g) Teilnehmer müssen sich im Wettbewerbsbereich ruhig verhalten. Unterhaltungen bei angemessener Lautstärke sind erlaubt, solange sie weit genug von den aktiven Teilnehmern entfernt stattfinden.
 - 2g3) Teilnehmer im Teilnehmerbereich dürfen nicht miteinander über die Scrambles der laufenden Runde kommunizieren. Strafe: Disqualifikation des Teilnehmers von der Kategorie, nach Ermessen des WCA-Delegierten.
- 2h) Teilnehmer müssen vollständig bekleidet sein. Nach Ermessen des WCA-Delegierten dürfen Teilnehmer für unangebrachte Bekleidung vom Turnier ausgeschlossen werden.
- 2i) Während der aktiven Teilnahme am Wettkampf dürfen Teilnehmer keine Elektronik oder Audioelektronik wie z.B. Handys, Walkmans, Diktiergeräte oder Ähnliches verwenden. Zusätzliche Beleuchtung ist ebenfalls nicht erlaubt.
 - 2i1) Teilnehmer dürfen nach Ermessen des WCA-Delegierten gewisse nicht-elektronische Hilfen verwenden, die ihnen keine unfairen Vorteile bringen. Dazu gehören:
 - * 2i1a) Medizinische/physische Hilfen, die vom Teilnehmer getragen werden (z.B. eine Brille, Armbänder oder Hörhilfen).
 - * 2i1b) Ohrstöpsel und Gehörschutz (aber keine elektronischen geräuschunterdrückenden Kopfhörer).
- 2j) Der WCA-Delegierte darf einen Teilnehmer von einer Kategorie ausschließen.
 - 2j1) Wenn ein Teilnehmer von einer Kategorie ausgeschlossen wird, aus welchem Grund auch immer, hat er keinen Anspruch auf weitere Versuche in dieser Kategorie.

- 2j2) Wenn ein Teilnehmer während der Durchführung einer Kategorie ausgeschlossen wird, bleiben seine Resultate bis zu diesem Zeitpunkt gültig. Ausnahme: Betrug (siehe Regel 2k2a).
- 2k) Der WCA-Vertreter darf einen Teilnehmer von dem Turnier disqualifizieren, falls einer der folgenden Gründe vorliegt:
 - 2k1) Teilnehmer ist nicht rechtzeitig zur Registrierung vor Ort;
 - 2k2) Teilnehmer wird des Betruges verdächtig;
 - * 2k2a) Der WCA-Delegierte darf sämtliche verdächtigen Resultate für nichtig erklären.
 - 2k3) Teilnehmer verhält sich gesetzeswidrig, gewalttätig oder anstößig oder zerstört mutwillig Einrichtungsgegenstände oder persönliche Wertgegenstände anderer Gäste am Veranstaltungsort;
 - 2k4) Teilnehmer behindert oder stört andere Teilnehmer während des Wettbewerbs;
 - 2k5) Teilnehmer weigert sich, die WCA-Regeln zu befolgen.
- 2l) Disqualifikation kann ohne oder mit Vorwarnung durchgeführt werden, je nach Schwere des Verstoßes.
 - 2l1) Ein disqualifizierter Teilnehmer hat keinen Anspruch auf Schadensersatz oder Kostenrückerstattung von Ausgaben, die auf die Turnierteilnahme zurückzuführen sind.
- 2n) Teilnehmer können gegen eine Entscheidung mündlich beim WCA-Delegierten Widerspruch einlegen.
 - 2n1) Widersprüche sind nur während des Turniers möglich, innerhalb von 30 Minuten nach dem Vorfall und bevor die nächste Runde der betroffenen Kategorie beginnt möglich.
 - 2n2) Der WCA-Delegierte muss die Angelegenheit klären, bevor die nächste Runde der betroffenen Kategorie beginnt.
 - 2n3) Der Teilnehmer muss die endgültige Entscheidung des WCA-Delegierten anerkennen. Strafe: Disqualifikation des Teilnehmers vom Turnier.
- 2s) Teilnehmer mit anderen Behinderungen, die sie vom Einhalten einer oder mehrerer WCA-Regeln abhalten könnten, können spezielle Behandlung vom WCA-Delegierten beantragen. Diese Teilnehmer sollten das Organisationsteam und den WCA-Delegierten mindestens zwei Wochen vor dem Turnier kontaktieren.
- 2t) Jeder Teilnehmer muss vor Beginn eines Turniers mit den WCA Regeln vertraut sein und diese verstehen.

Abschnitt 3: Puzzles

- 3a) Teilnehmer müssen ihre eigenen Puzzles mitbringen und benutzen.
 - 3a1) Teilnehmer müssen anwesend und bereit zur Teilnahme sein, wenn sie für eine Runde aufgerufen werden. Strafe: Disqualifikation des Teilnehmers von der Kategorie.
 - 3a2) Puzzles müssen voll funktionsfähig sein, so dass sie ordnungsgemäß gemischt werden können.
 - 3a3) Polyedrische Puzzle müssen ein Farbschema besitzen, so dass im gelösten Zustand jede Seite eine eindeutige Farbe besitzt. Die Funktionalität jedes Puzzles muss identisch sein zum Originalpuzzle im Bezug auf Züge, Zustände und Lösungsmöglichkeiten.
- 3d) Puzzles müssen entweder farbige Sticker, farbige Plättchen oder aufgemalte Farben haben.
 - 3d1) Ausnahme: Teilnehmer mit medizinisch dokumentierter Sehunfähigkeit dürfen Puzzle mit verschiedenen Oberflächentexturen auf den verschiedenen Seiten benutzen. Die Texturen/Muster müssen pro Seite einheitlich sein. Dennoch sollte jede Seite eine bestimmte Farbe aufweisen, um das Scramblen und Judgen zu ermöglichen.
 - 3d2) Die Farben eines Puzzles müssen pro Seite einheitlich und eindeutig voneinander unterscheidbar sein.
 - 3d3) Sticker/Plättchen/Oberflächentexturen/Bemalungen dürfen nicht dicker sein als 1.5 mm (bzw. die übliche Dicke bei nicht würfelförmigen Puzzles).
- 3h) Es dürfen keine Modifikationen gemacht werden, die das grundlegende Konzept eines Puzzles verbessern. Modifizierte Puzzle sind nur erlaubt, wenn die Modifikation dem Teilnehmer im Vergleich zur unmodifizierten Version des Puzzles keine zusätzlichen Informationen liefert (z.B. einfachere Erkennung von Steinen).
 - 3h1) Gewölbte (“pillowed”) Puzzle sind nicht erlaubt. Ausnahme: Gewölbte 7x7x7 sind erlaubt.
 - 3h2) “Stickerless” Puzzle mit farbigem Plastik und andere Puzzle, bei denen die Farben der Flächen auch im Inneren sichtbar sind, sind nicht erlaubt.
 - 3h3) Puzzlemodifikationen, die zu einer schlechteren Leistung führen, geben dem Teilnehmer kein Recht auf einen weiteren Versuch.
- 3j) Puzzles müssen sauber sein und dürfen keine Markierungen, hervorgehobenen Teile, Schäden oder andere Unterschiede in Teilen aufweisen, die es von anderen Teilen der gleichen Art unterscheiden könnte.
 - 3j1) Puzzle müssen einen hinreichend guten Zustand besitzen, nach Ermessen des WCA-Delegierten.
- 3k) Puzzles müssen vor der Verwendung im Wettkampf vom WCA-Delegierten genehmigt werden.

- 3l) Würfelförmige Puzzles dürfen höchstens ein Logo haben. Für den Rubik's Cube und größere Cube Puzzles muss dieses auf einem der Mittelsteine platziert sein.
 - 3l1) Farblose Logos (max. 1 Logo pro Farbe), die eingraviert sind, werden nicht als Logos betrachtet.
- 3m) Alle Puzzle- und Puzzleteile-Marken sind erlaubt, solange die Puzzles den anderen WCA-Regeln entsprechen.

Abschnitt 4: Scramblen

- 4a) Scrambler müssen die Puzzles scramblen, d.h. mischen.
- 4b) Puzzles müssen nach zufälligen, computergenerierten Zugfolgen ("Scrambles") gemischt werden.
 - 4b1) Scrambles dürfen vor dem Turnier nicht betrachtet werden und dürfen in keinem Fall vom WCA-Delegierten gefiltert werden.
 - 4b2) Scrambles für eine Runde dürfen bis zum Ende der Runde nur dem WCA-Delegierten und den Scramblern zur Verfügung stehen. Ausnahme: Bei Fewest Moves erhalten die Teilnehmer die Scrambles bereits während der Runde (siehe Abschnitt E).
- 4d) Ausrichtung beim Scramblen:
 - 4d1) Würfelpuzzle und Megaminx müssen mit der weißen Seite (wenn nicht möglich, dann mit der hellsten Seite) oben und der grünen Seite (wenn nicht möglich, dann mit der dunkelsten benachbarten) vorne gemischt werden.
 - 4d2) Pyraminx müssen mit der gelben Seite (wenn nicht möglich, dann mit der hellsten Seite) unten und der grünen Seite (wenn nicht möglich, dann mit der dunkelsten benachbarten) vorne gemischt werden.
 - 4d3) Square-1 werden mit der dunkelsten Seite vorne gemischt (ausgehend von den beiden möglichen Ausrichtungen beim Scramblen).
- 4f) Scrambles für einen Wettbewerb müssen mit Hilfe der aktuellen, offiziellen Version des offiziellen WCA Scrambleprogramms (erhältlich auf der Internetseite der WCA) generiert werden.
- 4g) Nach dem Scramblen eines Puzzles muss ein Scrambler (anhand der vorhandenen Bilder) prüfen, ob das Puzzle korrekt gemischt wurde. Ist dies nicht der Fall, so muss er dies korrigieren (z.B. durch Lösen und erneutes Mischen des Puzzles).
 - 4g1) Ausnahme: Für 6x6x6 und 7x7x7 ist es nicht notwendig, eine nicht korrekte Vermischung zu korrigieren, nach Ermessen des WCA-Delegierten.

Abschnitt 5: Puzzledefekte

- 5a) Beispiele für Puzzledefekte sind etwa: herausgefallene Teile, Teile die man an Ort und Stelle herumgedreht hat (z.B. Ecksteine), gelöste Schrauben, Kappen oder Aufkleber.
- 5b) Wenn ein Puzzledefekt während eines Versuchs auftritt, ist es dem Teilnehmer überlassen, ob er den Defekt repariert und fortführt oder ob er den Versuch abbricht.
 - 5b1) Wenn der Teilnehmer sich entscheidet das Puzzle zu reparieren, so darf er nur die defekten Teile selbst reparieren und darf keine weiteren Teile von anderen Puzzeln benutzen. Strafe: Disqualifikation des Versuchs.
 - 5b2) Die Reparatur darf dem Teilnehmer keinen Vorteil beim Lösen des Puzzles verschaffen. Strafe: Disqualifikation des Versuchs.
 - 5b3) Erlaubte Reparaturen:
 - * 5b3a) Falls Steine herausgefallen sind oder sich von ihrer eigentlich Position entfernt (z.B. unnatürlich verkantet) haben, so darf der Teilnehmer sie zurück an ihre Position bringen.
 - * 5b3b) Bemerkt der Teilnehmer nach einer Reparatur, aber noch vor Ende eines Versuchs, dass das Puzzle unlösbar ist, so kann er bis zu 4 Teile herausnehmen und wieder einbauen um das Puzzle wieder lösbar zu machen.
 - * 5b3c) Ist das Puzzle unlösbar, kann jedoch durch die Drehung eines Ecksteins lösbar gemacht werden, so darf der Teilnehmer einen Eckstein an Ort und Stelle drehen ohne Teile aus dem Puzzle herauszunehmen.
 - 5b4) Beim Blindlösen darf ein Puzzledefekt nur blind repariert werden. Strafe: Disqualifikation des Versuchs.
 - 5b5) Falls nach dem Versuch Teile des Puzzles immer noch defekt oder nicht richtig positioniert sind, so ergibt sich das Ergebnis des Versuchs aus dem schlechtestmöglichen Zustand, welcher durch Reparatur des Puzzles (siehe Regel 5b3) erhalten werden kann. (siehe WCA Richtlinien, im Zweifelsfall liegt die Entscheidung beim WCA-Delegierten)
- 5c) Der Defekt eines Puzzles gibt dem Teilnehmer nicht das Recht auf einen Wiederholungsversuch.

Abschnitt 7: Umgebung

- 7b) Zuschauer sollten mindestens 1.50 Meter von den Teilnehmern entfernt sein.
- 7c) Auf die Beleuchtung des Veranstaltungsortes sollte besonders geachtet werden, vorzuziehen ist weißes Licht, damit die Teilnehmer möglichst einfach die Farben des Puzzles unterscheiden können.
- 7e) Der Veranstaltungsort muss rauchfrei sein.
- 7f) Lösungsstation:
 - 7f1) Definitionen:

- * 7f1a) Stackmat: Der Speedstacks Stackmat Timer und eine kompatible Matte normaler Größe.
- * 7f1b) Matte: Die Matte einer Stackmat.
- * 7f1c) Timer: Der Timer einer Stackmat.
- * 7f1d) Oberfläche: Die flache Oberfläche, auf der die Stackmat platziert wurde. Die Matte wird als Teil der Oberfläche angesehen, der Timer jedoch nicht.
- 7f2) Der Timer muss an der Matte angebracht sein und auf der Oberfläche platziert sein, so ausgerichtet, dass die Seite mit dem Timer dem Teilnehmer am nächsten ist.
 - * 7f2a) Ausnahme: Für das Lösen mit den Füßen wird die Stackmat direkt auf dem Boden platziert. Der Timer darf dann außerdem so ausgerichtet werden, dass die Seite mit dem Timer am weitesten vom Teilnehmer entfernt ist.
- 7h) Der Veranstaltungsort muss einen Wartebereich für die Teilnehmer haben.
 - 7h1) Das Organisationsteam kann von Teilnehmern, die aufgerufen wurden um teilzunehmen, verlangen, dass sie sich im Teilnehmerbereich aufhalten, solange bis sie alle Versuche ihrer Runde hinter sich gebracht haben.

Abschnitt 8: Turniere

- 8a) Folgende Richtlinien müssen eingehalten werden damit ein Turnier ein offizielles WCA-Turnier ist:
 - 8a1) Das WCA-Board muss das Turnier anerkennen.
 - 8a2) Die WCA-Regeln müssen eingehalten werden.
 - 8a3) Es muss ein WCA-Vertreter anwesend sein.
 - 8a4) Das Turnier muss mindestens zwei Wochen vor Turnierbeginn angekündigt werden.
 - 8a6) Das Turnier muss für die Öffentlichkeit zugänglich sein.
 - 8a7) Der originale Stackmat Timer der Firma Speedstacks (Generation 2 oder Pro) muss zur Zeitmessung benutzt werden.
 - 8a8) Das Turnier muss für jeden offen sein, der teilnehmen möchte. Einschränkungen hierfür müssen durch das WCA-Board anerkannt werden und deutlich dargelegt werden, wenn das Turnier angekündigt wird.
- 8f) Wenn die WCA-Regeln während des Turniers nicht korrekt eingehalten werden, darf das WCA-Board betroffene Versuche für inoffiziell erklären.

Abschnitt 9: Kategorien

- 9a) Für folgende Puzzles werden von der WCA Turniere durchgeführt: Puzzles, die als “Rubik Puzzles” bekannt sind, sowie andere Puzzle, die durch Drehen von Seiten bedient werden, sogenannte “Drehpuzzle” (“Twisty Puzzles”).
- 9b) Offizielle Speedsolving Kategorien und Formate der WCA sind:

- 9b1) Rubik’s Cube (3x3x3), 2x2x2 Cube, 4x4x4 Cube, 5x5x5 Cube, Clock, Megaminx, Pyraminx, Square-1, und Rubik’s Cube: einhändig.
 - * 9b1a) Die Turnierformate für diese Kategorien sind: “Best of X” (wobei X gleich 1, 2 oder 3 sein kann) und “Average of 5”.
- 9b2) Rubik’s Cube: mit Füßen, 6x6x6 Cube und 7x7x7 Cube.
 - * 9b2a) Die Turnierformate für diese Kategorien sind: “Best of X” (wobei X gleich 1, 2 oder 3 sein kann) und “Mean of 3”.
- 9b3) Rubik’s Cube: Wenigste Züge, Rubik’s Cube: blind (mit verbundenen Augen), 4x4x4 Cube: blind, 5x5x5 Cube: blind und Rubik’s Cube: Mehrfach Blindlösen.
 - * 9b3a) Die Turnierformate für diese Kategorien sind: “Best of X” (wobei X gleich 1, 2 oder 3 sein kann).
- 9f) Die Ergebnisse einer Runde werden wie folgt gemessen:
 - 9f1) Alle gestoppten Zeiten unter 10 Minuten werden in Hundertstelsekunden gemessen und auf die nächste Hundertstelsekunde **ab**gerundet. Der Durchschnitt bzw. das Mittel werden auf die nächste Hundertstelsekunde gerundet.
 - 9f2) Alle gestoppten Zeiten über 10 Minuten, und zugehörige Durchschnittszeiten/Mittel werden in Sekunden gemessen, wobei der Durchschnitt bzw. das Mittel auf die nächste Sekunde gerundet wird (x.4 wird x, x.5 wird x+1).
 - 9f4) DNF (Did Not Finish) ist das Ergebnis eines Versuchs, der disqualifiziert oder abgebrochen wurde oder wenn das Puzzle nicht gelöst wurde.
 - 9f5) DNS (Did Not Start) ist das Ergebnis, wenn der Teilnehmer zu einem Versuch berechtigt ist, an dem Versuch aber nicht teilgenommen hat.
 - 9f6) Im Format ‘Best of X’ bekommt jeder Teilnehmer X Versuche, wobei der beste Versuch zählt.
 - 9f7) Im Format ‘Best of X’ zählt ein DNF oder DNS als der schlechteste Versuch.
 - 9f8) Im Format ‘Average of 5’ bekommt jeder Teilnehmer 5 Versuche. Von diesen 5 Versuchen werden die Ergebnisse des besten und schlechtesten Versuchs ignoriert. Das Endergebnis ist der arithmetische Mittelwert der drei verbleibenden Zeiten.
 - 9f9) Im Format ‘Average of 5’ wird ein DNF oder DNS als schlechtester Versuch gezählt, wobei das Endergebnis DNF ist sobald mehr als ein DNF und/oder DNS vorliegt.
 - 9f10) Im Format ‘Mean of 3’ bekommt jeder Teilnehmer 3 Versuche, wobei der arithmetische Mittelwert dieser 3 Versuche zählt.
 - 9f11) Im Format ‘Mean of 3’ ist das Ergebnis DNF sobald mindestens ein Versuch DNS oder DNF ist.
 - 9f12) Im Format ‘Best of X’ werden die Ranglisten auf Basis des besten Resultats pro Teilnehmer erstellt. Die folgenden Kriterien werden zum Vergleich von Ergebnissen verwendet:
 - * 9f12a) Für gemessene Zeiten ist “besser” gleichbedeutend mit “kürzere Zeit”.
 - * 9f12b) Für “Wenigste Züge” ist “besser” gleichbedeutend mit der kürzeren Lösungslänge.

- * 9f12c) Für “Mehrfach Blindlösen” wird die Rangliste folgendermaßen erstellt: Man zieht die Anzahl der nicht gelösten Puzzles von der Anzahl der gelösten Puzzles ab. Eine größere Differenz wird als “besser” betrachtet. Wenn die Differenz kleiner als 0 ist, wird der Versuch als nicht gelöst gewertet (DNF). Wenn verschiedene Teilnehmer das gleiche Resultat erreichen, wird jener, der dafür die kürzere Zeit benötigt hat, als “besser” gewertet. Sollte auch diese bei mehreren Teilnehmern gleich sein, betrachtet man die Anzahl der nicht gelösten Puzzles pro Teilnehmer, wobei weniger ungelöste Puzzles als besser gewertet werden.
- 9f13) Im Format ‘Mean of 3’ oder ‘Average of 5’ zählt ein Versuch als besser als ein anderer, wenn die entsprechende Zahl des Durchschnitts/Mittels kleiner ist als die andere.
- 9f14) Falls im Format ‘Mean of 3’ oder ‘Average of 5’ zwei Teilnehmer den gleichen Durchschnitt bzw. das gleiche Mittel haben, dann zählt der Versuch als besser, in dem die bessere Einzelzeit vorkam, wobei besser bedeutet, dass die jeweilige Zahl kleiner ist.
- 9f15) Teilnehmer mit dem gleichen Ergebnis erhalten die gleiche Position in der Wertung.
- 9g) Eine zusammengefasste Runde (“Combined Round”) sind zwei Phasen in einem Zeitfenster, wobei Ergebnisse der ersten Phase darüber entscheiden, ob ein Teilnehmer in die zweite Phase weiterkommt.
 - 9g2) Ob ein Teilnehmer in die zweite Phase einer zusammengefassten Runde kommt, muss aufgrund der Position (besten x Teilnehmer) oder aufgrund der Ergebnisse (alle Teilnehmer mit einer Bestzeit unter x) entschieden werden.
- 9i) Ergebnisse eines offiziellen WCA-Turniers müssen in der WCA-Weltrangliste erscheinen.
 - 9i1) Die WCA erkennt folgende regionalen Rekorde an: nationale Rekorde, kontinentale Rekorde und Weltrekorde.
 - 9i2) Alle Resultate einer Runde werden so behandelt, als fänden sie am letzten Kalendertag der Runde statt. Wenn ein regionaler Rekord mehrmals am gleichen Kalendertag gebrochen wird, zählt nur das beste Resultat als “Brechen” des alten Rekords.
 - 9i3) Wenn die Regeln einer Kategorie geändert werden, gelten die alten regionalen Rekorde weiterhin solange bis sie, unter Berücksichtigung der neuen Regeln, gebrochen werden.
- 9j) Jede Kategorie darf pro Turnier nur einmal stattfinden.
- 9k) Wenn eine Kategorie stattfindet, so muss jeder Teilnehmer an dieser Kategorie teilnehmen dürfen, außer in Fällen, die speziell vom WCA-Board abgesegnet werden.
- 9l) Jede Runde muss abgeschlossen sein, bevor eine folgende Runde in der gleichen Kategorie startet.
- 9m) Kategorien dürfen maximal vier Runden haben.
 - 9m1) Kategorien mit 99 oder weniger Teilnehmern dürfen höchstens drei Runden haben.
 - 9m2) Kategorien mit 15 oder weniger Teilnehmern dürfen höchstens zwei Runden haben.

- 9m3) Kategorien mit 7 oder weniger Teilnehmern dürfen höchstens eine Runde haben.
- 9o) Eine zusammengefasste Runde und eine Qualifikationsrunde zählen als eine Runde, wenn die Anzahl der Runden pro Kategorie gezählt werden.
- 9p) Im Falle von mehreren Runden in einer Kategorie kommen die bestplatzierten Teilnehmer einer Runde in die nächste Runde.
 - 9p1) Für jede Runde einer Kategorie gilt, dass mindestens 25% aller Teilnehmer nicht in die nächste Runde kommen dürfen.
 - 9p2) Entweder es kommen die besten x (siehe 9p1) Teilnehmer in die nächste Runde, oder alle Teilnehmer, die ein bestimmtes vorgegebenes Resultat unterbieten (welches vor der Runde angekündigt wurde).
 - 9p3) Wenn ein qualifizierter Teilnehmer sich von einer Runde zurückzieht, darf er durch den bestplatzierten Teilnehmer hinter ihm aus der vorherigen Runde ersetzt werden.
- 9r) Eine Qualifikationsrunde ist eine Runde einer Kategorie, die vor der ersten Runde stattfindet.
 - 9r1) Wenn das Turnier angekündigt wird, muss das Organisationsteam außerdem ankündigen:
 - * 9r1a) wie viele Teilnehmer in der ersten Runde einer Kategorie teilnehmen werden.
 - * 9r1b) die maximale Anzahl an Teilnehmern in der Qualifikationsrunde einer Kategorie und wie viele Teilnehmer in die erste Runde weiter kommen werden.
 - * 9r1c) welcher Durchschnitt bzw. welches Mittel oder welche Einzelzeit aus einem früheren Turnier notwendig ist, um sich für die erste Runde der Kategorie zu qualifizieren.
 - * 9r1d) den Stichtag, zu dem Durchschnitts-, Mittel- oder Einzelzeit jedes Teilnehmers gemäß WCA-Rangliste herangezogen werden.
 - 9r2) Alle Teilnehmer einer Kategorie, die nicht direkt für die erste Runde qualifiziert sind, müssen an der Qualifikationsrunde teilnehmen.
 - 9r3) Die maximale Anzahl an Teilnehmern in der Qualifikationsrunde oder in der ersten Runde kann geändert werden. Diese Änderungen müssen mindestens zwei Wochen vor Beginn des Turniers angekündigt werden.
- 9s) Jede Runde jeder Kategorie muss ein Zeitlimit haben (siehe Regel A1a).

Abschnitt 10: Gelöster Zustand

- 10b) Der Ruhezustand eines Puzzles wird bewertet, wenn der Timer gestoppt wurde.
- 10c) Puzzles können am Ende eines Versuchs in beliebiger Orientierung sein.
- 10d) Alle Teile eines Puzzles müssen vollständig am Puzzle in ihrer vorgesehenen Position montiert sein. Ausnahmen: Siehe Regel 5b5.
- 10e) Ein Puzzle ist gelöst, wenn alle Seitenfarben rekonstruiert sind und alle Teile innerhalb der folgenden Toleranzgrenzen korrekt ausgerichtet sind:

- 10e1) Jeweils zwei benachbarte Teile (z.B. zwei benachbarte Ebenen eines Cubes), die über die in Abschnitt 10f beschriebenen Grenzen hinweg falsch ausgerichtet sind, werden als einen Zug voneinander entfernt angesehen (siehe “Outer Block Turn Metric” in Artikel 12).
- 10e2) Wenn kein Zug nötig ist, um das Puzzle in den gelösten Zustand zu bringen, so wird es als gelöst ohne Strafzeit angesehen.
- 10e3) Wenn ein Zug nötig ist, um das Puzzle zu lösen, so wird das Puzzle als “+2”, d.h. gelöst mit 2 Strafsekunden angesehen.
- 10e4) Wenn mehr als ein Zug nötig ist, um das Puzzle zu lösen, wird der Versuch als “DNF” (Did Not Finish) bewertet.
- 10f) Grenzen falsch ausgerichteter Puzzles:
 - 10f1) Würfelförmige Puzzles: höchstens 45 Grad
 - 10f2) Megaminx: höchstens 36 Grad
 - 10f3) Pyraminx: höchstens 60 Grad
 - 10f4) Square-1: höchstens 45 Grad (U/D) oder 90 Grad (/)
- 10h) Alle anderen Puzzles gelten nach der allgemein akzeptierten Definition von “gelöst” als gelöst, wobei wenn möglich die Richtlinien für würfelförmige Puzzles gelten, falls anwendbar.

Abschnitt 11: Zwischenfälle

- 11a) Zwischenfälle sind:
 - 11a1) Falsche Durchführung einer Kategorie durch offizielle Organe oder Teilnehmer.
 - 11a2) Störung oder Ablenkungen, z.B. durch die Umgebung (Stromausfälle, Feueralarm, ...).
 - 11a3) Betriebsstörung des Equipments.
- 11b) Im Falle eines Zwischenfalls entscheidet der WCA-Delegierte, wie es weitergeht.
- 11d) Wenn die WCA-Regeln keine klare Aussage über den Zwischenfall machen, so muss der WCA-Delegierte seine Entscheidung aufgrund von sportlicher Fairness treffen.
- 11e) Im Falle eines Zwischenfalls darf der WCA-Delegierte einem Teilnehmer einen weiteren Versuch gestatten, der den unterbrochenen Versuch ersetzt. Der Teilnehmer muss mündlich oder schriftlich den Judge und WCA-Delegierten zum Zeitpunkt des Zwischenfalls herbeirufen, und zwar noch bevor der ursprüngliche Versuch abgeschlossen ist, um einen Extraversuch erhalten zu können. Ein solcher Aufruf garantiert dem Teilnehmer jedoch keinen Extraversuch.
 - 11e1) Wenn einem Teilnehmer ein Extraversuch zugesprochen wird, so muss dieser mit einem anderen Scramble gemischt werden. Dieser Scramble muss unter Verwendung der aktuellen offiziellen Version des offiziellen WCA-Scramble-Programms erzeugt werden (siehe Regel 4f).
- 11f) Entscheidungen können mithilfe Video- oder Bildanalysen getroffen werden, nach Ermessen des WCA-Delegierten.

Abschnitt 12: Notation

- 12a) Notation für Rubik's Cubes und ähnliche Puzzles:
 - 12a1) Face Moves:
 - * 12a1a) Uhrzeigersinn, 90 Grad: F (front face), B (back face), R (right face), L (left face), U (upper face), D (bottom face).
 - * 12a1b) gegen den Uhrzeigersinn, 90 Grad: F', B', R', L', U', D'.
 - * 12a1c) 180 Grad: F2, B2, R2, L2, U2, D2.
 - 12a2) Mehrfache Outer Slice Moves (äußerste Ebene plus benachbarte innere Ebenen; n ist definiert als die Gesamtanzahl der Ebenen, die gedreht werden; für 2 Ebenen kann n ausgespart werden).
 - * 12a2a) Uhrzeigersinn, 90 Grad: nFw, nBw, nRw, nLw, nUw, nDw.
 - * 12a2b) gegen den Uhrzeigersinn, 90 Grad: nFw', nBw', nRw', nLw', nUw', nDw'.
 - * 12a2c) 180 Grad: nFw2, nBw2, nRw2, nLw2, nUw2, nDw2.
 - 12a3) Die Outer Block Turn Metric (OBTM) ist definiert als:
 - * 12a3a) Jeder Zug der Kategorien "Face Moves" und "Mehrfache Outer Slice Moves" zählt als 1 Zug.
 - * 12a3b) Rotationen zählen als 0 Züge.
- 12b) Rotationen für alle würfelförmigen Puzzles:
 - 12b1) Uhrzeigersinn, 90 Grad: [f] oder z, [b] oder z', [r] oder x, [l] oder x', [u] oder y, [d] oder y'.
 - 12b2) gegen den Uhrzeigersinn, 90 Grad: [f'] oder z', [b'] oder z, [r'] oder x', [l'] oder x, [u'] oder y', [d'] oder y
 - 12b3) Uhrzeigersinn, 180 Grad: [f2] oder z2, [b2] oder z2, [r2] oder x2, [l2] oder x2, [u2] oder y2, [d2] oder y2.
- 12c) Notation für Square-1 :
 - 12c1) Bei der Anwendung der Züge wird die schmalste Ebene der mittleren Ebenen auf der linken Seite der Vorderseite gehalten.
 - 12c2) (x,y) bedeutet: obere Ebene x mal um 30 Grad im Uhrzeigersinn und untere Ebene y mal um 30 Grad im Uhrzeigersinn.
 - 12c3) "/" bedeutet: die rechte Hälfte des Puzzles um 180 Grad drehen.
- 12d) Notation für Megaminx (nur Scramble Notation) :
 - 12d1a) Uhrzeigersinn, 72 Grad: U (upper face).
 - 12d1b) gegen den Uhrzeigersinn, 72 Grad: U' (upper face).
 - 12d2) Beim Anwenden aller anderen Züge werden 3 Teile oben links festgehalten:
 - * 12d2c) Uhrzeigersinn 144 Grad Drehung des gesamten Puzzles außer der Ebene der drei oberen linken Teile: R++ (vertical slices), D++ (horizontal slices).

- * 12d2d) gegen den Uhrzeigersinn 144 Grad Drehung des gesamten Puzzles außer der Ebene der drei oberen linken Teile: R- (vertical slices), D- (horizontal slices).
- 12e) Notation für Pyraminx:
 - 12e1) Beim Anwenden der Züge wird die untere Seite horizontal und die vordere Seite zum Scrambler zeigend gehalten.
 - 12e2) Uhrzeigersinn, 120 Grad: U (upper 2 layers), L (left 2 layers), R (right 2 layers), B (back 2 layers), u (upper vertex), l (left vertex), r (right vertex), b (back vertex).
 - 12e3) gegen den Uhrzeigersinn, 120 Grad: U' (upper 2 layers), L' (left 2 layers), R' (right 2 layers), B' (back 2 layers), u' (upper vertex), l' (left vertex), r' (right vertex), b' (back vertex).
- 12g) Notation für Clock:
 - 12g1) Das Puzzle wird so gehalten, dass die 12 oben und irgendeine Seite vorne liegt.
 - 12g2) Bewege die Pins nach oben: UR (oben rechts), DR (unten rechts), DL (unten links), UL (oben links), U (beide oben), R (beide rechts), D (beide unten), L (beide links), ALL (alle).
 - 12g3) Drehe ein Rad neben einem Pin, der nach oben zeigt und bewege anschließend alle Pins nach unten: x+ (x Drehungen im Uhrzeigersinn), x- (x Drehungen gegen den Uhrzeigersinn).
 - 12g4) Drehe das Puzzle, sodass die 12 immer noch oben liegt und dann bewege alle Pins nach unten: y2.

Abschnitt A: Speed Solving (Lösen auf Zeit)

- A1) Speed Solving Versuche müssen folgenden Ablauf einhalten.
 - A1a) Das Organisationsteam darf Zeitlimits für Versuche und/oder Runden festlegen.
 - * A1a1) Das Standard Zeitlimit pro Versuch beträgt 10 Minuten, jedoch darf das Organisationsteam ein höheres oder niedrigeres Zeitlimit festlegen.
 - * A1a2) Kumulative Zeitlimits dürfen festgelegt werden (z.B. 3 Versuche mit einem kumulativem (gesammeltem) Zeitlimit von 20 Minuten). Zeiten, die zu einem DNF Ergebnis führen, zählen zu dem kumulativen Zeitlimit.
 - * A1a3) Vor jeder Runde müssen die Zeitlimits bekannt gegeben worden sein und sollten sich während der Runde nicht verändern. Änderungen dürfen nur nach Ermessen des WCA-Delegierten vorgenommen werden, welcher sorgfältig beachten sollte, ob eine mögliche Änderung fair ist.
 - * A1a4) Der Teilnehmer muss jeden Versuch innerhalb des Zeitlimits beenden. Falls ein Teilnehmer das Zeitlimit für einen Versuch/eine Runde erreicht, stoppt der Judge den Versuch sofort und trägt als Resultat "DNF" ein. Ausnahme: Mehrfach Blindlösen (siehe Regel H1b1).
 - * A1a5) Das Erreichen des Zeitlimits gilt für einen Versuch ausschließlich, wenn er nach allen Strafen immer noch unter dem Zeitlimit ist. Ausnahme: Mehrfach Blindlösen (siehe Regel H1b1).

- A1b) Falls das Zeitlimit für einen Versuch mehr als 10 Minuten beträgt, muss eine Stoppuhr für die Zeitmessung verwendet werden.
 - * A1b1) Das gleichzeitige Benutzen eines Timers ist optional.
 - * A1b2) Falls eine Zeit auf dem Timer verfügbar ist, gilt sie als ursprünglich gemessene Zeit. Anderenfalls ist die Zeit der Stoppuhr die ursprünglich gemessene Zeit.
 - A1c) Ein Teilnehmer einer Kategorie muss in der Lage sein die Voraussetzungen der Kategorie zu erfüllen (z.B. wissen, wie man das Puzzle löst). Falls ein Teilnehmer mit der Erwartung eines DNF an einer Kategorie teilnimmt, darf er nach Absprache mit dem WCA-Delegierten von dieser Kategorie disqualifiziert werden.
- A2) Scrambling
 - A2a) Wenn der Teilnehmer für eine Runde aufgerufen wird, übergibt er sein Puzzle, in gelöstem Zustand, an den Scrambler und wartet im Teilnehmerbereich darauf, aufgerufen zu werden.
 - A2b) Ein Scrambler mischt das Puzzle entsprechend den Regeln in Abschnitt 4.
 - A2c) Der Teilnehmer darf das gemischte Puzzle in der Zeit zwischen Mischen und Start der Inspektionsphase nicht sehen.
 - * A2c1) Der Scrambler deckt das Puzzle ab, sodass es für Teilnehmer und Zuschauer unmöglich ist, einen Teil des Puzzles zu sehen. Die Abdeckung verdeckt das Puzzle bis zum Beginn des Versuchs.
 - A2d) Nach dem Mischen überzeugt sich der Judge davon, dass das Puzzle korrekt gemischt wurde. In Zweifelsfällen wird das Puzzle dem Scrambler zur detaillierten Überprüfung übergeben.
 - A2e) Der Judge legt das Puzzle auf die Stackmat in zufälliger Position ab und stellt sicher, dass es komplett verdeckt ist. Der Teilnehmer darf keine bestimmte Orientierung verlangen.
 - A3) Inspektion
 - A3a) Vor der Lösungsphase darf der Teilnehmer das Puzzle inspizieren.
 - * A3a1) Der Teilnehmer hat maximal 15 Sekunden Zeit, um das Puzzle zu inspizieren und mit dem Lösen zu beginnen.
 - A3b) Bevor der Versuch beginnt, löscht der Judge die Zeit des Timers und der Stoppuhr.
 - * A3b1) Wenn der Judge glaubt, dass der Teilnehmer bereit ist, fragt er ‘READY?’. Der Teilnehmer muss innerhalb von einer Minute bereit sein, seinen Versuch zu starten. Strafe: Disqualifikation des Versuchs (DNF), nach Ermessen des Judges.
 - * A3b2) Sobald der Teilnehmer zustimmt, dass er bereit ist, nimmt der Judge die Abdeckung vom Puzzle. Zur gleichen Zeit startet der Judge die Stoppuhr, um die Inspektionszeit zu messen.
 - A3c) Während der Inspektion darf der Teilnehmer das Puzzle in die Hand nehmen.
 - * A3c1) Der Teilnehmer darf während der Inspektion keine Züge an dem Puzzle ausführen. Strafe: Disqualifikation des Versuchs (DNF).

- * A3c2) Falls die Teile des Puzzles nicht korrekt ausgerichtet sind, darf der Teilnehmer dies beheben, allerdings nur so lange die Ausrichtungsfehler innerhalb der Limitierungen von 10f bleiben.
- * A3c3) Der Teilnehmer darf, bevor er startet, die Zeit des Timers löschen.
- A3d) Nach der Inspektion muss der Teilnehmer das Puzzle zurück in eine beliebige Position und Orientierung auf die Stackmat legen.
 - * A3d1) Das Puzzle muss auf der Matte liegen, nicht auf dem Timerabschnitt der Stackmat. Strafe: Zeitstrafe (+2 Sekunden).
 - * A3d2) Wenn die Inspektionszeit 8 Sekunden erreicht, sagt der Judge ‘8 SECONDS’.
 - * A3d3) Wenn die Inspektionszeit 12 Sekunden erreicht, sagt der Judge ‘12 SECONDS’.
- A4) Beginnen zu Lösen
 - A4b) Der Teilnehmer muss seine Hände flach auf die Sensoren des Timers legen, wobei die Finger die Sensoren berühren müssen und die Handflächen aufliegen. Strafe: Zeitstrafe (+2 Sekunden).
 - * A4b1) Der Teilnehmer darf keinen Kontakt mit dem Puzzle zwischen Inspektion und Starten des Timers haben. Strafe: Zeitstrafe (+2 Sekunden).
 - A4d) Der Teilnehmer startet den Timer indem er, nachdem die grüne Lampe aufleuchtet, seine Hände vom Timer nimmt.
 - * A4d1) Der Teilnehmer muss innerhalb von 15 Sekunden nach dem Beginn der Inspektionsphase starten. Strafe: Zeitstrafe (+2 Sekunden).
 - * A4d2) Der Teilnehmer muss innerhalb von 17 Sekunden nach dem Beginn der Inspektionsphase starten. Strafe: Disqualifikation des Versuchs (DNF).
 - A4e) Strafen beim Beginn des Lösens werden aufaddiert.
- A5) Während des Lösens (Lösungsphase)
 - A5a) Während des Inspizierens oder Lösens des Puzzle darf der Teilnehmer keinerlei Kommunikation mit irgendjemandem außer dem Judge führen. Strafe: Disqualifikation des Versuchs (DNF).
 - A5b) Während des Inspizierens oder Lösens des Puzzle darf der Teilnehmer keinerlei Hilfe von irgendjemandem oder irgendetwas (außer der Oberfläche) bekommen (siehe auch Regel 2i). Strafe: Disqualifikation des Versuchs (DNF).
- A6) Nach dem Lösen
 - A6a) Der Teilnehmer beendet das Lösen indem er das Puzzle loslässt und dann den Timer stoppt.
 - * A6a1) Falls eine Stoppuhr zur Zeitnahme verwendet wird, beendet der Teilnehmer das Lösen indem er das Puzzle loslässt und dem Judge signalisiert, dass er den Versuch beendet hat.

- * A6a2) Falls eine Stoppuhr als einziges Zeitmessinstrument verwendet wird, besteht das Standardsignal, um dem Judge zu signalisieren, dass man den Versuch beendet hat, darin, das Puzzle loszulassen und seine Hände mit den Handflächen nach unten auf der Tischoberfläche ablegt. Der Teilnehmer und der Judge dürfen sich vor dem Versuch auf ein anderes angemessenes Zeichen einigen.
 - A6b) Es unterliegt der Verantwortung des Teilnehmers, dass der Timer korrekt gestoppt wird.
 - * A6b1) Wenn der Timer früher als am Ende des Lösens stoppt und eine Zeit unter 0.06 angezeigt wird, so wird der Versuch durch einen Extraversuch ersetzt, außer der Teilnehmer hat das Stoppen des Timers mit Absicht erzwungen (Entscheidung liegt beim WCA-Delegierten).
 - * A6b2) Wenn der Timer früher als am Ende des Lösens stoppt und eine Zeit von 0.06 oder mehr angezeigt wird, so wird der Versuch disqualifiziert (DNF), außer der Teilnehmer kann beweisen, dass es sich um eine Fehlfunktion des Timers gehandelt hat. Dann kann er einen Extraversuch erhalten, nach Ermessen des WCA-Delegierten.
 - A6c) Der Teilnehmer muss das Puzzle komplett losgelassen haben bevor der Timer gestoppt wird. Strafe: Zeitstrafe (+2 Sekunden).
 - A6d) Der Timer muss mit beiden Händen gestoppt werden, wobei die Hände flach aufliegen müssen und nicht lediglich die Handballen zum Stoppen benutzt werden dürfen. Strafe: Zeitstrafe (+2 Sekunden).
 - A6e) Der Teilnehmer darf das Puzzle weder bewegen, noch anfassen bevor der Judge es untersucht hat. Strafe: Disqualifikation des Versuchs (DNF). Ausnahme: Falls keine Züge ausgeführt worden sind, darf nach Ermessen des Judges eine Zeitstrafe (+2 Sekunden) verhängt werden.
 - A6f) Der Teilnehmer darf den Timer nicht zurücksetzen, bevor der Judge nicht die Zeit notiert hat. Strafe: Disqualifikation des Versuchs (DNF), nach Ermessen des Judges.
 - A6g) Der Judge muss das Puzzle inspizieren ohne dabei zusätzliche Züge zu machen oder Seiten auszurichten. Er muss beurteilen, ob das Puzzle vollständig gelöst wurde. Ausnahme: Dem Judge ist es erlaubt Züge zu machen, wenn er eine Clock inspiziert.
 - A6h) Bei Uneinigkeiten dürfen keinerlei Züge oder Ausrichtungsänderungen am Puzzle vorgenommen werden solange die Details nicht geklärt wurden.
 - A6i) Strafen nach dem Lösen werden aufaddiert.
- A7) Aufzeichnung des Resultats
 - A7a) Der Judge teilt dem Teilnehmer das Resultat mit.
 - * A7a1) Wenn der Judge entscheidet, dass der Versuch korrekt war, sagt er ‘OK’.
 - * A7a2) Wenn der Judge entscheidet, dass eine Strafe verhängt werden muss, sagt er ‘PENALTY’.
 - * A7a3) Wenn der Judge entscheidet, dass der Versuch disqualifiziert werden muss, sagt er ‘DNF’.
 - A7b) Der Judge schreibt das Ergebnis auf ein Scoresheet.

- * A7b1) Im Fall einer Strafe schreibt der Judge die Zeit des Timers und die Strafe auf. Das Format sollte "X+T+Y=F" sein. Wobei X die Summe der Strafen vor dem Versuch/beim Starten des Timers, T die Zeit auf dem Timer, Y die Summe der Strafen während/nach dem Lösen und F das Endergebnis ist. Falls X und/oder Y gleich 0 sind, werden sie weggelassen. (z.B. $2 + 17.65 + 2 = 21.65$, oder $17.65 + 2 = 19.65$).
- A7c) Der Teilnehmer und der Judge müssen beide auf dem Scoresheet unterschreiben (oder ihre Initialien setzen), um das Resultat anzuerkennen.
 - * A7c1) Falls der Teilnehmer oder der Judge sich weigert auf dem Scoresheet zu unterschreiben, muss der WCA-Delegierte die Uneinigkeiten aufklären.
- A7f) Ist das Scoresheet eines Teilnehmers für eine Runde komplett, so übergibt der Judge das Scoresheet an den Scoretaker.

Abschnitt B: Blindlösen

- B1) Die Standardprozedur ist wie in Abschnitt A (Speedsolving) beschrieben. Zusätzliche Regeln für das Blindlösen sind im Folgenden beschrieben.
 - B1a) Es gibt keine Inspektionsphase.
 - B1b) Die Teilnehmer müssen ihre eigenen Augenbinden mitbringen.
- B2) Beginn des Versuchs
 - B2a) Der Judge löscht die Zeit des Timers und der Stoppuhr.
 - B2b) Der Teilnehmer legt seine flachen Hände auf die Sensoren des Timers, wobei die Finger den Sensor berühren und die Handballen aufliegen. Strafe: 2 Sekunden.
 - B2c) Der Teilnehmer darf keinen physischen Kontakt mit dem Puzzle haben bevor die Lösungsphase beginnt. Strafe: 2 Sekunden.
 - B2d) Der Teilnehmer beginnt indem er seine Hände vom Timer nimmt und dadurch die Zeit startet.
 - * B2d1) Der Teilnehmer muss selbst die Abdeckung vom Puzzle nehmen, nachdem er die Zeit gestartet hat.
 - B2e) Falls zusätzlich zum Timer eine Stoppuhr benutzt wird, startet der Judge diese genau dann, wenn der Teilnehmer den Timer startet.
- B3) Memorisierungsphase (Einprägephase)
 - B3a) Während der Memorisierungsphase und Lösens darf der Teilnehmer das Puzzle aufheben und in die Hand nehmen.
 - B3b) Der Teilnehmer darf keine Notizen machen. Strafe: Disqualifikation des Versuchs (DNF).
 - B3c) Der Teilnehmer darf während der Memorisierungsphase keine Züge machen. Strafe: Disqualifikation des Versuchs (DNF).

- B4) Blindlösphase des Versuchs
 - B4a) Der Teilnehmer zieht die Augenbinde vor die Augen um die Blindlösphase zu starten.
 - B4b) Bevor die Augenbinde nicht komplett die Augen verdeckt, darf der Teilnehmer keine Züge an dem Puzzle vornehmen.
 - B4c) Der Judge muss sicherstellen, dass sich während der Blindlösphase ein blickdichter Gegenstand zwischen dem Gesicht des Teilnehmers und dem Puzzle befindet.
 - * B4c1) In jedem Fall muss der Teilnehmer die Augenbinde so tragen, dass seine Sicht auf das Puzzle selbst dann eindeutig blockiert wäre, wenn der blickdichte Gegenstand nicht im Weg wäre.
 - * B4c2) Standardmäßig sollte der Judge den Gegenstand (z.B. ein Blatt Papier oder Karton) zwischen dem Teilnehmer und dem Puzzle positionieren, wenn der Teilnehmer die Augenbinde trägt.
 - * B4c3) Wenn der Judge und der Teilnehmer sich vor dem Versuch darauf einigen, so kann der Teilnehmer das Puzzle auch selbstständig während der Blindlösphase hinter einen geeigneten Gegenstand (z.B. einen Notenständer oder die Tischplatte) halten.
 - B4d) Der Teilnehmer darf das Puzzle während der gesamten Blindlösphase nicht sehen. Strafe: Disqualifikation des Versuchs (DNF).
 - B4e) Solange der Teilnehmer noch keinen Zug gemacht hat, darf er die Augenbinde wieder abnehmen und zur Memorierungsphase zurückkehren.
- B5) Ende des Versuchs
 - B5a) Falls ein Timer benutzt wird, beendet der Teilnehmer die Lösungsphase indem er das Puzzle loslässt und den Timer stoppt.
 - B5b) Falls eine Stoppuhr benutzt wird, beendet der Teilnehmer die Lösungsphase indem er das Puzzle loslässt und den Judge informiert, dass der Versuch beendet ist. In diesem Moment stoppt der Judge die Stoppuhr.
 - B5c) Falls der Teilnehmer das Puzzle nicht berührt, darf er die Augenbinde abnehmen, bevor der Timer gestoppt ist. Er darf das Puzzle bis zum Ende des Versuchs nicht mehr berühren. Strafe: Disqualifikation des Versuchs (DNF).

Abschnitt C: Einhändiglösen

- C1) Die Standardprozedur ist wie in Abschnitt A (Speedsolving) beschrieben. Zusätzliche Regelungen für das einhändige Lösen werden im Folgenden beschrieben.
 - C1b) Während der Lösungsphase darf der Teilnehmer nur eine Hand benutzen um das Puzzle zu berühren. Strafe: Disqualifikation des Versuchs (DNF).
 - * C1b2) Falls ein Puzzleddefekt auftritt und der Teilnehmer sich entscheidet, diesen zu reparieren, so muss er dies mit einer Hand tun. Strafe: Disqualifikation des Versuchs (DNF).

- * C1b3) Falls ein Puzzleddefekt auftritt und Teile des Puzzles kurzzeitig und unbeabsichtigt in Kontakt mit anderen Körperregionen kommen, so wird das nach Ermessen des Judges nicht als Berührung des Puzzles angesehen.
- C1c) Während der Lösungsphase darf der Teilnehmer, sobald er das Puzzle mit einer Hand berührt, es anschließend nicht mehr mit der anderen Hand berühren. Strafe: Disqualifikation des Versuchs (DNF).

Abschnitt D: Lösen mit den Füßen

- D1) Die Standardprozedur ist wie in Abschnitt A (Speedsolving) beschrieben. Zusätzliche Regeln für das Lösen mit den Füßen werden im Folgenden beschrieben.
 - D1a) Der Teilnehmer darf während des Lösens in einem Stuhl sitzen, auf dem Boden sitzen oder stehen.
 - D1b) Während der Inspektionsphase darf der Teilnehmer nur seine Füße und die Oberfläche benutzen. Strafe: Disqualifikation des Versuchs (DNF).
 - D1c) Während des Lösens darf der Teilnehmer nur seine Füße benutzen um das Puzzle zu berühren. Strafe: Disqualifikation des Versuchs (DNF).
- D3) Beginn der Lösungsphase
 - D3a) Der Teilnehmer muss seine Füße auf den Sensoren des Timers platzieren.
 - D3b) Der Teilnehmer muss seine Füße von den Sensoren des Timers entfernen um die Zeit zu starten und das Lösen zu beginnen.
- D4) Ende der Lösungsphase
 - D4a) Der Teilnehmer stoppt den Timer, indem er seine Füße auf den Sensoren des Timers platziert.

Abschnitt E: Lösen mit möglichst wenigen Zügen

- E1) Es gelten die gleichen Regeln wie in Abschnitt A (Speedsolving) beschrieben. Zusätzlich gelten die folgenden Regeln für das Lösen mit möglichst wenigen Zügen.
- E2) Ablauf für das Lösen mit möglichst wenigen Zügen:
 - E2a) Der Judge händigt allen Teilnehmern einen Ausdruck des Scrambles aus. Der Judge startet die Stoppuhr und sagt ‘Go’.
 - E2b) Alle Teilnehmer haben insgesamt 60 Minuten Zeit um eine Lösung auszuarbeiten.
 - * E2b1) Nach 55 Minuten sollte der Judge die noch verbleibende Zeit ankündigen. Nach 60 Minuten ruft er ‘STOP’.
 - E2c) Nach 60 Minuten muss jeder Teilnehmer dem Judge eine mit Namen versehene deutlich lesbare Lösung abgeben, unter Benutzung der Outer Block Turn Metric (beschrieben in Regel 12a). Strafe: Disqualifikation des Versuchs (DNF).

- E2d) Die Länge der Lösung wird nach der Outer Block Turn Metric gemessen.
 - * E2d1) Die Lösung darf maximal 80 Züge und Rotationen beinhalten.
- E2e) Die Lösung des Teilnehmers darf nicht direkt von Teilen des Scrambles abgeleitet worden sein. Strafe: Disqualifikation des Versuchs (DNF).
 - * E2e1) Der WCA-Delegierte darf einen Teilnehmer bitten jeden Zug seiner Lösung zu erklären, unabhängig vom Scramble. Kann ein Teilnehmer keine zufriedenstellende Erklärung liefern, so wird der Versuch disqualifiziert.
- E3) Der Teilnehmer darf die folgenden Objekte benutzen. Strafe für das Benutzen weiterer Objekte: Disqualifikation des Versuchs (DNF).
 - E3a) Stift und Papier (vom Judge bereit gestellt)
 - E3b) 1-3 der Kategorie entsprechende Würfel (selbst bereitgestellt).
 - E3c) farbige Aufkleber (selbst bereitgestellt).

Abschnitt F: Clock

- F1) Die Standardprozedur ist wie in Abschnitt A (Speedsolving) beschrieben. Zusätzliche Regeln für das Lösen der Clock werden im Folgenden beschrieben.
- F2) Der Judge positioniert das Puzzle auf der Stackmat in einer aufrechten Position.
- F3) Nach der Inspektion legt der Teilnehmer das Puzzle auf die Stackmat in einer aufrechten Position. Er darf die Ausrichtung der Pins vor Beginn der Lösungsphase nicht verändern. Strafe: Disqualifikation des Versuchs (DNF).

Abschnitt H: Mehrfach Blindlösen

- H1) Die Standardprozedur ist wie in Abschnitt B (Blindlösen) beschrieben. Zusätzliche Regeln für das Lösen mehrerer Würfel blind werden im Folgenden beschrieben.
 - H1a) Der Teilnehmer muss vor dem Start ankündigen, wie viele Puzzles er blind lösen möchte. Die Anzahl an Puzzlen muss mindestens 2 sein.
 - * H1a1) Der Teilnehmer darf die Anzahl der Puzzles nach Beginn des Versuchs nicht mehr ändern.
 - * H1a2) Das Organisationsteam darf die von einem Teilnehmer angegebene Anzahl an Puzzlen bis zum Start des Versuchs nicht offenlegen.
 - H1b) Versucht ein Teilnehmer weniger als 6 Puzzle, so steht ihm eine Zeitgrenze von 10 Minuten mal der Anzahl an versuchten Puzzlen zur Verfügung, sonst 60 Minuten.
 - * H1b1) Der Teilnehmer kann das Ende des Versuchs jederzeit signalisieren. Falls die Zeit überschritten wird, so wird der sofort Versuch gestoppt und ausgewertet. Die Zeitgrenze wird dabei als gemessene Zeit verwendet.
 - H1d) Zeitstrafen für die Puzzle werden aufaddiert.

Abschnitt Z: Optionale Regeln

Das Organisationsteam kann sich dazu entscheiden einzelne oder mehrere der folgenden optionalen Regeln auf einem Turnier anzuwenden. Die Anwendung dieser zusätzlichen Regeln muss jedoch vom WCA-Board genehmigt werden.

- Z1) Das Organisationsteam kann während der Registrierung alle Puzzles zum Scramblen einsammeln.
- Z2) Das Organisationsteam kann die Anzahl der Kategorien, an denen ein Teilnehmer teilnehmen darf, begrenzen.
- Z3) Das Organisationsteam kann einzelne Teilnehmer direkt für bestimmte Runden qualifizieren, ausgehend von Ergebnissen bestimmter vorheriger Turniere.
- Z4) Das Organisationsteam kann die Anzahl der Teilnehmer pro Kategorie begrenzen, entweder auf Basis von “wer zuerst kommt, malt zuerst” oder anhand von Qualifikationszeiten oder der Rangfolge in der weltweiten WCA Rangliste für einen vorher festgelegten Stichtag.
- Z5) Das Organisationsteam kann Teilnehmern verbieten in bestimmten Kombinationen von Kategorien teilzunehmen.

WCA Guidelines 2013

Version: 1. Januar 2013

Hinweise

WCA-Regeln und WCA-Richtlinien

Die WCA-Richtlinien ergänzen das WCA-Regelwerk. Für mehr Information über die WCA ist das Regelwerk heranzuziehen.

Nummerierung

Die Richtlinien sind passend zu den dazugehörigen Regeln nummeriert. Es ist durchaus möglich, dass mehrere Richtlinien zu einer Regel gehören können. Außerdem gehören manche Richtlinien zu Regeln, die nicht mehr existieren.

Beschriftung

Jede Richtlinie ist als zu einer der folgenden Kategorien zugehörig gekennzeichnet. Diese Beschriftungen sind jedoch nur als Metadaten anzusehen und enthalten keine Information über die Relevanz der Richtlinie.

- [Zusatz] Zusätzliche Information, um das Regelwerk zu ergänzen.
- [Klarstellung] Information, die sich um mögliche Interpretationsfragen der Regel dreht.
- [Erläuterung] Information, die die Absicht einer Regel erklärt.
- [Empfehlung] Empfehlungen sind nicht streng notwendig, aber wenn möglich durchzuführen.
- [Erinnerung] Information, die von einer anderen Regel oder Richtlinie klargestellt wird, aber dennoch eine erneute Betonung verdient.

Contents

Abschnitt 1: Offizielle Organe

- 1c3+) [Empfehlung] Die Resultate sollten am Ende des letzten Tages des Turniers ausgewertet sein.
- 1c3b+) [Klarstellung] Wenn es mehrere Gruppen gibt, ist es nicht notwendig, zu erwähnen, welcher Teilnehmer in welchen Gruppen war.
- 1c4+) [Empfehlung] Korrekturen der Resultate sollten binnen einer Woche nach dem Turnier gemacht werden.
- 1c10+) [Klarstellung] Es genügt, Zugang zu einer digitalen Kopie des Regelwerks zur Verfügung zu stellen.
- 1h+) [Empfehlung] Teilnehmer in der selben Gruppe sollten die gleichen Scrambles verwenden, und verschiedene Gruppen sollten verschiedene Scrambles verwenden.

- 1h+) [Empfehlung] Alle Finalrunden von allen Kategorien sollten, ebenso wie Runden im Fewest Moves, die gleichen Scrambles für alle Teilnehmer haben (d.h. nur aus einer Gruppe bestehen).
- 1h1+) [Klarstellung] Scrambler/Schiedsrichter sollten nur in ihrer eigenen Gruppe scramble oder judgen, wenn es für den Ablauf des Turniers unbedingt notwendig ist.

Abschnitt 2: Teilnehmer

- 2c+) [Zusatz] Erstmalige Teilnehmer sollten ihren bürgerlichen Namen bei der Registrierung verwenden. Sie dürfen nach Ermessen des WCA-Delegierten einen sinnvollen Spitznamen (wie etwa “Max Mustermann” statt “Maximilian Mustermann”) zur Registrierung verwenden.
- 2c++) [Zusatz] Teilnehmer dürfen keine absichtlich irreführende Informationen verwenden, und wiederkehrende Teilnehmer sollten Informationen verwenden, die zu bereits verwendeten Daten passt (z.B. exakter Name und WCA-ID).
- 2d+) [Zusatz] Das Geburtsdatum und Kontaktinformationen sollten speziell geschützt werden.
- 2d++) [Empfehlung] Wenn ein Dritter (z.B. ein Journalist) das Organisationsteam darum bittet, Kontakt zu einem Teilnehmer zu vermitteln, sollte zuerst dessen Einverständnis eingeholt werden.
- 2h+) [Klarstellung] Teilnehmer dürfen in der Kategorie “Mit den Füßen lösen” barfuß sein.
- 2j2+) [Beispiel] Wenn beispielsweise ein Teilnehmer von einer Kategorie disqualifiziert wird, weil er nicht am Finale teilnimmt, bleiben seine Resultate aus früheren Runden gültig.
- 2s+) [Erinnerung] Spezielle Behandlungen müssen im Delegiertenbericht erwähnt werden.

Abschnitt 3: Puzzles

- 3a+) [Klarstellung] Teilnehmer dürfen Puzzles jeglicher vernünftiger Größe verwenden, nach Ermessen des WCA-Delegierten.
- 3a++) [Zusatz] Standardmäßig sollte ein Teilnehmer das gleiche Puzzle für aufeinanderfolgende Versuche in einer Speedsolving Runde verwenden. Ein Teilnehmer darf das Puzzle nach Ermessen des WCA-Delegierten zwischen den Versuchen wechseln.
- 3a++) [Klarstellung] Teilnehmer dürfen Puzzles von anderen Teilnehmern privat ausborgen und dann im Turnier verwenden.
- 3a1+) [Klarstellung] Teilnehmer dürfen disqualifiziert werden, wenn sie nicht erscheinen, wenn sie aufgerufen werden, oder wenn sie kein Puzzle bereitstellen können (z.B. wenn sie vorhaben, ein Puzzle zu verwenden, das ein anderer Teilnehmer gerade benötigt und deswegen im Moment kein Puzzle bereitstellen können).
- 3h+) [Klarstellung] Puzzles dürfen in ihrem Inneren durch Abschleifen oder Schmierer aufbereitet werden.

- 3h++) [Beispiel] Beispiele für Erweiterungen beinhalten: neue Drehungen sind möglich, normale Drehungen sind unmöglich, mehr Teile oder Seiten sind sichtbar, Farben auf der Rückseite des Puzzles sind sichtbar, Drehungen werden automatisch ausgeführt, oder das Puzzles hat mehrere/verschiedene gelöste Zustände.

Abschnitt 4: Scrambling

- 4b1+) [Erinnerung] Der WCA-Delegierte darf niemals irgendwelche Scrambles neu generieren, um andere mit dem Zwecke des “Herausfilterns” zu ersetzen. Zum Beispiel ist es nicht erlaubt, einen Blick auf die Scrambles für ein Turnier zu werfen und alle neu zu generieren, um “fairere” Scrambles zu generieren.
- 4b2+) [Klarstellung] Im Allgemeinen sollten alle offiziellen Scrambles während dem Turnier geheim gehalten und nach dem Ende des Turniers gemeinsam veröffentlicht werden (siehe Regel 1c3a). In manchen Fällen (z.B. bei Weltrekorden) kann das Organisationsteam gewisse Scrambles bereits nach dem Ende einer Runde herausgeben.
- 4d+) [Klarstellung] Manche Puzzles verwenden normale Farbschemata mit der Ausnahme, dass schwarz mit weiß ersetzt wurde. In diesem Falle ist trotzdem schwarz die dunkelste Farbe und darf nicht als weiß behandelt und beim Mischen oben gehalten werden.
- 4f+) [Empfehlung] Der WCA-Delegierte sollte genügend Scrambles für das ganze Turnier bereits im Voraus generieren. Dazu zählen auch Ersatzscrambles für Extraversuche.
- 4f++) [Erinnerung] Wenn der WCA-Delegierte zusätzliche Scrambles während des Turniers generiert, muss er sie speichern (siehe Regel 1c4a).

Abschnitt 5: Puzzle-Defekte

- 5b5+) [Beispiel] Ein Beispiel für ein Teil, das nicht vollständig positioniert wurde: Ein 5x5x5-Centerpiece, das in seiner richtigen Position verdreht ist.
- 5b5++) [Beispiel] Ein Beispiel für das Schiedsen eines Versuchs, der mit einem fehlerhaften Puzzle abgeschlossen wurde: ein Pyraminx mit einer verlorenen Spitze kann beim neu Zusammensetzen in 3 Zustände versetzt werden, einer davon ist gelöst, die anderen beiden sind “+2”-Zustände. Ein Versuch, der derartig endet, würde mit einer “+2”-Zeitstrafe versehen werden.
- 5b5+++) [Beispiel] Ein Beispiel für das Schiedsen eines Versuchs, der mit einem fehlerhaften Puzzle abgeschlossen wurde: ein Rubik’s Cube mit einer verlorenen Kante kann beim erneuten Zusammensetzen in 2 Zustände versetzt werden, einer davon ist gelöst, der andere ist ein “DNF”-Zustand. Solch ein Versuch würde als “DNF” aufgenommen werden.
- 5b5++++) [Beispiel] Ein Beispiel für das Schiedsen eines Versuchs, der mit einem fehlerhaften Puzzle abgeschlossen wurde: Ein Rubik’s Cube mit einer verdrehten Ecke, der ansonsten gelöst ist, kann beim Reparieren in verschiedene Zustände versetzt werden, wobei Regel 5b3b zur Anwendung kommt, wobei manche von diese Zuständen “DNF”-Zustände sind. Solch ein Versuch würde als “DNF” gewertet werden.

- 5b5+++++) [Erinnerung] In der Vergangenheit wurde ein Rubik's Cube, der zum Schluss des Versuchs 2 oder mehr Center Caps von verschiedenen Farben verloren hatte, als gelöst betrachtet. Das ist nun nicht mehr der Fall, weil das Puzzle beim erneuten Zusammensetzen in zwei (oder mehrere) Zustände zusammengesetzt werden könnte, wobei mindestens einer ein "DNF"-Zustand ist. Solch ein Versuch würde als "DNF" gewertet werden.

Abschnitt 6: Preise/Ehrungen

- 6a+) [Zusatz] Preise oder Ehrungen dürfen an Teilnehmern verliehen werden, in Einklang mit der Ankündigung des Turniers.
- 6b+) [Empfehlung] Teilnehmer sollten bei der Siegerehrung anwesend sein, um Preise oder Ehrungen entgegenzunehmen.
- 6b1+) [Empfehlung] Die Siegerehrung sollte am Veranstaltungsort des Turniers stattfinden, und zwar binnen einer Stunde nach dem Ende der letzten Kategorie.
- 6c+) [Empfehlung] Gewinner von Preisen oder Ehrungen sollten vorbereitet sein, mit Journalisten oder anderen Medienvertretern zu sprechen, die über das Turnier berichten.
- 6d+) [Empfehlung] Das Organisationsteam eines Turniers sollte Urkunden für alle Sieger von Kategorien bereitstellen, die vom Leiter des Organisationsteams und vom WCA-Delegierten unterzeichnet wurden.

Abschnitt 7: Umgebung

- 7d+) [Zusatz] Die Temperatur des Wettkampfbereichs sollte zwischen 21 und 25 Grad Celsius betragen.
- 7h2+) [Zusatz] Die Teilnehmer im Wettkampfbereich sollten nicht imstande sein, die Puzzles von den Teilnehmern, die gerade ihre Versuche durchführen, zu sehen.

Abschnitt 8: Turniere

- 8a4+) [Empfehlung] Änderungen, die die Maximalanzahl von Teilnehmern in der Qualifikationsrunde oder der ersten Runde erhöhen oder eine Qualifikationsrunde für neue Teilnehmer hinzufügen, sollten mindestens einen Monat vor dem Turnier gemacht werden (siehe Regel 9r3).
- 8a4++) [Empfehlung] Das Turnier sollte mindestens einen Monat vor seinem Beginn angekündigt werden.
- 8a5+) [Empfehlung] Das Turnier sollte mindestens 12 Teilnehmer haben.

Abschnitt 9: Kategorien

- 9b+) [Zusatz] Das bevorzugte Format für das Finale einer Kategorie ist "Average of 5" oder "Mean of 3", wenn möglich.

- 9b++) [Zusatz] Kategorien, die nicht in Regel 9b spezifiziert werden dürfen abgehalten werden, aber sie werden als inoffiziell behandelt und daher nicht mit den offiziellen Resultaten des Turniers veröffentlicht werden.
- 9f5+) [Klarstellung] Das Ergebnis für einen Versuch ist DNS, wenn der Teilnehmer den Versuch durchführen hätte dürfen, es aber nicht versucht hat. Wenn der Teilnehmer sich nicht für einen Versuch qualifiziert hat (z.B. in einer kombinierten Runde), so hat er kein Resultat für diesen Versuch.
- 9q+) [Empfehlung] Kategorien und Runden sollten mindestens 2 Teilnehmer haben.
- 9r+) [Erklärung] Das Ziel einer Qualifikationsrunde ist es, Teilnehmern, die nicht oder schlecht in der Weltrangliste stehen, die Möglichkeit zu geben, sich für die erste Runde einer Kategorie, für die sich viele Teilnehmer registriert haben, zu qualifizieren.

Abschnitt 10: Gelöster Zustand

- 10f+) [Erklärung] Die Grenzen der mangelnden Ausrichtung sind derart ausgewählt, dass sie eine natürliche Grenze zwischen einem Zustand eines Puzzles (ohne Zeitstrafe) und einem Zustand, der eine Drehung entfernt ist, ziehen.

Abschnitt 11: Zwischenfälle

- 11e+) [Klarstellung] Da ein Versuch der Anfechtung nicht garantierterweise erfolgreich ist, kann ein Teilnehmer sich dafür entscheiden, die Zeitnehmung inzwischen laufen zu lassen und den Versuch weiterführen, wenn es angebracht ist.
- 11e1+) [Erinnerung] Ein Extraversuch muss vermischt werden, indem man einen unmodifizierten Scramble verwendet, der von einem offiziellen Scramble-Programm generiert wurde (siehe Regel 4f, Richtlinie 4f+).

Abschnitt A: Speed Solving (Lösen auf Zeit)

- A1a2+) [Zusatz] Im Falle eines kumulativen Zeitlimits schreibt der Judge im Falle eines DNF die gestoppte Zeit in Klammer auf das Scoresheet, z.B. “DNF (1:02.27)”.
- A1a3+) [Erinnerung] Das Organisationsteam und der WCA-Delegierte sollten sich dessen bewusst sein, dass Zeitlimits die Strategien der Teilnehmer beeinflussen (z.B. hektisch lösen, in der Hoffnung den Cutoff in einer zusammengefassten Runde zu schaffen), und dass das Ändern des Zeitlimits nach Beginn einer Runde für manche Teilnehmer ein unfairer Nachteil sein kann.
- A1a4+) [Erinnerung] Wurde versehentlich ein Teilnehmer trotz Überschreitung des Zeitlimits nicht gestoppt, so muss der Versuch nachträglich disqualifiziert werden und der Judge, der Teilnehmer und der WCA-Delegierte sollten informiert werden (siehe Regel 1g2). Judges müssen stets das Zeitlimit der aktuellen Versuche (welches bei kumulativen Limits von den Ergebnissen der vorherigen Versuche abhängen kann) bzw. Runden kennen.

- A2c1+) [Klarstellung] In der Vergangenheit wurden oft Scoresheets als Abdeckung für die Puzzle benutzt, wobei jedoch manche Seiten der Puzzle sichtbar waren. Dies ist nicht mehr gestattet.
- A3c3+) [Klarstellung] Obwohl es die Aufgabe des Judges ist den Timer zurückzusetzen (siehe Regel A3b), darf der Teilnehmer dies vor oder während der Inspektionsphase tun, falls der Judge dies vergessen hat.
- A6b+) [Erläuterung] Der willkürliche Wert von 0.06 Sekunden wurde gewählt, damit mögliche Fehlfunktionen des Timers ohne Verschulden des Teilnehmers nicht zu Lasten des Teilnehmers fallen.
- A6g+) [Zusatz] Während ein Judge überlegt, ob er auf Grund mangelnder Ausrichtung einer Seite eine “+2” Strafe geben muss, so sollte er das Puzzle dabei am besten überhaupt nicht berühren.

Abschnitt B: Blindlösen

- B1+) [Erinnerung] Der Teilnehmer muss ein Puzzle benutzen, welches keine Texturen, Markierungen oder andere Besonderheiten besitzt, durch die ein Teil von einem gleichartigen Teil unterschieden werden kann (siehe Regel 3k). Beim Blindlösen sollte hierauf ganz besonders geachtet werden.
- B1b+) [Empfehlung] Masken sollten vom WCA-Delegierten geprüft werden, bevor sie im Rahmen eines Turniers benutzt werden.

Abschnitt C: Einhändiglösen

- C1b+) [Klarstellung] Der Teilnehmer darf während der Inspektionsphase beide Hände benutzen.
- C1b++) [Klarstellung] Der Teilnehmer muss nicht für alle Versuche einer Runde die gleiche Hand zum Lösen benutzen.
- C1b2+) [Erinnerung] Die Nutzung der Oberfläche ist beim Reparieren des Puzzles gestattet.

Abschnitt D: Lösen mit den Füßen

- D1b+) [Klarstellung] Der Teilnehmer darf während des Lösens Socken tragen.
- D1c+) [Erinnerung] Während dem Reparieren von Puzzledefekten dürfen keine anderen Körperteile das Puzzle berühren.

Abschnitt E: Lösen mit möglichst wenigen Zügen

- E2b+) [Klarstellung] Einem Teilnehmer steht es frei, seinen Versuch früher zu beenden, indem er eine Lösung vor Ablauf des Zeitlimits abgibt.

Abschnitt H: Mehrfaches Blindlösen

- H1b1+) [Erinnerung] Der Versuch wird dank Ausnahmen für das mehrfache Blindlösen nicht disqualifiziert, wenn das Zeitlimit erreicht wird (siehe Regeln A1a4 und A1a5).
- H1b1++) [Zusatz] Der Schiedsrichter darf dem Teilnehmer erlauben, den Versuch inoffiziell fortzuführen, aber der Versuch muss zuerst gestoppt und ausgewertet werden, in Einklang mit dem Regelwerk.
- H1d+) [Beispiel] Beispiel: Wenn ein Teilnehmer 10 Würfel versucht, mit einer Zeit von 59:57 abschließt und zwei Zeitstrafen hat, ist das Resultat: $59:57 + 2 \cdot 2 = 60:01$ (siehe Regel A1a5).
- H1d+) [Beispiel] Beispiel: Wenn ein Teilnehmer 10 Würfel versucht und der Schiedsrichter ihn bei 60 Minuten stoppt und er dann zwei Zeistrafen hat, ist das Resultat $60:00 + 2 \cdot 2 = 60:04$.