

WCA Regulations and Guidelines 2013

WCA Regulations Committee

WCA Szabályzat 2013

Verzió: 2013. január 1.

Megjegyzések

Fordítás

Ez egy nem hivatalos fordítás, amely csupán segítséget nyújt a magyar versenyzőknek a WCA Szabályzat értelmezésében. Hasznos lehet, de a fordítás hitelessége nem garantált. Az eredeti, angol nyelvű WCA Szabályzat és ezen fordítás közötti bármilyen eltérés esetén az eredeti, angol nyelvű WCA Szabályzat a mérvadó.

Amennyiben bármilyen jellegű hibát észlel a fordításban, kérem, hogy jelezze a pergeoliver@gmail.com e-mail címen.

WCA Szabályzat és Útmutató

A WCA Szabályzat teljes mértékben tartalmazza a World Cube Association (továbbiakban WCA) által hivatalosnak nyilvánított versenyeken alkalmazott szabályokat.

A WCA Szabályzatot kiegészíti a WCA Útmutató. A WCA Szabályzatot teljes dokumentumnak kell tekinteni, az Útmutató csak további pontosításokkal és magyarázatokkal szolgál.

Szóhasználat

Az eredeti, angol nyelvű szövegben az olvashatóság könnyebbé tétele érdekében minden esetben a „he” névmást alkalmazták, de „she or he”-ként kell értelmezni.

A „must”, „must not”, „should”, „should not” és „may” szavak az RFC 2119-szerint értelmezendők.

Információk az interneten

A WCA weboldala: www.worldcubeassociation.org

Az eredeti WCA Szabályzat elérhetősége: www.worldcubeassociation.org/regulations

A WCA Szabályzat PDF formátumban.

Források

A WCA Szabályzat és Útmutató fejlesztése érthető a GitHub-on.

Kapcsolat

Kérdésekkel és visszajelzésekkel a WCA Regulations Committee-t (WRC) kell keresni.

Tartalom

Megjegyzés: A Szabályzat változtatásával a Cikkek és a Szabályzat számozása nem változik, így hiányosságok lehetnek a számozásban.

1. Cikk: Hivatalos személyek

- 1a) Minden versenyen részt kell vennie: egy WCA delegátnak, egy szervező csapatnak (ami egy vagy több személyből áll), illetve bírónak, keverőknek és adatrögzítőknek.
- 1b) A szervező csapat felelős a verseny előtti, közbeni és utáni logisztikai feladatok ellátásáért.
- 1c) A WCA delegált átruházhat feladatokat a szervező csapat tagjaira, de ő felelős a következő feladatok elvégzéséért:
 - 1c1) Jelentés készítése és elküldése a WCA Board-nak a WCA Szabályzat betartásáról, a verseny teljes lefolyásáról, illetve az esetleges incidensekről. A jelentést a verseny napjától számított egy héten belül be kell nyújtani.
 - 1c3) A verseny eredményeinek elküldése a WCA Results Team-nek.
 - * 1c3a) A verseny során használt minden keverési algoritmust az eredményekkel együtt el kell küldeni a WCA Results Teamnek.
 - * 1c3b) A keverési algoritmusokat el kell látni a megfelelő címkékkel - versenyszám, forduló, csoport - amelyekben használva voltak.
 - 1c4) Az eredmények korrekciójának elküldése a WCA Board-nak.
 - 1c5) Jelentés küldése a többi hivatalos személyről, amennyiben szükséges.
 - 1c6) A versenyszámok, formátumok jóváhagyása a verseny megkezdése előtt, és ha a szükséges a verseny közben is.
 - 1c7) Döntés versenyzők kizárásáról a verseny időtartama alatt.
 - 1c8) A keverési algoritmusok biztosítása.
 - 1c9) Döntés az időbeosztásban történő változtatásokról. Amennyiben ez szükséges, minden versenyzőt tájékoztatni kell a történt változtatásokról.
 - 1c10) Biztosítani a WCA Szabályzat egy példányának elérhetőségét a versenyen.
- 1e) Minden versenyszámnak rendelkeznie kell legalább egy bíróval.
 - 1e1) A bíró felelős a versenyszám követelményeinek betartásáért.
 - * 1e1a) A bíró egyidejűleg több versenyzőt is bírálhat a WCA delegált beleegyezésével, amennyiben biztosítani tudja a WCA szabályok betartását ezen idő alatt.
 - 1e2) Az arra képes versenyzőknek készen kell állniuk a bíráskodásra, amennyiben a szervező csapatnak szüksége van a segítségére. Büntetés: kizárás a versenyből.

- 1f) Minden versenyszámnak rendelkeznie kell legalább egy keverővel. Kivétel: Legkevesebb mozdulattal való kirakás (FMC).
 - 1f1) A keverő alkalmazza a keverési algoritmust, így készítve elő a játékokat a kirakásra.
 - 1f2) Az arra képes versenyzőknek készen kell állniuk a keverésre, amennyiben a szervező csapatnak szüksége van a segítségére. Büntetés: kizárás a versenyből.
- 1g) Minden versenyszámnak rendelkeznie kell legalább egy adatrögzítővel.
 - 1g1) Az adatrögzítő felelős az eredmények rögzítéséért, összeállításáért.
 - 1g2) A pontkártyán történő bármely változtatáshoz szükséges a WCA delegált engedélye.
- 1h) Egy versenyszám adott fordulójában a versenyzőket csoportokba lehet osztani.
 - 1h1) Egy adott forduló versenyzői nem keverhetnek/bírászkodhatnak az adott fordulóban, a saját csoportjukban, amíg nem bejezték be az összes kirakásukat a fordulóban. A WCA delegált engedélyével ez módosítható, amennyiben a szervező csapat biztosítja, hogy nem láthatják egyik keverésüket sem, amelyet még nem teljesítettek.
- 1j) Minden hivatalos személy versenyezhet az adott versenyen.
- 1k) A hivatalos személyek egyszerre több szerepet is betölthetnek. (pl. szervező, WCA delegált, bíró, adatrögzítő, keverő)

2. Cikk: Versenyzők

- 2a) Bárki versenyezhet egy WCA által szervezett versenyen, amennyiben:
 - 2a1) Megfelel a WCA Szabályzatnak.
 - 2a2) Megfelel a verseny követelményeinek, melyeket a verseny előtt közzétesznek.
 - 2a3) Nincs felfüggesztve a WCA Board által.
- 2b) Minden 18 év alatti versenyző regisztrációjához, és versenyen való részvételéhez szükséges a szülő/gondviselő beleegyezése.
- 2c) A regisztrációhoz szükséges a szervező csapat által kért személyes információk megadása. (Többek között: név, ország, születési idő, nem, elérhetőség, választott versenyszámok)
 - 2c1) A versenyző nem jogosult versenyezni, amennyiben nem rendelkezik a szervező csapat által elismert regisztrációval.
- 2d) A versenyző neve, állampolgársága, neme és az eredményei nyilvánosak. Minden más személyes információ bizalmasan kezelendő, és nem adható ki külső szervezetnek/személynek a versenyző beleegyezése nélkül.

- 2e) A versenyzők az állampolgárságuknak megfelelő országot képviselik. A WCA delegátnak ellenőriznie kell az állampolgárságot valamely okirat alapján (pl. útlevél). Amennyiben egy versenyző nem jogosultan képviseli a regisztráció során megadott országot, a versenyző visszamenőlegesen kizárható és/vagy felfüggeszthető, a WCA Board döntésének megfelelően.
 - 2e1) Az elfogadható országok listáját a „List of sovereign states” című Wikipedia cikk tartalmazza („UN member states and observer states” és „Other states”).
 - 2e2) A versenyzők minden évben frissíthetik állampolgárságukat, és változtathatnak országot az első verseny alkalmával, amin részt vesznek.
- 2f) A versenyzőknek be kell tartaniuk a helyszíni szabályokat, és megfelelő módon kell viselkedniük.
- 2g) A versenyzőknek csendben kell maradniuk a verseny kijelölt helyszínén. A beszéd megengedett, de ésszerű szinten kell tartani, valamint megfelelő távolságban azoktól, akik éppen aktívan versenyeznek.
 - 2g3) A versenyzők a várakozó versenyzők számára kijelölt helyen nem kommunikálhatnak egymással a keverésekről, amíg az adott forduló le nem zajlott. Büntetés: kizárás az adott versenyszámból, a WCA delegált döntésének megfelelően.
- 2h) A versenyzőknek teljes öltözetben kell a verseny helyszínén tartózkodniuk. A WCA delegált döntésének megfelelően a nem megfelelően öltözött versenyzők kizárhatóak a versenyből.
- 2i) A verseny alatt a versenyzőknek tilos elektronikus vagy audio eszközöket használniuk (pl. mobiltelefon, MP3 lejátszó, diktafon, kiegészítő világítás).
 - 2i1) A versenyzők használhatnak bizonyos nem elektronikus segédeszközöket, melyek nem juttatják tisztességtelen előnyhöz, melyekről a WCA delegált dönt. Ez tartalmazza:
 - * 2i1a) A versenyző által viselt orvosi/fizikai segédeszközöket (pl. szemüveg, csuklópánt, hallókészülék).
 - * 2i1b) Füldugók és fülhallgatók (a nem elektronikus zajszűrő fülhallgatók).
- 2j) A WCA delegált kizárhat egy versenyzőt egy adott versenyszámból.
 - 2j1) Ha egy versenyzőt bármilyen okból kizártak az adott versenyszámból, nem jogosult a további kirakásainak teljesítésére.
 - 2j2) Ha egy versenyzőt egy versenyszám alatt zárnak ki a versenyből, a korábbi eredményei érvényesek maradnak. Kivétel: csalás vagy megtévesztés (lásd Szabályzat 2k2a).
- 2k) A WCA delegált kizárhatja a versenyzőt a versenyből (azaz a versenyen összes versenyszámából) amennyiben a versenyző:
 - 2k1) Elmulasztja a bejelentkezést vagy regisztrációt az annak megfelelő időben.
 - 2k2) Gyaníthatóan csal vagy megtéveszti a hivatalos személyeket a versenyen.
 - * 2k2a) A WCA delegált törölheti a gyanús eredményeit

- 2k3) Jogellenesen, erőszakosan, trágár módon viselkedik, szándékosan kárt tesz a helyszínen található eszközökben, vagy személyes vagyontárgyakban a helyszínen.
- 2k4) Gátolja vagy elvonja mások figyelmét a verseny alatt.
- 2k5) Nem tesz eleget a WCA szabályzatnak a verseny alatt.
- 2l) A versenyző azonnal vagy figyelmeztetés után kizárható, a szabálysértés természetétől és súlyosságától függően.
 - 2l1) A kizárt versenyző nem jogosult a versenyzésből fakadó bármilyen költségének visszatérítésére.
- 2n) A versenyző szóban megvitathatja a döntést a WCA delegálttal.
 - 2n1) A döntés megvitatása csak a verseny ideje alatt, a kérdéses esetet követő 30 percen belül megengedett, másik forduló illetve versenyszám kezdete előtt.
 - 2n2) A WCA delegátnak rendeznie kell a vitát a következő forduló illetve versenyszám megkezdése előtt.
 - 2n3) A versenyzőnek el kell fogadnia a WCA delegált végleges döntését. Büntetés: kizárás a versenyből.
- 2s) A fogyatékkal élő versenyzők, akik számára egy vagy több WCA szabály betartása nem lehetséges, kérhetnek különleges elbánást a WCA delegálttól. Ebben az esetben legalább 2 héttel a verseny előtt meg kell keresnie a szervező csapatot és a WCA delegáltat ennek biztosítására.
- 2t) Minden versenyzőnek ismernie és értenie kell a WCA Szabályzatot a verseny megkezdése előtt.

3. Cikk: Játékok

- 3a) A versenyzőknek maguknak kell biztosítaniuk a játékokat a verseny során.
 - 3a1) A versenyzőknek meg kell jelenniük és készen kell állniuk a versenyzésre, amikor szólítják őket. Büntetés: kizárás a versenyszámból.
 - 3a2) A játékoknak teljesen működésképesnek kell lenniük, hogy a normál keverés elvégezhető legyen rajtuk.
 - 3a3) A több oldalú játékoknál kirakott állapotban egy azonos színnel kell, hogy rendelkezzen minden oldal. Minden játékvariáció forgathatósága, állásai és megoldása funkcionálisan ugyanaz kell, hogy legyen, mint az eredeti játéké.
- 3d) A játékoknak színes matricákkal, csempékkel kell rendelkezniük, vagy lehetnek festettek vagy nyomtatottak.
 - 3d1) Kivétel: Orvosi igazolással rendelkező, vizuális fogyatékkal élő versenyzők használhatnak minden oldalon különböző mintákkal ellátott játékokat. A mintáknak azonosnak kell lennie az egyes oldalakon. Minden oldalnak eltérő színűnek kell lennie, ezzel megkönnyítve a keverést és a bíraskodást.

- 3d2) A játékok színeinek szolidnak kell lenniük, egy egységes színnel az egyes oldalakon. Minden színnek egyértelműen megkülönböztethetőnek kell lennie a többitől.
- 3d3) A matricák/csempék/minták/festés nem lehetnek vastagabbak 1,5mm-nél vagy a nem kocka alakú játékoknál megszokott átlagos vastagságnál.
- 3h) Nem megengedettek olyan módosítások, amelyek változtatnak a játék eredeti koncepcióján. A módosított játékok megengedettek, amennyiben nem juttatja több információhoz a versenyzőt (pl. az elemek azonosításában) a nem módosított játékhoz képest.
 - 3h1) A lekerekített játékok nem megengedettek. Kivétel: a lekerekített 7x7x7-es kocka.
 - 3h2) A matrica nélküli és az átlátszó kockák nem megengedettek.
 - 3h3) Bármely módosítás, amely gyenge teljesítményhez vezet, nem jogosítja fel a versenyzőt új kísérletre.
- 3j) A játékoknak tisztának kell lenniük, nem tartalmazhatnak jelöléseket, elemelkedett darabokat, sérüléseket vagy más eltéréseket, amelyek megkülönböztetik az egyes elemeit egymástól.
 - 3j1) A játékoknál megengedett a természetes kopás, erről a WCA delegált dönt.
- 3k) A játékokat a WCA delegálnak jóvá kell hagynia a versenyben való használat előtt.
- 3l) A kocka alakú játékok tartalmazhatnak maximum egy logót. A Rubik kockán vagy a nagyobb kocka alakú játékokon a logót valamelyik középső elemen kell elhelyezni.
 - 3l1) A színtelen gravírozások (maximum 1/oldal) nem tekinthetők logónak.
- 3m) Minden játék márka vagy játék alkatrész megengedett, amennyiben a játékok megfelelnek a WCA Szabályzatnak.

4. Cikk: Keverés

- 4a) A keverő a keverési algoritmust alkalmazza a játékokra.
- 4b) A játékokat számítógép által generált random keverési algoritmusokkal kell bekeverni.
 - 4b1) A generált keverési algoritmusokat tilos a WCA delegálnak ellenőrizni, kiszűrni vagy kiválogatni a verseny előtt
 - 4b2) Egy adott forduló keverési algoritmusait kizárólag a WCA delegált és a keverők láthatják a forduló befejezéséig. Kivétel: Legkevesebb mozdulattal való kirakás, amikor a versenyzők megkapják a keverési algoritmust (lásd E cikk).
- 4d) Alapállás a keveréshez:
 - 4d1) A kocka alakú játékokat és a Megaminx-et a fehér oldallal (ha nincs, akkor a legvilágosabb oldallal) felfelé, és a zöld oldallal (ha nincs, akkor a legsötétebb oldallal) szemben kell elkezdni keverni.

- 4d2) A Pyraminx-et a sárga oldallal (ha nincs, akkor a legvilágosabb oldallal) lefelé és a zöld oldallal (ha nincs, akkor a legsötétebb oldallal) szemben kell elkezdni keverni.
- 4d3) A Square-1-t a legsötétebb oldallal szemben kell elkezdni keverni (a 2 lehetséges keverési beállítás közül).
- 4f) A verseny keverési algoritmusait a WCA keverő programjának legfrissebb verziójával kell generálni (elérhető a WCA honlapján).
- 4g) A keverés után a keverőnek meg kell bizonyosodnia róla, hogy a keverés helyes volt. Ha a keverés hibás, akkor ki kell javítania (pl. kirakni a játékot és újra elvégezni rajta a keverési algoritmust).
 - 4g1) Kivétel: A 6x6x6-os és 7x7x7-es kockáknál nem szükséges az elrontott keverés kijavítása, a WCA delegált beleegyezésével.

5. Cikk: Játékok meghibásodása

- 5a) Példák a játékok meghibásodására: kiesett, helyben elfordult darabok, levált csavarok, sapkák, matricák.
- 5b) Ha a meghibásodás a kirakás alatt történik a versenyző dönthet, hogy megjavítja a játékot, vagy leállíthatja a rakást.
 - 5b1) Ha a versenyző úgy dönt, hogy megjavítja a játékot, csak a hibás darabokat hozhatja helyre. A játék darabjait vagy más eszközöket tilos eközben használni. Büntetés: érvénytelen kirakás. (DNF)
 - 5b3) Engedélyezett javítások:
 - * 5b3a) Ha az elemek kiestek, vagy elmozdultak a helyükről a versenyző visszateheti őket.
 - * 5b3b) Ha a javítás után, de még a kirakás befejezése előtt a versenyző észreveszi, hogy kirakhatatlan a játék, akkor szétszedheti, és maximum 4 elem kiszedévéssel kirakható állapotba hozhatja.
 - * 5b3c) Ha a játék kirakhatatlan, és egy sarokelem helyben történő elforgatásával kirakhatóvá tehető, akkor a versenyző megteheti, hogy helyben elforgatja hibás sarokelemet.
 - 5b4) Vakon kirakásnál a játékok hibáit csak a kirakás alatt és vakon lehet kijavítani. Büntetés: érvénytelen kirakás. (DNF)
 - 5b5) Ha a kirakást követően a játék egyes darabjai még mindig hibásak, vagy nincsenek teljesen a helyükön, a játék javításával kapható legrosszabb eredmény kerül rögzítésre (lásd: Szabályzat 5b3).
- 5c) Ha a versenyzőnek meghibásodik a játéka, az nem jogosítja fel egy új kirakásra.

7. Cikk: Környezet

- 7b) A nézőknek legalább 1,5 méter távolságot kell tartaniuk az éppen kirakásra használt helyszíntől.
- 7c) A versenyzői tér megvilágítására különösen nagy figyelmet kell fordítani. Semleges világitásra van szükség, hogy a versenyzők könnyen megkülönböztethessék egymástól a játékok színeit.
- 7e) A versenyzői térnek dohányfüst-mentesnek kell lennie.
- 7f) Kirakás helyszíne:
 - 7f1) Definíciók:
 - * 7f1a) Stackmat: A Speedstacks időmérő Stackmat és egy teljes méretű, hozzá illő szőnyeg.
 - * 7f1b) Szőnyeg: A Stackmat-hez tartozó szőnyeg.
 - * 7f1c) Timer: A Stackmat időmérő része.
 - * 7f1d) Felület: Az a sík felület, ahol a Stackmat elhelyezésre került. A szőnyeg a felülethez tartozik. A timer nem része a felületnek.
 - 7f2) A timer-t hozzá kell rögzíteni a szőnyeghez, és úgy kell elhelyezni a felületen, hogy a timer a szőnyeg versenyzőhöz közelebbi oldalán legyen.
 - * 7f2a) Kivétel: A Lábbal való kirakás során a Stackmat-et közvetlenül a földre kell tenni. A timer-t el lehet helyezni a szőnyeg versenyzőtől távolabb eső oldalára is.
- 7h) A verseny helyszínén kell lennie egy a várakozó versenyzők számára kijelölt területnek.
 - 7h1) A szervező csapat megkövetelheti, hogy a versenyzéshez szólított versenyzőknek a számukra kijelölt várakozó helyen kelljen tartózkodniuk az adptt forduló összes kirakásának befejezéséig.

8. Cikk: Versenyek

- 8a) Egy hivatalos WCA versenynek a következő feltételeknek kell megfelelniük:
 - 8a1) Jóvá kell hagynia a WCA Board-nak.
 - 8a2) Követnie kell a WCA szabályokat.
 - 8a3) Kötelező egy WCA delegált részvétele.
 - 8a4) Közzé kell tenni a WCA weboldalán legkésőbb 2 héttel a verseny kezdete előtt.
 - 8a6) Nyilvánosnak kell lennie.
 - 8a7) Hiteles Speed Stacks Stackmat időmérőket (2. vagy magasabb generációs) kell használni az időmérésre.
 - 8a8) Bárki számára nyitottnak kell lennie, aki versenyezni akar. A korlátozásokat a WCA Board-nak jóvá kell hagynia, és a verseny meghirdetésekor be kell jelenteni.
- 8f) Ha a WCA Szabályzat nincs betartva a verseny egésze alatt, akkor a WCA Board érvénytelenítheti az érintett kirakásokat.

9. Cikk: Versenyszámok

- 9a) A WCA által szabályozott versenyek vonatkoznak:
 - 9a1) Rubik néven ismert játékokra.
 - 9a2) Más játékokra, amiket az oldalaik forgatásával lehet kirakni.

- 9b) A WCA számára hivatalos játékok és formátumok:
 - 9b1) Rubik kocka, 2x2x2-es kocka, 4x4x4-es kocka, Clock, Megaminx, Pyraminx, Square-1, és Rubik kocka egy kézzel való kirakása.
 - * 9b1a) Versenyen használható formátumok ezeknél a versenyszámoknál: „Legjobb eredmény x-ből” (ahol x 1, 2 vagy 3) és „5 átlaga”.
 - 9b2) Rubik kocka lábbal való kirakása, 6x6x6-os kocka, 7x7x7-es kocka.
 - * 9b2a) Versenyen használható formátumok ezeknél a versenyszámoknál: „Legjobb eredmény x-ből” (ahol x 1, 2 vagy 3) és „3 átlaga”
 - 9b3) Rubik kocka legkevesebb mozdulattal való kirakása, Rubik kocka vakon kirakása, 4x4x4-es kocka vakon kirakása, 5x5x5-ös kocka vakon kirakása, Több kocka vakon kirakása.
 - * 9b3a) Versenyen használható formátumok ezeknél a versenyszámoknál: „Legjobb eredmény x-ből” (ahol x 1, 2 vagy 3).

- 9f) A fordulók eredményeit az alábbiak szerint mérjük:
 - 9f1) Minden 10 perc alatti eredményt századmásodpercre pontosan mérünk, illetve arra kerekítjük. Minden 10 perc alatti átlagot, századmásodpercre pontosan mérünk, illetve arra kerekítjük.
 - 9f2) Minden 10 perc feletti eredményt és átlagot másodpercre pontosan mérünk, illetve arra kerekítjük (pl. x.4-ből x , x.5-ből x+1 lesz).
 - 9f4) Egy kirakás eredménye „DNF” (Did Not Finish = Nem befejezett) ha a kirakás nem érvényes vagy nem kirakott/befejezetlen.
 - 9f5) Egy kirakás eredménye „DNS” (Did Not Start = Nem megkezdett) ha a versenyző jogosult a kirakásra, de tesz neki eleget.
 - 9f6) A „Legjobb eredmény x-ből” formátumú fordulókban minden versenyzőnek x kirakásra van lehetősége. Ezen eredmények közül a legjobb alapján alakul a versenyzők közötti sorrend.
 - 9f7) A „Legjobb eredmény x-ből” formátumú fordulókban a DNF vagy DNS a legrosszabb eredmény.
 - 9f8) Az „5 átlaga” formátumú fordulókban minden versenyzőnek 5 kirakásra van lehetősége. Ezen eredmények közül a legrosszabb és a legjobb eredmény nem számít, a maradék 3 eredmény átlaga alapján alakul ki a versenyzők közötti sorrend.
 - 9f9) A „5 átlaga” formátumú fordulókban a DNF vagy DNS a legrosszabb eredmény. Ha a versenyzőnek 1-nél több DNF vagy DNS eredménye van, akkor a végső átlageredménye DNF.

- 9f10) A „3 átlaga” formátumú fordulókban minden versenyzőnek 3 kirakásra van lehetősége. A 3 eredmény átlaga alapján alakul ki a versenyzők közötti sorrend.
- 9f11) Ha egy „3 átlaga” formátumú fordulóban a versenyzőnek DNF vagy DNS eredménye van, akkor a végeredménye DNF.
- 9f12) A „Legjobb eredmény x-ből” formátumú fordulókban a versenyzőket a legjobb eredmények alapján alakul ki a versenyzők közötti sorrend.
 - * 9f12a) A mért idők közül a rövidebb a jobb.
 - * 9f12b) A Legkevesebb mozdulattal való kirakásnál a legrövidebb algoritmus a jobb.
 - * 9f12c) A Több kocka vakon kirakásánál a végeredmény a kirakott kockák mínusz a nem kirakott kockák különbség alapján történik. Minél nagyobb az eredmény, annál jobb. Ha az eredmény kisebb, mint 0, akkor a végeredmény DNF. Ha több versenyzőnél ugyanaz az eredmény alakul ki, akkor az általuk elért időeredmény számít, ahol a rövidebb időeredmény a jobb. Amennyiben ez az eredmény is megegyezik, akkor a nem kirakott kockák száma alapján történik a rangsorolás, ahol a kevesebb jelenti a jobb eredményt.
- 9f13) A „3 átlaga” és az „5 átlaga” formátumú fordulókban az átlageredmények alapján alakul ki a versenyzők közötti sorrend, ahol a rövidebb időeredmény a jobb.
- 9f14) Ha a „3 átlaga” és az „5 átlaga” formátumú fordulókban több versenyző ugyanolyan végeredménnyel rendelkezik, akkor a rakott eredmények közül a legjobb alapján történik köztük a rangsorolás, ahol a rövidebb időeredmény a jobb.
- 9f15) Azok a versenyzők, akik ugyanolyan eredményt érnek el egy fordulóban, ugyanazon a helyen lesznek rangsorolva.
- 9g) A kombinált fordulók 2 részből állnak, ahol a versenyzők akkor vehetnek részt a 2. részben, ha az 1. részre vonatkozó feltételnek megfeleltek.
 - 9g2) Egy kombinált fordulóban egy versenyző következő fordulóba való továbbjutását vagy a sorrend (legjobb x versenyző jut tovább) vagy az eredmény (minden versenyző, akinek az eredménye x alatt van) határozza meg.
- 9i) A hivatalos WCA versenyek eredményeit fel kell tüntetni a WCA világranglistán.
 - 9i1) A WCA a következő típusú területi rekordokat ismeri el: nemzeti rekordok, kontinens rekordok, világrekordok.
 - 9i2) Egy forduló minden eredményét a forduló utolsó eredményének dátumán tartják számon. Ha egy napon többen is megdöntik valamely területi rekordot, akkor csak a jobb eredmény számít a rekord megdöntésének.
 - 9i3) Ha a WCA szabályzat megváltozik valamely versenyszámban, akkor az aktuális területi rekordok addig érvényesek, amíg valaki megdönti őket az új szabályoknak megfelelően.
- 9j) Minden versenyen egy adott versenyszám csak maximum egyszer rendezhető meg.
- 9k) Egy versenyen minden versenyző részt vehet bármely versenyszámban, kivéve, ha a WCA Board másképp nem dönt.

- 9l) Minden fordulót be kell fejezni mielőtt ugyanazon versenyszám másik fordulója elkezdődne.
- 9m) Minden versenyszámnak maximum 4 fordulója lehet.
 - 9m1) 99 vagy kevesebb induló versenyzővel rendelkező versenyszámokban maximum 3 forduló lehetséges.
 - 9m2) 15 vagy kevesebb induló versenyzővel rendelkező versenyszámokban maximum 2 forduló lehetséges.
 - 9m3) 7 vagy kevesebb induló versenyzővel rendelkező versenyszámokban maximum 1 forduló lehetséges.
- 9o) A kombinált fordulók és a kvalifikációs fordulók is egy-egy fordulónak számítanak.
- 9p) Ha egy versenyszámnak több fordulója is van, akkor:
 - 9p1) A versenyzők minimum 25%-ának ki kell esnie a következő fordulót megelőzően.
 - 9p2) A következő fordulóba jutott versenyzőket vagy a legjobb helyezéseket elért versenyzők számával, vagy az időeredmények minimumával kell meghatározni.
 - 9p3) Ha egy továbbjutott versenyző nem kíván indulni a következő fordulóban, akkor a ranglistán a legjobb eredményű nem továbbjutott versenyző átveheti a helyét.
- 9r) Egy versenyszám kvalifikációs fordulóját az első forduló előtt kell megtartani.
 - 9r1) Egy versenyszám meghirdetésekor a szervező csapatnak tudatnia kell:
 - * 9r1a) Ha bármilyen limit áll fent az első fordulóban indítható versenyzők számára vonatkozóan.
 - * 9r1b) Ha bármilyen limit áll fent a kvalifikációs fordulóban indítható versenyzők számára vonatkozóan, és minden limitet, ami az első fordulóba továbbjutó versenyzők számára vonatkozik.
 - * 9r1c) Ha egy korábbi versenyen elért átlag vagy egyszeri eredmény alapján a versenyző közvetlenül továbbjuthat az első fordulóba.
 - * 9r1d) Azt a legutolsó dátumot, ameddig el kell érni a kvalifikációhoz szükséges átlag vagy egyszeri eredmény.
 - 9r2) Egy versenyszám azon versenyzőinek, akik nem a korábbi eredményei alapján közvetlenül jutottak az első fordulóba, részt kell venniük a kvalifikációs fordulóban az első fordulóba való továbbjutásért.
 - 9r3) A kvalifikációs forduló célja lehet az újonnan regisztrált versenyzők közül a megfelelő időeredménnyel rendelkezők kiszűrése. A kvalifikációs fordulóból továbbjutott versenyzők számával megnövelhető az első fordulóban induló versenyzők száma. Ezekről a változtatásokról legalább 2 héttel a verseny megkezdése előtt dönteni kell.
- 9s) Egy versenyszám minden fordulójának rendelkeznie kell egy időlimittel (lásd Szabályzat A1a).

10. Cikk: Kirakott állapot

- 10b) Csak a játék nyugalmi állapota vizsgálendő, a timer leállítását követően.
- 10c) A kirakás befejezésekor a játék bármilyen orientációban lehet.
- 10d) A játék minden elemének a megfelelő helyen és pozícióban, teljesen kapcsolódnia kell a többi elemhez. Kivételek: lásd Szabályzat 5b5.
- 10e) A játék akkor számít kirakottnak, ha minden oldala egyszínű, és minden elem a helyére van igazítva, a következő határokon belül:
 - 10e1) A játék bármely két szomszédos eleme között (pl. két szomszédos, párhuzamos sora) nagyobb eltérés van, mint a Szabályzat 10f-ben leírt limitek, akkor úgy kell tekinteni, hogy szükség van még egy mozdulatra a kirakásához (lásd „Külső blokk forgatásának módja”, 12. cikk).
 - 10e2) Ha a játék kirakott állapotának eléréséhez nincs szükség további forgatásokra, akkor kirakottnak tekintendő, és nincs szükség időbüntetésre.
 - 10e3) Ha a játék kirakott állapotának eléréséhez 1 további mozdulatra van szüksége, akkor a játék kirakottnak tekintendő +2 másodperc időbüntetéssel.
 - 10e4) Ha a játék kirakott állapotának eléréséhez több mozdulatra is szükség van, akkor a játék nem kirakottnak tekintendő (DNF).
- 10f) A játékok eltérésének elfogadott limitek:
 - 10f1) Kocka alakú játékok: maximum 45°
 - 10f2) Megaminx: maximum 36°
 - 10f3) Pyraminx: maximum 60°
 - 10f4) Square-1: maximum 45° (U/D), maximum 90° (/)
- 10h) Azon játékok, amelyeknek a bíraskodása ebben a cikkben nincs részletezve, azon játékok bírálása az eredeti céljának megfelelően történik, figyelembe véve a Rubik kockára vonatkozó érvényes szabályozásokat.

11. Cikk: Incidensek

- 11a) Az incidensek alatt a következőket értjük:
 - 11a1) A versenyszámra vonatkozó szabályok helytelen betartása a hivatalos személyek vagy a versenyzők által.
 - 11a2) Zavarok vagy meghibásodások (pl. áramszünet vagy vészjelző bekapcsolása).
 - 11a3) Berendezések meghibásodása.
- 11b) Ha bármilyen incidens történik, a WCA delegált jogosult független és a helyzetnek megfelelő döntéseket hozni.

- 11d) Ha a WCA Szabályzat nem teljesen tisztázza, hogy mit kell tenni adott helyzetben, vagy nem tartozik a WCA Szabályzat hatáskörébe, akkor a WCA delegálnak kell döntést hoznia a sportszerűség elve alapján.
- 11e) Ha a kirakás alatt valamilyen incidens történik, a WCA delegált megítélhet egy extra kirakást a versenyzőnek, a megzavart kirakás helyett. Ahhoz, hogy versenyző jogosult legyen egy extra kirakásra, szóban vagy írásban kell a bíróhoz és a WCA delegálthoz fordulnia az incidens megtörténtekor, de még az eredeti kirakás befejezése előtt. A kérés nem garantálja a versenyzőnek, hogy extra kirakást kap.
 - 11e1) Ha a versenyző egy extra kirakásra jogosult, akkor az ehhez használt keverési algoritmusnak egy másik keverést kell használni. Ezt a keverési algoritmust a WCA keverő programjának aktuális hivatalos verziójával kell generálni (lásd Szabályzat 4f).
- 11f) Egy incidens eldöntését lehet segíteni videó vagy fényképes elemzéssel, a WCA delegált beleegyezésével.

12. Cikk: Jelölések

- 12a) A Rubik kockára és hasonló játékokra vonatkozó jelölések:
 - 12a1) Oldalak forgatása:
 - * 12a1a) Óramutató járásával megegyezően 90° : F (front face: elülső oldal), B (back face: hátsó oldal), R (right face: jobboldali oldal), L (left face: baloldali oldal), U (upper face: felső oldal), D (bottom face: alsó oldal)
 - * 12a1b) Óramutató járásával ellentétesen 90° : F', B', R', L', U', D'
 - * 12a1c) 180° -os elforgatás: F2, B2, R2, L2, U2, D2
 - 12a2) Több külső réteg forgatása (Külső oldal és a szomszédos belső rétegek forgatása; n jelentése az oldal és összes forgatandó réteg száma, n elhagyható, ha a forgatandó rétegek száma 2.)
 - * 12a2a) Óramutató járásával megegyezően 90° : nFw, nBw, nRw, nLw, nUw, nDw.
 - * 12a2b) Óramutató járásával ellentétesen 90° : nFw', nBw', nRw', nLw', nUw', nDw'
 - * 12a2c) 180° -os elforgatás: nFw2, nBw2, nRw2, nLw2, nUw2, nDw2.
 - 12a3) Külső blokk forgatási módjának (Outer Block Turn Metric) definíciója:
 - * 12a3a) Minden az Oldalak forgatása, és a Több külső réteg forgatása csoportba tartozó forgatás, 1 forgatásnak számít.
 - * 12a3b) A játékok elforgatása (rotáció) 0 forgatásnak számít.
- 12b) A kocka alakú játékok elforgatása:
 - 12b1) Óramutató járásával megegyezően 90° : [f] vagy z, [b] vagy z', [r] vagy x, [l] vagy x', [u] vagy y, [d] vagy y
 - 12b2) Óramutató járásával ellentétesen 90° : [f'] vagy z', [b'] vagy z, [r'] vagy x', [l'] vagy x, [u'] vagy y', [d'] vagy y

- 12b3) 180°-os elforgatás: [f2] vagy z2, [b2] vagy z2, [r2] vagy x2, [l2] vagy x2, [u2] vagy y2, [d2] vagy y2
- 12c) A Square-1 jelölései:
 - 12c1) A keverést úgy kell alkalmazni, hogy a középső rétegen a kisebb szelet legyen a baloldalon.
 - 12c2) (x,y) jelentése: A felső oldal elforgatása x-szer 30°-kal és az alsó oldal elforgatása y-szor 30°-kal az óramutató járásával megegyezően.
 - 12c3) „/” jelentése: A játék jobb oldalának elforgatása 180°-kal.
- 12d) Megaminx jelölései: (keverési jelölések) - 12d1a) Óramutató járásával megegyezően 72°: U (upper face: felső oldal) - 12d1b) Óramutató járásával ellentétesen 72°: U' (upper face: alsó oldal)
 - 12d2) A további forgatásoknál a játék jobb felső részén 3 elemet fixen tartunk.
 - * 12d2c) A teljes játék óramutató járásával megegyezően 144°-os elforgatása, a három fixen tartott elem kivételével: R++ (függőleges oldalak), D++ (vízszintes oldalak)
 - * 12d2d) A teljes játék óramutató járásával ellentétesen 144°-os elforgatása, a három fixen tartott elem kivételével: R- (függőleges oldalak), D- (vízszintes oldalak)
- 12e) Pyraminx jelölései:
 - 12e1) A játék alsó oldalát vízszintesen, az elülső oldalát a keverő felé kell tartani.
 - 12e2) Óramutató járásával megegyezően 120°: U (felső 2 réteg), L (baloldali 2 réteg), R (jobboldali 2 réteg), B (hátsó 2 réteg), u (felső csúcs), l (baloldali csúcs), r (jobboldali csúcs), b (hátsó csúcs)
 - 12e3) Óramutató járásával ellentétesen 120°: U' (felső 2 réteg), L' (baloldali 2 réteg), R' (jobboldali 2 réteg), B' (hátsó 2 réteg), u' (felső csúcs), l' (baloldali csúcs), r' (jobboldali csúcs), b' (hátsó csúcs)
- 12g) Clock jelölések:
 - 12g1) A játékot a 12 órával felfelé kell tartani, hogy valamelyik oldallal legyen a keverővel szemben.
 - 12g2) Pöckök felhúzása: UR (jobb felső), DR (jobb alsó), DL (bal alsó), UL (bal felső), U (mindkét felső), R (mindkét jobboldali), D (mindkét alsó), L (mindkét baloldali), ALL (mindegyik)
 - 12g3) Azt a fogaskereket kell először forgatni, ami egy felfelé álló pöck mellett van, és csak azután azt, ami lefelé álló pöck mellett van. Az x+ jelentése: óramutató járásával megegyező forgatás, az x- jelentése: az óramutató járásával ellentétes forgatás.
 - 12g4) A játékot meg kell fordítani, hogy a 12 óra még mindig felfelé legyen, és le kell nyomni az összes pöcköt: y2.

A Cikk: Speed Solving (Versenyzői Kirakás)

- A1) A Speed Solving kirakásoknak a következő feltételeknek kell megfelelniük.
 - A1a) A szervező csapat határozza meg az időlimiteket az egyes kirakásokra és/vagy fordulókra.
 - * A1a1) Az alapértelmezett időlimit egy kirakásra 10 perc, de ezt szervező csapat bármelyik irányba módosíthatja.
 - * A1a2) Kumulált időlimitek is megengedettek (pl. 20 perc a 3 kirakásra). Ha a kirakás eredménye DNF, a kirakás időeredménye akkor is beleszámít a kumulált időlimitbe.
 - * A1a3) Minden versenyszámnál az időlimiteket be kell jelenteni a fordulók megkezdése előtt, azt követően már nem lehet változtatni. Változtatásokat csak a WCA delegált beleegyezésével lehet tenni, akinek meg kell fontolnia a döntés tisztességességét.
 - * A1a4) A versenyzőnek minden kirakását be kell fejeznie az időlimiten belül. Amennyiben a versenyző eléri a kirakás/forduló időlimitét a bírónak azonnal le kell állítania a kirakást, és a versenyző kirakásának eredménye: DNF. Kivétel: Több kocka vakon kirakása (lásd Szabályozás H1b1).
 - * A1a5) Egy kirakás akkor felel meg az időlimitnek, ha az esetleges időbüntetésekkel együttes idő is az időlimit alatt van. Kivétel: Több kocka vakon kirakása (lásd Szabályozás H1b1).
 - A1b) Ha egy kirakás időlimite nagyobb, mint 10 perc, akkor stoppert kell használni az idő mérésére.
 - * A1b1) A stopperrel egyidejűleg Stackmat használata megengedett.
 - * A1b2) Ha a Stackmat-en mért idő elérhető, akkor az számít hivatalos időnek, amennyiben nem akkor a stopperrel mért idő a hivatalos.
 - A1c) Egy adott versenyszámban részt vevő versenyzőknek teljes mértékben tisztában kell lenniük a játék követelményeivel. (pl. a játék kirakása) Ha egy versenyző azért vesz részt a versenyben, hogy DNF eredményt érjen el, a WCA delegált beleegyezésével kizárható a versenyszámból.
- A2) Keverés:
 - A2a) Amikor egy versenyzőt versenyezni szólítanak, kirakott állapotban le kell adnia a játékát a keverőnek és a várakozó versenyzők számára kijelölt helyen kell tartózkodnia, amíg nem hívják a kirakásaihoz.
 - A2b) A keverő bekeveri a játékot a szabályoknak megfelelően (lásd 4. cikk).
 - A2c) Miután a keverő megkezdte a játék bekeverését a versenyző nem láthatja a játékát a megtekintés kezdetéig.
 - * A2c1) A keverő letakarja a bekevert játékot, hogy se versenyző se néző ne láthassa a játék egyetlen részét sem. A takaró a játékon marad a kirakás megkezdéséig.
 - A2d) Amikor a bíró elveszi a játékot a keverőtől, megvizsgálja, hogy be van-e keverve. Ha a bíró kételkedik a keveréssel kapcsolatban, meg kell kérnie a keverőt, hogy alaposan vizsgálja meg.

- A2e) A bíró a szőnyegre helyezi a játékot tetszőleges állásban, és ellenőrzi, hogy teljesen takarva legyen. A versenyző nem kérheti a játék speciális állapotú elhelyezését.
- A3) Megtekintés:
 - A3a) A versenyző minden kirakás megkezdése előtt megtekintheti a játékot.
 - * A3a1) A versenyzőnek maximum 15 másodperce van a játék megtekintésére és a kirakás megkezdésére.
 - A3b) A kirakás megkezdése előtt a bíró lenullázza a timer-t és adott esetben a stoppert.
 - * A3b1) Amikor a bíró úgy gondolja, hogy a versenyző készen áll megkérdezi, hogy: „Kész?” (Ready?). A versenyzőnek a szólítást követő 1 percen belül készen kell állnia a kirakás megkezdésére. Büntetés: érvénytelen kirakás (DNF), a bíró döntése alapján.
 - * A3b2) Ha a versenyző megerősíti, hogy készen áll, a bíró leveszi a takarót a játékról. Ha a kirakáshoz szükség van stopperre, akkor ezzel egy időben a bíró azt is elindítja.
 - A3c) A versenyző a megtekintés alatt felveheti a játékot.
 - * A3c1) A versenyző nem forgathat a játékon a megtekintés alatt. Büntetés: érvénytelen kirakás. (DNF)
 - * A3c2) Ha a játék darabjai nincsenek teljesen egyvonalban, akkor a versenyző eligazíthatja őket, amíg a megengedett elmozdítási határokon belül marad (lásd Szabályzat 10f).
 - * A3c3) A versenyzőnek nulláznia kell a timer-t a kirakás megkezdése előtt.
 - A3d) A megtekintés végén a versenyző elhelyezi a játékot a szőnyegen tetszőleges állásban.
 - * A3d1) A játék nem érintheti a timer-t. Büntetés: időbüntetés (+2 másodperc).
 - * A3d2) Amikor a megtekintés idejéből 8 másodperc eltelt, a bírónak szólania kell: „8 másodperc” (8 seconds).
 - * A3d3) Amikor a megtekintés idejéből 12 másodperc eltelt, a bírónak szólania kell: „12 másodperc” (12 seconds).
- A4) A kirakás megkezdése:
 - A4b) A versenyző tenyérrel lefelé ráhelyezi a kezét az érzékelő egységre a timer-en, úgy, hogy az ujjjaival érintse azt. Büntetés: időbüntetés (+2 másodperc).
 - * A4b1) A versenyző nem érhet a játékhoz a megtekintési periódus és a kirakás megkezdése között. Büntetés: időbüntetés (+2 másodperc).
 - A4d) A versenyző ellenőrzi, hogy a timer lámpája zölden világít és a kezei leemelésével a timer-ről elkezd a kirakást.
 - * A4d1) A versenyzőnek a megtekintés kezdetét követő 15 másodpercen belül el kell kezdeni a kirakást. Büntetés: időbüntetés (+2 másodperc).
 - * A4d2) A versenyzőnek a megtekintés kezdetét követő 17 másodpercen belül el kell kezdeni a kirakást. Büntetés: érvénytelen kirakás (DNF).

- A4e) A kirakás megkezdése előtti időbüntetések összeadódnak.
- A5) Kirakás közben:
 - A5a) A megtekintés és a kirakás közben a versenyző senkivel sem kommunikálhat a bírót kivéve. Büntetés: érvénytelen kirakás (DNF)
 - A5b) A megtekintés és a kirakás alatt a versenyző senkinek és semminek a segítségét nem veheti igénybe, kizárólag a felszínt használhatja (lásd Szabályzat 2i).
- A6) A kirakás befejezése:
 - A6a) A versenyző a játék lerakásával és a timer leállításával fejezi be a kirakást.
 - * A6a1) Ha a bíró stopperrel méri az időt, akkor a versenyző leteszi a játékot és tájékoztatja a bírót, hogy befejezte a kirakást.
 - * A6a2) Ha a bíró stopperrel méri az időt, és nem használnak timer-t, akkor a kirakás befejezésének alapértelmezett jele, hogy a versenyző leteszi a játékot és a kezét tenyérrel lefelé a felületre helyezi. A bíró és a versenyző más jelben is megállapodhatnak a kirakás megkezdése előtt.
 - A6b) A versenyző felelős a timer helyes leállításáért.
 - * A6b1) Ha a timer megáll a kirakás befejezése előtt, de szigorúan 0,06 másodperc elteltét megelőzően (vagy ezzel megegyezően), akkor a versenyző egy extra kirakást kap. A versenyző elveszítheti ezt a jogát, ha a WCA delegált megítélése szerint ez szándékosan történt.
 - * A6b2) Ha a timer megáll a kirakás befejezése előtt, de több mint 0,06 másodpercet követően, akkor a kirakás eredménye DNF. Kivétel: ha a versenyző bizonyítani tudja a timer meghibásodását és a WCA delegált beleegyezik.
 - A6c) A versenyző nem érhet a játékhoz a timer leállításakor. Büntetés: időbüntetés (+2 másodperc).
 - A6d) A timer leállításához a versenyzőnek mindkét kezét használnia kell, és tenyérrel lefelé kell a szenzorra helyeznie. Büntetés: időbüntetés (+2 másodperc)
 - A6e) A versenyző nem érhet a játékhoz és nem fordíthat rajta, amíg a bíró meg nem vizsgálta. Büntetés: érvénytelen kirakás (DNF) Kivétel: Ha nem mozdított a játékon, akkor időbüntetés (+2 másodperc), a bíró megítélése szerint.
 - A6f) A versenyző nem nullázhatja le a timer-t, amíg a bíró nem rögzítette az eredményt a pontkártyára. Büntetés: érvénytelen kirakás (DNF), a bíró megítélése szerint.
 - A6g) A bírónak meg kell állapítania, hogy a játék ki van-e rakva. A megvizsgálása közben nem forgathat rajta, és nem igazíthatja meg. Kivétel: A Clock ellenőrzésénél a bíró megmozdíthatja a játékot.
 - A6h) Vitás kérdés esetén, a vita rendezéséig tilos mozgatni vagy igazítani a játékokat.
 - A6i) A kirakás befejezésekor felmerülő időbüntetések összeadódnak.
- A7) Eredmények rögzítése:
 - A7a) A bírónak közölnie kell a versenyzővel az eredményt.

- * A7a1) Ha a bíró megítélése szerint a játék kirakott, azt mondja: „OK” (Okay).
- * A7a2) Ha a bíró büntetést állapít meg, azt mondja: „Büntetés” (Penalty).
- * A7a3) Ha a versenyző eredménye DNF, a bíró azt mondja: „DNF” (DNF).
- A7b) A bíró rögzíti az eredményt a pontkártyán.
 - * A7b1) Ha időbüntetésre van szükség, akkor a bíró rögzíti az eredeti eredményt és a büntetéseket is külön-külön és együttesen is a következő formában: $X+T+Y=F$, ahol X a kirakás megkezdése előtti büntetések összege, T az eredeti idő, Y a kirakás alatti és a kirakás utáni büntetések összege, F pedig a végső eredmény. Ha $X=0$ és/vagy $Y=0$, akkor ez a formula azon része elhagyható (pl. $2+17.65+2=21.65$ vagy $17.65+2= 19.65$).
- A7c) A bíró és a versenyző is aláírja vagy megjelöli a pontkártyát, ezzel elismerve az eredményt.
 - * A7c1) Ha a versenyző vagy a bíró nem ismeri el az eredményt, a WCA delegátnak kell döntenie.
- A7f) Ha egy versenyző adott fordulóra vonatkozó pontkártyája elkészült, (az összes eredménye rögzítve lett) a bíró az adatrögzítőnek adja.

B Cikk: Vakon kirakás

- B1) A standard Speed Solving eljárásokat kell követni (lásd A cikk). Az ettől eltérő szabályokat az alábbiakban ismertetjük.
 - B1a) Nincs megtekintési idő.
 - B1b) A versenyzőnek kell biztosítania szemtakarót a kirakáshoz.
- B2) A kirakás megkezdése:
 - B2a) A bíró lenullázza a timer-t és a stoppert.
 - B2b) A versenyző tenyérrel lefelé ráhelyezi a kezét az érzékelő egységre a timer-en úgy, hogy az ujjjaival érintse azt. Büntetés: időbüntetés (+2 másodperc)
 - B2c) A versenyző nem érhet a játékhoz a kirakás megkezdése között. Büntetés: időbüntetés (+2 másodperc)
 - B2d) A versenyző leemeli a kezét a timer-ről, ezzel elindítva az időt és megkezdve a kirakást.
 - * B2d1) A versenyző leveszi a takarót a játékról, miután elindította a timer-t.
 - B2e) Ha stoppert is használnak az idő mérésére, akkor a bíró elindítja a stoppert, amint a versenyző leemeli a kezét a timer-ről.
- B3) Memorizáció:
 - B3a) A versenyző felveheti a játékot a memorizáció időtartama alatt.
 - B3b) A versenyző nem készíthet jegyzeteket. Büntetés: érvénytelen kirakás (DNF).
 - B3c) A versenyző nem forgathat a játékon memorizáció közben.

- B4) Vakon kirakás:
 - B4a) A versenyzőnek a szemére kell húznia a szemtakarót a tényleges kirakás megkezdése előtt.
 - B4b) A versenyző nem forgathat a játékon, mielőtt teljesen a szemén lenne a szemtakaró.
 - B4c) A bírónak biztosítania kell, hogy a tényleges kirakás közben a versenyző és a játék között egy átlátszatlan tárgy legyen.
 - * B4c1) A versenyzőnek minden esetben viselnie kell a szemtakarót, hogy ha az átlátszatlan tárgy nincs is ott, akkor se láthassa a játékot.
 - * B4c2) Alapesetben a bírónak kell elhelyeznie a tárgyat (pl. papír vagy karton) a versenyző és a játék közé, amikor a versenyző felhelyezi a szemtakarót.
 - * B4c3) Ha a versenyző és a bíró előre megegyeztek, akkor a versenyző saját maga elhelyezheti a játékot kirakás közben, egy annak megfelelő tárgy mögé (pl. asztal-lap).
 - B4d) A versenyző semmilyen okból nem nézhet a játékokra a tényleges kirakás közben. Büntetés: érvénytelen kirakás (DNF).
 - B4e) Az első forgatás megtétele előtt a versenyző leveheti a szemtakarót, és visszatérhet a memorizációhoz.
- B5) A kirakás befejezése:
 - B5a) Ha a versenyző Stackmat-et használ, akkor a játék lerakásával, és a timer leállítással fejezi be a kirakást.
 - B5b) Ha a bíró stopperrel méri az időt, akkor a versenyző lerakja a játékot és tájékoztatja a bírót, hogy befejezte a kirakást. Ekkor a bíró leállítja a stoppert.
 - B5c) Ha a versenyző nem ér a játékhoz, leveheti a szemtakarót, mielőtt leállítaná a timer-t. Ezt követően nem érhet a játékhoz a rakás befejezéséig. Büntetés: érvénytelen kirakás (DNF)

C Cikk: Egy kézzel való kirakás

- C1) A standard Speed Solving eljárásokat kell követni (lásd A cikk). Az ettől eltérő szabályokat az alábbiakban ismertetjük.
 - C1b) A kirakás közben a versenyző csak az egyik kezével érintheti a játékot. Büntetés: érvénytelen kirakás (DNF).
 - * C1b2) Ha a játék meghibásodik és a versenyző a megjavítása mellett dönt, akkor is csak a kirakáshoz használt kezével teheti meg. Büntetés: érvénytelen kirakás (DNF).
 - * C1b3) Ha a játék meghibásodik, vagy szétesik és a darabok véletlenül hozzáérnek a versenyző testrészeihez, az nem számít másik testrészrel való hozzáérésnek, a bíró jóváhagyásával.
 - C1c) A kirakás alatt, ha a versenyző megérintette a játékot az egyik kezével, utána tilos megérintenie a másik kezével. Büntetés: érvénytelen kirakás (DNF).

D Cikk: Lábbal való kirakás

- D1) A standard Speed Solving eljárásokat kell követni (lásd A cikk). Az ettől eltérő szabályokat az alábbiakban ismertetjük.
 - D1a) A kirakás közben a versenyző ülhet széken, a földön vagy állhat is.
 - D1b) A kirakás során a versenyző kizárólag a lábát és a felületet használhatja. Büntetés: érvénytelen kirakás (DNF).
 - D1c) A kirakás során a versenyző csak a lábával érhet a játékhoz. Büntetés: érvénytelen kirakás (DNF)
- D3) A kirakás megkezdése:
 - D3a) A versenyzőnek a lábát a timer szenzorjára kell helyeznie.
 - D3b) A versenyző a lába elemelésével megkezdí a kirakást.
- D4) A kirakás befejezése:
 - D4a) A versenyző a lábának a timer szenzorjára helyezésével fejezi be a kirakást.

E Cikk: Legkevesebb mozdulattal való kirakás

- E2) A Legkevesebb mozdulattal való kirakás menete:
 - E2a) A bíró kiosztja a keverési algoritmust minden versenyzőnek. A bíró ezután elindítja a versenyszámot a „Mehe” utasítással és ezzel egy időben a stopperórát.
 - E2b) Minden versenyzőnek 60 perce van egy megoldás kidolgozására.
 - * E2b1) A bírónak 55 perc után jeleznie kell a versenyzőknek: „5 perc van hátra” illetve 60 perc után le kell állítania a versenyzőket: „Állj”.
 - E2c) A 60 perc elteltével minden versenyzőnek egy olvasható megoldást kell benyújtania, a versenyző nevével ellátva, valamint az „Outer Block Turn Metric”-nek megfelelő jelölésekkel leírva (lásd: Szabályzat 12a). Büntetés: érvénytelen kirakás (DNF).
 - E2d) A kirakás hosszúságát a „Outer Block Turn Metric”-nek megfelelően kell számolni.
 - * E2d1) A versenyzők maximum 80 lépés hosszúságú megoldást nyújthatnak be.
 - E2e) Tilos a keverési algoritmus bármely részét visszafele leírni a megoldás algoritmusában. Büntetés: érvénytelen kirakás (DNF).
 - * E2e1) A WCA delegált megkérheti a versenyzőket, hogy magyarázzák el a megoldás menetét. Ha a versenyző nem tud érvényes magyarázatot adni, akkor a megoldás nem elfogadható és a versenyző eredménye DNF.
- E3) A versenyző a következő eszközöket használhatja a forduló alatt. A nem megengedett eszközök használatát a fordulóból való kizárással kell büntetni.
 - E3a) Papír és tollak (a bíró által biztosított).
 - E3b) 1-3 a versenyszámnak megfelelő játék (mindenki magának biztosítja).
 - E3c) Színes matricák (mindenki magának biztosítja).

F Cikk: Clock

- F1) A standard Speed Solving eljárásokat kell követni (lásd A cikk). Az ettől eltérő szabályokat az alábbiakban ismertetjük.
- F2) A bíró a bekevert játékot a szőnyegre helyezi álló helyzetben.
- F3) A megtekintés végén a versenyző a szőnyegre helyezi a játékot álló helyzetben. A kirakás megkezdése előtt nem változtathat a pöckök bekeveréskor kapott állásán. Büntetés: érvénytelen kirakás (DNF).

H Cikk: Több kocka vakon kirakása

- H1) A standard Speed Solving eljárásokat kell követni (lásd B cikk). Az ettől eltérő szabályokat az alábbiakban ismertetjük.
 - H1a) A kirakás megkezdése előtt a versenyzőnek meg kell mondania, hogy hány játékkal szeretne indulni. A játékok minimum száma 2.
 - * H1a1) A versenyző nem változtathat a játékok számán a kirakás megkezdését követően.
 - * H1a2) A szervező csapat a kirakás megkezdéséig nem korlátozhatja a kockák számán való változtatást.
 - H1b) Ha a versenyző 6-nál kevesebb játékot rak ki, akkor a számára megszabott időlimit 10 perc/játék. Más esetben a versenyzőnek maximum 60 perc áll rendelkezésére.
 - * H1b1) A versenyző bármikor leállíthatja a kirakást.
 - H1d) A kirakásban részt vevő játékok időbüntetései összeadódnak. Az időlimit elérésekor, a bíró leállítja a kirakást és a kirakás akkor kerül értékelésre, és az időeredménynek az eredeti időlimit számít.

Z Cikk: Választható szabályok

A szervező csapatok elfogadhatják a következő szabályokat a verseny lebonyolításának megkönnyítésére. A WCA Board-nak jóvá kell hagyania minden más szabályozást.

- Z1) A szervező csapat kérheti a játékok leadását regisztrációkor.
- Z2) A szervező csapat meghatározhatja, hogy egy versenyző maximum hány versenyszámban indulhat.
- Z3) A szervező csapat kiválaszthat embereket, akik korábbi eredményeik alapján (akár adott versenyeken is) közvetlenül továbbjutnak fordulókba.
- Z4) A szervező csapat meghatározhatja, hogy adott versenyszámban maximum hány versenyző indulhat el. Ez történhet a jelentkezés időrendi sorrendje alapján, vagy a versenyzők WCA világranglistán betöltött helyezése alapján.
- Z5) A szervező csapat megtilthatja a bizonyos versenyszámokban való kombinált részvételt.

WCA Útmutató 2013

Verzió: 2013. január 1.

Megjegyzések

WCA Szabályzat

A WCA Útmutató kiegészíti a WCA Szabályzatot. További információk a WCA Szabályzatban találhatóak.

Számozás

Az Útmutató a vonatkozó szabályoknak megfelelően van számozva. Fontos megjegyezni, hogy egy szabályhoz több útmutatás is tartozhat, valamint néhány útmutatás már nem hatályban lévő szabályokhoz kapcsolódik.

Címkék

A hatékonyabb megértés segítségéül minden útmutatás a következő címkék egyikeivel van ellátva. Fontos megjegyezni, hogy ezek csak plusz információt adnak, és nem a fontosságuk jelzésére szolgálnak.

- [KIEGÉSZÍTÉS] A szabályok kiegészítésére szolgálnak.
- [PONTOSÍTÁS] A szabályok értelmezésével kapcsolatos kérdésekre ad választ.
- [MAGYARÁZAT] A szabályok szándékát pontosító információk.
- [AJÁNLÁS] Betartásuk nem kötelező, de ha lehetséges eszerint kell cselekedni.
- [EMLÉKEZTETŐ] Olyan szabályok/iránymutatások, amelyek már máshol említve voltak, de a jelentőségük miatt fontos a megismétlésük.

Contents

1. Cikk: Hivatalos személyek

- 1c3+) [AJÁNLÁS] Az eredményeknek készen kell lenniük legkésőbb a verseny utolsó napjára.
- 1c3b+) [PONTOSÍTÁS] Ha több csoport is van egy fordulóban, akkor nem szükséges megnevezni, hogy melyik versenyző melyik csoportba volt beosztva.
- 1c4+) [AJÁNLÁS] Az eredmények javításának a versenyt követő egy héten belül készen kell lennie.
- 1c10+) [PONTOSÍTÁS] A versenyeken elegendő a Szabályzat digitális változatához való hozzáférést biztosítani.
- 1h+) [AJÁNLÁS] Az azonos csoportba beosztott versenyzőknek ugyanazt a keverést kell kapniuk, míg a nem azonos csoportba beosztott versenyzőknek különbözőt.

- 1h+) [AJÁNLTÁS] Minden versenyszám utolsó fordulójában, csak úgy, mint a Legkevesebb mozdulattal való kirakásnál, a versenyzőknek ugyanazt a keverést kell kapniuk (azaz csak 1 csoport lehet).
- 1h1+) [PONTOSÍTÁS] A keverők/bírók csak akkor keverhetnek/bírászkodhatnak a saját csoportjukban, ha az a verseny lebonyolítása érdekében elkerülhetetlen.

2. Cikk: Versenyzők

- 2c+) [KIEGÉSZÍTÉS] Az új versenyzőknek a valódi nevükkel kell regisztrálniuk, de a WCA delegált jóváhagyásával a versenyen használhatnak ésszerű beceneveket.
- 2c++) [KIEGÉSZÍTÉS] A versenyző nem adhat szándékosan félrevezető információkat, és a már regisztrált versenyzőknek a korábbi regisztrációval összhangban lévő adatokat kell használnia (pl. pontos név, WCA ID).
- 2d+) [KIEGÉSZÍTÉS] A születési időt és az elérhetőségeket különösen bizalmasan kell kezelni.
- 2d++) [AJÁNLTÁS] A versenyzők adatainak harmadik fél számára (pl. újságírók) való kiadását megelőzően, szükséges a versenyzők beleegyezése.
- 2h+) [PONTOSÍTÁS] A Lábbal való kirakásnál a versenyző lehet mezítláb.
- 2j2+) [PÉLDA] Ha egy versenyzőt kizárnak egy versenyszám utolsó fordulójából, mert nem jelenik meg, attól még a korábbi eredményei érvényesek maradnak.
- 2s+) [EMLÉKEZTETŐ] A különleges intézkedéseket fel kell tüntetni a WCA delegált jelentésében.

3. Cikk: Játékok

- 3a+) [PONTOSÍTÁS] A versenyzők bármilyen ésszerű méretű játékot használhatnak a kirakások során, a WCA delegált beleegyezésével.
- 3a++) [KIEGÉSZÍTÉS] Alapértelmezésként a versenyző használhatja ugyanazt a játékot az egymást követő kirakásoknál. A kirakások között a versenyző változtathat a használt játékon, a bíró vagy a WCA delegált beleegyezésével.
- 3a++) [PONTOSÍTÁS] A versenyzők kölcsönkérhetnek egymástól játékokat a versenyen való használatra.
- 3a1+) [PONTOSÍTÁS] A versenyzők kizárhatók, ha nem jelennek meg, amikor versenyezni szólítják őket, vagy ha nem tudnak játékot biztosítani a bekeveréshez. (pl. Ha egy másik versenyző játékát kívánja használni, de azzal éppen valaki más versenyzik, így nem tudja időben leadni a játékát a bekeveréshez.)
- 3h+) [PONTOSÍTÁS] A játékokon lehet belsőleg finomítani csiszolással, vagy szilikonozással illetve egyéb forgatást segítő anyagokkal.

- 3h++) [PÉLDA] A nem megengedett módosítások közé tartozik ha: új forgatások lehetségesek; az eredeti forgatások nem lehetségesek a játékon; több darab vagy rész, (illetve a hátsó oldal) látható, mint az eredeti játékon; ha a mozdulatok automatikusan végrehatódnak vagy több/más kirakott állás és létezik.

4. Cikk: Keverés

- 4b1+) [EMLÉKEZTETŐ] A WCA delegáltaknak tilos újra generálnia az algoritmusokat, egyes algoritmusok kiszűrésére. Például nem megengedett belenézni a verseny keveréseibe és új algoritmusokat generálni az igazságosabb keverések érdekében sem.
- 4b2+) [PONTOSÍTÁS] Általánosságban a verseny minden hivatalos keverését titkosan kell kezelni a verseny alatt, és csak a verseny befejeztével együtt lehet őket nyilvánosságra hozni (lásd Szabályzat 1c3a). Bizonyos esetekben (pl. világrekord) a szervező csapat kérheti a keverések korábbi kiadását, a forduló befejezését követően.
- 4d+) [PONTOSÍTÁS] Egyes játékoknál ugyanazt a színsémát használják, azzal a változtatással, hogy a fehér színt néhány esetben fehérrel helyettesítik. Ilyen esetben a fekete nem a fehér színt helyettesíti, hanem ez válik a legsötétebb színné a játékon.
- 4f+) [AJÁNLÁS] A WCA delegált előre elkészítheti a keveréseket az egész versenyre, beleértve az extra kirakásokhoz használtakat is.
- 4f++) [EMLÉKEZTETŐ] Ha a versenyző a verseny ideje alatt további keveréseket generál, azokat is el kell menteni (lásd Szabályzat 1c3a).

5. Cikk: Játékok meghibásodása

- 5b5+) [PÉLDA] Példa arra az esetre, amikor egy elem nincs teljesen a helyén: amikor az 5x5x5-ös kocka egyik középső eleme helyben el van fordulva.
- 5b5++) [PÉLDA] Példa arra az esetre, amikor egy kirakás nem megfelelő állapotban lévő játékkal zárul: Egy Pyraminx, aminek a csúcsa nincs a helyén. Az elemet 3 állásban lehetne visszahelyezni a játékra. Ebből 2 esetben +2 másodperc időbüntetés járna, illetve 1 esetben helyesen kerülne vissza. Mivel a legrosszabb esetet kell nézni, így ennek az esetnek a büntetése +2 másodperc.

6. Cikk: Díjak/nyeremények/jutalmak

- 6a+) [EGYÉNI] [KIEGÉSZÍTÉS] A versenyzők részesülhetnek díjakban, nyereményekben, jutalmaknak, a verseny meghirdetésének megfelelően.
- 6b+) [EGYÉNI] [AJÁNLÁS] A versenyzőknek részt kell vennie az eredményhirdetésen, hogy részesülhessenek a díjazásukban.
- 6b1+) [EGYÉNI] [AJÁNLÁS] Az eredményhirdetést a verseny helyszínén kell tartani, legfeljebb 1 órával az utolsó versenyszám befejezését követően.
- 6c+) [EGYÉNI] [AJÁNLÁS] A díjazottaknak késznek kell lennie beszélni a versenyen megjelenő médiák képviselőivel.

- 6d+) [EGYÉNI] [AJÁNLÁS] A szervező csapatnak oklevelet kell biztosítania minden kategória nyerteseinek, a Szervező csapat vezetőjének és a WCA delegált aláírásával.

7. Cikk: Környezet

- 7d+) [EGYÉNI] [KIEGÉSZÍTÉS] A verseny helyszínén a hőmérsékletet 21-25°C között kell tartani.
- 7h2+) [EGYÉNI] [KIEGÉSZÍTÉS] A várakozó versenyzők számára kijelölt helyen tartózkodó versenyzők nem láthatják az éppen kirakást végrehajtó versenyzők játékait.

8. Cikk: Versenyek

- 8a4+) [AJÁNLÁS] Az kvalifikációs forduló indításának illetve a kvalifikációs vagy az első fordulóban indulható versenyzők számának változtatásait legalább 1 hónappal a verseny időpontja előtt végre kell hajtani.
- 8a4++) [AJÁNLÁS] A versenyt az időpontját megelőzően legalább 1 hónappal meg kell hirdetni.
- 8a5+) [EGYÉNI] [AJÁNLÁS] A versenyen legalább 12 versenyzőnek indulnia kell.

9. Cikk: Versenyszámok

- 9b+) [KIEGÉSZÍTÉS] A döntő fordulóban az 5 átlaga és a Legjobb eredmény 3-ból az ajánlott formátum.
- 9b++) [KIEGÉSZÍTÉS] A Szabályzat 9b pontjában szabályozott versenyszámokon kívül más versenyszámok is tarthatók a versenyen, de nem számítanak hivatalosnak, és az elért eredmények nem is lesznek feltüntetve a hivatalos eredmények között.
- 9f5+) [PONTOSÍTÁS] A kirakás eredménye DNS ha a versenyző jogosult a kirakásra, de nem vesz részt benne. Ha a versenyző nem kvalifikálja magát egy fordulóba (pl. kombinált fordulók), nem lehet eredménye az adott fordulóban.
- 9q+) [EGYÉNI] [AJÁNLÁS] Minden versenyszámban és fordulóban legalább 2 embernek el kell indulnia.
- 9r+) [MAGYARÁZAT] A kvalifikációs kör célja, az új illetve az alacsony helyen rangsorolt versenyzők első fordulóba juttatása a többi regisztrált versenyzővel.

10. Cikk: Kirakott állapot

- 10f+) [MAGYARÁZAT] Az eltérések határértékét úgy határozták meg, hogy a játék egy (büntetést nem érdemlő) állapota és az egy mozdulattal eltérő állapot között félúton helyezkedjen el.

11. Cikk: Incidensek

- 11e+) [PONTOSÍTÁS] Mivel az extra kirakás kérése nem garantálja a versenyzőnek, hogy meg is kapja azt, így dönthet úgy, hogy bekapcsolva hagyja a timer-t és az idő múlása közben vitatja meg a bíróval/WCA delegálttal, hogy elutasítás esetén folytathassa a kirakást.
- 11e1+) [EMLÉKEZTETŐ] A extra kirakásnál a játékot egy a hivatalos keverőprogram által generált, módosítás nélküli algoritmussal kell bekeverni (Szabályzat 4f, Útmutató 4f+).

A Cikk: Speed Solving

- A1a2+) [KIEGÉSZÍTÉS] Abban az esetben, ha kumulált időlimitet alkalmaznak, és a versenyző DNF eredményt ér el, a bírónak rögzítenie kell zárójelben a kirakáshoz tartozó időeredményt is a pontkártyán.
- A1a3+) [EMLÉKEZTETŐ] A szervező csapatnak és a WCA delegátnak ügyelniük kell arra, hogy az időlimitek befolyásolják a versenyzők stratégiáját (pl. megpróbálni gyorsan kirakni az első 2 kirakást, hogy megfeleljen a kombinált forduló időlimitének), így a forduló megkezdését követően az időlimitek megváltoztatása igazságtalanul hathat egyes versenyzőkre.
- A1a4+) [EMLÉKEZTETŐ] Ha egy versenyzőnek véletlenül megengedték az időlimit átlépését, a versenyző időeredményét visszamenőleg el kell törölni, és a bírót, a versenyzőt és a WCA delegáltat is tájékoztatni kell róla (lásd Szabályzat 1g2). A bírónak mindig tisztában kell lenniük az adott forduló az időlimitével (ami kumulált időlimit esetén függ az előző kirakásoktól).
- A2c1+) [PONTOSÍTÁS] Korábban a pontkártyákat használhatták a játékok eltakarására, de így néhány oldala kilátszott. Ez már nem megengedett.
- A3c3+) [PONTOSÍTÁS] Habár a bíró felelős a timer lenullázásáért (lásd Szabályzat A3b), a versenyző is lenullázhatja a megtekintési idő előtt/közben, ha a bíró elmulasztotta volna.
- A6b+) [MAGYARÁZAT] Az önkényesen választott 0,06 másodpercet a Stackmat meghibásodásainak alapján határozták meg.
- A6g+) [KIEGÉSZÍTÉS] Amíg a bíró megállapítja, hogy kell-e büntetést adnia a kirakásért, nem érhet hozzá a játékhoz.

B Cikk: Vakon kirakás

- B1+) [EMLÉKEZTETŐ] A játékok nem tartalmazhatnak jelöléseket, elemelkedett darabokat, sérüléseket vagy más eltéréseket, amelyek megkülönböztetik az egyes darabjaikat egymástól (Szabályzat 3k). Erre különösen figyelni kell a vakon kirakásnál.
- B1b+) [AJÁNLÁS] A WCA delegátnak ellenőriznie kell a szemtakarókat a versenyben való használat előtt.

C Cikk: Egy kézzel való kirakás

- C1b+) [PONTOSÍTÁS] A megtekintés alatt a versenyző mindkét kezét használhatja.
- C1b++) [PONTOSÍTÁS] A versenyzőnek nem kell ugyanazt a kezét használnia az egy fordulóban lévő kirakásoknál.
- C1b2+) [EMLÉKEZTETŐ] A javítás során a felület használata megengedett.

D Cikk: Lábbal való kirakás

- D1b+) [PONTOSÍTÁS] A versenyző viselhet zoknit kirakás közben.
- D1c+) [EMLÉKEZTETŐ] Javítás közben a versenyző más testrészével nem érhet a játékhoz.

E Cikk: Legkevesebb mozdulattal való kirakás

- E2b+) [PONTOSÍTÁS] A versenyző korábban is befejezheti a versenyszámot a megoldás leadásával.

H Cikk: Több kocka vakon kirakása

- H1b1+) [EMLÉKEZTETŐ] Az időlimit elérése nem feltétlenül vonja magával a DNF eredményt, a Több kocka vakon kirakására vonatkozó kivételeknek megfelelően (lásd Szabályzat A1a5).
- H1b1++) [KIEGÉSZÍTÉS] A bíró engedélyezheti a kirakás nem hivatalos kirakását, de a bírónak először meg kell állítania a hivatalos kirakást és befejeznie a bíraskodást a Szabályzatnak megfelelően.
- H1d+) [PÉLDA] Ha a versenyző 10 kockát rak ki, és 59:57-nél állítja le a stoppert, valamint 2 időbüntetést kap, az eredménye: $59:57 + 2 \cdot 2 = 60:01$ (lásd Szabályzat A1a5).
- H1d+) [PÉLDA] Ha a versenyző 10 kockát rak ki, és 60:00-nál a bíró leállítja a kirakást, valamint 2 időbüntetést kap, az eredménye: $60:00 + 2 \cdot 2 = 60:04$.