

WCA Regulations and Guidelines

WCA Regulations Committee

WCA Pravilnik

Verzija: Travanj 18, 2016

[[wca-regulations-translations:69988b9](#)]

Bilješke

Zadnja tekstualna revizija: Prosinac 12, 2016

Prijevod

Molimo zapamtite da ovaj prijevod nije službena verzija (iako je priložena na WCA web-stranici: može biti koristan, ali ne osigurava ništa). Ako postoji razilka između prijevoda i (trenutno službene) engleske verzije, mora se koristiti engleska verzija.

WCA Pravilnik i Smjernice

WCA Pravilnik sadržava puni set pravila koja se odnose na sva službena natjecanja potvrđena od World Cube Associationa. WCA Pravilnik je također dopunjen s [WCA Smjernicama](#). Pravilnik se treba smatrati potpunim dokumentom, ali Smjernice sadržavaju dodatna pojašnjenja i objašnjenja.

Rječnik

Upotrebe riječi "mora", "ne mora", "treba", "ne treba" i "može" slažu se s [RFC 2119](#).

Informacije na internetu

Web-stranica World Cube Associationa: www.worldcubeassociation.org

Originalni izvor WCA Pravilnika: www.worldcubeassociation.org/regulations

WCA Pravilnik u [PDF formatu](#)

Izvor

Razvoj WCA Pravilnika i Smjernica je javan [na GitHubu](#).

Kontakt

Za pitanja i povratnu informaciju, molimo kontaktirajte [WCA Odbor za pravila \(WRC\)](#).

Sadržaj

Bilješka: Zbog toga što brojevi Članaka i Pravila nisu ponovno dodani kada je Pravilnik bio brisan, može biti praznina u numeraciji.

Članak 1: Dužnosnici

- 1a) Natjecanje mora sadržavati WCA Delegata i organizacijski tim (koji sadrži jednog ili više individualaca) sa sljedećim dužnosnicima: sudci, scrambleri i zapisivači rezultata.
- 1b) Organizacijski tim natjecanja je odgovoran za logistiku prije, tijekom i nakon natjecanja.
- 1c) WCA Delegat može svoje odgovornosti predati drugim članovima organizacijskog tima, ali je u konačnici odgovoran za to kako se te dužnosti obavljaju. WCA Delegat je za vrijeme natjecanja odgovoran za:

- 1c1) Prijavljivanje WCA Boardu u vezi pridržavanja WCA Pravilnika tijekom natjecanja, cjelokupni tijek natjecanja i bilo kakve incidente. Izvještaj mora biti priložen WCA Boardu unutar jedno tjedna nakon završetka natjecanja.
- 1c3) Slanje rezultata natjecanja WCA Timu za rezultate unutar jednog tjedna nakon završetka natjecanja.
 - * 1c3a) Svi scramble nizovi korišteni tijekom natjecanja moraju biti poslani s rezultatima natjecanja.
 - * 1c3b) Scramble nizovi moraju biti označeni s kategorijama, rundama i grupama za koje su bili korišteni.
- 1c4) Slanje ispravaka rezultata natjecanja WCA Boardu.
- 1c5) Obavješćavanje da su ostali dužnosnici bili potrebni.
- 1c6) Odobravanje svih kategorija i formata rundi natjecanja, prije nego što natjecanje počne, i ako su promjene potrebne tijekom natjecanja.
- 1c7) Odlučivanje oko diskvalificiranja natjecatelja tijekom natjecanja.
- 1c8) Prilaganje scramble nizova.
- 1c9) Odlučivanje oko promjena o vremenskom trajanju rundi. U slučaju takvih promjena, jasna obavijest mora biti objavljena svim natjecateljima.
- 1c10) Izrada kopije WCA pravilnika dostupnog na natjecanju.
- 1e) Svaka kategorija mora imati jednog ili više sudaca.
 - 1e1) Sudac je odgovoran za provedbu procedura tijekom provedbe kategorije.
 - * 1e1a) Sudac može suditi više natjecatelja odjednom prema procjeni WCA Delegata, sve dok je sudac cijelo vrijeme u mogućnosti omogućiti pridržavanje WCA Pravilnika.
 - 1e2) Svaki natjecatelj mora biti dostupan za suđenje. Ako je potrebno suditi, natjecatelj se može ispričati samo zbog opravdanog razloga (npr. nije upoznat sa slagalicom), prema procjeni WCA Delegata. Kazna: diskvalifikacija s natjecanja (pogledaj [Pravilo 2k](#)).
- 1f) Svaka kategorija mora imati jednog ili više scramblera. Izuzetak: slaganje u što manje poteza.
 - 1f1) Scrambler primjenjuje scramble niz kako bi pripremio slagalicu za pokušaje.
 - 1f2) Svaki natjecatelj mora biti dostupan za scramblanje. Ako potreban za scramblanje, natjecatelj se može ispričati samo zbog opravdanog razloga (npr. nije upoznat sa slagalicom), prema procjeni WCA Delegata. Kazna: diskvalifikacija s natjecanja (pogledaj [Pravilo 2k](#)).
- 1g) Svaka kategorija mora imati jednog ili više zapisivača rezultata.
 - 1g1) Zapisivač rezultata je odgovoran za prikupljanje rezultata.
 - 1g2) Promjene rezultata na listu za rezultate su dopuštena prema procjeni WCA Delegata.
- 1h) Natjecatelji u istoj rundi kategorije mogu biti podijeljeni u grupe.
 - 1h1) Scrambleri i sudci zaduženi za rundu ne smiju scramblati za/suditi natjecatelje u svojoj grupi dok nisu završili sve svoje pokušaje za tu rundu. Oni mogu scramblati za/suditi natjecatelje u svojoj grupi prema procjeni WCA Delegata ali organizacijski tim mora osigurati da scrambleri i sudci ne mogu vidjeti ikoji od scramble nizova za njihove pokušaje koje još nisu obavili.
- 1j) Svi službenici mogu se natjecati na natjecanju.
- 1k) Službenici mogu obavljati više uloga (npr. organizacijski tim, WCA Delegat, sudac, zapisivač rezultata, scrambler).

Članak 2: Natjecatelji

- 2a) Bilo koja osoba može se natjecati na WCA natjecanju ako ona:
 - 2a1) Prihvaća WCA Pravilnik.
 - 2a2) Ispunjava zahtjeve natjecanja, koji moraju biti jasno objavljeni prije natjecanja.
 - 2a3) Nije suspendirana od strane WCA Boarda.
- 2b) Natjecatelji ispod 18 godina moraju imati pristanak od svojeg roditelja/skrbnika kako bi se registrirali i natjecali.
- 2c) Natjecatelji se registriraju tako da prilože sve informacije tražene od organizacijskog tima (uključujući: ime, zemlju, datum rođenja, spol, kontakt informacije, odabrane kategorije).
 - 2c1) Natjecatelju nije dopušteno natjecati se bez upotrijebljene registracije, kao što je određeno od strane organizacijskog tima.
- 2d) Natjecateljevo ime, zemlja, spol i rezultati natjecanja se smatraju javnim informacijama. Sve ostale osobne informacije se smatraju povjerljivim, i ne smiju biti objavljena vanjskim organizacija/osoba bez pristanka natjecatelja.
- 2e) Natjecatelji moraju predstavljati zemlju čije državljanstvo drže. WCA Delegat treba potvrditi državljanstvo prema dokumentu (npr. putovnica). Ako natjecatelj ne ispunjava uvjete potrebne za predstavljanje zemlje pod kojom su se registrirali, natjecatelj može biti diskvalificiran retroaktivno i/ili suspendiran, prema procjeni WCA Boarda.
 - 2e1) Omogućene zemlje definirane su po Wikipedia članku "List of sovereign states" ("UN member states and observer states" i "Other states").

- 2e2) Natjecatelji s izmjenama u državljanstvu mogu promijeniti zemlju koju predstavljaju na svojem prvom natjecanju kalendarske godine.
- 2f) Natjecatelji se moraju pridržavati pravila dvorane i ponašati se na obziran način.
- 2g) Natjecatelji moraju biti tihi kada su unutar označenog prostora za natjecanje. Pričanje je dopušteno, ali mora biti na razumnoj glasnoći i dalje od natjecanja koji se aktivno natječu.
 - 2g3) Natjecatelji u prostoru za natjecanje ne smiju međusobno komunicirati o scramblanom stanju slagalice u rundi koja je u tijeku. Kazna: diskvalifikacija natjecatelja iz kategorije, prema procjeni WCA Delegata.
- 2h) Natjecatelji moraju biti potpuno obučeni dok su u dvorani za natjecanje. Prema procjeni WCA Delegata, natjecatelji mogu biti diskvalificirani s natjecanja zbog neprimjerenog oblačenja.
- 2i) Dok se natječu, natjecatelji ne smiju koristiti elektroniku ili audio opremu (npr. mobitel, MP3 playerove, diktafone i dodatno osvjetljenje).
 - 2i1) Natjecatelji mogu koristiti ne-elektronička pomagala koja ne daju nepravednu prednost, prema procjeni WCA Delegata. To uključuje:
 - * 2i1a) Medicinska/fizikalna pomagala koja natjecatelj nosi (npr. naočale, zglobnu potpiliu). Kao izuzetak [Pravilo 2i](#), medicinska pomagala mogu biti elektronička ako natjecatelj nema ugodne ne-elektroničke alternative (npr. ako natjecatelj ima osobno slušno pomagalo ili pacemaker).
 - * 2i1b) Čepiće za uši i naušnjake (ali ne elektroničke slušalice protiv buke).
 - 2i2) Natjecatelji mogu organizirati kamere na mjestu za slaganje prema procjeni WCA Delegata, ali sljedeća ograničenja se moraju provoditi od početka pokušaja dok natjecatelj ne završi slaganje. Kazna za kršenje ograničenja: diskvalifikacija pokušaja (DNF).
 - * 2i2a) Svaki zaslon na kameri mora biti prazan ili izvan pogleda natjecatelja (pogledaj [Pravilo A5b](#)).
 - * 2i2b) Natjecatelj ne smije imati išta s (npr. upravljati, držati, nositi) ikojom aktivnom kamerom. Izuzetak: natjecatelj može nositi kameru na glavi, sve dok je izvan njihovog pogleda i jasno je da nemaju ništa s njom (osim što ju nose).
- 2j) Delegat može diskvalificirati natjecatelja iz određene kategorije.
 - 2j1) Ako je natjecatelj diskvalificiran iz kategorije iz bilo kojeg razloga, nemaju pravo na još pokušaja u toj kategoriji.
 - 2j2) Ako je natjecatelj diskvalificiran tijekom provedbe kategorije, njihovi prijašnji rezultati ostaju važeći. Izuzetak: varanje i prijevara (pogledaj [Pravilo 2k2a](#)).
- 2k) Prema procjeni WCA Delegata, natjecatelj može biti diskvalificiran iz nekih kategorija (jedna kategorija, više kategorija ili svih kategorija) ako je natjecatelj:
 - 2k1) Zakasnio na prijavu ili registraciju za natjecanje u vremenu predviđenom za to.
 - 2k2) Osumnjičen za varanje ili prijevaru službenika tijekom natjecanja.
 - * 2k2a) WCA Delegat može diskvalificirati bilo koje sumnjive rezultate.
 - 2k3) Ponaša na način koji je neprimjeren ili namjerno oštećuje objekte dvorane ili osobno vlasništvo unutar dvorane.
 - 2k4) Ometa ili odvlači pažnju drugih tijekom natjecanja.
 - 2k5) Ne poštuje WCA Pravilnik tijekom natjecanja.
- 2l) Natjecatelj može biti diskvalificiran odmah, ili nakon upozorenja, ovisno o prirodi i ozbiljnosti prekršaja.
 - 2l1) Diskvalificirani natjecatelj nema pravo dobiti povrat ikakvih troškova sudjelovanja na natjecanju.
- 2n) Natjecatelji mogu verbalno raspraviti odluku s WCA Delegatom.
 - 2n1) Rasprave su jedino dozvoljene tijekom natjecanja, unutar 30 minuta nakon što se sporni incident dogodio i prije početka ikoje sljedeće runde odgovarajuće kategorije.
 - 2n2) WCA Delegat mora razriješiti raspravu prije početka sljedeće runde kategorije.
 - 2n3) Natjecatelj mora prihvatiti sve završne odluke WCA Delegata. Kazna: diskvalifikacija s natjecanja.
- 2s) Natjecatelji s invaliditetom koji ih može spriječiti da poštuju jedno ili više WCA Pravila mogu zatražiti posebni tretman od WCA Delegata. Natjecatelji koji zahtijevaju takav tretman bi trebali kontaktirati organizacijski tim i WCA Delegata barem dva tjedna prije natjecanja.
- 2t) Svaki natjecatelj mora biti upoznat i razumijeti WCA Pravilnik prije natjecanja.
- 2u) Natjecatelji moraju biti prisutni i spremni natjecati se kada su pozvani natjecati se za pokušaj. Kazna: diskvalifikacija iz kategorije.
 - 2u1) Izuzetak: Natjecatelj koji nije prisutan u vrijeme individualno određenog pokušaja (npr. pokušaj slaganja u štć manje poteza, pokušaj više kocki na slijpo) mogu biti smatrani da su odbili taj pokušaj (DNS), prema procjeni WCA Delegata.

Članak 3: Slagalice

- 3a) Natjecatelj mora priložiti svoje slagalice za natjecanje.
 - 3a1) Natjecatelj mora biti spreman priložiti svoje slagalice kada su pozvani (pogledaj [Pravilo 2u](#)).
 - 3a2) Slagalice moraju biti u potpunosti operativne tako da je normalno scramblanje moguće.
 - 3a3) Poliedarske slagalice moraju organizaiti raspored boja s jednom jedinstvenom bojom po strani u složenom stanju. Svaka varijacija slagalice mora imati poteze, stanja i rješenja funkcionalno identična originalnoj slagalici.
- 3d) Slagalice moraju imati obojane dijelove koji definiraju raspored boja slagalice i moraju biti jedno i samo jedno od sljedećeg: obojane naljepnice, obojane pločice, obojana plastika ili otisnute boje. Svi obojani dijelovi slagalice moraju bit napravljeni od sličnog materijala.
 - 3d1) Za natjecatelje s medicinski dokumentiranom sljepoćom vrijede sljedeće iznimke:
 - * 3d1a) Slijepi natjecatelji mogu koristiti teksturirane slagalice s različitim teksturama na različitim stranama. Svaka strana mora imati razlučivu boju kako bi se moglo scramblati i suditi.
 - * 3d1b) Natjecatelji s daltonizmom koji ne mogu razlikovati između potrebnog broja boja mogu koristiti obojan dijelove s uzorcima, ako je to odobreno prema [Pravilu 2s](#). Uzorci mogu biti od naljepnica ili nacrtani.
 - 3d2) Boje obojenih dijelova moraju biti jednobojne sa samo jednom jednolikom bojom po strani. Svaka boja se mora jasno razlikovati od ostalih boja.
 - 3d3) Ako su obojani dijelovi pločice ili naljepnice, one ne smiju biti deblje od 1.5 mm. Iznimka: Megaminx pločice mogu biti malo deblje od 1.5 mm, prema procjeni WCA Delegata.
- 3h) Izmjene koje poboljšavaju osnovni koncept slagalice nisu dozvoljene. Izmjenjene verzije slagalica su dozvoljene samo ako izmjena ne daje nikakve dodatne natjecatelju (npr. orijentaciju ili identitet dijelova), u usporedbi s neizmjenjenom verzijom iste slagalice.
 - 3h1) "Zaobljenje" ("Pillowed") slagalice nisu dopuštene. Iznimka: Zaobljene 7x7x7 kocke su dopuštene.
 - 3h2) Slagalice čija je obojana unutarnja plastika vidljiva (npr. "stickerless" slagalice) su dozvoljene. Ovo ne uključuje sljedeće slagalice:
 - * 3h2a) Slagalice s prozirnim dijelovima. Iznimka: prekrivajuća naljepnica (pogledaj [Pravilo 3l](#)).
 - 3h3) Bilo koja izmjena na slagalici koja rezultira lošim rezultatima natjecatelja nije osnova za dodatne pokušaje.
 - 3h4) Za Clock, posebni "umetci" (istog oblika i veličine kao tradicionalni papirnati umetci) su dozvoljeni, prema procjeni WCA Delegata. Umetci moraju imati jasni indikator za 12 sati kao i originalni umetak.
- 3j) Slagalice moraju biti čiste i ne smiju imati nikakve oznake, povišene dijelove, oštećenja ili druge razlike koje značajno razlikuju ikoji dio od sličnog dijela. Iznimka: logo (pogledaj [Pravilo 3l](#)).
 - 3j1) Slagalice smiju biti razumno istrošene, prema procjeni WCA Delegata.
 - 3j2) Definicija: Dva dijela su međusobno slična ako su identična u obliku i veličini ili zrcalna u obliku i identična u veličini.
 - 3j3) Zaobljeni/teksturirani dijelovi koji omogućuju da se orijentacija dijela raspozna dodirrom nisu dopušteni za kategorije na slijepo.
- 3k) Slagalice moraju biti odobrene od strane WCA Delegata prije korištenja na natjecanju.
- 3l) Slagalica može imati logo na obojanom dijelu. Ako ima, moram imati samo jedan obojani dio s logom.
 - 3l1) Logo mora biti postavljen na centralni dio. Iznimka za slagalice koji nemaju centralni dio:
 - * 3l1a) Za Pyraminx i 2x2x2, logo može biti na bilo kojem dijelu.
 - * 3l1b) Za Square-1, logo mora biti na dijelu u ekvatorijalnom sloju.
 - 3l2) Logo može biti isklesan, ugraviran ili naljepnica. Iznimka: Logo se ne smije moći raspoznati dodirrom za kategorije na slijepo (npr. bez klesanja, ugraviranja ili naljepnica).
- 3m) Sve marke slagalica i dijelova slagalica su dopuštene, sve dok se slagalice slažu sa svim WCA Pravilima.

Članak 4: Scramblanje

- 4a) Scrambler primjenjuje scramble niz na slagalicu.
- 4b) Slagalice moraju biti scramblane koristeći računalno generirane scramble nizove.
 - 4b1) Generirani scramble nizovi ne smiju biti pregledani prije natjecanja i ne smiju biti filtrirani ili odabrani ni na koji način od strane WCA Delegata.
 - 4b2) Scramble nizovi za rundu moraju biti dostupni samo WCA Delegatu i scramblerima za kategoriju do kraja runde. Iznimka: Za slaganje u što manje poteza, natjecatelji dobiju scramble nizove tijekom runde (pogledaj [Članak E](#)).
 - 4b3) Specifikacija za scramble program: Službeni scramble niz mora dati slučajno stanje od onih koje zahtijevaju barem 2 poteza da bi se složili (jednaka vjerojatnost za svako stanje). Sljedeći se dodaci/iznimke primjenjuju:

- * 4b3a) Za kategorije na slijepo, scramble nizovi moraju slučajno orijentirati slagalicu (jednaka vjerojatnost za svaku orijentaciju).
 - * 4b3b) 2x2x2 Kocka: (slučajno) stanje mora zahtijevati barem 4 poteza da se složi.
 - * 4b3c) Skewb: (slučajno) stanje mora zahtijevati barem 7 poteza da se složi.
 - * 4b3d) Square-1: (slučajno) stanje mora zahtijevati barem 11 poteza da se složi.
 - * 4b3e) 5x5x5 Kocka, 6x6x6 Kocka, 7x7x7 Kocka i Megaminx: dovoljno mnogo slučajnih poteza (umjesto slučajnog stanja), barem 2 poteza da se složi.
 - * 4b3f) Pyraminx: (slučajno) stanje mora zahtijevati barem 6 poteza da se složi.
- 4b4) Svaki scramble niz treba biti primijenjen maksimalno u vremenskom okviru od 2 sata. Taj vremenski okvir počinje kada se scramble niz primijeni po prvi put.
- 4d) Scrambling orijentacija:
 - 4d1) NxNxN slagalice i Megaminx su scramblane krenuvši s bijelom (ako nije moguće, onda najsvjetlijom bojom) na gornjoj strani i zelenom (ako nije moguće, onda najtamnijom susjednom bojom) na prednjoj strani.
 - 4d2) Pyraminx je scramblan krenuvši s žutom bojom (ako nije moguće, onda najsvjetlijom bojom) na donjoj strani i zelenom (ako nije moguće, onda najtamnijom susjednom bojom) na prednjoj strani.
 - 4d3) Square-1 je scramblan krenuvši s tamnijom bojom na prednjoj strani (od 2 moguće scrambling orijentacije).
 - 4d4) Clock je scramblan krenuvši s bilo koje strane i oznaka 12 sati je prema gore.
 - 4d5) Skewb je scramblan s bijelom bojom (ako nije moguće, onda najsvjetlijom bojom) na gornjoj strani i zelenom (ako nije moguće, onda najtamnijom susjednom bojom) na prednjoj lijevoj strani.
 - 4f) Natjecateljski scramble nizovi moraju biti generirani koristeći trenutno službenu verziju WCA scramble programa (dostupno [preko WCA web-stranice](#)).
 - 4g) Nakon scramblanja slagalice, scrambler mora provjeriti da je slagalica točno scramblana. Ako je stanje slagalice netočno, scrambler mora to ispraviti (npr. slaganjem slagalice i ponovnom primjenom scramble niza).
 - 4g1) Iznimka: Za 6x6x6 Kocku, 7x7x7 Kocku i Megaminx, nije nužno ispraviti stanje slagalice, prema procjeni WCA Delegata.

Članak 5: Defekcije slagalice

- 5a) Primjeri defekcije slagalice uključuju: ispali dijelovi, dijelovi okrenuti u mjestu, ispali šarafi/kapice i odlijepljene naljepnice.
- 5b) Ako se defekcija slagalice dogodi tijekom pokušaja, natjecatelj može odabrati ili popraviti defekciju i nastaviti s pokušajem ili zaustaviti pokušaj.
 - 5b1) Ako natjecatelj odabere popraviti slagalicu, on mora popravljati samo defektivne dijelove. Alati i/ili dijelovi druge slagalice ne smiju biti korišteni kako bi se slagalica popravila. Kazna: diskvalifikacija pokušaja (DNF).
 - 5b2) Bilo koji popravak slagalice ne smije natjecatelju dati ikakvu prednost u slaganju slagalice. Kazna: diskvalifikacija pokušaja (DNF).
 - 5b3) Dozvoljeni popravci:
 - * 5b3a) Ako su ikoji dijelovi ispali ili su izvan svojeg mjesta, natjecatelj ih može vratiti nazad.
 - * 5b3b) Ako nakon popravka slagalice, ali prije završetka pokušaja, natjecatelj shvati da je slagalica nerješiva, mogu rastaviti i sastaviti maksimalno 4 dijela kako bi učinili slagalicu rješivom.
 - * 5b3c) Ako je slagalica nerješiva i može se riješiti tako da se rotira jedan kutni dio, natjecatelj može ispraviti kutni dio tako da ga rotira u mjestu bez rastavljanja slagalice.
 - 5b4) Tijekom slijepo faze (pogledaj [Pravilo B4](#)), svi popravci moraju biti obavljani na slijepo. Kazna: diskvalifikacija pokušaja (DNF).
 - 5b5) Ako na kraju pokušaja neki dijelovi slagalice nisu fizički prikvačeni za slagalicu ili nisu u potpunosti na svojem mjestu, sljedeća pravila vrijede:
 - * 5b5a) Ako je riječ o jednom ili više dijelova koji nemaju boju, slagalica se smatra riješenom.
 - * 5b5b) Ako je riječ o jednom dijelu s jednom bojom, slagalica se smatra riješenom.
 - * 5b5c) Ako je riječ o više dijelova s jednom bojom, slagalica se ne smatra riješenom (DNF).
 - * 5b5d) Ako je riječ o jednom ili više dijelova s više od jedne boje, slagalica se ne smatra riješenom (DNF).
 - * 5b5e) Pravila [5b5c](#) i [5b5d](#) imaju prednost ispred [5b5a](#) i [5b5b](#).

Članak 7: Okruženje

- 7b) Gledatelji moraju biti udaljeni barem 1.5 metara od mjesta za slaganje kada su u upotrebi.
- 7c) Osvjetljenju mjesta za natjecanje mora se dati posebna pozornost. Osvjetljenje treba biti neutralno, takvo da natjecatelji mogu lako razlikovati boje na slagalici.
- 7e) Na mjestu za natjecanje se ne smije pušiti.

- 7f) Mjesto za slaganje:
 - 7f1) Definicija:
 - * 7f1a) Stackmat: The Speed Stacks Stackmat mjerac vremena i odgovarajući podmetač u punoj veličini.
 - * 7f1b) Podmetač: Podmetač od the Stackmata.
 - * 7f1c) Mjerac vremena: Mjerac vremena od the Stackmata, ili štoperica (za duže pokušaje).
 - * 7f1d) Podloga: Ravna podloga na kojoj je Stackmat stavljen. Podmetač se smatra dijelom podloge. Mjerac vremena se ne smatra dijelom podloge.
 - 7f2) Stackmat mora biti pričvršćen za podmetač i postavljen na podlogu, s mjeracem vremena na strani podmetača bližoj natjecatelju.
 - * 7f2a) Iznimka: Za slaganje nogama, Stackmat mora biti postavljen direktno da na podu. Mjerac vremena može biti postavljen na strani podmetača daljoj natjecatelju.
- 7h) Mjesto za natjecanje mora imati mjesto za natjecatelje.
 - 7h1) Organizacijski tim može zatražiti da natjecatelj, koji je pozvan natjecati se, mora ostati unutar mjesta za natjecatelje dok natjecatelj nije završio sve pokušaje za tu rundu.

Članak 8: Natjecanja

- 8a) Službeno WCA natjecanje mora:
 - 8a1) Biti odobreno od strane WCA Boarda.
 - 8a2) Pratiti WCA Pravilnik.
 - 8a3) Imati određenog WCA Delegata u prisutnosti.
 - 8a4) Biti objavljeno na WCA web-stranici barem dva tjedna prije početka natjecanja.
 - 8a6) Biti javno dostupno.
 - 8a7) Koristiti autentične Speed Stacks Stackmat timere (Generaciju 2, Generaciju 3 Pro Timer ili Generaciju 4 Pro Timer) za mjerenje vremena.
 - 8a8) Biti otvoreno za sve koji se žele natjecati. Ograničenja moraju biti odobrena od strane WCA Boarda i biti jasno naznačena kada je natjecanje objavljeno.
- 8f) Ako WCA pravilnik nije pravilno interpretiran tijekom natjecanja, rezultati mogu biti izmijenjeni prema procjeni WCA Boarda.

Članak 9: Kategorije

- 9a) WCA upravlja natjecanjima za:
 - 9a1) Slagalice znane kao Rubikove slagalice.
 - 9a2) Ostale slagalice koje se rješavaju okretanjem strana, uobičajeno znane kao "twisty slagalice".
- 9b) Službene slaglice i kategorije WCA su:
 - 9b1) Rubikova Kocka, 2x2x2 Kocka, 4x4x4 Kocka, 5x5x5 Kocka, Clock, Megaminx, Pyraminx, Square-1, Skewb, and Rubikova Kocka: Jednom rukom.
 - * 9b1a) Formati runda za ove kategorije su: "Najbolje od X" (gdje je X 1, 2 ili 3), i "Prosjeak od 5".
 - 9b2) Rubikova Kocka: s nogama, Rubikova Kocka: U što manje poteza, 6x6x6 Kocka i 7x7x7 Kocka.
 - * 9b2a) Formati runda za ove kategorije su "Najbolje od X" (gdje je X 1 ili 2) i "Prosjeak od 3".
 - 9b3) Rubikova Kocka: Na slijepo, 4x4x4 Kocka: Na slijepo, 5x5x5 Kocka: Na slijepo i Rubikova Kocka: Više na slijepo.
 - * 9b3a) Formati runda za ove kategorije su: "Najbolje od X" (gdje je X 1, 2 ili 3).
 - * 9b3b) Za Rubikovu Kocku: Na slijepo, WCA također prepoznaje "Prosjeak od 3" poredak i rekorde bazirane na vremenima iz "Najbolje od 3" runda.
- 9f) Rezultati runda su mjereni na sljedeći način:
 - 9f1) Svi vremenski mjereni rezultati ispod 10 minuta se mjere i zaokružuju na najbližu stotinku. Svi vremenski mjereni prosijeci ispod 10 minuta se mjere i zaokruženi su na najbližu stotinku.
 - 9f2) Svi vremenski mjereni prosijeci preko 10 minuta se mjere i zaokruženi su na najbližu sekundu (npr. x.4 postaje x. x.5 postaje x+1).
 - 9f4) Rezultati pokušaja su zapisani kao DNF (Nije završio) ako je pokušaj diskvalificiran ili neriješen/nedovršen.
 - 9f5) Rezultat pokušaja je zapisan kao DNS (Nije započeo) ako je natjecatelj u mogućnosti obaviti pokušaj, ali to odbije.
 - 9f6) Za "Najbolje od X" runde, svaki natjecatelj dobiva X pokušaja. Najbolji rezultat od tih pokušaja se vrijedi za natjecateljev poredak u rundi.
 - 9f7) Za "Najbolje od X" runde, DNF ili DNS je najgori mogući rezultat.

- 9f8) Za "Prosjek od 5" runde, natjecatelji dobiju 5 pokušaja. Od tih 5 pokušaja, najbolji i najgori pokušaji se izbacuju aritmetička sredina od ostala 3 pokušaja se broji za natjecateljev poredak u rundi.
- 9f9) Za "Prosjek od 5" runde, jedan DNF ili DNS je dozvoljen kako bi se brojao kao natjecateljev najgori rezultat runde. Ako natjecatelj ima više od jednog DNF i/ili DNS rezultata u rundi, njegov prosječni rezultat u rundi je DNF.
- 9f10) Za "Prosjek od 3" runde natjecatelji dobivaju 3 pokušaja. Aritmetička sredina ta tri pokušaja se broji za natjecateljev poredak u rundi.
- 9f11) Za "Prosjek od 3" runde, ako natjecatelj ima barem jedan DNF ili DNS rezultat, njegov prosječni rezultat u rundi je DNF.
- 9f12) Za "Najbolje od X" runde, poretci se slažu prema najboljem rezultatu po natjecatelju. Sljedeće se koristi za uspoređivanje rezultata:
 - * 9f12a) Za vremenski mjerene rezultate, "bolje" je definirano kao kraće vrijeme.
 - * 9f12b) Za slaganje u što manje poteza, "bolje" je definirano kao rješenje kraće duljine.
 - * 9f12c) Za slaganje što više na slijepo, poretci se slažu prema broju složenih slagalica minus broj slagalica koje nisu složene, gdje je veća razlika bolja. Ako je razlika manja od 0 ili ako je samo jedna slagalica složena, pokušaj se smatra neriješenim (DNF). Ako su natjecatelji ostvarili isti rezultat, poretci se slažu po ukupno vremenu gdje je kraće zapisano vrijeme bolje. Ako natjecatelji ostvare isti rezultat i isto vrijeme, poretci se slažu po broju slagalica koje natjecatelj nije riješio, gdje je manje neriješenih slagalica bolje.
- 9f13) Za "Prosjek od 3" i "Prosjek od 5" runde, poretci se slažu po prosjecima natjecatelja, gdje je "bolje" kraće zapisano vrijeme.
- 9f14) Za "Prosjek od 3" i "Prosjek od 5" runde, ako dva ili više natjecatelja ostvare identični prosječni rezultat, poretci se slažu po najboljem pokušaju po natjecatelju, gdje je "bolje" definirano kao kraće vrijeme.
- 9f15) Natjecatelji koji ostvare isti rezultat u rundi dobivaju identični poredak u rundi.
- 9g) Kombinirane runde se sastoje od dvije faze pokušaja, gdje natjecatelji napreduju u drugu fazu ako ispunjavaju određeni cutoff tijekom prve faze.
 - 9g2) Hoće li natjecatelj proći u sljedeću fazu kombinirane runde mora biti određeno po poretku (najboljih x natjecatelja) ili po rezultatu (svi natjecatelji s najboljim rezultatom ispod x) iz prve faze.
- 9i) Rezultati službenih WCA natjecanja moraju biti navedeni na WCA svjetskom poretku.
 - 9i1) WCA prepoznaje sljedeće vrste regionalnih rekorda: nacionalni rekordi, kontinentalni rekordi i svjetski rekordi.
 - 9i2) Svi rezultati runde se smatraju obavljenim na zadnji kalendarski dan runde. Ako je regionalni rekord srušen više puta na isti kalendarski dan, samo se za najbolji rezultat smatra da je srušio regionalni rekord.
 - 9i3) Ako se WCA Pravilnik za kategoriju promijeni, postojeći regionalni rekordi stoje dok se ne sruše pod novim WCA Pravilnikom.
- 9j) Svaka kategorija se smije održati najviše jednom po natjecanju.
- 9k) Svi natjecatelji mogu sudjelovati u svim kategorijama natjecanja, iznimka su slučajevi posebno odobreni od strane WCA Boarda.
- 9l) Svaka runda mora biti završena prije nego što ikoja sljedeća runda iste kategorije započne.
- 9m) Kategorije mogu imati najviše četiri runde.
 - 9m1) Runde s 99 ili manje natjecatelja mogu imati najviše dvije nadovezujuće runde.
 - 9m2) Runde s 15 ili manje natjecatelja mogu imati najviše jednu nadovezujuću rundu.
 - 9m3) Runde sa 7 ili manje natjecatelja ne smiju imati nadovezujuće runde.
- 9o) Kombinirane runde se broje kao jedna runda kada se gleda broj rundi po kategoriji.
- 9p) Ako kategorija ima više rundi, onda:
 - 9p1) Barem 25% natjecatelja mora biti eliminirano između nadovezujućih rundi iste kategorije.
 - 9p2) Natjecatelji koji napreduju u sljedeću rundu moraju biti određeni ili cutoff poretkom ili cutoff vremenom iz prethodne eliminirajuće runde.
 - 9p3) Ako se kvalificirani natjecatelj povuče iz runde, on može biti zamijenjen najbolje rangiranim natjecateljem ispod cutoffa iz prethodne runde.
- 9s) Svaka runda svake kategorije mora imati vremensko ograničenje (pogledaj [Pravilo A1a](#)).

Članak 10: Riješeno stanje

- 10b) Samo se netaknuto stanje slagalice, nakon zaustavljanja mjerača vremena, gleda kao završno stanje.
- 10c) Slagalica može biti u bilo kojoj orijentaciji nakon završetka pokušaja.
- 10d) Svi dijelovi slagalice moraju biti potpuno na svojem mjestu u skladu s riješenim stanjem. Iznimka: pogledaj [Pravilo 5b5](#).
- 10e) Slagalica je riješena kada su svi obojani dijelovi sastavljeni i svi su dijelovi poravnati unutar granica određenih ispod:

- 10e1) Za svaka dva susjedna dijela (npr. dva paralelna, susjedna sloja kocke) slagalice koji su izvan granica opisanih u [Pravilu 10f](#), za slagalicu se smatra da joj je potreban jedan dodatni potez da bude riješena (pogledaj "Brojanje poteza vanjskih blokova" u [Članku 12](#)).
- 10e2) Ako nikakvi dodatni potezi nisu potrebni za dovođenje slagalice u riješeno stanje, slagalica se smatra riješenom bez kazne.
- 10e3) Ako je jedan potez potreban, slagalica se smatra riješenom s vremenskom kaznom (+2 sekunde).
- 10e4) Ako je potrebno više od jednog poteza, slagalica se ne smatra složenom (DNF).
- 10f) Dopuštene granice za odstupanje za slagalice su:
 - 10f1) NxNxN slagalice: najviše 45 stupnjeva.
 - 10f2) Megaminx: najviše 36 stupnjeva.
 - 10f3) Pyraminx i Skewb: najviše 60 stupnjeva.
 - 10f4) Square-1: najviše 45 stupnjeva (U/D) ili 90 stupnjeva (/).
- 10h) Slagalice koje nisu spomenute u ovom članku se sude prema riješenom stanju definiranom prema općenito prihvaćenom cilju slagalice.
 - 10h1) Riješeno stanje Clocka je postignuto kada svih osamnaest unutarnjih satova pokazuje 12 sati.

Članak 11: Incidenti

- 11a) Incidenti uključuju:
 - 11a1) Netočno izvođenje procedure kategorije ili od strane službenika ili natjecatelja.
 - 11a2) Ometanje ili greške u objektu (npr. nestanak struje, aktivacija alarma za uzbunu).
 - 11a3) Greške u opremi.
- 11b) Ako se incident dogodi, WCA Delegat određuje primjereno postupanje.
- 11d) Ako WCA Pravidnik nije potpuno jasan ili ako incident nije pokriven u WCA Pravidniku, tada WCA Delegat donosi odluku u skladu sa sportskim duhom (također pogledaj [Pravilo 11e3](#)).
- 11e) Ako se incident dogodi tijekom pokušaja, WCA Delegat može natjecatelju dodijeliti dodatni pokušaj, zamjenjujući pokušaj u kojem se incident dogodio. Natjecatelj mora verbalno ili pismeno incident naznačiti sudcu ili WCA Delegatu za vrijeme incidenta prije nego što završi originalni pokušaj kako bi mogao dobiti dodatni pokušaj. Apel ne osigurava natjecatelju dodatni pokušaj.
 - 11e1) Ako natjecatelj dobije dodatni pokušaj, dodatni pokušaj mora biti scramblan koristeći drukčiji scramble niz. Taj scramble niz mora biti generiran koristeći trenutno službenu verziju službenog WCA scramble programa (pogledaj [Pravilo 4f](#)).
 - 11e2) Ako natjecatelj dobije dodatni pokušaj, dodatni pokušaj mora biti obavljen odmah nakon pokušaja koji ga je uzrokovao i mora ga također i zamijeniti.
 - 11e3) Ako je nejasno treba li se zbog incidenta dati dodatni pokušaj, natjecatelju se može dati privremeni dodatni pokušaj koji će se koristiti samo ako se kasnije shvati da je dodatni pokušaj opravdan (npr. prema odluci WCA Boarda).
- 11f) Odluke o incidentu mogu biti podržane video ili foto analizom, prema procjeni WCA Delegata.

Članak 12: Notacija

- 12a) Notacija za sve NxNxN slagalice:
 - 12a1) Pokreti strana:
 - * 12a1a) U smjeru kazaljke na satu, 90 stupnjeva: F (prednja strana), B (stražnja strana), R (desna strana), L (lijeva strana), U (gornja strana), D (donja strana).
 - * 12a1b) Suprotno smjeru kazaljke na satu, 90 stupnjeva: F', B', R', L', U', D'.
 - * 12a1c) 180 stupnjeva: F2, B2, R2, L2, U2, D2.
 - 12a2) Pokreti vanjskih blokova (vanjski sloj plus susjedni unutarnji sloj; n je definiran kao ukupni broj slojeva koje treba okrenuti; n može biti izostavljen za dva sloja):
 - * 12a2a) U smjeru kazaljke na satu, 90 stupnjeva: nFw, nBw, nRw, nLw, nUw, nDw.
 - * 12a2b) Suprotno smjeru kazaljke na satu, 90 stupnjeva: nFw', nBw', nRw', nLw', nUw', nDw'.
 - * 12a2c) 180 stupnjeva: nFw2, nBw2, nRw2, nLw2, nUw2, nDw2.
 - 12a3) Brojanje poteza vanjskih blokova (OBTM) je definirano kao:
 - * 12a3a) Svaki potez iz kategorija "Pokreti strana" i "Pokreti vanjskih blokova" se broje kao 1 potez.
 - * 12a3b) Svaka rotacija se ne broji kao potez.
- 12b) Rotacije za sve NxNxN slagalice:

- 12b1) U smijeru kazaljke na satu, 90 stupnjeva: [f] ili z, [b] ili z', [r] ili x, [l] ili x', [u] ili y, [d] ili y'.
- 12b2) Suprotno smijeru kazaljke na satu, 90 stupnjeva: [f'] ili z', [b'] ili z, [r'] ili x', [l'] ili x, [u'] ili y', [d'] ili y.
- 12b3) 180 stupnjeva: [f2] ili z2, [b2] ili z2, [r2] ili x2, [l2] ili x2, [u2] ili y2, [d2] ili y2.
- 12c) Notacija za Square-1:
 - 12c1) Pokreti se primjenjuju s jednom od manjih površina ekvatorijalnog sloja na lijevoj strani prednje strane.
 - 12c2) (x, y) znači: okreni gornji sloj x puta za 30 stupnjeva u smijeru kazaljke na satu, okreni donji sloj y puta za 30 stupnjeva u smijeru kazaljke na satu.
 - 12c3) "/" znači: okreni desnu polovicu slagalice za 180 stupnjeva.
- 12d) Notacija za Megaminx (samo za scramblanje):
 - 12d1) Pokreti strana:
 - * 12d1a) U smijeru kazaljke na satu, 72 stupnja: U (gornja strana).
 - * 12d1b) Suprotno smijeru kazaljke na satu, 72 stupnja: U' (gornja strana).
 - 12d2) Ostali se potezi primjenjuju dok su 3 dijela fiksirana na gornjem ddesnom dijelu slagalice:
 - * 12d2c) Potezi od 144 stupnjeva u smijeru kazaljke na satu okreću cijelu slagalicu osim gornja lijeva 3 dijela: R++ (vertikalni pokret), D++ (vodoravni pokret).
 - * 12d2d) Potezi od 144 stupnjeva suprotno smijeru kazaljke na satu okreću cijelu slagalicu osim gornja lijeva 3 dijela: R-- (vertikalni pokret), D-- (vodoravni pokret).
- 12e) Notacija za Pyraminx:
 - 12e1) Slagalica se orijentira tako da je donja strana vodoravna a prednja strana je okrenuta prema osobi koja drži Pyraminx.
 - 12e2) U smijeru kazaljke na satu, 120 stupnjeva: U (gornja 2 sloja), L (lijeva 2 sloja), R (desna 2 sloja), B (stražnja 2 sloja), u (gornji vrh), l (lijevi vrh), r (desni vrh), b (stražnji vrh).
 - 12e3) Suprotno smijeru kazaljke na satu, 120 stupnjeva: U' (gornja 2 sloja), L' (lijeva 2 sloja), R' (desna 2 sloja), B' (stražnja 2 sloja), u' (gornji vrh), l' (lijevi vrh), r' (desni vrh), b' (stražnji vrh).
- 12g) Notacija za Clock:
 - 12g1) Slagalica se orijentira s 12 sati prema gore i bilo koja strana prema naprijed.
 - 12g2) Pomakni pinove prema gore: UR (gornji desni), DR (donji desni), DL (donji lijevi), UL (gornji lijevi), U (oba gornja), R (oba desna), D (oba donja), L (oba lijeva), ALL (sve).
 - 12g3) Pomakni kotačić pored uspravno postavljenog pina i nakon toga sve pinove pomakni prema dolje: x+ (x poteza u smijeru kazaljke na satu), x- (x poteza suprotno smijeru kazaljke na satu).
 - 12g4) Okreni slagalicu za 180 stupnjeva tako da 12 sati ostane prema gore i onda sve pinove pomakni prema dolje: y2.
- 12h) Notacija za Skewb:
 - 12h1) Slagalica se orijentira s tri strane potpuno vidljive gdje je gornja strana prema gore.
 - 12h2) U smijeru kazaljke na satu, 120 stupnjeva: R (sloj oko najdaljeg vidljivog donjeg desnog vrha), U (sloj oko najdaljeg vidljivog gornjeg vrha), L (sloj oko najdaljeg vidljivog donjeg lijevog vrha), B (sloj oko najdaljeg nevidljivog stražnjeg vrha).
 - 12h3) Suprotno smijeru kazaljke na satu, 120 stupnjeva: R' (sloj oko najdaljeg vidljivog donjeg desnog vrha), U' (sloj oko najdaljeg vidljivog gornjeg vrha), L' (sloj oko najdaljeg vidljivog donjeg lijevog vrha), B' (sloj oko najdaljeg nevidljivog stražnjeg vrha).

Članak A: Brzo rješavanje

- A1) Pokušaji brzog rješavanja moraju biti pratiti sljedeće procedure.
 - A1a) Organizacijski tim mora postaviti vremenska ograničenja za pokušaje i/ili runde.
 - * A1a1) Osnovno vremensko ograničenje po pokušaju je 10 minuta, ali organizacijski tim može objaviti strože ili blaže vremensko ograničenje.
 - * A1a2) Ukupno vremensko ograničenje može biti postavljeno (npr. 3 rezultata s ukupnim vremenskim od 20 minuta). Vrijeme potrošeno na rezultat koji je zapisan kao DNF se broji prema ukupnom vremenskom ograničenju.
 - * A1a3) Za svaku rundu, bilo koje vremensko ograničenje može biti objavljeno prije nego početka runde i ne smije se mijenjati nakon što je runda počela. Promjene moraju biti napravljene prema procjeni WCA Delegata koji mora pažljivo razmotriti pravednost promjene.
 - * A1a4) Natjecatelj mora završiti svaki pokušaj unutar vremenskog ograničenja. Ako natjecatelj dosegne vremensko ograničenje za pokušaj/rundu, sudac odmah zaustavlja pokušaj i zapisuje rezultat kao DNF. Iznimka: Višestruko rješavanje na slijepo (pogledaj [Pravilo H1b1](#)).

- * A1a5) Za pokušaj se smatra da je unutar vremenskog ograničenja ako i samo ako je završni rezultat, nakon što su dodane ikoje dobivene kazne, ispod vremenskog ograničenja. Iznimka: Višestruko rješavanje na slijepo (pogledaj [Regulation H1b1](#)).
- A1b) Ako je vremensko ograničenje za pokušaj više od 10 minuta, štoperica mora biti korištenja za praćenje vremena.
 - * A1b1) Za kategorije s inspekcijom, Stackmat mora biti korišten uz štopericu. Za kategorije bez inspekcije gdje se od natjecatelja očekuje da će preći 10 minuta, korištenje Stackmata je opcionalno.
 - * A1b2) Ako je vrijeme s Stackmat timera dostupno, tada je to vrijeme originalno zapisano vrijeme. U suprotnom je vrijeme štoperice originalno zapisano vrijeme.
- A1c) Natjecatelj koji sudjeluje u kategoriji mora biti u mogućnosti ispuniti zahtjeve kategorije (npr. znati kako složiti slagalicu). Natjecatelj se ne smije natjecati ako očekuje DNF rezultat ili namjerno loš rezultat. Kazna: diskvalifikacija pokušaja (DNF) ili diskvalifikacija iz kategorije (pogledaj [Pravilo 2j](#)), prema procjeni WCA Delegata.
- A2) Scramblanje:
 - A2a) Kada pozvan za rundu, natjecatelj prilaže scrambleru slagalicu u riješenom stanju. Natjecatelj tada čeka u prostoru za natjecatelje dok ne budu pozvani da se natječu.
 - A2b) Scrambler scrambla slagalicu prema pravilima iz [Članka 4](#).
 - * A2b1) Za Square-1, organizacijski tim može postavljati tanki predmet u slagalicu kako bi spriječili slučajne poteze prije početka pokušaja. Ako se takvi predmeti koriste, to mora biti objavljeno prije početka runde.
 - A2c) Nakon što scrambler scrambla slagalicu, natjecatelj ne smije vidjeti slagalicu dok ne počne inspekciju.
 - * A2c1) Scrambler stavlja poklopac preko scramblane slagalice kako bi bilo nemoguće da natjecatelji ili gledatelji vide bilo koji dio slagalice. Poklopac ostaje preko slagalice do početka pokušaja.
 - A2d) Pri uzimanju slagalice od scramblera, sudac kratko pregledava slagalicu kako bi osigurao da je slagalica dobro scramblana. Sudac vraća slagalicu scrambleru ako ima ikakve sumnje, koji onda detaljno pregledava slagalicu.
 - * A2d1) Organizacijski tim može od scramblera zatražiti da poduzmu dodatne mjere kako bi bili sigurni da je slagalica pravilno scramblana (npr. potpisivanjem lista za rezultate kako bi potvrdili da su pravilno scramblali određeni pokušaj, ili koristiti dodatnu osobu kao "scramble checker").
 - A2e) Sudac stavlja slagalicu na podmetač u slučajnoj orijentaciji osiguravajući da slagalica ostane potpuno prekrivena.
 - * A2e1) Natjecatelju nije dozvoljeno zatražiti određenu orijentaciju i sudac ne smije namjerno utjecati na orijentaciju u kojoj stavljaju slagalicu na podmetač po tome što znaju ili očekuju u kojem će stanju slagalica biti.
- A3) Inspekcija:
 - A3a) Natjecatelj može pregledati slagalicu na početku svakog pokušaja.
 - * A3a1) Natjecatelj dobije maksimalno 15 sekundi kako bi pregledao slagalicu i krenuo s rješavanjem.
 - A3b) Sudac priprema mjerač vremena tako da ga uključuje i resetira ako je potrebno. Uz to, sudac također priprema štopericu za mjerenje vremena inspekcije.
 - * A3b1) Kada sudac smatra da je natjecatelj spreman, sudac pita natjecatelja "READY?". Natjecatelj mora biti spreman krenuti s pokušajem unutar jedne minute od kad je pozvan. U suprotnom natjecatelj odstupa od pokušaja (DNS), prema procjeni sudca.
 - * A3b2) Natjecatelj kreće s pokušajem potvrđujući da je spreman i sudac tada otkriva slagalicu i kreće s mjerenjem inspekcije.
 - A3c) Natjecatelj može podignuti slagalicu tijekom inspekcije.
 - * A3c1) Natjecatelj ne smije napraviti nijedan potez tijekom inspekcije. Kazna: diskvalifikacija pokušaja (DNF).
 - * A3c2) Ako dijelovi slagalice nisu potpuno poravnati, tada natjecatelj može poravnati strane sve dok odstupanja ostaju unutar ograničenja [Pravila 10f](#).
 - * A3c3) Natjecatelj može resetirati mjerač vremena prije početka rješavanja.
 - * A3c4) Za Square-1, ako se koristi tanki predmet unutar slagalice (pogledaj [Regulation A2b1](#)), natjecatelj može izvatiti predmet iz slagalice tijekom inspekcije.
 - A3d) Na kraju inspekcije natjecatelj stavlja slagalicu na podmetač u bilo kojoj orijentaciji. Kazna za postavljanje slagalice izvan podmetača: vremenska kazna (+2 sekunde).
 - * A3d2) Kada je prošlo 8 sekundi inspekcije, sudac izgovara "8 SECONDS".
 - * A3d3) Kada je prošlo 12 sekundi inspekcije, sudac izgovara "12 SECONDS".
- A4) Kretanje s rješavanjem:
 - A4b) Natjecatelj koristi svoje prste kako bi dodirnuo povišene senzore na mjeraču vremena. Natjecateljevi dlanovi moraju biti okrenuti prema dolje i biti na strani koja mu je bliža. Kazna: vremenska kazna (+2 sekunde).

- * A4b1) Natjecatelj ne smije imati ikakav fizički kontakt sa slagalicom između inspekcije i početka rješavanja. Kazna: vremenska kazna (+2 sekunde).
- A4d) Ako se koristi Stackmat timer, natjecatelj započinje rješavanje kada je siguran da lampica svijetli zeleno i tada miče svoje ruke sa senzora (tako pokreće mjerač vremena).
 - * A4d1) Natjecatelj mora započeti rješavanje unutar 15 sekundi od početka inspekcije. Kazna: vremenska kazna (+2 sekunde).
 - * A4d2) Natjecatelj mora započeti rješavanje unutar 17 sekundi od početka inspekcije. Kazna: diskvalifikacija pokušaja (DNF).
 - * A4d3) Ako je štoperica u upotrebi, sudac pokreće štopericu čim natjecatelj krene s rješavanjem.
- A4e) Vremenske kazne za započinjanje rješavanja se zbrajaju.
- A5) Tijekom rješavanja:
 - A5a) Tijekom inspekcije ili rješavanja slagalice, natjecatelj ne smije komunicirati ni sa kim drugim osim sa sudcem. Kazna: diskvalifikacija pokušaja (DNF).
 - A5b) Tijekom inspekcije ili rješavanja slagalice, natjecatelj ne smije dobivati ikakvu pomoć od bilo čega osim od podloge (također pogledaj [Pravilo 2i](#)). Kazna: diskvalifikacija pokušaja (DNF).
- A6) Završavanje rješavanje:
 - A6a) Natjecatelj zaustavlja rješavanje tako što otpušta slagalicu i zaustavlja mjerač vremena. Ako je štoperica u upotrebi, sudac zaustavlja štopericu čim natjecatelj to učini.
 - * A6a1) Kada se štoperica koristi kao jedini mjerač vremena, natjecatelj završava rješavanje tako što otpušta slagalicu i obavještava sudca da je završio s rješavanjem. Sudac zaustavlja štopericu čim natjecatelj to učini.
 - * A6a2) Kada se štoperica koristi kao jedini mjerač vremena, natjecateljev signal za obavještavanje sudca se sastoji od otpuštanja slagalice/a iz svojih ruku i stavljanja svojih ruku na podlogu s dlanovima prema dolje. Natjecatelj i sudac se mogu dogovoriti za neki drugi primjereni signal prije početka pokušaja.
 - A6b) Natjecateljeva je odgovoran za pravilno zaustavljanje Stackmat timera.
 - * A6b1) Ako mjerač vremena stane prije završetka rješavanja i strogo pokazuje vrijeme ispod 0.06 sekundi, tada se pokušaj zamjenjuje dodatnim pokušajem. Natjecatelj nema pravo na dodatni pokušaj ako WCA Delegat smatra da je mjerač vremena namjerno zaustavljen.
 - * A6b2) Ako mjerač vremena stane prije završetka rješavanja i strogo pokazuje vrijeme od 0.06 sekundi ili više, tada je pokušaj diskvalificiran (DNF). Iznimka: ako natjecatelj može dokazati da je greška u mjeraču vremena, tada dobivaju dodatni pokušaj, prema procjeni WCA Delegata.
 - A6c) Natjecatelj mora potpuno otpustiti slagalicu prije nego što završi sa slaganjem. Kazna: vremenska kazna (+2 sekunde).
 - A6d) Natjecatelj mora zaustaviti mjerač vremena koristeći obje ruke stavljene vodoravno na senzore s dlanovima prema dolje. Kazna: vremenska kazna (+2 sekunde).
 - A6e) Natjecatelj ne smije dirati ili okretati slagalicu dok sudac nije pregledao slagalicu. Kazna: diskvalifikacija pokušaja (DNF). Iznimka: Ako natjecatelj nije napravio nijedan potez, vremenska kazna (+2 sekunde) može biti dodijeljena, prema procjeni sudca.
 - A6f) Natjecatelj ne smije resetirati mjerač vremena dok sudac nije zapisao rezultat na list za rezultate. Kazna: diskvalifikacija pokušaja (DNF), prema procjeni WCA Delegata.
 - A6g) Sudac odlučuje je li slagalica riješena. On ne smije napraviti ikakve poteze ili poravnati strane dok pregledava slagalicu. Iznimka: za Clock, sudac će uglavnom podignuti slagalicu kako bi potvrdio da je slagalica složena na svakoj strani.
 - A6h) U slučaju prigovora, potezi ili poravnanja ne smiju biti napravljena na slagalici dok se prigovor ne razriješi.
 - A6i) Vremenske kazne za zaustavljanje rješavanja se zbrajaju.
- A7) Zapisivanje rezultata:
 - A7a) Sudac kaže natjecatelju rezultat.
 - * A7a1) Ako sudac vidi da je slagalica riješena, on kaže "OKAY".
 - * A7a2) Ako sudac dodijeli ikakve kazne, on kaže "PENALTY".
 - * A7a3) Ako je rezultat DNF, sudac kaže "DNF".
 - A7b) Sudac zapisuje rezultat na list za rezultate.
 - * A7b1) Ako su dodijeljene kazne, sudac zapisuje originalno vrijeme prikazano na mjeraču vremena zajedno s kaznama. Format treba biti "X + T + Y = F", gdje x predstavlja zbroj vremenskih kazni prije početka rješavanja, T predstavlja vrijeme prikazano na mjeraču vremena ("originalno zapisano vrijeme"), Y predstavlja zbroj vremenskih kazni tijekom/nakon rješavanja, a F predstavlja završni rezultat (npr. 2 + 17.65 + 2 = 21.65). Ako su X i/ili Y 0, tada se 0 izostavlja (e.g. 17.65 + 2 = 19.65).

- A7c) Sudac i natjecatelj moraju provjeriti zapisani rezultat i potpisati list za rezultate kako bi potvrdili da je rezultat točan, potpun i točno formatiran i da je jasno čitljiv. Time završava pokušaj.
 - * A7c1) Ako natjecatelj ili sudac odbije prihvatiti ili potpisati list za rezultate, WCA Delegat mora riješiti raspravu.
 - * A7c2) Natjecatelj ne smije potpisati pokušaj na listu za rezultate prije nego što je sudac zapisao završni rezultat za taj pokušaj. Ako natjecatelj potpiše (ili ikako označi) pokušaj prije nego što ga je započeo ili prije nego što je sudac završio sa zapisivanjem rezultata, smatra se da ne žele odraditi pokušaj i rezultat za taj pokušaj će biti DNS.
- A7f) Kada je natjecateljev list za rezultate potpun za određenu rundu, sudac odnosi list za rezultate zapisivaču rezultata.
- A7g) Prema procjeni WCA Delegata, incident ili kazna koju je uzrokovao novi natjecatelj zbog nedostatka iskustva može biti zamijenjen dodatnim pokušajem.

Članak B: Rješavanje na slijepo

- B1) Standardne procedure brzog rješavanja se moraju pratiti kao što je opisano u Članku A (Brzo rješavanje). Dodatna pravila koja imaju prednost ispred određenih procedura iz Članka A su opisana ispod.
 - B1a) Nema inspekcijskog perioda.
 - B1b) Natjecatelj prilaže svoj povež za oči.
- B2) Kretanje s pokušajem:
 - B2a) Sudac resetira mjerač vremena i pita "READY?" kao što je u Pravilu A3b1. Natjecatelj mora biti spreman unutar jedne minute od kad je prozvan, u suprotnom natjecatelj odstupa od pokušaja (DNS), prema procjeni sudca.
 - B2b) Natjecatelj koristi svoje prste kako bi dodirnuo povišene senzore na mjeraču vremena. Natjecateljevi dlanovi moraju biti okrenuti prema dolje i biti na strani koja mu je bliža. Kazna: vremenska kazna (+2 sekunde).
 - B2c) Natjecatelj ne smije imati ikakav fizički kontakt sa slagalicom između inspekcije i početka rješavanja. Kazna: vremenska kazna (+2 sekunde).
 - B2d) Natjecatelj kreće s pokušajem tako što miče ruke s mjerača vremena, tako pokreće mjerač vremena. (Time također kreće sa rješavanjem.)
 - * B2d1) Natjecatelj miče poklopac sa slagalice nakon pokretanja mjerača vremena.
 - B2e) Ako se uz Stackmat timer koristi i štoperica, sudac pokreće štopericu čim natjecatelj krene s rješavanjem.
 - B2f) Ako je štoperica jedini mjerač vremena, natjecatelj postavlja svoje ruke na stol (umjesto Stackmat timera). Nakon što potvrdi da je spreman, natjecatelj kreće s rješavanjem tako što miče poklopac. Sudac pokreće štopericu čim natjecatelj krene sa rješavanjem.
- B3) Memorizacijska faza:
 - B3a) Natjecatelj može podignuti slagalicu tijekom memorizacijske faze.
 - B3b) Natjecatelj ne smije zapisivati fizičke bilješke. Kazna: diskvalifikacija pokušaja (DNF).
 - B3c) Natjecatelj ne smije napraviti nikakve poteze na slagalici tijekom memorizacijske faze. Kazna: diskvalifikacija pokušaja (DNF).
- B4) Faza na slijepo:
 - B4a) Natjecatelj stavlja povež na oči kako bi započeo fazu na slijepo.
 - B4b) Natjecatelj ne smije napraviti nikakve poteze na slagalici dok nisu potpuno stavili povež na oči. Kazna: diskvalifikacija pokušaja (DNF).
 - B4c) Sudac mora osigurati da je neproziran predmet između natjecateljevog lica i slagalice dok natjecatelj rješava.
 - * B4c1) U svakom slučaju, natjecatelj mora nositi povež tako da bi im pogled na slagalicu bio potpuno blokiran čak i da ne postoji neproziran objekt između lica i slagalice.
 - * B4c2) U osnovi, sudac mora postaviti predmet (npr. list papira i kartona) između natjecatelja i slagalice dok natjecatelj nosi povež.
 - * B4c3) Ako se sudac i natjecatelj unaprijed dogovore, natjecatelj može držati slagalicu iza primjerenog predmeta (npr. stalka za note, stola) tijekom faze na slijepo.
 - B4d) Natjecatelj ne smije gledati slagalicu u bilo kojem trenutku faze na slijepo. Kazna: diskvalifikacija pokušaja (DNF).
 - B4e) Dok natjecatelj ne napravi prvi potez na slagalici, on može maknuti povež kako bi se vratio na memorizacijsku fazu.
- B5) Zaustavljanje rješavanja:
 - B5a) Kada se koristi Stackmat timer, natjecatelj zaustavlja rješavanje tako što otpušta slagalicu i zaustavlja mjerač vremena.
 - B5b) Kada se koristi štoperica, natjecatelj zaustavlja rješavanje tako što stavlja slagalicu natrag na podlogu i obavještava sudca da zastavlja rješavanje. U tom trenutku sudac zaustavlja štopericu.

- B5c) Ako natjecatelj ne dodiruje slagalicu, on može maknuti povez prije nego što naustavi mjerač vremena. On ne smije dirati slagalicu do kraja pokušaja. Kazna za dodirivanje slagalice: diskvalifikacija pokušaja (DNF).

Članak C: Jednoručno rješavanje

- C1) Standardne procedure brzog rješavanja se moraju pratiti kao što je opisano u Članku A (Brzo rješavanje). Dodatna pravila koja imaju prednost ispred određenih procedura iz Članka A su opisana ispod.
 - C1b) Tijekom rješavanja natjecatelj mora koristiti samo jednu ruku za dodirivanje slagalice. Kazna: diskvalifikacija pokušaja (DNF).
 - * C1b2) Ako se dogodi defekcija slagalice i natjecatelj odluči popraviti slagalicu, mora ju popraviti koristeći samo ruku s kojom rješava. Kazna: diskvalifikacija pokušaja (DNF).
 - * C1b3) Ako se dogodi defekcija slagalice i dijelovi slagalice nakratko dođu u doticaj s drugim dijelovima tije bez natjecateljeve namjere, to se ne smatra dodirivanjem slagalice, prema procjeni sudca.
 - C1c) Tijekom rješavanja, jednom kada je natjecatelj dodirnuo slagalicu s jednom rukom, on ne smije dodirnuti slagalicu s drugom rukom. Kazna: diskvalifikacija pokušaja (DNF).

Članak D: Rješavanje s nogama

- D1) Mora se pratiti standardna procedura za brzo slaganje kao što je opisano u Članku A (Brzo slaganje). Dodatna pravila koja imaju prednost ispred procedura određenih u Članku A su opisana ispod.
 - D1a) Tijekom pokušaja natjecatelj mora sjediti na stolcu, podlozi ili stajati.
 - D1b) tijekom pokušaja, natjecatelj mora koristiti samo svoja stopala i podlogu kako bi okretali slagalicu. Kazna: diskvalifikacija pokušaja (DNF).
- D3) Kretanje s rješavanjem:
 - D3a) Natjecatelj stavlja svoja stopala na senzore mjerača vremena.
 - D3b) Natjecatelj miče svoja stopala sa senzora mjerača vremena kako bi započeo rješavanje.
- D4) Zaustavljanje rješavanja:
 - D4a) Natjecatelj zaustavlja mjerač vremena stavljanjem svojih stopala na senzore mjerača vremena.

Članak E: Rješavanje u što manje poteza

- E2) Procedura za Rješavanje u što manje poteza:
 - E2a) Sudac dijeli scramble nizove svim natjecateljima. Sudac onda pokreće štopericu i izgovara "GO".
 - E2b) Svi natjecatelji imaju ukupno 60 minuta kako bi došli do rješenja.
 - * E2b1) Sudac bi trebao reći "5 MINUTES REMAINING" na 55 minuta i mora reći "STOP" na 60 minuta.
 - E2c) Na 60-oj minuti, svaki natjecatelj mora sudcu predati pravilno napisano rješenje s natjecateljevim imenom koristeći notaciju definiranu za OBTM (opisanu u Pravilu 12a). Kazna: diskvalifikacija pokušaja (DNF).
 - E2d) Duljina rješenja se računa prema OBTM-u (pogledaj Pravilo 12a).
 - * E2d1) Maksimalna duljina rješenja je 80 (poteza i rotacija).
 - E2e) Natjecateljevo rješenje ne smije direktno poticati iz bilo kojeg dijela scramble niza. Kazna: diskvalifikacija pokušaja (DNF), prema procjeni WCA Delegata.
 - * E2e1) WCA Delegat može pitati natjecatelja da objasni namjeru svakog poteza u njegovom rješenju, neovisno o scramble nizu. Ako natjecatelj ne može dati valjano objašnjenje, pokušaj je diskvalificiran (DNF).
- E3) Natjecatelj može koristiti sljedeće predmete tijekom pokušaja. Kazna za upotrebu nedozvoljenih predmeta: diskvalifikacija pokušaja (DNF).
 - E3a) Papir i olovke (oboje priloženo od strane sudca).
 - E3b) Rubikove kocke (najviše 3, natjecatelj mora koristiti svoje kocke), kao što je opisano u Članku 3.
 - E3c) Naljepnice (natjecateljeve).
 - E3d) Štoperica ili ručni sat za praćenje vremena, ako je to dozvoljeno od strane WCA Delegata.

Članak F: Rješavanje Clocka

- F1) Standardne procedure brzog rješavanja se moraju pratiti kao što je opisano u Članku A (Brzo rješavanje). Dodatna pravila koja imaju prednost ispred određenih procedura u Članku A su opisana ispod.
- F2) Sudac postavlja scramblanu slagalicu na podmetač u uspravnoj poziciji.

- F3) Na kraju inspeksijskog perioda, natjecatelj postavlja slagalicu u uspravni položaj. Kazna: diskvalifikacija pokušaja (DNF).
 - F3a) Natjecatelj ne smije mijenjati poziciju bilo kojeg pina u scramblanoj poziciji prije nego što počne rješavati slagalicu. Kazna: diskvalifikacija pokušaja (DNF).

Članak H: Višestruko rješavanje na slijepo

- H1) Standardne procedure rješavanja na slijepo se mora pratiti kao što je opisano u Članku B (Rješavanje na slijepo). Dodatna pravila koja imaju prednost ispred određenih procedura u Članku B su opisana ispod.
 - H1a) Prije pokušaja natjecatelj mora priložiti organizacijskom timu broj slagalica (barem dvije) koji želi pokušati.
 - * H1a1) Natjecatelju nije dopušteno mijenjati broj slagalica nakon što je priložio svoj broj organizacijskom timu.
 - * H1a2) Natjecatelj može zatražiti da njegova prijava bude privatna dok svi natjecatelji ne prilože svoje brojeve. Jednom kada su svi natjecatelji priložili svoje brojeve, informacija postaje javna (npr. natjecatelj može pitati za brojeve ostalih natjecatelja prije početka pokušaja).
 - H1b) Ako natjecatelj pokušava manje od 6 slagalica, oni dobivaju vremensko ograničenje od 10 minuta puta broj slagalica u pokušaju. Za sve ostale brojeve je vremensko ograničenje 60 minuta.
 - * H1b1) Natjecatelj može signalizirati kraj pokušaja u bilo kojem trenutku. Ako je dosegnuto vremensko ograničenje sudac zaustavlja pokušaj i tada se pokušaj zapisuje; vremensko ograničenje se broji kao završno zapisano vrijeme.
 - H1d) Vremenske kazne za slagalice pokušaja se zbrajaju.
 - H1e) Upotreba Stackmat timera za praćenje vremena je opcionalna.

Članak Z: Opcionalna pravila

Organizacijski tim može prihvatiti opcionalna pravila kako bi olakšali administraciju natjecanja. WCA Board mora odobriti bilo koje opcionalno pravilo za natjecanje.

- Z1) Organizacijski tim može od natjecatelja zatražiti da priloži slagalice tijekom registracije.
- Z2) Organizacijski tim može ograničiti broj kategorija po natjecatelju.
- Z3) Organizacijski tim može odabrati natjecatelje koji se izravno kvalificiraju u određene runde određenih kategorija zbog rezultata ostvarenih na određenim prijašnjim natjecanjima.
- Z4) Organizacijski tim može ograničiti broj natjecatelja po kategoriji ili po natjecanju ili prema "Tko je prije, ima pravo" ili prema kvalifikacijskim rezultatima ili prema poretku na WCA svjetskom poretku na kalendarski dan koji je unaprijed određen.
- Z5) Organizacijski tim može zabraniti da se natjecatelji natječu u određenoj kombinaciji kategorija.

WCA Smjernice

Verzija: Travanj 18, 2016

[\[wca-regulations-translations:69988b9\]](#)

Bilješke

Zadnja tekstualna revizija: Prosinac 12, 2016

WCA Pravilnik

WCA Smjernice nadopunjuju [WCA Pravilnik](#). Molimo pogledajte Pravilnik za više informacija o WCA.

Numeracija

Smjernice su numerirane u skladu s odgovarajućim pravilima. Više smjernica može imati nadopunu na isto pravilo i neke smjernice napodunjuju pravila koja više ne postoje.

Oznake

Kako bi bile informativnije, svaka smjernica je klasificirana koristeći jednu od sljedećih oznaka.

- [DODATAK] Dodatna informacija kako bi se nadopunio Pravilnik.
- [POJAŠNJENJE] Informacija koja odgovara na ikoja moguća pitanja u vezi interpretacije pravila.
- [OBJAŠNJENJE] Informacija koja objašnjava namjeru pravila.
- [PREPORUKA] Nešto što nije strogo određeno, ali mora biti napravljeno ako je moguće.
- [PODSJETNIK] Informacija koja se može odnositi na druga pravila/smjernice, ali čiju važnost vrijedi ponoviti.
- [PRIMJER] Primjer kako primijeniti pravilo.

Sadržaj

Članak 1: Službenici

- 1c3+) [PREPORUKA] Rezultati bi trebali biti spremni na kraju zadnjeg dana natjecanja.
- 1c3++) [DODATAK] Fizički zapisi (npr. listovi za rezultate, pisana rješenja za rješavanje u što manje poteza) moraju biti zadržani minimalno jedan mjesec. Digitalni zapisi (npr. scramble nizovi, rezultati) moraju zauvijek biti zadržani.
- 1c3b+) [POJAŠNJENJE] Ako postoji više grupa, nije potrebno razlikovati koji je natjecatelj u kojoj grupi.
- 1c4+) [PREPORUKA] Ispravci rezultata trebaju biti dostupni unutar jednog tjedna od datuma natjecanja.
- 1c10+) [POJAŠNJENJE] Dovoljno je osigurati pristup digitalnoj kopiji Pravilnika.
- 1h+) [PREPORUKA] Natjecatelji u istoj grupi trebaju koristiti iste scramble nizove. Različite grupe trebaju koristiti različite scramble nizove.
- 1h++) [PREPORUKA] Svi pokušaji u finalnoj rundi kategorije, kao i svi pokušaji rješavanja u što manje poteza, trebaju imati iste scramble nizove za sve natjecatelje (tj. samo 1 grupu).
- 1h1+) [POJAŠNJENJE] Scrambleri/sudci mogu scramblati za/suditi druge natjecatelje u istoj grupi samo ako je to važno za logistiku natjecanja.
- 1h1++) [POJAŠNJENJE] Za rješavanje u što manje poteza sudci mogu suditi natjecatelje u svojoj grupi i prije nego što su završili svoj pokušaj (tj. dok se natječu).

Članak 2: Natjecatelji

- 2c+) [DODATAK] Novi natjecatelji se trebaju registrirati koristeći svoje legalno ime. Mogu se registrirati pod razumnim nadimkom, prema procjeni WCA Delegata.
- 2c++) [DODATAK] Natjecatelji ne smiju namjerno dati krive podatke i ponovni natjecatelji trebaju dati informacije koje se poklapaju s prošlim informacijama (npr. isto ime i WCA ID).
- 2d+) [DODATAK] Datum rođenja i kontakt informacije trebaju biti posebno osigurane.
- 2d++) [PREPORUKA] Ako treća strana (npr. novinar) zatraži od organizacijskog tima da se stavi u kontakt s bilo kojim natjeteljem, natjecatelja se prvo treba pitati za pristanak.
- 2h+) [POJAŠNJENJE] Natjecatelji mogu biti bos i za rješavanje s nogama.
- 2j2+) [PRIMJER] Na primjer, ako je natjecatelj diskvalificiran iz kategorije zbog toga što se nije pojavio u vrijeme za finalnu rundu, njegovi rezultati iz prijašnjih rundi vrijede.
- 2s+) [PODSJETNIK] Specijalni tretman mora biti naznačen u Izvještaju Delegata.

Članak 3: Slagalice

- 3a+) [POJAŠNJENJE] Natjecatelji mogu koristiti slagalice svake razumne veličine, prema procjeni WCA Delegata.
- 3a++) [DODATAK] Natjecatelj bi trebao koristiti istu slagalicu za uzastopne pokušaje u speed solve rundi. Natjecatelj može zamijeniti slagalicu između pokušaja, prema procjeni sudca ili WCA Delegata.
- 3a++++) [POJAŠNJENJE] Natjecatelj može privatno posuditi slagalice od drugih natjecatelja za korištenje na natjecanju.
- 3a1+) [POJAŠNJENJE] Natjecatelji mogu biti diskvalificirani ako nemaju slagalicu spremnu za natjecanje nedugo nakon što su prozvani (npr. ako su planirali koristiti slagalicu koju drugi natjecatelj trenutno koristi i zbog toga ne mogu tog trenuta dati slagalicu).
- 3d1b+) [POJAŠNJENJE] Uzorci ne moraju postojati na svakoj strani nego samo na strani gdje se određena boja ne može razlikovati. Dijelovi ne smiju imati ikakve odlike (npr. teksture, nepravilnosti uzoraka) koje ih značajno razlikuju od sličnih dijelova.
- 3h+) [POJAŠNJENJE] Slagalice mogu imati poboljšanu unutrašnjost brušenjem ili podmazivanjem.
- 3h++) [PRIMJER] Primjeri izmjena uključuju: novi potezi su mogući, normalni potezi nisu mogući, više dijelova ili strana je vidljivo, boje na stražnjoj strani slagalice su vidljive, potezi su automatski napravljeni ili slagalice ima više/različita složena stanja.
- 3h2+) [POJAŠNJENJE] U prošlosti "stickerless" slagalice nisu bile dozvoljene. Takve slagalice su sad dozvoljene.
- 3h2++) [POJAŠNJENJE] "Stickerless" slagalice koje se značajno razlikuju od većine masovno proizvedenik "stickerless" slagalice su dopuštene samo prema procjeni WCA Delegata.
- 3j+) [PODSJETNIK] U prošlosti su isklesani/ugravirani dijelovi bili dozvoljeni. Takvi dijelovi više nisu dozvoljeni.
- 3j++) [POJAŠNJENJE] Na Clocku, pinovi se ne smiju razlikovati od ostalih pinova na istoj strani.
- 3j2+) [POJAŠNJENJE] Na Clocku, svih osamnaest unutarnjih satova se smatra sličnim dijelovima.
- 3l+) [DODATAK] Logo može imati bilo koji razuman dizajn koji ne daje prednost (npr. informacije koje se mogu koristiti za varanje) i učiniti obojani dio jasno prepoznatljivim. Nekonvencionalni logo je jedino dopušten prema procjeni WCA Delegata.

Članak 4: Scramblanje

- 4b1+) [PODSJETNIK] WCA Delegat nikada ne smije re-generirati ikoje scramble nizove kako bi zamijenio druge u svrhu filtriranja. Na primjer, nije dozvoljeno pregledati scramble nizove za natjecanje i ponovno generirati cijeli set kako bi generirali "poštenije" scramble nizove.
- 4b2+) [POJAŠNJENJE] Općenito, svi službeni scramble nizovi trebaju biti tajni tijekom natjecanja i objavljeni zajedno nakon završetka natjecanja (pogledaj [Pravilo 1c3a](#)). U nekim slučajevima (npr. svjetski rekord), organizacijski tim može objaviti određeni scramble niz nakon završetka runde.
- 4b4+) [POJAŠNJENJE] Svi pokušaji koji su započeti unutar vremenskog okvira prate standardnu proceduru rješavanja (tj. nisu zaustavljeni kada se pređe vremenski okvir određenog scramble niza).
- 4d+) [POJAŠNJENJE] Neke slagalice koriste standardni raspored boja samo što je bijela zamijenjena crnom. U tom slučaju, crna je najtamnija boja i ne smije se tretirati kao bijela.
- 4d++) [DODATAK] Slagalice smije promijeniti orijentaciju u dok se prenosi od scramblera do mjesta za rješavanje, sve dok nitko namjerno ne utječe an slučajnost orijentacije (pogledaj [Pravilo A2e1](#)).
- 4f+) [PREPORUKA] WCA Delegat treba unaprijed generirati dovoljno scramble nizova za cijelo natjecanje, uključujući dodatne scramble nizove dodatne pokušaje.
- 4f++) [PODSJETNIK] Ako WCA Delegat ikoje dodatne scramble nizove tijekom natjecanja, scramble nizovi moraju biti sačuvani (pogledaj [Pravilo 1c3a](#)).

Članak 5: Defekcije slagalice

- 5b5+) [PRIMJER] Primjeri dijelova fizički otkvačenih koji rezultiraju riješenim stanjem: jedna 3x3x3 centralna kapica, jedan centar velike kocke, unutarnji dio velike kocke.
- 5b5++) [PRIMJER] Primjeri dijelova fizički otkvačenih koji rezultiraju neriješenim stanjem (DNF): dvije 3x3x3 centralne kapice, dva centra velike kocke, 3x3x3 rubni dio, 4x4x4 rubni dio ("krilo"), ikakva kombinacija dva dijela koja imaju obojene dijelove.
- 5b5++++) [PRIMJER] Primjer dijelova koji nisu potpuno zakvačeni koji rezultiraju riješenim stanjem: 5x5x5 centralni dio okrenut u mjestu.
- 5b5++++) [PRIMJER] Primjer dijelova koji su fizički zakvačeni, ali nisu potpuno na svojem mjestu koji rezultiraju neriješenim stanjem (DNF): 3x3x3 rubni dio malo izvan mjesta.
- 5c+) [PODSJETNIK] Ako natjecatelj ima defekciju slagalice, to mu ne daje pravo na dodatni pokušaj.

Članak 6: Nagrade/počasti

- 6a+) [DODATAK] Nagrade i počasti mogu biti dane natjecateljima u skladu s objavom natjecanja.

- 6b+) [PREPORUKA] Natjecatelji bi trebali prisustvovati dodjeli nagrada kako bi primili nagrade/počasti.
- 6b1+) [PREPORUKA] Dodjela nagrada bi trebala biti održana u dvorani natjecanja unutar jednog sata od završetka posljednje kategorije.
- 6c+) [PREPORUKA] Osvajači nagrada i počasti trebaju biti spremni razgovarati s novinarima ili bilo kakvim medijima koji pokrivaju natjecanje.
- 6d+) [PREPORUKA] Organizacijski tim natjecanja bi trebao imati certifikate za pobjednike svih kategorija, potpisane od strane vođe organizacijskog tima i WCA Delegata.

Članak 7: Okruženje

- 7d+) [DODATAK] Temperatura dijela za natjecanje treba biti između 21 i 25 stupnjeva Celzijevih.
- 7f1a+) [POJAŠNJENJE] Podmetač pune veličine mora imati minimalne dimenzije od 30 cm širine i 25 cm dužine.
- 7h2+) [DODATAK] Natjecatelji i dijelu za natjecatelje ne bi trebali moći vidjeti slagalice natjecatelja na pozornici.

Članak 8: Natjecanja

- 8a4++) [PREPORUKA] Natjecanje bi trebalo biti objavljeno barem jedan mjesec prije početka natjecanja.
- 8a5+) [PREPORUKA] Natjecanje bi trebalo imati barem 12 natjecatelja.
- 8a7+) [DODATAK] Organizatori bi trebali razmisliti o modificiranju Stacmat timera kako bi bili otporniji na česte incidente tako da je teže slučajno pritisnuti tipke (npr. stavljanjem O-krugova oko tipki) i čvršće osigurali bateriju (npr. pojačanjem mjesta za bateriju).

Članak 9: Kategorije

- 9b+) [DODATAK] Preferirani format za finale kategorije je "Prosjek od 5" ili "Prosjek od 3", ako je to moguće.
- 9b++) [DODATAK] Kategorije koje nisu navedene u Pravilu 9b mogu biti održane na natjecanju, ali će se smatrati neslužbenima i kao takve neće biti navedene u službenim rezultatima natjecanja.
- 9b3b+) [POJAŠNJENJE] Statistika "Prosjek od 3" ne utječe na poredak natjecatelja u rundi "Najbolje od 3" (koja se bazira na najboljem rezultatu). WCA to ipak prepoznaje izvan natjecateljskog formata.
- 9f1+) [PRIMJER] Ako mjerač vremena pokazuje 12.678 za pokušaj, originalno zapisano vrijeme je 12.67 (odbaci bilo koju znamenku nakon stotinke). Sudac može zapisati potpuno vrijeme na list s rezultatima (i zadržati preciznost nakon računanja kazni), sve dok se u službenim rezultatima odbacuje svaka znamenka iza stotinke.
- 9f4+) [OBJAŠNJENJE] Rezultat pokušaja je DNF samo ako je natjecatelj započeo pokušaj naznačavanjem da je spreman (pogledaj Pravilo A3b2) ali je pokušaj diskvalificiran.
- 9f5+) [POJAŠNJENJE] Rezultat pokušaja je DNF ako je natjecatelj bio u mogućnosti započeti pokušaj i nije ga započeo (pogledaj Pravilo A3b2). Ako se natjecatelj nije kvalificirao za pokušaj (npr. u kombiniranoj rundi), on nema rezultat za taj pokušaj.
- 9q+) [PREPORUKA] Kategorije trebaju imati barem 2 natjecatelja.

Članak 10: Riješeno stanje

- 10f+) [OBJAŠNJENJE] Granice odstupanja su odabrane tako da daju prirodnu podjelu između jednog stanja slagalice (bez kazne) i stanja jednog poteza od riješenog.
- 10h1+) [DODATAK] Složeno stanje Clocka nije pod utjecajem labavih ili ispalih pinova.

Članak 11: Incidenti

- 11e+) [POJAŠNJENJE] Kako prigovor ne mora nužno biti uvažen, natjecatelj ne mora zaustaviti mjerač vremena dok prilaže prigovor i nastaviti kada bude primjereno.
- 11e1+) [PODSJETNIK] Dodatni pokušaj mora biti scramblan koristeći neizmijenjen scramble niz generiran iz službenog scramble programa (pogledaj Pravilo 4f, Smjernicu 4f+).
- 11e2+) [DODATAK] Ako je nakon dodatnog pokušaja potreban još jedan dodatni pokušaj, natjecatelj bi trebao nastaviti odrađivati dodatne pokušaje dok se ne odradi pravilni dodatni pokušaj koji će zamijeniti regularni pokušaj.
- 11e2++) [PRIMJER] Pretpostavimo da natjecatelj ima 5 regularnih pokušaja i nakon #2 se radi dodatni pokušaj. Natjecatelj treba odrađivati dodatne pokušaje dok ne postoji pravilni dodatni pokušaj koji će zamijeniti #2. Pretpostavimo da kasnije se nakon još jednog pokušaja moraju odraditi dodatni pokušaji. Natjecatelj mora postupati na sličan način kao i za #2.

Članak 12: Notacija

- 12c2+) [DODATAK] Pri brojanju poteza u slučaju odstupanja na kraju rješavanja, x i y se gledaju odvojeno. Primjer: (5 1) se smatra jednim odstupanjem, (5, 5) se smatra dvostrukim odstupanjem.

Članak A: Brzo rješavanje

- A1a2+) **[DODATAK]** U slučaju kumulativnog vremenskog ograničenja, sudac zapisuje originalno vrijeme za DNF za list za rezultate u zagrade, npr. "DNF (1:02.27)".
- A1a2++) **[POJAŠNJENJE]** Kumulativna vremenska ograničenja mogu biti određena za jednu ili kombinaciju kategorija.
- A1a2+++)**[POJAŠNJENJE]** U slučaju dostizanja kumulativnog vremenskog ograničenja, rezultati svakog preostalog pokušaja se zapisuje kao DNS (Nije započeo).
- A1a3+) **[PODSJETNIK]** Organizacijski tim i WCA Delegat moraju imati na umu da vremenska ograničenja utječu na strategije natjecatelja (npr. brzanje prva dva pokušaja u nadi da će se doći do cutoff u kombiniranoju rundi) i da mijenjanje vremenskih ograničenja nakon početka runde može nepošteno oštetiti neke natjecatelje.
- A1a4+) **[PODSJETNIK]** Ako se natjecatelju slučajno dopusti da pređe vremensko ograničenje, vremensko ograničenje mora stupiti na snagu retroaktivno i sudac, natjecatelj i WCA delegat o tome moraju biti obavješteni (pogledaj **Pravilo 1g2**). Sudci uvijek moraju biti svjesni vremenskog ograničenja za trenutni pokušaj (koji može ovisiti o prijašnjim pokušajima kao u slučaju s kumulativnim vremenskim ograničenjem).
- A1c+) **[POJAŠNJENJE]** WCA Delegat treba koristiti svoju procjenu kako bi spriječio natjecatelje da nanose štetu natjecanju (npr. ako troše vrijeme i/ili resurse natjecanja). Natjecatelj ne smije biti diskvalificiran za "loš" rezultat kada se natječu najbolje što mogu.
- A2c1+) **[PODSJETNIK]** U prošlosti su se listovi za rezultate koristili za prekrivanje slaglice ostavljajući neke strane vidljivima. To više nije dopušteno.
- A3c3+) **[POJAŠNJENJE]** Natjecatelj može resetirati mjerač vremena prije/tijekom inspekcije ako sudac to slučajno nije napravio. Iako je dužnost sudca da resetira mjerač vremena (pogledaj **Pravilo A3b**). Ako natjecatelj slučajno pokuša krenuti rješavati s mjeračem vremena kojeg sudac nije resetirao (tj. natjecatelj obavi inspekciju, stavi ruke na mjerač vremena na razumno vrijeme pretpostavljajući da će mjerač vremena normalno krenuti i krene manipulirati slaglicom), pokušaj treba biti zamijenjen dodatnim pokušajem, prema procjeni WCA Delegata.
- A3c4+) **[POJAŠNJENJE]** Ako se koristi tanki predmet unutar slagalice, sudac ne smije ukloniti predmet umjesto natjecatelja.
- A3c4++) **[POJAŠNJENJE]** Natjecatelj može ukloniti predmet tijekom rješavanja ako to nije učinio tijekom inspekcije (npr. ako je zaboravio).
- A5b+) **[POJAŠNJENJE]** Tijekom inspekcije i rješavanja slagalice, natjecatelj može dodirivati slaglicu bilo kojim dijelom tijela. Iznimka: Jednoručno rješavanje i rješavanje nogama (pogledaj **Pravilo C1b** i **Pravilo D1b**).
- A6b+) **[OBJAŠNJENJE]** Proizvoljna vrijednost od 0.06 sekundi je odabrana da riješi sumnje oko grešaka Stackmat timera.
- A6f+) **[POJAŠNJENJE]** Ako natjecatelj resetira mjerač vremena prije nego što je vrijeme potpuno zapisano, sudac ne smije zapisati rezultat iz sjećanja ili s video ili foto dokaza i mora diskvalificirati pokušaj (DNF).
- A6g+) **[DODATAK]** Dok sudac razmišlja o dodjeli kazne za odstupanje, on ne smije dirati slagalicu.
- A7c+) **[DODATAK]** Ako se rezultat potpisan od strane natjecatelja smatra nepotpunim ili se ne može pročitati, mora se interpretirati kao najgori mogući razumni ishod (npr. "1:05" će se smatrati kao 1:05.99, "25.X3" će se smatrati kao 25.73 ako X može biti ili 1 ili 7). S obzirom da Stackmat timer prikazuje vrijeme X:0Y.ss kao X:Y.ss, smatra se da je veća vjerojatnost da nedostaje znamenka desetice nego znamenka jedinice (npr. "1:2.27" će se smatrati 1:02.27). Sudac koji je potpisao sporni rezultat može biti pozvan da obrazloži rukopis, prema procjeni zapisivača rezultata.
- A7g+) **[PRIMJER]** Primjeri incidenata koji mogu novom natjecatelju dati dodatni pokušaj su: kretanje prije zelenog svjetla, krivo pokretanje ili zaustavljanje mjerača vremena, prelazak preko vremena inspekcije zbog nerazumijevanja kako krenuti s pokušajem ili ostale proceduralne vremenske kazne.
- A7g++) **[POJAŠNJENJE]** Individualne kazne se ne mogu zanemariti za nove natjecatelje. Puni dodatni pokušaj mora biti dodijeljen.
- A7g+++)**[PREPORUKA]** WCA Delegat može koristiti trožiju procjeni kada istom novom natjecatelju daje više od jednog dodatnog pokušaja. Ako se daje više od jednog dodatnog pokušaja, oni trebaju biti zbog različitih incidenata.

Članak B: Rješavanje na slijepo

- B1+) **[PODSJETNIK]** Natjecatelj mora koristiti slagalicu bez tekstura, oznaka ili drugih odlika koje razlikuju slične dijelove (pogledaj **Pravilo 3k**). Ovome se treba dati posebna pozornost za rješavanje na slijepo.
- B1b+) **[PREPORUKA]** Povezi za oči trebaju biti od strane WCA Delegata prije korištenja na natjecanju.

Članak C: Jednoručno rješavanje

- C1b+) **[POJAŠNJENJE]** Natjecatelj može koristiti obje ruke tijekom inspekcije.
- C1b++) **[POJAŠNJENJE]** Natjecatelj nije dužan koristiti istu ruku za rješavanje između različitih pokušaja u istoj rundi.
- C1b+++)**[PODSJETNIK]** Korištenje podloge je dozvoljeno tijekom rješavanja ili popravljivanja slagalice.

Članak D: Rješavanje s nogama

- D1b+) [POJAŠNJENJE] Natjecatelj može koristiti čarape tijekom rješavanja.
- D1c+) [PODSJETNIK] Tijekom popravljanja slagalice, ostali dijelovi tijela ne smiju dirati slagicu.

Članak E: Rješavanje u što manje poteza

- E2b+) [POJAŠNJENJE] Natjecatelj može ranije zaustaviti pokušaj tako da preda rješenje prije vremenskog ograničenja.
- E2c+) [POJAŠNJENJE] Iako sudac prilaže natjecateljima list za prilaganje rješenja, natjecatelj može predati priložiti rješenje na drukčijem listu papiru sve dok se je samo jedan niz poteza jasno istaknut kao konačno rješenje. (taj list papira mora biti dobiven od sudca prema [Pravilu E3a.](#))
- E2c++) [POJAŠNJENJE] Natjecateljevo rješenje smije sadržavati samo poteze točno definirane u [Pravilu 12a.](#) Primjeri noracije i poteza koji nisu dozvoljeni na natjecanju: [F], [R, U], [R: U], R'2, L'w, f, M, U2'.
- E2e+) [POJAŠNJENJE] Natjecatelji ne smiju koristiti ijedan dio scramble niza u svojem rješenju i rješenje ne smije dijeliti veće dijelove s obrnutim scramble nizom.
- E2e++) [PRIMJER] Primjer rješenja koje bi trebalo biti diskvalificirano (DNF): rješenje počinje s 4 ili više poteza kao i obrnuti scramble niz.
- E3b+) [PODSJETNIK] "Rubikova Kocka" se odnosi samo na standardnu 3x3x3 slagicu.
- E3d+) [POJAŠNJENJE] Bilo koja štoperica ili ručni sat koji natjecatelj koristi ne smije imati ikakve funkcije koje bi pomogle natjecatelju naći rješenje.
- E3d++) [POJAŠNJENJE] Natjecatelji ne bi trebali smatrati osobnu štopericu ili ručni sat kao službeno vrijeme i moraju predati svoje rješenje nakon što sudac nakon što sudac kaže "STOP".

Article H: Višestruko rješavanje na slijepo

- H1b1+) [PODSJETNIK] Pokušaj nije diskvalificiran zbog dostizanja vremenskog ograničenja zbog iznimki za višestruko rješavanje na slijepo (pogledaj [Pravilo A1a4](#) i [Pravilo A1a5](#)).
- H1b1++) [DODATAK] Sudac može dopustiti natjecatelju da neslužbeno nastavi pokušaj, ali pokušaj mora prvo biti zaustavljen i osuđen u potpunom skladu s Pravilnikom.
- H1d+) [PRIMJER] Primjer: Recimo da natjecatelj pokušava 10 kocki, zaustavi riješavanje s vremenom od 59:57 i ima dvije vremenske kazne. Završni rezultat je $59:57 + 2*2 = 60:01$ (također pogledaj [Pravilo A1a5](#)).
- H1d++) [PRIMJER] Primjer: Recimo da natjecatelj pokušava 10 kocki, sudac zaustavlja natjecatelja na 60 minuta i pokušaj ima dvije vremenske kazne. Završni rezultat je $60:00 + 2*2 = 60:04$.