

# WCA Regulations and Guidelines

WCA Regulations Committee

## Wca Ережелері

Нұсқасы: 1 қаңтар 2020 ж.

[[wca-regulations-translations:9efdf33](#)]

## Ескертулер

### Аударма

Бұл ресми WCA ережелері емес, бірақ тегін аударма. Күдік туындаған жағдайда бастапқы Ережеге жүгініңіз. Аудармада қателер болуы мүмкін! Аударуға қатысты сұрақтар мен ескертулерді [iarystanbekov@worldcubeassociation.org](mailto:iarystanbekov@worldcubeassociation.org) электрондық поштасына жіберіңіз.

Кейбір терминдер әдейі аударылмаған, өйткені қазақ тілінде сәйкес сөздер жоқ, немесе тіпті орыс жарыстарында ағылшын атаулары қолданылады. Оларға мыналар жатады: скрамблер (жұмбақтарды араластыратын адам), square-1, Clock (жұмбақтардың аттары) және т.б.

Аударманы: Ильяс Арыстанбеков, Сұлтанбидарыс Омар жүргізді.

Аударма түзетілді:

### WCA ережелері және WCA ережелеріне толықтырулар

WCA ережелерінде Дүниежүзілік текше қауымдастығының (World Cube Association) қолдауымен өткізілетін барлық ресми жарыстарға қолданылатын ережелердің толық жиынтығы бар.

WCA ережелерін толық құжат ретінде қарастырған жөн, дегенмен WCA ережелеріне толықтырулар, түсіндірулер мен ұсыныстар бар.

### Интернеттегі ақпарат

Бүкіләлемдік куб қауымдастығының веб-сайты: [www.worldcubeassociation.org](http://www.worldcubeassociation.org)

WCA ережелерінің түпнұсқа көзі:

[www.worldcubeassociation.org/regulations](http://www.worldcubeassociation.org/regulations).

WCA ережелері [PDF](#)

### Дерек көзі

WCA ережелері мен WCA ережелеріне толықтырулар әзірлеу [GitHub сайтында](#) көпшілік үшін ашық.

### Байланыс ақпараты

Сұрақтар мен пікірлер үшін WCA ережелер комитетіне [WCA Regulations Committee \(WRC\)](#) хабарласыңыз.

## Мазмұны

Ескерту: ережелер мен баптардың абзацтарын жою кезінде ережелер қайта өзгертілмегендіктен нөмірлеуде бос орындар болуы мүмкін.

### 1-бап: Ресми тұлғалар

- 1a) Жарысқа міндетті түрде WCA делегаты және төрешілер, скрамблерлер мен компьютер нәтижелерін енгізетін адамдарды қамтитын ұйымдастырушылар командасы (бір немесе одан көп адамнан тұратын) қатысуы тиіс.

- 1b) Ұйымдастырушылар командасы жарысқа дейін, жарыс кезінде және одан кейін материалдық-техникалық қамтамасыз ету үшін жауапты болады.
- 1c) WCA делегаты жарыстарда WCA ережелерін, сондай-ақ барлық қолданылатын саясат пен талаптарды сақтауға жауапты. WCA делегаты ұйымдастырушылардың біреулеріне өз міндеттерін бере алады, бірақ осы міндеттерді орындау үшін жауапкершілік WCA Делегатына жүктеледі.
- 1e) Әрбір кезеңді өткізу үшін бір немесе одан да көп төреші қажет.
  - 1e1) Төреші тәртіп рәсімдерін орындауға жауапты
    - \* 1e1a) Төреші бірнеше қатысушыларға бір уақытта (WCA делегатының қалауы бойынша) WCA барлық ережелерінің орындалуын қамтамасыз ету шартымен соттай алады.
  - 1e2) Әрбір қатысушы төреші болып тағайындалуы мүмкін. Қатысушы төрешіліктен тек дәлелді себептермен (мысалы, ол басқатырғышпен таныс емес), WCA делегатының қалауы бойынша бас тарта алады. Қатысушы дәлелсіз себептермен бас тартқан жағдайда жаза: жарыстан шеттетілуі (2К ережесінқараңыз).
- 1f) Әр кезеңді өткізу үшін бір немесе одан көп скрамблер қажет. Ерекшелік: 3x3x3 қозғалыс саны бойынша жинау
  - 1f1) Скрамблер басқатырғыштарды құрастыруға дайындау үшін скрамблдар бойынша араластырады (A2 қалпынқараңыз).
  - 1f2) Әрбір қатысушы скрамблермен тағайындалуы мүмкін. Қатысушы WCA делегатының қалауы бойынша тек дәлелді себеппен (мысалы, ол айналу тілімен таныс емес) скрамблерліктен бас тарта алады. Қатысушы дәлелсіз себептермен бас тартқан жағдайда жаза: жарыстан шеттетілуі (2К ережесінқараңыз).
- 1g) Әрбір кезеңді өткізу үшін компьютерге нәтижелерді енгізетін бір немесе бірнеше адам қажет.
  - 1g1) Компьютерге нәтижелерді енгізетін адам нәтижелерді жинауға жауапты.
  - 1g2) Қатысушының карточкасындағы нәтижені кез келген өзгерту тек WCA делегатының шешімі бойынша ғана мүмкін болады.
- 1h) Кезеңде бір қатысушылар топқа қатыса алады немесе бірнеше топқа бөлінеді.
  - 1h1) Скрамблерлер мен раундтағы төрешілер өздерінің барлық әрекеттерін аяқтағанға дейін өз тобының қатысушыларына/төрешілеріне арналған скрамблеуге болмайды. WCA делегатының қалауы бойынша олар өз тобына қатысушыларға скрамбляй/үкім бере алады, бірақ шектегіштер командасы скрамблерлер мен төрешілер әлі бастамаған әрекеттерге арналған кез келген скрамблдарды көре алмайтын жағдайларды қамтамасыз етуі тиіс (4b2 ережесінқараңыз).
- 1j) Барлық ресми тұлғалар жарысқа қатыса алады.
- 1k) Ресми тұлғалар бірнеше рөлдерді орындай алады (мысалы, ұйымдастырушылар командасының мүшесі, WCA делегаты, төреші, компьютерге нәтижелер енгізетін адам,скрамблер).

## 2-бап: Қатысушылар

- 2a) Кез келген адам WCA жарыстарға қатыса алады, егер ол:
  - 2a1) WCA ережелерін сақтайды.
  - 2a2) Жарыс талаптарын қанағаттандырады (жарысқа дейін жариялануы тиіс).
  - 2a3) WCA басшылығы жарыстарға қатысудан шеттетілмеген.
- 2b) 18 жасқа толмаған қатысушылар тіркелгенге дейін және қатысқанға дейін өздерінің ата-аналарынан/қамқоршыларынан келісім алуға міндетті.
- 2c) Қатысушылар ұйымдастырушылардың командасына барлық қажетті ақпаратты (аты-жөнін, елін, туған күнін, жынысын, байланыс ақпаратын, таңдалған пәндерді қоса алғанда) ұсына отырып тіркеледі.
  - 2c1) Қатысушы аяқталмаған тіркеуге қатысуға жіберілмейді. Тіркеудің аяқталуын ұйымдастырушылар тобы анықтайды.
  - 2c2) Бұрын жарысқа қатысқан қатысушылар WCA профилінде көрсетілген ақпаратпен келісілген жеке ақпаратты ұсынуы тиіс. Егер қатысушы жарыстан тыс жеке мәліметтерді өзгертуді немесе жаңартуды қаласа (мысалы, азаматтығы, аты немесе жынысы өзгерген жағдайда), онда ол нәтижелерімен айналысатын WCA тобыменбайланысу керек.
- 2d) Қатысушының аты - жөні, елі, жынысы мен нәтижелері қоғамдық ақпарат болып табылады. Қалған барлық жеке ақпарат құпия болып табылады және қатысушының келісімінсіз басқа ұйымдарға/тұлғаларға берілмейді.
- 2e) Қатысушылар өздері азаматы болып табылатын елді танытуы тиіс. WCA делегаты қатысушының құжаттары (мысалы, паспорт) бойынша азаматтығын тексерген жөн. Егер қатысушы өзі тіркелген елді көрсете алмайтын болса, оның өткен нәтижелері шеттетуі мүмкін, ал қатысушы WCA басшылығының шешімі бойынша жарыстарға қатысудан шеттетілуі мүмкін.
  - 2e1) Қатысушылар қатысуға құқығы бар елдер "WCA List of Recognized Countries" құжатында анықталады.

- 2e2) Азаматтығы өзгерген қатысушылар күнгізбелік жылы өздерінің алғашқы жарыстарына дейін немесе уақытында өздері ұсынған елді өзгерте алады. Ерекшелік: егер қатысушы өзі ұсынған елді келесі жарыстарға дейін немесе тікелей оларға өзгертуге міндетті деп көрсеткен елдің азаматтығынан айырылса (2c2 ережесін қараңыз).
- 2e3) Азаматтығы жоқ қатысушылар жарыстарға "азаматтығы жоқ" ретінде қатыса алады.
- 2f) Қатысушылар жарысты өткізу орнының ережелерін сақтауы және өзін әдепті ұстауы тиіс.
- 2g) Қатысушылар жарыс үшін белгіленген аймақта тұрып, өзін тыныш ұстауы тиіс. Қазіргі уақытта жарысатын қатысушылардан алыс қашықтықта да, дыбыстылығы ақылға қонымды деңгейде сөйлесуге болады.
  - 2g3) Қатысушылар үшін аймақтағы қатысушыларға бір-бірімен ағымдағы раундтың басқатырғыштарының аралас күйін талқылауға тыйым салынады. Жаза: қатысушыны(ларды) пәннен дисквалификациялау (WCA делегатының қалауы бойынша).
- 2h) Қатысушылар жарыс өтетін жерде болғанда толық киінуі тиіс. WCA делегатының қалауы бойынша қатысушылар жарыстан жарамсыз киімдері үшін шеттетілуі мүмкін.
- 2i) Жинау кезінде қатысушыларға стакматтан немесе секундомерден басқа электрондық немесе аудио құралдарды (мысалы, телефондар, MP3 плеерлер, диктофондар, қосымша жарық беру) пайдалануға тыйым салынады.
  - 2i1) Қатысушылар WCA делегатының қалауы бойынша қатысушыға әділетсіз артықшылық бермейтін кейбір электрондық емес құралдарды пайдалана алады. Бұл қамтиды:
    - \* 2i1a) Қатысушы алып жүретін медициналық / физикалық құралдар (мысалы, көзілдірік, буын бекіткіштері). 2i жағдайына ерекшелік ретінде, егер қатысушыда ыңғайлы электрлік емес аналогтар болмаса (мысалы, есту аппараты немесе кардиостимулятор), медициналық құралдар электрондық болуы мүмкін.
    - \* 2i1b) Берушилер мен құлаққаптар (бірақ электрондық құлаққаптар мен гарнитуралар емес).
    - \* 2i1c) Қол жылытқыш.
    - \* 2i1d) Тамақ және сусындар.
  - 2i2) Қатысушылар WCA делегатының қалауы бойынша камераларды пайдалана алады, бірақ әрекет басталғаннан бастап құрастыруды тоқтату сәтіне дейін қолданылатын шектеулермен. Шектеулерді бұзғаны үшін жаза: талпынысты шеттелу (DNF).
    - \* 2i2a) Камераның әрбір дисплейі өшірілуі немесе қатысушының көру аясынан тыс болуы тиіс (A5b күйін қараңыз).
    - \* 2i2b) Қатысушы қосылған камерамен (мысалы, оны ұстау немесе алып жүру) өзара іс-қимыл жасамауы тиіс. Ерекшелік: қатысушы, егер ол қатысушының көз қарауынан тыс болса және онымен өзара іс-қимыл жасамаса (киімнен басқа), камераны басында киіп жүруге болады.
- 2j) WCA делегаты қатысушыны нақты пәннен шеттетугі мүмкін.
  - 2j1) Егер қандай да бір себеппен қатысушы пәннен шеттетілсе, ол осы пәннен әрекет жасауға құқылы емес.
    - \* 2j1a) Пәндегі қалған барлық әрекеттердің нәтижелері DNF ретінде жазылады.
  - 2j2) Егер қатысушы пән барысында шеттетілсе, оның алдыңғы нәтижелері жарамды болып қалады. Ерекшелік: алаяқтық немесе алдау (2k2a ережесін қараңыз).
- 2k) WCA делегаты қатысушыны кейбір пәндерден (бір немесе бірнеше немесе барлығынан) шеттетугі мүмкін.:
  - 2k1) Жарысқа уақытында тіркеуден өткен жоқ.
  - 2k2) Жарыс кезінде ресми адамдарды алаяқтыққа немесе алдауға күдікті.
    - \* 2k2a) WCA делегаты кез келген күдікті нәтижелерді шеттетугі мүмкін (DNF ретінде жазу).
  - 2k3) Жарысты өткізу орнында заттарды немесе жеке мүлікке қасақана зиян келтіретін немесе заңсыз немесе әдепсіз түрде өзін ұстау
  - 2k4) Жарыс кезінде басқаларды кедергі келтіреді немесе алаңдатады.
  - 2k5) Жарыс кезінде WCA ережелерін сақтамайды.
  - 2k6) Пәннің талаптарын қанағаттандырмайды (мысалы, басқатырғышты қалай шешуді білмейді). Қатысушы, егер оның DNF нәтижесі немесе әдейі нашар болады деп күтілсе, қатыспауы тиіс. Жаза: WCA делегатының шешімі бойынша талпынысты шеттету (DNF) немесе пәннен шеттетілу (2j ережесін қараңыз).
- 2l) Қатысушы бұзушылықтың табиғатына және маңыздылығына байланысты дереу немесе ескертуден кейін шеттетілуі мүмкін.
  - 2l1) Жарыстан шеттетілген қатысушының жарысқа қатысуға байланысты шығындарды өтеуге құқығы жоқ.
- 2n) Қатысушы WCA делегатының шешіміне ауызша дау айтуға болады.
  - 2n1) Дау айту тек жарыс кезінде, дау айтылатын оқиғадан бастап 30 минут ішінде және қозғалған пәннің келесі раунды бастағанға дейін рұқсат етіледі
  - 2n2) WCA делегаты келесі кезең басталғанға дейін дауды шешу керек.

- 2n3) Қатысушы WCA делегатының барлық түпкілікті шешімдерін қабылдауға міндетті. Жаза: жарыстан шеттетуге.
- 2s) Денсаулық жағдайы WCA бір немесе бірнеше ережелерін орындауға мүмкіндік бермейтін мүмкіндігі шектеулі қатысушылар WCA Делегатынан арнайы шарттарды сұрай алады. Мұндай жағдайларды сұрайтын қатысушыларға ұйымдастырушылар тобымен және WCA делегатымен жарысқа дейін кем дегенде екі апта бұрын хабарласуы керек.
- 2t) Әрбір қатысушы WCA ережелерімен танысуы және оларды жарыс басталғанға дейін түсінуі тиіс.
- 2u) Қатысушы қатысуға шақырған кезде қатысуға және дайын болуға тиіс. Жаза: пәннен шеттетуге.
  - 2u1) Ерекшелік: егер қатысушы жеке жоспарланған әрекет алдында болмаса (мысалы, қозғалыс санына 3x3x3 жинау әрекеті, мульти-блайнд), онда WCA делегатының шешімі бойынша қатысушы DNS қоюға болады, егер ол осы әрекеттен бас тартқан жағдайда.

### 3-бап: Басқатырғыш

- 3a) Қатысушылар жарысқа өздерінің басқатырғыштарын әкелу керек.
  - 3a1) Қатысушылар өз басқатырғышты тапсыруға дайын болу керек, оларды шақырған кезде (2u ережесін қараңыз).
  - 3a2) Басқатырғыштар қалыпты араластыру үшін толық жұмысқа қабілетті болуы керек.
  - 3a3) Көп қырлы басқатырғыштарда жиналған күйінде бір бірегей түспен бір жаққа түс схемасы болуы тиіс. Басқатырғыштың барлық нұсқаларында жүріс, жай-күй және шешімдер түпнұсқалық басқатырғышқа функционалды бірдей болуы тиіс.
  - 3a4) Басқатырғыштарда Электрондық компоненттер (мысалы, Bluetooth немесе Wi-Fi модульдер, моторлар, жарықтар) болмауы тиіс. 2i ережесін қараңыз.
- 3d) Басқатырғыштардың мынадай түрлердің дәл біреуінің түрлі-түсті бөліктері болуы тиіс: түсті жапсырмалар, түрлі-түсті пластиналар, түсті пластик немесе боялған/басылған түстер. Барлық түсті бөліктер бір типті материалдан болуы тиіс.
  - 3d1) Расталған медициналық құжаттары бар көру қабілеті бұзылған қатысушылар үшін мынадай ерекшеліктер қолданылады:
    - \* 3d1a) Соқыр қатысушылар әр жағында әртүрлі текстуралық басқатырғыштар пайдалана алады. Әрбір жағында басқатырғыштар мен төрешілікті араластыруды жеңілдету үшін бірегей түс болуы керек.
    - \* 3d1b) Түстердің қажетті санын ажыратпайтын түстер бұзылыстары бар қатысушылар, егер бұл 2s Ережесіне сәйкес анық рұқсат етілген болса, өрнектері бар түрлі-түсті бөліктерді пайдалана алады.
  - 3d2) Түсті бөліктердің түстері біркелкі болуы тиіс, бір жағының барлық түстері бірдей болуы тиіс, түрлі жағының түстері қайталанбайтын болуы тиіс. Басқатырғыштың әрбір түсі басқа түстерден оңай ажыратылуы тиіс.
- 3h) Басқатырғыштың негізгі құрылымын жетілдіретін модификациялар тыйым салынған. Модификацияланған басқатырғыштар нұсқалары, егер бұл басқатырғыштың түрлендірілмеген нұсқасымен салыстырғанда, қатысушыға қосымша қолжетімді ақпарат (мысалы, элементтерді бағдарлау немесе сәйкестендіру) бермесе ғана рұқсат етіледі.
  - 3h1) "Дөңгелектелген" басқатырғыштар рұқсат етілген.
  - 3h2) Түрлі-түсті бөліктері ішінен көрінетін басқатырғыштар ("түрлі-түсті пластиктен" басқатырғыштар) рұқсат етілген. Бұл қамтиды емес:
    - \* 3h2a) Мөлдір бөліктері бар басқатырғыштар. Ерекшелік: логотипі бар мөлдір жапсырмалар (3l ережесін қараңыз).
  - 3h3) Қатысушының сәтсіз өнер көрсетуіне себеп болған басқатырғыштың кез келген модификациялары қосымша әрекеттер үшін негіз болып табылмайды.
  - 3h4) Clock үшін WCA делегатының қалауы бойынша өзіңіздің "қосымша бетіңізді" (түпнұсқа сияқты формалар мен өлшемдерді) пайдалануға болады. Қосымша парақтарда түпнұсқамен сәйкес келетін 12 сағат бағыты анық белгіленуі тиіс.
- 3j) Басқатырғыштар таза болуы тиіс және басқатырғыштар элементтерін басқа ұқсас элементтерден айтарлықтай ерекшеленетін ешқандай белгілер, шығып тұрған бөліктері, зақымданулары немесе басқа да айырмашылықтары болмауы тиіс. Ерекшелік: логотип (3l ережесін қараңыз).
  - 3j1) WCA делегатының қарауына ақылға қонымды деңгейде тозған басқатырғыштарды пайдалануға рұқсат етіледі.
  - 3j2) Анықтама: екі элемент, егер олар бірдей пішін мен өлшем болса, немесе симметриялық пішін мен бірдей өлшем болса, ұқсас.
  - 3j3) Соқыр құрастыру пәндерінде күлгін/текстурацияланған түрлі-түсті бөліктерді пайдалануға тыйым салынады, олар басқатырғыштар элементтерінің бағдарын сезінуге мүмкіндік береді.

- 3k) Жарыста қолданар алдында делегат қатысушылардың басқатырғыштарын мақұлдауы керек.
  - 3k1) Егер раунда басқатырғыштың ережелер талаптарына сәйкес келмейтіндігі анықталса, онда қатысушы оны пайдалануды жалғастырмау керек, сондай-ақ ауыстыру керек.
  - 3k2) Жол берілмейтін басқатырғыштар қолданылған әрекеттер үшін жаза: талпыныстың шеттетілуі (DNF). Ерекшеліктер:
    - \* 3k2a) Егер рұқсат етілмеген басқатырғышты пайдалану фактісі раунд аяқталғанға дейін анықталса, онда оның көмегімен жасалған барлық әрекеттер WCA делегатының қалауы бойынша қосымша алмастырылуы мүмкін.
    - \* 3k2b) Мульти-соқыр: егер жол берілмейтін басқатырғыштар табылса, онда WCA делегатының қалауы бойынша олар жинақталмаған ретінде есепке алынуы мүмкін (әрекеттен толығымен шеттетудің орнына).
- 3l) Басқатырғыштар жапсырмада/пластинкада ең көп бір логотип болуы мүмкін. Ерекшелік: құрастыру үшін шағылысқан басқатырғыштар логотипі болмауы керек.
  - 3l1) Логотип орталық элементте болуы керек. Орталық элементтері жоқ басқатырғыштар үшін Ерекшеліктер:
    - \* 3l1a) Pyraminx және 2x2x2 логотипі кез келген элементте орналасуы мүмкін
    - \* 3l1b) Square-1 логотипі орта қабатта элементте болуы керек.
  - 3l2) Логотип бедерлі, тегістелген немесе жапсырманың екі қабаты болуы мүмкін.
- 3m) Кез келген фирмалардың басқатырғыштар мен басқатырғыштар элементтері рұқсат етілген, егер бұл басқатырғыштар WCA ережелерін қанағаттандырса.

#### 4-бап: Басқатырғышты араластыру

- 4a) Скрамблер басқатырғыштарда араластыру алгоритмін (скрамбл) орындайды.
- 4b) Басқатырғыштар компьютерде жасалған скрамблдар арқылы араластырылуы керек.
  - 4b1) Жасалған скрамблдарға жарыс алдында қарауға болмайды, сондай-ақ WCA Делегатына оларды таңдауға немесе сүзуге болмайды.
  - 4b2) Топ басталғанға дейін оған арналған скрамблдар тек WCA Делегатына ғана қолжетімді болуы керек, ал топ аяқталғанға дейін оған арналған скрамблдар тек WCA Делегатына және пәннің скрамблерлеріне ғана қолжетімді болуы керек. Ерекшелік: 3x3x3 Қозғалыс саны жинауда қатысушылар кезең уақытында скрамблдар алады (Е бабын қараңыз).
    - \* 4b2a) Жарыс үшін тағайындалған WCA делегаты келесі топтардың скрамблына ұйымдастырушы тобынаына, егер ол уақытша қол жетімсіз болса (мысалы, ол өзі қатысатын болса) қол жеткізуге тиіс. Мұндай жағдайда WCA делегаты скрамблдардың барынша аз санына қол жеткізуге тиіс.
  - 4b3) Скрамблдар генераторының мәліметтері: скрамбл кездейсоқ жағдайға келтірілуі тиіс, одан құрастыру үшін кемінде 2 қадам қажет (әрбір жай-күй тепе-тең болуы тиіс). Сондай-ақ мынадай толықтырулар/ерекшеліктер бар:
    - \* 4b3a) Соқыр құрастыру пәндері үшін шағылысқан скрамблдарды кездейсоқ түрде бағыттауы тиіс (әрбір бағдар екіталай).
    - \* 4b3b) 2x2x2: басқатырғыштың (кездейсоқ) жай-күйінен құрастыру үшін кемінде 4 жүріс қажет болуы керек.
    - \* 4b3c) Скуб: басқатырғыштың (кездейсоқ) жай-күйінен жинау үшін кемінде 7 жүру қажет.
    - \* 4b3d) Square-1: басқатырғыштың (кездейсоқ) күйінен жинау үшін кемінде 11 жүріс қажет болуы керек.
    - \* 4b3e) 5x5x5, 6x6x6, 7x7x7 текше, сондай-ақ Мегаминкс: кездейсоқ қозғалыстар жеткілікті (кездейсоқ жағдайдың орнына), оны құрастыру үшін кемінде 2 қадам қажет.
    - \* 4b3f) Pyraminx: басқатырғыштың (кездейсоқ) жай-күйінен жинау үшін кемінде 6 жүру қажет.
  - 4b4) Әрбір скрамблды оны бірінші қолданғаннан кейін ең көп дегенде 2 сағат ішінде пайдалануы керек.
- 4d) Араластыру кезінде басқатырғыштарды бағдарлау:
  - 4d1) NxNxN және Megaminx текшелерін араластыру жоғардағы ақ жағы жағдайында (АҚ жағы ең жарық болмаған кезде) және өзіне ең қараңғы көрші жасыл жағы (жасыл жағы болмаған кезде ең қараңғы көрші жағы) басталады.
  - 4d2) Pyraminx-ті араластыру сары жағы төмен (сары жағы неғұрлым ашық болған жағдайда) және жасыл жағы (жасыл жағы неғұрлым қараңғы көрші жағы болмаған кезде) қалпында басталады.
  - 4d3) Square-1 араластыру қараңғыда алға қарай басталады (араластыру үшін екі ықтимал жағдайдан).
  - 4d4) Clock-ты араластыру кез келген екі жағынан басталады, барлық циферблаттар 12 сағатқа көрсетеді.
  - 4d5) Скуб-ті араластыру жоғарғы жағы ақ (ақ жағы неғұрлым ашық болған жағдайда) және алға жасыл жағы-солға (жасыл жағы қараңғы көрші жағы болмаған жағдайда) басталады.
- 4f) Жарысқа арналған скрамблдар WCA араластыруға арналған ресми бағдарламаның қолданыстағы ресми нұсқасының көмегімен жасалуы тиіс (WCA сайтында қол жетімді).

- 4g) Басқатырғышты араластырғаннан кейін скремблер басқатырғышты дұрыс араластырғанына көз жеткізуі керек. Егер басқатырғыштың аралас күйі дұрыс болмаса, ол оны түзетуі керек (мысалы, басқатырғышты жинап, тағы да скрамблды қолдану).
  - 4g1) Ерекшелік: 6x6x6, 7x7x7 және Megaminx текшелері үшін аралас жағдайды түзету қажет емес (WCA делегатының қалауы бойынша).

## 5-бап: Басқатырғыштардың зақымдануы

- 5a) Басқатырғыштардың зақымдануы мыналарды қамтиды: түскен элементтер, өзорнында ашылған элементтер және бұрамалар/түскен қақпақтар/желімделген жапсырмалар.
- 5b) Егер әрекет кезінде басқатырғыштың зақымдануы орын алса, қатысушы зақымдануды жоя алады және құрастыруды жалғастыра алады немесе құрастыруды тоқтата алады.
  - 5b1) Егер қатысушы басқатырғыштың зақымдануын жоюды таңдасаңыз, ол тек зақымдалған элементтерді жоюға міндетті. Басқатырғышты жөндеу кезінде басқа басқатырғыштың кез келген құралдары мен элементтерін пайдалануға тыйым салынады. Айыпшұл: талпынысты шеттету (DNF).
  - 5b2) Кез келген басқатырғышты жөндеу қатысушыға құрастыруда артықшылық бермеу керек. Айыпшұл: талпынысты шеттету (DNF).
  - 5b3) Жөндеу кезіндегі рұқсат етілген әрекеттер:
    - \* 5b3a) Егер кез келген элемент түсіп қалса немесе орнынан жылжыса, қатысушы оны кері қайтара алады.
    - \* 5b3b) Егер басқатырғышты жөндегеннен кейін, бірақ әрекет аяқталғанға дейін қатысушы басқатырғышты жинау мүмкін еместігін анықтаса, ол оны бөлшектей және басқатырғыштың 4 элементінен артық емес жағдайын өзгерте алады.
    - \* 5b3c) Егер басқатырғышты жинау мүмкін болмаса және оны түзету үшін бір бұрыштық элементті орнында ашу қажет болса, қатысушы оны басқатырғышты бөлшектемей жасауға рұқсат етіледі.
  - 5b4) Соқыр жинау кезінде кез-келген жөндеу тойтарылған болуы тиіс (B4 қалпын қараңыз). Айыпшұл: талпынысты шеттету (DNF).
  - 5b5) Егер әрекет соңында басқатырғыштар элементтері одан бөлінген болса немесе толығымен өз орнында болмаса, онда келесі ережелер қолданылады:
    - \* 5b5a) Егер түсті жақтары жоқ бір немесе бірнеше элемент бұзылған болса, онда басқатырғыштар жиналған деп есептеледі.
    - \* 5b5b) Егер бір түсті бір элемент бұзылған болса, онда басқатырғыш жиналған болып саналады.
    - \* 5b5c) Егер бір түсті жағынан бір элементтен артық жарамсыз болса, онда басқатырғыш құрастырылмаған (DNF) болып есептеледі.
    - \* 5b5d) Егер бұзылған, бір немесе бірнеше элементтерін, біреуден артық түсті тарап болса, басқатырғыштар болып саналады несобранной (DNF).
    - \* 5b5e) 5b5c және 5b5d 5b5a және 5b5b алмастырады.

## 7-бап: Қоршаған жағдай

- 7b) Көрсеткіштер пәндерді өткізу кезінде жинайтын орындардан кемінде 1,5 метр қашықтықта орналасу керек.
- 7c) Жарыс үшін аймақты жарықтандыруға ерекше назар аударылу керек. Жарықтандыру бейтарап болу керек, қатысушылар басқатырғыштардың түстерін оңай ажырата алатындай.
- 7e) Жарысқа арналған аймақта темекі шегуге тыйым салынады.
- 7f) Құрастыруға арналған орындар:
  - 7f1) Анықтамалар:
    - \* 7f1a) Stackmat: таймер Speed Stacks Stackmat толық өлшемді матамен жиынтықта. Пайдалануға рұқсат етілген таймерлер: Generation 2, Generation 3 Pro Timer және/немесе Generation 4 Pro Timer
    - \* 7f1b) Mat: мат (кілем) стакмат.
    - \* 7f1c) Таймер: стакматтың таймері немесе секундомер (ұзақ әрекет үшін).
    - \* 7f1d) Беті: стакмат орналасқан тегіс беті. Мат бетінің бөлігі болып саналады. Таймер беттің бөлігі болып саналмайды.
  - 7f2) Таймер матаға бекітілу керек және Мат жағына қатысушының жақын жағында орналаса отырып, бетінде орналасуы тиіс.
  - 7f3) Ұйымдастырушылардың тобына кнопкаларды кездейсоқ басудан аулақ болу үшін (мысалы, кнопкалардың айналасындағы резеңке сақиналарды пайдалану) стакматты түрлендірген жөн, сондай-ақ батареяны бөлікке тығыз басу керек (мысалы, батарея мен қақпақтың арасындағы қағаз бен поролонның бір бөлігін қосу).
- 7h) Жарысқа арналған аймақта қатысушылар үшін аймақ болу керек.

- 7h1) Ұйымдастырушылардың тобы жарысуға шақырған қатысушыны қатысушылар үшін белгіленген аймақта осы раундта оның барлық әрекеттері аяқталғанға дейін қалуға міндеттеуі мүмкін.

## 9-бап: Ережелер

- 9a) WCA "twistypuzzles" ретінде танымал механикалық басқатырғыштар бойынша жарыстар өткізеді.
- 9b) WCA ережелері ресми басқатырғыштар мен форматтары:
  - 9b1) 3x3x3 текше, 2x2x4 текше, 4x4x4, 5x4x5 текше, Clock, бір қолымен 3x3x3 текшесін құрастыру, Megaminx, Pyraminx, Skewb және Square-1.
    - \* 9b1a) Бұл ережеге арналған формат "5-тен орташа WCA" болып табылады.
    - \* 9b1b) Катофф форматы бар раундта БІРІНШІ БӨЛІМ үшін "2 - ден ең жақсы", ал екінші бөлім үшін - "5-тен орташа WCA" болып табылады.
  - 9b2) 6x6x6 текше және 7x7x7 текше.
    - \* 9b2a) Бұл ережеге арналған формат "3-тен орташа" болып табылады.
    - \* 9b2b) Катофф форматы бар раундта БІРІНШІ БӨЛІМ үшін "1 - ден ең жақсы", ал екінші бөлім үшін - "3-тен орташа" болып табылады.
  - 9b3) 3x3x3 текше соқыр құрастыру, 4x4x4 текше соқыр құрастыру және 5x5x5 текше соқыр құрастыру
    - \* 9b3a) Осы ережелерге арналған форматтар: "ең жақсы 3".
    - \* 9b3b) Осы ережелер үшін WCA "3-тен Ең үздік" форматындағы раундтардың нәтижелеріне негізделген "3-тен орташа" рейтингі мен рекордтарын ескереді.
  - 9b4) Қозғалыс саны 3x3x3 жинау
    - \* 9b4a) Бұл ереже үшін пішім: "x ішіндегі ең жақсы" (X 1 немесе 2 тең) немесе "3 ішіндегі орташа".
    - \* 9b4b) Осы пән үшін катоффы бар раунд форматтары: БІРІНШІ БӨЛІМ - "1-ден ең жақсы", екінші бөлім - "2-ден ең жақсы"; БІРІНШІ БӨЛІМ - "Best of X" (X 1 немесе 2 - ге тең), екінші бөлім - "3-тен орташа".
  - 9b5) Мультиблайнд (3x3x3 бірнеше текше соқырлау құрастыру).
    - \* 9b5a) Бұл ереже үшін пішім - "x ішіндегі ең жақсы" (X 1, 2 немесе 3-ке тең).
    - \* 9b5b) Бірінші бөлім үшін катофф форматы бар раундта "x ішіндегі үздік" (x 1 немесе 2 тең), ал екінші бөлім үшін - "Y ішіндегі үздік" (Y 2 немесе 3, Сондай-ақ Y > X тең) болып табылады.
- 9f) Раунд нәтижелері келесідей өлшенеді:
  - 9f1) Барлық нәтижелер 10 минуттан аз, мультиблайнд нәтижелерінен басқа, өлшенеді және ең жақын жүз секундқа дейін төмен дөңгелектенеді (жүзден кейінгі сандар алынып тасталады). Барлық орташа және орташа WCA 10 минуттан аз жақын жүз секундқа дейін дөңгелектенеді.
  - 9f2) Барлық нәтижелер, орташа және орташа WCA 10 минуттан артық, сондай-ақ мультиблайндтың барлық нәтижелері өлшенеді және жақын арадағы секундқа дейін дөңгелектенеді (мысалы, x.49 x, x.50 X+1 болады).
  - 9f4) Әрекет нәтижесі DNF (Did Not Finish - аяқталмаған) ретінде жазылады.
  - 9f5) Әрекет нәтижесі DNS (Did Not Start-басталмаған) ретінде жазылады, егер қатысушы әрекет жасауға құқылы болса, бірақ оны жасамайды.
  - 9f6) "Үздік x" форматындағы раунд үшін қатысушыға X әрекет ұсынылады. Осы әрекеттерден ең жақсы нәтиже қатысушының раундта алған орнын анықтайды.
  - 9f7) "X үздік" форматымен раундтар үшін DNF немесе DNS ең нашар нәтиже болып табылады.
  - 9f8) "5-тен орташа WCA" форматындағы раунд үшін қатысушыға 5 әрекет ұсынылады. Осы 5 әрекеттен ең жақсы және ең нашар әрекеттер алынып тасталынады және қалған 3 әрекеттен орташа арифметикалық әрекет қатысушының раундта алған орнын анықтайды.
  - 9f9) "5-тен орташа WCA" форматындағы раундтар үшін DNF немесе DNS бір нәтижесі раундтағы қатысушының ең нашар нәтижесі болып саналады. Егер Қатысушының раундта бір DNF және/немесе DNS нәтижесінен артық болса, оның орташа WCA нәтижесі осы DNF раундында.
  - 9f10) "3-тен орташасы" форматты раунд үшін қатысушыларға 3 әрекет ұсынылады. 3 талпыныстың орташа арифметикалық мәні қатысушының раундта алған орнын анықтайды.
  - 9f11) "3-тен орташа" форматты раундтар үшін, егер қатысушының кемінде бір DNF немесе DNS нәтижесі болса, осы DNF раундында оның орташа нәтижесі.
  - 9f12) "X ішіндегі ең үздік" форматты раунд үшін алынған орын қатысушының ең жақсы нәтижесі негізінде анықталады. Нәтижелерді салыстыру кезінде мыналарды басшылыққа алады:
    - \* 9f12a) Уақыт өлшенген нәтижелер үшін "жақсы" аз уақытты білдіреді.
    - \* 9f12b) 3x3x3 қозғалыс санына құрастыру үшін "жақсы" қысқа шешімді білдіреді.

- \* 9f12c) Мультиблайнд үшін жұмыс істейтін орындар жиналған кубтардың саны мен жиналмаған кубтардың саны әр түрлі бойынша анықталады, бұл ретте "жақсы" үлкен айырмашылықты білдіреді. Егер айырмашылық 0-ден аз болса немесе тек 1 текше жинаса, онда әрекет аяқталмаған деп саналады (DNF). Егер бірнеше қатысушылардың бірдей айырмашылығы болса, Бос орындар жиынтық уақыт бойынша анықталады, бұл ретте "жақсы" аз уақытты білдіреді. Егер бірнеше қатысушылардың бірдей айырмасы және бірдей уақыты болса, жұмыс орындары қатысушылар жинамаған кубтардың саны бойынша анықталады, бұл ретте "жақсы" олардың аз санын білдіреді.
- 9f13) "3-тен орташасы" және "5-тен орташасы WCA-тің орташасы" форматтары бар раундтар үшін жұмыс істейтін орындар орташа/орта WCA қатысушыларды реттеу жолымен анықталады, бұл ретте "жақсы" аз нәтижені білдіреді.
- 9f14) "3-тен орташа" және "5-тен орташа WCA" форматтары бар раундтар үшін, егер екі немесе одан көп қатысушының бірдей орташа/орташа WCA болса, Бос орындар қатысушының жақсы әрекеті бойынша анықталады, бұл ретте "жақсы" аз нәтижені білдіреді.
- 9f15) Раундта бірдей нәтиже алған қатысушылар бірдей орындарға ие болады.
- 9g) Катоффпен раунды екі әрекет бөлігінен тұрады, бірінші бөлімде "x үздік" форматы, сондай-ақ екінші бөлімге өтуге арналған лимит бар (мысалы, екінші бөлімге өту лимиті 2 минутқа тең "2 үздік"). Егер қатысушы бірінші бөлімде осы лимиттен ең жақсы нәтиже көрсеткен әрекеттердің бірін жинаса, онда олар қалған әрекеттерді жинау құқығына ие болады. Бірінші бөліктегі нәтижелер раунд нәтижелерін есепке алады.
- 9i) WCA ресми жарыстарының нәтижелері WCA нәтижелерінде көрсетілуі керек.
  - 9i1) WCA өңірлік рекордтардың мынадай түрлерін ескеріңіз: ұлттық рекордтар, континенттік рекордтар және әлемдік рекордтар.
  - 9i2) Раундтардың барлық нәтижелері соңғы күнтізбелік күн болады. Егер өңірлік рекорд бір күнтізбелік күнде бірнеше рет ұрса, тек осы нәтижелердің ең үздік өңірлік рекорд ұрған деп саналады.
  - 9i3) Егер пән үшін WCA ережелері өзгерсе, қолда бар өңірлік рекордтар WCA жаңа ережелері кезінде ұрғанша сақталады.
- 9j) Ереже бойынша жарыс үшін ең көп дегенде бір рет өткізілуі керек.
- 9k) Кез келген адам WCA басшылығымен келісілген жекелеген жағдайлардан басқа, жарыстың кез келген ереже бойынша қатыса алады.
- 9l) Әрбір раунды осы ережеге келесі раунды бастағанға дейін аяқталуы тиіс.
- 9m) Ереже бойынша ең көп төрт раундтан тұруы мүмкін.
  - 9m1) 99 немесе одан аз қатысушылар саны бар раундтардың келесі екі раунды болуы мүмкін.
  - 9m2) 15 немесе одан аз қатысушылар саны бар раундтардың келесі бір раунды болуы мүмкін.
  - 9m3) Қатысушылар саны 7 немесе одан кем раундтарда келесі раундтарға ие бола алмайды.
- 9o) Ереже бойынша раундтарының санын есептеу кезінде катоффпен раундтар бір раунд үшін есептеледі.
- 9p) Егер ереже бойынша бірнеше раунд өткізілсе, онда:
  - 9p1) Қатысушылардың кем дегенде 25% - ы пәннің келесі раундын алдында қалдырылуы тиіс.
  - 9p2) Келесі раундта бірінші раундта анықталғаннан кем емес орын алған қатысушылар (яғни ең үздік x қатысушылар) немесе онда белгілі бір лимиттен жақсы нәтиже көрсеткен қатысушылар (яғни x-тен аз нәтиже көрсеткен қатысушылар) өтуі тиіс.
    - \* 9p2a) Әрбір раунд үшін келесі раундтан өту шарттары тиісті раунды бастағанға дейін жариялануы тиіс және раунды бастағаннан кейін оларды өзгертуге болмайды. Барлық өзгерістер WCA делегатының қалауы бойынша жүзеге асырылуы тиіс, ол осы өзгерістердің адалдығы мәселесін мұқият қарау керек.
  - 9p3) Егер келесі раундта өткен қатысушы оған қатыспайтын болса, ол жауап алмаған ең үздік қатысушыларға ауыстырылуы мүмкін.
- 9s) Әрбір ереже бойынша раунды уақыт бойынша лимит белгіленуі керек ([a1a ережесін](#) қараңыз).

## 10-бап: Жиналған күйі

- 10b) Таймер тоқтағаннан кейін басқатырғыштың жай-күйі ғана қаралады.
- 10c) Басқатырғыш әрекет соңында кез келген бағдар болуы мүмкін.
- 10d) Барлық элементтер өз орындарында толығымен орналаса отырып, басқатырғышқа физикалық түрде бекітілуі тиіс. Ерекшелік: [5b5 ережесін](#) қараңыз.
- 10e) Басқатырғыштар, егер барлық қырлардағы барлық түстер жиналса, ал қырлары келесі шектерде бұрылса, жиналған болып саналады:
  - 10e1) Егер екі көрші бөліктер (мысалы, текше екі параллель көрші қабат) [10f жағдайында](#) сипатталған рұқсат етілген шектерден тыс бір-біріне қатысты бұрылса, онда оларды бұру үшін 1 қосымша қадам қажет деп саналады ([12-бапта](#)) "сыртқы блоктардың айналу метрикасын" қараңыз).



- 10e2) Егер толық жинау үшін бір де бір жол қажет болмаса, онда бас сынғыш айышпұлсыз жиналады.
- 10e3) Егер толық жинау үшін 1 қадам қажет болса, онда басқатырғыш +2 секундпен жиналған.
- 10e4) Егер толық құрастыру үшін 2 және одан да көп жүріс талап етілсе, онда басқатырғыш құрастырылмаған (DNF) болып есептеледі.
- 10f) Басқатырғыштар үшін бұрылыстардың рұқсат етілген шектері:
  - 10f1) NxNxN текшелері үшін: 45 градустан артық емес.
  - 10f2) Megaminx: 36 градустан артық емес.
  - 10f3) Pyraminx және Skewb: 60 градустан артық емес.
  - 10f4) Square-1: жоғарғы және төменгі қырлары үшін 45 градустан артық емес (U/D), сол және оң бөліктері арасында 90 градустан артық емес (/).
- 10h) Осы бапта сипатталмаған басқатырғыштар үшін жиналған жай-күй олардың жалпы қабылданған жинау мақсатында анықталады.
  - 10h1) Clock-та жиналған күйі барлық 18 циферблаттың 12 сағатқа көрсетілуімен анықталады.

## 11-бап: Оқиғалар

- 11a) Оқиғалар қамтиды:
  - 11a1) Қатысушылардың немесе ресми тұлғалардың пәндер рәсімдерін дұрыс орындамауы.
  - 11a2) Кедергілердің пайда болуы (мысалы, электрді өшіру, сигнал беруді қосу).
  - 11a3) Ақаулы жабдық.
- 11b) Оқиға болған жағдайда WCA делегаты әділ шешім шығарады.
- 11d) Егер WCA ережелері аяғына дейін анық болмаса немесе оқиға туралы ережелерде ештеңе айтылмаса, онда WCA делегаты спорттық рухқа негізделген адал шешім қабылдауы керек (сондай-ақ [11e3 ережесін](#) қараңыз)
- 11e) Оқиға болған кезде WCA делегаты қатысушыға оқиға болған адамның орнына қосымша әрекет беруге құқылы. Қосымша әрекет алу үшін қатысушы бұл туралы даудан кейін және өзінің әрекеті аяқталғанға дейін WCA төрешісі мен Делегатына ауызша немесе жазбаша хабарлауы тиіс. Мұндай өтініш қатысушының қосымша әрекет алуына кепілдік бермейді.
  - 11e1) Егер қатысушыға қосымша әрекет берсе, онда басқа скрамблды қолдана отырып, оған басқатырғышты араластырады. Бұл скрамбл WCA араласуға арналған ресми бағдарламаның қолданыстағы ресми нұсқасы арқылы жасалуы керек ([4f-ti](#) қараңыз).
  - 11e2) Егер қатысушы қосымша әрекет алса, оны оған әкелген әрекеттен кейін бірден орындау керек. Қосымша әрекет нәтижесі бастапқы әрекет нәтижесін алмастырады.
  - 11e3) Егер қандай да бір оқиға түсініксіз болса, қосымша әрекет жасау керек пе, жоқ па, қатысушыға кез келген жағдайға қосымша әрекет берілуі мүмкін. Егер бұл жағдайда қосымша әрекет беру қажет болса (мысалы, WCA басшылығының шешімі бойынша), ол бастапқы нәтижені ауыстырады.
- 11f) WCA делегатының рұқсатымен оқыс оқиғалар бойынша шешімдерді фото және бейне талдау негізінде қабылдауға болады.
- 11g) WCA делегаты оқиға болған жағдайда жүгінуге болатын WCA ережелері мен толықтыруларға (мысалы, баспа немесе сандық түрде немесе Интернет арқылы) қол жеткізудің бар екендігіне көз жеткізуі тиіс.

## 12-бап: Айналдыру тілі

- 12a) NxNxN текшелері үшін айналдыру тілі:
  - 12a1) (Сыртқы қабаттар) қозғалысы:
    - \* 12a1a) Сағат тілі бойынша 90 градусқа: F (алдыңғы жағы), B (артқы жағы), R (оң жағы), L (сол жағы), U (жоғарғы жағы), D (төменгі жағы).
    - \* 12a1b) 90 градус сағат тіліне қарсы: F', B', R', L', U', D'.
    - \* 12a1c) 180 градусқа: F2, B2, R2, L2, U2, D2.
  - 12a2) Бірнеше сыртқы қабаттар бірге (сыртқы қыр + көрші ішкі). Төменде анықталған әрбір жүріс үшін N барлық айналмалы қабаттардың санына тең болады,  $n - 1 < n < N$  шегінде болуы тиіс (мұнда n - басқатырғыштағы қабаттар саны). N санын азайтуға болады, бұл жағдайда  $n = 2$ . Бірге бірнеше сыртқы қабаттардың қозғалысы:
    - \* 12a2a) 90-градустық сағат тілі: nFw, nBw, nRw, nLw, nUw, nDw.
    - \* 12a2b) 90 градустық сағат тіліне қарсы: nFw', nBw', nRw', nLw', nUw', nDw'.
    - \* 12a2c) 180 градусқа: nFw2, nBw2, nRw2, nLw2, nUw2, nDw2.
  - 12a4) Басқатырғыштың тұтас бұрылуы:

- \* 12a4a) 90 градусқа сағат тілі бойынша:  $x$  (R немесе L' сияқты бағытта),  $y$  (U немесе D' сияқты бағытта),  $z$  (F немесе B' сияқты бағытта).
- \* 12a4b) 90 градусқа сағат тіліне қарсы:  $x'$  (R' немесе L сияқты бағытта),  $y'$  (U' немесе D сияқты бағытта),  $z'$  (F' немесе B сияқты бағытта).
- \* 12a4c) 180 градусқа:  $x2, y2, z2$
- 12a5) Сыртқы блоктардың айналу метрикасы (Outer Block Turn Metris, OB TM) келесідей анықталады:
  - \* 12a5a) Қырдың немесе бірнеше сыртқы қабаттардың әрбір қозғалысы бірге 1 жүріс үшін есептеледі.
  - \* 12a5b) Әрбір басқатырғыштың бұрылуы 0 жүріс үшін саналады.
- 12a6) Құрастыруды орындау кезінде қозғалыс метрикасы (Execution Run Metric, ETM) былайша анықталады: қырдың, бірнеше сыртқы қабаттардың әрбір қозғалысы немесе басқатырғыштың бұрылуы тұтас 1 Жүріс үшін есептеледі.
- 12c) Square-1 үшін айналу тілі:
  - 12c1) Square - 1 орта қабаттың сол жақ бөлігі шағын болатындай ұстау керек.
  - 12c2)  $(x, y)$  дегеніміз: жоғарғы қабатты сағат тілі бойынша  $30 \cdot x$  градусқа бұру, төменгі қабатты сағат тілі бойынша  $30 \cdot y$  градусқа бұру.  $x$  және  $y$ -тен 6-ға дейінгі бүтін сандар болуы тиіс және олар 0-ге тең болмауы тиіс.
  - 12c3)  $"/$  дегеніміз: 180-градусқа басқатырғыштың оң жартысын бұру.
  - 12c4) Square-1 үшін Метрика:  $(x, y)$  бір жүріске саналады,  $"/$  бір жүріске саналады.
- 12d) Megaminx үшін айналу тілі (тек араластыру үшін):
  - 12d1) Тараптардың бұрылуы:
    - \* 12d1a) Сағат тілі бойынша 72 градусқа: U (жоғарғы жағы).
    - \* 12d1b) Сағат тіліне қарсы 72 градус: U' (жоғарғы жағы).
  - 12d2) Барлық басқа қозғалыстар басқатырғыштың сол жағында үш элементті тіркеп, жасалуы керек:
    - \* 12d2c) Сол жағында үш элемент бар қабаттан басқа, барлық басқатырғыштар сағат тілі бойынша 144 градусқа бұрылады: R++ (басқатырғыштың оң жағы бұрылады), D++ (басқатырғыштың төменгі бөлігі бұрылады).
    - \* 12d2d) Сағат тіліне қарсы 144 градусқа бұрылу сол жақта үш элемент бар қабаттан басқа барлық басқатырғыштар: R - (басқатырғыштың оң жағы бұрылады), D - (басқатырғыштың төменгі бөлігі бұрылады).
- 12e) Pyraminx үшін айналдыру тілі:
  - 12e1) Басқатырғышты төменгі жағы көлденең, ал алдыңғы жағы ұстап тұрған басқатырғышқа тікелей көрінетіндей етіп бағыттау керек.
  - 12e2) 120-градусқа сағат тілі бойынша: U (жоғарғы 2 қабат), L (сол 2 қабат), R (оң 2 қабат), B (артқы 2 қабат), u (жоғарғы бұрыш), l (сол бұрыш), r (оң бұрыш), b (артқы бұрыш).
  - 12e3) Сағат тіліне қарсы 120 градусқа: U' (жоғарғы 2 қабат), L' (сол 2 қабат), R' (оң 2 қабат), B' (артқы 2 қабат), u' (жоғарғы бұрыш), l' (сол бұрыш), r' (оң бұрыш), b' (артқы бұрыш).
- 12g) Clock үшін айналдыру тілі:
  - 12g1) Басқатырғышты 12 сағат жоғарғы, алдыңғы жағы болуы мүмкін.
  - 12g2) Кнопкаларды көтеру: UR (жоғарғы оң жақ), DR (төменгі оң жақ), DL (төменгі сол жақ), UL (жоғарғы сол жақ), U (екі жоғарғы), R (екі оң жақ), D (екі төменгі), L (екі сол жақ), ALL (барлық).
  - 12g3) Дөңгелекті кез келген көтерілген түйменің жанына бұру, содан кейін барлық түймелерді түсіру:  $x+$  (сағат тілі бойынша  $x$  сағат),  $x-$  (сағат тіліне қарсы  $x$  сағат).
  - 12g4) Басқатырғышты 12 сағат бұрынғысынша жоғары болатындай етіп бұрып, барлық түймелерді төмен түсіріңіз:  $y2$ .
- 12h) Skewb арналған айналдыру тілі:
  - 12h1) Басқатырғышты үш жағы толығымен көру, жоғарғы жағы жоғары болатындай етіп бағыттау керек.
  - 12h2) Сағат тілі бойынша 120 градус: R (төменгі оң жақтан көрінетін шыңның айналасындағы қабат), U (жоғарыдан көрінетін шыңның айналасындағы қабат), L (төменгі сол жақтан көрінетін шыңның айналасындағы қабат), B (ең алыс орналасқан қабат артындағы шыңдар, көзге көрінбейтін).
  - 12h3) сағат тіліне қарсы 120 градус: R' (төменгі оң жақтан көрінетін шыңның айналасындағы қабат), U' (жоғарыдан көрінетін шыңның айналасындағы қабат), L' (төменгі сол жақтан көрінетін шыңның айналасындағы қабат), B' (артқы жағынан ең алыс шыңның айналасындағы қабат).

## А-бап: Жылдам құрастыру

- А1) Жылдам құрастырудағы әрекеттер келесі рәсім бойынша өтуі керек:
  - А1а) Ұйымдастырушылардың тобына жинақтауға арналған уақыт бойынша лимиттердің мынадай түрлерінің дәл біреуін орнату керек: әрбір әрекет үшін лимит немесе жиынтық лимит. Лимит әрбір раунд үшін белгіленуі керек.
    - \* А1а1) Әдепкі бойынша әрбір жинақ үшін лимит 10 минутқа тең, бірақ ұйымдастырушылар тобы оны көбірек немесе аз жасай алады. Бұл жағдайда лимит раундта барлық әрекеттер үшін бірдей болуы керек.
    - \* А1а2) 3x3x3-тен басқа барлық пәндер үшін қозғалыс санына және мульти-блайндқа жиынтық лимиттер белгіленуі мүмкін. Уақыт бойынша жиынтық лимит бір раундтағы барлық әрекеттерге (мысалы, 3 жинақтауға 20 минут) немесе бірнеше пән раундтарының комбинациясындағы барлық әрекеттерге қолданылуы тиіс. Бұл жағдайда, осы әрекеттегі уақыт бойынша лимит сомалық лимит есебіне келе жатқан барлық әрекеттердің сомалық уақыты минус сомалық лимитіне тең (А1а5 ережесін қараңыз). Егер раундта жиынтық лимит қолданылса, онда ол тек біреуі ғана болуы мүмкін.
    - \* А1а3) Барлық раундтарға уақыт лимиті жарысқа дейін жариялануы керек. Раунд басталғаннан кейін лимиттерді өзгертуге болмайды. Өзгерістер WCA делегатының рұқсатымен ғана жасалуы мүмкін, ол осы өзгерістің адалдығын мұқият қарауға керек.
    - \* А1а4) Қатысушы уақыт бойынша лимит аяқталғанға дейін жинақтауды аяқтауы керек. Егер таймерде қатысушының уақыты уақыт лимитінен асып кетсе, төреші дереу әрекет тоқтатып, DNF қояды. Ерекшелік: мультиблайнд (Н1b1 ережесін қараңыз).
    - \* А1а5) Осы әрекет үшін уақыт бойынша лимитті есепке алатын уақыт айыпшұлдарды қолданғаннан кейінгі нәтиже (егер нәтиже DNF болмаса) немесе жинау кезінде өткен уақыт (егер нәтиже DNF болмаса) болып табылады.
  - А1b) Егер уақыт лимиті 10 минуттан артық болса, уақытты өлшеу үшін секундомер қолданылуы керек.
    - \* А1b1) Барлық пәндер үшін секундомермен бірге стакмат қолданылуы тиіс. Ерекшелік: қатысушы 10 минуттан асатын преинспекциясыз пәндер үшін стакмат пен мат пайдаланбауға болады.
    - \* А1b2) Егер стакматпен уақыт болса, нәтиже ретінде пайдаланылады. Әйтпесе нәтиже ретінде секундомерден уақыт алынады.
  - А1с) Қатысушы пәннің талаптарын қанағаттандыруы тиіс (мысалы, басқатырғышты қалай шешу керектігін білуі тиіс). Қатысушы, егер оның DNF нәтижесі немесе әдейі нашар болады деп күтілсе, қатыспауы тиіс. Жаза: әрекет ету (DNF) немесе пәннен шеттетілу (2j ережесін қараңыз), WCA делегатының шешімі бойынша.
- А2) Басқатырғышты араластыру:
  - А2а) Қатысушыны жарысқа шақырған кезде, ол жиналған күйде скрамблермен басқатыруды тапсырады және жиналуға шақырғанға дейін қатысушылар үшін аймақта күтеді.
  - А2b) Скрамблер 4-баптың ережелеріне сәйкес басқатырғышты араластырады.
    - \* А2b1) Square-1 пәнінде ұйымдастырушылардың тобы әрекет басталғанға дейін қабаттардың айналуын болдырмау үшін жұқа нысанды (мысалы, қағаз жолақтарын) пайдалануды енгізе алады. Егер мұндай объектілер пайдаланылса, бұл туралы раунд басталғанға дейін жариялануы керек.
  - А2с) Скрамблер басқатырғышты араластыра бастағаннан кейін қатысушы оны инспекциялау басталғанға дейін көрмеу керек.
    - \* А2с1) Скрамблер қатысушы да, көрермендер де оның ешқандай бөлігін көрмеуі үшін басқатырғышты қақпақпен жабады. Бұл қақпақ әрекет басталғанша басқатырғышты жабады.
  - А2d) Төреші скрамблерлерден басқатырғышты алған кезде, ол оны мұқият араласқанын анықтау үшін жүгіріп шығады. Күмән болған жағдайда төреші басқатырғышты егжей-тегжейлі тексеретін скрамблерге жүгінеді.
    - \* А2d1) Скрамблер немесе уәкілетті төреші араласылған басқатырғышты тексеріп, қатысушының карточкасына қолын (немесе инициалдарын) қойып, скрамблдің дұрыс қолданылғанын және бейнемен сәйкес келетінін растауы тиіс (4g ережесін қараңыз). Ерекшелік: 6x6x6, 7x7x7 және Мегаминкс текшелері үшін скрамблер басқатырғыштың жеткілікті араласқанын растай отырып, қолын (немесе инициалдарын) қоя алады.
  - А2е) Төреші басқатырғышты матқа еркін бағдармен қояды және оның қақпақпен толық жабылғанын тексереді.
    - \* А2е1) Қатысушыға оның басқатырғышы болатын бағдарға тапсырыс беруге рұқсат етілмейді және судья өзінің біліміне немесе басқатырғыштың жай-күйі туралы болжамға негізделе отырып, мат басқатырғышты қоятын бағдарға әсер етуге болмайды.
- А3) Преинспекция:
  - А3а) Қатысушы әр әрекеттің басында басқатырғышты көре алады.

- \* A3a1) Қатысушының басқатырғышты қарап, құрастыруды бастау үшін 15 секундтан артық емес.
- A3b) Төреші таймерді, қажет болған жағдайда оны және лақтыруды қоса алғанда дайындайды. Сондай-ақ төреші инспекцияны өлшеу үшін секундомер дайындайды.
  - \* A3b1) Төреші қатысушы әрекет жасауға дайын деп ойлаған кезде, ол: "дайын ба?" Осыдан кейін қатысушының әрекетін бастау үшін бір минут бар, әйтпесе ол төрешінің шешімі бойынша өз әрекетін (DNS) жоғалтады.
  - \* A3b2) Қатысушы өзінің дайындығын растай отырып, әрекет жасай бастайды, одан кейін төреші басқатырғышты ашады және преинспекцияны өлшей бастайды.
- A3c) Преинспекция кезінде қатысушы басқатырғышты ала алады.
  - \* A3c1) Қатысушы инспекция кезінде басқатырғышты қозғалуға болмайды. Айыппұл: талпынысты шеттету (DNF).
  - \* A3c2) Егер басқатырғыштың бөліктері сенім білдірмесе, қатысушы 10f бабында сипатталған шектерде жүргізілетін жағдайда, оларды түзете алады.
  - \* A3c3) Қатысушы жинау алдында таймерді ысырып тастай алады.
  - \* A3c4) Егер Squage-1-де басқатырғыштың ішінде жұқа нысан пайдаланылса ([A2b1 ережесін](#) қараңыз), онда қатысушы бұл нысанды инспекциялау кезінде алып тастай алады.
- A3d) Преинспекцияның соңында қатысушы кез келген бағдарда мат басқатырғышты қояды. Егер қатысушы маттан тыс басқатырғышты қойса, онда айыппұл: +2 секунд.
  - \* A3d2) 8 секунд өткенде төреші: "8 секунд" дейді.
  - \* A3d3) 12 секунд өткенде төреші: "12 секунд" дейді.
- A4) Бастапқы құрастыру:
  - A4b) Қатысушы стакматқа қол қояды. Оның саусақтары сенсорларға дейін тартылуы тиіс, ал алақандары таймердің жағында, қатысушыға жақындағанда төмен қарай бағытталуы тиіс. Айыппұл: +2 секунд.
    - \* A4b1) Қатысушы жинау басталған кезде басқатырғышқа дейін ұстауға болмайды. Айыппұл: +2 секунд.
  - A4d) Егер стакмат пайдаланылса, онда қатысушы жасыл шам жанғанша қолдарын стоматта ұстау керек. Қатысушы таймерден қолды жинап, құрастыруды бастайды.
    - \* A4d1) Қатысушы инспекция басталғаннан кейін 15 секунд ішінде құрастыруды бастауға тиіс. Айыппұл: +2 секунд.
    - \* A4d2) Қатысушы инспекция басталғаннан кейін 17 секунд ішінде құрастыруды бастауға керек. Айыппұл: талпынысты шеттету (DNF).
    - \* A4d3) Егер құрастыруды өлшеу үшін секундомер пайдаланылса, онда төреші құрастыруды бастағаннан кейін оны іске қосуға тиіс.
  - A4e) Жиналған барлық айыппұлдар жинақталады.
- A5) Жинау кезінде:
  - A5a) Преинспекциялау және жинау кезінде қатысушы WCA төрешісі немесе Делегатынан басқа біреумен сөйлесуге болмайды. Айыппұл: талпынысты шеттету (DNF)
  - A5b) Преинспекциялау және жинау кезінде қатысушыға үстел бетінен басқа біреудің көмегін пайдалануға немесе бөгде заттарды пайдалануға болмайды (сондай-ақ [2i ережесін](#) қараңыз). Айыппұл: талпынысты шеттету (DNF).
  - A5c) Жинау кезінде қатысушы ыңғайлы болу үшін үстелдің бетінде басқатырғышты ұстай алады ([7f1d ережесін](#) қараңыз).
- A6) Жинақтың аяқталуы:
  - A6a) Қатысушы құрастыруды аяқтамас бұрын басқатырғышты береді, содан кейін таймерді тоқтатып, құрастыруды аяқтайды. Егер секундомер пайдаланылса, онда төреші оны қатысушы басқатырғышты босатқан соң тоқтатады.
    - \* A6a1) Егер нәтижені өлшеу үшін секундомер ғана пайдаланылса, қатысушы басқатырғышты жіберіп, құрастыруды тоқтатады және төрешіге құрастыруды тоқтатқанын түсінеді. Осыдан кейін төреші бірден секундомерді тоқтатады.
    - \* A6a2) Егер нәтижені өлшеу үшін тек секундомер ғана пайдаланылса, онда қатысушы әдепкі бойынша төрешіге бос қолды үстел бетіне алақанмен төмен қойып, құрастыруды тоқтатқанын түсінеді. Қатысушы мен төреші құрастырудың тоқтауын білдіретін басқа да белгілерді пайдалануға уағдаласуы мүмкін.
  - A6b) Қатысушы стакматты дұрыс тоқтату үшін жауапты.
    - \* A6b1) Егер таймер 0.06 секундтан аз уақытты көрсетіп, қатысушы басқатырғышты жинағанға дейін тоқтаса, онда әрекет қосымша болып ауыстырылады. Егер WCA делегаты қатысушы таймерді қасақана тоқтатқан деп есептесе, қатысушы қосымша әрекет ету құқығын жоғалтады.

- \* A6b2) Егер таймер 0.06 секунд немесе одан да көп уақытты көрсете отырып, қатысушы басқатырғышты жинағанға дейін тоқтаса, онда әрекет (DNF) шеттетіледі. Ерекшелік: егер қатысушы таймердің ақаулы екенін дәлелдесе, ол WCA делегатының шешімі бойынша қосымша әрекет жасай алады.
- A6c) Қатысушы құрастыруды тоқтату алдында басқатырғышты толық босатуы тиіс. Айыппұл: талпынысты шеттету (DNF). Ерекшелік: егер қатысушы таймер тоқтағаннан кейін және басқатырғышты босатқанға дейін жүрісті жасамаса, төрешінің шешімі бойынша айыппұл +2 секундқа ауыстырылады.
- A6d) Қатысушы таймерді екі қолмен ұстап, алақанын тура және төмен ұстауы тиіс. Айыппұл: +2 секунд.
- A6e) Қатысушы басқатырғышты босатқан соң, судья оны толық көрмегенше, оған басқатырғышты итеруге болмайды. Айыппұл: талпынысты шеттету (DNF). Ерекшелік: егер қатысушы жүріс жасамаса, төрешінің шешімі бойынша айыппұл +2 секундқа ауыстырылады.
- A6f) Төреші нәтижені карточкаға жазғанша қатысушы таймерді тастамауы тиіс. Айыппұл: судьяның шешімі бойынша талпынысты шеттету (DNF).
  - \* A6f1) Егер сайыскер таймерді нәтиже толығымен жазылмас бұрын қалпына келтірсе, судья нәтижені жадтан немесе фото немесе бейне жазбалар арқылы жазбауы керек, оның орнына бұл әрекеттен шеттетілуі керек (DNF).
- A6g) Төреші басқатырғыштың жиналғанын анықтайды. Бұл ретте ол айыппұл тағайындау керектігін анықтағанға дейін басқатырғышқа тимеуге тиіс. Ерекшелік: Clock-та төреші әдетте екі жағын тексеру үшін басқатырғышты көтеру керек.
- A6h) Дау туындаған жағдайда, бұл дау шешілгенше, қадамдар жасауға және қырларын теңестіруге болмайды.
- A6i) Құрастыруды аяқтау үшін айыппұлдар жинақталады.
- A7) Нәтижелерді жазу:
  - A7a) Төреші қатысушыға жинау нәтижесін айтады.
    - \* A7a1) Егер төреші басқатырғыш жиналды деп есептесе, ол: "Жарайды" дейді.
    - \* A7a2) Егер судья айып тағатын болса, ол: "айыппұл" дейді.
    - \* A7a3) Егер DNF нәтижесі болса, төреші: "DNF"дейді.
  - A7b) Төреші нәтижені қатысушының карточкасына енгізеді және нәтиженің жанына өз қолын (немесе инициалдарын) қояды, осылайша нәтиженің дұрыс, толық, дұрыс пішімделген және жақсы оқылатын екенін растайды.
    - \* A7b1) Айыппұл тағайындалған жағдайда судья таймерге барлық айыппұлдармен бірге уақыт жазады. "X + T + Y = F" жазуының форматы, мұнда X-құрастыруды бастағаны үшін айыппұл сомасы, T-таймердегі уақыт, Y-құрастыруды аяқтағаны үшін айыппұл сомасы, F-соңғы нәтиже (мысалы, 2 + 17.65 + 2 = 21.65). Егер X және / немесе Y 0 тең болса, онда оларды жазуға болмайды (мысалы, 17.65 + 2 = 19.65).
  - A7c) Қатысушы жазылған нәтижені тексеріп, нәтиженің дұрыс, толық, дұрыс пішімделген және жақсы оқылатын екенін қабылдай отырып, карточкаға қол қою керек. Осыдан кейін әрекет аяқталады.
    - \* A7c1) Егер қатысушы немесе төреші нәтижені қабылдаудан бас тартса және қол қойылса, WCA делегаты дауды шешуі тиіс.
    - \* A7c2) Егер қатысушы оны бастағанға дейін әрекетке қол қойса (немесе өзге тәсілмен белгілесе), ол осы әрекетті және оның DNS нәтижесін жоғалтады.
    - \* A7c3) Егер қатысушы оны бастағаннан кейін, бірақ төреші нәтижені жазуды аяқтағанға дейін әрекетке қол қойса (немесе өзге тәсілмен белгілесе), әрекет аяқталмаған болып саналады (DNF).
    - \* A7c4) Қатысушы төрешіге өзінің қолын қойғанға дейін қол қоюға тиіс емес. Тексеру үшін жауапкершілік, төреші мен қатысушы нәтижеге қол қойған-қол қойған жоқ па, қатысушыға жүктеледі. Егер төреші карточканы компьютерге нәтижелерін енгізетін адамға бергеннен кейін бір немесе екі қол жетпесе (A7f ережесін қараңыз), онда бұл әрекет аяқталмаған деп есептеледі (DNF).
  - A7f) Қатысушы раундтың барлық әрекетін аяқтаған кезде, төреші карточканы компьютерге нәтижелерін енгізетін адамға жатқызады.
  - A7g) WCA делегатының шешімі бойынша, егер жаңа қатысушы өзінің тәжірибесіздігінен айыппұл алса (немесе онымен өзге оқиға орын алса), онда оның әрекеті қосымша айыпқа ауыстырылуы мүмкін.

## Б-бап: Соқыр жинау

- B1) Рәсім A бабында (жылдам құрастыру) сияқты. Төменде A бабына сәйкес ережелерді алмастыратын қосымша ережелер сипатталған.
  - B1a) Алдын ала инспекция жоқ.
  - B1b) Қатысушы өз таңғышын өзі әкеледі.
- B2) Әрекеттің басталуы:

- B2a) Төреші таймерді A3b жағдайы сияқты лақтырады, содан кейін қатысушыға дайын екенін және қатысушының әрекет жасауын күтетінін (мысалы, қатысушы алдында оны жабатын затпен басқатырғышты қойып, "Мен дайынмын" деп немесе үлкен саусақты жоғары көтеріп) білуге мүмкіндік береді. Осыдан кейін қатысушының әрекетін бастау үшін бір минут бар, әйтпесе ол судьяның шешімі бойынша өз әрекетін (DNS) жоғалтады.
- B2b) Қатысушы стакматқа қол қояды. Оның саусақтары сенсорларға дейін тартылуы тиіс, ал алақандары таймердің жағында, қатысушыға жақындағанда төмен қарай бағытталуы тиіс. Айыппұл: +2 секунд.
- B2c) Әрекет басталғанға дейін қатысушы басқатырғышты ұстай алмайды. Айыппұл: +2 секунд.
- B2d) Қатысушы қолдарын таймерден алып, оны илеп, әрекет ете бастайды. (Осы сәтте жинау да басталады).
  - \* B2d1) Таймер іске қосылғаннан кейін қатысушы басқатырғышты жабатын затты алып тастайды.
- B2e) Секундомерді стакматтың таймерімен бірге пайдаланған кезде, төреші оны қатысушы құрастыруды бастағаннан кейін бірден іске қосады.
- B2f) Егер нәтижені өлшеу үшін тек секундомер пайдаланылса, онда қатысушы қолдарын үстелге қояды (стакматтың таймеріне емес). Қатысушы өзінің дайындығын растағаннан кейін, ол қақпақты көтере бастайды. Қатысушы құрастыруды бастағаннан кейін төреші секундомерді іске қосу керек.
- B3) Есте сақтау кезеңі:
  - B3a) Қатысушы есте сақтау кезінде басқатырғышты ала алады.
  - B3b) Қатысушы ешқандай физикалық белгілер жасай алмайды. Айыппұл: талпынысты шеттету (DNF).
  - B3c) Қатысушы есте сақтау кезінде қадам жасай алмайды. Айыппұл: талпынысты шеттету (DNF).
- B4) Құрастыру кезеңі:
  - B4a) Қатысушы жинау алдында таңғышты киеді.
  - B4b) Қатысушы таңғышты толық бергенге дейін қадам жасамау керек. Айыппұл: талпынысты шеттету (DNF).
  - B4c) Төреші жинау кезінде қатысушының беті мен басқатырғыштың арасында қандай да бір ашық емес объект бар екеніне көз жеткізуі тиіс.
    - \* B4c1) Қатысушы таңғышты, тіпті ашық емес объект болмаса да, оның басқатырғышты көре алмайтындай етіп кию керек.
    - \* B4c2) Әдепкі бойынша, төрешіні, мысалы, қатысушы мен басқатырғыштың арасындағы қағаз немесе картон парағын қатысушы таңғышты кигенше ұстап тұру керек.
    - \* B4c3) Қатысушы мен төрешінің келісімі бойынша қатысушы қандай да бір тиісті объектіден (мысалы, попирт немесе үстел астында) басқатырғышты жинай алады.
  - B4d) Қатысушы жинаудың кез келген сәтінде басқатырғышқа қарауға тыйым салынады. Айыппұл: талпынысты шеттету (DNF).
  - B4e) Егер қатысушы әлі де бір жүрісті жасамаса, ол таңғышты алып, есте сақтау кезеңіне қайта орала алады.
- B5) Жинақтың аяқталуы:
  - B5a) Стакматты пайдаланған кезде қатысушы басқатырғышты босатып, таймерді тоқтатып, құрастыруды аяқтайды.
  - B5b) Секундомерді пайдалану кезінде қатысушы құрастыруды аяқтайды, үстелдің бетіне басқатырғышты қойып, судьяға құрастыруды аяқтағанын білсін. Осы сәтте судья секундомерді тоқтатады.
  - B5c) Егер қатысушы басқатырғышқа қарсы болмаса, ол алдымен Маска алып, содан кейін таймерді тоқтата алады. Осыдан кейін ол әрекет тоқтатқанға дейін басқатырғышқа шабуыл жасай алмайды. Тұрту үшін айыппұл: талпынысты шеттету (DNF).

## С-бап: Бір қолмен жинау

- C1) Рәсім A бабында (жылдам құрастыру) сияқты. Төменде A бабына сәйкес ережелерді алмастыратын қосымша ережелер сипатталған.
  - C1b) Жинау кезінде қатысушы тек бір қолмен тек қана текше арқылы дауыс бере алады. Айыппұл: талпынысты шеттету (DNF).
    - \* C1b2) Егер басқатырғыштың зақымдануы орын алса және қатысушы оны жөндеуді шешсе, ол оны тек бір қолмен (бірақ ол жинаған міндетті түрде) жою керек. Айыппұл: талпынысты шеттету (DNF).
    - \* C1b3) Егер басқатырғыштың зақымдануы орын алса және оның элементтері қатысушының ерік-жігерінен басқа, қысқа уақытқа сынса, онда төрешінің шешімі бойынша бұл жанасқаны үшін есептелмейді.
    - \* C1b4) Жинау кезінде қатысушы ыңғайлы болу үшін үстелдің бетінде басқатырғышты ұстай алады (7f1d ережесін қараңыз).
  - C1c) Жинау кезінде қатысушы басқатырғышты бір қолмен тиген кезде, ол оны басқа қолмен тие алмайды. Айыппұл: талпынысты шеттету (DNF).

## Е-бап: Қозғалыс саны бойынша жинау

- E2) Қозғалыс санына жинау рәсімі:
  - E2a) Төреші барлық қатысушыларға скрамблдар мен қағаздарды таратады. Содан кейін төреші секундомерді іске қосып, "Старт" дейді.
    - \* E2a1) Әрекет басталмас бұрын қатысушы әрекет жасауға арналған қағазға ештеңе жаза алмайды. Ерекшелік: қатысушы әрекетті анықтау үшін ақпаратты жаза алады (E2c1 ережесін қараңыз). Егер ол скрамблды қамтитын қағазға әрекет басталғанға дейін осы ақпаратты жазса, онда ол скрамбл жоқ жағында ғана жазылуы тиіс. Әрекетті анықтау үшін ақпараттан басқа бір нәрсені жазу үшін жаза: талпынысты шеттету (DNF).
  - E2b) Барлық қатысушыларға шешім шығаруға және жазуға 60 минут беріледі.
    - \* E2b1) Төрешіні 55 минуттан кейін "5 минут қалды" деп жариялау керек. Судья басталғаннан кейін 60 минуттан соң "Стоп" деп айту керек.
  - E2c) 60 минуттан кейін әрбір қатысушы төрешіге бір парақты тапсыру керек, онда шешім мен әрекеттерді анықтау үшін ақпарат жазылады.
    - \* E2c1) Әрекетті сәйкестендіру үшін ақпарат: қатысушының аты, оның WCA ID немесе тіркеу ID (кем дегенде бір нәрсе болуы тиіс). Қосымша жарыстың атауы, раунд нөмірі және/немесе әрекеттер енгізілуі мүмкін. Аты жоқ шешім тапсырылған жағдайда жаза, WCA ID немесе ID тіркеу: талпынысты шеттету (DNF).
    - \* E2c2) Шешім әрбір жүріс ретімен жазылған бір ретпен жүру түрінде ұсынылу керек. Шешім үшін жаза: талпынысты шеттету (DNF).
    - \* E2c3) Қатысушы шешімнің бір бөлігі болып табылмайтын шешімі бар парақтағы барлық жүрістерді нақты сызып тастауы тиіс.
    - \* E2c4) Қатысушының шешімінде тек 12a ережесінде сипатталған кодтар ғана болуы тиіс және ережелердің аталған тармағында белгіленбеген символдар немесе символдар комбинациялары болмауы тиіс. Жаза: талпынысты шеттету (DNF).
    - \* E2c5) Қатысушының шешімі дұрыс деп саналады, егер скрамблдың жүрісін ретімен қолданғаннан кейін және жиналған текшеге шешім қайтадан жиналған текше шығады. Дұрыс емес шешім үшін жаза: талпынысты шеттету (DNF).
  - E2d) Қатысушының нәтижесі сыртқы блоктардың айналу метрикасында есептелетін жүріс санымен анықталады (12a5 ережесін қараңыз).
    - \* E2d1) Шешім құрастыруды орындау кезінде қозғалыстардың метрикасында есептелген 80 жүрістен аспауы тиіс (басқатырғыштың тұтас бұрылуын қоса алғанда) (12a6 жағдайын қараңыз). Жаза: талпынысты шеттету (DNF).
  - E2e) Қатысушының шешімі скрамблдан немесе оның кез келген бөлігінен шығарылмауы тиіс. Айыппұл: делегаттың шешімі бойынша талпынысты шеттету (DNF).
    - \* E2e1) WCA делегаты қатысушыны скрамблды пайдаланбай, оның шешіміндегі әрбір қадамды түсіндіруді сұрай алады. Егер қатысушы түсініспеушілік түсінік бере алмаса, әрекет (DNF) шеттетіледі.
- E3) Әрекет кезінде қатысушы төменде келтірілген элементтерді ғана пайдалана алады. Бөтен заттарды пайдаланғаны үшін айыппұл: талпынысты шеттету (DNF).
  - E3a) Қағаз (төреші береді) және қаламдар/қарындаштар немесе ұқсас керек-жарақтар (төреші береді немесе қатысушы әкеледі).
  - E3b) 3-бапта сипатталған 3x3x3 текшелері (үш, өздерінен артық емес).
  - E3c) Жапсырмалар (өзінікі).
  - E3d) Егер WCA делегаты оларды пайдалануға рұқсат етсе, қалған уақытты бақылау үшін сағат немесе секундомер (өзінікі).
  - E3e) WCA делегатының қалауы бойынша қатысушыға әділетсіз артықшылық бермейтін басқа да электрондық емес құралдар (2i1 ережесін қараңыз).
- E4) WCA делегаты шешімді (мысалы, қатысушы карточкасының фотосуреті немесе құрастыру реті) жариялауға шешім қабылдай алады.

## Ғ-бап: Clock жинау

- F1) Рәсім A бабында (жылдам құрастыру) сияқты. Төменде A бабына сәйкес ережелерді алмастыратын қосымша ережелер сипатталған.
- F2) Төреші араластырылған басқатырғышты тік қалыпта матқа қояды.

- F2a) Ұйымдастырушылардың тобы бастағанға дейін құлау үшін басқатырғыштарды пайдалана алады. Егер тұғырықтар қолданылса, бұл туралы раунд басталғанға дейін жариялану керек.
  - \* F2a1) Төреші қатысушы одан басқатырғышты алып тастағаннан кейін бірден маттан тұғырықты алып тастауы тиіс.
- F3) Преинспекциядан кейін қатысушы басқатырғышты тік жағдайда қояды. Айыппұл: талпынысты шеттету (DNF).
  - F3a) Қатысушыға жинақтау басталғанға дейін кнопкалардың орналасуын өзгертуге тыйым салынады. Айыппұл: талпынысты шеттету (DNF).

## **H-бап: Мультиблайнд (бірнеше текше жинау)**

- H1) Рәсім В бабында (соқыр жинау) сияқты. Төменде В бабында тиісті ережелерді алмастыратын қосымша ережелер сипатталған.
  - H1a) Әрекеттен бұрын қатысушы ұйымдастырушылардың тобына ол соқыр (кем дегенді екі) жинауға тырысатынын хабарлау керек.
    - \* H1a1) Қатысушы шектердің санын хабарлағаннан кейін, оған бұл санды өзгертуге тыйым салынады.
    - \* H1a2) Қатысушы қалған қатысушылар шектердің санын ұйымдастырушыларға хабарламайынша, олардың мәлімдеген санын жарияламауды сұрай алады. Барлық қатысушылар қанша текше жинауға тырысатынын мәлімдегеннен кейін, бұл ақпарат ашық болады (мысалы, қатысушы әрекет басталғанға дейін басқа қатысушылардың санын сұрай алады).
    - \* H1a3) Әрекет басталғанға дейін араластырылған басқатырғыштарды үстелге еркін бағдармен қою керек, бұл ретте олар толық жабық екеніне көз жеткізу керек. Басқатырғыштарды квадратқа мүмкіндігінше жақын пішінде орналастыру керек (мысалы, 8 басқатырғыштарды 2 қатарға 3 басқатырғыштан және 2 басқатырғыштан 1 қатарға орналастыру керек).
  - H1b) Егер қатысушы 6 шектен кем жинамақ болса, онда оның уақыт лимиті 10 минутқа тең, әйтпесе оған бір сағат беріледі.
    - \* H1b1) Қатысушы кез келген уақытта әрекет аяқталғанын түсінуі мүмкін. Уақыт лимиті аяқталған кезде төреші әрекетті өзі тоқтатады және нәтижені жазады; бұл ретте әрекет ету уақыты лимитке тең деп қабылданады.
  - H1d) Барлық текшелер үшін айыппұл жиналады.



## WCA қосымша

Нұсқасы: 1 қаңтар 2020 ж

[\[wca-regulations-translations:9efdf33\]](#)

### Ескертулер

#### WCA Ережелері

WCA басқару принциптері [WCA ережелерін](#) толықтырады. WCA туралы қосымша ақпарат алу үшін Қағидалармен танысыңыз.

#### Нөмірлеу

Басты қағидалар тиісті ережелерге сәйкес нөмірленген. Бірнеше басшылық принциптер бір ережеге сәйкес болуы мүмкін, ал кейбір басшылық принциптер енді жоқ ережелерге сәйкес келеді.

#### Белгілер

Ақпараттылық үшін әрбір басшылық келесі белгілердің бірін пайдалана отырып жіктеледі. Назар аударыңыз, бұл маңыздылықты сипаттама ретінде емес, метадеректер ретінде қарастыру керек.

- [ҚОСЫМША] Ережеге қосымша ақпарат қосу.
- [НАҚТЫЛАУ] Ережелерді түсіндіруге қатысты кез келген ықтимал мәселелерді шешу үшін нақтылайтын ақпарат.
- [ТҮСІНІКТЕМЕ] Түсіндірме нормативтік актілердің мақсатын түсіндіретін ақпарат.
- [ҰСЫНЫС] Ұсыныс, бұл қатаң міндетті емес, бірақ бұл мүмкін болса, жасалуы тиіс.
- [ЕСКЕРТУ] Басқа ережелерде / басшылық принциптерде қарастырылуы мүмкін, бірақ өзектілігірасталуға лайық ескерту ақпараты.
- [МЫСАЛ] Мысал: ережелерді қалай қолдануға болады.

### Мазмұны

#### 1-бап: Ресми тұлғалар

- 1c+) [\[НАҚТЫЛАУ\]](#) Егер жарысқа бірнеше делегат тағайындалса, онда "WCA делегаты" термині олардың кез келгеніне қолданылады. Сондай-ақ, бұл термин WCA делегатының міндеттерін орындау үшін WCA делегаты тағайындаған (ол өз кезегінде осы жарыстарға тағайындалған) адамдарға қолданылады.
- 1c++) [\[НАҚТЫЛАУ\]](#) WCA делегаттары жарыстарға қатыса алады, бірақ бұл ретте осы жарыстар үшін WCA делегаттары тағайындаған ретінде көрсетілмейді. "Wca делегаты" термині, егер олар делегаттың рөлін орындаушы ретінде анық көрсетілген делегаттарға тиісті міндеттерді тағайындамаса, оларға қолданылмайды ([1c+Ережелеріне Қосымша](#) қараңыз).
- 1h+) [\[ҰСЫНЫС\]](#) Бірдей топтарға қатысушылар бірдей скрамбл бойынша, ал әр түрлі топтарға қатысушылар әр түрлі бойынша жиналуы ұсынылады.
- 1h++) [\[ҰСЫНЫС\]](#) Барлық пәндер бойынша финалдарға қатысушылар, сондай-ақ 3x3x3 жүріс санына құрастырудың барлық раундтарына қатысушылар бірдей скрамбл бойынша жиналуы ұсынылады (яғни бір топтағы барлық қатысушылар).
- 1h1+) [\[НАҚТЫЛАУ\]](#) Скрамблерлер/төрешілер жарысты өткізу үшін маңызды болған жағдайда ғана өз тобында араластыру / қадағалау керек.
- 1h1++) [\[НАҚТЫЛАУ\]](#) 3x3x3 құрастыруда судьялар өз әрекеттері аяқталғанға дейін өз тобының қатысушыларын соттай алады.

#### 2-Бап: Қатысушылар

- 2c+) [\[ҚОСЫМША\]](#) бірінші рет қатысатын адамдар, өз атын пайдалана отырып, тіркелу керек. Олар WCA делегатының қалауы бойынша ақталған болса, өз никін пайдалана алады.
- 2c1+) [\[ҚОСЫМША\]](#) тіркеуден сәтті өту шарттары жарыс сайтында анық көрсетілуі тиіс.
- 2c1++) [\[МЫСАЛ\]](#) ұйымдастырушылар командасы белгілі бір күнге дейін электрондық пошта арқылы тіркелуді растауды, қатысу жарнасын төлеуді немесе өткен жарыстар үшін айыпшұл төлеуді талап ете алады. Ұйымдастырушылардың командасы қойылатын талаптардың адалдығы мәселесін мұқият қарауы тиіс.

- 2c2+) **[НАКТЫЛАУ]** WCA профилі-бұл қатысушымен байланысты, оның дербес деректерін (аты, азаматтығы, жынысы, туған күні), сондай-ақ ресми WCA-жарыстардағы оның барлық нәтижелерін қамтитын ақпарат жиынтығы.
- 2d+) **[ҚОСЫМША]** қатысушылардың толықтыруын, туған күнін және байланыс ақпаратын аса мұқият қорғау керек.
- 2d++) **[ҰСЫНЫС]** егер үшінші тұлға (мысалы, журналист) ұйымдастырушылардың командасын қандай да бір қатысушының(лардың) байланыс беруін сұраса, алдымен қатысушыдан(ларден) рұқсат сұраңыз.
- 2e+) **[НАКТЫЛАУ]** егер қатысушыда бірнеше азамат болса, онда өзінің алғашқы жарысында ол қай елдің атынан өкілдік еткісі келетінін таңдай алады.
- 2e++) **[ҚОСЫМША]** WCA делегаты, сондай-ақ қатысушының аты мен туған күнін тиісті құжаттардың көмегімен (мысалы, паспорт көмегімен) әрбір жаңа қатысушыда олардың бірінші жарыстарында растау керек.
- 2e3+) **[НАКТЫЛАУ]** азаматтығы жоқ қатысушылар ұлттық немесе континенттік рекордтарға ие бола алмайды, сондай-ақ тиісті рейтингтерде орын жоқ.
- 2i+) **[ҚОСЫМША]** қатысушылар қанша уақыт өткенін көру үшін секундомерді қолға ала алады (көзге таңғыш кигенше). Алайда, бұл ретте қатысушы оны іске қоспауы, тоқтатпауы, кідіртпеуі немесе оның басқа функционалын пайдаланбауы тиіс.
- 2i++) **[ҚОСЫМША]** ұйымдастырушылар командасы Т.Ғ. қатысушысына өткен уақытты көруге арналған және ресми секундомермен бірге іске қосылатын "бейресми секундомер" бере алады. Бұл жағдайда қатысушы ресми секундомерді ұстамауы тиіс.
- 2i+++)**[ЕСКЕРТУ]** Bluetooth бар басқатырғыштар электрондық құрылғылар болып саналады.
- 2i1b+) **[НАКТЫЛАУ]** мұнда сондай-ақ ажыратылған немесе сымы ажыратылған тиісті құрылғылар енгізілген.
- 2i1c+) **[НАКТЫЛАУ]** Электр қол жылытқыштары әрекет басталғанға дейін немесе одан кейін ғана пайдаланылуы мүмкін. Электр жылытқыштар кез келген уақытта пайдаланылуы мүмкін.
- 2i2a+) **[ҚОСЫМША]** қатысушы камера дисплейін көре алады.
- 2j2+) **[МЫСАЛ]** мысалы, егер қатысушы финалға келмесе және ол үшін дисквалификацияланса, оның нәтижелері алдыңғы раундтардан жарамды болып қалады.
- 2k6+) **[НАКТЫЛАУ]** делегаттар мұндай шешімді тек қатысушылар жарыстарға зиян келтірмеу үшін ғана қабылдай алады (мысалы, жарыстың уақытын/ресурстарын жұмсады). Егер олар өз қабілеттері бойынша жарысса, қатысушылар "жаман" нәтиже үшін шеттетілмеуге тиіс.
- 2s+) **[ЕСКЕРТУ]** осы арнайы шарттар туралы WCA делегаты өз есебінде ескертуі тиіс.

### 3-Бап: Басқатырғыштар

- 3a+) **[НАКТЫЛАУ]** қатысушылар WCA делегатының шешімі бойынша кез келген ақылға қонымды басқатырғыштарды пайдалана алады.
- 3a++) **[ҚОСЫМША]** әдепкі бойынша қатысушы бір раундтың барлық әрекеттерінде бірдей басқатырғышты пайдалану керек. Ол төрешінің немесе WCA делегатының шешімі бойынша әрекеттер арасында басқатырғышты өзгерте алады.
- 3a+++)**[НАКТЫЛАУ]** қатысушылар бір-біріне басқатырғыштарды беруге болады.
- 3a1+) **[НАКТЫЛАУ]** қатысушы, егер ол скрамблерлерге басқатырғышты тапсыра алмаса (мысалы, егер ол оны қазір пайдаланатын басқа қатысушыға берсе), оның қатыспауы әбден мүмкін.
- 3d1b+) **[НАКТЫЛАУ]** Шаблондар әр жағында болмауы мүмкін, бірақ егер қандай да бір жағында шаблон бар ең болмағанда бір түсті бөлік болса, онда осы жағында барлық түсті бөліктер бірдей шаблон болуы тиіс. Элементтердің басқа ұқсас элементтерден айтарлықтай ерекшеленетін ешқандай ерекшеліктері болмауы тиіс (мысалы, текстуралар немесе шаблонның тегіс емес болуы).
- 3h+) **[НАКТЫЛАУ]** басқатырғыштар ішінен зімпара қағазбен өңделуі немесе майлануы мүмкін, сондай-ақ тұрақтылықты жақсарту үшін модификациялар (мысалы, магниттер) рұқсат етіледі.
- 3h++) **[МЫСАЛ]** негізгі құрылымын жетілдіру мысалдары: жаңа қозғалыстар мүмкін,әдеттегі қозғалыстар мүмкін емес, көп элементтер немесе қырлары көрінеді, артқы жағында түстер көрінеді, қозғалыстар автоматты түрде орындалады, көп немесе басқа да жиналған жай-күй.
- 3h2++) **[НАКТЫЛАУ]** "түрлі-түсті пластиктен жасалған" басқатырғыштардың көпшілігінен елеулі айырмашылығы бар "түрлі-түсті пластиктен жасалған" басқатырғыштарды тек WCA делегатының шешімі бойынша пайдалануға болады.
- 3j+) **[ЕСКЕРТУ]** бұрын гравировка немесе рельефі бар элементтері бар басқатырғыштарды пайдалануға рұқсат етілген. Енді бұл тыйым салынады.
- 3j++) **[НАКТЫЛАУ]** Clock түймелер сол жағында басқа түймелерден өзгеше болуы мүмкін.
- 3j2+) **[НАКТЫЛАУ]** Clock – тың бір жағында тоғыз циферблаттар ұқсас элементтер болып табылады.
- 3k2+) **[ҚОСЫМША]** WCA делегаты, егер ол қатысушы жол берілмейтін басқатырғышты қасақана пайдалануға тырысқанына сенімді болса, аталған болымсыз ерекшелікті қолданбауға рұқсат етіледі

- 3k2b+) [НАҚТЫЛАУ] егер мульти-блайнд әрекет кезінде жол берілмейтін басқатырғыштар табылған және әрекеттен шеттетілмеген болса, онда бұл басқатырғыштарды ауыстыруға немесе әрекеттен алып тастауға болмайды және олар жинақталмаған ретінде есептелуге тиіс.
- 3k2b++) [МЫСАЛ] қатысушы 10 басқатырғышты жинауға тырысады және олардың 8 жинайды. Егер жиналған басқатырғыштардың 2-і жарамсыз деп табылса, онда ол WCA делегатының қарауына 10 (DNF емес) ішінен 6 басқатырғыштар жиналған деп санауға болады.
- 3l+) [ҚОСЫМША] логотиптерде көрінетін артықшылықтарды ұсынбайтын ақылға қонымды сурет болуы мүмкін (мысалы, ашулану үшін пайдалануға болатын кодталған ақпарат) және одан кейін түрлі-түсті бөлікті айқын ажыратуға болады. Стандартты емес логотиптерді тек WCA делегатының рұқсатымен пайдалануға болады.
- 3l++) [НАҚТЫЛАУ] бұрын қарамай құрастыру үшін логотипі бар басқатырғыштар пайдалануға рұқсат болды. Мұндай басқатырғыштар көбірек пайдалануға болмайды.
- 3l1+) [НАҚТЫЛАУ] NXNXN басқатырғыштарында нақтылау, орталық элемент бір түсті бөлігі бар кез келген элемент болып саналады. Мысалы, 5x5x5 текше әр жағында 9 Орталық элементтер бар.

#### 4-бап: басқатырғыштарды араластыру

- 4b1+) [ЕСКЕРТУ] WCA Делегатына скрамблдарды ағымдағы сүзіп, қайта өңдеуге тыйым салынады. Мысалы, WCA Делегатына жарысқа арналған скрамблдарды қайта құруға болмайды.
- 4b2+) [НАҚТЫЛАУ] жалпы жағдайда барлық ресми скрамблдарды жарыс барысында құпияда сақтау және жарыс аяқталғаннан кейін жариялау керек (1c3a ережесін қараңыз). Кейбір жағдайларда (мысалы, әлемдік рекорд) ұйымдастырушылардың командасы кезең аяқталғаннан кейін көп ұзамай жеке скрамблдарды орналастыра алады.
- 4b2++) [ҚОСЫМША] ұйымдастырушылардың командасы скрамблдерлер, скрамблдар және жартылай/толық араластырылған басқатырғыштар қатысушылардан көзбен бөлек болуын қамтамасыз ету керек (A2c ережесін қараңыз). Мысалы, скрамблдерлер қабырғаға отырғызылуы мүмкін немесе үстелге қатысушылар араласатын басқатырғыштарды көре алмайтындай етіп жеткілікті жоғары қалқа (мысалы, картоннан) қойылуы мүмкін.
- 4b4+) [НАҚТЫЛАУ] Аталған 2 сағат ішінде басталған барлық әрекеттер стандартты процедураны орындайды (яғни, скрамблды бірінші қолданғаннан кейін 2 сағат өткен болса, олар үзілмейді).
- 4d+) [НАҚТЫЛАУ] Кейбір басқатырғыштарда стандартты түсті, тек ақ түстің орнына қара. Бұл жағдайда қара түс қараңғы болып саналады және оны ең жеңіл деп қарастыруға болмайды.
- 4d++) [ҚОСЫМША] Егер ешкім бағдарлаудың кездейсоқ жағдайына әсер етпесе, оны скрамблдерден жинау орнына дейін басқатырғыштың бағытын өзгертуге рұқсат етіледі (A2e1 жағдайын қараңыз).
- 4f+) [ҰСЫНЫС] WCA делегаты Қосымша әрекеттер үшін қосалқы скрамблдарды қоса алғанда, барлық жарыс үшін жеткілікті скрамблдарды генерациялау керек.
- 4f++) [ЕСКЕРТУ] Егер Делегат WSIA жарыс кезінде жаңа скрамблдарды генерацияласа, ол оларды сақтауға тиіс (1c3a ережесін қараңыз).

#### 5-бап: басқатырғыштардың зақымдануы

- 5b+) [ҚОСЫМША] Қатысушыларға алдыңғы ақаулардың нәтижесін түзету қажет болған жағдайлардан басқа (5b3b жағдайын және 5b3c жағдайын қараңыз) басқатырғыштардың ақауларын әдейі тудыруға рұқсат етілмейді. Әдейі туындаған басқатырғыштар ақауларының мысалдары: орталықтың қақпағын алу, бұрыштық элементті бұру, жапсырмаларды желімдеу.
- 5b5+) [МЫСАЛ] Басқатырғыш жиналған деп есептелетін шыққан элементтердің мысалдары: 3x3x3 ортасындағы бір қақпақ; үлкен текшелердегі бір орталық; үлкен текшелердегі ішкі элемент; жалпы бір түсті жағынан көп емес элементтердің кез келген комбинациясы.
- 5b5++) [МЫСАЛ] Басқатырғыш құрастырылмаған (DNF) болып есептелетін шыққан элементтердің мысалдары: 3x3x3 орталықтарындағы екі қақпақтар; үлкен кубтердегі екі орталық; 3x3x3 қабырғалар; 4x4x4 қабырғалар; жиынтығында екі немесе одан да көп түсті жағы бар элементтердің кез келген комбинациясы.
- 5b5+++ ) [МЫСАЛ] Физикалық бекітілген, бірақ толығымен өз орнында емес элементтің мысалы, ал басқатырғыштар жиналған деп саналады: орталығы 5x5x5, өз орнында бұралған.
- 5b5++++) [МЫСАЛ] Толық өз орнында емес элементтің мысалы, ал голомолвка құрастырылмаған (DNF) деп есептеледі: 3x3x3-те аздап шығарылған қабырғасы.
- 5c+) [ЕСКЕРТУ] Егер Қатысушының басқатырғыштары зақымданса, ол оған қосымша әрекет жасауға құқық бермейді.

#### 6-бап: марапаттау және сыйлықтар

- 6a+) [ҚОСЫМША] Қатысушыларды бұл туралы жарияланғанға сәйкес марапаттауға болады.
- 6b+) [ҰСЫНЫС] Марапаттар мен жүлделерді алу үшін қатысушылар марапаттау рәсіміне қатысуы керек.
- 6b1+) [ҰСЫНЫС] Марапаттау рәсімін жарыс өткізілетін жерде соңғы тәртіп аяқталғаннан кейін бір сағат ішінде өткізу керек.
- 6c+) [ҰСЫНЫС] Жеңімпаздар мен жүлдегерлер жарыстарда кез келген БАҚ-пен сөйлесуге дайын болу керек.

- 6d+) [ҰСЫНЫС] Ұйымдастырушылар командасында WCA бас ұйымдастырушысы мен делегаты қол қойған барлық жеңімпаздар мен жүлдегерлер үшін сертификаттар болуы ұсынылады.

## 7-бап: Қоршаған ортаның орналасуы

- 7d+) [ҚОСЫМША] Жарыс үшін аймақтағы температура Цельсий бойынша 21-ден 25 градусқа дейін болуы ұсынылады.
- 7f1a+) [НАҚТЫЛАУ] Толық өлшемді мат кем дегенде 30 см (сол жағынан оң жағына дейін) 25 см (алдыңғы жағынан артқы жағына дейін) өлшемдері болуы тиіс.
- 7h2+) [ҚОСЫМША] Қатысушылар үшін аймақтан сахнадағы қатысушылардың басқатырғыштарын көруге мүмкіндік болмауы ұсынылады.

## 9-Бап: Пәндер

- 9b+) [ҚОСЫМША] Бірнеше раунд өткізілетін пәндер үшін, бірінші кезеңнен кейін "5-тен орташа WCA" немесе "3-тен орташа" форматын қолданған дұрыс.
- 9b++) [ҚОСЫМША] 9b ережесінде көрсетілген пәндерден басқа басқа да пәндерді өткізуге болады, бірақ олар ресми емес болады және олардың нәтижелері жарыстың ресми нәтижелеріне кірмейді.
- 9b3b+) [НАҚТЫЛАУ] "3-тен орташа" статистикасы "3-тен ең жақсы" форматтағы раундта қатысушының орнына әсер етпейді (бұл орын ең жақсы нәтижемен анықталады). WCA оны жарыстан тыс есепке алады.
- 9f1+) [МЫСАЛ] Егер таймер 12.678 көрсетілсе, 12.67 әрекет нәтижесі (барлық сандар жүз секундтан кейін жойылады). Судья қатысушының карточкасына барлық сандарды жаза алады (сондай-ақ айыппұл қосылған кезде оларды жаза алады), егер нәтижелерін компьютерге енгізетін адам одан кейін артық санды алып тастаса.
- 9f4+) [ТҮСІНІКТЕМЕ] Әрекет үшін DNF нәтижесі қойылады, егер қатысушы өзінің дайындығын растап әрекет жасай бастаса (a3b2 ережесін қараңыз) және бұл әрекет ажыратылған болса.
- 9f5+) [НАҚТЫЛАУ] Әрекет үшін DNS нәтижесі қойылады, егер қатысушы осы әрекетті жасауға құқылы болса, бірақ оны бастамаса (a3b2 ережесін қараңыз). Егер қатысушы әрекетке лайық болмаса (мысалы, катгоффпен раунд лимитіне қойылмаса), онда бұл әрекет үшін оған ешқандай нәтиже қойылмайды.
- 9p2+) [НАҚТЫЛАУ] Мұнда нәтижеде қатысушының орнын тиісті раундта анықтайтын жалғыз әрекет немесе орташа уақыт бар.
- 9q+) [ҰСЫНЫС] Пәндерге және раундтарға кемінде 2 қатысушы қатысуы ұсынылады.

## 10-бап: Басқатырғыштың жиналған күйі

- 10e1+) [НАҚТЫЛАУ] Square-1 үшін, ол өз пішінін өзгертуі мүмкін болғандықтан, 10f4 жағдайында анықталған кемшіліктер үшін метрика 12c4 жағдайында анықталған араластыру үшін бағдарламада пайдаланылатын нотация үшін метриктен ерекшеленеді.
- 10f+) [ТҮСІНІКТЕМЕ] Бұрылыстардың рұқсат етілген шектері жиналған жағдайды (айыппұлсыз) күйден жиналған күйден бір жолға бөлу үшін таңдалған.
- 10f4+) [НАҚТЫЛАУ] Жинақтаудан кейін жеткізілмеген кезде жүрістерді есептеу кезінде x және y бөлек есептеледі. Мысалы: (5, 1) бір кемшілік деп саналады, (5,5) екі кемшілік деп саналады.
- 10h1+) [ҚОСЫМША] Clock 'a' жиналған күйіне түймелердің шатасқан немесе бөлек қақпақтары әсер етпейді.

## 11-Бап: Инциденттер

- 11e+) [НАҚТЫЛАУ] Өтініш қатысушының қосымша әрекет алуына кепілдік бермегендіктен, ол таймерді тоқтатпауы және оған ыңғайлы болған кезде әрекетті жалғастыруы мүмкін.
- 11e++) [ҰСЫНЫС] WCA делегаты қосымша әрекет жасау себебін жазып алған жөн (мысалы, қатысушы карточкасының артқы жағында).
- 11e1+) [ЕСКЕРТУ] Қосымша әрекетте басқатырғышты өзгермеген скрамблмен, араластыруға арналған ресми бағдарламамен араласуы керек (4f, 4f + Ережелеріне Қосымша қараңыз).
- 11e2+) [ҚОСЫМША] Егер қосымша әрекет кезінде тағы бір қосымша әрекет беруге тура келсе, онда қатысушы қосымша әрекет жасауды жалғастырады, олардың біреуі қосымша әрекет талап ететін инциденттерсіз аяқталғанша. Бұл әрекет бастапқы әрекетті алмастырады.
- 11e2++) [МЫСАЛ] Мысалы, қатысушы 5 әдеттегі әрекет жасайды және екінші әрекет қосымша болуы тиіс. Қатысушы қосымша әрекеттерді қажет ететін инциденттерсіз олардың бірін жинағанға дейін жинауы керек және оның нәтижесі екінші әрекетті алмастырады. Егер одан әрі басқа әрекет қосымша болса, қатысушы сол сияқты әрекет етуі керек.

## 12-бап: Бұралы тілі

- 12a2+) **[НАКТЫЛАУ]** Мысалы, Rw және 2Rw-бұл 3x3x3 текшесіндегі бірдей кодтың рұқсат етілген жазбасы. 1gw, өз кезегінде, кез келген pxhxp текшелері үшін рұқсат етілетін жазба болмайды, 3Rw 2x2x2 және 3x3x3 текшелері үшін рұқсат етілетін жазба болмайды (бірақ 4x4x4 және одан да көп текшелері үшін рұқсат етілетін болады).

## А-бап: жылдам құрастыру

- A1a2+) **[ҚОСЫМША]** Егер уақыт бойынша лимит жиынтық, ал DNF қатысушысының нәтижесі болған жағдайда, судья құрастырудың бастапқы уақытын жақшада жазады, мысалы, "DNF (1:02.27)".
- A1a2++) **[МЫСАЛ]** Егер осы раундтағы жиынтық лимит 30 минутқа тең болса, ал алғашқы екі әрекеттегі қатысушының нәтижесі тиісінше 6:00 және DNF (10:00) тең болса, онда үшінші әрекеттегі уақыт лимиті 6: 00 және DNF (10: 00) тең болады. 30:00 - 6:00 - 10:00 = 14:00. Назар аудару керек, бұл тек соңғы нәтижесі үшінші әрекет болады есепке лимит. Осылайша, егер талпыныстың нәтижесі 13: 59 айыппұлсыз болса, онда ол осы лимитті қанағаттандыратын болады, өйткені финалдық нәтиже 13:59 құрайды (9f2 ережесін қараңыз). Егер әрекет нәтижесі болса 13:59 + 2 = 14:01, ол бұл лимитті қанағаттандырмайды.
- A1a2+++ ) **[ҚОСЫМША]** Егер әрекет нәтижесін анықтау мүмкін болмаса (мысалы, таймер тасталса), онда судья WCA Делегатына барып, онымен бірге әрекет кезінде қанша уақыт өткенін анықтау керек. Бұл уақыт өтеді лимит уақыт. Алайда, бұл уақытты осы әрекеттің нәтижесі ретінде жазуға болмайды.
- A1a3+) **[ЕСКЕРТУ]** Ұйымдастырушылардың командасы мен WCA делегаты уақыт бойынша лимиттер қатысушылардың стратегиясына әсер етуі мүмкін екендігін түсінуі тиіс (мысалы, қатысушы катотфпен раундтың екінші бөліміне өту ниетімен алғашқы екі жинаққа қатыса алады), сондықтан раунда кезінде лимиттердің өзгеруі кейбір қатысушыларды тиімсіз жағдайға қоя алады.
- A1a4+) **[ЕСКЕРТУ]** Егер қатысушы кездейсоқ уақыт бойынша лимиттен асып, басқатырғышты жинауға рұқсат етсе, онда мұндай әрекет әлі де дисквалификациялануы тиіс. Бұл туралы қатысушыға, судьяға және WCA Делегатына хабарлау керек (1g2 ережесін қараңыз). Судьялар әрдайым қатысушының ағымдағы әрекетте уақыт бойынша қандай лимит бар екенін білуі тиіс (жиынтық лимит жағдайында ол алдыңғы әрекеттерге байланысты болуы мүмкін).
- A2c1+) **[ЕСКЕРТУ]** Бұрын басқатырғыштар қатысушының карточкаларымен жиі жабылған, олар барлық жақтарын толық жабмаған. Енді карточкаларды осы мақсаттар үшін пайдалануға болмайды.
- A2d1+) **[ҚОСЫМША]** Егер скрамблға қол қойылмаған болса және ол әрекет басталғанға дейін табылған болса, басқатырғышты скрамблинг аймағына тексеруге қайтару керек.
- A2d1++) **[ҚОСЫМША]** Қол қойылмауына байланысты ғана әрекет дисквалификацияланбауы тиіс. WCA төрешісі мен делегаты қатысушыға талпынысты аяқтауға рұқсат беруі тиіс. Дегенмен, WCA делегаты қатысушыға, егер оның адалдық деген күдік бар болса, қосымша әрекет бере алады.
- A2d1+++ ) **[ЕСКЕРТУ]** WSI делегаты скрамблға қол қойылмаған бірнеше әрекетті жіберуі мүмкін болса да, ол тұрақты болуына жол бермеуі тиіс.
- A3c3+) **[НАКТЫЛАУ]** Егер төреші мұны кездейсоқ ұмытып қалса, қатысушы таймерді инспекцияға дейін немесе уақытында тастай алады. Алайда, судьяның міндеті-таймердің тасталғанына көз жеткізу (A3b ережесін қараңыз). Егер қатысушы жинақтауды кездейсоқ бастаса, ал оның төрешісі бұған дейін таймерді тастамаса (қатысушы преинспекциядан кейін таймерге қол қояды, біраз ақылға қонымды уақыт күтіп, таймердің қалыпты іске қосылатынын болжай отырып, жинай бастайды), онда WCA делегатының шешімі бойынша қосымша әрекетті ауыстыру керек.
- A3c3++) **[НАКТЫЛАУ]** Қатысушы преинспекция кезінде таймерді "тестілей алмайды" немесе "қайта жібере алмайды", себебі преинспекция қатысушы құрастыруды бастағанда аяқталады (A4d ережесін қараңыз). Егер қатысушы таймерді бірінші рет іске қосқаннан кейін тоқтатса, ол преинспекцияның басынан бастап 15 секунд ішінде оны жасаған болса да, құрастыруды тоқтату болып саналады (A6 ережесін қараңыз).
- A3c4+) **[НАКТЫЛАУ]** Егер жұқа объект пайдаланылса, онда судья оны қатысушы үшін алып тастамауы тиіс.
- A3c4++) **[НАКТЫЛАУ]** Егер қатысушы преинспекция кезінде оны жасамаса (мысалы, ұмытып қалса), жинау кезінде нысанды жоя алады.
- A5b+) **[НАКТЫЛАУ]** Инспекциялау немесе жинау кезінде қатысушы дененің кез келген бөлігіне басқатырғышқа тиюі мүмкін. Ерекшелік: бір қолмен 3x3x3 құрастыру(C1b ережесін қараңыз).
- A5b++) **[НАКТЫЛАУ]** Егер басқатырғыштар қатысушы бұйырды бөлшекті (қараңыз Ереже 5a) қатысушысы тиіс сұрай көмектесу оны көтеру, ал судьяға жөн көріңіз алдын алуға көмек көрсету жағынан. Егер біреу қатысушы үшін түскен бөлшекті таңдап алса, судья немесе қатысушы оны жинауға арналған үстелге бөлшекті қоюға және одан да көмектесуге сұрауға құқылы.
- A6b+) **[ТҮСІНІКТЕМЕ]** 0.06 секунд мәні Stackmat таймерлер ерекшеліктері мен олардың ықтимал ақаулықтары үшін таңдалған.
- A6e+) **[НАКТЫЛАУ]** Егер басқатырғыш таймер тоқтағаннан кейін қатысушының тізесіне құлап кетсе, онда қатысушы басқатырғышқа дейін жүгірді деп есептеледі.

- A7c+) **[ҚОСЫМША]** Егер қатысушы қол қойған, толық емес немесе нашар оқылатын нәтиже болса, онда ол ең нашар тәсілмен түсіндіріледі (мысалы, "1:05" 1:05.99, "25.X3 " егер x 1 немесе 7 санына ұқсас болса, 25.73 ретінде қарастырылады). Шыны дисплейі уақытты көрсетеді X:0Y.ss қалай X:Y.ss он секунд сандардың болмауы бірліктердің жоқтығына қарағанда үлкен ықтималдықпен түсіндіріледі (мысалы, "1:2.27" 1:02.27 деп қарастырылады). Әрекетке қол қойған Судья нәтижені анықтау үшін нәтижені компьютерге енгізетін адамның қалауы бойынша шақыртылуы мүмкін.
- A7c4+) **[ҚОСЫМША]** Егер тиісті төреші немесе қатысушы жарыстың соңына дейін WCA елегатының қарауына табылуы мүмкін болса, адамның қолы жоқ болса, нәтижені компьютерге енгіземіз.
- A7g+) **[МЫСАЛ]** Жаңа қатысушыға қосымша әрекет беруге болатын инциденттердің ысалдары: қатысушы таймерде жасыл шамды күтпеді; таймерді дұрыс іске қоспады немесе тоқтатты; түсінбеушілікке байланысты преинспекцияның рұқсат етілген уақытынан асып түсті, әрекетті қалай бастау керек; немесе басқа да процедуралық айышпұлдар.
- A7g++) **[НАҚТЫЛАУ]** Жаңа қатысушы үшін айышпұлды алып тастауға болмайды. Қосымша әрекетті толығымен ауыстыру керек.
- A7g+++)**[ҰСЫНЫС]** WCA делегатының бір жаңа қатысушыға бір қосымша әрекет беруі керек. Әр түрлі қосымша әрекеттер әр түрлі инциденттерге берілуі керек.

## В-бап: Қарамай құрастыру

- B1+) **[ЕСКЕРТУ]** Қатысушы текшені текстурасыз, белгісіз немесе бірдеңе пайдалануыңыз керек, осыған байланысты ұқсас элементтерді ажыратуға болады (**3k ережесін** қараңыз). Бұл соқыр жинау үшін ерекше назар аудару керек.
- B1b+) **[ҰСЫНЫС]** WCA делегатын жарысқа қолданар алдында таңғыштарды тексеру керек.
- B2d+) **[ҚОСЫМША]** Әдепкі бойынша, қатысушы, егер ол судьяның дайындық сигналынан кейін таймерді іске қосса, құрастыруды бастады деп саналады (**b2a ережесін** қараңыз). Егер қатысушы таймердің жұмыс қабілетін тексергісі келсе, ол осы кезең ішінде таймерді әрбір іске қосудың/тастаудың алдында судьядан (оның расталуын күте отырып) бұл туралы рұқсат сұрауы тиіс. Судьяның рұқсатынсыз таймерді іске қосу және жою үшін жаза: әрекетсіздік (DNF).

## С-бап: Бір қолмен құрастыру

- C1b+) **[НАҚТЫЛАУ]** Қатысушы инспекция кезінде басқатырғышты екі қолмен ұстай алады.
- C1b++) **[НАҚТЫЛАУ]** Қатысушы түрлі әрекеттерде бір қолмен басқатырғышты жинауға міндетті емес.

## Е-бап: жүріс санына құрастыру

- E2a1+) **[ҰСЫНЫС]** Егер судья тапсырылған шешімде әрекетті сәйкестендіру үшін ақпарат жоқ екенін байқаса, ол парақтың екі жағын да тексеруі керек.
- E2b+) **[НАҚТЫЛАУ]** Қатысушы уақыт бойынша лимит аяқталғанға дейін шешім қабылдай алады.
- E2b++) **[ҚОСЫМША]** Қатысушы WCA делегатының қарауына қарай қадамдар санына 3x3x3 құрастырудың басталған әрекетіне қосыла алады. Мұндай жағдайда, оларға арналған уақыт лимиті қалған уақытқа тең (мысалы, Олар басқа қатысушыларда 60 минут лимит өткен кезде аяқтауы тиіс). Ерекшелік: егер қатысушылардың біреуі өзінің әрекетін аяқтаса (**E2b+ ережелеріне** қосымшаны қараңыз) немесе қосылғысы келетін қатысушының скрамбль туралы ақпараты бар болу қаупі бар болса, қатысушы басталған әрекетке қосылуға рұқсат етілмейді.
- E2c+) **[НАҚТЫЛАУ]** Судья шешім жазу үшін стандартты парақты бере алатынымен, қатысушы өз шешімін басқа параққа жаза алады (бұл басқа парақты **e3a Ережесіне** сәйкес судья да беретіндігіне назар аудару керек).
- E2c1+) **[ТҮСІНІКТЕМЕ]** Қатысушының тіркеу нөмірі (тіркеу кезіндегі ID) - бұл жарысқа қатысушыға тағайындалған идентификатор (мысалы, нөмір). Кейбір жарыстарда бұл нәтижелерді енгізу және нәтижелер карточкаларын есепке алу үшін қолданылады.
- E2c1++) **[ҚОСЫМША]** Егер қатысушы өзі тапсырғысы келетін парақта (уақыт лимиті аяқталғанға дейін) әрекетті сәйкестендіру үшін ақпаратты жазуды ұмытып қалса, ол оны судьяға қоса алады. Мұндай жағдайда қатысушы бұл судьяға хабарлауы, содан кейін тікелей судьяның бақылауымен дереу қол қоюы тиіс. Қатысушы шешімді түпкілікті тапсырған кезде (мысалы, судьяға тапсыру және оған келесі қатысушыға өтуге рұқсат беру немесе үстелге шешім қою және жинау аймағынан кету), ол оған ешқандай ақпарат қосуға болмайды. Егер қатысушы судьяның рұқсатынсыз уақыт лимиті аяқталғаннан кейін бірдеңе жазса, әрекет шеттетілген (DNF) болып қалады.
- E2c1+++)**[ТҮСІНІКТЕМЕ]** Қатысушы шешімі бар парақта жарыс атауын, раундтың немесе топтың нөмірін жазу талап етілмейді, бірақ ол ұйымдастырушыларға шешімдері бар парақтарды есепке алуды оңай жүргізу үшін мұны жасай алады.
- E2c1++++)**[ҚОСЫМША]** Егер судья қол қойылмаған шешімді тапса (мысалы, тексеру кезінде), олар оған DNS емес, DFF қою мүмкіндігі болу үшін осы шешімді кім тапсырғанын анықтау керек. Мұндай сәтте қатысушыға әрекетке қол қоюға мүмкіндік берілмейтініне назар аудару керек, ал нәтиже DNF ретінде жазылуы керек.

- E2c2+) **[МЫСАЛ]** Бір қадамдық қадамды деп санауға болмайтын жазбалардың мысалдары: ірнеше тізбектер, олардың арасында айқын түрде шешім бөлінбеген; бір мәнді емес символдары бар шешім (мысалы, "B" және "R" - ке бір мезгілде ұқсас әріптермен); жүрістің жеке кезектілігін көрсететін бағыттапталары немесе жұлдызшалары бар шешім (мысалы, т. Ғ. қалған шешімнен бөлек жазылған "қаңқаға қою" немесе "алдын ала қадамдар", олар айналымның дұрыс тілін пайдалана отырып шешімге енгізілмеген "қаңқаға қою").); жолдар бойынша жазылмаған жүріс тізбегі; жүрістің анық реті ретінде түсіндірілуі мүмкін емес символдардың кез келген жиынтығы. Жоғарыда мысалдарға ерекшеліктер: шағын түзетулер (мысалы, жүрісті сызып тастау және оның үстінен қажетті жазу немесе бұрыннан бар бірізділікке сыйымды болу үшін жоғарыдан немесе төменнен жазылған қадамдар).
- E2c2++) **[КОСЫМША]** Егер қатысушы барлық басқатырғыштардың бұрылыстарын жазу үшін қате жақшаларды тәжірибесіз пайдаланса, төреші оларды, егер бұл дұрыс жақшалар болса (қатысушыны бұл туралы хабардар ету керек), WCA делегатының қарауына қарай қабылдай алады. Мысалы: {r}, немесе (r) [r] деп түсіндіруге болады. Бұл жақша түріне ғана қатысты екеніне назар аудару керек және [R], [r u] немесе [r]2 сияқты жазба әлі де дұрыс емес деп саналады (**E2c4+Ережелеріне** Қосымша қараңыз).
- E2c3+) **[НАҚТЫЛАУ]** Егер жүріс анық сызылмаса және анық болмаса, бұл жүріс шешімнің бір бөлігі болып табыла ма, жоқ па, онда судья мұны жүрістің бір мәнді тізбегі ретінде қарауы керек (**E2c2 ережесін** және **E2c2+ережелеріне** қосымшаны қараңыз).
- E 2 c 4 + ) **[НАҚТЫЛАУ]** 3x3x3 құрастыру әрекеттерінде қолданылатын символдар мен символдар комбинацияларының мысалдары: M, e, r, Y (бас), T, U1, Ui, U3, U -, R++, R2', R'2, L' w, 1R, 2U, 2F, 2-3r, 1rw, 3Rw, 2-3Rw, rw, \\*, →, ☒, /, ., ?, [r], [r u], [F], , [f]', [f]2, [x], (x), (L), 2(Rw), (U)2, (U)', (R U)', (R U R'), [R, U], [R: U].
- E2e+) **[НАҚТЫЛАУ]** Қатысушылар шешімді скрамблдың кез келген бөлігінен шығармауы тиіс және оларға кері скрамблдың елеулі бөлігін көшірмеуі тиіс.
- E2e++) **[МЫСАЛ]** Дисквалификацияланатын шешімдердің мысалы (DNF): кері скрамбл басталатын 4 немесе одан көп қадамдардан басталатын шешімдер.
- E3d+) **[НАҚТЫЛАУ]** Қатысушы пайдаланатын сағаттар немесе секундомерлер қатысушыға шешім табуға көмектесетін функционалдығы болмауы тиіс.
- E3d++) **[НАҚТЫЛАУ]** Қатысушылар өздерінің жеке сағаттарына немесе секундомеріне ресми уақытқа сүйенбеуі керек және судья "тоқта" деп айтқаннан кейін олар өз шешімін тапсыруы тиіс.

## Н-мақала: Мультиблайнд (бірнеше текше құрастыру)

- N1+) **[КОСЫМША]** Егер әрекет кезінде қайталанатын скрамблы бар басқатырғыш байқалса, оны WCA делегатының қалауы бойынша қайта араластыруға болады.
- N1b1+) **[ЕСКЕРТУ]** Multi-блайнд үшін (A1a4 және A1a5 ережелерін қараңыз) ерекшелігіне байланысты уақыт бойынша лимитке жеткен кезде дисквалификацияланбайды.
- N1b1++) **[КОСЫМША]** Төреші қатысушыға текшені жинауды жалғастыруға рұқсат ете алады, бірақ олар есепке алынбайды. Алдымен ережелерге толық сәйкес әрекет тоқтату және кейінге қалдыру керек.
- N1d+) **[МЫСАЛ]** Мысал: егер қатысушы 10 текше жинаса, 59:57 арқылы әрекетті тоқтатады және екі текше айышпұлмен жиналған болса, онда соңғы жинау уақыты болады  $59:57 + 2 \times 2 = 60:01$  (**A1a5 ережесін** қараңыз).
- N1d++) **[МЫСАЛ]** Мысал: егер қатысушы 10 текше жинаса, судья 60 минуттан кейін оны тоқтатады және екі текше айышпұлмен жиналған болса, онда соңғы жинау уақыты болады  $60:00 + 2 \times 2 = 60:04$ .