



WORLD CUBE ASSOCIATION

RÈGLEMENT DE COMPÉTITION

VERSION 2008 v1 DU 9 AVRIL 2008

Notes

Dernière mise à jour du document: octobre 2008.
Traduction réalisée par Pierre Calendini et Gilles Roux.

L'utilisation du genre masculin a été adoptée afin de faciliter la lecture. Elle n'a aucune intention discriminatoire.

Informations et contact :

Site web de la World Cube Association: <http://www.worldcubeassociation.org/>

Document source du règlement en anglais: <http://www.worldcubeassociation.org/regulations>

Index des articles

Article 1 : Officiels.....	3
Article 2 : Compétiteurs.....	5
Article 3 : Casse-tête.....	7
Article 4 : Mélanges.....	8
Article 5 : Défauts de casse-tête.....	9
Article 6 : Récompenses, titres et honneurs.....	10
Article 7 : Environnement.....	11
Article 8 : Compétitions.....	12
Article 9 : Épreuves.....	13
Article 10 : État résolu.....	17
Article 11 : Incidents.....	20
Article 12 : Notation.....	21
Article A : Résolution rapide.....	23
Article B : Résolution à l'aveugle.....	25
Article C : Résolution à une main.....	26
Article D : Résolution avec les pieds.....	27
Article E : Résolution optimisée.....	28
Article F : Résolution du Clock.....	29
Article G : Résolution du Magic (et casse-tête apparentés).....	30
Article H : Résolution multiple à l'aveugle.....	31
Article Z : Points de règlement optionnels.....	32

Article 1 : Officiels

1a) Pour chaque compétition, les officiels suivants sont requis : Une équipe d'organisation (composée d'un ou de plusieurs membres), un délégué WCA, un juge principal par épreuve, des juges, des mélangeurs et des teneurs de scores.

1b) L'équipe d'organisation d'une compétition est en charge de :

- 1b1) Gérer tout aspect organisationnel avant et pendant la compétition.
- 1b2) Mettre à disposition, sur le lieu de la compétition, une version papier ou électronique du règlement WCA.

1c) Le délégué WCA d'une compétition est en charge de :

- 1c1) Rendre compte au Bureau de la WCA du respect de la totalité du règlement au cours de la compétition. Les comptes-rendus doivent être disponibles avant la fin de la semaine qui suit la compétition.
- 1c2) Rendre compte au Bureau de la WCA du déroulement général de la compétition, et des incidents. Les comptes-rendus doivent être disponibles avant la fin de la semaine qui suit la compétition.
- 1c3) Envoyer les résultats de la compétition au Bureau de la WCA. Les résultats doivent si possible être disponibles à la fin du dernier jour de la compétition.
- 1c4) Envoyer des corrections aux résultats de la compétition au Bureau de la WCA. Celles-ci doivent si possible être disponibles avant la fin de la semaine qui suit la fin de la compétition.
- 1c5) Conseiller les autres officiels lorsque c'est utile.
- 1c6) Approuver toutes les épreuves et tous les formats d'épreuve d'une compétition avant que la compétition ne débute, et au cours de celle-ci quand il est nécessaire de procéder à des changements.
- 1c7) Décider de la disqualification d'un compétiteur de la compétition, comme décrit dans d'autres articles.

1d) Chaque épreuve doit avoir un juge principal. Le juge principal est en charge de :

- 1d1) S'assurer que le règlement est respecté.
- 1d2) Décider de la disqualification d'un compétiteur d'une épreuve, comme décrit dans d'autres articles.
- 1d3) Décider de débiter un tour plus tôt ou plus tard que prévu. En cas de changement d'horaire, il doit y avoir une annonce claire à tous les compétiteurs.

1e) Chaque épreuve doit avoir un ou plusieurs juges.

- 1e1) Un juge d'une épreuve est en charge de l'exécution des procédures relatives à l'épreuve.
- 1e2) Tous les compétiteurs doivent être disponibles pour juger, si le besoin en est exprimé par l'équipe d'organisation. Pénalité : disqualification du compétiteur de la compétition.

1f) Chaque épreuve (hormis celles pour lesquelles les casse-tête ne sont pas mélangés) doit avoir un ou plusieurs mélangeurs.

- 1f1) Un mélangeur d'une épreuve est en charge d'appliquer les séquences de mélange aux casse-tête.
- 1f2) Tous les compétiteurs doivent être disponibles pour mélanger, si le besoin en est exprimé par l'équipe d'organisation. Pénalité : disqualification du compétiteur de la compétition.

1g) Chaque épreuve doit avoir un ou plusieurs teneurs de scores.

- 1g1) Un teneur de scores pour une épreuve est en charge de l'enregistrement des résultats de l'épreuve.
- 1g2) Les changements sur les feuilles de scores doivent être faits uniquement avec le consentement du juge principal.

1h) Les compétiteurs peuvent être répartis en groupes, afin que les épreuves de grande envergure puissent être gérées, ou pour permettre aux compétiteurs d'aider à mélanger ou à juger.

- 1h1) Les juges et les mélangeurs d'un tour donné ne doivent pas juger ou mélanger au sein de leur groupe avant d'avoir terminé leur dernière résolution pour le tour.
- 1h2) Les groupes doivent avoir des séquences de mélange différentes.

1i) Le délégué WCA (avant le début de la compétition) et le juge principal (avant le début de l'épreuve) doivent être présentés aux compétiteurs.

1j) Tous les officiels peuvent participer à la compétition, mais le juge principal d'une épreuve ne doit pas participer à cette épreuve.

1k) Les officiels peuvent cumuler plusieurs rôles (membre de l'équipe d'organisation, délégué WCA, juge principal, juge, teneur de scores, mélangeur).

Article 2 : Compétiteurs

2a) Toute personne peut participer à une compétition, dès lors qu'elle :

- 2a1) accepte le règlement de la WCA,
- 2a2) satisfait aux prérequis de la compétition, lesquels doivent être clairement annoncés avant la compétition,
- 2a3) n'est pas suspendue par le Bureau de la WCA.

2b) Les compétiteurs âgés de moins de 18 ans doivent préalablement demander à leurs parents ou à leur tuteur légal la permission de participer.

2c) Les personnes désireuses de s'inscrire doivent fournir toutes les informations nécessaires (au moins : nom complet, pays, date de naissance, sexe, coordonnées, épreuves choisies) afin de valider leur inscription.

2d) Toute information (hormis : nom complet, pays, date de naissance, sexe, épreuves choisies et résultats) doit seulement être utilisée pour la compétition, et ne peut être divulguée à d'autres personnes et à d'autres organisations qu'après accord du compétiteur.

2e) Les compétiteurs doivent pouvoir prouver leur identité en présentant une carte d'identité ou un passeport au moment de leur inscription.

- 2e1) Les compétiteurs peuvent représenter un pays dont ils ont la nationalité.
- 2e1a) La liste des pays que l'on peut représenter se trouve à cette adresse : http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_countries.
- 2e2) Les compétiteurs possédant plus d'une nationalité peuvent changer le pays qu'ils représentent, pour leur première compétition d'une année civile donnée.

2f) Les compétiteurs doivent observer les règlements du lieu et se conduire de manière correcte avec autrui, à chaque instant de la compétition, et tant qu'ils se trouvent sur le lieu de la compétition.

2g) Les compétiteurs doivent rester calmes lorsqu'ils sont à l'intérieur de l'espace de compétition. Les discussions sont autorisées, mais elles doivent être d'un volume sonore raisonnable, et ne pas se dérouler à proximité des personnes en train de concourir.

2h) Les compétiteurs doivent porter une tenue décente. Les articles vestimentaires montrant des textes, des images, ou des photos jugés inappropriés sont proscrits.

2i) Pendant qu'ils concourent, les compétiteurs ne doivent pas utiliser d'équipement audio, ni d'autres équipements électroniques (tels que baladeurs, dictaphones ou éclairages supplémentaires).

2j) La disqualification d'un compétiteur d'une épreuve peut être prononcée par le juge principal d'une épreuve, si un compétiteur ne se présente pas à temps pour participer à la ronde d'une épreuve.

2k) La disqualification d'un compétiteur de la compétition peut être prononcée par le délégué WCA pour les raisons suivantes :

- 2k1) Le compétiteur ne se présente à temps pour son inscription à la compétition.
- 2k2) Le compétiteur est suspecté de triche ou de fraude par les officiels, au cours de la compétition.

- 2k3) Le compétiteur a un comportement déloyal, violent ou indécent, ou il ne respecte pas les lieux ou une personne présente.
 - 2k4) Le compétiteur interfère avec ou distrait ostensiblement les autres compétiteurs pendant la compétition.
 - 2k5) Le compétiteur refuse de se soumettre au règlement de la WCA pendant la compétition.
- 2k6) Le Bureau de la WCA peut temporairement suspendre un compétiteur, s'il estime que celui-ci discrédite la communauté par un comportement décrit dans les articles 2k2, 2k3, 2k4 ou 2k5.

2l) La disqualification prend effet immédiatement ou après un avertissement, selon la nature de l'infraction.

2m) Suite à une disqualification, les compétiteurs ne peuvent prétendre à aucun remboursement d'une quelconque dépense qu'ils auraient engagée pour tout ou partie de la compétition.

2n) Les compétiteurs peuvent adresser une contestation verbale au délégué WCA.

2o) Les contestations sont possibles pendant la compétition uniquement, avant que trente minutes ne se soient écoulées depuis la décision contestée, et avant le début du tour d'épreuve suivant.

2p) La contestation doit être prise en compte par le délégué WCA avant le début du tour d'épreuve suivant.

2q) Les contestations ne sont possibles que dans les limites du domaine de compétence de l'équipe d'organisation. Aucune contestation des règlements de la WCA n'est permise.

2r) Le compétiteur doit accepter la décision finale du délégué WCA. Pénalité : disqualification du compétiteur de la compétition.

2s1) A l'intention des compétiteurs aux difficultés auditives importantes, les juges peuvent remplacer les instructions orales par des signes gestuels.

2s2) A l'intention des compétiteurs aux difficultés physiques importantes, les juges peuvent démarrer et arrêter le chronomètre, ou aider le compétiteur à le faire.

2s3) A l'intention des compétiteurs aux difficultés visuelles importantes, l'inspection et la résolution peuvent être exécutées avec un casse-tête aux textures différentes ou des objets en braille. La phase de résolution doit se dérouler en accord avec le règlement des résolutions à l'aveugle. Pour les épreuves à l'aveugle, l'étape de résolution doit être exécutée avec un casse-tête aux autocollants ou aux tuiles homologués.

2t) Avant la compétition, il est conseillé que tous les compétiteurs se familiarisent avec le règlement de la WCA.

Article 3 : Casse-tête

3a) Les compétiteurs apportent et utilisent leurs propres casse-tête. Un compétiteur peut emprunter le casse-tête d'un autre compétiteur, tant que cela n'interfère pas avec le déroulement des épreuves.

3b) Les casse-tête doivent être dans un état de fonctionnement permettant une manipulation normale de ceux-ci par les mélangeurs.

3c) Les compétiteurs peuvent utiliser une quelconque configuration de couleurs pour un cube, tant que ce cube possède une couleur par face dans l'état résolu. Pour d'autres casse-tête, les compétiteurs peuvent utiliser des dispositions qui comportent les mêmes mouvements, configurations et solutions que le casse-tête référence.

3d) Les faces des casse-tête doivent être de couleur unie et nettement distinctes les unes des autres.

3e) Les cubes peuvent avoir des étiquettes colorées fines ou des tuiles colorées.

3f) L'épaisseur maximale des étiquettes et des tuiles des cubes est de 1,5 mm. Pour les casse-tête non cubiques, on considère l'épaisseur généralement constatée pour ce type de casse-tête.

3g) Les casse-tête peuvent avoir fait l'objet de lubrification ou d'un polissage de leurs parties internes.

3h) Aucune modification structurelle n'est autorisée si elle remet en cause les concepts du casse-tête. Exemples : possibilité de nouveaux mouvements, impossibilité de mouvements normaux, mouvements automatiques, augmentation du nombre d'états solutions, possibilité de vision améliorée des configurations ou des couleurs des faces cachées.

3i) Aucune modification dégradant les performances du casse-tête ne peut constituer un élément justifiant l'attribution d'un essai supplémentaire au compétiteur.

3j) Les casse-tête doivent être propres, et ils ne doivent comporter ni textures, ni marques, ni traces d'impact, ni aucun élément permettant une discrimination plus facile des pièces.

3k) Les casse-tête doivent être approuvés par un juge avant que le compétiteur ne puisse participer à une épreuve.

3l) Les cubes ne peuvent posséder plus d'une étiquette avec un logo. Pour le Rubik's Cube ou les cubes plus complexes, le logo éventuel doit figurer sur une des pièces centrales.

3m) Toutes les factures de casse-tête sont autorisées, dès lors que ceux-ci sont en accord avec le règlement WCA.

Article 4 : Mélanges

- 4a) Un mélangeur doit exécuter les séquences de mélange.
- 4b) Les casse-tête doivent être mélangés en utilisant des séquences ou des positions aléatoires générées par ordinateur ; ces séquences ou positions ne doivent être accessibles qu'aux mélangeurs.
- 4c) Dans la séquence de mélange, les quarts de tour et les demi-tours de face comptent pour un mouvement (les mouvements de tranches internes comptent donc pour deux mouvements). Voir l'article 12 (*Half Turn Metric*).
- 4d) Les cubes doivent être mélangés avec le blanc (ou la couleur la plus claire) dessus et le vert (ou la couleur la plus sombre) devant.
- 4e) Chaque groupe de compétiteurs doit résoudre les mêmes mélanges.
- 4f) La longueur du mélange d'un casse-tête doit être :

Casse-tête	Longueur du mélange et programme
2x2x2 Cube	25 mouvements http://www.worldcubeassociation.org/regulations/scrambles/scramble_cube.htm?size=2&num=5&len=25&col=yobwrg
Rubik's Cube	Position aléatoire Cube Explorer 4.30 ou supérieure http://kociemba.org/cube.htm
4x4x4 Cube	40 mouvements http://www.worldcubeassociation.org/regulations/scrambles/scramble_cube.htm?size=4&num=5&len=40&col=yobwrg&multi=on
5x5x5 Cube	60 mouvements http://www.worldcubeassociation.org/regulations/scrambles/scramble_cube.htm?size=5&num=5&len=60&col=yobwrg&multi=on
Clock	Positions aléatoires des boutons http://www.worldcubeassociation.org/regulations/scrambles/scramble_clock.htm
Megaminx	70 mouvements http://www.worldcubeassociation.org/regulations/scrambles/scramble_megaminx2008.htm (Programme de Clément Gallet sur une idée de Stefan Pochmann)
Square-1	40 mouvements http://www.worldcubeassociation.org/regulations/scrambles/scramble_square1.htm?num=5&len=40
Pyraminx	25 mouvements http://www.worldcubeassociation.org/regulations/scrambles/scramble_pyraminx.htm?num=5&len=25&col=gryb
Autres	Programme disponible sur demande

Tous les programmes ont été aimablement fournis par [Jaap Scherphuis](#), [Syoji Takamatsu \(Pyraminx\)](#), Clément Gallet et [Herbert Kociemba](#).

Les programmes de mélange hormis Cube Explorer sont disponibles dans un fichier compressé : <http://www.worldcubeassociation.org/regulations/scrambles.zip>

Article 5 : Défauts de casse-tête

5a) Un défaut est un problème altérant le casse-tête tel qu'une pièce éjectée, un fil cassé, une perte de vis, de cache, ou d'étiquette.

5b) Si un défaut apparaît, le compétiteur peut choisir de réparer le casse-tête et de continuer la résolution, ou de s'arrêter, selon les modalités ci-dessous.

- 5b1) Si le compétiteur décide de réparer le casse-tête, il ne peut le faire qu'en remettant en place les pièces responsables du défaut, sans utiliser les pièces d'un autre casse-tête. Pénalité : disqualification de l'essai.
- 5b2) Lors de la réparation, le compétiteur ne doit pas intentionnellement rendre la configuration plus facile qu'elle ne l'était auparavant. Pénalité : disqualification de l'essai.
- 5b3) Si la réparation génère une configuration impossible à résoudre, le compétiteur peut, pendant la résolution, désassembler et remonter au maximum 3 pièces du casse-tête afin de le rendre à nouveau soluble.
- 5b4) Pour les épreuves de résolution à l'aveugle, un défaut peut être réparé uniquement pendant la résolution, les yeux bandés. Pénalité : disqualification de l'essai.
- 5b5) Si, après la résolution, une pièce non fonctionnelle est toujours en défaut (par exemple un cache central) ou non parfaitement alignée (comme une pièce centrale d'un 5x5x5 retournée dans son emplacement), et si le casse-tête est, en dehors de cet aspect, résolu sans ambiguïté, on considère le casse-tête comme étant résolu, à la discrétion du juge principal.

5c) Un défaut ne peut donner lieu à un essai supplémentaire.

Article 6 : Récompenses, titres et honneurs

6a) Ils peuvent être décernés aux compétiteurs, conformément aux engagements de la compétition.

6b) Les compétiteurs doivent être présents à la cérémonie de récompense pour y prétendre.

6b1) La cérémonie doit préférablement se dérouler au même endroit que la compétition, moins d'une heure après la fin de la dernière épreuve.

6c) Dans le cas d'une couverture médiatique de la compétition, les gagnants doivent préférablement être préparés aux interviews.

6d) Il est recommandé à l'équipe d'organisation d'une compétition de fournir, au minimum, des certificats pour tous les vainqueurs, signés par le responsable de l'organisation, ainsi que par le délégué WCA.

Article 7 : Environnement

- 7a) Une compétition peut se dérouler aussi bien en intérieur qu'en extérieur.
- 7b) Le public doit être maintenu à au moins 1,50 m de l'espace de compétition.
- 7c) L'éclairage de l'espace de compétition réclame une attention particulière, la lumière est blanche de manière à ne pas troubler la reconnaissance des couleurs.
- 7d) La température souhaitée est de 21-25 degrés Celsius.
- 7e) L'espace de compétition est non-fumeur, et le niveau de bruit raisonnable.
- 7f) Le dispositif de chronométrage est placé à même la table (ou console), adaptée à une posture verticale. Pour les épreuves de résolution avec les pieds, le dispositif est placé à même le sol.
- 7g) Les compétiteurs peuvent exécuter leur résolution assis ou debout.
- 7h) L'espace de compétition doit comporter une zone d'attente.
- 7h1) Seuls les compétiteurs (ou un groupe de compétiteurs) qui ont été appelés pour concourir doivent demeurer dans la zone d'attente, tant qu'ils n'ont pas terminé le tour d'épreuve.
 - 7h2) Lors des épreuves de résolution à l'aveugle, les compétiteurs dans cette zone ne doivent pas être en mesure de voir les casse-tête des compétiteurs qui sont en cours de résolution.
 - 7h3) Les compétiteurs ne doivent pas échanger d'indications aidant à la résolution des configurations des casse-tête proposées dans le tour d'épreuve.

Article 8 : Compétitions

8a) Points à respecter pour qu'une compétition soit homologuée par la WCA :

- 8a1) Le Bureau de la WCA doit approuver la compétition.
- 8a2) Le règlement WCA doit être respecté.
- 8a3) Un délégué de la WCA (appointé par le Bureau de la WCA) doit assister à la compétition.
- 8a4) La compétition doit être clairement annoncée, au minimum un mois à l'avance (à moins d'une contrainte exceptionnelle).
- 8a5) Au moins 12 compétiteurs doivent participer à la compétition.
- 8a6) La compétition doit être ouverte au public.
- 8a7) Le dispositif de chronométrage utilisé doit être un StackMat Timer (génération 2 ou supérieure).

8b) Une compétition ouverte est ouverte à tout le monde.

8c) Une compétition fermée peut être limitée à :

- des personnes d'une nationalité spécifique,
- des personnes d'un continent spécifique,
- des membres de clubs spécifiques.

Ce sont les seules restrictions possibles pour les compétitions fermées.

8d) Les épreuves peuvent comporter une limite de temps de résolution lors d'un tour, afin de respecter des impératifs de planning.

8e) Si lors d'un tour d'épreuve à temps limité le compétiteur ne peut finir dans le délai imparti, son essai peut (à la discrétion du juge principal) être interrompu et disqualifié. Le juge principal décide si le compétiteur peut continuer le tour (si par exemple le temps a été dépassé en raison d'un défaut).

8f) Si le règlement WCA n'est pas respecté au cours de la compétition, le Bureau de la WCA peut déclarer la compétition, une épreuve particulière, ou certaines résolutions, invalides.

Article 9 : Épreuves

9a) Les casse-tête pour lesquels les compétitions sont sous l'égide de la WCA sont :

- Tous les casse-tête estampillés Rubik ;
- Tous les autres casse-tête manipulés en tournant leurs faces ("*twisty puzzles*").

9b) Les épreuves officielles de résolution rapide de casse-tête de la WCA, et leurs formats respectifs sont :

Epreuve	Formats possibles	Format recommandé pour les finales
Rubik's Cube	'Meilleur des x', 'Moyenne élaguée des 5'	'Moyenne élaguée des 5'
Cube 2x2x2	'Meilleur des x', 'Moyenne élaguée des 5'	'Moyenne élaguée des 5'
Cube 4x4x4	'Meilleur des x', 'Moyenne élaguée des 5'	'Moyenne élaguée des 5'
Cube 5x5x5	'Meilleur des x', 'Moyenne élaguée des 5'	'Moyenne élaguée des 5'
Clock	'Meilleur des x', 'Moyenne des 3'	'Moyenne des 3'
Magic	'Meilleur des x', 'Moyenne élaguée des 5'	'Moyenne élaguée des 5'
Master Magic	'Meilleur des x', 'Moyenne élaguée des 5'	'Moyenne élaguée des 5'
Megaminx	'Meilleur des x', 'Moyenne des 3'	'Moyenne des 3'
Pyraminx	'Meilleur des x', 'Moyenne élaguée des 5'	'Moyenne élaguée des 5'
Square-1	'Meilleur des x', 'Moyenne des 3'	'Moyenne des 3'

9c) Les épreuves et formats spéciaux officiels de la WCA ne concernent que le Rubik's Cube :

Epreuve	Formats possibles	Format recommandé pour les finales
Rubik's Cube : A une main	'Meilleur des x', 'Moyenne élaguée des 5'	'Moyenne élaguée des 5'
Rubik's Cube : Avec les pieds	'Meilleur des x', 'Moyenne des 3'	'Meilleur des x'
Rubik's Cube : Résolution optimisée	'Meilleur des x'	'Meilleur des x'

9d) Les épreuves et formats officiels de résolution à l'aveugle de la WCA concernent le Rubik's Cube, le cube 4x4x4 et le cube 5x5x5 :

Epreuve	Formats possibles	Format recommandé pour les finales
Rubik's Cube : A l'aveugle	'Meilleur des x'	'Meilleur des x'
Cube 4x4x4 : A l'aveugle	'Meilleur des x'	'Meilleur des x'
Cube 5x5x5 : A l'aveugle	'Meilleur des x'	'Meilleur des x'
Rubik's Cube : Résolution multiple à l'aveugle	'Meilleur des x'	'Meilleur des x'

9e) De nouvelles épreuves officielles peuvent être ajoutées chaque année civile, et des épreuves officielles peuvent être retirées.

- 9e1) La décision d'ajouter ou de retirer une épreuve est prise par le Bureau de la WCA.
- 9e2) La proposition d'ajouter une épreuve est fondée sur un sondage au sujet de leur popularité. Le sondage a lieu chaque année civile, en janvier et en février, sur le forum du site de la WCA.
- 9e3) La proposition de retirer une épreuve est faite en sélectionnant une épreuve dont le nombre de participants au cours de l'année écoulée est faible. La proposition est faite chaque année civile, en février, sur le forum du site de la WCA.

- 9e4) D'autres épreuves peuvent avoir lieu au cours d'une compétition, mais resteront non-officielles et de facto n'apparaîtront pas dans les résultats officiels de la compétition.

9f) Les résultats d'un tour sont calculés comme suit :

- 9f1) Les résultats chronométrés inférieurs à 10 minutes, et les moyennes correspondantes (élaguées ou non) sont mesurés au centième de seconde près, les moyennes étant arrondies au centième le plus proche (x.004 devient x.00, x.005 devient x.01).
- 9f2) Les résultats chronométrés supérieurs à 10 minutes, et les moyennes correspondantes (élaguées ou non) sont mesurés à la seconde près, les moyennes étant arrondies à la seconde la plus proche (x.4 devient x, x.5 devient x+1).
- 9f3) Les résultats comptés et les moyennes correspondantes (élaguées ou non) sont mesurés en entiers naturels, les moyennes étant arrondies au dixième d'unité le plus proche (x.04 devient x.1, x.05 devient x.1).
- 9f4) DNF (*Did Not Finish* = " N'a pas terminé ") est le résultat obtenu si la résolution a été disqualifiée ou n'a pas été terminée.
- 9f5) DNS (*Did Not Start* = " N'a pas commencé ") est le résultat obtenu si un compétiteur a sauté son essai au cours d'un tour.
- 9f6) 'Meilleur des x' : Les compétiteurs ont droit à x (≤ 3) essais, le meilleur essai étant pris en compte. Il peut y avoir une limite de temps globale, par exemple : 30 minutes pour " le meilleur de 1 " ou " le meilleur des 2 ".
- 9f7) 'Meilleur des x' : Un DNF ou un DNS est le pire résultat d'un compétiteur. Si tous les résultats sont des DNF ou des DNS, alors le 'meilleur des x' est DNF.
- 9f8) 'Moyenne élaguée des 5' : Les compétiteurs ont droit à 5 essais. De ces 5 essais, le meilleur et le pire sont ôtés, et la moyenne prise en compte est celle obtenue avec les 3 résultats restants.
- 9f9) 'Moyenne élaguée des 5' : Un DNF ou un DNS est considéré comme étant le pire résultat ; si le nombre de DNF et de DNS est supérieur à 1, la moyenne est DNF.
- 9f10) 'Moyenne des 3' : Les compétiteurs ont droit à 3 essais. La moyenne prise en compte est celle obtenue avec les 3 résultats.
- 9f11) 'Moyenne des 3' : Si le compétiteur obtient un DNF ou un DNS, la moyenne est DNF.
- 9f12) 'Meilleur des x' : Le classement des performances est celui du meilleur résultat de chaque compétiteur, le plus petit résultat étant le meilleur.
- 9f13) 'Moyenne élaguée des x' et 'moyenne des x' : Le classement des performances est celui de la meilleure moyenne de chaque compétiteur, le plus petit résultat étant le meilleur.
- 9f14) 'Moyenne élaguée des x' et 'moyenne des x' : Si plusieurs compétiteurs obtiennent la même moyenne, alors les performances sont classées en fonction du meilleur score sur un essai de chaque compétiteur, le plus petit étant le meilleur.
- 9f15) Les compétiteurs ayant réalisé le même résultat au cours d'un tour finissent à la même place.
- 9f16) 'Rubik's Cube : Résolution multiple à l'aveugle' : Les résultats sont ordonnés en fonction du nombre suivant : (nombre de casse-tête résolus) - (nombre de casse-tête non résolus). Le résultat le plus grand est le meilleur. Si le nombre obtenu est négatif, alors la résolution est disqualifiée. Si plusieurs compétiteurs obtiennent le même résultat, alors on compare leur temps de résolution. Le plus petit temps est le meilleur.

9g) Les tours combinés sont composés de deux ou trois tours, combinés en un seul intervalle de temps, les résultats des premiers tours comptant pour les suivants.

- 9g1) On peut avoir recours aux tours combinés afin de gagner du temps sur le planning global.
- 9g2) Le fait qu'un compétiteur accède à une phase suivante du tour combiné doit se calculer en fonction de son classement (les x meilleurs compétiteurs), ou en fonction de son résultat (tous les compétiteurs avec un meilleur résultat inférieur à x).

9h) La WCA est chargée de maintenir et de mettre à disposition les classements mondiaux pour les résultats unitaires et les moyennes qui suivent les formats recommandés.

9i) Les résultats des compétitions officielles de la WCA doivent figurer dans les classements mondiaux WCA, dès lors que le règlement de la WCA a été appliqué.

- 9i1) Les records régionaux sont reconnus à 3 niveaux : records nationaux, continentaux, mondiaux.
- 9i2) Les records régionaux sont reconnus à la fin d'un tour. Si un record est battu plusieurs fois au cours d'un même tour, seul le dernier est reconnu.
- 9i3) Si le règlement d'une épreuve a changé, les anciens records régionaux restent valides et sont conservés.

9j) Une épreuve ne peut avoir lieu qu'une fois au cours d'une compétition.

9k) Si une épreuve a lieu, alors tous les compétiteurs peuvent y participer. Les épreuves peuvent avoir un nombre maximum de participants.

9l) Dans un tour d'épreuve, les passages de tous les compétiteurs doivent avoir lieu dans un même laps de temps.

9m) Une épreuve ne peut comporter plus de 4 tours.

9n) Jusqu'à 100 compétiteurs, une épreuve ne peut comporter plus de 3 tours.

9o) Jusqu'à 16 compétiteurs, une épreuve ne peut comporter plus de 2 tours.

9o1) Jusqu'à 8 compétiteurs, une épreuve ne peut comporter plus d'un tour.

9o2) Les tours combinés et les tours de qualification comptent pour un tour quand il s'agit de dénombrer les tours pour une épreuve.

9p) Au moins un compétiteur doit être éliminé à chaque tour.

9q) Chaque tour doit comporter au moins 2 compétiteurs.

9r) Un tour de qualification est un tour qui a lieu avant le premier tour d'une épreuve. Le but de ce tour de qualification est de permettre à des compétiteurs non-classés ou sous-classés de se qualifier pour le premier tour d'une épreuve à laquelle beaucoup de compétiteurs se sont inscrits.

9r1) A l'annonce d'une compétition, l'équipe d'organisation doit annoncer :

- Le nombre de compétiteurs participant au premier tour d'une épreuve.
- Le nombre maximal de compétiteurs participant au tour de qualification d'une épreuve, et combien accéderont au premier tour.
- La moyenne ou le temps unitaire (enregistré dans le classement mondial WCA) nécessaire pour directement se qualifier pour le premier tour (ou pour un autre tour) d'une épreuve.
- La date arrêtée pour la prise en compte des moyennes et des temps unitaires WCA de chaque compétiteur.

9r2) Tous les compétiteurs non directement qualifiés pour le premier tour d'une épreuve doivent participer au tour de qualification de cette épreuve.

9r3) Des changements peuvent avoir lieu, pour augmenter le nombre maximal de compétiteurs du tour de qualification ou du premier tour, ou pour ajouter un tour de qualification pour les nouveaux inscrits. Ces changements doivent préférablement être effectués au moins un mois avant la compétition.

Article 10 : État résolu

10b) L'état considéré est l'état de repos, une fois le chronomètre arrêté.

10c) L'orientation finale du casse-tête peut être quelconque.

10d) Chaque pièce du casse-tête doit être complètement attachée au casse-tête, dans la position requise. Voir l'Article 5 pour les exceptions.

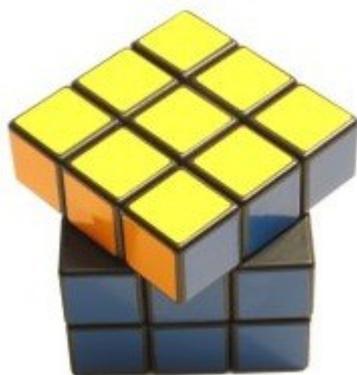
10e) Un casse-tête est résolu lorsque chacune de ses faces est restaurée à son état initial (une couleur) et que toutes ses parties sont alignées, dans certaines limites définies.

- 10e1) Si deux parties adjacentes d'un casse-tête (par exemple, deux tranches adjacentes parallèles d'un cube) créent un écart d'alignement excédant la limite décrite dans l'article 10f, on considère alors qu'un mouvement est nécessaire pour les aligner (*Half Turn Metric*).
- 10e2) Si aucun mouvement n'est nécessaire pour résoudre le casse-tête, le casse-tête est considéré comme étant résolu, sans pénalité.
- 10e3) Si un mouvement est nécessaire, le casse-tête est considéré comme étant résolu, et une pénalité de 2 secondes est appliquée.
- 10e4) Si plus d'un mouvement est nécessaire, le résultat de l'essai est DNF.

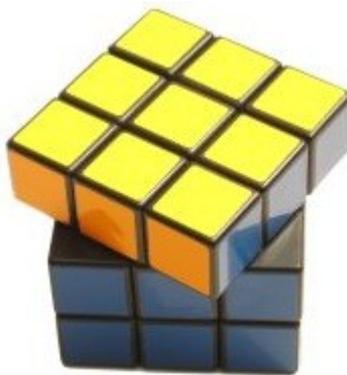
10f) Limites d'alignement pour les casse-tête :

- Casse-tête cubique : 45 degrés.
- Megaminx: 36 degrés.
- Pyraminx: 60 degrés.

Exemples pour juger l'état d'un casse-tête



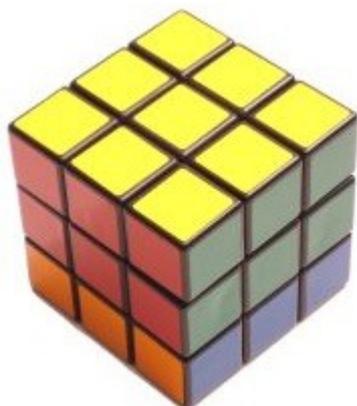
Résolu, sans pénalité
Décalage $< 45^\circ$



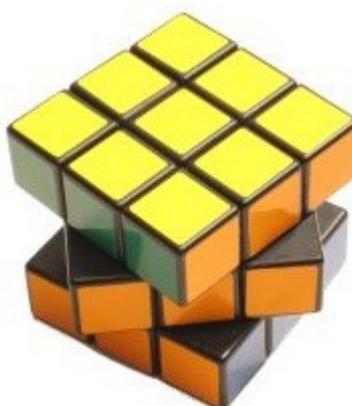
Résolu, avec pénalité
Seules deux parties adjacentes sont
décalées $> 45^\circ$



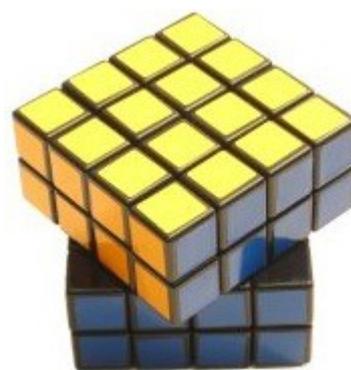
Non résolu
2 décalages $> 45^\circ$



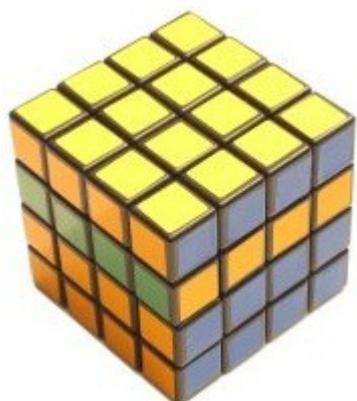
Résolu, avec pénalité
1 décalage $> 45^\circ$



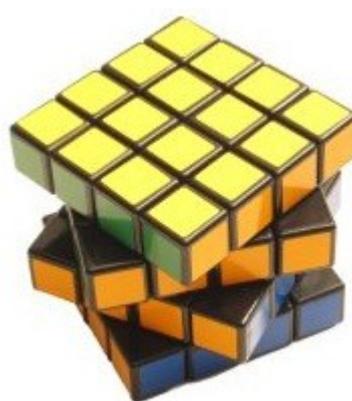
Résolu, sans pénalité
Tous les décalages $< 45^\circ$



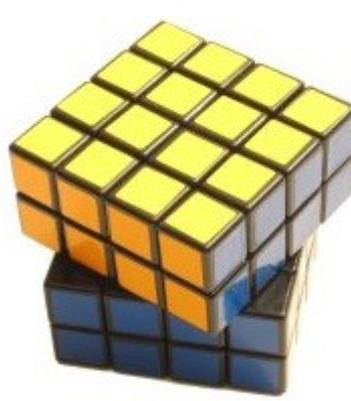
Résolu, sans pénalité
Décalage $< 45^\circ$



Non résolu
2 décalages $> 45^\circ$



Résolu, sans pénalité
Tous les décalages $< 45^\circ$



Résolu, avec pénalité
1 décalage $> 45^\circ$

10g) Pour le Magic (et les casse-tête similaires), le casse-tête doit être posé à plat. Aucune partie du casse-tête ne doit s'élever au-dessus de 2 fois l'épaisseur d'une plaque.

10g1) Si une plaque ou deux plaques adjacentes sont trop élevées ou pliées, et qu'en dehors de cela, le casse-tête est considéré comme étant résolu, le casse-tête est considéré comme étant résolu, avec une pénalité de 2 secondes. Dans tous les autres cas, le résultat est DNF.

10h) Les autres casse-tête doivent être résolus selon les usages généralement acceptés, en se fondant sur la définition de l'état résolu pour les cubes si le casse-tête s'y prête.

Article 11 : Incidents

11a) Les incidents sont :

- 11a1) Une exécution incorrecte du déroulement des épreuves, par les officiels ou par les compétiteurs.
- 11a2) Des interférences ou des distractions, comme une coupure de courant, ou le déclenchement d'une alarme.
- 11a3) Un équipement défectueux.

11b) En cas d'incident pendant une épreuve, le juge principal doit prendre une décision.

11d) Si le règlement de la WCA n'est pas totalement clair, ou si l'incident n'est pas répertorié par le règlement de la WCA, alors le juge principal doit prendre sa décision dans le sens de la sportivité, après avoir consulté le délégué WCA.

11e) En cas d'incident, le juge principal peut accorder à un compétiteur un essai supplémentaire, lequel remplace l'essai au cours duquel l'incident a eu lieu.

11f) Le juge principal et le délégué WCA ne doivent pas justifier leur décisions par une analyse photo ou vidéo.

Article 12 : Notation

12a) Notation pour le Rubik's Cube et les casse-tête similaires :

Mouvement de face :

- 12a1) Horaire, 90 degrés : F (face de devant), B (face du fond), R (face de droite), L (face de gauche), U (face du haut), D (face du bas).
- 12a2) Anti-horaire, 90 degrés : F', B', R', L', U', D' (Cf. 12a1).
- 12a3) Horaire, 180 degrés : F2, B2, R2, L2, U2, D2 (Cf. 12a1).
- 12a4) Anti-horaire, 180 degrés : F'2, B'2, R'2, L'2, U'2, D'2 (Cf. 12a1).

Mouvement de tranche double (tranche extérieure et tranche adjacente) :

- 12a5) Horaire, 90 degrés : Fw, Bw, Rw, Lw, Uw, Dw (Cf. 12a1).
- 12a6) Anti-horaire, 90 degrés : Fw', Bw', Rw', Lw', Uw', Dw' (Cf. 12a5).
- 12a7) Horaire, 180 degrés : Fw2, Bw2, Rw2, Lw2, Uw2, Dw2 (Cf. 12a5).
- 12a8) Anti-horaire, 180 degrés : Fw'2, Bw'2, Rw'2, Lw'2, Uw'2, Dw'2 (Cf. 12a5).

Mouvement de tranche interne (tranche adjacente à une tranche extérieure) :

- 12a9) Horaire, 90 degrés : f, b, r, l, u, d (Cf. 12a1).
- 12a10) Anti-horaire, 90 degrés : f', b', r', l', u', d' (Cf. 12a9).
- 12a11) Horaire, 180 degrés : f2, b2, r2, l2, u2, d2 (Cf. 12a9).
- 12a12) Anti-horaire, 180 degrés : f'2, b'2, r'2, l'2, u'2, d'2 (Cf. 12a9).

Mouvement de tranche centrale (la tranche centrale pour un cube de taille impaire, les deux tranches centrales pour un cube de taille paire) :

- 12a13) Horaire, 90 degrés : M (même direction que L), S (même direction que F), E (même direction que D) (Cf. 12a1).
- 12a14) Anti-horaire, 90 degrés : M', S', E' (Cf. 12a13).
- 12a15) Horaire, 180 degrés : M2, S2, E2 (Cf. 12a13).
- 12a16) Anti-horaire, 180 degrés : M'2, S'2, E'2 (Cf. 12a13).

La métrique HTM (*Half Turn Metric*) est définie ainsi :

- 12a17) Chaque mouvement des catégories "mouvement de face" et "mouvement de tranche double" compte pour 1 mouvement.
- 12a18) Chaque mouvement des catégories "mouvement de tranche interne" et "mouvement de tranche centrale" compte pour 2 mouvements.
- 12a19) Une rotation compte pour 0 mouvement.

12b) Rotations pour les casse-tête cubiques :

- 12b1) Horaire, 90 degrés : [f] ou z, [b] ou z', [r] ou x, [l] ou x', [u] ou y, [d] ou y' (Cf. 12a1).
- 12b2) Anti-horaire, 90 degrés : [f'] ou z', [b'] ou z, [r'] ou x', [l'] ou x, [u'] ou y', [d'] ou y (Cf. 12b1).
- 12b3) Horaire, 180 degrés : [f2] ou z2, [b2] ou z2, [r2] ou x2, [l2] ou x2, [u2] ou y2, [d2] ou y2 (Cf. 12b1).
- 12b4) Anti-horaire, 180 degrés : [f'2] ou z'2, [b'2] ou z'2, [r'2] ou x'2, [l'2] ou x'2, [u'2] ou y'2, [d'2] ou y'2 (Cf. 12b1).

12c) Notation pour le Square-1 :

- 12c1) (x,y) signifie : Tournez la tranche supérieure de x autocollants dans le sens horaire, tournez la tranche inférieure de y autocollants dans le sens horaire, tournez la moitié du casse-tête de 180 degrés. Les autocollants sont comptés sur la partie extérieure de la tranche tournée.

12d) Notation pour le Megaminx (Notation pour le mélange) :

- 12d1a) Horaire, 72 degrés : U (face du haut).
- 12d1b) Anti-horaire : 72 degrés : U' (face du haut).
- 12d2) Les autres mouvements sont effectués en gardant trois pièces fixes, en haut à gauche du casse-tête :
- 12d2a) Rotation dans le sens horaire, de 72 degrés, de la totalité du casse-tête, hormis la tranche des trois pièces fixes précitées : R+ (tranches verticales), D+ (tranches horizontales).
- 12d2b) Rotation dans le sens anti-horaire, de 72 degrés, de la totalité du casse-tête, hormis la tranche des trois pièces fixes précitées : R- (tranches verticales), D- (tranches horizontales).
- 12d2c) Rotation dans le sens horaire, de 144 degrés, de la totalité du casse-tête, hormis la tranche des trois pièces fixes précitées : R++ (tranches verticales), D++ (tranches horizontales).
- 12d2d) Rotation dans le sens anti-horaire, de 144 degrés, de la totalité du casse-tête, hormis la tranche des trois pièces fixes précitées : R-- (tranches verticales), D-- (tranches horizontales).

12e) Notation pour le Pyraminx :

- 12e1) Les mouvements sont exécutés avec la face inférieure à l'horizontal, et la face de devant faisant face à la personne tenant le Pyraminx.
- 12e2) Horaire, 120 degrés : U (les deux étages du haut), L (les deux étages de gauche), R (les deux étages de droite), B (les deux étages du fond), u (pointe du haut), l (pointe de gauche), r (pointe de droite), b (pointe du fond).
- 12e3) Anti-horaire, 120 degrés : U' (les deux étages du haut), L' (les deux étages de gauche), R' (les deux étages de droite), B' (les deux étages du fond), u' (pointe du haut), l' (pointe de gauche), r' (pointe de droite), b' (pointe du fond).

Article A : Résolution rapide

A1) Les épreuves de résolution rapide se conforment aux principes ci-dessous.

- A1a) La limite est de dix minutes. Il est possible de modifier cette limite en l'annonçant avant le début de l'épreuve.
- A1b) Si la limite est supérieure à dix minutes, un chronomètre portatif peut être utilisé en plus du StackMat Timer pour le chronométrage. Si le casse-tête est résolu en moins de dix minutes, le temps est celui indiqué par le StackMat Timer. Dans le cas contraire, c'est le temps indiqué par le chronomètre portatif qui prévaut.

A2) Mélange

- A2a) Le compétiteur confie son casse-tête au juge et attend son tour dans la zone d'attente.
- A2b) Un mélangeur mélange le casse-tête conformément à l'Article 4.
- A2c) Depuis la phase de mélange, et jusqu'à la phase d'inspection, le compétiteur ne doit pas être en mesure de voir le casse-tête.
- A2d) Le juge observe brièvement le casse-tête pour une vérification du mélange. En cas de doute, le juge fait intervenir le mélangeur pour vérification stricte.
- A2e) Le juge place le casse-tête sur le dispositif de chronométrage, recouvert par un cache.

A3) Inspection

- A3a) Avant la résolution, le compétiteur peut inspecter son casse-tête.
- A3a1) Le compétiteur dispose de 15 secondes pour inspecter le casse-tête et démarrer la résolution.
- A3b) Le juge remet à zéro le dispositif de chronométrage et le chronomètre portatif.
- A3b1) Avant qu'une minute ne se soit écoulée, le compétiteur et le juge se mettent d'accord sur le fait que le compétiteur est prêt pour l'inspection ; le juge dit : "READY/PRET ?".
- A3b2) Quand le compétiteur répond "OK", le juge découvre le casse-tête après une seconde, et démarre le chronomètre portatif.
- A3c) Pendant l'inspection, le compétiteur peut prendre en main le casse-tête.
- A3c1) Le compétiteur ne doit exécuter aucun mouvement sur le casse-tête. Pénalité : disqualification de l'essai.
- A3c2) Si des parties du casse-tête ne sont pas parfaitement alignées, le compétiteur peut aligner les faces (pour les cubes, l'alignement ne doit pas excéder 45 degrés).
- A3c3) Le compétiteur peut remettre le dispositif de chronométrage à zéro avant de démarrer sa résolution.
- A3d) A la fin de l'inspection, le compétiteur doit remettre le casse-tête en place sur le tapis, dans le sens qui lui sied.
- A3d1) Lorsque le temps d'inspection atteint huit secondes, le juge annonce : "8 secondes".
- A3d2) Lorsque le temps d'inspection atteint douze secondes, le juge annonce : "STOP".

A4) Début de la résolution

- A4b) Le compétiteur place ses mains à plat, les paumes vers le bas, les doigts sur les capteurs. Pénalité : 2 secondes.
- A4b1) Le compétiteur ne doit pas entrer en contact avec le casse-tête avant de débiter sa résolution. Pénalité : 2 secondes.
- A4d) Après avoir vérifié que la lumière verte du dispositif de chronométrage est allumée, le compétiteur en retire ses mains, le démarrant.

- A4d1) Le compétiteur doit débiter sa résolution dans un intervalle de quinze secondes après le début de l'inspection. Pénalité : 2 secondes.
- A4d2) Le compétiteur doit débiter sa résolution dans un intervalle de dix-sept secondes après le début de l'inspection. Pénalité : disqualification de l'essai.
- A4e) Les pénalités de temps du paragraphe A4 ne sont pas cumulables. Une seule pénalité de temps peut être appliquée.

A5) Pendant la résolution

- A5a) Le compétiteur ne peut établir aucune communication avec une autre personne que le juge. Pénalité : disqualification de l'essai.
- A5b) Le compétiteur ne peut disposer d'aucune assistance, humaine ou matérielle (mais peut néanmoins utiliser la surface du tapis). Pénalité : disqualification de l'essai.

A6) Fin de la résolution

- A6a) Le compétiteur termine la résolution en relâchant le casse-tête, puis en arrêtant le chronomètre.
- A6b) Le compétiteur est responsable de l'arrêt correct du chronomètre.
- A6c) Le chronomètre doit être arrêté avec les mains à plat, et les paumes vers le bas. Pénalité : 2 secondes.
- A6d) Le compétiteur doit avoir complètement relâché le casse-tête avant l'arrêt du chronomètre. Pénalité : 2 secondes.
- A6e) Le compétiteur ne doit pas manipuler le casse-tête avant que le juge l'ait inspecté. Pénalité: disqualification de l'essai.
- A6f) Le compétiteur ne doit pas remettre à zéro le chronomètre avant l'inscription du temps sur la feuille de résultats. Pénalité : disqualification de l'essai (à la discrétion du juge).
- A6g) Le juge doit inspecter le casse-tête sans le manipuler pour déterminer s'il est complètement résolu.
- A6h) En cas de contestation, le casse-tête ne doit pas être manipulé tant que l'arbitrage définitif n'a pas été rendu, avec intervention du juge principal si nécessaire. Pénalité : disqualification de l'essai (à la discrétion du juge).
- A6i) Les pénalités de temps du paragraphe A6 ne sont pas cumulables. Une seule pénalité de temps peut être appliquée.

A7) Administration

- A7a) Si le juge considère que le casse-tête est résolu, il annonce : "OK".
- A7b) Le juge écrit le temps sur la feuille de résultats, et y inscrit son nom ou sa signature.
- A7b1) En cas de pénalité, le juge écrit le temps indiqué par le chronomètre, puis écrit à côté le nombre de secondes de la pénalité, sous cette forme : "+2", "+4", etc.
- A7c) Le compétiteur est responsable de la vérification du temps inscrit sur la feuille de résultats, juste après que le juge l'a écrit.
- A7d) Si le juge donne une pénalité, il annonce "PENALTY / PÉNALITÉ". Le compétiteur doit signer la feuille de résultats.
- A7e) Si le résultat est DNF, le juge annonce "NO FINISH / NON RESOLU". Le compétiteur doit signer la feuille de résultats.
- A7f) A la fin du tour auquel participe le compétiteur, le juge confie la feuille de résultats au teneur de scores.

Article B : Résolution à l'aveugle

B1) La procédure standard de l'Article A s'applique avec les points de règlement supplémentaires ou spécifiques suivants.

- B1a) Il n'y a pas de phase d'inspection.

B2) Démarrage du chronomètre

- B2a) Le juge remet à zéro le dispositif de chronométrage et le chronomètre portatif.
- B2b) Le compétiteur place ses mains à plat, les paumes vers le bas, les doigts sur les capteurs. Pénalité : 2 secondes.
- B2c) Le compétiteur ne doit pas entrer en contact avec le casse-tête avant de débiter la résolution. Pénalité : 2 secondes.
- B2d) Le compétiteur démarre en retirant les mains des capteurs et en déclenchant par conséquent le chronomètre.
- B2d1) Ensuite, le compétiteur doit retirer le cache du casse-tête.
- B2e) Quand un chronomètre portatif est utilisé en plus du StackMat Timer, le juge le déclenche simultanément.

B3) Mémorisation

- B3a) Durant la mémorisation, le compétiteur est autorisé à tenir le casse-tête.
- B3b) Le compétiteur n'est pas autorisé à prendre des notes pour s'aider. Pénalité : disqualification de l'essai.

B4) Résolution

- B4a) A l'issue de la phase de mémorisation, le compétiteur place un bandeau (fourni par le juge) sur ses yeux.
- B4b) Le compétiteur ne doit pas réaliser de manipulation avant l'application parfaite du bandeau.
- B4c) Durant toute la résolution, le juge doit placer une feuille de papier (ou objet similaire) entre le visage du compétiteur et le casse-tête, à moins que toute possibilité de vision soit indubitablement écartée.
- B4d) A aucun moment de la résolution le compétiteur ne doit regarder la configuration du casse-tête. Pénalité : disqualification de l'essai.
- B4e) Le compétiteur peut retirer puis remettre le bandeau avant d'effectuer la première manipulation.

B5) Fin de la résolution

- B5a) En utilisant un StackMat Timer, le compétiteur termine la résolution en relâchant le casse-tête, puis en arrêtant le chronomètre.
- B5b) En utilisant un chronomètre portatif, le compétiteur termine la résolution en reposant le casse-tête sur la table (ou console) tout en notifiant au juge que la résolution est terminée. Le juge stoppe alors le chronomètre.
- B5c) Le compétiteur peut retirer le bandeau avant la fin de la résolution, à la condition qu'aucune manipulation ne soit effectuée postérieurement. Pénalité : disqualification de l'essai.

Article C : Résolution à une main

C1) La procédure standard de l'Article A s'applique avec les points de règlement supplémentaires ou spécifiques suivants.

- C1a) Au cours de la résolution, le compétiteur ne doit utiliser qu'une main pour manipuler le casse-tête. Pénalité : disqualification de l'essai.
- C1b) Au cours de la résolution, le casse-tête ne doit toucher aucune autre partie du corps ni aucun objet autre que la surface. Pénalité : disqualification de l'essai.
- C1b1) Si le compétiteur laisse tomber ou pose le casse-tête durant la résolution, il ne doit alors effectuer aucune manipulation ni même aligner les faces tant que le casse-tête conserve un contact avec la surface. Pénalité : disqualification de l'essai.
- C1b2) En cas de réparation de défaut, le compétiteur ne peut utiliser qu'une main et la surface. Pénalité : disqualification de l'essai.
- C1c) Au cours de la résolution, un compétiteur ne pourra employer qu'une même main pour manipuler le casse-tête. Pénalité : disqualification de l'essai.

Article D : Résolution avec les pieds

D1) La procédure standard de l'Article A s'applique avec les points de règlement supplémentaires ou spécifiques suivants.

- D1a) Le compétiteur peut résoudre le casse-tête assis sur une chaise ou sur le sol, ou bien debout.
- D1b) Pendant l'inspection et la résolution, le compétiteur ne doit utiliser que ses pieds (avec ou sans chaussettes) et le sol. Pénalité : disqualification de l'essai.
- D1c) Le casse-tête ne doit toucher aucune autre partie du corps ni aucun objet autre que la surface. Pénalité : disqualification de l'essai.

D3) Début de la résolution

- D3a) Le compétiteur place ses pieds sur les capteurs du chronomètre.
- D3b) Le compétiteur retire ses pieds des capteurs, commençant ainsi la résolution.

D4) Fin de la résolution

- D4a) Le compétiteur stoppe le chronomètre en plaçant ses pieds sur les capteurs.

Article E : Résolution optimisée

E1) La procédure standard de l'Article A s'applique avec les points de règlement supplémentaires ou spécifiques suivants.

E2) Procédure pour l'épreuve de résolution optimisée :

- E2a) Le juge distribue une séquence de mélange à tous les compétiteurs accompagnée d'une illustration de la configuration de mélange. Le juge déclenche le chronomètre et annonce " GO ".
- E2b) Le compétiteur dispose de 60 minutes pour résoudre le mélange avec un minimum de mouvements.
- E2c) Au bout de 60 minutes, le compétiteur doit avoir écrit sa solution en utilisant la notation de l'Article 12.
- E2d) La métrique HTM est utilisée pour l'évaluation d'une solution (Article 12).
- E2f) Le compétiteur doit être en mesure de justifier sa solution.

E3) Matériel autorisé : papier et crayon (fournis par le juge), 3 cubes (non fournis), étiquettes de couleur (non fournies).

- E3a) Pénalité pour recours à un autre matériel : disqualification de l'essai.

Article F : Résolution du Clock

F1) La procédure standard de l'Article A s'applique avec les points de règlement supplémentaires ou spécifiques suivants.

F2) Mélange

- F2a) Après le mélange, le juge positionne le casse-tête sur la surface en position verticale.

F3) Inspection

- F3a) Après l'inspection, le compétiteur replace le casse-tête sur la surface en position verticale.

Article G : Résolution du Magic (et casse-tête apparentés)

G1) La procédure standard de l'Article A s'applique avec les points de règlement supplémentaires ou spécifiques suivants.

G2) Mélange

- G2a) Le casse-tête n'est pas mélangé.
- G2b) Le casse-tête n'est pas caché par le juge.

G3) Inspection

- G3a) Il n'y a pas de phase d'inspection.

G4) Début de la résolution

- G4a) Le casse-tête doit être complètement plat sur la surface. L'orientation des faces n'a pas d'importance.

Article H : Résolution multiple à l'aveugle

H1) La procédure standard de l'Article A s'applique avec les points de règlement supplémentaires ou spécifiques suivants.

- H1a) Le compétiteur doit déclarer avant le début de l'épreuve le nombre de casse-tête (>1) qu'il désire résoudre.
- H1a1) Le compétiteur ne peut modifier le nombre de casse-tête à résoudre après le début de l'épreuve.
- H1a2) Le nombre de casse-tête qu'un compétiteur a choisi de résoudre doit être tenu secret jusqu'au début de l'épreuve.
- H1b) Nombre de minutes maximum accordées pour mémoriser et résoudre : 10 fois le nombre de casse-tête. Le temps est mesuré avec un chronomètre portatif.
- H1b1) Quand le temps total maximum est atteint, la tentative est arrêtée et le nombre de casse-tête résolus à cet instant est retenu.

Article Z : Points de règlement optionnels

Ces points offrent des possibilités supplémentaires pour l'organisation d'une compétition. L'équipe d'organisation peut décider d'en appliquer un ou plusieurs.

L'application de ces points optionnels dans une compétition doit être approuvée par le Bureau de la WCA.

Z1) L'équipe d'organisation peut collecter tous les casse-tête au moment de l'inscription afin d'en disposer pour les mélanger.

Z2) L'équipe d'organisation peut limiter le nombre d'épreuves par compétiteur.

Z3) L'équipe d'organisation peut sélectionner des compétiteurs pour certains tours de certaines épreuves sur la base de résultats d'autres compétitions.