














# WCA Szabályzat és Útmutató 2014

## Fontosabb változások 2013-hoz képest

-  Új versenyszámként bevezetésre került a Skewb nevű játék, melynek keveréséről itt találhattok információkat:  
Lásd: Szabályzat 12h)
-  Meghatározásra került a különböző játékok kirakásához szükséges minimum forgatások száma, mely a 2x2x2-es kocka esetében 4 forgatást, a Pyraminx és a Skewb esetén 7 forgatást, míg a Square-1 esetén 11 forgatást jelent.  
Lásd: Szabályzat 4b3)-4b3e)
-  A játékokon kizárólag a 1,5 mm-nél nem vastagabb színezett elemek alkalmazása megengedett. (Kivétel: a Megaminx esetében a csempék lehetnek valamivel vastagabbak, a WCA delegált beleegyezésével)  
Lásd: Szabályzat 3d), 3d3); Útmutató 3d+)
-  Eltörölték a kvalifikációs fordulókat.
-  Bár a bírók feladata az időeredmények rögzítése, de a versenyzőknek aláírásukkal kell elismerniük az eredmény helyességét, pontosságát, olvashatóságát és teljességét. Amennyiben az időeredmény olvashatatlan a következő elvek szerint történik az eredmények rögzítése:  
Lásd: Szabályzat A7c+)
-  A versenyzőknek tilos a pontkártya aláírása az eredmények rögzítése előtt. Amennyiben a versenyző mégis aláírja a pontkártyát, melyen még nem szerepel időeredmény, úgy az érintett kirakások automatikusan DNS-nek minősülnek.  
Lásd: Szabályzat A7c2
-  Engedélyezték a Rubik's Clock esetében a háttér megváltoztatását, amennyiben ugyanolyan fizikai tulajdonságokkal bír, mint az eredeti.  
Lásd: Szabályzat 3h4)
-  A vakon kirakások esetében nem megengedett a továbbiakban, olyan játékok használata, melyeken a logó kitapintható. A logókra vonatkozó szabályok:  
Lásd: Szabályzat 3l)-3l2), Útmutató 3l+)
-  2014-től a vakon történő kirakások keverési algoritmusainak utolsó néhány eleme az orientáció meghatározására szolgál, hogy egyenlő feltételek legyenek teremtve.  
Lásd: Szabályzat 4b3a)
-  Több kocka vakon kirakásánál a versenyzők által kirakni kívánt kockák titkosan kezelendők, amíg minden versenyző nem nyilatkozott a kirakni kívánt kockáinak számáról, azonban ezt követően az adatok publikussá válnak.  
Lásd: Szabályzat H1a2
-  A Több kocka vakon kirakása versenyszámnál az 1/2 eredmény a továbbiakban DNF-nek minősül. Lásd: Szabályzat 9f12c)