

Runner- system:

A versenyzésben 4 szereplő vesz részt: keverő, bíró, runner (futó), versenyző.

A legnagyobb eltérés a hagyományos módszerhez képest, hogy a bírók¹ nem mozdulnak el a kijelölt állomásuktól², hanem a runner-ök³ mozgatják a játékokat a keverők és az állomások között, valamint ők szólítják a versenyzőket az egyes állomásokhoz.

A versenyzés:

1. A szervező szólítja az adott versenyszám, adott fordulójának és csoportjának résztvevőit (nem név-szerint, hanem pl: „3x3x3, 1. forduló, 2. csoport”)
2. Azok a versenyzők, akik ebben a csoportban versenyeznek, elhelyezik az aktuális játékokat a keverők előtti asztalon, a nevükkel ellátott pontkártyán⁴, majd helyet foglalnak a várakozási hely⁵ elnevezésű területen.
3. Amikor a keverők bekeverték a játékokat, behelyezik 1-1 takaróba⁶ a versenyző pontkártyájával együtt, hogy a játék teljesen takarva legyen.
4. A runner-ök megfogják a hozzájuk legközelebb eső takarók, benne a bekevert játékkal és a hangosan kimondva a versenyző nevét, szólítják a versenyzőket.
5. A runner kiválaszt egy szabad állomást, ahol a versenyző a kirakását fogja teljesíteni és az ott lévő bíró elé helyezik a takaróban lévő játékot és a versenyző pontkártyáját.
6. A bíró lefordítja a takarót, elhelyezi a játékot a versenyző előtti StackMat szőnyegen, úgy, hogy a versenyző ne jusson információhoz a keverésről, valamint lenullázza mind a versenyzéshez használt StackMat timert⁷, mind a kézistoppert.
7. Amikor a bíró úgy gondolja, hogy a versenyző készen áll a kirakásra, megkérdezi erről a versenyzőt: „Készen állsz?”.

¹ Bíró: Bármely versenyző lehet bíró, aki ismeri a versenyszámra vonatkozó szabályokat. A szervezők kérése ellenére a bírászkodás megtagadása a versenyző való kizárását vonja maga után.

² Állomás: A kirakásra kijelölt pultok vagy asztalok egyike.

³ Runner: Bármely versenyző lehet runner. A szervezők kérése ellenére a runner pozíció megtagadása a versenyző való kizárását vonja maga után.

⁴ Pontkártya: Az a papírlap, melyen szerepel a versenyző neve, illetve az adott versenyszám elnevezése. Erre rögzíti a bíró a kirakás végén az időeredményt. Minden kirakás után mind a bírónak mind a versenyzőnek kötelező aláírni, az arra kijelölt helyen, elismerve az eredményt.

⁵ Várakozási hely: Egy külön kijelölt terület, ahol az adott fordulóban részt vevő versenyzőknek kell várakozniuk a kirakásaik között. Ennek elhagyása az adott fordulóból való kizárását vonja maga után.

⁶ Takaró: Műanyag eszköz, ami arra szolgál, hogy a versenyzők ne láthassák a kirakás megkezdése előtt.

⁷ StackMat timer: Az időeredmény mérésére használt eszköz, mely a kezek szenzorokra helyezésével kezdi el mérni az időt, valamint erre is áll le.

8. Amint a versenyző megerősíti, hogy készen áll a kirakásra a bíró leemeli a takarót a játékról és ezzel egy időben elindítja a kézistoppert és kezdetét veszi a megtekintési idő.⁸
9. Miután a versenyző megtekintette a játékot, elhelyezi a timer előtti szőnyegen és a kezeit tenyérrel lefelé a timer 2 szenzorára helyezi, úgy, hogy az ujjával érintse a szenzorokat, megvárja a timer-en a zöld visszajelző fényt (kb 1 mp elteltével jelenik meg) és elkezdi a kirakást.
10. Miután a versenyző legjobb tudása szerint befejezte a kirakást, kezeit ismét a timer szenzoraira helyezi, ezzel leállítva az időt.
11. A bíró meggyőződik a játék kirakottságáról (eközben nem nyúlhat a játékhoz) és hangosan közli a versenyzővel az esetleges büntetést.
12. A bíró rögzíti az időeredményt a pontkártyán, majd aláírja az arra kijelölt helyen. Miután a versenyző meggyőződött a rögzített eredmény helyességéről és olvashatóságáról aláírásával elismeri az eredményt.
13. Ezt követően a versenyző visszamegy a várakozási helyre, a bíró pedig kezében kitartva a játékot jelzi a runnernek, hogy véget ért a kirakás és jöhet a következő versenyző.
14. A versenyszám formátumától függően minden versenyző esetében 3-szor vagy 5-ször ismétlődik a korábbiakban ismertetett folyamat.

⁸ Megtekintési idő: A versenyzőnek 15 másodperce van megnézni a játékot a kirakás megkezdése előtt, de ebben az időben nem forgathat a játékon. A bírónak 8 és 12 másodperc elteltével hangosan ki kell mondania az eltelt időt, hogy erről értesítse a versenyzőt. („Nyolc másodperc”; Tizenkettő másodperc”). A versenyzőnek 15 másodpercen belül el kell kezdenie a kirakást. (Fontos, hogy a kézistoppert akkor kell leállítania a bírónak, amikor a timer elkezdi mérni az időt, nem akkor, amikor a versenyző a kezét a szenzorra helyezi)