

WCA Regulations and Guidelines 2013

WCA Regulations Committee

Reglamento WCA 2013

Versión: 21 de mayo de 2013

Notas

Reglamento y Directrices de la WCA

El Reglamento de la WCA contiene todas las reglas a aplicar en las competiciones oficiales aprobadas por la World Cube Association. El Reglamento de la WCA está complementado por las Directrices de la WCA. El Reglamento debe considerarse un documento completo, mientras que las Directrices contienen explicaciones adicionales.

Sintaxis

Para hacer el Reglamento y las Directrices más fáciles de leer, hemos usado el masculino en las ocasiones en las que tanto el masculino y el femenino sería aplicable. En el documento original se usa el RFC 2119 para el uso de las palabras ‘must’, ‘must not’, ‘should’, ‘should not’ y ‘may’. Para que la traducción sea lo más fiel posible al RFC 2119 hemos traducido siempre ‘must’ por el verbo deber en presente (debe, deben), should como el verbo deber en condicional (debería, deberían) y el verbo ‘may’ como el verbo ‘poder’. Resumiendo, en nuestra traducción ‘debe’ y ‘deben’ indicará obligación (o prohibición si la oración es negativa), ‘debería’ y ‘deberían’ indicará que es lo recomendado (o no recomendado), es decir, que bajo algunas circunstancias podría no aplicarse y el verbo ‘poder’ indicará que es opcional. Recordamos que ante cualquier duda, consúltese el reglamento original en inglés.

Traducción

Por favor, tenga presente que esta traducción no supone una versión oficial, incluso si se ha descargado de la página web de la WCA: puede ser de ayuda, pero no constituye una garantía. En el caso de discrepancias entre esta versión y inglesa (actualmente la oficial), la versión inglesa prevalecerá.

Información en Internet

Website de la World Cube Association: www.worldcubeassociation.org

Reglamento original en inglés: www.worldcubeassociation.org/regulations

Reglamento en formato PDF

Fuente

El desarrollo de las Reglas de la WCA y sus Directrices son públicas en GitHub.

Contacto

Para preguntas o sugerencias, por favor, contactar con WCA Regulations Committee (WRC).

Contenido

Nota: Debido a que algunos números no se han reasignado al borrar algunas Reglas, puede haber saltos en la numeración.

Artículo 1: Miembros Oficiales

- 1a) Una competición debe incluir un delegado de la WCA y un equipo organizador (que conste de una o más personas) con los siguientes miembros: jueces, mezcladores y encargados de introducir los tiempos en el ordenador.
- 1b) El equipo organizador es el responsable del buen funcionamiento de la competición antes, durante y después de la misma.
- 1c) El delegado de la WCA puede delegar responsabilidades en otros miembros del equipo de organizadores, pero es el responsable de cómo se llevan a cabo esas responsabilidades. El delegado de la WCA en una competición es el responsable de:
 - 1c1) Informar al equipo de la WCA del cumplimiento del reglamento durante el campeonato, del progreso de la competición y de cualquier incidente. El informe debe ser enviado al equipo de la WCA en un máximo de una semana después de la competición.
 - 1c3) Enviar los resultados de la competición al equipo de la WCA.
 - * 1c3a) Todas las mezclas usadas durante la competición deberán ser mandadas junto a los resultados.
 - * 1c3b) En las mezclas se debe indicar el evento, ronda y grupo para el que se usaron.
 - 1c4) Enviar correcciones de los resultados de la competición al equipo de la WCA.
 - 1c5) Aconsejar a los otros miembros oficiales si es necesario.
 - 1c6) Dar el visto bueno a todos los eventos y formatos de rondas de la competición, antes de la misma, o si hay cambios, durante la competición.
 - 1c7) Decisiones sobre descalificar a competidores durante la competición.
 - 1c8) Generar y llevar a la competición las mezclas.
 - 1c9) Decisiones sobre cambios en el horario para las rondas. En el caso de que dichos cambios sucedan, se avisará claramente a todos los competidores.
 - 1c10) Hacer que una copia del reglamento esté disponible en el lugar de la competición.
- 1e) Cada evento debe tener uno o más jueces.
 - 1e1) Un juez es responsable de ejecutar los procedimientos de un evento.

- * 1e1a) Un juez puede juzgar a varios competidores simultáneamente a discreción del delegado, siempre y cuando el juez pueda asegurarse de que se cumple el reglamento en todo momento.
- 1e2) Todos los competidores deberán estar disponibles para hacer de jueces si es necesario (Penalización: Descalificación de la competición)
- 1f) Cada evento debe tener uno o más mezcladores (Excepción: puzzles que no se mezclan)
 - 1f1) Un mezclador realiza mezclas para preparar puzzles resueltos para intentos oficiales.
 - 1f2) Todos los competidores deberán estar disponibles para mezclar si es necesario (Penalización: Descalificación de la competición)
- 1g) Cada evento debe tener uno o más encargados de recoger resultados.
 - 1g1) Un encargado de recoger resultados deberá recoger resultados.
 - 1g2) Cualquier cambio a un resultado en una hoja de tiempos se realizará si el delegado lo permite.
- 1h) Los competidores en la misma ronda de un evento se pueden dividir en grupos
 - 1h1) Los mezcladores de una ronda no deberán mezclar para participantes de su propio grupo antes de haber acabado todos sus intentos en esa ronda. Los mezcladores y jueces de una ronda no deben ver o juzgar ninguna mezcla de su propio grupo que ellos no hayan resuelto todavía.
- 1j) Todos los miembros oficiales pueden participar en la competición.
- 1k) Los miembros oficiales pueden cumplir varias funciones (p. ej. miembro de la organización, delegado, juez...)

Artículo 2: Competidores

- 2a) Cualquier persona puede competir en una competición de la WCA si:
 - 2a1) Cumple con la normativa de la WCA.
 - 2a2) Cumple los requisitos para participar, los cuales deben ser claramente anunciados antes de la competición.
 - 2a3) No está sancionado por el equipo de la WCA.
- 2b) Los competidores menores de 18 años deben tener el consentimiento de su(s) padre(s)/tutor(es) para inscribirse y competir.
- 2c) Los competidores se inscribirán proporcionando toda la información requerida por el equipo organizador (Incluye: nombre, país, fecha de nacimiento, sexo, información para contactar con él, eventos seleccionados).
 - 2c1) Un competidor no podrá competir sin una inscripción completa, que será determinada por el equipo organizador.

- 2d) El nombre, país, sexo y resultados de un competidor se consideran información pública. Cualquier otra información personal es considerada confidencial, y no debe ser revelada a otras organizaciones/personas sin el consentimiento del competidor.
- 2e) Los competidores deben representar a un país del que tengan la nacionalidad. El delegado de la WCA debería comprobar la nacionalidad mediante documentos (p. ej. un pasaporte). Si un competidor no puede representar al país bajo el cual se ha registrado, el competidor puede ser descalificado y/o sancionado, si así lo indica el equipo de la WCA.
 - 2e1) Los países que se pueden elegir están definidos en el artículo de Wikipedia “Lista de estados soberanos”.
 - 2e2) Los competidores que cambien su nacionalidad lo pueden hacer en la primera competición de cada año.
- 2f) Los competidores deben seguir las reglas del local y comportarse decentemente.
- 2g) Los competidores deberán permanecer en silencio cuando estén dentro del área de competición. Hablar está permitido, pero a un nivel razonable, y lejos de los competidores que estén compitiendo activamente.
 - 2g3) Los competidores no deben hablar en el Área de Competidores sobre el estado inicial del puzzle de la ronda actual. Penalización: descalificación del competidor de la prueba, a discreción del Delegado de la WCA.
- 2h) Los competidores deberán estar completamente vestidos mientras estén en el local de la competición. Queda a discreción del delegado descalificar a un competidor por vestir inadecuadamente.
- 2i) Mientras compite, un competidor no puede usar auriculares ni otros aparatos electrónicos (p. ej. móviles, reproductores MP3, iluminación adicional).
 - 2i1) Los competidores pueden utilizar determinados dispositivos no-electrónicos mientras no se obtenga una ventaja antideportiva con ellos, a discreción del Delegado de la WCA. Esto incluye:
 - * 2i1a) Ayudas médicas/físicas que el competidor pueda llevar (gafas, muñequeras, audífonos, etc.)
 - * 2i1b) Tapones para los oídos y orejeras (a excepción de auriculares con cancelación electrónica de ruido).
- 2j) El delegado de la WCA puede descalificar a un competidor de un evento en concreto.
 - 2j1) Si un competidor es descalificado de un evento por cualquier motivo, no tendrá opciones de realizar ningún intento más en ese evento.
 - 2j2) Si un competidor es descalificado en el transcurso de un evento, sus intentos anteriores seguirán siendo válidos. Excepción: hacer trampa (cf. Regla 2k2a).
- 2k) El delegado de la WCA puede descalificar a un competidor de la competición (es decir, de todos sus eventos) si el competidor:

- 2k1) No se inscribe ni aparece a tiempo para la competición.
- 2k2) Es sospechoso de hacer trampa o de estafar a los miembros oficiales durante la competición.
 - * 2k2a) El delegado de la WCA puede descalificar cualquier resultado sospechoso.
- 2k3) Se comporta de una manera ilegal, violenta o indecente; o daña intencionadamente las instalaciones del local o propiedades personales dentro del local.
- 2k4) Interfiere con, o distrae a otros competidores durante la competición.
- 2k5) No cumple con el reglamento de la WCA durante la competición.
- 2l) Un competidor puede ser descalificado inmediatamente, o después de un aviso, dependiendo de la naturaleza y la gravedad de la infracción.
- 2m) Un competidor descalificado no tiene derecho a que se le reembolse el dinero que haya podido gastar debido a la competición.
- 2n) Los competidores pueden discutir verbalmente la aplicación de una regla con el delegado de la WCA.
- 2o) Las discusiones sólo se permiten durante la competición, en menos de 30 minutos desde que ocurriera el incidente que se discute y antes de la siguiente ronda del evento.
- 2p) El delegado de la WCA debe resolver la discusión antes de que empiece la siguiente ronda del evento.
- 2r) El competidor debe aceptar la decisión tomada por el delegado de la WCA. (Penalización: Descalificación de la competición)
- 2s) Los competidores con discapacidades que puedan impedirles atenerse a las reglas de la WCA pueden solicitar al Delegado adaptaciones específicas de dichas reglas. Los competidores que requieran estas adaptaciones deben ponerse en contacto con el equipo organizador y el Delegado de la WCA al menos dos semanas antes de la competición.
- 2t) Todos los competidores deben entender y estar familiarizados con el reglamento de la WCA antes de la competición

Artículo 3: Puzzles

- 3a) Los competidores deben traer sus propios puzzles para la competición.
 - 3a1) Los competidores deben estar presentes y preparados para competir cuando se les llame para competir en una ronda. (Penalización: descalificación del evento)
 - 3a2) Los puzzles deben estar completamente operativos, de tal manera que una mezcla normal sea posible.
 - 3a3) Los puzzles con forma de poliedro deben usar una disposición de colores con un color por cara en su estado resuelto. Cada variación de un puzzle debe tener movimientos, estados y soluciones idénticos a los del puzzle original.

- 3d) Los puzzles deben tener pegatinas de colores, teselas de colores o colores pintados/impresos.
 - 3d1) Excepción: Los competidores con una discapacidad visual documentada pueden usar puzzles con texturas o caras diferentes. Las texturas o patrones deben ser los mismos para una cara. Cada cara debería tener un color uniforme, para facilitar la mezcla y el trabajo del juez.
 - 3d2) Los colores del puzzle deben ser sólidos, con un color uniforme por cara. Cada color en el puzzle debe ser claramente diferente a todos los demás.
 - 3d3) Las pegatinas/teselas/texturas/pintura no debe tener un grosor mayor a 1.5 mm, o el grosor generalmente disponible para puzzles no cúbicos.
- 3h) Las modificaciones que mejoran el concepto básico de un puzzle no están permitidas. Las versiones modificadas de un puzzle sólo están permitidas si la modificación no aporta ninguna información adicional al competidor (p. ej. identidad de una pieza), con respecto a la versión sin modificar del mismo puzzle.
 - 3h1) Los puzzles redondeados no están permitidos. (Excepción: Los 7x7x7 redondeados sí se permiten)
 - 3h2) Los puzzles sin pegatinas, y otros cubos cuyos colores sean visibles en el interior del cubo, no están permitidos.
 - 3h3) Cualquier modificación a un puzzle que resulte en la mala actuación de un competidor no es un motivo válido para obtener un intento extra.
- 3j) Los puzzles deben estar limpios, y no deben tener ninguna marca, piezas elevadas, daños o otras diferencias que puedan distinguir una pieza de otra similar.
 - 3j1) Los puzzles pueden tener hasta un cierto límite de desgaste, a discreción del delegado de la WCA.
- 3k) El delegado de la WCA deberá dar el visto bueno a un puzzle antes de que se use en competición.
- 3l) Un cubo puede tener un logo como máximo. Para el 3x3 o cubos más grandes, el logo deberá estar situado en una de las piezas centrales. (Nunca en una esquina o una arista)
 - 3l1) Los grabados sin color (máximo uno por cara) no se consideran logos.
- 3m) Todas las marcas de puzzles o partes de puzzles están permitidas siempre y cuando cumplan con todas las reglas de la WCA.

Artículo 4: Mezclas

- 4a) Un mezclador aplica mezclas a los puzzles.
- 4b) Los puzzles deben ser mezclados usando mezclas aleatorias generadas por un ordenador.
 - 4b1) Las mezclas generadas no se deben inspeccionar antes de la competición, y no deben ser filtradas o seleccionadas de ninguna manera por el delegado de la WCA.

- 4b2) Las mezclas de una ronda sólo deben estar disponibles para el delegado de la WCA y para los mezcladores de esa ronda de ese evento hasta el final de dicha ronda. Excepción: Para FM, los competidores reciben mezclas durante la ronda (cf. Artículo E).
- 4d) Orientación al mezclar:
 - 4d1) Los puzzles cúbicos y el Megaminx se mezclan con la cara blanca (si no hay, la cara con el color más claro) mirando hacia arriba y la cara verde (si no hay, la cara adyacente con el color más oscuro) enfrente.
 - 4d2) El Pyraminx se mezcla con la cara amarilla (si no hay, la cara con el color más claro) abajo y la cara verde (si no hay, la cara con el color más oscuro) enfrente.
 - 4d3) El Square-1 se mezcla con el color más oscuro posible enfrente, de las dos posibles orientaciones.
- 4f) Las mezclas deben ser generadas usando la versión oficial del programa de la WCA para las mezclas (disponible en la web de la WCA)
- 4g) Después de mezclar un puzzle, el mezclador debe comprobar que lo ha mezclado correctamente. Si el estado del puzzle no es correcto, debe corregirlo resolviendo el puzzle y aplicando la mezcla de nuevo.
 - 4g1) Excepción: Para los cubos de 6x6x6 y 7x7x7, no es necesario corregir la mezcla, a discreción del delegado de la WCA.

Artículo 5: Desperfectos de puzzles

- 5a) Ejemplos de desperfectos de puzzles son: piezas que se salen del puzzle, piezas giradas en su sitio, y tapas/tornillos/pegatinas que se salen del puzzle.
- 5b) Si un desperfecto de un puzzle ocurre durante un intento, el competidor puede elegir entre reparar el desperfecto, o parar el intento.
 - 5b1) Si el competidor elige reparar el puzzle, sólo debe reparar las piezas afectadas. Herramientas o piezas de otros puzzles no deben ser usadas para reparar el puzzle en cuestión. (Penalización: descalificación del intento (DNF))
 - 5b2) Ninguna reparación debe dar al competidor ninguna ventaja en el proceso de resolución del puzzle (Penalización: descalificación del intento (DNF))
 - 5b3) Reparaciones permitidas:
 - * 5b3a) Si alguna(s) piezas se han caído del puzzle o han cambiado de lugar, el competidor puede volver a colocarlas.
 - * 5b3b) Si después de reparar el puzzle, pero antes del final del intento, el competidor se encuentra con un puzzle irresoluble, puede desmontar y volver a montar un máximo de 4 piezas para hacer que el puzzle sea de nuevo resoluble.
 - * 5b3c) Si el puzzle es irresoluble, y se puede hacer resoluble girando una sola esquina, el competidor puede poner la esquina bien girándola sin desmontar el puzzle.

- 5b4) En el transcurso de los eventos “a ciegas”, los desperfectos de los puzzles deben ser reparados también a ciegas (Penalización: descalificación del intento (DNF))
- 5b5) Si algunas partes del puzzle siguen teniendo un desperfecto tras finalizar el intento, el resultado será el peor estado que se pueda obtener al volverlo a mezclar (cf. Regla 5b3).
- 5b5) Si al final del intento algunas piezas del puzzle están separadas o no están en su lugar, se aplican las siguientes reglas:
 - * 5b5a) Si una o más piezas sin colores están afectadas, el puzzle se considera resuelto.
 - * 5b5b) Si una pieza con una sola cara con color está afectada, el puzzle se considera resuelto.
 - * 5b5c) Si más de una pieza con una sola cara con color está afectada, el puzzle se considera no resuelto (DNF).
 - * 5b5d) Si una o más piezas con más de una cara con color están afectadas, el puzzle se considera no resuelto (DNF).
 - * 5b5e) Las reglas 5b5c y 5b5d prevalecen sobre la 5b5a y la 5b5b.
- 5c) Si un competidor tiene un desperfecto en su puzzle, no le da derecho a tener un intento extra.

Artículo 7: Entorno

- 7b) El público debe situarse al menos a 1.5 metros de los cronómetros mientras se estén usando.
- 7c) Se debe prestar especial atención a la iluminación del área de competición. Las luces deberían ser neutras, de tal manera que los competidores puedan distinguir fácilmente los colores de los puzzles.
- 7e) El área de competición debe estar libre de humo.
- 7f) Cronómetros:
 - 7f1) Definiciones:
 - * 7f1a) Stackmat: El cronómetro de Speedstacks y una alfombrilla compatible con el cronómetro.
 - * 7f1b) Mat : Alfombrilla del Stackmat.
 - * 7f1c) Cronómetro: Cronómetro del Stackmat
 - * 7f1d) Superficie: La superficie plana en la que el Stackmat ha sido colocado. La alfombrilla se considera parte de la superficie. El cronómetro, no.
 - 7f2) El cronómetro debe estar unido a la alfombrilla y colocado en la superficie, con el cronómetro en el lado de la alfombrilla más cercano al competidor.
 - * 7f2a) Excepción: para la resolución con los pies, la alfombrilla debe estar colocada directamente en el suelo. El cronómetro puede situarse en el lado más alejado del competidor.

- 7h) El área de competición debe tener una zona para competidores.
 - 7h1) El equipo de organizadores puede requerir que los competidores que ya hayan sido llamados una vez para competir se queden dentro del área de competidores hasta que hayan terminado todos los intentos de la ronda.

Artículo 8: Competiciones

- 8a) Una competición oficial de la WCA debe:
 - 8a1) Estar aprobada por el equipo de la WCA.
 - 8a2) Seguir el reglamento de la WCA.
 - 8a3) Tener un delegado de la WCA que la atienda.
 - 8a4) Estar anunciada en la web de la WCA al menos dos semanas antes de su inicio.
 - 8a6) Ser públicamente accesible.
 - 8a7) Usar el Cronómetro de SpeedStacks auténtico (2^a generación o Pro) para medir el tiempo.
 - 8a8) Estar abierta para toda persona que quiera competir. Cualquier restricción debe estar aprobada por el equipo de la WCA y debe ser anunciada cuando se anuncie la competición.
- 8f) Si el reglamento de la WCA no se sigue correctamente durante la competición, el equipo de la WCA puede descalificar los intentos afectados.

Artículo 9: Eventos

- 9a) La WCA regula competiciones de:
 - 9a1) Puzzles conocidos como puzzles Rubik.
 - 9a2) Otros puzzles que se manipulan girando sus caras, comúnmente conocidos como “twisty puzzles”
- 9b) Los puzzles y formatos oficiales de la WCA son:
 - 9b1) Cubo de Rubik, 2x2x2, 4x4x4, 5x5x5, Clock, Megaminx, Pyraminx, Square-1 y Cubo de Rubik a una mano.
 - * 9b1a) Los formatos de competición para estos eventos son “Mejor de X” (donde X es 1, 2 o 3), y “Media de 5”.
 - 9b2) Cubo de Rubik con los pies, 6x6x6, 7x7x7
 - * 9b2a) Los formatos de competición para estos eventos son “Mejor de X” (donde X es 1, 2 o 3) y “Media de 3”.
 - 9b3) Cubo de Rubik en menos movimientos, Cubo de Rubik a ciegas, 4x4x4 a ciegas, 5x5x5 a ciegas y múltiples cubos a ciegas.

- * 9b3a) El formato de competición de estos eventos es “Mejor de X” (donde X es 1, 2 o 3)
- 9f) Los resultados de una ronda se miden como sigue:
 - 9f1) Todos los resultados cronometrados por debajo de 10 minutos se miden y se redondean a la centésima de segundo. Todas las medias por debajo de 10 minutos se miden y se redondean a la centésima de segundo.
 - 9f2) Todos los resultados y medias por encima de 10 minutos se miden y se redondean al segundo (p. ej. x.4 se convierte en x, x.5 se convierte en x+1).
 - 9f4) El resultado de un intento se anota como DNF si el intento se descalifica o está sin acabar.
 - 9f5) El resultado de un intento se anota como DNS si el competidor puede hacer el intento pero lo rechaza.
 - 9f6) Para rondas con formato “Mejor de X”, a cada competidor se le asignan X intentos. El mejor resultado de estos intentos cuenta en la posición del competidor en la ronda.
 - 9f7) Para rondas con formato “Mejor de X”, un DNF o DNS es el peor resultado posible.
 - 9f8) Para rondas con formato “Media de 5”, a los competidores de les asignan 5 intentos. De estos 5 intentos, se eliminan el mejor y el peor, y la media aritmética de los 3 intentos restantes cuenta para la posición del competidor en la ronda.
 - 9f9) Para rondas con formato “Media de 5”, un DNF o DNS cuenta como el peor resultado del competidor en la ronda. Si el competidor tiene más de un DNF y/o DNS, su media para esa ronda es DNF.
 - 9f10) Para rondas con formato “Media de 3”, a cada competidor se le asignan 3 intentos. La media aritmética de los tres intentos cuenta para la posición del competidor en la ronda.
 - 9f11) Para rondas con formato “Media de 3”, si el competidor tiene algún DNF y/o DNS, su media para esa ronda es DNF.
 - 9f12) Para rondas con formato “Mejor de X”, la posición se asignan basándose en el mejor resultado de cada competidor. Las siguientes reglas se usan para comparar resultados:
 - * 9f12a) Para resultados cronometrados “mejor” se define como el tiempo más corto.
 - * 9f12b) Para la categoría de menos movimientos, “mejor” se define como la solución más corta.
 - * 9f12c) Para la categoría de múltiples cubos a ciegas, la posición se asigna según el número de cubos resueltos menos el de cubos sin resolver, donde un mayor resultado es mejor. Si ese resultado es menor que 0, el intento se considerará como un DNF. Si varios competidores obtienen el mismo resultado, la posición se asigna según el número de cubos sin resolver, donde un menor número de cubos sin resolver es mejor.
 - 9f13) Para rondas con formato “Media de 3” o “Media de 5”, la posición se asigna según la media, donde “mejor” es el tiempo más corto.

- 9f14) Para rondas con formato “Media de 3” o “Media de 5”, si dos o más competidores obtienen una media idéntica, se asignará la posición dependiendo del mejor intento de cada competidor, donde “mejor” es el tiempo más corto.
- 9f15) Los competidores que obtengan el mismo resultado en una ronda tienen la misma posición en la ronda.
- 9g) Una ronda combinada consiste en dos fases de intentos, donde los competidores avanzan a la siguiente fase si pasan un corte en la primera fase.
 - 9g2) Que un competidor pase a la segunda fase de una ronda combinada debe ser decidido por posición (pasan los mejores X competidores) o por resultado (pasan todos los competidores con un mejor resultado mejor por debajo de X)
- 9i) Los resultados de una competición de la WCA deben aparecer en los rankings mundiales de la WCA.
 - 9i1) La WCA reconoce los siguientes tipos de récords regionales: récords nacionales (NR), récords continentales (CR) y récords mundiales (WR).
 - 9i2) Se considera que todos los resultados de una ronda tuvieron lugar el último día de calendario de la ronda. Si un récord regional se bate múltiples veces en el mismo día, sólo el mejor de esos resultados se cuenta como récord regional..
 - 9i3) Si el reglamento de la WCA cambia para un evento, los récords regionales que haya se mantendrán hasta que se batan bajo el nuevo reglamento de la WCA.
- 9j) Cada evento debe realizarse como mucho una vez por competición.
- 9k) Todos los competidores pueden participar en todos los eventos de una competición, excepto en casos específicamente aprobados por el equipo de la WCA.
- 9l) Cada ronda debe acabar antes de que otra ronda del mismo evento empiece.
- 9m) Un evento debe tener como máximo 4 rondas.
 - 9m1) Un evento con 99 o menos participantes debe tener como máximo 3 rondas.
 - 9m2) Un evento con 15 o menos participantes debe tener como máximo 2 rondas.
 - 9m3) Un evento con 7 o menos participantes debe tener como máximo una ronda.
- 9o) Las rondas combinadas y las rondas de clasificación cuentan como una ronda cuando se cuenta el número total de rondas por evento.
- 9p) Si un evento tiene múltiples rondas:
 - 9p1) Al menos un 25 % de los participantes debe ser eliminado entre rondas consecutivas de un mismo evento.
 - 9p2) Los competidores que pasen a la siguiente ronda deben determinarse mediante la posición (pasan los X primeros) o los resultados (pasan todos los que tengan un resultado mejor que X)

- 9p3) Si un competidor clasificado se retira de una ronda, puede ser reemplazado por el mejor competidor que no pasara el corte de la ronda previa.
- 9r) Una ronda de clasificación debe realizarse antes de la primera ronda de un evento.
 - 9r1) Cuando se anuncia un evento, el equipo de organizadores debe incluir:
 - * 9r1a) Cualquier límite en el número de competidores permitidos en la primera ronda del evento.
 - * 9r1b) Cualquier límite en el número de competidores permitidos en la ronda de clasificación de un evento, y cualquier límite a máximo número de competidores que pasarán a la primera ronda.
 - * 9r1c) La media o mejor resultado, conseguido en una competición previa, necesario para clasificarse directamente para la primera ronda del evento.
 - * 9r1d) La fecha permitida para determinar la media o resultado que clasifica a un competidor para la primera ronda del evento.
 - 9r2) Cada competidor de un evento que no se haya clasificado directamente para la primera ronda del evento debe competir en la ronda de clasificación para participar en la primera ronda.
 - 9r3) Una ronda de clasificación puede ser añadida para acoger especialmente a nuevos competidores, o también se puede aumentar el número de personas en la ronda de clasificación. Estos cambios se deben realizar al menos dos semanas antes de la competición.
- 9s) Cada ronda de un evento debe tener un límite de tiempo (cf. Regla A1a).

Artículo 10: Estado resuelto de un puzzle

- 10b) Sólo importa el estado del puzzle tras haber parado el cronómetro.
- 10c) El puzzle puede estar en cualquier orientación al final del intento.
- 10d) Todas las piezas de un puzzle deben estar completamente unidas a él y en su sitio. Excepción: cf. Regla 5b5.
- 10e) Un puzzle está resuelto cuando todos los colores de las caras están juntos y todas las partes están alineadas dentro de los límites que se especifican abajo:
 - 10e1) Si un puzzle tiene dos capas paralelas y adyacentes mal alineadas por más del límite que se describe en la regla 10f, se considera que el puzzle necesita un movimiento más para ser resuelto (cf. “Métrica de Giros de Bloques Exteriores” en [Artículo 12][(regulations:article:12)]).
 - 10e2) Si no se necesita ningún movimiento más para resolver el puzzle, se considera que el puzzle está resuelto sin penalización
 - 10e3) Si hace falta un movimiento, el puzzle se considera resuelto con una penalización de tiempo (+2 segundos)
 - 10e4) Si hace falta más de un movimiento, el puzzle se considera no resuelto (DNF)

- 10f) Límites aceptables de desalineamiento para puzzles:
 - 10f1) Puzzles cúbicos: como máximo 45°
 - 10f2) Megaminx: Como máximo 36°
 - 10f3) Pyraminx: como máximo 60°
 - 10f4) Square-1: como máximo 45° (U/D) o 90° (/)
- 10h) Los puzzles que no están especificados en este artículo se juzgan de acuerdo con el estado resuelto definido por el objetivo generalmente aceptado del puzzle, aplicando las normas importantes del Cubo de Rubik.

Artículo 11: Incidentes

- 11a) Los incidentes incluyen:
 - 11a1) Ejecución incorrecta de los procedimientos de un evento.
 - 11a2) Problemas o interrupción de las instalaciones.
 - 11a3) Problemas de funcionamiento del equipamiento.
- 11b) Si ocurre un incidente, el delegado de la WCA determina de forma imparcial las medidas que hay que tomar.
- 11d) Si el reglamento de la WCA no es suficientemente claro para un incidente, o si el incidente no está cubierto por el reglamento de la WCA, el delegado de la WCA hacer una decisión basada en la deportividad.
- 11e) Si un incidente ocurre durante un intento, el delegado de la WCA puede darle a un competidor un intento extra que reemplace el intento durante el cual ocurrió el incidente. El competidor debe avisar verbalmente o por escrito al juez y al delegado de la WCA cuando suceda el incidente, antes de finalizar el intento original, para tener la posibilidad de tener un intento extra. Una petición no garantiza al competidor un intento extra.
 - 11e1) Si al competidor se le otorga un intento extra, el intento debe ser mezclado usando una mezcla diferente. Esta mezcla debe ser generada usando la versión oficial actualizada del programa oficial de mezclas de la WCA (cf. Regla 4f)
- 11f) Las decisiones sobre un incidente pueden apoyarse en análisis de vídeo o fotografías, a discreción del delegado de la WCA.

Artículo 12: Notación

- 12a) Notación para el Cubo de Rubik y puzzles similares:
 - 12a1) Movimientos de caras:
 - * 12a1a) Sentido horario, 90°: F (cara frontal), B (cara de atrás), R (cara derecha), L (cara izquierda), U (cara superior), D (cara inferior).

- * 12a1b) Sentido antihorario, 90° : F' , B' , R' , L' , U' , D' .
- * 12a1c) 180° : $F2$, $B2$, $R2$, $L2$, $U2$, $D2$.
- 12a2) Movimientos de varias capas (capa exterior + capas internas adyacentes; n es el número de capas que hay que mover; n se omite cuando es 2)
 - * 12a2a) Sentido horario, 90° : nFw , nBw , nRw , nLw , nUw , nDw .
 - * 12a2b) Sentido antihorario, 90° : nFw' , nBw' , nRw' , nLw' , nUw' , nDw' .
 - * 12a2c) 180° : $nFw2$, $nBw2$, $nRw2$, $nLw2$, $nUw2$, $nDw2$.
- 12a3) la Métrica de Giros de Bloques Exteriores se define como:
 - * 12a3a) Cada movimiento de las categorías Movimientos de caras y Movimientos de varias capas se cuenta como 1 movimiento.
 - * 12a3b) Cada rotación se cuenta como 0 movimientos.
- 12b) Rotaciones para todos los puzzles cúbicos:
 - 12b1) Sentido horario, 90° : $[f]$ o z , $[b]$ o z' , $[r]$ o x , $[l]$ o x' , $[u]$ o y , $[d]$ o y' .
 - 12b2) Sentido antihorario, 90° : $[f']$ o z' , $[b']$ o z , $[r']$ o x' , $[l']$ o x , $[u']$ o y' , $[d']$ o y .
 - 12b3) 180° : $[f2/b2]$ o $z2$, $[r2/l2]$ o $x2$, $[u2/d2]$ o $y2$
- 12c) Notación para Square-1:
 - 12c1) Los movimientos se hacen con el trozo pequeño a la izquierda de la cara frontal.
 - 12c2) (X,Y) quiere decir: gira la capa superior X veces 30° en sentido horario, gira la capa inferior Y veces 30° en sentido horario.
 - 12c3) “/” quiere decir: gira la mitad derecha del puzzle 180° .
- 12d) Notación para Megaminx (sólo para mezclar): - 12d1a) Sentido horario, 72° : U (cara superior) - 12d1b) Sentido antihorario, 72° : U' (cara superior)
 - 12d2) Los otros movimientos se hacen manteniendo fijas 3 piezas en la parte superior izquierda del puzzle:
 - * 12d2c) Movimientos en sentido horario de todo el puzzle menos las tres piezas superiores izquierdas, 144° : $R++$ (Capas verticales), $D++$ (Capas horizontales).
 - * 12d2d) Movimientos en sentido antihorario de todo el puzzle menos las tres piezas superiores izquierdas, 144° : $R-$ (Capas verticales), $D-$ (Capas horizontales).
- 12e) Notación para Pyraminx:
 - 12e1) El puzzle se orienta con la cara inferior completamente horizontal y la cara de enfrente mirando hacia la persona que sostiene el Pyraminx.
 - 12e2) Sentido horario, 120° : U (las dos capas superiores), L (las dos capas de la izquierda), R (las dos capas de la derecha), B (las dos capas traseras), u (el vértice superior), l (el vértice de la izquierda), r (el vértice de la derecha), b (el vértice trasero).

- 12e3) Sentido antihorario, 120°: U' (las dos capas superiores), L' (las dos capas de la izquierda), R' (las dos capas de la derecha), B' (las dos capas traseras), u' (el vértice superior), l' (el vértice de la izquierda), r' (el vértice de la derecha), b' (el vértice trasero).
- 12g) Notación para Clock:
 - 12g1) El puzzle se orienta con los 12 hacia arriba, y cualquier cara hacia el frente.
 - 12g2) Subir botones: UR (arriba a la derecha), DR (abajo a la derecha), UL (arriba a la izquierda), DL (abajo a la izquierda), U (los dos de arriba), R (los dos de la derecha), D (los dos de abajo), L (los dos de la izquierda), ALL (todos)
 - 12g3) Gira una rueda que esté junto a una punta hacia arriba: x+ (x horas en sentido horario), x- (x horas en sentido antihorario)
 - 12g4) Girar el puzzle sobre su eje horizontal de modo que las 12 sigan arriba, y además bajar todos los botones: y2.

Artículo A: Speed Solving

- A1) Los intentos de Speed Solving deben seguir el siguiente procedimiento.
 - A1a) El equipo de organizadores puede poner los cortes y los números de rondas por evento.
 - * A1a1) El tiempo límite por defecto de un intento es de 10 minutos, aunque el equipo de organizadores puede anunciar un límite más alto o más bajo
 - * A1a2) Se pueden poner límites de tiempo acumulativos (p. ej. 3 intentos en un límite de tiempo acumulativo de 20 minutos). El tiempos de un DNF cuenta en el límite de tiempo acumulativo.
 - * A1a3) Para cada ronda, cualquier límite de tiempo debe ser anunciado antes de que empiece dicha ronda, y no se debe cambiar una vez que haya empezado. Los cambios se deben realizar a discreción del delegado de la WCA, que debe tener en cuenta si el cambio es o no justo.
 - * A1a4) El competidor debe acabar cada intento dentro del tiempo límite. Si un competidor alcanza el tiempo límite de un intento/ronda, el juez para el intento y lo anota como un DNF. (Excepción: Múltiples cubos a ciegas (cf. Regla H1b1).
 - * A1a5) Se considera que un intento cumple el tiempo límite si y sólo si el tiempo final, después de que se hayan añadido las penalizaciones (si las hay), es menor que el tiempo límite. (Excepción: Múltiples cubos a ciegas (cf. Regla H1b1).
 - A1b) Si el tiempo límite de un intento es mayor de 10 minutos, se debe usar un cronómetro de mano para medir el tiempo.
 - * A1b1) El uso simultáneo de un cronómetro Stackmat es opcional.
 - * A1b2) Si se tiene el tiempo del Stackmat, éste es el tiempo que se anota. Si no, el del cronómetro de mano será el tiempo que se anota.

- A1c) Un competidor que participe en un evento debe ser capaz de cumplir con los requisitos del evento (p. ej. saber resolver el puzzle). Un competidor que compita esperando un resultado de DNF puede ser descalificado del evento, a discreción del delegado de la WCA.
- A2) Mezclar:
 - A2a) Cuando se le llame para una ronda, el competidor entrega el puzzle en su estado resuelto al mezclador, y espera en el área de competidores hasta que se le llame para competir.
 - A2b) Un mezclador mezcla el puzzle de acuerdo con las reglas del Artículo 4.
 - A2c) Una vez que el mezclador empiece a mezclar el puzzle, el competidor no debe ver el puzzle hasta que empiece la fase de inspección.
 - * A2c1) El mezclador coloca un tapacubos sobre el puzzle mezclado que no permita que lo vea ningún competidor ni espectador. El tapacubos debe permanecer sobre el puzzle hasta el comienzo del intento.
 - A2d) Cuando coja un cubo de la mesa de mezclas, el juez mira brevemente el puzzle para asegurarse de que está suficientemente mezclado. Si el juez piensa que no es así, se lo comunica al mezclador, que lo comprobará detalladamente.
 - A2e) El juez coloca el puzzle sobre la alfombrilla en una orientación aleatoria y se asegura de que está completamente cubierto. El competidor no puede pedir una orientación específica.
- A3) Inspección:
 - A3a) El competidor puede inspeccionar el puzzle al principio de cada intento.
 - * A3a1) El competidor tiene 15 segundos para inspeccionar el puzzle y empezar la solución.
 - A3b) Antes de que el competidor empiece el intento, el juez resetea el cronómetro y el cronómetro de mano, si hace falta.
 - * A3b1) Cuando el juez crea que el competidor está preparado, pregunta “¿PREPARADO?”. El competidor debe estar preparado para empezar el intento antes de que pase un minuto después de haber sido llamado. (Penalización: descalificación del intento (DNF)).
 - * A3b2) Cuando el competidor confirma que está preparado, el juez descubre el puzzle. Si el intento requiere un cronómetro de mano, el juez lo pone en marcha al mismo tiempo.
 - A3c) El competidor puede coger el puzzle durante la inspección.
 - * A3c1) El competidor no debe realizar ningún movimiento durante la inspección. (Penalización: descalificación del intento (DNF))
 - * A3c2) Si las piezas del puzzle no están completamente alineadas, el competidor puede alinearlas, siempre y cuando las desalineaciones estén dentro de los límites.
 - * A3c3) El competidor puede resetear el cronómetro antes de empezar la solución.

- A3d) Al final de la inspección, el competidor coloca el puzzle sobre la alfombrilla, en cualquier orientación o posición.
 - * A3d1) El puzzle no puede quedarse sobre el cronómetro. (Penalización: +2 segundos)
 - * A3d2) Cuando hayan pasado 8 segundos de la inspección, el juez dice “8 SEGUNDOS”.
 - * A3d3) Cuando hayan pasado 12 segundos de la inspección, el juez dice “12 SEGUNDOS”.
- A4) Empezar la resolución:
 - A4b) El competidor coloca sus manos en los sensores del cronómetro, con sus dedos tocando los sensores y las palmas hacia abajo. (Penalización: +2 segundos)
 - * A4b1) El competidor no debe tener ningún contacto físico con el puzzle entre el periodo de inspección y el comienzo de la resolución. (Penalización: +2 segundos)
 - A4d) El competidor comienza la resolución confirmando que la luz del cronómetro está en verde y quitando las manos del cronómetro.
 - * A4d1) El competidor debe empezar la resolución antes de los 15 segundos de inspección (Penalización: +2 segundos)
 - * A4d2) El competidor debe empezar la resolución antes de los 17 segundos de inspección (Penalización: descalificación del intento (DNF))
 - A4e) Las penalizaciones de tiempo al empezar la resolución son acumulativas.
- A5) Durante la resolución:
 - A5a) Mientras el competidor inspecciona o resuelve el puzzle, no debe comunicarse con cualquier otra persona que no sea el juez. (Penalización: descalificación del intento (DNF))
 - A5b) Mientras el competidor inspecciona o resuelve el puzzle, no debe recibir ayuda de nadie o nada que no sea la superficie (vea también la Regla 2i). Penalización: descalificación del intento (DNF).
- A6) Parar la resolución:
 - A6a) El competidor para la resolución soltando el puzzle y parando el cronómetro.
 - * A6a1) Si se está usando un cronómetro de mano como cronómetro, el competidor para la resolución soltando el puzzle y avisando al juez de que ha parado la resolución.
 - * A6a2) Cuando se usa un cronómetro de mano sin un Stackmat, la señal de que el competidor acaba el intento consiste en soltar el/los puzzle(s) que tuviera en la mano y colocando sus manos en la superficie con las palmas hacia abajo. El competidor y el juez pueden ponerse de acuerdo en usar otra señal antes del inicio de la resolución.
 - A6b) El competidor es responsable de detener el cronómetro correctamente.

- * A6b1) Si el cronómetro se detiene antes del fin de la resolución y muestra un tiempo inferior a 0.06 segundos, se realizará un intento extra. Un competidor pierde su derecho al intento extra si el Delegado de la WCA determina que detuvo intencionadamente el cronómetro.
- * A6b2) Si el cronómetro se detiene antes del fin de la resolución y muestra un tiempo de 0.06 segundos o superior, el intento es descalificado (DNF). Excepción: si el competidor puede demostrar que el cronómetro no funciona correctamente, recibirá un intento extra, a discreción del Delegado de la WCA.
- A6c) El competidor debe soltar el puzzle completamente antes de detener el cronómetro. Penalización: penalización de tiempo (+2 segundos).
- A6d) El competidor debe detener el cronómetro con las dos manos, colocándolas hacia abajo con las palmas extendidas. Penalización: penalización de tiempo (+2 segundos).
- A6e) El competidor no debe tocar ni mover el puzzle hasta que el juez lo haya inspeccionado. Penalización: descalificación del intento (DNF). Excepción: Si no se ha movido el puzzle, en vez de la descalificación se puede aplicar una penalización de tiempo (+2 segundos), a discreción del juez.
- A6f) El competidor no debe reiniciar (reset) el cronómetro hasta que el juez haya anotado el resultado en la hoja de resultados. Penalización: descalificación del intento (DNF), a discreción del juez.
- A6g) El juez determina si el puzzle está o no resuelto. No debe moverlo ni alinear caras mientras lo examina. Excepción: El juez está autorizado a realizar movimientos cuando examina un Clock.
- A6h) En caso de controversia, no debe moverse o alinearse el puzzle hasta que la controversia haya quedado resuelta.
- A6i) Las penalizaciones de tiempo al final de la resolución son acumulables.
- A7) Anotación de los resultados:
 - A7a) El juez comunica al competidor el resultado.
 - * A7a1) Si el juez determina que el puzzle está resuelto, dice “CORRECTO”.
 - * A7a2) Si el juez aplica alguna penalización, dice “PENALIZACIÓN”.
 - * A7a3) Si el resultado es DNF, el juez dice “DNF”.
 - A7b) El juez anota el resultado en la hoja de resultados.
 - * A7b1) Si se han asignado penalizaciones, el juez anota tanto el resultado mostrado en el cronómetro como las penalizaciones. El formato debe ser “X + T + Y = F”, donde X representa la suma de las penalizaciones previas a la resolución, T representa el tiempo mostrado en el cronómetro, Y representa la suma de las penalizaciones durante/después de la resolución, y F representa el resultado final. Si X y/o Y son 0, los 0 son omitidos. (Ejemplos: $2 + 17.65 + 2 = 21.65$, o $17.65 + 2 = 19.65$).
 - A7c) Tanto el juez como el competidor deben firmar (o escribir sus iniciales) en la hoja de resultados para reconocer el resultado.

- * A7c1) Si el competidor o el juez rehúsan reconocer y firmar la hoja de tiempos, el Delegado de la WCA debe resolver la disputa.
- A7f) Cuando la hoja de resultados de una ronda está completa, el juez entrega la hoja al encargado de introducir los tiempos en el ordenador.

Artículo B: Resolución a ciegas

- B1) Se siguen los procedimientos estándar de Speed Solving, descritos en el Artículo A. Las reglas adicionales que reemplazan a los correspondientes procedimientos del Artículo A se describen a continuación.
 - B1a) No hay período de inspección.
 - B1b) El competidor traerá su propio antifaz.
- B2) Comienzo del intento:
 - B2a) El juez resetea el temporizador y el cronómetro.
 - B2b) El competidor coloca sus manos en los sensores del cronómetro, con sus dedos tocando los sensores y las palmas hacia abajo. (Penalización: +2 segundos).
 - B2c) El competidor no debe tener contacto físico con el puzzle antes del comienzo del intento. (Penalización: +2 segundos).
 - B2d) El competidor comienza su intento al quitar las manos del cronómetro comenzando de esta manera a contar el tiempo.
 - * B2d1) El competidor descubre el puzzle tras arrancar el cronómetro.
 - B2e) si se está usando un cronómetro, el juez arranca el cronómetro tan pronto como el competidor comience su intento.
- B3) Fase de memorización:
 - B3a) El competidor puede coger el puzzle durante la fase de memorización.
 - B3b) El competidor no debe tomar notas físicamente. (Penalización: descalificación del intento (DNF)).
 - B3c) El competidor no debe ejecutar movimientos durante la fase de memorización.
- B4) Fase a ciegas:
 - B4a) El competidor se coloca el antifaz para comenzar la fase a ciegas.
 - B4b) El competidor no puede ejecutar movimientos en el puzzle hasta que no se haya colocado completamente el antifaz.
 - B4c) El juez debe asegurarse de que hay un objeto opaco entre la cara del competidor y el puzzle que está resolviendo.
 - * B4c1) En todos los casos, el competidor debe llevar el antifaz de tal manera que la vista del puzzle esté bloqueada aunque no esté el objeto opaco en medio.

- * B4c2) Por defecto, el juez debería colocar el objeto (p. ej. una hoja de papel o cartulina) entre el competidor y el puzzle mientras el competidor tenga colocado el antifaz.
- * B4c3) Si el juez y el competidor lo acuerdan de antemano, el competidor puede optar por colocar el puzzle debajo de un objeto adecuado (p. ej. un atril o la superficie de la mesa) por si mismo durante la fase a ciegas.
- B4d) El competidor no debe mirar en ningún momento al puzzle durante la fase a ciegas. (Penalización: descalificación del intento (DNF)).
- B4e) Hasta que no ejecute el primer movimiento, el competidor se puede quitar el antifaz para volver a la fase de memorización.
- B5) Parar la resolución:
 - B5a) Cuando se esté usando el Stackmat, el competidor para el intento soltando el puzzle y a continuación parando el cronómetro.
 - B5b) Cuando se esté usando un cronómetro manual, el competidor termina el intento devolviendo el puzzle a la mesa y notificando al juez que ha terminado el intento. En ese momento, el juez detiene el cronómetro de mano.
 - B5c) Si no está tocando el puzzle, el competidor puede quitarse el antifaz para detener el cronómetro. Sin embargo, no puede tocar el puzzle hasta que el intento haya concluido por completo. Penalización: descalificación del intento (DNF).

Artículo C: Resolución a una mano

- C1) Se siguen los procedimientos estándar de Speed Solving, descritos en el Artículo A. Las reglas adicionales que reemplazan a los correspondientes procedimientos del Artículo A se describen a continuación.
 - C1b) Durante la resolución, el competidor debe usar solamente una mano para resolver el puzzle. (Penalización: descalificación del intento (DNF)).
 - * C1b2) Si le sucede algún desperfecto al puzzle y el competidor decide repararlo, debe repararlo usando únicamente la mano con la que esté efectuando la resolución. (Penalización: descalificación del intento (DNF)).
 - * C1b3) Si le sucede algún desperfecto al puzzle y alguna pieza del puzzle toca alguna parte del cuerpo fugazmente sin intención por parte del competidor, no se considerará haber tocado el cubo, a discreción del juez.
 - C1c) Durante la resolución, si el competidor usa una mano para resolver el puzzle no podrá usar la otra mano. (Penalización: descalificación del intento (DNF)).

Artículo D: Resolución con los pies

- D1) Se siguen los procedimientos estándar de Speed Solving, descritos en el Artículo A. Las reglas adicionales que reemplazan a los correspondientes procedimientos del Artículo A se describen a continuación.

- D1a) Durante el intento, el competidor debe sentarse en una silla, en la superficie o quedarse de pie
- D1b) Durante el intento, el competidor debe usar sólo sus pies y la superficie. (Penalización: descalificación del intento (DNF))
- D1c) Durante el intento, el competidor debe resolver el puzzle únicamente con sus pies. (Penalización: descalificación del intento (DNF))
- D3) Comienzo del intento:
 - D3a) El competidor coloca sus pies sobre los sensores del cronómetro.
 - D3b) El competidor quita los pies de los sensores del cronómetro para comenzar la resolución.
- D4) Parar la resolución:
 - D4a) El competidor parará el cronómetro al colocar sus pies sobre los sensores del cronómetro.

Artículo E: Resolución en menos movimientos

- E2) Procedimiento para la Resolución en Menos Movimientos.
 - E2a) El juez proporciona la secuencia de mezcla a todos los competidores. Entonces, el juez inicia el cronómetro y declara “VAMOS”.
 - E2b) Todos los competidores tienen un tiempo total límite de 60 minutos para proporcionar una solución.
 - * E2b1) El juez debería declarar “QUEDAN 5 MINUTOS” a los 55 minutos del comienzo, y debe declarar “PARAD” a los 60 minutos.
 - E2c) A los 60 minutos, cada competidor debe dar al juez una solución escrita legiblemente con el nombre del competidor, usando la notación definida para Métrica de Giros de Bloques Exteriores (descrita en la Regla 12a). Penalización: descalificación del intento (DNF).
 - E2d) La longitud de la solución se calcula en Métrica de Giros de Bloques Exteriores (cf. Regla 12a).
 - * E2d1) Se permite una longitud máxima de la solución de 80 (incluyendo movimientos y rotaciones).
 - E2e) La solución propuesta debe no ser directamente derivada de ninguna de las partes de la secuencia de mezcla. Penalización: descalificación del intento (DNF).
 - * E2e1) El Delegado de la WCA puede pedir a un competidor que explique el propósito de cada movimiento en su solución, independientemente de la secuencia de mezcla. Si el competidor no es capaz de dar una explicación válida, el intento queda descalificado.
- E3) El competidor puede usar los siguientes objetos durante el intento. Penalización por utilizar objetos no autorizados: descalificación del intento (DNF).

- E3a) Papel y bolígrafos (ambos suministrados por el juez).
- E3b) De 1 a 3 puzzles correspondientes al evento (propios).
- E3c) Pegatinas de colores (propias).

Artículo F: Resolución del Clock

- F1) Se siguen los procedimientos estándar de Speed Solving, descritos en el Artículo A. Las reglas adicionales que reemplazan a los correspondientes procedimientos del Artículo A se describen a continuación.
- F2) El juez sitúa el puzzle mezclado sobre la alfombra en posición vertical.
- F3) Al final del período de inspección, el competidor sitúa el puzzle sobre la alfombra en posición vertical. El competidor debe no cambiar las posiciones de la mezcla de ninguna de las agujas antes del comienzo de la resolución. Penalización: descalificación (DNF).

Artículo H: Resolución de Múltiples cubos a ciegas

- H1) Se siguen los procedimientos estándar de Resolución a Ciegas, descritos en el Artículo B. Las reglas adicionales que reemplazan a los correspondientes procedimientos del Artículo B se describen a continuación.
 - H1a) Antes de un intento, el competidor debe notificar al juez el número de puzzles que desea intentar resolver a ciegas. El número de puzzles debe ser al menos 2.
 - * H1a1) Al competidor no se le permite cambiar el número de puzzles a resolver una vez empezado el intento.
 - * H1a2) El equipo organizador debe no revelar el número de puzzles solicitados por el competidor hasta el comienzo del intento.
 - H1b) Si el competidor está intentando resolver menos de 6 puzzles, tendrá un tiempo límite en minutos igual a 10 veces el número de puzzles en el intento. En otro caso, el tiempo límite es 60 minutos.
 - * H1b1) El competidor puede indicar el final del intento en cualquier momento. Si (y cuando) se alcanza el límite de tiempo, el juez para el intento y el intento es puntuado; el tiempo límite para el intento cuenta como el tiempo oficial registrado.
 - H1d) Las penalizaciones temporales para los puzzles de un mismo intentos son acumulativas.

Artículo Z: Reglas Opcionales

Los equipos organizadores pueden adoptar reglas opcionales que faciliten la gestión de la competición. La Junta de la WCA debe aprobar cualquier regla opcional para una competición.

- Z1) El equipo organizador puede pedir a los competidores que entreguen sus puzzles al registrarse.
- Z2) El equipo organizador puede limitar el número de eventos por competidor.

- Z3) El equipo organizador puede seleccionar a competidores que se clasifican directamente para rondas específicas de eventos específicos, basándose en los resultados de competiciones anteriores.
- Z4) El equipo organizador puede limitar el número de competidores por evento, ya sea “el primero que llegue” o basarse en tiempos de clasificación o clasificaciones en el ranking mundial de la WCA en una fecha previamente anunciada.
- Z5) El equipo organizador puede prohibir que los competidores puedan participar en combinaciones específicas de eventos.

WCA Directrices 2013

Versión: 21 de mayo de 2013

Notas

Reglamento de la WCA

Las Directrices de la WCA son un complemento al Reglamento de la WCA. Por favor, lea el Reglamento para más información.

Numeración

Las Directrices se numeran correspondientemente a sus Reglas asociadas. Nótese que varias Directrices pueden corresponder a la misma Regla, y que algunas Directrices corresponden a Reglas que ya no existen.

Etiquetas

En pro de la claridad, cada Directriz se clasifica usando una de las siguientes etiquetas. Nótese que esto debe ser considerado como información adicional, no como descripción de su importancia.

- [ADICIÓN] Información adicional que complementa al Reglamento.
- [ACLARACIÓN] Información para dar respuesta a posibles dudas sobre la interpretación del Reglamento.
- [EXPLICACIÓN] Información que aclara el propósito del Reglamento.
- [RECOMENDACIÓN] Algo que no es estrictamente obligatorio, pero que debería hacerse si es posible.
- [RECORDATORIO] Información que se encuentra en otras Reglas o Directrices, pero cuya relevancia hace que merezca ser reiterada.

Contenido

Artículo 1: Miembros Oficiales

- 1c3+) [RECOMENDACIÓN] Los resultados deberían estar listos al final del último día de la competición.
- 1c3b+) [ACLARACIÓN] Si hay varios grupos, no es necesario identificar qué competidor estaba en qué grupos.
- 1c4+) [RECOMENDACIÓN] Las correcciones a los resultados deberían estar disponibles en el plazo de una semana de la fecha de la competición.
- 1c10+) [ACLARACIÓN] Es suficiente con asegurar el acceso a una copia digital de las Reglas.
- 1h+) [RECOMENDACIÓN] Los competidores del mismo grupo deben usar las mismas secuencias de mezcla. Diferentes grupos deben usar diferentes secuencias de mezcla.

- 1h+) [RECOMENDACIÓN] Todas las rondas finales de todos los eventos, así como todas las rondas de Resolución en Menos Movimientos, deben tener las mismas secuencias de mezclas para todos los competidores.
- 1h1+) [ACLARACIÓN] Los mezcladores/jueces deberían mezclar/juzgar a otros competidores de su mismo grupo sólo si es importante para el progreso de la competición.

Artículo 2: Competidores

- 2c+) [ADICIÓN] Los competidores que lo sean por primera vez, deben registrarse usando su nombre legal. Pueden registrarse usando un apodo razonable, a criterio del Delegado WCA.
- 2c++) [ADICIÓN] Los competidores deben no proveer intencionadamente información falsa, y los competidores ya registrados deben proveer información coherente con la información anterior (por ejemplo, nombre exacto y Código de Identificación WCA).
- 2d+) [ADICIÓN] La fecha de nacimiento e información de contacto deben ser especialmente confidencial.
- 2d++) [RECOMENDACIÓN] Si terceras personas (por ejemplo, periodistas) pide a la organización ponerse en contacto con cualquier competidor o competidores, debe primeramente pedirle consentimiento a dicho competidor o competidores.
- 2h+) [ACLARACIÓN] Los competidores pueden estar completamente descalzos para la Resolución con los Pies.
- 2j2+) [EJEMPLO] Por ejemplo, si un competidor es descalificado de un evento por no presentarse a la ronda final, sus resultados de rondas anteriores siguen siendo válidos.
- 2s+) [RECORDATORIO] Las adaptaciones especiales deben ser anotadas en el Informe del Delegado.

Artículo 3: Puzzles

- 3a+) [ACLARACIÓN] Los competidores pueden usar puzzles de cualquier tamaño razonable, a criterio del Delegado WCA.
- 3a++) [ADICIÓN] Por defecto, cada competidor debe utilizar el mismo puzzle para los intentos consecutivos en una ronda de speed solving. El competidor puede cambiar de puzzle entre intentos a criterio del juez o Delegado WCA.
- 3a++) [ACLARACIÓN] Los competidores pueden tomar prestados puzzles de otros competidores de forma privada, para usarlos en competición.
- 3a1+) [ACLARACIÓN] Los competidores pueden ser descalificados si no acuden cuando son llamados, o si no tienen un puzzle listo para entregar (por ejemplo, si pensaban utilizar un puzzle que otro competidor está usando en ese momento, y por tanto no puede entregar su puzzle en ese instante).
- 3h+) [ACLARACIÓN] Los puzzles pueden ser refinados interiormente, siendo lijados o lubricados.

- 3h++) [EJEMPLO] Los ejemplos de mejoras incluyen: posibilidad de nuevos movimientos, imposibilidad de movimientos normales, más piezas o caras visibles, colores visibles en la parte trasera del cubo, movimientos automáticos, o el puzzle tiene más/diferentes estados resueltos.

Artículo 4: Mezclas

- 4b1+) [RECORDATORIO] El Delegado WCA no debe regenerar nunca las mezclas para reemplazar otros con el propósito de filtrar. Por ejemplo, no está permitido mirar las mezclas de una competición y generar de nuevo el lote entero con el propósito de generar mezclas “más justas”.
- 4b2+) [ACLARACIÓN] En general, todas las secuencias de mezcla oficiales deben ser mantenidas en secreto durante la competición y publicadas después del fin de la competición (ver Regla 1c3a). En algunos casos (por ejemplo, records del mundo), el equipo organizador puede querer publicar mezclas específicas poco después del final de una ronda.
- 4d+) [ACLARACIÓN] Algunos puzzles usan esquemas de colores standard, excepto que el negro sustituye al blanco. En este caso, el negro es el color más oscuro y no debe ser tratado como blanco.
- 4f+) [RECOMENDACIÓN] El Delegado WCA debe generar mezclas suficientes para la totalidad de la competición antes de tiempo, incluyendo mezclas de sobra para intentos extra.
- 4f++) [RECORDATORIO] Si el Delegado WCA genera mezclas oficiales durante la competición, debe guardarlas (ver Regla 1c3a).

Artículo 5: Desperfectos de puzzles

- 5b5+) [EJEMPLO] Ejemplo de una pieza no colocada totalmente: una pieza central de un 5x5x5 en su lugar, pero girada.
- 5b5++) [EJEMPLO] Ejemplo de juzgar un intento que acaba con un puzzle con defecto: Un Pyraminx con una punta separada puede ser remontado en tres estados, uno completamente resuelto, y dos estados “+2”. Un intento que termina en esa situación, tendría una penalización de “+2”.
- 5b5+) [EJEMPLO] Ejemplos de piezas físicamente separadas que producen un estado resuelto del puzzle: la tapa de un centro de 3x3x3, un centro de un cubo grande, o una pieza interior de un cubo grande.
- 5b5++) [EJEMPLO] Ejemplos de piezas físicamente separadas que producen un DNF: dos tapas de centro de un 3x3x3, dos centros de un cubo grande, una arista de 3x3x3, una arista de 4x4x4, o cualquier combinación de dos piezas con dos caras de color cada una.
- 5b5++++) [EJEMPLO] Ejemplo de piezas no colocadas del todo, que producen un estado resuelto del puzzle: un centro de 5x5x5 en su lugar aunque torcido.
- 5b5+++++) [EJEMPLO] Ejemplo de piezas no colocadas del todo, que producen un DNF: la arista de un 3x3x3 ligeramente salida (ligeramente popeada).

Artículo 6: Galardones/Premios/Distinciones

- 6a+) [SEPARATA][ADICIÓN] Pueden darse galardones, premios o distinciones a los competidores de acuerdo con el anuncio de la competición.
- 6b+) [SEPARATA][RECOMENDACIÓN] Los competidores deben asistir a la ceremonia de entrega de premios para recibir galardones/premios/distinciones.
- 6b1+) [SEPARATA][RECOMENDACIÓN] La ceremonia de entrega de premios debe ser celebrada en la zona de competición, durante la hora posterior al final del último evento.
- 6c+) [SEPARATA][RECOMENDACIÓN] Los ganadores de galardones, premios o distinciones deben estar preparados para hablar con periodistas o medios de comunicación que cubran la competición.
- 6d+) [SEPARATA][RECOMENDACIÓN] Los equipos organizadores de competiciones deben tener certificados para todos los ganadores de categorías, firmados por el líder del equipo organizador y por el Delegado WCA.

Artículo 7: Entorno

- 7d+) [SEPARATA][ADICIÓN] La temperatura de la zona de competición debe estar entre 21 y 25 grados Celsius.
- 7h2+) [SEPARATA][ADICIÓN] Los competidores en la zona de competidores no deben ser capaces de ver los puzzles de los competidores en la zona de competición.

Artículo 8: Competiciones

- 8a4+) [RECOMENDACIÓN] Los cambios para incrementar el número máximo de competidores en ronda clasificatoria o primera ronda, o para añadir una ronda clasificatoria para competidores recientemente registrados, deben ser hechos al menos un mes antes de la competición (ver Regla 9r3).
- 8a4++) [RECOMENDACIÓN] La competición debe ser anunciada al menos un mes antes del comienzo de la misma.
- 8a5+) [SEPARATA][RECOMENDACIÓN] La competición debe tener al menos 12 competidores.

Artículo 9: Eventos

- 9b+) [ADICIÓN] El formato preferido para la final de un evento es “Average de 5” o “Media de 3”, si es posible.
- 9b++) [ADICIÓN] Otros eventos distintos de los especificados en la Regla 9b pueden ser celebrados durante la competición, pero serán considerados no oficiales y por tanto no serán incluidos en los resultados oficiales de la competición.

- 9f5+) [ACLARACIÓN] El resultado de un intento es DNS si el competidor fue llamado a un intento y no lo comenzó siquiera. SI el competidor no se clasificó para un intento (por ejemplo, en una ronda combinada), no tiene ningún resultado para el intento.
- 9q+) [SEPARATA][RECOMENDACIÓN] Los eventos y rondas deben tener al menos 2 competidores.
- 9r+) [EXPLICACIÓN] El objetivo de una ronda de clasificación es el de hacer que competidores con bajo ranking o sin ranking se clasifiquen para la primera ronda de un evento con otros competidores registrados.

Artículo 10: Estado resuelto de un puzzle

- 10f+) [EXPLICACIÓN] Los límites de alineamiento se eligen de modo que suponen una frontera natural ente un estado de un puzzle (sin penalización) y otro estado alejado de éste un movimiento.

Artículo 11: Incidentes

- 11e+) [ACLARACIÓN] Puesto que una reclamación no es seguro que tenga éxito, el competidor puede elegir dejar el cronómetro corriendo mientras reclama, y continuar con el intento si es apropiado.
- 11e1+) [RECORDATORIO] El intento extra debe ser mezclado utilizando una secuencia de mezcla oficial no modificada, generada por un mezclador oficial (ver Regla 4f, Directriz 4f+).

Artículo A: Speed Solving

- A1a2+) [ADICIÓN] En caso de un tiempo límite acumulativo, el juez registra el tiempo original registrado para un DNF en la hoja de resultados entre paréntesis, por ejemplo “DNF (1:02.27)”.
- A1a3+) [RECORDATORIO] El equipo organizador y el Delegado WCA deben ser conscientes de que los límites de tiempo influyen en las estrategias de los competidores (por ejemplo, yendo más rápido en los dos primeros intentos con la esperanza de superar un corte en una ronda combinada), y que cambiar esos límites después del comienzo de la ronda puede perjudicar a algunos competidores injustamente.
- A1a4+) [RECORDATORIO] Si a un competidor se le ha permitido accidentalmente superar el límite de tiempo, el límite de tiempo debe ser aplicado retroactivamente, y el juez, competidor y Delegado WCA deben ser informados (ver Regla 1g2). Los jueces deben siempre conocer el tiempo límite del intento en curso, (que podría depender de intentos previos, en caso de un tiempo límite acumulativo).
- A2c1+) [ACLARACIÓN] En el pasado, las tarjetas de resultados se usaban para tapar los puzzles, lo que dejaba algunas caras al descubierto. Esto ya no está permitido.
- A3c3+) [ACLARACIÓN] Aunque el juez debe reiniciar el cronómetro para el competidor (ver regla A3b), el competidor puede reiniciarlo antes o durante la fase de inspección si el juez accidentalmente no se ocupa de ello.

- A6b+) [EXPLICACIÓN] El valor arbitrario de 0.06 segundos ha sido seleccionado para dar respuesta a los errores de funcionamiento de los cronómetros Stackmat.
- A6g+) [ADICIÓN] Mientras determina si asignar una penalización por mal alineamiento, el juez no debe tocar el puzzle.

Artículo B: Resolución a ciegas

- B1+) [RECORDATORIO] El competidor debe usar un puzzle sin texturas, marcas, u otras características que permitan distinguir piezas similares (ver Regla 3k). Esto debe ser especialmente importante en la Resolución a Ciegas.
- B1b+) [RECOMENDACIÓN] Los antifaces deben ser comprobados por el Delegado WCA antes de su uso en competición.

Artículo C: Resolución a una mano

- C1b+) [ACLARACIÓN] El competidor puede usar ambas manos durante la inspección.
- C1b++) [ACLARACIÓN] El competidor no está obligado a utilizar la misma mano para resolver distintos intentos en la misma ronda.
- C1b2+) [RECORDATORIO] El uso de la superficie está permitido para reparar el puzzle.

Artículo D: Resolución con los pies

- D1b+) [ACLARACIÓN] El competidor puede llevar calcetines para la resolución
- D1c+) [RECORDATORIO] Mientras se reparan los puzzles, otras partes del cuerpo no deben tocar el puzzle.

Artículo E: Resolución en menos movimientos

- E2b+) [ACLARACIÓN] Un competidor puede elegir parar su intento antes de tiempo, proporcionando una solución antes del límite de tiempo.

Artículo H: Resolución de Múltiples cubos a ciegas

- H1b1+) [RECORDATORIO] El intento no está descalificado por alcanzar el límite de tiempo, debido a excepciones para Resolución de Múltiples Cubos a Ciegas (ver Regla A1a4 y Regla A1a5).
- H1b1++) [ADICIÓN] El juez puede permitir al competidor continuar con el intento no oficialmente, pero el intento debe ser parado y juzgado primero, en total acuerdo con las Reglas.
- H1d+) [EJEMPLO] Ejemplo: Si un competidor intenta 10 cubos, para en un tiempo de 59:57, y tiene dos penalizaciones de tiempo, el tiempo resultante es $59:57 + 2 \cdot 2 = 60:01$ (ver también Regla A1a5).

- H1d++) [EJEMPLO] Ejemplo: SI un competidor intenta 10 cubos, y el juez lo para en un tiempo de 60:00, y tiene dos penalizaciones de tiempo, el tiempo resultante es $60:00 + 2 \times 2 = 60:04$.