WCA Regulations and Guidelines

WCA Regulations Committee

Regolamento WCA

Versione: 1 Gennaio 2022
[wca-regulations-translations:40f4204]

Note

Traduzione

Si prega di ricordare che questa non è la versione ufficiale del Regolamento WCA (anche se viene fornita sul sito della WCA): la versione ufficiale del Regolamento WCA è quella in lingua inglese, pertanto potrebbero esserci discrepanze.
In caso ci siano differenze fra una traduzione e la versione in lingua inglese (versione ufficiale attuale), deve essere utilizzata la versione in lingua inglese.

Regolamento WCA e Linee Guida

Il Regolamento WCA contiene l'insieme di tutte le regole che vengono applicate in ogni competizione ufficiale riconosciuta dalla World Cube Association.
Il Regolamento WCA è integrato dalle Linee Guida. Il Regolamento è da considerarsi come un documento completo, ma le Linee Guida contengono ulteriori chiarimenti e spiegazioni.

Formulazione

Per il regolamento ufficiale in lingua inglese, l'uso delle parole "must", "must not", "should", "should not" e "may" corrisponde a quello descritto in RFC 2119.

Informazioni su Internet

Sito della World Cube Association: www.worldcubeassociation.org
Versione originale del Regolamento WCA: www.worldcubeassociation.org/regulations
Regolamento WCA in formato PDF

Fonti

Lo sviluppo del Regolamento e delle Linee Guida WCA è pubblico su GitHub e la discussione è pubblica sul Forum WCA.

Contatti

Per domande e opinioni, si prega di contattare il WCA Regulations Committee (WRC).

Contenuto

Nota: potrebbero esserci discrepanze nella numerazione dei vari articoli, visto che i numeri non vengono riassegnati quando articoli e regole vengono cancellati.

Articolo 1: Ufficiali di gara

- 1a) Una competizione deve avere come requisito fondamentale la presenza di un Delegato WCA e di un team organizzativo (composto da una o più persone) e dei seguenti ufficiali di gara: giudici, mischiatori e addetti all'inserimento dei risultati.
- 1b) Il team organizzativo di una competizione è responsabile della logistica prima, durante e dopo la gara.

- 1c) Il Delegato WCA ha la responsabilità di garantire che la competizione si svolga nel rispetto del Regolamento WCA e di altre politiche imposte dalla WCA. Il Delegato WCA può affidare alcune delle proprie responsabilità ad altri membri del team organizzativo, ma rimane comunque responsabile del corretto svolgimento di tali mansioni.
- 1e) Ciascun evento deve avere uno o più giudici.
  - 1e1) Il giudice è responsabile della corretta esecuzione delle procedure dell'evento giudicato.
    - 1e1a) Un giudice può giudicare più di un partecipante a discrezione del Delegato WCA, purchè questo non comprometta la capacità del giudice di assicurare la corretta applicazione del Regolamento WCA durante tutto lo svolgimento dell'evento.
  - 1e2) Ciascun partecipante deve rendersi disponibile a fare da giudice. Se viene richiesto di giudicare, un partecipante può essere esentato solo per giustificati motivi (ad esempio se il giudice non possiede conoscenze adeguate su un particolare puzzle), a discrezione del Delegato WCA. Penalità: squalifica dalla competizione (vedi Regola 2k).
- 1f) Ciascun evento deve avere uno o più mischiatori. Eccezione: Fewest Moves.
  - 1f1) Un mischiatore applica lo scramble (o sequenza di mescolamento) al puzzle per prepararlo alla risoluzione (vedi Regola A2).
  - 1f2) Ciascun partecipante deve rendersi disponibile a fare da mischiatore, un partecipante può essere esentato solo per giustificati motivi (ad esempio se non si conosce la notazione standard di mescolamento), a discrezione del Delegato WCA. Penalità: squalifica della competizione (vedi Regola 2k).
- 1g) Ciascun evento deve prevedere uno o più addetti all'inserimento dei risultati.
  - 1g1) L'addetto è responsabile alla compilazione dei risultati.
  - 1g2) Eventuali variazioni di un risultato sull'apposito modulo devono essere autorizzate a discrezione del Delegato WCA.
- 1h) I partecipanti dello stesso turno di un evento possono competere in un unico gruppo oppure essere suddivisi in più gruppi.
  - 1h1) Mischiatori e giudici di un turno non devono mischiare e/o giudicare partecipanti del proprio gruppo di appartenenza prima di aver terminato tutti i propri tentativi per quel turno. Mischiatori e giudici possono mischiare e/o giudicare partecipanti del proprio gruppo di appartenenza a discrezione del Delegato WCA, ma il team organizzativo deve assicurarsi che mischiatori e giudici non possano vedere nessuno degli scramble per i tentativi che non hanno ancora completato (vedi Regola 4b2).
- 1j) Tutti gli ufficiali di gara possono partecipare alla competizione.
- 1k) Gli ufficiali di gara possono ricoprire più di un ruolo (ad esempio Team organizzativo, Delegato WCA, giudice, addetto all'inserimento dei risultati, mischiatore).

Articolo 2: Partecipanti

- 2a) Chiunque può partecipare a una competizione WCA se (completato da Regola Y3):
  - 2a1) Si attiene al regolamento WCA.
  - 2a2) Soddisfa i requisiti della competizione, che saranno chiaramente definiti prima di essa.
  - 2a3) Non è stato sospeso dal WCA Board.
- 2b) I partecipanti al di sotto dei 18 anni devono avere il consenso di un genitore o di un tutore per potersi registrare e competere.
- 2c) I partecipanti devono fornire, con la registrazione, tutte le informazioni richieste dal team organizzativo (tra cui: nome, paese, data di nascita, sesso, contatto, eventi selezionati)
  - 2c1) Un partecipante non può competere se la propria registrazione è ritenuta incompleta dal team organizzativo.
  - 2c2) Un partecipante deve fornire per ogni competizione dei dati personali che siano coerenti con il proprio profilo WCA. Se un partecipante desidera modificare/aggiornare le proprie informazioni (es. cambio di nazionalità, nome o sesso) dovrà contattare il WCA Results Team tra una competizione e un'altra.
- 2d) Nome, paese, sesso e risultati di un partecipante sono informazioni pubbliche. Qualsiasi altra informazione personale è riservata, e non deve essere rivelata a organizzazioni/persone esterne senza il consenso del partecipante.
- 2e) I partecipanti devono rappresentare un paese di cui posseggono cittadinanza. Il Delegato WCA è tenuto a verificare la validità della cittadinanza tramite un documento valido (es. passaporto) alla prima competizione del partecipante. Se quest'ultimo non possiede una valida cittadinanza del paese con cui si è registrato, può essere squalificato retroattivamente e/o sospeso, a discrezione della WCA Board.
  - 2e1) I paesi riconosciuti sono quelli indicati nella pagina [Lista dei Paesi Riconosciuti dalla WCA](https://www.worldcubeassociation.org/regulations/countries/).

  - 2e2) Un partecipante che cambi la propria cittadinanza può cambiare il proprio stato di rappresentanza prima o durante la prima competizione a cui prende parte nel nuovo anno civile. Eccezione: se il partecipante dovesse perdere la cittadinanza del paese che rappresentava, è imperativo cambiare paese di rappresentazione prima o durante la prima competizione a cui prende parte nel nuovo anno civile (vedi Regola 2c2).
  - 2e3) I partecipanti senza cittadinanza possono partecipare sotto la categoria "Apolide".

- 2f) I partecipanti devono osservare l'eventuale regolamento imposto dalla sede della competizione e comportarsi in maniera rispettosa.
- 2g) I partecipanti devono contribuire a creare un clima di quiete quando si trovano all'interno dell'area di gara designata. È permesso parlare, a patto che lo si faccia a un tono di voce basso e lontani da partecipanti che stiano attivamente gareggiando.
  - 2g3) I partecipanti che si trovano nell'Area Partecipanti (area d'attesa) non devono comunicare tra loro a proposito degli scramble dei puzzle del round in corso. Pena la squalifica del/i partecipante/i dall'evento, a discrezione del Delegato WCA.
- 2h) Quando si trovano nella sede della competizione, i partecipanti devono essere totalmente vestiti. A discrezione del Delegato WCA, un partecipante può essere squalificato dalla competizione per abbigliamento inappropriato.
- 2i) In fase di ispezione e di risoluzione, i partecipanti non possono utilizzare dispositivi elettronici (ad eccezione del timer Stackmat e del cronometro), equipaggiamento audio (es. cellulari, lettori MP3, registratori) o dispositivi di illuminazione aggiuntiva.
  - 2i1) A discrezione del Delegato WCA, i partecipanti possono utilizzare dispositivi non elettronici, a patto che questi ultimi non diano ingiustamente vantaggio al partecipante. Sono inclusi:
    - 2i1a) Supporti medici/fisici indossati dal partecipante (es. occhiali, polsiera). In eccezione a Regola 2i, gli aiuti medici possono essere elettronici se il partecipante non ha una valida alternativa non elettronica (es. apparecchio acustico, pacemaker)
    - 2i1b) Tappi per orecchie e cuffie insonorizzanti (ma non cuffiette elettroniche o cuffie con sistema di cancellazione del rumore).
    - 2i1c) Scaldamani.
    - 2i1d) Cibo e bevande.
  - 2i2) I partecipanti possono utilizzare fotocamere/videocamere quando si trovano in postazione di gara, a discrezione del Delegato WCA. Le seguenti restrizioni si applicano dall'inizio del tentativo di risoluzione fino a quando il partecipante non ferma il timer. Pena la squalifica dal tentativo (DNF).
    - 2i2a) Qualsiasi monitor/display del dispositivo deve essere vuoto o completamente non visibile dal partecipante (vedi Regola A5b).
    - 2i2b) Il partecipante non deve interagire con alcun dispositivo attivo (operare, reggere, indossare). Eccezione: il partecipante può indossare una videocamera montata sulla testa, a patto che questa sia totalmente fuori dal suo campo visivo e sia chiaro che il partecipante non stia interagento con essa, se non indossandola.
  - 2i3) Il partecipante può tenere il telefono cellulare in tasca, a patto che sia chiaro che non stia interagendo con esso in alcun modo.
  - 2i4) In fase di gara, i partecipanti dovrebbero disattivare suonerie e sveglie del proprio telefono cellulare per evitare di disturbare gli altri partecipanti.
- 2j) Il Delegato WCA può squalificare un partecipante da un singolo evento.
  - 2j1) Se un partecipante è squalificato da un evento per qualsiasi ragione, non gli è più concesso alcun tentativo di risoluzione per quell'evento.
    - 2j1a) Se il partecipante ha già effettuato uno o più tentativi di risoluzione per l'evento in corso prima di essere squalificato, tutti i risultati per i tentativi rimanenti verranno registrati come DNF. Se il partecipante non ha ancora svolto il primo tentativo o ha ottenuto esclusivamente uno o più DNS, nessun risultato verrà registrato.
  - 2j2) Se un partecipante viene squalificato da un evento mentre questo è in corso, i risultati registrati prima della squalifica rimangono validi. Eccezione: il partecipante ha barato o imbrogliato (vedi Regola 2k2a).
- 2k) A discrezione del Delegato WCA, un partecipante può essere squalificato dagli eventi (uno, alcuni, tutti) se:
  - 2k1) Non esegue la registrazione alla competizione in tempo.
  - 2k2) È sospettato di avere barato o imbrogliato i giudici durante la competizione.
    - 2k2a) Il Delegato WCA può annullare qualsiasi risultato sospetto.
  - 2k3) Si comporta in maniera illegale, violenta, indecente o pericolosa, se danneggia intenzionalmente beni di proprietà della sede di gara o beni di altre persone all'interno della sede di gara.
  - 2k4) Distrae altri partecipanti in fase di gara, o interferisce con essi.
  - 2k5) Non rispetta il Regolamento WCA durante la competizione.

  - 2k6) Non soddisfa i requisiti per l'evento (es. non sa risolvere il puzzle). Un partecipante non deve competere con l'aspettativa di un DNF o di un risultato intenzionalmente scarso.

- 2l) Un partecipante può essere squalificato istantaneamente, oppure in seguito a richiamo verbale, a seconda della natura e della severità dell'infrazione.
  - 2l1) Un partecipante squalificato non ha diritto al rimborso di alcuna spesa relativa alla partecipazione alla gara.
- 2n) Un partecipante può contestare verbalmente una decisione al Delegato WCA.
  - 2n1) Le contestazione sono ammesse soltanto durante la competizione, entro e non oltre 30 minuti dal momento dell'avvenuto incidente, e prima dell'inizio di qualsiasi altro round dell'evento in questione.
  - 2n2) Il Delegato WCA deve risolvere la contestazione prima dell'inizio del successivo round dell'evento in questione.
  - 2n3) Il partecipante che ha aperto la contestazione deve accettare qualsiasi decisione finale del Delegato WCA. Pena la squalifica dalla competizione.
- 2s) Partecipanti con riconosciute disabilità che possano impedire il rispetto di uno o più punti del Regolamento WCA possono richiedere un accordo eccezionale con il Delegato WCA. Coloro che intendono fare richiesta di tali accordi, devono contattare il team organizzativo e il Delegato WCA entro e non oltre due settimane dall'inizio della competizione.
- 2t) Ciascun partecipante deve conoscere e comprendere il Regolamente WCA prima della competizione.
- 2u) I partecipanti devono essere presenti e pronti a competere nel momento in cui sono chiamati a fare il proprio tentativo di risoluzione. Pena la squalifica dall'evento.
  - 2u1) Eccezione: Se un partecipante non è presente a un tentativo individuale precedentemente concordato (es. Fewest Moves, 4-Blind, 5-Blind, Multi-Blind) il tentativo può essere considerato rifiutato (DNS), a discrezione del Delegato WCA.
  - 2u2) Eccezione: Per i round con un time limit cumulativo, un partecipante che arriva in ritardo può competere con un time limit cumulativo ridotto, a discrezione del Delegato WCA.

Articolo 3: I Puzzle

- 3a) I partecipanti sono obbligati a fornire i propri puzzle per gareggiare.
  - 3a1) I partecipanti devono essere sempre pronti a consegnare i propri puzzle quando vengono chiamati a risolvere (vedi Regola 2u)
  - 3a2) I puzzle devono essere pienamente e totalmente funzionanti, in modo che sia possibile mischiarli normalmente.
  - 3a3) I puzzle poliedrici devono avere uno schema di colori che riporti un colore unico per ogni faccia nello stato di puzzle risolto. Ogni variazione del puzzle deve avere mosse, stati e soluzioni funzionalmente identiche al puzzle originale.
  - 3a4) I puzzle non devono avere componenti elettroniche (es. connettività Bluetooth o Wi-Fi, motori, sensori, luci). Vedi Regola 2i.
- 3d) I puzzle devono avere parti colorate che definiscano lo schema di colorazione di quest'ultimo e devono essere contingenti ad una e solo ad una di queste possibili varianti: sticker colorati, tile colorate, plastiche colorate o colori stampati/pitturati. Tutte le parti colorate di un puzzle devono essere fatte degli stessi materiali.
  - 3d1) Per i partecipanti con disabilità medicalmente documentate, si applicano le seguenti eccezioni:
    - 3d1a) I partecipanti affetti da cecità possono utilizzare puzzle con rilievi; questi ultimi devono essere diversi per ogni faccia. Ogni faccia deve, possibilimente, avere un colore diverso, per favorire la fase di mescolamento e di lavoro del giudice.
    - 3d1b) I partecipanti affetti da daltonismo che non riescono a distinguere il numero necessario di colori posso utilizzare parti colorate con pattern, se è stato esplicitamente approvato secondo il Regola 2s. I pattern possono derivare dallo sticker o possono essere disegnati.
  - 3d2) I colori delle parti colorate devono essere tassativamente solidi, con un unico colore, uniforme, per ogni faccia. Ogni colore deve essere distinguibile chiaramente dagli altri colori.
- 3h) Le modifiche che alterano il funzionamento base del puzzle non sono permesse. Versioni modificate dei puzzle sono permesse solo se le modifiche non aumentano le informazioni disponibili al partecipante (per esempio orientamento o identificazione dei pezzi), comparati ad una versione non-modificata dello stesso puzzle.
  - 3h1) I cubi "bombati" sono permessi.
  - 3h2) Puzzle con parti interne visibilmente colorate (per esempio i puzzle "stickerless") sono permessi. Non sono inclusi nella regola i seguenti puzzle:
    - 3h2a) Puzzle con parti trasparenti che possano rivelare maggiori informazioni sullo stato di risoluzione. Fanno eccezione gli sticker trasparenti, che riportano il logo, posizionati su parti colorate. (vedi Regola 3l).
  - 3h3) Eventuali modifiche a un puzzle che si traducono in scarso rendimento di un concorrente non sono motivo di ulteriori tentativi.

  - 3h4) Per il Clock, inserti colorati personalizzati (con la stessa forma e dimensione di quelli originali in carta) sono permessi, a discrezione del delegato WCA. Gli inserti devono indicare chiaramente le ore 12 di ogni orologio combaciando con gli originali.

- 3j) I puzzle devono essere puliti, non devono avere segni o marcature di alcun tipo, pezzi rialzati o altre differenze che distinguano significativamente un pezzo da ogni altro pezzo simile. Eccezione: un logo (vedi Regola 3l).
  - 3j1) È concesso avere un puzzle con un logoramento modesto e ragionevole, a discrezione del delegato WCA.
  - 3j2) Definizione: Due pezzi sono simili tra di loro se essi sono identici per forma e per dimensione, o specchiati in forma e identici in dimensione.
  - 3j3) Parti corrugate o con rilievi che permettono la distinzione dell'orientamento dei pezzi al tocco non sono permessi negli eventi della categoria "blindfolded", invero della risoluzione da bendati.
- 3k) I puzzle devono essere approvati dal delegato WCA prima dell'uso in competizione.
  - 3k1) Se durante lo svolgimento di un round un puzzle viene giudicato non ammissibile, il partecipante deve immediatamente sostituirlo.
  - 3k2) Penalità per tentativi affrontati con puzzle non permessi: squalifica del tentativo (DNF). Si applicano le seguenti eccezione:
    - 3k2a) Se il puzzle viene giudicato non ammissibile durante lo svolgimento di un round, i risultati precedenti possono essere sostituiti con un tentativo extra, a discrezione del Delegato WCA.
    - 3k2b) Se nel Multi-Blind uno o più puzzle vengono giudicati non ammissibili, questi possono essere singolarmente conteggiati come non risolti, senza comportare l'annullamento dell'intero tentativo, a discrezione del Delegato WCA.
- 3l) Un puzzle può avere un logo su una parte colorata. Se lo ha, deve avere al massimo una parte colorata con un logo. Eccezione: I puzzle impiegati nelle risoluzioni della categoria "Blindfolded" non possono presentare loghi.
  - 3l1) Il logo deve essere posizionato in un pezzo centrale. Eccezioni per i puzzle che non hanno un pezzo centrale:
    - 3l1a) Per il Pyraminx e per il cubo 2x2x2, il logo può essere posizionato in un pezzo qualunque.
    - 3l1b) Per lo Square-1, il logo deve essere posizionato in un pezzo nello strato equatoriale.
  - 3l2) Il logo può essere stampato in rilievo, inciso, o consistere in uno sticker che lo riporti posizionato su una parte colorata.
- 3m) Tutte le marche di cubi e di pezzi di cubi sono permessi, fintantoché il puzzle rispetti tutte le regole WCA.

Articolo 4: Come mischiare

- 4a) Un mischiatore deve applicare un algoritmo particolare, una sequenza di mosse chiamata "scramble", al puzzle.
- 4b) Tutti i puzzle devono essere mischiati eseguendo uno scramble casuale generato da un computer.
  - 4b1) Gli scramble generati non devono essere ispezionati prima di una competizione, e non devono essere selezionati e/o filtrati in alcun modo da parte del Delegato WCA.
  - 4b2) Gli scramble per un gruppo di un evento devono essere accessibili esclusivamente al Delegato WCA prima dell'inizio del gruppo, e solo al Delegato WCA e a coloro che sono stati scelti per mischiare in quel gruppo fino alla fine dello stesso. Eccezione: Per l'evento 3x3x3 Fewest Moves (FMC), i partecipanti riceveranno lo scramble su un foglio durante il round. (vedi Articolo E).
    - 4b2a) Il Delegato WCA della competizione può fornire al team organizzativo l'accesso agli scramble soltanto nel caso in cui egli sia temporaneamente occupato (es. sta gareggiando); in questo caso dovrebbe sempre fornire l'accesso al minor numero possibile di scramble.
  - 4b3) Ulteriori dettagli per il programma che genera gli scramble: Uno scramble ufficiale deve produrre uno stato casuale ("random state") tra tutti gli stati che richiedano almeno 2 mosse per essere risolti (stessa probabilità per ognuno degli stati possibili). Le seguenti aggiunte/eccezioni valgono per:
    - 4b3a) eventi da bendato (3x3 Blindfolded, 4x4 Blindfolded, 5x5 Blindfolded, 3x3 Multiple-Blindfolded), lo scramble deve garantire un orientamento casuale (stessa probabilità per ciascuna degli orientamenti possibili).
    - 4b3b) Cubo 2x2x2: Lo stato (casuale) in cui si trova il puzzle deve richiedere almeno 4 mosse per essere risolto.
    - 4b3c) Skewb: Lo stato (casuale) in cui si trova il puzzle deve richiedere almeno 7 mosse per essere risolto.
    - 4b3d) Square-1: Lo stato (casuale) in cui si trova il puzzle deve richiedere almeno 11 mosse per essere risolto.
    - 4b3e) Cubo 5x5x5, Cubo 6x6x6, Cubo 7x7x7, e Megaminx: Lo stato, NON casuale ma che richieda un numero sufficiente di mosse casuali per essere raggiunto, in cui si trova il puzzle deve richiedere almeno 2 mosse per essere risolto.
    - 4b3f) Pyraminx: Lo stato (casuale) in cui si trova il puzzle deve richiedere almeno 6 mosse per essere risolto.
  - 4b4) Ogni gruppo di scramble deve essere utilizzato in un arco di tempo di massimo 2 ore. Questo comincia quando lo scramble viene eseguito per la prima volta.

- 4d) Orientamento del cubo per eseguire correttamente uno scramble:
  - 4d1) I cubi NxNxN e il Megaminx devono essere mischiati con la faccia bianca orientata in alto (se non presente, allora la faccia più chiara) e con la faccia verde orientata di fronte al mischiatore (se non presente, allora la faccia più scura adiacente; se più verdi sono adiacenti, allora il più scuro).
  - 4d2) Il Pyraminx deve essere mischiato con la faccia gialla orientata verso il basso (se non presente, allora la faccia più chiara) e con la faccia verde orientata di fronte al mischiatore (se non presente, allora la faccia più scura adiacente).
  - 4d3) Lo Square-1 deve essere mischiato con la faccia più scura orientata di fronte al mischiatore (eseguire lo scramble dall'unico orientamento possibile dei due).
  - 4d4) Il Clock può essere mischiato da ambedue i lati, a condizione che le ore 12 siano orientate verso l'alto.
  - 4d5) Lo Skewb deve essere mischiato con la faccia bianca orientata verso l'alto (se non presente, allora la faccia più chiara) e con la faccia verde orientata di fronte a sinistra, in modo tale da avere l'angolo UFR che punta verso il mischiatore (se non presente, allora la faccia più scura adiacente).
- 4f) Gli scramble per una competizione ufficiale devono essere generati utilizzando una versione più aggiornata di un programma ufficiale della WCA (disponibile attraverso il sito WCA).
- 4g) Dopo aver mischiato un puzzle, il mischiatore deve verificare che lo scramble sia stato applicato correttamente (confrontandolo con l'immagine). Se il puzzle risultasse mischiato in modo errato, il mischiatore deve correggerlo (per esempio risolvendo il puzzle e applicando nuovamente la sequenza di mosse)
  - 4g1) Eccezione: per il cubo 6x6x6, il cubo 7x7x7 e il Megaminx, non è necessario che il puzzle sia mischiato correttamente, ma può essere consegnato al partecipante solo con il consenso di un delegato.

Articolo 5: Difetti del puzzle

- 5a) Alcuni esempi di difetti del puzzle includono: componenti distaccati (pop), pezzi ruotati nella propria sede (twisted) e viti/caps/adesivi staccati.
- 5b) Se il difetto si manifesta durante la risoluzione, il partecipante può scegliere di riparare il difetto e continuare la risoluzione, oppure di interrompere la risoluzione.
  - 5b1) Se un partecipante sceglie di riparare il puzzle, deve riparare solo le parti difettose. Non è consentito usare attrezzi o parti di altri puzzle per riparare il puzzle originale. Penalità: squalifica dalla risoluzione (DNF).
  - 5b2) Qualsiasi riparazione del puzzle da parte del partecipante non deve portare alcun vantaggio nel risolvere il puzzle. Penalità: squalifica dalla risoluzione (DNF).
  - 5b3) Riparazioni consentite:
    - 5b3a) Se qualche parte è uscita fuori dal puzzle o si è spostata dalla sua sede, il partecipante può riposizionarla al proprio posto.
    - 5b3b) Se il partecipante ripara il puzzle ma si accorge successivamente durante la risoluzione che il puzzle non è risolvibile, può smontare e rimontare un massimo di 4 parti per rendere il puzzle risolvibile.
    - 5b3c) Se il puzzle non è risolvibile, e può essere reso risolvibile ruotando un singolo angolo, il partecipante può correggere l'angolo ruotandolo senza disassemblare il puzzle.
  - 5b4) Durante la risoluzione bandata (vedi Regola B4), tutte le riparazioni devono essere eseguite da bendati. Penalità: squalifica dalla risoluzione (DNF).
  - 5b5) Se alla fine della risoluzione alcune parti del puzzle sono distaccate o non completamente nella propria posizione, si applicano le seguenti regole:
    - 5b5a) Se sono coinvolte una o più parti senza facce colorate, il puzzle si considera risolto (es. un pezzo interno di un 4x4x4).
    - 5b5b) Se è coinvolta una sola parte con una faccia colorata, il puzzle si considera risolto (es. un cap centrale del 3x3x3).
    - 5b5c) Se sono coinvolte più di una parte con una faccia colorata, il puzzle è considerato non risolto (DNF) (es. due o più centri).
    - 5b5d) Se sono coinvolte una o più parti con più di una faccia colorata, il puzzle è considerato non risolto (DNF) (es. un angolo, uno spigolo).
    - 5b5e) Le regole 5b5c e 5b5d hanno la precedenza su 5b5a e 5b5b.

Articolo 7: Ambiente di gara

- 7b) Gli spettatori devono tenersi ad almeno 1.5 metri di distanza dalle postazioni di gara quando c'è una risoluzione ufficiale in corso.
- 7c) Bisogna avere particolare riguardo per l'illuminazione dell'ambiente di gara: la luce dovrebbe essere neutra, in modo tale da permettere ai partecipanti di distinguere facilmente i colori del puzzle.
- 7e) É vietato fumare nella sala in cui si tiene la competizione

- 7f) Postazioni di risoluzione:
  - 7f1) Definizioni:
    - 7f1a) Stackmat: il timer "Speed Stacks Stackmat" per cronometrare le risoluzioni e un tappetino compatibile di dimensioni prestabilite. Per cronometrare le risoluzioni possono essere utilizzati Stackmat 2ª Generazione, Pro Timer 3ª Generazione, Pro Timer 4ª Generazione e Pro Timer 5ª Generazione.
    - 7f1b) Mat: il tappetino di gomma dello Stackmat.
    - 7f1c) Timer: il cronometro dello Stackmat, o un cronometro a mano qualunque (per tentativi che la portata dello stackmat non riuscirebbe a coprire).
    - 7f1d) Superficie: la superficie piatta su cui lo Stackmat viene posizionato. Il tappetino è considerato parte della superficie. Il timer non è considerato parte della superficie.
  - 7f2) Il cronometro dello Stackmat deve essere attaccato al tappetino e posizionato sulla superficie, con il timer dalla parte del tappetino più vicina al partecipante.
  - 7f3) Il team organizzativo può modificare gli Stackmat per renderli più resistenti ai comuni incidenti legati alla pressione accidentale dei tasti (es. applicare degli anelli di plastica intorno ai pulsanti) e al falso contatto delle batterie (es. coprire l'interno del vano batterie con cuscinetti di gomma).
  - 7f4) I Pro Timer 5ª Generazione devono essere utilizzati in modalità "2-pad".
- 7h) La competizione deve avere una o più Aree Partecipanti (sostituita da Regola Y6a).
  - 7h1) Il team organizzativo potrebbe chiedere ad un partecipante che è stato chiamato a risolvere di rimanere nella propria Area Partecipanti designata fino a che non abbia completato tutti i suoi tentativi per quel particolare round.
  - 7h2) Definizione: l'Area Partecipanti (area d'attesa) è l'area nella quale i partecipanti di un gruppo attendono di essere chiamati ad una postazione per la risoluzione.

Articolo 9: Eventi

- 9a) La WCA regola le competizioni per puzzle meccanici che si possono risolvere ruotando gruppi di pezzi, comunemente noti come "twisty puzzles" (dall'inglese to twist -> ruotare, attorcigliare).
- 9b) Gli eventi ufficiali WCA sono:
  - 9b1) Cubo 3x3x3, Cubo 2x2x2, Cubo 4x4x4, Cubo 5x5x5, 3x3x3 One-Handed (risoluzione con una sola mano), Clock, Megaminx, Pyraminx, Skewb, e Square-1.
    - 9b1a) Il formato del round per questi eventi è: "Average of 5".
    - 9b1b) Il formato del round combinato per questi eventi è: "Best of 2" per la fase di cutoff e "Average of 5" per la seconda fase.
  - 9b2) Cubo 6x6x6 e Cubo 7x7x7.
    - 9b2a) Il formato del round per questi eventi è: "Mean of 3".
    - 9b2b) Il formato del round combinato per questi eventi è: "Best of 1" per la fase di cutoff e "Mean of 3" per la seconda fase.
  - 9b3) 3x3x3 Blindfolded, 4x4x4 Blindfolded, 5x5x5 Blindfolded (risoluzione di un singolo cubo da bendati).
    - 9b3a) Il formato del round per questi eventi è: "Best of 3".
    - 9b3b) Per questi eventi, la WCA riconosce come ufficiali anche i risultati e i record "Mean of 3" ottenuti nei round in formato "Best of 3".
  - 9b4) 3x3x3 Fewest Moves (risoluzione impiegando meno mosse possibili).
    - 9b4a) Il formato del round per questo evento è: "Best of X" (dove X è 1 o 2) o "Mean of 3".
    - 9b4b) Il formato del round combinato per questo evento è: "Best of X" (dove X è 1 o 2) per la fase di cutoff e "Best of Y" (dove X è 2 o 3 e Y > X) per la seconda fase.
  - 9b5) 3x3x3 Multi-Blind (risoluzione di più cubi da bendato).
    - 9b5a) Il formato del round per questo evento è: "Best of X" (dove X è 1, 2 o 3).
    - 9b5b) Il formato del round combinato per questo evento è: "Best of X" (dove X è 1 o 2) per la fase di cutoff e "Best of Y" (dove X è 2 o 3 e Y > X) per la seconda fase.
- 9f) I risultati di un round vengono registrati come di seguito:
  - 9f1) Tutti i tempi sotto i 10 minuti, fatta eccezione per il 3x3x3 Multi-Blind, sono misurati e troncati al più vicino centesimo di secondo. Tutte le "Average of 5" e le "Mean of 3" sotto i 10 minuti sono misurate e arrotondate al più vicino centesimo di secondo.
  - 9f2) Tutti i tempi e le medie cronometrati sopra i 10 minuti, così come tutti i tempi nei risultati del 3x3x3 Multi-Blind, sono misurati e arrotondati al secondo più vicino (per esempio x.49 diventa x, x.50 diventa x+1).

- 9f4) Il risultato di un tentativo è registrato come DNF (dall'inglese Did Not Finish, "non ha finito") se il tentativo viene squalificato o non è stato completato/risolto.
- 9f5) Il risultato di un tentativo è registrato come DNS (dall'inglese Did Not Start, "non ha iniziato") se il partecipante è in grado di effettuare la risoluzione ma si rifiuta di eseguirla.
- 9f6) Per i round in formato "Best of X", ad ogni partecipante sono concessi X tentativi. Il migliore tra i suoi risultati determinerà la sua classifica del round.
- 9f7) Per i round in formato "Best of X", un DNF o un DNS sono i peggiori risultati possibili.
- 9f8) Per i round in formato "Average of 5", ad ogni partecipante sono concessi 5 tentativi. Di questi 5 tentativi, il migliore e il peggiore vengono rimossi, e la media aritmetica dei 3 tentativi rimanenti determinerà la sua classifica del round.
- 9f9) Per i round in formato "Average of 5", si possono contare un DNF o un DNS come il risultato peggiore del partecipante per quel round. Se il partecipante ha più di un DNF e/o DNS in uno stesso round, il risultato della media sarà DNF.
- 9f10) Per i round in formato "Mean of 3", ad ogni partecipante sono concessi 3 tentativi. La media aritmetica dei 3 tentativi determinerà la sua classifica del round.
- 9f11) Per i round in formato "Mean of 3", se il partecipante ha ottenuto almeno un risultato DNF o DNS, il risultato della media sarà DNF.
- 9f12) Per i round in formato "Best of X", si terrà conto del miglior risultato di ciascun partecipante. Di seguito alcune informazioni utili per confrontare i risultati:
  - 9f12a) Per i tempi cronometrati, il termine "migliore" definisce un tempo più basso.
  - 9f12b) Per le risoluzioni di Fewest Moves, il termine "migliore" definisce una soluzione più corta in termini di numero di mosse.
  - 9f12c) Per i tentativi di Multiple Blindfolded, le classifiche sono stilate in base ad un punteggio calcolato sottraendo al numero di puzzle risolti correttamente il numero di puzzle non risolti. Il termine "migliore" indica il punteggio più alto. Se il risultato è complessivamente minore di 0 o se un solo puzzle è stato risolto, il tentativo è considerato fallito (DNF). Se due partecipanti ottengono lo stesso risultato, il posto in classifica viene assegnato a chi ha conseguito il risultato nel minor tempo. Se due partecipanti ottengono lo stesso risultato nello stesso tempo, la posizione in calssifica è assegnata a chi ha sbagliato il minor numero di puzzle.
- 9f13) Per i round in formato "Mean of 3" e "Average of 5", la classifica è stilata in base all'ordine delle medie dei partecipanti, dove si considera "migliore" la media più bassa.
- 9f14) Per i round in formato "Mean of 3" e "Average of 5", se due o più partecipanti ottengono lo stesso risultato, la posizione in classifica viene assegnata a chi ha ottenuto il miglior tempo singolo, dove "migliore" indica quello più basso.
- 9f15) Partecipanti che ottengono lo stesso risultato in un round, ottengono la stessa posizione in classifica in quel round.

• 9g) Un "Cutoff Round" o Round Combinato consiste in due fasi di tentativi, in cui il partecipante avanza alla seconda fase solo se ottiene, in almeno un tentativo della prima fase, un risultato migliore di un certo tempo prefissato, chiamato "cutoff" (dall'inglese limite, tagliafuori). Se il partecipante supera la fase di cutoff, i tempi ottenuti in questa fase vengono inclusi nel calcolo del risultato finale del round (es. Average o Mean).

• 9i) I risultati di una competizione ufficiale della WCA devono essere elencati nella classifica mondiale della WCA.
- 9i1) La WCA riconosce le seguenti tipologie di record regionali: record nazionali (NR), record continentali (NaR, SaR, AsR, Afr, ER, OcR) e record mondiali (WR).
- 9i2) Tutti i risultati di un round si considerano come conseguiti nell'ultimo giorno in cui il round si è svolto. Se un record regionale viene conseguito più volte nell'arco di una stessa giornata, solo il migliore di questi risultati viene riconosciuto come il record ufficiale.
- 9i3) Se le regole WCA per un evento vengono modificate, i record regionali esistenti rimangono in vigore fino a che non verranno battuti sotto le nuove regole.

• 9j) Ogni evento deve essere tenuto al massimo una volta per competizione.

• 9k) Tutti i partecipanti possono partecipare in tutti gli eventi di una competizione, tranne in alcuni casi particolari approvati dal WCA Competition Announcement Team.

• 9l) Ogni round deve essere completato prima che ogni round successivo dello stesso evento cominci.

• 9m) Ogni evento deve avere al massimo 4 round.
- 9m1) Round con 99 o meno partecipanti devono essere seguiti al massimo da altri 2 round.
- 9m2) Round con 15 o meno partecipanti devono essere seguiti al massimo da 1 altro round.
- 9m3) Round con 7 o meno partecipanti non devono essere seguiti da nessun altro round.

• 9o) I Cutoff Round contano come un singolo round quando si conta il numero di round per evento.

• 9p) Se un evento ha più di un round, allora:
- 9p1) Almeno il 25% dei partecipanti deve essere eliminato tra due round consecutivi dello stesso evento.
- 9p2) I partecipanti che si qualificano per un turno successivo devono essere selezionati tramite classifica (migliori x partecipanti) o tramite risultato (tutti i partecipanti con un risultato migliore di x) nel round precedente.

    * 9p2a) Per ogni round, le condizioni di passaggio alla fase successiva devono essere annunciate prima che il round stesso inizi, e non deve essere cambiato dopo l'avvio di quest'ultimo. I cambiamenti devono essere fatti a discrezione del Delegato WCA, che deve valutare con cura la giustezza e correttezza del cambiamento.
  - 9p3) Se un partecipante che si è qualificato decidesse di ritirarsi dal turno a cui avrebbe dovuto prendere parte, può essere sostituito dal migliore tra i partecipanti del round precedente non qualificatisi al round successivo.

- 9s) Ogni round di tutti gli eventi deve avere un time limit (vedi Regola A1a).
- 9t) Se dopo il termine di una competizione vengono effettuate delle modifiche ai risultati di un partecipante (es. errore nella trascrizione dei risultati, penalità retroattiva), e se a causa di tale modifica il partecipante non avrebbe potuto accedere a round successivi di quell'evento, tutti i risultati del partecipante per i round successivi devono essere annullati.
  - 9t1) Se in seguito a una simile modifica, un round viola la Regola 9p1, non devono essere annullati i risultati di altri partecipanti.
  - 9t2) Se in seguito a una simile modifica, un round viola la Regola 9m1, 9m2 o 9m3, non devono essere annullati round successivi.
  - 9t3) Se in seguito a una simile modifica, un altro partecipante non avrebbe potuto accedere a round successivi, non devono essere annullati i risultati del secondo partecipante nei round successivi.

Articolo 10: Stato Risolto

- 10b) Si deve considerare solo lo stato di "quiete" del puzzle, dopo che il tempo è stato fermato.
- 10c) Alla fine della risoluzione il puzzle può essere orientato in qualsiasi modo.
- 10d) Tutte le parti di un puzzle devono essere fisicamente attaccate allo stesso e saldamente posizionate nella posizione richiesta da esso. Eccezione: vedi Regola 5b5.
- 10e) Un puzzle si considera risolto quando tutte le parti colorate sono riportate allo stato originale e tutte le parti del puzzle sono allineate, rientrando nei limiti qui di seguito specificati:
  - 10e1) Per ogni due parti adiacenti (per esempio due sezioni parallele ed adiacenti del cubo) del puzzle che sono disallineate oltre i limiti descritti nella Regola 10f, bisogna considerare il puzzle come "ad una mossa dallo stato di risoluzione" (vedi "Outer Block Turn Metric" nell'Articolo 12).
  - 10e2) Se nessuna ulteriore mossa è richiesta una volta fermato il tempo, la risoluzione è valida e non richiede alcuna penalità.
  - 10e3) Se una sola mossa è richiesta per riportare il puzzle allo stato risolto, allora la risoluzione è da considerarsi valida ma viene applicata una penalità di tempo (+2 secondi).
  - 10e4) Se più di una mossa è richiesta per riportare il puzzle allo stato risolto, allora la risoluzione non è valida e il risultato è DNF.
- 10f) Limiti (inclusi) entro i quali è accettabile il disallineamento:
  - 10f1) Cubi NxNxN: al massimo 45 gradi.
  - 10f2) Megaminx: al massimo 36 gradi.
  - 10f3) Pyraminx e Skewb: al massimo 60 gradi.
  - 10f4) Square-1: al massimo 45 gradi (U/D) o 90 gradi (/).
- 10h) Per i puzzle che non sono specificati in questo Articolo, il metro di giudizio per lo stato di risolutezza è definito dai confini o dagli obiettivi di risoluzione del puzzle stesso.
  - 10h1) Il Clock è da considerarsi risolto solo quando tutti i 18 orologi interni puntano il 12 (non esiste la penalità +2).

Articolo 11: Incidenti

- 11a) Gli incidenti includono:
  - 11a1) Esecuzione errata delle procedure dell'evento, da parte degli ufficiali di gara o dei partecipanti.
  - 11a2) Interferenze o interruzioni di servizio (es: blackout elettrico, allarme anti-incendio, ecc...).
  - 11a3) Malfunzionamento dell'attrezzatura.
- 11b) Nel caso si verificasse un incidente, il Delegato WCA dovrà stabilire un intervento appropriato ed imparziale.
- 11d) Se il Regolamento WCA non è esplicitamente chiaro o se non comprende la casistica dell'accaduto, il Delegato WCA dovrà prendere una decisione equa basandosi sui principi di sportività (vedi anche Regola 11e3).
- 11e) Se si verifica un incidente durante la risoluzione di un puzzle, il Delegato WCA ha facoltà di concedere una risoluzione extra, che sostituisca il tentativo durante il quale si sia verificato l'incidente. Il partecipante deve rivolgersi verbalmente o per iscritto al giudice e al Delegato WCA al momento dell'incidente, prima di completare il tentativo di risoluzione, per avere diritto ad un tentativo extra. La richiesta da parte del partecipante non fornisce tuttavia garanzia di ottenere un tentativo extra.

- 11e1) Se a un partecipante viene concesso un tentativo extra, questo deve essere eseguito con una diversa sequenza di mescolamento (o scramble). Lo scramble deve essere generato tramite una versione ufficiale corrente di un software ufficiale di scramble WCA (vedi Regola 4f).
- 11e2) Se al partecipante viene concesso un tentativo extra, il tentativo extra deve essere eseguito subito dopo il tentativo che lo ha causato, e deve rimpiazzare il risultato del tentativo originale regolarmente enumerato.
- 11e3) Qualora non fosse del tutto chiaro se un incidente debba comportare un tentativo extra, al partecipante può essere concesso un tentativo extra provvisorio che verrà utilizzato solo nel caso in cui, successivamente, venisse stabilito che il tentativo extra fosse realmente necessario (ad esempio, a seguito di una decisione del WRC).

• 11f) Le decisioni riguardo un incidente possono essere supportate da analisi di prove video o fotografiche, a discrezione del Delegato WCA.
• 11g) Il Delegato WCA deve assicurarsi che siano disponibili, per lo staff ed i partecipanti, delle copie (cartacee, digitali o accessibili via internet) del Regolamento e delle Linee Guida per la consultazione in caso di incidente.
• 11h) Il Delegato WCA può richiedere a un partecipante che violi gravemente la Regola 2k3 di allontanarsi dalla sede di gara, prendendo in considerazione la gravità della situazione e gli effetti del provvedimento. Se il partecipante si rifiuta di allontanarsi, può incorrere in sanzioni disciplinari da parte della WCA.

Articolo 12: Notazione

- 12a) Notazione per tutti i cubi NxNxN:
  - 12a1) Rotazioni di una faccia (strato esterno):
    - 12a1a) Senso orario, 90 gradi: F (faccia frontale, Front), B (faccia posteriore, Back), R (faccia destra, Right), L (faccia sinistra, Left), U (faccia superiore, Upper), D (faccia inferiore, Down).
    - 12a1b) Senso antiorario, 90 gradi: F', B', R', L', U', D'.
    - 12a1c) 180 gradi: F2, B2, R2, L2, U2, D2.
  - 12a2) Rotazioni di un blocco esterno (strato esterno più gli strati interni adiacenti). Per tutte le mosse seguenti, n è il numero totale di strati da ruotare. n può essere omesso nel caso di 2 strati):
    - 12a2a) Senso orario, 90 gradi: nFw, nBw, nRw, nLw, nUw, nDw.
    - 12a2b) Senso antiorario, 90 gradi: nFw', nBw', nRw', nLw', nUw', nDw'.
    - 12a2c) 180 gradi: nFw2, nBw2, nRw2, nLw2, nUw2, nDw2.
  - 12a4) Rotazioni di tutto il puzzle:
    - 12a4a) Senso orario, 90 gradi: x (stessa direzione di R o L'), y (stessa direzione di U o D'), z (stessa direzione di F o B').
    - 12a4b) Senso antiorario, 90 gradi: x' (stessa direzione di R' o L), y' (stessa direzione di U' o D), z' (stessa direzione di F' o B).
    - 12a4c) 180 gradi: x2, y2, z2.
  - 12a5) Outer Block Turn Metric (OBTM) si definisce in questo modo:
    - 12a5a) Ciascuna rotazione di una faccia o di un blocco esterno conta come 1 mossa.
    - 12a5b) Ciascuna rotazione del puzzle conta come 0 mosse.
  - 12a6) Execution Turn Metric (ETM) si definisce in questo modo: ciascuna rotazione di una faccia, di un blocco esterno o dell'intero puzzle conta come 1 mossa.
- 12c) Notazione per lo Square-1:
  - 12c1) Le mosse sono applicate con una delle due superfici più piccole dello strato equatoriale posta sulla sinistra della faccia frontale.
  - 12c2) (x, y) significa: girare lo strato superiore x volte 30 gradi in senso orario, girare lo strato inferiore y volte 30 gradi in senso orario. x e y devono essere numeri interi compresi tra a-5 e 6, e non possono essere entrambi uguali a 0.
  - 12c3) "/" significa: ruotare la metà destra del puzzle di 180 gradi.
  - 12c4) Metrica per lo Square-1: (x,y) contano come una mossa, "/" conta come una sola moss.
- 12d) Notazione per il Megaminx (solo per lo scrambling):
  - 12d1) Rotazione di una faccia:
    - 12d1a) Senso orario, 72 gradi: U (faccia superiore, Upper).
    - 12d1b) Senso antiorario, 72 gradi: U' (faccia superiore, Upper).
  - 12d2) Le altre mosse vengono applicate mantenendo fissi 3 pezzi nella porzione superiore sinistra del puzzle:
    - 12d2c) Rotazione in senso orario di 144 gradi dell'intero puzzle, eccetto per lo strato che contiene i 3 pezzi in alto a sinistra: R++ (strati verticali), D++ (strati orizzontali).

    * 12d2d) Rotazione in senso antiorario di 144 gradi dell'intero puzzle, eccetto per lo strato che contiene i 3 pezzi in alto a sinistra: R-- (strati verticali), D-- (strati orizzontali).

- 12e) Notazione per il Pyraminx:
  - 12e1) Il puzzle si orienta con la faccia inferiore perfettamente orizzontale e la faccia frontale rivolta verso la persona che tiene il Pyraminx.
  - 12e2) Senso orario, 120 gradi: U (2 strati superiori, Upper), L (2 strati a sinistra, Left), R (2 strati a destra, Right), B (2 strati posteriori, Back), u (vertice superiore, Upper), l (vertice sinistro, Left), r (vertice destro, Right), b (vertice posteriore, Back).
  - 12e3) Senso antiorario, 120 gradi: U' (2 strati superiori, Upper), L' (2 strati a sinistra, Left), R' (2 strati a destra, Right), B' (2 strati posteriori, Back), u' (vertice superiore, Upper), l' (vertice sinistro, Left), r' (vertice destro, Right), b' (vertice posteriore, Back).
- 12g) Notazione per il Clock:
  - 12g1) Il puzzle si orienta con l'indicazione delle 12 in alto e una faccia qualsiasi frontalmente.
  - 12g2) Sollevamendo dei pin: UR (alto a destra), DR (basso a destra), DL (basso a sinistra), UL (alto a sinistra), U (entrambi in alto), R (entrambi a destra), D (entrambi in basso), L (entrambi a sinistra), ALL (tutti).
  - 12g3) Girare una rotella vicino ad un pin sollevato, dopodichè abbassare tutti i pin: x+ (x rotazioni in senso orario), x- (x rotazioni in senso antiorario).
  - 12g4) Ribaltare il puzzle in modo che l'indicazione delle 12 rimanga in alto, quindi abbassare tutti i pin: y2.
- 12h) Notazione per lo Skewb:
  - 12h1) Il puzzle si orienta con 3 facce chiaramente visibili, con la faccia superiore rivolta verso l'alto.
  - 12h2) Senso orario, 120 gradi: R (lo strato che circonda il vertice in basso a destra più lontano), U (lo strato attorno al vertice in alto più lontano), L (lo strato attorno al vertice in basso a sinistra più lontano), B (lo strato attorno al vertice posteriore non visibile, più lontano).
  - 12h3) Senso antiorario, 120 gradi: R' (lo strato che circonda il vertice in basso a destra più lontano), U' (lo strato attorno al vertice in alto più lontano), L' (lo strato attorno al vertice in basso a sinistra più lontano), B' (lo strato attorno al vertice posteriore non visibile, più lontano).

Articolo A: Speed Solving

- A1) I tentativi di Speed Solving devono rispettare la seguente procedura (parzialmente sostituita dalla Regola Y7):
  - A1a) Il team organizzativo deve assicurare il rispetto di un time limit (time limit per tentativo di risoluzione o time limit cumulativo) per ciascun round.
    * A1a1) Il time limit standard è di 10 minuti per ciascun tentativo in un round, tuttavia il team organizzativo può stabilire un time limit maggiore o minore per ciascun tentativo, a patto che questo sia uguale per tutti i tentativi nel round.
    * A1a2) Ad esclusione degli eventi 3x3x3 Fewest Moves e 3x3x3 Multi-Blind, il team organizzativo può stabilire un time limit cumulativo. Il time limit cumulativo può essere applicato a tutti i tentativi in un round (es. 3 tentativi con time limit di 20 minuti), oppure a tutti i tentativi in più round di eventi diversi. In questo caso, il time limit per un particolare tentativo è uguale al time limit cumulativo meno il tempo totale impiegato per le risoluzioni fino a quel momento (vedi Regola A1a5). Un round non può avere più di un time limit cumulativo in vigore contemporaneamente.
    * A1a3) Il time limit per ciascun round deve essere annunciato prima dell'inizio della competizione, e non può essere modificato dopo l'inizio del primo round interessato dalla modifica. Qualsiasi cambiamento deve essere effettuato a discrezione del Delegato WCA, che deve attentamente valutare l'imparzialità della modifica.
    * A1a4) Il partecipante deve terminare ciascuna risoluzione entro il time limit per avere convalidato il tentativo. Se il timer di un partecipante supera il time limit durante una risoluzione/round, il giudice ferma immediatamente la risoluzione e registra il risultato come DNF. Eccezione: 3x3x3 Multi-Blind (vedi Regola H1b1).
    * A1a5) Il tempo da confrontare con il time limit è quello ottenuto in seguito all'applicazione di eventuali penalità (se il tentativo non è DNF), oppure il tempo della risoluzione se il tentativo è DNF.
  - A1b) Se il time limit per un tentativo è maggiore di 10 minuti, il giudice deve utilizzare un cronometro a mano per registrare il tempo.
    * A1b1) Deve essere utilizzato uno Stackmat in aggiunta al cronometro a mano. Eccezione: per eventi senza ispezione, in cui è molto probabile che il partecipante superi i 10 minuti, l'uso dello Stackmat è facoltativo.
    * A1b2) Se alla fine della risoluzione è disponibile un tempo dal timer Stackmat, quest'ultimo è il risultato da registrare. In caso contrario (es. malfunzionamento dello Stackmat o sono stati superati i 10 minuti) si registra il tempo indicato dal cronometro a mano.

- A1c) Ciascun partecipante che prende parte a un evento deve essere in grado di soddisfare i requisiti di quell'evento (vedi Regola 2k6).

- A2) Mischiaggio (scrambling):
  - A2a) Quando è chiamato a competere in un round, il partecipante consegna il proprio puzzle risolto ai mischiatori (scrambler) e si dirige all'Area Partecipanti (area d'attesa) che gli è stata assegnata, per attendere il proprio turno di risoluzione.
  - A2b) Un mischiatore mischia il puzzle secondo il regolamento (vedi Articolo 4).
    - A2b1) Per lo Square-1, il team organizzativo può richiedere ai mischiatori di inserire un oggetto sottile (es. foglietto di carta) tra gli strati del puzzle per evitare che vengano eseguite mosse accidentali prima dell'inizio del tentativo. Se è previsto l'utilizzo di tali oggetti, il team organizzativo deve annunciarlo prima dell'inizio di ciascun round.
  - A2c) Dal momento in cui il mischiatore inizia a mischiare, il partecipante non deve vedere il proprio puzzle fino al momento dell'ispezione.
    - A2c1) Il mischiatore piazza sopra il puzzle mischiato una cover (es. scatola o vaso in plastica o carta) nascondendolo completamente, in modo che nessun partecipante o spettatore possa vederne alcun pezzo. La cover rimane sul puzzle fino all'inizio del tentativo.
  - A2d) Nel ritirare un puzzle dai mischiatori, il giudice controlla rapidamente che questo sia mischiato. Il giudice può comunicare eventuali dubbi sullo stato del puzzle ai mischiatori, che dovranno effettuare un controllo dettagliato.
    - A2d1) Il mischiatore o un giudice addetto deve controllare il puzzle mischiato e, dopo averlo confrontato con l'immagine, firmare il foglietto segnatempi per confermare di aver applicato il giusto scramble correttamente (vedi Regola 4g). Eccezione: per 6x6x6, 7x7x7 e Megaminx il mischiatore può firmare per confermare che il puzzle è stato sufficientemente mischiato (vedi Regola 4g1).
  - A2e) Il giudice, dopo aver chiamato alla risoluzione il partecipante proprietario del puzzle ritirato, piazza il puzzle sul tappetino con orientamento casuale, assicurandosi che questo rimanga completamente coperto alla vista.
    - A2e1) Il partecipante non può richiedere un orientamento specifico del puzzle, e il giudice non può influenzare volontariamente l'orientamento del puzzle basandosi su ciò che sa o si aspetta sullo stato del puzzle.

- A3) Ispezione:
  - A3a) Il partecipante può ispezionare il puzzle all'inizio di ciascun tentativo.
    - A3a1) Il partecipante ha a disposizione un massimo di 15 secondi per ispezionare il puzzle ed iniziare la risoluzione.
  - A3b) Il giudice si assicura che il timer Stackmat sia pronto all'uso, accendendolo e/o azzerandolo se necessario. Se si utilizza un Pro Timer 5ª Generazione, deve assicurarsi che questo sia impostato alla modalità "2-Pad". Contemporaneamente, il giudice prepara il cronometro a mano per l'ispezione, azzerandolo se necessario (parzialmente sostituita da Regola Y7d1).
    - A3b1) Quando il giudice ritiene che il partecipante sia pronto, gli chiede "PRONTO?". Il partecipante deve dichiararsi pronto ad iniziare il tentativo entro 1 minuto dalla domanda, altrimenti il tentativo viene considerato rifiutato (DNS), a discrezione del giudice.
    - A3b2) Il partecipante inizia il tentativo confermando di essere pronto. Il giudice scopre il puzzle e avvia il cronometro a mano per l'ispezione.
  - A3c) Il partecipante può prendere in mano il puzzle durante l'ispezione.
    - A3c1) Il partecipante non deve eseguire mosse durante l'ispezione. Pena l'annullamento del tentativo (DNF).
    - A3c2) Se gli strati del puzzle non sono perfettamente allineati, il partecipante può allinearli, a patto che il disallineamento corretto rientri nei limiti stabili in Regola 10f.
    - A3c3) Se il giudice non ha azzerato il timer, il partecipante può azzerarlo prima di iniziare la risoluzione.
    - A3c4) Per lo Square-1, se è stato disposto dal team organizzativo l'utilizzo di un oggetto sottile per bloccare il puzzle (vedi Regola A2b1), il partecipante può rimuovere l'oggetto dal puzzle durante l'ispezione.
  - A3d) Al termine dell'ispezione, il partecipante piazza il puzzle sul tappetino, nell'orientamento che desidera. Penalità per aver piazzato il puzzle fuori dal tappetino: +2 secondi.
    - A3d2) Quando sono passati 8 secondi dall'inizio dell'ispezione, il giudice dice "8 SECONDI".
    - A3d3) Quando sono passati 12 secondi dall'inizio dell'ispezione, il giudice dice "12 SECONDI".

- A4) Inizio della risoluzione:
  - A4b) Il partecipante tocca con le dita i sensori del timer. I palmi delle mani devono essere rivolti verso il basso, dietro il timer, verso il partecipante. Penalità: +2 secondi.
    - A4b1) Il partecipante non deve essere a contatto fisico con il puzzle al momento dell'inizio della risoluzione. Penalità: +2 secondi.

  - A4d) Se si utilizza un timer Stackmat, il partecipante tiene ferme le mani sul timer fino all'accensione della luce verde. A questo punto può iniziare la risoluzione sollevando le mani dal timer (facendo partire così il tempo).
    * A4d1) Il partecipante deve iniziare la risoluzione entro 15 secondi dall'inizio dell'ispezione. Penalità: +2 secondi.
    * A4d2) Il partecipante deve iniziare la risoluzione entro 17 secondi dall'inizio dell'ispezione. Penalità: annullamento del tentativo (DNF).
    * A4d3) Se si utilizza un cronometro a mano, il giudice avvia il cronometro non appena il partecipante inizia la risoluzione.
  - A4e) Le penalità di inizio risoluzione sono cumulative.
- A5) Durante la risoluzione:
  - A5a) Durante l'ispezione e la risoluzione del puzzle, il partecipante non deve comunicare con nessuno, fatta eccezione per il giudice e il Delegato WCA. Penalità: annullamento del tentativo (DNF).
  - A5b) Durante l'ispezione e la risoluzione del puzzle, il partecipante non deve ricevere alcun aiuto da persone o oggetti, fatta eccezione per la superficie del tavolo. (vedi anche Regola 2i). Penalità: annullamento del tentativo (DNF).
  - A5c) Il partecipante può poggiare il puzzle sulla superficie del tavolo per aiutarsi nell'adoperare il puzzle (vedi Regola 7f1d).
- A6) Termine della risoluzione:
  - A6a) Il partecipante termina la risoluzione rilasciando completamente il puzzle e arrestando il timer. Se si utilizza un cronometro a mano, il giudice ferma il cronometro non appena il partecipante poggia le mani sul timer.
    * A6a1) Se si utilizza esclusivamente il cronometro a mano, il partecipante termina la risoluzione rilasciando completamente il puzzle e informando il giudice che ha finito. Il giudice ferma il cronometro non appena il partecipante lo comunica.
    * A6a2) Se si utilizza esclusivamente il cronometro a mano, il segnale convenzionale del partecipante consiste semplicemente nel rilasciare completamente il puzzle e poggiare le mani sul tavolo, con i palmi verso il basso. Il partecipante e il giudice possono concordare un altro adeguato segnale prima dell'inizio del tentativo.
  - A6b) Il partecipante è responsabile del corretto arresto del timer Stackmat.
    * A6b1) Se il timer viene accidentalmente fermato prima che il puzzle sia stato risolto, e il tempo segnato è minore di 0.06 secondi, il tentativo viene sostituito con un tentativo extra. Il partecipante non ha diritto al tentativo extra se il Delegato WCA stabilisce che il timer è stato fermato intenzionalmente.
    * A6b2) Se il timer viene accidentalmente fermato prima che il puzzle sia stato risolto, e il tempo segnato è uguale o maggiore di 0.06 secondi, il tentativo viene annullato (DNF). Eccezione: se il partecipante dimostra che l'arresto è stato causato da un malfunzionamento del timer, ha diritto a un tentativo extra, a discrezione del Delegato WCA.
  - A6c) Il partecipante deve rilasciare completamente il puzzle prima di fermare il timer. Penalità: squalifica del tentativo (DNF). Eccezione: Se non è stata eseguita nessuna mossa dopo l'arresto del timer, e prima del rilascio del puzzle, viene invece applicata una penalità (+2 secondi), a discrezione del giudice.
  - A6d) Il partecipante deve fermare il timer poggiando entrambe le mani sui sensori, piatte e con i palmi rivolti verso il basso. Penalità: +2 secondi.
  - A6e) Dopo aver fermato il timer, il partecipante non deve toccare né ruotare il puzzle fino a quando il giudice non ha finito di ispezionare lo stato del puzzle.
    * A6e1) Penalità per aver ruotato il puzzle dopo aver fermato il timer: squalifica del tentativo (DNF).
    * A6e2) Penalità per aver toccato il puzzle dopo aver fermato il timer: squalifica del tentativo (DNF). Eccezione: se immediatamente dopo aver fermato il timer il partecipante tocca involontariamente il puzzle senza alterarne lo stato di risoluzione, la penalità può essere abbuonata, a discrezione del giudice (vedi Regola 11f).
  - A6f) Il partecipante non deve azzerare il timer fino a quando sia il giudice che il partecipante stesso non hanno firmato il risultato sul foglietto segnatempi. Penalità: annullamento del tentativo (DNF), a discrezione del giudice.
    * A6f1) Se il partecipante azzera il timer prima che il risultato venga completamente registrato, il giudice non deve riportarlo sulla base del ricordo o di una prova fotografica/video, ma è tenuto a squalificare il tentativo (DNF).
  - A6g) Il giudice stabilisce se il puzzle è risolto. Il giudice non deve toccare il puzzle prima di aver stabilito la presenza di eventuali penalità per disallineamento. Eccezioni: per il Clock il giudice avrà bisogno di prendere in mano il puzzle per verificare entrambi i lati del puzzle.
  - A6h) In caso di dubbio, non devono essere eseguite mosse o allineamenti al puzzle fino a quando il dubbio non viene risolto.
  - A6i) Le penalità di fine risoluzione sono cumulative.
- A7) Registrazione del risultato:
  - A7a) Il giudice comunica al partecipante il risultato.
    * A7a1) Se il giudice ritiene che il puzzle sia correttamente risolto, dice "OK".

    * A7a2) Se il giudice ritiene che ci siano delle penalità da assegnare, dice "PENALITÀ".
    * A7a3) Se il giudice ritiene che il tentativo debba essere squalificato, dice "DNF".
  - A7b) Il giudice registra il risultato sul foglietto segnatempi del partecipante e firma accanto al risultato per riconoscere e confermare che il risultato sia valido, completo, scritto correttamente e chiaramente leggibile.
    * A7b1) Se vengono assegnate delle penalità, il giudice registra il tempo "originale" segnato dal timer, affiancato dalle penalità secondo il formato "X + T + Y = F", dove X rappresenta la somma delle penalità relative all'inizio della risoluzione, T rappresenta il tempo segnato dal timer, Y rappresenta la somma delle penalità relative alla fine della risoluzione, e F rappresenta il risultato definitivo. (es. 2 + 17.65 + 2 = 21.65). Se X e/o Y sono pari a 0 (assenza di penalità in una o più fasi), i termini vengono omessi (es. 17.65 + 2 = 19.65).
  - A7c) Il partecipante deve attentamente controllare il risultato registrato e firmare con le proprie iniziali il foglietto segnatempi, riconoscendo definitivamente che il risultato è corretto, completo, appropriatamente trascritto e chiaramente leggibile. Il tentativo è così concluso.
    * A7c1) Se il partecipante o il giudice rifiutano di accettare il risultato e firmare il foglietto segnatempi, il Delegato WCA ha il compito di risolvere la contestazione.
    * A7c2) Se il partecipante firma (o diversamente fa un segno) un tentativo prima che esso sia iniziato, si ritira dal tentativo e la risoluzione viene considerata DNS.
    * A7c3) Se il partecipante firma (o diversamente fa un segno) un tentativo dopo l'inizio dello stesso ma prima che il giudice concluda la registrazione del risultato, il tentativo viene considerato non concluso (DNF.)
    * A7c4) Il partecipante non deve firmare un tentativo prima che il giudice abbia registrato e firmato il tentativo. Il partecipante deve assicurarsi che sia lui stesso che il giudice abbiano firmato il tentativo poiché il partecipante ne è diretto responsabile. Se il tentativo manca di una o entrambe le firme dopo che il giudice abbia consegnato il foglio dei risultati agli addetti per la raccolta dati (vedi Regola A7f), il tentativo verrà considerato non concluso (DNF).
    * A7c5) Una firma mancante che venga individuata entro la fine della competizione può essere riempita dal giudice e/o dal partecipante interessato, a discrezione del Delegato WCA.
  - A7f) Quando il foglietto segnatempi di un partecipante (relativo al singolo round) è completo, il giudice lo consegna agli addetti per la raccolta dati.
  - A7g) A discrezione del Delegato WCA, una penalità o un DNF causati da errori di inesperienza di un partecipante o di un giudice alla sua prima gara, possono essere sostituiti da un tentativo extra.

Articolo B: Risoluzione a occhi bendati

- B1) Si applicano le procedure standard di speed solving, come descritto nell'Articolo A (Speed Solving). Di seguito sono riportate delle regole aggiuntive che rimpiazzano le procedure corrispondenti nell'Articolo A (parzialmente sostituite dalla Regola Y7).
  - B1a) Non è prevista una fase di ispezione.
  - B1b) Il partecipante è tenuto a fornirsi di benda.
- B2) Inizio della risoluzione:
  - B2a) Il giudica azzera il timer come nella Regola A3b e comunica al partecipante di essere pronto per giudicare il tentativo (es. posiziona il puzzle coperto davanti al partecipante e fa un segno di "ok" con la mano). Il partecipante deve partire entro un minuto, altrimenti il partecipante rinuncia alla risoluzione (DNS), a discrezione del giudice (parzialmente sostituita dalla Regola Y7d1).
  - B2b) Il partecipante tocca con le dita i sensori del timer. I palmi delle mani devono essere rivolti verso il basso, dietro il timer, verso il partecipante. Penalità: penalità di tempo (+2 secondi).
  - B2c) Il partecipante non deve toccare fisicamente il puzzle o il copricubo prima dell'inizio della risoluzione. Penalità: penalità di tempo (+2 secondi).
  - B2d) Il partecipante inizia il proprio tentativo sollevando le mani dal timer, facendo partire il tempo. (Questo gesto indica anche l'inizio della risoluzione).
    * B2d1) Il partecipante rimuove il copricubo dal puzzle dopo aver avviato il timer.
  - B2e) Se viene usato un cronometro in aggiunta al timer Stackmat, il giudice deve avviare il cronometro nel momento in cui il partecipante inizia la risoluzione.
  - B2f) Se viene usato un cronometro come unico timer, il partecipante deve posizionare le proprie mani sul tavolo (al posto del timer Stackmat). Dopo aver confermato di essere pronto, il partecipante inizia la risoluzione sollevando il copricubo. Il giudice deve avviare il cronometro nello stesso momento in cui inizia la risoluzione.
- B3) Fase di memorizzazione:
  - B3a) Il partecipante può prendere in mano il puzzle durante la fase di memorizzazione.
  - B3b) Il partecipante non può prendere annotazioni fisiche. Penalità: squalifica dal tentativo (DNF).

  - B3c) Il partecipante non deve effettuare alcuna mossa sul puzzle durante la fase di memorizzazione. Penalità: squalifica dal tentativo (DNF).
  - B3d) Se gli strati del puzzle non sono perfettamente allineati, il partecipante può allinearli, a patto che il disallineamento corretto rientri nei limiti stabili in Regola 10f (vedi Regola A3c2).
- B4) Fase a occhi bendati:
  - B4a) Il partecipante deve indossare la benda per iniziare la fase a occhi bendati.
    - B4a1) Finché non ha effettuato la prima mossa sul puzzle, il partecipante può rimuovere la benda per tornare alla fase di memorizzazione.
  - B4b) Il partecipante non deve applicare nessuna mossa prima di aver correttamente indossato la benda. Penalità: squalifica dal tentativo (DNF).
  - B4c) Non appena il partecipante effettua la prima mossa sul puzzle, il giudice deve assicurarsi che sia presente un oggetto opaco (es. foglio di carta o cartone) interposto tra il volto del partecipante e il puzzle.
    - B4c1) In ogni caso, il partecipante deve indossare la benda in modo che la vista del puzzle sia efficacemente bloccata anche se non ci fosse alcun oggetto opaco interposto tra sè e il puzzle.
    - B4c3) Se il giudice e il partecipante si accordano preventivamente, il partecipante può scegliere di posizionare autonomamente il puzzle dietro un oggetto apposito (ad esempio un leggìo o la superficie di un tavolo) durante la fase a occhi bendati.
  - B4d) Il partecipante non deve guardare il puzzle in nessun momento durante la fase a occhi bendati. Penalità: squalifica dal tentativo (DNF).
- B5) Terminare la risoluzione:
  - B5a) Quando è in uso il timer Stackmat, il partecipante termina la risoluzione rilasciando il puzzle e poi fermando il timer.
  - B5b) Quando è in uso un cronometro, il partecipante interrompe la risoluzione rilasciando il puzzle sulla superficie del tavolo e comunicando al giudice di aver terminato la risoluzione. In quel momento, il giudice deve fermare il cronometro.
  - B5c) Se il partecipante non sta toccando il puzzle, può rimuovere la benda prima di fermare il timer. Il partecipante non deve toccare il puzzle finchè non ha terminato la risoluzione. Penalità per aver toccato il puzzle: squalifica dal tentativo (DNF).

Articolo C: Risoluzione a una mano

- C1) Si applicano le normali procedure di speed solving, come descritto nell'Articolo A (Speed Solving). Di seguito sono riportate delle regole aggiuntive che rimpiazzano le corrispondenti procedure nell'Articolo A.
  - C1b) Durante la risoluzione, il partecipante può usare una sola mano per toccare il puzzle. Penalità: squalifica dal tentativo (DNF).
    - C1b2) Se si verifica un difetto del puzzle, e il partecipante decide di ripararlo, la riparazione deve essere effettuata usando solo la mano scelta per la risoluzione. Penalità: squalifica dal tentativo (DNF).
    - C1b3) Se alcune parti del puzzle o il puzzle stesso vengono a trovarsi involontariamente a contatto con altre parti del corpo del partecipante, non è considerato come adoperare il puzzle, a discrezione del giudice.
    - C1b4) Durante la risoluzione, il partecipante può poggiare il puzzle sulla superficie del tavolo per aiutarsi nell'adoperare il puzzle (vedi Regola 7f1d).
  - C1c) Durante la risoluzione, una volta che il partecipante inizia ad adoperare il puzzle con una mano, non deve adoperare il puzzle con l'altra mano. Penalità: squalifica dal tentativo (DNF).

Articolo E: Risoluzione Fewest Moves

- E2) Procedure per la risoluzione Fewest Moves:
  - E2a) Il giudice distribuisce una sequenza di scramble e dei fogli di carta a tutti i partecipanti. Il giudice quindi fa partire il cronometro e annuncia il "VIA".
    - E2a1) Prima che il tentativo abbia inizio, il partecipante non deve scrivere nulla sui fogli adibiti alla risoluzione. Eccezione: il partecipante può scrivere le informazioni richieste per identificare il tentativo (vedi Regola E2c1). Se le informazioni verranno scritte sul foglio che contiene la sequenza di scramble, queste dovranno essere scritte prima dell'inizio della risoluzione, dal lato che non contiene lo scramble. Penalità per aver scritto dati non necessari sul foglio: squalifica del tentativo (DNF).
  - E2b) I partecipanti hanno un tempo limite totale di 60 minuti per trovare una soluzione.

    * E2b1) Il giudice deve annunciare "5 MINUTI RIMANENTI" al trascorrere dei 55 minuti e deve annunciare "STOP" al raggiungimento dei 60 minuti.
  - E2c) Al raggiungimento dei 60 minuti, ciascun partecipante deve consegnare al giudice un solo foglio di carta con una soluzione scritta in modo leggibile e i dati identificativi.
    * E2c1) Le informazioni utili all'identificazione del tentativo sono: nome e cognome del partecipante, il suo WCA ID e il suo codice partecipante (almeno uno dei tre); sono opzionali il nome della competizione, il round e il numero del tentativo. Penalità per aver consegnato una soluzione senza nome, WCA ID o codice partecipante: annullamento del risultato (DNF).
    * E2c2) La soluzione deve essere un'unica sequenza di mosse che sia priva di ambiguità, con le mosse scritte in sequenza una dopo l'altra. Penalità per una soluzione ambigua: annullamento del risultato (DNF).
    * E2c3) Il partecipante deve chiaramente sbarrare o annerire qualsiasi mossa scritta sul foglio che non sia parte della soluzione definitiva.
    * E2c4) La soluzione del partecipante deve essere composta esclusivamente delle mosse previste nella notazione per il cubo 3x3x3 alla Regola 12a, e non deve contenere altri segni o simboli. Penalità: annullamento del risultato (DNF).
    * E2c5) La soluzione del partecipante è considerata corretta se, partendo da un cubo risolto, si applica la sequenza di scramble seguita dalla soluzione consegnata e si ritorna a un cubo risolto. Penalità per una soluzione errata: annullamento del risultato (DNF).
  - E2d) Il risultato del partecipante è uguale alla lunghezza della soluzione, calcolata tramite la metrica Outer Block Turn Metric (vedi Regola 12a5).
    * E2d1) La soluzione del partecipante non deve superare le 80 mosse (incluse le rotazioni) calcolate tramite la metrica Execution Turn Metric (vedi Regola 12a6).
  - E2e) La soluzione del partecipante non deve essere ricavata direttamente da nessuna parte della sequenza di scramble. Penalità: squalifica dal tentativo (DNF), a discrezione del Delegato WCA.
    * E2e1) Il Delegato WCA può chiedere al partecipante di spiegare la ragione dietro ciascuna mossa della propria soluzione, a prescindere dalla sequenza di scramble. Se il partecipante non sa fornire una spiegazione valida, il tentativo è squalificato (DNF).
- E3) Il partecipante può usare i seguenti oggetti durante un tentativo. Penalità per l'uso di oggetti non autorizzati: squalifica dal tentativo (DNF).
  - E3a) Carta (fornita dal giudice) e penne/matite o simili (fornite dal giudice o procurate dal partecipante).
  - E3b) Cubi 3x3x3 (3 al massimo, procurati dal partecipante stesso), come descritto nell'Articolo 3.
  - E3c) Adesivi (procurati dal partecipante).
  - E3d) Cronometro o orologio (procurato dal partecipante) per tenere traccia del tempo trascorso, se approvato dal Delegato WCA.
  - E3e) Altri dispositivi non elettronici, a patto che questi ultimi non diano ingiustamente vantaggio al partecipante, a discrezione del Delegato WCA (vedi Regola 2i1).
  - E3f) Strumenti per cancellare appunti (procurata dal partecipante) come gomme e correttori a penna o a nastro.
- E4) Il delegato WCA può decidere di pubblicare le soluzioni (es. fotografie dei fogli o trascrizioni delle soluzioni.)

Articolo F: Risoluzione del Clock

- F1) Si applicano le procedure standard, come descritte nell'Articolo A (Speed Solving). Di seguito sono riportate delle regole aggiuntive che sostituiscono le corrispettive procedure descritte nell'Articolo A.
- F2) Il giudice posizione il puzzle scombinato sul tappetino in posizione eretta.
  - F2a) Il team organizzativo può richiedere di utilizzare uno stand per il puzzle per evitare che questo cada prima dell'inizio del tentativo. Se è previsto l'utilizzo degli stand, il team organizzativo deve annunciarlo prima dell'inizio di ciascun round.
    * F2a1) Il giudice deve rimuovere lo stand dal tappetino non appena il partecipante solleva il puzzle dallo stand.
- F3) Alla fine della fase di ispezione, il partecipante posiziona il puzzle in posizione verticale. Penalità: squalifica della risoluzione (DNF).
  - F3a) Prima di iniziare la risoluzione, il partecipante non deve modificare la posizione di alcun pin rispetto alla posizione iniziale di scramble. Penalità: squalifica della risoluzione (DNF).

Articolo H: Risoluzione Multi-Blind

- H1) Si applicano le procedure standard per la risoluzione da bendati, come descritto nell'Articolo B (Risoluzione da bendati). Di seguito sono riportate delle regole aggiuntive che sostituiscono le corrispettive procedure descritte nell'Articolo B (parzialmente sostituite dalla Regola Y7).

- H1a) Prima di un tentativo, il partecipante deve comunicare al team organizzativo il numero di puzzle che intende risolvere (almeno 2).
  - H1a1) Al partecipante non è consentito cambiare il numero di puzzle dopo aver comunicato il numero al team organizzativo.
  - H1a2) Il partecipante può richiedere che il numero di cubi rimanga segreto finchè tutti i partecipanti non abbiano comunicato il proprio. Una volta che tutti i partecipanti hanno presentato i propri numeri, l'informazione diventa pubblica (ad esempio, un partecipante può chiedere il numero di puzzle presentati dagli altri competitori).
  - H1a3) Prima del tentativo, i puzzle mischiati devono essere posizionati sul tavolo in una posizione arbitraria, assicurandosi sempre che siano completamente coperti. I puzzle devono essere sistemati creando figure quanto più possibili quadrate (es. 8 puzzle devono essere organizzati in 2 file da 3 puzzle e 1 fila da 2 puzzle)
- H1b) Se un partecipante tenta meno di 6 puzzle, viene assegnato un tempo limite di 10 minuti moltiplicato per il numero dei puzzle, altrimenti il tempo limite sarà fissato a 60 minuti.
  - H1b1) Il partecipante può segnalare la fine del tentativo in ogni momento. Se e quando il tempo limite viene raggiunto, il giudice interrompe il tentativo e procede alla valutazione; il tempo limite per per quel tentativo sarà riportato come tempo di risoluzione ufficiale.
- H1d) Le penalità di tempo per i puzzle sono cumulative.
- H1e) Il partecipante non deve effettuare alcuna mossa sui puzzle durante la fase di memorizzazione. Penalità: squalifica della risoluzione (DNF). Eccezione: i singoli puzzle potranno essere conteggiati come non risolti alla fine del tentativo anziché annullare l'intera risoluzione, a discrezione del Delegato WCA.

• H2) Il partecipante può procurarsi autonomamente un oggetto che copra i cubi (es. un panno o un tappetino), a discrezione del Delegato WCA. Se il partecipante desidera utilizzare la propria copertura, dovrà farne richiesta nel momento in cui comunica il proprio numero di cubi (vedi Regola H1a).

Articolo Y: Regole Temporanee

• Y1) Di seguito sono riportate delle regole aggiuntive che sostituiscono tutte le altre regole finora illustrate. Queste regole sono un'integrazione alla Competition Safety Policy.

• Y2) Definizioni:
- Y2a) Presente: qualsiasi persona si trovi ad una Competizione WCA: partecipanti, ufficiali (team organizzativo e Delegati), ospiti e spettatori.
- Y2b) Postazioni fisse: Un metodo di competizione nel quale ciascun partecipante svolge tutti i propri tentativi in un round seduto alla stessa postazione di gara.

• Y3) In aggiunta a quanto richiesto dalla Regola 2a, se è ritenuto necessario dal Delegato WCA e se comunicato espressamente prima dell'inizio della competizione, può essere richiesto a tutti i presenti di rispettare uno o più dei seguenti requisiti:
- Y3a) Indossare una mascherina all'interno dei locali della sede di gara.
- Y3b) Non aver avuto contatti con persone positive al COVID-19 almeno nei 14 giorni precedenti la competizione.
- Y3c) Non aver avuto sintomi riconducibili al COVID-19 (secondo quanto stabilito dall'Organizzazione Mondiale della Sanità) almeno nei 14 giorni precedenti la competizione.
- Y3d) Rispettare altre misure di sicurezza sancite dall'OMS o dal governo locale.

• Y4) Tutti i partecipanti e gli ufficiali di gara devono portare la propria penna alla competizione.

• Y5) I giudici possono utilizzare un proprio cronometro o il telefono cellulare per cronometrare le ispezioni, previo controllo del Delegato WCA.

• Y6) Ambiente:
- Y6a) Se ritenuto necessario dal Delegato WCA, l'area di gara può non avere un'Area Partecipanti (area d'attesa).
- Y6b) I partecipanti dovrebbero evitare di toccare le superfici della postazione di gara quando non è in corso un tentativo di risoluzione ufficiale.

• Y7) Di seguito sono riportate delle procedure di competizione che sostituiscono gli articoli A, B, e H. Queste procedure non si applicano all'Articolo E per il Fewest Moves.
- Y7a) Le competizioni dovrebbero svolgersi con postazioni fisse (vedi Regola Y2b).
- Y7b) Il giudice dovrebbe evitare di toccare il puzzle in tutte le fasi del tentativo di risoluzione. Eccezione: per il Clock, il giudice deve sollevare il puzzle per verificare lo stato di risoluzione di entrambi i lati.
- Y7c) Scrambling:
  - Y7c1) Quando viene chiamato a competere, il partecipante disinfetta il proprio puzzle e lo consegna risolto ai mischiatori. Il partecipante attende quindi il proprio puzzle seduto alla postazione che gli è stata assegnata.
- Y7d) Ispezione:

  - Y7d1) Il giudice chiede al partecipante di preparare il timer accendendolo e/o azzerandolo se necessario. Il partecipante farà come richiesto. Il giudice dovrebbe evitare di toccare il timer in tutte le fasi del tentativo di risoluzione.

- Y7e) Registrazione dei risultati:
  - Y7e2) Il partecipante non dovrebbe toccare il foglietto segnatempi.

- Y7f) Dopo aver completato il tentativo, se ne mancano altri, il partecipante deve mettere il proprio puzzle all'interno del copricubo.

Linee guida regolamento WCA

Versione: 1 Gennaio 2022
[wca-regulations-translations:40f4204]

Note

Regolamento WCA

Le Linee Guida WCA integrano il Regolamento WCA. Si prega di consultare il Regolamento per maggiori informazioni riguardo alla WCA.

Numerazione

Le Linee Guida seguono la numerazione delle Regole a cui fanno riferimento. Più Linee Guida possono essere essere riferite alla stessa Regola, mentre alcune Linee Guida fanno riferimento a Regole non più esistenti.

Codice

Per rendere più semplice e immediata la consultazione, ogni Linea Guida è classificata secondo il codice seguente. Tale classificazione è puramente informativa e non conferisce in alcun modo un'importanza maggiore ad una Linea Guida rispetto ad un'altra.

- [AMPLIAMENTO] Informazione aggiuntiva che ha lo scopo di integrare il Regolamento.
- [CHIARIMENTO] Informazione che può servire a chiarire qualsiasi possibile dubbio riguardo all'interpretazione del Regolamento.
- [SPIEGAZIONE] Informazione che illustra il fine di una regola.
- [RACCOMANDAZIONE] Direttiva non strettamente obbligatoria, ma che deve essere seguita quando possibile.
- [PROMEMORIA] Informazione che può essere riferita ad un'altra Regola/Linea Guida ma che merita di essere ripetuta per la sua rilevanza.
- [ESEMPIO] Un esempio che illustra una situazione in cui viene applicata una determinata Regola.

Contenuto

Articolo 1: Ufficiali di gara

- 1c+) [CHIARIMENTO] Se a una competizione sono presenti più Delegati WCA, "il Delegato WCA" si riferisce a uno di essi. "Il Delegato WCA" si riferisce anche a chiunque sia stato incaricato da un Delegato WCA di una sua responsabilità rilevante.
- 1c++) [CHIARIMENTO] I Delegati WCA possono partecipare a una competizione senza essere stati designati come Delegati per quella competizione. "Il Delegato WCA" non si riferisce ad essi a meno che non siano stati incaricati da un Delegato WCA designato per la competizione di una sua responsabilità rilevante.
- 1h+) [RACCOMANDAZIONE] I partecipanti dello stesso gruppo devono avere gli stessi scramble. Gruppi diversi devono avere scramble diversi.
- 1h++) [RACCOMANDAZIONE] I turni finali di tutti gli eventi, così come tutti i tentativi di Fewest Moves, dovrebbero avere gli stessi scramble per tutti i partecipanti (quindi un solo gruppo).
- 1h1+) [CHIARIMENTO] Giudici/mischiatori dovrebbero giudicare o mischiare nel loro stesso gruppo solo se è necessario per motivi logistici o di tempistica.
- 1h1++) [CHIARIMENTO] Per il Fewest Moves, i giudici possono giudicare altri partecipanti nel loro stesso gruppo prima di aver terminato il loro tentativo (es. mentre stanno partecipando).

Articolo 2: Partecipanti

- 2c+) [AMPLIAMENTO] I partecipanti che si registrano per la prima volta devono usare il loro nominativo completo. Possono registrarsi utilizzando un soprannome ragionevole, a discrezione del Delegato WCA.
- 2c2+) [CHIARIMENTO] Un profilo WCA è la raccolta di tutti i dati relativi ad un partecipante, ed include tutte le sue informazioni personali (nome, nazionalità, sesso e data di nascita) così come tutti i suoi risultati in competizioni ufficiali WCA.
- 2d+) [AMPLIAMENTO] La data di nascita e le informazioni di contatto devono restare riservate.
- 2d++) [RACCOMANDAZIONE] Se terzi (ad esempio giornalisti) chiedono al team organizzativo di essere messi in contatto con un partecipante, costui deve fornire il suo consenso prima che qualsiasi dato venga trasmesso.

• 2e+) [CHIARIMENTO] Se un partecipante detiene più nazionalità, può scegliere quale Paese rappresentare alla sua prima competizione.
• 2e++) [AMPLIAMENTO] Il Delegato WCA deve verificare il nome e la data di nascita di ogni nuovo partecipante alla sua prima competizione attraverso un documento (es. un passaporto).
• 2e3+) [CHIARIMENTO] I partecipanti apolidi non possono detenere record nazionali o continentali, né possono rientrare in classifiche nazionali o continentali.
• 2i+) [AMPLIAMENTO] Sebbene il partecipante possa prendere il cronometro per vedere il tempo trascorso (se non è bendato), non può in ogni caso avviare, fermare, mettere in pausa o interagire in altro modo con il tracciamento del tempo del cronometro.
• 2i++) [AMPLIAMENTO] Il team organizzativo può fornire al partecipante un secondo cronometro non ufficiale per vedere il tempo trascorso (avviato in contemporanea con il cronometro ufficiale); in tal caso il partecipante non può toccare il cronometro ufficiale.
• 2i+++) [PROMEMORIA] i puzzle con connettività Bluetooth sono considerati dispositivi elettronici.
• 2i1b+) [CHIARIMENTO] Questo include anche determinati dispositivi che sono spenti o disconnessi da internet.
• 2i1c+) [CHIARIMENTO] Scaldamani elettronici possono essere utilizzati soltanto prima e dopo il tentativo di risoluzione. Scaldamani non elettronici possono essere utilizzati in qualunque momento del tentativo.
• 2i2a+) [AMPLIAMENTO] Lo schermo di una videocamera può essere visibile al partecipante a patto che questo non mostri l'immagine in tempo reale ripresa dal dispostivo.
• 2j2+) [ESEMPIO] Ad esempio, se un partecipante è squalificato da un evento per non essersi presentato al turno finale, i suoi risultati dei turni precedenti rimangono validi.
• 2k6+) [CHIARIMENTO] I Delegati WCA devono avvalersi della propria discrezione soltanto per evitare i casi in cui la condotta di un partecipante comprometta la competizione (es. perdita di tempo e/o risorse). Nessun partecipante deve essere squalificato per un risultato "scarso" se sta gareggiando al massimo delle sue possibilità.
• 2s+) [PROMEMORIA] Eventuali accorgimenti devono essere riportati nel report del Delegato.
• 2u1+) [AMPLIAMENTO] Il partecipante può competere a discrezione del Delegato WCA. Il Delegato deve attentamente valutare l'equità di tale concessione.

Articolo 3: I Puzzle

• 3a+) [CHIARIMENTO] I partecipanti possono utilizzare puzzle di qualsiasi ragionevole dimensione, a discrezione del Delegato WCA.
• 3a++) [AMPLIAMENTO] Un partecipante dovrebbe usare lo stesso puzzle per tutti i tentativi di uno stesso turno. Un partecipante può comunque cambiare puzzle tra un tentativo e l'altro, a discrezione del giudice o del Delegato WCA.
• 3a+++) [CHIARIMENTO] I partecipanti possono competere con puzzle di altri partecipanti, dopo essersi messi d'accordo per tale utilizzo.
• 3a1+) [CHIARIMENTO] Un partecipante può essere squalificato se non si presenta quando viene chiamato a competere, o se non può consegnare il puzzle al momento stabilito (cioè se ha pianificato di usare lo stesso puzzle di un altro partecipante che sta ancora risolvendo).
• 3d1b+) [CHIARIMENTO] I disegni non devono essere presenti su ogni faccia, ma solo su quelle in cui si fatica a distinguere il colore. I pezzi non devono avere alcuna caratteristica (es. scalanature, irregolarità) che permetta di distinguerli da altri simili.
• 3h+) [CHIARIMENTO] Si possono apportare modifiche interne ai puzzle quali processi di limatura, lubrificazione, o modifiche che migliorino la stabilità (es. installazione di magneti).
• 3h++) [ESEMPIO] Esempi di modifiche non permesse: nuove mosse vengono rese possibili, le mosse normali sono impossibili da eseguire, vengono resi visibili più pezzi o facce, vengono resi visibili i colori che si trovano sul retro del puzzle, le mosse vengono eseguite automaticamente, o il puzzle possiede più/differenti configurazioni di risoluzione.
• 3h2++) [CHIARIMENTO] I puzzle "stickerless" che differiscono significativamente dalla maggior parte di quelli prodotti in massa, sono permessi a discrezione del Delegato WCA.
• 3h2a+) [AMPLIAMENTO] Esempi di parti trasparenti che non rivelano informazioni aggiuntive sullo stato del puzzle: parti interne del meccanismo del puzzle, rivestimento esterno del Clock.
• 3j+) [PROMEMORIA] In passato, le parti intagliate o in rilievo erano permesse, mentre ora non lo sono più.
• 3j++) [CHIARIMENTO] I pin presenti su una faccia del Clock possono essere distinguibili fra loro.
• 3j1+) [PROMEMORIA] Nel Clock, pin allentati (che cambiano posizione per gravità e senza alcuna pressione) non sono da considerare logoramento ragionevole.
• 3j2+) [CHIARIMENTO] Tutti e nove gli orologi interni per ogni lato del Clock sono considerati pezzi simili fra di loro.
• 3k2+) [AMPLIAMENTO] Il Delegato WCA non dovrebbe applicare le eccezioni previste se ritiene che il partecipante stia tentando volontariamente di competere con un puzzle non ammissibile.
• 3k2b+) [CHIARIMENTO] Se un puzzle viene giudicato non ammissibile durante un tentativo di Multi-Blind, il puzzle non deve essere scambiato o rimosso dal tentativo, e deve essere considerato non risolto se il tentativo non viene squalificato.

• 3k2b++) [ESEMPIO] Si immagini che un partecipante tenti la risoluzione di 10 cubi e ne risolva correttamente 8. Se si scopre che 2 puzzle risolti e 1 puzzle irrisolto non sono ammissibili, il partecipante potrà ottenere un punteggio di 6 su 10 (anziché un DNF), a discrezione del Delegato WCA.
• 3l+) [AMPLIAMENTO] I loghi possono essere caratterizzati da qualsiasi design che no dia al partecipante alcun vantaggio (es. informazioni codificate che potrebbero essere usate per barare), e che lascino le parti colorate chiaramente riconoscibili. Loghi non convenzionali sono permessi solo a discrezione del Delegato WCA.
• 3l++) [CHIARIMENTO] In passato, i puzzle con loghi erano permessi per gli eventi "blindfolded" cioè da bendati. Questi puzzle non sono più permessi.
• 3l1+) [CHIARIMENTO] Sui cubi NxNxN si definisce "centro" un qualsiasi pezzo con un solo lato colorato. Per esempio il cubo 5x5x5 ha 9 centri per faccia.

Articolo 4: Come mischiare

• 4b1+) [PROMEMORIA] Il Delegato WCA non deve rimpiazzare uno scramble già assegnato con l'intento di smistare intenzionalmente gli scramble. Per esempio, non è permesso ispezionare gli scramble prima di una competizione e generarne un nuovo set "più equo".
• 4b2+) [CHIARIMENTO] In generale, tutti gli scramble ufficiali dovrebbero essere tenuti segreti per l'intera durata della competizione e pubblicati tutti insieme alla fine di questa. In alcuni casi (es. record mondiale), il team organizzativo potrebbe decidere di rilasciare lo scramble in anticipo, alla fine del gruppo.
• 4b2++) [AMPLIAMENTO] Gli organizzatori della competizione devono assicurarsi che mischiatori, sequenze di scramble e i puzzle parzialmente/totalmente mischiati siano visivamente isolati dai partecipanti (vedi Regola A2c). Per esempio, i mischiatori possono essere posizionati dietro un muro, oppure può essere utilizzato un separatore abbastanza alto (es. dei pannelli intorno al tavolo) da impedire ai partecipanti la vista dei puzzle in fase di scramble.
• 4b4+) [CHIARIMENTO] Tutti i tentativi che sono già inizati seguono la normale procedura (es. quando scade il periodo di validità degli scramble, i tentativi non vengono fermati).
• 4d+) [CHIARIMENTO] Alcuni puzzle presentano lo schema di colori standard, con il nero al posto del bianco. In questo caso, il nero è il colore più scuro e non deve essere considerato come il bianco quando si mischia il puzzle.
• 4d++) [AMPLIAMENTO] Il puzzle può cambiare orientamento quando viene spostato dal tavolo degli scrambler alla postazione di risoluzione, a patto che non avvenga un tentativo volontario di influenzare la casualità dell'orientamento (vedi Regola A2e1).
• 4f+) [RACCOMANDAZIONE] Il Delegato WCA deve generare scramble a sufficienza per l'intera competizione in anticipo, inclusi gli scramble per eventuali tentativi extra.
• 4f++) [PROMEMORIA] Se il Delegato WCA genera degli scramble in più durante la competizione, questi devono essere salvati.

Articolo 5: Difetti del puzzle

• 5b+) [AMPLIAMENTO] Il partecipante non deve causare volontariamente un difetto del puzzle, a meno che non stia correggendo un incidente avvenuto in precedenza (vedi Regola 5b3b e Regola 5b3c). Esempi di difetti causati intenzionalmente: rimuovere un cap centrale, ruotare un angolo, staccare un adesivo.
• 5b5+) [ESEMPIO] Esempio di parti fisicamente staccate che non intaccano la risoluzione: il cap di un centro di un 3x3x3, un centro di un Big Cube (4x4x4 o superiore), un pezzo interno.
• 5b5++) [ESEMPIO] Esempio di parti fisicamente staccate che causano un "DNF": due cap dei centri di un 3x3x3, due centri di un Big Cube, uno spigolo di un 3x3x3, uno spigolo di un 4x4x4, qualsiasi combinazione di due pezzi aventi entramb parti colorate
• 5b5+++) [ESEMPIO] Esempio di parti fisicamente attaccate ma non posizionate correttamente, ma che si trovano in uno stato risolto: un centro di un 5x5x5 ruotato su sé stesso.
• 5b5++++) [ESEMPIO] Esempio di parti fisicamente attaccate che generano un "DNF": uno spigolo di un 3x3x3 leggermente fuori dalla sua sede.
• 5c+) [PROMEMORIA] Un difetto del puzzle non garantisce il diritto di effettuare un tentativo extra.

Articolo 7: Ambiente di gara

• 7f1a+) [CHIARIMENTO] Un tappetino grande ha dimensioni minime di 30 cm (da sinistra a destra) per 25 cm (da fronte a retro).
• 7h2+) [AMPLIAMENTO] I partecipanti che si trovano ad attendere il proprio turno nell'Area Partecipanti non devono essere in grado di vedere i puzzle che gli altri partecipanti stanno risolvendo.

Articolo 9: Eventi

• 9b+) [AMPLIAMENTO] Per un evento con più round, il formato consigliato per i round successivi al primo (specialmente la finale) è “Average of 5” oppure “Mean of 3”, ove possibile.

- 9b++) [AMPLIAMENTO] Eventi extra, non specificati nella Regola 9b, possono essere tenuti benché verranno considerati non ufficiali e non verranno inclusi nei risultati ufficiali della competizione.
- 9b3b+) [CHIARIMENTO] La statistica "Mean of 3" non influenza la classifica in un round con formato "Best of 3" (che è basata sul miglior risultato). La WCA riconosce la "Mean of 3" al di fuori del formato della competizione.
- 9f1+) [ESEMPIO] Se il timer mostra 12.678, il tempo registrato è 12.67 (viene troncata qualsiasi cifra dopo i centesimi di secondo). Un giudice potrebbe scrivere il tempo con la precisione massima (i millisecondi) sul foglietto segna-tempo (e tenere la stessa precisione nel conteggio delle penalità), ma eventuali cifre decimali aggiuntive saranno troncate durante il calcolo della media.
- 9f4+) [SPIEGAZIONE] Il risultato di un tentativo è DNF solamente se è iniziato tramite il segnale di "pronto" del partecipante (vedi Regola A3b2) e se il tentativo è stato squalificato.
- 9f5+) [CHIARIMENTO] Il risultato di un tentativo è DNS se il partecipante idoneo alla risoluzione decide di non iniziare il tentativo (vedi Regola A3b2). Se il partecipante non si è qualificato per il tentativo (es. in un round combinato), non ci saranno risultati per il tentativo.
- 9p2+) [CHIARIMENTO] Per risultato si intende il singolo o la media che determina il posto in classifica nel round corrispondente.
- 9q+) [RACCOMANDAZIONE] Eventi e turni dovrebbero avere almeno due partecipanti.
- 9t+) [SPIEGAZIONE] A causa di 9t1 e 9t2, i round potrebbero non rispettare 9p1, 9m1, 9m2 o 9m3. Tuttavia, l'effetto delle modifiche necessarie per rispettare tali regole ricadrebbe su altri partecipanti innocenti, motivo per cui i risultati devono rimanere invariati.
- 9t++) [AMPLIAMENTO] Se la modifica dei risultati avviene durante la competizione, questa regola deve essere ugualmente applicata. In tal caso, anche 9t1, 9t2 e 9t3 dovrebbero essere rispettate, a discrezione del Delegato WCA.
- 9t3+) [ESEMPIO] Si immagini che nel primo round di un evento il partecipante A registri una media di 10.00 e il partecipante B registri una media di 10.05, e che soltanto il partecipante A acceda al round finale. Se in seguito si scopre un errore nella trascrizione dei risultati e il partecipante B aveva in realtà una media di 9.95 (e quindi avrebbe dovuto accedere in finale al posto di A), il partecipante A manterrà intatti i suoi risultati in finale.

Article 10: Stato Risolto

- 10e1+) [CHIARIMENTO] A causa della proprietà di cambiare forma dello Square-1, la metrica di disallineamento definita nella Regola 10f4 è differente rispetto alla metrica della notazione, usata dal programma di scrambling ed esplicata nella Regola 12c4.
- 10f+) [SPIEGAZIONE] I limiti di disallineamento sono pensati per stabilire il limite tra una risoluzione senza penalità e una con penalità.
- 10f4+) [CHIARIMENTO] Quando si contano le mosse in caso di disallineamento alla fine di una solve, x e y devono essere considerati separatamente. Esempio: (5, 1) è considerato come un disallineamento, (5,5) è considerato come doppio disallineamento.
- 10h1+) [AMPLIAMENTO] La condizione di risolto del Clock non è influenzata da cap dei pin distaccati dal puzzle.

Articolo 11: Incidenti

- 11e+) [CHIARIMENTO] Dato che la semplice richiesta di avere un extra time non dà diritto automatico ad un'ulteriore risoluzione, il partecipante può scegliere di non fermare il tempo mentre pone la richiesta, per poi riprendere se lo ritiene appropriato (es. La richiesta è stata rifiutata e si vuole evitare DNF).
- 11e++) [RACCOMANDAZIONE] Il Delegato WCA deve segnalare la/le ragione/i per il tentativo extra (es. annotandolo sul retro del foglietto segnatempi).
- 11e1+) [PROMEMORIA] Lo scramble per un extra time deve essere una sequenza originale generata programma di mischiatura ufficiale (vedi Regola 4f, Linea Guida 4f+).
- 11e2+) [AMPLIAMENTO] Se un tentativo extra produce un ulteriore tentativo extra, il partecipante deve continuare a fare tentativi extra fino a quando non si ottiene un tentativo valido che sostituisca l'originale.
- 11e2++) [ESEMPIO] Supponendo che un partecipante abbia 5 tentativi regolari e che il secondo generi un tentativo extra. Il partecipante deve continuare a effettuare tentativi extra fin quando non ne viene generato uno che sostisuisca il secondo originale. In caso un tentativo successivo generi un extra il partecipante continua allo stesso modo del secondo.

Article 12: Notazione

- 12a2+) [CHIARIMENTO] Per esempio, Rw e 2Rw sono entrambe notazioni valide per lo stesso movimento in un cubo 3x3x3. 1Rw non è una notazione valida per alcun cubo NxNxN, mentre 3Rw non è valido per 2x2x2 e 3x3x3, ma è valido per i cubi da 4x4x4 in su.

Articolo A: Speed Solving

- A1a2+) [AMPLIAMENTO] In caso di un tempo limite cumulativo, il giudice deve registrare il tempo che il partecipante ha ottenuto, benchè il tentativo fosse DNF, per esempio "DNF (1:02.27)".

• A1a2++) [ESEMPIO] Se un round ha un time limit cumulativo di 30 minuti, e i risultati del partecipante nei primi due tentativi sono 6:00 e DNF (10:00), il time limit per il terzo tentativo è di 30:00 - 6:00 - 10:00 = 14:00. Ai fini di questo esempio, si ricorda che viene considerato soltanto il risultato finale di un tentativo: di conseguenza un terzo tentativo con un tempo registrato di 13:59 senza penalità rientra nel time limit, perché il tempo finale è 13:59 (vedi Regola 9f2), mentre un terzo tentativo di 13:59 + 2 = 14:01 non rientra nel time limit.
• A1a2+++) [AMPLIAMENTO] Se il risultato di un tentativo non è disponibile (es. il timer è stato azzerato), il giudice deve consultare un Delegato WCA e tentare di fare una stima del tempo impiegato per la risoluzione. Tale stima verrà di fatto conteggiata nel calcolo del time limit, ma non deve essere usata come risultato ufficiale per il singolo tentativo di risoluzione.
• A1a3+) [PROMEMORIA] Gli organizzatori e il Delegato WCA devono essere consapevoli del fatto che i limiti di tempo influenzano le scelte dei partecipanti (es. sbrigarsi nei primi due tentativi per cercare di raggiungere il cutoff in un round combinato) e che il cambiamento di tali llimiti dopo l'inizio della competizione può ingiustamente svantaggiare alcuni partecipanti.
• A1a4+) [PROMEMORIA] Se a un partecipante è stato accidentalmente permesso di superare il tempo limite, questo dovrebbe essere applicato retroattivamente; il giudice, il partecipante e il Delegato WCA dovrebbero esserne informati (vedi Regola 1g2). I giudici devono essere sempre consapevoli del tempo limite per il tentativo corrente (che potrebbe dipendere dai tentativi precedenti, in caso di tempo limite cumulativo).
• A2c1+) [PROMEMORIA] In passato, i foglietti per registrare i tempi sono stati usati come cover per i cubi, prima dell'inizio della risoluzione. Dato che questo metodo lascia, nella maggior parte dei casi, scoperte alcune parti del puzzle, non è più possibile usare questa soluzione.
• A2d1+) [AMPLIAMENTO] Se prima di un tentativo manca la firma dello scramble, il puzzle deve essere immediatamente riportato a un mischiatore per la verifica e la successiva firma.
• A2d1++) [AMPLIAMENTO] Un tentativo non deve essere squalificato soltanto perché manca la firma del mischiatore. Se dopo l'inizio del tentativo manca la firma del mischiatore, il giudice deve lasciar proseguire il tentativo (se è ancora in corso), e il Delegato WCA dovrebbe convalidare il risultato. Tuttavia, se ha ulteriori motivi (oltre la mancanza della firma) per credere che lo scramble fosse errato, il Delegato WCA può sostituire il risultato con un tentativo extra.
• A2d1+++) [PROMEMORIA] Sebbene il Delegato WCA possa concedere svariati risultati individuali privi della firma del mischiatore, resta suo compito assicurarsi che l'assenza di firme per lo scramble non diventi un problema frequente.
• A3c3+) [CHIARIMENTO] Se il giudice se ne dimentica, il partecipante può azzerare il timer prima dell'inizio dell'ispezione o durante questa. È comunque responsabilità del giudice assicurarsi che il timer sia stato azzerato (vedi Regola A3b). Se il partecipante dovesse accidentalmente tentare di iniziare la risoluzione senza che il timer sia stato azzerato (es. il partecipante effettua l'ispezione, piazza le mani sul timer per un periodo di tempo sufficientemente lungo assumendo che questo sia sufficiente per avviare il timer e poi inizia ad adoperarlo), il tentativo dovrebbe essere sostituito da uno extra, a discrezione del Delegato WCA.
• A3c3++) [CHIARIMENTO] Il partecipante non può "provare" il timer avviandolo e azzerandolo durante l'ispezione, poiché l'ispezione finisce quando il partecipante inizia la risoluzione (vedi Regola A4d). Se il partecipante ferma il timer dopo averlo avviato la prima volta, questo è considerato come fermare la solve (vedi Regola A6), anche nel caso in cui ciò avvenga entro i 15 secondi dall'inizio dell'ispezione.
• A3c4+) [CHIARIMENTO] Se è stato forzato l'utilizzo di uno spessore all'interno del puzzle, il giudice non deve rimuoverlo per conto del partecipante.
• A3c4++) [CHIARIMENTO] In caso lo spessore non sia stato rimosso durante la fase di ispezione, il partecipante può rimuoverlo durante quella di risoluzione (es. il partecipante si è dimenticato).
• A5b+) [CHIARIMENTO] Durante l'ispezione o la risoluzione del puzzle, il partecipante può toccarlo con qualsiasi parte del corpo. Eccezione: risoluzione con una mano (One Handed) (vedi Regola C1b).
• A5b++) [CHIARIMENTO] Se una parte del puzzle del partecipante salta via (vedi Regola 5a), il partecipante non deve chiedere aiuto nel trovare o raccogliere il pezzo, e il giudice deve impedire che altri lo facciano per lui. Se qualcuno prende un pezzo del puzzle da terra, il giudice o il partecipante stesso dovranno chiedergli di posarlo sul tavolo e non dare ulteriore aiuto.
• A6b+) [SPIEGAZIONE] Il valore arbitrario di 0.06 secondi è stato scelto tenendo conto dei malfunzionamenti occasionali del timer Stackmat.
• A6e+) [CHIARIMENTO] Se il cubo cade sul grembo del partecipante dopo aver stoppato il timer viene considerato come toccare il cubo.
• A7c+) [AMPLIAMENTO] In caso il partecipante firmi un risultato e questo sia incompleto o illeggibile, verrà registrato nel peggior modo compatile con quanto scritto (es. "1:05" sarà registrato come "1:05.99", "25.X3" sarà considerato 25.73 se X può essere sia 1 che 7). Dato che il timer Stackmat mostra un tempo X:0Y.ss come X:Y.ss, in caso di mancanza di una decina sarà considerato come una cifra mancante (es. "1:2.27" sarà considerato come "1:02.27"). Eventuali chiarimenti potrebbero essere richiesti a guidici responsabili di aver segnato tempo ambigui o illeggibili.
• A7g+) [ESEMPIO] Esempio di incidenti che potrebbero garantire un tentativo extra a un esordiente: non guardare la luce verde sul timer Stackmat, errato modo di avviare o fermare il timer, oltrepassare il tempo di ispezione a causa della poca chiarezza della procedura.

• A7g++) [CHIARIMENTO] Penalità individuali non possono essere evitate per gli esordienti, ma deve essere assegnato un tentativo extra.
• A7g+++) [RACCOMANDAZIONE] Il Delegato WCA dovrebbe usare giudicare in modo adeguato prima di assegnare un secondo tentativo extra allo stesso esordiente. Se più di un tentativo extra viene assegnato, dovrebbe essere per un incidente diverso.

Articolo B: Risoluzione a occhi bendati

• B1+) [PROMEMORIA] Il partecipante deve usare un puzzle senza particolari segni, sticker differenti per consistenza o qualsiasi cosa che possa distinguere i vari pezzi (vedi Regola 3k). Questa regola dovrebbe essere applicata con ancora più severità nel caso della risoluzione da bendati.
• B1b+) [RACCOMANDAZIONE] Le bende dovrebbero essere controllate dal Delegato WCA prima dell'uso da parte dei partecipanti.
• B2d+) [AMPLIAMENTO] Normalmente, il partecipante inizia la risoluzione non appena avvia per la prima volta il timer, dopo che il giudice ha dato il proprio ok (vedi Regola B2a). Se desidera provare la funzionalità del timer, il partecipante deve (chiedere e) ricevere conferma dal giudice prima di fare un avvio-reset del timer. Penalità per avviare-azzerare il timer senza permesso del giudice: squalifica del tentativo (DNF).

Articolo C: Risoluzione a una mano

• C1b+) [CHIARIMENTO] Il partecipante può usare entrambe le mani durante la fase di ispezione.
• C1b++) [CHIARIMENTO] Non è necessario usare la stessa mano per tutte le risoluzioni di un singolo round.

Articolo E: Risoluzione Fewest Moves

• E2a1+) [RACCOMANDAZIONE] Se un giudice riceve una soluzione che non sembra riportare informazioni identificative, deve controllare entrambi i lati del foglio.
• E2b+) [CHIARIMENTO] Un partecipante può scegliere di interrompere il tentativo prima della fine del tempo e consegnare la soluzione ai giudici.
• E2b++) [AMPLIAMENTO] Un partecipante può unirsi a un tentativo di Fewest Moves in corso, a discrezione del Delegato WCA. In questo caso, il suo tempo limite sarà il tempo rimasto (ovvero dovrà consegnare quando scadranno i 60 minuti per gli altri partecipanti). Eccezione: un partecipante non può unirsi a un tentativo di Fewest Moves se un altro partecipante ha già terminato il proprio tentativo (vedi Linea Guida E2b+), oppure se c'è il rischio che il partecipante in ritardo sia venuto a conoscenza di informazioni relative allo scramble.
• E2c+) [CHIARIMENTO] Nonostante il giudice possa fornire un foglio standard per l'immissione della soluzione, il partecipante può decidere di scrivere quest'ultima in un altro foglio di carta, a patto che tale foglio sia stato anch'esso fornito dal giudice, in accordo con la Regola E3a.
• E2c1+) [SPIEGAZIONE] Il codice partecipante è un identificativo (solitamente numerico), assegnato a ciascun partecipante per la competizione. Alcune competizioni utilizzano questo codice per accelerare la gestione dei foglietti segnatempi e dell'immissione dei risultati.
• E2c1++) [AMPLIAMENTO] Se il partecipante ha dimenticato di scrivere le informazioni identificative nel foglio della soluzione, può aggiungerle in presenza di un giudice dopo lo scadere del time limit. In tal caso, il partecipante deve chiedere il permesso del giudice in fase di consegna della soluzione, e completare le informazioni mancanti (senza effettuare altre modifiche) sotto la sua stretta supervisione. Una volta che il partecipante ha definitivamente consegnato la propria soluzione (es. porgendola in mano al giudice / lasciandola sul suo tavolo e allontanandosi), non gli sarà più consentito aggiungere informazioni. Se il partecipante effettua modifiche dopo il time limit senza il permesso del giudice, il tentativo verrà squalificato (DNF).
• E2c1+++) [SPIEGAZIONE] Al partecipante non è richiesto di scrivere sul foglio della soluzione il nome della competizione, il numero del round e/o quello del tentativo, ma potrebbe farlo per aiutare maggiormente il team organizzativo nel gestire tutte le soluzioni.
• E2c1++++) [AMPLIAMENTO] Se un giudice trova una soluzione che manca delle informazioni idenficative, dovrebbe risalire al partecipante che ha scritto la soluzione, così da potergli assegnare il DNF (anziché un DNS). Si ricorda che non bisogna permettere al partecipante di scrivere le informazioni mancanti dopo la consegna, quindi il risultato va invalidato con un DNF.
• E2c2+) [ESEMPIO] Esempi di soluzioni che non possono essere considerate un'unica sequenza di mosse priva di ambiguità: più sequenze risolutive senza che ne sia indicata una principale, una soluzione con segni ambigui (es. una lettera poco chiara che può essere ugualmente interpretata come una "B" o una "R"), una soluzione con asterischi e frecce che indicano mosse da eseguire scritte al di fuori della sequenza principale (es. "inserzioni" che non sono scritte in linea con il resto della sequenza e/o con una notazione non valida), una sequenza di mosse che non siano disposte approssimativamente come una serie di righe in ordine di lettura, sequenze di simboli che non possono interpretate come un'univoca sequenza di mosse. Eccezioni agli esempi illustrati: piccole correzioni grafiche (es. annerire mosse e scrivere nuove mosse sopra con il chiaro scopo di sostituire quelle cancellate, mosse scritte in apice o pedice per essere eseguite tra le altre mosse).

• E2c2++) [PROMEMORIA] In passato, le notazioni tra parentesi (es. [r] o [u2]) erano ammesse per il Fewest Moves. Attualmente sono ammesso soltanto le rotazioni basate su x, y, z (vedi Regola 12a4a).
• E2c3+) [CHIARIMENTO] Se una mossa non è chiaramente sbarrata/annerita e non è chiaro se questa sia parte o meno della soluzione, il giudice dovrebbe considerare la soluzione come una sequenza ambigua (vedi regola E2c2 e Linea Guida E2c2+).
• E2c4+) [CHIARIMENTO] Esempi di segni e combinazioni di simboli che non sono ammessi nelle soluzioni di Fewest Moves: M, e, r, Y (maiuscolo), T, U1, Ui, U3, U-, R++, R2', R'2, L'w, 1R, 2U, 2f, 2-3r, 1Rw, 3Rw, 2-3Rw, rw, Rr, *, →, ⊠, /, ., ?, [r], [r u], [F], <f>, [f]', [f]2, [x], (x), (L), 2(Rw), (U)2, (U)', (R U)', (R U R'), [R, U], [R: U].
• E2e+) [CHIARIMENTO] I partecipanti non devono in alcun modo derivare la soluzione da parti della sequenza di scramble, e le soluzioni non dovrebbero condividere parti significanti della sequenza inversa di scramble.
• E2e++) [ESEMPIO] Esempio di soluzione che dovrebbe risultare nella squalifica del tentativo (DNF): soluzioni che iniziano con le stesse 4 o più mosse della sequenza inversa di scramble.
• E3d+) [CHIARIMENTO] Qualsiasi cronometro a mano o orologio usato da un partecipante non deve possedere alcuna funzionalità che potrebbe aiutare il concorrente a trovare una soluzione.
• E3d++) [CHIARIMENTO] I partecipanti non dovrebbero far riferimento al tempo indicato dal proprio orologio o cronometro a mano come al tempo ufficiale, ma devono sottomettere la loro soluzione allo "STOP" del giudice.

Articolo H: Risoluzione Multi-Blind

• H1+) [AMPLIAMENTO] Se durante un tentativo viene individuato un puzzle con uno scramble duplicato, il puzzle può essere rimescolato utilizzando uno scramble diverso, a discrezione del Delegato WCA.
• H1b+) [AMPLIAMENTO] A discrezione del Delegato WCA, un partecipante può inserirsi in un tentativo di Multi-Blind in corso. In tal caso, il time limit previsto per il partecipante sarà il tempo rimanente (ovvero dovrà finire quando gli altri partecipanti avranno raggiunto il proprio time limit). Eccezione: un partecipante non ha diritto ad unirsi a un tentativo di Multi-Blind nel caso in cui uno o più partecipanti abbiano già terminato il proprio tentativo, oppure se c'è il rischio che il partecipante in questione abbia potuto ottenere informazioni riguardo gli scramble.
• H1b1+) [PROMEMORIA] La risoluzione non è squalificata nel caso del raggiungimento del tempo limite, a causa di alcune clausole nel regolamento riguardo alla risoluzione Multi-Blind (vedi Regola A1a4 e Regola A1a5).
• H1b1++) [AMPLIAMENTO] Il giudice può permettere al partecipante di continuare il tentativo in via non ufficiale, ma prima di ciò la risoluzione ufficiale deve essere fermata e registrata, come da Regolamento.
• H1d+) [ESEMPIO] Esempio: Se un partecipante prova a risolvere 10 cubi, stoppa con un tempo di 59:57 e ha due penalità di tempo, il tempo per il risultato finale è 59:57 + 2*2 = 60:01 (vedi anche Regola A1a5).
• H1d++) [ESEMPIO] Esempio: Se un partecipante prova a risolvere 10 cubi, il giudice lo ferma a 60 minuti, e ha due penalità di tempo, il tempo per il risultato è 60:00 + 2*2 = 60:04.