WCA Regulations and Guidelines

WCA Regulations Committee

Regulamento da WCA (Português Brasileiro)

Versão: 1 de agosto de 2023
[wca-regulations-translations:40f4204]

Notas

Tradução

Por favor atente-se para o fato de que essa tradução não é uma versão oficial (embora seja disponibilizada no site da WCA): ela pode ser útil, mas não vem com nenhuma garantia. Se houver diferenças entre uma tradução e a versão em inglês (atualmente oficial), esta última deve ser usada.

A WCA usa as palavras "must" e "should", sendo que a primeira indica obrigatoriedade e a segunda uma forte recomendação. O mesmo vale para "must not" (algo que não pode ocorrer) e "should not" (recomendado que não ocorra). A tradução para o português nos dois casos é "deve", mas dessa forma o entendimento fica prejudicado. Assim, "deve" foi usado no lugar de "should", nos casos de "must" foi usado "precisa" ou "tem que", e nos casos de "should not" foi usado "não pode", para adequar a tradução ao conteúdo original.

Regulamento e Orientações da WCA

O Regulamento da WCA contém todo o conjunto de regras que se aplicam a todas as competições oficiais sancionadas pela World Cube Association.
O Regulamento da WCA é também complementado pelas Orientações Adicionais. O Regulamento deve ser considerado um documento completo, mas as Orientações contêm esclarecimentos e explicações adicionais.

Vocabulário

O uso das palavras "must", "must not", "should", "should not" e "may" no texto original está de acordo com RFC 2119.

Informação na Internet

Website da World Cube Association: www.worldcubeassociation.org
Fonte original do Regulamento da WCA: www.worldcubeassociation.org/regulations
Regulamento da WCA em Formato PDF

Código Fonte

O desenvolvimento do Regulamento e Orientações da WCA é público no GitHub e a discussão é pública no Fórum da WCA.

Contato

Para questões e sugestões, por favor contate o Comitê do Regulamento da WCA (WRC).

Conteúdo

Nota: Como os números dos artigos não são atualizados quando algum deles é excluído, podem haver lacunas na numeração.

Artigo 1: Oficiais

- 1a) Uma competição precisa ter um Delegado da WCA e uma equipe de organização (composta por um ou mais membros) com os seguintes oficiais: juízes, embaralhadores e anotadores de resultados.
- 1b) A equipe de organização de uma competição é responsável pela logística antes, durante e depois da competição.
- 1c) O Delegado da WCA é responsável por assegurar que a competição segue o Regulamento da WCA a qualquer política ou requisito da WCA aplicáveis. O Delegado da WCA pode delegar responsabilidades para outros membros da equipe de organização, mas é responsável em última instância pela forma como elas são conduzidas.
  - 1c1) O Delegado da WCA deve garantir que a competição siga a Política de Confidencialidade de Embaralhamentos da WCA.
- 1e) Cada evento precisa ter um ou mais juízes.
  - 1e1) Um juiz é responsável por executar os procedimentos do evento.
    - 1e1a) Um juiz pode fiscalizar vários competidores simultaneamente a critério do Delegado da WCA, contanto que o juiz seja capaz de assegurar que todo o Regulamento da WCA seja seguido em todos os momentos.
  - 1e2) Todos os competidores tem que estar disponíveis para ser juízes. Se for requisitado para ser juiz, um competidor pode ser dispensado somente por uma razão legítima (p. ex. não ter conhecimento sobre o quebra-cabeça), a critério do Delegado da WCA. Pena: desqualificação de um evento, múltiplos eventos, ou todos os eventos naquela competição (ver Regra 2k).
- 1f) Cada evento precisa ter um ou mais embaralhadores. Exceção: 3x3x3 em Menos Movimentos.
  - 1f1) Um embaralhador aplica as sequências de embaralhamento para preparar os quebra-cabeças para as tentativas (ver Regra A2).
  - 1f2) Todos os competidores tem que estar disponíveis para serem embaralhadores. Se for requisitado para embaralhar, um competidor pode ser dispensado somente por uma razão legítima (p. ex. não conhecer a notação de embaralhamento), a critério do Delegado da WCA. Pena: desqualificação de um evento, múltiplos eventos, ou todos os eventos naquela competição (ver Regra 2k).
- 1g) Cada evento precisa ter um ou mais anotador de resultados.
  - 1g1) Um anotador de resultados é responsável por compilar resultados.
  - 1g2) Altereções do resultado em uma súmula somente são permitidas a critério do Delegado da WCA.
- 1h) Os competidores em uma mesma rodada de um evento podem competir como um único grupo ou ser dividos em múltiplos grupos.
  - 1h1) Embaralhadores e juízes de uma rodada não devem embaralhar para/serem juízes de competidores em seu próprio grupo antes de terem terminado todas as suas tentativas naquela rodada. Eles podem embaralhar para/ serem juízes de competidores em seu próprio grupo a critério do Delegado da WCA, mas a equipe de organização precisa assegurar que embaralhadores e juízes não vejam nenhuma sequência de embaralhamento de tentativas que ainda não tenham feito (ver Regra 4b2).
- 1j) Todos os oficiais podem competir na competição.
- 1k) Os oficiais podem exercer várias funções (p. ex. equipe de organização, Delegado da WCA, juiz, anotador de resultado, embaralhador).

Artigo 2: Competidores

- 2a) Qualquer pessoa pode competir em uma competição da WCA se ele(a):
  - 2a1) Estiver em conformidade com o Regulamento da WCA.
  - 2a2) Atender aos requisitos da competição, que precisam ser claramente anunciados antes da competição.
  - 2a3) Não estiver com sua participação suspensa pela WCA.
  - 2a4) Concordar com todas as medidas de segurança razoáveis consideradas necessárias pelo Delegado da WCA, que devem ser anunciadas claramente antes da competição.
- 2b) Os competidores com menos de 18 anos precisam ter permissão dos pais ou responsáveis para se inscrever e competir.
- 2c) Os competidores se inscrevem fornecendo todos os dados exigidos pela equipe de organização (incluindo: nome, país, data de nascimento, gênero, informações de contato, eventos escolhidos).
  - 2c1) Um competidor não está apto a participar sem ter completado a inscrição, conforme determinado pela equipe de organização.
  - 2c2) Os competidores que retornam precisam fornecer dados pessoais consistentes com seu perfil da WCA. Se um competidor deseja mudar ou atualizar seus dados pessoais entre competições (p. ex. mudança de nacionalidade, nome ou gênero), eles devem entrar em contato com o Time de Resultados da WCA.

- 2d) O nome, país, gênero e resultados na competição de um competidor são considerados dados públicos. Todos os outros dados pessoais são considerados confidenciais, e não podem ser fornecidos a organizações ou pessoas externas sem o consentimento do competidor.
- 2e) Os competidores precisam representar um país do qual tenham cidadania. O Delegado da WCA deve verificar a cidadania por meio de documentos (p. ex. um passaporte) em sua primeira competição. Se um competidor for inelegível para representar o país pelo qual se inscreveu, ele pode ser desqualificado retroativamente e/ou suspenso, a critério do Conselho da WCA.
  - 2e1) Os países elegíveis são definidos pela Lista de Países Reconhecidos pela WCA.
  - 2e2) Os competidores com alterações em sua cidadania podem mudar seu país de representação antes ou durante sua primeira competição de um ano civil. Exceção: se o competidor perder a cidadania do país que representava anteriormente, ele tem que mudar seu país antes ou durante sua próxima competição (ver Regra 2c2).
  - 2e3) Os competidores que não tem cidadania podem competir como "Sem Estado".
- 2f) Os competidores têm que obedecer às regras do local e se portar de maneira apropriada.
- 2g) Os competidores precisam permanecer quietos quando estiverem dentro da área designada de competição. É permitido falar, mas o barulho tem que ser mantido em um nível razoável, e distante dos competidores que estiverem competindo ativamente.
  - 2g3) Os competidores em um grupo em progresso não podem se comunicar uns com outros competidores no mesmo grupo sobre os embaralhamentos dos quebra-cabeças do grupo, exceto caso todos estes competidores não tenham mais nenhuma tentativa a realizar neste grupo. Pena: desqualificação do competidor(es) daquele evento, a critério do Delegado da WCA. Exceção: Para 3x3x3 em Menos Movimentos, competidores que já tiverem terminados suas tentativas podem compartilhar a sequência de embaralhamento com qualquer pessoa que não estiver ativamente competindo na mesma tentativa.
- 2h) Os competidores precisam estar totalmente vestidos dentro do local de competição. A critério do Delegado, competidores podem ser desqualificados da competição por se vestir de maneira inadequada.
- 2i) Enquanto estiverem competindo ou resolvendo, os competidores não podem usar equipamentos eletrônicos ou de áudio (p. ex. celulares, tocadores de MP3, dictafones, iluminação adicional) além do timer Stackmat ou cronômetro. Pena: desqualificação da tentativa (DNF).
  - 2i1) Os competidores podem usar certas assistências não-eletrônicas que não dêem a eles uma vantagem injusta, a critério do Delegado da WCA. Isso inclui:
    - 2i1a) Assistência médica ou física usada pelo competidor (p. ex. óculos, munhequeira). Como exceção à Regra 2i, assistência médica eletrônica pode ser utilizada caso o competidor não tenha alternativas não-eletrônicas confortáveis (p. ex. se o competidor usa um aparelho auditivo ou marcapasso).
    - 2i1b) Tampões e protetores de ouvido (mas não fones de ouvido eletrônicos).
    - 2i1c) Aquecedores de mão.
    - 2i1d) Comida e bebida.
  - 2i2) Os competidores podem usar câmeras na estação de resolução a critério do Delegado da WCA, mas as seguintes restrições se aplicam do início da tentativa até que o competidor termine a resolução. Pena por violar uma restrição: desqualificação da tentativa (DNF).
    - 2i2a) Todos os monitores da câmera têm que estar em branco ou fora do campo de visão do competidor (ver Regra A5b).
    - 2i2b) O competidor não pode usar (p. ex. operar, vestir) nenhuma câmera ativa. Exceção: o competidor pode usar uma câmera presa à sua cabeça, contanto que esteja fora de seu campo de visão e que esteja claro que ele não está interagindo com ela (além de estar vestindo ela).
  - 2i3) O competidor pode ter um celular no seu bolso, contanto que esteja claro que o competidor não está de alguma forma interagindo com o celular.
  - 2i4) Competidores devem desligar todas as notificações do celular enquanto estiverem competindo para evitar atrapalhar a competição.
- 2j) O Delegado da WCA pode desqualificar um competidor de uma tentativa e/ou eventos específicos.
  - 2j1) Se um competidor for desqualificado de um evento por qualquer motivo, ele não tem direito a mais nenhuma tentativa naquele evento.
    - 2j1a) Se o competidor já tiver começado pelo menos uma tentativa em uma rodada antes de ser desqualificado dela, os resultados de todas as tentativas restantes no evento são registrados como DNF. Se o competidor não tiver começado nenhuma tentativa (isso é, não tiver nenhum resultado ou apenas resultados DNS), nenhum resultado é registrado.
  - 2j2) Resultados de tentativas que já foram completadas quando a desqualificação é aplicada não devem ser desqualificadas. Exceção: trapaças ou fraudes (ver Regra 2k2a).

  - 2j3) Tentativas específicas já completadas podem ser desqualificadas dentro das circunstâncias descritas na Regra 2k, apenas se o incidente em questão tiver ocorrido durante a tentativa.

- 2k) A critério do Delegado da WCA, um competidor pode ser desqualificado de tentativas e/ou eventos específicos (um único evento, vários eventos ou todos os eventos) se ele:
  - 2k1) Não se apresentar ou se inscrever a tempo para a competição.
  - 2k2) For suspeito de trapacear ou fraudar os oficiais durante a competição.
    - 2k2a) O Delegado da WCA pode desqualificar quaisquer resultados suspeitos.
  - 2k3) Se comportar de maneira que seja ilegal, violenta,indecente ou insegura; ou danificar intencionalmente as instalações do local ou propriedades pessoais dentro do local.
  - 2k4) Distrair ou interferir outros durante a competição.
  - 2k5) Não cumprir o Regulamento da WCA durante a competição.
  - 2k6) Não cumpre os requisitos do evento (p. ex. não sabe como resolver o quebra-cabeça). Um competidor não pode competir com a expectativa de um DNF ou de um resultado intencionalmente ruim.
- 2l) Um competidor pode ser desqualificado imediatamente, ou depois de uma advertência, dependendo da natureza e severidade da infração.
  - 2l1) Um competidor desqualificado não tem direito a reembolso de nenhuma despesa decorrente da participação na competição.
- 2n) Os competidores podem disputar verbalmente uma decisão com o Delegado da WCA.
  - 2n1) Disputas somente são permitidas durante a competição (ver Regra 9u), num prazo de 30 minutos depois que o incidente disputado aconteceu ou antes do início de qualquer rodada seguinte do evento em questão.
  - 2n2) O Delegado da WCA precisa resolver a disputa antes do início da próxima rodada do evento.
  - 2n3) O competidor precisa aceitar as decisões finais do Delegado da WCA. Pena: desqualificação da competição.
- 2s) Os competidores com excepcionalidades (p. ex. deficiência) que os impeçam de cumprir uma ou mais Regras da WCA podem solicitar atendimento especial ao Delegado da WCA. Esses competidores devem contatar a equipe de organização e o Delegado da WCA no mínimo duas semanas antes da competição.
- 2t) Todos os competidores precisam estar familiarizados e entender o Regulamento da WCA antes da competição.
- 2u) Os competidores têm que estar presentes e preparados quando forem chamados para competir em uma tentativa. Pena: desqualificação do evento.
  - 2u1) Exceção: Um competidor que não estiver presente na hora marcada para uma tentativa individual (p. ex. uma tentativa de 3x3x3 em Menos Movimentos ou de 3x3x3 Multi-Vendado) pode ter aquela tentativa considerada como declinada (DNS), a critério do Delegado da WCA.
  - 2u2) Exceção: Para rodadas com um limite de tempo cumulativo, um competidor que chegue atrasado pode competir com um limite de tempo cumulativo reduzido, a critério do delegado da WCA.

Artigo 3: Quebra-cabeças

- 3a) Os competidores têm que fornecer seus próprios quebra-cabeças para a competição.
  - 3a1) Os competidores precisam estar prontos para entregar seus quebra-cabeças quando forem chamados para competir (ver Regra 2u).
  - 3a2) Os quebra-cabeças precisam funcionar normalmente, de forma que o embaralhamento normal seja possível.
  - 3a3) Quebra-cabeças poliédricos têm que usar um esquema de cores com uma única cor por face no estado resolvido. Cada variação de quebra-cabeças precisa ter movimentos, estados e soluções funcionalmente idênticas ao quebra-cabeça original.
  - 3a4) Quebra-cabeças não podem ter componentes eletrônicos (p. ex. capacidades Bluetooth ou Wi-Fi, motores, sensores, luzes). Ver Regra 2i.
- 3d) Quebra-cabeças precisam ter partes coloridas, que definem o esquema de cores do quebra-cabeça e podem ser um e apenas um dos seguintes: adesivos coloridos, placas coloridas, plástico colorido ou cores pintadas/impressas. Todas as partes coloridas de um quebra-cabeça têm que ser feitas de material semelhante.
  - 3d1) Para competidores com deficiência visual documentada medicamente, aplicam-se as seguintes exceções:
    - 3d1a) Competidores cegos podem usar quebra-cabeças com diferentes texturas em diferentes faces. Cada face deve ter uma cor distinta, para facilitar o embaralhamento e julgamento.
    - 3d1b) Competidores daltônicos que não conseguem distinguir o número de cores necessárias podem usar partes coloridas com padrões, desde que aprovadas de acordo com a Regra 2s. Os padrões podem estar nos adesivos ou serem desenhados.
  - 3d2) As cores das partes coloridas precisam ser sólidas, com uma cor uniforme por face. Cada cor tem que ser claramente distinta das outras cores.

- 3h) Modificações que melhorem o conceito básico de um quebra-cabeça não são permitidas. Versões modificadas de quebra-cabeças somente são permitidas se a modificação não torna nenhuma informação adicional disponível ao competidor (p. ex. orientação ou identidade das peças), quando comparado a uma versão não modificada do mesmo quebra-cabeça.
  - 3h1) Quebra-cabeças "arredondados" são permitidos.
  - 3h2) Quebra-cabeças cujo plástico colorido seja visível na parte interna do quebra-cabeça (p. ex. quebra-cabeças “stickerless”) são permitidos. Isso não inclui os seguintes quebra-cabeças:
    - 3h2a) Quebra-cabeças com partes transparentes que podem revelar mais informações sobre o estado do quebra-cabeça. Exceção: um adesivo sobreposto ou um logotipo (ver Regra 3l).
  - 3h3) Quaisquer modificações em um quebra-cabeça que resultem em desempenho ruim por um competidor não são razão para tentativas adicionais.
  - 3h4) Para o Clock, as seguintes modificações são permitidas:
    - 3h4a) Inserções customizadas (do mesmo formato e tamanho que as inserções de papel tradicionais) são permitidos, a critério do Delegado da WCA. As inserções tem que ter uma clara indicação das 12 horas que coincida com a das inserções originais.
    - 3h4b) Customizações no design do quebra-cabeça que não garantam nenhuma vantagem desleal são permitidas, a critério do Delegado da WCA (p. ex. relógios em padrão de cores xadrez, faces com um design customizado, fita nos lados do Clock).
    - 3h4c) Customizações que distinguam pinos de outros pinos do mesmo lado são permitidas, a critério do Delegado da WCA.
    - 3h4d) Logos em qualquer lugar do puzzle, contanto que as faces de relógios internas se mantenha descobertas.
  - 3h5) No Clock, pinos folgados (isto é, pinos que possam subir ou descer com o uso da gravidade ao invés de sendo pressionados diretamente) não são considerados um desgaste razoável, e estes puzzles não podem ser permitidos.
- 3j) Os quebra-cabeças precisam estar limpos, e não podem ter nenhuma marca, peças elevadas, danos ou outras diferenças que diferenciem significativamente uma peça de outra peça similar. Exceção: um logotipo (ver Regra 3l);
  - 3j1) Os quebra-cabeças podem ter desgaste razoável, a critério do Delegado da WCA.
  - 3j2) Definição: Duas peças são similares entre si se forem idênticas em forma e tamanho, ou espelhadas em forma e idênticas em tamanho.
  - 3j3) Partes texturizadas/corrugadas que permitam distinguir a orientação pelo tato não são permitidas nos eventos vendados.
- 3k) Os quebra-cabeças devem ser aprovados pelo Delegado da WCA antes de serem usados na competição.
  - 3k1) Se um quebra-cabeça não permitido for encontrado durante uma rodada, o competidor não pode continuar a usar o quebra-cabeça, e precisa fornecer um substituto.
  - 3k2) Pena por tentativas feitas com quebra-cabeças não permitidos: desqualificação da tentativa (DNF). As seguintes exceções se aplicam:
    - 3k2a) Se um quebra-cabeça não permitido for encontrado antes de que uma rodada termine, os resultados afetados na rodada podem ser substituídos com tentativas extras, a critério do Delegado da WCA.
    - 3k2b) 3x3x3 Multi-Vendado: Se qualquer quebra-cabeça não for permitido, esse quebra-cabeça pode ser individualmente considerado não resolvido (sem desqualificar a tentativa inteira), a critério do Delegado da WCA.
- 3l) Um quebra-cabeça pode ter um logotipo em uma parte colorida. Neste caso, pode ter no máximo uma parte colorida com um logotipo. Exceção: Para eventos vendados, um quebra-cabeça não pode ter um logotipo.
  - 3l1) O logotipo tem que ser colocado em uma peça de centro. Exceções para quebra-cabeças que não têm peças de centro:
    - 3l1a) Para o Pyraminx e o 2x2x2, o logotipo pode estar em qualquer peça.
    - 3l1b) Para o Square-1, o logotipo tem que estar numa peça na camada equatorial.
  - 3l2) O logotipo pode ser em relevo, gravado ou um adesivo sobreposto.
- 3m) Todas as marcas de quebra-cabeça e de peças de quebra-cabeça são permitidas, desde que os quebra-cabeças estejam em conformidade com todo o Regulamento da WCA.

Artigo 4: Embaralhamento

- 4a) Um embaralhador aplica as sequências de embaralhamento aos quebra-cabeças.
- 4b) Os quebra-cabeças têm que ser embaralhados usando sequências de embaralhamento aleatórios geradas por computador.
  - 4b1) As sequências de embaralhamento geradas não podem ser inspecionadas antes da competição, e não podem ser filtradas ou selecionadas de qualquer maneira pelo Delegado da WCA.

- 4b2) As sequências de embaralhamento de um grupo podem estar disponíveis apenas para o Delegado da WCA antes do início desse grupo, e disponíveis apenas para o Delegado da WCA e para os embaralhadores do grupo até que ele termine. Exceção: Para 3x3x3 em Menos Movimentos, os competidores recebem as sequências de embaralhamento durante a rodada (ver Artigo E).
  - 4b2a) O Delegado da WCA designado para a WCA tem que conceder acesso às sequências de embaralhamento de grupos futuros para outros membros apenas se ele vai estar temporariamente indisponível (p. ex. ele mesmo competindo), e deve conceder a outros acesso ao mínimo possível de embaralhamentos nesse caso.
- 4b3) Especificação para um programa de embaralhamento: Uma sequência de embaralhamento oficial precisa produzir um estado aleatório dentre aqueles que requerem no mínimo 2 movimentos para serem resolvidos (igual probabilidade para cada estado). As seguintes adições/exceções se aplicam:
  - 4b3a) Para os eventos vendados, a sequência de embaralhamento tem que orientar o quebra-cabeça aleatoriamente (igual probabilidade para cada orientação).
  - 4b3b) Cubo 2x2x2: O estado (aleatório) precisa requerer no mínimo 4 movimentos para ser resolvido.
  - 4b3c) Skewb: O estado (aleatório) precisa requerer no mínimo 7 movimentos para ser resolvido.
  - 4b3d) Square-1: O estado (aleatório) precisa requerer no mínimo 11 movimentos para ser resolvido.
  - 4b3e) Cubo 5x5x5, Cubo 6x6x6, Cubo 7x7x7 e Megaminx: movimentos aleatórios suficientes (ao invés de um estado aleatório), no mínimo 2 movimentos para ser resolvido.
  - 4b3f) Pyraminx: O estado (aleatório) precisa requerer no mínimo 6 movimentos para ser resolvido.
- 4b4) Cada sequência de embaralhamento deve ser aplicada durante um intervalo de tempo de no máximo 2 horas. Esse intervalo de tempo se inicia quando a sequência de embaralhamento é aplicada pela primeira vez.

• 4d) Orientação de embaralhamento:
- 4d1) Os Cubos NxNxN e o Megaminx são embaralhados começando com a face branca (se não for possível, a face mais clara) no topo e face verde adjacente mais escura (se não for possível, a face adjacente mais escura) na frente.
- 4d2) O Pyraminx é embaralhado começando com a face amarela (se não for possível, a face mais clara) embaixo e a face verde (se não for possível, a face adjacente mais escura) na frente.
- 4d3) O Square-1 é embaralhado começando com a face mais escura na frente (dentre as 2 orientações possíveis para embaralhamento).
- 4d4) O Clock é embaralhado começando com qualquer dos lados na frente e a posição de 12 horas para cima.
- 4d5) O Skewb é embaralhado começando com a face branca (se não for possível, a face mais clara) no topo e a face verde (se não for possível, a face adjacente mais escura) na frente-esquerda.

• 4f) As sequências de embaralhamento da competição têm que ser geradas usando uma versão oficial atual de um programa de embaralhamento oficial da WCA (disponível no site da WCA).
• 4g) Depois de embaralhar o quebra-cabeça, o embaralhador precisa verificar que ele foi embaralhado corretamente. Se o estado do quebra-cabeça estiver errado, o embaralhador precisa corrigi-lo (p. ex. resolvendo o quebra-cabeça e aplicando a sequência de embaralhamento novamente).
- 4g1) Exceção: Para o Cubo 6x6x6, o Cubo 7x7x7 e oMegaminx, não é necessário corrigir o estado do quebra-cabeça, a critério do Delegado da WCA.

Artigo 5: Defeitos nos quebra-cabeças

• 5a) Exemplos de defeitos nos quebra-cabeças incluem: peças soltas, peças giradas no lugar e parafusos/tampas/adesivos destacados.
• 5b) Se um defeito no quebra-cabeça ocorrer durante uma tentativa, o competidor pode escolher entre reparar o defeito e continuar a tentativa ou parar a tentativa.
- 5b1) Se o competidor escolher reparar o quebra-cabeça, ele tem que reparar somente as peças defeituosas. Ferramentas e/ou peças de outros quebra-cabeças não podem ser usadas para reparar o quebra-cabeça original. Pena: desqualificação da tentativa (DNF).
- 5b2) Qualquer reparo ao quebra-cabeça não pode dar ao competidor uma vantagem na resolução do quebra-cabeça. Pena: desqualificação da tentativa (DNF).
- 5b3) Reparos permitidos:
  - 5b3a) Se quaisquer peças se soltaram ou saíram do lugar, o competidor pode colocá-las de volta.
  - 5b3b) Se o competidor reparar o quebra-cabeça mas perceber que o quebra-cabeça está insolúvel mais tarde na resolução, ele pode desmontar e remontar um máximo de 4 peças para tornar o quebra-cabeça solúvel.
  - 5b3c) Se o quebra-cabeça está insolúvel, e pode ser tornado solúvel rotacionando-se uma única peça de canto, o competidor pode corrigir essa peça girando-a no lugar, sem desmontar o quebra-cabeça.
- 5b4) Durante um fase vendada (ver Regra B4) todos os reparos tem que ser feitos vendados. Pena: desqualificação da tentativa (DNF).

- 5b5) Se algumas partes do quebra-cabeça estiverem fisicamente desconectadas ou não posicionadas totalmente ao final da tentativa, as seguintes regras se aplicam:
  - 5b5a) Se uma ou mais partes sem faces coloridas forem afetadas, o quebra-cabeça é considerado resolvido.
  - 5b5b) Se uma parte com uma face colorida for afetada, o quebra-cabeça é considerado resolvido.
  - 5b5c) Se mais de uma parte com uma face colorida for afetada, o quebra-cabeça é considerado não resolvido (DNF).
  - 5b5d) Se uma ou mais partes com mais de uma face colorida forem afetadas, o quebra-cabeça é considerado não resolvido (DNF).
  - 5b5e) As Regras 5b5c e 5b5d sobrepõem-se às 5b5a e 5b5b.
  - 5b5f) Se uma peça estiver parcialmente desconectada ou não posicionada completamente, a sua posição final é a mais próxima posição em que a peça afetada poderia se encaixar normalmente no mecanismo do quebra-cabeça, considerando o estado atual do quebra-cabeça. Se a posição final resultar na peça resolvida, a peça não é considerada como afetada pelo defeito do quebra-cabeça.
- 5b6) Definição: Uma parte é um ou mais componente totalmente conectados de um grupo de componentes de um quebra-cabeça que mantêm-se conectados e não se movem em relação uns aos outros durante operações normais em um quebra-cabeça (p. ex. uma tampa de centro de um 3x3x3, uma peça de ponta de um Pyraminx, uma peça de canto de um 3x3x3 faltando apenas uma face, uma face de uma peça de canto de um 3x3x3).

Artigo 7: Ambiente

- 7b) Os espectadores têm que permanecer no mínimo 1,5 metros distantes das estações de resolução quando elas estiverem em uso.
- 7c) A iluminação da área de competição precisa receber atenção especial. A luz deve ser neutra, de forma que os competidores consigam facilmente diferenciar as cores nos quebra-cabeças.
- 7e) A área de competição tem que ser "não-fumante".
- 7f) Estação de resolução:
  - 7f1) Definições:
    - 7f1a) Stackmat: O timer Speed Stacks Stackmat e um tapete de tamanho compatível. Timer Geração 3 Pro, Timer Geração 4 Pro e/ou Timer Geração 5 Pro tem que ser usados para medição de tempo.
    - 7f1b) Tapete: O tapete do Stackmat.
    - 7f1c) Timer: O timer do Stackmat, ou um cronômetro (para tentativas mais longas).
    - 7f1d) Superfície: A superfície plana na qual o Stackmat foi posicionado. O tapete é considerado parte da superfície. O timer não é considerado parte da superfície.
  - 7f2) O timer Stackmat tem que estar preso ao tapete e posicionado na superfície, com o timer na parte do tapete mais próxima ao competidor.
  - 7f3) A equipe de organização deve modificar o timer Stackmat para que ele seja mais robusto em face de incidentes comuns, fazendo com que os botões sejam mais difíceis de apertar por acidente (p. ex. acoplando anéis de borracha ao redor dos botões) e prendendo a bateria mais firmemente (p. ex. preenchendo o compartimento da bateria).
  - 7f4) Timers Geração 5 Pro tem que ser usados no modo 2-pad.
- 7h) O local de competição deve ter uma ou mais Áreas de Espera de Competidores.
  - 7h1) A equipe de organização pode exigir que um competidor que foi chamado para competir permaneça dentro da Área de Espera de Competidores designada até que tenha terminado todas as suas tentativas da rodada.
  - 7h2) Definição: Uma Área de Espera de Competidores é uma área na qual os competidores de um grupo esperam até serem chamados para uma estação de resolução.

Artigo 9: Eventos

- 9a) A WCA rege competições de quebra-cabeças mecânicos que são operados girando-se grupos de peças, comumente conhecidos como "twisty puzzles".
- 9b) Os eventos oficiais da WCA são:
  - 9b1) Cubo 3x3x3, Cubo 2x2x2, Cubo 4x4x4, Cubo 5x5x5, 3x3x3 Com Uma Mão, Clock, Megaminx, Pyraminx, Skewb e Square-1.
    - 9b1a) Formato de rodada completa para esses eventos: "Média de 5".
    - 9b1b) Formato de corte para esses eventos: fase de corte de "Melhor de 2" para "Média de 5".
  - 9b2) Cubo 6x6x6 e Cubo 7x7x7.
    - 9b2a) Formato de rodada completa para esses eventos: "Média de 3".
    - 9b2b) Formato de corte para esses eventos: fase de corte de "Melhor de 1" para "Média de 3".
  - 9b3) 3x3x3 Vendado, 4x4x4 Vendado e 5x5x5 Vendado.

    * 9b3a) Formato de rodada completa para esses eventos: "Melhor de 3".
    * 9b3b) Para esses eventos, a WCA também reconhece rankings e recordes de “Média de 3” baseados nos tempos de rodadas “Melhor de 3”.
  - 9b4) 3x3x3 em Menos Movimentos.
    * 9b4a) Formato de rodada completa para esse evento: "Melhor de X" (onde X é 1 ou 2) ou "Média de 3".
    * 9b4b) Formato de corte para esses eventos: fase de corte de "Melhor de 1" para "Melhor de 2" ou fase de corte de "Melhor de X" (onde X é 1 ou 2) para "Média de 3".
  - 9b5) 3x3x3 Multi-Vendado.
    * 9b5a) Formato de rodada completa para esse evento: "Melhor de X" (onde X é 1, 2 ou 3).
    * 9b5b) Formato de corte para esses eventos: fase de corte de "Melhor de X" (onde X é 1 ou 2) para "Melhor de Y" (onde Y é 2 ou 3, e Y > X).
- 9f) Os resultados de uma rodada são medidos da seguinte forma:
  - 9f1) Todos os resultados cronometrados abaixo de 10 minutos, com exceção de 3x3x3 Multi-Vendado, são truncados para baixo em centésimos de segundo. Todas as médias cronometradas abaixo de 10 minutos são arredondadas para o centésimo de segundo mais próximo.
  - 9f2) Todos os resultados e médias cronometrados acima de 10 minutos, incluindo todos os tempos para resultados de 3x3x3 Multi-Vendado, são arredondados para o segundo mais próximo (p. ex. X.49 se torna X e X.50 se torna X+1).
  - 9f4) O resultado de uma tentativa é registrado como DNF (Did Not Finish) se a tentativa foi desqualificada ou não foi completada.
    * 9f4a) Se um competidor violar uma regra claramente de modo que a tentativa será, com certeza, desqualificada, o juiz deve interromper imedaitamente a tentativa. Se o juiz estiver incerto ou se uma disputa puder ser disruptiva (p. ex. porque uma tentativa extra poderia atrasar a competição), o juiz deve consultar o Delegado da WCA.
  - 9f5) O resultado de uma tentativa é registrado como DNS (Did Not Start) se o competidor tem direito a uma tentativa mas desiste dela.
  - 9f6) Nas rodadas "Melhor de X", cada competidor tem X tentativas. O melhor resultado dessas tentativas determina a posição do competidor na rodada.
  - 9f7) Nas rodadas "Melhor de X", um DNF ou DNS é o pior resultado.
  - 9f8) Nas rodadas "Média de 5", os competidores tem 5 tentativas. Dessas 5, a melhor e a pior são removidas, e a média aritmética das 3 tentativas restantes determina a posição do competidor na rodada.
  - 9f9) Nas rodadas "Média de 5", um DNF ou DNS é permitido como o pior resultado do competidor na rodada. Se o competidor tiver mais de um DNF e/ou DNS na rodada, sua média naquela rodada será DNF.
  - 9f10) Nas rodadas "Média de 3", os competidores tem 3 tentativas. A média aritmética das 3 determina a posição do competidor na rodada.
  - 9f11) Nas rodadas "Média de 3", se o competidor tiver um resultado DNF ou DNS, sua média na rodada será DNF.
  - 9f12) Nas rodadas "Melhor de X", a ordem dos resultados é baseada no melhor resultado por competidor. Os seguintes critérios são usados para comparar resultados:
    * 9f12a) Para resultados cronometrados, "melhor" é definido como o menor tempo.
    * 9f12b) Para 3x3x3 em Menos Movimentos, "melhor" é definido como a solução de menor tamanho.
    * 9f12c) Para 3x3x3 Multi-Vendado, a ordem dos resultados é baseada no número de cubos resolvidos menos o número de cubos não resolvidos, em que uma diferença maior é um melhor resultado. Se a diferença for menor que 0, ou se apenas 1 cubo estiver resolvido, a tentativa é considerada não resolvida (DNF). Se dois ou mais competidores obtiverem o mesmo resultado, a ordem dos resultados é baseada no tempo total, em que o menor tempo é um melhor resultado. Se dois ou mais competidores obtiverem os mesmo resultado e o mesmo tempo, os resultados são ordenados com base no número de cubos que o competidor não conseguiu resolver, em que menos cubos não resolvidos é um melhor resultado.
  - 9f13) Nas rodadas "Média de 3" e "Média de 5", os resultados são ordenados com base na ordem das médias dos competidores, em que "melhor" é o menor resultado registrado.
  - 9f14) Nas rodadas "Média de 3" e "Média de 5", se dois ou mais competidores obtiverem médias idênticas, os resultados são ordenados com base na melhor tentativa por competidor, em que "melhor" é definido como o menor resultado registrado.
  - 9f15) Competidores que obtiverem o mesmo resultado em uma rodada ficam na mesma posição naquela rodada.
- 9g) Uma Rodada de Corte é uma rodada com uma fase de corte de "Melhor de X" e um requisito de corte (p. ex. "Melhor de 2" com um requisito de corte de estritamente melhor que 2 minutos). Se o competitor atender ao requisito de corte em pelo menos uma de suas tentativas na fase de corte, ele tem direito às tentativas remanescentes. Tentativas da fase de corte contam para o formato da rodada completo da rodada.
- 9i) Os resultados de competições oficiais da WCA serão listados nos rankings mundiais da WCA.

  - 9i1) A WCA reconhece os seguintes tipos de recordes regionais: recordes nacionais, continentais e mundiais.
  - 9i2) Todos os resultados de uma rodada são considerados como tendo acontecido na última data do calendário daquela rodada. Se um recorde regional é quebrado várias vezes na mesma data do calendário, somente o melhor resultado é reconhecido como tendo quebrado aquele recorde regional.
  - 9i3) Se as regras da WCA para um evento forem alteradas, os recordes regionais existentes permanecem até que sejam quebrados sob as novas regras.
- 9j) Cada evento só pode acontecer uma vez por competição.
- 9k) Todos os competidores podem participar em todos os eventos de uma competição, exceto em casos especificamente aprovados pelo Equipe de Anúncios de Competições da WCA.
- 9l) Cada rodada precisa ser completada antes que qualquer rodada seguinte do mesmo evento possa começar. Exceção: Tentativas adicionais podem ser dadas a qualquer momento durante a competição para substituir uma tentativa que era inicialmente inválida.
- 9m) Os eventos podem ter no máximo quatro rodadas.
  - 9m1) Rodadas com 99 competidores ou menos podem ter no máximo duas rodadas subsequentes.
  - 9m2) Rodadas com 15 competidores ou menos podem ter no máximo uma rodada subsequente.
  - 9m3) Rodadas com 7 competidores ou menos não podem ter rodadas subsequentes.
- 9o) Rodadas de Corte contam como uma rodada no evento.
- 9p) Se um evento tem múltiplas rodadas, então:
  - 9p1) No mínimo 25% dos competidores têm que ser eliminados entre rodadas consecutivas do mesmo evento.
  - 9p2) Os competidores que avançam para a próxima rodada têm que ser determinados por uma posição (melhores X competidores) ou por resultado (todos os competidores com um resultado melhor que X) na rodada anterior.
    * 9p2a) Para cada rodada, as condições de avanço precisam ser anunciadas antes que a rodada comece, e não devem ser alteradas depois disso. Alterações somente podem ser feitas a critério do Delegado da WCA, que precisa considerar cuidadosamente se a mudança é justa.
  - 9p3) Se um competidor classificado se retira de uma rodada, ele pode ser substituído pelo competidor melhor classificado abaixo do corte na rodada anterior.
- 9s) Cada rodada de um evento precisa ter um limite de tempo (ver Regra A1a).
- 9t) Se qualquer mudança ocorrer aos resultados de um competidor após o término da competição (p. ex. erro de anotação de resultados, penalidade retroativa), de modo que este competidor não devesse ter avançado para a rodada seguinte (ou não tenha sido autorizado a participar da rodada), todos os resultados deste competidor de todos as rodadas subsequentes têm que ser removidos (Ver Regra 9u).
  - 9t1) Se isto fizer com que uma rodada não atenda à Regra 9p1, resultados de outros competidores não podem ser removidos.
  - 9t2) Se isto fizer com que uma rodada não atenda às regras 9m1, 9m2 ou 9m3, quaisquer rodadas subsequentes não podem ser removidas.
  - 9t3) Se qualquer mudança ocorrer ao resultado de um competidor, de modo que qualquer outro competidor não devesse ter avançado para a próxima rodada, o resultado do segundo competidor não poderá ser removido.
- 9u) Uma competição é considerada terminada se todos os seguintes requisitos estiverem atendidos simultaneamente:
  - 9u1) Todas as rodadas presentes no site da WCA estiverem completas.
  - 9u2) O Delegado da WCA tiver anunciado o fim da competição. Se o Delegado da WCA não anunciar o fim da competição, pelo menos uma das seguintes condições é necessária:
    * 9u2a) Todos os Delegados da WCA listados tiverem deixado permanentemente o local.
    * 9u2b) O fim do último dia da competição tiver sido alcançado.

Artigo 10: Estado Resolvido

- 10b) Somente o estado parado do quebra-cabeça, depois que o cronômetro foi parado, é considerado.
- 10c) O quebra-cabeça pode estar em qualquer orientação ao final da resolução.
- 10d) Todas as peças do quebra-cabeça precisam estar fisicamente presas a ele e totalmente posicionadas no lugar devido. Exceção: ver Regra 5b5.
- 10e) Um quebra-cabeça está resolvido quando todas as partes coloridas estão remontadas e todas as partes estão alinhadas, dentro dos limites especificados abaixo:
  - 10e1) Para cada duas partes adjacentes (p. ex. duas camadas paralelas e adjacentes de um cubo) do quebra-cabeça que estejam desalinhadas além do limite descrito em Regra 10f, o quebra-cabeça é considerado como faltando um movimento para ser resolvido (ver "Outer Block Turn Metric" no Artigo 12).
  - 10e2) Se nenhum movimento adicional é necessário para levar o quebra-cabeça ao seu estado resolvido, ele é considerado resolvido sem pena.

  - 10e3) Se um movimento for necessário, o quebra-cabeça é considerado resolvido, com uma pena de tempo (+2 segundos).
  - 10e4) Se mais de um movimento é necessário, o quebra-cabeça é considerado não resolvido (DNF).
- 10f) Limites de desalinhamentos aceitos para os quebra-cabeças:
  - 10f1) Quebra-cabeças NxNxN: no máximo 45 graus.
  - 10f2) Megaminx: no máximo 36 graus.
  - 10f3) Pyraminx e Skewb: no máximo 60 graus.
  - 10f4) Square-1: no máximo 45 graus (U/D) ou 90 graus (/).
- 10h) Quebra-cabeças não especificados neste artigo são julgados de acordo com o estado resolvido geralmente aceito como objetivo do quebra-cabeça.
  - 10h1) O estado resolvido do Clock é obtido quando todos os dezoito relógios internos apontam para 12 horas.

Artigo 11: Incidentes

- 11a) Incidentes incluem:
  - 11a1) Execução incorreta dos procedimentos do evento, seja pelos oficiais ou competidores.
  - 11a2) Interferência ou interrupções das instalações (p. ex. falta de energia, ativação de alarmes).
  - 11a3) Mau funcionamento do equipamento.
- 11b) Se um incidente ocorrer, o Delegado da WCA deve determinar um procedimento imparcial e apropriado.
- 11d) Se o Regulamento da WCA não for totalmente claro ou se o incidente não estiver previsto no Regulamento, o Delegado da WCA tem que tomar sua decisão baseado no espírito esportivo (ver também Regra 11e3).
- 11e) O Delegado da WCA pode conceder a um competidor uma tentativa adicional para subsituir uma tentativa afetada por um incidente. O competidor deve solicitar verbalmente ou por escrito ao juiz e ao Delegado da WCA no momento do incidente, antes de terminar a tentativa original, para ser elegível para uma tentativa adicional. Essa solicitação não garante ao competidor uma tentativa adicional.
  - 11e1) Se um competidor recebe uma tentativa adicional, esta precisa ser embaralhada usando-se um embaralhamento diferente. Esse embaralhamento tem que ser gerado usando-se uma versão oficial atual do programa de embaralhamento da WCA (ver Regra 4f).
  - 11e2) Se um competidor recebe uma tentativa adicional, esta deve ser feita logo após a tentativa que será substituída, e tem que substituir a tentativa original de número regular.
  - 11e3) Se não estiver claro se um incidente resulta em uma tentativa adicional ou não, o competidor pode receber uma tentativa adicional provisória, que será usada somente se posteriormente for determinado que uma tentativa adicional era apropriada (p. ex. por uma decisão do WRC).
- 11f) Decisões sobre um incidente podem ser baseadas em evidência de vídeo ou fotografia, a critério do Delegado da WCA.
- 11g) O Delegado da WCA deve garantir que cópias do Regulamento e das Orientações estejam disponíveis (p. ex. impressas, digitais ou acessíveis via internet) para consultar para quaisquer incidentes.
- 11h) Um Delegado da WCA pode exigir que competidores em violação severa da Regra 2k3 deixem o local da competição, considerando a gravidade da situação e o melhor caminho de ação possível. Se o competidor se recusar a fazer isso, ele pode enfrentar ação disciplinar na WCA.

Artigo 12: Notação

- 12a) Notação para Cubos NxNxN:
  - 12a1) Movimentos de Face (camada externa):
    - 12a1a) Sentido horário, 90 graus: F (face da frente), B (face de trás), R (face da direita), L (face da esquerda), U (face de cima), D (face de baixo).
    - 12a1b) Sentido anti-horário, 90 graus: F', B', R', L', U', D'.
    - 12a1c) 180 graus: F2, B2, R2, L2, U2, D2.
  - 12a2) Movimentos de Blocos Externos (camada externa com as camadas internas adjacentes). Para cada um dos movimentos definidos abaixo, n é o número total de camadas a se mover, que devem estar no alcance $1 < n < N$ (onde N é o número de camadas no quebra-cabeça). n também pode ser omitido para duas camadas, para um valor implicito de $n = 2$ camadas. Movimentos de Blocos Externos são:
    - 12a2a) Sentido horário, 90 graus: nFW, nBw, nRw, nLw, nUw, nDw.
    - 12a2b) Sentido anti-horário, 90 graus: nFw', nBw', nRw', nLw', nUw', nDw'.
    - 12a2c) 180 graus: nFw2, nBw2, nRw2, nLw2, nUw2, nDw2.
  - 12a4) Rotações (quebra-cabeça inteiro):

    * 12a4a) Sentido horário, 90 graus: x (mesma direção que R ou L'), y (mesma direção que U ou D'), z (mesma direção que F ou B').
    * 12a4b) Sentido anti-horário, 90 graus: x' (mesma direção que R' ou L), y' (mesma direção que U' ou D), z' (mesma direção que F' ou B).
    * 12a4c) 180 graus: x2, y2, z2.
  - 12a5) Métrica de Movimento de Blocos Externos (MMBE) é definida como:
    * 12a5a) Cada movimento das categorias de Movimentos de Face e Movimentos de Blocos Externos é contado como um movimento.
    * 12a5b) Cada movimento da categoria das Rotações é contado como 0 movimentos.
  - 12a6) Métrica de Movimento de Execução (MME) é definido como: Cada movimento das categorias Movimentos de Face, Movimentos de Bloco Externo e Rotações é contado como um movimento.
- 12c) Notação para o Square-1:
  - 12c1) Os movimentos são aplicados com a parte menor da camada do meio à esquerda da face da frente.
  - 12c2) (X,Y) significa: gire a camada superior X vezes 30 graus no sentido horário, gire a camada inferior Y vezes 30 graus no sentido horário. x e y têm que ser números inteiros entre -5 e 6, e não podem ser ambos iguais a 0.
  - 12c3) "/" significa: gire a metade da direita do quebra-cabeça 180 graus.
  - 12c4) Métrica para o Square-1: (X, Y) conta como um movimento, "/" conta como um movimento
- 12d) Notação para o Megaminx (notação somente para embaralhamento):
  - 12d1) Movimentos de face:
    * 12d1a) Sentido horário, 72 graus: U (face de cima).
    * 12d1b) Sentido anti-horário, 72 graus: U' (face de cima)
  - 12d2) Os outros movimentos são aplicados mantendo-se 3 peças fixas na parte superior-esquerda do quebra-cabeça:
    * 12d2c) Movimento de 144 graus no sentido horário de todo o quebra-cabeça, exceto pela camada das três peças na parte superior-esquerda: R++ (camadas verticais), D++ (camadas horizontais).
    * 12d2d) Movimento de 144 graus no sentido anti-horário de todo o quebra-cabeça, exceto pela camada das três peças na parte superior-esquerda: R-- (camadas verticais), D-- (camadas horizontais).
- 12e) Notação para o Pyraminx:
  - 12e1) O quebra-cabeça é orientado com a face de baixo totalmente horizontal e a face da frente virada para a pessoa que está segurando o Pyraminx.
  - 12e2) Sentido horário, 120 graus: U (2 camadas de cima), L (2 camadas da esquerda), R (2 camadas da direita), B (duas camadas de trás), u (vértice de cima), l (vértice da esquerda), r (vértice da direita), b (vértice de trás).
  - 12e3) Sentido anti-horário, 120 graus: U' (2 camadas de cima), L' (2 camadas da esquerda), R' (2 camadas da direita), B' (duas camadas de trás), u' (vértice de cima), l' (vértice da esquerda), r' (vértice da direita), b' (vértice de trás).
- 12g) Notação para o Clock:
  - 12g1) O quebra-cabeça é orientado com a marca de 12 horas em cima, e qualquer um dos lados na frente.
  - 12g2) Mover os pinos para cima: UR (superior-direito), DR (inferior-direito), DL (inferior-esquerdo), UL (superior-esquerdo), U (os dois de cima), R (os dois da direita), D (os dois de baixo), L (os dois da esquerda), ALL (todos).
  - 12g3) Girar uma roda próxima a pino levantado e mover todos os pinos para baixo depois: x+ (x giros no sentido horário), x- (x giros no sentido anti-horário).
  - 12g4) Girar o quebra-cabeça em torno de si mesmo, de forma que a marca de 12 horas continue em cima, e então mover todos os pinos para baixo: y2.
- 12h) Notação para o Skewb:
  - 12h1) O quebra-cabeça é orientado com três faces totalmente visíveis, das quais a face superior está no topo.
  - 12h2) Sentido horário, 120 graus: R (a camada ao redor do vértice inferior-direito visível mais distante), U (a camada ao redor do vértice superior visível mais distante), L (a camada ao redor do vértice inferior-esquerdo visível mais distante), B (a camada ao redor do vértice posterior visível mais distante).
  - 12h3) Sentido anti-horário, 120 graus: R' (a camada ao redor do vértice inferior-direito visível mais distante), U' (a camada ao redor do vértice superior visível mais distante), L' (a camada ao redor do vértice inferior-esquerdo visível mais distante), B' (a camada ao redor do vértice posterior visível mais distante).

- 12i) Um movimento é considerado como toda modificação ao estado do quebra-cabeça nos termos das notações definidas acima, incluindo desalinhamentos além dos limites descritos na Regra 10f

Artigo A: Resolução por Velocidade

- A1) Tentativas de Resolução por Velocidade têm que seguir os seguintes procedimentos.

- A1a) A equipe de organização precisa estabelecer pelo menos um tipo de limite de tempo (limite de tempo por tentativa e/ou limite de tempo cumulativo) para cada rodada.
  - A1a1) O tempo limite padrão por tentativa é de 10 minutos em uma rodada, mas a equipe de organização pode anunciar um limite maior ou menor por tentativa. Nesse caso, o limite tem que ser o mesmo para todas as tentativas em uma rodada.
  - A1a2) Para eventos que não 3x3x3 em Menos Movimentos e 3x3x3 Multi-Vendado, a equipe de organização pode definir um limite de tempo cumulativo. O limite de tempo cumulativo pode se aplicar para todas as tentativas em uma rodada (p. ex. 3 resoluções com um limite de tempo cumulativo de 20 minutos), ou para todas as tentativas numa combinação de rodadas para eventos diferentes. Nesse caso, o limite de tempo para uma tentativa particular é o limite de tempo ou limite de tempo cumulativo menos o total de tempo de todas as outras tentativas contando para o limite de tempo até o momento (ver Regra A1a5), aquele que for mais baixo. Se uma rodada tem um limite de tempo aplicável, ela deve ter no máximo um.
  - A1a3) Os limites de tempo para todas as rodadas têm que ser anunciados antes da competição, e não devem ser alterados depois que quaisquer rodadas afetadas começarem. Mudanças têm que ser feitas a critério do Delegado da WCA, que precisa analisar cuidadosamente se a mudança é justa.
  - A1a4) O competidor precisa terminar cada resolução antes do limite de tempo ser atingido. Se o timer de um competidor atingir o limite de tempo para uma tentativa, o juiz interrompe a resolução imediatamente e registra o resultado como DNF. Exceção: 3x3x3 Multi-Vendado (ver Regra H1b1).
  - A1a5) O tempo contando para o limite de tempo de uma tentativa é ou o resultado depois que penas de tempo são aplicadas (se o resultado não for DNF) ou o tempo decorrido na resolução (se o resultado foi DNF).
- A1b) Se o tempo limite para uma tentativa for maior que 10 minutos, um cronômetro tem que ser usado para medir o tempo.
  - A1b1) Um Stackmat precisa ser usado além do cronômetro. Exceção: Para eventos sem inspeção nos quais é esperado que o competidor exceda 10 minutos, o uso de um Stackmat é opcional.
  - A1b2) Se um tempo medido pelo timer Stackmat estiver disponível, ele será o tempo original registrado. Caso contrário (p. ex. o timer Stackmat parou de funcionar, passou de 10 minutos ou não foi usado), o tempo do cronômetro é o tempo original registrado.
- A1c) Um competidor participando em um evento precisa ser capaz de cumprir as exigências do evento (ver Regra 2k6).

- A2) Embaralhamento:
  - A2a) Quando for chamado para uma rodada, o competidor entrega o quebra-cabeça, no estado resolvido, para o embaralhador e espera na sua Área de Espera de Competidores designada até que seja chamado para competir.
  - A2b) Um embaralhador embaralha o quebra-cabeça de acordo com as regras do Artigo 4.
    - A2b1) Para o Square-1, a equipe de organização pode determinar a colocação de um objeto fino no quebra-cabeça para evitar que movimentos acidentais sejam aplicados antes do início da tentativa. Se tais objetos forem usados, isto deve ser anunciado antes do início da rodada.
  - A2c) Depois que o embaralhador começa a embaralhar o quebra-cabeça, o competidor não pode ver o quebra-cabeça até que a fase de inspeção comece.
    - A2c1) O embaralhador posiciona um pote sobre o quebra-cabeça embaralhado, de forma que seja impossível a qualquer competidor ou espectador ver qualquer parte do quebra-cabeça. O pote deve permanecer sobre o quebra-cabeça até o início da tentativa.
  - A2d) Ao receber um quebra-cabeça do embaralhador, o juiz rapidamente inspeciona-o para assegurar que foi embaralhado corretamente. Em caso de dúvida, o juiz contata o embaralhador, que faz uma conferência detalhada.
    - A2d1) O embaralhador ou um juiz autorizado tem que checar o quebra-cabeça embaralhado, e assinar (ou colocar suas iniciais) na súmula para afirmar que ele aplicou a sequência de embaralhamento de número corrreto e chechou que ele corresponde à imagem (ver Regra 4g). Exceção: para o Cubo 6x6x6, o Cubo 6x6x6, o Cubo 7x7x7, e o Megaminx o embaralhador pode assinar (ou colocar suas iniciais) para afirmar que o quebra-cabeça está embaralhado suficientemente (ver Regra 4g1).
  - A2e) O juiz posiciona o quebra-cabeça sobre o tapete em uma posição aleatória e certifica-se de que ele esteja completamente coberto.
    - A2e1) O competidor não pode solicitar uma orientação específica, e o juiz não pode influenciar a orientação do quebra-cabeça baseado no que sabe ou espera a respeito do estado do quebra-cabeça.

- A3) Inspeção:
  - A3a) O competidor pode inspecionar o quebra-cabeça no início de cada tentativa.
    - A3a1) O competidor tem um tempo máximo de 15 segundos para inspecionar o quebra-cabeça e iniciar a resolução.

- A3b) O juiz prepara o timer ligando-o e zerando-o se necessário. Se o Timer Geração 5 Pro estiver em utilização, o juiz tem que assegurar que ele está no modo 2-pad. Separadamente, o juiz também prepara um cronômetro para marcar o tempo de inspeção.
  - A3b1) Quando o juiz acredita que o competidor está pronto, ele pergunta "PRONTO?". O competidor tem que estar pronto para iniciar a tentativa dentro de um minuto após ter sido chamado, senão perde o direito à tentativa (DNS), a critério do juiz.
  - A3b2) O competidor inicia a tentativa confirmando que está pronto, e então o juiz descobre o quebra-cabeça e começa a marcar o tempo de inspeção.
  - A3b3) Quando 8 segundos de inspeção tiverem passado, o juíz diz "8 SEGUNDOS".
  - A3b4) Quando 12 segundos de inspeção tiverem passado, o juíz diz "12 SEGUNDOS".
- A3c) O competidor pode pegar o quebra-cabeça durante a inspeção.
  - A3c1) O competidor não pode aplicar movimentos ou mudanças no alinhamento intencionais durante a inspeção. Pena: desqualificação da tentativa (DNF). Exceção: veja Regra A3c2 e Regra A3c5.
  - A3c2) Se as peças do quebra-cabeça não estiverem totalmente alinhadas quando o pote for removido, o competidor pode alinhar as faces, contanto que os desalinhamentos estejam dentro dos limites da Regra 10f.
  - A3c3) O competidor pode zerar o timer antes de começar a resolver.
  - A3c4) Para o Square-1, se o uso de um objeto fino foi determinado pela equipe de organização (ver Regra A2b1), o competidor pode remover o objeto do quebra-cabeça durante a inspeção.
  - A3c5) Para o Square-1, o competidor não deve ser penalizado por qualquer movimento acidental dentro dos limites da Regra 10f.
- A3d) No final da inspeção, o competidor coloca o quebra-cabeça sobre o tapete, em qualquer orientação e posição. Pena por colocar o quebra-cabeça fora do tapete: pena de tempo (+2 segundos).

- A4) Iniciando a resolução:
  - A4b) O competidor usa seus dedos para tocar a parte elevada do timer Stackmat. Suas palmas têm que estar para baixo, e posicionadas no lado do timer mais próximo dele. Pena: pena de tempo (+2 segundos).
    - A4b1) O competidor não pode ter contato físico com o quebra-cabeça enquanto estiver começando a resolução. Pena: pena de tempo (+2 segundos).
  - A4d) Se o timer Stackmat estiver sendo usado, o competidor deve manter suas mãos no timer até que ele veja uma luz verde no timer. Ele inicia a resolução removendo suas mãos do timer (e então iniciando o timer).
    - A4d1) O competidor tem que iniciar a resolução dentro de 15 segundos após o início da inspeção. Pena: pena de tempo (+2 segundos).
    - A4d2) O competidor tem que iniciar a resolução dentro de 17 segundos após o início da inspeção. Pena: desqualificação da tentativa (DNF).
    - A4d3) Se um cronômetro estiver sendo usado, o juiz inicia o cronômetro no momento em que o competidor iniciar a resolução.
  - A4e) Pena de tempo para o início da resolução são cumulativas.
- A5) Durante a resolução:
  - A5a) Enquanto estiver inspecionando ou resolvendo o quebra-cabeça, o competidor não pode se comunicar com ninguém além do juiz ou Delegado da WCA. Pena: desqualificação da tentativa (DNF). Exceção: Se o competidor não ganhar nenhuma vantagem por se comunicar com qualquer outra pessoa além do juiz ou do Delegado da WCA, o resultado pode permanecer, a critério do Delegado da WCA.
  - A5b) Enquanto estiver inspecionando ou resolvendo o quebra-cabeça, o competidor não pode receber assistência de ninguém ou de nenhum objeto além da superfície (ver também Regra 2i). Pena: desqualificação da tentativa (DNF).
  - A5c) O competidor pode segurar o quebra-cabeça contra a superfície para ajudá-lo a operá-lo (ver Regra 71fd).
- A6) Finalizando a resolução:
  - A6a) O competidor solta o quebra-cabeça antes de parar a resolução, e para a resolução parando o timer. Se um cronômetro estiver sendo usado, o juiz para o cronômetro assim que o competidor fizer isso.
  - A6b) O competidor é responsável por parar o timer Stackmat corretamente.
    - A6b1) Se o timer parar antes do competidor ter resolvido o quebra-cabeça e mostrar um tempo abaixo de 0,06 segundos, a tentativa é substituída por uma tentativa adicional. O competidor perde seu direito à tentativa adicional se o Delegado da WCA determinar que o timer foi parado de propósito.
    - A6b2) Se o timer parar antes do competidor ter resolvido o quebra-cabeça e mostrar um tempo de 0,06 segundos ou maior, a tentativa é desqualificada (DNF). Exceção: se o competidor conseguir demonstrar que o timer teve um mau funcionamento, ele pode receber uma tentativa adicional, a critério do Delegado da WCA.

- A6c) O competidor tem que soltar totalmente o quebra-cabeça antes de parar o timer. Pena: desqualificação da tentativa (DNF). Exceção: Se nenhum movimento ou qualquer mudança no alinhamento tiverem sido aplicados após parar o timer e antes de soltar o quebra-cabeça, poderá ser aplicada uma pena de tempo (+2 segundos), a critério do juiz.
- A6d) O competidor tem que parar o timer Stackmat usando ambas as mãos, colocadas planas sobre os sensores e com as palmas para baixo. Pena: pena de tempo (+2 segundos).
- A6e) Depois de soltar o quebra-cabeça, o competidor não pode tocar, aplicar um movimento, ou qualquer mudança no alinhamento do quebra-cabeça até que o juiz o tenha inspecionado.
  - A6e1) Penalidade para aplicar um movimento ao quebra-cabeça após parar o timer: desqualificação da tentativa (DNF).
  - A6e2) Penalidade para tocar o quebra-cabeça após parar o timer sem aplicar nenhum movimento: pena de tempo (+2 segundos). Exceção: Se, imediatamente após tocar o quebra-cabeça, o competidor brevemente tocar o quebra-cabeça sem afetar o seu estado, a pena de tempo deve ser desconsiderada, a critério do juiz (ver Regra 11f).
- A6f) O competidor não pode zerar o timer até que o juiz tenha anotado o resultado na súmula. Pena: desqualificação da tentativa (DNF), a critério do juiz.
  - A6f1) Se o competidor zerar o timer antes que o resultado tenha sido registrado completamente, o juiz não pode escrever o resultado a partir de sua memória ou de evidência fotográfica, e tem que desqualificar a tentativa (DNF).
- A6g) O juiz determina se o quebra-cabeça está resolvido. Se o quebra-cabeça estiver desalinhado, este não pode ser tocado antes que o juiz tenha determinado o seu estado final.
- A6h) Em caso de disputa, nenhum movimento ou alinhamento pode ser aplicado ao quebra-cabeça até que a disputa seja resolvida.
- A6i) Penas de tempo para a parte de terminar a resolução são cumulativas.

• A7) Registrando resultados:
- A7a) O juiz diz ao competidor o resultado.
  - A7a1) O juiz deve indicar ao competido que o quebra-cabeça está resolvido, ou que uma penalidade será aplicada.
- A7b) O juiz anota o resultado em uma súmula e assina próximo a teste para atestar que o resultado está correto, completo, formatado corretamente e legível.
  - A7b1) Se alguma pena for aplicada, o juiz anota o resultado original mostrado no timer, juntamente com quaisquer penas. O formato deve ser "X + T + Y = F", em que X representa a soma das penas de tempo antes/no início da resolução, T representa o tempo mostrado no timer, Y representa a soma das de tempo durante/depois da resolução, e F representa o resultado final (p. ex. 2 + 17,65 + 2 = 21,65). Se X e/ou Y forem 0, os termos 0 são omitidos (p. ex. 17,65 + 2 = 19,65).
- A7c) O competidor precisa verificar o resultado registrado e assinar (ou colocar sua inicial) a súmula para reconhecer que o resultado está correto, completo, devidamente formatado e claramente legível. Isso conclui a tentativa.
  - A7c1) Se o competidor ou o juiz se recusar a aceitar e assinar a súmula, o Delegado da WCA tem que resolver a disputa.
  - A7c2) Se o competidor assinar intencionalmente (ou marcar de outra forma) uma tentativa antes que a tenha iniciado, ele perde o direito àquela tentativa e o resultado será considerado DNS.
  - A7c3) Se o competidor assinar (ou marcar de outra forma) uma tentativa depois que já a tenha iniciado mas antes que o juiz termine de registrar o resultado, a tentativa será considerada não concluída (DNF).
  - A7c4) O competidor não deve assinar uma tentativa antes que o juiz tenha registrado o resultado e assinado. O competidor é responsável em última instância por garantir que ele e o juiz assinem a tentativa. Se uma tentativa tiver uma ou as duas assinaturas faltando após o juiz entregar a súmula ao anotador de resultados (ver Regra A7f), esta será considerada não concluída (DNF).
  - A7c5) Assinaturas ausentes encontradas antes do fim da competição (ver Regra 9u) podem ser adicionadas pelo juiz e/ou competidor, a critério do Delegado da WCA.
- A7f) Quando a súmula de um competidor em uma rodada estiver completa, o juiz a entrega para o anotador de resultados.
- A7g) A critério do Delegado da WCA, um incidente ou pena causados pela falta de experiência de um competidor pode ser substituído por uma tentativa adicional.

Artigo B: Resolução Vendada

• B1) O procedimento padrão de resolução por velocidade é seguido, como descrito no Artigo A (Resolução por Velocidade). Regras adicionais que se sobrepõem aos procedimentos correspondentes do Artigo A estão descritas abaixo.
- B1a) Não há período de inspeção. (isto é, a resolução começa ao mesmo tempo que a tentativa)

  - B1b) O competidor fornece sua própria venda.
- B2) Iniciando a tentativa:
  - B2a) O juiz zera o(s) timer(s) como na Regra A3b e indica que está pronto para que o competidor inicie a tentativa (p. ex. colocando o pote na frente do competidor, dizendo "PRONTO" e dando um sinal de joinha"). O competidor precisa começar a tentativa dentro de um minuto, senão perde o direito à tentativa (DNS), a critério do juiz.
  - B2b) Quando estiver usando o timer Stackmat, o competidor usa seus dedos para tocar a parte elevada do timer. Suas palmas têm que estar para baixo, e posicionadas no lado do timer mais próximo dele. Pena: +2 segundos no tempo.
  - B2c) Quando estiver usando o timer Stackmat, o competidor não pode ter contato físico com o quebra-cabeça ou o pote enquanto estiver iniciando a tentativa. Pena: pena de tempo (+2 segundos).
  - B2d) Quando estiver usando o timer Stackmat, o competidor inicia a tentativa removendo suas mãos do timer, iniciando-o. (Isso também inicia a resolução.)
    - B2d1) O competidor remove o pote do quebra-cabeça depois de ter iniciado o timer.
    - B2d2) Se um cronômetro estiver sendo usado além do timer Stackmat, o juiz o inicia no momento em que o competidor inicia a resolução.
  - B2f) Quando um cronômetro estiver sendo usado como único marcador de tempo, o competidor confirma que está pronto e inicia a resolução levantando o pote. O juiz inicia o cronômetro assim que o competidor iniciar a resolução.
- B3) Fase de memorização:
  - B3a) O competidor pode pegar o quebra-cabeça durante a fase de memorização.
  - B3b) O competidor não pode fazer anotações. Pena: desqualificação da tentativa (DNF).
  - B3c) O competidor não pode aplicar movimentos ou mudanças de alinhamento intencionais (ver Regra A3c2) ao quebra-cabeça durante a fase de memorização.
  - B3d) Se as partes do quebra-cabeça não estiverem completamente alinhadas, então o competidor pode alinhar as faces, contanto que os desalinhamentos estejam dentro dos limites da Regra 10f.
- B4) Fase vendada:
  - B4a) O competidor coloca a venda para iniciar a fase vendada.
    - B4a1) Até que o competidor aplique o primeiro movimento ao quebra-cabeça, ele pode remover a venda e retornar à fase de memorização.
  - B4b) O competidor não pode aplicar movimentos ou mudanças de alinhamento intencionais ao quebra-cabeça antes de ter colocado totalmente a venda. Pena: desqualificação da tentativa (DNF).
  - B4c) Assim que o competidor aplicar o primeiro movimento no quebra-cabeça, o juiz precisa garantir que há um bloqueador de visão (p. ex. uma folha de papel ou papelão) entre o quebra-cabeça e o rosto do competidor enquanto ele estiver resolvendo.
    - B4c1) Em todos os casos, o competidor precisa usar a venda de forma que sua visão do quebra-cabeça ainda estaria claramente bloqueada se o bloqueador de visão não estivesse no caminho.
    - B4c3) Se o juiz e o competidor concordarem anteriormente, o competidor pode escolher posicionar ele mesmo o quebra-cabeça atrás de um objeto apropriado (p. ex. uma estante de partitura, a superfície da mesa) durante a fase vendada.
  - B4d) O competidor não pode ver o quebra-cabeça em nenhum momento durante a fase vendada. Pena: desqualificação da tentativa (DNF).
- B5) Finalizando a resolução:
  - B5a) Quando estiver usando o timer Stackmat, o competidor finaliza a tentativa soltando o quebra-cabeça e parando o timer.
    - B5a1) Se um cronômetro de mão estiver sendo usado em adição ao timer Stackmat, o juiz para o cronômetro de mão assim que o competidor para a resolução.
  - B5b) Quando estiver usando um cronômetro como único crônometro, o competidor finaliza a tentativa colocando o quebra-cabeça de volta na superfície e avisando ao juiz que ele terminou a tentativa. O juiz para o cronômetro assim que o competidor fizer isso.
    - B5b1) O sinal de notificação padrão do competidor consiste em soltar o(s) quebra-cabeça(s) de suas mãos e coloca-las sobre a superfícies com as palmas para baixo. O competidor e o juíz podem concordar com outra notificação apropriada antes do começo da tentativa.
  - B5c) Se ele não estiver tocando o quebra-cabeça, o competidor pode remover a venda antes de parar o timer. Ele não pode tocar o quebra-cabeça até o fim da resolução. Pena: desqualificação da tentativa (DNF).

Artigo C: Resolução Com Uma Mão

- C1) O procedimento padrão de resolução por velocidade é seguido, como descrito no Artigo A (Resolução por Velocidade). Regras adicionais que se sobrepõem aos procedimentos correspondentes do Artigo A estão descritas abaixo.
  - C1b) Durante a resolução, o competidor só pode usar uma mão para operar o quebra-cabeça. Pena: desqualificação da tentativa (DNF).
    - C1b2) Se um defeito no quebra-cabeça ocorrer, e o competidor escolher repará-lo, ele precisa fazer o reparo usando apenas a mão usada na resolução. Pena: desqualificação da tentativa (DNF).
    - C1b3) Se outras partes do corpo do competidor entrarem em contato com o quebra-cabeça ou partes dele de forma não intencional e sem que movimentos tenham sido aplicados, isso não é considerado como operar o quebra-cabeça, a critério do juiz.
    - C1b4) Durante a resolução, o competidor pode segurar o quebra-cabeça contra a superfície para ajudá-lo a operá-lo (ver Regra 7f1d (regulations:regulation 71fd)).
  - C1c) Durante a resolução, uma vez que o competidor operar o quebra-cabeça com uma mão, ele não pode operá-lo com a outra mão. Pena: desqualificação da tentativa (DNF).

Artigo E: Resolução em Menos Movimentos

- E2) Procedimento para 3x3x3 em Menos Movimentos:
  - E2a) O juiz distribui um embaralhamento para todos os competidores. Ele então inicia o cronômetro e diz "VAI".
    - E2a1) Antes que a tentativa tenha começado, o competidor não deve escrever em nenhum papel relacionado à tentativa. Exceção: o competidor pode escrever informações para identificar a tentativa (ver Regra E2c1). Se ele escrever essa informação no papel que contenha a sequência de embaralhamento, ele deve escrever somente no lado sem a sequência de embaralhamento antes da tentativa. Pena para escrever qualquer outra coisa que não informações para identificar a tentativa: desqualificação da tentativa (DNF).
  - E2b) Todos os competidores têm um limite total de tempo de 60 minutos para encontrar uma solução.
    - E2b1) O juiz deve anunciar "5 MINUTOS RESTANTES" quanto o tempo atingir 55 minutos, e precisa dizer "PAREM" quando o tempo atingir 60 minutos.
  - E2c) Ao final dos 60 minutos, cada competidor deve entregar ao juiz um único pedaço de papel com uma solução escrita e informação para identificar a tentativa.
    - E2c1) Informação para identificar a tentativa é definida como: o nome do competidor, ID da WCA ou ID do competidor naquela competição (pelo menos um, opcionalmente múltiplos), e opcionalmente o nome da competição, round ou número da tentativa. Pena para uma solução entregue sem nome, ID da WCA ou do competidor naquela competição: desqualificação da tentativa (DNF).
    - E2c2) A solução deve ser uma única e não-ambígua sequência de movimentos com cada movimento individual escrito em uma ordem sequencial. Pena para uma solução ambígua: desqualificação da tentativa (DNF).
    - E2c3) O competidor deve claramente ocultar ou rabiscar todos os movimentos no papel que não são parte da solução.
    - E2c4) A solução do competidor deve usar apenas movimentos que são definidos exatamente como notação para o Cubo 3x3x3 na Regra 12a, e não devem usar quaisquer símbolos ou combinações de símbolos que não sejam especificamente definidos nesta regra. Pena: desqualificação da tentativa (DNF).
    - E2c5) A solução do competidor é considerada correta se começando com um quebra-cabeça resolvido e aplicando a sequência de embaralhamento seguida pela solução o quebra-cabeça terminar resolvido. Pena para uma solução incorreta: desqualificação da tentativa (DNF).
  - E2d) O tamanho da solução é calculado usando-se a "Outer Block Turn Metric" (ver Regra 12a).
    - E2d1) O tamanho máximo permitido para a solução é de 80 (movimentos e rotações).
  - E2e) A solução do competidor não pode ser diretamente derivada de qualquer parte da sequência de embaralhamento. Pena: desqualificação da tentativa (DNF).
    - E2e1) O Delegado da WCA pode pedir ao competidor que explique o propósito de cada movimento em sua solução, independentemente da sequência de embaralhamento. Se o competidor não puder dar uma explicação válida, a tentativa é desqualificada (DNF).
- E3) O competidor pode usar os seguintes objetos durante a tentativa. Pena por usar objetos não-autorizados: desqualificação da tentativa (DNF).

- E3a) Papel (fornecido pelo juiz), a folha de solução (fornecida pelo juiz), uma foto do embaralhamento para aquela tentativa (que pode ser inclusa no paper ou na folha de resolução) e canetas/lápis ou similar (fornecido pelo juiz, ou opcionalmente auto-fornecido).
- E3b) Cubos 3x3x3 (no máximo 3, fornecidos pelo competidor), conforme descrito no Artigo 3.
- E3c) Adesivos coloridos (fornecidos pelo competidor).
- E3d) Cronômetro ou relógio (fornecido pelo competidor) para acompanhar o tempo decorrido, se aprovado pelo Delegado da WCA.
- E3e) Outros aparelhos eletrônicos que não dêem uma vantagem injusta, a critério do Delegado da WCA (ver Regra 2i1).
- E3f) Ferramentas para remover marcações (fornecidas pelo competidor), como líquido corretivo, fita corretiva ou borrachas.

• E4) O Delegado da WCA pode optar por publicar as soluções (p. ex. foto da súmula ou transcrição das soluções).
• E5) O competidor não pode se comunicar com ninguém além do Delegado da WCA ou do juiz. Esta comunicação deve ser sobre Regras da WCA e o competidor não pode receber assistência em sua solução. Penalidade: desqualificação da tentativa (DNF).

Artigo F: Resolução de Clock

• F1) O procedimento padrão de resolução por velocidade é seguido, como descrito no Artigo A (Resolução por Velocidade). Regras adicionais que se sobrepõem aos procedimentos correspondentes do Artigo A estão descritas abaixo.
• F2) O juiz posiciona o quebra-cabeça embaralhado sobre o tapete na posição "em pé".

- F2a) A equipe de organização pode impor o uso de uma base para o quebra-cabeça para prevenir que ele caia antes do início da tentativa. Se essas bases forem utilizadas, a equipe de organização deve fazer um anúncio antes da rodada começar.
  - F2a1) O juiz deve remover a base do tapete imediatamente depois do competidor remover o quebra-cabeça dele.

• F3) Ao final do período de inspeção, o competidor posiciona o quebra-cabeça sobre o tapete na posição "em pé". Pena: desqualificação da tentativa (DNF).

- F3a) O competidor não pode mudar a posição de nenhum dos pinos antes do início da resolução. Pena: desqualificação (DNF).

Artigo H: Resolução Multi-Vendada

• H1) O procedimento padrão de resolução vendada é seguido, como descrito no Artigo B (Resolução Vendada). Regras adicionais que se sobrepõem aos procedimentos correspondentes do Artigo B estão descritas abaixo.

- H1a) Antes da tentativa, o competidor tem que informar à equipe de organização o número de cubos (no mínimo 2) que ele deseja tentar.
  - H1a1) O competidor não pode mudar o número de cubos depois de ter informado o número à equipe de organização.
  - H1a2) O competidor pode solicitar que sua informação seja mantida em sigilo até que todos os competidores tenham informado seu número de cubos. Assim que todos os competidores tiverem informado seu número, a informação se torna pública (p. ex. um competidor pode perguntar pelos números de qualquer outro competidor antes de iniciar a tentativa).
  - H1a3) Antes da tentativa, os cubos embaralhados têm que ser posicionados na mesa numa orientação arbitrária e totalmente cobertos. Estes devem ser arranjados num formato mais próximo possível de um quadrado (p. ex. 8 quebra-cabeças devem ser arranjados em 2 linhas com 3 quebra-cabeças e 1 linha com 2 quebra-cabeças).
- H1b) Se o competidor estiver tentando menos de 6 cubos, ele tem um limite de tempo igual a 10 minutos vezes o número de cubos na tentativa; caso contrário o limite de tempo é de 60 minutos.
  - H1b1) O competidor pode sinalizar o fim da resolução a qualquer momento. Se e quando o limite de tempo for atingido, o juiz para a tentativa e ela é pontuada; o limite de tempo conta como o tempo original registrado
- H1d) Penas de tempo para os quebra-cabeças da tentativa são cumulativas.
- H1e) O competidor não pode aplicar qualquer movimento à um ou mais quebra-cabeças durante a fase de memorização: Pena: desqualificação da tentativa (DNF). Exceção: estes quebra-cabeças individuais podem ser considerados como não-resolvidos ao fim da tentativa, ao invés de desqualificar a tentativa inteira, a critério do Delegado da WCA.

• H2) O competidor pode fornecer uma cobertura plana (p. ex. um tapete ou um pano) para a superfície, a critério do Delegado da WCA. Se o competidor desejar fazê-lo, o pedido deve ser feito na mesma hora em que os quebra-cabeças forem entregues (ver Regra H1a).

Orientações Adicionais da WCA

Versão: 1 de agosto de 2023
[wca-regulations-translations:40f4204]

Notas

Regulamento da WCA

As Orientações Adicionais da WCA suplementam o Regulamento da WCA. Por favor veja o Regulamento para mais informações a respeito da WCA.

Numeração

As Orientações são numeradas de forma correspondente às Regras relacionadas. Observe que várias Orientações podem corresponder à mesma Regra, e algumas Orientações correspondem a Regras que não existem mais.

Rótulos

Para ser mais informativa, cada Orientação é classificada com um dos seguintes rótulos. Observe que estes devem ser tratados como metadados, e não como uma descrição de importância.

- [ADIÇÃO] Informação adicional para suplementar o Regulamento.
- [ESCLARECIMENTO] Informação para resolver quaisquer questões sobre a interpretação do Regulamento.
- [EXPLICAÇÃO] Informação que esclarece a intenção do Regulamento.
- [RECOMENDAÇÃO] Algo que não é obrigatório, mas que deve ser feito se possível.
- [LEMBRETE] Informação que pode ter sido tratada em outra Regra/Orientação, mas cuja importância vale a pena reiterar.
- [EXEMPLO] Um exemplo de como aplicar uma Regra.

Conteúdo

Artigo 1: Oficiais

- 1c+) [ESCLARECIMENTO] Se houverem múltiplos Delegados da WCA designados para a competição, "o Delegado da WCA" se refere a qualquer um deles. "O Delegado da WCA" também se refere a qualquer pessoa nomeada por um Delegado da WCA designado para uma responsabilidade relevante do Delegado da WCA na competição.
- 1c++) [ESCLARECIMENTO] Delegados da WCA podem comparecer à competição sem serem designados a servir a função de Delegado da WCA para a competição. "O Delegado da WCA" não se refere a este a menos que este seja nomeado para uma responsalidade relevante por um Delegado da WCA designado para a competição (ver Orientação 1c+).
- 1h+) [RECOMENDAÇÃO] Competidores no mesmo grupo devem usar as mesmas sequências de embaralhamento. Grupos diferentes devem usar sequências de embaralhamento diferentes.
- 1h++) [RECOMENDAÇÃO] Todas as tentativas na rodada final de um evento, assim como todas as tentativas de 3x3x3 em Menos Movimentos, devem ter as mesmas sequências de embaralhamento para todos os competidores (isto é: somente um grupo).
- 1h+++) [ADIÇÃO] Competidores podem solicitar competir em um horário diferente do horário definido no cronograma para aquela rodada em um grupo diferente. O Delegado da WCA deve cuidadosamente considerar a justiça e praticidade da situação antes de aprovar qualquer solicitação dessa natureza, e tem que assegurar que estas tentativas sigam a Regra 9l (isto é: têm que começar depois que todos os competidores tenham terminado as suas tentativas de qualquer rodada anterior do mesmo evento, e terminar antes que qualquer competidor tenha começado uma tentativa de qualquer rodada posterior do mesmo evento). Competidores solicitando estas acomodações devem contatar a equipe de organização e o Delegado da WCA antes da competição. Exceção: Estas acomodações não são permitidas para o 3x3x3 em Menos movimentos, que possui as suas próprias acomodações especificadas na Orientação E2b++
- 1h1+) [ESCLARECIMENTO] Embaralhadores/juízes somente podem embaralhar/fiscalizar outros competidores do mesmo grupo se for importante para a logística da competição.
- 1h1++) [ESCLARECIMENTO] No 3x3x3 em Menos Movimentos, juízes podem fiscalizar competidores em seu próprio grupo antes de terem terminado sua tentativa (isto é: enquanto estão competindo).

Artigo 2: Competidores

- 2c+) [ADIÇÃO] Competidores novatos devem se inscrever usando seu nome legal. É permitido usar uma versão reduzida do nome ou um apelido razoável, a critério do Delegado da WCA.

- 2c2+) [ESCLARECIMENTO] Um perfil da WCA é a reunião de dados relacionados a um competidor, e inclui suas informações pessoais (nome, nacionalidade, gênero e data de nascimento) assim como todos os seus resultados em competições oficiais da WCA.
- 2d+) [ADIÇÃO] Data de nascimento e informações de contato devem ser especialmente protegidas.
- 2d++) [RECOMENDAÇÃO] Se algum terceiro (p. ex. um jornalista) solicitar à equipe de organização o contato de algum competidor, deve ser previamente solicitado consentimento ao competidor.
- 2e+) [ESCLARECIMENTO] Se um competidor tem múltipla nacionalidade, ele pode escolher qual país quer representar em sua primeira competição.
- 2e++) [ADIÇÃO] O Delegado da WCA deve verificar também o nome e data de nascimento por meio de documentos (p. ex. um passaporte) de todos os competidores em sua primeira competição.
- 2e3+) [ESCLARECIMENTO] Competidores apátridas não têm recordes ou rankings nacionais ou continentais.
- 2i+) [ADIÇÃO] Embora o competidor possa pegar um cronômetro para ver o seu tempo atual (quando não está vendado), ele não deve começar, parar, pausar ou de qualquer forma interagir com a cronometragem do relógio.
- 2i++) [ADIÇÃO] A equipe de organização pode fornecer ao competidor um cronômetro não oficial para ver o tempo decorrido (iniciado ao mesmo tempo que o cronômetro principal), situação em que o competidor não poderá tocar o cronômetro oficial.
- 2i+++) [LEMBRETE] Quebra-cabeças que possuam conexão bluetooth são considerados aparelhos eletrônicos.
- 2i1b+) [ESCLARECIMENTO] Isso inclui dispositivos que estejam desligados ou desconectados.
- 2i1c+) [ESCLARECIMENTO] Aquecedores de mão eletrônicos são considerados aparelhos eletrônicos, e portanto não são permitidos durante a inspeção ou resolução. No entanto, aquecedores de mão não eletrônicos podem ser usados a qualquer momento durante uma tentativa.
- 2i2a+) [ADIÇÃO] Um monitor de uma câmera pode estar visível ao competidor contanto que este não mostre a imagem em tempo real da câmera.
- 2j2+) [EXEMPLO] Por exemplo, se um competidor for desqualificado de um evento por não se apresentar a tempo para a rodada final, seus resultados das rodadas anteriores continuam válidos.
- 2j2++) [EXEMPLO] Se o Delegado da WCA desqualificar um competidor durante a sua terceira tentativa em uma rodada, somente a terceira tentativa e todas as tentativas seguintes naquele evento serão desqualificadas, mesmo se as circunstâncias que originaram a desqualificação tiverem ocorrido antes desta tentativa.
- 2k6+) [ESCLARECIMENTO] Delegados da WCA devem apenas usar seu arbítrio para evitar que competidores sejam um detrimento severo à competição (p. ex. desperdiçar tempo e/ou recursos da competição). Competidores não devem ser desqualificados por um resultado "ruim" quando estão competindo com o seu maior esforço.
- 2s+) [LEMBRETE] Acomodações especiais precisam ser informadas no relatório do Delegado.
- 2u1+) [ADIÇÃO] O competidor pode competir a critério do Delegado da WCA. O Delegado da WCA precisa considerar com cuidado a justiça desta decisão.

Artigo 3: Quebra-cabeças

- 3a+) [ESCLARECIMENTO] Competidores podem usar quebra-cabeças de qualquer tamanho razoável, a critério do Delegado da WCA.
- 3a++) [ADIÇÃO] Por padrão, um competidor deve usar o mesmo quebra-cabeça para tentativas consecutivas em uma rodada de resolução por velocidade. O competidor pode trocar de quebra-cabeça entre uma tentativa e outra, a critério do juiz ou do Delegado da WCA.
- 3a+++) [ESCLARECIMENTO] Competidores podem pegar quebra-cabeças emprestados de outros competidores para usar na competição.
- 3a1+) [ESCLARECIMENTO] Competidores podem ser desqualificados se não tiverem um quebra-cabeça preparado para entregar quando forem chamados (p. ex. se planejavam usar um quebra-cabeça que outro competidor está usando atualmente, e assim não podem entregar um quebra-cabeça naquele momento).
- 3d1b+) [ESCLARECIMENTO] Não é necessário que existam padrões em todas as faces, mas somente naquelas nas quais uma cor distinta não puder ser encontrada. As peças não podem ter alguma característica (p. ex. texturas, irregularidades nos padrões) que as diferenciem significativamente de outras peças similares.
- 3h+) [ESCLARECIMENTO] Quebra-cabeças podem ser aprimorados internamente lixando-os, lubrificando-os ou fazendo modificações que melhorem a estabilidade (p. ex. ímãs).
- 3h++) [EXEMPLO] Exemplos de melhorias incluem: novos movimentos são possíveis, movimentos normais não são possíveis, mais peças são visíveis, cores na parte de trás do quebra-cabeça são visíveis, movimentos são feitos automaticamente, ou o quebra-cabeça tem mais/diferentes estados resolvidos.
- 3h2++) [ESCLARECIMENTO] Quebra-cabeças "stickerless" que sejam significativamente diferentes da maioria dos quebra-cabeças "stickerless" produzidos em massa somente são permitidos a critério do Delegado da WCA.
- 3h2a+) [ADIÇÃO] Exemplos de partes transparentes que não revelam mais informações quanto ao estado do quebra-cabeça: partes internas do mecanismo do quebra-cabeça, estojos de Clock transparentes.
- 3j+) [LEMBRETE] No passado, peças gravadas ou com relevo eram permitidas. Tais peças não são mais permitidas.

• 3k2+) [ADIÇÃO] O Delegado da WCA não deve aplicar uma das exceções listadas caso acredite que o competidor tentou utilizar um quebra-cabeça não permitido de propósito.
• 3k2b+) [ESCLARECIMENTO] Se um quebra-cabeça não permitido for descoberto durante uma tentativa de 3x3x3 Múltiplos Cubos Vendado, o quebra-cabeça não deve ser trocado ou removido da tentativa e deverá ser contado como não resolvido se a tentativa inteira não for desqualificada.
• 3k2b++) [EXEMPLO] Supondo que o competidor tente 10 quebra-cabeças e consiga resolver 8. Se for descoberto que dois quebra-cabeças resolvidos e um não resolvido não se enquadrem como quebra-cabeças permitidos, o competidor tem seu resultado considerado como seis quebra-cabeças resolvidos de dez (ou seja, não um DNF) à critério do Delegado da WCA.
• 3l+) [ADIÇÃO] Logotipos podem ter qualquer desenho razoável que não dê uma vantagem notável (p. ex. informação codificada que poderia ser usada para fraude), e que deixe a parte colorida claramente reconhecível. Logotipos não-convencionais somente são permitidos a critério do Delegado da WCA.
• 3l++) [ESCLARECIMENTO] No passado, quebra-cabeças com logotipos eram permitidos nos eventos vendados. Esses quebra-cabeças não podem mais ser usados nesse caso.
• 3l1+) [ESCLARECIMENTO] Nos quebra-cabeças NxNxN, uma peça central é qualquer peça com uma única parte colorida. Por exemplo, o cubo 5x5x5 tem 9 peças centrais em cada face.

Artigo 4: Embaralhamento

• 4b1+) [LEMBRETE] O Delegado da WCA nunca pode gerar novamente qualquer sequência de embaralhamento para substituir outras com propósito de filtragem. Por exemplo, não é permitido ver as sequências de embaralhamento de uma competição e gerar o conjunto todo de novo para obter sequências "mais justas".
• 4b2+) [ESCLARECIMENTO] Em geral, todas as sequências de embaralhamento devem ser mantidas em sigilo durante a competição e publicadas juntas após o fim da competição. Em alguns casos (p. ex. recordes mundiais), a equipe de organização pode querer divulgar sequências de embaralhamentos específicas mais cedo, após o final de um grupo.
• 4b2++) [ADIÇÃO] Organizadores da competição devem assegurar que os embaralhadores, as sequências de embaralhamento e quebra-cabeças parcialmente/inteiramente embaralhados estejam visualmente isolados de competidores (ver Regra A2c). Por exemplo, os embaralhadores podem ser colocados atrás de uma parede, ou um divisor suficientemente alto (p. ex. um divisor de papelão colocado em volta dos lados de uma mesa na qual os embaralhadores estejam sentados) pode ser utilizado para que os competidores não possam ver os quebra-cabeças enquanto os embaralhadores aplicam as sequências de embaralhamento.
• 4b4+) [ESCLARECIMENTO] Todas as tentativas que foram iniciadas dentro do intervalo de tempo seguem o procedimento padrão de resolução (isto é: não são interrompidas quando o intervalo de tempo da sequência de embaralhamento terminar).
• 4d+) [ESCLARECIMENTO] Alguns quebra-cabeças usam um esquema de cores padrão, com exceção do branco substituído pelo preto. Neste caso, o preto é a cor mais escura e não pode ser tratado como branco.
• 4d++) [ADIÇÃO] É permitido que a orientação do quebra-cabeça seja alterada quando ele é movido do embaralhador para a estação de resolução, contanto que ninguém tente influenciar a aleatoriedade da orientação (ver Regra A2e1).
• 4f+) [RECOMENDAÇÃO] O Delegado da WCA deve gerar sequências de embaralhamento suficientes para toda a competição previamente, incluindo sequências para tentativas adicionais.
• 4f++) [LEMBRETE] Se o Delegado da WCA gerar qualquer sequência de embaralhamento adicional durante a competição, as sequências de embaralhamento precisam ser salvas.
• 4g2+) [ESCLARECIMENTO] O embaralhador ainda tem que verificar se o Clock está embaralhado corretamente
• 4g2++) [ESCLARECIMENTO] Se o Clock cair durante a retirada do pote, uma tentativa adicional tem que ser dada.
• 4g2+++) [RECOMENDAÇÃO] O embaralhador deve deixar as súmulas de fora do pote ao invés de coloca-las dentro do pote.

Artigo 5: Defeitos nos quebra-cabeças

• 5b+) [ADIÇÃO] O competidor não tem permissão de causar um defeito no quebra-cabeça intencionalmente, a não ser corrigindo um defeito prévio do quebra-cabeça (ver Regra 5b3b e Regra 5b3c). Exemplos de causar defeitos intencionais no quebra-cabeça: remover uma tampa de centro acoplada, girar uma peça de quina, remover um adesivo.
• 5b5+) [EXEMPLO] Exemplos de partes fisicamente soltas, resultando em um estado resolvido: uma tampa de centro do 3x3x3, uma peça de centro de um cubo com mais camadas, uma peça interna de um cubo com mais camadas.
• 5b5++) [EXEMPLO] Exemplos de peças fisicamente soltas, resultando em DNF: duas tampas de centro do 3x3x3, duas peças de centro de um cubo com mais camadas, uma peça de meio do 3x3x3, uma peça de meio ("wing") do 4x4x4, qualquer combinação de duas peças que tenham partes coloridas.
• 5b5f+) [EXEMPLO] Há um Guia Visual disponível para a Regra 5b5f
• 5b5f++) [EXEMPLO] Um cubo 4x4x4 com uma peça de meio "wing" girada no lugar é considerado resolvido
• 5b5f+++) [EXEMPLO] Uma peça de canto girada em seu lugar é considerada uma peça em uma posição válida, mas esta posição não faz esta peça estar resolvida.

• 5c+) [LEMBRETE] Se um competidor tem um defeito no quebra-cabeça, isso não dá a ele o direito de uma tentativa adicional.

Artigo 7: Ambiente

• 7f1a+) [ESCLARECIMENTO] Um tapete de tamanho completo deve ter dimensões mínimas de 30 cm (esquerda-direita) por 25 cm (frente-trás).
• 7h2+) [ADIÇÃO] Os competidores em uma Área de Espera de Competidores não devem conseguir ver os quebra-cabeças dos competidores nas estações de resolução.

Artigo 9: Eventos

• 9b+) [ADIÇÃO] Para um evento com mais de uma rodada, cada rodada depois da primeira (especialmente a rodada final) deve ser "Média de 5" ou "Média de 3" se um desses for um formato válido.
• 9b++) [ADIÇÃO] Outros eventos não especificados na Regra 9b podem acontecer durante a competição, mas serão considerados não-oficiais e não serão incluídos nos resultados oficiais da competição.
• 9b3b+) [ESCLARECIMENTO] A estatística "Média de 3" não afeta o posicionamento do competidor em uma rodada "Melhor de 3" (que é baseado no melhor resultado). A WCA reconhece esta estatística separadamente do formato da competição.
• 9f1+) [EXEMPLO] Se o timer mostrar 12.678 em uma tentativa, o tempo original registrado é 12.67 (desconsiderar qualquer dígito além dos centésimos de segundo). O juiz pode escrever o tempo com precisão integral (três dígitos decimais) na súmula (e mantê-la no cálculo de penas), contanto que o anotador de resultados faça o ajuste nos resultados oficiais.
• 9f2+) [ADIÇÃO] Para o 3x3x3 Múltiplos Cubos Vendados, o juiz deve registrar o número de quebras-cabeças resolvidos, o número de quebra-cabeças tentados e o tempo final. Por exemplo, se o competidor resolver 3 cubos de 5 cubos tentados em 40 minutos e 30 segundos, o juíz deve escrever 3/5 40:30.
• 9f4+) [EXPLICAÇÃO] O resultado de uma tentativa deve ser DNF somente se o competidor iniciou a tentativa indicando que estava pronto (ver Regra A3b2) mas a tentativa foi desqualificada.
• 9f5+) [ESCLARECIMENTO] O resultado de uma tentativa é DNS se o competidor tinha direito à tentativa mas não a iniciou (ver Regra A3b2). Se o competidor não tiver se qualificado para uma tentativa (p. ex. numa Rodada de Corte), ele não tem nenhum resultado para aquela tentativa.
• 9p2+) [ESCLARECIMENTO] "Resultado" se refere ao tempo único ou média que determina a posição dos competidores naquela rodada.
• 9q+) [RECOMENDAÇÃO] Eventos e rodadas devem ter no mínimo 2 competidores.
• 9t+) [EXPLICAÇÃO] Por conta do 9t1 e 9t2, as rodadas podem aparentemente não cumprir 9p1, 9m1, 9m2 ou 9m3. No entanto, fazer mudanças para cumprir estas regras afetaria competidores inocentes, o que justifica que os resultados sejam mantidos os mesmos.
• 9t++) [ADIÇÃO] Se a mudança dos resultados acontecer durante a competição, esta regra também pode ser aplicada. Neste caso, 9t1, 9t2 e 9t3 devem também ser seguidos, a critério do Delegado da WCA.
• 9t3+) [EXEMPLO] Supondo que o competidor A obtenha uma média de 10,00 e o competidor B obtenha uma média de 10,05 na primeira rodada de uma modalidade, de modo que o competidor A avance para a final mas o competidor B, não. Se um erro de anotação dos resultados for descoberto, e o competidor B tenha, na verdade, obtido uma média de 9.95 (e devesse ter avançado no lugar de A), o competidor A terá o seu resultado da final mantido.
• 9u+) [ADIÇÃO] Para competições em múltiplos lugares (por exemplo: "Competições simultâneas de 3x3x3 em Menos Movimentos") todos os requisitos precisam ser satisfeitos em todos os lugares para que se considere a competição como terminada
• 9u2+) [RECOMENDAÇÃO] O Delegado da WCA deve anunciar o fim da competição (por exemplo: antes do fim da cerimônia de premiação)
• 9u2b+) [ADIÇÃO] A data de calendário do fim da competição é determinada pela hora local do lugar em que a competição ocorreu.

Artigo 10: Estado Resolvido

• 10e1+) [ESCLARECIMENTO] Para o Square-1, por causa das mudanças de forma do quebra-cabeça, a métrica para desalinhamentos definida na Regra 10f4 é diferente daquela da notação, usada pelo programa de embaralhamento e definida na Regra 12c4.
• 10f+) [EXPLICAÇÃO] Os desalinhamentos permitidos foram selecionados de forma que forneçam uma divisão natural entre um estado do quebra-cabeça (sem pena) e um estado com distância de um movimento.
• 10f4+) [ESCLARECIMENTO] Ao contar o número de movimentos em caso de desalinhamento no final da resolução, X e Y são considerados separadamente. Exemplo: (5, 1) é considerado um desalinhamento, e (5, 5) é considerado como dois desalinhamentos.
• 10h1+) [ADIÇÃO] O estado resolvido do Clock não é afetado por pinos frouxos ou com tampas soltas.

Artigo 11: Incidentes

• 11e+) [ESCLARECIMENTO] Como a solicitação não tem garantias de ter sucesso, o competidor pode escolher deixar o timer marcando o tempo enquanto faz a solicitação, e continuar a resolução quando apropriado.
• 11e++) [RECOMENDAÇÃO] O Delegado da WCA deve registrar o(s) motivo(s) para a tentativa adicional (p. ex. na parte de trás da súmula).
• 11e+++) [RECOMENDAÇÃO] O Delegado da WCA deve usar um critério mais estrito quando for conceder uma tentativa adicional após a o fim da resolução. A tentativa adicional só deve ser dada em circunstâncias excepcionais.
• 11e++++) [LEMBRETE] A tentativa acaba após o competidor checar o tempo registrado e assinar a súmula (veja a Regra A7c)
• 11e+++++) [ADIÇÃO] Se o Delegado da WCA não tiver tempo para investigar esta alegação durante a competição, ele deve garantir ao competidor uma tentativa adicional provisória.
• 11e++++++) [ADIÇÃO] Uma tentativa adicional é considerada como tendo sido realizada na hora em que a tentativa original aconteceu. Por exemplo, se uma rodada aconteceu originalmente no dia 21 de janeiro, e o competidor tiver recebido a tentativa adicional no dia 22 de janeiro, a tentativa adicional é considerada como realizada no dia 21 de janeiro.
• 11e+++++++) [RECOMENDAÇÃO] Se uma tentativa adicional é dada para uma rodada após a rodada subseqeunte tiver sido terminada, e a tentativa adicional resultar na não qualificação do competidor para a próxima rodada, o competidor não deve competir na rodada seguinte, a critério do Delegado da WCA.
• 11e1+) [LEMBRETE] A tentativa adicional precisa ser embaralhada usando uma sequência de embaralhamento não-modificada, gerada por um programa oficial de embaralhamento (ver Regra 4f, Orientação 4f+).
• 11e2+) [ADIÇÃO] Se uma tentativa adicional levar a outra tentativa adicional, o competidor deve fazer tentativas adicionais até que haja uma tentativa válida para substituir a tentativa original.
• 11e2++) [EXEMPLO] Suponha que um competidor tem 5 tentativas numeradas regularmente, e a tentativa número 2 leve a várias tentativas adicionais. Ele deve fazer tentativas adicionais até que haja uma tentativa válida para substituir a de número 2. Caso posteriormente outra tentativa leve a tentativa(s) adicional(is), deve ser procedido da mesma forma que para a tentativa número 2.

Artigo 12: Notação

• 12a2+) [ESCLARECIMENTO] Por exemplo, ambos Rw e 2Rw são notações válidas para o mesmo movimento físico no Cubo 3x3x3. 1Rw não é notação válida para qualquer Cubo NxNxN, e 3Rw não é notação válida para o Cubo 2x2x2 ou o Cubo 3x3x3 (mas 3Rw é notação válida para o Cubo 4x4x4 e Cubos NxNxN maiores).
• 12i+) [ESCLARECIMENTO] Rotações não alteram o estado do quebra-cabeça

Artigo A: Resolução por Velcidade

• A1a2+) [ADIÇÃO] No caso de limite de tempo cumulativo, o juiz anota o tempo original de um DNF na súmula entre parênteses, por exemplo: "DNF (1:02.27)".
• A1a2++) [EXEMPLO] Se uma rodada tem apenas um limite de tempo cumulativo de 30 minutos e o resultado do competidor nas duas primeiras tentativas são 6:00 e DNF (10:00), então o limite de tempo para a terceira tentativa é 30:00 - 6:00 - 10:00 = 14:00. Para esse exemplo específico, perceba que apenas o resultado final de uma tentativa conta. Portanto, uma tentativa com um tempo original registrado de 13:59 sem penas atende ao limite de tempo porque o resultado final é 13:59 (ver Regra 9f2), enquanto uma terceira tentativa com um resultado de 13:59 + 2 = 14:01 não atende ao limite de tempo.
• A1a2+++) [ADIÇÃO] Se o resultado de uma tentativa não estiver disponível (p. ex. o timer foi resetado), o juiz deve consultar o Delegado da WCA e fazer uma estimativa do tempo decorrido na tentativa. Essa estimativa conta para o limite de tempo, mas não pode ser usada como base de um resultado oficial para a tentativa individual.
• A1a2++++) [EXEMPLO] Se uma rodada tem um limite de tempo cumulativo de 20 minutos e um limite de tempo de 8 minutos, e os resultados do competidor nas duas primeiras tentativas são 7:00 e 7:30, então o limite de tempo para a terceira tentativa é o menor tempo entre 20:00 - 7:00 - 7:30 = 5:30 e 8:00, isto é: 5:30.
• A1a2+++++) [ESCLARECIMENTO] Se um competidor alcança um limite de tempo cumulativo, os resultados para as suas tentativas restantes na rodada são registrados como DNS.
• A1a2++++++) [ESCLARECIMENTO] Se um limite cumulativo de tempo for aplicado para uma combinação de rodadas para eventos diferentes, a ordem em que as tentativas são feitas é a ordem em que estas tentativas são contadas para o limite de tempo cumulativo.
• A1a3+) [LEMBRETE] A equipe de organização e o Delegado da WCA precisam ter em mente que os limites de tempo influenciam a estratégia dos competidores (p. ex. apressar as duas primeiras tentativas na esperança de atingir o corte numa rodada combinada), e que alterar os limites de tempo depois que a rodada começou pode trazer desvantagens injustas para algum competidor.

- A1a4+) [LEMBRETE] Se foi permitido acidentalmente a um competidor exceder o tempo limite, este tem que ser imposto retroativamente, e o juiz, o competidor e o Delegado da WCA devem ser informados (ver Regra 1g2). Os juízes precisam sempre estar atentos ao limite de tempo para a tentativa atual (que pode depender de tentativas anteriores, no caso de limite de tempo cumulativo).
- A2c1+) [LEMBRETE] No passado, súmulas já foram usadas para cobrir os quebra-cabeças, deixando alguns lados expostos. Isso não é mais permitido.
- A2d1+) [ADIÇÃO] Se a assinatura de embaralhamento for descoberta faltando antes de uma tentativa, o quebra-cabeça deve ser retornado imediatamente ao embaralhador para verificação e para a assinatura correspondente.
- A2d1++) [ADIÇÃO] Uma tentativa não deve ser desqualificada exclusivamente devido a uma assinatura de embaralhamento faltando. Se a assinatura de embaralhamento estiver faltando depois do início de uma tentativa, o juiz tem que permitir que a tentativa continue (se ela ainda estiver acontecendo) e o Delegado da WCA deve permitir que o resultado seja mantido. Entretanto, o Delegado da WCA ainda pode substituir a tentativa com uma tentativa adicional se ele tiver razão (que não a assinatura faltando) para suspeitar que o embaralhamento estava incorreto.
- A2d1+++) [LEMBRETE] Apesar de poder o Delegado da WCA permitir que várias tentativas individuais com assinatura de embaralhamento faltando contem, ele deve garantir que assinaturas de embaralhamento faltando não se tornem comuns.
- A3c3+) [ESCLARECIMENTO] O competidor pode zerar o timer antes/durante a fase de inspeção se o juiz acidentalmente não o fez. Entretanto, é responsabilidade do juiz assegurar-se de que o timer está zerado (ver Regra A3b). Se o competidor acidentalmente tentar iniciar a resolução com um timer que o juiz não zerou (isto é: o competidor faz a inspeção, posiciona as mãos no timer por um período de tempo razoável, assume que o timer Stackmat irá iniciar normalmente, e começa a operar o quebra-cabeça), a tentativa deve ser substituída por uma tentativa adicional, a critério do Delegado da WCA.
- A3c3++) [ESCLARECIMENTO] O competidor não pode "testar" ou "resetar" o timer durante a inspeção, uma vez que a inspeção acaba quando o competidor inicia a resolução (ver Regra A4d). Se o competidor para o timer depois que ele o tenha começado pela primeira vez, isso é considerado parar a resolução (ver Regra A6), mesmo que ele o faça dentro de 15 segundos do início da inspeção.
- A3c4+) [ESCLARECIMENTO] Se foi determinado o uso de um objeto fino, o juiz não pode remover o objeto ao invés do competidor.
- A3c4++) [ESCLARECIMENTO] O competidor pode remover o objeto durante a resolução, se não o tiver feito durante a inspeção (p. ex. esqueceu-se).
- A5b+) [ESCLARECIMENTO] Enquanto estiver inspecionando ou resolvendo o quebra-cabeça, o competidor pode tocar o quebra-cabeça com qualquer parte do corpo. Exceção: 3x3x3 com Uma Mão (ver Regra C1b).
- A5b++) [ESCLARECIMENTO] Se uma parte do quebra-cabeça do competidor se solta (ver Regra 5a), o competidor não pode pedir por assistência em recuperar ou localizar a parte e o juiz deve tentar prevenir de que outros auxiliem. Se alguém pegar a parte solta para o competidor, o juiz ou o competidor podem pedir para que ele a coloque na estação de resolução e para que ele não auxilie mais.
- A6b+) [EXPLICAÇÃO] O valor arbitrário de 0,06 foi escolhido para levar em conta imprecisões devidas ao mau funcionamento do timer Stackmat.
- A6e+) [ESCLARECIMENTO] Se o quebra-cabeça cair no colo do competidor após este ter parado o timer, isso é considerado como tocar o quebra-cabeça.
- A7c+) [ADIÇÃO] Se um resultado assinado por um competidor estiver incompleto ou ilegível, deve ser interpretado da pior forma possível (p. ex. "1:05" será considerado 1:05.99, "25.X3" será considerado 25.73 se X puder ser um 1 ou um 7). Considerando que o timer Stackmat mostra um tempo de X:0Y.ss como X:Y.ss, uma dezena faltando deve ser considerada mais provável do que um dígito faltando (p. ex. "1:2.27" será considerado 1:02.27). O juiz que assinou um resultado ambíguo pode ser solicitado a esclarecê-lo, a critério do anotador de resultados.
- A7g+) [EXEMPLO] Exemplos de incidentes que podem dar a um competidor uma tentativa adicional devido a inexperiência: não esperar a luz verde do timer, iniciar ou parar o timer incorretamente, exceder o período de inspeção em virtude de não entender como iniciar a tentativa, ou outras penas por erros procedimentais.
- A7g++) [ESCLARECIMENTO] Punições individuais não podem ser dispensadas. Uma tentativa adicional deve ser concedida.
- A7g+++) [RECOMENDAÇÃO] O Delegado da WCA deve ter especial cuidado quando conceder mais de uma tentativa adicional para o mesmo competidor. Se mais de uma tentativa adicional for concedida, deve ser devido a um tipo de incidente diferente. Exemplo: se o Delegado da WCA já tiver dado uma tentativa adicional para um competidor por não ter esperado o bastante pela luz verde, este não deve dar uma outra tentativa adicional se o competidor não tiver esperado o bastante pela luz verde outra vez.
- A7g++++) [ESCLARECIMENTO] Um competidor pode ser considerado inexperiente se este for um novo competidor, for a sua primeira vez competindo em um evento específico, ou se não houver competido em um evento específico por um período de tempo significativo. A inexperiência tem que estar relacionada ao incidente.

Artigo B: Resolução Vendada

- B1+) [LEMBRETE] O competidor tem que usar um quebra-cabeça sem logos (ver Regra 3l), texturas, marcas ou outras características que diferenciem peças similares (ver Regra 3k). Deve ser dada especial atenção a esta regra para Resolução Vendada.
- B1b+) [RECOMENDAÇÃO] As vendas devem ser verificadas pelo Delegado da WCA antes de serem usadas na competição.
- B2d+) [ADIÇÃO] Por padrão, o competidor inicia a resolução na primeira vez em que iniciam o "timer" depois que o juiz indicou que ele está pronto (ver Regra B2a). Se ele quer conferir que o timer está em funcionamento normal, ele tem que (perguntar e) receber confirmação do juiz cada vez antes de iniciar/resetar o timer durante essa fase. Pena por começar e resetar um timer sem confirmação do juiz: desqualificação da tentativa (DNF).
- B2f+) [ESCLARECIMENTO] Já que o competidor começa a resolução ao remover o pote, penalidades para começar a tentativa e tocar o pote enquanto a tentativa é iniciada não são aplicadas (ver Regra B2b e Regra B2c).
- B4c+) [ADIÇÃO] Se o juíz se esquecer de colocar um bloqueador de visão ou o colocar de uma maneira que a visão do competidor não esitver completamente bloqueada, o Delegado da WCA deve dar uma tentativa adicional.
- B4c++) [ADIÇÃO] Se o Delegado da WCA não suspeitar que o competidor intencionalmente violou qualquer Regra da WCA, a tentativa original pode permanecer.

Artigo C: Resolução com uma mão

- C1b+) [ESCLARECIMENTO] O competidor pode usar as duas mãos durante a inspeção.
- C1b++) [ESCLARECIMENTO] Não é necessário que o competidor use a mesma mão em todas as tentativas na mesma rodada.

Artigo E: Resolução em Menos Movimentos

- E2a1+) [RECOMENDAÇÃO] Se um juiz encontrar uma solução submetida que não aparenta ter informação para identificar a tentativa, ele deve checar ambos os lados do papal.
- E2b+) [ESCLARECIMENTO] O competidor pode escolher terminar a tentativa antecipadamente e entregar uma solução antes do limite de tempo.
- E2b++) [ADIÇÃO] Um competidor pode se juntar a uma tentativa de 3x3x3 em Menos Movimentos que já está acontecendo, a critério do Delegado da WCA. Nesse caso, o seu limite de tempo é o tempo restante (ou seja, ele deve terminar quando os outros competidores alcançarem seu limite de 60 minutos). Exceção: um competidor não pode ser permitido de se juntar a uma tentativa de 3x3x3 em Menos Movimentos se um competidor já tiver terminado sua tentativa (ver Orientação E2b+), ou se tem qualquer outro risco de que informação sobre o embaralhamento possa se ter tornado disponível para o competidor que deseja se juntar.
- E2c+) [ESCLARECIMENTO] Apesar de o juiz poder fornecer uma folha padronizada para os competidores entregarem a solução, o competidor pode entregar a solução em uma outra folha de papel (Observe que a folha de papel precisa ser fornecida pelo juiz, de acordo com a Regra E3a).
- E2c1+) [EXPLICAÇÃO] Um ID de registrado em competição é um identificador (p. ex. um número) designado a uma pessoa para a competição. Algumas competições usam isso para rastrear súmulas e registrar resultados.
- E2c1++) [ADIÇÃO] Se o competidor esqueceu de escrever a informação para identificar a tentativa na sua folha de solução pretendida, ele pode adicioná-la na frente de um juiz depois do limite de tempo. Nesse caso, o competidor deve pedir isso para o juiz enquanto estiver entregando a sua solução e então imediatamente escrever a informação para identificar a tentativa (sem fazer outras alterações) sob supervisão direta do juiz. Uma vez que o competidor tenha terminado de entregar sua solução (p. ex. a colocando na mão do juiz e permitindo que o juiz siga para o próximo competidor, a colocando na mesa do juiz e indo embora), ele não pode adicionar nenhuma informação. Se o competidor escrever qualquer depois do limite de tempo mas antes de perguntar para o juiz, a tentativa continua desqualificada (DNF).
- E2c1+++) [EXPLICAÇÃO] O competidor não é obrigado a escrever o nome da competição, a rodada, e/ou o número da tentativa na folha de solução que entregar, mas pode querer fazer isso para ajudar o time de organização a organizar as soluções entregues.
- E2c1++++) [ADIÇÃO] Se um juiz encontrar uma solução entregue sem a informação para identificar a tentativa, (p. ex. enquanto estiver corrigindo a tentativa), ele deve descobrir qual competidor escreveu a solução para lhe atribuir um DNF (invés de um DNS). Observe que o competidor não pode escrever a informação para identificar a tentativa nesse momento, então ele tem que receber um resultado DNF.

• E2c2+) [EXEMPLO] Exemplos que não são considerados uma única e não-ambígua sequência de movimentos: muitas sequências de solução sem exatamente uma solução claramente indicada, uma solução com símbolos ambíguos (p. ex. uma letra que é parecida com "B" e "R" mas que não é claramente nem uma nem outra), uma solução com estrelas ou setas indicando movimentos a serem feitas fora da ordem escrita (p. ex. "inserções" que não estão escritas na linha com o resto da sequência de movimentos, "pré-movimentos" que não estão incorporados na sequência de movimentos usando notação válida), uma sequência de movimentos que não está escrita aproximadamente como uma série de linhas em ordem de leitura, qualquer configuração de símbolos que não pode ser interpretada como uma não-ambígua sequência de movimentos. Exceções dos exemplos acima: correções tipográficas pequenas (p. ex. ocultar movimentos e escrever movimentos acima deles claramente destinados a substituí-los, movimentos escritos em subscrito ou sobrescrito para caber entre outros movimentos).
• E2c2++) [LEMBRETE] No passado, notação com colchetes (p. ex. [r] ou [u2]) eram permitidas para Menos Movimentos. Apenas rotação baseada em x, y ou z são permitidas agora (ver Regra 12a4a.
• E2c3+) [ESCLARECIMENTO] Se um movimento não está claramente ocultado/riscado e não está claro se o movimento é parte da solução, o juiz deve considerá-la como uma sequência de movimentos ambígua (ver Regra E2c2 e Orientação E2c2+).
• E2c4+) [ESCLARECIMENTO] Exemplos de símbolos ou combinação de símbolos que não são permitidos em solução de 3x3x3 em Menos Movimentos: M, e, r, Y (em letra maiúscula), 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]2, [x], (x), (L), 2(Rw), (U)2, (U)', (R U)', (R U R'), [R, U], [R: U].
• E2e+) [ESCLARECIMENTO] Os competidores não podem derivar soluções de nenhuma parte da sequência de embaralhamento, e as soluções não devem conter partes significativas da sequência inversa de embaralhamento.
• E2e++) [EXEMPLO] Exemplo de solução que deve resultar em desqualificação (DNF): aquela que comece com 4 ou mais movimentos invertidos do embaralhamento.
• E3d+) [ESCLARECIMENTO] Qualquer cronômetro ou relógio usado por um competidor não pode ter quaisquer funções que possam ajudar o competidor a encontrar uma solução.
• E3d++) [ESCLARECIMENTO] Os competidores não devem considerar um cronômetro ou relógio pessoal como o tempo oficial, e têm que entregar sua solução quando o juiz disser "PAREM".

Artigo H: Resolvendo Múltiplos Vendados

• H1+) [ADIÇÃO] Se um quebra-cabeça com um embaralhamento duplicado for encontrado durante uma tentativa, o quebra-cabeça pode ser re-embaralhado usando uma sequência de embaralhamento diferente, a critério do Delegado da WCA.
• H1b+) [ADIÇÃO] Um competidor pode participar de uma tentativa de Múltiplos Vendados que já está em andamento, a critério do Delegado da WCA. Nesse caso, o seu limite de tempo é o tempo restante (isso é, ele precisa acabar quando outros competidores atingirem o seu limite). Exceção: um competidor não pode ser autorizado a participar de uma tentativa de Múltiplos Vendados se qualquer dos competidores já tiver terminado a sua tentativa, ou se existe qualquer outro risco de que informações sobre o embaralhamento tenham chegado ao competidor que deseja participar.
• H1b1+) [LEMBRETE] A tentativa não é desqualificada por atingir o tempo limite, devido às exceções para Resolução de Múltiplos Cubos Vendado (ver Regra A1a4 e Regra A1a5).
• H1b1++) [ADIÇÃO] O juiz pode permitir ao competidor continuar a tentativa extra-oficialmente, mas esta tem que ser interrompida e julgada primeiro, de acordo com o Regulamento.
• H1d+) [EXEMPLO] Exemplo: Suponha que um competidor tente 10 cubos, termine a resolução com um tempo de 59:57 e tenha duas penas de tempo. O resultado final é 59:57 +2 +2 = 60:01 (ver também Regra A1a5).
• H1d++) [EXEMPLO] Exemplo: Suponha que um competidor tente 10 cubos, o juiz o interrompa em 60 minutos, e a tentativa tenha duas penas de tempo. O resultado final é 60:00 + 2 + 2 = 60:04.