

WCA Regulations and Guidelines

WCA Regulations Committee

Regulamento da WCA

Versão: 1 de julho de 2015

[[wca-regulations-translations:8afa284](#)]

Notas

Tradução

Note-se que esta 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 a tradução e a versão (atualmente oficial) em inglês, esta última deve ser usada.

Regulamento e Orientações da WCA

O Regulamento da WCA contém 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 Adicionais contêm esclarecimentos e explicações extra.

Vocabulário

O uso das palavras "requer", "deve", "não deve", "recomendado", "não recomendado", "pode" e "não pode" está de acordo com o [RFC 2119](#).

Informação na Internet

Sítio web 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](#).

Contacto

Para questões e sugestões, por favor contate o [Comité Regulador da WCA \(WRC\)](#).

Conteúdo

Nota: Uma vez que os números dos artigos não são atualizados quando algum deles é apagado, podem existir saltos na numeração.

Artigo 1: Oficiais

- 1a) Uma competição requer a presença de um Delegado da WCA e uma equipa de organização (composta por um ou mais elementos) com os seguintes oficiais: juízes, embaralhadores e anotadores de resultados.
- 1b) A equipa de organização de uma competição é responsável pela logística antes, durante e depois da competição.
- 1c) O Delegado da WCA pode delegar responsabilidades noutros membros da equipa de organização, mas é responsável, em última instância, pela forma como estas são conduzidas. O Delegado da WCA numa competição é responsável por:

- 1c1) Relatar para o Conselho da WCA se o regulamento completo foi seguido durante a competição, o seu andamento geral e quaisquer incidentes. O relatório deve ser enviado ao Conselho da WCA no prazo máximo de uma semana após o final da competição.
- 1c3) Enviar os resultados da competição para a Equipa de Resultados da WCA no prazo máximo de uma semana após o final da competição.
 - * 1c3a) Todas as sequências de embaralhamento usadas durante a competição devem ser enviadas junto com os resultados.
 - * 1c3b) As sequências de embaralhamento devem ser marcadas com as modalidades, rondas e grupos para os quais foram usadas.
- 1c4) Enviar correções aos resultados da competição para o Conselho da WCA.
- 1c5) Orientar os outros oficiais quando necessário.
- 1c6) Aprovar todos os formatos de modalidades e rondas de uma competição, antes que esta comece e alterações que sejam necessárias realizar durante a competição.
- 1c7) Decisões a respeito de desqualificações de competidores durante a competição.
- 1c8) Fornecer as sequências de embaralhamentos.
- 1c9) Decisões a respeito de mudanças nos horários de rondas. Nestes casos, um anúncio claro tem que ser feito a todos os competidores.
- 1c10) Disponibilizar uma cópia do Regulamento da WCA na competição.
- 1e) Cada modalidade necessita ter um ou mais juízes.
 - 1e1) Um juiz é responsável por executar os procedimentos da modalidade.
 - * 1e1a) Um juiz pode ajuizar vários competidores simultaneamente segundo o critério do Delegado da WCA, desde que o juiz seja capaz de assegurar que todo o Regulamento da WCA seja seguido em todos os momentos.
 - 1e2) Todos competidores devem estar disponíveis para ser juízes. Se for necessário ser juiz, um competidor pode ser dispensado apenas por uma razão legítima (ex. não estar familiarizado com um quebra-cabeças), segundo critério do Delegado da WCA. Penalidade: desqualificação da competição (ver [Regra 2k](#)).
- 1f) Cada modalidade necessita ter um ou mais embaralhadores. Exceção: Resolução em Menos Movimentos.
 - 1f1) O embaralhador aplica as sequências de embaralhamento para preparar os quebra-cabeças para as tentativas de resolução.
 - 1f2) Cada competidor deve estar disponível para embaralhar. Se for necessário que embaralhe, um competidor pode ser dispensado por um motivo legítimo (ex. não estar familiarizado com a notação de embaralhamento), segundo critério do Delegado da WCA. Penalidade: desqualificação da competição (ver [Regra 2k](#)).
- 1g) Cada modalidade necessita ter um ou mais anotadores de resultados.
 - 1g1) O anotador de resultados é responsável por compilar os resultados.
 - 1g2) Alterações de resultados feitas nas folhas de resultados são apenas permitidas segundo critério do Delegado da WCA.
- 1h) Os competidores numa mesma ronda de uma modalidade podem ser divididos em grupos.
 - 1h1) Embaralhadores e juízes de uma ronda não devem embaralhar ou fiscalizar competidores do seu próprio grupo antes de terem terminado todas as suas tentativas dessa ronda. Eles podem embaralhar ou ajuizar competidores do seu próprio grupo ao critério do Delegado da WCA, mas a equipa de organização deve assegurar que embaralhadores e juízes não vejam nenhum embaralhamento de tentativas que ainda não tenham realizado.
- 1j) Todos os oficiais podem participar na competição.
- 1k) Os oficiais podem acumular várias funções (por exemplo: equipa de organização, Delegado da WCA, juiz, anotador de resultado, embaralhador).

Artigo 2: Competidores

- 2a) Qualquer pessoa pode participar num campeonato da WCA se:
 - 2a1) Seguir o Regulamento da WCA.
 - 2a2) Atender aos requisitos da competição, que devem ser claramente anunciados antes da sua realização.
 - 2a3) Não estiver suspenso pelo Conselho da WCA.
- 2b) Competidores com menos de 18 anos necessitam ter permissão dos pais ou responsáveis para se inscrever e competir.
- 2c) Os competidores inscrevem-se fornecendo todas as informações exigidas pela equipa de organização (incluindo: nome, país, data de nascimento, sexo, informações de contato, modalidades escolhidas).
 - 2c1) Um competidor não está apto a competir sem ter feito a inscrição completa, conforme determinado pela equipa de organização.

- 2d) O nome, país, sexo e resultados de um competidor na competição são considerados informações públicas. Todas as outras informações pessoais são consideradas confidenciais, e não podem ser fornecidas a entidades ou pessoas externas sem o consentimento do competidor.
- 2e) Os competidores devem representar um país do qual tenham cidadania. O Delegado da WCA deve verificar essa cidadania por meio de documentos (ex: um passaporte). Se um competidor for considerado inapto a 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 pelo artigo da Wikipedia "Anexo:Lista de estados soberanos" ("Estados-membro e observadores da ONU" e "Outros Estados").
 - 2e2) Competidores com alterações na cidadania podem mudar o seu país de representação na sua primeira competição de um ano civil.
- 2f) Os competidores devem obedecer às regras do local da competição e portar-se de maneira apropriada.
- 2g) Os competidores devem permanecer em silêncio quando estiverem dentro da área designada para a competição. É permitido conversar, mas num tom baixo e distante dos competidores que estiverem a competir.
 - 2g3) Os competidores na Área de Competidores não podem comunicar entre si sobre os embaralhamentos dos quebra-cabeças da ronda em progresso. Penalidade: desqualificação do competidor dessa modalidade, a critério do Delegado da WCA.
- 2h) Os competidores devem estar totalmente vestidos no local da competição. A critério do Delegado da WCA, competidores podem ser desqualificados da competição por se vestir de maneira inadequada.
- 2i) Enquanto estiverem a competir, os participantes não podem usar equipamentos eletrônicos ou de áudio (por exemplo telemóveis, leitores de mp3, gravadores, iluminação adicional).
 - 2i1) Os competidores podem usar ajudas não-eletrônicas que não dêem uma vantagem injusta, a critério do Delegado da WCA. Isto inclui:
 - * 2i1a) Assistência/auxiliares médicos ou físicos usados pelo competidor (ex: óculos, talas para pulsos). Como uma exceção ao [Regra 2i](#), ajudas médicas podem ser eletrônicas se o competidor não tiver alternativas não eletrônicas confortáveis (ex: se o competidor tiver um aparelho auditivo pessoal ou pacemaker).
 - * 2i1b) Tampões e protetores de ouvido (mas não auriculares de ouvido com cancelamento eletrônico de ruído).
 - 2i2) Os competidores podem usar câmaras na zona de resolução segundo critério do Delegado da WCA, mas aplicam-se as seguintes restrições, desde o início da tentativa até que o competidor termine a resolução. Penalidade por quebrar uma restrição: desqualificação da resolução (DNF).
 - * 2i2a) Cada monitor da câmara tem que estar desligado ou fora da linha de vista do competidor (ver [Regra A5b](#)).
 - * 2i2b) O competidor não pode interagir com (ex: operar, pegar, vestir) qualquer câmara ativa. Exceção: o competidor pode usar uma câmara montada na cabeça, desde que esteja fora da linha de vista e é claro que não está a interagir com esta (para além de a estar a usar).
- 2j) O Delegado da WCA pode desqualificar um competidor de uma modalidade específica.
 - 2j1) Se um competidor for desqualificado de uma modalidade por alguma razão, este não tem direito a mais nenhuma tentativa nessa modalidade.
 - 2j2) Se um competidor for desqualificado durante o curso de uma modalidade, os seus resultados anteriores permanecem válidos. Exceção: batotas ou fraudes (ver [Regra 2k2a](#)).
- 2k) Segundo critério do Delegado da WCA, um competidor pode ser desqualificado de algumas modalidades da competição (modalidade única, várias modalidades, ou todas as modalidades) se este:
 - 2k1) Não se apresentar ou se inscrever a tempo para a competição.
 - 2k2) For suspeito de batotice ou defraudar os oficiais durante a competição.
 - * 2k2a) O Delegado da WCA pode desqualificar quaisquer resultados suspeitos.
 - 2k3) Se comportar de maneira que seja ilegal, violenta ou indecente; ou danificar intencionalmente as instalações ou propriedades pessoais no local da competição.
 - 2k4) Interferir com, ou distrair outros competidores, durante a competição.
 - 2k5) Não cumprir o Regulamento da WCA durante a competição.
- 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, num prazo de 30 minutos após o incidente e antes do início de rondas seguintes da modalidade em questão.

- 2n2) O Delegado da WCA deve resolver a disputa antes do início da próxima ronda da modalidade.
- 2n3) O competidor deve aceitar as decisões finais do Delegado da WCA. Penalidade: desqualificação da competição.
- 2s) Competidores com deficiências que os impeçam de cumprir uma ou mais regras da WCA podem solicitar acomodações especiais ao Delegado da WCA. Esses competidores devem contatar a equipa de organização e o Delegado da WCA, no mínimo, duas semanas antes da competição.
- 2t) Todos os competidores devem estar familiarizados e entender o Regulamento da WCA antes da competição.
- 2u) Os competidores têm que estar presentes e preparados para competir quando são chamados para uma tentativa. Penalidade: desqualificação da modalidade.
 - 2u1) Exceção: Um competidor que não estiver presente a tempo de uma tentativa individual de uma modalidade (ex: uma tentativa de resolução em menos movimentos, uma tentativa de resolução de vários cubos vendado) pode ser considerado ter declinado essa tentativa (DNS), segundo critério do Delegado da WCA.

Artigo 3: Quebra-cabeças

- 3a) Os competidores devem fornecer os seus próprios quebra-cabeças para a competição.
 - 3a1) O competidor deve estar preparado para submeter o seu puzzle quando for chamado (ver [Regra 2u](#)).
 - 3a2) Os quebra-cabeças devem funcionar corretamente, por forma a que o embaralhamento seja possível.
 - 3a3) Quebra-cabeças poliédricos devem usar um esquema de cores com uma única cor por face no estado resolvido. As variações nos quebra-cabeças devem ter movimentos, estados e soluções funcionalmente idênticas ao quebra-cabeças original.
- 3d) Os quebra-cabeças têm que ter partes coloridas que são obrigatoriamente de um dos seguintes tipos: autocolantes coloridos, placas coloridas, plástico colorido ou cores pintadas/impressas. Todas as partes coloridas de um puzzle têm que ser feitas do mesmo material.
 - 3d1) Para competidores com deficiência visual medicamente documentada, aplicam-se as seguintes exceções:
 - * 3d1a) Competidores podem usar puzzles texturizados, com texturas diferentes em faces diferentes. Cada face deve ter uma cor distinta, para ajudar no embaralhamento e ajuizamento.
 - * 3d1b) Competidores que não distingam o número necessário de cores podem usar partes coloridas com padrões, se forem explicitamente aprovadas de acordo com a [Regra 2s](#).
 - 3d2) As cores dos quebra-cabeças devem ser sólidas, com uma cor uniforme por face. Cada cor no quebra-cabeças deve ser claramente distinguível das outras cores. Padrões podem ser através de autocolantes ou desenhados.
 - 3d3) Se as partes coloridas forem placas ou autocolantes, estes não podem ser mais espessos que 1.5mm. Exceção: Placas de Megaminx podem ser ligeiramente mais grossas que 1.5mm, segundo critério do Delegado da WCA.
- 3h) Modificações que alterem o conceito básico do quebra-cabeças não são permitidas. Versões modificadas de quebra-cabeças só são permitidas se a modificação não disponibilizar qualquer informação adicional ao competidor (por exemplo orientação ou identidade das peças), comparando-se com uma versão não-modificada do mesmo quebra-cabeças.
 - 3h1) Quebra-cabeças "arredondados" não são permitidos. Exceção: 7x7x7 arredondados são permitidos.
 - 3h2) Quebra-cabeças com plástico colorido visível no seu interior (ex: cubos de plástico colorido) são permitidos. Isto não inclui os quebra-cabeças seguintes.
 - * 3h2a) Quebra-cabeças com partes transparentes. Exceção: Autocolante sobreposto (ver [Regra 3l](#)).
 - 3h3) Quaisquer modificações feitas pelo competidor num quebra-cabeças e que resultem num mau desempenho, não são razão para tentativas adicionais.
 - 3h4) Para Clock, as capas interiores (da mesma forma e tamanho que as capas tradicionais) são permitidas, segundo critério do Delegado. As capas devem ter uma indicação clara das 12 horas, compatíveis com as capas originais.
- 3j) Os quebra-cabeças devem estar limpos, e não podem ter nenhuma marca, peça elevada, dano ou outras diferenças que distingam uma peça de outra peça similar.
 - 3j1) Os quebra-cabeças podem ter desgaste razoável, a critério do Delegado da WCA.
 - 3j2) Definição: Duas peças são semelhantes entre si se elas forem idênticas em forma e tamanho, ou espelhadas em forma e idênticas em tamanho.
 - 3j3) Partes onduladas ou com texturas que permitam que a orientação das peças possa ser distinguível pelo tato não são permitidos para modalidades vendadas.
- 3k) Os quebra-cabeças devem ser aprovados pelo Delegado da WCA antes de serem usados na competição.
- 3l) Um quebra-cabeças pode ter um logotipo numa parte colorida. Se tiver, só pode ter, no máximo, uma parte colorida com um logotipo.
 - 3l1) O logotipo deve estar colocado numa peça central. Exceções para quebra-cabeças que não têm peças centrais:
 - * 3l1a) Para Pyraminx e 2x2x2, o logotipo pode estar em qualquer peça.

- * 3l1b) Para Square-1, o logotipo deve estar numa peça da camada do meio.
- 3l2) O logotipo pode ser ser cunhado, gravado ou consistir num autocolante sobreposto.
- 3m) Todas as marcas de quebra-cabeças são permitidas, desde que o quebra-cabeças esteja 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 devem ser embaralhados usando sequências de embaralhamento aleatórias, geradas por computador.
 - 4b1) As sequências de embaralhamento geradas não podem ser inspecionadas antes da competição, e não podem ser filtradas ou selecionadas de nenhuma maneira pelo Delegado da WCA.
 - 4b2) As sequências de embaralhamento de uma ronda só podem estar disponíveis para o Delegado da WCA e para os embaralhadores, até ao fim da ronda. Exceção: Para a Resolução em Menos Movimentos, os competidores recebem as sequências de embaralhamento durante a ronda (ver [Artigo E](#)).
 - 4b3) Especificação para o programa de embaralhamento: Um programa de embaralhamento oficial deve produzir um estado aleatório dentre os que requerem pelo menos dois movimentos para serem resolvidos (igual probabilidade para cada estado). Aplicam-se as seguintes adições/exceções:
 - * 4b3a) Para modalidades vendadas, a sequência de embaralhamento deve orientar o puzzle aleatoriamente (igual probabilidade para cada orientação).
 - * 4b3b) Cubo 2x2x2: O estado (aleatório) deve necessitar de, pelo menos, 4 movimentos para ser resolvido.
 - * 4b3c) Skewb: O estado (aleatório) deve necessitar de, pelo menos, 7 movimentos para ser resolvido.
 - * 4b3d) Square-1: O estado (aleatório) deve necessitar de, pelo menos, 11 movimentos para ser resolvido.
 - * 4b3e) Cubo 5x5x5, Cubo 6x6x6, Cubo 7x7x7 e Megaminx: número suficientemente grande de movimentos aleatórios (em vez de estado aleatório), com pelo menos 2 movimentos para ser resolvido.
 - * 4b3f) Pyraminx: O estado (aleatório) deve necessitar de, pelo menos, 6 movimentos para ser resolvido.
- 4d) Orientações de embaralhamento:
 - 4d1) Os quebra-cabeças cúbicos NxNxN e o Megaminx são embaralhados com a face branca (se não for possível, usa-se a face mais clara) no topo e a face verde (se não for possível, usa-se a face adjacente mais escura) na frente.
 - 4d2) O Pyraminx é embaralhado com a face amarela (se não for possível, usa-se a face mais clara) em baixo e a face verde (se não for possível, usa-se a face adjacente mais escura) na frente.
 - 4d3) O Square-1 é embaralhado com a face mais escura na frente (dentre as 2 orientações possíveis para embaralhamento).
 - 4d4) O Clock é embaralhado começando por qualquer uma das faces com os ponteiros nas 12 horas a apontar para cima.
 - 4d5) O Skewb é embaralhado começando com a face branca (se não for possível, usa-se a face mais clara) no topo e a face verde (se não for possível, usa-se a face adjacente mais escura) na frente-esquerda.
- 4f) As sequências de embaralhamento da competição devem ser geradas usando a versão oficial atual do programa de embaralhamento da WCA (disponível [no site da WCA](#)).
- 4g) Depois de embaralhar o quebra-cabeças, o embaralhador deve verificar se este foi embaralhado corretamente. Se o estado do quebra-cabeças estiver incorreto, o embaralhador deve corrigi-lo (ou seja, resolvendo o quebra-cabeças e aplicando o embaralhamento novamente).
 - 4g1) Exceção: Para as modalidades 6x6x6, 7x7x7 e Megaminx não é necessário corrigir o embaralhamento, 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 ou autocolantes destacados.
- 5b) Se um defeito no quebra-cabeças ocorrer durante uma tentativa, o competidor pode escolher entre reparar o defeito e continuar a tentativa, ou pará-la.
 - 5b1) Se o competidor escolhe reparar o quebra-cabeças, este deve reparar somente as peças afetadas. Ferramentas e/ou peças de outros quebra-cabeças não podem ser usadas para reparar o original. Penalidade: desqualificação da resolução (DNF).
 - 5b2) Qualquer reparação no quebra-cabeças não pode dar ao competidor nenhuma vantagem na resolução. Penalidade: desqualificação da resolução (DNF).
 - 5b3) Reparações permitidas:
 - * 5b3a) Se alguma peça se soltou ou saiu do lugar, o competidor pode colocá-la de volta.

- * 5b3b) Se, depois de reparar o quebra-cabeças, mas antes do fim da resolução, o competidor perceber que o quebra-cabeças está insolúvel, este pode desmontar e remontar um máximo de 4 peças para tornar o quebra-cabeças solúvel.
- * 5b3c) Se o quebra-cabeças está insolúvel, e pode ser tornado solúvel rodando uma peça de canto, o competidor pode corrigir essa peça girando-a no lugar, sem desmontar o quebra-cabeças.
- 5b4) Durante tentativas de modalidades vendadas, (ver [Regra B4](#)), todos os defeitos no quebra-cabeças devem ser reparados pelo competidor enquanto vendado. Penalidade: desqualificação da resolução (DNF).
- 5b5) Se no final da resolução alguma peça do quebra-cabeças estiver fisicamente desligada ou não totalmente colocada, aplicam-se as seguintes regras:
 - * 5b5a) Se uma ou mais peças sem faces coloridas forem afetadas, o quebra-cabeças é considerado resolvido.
 - * 5b5b) Se uma peça com uma face colorida for afetada, o quebra-cabeças é considerado resolvido.
 - * 5b5c) Se mais do que uma peça com uma face colorida for afetada, o quebra-cabeças é considerado não resolvido (DNF).
 - * 5b5d) Se uma ou mais peças com mais de uma face colorida forem afetadas, o quebra-cabeças é considerado não resolvido (DNF).
 - * 5b5e) As regras [5b5c](#) e [5b5d](#) sobrepõe-se à [5b5a](#) e [5b5b](#).

Artigo 7: Ambiente

- 7b) Os espetadores devem permanecer no mínimo a 1,5 metros das estações de resolução quando elas estiverem em uso.
- 7c) A iluminação da área de competição deve receber atenção especial. A luz deve ser neutra, de forma que os competidores consigam facilmente distinguir as cores nos quebra-cabeças.
- 7e) A área de competição deve ser de não-fumadores.
- 7f) Estação de resolução:
 - 7f1) Definições:
 - * 7f1a) Stackmat: O cronómetro oficial Speed Stacks e um tapete de tamanho compatível.
 - * 7f1b) Tapete: O tapete do Stackmat.
 - * 7f1c) Cronómetro: O cronómetro do Stackmat, ou um cronómetro simples (para tentativas mais longas).
 - * 7f1d) Superfície: A superfície plana na qual o Stackmat foi posicionado. O Tapete é considerado parte da Superfície. O Cronómetro não é considerado parte da Superfície.
 - 7f2) O Cronómetro deve ser anexado ao Tapete e posicionado na Superfície, com o Cronómetro na parte do Tapete mais próxima do competidor.
 - * 7f2a) Exceção: Para a Resolução com os Pés, o Stackmat deve ser posicionado diretamente no chão. O Cronómetro deve ser posicionado na parte do Tapete mais distante do competidor.
- 7h) O local da competição deve ter uma Área de Competidores.
 - 7h1) A equipa de organização pode exigir que um competidor que foi chamado para competir permaneça dentro da Área de Competidores até que este tenha terminado todas as suas tentativas daquela ronda.

Artigo 8: Competições

- 8a) Um campeonato oficial da WCA necessita:
 - 8a1) Da aprovação pelo Conselho da WCA.
 - 8a2) Seguir o Regulamento da WCA.
 - 8a3) Ter presente um Delegado da WCA indicado.
 - 8a4) Ser anunciado no site da WCA no mínimo duas semanas antes do seu início.
 - 8a6) Ser publicamente acessível.
 - 8a7) Usar o cronómetro Speed Stacks autêntico (Geração 2 ou Pro) para medição dos tempos.
 - 8a8) Ser aberto a todos que desejarem competir. Restrições devem ser aprovadas pelo Conselho da WCA e claramente indicadas quando a competição for anunciada.
- 8f) Se o Regulamento da WCA não for seguido corretamente durante um campeonato, os resultados podem ser alterados segundo critério do Conselho da WCA.

Artigo 9: Modalidades

- 9a) A WCA regulamenta competições de:
 - 9a1) Quebra-cabeças conhecidos como puzzles Rubik.
 - 9a2) Outros quebra-cabeças que são manipulados pelo rotação dos seus lados, frequentemente conhecidos como "twisty puzzles".

- 9b) Os quebra-cabeças e formatos de modalidades oficiais da WCA são:
 - 9b1) Cubo de Rubik (3x3x3), Cubo 2x2x2, Cubo 4x4x4, Cubo 5x5x5, Clock, Megaminx, Pyraminx, Square-1, Skewb e Cubo de Rubik Com Uma Mão.
 - * 9b1a) Os formatos de competição para estas modalidades são: "Melhor de X" (onde X é 1, 2 ou 3), e "Média de 5".
 - 9b2) Cubo de Rubik: Com Os Pés, Cubo de Rubik: Menos Movimentos, Cubo 6x6x6 e Cubo 7x7x7.
 - * 9b2a) Os formatos de competição para estas modalidades são: "Melhor de X" (onde X é 1, 2 ou 3), e "Média de 3".
 - 9b3) Cubo 3x3x3 Vendado, Cubo 4x4x4 Vendado, Cubo 5x5x5 Vendado e Cubo de Rubik: Vários Cubos vendado.
 - * 9b3a) Os formatos de competição para estas modalidades são: "Melhor de X" (onde X é 1, 2 ou 3).
 - * 9b3b) Para Cubo 3x3x3 Vendado, a WCA também reconhece rankings para "Média de 3" e recordes baseados nos tempos de rondas "Melhor de 3".
- 9f) Os resultados de uma ronda são medidos da seguinte forma:
 - 9f1) Todos os resultados cronometrados abaixo de 10 minutos são arredondados por defeito ao centésimo de segundo. Todas as médias calculadas abaixo de 10 minutos são arredondas ao centésimo de segundo mais próximo.
 - 9f2) Todos os resultados cronometrados e médias calculadas acima de 10 minutos são arredondados para o segundo mais próximo (por exemplo x.4 torna-se x, x.5 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 finalizada.
 - 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 rondas "Melhor de X", cada competidor tem direito a X tentativas. O melhor resultado dessas tentativas conta para a posição do competidor na ronda.
 - 9f7) Nas rondas "Melhor de X", um DNF ou DNS é o pior resultado possível.
 - 9f8) Nas rondas "Média de 5", os competidores têm direito a 5 tentativas. Dessas 5, a melhor e a pior são removidas, e a média aritmética das 3 resoluções restantes conta para a posição do competidor na ronda.
 - 9f9) Nas rondas "Média de 5", um DNF ou DNS é permitido como o pior resultado do competidor na ronda. Se um competidor tem mais de um DNF e/ou DNS na ronda, a sua média nessa ronda será DNF.
 - 9f10) Nas rondas "Média de 3", os competidores têm direito a 3 tentativas. A média aritmética das 3 conta para a posição do competidor na ronda.
 - 9f11) Nas rondas "Média de 3", se um competidor tiver um resultado DNF ou DNS, a sua média nessa ronda será DNF.
 - 9f12) Nas rondas "Melhor de X", a ordem dos resultados é definida pelo 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 a Resolução em Menos Movimentos, "melhor" é definido como a solução com menor número de movimentos.
 - * 9f12c) Para Vários Cubos 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 melhor. Se a diferença for menor que 0, a resolução 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 melhor. Se dois ou mais competidores obtiverem o mesmo resultado e o mesmo tempo, os resultados são ordenadas com base no número de cubos que o competidor não conseguiu resolver, em que menos cubos não resolvidos é melhor.
 - 9f13) Nas rondas "Média de 3" e "Média de 5", os resultados são ordenados de acordo com as médias alcançadas pelos competidores, em que "melhor" é o menor tempo registrado.
 - 9f14) Nas rondas "Média de 3" e "Média de 5", se dois ou mais competidores obtiverem médias idênticas, os resultados são ordenados com base na melhor resolução por competidor, em que "melhor" é definido como o menor tempo.
 - 9f15) Competidores que obtiverem o mesmo resultado numa ronda ficam na mesma posição naquela ronda.
- 9g) Uma Ronda Combinada consiste em duas fases de resoluções, em que os competidores só avançam para a segunda fase se satisfizerem uma condição estabelecida para a primeira fase.
 - 9g2) A progressão de um competidor para a próxima fase de uma Ronda Combinada é decidida pela posição (os melhores x competidores) ou por resultado (todos os competidores com o melhor resultado abaixo de X) na primeira fase.
- 9i) Os resultados de competições oficiais da WCA serão apresentados 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 ronda são considerados como tendo acontecido na última data do calendário daquela ronda. 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 uma modalidade forem alteradas, os recordes regionais existentes permanecem até que sejam quebrados sob as novas regras.
- 9j) Cada modalidade ocorre no máximo uma vez por competição.
- 9k) Todos os competidores podem participar em todas as modalidades de um campeonato, exceto em casos especificamente aprovados pelo Conselho da WCA.
- 9l) Cada ronda deve ser terminar antes que qualquer ronda seguinte da mesma modalidade se inicie.
- 9m) As modalidades podem ter no máximo quatro rondas.
 - 9m1) Modalidades com 99 ou menos competidores podem ter no máximo três rondas.
 - 9m2) Modalidades com 15 ou menos competidores podem ter no máximo duas rondas.
 - 9m3) Modalidades com 7 ou menos competidores podem ter no máximo uma ronda.
- 9o) Rondas Combinadas contam como uma ronda na modalidade.
- 9p) Se uma modalidade tem várias rondas, então:
 - 9p1) Pelo menos 25% dos competidores têm que ser eliminados entre rondas consecutivas da mesma modalidade.
 - 9p2) Os competidores que avançam para a próxima ronda devem ser determinados por uma posição de corte ou pelo tempo de corte na ronda eliminatória anterior.
 - 9p3) Se um competidor classificado se retirar de uma ronda, pode ser substituído pelo competidor melhor classificado abaixo do corte na ronda anterior.
- 9s) Cada ronda de uma modalidade deve ter um limite de tempo (ver [Regra A1a](#)).

Artigo 10: Estado Resolvido

- 10b) Só é tomado em consideração o estado do quebra-cabeças após este se encontrar em repouso e o cronómetro ter sido parado.
- 10c) O quebra-cabeças pode estar em qualquer orientação ao final da resolução.
- 10d) Todas as peças do quebra-cabeças devem estar totalmente fixas a este, na posição devida. Exceção: veja [Regra 5b5](#).
- 10e) Um quebra-cabeças está resolvido quando todas as partes coloridas forem reconstruídas e todas as partes estão alinhadas, dentro dos limites especificados abaixo:
 - 10e1) Para cada duas partes adjacentes (por exemplo, duas camadas paralelas e adjacentes de um cubo) do quebra-cabeças que estejam desalinhadas além do limite descrito na [Regra 10f](#), o quebra-cabeças 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-cabeças ao seu estado resolvido, ele é considerado resolvido sem qualquer penalidade.
 - 10e3) Se um movimento for necessário, o quebra-cabeças é considerado resolvido, com uma penalidade de tempo (+2 segundos).
 - 10e4) Se mais de um movimento é necessário, o quebra-cabeças é considerado como não resolvido (DNF).
- 10f) Limites de desalinhamentos aceites para os quebra-cabeças:
 - 10f1) Quebra-cabeças em formato cúbico: 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 de resolução definido pelo objetivo do quebra-cabeças.
 - 10h1) O estado resolvido do Clock é alcançado quando todos os dezoito relógios apontam para as 12 horas.

Artigo 11: Incidentes

- 11a) Incidentes incluem:
 - 11a1) Execução incorreta dos procedimentos da modalidade, seja pelos oficiais ou pelos competidores.
 - 11a2) Interferências ou interrupções nas instalações (por exemplo, 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 deve tomar uma decisão baseada no espírito desportivo (ver também [Regra 11e3](#)).
- 11e) Se um incidente ocorrer durante uma resolução, o Delegado da WCA pode conceder a um competidor uma tentativa adicional, substituindo a tentativa durante a qual o incidente ocorreu. 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 poder beneficiar de uma tentativa adicional. Essa solicitação não garante ao competidor uma tentativa adicional.

- 11e1) Se for concedida a um competidor uma tentativa adicional, esta deve ser embaralhada usando-se um embaralhamento diferente. Esse embaralhamento deve ser gerado usando-se a versão oficial atual do programa de embaralhamento da WCA (ver [Regra 4f](#)).
- 11e2) Se um competidor receber qualquer tentativa adicional, as tentativas numeradas normalmente devem ser realizadas primeiro, e tentativas adicionais realizadas depois. Os resultados das tentativas adicionais devem substituir as tentativas numeradas que as causaram, por ordem crescente.
- 11e3) Quando não é claro se um incidente deve resultar numa tentativa adicional, pode ser atribuída ao competidor uma tentativa adicional provisória que será apenas utilizada se mais tarde se verificar que uma tentativa adicional era apropriada (ex: por decisão do Conselho da WCA).
- 11f) Decisões sobre um incidente podem ser auxiliadas pela análise de vídeos ou fotografias, segundo o critério do Delegado da WCA.

Artigo 12: Notação

- 12a) Notação para o Cubo de Rubik e quebra-cabeças similares:
 - 12a1) Movimentos de face:
 - * 12a1a) No 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) No sentido anti-horário, 90 graus: F', B', R', L', U', D'.
 - * 12a1c) 180 graus: F2, B2, R2, L2, U2, D2.
 - 12a2) Movimentos de camadas múltiplas externas (camada externa mais as camadas internas adjacentes; n é definido como o número total de camadas a mover; n pode ser omitido para duas camadas):
 - * 12a2a) No sentido horário, 90 graus: nFW, nBw, nRw, nLw, nUw, nDw.
 - * 12a2b) No sentido anti-horário, 90 graus: nFw', nBw', nRw', nLw', nUw', nDw'.
 - * 12a2c) 180 graus: nFw2, nBw2, nRw2, nLw2, nUw2, nDw2.
 - 12a3) "Outer Block Turn Metric (OBTM)" é definida da seguinte forma:
 - * 12a3a) Cada movimento das categorias Movimentos de face e Movimentos de camadas múltiplas externas conta como 1 movimento.
 - * 12a3b) Cada rotação conta como 0 movimentos.
- 12b) Rotações para os quebra-cabeças cúbicos:
 - 12b1) No sentido horário, 90 graus: [f] ou z, [b] ou z', [r] ou x, [l] ou x', [u] ou y, [d] ou y'.
 - 12b2) No sentido anti-horário, 90 graus: [f'] ou z', [b'] ou z, [r'] ou x', [l'] ou x, [u'] ou y', [d'] ou y'.
 - 12b3) 180 graus: [f2] ou z2, [b2] ou z2, [r2] ou x2, [l2] ou x2, [u2] ou y2, [d2] ou y2.
- 12c) Notação para o Square-1:
 - 12c1) Os movimentos são aplicados com uma das duas partes menores da camada do meio do lado esquerdo da face da frente.
 - 12c2) (x,y) significa: girar a camada superior x vezes 30 graus no sentido horário, girar a camada inferior y vezes 30 graus no sentido horário.
 - 12c3) "/" significa: girar a metade da direita do quebra-cabeças 180 graus.
- 12d) Notação para o Megaminx (notação somente para embaralhamento):
 - 12d1) Movimentos aplicados à face superior:
 - * 12d1a) No sentido horário, 72 graus: U (face de cima).
 - * 12d1b) No 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-cabeças:
 - * 12d2c) Movimento de 144 graus no sentido horário de todo o quebra-cabeças, exceto pela camada das três peças na parte superior-esquerda: R++ (camadas verticais), D++ (camadas horizontais).
 - * 12d2d) Movimento de 144 no sentido anti-horário de todo o quebra-cabeças, exceto pela camada das três peças na parte superior-esquerda: R-- (camadas verticais), D-- (camadas horizontais).
- 12e) Notação para o Pyraminx:
 - 12e1) O quebra-cabeças é orientado com a face de baixo totalmente horizontal e a face da frente virada para a pessoa que segura o Pyraminx.
 - 12e2) No sentido horário, 120 graus: U (2 camadas de cima), L (2 camadas da esquerda), R (2 camadas da direita), B (2 camadas de trás), u (vértice de cima), l (vértice da esquerda), r (vértice da direita), b (vértice de trás).
 - 12e3) No sentido anti-horário, 120 graus: U' (2 camadas de cima), L' (2 camadas da esquerda), R' (2 camadas da direita), B' (2 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-cabeças 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 um 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-cabeças em torno de si mesmo, de forma que a marca de 12 horas continue em cima, e depois mover todos os pinos para baixo: y2.
- 12h) Notação para Skewb:
 - 12h1) O quebra-cabeças é orientado com três faces completamente visíveis, com a face do topo para cima.
 - 12h2) No sentido horário, 120 graus: R (a camada em redor do vértice visível mais afastado à direta-baixo), U (a camada em redor do vértice mais afastado na face superior), L (a camada em redor do vértice visível mais afastado à esquerda-baixo), B (a camada em redor do vértice não visível mais afastado em baixo).
 - 12h3) No sentido anti-horário, 120 graus: R' (a camada em redor do vértice visível mais afastado à direta-baixo), U' (a camada em redor do vértice mais afastado na face superior), L' (a camada em redor do vértice visível mais afastado à esquerda-baixo), B' (a camada em redor do vértice não visível mais afastado em baixo).

Artigo A: Resolução em Velocidade ("Speed Solving")

- A1) Resoluções em velocidade devem seguir o procedimento seguinte.
 - A1a) A equipa de organização tem que estabelecer limites de tempo para tentativas e/ou rondas.
 - * A1a1) O tempo limite padrão por resolução é de 10 minutos, mas a equipa de organização pode anunciar um limite maior ou menor.
 - * A1a2) Limites de tempo cumulativos podem ser aplicados (por exemplo, 3 tentativas com um tempo limite cumulativo de 20 minutos). O tempo decorrido num resultado DNF conta para o tempo limite cumulativo.
 - * A1a3) Para cada ronda, qualquer tempo limite deve ser anunciado antes que a ronda comece, e não deve ser alterado após o seu início. Mudanças têm que ser feitas a critério do Delegado da WCA, que deve analisar cuidadosamente a justiça da alteração.
 - * A1a4) O competidor deve terminar cada resolução dentro do tempo limite. Se um competidor atingir o tempo limite numa resolução/ronda, o juiz pára a resolução imediatamente e registra o resultado como DNF. Exceção: Vários Cubos Vendado (ver [Regra H1b1](#)).
 - * A1a5) Uma resolução é considerada como tendo atendido ao tempo limite se e somente se o resultado final, depois da aplicação de quaisquer punições, for menor do que o tempo limite. Exceção: Vários Cubos Vendado (ver [Regra H1b1](#)).
 - A1b) Se o tempo limite para uma resolução for maior que 10 minutos, um cronómetro manual é usado para medir o tempo.
 - * A1b1) Para modalidades com inspeção, o uso de um Cronómetro Speed Stacks tem de ser usado em conjunto com um cronómetro manual. Para modalidades sem inspeção, onde o competidor é esperado que exceda 10 minutos, o uso de um Cronómetro Speed Stacks é opcional.
 - * A1b2) Se um tempo medido pelo cronómetro Speed Stacks estiver disponível, deverá ser esse o tempo registrado. Caso contrário, o tempo do cronómetro manual é o tempo registrado.
 - A1c) Um competidor que participa numa modalidade deve ser capaz de cumprir as exigências dessa modalidade (ex: saber resolver o quebra-cabeças). Um competidor não deve competir à espera de um resultado de DNF ou a um resultado intencionalmente mau. Penalidade: Desqualificação da tentativa (DNF) ou desqualificação da modalidade, a critério do Delegado da WCA.
- A2) Embaralhamento:
 - A2a) Quando chamado para uma ronda, o competidor entrega o seu quebra-cabeças, no estado resolvido, para o embaralhador e espera na Área de Competidores até que seja chamado para competir.
 - A2b) Um embaralhador embaralha o quebra-cabeças de acordo com as regras do [Artigo 4](#).
 - * A2b1) Para Square-1, a organização pode colocar um objeto fino no quebra-cabeças para prevenir movimentos acidentais de serem aplicados antes do início da tentativa. Se esses objetos forem usados, têm que ser anunciado antes do início da ronda.
 - A2c) O competidor não pode ver o quebra-cabeças desde que este começa a ser embaralhado até que se inicie a fase de inspeção.

- * A2c1) O embaralhador coloca uma cobertura sobre o quebra-cabeças embaralhado, de forma a que seja impossível a qualquer competidor ou espectador ver qualquer parte do quebra-cabeças. A cobertura deve permanecer sobre o quebra-cabeças até ao início da inspeção/resolução.
- A2d) Ao receber um quebra-cabeças do embaralhador, o juiz deve inspecioná-lo rapidamente para assegurar que foi embaralhado. Em caso de dúvida, o juiz contacta o embaralhador, que faz uma verificação detalhada.
 - * A2d1) A organização pode necessitar que os embaralhadores tomem medidas adicionais para garantir que realizaram o embaralhamento correto (ex: assinar o cartão de resultados para afirmar que realizaram o embaralhamento correto e verificaram que corresponde à imagem ou usar uma pessoa adicional como "verificador de embaralhamentos").
- A2e) O juiz posiciona o quebra-cabeças sobre o Tapete numa posição arbitrária e certifica-se de que esteja completamente coberto.
 - * A2e1) Ao competidor não é permitido que solicite uma orientação específica e o juiz não deve influenciar a orientação em que coloca o quebra-cabeças no Tapete baseado no que conhece ou espera do estado do quebra-cabeças.
- A3) Inspeção:
 - A3a) O competidor pode inspecionar o quebra-cabeças no início de cada resolução.
 - * A3a1) O competidor tem um tempo máximo de 15 segundos para inspecionar o quebra-cabeças e iniciar a resolução.
 - A3b) Antes de o competidor iniciar a resolução, o juiz coloca o cronómetro Speed Stacks a zero e prepara o cronómetro manual para medir o tempo de inspeção.
 - * A3b1) Quando o juiz considerar que o competidor está pronto, o juiz pergunta "PRONTO?". O competidor tem que estar pronto para iniciar a resolução dentro de um minuto após ter sido chamado. Caso contrário, o competidor desiste da tentativa (DNS), ao critério do juiz.
 - * A3b2) O competidor inicia a tentativa ao confirmar que está pronto e o juiz destapa o quebra-cabeças e inicia a cronometragem da inspeção.
 - A3c) O competidor pode pegar no quebra-cabeças durante a inspeção.
 - * A3c1) O competidor não pode aplicar movimentos durante a inspeção. Penalidade: desqualificação da resolução (DNF).
 - * A3c2) Se as peças do quebra-cabeças não estiverem totalmente alinhadas, o competidor pode alinhar as faces, assegurando que os desalinhamentos estejam dentro dos limites da [Regra 10f](#).
 - * A3c3) O competidor pode colocar a zero o Cronómetro Speed Stacks antes de começar a resolução.
 - * A3c4) Para Square-1, se estiver definida a utilização de um objeto fino pela organização (ver [Regra A2b1](#)), o competidor tem de remover esse objeto do quebra-cabeças durante a inspeção.
 - A3d) No final da inspeção, o competidor coloca o quebra-cabeças sobre o Tapete, em qualquer orientação e posição.
 - * A3d1) O quebra-cabeças não pode ficar sobre o Cronómetro Speed Stacks. Penalidade: de tempo (+2 segundos).
 - * A3d2) Quando o tempo de inspeção atingir 8 segundos, o juiz diz "8 SEGUNDOS".
 - * A3d3) Quando o tempo de inspeção atingir 12 segundos, o juiz diz "12 SEGUNDOS".
- A4) Iniciando a resolução:
 - A4b) O competidor usa os dedos para tocar na superfície elevada de sensores do cronómetro Speed Stacks, com as palmas voltadas para baixo do lado do cronómetro mais próximo para o competidor. Penalidade: de tempo (+2 segundos).
 - * A4b1) O competidor não pode ter contato físico com o quebra-cabeças entre o período de inspeção e o início da resolução. Penalidade: de tempo (+2 segundos).
 - A4d) O competidor inicia a resolução certificando-se de que a luz do Cronómetro Speed Stacks está verde e, então, retirando as suas mãos do Cronómetro Speed Stacks (iniciando-o desta forma).
 - * A4d1) O competidor deve iniciar a resolução dentro de 15 segundos após o início da inspeção. Penalidade: de tempo (+2 segundos).
 - * A4d2) O competidor deve iniciar a resolução dentro de 17 segundos após o início da inspeção. Penalidade: desqualificação da resolução (DNF).
 - * A4d3) Se um cronómetro manual estiver a ser usado, o juiz inicia a contagem assim que se inicia a resolução.
 - A4e) Punições de tempo para o início da resolução são cumulativas.
- A5) Durante a resolução:

- A5a) Enquanto estiver a inspecionar ou a resolver o quebra-cabeças, o competidor não pode comunicar com ninguém para além do juiz. Penalidade: desqualificação da resolução (DNF).
- A5b) Enquanto estiver a inspecionar ou a resolver o quebra-cabeças, o competidor não pode receber assistência de ninguém ou de nenhum objeto além da superfície (ver também [Regra 2i](#)). Penalidade: desqualificação da resolução (DNF).
- A6) Finalizando a resolução:
 - A6a) O competidor finaliza a resolução largando o quebra-cabeças e parando o cronómetro Speed Stacks. Se um cronómetro estiver a ser usado, o juiz pára-o assim que o competidor fizer isto.
 - * A6a1) Se um cronómetro manual está a ser usado como único marcador de tempo, o competidor finaliza a resolução soltando o quebra-cabeças e notificando o juiz de que terminou a resolução. O juiz pára a contagem de tempo assim que o competidor fizer isto.
 - * A6a2) Quando um cronómetro estiver a ser usado como único marcador de tempo, o sinal padrão do competidor consiste em soltar o(s) quebra-cabeças(s) das mãos e colocá-las na superfície, com as palmas voltadas para baixo. O competidor e o juiz podem acordar outra notificação apropriada antes do início da tentativa.
 - A6b) É responsabilidade do competidor parar o cronómetro Speed Stacks corretamente.
 - * A6b1) Se o cronómetro Speed Stacks parar antes do fim da resolução e mostrar um tempo abaixo de 0,06 segundos, a resolução é substituída por uma resolução adicional. O competidor perde o direito à resolução adicional se o Delegado da WCA determinar que o cronómetro foi parado de propósito.
 - * A6b2) Se o cronómetro Speed Stacks parar antes do fim da resolução e mostrar um tempo de 0,06 segundos ou maior, a resolução é desqualificada (DNF). Exceção: se o competidor conseguir demonstrar que o cronómetro Speed Stacks teve um mau funcionamento, ele pode receber uma resolução adicional, segundo o critério do Delegado da WCA.
 - A6c) O competidor deve soltar totalmente o quebra-cabeças antes de parar o cronómetro Speed Stacks. Penalidade: de tempo (+2 segundos).
 - A6d) O competidor deve parar o cronómetro Speed Stacks usando ambas as mãos, colocadas planas sobre os sensores e com as palmas para baixo. Penalidade: de tempo (+2 segundos).
 - A6e) O competidor não pode tocar ou mover o quebra-cabeças até que o juiz o tenha inspecionado. Penalidade: desqualificação da resolução (DNF). Exceção: Se nenhum movimento foi aplicado, uma penalidade de tempo (+2 segundos) pode ser dada ao invés do DNF, a critério do juiz.
 - A6f) O competidor não pode colocar a zero o cronómetro Speed Stacks até que o juiz tenha anotado o resultado na folha de resultados. Penalidade: desqualificação da resolução (DNF), a critério do juiz.
 - A6g) O juiz determina se o quebra-cabeças está resolvido. Este não pode fazer movimentos ou alinhar faces ao examinar o quebra-cabeças. Exceção: Para Clock, o juiz normalmente terá que pegar no quebra-cabeças para verificar ambas as faces.
 - A6h) Em caso de disputa, nenhum movimento ou alinhamento pode ser aplicado ao quebra-cabeças até que a disputa seja resolvida.
 - A6i) Punições de tempo referentes à conclusão da resolução são cumulativas.
- A7) Registrando resultados:
 - A7a) O juiz comunica ao competidor o resultado.
 - * A7a1) Se o juiz verificar que o quebra-cabeças está resolvido, este diz "OK".
 - * A7a2) Se o juiz aplicar alguma penalidade, este diz "Penalidade".
 - * A7a3) Se o resultado for DNF, o juiz diz "DNF".
 - A7b) O juiz anota o resultado na folha de resultados.
 - * A7b1) Se alguma penalidade for aplicada, o juiz anota o resultado original mostrado no cronómetro Speed Stacks, juntamente com quaisquer penalidades. O formato deve ser " $X + T + Y = F$ ", em que X representa a soma das punições de tempo antes/no início da resolução, T representa o tempo apresentado no cronómetro Speed Stacks, Y representa a soma das punições de tempo durante/depois da resolução, e F representa o resultado final. Se X e/ou Y forem 0, o termo é omitido (por exemplo, $2 + 17,65 + 2 = 21,65$, ou $17,65 + 2 = 19,65$).
 - A7c) O juiz e o competidor têm que ambos verificar o resultado registado e assinar (ou colocar as suas iniciais) a folha de resultados para reconhecer que o resultado está correto, completo, devidamente formatado e facilmente legível. Isto termina a tentativa.
 - * A7c1) Se o competidor ou o juiz se recusar a aceitar e assinar a folha de resultados, o Delegado da WCA deve resolver a disputa.
 - * A7c2) O competidor não deve assinar uma tentativa na folha de resultados antes que o juiz tenha registado o resultado final da tentativa. Se um competidor assinar (ou marcar) uma tentativa antes de se ter iniciado, ou antes que o juiz tenha apontado o resultado, este desiste da tentativa e o resultado é considerado DNS.

- A7f) Quando a folha de resultados de um competidor numa ronda estiver completa, o juiz entrega-a ao anotador de resultados.
- A7g) Segundo critério do Delegado da WCA, um incidente ou penalidade causada pela inexperiência de um novo competidor pode ser substituída por uma tentativa adicional.

Artigo B: Resolução Vendada

- B1) É seguido o procedimento comum da Resolução em Velocidade, como descrito no [Artigo A](#) (Resolução em Velocidade). Regras adicionais que se sobrepõem aos procedimentos correspondentes do [Artigo A](#) são descritas em seguida.
 - B1a) Não há período de inspeção.
 - B1b) O competidor fornece a sua própria venda.
- B2) Iniciando a resolução:
 - B2a) O juiz coloca o(s) cronómetro(s) e pergunta "PRONTO?" como na [Regra A3b1](#). O competidor deve estar pronto a começar a tentativa dentro de um minuto após ser chamado, caso contrário este desiste da tentativa (DNS), segundo critério do juiz.
 - B2b) O competidor usa os dedos para tocar na superfície elevada de sensores do cronómetro Speed Stacks, com as palmas voltadas para baixo do lado do cronómetro mais próximo para o competidor. Penalidade: de tempo (+2 segundos).
 - B2c) O competidor não pode ter contacto físico com o quebra-cabeças entre o período de inspeção e o início da resolução. Penalidade: de tempo (+2 segundos).
 - B2d) O competidor inicia a resolução retirando as suas mãos do cronómetro Speed Stacks, iniciando-o e começando a resolução.
 - * B2d1) O competidor destapa o quebra-cabeças depois de ter iniciado o cronómetro Speed Stacks.
 - B2e) Se um cronómetro manual for usado para além de um cronómetro Speed Stacks, o juiz inicia-o no momento em que o competidor inicia a resolução.
 - B2f) Se um cronómetro manual estiver a ser usado como única forma de medir o tempo, o competidor coloca as suas mãos na mesa (em vez de no cronómetro Speed Stacks). Após o competidor confirmar a sua prontidão, este começa a resolução ao levantar a cobertura do quebra-cabeças. O juiz inicia o cronómetro manual assim que o competidor iniciar a resolução.
- B3) Fase de memorização:
 - B3a) O competidor pode pegar no quebra-cabeças durante a fase de memorização.
 - B3b) O competidor não pode fazer qualquer anotação física. Penalidade: desqualificação da resolução (DNF).
 - B3c) O competidor não pode aplicar movimentos ao quebra-cabeças durante a fase de memorização.
- B4) Fase vendada:
 - B4a) O competidor coloca a venda para iniciar a fase vendada.
 - B4b) O competidor não pode aplicar movimentos ao quebra-cabeças antes de ter colocado totalmente a venda.
 - B4c) O juiz deve assegurar-se de que há um objeto opaco entre o quebra-cabeças e o rosto do competidor enquanto ele estiver a resolver.
 - * B4c1) Em todos os casos, o competidor deve usar a venda por forma a que sua visão do quebra-cabeças ainda estaria claramente bloqueada se o objeto opaco não estivesse no caminho.
 - * B4c2) Por defeito, o juiz deve posicionar o objeto (por exemplo, uma folha de papel ou cartão) entre o quebra-cabeças e o competidor enquanto ele estiver usando a venda.
 - * B4c3) Se o juiz e o competidor combinarem anteriormente, o competidor pode escolher posicionar ele mesmo o quebra-cabeças atrás de um objeto apropriado (por exemplo, uma estante de partitura, a superfície da mesa) durante a fase vendada.
 - B4d) O competidor não pode olhar para o quebra-cabeças em nenhum momento durante a fase vendada. Penalidade: desqualificação da resolução (DNF).
 - B4e) Até aplicar o primeiro movimento no quebra-cabeças, o competidor pode remover a venda e retomar a fase de memorização.
- B5) Terminando a resolução:
 - B5a) Quando estiver usando o cronómetro Speed Stacks, o competidor finaliza a resolução soltando o quebra-cabeças e parando o cronómetro.
 - B5b) Quando estiver a ser usado um cronómetro manual, o competidor finaliza a resolução colocando o quebra-cabeças na superfície e avisando o juiz de que terminou a resolução. Nesse momento, o juiz pára o cronómetro.

- B5c) Se não estiver a tocar no quebra-cabeças, o competidor pode remover a venda antes de parar o cronómetro. Ele não pode tocar no quebra-cabeças até ao fim da resolução. Penalidade por tocar no quebra-cabeças: desqualificação da resolução (DNF).

Artigo C: Resolução com uma mão

- C1) É seguido o procedimento comum da Resolução em Velocidade, como descrito no [Artigo A](#) (Resolução em Velocidade). Regras adicionais que se sobrepõe aos procedimentos correspondentes do [Artigo A](#) são descritas em seguida.
 - C1b) Durante a resolução, o competidor só pode usar uma mão para tocar no quebra-cabeças. Penalidade: desqualificação da resolução (DNF).
 - * C1b2) Se um defeito no quebra-cabeças ocorrer, e o competidor escolher repará-lo, este terá que fazer essa reparação usando apenas a mão usada na resolução. Penalidade: desqualificação da resolução (DNF).
 - * C1b3) Se um defeito no quebra-cabeças ocorrer, e peças dele entrarem em contato brevemente com outras partes do corpo do competidor de forma não intencional, isso não é considerado como tocar no quebra-cabeças, segundo o critério do juiz.
 - C1c) Durante a resolução, assim que o competidor tocar no quebra-cabeças com uma mão, não pode tocá-lo com a outra mão. Penalidade: desqualificação da resolução (DNF).

Artigo D: Resolução com os pés

- D1) É seguido o procedimento comum da Resolução em Velocidade, como descrito no [Artigo A](#) (Resolução em Velocidade). Regras adicionais que se sobrepõe aos procedimentos correspondentes do [Artigo A](#) são descritas em seguida.
 - D1a) Durante a resolução, o competidor deve-se sentar numa cadeira, sentar na superfície ou ficar de pé.
 - D1b) Durante a resolução, o competidor só pode usar os seus pés e a superfície para manipular o quebra-cabeças. Penalidade: desqualificação da resolução (DNF).
 - D1c) Durante a resolução, o competidor só pode usar os seus pés para tocar no quebra-cabeças. Penalidade: desqualificação da resolução (DNF).
- D3) Iniciando a resolução:
 - D3a) O competidor posiciona os seus pés nos sensores do cronómetro Speed Stacks.
 - D3b) O competidor retira os seus pés dos sensores do cronómetro Speed Stacks para iniciar a resolução.
- D4) Finalizando a resolução:
 - D4a) O competidor pára o cronómetro Speed Stacks colocando os seus pés nos sensores.

Artigo E: Resolução em Menos Movimentos

- E2) Procedimento para Resolução em Menos Movimentos:
 - E2a) O juiz distribui um embaralhamento para todos os competidores. Depois inicia o cronómetro e diz "INÍCIO".
 - E2b) Todos os competidores tem um limite total de tempo de 60 minutos para encontrar uma solução.
 - * E2b1) O juiz deve dizer "FALTAM 5 MINUTOS" quando o tempo atingir 55 minutos, e deve dizer "STOP" quando o tempo atingir 60 minutos.
 - E2c) No final dos 60 minutos, cada competidor deve entregar ao juiz uma solução escrita de forma legível, com o nome do competidor, usando a notação definida por "Outer Block Turn Metric" (descrita na [Regra 12a](#)). Penalidade: desqualificação da resolução (DNF).
 - E2d) O tamanho da solução é calculado usando 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 retirada de alguma parte da sequência de embaralhamento. Penalidade: desqualificação da resolução (DNF).
 - * E2e1) O Delegado da WCA pode pedir ao competidor que explique o propósito de cada movimento da sua solução, independentemente da sequência de embaralhamento. Se o competidor não puder dar uma explicação válida, a resolução é desqualificada (DNF).
- E3) O competidor pode usar os seguintes objetos durante a resolução. Penalidade por usar objetos não-autorizados: desqualificação da resolução (DNF).
 - E3a) Papel e caneta (ambos fornecidos pelo juiz).
 - E3b) Cubos de Rubik (no máximo 3, fornecidos pelo competidor), conforme descrito no [Artigo 3](#).
 - E3c) autocolantes coloridos (fornecidos pelo competidor).

- E3d) Cronómetro ou relógio (fornecidos pelo competidor), para controlar a passagem do tempo, se forem aprovados pelo Delegado da WCA.

Artigo F: Resolução do Clock

- F1) É seguido o procedimento comum da Resolução em Velocidade, como descrito no [Artigo A](#) (Resolução em Velocidade). Regras adicionais que se sobrepõem aos procedimentos correspondentes do [Artigo A](#) são descritas em seguida.
- F2) O juiz posiciona o quebra-cabeças embaralhado sobre o Tapete na posição vertical.
- F3) No final do período de inspeção, o competidor posiciona o quebra-cabeças sobre o Tapete na posição vertical. O competidor não pode mudar a posição de nenhum dos pinos da sua posição de embaralhamento antes do início da resolução. Penalidade: desqualificação da tentativa (DNF).

Artigo H: Resolução de Vários Cubos Vendado

- H1) É seguido o procedimento comum da Resolução Vendada, como descrito no [Artigo B](#) (Resolução Vendada). Regras adicionais que se sobrepõem aos procedimentos correspondentes do [Artigo B](#) são descritas em seguida.
 - H1a) Antes da resolução, o competidor deve comunicar ao juiz o número de quebra-cabeças (pelo menos 2) que quer tentar resolver vendado.
 - * H1a1) O competidor não pode mudar o número de quebra-cabeças depois de ter iniciado a resolução.
 - * H1a2) Um competidor pode pedir para manter o número de quebra-cabeças privado até que todos os competidores tenham submetido os seus números. Assim que todos tenham dado o número de quebra-cabeças a resolver, essa informação passa a ser pública (ex: um competidor pode perguntar qual o número de quebra-cabeças que outro competidor pretende resolver antes de iniciar a sua tentativa).
 - H1b) Se um competidor estiver a tentar menos de 6 quebra-cabeças, é-lhe atribuído um tempo limite igual a 10 minutos vezes o número de quebra-cabeças na resolução; noutros casos, o tempo limite 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 pára a resolução e ela é pontuada; o limite de tempo conta como o tempo original registado.
 - H1d) Punições de tempo para os quebra-cabeças da resolução são cumulativas.
 - H1e) O uso do cronómetro SpeedStacks é opcional para a contagem de tempo.

Artigo Z: Regras Opcionais

As equipas de organização podem adotar regras opcionais para facilitar a administração da competição. O Conselho da WCA deve aprovar qualquer regra adicional para uma competição.

- Z1) A equipa de organização pode solicitar que os competidores entreguem os seus quebra-cabeças durante a inscrição.
- Z2) A equipa de organização pode limitar o número de modalidades por competidor.
- Z3) A equipa de organização pode selecionar competidores que se classificam diretamente para certas rondas de determinadas modalidades, baseando-se em resultados de competições anteriores específicas.
- Z4) A equipa de organização pode limitar o número de competidores por modalidade, seja na forma de "primeiro a chegar, primeiro a ser servido" ou baseado em tempos de qualificação ou rankings da WCA baseado numa data previamente anunciada.
- Z5) A equipa de organização pode restringir a participação de competidores numa combinação de modalidades específica.

Orientações da WCA

Versão: 1 de julho de 2015

[\[wca-regulations-translations:8afa284\]](#)

Observações

Tradução

Note-se que esta 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 a tradução e a versão (atualmente oficial) em inglês, esta última deve ser usada.

Regulamento da WCA

As orientações da WCA complementam o [Regulamento da WCA](#). Por favor leia o regulamento para mais informações sobre a WCA.

Numeração

As orientações são numeradas em correspondência com regras do regulamento. Note-se que várias orientações podem corresponder à mesma regra e algumas orientações podem corresponder a regras que já não existem.

Classificação

Para ser mais informativo, cada orientação é classificada usando uma das seguintes indicações. Observe que são tratados como metadados, não como uma descrição do seu valor.

- [ADICÇÃO] Informação adicional para complementar o Regulamento.
- [ESCLARECIMENTO] Informação para responder qualquer questão quanto à interpretação do Regulamento.
- [EXPLICAÇÃO] Informação para esclarecer o objetivo do Regulamento.
- [RECOMENDAÇÃO] Algo que não é obrigatório, mas que deve ser feito sempre que possível.
- [LEMBRETE] Informação já dita em outra regra/orientação, mas que é importante reiterar.
- [EXEMPLO] Um exemplo de como aplicar uma regra.

Conteúdo

Artigo 1: Oficiais

- 1c3+) [RECOMENDAÇÃO] Resultados devem estar prontos no fim do último dia de competição.
- 1c3++) [ADICÇÃO] Registos físicos (ex. folhas de resultados, soluções escritas para Resoluções em Menos Movimentos) devem ser mantidas pelo menos durante um mês. Registos digitais (ex. sequências de embaralhamento, resultados) devem ser mantidos permanentemente.
- 1c3b+) [ESCLARECIMENTO] Se existem vários grupos, não é necessário indentificar que competidor esteve em que grupo.
- 1c4+) [RECOMENDAÇÃO] Correções aos resultados devem estar disponíveis até uma semana após a data da competição.
- 1c10+) [ESCLARECIMENTO] É suficiente garantir o acesso a uma cópia digital do Regulamento.
- 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 de rondas finais e todas as rondas de Resolução em Menos Movimentos devem ter os mesmos embaralhamentos para todos competidores (i.e. apenas 1 grupo).
- 1h1+) [ESCLARECIMENTO] Embaralhadores/Juízes devem embaralhar/ajuizar outros competidores do mesmo grupo somente se for importante para a logística do campeonato.

Artigo 2: Competidores

- 2c+) [ADICÇÃO] Competidores que se registam pela primeira vez devem usar o seu nome real. Os competidores podem registrar-se usando uma alcunha razoável, segundo critério do Delegado da WCA.
- 2c++) [ADICÇÃO] Competidores não podem dar informações incorretas intencionalmente e competidores que já participaram anteriormente devem dar informações consistentes com as informações anteriores (como o nome exato e a indentificação na WCA).

- 2d+) [ADICÃO] Informações sobre data de nascimento e contato devem ser especialmente protegidas.
- 2d++) [RECOMENDAÇÃO] Se um terceiro (ex.: jornalista) solicitar à organização o contacto de algum(ns) competidor(es), deve-lhe(s) ser pedido primeiro o(s) seu(s) consentimento(s).
- 2h+) [ESCLARECIMENTO] Competidores podem estar descalços para resolver com os pés.
- 2j2+) [EXEMPLO] Por exemplo, se um competidor for desclassificado por não se apresentar para a ronda final, os resultados anteriores continuam válidos.
- 2s+) [LEMBRETE] Acomodações especiais devem ser reportadas no Relatório do Delegado.

Artigo 3: Quebra-Cabeças

- 3a+) [ESCLARECIMENTO] Competidores podem usar quebra-cabeças de qualquer tamanho razoável, segundo critério do Delegado da WCA.
- 3a++) [ADICÃO] Por defeito, o competidor deve usar o mesmo quebra-cabeças em tentativas consecutivas numa ronda de resolução rápida. O competidor pode trocar de quebra-cabeças entre tentativas, a critério do juiz ou do Delegado da WCA.
- 3a++++) [ESCLARECIMENTO] Competidores podem pedir, em particular, quebra-cabeças emprestados a outros competidores.
- 3a1+) [ESCLARECIMENTO] Competidores podem ser desclassificados se não tiverem um quebra-cabeças disponível a ser usado em competição quando são chamados (ex: se planeou pedir o quebra-cabeças de outro competidor emprestado e este estiver a usá-lo no momento, não o podendo entregar).
- 3d1b+) [ESCLARECIMENTO] Padrões não necessitam de estar presentes em todas as faces, mas apenas nas faces onde uma cor distinta não possa ser encontrada. As peças não podem ter qualquer característica (ex: texturas, padrões irregulares) que significativamente as distingam de peças similares.
- 3h+) [ESCLARECIMENTO] Quebra-cabeças podem ser melhorados internamente, lixando ou lubrificando.
- 3h++) [EXEMPLO] Exemplos de melhorias: Novos movimentos possíveis, movimentos normais impossíveis, mais peças ou faces visíveis, cores na parte de trás são visíveis, movimentos são feitos automaticamente ou se o quebra-cabeça tiver mais do que um ou diferentes estados resolvidos.
- 3h2+) [ESCLARECIMENTO] No passado, quebra-cabeças de plástico colorido não eram permitidos. Esses quebra-cabeças são permitidos agora.
- 3h2++) [ESCLARECIMENTO] Quebra-cabeças de plástico colorido que diferem significativamente da maioria dos de produção em massa são apenas permitidos segundo critério do Delegado da WCA.
- 3j+) [LEMBRETE] No passado, peças gravadas/onduladas eram possíveis de utilizar. Isto já não é permitido.
- 3j2+) [ESCLARECIMENTO] No Clock, todas as faces dos dezoito relógios são consideradas peças similares.
- 3l+) [ADICÃO] Logotipos podem ter qualquer desenho razoável que não dê vantagens (ex. informação codificada que possa ser usada para batota) e devem deixar a parte colorida da peça claramente visível. Logotipos não convencionais só são permitidos segundo critério do Delegado da WCA.

Artigo 4: Embaralhamento

- 4b1+) [LEMBRETE] O Delegado da WCA não pode sob nenhuma circunstância gerar novamente qualquer embaralhamento para substituí-lo com o objetivo de filtragem. Por exemplo, não é permitido olhar os embaralhamentos de uma competição e gerar novamente todos para conseguir embaralhamentos "mais justos".
- 4b2+) [ESCLARECIMENTO] Em geral, todas as sequências de embaralhamento devem ser mantidas em segredo durante a competição e publicadas juntas no fim da mesma (ver [Regra 1c3a](#)). Em alguns casos (ex. recordes mundiais), a organização pode disponibilizar embaralhamentos específicos no fim da ronda.
- 4b4+) [ADICÃO] É permitido ao quebra-cabeças mudar de orientação quando é movido do embaralhador até à estação de resolução, desde que ninguém esteja a tentar influenciar a aleatoriedade da sua orientação (ver [Regra A2e1](#)).
- 4d+) [ESCLARECIMENTO] Alguns quebra-cabeças usam esquemas de cor padrão, exceto usando a cor preta no lugar da branca. Nesse caso, o preto é a cor mais escura do cubo e não deve ser tratada como o branco.
- 4f+) [RECOMENDAÇÃO] O Delegado da WCA deve gerar embaralhamentos suficientes para a competição, incluindo embaralhamentos a mais, para tentativas extras.
- 4f++) [LEMBRETE] Se o Delegado da WCA gerar qualquer embaralhamento adicional durante a competição, estes devem ser guardados (ver [Regra 1c3a](#)).

Artigo 5: Defeitos no Quebra-cabeças

- 5b5+) [EXEMPLO] Exemplos de peças fisicamente separadas que resultam num estado resolvido: Uma tampa do centro de um 3x3x3, uma peça de centro de cubos maiores, uma peça interna de cubos maiores.
- 5b5++) [EXEMPLO] Exemplos de peças fisicamente separadas que resultam em "DNF": duas tampas de centro do 3x3x3, duas peças de centro de cubos maiores, uma peça de meio do 3x3x3, uma peça de meio do 4x4x4, qualquer combinação de duas peças em que ambas sejam coloridas.

- 5b5+++ [EXEMPLO] Exemplo de peças não completamente encaixadas que resultam em estado resolvido: Uma peça de centro do 5x5x5 girada no lugar.
- 5b5++++ [EXEMPLO] Exemplo de peças fisicamente encaixadas, mas não totalmente, que resultam em "DNF": Peça de meio do 3x3x3 levemente desencaixada.
- 5c+) [LEMBRETE] Se um competidor tiver um defeito no quebra-cabeças, isso não lhe dá o direito a uma tentativa adicional.

Artigo 6: Prêmios e Honras

- 6a+) [ADIÇÃO] Prêmios e honras podem ser dados aos competidores, de acordo com o anunciado na competição.
- 6b+) [RECOMENDAÇÃO] Competidores devem estar na cerimônia de entrega de prêmios para receber os seus prêmios e honras.
- 6b1+) [RECOMENDAÇÃO] A cerimônia de entrega de prêmios deve ser feita na área de competição, até uma hora após o fim da última modalidade.
- 6c+) [RECOMENDAÇÃO] Os vencedores de prêmios e honras devem estar preparados para conversar com jornalistas ou qualquer outro meio de comunicação social que esteja a cobrir a competição.
- 6d+) [RECOMENDAÇÃO] A equipa de organização da competição deve ter certificados para todos os vencedores de categorias, assinadas pelo líder da organização e pelo Delegado da WCA.

Artigo 7: Ambiente

- 7d+) [ADIÇÃO] A temperatura da área de competição deve estar entre 21 e 25 graus Celsius.
- 7h2+) [ADIÇÃO] Os competidores na área de competição não devem ser capazes de ver os quebra-cabeças dos competidores no palco.

Artigo 8: Competição

- 8a4+) [RECOMENDAÇÃO] Mudanças para aumentar o número máximo de competidores na primeira ronda deve ser feita pelo menos um mês antes da competição. (veja a [Regra 9r3](#)).
- 8a4++) [RECOMENDAÇÃO] A competição deve ser anunciada no mínimo um mês antes desta se iniciar.
- 8a5+) [RECOMENDAÇÃO] A competição deve ter pelo menos 12 competidores.
- 8a7+) [ADIÇÃO] Organizadores devem considerar realizar modificações nos cronómetros SpeedStacks para os tornar mais robustos contra incidentes comuns, como tornar os botões mais difíceis de pressionar por acidente (ex: através da colocação de anéis de proteção em volta dos botões) e protegendo a pilha de forma mais firme (ex: enchumando o compartimento da pilha).

Artigo 9: Modalidades

- 9b+) [ADIÇÃO] O formato preferido para a final de uma modalidade é "Média de 5" ou "Média de 3", se possível.
- 9b++) [ADIÇÃO] Modalidades diferentes dos especificados na [Regra 9b](#) podem ser feitos durante a competição, mas serão considerados não-oficiais e não serão incluídos nos resultados oficiais da competição.
- 9b3b+) [ESCLARECIMENTO] A "Média de 3" não afeta o ranking do competidor numa ronda "Melhor de 3" (que se baseia no melhor resultado). A WCA reconhece-o fora do formato da competição.
- 9f1+) [EXEMPLO] Se o Cronómetro mostrar 12.678 numa tentativa, o tempo registado é 12.67 (arredonda-se por defeito, eliminando o último dígito das centésimas). Um juiz pode escrever o tempo com a precisão total (e manter a precisão no cálculo de penalidades), desde que o anotador de resultados corte o resultado para os resultados oficiais.
- 9f4+) [EXPLICAÇÃO] O resultado de uma tentativa é DNF só se o competidor começar a tentativa apenas por indicar a sua prontidão (ver [Regra A3b2](#)) mas a tentativa foi desqualificada.
- 9f5+) [ESCLARECIMENTO] O resultado de uma tentativa é "DNS" se o competidor puder fazer a tentativa mas preferir não a fazer. Se o competidor não se classificou para a tentativa (como numa ronda combinada), ele não tem qualquer resultado para a tentativa.
- 9q+) [RECOMENDAÇÃO] Modalidades e rondas devem ter pelo menos dois competidores.

Artigo 10: Estado Resolvido

- 10f+) [EXPLICAÇÃO] Os limite de desalinhamento são selecionados para dividir naturalmente entre o estado resolvido do cubo (sem penalidades) e o estado onde falta um movimento.

Artigo 11: Incidentes

- 11e+) [ESCLARECIMENTO] Como os apelos não têm a garantia de que sejam bem sucedidos, o competidor pode escolher manter o cronómetro a correr enquanto apela e continuar a tentativa quando apropriado.
- 11e1+) [LEMBRETE] A tentativa extra deve ser embaralhada usando uma sequência de embaralhamento não modificada gerada pelo programa oficial. (ver [Regra 4f](#), [Orientação 4f+](#)).

- 11e2+) **[ADICÃO]** Se uma tentativa adicional levar a uma outra tentativa adicional extra, o competidor deve continuar a realizar tentativas adicionais até que tenham sido realizadas suficientes para substituir as tentativas a substituir. As tentativas adicionais válidas substituem as tentativas numeradas por ordem crescente.
- 11e2++) **[EXEMPLO]** Suponha-se que um competidor tem 5 tentativas regulares numeradas, e a 2ª e 4ª levam a tentativas adicionais. Depois de terminar as 5 tentativas normais, o competidor continua com tentativas extra até que tenha realizado duas tentativas adicionais. A primeira substitui a 2ª tentativa e a outra substitui a 4ª tentativa.

Artigo A: Resolução em Velocidade

- A1a2+) **[ADICÃO]** Em caso de tempo limite cumulativo, o juiz anota o tempo original de "DNF" na folha de resultados entre parêntesis, por exemplo: "DNF (1:02.27)".
- A1a3+) **[LEMBRETE]** A equipa de organização e o Delegado da WCA devem ter em mente que o limite de tempo influencia a estratégia dos competidores (por exemplo, apressar as duas primeiras tentativas para tentar ficar abaixo do tempo limite de uma ronda combinada) e que mudar o limite de tempo depois de começar a ronda pode causar desvantagem injusta para alguns competidores.
- A1a4+) **[LEMBRETE]** Se o competidor exceder o limite de tempo acidentalmente, este deve ser aplicado retroativamente e o juiz, o competidor e o Delegado da WCA devem ser informados. (ver [Regra 1g2](#)). Os juizes devem estar sempre atentos ao limite de tempo da tentativa atual (que dependem das tentativas anteriores, no caso de tempo limite cumulativo).
- A1c+) **[ESCLARECIMENTO]** Delegados da WCA devem apenas usar este critério para prevenir competidores de serem danosos para o normal andamento da competição (ex: perderem deliberadamente tempo e/ou recursos). Competidores não devem ser desqualificados por um "mau" resultado quando estão a competir no melhor das suas possibilidades.
- A2c1+) **[ESCLARECIMENTO]** No passado, folhas de resultados eram usadas para cobrir os quebra-cabeças, deixando alguns lados expostos. Isto já não é permitido.
- A3c3+) **[ESCLARECIMENTO]** Um competidor pode colocar a zero o cronómetro Speed Stacks antes/durante a fase de inspeção se o juiz acidentalmente se esqueceu de o fazer. No entanto, é da responsabilidade do juiz garantir que o cronómetro Speed Stacks foi colocado a zero (ver [Regra A3b](#)). Se o competidor acidentalmente tentar iniciar a resolução com um cronómetro que o juiz não colocou a zero (ex: o competidor realiza a inspeção, coloca as mãos no cronómetro Speed Stacks durante um período aceitável e começa a manipular o quebra-cabeças), a tentativa deve ser substituída por uma tentativa adicional, segundo critério do Delegado da WCA.
- A3c4+) **[ESCLARECIMENTO]** Se um objeto fino dentro do quebra-cabeças estiver a ser utilizado, o juiz não pode removê-lo pelo competidor.
- A6b+) **[EXPLICAÇÃO]** O valor arbitrário de 0.06 segundos foi escolhido para acolher possíveis defeitos do cronómetro Speed Stacks.
- A6f+) **[ESCLARECIMENTO]** Se o competidor colocar o cronómetro a zero antes que o resultado tenha sido completamente registado, o juiz não deve apontar o resultado de memória ou através de um vídeo ou fotografia e tem de desqualificar a tentativa (DNF).
- A6g+) **[ADICÃO]** Enquanto se está a determinar se ocorreu uma penalidade por desalinhamento, o juiz não deve tocar no quebra-cabeças.
- A7c+) **[ADICÃO]** Se um resultado assinado pelo competidor for considerado incompleto ou ilegível, deve ser interpretado na forma menos favorável possível (ex. "1:05" será considerado 1:05.99, "25.X3" será considerado 25.73, se X puder ser um 1 ou um 7). Uma vez que o Cronómetro Speed Stacks apresenta um tempo do tipo X:0Y.ss como X:Y.ss, faltar um dígito das dezenas deve ser considerado de uma forma diferente de estar um dígito a faltar (ex. "1:2.27" deve ser considerado 1:02.27). O juiz que assinou o resultado ambíguo pode ser solicitado que o clarifique, segundo o critério do anotador de resultados.
- A7g+) **[EXEMPLO]** Exemplo de incidentes que podem levar à atribuição de uma tentativa adicional a um competidor novo: não esperar pela luz verde, começar ou terminar o cronómetro de forma imprópria, ir para além do tempo de inspeção devido a uma incorreta interpretação de como começar a resolução, ou outras penalidades por erros procedimentais.
- A7g++) **[ESCLARECIMENTO]** Penalidades individuais não podem ser descartadas para novos competidores. Uma tentativa adicional completa deve ser atribuída.
- A7g+++)**[RECOMENDAÇÃO]** O Delegado da WCA deve ter um critério muito restrito quando atribui mais do que uma tentativa adicional a um novo competidor. Se mais do que uma tentativa adicional for atribuída, deverá ser por outro incidente.

Artigo B: Resolução vendada

- B1+) **[LEMBRETE]** O competidor deve usar um quebra-cabeças sem texturas, marcas ou qualquer coisa que permita distinguir peças similares. (ver [Regra 3k](#)). Deve ser dada especial atenção a este facto na resolução vendada.
- B1b+) **[RECOMENDAÇÃO]** Vendas devem ser verificadas pelo Delegado da WCA antes de ser usadas na competição.

Artigo C: Resolução com uma mão

- C1b+) **[ESCLARECIMENTO]** O competidor pode usar as duas mãos durante a inspeção.

- C1b++) [\[ESCLARECIMENTO\]](#) O competidor não precisa usar a mesma mão em diferentes tentativas da mesma ronda.
- C1b2+) [\[LEMBRETE\]](#) O uso da superfície é permitido enquanto repara o quebra-cabeças.

Artigo D: Resolução com os pés

- D1b+) [\[ESCLARECIMENTO\]](#) O competidor pode usar meias enquanto resolve.
- D1c+) [\[LEMBRETE\]](#) Enquanto repara o quebra-cabeças, outras partes do corpo não podem tocar no quebra-cabeças.

Artigo E: Resolução em menos movimentos

- E2b+) [\[ESCLARECIMENTO\]](#) O competidor pode acabar uma tentativa entregando uma solução antes do limite de tempo.
- E2c+) [\[ESCLARECIMENTO\]](#) Apesar do juiz poder dar uma folha para os competidores submeterem soluções, um competidor pode submeter uma solução numa folha de papel diferente, desde que haja uma única sequência de movimentos indicada de forma não ambígua como a solução a submeter. (Note-se que essa folha tem de ser fornecida pelo juiz, de acordo com a [Regra E3a.](#))
- E2c++) [\[ESCLARECIMENTO\]](#) A solução do competidor só pode conter movimentos que são exatamente definidos pela [Regra 12a.](#) Exemplos de notação e movimentos que não são permitidos em competição: [F], [R, U], [R: U], R'2, L'w, f, M, U2'.
- E3b+) [\[LEMBRETE\]](#) Cubo de Rubik refere-se apenas ao quebra-cabeças standard 3x3x3.
- E3d+) [\[ESCLARECIMENTO\]](#) Qualquer cronómetro ou relógio usado pelo competidor não pode ter qualquer função que possa ajudar o competidor a encontrar uma solução.
- E3d++) [\[ESCLARECIMENTO\]](#) Competidores não podem considerar o seu cronómetro ou relógio pessoal como o tempo oficial, tendo que submeter a sua solução após o juiz dizer "STOP".

Artigo H: Resolução de Vários Cubos Vendado

- H1b1+) [\[LEMBRETE\]](#) A tentativa não é desclassificada ao chegar ao limite de tempo, devido a exceções na Resolução de Vários Cubos Vendado. (ver [Regra A1a4](#) e a [Regra A1a5](#)).
- H1b1++) [\[ADICÃO\]](#) O juiz pode permitir que o competidor continue a tentativa não oficialmente, mas a tentativa deve ser parada e julgada primeiro, de acordo com o Regulamento.
- H1d+) [\[EXEMPLO\]](#) Exemplo: Suponha-se que um competidor tenta 10 cubos e pára o cronómetro com um tempo de 59:57 e tem duas penalidades de tempo. O resultado final será $59:57 + 2*2 = 60:01$ (ver também a [Regra A1a5](#)).
- H1d++) [\[EXEMPLO\]](#) Exemplo: Suponha-se que um competidor tenta 10 cubos e o juiz o interrompe aos 60 minutos e existem duas penalidades de tempo. O resultado final será $60:00 + 2*2 = 60:04$.