

WCA Regulations and Guidelines

WCA Regulations Committee

Reglamento WCA (Español Americano)

Versión: 1 de Julio de 2015

[[wca-regulations-translations:6cd99bb](#)]

Notas

Reglamento y Directrices de la WCA

El Reglamento de la WCA contiene todas las reglas a aplicar en las competencias oficiales aprobadas por la World Cube Association.

El Reglamento de la WCA se complementa con las [Directrices de la WCA](#). El Reglamento debe considerarse un documento completo, pero las Directrices contienen aclaraciones y explicaciones adicionales.

Sintaxis

Para hacer el Reglamento y las Directrices más fáciles de leer, se usa el masculino (él) en ocasiones donde tanto el término masculino como el femenino (él / ella) serían aplicables.

En el documento original usa el [RFC 2119](#) para el significado de las palabras: “must”, “must not”, “should”, “should not” y “may”. Así que para que la traducción sea lo más fiel posible, se utilizarán las siguientes equivalencias: Se traduce siempre “must” por el verbo deber en presente (debe, deben), “should” como el verbo deber en condicional (debería, deberían) y el verbo “may” como el verbo poder. Debe y deben, indicarán obligación (o prohibición, si la oración es negativa). Debería y deberían, indicarán qué es lo recomendado (o no recomendado). El verbo poder, indicará que es algo opcional.

Traducción

Hay que tener presente que esta traducción no es una versión oficial. Aún habiéndose descargado de la página web de la WCA: puede ser de ayuda, pero no constituye una garantía. En el caso de discrepancias entre esta versión y la inglesa (actualmente la oficial), la versión inglesa prevalecerá.

Información en Internet

La página web de la World Cube Association: www.worldcubeassociation.org

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

Reglamento WCA en [Formato PDF](#)

Fuente

El desarrollo de las Reglas de la WCA y sus Directrices son públicas [en GitHub](#).

Esta versión en Español Americano, también se basó en la versión en Español Europeo de [GitHub](#)

Contacto

Para preguntas o sugerencias, favor de contactar con [WCA Regulations Committee \(WRC\)](#).

Contenido

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

Artículo 1: Miembros Oficiales

- 1a) Una competencia debe incluir un Delegado de la WCA y un equipo organizador (que conste de una o más personas) con los siguientes miembros: jueces, mezcladores (los que hacen las mezclas o “scrambles”) y encargados de recoger y compilar los resultados.
- 1b) El equipo organizador es el responsable de la logística y el buen funcionamiento de la competencia antes, durante y después de la misma.
- 1c) El Delegado de la WCA puede delegar responsabilidades a otros miembros del equipo de organizadores, pero es el responsable en última instancia de cómo se llevan a cabo esas responsabilidades. El Delegado de la WCA en una competencia es el responsable de:
 - 1c1) Informar al equipo de la WCA del cumplimiento del reglamento durante la competencia, del progreso de ésta y de cualquier incidente. El informe debe ser enviado al equipo de la WCA en un máximo de una semana después de la competencia.
 - 1c3) Enviar los resultados de la competencia al equipo de la WCA.
 - * 1c3a) Todas las mezclas usadas durante la competencia deberán ser mandadas junto con los resultados.
 - * 1c3b) En las mezclas se debe indicar el evento, ronda y grupo para el que se usaron.
 - 1c4) Enviar correcciones de los resultados de la competencia al equipo de la WCA.
 - 1c5) Aconsejar a los otros miembros oficiales, de ser necesario.
 - 1c6) Dar el visto bueno a todos los eventos y formatos de rondas de la competencia, antes de la misma, o si hay cambios, durante ella.
 - 1c7) Decisiones sobre la descalificación de competidores durante la competencia.
 - 1c8) Generar y llevar las mezclas a la competencia.
 - 1c9) Decisiones sobre cambios en el horario para las rondas. En el caso de que dichos cambios sucedan, deben anunciarse claramente a todos los competidores.
 - 1c10) Hacer que una copia del reglamento esté disponible en el lugar de la competencia.
- 1e) Cada evento debe tener uno o más jueces.
 - 1e1) Un juez es responsable de ejecutar los procedimientos de un evento.
 - * 1e1a) Un juez puede juzgar a varios competidores simultáneamente, a discreción del Delegado de la WCA, siempre y cuando el juez pueda asegurarse de que se cumpla el reglamento de la WCA en todo momento.
 - 1e2) Todos los competidores deberán estar disponibles para hacer de jueces si es necesario. Sólo podrá ser excusado por una razón legítima (p.ej. que no esté familiarizado con un puzzle), a discreción del Delegado de la WCA. Penalización: Descalificación de la competencia. (Ver [Regla 2k](#)).
- 1f) Cada evento debe tener uno o más mezcladores. Excepción: (FMS) Resolución en menos movimientos.
 - 1f1) Un mezclador realiza mezclas para preparar puzzles para intentos oficiales.
 - 1f2) Todos los competidores deberán estar disponibles para mezclar. Si se requiere que realice una mezcla, el competidor puede ser excusado sólo por una razón legítima (p. ej. No estar familiarizado con la notación de la mezcla), a discreción del Delegado de la WCA. Penalización: Descalificación de la competencia (ver [Regla 2k](#)).
- 1g) Cada evento debe tener uno o más encargados de recoger resultados.
 - 1g1) Un encargado de recoger resultados es responsable de compilar los resultados.
 - 1g2) Los cambios al resultado en una hoja de tiempos sólo están permitidos a discreción del Delegado de la WCA.
- 1h) Los competidores en la misma ronda de un evento se pueden dividir en grupos.
 - 1h1) Los mezcladores de una ronda no deberán mezclar o ser juez para participantes de su propio grupo antes de haber acabado todos sus intentos en esa ronda. Pueden mezclar y ser juez a competidores de su propio grupo a discreción del Delegado de la WCA, pero el equipo organizador debe asegurarse que los mezcladores y los jueces no puedan ver ninguna mezcla de sus intentos (los que no han realizado aún).
- 1j) Todos los miembros oficiales pueden participar en la competencia.
- 1k) Los miembros oficiales pueden cumplir varias funciones (p. ej. miembro de la organización, delegado, juez, mezclador, encargado de recoger resultados).

Artículo 2: Competidores

- 2a) Cualquier persona puede competir en una competencia de la WCA si:
 - 2a1) Cumple con el reglamento de la WCA.
 - 2a2) Cumple los requisitos para participar, los cuales deben ser claramente anunciados antes de la competencia.
 - 2a3) No está suspendido por el equipo de la WCA.

- 2b) Los competidores menores de 18 años deben tener el consentimiento de su(s) padre(s)/tutor(es) para inscribirse y competir.
- 2c) Los competidores se inscribirán proporcionando toda la información requerida por el equipo organizador (Incluyendo: nombre, país, fecha de nacimiento, sexo, información para contactarlo, eventos seleccionados).
 - 2c1) Un competidor no podrá competir sin una inscripción completa, como haya sido determinada por el equipo organizador.
- 2d) El nombre, país, sexo y resultados de un competidor son considerados información pública. Cualquier otra información personal es considerada confidencial, y no debe ser revelada a otras organizaciones/personas sin el consentimiento del competidor.
- 2e) Los competidores deben representar a un país del que tengan la nacionalidad. El delegado de la WCA debería verificar la nacionalidad mediante documentos (p. ej. un pasaporte). Si un competidor no puede representar al país bajo el cual se ha registrado, el competidor puede ser descalificado y/o suspendido, a la discreción del equipo de la WCA.
 - 2e1) Los países que se pueden elegir están definidos en el artículo de Wikipedia "[List of sovereign states](#)" (Todos los países que se mencionan en dicho artículo: "Países miembros de las Naciones Unidas", "Países observadores de las Naciones Unidas" y "Otros").
 - 2e2) Los competidores que cambien su nacionalidad, pueden cambiar su país de representación en la primera competencia de cada año.
- 2f) Los competidores deben seguir las reglas del local y comportarse decentemente.
- 2g) Los competidores deberán permanecer en silencio cuando estén dentro del área de competencia. Hablar está permitido, pero debe mantenerse a un nivel razonable, y lejos de los competidores que estén compitiendo activamente.
 - 2g3) Los competidores no deben hablar en el Área de Competidores acerca de el estado inicial del puzzle de la ronda actual. Penalización: descalificación del competidor del evento, a discreción del Delegado de la WCA.
- 2h) Los competidores deberán estar completamente vestidos mientras estén en el local de la competencia. Queda a discreción del Delegado de la WCA descalificar a un competidor por vestir de manera inapropiada.
- 2i) Mientras compite, un competidor no puede usar auriculares ni otros aparatos electrónicos (p. ej. teléfonos móviles, reproductores MP3, iluminación adicional).
 - 2i1) Los competidores pueden utilizar determinados dispositivos no-electrónicos mientras éstos no le den una ventaja, a discreción del Delegado de la WCA. Esto incluye:
 - * 2i1a) Ayudas médicas/físicas que el competidor traiga puestas (gafas, muñequeras) Como una excepción a la [Regla 2i](#), las ayudas médicas pueden ser electrónicas si el competidor no tiene ninguna alternativa cómoda que no sea electrónica (p.ej. si el competidor tiene un aparato para ayudar a escuchar personal o un marcapasos).
 - * 2i1b) Taponos para los oídos y orejeras (a excepción de auriculares con cancelación electrónica de ruido).
 - 2i2) Los competidores pueden usar cámaras en la estación de resolución a discreción del Delegado de la WCA, pero pueden aplicar las siguientes restricciones desde el inicio del intento hasta que el competidor para su resolución. La penalidad por no respetar una restricción: Descalificación del intento (DNF).
 - * 2i2a) Las pantallas de las cámaras deben estar en blanco y fuera de la vista del competidor (ver [Regla A5b](#)).
 - * 2i2b) El competidor no debe interactuar con (p.ej. operar, detener, traer puesta) ninguna cámara que se encuentre activa. Excepción: el competidor puede traer puesta una cámara si está montada en su cabeza, siempre y cuando esté fuera de su vista y sea claro que no existe ningún tipo de interacción con ésta (además de tenerla puesta).
- 2j) El delegado de la WCA puede descalificar a un competidor de un evento en concreto.
 - 2j1) Si un competidor es descalificado de un evento por cualquier motivo, no tendrá opciones de realizar ningún intento más es ese evento.
 - 2j2) Si un competidor es descalificado en el transcurso de un evento, sus intentos anteriores seguirán siendo válidos. Excepción: hacer trampa (ver [Regla 2k2a](#)).
- 2k) A discreción del Delegado de la WCA, un competidor puede ser descalificado de algunos eventos (un sólo evento, múltiples eventos, o todos los eventos) si el competidor:
 - 2k1) No se registra ni aparece a tiempo para la competencia.
 - 2k2) Es sospechoso de hacer trampa o de estafar a los miembros oficiales durante la competencia.
 - * 2k2a) El delegado de la WCA puede descalificar cualquier resultado sospechoso.
 - 2k3) Se comporta de una manera ilegal, violenta o indecente; o daña intencionalmente las instalaciones del local o propiedades personales dentro del local.
 - 2k4) Interfiere con, o distrae a otros competidores durante la competencia.
 - 2k5) No cumple con el reglamento de la WCA durante la competencia.
- 2l) Un competidor puede ser descalificado inmediatamente, o después de un aviso, dependiendo de la naturaleza y la gravedad de la infracción.

- 2l1) Un competidor que ha sido descalificado no puede pedir el reembolso de los gastos en que haya incurrido debido a su participación en la competencia.
- 2n) Los competidores pueden discutir verbalmente la aplicación de una regla con el delegado de la WCA.
 - 2n1) Las discusiones sólo se permiten durante la competencia, en menos de 30 minutos desde que ocurriera el incidente que se discute y antes de que comience la siguiente ronda del evento.
 - 2n2) El Delegado de la WCA debe resolver la discusión antes de que empiece la siguiente ronda del evento
 - 2n3) El competidor debe aceptar la decisión tomada por el delegado de la WCA. Penalización: Descalificación de la competencia.
- 2s) Los competidores con discapacidades que puedan impedirles atenerse a las reglas de la WCA pueden solicitar adaptaciones específicas al Delegado. Los competidores que requieran estas adaptaciones deben ponerse en contacto con el equipo organizador y el Delegado de la WCA al menos dos semanas antes de la competencia.
- 2t) Todos los competidores deben entender y estar familiarizados con el reglamento de la WCA antes de la competencia.
- 2u) Los competidores deben estar presentes y listos para competir cuando se les llama para competir en un intento. Penalización: descalificación del evento.
 - 2u1) Excepción: Un competidor que no esté presente a tiempo para un intento programado (p.ej. un intento de Resolución en menos movimientos o un intento de Resolución de Múltiples cubos a ciegas) puede considerarse como que declinó del intento (DNS), a la discreción del Delegado de la WCA.

Artículo 3: Puzzles

- 3a) Los competidores deben proporcionar sus propios puzzles para la competencia.
 - 3a1) Los competidores deben estar preparados para entregar sus puzzles (Ver [Regla 2u](#))
 - 3a2) Los puzzles deben ser plenamente operativos, de tal manera que una mezcla normal sea posible.
 - 3a3) Los puzzles con forma de poliedro deben usar un esquema de colores con un color único por cara en su estado resuelto. Cada variación de un puzzle debe tener movimientos, estados y soluciones funcionalmente idénticos a los del puzzle original.
- 3d) Los puzzles deben tener partes de colores, que deben ser una de las siguientes opciones: “stickers” de colores, “tiles” de colores, plástico de colores o colores pintados/impresos. Todas las partes de colores de un puzzle deben estar hechos del mismo material.
 - 3d1) Excepción: Los competidores con una discapacidad visual documentada médicamente pueden usar puzzles con texturas diferentes en cada cara. Las texturas o patrones deben ser uniformes por cara. Cada cara debería tener un color distinto, para facilitar la mezcla y el trabajo del juez.
 - 3d2) Los colores del puzzle deben ser sólidos, con un color uniforme por cara. Cada color en el puzzle debe ser claramente distinto a los demás.
 - 3d3) Si las partes de color son “tiles” o “stickers”, no deben tener un grosor mayor a 1.5 mm. Excepción: Los “tiles” de un Megaminx pueden ser un poco más gruesos de 1.5 mm, a discreción del Delegado.
- 3h) Las modificaciones que mejoran el concepto básico de un puzzle no están permitidas. Las versiones modificadas de un puzzle sólo están permitidas si la modificación no aporta ninguna información adicional al competidor (p. ej. orientación o identidad de una pieza), con respecto a la versión sin modificar del mismo puzzle.
 - 3h1) Los puzzles redondeados (“Pillowed”) no están permitidos. Excepción: Los cubos 7x7x7 “Pillowed” sí se permiten.
 - 3h2) Los puzzles cuyos colores sean visibles en el interior del cubo (p.ej. puzzles “stickerless”) Sí están permitidos. Esto no incluye a los siguientes puzzles:
 - * 3h2a) Puzzles on partes transparentes no están permitidos. Excepción: Una sticker sobrepuesta (Ver [Regla 3l](#)).
 - 3h3) Cualquier modificación a un puzzle que resulte en la mala actuación de un competidor no es un motivo válido para obtener un intento extra.
 - 3h4) Para el puzzle Clock, partes insertas personalizadas (del mismo tamaño y forma de los insertos de papel tradicionales) están permitidos, a la discreción del Delegado de la WCA. Estos insertos deben tener una indicación clara del 12 en punto que iguale a los insertos originales.
- 3j) Los puzzles deben estar limpios, y no deben tener ninguna marca, piezas elevadas, daños u otras diferencias que puedan distinguir una pieza de otra similar. Excepción: Un logotipo (ver [Regla 3l](#)).
 - 3j1) Está permitido que los puzzles tengan hasta cierto límite de desgaste, a discreción del Delegado de la WCA.
 - 3j2) Definición: Dos piezas son similares una de la otra si son idénticas en forma y tamaño, o que sea su forma de espejo (como se vería la pieza si fuera colocada delante de un espejo) sea idéntica en tamaño.
 - 3j3) Las partes texturizadas/corrugadas que permitan saber la orientación de las piezas por medio del tacto no están permitidas para eventos de solución del cubo a ciegas.
- 3k) Los puzzles deberán ser aprobados por el delegado de la WCA antes de que se usen en competencia.

- 3l) Un puzzle puede tener como máximo un logotipo.
 - 3l1) El logo debe estar puesto en una pieza central. Excepciones para los puzzles que no tienen piezas centrales:
 - * 3l1a) Para Pyraminx y 2x2x2, el logo puede estar en cualquier pieza.
 - * 3l1b) Para Square-1, el logo debe estar en una pieza de la capa ecuatorial.
 - 3l2) El logo puede estar en relieve, grabado, o consistir de una sticker sobrepuesta. Excepción: El logo no debe poder distinguirse mediante el tacto para los eventos de armar el cubo sin ver (p. ej. no relieves, grabados ni pegatinas sobre puestas).
- 3m) Todas las marcas de puzzles o partes de puzzles están permitidas siempre y cuando cumplan con todas las reglas de la WCA.

Artículo 4: Mezclas

- 4a) Un mezclador aplica mezclas a los puzzles.
- 4b) Los puzzles deben ser mezclados usando mezclas aleatorias generadas mediante una computadora.
 - 4b1) Las mezclas generadas no se deben inspeccionar antes de la competencia, y no deben ser filtradas o seleccionadas de ninguna manera por el Delegado de la WCA.
 - 4b2) Las mezclas de una ronda sólo deben estar disponibles para el Delegado de la WCA y para los mezcladores de ese evento hasta el final de dicha ronda. Excepción: Para FMS (Resolución en menos movimientos), los competidores reciben mezclas durante la ronda (ver [Artículo E](#)).
 - 4b3) Especificación para el programa de mezcla: Una mezcla oficial debe producir un estado al azar de aquellos que requieren por lo menos 2 movimientos para resolver (la misma probabilidad para cada estado). Se aplican las siguientes adiciones/excepciones:
 - * 4b3a) Para los eventos de armar el cubo a ciegas, la mezcla debe orientar el puzzle de manera aleatoria (la misma probabilidad para cada orientación).
 - * 4b3b) En el cubo 2x2x2: El estado aleatorio debe requerir al menos 4 movimientos para resolver.
 - * 4b3c) Skewb: El estado aleatorio debe requerir al menos 7 movimientos para resolver.
 - * 4b3d) Square-1: El estado aleatorio debe requerir al menos 11 movimientos para resolver.
 - * 4b3e) En los cubos 5x5x, 6x6x6, 7x7x7 y el Megaminx: Suficientes movimientos al azar (en vez de estado aleatorio), al menos 2 movimientos para resolver.
 - * 4b3f) Pyraminx: El estado aleatorio debe requerir al menos 6 movimientos para resolver.
- 4d) Orientación al mezclar:
 - 4d1) Los puzzles NxNxN y el Megaminx se mezclan empezando con la cara blanca (si no hay, la cara con el color más claro) mirando hacia arriba y la cara verde (si no hay, la cara adyacente con el color más oscuro) enfrente.
 - 4d2) El Pyraminx se mezcla empezando con la cara amarilla (si no hay, la cara con el color más claro) abajo y la cara verde (si no hay, la cara con el color más oscuro) enfrente.
 - 4d3) El Square-1 se mezcla empezando con cualquier lado al frente y el “12 en punto” apuntando hacia arriba.
 - 4d4) El Clock se mezcla empezando con el color más oscuro de “inserto” al frente (una de las dos posibles orientaciones) y con el 12 en punto apuntando hacia arriba.
 - 4d5) Skewb se mezcla empezando con la cara blanca (si no hay, la cara con el color más claro) mirando hacia arriba y la cara verde (si no hay, la cara adyacente con el color más oscuro) en el frente-izquierdo.
- 4f) Las mezclas deben ser generadas usando la versión oficial del programa de la WCA para las mezclas (disponible [en la página de la WCA](#)).
- 4g) Después de mezclar un puzzle, el mezclador debe comprobar que esté correctamente mezclado. Si el estado del puzzle no es correcto, el mezclador debe corregirlo (p.ej. resolviendo el puzzle y aplicando la mezcla de nuevo).
 - 4g1) Excepción: Para los cubos de 6x6x6, 7x7x7, y el Megaminx, no es necesario corregir la mezcla, a discreción del Delegado de la WCA.

Artículo 5: Desperfectos de puzzles

- 5a) Ejemplos de defectos de puzzles incluyen: piezas que se salen del puzzle (Pop), piezas giradas en su sitio, y tapas/tornillos/pegatinas sueltas o desprendidas.
- 5b) Si un defecto de un puzzle ocurre durante un intento, el competidor puede elegir entre reparar el defecto y continuar, o parar el intento.
 - 5b1) Si el competidor elige reparar el puzzle, sólo debe reparar las piezas afectadas. Herramientas y/o piezas de otros puzzles no deben ser usadas para reparar el puzzle en cuestión. Penalización: descalificación del intento (DNF).
 - 5b2) Ninguna reparación debe dar al competidor ninguna ventaja en el proceso de resolución del puzzle. Penalización: descalificación del intento (DNF).
 - 5b3) Reparaciones permitidas:

- * 5b3a) Si algunas piezas se han caído del puzzle o han cambiado de lugar, el competidor puede volver a colocarlas.
- * 5b3b) Si después de reparar el puzzle, pero antes del final del intento, el competidor se encuentra con un puzzle irresoluble, puede desmontar y volver a montar un máximo de 4 piezas para hacer que el puzzle sea de nuevo resoluble.
- * 5b3c) Si el puzzle es irresoluble, y se puede hacer resoluble girando una sola esquina, el competidor puede poner la esquina bien girándola sin desmontar el puzzle.
- 5b4) En el transcurso de los eventos de solución del cubo a ciegas (Ver [Regla B4](#)), los desperfectos de los puzzles deben ser reparados también a ciegas. Penalización: descalificación del intento (DNF).
- 5b5) Si al final del intento algunas piezas del puzzle están separadas o no están en su lugar, se aplican las siguientes reglas:
 - * 5b5a) Si una o más piezas sin colores están afectadas, el puzzle se considera resuelto.
 - * 5b5b) Si una pieza con una sola cara con color está afectada, el puzzle se considera resuelto.
 - * 5b5c) Si más de una pieza con una cara con color está afectada, el puzzle se considera no resuelto (DNF).
 - * 5b5d) Si una o más piezas con más de una cara con color están afectadas, el puzzle se considera no resuelto (DNF).
 - * 5b5e) La regla [5b5c](#) y [5b5d](#) prevalecen sobre la [5b5a](#) y la [5b5b](#)

Artículo 7: Entorno

- 7b) El público debe situarse al menos a 1.5 metros de las estaciones de resolución mientras se estén usando.
- 7c) Se debe prestar especial atención a la iluminación del área de la competencia. Las luces deberían ser neutras, de tal manera que los competidores puedan distinguir fácilmente los colores de los puzzles.
- 7e) El área de la competencia debe ser un lugar libre de humo.
- 7f) Áreas de resolución:
 - 7f1) Definiciones:
 - * 7f1a) Stackmat: El cronómetro de Speedstacks y un tapete compatible con el cronómetro.
 - * 7f1b) Mat : Tapete del Stackmat.
 - * 7f1c) Cronómetro: Cronómetro del Stackmat, o un cronómetro de mano (para intentos más largos).
 - * 7f1d) Superficie: La superficie plana en la que el Stackmat ha sido colocado. El tapete se considera parte de la superficie. El cronómetro, no.
 - 7f2) El cronómetro debe estar unido al tapete y colocado en la superficie, con el cronómetro en el lado del tapete más cercano al competidor.
 - * 7f2a) Excepción: para la resolución con los pies, el tapete debe estar colocado directamente en el suelo. El cronómetro puede situarse en el lado más alejado del competidor.
- 7h) El área de la competencia debe tener una zona para competidores.
 - 7h1) El equipo de organizadores puede requerir que los competidores que ya hayan sido llamados una vez para competir se queden dentro del área de competidores hasta que hayan terminado todos los intentos de la ronda.

Artículo 8: Competencias

- 8a) Una competencia oficial de la WCA debe:
 - 8a1) Estar aprobada por el equipo de la WCA.
 - 8a2) Seguir el reglamento de la WCA.
 - 8a3) Tener un Delegado de la WCA presente.
 - 8a4) Estar anunciada en la página web de la WCA al menos dos semanas antes de su inicio.
 - 8a6) Ser accesible al público.
 - 8a7) Usar el Cronómetro de SpeedStacks auténtico (2ª generación o Pro) para medir el tiempo
 - 8a8) Estar abierta para toda persona que quiera competir. Cualquier restricción debe estar aprobada por el equipo de la WCA y debe ser anunciada cuando se anuncie la competencia.
- 8f) Si el reglamento de la WCA no se sigue correctamente durante la competencia, los resultados pueden ser modificados a discreción de la Directiva de la WCA.

Artículo 9: Eventos

- 9a) La WCA regula competencias de:
 - 9a1) Puzzles conocidos como puzzles Rubik.
 - 9a2) Otros puzzles que se manipulan girando sus caras, comúnmente conocidos como "twisty puzzles"
- 9b) Los puzzles y formatos oficiales de la WCA son:

- 9b1) Cubo de Rubik, 2x2x2, 4x4x4, 5x5x5, Clock, Megaminx, Pyraminx, Square-1, Skewb, y Cubo de Rubik a una mano.
 - * 9b1a) Los formatos de competencia para estos eventos son "Mejor de X" (donde X es 1, 2 o 3), y "Promedio de 5".
- 9b2) Cubo de Rubik con los pies, Cubo de Rubik en menos movimientos (FM), 6x6x6 y 7x7x7.
 - * 9b2a) Los formatos de competencia para estos eventos son "Mejor de X" (donde X es 1 o 2) y "Media de 3".
- 9b3) Cubo de Rubik a ciegas, 4x4x4 a ciegas, 5x5x5 a ciegas y múltiples cubos a ciegas.
 - * 9b3a) El formato de competencia de estos eventos es "Mejor de X" (donde X es 1, 2 o 3).
 - * 9b3b) Para Cubo de Rubik a ciegas, la WCA también reconoce "Media de 3" y records basados en los tiempos de las rondas de "Mejor de 3".
- 9f) Los resultados de una ronda se miden como sigue:
 - 9f1) Todos los resultados cronometrados por debajo de 10 minutos se miden y se redondean a la centésima de segundo más cercana. Todas las medias y promedios por debajo de 10 minutos se miden y se redondean a la centésima de segundo más cercana.
 - 9f2) Todos los resultados, promedios y medias por encima de 10 minutos se miden y se redondean al segundo más cercano (p. ej. x.4 se convierte en x, x.5 se convierte en x+1).
 - 9f4) El resultado de un intento se anota como DNF (no terminó) si el intento se descalifica o está sin acabar.
 - 9f5) El resultado de un intento se anota como DNS (no empezó) si el competidor puede hacer el intento pero lo rechaza.
 - 9f6) Para rondas con formato "Mejor de X", a cada competidor se le asignan X intentos. El mejor resultado de estos intentos se cuenta como la posición del competidor en esta ronda.
 - 9f7) Para rondas con formato "Mejor de X", un DNF o DNS es el peor resultado posible.
 - 9f8) Para rondas con formato "Promedio de 5", a los competidores de les asignan 5 intentos. De estos 5 intentos, se eliminan el mejor y el peor, y la media aritmética de los 3 intentos restantes cuenta como la posición del competidor en la ronda.
 - 9f9) Para rondas con formato "Promedio de 5", un DNF o DNS cuenta como el peor resultado del competidor en la ronda. Si el competidor tiene más de un DNF y/o DNS, su promedio para esa ronda es DNF.
 - 9f10) Para rondas con formato "Media de 3", a cada competidor se le asignan 3 intentos. La media aritmética de los tres intentos cuenta para la posición del competidor en la ronda.
 - 9f11) Para rondas con formato "Media de 3", si el competidor tiene algún DNF y/o DNS, su media para esa ronda es DNF.
 - 9f12) Para rondas con formato "Mejor de X", la posición se asignan basándose en el mejor resultado de cada competidor. Las siguientes reglas se usan para comparar resultados:
 - * 9f12a) Para resultados cronometrados "mejor" se define como el tiempo más corto.
 - * 9f12b) Para la categoría de menos movimientos, "mejor" se define como la solución más corta.
 - * 9f12c) Para la categoría de múltiples cubos a ciegas, la posición se asigna según el número de cubos resueltos menos el de cubos sin resolver, donde un mayor resultado es mejor. Si ese resultado es menor que 0, o si sólo se resuelve 1 puzzle, el intento se considerará como un DNF. Si varios competidores obtienen el mismo resultado, la posición se asigna según el tiempo total, donde el menor tiempo cronometrado es el mejor. Si los competidores tienen el mismo resultado con el mismo tiempo, la posición se basa en el número de puzzles que los competidores fallaron, donde un menor número de cubos sin resolver es mejor.
 - 9f13) Para rondas con formato "Media de 3" y "Promedio de 5", la posición se asigna según el promedio o media, donde "mejor" es el tiempo más corto.
 - 9f14) Para rondas con formato "Media de 3" y "Promedio de 5", si dos o más competidores obtienen un promedio/media idéntico, se asignará la posición dependiendo del mejor intento de cada competidor, donde "mejor" es el tiempo más corto.
 - 9f15) Los competidores que obtengan el mismo resultado en una ronda tienen la misma posición en la ronda.
- 9g) Una ronda combinada consiste en dos fases de intentos, donde los competidores avanzan a la siguiente fase si pasan un corte designado en la primera fase.
 - 9g2) Que un competidor pase a la segunda fase de una ronda combinada debe ser decidido por posición (pasan los mejores X competidores) o por resultado (pasan todos los competidores con un resultado mejor por debajo de X)
- 9i) Los resultados de una competencia oficial de la WCA deber aparecer en los rankings mundiales de la WCA.
 - 9i1) La WCA reconoce los siguientes tipos de récords regionales: récords nacionales (NR), récords continentales (CR) y récords mundiales (WR).
 - 9i2) Se considera que todos los resultados de una ronda tuvieron lugar el último día de calendario de la ronda. Si un récord regional se bate múltiples veces en el mismo día, sólo el mejor de esos resultados se cuenta como récord regional.
 - 9i3) Si el reglamento de la WCA cambia para un evento, los récords regionales que haya se mantendrán hasta que se batan bajo el nuevo reglamento de la WCA.

- 9j) Cada evento debe realizarse como mucho una vez por competencia.
- 9k) Todos los competidores pueden participar en todos los eventos de una competencia, excepto en casos específicamente aprobados por el equipo de la WCA.
- 9l) Cada ronda debe acabar antes de que otra ronda del mismo evento empiece.
- 9m) Un evento debe tener como máximo 4 rondas.
 - 9m1) Un evento con 99 o menos participantes debe tener como máximo 3 rondas.
 - 9m2) Un evento con 15 o menos participantes debe tener como máximo 2 rondas.
 - 9m3) Un evento con 7 o menos participantes debe tener como máximo una ronda.
- 9o) Las rondas combinadas cuentan como una ronda cuando se cuenta el número total de rondas por evento.
- 9p) Si un evento tiene múltiples rondas, entonces:
 - 9p1) Al menos un 25 % de los participantes debe ser eliminado entre rondas consecutivas de un mismo evento.
 - 9p2) Los competidores que pasen a la siguiente ronda deben determinarse mediante la posición (pasan los X primeros) o los resultados (pasan todos los que tengan un resultado mejor que X)
 - 9p3) Si un competidor clasificado se retira de una ronda, puede ser reemplazado por el mejor competidor que no pasara el corte de la ronda previa.
- 9s) Cada ronda de un evento debe tener un límite de tiempo (Ver [Regla A1a](#)).

Artículo 10: Estado resuelto de un puzzle

- 10b) Sólo se considera el estado del puzzle tras haber parado el cronómetro.
- 10c) El puzzle puede estar en cualquier orientación al final del intento.
- 10d) Todas las piezas de un puzzle deben estar completamente unidas a él y en su sitio. Excepción: ver [Regla 5b5](#)).
- 10e) Un puzzle está resuelto cuando todos los colores de las caras están re ensamblados y todas las partes están alineadas dentro de los límites que se especifican abajo:
 - 10e1) Si un puzzle tiene dos capas paralelas y adyacentes mal alineadas por más del límite que se describe en la regla [10f](#)), se considera que el puzzle necesita un movimiento más para ser resuelto (ver. "Métrica de Giros de Bloques Exteriores" en [Artículo 12](#)).
 - 10e2) Si no se necesita ningún movimiento más para resolver el puzzle, se considera que el puzzle está resuelto sin penalización.
 - 10e3) Si hace falta un movimiento, el puzzle se considera resuelto con una penalización de tiempo (+2 segundos).
 - 10e4) Si hace falta más de un movimiento, el puzzle se considera no resuelto (DNF).
- 10f) Límites aceptables de desalineación para puzzles:
 - 10f1) Puzzles NxNxN: como máximo 45°.
 - 10f2) Megaminx: Como máximo 36°.
 - 10f3) Pyraminx y Skewb: como máximo 60°.
 - 10f4) Square-1: como máximo 45° (U/D) o 90° (/).
- 10h) Los puzzles que no están especificados en este artículo se juzgan de acuerdo con el estado resuelto definido por el objetivo generalmente aceptado del puzzle.
 - 10h1) El estado resuelto de Clock es cuando sus 18 caras internas apuntan a las 12 en punto.

Artículo 11: Incidentes

- 11a) Los incidentes incluyen:
 - 11a1) Ejecución incorrecta de los procedimientos de un evento, por parte de los oficiales o los competidores.
 - 11a2) Problemas o interrupción de las instalaciones (p. ej. fallo en la luz, activación de una alarma de emergencia).
 - 11a3) Problemas de funcionamiento del material y equipo.
- 11b) Si ocurre un incidente, el delegado de la WCA determina de forma imparcial las medidas que hay que tomar.
- 11d) Si el reglamento del WCA no es suficientemente claro para un incidente, o si el incidente no está cubierto por el reglamento de la WCA, el delegado de la WCA hacer una decisión basada en una justa deportividad (ver también [Regla 11e3](#)).
- 11e) Si un incidente ocurre durante un intento, el delegado de la WCA puede darle a un competidor un intento extra que reemplace el intento durante el cual ocurrió el incidente. El competidor debe avisar verbalmente o por escrito al juez y al delegado de la WCA cuando suceda el incidente, antes de finalizar el intento original, para tener la posibilidad de tener un intento extra. Una petición no garantiza al competidor un intento extra.
 - 11e1) Si al competidor se le otorga un intento extra, el intento debe ser mezclado usando una mezcla diferente. Esta mezcla debe ser generada usando la versión oficial actualizada del programa oficial de mezclas de la WCA (ver [Regla 4f](#)).

- 11e2) Si un competidor recibe algún intento extra, los intentos numerados de manera regular deben ser completados primero, y los intentos extra deberán realizarse después. Los resultados de dichos intentos extra deben reemplazar a los intentos regulares que los causaron, en orden ascendente.
- 11e3) Si no es claro si un incidente debería resultar en un intento extra, puede dársele al competidor un intento extra tentativo que será usado sólo si más tarde resulta que el intento extra sí era apropiado (p.ej. por la decisión de un miembro de la Directiva de la WCA)
- 11f) Las decisiones sobre un incidente pueden apoyarse mediante el análisis de vídeo o fotografías, a discreción del delegado de la WCA.

Artículo 12: Notación

- 12a) Notación para el Cubo de Rubik y puzzles similares ($N \times N \times N$):
 - 12a1) Movimientos de caras:
 - * 12a1a) Sentido horario, 90° : F (cara frontal), B (cara de atrás), R (cara derecha), L (cara izquierda), U (cara superior), D (cara inferior).
 - * 12a1b) Sentido anti horario, 90° : F', B', R', L', U', D'.
 - * 12a1c) 180° : F2, B2, R2, L2, U2, D2.
 - 12a2) Movimientos de varias capas (capa exterior + capas internas adyacentes; n es el número de capas que hay que mover; n puede omitirse cuando son 2 capas):
 - * 12a2a) Sentido horario, 90° : nFw, nBw, nRw, nLw, nUw, nDw.
 - * 12a2b) Sentido anti horario, 90° : nFw', nBw', nRw', nLw', nUw', nDw'.
 - * 12a2c) 180° : [f2/b2] o z2, [r2/l2] o x2, [u2/d2] o y2.
 - 12a3) La Métrica de Giros de Bloques Exteriores (OBTM) se define como:
 - * 12a3a) Cada movimiento de las categorías Movimientos de caras y Movimientos de varias capas se cuenta como 1 movimiento.
 - * 12a3b) Cada rotación se cuenta como 0 movimientos.
- 12b) Rotaciones para todos los puzzles cúbicos $N \times N \times N$:
 - 12b1) Sentido horario, 90° : [f] o z, [b] o z', [r] o x, [l] o x', [u] o y, [d] o y'.
 - 12b2) Sentido anti horario, 90° : [f'] o z', [b'] o z, [r'] o x', [l'] o x, [u'] o y', [d'] o y.
 - 12b3) 180 grados: 180° : [f2/b2] o z2, [r2/l2] o x2, [u2/d2] o y2.
- 12c) Notación para Square-1:
 - 12c1) Los movimientos se aplican poniendo una de las dos partes más pequeñas de la capa ecuatorial del lado izquierdo de la cara frontal.
 - 12c2) (X,Y) quiere decir: gira la capa superior X veces 30° en sentido horario, gira la capa inferior Y veces 30° en sentido horario.
 - 12c3) "/" quiere decir: gira la mitad derecha del puzzle 180° .
- 12d) Notación para Megaminx (sólo para mezclar):
 - 12d1) Movimientos de las caras:
 - * 12d1a) Sentido horario, 72° : U (cara superior)
 - * 12d1b) Sentido anti horario, 72° : U' (cara superior)
 - 12d2) Los otros movimientos se hacen manteniendo fijas 3 piezas en la parte superior izquierda del puzzle:
 - * 12d2c) Movimiento en sentido horario de todo el puzzle menos las tres piezas superiores izquierdas, 144° : R++ (Capas verticales), D++ (Capas horizontales).
 - * 12d2d) Movimiento en sentido anti horario de todo el puzzle menos las tres piezas superiores izquierdas, 144° : R-- (Capas verticales), D-- (Capas horizontales).
- 12e) Notación para Pyraminx:
 - 12e1) El puzzle se orienta con la cara inferior completamente horizontal y la cara de enfrente mirando hacia la persona que sostiene el Pyraminx.
 - 12e2) Sentido horario, 120° : U (las dos capas superiores), L (las dos capas de la izquierda), R (las dos capas de la derecha), B (las dos capas traseras), u (el vértice superior), l (el vértice de la izquierda), r (el vértice de la derecha), b (el vértice trasero).
 - 12e3) Sentido anti horario, 120° : U' (las dos capas superiores), L' (las dos capas de la izquierda), R' (las dos capas de la derecha), B' (las dos capas traseras), u' (el vértice superior), l' (el vértice de la izquierda), r' (el vértice de la derecha), b' (el vértice trasero).
- 12g) Notación para Clock:

- 12g1) El puzzle se orienta con los 12 hacia arriba, y cualquier cara hacia el frente.
- 12g2) Subir botones: UR (arriba a la derecha), DR (abajo a la derecha), UL (arriba a la izquierda), DL (abajo a la izquierda), U (los dos de arriba), R (los dos de la derecha), D (los dos de abajo), L (los dos de la izquierda), ALL (todos).
- 12g3) Gira una rueda que esté junto a una punta hacia arriba: $x+$ (x horas en sentido horario), $x-$ (x horas en sentido anti horario).
- 12g4) Girar el puzzle sobre su eje horizontal de modo que las 12 sigan arriba, y además bajar todos los botones: $y2$.
- 12h) Notación para Skewb:
 - 12h1) El puzzle es orientado con 3 caras totalmente visibles, donde la cara superior está hasta arriba.
 - 12h2) Sentido horario, 120 grados: R (la capa alrededor del vértice de abajo-derecha más lejano visible), U (la capa alrededor del vértice de arriba más lejano visible), L (La capa alrededor del vértice de abajo-izquierda más lejano posible), B (la capa alrededor del vértice de atrás más lejano no visible)
 - 12h3) Sentido anti horario, 120 grados: R' (la capa alrededor del vértice de abajo-derecha más lejano visible), U' (la capa alrededor del vértice de arriba más lejano visible), L' (La capa alrededor del vértice de abajo-izquierda más lejano posible), B' (la capa alrededor del vértice de atrás más lejano no visible).

Artículo A: Speed Solving

- A1) Los intentos de Speed Solving deben seguir el siguiente procedimiento:
 - A1a) El equipo de organizadores debe poner los cortes y los números de rondas por evento.
 - * A1a1) El tiempo límite por “default” de un intento es de 10 minutos, aunque el equipo de organizadores puede anunciar un límite más alto o uno más bajo.
 - * A1a2) Se pueden aplicar límites de tiempo acumulativos (p.ej. 3 intentos en un límite de tiempo acumulativo de 20 minutos). El tiempo transcurrido en un intento que fue DNF cuenta en el límite de tiempo acumulativo.
 - * A1a3) Para cada ronda, cualquier límite de tiempo debe ser anunciado antes de que empiece dicha ronda, y no debe cambiarse después de que ha comenzado. Los cambios deben hacerse a discreción del Delegado de la WCA, quien debe considerar cuidadosamente si el cambio es justo o no.
 - * A1a4) El competidor debe acabar cada intento dentro del tiempo límite. Si un competidor alcanza el tiempo límite de un intento/ronda, el juez para el tiempo de inmediato y lo anota como un DNF. Excepción: Múltiples cubos a ciegas (ver [Regla H1b1](#)).
 - * A1a5) Se considera que un intento cumple el tiempo límite si y sólo si el tiempo final, después de que se hayan añadido las penalizaciones (si las hay), es menor que el tiempo límite. Excepción: Múltiples cubos a ciegas (ver [Regla H1b1](#)).
 - A1b) Si el tiempo límite para un intento es mayor de 10 minutos, se debe usar un cronómetro de mano para medir el tiempo.
 - * A1b1) Para los eventos que tienen tiempo de inspección, un cronómetro de Stackmat debe usarse además de el cronómetro de mano. Para eventos que no tienen inspección donde se espera que el competidor haga más de 10 minutos, el uso del cronómetro de Stackmat es opcional.
 - * A1b2) Si está disponible un tiempo del cronómetro del Stackmat, éste es el tiempo que se anota. De lo contrario, el tiempo del cronómetro de mano es el que será anotado.
 - A1c) Un competidor que esté participando en un evento debe ser capaz de cumplir con los requisitos de dicho evento. (p. ej. saber resolver el puzzle). Un competidor no debe competir esperando tener como resultado un DNF o realizar un mal intento de manera intencional. Penalización: Descalificación del intento (DNF) o descalificación del evento (ver [Regla 2j](#)), a discreción del Delegado de la WCA.
- A2) Mezclar:
 - A2a) Cuando se le llama para una ronda, el competidor entrega el puzzle, en su estado resuelto, al mezclador. Después el competidor espera en el área de competidores hasta que sea llamado para competir.
 - A2b) Un mezclador mezcla el puzzle de acuerdo con las reglas en el [Artículo 4](#).
 - * A2b1) Para Square-1, el equipo organizador puede pedir que se coloque un objeto delgado en el puzzle para evitar que ocurran movimientos accidentales antes de que se comience el intento. Si dichos objetos son usados, éste deberá anunciarse antes de que comience la ronda.
 - A2c) Después de que el mezclador ha iniciado a mezclar un puzzle, el competidor no debe ver el puzzle hasta que empiece la fase de inspección.
 - * A2c1) El mezclador pone una cubierta sobre el puzzle mezclado que no permita que sea visto por ningún competidor ni espectador. La cubierta se queda sobre el puzzle hasta el comienzo del intento.

- A2d) Cuando se toma un puzzle del mezclador (o la mesa de mezclas), el juez lo inspecciona brevemente para asegurarse de que sí está lo suficientemente mezclado. Si el juez piensa que no es así, se lo comunica al mezclador, quien hará un chequeo detallado.
 - * A2d1) El equipo organizador puede requerir a los mezcladores que tomen medidas adicionales para asegurarse que hayan realizado una mezcla correcta (p. ej. firmar la hoja de resultados para afirmar que hicieron el número correcto de mezcla y verifique que coincida con la imagen, o usando una persona adicional como un “chequeador de mezclas”)
- A2e) El juez pone el puzzle en el mat en cualquier orientación aleatoria mientras se asegura que continúe completamente cubierto.
 - * A2e1) Al competidor no puede pedir una orientación específica, y el juez no debe influenciar en la orientación cuando pone el puzzle en el mat.
- A3) Inspección:
 - A3a) El competidor puede inspeccionar el puzzle al principio de cada intento.
 - * A3a1) El competidor tiene un máximo de 15 segundos para inspeccionar el puzzle y comenzar la solución.
 - A3b) El juez prepara el cronómetro, lo prende o lo resetea de ser necesario. A su vez, el juez prepara el cronómetro de mano para contar el tiempo de inspección.
 - * A3b1) Cuando el juez cree que un competidor ya está preparado, pregunta “¿PREPARADO?” o “¿LISTO?”. El competidor debe estar listo para empezar el intento antes de que pase un minuto después de haber sido llamado, de lo contrario se le penalizará con un DNS, a discreción del juez.
 - * A3b2) El competidor comienza su intento al confirmar que está preparado, el juez descubre el puzzle y empieza a contar el tiempo de inspección en el cronómetro de mano.
 - A3c) El competidor puede levantar el puzzle durante el tiempo de inspección.
 - * A3c1) El competidor no debe hacer movimientos en el puzzle durante la inspección. Penalización: descalificación del intento (DNF).
 - * A3c2) Si las piezas del puzzle no están completamente alineadas, el competidor puede alinear las caras, siempre y cuando las desalineaciones se queden dentro de los límites de la [Regla 10f](#).
 - * A3c3) El competidor puede resetear el cronómetro antes del inicio de la solución.
 - * A3c4) Para Square-1, si el equipo organizador ha forzado e uso de un objeto delgado dentro del puzzle (ver [Regla A2b1](#)), el competidor debe remover dicho objeto durante el tiempo de inspección.
 - A3d) Al final de la inspección, el competidor pone el puzzle en el mat, en cualquier orientación o posición.
 - * A3d1) El puzzle no debe quedarse sobre el cronómetro. Penalización: Penalización de tiempo (+2 segundos).
 - * A3d2) Cuando ya han pasado 8 segundos de inspección, el juez dice “8 SEGUNDOS”.
 - * A3d3) Cuando ya han pasado 12 segundos de inspección, el juez dice “12 SEGUNDOS”.
- A4) Empezar la resolución:
 - A4b) El competidor usa sus dedos para tocar la superficie elevada de los sensores del cronómetro. Las palmas del competidor deben estar viendo hacia abajo, y ubicadas del lado del cronómetro que esté más cerca de él. Penalización: Penalización de tiempo (+2 segundos).
 - * A4b1) El competidor no debe tener contacto físico con el puzzle entre el período de inspección y el comienzo de la resolución. Penalización: Penalización de tiempo (+2 segundos).
 - A4d) Si se está usando un cronómetro de Stackmat, el competidor comienza la resolución al confirmar que la luz verde del cronómetro está prendida y quitando las manos del cronómetro.
 - * A4d1) El competidor debe empezar la resolución antes de que terminen los 15 segundos de inspección. Penalización: Penalización de tiempo (+2 segundos).
 - * A4d2) El competidor debe empezar la resolución antes de que pasen 17 segundos desde que comenzó la inspección. Penalización: Descalificación del intento (DNF).
 - * A4d3) Si se está usando un cronómetro de mano, el juez empieza el cronómetro tan pronto como el competidor empieza la resolución.
 - A4e) Las penalizaciones de tiempo al empezar la resolución son acumulativas.
- A5) Durante la resolución:
 - A5a) Mientras el competidor inspecciona o resuelve el puzzle, no debe comunicarse con ninguna otra persona que no sea el juez. Penalización: Descalificación del intento (DNF).
 - A5b) Mientras el competidor inspecciona o resuelve el puzzle, no debe recibir asistencia alguna de parte de nadie o de ningún objeto que no sea la superficie (también ver [Regla 2i](#)). Penalización: Descalificación del intento (DNF).

- A6) Parar la resolución:
 - A6a) El competidor para la resolución al soltar el puzzle y detener el cronómetro. Si se está usando un cronómetro de mano, el juez detiene el cronómetro al mismo tiempo que lo hace el competidor.
 - * A6a1) Cuando el único cronómetro que se está usando es el de mano, el competidor para la resolución soltando el puzzle y notificando al juez que ya ha terminado. Y al ser notificado el juez para el cronómetro.
 - * A6a2) Cuando el único cronómetro que se está usando es el de mano, la señal de notificación por “default” del competidor consiste en dejar el puzzle de sus manos y poner sus manos en la superficie, con las palmas hacia abajo. El competidor y el juez pueden ponerse de acuerdo en usar otra señal antes del inicio del intento.
 - A6b) El competidor es responsable de detener el cronómetro de Stackmat correctamente.
 - * A6b1) Si el cronómetro se detiene antes de que se termine la resolución y el tiempo que muestra es menor a 0.06 segundos, entonces el intento es remplazado por un intento extra. Un competidor pierde el derecho a un intento adicional si el Delegado de la WCA determina que detuvo el cronómetro a propósito.
 - * A6b2) Si el cronómetro se detiene antes de que se termine la resolución y el tiempo que muestra es igual o mayor a 0.06 segundos, entonces el intento es descalificado (DNF). Excepción: si el competidor puede demostrar que el cronómetro no funcionó correctamente, puede recibir un intento extra, a discreción del Delegado de la WCA.
 - A6c) El competidor debe soltar el puzzle completamente antes de detener el cronómetro. Penalización: Penalización de tiempo (+2 segundos).
 - A6d) El competidor debe detener el cronómetro con las dos manos, colocándolas hacia abajo con las palmas extendidas. Penalización: penalización de tiempo (+2 segundos).
 - A6e) El competidor no debe tocar ni mover el puzzle hasta que el juez lo haya inspeccionado. Penalización: descalificación del intento (DNF). Excepción: Si no se ha movido el puzzle, en vez de la descalificación se puede aplicar una penalización de tiempo (+2 segundos), a discreción del juez.
 - A6f) El competidor no debe resetear el cronómetro hasta el final del intento (ver [Regla A7c](#)). Penalización: descalificación del intento (DNF). Excepción: Si el resultado quedó escrito en la hoja de resultados antes de que el competidor reseteara el cronómetro, en vez de DNF, podrá aplicarse una penalización de tiempo (+2 segundos), a discreción del juez.
 - A6g) El juez determina si el puzzle está o no resuelto. No debe moverlo ni alinear caras mientras lo examina.
 - A6h) En caso de disputa o controversia, no debe moverse o alinearse el puzzle hasta que la controversia haya sido resuelta.
 - A6i) Las penalizaciones de tiempo al final de la resolución son acumulativas.
- A7) Anotación de los resultados:
 - A7a) El juez comunica al competidor el resultado.
 - * A7a1) Si el juez determina que el puzzle está resuelto, dice “OK” o “CORRECTO”.
 - * A7a2) Si el juez aplica alguna penalización, dice “PENALIZACIÓN”.
 - * A7a3) Si el resultado es DNF, el juez dice “DNF”.
 - A7b) El juez anota el resultado en la hoja de resultados.
 - * A7b1) Si se han asignado penalizaciones, el juez anota tanto el resultado mostrado en el cronómetro junto con las penalizaciones. El formato debe ser “X + T + Y = F”, donde X representa la suma de las penalizaciones previas a la resolución, T representa el tiempo mostrado en el cronómetro, Y representa la suma de las penalizaciones durante/después de la resolución, y F representa el resultado final. Si X y/o Y son 0, los 0 son omitidos. (p. ej. 2 + 17.65 + 2 = 21.65, o 17.65 + 2 = 19.65).
 - A7c) Tanto el juez como el competidor deben firmar (o escribir sus iniciales) en la hoja de resultados para reconocer que el resultado está correcto, completo, con el formato correcto y que se puede leer claramente.
 - * A7c1) Si el competidor o el juez se niegan a reconocer y firmar la hoja de tiempos, el Delegado de la WCA debe resolver la disputa.
 - * A7c2) El competidor no debe firmar un intento en la hoja de resultados antes de que el juez haya anotado el resultado final para dicho intento. Si el competidor firma (o marca) un intento antes de que este haya empezado, o antes de que el juez termine de anotar el resultado, pierde el derecho de ese intento y el resultado será considerado como DNS.
 - A7f) Cuando la hoja de resultados de una ronda está completa, el juez entrega la hoja al encargado de registrar los tiempos en la computadora.
 - A7g) A discreción del Delegado de la WCA, un incidente o penalización causado por la falta de experiencia de un competidor nuevo podrá ser remplazado con un intento extra.

Artículo B: Resolución a Ciegas

- B1) Se siguen los procedimientos estándar de Speed Solving, descritos en el [Artículo A](#) (Speed Solving). Las reglas adicionales que reemplazan a los correspondientes procedimientos del [Artículo A](#) se describen a continuación.
 - B1a) No hay período de inspección.
 - B1b) El competidor traerá su propio antifaz (“blindfold”).
- B2) Comienzo del intento:
 - B2a) El juez resetea el cronómetro y pregunta “¿LISTO?” o “¿PREPARADO?” Como en la [Regla A3b1](#). El competidor debe estar listo para empezar con el intento al minuto de que fue llamado, de lo contrario pierde derecho a ese intento (DNS), a discreción del juez.
 - B2b) El competidor coloca sus manos en los sensores del cronómetro, con sus dedos tocando los sensores y las palmas hacia abajo. Penalización: Penalización de tiempo (+2 segundos).
 - B2c) El competidor no debe tener contacto físico con el puzzle antes del comienzo del intento. Penalización: Penalización de tiempo (+2 segundos).
 - B2d) El competidor comienza su intento al quitar las manos del cronómetro comenzando de esta manera a contar el tiempo.
 - * B2d1) El competidor quita la cubierta del puzzle después de arrancar el cronómetro.
 - B2e) Si se está usando un cronómetro de mano aparte del cronómetro de Stackmat, el juez arranca el cronómetro tan pronto como el competidor comience su intento.
 - B2f) Si se está usando un cronómetro de mano como el único cronómetro, el competidor pone las manos sobre la mesa (en vez de ponerlas sobre el cronómetro de Stackmat). Después de que el competidor confirma que está listo, empieza a resolver quitando la cubierta del puzzle. El juez activa el cronómetro tan pronto como el competidor comience su intento.
- B3) Fase de memorización:
 - B3a) El competidor puede coger el puzzle durante la fase de memorización.
 - B3b) El competidor no debe tomar notas físicamente. Penalización: Descalificación del intento (DNF).
 - B3c) El competidor no debe ejecutar movimientos durante la fase de memorización. Penalización: Descalificación del intento (DNF).
- B4) Fase a ciegas:
 - B4a) El competidor se coloca el antifaz para comenzar la fase a ciegas.
 - B4b) El competidor no puede ejecutar movimientos en el puzzle hasta que no se haya colocado completamente el antifaz. Penalización: Descalificación del intento (DNF).
 - B4c) El juez debe asegurarse de que hay un objeto opaco entre la cara del competidor y el puzzle que está resolviendo.
 - * B4c1) En todos los casos, el competidor debe llevar el antifaz de tal manera que la vista del puzzle esté bloqueada aún sin tener el objeto opaco en medio.
 - * B4c2) Por default, el juez debería colocar el objeto (p. ej. una hoja de papel o cartulina) entre el competidor y el puzzle mientras el competidor tenga colocado el antifaz.
 - * B4c3) Si el juez y el competidor lo acuerdan de antemano, el competidor puede optar por colocar el puzzle debajo de un objeto adecuado (p. ej. un atril o la superficie de la mesa) por si mismo durante la fase a ciegas.
 - B4d) El competidor no debe ver en ningún momento al puzzle durante la fase a ciegas. Penalización: descalificación del intento (DNF).
 - B4e) Hasta que no ejecute el primer movimiento, el competidor se puede quitar el antifaz para volver a la fase de memorización.
- B5) Parar la resolución:
 - B5a) Cuando se esté usando el Stackmat, el competidor para el intento soltando el puzzle y parando el cronómetro.
 - B5b) Cuando se esté usando un cronómetro de mano, el competidor termina el intento devolviendo el puzzle a la mesa y notificando al juez que ha terminado el intento. En ese momento, el juez detiene el cronómetro.
 - B5c) Si no está tocando el puzzle, el competidor puede quitarse el antifaz para detener el cronómetro. Sin embargo, no puede tocar el puzzle hasta que el intento haya concluido por completo. Penalización por tocar el puzzle: descalificación del intento (DNF).

Artículo C: Resolución a una mano

- C1) Se siguen los procedimientos estándar de Speed Solving, descritos en el [Artículo A](#) (Speed Solving). Las reglas adicionales que reemplazan a los correspondientes procedimientos del [Artículo A](#) se describen a continuación.

- C1b) Durante la resolución, el competidor debe usar solamente una mano para resolver el puzzle. Penalización: descalificación del intento (DNF).
 - * C1b2) Si le sucede algún desperfecto al puzzle y el competidor decide repararlo, debe repararlo usando únicamente la mano con la que esté efectuando la resolución. Penalización: descalificación del intento (DNF).
 - * C1b3) Si le sucede algún desperfecto al puzzle y alguna pieza del puzzle toca alguna parte del cuerpo brevemente sin intención por parte del competidor, no se considerará haber tocado el cubo, a discreción del juez.
- C1c) Durante la resolución, una vez que el competidor toca el puzzle con una mano, ya no debe tocar el puzzle con la otra mano. Penalización: descalificación del intento (DNF).

Artículo D: Resolución con los pies

- D1) Se siguen los procedimientos estándar de Speed Solving, descritos en el [Artículo A](#) (Speed Solving). Las reglas adicionales que reemplazan a los correspondientes procedimientos del [Artículo A](#) se describen a continuación.
 - D1a) Durante el intento, el competidor debe sentarse en una silla, en la superficie o quedarse de pie.
 - D1b) Durante el intento, el competidor debe usar sólo sus pies y la superficie para manipular el puzzle. Penalización: Descalificación del intento (DNF).
- D3) Comienzo del intento:
 - D3a) El competidor coloca sus pies sobre los sensores del cronómetro.
 - D3b) El competidor quita los pies de los sensores del cronómetro para comenzar la resolución.
- D4) Parar la resolución:
 - D4a) El competidor parará el cronómetro al colocar sus pies sobre los sensores del cronómetro.

Artículo E: Resolución en menos movimientos

- E2) Procedimiento para la Resolución en Menos Movimientos:
 - E2a) El juez proporciona la mezcla a todos los competidores. Entonces, el juez inicia el cronómetro y dice "VAMOS".
 - E2b) Todos los competidores tienen un tiempo total límite de 60 minutos para proporcionar una solución.
 - * E2b1) El juez debería decir "QUEDAN 5 MINUTOS" a los 55 minutos del comienzo, y debe decir "PARAR" a los 60 minutos.
 - E2c) A los 60 minutos, cada competidor debe dar al juez una solución escrita legiblemente con el nombre del competidor, usando la notación definida para Métrica de Giros de Bloques Exteriores (descrita en la [Regla 12a](#)). Penalización: Descalificación del intento (DNF).
 - E2d) La longitud de la solución se calcula en Métrica de Giros de Bloques Exteriores (ver [Regla 12a](#)).
 - * E2d1) Se permite una longitud máxima de la solución de 80 (movimientos y rotaciones).
 - E2e) La solución propuesta debe no ser directamente derivada de ninguna de las partes de los algoritmos de mezcla. Penalización: Descalificación del intento (DNF).
 - * E2e1) El Delegado de la WCA puede pedir a un competidor que explique el propósito de cada movimiento en su solución, independientemente de los algoritmos de la mezcla. Si el competidor no es capaz de dar una explicación válida, el intento queda descalificado (DNF).
- E3) El competidor puede usar los siguientes objetos durante el intento. Penalización por utilizar objetos no autorizados: descalificación del intento (DNF).
 - E3a) Papel y plumas (ambos suministrados por el juez)
 - E3b) De 1 a 3 cubos de Rubik (propios), como se describen en el [Artículo 3](#).
 - E3c) Stickers de colores (propias).
 - E3d) Un cronómetro o reloj para llevar la cuenta del tiempo transcurrido, si es aprobado por el Delegado de la WCA.

Artículo F: Resolución de Clock

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

Artículo H: Resolución de Múltiples cubos a ciegas

- H1) Se siguen los procedimientos estándar de Resolución a Ciegas, descritos en el [Artículo B](#) (Blindfolded Solving). Las reglas adicionales que reemplazan a los correspondientes procedimientos del [Artículo B](#) se describen a continuación.
 - H1a) Antes de un intento, el competidor debe notificar al equipo de organizadores el número de puzzles que desea intentar resolver a ciegas. El número de puzzles debe ser al menos 2.
 - * H1a1) Al competidor no se le permite cambiar el número de puzzles a resolver una vez que ha notificado el número al equipo de organizadores.
 - * H1a2) El competidor puede pedir que se mantenga en privado la información sobre el número de puzzles que va a intentar hasta que todos los competidores hayan hecho su notificación. Una vez que todos los competidores han reportado el número de puzzles que van a intentar, entonces la información se vuelve pública (p. ej. un competidor puede preguntar por el número de puzzles que va a intentar cualquier otro competidor antes de empezar su intento).
 - H1b) Si el competidor está intentando resolver menos de 6 puzzles, tendrá un tiempo límite en minutos igual a 10 veces el número de puzzles en el intento. En otro caso, el tiempo límite es 60 minutos.
 - * H1b1) El competidor puede indicar el final del intento en cualquier momento. Si (y cuando) se alcanza el límite de tiempo, el juez para el intento y el intento se logra; el tiempo límite para el intento cuenta como el tiempo oficial registrado.
 - H1d) Las penalizaciones de tiempo para los puzzles de un mismo intentos son acumulativas.

Artículo Z: Reglas Opcionales

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

- Z1) El equipo organizador puede pedir a los competidores que entreguen sus puzzles al registrarse.
- Z2) El equipo organizador puede limitar el número de eventos por competidor.
- Z3) El equipo organizador puede seleccionar a competidores que se clasifican directamente para rondas específicas de eventos específicos, basándose en los resultados de competencias anteriores.
- Z4) El equipo organizador puede limitar el número de competidores por evento, ya sea "el primero que llegue" o basarse en tiempos de clasificación o clasificaciones en el ranking mundial de la WCA en una fecha previamente anunciada.
- Z5) El equipo organizador puede prohibir que los competidores puedan participar en combinaciones específicas de eventos.

WCA Directrices

Versión: 1 de Julio de 2015

[\[wca-regulations-translations:6cd99bb\]](#)

Notas

Reglamento de la WCA

Las Directrices de la WCA son un complemento al [Reglamento de la WCA](#). Por favor, lea el Reglamento para más información.

Numeración

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

Etiquetas

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

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

Contenido

Artículo 1: Miembros Oficiales

- 1c3+) [RECOMENDACIÓN] Los resultados deberían estar listos al final del último día de la competencia.
- 1c3++) [ADICIÓN] Los records físicos (p. ej. hojas de puntuación, las soluciones escritas para Resolución en Menos Movimientos (FMS)) deben ser retenidas por lo menos durante un mes. Los records digitales (p. ej. las mezclas, los resultados) deben ser retenidos de manera permanente.
- 1c3b+) [ACLARACIÓN] Si hay varios grupos, no es necesario identificar qué competidor estaba en qué grupos.
- 1c4+) [RECOMENDACIÓN] Las correcciones a los resultados deberían estar disponibles en el plazo de una semana de la fecha de la competición.
- 1c10+) [ACLARACIÓN] Es suficiente con asegurar el acceso a una copia digital de las Reglas.
- 1h+) [RECOMENDACIÓN] Los competidores del mismo grupo deben usar las mismas secuencias de mezcla. Diferentes grupos deben usar diferentes secuencias de mezcla.
- 1h++) [RECOMENDACIÓN] Todos los intentos en la ronda final de un evento, así como todos los intentos de Resolución en Menos Movimientos, deben tener las mismas secuencias de mezclas para todos los competidores (p. ej. sólo 1 grupo).
- 1h1+) [ACLARACIÓN] Los mezcladores/jueces deberían mezclar/juzgar a otros competidores de su mismo grupo sólo si es importante para el progreso de la competencia.

Artículo 2: Competidores

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

- 2s+) [\[RECORDATORIO\]](#) Las adaptaciones especiales deben ser anotadas en el Informe del Delegado.

Artículo 3: Puzzles

- 3a+) [\[ACLARACIÓN\]](#) Los competidores pueden usar puzzles de cualquier tamaño razonable, a criterio del Delegado WCA.
- 3a++) [\[ADICIÓN\]](#) Por defecto, cada competidor debe utilizar el mismo puzzle para los intentos consecutivos en una ronda de speed solving. El competidor puede cambiar de puzzle entre intentos a criterio del juez o Delegado WCA.
- 3a+++)[\[ACLARACIÓN\]](#) Los competidores pueden tomar prestados puzzles de otros competidores de forma privada, para usarlos en competencia.
- 3a1+) [\[ACLARACIÓN\]](#) Los competidores pueden ser descalificados si no tienen un puzzle listo para entregar poco después de que son llamados (p. ej. si pensaban utilizar un puzzle que otro competidor está usando en ese momento, y por lo tanto no puede entregar su puzzle en ese instante).
- 3h+) [\[ACLARACIÓN\]](#) Los puzzles pueden ser refinados internamente, siendo lijados o lubricados.
- 3h++) [\[EJEMPLO\]](#) Los ejemplos de mejoras incluyen: posibilidad de nuevos movimientos, imposibilidad de movimientos normales, más piezas o caras visibles, colores visibles en la parte trasera del cubo, movimientos automáticos, o el puzzle tiene más/diferentes estados resueltos.
- 3h2+) [\[ACLARACIÓN\]](#) Antes, los puzzles “stickerless” no estaban permitidos. Ahora sí son permitidos.
- 3h2++) [\[ACLARACIÓN\]](#) Los puzzles “stickerless que sean muy diferentes que la mayoría de aquellos los que son producidos en masa, sólo serán permitidos a discreción del Delegado de la WCA.
- 3j+) [\[RECORDATORIO\]](#) En el pasado, partes gravadas o en relieve han sido admitidas. Pero esto ya no se permite.
- 3j2+) [\[ACLARACIÓN\]](#) En Clock, todas las 18 caras de los relojes internos son consideradas piezas similares
- 3l+) [\[ADICIÓN\]](#) Los logos pueden tener un diseño razonable que no de una ventaja notable (p. ej. información codificada que pudiera ser utilizada para hacer trampa), y deben permitir que la parte de color sea claramente reconocible. Los logos poco convencionales sólo serán permitido a criterio del Delegado de la WCA.

Artículo 4: Mezclas

- 4b1+) [\[RECORDATORIO\]](#) El Delegado WCA no debe regenerar nunca las mezclas para reemplazar otros con el propósito de filtrar. Por ejemplo, no está permitido mirar las mezclas de una competición y generar de nuevo el lote entero con el propósito de generar mezclas "más justas".
- 4b2+) [\[ACLARACIÓN\]](#) En general, todas las secuencias de mezcla oficiales deben ser mantenidas en secreto durante la competición y publicadas después del fin de la competición (ver [Regla 1c3a](#)). En algunos casos (p. ej. records del mundo), el equipo organizador puede querer publicar mezclas específicas poco después del final de una ronda.
- 4b4+) [\[ADICIÓN\]](#) Se permite que el puzzle cambie de orientación cuando se mueve del mezclador a la estación de solución, siempre y cuando nadie intente influenciar la aleatoriedad de su orientación (ver [Regla A2e1](#))
- 4d+) [\[ACLARACIÓN\]](#) Algunos puzzles usan esquemas de colores standard, excepto que el negro sustituye al blanco. En este caso, el negro es el color más oscuro y no debe ser tratado como blanco.
- 4f+) [\[RECOMENDACIÓN\]](#) El Delegado WCA debe generar mezclas suficientes para la totalidad de la competencia antes de tiempo, incluyendo mezclas de sobra para intentos extra.
- 4f++) [\[RECORDATORIO\]](#) Si el Delegado WCA genera mezclas oficiales durante la competición, las mezclas deberán guardarse (ver [Regla 1c3a](#)).

Artículo 5: Desperfectos de puzzles

- 5b5+) [\[EJEMPLO\]](#) Ejemplos de una pieza físicamente separada, que producen un estado resuelto: la tapa del centro de un cubo 3x3x3, el centro de la pieza de un cubo grande, una pieza interna de un cubo grande.
- 5b5++) [\[EJEMPLO\]](#) Ejemplos de piezas físicamente separadas que producen un DNF: dos tapas de centro de un 3x3x3, dos centros de un cubo grande, una arista de 3x3x3, una arista de 4x4x4, o cualquier combinación de dos piezas con dos caras de color cada una.
- 5b5+++)[\[EJEMPLO\]](#) Ejemplo de piezas no colocadas del todo, que producen un estado resuelto del puzzle: un centro de 5x5x5 en su lugar aunque girado.
- 5b5++++)[\[EJEMPLO\]](#) Ejemplo de piezas no colocadas del todo, que producen un DNF: la arista de un 3x3x3 ligeramente salida (ligeramente popeada).
- 5c+) [\[RECORDATORIO\]](#) Que un competidor tenga un defecto en su puzzle, no es razón para que se le conceda el derecho a un intento extra.

Artículo 6: Galardones/Premios/Distinciones

- 6a+) [\[ADICIÓN\]](#) Pueden darse galardones, premios o distinciones a los competidores de acuerdo con el anuncio de la competencia.
- 6b+) [\[RECOMENDACIÓN\]](#) Los competidores deben asistir a la ceremonia de entrega de premios para recibir galardones/premios/distinciones.

- 6b1+) [RECOMENDACIÓN] La ceremonia de entrega de premios debe ser celebrada en la zona de competencia, durante la hora posterior al final del último evento.
- 6c+) [RECOMENDACIÓN] Los ganadores de galardones, premios o distinciones deben estar preparados para hablar con periodistas o medios de comunicación que cubran la competencia.
- 6d+) [RECOMENDACIÓN] Los equipos organizadores de competencias deben tener certificados para todos los ganadores de categorías, firmados por el líder del equipo organizador y por el Delegado WCA.

Artículo 7: Entorno

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

Artículo 8: Competencias

- 8a4+) [RECOMENDACIÓN] Los cambios para incrementar el número máximo de competidores en ronda clasificatoria o primera ronda, deben ser hechos al menos un mes antes de la competencia (ver [Regla 9r3](#)).
- 8a4++) [RECOMENDACIÓN] La competencia debe ser anunciada al menos un mes antes del comienzo de la misma.
- 8a5+) [RECOMENDACIÓN] La competencia debe tener al menos 12 competidores.
- 8a7+) [ADICIÓN] Los organizadores deberán considerar seriamente las modificaciones hechas a los cronómetros de Stackmat para robustecerlos contra incidentes comunes, como el hacer que los botones sean más difícil de presionar por accidente (p.ej. poniéndoles unos anillos alrededor de los botones) y asegurar la batería de una manera más firme (p.ej. pegar el compartimiento de la batería).

Artículo 9: Eventos

- 9b+) [ADICIÓN] El formato preferido para la final de un evento es "Promedio de 5" o "Media de 3", si es posible.
- 9b++) [ADICIÓN] Otros eventos distintos de los especificados en la [Regla 9b](#) pueden ser celebrados durante la competencia, pero serán considerados no oficiales y por tanto no serán incluidos en los resultados oficiales de la competencia.
- 9b3b+) [ACLARACIÓN] La estadística de la "Media de 3" no afecta el rango de ese competidor en una ronda de "Mejor de 3" (la cual está basada en el mejor resultado). La WCA lo reconoce por fuera del formato de la competencia.
- 9f1+) [EJEMPLO] Si el cronómetro muestra el número "12.678" para un intento, el tiempo que se registrará será "12.67" (se quitarán los dígitos extras a la centésima del segundo). Un juez puede escribir el tiempo completo en la hoja de resultados (para calcular con precisión las penalizaciones), siempre y cuando el encargado de digitar los resultados en el ordenador quite los dígitos extra para los resultados oficiales.
- 9f4+) [EXPLICACIÓN] El resultado de un intento es DNF sólo si el competidor inició el intento indicando que estaba listo (ver [Regla A3b2](#)) pero el intento fue descalificado.
- 9f5+) [ACLARACIÓN] El resultado de un intento es DNS si el competidor fue llamado a un intento y no lo comenzó siquiera (ver [Regla A3b2](#)). Si el competidor no se clasificó para un intento (p. ej. en una ronda combinada), no tiene ningún resultado para el intento.
- 9q+) [RECOMENDACIÓN] Los eventos y rondas deben tener al menos 2 competidores.

Artículo 10: Estado resuelto de un puzzle

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

Artículo 11: Incidentes

- 11e+) [ACLARACIÓN] Puesto que una reclamación no es seguro que tenga éxito, el competidor puede elegir dejar el cronómetro corriendo mientras reclama, y continuar con el intento si es apropiado.
- 11e1+) [RECORDATORIO] El intento extra debe ser mezclado utilizando una secuencia de mezcla oficial no modificada, generada por un mezclador oficial (ver [Regla 4f](#), [Directriz 4f+](#)).
- 11e2+) [ADICIÓN] Wi un intento extra por si mismo lleva a un tiempo extra adicional, el competidor debe seguir haciendo intentos extra hasta que haya los suficientes para reemplazar los intentos regulares que sean necesarios. Los intentos extra válidos reemplazarán los intentos relevantes enumerados regularmente en orden ascendente.
- 11e2++) [EJEMPLO] Suponiendo que un competidor tiene normalmente 5 intentos regulares, y el #2 y #4 llevan a intentos extra. Después de terminar los 5 intentos regulares, el competidor continuará con los intentos extra hasta que dos de ellos sean válidos. El primero de estos dos reemplazará al intento #2 y el siguiente reemplazará el intento #4.

Artículo 12: Notación

- 12c2+) **[ADICIÓN]** Cuando se están contando los movimientos en caso de falta de alineamiento al final de un intento, "X" y "Y" se consideran por separado. Por ejemplo: (5, 1) Si se considera una falta de alineamiento, (5, 5) si se consideran dos.

Artículo A: Speed Solving

- A1a2+) **[ADICIÓN]** En caso de un tiempo límite acumulativo, el juez registra el tiempo original registrado para un DNF en la hoja de resultados entre paréntesis, por ejemplo "DNF (1:02.27)".
- A1a3+) **[RECORDATORIO]** El equipo organizador y el Delegado WCA deben ser conscientes de que los límites de tiempo influyen en las estrategias de los competidores (por ejemplo, yendo más rápido en los dos primeros intentos con la esperanza de superar un corte en una ronda combinada), y que cambiar esos límites después del comienzo de la ronda puede perjudicar a algunos competidores injustamente.
- A1a4+) **[RECORDATORIO]** Si a un competidor se le ha permitido accidentalmente superar el límite de tiempo, el límite de tiempo debe ser aplicado retroactivamente, y el juez, competidor y Delegado WCA deben ser informados (ver [Regla 1g2](#)). Los jueces deben siempre conocer el tiempo límite del intento en curso, (que podría depender de intentos previos, en caso de un tiempo límite acumulativo).
- A2c1+) **[ACLARACIÓN]** En el pasado, las tarjetas de resultados se usaban para tapar los puzzles, lo que dejaba algunas caras al descubierto. Esto ya no está permitido.
- A3c3+) **[ACLARACIÓN]** El competidor puede reiniciar el cronómetro antes/durante la etapa de inspección si es que al juez se le olvida hacerlo. Pero, es responsabilidad del juez asegurarse que el cronómetro fué reiniciado (ver [Regla A3b](#)). Si el competidor, por accidente, trata de iniciar la solución con un cronómetro que el juez no reinició (p.ej. el competidor realiza la inspección, pone sus manos sobre el cronómetro por un tiempo razonable, asume que el cronómetro va a iniciar normalmente, y empieza a manipular el puzzle), el intento deberá ser reemplazado por un intento extra, a discreción del Delegado de la WCA.
- A3c4+) **[ACLARACIÓN]** Si se olgigó a usar objetos delgados adentro de un puzzle el juez no debe remover el objeto por el competidor.
- A6b+) **[EXPLICACIÓN]** El valor arbitrario de 0.06 segundos ha sido seleccionado para dar respuesta a los errores de funcionamiento de los cronómetros Stackmat.
- A6f+) **[ACLARACIÓN]** Si el competidor reinicia el cronómetro antes de que el resultado fuera completamente anotado, el juez no debe anotar el resultado de memoria o basándose en evidencia de un video o de una fotografía, lo que debe hacer es descalificar el intento (DNF).
- A6g+) **[ADICIÓN]** Mientras el juez determina si asignar una penalización por mal alineamiento, no debe tocar el puzzle.
- A7c+) **[ADICIÓN]** Si un resultado firmado por un competidor resulta estar incompleto o ilegible, deberá ser interpretado de la peor manera razonable (p. ej. "1:05" será considerado 1:05.99, "25.X3" será considerado 25.73 si X puede ser 1 o 7). Si los cronómetros de Stackmat presentan un tiempo de "X:0Y.xx como X:Y.xx, un díto en las décimas será considerado como el dígito más probable de que falte (p. ej. "1:2:27" será considerado 1:02.27). El juez que firma un resultado ambiguo puede ser llamado a aclararlo a discreción de la persona que registra los resultados oficiales.
- A7g+) **[EJEMPLO]** Ejemplos de los incidentes que podrían ocurrir y por ello representar un intento extra para un competidor: no esperar a que se encienda la luz verde, que se active o se detenga mal el cronómetro, pasarse del tiempo de inspección debido a un malentendido de cómo se debía iniciar el intento, o por algunas otras penalizaciones de tiempo.
- A7g++) **[ACLARACIÓN]** Las penalizaciones de tiempo no pueden cederse para nuevos competidores. Debe otorgarse un intento totalmente nuevo.
- A7g+++)**[RECOMENDACIÓN]** El delegado de la WCA deberá usar una fuerte discreción cuando otorgue un intento extra a un mismo competidore nuevo. Si se le otorga más de un itento extra, deberá ser por un incidente distinto.

Artículo B: Resolución a ciegas

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

Artículo C: Resolución a una mano

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

Artículo D: Resolución con los pies

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

Artículo E: Resolución en menos movimientos

- E2b+) [ACLARACIÓN] Un competidor puede elegir parar su intento antes de tiempo, proporcionando una solución antes del límite de tiempo.
- E2c+) [ACLARACIÓN] Aunque el juez puede proveer una hoja estandar para que los competidores entreguen sus soluciones, un competidor puede entregar una solución en una hoja distinta. (Note que la hoja debe venir de parte del juez, de acuerdo a la [Regla E3a.](#))
- E2c++) [ACLARACIÓN] La solución de un competidor debe usar sólo los movimientos que están bien definidos en la [Regla 12a.](#) Ejemplos de la notación y los movimientos que no están permitidos en competencia: [F], [R, U], [R: U], R'2, L'w, f, M, U2'.
- E3b+) [RECORDATORIO] “Cubo Rubik” se refiere sólo al puzzle estándar de 3x3x3.
- E3d++) [ACLARACIÓN] Los competidores no deben considerar su cronómetro personal o su reloj como su tiempo oficial, y deben entregar su solución después de que el juez anuncia “PARA”.

Artículo H: Resolución de Múltiples cubos a ciegas

- H1b1+) [RECORDATORIO] El intento no está descalificado por alcanzar el límite de tiempo, excepto en los casos de Resolución de Múltiples Cubos a Ciegas (ver [Regla A1a4](#) y [Regla A1a5](#)).
- H1b1++) [ADICIÓN] El juez puede permitir al competidor continuar con el intento no oficialmente, pero el intento debe ser parado y juzgado primero, en total acuerdo con las Reglas.
- H1d+) [EJEMPLO] Ejemplo: Si un competidor intenta 10 cubos, para la solución con un tiempo de 59:57, y tiene dos penalizaciones de tiempo, el resultado final es $59:57 + 2*2 = 60:01$ (ver también [Regla A1a5](#)).
- H1d++) [EJEMPLO] Ejemplo: Si un competidor intenta 10 cubos, y el juez lo para en un tiempo de 60:00, y tiene dos penalizaciones de tiempo, el tiempo resultante es $60:00 + 2*2 = 60:04$.