

# WCA Regulations and Guidelines

WCA Regulations Committee

## Reglamento WCA (Español Americano)

Versión: 1 de enero de 2022

[wca-regulations-translations:ee0084d]

### Notas

#### Reglamento y Directrices de la WCA

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

El Reglamento de la WCA 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](http://www.worldcubeassociation.org)

Reglamento original en inglés: [www.worldcubeassociation.org/regulations](http://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 competición debe incluir un Delegado de la WCA y un equipo organizador (que conste de una o más personas) con los siguientes miembros: jueces, mezcladores (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 competición antes, durante y después de la misma.
- 1c) El Delegado de la WCA es responsable de asegurar que la competición se adhiere al Reglamento y a cualquier política o requerimiento de la WCA aplicables. 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.
- 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 competición. (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 los puzzles para intentos oficiales (ver [Regla A2](#)).
  - 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 competición (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 pueden competir como un solo grupo o ser divididos en múltiples 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 que no hayan realizado aún (ver [Regla 4b2](#)).
- 1j) Todos los miembros oficiales pueden participar en la competición.
- 1k) Los miembros oficiales pueden cumplir varias funciones (p.ej. miembro de la organización, delegado, juez, mezclador, encargado de recoger resultados).

## Artículo 2: Competidores

- 2a) Cualquier persona puede competir en una competición de la WCA si (complementado por [Regla Y3](#)):
  - 2a1) Cumple con el reglamento de la WCA.
  - 2a2) Cumple los requisitos para participar, los cuales deben ser claramente anunciados antes de la competición.
  - 2a3) No está suspendido por la Junta Directiva de la WCA (WCA Board).
- 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, género, información de contacto, eventos seleccionados).
  - 2c1) Un competidor no podrá competir sin una inscripción completa, como haya sido determinada por el equipo organizador.
  - 2c2) Los competidores recurrentes deben proporcionar información personal coherente con su perfil de la WCA. Si un competidor desea cambiar o actualizar su información personal entre competiciones (p.ej. cambio de nacionalidad, nombre o género), debe [contactar al WCA Results Team](#).
- 2d) El nombre, país, género 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 ciudadanía. El delegado de la WCA debería verificar la ciudadanía mediante documentos (p.ej. un pasaporte) en la primera competición a la que asista el competidor. Si un competidor no puede representar al país bajo el cual se ha registrado, el competidor puede ser descalificado y/o suspendido, a discreción de la Junta Directiva de la WCA (WCA Board).
  - 2e1) Los países elegibles están definidos en la [Lista de Países Reconocidos por la WCA](#).
  - 2e2) Los competidores que cambien su ciudadanía, pueden cambiar su país de representación antes o durante su primera competición del año. Excepción: si el competidor pierde la ciudadanía del país bajo el cual estaba previamente registrado, debe cambiar su país de representación antes o durante su próxima competición (ver [Regla 2c2](#)).
  - 2e3) Los competidores que no tienen ciudadanía pueden competir como "Stateless" (apátrida, sin nacionalidad).
- 2f) Los competidores deben seguir las reglas del local y comportarse decentemente.
- 2g) Los competidores deben permanecer tranquilos cuando estén dentro del área de competición. Hablar está permitido, pero debe mantenerse a un volumen razonable, y lejos de los competidores que estén compitiendo activamente.
  - 2g3) Los competidores no deben hablar en el Zona de Espera para Competidores acerca del estado inicial del puzzle de la ronda actual. Penalización: descalificación del/los competidor/es del evento, a discreción del Delegado de la WCA.
- 2h) Los competidores deberán estar completamente vestidos mientras estén en el local de la competición. A discreción del Delegado de la WCA, un competidor puede ser descalificado de la competición por usar una vestimenta inapropiada.
- 2i) Mientras se encuentre en la fase de inspección o en la fase de resolución, un competidor no puede usar auriculares ni otros aparatos electrónicos (p.ej. teléfonos móviles, reproductores MP3, iluminación adicional), aparte del timer Stackmat o cronómetro.
  - 2i1) Los competidores pueden utilizar determinados dispositivos no-electrónicos mientras éstos no le den una ventaja injusta, a discreción del Delegado de la WCA. Esto incluye:
    - \* 2i1a) Ayudas médicas/físicas que el competidor traiga puestas (p.ej. lentes, 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 que lo ayuda a escuchar o un marcapasos).
    - \* 2i1b) Tapones para los oídos y orejeras (a excepción de auriculares con cancelación electrónica de ruido).
    - \* 2i1c) Calentadores de manos.
    - \* 2i1d) Comida y bebida.
  - 2i2) Los competidores pueden usar cámaras en la estación de resolución a discreción del Delegado de la WCA, pero se aplican las siguientes restricciones desde el inicio del intento hasta que el competidor para su resolución. Penalización por romper una restricción: descalificación del intento (DNF).
    - \* 2i2a) Las pantallas de las cámaras deben estar en blanco o fuera de la vista del competidor (ver [Regla A5b](#)).
    - \* 2i2b) El competidor no debe interactuar con (p.ej. operar, sostener, 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).
  - 2i3) El competidor puede tener un teléfono celular en su bolsillo, siempre y cuando quede claro que no está interactuando con él.
  - 2i4) Mientras compiten, los competidores deberían desactivar todas las notificaciones del teléfono móvil, para evitar molestar al resto de los competidores.
- 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 la opción de realizar ningún intento más en dicho evento.
    - \* 2j1a) Si antes de ser descalificado, el competidor ya ha realizado por lo menos un intento en la ronda, los resultados de todos los intentos restantes son registrados como DNF. Si el competidor no ha realizado ningún intento (p.ej. no tiene resultados o solo tiene DNS), no se registra ningún resultado.
  - 2j2) Si un competidor es descalificado en el transcurso de un evento, sus intentos que ya estaban terminados en el momento en que fue descalificado, seguirán siendo válidos. Excepción: trampa o fraude (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 o no aparece a tiempo para la competición.
  - 2k2) Es sospechoso de hacer trampa o de estafar a los miembros oficiales durante la competición.
    - \* 2k2a) El delegado de la WCA puede descalificar cualquier resultado sospechoso.
  - 2k3) Se comporta de manera ilegal, violenta, indecente o insegura; o daña intencionalmente las instalaciones del local o propiedades personales dentro del local.
  - 2k4) Interfiere con, o distrae a otros competidores durante la competición.
  - 2k5) No cumple con el reglamento de la WCA durante la competición.

- 2k6) No es capaz de cumplir con los requerimientos del evento (p.ej. no saber como resolver el puzzle). Un competidor no debe competir con la expectativa de obtener intencionalmente un DNF o malos resultados.
- 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 los que haya incurrido por participar en la competición.
- 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 competición, a menos de 30 minutos desde que ocurrió 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 final tomada por el delegado de la WCA. Penalización: descalificación de la competición.
- 2s) Los competidores con discapacidades que puedan impedirles atenerse a las reglas de la WCA pueden solicitar adaptaciones especiales al Delegado de la WCA. Los competidores que requieran estas adaptaciones deben ponerse en contacto con el equipo organizador y el Delegado de la WCA al menos dos semanas antes de la competición.
- 2t) Todos los competidores deben entender y estar familiarizados con el reglamento de la WCA antes de la competición.
- 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 desistió del intento (DNS), a discreción del Delegado de la WCA.
  - 2u2) Excepción: para las rondas con tiempo límite acumulativo, un competidor que llega tarde puede competir con un tiempo límite acumulativo menor, a discreción del Delegado de la WCA.

### Artículo 3: Puzzles

- 3a) Los competidores deben proporcionar sus propios puzzles para la competición.
  - 3a1) Los competidores deben estar preparados para entregar sus puzzles cuando son llamados (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.
  - 3a4) Los puzzles no deben tener componentes electrónicos (p.ej. Bluetooth o Wi-Fi, motores, sensores, luces). Ver [Regla 2i](#).
- 3d) Los puzzles deben tener partes de colores, las cuales definen su esquema de colores y 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 hechas de un material similar.
  - 3d1) Para los competidores con una discapacidad visual documentada médicamente, aplican las siguientes excepciones:
    - \* 3d1a) Los competidores ciegos pueden usar puzzles con texturas diferentes en cada cara. Cada cara debería tener un color distinto, para facilitar la mezcla y el trabajo del juez.
    - \* 3d1b) Los competidores daltónicos que no puedan distinguir entre el número necesario de colores pueden usar partes de colores con patrones, si ha sido aprobado explícitamente de acuerdo con la [Regla 2s](#). Los patrones pueden ser de los "stickers" o pueden estar dibujados.
  - 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.
- 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 las piezas), con respecto a la versión sin modificar del mismo puzzle.
  - 3h1) Los puzzles redondeados (“Pillowed”) están permitidos.
  - 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:
    - \* 3h2a) Puzzles con partes transparentes que puedan revelar más información acerca del estado del puzzle. Excepción: Un "sticker" superpuesto o un logotipo (ver [Regla 3l](#)).
  - 3h3) Cualquier modificación a un puzzle que resulte en un mal rendimiento para el 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 discreción del Delegado de la WCA. Estos insertos deben tener una indicación clara del 12 en punto que sea igual 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 estén desgastados hasta cierto punto, a discreción del Delegado de la WCA.
  - 3j2) Definición: Dos piezas son similares entre sí, si son idénticas en forma y tamaño, o si su forma está en espejo (como se vería la pieza si fuera colocada delante de un espejo) y su tamaño es idéntico.
  - 3j3) Las partes texturizadas/corrugadas que permitan saber la orientación de las piezas por medio del tacto, no están permitidas para eventos de resolución del cubo a ciegas.
- 3k) Los puzzles deberán ser aprobados por el delegado de la WCA antes de que se usen en competición.
  - 3k1) Si se encuentra un puzzle no permitido durante una ronda, el competidor no debe continuar usando dicho puzzle, y debe proporcionar un reemplazo.
  - 3k2) Penalización para los intentos realizados con puzzles no permitidos: descalificación del intento (DNF). Aplican las siguientes excepciones:
    - \* 3k2a) Si el puzzle no permitido se encuentra antes de que la ronda termine, los resultados afectados en la misma ronda pueden ser reemplazados por intentos extra, a discreción del Delegado de la WCA.
    - \* 3k2b) Para el evento "Múltiples cubos 3x3x3 a ciegas", si un puzzle resulta no permitido, dicho puzzle puede ser individualmente contado como no resuelto (sin descalificar el intento entero), a discreción del Delegado de la WCA.
- 3l) Un puzzle puede tener un logotipo en una parte coloreada. En caso de tenerlo, debe tener como máximo una sola parte coloreada con un logotipo. Excepción: Para los eventos a ciegas, el puzzle no debe tener 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 en un "sticker" superpuesto.
- 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 competición, y no deben ser filtradas o seleccionadas de ninguna manera por el Delegado de la WCA.
  - 4b2) Las mezclas de una ronda sólo deben estar disponibles para el Delegado de la WCA y para los mezcladores de 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](#)).
    - \* 4b2a) El Delegado de la WCA designado para la competición, solo debe dar acceso a las mezclas para futuros grupos a otros miembros del equipo organizador si estos estarán temporalmente no disponibles (p.ej. compitiendo ellos mismos), y en este caso debería darle acceso a la mínima cantidad posible de mezclas a otros.
  - 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 5x5x5, 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.
  - 4b4) Cada secuencia de mezcla debería ser aplicada durante un marco de tiempo máximo de 2 horas. Este marco de tiempo comienza cuando la secuencia de mezcla es aplicada por primera vez.
- 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 adyacente más oscura (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 el color más oscuro enfrente (de las dos orientaciones posibles de mezcla).
- 4d4) El Clock se mezcla empezando con cualquier lado 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 vigente 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 desperfectos 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 desperfecto de un puzzle ocurre durante un intento, el competidor puede elegir entre reparar el desperfecto 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 completamente 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 un solo color está afectada, el puzzle se considera resuelto.
    - \* 5b5c) Si más de una pieza con un solo color está afectada, el puzzle se considera no resuelto (DNF).
    - \* 5b5d) Si una o más piezas con más de un 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 competición. Las luces deberían ser neutras, de tal manera que los competidores puedan distinguir fácilmente los colores de los puzzles.
- 7e) El área de la competición debe ser un lugar libre de humo.
- 7f) Estación de resolución:
  - 7f1) Definiciones:
    - \* 7f1a) Stackmat: El cronómetro de Speedstacks y un tapete compatible con el cronómetro. Se debe usar un cronómetro de Speedstacks Generación 2, 3 Pro, 4 Pro y/o Generación 5 Pro para tomar los tiempos de resolución.
    - \* 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.
- 7f3) El equipo organizador debería modificar los cronómetros Stackmat para que sean más robustos contra incidentes comunes, haciendo que los botones sean más difíciles de apretar por accidente (p.ej. pegando anillos alrededor de los botones) y asegurando las baterías para que no se muevan (p.ej. rellenando el compartimiento de las baterías).
- 7f4) Los cronómetros Generación 5 Pro deben ser utilizados en el modo de 2 sensores.
- 7h) El área de la competición debe tener una o más zonas para competidores (reemplazada por la [Regla Y6a](#)).
  - 7h1) El equipo de organizadores puede requerir que los competidores que hayan sido llamados para competir se queden dentro del Zona de Espera para Competidores hasta que terminen todos los intentos de la ronda.
  - 7h2) Definición: una Zona de Espera para Competidores es un lugar en el cual los competidores de un grupo esperan a ser llamados para ir a una estación de resolución.

## Artículo 9: Eventos

- 9a) La WCA regula competiciones para puzzles mecánicos que son operados al girar grupos de piezas, comúnmente conocidos como "twisty puzzles".
- 9b) Los eventos oficiales de la WCA son:
  - 9b1) Cubo de 3x3x3, 2x2x2, 4x4x4, 5x5x5, Clock, Megaminx, Pyraminx, Square-1, Skewb, y Cubo de 3x3x3 a una mano.
    - \* 9b1a) Formato de ronda completo para estos eventos: "Promedio de 5".
    - \* 9b1b) Formato de corte (o tope) para estos eventos: fase de corte "Mejor de 2" para "Promedio de 5".
  - 9b2) Cubo 6x6x6 y Cubo 7x7x7.
    - \* 9b2a) Formato de ronda completo para estos eventos: "Media de 3".
    - \* 9b2b) Formato de corte (o tope) para estos eventos: fase de corte "Mejor de 1" para "Media de 3".
  - 9b3) Cubo de 3x3x3 a ciegas, 4x4x4 a ciegas y Cubo 5x5x5 a ciegas.
    - \* 9b3a) Formato de ronda completo para estos eventos: "Mejor de 3".
    - \* 9b3b) Para estos eventos, la WCA también reconoce "Media de 3" y records basados en los tiempos de las rondas de "Mejor de 3".
  - 9b4) 3x3x3 en menos movimientos (Fewest Moves).
    - \* 9b4a) Formato de ronda completo para este evento: "Mejor de X" (donde X es 1 o 2) o "Media de 3".
    - \* 9b4b) Formato de corte (o tope) para este evento: fase de corte "Mejor de 1" para "Mejor de 2" o fase de corte "Mejor de X" (donde X es 1 o 2) para "Media de 3".
  - 9b5) Múltiples cubos 3x3x3 a ciegas.
    - \* 9b5a) Formato de ronda completo para este evento: "Mejor de X" (donde X es 1, 2 o 3).
    - \* 9b5b) Formato de corte (o tope) para este evento: fase de corte "Mejor de X" (donde X es 1 o 2) para "Mejor de Y" (donde Y es 2 o 3, e  $Y > X$ ).
- 9f) Los resultados de una ronda se miden como sigue:
  - 9f1) Todos los resultados cronometrados por debajo de 10 minutos se miden y se toman hasta la centésima de segundo más cercana (a excepción del evento múltiples cubos 3x3x3 a ciegas). 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, como también los todos los tiempos para el evento Múltiples cubos 3x3x3 a ciegas, 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/resolver.
  - 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 asigna 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 3x3x3 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 de Corte (Cutoff Round) es aquella que tiene una fase de corte "Mejor de X" y un tiempo de corte requerido (p.ej. "Mejor de 2" con un tiempo de corte requerido estrictamente menor a 2 minutos). Si el competidor alcanza el tiempo de corte requerido en por lo menos uno de los intentos de la fase de corte, puede continuar con los intentos restantes. Los intentos de la fase de corte se cuentan como parte de toda la ronda.
- 9i) Los resultados de una competición oficial de la WCA deben aparecer en los rankings mundiales de la WCA.
  - 9i1) La WCA reconoce los siguientes tipos de récords regionales: récords nacionales (NR), récords continentales (CR) y récords mundiales (WR).
  - 9i2) Se considera que todos los resultados de una ronda tuvieron lugar el último día de calendario de la ronda. Si un récord regional se bate múltiples veces en el mismo día, sólo el mejor de esos resultados se cuenta como récord regional.
  - 9i3) Si el reglamento de la WCA cambia para un evento, los récords regionales existentes se mantendrán hasta que se batan bajo el nuevo reglamento de la WCA.
- 9j) Cada evento debe realizarse como mucho una vez por competición.
- 9k) Todos los competidores pueden participar en todos los eventos de una competición, excepto en casos específicamente aprobados por el Equipo de Anuncios de Competiciones de la WCA (WCA Competition Announcement Team).
- 9l) Cada ronda debe acabar antes de que otra ronda del mismo evento empiece.
- 9m) Los eventos deben 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 de corte 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).
    - \* 9p2a) Para cada ronda, las condiciones para avanzar a la siguiente deben ser anunciadas antes de que la ronda empiece, y no deberían ser cambiadas una vez empezada la ronda. Los cambios se deben dar a discreción del Delegado de la WCA, quien debe cuidadosamente considerar si el cambio es justo.
  - 9p3) Si un competidor clasificado se retira de una ronda, puede ser reemplazado por el mejor competidor que no haya clasificado en la ronda previa.
- 9s) Cada ronda de un evento debe tener un límite de tiempo (ver [Regla A1a](#)).
- 9t) Si luego de terminada la competición se efectúan cambios en los resultados de un competidor (p.ej. por errores a la hora de compilar los resultados o por penalizaciones retroactivas) tales que hubieran impedido al competidor avanzar de ronda, se deben eliminar todos los resultados de las rondas posteriores.
  - 9t1) Si esto provoca un incumplimiento con la [Regla 9p1](#), los resultados de los demás competidores no deben ser eliminados.
  - 9t2) Si esto provoca un incumplimiento con las reglas [9m1](#), [9m2](#) o [9m3](#), cualquier ronda posterior no debe ser eliminada.
  - 9t3) Si se efectúan cambios en los resultados de un competidor tales que hubieran impedido a otro competidor avanzar de ronda, los resultados del segundo competidor no deben ser eliminados.



## 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 de la resolución.
- 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 desalineadas 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 el [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 grados.
  - 10f2) Megaminx: Como máximo 36 grados.
  - 10f3) Pyraminx y Skewb: como máximo 60 grados.
  - 10f4) Square-1: como máximo 45 grados (U/D) o 90 grados (/).
- 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 o equipamiento.
- 11b) Si ocurre un incidente, el Delegado de la WCA determina de forma imparcial y apropiada las medidas que hay que tomar.
- 11d) Si el reglamento del WCA no es suficientemente claro sobre un incidente, o si el incidente no está cubierto por el reglamento de la WCA, el Delegado de la WCA debe tomar una decisión basada en una justa actitud deportiva (ver también [Regla 11e3](#)).
- 11e) Si un incidente ocurre durante un intento, el Delegado de la WCA puede darle al competidor un intento extra que reemplace el intento durante el cual ocurrió el incidente. El competidor debe apelar 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 un intento extra, el intento debería realizarse justo después del intento que lo causó, y debe reemplazar al intento original numerado regularmente.
  - 11e3) Si no es claro si un incidente debería resultar en un intento extra, se le puede dar al competidor un intento extra provisorio que será usado sólo si más tarde resulta que el intento extra sí era apropiado (p.ej. por decisión del WRC).
- 11f) Las decisiones sobre un incidente pueden apoyarse en el análisis de vídeos o fotografías, a discreción del Delegado de la WCA.
- 11g) El Delegado de la WCA debe asegurarse que haya disponibles copias del Reglamento y las Directrices para oficiales y competidores (p.ej. impresas, digitales, o accesibles vía internet) para consultar por cualquier incidente.
- 11h) El Delegado de la WCA puede pedir a los competidores que estén violando seriamente la [Regla 2k3](#) que abandonen el local de la competición, teniendo en cuenta la seriedad de la situación y el mejor curso de acción posible. Si el competidor se niega a hacerlo, puede enfrentar acciones disciplinarias en la WCA.

## Artículo 12: Notación

- 12a) Notación para Cubos NxNxN:
  - 12a1) Movimientos de Caras (capa externa):

- \* 12a1a) Sentido horario, 90 grados: F (cara frontal), B (cara de atrás), R (cara derecha), L (cara izquierda), U (cara superior), D (cara inferior).
- \* 12a1b) Sentido antihorario, 90 grados: F', B', R', L', U', D'.
- \* 12a1c) 180 grados: F2, B2, R2, L2, U2, D2.
- 12a2) Movimientos de Bloques Externos (capa externa con capas internas adyacentes). Para cada uno de los movimientos definidos abajo,  $n$  es el número total de capas para mover, el cual debe estar en el rango  $1 < n < N$  (donde  $N$  es el número de capas en el puzzle).  $n$  puede ser omitido, para un valor implícito de  $n = 2$  capas.
  - \* 12a2a) Sentido horario, 90 grados: nFw, nBw, nRw, nLw, nUw, nDw.
  - \* 12a2b) Sentido antihorario, 90 grados: nFw', nBw', nRw', nLw', nUw', nDw'.
  - \* 12a2c) 180 grados: nFw2, nBw2, nRw2, nLw2, nUw2, nDw2.
- 12a4) Rotaciones (puzzle entero):
  - \* 12a4a) Sentido horario, 90 grados: x (misma dirección que R o L'), y (misma dirección que U o D'), z (misma dirección que F o B').
  - \* 12a4b) Sentido antihorario, 90 grados: x' (misma dirección que R' o L), y' (misma dirección que U' o D), z' (misma dirección que F' o B').
  - \* 12a4c) 180 grados: x2, y2, z2.
- 12a5) La Métrica de Giros de Bloques Externos (OBTM) se define como:
  - \* 12a5a) Cada movimiento en las categorías Movimientos de Caras y Movimientos de Bloques Externos se cuenta como 1 movimiento.
  - \* 12a5b) Cada movimiento de la categoría de Rotaciones se cuenta como 0 movimientos.
- 12a6) La Métrica de Ejecución de Giros (ETM) se define como: Cada movimiento de las categorías Movimiento de Caras, Movimientos de Bloques Externos y Rotaciones se cuentan como 1 movimiento.
- 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 grados en sentido horario, gira la capa inferior y veces 30 grados en sentido horario. x e y deben ser números enteros desde -5 hasta 6, y no pueden ser ambos iguales a 0.
  - 12c3) "/" quiere decir: gira la mitad derecha del puzzle 180 grados.
- 12d) Notación para Megaminx (sólo para mezclar):
  - 12d1) Movimientos de las caras:
    - \* 12d1a) Sentido horario, 72 grados: U (cara superior).
    - \* 12d1b) Sentido antihorario, 72 grados: U' (cara superior).
  - 12d2) Otros movimientos que 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 grados: R++ (Capas verticales), D++ (Capas horizontales).
    - \* 12d2d) Movimiento en sentido antihorario de todo el puzzle menos las tres piezas superiores izquierdas, 144 grados: 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 grados: U (las dos capas superiores), L (las dos capas de la izquierda), R (las dos capas de la derecha), B (las dos capas traseras), u (el vértice superior), l (el vértice de la izquierda), r (el vértice de la derecha), b (el vértice trasero).
  - 12e3) Sentido antihorario, 120 grados: 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 las 12 en punto 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) Girar una rueda que esté junto a un botón hacia arriba, poniendo todos los botones hacia abajo luego: 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 después apretar todos los botones hacia abajo: 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 antihorario, 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 (parcialmente reemplazado por la [Regla Y7](#)).
  - A1a) El equipo organizador debe aplicar exactamente un tipo de límite de tiempo (tiempo límite por intento o acumulativo) para cada ronda.
    - \* A1a1) El tiempo límite por defecto de cada intento en una ronda es de 10 minutos, aunque el equipo de organizadores puede anunciar un límite más alto o más bajo por intento. En este caso, el tiempo límite debe ser el mismo para todos los intentos de la ronda.
    - \* A1a2) Para todos los eventos que no sean 3x3x3 En Menos Movimientos (FMS) ni Múltiples Cubos 3x3x3 a Ciegas, el equipo organizador puede definir un tiempo límite acumulativo. Este debe: o aplicar a todos los intentos de una ronda (p.ej. 3 intentos con un tiempo límite acumulativo de 20 minutos), o a todos los intentos de una combinación de rondas para diferentes eventos. En este caso, el tiempo límite para un intento en particular es el tiempo límite acumulativo menos el tiempo total en otros intentos que cuentan para el límite de tiempo hasta el momento (ver [Regla A1a5](#)). Una ronda debe tener como máximo un solo tiempo límite acumulativo.
    - \* A1a3) Los tiempos límite para todas las rondas se deben anunciar antes de la competición, y no deberían cambiarse después de que ha comenzado alguna de las rondas afectadas. Los cambios deben hacerse a discreción del Delegado de la WCA, quien debe considerar cuidadosamente si el cambio es justo.
    - \* A1a4) El competidor debe acabar cada intento antes del tiempo límite. Si un competidor alcanza el tiempo límite de un intento, el juez para el tiempo de inmediato y lo anota como un DNF. Excepción: Múltiples Cubos 3x3x3 a Ciegas (ver [Regla H1b1](#)).
    - \* A1a5) El tiempo que se considera para el tiempo límite es: o el resultado después de que las penalizaciones son aplicadas (si el resultado no es DNF), o el tiempo que duró la resolución (si el resultado es DNF).
  - A1b) Si el tiempo límite para un intento es mayor a 10 minutos, se debe usar un cronómetro de mano para medir el tiempo.
    - \* A1b1) Un cronómetro de Stackmat debe usarse además del cronómetro de mano. Excepción: 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 el tiempo del cronómetro del Stackmat está disponible, éste es el tiempo que se anota. De lo contrario (p.ej. si ocurrió un falló en el cronómetro Stackmat, estuvo cronometrando por más de 10 minutos o ni siquiera fue usado), 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 (ver [Regla 2k6](#)).
- A2) Mezclas:
  - 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 Zona de Espera para 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, el equipo organizador debería anunciarlo antes de que comience la ronda.
  - A2c) Después de que el mezclador ha empezado a mezclar el 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 mezclador o un juez autorizado debe chequear el puzzle mezclado y firmar (o escribir sus iniciales) en la hoja de resultados, reconociendo que al puzzle se le ha aplicado la mezcla que corresponde y que coincide con la imagen (ver [Regla 4g](#)). Excepción: Para el Cubo 6x6x6, 7x7x7 o Megaminx, el mezclador puede firmar (o escribir sus iniciales) para afirmar que el puzzle está lo suficientemente mezclado (ver [Regla 4g1](#)).
- A2e) El juez pone el puzzle en el mat en cualquier orientación aleatoria mientras se asegura que continúe completamente cubierto.
  - \* A2e1) El competidor no puede pedir una orientación específica, y el juez no debe influenciar en la orientación cuando pone el puzzle en el mat, basado en lo que sabe o espera del estado del puzzle.
- 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 según sea necesario. Si se está utilizando un cronómetro Generación 5 Pro, el juez debe asegurarse de que está configurado en el modo de 2 sensores. A su vez, el juez prepara el cronómetro de mano para contar el tiempo de inspección (parcialmente reemplazado por la [Regla Y7d1](#)).
    - \* A3b1) Cuando el juez cree que el 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 que se le pregunte si está listo, de lo contrario el competidor pierde el intento (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 tomar 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 requerido el uso de un objeto delgado dentro del puzzle (ver [Regla A2b1](#)), el competidor puede 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. Penalización por ponerlo fuera del mat: 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 mientras comienza 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, 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 o el Delegado de la WCA. 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).

- A5c) El competidor puede apoyar el puzzle sobre la superficie para manipularlo (ver [Regla 7f1d](#)).
- A6) Parando 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 defecto del competidor consiste en dejar caer 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: descalificación del intento (DNF). Excepción: Si no se han aplicado movimientos después de que se para el cronómetro y antes de soltar el puzzle, se puede aplicar una penalización de tiempo (+2 segundos), a discreción del juez.
  - 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) Luego de haber detenido el cronómetro, el competidor no debe tocar ni mover el puzzle hasta que el juez lo haya inspeccionado.
    - \* A6e1) Penalización por aplicar un movimiento al puzzle luego de haber detenido el cronómetro: descalificación del intento (DNF).
    - \* A6e2) Penalización por tocar el puzzle, sin aplicar movimientos, luego de haber detenido el cronómetro: penalización de tiempo (+2 segundos). Excepción: si inmediatamente después de detener el cronómetro, el competidor apenas toca el puzzle sin afectar su estado, la penalización de tiempo puede omitirse, a discreción del juez (ver [Regla 11f](#)).
  - A6f) El competidor no debe resetear el cronómetro hasta que él y el juez hayan firmado la hoja de resultados. Penalización: descalificación del intento (DNF), a discreción del juez.
    - \* A6f1) Si el competidor resetea el cronómetro antes de que el tiempo haya sido completamente registrado, el juez no debe escribir el resultado de memoria o de fotos o videos, en cambio debe descalificar el intento (DNF).
  - A6g) El juez determina si el puzzle está o no resuelto. No debe moverlo ni tocarlo hasta que haya determinado si corresponde una penalización por estar desalineado. Excepción: Para Clock, el juez generalmente necesita agarrarlo para verificar ambas caras.
  - A6h) En caso de disputa, no debe moverse o alinearse el puzzle hasta que la disputa haya sido resuelta.
  - A6i) Las penalizaciones de tiempo al terminar 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 y firma al lado para reconocer que el resultado está correcto, completo, con el formato adecuado y que se puede leer claramente.
    - \* A7b1) Si se han asignado penalizaciones, el juez anota el resultado mostrado en el cronómetro junto con las penalizaciones. El formato debe ser " $X + T + Y = F$ ", donde X representa las suma de las penalizaciones previas a la resolución o iniciándola, 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) El competidor debe revisar el resultado registrado y firmar (o escribir sus iniciales) en la hoja de resultados para reconocer que el resultado está correcto, completo, con el formato adecuado y que se puede leer claramente. Esta acción finaliza el intento.
    - \* 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) Si el competidor firma (o de otra manera marca) un intento antes de empezarlo, renuncia al intento y el resultado será considerado DNS.
- \* A7c3) Si el competidor firma (o de otra manera marca) un intento después de empezarlo, pero antes de que el juez haya terminado de registrar el resultado, el intento se considerará no terminado (DNF).
- \* A7c4) El competidor no debería firmar un intento antes de que el juez lo haya registrado y firmado. El competidor es responsable en última instancia de asegurarse de que él y el juez hayan firmado el intento. Si se encuentra que en un intento faltan una o ambas firmas, después de que el juez haya entregado la hoja de tiempos al encargado de recoger los resultados (ver [Regla A7f](#)), este será considerado como no terminado (DNF).
- \* A7c5) Las firmas faltantes que se encuentren antes de finalizada la competición, pueden ser agregadas por el juez y/o el competidor, a discreción del Delegado de la WCA.
- 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 reemplazado 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 (parcialmente reemplazado por la [Regla Y7](#)).
  - B1a) No hay período de inspección.
  - B1b) El competidor traerá su propio antifaz (“blindfold”).
- B2) Comienzo del intento:
  - B2a) El juez resetea el/los cronómetro/s como en la [Regla A3b](#) y le indica al competidor que está listo para empezar el intento (p.ej. poniendo el cubo tapado enfrente del competidor, diciendo "LISTO", dando una señal con el pulgar arriba). El competidor debe estar listo para empezar el intento hasta un minuto después de que fue llamado, de lo contrario pierde derecho a ese intento (DNS), a discreción del juez (parcialmente reemplazado por la [Regla Y7d1](#)).
  - 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 ni su cobertura mientras comienza el 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 tomar 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).
  - B3d) Si las partes del puzzle no están completamente alineadas, el competidor puede alinearlas, siempre y cuando estas desalineaciones se mantengan dentro de los límites de la [Regla 10f](#) (ver [Regla A3c2](#)).
- B4) Fase a ciegas:
  - B4a) El competidor se coloca el antifaz para comenzar la fase a ciegas.
    - \* B4a1) Antes de aplicar el primer movimiento al puzzle, el competidor puede quitarse el antifaz para volver a la fase de memorización.
  - 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) Tan pronto como el competidor aplica el primer movimiento al puzzle, el juez debe asegurarse de que haya un objeto opaco (p.ej. una hoja de papel o cartón) 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.
- \* 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).
- B5) Parando la resolución:
  - B5a) Cuando se esté usando el cronómetro 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 el competidor no está tocando el puzzle, puede quitarse el antifaz antes de detener el cronómetro. Sin embargo, no debe 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 otra parte del cuerpo del competidor entra en contacto con el puzzle o alguna parte del puzzle brevemente, sin intención por parte del competidor y sin aplicar movimientos, no se considerará haber tocado el puzzle, a discreción del juez.
    - \* C1b4) Durante la resolución, el competidor puede sostener el puzzle contra la superficie para ayudarse a manipularlo (ver [Regla 7f1d](#)).
  - 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 E: Resolución en menos movimientos

- E2) Procedimiento para la Resolución del Cubo 3x3x3 en Menos Movimientos:
  - E2a) El juez proporciona la mezcla y papel a todos los competidores. Entonces, el juez inicia el cronómetro y dice "VAMOS".
    - \* E2a1) Antes de que empiece el intento, el competidor no debe escribir en ningún papel destinado al intento. Excepción: el competidor puede escribir la información para identificar el intento (ver [Regla E2c1](#)). Si escribe esta información en el papel que contiene la mezcla, solo debe escribir en el lado que no está la mezcla antes del intento. Penalización por escribir cualquier otra información: descalificación del intento (DNF).
  - E2b) Todos los competidores tienen un tiempo límite total de 60 minutos para encontrar y escribir 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 única hoja de papel con una solución escrita y la información para identificar el intento.
    - \* E2c1) La información para identificar el intento es: el nombre del competidor, su WCA ID, o ID de registro del participante (por lo menos una, opcionalmente múltiples), y opcionalmente el nombre de la competición, ronda o número de intento. Penalización por entregar una solución sin el nombre, WCA ID, o ID de registro del participante: descalificación del intento (DNF).
    - \* E2c2) La solución debe ser una sola e inequívoca secuencia de movimientos con cada movimiento individual escrito en orden secuencial. Penalización por una solución ambigua: descalificación del intento (DNF).
    - \* E2c3) El competidor debería tachar claramente todos los movimientos en el papel que no formen parte de la solución que pretende entregar.
    - \* E2c4) La solución del competidor solo debe usar movimientos que estén exactamente definidos como notación del Cubo 3x3x3 en la [Regla 12a](#), y no debe usar ningún símbolo, o combinación de estos, que no esté específicamente definida en dicha regla. Penalización: descalificación del intento (DNF).

- \* E2c5) La solución del competidor se considera correcta si, empezando por el puzzle resuelto y aplicando la mezcla seguida de la solución, resulta en el puzzle resuelto. Penalización por una solución incorrecta: descalificación del intento (DNF).
- E2d) El resultado del competidor es la cantidad de movimientos en su solución, y se calcula usando la Métrica de Giros de Bloques Exteriores (ver [Regla 12a5](#)).
- \* E2d1) Se permite una longitud máxima de la solución de 80 movimientos (contando las rotaciones) cuando es calculada usando la Métrica de Ejecución de Giros (ver [Regla 12a6](#)). Penalización: descalificación del intento (DNF).
- E2e) La solución propuesta no debe estar directamente derivada de ninguna de las partes de la secuencia de mezcla. Penalización: descalificación del intento (DNF), a discreción del Delegado de la WCA.
- \* 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 (suministrado por el juez) y lápiz, bolígrafo/pluma o similar (suministrado por el juez u opcionalmente auto-suministrado).
  - 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.
  - E3e) Otras ayudas no electrónicas que no den una ventaja injusta, a discreción del Delegado de la WCA (ver [Regla 2i1](#)).
  - E3f) Útiles para remover marcas (suministrados por el competidor), como puede ser líquido corrector o goma de borrar.
- E4) El Delegado de la WCA puede optar por hacer públicas las soluciones (p.ej. con una foto de la hoja de resultados o una transcripción de las soluciones).

## 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.
  - F2a) El equipo organizador puede requerir el uso de un atril para prevenir que el puzzle se caiga antes de comenzar el intento. Si dicho atril es usado, el equipo organizador debería anunciarlo antes de que comience la ronda.
    - \* F2a1) El juez debe quitar el atril del mat inmediatamente después de que el competidor saca el puzzle del mismo.
- F3) Al final del período de inspección, el competidor sitúa el puzzle sobre el mat en posición vertical. Penalización: descalificación del intento (DNF).
  - F3a) El competidor no debe cambiar las posiciones de la mezcla de ninguno de los botones 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 (parcialmente reemplazado por la [Regla Y7](#)).
  - H1a) Antes de un intento, el competidor debe notificar al equipo organizador el número de puzzles que desea intentar resolver a ciegas (2 como mínimo).
    - \* H1a1) Al competidor no se le permite cambiar el número de puzzles a resolver una vez que ha notificado el número al equipo organizador.
    - \* 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).
    - \* H1a3) Antes del intento, los puzzles mezclados deben colocarse en la mesa, en una orientación arbitraria y permaneciendo todos completamente tapados. Los puzzles en lo posible deberían acomodarse en un cuadrado (p.ej. 8 puzzles deberán acomodarse en 2 filas de 3 puzzles y una fila de 2).



- 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 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 intento son acumulativas.
- H1e) El competidor no debe aplicar movimientos a uno o más puzzles durante la fase de memorización. Penalización: descalificación del intento (DNF). Excepción: estos puzzles individuales pueden ser considerados no resueltos al final del intento, en vez de descalificar el intento completo, a discreción del Delegado de la WCA.
- H2) El competidor puede suministrar su propia cobertura plana (p.ej. un Mat o una tela) para la superficie, a discreción del Delegado de la WCA. Si el competidor desea hacerlo, la petición debe hacerse al mismo tiempo que se comunica la cantidad de puzzles a resolver (ver [Regla H1a](#)).

## Artículo Y: Reglas temporales

- Y1) Las reglas adicionales que reemplazan a todas las otras reglas, se describen abajo. Estas reglas tienen el objetivo de complementar la [Competition Safety Policy](#).
- Y2) Definiciones:
  - Y2a) Público: Cualquier persona que asiste a una competición de la WCA, incluyendo a competidores, oficiales e invitados (o espectadores).
  - Y2b) Lugares fijos: Un método utilizado en las competiciones, en el que un competidor realiza todos sus intentos para una misma ronda en la misma estación de resolución.
- Y3) Además de lo que se requiere en la [Regla 2a](#), si el Delegado de la WCA lo considera necesario y se anuncia claramente antes de la competición, a una persona del público se le puede requerir que cumpla con uno o más de los siguientes requerimientos:
  - Y3a) Usar un tapaboca (o mascarilla) dentro del local de la competición.
  - Y3b) No haber estado en contacto con una persona con COVID-19 hasta por lo menos 14 días antes de la competición.
  - Y3c) No tener COVID-19 ni sentir sus síntomas (los que determine la [Organización Mundial de la Salud](#)) por lo menos hasta 14 días antes de la competición.
  - Y3d) Cumplir con otras medidas de seguridad razonables impulsadas por la Organización Mundial de la Salud o los gobiernos locales.
- Y4) Todos los competidores y oficiales deberían llevar sus propios bolígrafos/lapiceras/plumas a la competición.
- Y5) Los jueces pueden llevar sus propios cronómetros de mano o teléfonos móviles para tomar el tiempo de inspección. Estos dispositivos deberían ser revisados por el Delegado de la WCA.
- Y6) Ambiente:
  - Y6a) Si el Delegado de la WCA lo considera necesario, el área de competición no debe tener un Zona de Espera para Competidores.
  - Y6b) Los competidores deberían abstenerse de tocar las superficies de la estación de resolución cuando no se encuentran realizando un intento oficial.
- Y7) Los procedimientos que reemplazan a los de los artículos [A](#), [B](#) y [C](#), se describen a continuación. Estos procedimientos no aplican al [Artículo E](#), Fewest Moves Solving (Resolución del Cubo 3x3x3 en Menos Movimientos).
  - Y7a) Las competiciones deberían usar lugares fijos (ver [Regla Y2b](#)).
  - Y7b) El juez debería evitar tocar el puzzle en todo momento. Excepción: para Clock, el juez debería levantar el puzzle para verificar que ambas caras estén resueltas.
  - Y7c) Mezclando:
    - \* Y7c1) Cuando se lo llama para una ronda, y después de desinfectar su puzzle, el competidor entrega su puzzle, en su estado resuelto, al mezclador. Luego espera en su estación de resolución asignada.
  - Y7d) Inspección:
    - \* Y7d1) El juez le pide al competidor que prepare el cronómetro, encendiéndolo y reiniciándolo de ser necesario. El juez debería evitar tocar el cronómetro Stackmat en todo momento.
  - Y7e) Registrando los resultados:
    - \* Y7e2) El competidor no debería tocar la hoja de resultados.
  - Y7f) Después de finalizar el intento, si hay más intentos por hacer, el competidor debe colocar el puzzle dentro de la cubierta.

# Directrices WCA

Versión: 1 de enero de 2022

[\[wca-regulations-translations:ee0084d\]](#)

## Notas

### Reglamento de la WCA

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

### 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

- 1c+) [ACLARACIÓN] Si hay múltiples Delegados de la WCA designados para la competición, "el Delegado de la WCA" se refiere a cualquiera de ellos. "El Delegado de la WCA" también se refiere a cualquier persona que haya sido designada por un Delegado de la WCA designado (para dicha competición) para llevar a cabo una responsabilidad relevante del Delegado de la competición.
- 1c++) [ACLARACIÓN] Los Delegados de la WCA pueden asistir a una competición sin ser designados para servir como Delegado de la WCA. "El Delegado de la WCA" no se refiere a ellos a no ser que se les asigne una responsabilidad relevante por un Delegado designado para la competición (ver [Directriz 1c+](#)).
- 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 si es de importancia para la logística de la competición.
- 1h1++) [ACLARACIÓN] Para la resolución del Cubo 3x3x3 en Menos Movimientos, los jueces pueden juzgar a los competidores de su mismo grupo antes de terminar su intento (p.ej. mientras están compitiendo).

### 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 de la WCA.
- 2c2+) [ACLARACIÓN] Un perfil de la WCA es la colección de información relacionada a un competidor, e incluye su información personal (nombre, nacionalidad, género y fecha de nacimiento) así como todos sus resultados en competiciones oficiales de la WCA.
- 2d+) [ADICIÓN] La fecha de nacimiento e información de contacto deben ser especialmente confidenciales.
- 2d++) [RECOMENDACIÓN] Si algún tercero (p.ej. un periodista) pide al equipo organizador para ponerse en contacto con cualquier competidor o competidores, estos deberían ser consultados antes.

- 2e+) [ACLARACIÓN] Si un competidor tiene múltiples ciudadanía, puede elegir qué país quiere representar en su primera competición.
- 2e++) [ADICIÓN] El Delegado de la WCA también debería verificar el nombre y la fecha de nacimiento por medio de documentos (p.ej. un pasaporte), para cada competidor nuevo en su primera competición.
- 2e3+) [ACLARACIÓN] Los competidores que compiten como "Stateless", no tienen récords nacionales ni continentales, y no forman parte de los rankings nacionales ni continentales.
- 2i+) [ADICIÓN] Por más que un competidor pueda tomar un cronómetro de mano para ver el tiempo (cuando no están con los ojos tapados), no debe empezar, parar, pausar o interactuar de cualquier otra forma con el cronómetro de mano.
- 2i++) [ADICIÓN] El equipo organizador puede proveer al competidor con un cronómetro de mano no oficial para ver el tiempo transcurrido (que empieza al mismo tiempo que el cronómetro de mano oficial), en cuyo caso el competidor no tiene permitido tocar el cronómetro de mano oficial.
- 2i+++) [RECORDATORIO] Los puzzles con Bluetooth son considerados dispositivos electrónicos.
- 2i1b+) [ACLARACIÓN] Esto incluye dispositivos relevantes que estén apagados o desconectados.
- 2i1c+) [ACLARACIÓN] Los calentadores de manos electrónicos solo pueden ser usados antes o después de un intento. Mientras que los no-electrónicos pueden ser usados en cualquier momento durante un intento.
- 2i2a+) [ADICIÓN] El monitor de una cámara puede ser visible para el competidor siempre que no muestre lo que filma la cámara en tiempo real.
- 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.
- 2k6+) [ACLARACIÓN] Los delegados de la WCA solo deberían utilizar su discreción para prevenir que los competidores perjudiquen severamente a la competición (p.ej. gastando tiempo y/o recursos de la competición). Los competidores no deberían ser descalificados por resultados "malos" cuando están compitiendo con lo mejor de sí.
- 2s+) [RECORDATORIO] Las adaptaciones especiales deben ser anotadas en el Informe del Delegado.
- 2u1+) [ADICIÓN] El competidor puede competir a discreción del Delegado de la WCA. El Delegado de la WCA debe considerar cuidadosamente si permitirse es justo o no.

### Artículo 3: Puzzles

- 3a+) [ACLARACIÓN] Los competidores pueden usar puzzles de cualquier tamaño razonable, a criterio del Delegado de la WCA.
- 3a++) [ADICIÓN] Por defecto, cada competidor debería 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 del Delegado de la WCA.
- 3a+++) [ACLARACIÓN] Los competidores pueden tomar prestados puzzles de otros competidores de forma privada, para usarlos en competición.
- 3a1+) [ACLARACIÓN] Los competidores pueden ser descalificados si no 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).
- 3d1b+) [ACLARACIÓN] No es necesario que haya patrones en todas las caras, pueden estar en aquellas cuyos colores no logran ser diferenciados. Las piezas no deben tener ninguna característica (p.ej. texturas, irregularidades en los patrones) que las distinguan significativamente de piezas similares.
- 3h+) [ACLARACIÓN] Los puzzles pueden ser refinados internamente, siendo lijados o lubricados o modificándolos para que sean más estables (p.ej. agregando imanes).
- 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] Los puzzles "stickerless" que sean muy diferentes a la mayoría de aquellos que son producidos en masa, sólo serán permitidos a discreción del Delegado de la WCA.
- 3h2a+) [ADICIÓN] Ejemplos de partes transparentes que no revelan más información acerca del estado del puzzle: partes internas del mecanismo del puzzle, estructura transparente del Clock.
- 3j+) [RECORDATORIO] En el pasado, partes gravadas o en relieve han sido admitidas. Pero esto ya no se permite.
- 3j++) [ACLARACIÓN] En Clock, los botones pueden diferenciarse de cualquier otro botón en la misma cara.
- 3j1+) [RECORDATORIO] En Clock, los botones flojos (p.ej. aquellos que pueden pasar de un lado al otro por efecto de la gravedad, sin necesidad de ser apretados directamente) no se consideran dentro de los desgastes permitidos.
- 3j2+) [ACLARACIÓN] En Clock, las 9 caras internas de los relojes en una mismo lado son consideradas piezas similares.
- 3k2+) [ADICIÓN] El Delegado de la WCA no debería aplicar una de las excepciones listadas si cree que el competidor trató de usar un puzzle no permitido intencionalmente.
- 3k2b+) [ACLARACIÓN] Si un puzzle no permitido es encontrado en el transcurso de un intento de Múltiples 3x3x3 a Ciegas, el puzzle no debe ser cambiado o removido del intento y debe ser contado como no resuelto si el intento entero no es descalificado.

- 3k2b++) [EJEMPLO] Suponiendo que el competidor intenta 10 puzzles y resuelve 8 con éxito. Si se encuentra que dos de los puzzles resueltos y uno de los no resueltos son puzzles no permitidos, se considera que el competidor tiene un resultado de 6 puzzles resueltos de un total de 10 (en vez de DNF), a discreción del Delegado de la WCA.
- 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 permitidos a criterio del Delegado de la WCA.
- 3l++) [ACLARACIÓN] En el pasado los puzzles con logos estaban permitidos para los eventos a ciegas. Esto ya no se permite más.
- 3l1+) [ACLARACIÓN] En los puzzles  $N \times N \times N$ , una pieza central es una pieza con una sola parte coloreada. Por ejemplo, el Cubo 5x5x5 tiene 9 piezas centrales en cada cara.

## 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 deberían mantenerse en secreto durante la competición y ser publicadas juntas después de terminada la competición. En algunos casos (p.ej. records mundiales), el equipo organizador puede querer publicar mezclas específicas poco después del final de un grupo.
- 4b2++) [ADICIÓN] Los organizadores de la competición deberían asegurarse que los mezcladores, secuencias de mezcla y puzzles parcial o totalmente mezclados permanezcan visualmente aislados de los competidores (ver [Regla A2c](#)). Por ejemplo, los mezcladores pueden estar ubicados atrás de una pared o un objeto lo suficientemente alto (p.ej. un cartón colocado alrededor de la mesa donde se encuentran los mezcladores) puede ser usado para que los competidores no puedan ver los puzzles mientras los mezcladores les aplican las mezclas.
- 4b4+) [ACLARACIÓN] Todos los intentos que hayan empezado dentro del marco de tiempo, siguen los procedimientos de resolución estándar (p.ej. no son parados cuando el marco de tiempo de la mezcla en cuestión expira).
- 4d+) [ACLARACIÓN] Algunos puzzles usan esquemas de colores estándar, excepto que el blanco sea sustituido por el negro. En este caso, el negro es el color más oscuro y no debe ser tratado como blanco.
- 4d++) [ADICIÓN] Se permite que el puzzle cambie de orientación cuando se mueve del mezclador a la estación de resolución, siempre y cuando nadie intente influenciar la aleatoriedad de su orientación (ver [Regla A2e1](#)).
- 4f+) [RECOMENDACIÓN] El Delegado WCA debería generar mezclas suficientes para la totalidad de la competición antes de tiempo, incluyendo mezclas de sobra para intentos extra.
- 4f++) [RECORDATORIO] Si el Delegado WCA genera mezclas oficiales durante la competición, las mezclas deben guardarse.

## Artículo 5: Desperfectos de puzzles

- 5b+) [ADICIÓN] El competidor no tiene permitido causar un desperfecto intencionalmente, a no ser que lo haga para corregir un desperfecto anterior (ver [Regla 5b3b](#) y [Regla 5b3c](#)). Ejemplos de causar intencionalmente un desperfecto son: remover una tapa central, rotar una esquina o despegar un sticker.
- 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 que están en su lugar pero no están 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 7: Entorno

- 7f1a+) [ACLARACIÓN] Un mat de tamaño completo debería tener unas dimensiones mínimas de 30cm (de izquierda a derecha) por 25cm (de atrás a adelante).
- 7h2+) [ADICIÓN] Los competidores en la Zona de Espera de Competidores no deberían ser capaces de ver los puzzles de los competidores en la zona de competición.

## Artículo 9: Eventos

- 9b+) [ADICIÓN] Para un evento con múltiples rondas, el formato para cualquier ronda después de la primera (especialmente para la final) debería ser "Promedio de 5" o "Media de 3", en caso de ser posible.
- 9b++) [ADICIÓN] Otros eventos distintos de los especificados en la [Regla 9b](#) pueden ser celebrados durante la competición, pero serán considerados no oficiales y por tanto no serán incluidos en los resultados oficiales de la competición.
- 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 competición.
- 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 era elegible para un intento y no lo comenzó (ver [Regla A3b2](#)). Si el competidor no clasificó para un intento (p.ej. en una ronda combinada), no tiene ningún resultado para el intento.
- 9p2+) [ACLARACIÓN] "Resultado" se refiere a un tiempo o un promedio de tiempos de resolución, que determinan el ranking de la ronda correspondiente.
- 9q+) [RECOMENDACIÓN] Los eventos y rondas deberían tener al menos 2 competidores.
- 9t+) [EXPLICACIÓN] Debido a las reglas [9t1](#) y [9t2](#), puede parecer que las rondas no cumplen con las reglas [9p1](#), [9m1](#), [9m2](#) o [9m3](#). Sin embargo, hacer cambios para cumplir con estas reglas afectaría a competidores inocentes, razón por la cual los resultados deben mantenerse iguales.
- 9t++) [ADICIÓN] Si los cambios en los resultados se dan durante la competición, esta regla también debe ser aplicada. En cuyo caso, las reglas [9t1](#), [9t2](#) y [9t3](#) también deberían cumplirse, a discreción del Delegado de la WCA.
- 9t3+) [EJEMPLO] Suponiendo que en la primera ronda un competidor A consigue un promedio de 10.00 y un competidor B uno de 10.05, tales que A avanza a la final y B no. Si se descubre un error en la compilación de resultados y en realidad el competidor B consiguió un promedio de 9.95 (por el cual debería haber pasado de ronda, en lugar del competidor A), el competidor A conserva sus resultados de la ronda final.

## Artículo 10: Estado resuelto de un puzzle

- 10e1+) [ACLARACIÓN] Para Square-1, dada la posibilidad para cambiar de forma del puzzle, la métrica para desalineación definida en la [Regla 10f4](#) es diferente de la métrica para la notación, usada por el programa de mezclas y definida en la [Regla 12c4](#).
- 10f+) [EXPLICACIÓN] Los límites de alineamiento se eligen de modo que suponen una frontera natural entre un estado de un puzzle (sin penalización) y otro estado alejado de éste por un movimiento.
- 10f4+) [ACLARACIÓN] Al contar los movimientos en caso de desalineación al final de una resolución, x e y se consideran por separado. Por ejemplo: (5, 1) se considera una desalineación, (5, 5) se considera como dos desalineaciones.
- 10h1+) [ADICIÓN] El estado resuelto para Clock no se ve afectado por tapas de pines flojas o salidas ("popeadas").

## 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.
- 11e++) [RECOMENDACIÓN] El Delegado de la WCA debería registrar la/las razón/es por las que se otorga un intento extra (p.ej. en la parte de atrás de la hoja de resultados).
- 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] Si un intento extra por sí mismo lleva a un tiempo extra adicional, el competidor debería seguir haciendo intentos extra hasta que haya uno válido que reemplace al intento original regularmente numerado.
- 11e2++) [EJEMPLO] Suponiendo que un competidor tiene 5 intentos numerados, y el #2 lleva a intentos extra. El competidor debería hacer intentos extra hasta que uno sea válido para reemplazar al #2. Suponiendo que después otro intento lleva a intentos extra, el competidor debería proceder de manera similar a como lo hizo para el #2.

## Artículo 12: Notación

- 12a2+) [ACLARACIÓN] Por ejemplo, tanto Rw como 2Rw son notación válida para el mismo movimiento físico en el Cubo 3x3x3. 1Rw no es notación válida para ningún Cubo NxNxN, y 3Rw no es una notación válida para el Cubo 2x2x2 o el Cubo 3x3x3 (pero 3Rw es notación válida para el Cubo 4x4x4 y Cubos NxNxN más grandes).

## 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)".
- A1a2++) **[EJEMPLO]** Si una ronda tiene un tiempo acumulativo de 30 minutos y los primeros dos resultados del competidor son 6:00 y DNF (10:00), entonces el tiempo límite para el tercer intento es  $30:00 - 6:00 - 10:00 = 14:00$ . Para este ejemplo en particular, tenga en cuenta que solo el resultado final para un intento cuenta. Por lo tanto, un tercer intento con un tiempo original de 13:59 sin penalizaciones, alcanza el tiempo límite porque el tiempo final es 13:59 (ver [Regla 9f2](#)), mientras que un tercer intento con un resultado de  $13:59 + 2 = 14:01$  no alcanza el tiempo límite.
- A1a2+++ **[ADICIÓN]** Si el resultado para un intento no está disponible (p.ej. si el cronómetro fue reiniciado), el juez debería consultar al Delegado de la WCA y hacer una estimación del tiempo transcurrido en el intento. Esta estimación cuenta para el límite de tiempo, pero no debe ser usada como base de un resultado oficial para el intento individual.
- A1a3+) **[RECORDATORIO]** El equipo organizador y el Delegado de la WCA deben ser conscientes de que los límites de tiempo influyen en las estrategias de los competidores (por ejemplo, ir más rápido en los dos primeros intentos con la esperanza de superar el corte en una ronda combinada), y que cambiar los 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 de la 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+) **[RECORDATORIO]** 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.
- A2d1+) **[ADICIÓN]** Si se descubre que falta la firma del mezclador antes de un intento, el puzzle debería volver inmediatamente a un mezclador para verificar y firmar como corresponde.
- A2d1++) **[ADICIÓN]** Un intento no debe ser descalificado solamente porque falta la firma del mezclador. Si falta la firma de mezcla después de comenzado el intento, el juez debe permitir que el intento continúe (si aún está en progreso) y el Delegado de la WCA debería permitir que el resultado se mantenga. Sin embargo, el Delegado de la WCA puede reemplazar el intento con uno extra si tiene alguna razón (distinta al hecho de que falte la firma) para sospechar de que la mezcla era incorrecta.
- A2d1+++ **[RECORDATORIO]** Más allá de que el Delegado de la WCA puede permitir que más de un resultado sin firmas de mezcla sean tomados en cuenta, debería asegurarse de que no se vuelva común el hecho de que falten firmas de mezcla.
- A3c3+) **[ACLARACIÓN]** El competidor puede reiniciar el cronómetro antes/durante la etapa de inspección si es que al juez se le olvidó 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 debería ser reemplazado por un intento extra, a discreción del Delegado de la WCA.
- A3c3++) **[ACLARACIÓN]** El competidor no puede "testear" o "resetear" el cronómetro durante la etapa de inspección, dado que la inspección termina cuando el competidor inicia la resolución (ver [Regla A4d](#)). Si el competidor detiene el cronómetro luego de haberlo iniciado por primera vez, esto es considerado como haber detenido la resolución (ver [Regla A6](#)), incluso si lo hace antes de transcurridos los 15 segundos de inspección.
- A3c4+) **[ACLARACIÓN]** Si se obligó a usar objetos delgados adentro de un puzzle, el juez no debe remover el objeto por el competidor.
- A3c4++) **[ACLARACIÓN]** El competidor puede quitar el objeto durante la resolución, si no lo hizo durante la inspección (p.ej. si se olvidó).
- A5b+) **[ACLARACIÓN]** Mientras inspecciona o resuelve el puzzle, el competidor puede tocar el puzzle con cualquier parte de su cuerpo. Excepción: 3x3x3 a una mano (ver [Regla C1b](#)).
- A5b++) **[ACLARACIÓN]** Si una pieza del puzzle del competidor "popea" (ver [Regla 5a](#)), el competidor no debe pedir asistencia para recuperar o encontrar la pieza y el juez debería evitar que otras personas ayuden. Si alguien agarra una pieza "popeada" por el competidor, el juez o el mismo competidor pueden pedirle que la deje sobre la estación de resolución y que no vuelva a asistir de tal forma en el futuro.
- A6b+) **[EXPLICACIÓN]** El valor arbitrario de 0.06 segundos ha sido seleccionado para dar respuesta a los errores de funcionamiento de los cronómetros Stackmat.
- A6e+) **[ACLARACIÓN]** Si el puzzle cae sobre el regazo del competidor luego de haber detenido el cronómetro, se considera que el competidor tocó 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). Dado que los cronómetros de Stackmat presentan un tiempo de X:0Y.xx como X:Y.xx, un dígito faltante 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 cualquier otra penalización de tiempo por razones de procedimiento.
- A7g++) **[ACLARACIÓN]** Las penalizaciones de tiempo no pueden cederse para nuevos competidores. Debe otorgarse un intento extra totalmente nuevo.
- A7g+++)**[RECOMENDACIÓN]** El delegado de la WCA debería usar una fuerte discreción cuando otorgue un intento extra a un mismo competidor nuevo. Si se le otorga más de un intento 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](#)). A esto se le debería dar especial atención en la Resolución a Ciegas.
- B1b+) **[RECOMENDACIÓN]** Los antifaces deberían ser verificados por el Delegado WCA antes de su uso en la competición.
- B2d+) **[ADICIÓN]** Por defecto, el competidor inicia la resolución la primera vez que este inicia el cronómetro después de que el juez indicara que estaba listo (ver [Regla B2a](#)). Si el competidor quiere comprobar que el cronómetro funciona correctamente, debe pedir (y recibir) el permiso del juez cada vez antes de iniciar/reiniciar el cronómetro durante esta fase. Penalización por iniciar y reiniciar el cronómetro sin la autorización del juez: descalificación del intento (DNF).

## 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.

## Artículo E: Resolución en Menos Movimientos

- E2a1+) **[RECOMENDACIÓN]** Si un juez encuentra una solución que aparenta no tener ninguna información para identificar al competidor, debería revisar ambos lados del papel.
- E2b+) **[ACLARACIÓN]** Un competidor puede elegir parar su intento antes de tiempo, proporcionando una solución antes del límite de tiempo.
- E2b++) **[ADICIÓN]** Un competidor puede unirse a un intento de Resolución en Menos Movimientos que esté en progreso, a discreción del Delegado de la WCA. En este caso, su tiempo límite es el tiempo restante (p.ej. debe terminar cuando los demás competidores alcancen sus 60 minutos de tiempo límite). Excepción: no debe permitirse que un competidor se una a un intento de Resolución en Menos Movimientos si algún competidor ya terminó su intento (ver [Directriz E2b+](#)), o si existe alguna posibilidad de que información sobre la mezcla haya llegado a manos del competidor que quiere unirse.
- E2c+) **[ACLARACIÓN]** Aunque el juez puede proveer una hoja estándar 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](#)).
- E2c1+) **[EXPLICACIÓN]** La ID de registro de un competidor es un identificador (p.ej. un número) asignado a un competidor para la competición. En algunas competiciones se utiliza esto para mantener controladas las hojas de resultados e ingresar resultados.
- E2c1++) **[ADICIÓN]** Si el competidor olvidó escribir la información para identificar el intento que planea entregar, tiene permitido agregarla frente al juez luego de terminado el límite de tiempo. En este caso, el competidor debe pedir permiso al juez mientras entrega la solución y luego escribir inmediatamente la información necesaria para identificar el intento (sin realizar otros cambios) bajo la supervisión directa del juez. Una vez que el competidor ha entregado la solución (p.ej. colocándola en las manos del juez y permitiéndole al juez continuar con el siguiente competidor o colocando la solución en la mesa del juez y luego irse caminando), no tiene permitido agregar ninguna información. Si el competidor escribe cualquier información después de terminado el límite de tiempo y antes de pedir permiso al juez, el resultado es descalificado (DNF).
- E2c1+++)**[EXPLICACIÓN]** El competidor no está obligado a escribir el nombre de la competición, ronda y/o número de intento en la hoja entregada, pero puede hacerlo para ayudar al equipo organizador a identificar las soluciones entregadas.
- E2c1++++)**[ADICIÓN]** Si un juez encuentra una solución sin información para identificar al competidor (p.ej. mientras revisa el intento), debería averiguar a qué competidor le pertenece para asignarle un DNF (en vez de un DNS). Nótese que al competidor no se le debe permitir agregar dicha información en este punto, por lo tanto debe recibir un DNF.

- E2c2+) **[EJEMPLO]** Ejemplos que no son considerados una sola secuencia de movimientos no ambiguos: múltiples secuencias de soluciones sin que haya una indicada claramente como la definitiva, una solución con símbolos ambiguos (p.ej. una letra que se parezca tanto a una "B" como a una "R" pero no se distingue claramente cuál es), una solución con asteriscos y flechas indicando movimientos fuera del orden escrito (p.ej. "inserciones" que no están alineadas con el resto de los movimientos de la secuencia, "pre-movimientos" que no están incorporados en la secuencia de movimientos utilizando la notación válida), una secuencia de movimientos que no está escrita aproximadamente en una serie de renglones en orden de lectura, cualquier secuencia de símbolos que no pueda ser interpretada como una secuencia de movimientos no ambiguos. Excepciones a los ejemplos de arriba: pequeñas correcciones tipográficas (p.ej. tachar movimientos y escribir nuevos arriba que tengan claramente el objetivo de reemplazar a los tachados, u otros escritos entre medio de otros dos).
- E2c2++) **[RECORDATORIO]** En el pasado, las notaciones con paréntesis rectos (p.ej. [r] o [u2]) eran permitidas para la Resolución en Menos Movimientos. Solo las rotaciones basadas en x, y, o z están permitidas actualmente (ver [Regla 12a4a](#)).
- E2c3+) **[ACLARACIÓN]** Si un movimiento no está claramente tachado y no es claro si forma parte de la solución, el juez debería considerar la secuencia de movimientos como ambigua (ver [Regla E2c2](#) y la [Directriz E2c2+](#)).
- E2c4+) **[ACLARACIÓN]** Ejemplos de símbolos o combinaciones de símbolos que no están permitidos en soluciones de Resolución en Menos Movimientos: M, e, r, Y (mayúscula), T, U1, Ui, U3, U-, R++, R'2, R'2, L'w, 1R, 2U, 2f, 2-3r, 1Rw, 3Rw, 2-3Rw, rw, Rr, \*, →, ☒, /, ., ?, [r], [r u], [F], <f>, [f]', [f]2, [x], (x), (L), 2(Rw), (U)2, (U)', (R U)', (R U R)', [R, U], [R: U].
- E2e+) **[ACLARACIÓN]** Los competidores no deben escribir soluciones derivadas de la secuencia de mezcla, y las soluciones no deberían compartir significativamente partes de la secuencia de mezcla invertida.
- E2e++) **[EJEMPLO]** Ejemplos de soluciones que deberían resultar en la descalificación del intento (DNF): soluciones que empiezan con los primeros 4 o más movimientos de la secuencia de mezcla invertida.
- E3d+) **[ACLARACIÓN]** Cualquier reloj o cronómetro usado por un competidor no debe tener ninguna función que lo ayude a encontrar una solución.
- E3d++) **[ACLARACIÓN]** Los competidores no deben considerar el tiempo de sus cronómetros personales o relojes como su tiempo oficial, y deben entregar su solución después de que el juez anuncia "PARA" (o "TIEMPO").

## Artículo H: Resolución de Múltiples Cubos a Ciegas

- H1+) **[ADICIÓN]** Si un puzzle con una mezcla repetida es encontrado durante un intento, el puzzle puede ser re-mezclado usando una secuencia de mezcla diferente, a discreción del Delegado de la WCA.
- H1b+) **[ADICIÓN]** A discreción del Delegado de la WCA, un competidor puede unirse a un intento de Múltiples Cubos a Ciegas en curso. En este caso, el tiempo límite será el tiempo restante (p.ej. debe terminar el intento antes de que los demás competidores alcancen su respectivo tiempo límite). Excepción: no se debe permitir que un competidor se una a un intento de Múltiples Cubos a Ciegas en curso si otro competidor ya terminó su intento, o si existe el riesgo de que la mezcla haya llegado a manos del competidor que desea unirse al intento en curso.
- H1b1+) **[RECORDATORIO]** El intento no está descalificado por alcanzar el límite de tiempo, excepto en los casos de Resolución de Múltiples Cubos 3x3x3 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  $59:57 + 2 \cdot 2 = 60:01$  (ver también [Regla A1a5](#)).
- H1d++) **[EJEMPLO]** Ejemplo: Si un competidor intenta 10 cubos, y el juez lo para en un tiempo de 60:00, y tiene dos penalizaciones de tiempo, el tiempo resultante es  $60:00 + 2 \cdot 2 = 60:04$ .