WCA Regulations and Guidelines

WCA Regulations Committee

Reglamento WCA (Español Americano)

Versión: 1 de enero de 2024
[wca-regulations-translations:40f4204]

Notas

Reglamento y Directrices de la WCA

El Reglamento de la WCA contiene todas las reglas a aplicar en las competencias oficiales aprobadas por la World Cube Association.
El Reglamento de la WCA se complementa con las Directrices de la WCA. El Reglamento debe considerarse un documento completo, pero las Directrices contienen aclaraciones y explicaciones adicionales.

Sintaxis

Para hacer el Reglamento y las Directrices más fáciles de leer, se usa el masculino (él) en ocasiones donde tanto el término masculino como el femenino (él / ella) serían aplicables.
En el documento original usa el RFC 2119 para el significado de las palabras: "must", "must not", "should", "should not" y "may". Así que para que la traducción sea lo más fiel posible, se utilizarán las siguientes equivalencias: Se traduce siempre "must" por el verbo deber en presente (debe, deben), "should" como el verbo deber en condicional (debería, deberían) y el verbo "may" como el verbo poder. Debe y deben, indicarán obligación (o prohibición, si la oración es negativa). Debería y deberían, indicarán qué es lo recomendado (o no recomendado). El verbo poder, indicará que es algo opcional.

Traducción

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

Información en Internet

La página web de la World Cube Association: www.worldcubeassociation.org
Reglamento original en inglés: www.worldcubeassociation.org/regulations
Reglamento WCA en Formato PDF

Fuente

El desarrollo de las Reglas de la WCA y sus Directrices son públicas en GitHub.
Esta versión en Español Americano, también se basó en la versión en Español Europeo de GitHub

Contacto

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

Contenido

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

Artículo 1: Miembros Oficiales

- 1a) Una competencia debe incluir un delegado de la WCA y un equipo organizador (que conste de una o más personas) con los siguientes miembros: jueces, mezcladores (los que hacen las mezclas o "scrambles") y encargados de recoger y compilar los resultados.
- 1b) El equipo organizador es el responsable de la logística y el buen funcionamiento de la competencia antes, durante y después de la misma.
- 1c) El delegado de la WCA es responsable de asegurar que la competencia 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.
  - 1c1) El delegado de la WCA debe asegurarse que la competición cumple con la Política de Confidencialidad de Mezclas de la WCA.
- 1e) Cada categoría debe tener uno o más jueces.
  - 1e1) Un juez es responsable de ejecutar los procedimientos de la categoría.
    - 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 deben estar disponibles para ser jueces si es necesario. Si se le requiere que sea juez, el competidor solo 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 una o más categorías de la competencia (ver Regla 2k).
- 1f) Cada categoría debe tener uno o más mezcladores. Excepción: Resolución en menos movimientos.
  - 1f1) Un mezclador realiza mezclas para preparar los puzzles para intentos oficiales (ver Regla A2).
  - 1f2) Todos los competidores deben estar disponibles para mezclar. Si se le requiere que mezcle, el competidor solo puede ser excusado 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 una o más categorías de la competencia (ver Regla 2k).
- 1g) Cada categoría debe tener uno o más encargados de recoger resultados.
  - 1g1) Un encargado de recoger resultados es responsable de compilar los resultados.
  - 1g2) Los cambios a los resultados en una hoja de tiempos solo están permitidos a discreción del delegado de la WCA.
- 1h) Los competidores en la misma ronda de una categoría 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 competencia.
- 1k) Los miembros oficiales pueden cumplir varias funciones (p.ej. miembro de la organización, delegado, juez, mezclador, encargado de recoger resultados).

Artículo 2: Competidores

- 2a) Cualquier persona puede competir en una competencia de la WCA si:
  - 2a1) Cumple con el reglamento de la WCA.
  - 2a2) Cumple los requisitos para participar, los cuales deben ser claramente anunciados antes de la competencia.
  - 2a3) La WCA no le suspendió la participación.
  - 2a4) Cumple con todas las medidas sanitarias razonables que el delegado de la WCA considere necesarias. Estas medidas deben ser anunciadas de forma clara antes de la competencia.
- 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, región de representación, fecha de nacimiento, género, información de contacto, categorías seleccionadas).
  - 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 competencias (p.ej. cambio de región de representación, nombre o género), debe contactar al WCA Results Team directamente o a través de un delegado de la WCA.

- 2d) El nombre, región, 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 una región de la cual tengan ciudadanía. El delegado de la WCA debería verificar la ciudadanía mediante documentos (p.ej. pasaporte) en la primera competencia a la que asista el competidor. Si un competidor no puede representar a la región bajo la cual se ha registrado, el competidor puede ser descalificado y/o suspendido, a discreción de la Junta Directiva de la WCA (WCA Board).
  - 2e1) Las regiones de representación elegibles están definidas en la Lista de Regiones Reconocidas por la WCA.
  - 2e2) Los competidores solo pueden cambiar su región de representación antes o durante su primera competencia del año civil.
    - 2e2a) Excepción: si el competidor pierde la ciudadanía de la región a la cual estaba representando, debe cambiar su región de representación antes o durante su próxima competencia (ver Regla 2c2).
    - 2e2b) Excepción: si el competidor ha adquirido una nueva ciudadanía durante el año civil, puede cambiar su región de representación en cualquier momento entre competencias para que coincida con su nueva ciudadanía.
  - 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 competencia. Hablar está permitido, pero debe mantenerse a un volumen razonable, y lejos de los competidores que estén compitiendo activamente.
  - 2g3) Los competidores de un grupo en progreso no deben comunicarse sobre las mezclas del grupo, a no ser que los involucrados hayan terminado con todos sus intentos del grupo. Penalización: descalificación del/los competidor/es de la categoría, a discreción del delegado de la WCA. Excepción: En 3x3x3 En Menos Movimientos, los competidores que terminaron con su intento pueden compartir la secuencia de mezcla con cualquiera que no esté compitiendo activamente en el mismo intento.
- 2h) Los competidores deben estar vestidos apropiadamente mientras estén en el local de la competencia. A discreción del delegado de la WCA, un competidor puede ser descalificado de la competencia por utilizar una vestimenta inapropiada.
- 2i) Mientras se encuentre en la fase de inspección o en la fase de resolución, un competidor no debe utilizar auriculares ni otros aparatos electrónicos (p.ej. teléfonos móviles, reproductores MP3, iluminación adicional), aparte del timer Stackmat o el cronómetro. Penalización: descalificación del intento (DNF).
  - 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 utilizar 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).
  - 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 ciertos intentos y/o categorías.
  - 2j1) Si un competidor es descalificado de una categoría por cualquier motivo, no tendrá la opción de realizar ningún intento más en dicha categoría.
    - 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) No deben ser descalificados los intentos que ya estén completados al momento de aplicar la descalificación de la categoría. Excepción: trampa o fraude (ver Regla 2k2a).
  - 2j3) Los intentos ya completados cuando se aplica la descalificación de la categoría, pueden ser descalificados en las circunstancias que prevé la Regla 2k, solo si el incidente que motivó la descalificación ocurrió durante el intento en cuestión.
- 2k) A discreción del delegado de la WCA, un competidor puede ser descalificado de uno o más intentos y/o categorías específicas, si el competidor:

  - 2k1) No se registra o no se presenta a tiempo para la competencia.
  - 2k2) Es sospechoso de hacer trampa o de defraudar a los miembros oficiales durante la competencia.
    - 2k2a) El delegado de la WCA puede descalificar cualquier resultado que considere 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 competencia.
  - 2k5) No cumple con el reglamento de la WCA durante la competencia.
  - 2k6) No es capaz de cumplir con los requerimientos de la categoría (p.ej. no saber como resolver el puzzle). Un competidor no debería competir con la expectativa de obtener un DNF o un resultado intencionalmente malo.

- 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 competencia.
- 2n) Los competidores pueden discutir verbalmente la aplicación de una regla con el delegado de la WCA.
  - 2n1) Las discusiones solo se permiten durante la competencia (ver Regla 9u), antes de transcurridos los 30 minutos desde que ocurrió el incidente en cuestión; o antes de que comience la siguiente ronda de la categoría.
  - 2n2) El delegado de la WCA debe resolver la discusión antes de que comience la siguiente ronda de la categoría.
  - 2n3) El competidor debe aceptar la decisión final tomada por el delegado de la WCA. Penalización: descalificación de la competencia.
- 2s) Los competidores con condiciones (p.ej. condiciones funcionales) que les impidan cumplir con una o más reglas de la WCA, pueden solicitar adaptaciones especiales al delegado de la WCA. Los competidores que requieran estas adaptaciones deberían ponerse en contacto con el equipo organizador y el delegado de la WCA al menos dos semanas antes de la competencia.
  - 2s1) Los competidores cuyas condiciones les impidan seguir los procedimientos de competición regulares pueden recibir acomodaciones especiales. Estos casos deberían ser comunicados al WCA Regulations Committee antes de ser aplicados.
- 2t) Todos los competidores deben entender y estar familiarizados con el reglamento de la WCA antes de la competencia.
- 2u) Los competidores deben estar presentes y listos para competir cuando se les llama para competir en un intento. Penalización: descalificación de la categoría.
  - 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 competencia.
  - 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 utilizar 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 utilizar 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 utilizar 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 solo 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 Clock están permitidas las siguientes modificaciones:
    - 3h4a) "Inserts" personalizados (del mismo tamaño y forma que los "inserts" de papel tradicionales), a discreción del delegado de la WCA. Estos deben tener una indicación clara de las 12 en punto que coincida con los "inserts" originales.
    - 3h4b) Personalizaciones en el diseño del puzzle que no den ninguna ventaja injusta, a discreción del delegado de la WCA (p.ej. patrones de colores en los relojes, caras con diseños personalizados, cinta adhesiva en el lateral del Clock).
    - 3h4c) Personalizaciones que permitan distinguir botones (o "pines"), a discreción del delegado de la WCA.
    - 3h4d) Logos en cualquier parte del puzzle, siempre y cuando los relojes internos permanezcan visibles.
  - 3h5) Para Clock, los botones (o "pines") flojos (p.ej. los botones que cambian de posición por efecto de la gravedad, sin necesidad de ser presionados) no se consideran como un desgaste razonable y por lo tanto no están permitidos.
- 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) Los puzzles con desgastes razonables están permitidos a discreción del delegado de la WCA.
    - 3j1a) El desgaste de un puzzle debería considerarse razonable si es el resultado de un uso normal y si no da una cantidad significativa de información adicional acerca del estado del puzzle (p.ej. sobre la posición de piezas específicas).
  - 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 categorías de resolución del cubo a ciegas.
- 3k) Los puzzles deberán ser aprobados por el delegado de la WCA antes de que se usen en competencia.
  - 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 la categoría "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 uno o más logotipos en una parte coloreada. En caso de tenerlo, debe tener como máximo una sola parte coloreada con uno o múltiples logotipos. Excepción: para las categorías a ciegas, el puzzle no debe tener ningún 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 revisar antes de la competencia, y no deben ser filtradas o seleccionadas de ninguna manera por el delegado de la WCA.
- 4b2) Las mezclas de un grupo solo deben estar disponibles para el delegado de la WCA y para los mezcladores del grupo hasta el final del mismo. Excepción: Para FMC (Resolución en menos movimientos), los competidores reciben la mezcla durante la ronda (ver Artículo E).
  - 4b2a) El delegado de la WCA designado para la competencia, 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 las categorías 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) Aplican las siguientes excepciones:
  - 4g1a) Para los cubos de 6x6x6, 7x7x7 y el Megaminx, no es necesario corregir la mezcla, a discreción del delegado de la WCA.
  - 4g1b) Para el cubo de 5x5x5, el mezclador debería corregir el estado del puzzle. Si el hecho de corregir el estado del puzzle pudiera generar un impacto severo en el cronograma de la competencia, entonces puede no corregirse, a discreción del delegado de la WCA.
- 4g2) Para Múltiples Cubos a Ciegas, luego de mezclar todos los cubos, el mezclador debe verificar que no haya cubos con mezclas duplicadas.

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, solo 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 las categorías a ciegas (Ver Regla B4), los desperfectos de los puzzles también deben ser reparados a ciegas. Penalización: descalificación del intento (DNF).
  - 5b5) Si al final del intento algunas piezas del puzzle están desconectadas 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.
    * 5b5f) Si una parte está parcialmente desconectada o no está completamente en su lugar, se considera que su posición final es la posición más cercana del mecanismo en la cual la pieza encajaría normalmente, considerando el estado actual del puzzle. Si la posición final de la pieza es la correcta, se considera que la pieza no está afectada.
  - 5b6) Definición: una parte es uno o más componentes totalmente conectados de un grupo de componentes del puzzle que permanecen conectados entre sí y que no se mueven con respecto a los demás durante el uso habitual del puzzle (p.ej. una tapa del centro de un 3x3x3, la punta de un Pyraminx, una esquina de un 3x3x3 a la que le falta una de las caras, una cara de una esquina de un 3x3x3).

Artículo 7: Entorno

- 7b) El público debe situarse al menos a 1.5 metros de las estaciones de resolución mientras se estén usando.
- 7c) Se debe prestar especial atención a la iluminación del área de la competencia. Las luces deberían ser neutras, de tal manera que los competidores puedan distinguir fácilmente los colores de los puzzles.
- 7e) El área de la competencia debe ser un lugar libre de humo.
- 7f) Estación de resolución:
  - 7f1) Definiciones:
    * 7f1a) Stackmat: El cronómetro de Speed Stacks y un tapete compatible con el cronómetro. Se debe utilizar un cronómetro de Speed Stacks Generación 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 competencia debería tener una o más zonas de espera para competidores.
  - 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: Categorías

- 9a) La WCA regula competencias de puzzles mecánicos que son operados al girar grupos de piezas, comúnmente conocidos como "cubos Rubik".
- 9b) Las categorías 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 estas categorías: "Promedio de 5".
    * 9b1b) Formato de corte (o tope) para estas categorías: fase de corte "Mejor de 2" para "Promedio de 5".

- 9b2) Cubo 6x6x6 y Cubo 7x7x7.
  - 9b2a) Formato de ronda completo para estas categorías: "Media de 3".
  - 9b2b) Formato de corte (o tope) para estas categorías: 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 estas categorías: "Mejor de 3".
  - 9b3b) Para estas categorías, 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 esta categoría: "Mejor de X" (donde X es 1 o 2) o "Media de 3".
  - 9b4b) Formato de corte (o tope) para esta categoría: 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 esta categoría: "Mejor de X" (donde X es 1, 2 o 3).
  - 9b5b) Formato de corte (o tope) para esta categoría: 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 truncan hasta las centésimas de segundo (a excepción de la categoría 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 todos los tiempos para la categoría Múltiples cubos 3x3x3 a Ciegas, se miden y se redondean al segundo más cercano (p.ej. X.49 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.
    - 9f4a) Si el competidor rompe una regla y es suficientemente claro que el intento debe ser descalificado, el juez debería detener el intento inmediatamente. Si el juez no está seguro o si una disputa podría llegar a ser disruptiva (p.ej. porque un intento extra podría retrasar la competencia), el juez debería consultar al delegado de la WCA.
  - 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 solo 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 competencia 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, solo el mejor de esos resultados se cuenta como récord regional.
  - 9i3) Si el reglamento de la WCA cambia para una categoría, los récords regionales existentes se mantendrán hasta que sean superados bajo el nuevo reglamento de la WCA.
- 9j) Cada categoría debe realizarse como máximo una vez por competencia.
- 9k) Todos los competidores pueden participar en todas las categorías de una competencia, excepto en casos específicamente aprobados por el Equipo de Anuncios de Competencias de la WCA (WCA Competition Announcement Team).
- 9l) Cada ronda debe acabar antes del inicio de otra ronda de la misma categoría. Excepción: se puede otorgar un intento extra en cualquier momento de la competencia para reemplazar un intento inicialmente inválido.
- 9m) Las categorías deben tener como máximo 4 rondas.
  - 9m1) Una categoría con 99 o menos participantes debe tener como máximo 3 rondas.
  - 9m2) Una categoría con 15 o menos participantes debe tener como máximo 2 rondas.
  - 9m3) Una categoría 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 categoría.
- 9p) Si una categoría tiene múltiples rondas, entonces:
  - 9p1) Al menos un 25% de los participantes debe ser eliminado entre rondas consecutivas de una misma categoría.
  - 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 calificado en la ronda previa.
- 9s) Cada ronda de una categoría debe tener un límite de tiempo (ver Regla A1a).
- 9t) Si luego de terminada la competencia 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 (ver Regla 9u).
  - 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.
- 9u) Se considera que una competencia ha finalizado cuando se cumplen simultáneamente todas las condiciones siguientes:
  - 9u1) Han finalizado todas las rondas programadas en el sitio web de la WCA.
  - 9u2) El delegado de la WCA ha anunciado el fin de la competencia. Si el delegado de la WCA no anuncia el fin de la competencia, se debe cumplir al menos una de las siguientes condiciones:
    - 9u2a) Todos los delegados de la WCA listados oficialmente en la competencia abandonan permanentemente el local.
    - 9u2b) Se alcanza el fin del último día civil de la competencia.

Artículo 10: Estado resuelto de un puzzle

- 10b) Solo 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 una categoría, 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) El delegado de la WCA puede otorgarle un intento extra a un competidor para reemplazar un intento afectado por un incidente. El competidor debería 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 recibir un intento extra. Una petición de este tipo 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 solo 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 competencia, 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.
  - 12c4) Métrica para Square-1: (X, Y) cuenta como un movimiento; "/" también cuenta como un movimiento.
- 12d) Notación para Megaminx (solo 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).
- 12i) Definición: un movimiento es cualquier cambio en el estado del puzzle, en términos de la notación definida anteriormente, incluyendo las desalineaciones que excedan los límites descritos en la Regla 10f

Artículo A: Speed Solving

- A1) Los intentos de Speed Solving deben cumplir con el siguiente procedimiento.
  - A1a) El equipo organizador debe aplicar al menos un tipo de límite de tiempo (tiempo límite por intento y/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 las categorías que no sean 3x3x3 En Menos Movimientos (FMC) 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 de diferentes categorías. En este caso, el tiempo límite para un intento en particular es el tiempo límite o el tiempo límite acumulativo menos el tiempo total en otros intentos que cuentan para el límite de tiempo hasta el momento (ver Regla A1a5), el que sea menor. 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 competencia, 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 utilizar un cronómetro de mano para medir el tiempo.
    - A1b1) Debe utilizarse un cronómetro Stackmat además del cronómetro de mano. Excepción: para categorías que no tienen inspección, donde se espera que el competidor haga más de 10 minutos, el uso del cronómetro 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 una categoría debe ser capaz de cumplir con los requisitos de dicha categoría (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 estrictamente menos de 15 segundos para inspeccionar el puzzle y comenzar la solución.
  - A3b) El juez prepara el cronómetro, lo prende o lo reinicia 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 (ver Regla A4d).
    * 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 destapa el puzzle y empieza a contar el tiempo de inspección en el cronómetro de mano.
    * A3b3) Cuando ya han pasado 8 segundos de inspección, el juez dice "8 SEGUNDOS".
    * A3b4) Cuando ya han pasado 12 segundos de inspección, el juez dice "12 SEGUNDOS".
    * A3b5) El juez detiene el tiempo de inspección tan pronto como el competidor levanta las manos e inicia el cronómetro (ver Regla A4d).
  - A3c) El competidor puede tomar el puzzle durante el tiempo de inspección.
    * A3c1) El competidor no debe hacer movimientos ni cambios intencionales en la alineación del puzzle durante la inspección. Penalización: descalificación del intento (DNF). Excepción: ver Regla A3c2 y Regla A3c5.
    * A3c2) Si las piezas del puzzle no están completamente alineadas cuando se destapa el puzzle, el competidor puede alinear las caras, siempre y cuando las desalineaciones se mantengan dentro de los límites de la Regla 10f.
    * A3c3) El competidor puede reiniciar 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.
    * A3c5) En Square-1, el competidor no debería ser penalizado por ningún movimiento accidental dentro de los límites de la Regla 10f.
  - 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).
- A4) Empezar la resolución:
  - A4b) El competidor usa sus dedos para tocar la superficie elevada de los sensores del cronómetro Stackmat. 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 Stackmat, el competidor debería mantener las manos en el cronómetro hasta que vea la luz verde del mismo. El cronómetro inicia cuando el competidor levanta sus manos de los sensores del cronómetro. El competidor inicia la resolución al iniciar el 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). Excepción: si el competidor no gana ninguna ventaja por comunicarse con cualquiera que no sea el juez o el delegado de la WCA, el resultado del intento puede permanecer, a discreción del delegado de la WCA.
  - 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.
  - A6b) El competidor es responsable de detener el cronómetro 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 ni cambios en la alineación del puzzle después de detener 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 Stackmat con las dos manos, colocándolas hacia abajo con las palmas extendidas. Penalización: penalización de tiempo (+2 segundos).
  - A6e) Luego de detener el cronómetro, el competidor no debe tocar, operar ni aplicar cambios en la alineación del 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 reiniciar 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 reinicia 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. Si el puzzle está desalineado, no debe ser tocado hasta que el juez haya determinado su estado final.
  - 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 le comunica al competidor el resultado.
    - A7a1) El juez debería indicarle al competidor si el puzzle está resuelto o si va a aplicar alguna penalización.
  - 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 "T + X = F", donde T representa el tiempo mostrado en el cronómetro (el tiempo "original"), X representa la suma de las penalizaciones durante el intento y F representa el resultado final (p.ej. 17.65 + 4 = 21.65).
  - 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 marca de cualquier forma) intencionalmente 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 competencia (ver Regla 9u), 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, podrá ser reemplazado por un intento extra.

Artículo B: Resolución a Ciegas

- B1) Se siguen los procedimientos estándar de Speed Solving, descritos en el Artículo A (Speed Solving). Las reglas adicionales que reemplazan a los correspondientes procedimientos del Artículo A se describen a continuación.
  - B1a) No hay período de inspección (la resolución comienza al mismo tiempo que el intento).
  - B1b) El competidor traerá su propio antifaz ("blindfold").
- B2) Comienzo del intento:
  - B2a) El juez reinicia 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.
  - B2b) Cuando se esté utilizando un cronómetro Stackmat, 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) Cuando se esté utilizando un cronómetro Stackmat, el competidor no debe tener contacto físico con el puzzle ni su cobertura mientras comienza el intento. Penalización: Penalización de tiempo (+2 segundos).
  - B2d) Si se está usando un cronómetro Stackmat, el competidor debería mantener las manos en el cronómetro hasta que vea la luz verde del mismo. El cronómetro inicia cuando el competidor levanta sus manos de los sensores del cronómetro. El competidor inicia el intento y la resolución al iniciar el cronómetro.
    * B2d1) El competidor quita la cubierta del puzzle después de iniciar el cronómetro.
    * B2d2) Si se está usando un cronómetro de mano aparte del cronómetro Stackmat, el juez inicia el cronómetro tan pronto como el competidor comience su intento.
  - B2f) Al utilizar únicamente un cronómetro de mano, el competidor confirma que está listo y empieza la resolución quitando la cubierta del puzzle. El juez activa el cronómetro tan pronto como el competidor comienza 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 ni cambios intencionales en la alineación del puzzle (ver Regla A3c2) 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 debe ejecutar movimientos ni cambios intencionales en la alineación del 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 utilizando un cronómetro Stackmat, el competidor detiene el intento soltando el puzzle y deteniendo el cronómetro.
    - B5a1) Si hay un cronómetro de mano en uso además del cronómetro Stackmat, el juez detiene el cronómetro de mano tan pronto como el competidor termina la resolución.
  - B5b) Al utilizar únicamente un cronómetro de mano, el competidor detiene la resolución soltando el puzzle y notificando al juez. El juez detiene el cronómetro de mano tan pronto como el competidor lo notifica.
    - B5b1) La forma por defecto en la que el competidor notifica al juez consiste en soltar el/los puzzles y colocar sus manos en la superficie de la mesa con las palmas hacia abajo. El juez y el competidor pueden acordar otra forma adecuada antes de comenzar el intento.
  - 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 utilizar 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 "TIEMPO" 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 competencia, 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 incluir movimientos que estén exactamente definidos como notación del Cubo 3x3x3 en la Regla 12a, y no debe incluir 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 utilizar los siguientes objetos durante el intento. Penalización por utilizar objetos no autorizados: descalificación del intento (DNF).
  - E3a) Papel (suministrado por el juez), la hoja de solución (suministrada por el juez), una imagen de la mezcla del intento (que puede estar incluida en la hoja de solución) y lápiz, bolígrafo/pluma o similar (suministrado por el juez u opcionalmente auto-suministrado).
  - E3b) De 1 a 3 cubos 3x3x3, los cuales deben estar tal y como se describe en el Artículo 3 antes de iniciar el intento.
  - E3c) Stickers de colores.
  - 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).

• E5) El competidor no se debe comunicar con nadie más que el juez o el delegado de la WCA. La comunicación debería ser solo sobre el Reglamento de la WCA. Además, el competidor no debe recibir ayuda con su solución. Penalización: descalificación del intento (DNF).

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 equipo organizador puede requerir el uso de un soporte para prevenir que el puzzle se caiga antes de comenzar el intento. Si dicho soporte es utilizado, el equipo organizador debería anunciarlo antes de que comience la ronda.

• F3) El competidor puede cambiar el estado de los botones durante la inspección. Estos cambios no se consideran como movimientos.

• F4) El competidor no debe cambiar el estado de ninguno de los relojes internos del puzzle durante la inspección. Penalización: descalificación del intento (DNF).

Artículo H: Resolución de Múltiples cubos a ciegas

• H1) Se siguen los procedimientos estándar de Resolución a Ciegas, descritos en el Artículo B (Blindfolded Solving). Las reglas adicionales que reemplazan a los correspondientes procedimientos del Artículo B se describen a continuación.
  - H1a) Antes de un intento, el competidor debe notificar al equipo 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).

Directrices WCA

Versión: 1 de enero de 2024
[wca-regulations-translations:40f4204]

Notas

Reglamento de la WCA

Las Directrices de la WCA son un complemento del 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 competencia, "el delegado de la WCA" se refiere a cualquiera de ellos. También se refiere a cualquier persona que haya sido designada por un delegado de la WCA listado (en la competencia) para llevar a cabo una responsabilidad específica del delegado de la competencia.
• 1c++) [ACLARACIÓN] Los Delegados de la WCA pueden asistir a una competencia 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 competencia (ver Directriz 1c+).
• 1h+) [RECOMENDACIÓN] Los competidores del mismo grupo deberían utilizar las mismas secuencias de mezcla. Diferentes grupos deberían utilizar diferentes secuencias de mezcla.
• 1h++) [RECOMENDACIÓN] Todos los intentos en la ronda final de una categoría, así como todos los intentos de Resolución en Menos Movimientos, deberían tener las mismas secuencias de mezclas para todos los competidores (p.ej. sólo 1 grupo).
• 1h+++) [ADICIÓN] Los competidores pueden solicitar competir en un momento distinto al programado para determinada ronda. El delegado de la WCA debería considerar cuidadosamente si la petición es justa y práctica antes de aprobarla. Además, el delegado de la WCA debe asegurarse de que tales intentos se adhieran a la Regla 9l (p.ej. deben iniciar después de que todos los competidores terminen sus intentos de una ronda anterior de la misma categoría y debe terminar antes de que cualquier competidor comience con sus intentos de una ronda posterior de la misma categoría). Los competidores que realicen esta solicitud, deberían contactar al equipo organizador y al delegado de la WCA antes de la competencia. Excepción: esto no está permitido en 3x3x3 en Menos Movimientos, debido a las condiciones propias de esta categoría, descritas en la Directriz E2b++.
• 1h1+) [ACLARACIÓN] Los mezcladores/jueces deberían mezclar/juzgar a otros competidores de su mismo grupo si es de importancia para la logística de la competencia.
• 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 primerizos deben registrarse con su nombre legal o con el que prefieran ser nombrados en la vida real. Los apellidos deben ser los apellidos legales.

- 2c2+) [ACLARACIÓN] Un perfil de la WCA es la colección de información relacionada a un competidor, e incluye su información personal (nombre, región de representación, género y fecha de nacimiento) así como todos sus resultados en competencias 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 ciudadanías, puede elegir qué región quiere representar en su primera competencia.
- 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 competencia.
- 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.
- 2i++++) [ACLARACIÓN] "Utilizar" es distinto de "interactuar". Se considera que un competidor está utilizando un dispositivo electrónico solo si lo está empleando para un propósito en particular.
- 2i+++++) [EJEMPLO] Ejemplos que no se consideran como utilizar un dispositivo electrónico: mover una cámara, dar vuelta un teléfono, llevar puesto un "smartwatch".
- 2i++++++) [EJEMPLO] Ejemplos que sí se consideran como utilizar un dispositivo electrónico: presionar el botón de una cámara, revisar un mensaje en un teléfono o en un "smartwatch".
- 2i1b+) [ACLARACIÓN] Esto incluye dispositivos relevantes que estén apagados o desconectados.
- 2i1c+) [ACLARACIÓN] Los calentadores de manos electrónicos son considerados dispositivos electrónicos y por lo tanto no están permitidos durante la inspección o la resolución. Por otro lado, los calentadores no-electrónicos pueden ser usados en cualquier momento durante un intento.
- 2i2+) [ACLARACIÓN] El competidor puede sostener o llevar puesta una cámara en cualquier parte, siempre y cuando no pueda ver lo que graba la cámara en la pantalla de la misma.
- 2j2+) [EJEMPLO] Por ejemplo, si un competidor es descalificado de una categoría por no presentarse a la ronda final, sus resultados de rondas anteriores siguen siendo válidos.
- 2j2++) [EJEMPLO] Si el delegado de la WCA descalifica a un competidor durante su tercer intento en una ronda, solo son descalificados el tercer intento y todos los siguientes de la categoría, incluso si las circunstancias que originaron la descalificación ocurrieron antes del tercer intento.
- 2k6+) [ACLARACIÓN] Los delegados de la WCA solo deberían utilizar su discreción para prevenir que los competidores perjudiquen severamente a la competencia (p.ej. gastando tiempo y/o recursos de la competencia). 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 reporte del delegado.
- 2s++) [EJEMPLO] Aquellos competidores cuyas circunstancias (p.ej religión) no les permitan competir en alguna fecha u hora en particular, pueden ser acomodados para competir en otro momento, a discreción del delegado de la WCA. El delegado de la WCA debería considerar la disponibilidad de recursos de la competencia en estos casos. Esto incluye la posibilidad de competir provisionalmente en rondas subsiguientes antes de que las rondas anteriores hayan sido completadas.
- 2s+++) [EJEMPLO] Un competidor que no puede utilizar una de sus manos para iniciar el cronómetro, puede recibir asistencia del juez para iniciar y detener el cronómetro. Un competidor que no puede oír, puede recibir las advertencias de inspección de manera diferente.
- 2s1+) [EJEMPLO] Ejemplos de tales acomodaciones incluyen: un competidor ciego utilizando su otra mano para sentir las piezas en la categoría 3x3x3 a una Mano o utilizando un segundo puzzle con piezas especiales para la etapa de memorización en la categoría 3x3x3 a Ciegas.
- 2u1+) [ADICIÓN] El competidor puede competir a discreción del delegado de la WCA. El delegado de la WCA debe considerar cuidadosamente si permitírselo es justo o no.

Artículo 3: Puzzles

- 3a+) [ACLARACIÓN] Los competidores pueden utilizar 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 utilizarlos en competencia.

• 3a1+) [ACLARACIÓN] Los competidores pueden ser descalificados si no tienen un puzzle listo para entregar poco después de que son llamados (p.ej. si pensaban utilizar un puzzle que otro competidor está usando en ese momento y por lo tanto no puede entregar su puzzle en ese instante).
• 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 distingan significativamente de piezas similares.
• 3h+) [ACLARACIÓN] Los puzzles pueden ser refinados internamente, siendo lijados, lubricados o modificados 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++) [EJEMPLO] Hay una Guía Visual disponible para la Regla 3j.
• 3k2+) [ADICIÓN] El delegado de la WCA no debería aplicar una de las excepciones listadas si cree que el competidor trató de utilizar 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 las categorías a ciegas. Esto ya no se permite más.
• 3l1+) [ACLARACIÓN] En los puzzles NxNxN, 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 de la 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 competencia 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 competencia y ser publicadas juntas después de terminada la competencia. 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 competencia 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 de la WCA debería generar mezclas suficientes para la totalidad de la competencia antes de tiempo, incluyendo mezclas de sobra para intentos extra.
• 4f++) [RECORDATORIO] Si el delegado de la WCA genera mezclas oficiales durante la competencia, las mezclas deben guardarse.
• 4g1b+) [ACLARACIÓN] Para 5x5x5 a Ciegas, las mezclas incorrectas siempre deben ser corregidas.
• 4g1b++) [RECOMENDACIÓN] El delegado de la WCA debería utilizar su discreción cuidadosamente a la hora de determinar si las mezclas incorrectas para 5x5x5 deben ser corregidas o no.

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.
• 5b5f+) [EJEMPLO] Hay una Guía Visual disponible para la Regla 5b5f.
• 5b5f++) [EJEMPLO] Una arista de un Cubo 4x4x4 girada en su lugar, no se considera afectada.
• 5b5f+++) [EJEMPLO] Una esquina girada en su lugar (también conocido como "corner twist"), se considera que está en una posición válida pero no resulta (DNF).
• 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 competencia.

Artículo 9: Categorías

• 9b+) [ADICIÓN] Para una categoría 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] Pueden celebrarse otras categorías aparte de las descritas en la Regla 9b, pero serán consideradas no oficiales y por tanto no serán incluidas en los resultados oficiales de la competencia.
• 9b3b+) [ACLARACIÓN] La estadística de la “Media de 3” no afecta el rango de ese competidor en una ronda de “Mejor de 3” (la cual está basada en el mejor resultado). La WCA lo reconoce por fuera del formato de la competencia.
• 9f1+) [EJEMPLO] Si el cronómetro muestra el número “12.678” para un intento, el tiempo que se registrará será “12.67” (se quitarán los dígitos extras a la centésima del segundo). Un juez puede escribir el tiempo completo en la hoja de resultados (para calcular con precisión las penalizaciones), siempre y cuando el encargado de digitar los resultados en el ordenador quite los dígitos extra para los resultados oficiales.
• 9f2+) [ADICIÓN] En la categoría Múltiples Cubos a Ciegas, el juez debería anotar la cantidad de puzzles resueltos, la cantidad de puzzles intentados y el tiempo final. Por ejemplo, si el competidor resuelve 3 puzzles de los 5 que intentó resolver y lo hace en un tiempo de 40 minutos y 30 segundos, entonces el juez debería anotar 3/5 40:30.
• 9f4+) [ACLARACIÓN] El resultado de un intento debería ser DNF si es descalificado luego de que el competidor lo inicia indicando que está listo (ver Regla A3b2).
• 9f5+) [ACLARACIÓN] El resultado de un intento es DNS si el competidor es elegible para realizarlo, pero decide no hacerlo (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] Las categorías 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 competencia, 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.
• 9u+) [ADICIÓN] Las competencias con múltiples localidades físicas (p.ej. "3x3x3 en Menos Movimientos, múltiples ubicaciones"), se consideran terminadas cuando todos los requerimientos se cumplen en todas las localidades.
• 9u2+) [RECOMENDACIÓN] El delegado de la WCA debería anunciar el fin de la competencia (p.ej. antes de la ceremonia de premiación).

• 9u2b+) [ADICIÓN] La fecha del finalización de la competencia está determinada por el tiempo local del lugar donde se desarrolla la competencia.

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 ente 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] Dado que una apelación no es seguro que tenga éxito, el competidor puede elegir dejar el cronómetro corriendo mientras apela y continuar con la resolución cuando corresponda.
• 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).
• 11e+++) [RECOMENDACIÓN] El delegado de la WCA debería tener especial cuidado al otorgar intentos extra luego de finalizada la resolución. El intento extra debería otorgarse solo en casos excepcionales.
• 11e++++) [RECORDATORIO] El intento termina luego de que el competidor revisa el resultado y firma la hoja de resultados (ver Regla A7c).
• 11e+++++) [ADICIÓN] Si el delegado de la WCA no tiene tiempo para investigar la situación durante la competencia, debería otorgar un intento extra provisorio.
• 11e++++++) [ADICIÓN] Se considera que un intento extra toma lugar en el momento en que se dio el intento original. Por ejemplo, si la ronda originalmente se llevó a cabo un 21 de enero y el intento extra es otorgado el 22 de enero, entonces se considera que el intento extra se realizó el 21 de enero.
• 11e+++++++) [RECOMENDACIÓN] Si se otorga un intento extra para determinada ronda después de terminada una ronda posterior de la misma categoría y dicho intento extra hace que el competidor avance a la siguiente ronda, el competidor no debería competir en la ronda posterior ya finalizada, a discreción del delegado de la WCA.
• 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 si 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).
• 12g2+) [RECORDATORIO] En el pasado, la penalización por cambiar un botón durante la inspección era un DNF. Esto ya no es así.
• 12i+) [ACLARACIÓN] Las rotaciones no cambian el estado del puzzle.

Artículo A: Speed Solving

• A1a+) [ACLARACIÓN] Si se aplican ambos límites, el tiempo límite por intento no debe ser mayor que el tiempo límite acumulativo.
• 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 únicamente un tiempo límite 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.
• A1a2++++) [EJEMPLO] Si una ronda tiene un tiempo límite acumulativo de 20 minutos y un tiempo límite por intento de 8 minutos, y los resultados del competidor en los primeros dos intentos son 7:00 y 7:30, entonces el tiempo límite para el tercer intento es el menor de los siguientes: 5:30 (calculado como 20:00 - 7:00 - 7:30) y 8:00. En este caso sería 5:30.
• A1a2+++++) [ACLARACIÓN] Si el competidor alcanza el tiempo límite acumulativo, el resultado de cada uno de los intentos restantes se registra como DNS (no empezó).
• A1a2++++++) [ACLARACIÓN] Si hay un límite de tiempo acumulativo para una combinación de rondas de diferentes categorías, el orden en el cual se realizan los intentos es el que se utiliza para calcular el límite de tiempo acumulativo.
• 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 de forma retroactiva y el juez, competidor y delegado de la WCA deben ser informados (ver Regla 1g2). Los jueces siempre deben 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 fue 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" 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 utilizar objetos delgados adentro de un puzzle, el juez no debe remover el objetc 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).
• A4d1+) [ACLARACIÓN] Si la inspección tomó exactamente 15 segundos (o sea 15.00), la penalización de +2 segundo debe ser aplicada.
• A4d2+) [ACLARACIÓN] Si la inspección tomó exactamente 17 segundos (o sea 17.00), el intento debe ser descalificado.
• 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 mesa y que no vuelva a ayudar de tal forma en el futuro.
• A5b+++) [ACLARACIÓN] El delegado de la WCA no debería otorgar un intento extra solamente porque alguien ayudó al competidor a recuperar una pieza.
• 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 incidentes causados por inexperiencia que podrían garantizarle un intento extra al competidor: no esperar a que se encienda la luz verde, que se inicie o se detenga incorrectamente el cronómetro, pasarse del tiempo de inspección por no saber cómo se debe iniciar el intento o cualquier otra penalización de tiempo por razones de procedimiento.
- A7g++) [ACLARACIÓN] Las penalizaciones de tiempo no se deben perdonar. Debe otorgarse un intento extra.
- A7g+++) [RECOMENDACIÓN] El delegado de la WCA debería tener especial cuidado al otorgar más de un intento extra al mismo competidor. Si se le otorga más de un intento extra, debería ser por un incidente distinto. Ejemplo: si el delegado de la WCA ya le otorgó un intento extra al competidor por no esperar suficiente tiempo a la luz verde, no debería otorgar otro intento extra al mismo competidor por no esperar a la luz verde.
- A7g++++) [ACLARACIÓN] Se puede considerar que un competidor carece de experiencia si es nuevo, si es la primera vez que compite en una categoría en específico o si no ha competido en una categoría en específico por un período de tiempo considerable. La falta de experiencia debe estar relacionada al incidente en cuestión.

Artículo B: Resolución a ciegas

- B1+) [RECORDATORIO] El competidor debe utilizar un puzzle sin logos (ver Regla 3l), 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 de la WCA antes de su uso en la competencia.
- 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).
- B2f+) [ACLARACIÓN] Dado que el competidor inicia el intento al destapar el puzzle, las penalizaciones por iniciar el timer y por tocar la cobertura del puzzle al iniciar el intento no son aplicables (ver Regla B2b y Regla B2c).
- B4c+) [ADICIÓN] Si el juez olvidó colocar un objeto opaco entre el competidor y el puzzle, o si el puzzle no quedó bien cubierto, el delegado de la WCA debería otorgar un intento extra.
- B4c++) [ADICIÓN] Si el delegado de la WCA no sospecha que el competidor haya incumplido intencionalmente alguna regla de la WCA, se puede mantener el intento original.

Artículo C: Resolución a una Mano

- C1b+) [ACLARACIÓN] El competidor puede utilizar 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 competencia. En algunas competencias 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. dejándola 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 competencia, 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 permiten 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++, R2', R'2, L'w, 1R, 2U, 2f, 2-3r, 1Rw, 3Rw, 2-3Rw, rw, Rr, *, →, ⊠, /, ., ?, [r], [r u], [F], <f>, [f]', [f]2, [x], (x), (L), 2(Rw), (U)2, (U)', (R U)', (R U R'), [R, U], [R: U].
• E2e+) [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 F: Resolución de Clock

• F1+) [RECORDATORIO] En el pasado, el competidor tenía que colocar el puzzle parado en el mat. Esto ya no es necesario.

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*2= 60:01 (ver también Regla A1a5).
• H1d++) [EJEMPLO] Ejemplo: Si un competidor intenta 10 cubos, y el juez lo para en un tiempo de 60:00, y tiene dos penalizaciones de tiempo, el tiempo resultante es 60:00 + 2*2= 60:04.