

# WCA Regulations and Guidelines

WCA Regulations Committee

## Reglamento de la WCA 2015

Versión: 1 de julio de 2015

[[wca-regulations-translations:5ba5352](#)]

### Notas

#### Reglamento y Directrices de la WCA

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

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

### Sintaxis

Para hacer el Reglamento y las Directrices más fáciles de leer, hemos usado el masculino en las ocasiones en las que tanto el masculino y el femenino sería aplicable.

En el documento original en inglés se usa el [RFC 2119](#) para el uso de las palabras 'must', 'must not', 'should', 'should not' y 'may'. Para que la traducción sea lo más fiel posible al RFC 2119 hemos traducido siempre 'must' por 'tiene que', 'should' como el verbo 'deber' y 'may' como el verbo 'poder'. Resumiendo, en nuestra traducción 'tiene que' indica obligación (o prohibición si la oración es negativa), 'debe' indica que es lo recomendado (o no recomendado), es decir, que bajo algunas circunstancias podría no aplicarse, y el verbo 'poder' indica que es opcional.

### Traducción

Por favor, tenga presente que esta traducción no supone una versión oficial, incluso si se ha 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 inglesa (actualmente la oficial), la versión inglesa prevalecerá.

### Información en Internet

Página web de la World Cube Association: [www.worldcubeassociation.org](http://www.worldcubeassociation.org)

Reglamento original en inglés: [www.worldcubeassociation.org/regulations](http://www.worldcubeassociation.org/regulations)

Reglamento en [formato PDF](#)

### Fuente

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

### Contacto

Para preguntas o sugerencias, por favor, 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: Oficiales

- 1a) La competición tiene que contar con un delegado de la WCA y un equipo organizador (una o más personas) con los siguientes oficiales: jueces, mezcladores y encargados de introducir los tiempos en el ordenador.
- 1b) El equipo organizador es responsable del buen funcionamiento de la competición antes, durante y después de la misma.
- 1c) El delegado de la WCA puede delegar responsabilidades en otros miembros del equipo organizador, pero es el responsable último de cómo se llevan a cabo esas responsabilidades. El delegado de la WCA en una competición es el responsable de:
  - 1c1) Informar a la Junta de la WCA del cumplimiento del Reglamento durante el campeonato, del progreso de la competición y de cualquier incidente. El informe tiene que ser enviado a la Junta de la WCA en el plazo máximo de una semana después de la competición.
  - 1c3) Enviar los resultados de la competición al Equipo de Resultados de la WCA.
    - \* 1c3a) Todas las mezclas usadas durante la competición tienen que ser mandadas junto con los resultados.
    - \* 1c3b) Las mezclas tienen que indicar la prueba, ronda y grupo para las que se usaron.
  - 1c4) Enviar correcciones de los resultados de la competición a la WCA, si los hubiera.
  - 1c5) Aconsejar a los otros oficiales si es necesario.
  - 1c6) Dar el visto bueno a todas las pruebas y formatos de rondas de la competición, antes de la misma, o durante la misma si hay cambios.
  - 1c7) Decidir sobre la posible descalificación de competidores durante la competición.
  - 1c8) Proveer las mezclas.
  - 1c9) Decidir sobre cambios en el horario para las rondas. En el caso de que dichos cambios ocurran, se tiene que avisar claramente a todos los competidores.
  - 1c10) Asegurarse de que hay una copia del Reglamento en el lugar de competición.
- 1e) Cada prueba tiene que tener uno o más jueces.
  - 1e1) El juez es responsable de ejecutar los procedimientos de la prueba.
    - \* 1e1a) El juez puede juzgar a varios competidores simultáneamente a discreción del delegado, siempre y cuando pueda asegurarse de que se cumple el Reglamento en todo momento.
  - 1e2) Todos los competidores tienen que estar disponibles para hacer de jueces. Si son requeridos, los competidores sólo pueden ser excusados por una razón legítima (por ejemplo, no estar familiarizados con el puzzle), a discreción del delegado. Penalización: descalificación de la competición. (Ver [Regla 2k](#).)
- 1f) Cada prueba tiene que tener uno o más mezcladores. (Excepción: prueba de Menos Movimientos.)
  - 1f1) El mezclador aplica las mezclas para preparar cada puzzle antes del intento.
  - 1f2) Todos los competidores tienen que estar disponibles para mezclar. Si son requeridos, los competidores sólo pueden ser excusados por una razón legítima (por ejemplo, no estar familiarizados con la notación), a discreción del delegado. Penalización: descalificación de la competición. (Ver [Regla 2k](#).)
- 1g) Cada prueba tiene que tener uno o más encargados de recoger resultados.
  - 1g1) El encargado de recoger resultados tiene que reunir todas las hojas de tiempos de la ronda.
  - 1g2) Cualquier cambio a un resultado en una hoja de tiempos se realizará si el delegado lo aprueba.
- 1h) Los competidores de la misma ronda de una prueba pueden dividirse en grupos.
  - 1h1) Los jueces y mezcladores de una ronda no deberán mezclar ni juzgar a participantes de su propio grupo antes de haber acabado todos sus intentos en la ronda. Pueden hacer de juez o mezclador en su propio grupo a discreción del Delegado, pero el equipo organizador tiene que asegurarse de que los mezcladores y jueces no ven las mezclas de intentos que ellos aún no han realizado.
- 1j) Todos los oficiales pueden participar en la competición.
- 1k) Los oficiales pueden cumplir varias funciones (por ejemplo, miembro de la organización, Delegado, juez, mezclador...)

## Artículo 2: Competidores

- 2a) Cualquier persona puede competir en una competición de la WCA si:
  - 2a1) Cumple el Reglamento de la WCA.
  - 2a2) Reúne los requisitos para participar, los cuales tienen que ser claramente anunciados antes de la competición.
  - 2a3) No está sancionado por la WCA.
- 2b) Los competidores menores de 18 años tienen que tener el consentimiento de su(s) padre(s) o tutor(es) para inscribirse y competir.

- 2c) Los competidores se inscribirán proporcionando toda la información requerida por el equipo organizador. (Incluyendo: nombre, país, fecha de nacimiento, sexo, información de contacto y pruebas seleccionadas).
  - 2c1) Un competidor no podrá competir sin una inscripción completa y adecuada a la determinada por el equipo organizador.
- 2d) El nombre, país, sexo y resultados de un competidor se consideran información pública. Cualquier otra información personal es considerada confidencial, y no será revelada a otras organizaciones o personas sin el consentimiento del competidor.
- 2e) Los competidores tienen que representar a un país del que tengan la nacionalidad. El Delegado de la WCA debe comprobar la nacionalidad mediante documentos (por ejemplo, el pasaporte). Si un competidor no puede representar al país bajo el cual se ha registrado, el competidor puede ser descalificado y/o sancionado a discreción de la Junta de la WCA.
  - 2e1) Los países reconocidos están definidos en el artículo de Wikipedia "Lista de estados soberanos".
  - 2e2) Los competidores que deseen cambiar su nacionalidad lo pueden hacer en su primera competición de cada año natural.
- 2f) Los competidores tienen que seguir las reglas del local de competición y ser considerados.
- 2g) Los competidores tienen que permanecer en silencio cuando estén dentro del Área de Competición. Hablar está permitido, pero a un nivel razonable, y lejos de los competidores que estén compitiendo en ese momento.
  - 2g3) A los competidores no se les permite hablar en el Área de Competición sobre las mezclas de la ronda en curso. Penalización: descalificación del competidor de la prueba, a discreción del Delegado de la WCA.
- 2h) Los competidores tienen que estar completamente vestidos mientras estén en el local de la competición. Queda a discreción del Delegado descalificar a un competidor de la competición por vestir inadecuadamente.
- 2i) Mientras compiten, no se permite que los competidores usen auriculares u otros aparatos electrónicos (por ejemplo teléfonos móviles, reproductores MP3 o iluminación adicional).
  - 2i1) Los competidores pueden utilizar determinados dispositivos no-electrónicos mientras no se obtenga una ventaja antideportiva con ellos, a discreción del Delegado de la WCA. Esto incluye:
    - \* 2i1a) Ayudas médicas/físicas que el competidor pueda llevar (gafas, muñequeras, etc.) Como una excepción a la Regla 2i, las ayudas médicas pueden ser electrónicas si el competidor carece de una alternativa no-electrónica que resulte conveniente (por ejemplo, audífonos o marcapasos).
    - \* 2i1b) Tapones para los oídos y orejeras (a excepción de auriculares con cancelación electrónica de ruido).
  - 2i2) Los competidores pueden usar cámaras en los puestos de competición a discreción del Delegado, pero se aplican las siguientes restricciones desde el comienzo del intento hasta que el competidor detiene la resolución. Penalización por incumplir las restricciones: descalificación del intento (DNF).
    - \* 2i2a) La pantalla de la cámara tiene que estar apagada o fuera de la vista del competidor (ver Regla A5b).
    - \* 2i2b) Al competidor no se le permite interactuar con cualquier cámara en uso (manejarla, sostenerla, llevarla encima). Excepción: el competidor puede llevar una cámara sobre su cabeza, siempre y cuando esté fuera de su vista y quede claro que no puede interactuar con ella.
- 2j) El Delegado de la WCA puede descalificar a un competidor de una prueba en concreto.
  - 2j1) Si un competidor es descalificado de una prueba por cualquier motivo, no tendrá opciones de realizar ningún intento más en esa prueba.
  - 2j2) Si un competidor es descalificado en el transcurso de una prueba, sus intentos anteriores seguirán siendo válidos. Excepción: hacer trampa (ver Regla 2k2a).
- 2k) A discreción del Delegado de la WCA, un competidor puede ser descalificado de ciertas pruebas (una o varias pruebas o de toda la competición) si:
  - 2k1) No se inscribe o no se registra a tiempo para la competición.
  - 2k2) Es sospechoso de hacer trampa o de engañar a los oficiales durante la competición.
    - \* 2k2a) El Delegado de la WCA puede descalificar cualquier resultado sospechoso.
  - 2k3) Se comporta de una manera ilegal, violenta o indecente; o daña intencionadamente las instalaciones del local o propiedades personales dentro del mismo.
  - 2k4) Interfiere con, o distrae a otros competidores durante la competición.
  - 2k5) No cumple el Reglamento de la WCA durante la competición.
- 2l) Un competidor puede ser descalificado inmediatamente, o después de un aviso, dependiendo de la naturaleza y la gravedad de su infracción.
  - 2l1) La descalificación de un competidor no le permite reclamar el reembolso de los gastos de inscripción en la competición.
- 2n) Los competidores pueden reclamar la aplicación de una regla con el Delegado de la WCA.

- 2n1) Las reclamaciones sólo se permiten durante la competición, en menos de 30 minutos desde que ocurriera el incidente que se discute y antes de la siguiente ronda de la prueba.
- 2n2) El Delegado de la WCA tiene que resolver la discusión antes de que empiece la siguiente ronda de la prueba.
- 2n3) El competidor tiene que aceptar la decisión tomada por el Delegado de la WCA. Penalización: descalificación de la competición.
- 2s) Los competidores con discapacidades que puedan impedirles atenerse a las reglas de la WCA pueden solicitar al Delegado adaptaciones específicas de dichas reglas. Los competidores que requieran estas adaptaciones deben ponerse en contacto con el equipo organizador y el Delegado de la WCA al menos dos semanas antes de la competición.
- 2t) Todos los competidores tienen que entender y estar familiarizados con el Reglamento de la WCA antes de la competición.
- 2u) Los competidores tienen que estar presentes y listos para competir cuando sean llamados para ello. Penalización: descalificación de la prueba.

### Artículo 3: Puzzles

- 3a) Los competidores tienen que traer sus propios puzzles para la competición.
  - 3a1) Los competidores tienen que estar listos para entregar sus puzzles cuando sean llamados a hacerlo. (Ver [Regla 2u](#).)
  - 3a2) Los puzzles tienen que estar completamente operativos, de manera que sea posible mezclarlos normalmente.
  - 3a3) Los puzzles poliédricos tienen que tener una disposición de colores con un único color por cara en su estado resuelto. Cada variación de un puzzle tiene que tener movimientos, estados y soluciones idénticos a los del puzzle original.
- 3d) Los puzzles tienen que tener partes de color, que tienen que ser de alguno de estos tipos: pegatinas de colores, teselas de colores, plástico de color o colores pintados/impresos. Todas las partes coloreadas de un puzzle tienen que ser de un material similar.
  - 3d1) Para los competidores con una discapacidad visual médicamente documentada, se aplican las siguientes excepciones:
    - \* 3d1a) Pueden usar puzzles con texturas diferentes en cada cara. Cada cara debe tener un color distinto para facilitar la mezcla y el trabajo del juez.
    - \* 3d1b) Si no pueden distinguir el número necesario de colores, pueden usar partes de color con patrones, si se aprueba de forma explícita de acuerdo a la [Regla 2s](#). Los patrones pueden estar integrados en las pegatinas o estar dibujados.
  - 3d2) Los colores del puzzle tienen que ser sólidos, con un color uniforme por cara. Cada color en el puzzle tiene que ser claramente diferente a todos los demás.
  - 3d3) Si las partes de color son pegatinas o teselas, tienen que tener un grosor igual o menor a 1.5 mm. Excepción: las teselas del Megaminx pueden ser ligeramente más gruesas que los 1.5 mm, a discreción del Delegado.
- 3h) Las modificaciones que mejoran el concepto básico de un puzzle no están permitidas. Las versiones modificadas de un puzzle sólo están permitidas si la modificación no aporta ninguna información adicional al competidor (por ejemplo, la orientación o identidad de una pieza), con respecto a la versión sin modificar del mismo puzzle.
  - 3h1) Los puzzles redondeados (\*pillowed\*) no están permitidos. Excepción: Los 7x7x7 redondeados sí se permiten.
  - 3h2) Los puzzles con plástico coloreado en su interior (por ejemplo, los puzzles sin pegatinas -o \*stickerless\*-) están permitidos. Esto no incluye los siguientes puzzles:
    - \* 3h2a) Puzzles con partes transparentes. Excepción: si están recubiertas de material opaco (ver [Regla 3l](#)).
  - 3h3) Cualquier modificación realizada a un puzzle que resulte en un mal rendimiento del competidor no es un motivo válido para obtener un intento extra.
  - 3h4) Para el Clock, las carátulas internas de papel personalizadas (de la misma forma y tamaño que las originales) están permitidas, a discreción del Delegado. Tienen que tener una clara indicación de las 12 en punto que coincida con las carátulas originales.
- 3j) Los puzzles tienen que estar limpios, y carecer de marcas, piezas elevadas, daños o otras diferencias que puedan distinguir una pieza de otra similar. Excepción: pueden tener un logotipo (ver [Regla 3l](#)).
  - 3j1) Los puzzles pueden tener un cierto grado de desgaste, a discreción del Delegado de la WCA.
  - 3j2) Definición: dos piezas son similares si son idénticas en forma y tamaño, o simétricas en forma e iguales en tamaño.
  - 3j3) Las partes onduladas o con texturas que permitan distinguir la orientación de las piezas al tacto no están permitidas en pruebas a la ciega.
- 3k) El Delegado de la WCA tiene que dar el visto bueno a los puzzles antes de que se usen en competición.
- 3l) Los puzzles puede tener un logotipo sobre una parte coloreada como máximo.
  - 3l1) El logotipo tiene que estar situado en una de las piezas centrales. Excepciones para puzzles que no tienen centros:

- \* 3l1a) Para el Pyraminx y el 2x2x2 el logotipo puede estar en cualquier pieza.
- \* 3l1b) Para el Square-1, el logotipo tiene que estar en su banda ecuatorial.
- 3l2) El logotipo puede estar grabado, en relieve, o venir en pegatina. Excepción: el logotipo tiene que ser indistinguible al tacto para las pruebas a la ciega.
- 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 tienen que ser mezclados usando mezclas aleatorias generadas por ordenador.
  - 4b1) Está prohibido inspeccionar o seleccionar las mezclas generadas antes de la competición. El Delegado de la WCA tampoco puede influir en ellas de ninguna manera.
  - 4b2) Las mezclas de una ronda sólo tienen que estar disponibles para el Delegado de la WCA y para los mezcladores de la ronda hasta que ésta acabe. Excepción: para Menos Movimientos, los competidores reciben mezclas durante la ronda (ver [Artículo E](#)).
  - 4b3) Especificación del programa de mezclas: una mezcla oficial tiene que producir un estado aleatorio para aquellos puzzles cuya solución requiera al menos dos movimientos (igual probabilidad para cada estado). Se aplican las siguientes excepciones:
    - \* 4b3a) Para pruebas a la ciega, la mezcla tiene que orientar el puzzle al azar (igual probabilidad para todas las orientaciones).
    - \* 4b3b) Cubo de 2x2x2: el estado (aleatorio) tiene que requerir al menos 4 movimientos para ser resuelto.
    - \* 4b3c) Skewb: el estado (aleatorio) tiene que requerir al menos 7 movimientos para ser resuelto.
    - \* 4b3d) Square-1: el estado (aleatorio) tiene que requerir al menos 11 movimientos para ser resuelto.
    - \* 4b3e) Cubo 5x5x5, 6x6x6, 7x7x7 y Megaminx: suficientes movimientos aleatorios (en vez de estado aleatorio) y al menos 2 movimientos para ser resuelto.
    - \* 4b3f) Pyraminx: el estado (aleatorio) tiene que requerir al menos 6 movimientos para ser resuelto.
- 4d) Orientación al mezclar:
  - 4d1) Los puzzles cúbicos ( $N \times N \times N$ ) y el Megaminx se mezclan con la cara blanca (si no hay, la cara con el color más claro) arriba y la cara verde (si no hay, la cara adyacente con el color más oscuro) enfrente.
  - 4d2) El Pyraminx se mezcla 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 con el color más oscuro posible enfrente, de las dos posibles orientaciones.
  - 4d4) El Clock se mezcla con cualquier cara enfrente y las 12 apuntando arriba.
  - 4d5) El Skewb se mezcla con la cara blanca (si no hay, la cara con el color más claro) arriba y la cara verde (si no hay, la cara adyacente con el color más oscuro) enfrente-izquierda.
- 4f) Las mezclas tienen que ser generadas usando la versión oficial del programa de la WCA (disponible en la [web de la WCA](#))
- 4g) Después de mezclar un puzzle, el mezclador tiene que comprobar que lo ha mezclado correctamente. Si el estado del puzzle no es correcto, tiene que corregirlo resolviendo el puzzle y aplicando la mezcla de nuevo.
  - 4g1) Excepción: Para el Cubo 6x6x6, 7x7x7 y Megaminx no es necesario corregir la mezcla, a discreción del Delegado de la WCA.

## Artículo 5: Desperfectos en los puzzles

- 5a) Ejemplos de desperfectos en los puzzles son: partes que se salen del puzzle, piezas giradas en su sitio, y tapas/tornillos/pegatinas sueltos.
- 5b) Si un desperfecto ocurre durante un intento, el competidor puede elegir entre repararlo y continuar o parar el intento.
  - 5b1) Si el competidor elige reparar el puzzle, tiene que reparar sólo las piezas afectadas. No está permitido usar herramientas o piezas de otros puzzles para reparar el puzzle en cuestión. Penalización: descalificación del intento (DNF).
  - 5b2) Ninguna reparación puede dar al competidor ventaja en la 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 correctamente.

- \* 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 pero 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 una fase a ciegas (ver [Regla B4](#)), los desperfectos de los puzzles tienen que ser reparados también a ciegas. Penalización: descalificación del intento (DNF).
- 5b5) Si al final del intento algunas piezas del puzzle están separadas o no están en su lugar, se aplican las siguientes reglas:
  - \* 5b5a) Si una o más partes sin colores están afectadas, el puzzle se considera resuelto.
  - \* 5b5b) Si una pieza con una sola cara con color está afectada, el puzzle se considera resuelto.
  - \* 5b5c) Si más de una pieza con una sola cara con color está afectada, el puzzle se considera no resuelto (DNF).
  - \* 5b5d) Si una o más piezas con más de una cara con color están afectadas, el puzzle se considera no resuelto (DNF).
  - \* 5b5e) Las reglas [5b5c](#) y [5b5d](#) prevalecen sobre la [5b5a](#) y la [5b5b](#).

## Artículo 7: Entorno

- 7b) El público tiene que situarse al menos a 1.5 metros de las estaciones de competición mientras estén en uso.
- 7c) Se tiene que prestar especial atención a la iluminación del Área de Competición. Las luces deben ser neutras, de tal manera que los competidores puedan distinguir fácilmente los colores de los puzzles.
- 7e) El Área de Competición tiene que estar libre de humos.
- 7f) Estaciones de competición:
  - 7f1) Definiciones:
    - \* 7f1a) Stackmat: cronómetro de SpeedStacks más alfombrilla compatible de tamaño grande.
    - \* 7f1b) Alfombrilla: alfombrilla del Stackmat.
    - \* 7f1c) Cronómetro: cronómetro del Stackmat
    - \* 7f1d) Superficie: superficie plana en la que el Stackmat se coloca. La alfombrilla se considera parte de la superficie. El cronómetro, no.
  - 7f2) El cronómetro tiene que estar unido a la alfombrilla y colocado en la superficie, con el cronómetro en el lado de la alfombrilla más cercano al competidor.
    - \* 7f2a) Excepción: para la resolución con los pies, el Stackmat tiene que estar colocado directamente en el suelo. El cronómetro puede situarse en el lado más alejado del competidor.
- 7h) El Área de Competición tiene que disponer de una Área de Espera para competidores.
  - 7h1) El equipo organizador tiene que exigir que los competidores que hayan sido llamados para competir permanezcan dentro de la Área de Espera hasta que hayan terminado todos los intentos de la ronda.

## Artículo 8: Competiciones

- 8a) Una competición oficial de la WCA tiene que:
  - 8a1) Ser aprobada por la Junta de la WCA (\*Board\*).
  - 8a2) Seguir el Reglamento de la WCA.
  - 8a3) Tener un Delegado de la WCA que la atienda.
  - 8a4) Ser anunciada en la web de la WCA al menos dos semanas antes de su inicio.
  - 8a6) Ser públicamente accesible.
  - 8a7) Usar el cronómetro original de SpeedStacks auténtico (2ª generación o Pro) para medir los tiempos.
  - 8a8) Estar abierta para toda persona que quiera competir. Cualquier restricción tiene que ser aprobada por la Junta de la WCA y ser especificada cuando se anuncie la competición.
- 8f) Si el Reglamento de la WCA no se sigue correctamente durante la competición, la Junta de la WCA puede modificar los intentos afectados.

## Artículo 9: Pruebas

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

- 9b1) Cubo de Rubik, Cubo 2x2x2, Cubo 4x4x4, Cubo 5x5x5, Clock, Megaminx, Pyraminx, Square-1, Skewb y Cubo de Rubik a Una Mano.
  - \* 9b1a) Los formatos de competición para estas pruebas son "Mejor de X" (donde X es 1, 2 o 3) y "Media de 5".
- 9b2) Cubo de Rubik con los Pies, Cubo de Rubik en Menos Movimientos, Cubo 6x6x6 y Cubo 7x7x7.
  - \* 9b2a) Los formatos de competición para estas pruebas son "Mejor de X" (donde X es 1, 2 o 3) y "Media de 3".
- 9b3) Cubo de Rubik a Ciegas, Cubo 4x4x4 a Ciegas, Cubo 5x5x5 a Ciegas y Cubos de Rubik Múltiples a Ciegas.
  - \* 9b3a) El formato de competición de estas pruebas es "Mejor de X" (donde X es 1, 2 o 3)
  - \* 9b3b) Para el Cubo de Rubik a Ciegas, la WCA también reconoce rankings de "Media de 3" basados en los tiempos de las rondas con formato de "Mejor de 3".
- 9f) Los resultados de una ronda se miden como sigue:
  - 9f1) Todos los resultados cronometrados por debajo de 10 minutos se miden y se redondean a la centésima de segundo. Todas las medias por debajo de 10 minutos se miden y se redondean a la centésima de segundo.
  - 9f2) Todos los resultados y medias por encima de 10 minutos se miden y se redondean al segundo (por ejemplo, x.4 se convierte en x, x.5 se convierte en x+1).
  - 9f4) El resultado de un intento se anota como DNF (\*Did Not Finish\*) si el intento se descalifica o está sin acabar o no resuelto.
  - 9f5) El resultado de un intento se anota como DNS (\*Did Not Start\*) si el competidor puede hacer el intento pero rehúsa hacerlo.
  - 9f6) Para rondas con formato "Mejor de X", a cada competidor se le otorgan X intentos. El mejor resultado de estos intentos cuenta para posicionar al competidor en la ronda.
  - 9f7) Para rondas con formato "Mejor de X", un DNF o DNS es el peor resultado posible.
  - 9f8) Para rondas con formato "Media de 5", a los competidores de les otorgan 5 intentos. De estos 5 intentos, se eliminan el mejor y el peor, y la media aritmética de los 3 intentos restantes cuenta para posicionar al competidor en la ronda.
  - 9f9) Para rondas con formato "Media 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 media para esa ronda es DNF.
  - 9f10) Para rondas con formato "Media de 3", a cada competidor se le otorgan 3 intentos. La media aritmética de los tres intentos cuenta para posicionar al competidor en la ronda.
  - 9f11) Para rondas con formato "Media de 3", si el competidor tiene algún DNF y/o DNS, su media para esa ronda es DNF.
  - 9f12) Para rondas con formato "Mejor de X", la posición se asignan basándose en el mejor resultado de cada competidor. Las siguientes reglas se usan para comparar resultados:
    - \* 9f12a) Para resultados cronometrados, "mejor" se define como el tiempo más bajo.
    - \* 9f12b) Para la categoría de Menos Movimientos, "mejor" se define como la solución más corta.
    - \* 9f12c) Para la categoría de Múltiples Cubos a Ciegas, la posición se asigna por el número de cubos resueltos menos el de cubos sin resolver, siendo el mayor resultado ganador. Si la diferencia es menor que cero o sólo se ha resuelto un cubo, el intento se considera no resuelto (DNF). Si varios competidores obtienen el mismo resultado, la posición se asigna según el tiempo total de resolución, siendo el menor tiempo ganador. Si varios competidores obtienen el mismo resultado y el mismo tiempo, la posición se asigna según el número de cubos no resueltos, siendo ganador el menor número de cubos no resueltos.
  - 9f13) Para rondas con formato "Media de 3" o "Media de 5", la posición se asigna según las medias, donde "mejor" es el tiempo más bajo.
  - 9f14) Para rondas con formato "Media de 3" o "Media de 5", si dos o más competidores obtienen una media idéntica, se asignará la posición dependiendo del mejor intento de cada competidor, donde "mejor" es el tiempo más bajo.
  - 9f15) Los competidores que obtengan el mismo resultado en una ronda tienen la misma posición en la misma.
- 9g) Una Ronda Combinada consiste en dos fases de intentos, donde los competidores avanzan a la siguiente fase si pasan un corte en la primera.
  - 9g2) Que un competidor pase a la segunda fase de una Ronda Combinada tiene que ser decidido o bien por posición (pasan los mejores X competidores) o bien por resultado (pasan todos los competidores con un mejor resultado por debajo de X) en la primera fase.
- 9i) Los resultados de una competición de la WCA tienen que 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 natural de la ronda. Si un récord regional se bate varias veces en el mismo día, sólo el mejor de esos resultados se cuenta como récord regional.

- 9i3) Si el Reglamento de la WCA cambia para una prueba, los récords regionales que haya se mantendrán hasta que se batan bajo el nuevo Reglamento de la WCA.
- 9j) Cada prueba puede realizarse sólo una vez por competición.
- 9k) Todos los competidores pueden participar en todas las pruebas de una competición, excepto en casos específicamente aprobados por la Junta de la WCA.
- 9l) Cada ronda tiene que acabar antes de que la siguiente ronda de la misma prueba comience.
- 9m) Una prueba tiene que tener como máximo 4 rondas.
  - 9m1) Una prueba con 99 o menos participantes tiene que tener como máximo tres rondas.
  - 9m2) Una prueba con 15 o menos participantes tiene que tener como máximo dos rondas.
  - 9m3) Una prueba con 7 o menos participantes tiene que tener como máximo una ronda.
- 9o) Las Rondas Combinadas cuentan como una ronda cuando se computa el número total de rondas por prueba.
- 9p) Si una prueba tiene múltiples rondas:
  - 9p1) Al menos un 25 % de los participantes tiene que ser eliminado entre rondas consecutivas de una misma prueba.
  - 9p2) Los competidores que pasen a la siguiente ronda tienen que determinarse mediante la posición (pasan los X primeros) o los resultados (pasan todos los que tengan un resultado mejor que X) en la ronda anterior.
  - 9p3) Si un competidor clasificado se retira de una ronda, puede ser reemplazado por el mejor competidor que le sigue en la ronda previa.
- 9s) Cada ronda de una prueba tiene que tener un tiempo límite (ver [Regla A1a](#)).

## Artículo 10: Estado resuelto de un puzzle

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

## Artículo 11: Incidentes

- 11a) Los incidentes incluyen:
  - 11a1) Ejecución incorrecta de los procedimientos de una prueba, ya sea por parte de los oficiales o de los competidores.
  - 11a2) Interferencias externas o interrupción de algún servicio (Ejemplos: fallo de corriente o activación de la alarma de incendios).
  - 11a3) Problemas de funcionamiento de los equipos.
- 11b) Ante un incidente, el Delegado de la WCA determina de forma imparcial las medidas que haya que tomar.
- 11d) Si el Reglamento de la WCA no es suficientemente claro o si el incidente no está cubierto por el Reglamento de la WCA, el Delegado tiene que tomar una decisión basada en la deportividad (ver también [Regla 11e3](#)).
- 11e) Si un incidente ocurre durante un intento, el Delegado de la WCA puede darle al competidor un intento extra que reemplace el intento durante el cual ocurrió el incidente. El competidor tiene que avisar al juez y al Delegado de la WCA cuando suceda el incidente y antes de finalizar el intento original, o perderá la opción a un intento extra. Solicitarlo no garantiza al competidor el intento extra.



- 11e1) Si al competidor se le concede un intento extra, éste tiene que ser mezclado usando una mezcla diferente. Esta mezcla tiene que ser generada usando la versión oficial actual del programa oficial de mezclas de la WCA (ver [Regla 4f](#)).
- 11e2) Si un competidor recibe algún intento extra, los intentos normales deben ser completados primero, y los extra al final. Los resultados de los intentos extra deben reemplazar a los intentos normales que los produjeron.
- 11e3) Si no está claro si un incidente debe reemplazarse por un intento extra, se puede conceder al competidor un intento extra provisional que será utilizado sólo si luego se considera oportuno (por ejemplo, por decisión de la Junta de la WCA).
- 11f) Las decisiones sobre un incidente pueden apoyarse en análisis de vídeo o de fotografías, a discreción del Delegado de la WCA.

## Artículo 12: Notación

- 12a) Notación para puzzles de NxNxN piezas:
  - 12a1) Movimientos de Caras:
    - \* 12a1a) Sentido horario, 90°: F (cara frontal), B (cara de atrás), R (cara derecha), L (cara izquierda), U (cara superior), D (cara inferior).
    - \* 12a1b) Sentido antihorario, 90°: F', B', R', L', U', D'.
    - \* 12a1c) 180°: F2, B2, R2, L2, U2, D2.
  - 12a2) Movimientos de Bloques Exteriores (capa exterior + capas internas adyacentes; n es el número de capas que hay que mover; n se omite cuando es 2)
    - \* 12a2a) Sentido horario, 90°: nFw, nBw, nRw, nLw, nUw, nDw.
    - \* 12a2b) Sentido antihorario, 90°: nFw', nBw', nRw', nLw', nUw', nDw'.
    - \* 12a2c) 180°: nFw2, nBw2, nRw2, nLw2, nUw2, nDw2.
  - 12a3) La Métrica de Giros de Bloques Exteriores se define como:
    - \* 12a3a) Cada movimiento de las categorías Movimientos de Caras y Movimientos de Bloques Exteriores se cuenta como 1 movimiento.
    - \* 12a3b) Cada rotación se cuenta como 0 movimientos.
- 12b) Rotaciones para todos los puzzles de NxNxN piezas:
  - 12b1) Sentido horario, 90°: [f] o z, [b] o z', [r] o x, [l] o x', [u] o y, [d] o y'.
  - 12b2) Sentido antihorario, 90°: [f'] o z', [b'] o z, [r'] o x', [l'] o x, [u'] o y', [d'] o y'.
  - 12b3) 180°: [f2] o z2, [b2] o z2, [r2] o x2, [l2] o x2, [u2] o y2, [d2] o y2.
- 12c) Notación para Square-1:
  - 12c1) Los movimientos se aplican con una de las dos superficies menores de la banda ecuatorial a la izquierda de la cara frontal.
  - 12c2) (x,y) quiere decir: gira la capa superior x veces 30° en sentido horario, gira la capa inferior y veces 30° en sentido horario.
  - 12c3) "/" quiere decir: gira la mitad derecha del puzzle 180°.
- 12d) Notación para Megaminx (sólo para mezclar):
  - 12d1) Movimientos de Caras:
    - \* 12d1a) Sentido horario, 72°: U (cara superior)
    - \* 12d1b) Sentido antihorario, 72°: U' (cara superior)
  - 12d2) Los otros movimientos se hacen manteniendo fijas 3 piezas en la parte superior izquierda del puzzle:
    - \* 12d2c) Movimientos en sentido horario de todo el puzzle menos las tres piezas superiores izquierdas, 144°: R++ (Capas verticales), D++ (Capas horizontales).
    - \* 12d2d) Movimientos en sentido antihorario de todo el puzzle menos las tres piezas superiores izquierdas, 144°: R-- (Capas verticales), D-- (Capas horizontales).
- 12e) Notación para Pyraminx:
  - 12e1) El puzzle se orienta con la cara inferior completamente horizontal y la cara de enfrente mirando hacia la persona que sostiene el Pyraminx.
  - 12e2) Sentido horario, 120°: U (las dos capas superiores), L (las dos capas de la izquierda), R (las dos capas de la derecha), B (las dos capas traseras), u (el vértice superior), l (el vértice de la izquierda), r (el vértice de la derecha), b (el vértice trasero).

- 12e3) Sentido antihorario, 120°: U' (las dos capas superiores), L' (las dos capas de la izquierda), R' (las dos capas de la derecha), B' (las dos capas traseras), u' (el vértice superior), l' (el vértice de la izquierda), r' (el vértice de la derecha), b' (el vértice trasero).
- 12g) Notación para Clock:
  - 12g1) El puzzle se orienta con los 12 hacia arriba, y cualquier cara hacia el frente.
  - 12g2) Subir botones: UR (arriba a la derecha), DR (abajo a la derecha), UL (arriba a la izquierda), DL (abajo a la izquierda), U (los dos de arriba), R (los dos de la derecha), D (los dos de abajo), L (los dos de la izquierda), ALL (todos)
  - 12g3) Gira una rueda que esté junto a una punta hacia arriba: x+ (x horas en sentido horario), x- (x horas en sentido antihorario)
  - 12g4) Girar el puzzle sobre su eje horizontal de modo que las 12 sigan arriba, y además bajar todos los botones: y2.
- 12h) Notación para Skewb:
  - 12h1) El puzzle se orienta con tres caras completamente visibles, de modo que la cara superior quede arriba.
  - 12h2) Sentido horario, 120°: R (la capa que gira sobre el vértice visible más alejado atrás a la derecha), U (la capa que gira sobre el vértice visible más alejado atrás y arriba), L (la capa que gira sobre el vértice visible más alejado atrás a la izquierda), B (la capa que gira sobre el vértice trasero no visible).
  - 12h3) Sentido antihorario, 120°: R' (la capa que gira sobre el vértice visible más alejado atrás a la derecha), U' (la capa que gira sobre el vértice visible más alejado atrás y arriba), L' (la capa que gira sobre el vértice visible más alejado atrás a la izquierda), B' (la capa que gira sobre el vértice trasero no visible).

## Artículo A: Pruebas de Velocidad

- A1) Los intentos de Pruebas de Velocidad tienen que seguir el siguiente procedimiento.
  - A1a) El equipo organizador tiene que establecer tiempos límite para los intentos y/o rondas.
    - \* A1a1) El tiempo límite por omisión es de 10 minutos, aunque el equipo organizador puede anunciar un límite más alto o más bajo.
    - \* A1a2) Se pueden establecer límites de tiempo acumulativos (p. ej. 3 intentos en un límite de tiempo acumulativo de 20 minutos). El tiempo de un DNF cuenta en el límite de tiempo acumulativo.
    - \* A1a3) Para cada ronda, cualquier límite de tiempo tiene que ser anunciado antes de que empiece dicha ronda, y no se debe cambiar una vez que haya empezado. Los cambios se tienen que realizar a discreción del Delegado de la WCA, quien tiene que tener en cuenta si el cambio es justo o no.
    - \* A1a4) El competidor tiene que acabar cada intento dentro del tiempo límite. Si un competidor alcanza el tiempo límite de un intento/ronda, el juez para el intento y lo anota como DNF. Excepción: Múltiples cubos a ciegas (ver [Regla H1b1](#)).
    - \* A1a5) Se considera que un intento cumple el tiempo límite si y sólo si el tiempo final, después de que se hayan añadido las penalizaciones (si las hay), es menor que el tiempo límite. (Excepción: Múltiples cubos a ciegas (ver [Regla H1b1](#))).
  - A1b) Si el tiempo límite de un intento es mayor de 10 minutos se tiene que usar un cronómetro de mano para medir el tiempo.
    - \* A1b1) Para pruebas con inspección, se puede utilizar un cronómetro Stackmat además del cronómetro de mano.
    - \* A1b2) Si se tiene el tiempo del Stackmat, éste es el tiempo que se anota. Si no, el del cronómetro de mano será el tiempo que se anota.
  - A1c) Un competidor que participe en una prueba tiene que ser capaz de cumplir con los requisitos de la prueba (p. ej. saber resolver el puzzle). No está permitido competir con expectativas de DNF o de resultados pobres. Penalización: descalificación del intento (DNF) o descalificación del competidor en la prueba (ver [Regla 2j](#)), a discreción del delegado de la WCA.
- A2) Mezclar:
  - A2a) Cuando se le llame para una ronda, el competidor entrega el puzzle en su estado resuelto al mezclador. Entonces el competidor va al Área de Espera de competidores hasta que se le llame para competir.
  - A2b) Un mezclador mezcla el puzzle de acuerdo con las reglas del [Artículo 4](#).
    - \* A2b1) Para Square-1, el equipo organizador puede obligar a colocar objetos finos bloqueando el giro accidental de las capas antes del inicio del intento. De ser así, esto tiene que ser anunciado antes del inicio de la ronda.
  - A2c) Una vez que el mezclador empiece a mezclar el puzzle, el competidor no tiene que ver el puzzle hasta que empiece la fase de inspección.
    - \* A2c1) El mezclador coloca un tapacubos sobre el puzzle mezclado que no permita que lo vea ningún competidor ni espectador. El tapacubos tiene que permanecer sobre el puzzle hasta el comienzo del intento.

- A2d) Cuando coja un puzzle de la mesa de mezclas, el juez mira brevemente el puzzle para asegurarse de que está suficientemente mezclado. Si el juez piensa que no es así, se lo comunicará al mezclador que lo comprobará detalladamente.
  - \* A2d1) El equipo organizador puede requerir de los mezcladores medidas especiales para asegurarse de que han realizado la mezcla correcta (por ejemplo, firmar la hoja de tiempos para ratificar que han realizado la mezcla oportuna y que además ésta concuerda con el patrón de mezcla, o incluso habilitar personal especial como "comprobador de mezclas").
- A2e) El juez coloca el puzzle sobre la alfombrilla en una orientación aleatoria y se asegura de que está completamente cubierto.
  - \* A2e1) No se permite solicitar una orientación específica, y el juez tiene prohibido influir en la orientación del puzzle una vez colocado sobre la alfombrilla.
- A3) Inspección:
  - A3a) El competidor puede inspeccionar el puzzle al principio de cada intento.
    - \* A3a1) El competidor tiene 15 segundos para inspeccionar el puzzle y empezar su resolución.
  - A3b) El juez prepara el cronómetro encendiéndolo y reseteándolo si hiciera falta. Además, el juez prepara el cronómetro de mano para la inspección.
    - \* A3b1) Cuando el juez crea que el competidor está preparado, pregunta "¿PREPARADO?". El competidor tiene que estar preparado para empezar el intento antes de que pase un minuto desde que ha sido llamado, o de lo contrario pierde el intento (DNS) a discreción del juez.
    - \* A3b2) El competidor comienza el intento confirmando que está preparado, el juez descubre el puzzle y comienza a cronometrar la inspección.
  - A3c) El competidor puede coger el puzzle durante la inspección.
    - \* A3c1) No se permite al competidor realizar ningún movimiento durante la inspección. Penalización: descalificación del intento (DNF).
    - \* A3c2) Si las piezas del puzzle no están completamente alineadas, el competidor puede alinearlas siempre y cuando las desalineaciones estén dentro de los límites de la [Regla 10f](#).
    - \* A3c3) El competidor puede resetear el cronómetro antes de empezar la resolución.
    - \* A3c4) Para Square-1, si el equipo organizador decidió colocar algún objeto fino bloqueando el giro accidental de las capas (ver [Regla A2b1](#)), el competidor tiene que retirar dicho objeto durante el tiempo de inspección.
  - A3d) Al final de la inspección, el competidor coloca el puzzle sobre la alfombrilla en cualquier orientación.
    - \* A3d1) El puzzle no quedará sobre el cronómetro. Penalización: +2 segundos.
    - \* A3d2) Cuando hayan pasado 8 segundos de la inspección, el juez dice "8 SEGUNDOS".
    - \* A3d3) Cuando hayan pasado 12 segundos de la inspección, el juez dice "12 SEGUNDOS".
- A4) Empezar la resolución:
  - A4b) El competidor coloca sus dedos en los sensores del cronómetro. Las palmas de sus manos tienen que estar hacia abajo, en la parte más cercana del cronómetro. Penalización: +2 segundos.
    - \* A4b1) El competidor no tiene ningún contacto físico con el puzzle entre el periodo de inspección y el comienzo de la resolución. Penalización: +2 segundos.
  - A4d) En el caso de que se esté usando un Stackmat, el competidor comienza la resolución cuando la luz verde del cronómetro se enciende, retirando las manos del mismo (e iniciándolo de este modo).
    - \* A4d1) El competidor tiene que empezar la resolución antes de los 15 segundos de inspección. Penalización: +2 segundos.
    - \* A4d2) El competidor tiene que empezar la resolución antes de los 17 segundos de inspección. Penalización: descalificación del intento (DNF).
    - \* A4d3) En el caso de que se esté usando un cronómetro de mano, el juez tiene que inicial el cronómetro de mano tan pronto como el competidor inicia la resolución.
  - A4e) Las penalizaciones de tiempo al empezar la resolución son acumulables.
- A5) Durante la resolución:
  - A5a) Mientras el competidor inspecciona o resuelve el puzzle, no está permitido comunicarse con cualquier otra persona que no sea el juez. Penalización: descalificación del intento (DNF).
  - A5b) Mientras el competidor inspecciona o resuelve el puzzle, no está permitido recibir ayuda de nadie o nada que no sea la superficie (vea también la [Regla 2i](#)). Penalización: descalificación del intento (DNF).
- A6) Terminar la resolución:

- A6a) El competidor termina la resolución soltando el puzzle y parando el cronómetro. Si se está usando un cronómetro de mano, el juez detiene el cronómetro de mano tan pronto como el competidor termina.
    - \* A6a1) Si se está usando un cronómetro de mano como único cronómetro, el competidor termina la resolución soltando el puzzle y avisando al juez de que ha terminado. El juez detiene el cronómetro de mano tan pronto como esto ocurre.
    - \* A6a2) Si se está usando un cronómetro de mano como único cronómetro, la señal por defecto de que el competidor ha terminado consiste en soltar el/los puzzle/s que tuviera en las manos y colocar sus manos en la superficie con las palmas hacia abajo. El competidor y el juez pueden acordar otra señal antes del inicio del intento.
  - A6b) El competidor es responsable de detener el Stackmat correctamente.
    - \* A6b1) Si el cronómetro se detiene antes del fin de la resolución y muestra un tiempo estrictamente inferior a 0.06 segundos, se realizará un intento extra. Un competidor pierde su derecho al intento extra si el Delegado de la WCA determina que detuvo intencionadamente el cronómetro.
    - \* A6b2) Si el cronómetro se detiene antes del fin de la resolución y muestra un tiempo de 0.06 segundos o superior, el intento es descalificado (DNF). Excepción: si el competidor puede demostrar que el cronómetro no funciona correctamente, recibirá un intento extra, a discreción del Delegado de la WCA.
  - A6c) El competidor tiene que soltar el puzzle completamente antes de detener el cronómetro. Penalización: +2 segundos.
  - A6d) El competidor tiene que detener el cronómetro con las dos manos, colocándolas planas sobre los sensores y con las palmas hacia abajo. Penalización: +2 segundos.
  - A6e) No está permitido tocar o mover el puzzle hasta que el juez lo haya inspeccionado. Penalización: descalificación del intento (DNF). Excepción: si no se ha movido el puzzle, en vez de la descalificación se puede aplicar una penalización de tiempo (+2 segundos), a discreción del juez.
  - A6f) No se permite al competidor reiniciar (reset) el cronómetro hasta que el juez haya anotado el resultado en la hoja de resultados. Penalización: descalificación del intento (DNF), a discreción del juez.
  - A6g) El juez determina si el puzzle está o no resuelto. No está permitido moverlo ni alinear caras mientras lo examina. Excepción: para Clock, el juez necesita coger el puzzle para verificar ambas caras.
  - A6h) En caso de controversia, no tiene que moverse o alinearse el puzzle hasta que la disputa haya quedado resuelta.
  - A6i) Las penalizaciones de tiempo al terminar la resolución son acumulables.
- A7) Anotación de los resultados:
    - A7a) El juez comunica al competidor el resultado.
      - \* A7a1) Si el juez determina que el puzzle está resuelto, dice "CORRECTO".
      - \* A7a2) Si el juez aplica alguna penalización, dice "PENALIZACIÓN".
      - \* A7a3) Si el resultado es DNF, el juez dice "DNF".
    - A7b) El juez anota el resultado en la hoja de resultados.
      - \* A7b1) Si se han asignado penalizaciones, el juez anota tanto el resultado mostrado en el cronómetro como las penalizaciones. El formato debe ser " $X + T + Y = F$ ", donde X representa la suma de las penalizaciones previas a la resolución, T representa el tiempo mostrado en el cronómetro, Y representa la suma de las penalizaciones durante/después de la resolución, y F representa el resultado final. Si X o Y son 0, los 0 son omitidos. (Ejemplos:  $2 + 17.65 + 2 = 21.65$ , o  $17.65 + 2 = 19.65$ ).
    - A7c) Tanto el juez como el competidor tienen que firmar (o escribir sus iniciales) en la hoja de resultados para confirmar que el resultado es correcto, completo, que tiene el formato adecuado y que es legible. Esto da por finalizado el intento.
      - \* A7c1) Si el competidor o el juez rehúsan reconocer y firmar la hoja de resultados, el Delegado de la WCA tiene que resolver la disputa.
      - \* A7c2) No está permitido firmar un intento en la hoja de resultados antes de que el juez haya anotado el resultado final para ese intento. Si el competidor firma (o marca de alguna manera) un intento antes de que haya empezado, o antes de que el juez haya terminado de anotar el resultado, perderá el derecho a dicho intento y el resultado será considerado como DNS.
    - A7f) Cuando la hoja de resultados de una ronda está completa, el juez entrega la hoja al encargado de recoger los resultados.
    - A7g) A discreción del Delegado de la WCA, un incidente o penalización originados por la inexperiencia de un competidor debutante puede reemplazarse por un intento extra.

## Artículo B: Resolución a Ciegas

- B1) Se siguen los procedimientos estándar de Pruebas de Velocidad, descritos en el [Artículo A](#). Las reglas adicionales que reemplazan a los correspondientes procedimientos del [Artículo A](#) se describen a continuación.
  - B1a) No hay período de inspección.
  - B1b) El competidor traerá su propio antifaz.
- B2) Comienzo del intento:
  - B2a) El juez resetea el(los) cronómetro(s) y pregunta "¿PREPARADO?" como en la [Regla A3b1](#). El competidor tiene que estar listo para comenzar el intento en un minuto desde que es llamado, o de lo contrario pierde el intento (DNS) a discreción del juez.
  - B2b) El competidor coloca sus dedos en los sensores del cronómetro. Las palmas de sus manos tienen que estar hacia abajo, en la parte más cercana del cronómetro. Penalización: +2 segundos.
  - B2c) El competidor no tiene ningún contacto físico con el puzzle antes del comienzo del intento. Penalización: +2 segundos.
  - B2d) El competidor inicia el intento retirando las manos del cronómetro, e iniciándolo de este modo. (Esto además inicia la resolución.)
    - \* B2d1) El competidor destapa el puzzle tras iniciar el cronómetro.
  - B2e) En el caso de que se esté usando un cronómetro de mano además del Stackmat, el juez tiene que inicial el cronómetro de mano tan pronto como el competidor inicia la resolución.
  - B2f) En el caso de que se esté usando un cronómetro de mano como único cronómetro, el competidor pone sus manos sobre la mesa (en lugar del Stackmat) y después de confirmar que está listo, el competidor inicia la resolución destapando el puzzle. El juez inicia el cronómetro de mano tan pronto como el competidor inicia la resolución.
- B3) Fase de memorización:
  - B3a) El competidor puede coger el puzzle durante la fase de memorización.
  - B3b) No está permitido tomar notas. Penalización: descalificación del intento (DNF).
  - B3c) No está permitido ejecutar movimientos durante la fase de memorización. Penalización: descalificación del intento (DNF).
- B4) Fase a ciegas:
  - B4a) El competidor se coloca el antifaz para comenzar la fase a ciegas.
  - B4b) No está permitido ejecutar movimientos en el puzzle hasta que no se haya colocado completamente el antifaz. Penalización: descalificación del intento (DNF).
  - B4c) El juez tiene que asegurarse de que hay un objeto opaco entre la cara del competidor y el puzzle que está resolviendo.
    - \* B4c1) En todos los casos, el competidor tiene que llevar el antifaz de tal manera que la vista del puzzle esté bloqueada aunque no estuviera el objeto opaco en medio.
    - \* B4c2) Por defecto, el juez debe colocar el objeto (p. ej. una hoja de papel o cartulina) entre el competidor y el puzzle mientras el competidor tenga colocado el antifaz.
    - \* B4c3) Si el juez y el competidor lo acuerdan de antemano, el competidor puede optar por colocar el puzzle tras un objeto adecuado (p. ej. un atril o la superficie de la mesa) por sí mismo durante la fase a ciegas.
  - B4d) No está permitido ver en ningún momento al puzzle durante la fase a ciegas. Penalización: descalificación del intento (DNF).
  - B4e) Hasta que no ejecute el primer movimiento, el competidor se puede quitar el antifaz para volver a la fase de memorización.
- B5) Terminar la resolución:
  - B5a) Cuando se esté usando el Stackmat, el competidor termina el intento soltando el puzzle y parando el cronómetro.
  - B5b) Cuando se esté usando un cronómetro manual, el competidor termina el intento poniendo el puzzle sobre la mesa y notificando al juez que ha terminado el intento. En ese momento, el juez detiene el cronómetro de mano.
  - B5c) Si el competidor no está tocando el puzzle, puede quitarse el antifaz para detener el cronómetro. Luego no puede tocar el puzzle hasta que el intento haya concluido por completo. Penalización: descalificación del intento (DNF).

## Artículo C: Resolución a Una Mano

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

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

## Artículo D: Resolución con los Pies

- D1) Se siguen los procedimientos estándar de las Pruebas de Velocidad descritos en el [Artículo A](#). Las reglas adicionales que reemplazan a los correspondientes procedimientos del [Artículo A](#) se describen a continuación.
  - D1a) Durante el intento, el competidor tiene que sentarse en una silla, en la superficie o quedarse de pie.
  - D1b) Durante el intento, el competidor tiene que usar sólo sus pies y la superficie para manipular el puzzle. Penalización: descalificación del intento (DNF).
- D3) Comienzo del intento:
  - D3a) El competidor coloca sus pies sobre los sensores del cronómetro.
  - D3b) El competidor retira los pies de los sensores del cronómetro para comenzar la resolución.
- D4) Terminar la resolución:
  - D4a) El competidor detiene el cronómetro colocando sus pies sobre los sensores del cronómetro.

## Artículo E: Resolución en Menos Movimientos

- E2) Procedimiento para la Resolución en Menos Movimientos.
  - E2a) El juez proporciona la secuencia de mezcla a todos los competidores. Entonces, el juez inicia el cronómetro y declara "EMPEZAD".
  - E2b) Todos los competidores tienen un tiempo total límite de 60 minutos para buscar una solución.
    - \* E2b1) El juez debe declarar "QUEDAN 5 MINUTOS" a los 55 minutos del comienzo, y tiene que declarar "PARAD" a los 60 minutos.
  - E2c) A los 60 minutos, cada competidor tiene que dar al juez una solución escrita y legible con el nombre del competidor, usando la notación de Métrica de Giros de Bloques Exteriores (descrita en la [Regla 12a](#)). Penalización: descalificación del intento (DNF).
  - E2d) La longitud de la solución se calcula en Métrica de Giros de Bloques Exteriores (ver [Regla 12a](#)).
    - \* E2d1) Se permite una longitud máxima de la solución de 80 (incluyendo movimientos y rotaciones).
  - E2e) No está permitido que la solución esté directamente derivada de alguna de las partes de la secuencia de mezcla. Penalización: descalificación del intento (DNF).
    - \* E2e1) El Delegado de la WCA puede pedir al competidor que explique el propósito de cada movimiento de su solución. Si el competidor no es capaz de dar una explicación válida, el intento queda descalificado (DNF).
- E3) El competidor puede usar los siguientes objetos durante el intento. Penalización por utilizar objetos no autorizados: descalificación del intento (DNF).
  - E3a) Papel y bolígrafos (ambos suministrados por el juez).
  - E3b) Cubos de Rubik (máximo tres, propios), como se describe en el [Artículo 3](#).
  - E3c) Pegatinas de colores (propias).
  - E3d) Cronómetro de mano o reloj (propio) para controlar el tiempo, a discreción del Delegado de la WCA.

## Artículo F: Resolución del Clock

- F1) Se siguen los procedimientos estándar de las Pruebas de Velocidad descritos en el [Artículo A](#). Las reglas adicionales que reemplazan a los correspondientes procedimientos del [Artículo A](#) se describen a continuación.
- F2) El juez coloca el puzzle mezclado sobre la alfombra en posición vertical.
- F3) Al final de la fase de inspección, el competidor coloca el puzzle sobre la alfombra en posición vertical. No está permitido cambiar la posición de ningún botón antes de comenzar la resolución. Penalización: descalificación del intento (DNF).

## Artículo H: Resolución de Múltiples Cubos a Ciegas

- H1) Se siguen los procedimientos estándar de Resolución a Ciegas descritos en el [Artículo B](#). Las reglas adicionales que reemplazan a los correspondientes procedimientos del [Artículo B](#) se describen a continuación.
  - H1a) Antes del intento, el competidor tiene que notificar al equipo organizador el número de puzzles (dos como mínimo) que desea resolver.
    - \* H1a1) No se permite cambiar el número de puzzles a resolver después de haberlo notificado al equipo organizador.
    - \* H1a2) El competidor puede requerir que su número de puzzles sea secreto hasta que todos los participantes hayan notificado esta información. Una vez que todos hayan notificado su número de puzzles, esta información pasa a ser pública (por ejemplo, si un competidor quiere conocer el número de puzzles de otro competidor antes de empezar su intento).
  - H1b) Si el competidor está intentando resolver menos de 6 puzzles, tendrá un tiempo límite en minutos igual a 10 veces su número de puzzles. 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 detiene el intento y éste se puntúa; el tiempo límite para el intento cuenta como el tiempo oficial registrado.
  - H1d) Las penalizaciones temporales para los puzzles de un mismo intento son acumulables.
  - H1e) El uso de un Stackmat es opcional para cronometrar el tiempo.

## Artículo Z: Reglas Opcionales

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

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

# Directrices de la WCA

Versión: 1 de julio de 2015

[wca-regulations-translations:5ba5352]

## Notas

### Reglamento de la WCA

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

### Numeración

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

### Etiquetas

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

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

## Contenido

### Artículo 1: Oficiales

- 1c3+) [RECOMENDACIÓN] Los resultados deberían estar listos al final del último día de la competición.
- 1c3++) [ADICIÓN] Los registros físicos (como las hojas de tiempos y las soluciones escritas de Menos Movimientos) tienen que conservarse al menos durante un mes. Los registros digitales (como las mezclas o los resultados) tienen que conservarse permanentemente.
- 1c3b+) [ACLARACIÓN] Si hay varios grupos, no es necesario identificar qué competidor estaba en qué grupos.
- 1c4+) [RECOMENDACIÓN] Las correcciones a los resultados deberían estar disponibles en el plazo de una semana de la fecha de la competición.
- 1c10+) [ACLARACIÓN] Es suficiente con asegurar el acceso a una copia digital del Reglamento.
- 1h+) [RECOMENDACIÓN] Los competidores del mismo grupo deben usar las mismas secuencias de mezcla. Diferentes grupos deben usar diferentes secuencias de mezcla.
- 1h++) [RECOMENDACIÓN] Todas las rondas finales de todas las pruebas, así como todos los intentos de Resolución en Menos Movimientos, deben tener las mismas secuencias de mezclas para todos los competidores (es decir, un único grupo).
- 1h1+) [ACLARACIÓN] Los mezcladores/jueces deberían mezclar/juzgar a otros competidores de su mismo grupo sólo si es importante para el progreso de la competición.

### Artículo 2: Competidores

- 2c+) [ADICIÓN] Los competidores nuevos deben registrarse usando su nombre legal. Pueden registrarse usando un apodo razonable, a discreción del Delegado de la WCA.
- 2c++) [ADICIÓN] A los competidores no les está permitido proveer intencionadamente información falsa, y los competidores ya registrados deben proveer información coherente con la información anterior (por ejemplo, nombre exacto e identificador WCA).
- 2d+) [ADICIÓN] Especialmente, la fecha de nacimiento e información de contacto deben ser confidenciales.
- 2d++) [RECOMENDACIÓN] Si terceras personas (por ejemplo, periodistas) piden a la organización ponerse en contacto con cualquier competidor, debe primeramente pedirse el consentimiento a dicho competidor.
- 2h+) [ACLARACIÓN] Los competidores pueden estar completamente descalzos para la Resolución con los Pies.
- 2j2+) [EJEMPLO] Por ejemplo, si un competidor es descalificado de una prueba por no presentarse a la ronda final, sus resultados de las rondas anteriores siguen siendo válidos.
- 2s+) [RECORDATORIO] Las adaptaciones especiales deben ser anotadas en el Informe del Delegado.



## Artículo 3: Puzzles

- 3a+) **[ACLARACIÓN]** Los competidores pueden usar puzzles de cualquier tamaño razonable, a discreción del Delegado de la WCA.
- 3a++) **[ADICIÓN]** Como norma general, cada competidor debe utilizar el mismo puzzle para los intentos consecutivos en una ronda de velocidad. El competidor puede cambiar de puzzle entre intentos a discreción del juez o Delegado WCA.
- 3a+++)**[ACLARACIÓN]** Los competidores pueden tomar prestados puzzles de otros competidores de forma privada, para usarlos en competición.
- 3a1+) **[ACLARACIÓN]** Los competidores pueden ser descalificados si no tienen un puzzle listo para entregar cuando son llamados (por ejemplo, si pensaban utilizar un puzzle que otro competidor está usando en ese momento, y por tanto no pueden entregarlo en ese instante).
- 3d1b+) **[ACLARACIÓN]** Los patrones no tienen que estar presentes en todas las caras, sino sólo las que no tienen colores distinguibles. Las no tendrán ninguna característica (por ejemplo texturas o irregularidades en el patrón) que las distinga significativamente de piezas similares.
- 3h+) **[ACLARACIÓN]** Los puzzles pueden mejorarse interiormente siendo lijados o lubricados.
- 3h++) **[EJEMPLO]** Los ejemplos de mejoras incluyen: posibilidad de nuevos movimientos, imposibilidad de movimientos normales, más piezas o caras visibles, colores visibles en la parte trasera del puzzle, movimientos automáticos, o el puzzle tiene más/diferentes estados resueltos.
- 3h2+) **[ACLARACIÓN]** Anteriormente, los puzzles sin pegatinas (\*stickerless\*) no estaban permitidos. Ahora se permiten.
- 3h2++) **[ACLARACIÓN]** Los puzzles sin pegatinas que sean significativamente distintos de los puzzles sin pegatinas industriales sólo se permiten a discreción del Delegado de la WCA.
- 3j+) **[RECORDATORIO]** Anteriormente se permitían sobrerrelieves o bajorrelieves en las piezas. Esto ya no está permitido.
- 3j2+) **[ACLARACIÓN]** En el Clock, las dieciocho caras interiores de los relojes se consideran piezas similares.
- 3l+) **[ADICIÓN]** Los logotipos pueden ser del cualquier diseño razonable que no otorgue ventajas notables (por ejemplo contener información que pueda ser utilizada para hacer trampa), y deben dejar la parte de color claramente distinguible. Los logotipos poco convencionales sólo se permiten a discreción del Delegado de la WCA.

## Artículo 4: Mezclas

- 4b1+) **[RECORDATORIO]** No se le permite al Delegado de la WCA regenerar nunca las mezclas para reemplazar otras con propósito selectivo. Por ejemplo, no está permitido mirar las mezclas de una competición y generar de nuevo el lote entero con el propósito de generar mezclas "más justas".
- 4b2+) **[ACLARACIÓN]** En general, todas las secuencias de mezcla oficiales deben ser mantenidas en secreto durante la competición y publicadas después del fin de la misma (ver [Regla 1c3a](#)). En algunos casos (por ejemplo, si se batieron récords mundiales), el equipo organizador puede querer publicar mezclas específicas de forma anticipada tras acabar la ronda en cuestión.
- 4b4+) **[ADICIÓN]** Se permite que el puzzle cambie de orientación cuando se transporta desde la zona de mezclas al puesto de competición, siempre y cuando nadie intente influir en la arbitrariedad de su orientación (ver [Regla A2e1](#)).
- 4d+) **[ACLARACIÓN]** Algunos puzzles tienen esquemas de colores normales, excepto que el negro sustituye al blanco. En este caso, el negro es el color más oscuro y no tiene que ser tratado como blanco.
- 4f+) **[RECOMENDACIÓN]** El Delegado de la WCA debe generar mezclas suficientes para toda la competición con antelación suficiente, incluyendo mezclas de sobra para intentos extra.
- 4f++) **[RECORDATORIO]** Si el Delegado de la WCA genera mezclas oficiales adicionales durante la competición, éstas deben guardarse (ver [Regla 1c3a](#)).

## Artículo 5: Desperfectos en los puzzles

- 5b5+) **[EJEMPLO]** Ejemplos de piezas físicamente separadas que producen un estado resuelto del puzzle: la tapa de un centro de 3x3x3, un centro de un cubo grande, o una pieza interior 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 coloreadas.
- 5b5+++)**[EJEMPLO]** Ejemplo de piezas no colocadas del todo, que producen un estado resuelto del puzzle: un centro de 5x5x5 en su lugar aunque torcido.
- 5b5++++)**[EJEMPLO]** Ejemplo de piezas no colocadas del todo, que producen un DNF: la arista de un 3x3x3 ligeramente salida (ligeramente popeada).
- 5c+) **[RECORDATORIO]** Si un competidor sufre un desperfecto en su puzzle, esto no le da derecho a un intento extra.

## Artículo 6: Galardones/Premios/Distinciones

- 6a+) [ADICIÓN] Pueden darse galardones, premios o distinciones a los competidores.
- 6b+) [RECOMENDACIÓN] Los competidores deben asistir a la ceremonia de entrega de premios para recibir galardones, premios o distinciones.
- 6b1+) [RECOMENDACIÓN] La ceremonia de entrega de premios debe celebrarse en el lugar de competición y antes de que transcurra una hora desde el final de la última prueba.
- 6c+) [RECOMENDACIÓN] Los ganadores de galardones, premios o distinciones deben estar dispuestos a hablar con periodistas o medios de comunicación que cubran la competición.
- 6d+) [RECOMENDACIÓN] Los equipos organizadores de competiciones deben tener certificados para todos los ganadores de las pruebas, firmados por el líder del equipo organizador y por el Delegado de la WCA.

## Artículo 7: Entorno

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

## Artículo 8: Competiciones

- 8a4+) [RECOMENDACIÓN] Los cambios para incrementar el número máximo de competidores en primeras rondas deben ser hechos al menos un mes antes de la competición (ver [Regla 9r3](#)).
- 8a4++) [RECOMENDACIÓN] La competición debe ser anunciada al menos un mes antes del comienzo de la misma.
- 8a5+) [RECOMENDACIÓN] La competición debe tener al menos 12 competidores.
- 8a7+) [ADICIÓN] Los organizadores deben considerar seriamente ciertas modificaciones en los cronómetros Stackmat para hacerlos más robustos contra los incidentes comunes, como hacer los botones más difíciles de pulsar por accidente (por ejemplo pegando arandelas protectoras rodeándolos) o asegurando las pilas con más firmeza (rellenando el compartimento de las pilas).

## Artículo 9: Pruebas

- 9b+) [ADICIÓN] El formato preferido para la final de una prueba es "Media de 5" o "Media de 3", si es posible.
- 9b++) [ADICIÓN] Otras pruebas distintas de las especificadas en la [Regla 9b](#) pueden celebrarse durante la competición, pero serán consideradas no oficiales y por tanto no serán incluidas en los resultados oficiales de la competición.
- 9b3b+) [ACLARACIÓN] La estadística sobre la "Media de 3" no afecta a la clasificación del competidor en la ronda al "Mejor de 3" (que está basada en su mejor resultado). La WCA reconoce la "Media de 3" al margen del formato de la competición.
- 9f1+) [EJEMPLO] Si el cronómetro muestra 12.678 para un intento, el tiempo oficial registrado es 12.67 (descartando cualquier dígito tras las centésimas de segundo). El juez puede anotar el tiempo con toda la precisión en la hoja de tiempos (y mantener esa precisión incluso si hay penalizaciones), pero el responsable de tomar los tiempos lo truncará al tiempo oficial.
- 9f4+) [EXPLICACIÓN] El resultado de un intento es DNF sólo si el competidor inició el intento indicando que estaba listo (ver [Regla A3b2](#)) pero el intento fue descalificado.
- 9f5+) [ACLARACIÓN] El resultado de un intento es DNS si el competidor era apto para el mismo y no lo comenzó siquiera (ver [Regla A3b2](#)). Si el competidor no se clasificó para un intento (por ejemplo, en una ronda combinada), no tiene ningún resultado para ese intento.
- 9q+) [RECOMENDACIÓN] Las pruebas y rondas deben tener al menos 2 competidores.

## Artículo 10: Estado resuelto de un puzzle

- 10f+) [EXPLICACIÓN] Los límites de desalineamiento están elegidos de modo que suponen una frontera natural ente el estado de un puzzle (sin penalización) y otro estado alejado de éste un movimiento.

## Artículo 11: Incidentes

- 11e+) [ACLARACIÓN] Puesto que no es seguro que la reclamación tenga éxito, el competidor puede elegir dejar el cronómetro corriendo mientras reclama, y continuar con el intento si se desestima su reclamación.
- 11e1+) [RECORDATORIO] El intento extra debe ser mezclado utilizando una secuencia de mezcla oficial no modificada, generada por un programa oficial (ver [Regla 4f](#) y [Directriz 4f+](#)).
- 11e2+) [ADICIÓN] Si un intento extra conduce a otro intento extra, el competidor debe seguir haciendo intentos extra hasta que sean suficientes para reemplazar todos los intentos normales. Los intentos extra válidos reemplazan a los intentos normales numerados en orden creciente.

- 11e2++) [EJEMPLO] Sea un competidor con cinco intentos normales numerados del 1 al 5, donde el segundo y el cuarto llevan a intentos extra. Después de terminar sus cinco intentos normales, el competidor continúa haciendo intentos extra hasta completar dos intentos válidos. El primero de ellos reemplaza el segundo intento, y el otro al cuarto.

## Article 12: Notación

- 12c2+) [ADICIÓN] Para tener en cuenta las desalineaciones al final de la resolución, x e y se consideran de forma separada. Ejemplo: (5, 1) es una desalineación, (5, 5) son dos desalineaciones.

## Artículo A: Pruebas de Velocidad

- A1a2+) [ADICIÓN] En el caso de que se esté empleando tiempo límite acumulativo, el juez registra el tiempo original registrado para un DNF en la hoja de resultados entre paréntesis, por ejemplo "DNF (1:02.27)".
- A1a3+) [RECORDATORIO] El equipo organizador y el Delegado de la WCA tienen que ser conscientes de que los límites de tiempo influyen en las estrategias de los competidores (por ejemplo, yendo más rápido en los dos primeros intentos con la esperanza de superar un corte en una ronda combinada), y que cambiar esos límites después del comienzo de la ronda puede perjudicar a algunos competidores injustamente.
- A1a4+) [RECORDATORIO] Si a un competidor se le ha permitido accidentalmente superar el límite de tiempo, el límite de tiempo debe ser aplicado retroactivamente, y el juez, el competidor y el Delegado de WCA deben ser informados (ver [Regla 1g2](#)). Los jueces siempre tienen que conocer el tiempo límite del intento en curso (que podría depender de intentos previos, en caso de un tiempo límite acumulativo).
- A1c+) [ACLARACIÓN] Los Delegados de la WCA, a discreción propia, deben evitar que ciertos competidores perjudiquen la competición (por ejemplo perdiendo tiempo o acaparando recursos). Sin embargo, los competidores no deben ser descalificados por obtener resultados 'pobres' si están intentando hacerlo lo mejor posible.
- A2c1+) [RECORDATORIO] En el pasado, las hojas de resultados se usaban para tapar los puzzles, lo que dejaba algunas caras al descubierto. Esto ya no está permitido.
- A3c3+) [ACLARACIÓN] El competidor puede resetear el cronómetro antes/durante la fase de inspección si accidentalmente el juez se olvida de hacerlo. Sin embargo, es responsabilidad del juez asegurarse de que el cronómetro ha sido reseteado (ver [Regla A3b](#)). Si por accidente el competidor intenta empezar una resolución con un cronómetro que no ha sido reseteado (es decir, el competidor realiza la inspección, pone sus manos sobre el cronómetro durante un tiempo suficiente asumiendo que arrancará convenientemente, y comienza a manipular el puzzle), el intento debe ser reemplazado por un intento extra a discreción del Delegado de la WCA.
- A3c4+) [ACLARACIÓN] Si se coloca un objeto fino bloqueante dentro del puzzle, no se permite que el juez retire dicho objeto en lugar del competidor.
- A6b+) [EXPLICACIÓN] El valor arbitrario de 0.06 segundos ha sido elegido en respuesta a los errores de funcionamiento de los cronómetros Stackmat.
- A6f+) [ACLARACIÓN] Si el competidor resetea el cronómetro antes de que el resultado haya sido anotado completamente, el juez no escribirá el resultado por lo que crea recordar o por una evidencia fotográfica o en vídeo de que se pueda disponer, sino que descalificará el intento (DNF).
- A6g+) [ADICIÓN] Mientras determina si asignar una penalización por mal alineamiento, el juez no debe tocar el puzzle.
- A7c+) [ADICIÓN] Si un resultado firmado por el competidor está incompleto o es ilegible, debe ser interpretado como el peor de los posibles (por ejemplo, "1:05" será considerado 1:05.99, "25.X3" será considerado 25.73 si X puede leerse como un 1 o como un 7). Dado que los visores (\*displays\*) Stackmat muestran los tiempos X:0Y.ss como X:Y.ss, que se haya omitido el dígito de las decenas debe considerarse más probable que que se haya omitido el de las unidades (por ejemplo "1:2.27" será considerado 1:02.27). Un juez que firme un resultado ambiguo puede ser requerido para clarificarlo, a discreción del responsable de registrar los tiempos.
- A7g+) [EJEMPLO] Ejemplos de incidentes que pueden conceder un intento extra a un competidor nuevo: no esperar a la luz verde, iniciar o detener el cronómetro de forma incorrecta, exceder el tiempo de inspección por no entender cómo se inicia un intento, u otros errores procedimentales con penalización en segundos.
- A7g++) [ACLARACIÓN] Las penalizaciones a competidores nuevos no se pueden condonar. Debe otorgarse un nuevo intento extra completo.
- A7g+++) [RECOMENDACIÓN] El Delegado de la WCA debe emplear un criterio severo cuando concede más de un intento extra a un mismo competidor nuevo. Si se concede más de un intento extra, debe ser por incidentes no repetidos.

## Artículo B: Resolución a Ciegas

- B1+) [RECORDATORIO] El competidor tiene que usar un puzzle sin texturas, marcas, u otras características que permitan distinguir piezas similares (ver [Regla 3k](#)). A esto se le debe dar especial importancia en la Resolución a Ciegas.
- B1b+) [RECOMENDACIÓN] Los antifaces deben ser comprobados por el Delegado de la WCA antes de su uso en competición.

## Artículo C: Resolución a Una Mano

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

## Artículo D: Resolución con los Pies

- D1b+) [ACLARACIÓN] El competidor puede llevar calcetines durante la resolución.
- D1c+) [RECORDATORIO] Mientras se reparan los puzzles, tocar el puzzle con otras partes del cuerpo no está permitido.

## Artículo E: Resolución en Menos Movimientos

- E2b+) [ACLARACIÓN] Un competidor puede elegir terminar su intento entregando su solución antes del límite de tiempo.
- E2c+) [ACLARACIÓN] Aunque el juez entregue una hoja oficial a cada competidor para que entregue su solución, el competidor puede entregarla en otra hoja, siempre y cuando una única secuencia de movimientos quede indicada como la solución entregada. (Nótese que dicha hoja tiene que haber sido proporcionada por el juez, de acuerdo a la Regla E3a.)
- E2c++) [ACLARACIÓN] La solución entregada tiene que contener exclusivamente movimientos definidos en la Regla 12a. Ejemplos de notación y movimientos que no están permitidos: [F], [R, U], [R: U], R'2, L'w, f, M, U2'.
- E3b+) [RECORDATORIO] "Cubo de Rubik" hace referencia sólo al 3x3x3 estándar.
- E3d+) [ACLARACIÓN] Cualquier cronómetro de mano o reloj empleado debe carecer de funciones que pudieran ayudar al competidor a encontrar una solución.
- E3d++) [ACLARACIÓN] Los competidores no deben considerar sus cronómetros de mano o relojes personales como el tiempo oficial, y tienen que entregar su solución en cuanto el juez declara "PARAD".

## Artículo H: Resolución de Múltiples Cubos a Ciegas

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