



WORLD CUBE ASSOCIATION

# Reglas para los Campeonatos de la World Cube Association

*Versión del 13 de enero de 2006*

**Nota:** Para que las reglas sean más fáciles de leer hemos utilizado “él” donde el lector debería leer “él o ella”. Tanto hombres como mujeres son bienvenidos como concursantes oficiales.

## Artículo 1: Jueces y asistentes

- 1a) Un campeonato deberá contar con jueces independientes, con personas encargadas de anotar los resultados (*score takers*) y con mezcladores (*scramblers*) (personas encargadas de mezclar los cubos) en cada concurso del campeonato.
- 1b) Todo campeonato deberá contar con un juez principal responsable del cumplimiento de las reglas y de tomar decisiones en caso de duda.
- 1c) Los jueces deberán vigilar todas las acciones, y si éstas no son cumplidas de manera correcta por el concursante, o se producen situaciones especiales (como defectos en el puzzle, resoluciones incompletas, fallo del equipo), el juez principal decidirá sobre el resultado final basándose en las reglas.
- 1d) El juez principal de un campeonato deberá ser independiente y no podrá concursar en el mismo.
- 1e) Los mezcladores y los jueces podrán competir en las fases del campeonato. Sin embargo, en aquellas fases en las que sean concursantes y mezcladores/jueces a la vez, deberán terminar dicha fase antes que el resto de los concursantes, siendo otras personas que no compitan en esa fase las que se encargarán de efectuarles las mezclas y de hacer de jueces.
- 1f) El juez principal tiene la potestad de decidir el comienzo una fase más tarde que la hora programada. Solamente podrá decidir adelantar el comienzo de una fase si lo comunica de manera clara a todos los concursantes.
- 1g) El juez principal podrá conceder un segundo intento a un concursante, o considerarlo válido, si se produce alguna interferencia o distracción producida por cualquier persona o personas, o por incidencias en las instalaciones tales como fallos en la corriente eléctrica, alarmas de emergencia, etc.
- 1h) El delegado de la WCA (*World Cube Association*) que esté presente como tal en un campeonato oficial podrá formar parte también del equipo de jueces y mezcladores, ser concursante, o ambas cosas, ateniéndose a las reglas generales.

## Artículo 2: Concursantes

- 2a) Cualquier persona podrá ser concursante en un campeonato siempre que:
  - acepte las reglas de la WCA (*World Cube Association*),
  - acepte las reglas adicionales del propio campeonato
  - cumpla los requisitos del campeonato, los cuales deberán ser anunciados claramente antes del mismo.
- 2b) Los concursantes menores de edad (menos de 18 años) deberán contar con el permiso de su padre/madre/tutor legal.
- 2c) Todo aquél que quiera inscribirse como concursante deberá proporcionar toda la información que le sea requerida para que su inscripción sea considerada completa.
- 2d) Toda la información proporcionada será exclusivamente utilizada para el campeonato, y solamente será facilitada a otras personas u organizaciones si se cuenta con el permiso explícito del concursante.

- 2e) Los concursantes deberán poder acreditar su identidad mediante el DNI o Pasaporte durante la inscripción en el lugar de la competición.
- 2f) Los concursantes deberán obedecer las reglas de la **sede del campeonato** y se espera que se comporten de manera respetuosa hacia todos los demás durante todo el campeonato mientras se encuentren en el lugar del evento.
- 2g) Los concursantes deberán comportarse sin molestar mientras se encuentren en la zona designada para el campeonato. Se permite hablar, pero se deberá mantener la conversación a un nivel razonable y siempre en un lugar alejado de los que están compitiendo.
- 2h) Los concursantes deberán estar completamente vestidos cuando se encuentren en la zona designada para el campeonato. Los concursantes podrán llevar pantalones vaqueros, pantalones cortos, pantalones informales, falda, calzado, camisetas o vestidos. Se podrá llevar sombrero. La ropa utilizada no deberá exhibir palabras o frases de mal gusto, o mostrar imágenes inapropiadas.
- 2i) Los concursantes no deberán utilizar aparatos que produzcan sonido, o cualquier otro tipo de aparato electrónico (como *walkmans*, dictáfonos o iluminación adicional).
- 2j) La descalificación de un concursantes podrá ser forzada por el juez principal debido a las siguientes razones:
  - 2j-1) el concursante no se presenta a tiempo en el momento de la inscripción,
  - 2j-2) el concursante no se presenta a tiempo al concurso,
  - 2j-3) el concursante no se presenta a tiempo a la fase de un campeonato,
  - 2j-4) el concursante es declarado sospechoso de hacer trampas o de engañar a los jueces durante el campeonato.
  - 2j-5) el concursante es desobediente, irrespetuoso hacia el espacio personal de los demás, se comporta de manera ilegal o indecente, o produce daños materiales en local o en la propiedad privada de cualquier otra persona en el lugar del campeonato,
  - 2j-6) el concursante interfiere o produce una distracción evidente a otros durante el campeonato,
  - 2j-7) el concursante rehúsa acatar cualquier regla de la WCA durante el campeonato.
- 2k) El juez principal deberá controlar y determinar los motivos de cualquier descalificación a cualquier concursante según su propio juicio, tras citar las causas para la descalificación.
- 2l) La descalificación se ejecutará inmediatamente tras la advertencia basada en la naturaleza de la infracción.
- 2m) A los concursantes descalificados no se les restituirá el dinero que hayan tenido que aportar para formar parte del campeonato.
- 2n) Los concursantes podrán discutir una regla de forma verbal al juez principal.
- 2o) Las discusiones a una regla solamente serán posibles durante el campeonato dentro de un intervalo de 30 minutos posterior a la ocurrencia del incidente y antes de que haya empezado la siguiente fase del evento.
- 2p) La discusión deberá ser tratada por el juez principal antes de que haya empezado la siguiente fase del evento.
- 2q) Solamente se permitirán las discusiones referentes a los parámetros del criterio personal del juez principal. No se permitirá discutir sobre las reglas de la WCA.
- 2r) La negativa del concursante a aceptar el veredicto final será causa para la descalificación.

### Artículo 3: Puzzles

- 3a) Los concursantes deberán llevar consigo y utilizar sus propios puzzles. Los concursantes podrán pedir prestados puzzles a otros concursantes siempre que ambos estén preparados para competir cuando se les llame para hacerlo.
- 3b) Los puzzles deberán encontrarse en un estado de funcionamiento razonable de manera que la mezcla sea posible sin contratiempos.
- 3c) Los concursantes podrán utilizar cualquier distribución de 6 colores para los cubos siempre que los mismos muestren un solo color por cara en su estado resuelto. Para otros puzzles, los concursantes podrán utilizar cualquier variación disponible que permita los mismos movimientos, posiciones y soluciones que el puzzle original.

- 3d) Los colores de los puzzles deberán ser sólidos, el mismo tono para cada color y claramente distinto de los otros colores.
- 3e) Los puzzles podrán tener pegatinas de colores o también “tiles” de colores (plaquitas coloreadas, generalmente de plástico).
- 3f) Los “tiles” o plaquitas no deberán ser más gruesos que los del *Rubik’s Game Cube* estándar o los del *Rubik’s DeLuxe*, o ser del grosor generalmente disponible para los puzzles diferentes del cubo.
- 3g) Los puzzles podrán ser lubricados o lijados internamente para mejorar la suavidad de los movimientos.
- 3h) No se permitirán modificaciones que mejoren el concepto básico del puzzle. Algunos ejemplos de mejoras en el concepto básico serían: son posibles nuevos movimientos, los movimientos normales son imposibles, son visibles más colores o piezas, movimientos que se hacen automáticamente, hay más o son diferentes los estados resueltos.
- 3i) Cualquier modificación de un puzzle que produzca una mala ejecución o resultado por parte de un concursante no supondrá motivo de intentos adicionales en cualquier fase o turno.
- 3j) Los puzzles deberán estar limpios y no deberán tener ninguna textura, marca, daño o cualquier otra diferencia que permita distinguir una pieza de otra similar.
- 3k) Los puzzles deberán ser aprobados por un juez antes de que el concursante pueda competir.

## Artículo 4: Mezclas

- 4a) Un mezclador deberá aplicar las mezclas.
- 4b) Los puzzles deberán ser mezclados utilizando un algoritmo aleatorio de mezcla generado por ordenador.
- 4c) La métrica estándar para las mezclas y las resoluciones será la Métrica del Medio Giro, donde cada movimiento de una cara cuenta como 1 movimiento, y donde los movimientos de capas intermedias cuentan como 2 movimientos.
- 4d) Los cubos serán mezclados generalmente con la cara de color blanco (o del color más claro) en la parte superior y con la verde (o la azul, o la cara más oscura) en la parte frontal.
- 4e) Si un concursante desea la mezcla **con otra posición de los colores** deberá indicar los nombres de los colores durante la inscripción.
- 4f) Los concursantes deberán resolver la misma mezcla en cada fase.
- 4g) A discreción del juez principal, los algoritmos de mezcla para fases preliminares pueden ser elegidos al azar de entre un conjunto de mezclas para prevenir trampas en campeonatos largos, por ejemplo.
- 4h) El número de movimientos para la mezcla varía para cada puzzle:

Puzzle	Longitud de la mezcla (Métrica del Medio Giro)
Cubo de Rubik 2x2x2	25 movimientos
Cubo de Rubik 3x3x3	25 movimientos
Cubo de Rubik 4x4x4	40 movimientos
Cubo de Rubik 5x5x5	60 movimientos
<i>Rubik’s Clock</i>	14 movimientos con cambios aleatorios de las ruedas superiores e inferiores y con posiciones aleatorias de los botones al final
<i>MegaMinx</i>	60 movimientos
<i>Square-1</i>	40 movimientos
Otros puzzles	Preguntar

Los programas de mezcla son los facilitados amablemente por Jaap Sherphuis  
<http://www.geocities.com/jaapsch/puzzles>.

Los programas de mezcla se pueden conseguir en un archivo comprimido en esta dirección:  
<http://www.speedcubing.com/events/scrambles.zip>

## Artículo 5: Defectos en los puzzles

- 5a) Un defecto en un puzzle se define como un defecto no intencionado del mismo (como piezas que saltan o “pops”, hilos que se rompen, tornillos, tapas o pegatinas que se caen) que hacen imposible o más difícil resolver el puzzle.
- 5b) Si se produce un defecto en un puzzle, el concursante podrá elegir entre reparar el puzzle y continuar la resolución, o detener la resolución.
  - 5b-1) Si un concursante elige reparar el puzzle, solamente podrá reparar las piezas defectuosas sin utilizar piezas de otros puzzles.
  - 5b-2) Durante la reparación del puzzle, el concursante no deberá producir intencionadamente una posición más fácil de resolver que la que había antes del defecto.
  - 5b-3) Si después de reparar el puzzle, aunque todavía durante la resolución, el concursante se da cuenta de que el puzzle es irresoluble, podrá desmontar y volver a montar un máximo de 3 piezas para que éste sea resoluble de nuevo.
  - 5b-4) Para concursos a la ciega, el defecto de un puzzle solamente podrá ser reparado durante la resolución y con los ojos tapados. Un concursante podrá utilizar marcas internas exclusivamente para la orientación de las piezas como ayuda para montar el puzzle en un estado resoluble. Cualquier otra marca está prohibida.
  - 5b-5) Si después de la resolución, una parte no funcional del puzzle continúa defectuosa (como la tapa de una pieza central de un cubo) o no completamente rotada (como una pieza central de un cubo 5x5x5 girada en su sitio), pero el puzzle se puede considerar por lo demás claramente resuelto, el puzzle se considerará resuelto según el criterio del juez principal.
- 5c) En las resoluciones de las fases de los concursos “**Mejor de...**” (“*Best of*”) y “**Promedio de 5**” (“*Average of 5*”) en las que se haya producido un defecto en un puzzle, no se podrá disponer de un intento extra.
- 5d) En las resoluciones de las fases del concurso “**Media de 3**” (“*Mean of 3*”) en las que se haya producido un defecto en un puzzle, sí que se podrá disponer de un intento extra.
  - 5d-1) Sólo podrá existir un intento extra por fase.
  - 5d-2) Para que a un concursante le sea reconocido un defecto en el puzzle, deberá declarar el defecto del puzzle **diez segundos después de que ocurra el defecto** o **tres segundos después de la reparación del puzzle**, pero siempre antes de que el cronómetro sea detenido.
  - 5d-3) Un juez podrá descalificar una resolución o no conceder un intento extra si el defecto en el puzzle del concursante se ha producido de manera intencionada, según el criterio del juez.

## Artículo 6: Premios, galardones, distinciones honoríficas

- 6a) Los premios, galardones y distinciones se darán a los concursantes según las **bases** del concurso.
- 6b) Los concursantes deberán asistir a la ceremonia de entrega de premios para ser aptos a la concesión del premio, galardón o distinción honorífica.
- 6c) Los ganadores de los premios, galardones o distinciones honoríficas preferiblemente tendrán que estar dispuestos a hablar con periodistas o con cualquier otro medio de comunicación que dé cobertura al campeonato.

## Artículo 7: Entorno, local del campeonato

- 7a) Los campeonatos podrán tener lugar en cualquier emplazamiento, interior o exterior, **en escenarios o tablados preparados a tal fin**, o simplemente sobre el suelo.
- 7b) El público deberá estar por lo menos a 1,50 metros de distancia de los concursantes.
- 7c) La iluminación de la zona del campeonato necesita una atención especial, con luz blanca preferentemente, de manera que los concursantes puedan distinguir fácilmente los colores de los puzzles.
- 7d) La temperatura de la zona del campeonato deberá estar, preferiblemente, entre los 21°C y los 25°C.
- 7e) La zona del campeonato deberá estar libre de humos de tabaco, y deberá tener un nivel razonable de ruido.
- 7f) El cronómetro (**StackMat Timer**) estará colocado directamente (sin objetos que lo oculten) sobre una mesa o superficie que permita la resolución estando de pie. Para la Resolución Con Los Pies, el cronómetro se colocará directamente sobre el suelo.
- 7g) Los concursantes deberán resolver el puzzle preferiblemente estando de pie, aunque la resolución estando sentado está permitida a pesar de que la altura del cronómetro (**StackMat Timer**) pueda no resultar cómoda.

## Artículo 8: Campeonatos

8a) Indicaciones para que un campeonato pueda ser considerado oficial según la WCA:

- 8a-1) El equipo directivo de la WCA deberá aprobar el campeonato.
- 8a-2) Deberán cumplirse todas las reglas de la WCA.
- 8a-3) Deberá existir un delegado de la WCA (designado por el equipo directivo de la WCA) que esté presente en el campeonato.
- 8a-4) Los delegados de la WCA deberán vigilar durante el campeonato que se cumplan todas las reglas, y advertir al equipo organizador cuando lo considere necesario.
- 8a-5) Los delegados de la WCA deberán enviar un informe al equipo directivo de la WCA en el intervalo de una semana posterior al campeonato.
- 8a-6) El campeonato deberá ser anunciado de forma clara.
- 8a-7) El campeonato deberá contar con al menos 10 concursantes.
- 8a-8) El campeonato deberá estar abierto al público.
- 8a-9) Deberá existir público asistente aparte de los concursantes.
- 8a-10) Deberá utilizarse el *StackMat Timer* para cronometrar los tiempos.
- 8a-11) Los delegados de la WCA deberán aprobar todos los concursos y formatos del campeonato antes de que éste dé comienzo.

8b) Un campeonato abierto estará abierto a cualquier persona.

8c) Un campeonato cerrado o restringido podrá estar abierto a:

- personas de una nacionalidad concreta
- ciudadanos de un área geográfica concreta
- miembros de determinados clubes
- estudiantes o empleados de organizaciones concretas

No se permitirá ningún otro criterio para declarar cerrado o restringido un campeonato.

8d) Los campeonatos podrán tener límites de tiempo para las fases de un concurso concreto con el fin de poder cumplir el horario planificado.

8e) Si durante una fase, un concursante no termina su resolución dentro del límite de tiempo, entonces su resolución podría (según la cortesía del juez principal) ser detenida y descalificada por el juez. El juez principal decidirá si el concursante puede continuar la fase, por ejemplo si el tiempo fue excedido a causa de un defecto en el puzzle.

## Artículo 9: Concursos dentro del campeonato

9a) Los concursos concretos dentro de un campeonato deberán tener alguno de los siguientes formatos:

- **“Mejor de...”** (*“Best of”*)  
Los concursantes dispondrán de un número limitado de intentos en los cuales contará el mejor de ellos. Por ejemplo: **“Mejor de 3”** (*“Best of 3”*). Podrá existir un límite de tiempo combinado, por ejemplo: 30 minutos para el “Mejor de 1” o el “Mejor de 2”.
- **“Promedio de 5”** (*“Average of 5”*)  
Los concursantes dispondrán de 5 intentos. De estos 5 intentos, se descartará el mejor y el peor tiempo, y contará la media aritmética de los 3 intentos restantes.
- **“Media de 3”** (*“Average of 3”*)  
Los concursantes dispondrán de 3 intentos y contará la media aritmética de los 3.

9b) El formato **“Mejor de...”** estará permitido para todas las fases de todos los concursos.

9c) Los formatos preferidos para las fases finales son:

- **“Promedio de 5”** (*“Average of 5”*)  
Cubo de Rubik 2x2x2, Cubo de Rubik 3x3x3, Cubo de Rubik 3x3x3 Sin Inspección Previa, Cubo de Rubik 4x4x4, Cubo de Rubik 5x5x5, Cubo de Rubik 3x3x3 Con Una Mano, *Rubik’s Magic*, *Rubik’s Master Magic*, *Pyraminx*

- **"Media de 3"** ("Average of 3")  
Rubik's Clock, Square-1, Megaminx
- **"Mejor de..."** ("Best of")  
Cubo de Rubik 3x3x3 A La Ciega, Cubo de Rubik 4x4x4 A La Ciega, Cubo de Rubik 5x5x5 A La Ciega, Cubo de Rubik 3x3x3 Con El Menor Número De Movimientos, Cubo de Rubik 3x3x3 Con Los Pies.

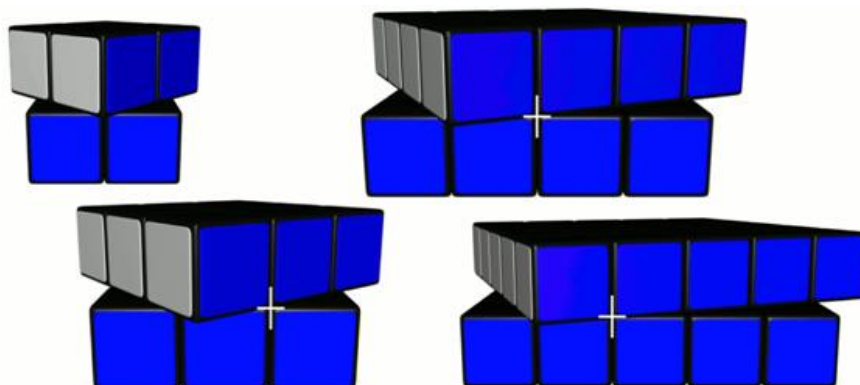
- 9d) Para otros concursos, el formato lo decidirá el organizador del campeonato. Cuando puedan ser aplicados, los formatos preferidos podrán ser utilizados como guía.
- 9e) La WCA proporcionará la clasificación mundial de la WCA para los **formatos preferidos** allí donde sean aplicables.
- 9f) Los resultados de los campeonatos oficiales de la WCA serán listados en la clasificación mundial de la WCA, si se han cumplido todas las reglas de la WCA.
- 9g) Los concursos podrán llevarse a cabo una sola vez durante el campeonato.
- 9h) Si se lleva a cabo un concurso, todos los concursantes del campeonato podrán participar en el mismo.
- 9i) Todos los concursantes deberán completar cada fase durante el mismo periodo de tiempo.

## Artículo 10: Puzzle resuelto

- 10a) Antes del campeonato, todos los concursantes deberán ser conocedores de lo que significa que un puzzle esté resuelto para cada concurso concreto.
- 10b) Solamente se considerará el estado en el que haya quedado el puzzle cuando el cronómetro haya sido detenido.
- 10c) Los puzzles podrán estar en cualquier orientación al final de la resolución.
- 10d) Todas las piezas del puzzle deberán estar completamente adosadas al puzzle, y en sus posiciones requeridas. Ver también el Artículo 5: Defectos en los puzzles.
- 10e) Los cubos (y puzzles similares) se considerarán resueltos cuando todos sus lados hayan reestablecido su estado de un solo color sólido. Si una o más capas paralelas necesitaran ser giradas para alcanzar el estado de resuelto, entonces:
- 10e-1) Si todas las capas cumplen la regla 10f, entonces el cubo se considerará resuelto sin ninguna penalización.
- 10e-2) Si una o más capas adyacentes no cumplen con la regla 10f, entonces el cubo se considerará resuelto, con una penalización de 2 segundos.

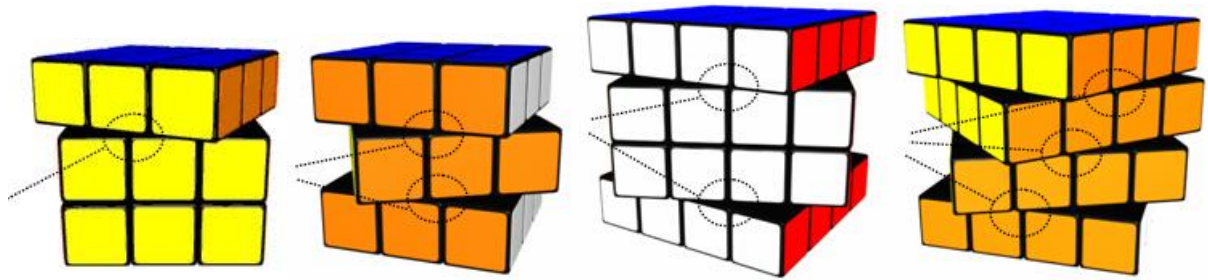
En cualquier otro caso la resolución será descalificada.

- 10f) Una capa de un cubo (y puzzles similares) podrá estar desalineada de la siguiente manera. El vértice interno de la capa o grupo desalineado no podrá traspasar el eje interno de las capas unidas. Para un cubo 2x2x2 la capa no estará girada más de 1/8 de vuelta respecto de su estado resuelto.

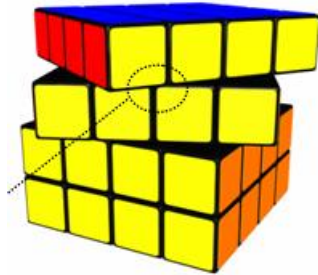




Ejemplos no penalizados:



Ejemplo penalizado:



- 10g) Para el Rubik's Magic (y puzzles similares) el puzzle deberá estar plano sobre la superficie. La máxima elevación de cualquier parte del puzzle al final de una resolución es la de **dos veces el grosor de las placas que lo componen** (o "tiles") respecto de su posición completamente plana.
- 10h) Otros puzzles se resolverán según el estado resuelto definido según el objetivo final generalmente aceptado del puzzle, aplicando las reglas del estado resuelto de un cubo cuando sea posible.

## Artículo A: Concurso de velocidad (*Speed Solving*)

Los concursos calificados como de velocidad (*Speed Solving*) deberán cumplir el siguiente procedimiento:

### Mezcla:

El concursante proporcionará el puzzle al juez y esperará en el área designada hasta que termine.

Un mezclador mezclará el puzzle según las reglas del Artículo 4.

El concursante no podrá ver el puzzle mientras es mezclado o antes de la fase de inspección.

El juez colocará el puzzle sobre el *StackMat* y lo tapará completamente con la mano o con un objeto.

### Inspección:

Cada concursante dispondrá de 15 segundos (contados redondeando al segundo más cercano) para inspeccionar el puzzle mezclado.

Durante este tiempo de inspección, el concursante podrá coger el puzzle, pero no podrá manipularlo de ningún modo. Si el concursante manipula el puzzle, la resolución será descalificada.

El concursante podrá terminar su inspección en cualquier momento antes de que los 15 segundos hayan transcurrido.

5 segundos antes de que los 15 segundos concedidos hayan concluido, el juez que esté cronometrando el tiempo de inspección dirá "5 segundos". Tan pronto como haya concluido el periodo de inspección de 15 segundos, el concursante tendrá 2 segundos (cronometrados mentalmente por el juez) para colocar el puzzle sobre la superficie. Si no lo hace, el juez añadirá 2 segundos de penalización al tiempo final de resolución del concursante. Si el concursante todavía no ha colocado el cubo sobre la superficie en 5 segundos (cronometrados mentalmente por el juez) después de que haya concluido el periodo de inspección de 15 segundos, el juez podrá descalificar la resolución.

### **Inicio de la resolución:**

Tras el período de inspección, el concursante colocará el puzzle sobre el *StackMat* en la orientación y posición que desee para comenzar la resolución. El juez tapaná completamente el puzzle con la mano o con un objeto. El juez no podrá mover el puzzle ni realizar ninguna rotación o manipulación en el mismo.

Si se utiliza un *StackMat Generation 1 Timer*, el concursante deberá colocar sus manos en horizontal sobre el *StackMat Timer*, con los dedos tocando los sensores y las palmas hacia abajo.

Si se utiliza un *StackMat Generation 2 Timer*, el concursante deberá colocar sus manos en horizontal sobre el área elevada del *StackMat*, con los dedos tocando los sensores y las palmas hacia abajo.

El concursante no deberá tener ningún contacto físico con el puzzle antes de que comience la resolución poniendo en marcha el cronómetro.

El juez confirmará que el cronómetro ha sido puesto a cero y está listo para su uso.

Cuando el juez y el concursante decidan de mutuo acuerdo en un tiempo razonable que el concursante está listo para comenzar con la resolución, el juez dirá "¿Listo?". Cuando el concursante lo confirme, el juez destapará el puzzle tras un segundo.

El concursante dispondrá de tres segundos para comenzar su resolución después de que el puzzle haya sido destapado. Si el concursante no comienza su resolución después de 3 segundos (cronometrados mentalmente por el juez), el juez podrá añadir 2 segundos al tiempo final de resolución del concursante. Si el concursante no comienza la resolución 7 segundos después de que el juez haya destapado el **cubo**, el juez, tras consultar con el juez principal del concurso, podrá descalificar la resolución.

### **Durante la resolución:**

Durante la resolución del puzzle, el concursante no podrá tener ningún tipo de comunicación con ninguna persona más aparte del juez.

Durante la resolución del puzzle, el concursante no podrá contar con la ayuda de ninguna persona ni objeto.

### **Fin de la resolución:**

El concursante terminará la resolución colocando el puzzle sobre el *StackMat* y después deteniendo el cronómetro. El cronómetro deberá ser detenido con ambas manos en horizontal, con la palmas abajo y los dedos tocando los sensores del cronómetro, y sin tocar el puzzle. Es responsabilidad del concursante que el cronómetro se haya detenido correctamente.

Después de que el concursante haya detenido el cronómetro, no podrá tocar el puzzle o poner a cero el cronómetro hasta que el juez haya examinado el puzzle. Un juez podrá descalificar una resolución por tocar el puzzle o poner a cero el cronómetro antes de haber examinado el puzzle. Si un concursante manipula el puzzle después de que el cronómetro se haya detenido, antes de que el juez haya examinado el puzzle, la resolución será automáticamente descalificada.

El juez examinará el puzzle y determinará si éste ha sido completamente resuelto o no. El concursante podrá coger su puzzle solamente después de que el juez lo haya examinado.

### **Anotación de los resultados:**

El juez escribirá el resultado de la resolución en una **hoja de resultados** del concurso. El concursante es responsable de comprobar el resultado en esta hoja inmediatamente después de que el juez lo haya escrito el ella.

Al terminar una fase de la competición, el juez proporcionará la **hoja de resultados** al **encargado de anotar los resultados globales**.

## **Artículo B: Resolución a la ciega (*Blindfold Solving*)**

Ver el Artículo A. Reglas especiales o adicionales para la resolución a la ciega:

### **Inicio de la resolución:**

Todos los tiempos inferiores a 10 minutos deberán ser cronometrados por un *StackMat Timer*.

Si no se puede asegurar que el concursante va a tardar menos de 10 minutos, entonces el juez utilizará un cronómetro de mano además del *StackMat Timer*. En ese caso, el *StackMat Timer* marcará los tiempos inferiores a 10 minutos, y el cronómetro de mano marcará los tiempos superiores a 10 minutos.



Si está claro que el concursante va a superar los 10 minutos, entonces el juez utilizará un cronómetro de mano en lugar del *StackMat Timer*. En caso de que el concursante resuelva el puzzle en menos de 10 minutos, su tiempo se considerará como de 10 minutos.

Cuando solamente se utilice un cronómetro de mano, el juez colocará el puzzle sobre la superficie y lo tapará completamente con la mano o con cualquier otro objeto. El juez no podrá mover el puzzle ni efectuar ninguna rotación o manipulación en el mismo. El concursante colocará sus manos sobre la superficie con las palmas abajo. El concursante no podrá tocar el puzzle.

El juez confirmará que el cronómetro está puesto a cero y está listo para su uso.

Cuando el juez y el concursante decidan de mutuo acuerdo en un tiempo razonable que el concursante está listo para comenzar con la resolución, el juez dirá “¿Listo?”. Cuando el concursante lo confirme, el juez destapará el puzzle tras un segundo. Al mismo tiempo el juez pondrá en marcha el cronómetro.

#### **Memorización:**

El concursante memorizará el estado del puzzle. El concursante podrá coger el puzzle pero no podrá realizar ningún movimiento o manipulación sobre el mismo. El concursante no podrá tomar notas.

#### **Durante la resolución:**

Tras la memorización el concursante se colocará la venda (proporcionada por el juez). El concursante podrá manipular el puzzle solamente cuando el juez haya verificado que el concursante se ha colocado correctamente la venda. El juez no retrasará al concursante en más de un segundo.

El concursante no podrá ver el estado del puzzle en ningún momento durante la resolución.

#### **Fin de la resolución:**

Cuando solamente se utilice un cronómetro de mano, el concursante finalizará la resolución colocando el puzzle sobre la superficie. El juez detendrá el cronómetro después de que el concursante deje de tener contacto físico con el puzzle y verifique verbalmente que se ha completado la resolución. El juez también confirmará verbalmente que el cronómetro ha sido detenido.

El concursante podrá quitarse la venda tras la resolución.

### **Artículo C: Resolución con una mano**

Ver el Artículo A. Reglas especiales o adicionales para la resolución con una mano:

Durante la inspección y resolución el concursante deberá utilizar una sola mano.

Durante la resolución ninguna otra parte del cuerpo o de la mesa o cualquier otro objeto disponible podrá tocar el puzzle. Una vez el concursante toca el puzzle con una mano, ya no podrá tocar el puzzle con la otra mano.

Si al concursante se le cae el puzzle de manera no intencionada durante la resolución, podrá continuar realizando movimientos de nuevo cuando el puzzle deje de estar en contacto con la superficie donde haya caído.

### **Artículo D: Resolución con los pies**

Ver el Artículo A. Reglas especiales o adicionales para la resolución con los pies:

Todos los tiempos inferiores a 10 minutos deberán ser cronometrados por un *StackMat Timer*.

Si no se puede asegurar que el concursante va a tardar menos de 10 minutos, entonces el juez utilizará un cronómetro de mano además del *StackMat Timer*. En ese caso, el *StackMat Timer* marcará los tiempos inferiores a 10 minutos, y el cronómetro de mano marcará los tiempos superiores a 10 minutos.

Si está claro que el concursante va a superar los 10 minutos, entonces el juez utilizará un cronómetro de mano en lugar del *StackMat Timer*. En caso de que el concursante resuelva el puzzle en menos de 10 minutos, su tiempo se considerará como de 10 minutos.

Ver también el Artículo B.

El juez colocará el puzzle sobre una superficie.

Durante la inspección y resolución, el concursante solamente podrá utilizar sus pies descalzos (con o sin calcetines de algodón, de lana o sintéticos) y la superficie. Ninguna otra parte del cuerpo ni ningún otro objeto podrá tocar el puzzle.

El concursante podrá resolverlo sentado en una silla, sentado sobre la superficie o de pie.

## Artículo E: Resolución con el menor número de movimientos

Ver el Artículo A. Reglas especiales o adicionales para la resolución con el menor número de movimientos:

El juez proporcionará un algoritmo de mezcla a todos los competidores. El juez pondrá en marcha el cronómetro y dirá "Ya".

El concursante tendrá 60 minutos en total para resolver la mezcla con el menor número de movimientos posible. Al final de los 60 minutos el concursante deberá tener su solución por escrito con letra clara para el juez, empleando la **notación inglesa (UDFBRL)**.

La métrica empleada para medir la longitud de la solución será la Métrica del Medio Giro, donde los movimientos de las capas intermedias cuentan como 2 movimientos.

La solución del concursante no deberá estar de ningún modo relacionada con el algoritmo de mezcla. El concursante deberá ser capaz de dar una explicación clara de la solución.

El concursante podrá contar con las siguientes ayudas: papel y bolígrafo (ambos proporcionados por el juez), 3 cubos (proporcionados por el concursante), 10 pegatinas (proporcionadas por el concursante). Si el concursante utiliza otras ayudas, entonces será descalificado.

## Artículo D: Resolución del *Rubik's Clock*

Ver el Artículo A. Reglas especiales o adicionales para la resolución del *Rubik's Clock*:

**Mezcla:** Tras la mezcla el juez colocará el puzzle sobre el *StackMat* en **posición vertical**.

**Inspección:** Tras la inspección el competidor colocará el puzzle sobre el *StackMat* en **posición vertical**.

## Artículo G: Resolución del Cubo de Rubik 3x3x3 sin inspección previa

Ver el Artículo A. Reglas especiales o adicionales para la resolución del cubo de Rubik 3x3x3 sin inspección previa:

**Mezcla:** La orientación del puzzle deberá ser determinada de manera aleatoria para cada intento. El juez colocará el puzzle en la orientación aleatoria predeterminada sobre el *StackMat* y lo tapará completamente con un objeto.

**Inspección:** No habrá fase de inspección.

**Inicio de la resolución:** Los puzzles deberán estar colocados completamente planos sobre la superficie, con cualquiera de las dos caras hacia arriba.

## Artículo H: Resolución del *Rubik's Magic* (y puzzles similares)

Ver el Artículo A. Reglas especiales o adicionales para la resolución del *Rubik's Magic* (y puzzles similares):

**Mezcla:** Los puzzles no hay que mezclarlos. Los puzzles no serán tapados por el juez.

**Inspección:** No hay fase de inspección. Los puzzles no serán tapados por el juez.

**Inicio de la resolución:** Los puzzles deberán estar colocados completamente planos sobre la superficie, con cualquiera de las dos caras hacia arriba.