

# Tutorial de Ajuizamento para Iniciantes

Este documento destina-se àqueles que nunca foram juízes e destacará alguns dos principais regulamentos a serem seguidos durante o processo de julgamento. O procedimento descrito destina-se a eventos regulares de resolução em velocidade. Para eventos de os olhos vendados, existem algumas diferenças importantes não destacadas neste documento.

## Equipamento

Este é o principal equipamento e ferramentas necessárias para realizar uma tentativa de resolução em velocidade:

**Cronómetro Stackmat:** Este é o dispositivo oficial para medir tempos numa competição WCA. A imagem abaixo é a versão mais recente do cronómetro, versões anteriores do cronómetro ainda são aceites em competições.



**Cronómetro:** É usado para medir o tempo de inspeção. Os cronómetros também são usados para medir o tempo de tentativas de mais de 10 minutos. **Nota: Não confundir com um cronómetro Stackmat.**

## Procedimento de Ajuizamento

1. Coloque o puzzle embaralhado no tapete e mantenha-o coberto antes do início de cada tentativa.
2. Coloque o cronómetro e o Cronómetro Stackmat a zeros.
3. O competidor tem um minuto para se preparar quando solicitado.
4. Assim que o competidor estiver pronto, destape o puzzle e ligue o cronómetro simultaneamente para cronometrar a inspeção. Isso inicia a tentativa.
5. Após 8 segundos de inspeção, deve dizer “8 segundos”. Depois de decorridos 12 segundos de inspeção, deve dizer “12 segundos”.
6. Durante a fase de inspeção, o competidor não deve fazer nenhum movimento no puzzle, exceto para corrigir pequenos desalinhamentos.
7. O competidor inicia a resolução colocando os dedos nos sensores, aguardando o acender da luz verde e retirando as mãos do Cronómetro.
8. Pare o cronómetro assim que o competidor iniciar a sua resolução.
9. O competidor vai parar o cronómetro assim que resolver o puzzle para terminar a tentativa. Inspeccione o puzzle sem tocá-lo (exceto para o evento Clock) e diga “OK”, “PENALIDADE” ou “DNF”.
10. Um resultado final (juntamente com penalidades, se aplicável) é registado na folha de resultados antes do juiz e o competidor assinarem a tentativa para verificar que o resultado está correto e aceite.

## Penalidades

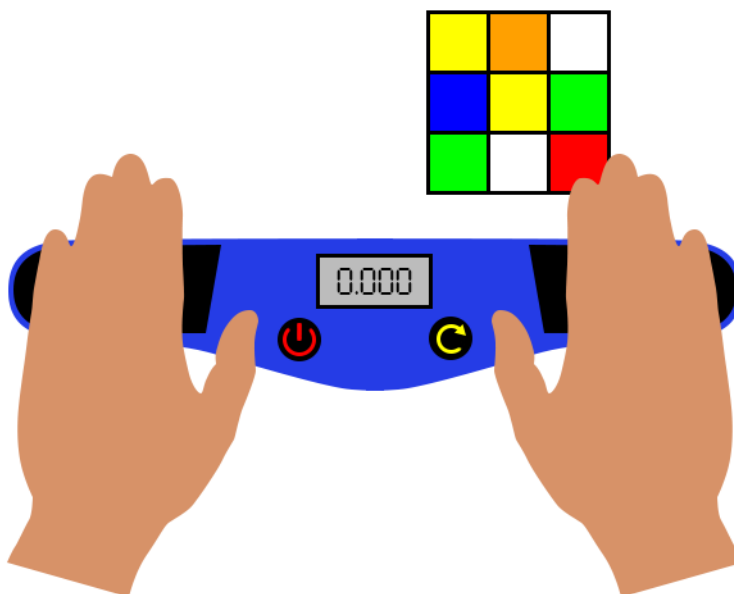
**+2** é uma penalidade onde 2 segundos são adicionados ao resultado final da tentativa. As penalidades de **+2** são cumulativas, o que significa que o competidor pode potencialmente receber uma penalidade total de **+4** ou até mais. **Did Not Finish** (DNF) é uma penalidade que resulta na desqualificação da tentativa. Se não tem a certeza do que deve ser feito num incidente, deve sempre pedir um conselho ao Delegado da WCA da competição.

Aqui estão alguns incidentes comuns que podem resultar em +2 ou DNF:



**+2** é dado quando o competidor excede 15 segundos de tempo de inspeção e inicia a resolução antes de 17 segundos.

**DNF** é dado quando o competidor não consegue iniciar a resolução dentro de 17 segundos do tempo de inspeção.



**+2** é dado quando o competidor está a tocar no puzzle ao iniciar o Cronómetro.

**+2** é dado quando o competidor para o cronómetro sem liberar totalmente o puzzle.

**+2** é dado quando o competidor toca no puzzle antes que o juiz inspecione o estado de resolução.



**+2** é dado quando o competidor falha em iniciar o Cronómetro com as palmas das mãos voltadas para baixo.

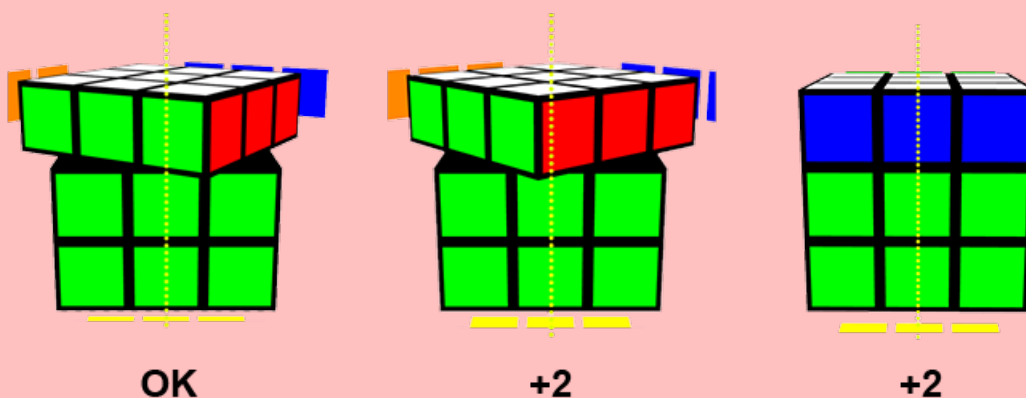
**+2** é dado quando o competidor não consegue parar o Cronómetro com as palmas das mãos voltadas para baixo.



**+2** é dado se o puzzle estiver a um movimento de distância do estado resolvido no final da tentativa.

Nota: movimentos de 180° (R2, U2, etc.) são considerados um movimento.

Isto mostra que tipo de desalinhamento resulta numa penalidade de +2:



Outros incidentes que podem resultar em penalidade:

- Ao inspecionar ou resolver o puzzle, o competidor não deve se comunicar com ninguém além do juiz ou do Delegado da WCA da competição. (DNF)
- Ao inspecionar ou resolver o puzzle, o competidor não deve receber ajuda de ninguém ou de nenhum objeto que não seja a superfície. (DNF)
- Ao inspecionar ou resolver o puzzle, o competidor não deve interagir ou tocar em nenhum tipo de dispositivo de gravação ou eletrônico. (DNF)

## Registando Resultados

Se alguma penalidade foi aplicada, deve sempre escrever o tempo original, as penalidades aplicadas e o tempo final. As penalidades são escritas antes ou depois do tempo original, dependendo se aconteceram antes ou depois da tentativa. Por exemplo, se um competidor terminar uma tentativa com o tempo de 17,65 e receber +2 por não iniciar corretamente o Cronómetro, o resultado final deve ser escrito como  $2+17,65=19,65$ , pois a penalidade ocorreu antes do início da tentativa.