



WORLD CUBE ASSOCIATION

World Cube Association

Regulamento para competições

Versão: 2009 v1, 10 de fevereiro, 2009

Conteúdo

- Artigo 1 : Oficiais
- Artigo 2 : Competidores
- Artigo 3 : Quebra-cabeças (“Puzzles”)
- Artigo 4 : Embaralhamento
- Artigo 5 : Defeito nos quebra-cabeças
- Artigo 6 : Prêmios/honras
- Artigo 7 : Ambiente
- Artigo 8 : Competições
- Artigo 9 : Eventos
- Artigo 10: Estado resolvido
- Artigo 11: Incidentes
- Artigo 12: Notação
- Artigo A : Resolvendo rápido (“Speed Solving”)
- Artigo B : Resolução vendado (“Blindfolded”)
- Artigo C : Resolução com uma mão
- Artigo D : Resolução com os pés
- Artigo E : Resolução em menos movimentos (“Fewest Moves”)
- Artigo F : Resolução do Clock
- Artigo G : Resolução do Magic (e quebra-cabeças similares)
- Artigo H : Resolução de vários cubos vendado (“Multiple Blindfolded”)
- Artigo Z : Regras opcionais

Artigo 1: Oficiais

1a) Uma competição deve ter os seguintes oficiais: uma equipe de organização (com um ou mais membros), um delegado da WCA, um juiz principal por evento, juízes, embaralhadores e anotadores de resultados.

1b) A equipe de organização de uma competição é responsável por:

- 1b1) Preparar tudo antes e durante a competição.
- 1b2) Disponibilizar uma versão impressa ou eletrônica do regulamento da WCA no local da competição.

1c) O delegado da WCA para uma competição é responsável por:

- 1c1) Relatar para o conselho da WCA se o regulamento completo foi seguido durante a competição. Os relatórios devem estar disponíveis dentro de uma semana após a competição.
- 1c2) Relatar para o conselho da WCA sobre o andamento geral da competição, e sobre incidentes. Os relatórios devem estar disponíveis dentro de uma semana após a competição.
- 1c3) Enviar os resultados da competição para o conselho da WCA. Os resultados devem estar disponíveis ao final do último dia da competição.
- 1c4) Enviar correções sobre os resultados da competição para o conselho da WCA. As correções devem estar disponíveis dentro de uma semana após a competição.
- 1c5) Dar recomendações para os outros oficiais quando necessário.
- 1c6) Aprovar todos os eventos e seus formatos em uma competição, antes que ela comece, e quando mudanças forem necessárias durante a competição.
- 1c7) Decisões na desqualificação de um competidor para a competição, como descrito em outros artigos.

1d) Cada evento deve ter um juiz principal. O juiz principal de um evento é responsável por:

- 1d1) Assegurar que as regras sejam seguidas.
- 1d2) Decisões sobre a desqualificação de um competidor em um evento, como descrito em outros artigos.
- 1d3) Decisões sobre começar uma rodada mais tarde ou mais cedo do que o previsto. Em caso de alterações na escala de horário, deve ser feito um anúncio claro a todos os competidores.

1e) Cada evento deve ter um ou mais juízes.

- 1e1) O juiz de um evento é responsável por executar os procedimentos do evento.
- 1e2) É aconselhável que todos os competidores estejam disponíveis para serem juízes, se necessário para a equipe de organização. Punição: desqualificação do competidor para a competição.

1f) Cada evento (exceto aqueles em que os quebra-cabeças não são embaralhados) deve ter um ou mais embaralhadores.

- 1f1) Um embaralhador de um evento é responsável por executar as seqüências de embaralhamentos nos quebra-cabeças.
- 1f2) É aconselhável que todos os competidores estejam disponíveis para serem embaralhadores, se necessário para a equipe de organização. Punição: desqualificação do competidor para a competição.

1g) Cada evento deve ter um ou mais anotadores de resultados.

- 1g1) Um anotador de um evento é responsável por registrar os resultados daquele evento.
- 1g2) Alterações nas folhas de resultados só podem ser feitas com o consentimento do juiz

principal.

- 1h) Os competidores podem ser divididos em grupos no caso de eventos grandes ou para permitir que os competidores possam ajudar com os embaralhamentos ou julgamentos.
- 1h1) Os juízes/embaralhadores que estejam competindo numa rodada não podem julgar ou embaralhar no seu próprio grupo, antes de terem completado todas as suas resoluções naquela rodada.
 - 1h2) Os grupos devem ter diferentes seqüências de embaralhamentos.
- 1i) O delegado da WCA (antes do início da competição) e o juiz principal (antes do início do evento) devem ser anunciados para os competidores.
- 1j) Todos os oficiais podem participar de uma competição, mas o juiz principal de um evento não pode competir no evento, a menos que o delegado da WCA também seja o juiz principal.
- 1k) Os oficiais podem acumular várias funções (equipe de organização, delegado da WCA, juiz principal, juiz, anotador, embaralhador).

Artigo 2: Competidores

- 2a) Qualquer pessoa pode participar de uma competição se:
- 2a1) aceitar o regulamento da WCA;
 - 2a2) atender às solicitações da competição, que devem ser claramente anunciados antes da competição;
 - 2a3) não estiver banido pelo conselho da WCA.
- 2b) Competidores menores de 18 anos devem pedir permissão a seus pais/responsáveis.
- 2c) Os inscritos devem fornecer todas as informações solicitadas (pelo menos: nome, país, data de nascimento, sexo, informação de contato, eventos selecionados) para que a inscrição seja considerada completa.
- 2d) Todas as informações (exceto nome, país, data de nascimento, sexo, eventos escolhidos e resultados na competição) devem ser usadas somente para a competição, e só podem ser divulgadas a outras organizações/pessoas com a permissão do competidor.
- 2e) Os competidores devem apresentar um passaporte/documento de identidade durante a inscrição no local para comprovar sua identidade.
- 2e1) Competidores podem representar o país cuja nacionalidade possuem.
 - 2e1a) Os países elegíveis estão definidos por(em) http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_countries. (“Estados soberanos reconhecidos internacionalmente” e “outros Estados”).
 - 2e2) Competidores com mais de uma nacionalidade podem mudar seu país de representação em sua primeira competição no ano.
- 2f) Os competidores devem obedecer às regras do local da competição e se portarem adequadamente em

consideração aos outros durante toda a competição e enquanto estiverem no local da competição.

- 2g) Os competidores devem permanecer em silêncio dentro da área designada para a competição. Falar é permitido, mas num volume razoável e distante dos que estão competindo.
- 2h) Os competidores devem estar totalmente vestidos. Podem usar jeans, calça, shorts, bermuda, saia, tênis, camiseta ou camisa. Chapéus podem ser usados. As roupas não podem conter linguagem vulgar ou figuras inapropriadas.
- 2i) Enquanto estiverem competindo, os competidores não podem usar equipamento de som ou outro equipamento eletrônico (como walkmans, gravadores ou luz adicional).
- 2j) A desqualificação de um competidor em um evento pode ser feita pelo juiz principal do evento se o competidor não se apresentar na hora marcada para uma rodada do evento.
- 2k) A desqualificação de um competidor em uma competição pode ser feita pelo delegado da WCA pelas seguintes razões:
- 2k1) o competidor não se apresentar no horário para a inscrição na competição;
 - 2k2) o competidor é suspeito de trapacear ou fraudar as regras durante a competição;
 - 2k3) o competidor se comportar de maneira ilegal, violenta ou indecente ou que intencionalmente danifique o local de competição ou a propriedade pessoal de outrem dentro desse local;
 - 2k4) o competidor interfere ou distrai outros competidores durante a competição;
 - 2k5) o competidor se recusa a acatar qualquer regra da WCA durante a competição.
 - 2k6) o conselho da WCA pode suspender temporariamente um competidor, se o conselho da WCA decidir que o competidor denegriu a imagem a comunidade por algum comportamento descrito em 2k2, 2k3, 2k4 ou 2k5.
- 2l) A desqualificação ocorre imediatamente ou após aviso, dependendo da natureza da infração.
- 2m) Os competidores não têm direito a receber reembolso de nenhum gasto que tiveram para estar na competição no caso de uma desqualificação.
- 2n) Os competidores podem discutir sobre as regras verbalmente com o delegado da WCA.
- 2o) Debates sobre incidentes duvidosos só são possíveis durante a competição, até 30 minutos depois que o incidente aconteceu, e antes da próxima rodada do evento começar.
- 2p) O debate deve ser resolvido pelo delegado da WCA antes da próxima rodada do evento começar.
- 2q) Debates só são possíveis dentro dos parâmetros e critérios da equipe de organização. Debates a respeito das regras da WCA não são possíveis.
- 2r) O competidor deve aceitar a decisão final do delegado da WCA. Punição: desqualificação do competidor para a competição.
- 2s1) Para competidores com incapacidade auditiva, os juízes podem substituir instruções verbais por sinais com as mãos.
- 2s2) Para competidores com incapacidade física, os juízes podem ajudar a começar e a parar o cronômetro.
- 2s3) Para competidores com incapacidade visual, inspeção e resolução podem ser feitas num quebra-cabeça com texturas diferentes ou com objetos em Braille. A fase de resolução deve ser feita de acordo com as regras para resolução vendado. Para os eventos vendados a fase de resolução deve ser feita num quebra-cabeça com adesivos ou placas normais.
- 2t) Antes da competição todos os competidores devem se familiarizar com o regulamento da WCA.

Artigo 3: Quebra-cabeças

- 3a) Os competidores devem levar e usar seus próprios quebra-cabeças. Eles podem emprestar quebra-cabeças de outros competidores, mas ambos devem estar prontos para competir quando forem chamados.
- 3b) Os quebra-cabeças devem estar em um estado de funcionamento razoável, tal que o embaralhamento normal seja possível.
- 3c) Os competidores podem usar qualquer esquema de cores para os quebra-cabeças cúbicos, contanto que eles tenham uma cor por face no estado resolvido. Para outros quebra-cabeças, os competidores devem usar qualquer variação que tenha os mesmos movimentos, posições e soluções do quebra-cabeça original.
- 3d) As cores dos quebra-cabeças devem ser sólidas, consistentes e claramente distinguíveis umas das outras.
- 3e) Os quebra-cabeças tridimensionais devem ter adesivos coloridos ou placas coloridas.
- 3f) Placas ou adesivos não podem ter mais de 1,5mm de espessura, ou a espessura geralmente disponível para quebra-cabeças que não sejam cúbicos.
- 3g) Os quebra-cabeças podem ser alterados, tornando-os mais macios internamente lixando-os ou usando qualquer lubrificante.
- 3h) Nenhuma modificação que mude os conceitos básicos do quebra-cabeça é permitida. Alguns exemplos dessas mudanças são: novos movimentos são possíveis, movimentos normais não são possíveis, mais peças são visíveis, cores na parte de trás do quebra-cabeça são visíveis, movimentos são feitos automaticamente, mais ou diferentes estados resolvidos.
- 3i) Quaisquer modificações em um quebra-cabeça que resultem em desempenho ou resultados ruins por um competidor não são razão para tentativas adicionais em um evento.
- 3j) Os quebra-cabeças devem estar limpos e não podem ter nenhuma textura, marca, peças salientes, estragos ou outras diferenças que diferenciem uma peça de outra similar.
- 3k) Os quebra-cabeças devem ser aprovados por um juiz antes que o competidor participe do evento.
- 3l) Os quebra-cabeças cúbicos devem ter no máximo um logo. Para o 3x3x3 ou maiores, o logo deve ser posicionado em uma das peças do centro.
- 3m) Todas as marcas de quebra-cabeças e adesivos são permitidas, desde que os quebra-cabeças estejam de acordo com as outras regras da WCA.

Artigo 4: Embaralhamento

- 4a) Um embaralhador deve executar a seqüência de embaralhamento.
- 4b) Os quebra-cabeças devem ser embaralhados usando uma seqüência de embaralhamento ou posição de embaralhamento gerada aleatoriamente por um computador, que devem ser mantidas em segredo para todos, exceto para os embaralhadores.
- 4c) A métrica padrão para embaralhamento e resolução é a métrica de meia-volta (“Half Turn Metric”) (ver artigo 12).
- 4d) Os quebra-cabeças cúbicos devem ser embaralhados com a face branca (ou a cor mais clara) em cima e a verde (ou a cor adjacente mais escura) na frente.

4e) Os competidores devem resolver as mesmas seqüências de embaralhamentos ou posições de embaralhamento em cada grupo de competidores.

4f) O número de movimentos para embaralhar os quebra-cabeças deve ser:

Quebra-cabeça	Tamanho do embaralhamento (métrica de meia-volta)	Programa
Cubo 2x2x2	Posição aleatória	<u>Programa</u>
Cubo 3x3x3	Posição aleatória	Cube Explorer (versão 4.30 ou superior), por Herbert Kociemba)
Cubo 4x4x4	40 movimentos	<u>Programa</u>
Cubo 5x5x5	60 movimentos	<u>Programa</u>
Cubo 6x6x6	80 movimentos	<u>Programa</u> Se a posição do embaralhamento diferir de sua execução, cabe ao delegado da WCA decidir se é necessário um novo embaralhamento
Cubo 7x7x7	100 movimentos	<u>Programa</u> Se a posição do embaralhamento diferir de sua execução, cabe ao delegado da WCA decidir se é necessário um novo embaralhamento
Clock	Posição aleatória com posições aleatórias dos pinos ao final	<u>Programa</u>
Megaminx	70 movimentos	<u>Programa</u> por Clément Gallet Idéia de Stefan Pochmann
Square-1	40 movimentos	<u>Programa</u>
Pyraminx	Posição aleatória	<u>Programa</u>
Outros quebra- cabeças	Disponíveis a pedido.	

Todos os programas gentilmente cedidos por Jaap Scherphuis, Syoji Takamatsu (Pyraminx), Lucas Garron (Pyraminx), Tom van der Zanden (2x2x2), Clément Gallet e Herbert Kociemba.

Todos os programas (com exceção do Cube Explorer) em um arquivo compactado.

Artigo 5: Defeitos nos quebra-cabeças

5a) Defeitos nos quebra-cabeças são: peças saindo, fios se rompendo, parafusos/tampas/adesivos caindo.

5b) Se um defeito ocorrer, o competidor pode escolher entre reparar o defeito e continuar a resolução ou pará-la.

- 5b1) Se o competidor escolhe reparar o quebra-cabeça, ele deve reparar somente as peças defeituosas, e não pode usar peças de outros quebra-cabeças. Punição: desqualificação da resolução.
- 5b2) Enquanto repara o quebra-cabeça, o competidor não pode intencionalmente tornar a posição mais fácil de resolver do que antes do defeito. Punição: desqualificação da resolução.
- 5b3) Se depois de reparar o quebra-cabeça, mas ainda durante a resolução, o competidor perceber

que não é possível resolver o quebra-cabeça, ele pode desmontar e montar novamente no máximo 4 peças para tornar o quebra-cabeça possível de ser resolvido novamente.

- 5b4) Em eventos vendados, um defeito só pode ser reparado durante a resolução, e deve ser feito vendado. Punição: desqualificação da resolução.
- 5b5) Se depois da resolução, partes não funcionais do quebra-cabeça ainda estiverem defeituosas (como a tampa de um centro de um cubo) ou não rotacionadas totalmente (como um centro do 5x5 girado no lugar), mas o quebra-cabeça estiver resolvido sem ambiguidade, ele é considerado resolvido, a critério do juiz principal.

5c) Se um competidor tem um defeito no quebra-cabeça, isso não lhe dá o direito de uma tentativa adicional.

Artigo 6: Prêmios/honras

- 6a) Prêmios ou honras podem ser dados aos competidores de acordo com o anúncio da competição.
- 6b) Os competidores devem comparecer à cerimônia dos vencedores para terem direito aos prêmios/honras.
- 6b1) A cerimônia dos vencedores deve ser realizada no local da competição, no máximo uma hora após o último evento.
- 6c) Ganhadores de prêmios ou honras devem estar preparados para falar com jornalistas ou qualquer mídia que esteja cobrindo a competição.
- 6d) As equipes de organização devem ter (pelo menos) certificados para os vencedores de cada categoria, assinados pelo líder da equipe de organização e pelo delegado da WCA.

Artigo 7: Ambiente

- 7a) Competições podem acontecer em qualquer local, aberto ou fechado.
- 7b) Os espectadores devem estar a pelo menos 1,5 metros de distância dos competidores.
- 7c) A iluminação da área de competição precisa de atenção especial, de preferência com luz branca, para que os competidores possam distinguir facilmente as cores dos quebra-cabeças.
- 7d) A temperatura da área de competição deve estar preferencialmente entre 21 e 25 graus Celsius.
- 7e) A área de competição deve ser “não-fumante” e deve ter um nível de barulho razoável.
- 7f) O cronômetro deve ser posicionado diretamente (sem objetos embaixo) em uma mesa, balcão ou console, que seja adequado à resolução em pé. Para a resolução com os pés, o cronômetro deve ser posicionado diretamente no chão.
- 7g) Os competidores devem resolver estando em pé ou sentados.
- 7h) A área de competição deve ter uma área de competidores.
 - 7h1) Os competidores (ou grupo de competidores) que foram chamados para competir - e apenas esses - devem permanecer na área de competidores até que tenham terminado todas as resoluções da rodada.
 - 7h2) Para a resolução vendado os competidores na área de competição não podem enxergar os quebra-cabeças dos competidores que estão resolvendo.

- 7h3) Os competidores na área de competição não podem se comunicar entre eles sobre as posições de embaralhamento dos quebra-cabeças da rodada em andamento.

Artigo 8: Competições

8a) Diretrizes para uma competição se tornar oficial segundo a WCA:

- 8a1) O conselho da WCA deve aprovar a competição.
- 8a2) As regras da WCA devem ser seguidas.
- 8a3) Um delegado da WCA (indicado pelo conselho da WCA) deve estar na competição.
- 8a4) A competição deve ser claramente anunciada, com pelo menos um mês de antecedência.
- 8a5) É aconselhável que a competição tenha no mínimo 12 competidores.
- 8a6) A competição deve ser acessível para o público.
- 8a7) O cronômetro “StackMat” (pelo menos geração 2) deve ser usado para medir o tempo.

8b) Uma competição aberta é aberta para todos.

8c) Uma competição fechada pode ser aberta (mediante aprovação do conselho da WCA) para:

- pessoas com uma nacionalidade específica

Nenhuma outra distinção é permitida para declarar uma competição fechada.

8d) As competições podem ter limites de tempo por rodada de um evento, para garantir que a escala de horários seja seguida.

8e) Se, durante uma rodada, um competidor não resolver dentro do limite de tempo, sua resolução pode ser (a critério do juiz principal) parada e desqualificada pelo juiz. O juiz principal decide se o competidor continua a rodada se, por exemplo, o tempo foi excedido por causa de um defeito no quebra-cabeça.

8f) Se as regras da WCA não são seguidas corretamente durante uma competição, o conselho da WCA pode declarar a competição, eventos específicos ou resoluções específicas não-oficiais.

Artigo 9: Eventos

9a) Os quebra-cabeças para os quais as competições são reguladas pela WCA são:

- todos os quebra-cabeças com a marca “Rubik”;
- todos os outros quebra-cabeças que são resolvidos rotacionando-se os lados, chamados então de quebra-cabeças rotacionais (“twisty puzzles”).

9b) Os eventos e formatos oficiais de resolução com velocidade da WCA são:

Evento	Formatos possíveis	Formato preverível para as finais
Cubo 3x3x3	Melhor de x, Média de 5	Média de 5
Cubo 2x2x2	Melhor de x, Média de 5	Média de 5

Cubo 4x4x4	Melhor de x, Média de 5	Média de 5
Cubo 5x5x5	Melhor de x, Média de 5	Média de 5
Cubo 6x6x6	Melhor de x, Média de 3	Média de 3
Cubo 7x7x7	Melhor de x, Média de 3	Média de 3
Clock	Melhor de x, Média de 5	Média de 5
Magic	Melhor de x, Média de 5	Média de 5
Master Magic	Melhor de x, Média de 5	Média de 5
Megaminx	Melhor de x, Média de 3	Média de 3
Pyraminx	Melhor de x, Média de 5	Média de 5
Square-1	Melhor de x, Média de 5	Média de 5

9c) Eventos e formatos especiais oficiais da WCA são limitados para o cubo 3x3x3:

Evento	Formatos possíveis	Formato preverível para as finais
Cubo 3x3x3: Com uma mão	Melhor de x, Média de 5	Média de 5
Cubo 3x3x3: Com os pés	Melhor de x, Média de 3	Melhor de x
Cubo 3x3x3: Menos movimentos	Melhor de x	Melhor de x

9d) Eventos e formatos vendados oficiais da WCA são limitados aos cubos 3x3x3, 4x4x4 e 5x5x5:

Evento	Formatos possíveis	Formato preverível para as finais
Cubo 3x3x3: Vendado	Melhor de x	Melhor de x
Cubo 4x4x4: Vendado	Melhor de x	Melhor de x
Cubo 5x5x5: Vendado	Melhor de x	Melhor de x
Cubo 3x3x3: Vários cubos vendado	Melhor de x	Melhor de x

9e) Novos eventos oficiais podem ser adicionados a cada ano, e eventos oficiais existentes podem ser removidos.

- 9e1) A decisão de adicionar ou remover um evento é feita pelo conselho da WCA, baseada na opinião da comunidade.
- 9e4) Outros eventos podem ser realizados durante uma competição, mas serão não-oficiais e por consequência não farão parte dos resultados oficiais da competição.

9f) Os resultados de uma rodada são medidos como se segue:

- 9f1) Todos os resultados cronometrados abaixo de 10 minutos, e as médias correspondentes, são medidos em centésimos de segundo, com as médias arredondadas para o centésimo de segundo mais próximo (x,004 se torna x,00 e x,005 se torna x,01).
- 9f2) Todos os resultados acima de 10 minutos, e as médias correspondentes, são medidos em

segundos, com as médias arredondadas para o segundo mais próximo ($x,4$ se torna x e $x,5$ se torna $x+1$).

- 9f3) Todos os resultados contados e suas médias são medidos em números naturais, com as médias arredondadas para o décimo mais próximo ($x,04$ se torna $x,0$ e $x,05$ se torna $x,1$).
- 9f4) DNF (do inglês “Did Not Finish”) é o resultado se uma resolução foi desqualificada ou não completada.
- 9f5) DNS (do inglês “Did Not Start”) é o resultado se um competidor pulou uma tentativa em uma rodada.
- 9f6) Em rodadas “Melhor de x ”, os competidores têm x (≤ 3) tentativas, com a melhor tentativa contando. Pode haver um limite de tempo associado, por exemplo: 30 minutos para “Melhor de 1” ou “Melhor de 2”.
- 9f7) Em rodadas “Melhor de x ”, um DNF ou DNS é o pior resultado do competidor. Se todos os resultados forem DNF e/ou DNS, o melhor resultado será DNF.
- 9f8) Em rodadas “Média de 5”, os competidores têm 5 tentativas. Dessas 5, a melhor e a pior são removidas, sendo considerada a média das 3 restantes.
- 9f9) Em rodadas “Média de 5”, um DNF ou DNS é contado como o pior resultado. Com mais de um DNF e/ou DNS, a média é DNF.
- 9f10) Em rodadas “Média de 3”, os competidores têm 3 tentativas, sendo considerada a média das 3.
- 9f11) Em rodadas “Média de 3”, se o competidor tem pelo menos um DNF ou DNS, a média é DNF.
- 9f12) Em rodadas “Melhor de x ”, a ordem dos resultados é baseada no melhor resultado por competidor, e um valor menor significa melhor posição.
- 9f13) Em rodadas “Média de”, a ordem dos resultados é baseada na melhor média por competidor, e um valor menor significa melhor posição.
- 9f14) Se em rodadas “Média de” competidores têm o mesmo resultado de média, a ordem é baseada no melhor resultado por competidor, e um valor menor significa melhor posição.
- 9f15) Competidores com o mesmo resultado em uma rodada terminam na mesma posição.
- 9f16) Para o evento 3x3x3: Vários cubos vendado a ordem dos resultados é baseada no número de quebra-cabeças resolvido menos o número de quebra-cabeças não resolvidos (quanto maior melhor). Se o resultado for menor do que 0, a resolução é desqualificada. Se competidores tiverem o mesmo resultado, então a ordem é baseada no tempo total (quanto menor melhor).

9g) Uma Rodada combinada são duas ou três rodadas combinadas durante um período de tempo, em que os resultados das rodadas anteriores são considerados para as próximas rodadas.

- 9g1) Uma rodada combinada pode ser usada para ganhar tempo na escala de horário.
- 9g2) O avanço de um competidor para a próxima fase de uma rodada combinada deve ser decidido pela posição (os melhores x competidores) ou pelos resultados (todos os competidores com um melhor resultado abaixo de x).

9h) A WCA deve prover *rankings* mundiais da WCA para resoluções individuais e formatos preferenciais de médias quando aplicável.

9i) Os resultados das competições oficiais da WCA devem ser listados nos *rankings* mundiais da WCA, se todas as regras da WCA foram utilizadas.

- 9i1) Recordes regionais são reconhecidos para os melhores resultados nacional/continental/mundial.
- 9i3) Se as regras de um evento forem mudadas, os recordes regionais antigos permanecem até que sejam quebrados sob as novas regras.

- 9j) Cada evento só pode acontecer uma vez em uma competição.
- 9k) Se um evento acontece, todos os competidores podem participar daquele evento.
- 9l) Todos os competidores devem competir durante o mesmo período de tempo em cada rodada.
- 9m) Cada evento pode ter no máximo quatro rodadas.
- 9n) Eventos com até 99 competidores devem ter no máximo três rodadas.
- 9o) Eventos com até 15 competidores devem ter no máximo duas rodadas.
- 9o1) Eventos com até 7 competidores devem ter no máximo uma rodada.
- 9o2) Uma rodada combinada e rodadas de qualificação contam como uma rodada ao contar o número de rodadas por evento.
- 9p) Para cada rodada de um evento, no mínimo um competidor não pode prosseguir para a próxima rodada.
- 9q) É aconselhável que eventos e rodadas tenham no mínimo 2 competidores.
- 9r) Uma rodada de qualificação é uma rodada de um evento realizada antes da primeira rodada do evento. O objetivo da rodada de qualificação é permitir que competidores “não-ranqueados” ou com um *ranking* baixo se qualifiquem para a primeira rodada de um evento com muitos competidores inscritos.
- 9r1) Quando anunciar uma competição, a equipe de organização deve anunciar:
 - quantos competidores participarão da primeira rodada do evento
 - o número máximo de competidores na rodada de qualificação do evento, e quantos competidores avançarão para a primeira rodada
 - qual tempo médio ou de resolução individual para o *ranking* da WCA do evento é necessário para se qualificar diretamente para a primeira (ou outra) rodada do evento.
 - a data utilizada para decidir o tempo médio ou de resolução individual no *ranking* da WCA para cada competidor.
 - 9r2) Todos os competidores de um evento que não estão diretamente qualificados para a primeira rodada de um evento, precisam competir na rodada de qualificação do evento.
 - 9r3) Podem haver mudanças para aumentar o número máximo de competidores numa rodada de qualificação, ou para acrescentar uma rodada de qualificação para novos competidores inscritos. Essas mudanças devem ser realizadas pelo menos um mês antes da competição.

9s) Se durante uma rodada o competidor não terminar no tempo limite, sua resolução pode (decisão do juiz principal) ser interrompida e desclassificada pelo juiz. O juiz principal decide se o competidor continua participando da rodada, se por exemplo, o tempo tiver sido excedido por conta do defeito de um quebra-cabeça.

Artigo 10: Estado resolvido

- 10b) Somente o estado parado do quebra-cabeça é considerado, quando o cronômetro foi parado.
- 10c) Os quebra-cabeças podem estar em qualquer orientação ao final da resolução.
- 10d) Todas as peças de um quebra-cabeça devem estar totalmente presas a ele, e na sua devida posição.
Exceções: ver artigo 5, defeitos nos quebra-cabeças.
- 10e) Um quebra-cabeça está resolvido quando todas as cores das faces forem reconstruídas e todas as partes estejam alinhadas dentro de certos limites.

- 10e1) Para cada duas partes adjacentes (por exemplo duas camadas paralelas adjacentes de um cubo) do quebra-cabeça que estiverem desalinhadas além dos limites descritos na regra 10f, considera-se que essas duas partes precisam de um movimento para estarem resolvidas (métrica de meia-volta).
- 10e2) Se nenhum movimento é necessário para que o cubo atinja o estado resolvido, o quebra-cabeça é considerado resolvido sem punição.
- 10e3) Se um movimento é necessário, o cubo é considerado resolvido, com uma punição de 2 segundos.
- 10e4) Se mais de um movimento é necessário, a resolução é considerada “DNF”.

10f) Limites de desalinhamento dos quebra-cabeças:

- Quebra-cabeças cúbicos: ≤ 45 graus
- Megaminx: ≤ 36 graus
- Pyraminx: ≤ 60 graus

Exemplos:



Resolvido, sem punição
Desalinhamento $\leq 45^\circ$



Resolvido, com punição
Apenas 2 partes adjacentes
desalinhadas $> 45^\circ$



Não resolvido
2 desalinhamentos $> 45^\circ$



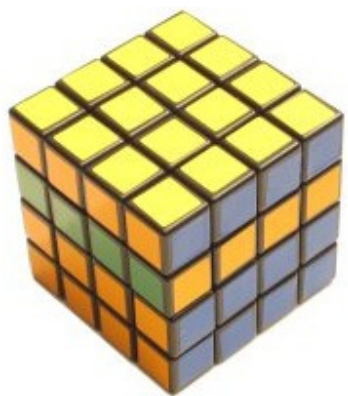
Resolvido, com punição
1 desalinhamento $> 45^\circ$



Resolvido, sem punição
Todos desalinhamentos $\leq 45^\circ$



Resolvido, sem punição
Desalinhamento $\leq 45^\circ$



Não resolvido
2 desalinhamentos $> 45^\circ$



Resolvido, sem punição
Todos desalinhamentos $\leq 45^\circ$



Resolvido, com punição
1 desalinhamento $> 45^\circ$

10g) Para o Magic (e quebra-cabeças similares), o quebra-cabeça deve estar plano na superfície. A elevação máxima da parte de baixo do quebra-cabeça ao final da resolução é de duas placas acima do plano.

10g1) Se uma ou duas placas adjacentes estiverem muito elevadas ou uma sobre a outra, e a menos disso o quebra-cabeça está resolvido, então o quebra-cabeça é considerado resolvido, com uma penalidade de 2 segundos. Em todos os outros casos o resultado é DNF.

10h) Outros puzzles estão resolvidos de acordo com o estado resolvido geralmente aceito definido como o objetivo do quebra-cabeça, sendo as regras do estado resolvido do cubo aplicadas quando possível.

Artigo 11: Incidentes

11a) Incidentes são:

- 11a1) Execução incorreta dos procedimentos do evento, pelos oficiais ou competidores.
- 11a2) Interferência ou distração, ou distrações do local (como queda de energia e alarme de

emergência).

- 11a3) Mal-funcionamento do equipamento.

11b) Em caso de um incidente durante um evento, o juiz principal daquele evento deve decidir como proceder.

11d) Se as regras da WCA não são suficientemente claras ou se o incidente não está previsto nelas, então o juiz principal deve decidir baseado no espírito esportivo, depois de consultar o delegado da WCA.

11e) Em caso de incidente o juiz principal pode conceder a um competidor outra tentativa, que substitua a tentativa na qual o incidente aconteceu.

11f) O juiz principal e o delegado da WCA não devem decidir baseados em análise de vídeo ou fotografia.

Artigo 12: Notação

12a) Notação para o cubo 3x3 e quebra-cabeças similares:

Movimentos das faces:

- 12a1) Sentido horário, 90 graus: F (face frontal), B (face de trás), R (face direita), L (face esquerda), U (face de cima), D (face de baixo).
- 12a2) Sentido anti-horário, 90 graus: F', B', R', L', U', D' (veja 12a1).
- 12a3) Sentido horário, 180 graus: F2, B2, R2, L2, U2, D2 (veja 12a1).
- 12a4) Sentido anti-horário, 180 graus: F2', B2', R2', L2', U2', D2' (veja 12a1).

Movimentos de camadas duplas externas (camada externa mais camada interna adjacente):

- 12a5) Sentido horário, 90 graus: Fw, Bw, Rw, Lw, Uw, Dw (veja 12a1).
- 12a6) Sentido anti-horário, 90 graus: Fw', Bw', Rw', Lw', Uw', Dw' (veja 12a5).
- 12a7) Sentido horário, 180 graus: Fw2, Bw2, Rw2, Lw2, Uw2, Dw2 (veja 12a5).
- 12a8) Sentido anti-horário, 180 graus: Fw2', Bw2', Rw2', Lw2', Uw2', Dw2' (veja 12a5).

Movimentos de camadas internas (apenas camada adjacente à camada externa):

- 12a9) Sentido horário, 90 graus: f, b, r, l, u, d (veja 12a1).
- 12a10) Sentido anti-horário, 90 graus: f', b', r', l', u', d' (veja 12a9).
- 12a11) Sentido horário, 180 graus: f2, b2, r2, l2, u2, d2 (veja 12a9).
- 12a12) Sentido anti-horário, 180 graus: f2', b2', r2', l2', u2', d2' (veja 12a9).

Movimentos de camadas do meio (camada do meio de quebra-cabeças com número ímpar de camadas, duas camadas do meio de quebra-cabeças com número par de camadas):

- 12a13) Sentido horário, 90 graus: M (mesma direção de L), S (mesma direção de F), E (mesma direção de D). (veja 12a1).
- 12a14) Sentido anti-horário, 90 graus: M', S', E' (veja 12a13).
- 12a15) Sentido horário, 180 graus: M2, S2, E2 (veja 12a13).

- 12a16) Sentido anti-horário, 180 graus: M2', S2', E2' (veja 12a13).

Métrica da meia-volta (“Half turn metric”) é definida como:

- 12a17) Cada movimento das categorias movimentos das faces e movimentos de camadas duplas externas são contados como um movimento.
- 12a18) Cada movimento das categorias movimentos de camadas internas e movimentos de camadas do meio são contados como dois movimentos.
- 12a19) Cada rotação é contada como 0 movimentos.

12b) Rotações para os quebra-cabeças cúbicos:

- 12b1) Sentido horário, 90 graus: [f] ou z, [b] ou z', [r] ou x, [l] ou x', [u] ou y, [d] ou y' (veja 12a1).
- 12b2) Sentido anti-horário, 90 graus: [f'] ou z', [b'] ou z, [r'] ou x', [l'] ou x, [u'] ou y', [d'] ou y (veja 12b1).
- 12b3) Sentido horário, 180 graus: [f2] ou z2, [b2] ou z2, [r2] ou x2, [l2] ou x2, [u2] ou y2, [d2] ou y2 (veja 12b1).
- 12b4) Sentido anti-horário, 180 graus: [f2'] ou z2', [b2'] ou z2', [r2'] ou x2', [l2'] ou x2', [u2'] ou y2', [d2'] ou y2' (veja 12b1).

12c) Notação para o Square-1:

(Posicione a camada do meio com o menor pedaço da peça à esquerda na face da frente)

- 12c1) (x,y) significa: rotacione a camada de cima em 30 graus x vezes no sentido horário, rotacione a camada de baixo em 30 graus y vezes no sentido horário, rotacione a metade direita do quebra-cabeça 180 graus.

12d) Notação para o Megaminx (notação apenas do embaralhamento):

- 12d1a) Sentido horário, 72 graus: U (face de cima).
- 12d1b) Sentido anti-horário, 72 graus: U' (face de cima).
- 12d2) Os outros movimentos são aplicados enquanto se mantêm fixas 3 peças na parte esquerda da camada superior do quebra-cabeça:
 - 12d2a) Movimento de 72 graus no sentido horário de todo o quebra-cabeça com exceção da camada das 3 peças à esquerda e acima: R+ (camadas verticais), D+ (camadas horizontais).
 - 12d2b) Movimento de 72 graus no sentido anti-horário de todo o quebra-cabeça com exceção da camada das 3 peças à esquerda e acima: R- (camadas verticais), D- (camadas horizontais).
 - 12d2c) Movimento de 144 graus no sentido horário de todo o quebra-cabeça com exceção da camada das 3 peças à esquerda e acima: R++ (camadas verticais), D++ (camadas horizontais).
 - 12d2d) Movimento de 144 graus no sentido anti-horário de todo o quebra-cabeça com exceção da camada das 3 peças à esquerda e acima: R-- (camadas verticais), D-- (camadas horizontais).

12e) Notação para o Pyraminx:

- 12e1) Os movimentos são aplicados com a face de baixo completamente horizontal e a face frontal virada para a pessoa que segura o Pyraminx.
- 12e2) Sentido horário, 120 graus: U (2 camadas de cima), L (2 camadas da esquerda), R (2 camadas da direita), B (2 camadas de trás), u (vértice de cima), l (vértice da esquerda), r (vértice da direita), b (vértice de trás).
- 12e3) Sentido anti-horário, 120 graus: U' (2 camadas de cima), L' (2 camadas da esquerda), R' (2 camadas da direita), B' (2 camadas de trás), u' (vértice de cima), l' (vértice da esquerda), r' (vértice da direita), b' (vértice de trás).

12f) Notação adicional para os cubos 6x6x6 e 7x7x7

Giros de camadas duplas(as duas camadas mais externas):

- 12f1) Sentido horário, 90 graus: 2F, 2B, 2R, 2L, 2U, 2D. (veja 12a1).
- 12f2) Sentido anti-horário, 90 graus: 2F', 2B', 2R', 2L', 2U', 2D'. (veja 12a5).
- 12f3) Sentido horário, 180graus: 2F2, 2B2, 2R2, 2L2, 2U2, 2D2. (veja 12a5).
- 12f4) Sentido horário, 180graus: 2F2', 2B2', 2R2', 2L2', 2U2', 2D2'. (veja 12a5).

Giros de camadas triplas(as três camadas mais externas):

- 12f5) Sentido horário, 90 graus: 3F, 3B, 3R, 3L, 3U, 3D. (veja 12a1).
- 12f6) Sentido anti-horário, 90 graus: 3F', 3B', 3R', 3L', 3U', 3D'. (veja 12a5).
- 12f7) Sentido horário, 180graus: 3F2, 3B2, 3R2, 3L2, 3U2, 3D2. (veja 12a5).
- 12f8) Sentido horário, 180graus: 3F2', 3B2', 3R2', 3L2', 3U2', 3D2'. (veja 12a5).

Artigo A: Resolvendo rápido(“Speedsolving”)

A1) Tentativas em eventos categorizados como “resolvendo rápido” devem seguir o seguinte procedimento.

- A1a) O limite de tempo é de 10 minutos, ou mais/menos se anunciado antes do evento.
- A1b) Um cronômetro é usado para medir o tempo, além do StackMat, se o limite de tempo for superior a 10 minutos. Se o tempo de resolução do quebra-cabeça for inferior a 10 minutos, o tempo do StackMat é o resultado, senão o tempo do cronômetro é o resultado.

A2) Embaralhamento

- A2a) O competidor entrega o quebra-cabeça ao embaralhador e aguarda na área de competidores até que seja chamado para competir.
- A2b) Um embaralhador deve embaralhar o quebra-cabeça de acordo com as regras do Artigo 4.
- A2c) O competidor não pode ver o quebra-cabeça entre o momento em que ele é embaralhado e o início da fase de inspeção.
- A2d) Ao receber o quebra-cabeça do embaralhador, o juiz faz uma rápida inspeção geral do embaralhamento correto do quebra-cabeça. Em caso de dúvida, o juiz contata o embaralhador

para uma conferência detalhada.

- A2e) O juiz posiciona o quebra-cabeça sobre o StackMat e o cobre completamente com um objeto.

A3) Inspeção

- A3a) Antes de começar a resolver, o competidor pode inspecionar o quebra-cabeça.
- A3a1) O competidor tem no máximo 15 segundos para inspecionar o quebra-cabeça e começar a resolução.
- A3b) O juiz zera o StackMat e o cronômetro de inspeção.
- A3b1) Quando o juiz e o competidor concordam mutuamente dentro de um minuto que o competidor está pronto para começar a inspeção, o juiz diz “Pronto?”
- A3b2) Quando o competidor confirma, o juiz descobre o quebra-cabeça depois de 1 segundo. Ao mesmo tempo, o juiz dispara o cronômetro de inspeção.
- A3c) Durante a inspeção o competidor pode pegar o quebra-cabeça.
- A3c1) O competidor não pode realizar movimentos no quebra-cabeça. Punição: desqualificação da resolução.
- A3c2) Se as peças do quebra-cabeça não estiverem totalmente alinhadas, então o competidor pode arrumá-las, apenas para alinhar as faces (para os cubos o alinhamento não pode exceder 45 graus).
- A3c3) O competidor pode zerar o cronômetro antes de começar a resolução.
- A3d) Ao fim da inspeção, o competidor deve posicionar o quebra-cabeça de volta sobre o StackMat, na orientação e posição que desejar.
- A3d1) Quando o tempo de inspeção atinge 8 segundos, o juiz diz “8 segundos”.
- A3d2) Quando o tempo de inspeção atinge 12 segundos, o juiz diz “Vai”.

A4) Começando a resolução

- A4b) O competidor deve posicionar suas mãos planas na área elevada sensora do StackMat, com seus dedos tocando os sensores e as palmas das mãos viradas para baixo. Punição: 2 segundos.
- A4b1) O competidor não pode ter nenhum contato físico com o quebra-cabeça antes de começar a resolução. Punição: 2 segundos.
- A4d) O competidor começa a resolução certificando-se que a luz do StackMat está verde, então removendo suas mãos dos sensores, e assim iniciando o StackMat.
- A4d1) O competidor deve começar a resolução dentro de 15 segundos após o início da fase de inspeção. Punição: 2 segundos.
- A4d2) O competidor deve começar a resolução dentro de 17 segundos após o início da fase de inspeção. Punição: desqualificação da resolução.
- A4e) As punições para a parte de começar a resolução não são somadas. Há um máximo de uma punição para iniciar a resolução.

A5) Durante a resolução

- A5a) Enquanto estiver inspecionando ou resolvendo o quebra-cabeça, o competidor não pode ter nenhuma comunicação com outra pessoa além do juiz. Punição: desqualificação da resolução.
- A5b) Enquanto estiver inspecionando ou resolvendo o quebra-cabeça, o competidor não pode ter

nenhuma ajuda de outrém ou qualquer objeto (além da superfície). Punição: desqualificação da resolução.

A6) Finalizando a resolução

- A6a) O competidor termina a resolução soltando o quebra-cabeça e então parando o StackMat.
- A6b) É responsabilidade do competidor que o StackMat seja parado corretamente.
- A6c) O StackMat deve ser parado usando as duas mãos, com ambas planas e as palmas para baixo. Punição: 2 segundos.
- A6d) O competidor deve soltar totalmente o quebra-cabeça antes de parar o StackMat. Punição: 2 segundos.
- A6e) O competidor não pode manipular o quebra-cabeça até que o juiz o tenha inspecionado. Punição: desqualificação da resolução.
- A6f) O competidor não pode zerar o StackMat até que o juiz tenha escrito o resultado na folha de resultados. Punição: desqualificação da resolução (a critério do juiz).
- A6g) O juiz deve inspecionar o quebra-cabeça sem fazer movimentos nele ou alinhá-lo e deve determinar se ele foi completamente resolvido ou não.
- A6h) Em caso de dúvida, o quebra-cabeça não deve ser manipulado até que a dúvida seja resolvida, envolvendo o juiz principal se necessário. Punição: desqualificação da resolução (a critério do juiz).
- A6i) Punições para a parte de terminar a resolução não são somadas. Há um máximo de 1 punição para essa parte.

A7) Administração

- A7a) Se o juiz decide que a resolução está correta, ele diz “Certo”.
- A7b) O juiz escreve o resultado da resolução na folha de resultados e escreve o seu nome ou assina.
- A7b1) No caso de punição, o juiz anota o resultado verificado no StackMat e próximo a este a punição (Formato-exemplo: $17.65 + 2 = 19.65$).
- A7c) O competidor é responsável por conferir o resultado na folha, imediatamente após o juiz tê-lo escrito.
- A7d) Se o juiz dá uma punição, ele diz “Punição”. O competidor deve assinar a folha de resultados.
- A7e) Se o resultado é DNF, o juiz diz “Não terminou”. O competidor deve assinar a folha de resultados.
- A7f) Ao final da rodada de um competidor, o juiz entrega a folha de resultados para o anotador de resultados.

Artigo B: Resolvendo vendado

B1) O procedimento padrão é seguido como o descrito no Artigo A (resolução com velocidade). Regras especiais/adicionais para resolver vendado são descritas abaixo.

- B1a) Não existe fase de inspeção.

B2) Começando a resolução

- B2a) O juiz zera o StackMat e o cronômetro.
- B2b) O competidor deve posicionar suas mãos planas na área elevada sensora do StackMat, com seus dedos tocando os sensores e as palmas das mãos viradas para baixo. Punição: 2 segundos.
- B2c) O competidor não pode ter nenhum contato físico com o quebra-cabeça antes de começar a resolução. Punição: 2 segundos.
- B2d) O competidor começa a resolução removendo suas mãos do StackMat, e assim iniciando o StackMat.
- B2d1) O competidor deve remover a cobertura do quebra-cabeça após iniciar o StackMat.
- B2e) Ao utilizar um cronômetro além do StackMat, o juiz inicia o cronômetro assim que o competidor começa a resolução.

B3) Memorização

- B3a) Durante a memorização e resolução o competidor pode pegar o quebra-cabeça.
- B3b) O competidor não pode anotar nada. Punição: desqualificação da resolução.

B4) Durante a resolução

- B4a) Após a memorização o competidor coloca a venda (fornecida pelo juiz).
- B4b) O competidor não pode realizar movimentos no quebra-cabeça até que tenha colocado a venda completamente.
- B4c) Durante toda a resolução o juiz deve manter uma folha de papel ou objeto similar entre o rosto do competidor e o quebra-cabeça, a não ser que o quebra-cabeça esteja numa posição onde visualizá-lo não seja possível.
- B4d) O competidor não pode olhar o quebra-cabeça durante qualquer momento da resolução. Punição: desqualificação da resolução.
- B4e) O competidor pode remover a venda e colocá-la de novo até que comece a manipular o quebra-cabeça.

B5) Finalizando a resolução

- B5a) Se o StackMat estiver sendo utilizado, o competidor conclui a resolução soltando o quebra-cabeça e parando o cronômetro.
- B5b) Se o cronômetro comum estiver sendo usado, o competidor conclui a resolução colocando o cubo de volta à mesa e avisando o juiz que a solução foi concluída. Neste momento o juiz pára o cronômetro.
- B5c) O competidor pode remover a venda antes de parar o StackMat, mas após a venda ter sido removida, o quebra-cabeça não pode mais ser manipulado. Punição: desqualificação da resolução.

Artigo C: Resolvendo com uma mão

C1) O procedimento padrão é seguido como o descrito no Artigo A (resolução com velocidade).

Regras especiais/adicionais para a solução com uma mão são descritas abaixo.

- C1a) Durante a inspeção e resolução o competidor necessariamente deve usar apenas uma mão. Punição: desqualificação da resolução.
- C1b) Durante a resolução nenhuma outra parte do corpo ou qualquer objeto além da superfície pode tocar no quebra-cabeça. Punição: desqualificação da resolução.
- C1b2) Caso ocorra algum defeito com o quebra-cabeça e o competidor decida consertá-lo, o conserto deve ser feito apenas com uma mão, o uso da superfície é opcional. Punição: desqualificação da resolução.
- C1c) Durante a resolução, uma vez que o competidor toca o quebra-cabeça com uma das mãos, ele não pode tocá-lo com a outra. Punição: desqualificação da resolução.

Artigo D: Resolvendo com os pés

D1) O procedimento padrão é seguido como o descrito no Artigo A (resolução com velocidade).

Regras especiais/adicionais para a solução com os pés são descritas abaixo.

- D1a) O competidor deve resolver sentado em uma cadeira, sentado em uma superfície, ou em pé.
- D1b) Durante a inspeção e resolução o competidor pode apenas usar os pés (com ou sem meias) e a superfície. Punição: desqualificação da resolução.
- D1c) Nenhuma outra parte do corpo ou outros objetos disponíveis podem tocar no quebra-cabeça. Punição: desqualificação da resolução.

D3) Iniciando a resolução

- D3a) O competidor deve posicionar seus pés sobre os sensores do StackMat.
- D3b) O competidor deve retirar seus pés dos sensores do StackMat para começar a resolução.

D4) Finalizando a resolução

- D4a) O competidor deve parar o StackMat colocando de volta os pés nos sensores do StackMat.

Artigo E: Resolvendo em menos movimentos

E1) As regras são como as descritas no Artigo A (resolução com velocidade).

Regras especiais/adicionais para a solução em menos movimentos são descritas abaixo.

E2) Procedimento para a resolução em menos movimentos:

- E2a) O juiz fornece uma seqüência de embaralhamento para todos os competidores junto com a impressão da posição de embaralhamento. O juiz inicia o cronômetro e diz “Vai”.
- E2b) O competidor dispõe de um tempo total de 60 minutos para resolver o embaralhamento com o menor número de movimentos possível.
- E2b1) O juiz deve anunciar o tempo restante após 30 minutos, 50 minutos, 55 minutos, 59 minutos, “Pare” aos 60 minutos.
- E2c) Ao final dos 60 minutos o competidor deve ter a solução por escrito de forma clara e legível para o juiz, de acordo com a notação do artigo 12. Punição: desqualificação da resolução.
- E2d) A métrica usada para determinar o comprimento da solução é a métrica de meia-volta.
- E2e) A solução do competidor não pode estar relacionada ao algoritmo de embaralhamento de forma alguma. Punição: desqualificação da resolução.
- E2f) O competidor deve estar apto a dar uma explicação clara a respeito da solução.

E3) O competidor pode usar os seguintes objetos: papel e caneta (ambos fornecidos pelo juiz), 3 cubos (providenciados pelo competidor), adesivos coloridos ilimitados (providenciados pelo competidor).

- E3a) Punição pelo uso de outros objetos: desqualificação da resolução.

Artigo F: Resolvendo o Clock

F1) O procedimento padrão é seguido como descrito no artigo A (resolução com velocidade).
Regras adicionais/especiais para a resolução do Clock estão descritas abaixo.

F2) Embaralhamento

- F2a) Depois do embaralhamento o juiz posiciona o quebra-cabeça no StackMat na posição vertical.

F3) Inspeção

- F3a) Após a inspeção o competidor posiciona o quebra-cabeça no StackMat na posição vertical.

Artigo G: Resolvendo o Magic (e quebra-cabeças similares)

G1) O procedimento padrão é seguido como descrito no artigo A (resolução com velocidade).
Regras adicionais/especiais para a resolução do Magic estão descritas abaixo.

G2) Embaralhamento

- G2a) O quebra-cabeça não é embaralhado.
- G2b) O quebra-cabeça não é coberto pelo juiz.

G3) Inspeção

- G3a) Não há fase de inspeção.

G4) Começando a resolução

- G4a) Os quebra-cabeças devem estar totalmente planos na superfície, com qualquer um dos dois lados para cima.

Artigo H: Resolvendo vários cubos vendado

H1) O procedimento padrão é seguido como descrito no artigo B (resolvendo vendado).

Regras adicionais/especiais para a resolução de vários cubos vendado estão descritas abaixo.

- H1a) O competidor deve dizer antes do início do evento quantos cubos (>1) ele deseja resolver vendado para cada tentativa.
- H1a1) Um competidor não pode alterar o número de quebra-cabeças depois do início do evento.
- H1a2) O número de quebra-cabeças escolhido por cada competidor deve ser mantido em segredo até o início do evento.
- H1b) O tempo total permitido para memorização e resolução é de 10 minutos para cada cubo, cronometrados com um cronômetro comum.
- H1b1) Quando o tempo total é atingido, a tentativa é parada e o número de cubos resolvidos e não resolvidos é contado.
- H1c) O tempo máximo total para todos os cubos é 60 minutos.

Artigo Z: Regras opcionais

O objetivo de regras opcionais é dar possibilidades extras para lidar com as competições. A equipe de organização pode decidir utilizar uma ou mais das seguintes regras opcionais.

O uso de regras opcionais para uma competição deve ser aprovado pelo conselho da WCA.

Z1) A equipe de organização pode recolher todos os quebra-cabeças para embaralhamento “durante a inscrição”.

Z2) A equipe de organização pode limitar o número de eventos por competidor.

Z3) A equipe de organização pode selecionar competidores que se qualificam diretamente para certas rodadas de certos eventos, baseando-se nos resultados de certas competições.

Z4) A equipe de organização pode limitar o número de competidores por evento (primeiros a se inscreverem, ou baseando em tempos de qualificatória ou baseando na classificação no ranking mundial da WCA).

Z5) A equipe de organização pode restringir os competidores a não participarem em certas combinações de eventos.