WCA Regulations and Guidelines 2013

WCA Regulations Committee

Regolamento WCA 2013

Versione: 1 Gennaio 2013

Note

Regolamento WCA e Linee Guida

Il Regolamento WCA contiene l'insieme di regole che si applicano alle competizioni ufficiali approvate dalla World Cube Association. Il Regolamento WCA inoltre integrato dalle Linee Guida. Il Regolamento da considerarsi un documento completo, di cui le Linee Guida forniscono ulteriori chiarimenti e delucidazioni.

Informazioni su Internet

Sito della World Cube Association: www.worldcubeassociation.org
Versione originale in inglese del Regolamento WCA: www.worldcubeassociation.org/regulations
Regolamento WCA in italiano in formato PDF

Fonti

Lo sviluppo e le varie modifiche apportate nel tempo al Regolamento WCA e alle Linee Guida sono pubblici su GitHub.

Contatti

Per domande e opinioni, si prega di contattare il Comitato per il Regolamento della WCA(WCA Regulations Committee, WRC).

Contenuto

Nota: potrebbero esserci discrepanze nella numerazione dei vari articoli, visto che i numeri non vengono riassegnati quando articoli e regole vengono cancellati.

Articolo 1: Ufficiali di gara

- 1a) Una competizione ufficiale deve avere come requisito fondamentale la presenza di un Delegato WCA, di un team organizzativo (di uno o pi individui) e dei seguenti ufficiali di gara: giudici e mischiatori.

- 1b) Il team organizzativo responsabile per la logistica prima, durante e dopo la competizione.
- 1c) Il Delegato WCA pu, a sua discrezione, delegare alcune mansioni ad altri membri del team organizzativo, prendendosi la piena responsabilit delle sue decisioni e dei conseguenti risultati. Il Delegato WCA, durante una competizione, responsabile di:
  - 1c1) Riferire al WCA Board per quanto riguarda eventuali inadempienze nei confronti del Regolamento WCA e lo svolgimento generale della competizione. Il report deve essere inoltrato al WCA Board entro una settimana dal termine della competizione.
  - 1c3) Inoltrare i risultati della competizione al WCA Results Team.
    - 1c3a) Tutti gli scramble usati durante una competizione devono essere inoltrati insieme ai risultati della stessa.
    - 1c3b) Gli scramble devono riportare evento, turno, gruppo per il quale sono stati utilizzati.
  - 1c4) In caso di eventuali errori, mandare correzioni al WCA Board.
  - 1c5) Consigliare mischiatori e giudici in caso di necessit.
  - 1c6) Approvare il formato di tutti gli eventi e i turni di una competizione prima dell'inizio della stessa. Approvare eventuali varianti in corso d'opera.
  - 1c7) Prendere decisioni riguardo eventuali squalifiche durante lo svolgimento della competizione.
  - 1c8) Portare gli scramble.
  - 1c9) Cambiare il programma della gara in caso di necessit, provvedendo ad informare chiaramente tutti i partecipanti.
  - 1c10) Rendere disponibile una copia del Regolamento WCA alla competizione.
- 1e) Ogni evento deve avere uno o pi giudici.
  - 1e1) Il giudice responsabile per il corretto svolgimento dell'evento stesso.
    - 1e1a) Un giudice pu giudicare pi di un partecipante alla volta a discrezione del Delegato, se costui ritiene che il giudice possa garantire il pieno rispetto del regolamento.
  - 1e2) Tutti i partecipanti devono essere disponibili per fare da giudici, se richiesto dal team organizzativo. Penalit: squalifica dalla competizione.
- 1f) Ogni evento deve avere uno o pi mischiatori. Eccezione: Fewest Moves.
  - 1f1) Un mischiatore esegue lo scramble per preparare il puzzle alla risoluzione.
  - 1f2) Tutti i partecipanti devono essere disponibili per mischiare, se richiesto dal team organizzativo. Penalit: squalifica dalla competizione.
- 1g) Ogni evento deve avere uno o pi responsabili dei risultati (coloro che inseriscono i risultati al computer).
  - 1g1) Ognuno di essi responsabile della corretta compilazione del file dei risultati.

  - 1g2) Ogni modifica a un risultato deve essere fatta sotto la revisione del Delegato WCA.

- 1h) I partecipanti di uno stesso turno possono essere divisi in gruppi.
  - 1h1) Mischiatori e giudici associati ad un gruppo non devono mischiare/giudicare nel loro stesso gruppo prima che abbiano terminato tutte le loro risoluzioni ufficiali. Possono mischiare/giudicare nel loro stesso gruppo solo a discrezione del Delegato WCA, se il team organizzativo assicura che essi non abbiano visto nessuno degli scramble dei tentativi che devono ancora effettuare.

- 1j) Tutti gli ufficiali di gara possono prendere parte alla competizione.

- 1k) Tali ufficiali possono ricoprire pi ruoli allo stesso tempo (ad esempio: team organizzativo, Delegato WCA, giudici, ecc.).

Articolo 2: Partecipanti

- 2a) Chiunque pu prendere parte ad una competizione ufficiale WCA se:
  - 2a1) Rispetta il regolamento WCA.
  - 2a2) Rispetta i criteri forniti dal team organizzativo, che devono essere chiaramente annunciati prima della competizione.
  - 2a3) Non attualmente sospeso dalle competizioni per decisione del WCA Board.

- 2b) Partecipanti minorenni (sotto i 18 anni) devono avere il consenso dei propri genitori/tutori per registrarsi e partecipare.

- 2c) I partecipanti si registrano fornendo tutte le informazioni richieste dal team organizzativo (nome, cittadinanza, data di nascita, sesso, contatti, eventi a cui partecipano).
  - 2c1) Un partecipante non pu competere senza una completa registrazione.

- 2d) I seguenti dati forniti da un partecipante sono di dominio pubblico: nome, cittadinanza, sesso, risultati ufficiali ottenuti. Tutte le altre informazioni personali sono considerate confidenziali e non devono essere fornite a terzi senza il consenso del diretto interessato.

- 2e) I partecipanti devono rappresentare un Paese di cui detengono la cittadinanza. Il Delegato WCA deve verificare la correttezza di queste informazioni (passaporto/carta d'identit). Se un partecipante non in grado provare il suo diritto di cittadinanza per il Paese che dichiara di rappresentare, il partecipante potrebbe essere squalificato con validit retroattiva e/o sospeso, a discrezione del WCA Board.
  - 2e1) I Paesi riconosciuti dalla WCA sono contenuti nel documento Wikipedia "Stati del mondo".
  - 2e2) I partecipanti che, dopo aver gi partecipato ad una competizione WCA, cambiano cittadinanza potranno modificare il paese che rappresentano alla prima gara dell'anno solare a cui partecipano.

- 2f) I partecipanti devono rispettare il regolamento della sede di gara e comportarsi di conseguenza.
- 2g) I partecipanti deveono mantenere un tono di voce accettabile quando si trovano all'interno dell'area partecipanti. Non devono in nessun modo arrecare disturbo ai partecipanti impegnati in risoluzioni ufficiali.
  - 2g3) I partecipanti non possono confrontarsi riguardo le risoluzioni eseguite fino al termine del turno. Penalit: squalifica del partecipante dall'evento, a discrezione del Delegato WCA.
- 2h) I partecipanti devono osservare un codice di abbigliamento consono all'ambiente di gara. A discrezione del Delegato, i partecipanti possono essere squalificati per abbigliamento inadeguato.
- 2i) Mentre competono, i partecipanti non devono usare dispositivi elettronici (ad esempio telefoni cellulari, lettori Mp3, sistemi di illuminazione addizionali).
  - 2i1) I partecipanti possono utilizzare alcuni strumenti non elettronici che non forniscano loro un chiaro vantaggio sugli altri partecipanti, a discrezione del Delegato WCA. Ci include:
    - 2i1a) Dispositivi medici/protesi (ad esempio occhiali da vista, dispositivi uditivi, tutori per articolazioni).
    - 2i1b) Tappi per orecchie e cuffie anti rumore (ma non cuffie con riduzione elettronica del rumore).
- 2j) Il Delegato WCA pu squalificare un partecipante da un evento specifico.
  - 2j1) Se un partecipante viene squalificato da un evento per una qualsiasi ragione, non pu pi eseguire risoluzioni in tale evento.
  - 2j2) Se un partecipante viene squalificato durante lo svolgimento di un evento, i suoi risultati gi ottenuti rimangono validi. Eccezione: imbrogli o truffe (vedi).
- 2k) Il Delegato WCA pu squalificare un partecipante dalla competizione (da quindi tutti gli eventi della stessa) se lo stesso partecipante:
  - 2k1) Non si presenta o si registra tardivamente alla competizione.
  - 2k2) E' sospettato di barare o ingannare gli ufficiali di gara durante la competizione.
    - 2k2a) Il Delegato WCA pu squalificare qualsiasi risultato sospetto.
  - 2k3) Si comporta in modo scorretto, violento o indecente; o danneggia intenzionalmente la venue o gli effetti personali degli altri partecipanti in sede di gara.
  - 2k4) Interferisce, o distrae altri partecipanti, durante la competizione.
  - 2k5) Non segue il Regolamento WCA durante la competizione.
- 2l) Un partecipante pu essere squalificato immediatamente, o dopo un avvertimento, di conseguenza alla natura e alla gravit dell'infrazione.

  - 2l1) Un partecipante squalificato non ha nessun diritto ad un rimborso per le spese sostenute per partecipare alla competizione.

- 2n) I partecipanti possono discutere verbalmente una decisione col Delegato WCA.
  - 2n1) I reclami sono permessi solo durante lo svolgimento della competizione, entro 30 minuti dal verificarsi dell'incidente e prima dell'inizio del turno successivo dell'evento a cui il reclamo fa riferimento.
  - 2n2) Il Delegato WCA deve risolvere ogni controversia prima dell'inizio del turno successivo dell'evento a cui la controversia si riferisce.
  - 2n3) Il partecipante deve accettare la decisione finale del Delegato WCA. Penalit: squalifica dalla competizione.

- 2s) Partecipanti con disabilit che possano impedire loro di seguire uno o pi punti del Regolamento WCA possono richiedere soluzioni alternative al Delegato WCA. Tali richieste devono essere inoltrate al Delegato WCA e al team organizzativo almeno due settimane prima della data della competizione.

- 2t) Ogni partecipante deve avere familiarit e piena comprensione del Regolamento WCA prima della competizione.

Articolo 3: Puzzle

- 3a) I partecipanti devono portare i propri puzzle per la competizione.
  - 3a1) I partecipanti devono essere presenti e pronti quando sono chiamati a competere in un turno. Penalit: squalifica dall'evento.
  - 3a2) I puzzle devono funzionare correttamente, cos che sia possibile mischiarli.
  - 3a3) I puzzle poliedrici devono avere uno schema di colori con un singolo colore per faccia quando risolti. Qualsiasi modifica al puzzle deve lasciare invariati rispetto alla versione originale movimenti, stati e soluzione.

- 3d) I puzzle devono avere adesivi colorati, tiles colorate o colori dipinti/stampati.
  - 3d1) Eccezione: i partecipanti con una disabilit visiva medicamente documentata possono usare puzzle con superfici ruvide di diversa consistenza su facce differenti. Tali superfici di diverso tipo devono essere uniformi su ogni faccia. Ogni faccia deve avere un colore distino, per permettere un regolare mischiamento e svolgimento della risoluzione secondo il Regolamento WCA.
  - 3d2) I colori del puzzle devono essere uniformi e distinti, per permettere un immediato riconosimento delle varie facce.
  - 3d3) Adesivi/tiles/superfici extra/colori stampati non devono essere pi spessi di 1.5 mm, o dello spessore generalmente accettato per puzzle non cubici.

- 3h) Modifiche che costituiscano una variazione rispetto al funzionamento originale del puzzle non sono permesse. Versioni modificate dei puzzle sono permesse solo se le modifiche apportate non forniscono nessuna informazione addizionale al partecipante (ad esempio un riconoscimento maggiore dei pezzi), prendendo come termine di paragone una versione non modificata dello stesso puzzle.
  - 3h1) Versioni "pillowed" dei puzzle non sono ammesse. Eccezione: sono ammessi i pillowed 7x7x7.
  - 3h2) I cubi senza adesivi ("stickerless") e gli altri puzzle i cui colori delle facce (i colori della plastica) siano visibili all'interno del cubo, non sono permessi.
  - 3h3) Modifiche apportate dai partecipanti che portino a cattivi risultati non danno diritto a tentativi extra.
- 3j) I puzzle devono essere puliti, senza nessun tipo di segni, pezzi sopraelevati, danni o nessun'altra anomalia che potrebbe distinguere un singolo pezzo da un altro simile.
  - 3j1) I puzzle possono presentare segni di usura; il loro uso in gara a discrezione del Delegato WCA.
- 3k) I puzzle devono essere approvati dal Delegato WCA prima dell'uso in competizione ufficiale.
- 3l) Un puzzle cubico pu avere uno e un solo logo. Per i Cubi di Rubik o puzzle dal simile funzionamento di maggiori dimensioni il logo deve essere posizionato in uno dei pezzi centrali.
  - 3l1) Incisioni (massimo 1 per faccia) non sono considerati loghi.
- 3m) Tutte le marche di puzzle e tutte le parti di puzzle sono ammessi, a patto che questi componenti rispettino il Regolamento WCA.

Articolo 4: Algoritmi di scramble

- 4a) Un mischiatore applica un algoritmo di scrambling per mischiare il puzzle.
- 4b) I puzzle devono essere mischiati con algoritmi di scramble casuali generati da un computer.
  - 4b1) Gli algoritmi di scramble non devono essere ispezionati prima della competizione e non devono essere in alcun modo smistati, diversificati o selezionati con nessun criterio dal Delegato WCA.
  - 4b2) Gli algoritmi di scramble per un round devono essere accessibili soltanto al Delegato WCA e ai mischiatori per quel preciso turno, fino alla fine dello stesso. Eccezione: evento Fewest Moves, i partecipanti ricevono lo scramble durante lo svolgimento del round (vedi).
- 4d) Posizione di partenza dello scramble:

  - 4d1) I puzzle cubici e i Megaminx devono essere mischiati con la faccia bianca (se non presente, la faccia pi chiara) orientata in alto e con la faccia verde (se non presente, la faccia adiacente pi scura) orientata di fronte al mischiatore.
  - 4d2) I Pyraminx devono essere mischiati con la faccia gialla (se non presente, la faccia pi chiara) orientata verso il basso e la faccia verde (se non presente, la faccia adiacente pi scura) orientata di fronte al mischiatore.
  - 4d3) Gli Square-1 devono essere scramblati con la faccia pi scura orientata di fronte al mischiatore (la pi scura, delle due disponibili).

- 4f) Gli algoritmi di scramble devono essere generati utilizzando l'attuale programma ufficiale di scramble della WCA (disponibile tramite il sito WCA).

- 4g) Dopo aver eseguito l'algoritmo di scramble, il mischiatore deve verificare la corretta esecuzione dello stesso. Se lo stato del puzzle differisce dallo stato previsto dall'algoritmo di scramble, il mischiatore ha il compito di correggerlo (risolvendo quindi il puzzle e ricominciando l'algoritmo di scramble da capo).

  - 4g1) Eccezione: per i cubi 6x6x6 e 7x7x7, potrebbe non essere necessario correggere lo scramble sbagliato, a dicrezione del Delegato WCA.

Articolo 5: Difetti dei puzzle

- 5a) Esempi di difetti dei puzzle: pezzi saltati, pezzi permutati correttamente ma non orientati, viti e caps fuori sede e adesivi staccati.

- 5b) Se uno dei difetti sopra elencati dovesse occorrere durante un tentativo di risoluzione ufficiale, il partecipante pu decidere di riparare il puzzle e continuare la risoluzione o di fermarsi.

  - 5b1) Se il partecipante decide di riparare il puzzle, pu farlo stando per attento a riparare solo il difetto verificatosi. Attrezzi di qualsiasi tipo e/o pezzi di altri puzzle non possono venire utilizzati per riparare il puzzle difettato. Penalit: squalifica della risoluzione (DNF).
  - 5b2) Qualsiasi riparazione non deve in alcun modo dare un vantaggio nella risoluzione del puzzle. Penalit: squalifica della risoluzione (DNF).
  - 5b3) Riparazioni permesse:
    * 5b3a) Se un pezzo esce dalla sua sede (POP), il partecipante pu rimetterlo a posto.
    * 5b3b) Se, dopo aver rimesso a posto il puzzle, ma comunque prima della fine della risoluzione, il partecipante vede che il puzzle irrisolvibile, pu smontare e riassemblare un massimo di 4 pezzi per rendere il puzzle risolvibile.
    * 5b3c) Se il puzzle irrisolvibile, ma pu essere risolto ruotando un singolo angolo, il partecipante pu rimediare ruotando un singolo angolo, senza disassemblare il puzzle.
  - 5b4) Durante gli eventi da bendati, qualora si verifichi uno dei difetti sopra elencati, tutte le riparazioni necessarie devono essere eseguite durante la risoluzione, senza togliersi la benda. Penalit: squalifica della risoluzione (DNF).

  - 5b5) Se parti del puzzle presentano ancora dei difetti o non sono state rimesse completamente a posto alla fine della risoluzione, il risultato viene considerato quello ottenuto riparando il puzzle in modo che si trovi nel peggior stato possibile (vedi).

- 5c) I difetti elencati in precedenza non danno diritto ad un tentativo extra di risoluzione.

Articolo 7: Ambiente di gara

- 7b) Gli spettatori devono rimanere ad almeno 1.5 metri di distanza dalle postazioni dove i partecipanti sono impegnati in risoluzioni ufficiali.

- 7c) L'illuminazione dell'area di gara fondamentale, bisogna quindi prestarvi particolare attenzione. La luce deve essere neutra, cos che sia facilmente possibile riconoscere i diversi colori delle facce dei puzzle.

- 7e) Nell'area di gara non deve essere permesso fumare.

- 7f) Postazioni di risoluzione:

  - 7f1) Definizioni:

    * 7f1a) Stackmat: comprende lo Speedstacks Stackmat usato per cronometrare la risoluzione e un tappetino grande compatibile con esso.
    * 7f1b) Tappetino (Mat): il tappetino dello Stackmat.
    * 7f1c) Timer: il timer dello Stackmat.
    * 7f1d) Superficie: la superficie piana su cui si posiziona lo Stackmat. Il tappetino considerato parte della superficie. Il timer non considerato parte della superficie.

  - 7f2) Il timer deve essere attaccato al tappetino e posizionato sulla superficie, con il timer sul lato del tappetino pi vicino al partecipante.

    * 7f2a) Eccezione: per la risoluzione coi piedi (Solving With Feet), lo stackmat deve essere posizionato direttamente sul pavimento. Il timer pu essere posizionato sul lato del tappetino pi lontano dal partecipante.

- 7h) L'area di gara deve avere un'Area Partecipanti.

  - 7h1) Il team organizzativo pu richiedere che un partecipante chiamato a competere debba rimanere all'interno dell'Area Partecipanti fino alla fine delle sue risoluzioni nel turno in atto.

Articolo 8: Competizioni

- 8a) Una competizione ufficiale WCA deve:

  - 8a1) Essere approvata dal WCA Board.
  - 8a2) Seguire il Regolamento WCA.
  - 8a3) Avere un Delegato WCA presente durante il suo svolgimento.

  - 8a4) Essere annunciata sul sito della WCA almeno due settimane prima dell'inizio della stessa.
  - 8a6) Essere accessibile al pubblico.
  - 8a7) Garantire l'uso di autentici Speed Stacks Stackmat timer (di seconda generazione o Pro) per cronometrare le risoluzioni ufficiali.
  - 8a8) Essere aperta a chiunque voglia parteciparvi. Eventuali restrizioni devono essere approvate dal WCA Board e chiaramente annunciate quando la competizione viene ufficializzata.

- 8f) Se il Regolamento WCA non viene correttamente osservato durante una competizione, il WCA Board pu squalificare le risoluzioni non regolari.

Articolo 9: Eventi

- 9a) La WCA ha autorit sulle competizioni di:
  - 9a1) Puzzles conosciuti come puzzle Rubik.
  - 9a2) Altri puzzle che si possono manipolare ruotando i diversi lati, comunemente riconosciuti come "twisty puzzles".
- 9b) I puzzle ufficiali e gli eventi che li vedono protagonisti ufficialmente riconosciuti dalla WCA sono:
  - 9b1) Cubo di Rubik, Cubo 2x2x2, Cubo 4x4x4, Cubo 5x5x5, Clock, Megaminx, Pyraminx, Square-1, e Cubo di Rubik: One-Handed (risoluzione con una mano).
    - 9b1a) I formati in cui questi eventi vengono svolti sono: "Best of X" (dove X sta per 1, 2, o 3), e "Average of 5".
  - 9b2) Cubo di Rubik: With Feet (risoluzione coi piedi), Cubo 6x6x6, Cubo 7x7x7.
    - 9b2a) I formati in cui questi eventi vengono svolti sono: "Best of X" (dove X sta per 1, 2, o 3), e "Mean of 3".
  - 9b3) Cubo di Rubik: risoluzione con meno mosse possibili(Fewest Moves), Cubo di Rubik: Blindfolded (risoluzione da bendati), Cubo 4x4x4: Blindfolded (risoluzione da bendati), Cubo 5x5x5: Blindfolded (risoluzione da bendati), e Cubo di Rubik: Multiple Blindfolded (risoluzione di pi cubi di Rubik da bednati).
    - 9b3a) I formati in cui questi eventi vengono svolti sono: "Best of X" (dove X sta per 1, 2, o 3).
- 9f) I risultati di un turno sono misurati come segue:
  - 9f1) Tutti i tempi sotto i 10 minuti sono misurati con una precisione al centesimo di secondo. Tutte le medie sotto i 10 minuti sono calcolate con una precisione al centesimo di secondo.
  - 9f2) Tutti i tempi e le medie sopra i 10 minuti sono misurati e calcolate con una precisione al secondo (ad esempio x.4 diventa x, x.5 diventa x+1).

- 9f4) Il risultato di una risoluzione registrato come DNF (Did Not Finish) se la risoluzione viene squalificata o non stata completata.
- 9f5) Il risultato di una risoluzione registrato come DNS (Did Not Start) se il partecipante si rifiuta di prendervi parte.
- 9f6) Nei turni caratterizzati dal formato "Best of X", ogni partecipante effettua X tentativi di risoluzione. Il risultato migliore conta ai fini della classifica del partecipante nel turno.
- 9f7) Nei turni caratterizzati dal formato "Best of X", i risultati peggiori sono DNF e DNS.
- 9f8) Nei turni caratterizzati dal formato "Average of 5", i partecipanti effettuano 5 tentativi di risoluzione. La classifica viene stilata in base alla media aritmetica delle tre risoluzioni intermedie, una volta scartati il tempo migliore e il tempo peggiore.
- 9f9) Nei turni caratterizzati dal formato "Average of 5", ogni partecipante pu ottenere al massimo un DNF o DNS affinch la media venga calcolata come spiegato in precedenza. Tale risultato (DNF o DNS) viene contato come il peggiore e, quindi, scartato. Se un partecipante ottiene pi di un DNS e/o DNF nello stesso turno, la media finale sar DNF.
- 9f10) Nei turni caratterizzati dal formato "Mean of 3", i partecipanti effettuano 3 tentativi di risoluzione. La classifica viene stilata in base alla media aritmentica dei tre tentativi eseguiti.
- 9f11) Nei turni caratterizzati dal formato "Mean of 3", se un partecipante ottiene anche solo un DNF o DNS, la media finale sar DNF.
- 9f12) Nei turni caratterizzati dal formato "Best f X", la classifica viene stilata in base al miglior risultato ottenuto da ogni partecipante.
  - 9f12a) Per risultati di tempo, "migliore" identifica il tempo minore.
  - 9f12b) Nel Fewest Moves, "migliore" identifica il numero minore di mosse.
  - 9f12c) Nel Multiple Blindfolded, la classifica viene stilata in base al numero di puzzle risolti meno il numero di puzzle non risolti. "Migliore" identifica il numero pi alto ottenuto calcolando il risultato come esposto in precedenza. Se il risultato minore di 0, la risoluzione viene classificata come DNF. Se pi partecipanti ottengono lo stesso risultato, la classifica viene stilata in base al tempo impiegato nella risoluzione, dove il minor tempo viene considerato il risultato "migliore". Se pi partecipanti ottengono lo stesso risultato nello stesso tempo, la classifica viene stilata in base al numero di puzzle non risolti, dove il numero minore di puzzle non risolti viene considerato il risultato "migliore".
- 9f13) Nei turni dal formato "Mean of 3" e "Average of 5", la classifica viene stilata in base all'ordine delle medie ottenute dai partecipanti, dove il risultato "migliore" identificato dal tempo minore.
- 9f14) Nei turni caratterizzati dal formato "Mean of 3" e "Average of 5", se due o pi partecipanti ottengono lo stesso identico risultato in base alla media, la classifica stilata in base al miglior risultato singolo ottenuto, dove "migliore" identifica il tempo minore.
- 9f15) Partecipanti che ottengono lo stesso risultato in un turno, si classificano nella stessa posizione per quel turno.

- 9g) Un "Combined Round" un turno costituito da due fasi, in cui i partecipanti avanzano alla seconda fase se sono in grado di superare il cutoff (limite di tempo) durante la prima fase.
  - 9g2) I criteri per determinare se un partecipante procede alla seconda fase di un "Combined Round" sono la classifica della prima fase (i migliori x partecipanti) o i risultati della prima fase(tutti i partecipanti con un risultato al di sotto di x).
- 9i) I risultati delle competizioni ufficiali WCA devono essere elencati nelle classifiche mondiali.
  - 9i1) La WCA riconosce le seguenti tipologie di record geografici: record nazionali, record continentali e record mondiali.
  - 9i2) Tutti i risultati di un evento si considerano effettuati nell'ultima data utile in cui l'evento si svolto. Se un record viene battuto pi volte nello stesso giorno (data utile), solo il miglior risultato viene considerato come nuovo record.
  - 9i3) Se il Regolamento WCA per un evento cambia, i record rimangono in vigore finch non sono battuti sotto il nuovo Regolamento WCA.
- 9j) Ogni evento deve svolgersi al massimo una volta durante una competizione.
- 9k) I partecipanti possono partecipare a tutti gli eventi di una competizione, ad eccezione di casi specifici decretati dal WCA Board.
- 9l) Ogni turno deve essere completato prima dell'inizio del turno successivo dello stesso evento.
- 9m) Gli eventi possono avere al massimo 4 turni.
  - 9m1) Eventi con 99 o meno partecipanti devono avere al massimo tre turni.
  - 9m2) Eventi con 15 o meno partecipanti devono avere al massimo due turni.
  - 9m3) Eventi con 7 o meno partecipanti devono avere al massimo un turno.
- 9o) I "Combined Round" e i turni di qualificazione contano come un turno nel conteggio totale.
- 9p) Se un evento ha pi di un turno:
  - 9p1) Almeno il 25% dei partecipanti deve essere eliminato tra due turni consecutivi di uno stesso evento.
  - 9p2) I partecipanti che avanzano al turno successivo devono essere determinati in base al risultato o alla classifica ottenuta nel turno precedente.
  - 9p3) Se un partecipante si ritira da un turno, pu essere rimpiazzato dal primo partecipante eliminato nel turno precedente.
- 9r) I turni di qualificazione devono tenersi prima del primo turno dell'evento di cui fanno parte.
  - 9r1) Quando il team organizzativo annuncia un evento deve fornire i seguenti dati:

    * 9r1a) L'eventuale limite di partecipanti che possono prendere parte al primo turno dell'evento.
    * 9r1b) L'eventuale limite di partecipanti che possono prendere parte al turno di qualificazione dell'evento, e l'eventuale limite di partecipanti che avanzeranno al primo turno.
    * 9r1c) L'eventuale risultato ottenuto in una competizione precedente (tempo singolo o media) necessario per qualificarsi direttamente al primo turno dell'evento.
    * 9r1d) La data cui fare riferimento per ottenere il risultato necessario a qualificarsi direttamente al primo turno dell'evento. Tale risultato deve quindi essere presente nelle classifiche ufficiali WCA alla data indicata.
  - 9r2) Ogni partecipante non direttamente qualificato per il primo turno di un evento deve partecipare al turno di qualificazione per prendere parte all'evento.
  - 9r3) Un turno di qualificazione pu essere aggiunto per accogliere nello specifico partecipanti che non hanno mai partecipato ad una competizione ufficiale, e/o il numero massimo di partecipanti nel turno di qualificazione o nel primo turno di un evento pu essere aumentato. Questi cambiamenti devono essere fatti almeno due settimane prima dell'inizio della competizione.

- 9s) Ogni turno di un evento deve avere un tempo limite (vedi).

Articolo 10: Stato risolto

- 10b) Viene considerato lo stato del puzzle solo dopo che il cronometro stato fermato.
- 10c) Il puzzle pu trovarsi in qualsiasi orientamento alla fine della risoluzione.
- 10d) Tutti i pezzi del puzzle devono essere interamente attaccati al puzzle nella loro posizione. Eccezione: vedi .
- 10e) Un puzzle risolto quando i colori delle facce sono riportati allo stato uniforme e tutte le parti sono allineate entro i limiti specificati di seguito:
  - 10e1) Se due parti adiacenti (ad esempio due strati paralleli e adiacenti di un cubo) sono disallineate in misura maggiore del limite espresso in , si considera necessaria un'ulteriore mossa per considerare il puzzle risolto (vedi "Outer Block Turn Metric" in).
  - 10e2) Se non sono necessarie ulteriori mosse per portare il puzzle nella sua configurazione risolta, il puzzle considerato risolto senza penalit.
  - 10e3) Se richiesta una mossa per completare la risoluzione, il puzzle considerato risolto con una penalit di tempo (+2 secondi).
  - 10e4) Se richiesta pi di una mossa per completare la risoluzione, il puzzle considerato non risolto (DNF).
- 10f) Limiti di disallineamento accettabile per i vari puzzle:

  - 10f1) Puzzle di forma cubica: al massimo 45 gradi.
  - 10f2) Megaminx: al massimo 36 gradi.
  - 10f3) Pyraminx: al massimo 60 gradi.
  - 10f4) Square-1: al massimo 45 gradi (U/D) o 90 gradi (/).

- 10h) I puzzle non specificati in questo articolo sono giudicati in conseguenza all'obiettivo finale di soluzione generalmente accettato per quegli specifici puzzle, applicando le regole pertinenti alla risoluzione del Cubo di Rubik.

Articolo 11: Incidenti

- 11a) Vengono registrati sotto la dicitura di "incidenti":
  - 11a1) Esecuzione non corretta delle procedure di gara, da parte di ufficiali di gara o partecipanti.
  - 11a2) Imprevisti o contrattempi nel luogo di gara (ad esempio interruzione di corrente o attivazione dell'allarme di emergenza).
  - 11a3) Malfunzionamento dell'equipaggiamento di gara.

- 11b) Nel verificarsi di un incidente, il Delegato WCA decide una linea d'azione imparziale e appropriata.

- 11d) Se il Regolamento WCA non adeguatamente chiaro o se la tipologia d'incidente non prevista dal Regolamento WCA, il Delegato WCA deve agire nel pi equo spirito sportivo.

- 11e) Se un incidente si verifica durante un tentativo di risoluzione ufficiale, il Delegato WCA pu concedere al partecipante un tentativo extra, rimpiazzando cos il tentativo affetto dall'incidente. Il partecipante deve richiamare verbalmente o sotto forma scritta l'attenzione del giudice e del Delegato WCA non appena l'incidente si verifica e prima di finire il tentativo in cui impegnato, per poter ottenere un tentativo extra. La decisione finale riguardo la concessione di un tentativo extra, a completa discrezione del Delegato.
  - 11e1) Se al partecipante viene concesso un tentativo extra, il puzzle deve essere mischiato usando uno scramble diverso. Questo scramble deve essere generato usando la versione corrente del programma ufficiale di scramble della WCA (vedi).

- 11f) Per prendere decisioni riguardo un incidente, il Delegato WCA pu avvalersi dell'apporto di materiale video o fotografico.

Articolo 12: Notazione

- 12a) Notazione del Cubo di Rubik e puzzle simili:
  - 12a1) Movimenti di faccia:
    * 12a1a) In senso orario, 90 gradi: F (front face), B (back face), R (right face), L (left face), U (upper face), D (bottom face).

    * 12a1b) In senso antiorario, 90 gradi: F', B', R', L', U', D'.
    * 12a1c) 180 gradi: F2, B2, R2, L2, U2, D2.
  - 12a2) Movimenti di pi strati assieme (strato esterno pi adiacenti strati pi interni; n indica il numero totale di strati da muovere; n pu essere emesso se si intende muovere solo due strati):
    * 12a2a) In senso orario, 90 gradi: nFw, nBw, nRw, nLw, nUw, nDw.
    * 12a2b) In senso antiorario, 90 gradi: nFw', nBw', nRw', nLw', nUw', nDw'.
    * 12a2c) 180 gradi: nFw2, nBw2, nRw2, nLw2, nUw2, nDw2.
  - 12a3) Outer Block Turn Metric (OBTM) definita come:
    * 12a3a) Ogni mossa delle categorie "Movimenti di faccia" e "Movimenti di pi strati assieme" conta come 1 mossa.
    * 12a3b) Ogni rotazione conta come 0 mosse.

- 12b) Rotazioni per tutti i puzzle di forma cubica:
  - 12b1) In senso orario, 90 gradi: [f] o z, [b] o z', [r] o x, [l] o x', [u] o y, [d] o y'.
  - 12b2) Antiorario, 90 gradi: [f'] o z', [b'] o z, [r'] o x', [l'] o x, [u'] o y', [d'] o y.
  - 12b3) 180 gradi: [f2] o z2, [b2] o z2, [r2] o x2, [l2] o x2, [u2] o y2, [d2] o y2.

- 12c) Notazione dello Square-1:
  - 12c1) Le mosse vanno effettuate tenendo il pezzo pi piccolo dello strato intermedio sulla sinistra della faccia frontale.
  - 12c2) (x,y) significano: ruotare lo strato superiore x volte di 30 gradi in senso orario, ruotare lo strato inferiore y volte di 30 gradi in senso orario.
  - 12c3) "/" significa: ruotare la met destra del puzzle di 180 gradi.

- 12d) Notazione del Megaminx (solo per lo scramble): - 12d1a) In senso orario, 72 gradi: U (upper face). - 12d1b) In senso antiorario, 72 gradi: U' (upper face).
  - 12d2) Gli altri movimenti vanno eseguiti tenendo fissi 3 pezzi sulla parte superiore sinistra del puzzle:
    * 12d2c) Mosse di 144 gradi in senso orario dell'intero puzzle ad eccezione dello strato contenente i 3 pezzi sulla parte superiore sinistra dello stesso: R++ (strati verticali), D++ (strati orizzontali).
    * 12d2d) Mosse di 144 gradi in senso antiorario dell'intero puzzle ad eccezione dello strato contenente i 3 pezzi sulla parte superiore sinistra dello stesso: R– (strati verticali), D– (strati orizzontali).

- 12e) Notazione del Pyraminx:
  - 12e1) Il puzzle deve essere orientato con la faccia inferiore completamente orizzontale e la faccia frontale direttamente di fronte alla persona che impugna il Pyraminx.

  - 12e2) In senso orario, 120 gradi: U (i 2 strati superiori), L (i 2 strati di sinistra), R (i 2 strati di destra), B (i 2 strati posteriori), u (vertice superiore), l (vertice sinistro), r (vertice destro), b (vertice posteriore).
  - 12e3) In senso antiorario, 120 gradi: U' (i 2 strati superiori), L' (i 2 strati di sinistra), R' (i 2 strati di destra), B' (i 2 strati posteriori), u' (vertice superiore), l' (vertice sinistro), r' (vertice destro), b' (vertice posteriore).

- 12g) Notazione del Clock:
  - 12g1) Il puzzle va orientato con il 12 in alto, sia sulla faccia frontale che su quella posteriore.
  - 12g2) Muovere i pin in alto: UR (in alto a destra), DR (in basso a destra), DL (in basso a sinistra), UL (in alto a sinistra), U (entrambi i pin in alto), R (entrambi i pin a destra), D (entrambi i pin in basso), L (entrambi i pin a sinistra), ALL (tutti).
  - 12g3) Ruotare una rotella vicino ad un pin posizionato in alto e muovere tutti i pin in basso subito dopo: x+ (x scatti in senso orario), x- (x scatti in senso antiorario).
  - 12g4) Girare il puzzle in modo che il 12 sia ancora in alto e posizionare tutti i pin in basso: y2.

Articolo A: Speed Solving

- A1) I tentativi di risoluzione ufficiale di Speed Solving devono attenersi alla seguente procedura.
  - A1a) Il team organizzativo pu fissare dei tempi limite per i singoli tentativi e/o i turni.
    - A1a1) Il tempo limite di default per ogni tentativo 10 minuti, anche se il team organizzativo pu fissarne uno pi alto o pi basso.
    - A1a2) Possono essere applicati tempi limite cumulativi (ad esempio 3 tentativi con un tempo limite complessivo di 20 minuti). Il tempo trascorso per una risoluzione poi risultata DNF conta ai fini del tempo limite complessivo.
    - A1a3) Per ogni turno, l'eventuale tempo limite deve essere annunciato prima dell'inizio del turno stesso, e non deve essere cambiato dopo il suo inizio. Eventuali cambiamenti sono soggetti alla discrezione del Delegato WCA, che deve valutare attentamente la correttezza di una tale decisione.
    - A1a4) I partecipanti devono concludere la risoluzione entro il tempo limite. Se un partecipante raggiunge il tempo limite per un tentativo/turno, il giudice ferma immediatamente la risoluzione e registra il risultato come DNF. Eccezione: Multiple Blindfolded (vedi).
    - A1a5) Una risoluzione viene considerata sotto il tempo limite se e solo se il risultato finale, dopo che siano state applicate eventuali penalit, sotto il tempo limite. Eccezione: Multiple Blindfolded (vedi).
  - A1b) Se il tempo limite per una risoluzione maggiore di 10 minuti, deve essere usato un cronometro manuale.
    - A1b1) L'uso simultaneo di uno Stackmat opzionale.

    * A1b2) Se disponibile il risultato dato da uno Stackmat, questo da considerare il risultato ufficiale. Altrimenti, il risultato fornito dal cronometro manuale quello ufficiale.

  - A1c) Un partecipante iscritto ad un evento deve essere in grado di soddisfare i requisiti dettati dall'evento stesso (ad esempio, sapere come si risolve il puzzle). Un partecipante che compete sapendo di ottenere un DNF pu essere squalificato dall'evento, a discrezione del Delegato WCA.

- A2) Scrambling:
  - A2a) Quando viene chiamato per un turno, il partecipante consegna il proprio puzzle, risolto, ai mischiatori e aspetta nell'Area Partecipanti finch non chiamato a competere.
  - A2b) Un mischiatore mischia il puzzle secondo quando espresso nel Regolamento, .
  - A2c) Dopo che il mischiatore inizia a mischiare il puzzle, il partecipante non deve pi vedere il puzzle fino all'inizio della fase d'ispezione.
    * A2c1) Il mischiatore posiziona una copertura sopra al puzzle mischiato in modo da rendere impossibile per qualsiasi partecipante o spettatore vedere il puzzle. La copertura rimane sopra il puzzle fino all'inizio della risoluzione.
  - A2d) Quando riceve il puzzle dal mischiatore, il giudice controlla brevemente il puzzle per assicurarsi della correttezza dello scramble. Il giudice deve segnalare qualsiasi dubbio al mischiatore, che conduce poi un controllo dettagliato.
  - A2e) Il giudice posiziona il puzzle sul tappetino in un orientamento casuale e si assicura che sia interamente coperto. Al partecipante non permesso richiedere uno specifico orientamento del puzzle.

- A3) Ispezione:
  - A3a) Il partecipante pu ispezionare il puzzle all'inizio di ogni risoluzione.
    * A3a1) Al partecipante sono concessi al massimo 15 secondi per ispezionare il puzzle e iniziare la risoluzione.
  - A3b) Prima che il partecipante inizi la risoluzione, il giudice resetta il timer e, quando disponibile, il cronometro manuale.
    * A3b1) Quando il giudice ritiene che il partecipante sia pronto, chiede "PRONTO?". Il partecipante deve essere pronto ad iniziare la risoluzione entro un minuto da quando viene chiamato dal giudice. Penalit: squalifica della risoluzione (DNF), a discrezione del giudice.
    * A3b2) Quando il partecipante conferma di essere pronto a risolvere, il giudice scopre il puzzle. Se il tentativo richiede l'apporto di un cronometro manuale, il giudice lo avvia mentre scopre il puzzle.
  - A3c) Il partecipante pu prendere in mano il puzzle durante l'ispezione.
    * A3c1) Il partecipante non pu eseguire mosse durante l'ispezione. Penalit: squalifica della risoluzione (DNF).

    * A3c2) Se i pezzi del puzzle non sono pienamente allineati, il partecipante pu allineare le facce, fintantoch il disallineamento rientra nei limiti descritti all'articolo 10f.
    * A3c3) Il partecipante pu resettare il timer prima dell'inzio della risoluzione.
  - A3d) Alla fine dell'ispezione, il partecipante posizione il puzzle sullo stackmat, in qualsiasi orientamento e posizione.
    * A3d1) Il puzzle non pu essere posizionato sul timer. Penalit: +2 secondi.
    * A3d2) Quando sono trascorsi 8 secondi dall'inizio dell'ispezione, il giudice dice "8 SECONDI".
    * A3d3) Quando sono trascorsi 12 secondi dall'inizio dell'ispezione, il giudice dice "12 SECONDI".

- A4) Inizio della risoluzione:
  - A4b) Il partecipante posiziona le sue mani sui sensori del timer, con le dita a contatto con essi e i palmi rivolti verso il basso. Penalit: +2 secondi.
    * A4b1) Il partecipante non deve avere nessun tipo di contatto fisico col puzzle tra il tempo dell'ispezione e l'inizio della risoluzione. Penalit: +2 secondi.
  - A4d) Il partecipante comincia la risoluzione alzando le mani dai sensori dopo aver controllato che la luce sul timer sia diventata verde. In questo modo, il timer viene azionato correttamente.
    * A4d1) Il partecipante deve iniziare la risoluzione entro 15 secondi dall'inizio dell'ispezione. Penalit: +2 secondi.
    * A4d2) Il partecipante deve iniziare la risoluzione entro 17 secondi dall'inizio dell'ispezione. Penalit: squalifica della risoluzione (DNF).
  - A4e) Le penalit di tempo ottenute all'inizio di una risoluzione sono cumulative.

- A5) Durante la risoluzione:
  - A5a) Mentre ispeziona o risolve il puzzle, il partecipante non deve comunicare con nessun altro ad eccezione del giudice. Penalit: squalifica della risoluzione (DNF).
  - A5b) Mentre ispeziona o risolve il puzzle, il partecipante non deve ricevere assistenza da nessuno o avvalersi di nessun oggetto ad eccezione della superficie (vedi). Penalit: squalifica della risoluzione (DNF).

- A6) Terminare la risoluzione:
  - A6a) Il partecipante termina la risoluzione rilasciando il puzzle e fermando poi il timer.
    * A6a1) Se un cronometro manuale utilizzato come dispositivo per cronometrare la risoluzione, il partecipante termina la risoluzione rilasciando il puzzle e avvisando il giudice del termine della stessa.

    * A6a2) Quando si sta usando solo un cronometro manuale per cronometrare la risoluzione, il giudice considera la risoluzione terminata quando il partecipante rilascia il puzzle e posiziona le sue mani sulla superficie, coi palmi rivolti verso il basso. Il partecipante e il giudice possono accordarsi per un segnale differente per stabilire il termine della risoluzione. Tale segnale deve essere appropriato e non dare luogo ad eventuali fraintendimenti.

  - A6b) Il partecipante responsabile del corretto arresto del timer.
    * A6b1) Se il timer si ferma prima della fine della risoluzione e il tempo mostrato strettamente inferiore a 0.06 secondi, al partecipante garantito un tentativo extra. Un partecipante perde il diritto al tentativo extra qualora il Delegato WCA determini che il timer sia stato fermato deliberatamente sotto 0.06 secondi.
    * A6b2) Se il timer si ferma prima della fine della risoluzione e il tempo mostrato pari o superiore a 0.06 secondi, la risoluzione viene squalificata (DNF). Eccezione: se il partecipante dimostra il malfunzionamento del timer, pu avere diritto ad un tentativo extra, a discrezione del Delegato WCA.
  - A6c) Il partecipamente deve rilasciare completamente il puzzle prima di fermare il timer. Penalit: +2 secondi.
  - A6d) Il partecipante deve fermare il timer usando entrambe le mani, posizionandole aperte sui sensori con i palmi rivolti verso il basso. Penalit: +2 secondi.
  - A6e) Il partecipante non deve toccare o muovere il puzzle finch non stato ispezionato dal giudice. Penalit: squalifica della risoluzione (DNF). Eccezione: se il partecipante tocca il puzzle ma non esegue mosse, pu essere assegnata una penalit di 2 secondi, a discrezione del giudice.
  - A6f) Il partecipante non deve resettare il timer finch il giudice non ha riportato il tempo sul foglietto segna tempo. Penalit: squalifica della risoluzione (DNF), a discrezione del giudice.
  - A6g) Il giudice determina se il puzzle risolto. Egli non deve in nessun modo eseguire mosse o allineare le facce mentre ispeziona il puzzle. Eccezione: al giudice permesso capovolgere il Clock per verificare che sia risolto su entrambi i lati.
  - A6h) In caso di una controversia, il puzzle non deve essere in alcun modo modificato, eseguendo mosse o allineando le facce, fino al termine della controversia.
  - A6i) Le penalit ottenute terminando la risoluzione sono cumulative.

- A7) Registrare i risultati:
  - A7a) Il giudice comunica il risultato al partecipante.
    * A7a1) Se il giudice constata che il puzzle risolto, dice “VA BENE” o “OKAY”.
    * A7a2) Se il giudice assegna una qualsiasi penalit, dice “PENALITA”’.
    * A7a3) Se il risultato DNF, il giudice dice “DNF”.
  - A7b) Il giudice scrive il risultato sul foglietto segna tempo.
    * A7b1) Se vengono assegnate delle penalit, il giudice riporta il tempo mostrato dal timer, assieme alle penalit del caso. Il tutto deve essere espresso nella forma “X +

T + Y = F", dove X rappresenta la somma delle penalit ottenute prima o durante l'inizio della risoluzione, T rappresenta il tempo mostrato dal timer, Y rappresenta la somma delle penalit ottenute al termine o dopo la risoluzione e F rappresente il risultato finale. Se X e/o Y 0, vengono omessi dall'espressione. (ad esempio 2 + 17.65 + 2 = 21.65, o 17.65 + 2 = 19.65).

- A7c) Il giudice e il partecipante devono entrambi firmare (o apporre una sigla) sul foglietto segna tempo per riconoscere il risultato.
  - A7c1) Se il partecipante o il giudice si rifiuta di controfirmare il risultato, il Delegato WCA deve risolvere la controversia.
- A7f) Quando il turno termina e il foglietto segna tempo di n partecipante quindi completo, il giudice lo consegna all'ufficiale addetto alla registrazione dei risultati.

Articolo B: Risoluzione da bendati (Blindfolded Solving)

- B1) Vengono seguite le stesse procedure espresse per la risoluzione a occhi aperti, come descritto nell' (Speed Solving). Di seguito sono elencate le regole aggiuntive che sostituiscono le corrispondenti procedure descritte nell'.
  - B1a) Non c' nessuna fase di ispezione.
  - B1b) Il partecipante deve provvedere a portare la propria benda.
- B2) Inizio della risoluzione:
  - B2a) Il giudice resetta timer e cronometro manuale.
  - B2b) Il partecipante posiziona le proprie mani sui sensori dello Stackmat, con le dita appoggiate su di essi e i palmi rivolti verso il basso. Penalit: +2 secondi.
  - B2c) Il partecipante non deve avere nessun contatto fisico con il puzzle prima dell'inizio della risoluzione. Penalit: +2 secondi.
  - B2d) Il partecipante inizia la risoluzione rimuovendo le mani dai sensori dello Stackmat, azionando cos il timer.
    - B2d1) Il partecipante rimuove la copertura dal puzzle dopo aver azionato il timer.
  - B2e) Se si usa un cronometro manuale, il giudice lo avvia non appena il partecipante inizia la risoluzione.
- B3) Fase di memorizzazione:
  - B3a) Il partecipante pu prendere in mano il puzzle durante la fase di memorizzazione.
  - B3b) Il partecipante non pu prendere nota fisicamente (ad esempio, scrivere) dello stato del cubo durante la memorizzazione. Penalit: squalifica della risoluzione (DNF).
  - B3c) Il partecipante non deve eseguire mosse durante la fase di memorizzazione.
- B4) Risoluzione da bendati:
  - B4a) Il partecipante abbassa la benda per iniziare la fase da bendati della risoluzione.

  - B4b) Il partecipante non deve eseguire mosse finch non ha abbassato completamente la benda.
  - B4c) Il giudice deve assicurare la presenza di un oggetto opaco tra il viso del partecipante e il puzzle durante la risoluzione.
    * B4c1) Ad ogni modo, il partecipante deve indossare la benda in moda tale che la visuale del puzzle sia interamente bloccata anche senza l'impedimento dell'oggetto opaco.
    * B4c2) Il giudice deve comunque tenere un oggetto (ad esempio un foglio di carta o un cartoncino) tra il partecipante e il puzzle mentre il partecipante indossa la benda.
    * B4c3) Se il giudice e il partecipante si accordano anticipatamente, il partecipante pu decidere di posizionare il puzzle dietro un oggetto adeguato (ad esempio un leggio, la superficie del tavolo) durante la risoluzione da bendati.
  - B4d) Il partecipante non deve mai guardare il puzzle durante la risoluzione da bendati. Penalit: squalifica della risoluzione (DNF).
  - B4e) Finch non esegue la prima mossa, il partecipante pu rimuovere la benda e tornare a memorizzare il puzzle.

- B5) Terminare la risoluzione:
  - B5a) Se sta usando lo Stackmat, il partecipante termina la risoluzione rilasciando il puzzle e fermando il timer.
  - B5b) Se sta usando un cronometro manuale, il partecipante termina la risoluzione posizionando il puzzle sulla superficie di gara e avvisando il giudice che la risoluzione terminata. A quel punto, il giudice ferma il timer.
  - B5c) Se non sta pi toccando il puzzle, il partecipante pu rimuovere la benda prima di fermare il timer. Non deve per pi toccare il puzzle fino al termine della risoluzione. Penalit: squalifica della risoluzione (DNF).

Articolo C: Risoluzione con una mano (One-Handed)

- C1) Vengono seguite le stesse procedure espresse per la risoluzione a occhi aperti, come descritto nell' (Speed Solving). Di seguito sono elencate le regole aggiuntive che sostituiscono le corrispondenti procedure descritte nell'.
  - C1b) Durante la risoluzione, il partecipante deve toccare il puzzle solo con una mano. Penalit: squalifica della risoluzione (DNF).
    * C1b2) Se il partecipante incorre in un difetto del puzzle e decide di ripararlo, deve usare solo la mano che sta usando per risolvere. Penalit: squalifica della risoluzione (DNF).
    * C1b3) Se il partecipante incorre in un difetto del puzzle e alcuni pezzi del puzzle vengono a contatto brevemente con altre parti del corpo del partecipante senza intenzionalit, ci non considerato come "toccare il puzzle", a discrezione del giudice.
  - C1c) Durante la risoluzione, una volta che il partecipante tocca il puzzle con una mano, non deve toccare il puzzle con l'altra mano. Penalit: squalifica della risoluzione (DNF).

Articolo D: Risoluzione coi piedi (With Feet)

- D1) Vengono seguite le stesse procedure espresse per la risoluzione veloce, come descritto nell' (Speed Solving). Di seguito sono elencate le regole aggiuntive che sostituiscono le corrispondenti procedure descritte nell'.
  - D1a) Durante la risoluzione, il partecipante deve sedere su una sedia, sedere sul pavimento, o stare in piedi.
  - D1b) Durante la risoluzione, il partecipante deve usare solamente i suoi piedi e la superficie (il pavimento). Penalit: squalifica della risoluzione (DNF).
  - D1c) Durante la risoluzione il partecipante deve usare solo i suoi piedi per toccare il puzzle. Penalit: squalifica della risoluzione (DNF).
- D3) Iniziare la risoluzione:
  - D3a) Il partecipante posiziona i piedi sui sensori del timer.
  - D3b) Il partecipante rimuove i piedi dai sensori per iniziare la risoluzione.
- D4) Terminare la risoluzione:
  - D4a) Il partecipante ferma il timer posizionando i piedi sui sensori dello stesso.

Articolo E: Fewest Moves

- E2) Procedure da seguire durante il Fewest Moves:
  - E2a) Il giudice distribuisce lo scramble a tutti i partecipanti. Il giudice aziona poi il cronometro e dice "VIA".
  - E2b) Tutti i partecipanti hanno un tempo limite di 60 minuti per trovare una soluzione.
    - E2b1) Il giudice deve dire "MANCANO 5 MINUTI" dopo 55 minuti e deve dire "STOP" dopo 60 minuti.
  - E2c) Terminato il tempo, ogni partecipante deve consegnare al giudice una soluzione scritta in maniera leggibile, con il proprio nome e usando la notazione definita nel Outer Block Turn Metric (descritta in). Penalit: squalifica della soluzione (DNF).
  - E2d) La lunghezza della soluzione calcolata secondo Outer Block Turn Metric (see).
    - E2d1) La soluzione deve essere costituita al massimo di 80 mosse.
  - E2e) La soluzione non deve essere in alcun modo ricavata direttamente dallo scramble. Penalit: squalifica della risoluzione (DNF).
    - E2e1) Il Delegato WCA pu richiedere al partecipante di spiegare dettagliatamente la sua soluzione, indipendentemente dallo scramble. Se il partecipante non in grado di fornire una spiegazione valida, la soluzione viene squalificata.
- E3) Il partecipante pu utilizzare i seguenti oggetti durante la risoluzione. Penalit per l'uso di oggetti non autorizzati: squalifica della risoluzione (DNF).
  - E3a) Carta e penna (entrambi forniti dal giudice).
  - E3b) 1-3 puzzle (a cui deve provvedere da s).
  - E3c) Adesivi colorati (a cui deve provvedere da s).

Articolo F: Clock

- F1) Vengono seguite le stesse procedure espresse per la risoluzione veloce, come descritto nell' (Speed Solving). Di seguito sono elencate le regole aggiuntive che sostituiscono le corrispondenti procedure descritte nell'.
- F2) Il giudice posiziona il puzzle mischiato sul tappetino posizionandolo in verticale.
- F3) Alla fine della fase d'ispezione, il partecipante posiziona il puzzle sul tappetino in posizione verticale. Il partecipante non deve in alcun modo cambiare la posizione dei pin prima dell'inizio della risoluzione. Penalit: squalifica della risoluzione (DNF).

Articolo H: Multiple Blindfolded

- H1) Vengono seguite le stesse procedure espresse per la risoluzione da bendati, come descritto nell' (Blindfolded Solving). Di seguito sono elencate le regole aggiuntive che sostituiscono le corrispondenti procedure descritte nell'.
  - H1a) Prima di un tentativo, il partecipante deve informare il giudice riguardo il numero di puzzle che intende risolvere. Il numero di puzzle non pu essere minore di 2.
    - H1a1) Il partecipante non pu cambiare il numero di puzzle che intende risolvere dopo l'inizio della risoluzione.
    - H1a2) Il team organizzativo non deve rivelare il numero di puzzle che un partecipante ha deciso di risolvere fino all'inizio della risoluzione.
  - H1b) Se il numero di puzzle minore di 6, al partecipante concesso un tempo limite di 10 minuti per il numero dei puzzle, altrimenti il tempo limite di 60 minuti.
    - H1b1) Il partecipante pu segnalare il termine della risoluzione in qualsiasi momento. Se e quando il tempo limite viene raggiunto, il giudice ferma la risoluzione e registra come risultato il tempo limite, che vale come risultato finale.
  - H1d) Le penalit per i puzzle sono cumulative.

Articolo Z: Regole opzionali

Il team organizzativo pu adottare regole opzionali per facilitare la gestione di una competizione. Il WCA Board deve approvare queste regole opzionali.

- Z1) Il team organizzativo pu richiedere ai partecipanti di consegnare i puzzle al momento della registrazione.
- Z2) Il team organizzativo pu limitare il numero di eventi a cui un partecipante pu iscriversi.
- Z3) Il team organizzarivo pu scegliere partecipanti che si qualificano direttamente a specifici turni di specifici eventi basandosi sui risultati di competizioni precedenti.
- Z4) Il team organizzativo pu limitare il numero di partecipanti per evento, basandosi su un criterio di precedenza nella registrazione o su tempi di qualificazione o sulla classifica WCA. Questi ultimi due criteri devono fare riferimento ad una data precisa entro la quale si consultano le classifiche WCA per determinare l'ordine di precedenza.

- Z5) Il team organizzativo pu proibire ai partecipanti di competere in specifiche combinazioni di eventi.

Linee Guida WCA 2013

Versione: 1 gennaio 2013

Note

Regolamento WCA

Le Linee Guida WCA integrano il Regolamento WCA. Si prega di consultare il Regolamento per maggiori informazioni riguardo la WCA.

Numerazione

Le Linee Guida seguono la numerazione delle regole a cui fanno riferimento. Pi linee guida possono essere essere riferite alla stessa regola, mentre alcune Linee Guida fanno riferimento a regole che non esistono pi.

Codice

Per rendere pi semplice e immediata la consultazione, ogni Linea Guida classificata secondo il codice seguente. Tale classificazione puramente informativa e non conferisce in alcun modo un'importanza maggiore ad una Linea Guida rispetto ad un'altra.

- [AMPLIAMENTO] Informazione aggiuntiva che ha lo scopo di integrare il Regolamento.
- [CHIARIMENTO] Informazione che pu servire a chiarire qualsiasi possibile dubbio riguardo l'interpretazione del Regolamento.
- [SPIEGAZIONE] Informazione che illustra il fine di una regola.
- [RACCOMANDAZIONE] Direttiva non strettamente obbligatoria, ma che deve essere seguita quando possibile.
- [PROMEMORIA] Informazione che pu essere riferita ad un'altra regola/linea guida ma che merita di essere ripetuta per la sua rilevanza.

Contenuto

Articolo 1: Ufficiali di gara

- 1c3+) [RACCOMANDAZIONE] Il file dei risultati deve essere completo alla fine dell'ultimo giorno della competizione.
- 1c3b+) [CHIARIMENTO] Se ci sono pi gruppi, non necessario indicare quale partecipante era in quale gruppo.
- 1c4+) [RACCOMANDAZIONE] Eventuali correzioni ai risultati dovrebbero essere inoltrate entro una settimana dal termine della competizione.
- 1c10+) [CHIARIMENTO] E' sufficiente che sia consultabile una copia digitale del Regolamento.

- 1h+) [RACCOMANDAZIONE] I partecipanti dello stesso gruppo devono avere gli stessi scramble. Gruppi diversi devono avere scramble diversi.
- 1h+) [RACCOMANDAZIONE] I turni finali di tutti gli eventi, cos come tutti i turni Fewest Moves, devono avere gli stessi scramble per tutti i partecipanti (cio un gruppo solo).
- 1h1+) [CHIARIMENTO] Giudici/mischiatori possono giudicare o mischiare nel loro stesso gruppo solo se necessario per motivi logistici o di tempistica.

Articolo 2: Partecipanti

- 2c+) [AMPLIAMENTO] I partecipanti che si registrano per la prima volta devono usare il loro nominativo completo. Possono registrarsi utilizzando un ragionevole soprannome, a discrezione del Delegato WCA.
- 2c++) [AMPLIAMENTO] I partecipanti non devono fornire intenzionalmente informazioni fuorvianti. I partecipanti che hanno gi preso parte ad una competizione devono fornire informazioni in accordo con i dati presenti nel database (ad esempio nome esatto e WCA ID).
- 2d+) [AMPLIAMENTO] La data di nascita e le informazioni di contatto devono essere inequivocabilmente esatte.
- 2d++) [RACCOMANDAZIONE] Se terzi (ad esempio giornalisti) chiedono al team organizzativo di essere messi in contatto con un partecipante, costui deve fornire il suo consenso prima che qualsiasi dato venga trasmesso.
- 2h+) [CHIARIMENTO] I partecipanti possono essere scalzi durante la risoluzione coi piedi (With Feet).
- 2j2+) [ESEMPIO] Ad esempio, se un partecipante squalificato da un evento per non essersi presentato al turno finale, i suoi risultati dei turni precedenti rimangono validi.
- 2s+) [PROMEMORIA] Eventuali accordi particolari devono essere riportati nel report del Delegato.

Articolo 3: Puzzle

- 3a+) [CHIARIMENTO] I partecipanti possono utilizzare puzzle di qualsiasi ragionevole dimensione, a discrezione del Delegato WCA.
- 3a++) [AMPLIAMENTO] Un partecipante dovrebbe usare lo stesso puzzle per tutti i tentativi di uno stesso turno. Un partecipante pu comunque cambiare puzzle tra un tentativo e l'altro, a discrezione del giudice o del Delegato WCA.
- 3a+++) [CHIARIMENTO] I partecipanti possono competere con puzzle di altri partecipanti, dopo essersi messi d'accordo per tale utilizzo.
- 3a1+) [CHIARIMENTO] Un partecipante pu essere squalificato se non si presenta quando viene chiamato a competere, o se non pu consegnare il puzzle al momento stabilito (cio se ha pianificato di usare lo stesso puzzle di un altro partecipante che sta ancora risolvendo).

- 3h+) [CHIARIMENTO] Un puzzle pu essere limato o lubrificato internamente.
- 3h++) [ESEMPIO] Esempi di modifiche non permesse: nuove mosse vengono rese possibili, le mosse normali sono impossibili da eseguire, vengono resi visibili pi pezzi o facce, vengono resi visibili i colori che si trovano sul retro del puzzle, le mosse vengono eseguite automaticamente, o il puzzle possiede pi/differenti configurazioni di risoluzione.

Articolo 4: Algoritmi di scramble

- 4b1+) [PROMEMORIA] Il Delegato WCA non deve rimpiazzare uno scramble gi assegnato con l'intento di smistare intenzionalmente gli scramble. Per esempio, non permesso ispezionare gli scramble prima di una competizione e generarne un nuovo set "pi equo".
- 4b2+) [CHIARIMENTO] In generale, tutti gli scramble ufficiali devono essere tenuti segreti durante la competizione e resi pubblici assieme alla fine della stessa (vedi). In alcuni casi (ad esempio record del mondo), il team organizzativo pu rilasciare degli scramble specifici subito dopo la fine del turno.
- 4d+) [CHIARIMENTO] Alcuni puzzle presentano lo schema di colori standard, con il nero al posto del bianco. In questo caso, il nero il colore pi scuro e non deve essere considerato come il bianco quando si mischia il puzzle.
- 4f+) [RACCOMANDAZIONE] Il Delegato WCA deve generare scramble a sufficienza per l'intera competizione in anticipo, inclusi gli scramble per eventuali tentativi extra.
- 4f++) [PROMEMORIA] Se il Delegato WCA genera degli scramble in pi durante la competizione, deve salvarli (vedi).

Articolo 5: Difetti dei puzzle

- 5b5+) [ESEMPIO] Esempio di un pezzo non a posto correttamente: uno dei pezzi di un centro del 5x5x5 male orientato ma nella posizione corretta.
- 5b5++) [ESEMPIO] Esempio di una risoluzione terminata con un difetto del puzzle: un Pyraminx a cui si stacca una punta pu essere riassemblato in tre configurazioni diverse, una corretta, e due che portano ad una penalit di 2 secondi. Se il Pyraminx, al termine della risoluzione, si trova in una situazione di penalit, viene assegnata una penalit di 2 secondi.

Articolo 6: Premi/premiazioni

- 6a+) [A PARTE][AMPLIAMENTO] I partecipanti possono ricevere premi/medaglie/attestati in base a quanto stabilito al momento dell'annuncio della competizione.
- 6b+) [A PARTE][RACCOMANDAZIONE] I partecipanti dovrebbero essere presenti alla cerimonia di premiazione per ricevere premi/medaglie/attestati.
- 6b1+) [A PARTE][RACCOMANDAZIONE] La cerimonia di premiazione dovrebbe svolgersi nella venue dove si svolta la competizione, entro un'ora dal termine dell'ultimo evento.

- 6c+) [A PARTE][RACCOMANDAZIONE] I vincitori dovrebbero essere disponibili e preparati a parlare coi giornalisti o i media che coprono l'evento.
- 6d+) [A PARTE][RACCOMANDAZIONE] Il team organizzativo dovrebbe consegnare un attestato, firmato dal leader del team e dal Delegato WCA, al vincitore di ogni categoria.

Articolo 7: Ambiente di gara

- 7d+) [A PARTE][AMPLIAMENTO] La temperatura dell'ambiente di gara dovrebbe essere compresa tra 21 e 25 gradi centigradi.
- 7h2+) [A PARTE][AMPLIAMENTO] I partecipanti che si trovano nell'Area Partecipanti non devono essere in grado di vedere i puzzle che gli altri partecipanti stanno risolvendo.

Articolo 8: Competizioni

- 8a4+) [RACCOMANDAZIONE] Cambiamenti quali la modifica del numero massimo di partecipanti in un round, regolare o di qualificazione, e l'eventuale aggiunta di un round di qualificazione per partecipanti alla loro prima competizione dovrebbero essere fatti almeno un mese prima della competizione (Vedi).
- 8a4++) [RACCOMANDAZIONE] L'annuncio ufficiale della competizione dovrebbe avvenire almeno un mese prima dell'inizio della stessa.
- 8a5+) [A PARTE][RACCOMANDAZIONE] La competizione dovrebbe avere almeno 12 partecipanti.

Articolo 9: Eventi

- 9b+) [AMPLIAMENTO] Il formato consigliato per i round finali "Average of 5" oppure "Mean of 3", ove possibile.
- 9b++) [AMPLIAMENTO] Eventi extra, non specificati in , possono essere tenuti bench verranno considerati non ufficiali e non verranno inclusi nei risultati ufficiali della competizione.
- 9f5+) [CHIARIMENTO] Il risultato viene marcato come DNS se il partecipante idoneo alla risoluzione del puzzle si rifiuta di risolvere. Se il partecipante non si qualificato per una risoluzione (es. in un turno combinato) il tempo non verr incluso nei risultati.
- 9q+) [A PARTE][RACCOMANDAZIONE] Eventi e turni dovrebbero avere almeno 2 partecipanti.
- 9r+) [SPIEGAZIONE] L'obiettivo del turno di qualificazione quello di dare possibilit di qualificarsi al primo turno a quei partecipanti senza precedenti risultati o con ranking basso in competizioni con molti partecipanti .

Articolo 10: Condizione di risolto

- 10f+) [SPIEGAZIONE] I limiti di disallineamento sono pensati per stabilire il limite tra una risoluzione senza penalit e una con penalit.

Articolo 11: Incidenti

- 11e+) [CHIARIMENTO] Dato che la semplice richiesta di avere un extra time non d diritto automatico ad un'ulteriore risoluzione, il partecipante pu scegliere di non fermare il tempo mentre pone la richiesta, per poi riprendere se lo ritiene appropriato (es. La richiesta stata rifiutata e si vuole evitare DNF).

- 11e1+) [PROMEMORIA] Lo scramble per un extra time deve essere una sequenza originale generata programma di mischiatura ufficiale; non sono accettabili scramble inversi o simili (vedi ,).

Articolo A: Speed Solving

- A1a2+) [AMPLIAMENTO] In caso di un tempo limite comulativo, il giudice deve registrare il tempo che il partecipante ha ottenuto, bench il tentativo fosse DNF, per esempio "DNF (1:02.27)".

- A1a3+) [PROMEMORIA] Il team organizzativo e il Delegato WCA dovrebbero essere consapevoli dell'influenza esercitata dai tempi limite sulla strategia dei singoli partecipanti (per esempio, porsi l'obiettivo di velocizzare le prime due risoluzioni, in modo da rientrare in un cutoff in un turno combinato). Cambiare i tempi limite di un evento dopo l'inizio dello stesso pu risultare ingiustamente svantaggioso per alcuni.

- A1a4+) [PROMEMORIA] Se a un partecipante stato accidentalmente ufficializzato un tentativo oltre il tempo limite previsto per quel round, il tempo limite stesso deve essere applicato retroattivamente a tutte le risoluzioni e il giudice, insieme al Delegato WCA, devono essere informati (vedi). I giudici devono essere sempre a conoscenza del tempo limite del turno per il quale stanno svolgendo il loro compito (il quale potrebbe essere influenzato anche da alcune risoluzioni precedenti oppure da un tempo limite comulativo).

- A2c1+) [CHIARIMENTO] In passato, i foglietti per registrare i tempi sono stati usati come cover per i cubi, prima dell'inizio della risoluzione. Dato che questo metodo lascia, nella maggior parte dei casi, scoperte alcune parti del puzzle, non pi possibile usare questa soluzione.

- A3c3+) [CHIARIMENTO] Bench resettare il timer prima dell'inizio della risoluzione sia compito del giudice (vedi), il partecipante autorizzato a farlo da solo, prima o durante la fase di ispezione del puzzle, in caso di incuria del giudice.

- A6b+) [SPIEGAZIONE] Il valore arbitrario di 0.06 secondi stato scelto tenendo conto circa i malfunzionamenti occasionali del timer Stackmat.

- A6g+) [AMPLIAMENTO] Mentre il giudice sta esaminando il puzzle, appurando se la risoluzione sia con o senza penalit, non dovrebbe toccare lo stesso.

Articolo B: Risoluzione da bendati

- B1+) [PROMEMORIA] Il partecipante deve usare un puzzle senza particolari segni, stickers differenti per consistenza o qualsiasi cosa che possa distinguere i vari pezzi (vedi). Questa regola dovrebbe essere applicata con ancora pi severit nel caso della risoluzione da bendati.

- B1b+) [RACCOMANDAZIONE] Le bende dovrebbero essere controllate dal Delegato WCA prima dell'uso da parte dei partecipanti.

Articolo C: Risoluzione a una mano

- C1b+) [CHIARIMENTO] Il partecipante pu usare entrambe le mani durante la fase di ispezione.
- C1b++) [CHIARIMENTO] Non necessario usare la stessa mano per tutte le risoluzioni di un singolo round.
- C1b2+) [PROMEMORIA] L'uso della superficie del tavolo permessa durante la riparazione del puzzle.

Articolo D: Risoluzione coi piedi

- D1b+) [CHIARIMENTO] L'uso di calzini durante la risoluzione permesso.
- D1c+) [NOTA] Nel tentativo di riparare il puzzle, altre parti del corpo non devono entrare in contatto con lo stesso.

Articolo E: Risoluzione Fewest Moves

- E2b+) [CHIARIMENTO] Un partecipante pu scegliere di interrompere il tentativo prima della fine del tempo e consegnare la soluzione ai giudici.

Articolo H: Risoluzione Multiple Blindfolded

- H1b1+) [NOTA] La risoluzione non squalificata nel caso del raggiungimento e superamento del tempo limite, a causa di alcune clausole nel regolamento riguardo alla risoluzione Multiple Blindfolded (vedi Regulations A1a4 and A1a5).
- H1b1++) [AMPLIAMENTO] Il giudice pu permettere al partecipante di continuare il tentativo in via non ufficiale, ma prima di tutto ci la risoluzione ufficiale deve essere fermata e registrata, come da Regolamento.
- H1d+) [ESEMPIO] Esempio: Se un partecipante prova a risolvere 10 cubi, stoppa con un tempo di 59:57 e ha due penalit di tempo, il tempo per il risultato 59:57 + 2*2 = 60:01 (vedi anche ().
- H1d++) [ESEMPIO] Esempio: Se un partecipante prova a risolvere 10 cubi, il giudice lo ferma a 60 minuti, e ha due penalit di tempo, il tempo per il risultato 60:00 + 2*2 = 60:04.