



WORLD CUBE ASSOCIATION

World Cube Association

Regolamento competizioni

Versione: finale 2009, 6 Febbraio 2009

Note

Ultima revisione testuale: 28 Marzo 2009

Per rendere più semplice la lettura del regolamento usiamo il pronome 'lui' anziché specificare sempre 'lui o lei'.

Contatti

Per domande e feedback, contatta il [WCA Board](#).

Informazioni su internet

Sito internet della World Cube Association: www.worldcubeassociation.org.

Testo originale del regolamento WCA: www.worldcubeassociation.org/regulations.

Regolamento WCA in [formato PDF](#).

Contenuti

- Articolo 1 : [I funzionari](#)
- Articolo 2 : [I concorrenti](#)
- Articolo 3 : [I puzzle](#)
- Articolo 4 : [Mischiamento \(scrambling\)](#)
- Articolo 5 : [Difetti del puzzle](#)
- Articolo 6 : [Premi/riconoscimenti onorifici](#)
- Articolo 7 : [L'ambiente della competizione](#)
- Articolo 8 : [Competizioni](#)
- Articolo 9 : [Eventi \(specialità\)](#)
- Articolo 10: [Stato risolto](#)
- Articolo 11: [Incidenti](#)
- Articolo 12: [Notazione](#)
- Articolo A : [Speed Solving](#)
- Articolo B : [Risoluzione da bendati](#)
- Articolo C : [Risoluzione con una mano](#)
- Articolo D : [Risoluzione con i piedi](#)
- Articolo E : [Risoluzione con meno mosse](#)
- Articolo F : [Risoluzione del Clock](#)
- Articolo G : [Risoluzione del Magic \(e puzzle simili\)](#)
- Articolo H : [Multiple Blindfolded Solving \(risoluzioni multiple da bendati\)](#)
- Articolo Z : [Regole opzionali](#)

Articolo 1: I funzionari

1a) Una competizione deve avere i seguenti funzionari: un team organizzatore (composto da uno o più membri), un delegato WCA, un giudice principale per ogni gara, dei giudici, dei mischiatori (scramblers) e degli assegnatori di punteggio (segnapunti).

1b) Il team organizzatore è responsabile per quanto riguarda:

- 1b1) La sistemazione di tutto il necessario prima e durante la competizione.
- 1b2) La predisposizione di un foglio elettronico o stampato del regolamento WCA consultabile durante la competizione.

1c) Il delegato WCA di una competizione è responsabile per quanto riguarda:

- 1c1) Riferire al WCA Board (Consiglio direttivo WCA) se il regolamento WCA è stato pienamente seguito durante la competizione. Il rapporto deve essere disponibile entro una settimana dalla competizione.
- 1c2) Informare il WCA Board circa il complessivo svolgimento della competizione e circa gli incidenti. Il rapporto deve essere disponibile entro una settimana dalla competizione.
- 1c3) Inviare i risultati della competizione al WCA Board. I risultati dovrebbero essere disponibili entro la fine dell'ultima giornata della competizione.
- 1c4) Inviare le eventuali correzioni dei risultati della competizione al WCA Board. Le correzioni dovrebbero essere disponibili entro una settimana dalla competizione.
- 1c5) Dare consigli agli altri funzionari all'occorrenza.
- 1c6) Approvare tutti gli eventi (gare) e il loro ordine, prima che la competizione abbia inizio e quando sono necessarie modifiche durante la competizione stessa.
- 1c7) Prendere la decisione di squalificare un concorrente per la competizione in base alle regole descritte negli altri articoli.

1d) Ogni gara deve avere un giudice principale. Il giudice principale è responsabile per quanto riguarda:

- 1d1) Assicurare che il regolamento venga seguito.
- 1d2) Prendere la decisione di squalificare un concorrente per l'evento di cui è giudice principale in base alle regole descritte negli altri articoli.
- 1d3) Decidere se incominciare un round prima o dopo rispetto a quanto pianificato. In questa ipotesi è necessario un chiaro annuncio a tutti i concorrenti.

1e) Ogni evento deve avere uno o più giudici.

- 1e1) Il giudice di un evento ha la responsabilità di fare eseguire le varie procedure dell'evento (gara).
- 1e2) Tutti i concorrenti devono rendersi disponibili a fare da giudici, se il team organizzatore ne ha bisogno. Penalità: squalifica del concorrente dalla competizione.

1f) Ogni evento (ad eccezione dei puzzle che non hanno bisogno di essere mescolati) deve avere uno o più mischiatori (scrambler).

- 1f1) Lo scrambler di un evento ha il dovere di applicare la sequenza di mescolatura, ovvero lo scramble, ai puzzle.
- 1f2) Tutti i concorrenti devono rendersi disponibili a fare da scrambler, se il team organizzatore ne ha bisogno. Penalità: squalifica del concorrente dalla competizione.

1g) Ogni evento deve avere uno o più assegnatori di punteggio.

- 1g1) L'assegnatore di punteggio è responsabile della registrazione dei risultati degli eventi.

- 1g2) Modifiche al foglietto in cui sono registrati i risultati del concorrente possono essere apportate solo con il consenso del giudice principale.
- 1h) I concorrenti possono essere divisi in gruppi al fine di gestire meglio gli eventi con molti partecipanti oppure per fare in modo che i partecipanti possano aiutare fungendo da mischiatori o da giudici.
- 1h1) Giudici/scramblers che competono in un round non possono giudicare/mescolare nel loro gruppo, se non dopo aver completato tutte le loro risoluzioni per quel round.
 - 1h2) I vari gruppi devono avere diverse sequenze per gli scramble.
- 1i) Il delegato WCA (prima che la competizione abbia inizio) ed il giudice principale (prima che l'evento abbia inizio) devono essere annunciati ai concorrenti.
- 1j) Tutti i funzionari possono competere. Tuttavia il giudice principale non deve prendere parte all'evento a meno che egli non sia anche il delegato WCA. In questo caso può tranquillamente competere.
- 1k) I funzionari possono ricoprire diverse cariche (team organizzatore, delegato WCA, giudice principale, assegnatore di punteggio, mischiatore).

Articolo 2: I concorrenti

- 2a) Tutti possono prendere parte ad una competizione se:
- 2a1) accettano il regolamento WCA;
 - 2a2) soddisfano i requisiti della competizione, che devono essere chiaramente annunciati prima della competizione stessa;
 - 2a3) non sono stati sospesi dal WCA Board.
- 2b) I partecipanti minori di 18 anni devono prima chiedere l'autorizzazione ai loro genitori/tutori.
- 2c) I registrati devono fornire tutte le informazioni richieste al fine di rendere la loro registrazione valida e completa (almeno: nome, Paese che rappresentano, data di nascita, sesso, contatti, eventi a cui vogliono partecipare).
- 2d) Tutte le informazioni (eccetto: nome, Paese, data di nascita, sesso, eventi selezionati e risultati della competizione) devono essere utilizzati solo per la competizione e possono essere forniti ad altri organizzazioni/persone previa autorizzazione del partecipante.
- 2e) Al momento dell'iscrizione in loco i partecipanti devono esibire un documento di riconoscimento valido.
- 2e1) I partecipanti possono rappresentare il Paese di cui hanno la nazionalità.
 - 2e1a) Gli Stati idonei sono forniti da [Wikipedia Lista degli stati sovrani](#).
 - 2e2) I partecipanti con più di una nazionalità possono cambiare la nazione che rappresentano nella loro prima competizione dell'anno.
- 2f) I partecipanti sono tenuti a rispettare le regole del luogo in cui si svolge l'incontro e devono comportarsi sempre con riguardo verso gli altri durante la competizione e mentre ci si trova nel luogo della stessa.
- 2g) I concorrenti sono tenuti a rimanere in silenzio quando si trovano all'interno dell'area riservata alla competizione. È permesso parlare, ma non ad alta voce, e distante da chi sta gareggiando.
- 2h) I concorrenti devono essere vestiti in maniera completa e decente, secondo le regole dettate dal buon senso. Sono vietati quegli indumenti con immagini o scritte volgari o offensive.
- 2i) Durante la risoluzione il concorrente non può usare congegni elettronici (tipo walkman, luci aggiuntive o altro).
- 2j) Un concorrente può essere squalificato da un evento dal giudice principale nel caso non si presenti ad un round della gara.
- 2k) Un concorrente può essere squalificato dal delegato WCA per i seguenti motivi:

- 2k1) il concorrente si presenta in ritardo per l'iscrizione alla competizione;
- 2k2) il concorrente è sospettato di barare o truffare i funzionari durante la gara;
- 2k3) il concorrente è indisciplinato, irrispettoso dell'altrui spazio personale, o si comporta indecentemente, o causa danni a persone/cose all'interno del luogo dell'incontro;
- 2k4) il concorrente costituisce distrazione per gli altri concorrenti durante la gara;
- 2k5) il concorrente si rifiuta di attenersi ad una qualsiasi delle regole della WCA durante la gara.

2k6) Il WCA Board può sospendere temporaneamente un concorrente nel caso in cui venga deciso che egli con il suo comportamento danneggia la reputazione della comunità, comportandosi come descritto negli articoli 2k2, 2k3, 2k4 o 2k5.

- 2l) La squalifica viene comminata immediatamente o dopo un avviso (dipende dal tipo di infrazione).
- 2m) In seguito ad una squalifica i concorrenti non verranno risarciti di nessuna spesa sostenuta in occasione della competizione.
- 2n) I concorrenti possono contestare verbalmente una decisione presso il delegato WCA.
- 2o) La contestazione è permessa durante la gara, entro 30 minuti dall'evento da contestare e prima che il successivo round di quella specialità abbia inizio.
- 2p) La contestazione deve essere gestita dal delegato WCA prima dell'inizio del successivo round.
- 2q) La contestazione è possibile solo per quanto riguarda i parametri utilizzati dal team organizzatori nelle decisioni a sua discrezione. Non sono ammesse contestazioni al regolamento WCA.
- 2r) Le contestazioni possono riguardare solo la sfera discrezionale del giudice principale. Non sono ammesse contestazioni riguardo il regolamento della WCA.
- 2s1) Per i concorrenti non udenti, il giudice dovrebbe sostituire le istruzioni verbali con gesti delle mani.
- 2s2) Per i concorrenti con disabilità fisiche, il giudice può aiutare durante l'avvio e l'interruzione del timer.
- 2s3) Per i concorrenti non vedenti, l'ispezione e la risoluzione potrà essere fatta con puzzle con superfici diverse o rivestimenti Braille. La fase di risoluzione si basa sulle regole della risoluzione Blindfolded (da bendati). Per le gare da bendati, la risoluzione va fatta con un cubo con stickers normali o tiles.
- 2t) Prima della competizione tutti i concorrenti dovrebbero aver familiarizzato con il regolamento WCA.

Articolo 3: I puzzle

- 3a) I concorrenti porteranno ed useranno i puzzle di loro proprietà. Tuttavia è possibile ricevere in prestito dei puzzle da altri concorrenti, purché entrambi siano pronti quando vengono chiamati per svolgere la loro prova.
- 3b) I puzzle devono essere in buono stato in modo da essere mischiati normalmente.
- 3c) I concorrenti possono usare qualsiasi schema di colore per i loro cubi, purché da risolti mostrino un colore per ogni faccia. Per altri puzzle i concorrenti possono usare qualsiasi variante disponibile che abbia gli stessi movimenti, stesse posizioni e stessa soluzione del puzzle originale.
- 3d) Ogni faccia del puzzle deve essere di colore uniforme, i sei colori devono essere ben definiti e quindi chiaramente distinguibili l'uno dall'altro.
- 3e) Il puzzle può avere adesivi colorati o tiles colorati.
- 3f) I tiles o gli stickers non devono superare lo spessore di 1,5 mm, o lo spessore in genere reperibile per i puzzle non cubici.
- 3g) I puzzle possono essere resi più lisci internamente, limandoli o utilizzando un lubrificante.
- 3h) Sono vietate le modifiche strutturali atte a migliorare il normale funzionamento del puzzle, che permettano ad esempio nuovi tipi di movimenti o l'impossibilità di quelli normali, che rendano visibili più pezzi/colori (come ad esempio sul retro del puzzle), che permettano mosse fatte automaticamente o altre configurazioni di puzzle risolto.
- 3i) Qualsiasi modifica che possa peggiorare le condizioni di un puzzle o le prestazioni di un concorrente non costituirà motivo valido per ottenere ulteriori tentativi di risoluzione.
- 3j) I puzzle devono essere puliti e non devono presentare trame, contrassegni, protuberanze, danni o altri particolari che permettano un riconoscimento più facile di pezzi simili.

- 3k) I puzzle devono essere approvati da un giudice prima che il concorrente inizi la sua gara.
- 3l) I cubi possono avere al massimo un logo. Nei cubi 3x3x3 o in quelli più grandi questo deve trovarsi su un pezzo centrale.
- 3m) Tutte le marche di puzzle o stickers sono autorizzate, purché il puzzle rispetti le caratteristiche del regolamento WCA.

Articolo 4: Mischiamento (scrambling)

- 4a) Un mischiatore deve mischiare i puzzle secondo la sequenza di mescolamento.
- 4b) I puzzle devono essere mischiati utilizzando uno scramble generato casualmente da un computer. Lo scramble sarà tenuto segreto a tutti eccetto che al mischiatore.
- 4c) Il metodo di conteggio dei movimenti delle facce per lo scramble e per la risoluzione è quello indicato all'Articolo 12 (Half Turn Metric).
- 4d) I cubi vengono generalmente mischiati tenendo la faccia bianca (o la più chiara) in alto e quella verde (o la più scura adiacente alla bianca) di fronte a sé.
- 4e) In ogni gruppo le configurazioni dei puzzle da risolvere saranno uguali per tutti i partecipanti.
- 4f) Il numero delle mosse varia a seconda del tipo di puzzle:

Puzzle	Lunghezza scramble (Half Turn Metric)	Programma
2x2x2 Cube	Posizione casuale	Programma di mescolamento
Rubik's Cube	Posizione casuale	Cube Explorer (versione 4.30 o superiore), by Herbert Kociemba
4x4x4 Cube	40 movimenti	Programma di mescolamento
5x5x5 Cube	60 movimenti	Programma di mescolamento
6x6x6 Cube	80 movimenti	Programma di mescolamento In caso di errore durante il mescolamento, il delegato WCA stabilisce se è necessario ripetere lo scramble.
7x7x7 Cube	100 movimenti	Programma di mescolamento In caso di errore durante il mescolamento, il delegato WCA stabilisce se è necessario ripetere lo scramble.
Clock	Posizione casuale con una posizione finale casuale dei pulsanti	Programma di mescolamento
Megaminx	70 movimenti	Programma di mescolamento by Clément Gallet Idea by Stefan Pochmann
Square-1	40 movimenti	Programma di mescolamento
Pyraminx	Posizione casuale	Programma di mescolamento
Altri puzzle	Disponibili su richiesta.	

Tutti i programmi di mescolamento sono stati gentilmente forniti da [Jaap Scherphuis](#), [Syoji Takamatsu](#) ([Pyraminx](#)), [Lucas Garron](#) ([Pyraminx](#)), [Tom van der Zanden](#) (2x2x2), [Clément Gallet](#) e [Herbert Kociemba](#). Tutti i programmi di mescolamento (tranne [Cube Explorer](#)) sono disponibili in un [file zippato](#).

Articolo 5: Difetti del puzzle

- 5a) I difetti dei puzzle possono essere: il 'POP' (singoli pezzi del puzzle che saltano via dalla propria sede), rottura dei fili, viti/coperchietti/adesivi che si staccano.
- 5b) Qualora si verificasse il difetto del puzzle il concorrente potrebbe decidere se fermare la risoluzione o continuare riparando il puzzle e risolvendolo.

- 5b1) Nel caso in cui il concorrente decida di riparare il puzzle, può riparare solo i pezzi coinvolti nel difetto, e non deve utilizzare pezzi di altri puzzle. Penalità: squalifica (annullamento) della risoluzione.
- 5b2) Durante la riparazione del puzzle il concorrente non deve intenzionalmente risistemare il puzzle in una condizione più semplice di quella in cui si trovava prima che accadesse tale difetto. Penalità: squalifica della risoluzione.
- 5b3) Qualora il concorrente si accorgesse, dopo aver riparato il puzzle e durante la risoluzione, che il puzzle è irrisolvibile potrebbe disassemblarlo e risistemare al massimo 4 pezzi per renderlo nuovamente risolvibile.
- 5b4) Nelle specialità da bendati il difetto del puzzle può essere riparato solo durante la risoluzione, e da bendati. Penalità: squalifica della risoluzione.
- 5b5) Nel caso in cui dopo la risoluzione, parti non funzionali del puzzle facciano difetto (come il coperchietto centrale di un cubo), o non siano completamente ruotate (come un pezzo centrale di un 5x5x5 storto nel suo alloggiamento), ma il puzzle è palesemente risolto, il puzzle viene considerato risolto. (a discrezione del giudice principale).

5c) Qualora il concorrente dovesse incorrere in un difetto del puzzle non avrebbe diritto ad un ulteriore tentativo di risoluzione.

Articolo 6: Premi/riconoscimenti onorifici

- 6a) Premi o riconoscimenti onorifici possono essere elargiti ai concorrenti secondo gli annunci della competizione.
- 6b) I concorrenti dovrebbero presenziare alla cerimonia di premiazione per avere diritto a premi/riconoscimenti onorifici.
- 6b1) La cerimonia di premiazione dovrebbe avvenire nel luogo della competizione entro un'ora dalla fine dell'ultima gara.
- 6c) I concorrenti elargiti di premi o riconoscimenti dovrebbero essere preparati a parlare con i giornalisti presenti alla competizione.
- 6d) Il team organizzatore dovrebbe aver predisposto attestati (almeno) per i vincitori di ogni categoria, firmati dal leader del team organizzatore e dal delegato WCA.

Articolo 7: L'ambiente della competizione

- 7a) Le competizioni possono svolgersi in qualsiasi luogo, al chiuso o all'aperto.
- 7b) Il pubblico dovrebbe stare ad una distanza di almeno 1,5 metri dai concorrenti.
- 7c) L'illuminazione dell'ambiente della gara necessita particolari attenzioni, con una luce preferibilmente bianca, in modo che i concorrenti possano distinguere facilmente i colori dei puzzle.
- 7d) La temperatura dell'ambiente della gara dovrebbe essere preferibilmente tra i 21 ed i 25 gradi centigradi.
- 7e) L'ambiente della gara deve essere per non fumatori e dovrebbe avere un livello di rumore sufficientemente basso.
- 7f) Il timer deve essere posizionato direttamente (senza niente al di sotto) su un tavolo o scrivania che permetta la risoluzione stando in piedi. Per la risoluzione con i piedi il timer deve essere posizionato direttamente sul pavimento.
- 7g) I concorrenti possono risolvere stando seduti o in piedi.
- 7h) Il luogo della competizione deve avere un'area riservata ai concorrenti.
- 7h1) I concorrenti (o il gruppo) che devono gareggiare - e nessun altro - devono stare nell'area a loro riservata finché non hanno finito tutte le risoluzioni per quel round.

- 7h2) Nelle gare da bendati, i concorrenti che sono dentro l'area a loro riservata non possono vedere i puzzle di chi sta gareggiando.
- 7h3) I concorrenti nell'area concorrenti non possono scambiarsi informazioni circa gli scramble usati durante il round.

Articolo 8: Competizioni

8a) Direttive su come far diventare ufficiale una competizione, secondo la WCA:

- 8a1) Il WCA Board deve approvare la competizione.
- 8a2) Deve essere rispettato tutto il regolamento della WCA.
- 8a3) Un delegato della WCA (nominato dal WCA Board) deve essere presente alla competizione.
- 8a4) La competizione deve essere chiaramente annunciata almeno un mese prima dell'inizio della stessa.
- 8a5) La competizione deve avere almeno 12 partecipanti.
- 8a6) Il pubblico deve avere la possibilità di accedere alla competizione.
- 8a7) Il timer 'Stackmat' (almeno il Generation 2) deve essere utilizzato per il cronometraggio.

8b) Una competizione 'Open' è aperta a chiunque.

8c) Una competizione 'Chiusa' può essere aperta (a discrezione del WCA Board) a:

- persone con una nazionalità specifica.

Nessun'altra distinzione è permessa per dichiarare una gara 'Chiusa'.

8d) La competizione può prevedere tempi limite per ogni round di ogni evento, al fine di rispettare la tabella di marcia.

8f) Se non viene seguito correttamente il regolamento WCA, il WCA Board può dichiarare gli eventi o le risoluzioni interessate non ufficiali.

Articolo 9: Eventi (specialità)

9a) I puzzle per ogni specialità sono decisi dalla WCA e sono:

- tutti i puzzle etichettati come 'Rubik's puzzles';
- tutti gli altri puzzle in cui sia possibile girare/muovere le facce, chiamati 'Twisty puzzles'.

9b) Gare ufficiali di speed solving, che utilizzano il format WCA sono:

Note: Best of = meglio di; Average = media senza miglior/peggior tempo; Mean = media aritmetica

Evento	Possibili format	Format preferito nelle finali
Rubik's Cube	'Best of x', 'Average of 5'	'Average of 5'
2x2x2 Cube	'Best of x', 'Average of 5'	'Average of 5'
4x4x4 Cube	'Best of x', 'Average of 5'	'Average of 5'
5x5x5 Cube	'Best of x', 'Average of 5'	'Average of 5'
6x6x6 Cube	'Best of x', 'Mean of 3'	'Mean of 3'
7x7x7 Cube	'Best of x', 'Mean of 3'	'Mean of 3'
Clock	'Best of x', 'Average of 5'	'Average of 5'
Magic	'Best of x', 'Average of 5'	'Average of 5'

Master Magic	'Best of x', 'Average of 5'	'Average of 5'
Megaminx	'Best of x', 'Mean of 3'	'Mean of 3'
Pyraminx	'Best of x', 'Average of 5'	'Average of 5'
Square-1	'Best of x', 'Average of 5'	'Average of 5'

9c) Eventi speciali ufficiali e format WCA limitati al Rubik's cube (3x3x3):

Evento	Possibili format	Format preferito nelle finali
Rubik's Cube: One-handed (una mano)	'Best of x', 'Average of 5'	'Average of 5'
Rubik's Cube: With Feet (con i piedi)	'Best of x', 'Mean of 3'	'Best of x'
Rubik's Cube: Fewest moves (meno mosse)	'Best of x'	'Best of x'

9d) Gare da bendati ufficiali e format WCA limitati a 3x3x3, 4x4x4 e 5x5x5:

Evento	Possibili format	Format preferito nelle finali
Rubik's Cube: Blindfolded (bendati)	'Best of x'	'Best of x'
4x4x4 Cube: Blindfolded	'Best of x'	'Best of x'
5x5x5 Cube: Blindfolded	'Best of x'	'Best of x'
Rubik's Cube: Multiple Blindfolded	'Best of x'	'Best of x'

9e) Nuove gare ufficiali possono essere aggiunte ogni nuovo anno e le gare già esistenti possono essere eliminate.

- 9e1) La decisione spetta al WCA Board, che si basa sul parere della comunità.

9e4) Altre gare possono essere svolte durante la competizione ma non saranno ufficiali e pertanto non dovranno comparire tra i risultati ufficiali della competizione stessa.

9f) I risultati di un round sono misurati nel modo seguente:

- 9f1) Tutti i tempi sotto ai 10 minuti e le corrispondenti medie sono arrotondati al centesimo di secondo (x.004 diventa x.00, x.005 diventa x.01).
- 9f2) Tutti i tempi sopra ai 10 minuti e le corrispondenti medie sono misurati in secondi (x.4 diventa x, x.5 diventa x+1).
- 9f3) Tutti i risultati e le rispettive medie sono misurati in numeri naturali e arrotondati al decimo di secondo (x.04 diventa x.0, x.05 diventa x.1).
- 9f4) DNF (Did Not Finish - Non Finito) è il risultato di una risoluzione squalificata o non completata.
- 9f5) DNS (Did Not Start - Non iniziato) è il risultato in cui un concorrente salti un tentativo di risoluzione in un round.
- 9f6) Nei round 'Best of x' i concorrenti hanno x (≤ 3) tentativi, di cui viene considerato solo il miglior risultato. Può essere utilizzato un tempo limite combinato, esempio: 30 minuti per 'Best of 1' o 'Best of 2'.
- 9f7) Nei round 'Best of x' un DNF o DNS è da considerare come tempo peggiore. Se i risultati sono solo DNF/DNS, il risultato del concorrente è DNF.
- 9f8) Nei round 'Average of 5' i concorrenti hanno 5 tentativi. Di questi vengono scartati il migliore e il peggior tempo e viene calcolata la media aritmetica tra i 3 tempi rimasti.
- 9f9) Nei round 'Average of 5' un DNF o DNS è contato come peggior risultato. Con più di un DNF/DNS la media è DNF.
- 9f10) Nei round 'Mean of 3' il concorrente ha 3 tentativi; tutti e tre concorrono a formare la media.
- 9f11) Nei round 'Mean of 3' se il concorrente ottiene un DNF/DNS, la media è DNF.
- 9f12) Nei round 'Best of x' la classifica dei risultati è basata sul miglior risultato di ogni concorrente, in cui il risultato più basso è il migliore.
- 9f13) Nei round 'Mean of' e 'Average of' la classifica dei risultati è basata sulla miglior

- average/mean di ogni concorrente, in cui il risultato più basso è il migliore.
 - 9f14) Se nei round 'Mean of' e 'Average of' i concorrenti ottengono la stessa average/mean, allora la classifica dei risultati è basata sul miglior risultato singolo degli interessati, in cui il risultato più basso è il migliore.
 - 9f15) I concorrenti con lo stesso risultato in un round, concludono la prova nella stessa posizione.
 - 9f16) Per il 3x3x3: nel Multiple Blindfolded la classifica è stilata in base al numero di puzzle risolti meno i puzzle non risolti (differenza più grande = migliore). Se il risultato è minore di 0, la risoluzione è squalificata.
Se i concorrenti hanno lo stesso risultato, l'ordine si basa sul tempo (minor tempo, miglior piazzamento).
- 9g) Un round combinato è composto da due o tre round combinati nello stesso arco di tempo. I risultati del primo round incidono sul conteggio dei round seguenti.
- 9g1) Il round combinato può essere utilizzato per risparmiare tempo sulla tabella di marcia.
 - 9g2) La qualificazione ad un round successivo di un concorrente, nei round combinati, deve essere decisa in base al piazzamento (migliori x concorrenti) o in base ai risultati singoli (tutti i concorrenti con un miglior risultato sotto x).
- 9h) La WCA deve fornire le WCA world rankings (classifiche mondiali) per i tempi singoli, ed i format per average/mean quand'è possibile.
- 9i) I risultati devono essere inseriti nella classifica mondiale WCA se il regolamento è stato ben applicato.
- 9i1) Record locali sono riconosciuti a livello nazionale/continentale/mondiale.
 - 9i3) Nel caso in cui il regolamento subisca modifiche, il vecchio record di un evento rimane valido finché non viene battuto con il nuovo regolamento (il regolamento non è quindi retroattivo).
- 9j) Le gare (eventi/specialità) vanno disputate solo una volta durante la competizione.
- 9k) Se una gara (evento/specialità) viene disputata, tutti i concorrenti hanno la possibilità di parteciparvi.
- 9l) Tutti i concorrenti devono competere in ogni round durante lo stesso arco di tempo dedicato a quell'evento.
- 9m) Le gare possono prevedere un massimo di 4 round.
- 9m1) Gare (eventi) con 99 o meno concorrenti hanno un limite di 3 round.
 - 9m2) Gare (eventi) con 15 o meno concorrenti hanno un limite di 2 round.
 - 9m3) Gare (eventi) con 7 o meno concorrenti hanno un limite di 1 round.
- 9o) Un round combinato e un round di qualificazione contano come un unico round quando si contano i round per l'evento considerato.
- 9p) Per ogni round di una specialità almeno un concorrente non deve procedere al round successivo.
- 9q) Gare (eventi) e round devono avere una partecipazioni di almeno 2 concorrenti.
- 9r) Il round di qualificazione è tenuto prima del primo round della gara interessata.
L'obiettivo è quello di sfolire il numero di partecipanti di una gara troppo numerosa.
- 9r1) Quando viene annunciata la competizione il team organizzatore deve specificare:
 - quanti concorrenti saranno ammessi al primo round di una gara (evento)
 - il numero massimo di concorrenti nel round di qualificazione e quanti di essi proseguiranno nel primo round
 - quale media o risultato singolo occorra per qualificarsi direttamente al primo round, secondo il ranking WCA
 - la data di riferimento per decidere la media o il risultato singolo di cui tener conto, secondo il ranking WCA per ogni concorrente
 - 9r2) Tutti i concorrenti che non accedono direttamente al primo round, devono competere nel round di qualificazione della gara.
 - 9r3) Possono esserci modifiche per alzare il numero massimo di concorrenti nel round di

qualificazione o nel primo round, o per aggiungere un round di qualificazione per i nuovi concorrenti registrati. Queste modifiche vanno fatte almeno un mese prima della competizione.

9s) Se durante un round un concorrente non completa la risoluzione entro il tempo limite, allora la sua risoluzione (a discrezione del giudice principale) potrà essere fermata e squalificata dal giudice. Il giudice principale deciderà se il concorrente potrà continuare il round, ad esempio se il ritardo è dovuto ad un difetto del puzzle.

Articolo 10: Stato risolto

10b) Viene considerato lo stato del puzzle lasciato sul tavolo una volta fermato il timer.

10c) I puzzle, dopo la risoluzione, possono avere un orientamento qualunque.

10d) Tutti i pezzi del puzzle devono essere ben attaccati allo stesso, e nella giusta posizione. Vedere anche l'Articolo 5 Difetti del puzzle.

10e) Il puzzle è risolto se tutte le facce hanno lo stesso colore e sono allineate entro certi limiti.

- 10e1) Per ogni coppia di parti adiacenti (ad esempio due strati paralleli adiacenti di un cubo) del puzzle che risultano non allineate come nel limite descritto in 10f, si considera che esse necessitino di una mossa per completare la risoluzione (Half Turn Metric).
- 10e2) Se non sono necessarie mosse per completare la risoluzione, il puzzle si considera risolto senza penalità.
- 10e3) Se è necessaria una mossa, il puzzle è considerato risolto con una penalità di 2 secondi.
- 10e4) Se è necessaria più di una mossa, la risoluzione è DNF.

10f) Limiti di disallineamento dei puzzle:

- puzzle cubici: ≤ 45 gradi
- Megaminx: ≤ 36 gradi
- Pyraminx: ≤ 60 gradi

Esempi:



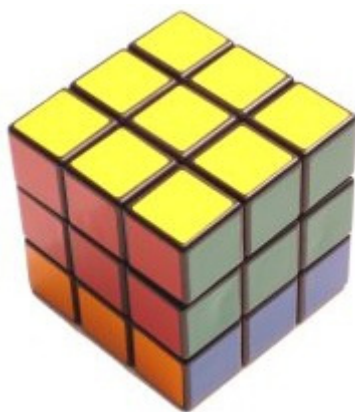
Risolto = no penalità
Disallineamento $\leq 45^\circ$



Risolto, con penalità
Solo 2 parti disallineate $> 45^\circ$



Non risolto
2 disallineamenti $> 45^\circ$



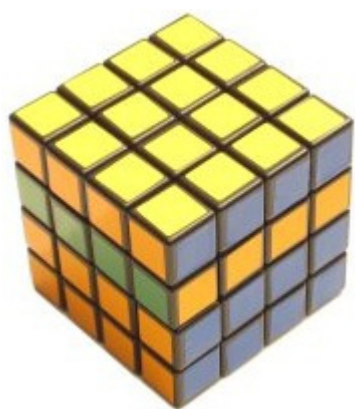
Risolto, con penalità
1 disallineamento $> 45^\circ$



Risolto = no penalità
Tutti disallineati $\leq 45^\circ$



Risolto = no penalità
Disallineamento $\leq 45^\circ$



Non risolto
2 disallineamenti $> 45^\circ$



Risolto = no penalità
Tutti disallineati $\leq 45^\circ$



Risolto, con penalità
1 disallineamento $> 45^\circ$

10g) Per il Magic (e puzzle simili): deve essere appoggiato 'piatto' sulla superficie (tavolo). Perché la risoluzione venga considerata valida e priva di penalità la massima elevazione consentita del lato inferiore del puzzle rispetto al piano è quella pari allo spessore di due tiles del puzzle.

- 10g1) Se un tile o due tiles adiacenti sono troppo rialzati o piegati, ma il puzzle è risolto, allora il puzzle è considerato risolto con 2 secondi di penalità. In tutti gli altri casi il risultato è DNF.

10h) Gli altri puzzle si considerano risolti se il risultato è quello generalmente previsto per quel determinato puzzle, applicando il regolamento dei puzzle cubici quando possibile.

Articolo 11: Incidenti

11a) Incidenti sono:

- 11a1) Errate esecuzioni delle procedure dell'evento da parte dei funzionari di gara o altri concorrenti.
- 11a2) Interferenze o distrazioni o incidenti legati all'ambiente di gara (black-out, allarmi antincendio).
- 11a3) Malfunzionamenti dell'attrezzatura.

11b) Nel caso di incidente durante una gara il giudice principale dell'evento dovrà prendere decisioni in merito.

11d) Se il regolamento WCA non è molto chiaro o non prevede l'incidente, allora il giudice principale dovrà

decidere in modo sportivo, dopo aver consultato il delegato WCA.

11e) Nel caso di incidente, il giudice principale potrà abbuonare al concorrente un'altra prova, che rimpiazzerà la prova durante la quale è avvenuto l'incidente.

11f) Il giudice principale e il delegato WCA non possono decidere basandosi su prove date da foto o video.

Articolo 12: Notazione

12a) Notazione per il 3x3x3 e puzzle simili:

Mosse delle facce:

- 12a1) Senso orario, 90 gradi: F (faccia frontale), B (posteriore), R (faccia destra), L (faccia sinistra), U (faccia superiore), D (faccia inferiore).
- 12a2) Senso antiorario, 90 gradi: F', B', R', L', U', D' (vedere 12a1).
- 12a3) Senso orario, 180 gradi: F2, B2, R2, L2, U2, D2 (vedere 12a1).
- 12a4) Senso antiorario, 180 gradi: F2', B2', R2', L2', U2', D2' (vedere 12a1).

Mosse di due strati (strato esterno e strato adiacente interno):

- 12a5) Senso orario, 90 gradi: Fw, Bw, Rw, Lw, Uw, Dw. (vedere 12a1).
- 12a6) Senso antiorario, 90 gradi: Fw', Bw', Rw', Lw', Uw', Dw' (vedere 12a5).
- 12a7) Senso orario, 180 gradi: Fw2, Bw2, Rw2, Lw2, Uw2, Dw2 (vedere 12a5).
- 12a8) Senso antiorario, 180 gradi: Fw2', Bw2', Rw2', Lw2', Uw2', Dw2' (vedere 12a5).

Mosse degli strati interni (solo strati adiacenti agli strati esterni):

- 12a9) Senso orario, 90 gradi: f, b, r, l, u, d. (vedere 12a1).
- 12a10) Senso antiorario, 90 gradi: f', b', r', l', u', d' (vedere 12a9).
- 12a11) Senso orario, 180 gradi: f2, b2, r2, l2, u2, d2 (vedere 12a9).
- 12a12) Senso antiorario, 180 gradi: f2', b2', r2', l2', u2', d2' (vedere 12a9).

Mosse degli strati centrali (strato nel mezzo nei cubi con numero di strati dispari; due strati centrali nei cubi con numero di strati pari):

- 12a13) Senso orario, 90 gradi: M (stessa direzione di L), S (stessa direzione di F), E (stessa direzione di D). (vedere 12a1).
- 12a14) Senso antiorario, 90 gradi: M', S', E' (vedere 12a13).
- 12a15) Senso orario, 180 gradi: M2, S2, E2 (vedere 12a13).
- 12a16) Senso antiorario, 180 gradi: M2', S2', E2' (vedere 12a13).

Half Turn Metric (HTM) è definita come:

- 12a17) Ogni mossa della categoria 'Mosse delle facce' e 'Mosse di due strati esterni' viene contata come 1 mossa.
- 12a18) Ogni mossa della categoria 'Mosse degli strati interni' e 'Mosse degli strati centrali' viene contata come 2 mosse.
- 12a19) Ogni rotazione viene contata come 0 mosse.

12b) Rotazioni per tutti i puzzle di forma cubica:

- 12b1) Senso orario, 90 gradi: [f] o z, [b] o z', [r] o x, [l] o x', [u] o y, [d] o y'. (vedere 12a1).
- 12b2) Senso antiorario, 90 gradi: [f'] o z', [b'] o z, [r'] o x', [l'] o x, [u'] o y', [d'] o y (vedere 12b1).
- 12b3) Senso orario, 180 gradi: [f2] o z2, [b2] o z2, [r2] o x2, [l2] o x2, [u2] o y2, [d2] o y2 (vedere 12b1).
- 12b4) Senso antiorario, 180 gradi: [f2'] o z2', [b2'] o z2', [r2'] o x2', [l2'] o x2', [u2'] o y2', [d2'] o

y2' (vedere 12b1).

12c) Notazione per Square-1:

(tenere 'il blocco' più piccolo nello strato centrale sul lato sinistro della faccia frontale)

- 12c1) (x,y) significano: girare lo strato superiore x volte di 30 gradi in senso orario, girare lo strato inferiore y volte di 30 gradi in senso orario, girare la metà destra del puzzle di 180 gradi.

12d) Notazione per Megaminx (solo notazione per gli scramble):

- 12d1a) Senso orario, 72 gradi: U (faccia superiore).
- 12d1b) Senso antiorario, 72 gradi: U' (faccia superiore).
- 12d2) Altre mosse vengono applicate mentre si tengono tre pezzi fissi in alto a sinistra:
- 12d2a) Senso orario 72 gradi mossa dell'intero puzzle eccetto la parte in alto a sinistra con i tre pezzi: R+ (strato verticale), D+ (strato orizzontale).
- 12d2b) Senso antiorario 72 gradi mossa dell'intero puzzle eccetto la parte in alto a sinistra con i tre pezzi: R- (strato verticale), D- (strato orizzontale).
- 12d2c) Senso orario 144 gradi mossa dell'intero puzzle eccetto la parte in alto a sinistra con i tre pezzi: R++ (strato verticale), D++ (strato orizzontale).
- 12d2d) Senso antiorario 144 gradi mossa dell'intero puzzle eccetto la parte in alto a sinistra con i tre pezzi: R-- (strato verticale), D-- (strato orizzontale).

12e) Notazione per Pyraminx:

- 12e1) Le mosse sono applicate con la faccia inferiore completamente orizzontale e la faccia frontale di fronte alla persona che tiene in mano il Pyraminx.
- 12e2) Senso orario, 120 gradi: U (2 strati superiori), L (2 strati di sinistra), R (2 strati di destra), B (2 strati posteriori).
u (vertice superiore), l (vertice sinistro), r (vertice destro), b (vertice posteriore).
- 12e3) Senso antiorario, 120 gradi: U' (2 strati superiori), L' (2 strati di sinistra), R' (2 strati di destra), B' (2 strati posteriori).
u' (vertice superiore), l' (vertice sinistro), r' (vertice destro), b' (vertice posteriore).

12f) Notazione aggiuntiva per 6x6x6 Cube e 7x7x7 Cube:

Mosse di due strati (due strati esterni):

- 12f1) Senso orario, 90 gradi: 2F, 2B, 2R, 2L, 2U, 2D. (vedere 12a1).
- 12f2) Senso antiorario, 90 gradi: 2F', 2B', 2R', 2L', 2U', 2D' (vedere 12a5).
- 12f3) Senso orario, 180 gradi: 2F2, 2B2, 2R2, 2L2, 2U2, 2D2 (vedere 12a5).
- 12f4) Senso antiorario, 180 gradi: 2F2', 2B2', 2R2', 2L2', 2U2', 2D2' (vedere 12a5).

Mosse di tre strati (tre strati esterni):

- 12f5) Senso orario, 90 gradi: 3F, 3B, 3R, 3L, 3U, 3D. (vedere 12a1).
- 12f6) Senso antiorario, 90 gradi: 3F', 3B', 3R', 3L', 3U', 3D' (vedere 12a5).
- 12f7) Senso orario, 180 gradi: 3F2, 3B2, 3R2, 3L2, 3U2, 3D2 (vedere 12a5).
- 12f8) Senso antiorario, 180 gradi: 3F2', 3B2', 3R2', 3L2', 3U2', 3D2' (vedere 12a5).

Articolo A: Speed Solving

A1) Le specialità che rientrano nello 'Speed solving' devono rispettare le seguenti procedure.

- A1a) Il tempo limite è di 10 minuti, o minore/maggiore se viene annunciato prima dell'evento.

- A1b) Un cronometro è usato per misurare il tempo, in aggiunta allo Stackmat, se il tempo limite è maggiore ai 10 minuti. Se la risoluzione è inferiore ai 10 minuti vale il tempo riportato dallo Stackmat, altrimenti si considera il tempo del cronometro.

A2) Mischiamiento

- A2a) Il concorrente consegna il puzzle al giudice e attende nell'area designata finché non viene chiamato a gareggiare.
- A2b) Un mischiatore mischia il puzzle come da regolamento (Articolo 4).
- A2c) Il concorrente non deve vedere il puzzle mentre viene mischiato o prima della fase dell'ispezione.
- A2d) Il giudice ispeziona rapidamente il mischiamento del puzzle. In caso di dubbio il giudice contatta il mischiatore per un controllo dettagliato.
- A2e) Il giudice posiziona il puzzle davanti allo Stackmat e lo copre interamente con un oggetto.

A3) Ispezione

- A3a) Prima di incominciare la risoluzione, il concorrente deve ispezionare il puzzle.
- A3a1) Il concorrente ha un tempo massimo di 15 secondi per ispezionare il puzzle e incominciare la soluzione.
- A3b) Il giudice azzerà il timer ed il cronometro.
- A3b1) Quando il giudice e il concorrente sono pronti per iniziare con la fase di ispezione, il giudice dice 'READY?' ('PRONTO?').
- A3b2) Quando il concorrente conferma, il giudice scopre il puzzle dopo un secondo. Nello stesso momento avvia il cronometro.
- A3c) Durante l'ispezione il concorrente può alzare il puzzle.
- A3c1) Il concorrente non può effettuare mosse. Penalità: squalifica della risoluzione.
- A3c2) Se i pezzi del puzzle non sono ben allineati, il concorrente può allineare bene le facce (per i cubi l'allineamento non deve eccedere i 45 gradi).
- A3c3) Il concorrente può resettare il timer prima di iniziare la risoluzione.
- A3d) Alla fine dell'ispezione, il concorrente deve riappoggiare il puzzle davanti allo Stackmat, con qualsiasi orientamento.
- A3d1) Quando l'ispezione arriva a 8 secondi, il giudice dice '8 SECONDS' ('8 SECONDI').
- A3d2) Quando l'ispezione arriva a 12 secondi, il giudice dice 'GO' ('VIA').

A4) Cominciare la risoluzione

- A4b) Il concorrente deve appoggiare le mani sui sensori dello Stackmat, con le dita sui sensori ed i palmi abbassati. Penalità: 2 secondi.
- A4b1) Il concorrente non deve avere alcun contatto fisico con il puzzle prima di iniziare la risoluzione. Penalità: 2 secondi.
- A4d) Il concorrente incomincia la risoluzione quando la luce dello Stackmat diventa verde, togliendo le mani dai sensori e avviando così il timer.
- A4d1) Il concorrente deve incominciare la risoluzione entro 15 secondi dall'inizio dell'ispezione. Penalità: 2 secondi.
- A4d2) Se passano 17 secondi dall'inizio dell'ispezione, la risoluzione viene squalificata.
- A4e) Le penalità riguardo l'inizio della risoluzione non sono cumulabili. C'è un massimo di 1 penalità per l'inizio della risoluzione.

A5) Durante la risoluzione

- A5a) Durante l'ispezione o la risoluzione del puzzle il concorrente non può avere nessuna comunicazione se non con il giudice. Penalità: squalifica della risoluzione.
- A5b) Durante l'ispezione o la risoluzione del puzzle il concorrente non può avere assistenza da

nessuna persona o oggetto (a parte la superficie d'appoggio). Penalità: squalifica della risoluzione.

A6) Fine della risoluzione

- A6a) Il concorrente termina la risoluzione rilasciando il puzzle e fermando il timer.
- A6b) È responsabilità del concorrente fermare correttamente il timer.
- A6c) Il timer va fermato utilizzando entrambe le mani, con le dita appoggiate ed i palmi abbassati. Penalità: 2 secondi.
- A6d) Il concorrente deve rilasciare completamente il puzzle prima di fermare il timer. Penalità: 2 secondi.
- A6e) Il concorrente non può muovere o toccare il puzzle finché il giudice non l'ha ispezionato. Penalità: squalifica della risoluzione.
- A6f) Il concorrente non deve resettare il timer finché il giudice non ha trascritto il tempo sul foglietto dei risultati della specialità. Penalità: squalifica della risoluzione (a discrezione del giudice).
- A6g) Il giudice deve ispezionare il puzzle senza fare alcuna mossa o allineamento e deve determinare se il puzzle è stato completamente risolto.
- A6h) Nel caso di dubbi e pareri contrastanti, non vanno applicate mosse o allineamenti e occorre interpellare il giudice principale. Penalità: squalifica della risoluzione (a discrezione del giudice).
- A6i) Penalità di tempo per il 'Fine risoluzione' non sono cumulabili. C'è un massimo di 1 penalità di tempo per il 'Fine risoluzione'.

A7) Amministrazione

- A7a) Se il giudice decide che la risoluzione è corretta, dice 'OK'.
- A7b) Il giudice trascrive il risultato della risoluzione sul foglietto apposito e firma con il nome o la sua sigla.
- A7b1) In caso di penalità il giudice trascrive il tempo risultante dal timer e di fianco ad esso la penalità. (Esempio: 17.65 + 2 = 19.65).
- A7c) Il concorrente è responsabile di controllare quello che ha scritto il giudice.
- A7d) Se il giudice dà una penalità, dice 'PENALTY' ('PENALITÀ'). Il concorrente deve siglare il foglietto dei risultati.
- A7e) Se il risultato è DNF, il giudice dice 'NO FINISH' ('NON FINITO'). Il concorrente deve siglare il foglietto dei risultati.
- A7f) Alla fine del round del concorrente, il giudice dà il foglietto al 'segnapunti'.

Articolo B: Risoluzione da bendati

B1) Le procedure standard sono seguite come descritto nell'Articolo A (Speed Solving).
Regole supplementari/speciali per la risoluzione da bendati sono descritte di seguito.

- B1a) Non c'è fase di ispezione.

B2) Incominciare la risoluzione

- B2a) Il giudice resetta il timer e il cronometro.
- B2b) Il concorrente deve appoggiare le mani sui sensori dello Stackmat, con le dita sui sensori ed i palmi abbassati. Penalità: 2 secondi.
- B2c) Il concorrente non deve avere alcun contatto fisico con il puzzle prima di iniziare la risoluzione. Penalità: 2 secondi.
- B2d) Il concorrente incomincia la risoluzione alzando le mani dal timer e quindi avviando lo stesso.
- B2d1) Il concorrente deve rimuovere la copertura dal puzzle dopo aver avviato il timer.
- B2e) Quando si usa un cronometro in aggiunta allo Stackmat, il giudice lo avvia quando il

concorrente inizia la risoluzione.

B3) Memorizzazione

- B3a) Durante la memorizzazione e la risoluzione, il concorrente può alzare il puzzle.
- B3b) Il concorrente non deve prendere annotazioni. Penalità: squalifica della risoluzione.

B4) Durante la risoluzione

- B4a) Dopo la memorizzazione il concorrente indossa la benda (fornita dal giudice).
- B4b) Il concorrente non può effettuare alcuna mossa sul puzzle finché non ha indossato completamente la benda.
- B4c) Durante l'intera risoluzione il giudice deve interporre un foglio o qualcosa di simile tra la faccia del concorrente e il puzzle, a meno che il puzzle non sia in una posizione in cui sia impossibile vederlo sbirciando da sotto la benda.
- B4d) Il concorrente non può mai guardare lo stato del puzzle durante la risoluzione. Penalità: squalifica della risoluzione.
- B4e) Il concorrente può togliere o indossare la benda finché non ha effettuato neanche una mossa sul puzzle.

B5) Fine della risoluzione

- B5a) Quando viene utilizzato lo Stackmat, il concorrente termina la risoluzione rilasciando il puzzle e stoppando il timer.
- B5b) Quando si utilizza un cronometro, il concorrente termina appoggiando il puzzle sulla superficie d'appoggio e avvisando il giudice che la sua risoluzione è conclusa. In quel momento il giudice blocca il cronometro.
- B5c) Il concorrente può rimuovere la benda prima di fermare il timer, ma così facendo non può più applicare mosse al puzzle. Penalità: squalifica della risoluzione.

Articolo C: Risoluzione con una mano

C1) Le procedure standard sono seguite come descritto nell'Articolo A (Speed Solving).

Regole supplementari/speciali per la risoluzione con una mano sono descritte di seguito.

- C1a) Durante la risoluzione il concorrente può utilizzare una sola mano. Penalità: squalifica della risoluzione.
- C1b) Durante la risoluzione nessun'altra parte del corpo e nessun oggetto ad eccezione della superficie (il tavolo) può venire a contatto con il puzzle. Penalità: squalifica della risoluzione.
- C1b2) Se il puzzle ha dei problemi (ad esempio POP), il concorrente può rimediare all'inconveniente utilizzando una sola mano; l'uso del tavolo d'appoggio è opzionale. Penalità: squalifica della risoluzione.
- C1c) Una volta che il concorrente tocca il puzzle con una mano non deve toccarlo con l'altra. Penalità: squalifica della risoluzione.

Articolo D: Risoluzione con i piedi

D1) Le procedure standard sono seguite come descritto nell'Articolo A (Speed Solving).

Regole supplementari/speciali per la risoluzione con i piedi sono descritte di seguito.

- D1a) Il concorrente deve risolvere stando seduto su una sedia, su una superficie d'appoggio oppure

- in piedi.
- D1b) Durante l'ispezione e la risoluzione il concorrente deve usare solo i piedi (con o senza calzini) e la superficie. Penalità: squalifica della risoluzione.
- D1c) Nessun'altra parte del corpo o altri oggetti possono toccare il puzzle. Penalità: squalifica della risoluzione.

D3) Inizio della risoluzione

- D3a) Il concorrente deve appoggiare i piedi sui sensori del timer.
- D3b) Il concorrente deve alzare i piedi dai sensori per incominciare la risoluzione.

D4) Fine della risoluzione

- D4a) Il concorrente deve fermare il timer appoggiando i piedi sui sensori.

Articolo E: Risoluzione con meno mosse

E1) Le procedure standard sono seguite come descritto nell'Articolo A (Speed Solving).

Regole supplementari/speciali per la risoluzione con meno mosse sono descritte di seguito.

E2) Procedura per la risoluzione con meno mosse:

- E2a) Il giudice fornisce a tutti i concorrenti una stessa sequenza di mescolamento. Il giudice aziona il cronometro e dice 'GO' ('VIA').
- E2b) Il concorrente ha 60 minuti di tempo per risolvere quella configurazione nel minor numero di mosse possibili.
- E2b1) Un giudice dovrebbe annunciare il tempo rimanente passati 30 minuti, 50 minuti, 55 minuti, 59 minuti e dire 'STOP' a 60 minuti.
- E2c) Al termine dei 60 minuti il concorrente deve aver messo per iscritto la sua soluzione in modo chiaro per il giudice, secondo la notazione dell'Articolo 12. Penalità: squalifica della risoluzione.
- E2d) Per misurare la lunghezza della soluzione viene utilizzata la 'Half Turn Metric'.
- E2e) La soluzione del concorrente non deve avere niente a che fare con la sequenza di mescolamento. Penalità: squalifica della risoluzione.
- E2f) Il concorrente deve essere in grado di spiegare chiaramente la soluzione.

E3) Il concorrente può utilizzare i seguenti oggetti: carta e penna (fornite dal giudice), 3 cubi (personali), illimitati stickers colorati (personali).

- E3a) Penalità per l'utilizzo di altri oggetti: squalifica della risoluzione.

Articolo F: Risoluzione del Clock

F1) Le procedure standard sono seguite come descritto nell'Articolo A (Speed Solving).

Regole supplementari/speciali per la risoluzione del Clock sono descritte di seguito.

F2) **Mescolamento**

- F2a) Dopo il mescolamento il giudice posiziona il puzzle davanti allo Stackmat, 'in piedi'.

F3) **Ispezione**

- F3a) Dopo l'ispezione il concorrente posiziona il puzzle davanti allo Stackmat, 'in piedi'.

Articolo G: Risoluzione del Magic (e puzzle simili)

G1) Le procedure standard sono seguite come descritto nell'Articolo A (Speed Solving).

Regole supplementari/speciali per la risoluzione del Magic (e simili) sono descritte di seguito.

G2) Mescolamento

- G2a) Il puzzle non è mescolato.
- G2b) Il puzzle non è coperto dal giudice.

G3) Ispezione

- G3a) Non c'è una fase di ispezione.

G4) Incominciare la risoluzione

- G4a) Il puzzle deve essere completamente appoggiato sulla superficie, non importa con quale lato rivolto verso l'alto.

Articolo H: Multiple Blindfolded Solving (risoluzioni multiple da bendati)

H1) Le procedure standard sono seguite come descritto nell'Articolo A (Speed Solving).

Regole supplementari/speciali per il multiple blindfolded sono descritte di seguito.

- H1a) Il concorrente prima di iniziare deve comunicare quanti puzzle (>1) vuole risolvere per ciascun tentativo.
- H1a1) Il concorrente non può modificare il numero di puzzle dopo avere incominciato.
- H1a2) Il numero di puzzle stabilito da ciascun concorrente deve essere tenuto segreto finché la gara non ha avuto inizio.
- H1b) Il tempo totale di memorizzazione e risoluzione è di 10 minuti per cubo, misurati con un cronometro.
- H1b1) Quando si raggiunge il tempo limite, il tentativo viene fermato e viene contato il numero di puzzle risolti e non risolti.
- H1c) Il tempo totale massimo per tutti i cubi è 60 minuti.

Articolo Z: Regole opzionali

Le regole opzionali servono a dare al team organizzatore possibilità extra per gestire al meglio la competizione. Il team organizzatore può decidere di applicare una o più delle seguenti regole opzionali. La loro applicazione deve essere approvata dal WCA Board.

Z1) Il team organizzatore può raccogliere tutti i puzzle da mescolare durante la "fase di registrazione".

Z2) Il team organizzatore può imporre un limite al numero di specialità a cui un concorrente può partecipare.

Z3) Il team organizzatore può selezionare i partecipanti che si qualificheranno automaticamente a determinati

round di certe gare, in base ai loro precedenti risultati in altre competizioni.

Z4) Il team organizzatore può limitare il numero di partecipanti ad una specialità (chi prima si iscrive può partecipare, oppure in base al ranking mondiale WCA).

Z5) Il team organizzatore può imporre ai concorrenti di non poter gareggiare in determinate combinazioni di eventi.

[Storia delle modifiche 2009 \(in inglese\)](#)

[Storia delle modifiche 2008 \(in inglese\)](#)

[Regolamento Versione 2008 \(in inglese\)](#)

[Regolamento Versione 2007 \(in inglese\)](#)

[Regolamento Versione 2006 v2 \(in inglese\)](#)

[Regolamento Versione 2006 \(in inglese\)](#)

[Regolamento Versione 2005 \(in inglese\)](#)

[Regolamento Versione 2004 \(in inglese\)](#)