

WCA Regulations and Guidelines

WCA Regulations Committee

Regolamento WCA

Versione: 1 Gennaio 2018

[\[wca-regulations-translations:97e38c3\]](#)

Note

Regolamento WCA e Linee Guida

Il Regolamento WCA contiene l'insieme di tutte le regole che vengono applicate in ogni competizione ufficiale riconosciuta dalla World Cube Association.

Il Regolamento WCA è integrato dalle [Linee Guida](#). Il Regolamento è da considerarsi come un documento completo, ma le Linee Guida contengono ulteriori chiarimenti e spiegazioni.

Informazioni su Internet

Sito della World Cube Association: www.worldcubeassociation.org

Versione originale del Regolamento WCA: www.worldcubeassociation.org/regulations

Regolamento WCA in [formato PDF](#)

Fonti

Lo sviluppo e le modifiche del Regolamento WCA e delle Linee Guida è pubblico [su GitHub](#).

Contatti

Per domande e opinioni, si prega di contattare la [WCA Regulations Committee \(WRC\)](#).

Traduzione

Si prega di ricordare che questa non è la versione ufficiale del Regolamento WCA (anche se viene fornita sul sito della WCA): la versione ufficiale del Regolamento WCA è quella in lingua inglese, pertanto potrebbero esserci discrepanze. In caso ci siano differenze fra una traduzione e la versione in lingua inglese (versione ufficiale), deve essere utilizzata la versione in lingua inglese.

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 deve avere come requisito fondamentale la presenza di un Delegato WCA e di un team organizzativo (composto da una o più persone) e dei seguenti ufficiali di gara: giudici, mischiatori e addetti all'inserimento dei risultati.
- 1b) Il team organizzativo di una competizione è responsabile della logistica prima, durante e dopo la gara.
- 1c) Il Delegato WCA può delegare alcune delle proprie responsabilità ad altri membri del team organizzativo, ma rimane comunque responsabile del corretto svolgimento di tali mansioni. Il Delegato WCA ha le seguenti responsabilità:
 - 1c1) Fare rapporto al WCA Board per quanto riguarda la corretta osservanza del regolamento WCA durante la competizione, l'andamento generale della competizione ed eventuali incidenti. Il rapporto deve essere consegnato al WCA Board entro una settimana dal termine della competizione.

- 1c3) Inviare i risultati della competizione al WCA Results Team entro una settimana dal termine della competizione.
 - * 1c3a) Tutti gli scramble usati durante una competizione devono essere inviati insieme ai risultati della competizione.
 - * 1c3b) Gli scramble devono essere contrassegnati con gli eventi, turni e gruppi per i quali sono stati utilizzati.
- 1c4) Inviare eventuali correzioni dei risultati al WCA Results Team.
- 1c5) Consigliare gli altri ufficiali di gara in caso di necessità.
- 1c6) Approvare il formato di tutti gli eventi e turni di una competizione, prima dell'inizio della stessa, e in caso di eventuali variazioni in corso d'opera.
- 1c7) Prendere decisioni sulla squalifica dei competitori durante la competizione.
- 1c8) Fornire gli scramble.
- 1c9) Prendere decisioni riguardo alle variazioni del programma della competizione. In caso di eventuali variazioni deve prontamente informare tutti i partecipanti.
- 1c10) Rendere disponibile una copia del Regolamento WCA alla competizione.
- 1e) Ciascun evento deve avere uno o più giudici.
 - 1e1) Il giudice è responsabile della corretta esecuzione delle procedure dell'evento giudicato.
 - * 1e1a) Un giudice può giudicare più di un partecipante a discrezione del Delegato WCA, purchè questo non comprometta la capacità del giudice di assicurare la corretta applicazione del Regolamento WCA durante tutto lo svolgimento dell'evento.
 - 1e2) Ciascun partecipante deve rendersi disponibile a fare da giudice. Se viene richiesto di giudicare, un partecipante può essere esentato solo per giustificati motivi (ad esempio se il giudice non possiede conoscenze adeguate su un particolare puzzle), a discrezione del Delegato WCA. Penalità: squalifica dalla competizione (vedi [Regola 2k](#)).
- 1f) Ciascun evento deve avere uno o più mischiatori. Eccezione: Fewest Moves.
 - 1f1) Un mischiatore applica lo scramble (o sequenza di mischiaggio) al puzzle per prepararlo alla risoluzione.
 - 1f2) Ciascun partecipante deve rendersi disponibile a fare da mischiatore, un partecipante può essere esentato solo per giustificati motivi (ad esempio se non si conosce la notazione standard di mischiaggio), a discrezione del Delegato WCA. Penalità: squalifica della competizione (vedi [Regola 2k](#)).
- 1g) Ciascun evento deve prevedere uno o più addetti all'inserimento dei risultati.
 - 1g1) L'addetto è responsabile alla compilazione dei risultati.
 - 1g2) Eventuali variazioni di un risultato sull'apposito modulo devono essere autorizzate a discrezione del Delegato WCA.
- 1h) I partecipanti dello stesso turno di un evento possono essere suddivisi in gruppi.
 - 1h1) Mischiatori e giudici di un turno non devono mischiare e/o giudicare partecipanti del proprio gruppo di appartenenza prima di aver terminato tutti i propri tentativi per quel turno. Mischiatori e giudici possono mischiare e/o giudicare partecipanti del proprio gruppo di appartenenza a discrezione del Delegato WCA, ma il team organizzativo deve assicurarsi che mischiatori e giudici non possano vedere nessuno degli scramble per i tentativi che non hanno ancora completato.
- 1j) Tutti gli ufficiali di gara possono partecipare alla competizione.
- 1k) Gli ufficiali di gara possono ricoprire più di un ruolo (ad esempio Team organizzativo, Delegato WCA, giudice, addetto all'inserimento dei risultati, mischiatore).

Articolo 2: Partecipanti

- 2a) Chiunque può partecipare a una competizione WCA se:
 - 2a1) Si attiene al regolamento WCA.
 - 2a2) Soddisfa i requisiti della competizione, che saranno chiaramente definiti prima di essa.
 - 2a3) Non è stato sospeso dalla WCA Board.
- 2b) I partecipanti al di sotto dei 18 anni devono avere il consenso di un genitore o di un tutore per potersi registrare e competere.
- 2c) I partecipanti devono fornire, con la registrazione, tutte le informazioni richieste dal team organizzativo (tra cui: nome, paese, data di nascita, sesso, contatto, eventi selezionati)
 - 2c1) Un partecipante non può competere se la propria registrazione è ritenuta incompleta dal team organizzativo.
- 2d) Nome, paese, sesso e risultati di un partecipante sono informazioni pubbliche. Qualsiasi altra informazione personale è riservata, e non deve essere rivelata a organizzazioni/persone esterne senza il consenso del partecipante.

- 2e) I partecipanti devono rappresentare un paese di cui posseggono cittadinanza. Il Delegato WCA è tenuto a verificare la validità della cittadinanza tramite un documento valido (es. passaporto) alla prima competizione del partecipante. Se quest'ultimo non possiede una valida cittadinanza del paese con cui si è registrato, può essere squalificato retroattivamente e/o sospeso, a discrezione della WCA Board.
 - 2e1) I paesi riconosciuti sono quelli indicati nella pagina [Lista dei Paesi Riconosciuti dalla WCA] (<https://www.worldcubeassociation.org/regulations/countries/>).
 - 2e2) Un partecipante che cambi la propria cittadinanza può cambiare il proprio stato di rappresentanza prima o durante la prima competizione a cui prende parte nel nuovo anno civile. Eccezione: se il partecipante dovesse perdere la cittadinanza del paese che rappresentava, è imperativo cambiare paese di rappresentazione prima o durante la prima competizione cui prende parte nel nuovo anno civile.
 - 2e3) I partecipanti senza cittadinanza possono partecipare sotto la categoria "Apolide".
- 2f) I partecipanti devono osservare l'eventuale regolamento imposto dalla sede della competizione e comportarsi in maniera rispettosa.
- 2g) I partecipanti devono contribuire a creare un clima di quiete quando si trovano all'interno dell'area di gara designata. È permesso parlare, a patto che lo si faccia a un tono di voce basso e lontani da partecipanti che stiano attivamente gareggiando.
 - 2g3) I partecipanti che si trovano nell'Area Partecipanti (area d'attesa) non devono comunicare tra loro a proposito degli scramble dei puzzle del round in corso. Pena la squalifica del partecipante dall'evento, a discrezione del Delegato WCA.
- 2h) Quando si trovano nella sede della competizione, i partecipanti devono essere totalmente vestiti. A discrezione del Delegato WCA, un partecipante può essere squalificato dalla competizione per abbigliamento inappropriato.
- 2i) In fase di gara, i partecipanti non possono utilizzare dispositivi elettronici ed equipaggiamento audio (es. cellulari, lettori MP3, registratori) né dispositivi di illuminazione aggiuntiva.
 - 2i1) A discrezione del Delegato WCA, i partecipanti possono utilizzare dispositivi non elettronici, a patto che questi ultimi non diano ingiustamente vantaggio al partecipante. Sono inclusi:
 - * 2i1a) Supporti medici/fisici indossati dal partecipante (es. occhiali, polsiera). In eccezione a Regola 2i, gli aiuti medici possono essere elettronici se il partecipante non ha una valida alternativa non elettronica (es. apparecchio acustico, pacemaker)
 - * 2i1b) Tappi per orecchie e cuffie insonorizzanti (ma non cuffiette elettroniche o cuffie con sistema di cancellazione del rumore).
 - 2i2) I partecipanti possono utilizzare fotocamere/videocamere quando si trovano in postazione di gara, a discrezione del Delegato WCA. Le seguenti restrizioni si applicano dall'inizio del tentativo di risoluzione fino a quando il partecipante non ferma il timer. Pena la squalifica dal tentativo (DNF).
 - * 2i2a) Qualsiasi monitor/display del dispositivo deve essere vuoto o completamente non visibile dal partecipante (vedi Regola A5b).
 - * 2i2b) Il partecipante non deve interagire con alcun dispositivo attivo (operare, reggere, indossare). Eccezione: il partecipante può indossare una videocamera montata sulla testa, a patto che questa sia totalmente fuori dal suo campo visivo e sia chiaro che il partecipante non stia interagendo con essa, se non indossandola.
- 2j) Il Delegato WCA può squalificare un partecipante da un singolo evento.
 - 2j1) Se un partecipante è squalificato da un evento per qualsiasi ragione, non gli è più concesso alcun tentativo di risoluzione per quell'evento.
 - * 2j1a) I risultati di tutti i tentativi rimasti nell'evento verranno registrati come DNF.
 - 2j2) Se un partecipante viene squalificato da un evento mentre questo è in corso, l'ultimo risultato registrato rimane valido. Eccezione: il partecipante ha barato o imbrogliato (vedi Regola 2k2a).
- 2k) A discrezione del Delegato WCA, un partecipante può essere squalificato dagli eventi (uno, alcuni, tutti) se:
 - 2k1) Non esegue la registrazione alla competizione in tempo.
 - 2k2) È sospettato di avere barato o imbrogliato i giudici durante la competizione.
 - * 2k2a) Il Delegato WCA può annullare qualsiasi risultato sospetto.
 - 2k3) Si comporta in maniera illegale, violenta o indecente; se danneggia intenzionalmente beni proprietà della sede di gara o beni di altre persone all'interno della sede di gara.
 - 2k4) Distrae altri partecipanti in fase di gara, o interferisce con essi.
 - 2k5) Non rispetta il Regolamento WCA durante la competizione.
- 2l) Un partecipante può essere squalificato istantaneamente, oppure in seguito a richiamo verbale, a seconda della natura e della severità dell'infrazione.

- 2l1) Un partecipante squalificato non ha diritto al rimborso di alcuna spesa relativa alla partecipazione alla gara.
- 2n) Un partecipante può contestare verbalmente una decisione al Delegato WCA.
 - 2n1) Le contestazioni sono ammesse soltanto durante la competizione, entro e non oltre 30 minuti dal momento dell'avvenuto incidente, e prima dell'inizio di qualsiasi altro round dell'evento in questione.
 - 2n2) Il Delegato WCA deve risolvere la contestazione prima dell'inizio del successivo round dell'evento in questione.
 - 2n3) Il partecipante che ha aperto la contestazione deve accettare qualsiasi decisione finale del Delegato WCA. Pena la squalifica dalla competizione.
- 2s) Partecipanti con riconosciute disabilità che possano impedire il rispetto di uno o più punti del Regolamento WCA possono richiedere un accordo eccezionale con il Delegato WCA. Coloro che intendono fare richiesta di tali accordi, devono contattare il team organizzativo e il Delegato WCA entro e non oltre due settimane dall'inizio della competizione.
- 2t) Ciascun partecipante deve conoscere e capire il Regolamento WCA prima della competizione.
- 2u) I partecipanti devono essere presenti e pronti a competere nel momento in cui sono chiamati a fare il proprio tentativo di risoluzione. Pena la squalifica dall'evento.
 - 2u1) Eccezione: Se un partecipante non è presente a un tentativo individuale precedentemente concordato (es. Fewest Moves, 4Blind, 5Blind, MultiBlind) il tentativo può essere considerato rifiutato (DNS), a discrezione del Delegato WCA.

Articolo 3: I Puzzle

- 3a) I partecipanti sono obbligati a fornire i propri puzzle per gareggiare.
 - 3a1) I partecipanti devono essere sempre pronti a consegnare i propri puzzle quando vengono chiamati a risolvere (vedi [Regola 2u](#))
 - 3a2) I puzzle devono essere pienamente e totalmente funzionanti, in modo che sia possibile mischiarli normalmente.
 - 3a3) I puzzle poliedrici devono avere uno schema di colori che riporti un colore unico per ogni faccia nello stato di puzzle risolto. Ogni variazione del puzzle deve avere mosse, stati e soluzioni funzionalmente identiche al puzzle originale.
- 3d) I puzzle devono avere parti colorate che definiscano lo schema di colorazione di quest'ultimo e devono essere contingenti ad una e solo ad una di queste possibili varianti: sticker colorati, tile colorate, plastiche colorate o colori stampati/pitturati. Tutte le parti colorate di un puzzle devono essere fatte degli stessi materiali.
 - 3d1) Per i partecipanti con disabilità medicalmente documentate, si applicano le seguenti eccezioni:
 - * 3d1a) I partecipanti affetti da cecità possono utilizzare puzzle con rilievi; questi ultimi devono essere diversi per ogni faccia. Ogni faccia deve, possibilmente, avere un colore diverso, per favorire la fase di mischiaggio e di giudicamento.
 - * 3d1b) I partecipanti affetti da daltonismo che non riescono a distinguere il numero necessario di colori possono utilizzare parti colorate con pattern, se è stato esplicitamente approvato secondo il [Regola 2s](#). I pattern possono derivare dallo sticker o possono essere disegnati.
 - 3d2) I colori delle parti colorate devono essere tassativamente solidi, con un unico colore, uniforme, per ogni faccia. Ogni colore deve essere distinguibile chiaramente dagli altri colori.
- 3h) Le modifiche che alterano il funzionamento base del puzzle non sono permesse. Versioni modificate dei puzzle sono permesse solo se le modifiche non aumentano le informazioni disponibili al partecipante (per esempio orientamento o identificazione dei pezzi), comparati ad una versione non-modificata dello stesso puzzle.
 - 3h1) I cubi "bombati" sono permessi.
 - 3h2) Puzzle con parti interne visibilmente colorate (per esempio i puzzle "stickerless") sono permessi. Non sono inclusi nella regola i seguenti puzzle:
 - * 3h2a) Puzzle con parti trasparenti. Fanno eccezione gli stickers trasparenti, che riportano il logo, posizionati su parti colorate. (vedi [Regola 3l](#)).
 - 3h3) Eventuali modifiche a un puzzle che si traducono in scarso rendimento di un concorrente non sono motivo di ulteriori tentativi.
 - 3h4) Per il Clock, inserti colorati personalizzati (con la stessa forma e dimensione di quelli originali in carta) sono permessi, a discrezione del delegato WCA. Gli inserti devono indicare chiaramente le ore 12 di ogni orologio combaciando con gli originali.
- 3j) I puzzle devono essere puliti, non devono avere segni o marcature di nessun tipo, pezzi sopraelevati o altre differenze che distinguano significativamente un pezzo ad ogni altro pezzo simile. Eccezione: un logo (vedi [Regola 3l](#)).
 - 3j1) È concesso avere un puzzle con logoramento modesto e ragionevole, a discrezione del delegato WCA.
 - 3j2) Definizione: Due pezzi sono simili tra di loro se essi sono identici per forma e per dimensione, o specchiati in forma e identici in dimensione.

- 3j3) Parti corrugate o con rilievi che permettono la distinzione dell'orientamento dei pezzi al tocco non sono permessi negli eventi della categoria "blindfolded", invero della risoluzione da bendati.
- 3k) I puzzle devono essere approvati dal delegato WCA prima dell'uso in competizione.
 - 3k1) Se un puzzle viene considerato non ammissibile durante lo svolgimento di un round, il partecipante deve sostituirlo.
 - 3k2) Penalità riguardanti tentativi affrontati con puzzles non permessi: squalifica del tentativo (DNF). Eccezione: Se il puzzle viene considerato non ammissibile durante lo svolgimento di un round, i risultati precedenti possono essere sostituiti con un tentativo extra, a discrezione del Delegato WCA.
- 3l) Un puzzle può avere un logo su una parte colorata. Se lo ha, deve avere al massimo una parte colorata con un logo. Eccezione: I puzzle impiegati nelle risoluzioni della categoria "Blindfolded" non possono presentare loghi.
 - 3l1) Il logo deve essere posizionato in un pezzo centrale. Eccezioni per i puzzle che non hanno un pezzo centrale:
 - * 3l1a) Per la Pyraminx e per il cubo 2x2x2, il logo può essere posizionato in un pezzo qualunque.
 - * 3l1b) Per lo Square-1, il logo deve essere posizionato in un pezzo nello strato equatoriale.
 - 3l2) Il logo può essere stampato in rilievo, inciso, o consistere in uno sticker che lo riporti posizionato su una parte colorata.
- 3m) Tutte le marche di cubi e di pezzi di cubi sono permessi, fintantoché il puzzle rispetti tutte le regole WCA.

Articolo 4: Come mischiare

- 4a) Un mischiatore deve applicare un algoritmo particolare, una sequenza di mosse chiamata "scramble", al puzzle.
- 4b) Tutti i puzzle devono essere mischiati eseguendo uno scramble casuale generato da un computer.
 - 4b1) Gli scramble generati non devono essere ispezionati prima di una competizione, e non devono essere selezionati e/o filtrati in alcun modo da parte del Delegato WCA.
 - 4b2) Gli scramble per un round di un evento devono essere accessibili solo al Delegato WCA e a coloro che sono stati scelti per mischiare in quel particolare round, fino alla fine dello stesso. Eccezione: Per l'evento Fewest Moves Competition (FMC), i partecipanti riceveranno lo scramble su un foglio durante il round. (vedi [Articolo E](#)).
 - 4b3) Ulteriori dettagli per il programma che genera gli scramble: Uno scramble ufficiale deve produrre uno stato casuale ("random state"), il quale richieda almeno 2 mosse per essere risolto (stessa probabilità per ognuno degli stati possibili). Le seguenti aggiunte/eccezioni valgono per:
 - * 4b3a) eventi da bendato (3x3 Blindfolded, 4x4 Blindfolded, 5x5 Blindfolded, 3x3 Multiple-Blindfolded), lo scramble deve garantire un orientamento casuale (stessa probabilità per ciascuna degli orientamenti possibili).
 - * 4b3b) Cubo 2x2x2: Lo stato (casuale) in cui si trova il puzzle deve richiedere almeno 4 mosse per essere risolto.
 - * 4b3c) Skewb: Lo stato (casuale) in cui si trova il puzzle deve richiedere almeno 7 mosse per essere risolto.
 - * 4b3d) Square-1: Lo stato (casuale) in cui si trova il puzzle deve richiedere almeno 11 mosse per essere risolto.
 - * 4b3e) Cubo 5x5x5, Cubo 6x6x6, Cubo 7x7x7, e Megaminx: Lo stato, NON casuale ma che richieda un numero sufficiente di mosse casuali per essere raggiunto, in cui si trova il puzzle deve richiedere almeno 2 mosse per essere risolto.
 - * 4b3f) Pyraminx: Lo stato (casuale) in cui si trova il puzzle deve richiedere almeno 6 mosse per essere risolto.
 - 4b4) Ogni gruppo scramble deve essere utilizzato in un arco di tempo di massimo 2 ore. Questo comincia quando lo scramble viene eseguito per la prima volta.
- 4d) Orientamento del cubo per eseguire correttamente uno scramble:
 - 4d1) I puzzle NxNxN e il Megaminx devono essere mischiati con la faccia bianca orientata in alto (se non presente, allora la faccia più chiara) e con la faccia verde orientata di fronte al mischiatore (se non presente, allora la faccia più scura adiacente).
 - 4d2) Il Pyraminx deve essere mischiato con la faccia gialla orientata verso il basso (se non presenta, allora la faccia più chiara) e con la faccia verde orientata di fronte al mischiatore (se non presente, allora la faccia più scura adiacente).
 - 4d3) Lo Square-1 deve essere mischiato con la faccia più scura orientata di fronte al mischiatore (eseguire lo scramble dall'unico orientamento possibile dei due).
 - 4d4) Il Clock può essere mischiato da ambedue i lati, a condizione che le ore 12 siano orientate verso l'alto.
 - 4d5) Lo Skewb deve essere mischiato con la faccia bianca orientata verso l'alto (se non presente, allora la faccia più chiara) e con la faccia verde orientata di fronte a sinistra, in modo tale da avere l'angolo UFR che punta verso il mischiatore (se non presente, allora la faccia più scura adiacente).
- 4f) Gli scramble per una competizione ufficiale devono essere generati utilizzando una versione più aggiornata di un programma ufficiale della WCA (disponibile [attraverso il sito WCA](#)).
- 4g) Dopo aver mischiato un puzzle, il mischiatore deve verificare che lo scramble sia stato applicato correttamente (confrontandolo con l'immagine). Se il puzzle risultasse mischiato in modo errato, il mischiatore deve correggerlo (per esempio risolvendo il puzzle e applicando nuovamente la sequenza di mosse)

- 4g1) Eccezione: per il cubo 6x6x6, il cubo 7x7x7 e il Megaminx, non è necessario che il puzzle sia mischiato correttamente, ma può essere consegnato al partecipante solo con il consenso di un delegato.

Articolo 5: Difetti del puzzle

- 5a) Alcuni esempi di difetti del puzzle includono: componenti distaccati (pop), pezzi ruotati nella propria sede (twisted) e viti/caps/adesivi staccati.
- 5b) Se il difetto si manifesta durante la risoluzione, il partecipante può scegliere di riparare il difetto e continuare la risoluzione, oppure di interrompere la risoluzione.
 - 5b1) Se un partecipante sceglie di riparare il puzzle, deve riparare solo le parti difettose. Non è consentito usare attrezzi o parti di altri puzzle per riparare il puzzle originale. Penalità: squalifica dalla risoluzione (DNF).
 - 5b2) Qualsiasi riparazione del puzzle da parte del partecipante non deve portare alcun vantaggio nel risolvere il puzzle. Penalità: squalifica dalla risoluzione (DNF).
 - 5b3) Riparazioni consentite:
 - * 5b3a) Se qualche parte è uscita fuori dal puzzle o si è spostata dalla sua sede, il partecipante può riposizionarla al proprio posto.
 - * 5b3b) Se, dopo aver riparato il puzzle ma prima della fine della risoluzione, il partecipante si accorge che il puzzle non è risolvibile, può smontare e rimontare un massimo di 4 parti per rendere il puzzle risolvibile.
 - * 5b3c) Se il puzzle non è risolvibile, e può essere reso risolvibile ruotando un singolo angolo, il partecipante può correggere l'angolo ruotandolo senza disassemblare il puzzle.
 - 5b4) Durante la risoluzione bandata (vedi [Regola B4](#)), tutte le riparazioni devono essere eseguite da bendati. Penalità: squalifica dalla risoluzione (DNF).
 - 5b5) Se alla fine della risoluzione alcune parti del puzzle sono distaccate o non completamente nella propria posizione, si applicano le seguenti regole:
 - * 5b5a) Se sono coinvolte una o più parti senza facce colorate, il puzzle si considera risolto (es. un pezzo interno di un 4x4x4).
 - * 5b5b) Se è coinvolta una sola parte con una faccia colorata, il puzzle si considera risolto (es. un cap centrale del 3x3x3).
 - * 5b5c) Se sono coinvolte più di una parte con una faccia colorata, il puzzle è considerato non risolto (DNF) (es. un angolo, uno spigolo, ecc...).
 - * 5b5d) Se sono coinvolte una o più parti con più di una faccia colorata, il puzzle è considerato non risolto (DNF).
 - * 5b5e) Le regole [5b5c](#) e [5b5d](#) hanno la precedenza su [5b5a](#) e [5b5b](#).

Articolo 7: Ambiente di gara

- 7b) Gli spettatori devono tenersi ad almeno 1.5 metri di distanza dalle postazioni di gara quando c'è una risoluzione ufficiale in corso.
- 7c) Bisogna avere particolare riguardo per l'illuminazione dell'ambiente di gara: la luce dovrebbe essere neutra, in modo tale da permettere ai partecipanti di distinguere facilmente i colori del puzzle.
- 7e) È vietato fumare nella sala in cui si tiene la competizione
- 7f) Postazioni di risoluzione:
 - 7f1) Definizioni:
 - * 7f1a) Stackmat: il timer "Speed Stacks Stackmat" per cronometrare le risoluzioni e un tappetino compatibile di dimensioni prestabilite.
 - * 7f1b) Mat: il tappetino di gomma dello Stackmat.
 - * 7f1c) Timer: il cronometro dello Stackmat, o un cronometro a mano qualunque (per tentativi che la portata dello stackmat non riuscirebbe a coprire).
 - * 7f1d) Superficie: la superficie piatta su cui lo Stackmat viene posizionato. Il tappetino è considerato parte della superficie. Il timer non è considerato parte della superficie.
 - 7f2) Il cronometro dello Stackmat deve essere attaccato al tappetino e posizionato sulla superficie, con il timer dalla parte del tappetino più vicina al partecipante.
 - * 7f2a) Eccezione: Per l'evento 3x3 With Feet, lo stackmat deve essere piazzato direttamente sul pavimento. Il timer può essere posizionato dalla parte del tappetino più lontana dal partecipante.
- 7h) La competizione deve avere un'Area Partecipanti.
 - 7h1) Gli organizzatori della gara potrebbero chiedere ad un partecipante che è stato chiamato a risolvere di rimanere nell'Area Partecipanti fino a che non abbia completato tutti i suoi tentativi per quel particolare round.

Articolo 8: Competizioni

- 8a) Una competizione WCA ufficiale deve:
 - 8a1) Essere approvata dal WCA Board.
 - 8a2) Rispettare il Regolamento WCA.
 - 8a3) Avere assegnato un delegato WCA.
 - 8a4) Essere annunciata sul sito web WCA almeno quattro settimane prima dell'inizio della competizione. Eccezione: In casi speciali le competizioni possono essere annunciate fino ad un massimo di due settimane prima dell'inizio della stessa, a discrezione del Board WCA.
 - 8a6) Essere pubblicamente accessibile.
 - 8a7) Usare i timer Speed Stacks Stackmat (2a Generazione, Pro Timer 3a Generazione o Pro Timer 4a Generazione) per la misurazione dei tempi.
 - 8a8) Essere aperta a tutti coloro che desiderino partecipare.
- 8f) Se il Regolamento WCA non viene osservato correttamente durante la competizione, i risultati potrebbero essere modificati a discrezione del WCA Board.

Articolo 9: Eventi

- 9a) La WCA regola le competizioni per puzzle meccanici che si possono risolvere ruotando gruppi di pezzi, comunemente noti come "twisty puzzles" (dall'inglese to twist -> ruotare, attorcigliare).
- 9b) Gli eventi ufficiali WCA sono:
 - 9b1) Cubo 3x3x3, Cubo 2x2x2, Cubo 4x4x4, Cubo 5x5x5, 3x3x3 One-Handed (risoluzione con una sola mano), 3x3x3 With Feet (Risoluzione con i piedi), Clock, Megaminx, Pyraminx, Skewb, e Square-1.
 - * 9b1a) Il formato del round per gli eventi sopracitati è: "Average of 5". Per un Combined Round il formato del round è "Best of 2" per la prima fase e "Average of 5" per la seconda fase. Eccezione: in casi speciali, il formato del round per gli eventi sopracitati può essere "Best of X" (dove X sta per 1, 2, o 3), a discrezione del Board WCA.
 - 9b2) 3x3x3 Fewest Moves (risoluzione impiegando meno mosse possibili), Cubo 6x6x6. e Cubo 7x7x7.
 - * 9b2a) Il formato dei round per gli eventi sopracitati è: "Best of X" (dove X è 1 o 2) e "Mean of 3".
 - 9b3) 3x3x3 Blindfolded, 4x4x4 Blindfolded, 5x5x5 Blindfolded (risoluzione di un singolo cubo da bendati), e 3x3x3 Multi-Blind (risoluzione di più cubi da bendato).
 - * 9b3a) Il formato dei round per gli eventi sopracitati è: "Best of X" (dove X è 1, 2, o 3).
 - * 9b3b) Per l'evento "3x3x3 Blindfolded", la WCA riconosce come ufficiali anche i risultati e i record "Mean of 3" ottenuti nei round in formato "Best of 3".
- 9f) I risultati di un round vengono registrati come di seguito:
 - 9f1) Tutti i tempi sotto i 10 minuti sono misurati e troncati al più vicino centesimo di secondo. Tutte le "Average of 5" e le "Mean of 3" sotto i 10 minuti, sono misurate e arrotondate al più vicino centesimo di secondo.
 - 9f2) Tutti i tempi e le medie cronometrati sopra i 10 minuti, sono misurati e arrotondati al secondo più vicino (per esempio x.4 diventa x, x.5 diventa x+1).
 - 9f4) Il risultato di un tentativo è registrato come DNF (dall'inglese Did Not Finish, "non ha finito") se il tentativo viene squalificato o non è stato completato/risolto.
 - 9f5) Il risultato di un tentativo è registrato come DNS (dall'inglese Did Not Start, "non ha iniziato") se il partecipante è in grado di effettuare la risoluzione ma si rifiuta di eseguirla.
 - 9f6) Per i round in formato "Best of X", ad ogni partecipante sono concessi X tentativi. Il migliore tra i suoi risultati sarà quello di cui si terrà conto nella classifica del round.
 - 9f7) Per i round in formato "Best of X", un DNF o un DNS sono i peggiori risultati possibili.
 - 9f8) Per i round in formato "Average of 5", ad ogni partecipante sono concessi 5 tentativi. Di questi 5 tentativi, il migliore e il peggiore vengono rimossi, e si terrà conto nella classifica del round della media aritmetica dei 3 tentativi rimanenti.
 - 9f9) Per i round in formato "Average of 5", si possono contare un DNF o un DNS come il risultato peggiore del partecipante per quel round. Se il partecipante ha più di un DNF e/o DNS in uno stesso round, il risultato della media sarà DNF.
 - 9f10) Per i round in formato "Mean of 3", ad ogni partecipante sono concessi 3 tentativi. La media aritmetica dei 3 tentativi sarà quello di cui si terrà conto nella classifica del round.
 - 9f11) Per i round in formato "Mean of 3", se il partecipante ha ottenuto almeno un risultato DNF o DNS, avrà come risultato della media DNF.
 - 9f12) Per i round in formato "Best of X", si terrà conto del miglior risultato di ciascun partecipante. Di seguito alcune informazioni utili per confrontare i risultati:

- * 9f12a) Per i tempi cronometrati, il termine "migliore" definisce un tempo più basso.
- * 9f12b) Per le risoluzioni di Fewest Moves, il termine "migliore" definisce una soluzione più corta in termini di numero di mosse.
- * 9f12c) Per i tentativi di Multiple Blindfolded, le classifiche sono stilate in base ad un punteggio calcolato sottraendo al numero di puzzle risolti correttamente il numero di puzzle risolti in maniera errata. Il termine "migliore" indica il punteggio più alto. Se il risultato è complessivamente minore di 0 o se un solo puzzle è stato risolto, il tentativo è considerato fallito (DNF). Se due partecipanti ottengono lo stesso risultato, il posto in classifica viene assegnato a chi ha conseguito il risultato nel minor tempo. Se due partecipanti ottengono lo stesso risultato nello stesso tempo, la posizione in classifica è assegnata a chi ha sbagliato il minor numero di puzzle.
- 9f13) Per i round in formato "Mean of 3" e "Average of 5", la classifica è stilata in base all'ordine delle medie dei partecipanti, dove si considera "migliore" la media più bassa.
- 9f14) Per i round in formato "Mean of 3" e "Average of 5", se due o più partecipanti ottengono lo stesso risultato, la posizione in classifica viene assegnata a chi ha ottenuto il miglior tempo singolo, dove "migliore" indica quello registrato nel minor tempo.
- 9f15) Partecipanti che ottengono lo stesso risultato in un round, ottengono la stessa posizione in classifica in quel round.
- 9g) Un "Combined Round" consiste in due fasi di tentativi, in cui i partecipanti avanzano alla fase successiva solo se conseguono in un tentativo della prima serie un certo tempo prefissato, chiamato "cutoff" (dall'inglese limite, tagliafuori).
 - 9g2) Il fatto che un partecipante avanzi alla fase successiva di un Combined Round deve essere deciso dal risultato (tutti i partecipanti con un risultato migliore di x) della prima fase (vedi [Regola 9f12](#)).
- 9i) I risultati di una competizione ufficiale della WCA devono essere elencati nella classifica mondiale della WCA.
 - 9i1) La WCA riconosce le seguenti tipologie di record regionali: record nazionali (NR), record continentali (NaR, SaR, AsR, Afr, ER, OcR) e record mondiali (WR).
 - 9i2) Tutti i risultati di un round si considerano come conseguiti nell'ultimo giorno in cui il round si è svolto. Se un record regionale viene conseguito più volte nell'arco di una stessa giornata, solo il migliore di questi risultati viene riconosciuto come il record ufficiale.
 - 9i3) Se le regole WCA per un evento vengono modificate, i record regionali esistenti rimangono in vigore fino a che non verranno battuti sotto le nuove regole.
- 9j) Ogni evento deve essere tenuto al massimo una volta per competizione.
- 9k) Tutti i partecipanti possono partecipare in tutti gli eventi di una competizione, tranne in alcuni casi particolari approvati dal Board della WCA.
- 9l) Ogni round deve essere completato prima che ogni round successivo dello stesso evento cominci.
- 9m) Ogni evento deve avere al massimo 4 round.
 - 9m1) Round con 99 o meno partecipanti devono essere seguiti da al massimo altri 2 round.
 - 9m2) Round con 15 o meno partecipanti devono essere seguiti da al massimo 1 altro round.
 - 9m3) Round con 7 o meno partecipanti non devono essere seguiti da nessun altro round.
- 9o) I Combined rounds contano come un singolo round quando si conta il numero di round per evento.
- 9p) Se un evento ha più di un round, allora:
 - 9p1) Almeno il 25% dei partecipanti deve essere eliminato tra due round consecutivi dello stesso evento.
 - 9p2) I partecipanti che si qualificano per un turno successivo devono essere selezionati tramite classifica (migliori x partecipanti) o tramite risultato (tutti i partecipanti con un risultato migliore di x) nel round precedente.
 - * 9p2a) Per ogni round, le condizioni di passaggio alla fase successiva devono essere annunciate prima che il round stesso inizi, e non deve essere cambiato dopo l'avvio di quest'ultimo. I cambiamenti devono essere fatti a discrezione del Delegato WCA, che deve valutare con cura la giustezza e correttezza del cambiamento.
 - 9p3) Se un partecipante che si è qualificato decidesse di ritirarsi dal turno a cui avrebbe dovuto prendere parte, può essere sostituito dal migliore tra i partecipanti del round precedente non qualificatisi al round successivo.
- 9s) Ogni round di tutti gli eventi deve avere un time limit (vedi [Regola A1a](#)).

Articolo 10: Stato Risolto

- 10b) Si deve considerare solo lo stato di "quiete" del puzzle, dopo che il tempo è stato fermato.
- 10c) Alla fine del tentativo il puzzle può essere orientato in modo qualsiasi.
- 10d) Tutte le parti di un puzzle devono essere fisicamente attaccate allo stesso e saldamente posizionate nella posizione richiesta da esso. Eccezione: vedi [Regola 5b5](#).
- 10e) Un puzzle si considera risolto quando tutte le parti colorate sono riportate allo stato originale e tutte le parti del puzzle sono allineate, rientrando nei limiti qui di seguito specificati:

- 10e1) Per ogni due parti adiacenti (per esempio due sezioni parallele ed adiacenti del cubo) del puzzle che sono disallineate maggiormente dei limiti descritti nella [Regola 10f](#), bisogna considerare il puzzle come "ad una mossa dallo stato di risoluzione" (vedi "Outer Block Turn Metric" nell'[Articolo 12](#)).
- 10e2) Se nessuna mossa è richiesta per considerare il puzzle risolto, allora la risoluzione è valida e non presenta alcuna penalità.
- 10e3) Se una mossa è richiesta per considerare il puzzle risolto, allora la risoluzione è da considerarsi valida ma con una penalità di tempo (+2 secondi).
- 10e4) Se più di una mossa è richiesta per considerare il puzzle risolto, allora la risoluzione non è valida e il risultato è DNF.
- 10f) Limiti (inclusi) entro i quali è accettabile il disallineamento:
 - 10f1) Puzzle NxNxN : al massimo 45 gradi.
 - 10f2) Megaminx: al massimo 36 gradi.
 - 10f3) Pyraminx e Skewb: al massimo 60 gradi.
 - 10f4) Square-1: al massimo 45 gradi (U/D) o 90 gradi (/).
- 10h) Per i puzzle che non sono specificati in questo Articolo, il metro di giudizio per lo stato di risolutezza è definito dai confini o dagli obiettivi di risoluzione del puzzle stesso.
 - 10h1) Il Clock è da considerarsi risolto solo quando tutti i 18 orologi interni puntano il 12 (non esiste la penalità +2).

Articolo 11: Incidenti

- 11a) Gli incidenti includono:
 - 11a1) Esecuzione errata delle procedure dell'evento, da parte degli ufficiali di gara o dei partecipanti.
 - 11a2) Interferenze o interruzioni di servizio (es: blackout elettrico, allarme anti-incendio, ecc...).
 - 11a3) Malfunzionamento dell'attrezzatura.
- 11b) Nel caso si verificasse un incidente, il Delegato WCA dovrà stabilire un intervento appropriato ed imparziale.
- 11d) Se il Regolamento WCA non è esplicitamente chiaro o se non comprende la casistica dell'accaduto, il Delegato WCA dovrà prendere una decisione equa basandosi sui principi di sportività (vedi anche [Regola 11e3](#)).
- 11e) Se si verifica un incidente durante la risoluzione di un puzzle, il Delegato WCA ha facoltà di concedere una risoluzione extra, che sostituisca il tentativo durante il quale si sia verificato l'incidente. Il partecipante deve rivolgersi verbalmente o per iscritto al giudice e al Delegato WCA al momento dell'incidente, prima di completare il tentativo di risoluzione, per avere diritto ad un tentativo extra. La richiesta da parte del partecipante non fornisce tuttavia garanzia di ottenere un tentativo extra.
 - 11e1) Se a un partecipante viene concesso un tentativo extra, questo deve essere eseguito con una diversa sequenza di mischiaggio (o scramble). Lo scramble deve essere generato tramite una versione ufficiale corrente di un software ufficiale di scramble WCA (vedi [Regola 4f](#)).
 - 11e2) Se al partecipante viene concesso un tentativo extra, il tentativo extra deve essere eseguito subito dopo il tentativo che lo ha causato, e deve rimpiazzare il risultato del tentativo originale regolarmente enumerato.
 - 11e3) Qualora non fosse del tutto chiaro se un incidente debba comportare un tentativo extra, al partecipante può essere concesso un tentativo extra provvisorio che verrà utilizzato solo nel caso in cui, successivamente, venisse stabilito che il tentativo extra fosse realmente necessario (ad esempio, a seguito di una decisione del WRC).
- 11f) Le decisioni riguardo un incidente possono essere supportate da analisi di prove video o fotografiche, a discrezione del Delegato WCA.

Articolo 12: Notazione

- 12a) Notazione per tutti i puzzle NxNxN:
 - 12a1) Rotazione di una faccia:
 - * 12a1a) Senso orario, 90 gradi: F (faccia frontale, Front), B (faccia posteriore, Back), R (faccia destra, Right), L (faccia sinistra, Left), U (faccia superiore, Upper), D (faccia inferiore, Down).
 - * 12a1b) Senso antiorario, 90 gradi: F', B', R', L', U', D'.
 - * 12a1c) 180 gradi: F2, B2, R2, L2, U2, D2.
 - 12a2) Rotazione blocco esterno (strato esterno più gli strati adiacenti più interni; n è definito come il numero totale di strati da ruotare; n può essere omesso nel caso di 2 strati):
 - * 12a2a) Senso orario, 90 gradi: nFw, nBw, nRw, nLw, nUw, nDw.
 - * 12a2b) 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) si definisce in questo modo:

- * 12a3a) Ciascuna rotazione di una faccia o di un blocco esterno conta come una mossa.
- * 12a3b) Ciascuna rotazione del puzzle conta come 0 mosse.
- 12b) Rotazioni per tutti i puzzle $N \times N \times N$:
 - 12b1) Senso orario, 90 gradi: [f] oppure z, [b] oppure z', [r] oppure x, [l] oppure x', [u] oppure y, [d] oppure y'.
 - 12b2) Senso antiorario, 90 gradi: [f'] oppure z', [b'] oppure z, [r'] oppure x', [l'] oppure x, [u'] oppure y', [d'] oppure y.
 - 12b3) 180 gradi: [f2] oppure z2, [b2] oppure z2, [r2] oppure x2, [l2] oppure x2, [u2] oppure y2, [d2] oppure y2.
- 12c) Notazione per lo Square-1:
 - 12c1) Le mosse sono applicate con una delle due superfici più piccole dello strato equatoriale posta sulla sinistra della faccia frontale.
 - 12c2) (x, y) significa: girare lo strato superiore x volte 30 gradi in senso orario, girare lo strato inferiore y volte 30 gradi in senso orario. x e y devono essere numeri interi compresi tra a-5 e 6, e non possono essere entrambi uguali a 0.
 - 12c3) "/" significa: ruotare la metà destra del puzzle di 180 gradi.
 - 12c4) Metrica per lo Square-1: (x,y) contano come una mossa, "/" conta come una sola mossa.
- 12d) Notazione per il Megaminx (solo per lo scrambling):
 - 12d1) Rotazione di una faccia:
 - * 12d1a) Senso orario, 72 gradi: U (faccia superiore, Upper).
 - * 12d1b) Senso antiorario, 72 gradi: U' (faccia superiore, Upper).
 - 12d2) Le altre mosse vengono applicate mantenendo fissi 3 pezzi nella porzione superiore sinistra del puzzle:
 - * 12d2c) Rotazione in senso orario di 144 gradi dell'intero puzzle, eccetto per lo strato che contiene i 3 pezzi in alto a sinistra: R++ (strati verticali), D++ (strati orizzontali).
 - * 12d2d) Rotazione in senso antiorario di 144 gradi dell'intero puzzle, eccetto per lo strato che contiene i 3 pezzi in alto a sinistra: R-- (strati verticali), D-- (strati orizzontali).
- 12e) Notazione per il Pyraminx:
 - 12e1) Il puzzle si orienta con la faccia inferiore perfettamente orizzontale e la faccia frontale rivolta verso la persona che tiene la Pyraminx.
 - 12e2) Senso orario, 120 gradi: U (2 strati superiori, Upper), L (2 strati a sinistra, Left), R (2 strati a destra, Right), B (2 strati posteriori, Back), u (vertice superiore, Upper), l (vertice sinistro, Left), r (vertice destro, Right), b (vertice posteriore, Back).
 - 12e3) Senso antiorario, 120 gradi: U' (2 strati superiori, Upper), L' (2 strati a sinistra, Left), R' (2 strati a destra, Right), B' (2 strati posteriori, Back), u' (vertice superiore, Upper), l' (vertice sinistro, Left), r' (vertice destro, Right), b' (vertice posteriore, Back).
- 12g) Notazione per il Clock:
 - 12g1) Il puzzle si orienta con l'indicazione delle 12 in alto e una faccia qualsiasi frontalmente.
 - 12g2) Sollevando dei pin: UR (alto a destra), DR (basso a destra), DL (basso a sinistra), UL (alto a sinistra), U (entrambi in alto), R (entrambi a destra), D (entrambi in basso), L (entrambi a sinistra), ALL (tutti).
 - 12g3) Girare una rotella vicino ad un pin sollevato, dopodichè abbassare tutti i pin: x+ (x rotazioni in senso orario), x- (x rotazioni in senso antiorario).
 - 12g4) Ribaltare il puzzle in modo che l'indicazione delle 12 rimanga in alto, quindi abbassare tutti i pin: y2.
- 12h) Notazione per lo Skewb:
 - 12h1) Il puzzle si orienta con 3 facce chiaramente visibili, con la faccia superiore rivolta verso l'alto.
 - 12h2) Senso orario, 120 gradi: R (lo strato che circonda il vertice in basso a destra più lontano), U (lo strato attorno al vertice in alto più lontano), L (lo strato attorno al vertice in basso a sinistra più lontano), B (lo strato attorno al vertice posteriore non visibile, più lontano).
 - 12h3) Senso antiorario, 120 gradi: R' (lo strato che circonda il vertice in basso a destra più lontano), U' (lo strato attorno al vertice in alto più lontano), L' (lo strato attorno al vertice in basso a sinistra più lontano), B' (lo strato attorno al vertice posteriore non visibile, più lontano).

Articolo A: Speed Solving

- A1) I tentativi di Speed Solving devono rispettare la seguente procedura:
 - A1a) Il team organizzativo deve assicurare il rispetto del time limit per ciascuna risoluzione e/o round.
 - * A1a1) Il time limit standard per ciascuna risoluzione è di 10 minuti, tuttavia il team organizzativo può stabilire un time limit maggiore o minore.

- * A1a2) Deve essere assicurato il rispetto dei time limit cumulativi (es. 3 risoluzioni con un time limit cumulativo di 20 minuti - vedi [Regola A1a5](#)). Il tempo impiegato in un risultato DNF è valido per il calcolo del tempo cumulativo dei risultati.
- * A1a3) Per ciascun evento, il time limit deve essere annunciato prima dell'inizio di ciascun round, e non può essere modificato dopo l'inizio delle risoluzioni. Qualsiasi cambiamento deve essere effettuato a discrezione del Delegato WCA, che deve attentamente valutare l'imparzialità della modifica.
- * A1a4) Il partecipante deve terminare ciascuna solve entro il time limit. Se un partecipante supera il time limit durante una solve/round, il giudice ferma immediatamente la risoluzione e registra il risultato come DNF. Eccezione: Multiple Blindfolded Solving (vedi [Regola H1b1](#)).
- * A1a5) Una solve è da considerare al di sotto del time limit se e soltanto se il risultato finale, dopo l'applicazione di eventuali penalità in secondi, è minore del time limit. Eccezione: Multiple Blindfolded Solving (vedi [Regola H1b1](#)).
- A1b) Se il time limit per ciascuna solve è maggiore di 10 minuti, il giudice deve utilizzare un cronometro a mano per registrare il tempo.
 - * A1b1) Deve essere utilizzato uno Stackmat in aggiunta al cronometro a mano. Eccezione: per eventi senza ispezione, in cui è molto probabile che il partecipante superi i 10 minuti, l'uso dello Stackmat è facoltativo.
 - * A1b2) Se alla fine della solve è disponibile un tempo dal timer Stackmat, quest'ultimo è il risultato da registrare. In caso contrario si registra il tempo indicato dal cronometro a mano.
- A1c) Ciascun partecipante che prende parte a un evento deve essere in grado di soddisfare i requisiti di quell'evento (es. saper risolvere il puzzle). Un partecipante non deve competere con l'aspettativa di un DNF o di un risultato intenzionalmente scarso. Pena l'annullamento del tentativo (DNF) o la squalifica dall'evento, a discrezione del Delegato WCA (vedi [Regola 2j](#)).
- A2) Mischiaggio:
 - A2a) Quando è chiamato a competere in un round, il partecipante consegna il proprio puzzle risolto ai mischiatori e si dirige all'Area Partecipanti (area d'attesa) per attendere il proprio turno di risoluzione.
 - A2b) Un mischiatore mischia il puzzle secondo il regolamento (vedi [Articolo 4](#)).
 - * A2b1) Per lo Square-1, il team organizzativo può indicare ai mischiatori di inserire un oggetto sottile (es. foglietto di carta) tra gli strati del puzzle per evitare che vengano eseguite mosse accidentali prima dell'inizio del tentativo. Se simili oggetti vengono utilizzati, la decisione deve essere annunciata prima dell'inizio di ciascun round.
 - A2c) Dal momento in cui il mischiatore inizia a mischiare, il partecipante non deve vedere il proprio puzzle fino al momento dell'ispezione.
 - * A2c1) Il mischiatore piazza sopra il puzzle mischiato una cover (es. scatola o vaso in plastica o carta) nascondendolo completamente, in modo che nessun partecipante o spettatore possa vederne alcun pezzo. La cover rimane sul puzzle fino all'inizio del tentativo.
 - A2d) Nel ritirare un puzzle dai mischiatori, il giudice controlla rapidamente che questo sia mischiato. Il giudice può comunicare eventuali dubbi sullo stato del puzzle ai mischiatori, che dovranno effettuare un controllo dettagliato.
 - * A2d1) Il team organizzativo può chiedere ai mischiatori di adottare misure speciali per essere sicuri di aver applicato gli scramble corretti (es. incaricare qualcuno per controllare che i puzzle mischiati corrispondano agli scramble raffigurati, oppure firmare i foglietti segnatempo per confermare che è stato correttamente applicato lo scramble corrispondente al tentativo).
 - A2e) Il giudice, dopo aver chiamato alla risoluzione il partecipante proprietario del puzzle ritirato, piazza il puzzle sul tappetino con orientamento casuale, assicurandosi che questo rimanga completamente coperto alla vista.
 - * A2e1) Il partecipante non può richiedere un orientamento specifico del puzzle, e il giudice non può influenzare volontariamente l'orientamento del puzzle basandosi su ciò che sa o si aspetta sullo stato del puzzle.
- A3) Ispezione:
 - A3a) Il partecipante può ispezionare il puzzle all'inizio di ciascun tentativo.
 - * A3a1) Il partecipante ha a disposizione un massimo di 15 secondi per ispezionare il puzzle ed iniziare la risoluzione.
 - A3b) Il giudice si assicura che il timer Stackmat sia pronto all'uso, accendendolo e/o resettandolo se necessario. Contemporaneamente, prepara il cronometro a mano per l'ispezione, resettandolo se necessario.
 - * A3b1) Quando il giudice ritiene che il partecipante sia pronto, gli chiede "PRONTO?". Il partecipante deve dichiararsi pronto ad iniziare il tentativo entro 1 minuto dalla domanda, altrimenti il tentativo viene considerato rifiutato (DNS), a discrezione del giudice.
 - * A3b2) Il partecipante inizia il tentativo confermando di essere pronto. Il giudice scopre il puzzle e avvia il cronometro a mano per l'ispezione.
 - A3c) Il partecipante può prendere in mano il puzzle durante l'ispezione.

- * A3c1) Il partecipante non deve eseguire mosse durante l'ispezione. Pena l'annullamento del tentativo (DNF).
- * A3c2) Se gli strati del puzzle non sono perfettamente allineati, il partecipante può allinearli, a patto che il disallineamento rientri nei limiti stabili in [Regola 10f](#).
- * A3c3) Se il giudice non ha resettato il timer, il partecipante può resettarlo prima di iniziare la solve.
- * A3c4) Per lo Square-1, se è stato disposto dal team organizzativo l'utilizzo di un oggetto sottile per bloccare il puzzle (vedi [Regola A2b1](#)), il partecipante può rimuovere l'oggetto dal puzzle durante l'ispezione.
- A3d) Al termine dell'ispezione, il partecipante piazza il puzzle sul tappetino, nell'orientamento che desidera. Penalità per aver piazzato il puzzle fuori dal tappetino: +2 secondi.
 - * A3d2) Quando sono passati 8 secondi dall'inizio dell'ispezione, il giudice dice "8 SECONDI".
 - * A3d3) Quando sono passati 12 secondi dall'inizio dell'ispezione, il giudice dice "12 SECONDI".
- A4) Inizio della risoluzione:
 - A4b) Il partecipante tocca con le dita i sensori del timer. I palmi delle mani devono essere rivolti verso il basso, dietro il timer, verso il partecipante. Penalità: +2 secondi.
 - * A4b1) Il partecipante non deve essere a contatto fisico con il puzzle nella fase tra l'ispezione e l'inizio della risoluzione. Penalità: +2 secondi.
 - A4d) Se si utilizza un timer Stackmat, il partecipante può iniziare la risoluzione all'accensione della luce verde, rilasciando le mani dal timer (facendo partire così il tempo).
 - * A4d1) Il partecipante deve iniziare la risoluzione entro 15 secondi dall'inizio dell'ispezione. Penalità: +2 secondi.
 - * A4d2) Il partecipante deve iniziare la risoluzione entro 17 secondi dall'inizio dell'ispezione. Penalità: annullamento del tentativo (DNF).
 - * A4d3) Se si utilizza un cronometro a mano, il giudice avvia il cronometro non appena il partecipante inizia la risoluzione.
 - A4e) Le penalità di inizio risoluzione sono cumulative.
- A5) Durante la risoluzione:
 - A5a) Durante l'ispezione e la risoluzione del puzzle, il partecipante non deve comunicare con nessuno, fatta eccezione per il giudice e il Delegato WCA. Penalità: annullamento del tentativo (DNF).
 - A5b) Durante l'ispezione e la risoluzione del puzzle, il partecipante non deve ricevere alcun aiuto da persone o oggetti, fatta eccezione per la superficie del tavolo. (vedi anche [Regola 2i](#)). Penalità: annullamento del tentativo (DNF).
- A6) Termine della risoluzione:
 - A6a) Il partecipante termina la risoluzione rilasciando completamente il puzzle e arrestando il timer. Se si utilizza un cronometro a mano, il giudice ferma il cronometro non appena il partecipante poggia le mani sul timer.
 - * A6a1) Se si utilizza esclusivamente il cronometro a mano, il partecipante termina la risoluzione rilasciando completamente il puzzle e informando il giudice che ha finito. Il giudice ferma il cronometro non appena il partecipante lo comunica.
 - * A6a2) Se si utilizza esclusivamente il cronometro a mano, il segnale convenzionale del partecipante consiste semplicemente nel rilasciare completamente il puzzle e poggiare le mani sul tavolo, con i palmi verso il basso. Il partecipante e il giudice possono concordare un altro adeguato segnale prima dell'inizio del tentativo.
 - A6b) Il partecipante è responsabile del corretto arresto del timer Stackmat.
 - * A6b1) Se il timer viene accidentalmente fermato prima della fine della risoluzione, e il tempo segnato è minore di 0.06 secondi, il tentativo viene sostituito con un tentativo extra. Il partecipante non ha diritto al tentativo extra se il Delegato WCA stabilisce che il timer è stato fermato intenzionalmente.
 - * A6b2) Se il timer viene accidentalmente fermato prima della fine della risoluzione, e il tempo segnato è uguale o maggiore di 0.06 secondi, il tentativo viene annullato (DNF). Eccezione: se il partecipante dimostra che l'arresto è stato causato da un malfunzionamento del timer, ha diritto a un tentativo extra, a discrezione del Delegato WCA.
 - A6c) Il partecipante deve rilasciare completamente il puzzle prima di fermare il timer. Penalità: squalifica del tentativo (DNF). Eccezione: Se non è stata eseguita nessuna mossa dopo l'arresto del timer, e prima del rilascio del puzzle, viene invece applicata una penalità (+2 secondi), a discrezione del giudice.
 - A6d) Il partecipante deve fermare il timer poggiando entrambe le mani sui sensori, piatte e con i palmi rivolti verso il basso. Penalità: +2 secondi.
 - A6e) Dopo aver rilasciato il puzzle, il partecipante non deve toccare o muoverlo fino a quando il giudice non ha finito di ispezionare lo stato del puzzle. Penalità: squalifica del tentativo (DNF). Eccezione: se non sono state effettuate mosse, può essere applicata una penalità di 2 secondi, a discrezione del giudice.
 - A6f) Il partecipante non deve resettare il timer fino a quando il giudice non ha registrato il risultato sul foglietto segnatempi. Penalità: annullamento del tentativo (DNF), a discrezione del giudice.

- * A6f1) Se il partecipante resetta il timer prima che il risultato venga completamente registrato, il giudice non deve riportarlo sulla base del ricordo o di una prova fotografica/video, ma è tenuto a squalificare il tentativo (DNF).
- A6g) Il giudice stabilisce se il puzzle è risolto. Il giudice non deve eseguire mosse o allineare gli strati mentre esamina il puzzle. Eccezioni: per il Clock il giudice avrà bisogno di prendere in mano il puzzle per verificare entrambi i lati del puzzle.
- A6h) In caso di dubbio, non devono essere eseguite mosse o allineamenti al puzzle fino a quando il dubbio non viene risolto.
- A6i) Le penalità di fine risoluzione sono cumulative.
- A7) Registrazione del risultato:
 - A7a) Il giudice comunica al partecipante il risultato.
 - * A7a1) Se il giudice ritiene che il puzzle sia correttamente risolto, dice "OK".
 - * A7a2) Se il giudice ritiene che ci siano delle penalità da assegnare, dice "PENALITÀ".
 - * A7a3) Se il giudice ritiene che il tentativo debba essere squalificato, dice "DNF".
 - A7b) Il giudice registra il risultato sul foglietto segnatempo del partecipante e firma accanto al risultato per riconoscere e confermare che il risultato sia valido, completo, scritto correttamente e chiaramente leggibile.
 - * A7b1) Se vengono assegnate delle penalità, il giudice registra il tempo "originale" segnato dal timer, affiancato dalle penalità secondo il formato "X + T + Y = F", dove X rappresenta la somma delle penalità relative all'inizio della risoluzione, T rappresenta il tempo segnato dal timer, Y rappresenta la somma delle penalità relative alla fine della risoluzione, e F rappresenta il risultato definitivo. (es. 2 + 17.65 + 2 = 21.65). Se X e/o Y sono pari a 0 (assenza di penalità in una o più fasi), i termini vengono omessi (es. 17.65 + 2 = 19.65).
 - A7c) Il partecipante deve attentamente controllare il risultato registrato e firmare con le proprie iniziali il foglietto segnatempo, riconoscendo definitivamente che il risultato è corretto, completo, appropriatamente trascritto e chiaramente leggibile. Il tentativo è così concluso.
 - * A7c1) Se il partecipante o il giudice rifiutano di accettare il risultato e firmare il foglietto segnatempo, il Delegato WCA ha il compito di risolvere la contestazione.
 - * A7c2) Se il partecipante firma (o diversamente fa un segno) un tentativo prima che esso sia iniziato, si ritira dal tentativo e la risoluzione viene considerata DNS.
 - * A7c3) Se il partecipante firma (o diversamente fa un segno) un tentativo dopo l'inizio dello stesso ma prima che il giudice concluda la registrazione del risultato, il tentativo viene considerato non concluso (DNF.).
 - * A7c4) Il partecipante non deve firmare un tentativo prima che il giudice abbia registrato e firmato il tentativo. Il partecipante deve assicurarsi che sia lui stesso che il giudice abbiano firmato il tentativo poiché il partecipante ne è diretto responsabile. Se il tentativo manca di una o entrambe le firme dopo che il giudice abbia consegnato il foglio dei risultati agli addetti per la raccolta dati (vedi [Regola A7f](#)), il tentativo verrà considerato non concluso (DNF.).
 - A7f) Quando il foglietto segnatempo di un partecipante (relativo al singolo round) è completo, il giudice lo consegna agli addetti per la raccolta dati.
 - A7g) A discrezione del Delegato WCA, una penalità o un DNF causati da errori di inesperienza di un partecipante o di un giudice alla sua prima gara, possono essere sostituiti da un tentativo extra.

Articolo B: Risoluzione a occhi bendati

- B1) Si applicano le procedure standard di speed solving, come descritto nell'[Articolo A](#) (Speed Solving). Di seguito sono descritte delle regole aggiuntive che rimpiazzano le procedure corrispondenti nell'[Articolo A](#).
 - B1a) Non è previsto un periodo di ispezione.
 - B1b) Il partecipante è tenuto a fornirsi di benda.
- B2) Inizio della risoluzione:
 - B2a) Il giudice azzerava il timer e chiede "PRONTO?" come nella [Regola A3b1](#). Il partecipante deve essere pronto a partire entro un minuto dalla chiamata, altrimenti il partecipante rinuncia alla risoluzione (DNS), a discrezione del giudice.
 - B2b) Il partecipante deve usare le proprie dita per toccare le superfici in rilievo dei sensori del timer. I palmi del partecipante devono essere rivolti verso il basso, e collocati dal lato del timer più vicino al proprio corpo. Penalità: penalità di tempo (+2 secondi).
 - B2c) Il partecipante non deve toccare fisicamente il puzzle prima dell'inizio della risoluzione. Penalità: penalità di tempo (+2 secondi).
 - B2d) Il partecipante inizia il proprio tentativo sollevando le mani dal timer, facendo partire il tempo. (Questo gesto indica anche l'inizio della risoluzione).
 - * B2d1) Il partecipante rimuove la copertura dal puzzle dopo aver avviato il timer.

- B2e) Se viene usato un cronometro in aggiunta al timer Stackmat, il giudice deve avviare il cronometro nel momento in cui il partecipante inizia la risoluzione.
- B2f) Se viene usato un cronometro come unico timer, il partecipante deve posizionare le proprie mani sul tavolo (al posto del timer Stackmat). Dopo aver confermato di essere pronto, il partecipante inizia la risoluzione sollevando la copertura. Il giudice deve avviare il cronometro nello stesso momento in cui inizia la risoluzione.
- B3) Fase di memorizzazione:
 - B3a) Il partecipante può prendere in mano il puzzle durante la fase di memorizzazione.
 - B3b) Il partecipante non può fare annotazioni fisiche. Penalità: squalifica dal tentativo (DNF).
 - B3c) Il partecipante non deve attuare alcuna mossa al puzzle durante la fase di memorizzazione. Penalità: squalifica dal tentativo (DNF).
- B4) Fase a occhi bendati:
 - B4a) Il partecipante deve indossare la benda per iniziare la fase a occhi bendati.
 - B4b) Il partecipante non deve applicare nessuna mossa prima di aver correttamente indossato la benda. Penalità: squalifica dal tentativo (DNF).
 - B4c) Il giudice deve assicurarsi che sia presente un oggetto opaco interposto tra il volto del partecipante e il puzzle mentre il partecipante sta risolvendo.
 - * B4c1) In ogni caso, il partecipante deve indossare la benda in modo che la vista del puzzle sia efficacemente bloccata anche se non ci fosse alcun oggetto opaco interposto tra sè e il puzzle.
 - * B4c2) Il giudice dovrebbe posizionare l'oggetto (ad esempio un foglio di carta o cartoncino) tra il partecipante e il puzzle mentre il partecipante sta indossando la benda.
 - * B4c3) Se il giudice e il partecipante si accordano preventivamente, il partecipante può scegliere di posizionare autonomamente il puzzle dietro un oggetto apposito (ad esempio un leggio o la superficie di un tavolo) durante la fase a occhi bendati.
 - B4d) Il partecipante non deve guardare il puzzle in nessun momento durante la fase a occhi bendati. Penalità: squalifica dal tentativo (DNF).
 - B4e) Finchè il partecipante non abbia applicato la prima mossa al puzzle, egli può rimuovere la benda per tornare alla fase di memorizzazione.
- B5) Terminare la risoluzione:
 - B5a) Quando è in uso il timer Stackmat, il partecipante termina la risoluzione rilasciando il puzzle e poi fermando il timer.
 - B5b) Quando è in uso un cronometro, il partecipante interrompe la risoluzione rilasciando il puzzle sulla superficie del tavolo e comunicando al giudice di aver terminato la risoluzione. In quel momento, il giudice deve fermare il cronometro.
 - B5c) Se il partecipante non sta toccando il puzzle, può rimuovere la benda prima di fermare il timer. Il partecipante non deve toccare il puzzle finchè non ha terminato la risoluzione. Penalità per aver toccato il puzzle: squalifica dal tentativo (DNF).

Articolo C: Risoluzione a una mano

- C1) Si applicano le normali procedure di speed solving, come descritto nell'[Articolo A](#) (Speed Solving). Di seguito sono descritte delle regole aggiuntive che rimpiazzano le corrispondenti procedure nell'[Articolo A](#).
 - C1b) Durante la risoluzione, il partecipante può usare una sola mano per toccare il puzzle. Penalità: squalifica dal tentativo (DNF).
 - * C1b2) Se si verifica un difetto del puzzle, e il partecipante decide di ripararlo, la riparazione deve essere effettuata usando solo la mano scelta per la risoluzione. Penalità: squalifica dal tentativo (DNF).
 - * C1b3) Se alcune parti del puzzle o il puzzle stesso vengono a trovarsi involontariamente a contatto con altre parti del corpo del partecipante, non è considerato come adoperare il puzzle, a discrezione del giudice.
 - C1c) Durante la risoluzione, una volta che il partecipante inizia ad adoperare il puzzle con una mano, non deve adoperare il puzzle con l'altra mano. Penalità: squalifica dal tentativo (DNF).

Articolo D: Risoluzione con i piedi

- D1) Si applicano le normali procedure di speed solving, come descritto nell'[Articolo A](#) (Speed Solving). Di seguito sono descritte delle regole aggiuntive che rimpiazzano le corrispondenti procedure nell'[Articolo A](#).
 - D1a) Durante la risoluzione, il partecipante deve essere seduto su una sedia, sul pavimento o in piedi.
 - D1b) Durante la risoluzione, il partecipante deve usare solo i propri piedi e il pavimento per adoperare il puzzle. Penalità: squalifica dal tentativo (DNF).

- D3) Inizio della risoluzione:
 - D3a) Il partecipante posiziona i piedi sui sensori del timer.
 - D3b) Il partecipante rimuove i piedi dai sensori del timer per iniziare la risoluzione.
- D4) Fine della risoluzione:
 - D4a) Il partecipante ferma il timer posizionando i propri piedi sui sensori del timer.

Articolo E: Fewest Moves Solving

- E2) Procedure per la risoluzione Fewest Moves:
 - E2a) Il giudice distribuisce una sequenza di scramble a tutti i partecipanti. Il giudice quindi fa partire il cronometro e annuncia il "VIA".
 - E2b) Ciascun partecipante ha un tempo limite totale di 60 minuti per trovare una soluzione.
 - * E2b1) Il giudice deve annunciare "5 MINUTI RIMANENTI" al segnare dei 55 minuti e deve annunciare "STOP" al raggiungimento dei 60 minuti.
 - E2c) Al raggiungimento dei 60 minuti, ciascun partecipante deve consegnare al giudice una soluzione scritta in modo leggibile con il proprio nome, usando la notazione definita per la metrica Outer Block Turn Metric (descritta nella [Regola 12a](#)). Penalità: squalifica dal tentativo (DNF).
 - E2d) La lunghezza della soluzione è calcolata tramite la metrica Outer Block Turn Metric (vedi [Regola 12a](#)).
 - * E2d1) Al partecipante è concessa una soluzione lunga massimo 80 (mosse e rotazioni).
 - E2e) La soluzione del partecipante non deve essere ricavata direttamente da nessuna parte della sequenza di scramble. Penalità: squalifica dal tentativo (DNF), a discrezione del Delegato WCA.
 - * E2e1) Il Delegato WCA può chiedere al partecipante di spiegare la ragione dietro ciascuna mossa della propria soluzione, a prescindere dall'algoritmo di scrambling. Se il partecipante non sa fornire una spiegazione valida, il tentativo è squalificato (DNF).
- E3) Il partecipante può usare i seguenti oggetti durante un tentativo. Penalità per l'uso di oggetti non autorizzati: squalifica dal tentativo (DNF).
 - E3a) Carta e penne (entrambe fornite dal giudice).
 - E3b) Cubi 3x3x3(3 al massimo, procurati dal partecipante stesso), come descritto nell'[Articolo 3](#).
 - E3c) Adesivi (procurati dal partecipante).
 - E3d) Cronometro o orologio (procurato dal partecipante) per tenere traccia del tempo trascorso, se approvato dal Delegato WCA.

Articolo F: Risoluzione del Clock

- F1) Si applicano le procedure standard, come descritte nell'[Articolo A](#) (Speed Solving). Di seguito sono illustrate delle regole aggiuntive che sostituiscono le corrispettive procedure descritte in [Articolo A](#).
- F2) Il giudice posiziona il puzzle scombinato sul tappetino in posizione eretta.
- F3) Alla fine del periodo di ispezione, il partecipante posiziona il puzzle in posizione eretta. Penalità: squalifica della risoluzione (DNF).
 - F3a) Il partecipante non deve modificare la posizione di nessun pin dalla posizione scombinata prima di iniziare la risoluzione. Penalità: squalifica della risoluzione (DNF).

Articolo H: Multiple Blindfolded

- H1) Si applicano le procedure standard per la risoluzione da bendati, come descritto nell'[Articolo B](#) (Risoluzione da bendati). Di seguito sono presentate delle regole aggiuntive che sostituiscono le corrispondenti procedure dell'[Article B](#).
 - H1a) Prima di un tentativo, il partecipante deve comunicare al team organizzativo il numero di puzzle che intende risolvere (almeno 2).
 - * H1a1) Al partecipante non è consentito cambiare il numero di puzzle dopo aver inoltrato la richiesta al team organizzativo.
 - * H1a2) Il partecipante può richiedere che la propria partecipazione rimanga segreta finchè tutti i partecipanti non abbiano presentato i puzzle da risolvere. Una volta che tutti i partecipanti hanno presentato i propri numeri, l'informazione diventa pubblica (ad esempio, un partecipante può chiedere il numero di puzzle presentati dagli altri competitori).
 - * H1a3) Prima del tentativo, i puzzle mischiati devono essere posizionati sul tavolo in una posizione arbitraria, assicurandosi sempre che siano completamente coperti. I puzzle devono essere sistemati creando figure quanto più possibili quadrate (es. 8 puzzles devono essere organizzati in 2 file da puzzle e 1 fila da 2 puzzle)

- H1b) Se un partecipante tenta meno di 6 puzzle, viene assegnato un tempo limite di 10 minuti moltiplicato per il numero dei puzzle, altrimenti il tempo limite sarà fissato a 60 minuti.
 - * H1b1) Il partecipante può segnalare la fine del tentativo in ogni momento. Se e quando il tempo limite viene raggiunto, il giudice interrompe il tentativo e quindi procede alla valutazione; il tempo limite per quel tentativo sarà riportato come tempo di risoluzione ufficiale.
- H1d) Le penalità di tempo per i puzzle sono cumulative.

Articolo Z: Regole Opzionali

I team organizzativi possono adottare delle regole opzionali per facilitare lo svolgimento della competizione, a discrezione del Board WCA.

- Z1) Il team organizzativo può richiedere ai partecipanti di consegnare i puzzle in fase di registrazione.
- Z2) Il team organizzativo può limitare il numero di eventi per ciascun partecipante.
- Z3) Il team organizzativo può selezionare i partecipanti che si qualificano direttamente per specifici turni di alcuni eventi basandosi sui risultati di specifiche competizioni passate.
- Z4) Il team organizzativo può limitare il numero di partecipanti per ciascun evento o per l'intera competizione, basandosi sulla precedenza nell'iscrizione o basandosi su tempi di qualifica oppure sulla posizione nella classifica mondiale WCA relativa ad una specifica data precedentemente stabilita.
 - Z4a) Se il limite per una competizione o un evento viene raggiunto prima della competizione, l'organizzazione non deve accettare registrazioni sul sito per la competizione o l'evento.
 - Z4b) Il limite di partecipanti deve essere annunciato contemporaneamente all'annuncio della competizione. Ogni cambiamento al limite di partecipanti è a discrezione del Board WCA.
 - Z4c) Se si presenta più di un periodo di registrazione, il team organizzativo deve annunciare ogni periodo di registrazione addizionale almeno 48 ore prima che inizi.
- Z5) Il team organizzativo può proibire ai partecipanti di competere in specifiche combinazioni di eventi.

Linee guida regolamento WCA

Versione: 1 Gennaio 2018

[\[wca-regulations-translations:97e38c3\]](#)

Note

Regolamento WCA

Le Linee Guida WCA integrano il [Regolamento WCA](#). Si prega di consultare il Regolamento per maggiori informazioni riguardo alla WCA.

Numerazione

Le Linee Guida seguono la numerazione delle Regole a cui fanno riferimento. Più Linee Guida possono essere essere riferite alla stessa Regola, mentre alcune Linee Guida fanno riferimento a Regole non più esistenti.

Codice

Per rendere più semplice e immediata la consultazione, ogni Linea Guida è classificata secondo il codice seguente. Tale classificazione è 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 può servire a chiarire qualsiasi possibile dubbio riguardo all'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 può essere riferita ad un'altra Regola/Linea Guida ma che merita di essere ripetuta per la sua rilevanza.
- [ESEMPIO] Un esempio che illustra una situazione in cui viene applicata una determinata Regola.

Contenuto

Articolo 1: Ufficiali di gara

- 1c+) [CHIARIMENTO] "Il Delegato WCA" si riferisce a chiunque ricopra il ruolo di Delegato WCA ad una determinata competizione.
- 1c3+) [RACCOMANDAZIONE] I risultati devono essere pronti per la fine dell'ultimo giorno della competizione.
- 1c3++) [AMPLIAMENTO] I risultati fisici (es. foglietti dei risultati, soluzioni scritte del Fewest Moves Solving) devono essere conservati almeno per un mese. I risultati digitali (es. scramble, risultati) devono essere conservati permanentemente.
- 1c3b+) [CHIARIMENTO] Se ci sono più gruppi, non è 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] È 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, così come tutti i tentativi di Fewest Moves, dovrebbero avere gli stessi scramble per tutti i partecipanti (es. un solo gruppo).
- 1h1+) [CHIARIMENTO] Giudici/mischiatori dovrebbero giudicare o mischiare nel loro stesso gruppo solo se è necessario per motivi logistici o di tempistica.
- 1h1++) [CHIARIMENTO] Per il Fewest Moves, i giudici possono giudicare altri partecipanti nel loro stesso gruppo prima di aver terminato il loro tentativo (es. mentre stanno partecipando).

Articolo 2: Partecipanti

- 2c+) [AMPLIAMENTO] I partecipanti che si registrano per la prima volta devono usare il loro nominativo completo. Possono registrarsi utilizzando un soprannome ragionevole, a discrezione del Delegato WCA.
- 2c++) [AMPLIAMENTO] I partecipanti non devono fornire intenzionalmente informazioni fuorvianti. I partecipanti che hanno già preso parte ad una competizione devono fornire informazioni in accordo con i dati presenti nel database (ad esempio nome esatto e WCA ID).

- 2c1+) [AMPLIAMENTO] I requisiti per una registrazione completa devono essere dichiarati chiaramente sul sito della competizione.
- 2c1++) [ESEMPIO] Per esempio, il team organizzativo può richiedere: una risposta ad una e-mail di conferma prima di una data specifica, richiedere il pagamento anticipato di una tassa di iscrizione, o il dovuto pagamento di una tassa di iscrizione di una competizione passata. Il team organizzativo deve considerare con attenzione la giustezza e la correttezza delle richieste e dei requisiti.
- 2d+) [AMPLIAMENTO] La data di nascita e le informazioni di contatto devono restare riservate.
- 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.
- 2e+) [CHIARIMENTO] Se un partecipante detiene più nazionalità, può scegliere quale Paese rappresentare alla sua prima competizione.
- 2e++) [AMPLIAMENTO] Il Delegato WCA deve verificare il nome e la data di nascita di ogni nuovo partecipante alla sua prima competizione attraverso un documento (es. un passaporto).
- 2e3+) [CHIARIMENTO] I partecipanti apolidi non possono detenere record nazionali o continentali, né possono rientrare in classifiche nazionali o continentali.
- 2h+) [CHIARIMENTO] I partecipanti possono essere scalzi durante la risoluzione coi piedi (With Feet).
- 2i1b+) [CHIARIMENTO] Questo include anche determinati terminali che sono spenti o disconnessi da internet.
- 2j2+) [ESEMPIO] Ad esempio, se un partecipante è squalificato da un evento per non essersi presentato al turno finale, i suoi risultati dei turni precedenti rimangono validi.
- 2s+) [PROMEMORIA] Eventuali accorgimenti devono essere riportati nel report del Delegato.

Articolo 3: I 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 può 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 può essere squalificato se non si presenta quando viene chiamato a competere, o se non può consegnare il puzzle al momento stabilito (cioè se ha pianificato di usare lo stesso puzzle di un altro partecipante che sta ancora risolvendo).
- 3d1b+) [CHIARIMENTO] I disegni non devono essere presenti su ogni faccia, ma solo su quelle in cui si fatica a distinguere il colore. I pezzi non devono avere alcuna caratteristica (es. scanalature, irregolarità) che permetta di distinguerli da altri simili.
- 3h+) [CHIARIMENTO] Si possono apportare modifiche interne ai puzzle quali processi di limatura, lubrificazione, o modifiche che migliorino la stabilità (es. installazione di magneti).
- 3h++) [ESEMPIO] Esempi di modifiche non permesse: nuove mosse vengono rese possibili, le mosse normali sono impossibili da eseguire, vengono resi visibili più pezzi o facce, vengono resi visibili i colori che si trovano sul retro del puzzle, le mosse vengono eseguite automaticamente, o il puzzle possiede più/differenti configurazioni di risoluzione.
- 3h2+) [CHIARIMENTO] In passato, i puzzle "stickerless" (senza adesivi) non erano permessi. Questi sono ora permessi.
- 3h2++) [CHIARIMENTO] I puzzle "stickerless" che differiscono significativamente dalla maggior parte di quelli prodotti in massa, sono permessi a discrezione del Delegato WCA.
- 3j+) [PROMEMORIA] In passato, le parti intagliate o in rilievo erano permesse, mentre ora non lo sono più.
- 3j++) [CHIARIMENTO] I pin presenti su una faccia del Clock non devono essere distinguibili fra loro.
- 3j2+) [CHIARIMENTO] Tutti e nove gli orologi interni per ogni lato del Clock sono considerati pezzi simili fra di loro.
- 3l+) [AMPLIAMENTO] I loghi possono essere caratterizzati da qualsiasi design che no dia al partecipante alcun vantaggio (es. informazioni codificate che potrebbero essere usate per barare), e che lascino le parti colorate chiaramente riconoscibili. Loghi non convenzionali sono permessi solo a discrezione del Delegato WCA.
- 3l++) [CHIARIMENTO] In passato, i puzzle con loghi erano permessi per gli eventi "blindfolded" cioè da bendati. Questi puzzle non sono più permessi.

Articolo 4: Come mischiare

- 4b1+) [PROMEMORIA] Il Delegato WCA non deve rimpiazzare uno scramble già assegnato con l'intento di smistare intenzionalmente gli scramble. Per esempio, non è permesso ispezionare gli scramble prima di una competizione e generarne un nuovo set "più equo".
- 4b2+) [CHIARIMENTO] In generale, tutti gli scramble ufficiali dovrebbero essere tenuti segreti per l'intera durata della competizione e pubblicati tutti insieme alla fine di questa (vedi [Regola 1c3a](#)). In alcuni casi (es. record mondiale), il team organizzativo potrebbe decidere di rilasciare lo scramble in anticipo, alla fine del round.

- 4b4+) [**CHIARIMENTO**] Tutti i tentativi che sono già iniziati seguono la normale procedura (es. quando scade il periodo di validità degli scramble, i tentativi non vengono fermati).
- 4d+) [**CHIARIMENTO**] Alcuni puzzle presentano lo schema di colori standard, con il nero al posto del bianco. In questo caso, il nero è il colore più scuro e non deve essere considerato come il bianco quando si meschia il puzzle.
- 4d++) [**AMPLIAMENTO**] Il puzzle può cambiare orientamento quando viene spostato dal tavolo degli scrambler alla postazione di risoluzione, a patto che non avvenga un tentativo volontario di influenzare la casualità dell'orientamento (vedi [Regola A2e1](#)).
- 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 più durante la competizione, questi devono essere salvati (vedi [Regola 1c3a](#)).

Articolo 5: Difetti del puzzle

- 5b5+) [**ESEMPIO**] Esempio di parti fisicamente staccate che non intaccano la risoluzione: il cap di un centro di un 3x3x3, un centro di un Big Cube (4x4x4 o superiore), un pezzo interno.
- 5b5++) [**ESEMPIO**] Esempio di parti fisicamente staccate che causano un "DNF": due cap dei centri di un 3x3x3, due centri di un Big Cube, uno spigolo di un 3x3x3, uno spigolo di un 4x4x4, qualsiasi combinazione di due pezzi aventi entrambi parti colorate
- 5b5+++)
[**ESEMPIO**] Esempio di parti fisicamente attaccate ma non posizionate correttamente, ma che si trovano in uno stato risolto: un centro di un 5x5x5 ruotato su sé stesso.
- 5b5++++)
[**ESEMPIO**] Esempio di parti fisicamente attaccate che generano un "DNF": uno spigolo di un 3x3x3 leggermente fuori dalla sua sede.
- 5c+) [**PROMEMORIA**] Un difetto del puzzle non garantisce il diritto di effettuare un tentativo extra.

Articolo 6: Premi/premiazioni

- 6a+) [**AMPLIAMENTO**] I partecipanti possono ricevere premi/medaglie/attestati in base a quanto stabilito al momento dell'annuncio della competizione.
- 6b+) [**RACCOMANDAZIONE**] I partecipanti dovrebbero essere presenti alla cerimonia di premiazione per ricevere premi/medaglie/attestati.
- 6b1+) [**RACCOMANDAZIONE**] La cerimonia di premiazione dovrebbe svolgersi nella venue dove si è svolta la competizione, entro un'ora dal termine dell'ultimo evento.
- 6c+) [**RACCOMANDAZIONE**] I vincitori dovrebbero essere disponibili e preparati a parlare con i giornalisti o i media che coprono l'evento.
- 6d+) [**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+) [**RACCOMANDAZIONE**] La temperatura dell'ambiente di gara dovrebbe essere compresa tra 21 e 25 gradi centigradi.
- 7f1a+) [**CHIARIMENTO**] Un tappetino grande ha dimensioni minime di 30 cm (da sinistra a destra) per 25 cm (da fronte a retro).
- 7h2+) [**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

- 8a5+) [**RACCOMANDAZIONE**] La competizione dovrebbe avere almeno 12 partecipanti.
- 8a7+) [**AMPLIAMENTO**] Gli organizzatori sono fortemente invitati a effettuare modifiche agli Stackmat timer volte a prevenire incidenti comuni, come rendere più difficile la pressione involontaria dei bottoni (es. posizionando O-Ring intorno ai bottoni) e impedire il movimento delle batterie (es. inserendo un'imbottitura nello scompartimento della batteria).

Articolo 9: Eventi

- 9b+) [**AMPLIAMENTO**] Il formato consigliato per i round finali è "Average of 5" oppure "Mean of 3", ove possibile.
- 9b++) [**AMPLIAMENTO**] Eventi extra, non specificati nella [Regola 9b](#), possono essere tenuti benché verranno considerati non ufficiali e non verranno inclusi nei risultati ufficiali della competizione.
- 9b3b+) [**CHIARIMENTO**] La statistica "Mean of 3" non influenza la classifica in un round con formato "Best of 3" (che è basata sul miglior risultato). La WCA riconosce la "Mean of 3" al di fuori del formato della competizione.

- 9f1+) [ESEMPIO] Se il timer mostra 12.678, il tempo registrato è 12.67 (viene troncata qualsiasi cifra dopo i centesimi di secondo). Un giudice potrebbe scrivere il tempo con la precisione massima (i millisecondi) sul foglietto segna-tempo (e tenere la stessa precisione nel conteggio delle penalità), ma eventuali cifre decimali aggiuntive saranno troncate durante il calcolo della media.
- 9f4+) [SPIEGAZIONE] Il risultato di un tentativo è DNF solamente se è iniziato tramite il segnale di "pronto" del partecipante (vedi [Regola A3b2](#)) e se il tentativo è stato squalificato.
- 9f5+) [CHIARIMENTO] Il risultato di un tentativo è DNS se il partecipante idoneo alla risoluzione decide di non iniziare il tentativo (vedi [Regola A3b2](#)). Se il partecipante non si è qualificato per il tentativo (es. in un round combinato), non ci saranno risultati per il tentativo.
- 9p2+) [CHIARIMENTO] Per risultato si intende il singolo o la media che determina il posto in classifica nel round corrispondente.
- 9q+) [RACCOMANDAZIONE] Eventi e turni dovrebbero avere almeno due partecipanti.

Article 10: Stato Risolto

- 10e1+) [CHIARIMENTO] A causa della proprietà di cambiare forma dello Square-1, la metrica di disallineamento definita nella [Regola 10f4](#) è differente rispetto alla metrica della notazione, usata dal programma di scrambling ed esplicita nella [Regola 12c4](#).
- 10f+) [SPIEGAZIONE] I limiti di disallineamento sono pensati per stabilire il limite tra una risoluzione senza penalità e una con penalità.
- 10f4+) [CHIARIMENTO] Quando si contano le mosse in caso di disallineamento alla fine di una solve, x e y devono essere considerati separatamente. Esempio: (5, 1) è considerato come un disallineamento, (5,5) è considerato come doppio disallineamento.
- 10h1+) [AMPLIAMENTO] La condizione di risolto del Clock non è influenzata da cap dei pin distaccati dal puzzle.

Articolo 11: Incidenti

- 11e+) [CHIARIMENTO] Dato che la semplice richiesta di avere un extra time non dà diritto automatico ad un'ulteriore risoluzione, il partecipante può scegliere di non fermare il tempo mentre pone la richiesta, per poi riprendere se lo ritiene appropriato (es. La richiesta è 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 (vedi [Regola 4f](#), [Linea Guida 4f+](#)).
- 11e2+) [AMPLIAMENTO] Se un tentativo extra produce un ulteriore tentativo extra, il partecipante deve continuare a fare tentativi extra fino a quando non si ottiene un tentativo valido che sostituisca l'originale.
- 11e2++) [ESEMPIO] Supponendo che un partecipante abbia 5 tentativi regolari e che il secondo generi un tentativo extra. Il partecipante deve continuare a effettuare tentativi extra fin quando non ne viene generato uno che sostituisca il secondo originale. In caso un tentativo successivo generi un extra il partecipante continua allo stesso modo del secondo.

Articolo A: Speed Solving

- A1a2+) [AMPLIAMENTO] In caso di un tempo limite cumulativo, il giudice deve registrare il tempo che il partecipante ha ottenuto, benchè il tentativo fosse DNF, per esempio "DNF (1:02.27)".
- A1a2++) [CHIARIMENTO] Tempi limite cumulativi potrebbero essere applicati per un singolo round o per una combinazione round di diversi eventi.
- A1a2++++) [CHIARIMENTO] In caso di un tempo limite cumulativo, dopo che questo è stato raggiunto dal partecipante, i tentativi rimanenti saranno segnati come DNS (Did Not Start).
- A1a2+++++) [AMPLIAMENTO] Se viene applicato un tempo limite cumulativo per un singolo evento o per una combinazione di eventi diversi, questi eventi non avranno un regolare tempo limite per la singola risoluzione.
- A1a2++++++) [CHIARIMENTO] Gli eventi dove il tempo limite per ogni tentativo è definito dal regolamento (3x3x3 in meno mosse possibili (fewest Moves) e 3x3x3 Multi-Blind non possono avere un tempo limite cumulativo.
- A1a3+) [PROMEMORIA] Gli organizzatori e il Delegato devono essere consapevoli del fatto che i limiti di tempo influenzano le scelte dei partecipanti (es. sbrigliarsi nei primi due tentativi per cercare di raggiungere il cutoff in un round combinato) e che il cambiamento di tali limiti dopo l'inizio della competizione può ingiustamente svantaggiare alcuni partecipanti.
- A1a4+) [PROMEMORIA] Se a un partecipante è stato accidentalmente permesso di superare il tempo limite, questo dovrebbe essere applicato retroattivamente; il giudice, il partecipante e il Delegato WCA dovrebbero esserne informati (vedi [Regola 1g2](#)). I giudici devono essere sempre consapevoli del tempo limite per il tentativo corrente (che potrebbe dipendere dai tentativi precedenti, in caso di tempo limite cumulativo).
- A1c+) [CHIARIMENTO] I Delegati WCA dovrebbero usare solamente la loro discrezione per prevenire comportamenti dei partecipanti che potrebbero risultare dannosi per la competizione (es. perdita di tempo o spreco di risorse). I partecipanti non dovrebbero essere squalificati per risultati "scadenti" quando stanno partecipando al massimo delle loro capacità.

- 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 è più possibile usare questa soluzione.
- A3c3+) **[CHIARIMENTO]** Se il giudice se ne dimentica, il partecipante può resettare il timer prima dell'inizio dell'ispezione o durante questa. È comunque responsabilità del giudice assicurarsi che il timer sia stato resettato (vedi [Regola A3b](#)). Se il partecipante dovesse accidentalmente tentare di iniziare la risoluzione senza che il timer sia stato resettato (es. il partecipante effettua l'ispezione, piazza le mani sul timer per un periodo di tempo sufficientemente lungo assumendo che questo sia sufficiente per avviare il timer e poi inizia ad adoperarlo), il tentativo dovrebbe essere sostituito da uno extra, a discrezione del Delegato WCA.
- A3c4+) **[CHIARIMENTO]** Se è stato forzato l'utilizzo di uno spessore all'interno del puzzle, il giudice non deve rimuoverlo per conto del partecipante.
- A3c4++) **[CHIARIMENTO]** In caso lo spessore non sia stato rimosso durante la fase di ispezione, il partecipante può rimuoverlo durante quella di risoluzione (es. il partecipante si è dimenticato).
- A5b+) **[CHIARIMENTO]** Durante l'ispezione o la risoluzione del puzzle, il partecipante può toccarlo con qualsiasi parte del corpo. Eccezione: risoluzione con una mano (One Handed) e risoluzione con i piedi (With Feet) (vedi [Regola C1b](#) e [Regola D1b](#)).
- A6b+) **[SPIEGAZIONE]** Il valore arbitrario di 0.06 secondi è stato scelto tenendo conto dei malfunzionamenti occasionali del timer Stackmat.
- A6e+) **[CHIARIMENTO]** Se il cubo cade sul grembo del partecipante dopo aver stoppato il timer viene considerato come toccare il cubo.
- A6g+) **[AMPLIAMENTO]** Mentre il giudice sta esaminando il puzzle, appurando se la risoluzione sia con o senza penalità, non dovrebbe toccare lo stesso.
- A7c+) **[AMPLIAMENTO]** In caso il partecipante firmi un risultato e questo sia incompleto o illeggibile, verrà registrato nel peggior modo compatibile con quanto scritto (es. "1:05" sarà registrato come "1:05.99", "25.X3" sarà considerato 25.73 se X può essere sia 1 che 7). Dato che il timer Stackmat mostra un tempo X:0Y.ss come X:Y.ss, in caso di mancanza di una decina sarà considerato come una cifra mancante (es. "1:2.27" sarà considerato come "1:02.27"). Eventuali chiarimenti potrebbero essere richiesti a giudici responsabili di aver segnato tempo ambigui o illeggibili.
- A7c4+) **[AMPLIAMENTO]** Firme mancanti possono essere rettificate se il giudice responsabile o il partecipante sono ritracciabili, a discrezione dell'addetto all'inserimento dei risultati.
- A7g+) **[ESEMPIO]** Esempio di incidenti che potrebbero garantire un tentativo extra a un esordiente: non guardare la luce verde sul timer Stackmat, errato modo di avviare o fermare il timer, oltrepassare il tempo di ispezione a causa della poca chiarezza della procedura.
- A7g++) **[CHIARIMENTO]** Penalità individuali non possono essere evitate per gli esordienti, ma deve essere assegnato un tentativo extra.
- A7g+++)**[RACCOMANDAZIONE]** Il Delegato WCA dovrebbe usare giudicare in modo adeguato prima di assegnare un secondo tentativo extra allo stesso esordiente. Se più di un tentativo extra viene assegnato, dovrebbe essere per un incidente diverso.

Articolo B: Risoluzione a occhi bendati

- B1+) **[PROMEMORIA]** Il partecipante deve usare un puzzle senza particolari segni, sticker differenti per consistenza o qualsiasi cosa che possa distinguere i vari pezzi (vedi [Regola 3k](#)). Questa regola dovrebbe essere applicata con ancora più severità 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 può usare entrambe le mani durante la fase di ispezione.
- C1b++) **[CHIARIMENTO]** Non è necessario usare la stessa mano per tutte le risoluzioni di un singolo round.
- C1b+++)**[PROMEMORIA]** L'uso della superficie del tavolo è permessa durante risoluzione o la riparazione del puzzle.

Articolo D: Risoluzione con i piedi

- D1b+) **[CHIARIMENTO]** L'uso di calzini durante la risoluzione è permesso.
- D1b++) **[CHIARIMENTO]** In passato, i partecipanti erano tenuti ad ispezionare il puzzle solamente usando i piedi durante la risoluzione "With Feet". Adesso è permesso loro di toccare il puzzle con le mani e altre parti del corpo durante l'ispezione (vedi [Linea guida A5b+](#)).
- D1c+) **[PROMEMORIA]** Nel tentativo di riparare il puzzle, altre parti del corpo non devono entrare in contatto con lo stesso.

Articolo E: Fewest Moves Solving

- E2b+) **[CHIARIMENTO]** Un partecipante può scegliere di interrompere il tentativo prima della fine del tempo e consegnare la soluzione ai giudici.
- E2c+) **[CHIARIMENTO]** Anche se il giudice dovrebbe fornire un foglio standard su cui segnare la soluzione, il partecipante può decidere di consegnare un foglio differente a patto che su di questo si indicata in modo non ambiguo una sequenza di mosse che corrisponde alla soluzione (Si noti che questo pezzo di carta deve essere fornito dal giudice, secondo la [Regulation E3a](#)).
- E2c++) **[CHIARIMENTO]** La soluzione del partecipante deve usare solamente le mosse definite nella [Regola 12a](#). Per esempio non sono permesse: [F], [R, U], [R: U], R'², L'^w, f, M, U'².
- E2e+) **[CHIARIMENTO]** I partecipanti non devono in alcun modo derivare la soluzione da parti della sequenza di scramble, e le soluzioni non dovrebbero condividere parti significanti della sequenza inversa di scramble.
- E2e++) **[ESEMPIO]** Esempio di soluzione che dovrebbe risultare nella squalifica del tentativo (DNF): soluzioni che iniziano con le stesse 4 o più mosse della sequenza inversa di scramble.
- E3d+) **[CHIARIMENTO]** Qualsiasi cronometro a mano o orologio usato da un partecipante non deve possedere alcuna funzionalità che potrebbe aiutare il concorrente a trovare una soluzione.
- E3d++) **[CHIARIMENTO]** I partecipanti non dovrebbero far riferimento al tempo indicato dal proprio orologio o cronometro a mano come al tempo ufficiale, ma devono sottomettere la loro soluzione allo "STOP" del giudice.

Articolo H: Multiple Blindfolded

- H1b1+) **[PROMEMORIA]** La risoluzione non è squalificata nel caso del raggiungimento del tempo limite, a causa di alcune clausole nel regolamento riguardo alla risoluzione Multiple Blindfolded (vedi [Regola A1a4](#) e [Regola A1a5](#)).
- H1b1++) **[AMPLIAMENTO]** Il giudice può permettere al partecipante di continuare il tentativo in via non ufficiale, ma prima di ciò 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 penalità di tempo, il tempo per il risultato è $59:57 + 2 \cdot 2 = 60:01$ (vedi anche (vedi [Regola A1a5](#))).
- H1d++) **[ESEMPIO]** Esempio: Se un partecipante prova a risolvere 10 cubi, il giudice lo ferma a 60 minuti, e ha due penalità di tempo, il tempo per il risultato è $60:00 + 2 \cdot 2 = 60:04$.

Articolo Z: Regole Opzionali

- Z4+) **[CHIARIMENTO]** In caso di un limite di partecipanti, basato sui risultati di una qualificazione, o sulla posizione in classifica nella classifica mondiale WCA in data annunciata in precedenza, il team organizzativo deve usare solo un tipo di risultato (es. tempi singoli o Average/Mean).
- Z4b+) **[ESEMPIO]** Esempi di motivi che giustifichino il cambiamento del limite di partecipanti dopo che la competizione sia stata annunciata: cambiamento di venue o numero di registrazioni superiori alle aspettative.