

Tutorial para competidores da WCA

Além de ler este documento, não perca as orientações que são dadas geralmente antes do início do 3x3 no dia da competição, onde iremos resumir os procedimentos, responder dúvidas e mostrar como se utiliza os cronômetros e os outros equipamentos.

Informações gerais:



A World Cube Association (WCA) é a organização responsável por certificar as competições de Cubo Mágico pelo mundo. Nessas competições oficiais seguiremos o Regulamento da WCA. Você pode encontrar todo o Regulamento e Orientações (que complementa as regras) no site da WCA.

Regulamento: <https://www.worldcubeassociation.org/regulations/>

Orientações: <https://www.worldcubeassociation.org/regulations/guidelines.html>

Em português: <https://www.worldcubeassociation.org/regulations/translations/portuguese-brazilian/>

O Regulamento da WCA estabelece que **todos os competidores devem estar familiarizados com o Regulamento** antes da sua primeira competição.

Sobre as competições da WCA:

Existem 2 tipos de pessoas que podem te ajudar: *organizadores* (responsáveis por providenciar o que for necessário para a realização da competição), e *delegados* (garantem que o Regulamento da WCA seja seguido). **Se houver qualquer dúvida durante a competição, fale com algum deles.**

Quando você se inscreve em uma competição, você escolhe as modalidades que deseja participar. Para as modalidades que você escolheu, os competidores serão divididos em grupos. Os organizadores chamarão os competidores por esses grupos ou por nome. **Preste muita atenção nos anúncios que os organizadores fazem sobre os grupos/nomes.**

Se você se inscreve em uma modalidade, espera-se que você ajude quando não estiver competindo. Para os grupos que você não estiver competindo, espera-se que você ajude sendo juiz, embaralhador ou levando os cubos. Se o organizador ou delegado te pede para ajudar, por favor, faça isso. Eles te pedirão ajuda se realmente precisarem.

Funções em uma competição:

Juiz: garantem que as resoluções **sejam feitas de acordo com o Regulamento da WCA**. No fim de cada resolução, eles certificam, com uma assinatura, que tudo correu bem.

Corredores (runners): são **responsáveis pela locomoção dos quebra-cabeças**. Eles levam os quebra-cabeças entre os embaralhadores e os competidores.

Embaralhador: são aqueles que **aplicam a sequência oficial de embaralhamento nos quebra-cabeças**, e garantem que todos os embaralhamentos estejam corretos. Essa função deve ser realizada preferencialmente por competidores mais experientes.

As resoluções:

- 1) Os organizadores chamam a próxima modalidade e grupo (Ex: 3x3, 1º grupo)
- 2) Competidores trazem seu quebra-cabeça **resolvido**, acham sua súmula na mesa de embaralhamento, e **colocam seu quebra-cabeça na sua súmula**. Após isso, os competidores **irão para a área de espera**.
- 3) Embaralhadores aplicam a sequência oficial de embaralhamento nos quebra-cabeças, e colocam em um pote, junto com a súmula.
- 4) O corredor pega o pote (com o quebra-cabeça e a súmula), se dirige até a área de espera, e lê o nome do competidor para chamá-lo.
- 5) O competidor e o corredor devem se dirigir até uma estação vazia (uma mesa com cronômetro Stackmat, tapete e juiz com seu cronômetro, onde o competidor vai realizar sua resolução) e o corredor entrega o pote para o juiz. Tanto o juiz como corredor devem ter a certeza que nenhuma **parte do quebra-cabeça está visível**.
- 6) O competidor se senta. **O juiz coloca o quebra-cabeça** (dentro do pote) **no tapete, reinicia o Stackmat e o cronômetro de juiz**, se necessário, e pergunta para o competidor **"você está pronto?"**.
- 7) Quando o competidor disser que está pronto (com um gesto, ou com um "sim"), a fase de inspeção irá começar. Durante a inspeção, o **competidor tem 15 segundos para inspecionar o quebra-cabeça**. Nessa fase, o competidor não pode realizar nenhum movimento (girar alguma face) no quebra-cabeça, ele pode apenas segurá-lo e observá-lo. Se o competidor realizar qualquer movimento, o juiz imediatamente aplica DNF, e a resolução está terminada. A tabela a seguir mostra as ações que ocorrem durante a inspeção.

Tempo	Ação
8 segundos	Juiz fala "8 segundos".
12 segundos	Juiz fala "12 segundos".
15 segundos	Juiz não para a resolução, mas adiciona uma penalidade de +2 segundos no final da resolução.
17 segundos	Juiz para a resolução e aplica DNF.

- 8) Começando a resolução: após o competidor inspecionar o quebra-cabeça, ele deve colocar o quebra-cabeça no tapete e colocar suas mãos no sensor do Stackmat. O competidor não pode estar tocando no quebra-cabeça, deve estar com as **palmas da mão para baixo**, e os **dedos tocando os sensores do Stackmat**. Primeiro, uma luz vermelha irá aparecer, depois uma verde. Após a luz verde aparecer, o competidor poderá começar a fase de resolução.
- 9) Durante a resolução, o juiz deverá estar atento para confirmar que tudo está acontecendo de acordo com o Regulamento da WCA (o juiz **não pode utilizar fones de ouvido ou utilizar nenhum quebra-cabeça**).
- 10) Parando a resolução: quando o quebra-cabeça é resolvido, o competidor para o cronômetro Stackmat, colocando as suas mãos nos sensores. O competidor não pode estar tocando no quebra-cabeça, e suas palmas da mão devem estar para baixo.
- 11) O juiz verifica se o quebra-cabeça está resolvido ou não, e informa ao competidor se houver penalidade. Se qualquer ajuda for necessária para alguma decisão, ou se algo irregular acontecer, por favor, informar ao delegado da WCA, sem **tocar no quebra-cabeça**.
- 12) Quando a decisão for feita, **o juiz escreve o tempo na súmula**, e deve colocar sua assinatura, então **o competidor verifica o resultado e deverá assinar também**, significando que concorda com o que o juiz escreveu.

- 13) O competidor volta para a área de espera, e espera sua próxima resolução. O juiz coloca o quebra-cabeça e a sùmula no pote, e entrega de volta para o corredor.
- 14) O corredor leva o pote (com o quebra-cabeça e a sùmula) para a mesa de embaralhamento, onde os embaralhadores realizarão a próxima sequência de embaralhamento.

Objetos na competição:

Cronômetro Stackmat: esse é o equipamento oficial para cronometrar as resoluções em uma competição.



Tapete: o cronômetro Stackmat só pode ser utilizado com esses tapetes.



Cronômetros de juiz: o cronometro é utilizado para medir o tempo de inspeção.



Potes: o pote é utilizado para cobrir os quebra-cabeças antes da fase de inspeção, para que os competidores não possam ver o embaralhamento.



Súmulas: após cada resolução, o juiz escreve o tempo na súmula, e tanto o juiz, como o competidor devem assinar, para reconhecer que o resultado está correto, completo, devidamente formatado, **e legível**. Observe que se sua súmula é ilegível, o pior resultado interpretável será inserido para essa resolução.

Tambaqui Plaza Open 2018 → Nome da competição

category → Modalidade (3x3, 4x4, ...)

round → Rodada (1ª, 2ª, final, ...)

id → Código interno

name → Nome do competidor

	results	judge	comp
1			
2			
3			
4			
5			
6			

→ Tempos realizados

→ Assinaturas do juiz

→ Assinaturas do competidor

→ Tempo extra se necessário

Regras importantes:

- **Fotografia com flash não é permitida**, pois pode incomodar o competidor.
- Todos os espectadores devem ficar a **1,5 metros** de distância dos competidores.
- **Comunicação durante as resoluções é proibido.**
- Você **não pode comentar sobre embaralhamentos** até que o seu grupo termine de competir.
- Se você quiser filmar suas resoluções, tenha certeza que a **tela do celular/câmera não está visível para você.**

Dicionário de competição:

- DNF: o resultado de uma resolução é dado como DNF (Did Not Finished), se a resolução é desqualificada ou o quebra-cabeça não foi resolvido.
- DNS: o resultado de uma resolução é dado como DNS (Did Not Started), se o competidor está apto a fazer a resolução, mas desiste antes de começá-la.

- Média de 5: os competidores possuem 5 resoluções. Dessas 5 resoluções, a melhor e a pior são retiradas, e uma média aritmética das 3 resoluções restantes conta para o ranking do competidor para aquela rodada.

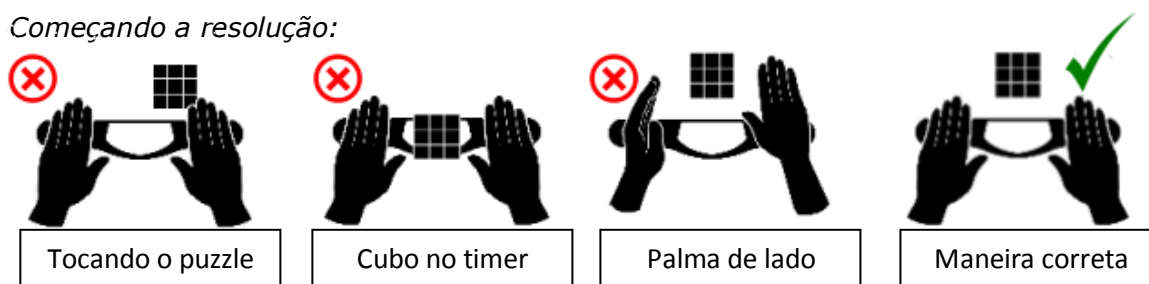
- Média de 3: os competidores possuem 3 resoluções. A média aritmética dessas 3 resoluções conta para o ranking do competidor para aquela rodada.

- Tempo de corte: esse é o limite para as rodadas combinadas. Nessas rodadas, os competidores terão um número (1 ou 2, dependendo da modalidade) de resoluções no começo para resolver o quebra-cabeça abaixo do tempo de corte. Se conseguirem resolver abaixo desse tempo em pelo menos uma tentativa, terão direito a realizar o restante das resoluções, senão farão apenas essas primeiras.

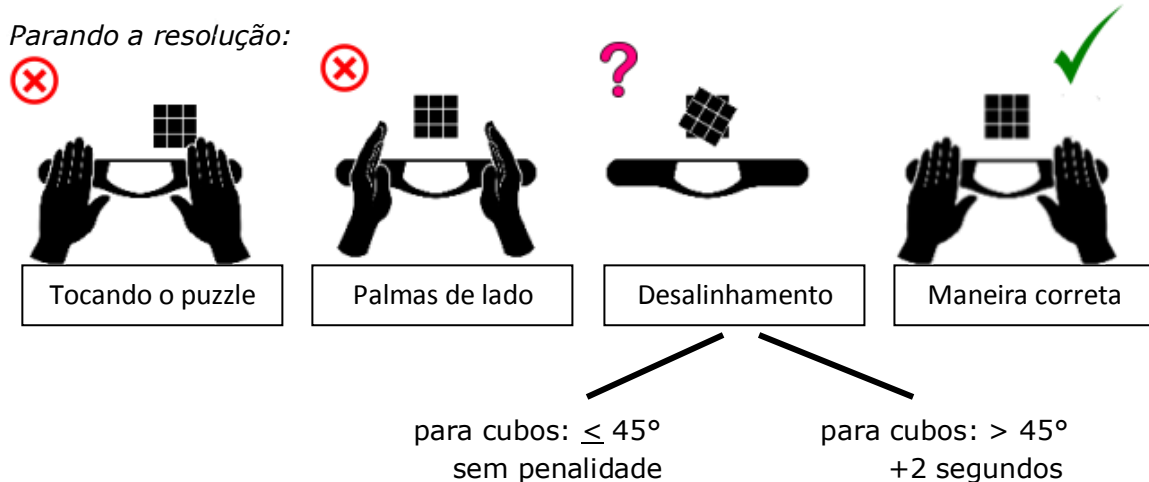
- Tempo limite: esse é o limite de tempo máximo que os competidores têm para resolver o quebra-cabeça. Se o competidor passar disso, o juiz deve parar a resolução, e o resultado da resolução é DNF.

Ilustrações:

Começando a resolução:



Parando a resolução:



E por fim, a regra mais importante para todas as situações:

**Se não é óbvio ou você não tem certeza,
pergunte ao delegado!**

Bom campeonato!