

Tutorial de Competição WCA

Organização WCA - Introdução Geral



A World Cube Association é a organização que rege as competições de speedcubing em todo o mundo. Todas as competições sancionadas pela WCA devem seguir os seus [Regulamentos](#) e as [Orientações](#), por isso é muito importante que os conheça antes de ir a uma competição.

Este documento irá guiá-lo através dos fundamentos de como competir e ajuizar. A leitura deste documento pode ser muito útil para obter uma visão básica sobre as competições oficiais da WCA, mas ainda recomendamos que leia os Regulamentos e Orientações da WCA e participe do evento “Tutorial da

Competição” na competição, se a sua competição tiver um.

Papéis nas competições

- **Delegado:** Os Delegados são os oficiais da WCA e são responsáveis por garantir que os Regulamentos da WCA são seguidos durante a competição. Eles também lidam com incidentes e são responsáveis por disputas e resultados. Se tiver dúvidas ou perguntas, elas devem ser a sua primeira escolha para perguntar.

Se tiver dúvidas sobre algo, pergunte sempre ao Delegado!

- **Organizador:** Os organizadores são responsáveis por organizar a competição e por garantir que ela decorra sem problemas. Normalmente, os organizadores são cubers experientes, por isso eles também podem ajudá-lo. Lembre-se apenas de que só o Delegado pode tomar decisões oficiais.
- **Competidor:** A sua função básica é a de um competidor. No entanto, pode ser chamado para ajuizar ou ser corredor, caso seja necessário.
- **Juiz:** Os juizes garantem que as tentativas são realizadas de acordo com o Regulamento. No final de cada tentativa, certificam com a sua assinatura que correu tudo bem.
- **Corredor:** Os corredores são responsáveis por mover os puzzles entre embaralhadores e juizes.
- **Embaralhador:** Embaralhadores aplicam sequências oficiais de embaralhamento nos puzzles dos competidores. Eles certificam com sua assinatura que o embaralhamento aplicado foi correto.

Objetos na competição

- **Cronómetro Stackmat:** Este é o dispositivo oficial para medir tempos numa competição. Pode parecer-se com qualquer uma das três versões abaixo.



- **Tapete:** Cronómetros Stackmat timers têm de ser usados com os tapetes que os acompanham. O tapete ajuda a evitar que os puzzles deslizem no final da tentativa.



- **Cronómetro:** Cronómetros são usados para medir o tempo de inspeção. Também são usados para medir o tempo de tentativas acima de 10 minutos. Note que os cronómetros podem ser de modelos diferentes e, portanto, o seu funcionamento pode ser diferente daquele mostrado na figura.

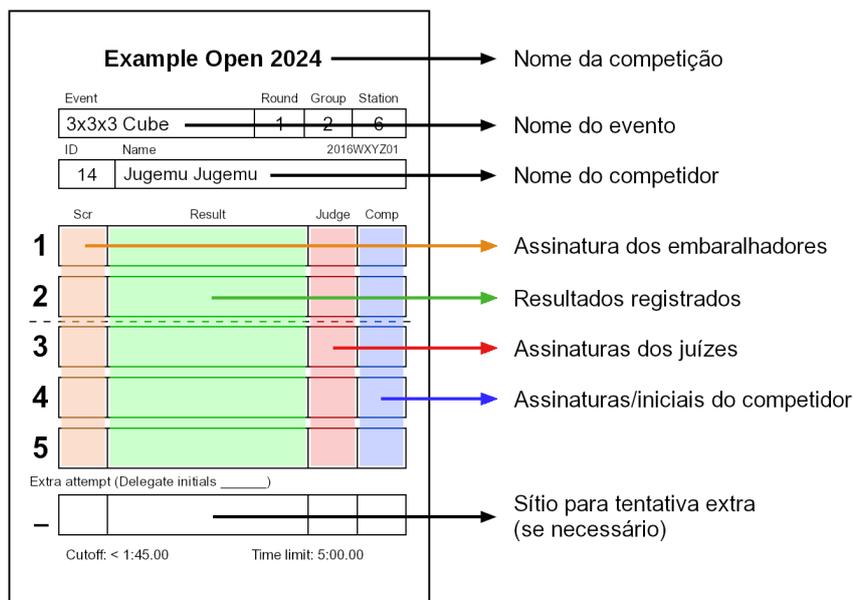


- **Cobertura:** As coberturas são usadas para cobrir um puzzle antes de uma tentativa, para que os competidores não possam ver os embaralhamentos.



• **Folha de resultados:** Depois de um puzzle ser embaralhado, o embaralhador assina a sua correção na folha de resultados. Além disso, após cada resolução, o juiz anota o resultado na folha de resultados, assina e faz com que o competidor assine, para reconhecer que o resultado é

1. correto
2. completo,
3. devidamente formatado, e
4. claramente legível.



Example Open 2024 — Nome da competição

Event	Round	Group	Station
3x3x3 Cube	1	2	6

Nome do evento

ID	Name	2018WXYZ01
14	Jugemu Jugemu	

Nome do competidor

Scr	Result	Judge	Comp
1			
2			
3			
4			
5			

Assinatura dos embaralhadores

Resultados registrados

Assinaturas dos juizes

Assinaturas/iniciais do competidor

Extra attempt (Delegate initials _____)

Sítio para tentativa extra (se necessário)

Cutoff: < 1:45.00 Time limit: 5:00.00

Se um tempo na sua folha de resultados estiver ilegível, o pior resultado interpretável será inserido para aquela tentativa.

O competidor não pode assinar a folha de resultados antes que o juiz tenha registado e assinado a tentativa! Penalidade: Desqualificação da resolução

O juiz não deve assinar a folha de resultados antes de registar o resultado!

Procedimento de Competição

Evento:

As competições da WCA têm um ou mais eventos. O evento mais comum é o Cubo 3x3x3 normal, mas no total há 17 eventos oficiais.

Ronda:

A maioria dos eventos geralmente tem várias rondas: uma primeira ronda com todos os competidores do evento e, possivelmente, outras para as quais apenas alguns dos competidores avançam.

Grupos:

Cada ronda é dividida em um ou mais grupos. Isso ajuda a evitar estações de cronómetros Stackmat lotadas com todos os competidores numa mesma ronda ao mesmo tempo. A maioria das competições também depende de competidores para ajuizar, correr e embaralhar uns para os outros na mesma ronda, e dividir os competidores em vários grupos com diferentes embaralhamentos permite que eles possam ajudar sem ver embaralhamentos que tentarão resolver no futuro.

Submetendo o seu puzzle:

Quando o seu grupo for chamado, deve estar pronto para submeter o seu puzzle. Encontrará folhas de resultados colocadas na mesa designada; procure aquele com o seu nome, coloque o seu puzzle nele e vá para a área de espera.

Lembre-se de que deve estar pronto para submeter o seu puzzle assim que o seu grupo for chamado!

Juízes estacionários ou juízes corredores:

As competições usam sistemas diferentes, portanto os juízes podem ter tarefas e atribuições ligeiramente diferentes com base no sistema que está a ser usado.

- **Juízes estacionários** sentam-se na mesma estação de resolução e ajuizam vários competidores em sequência. Os corredores levam os puzzles da mesa de embaralhamento, chamam os competidores e distribuem-nos aos juízes estacionários. Os deveres dos juízes limitam-se apenas ao procedimento de resolução.
- **Juízes corredores** levam os puzzles da mesa de embaralhamento, chamam os competidores relevantes na área de espera, levam-nos a uma estação de resolução, seguem o procedimento de resolução e, em seguida, trazem o puzzle de volta à mesa de embaralhamento.

Iniciando a resolução:

Antes de cada tentativa, o juiz precisa de garantir que o Cronómetro Stackmat está ligado e tenha sido colocado a zero.

Quando o competidor se senta na estação de resolução, o juiz/corredor coloca o puzzle coberto no tapete e espera até que o competidor esteja pronto para iniciar a tentativa.

O juiz certifica-se de que o competidor está pronto para a tentativa, perguntando “Pronto?”

O juiz precisa ter certeza de que o competidor está pronto! Levantar a tampa muito cedo pode levar a uma tentativa extra.

Lembre-se de que tem 1 minuto para iniciar a sua tentativa assim que se sentar na estação com o puzzle colocado no tapete!

Inspeção:

A fase de inspeção começa quando o competidor confirma ao juiz que está pronto dizendo “Sim” (ou outro gesto claro). Nesse momento, o juiz levanta a cobertura e aciona o cronómetro para medir a fase de inspeção. Durante a inspeção, o competidor tem no máximo 15 segundos para inspecionar o puzzle. Podem pegar no puzzle e olhá-lo de todos os lados, mas não devem aplicar nenhum movimento. Se o competidor fizer um movimento, o juiz desclassifica a resolução e a tentativa é encerrada. A tabela a seguir mostra que ações ocorrem durante a inspeção.

Tempo	Ação
8 segundos	Juiz diz “8 segundos”
12 segundos	Juiz diz “12 segundos”
15 segundos	Juiz não interrompe a tentativa, mas adiciona uma penalidade de +2 segundos no final da tentativa
17 segundos	Juiz interrompe a tentativa e aplica um DNF

O competidor tem até 15 segundos para inspecionar o puzzle!

Lembre-se que durante a inspeção o competidor não pode aplicar nenhum movimento!

Assim que o competidor iniciar a sua resolução, a fase de inspeção termina e o juiz não realizará mais nenhuma ação da fase de inspeção.

O juiz deve iniciar o cronómetro assim que levantar a cobertura e pará-lo somente quando o competidor **levantar as mãos do Cronómetro Stackmat** (e, portanto, iniciar o Cronómetro).

Resolvendo:

No final da inspeção, o competidor coloca o puzzle no tapete (em qualquer orientação) e coloca as mãos nos sensores do Cronómetro Stackmat para acioná-lo. A escolha de quando iniciar a resolução depende do competidor e ele pode fazer isso a qualquer momento durante a fase de inspeção. O competidor não deve estar a tocar no puzzle e as suas mãos devem estar espalmadas, com as palmas voltadas para baixo e os dedos a tocar nos sensores. O competidor pode então iniciar a fase de resolução levantando as mãos do Cronómetro Stackmat e iniciar a resolução.

Ao colocar as mãos no Cronómetro Stackmat, o competidor verá primeiro uma luz vermelha e depois uma verde. Só quando a luz ficar verde é que o Cronómetro estará pronto para o competidor iniciar a resolução.

**Lembre-se que para iniciar a resolução, as mãos do competidor devem estar espalmadas, palmas para baixo e devem tocar os sensores com os dedos, não com as palmas!
(Penalidade: +2 segundos [A4b](#))**

Terminando a resolução:

Quando o puzzle é resolvido, o competidor para o Cronómetro colocando as mãos nos sensores. Não devem tocar no puzzle e as suas mãos devem estar espalmadas com as palmas para baixo.

Lembre-se que para parar a resolução, as mãos do competidor devem estar espalmadas com as palmas para baixo! (Penalidade: +2 segundos [A6d](#))

O juiz verifica se o puzzle foi resolvido ou não e informa o resultado ao competidor: "OK", "PENALIDADE" ou "DNF". O competidor não tem permissão para tocar no puzzle até que o juiz tenha claramente tomado uma decisão.

Se precisar de ajuda numa decisão ou se algo irregular acontecer, entre em contato com o Delegado da WCA sem hesitações.

Lembre-se de que as penalidades são cumulativas, então é possível receber várias penalidades de +2 segundos na mesma tentativa.

Administração:

Uma vez concluída a resolução, o juiz escreve o resultado na folha de resultados e assina-a. O competidor, após verificar que o resultado está escrito corretamente e claramente legível e que o juiz assinou, assina também a folha, para aceitá-lo.

Se o competidor tiver mais tentativas a realizar, precisará de voltar para a área de espera. O juiz coloca o puzzle e a folha de resultados na cobertura e, em seguida, o juiz/corredor leva-os de volta à mesa de embaralhamento.

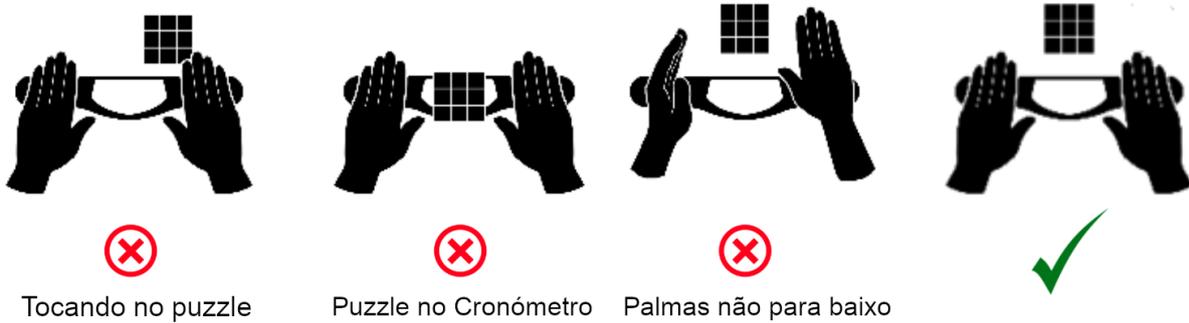
Tanto o juiz quanto o competidor têm de confirmar o resultado na folha de resultados com suas assinaturas.

Lembre-se que o competidor precisa de verificar se o tempo escrito está correto e legível antes de assinar a tentativa!

Regulamentos Importantes

• Iniciando a resolução:

[Regulamento A4](#)) é o regulamento que indica como iniciar o Cronómetro corretamente.



Lembre-se de que iniciar a resolução incorretamente leva a penalidades!

• Durante a resolução:

[Regulamento A5](#)) explica as regras durante a resolução. Durante toda a resolução, só pode falar com o seu juiz ou com o Delegado da WCA, não pode receber ajuda externa de nenhum objeto ou pessoa. A penalidade para qualquer destas infrações é um DNF.

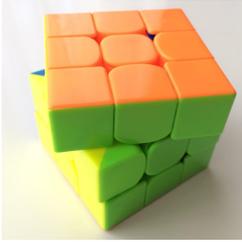
• Parando o Cronómetro:

[Regulamento A6](#)) é o regulamento que explica como parar o Cronómetro Stackmat corretamente.



Lembre-se que parar a resolução incorretamente leva a penalidades!

• Desalinhamentos:

	Sem penalidade: o cubo é resolvido e os desalinhamentos de todas as camadas em comparação com suas camadas adjacentes estão abaixo de 45°.
	+2: o cubo está resolvido, mas a camada desalinhada excede 45°, o que significa que o cubo está a um passo de ser resolvido. Note que os Regulamentos da WCA consideram todos os estados do puzzle como estando a um movimento de distância do estado resolvido se tiver que se girar apenas uma camada do puzzle para chegar ao estado resolvido – mesmo que seja um giro duplo.
	Pergunte ao Delegado: Se não estiver claro se uma penalidade de +2 deve ser aplicada ou não, não toque no puzzle e chame um Delegado para a estação de resolução.
	DNF: Quando mais do que um movimento é necessário para resolver o puzzle, o resultado da tentativa é DNF.
	DNF: Se uma camada do meio do puzzle estiver desalinhada, isso conta como dois movimentos necessários para resolver, pois apenas as rotações das camadas externas são contadas. Portanto, o resultado da tentativa é DNF.

Se não tiver a certeza sobre as penalidades, pergunte sempre a um Delegado!

Definições Importantes

- **Formatos** Dependendo do evento, existem diferentes formas de calcular os resultados que são usados para classificar os competidores. Os formatos legais são:
 - **Média de 5:** Cada competidor faz 5 tentativas. Quando todas são feitas, o melhor e o pior resultado são descartados e a média é calculada usando os 3 resultados restantes.
 - **Média de 3:** Cada competidor faz 3 tentativas. A média é calculada usando esses 3 resultados.
 - **Melhor de X:** Cada competidor faz X tentativas, onde X é igual a 1, 2 ou 3. O melhor resultado entre essas X tentativas é o resultado final.
- **Tempo de corte:** Alguns eventos podem ter uma “Ronda de corte”. Na maioria das vezes, o formato para isso é “Melhor de 2 / Média de 5” ou “Melhor de 1 / Média de 3”. Em ambos os casos, há também um certo tempo, o tempo de corte, fornecido também. Isso significa que fará primeiro uma ou duas tentativas e, se nenhum dos resultados estiver abaixo do tempo de corte, a sua ronda terminará. Se conseguiu pelo menos um resultado abaixo do tempo de corte, pode continuar com a ronda e terminar a sua média.
- **Tempo limite:** O tempo limite é o tempo máximo que um competidor pode usar para uma tentativa. Se um competidor atingir o limite de tempo, o juiz interrompe o competidor imediatamente e atribui-lhe um DNF para a resolução. Alguns eventos têm limites de tempo cumulativos. Um limite de tempo cumulativo funciona como um limite de tempo normal, mas é aplicado à soma de todos os seus resultados para toda a ronda e não aos resultados individuais. No caso de um limite de tempo cumulativo, se o resultado for um DNF, o tempo necessário para obter esse DNF também será escrito entre parêntesis.
- **DNF:** Did Not Finish (Não terminou). DNF é o pior resultado em speedcubing e geralmente é dado como penalidade.
- **DNS:** Did Not Start (Não começou). DNS significa que o competidor era elegível para uma tentativa, mas recusou-a. (Observação: a tentativa começa com a fase de inspeção, não com a resolução.) Os resultados de DNS geralmente não são atribuídos pelos juízes.
- **Tentativa extra:** Em certas situações, pode receber uma tentativa extra. Isso significa que tem a possibilidade de refazer uma tentativa usando um embaralhamento extra porque houve um incidente durante a tentativa original. Apenas os Delegados podem atribuir tentativas extras, portanto, relate-lhes sempre qualquer incidente.

Tentativas extras apenas podem ser dadas por um Delegado!

Nunca deve...

- ... falar sobre os embaralhamentos antes da ronda acabar.

Terá muito tempo para os discutir mais tarde.

- ... falar com alguém durante as suas resoluções (que não seja o seu juiz ou um Delegado).

Nunca será tão importante arriscar um DNF por causa disso.

- ... perturbar um competidor quando estiver a ajuizar (por exemplo, a brincar com o seu telefone ou com um puzzle ou a conversar com alguém).

Não querará ser incomodado durante as suas tentativas, certifique-se de que outras pessoas não serão incomodadas por si.

- ... falar com um competidor quando estiver a ajuizar, exceto para dizer “Pronto?”, “8 segundos”, “12 segundos” ou para confirmar resultados ou ao resolver incidentes.

Qualquer outra conversa pode ser perturbadora para eles.

- ... tocar no puzzle se estiver desalinhado após o competidor ter parado o Cronómetro.

Se fizer isso, poderá influenciar a decisão do Delegado. Chame-o imediatamente para a estação de resolução.

- ... usar um telefone/câmara para gravar resoluções com um ecrã voltada para si.

Câmaras frontais invalidam automaticamente (DNF) a resolução afetada.

- ... arredondar os resultados quando for juiz.

Os resultados devem ser registados exatamente como são exibidos no Cronómetro, não arredondados. (Por exemplo, 14.587 não deve ser registado como 14.59 e 14.500 não deve ser registado como 14.5)

- ... usar flash em fotografias numa competição.

Não é uma boa sensação ficar cego pelas luzes durante as suas resoluções oficiais.

- ... tomar decisões quando não tiver 100% de certeza se está correto ou não.

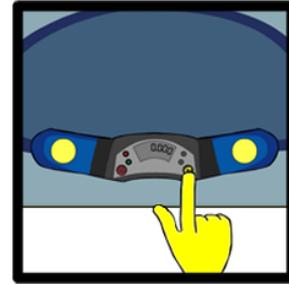
Certifique-se de que cumpre os Regulamentos da WCA e pergunte a um Delegado!



Sem auscultadores eletrônicos



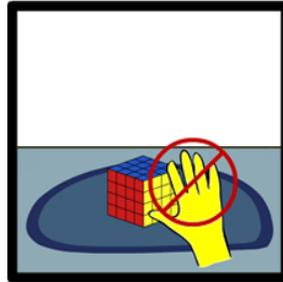
Vire ecrã de câmara para longe



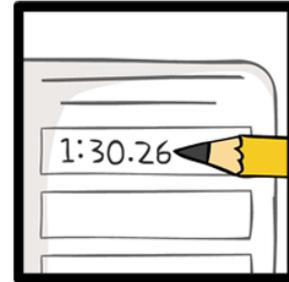
Reinicie o cronómetro antes da resolução



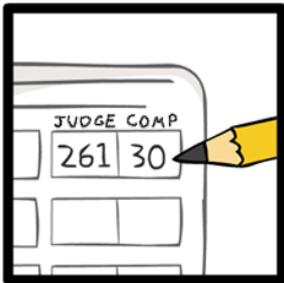
Comece com palmas para baixo, aguarde luz verde



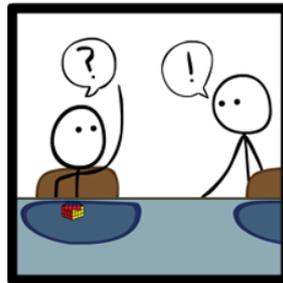
Não toque no cubo depois de resolver



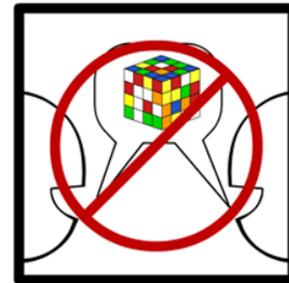
Copie o tempo exatamente como no cronómetro



Assine com o seu ID de registo ou assinatura



Chame o delegado se houver um problema



Não discuta embaralhamentos!