



BASES CAMPEONATO UC AL CUBO

Información general

- Fecha: sábado 5 de octubre.
- Horario referencial: 09:00 a 19:00 hrs.
- Lugar: edificio Felipe Villanueva, Facultad de Matemáticas UC, Campus San Joaquín UC.
- Cupos: 70 competidores, considerando priorización para integrantes de la comunidad UC (Estudiantes, profesores y sus hijos, funcionarios y sus hijos)
- Fecha de inscripción: 12 de septiembre al 01 de octubre de 2024.
- El evento es gratuito y pueden participar niños (todas las edades) jóvenes y adultos.
- La inscripción es mediante la plataforma de la World Cube Association (WCA). Se debe tener una cuenta creada, la que se puede obtener en este [enlace](#).
- Los participantes debidamente inscritos tendrán derecho a una colación que se les entregará en horario de almuerzo.

Formato de competencia y reglas generales

El campeonato estará sujeto al reglamento de la **World Cube Association (WCA)**, en detalle en el siguiente [enlace](#). Esto implica, de forma principal, las siguientes consideraciones:

- En cada ronda, cada participante tendrá 5 intentos para resolver el puzzle, obteniéndose un promedio de los tres intentos medios, es decir eliminando el mejor y el peor tiempo. Este promedio será la marca bajo la cual se ranquearán los competidores en las rondas.
- Cada participante debe llevar sus propios cubos, estos no son provistos por la organización. Cada participante debe utilizar el mismo cubo para todos los intentos dentro de una ronda, y este se debe encontrar en buen estado, con un solo color por cara, sin repetir colores entre caras.
- Se utilizarán cronómetros tipo StackMat, incluyendo una alfombrilla. Para iniciarlos y terminarlos se deben apoyar las dos manos en las zonas táctiles de este.
- En la mesa donde se realiza la resolución, habrá un juez, este puede ser otro competidor o un integrante de la organización. El juez recibirá el cubo del competidor mezclado en un contenedor que lo tape, y lo posicionará al centro de la alfombrilla, frente al competidor. Luego de que el competidor llegue a la mesa el juez le preguntará, cuando lo crea pertinente, si es que está listo. El competidor indicará al juez que está listo dentro de un minuto desde que se le pregunte, luego de esto el juez destapa el cubo. En caso de excederse el minuto se pierde



la resolución, catalogándose como “Did Not Start” (DNS). También queda catalogado como DNS si se competidor renuncia al intento.

- El competidor contará con 15 segundos, conocidos como “tiempo de inspección”, en los que podrá tomar y revisar el cubo para planificar su resolución, sin realizar giros. Antes de la finalización de este tiempo se debe dejar el cubo sobre la alfombrilla y posicionar las manos en el cronómetro para iniciarlo. El juez avisará al competidor cuando hayan pasado 8 y 12 segundos de este tiempo. En caso de que el competidor exceda el tiempo de inspección, pero bajo 17 segundos, se penalizará añadiendo dos segundos al tiempo de resolución (+2), en caso de que exceda 17 segundos se penalizará descalificando el intento, registrándose como “Did Not Finish” (DNF).
- Se considerará el cubo en su estado final luego de que el competidor pare el cronómetro. Al detenerlo no se debe estar tocando el cubo, y no debe ser tocado hasta que el juez lo indique. Si el cubo no está resuelto, se considerará como DNF. Sin embargo, si el cubo está a un movimiento de resolverse solamente se penalizará con +2.
- Quien se encarga de aplicar el reglamento y es árbitro general de la competencia es el delegado de la WCA. En caso de que durante la resolución el competidor se vea perjudicado por factores externos (ejemplo: corte de luz, fallo en cronómetro, etc), se podrá otorgar un intento extra a criterio del delegado.

Categorías

La competencia contará con 5 categorías: 2x2, 3x3, 4x4, Pyraminx y 3x3 a una mano. Estas tendrán la siguiente distribución de rondas:

- 1) 2x2:
 - a) Ronda 1: participan todos los inscritos, con un tiempo de corte de 1 minuto, es decir, se debe superar esta marca dentro de los primeros dos intentos para continuar en la ronda. De no lograrse se tomará el mejor de los dos intentos para la clasificación.
 - b) Ronda 2: participa el mejor 50% de los resultados de la primera ronda.
 - c) Final: participan los 12 primeros de la segunda ronda.
 - d) Tiempo límite: 1 minuto y 30 segundos. Aplica para todas las rondas. Si se excede este tiempo en el intento, el juez lo detendrá y registrará como DNF.
- 2) 3x3:
 - a) Ronda 1: participan todos los inscritos.
 - b) Ronda 2: participa el mejor 50% de los resultados de la primera ronda.
 - c) Final: participan los 12 primeros de la segunda ronda.
 - d) Tiempo límite: 10 minutos. Aplica para todas las rondas.



FACULTAD DE MATEMÁTICAS
PONTIFICIA UNIVERSIDAD
CATÓLICA DE CHILE



- 3) 4x4:
 - a) Ronda 1: participan todos los inscritos. Con un tiempo de corte de 1 minuto 30 segundos.
 - b) Final: Participan los 12 primeros de la primera ronda.
 - c) Tiempo límite: 2 minutos y 15 segundos. Aplica para todas las rondas.

- 4) Pyraminx:
 - a) Final (ronda única): participan todos los inscritos. Con un tiempo de corte de 20 segundos.
 - b) Tiempo límite: 30 segundos.

- 5) 3x3 a una mano
 - a) Final (ronda única): participan todos los inscritos. Con un tiempo de corte de 1 minuto.
 - b) Tiempo límite: 1 minuto y 30 segundos.

Ganadores

En cada categoría se premiará un podio de los 3 mejores promedios en la ronda final. Adicionalmente, habrá un reconocimiento al integrante de la Comunidad UC que obtenga el mejor desempeño.

Información adicional

Durante el campeonato se realizarán distintas pruebas flash y de exhibición. Los competidores pueden competir en las rondas que les corresponda y luego retirarse, pero se solicita que se presenten en la recepción en la mañana.

Los participantes deben considerar que la inscripción es un compromiso de asistencia. En caso de que luego de inscrito, debido a un imprevisto no pueda asistir, se ruega que se informe a la organización para liberar el cupo.