

## SPEEDCUBE

Reglamento

<b>Tipo</b>	Cuestionario	Exposición Oral	Desarrollo en Computadora	<b>Juego de Habilidad</b>	Desarrollo en Escritorio	Taller Experimental
<b>Modalidad</b>	Virtual	<b>Presencial</b>	Hibrida			
<b>Desarrollo</b>	Trabajo previo con informe	<b>Con desarrollo en vivo</b>				
<b>Dificultad</b>	Cultura General	Restringida al Ciclo Básico	Restringida al ciclo superior	Restringida a los últimos dos años		
<b>Participación</b>	<b>Individual</b>	Grupal				
<b>Cupo</b>	<b>1</b>					

## Descripción

- Generalidades**

La competencia consiste en resolver en el menor tiempo posible el armado de un cubo Rubik

- Modalidad**

Las actividades de la competencia se realizan de modo presencial en el campus de la Universidad Blas Pascal en los días y horarios determinados por el cronograma de actividades de ONIET.

- Participación**

La participación es individual. No se permiten más de 10 inscriptos por cada colegio participante.

## Inscripción

### Participación

Los participantes deben ser alumnos de una escuela que esté inscrita y aprobada por la comisión directiva de la organización.

### Requisitos

Es necesario realizar una inscripción previa antes del inicio del evento. Dicha inscripción debe llevarse a cabo en línea, a través del sistema designado para tal fin, al cual se puede acceder desde la página web del evento. En caso de haber algún inconveniente, se puede enviar un correo electrónico a la dirección indicada en la página web. El equipo organizador se encargará de revisar cada caso y, si no es posible completar la inscripción de forma electrónica, se brindará asistencia para cargarla correctamente.

## Desarrollo

### 1. Formato de la Competencia:

- Cada competidor resolverá el cubo de 2x2, el de 3x3 y luego el de 2x2 nuevamente en forma sucesiva y continua en cada turno.
- Cada encuentro se resuelve con tres turnos por participante.
- Por cada turno se le considera el tiempo realizado con un cronómetro (stackmat).
- La unidad de tiempo será segundos, por lo que en caso de tardar más de un minuto el valor total será considerado en segundos de igual manera para realizar los cálculos correspondientes.
- No se considerarán las milésimas de segundo, de manera de lograr una mayor paridad entre los competidores, sin necesidad de tanta precisión. Ejemplo: 00:42:127 es decir, 42 segundos y 127 milésimas, sólo se tendrá en cuenta los segundos, tal que el tiempo tomado será 42 segundos. No se redondea el valor, sino que sólo se tomará el valor de los segundos sin importar el valor de las milésimas.
- El tiempo total para cada competidor se calcula como el promedio de los tiempos en segundos obtenidos en cada turno. Ejemplo: 1:20 minutos equivale a 80 segundos.

### 2. Participantes:

- La competencia está abierta a todos los participantes sin restricciones de edad.
- Cada participante deberá registrarse antes del inicio de la competencia.

## Reglas

- Preparación:**
  - Los cubos serán mezclados por un juez utilizando una secuencia de movimientos aleatorios generada previamente.
  - Los participantes no pueden ver la secuencia de mezcla.
- Inicio de la Resolución:**
  - El competidor tendrá un tope de 5 (2x2) y 10 (3x3) segundos de inspección antes de comenzar a resolver el cubo.
  - Durante la inspección, el competidor puede girar el cubo, pero no puede realizar movimientos de resolución.
- Resolución del Cubo:**
  - El tiempo se inicia cuando el competidor realiza el primer movimiento de resolución.
  - El tiempo se detiene cuando el competidor suelta el cubo en la superficie de la mesa con todas las caras correctamente alineadas.
  - Se utilizará un cronómetro oficial (stackmat) para medir los tiempos de resolución.
- Promedio de Tiempos:**
  - Se tomarán los tres tiempos de resolución y se calculará el promedio según se indicó anteriormente.
  - Los tres valores de cada turno, se promediarán y darán un valor con decimales, del cual sólo se tomará la parte entera.
  - Finalmente se dispondrá de tres tiempos: 1 tiempo promedio de 2x2, 1 tiempo promedio de 3x3 y 1 tiempo promedio de 2x2, con lo cual se volverá a realizar el promedio de manera tal que se toma la parte entera del valor resultante.
  - Este promedio determinará la clasificación del competidor.
- Penalizaciones:**
  - Si el competidor termina el turno quedando alguno de los cubos sin resolver, se agregará una penalización de 2 segundos por cada movimiento restante que deba hacer para resolverlo, con un tope de hasta 5 movimientos, de lo contrario quedará descalificado.
  - En caso de que los dos participantes queden descalificados, se realizará nuevamente la ronda si el jurado lo cree pertinente.
- Desempates:**
  - En caso de empate en el promedio de tiempos, se irá a una ronda de desempate utilizando un cubo 4x4.
  - Si persiste el empate, se realizarán rondas adicionales de resolución hasta desempatar.

## Conducta y FairPlay

### 1. **Transparencia:**

- Todas las mezclas y resoluciones se realizarán bajo la supervisión de un juez.
- Se permitirá la presencia de público siempre y cuando no interfieran con los competidores, en caso de hacerlo el juez determinará una posible descalificación del competidor en caso de recibir algún tipo de ayuda.
- Si la intervención del público, genera inconvenientes para que un competidos pueda resolver con normalidad, el juez tendrá la potestad para autorizar una nueva ejecución de la resolución de la ronda.

### 2. **Comportamiento:**

- Se espera que los competidores y el público mantengan un comportamiento respetuoso y deportivo.
- Se considerarán conductas antideportivas:
  1. Gritos, ruidos y cualquier otro sonido que sobresaltare, desconcentrare o afectare al rendimiento del competidor, a criterio del juez.
  2. Distraer a cualquiera de los jueces.
  3. Asistir a los competidores en la resolución de los cubos.
  4. Indicar los pasos de resolución de los cubos.
- Cualquier conducta antideportiva podrá resultar en la descalificación del competidor si el juez lo cree oportuno.

### 3. **Reclamaciones:**

- Cualquier reclamación deberá presentarse al juez principal inmediatamente después de la ocurrencia del evento en cuestión.
- El juez principal tendrá la autoridad final para resolver cualquier disputa.

## Premiación

Se otorgarán premios a los tres mejores tiempos promedios.

- 1er puesto: Medalla de Oro
- 2do puesto: Medalla de Plata
- 3er puesto: Medalla de Bronce

La entrega de premios se realizará en el acto de cierre de las ONIET.