

SPEEDCUBE 2026

Resumen del reglamento

Tipo	Modalidad	Desarrollo	Dificultad	Participación	Cupo
 Juego de habilidad.	 Presencial.	 Con desarrollo en vivo.	 Cultura general: 1°, 2°, 3°, 4°, 5°, 6° o 7°.	 Individual.	 Hasta 10 estudiantes por escuela.

1. Fundamentación

Speedcube es una competencia de habilidad, concentración y coordinación motriz. El desafío consiste en resolver cubos Rubik en el menor tiempo posible, respetando reglas de inspección, resolución, medición y conducta deportiva.

2. Objetivo

Resolver cubos Rubik en el menor tiempo promedio posible, bajo supervisión de jueces y con criterios uniformes de medición.

3. Destinatarios y participación

- Estudiantes de escuelas inscriptas y aprobadas por ONIET.
- Participación individual.
- Hasta 10 estudiantes por escuela.

4. Modalidad

La competencia será presencial, en el campus de la Universidad Blas Pascal, según el cronograma oficial de ONIET.

5. Inscripción, consultas y canales oficiales

La inscripción deberá realizarse antes del inicio de la competencia, exclusivamente mediante el Sistema ONIET o el medio oficial indicado por la organización.

Los canales oficiales para consultas son la mensajería interna del Sistema ONIET y el correo electrónico oniet@ubp.edu.ar.

No se recibirán inscripciones, respuestas, archivos, trabajos o entregas por medios distintos de los establecidos por la organización.

6. Desarrollo de la competencia

Cada participante resolverá, en cada turno, un cubo 2x2, luego un cubo 3x3 y luego nuevamente un cubo 2x2, en forma sucesiva y continua.

Cada encuentro tendrá tres turnos por participante. El tiempo se medirá con cronómetro oficial tipo stackmat.

Los tiempos se expresarán en segundos. No se considerarán milésimas ni se redondeará el valor: sólo se tomará la parte entera de los segundos.

El tiempo final se calculará promediando los tiempos obtenidos según el procedimiento definido por la organización.

7. Entregables, instancias y fechas de cierre

Las etapas, entregas o registros de participación deberán completarse exclusivamente por el Sistema ONIET o por la plataforma oficial indicada para la competencia.

Instancia / entregable	Descripción	Fecha de cierre
Inscripción	Carga del participante en el Sistema ONIET.	Según cronograma oficial del Sistema ONIET
Participación presencial	Resolución de cubos en los turnos asignados.	Según cronograma oficial del Sistema ONIET
Registro de tiempos	Carga de tiempos oficiales registrados por jueces.	Según cronograma oficial del Sistema ONIET
Desempate	Ronda con cubo 4x4 u otras rondas adicionales si corresponde.	Según cronograma oficial del Sistema ONIET

8. Reglas específicas

Los cubos serán mezclados por un juez mediante secuencias aleatorias definidas previamente.

El competidor no podrá ver la secuencia de mezcla.

La inspección tendrá un máximo de 5 segundos para 2x2 y 10 segundos para 3x3. Durante la inspección se puede observar o girar el cubo, pero no realizar movimientos de resolución.

El tiempo inicia con el primer movimiento de resolución y finaliza cuando el competidor suelta el cubo sobre la mesa con todas las caras correctamente alineadas.

Si el cubo queda sin resolver, se aplicará una penalización de 2 segundos por cada movimiento restante, hasta un máximo de 5 movimientos. Si excede ese límite, el turno podrá ser descalificado.

En caso de empate se utilizará un cubo 4x4. Si persiste el empate, se realizarán rondas adicionales.

9. Evaluación

La clasificación se determinará por el menor tiempo promedio válido. Los jueces controlarán mezclas, inspección, resolución, tiempos, penalizaciones, desempates y conducta deportiva.

10. Rúbrica sencilla de evaluación

Criterio	Qué evalúa el jurado / sistema	Puntaje máximo
Tiempo promedio	Menor tiempo promedio válido obtenido en los turnos correspondientes.	40
Resolución correcta	Cubos resueltos correctamente, con caras alineadas y sin errores de armado.	25
Cumplimiento del protocolo	Respeto de tiempos de inspección, inicio, finalización y medición oficial.	15
Penalizaciones y control técnico	Ausencia de penalizaciones, movimientos restantes o descalificaciones.	10
Conducta deportiva	Respeto a jueces, competidores, público y reglas de fair play.	10
Total		100

11. Escala sugerida de valoración

Puntaje	Nivel de logro
90 a 100	Desempeño sobresaliente. Cumple la consigna con precisión, eficacia y respeto pleno de las reglas.
75 a 89	Desempeño muy bueno. Presenta buen nivel de resolución con errores menores.
60 a 74	Desempeño adecuado. Cumple aspectos centrales, aunque requiere mayor precisión, estrategia o control.
Menos de 60	Desempeño insuficiente. No alcanza los requisitos mínimos esperados.

12. Responsables y colaboradores

La competencia será supervisada y evaluada por docentes, jurados y/o especialistas designados por la Universidad Blas Pascal. También podrán colaborar estudiantes de carreras relacionadas, según lo disponga la organización.

13. Premios y reconocimientos

El detalle de premios, medallero y reconocimientos se registrará por lo establecido en el Reglamento General vigente de ONIET. Los resultados serán informados por los canales oficiales del evento.

14. Situaciones no previstas

Toda situación no prevista, divergencia interpretativa o inconveniente operativo será resuelto por la organización de ONIET. Su decisión será definitiva para el desarrollo de la competencia.

15. Uso responsable de herramientas tecnológicas

Las herramientas tecnológicas, incluida la inteligencia artificial, deberán utilizarse de manera responsable y conforme al Reglamento General. No se permitirá asistencia externa, indicaciones del público, uso de dispositivos o apoyo tecnológico durante la resolución de los cubos.