WCA Regulations and Guidelines

WCA Regulations Committee

Regulasi WCA

Versi: 1 Januari 2018
[wca-regulations-translations:40f4204]

Catatan

Terjemahan

Perhatikan bahwa terjemahan ini **bukanlah** versi resmi walaupun terjemahan ini tersedia di situs web WCA agar lebih memudahkan.
Jika ada perbedaan antara terjemahan dengan versi resmi (yang sedang berlaku) dalam bahasa Inggris, regulasi dalam berbahasa Inggrislah yang harus digunakan.

Beberapa istilah sengaja tidak diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia karena istilah-istilah ini lebih sering disebut dan mudah dimengerti dalam bahasa Inggris jika dibandingkan dengan istilah dalam Bahasa Indonesia. Istilah-istilah yang dimaksud adalah sebagai berikut.

- Attempt: sebuah urutan percobaan dalam penyelesaian Puzzle dengan masing-masing percobaan memiliki Scramble yang berbeda.
- Blindfolded (Solving): (menyelesaikan Puzzle dengan) mata tertutup.
- Board: dewan
- Cap: bagian dari Puzzle yang berfungsi menutupi kekosongan (lubang)/membuat permukaan pada Piece.
- Delegate: delegasi/wakil
- Generate: proses penghasilan/pembangkitan
- Judge: orang yang mengawasi dan mewasiti kompetitor yang sedang menyelesaikan Puzzle.
- Judging: menjadi Judge; aktivitas mengawasi dan mewasiti kompetitor yang sedang menyelesaikan Puzzle.
- Piece: sebuah bagian penyusun dari Puzzle.
- Pillowed: bentuk kubus yang membulat; "Rounded Cube".
- Puzzle: permainan teka-teki yang diperlombakan dalam kompetisi resmi WCA.
- Scrambler: pengacak; orang yang bertugas untuk mengacak Puzzle yang dikumpulkan oleh kompetitor.
- Scramble: acakan; sebuah rangkaian notasi Puzzle tertentu yang ditulis dengan tujuan mengacak Puzzle.
- Scrambling: pengacakan; aktivitas melakukan Scramble.
- Score Sheet: sebuah kartu/kertas yang berisi baris dan kolom untuk mengisi hasil dari penyelesaian Puzzle oleh kompetitor.
- Score Taker: orang yang bertugas untuk memasukkan hasil setelah kompetitor selesai berkompetisi pada sebuah cabang.
- Solving: proses menyelesaikan Puzzle.
- Timer: alat pengukur waktu.

Regulasi dan Pedoman WCA

Regulasi WCA berisi Regulasi lengkap yang berlaku dalam seluruh kompetisi yang disetujui oleh World Cube Association.
Regulasi WCA juga dilengkapi oleh Pedoman WCA. Regulasi WCA sebaiknya dipertimbangkan sebagai dokumen lengkap, sedangkan Pedoman WCA berisi klarifikasi dan penjelasan tambahan.

Informasi di Internet

Situs web dari World Cube Association: www.worldcubeassociation.org
Sumber asli dari Regulasi WCA: www.worldcubeassociation.org/regulations
Regulasi WCA dalam Format PDF

Sumber

Perkembangan Regulasi WCA dan Pedoman WCA terbuka secara umum di GitHub.

Kontak

Untuk pertanyaan dan saran, hubungi WCA Regulations Committee (WRC).

Konten

Catatan: Karena nomor Pasal dan Regulasi tidak diatur kembali saat ada Regulasi yang dihapus, akan ada bagian kosong pada penomoran.

Pasal 1: Panitia

- 1a) Sebuah kompetisi harus dihadiri seorang Delegate WCA dan memiliki tim panitia (beranggotakan satu atau lebih anggota): Judge, Scrambler dan Score Taker.
- 1b) Tim panitia dari sebuah kompetisi bertanggung jawab atas logistik sebelum, selama, dan sesudah kompetisi.
- 1c) Delegate WCA dapat melimpahkan tugas-tugasnya kepada anggota dari tim panitia, tetapi pada akhirnya bertanggung jawab atas bagaimana tugas-tugas ini dijalankan. Delegate WCA dalam sebuah kompetisi bertanggung jawab untuk:
  - 1c1) Melaporkan hal-hal yang terkait dengan Regulasi WCA selama kompetisi, jalannya keseluruhan kompetisi, dan insiden apapun selama kompetisi kepada Board WCA. Laporan harus disampaikan kepada Board WCA dalam jangka waktu satu minggu setelah kompetisi berakhir.
  - 1c3) Mengirimkan hasil kompetisi ke WCA Results Team dalam jangka waktu satu minggu setelah kompetisi berakhir.
    - 1c3a) Seluruh rangkaian Scramble yang digunakan selama kompetisi harus dikirimkan bersama hasil kompetisi.
    - 1c3b) Seluruh rangkaian Scramble harus diberi label bertuliskan cabang, babak, dan grup di mana Scramble digunakan.
  - 1c4) Mengirim ralat hasil kompetisi ke Board WCA.
  - 1c5) Memberi nasihat kepada panitia jika dibutuhkan.
  - 1c6) Menyetujui seluruh cabang dan format babak sebuah kompetisi, sebelum kompetisi dimulai, dan apabila diperlukan perubahan selama kompetisi.
  - 1c7) Memutuskan untuk mendiskualifikasi kompetitor selama kompetisi.
  - 1c8) Menyediakan rangkaian Scramble.
  - 1c9) Memutuskan untuk mengubah jadwal waktu dari tiap babak. Dalam kasus perubahan tersebut, pengumuman yang jelas harus diumumkan kepada seluruh kompetitor.
  - 1c10) Menyediakan salinan Regulasi WCA pada kompetisi.
- 1e) Setiap cabang harus mempunyai satu atau lebih Judge.
  - 1e1) Judge bertanggung jawab melaksanakan prosedur dari sebuah cabang.
    - 1e1a) Seorang Judge dapat Judging beberapa kompetitor secara bersamaan atas keputusan Delegate, selama Judge meyakini bahwa seluruh Regulasi WCA dilaksanakan setiap waktu.
  - 1e2) Setiap kompetitor harus bersedia untuk Judging. Jika diminta untuk Judging, kompetitor dapat izin untuk tidak menjadi Judge dengan alasan yang jelas (contohnya tidak familiar dengan Puzzle pada sebuah cabang), atas keputusan Delegate WCA. Penalti: diskualifikasi dari kompetisi (lihat Regulasi 2k).
- 1f) Setiap cabang harus mempunyai satu atau lebih Scrambler. Pengecualian: Fewest Moves Solving.
  - 1f1) Scrambler menerapkan rangkaian Scramble untuk mempersiapkan Puzzle untuk Attempt.
  - 1f2) Setiap kompetitor harus bersedia mengacak Puzzle. Jika diminta untuk mengacak, kompetitor dapat izin tidak menjadi Scrambler dengan alasan yang jelas (contohnya tidak familiar dengan Puzzle pada sebuah cabang), atas keputusan Delegate WCA. Penalti: diskualifikasi dari kompetisi (lihat Regulasi 2k).
- 1g) Setiap cabang harus mempunyai satu atau lebih Score Taker.
  - 1g1) Score Taker bertanggung jawab untuk menyusun hasil kompetisi.
  - 1g2) Setiap perubahan pada Score Sheet harus dilakukan di bawah keputusan Delegate WCA.
- 1h) Kompetitor pada babak yang sama dari seluruh cabang dapat dibagi dalam beberapa grup.

  - 1h1) Scrambler dan Judge sebuah babak sebaiknya tidak mengacak Puzzle/Judging kompetitor dalam grup Scrambler dan Judge yang bersangkutan sebelum seluruh kompetitor dalam grup tersebut menyelesaikan Attempt-nya. Scrambler dan Judge yang bersangkutan dapat mengacak Puzzle/Judging kompetitor di grup yang bersangkutan apabila diizinkan oleh Delegate WCA, tetapi tim panitia harus yakin bahwa Scrambler dan Judge yang bersangkutan tidak boleh melihat Scramble untuk Attempt yang belum mereka laksanakan.

- 1j) Seluruh panitia diperbolehkan ikut berkompetisi dalam suatu kompetisi.
- 1k) Panitia dapat menjalankan beberapa peran (contohnya sebagai tim panitia, Delegate WCA, Judge, Score Taker, Scrambler).

Pasal 2: Kompetitor

- 2a) Seluruh orang dapat berkompetisi dalam suatu kompetisi WCA jika:
  - 2a1) Menaati Regulasi WCA.
  - 2a2) Memenuhi persyaratan kompetisi, yang harus secara jelas diumumkan sebelum kompetisi.
  - 2a3) Sedang tidak dihukum oleh Board WCA.
- 2b) Kompetitor di bawah umur 18 tahun harus mendapat persetujuan dari orang tua/wali untuk melakukan pendaftaran dan berkompetisi.
- 2c) Kompetitor melakukan pendaftaran dengan memberikan seluruh informasi yang dibutuhkan oleh tim panitia (termasuk: nama, negara, tanggal lahir, jenis kelamin, informasi kontak, cabang yang diikuti).
  - 2c1) Kompetitor tidak memenuhi syarat untuk berkompetisi apabila data pendaftaran tidak lengkap, seperti yang ditentukan oleh tim panitia.
- 2d) Nama kompetitor, negara, jenis kelamin, dan hasil kompetisi dianggap sebagai informasi publik. Seluruh informasi pribadi lainnya dianggap rahasia, dan tidak boleh diungkapkan pada organisasi luar/orang tanpa izin dari kompetitor.
- 2e) Kompetitor harus mewakili negara yang mengeluarkan kewarganegaraan mereka. Delegate WCA harus memastikan kewarganegaraan berdasarkan dokumen atau kartu identitas (contoh: paspor, KTP, SIM, kartu pelajar, KK, dan sejenisnya) pada kompetisi pertama mereka. Jika kompetitor tidak memenuhi syarat untuk mewakilkan negara yang telah didaftarkan, kompetitor dapat didiskualifikasi dan/atau dihukum atas keputusan Board WCA.
  - 2e1) Daftar negara yang dapat diwakili tertulis dalam artikel WCA List of Recognized Countries.
  - 2e2) Kompetitor dengan status kewarganegaraan baru dapat mengganti negara yang diwakilkan sebelum atau saat kompetisi pertama yang diikuti kompetitor tersebut. Pengecualian: jika kompetitor kehilangan status kewarganegaraan dari negara sebelumnya, mereka harus mengubah negara yang diwakili sebelum atau saat kompetisi selanjutnya yang mereka ikuti.
  - 2e3) Kompetitor yang tidak memiliki kewarganegaraan dapat berkompetisi dengan status "Tidak Berkewarganegaraan (Stateless)".
- 2f) Kompetitor harus mematuhi regulasi venue kompetisi dan bersikap baik.
- 2g) Kompetitor harus tetap tenang ketika berada di dalam area kompetisi yang ditetapkan. Berbicara diizinkan, tetapi dalam batas yang wajar, dan dalam jarak yang cukup jauh dari kompetitor yang sedang berkompetisi.
  - 2g3) Kompetitor di dalam area kompetisi tidak boleh berkomunikasi satu sama lain mengenai Scramble Puzzle pada babak yang sedang berlangsung. Penalti: diskualifikasi dari cabang yang bersangkutan, atas keputusan Delegate WCA.
- 2h) Kompetitor harus berpakaian lengkap di lokasi kompetisi. Atas keputusan Delegate WCA, kompetitor dapat didiskualifikasi dari kompetisi karena pakaian yang tidak pantas.
- 2i) Ketika berkompetisi, kompetitor tidak boleh menggunakan alat elektronik atau perangkat audio (contoh: telepon selular, MP3 player, diktafon, lampu untuk penerangan tambahan).
  - 2i1) Kompetitor dapat menggunakan bantuan non-elektronik tertentu yang tidak memberikan ketidakadilan, atas keputusan Delegate WCA. Alat-alat bantuan ini termasuk:
    - 2i1a) Alat bantu medis/fisik yang dipakai oleh kompetitor (contoh: kacamata, gelang olahraga, alat bantu dengar). Sebagai pengecualian untuk Regulasi 2i, alat bantu medis dapat saja berwujud alat elektronik jika kompetitor tidak memiliki alternatif alat non-elektronik yang nyaman/memungkinkan untuk dipakai (contohnya jika kompetitor memiliki alat bantu pendengaran atau alat pacu jantung sendiri).
    - 2i1b) Earplug dan earmuff (bukan headphone dan earbud elektronik).
  - 2i2) Kompetitor dapat menggunakan kamera pada meja Solving atas keputusan Delegate WCA, tetapi larangan berikut berlaku dari saat Attempt dimulai sampai dengan kompetitor selesai Solving. Penalti jika melanggar: diskualifikasi dari Attempt (DNF).
    - 2i2a) Monitor kamera tidak boleh ada atau tidak boleh terlihat oleh kompetitor (lihat Regulasi A5b).

    * 2i2b) Kompetitor tidak boleh berinteraksi (contohnya mengoperasikan, memegang, memakai) dengan kamera yang sedang aktif. Pengecualian: kompetitor dapat memakai kamera yang dipakai di bagian kepala mereka, selama kamera tidak terlihat oleh kompetitor dan terlihat jelas bahwa kompetitor tidak berinteraksi dengannya (selain memakainya).

- 2j) Delegate WCA dapat mendiskualifikasi kompetitor dari cabang tertentu.
  - 2j1) Jika kompetitor didiskualifikasi dari sebuah cabang karena suatu alasan, dia tidak boleh melakukan Attempt selanjutnya pada cabang yang bersangkutan.
    * 2j1a) Hasil dari sisa Attempt yang belum diambil akan terisi DNF secara otomatis.
  - 2j2) Jika kompetitor didiskualifikasi selama cabang berlangsung, hasil dari seluruh Attempt yang dilakukan sebelumnya tetap sah. Pengecualian: kasus kecurangan (lihat Regulasi 2k2a).
- 2k) Atas keputusan Delegate WCA, kompetitor dapat didiskualifikasi dari suatu cabang (satu cabang, banyak cabang, atau seluruh cabang) jika kompetitor:
  - 2k1) Tidak melakukan pendaftaran tepat waktu pada saat kompetisi.
  - 2k2) Dicurigai melakukan kecurangan pada panitia selama kompetisi berlangsung.
    * 2k2a) Delegate WCA dapat mendiskualifikasi hasil kompetisi yang mencurigakan.
  - 2k3) Melakukan pelanggaran hukum, melakukan kekerasan atau hal yang tidak senonoh; atau dengan sengaja merusak fasilitas lokasi kompetisi atau properti pribadi dalam lokasi kompetisi.
  - 2k4) Mengganggu atau mengalihkan perhatian kompetitor lain selama kompetisi berlangsung.
  - 2k5) Tidak mematuhi Regulasi WCA selama kompetisi berlangsung.
- 2l) Kompetitor dapat secepatnya didiskualifikasi, atau setelah peringatan, bergantung pada sifat dan beratnya pelanggaran.
  - 2l1) Kompetitor yang didiskualifikasi tidak diperbolehkan meminta pengembalian dana atas partisipasi di kompetisi.
- 2n) Kompetitor dapat menyangkal keputusan Delegate WCA secara verbal.
  - 2n1) Sangkalan hanya diterima selama kompetisi, dalam jangka waktu 30 menit setelah insiden yang bersangkutan terjadi dan sebelum babak selanjutnya dalam cabang yang relevan dilaksanakan.
  - 2n2) Delegate WCA harus menyelesaikan sangkalan sebelum babak selanjutnya dalam cabang yang bersangkutan dimulai.
  - 2n3) Kompetitor harus menyetujui seluruh keputusan akhir dari Delegate WCA. Penalti: diskualifikasi dari kompetisi.
- 2s) Kompetitor dengan kekurangan fisik yang dapat mencegah kompetitor untuk mematuhi satu atau lebih Regulasi WCA, dapat meminta fasilitas khusus dari Delegate WCA. Kompetitor yang membutuhkan fasilitas tersebut, sebaiknya menghubungi tim panitia selambat-lambatnya 2 (dua) minggu sebelum kompetisi dilaksanakan.
- 2t) Setiap kompetitor harus familiar dan mengerti Regulasi WCA sebelum kompetisi dilangsungkan.
- 2u) Kompetitor harus hadir dan siap untuk berkompetisi saat mereka dipanggil untuk melakukan Attempt. Penalti: diskualifikasi dari cabang.
  - 2u1) Pengecualian: Kompetitor yang tidak hadir tepat waktu untuk Attempt yang terjadwal secara individual (contohnya Attempt Fewest Moves, Attempt Multiple Blindfolded) dapat dianggap menolak untuk melakukan Attempt (DNS), atas keputusan Delegate WCA.

Pasal 3: Puzzle

- 3a) Kompetitor harus membawa Puzzle mereka sendiri untuk kompetisi.
  - 3a1) Kompetitor harus siap untuk mengumpulkan puzzle ketika dipanggil (lihat Regulasi 2u).
  - 3a2) Puzzle harus beroperasi dengan semestinya, sehingga dapat dilakukan Scrambling dengan normal.
  - 3a3) Puzzle polihedral/bersisi banyak harus menggunakan skema warna dengan satu warna unik per sisi dalam keadaan terselesaikan. Setiap variasi Puzzle harus memiliki gerakan, keadaan, dan solusi yang secara fungsional identik dengan Puzzle aslinya.
- 3d) Puzzle harus memiliki bagian berwarna, yang mendefinisikan skema warna Puzzle tersebut, dan harus terbuat dari satu dan hanya satu dari: stiker berwarna, Tile berwarna, plastik berwarna, atau cat/cetakan berwarna. Seluruh bagian berwarna dari sebuah Puzzle harus terbuat dari bahan yang sama.
  - 3d1) Untuk kompetitor dengan disabilitas penglihatan yang telah didokumentasi secara medis, pengecualian berikut berlaku:
    * 3d1a) Kompetitor tuna netra dapat memakai Puzzle bertekstur dengan tekstur yang berbeda pada sisi yang berbeda. Setiap sisi harus memiliki warna yang berbeda, untuk memudahkan Scrambling dan Judging.

    * 3d1b) Kompetitor buta warna yang tidak bisa membedakan beberapa warna dapat memberikan pola tertentu pada bagian berwarna, jika telah disetujui secara eksplisit berdasarkan Regulasi 2s. Pola dapat berupa stiker atau digambar sendiri.
  - 3d2) Warna dari Piece yang berwarna harus menyatu, dengan satu warna seragam tiap sisi. Setiap warna pada Puzzle harus jelas berbeda dari warna lainnya.
- 3h) Modifikasi yang menambah konsep dasar dari Puzzle tidak diperbolehkan. Versi modifikasi dari Puzzle diperbolehkan hanya jika modifikasi tidak membuat informasi tambahan apapun untuk kompetitor (contoh: orientasi atau identitas dari Piece), dibandingkan dengan versi yang tidak dimodifikasi dari Puzzle yang sama.
  - 3h1) Puzzle berbentuk "Pillowed" diperbolehkan.
  - 3h2) Puzzle dengan plastik berwarna yang warnanya terlihat di dalam Puzzle (contohnya Puzzle "tanpa stiker") diperbolehkan. Hal ini tidak termasuk Puzzle berikut:
    * 3h2a) Puzzle dengan bagian transparan. Pengecualian: stiker bertumpuk (lihat Regulasi 3l).
  - 3h3) Modifikasi apapun kepada Puzzle yang mengakibatkan performa yang buruk dari kompetitor tidak boleh dijadikan alasan untuk Attempt tambahan.
  - 3h4) Untuk Clock, "dalaman" kustom (dengan bentuk dan ukuran yang sama dengan kertas template tradisional) diperbolehkan, atas keputusan Delegate WCA. Bagian dalam harus memiliki indikasi angka 12 (dua belas) yang jelas dan sesuai dengan dalaman asli.
- 3j) Puzzle harus bersih, dan harus tidak memiliki tanda apapun, Piece yang ditinggikan, kerusakan, atau perbedaan lainnya yang membedakan setiap Piece dengan Piece yang sejenis. Pengecualian: logo (lihat Regulasi 3l).
  - 3j1) Puzzle diizinkan memiliki bekas pemakaian wajar, atas keputusan Delegate WCA.
  - 3j2) Definisi: Dua Piece dikatakan sama jika mereka memiliki bentuk dan ukuran yang identik, atau bentuk yang tercermin dan ukuran yang indentik.
  - 3j3) Bagian bergelombang/bertekstur yang dapat membedakan orientasi Piece dari sentuhan tidak diperbolehkan untuk cabang Blindfolded.
- 3k) Puzzle harus disetujui oleh Delegate WCA sebelum dipakai pada kompetisi.
  - 3k1) Jika ditemukan Puzzle yang seharusnya tidak boleh dipakai saat babak berlangsung, kompetitor harus segera mengganti dengan Puzzle yang boleh dipakai.
  - 3k2) Penalti untuk Attempt yang menggunakan Puzzle yang tidak diizinkan: diskualifikasi Attempt (DNF). Pengecualian: Jika ditemukan Puzzle yang seharusnya tidak boleh dipakai saat babak berlangsung, hasil dapat diganti dengan Attempt tambahan, atas keputusan Delegate WCA.
- 3l) Sebuah Puzzle kubus dapat memiliki logo pada bagian berwarna. Jika ada, paling banyak hanya dapat ada satu bagian berwarna yang memiliki logo. Pengecualian: Untuk cabang Blindfolded, Puzzle tidak boleh memiliki logo.
  - 3l1) Logo harus ditempatkan pada Center Piece. Pengecualian untuk Puzzle yang tidak memiliki center Piece:
    * 3l1a) Untuk Pyraminx dan 2x2x2, logo dapat ditempatkan pada Piece manapun.
    * 3l1b) Untuk Square-1, logo harus ditempatkan pada bagian ekuatorial yang tidak berpotongan.
  - 3l2) Logo dapat timbul, terukir, atau mengandung stiker bertumpuk.
- 3m) Seluruh merk dari Puzzle dan bagian Puzzle diizinkan, selama Puzzle tersebut memenuhi seluruh Regulasi WCA.

Pasal 4: Scrambling

- 4a) Scrambler menerapkan rangkaian Scramble kepada Puzzle.
- 4b) Puzzle harus teracak oleh rangkaian Scramble yang di-generate oleh komputer.
  - 4b1) Scramble yang di-generate tidak boleh dilihat/diperiksa sebelum kompetisi berlangsung, dan tidak boleh dipilih atau diseleksi dengan alasan apapun oleh Delegate WCA.
  - 4b2) Rangkaian Scramble sebuah babak hanya dapat diakses oleh Delegate WCA dan Scrambler sebuah cabang sampai akhir babak. Pengecualian: Untuk cabang Fewest Moves Solving, kompetitor menerima rangkaian Scramble pada saat babak berlangsung (lihat Pasal E).
  - 4b3) Spesifikasi untuk program Scramble: Rangkaian Scramble resmi harus menghasilkan keadaan random dari keadaan yang membutuhkan setidaknya 2 (dua) gerakan untuk diselesaikan (kemungkinan yang sama untuk tiap keadaan). Tambahan/pengecualian berikut berlaku:
    * 4b3a) Untuk cabang Blindfolded, rangkaian Scramble harus mengubah orientasi Puzzle secara random (kemungkinan sama untuk tiap orientasi).
    * 4b3b) Kubus 2x2x2: Keadaan (random) harus membutuhkan setidaknya 4 (empat) gerakan untuk diselesaikan.
    * 4b3c) Skewb: Keadaan (random) harus membutuhkan setidaknya 7 (tujuh) gerakan untuk diselesaikan.
    * 4b3d) Square-1: Keadaan (random) harus membutuhkan setidaknya 11 (sebelas) gerakan untuk diselesaikan.

    * 4b3e) Kubus 5x5x5, 6x6x6, 7x7x7, dan Megaminx: banyak gerakan random (bukan keadaan random) yang cukup, setidaknya 2 (dua) gerakan untuk diselesaikan.
    * 4b3f) Pyraminx: Keadaan (random) harus membutuhkan setidaknya 6 (enam) gerakan untuk diselesaikan.
  - 4b4) Tiap rangkaian Scramble harus diterapkan dalam jangka waktu maksimal 2 (dua) jam. Jangka waktu ini dimulai saat rangkaian Scramble diterapkan pertama kali.

- 4d) Orientasi Scramble:
  - 4d1) Puzzle NxNxN dan Megaminx diacak dengan orientasi sisi putih (jika tidak memungkinkan, sisi dengan warna paling cerah) di atas dan sisi hijau (jika tidak memungkinkan, sisi bersebalahan dengan warna paling gelap) di depan.
  - 4d2) Pyraminx diacak dengan orientasi sisi kuning (jika tidak memungkinkan, sisi dengan warna paling cerah) di bawah dan sisi hijau (jika tidak memungkinkan, sisi bersebelahan dengan warna paling gelap) di depan.
  - 4d3) Square-1 diacak dengan orientasi sisi dengan warna yang lebih gelap di depan (dari 2 posisi Scramble yang mungkin).
  - 4d4) Clock diacak dimulai dari sisi manapun dan angka 12 (dua belas) menunjuk ke atas.
  - 4d5) Skewb diacak dengan orientasi sisi putih (jika tidak memungkinkan, sisi dengan warna paling cerah) di atas dan sisi hijau (jika tidak memungkinkan, sisi bersebelahan dengan warna paling gelap) di kiri depan.

- 4f) Rangkaian Scramble kompetisi harus di-generate menggunakan versi terakhir dari Program Scramble resmi WCA (tersedia di situs web WCA).
- 4g) Setelah mengacak Puzzle, Scrambler harus memastikan bahwa Puzzle telah teracak dengan benar. Apabila puzzle dalam keadaan tidak benar teracak, Scrambler harus membenarkannya (contohnya dengan menyelesaikan puzzle ke dalam keadaan terselesaikan dan menerapkan Scramble yang harus diterapkan).
  - 4g1) Pengecualian: Untuk Kubus 6x6x6, 7x7x7, dan Megaminx, perbaikan Scrambling tidak perlu dilakukan, atas keputusan Delegate WCA.

Pasal 5: Kecacatan/Kerusakan Puzzle

- 5a) Contoh kecacatan/kerusakan Puzzle: Piece yang lepas, Piece yang terputar di tempat, dan komponen yang lepas seperti baut, Cap, dan stiker.
- 5b) Jika kecacatan/kerusakan Puzzle terjadi selama Attempt berlangsung, kompetitor dapat memperbaiki Puzzle nya dan melanjutkan Attempt, atau menghentikan Attempt tersebut.
  - 5b1) Jika kompetitor memilih untuk memperbaiki kecacatan/kerusakan puzzlenya, kompetitor hanya diizinkan memperbaiki bagian Puzzle yang rusak. Peralatan dan/atau Piece dari Puzzle lain tidak boleh digunakan untuk memperbaiki kecacatan Puzzle yang sedang digunakan untuk Attempt. Penalti: diskualifikasi dari Attempt (DNF).
  - 5b2) Perbaikan Puzzle yang cacat/rusak tidak boleh memberikan keuntungan apapun dalam menyelesaikan Puzzle. Penalti: diskualifikasi dari Attempt (DNF).
  - 5b3) Perbaikan yang diizinkan:
    * 5b3a) Jika ada Piece yang lepas atau berpindah dari tempat yang seharusnya, kompetitor dapat memperbaikinya.
    * 5b3b) Jika, setelah diperbaiki namun sebelum Attempt selesai, Puzzle menjadi tidak bisa terselesaikan, kompetitor dapat memperbaiki kembali Puzzle dengan batas empat (4) Piece yang diperbaiki untuk membuat Puzzle bisa terselesaikan.
    * 5b3c) Jika Puzzle tidak bisa terselesaikan, dan bisa terselesaikan dengan memutar satu (1) buah corner Piece, kompetitor dapat memperbaikinya dengan memutar corner Piece di tempatnya tanpa membongkar Puzzle.
  - 5b4) Jika kecacatan/kerusakan terjadi saat fase Blindfolded (lihat Regulasi B4), seluruh bentuk perbaikan dilakukan secara Blindfolded/mata tertutup. Penalti: diskualifikasi dari Attempt (DNF).
  - 5b5) Jika ada bagian dari Puzzle yang lepas atau tidak berada di tempatnya secara tepat hingga akhir Attempt, regulasi berikut berlaku:
    * 5b5a) Jika satu atau lebih bagian tanpa sisi berwarna terpengaruh, maka Puzzle dinyatakan terselesaikan.
    * 5b5b) Jika satu bagian dengan satu sisi berwarna terpengaruh, maka Puzzle dinyatakan terselesaikan.
    * 5b5c) Jika lebih dari satu bagian dengan satu sisi berwarna terpengaruh, maka Puzzle dinyatakan tidak selesai (DNF).
    * 5b5d) Jika satu atau lebih bagian dengan lebih dari satu sisi berwarna terpengaruh, maka Puzzle dinyatakan tidak selesai (DNF).
    * 5b5e) Regulasi 5b5c dan 5b5d meniadakan 5b5a dan 5b5b.

Pasal 7: Lingkungan

- 7b) Penonton harus tetap berada setidaknya sejauh 1,5 meter dari area Solving ketika area sedang dipakai.
- 7c) Pencahayaan dari area kompetisi harus diberikan perhatian khusus. Pencahayaan harus netral, sehingga kompetitor dapat membedakan warna pada Puzzle dengan mudah.

- 7e) Area kompetisi harus bebas dari asap rokok.
- 7f) Area Solving:
  - 7f1) Definisi:
    - 7f1a) Stackmat: Pengukur waktu bermerk Speed Stacks Stackmat dan mat dengan ukuran yang sesuai.
    - 7f1b) Mat: Karpet (mat) dari Stackmat.
    - 7f1c) Pengukur waktu: Pengukur waktu dari Stackmat, atau Stopwatch (untuk Attempt yang berdurasi lama).
    - 7f1d) Permukaan: Permukaan yang rata di mana Stackmat diletakkan. Karpet (mat) dianggap sebagai bagian dari permukaan. Pengukur waktu tidak dianggap sebagai bagian dari permukaan.
  - 7f2) Pengukur waktu Stackmat harus terpasang pada karpet dan diletakkan pada permukaan, dengan pengukur waktu menghadap pada sisi terdekat dari kompetitor.
    - 7f2a) Pengecualian: untuk Solving dengan kaki (With Feet), Stackmat harus diletakkan langsung di lantai. Alat pengukur waktu dapat ditempatkan di sisi dari karpet (mat) yang paling jauh dari kompetitor.
- 7h) Area kompetisi harus memiliki Area kompetitor.
  - 7h1) Tim panitia mungkin mengharuskan kompetitor yang sudah dipanggil berkompetisi untuk harus tetap berada di dalam area kompetitor sampai dia sudah menyelesaikan seluruh Attempt-nya dalam babak tersebut.

Pasal 8: Kompetisi

- 8a) Sebuah kompetisi resmi WCA harus:
  - 8a1) Disetujui oleh Board WCA.
  - 8a2) Mengikuti Regulasi WCA.
  - 8a3) Dihadiri oleh Delegate WCA yang telah ditunjuk.
  - 8a4) Diumumkan pada situs web WCA setidaknya 4 (empat) minggu sebelum kompetisi dimulai. Pengecualian: Untuk kasus khusus, kompetisi dapat diumumkan sampai 2 (dua) minggu sebelum kompetisi dimulai, atas keputusan Board WCA.
  - 8a6) Dapat diakses secara publik.
  - 8a7) Menggunakan pengukur waktu Speed Stacks Stackmat yang asli (Generasi 2, Generasi 3 Pro Timer, atau Generasi 4 Pro Timer) untuk mengukur waktu.
  - 8a8) Terbuka bagi seluruh yang ingin berkompetisi.
- 8f) Jika Regulasi WCA tidak ditaati secara sepenuhnya ketika kompetisi, hasil kompetisi dapat diubah atas keputusan Board WCA.

Pasal 9: Cabang

- 9a) WCA menyelenggarakan kompetisi untuk Puzzle mekanik yang dioperasikan dengan memutar beberapa Piece, yang umumnya dikenal dengan "Twisty Puzzle".
- 9b) Puzzle dan format cabang resmi WCA adalah sebagai berikut:
  - 9b1) Kubus 3x3x3, Kubus 2x2x2, Kubus 4x4x4, Kubus 5x5x5, 3x3x3 One-Handed, 3x3x3 With Feet, Clock, Megaminx, Pyraminx, Skewb, dan Square-1.
    - 9b1a) Format babak untuk cabang-cabang tersebut adalah: "Average of 5". Untuk Babak Gabungan (Combined Round) formatnya adalah "Best of 2" untuk fase pertama dan "Average of 5" untuk fase selanjutnya. Pengecualian: Untuk kasus khusus, format babak untuk cabang ini dapat menjadi "Best of X" (di mana X adalah 1, 2, atau 3), atas keputusan Board WCA.
  - 9b2) 3x3x3 Fewest Moves, Kubus 6x6x6, dan Kubus 7x7x7.
    - 9b2a) Format babak untuk cabang-cabang tersebut adalah: "Best of X" (di mana X adalah 1 atau 2) dan "Mean of 3".
  - 9b3) 3x3x3 Blindfolded, 4x4x4 Blindfolded, 5x5x5 Blindfolded, dan 3x3x3 Multi-Blind.
    - 9b3a) Format babak untuk cabang-cabang tersebut adalah: "Best of X" (di mana X adalah 1, 2, atau 3).
    - 9b3b) Untuk 3x3x3 Blindfolded, WCA juga mengenal ranking dan rekor "Mean of 3" berdasarkan waktu-waktu pada babak "Best of 3".
- 9f) Hasil dari sebuah babak diukur sebagai berikut:
  - 9f1) Seluruh hasil waktu di bawah 10 menit dihitung dan dipotong sampai ke seperseratus detik terdekat. Seluruh hasil waktu average dan mean dibawah 10 menit diukur dan dibulatkan ke seperseratus detik terdekat (dua angka di belakang koma).
  - 9f2) Seluruh hasil waktu di atas 10 menit dihitung dan dibulatkan ke detik terdekat (contohnya x.4 menjadi x, x.5 menjadi x+1).

- 9f4) Hasil dari Attempt dinyatakan DNF (Did Not Finish) jika peserta gagal menyelesaikan Puzzle atau dikenakan diskualifikasi pada Attempt yang bersangkutan.
- 9f5) Hasil dari Attempt dinyatakan DNS (Did Not Start) jika peserta mampu/diperbolehkan melakukan Attempt, tetapi peserta menolaknya.
- 9f6) Untuk babak "Best of X", setiap peserta diberi kesempatan X attemps. Hasil terbaik dari seluruh Attempt dihitung untuk menentukan peringkat peserta di babak tersebut.
- 9f7) Untuk babak "Best of X", hasil DNF (Did Not Finish) atau DNS (Did Not Start) adalah hasil terburuk.
- 9f8) Untuk babak "Average of 5", peserta diberi kesempatan 5 (lima) Attempt. Dari 5 (lima) Attempt yang dilakukan, hasil terbaik dan terburuk dibuang dan perhitungan rata-rata secara aritmetik dari 3 (tiga) hasil yang tersisa menentukan peringkat peserta di babak tersebut.
- 9f9) Untuk babak "Average of 5", hasil DNF (Did Not Finish) atau DNS (Did Not Start) dapat dihitung sebagai hasil terburuk. Jika tedapat lebih dari 1 (satu) hasil DNF (Did Not Finish) atau DNS (Did Not Start) di dalam babak tersebut, hasil average dianggap DNF (Did Not Finish).
- 9f10) Untuk babak "Mean of 3", peserta diberi kesempatan 3 (tiga) Attempt. Perhitungan rata-rata secara aritmetik dari 3 (tiga) hasil yang didapatkan menentukan peringkat peserta pada babak tersebut.
- 9f11) Untuk babak "Mean of 3", jika peserta mempunyai setidaknya 1 (satu) hasil DNF (Did Not Finish) atau DNS (Did Not Start) di dalam babak tersebut, hasil average dianggap DNF (Did Not Finish).
- 9f12) Pada format "Best of X", peringkat didasarkan pada hasil terbaik dari tiap kompetitor. Penentuan peringkat terbaik berdasarkan kepada:
  - 9f12a) Untuk hasil waktu, "lebih baik" berarti waktu yang lebih singkat yang didapatkan sebagai hasil.
  - 9f12b) Untuk Fewest Moves Solving, "lebih baik" berarti solusi yang didapatkan yang memiliki lebih sedikit gerakan.
  - 9f12c) Untuk Multiple Blindfolded Solving, peringkat ditentukan berdasarkan jumlah Puzzle yang terselesaikan dikurangi jumlah Puzzle yang tidak terselesaikan, di mana semakin besar perbedaan, semakin lebih baik. Jika perbedaan kurang dari 0 (nol), atau hanya 1 Puzzle yang terselesaikan, hasil Attempt dianggap tidak terselesaikan (DNF). Jika peserta mendapatkan hasil yang sama dengan peserta lain, peringkat dinilai berdasarkan total waktu, di mana semakin singkat waktu yang tercatat, semakin lebih baik. Jika peserta mendapatkan hasil yang sama dan total waktu yang sama dengan peserta lain, peringkat dinilai berdasarkan jumlah Puzzle yang tidak terselesaikan, di mana semakin sedikit Puzzle yang tidak terselesaikan, semakin lebih baik.
- 9f13) Untuk babak "Mean of 3" dan "Average of 5", peringkat dinilai berdasarkan urutan dari average/mean dari kompetisi, di mana "lebih baik" diartikan sebagai hasil waktu lebih singkat yang tercatat.
- 9f14) Untuk babak "Mean of 3" dan "Average of 5", jika 2 (dua) atau lebih peserta mendapatkan hasil average/mean yang identik, peringkat dinilai berdasarkan hasil Attempt terbaik, di mana "lebih baik" diartikan sebagai hasil waktu lebih singkat yang tercatat.
- 9f15) Peserta yang mendapatkan hasil yang sama dalam sebuah babak mendapatkan peringkat yang identik/sama pada babak tersebut.

• 9g) Combined round terdiri atas 2 fase Attempt, di mana peserta melanjutkan ke fase kedua apabila mereka menyelesaikan di bawah batas waktu yang ditetapkan pada fase pertama.

- 9g2) Jika peserta melanjutkan ke fase selanjutnya dari Combined round, harus ditentukan berdasarkan peringkat (x peserta terbaik) atau berdasarkan hasil (seluruh peserta dengan hasil waktu di bawah x) dari fase pertama.

• 9i) Hasil dari kompetisi resmi WCA harus dicatat ke WCA World Rangkings (peringkat dunia WCA).

- 9i1) WCA mengakui tipe-tipe rekor berikut ini: rekor nasional (national records), rekor benua (continental records), dan rekor dunia (world records).
- 9i2) Seluruh hasil dari sebuah babak dianggap terjadi pada hari terakhir kompetisi, jika rekor regional dipecahkan beberapa kali pada hari yang sama, hanya hasil terbaik yang memecahkan rekor regional.
- 9i3) Jika Regulasi WCA untuk sebuah cabang diubah, rekor regional yang ada bertahan sampai rekor yang baru dipecahkan di bawah Regulasi WCA yang baru.

• 9j) Setiap cabang harus didakan maksimal satu kali per kompetisi.
• 9k) Seluruh peserta dapat berpartisipasi di seluruh cabang di kompetisi, kecuali dalam kasus khusus yang disetujui oleh penyelenggara.
• 9l) Setiap babak harus diselesaikan sebelum babak selanjutnya dalam cabang yang sama dimulai.
• 9m) Maksimal jumlah babak pada satu cabang yang diizinkan adalah 4 babak.

- 9m1) Jumlah maksimal babak yang diizinkan pada cabang dengan jumlah peserta 99 (sembilan puluh sembilan) atau kurang adalah 3 (tiga) babak.
- 9m2) Jumlah maksimal babak yang diizinkan pada cabang dengan jumlah peserta 15 (lima belas) atau kurang adalah 2 (dua) babak.

  - 9m3) Jumlah maksimal babak yang diizinkan pada cabang dengan jumlah peserta 7 (tujuh) atau kurang adalah 1 (satu) babak.
- 9o) Combined round dianggap sebagai 1 (satu) babak pada saat penghitungan jumlah babak per cabang.
- 9p) Jika sebuah cabang mempunyai beberapa babak, maka:
  - 9p1) Setidaknya 25% (dua puluh lima persen) dari peserta harus tereliminasi diantara putaran babak pada cabang yang sama.
  - 9p2) Peserta yang melanjutkan ke babak selanjutnya harus diputuskan berdasarkan batas peringkat (x kompetitor teratas) atau dengan hasil (seluruh kompetitor dengan hasil yang lebih baik dari x) pada babak sebelumnya.
    * 9p2a) Untuk setiap babak, syarat-syarat untuk lolos ke babak berikutnya harus diumumkan sebelum sebuah babak dimulai, dan tidak boleh diubah setelah babak dimulai. Perubahan harus dibuat atas keputusan Delegate WCA yang harus berhati-hati untuk tetap menjaga keadilan dari perubahan tersebut.
  - 9p3) Jika peserta yang memenuhi syarat mengundurkan diri dari sebuah babak, peserta tersebut dapat digantikan oleh peserta lain dengan peringkat dibawahnya pada babak sebelumnya.
- 9s) Setiap babak dari setiap cabang harus mempunyai batas waktu (lihat Regulasi A1a).

Pasal 10: Keadaan Terselesaikan

- 10b) Hanya kondisi Puzzle yang diam/tidak tersentuh setelah pengukur waktu dihentikan yang akan dianggap.
- 10c) Puzzle dapat berada di orientasi apapun pada akhir Attempt.
- 10d) Seluruh bagian dari Puzzle harus terpasang secara fisik pada Puzzle dan harus ditempatkan dengan benar pada tempat yang seharusnya. Pengecualian: lihat Regulasi 5b5.
- 10e) Puzzle terselesaikan apabila seluruh sisi berwarna tersusun kembali dan seluruh bagian Puzzle terletak dengan batas-batas berikut ini:
  - 10e1) Untuk setiap dua bagian bersebelahan (misal 2 (dua) potongan paralel, slice yang bersebelahan dari kubus) pada Puzzle yang terletak tidak sesuai dan melebihi batas dijelaskan pada Regulasi 10f, Puzzle dianggap memerlukan satu gerakan tambahan untuk diselesaikan (lihat "Outer Block Turn Metric" di Pasal 12).
  - 10e2) Jika tidak ada gerakan lebih yang diperlukan untuk menyelesaikan Puzzle, Puzzle dianggap selesai tanpa penalti.
  - 10e3) Jika 1 (satu) gerakan dibutuhkan untuk menyelesaikan Puzzle, maka Puzzle dianggap terselesaikan dengan penalti waktu (+2 detik).
  - 10e4) Jika lebih dari 1 (satu) gerakan dibutuhkan untuk menyelesaikan Puzzle, maka Puzzle dianggap tidak terselesaikan (DNF).
- 10f) Batas-batas ketidaksesuaian Puzzle:
  - 10f1) Puzzle NxNxN: maksimal 45 (empat puluh lima) derajat.
  - 10f2) Megaminx: maksimal 36 (tiga puluh enam) derajat.
  - 10f3) Pyraminx dan Skewb: maksimal 60 (enam puluh) derajat.
  - 10f4) Square-1: maksimal 45 (empat puluh lima) derajat untuk layer atas dan bawah (U/D) atau 90 (sembilan puluh) derajat untuk slice (/).
- 10h) Puzzle yang tidak dijelaskan di pasal ini di-Judging secara umum untuk mencapai keadaan terselesaikan seperti yang didefinisikan sebagai hasil/tujuan yang tercapai pada Puzzle.
  - 10h1) Keadaan terselesaikan pada Clock dicapai saat seluruh delapan belas jarum jam menunjukkan angka 12 (dua belas).

Pasal 11: Insiden

- 11a) Insiden termasuk:
  - 11a1) Penyelenggaraan prosedur kompetisi yang tidak sesuai dengan regulasi, baik oleh penyelenggara maupun kompetitor.
  - 11a2) Gangguan atau interupsi fasilitas (misalnya: listrik mati, aktivasi alarm darurat).
  - 11a3) Kerusakan peralatan.
- 11b) Jika sebuah insiden terjadi, Delegate WCA harus mengambil tindakan yang tepat untuk mengatasinya sesuai dengan Regulasi WCA.
- 11d) Jika insiden tidak tercantum atau tercakup oleh Regulasi WCA, maka Delegate WCA harus membuat keputusannya secara sportif dan adil (lihat juga Regulasi 11e3).

- 11e) Jika insiden terjadi saat seorang kompetitor melakukan Attempt, Delegate WCA dapat memberikan kompetitor tersebut Attempt tambahan untuk menggantikan Attempt yang dilakukan saat insiden terjadi. Kompetitor harus memohon secara verbal atau tertulis kepada Judge dan Delegate WCA pada waktu insiden terjadi, sebelum mengakhiri Attempt yang dimaksud, agar diberi kesempatan untuk Attempt tambahan. Permohonan tidak menjamin kompetitor untuk mendapatkan Attempt tambahan.
  - 11e1) Jika seorang kompetitor diberikan Attempt tambahan, Scramble untuk Attempt tersebut harus menggunakan rangkaian Scramble yang berbeda. Rangkaian Scramble tersebut harus di-generate menggunakan versi terakhir dari Program Scramble resmi WCA (lihat Regulasi 4f).
  - 11e2) Jika seorang kompetitor diberikan Attempt tambahan, Attempt tersebut harus dilakukan langsung setelah Attempt yang menimbulkan Attempt tambahan, dan harus menggantikan Attempt pada urutan terkait.
  - 11e3) Jika sebuah insiden tidak jelas apakah dapat menyebabkan Attempt tambahan atau tidak, kompetitor dapat diberikan Attempt tambahan sementara yang hanya digunakan jika diketahui setelahnya bahwa insiden layak diberikan Attempt tambahan (contohnya atas keputusan WRC).
- 11f) Keputusan tentang insiden dapat didukung dengan video atau analisis fotografi, atas keputusan Delegate WCA.

Pasal 12: Notasi

- 12a) Notasi untuk Puzzle NxNxN:
  - 12a1) Gerakan Sisi:
    - 12a1a) Searah jarum jam, 90 derajat: F (sisi depan), B (sisi belakang), R (sisi kanan), L (sisi kiri), U (sisi atas), D (sisi bawah).
    - 12a1b) Berlawanan arah jarum jam, 90 derajat: F', B', R', L', U', D'.
    - 12a1c) 180 derajat: F2, B2, R2, L2, U2, D2.
  - 12a2) Gerakan Beberapa Sisi Luar (sisi luar ditambah dengan sisi dalam yang berdekatan/berdampingan; n didefinisikan sebagai total sisi yang akan diputar; n dapat dihilangkan untuk putaran dua lapis):
    - 12a2a) Searah jarum jam, 90 derajat: nFw, nBw, nRw, nLw, nUw, nDw.
    - 12a2b) Berlawanan arah jarum jam, 90 derajat: nFw', nBw', nRw', nLw', nUw', nDw'.
    - 12a2c) 180 derajat: nFw2, nBw2, nRw2, nLw2, nUw2, nDw2.
  - 12a3) Outer Block Turn Metric (OBTM) didefinisikan sebagai berikut:
    - 12a3a) Setiap pergerakan yang dikategorikan dalam Gerakan Sisi dan Gerakan Beberapa Sisi Luar dihitung sebagai 1 gerakan.
    - 12a3b) Setiap rotasi dihitung sebagai 0 gerakan.
- 12b) Rotasi untuk seluruh Puzzle yang berbentuk kubus:
  - 12b1) Searah jarum jam, 90 derajat: [f] atau z, [b] atau z', [r] atau x, [l] atau x', [u] atau y, [d] atau y'.
  - 12b2) Berlawanan arah jarum jam, 90 derajat: [f'] atau z', [b'] atau z, [r'] atau x', [l'] atau x, [u'] atau y', [d'] atau y.
  - 12b3) 180 derajat: [f2] atau z2, [b2] atau z2, [r2] atau x2, [l2] atau x2, [u2] atau y2, [d2] atau y2.
- 12c) Notasi untuk Square-1:
  - 12c1) Putaran diaplikasikan dengan bagian terkecil dari layer tengah berada di sisi kiri dari bagian depan.
  - 12c2) (x,y) berarti: putar layer atas sebanyak x kali 30 derajat searah jarum jam, putar layer bawah sebanyak y kali 30 derajat searah jarum jam. x dan y merupakan bilangan dari -5 sampai 6, dan keduanya tidak dapat sama dengan 0 secara bersamaan.
  - 12c3) "/" berarti: putar setengah dari bagian kanan Puzzle 180 derajat.
  - 12c4) Ukuran gerakan untuk Square-1 : (x, y) dihitung sebagai satu gerakan, "/" dihitung sebagai satu gerakan.
- 12d) Notasi untuk Megaminx (hanya notasi untuk mengacak):
  - 12d1) Gerakan-gerakan Sisi:
    - 12d1a) Searah jarum jam, 72 derajat: U (sisi atas).
    - 12d1b) Berlawanan arah jarum jam, 72 derajat: U' (sisi atas).
  - 12d2) Gerakan lain diaplikasikan dengan menahan 3 buah sisi bagian/sisi tetap pada bagian atas kiri dari Puzzle:
    - 12d2c) Searah jarum jam 144 derajat, yaitu gerakan dari seluruh bagian Puzzle kecuali untuk sisi dari 3 bagian kiri-atas : R++ (sisi vertikal), D++ (sisi horizontal).
    - 12d2d) Berlawanan arah jarum jam 144 derajat, yaitu gerakan dari seluruh bagian Puzzle kecuali untuk sisi dari 3 bagian kiri-atas: R-- (sisi vertikal), D-- (sisi horizontal).
- 12e) Notasi untuk Pyraminx:
  - 12e1) Puzzle diorientasikan dengan bagian bawah menjadi mendatar sepenuhnya dan bagian sisi depan Puzzle menghadap kepada orang yang memegang Pyraminx tersebut.

  - 12e2) Searah jarum jam, 120 derajat: U (2 sisi atas), L (2 sisi kiri), R (2 sisi kanan), B (2 sisi belakang), u (ujung bagian atas), l (ujung bagian kiri), r (ujung bagian kanan), b (ujung bagian belakang).
  - 12e3) Berlawanan arah jarum jam, 120 derajat: U' (2 sisi atas), L' (2 sisi kiri), R' (2 sisi kanan), B' (2 sisi belakang), u' (ujung bagian atas), l' (ujung bagian kiri), r' (ujung bagian kanan), b' (ujung bagian belakang).
- 12g) Notasi untuk Clock:
  - 12g1) Puzzle diorientasikan dengan angka 12 di atas, dengan sisi mana saja terletak di depan.
  - 12g2) Gerakkan pin naik: UR (atas-kanan), DR (bawah-kanan), DL (bawah-kiri), UL (atas-kiri), U (dua pin bagian atas), R (dua pin bagian kanan), D (dua pin bagian bawah), L (dua pin bagian kiri), ALL (seluruh pin).
  - 12g3) Memutar gir yang bersebelahan dengan pin yang sedang berada di posisi atas dan gerakkan seluruh pin kebawah setelah melakukan gerakan ini: x+ (putaran x searah jarum jam), x- (putaran x berkebalikan dengan arah jarum jam).
  - 12g4) Putar Puzzle dengan angka 12 tetap di atas, lalu buat seluruh pin ke bawah: y2.
- 12h) Notasi untuk Skewb:
  - 12h1) Puzzle diorientasikan dengan tiga sisi terlihat jelas, di mana sisi teratas berada di atas.
  - 12h2) Searah dengan jarum jam, 120 derajat: R (layer sekitar sumbu bawah-kanan terjauh yang terlihat), U (layer sekitar sumbu atas terjauh yang terlihat), L (layer sekitar sumbu bawah-kiri terjauh yang terlihat), B (layer sekitar sumbu belakang terjauh yang tidak terlihat).
  - 12h3) Berlawanan dengan arah jarum jam, 120 derajat: R' (layer sekitar sumbu bawah-kanan terjauh yang terlihat), U' (layer sekitar sumbu atas terjauh yang terlihat), L' (layer sekitar sumbu bawah-kiri terjauh yang terlihat), B' (layer sekitar sumbu belakang terjauh yang tidak terlihat).

Pasal A: Speed Solving

- A1) Seluruh Attempt Speed Solving harus menaati seluruh prosedur berikut.
  - A1a) Tim organisasi diperbolehkan untuk melaksanakan batas waktu untuk tiap Solving dan/atau babak.
    - A1a1) Batas waktu default untuk tiap Attempt adalah 10 menit, akan tetapi tim organisasi diperbolehkan untuk mengumumkan limit yang lebih lambat atau lebih cepat.
    - A1a2) Batas waktu kumulatif dapat diterapkan (misal, 3 Attempt dengan batas waktu kumulatif 20 menit - lihat Regulasi A1a5). Waktu yang terpakai di Attempt yang DNF (Did Not Finish) akan tetap terhitung dalam batas waktu kumulatif tersebut.
    - A1a3) Untuk setiap babak, batas waktu harus diumumkan sebelum babak dimulai, dan sebaiknya tidak diganti setelah babak tersebut dimulai. Penggantian harus dibuat atas keputusan Delegate WCA yang harus berhati-hati untuk tetap menjaga keadilan dari penggantian tersebut.
    - A1a4) Kompetitor harus menyelesaikan setiap Solving dalam batas waktu yang telah diterapkan. Jika seorang kompetitor melebehi batas waktu untuk sebuah Solving/babak, Judge menghentikan Solving tersebut segera dan hasilnya adalah DNF. Pengecualian: Multiple Blindfolded Solving (lihat Regulasi H1b1).
    - A1a5) Solving dianggap akan dianggap memenuhi batas waktu jika dan hanya jika hasil akhir, setelah seluruh penalti waktu telah dihitung, belum menyentuh batas waktu tersebut. Pengecualian: Multiple Blindfolded Solving (lihat Regulasi H1b1).
  - A1b) Jika batas waktu untuk sebuah Solving lebih dari 10 menit, Stopwatch harus digunakan untuk penghitungan waktu.
    - A1b1) Stackmat harus digunakan sebagai pelengkap Stopwatch. Pengecualian: untuk cabang tanpa inspeksi di mana kompetitor yakin akan melebihi waktu 10 menit, penggunaan Stackmat tidak diharuskan.
    - A1b2) Jika Stackmat Timer menunjukan sebuah waktu, maka waktu tersebut yang harus dicatat. Jika tidak ada waktu yang tampak pada Stackmat Timer, maka hasil dari Stopwatch yang harus dicatat.
  - A1c) Kompetitor yang berpartisipasi dalam sebuah cabang harus memenuhi syarat cabang tersebut (contohnya mampu menyelesaikan Puzzle tersebut). Kompetitor yang mengikuti cabang tersebut tidak boleh berekspetasi hasil DNF (Did Not Finish) atau hasil buruk yang disengaja. Penalti: diskualifikasi Attempt tersebut (DNF) atau diskualifikasi dari cabang (lihat Regulasi 2j), atas keputusan Delegate WCA.
- A2) Scrambling:
  - A2a) Jika telah dipanggil untuk sebuah babak, kompetitor mengumpulkan Puzzle dalam keadaan terselesaikan kepada Scrambler dan menunggu di Area Kompetitor sampai dia dipanggil untuk Attempt.
  - A2b) Scrambler mengacak Puzzle sesuai dengan regulasi di Pasal 4.
    - A2b1) Untuk Square-1, panitia dapat menyisipkan benda tipis pada Puzzle untuk menghindari gerakan yang tidak disengaja sebelum Attempt dimulai. Jika objek ini dipakai, maka panitia harus mengumumkannya sebelum babak dimulai.

- A2c) Setelah Scrambler memulai mengacak Puzzle, kompetitor dilarang melihat Puzzle sampai saat fase inspeksinya dimulai.
  - A2c1) Scrambler menutup Puzzle yang telah teracak dengan sebuah penutup agar tidak ada kompetitor atau penonton yang dapat melihat bagian manapun dari Puzzle tersebut. Penutup harus tetap menutup Puzzle sampai dimulainya Attempt.
- A2d) Ketika mengambil sebuah Puzzle dari Scrambler, Judge melihat sekilas Puzzle yang telah teracak tersebut untuk memastikan Puzzle telah teracak. Jika Judge merasa Puzzle belum teracak secara benar, Scrambler melakukan pengecekan setelah mendetail.
  - A2d1) Tim panitia bisa saja membutuhkan Scrambler untuk melakukan pengukuran tambahan untuk meyakinkan bahwa rangkaian Scramble yang diberikan sudah benar (contohnya menandatangani Score Sheet untuk menyetujui bahwa Scrambler telah memberikan Scramble terkait dengan benar dan mengecek bahwa Scramble sesuai dengan gambar, atau menggunakan pihak tambahan sebagai "pengecek Scramble").
- A2e) Judge memposisikan Puzzle di atas karpet (mat) dalam posisi acak dan memastikan Puzzle tertutup sempurna.
  - A2e1) Kompetitor tidak diperbolehkan untuk meminta orientasi spesifik, dan Judge tidak boleh mempengaruhi orientasi Puzzle berdasarkan yang mereka tahu atau perkirakan.

- A3) Inspeksi:
  - A3a) Kompetitor diperbolehkan menginspeksi Puzzle di awal Attempt.
    - A3a1) Kompetitor diberikan waktu maksimal 15 detik untuk menginspeksi dan memulai Solving.
  - A3b) Sebelum kompetitor memulai Attempt, Judge me-reset pengukur waktu dan, jika diperlukan, Stopwatch.
    - A3b1) Ketika Judge merasa kompetitor telah siap, dia menanyakan "SIAP/READY?". Kompetitor harus siap untuk memulai Attempt maksimal 1 menit setelah dipanggil, jika tidak kompetitor akan kehilangan kesempatan mengambil Attempt (DNS), atas keputusan Judge.
    - A3b2) Kompetitor memulai Attemptnya dengan memberitahu bahwa kompetitor sudah siap, dan Judge membuka penutup Puzzle dan memulai waktu inspeksi pada saat yang bersamaan.
  - A3c) Kompetitor diperbolehkan mengangkat Puzzle ketika inspeksi.
    - A3c1) Kompetitor dilarang melakukan gerakan apapun pada Puzzle ketika inspeksi. Penalti: diskualifikasi Attempt tersebut (DNF)
    - A3c2) Jika ada bagian Puzzle yang tidak terposisi dengan rapi, kompetitor diperbolehkan memperbaikinya, asalkan misposisi tersebut masih di bawah batas Regulasi 10f.
    - A3c3) Kompetitor diperbolehkan me-reset pengukur waktu sebelum memulai Solving.
    - A3c4) Untuk Square-1, jika penggunaan benda tipis di dalam Puzzle diterapkan oleh tim panitia (lihat Regulasi A2b1, kompetitor dapat melepas benda tersebut dari Puzzle pada saat inspeksi.
  - A3d) Selesai inspeksi, kompetitor memposisikan puzzlenya di atas mat, dalam posisi dan orientasi apapun. Penalti jika Puzzle diletakkan di luar mat: penalti waktu (+2 detik).
    - A3d2) Setelah waktu inspeksi telah melewati 8 detik, Judge mengatakan "8 DETIK".
    - A3d3) Setelah waktu inspeksi telah melewati 12 detik, Judge mengatakan "12 DETIK".
- A4) Memulai Solving:
  - A4b) Kompetitor menggunakan jarinya untuk menyentuh bidang sensor dari pengukur waktu. Telapak tangan kompetitor harus menghadap ke bawah, dan berposisi pada sisi Timer yang berdekatan dengan kompetitor. Penalti: penalti waktu (+2 detik).
    - A4b1) Kompetitor dilarang menyentuh Puzzle di antara waktu inspeksi dan awal Solving. Penalti: penalti waktu (+2 detik).
  - A4d) Jika Stackmat Timer dipakai sebagai pengukur waktu utama, ompetitor memulai Solving dengan memastikan menyalanya lampu hijau di pengukur waktu, setelah itu memindahkan tangannya (dengan begitu pengukur waktu akan menyala).
    - A4d1) Kompetitor harus memulai Solving dalam waktu 15 detik setelah inspeksi dimulai. Penalti: penalti waktu (+2 detik).
    - A4d2) Kompetitor harus memulai Solving dalam waktu 17 detik setelah inspeksi dimulai. Penalti: diskualifikasi Attempt tersebut (DNF).
    - A4d3) Jika Stopwatch dipakai sebagai pengukur waktu utama, Judge memulai Stopwatch sesaat setelah kompetitor memulai Solving.
  - A4e) Penalti waktu ketika memulai Solving bersifat kumulatif.
- A5) Ketika Solving:

  - A5a) Ketika inspeksi atau Solving, kompetitor dilarang berkomunikasi dengan siapapun selain Judge atau Delegate WCA. Penalti: diskualifikasi Attempt tersebut (DNF)
  - A5b) Ketika inspeksi atau Solving, kompetitor dilarang mendapat bantuan dari orang lain atau benda lain selain permukaan tempat dia melakukan Solving (lihat juga Regulasi 2i). Penalti: diskualifikasi Attempt tersebut (DNF).
- A6) Memberhentikan Solving:
  - A6a) Kompetitor menghentikan Solving dengan melepaskan Puzzle dan memberhentikan pengukur waktu. Jika Stopwatch digunakan sebagai pengukur waktu, Judge memberhentikan Stopwatch sesaat setelah kompetitor melakukannya.
    - A6a1) Jika hanya Stopwatch yang digunakan sebagai pengukur waktu, kompetitor menghentikan Solving dengan melepaskan Puzzle dan memberitahu Judge bahwa dia telah menyelesaikan Solving-nya. Judge menghentikan Stopwatch sesaat setelah kompetitor memberitahu.
    - A6a2) Jika hanya Stopwatch yang digunakan sebagai pengukur waktu, secara default kompetitor akan memberitahukan Judge dengan cara melepaskan Puzzle dan memposisikan tangan di permukaan, dengan telapak menghadap bawah. Kompetitor dan Judge dapat membuat persetujuan tentang cara lain yang sesuai sebelum Solving dimulai.
  - A6b) Kompetitor bertanggung jawab untuk menghentikan pengukur waktu dengan benar.
    - A6b1) Jika pengukur waktu berhenti sebelum Solving selesai dan pengukur waktu menunjukan waktu dibawah 0.06 detik, Attempt diganti dengan Attempt tambahan. Kompetitor tidak diberi Attempt tambahan jika Delegate WCA memutuskan bahwa pengukur waktu dihentikan dengan sengaja.
    - A6b2) Jika pengukur waktu berhenti sebelum Solving selesai dan pengukur waktu menunjukan waktu 0.06 detik atau lebih, Attempt tersebut didiskualifikasi (DNF). Pengecualian: Jika kompetitor bisa membuktikan bahwa pengukur waktu malfungsi, dia diperbolehkan Attempt tambahan, atas persetujuan Delegate WCA.
  - A6c) Kompetitor harus melepaskan Puzzle secara utuh sebelum menghentikan pengukur waktu. Penalti: penalti waktu (+2 detik).
  - A6d) Kompetitor harus menghentikan pengukur waktu dengan kedua tangan pada sensor dengan keadaan telapak menghadap ke bawah. Penalti: penalti waktu (+2 detik).
  - A6e) Kompetitor dilarang menyentuh atau menggerakan Puzzle sampai Judge telah selesai menginspeksi Puzzle tersebut. Penalti: diskualifikasi Attempt tersebut (DNF). Pengecualian: Jika tidak ada gerakan yang terjadi, penalti waktu (+2 detik) dapat diterapkan, atas keputusan Judge.
  - A6f) Kompetitor dilarang me-reset pengukur waktu sampai Judge telah selesai mencatat hasil di Score Sheet. Penalti: diskualifikasi Attempt tersebut (DNF), atas keputusan Judge.
    - A6f1) Jika kompetitor me-reset pengukur waktu sebelum hasil selesai dicatat seluruhnya, Judge tidak boleh menulis hasil berdasarkan ingatan atau dari bukti video atau foto, dan harus mendiskualifikasi Attempt tersebut (DNF).
  - A6g) Judge memastikan bahwa Puzzle telah terselesaikan. Judge tidak diperbolehkan melakukan gerakan apapun pada Puzzle ketika memeriksa Puzzle. Pengecualian: Untuk Clock, Judge biasanya harus mengangkat Puzzle untuk mengecek kedua sisi.
  - A6h) Jika ada ketidaksetujuan, gerakan apapun dilarang untuk dilakukan di Puzzle tersebut sampai ketidaksetujuan tersebut terselesaikan.
  - A6i) Penalti waktu untuk penghentian Solving bersifat kumulatif.
- A7) Pencatatan hasil:
  - A7a) Judge memberitahukan hasil ke kompetitor.
    - A7a1) Jika Judge memastikan Puzzle terselesaikan dengan benar, Judge mengatakan "OKE".
    - A7a2) Jika Judge memberikan penalti, Judge mengatakan "PENALTI".
    - A7a3) Jika hasilnya DNF, Judge mengatakan "DNF".
  - A7b) Judge mencatat hasil di Score Sheet dan ditandatangani di sebelah hasil untuk menandakan bahwa hasil sudah tercatat dengan benar, lengkap, sesuai format, dan dapat terbaca.
    - A7b1) Jika penalti diberikan, Judge mencatat waktu asli yang ditunjukan pengukur waktu, dicatat berdampingan dengan penalti yang ada. Format yang harus digunakan adalah "X + T + Y = F", di mana X adalah jumlah penalti waktu sebelum dan saat memulai Solving, T adalah waktu yang ditunjukan pengukur waktu (waktu asli yang tercatat), Y adalah jumlah penalti waktu ketika atau setelah Solving, dan F adalah waktu akhir setelah seluruhnya dijumlah (contohnya 2 + 17.65 + 2 = 21.65). Jika X dan/atau Y adalah 0, angka 0 tersebut dapat dihapus (contohnya 17.65 + 2 = 19.65).
  - A7c) Judge dan kompetitor berkewajiban untuk mengecek kembali hasil yang tercatat dan menandatangani (atau memberi inisial) Score Sheet untuk menyetujui bahwa hasil tercatat dengan benar, lengkap, sesuai format, dan dapat terbaca. Hal ini mengakhiri Attempt tersebut.

    * A7c1) Jika kompetitor atau Judge menolak untuk menerima dan menandatangi Score Sheet, Delegate WCA harus menyelesaikan masalah tersebut.
    * A7c2) Jika kompetitor menandatangani (atau menandai) Attempt sebelum kompetitor melakukan Attempt, mereka kehilangan Attempt dan hasilnya akan dinyatakan sebagai DNS.
    * A7c3) Jika kompetitor menandatangani (atau menandai) Attempt setelah memulai Attempt namun sebelum Judge selesai mencatat hasil, Attempt akan dinyatakan tidak selesai (DNF).
    * A7c4) Kompetitor tidak boleh tanda tangan sebuah Attempt sebelum Judge mencatat dan menandatangani Attempt tersebut. Kompetitor bertanggung jawab untuk meyakinkan bahwa kompetitor dan Judge telah menandatangani Attempt tersebut. Jika sebuah Attempt ditemukan tidak memiliki satu atau kedua tanda tangan setelah Judge mengantarkan Score Sheet kepada Score Taker (lihat Regulasi A7f), Attempt akan dinyatakan tidak selesai (DNF).
  - A7f) Jika Score Sheet seorang kompetitor untuk sebuah babak telah dilengkapi, Judge mengantarkan Score Sheet kepada Score Taker.
  - A7g) Atas keputusan Delegate WCA, insiden atau penalti yang disebabkan oleh kompetitor baru yang tidak berpengalaman dapat diganti dengan Attempt tambahan.

Pasal B: Blindfolded Solving

- B1) Prosedur standar Speed Solving diterapkan, seperti yang telah dijelaskan di Pasal A (Speed Solving). Regulasi tambahan yang meniadakan prosedur tertentu di Pasal A akan dijelaskan di bawah ini.
  - B1a) Tidak ada waktu inspeksi.
  - B1b) Kompetitor menyediakan penutup matanya sendiri.
- B2) Memulai Attempt:
  - B2a) Judge me-reset pengukur waktu dan Stopwatch dan menanyakan "SIAP/READY?" yang disebutkan pada Regulasi A3b1. Kompetitor harus siap untuk memulai Attempt dalam satu menit setelah dipanggil, jika tidak kompetitor akan kehilangan Attempt (DNS), atas keputusan Judge.
  - B2b) Kompetitor meletakan tangannya diatas sensor pengukur waktu, dengan jari menyentuh sensor dan telapak menghadap ke bawah. Penalti: penalti waktu (+2 detik).
  - B2c) Kompetitor tidak boleh menyentuh Puzzle sebelum memulai Attempt. Penalti: penalti waktu (+2 detik).
  - B2d) Kompetitor memulai Attempt dengan memindahkan tangannya dari pengukur waktu, menjalankan pengukur waktu.
    * B2d1) Kompetitor membuka cover Puzzle setelah menjalankan pengukur waktu.
  - B2e) Jika Stopwatch yang digunakan sebagai pelengkap Stackmat Timer, Judge menjalankan Stopwatch sesaat setelah kompetitor memulai Solving.
  - B2f) Jika Stopwatch dipakai sebagai satu-satunya pengukur waktu, kompetitor meletakkan tangannya di atas meja (daripada Stackmat Timer). Setelah menyatakan kesiapan, kompetitor mulai Solving dengan mengangkat cover. Judge memulai Stopwatch sesaat setelah kompetitor memulai Solving.
- B3) Fase memorisasi:
  - B3a) Kompetitor diizinkan mengangkat Puzzle ketika fase memorisasi.
  - B3b) Kompetitor dilarang membuat catatan fisik. Penalti: diskualifikasi Attempt tersebut (DNF).
  - B3c) Kompetitor dilarang melakukan gerakan apapun pada Puzzle pada saat fase memorisasi.
- B4) Fase Blindfolded:
  - B4a) Kompetitor memasang penutup matanya untuk memulai fase Blindfolded.
  - B4b) Kompetitor dilarang melakukan gerakan apapun sebelum dia memasang penutup matanya secara sempurna. Penalti: diskualifikasi Attempt tersebut (DNF).
  - B4c) Judge harus memastikan bahwa harus ada sebuah benda tidak tembus cahaya diantara muka kompetitor dan Puzzle ketika kompetitor sedang Solving.
    * B4c1) Dalam seluruh kasus, kompetitor harus memakai penutup matanya dalam keadaan di mana dia tidak akan bisa melihat Puzzle meski benda tidak tembus cahaya tersebut tidak menghalanginya.
    * B4c2) Secara default, Judge sebaiknya memposisikan objek tersebut (contohnya selembar kertas atau papan) di antara kompetitor dan Puzzle ketika dia telah memakai penutup mata.
    * B4c3) Jika Judge dan kompetitor telah sepakat sebelumnya, kompetitor diperbolehkan untuk memposisikan Puzzle dibelakang benda yang sesuai (contohnya penyangga buku musik, permukaan meja) ketika fase Blindfolded.
  - B4d) Kompetitor dilarang melihat Puzzle-nya pada saat fase Blindfolded. Penalti: diskualifikasi Attempt tersebut (DNF)

  - B4e) Selama kompetitor belum melakukan gerakan pertamanya pada Puzzle, kompetitor diperbolehkan membuka penutup matanya untuk kembali ke fase memorisasi.
- B5) Memberhentikan Solving:
  - B5a) Jika menggunakan Stackmat, kompetitor memberhentikan Attempt-nya dengan melepaskan Puzzle dan memberhentikan pengukur waktu.
  - B5b) Jika menggunakan Stopwatch, kompetitor meletakkan Puzzle di permukaan dan memberitahukan Judge bahwa dia telah menyelesaikan Attempt-nya. Pada saat itu, Judge memberhentikan Stopwatch.
  - B5c) Jika kompetitor tidak menyentuh Puzzle, kompetitor diperbolehkan untuk melepaskan penutup mata sebelum dia menghentikan pengukur waktu. Kompetitor dilarang untuk menyentuh Puzzle sampai Attempt berakhir. Penalti karena menyentuh Puzzle: diskualifikasi Attempt tersebut (DNF).

Pasal C: One-Handed Solving

- C1) Prosedur standar Speed Solving diterapkan, seperti yang telah dijelaskan di Pasal A (Speed Solving). Regulasi tambahan yang meniadakan prosedur tertentu di Pasal A dijelaskan di bawah ini.
  - C1b) Ketika Solving, kompetitor hanya dapat menggunakan satu tangan untuk memberi gerakan pada Puzzle. Penalti: diskualifikasi Attempt tersebut (DNF).
    - C1b2) Ketika kecacatan/kerusakan Puzzle terjadi, dan kompetitor memilih untuk memperbaikinya, dia harus memperbaikinya hanya dengan satu tangan. Penalti: diskualifikasi Attempt tersebut (DNF)
    - C1b3) Ketika kecacatan/kerusakan Puzzle terjadi, dan beberapa Piece dari Puzzle tersebut terkena salah satu bagian tubuh lain kompetitor tanpa sengaja, hal ini tidak dianggap menerapkan gerakan pada Puzzle, atas keputusan Judge.
  - C1c) Ketika Solving, begitu salah satu tangan kompetitor menerapkan gerakan pada Puzzle, dia dilarang menyentuh Puzzle tersebut dengan tangannya yang lain. Penalti: diskualifikasi Attempt tersebut (DNF).

Pasal D: Solving With Feet

- D1) Prosedur standar Speed Solving diterapkan, seperti yang telah dijelaskan di Pasal A) (Speed Solving). Regulasi tambahan yang meniadakan prosedur tertentu di Pasal A dijelaskan di bawah ini.
  - D1a) Ketika Attempt, kompetitor harus duduk di sebuah kursi, duduk di permukaan lantai, atau berdiri.
  - D1b) Ketika Attempt, kompetitor hanya diperbolehkan menggunakan kakinya dan permukaan untuk menerapkan gerakan pada Puzzle. Penalti: diskualifikasi Attempt tersebut (DNF).
- D3) Memulai Solving:
  - D3a) Kompetitor menaruh kakinya di atas sensor pengukur waktu.
  - D3b) Kompetitor memindahkan kakinya dari sensor pengukur waktu untuk memulai Solving.
- D4) Menghentikan Solving:
  - D4a) Kompetitor menghentikan pengukur waktu dengan cara menaruh kakinya di atas sensor pengukur waktu.

Pasal E: Fewest Moves Solving

- E2) Prosedur untuk Fewest Moves Solving
  - E2a) Judge membagikan rangkaian Scramble kepada seluruh kompetitor. Judge kemudian menjalankan Stopwatch dan meneriakkan "MULAI".
  - E2b) Seluruh kompetitor diberi batas waktu 60 menit untuk merancang sebuah solusi.
    - E2b1) Judge sebaiknya meneriakkan "5 MENIT LAGI" pada saat 55 menit, dan harus meneriakkan "BERHENTI/STOP" pada saat 60 menit.
  - E2c) Pada saat 60 menit, setiap kompetitor harus memberikan sebuah solusi yang tertulis dengan baik kepada Judge, dilengkapi dengan nama kompetitor, menggunakan notasi yang didefinisikan di Outer Block Turn Metric (dijelaskan di Regulasi 12a) Penalti: diskualifikasi Attempt tersebut (DNF).
  - E2d) Panjang dari sebuah solusi dihitung dalam Outer Block Turn Metric (lihat Regulasi 12a).
    - E2d1) Kompetitor diperbolehkan solusi maksimal sepanjang 80 (gerakan dan rotasi).
  - E2e) Solusi kompetitor tidak boleh secara langsung didapatkan dari bagian manapun pada algoritma Scramble. Penalti: diskualifikasi Attempt tersebut (DNF), atas keputusan Delegate WCA.
    - E2e1) Delegate WCA diperbolehkan untuk menanyakan kompetitor untuk meminta penjelasan tujuan dari setiap gerakan pada solusinya, terlepas dari algoritma Scramble. Jika sang kompetitor tidak bisa memberikan penjelasan yang sah, Attempt tersebut didiskualifikasi (DNF).

- E3) Kompetitor diperbolehkan menggunakan beberapa benda di bawah ini pada saat Attempt. Penalti untuk penggunaan benda yang tidak diizinkan: diskualifikasi Attempt tersebut (DNF).
  - E3a) Kertas dan pena (keduanya disediakan Judge).
  - E3b) Kubus 3x3x3 (maksimal 3, disediakan sendiri), seperti yang dijelaskan pada Pasal 3.
  - E3c) Stiker (disediakan sendiri).
  - E3d) Stopwatch atau arloji/jam tangan (disediakan sendiri) untuk memeriksa waktu yang telah ditempuh, jika disetujui oleh Delegate WCA.

Pasal F: Clock Solving

- F1) Prosedur standar Speed Solving diterapkan, seperti yang telah dijelaskan di Pasal A (Speed Solving). Regulasi tambahan yang meniadakan prosedur tertentu di Pasal A dijelaskan di bawah ini.
- F2) Judge memposisikan Puzzle yang telah diacak di atas alas meja dalam posisi berdiri.
- F3) Di akhir waktu inspeksi, kompetitor menaruh kembali Puzzle di atas alas meja dalam posisi berdiri. Penalti: diskualifikasi dari Attempt (DNF).
  - F3a) Kompetitor tidak boleh mengubah posisi pin manapun dari posisi teracak sebelum memulai Solving. Penalti: diskualifikasi dari Attempt (DNF).

Pasal H: Multiple Blindfolded Solving

- H1) Prosedur standar Speed Solving diterapkan, seperti yang telah dijelaskan di Pasal B (Blindfolded Solving). Regulasi tambahan yang meniadakan prosedur tertentu di Pasal B dijelaskan di bawah ini.
  - H1a) Sebelum sebuah Attempt dilakukan, kompetitor harus memberitahu Judge jumlah Puzzle yang diinginkan untuk diselesaikan (minimal 2).
    - H1a1) Kompetitor tidak diizinkan untuk mengganti jumlah Puzzle setelah kompetitor menyatakan jumlah Puzzle yang digunakan kepada tim panitia.
    - H1a2) Kompetitor dapat meminta panitia untuk merahasiakan jumlah Puzzle yang digunakan sampai seluruh kompetitor menyatakan jumlah Puzzle-nya kepada tim panitia. Setelah seluruh kompetitor telah menyatakan jumlah Puzzle-nya, informasi tersebut menjadi publik (contohnya seorang kompetitor menanyakan jumlah Puzzle yang digunakan kompetitor lain sebelum Attempt dimulai).
    - H1a3) Sebelum memulai Attempt, Puzzle yang telah di-Scramble harus ditempatkan di atas meja dengan orientasi yang sembarang dan memastikan bahwa Puzzle tetap tertutup. Puzzle harus disusun membentuk se-persegi mungkin (contohnya 8 Puzzle harus disusun dengan formasi 3-3-2).
  - H1b) Jika jumlah Puzzle yang diinginkan untuk diselesaikan berjumlah kurang dari 6, batas waktu untuk Attempt tersebut adalah 10 menit dikalikan jumlah Puzzle tersebut, selain itu batas waktu adalah 60 menit.
    - H1b1) Kompetitor diperbolehkan untuk menghentikan Attempt kapan saja. Bila batas waktu telah usai, Judge akan menghentikan Attempt dan Attempt-nya akan dinilai; batas waktu dari Attempt tersebut akan dicatat sebagai waktu asli untuk Attempt tersebut.
  - H1d) Penalti waktu untuk Puzzle-Puzzle Attempt tersebut bersifat kumulatif.

Pasal Z: Regulasi Opsional

Tim panitia dapat mengadopsi regulasi-regulasi opsional untuk memfasilitasi administrasi kompetisi, atas keputusan Board WCA.

- Z1) Tim panitia dapat mengharuskan kompetitor untuk mengumpulkan Puzzle mereka pada saat pendaftaran.
- Z2) Tim panitia dapat membatasi jumlah cabang yang diikuti oleh setiap kompetitor.
- Z3) Tim panitia dapat memilih sebagian kompetitor yang langsung lolos ke babak tertentu di suatu cabang bedasarkan hasil kompetisi sebelumnya.
- Z4) Tim panitia dapat membatasi jumlah kompetitor pada tiap cabang, bedasarkan sistem "Siapa Cepat Dia Dapat" atau berdasarkan hasil kualifikasi atau ranking di WCA World Rankings pada tanggal spesifik yang telah ditentukan sebelumnya. Jika jumlah kompetitor per cabang atau per kompetisi dibatasi, regulasi-regulasi berikut berlaku:
  - Z4a) Jika batas pada kompetisi atau cabang telah tercapai sebelum hari kompetisi, tim panitia dilarang menerima pendaftaran di tempat untuk kompetisi atau cabang tersebut.
  - Z4b) Batas kompetitor harus diumumkan bersamaan dengan pengumuman kompetisi. Batas kompetitor dapat diubah atas keputusan Board WCA.
  - Z4c) Jika periode pendaftaran lebih dari satu, tim panitia harus mengumumkan setiap periode pendaftaran tambahan tersebut 48 jam sebelum pendaftaran tersebut dimulai.

- Z5) Tim panitia dapat melarang kompetitor untuk mendaftar beberapa cabang tertentu.

Pedoman WCA

Versi: 1 Januari 2018
[wca-regulations-translations:40f4204]

Catatan

Terjemahan

Perhatikan bahwa terjemahan ini **bukanlah** versi resmi walaupun terjemahan ini tersedia di situs web WCA agar lebih memudahkan.
Jika ada perbedaan antara terjemahan dengan versi resmi (yang sedang berlaku) dalam bahasa Inggris, regulasi dalam berbahasa Inggrislah yang harus digunakan.

Beberapa istilah sengaja tidak diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia karena istilah-istilah ini lebih sering disebut dan mudah dimengerti dalam bahasa Inggris jika dibandingkan dengan istilah dalam Bahasa Indonesia. Istilah-istilah yang dimaksud adalah sebagai berikut.

- Attempt: sebuah urutan percobaan dalam penyelesaian Puzzle dengan masing-masing percobaan memiliki Scramble yang berbeda.
- Blindfolded (Solving): (menyelesaikan Puzzle dengan) mata tertutup.
- Board: dewan
- Cap: bagian dari Puzzle yang berfungsi menutupi kekosongan (lubang)/membuat permukaan pada Piece.
- Delegate: delegasi/wakil
- Generate: proses penghasilan/pembangkitan
- Judge: orang yang mengawasi dan mewasiti kompetitor yang sedang menyelesaikan Puzzle.
- Judging: menjadi Judge; aktivitas mengawasi dan mewasiti kompetitor yang sedang menyelesaikan Puzzle.
- Piece: sebuah bagian penyusun dari Puzzle.
- Pillowed: bentuk kubus yang membulat; "Rounded Cube".
- Puzzle: permainan teka-teki yang diperlombakan dalam kompetisi resmi WCA.
- Scrambler: pengacak; orang yang bertugas untuk mengacak Puzzle yang dikumpulkan oleh kompetitor.
- Scramble: acakan; sebuah rangkaian notasi Puzzle tertentu yang ditulis dengan tujuan mengacak Puzzle.
- Scrambling: pengacakan; aktivitas melakukan Scramble.
- Score Sheet: sebuah kartu/kertas yang berisi baris dan kolom untuk mengisi hasil dari penyelesaian Puzzle oleh kompetitor.
- Score Taker: orang yang bertugas untuk memasukkan hasil setelah kompetitor selesai berkompetisi pada sebuah cabang.
- Solving: proses menyelesaikan Puzzle.
- Timer: alat pengukur waktu.

Regulasi WCA

Pedoman WCA melengkapi Regulasi WCA. Lihat Regulasi untuk informasi lebih lengkap tentang WCA.

Penomoran

Pedoman dinomori sesuai dengan Regulasi terkait. Perhatikan bahwa lebih dari satu Pedoman dapat bersesuaian dengan Regulasi yang sama, dan beberapa Pedoman sesuai dengan Regulasi yang sekarang tidak ada.

Label

Agar lebih informatif, tiap Pedoman digolongkan menggunakan salah satu dari label berikut ini. Catat bahwa hal ini sebaiknya dipertimbangkan sebagai metadata, bukan sebagai deskripsi kepentingan.

- [TAMBAHAN] Informasi tambahan untuk melengkapi Regulasi.
- [KLARIFIKASI] Informasi untuk menjawab pertanyaan yang mungkin tentang penafsiran Regulasi.
- [PENJELASAN] Informasi yang mengklarifikasi maksud dari Regulasi.
- [REKOMENDASI] Sesuatu yang tidak wajib, namun sebaiknya dilakukan jika memungkinkan.
- [PERINGATAN] Informasi yang mungkin disebutkan oleh Regulasi/Pedoman lain, tetapi berhubungan, hendaknya ditegaskan kembali.
- [CONTOH] Sebuah contoh tentang bagaimana menerapkan sebuah Regulasi.

Konten

Pasal 1: Panitia

- 1c+) [KLARIFIKASI] "Delegate WCA" merujuk kepada seseorang yang memenuhi peran Delegate WCA pada sebuah kompetisi.
- 1c3+) [REKOMENDASI] Hasil sebaiknya sudah siap pada akhir dari hari terakhir kompetisi.
- 1c3++) [TAMBAHAN] Catatan fisik (contohnya Score Sheet, solusi tertulis dari cabang Fewest Moves Solving) harus disimpan minimal dalam satu bulan. Catatan digital (contohnya rangkaian Scramble, hasil) harus disimpan secara permanen.
- 1c3b+) [KLARIFIKASI] Jika ada lebih dari satu grup, tidak perlu mengidentifikasi kompetitor berada pada grup mana.
- 1c4+) [REKOMENDASI] Ralat hasil sebaiknya sudah ada dalam satu minggu dari tanggal kompetisi.
- 1c10+) [KLARIFIKASI] Memastikan akses ke salinan digital Regulasi itu cukup.
- 1h+) [REKOMENDASI] Kompetitor dalam grup yang sama sebaiknya menggunakan rangkaian Scramble yang sama. Grup yang berbeda sebaiknya menggunakan rangkaian Scramble yang berbeda.
- 1h++) [REKOMENDASI] Semua Attempt pada babak final dari setiap cabang, termasuk semua Attempt Fewest Moves Solving, sebaiknya punya Scramble yang sama untuk tiap kompetitor (dengan kata lain hanya 1 grup).
- 1h1+) [KLARIFIKASI] Scrambler/Judge sebaiknya hanya mengacak untuk/Judging kompetitor lain dalam grup yang sama hanya jika hal itu penting untuk kepentingan logistik kompetisi.
- 1h1++) [KLARIFIKASI] Untuk Fewest Moves Solving, Judge boleh Judging kompetitor lain dalam grup yang diikuti Judge sebelum Judge telah menyelesaikan Attempt (yaitu saat mereka sedang melakukan Attempt).

Pasal 2 : Kompetitor

- 2c+) [TAMBAHAN] Kompetitor yang baru pertama kali ikut sebaiknya mendaftar menggunakan nama aslinya. Mereka boleh mendaftar menggunakan nama panggilan yang masuk akal, atas keputusan Delegate WCA.
- 2c++) [TAMBAHAN] Kompetitor tidak boleh memberikan informasi yang salah dengan sengaja, dan kompetitor yang sudah pernah ikut sebaiknya memberikan informasi konsisten dengan informasi sebelumnya (contohnya nama dan WCA ID).
- 2c1+) [TAMBAHAN] Keperluan untuk melengkapi pendaftaran harus disebutkan secara jelas pada situs web kompetisi.
- 2c1++) [CONTOH] Sebagai contoh, tim panitia mungkin membutuhkan e-mail konfirmasi untuk dijawab oleh kompetitor sebelum tanggal tertentu, pembayaran biaya pendaftaran sebelum tanggal kompetisi, atau pembayaran biaya pendaftaran pada kompetisi lawas. Tim panitia harus berhati-hati untuk menjaga keadilan dari keperluan tersebut.
- 2d+) [TAMBAHAN] Tanggal lahir dan informasi kontak sebaiknya dirahasiakan.
- 2d++) [REKOMENDASI] Jika pihak ketiga (contohnya wartawan) menanyakan panitia untuk menghubungi kompetitor, kompetitor tersebut sebaiknya ditanyakan untuk persetujuan.
- 2e+) [KLARIFIKASI] Jika kompetitor memiliki kewarganegaraan ganda, mereka boleh memilih negara yang akan diwakili pada kompetisi pertama mereka.
- 2e++) [TAMBAHAN] Delegate WCA harus memverifikasi nama dan tanggal lahir dengan dokumen resmi (contohnya paspor) dari setiap kompetitor baru pada kompetisi pertama mereka.
- 2e3+) [KLARIFIKASI] Kompetitor yang tidak berkewarganegaraan tidak memiliki rekor dan ranking nasional, maupun rekor dan ranking benua.
- 2h+) [KLARIFIKASI] Kompetitor boleh tidak beralas kaki untuk Solving With Feet.
- 2i1b+) [KLARIFIKASI] Hal ini termasuk perangkat terkait yang dapat dimatikan atau diputuskan/dicabut.
- 2j2+) [CONTOH] Sebagai contoh, jika kompetitor didiskualifikasi dari sebuah cabang karena tidak datang pada babak final, hasilnya pada babak-babak sebelumnya tetap sah.
- 2s+) [PERINGATAN] Akomodasi khusus harus dicatatkan di Laporan Delegate.

Pasal 3: Puzzle

- 3a+) [KLARIFIKASI] Kompetitor boleh menggunakan Puzzle dengan ukuran apapun yang masuk akal, atas keputusan Delegate WCA.
- 3a++) [TAMBAHAN] Secara default, seorang kompetitor sebaiknya menggunakan Puzzle yang sama untuk Attempt yang berurutan dalam sebuah babak Speed Solving. Seorang kompetitor boleh mengganti Puzzle di antara Attempt, atas keputusan Judge atau Delegate WCA.
- 3a+++) [KLARIFIKASI] Kompetitor boleh meminjam Puzzle dari kompetitor lain secara pribadi, untuk digunakan dalam kompetisi.
- 3a1+) [KLARIFIKASI] Kompetitor dapat didiskualifikasi jika mereka tidak datang ketika dipanggil, atau jika mereka tidak mempunyai Puzzle yang siap untuk dikumpulkan (contohnya jika mereka berencana menggunakan Puzzle yang sedang digunakan kompetitor lain, sehingga mereka tidak bisa mengumpulkan Puzzle pada saat itu).

• 3d1b+) [KLARIFIKASI] Pola tidak harus ada pada setiap sisi, tetapi hanya ada pada sisi di mana warna yang berbeda tidak dapat ditemukan. Piece tidak boleh memiliki ciri apapun (contohnya tekstur, pola yang tidak teratur) yang secara signifikan membedakannya dengan Piece yang sama.
• 3h+) [KLARIFIKASI] Bagian dalam Puzzle dapat disempurnakan dengan mengamplas, melubrikasi, atau modifikasi yang meningkatkan kestabilan (contohnya magnet).
• 3h++) [CONTOH] Contoh peningkatan termasuk: gerakan baru menjadi mungkin, gerakan normal tidak memungkinkan, lebih banyak Piece atau muka yang terlihat, warna di sisi belakang Puzzle terlihat, gerakan dapat dilakukan otomatis, atau Puzzle memiliki keadaan terselesaikan yang berbeda/lebih banyak.
• 3h2+) [KLARIFIKASI] Sebelumnya, Puzzle "tanpa stiker" tidak diperbolehkan. Sekarang, Puzzle sejenis diperbolehkan.
• 3h2++) [KLARIFIKASI] Puzzle "tanpa stiker" yang secara signifikan berbeda dengan mayoritas Puzzle "tanpa stiker" yang diproduksi massal hanya diperbolehkan atas keputusan dari Delegate WCA.
• 3j+) [PERINGATAN] Sebelumnya, part ukiran/timbul diperbolehkan. Sekarang tidak lagi diperbolehkan.
• 3j++) [KLARIFIKASI] Pada Clock, pin tidak boleh memiliki perbedaan dari pin lain pada sisi yang sama.
• 3j2+) [KLARIFIKASI] Pada Clock, sembilan jarum jam pada sebuah sisi dianggap Piece yang sama.
• 3l+) [TAMBAHAN] Logo boleh bercirikan desain apapun yang masuk akal yang tidak memberikan keuntungan yang mencolok (contohnya encoding informasi yang dapat digunakan untuk berbuat curang), dan part berwarna di luar logo terlihat jelas. Logo inkonvensional hanya diperbolehkan atas keputusan Delegate WCA.
• 3l++) [KLARIFIKASI] Sebelumnya, Puzzle dengan logo diperbolehkan untuk cabang Blindfolded. Sekarang, Puzzle sejenis tidak diperbolehkan.

Pasal 4: Scrambling

• 4b1+) [PERINGATAN] Delegate WCA tidak boleh generate ulang Scramble untuk mengganti Scramble yang lain dengan tujuan penyaringan. Sebagai contoh, tidak dibolehkan untuk melihat sekilas Scramble untuk kompetisi dan generate seluruh acakannya kembali untuk menghasilkan Scramble "yang lebih baik".
• 4b2+) [KLARIFIKASI] Umumnya, seluruh urutan Scramble resmi sebaiknya dirahasiakan selama kompetisi dan dipublikasikan setelah kompetisi berakhir (lihat Regulasi 1c3a). Dalam beberapa kasus (contohnya rekor dunia/world record), tim panitia boleh meminta untuk menyebarluaskan Scramble tersebut sesaat setelah babak selesai.
• 4b4+) [KLARIFIKASI] Semua Attempt yang telah dimulai dengan jangka waktu mengikuti standar prosedur Solving (yaitu Attempt tidak berhenti jika melebihi jangka waktu sebuah rangkaian Scramble yang relevan).
• 4d+) [KLARIFIKASI] Beberapa Puzzle menggunakan skema warna standar, kecuali yaitu putih digantikan oleh hitam. Dalam kasus ini, hitam adalah warna tergelap dan tidak boleh disamakan dengan putih.
• 4d++) [TAMBAHAN] Sebuah Puzzle diperbolehkan untuk berganti orientasi saat diberikan Scrambler ke meja Solving, selama tidak ada seorangpun yang berusaha untuk mempengaruhi keserampangan orientasi (lihat Regulasi A2e1).
• 4f+) [REKOMENDASI] Delegate WCA sebaiknya generate Scramble yang cukup untuk seluruh kompetisi kedepannya, termasuk Scramble cadangan untuk Attempt tambahan.
• 4f++) [PERINGATAN] Jika Delegate WCA generate Scramble tambahan selama kompetisi, dia harus menyimpannya (lihat Regulasi 1c3a).

Pasal 5: Kecacatan/Kerusakan Puzzle

• 5b5+) [CONTOH] Contoh part yang secara fisik terlepas dan menghasilkan keadaan terselesaikan: satu Center Cap 3x3x3, satu Center Piece big cube, inner Piece big cube.
• 5b5++) [CONTOH] Contoh part yang secara fisik terlepas dan menghasilkan "DNF": dua Center Cap 3x3x3, dua Center Piece big cube, Edge Piece 3x3x3, Edge Piece ("Wing") 4x4, gabungan dua Piece apapun yang keduanya memiliki bagian berwarna.
• 5b5+++) [CONTOH] Contoh part yang secara fisik terpasang namun tidak terpasang secara utuh dan menghasilkan keadaan terselesaikan: Center Piece 5x5x5 yang terputar pada tempatnya.
• 5b5++++) [CONTOH] Contoh part yang secara fisik terpasang namun tidak terpasang secara utuh dan menghasilkan "DNF": Edge Piece 3x3x3 yang sedikit pop out.
• 5c+) [PERINGATAN] Jika kompetitior memiliki kerusakan Puzzle, hal ini tidak memberikan hak Attempt tambahan untuk mereka.

Pasal 6: Penghargaan/Hadiah/Kehormatan

• 6a+) [TAMBAHAN] Penghargaan, hadiah, atau kehormatan bisa diberikan kepada kompetitor berdasarkan pengumuman kompetisi.
• 6 b +) [REKOMENDASI] Kompetitor sebaiknya menghadiri upacara pemenang untuk menerima penghargaan/hadiah/kehormatan.
• 6b1+) [REKOMENDASI] Pengumuman pemenang sebaiknya diadakan di tempat kompetisi, dalam satu jam setelah cabang terakhir selesai.

- 6c+) [REKOMENDASI] Pemenang penghargaan, hadiah atau kehormatan sebaiknya bersiap untuk berbicara kepada wartawan atau media apapun yang meliput kompetisi tersebut.
- 6d+) [REKOMENDASI] Tim panitia sebaiknya memiliki sertifikat untuk semua kategori pemenang, ditandatangani oleh ketua tim panitia dan Delegate WCA.

Pasal 7: Lingkungan

- 7d+) [TAMBAHAN] Suhu di lingkungan kompetisi sebaiknya dari 21 sampai 25 derajat Celsius.
- 7f1a+) [KLARIFIKASI] Full-size mat harus memiliki dimensi minimal 30 cm (kiri ke kanan) kali 25cm (depan ke belakang).
- 7h2+) [TAMBAHAN] Kompetitor di area kompetisi sebaiknya tidak dapat melihat Puzzle kompetitor di panggung.

Pasal 8: Kompetisi

- 8a5+) [REKOMENDASI] Kompetisi sebaiknya diikuti oleh setidaknya 12 (dua belas) peserta.
- 8a7+) [TAMBAHAN] Panitia sangat harus memikirkan agar Stackmat Timer lebih tahan terhadap insiden yang umum, seperti membuat tombol lebih sulit ditekan secara tidak sengaja (contohnya dengan menempelkan O-ring di sekitar tombol) dan mengamankan baterai lebih rapat (contohnya dengan melapisi ruang baterai).

Pasal 9: Cabang

- 9b+) [TAMBAHAN] Format yang lebih didahulukan untuk sebuah cabang adalah "Average of 5" atau "Mean of 3", jika memungkinkan.
- 9b++) [TAMBAHAN] Cabang selain yang disebutkan pada Regulasi 9b dapat dilakukan selama kompetisi berlangsung, tetapi dianggap tidak resmi dan tidak diikutsertakan dalam hasil resmi kompetisi.
- 9b3b+) [KLARIFIKASI] Statistik "Mean of 3" tidak mempengaruhi ranking kompetitor dalam babak "Best of 3" (yang mana berdasarkan hasil terbaik). WCA dapat mengenalinya di luar format kompetisi.
- 9f1+) [CONTOH] Jika pengukur waktu menunjukkan 12.678 pada sebuah Attempt, waktu asli yang dicatat adalah 12.67 (digit setelah dua angka di belakang koma dihilangkan). Judge boleh saja menulis waktu yang sangat presisi pada Score Sheet (dan juga setelah dijumlahkan dengan penalti), selama Score Taker memotongnya untuk hasil resmi.
- 9f4+) [PENJELASAN] Hasil sebuah Attempt adalah DNF hanya jika kompetitor memulai Attempt dengan mengindikasikan bahwa kompetitor siap (lihat Regulasi A3b2) namun Attempt tersebut didiskualifikasi.
- 9f5+) [KLARIFIKASI] Hasil sebuah Attempt adalah DNS jika peserta tidak mampu dan menolak melakukan Attempt (lihat Regulasi A3b2). Jika peserta tidak memenuhi syarat untuk sebuah Attempt (contohnya combined round), peseta tidak punya hasil untuk Attempt tersebut).
- 9p2+) [KLARIFIKASI] Hasil merujuk kepada Single atau rata-rata yang menentukan ranking pada babak terkait.
- 9q+) [REKOMENDASI] Setiap cabang dan babak harus memiliki setidaknya 2 (dua) peserta.

Pasal 10: Keadaan Terselesaikan

- 10e1+) [KLARIFIKASI] Untuk Square-1, karena Puzzle dapat berubah bentuk, ukuran ketidaksesuaian yang didefinisikan pada Regulasi 10f4 berbeda dengan ukuran untuk notasi yang digunakan oleh Program Scramble dan didefinisikan pada Regulasi 12c4.
- 10f+) [PENJELASAN] Batas-batas ketidaksesuaian ditetapkan sehingga menghasilkan batas alami antara keadaan terselesaikan dan keadaan kurang 1 (satu) gerakan.
- 10f4+) [KLARIFIKASI] Saat menghitung gerakan karena ada ketidaksesuaian pada akhir Solve, x dan y dihitung terpisah. Contoh: (5, 1) dianggap satu ketidaksesuaian, (5, 5) dianggap dua ketidaksesuaian.
- 10h1+) [TAMBAHAN] Keadaan terselesaikan sebuah Clock tidak dipengaruhi oleh pin Cap yang longgar atau terlepas.

Pasal 11: Insiden

- 11e+) [KLARIFIKASI] Karena perbandingan tidak bisa dipastikan sukses, kompetitor boleh memilih untuk tetap membiarkan pengukur waktu berjalan selagi meminta banding, dan kembali meneruskan Attempt ketika urusan selesai.
- 11e1+) [PERINGATAN] Attempt tambahan harus diacakkan dengan rangkaian Scramble yang tidak diubah, yang di-generate dengan Scramble resmi (lihat Regulasi 4f, Pedoman 4f+).
- 11e2+) [TAMBAHAN] Jika Attempt tambahan menyebabkan Attempt tambahan lagi, kompetitor harus tetap melakukan Attempt tambahan sampai ada Attempt tambahan yang valid untuk menggantikan Attempt biasa bernomor yang asli.
- 11e2++) [CONTOH] Misalkan seorang kompetitor memiliki 5 (lima) Attempt terurut, dan #2 menyebabkan Attempt tambahan. Kompetitor harus melakukan Attempt tambahan sampai ada Attempt tambahan yang valid untuk menggantikan #2. Misalkan ada Attempt setelahnya yang menyebabkan Attempt tambahan, kompetitor harus melakukan hal yang serupa dengan #2.

Pasal A: Speed Solving

- A1a2+) [TAMBAHAN] Dalam kasus di mana waktu menyentuh batas waktu, Judge menulis "DNF" beserta waktu di dalam tanda kurung. Contoh: "DNF (1:02.27)".
- A1a2++) [KLARIFIKASI] Batas waktu kumulatif bisa saja dilaksanakan untuk sebuah babak atau gabungan dari beberapa babak pada beberapa cabang.
- A1a2+++) [KLARIFIKASI] Dalam kasus batas waktu kumulatif, hasil dari tiap Attempt yang tersisa pada babak tersebut dianggap DNS (Did Not Start) setelah kompetitor melebihi batas waktu.
- A1a2++++) [TAMBAHAN] Jika batas waktu kumulatif untuk satu cabang atau beberapa cabang diterapkan, cabang tersebut tidak memiliki lagi batas waktu per Solve.
- A1a2+++++) [KLARIFIKASI] Cabang di mana batas waktu per Attempt ditentukan dari Regulasi (3x3x3 Fewest Moves dan 3x3x3 Multi-Blind) tidak boleh memiliki batas waktu kumulatif.
- A1a3+) [PERINGATAN] Tim organisasi dan Delegate WCA harus sadar bahwa batas waktu bisa mengubah strategi beberapa kompetitor (misalnya buru-buru menyelesaikan 2 Attempt pertama dengan harapan dapat melewati Cut-off dalam combined round), dan mengganti batas waktu setelah dimulainya sebuah babak dapat memberikan ketidakadilan bagi beberapa kompetitor.
- A1a4+) [PERINGATAN] Jika ada kompetitor yang tidak sengaja diberikan kesempatan untuk melewati batas waktu, batas waktu harus diterapkan secara retroaktif, dan Judge, kompetitor serta Delegate WCA sebaiknya diberitahukan (lihat Regulasi 1g2). Judge harus selalu memperhatikan time limit untuk Attempt yang sedang berlangsung (yang mungkin saja bergantung dengan Attempt sebelumnya, dalam kasus batas waktu kumulatif).
- A1c+) [KLARIFIKASI] Delegate WCA hanya boleh menggunakan kebijakan untuk mencegah kompetitor dari kerugian berat dalam kompetisi (contohnya membuang waktu dan/atau kebutuhan kompetisi). Kompetitor tidak boleh didiskualifikasi dari hasil yang "buruk" saat mereka berkompetisi dengan mengerahakan kemampuan yang terbaik.
- A2c1+) [PERINGATAN] Sebelumnya, Score Sheet sering digunakan untuk menjadi cover sehingga beberapa sisi dari Puzzle terlihat. Hal ini sudah tidak diperbolehkan.
- A3c3+) [KLARIFIKASI] Kompetitor dapat me-reset pengukur waktu sebelum/saat fase inspeksi jika Judge tidak sengaja mengabaikannya. Namun, hal ini adalah tanggung jawab Judge untuk memastikan bahwa pengukur waktu sudah di-reset (lihat Regulasi A3b). Jika kompetitor mencoba untuk memulai Solve secara tidak sengaja dengan pengukur waktu yang belum di-reset oleh Judge (yaitu kompetitor melakukan inspeksi, meletakkan tangan pada pengukur waktu dengan waktu yang masuk akal, berasumsi pengukur waktu akan berjalan seperti biasa, dan memulai menggerakkan Puzzle), Attempt tersebut harus diganti dengan Attempt tambahan, atas keputusan Delegate WCA.
- A3c4+) [KLARIFIKASI] Jika penggunaan objek tipis di dalam Puzzle dilakukan secara terpaksa, Judge tidak boleh melepaskannya demi kepentingan kompetitor.
- A3c4++) [KLARIFIKASI] Kompetitor boleh melepaskan objek tersebut saat Solving, jika mereka tidak melakukannya saat inspeksi (contohnya jika lupa).
- A5b+) [KLARIFIKASI] Saat inspeksi atau Solving Puzzle, kompetitor boleh menyentuh Puzzle dengan anggota badan apapun. Pengecualian: One-Handed Solving dan Solving With Feet (lihat Regulasi C1b dan Regulasi D1b).
- A6b+) [PENJELASAN] Angka asal 0.06 dipilih untuk mengakomodir masalah-masalah yang terjadi akibat malfungsinya Stackmat Timer.
- A6e+) [KLARIFIKASI] Jika Puzzle jatuh ke pangkuan kompetitor setelah pengukur waktu dihentikan, hal ini dianggap menyentuh Puzzle.
- A6g+) [TAMBAHAN] Ketika sedang menentukan apakah perlu memberikan penalti untuk putaran yang kurang, Judge tidak boleh menyentuh Puzzle.
- A7c+) [TAMBAHAN] Jika hasil yang telah ditandatangani oleh kompetitor tidak lengkap atau tidak terbaca, hasil tersebut harus ditafsirkan sebagai hasil terburuk (contohnya "1:05" dianggap 1:05.99, "25.X3" dianggap 25.73 jika X mirip angka 1 atau 7). Pada Stackmat Timer, waktu X:0Y.ss ditampilkan sebagai X:Y.ss, hal tersebut lebih dianggap angka puluhan yang hilang dibandingkan angka satuan yang hilang (contohnya "1:2.27" dianggap 1:02.27). Judge yang menandatangani hasil yang ambigu bisa saja diminta untuk menjelaskannya, atas keputusan Score Taker.
- A7c4+) [TAMBAHAN] Ketidakadaan tanda tangan dapat diperbaiki jika Judge dan/atau kompetitor yang bertanggung jawab dapat dicari, atas keputusan Score Taker.
- A7g+) [CONTOH] Contoh insiden yang dapat menyebabkan kompetitor diberikan Attempt tambahan: tidak menunggu lampu hijau menyala, tidak memulai atau memberhentikan waktu dengan tidak benar, melebihi waktu inspeksi karena ketidakpahaman bagaimana cara memulai Attempt, atau prosedur penalti waktu lainnya.
- A7g++) [KLARIFIKASI] Penalti individu tidak boleh dibebaskan dari kompetitor baru. Attempt tambahan utuh harus diberikan.
- A7g+++) [REKOMENDASI] Delegate WCA harus menggunakan kebijakan yang lebih kuat saat memberikan lebih dari satu Attempt tambahan kepada kompetitor baru yang sama. Jika lebih dari satu Attempt tambahan diberikan, Attempt tersebut harus disebabkan oleh insiden yang berbeda.

Pasal B: Blindfolded Solving

- B1+) [PERINGATAN] Kompetitor harus menggunakan Puzzle tanpa tekstur-tekstur, tanda-tanda, atau ciri-ciri lain yang membedakan Piece yang sama(lihat Regulasi 3k). Hal ini harus diberikan perhatian khusus dalam Blindfolded Solving (penyelesaian dengan mata tertutup).
- B1b+) [REKOMENDASI] Penutup mata harus dicek terlebih dahulu oleh Delegate WCA sebelum digunakan dalam kompetisi.

Pasal C: One-Handed Solving

- C1b+) [KLARIFIKASI] Kompetitor dapat menggunakan kedua tangannya selama waktu inspeksi.
- C1b++) [KLARIFIKASI] Kompetitor tidak diharuskan untuk menggunakan tangan yang sama dalam pengambilan Attempt lain dalam babak yang sama.
- C1b+++) [PERINGATAN] Menggunakan permukaan meja selama membenarkan atau memperbaiki cube diperbolehkan.

Pasal D: Solving With Feet

- D1b+) [KLARIFIKASI] Kompetitor diperbolehkan menggunakan kaus kaki selama Solving.
- D1b++) [KLARIFIKASI] Sebelumnya, kompetitor harus menginspeksi Puzzle dengan kaki untuk Solving With Feet. Sekarang, kompetitor diperbolehkan untuk menggunakan tangan atau anggota badan lainnya untuk inspeksi (lihat Pedoman A5b+).
- D1c+) [PERINGATAN] Selama membenarkan Puzzle yang rusak, anggota tubuh lain tidak diperbolehkan untuk menyentuk Puzzle.

Pasal E: Fewest Moves Solving

- E2b+) [KLARIFIKASI] Kompetitor dapat memilih untuk menghentikan Attempt-nya lebih cepat dengan cara memberikan solusinya sebelum batas waktu yang ditentukan
- E2c+) [KLARIFIKASI] Meskipun Judge menyediakan kertas standar kepada kompetitor untuk menulis solusi, kompetitor boleh menulis solusi pada kertas yang berbeda, selama sebuah rangkaian gerakan tidak ambigu untuk dianggap sebagai solusi. (Catat bahwa kertas harus diberikan dari Judge, berdasarkan Regulasi E3a.)
- E2c++) [KLARIFIKASI] Solusi kompetitor hanya boleh menggunakan gerakan yang didefinisikan pada Regulasi 12a. Contoh notasi dan gerakan yang tidak boleh digunakan pada kompetisi: [F], [R, U], [R: U], R'2, L'w, f, M, U2'.
- E2e+) [KLARIFIKASI] Kompetitor tidak boleh menggunakan dari bagian apapun pada rangkaian Scramble untuk solusi, dan solusi tidak boleh menggunakan bagian signifikan dari kebalikan rangkaian Scramble.
- E2e++) [CONTOH] Contoh solusi yang harus didiskualifikasi pada sebuah Attempt (DNF): solusi yang diawali dengan 4 (empat) atau lebih gerakan yang sama dengan kebalikan rangkaian Scramble.
- E3d+) [KLARIFIKASI] Stopwatch dan arloji apapun yang digunakan kompetitor tidak boleh memiliki fungsionalitas yang dapat membantu kompetitor untuk mencari solusi.
- E3d++) [KLARIFIKASI] Kompetitor tidak boleh menganggap Stopwatch atau arloji pribadi sebagai waktu resmi, dan harus mengumpulkan solusi setelah Judge mengatakan "BERHENTI/STOP".

Pasal H: Multiple Blindfolded Solving

- H1b1+) [PERINGATAN] Attempt tidak didiskualifikasi apabila mencapai batas waktu, dikarenakan pengecualian untuk Multiple Blindfolded Solving (lihat Regulasi A1a4 dan Regulasi A1a5).
- H1b1++) [TAMBAHAN] Judge dapat membiarkan kompetitor untuk melanjutkan Attempt-nya secara tidak resmi, namun Attempt-nya harus diberhentikan dan dijudge terlebih dahulu sesuai dengan Regulasi.
- H1d+) [CONTOH] Contoh: Apabila kompetitor mengambil 10 cubes dalam Attempt-nya, berhenti pada waktu 59:57, dan mendapantkan dua pinalti waktu, waka hasil waktu keseluruhannya yaitu 59:57 + 2*2 = 60:01 (lihat juga Regulasi A1a5).
- H1d++) [CONTOH] Contoh: Apabila kompetitor mengambil 10 cubes dalam Attempt-nya, dan Judge menghentikannya pada waktu mencapai 60 menit, dan mendapatkan dua pinati waktu, maka hasil waktunya yaitu 60:00 + 2*2 = 60:04.

Pasal Z: Regulasi Opsional

- Z4+) [KLARIFIKASI] Jika batas kompetitor ditentukan berdasarkan hasil kualifikasi atau ranking pada WCA World Rankings sebelum tanggal kompetisi diumumkan, tim panitia harus menggunakan satu dan hanya satu hasil (yaitu Single atau rata-rata/Mean).
- Z4b+) [CONTOH] Contoh alasan yang menguatkan perubahan batas kompetitor setelah kompetisi telah diumumkan: lokasi kompetisi berubah atau jumlah pendaftaran melebihi ekspektasi.