

WCA Regulations and Guidelines 2013

WCA Regulations Committee

Regulasi WCA 2013

Versi: 1 Januari 2013

Diterjemahkan oleh: Ardianto Satriawan, Cendy Cahyo Rahmat, Jonathan Irvin Gunawan, Muhammad Jihan Khalilurrahman, Nathan Azaria, Stephen Adhisaputra, Vincent Hartanto Utomo, dan Yohanes Theda.

Perhatikan bahwa terjemahan ini bukanlah versi resmi (walaupun tersedia di website WCA): terjemahan ini hanya bersifat membantu saja. Jika ada perbedaan antara terjemahan dan versi resmi (yang sedang berlaku) dalam bahasa Inggris, regulasi dalam berbahasa Inggrislah yang harus digunakan

Catatan

Regulasi dan Pedoman WCA

Regulasi WCA berisi Regulasi lengkap yang berlaku dalam semua 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

Website 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).

Contents

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 WCA Delegate dan memiliki tim panitia (beranggotakan 1 atau lebih anggota): judges, pengacak dan pengambil skor.
- 1b) Tim panitia dari sebuah kompetisi bertanggungjawab atas logistik sebelum, selama dan sesudah kompetisi.
- 1c) WCA Delegate dapat melimpahkan tugas-tugasnya kepada anggota dari tim panitia, tetapi pada akhirnya bertanggungjawab untuk pelaksanaan tugas-tugas berikut ini. WCA Delegate 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. Laporan harus disampaikan ke WCA Board dalam jangka satu minggu setelah tanggal kompetisi setelah kompetisi berakhir.
 - 1c3) Mengirimkan hasil kompetisi ke WCA Results Team.
 - * 1c3a) Semua rangkaian scramble yang digunakan selama kompetisi harus dikirimkan bersama hasil kompetisi.
 - * 1c3b) Rangkaian scramble harus diberi label bertuliskan events, round, dan group dimana scramble digunakan.
 - 1c4) Mengirim ralat hasil kompetisi ke WCA Board.
 - 1c5) Memberi nasihat kepada panitia jika dibutuhkan.
 - 1c6) Menyetujui semua event dan format round sebuah kompetisi, sebelum kompetisi dimulai, dan apabila diperlukan perubahan selama kompetisi.
 - 1c7) Keputusan mendiskualifikasi kompetitor selama kompetisi.
 - 1c8) Menyediakan rangkaian scramble.
 - 1c9) Keputusan merubah jadwal waktu dari tiap round. Dalam kasus perubahan tersebut, pengumuman yang jelas harus diumumkan kepada semua kompetitor.
 - 1c10) Menyediakan salinan Regulasi WCA pada kompetisi.
- 1e) Setiap event harus mempunyai satu atau lebih judge.
 - 1e1) Judge bertanggungjawab melaksanakan prosedur dari event.
 - * 1e1a) Seorang judge boleh mewasiti beberapa kompetitor secara bersamaan di bawah keputusan Delegate, selama judge meyakini bahwa semua Regulasi WCA dilaksanakan setiap waktu.
 - 1e2) kompetitor yang mampu mewasiti, harus mewasiti, jika dibutuhkan oleh tim panitia. Penalti: diskualifikasi dari kompetisi.
- 1f) Setiap event harus mempunyai satu atau lebih scrambler. Pengecualian: Fewest Moves Solving.
 - 1f1) Scrambler menerapkan rangkaian scramble untuk mempersiapkan puzzle untuk attempt.

- 1f2) kompetitor yang mampu mengacak puzzle, harus mengacak puzzle jika dibutuhkan oleh tim panitia. Penalti: diskualifikasi dari kompetisi
- 1g) Setiap event harus mempunyai satu atau lebih pengambil skor.
 - 1g1) Pengambil skor bertanggungjawab untuk menyusun hasil kompetisi.
 - 1g2) Setiap perubahan di lembar skor harus dilakukan di bawah keputusan WCA Delegate.
- 1h) Kompetitor pada round yang sama dari semua event dapat dibagi dalam beberapa grup.
 - 1h1) Scrambler dan judge sebuah round sebaiknya tidak mengacak puzzle/mewasiti kompetitor dalam group scrambler dan judge yang bersangkutan sebelum seluruh kompetitor dalam group tersebut menyelesaikan attemptnya. Scrambler dan judge yang bersangkutan boleh mengacak puzzle/mewasiti kompetitor di group yang bersangkutan apabila diizinkan oleh WCA Delegate, tetapi tim panitia harus yakin bahwa scrambler dan judge yang bersangkutan tidak dapat melihat scramble untuk attempt yang belum mereka laksanakan.
- 1j) Semua panitia diperbolehkan ikut berkompetisi dalam suatu kompetisi.
- 1k) Panitia dapat menjalankan beberapa peran (contoh: tim panitia, WCA Delegate, judge, pengambil skor, scrambler).

Pasal 2: Kompetitor

- 2a) Semua orang dapat berkompetisi dalam suatu kompetisi WCA jika:
 - 2a1) Menaati Peraturan WCA.
 - 2a2) Memenuhi persyaratan kompetisi, yang harus secara jelas diumumkan sebelum kompetisi.
 - 2a3) Sedang tidak dihukum oleh WCA Board.
- 2b) Kompetitor di bawah umur 18 tahun harus mendapat persetujuan dari orang tua/wali untuk melakukan registrasi dan berkompetisi.
- 2c) Kompetitor melakukan registrasi dengan memberikan semua informasi yang dibutuhkan oleh tim panitia (termasuk: nama, negara, tanggal lahir, jenis kelamin, informasi kontak, event yang diikuti).
 - 2c1) kompetitor tidak memenuhi syarat untuk berkompetisi apabila data registrasi tidak lengkap, seperti yang ditentukan oleh tim panitia.
- 2d) Nama kompetitor, negara, jenis kelamin, dan hasil kompetisi dianggap sebagai informasi publik. Semua 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. WCA Delegate harus memastikan kewarganegaraan berdasarkan dokumen atau kartu identitas (contoh: paspor). Jika kompetitor tidak memenuhi syarat untuk mewakili negara yang telah didaftarkan, kompetitor dapat didiskualifikasi dan/atau dihukum dengan keputusan WCA Board.
 - 2e1) Daftar negara yang dapat diwakili tertulis dalam artikel Wikipedia List of sovereign states (“UN member states and observer states” dan “Other states”).
 - 2e2) Kompetitor dengan status kewarganegaraan baru dapat mengganti negara yang diwakilkan pada kompetisi pertama yang diikuti kompetitor tersebut.
- 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 acakan puzzle pada round yang sedang berlangsung. Penalti: diskualifikasi dari event yang bersangkutan, dengan keputusan WCA Delegate.
- 2h) Kompetitor harus berpakaian lengkap di lokasi kompetisi. Dengan keputusan WCA Delegate, kompetitor dapat di diskualifikasi 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 boleh menggunakan bantuan non-elektronik tertentu yang tidak memberikan ketidakadilan dengan keputusan WCA Delegate. Alat-alat bantuan ini termasuk:
 - * 2i1a) Bantuan medis/fisik yang dipakai oleh kompetitor (contoh: kacamata, gelang olahraga, alat bantu dengar).
 - * 2i1b) Earplugs dan earmuffs (bukan peredam suara elektronik).
- 2j) WCA Delegate dapat mendiskualifikasi kompetitor dari event tertentu.
 - 2j1) Jika kompetitor didiskualifikasi dari sebuah event karena suatu alasan, dia tidak dapat melakukan attempt selanjutnya pada event yang bersangkutan.
 - 2j2) Jika kompetitor didiskualifikasi selama event berlangsung, hasil-hasil dari attempt-attempt yang dilakukan sebelumnya tetap sah. Pengecualian: kasus kecurangan (Lihat).
- 2k) WCA Delegate dapat mendiskualifikasi kompetitor dari kompetisi (yaitu dari semua event di kompetisi yang bersangkutan) jika kompetitor:
 - 2k1) Tidak melakukan registrasi tepat waktu pada saat kompetisi.
 - 2k2) Dicurigai melakukan kecurangan panitia selama kompetisi berlangsung.

- * 2k2a) WCA Delegate 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 Peraturan 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 WCA Delegate secara verbal.
 - 2n1) Sangkalan hanya diterima selama kompetisi, dalam jangka waktu 30 menit setelah insiden yang bersangkutan terjadi dan sebelum round selanjutnya dalam event yang relevan dilaksanakan.
 - 2n2) WCA Delegate harus menyelesaikan sangkalan sebelum round selanjutnya dalam event yang bersangkutan dimulai.
 - 2n3) Kompetitor harus menyetujui semua keputusan akhir dari WCA Delegate. Penalti: diskualifikasi dari kompetisi
- 2s) Kompetitor dengan kekurangan fisik yang dapat mencegah kompetitor untuk mematuhi satu atau lebih Peraturan WCA, dapat meminta fasilitas khusus dari WCA Delegate. Kompetitor yang membutuhkan fasilitas tersebut, sebaiknya menghubungi tim panitia selambat-lambatnya 2 (dua) minggu sebelum kompetisi dilaksanakan.
- 2t) Setiap kompetitor harus familiar dan mengerti Peraturan WCA sebelum kompetisi berlangsung.

Pasal 3: Puzzle

- 3a) Kompetitor harus membawa puzzle mereka sendiri untuk kompetisi.
 - 3a1) Kompetitor harus hadir dan siap untuk berkompetisi saat mereka dipanggil untuk berkompetisi dalam satu round. Penalti: diskualifikasi dari event tersebut.
 - 3a2) Puzzle harus beroperasi dengan normal, sehingga dapat dilakukan pengacakan dengan normal.
 - 3a3) Puzzles Polihedral harus menggunakan skema warna dengan satu warna unik per sisi dalam keadaan solved. Setiap variasi puzzle harus memiliki gerakan, keadaan, dan solusi yang fungsional identik dengan puzzle aslinya.
- 3d) Puzzle harus memiliki stiker berwarna, tiles berwarna, atau warna yang dicat/dicetak.

- 3d1) Pengecualian: Kompetitor dengan ketidakmampuan visual yang terdokumentasi secara medis dapat menggunakan puzzle bertekstur dengan tekstur berbeda pada sisi yang berbeda. Tekstur/pola harus seragam tiap sisinya. Setiap sisi harus memiliki warna berbeda, untuk membantu dalam scrambling dan judging.
- 3d2) Warna dari puzzle harus menyatu, dengan satu warna seragam tiap sisi. Setiap warna pada puzzle harus jelas berbeda dari warna lainnya.
- 3d3) Stiker/tiles/tekstur/cat tidak boleh lebih tebal dari 1.5 mm, atau ketebalan yang tersedia secara umum untuk puzzle non-cube.
- 3h) Modifikasi yang menambah konsep dasar dari puzzle tidak diperbolehkan. Versi modifikasi dari puzzle diperbolehkan hanya jika modifikasi tidak membuat informasi tambahan apapun tersedia bagi kompetitor (contoh: identitas dari piece), dibandingkan dengan versi yang tidak dimodifikasi dari puzzle yang sama.
 - 3h1) Puzzle berbentuk “Pillowed” tidak diperbolehkan. Pengecualian: cube 7x7x7 Pillowed diperbolehkan.
 - 3h2) Cube yang “tidak berstiker”, dan cube lainnya yang sisinya terlihat di dalam cube, tidak diperbolehkan.
 - 3h3) Modifikasi apapun kepada puzzle yang mengakibatkan performa yang buruk dari kompetitor tidak dapat dijadikan alasan untuk attempt tambahan.
- 3j) Puzzle harus bersih, dan harus tidak memiliki tanda apapun, piece yang ditinggikan, rusak, atau perbedaan lainnya yang membedakan setiap piece dengan piece yang serupa.
 - 3j1) Puzzle diijinkan untuk dipakai secara wajar, dengan kebijaksanaan dari WCA Delegate.
- 3k) Puzzle harus disetujui oleh WCA delegate sebelum dipakai pada kompetisi.
- 3l) Sebuah puzzle cube boleh memiliki logo, tetapi paling banyak hanya boleh satu logo. Untuk Rubik’s Cube atau puzzle cube yang lebih besar, logo harus diletakkan di salah satu center piece.
 - 3l1) Ukiran tak berwarna (maksimal 1 per sisi) tidak dianggap sebagai logo.
- 3m) Semua merk dari puzzle dan bagian puzzle diijinkan, selama puzzle tersebut memenuhi semua Regulasi WCA.

Pasal 4: Pengacakan

- 4a) Pengacak menerapkan rangkaian scramble kepada puzzle.
- 4b) Puzzle harus teracak oleh rangkaian acakan yang digenerate oleh komputer.
 - 4b1) Scramble yang digenerate tidak boleh dilihat/diperiksa sebelum kompetisi berlangsung, dan tidak boleh dipilih/diseleksi dengan alasan apapun oleh WCA Delegate.

- 4b2) Rangkaian scramble sebuah round hanya boleh diakses oleh WCA Delegate dan pengacak sampai akhir round. Pengecualian: untuk event Fewest Move Solving, kompetitor menerima scramble pada saat round berlangsung (lihat).
- 4d) Orientasi acakan:
 - 4d1) Puzzle kubus dan Megaminx 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 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 acakan yang mungkin).
- 4f) Rangkaian scramble kompetisi harus digenerate menggunakan versi terakhir dari Official WCA scramble program (tersedia di website WCA).
- 4g) Setelah mengacak puzzle, pengacak harus memastikan bahwa puzzle telah teracak dengan benar. Apabila puzzle dalam keadaan tidak benar teracak, pengacak harus menyelesaikan puzzle ke dalam keadaan solved dan menerapkan acakan yang harus diterapkan.
 - 4g1) Pengecualian: untuk puzzle kubus 6x6x6 dan 7x7x7, pengulangan pengacakan tidak usah dilakukan, dengan keputusan WCA Delegate.

Pasal 5: Kecacatan/Kerusakan Puzzle

- 5a) Kecacatan/kerusakan puzzle meliputi piece yang pop, piece yang terputar di tempat, dan komponen yang lepas seperti baut, center cap, dan stiker.
- 5b) Jika kecacatan/kerusakan puzzle terjadi selama attempt berlangsung, kompetitor boleh 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/Did Not Finished/Did Not Finished).
 - 5b2) Perbaikan puzzle yang cacat/rusak tidak boleh memberikan keuntungan apapun dalam menyelesaikan puzzle. Penalti: diskualifikasi dari attempt (DNF/Did Not Finished/Did Not Finished).
 - 5b3) Perbaikan yang diizinkan:
 - * 5b3a) Jika ada piece yang lepas (pop) dari puzzle yang sedang digunakan, kompetitor boleh meletakkan kembali piece yang lepas (pop) ke tempatnya.
 - * 5b3b) Jika setelah diperbaiki, puzzle menjadi tidak bisa terselesaikan, kompetitor boleh memperbaiki kembali puzzle dengan batas empat (4) piece yang diperbaiki untuk membuat puzzle bisa terselesaikan.

- * 5b3c) Jika puzzle tidak bisa terselaikan, 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 selama kompetitor melakukan event blindfolded, kerusakan harus diperbaiki selma event berlangsung, dan perbaikan dilakukan secara blindfolded/mata tertutup. Penalti: diskualifikasi dari attempt (DNF/Did Not Finished/Did Not Finished).
- 5b5) Jika ada bagian dari puzzle yang masih rusak/cacat atau tidak berada di tempatnya secara tepat hingga akhir attempt, hasil dari attempt tersebut adalah kemungkingina terburuk pada saat memperbaiki puzzle (lihat).
- 5c) Jika kompetitor mengalami kecacatan/kerusakan puzzle, kompetitor tidak memiliki hak untuk menerima attempt tambahan.

Pasal 7: Lingkungan

- 7b) Penonton harus tetap berada setidaknya sejauh 1,5 meter dari area solving.
- 7c) Pencahayaan dari area kompetisi harus diberikan perhatian khusus. Pencahayaan harus netral, seperti kompetitor dapat dengan mudah membedakan warna pada puzzle.
- 7e) Area kompetisi haruslah bebas dari asap rokok.
- 7f) Area solving:
 - 7f1) Definisi:
 - * 7f1a) Stackmat: Pengukur waktu Speedstacks Stackmat dan mat dengan ukuran yang sesuai.
 - * 7f1b) Mat: Karpét (mat) dari Stackmat.
 - * 7f1c) Pengukur waktu: Pengukur waktu dari Stackmat.
 - * 7f1d) Permukaan: Permukaan yang rata di mana Stackmat telah diletakkan. Karpét (mat) dianggap sebagai bagian dari permukaan. Pengukur waktu tidak dianggap sebagai bagian dari permukaan.
 - 7f2) Pengukur waktu harus terpasang pada karpét dan diletakkan pada permukaan, dengan pengukur waktu 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 karpét (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 semua attempt-nya dalam round tersebut.

Pasal 8: Kompetisi

- 8a) Sebuah kompetisi resmi WCA harus:
 - 8a1) Disetujui oleh WCA Board.
 - 8a2) Mengikuti Regulasi WCA.
 - 8a3) Dihadiri oleh WCA Delegate yang telah ditunjuk.
 - 8a4) Diumumkan pada website WCA setidaknya 2 minggu sebelum kompetisi dimulai.
 - 8a6) Dapat diakses secara publik.
 - 8a7) Menggunakan pengukur waktu Speed Stacks Stackmat yang asli (Generasi 2 atau Pro) untuk mengukur waktu.
 - 8a8) Terbuka bagi semua yang ingin berkompetisi. Pembatasan harus disetujui oleh WCA Board dan secara jelas dinyatakan ketika kompetisi diumumkan.
- 8f) Jika Regulasi WCA tidak ditaati secara sepenuhnya ketika kompetisi, WCA Board dapat mendiskualifikasi attempt yang terkait.

Pasal 9: Event

- 9a) WCA menyelenggarakan kompetisi untuk:
 - 9a1) Puzzle yang dikenal dengan puzzle Rubik's.
 - 9a2) Puzzle lain yang bisa dimanipulasi dengan cara memutar sisinya, yang dikenal dengan "twisty puzzles".
- 9b) Puzzle dan format event resmi WCA adalah sebagai berikut:
 - 9b1) Rubik's Cube (kubus 3x3x3) , kubus 2x2x2, kubus 4x4x4, kubus 5x5x5, Clock, Megaminx, Pyraminx, Square-1, dan Rubik's Cube (kubus 3x3x3): one-handed solving
 - * 9b1a) Format kompetisi untuk event-event tersebut adalah: "Best of X" (dengan X adalah 1, 2, atau 3), dan "Average of 5".
 - 9b2) Rubik's Cube: With Feet, kubus 6x6x6, dan kubus 7x7x7.
 - * 9b2a) Format kompetisi untuk event-event tersebut adalah: "Best of X" (dengan X adalah 1, 2, atau 3) dan "Mean of 3".
 - 9b3) Rubik's Cube: Fewest Moves, Rubik's Cube: Blindfolded, kubus 4x4x4: Blindfolded, kubus 5x5x5: Blindfolded, dan Rubik's Cube: Multiple Blindfolded.
 - * 9b3a) Format kompetisi untuk event-event tersebut adalah: "Best of X" (dengan X adalah 1, 2, atau 3).
- 9f) Hasil dari round diukur sebagai berikut:
 - 9f1) Semua hasil waktu di bawah 10 menit dihitung dan dibulatkan ke seperseratus detik terdekat. Semua hasil waktu average dan mean dibawah 10 menit diukur dan dibulatkan ke seperseratus detik terdekat.

- 9f2) Semua hasil waktu di atas 10 menit dihitung dan dibulatkan ke detik terdekat (mis. $x.4$ menjadi x , $x.5$ menjadi $x+1$).
- 9f4) Hasil dari attempt dinyatakan DNF/Did Not Finished (Did Not Finished) 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 round “Best of X”, setiap peserta diberi kesempatan X attempts. Hasil terbaik dari semua attempt dihitung untuk menentukan peringkat peserta di round tersebut.
- 9f7) Untuk round “Best of X”, hasil DNF/Did Not Finished (Did Not Finished) atau DNS (Did Not Start) adalah hasil terburuk.
- 9f8) Untuk round “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 round tersebut.
- 9f9) Untuk round “Average of 5”, hasil DNF/Did Not Finished (Did Not Finished) atau DNS (Did Not Start) dapat dihitung sebagai hasil terburuk. Jika terdapat lebih dari 1 (satu) hasil DNF/Did Not Finished (Did Not Finished) atau DNS (Did Not Start) di dalam round tersebut, hasil average dianggap DNF/Did Not Finished (Did Not Finished).
- 9f10) Untuk round “Mean of 3”, peserta diberi kesempatan 3 (tiga) attempt. Perhitungan rata-rata secara aritmetik dari 3 (tiga) hasil yang didapatkan menentukan peringkat peserta pada round tersebut.
- 9f11) Untuk round “Mean of 3”, jika peserta mempunyai setidaknya 1 (satu) hasil DNF/Did Not Finished (Did Not Finished) atau DNS (Did Not Start) di dalam round tersebut, hasil average dianggap DNF/Did Not Finished (Did Not Finished).
- 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 dinilai berdasarkan jumlah puzzle yang terselesaikan dikurangi jumlah puzzle yang tidak terselesaikan, dimana semakin besar perbedaan, semakin/lebih baik. Jika perbedaan kurang dari 0 (nol), hasil attempt dianggap tidak terselesaikan (DNF/Did Not Finished/Did Not Finished). Jika peserta mendapatkan hasil yang sama dengan peserta lain, peringkat dinilai berdasarkan total waktu, dimana 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, dimana semakin sedikit puzzle yang tidak terselesaikan, semakin/lebih baik.

- 9f13) Untuk round “Mean of 3” dan “Average of 5”, peringkat dinilai berdasarkan urutan dari average/mean dari kompetisi, dimana “lebih baik” diartikan sebagai hasil waktu lebih singkat yang tercatat.
- 9f14) Untuk round “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, dimana “lebih baik” diartikan sebagai hasil waktu lebih singkat yang tercatat.
- 9f15) Peserta yang mendapatkan hasil yang sama dalam sebuah round mendapatkan peringkat yang identik pada round tersebut.
- 9g) Combined round terdiri atas 2 fase attempt, dimana peserta melanjutkan ke fase kedua apabila mereka memenuhi 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 (semua peserta dengan hasil waktu dibawah x) dari fase pertama.
- 9i) Hasil dari kompetisi resmi WCA harus dicatat ke WCA world rankings (peringkat dunia WCA).
 - 9i1) WCA mengenali tipe-tipe rekor berikut ini: rekor nasional (national records), rekor benua (continental records), dan rekor dunia (world records).
 - 9i2) Semua hasil dari round 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 event diubah, rekor regional yang ada bertahan sampai rekor yang baru dipecahkan di bawah Regulasi WCA yang baru.
- 9j) Setiap event harus diadakan maksimal satu kali per kompetisi.
- 9k) Semua peserta dapat berpartisipasi di semua event di kompetisi, kecuali dalam kasus khusus yang disetujui oleh penyelenggara.
- 9l) Setiap round harus diselesaikan sebelum round selanjutnya dalam event yang sama dimulai.
- 9m) Maksimal jumlah round pada satu event yang diizinkan adalah 4 round.
 - 9m1) Jumlah maksimal round yang diizinkan pada event dengan jumlah peserta 99 (sembilan puluh sembilan) atau kurang adalah 3 (tiga) round.
 - 9m2) Jumlah maksimal round yang diizinkan pada event dengan jumlah peserta 15 (lima belas) atau kurang adalah 2 (dua) round.
 - 9m3) Jumlah maksimal round yang diizinkan pada event dengan jumlah peserta 7 (tujuh) atau kurang adalah 1 (satu) round.
- 9o) Combined round dan Qualification round masing-masing dianggap sebagai 1 (satu) round pada saat penghitungan jumlah round per event.

- 9p) Jika sebuah event mempunyai beberapa round, maka:
 - 9p1) Setidaknya 25% (dua puluh lima persen) dari peserta harus tereliminasi diantara putaran round pada event yang sama.
 - 9p2) Peserta yang melanjutkan ke round selanjutnya harus diputuskan berdasarkan batas peringkat atau batas waktu pada round eliminasi.
 - 9p3) Jika peserta yang memenuhi syarat mengundurkan diri dari sebuah round, peserta tersebut dapat digantikan oleh peserta dengan peringkat terbaik pada round sebelumnya.
- 9r) Qualificatoin round harus diadakan sebelum round pertama dari event.
 - 9r1) Ketika mengumumkan sebuah event, tim organisasi harus mengikutsertakan:
 - * 9r1a) Batas jumlah peserta yang diizinkan dalam sebuah event.
 - * 9r1b) Batas jumlah peserta yang diizinkan dalam qualification round dalam sebuah event, dan batas jumlah peserta yang melanjutkan ke round pertama.
 - * 9r1c) Hasil average/mean atau solve tunggal yang didapat dari kompetisi sebelumnya diperlukan untuk memenuhi syarat untuk langsung mengikuti round pertama dari event.
 - * 9r1d) Tanggal terakhir yang diizinkan untuk memastikan hasil average/mean atau solbve tunggal yang didapat dari kompetisi sebelumnya untuk memenuhi syarat untuk langsung mengikuti round pertama dari event yang di ambil dari Peringkat WCA (WCA Rangking).
 - 9r2) Setiap peserta yang belum memenuhi syarat untuk langsung mengikuti round pertama harus berkompetisi pada qualification round untuk dapat berkompetisi di round pertama.
 - 9r3) Qualificaton round dapat secara khusus di tambahkan untuk mengakomodasi peserta yang baru terdaftar di WCA dan/atau jumlah peserta maksimum untuk qualification round atau round pertama dapat bertambah. Perubahan ini harus dibuat paling lambat 2 (dua) minggu sebelum kompetisi dimulai.
- 9s) Setiap round dari setiap event harus mempunyai batas waktu (lihat).

Pasal 10: Kondisi terselesaikan

- 10b) Hanya kondisi puzzle yang diam setelah timer dihentikan yang dianggap.
- 10c) Puzzle dapat berada di orientasi apapun di akhir attempt.
- 10d) Semua pieces dari puzzle harus terpasang dengan benar di puzzle. Pengecualian: lihat .
- 10e) Puzzle terselesaikan apabila semua sisi berwarna tersusun kembali dan semua bagian puzzle terletak dengan batas-batas berikut ini:

- 10e1) Untuk setiap bagian bersebelahan (misal 2 (dua) paralel, potongan bersebelahan dari puzzle) terletak tidak sesuai melebihi batas yang dijelaskan di , Puzzle dianggap memerlukan gerakan tambahan untuk diselesaikan (lihat “Outer Block Turn Metric” di).
- 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/Did Not Finished).
- 10f) Batas-batas ketidaksesuaian puzzle:
 - 10f1) Puzzle berbentuk kubus: maksimal 45 (empat puluh lima) derajat.
 - 10f2) Megaminx: maksimal 36 (tiga puluh enam) derajat.
 - 10f3) Pyraminx: 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 diwasiti secara umum untuk mencapai keadaan terselesaikan, menerapkan regulasi yang relevan dengan Kubus Rubik’s (Rubik’s Cube).

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 terjadi insiden, WCA delegate harus mengambil tindakan yang tepat untuk mengatasinya sesuai dengan regulasi WCA.
- 11d) Jika insiden tidak tercantum atau tercakup oleh Peraturan WCA, maka WCA delegate harus membuat keputusannya secara sportif dan adil.
- 11e) Jika insiden terjadi saat seorang kompetitor melakukan attempt, WCA delegate dapat memberikan kompetitor tersebut attempt tambahan untuk menggantikan attempt yang dilakukan saat insiden terjadi.
 - 11e1) Jika seorang kompetitor diberikan attempt tambahan, attempt tersebut harus menggunakan rangkaian acakan yang berbeda. Rangkaian acakan tersebut harus digenerate menggunakan versi terakhir dari Official WCA scramble program (lihat).
- 11f) Keputusan tentang insiden dapat didukung dengan video atau analisis fotografi, tergantung kebijaksanaan WCA delegate.

Pasal 12: Notasi

- 12a) Notasi untuk Rubik's Cube dan cube-cube sejenis:
 - 12a1) Gerakan Sisi:
 - * 12a1a) Searah dengan jarum jam, 90 derajat: F (sisi depan), B (sisi belakang), R (sisi kanan), L (sisi kiri), U (sisi atas), D (sisi bawah).
 - * 12a1b) Berlawanan dengan 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 didefinisikan sebagai total sisi yang akan diputar; n dapat dihilangkan untuk putaran dua sisi):
 - * 12a2a) Searah dengan jarum jam, 90 derajat: nFw, nBw, nRw, nLw, nUw, nDw.
 - * 12a2b) Berlawanan dengan 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 semua puzzle yang berbentuk kubus:
 - 12b1) Searah dengan jarum jam, 90 derajat: [f] atau z, [b] atau z', [r] atau x, [l] atau x', [u] atau y, [d] atau y'.
 - 12b2) Berlawanan dengan 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 di aplikasikan 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 dengan jarum jam, putar layer bawah sebanyak y kali 30 derajat searah dengan jarum jam.
 - 12c3) “/” berarti: putar setengah dari bagian kanan puzzle 180 derajat.
- 12d) Notasi untuk Megaminx (hanya notasi untuk mengacak):
 - 12d1a) searah dengan jarum jam, 72 derajat: U (sisi atas).
 - 12d1b) berlawanan dengan 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 atas kiri : R++ (sisi vertikal), D++ (sisi horizontal).
- * 12d2d) Berlawanan dengan arah jarum jam 144 derajat, yaitu gerakan dari seluruh bagian puzzle kecuali untuk sisi dari 3 bagian atas kiri: 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 dengan 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 dengan 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 kedua sisi mana saja terletak didepan.
 - 12g2) Gerakkan pin naik: UR (atas-kanan), DR (bawah-kanan), DL (bawah-kiri), UL (atas-kiri), U (kedua tip bagian atas), R (kedua tip bagian kanan), D (kedua tip bagian bawah), L (kedua tip bagian kiri), ALL (semua tip).
 - 12g3) memutar gear yang bersebelahan dengan pin yang sedang berada di posisi atas dan gerakkan semua pin kebawah setelahnya: x+ (putaran x searah jarum jam), x- (putaran x berkebalikan dengan arah jarum jam).
 - 12g4) Putar puzzle dengan angka 12 tetap diatas, lalu putar semua pin kebawah: y2.

Pasal A: Speed Solving

- A1) Semua attempt Speed Solving harus menuruti semua prosedur berikut.
 - A1a) Tim organisasi diperbolehkan untuk melaksanakan batas waktu untuk tiap attempt dan/atau round.
 - * 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 boleh diterapkan (misal, 3 attempt dengan batas waktu kumulatif 20 menit). Waktu yang terpakai di attempt yang DNF (Did Not Finished) akan tetap terhitung dalam batas waktu kumulatif tersebut.
 - * A1a3) untuk setiap round, batas waktu harus diumumkan sebelum round dimulai, dan sebaiknya tidak diganti setelah round tersebut dimulai. Penggantian harus dibuat atas persetujuan WCA Delegate, yang harus memikirkan secara seksama keadilan dalam penggantian tersebut.

- * A1a4) Kompetitor harus menyelesaikan setiap attempt dalam batas waktu yang telah diterapkan. Jika seorang kompetitor melebihi batas waktu untuk sebuah attempt/round, judge menghentikan attempt tersebut segera dan hasil attempt tersebut adalah DNF. Pengecualian: Multiple Blindfolded Solving (lihat).
- * A1a5) Attempt dianggap akan dianggap memenuhi batas waktu jika dan hanya jika hasil akhir, setelah semua penalti waktu telah dihitung, belum menyentuh batas waktu tersebut. Pengecualian: Multiple Blindfolded Solving (lihat <Regulation H1b1).
- A1b) Jika batas waktu untuk sebuah attempt lebih dari 10 menit, stopwatch harus digunakan untuk penghitungan waktu.
 - * A1b1) Penggunaan bersamaan dengan Stackmat Timer diperbolehkan.
 - * A1b2) Jika Stackmat Timer menunjukkan sebuah waktu, maka waktu tersebut yang dicatat. Jika tidak ada waktu yang tertulis di Stackmat Timer, maka hasil dari stopwatch yang akan dicatat.
- A1c) Kompetitor yang berpartisipasi dalam sebuah event harus memenuhi syarat event tersebut (misal, mampu menyelesaikan puzzle tersebut). Kompetitor yang mengikuti event tersebut dengan ekspektasi hasil DNF (Did Not Finished) diperbolehkan untuk di diskualifikasi dari event tersebut, atas persetujuan dari WCA Delegate.
- A2) Pengacakan:
 - A2a) Jika telah dipanggil untuk sebuah round, 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
 - A2c) Setelah scrambler memulai mengacak puzzle, kompetitor dilarang melihat puzzle sampai saat fase inspeksinya dimulai.
 - * A2c1) Scrambler menutup puzzle yang telah teracak dengan sebuah cover agar tidak ada ada kompetitor maupun penonton yang dapat melihat bagian manapun dari puzzle tersebut. Cover tetap menutup puzzle sampai awal 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 betul, scrambler melakukan pengecekan setelah mendetail.
 - A2e) Judge memposisikan puzzle diatas mat dalam posisi acak dan memastikan puzzle tertutup sempurna. Kompetitor tidak diperbolehkan meminta orientasi spesifik.
- A3) Inspeksi:
 - A3a) Kompetitor diperbolehkan menginspeksi puzzle di awal attempt.
 - * A3a1) Kompetitor diberikan waktu maksimal 15 detik untuk menginspeksi dan memulai solve.
 - A3b) Sebelum kompetitor memulai attempt, judge me-reset timer dan, jika diperlukan, stopwatch.

- * A3b1) Ketika judge merasa kompetitor telah siap, dia menanyakan “SIAP?” Jika kompetitor harus siap untuk memulai attempt maksimal 1 menit setelah dipanggil. Penalti: diskualifikasi attempt tersebut (DNF/Did Not Finished), atas keputusan judge.
- * A3b2) Jika kompetitor telah siap, judge membuka cover dari puzzle. Jika attempt tersebut membutuhkan stopwatch, judge menyalakannya pada saat itu juga.
- A3c) Kompetitor diperbolehkan mengangkat puzzle ketika inspeksi.
 - * A3c1) Kompetitor dilarang melakukan gerakan apapun pada puzzle ketika inspeksi. Penalti: diskualifikasi attempt tersebut (DNF/Did Not Finished)
 - * A3c2) Jika ada bagian puzzle yang tidak terposisi dengan rapi, kompetitor diperbolehkan memperbaikinya, asalkan misposisi tersebut masih dibawah batas
 - * A3c3) Kompetitor diperbolehkan me-reset timer sebelum memulai solve.
- A3d) Selesai inspeksi, kompetitor memposisikan puzzlenya di atas mat, dalam posisi dan orientasi apapun.
 - * A3d1) Puzzle tidak boleh menyentuh timer. Penalti: penalti waktu (+2 detik).
 - * A3d2) Setelah waktu inspeksi telah melewati 8 detik, judge meneriakkan “8 detik”.
 - * A3d3) Setelah waktu inspeksi telah melewati 12 detik, judge meneriakkan “12 detik”.
- A4) Memulai solve:
 - A4b) Kompetitor meletakkan tangannya di sensor timer, dengan jari menyentuh sensor dan telapak menghadap ke bawah. Penalti: penalti waktu (+2 detik).
 - * A4b1) Kompetitor dilarang menyentuh puzzle diantara waktu inspeksi dan awal solve. Penalti: penalti waktu (+2 detik).
 - A4d) Kompetitor memulai solve dengan memastikan menyalanya lampu hijau di timer, setelah itu memindahkan tangannya, dengan begitu timer akan menyala.
 - * A4d1) Kompetitor harus memulai solve dalam waktu 15 detik setelah inspeksi dimulai. Penalti: penalti waktu (+2 detik).
 - * A4d2) Kompetitor harus memulai solve dalam waktu 17 detik setelah inspeksi dimulai. Penalti: diskualifikasi attempt tersebut (DNF/Did Not Finished).
 - A4e) Penalti waktu ketika memulai solve bersifat kumulatif.
- A5) Ketika solve:
 - A5a) Ketika inspeksi atau solve, kompetitor dilarang berkomunikasi dengan siapapun selain judge. Penalti: diskualifikasi attempt tersebut (DNF/Did Not Finished)
 - A5b) Ketika inspeksi atau solve, kompetitor tidak boleh mendapat bantuan dari orang lain atau benda lain selain permukaan tempat dia solve (lihat juga). Penalti: diskualifikasi attempt tersebut (DNF/Did Not Finished).
- A6) Memberhentikan solve:

- A6a) Kompetitor memberhentikan solve dengan melepaskan puzzle dan memberhentikan timer.
 - * A6a1) Jika stopwatch yang digunakan sebagai pengukur waktu, kompetitor memberhentikan solve dengan melepaskan puzzle dan memberitahu judge bahwa dia telah menyelesaikan solve-nya.
 - * A6a2) Jika menggunakan stopwatch tanpa stackmat, secara default kompetitor akan memberitahukan judge dengan cara melepaskan puzzle dan memposisikan tangan di permukaan, dengan telapak menghadap bawah. Kompetitor dan judge boleh membuat persetujuan tentang cara lain yang sesuai sebelum solve dimulai.
 - A6b) Kompetitor bertanggungjawab untuk menghentikan timer dengan benar.
 - * A6b1) Jika timer berhenti sebelum solve selesai dan timer menunjukkan waktu dibawah 0.06 detik, attempt diganti dengan attempt tambahan. Kompetitor tidak diberi attempt tambahan jika WCA delegate memutuskan bahwa timer diberhentikan dengan sengaja.
 - * A6b2) Jika timer berhenti sebelum solve selesai dan timer menunjukkan waktu 0.06 detik atau lebih, attempt tersebut didiskualifikasi (DNF/Did Not Finished). Pengecualian: Jika kompetitor bisa membuktikan bahwa timer malfungsi, dia diperbolehkan attempt tambahan, atas persetujuan WCA delegate.
 - A6c) Kompetitor harus melepaskan puzzle sebelum menghentikan timer. Penalti: penalti waktu (+2 detik).
 - A6d) Kompetitor harus menghentikan timer dengan kedua tangan, di sensor dengan keadaan telapak menghadap ke bawah. Penalti: penalti waktu (+2 detik).
 - A6e) Kompetitor dilarang menyentuh atau menggerakkan puzzle sampai judge telah selesai menginspeksi puzzle tersebut. Penalti: diskualifikasi attempt tersebut (DNF/Did Not Finished). Pengecualian: Jika tidak ada gerakan yang terjadi, penalti waktu (+2 detik) boleh diterapkan, dibawah keputusan judge.
 - A6f) Kompetitor dilarang me-reset timer sampai judge telah selesai mencatat hasil di score sheet. Penalti: diskualifikasi attempt tersebut (DNF/Did Not Finished), dibawah keputusan judge.
 - A6g) Judge memastikan bahwa puzzle telah terselesaikan. Dia tidak diperbolehkan melakukan gerakan apapun pada puzzle ketika memeriksa puzzle. Pengecualian: Judge diperbolehkan melakukan gerakan untuk mengecek clock.
 - A6h) Jika ada ketidaksetujuan, gerakan apapun dilarang untuk dilakukan di puzzle tersebut sampai ketidaksetujuan tersebut terselesaikan.
 - A6i) Penalti waktu untuk pemberhentian solve bersifat kumulatif.
- A7) Pencatatan hasil:
 - A7a) Judge memberitahukan hasil ke kompetitor.
 - * A7a1) Jika judge memastikan puzzle terselesaikan dengan benar, dia meneriakkan “OKAY”.
 - * A7a2) Jika judge memberikan penalti, judge meneriakkan “PENALTI”
 - * A7a3) Jika hasilnya DNF, judge meneriakkan “DNF”

- A7b) Judge mencatat hasil di score sheet.
 - * A7b1) Jika penalti diberikan, judge mencatat waktu asli yang ditunjukkan timer, dicatat berbarengan dengan penalti yang ada. Format yang sebaiknya digunakan adalah “ $X+T+Y=F$ ”, dimana X adalah jumlah penalti waktu sebelum dan memulai solve, T adalah waktu yang ditunjukkan timer, Y adalah jumlah penalti waktu ketika/setelah solve, dan F adalah waktu akhir setelah semuanya dijumlah. Jika X dan/atau Y adalah 0, angka 0 tersebut boleh dihapus (misal, $2 + 17.65 + 2 = 21.65$, atau $17.65 + 2 = 19.65$).
- A7c) Judge dan kompetitor harus menandatangani (atau memberi inisial) score sheet untuk menyetujui result tersebut.
 - * A7c1) Jika kompetitor atau judge menolak untuk menerima dan menandatangani hasil di score sheet, Wca Delegate harus menyelesaikan masalah yang ada.
- A7f) Jika score sheet seorang kompetitor untuk sebuah round telah dilengkapi, judge memberikan score sheet kepada score taker.

Pasal B: Blindfolded Solving

- B1) Prosedur standar speed solving diterapkan, seperti yang telah dijelaskan di (Speed Solving). Regulasi tambahan yang akan membatalkan prosedur tertentu di akan dijelaskan di bawah ini.
 - B1a) Tidak ada waktu inspeksi.
 - B1b) Kompetitor menyediakan blindfold-nya sendiri.
- B2) Memulai attempt:
 - B2a) Judge me-reset timer dan stopwatch.
 - B2b) Kompetitor meletakkan tangannya diatas sensor timer, 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 timer, menjalankan timer.
 - * B2d1) Kompetitor membuka cover puzzle setelah menjalankan timer.
 - B2e) Jika stopwatch yang digunakan, judge menjalankan timer begitu kompetitor memulai solve.
- B3) Fase memorisasi:
 - B3a) Kompetitor diizinkan mengangkat puzzle ketika fase memorisasi.
 - B3b) Kompetitor dilarang membuat catatan. Penalti: diskualifikasi attempt tersebut (DNF/Did Not Finished/Did Not Finished).
 - B3c) Kompetitor dilarang melakukan gerakan apapun pada puzzle pada saat fase memorisasi.

- B4) Fase blindfolded:
 - B4a) Kompetitor memasang blindfold-nya untuk memulai fase blindfolded.
 - B4b) Kompetitor dilarang melakukan gerakan apapun sebelum dia memasang blindfold-nya secara sempurna.
 - B4c) Judge harus memastikan keberadaan sebuah benda tidak tembus cahaya diantara muka kompetitor dan puzzle ketika kompetitor sedang solving.
 - * B4c1) Dalam semua kasus, kompetitor harus memakai blindfold-nya dalam keadaan dimana dia tidak akan bisa melihat puzzle meski benda tidak tembus cahaya tersebut tidak menghalanginya.
 - * B4c2) Secara default, judge sebaiknya memposisikan objek tersebut (misal selembar kertas atau papan) diantara kompetitor dan puzzle ketika dia telah memakai blindfold.
 - * B4c3) Jika judge dan kompetitor telah setuju sebelumnya, kompetitor diperbolehkan untuk memposisikan puzzle dibelakang benda yang sesuai (misal music stand, permukaan meja) ketika fase blindfolded.
 - B4d) Kompetitor dilarang melihat puzzle-nya pada saat fase blindfolded. Penalti diskualifikasi attempt tersebut (DNF/Did Not Finished/Did Not Finished)
 - B4e) Sampai kompetitor melakukan gerakan pertamanya di puzzle, kompetitor diperbolehkan membuka blindfold-nya untuk kembali ke fase memorisasi.
- B5) Memberhentikan solve:
 - B5a) Jika menggunakan Stackmat, kompetitor memberhentikan attemptnya dengan melepaskan puzzle dan memberhentikan timer.
 - B5b) Jika menggunakan stopwatch, kompetitor meletakkan puzzle di permukaan dan memberitahukan judge bahwa dia telah menyelesaikan attemptnya. Pada saat itu, judge memberhentikan stopwatch.
 - B5c) Jika kompetitor tidak menyentuh puzzle, dia diperbolehkan melepaskan blindfold sebelum dia menghentikan timer. Setelah itu, dia tidak diperbolehkan melakukan gerakan apapun akhir attempt tersebut. Penalti: diskualifikasi attempt tersebut (DNF/Did Not Finished/Did Not Finished).

Pasal C: One-Handed Solving

- C1) Prosedur standar speed solving diterapkan, seperti yang telah dijelaskan di . Regulasi tambahan yang akan membatalkan prosedur tertentu di Pasal A akan dijelaskan di bawah ini.
 - C1b) Ketika solve, kompetitor hanya boleh menggunakan satu tangan untuk menyentuh puzzle. Penalti: diskualifikasi attempt tersebut (DNF/Did Not Finished/Did Not Finished).
 - * C1b2) Ketika kecacatan puzzle terjadi, dan kompetitor memilih untuk memperbaikinya, dia harus memperbaikinya hanya dengan satu tangan. Penalti: diskualifikasi attempt tersebut (DNF/Did Not Finished/Did Not Finished)

- * C1b3) Ketika kecacatan puzzle terjadi, dan piece-piece dari puzzle tersebut terkena salah satu bagian tubuh kompetitor lainnya tanpa sengaja, hal ini tidak dianggap menyentuh puzzle, dibawah keputusan judge.
- C1c) Ketika solve, begitu salah satu tangan kompetitor menyentuh puzzle, dia tidak diizinkan menyentuh puzzle tersebut dengan tangannya yang satu lagi. Penalti: diskualifikasi attempt tersebut (DNF/Did Not Finished/Did Not Finished).

Pasal D: Solving With Feet

- D1) Prosedur standar speed solving diterapkan, seperti yang telah dijelaskan di (Speed Solving). Regulasi tambahan yang akan membatalkan prosedur tertentu di Pasal A akan 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. Penalti: diskualifikasi attempt tersebut (DNF/Did Not Finished/Did Not Finished)
 - D1c) Ketika solve, kompetitor hanya diperbolehkan menggunakan kakinya untuk menyentuh puzzle. Penalti: diskualifikasi attempt tersebut (DNF/Did Not Finished/Did Not Finished)
- D3) Memulai solve:
 - D3a) Kompetitor menaruh kakinya di atas sensor timer.
 - D3b) Kompetitor memindahkan kakinya dari sensor timer untuk memulai solve.
- D4) Memberhentikan solve:
 - D4a) Kompetitor memberhentikan timer dengan cara menaruh kakinya di atas sensor timer.

Pasal E: Fewest Moves Solving

- E2) Prosedur untuk Fewest Moves Solving
 - E2a) Judge membagikan rangkaian scramble kepada semua kompetitor. Judge kemudian menjalankan stopwatch dan meneriakkan “GO”.
 - E2b) Semua kompetitor diberi batas waktu 60 menit itu menuliskan sebuah solusi.
 - * E2b1) Judge sebaiknya meneriakkan “5 MENIT TERSISA” pada saat 55 menit, dan harus meneriakkan “STOP” pada saat 60 menit.
 - E2c) Pada saat 60 menit, setiap kompetitor harus memberikan judge sebuah solusi yang tertulis dengan baik, dilengkapi dengan nama kompetitor, menggunakan notasi yang didefinisikan di Outer Block Turn Metric (dijelaskan di) Penalti: diskualifikasi attempt tersebut (DNF/Did Not Finished/Did Not Finished).

- E2d) Panjang dari sebuah solusi dihitung dalam Outer Block Turn Metric (lihat).
 - * E2d1) kompetitor diperbolehkan solusi maximum sepanjang 80 (moves dan rotations)
- E2e) Solusi kompetitor tidak boleh secara langsung berasal dari bagian manapun dari algoritma scramble. Penalti: diskualifikasi attempt tersebut (DNF/Did Not Finished/Did Not Finished).
 - * E2e1) WCA Delegate diperbolehkan menanyakan sang kompetitor untuk menjelaskan tujuan dari setiap gerakan di solusinya, terlepas dari algoritma scramble. Jika sang kompetitor tidak bisa memberikan penjelasan yang sah, attempt tersebut didiskualifikasikan
- E3) kompetitor diperbolehkan menggunakan beberapa benda di bawah ini pada saat attempt. Penalti untuk penggunaan benda yang tidak diizinkan: diskualifikasi attempt tersebut (DNF/Did Not Finished/Did Not Finished).
 - E3a) Kertas dan pena (keduanya disediakan judge).
 - E3b) 1-3 puzzle yang sesuai dengan event tersebut (disediakan sendiri).
 - E3c) stiker berwarna (disediakan sendiri).

Pasal F: Clock solving

- F1) Prosedur standar speed solving diterapkan, seperti yang telah dijelaskan di (Speed Solving). Regulasi tambahan yang akan membatalkan prosedur tertentu di Pasal A akan 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. Dia tidak boleh mengganti satupun posisi pin dari posisi acakannya sebelum memulai solve. Penalti: diskualifikasi (DNF/Did Not Finished/Did Not Finished).

Pasal H: Multiple Blindfolded Solving

- H1) Prosedur standar speed solving diterapkan, seperti yang telah dijelaskan di (Blindfolded Solving). Regulasi tambahan yang akan membatalkan prosedur-prosedur tertentu di akan dijelaskan di bawah ini.
 - H1a) Sebelum sebuah attempt, kompetitor harus memberitahu judge jumlah puzzle yang diinginkan untuk diselesaikan. Jumlah puzzle harus sedikitnya berjumlah 2.
 - * H1a1) kompetitor tidak diijinkan mengganti jumlah puzzle setelah attempt telah dimulai.
 - * H1a2) Tim organisasi tidak boleh membeberkan jumlah puzzle yang ingin diselesaikan kompetitor sampai attempt dimulai.
 - H1b) Bila jumlah yang 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 attemptnya akan dinilai; batas waktu dari attempt tersebut akan dicatat sebagai waktu untuk attempt tersebut.
- H1d) Penalti waktu untuk puzzle-puzzle attempt tersebut bersifat kumulatif.

Pasal Z: Regulasi Opsional

Tim panitia boleh mengadopsi regulasi-regulasi optional untuk memfasilitasi administrasi kompetisi. WCA Board harus menyetujui semua regulasi opsional yang akan diterapkan di sebuah kompetisi.

- Z1) Tim panitia boleh mengharuskan kompetitor untuk mengumpulkan puzzle mereka pada saat registrasi.
- Z2) Tim panitia boleh membatasi jumlah event yang diikuti oleh setiap kompetitor.
- Z3) Tim panitia boleh memilih sebagian kompetitor yang langsung lolos ke round tertentu di suatu event berdasarkan hasil kompetisi sebelumnya.
- Z4) Tim panitia boleh membatasi jumlah kompetitor pada tiap event, berdasarkan sistem “siapa cepat dia dapat” atau berdasarkan waktu kualifikasi atau ranking di WCA world rankings pada tanggal spesifik yang telah ditentukan sebelumnya.
- Z5) Tim panitia boleh melarang kompetitor untuk mendaftar gabungan event tertentu.

Pedoman WCA 2013

Versi: 1 Januari 2013

Catatan

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.

Labels

Agar lebih informatif, tiap pedoman digolongkan menggunakan salah satu dari label berikut ini. Ini sebaiknya dipertimbangkan sebagai metadata, bukan sebagai deskripsi kepentingan.

- [ADDITION] Informasi tambahan untuk melengkapi Regulasi.
- [CLARIFICATION] Informasi untuk menjawab pertanyaan yang mungkin tentang penafsiran Regulasi.
- [EXPLANATION] Informasi yang mengklarifikasi maksud dari Regulasi.
- [RECOMMENDATION] Sesuatu yang tidak wajib, namun sebaiknya dilakukan jika mungkin.
- [REMINDER] Informasi yang mungkin disebutkan oleh regulasi atau peraturan lain, tapi berhubungan, hendaknya ditegaskan kembali.

Contents

Pasal 1: Panitia

- 1c3+) [RECOMMENDATION] Hasil sebaiknya sudah siap pada akhir dari hari terakhir kompetisi.
- 1c3b+) [CLARIFICATION] Jika ada lebih dari satu grup, tidak perlu mengidentifikasi kompetitor berada pada grup mana.
- 1c4+) [RECOMMENDATION] Ralat hasil sebaiknya sudah ada dalam satu minggu dari tanggal kompetisi.
- 1c10+) [CLARIFICATION] Memastikan akses ke salinan digital Regulasi itu cukup.
- 1h+) [RECOMMENDATION] Kompetitor dalam grup yang sama sebaiknya menggunakan rangkaian scramble yang sama. Grup yang berbeda sebaiknya menggunakan rangkaian scramble yang berbeda.

- 1h+) [RECOMMENDATION] Semua round final dari setiap event, dan juga semua round Fewest Moves Solving, sebaiknya punya scramble yang sama untuk tiap kompetitor (dengan kata lain hanya 1 grup).
- 1h1+) [CLARIFICATION] Scrambler/judge sebaiknya hanya mengacak untuk/mewasiti kompetitor lain dalam grup yang sama hanya jika itu penting untuk logistik kompetisi.

Pasal 2 : Kompetitor

- 2c+) [ADDITION] Kompetitor yang baru pertama kali ikut sebaiknya mendaftar menggunakan nama aslinya. Mereka boleh mendaftar menggunakan nama panggilan yang masuk akal, berdasarkan kebijaksanaan WCA Delegate.
- 2c++) [ADDITION] 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).
- 2d+) [ADDITION] Tanggal lahir dan informasi kontak sebaiknya dirahasiakan.
- 2d++) [RECOMMENDATION] Jika pihak ketiga (contohnya wartawan) menanyakan panitia untuk menghubungi kompetitor, kompetitor tersebut sebaiknya ditanyakan untuk persetujuan.
- 2h+) [CLARIFICATION] Kompetitor boleh saja Solving With Feet tanpa beralas kaki.
- 2j2+) [EXAMPLE] Sebagai contoh, jika kompetitor didiskualifikasi dari sebuah event karena tidak datang pada babak final, hasilnya pada babak-babak sebelumnya tetap sah.
- 2s+) [REMINDER] Akomodasi khusus harus dicatatkan di laporan WCA Delegate.

Pasal 3: Puzzle

- 3a+) [CLARIFICATION] Kompetitor boleh menggunakan puzzle dengan ukuran yang masuk akal, berdasarkan kebijaksanaan WCA delegate.
- 3a++) [ADDITION] Secara default, seorang kompetitor sebaiknya menggunakan puzzle yang sama untuk attempt yang berurutan dalam sebuah round speedsolving. Seorang kompetitor boleh mengganti puzzle diantara attempt, berdasarkan kebijaksanaan judge atau WCA Delegate.
- 3a++) [CLARIFICATION] Kompetitor boleh meminjam puzzle dari kompetitor lain secara pribadi, untuk digunakan dalam kompetisi.
- 3a1+) [CLARIFICATION] Kompetitor dapat didiskualifikasi jika mereka tidak datang ketika dipanggil, atau jika mereka tidak mempunyai puzzle yang siap untuk dikumpulkan (misalnya jika mereka berencana menggunakan puzzle yang sedang digunakan kompetitor lain, sehingga mereka tidak bisa mengumpulkan puzzle pada saat itu).
- 3h+) [CLARIFICATION] Bagian dalam puzzle dapat disempurnakan dengan mengamplas atau melubrikasi.

- 3h++) [EXAMPLE] 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.

Pasal 4: Pengacakan

- 4b1+) [REMINDER] WCA Delegate tidak boleh menghasilkan ulang acakan untuk mengganti acakan yang lain dengan tujuan penyaringan. Sebagai contoh, tidak dibolehkan untuk melihat sekilas acakan untuk kompetisi dan menghasilkan seluruh acakannya kembali untuk menghasilkan acakan “yang lebih baik”.
- 4b2+) [CLARIFICATION] Umumnya, seluruh urutan acakan resmi sebaiknya dirahasiakan selama kompetisi dan dipublikasikan setelah kompetisi berakhir (lihat). Dalam beberapa kasus (misalnya rekor dunia/world records), tim panitia boleh meminta untuk mengeluarkan acakan tersebut sesaat setelah babak selesai.
- 4d+) [CLARIFICATION] 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.
- 4f+) [RECOMMENDATION] WCA Delegate sebaiknya menghasilkan acakan yang cukup untuk seluruh kompetisi kedepannya, termasuk acakan cadangan untuk attempt tambahan.
- 4f++) [REMINDER] Jika WCA Delegate menghasilkan acakan tambahan selama kompetisi, dia harus menyimpannya (lihat).

Pasal 5: Kerusakan Puzzle

- 5b5+) [EXAMPLE] Contoh kerusakan puzzle: centre dari 5x5x5 terputar di tempat.
- 5b5++) [EXAMPLE] Contoh kerusakan puzzle di akhir attempt: Pyraminx dengan tip yang lepas dapat disusun kembali dengan tiga cara, salah satunya adalah keadaan terselesaikan, dan sisanya adalah keadaan “+2”. Attempt yang berakhir seperti demikian diberi hukuman “+2”.

Pasal 6: Penghargaan/hadiah/kehormatan

- 6a+) [SEPARATE][ADDITION] Penghargaan, hadiah, atau kehormatan bisa diberikan kepada kompetitor berdasarkan pengumuman kompetisi.
- 6b+) [SEPARATE][RECOMMENDATION] Kompetitor sebaiknya menghadiri upacara pemenang untuk menerima penghargaan/hadiah/kehormatan.
- 6b1+) [SEPARATE][RECOMMENDATION] Upacara pemenang sebaiknya diadakan di tempat kompetisi, dalam satu jam setelah akhir event terakhir.
- 6c+) [SEPARATE][RECOMMENDATION] Pemenang penghargaan, hadiah atau kehormatan sebaiknya bersiap untuk berbicara kepada wartawan atau media apapun yang meliput kompetisi tersebut.

- 6d+) [SEPARATE][RECOMMENDATION] Tim panitia sebaiknya memiliki sertifikat untuk semua kategori pemenang, ditandatangani oleh ketua tim panitia dan WCA delegate.

Pasal 7: Lingkungan

- 7d+) [SEPARATE][ADDITION] Suhu di lingkungan kompetisi sebaiknya dari 21 sampai 25 derajat Celsius.
- 7h2+) [SEPARATE][ADDITION] Kompetitor di area kompetitor sebaiknya tidak dapat melihat puzzle kompetitor di panggung.

Pasal 8: Kompetisi

- 8a4+) [RECOMMENDATION] Perubahan untuk menambah jumlah maksimum peserta di qualification round dan round pertama, atau untuk menambah qualification round untuk peserta yang baru terdaftar di WCA, sebaiknya dibuat setidaknya 1 (satu) bulan sebelum kompetisi dimulai (lihat).
- 8a4++) [RECOMMENDATION] Kompetisi sebaiknya diumumkan setidaknya 1 (satu) bulan sebelum kompetisi dimulai.
- 8a5+) [SEPARATE][RECOMMENDATION] Kompetisi sebaiknya diikuti oleh setidaknya 12 (dua belas) peserta.

Pasal 9: Events

- 9b+) [ADDITION] Format yang lebih didahulukan untuk sebuah event adalah “Average of 5” atau “Mean of 3”, jika memungkinkan.
- 9b++) [ADDITION] Event selain yang disebutkan di dapat dilakukan selama kompetisi berlangsung, tapi dianggap tidak resmi dan tidak diikutsertakan dalam hasil kompetisi.
- 9f5+) [CLARIFICATION] Hasil dari attempt adalah DNS (Did Not Start) jika peserta tidak mampu dan menolak melakukan attempt. Jika peserta tidak memenuhi syarat untuk sebuah attempt (mis. combined round), peserta tidak punya hasil untuk attempt tersebut).
- 9q+) [SEPARATE][RECOMMENDATION] Setiap events dan round harus memiliki setidaknya 2 (dua) peserta.
- 9r+) [EXPLANATION] Tujuan dari qualification round adalah untuk menyaring peserta yang tidak berperingkat atau berperingkat rendah di dalam kompetisi yang berpeserta banyak.

Pasal 10: Keadaan terselesaikan

- 10f+) [EXPLANATION] Batas-batas ketidaksesuaian ditetapkan sehingga menghasilkan batas alami antara keadaan terselesaikan dan keadaan kurang 1 (satu) gerakan.

Pasal 11: Insiden

- 11e+) [CLARIFICATION] Karena perbandingan tidak bisa dipastikan sukses, kompetitor boleh memilih untuk tetap membiarkan timer berjalan selagi meminta banding, dan kembali meneruskan attempt ketika urusan selesai.
- 11e1+) [REMINDER] Attempt tambahan harus di scramble dengan rangkaian scramble yang tidak diubah, yang di-generate dengan scrambler resmi (lihat ,).

Article A: Speed Solving

- A1a2+) [ADDITION] Dalam kasus dimana waktu menyentuh batas waktu, judge menulis waktu di sebelah “DNF” dalam tanda kurung. misal, DNF (1:02.27).
- A1a3+) [REMINDER] Tim organisasi dan WCA delegate harus sadar bahwa batas waktu bisa mengubah strategi beberapa kompetitor (misal, buru-buru menyelesaikan 2 attempt pertama dengan harapan dapat melewati cut-off dalam combined round), dan mengganti batas waktu setelah dimulainya sebuah round dapat memberikan ketidakadilan bagi beberapa kompetitor.
- A1a4+) [REMINDER] Jika ada kompetitor yang tidak sengaja diberikan kesempatan untuk melewati batas waktu, batas waktu harus diterapkan secara retroaktif, dan judge, kompetitor serta WCA Delegate sebaiknya diberitahukan (lihat). Judge harus selalu memperhatikan time limit untuk attempt yang sedang berlangsung (yang mungkin saja bergantung dengan attempt sebelumnya, dalam kasus batas waktu kumulatif).
- A2c1+) CLARIFICATION Sebelumnya, score sheet sering digunakan untuk menjadi cover sehingga beberapa sisi dari puzzle terlihat. Hal ini sudah tidak diperbolehkan.
- A2c1+) [CLARIFICATION] Sebelumnya, score sheet sering digunakan untuk menjadi cover sehingga beberapa sisi dari puzzle terlihat. Hal ini sudah tidak diperbolehkan.
- A3c3+) [CLARIFICATION] Walau judge diminta untuk me-reset timer untuk kompetitor (lihat), kompetitor boleh me-reset-nya sebelum atau pada saat fase inspeksi jika judge tidak sengaja lupa untuk melakukannya.
- A6b+) [EXPLANATION] Angka asal 0.06 dipilih untuk mengakomodir masalah-masalah yang terjadi akibat malfungsinya Stackmat Timer.
- A6g+) [ADDITION] Ketika sedang menentukan perlunya memberikan penalti untuk putaran yang kurang, judge sebaiknya jangan menyentuh puzzle.

Pasal B: Blindfolded Solving

- B1+) [REMINDER] 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+) [RECOMMENDATION] Penutup mata harus dicek terlebih dahulu oleh WCA delegate sebelum digunakan dalam kompetisi.

Pasal C: One-Handed Solving

- C1b+) [CLARIFICATION] Kompetitor dapat menggunakan kedua tangannya selama waktu inspeksi.
- C1b++) [CLARIFICATION] Kompetitor tidak diharuskan untuk menggunakan tangan yang sama dalam pengambilan attempt lain dalam round yang sama.
- C1b2+) [REMINDER] Menggunakan permukaan meja selama membenarkan atau memperbaiki cube diperbolehkan.

Pasal D: Solving With Feet

- D1b+) [CLARIFICATION] Kompetitor diperbolehkan menggunakan kaus kaki selama solving.
- D1c+) [REMINDER] Selama membenarkan puzzle yang rusak, anggota tubuh lain tidak diperbolehkan untuk menyentuh puzzle.

Pasal E: Fewest Moves Solving

- E2b+) [CLARIFICATION] Kompetitor dapat memilih untuk menghentikan attemptnya lebih cepat dengan cara memberikan solusinya sebelum batas waktu yang ditentukan

Pasal H: Multiple Blindfolded Solving

- H1b1+) [REMINDER] Attempt tidak didiskualifikasi apabila mencapai batas waktu, dikarenakan pengecualian untuk Multiple Blindfolded Solving (Lihat regulasi A1a4 dan A1a5).
- H1b1++) [ADDITION] Judge dapat membiarkan kompetitor untuk melanjutkan attemptnya secara tidak resmi, namun attemptnya harus diberhentikan dan dijudge terlebih dahulu sesuai dengan Regulasi.
- H1d+) [EXAMPLE] Contoh: Apabila kompetitor mengambil 10 cubes dalam attemptnya, berhenti pada waktu 59:57, dan mendapatkan dua pinalti waktu, maka hasil waktu keseluruhannya yaitu $59:57 + 2 \times 2 = 60:01$ (lihat juga).
- H1d+) [EXAMPLE] Contoh: Apabila kompetitor mengambil 10 cubes dalam attemptnya, dan judge menghentikannya pada waktu mencapai 60 menit, dan mendapatkan dua pinalti waktu, maka hasil waktunya yaitu $60:00 + 2 \times 2 = 60:04$.