

WCA Regulations

WCA Regulations Committee

กติกาการแข่งขันของสมาคมลูกบาสเก็ตбол

ฉบับวันที่ 1 มกราคม ค.ศ. 2026

[wca-regulations-translations:9e37cee]

หมายเหตุ

กติกาฉบับแปลภาษา

กติกาฉบับแปลภาษานี้ไม่ใช่กติกาอย่างเป็นทางการโดยตรง ถึงแม้ว่าจะมีการบรรจุอยู่ในเว็บไซต์ของสมาคมฯ ก็ตาม หากกติกาฉบับนี้มีเนื้อหาบางส่วนที่ไม่ตรงกับต้นฉบับในเว็บไซต์ของสมาคมลูกบาสเก็ตбол ให้ท่านยึดตามกติกาต้นฉบับที่อยู่ในเว็บไซต์ของสมาคมฯ เป็นหลัก หากพบเห็นข้อผิดพลาดประการใดที่เกี่ยวข้องกับการแปลภาษา กรุณาติดต่อ คณิตต์อภิคินธร พรมองคลสุข (ผู้แปลกติกา)

กติกาการแข่งขันของสมาคมลูกบาสเก็ตбол

กติกาการแข่งขันของสมาคมฯ ประกอบไปด้วยกติกาทั้งหมดที่บังคับใช้ภายในการแข่งขันอย่างเป็นทางการที่รับรองโดยสมาคมลูกบาสเก็ตбол

ก่อนหน้านี้ ตั้งแต่กติกาฉบับวันที่ 1 มกราคม 2013 จนถึงฉบับวันที่ 1 มกราคม 2025 กติกาได้ถูกแบ่งออกเป็นสองส่วนคือกติกาการแข่งขัน (WCA Regulations) และแนวปฏิบัติตามกติกาการแข่งขัน (WCA Guidelines) โดยในภายหลังได้ถูกรวมกันในกติกาฉบับวันที่ 17 กรกฎาคม 2025

การใช้คำ

การใช้คำว่า "ต้อง", "ต้องไม่", "ควร", "ไม่ควร" และ "อาจ" ("must", "must not", "should", "should not" and "may") เป็นไปตามที่บัญญัติไว้ใน RFC 2119

ข้อมูลสารสนเทศบนอินเทอร์เน็ต

เว็บไซต์ของสมาคมลูกบาสเก็ตбол : www.worldcubeassociation.org

ต้นฉบับกติกาการแข่งขันของสมาคมฯ : www.worldcubeassociation.org/regulations

กติกาการแข่งขันของสมาคมในรูปแบบไฟล์ PDF

แหล่งข้อมูล

การพัฒนากติกาการแข่งขันและแนวปฏิบัตินี้เป็นสาธารณะบน [GitHub](#) และการสนทนาเกี่ยวกับกติกาที่เป็นสาธารณะเช่นกันบน WCA Forum

ช่องทางการติดต่อ

สำหรับข้อสงสัยและข้อเสนอแนะ กรุณาติดต่อ คณะกรรมการกติกาสมาคมฯ

คำกำกับความ

เพื่อให้มีข้อมูลที่ล่าเฉียดมากขึ้น ในแนวปฏิบัติแต่ละข้อจะถูกจำแนกออกโดยใช้คำกำกับความเหล่านี้ โดยคำเหล่านี้จะถูกใช้สำหรับการจำแนกเท่านั้น ไม่ใช้คำอธิบายความสำคัญแต่อย่างใด

- [เพิ่มเติม] ข้อมูลเพิ่มเติมที่เติมเต็มกติกาข้อนั้น
- [ซึ้ง] ข้อมูลที่อาจตอบข้อสงสัยที่เกี่ยวข้องกับการตีความของกติกาข้อนั้น
- [อธิบาย] ข้อมูลที่อธิบายวัตถุประสงค์ของกติกาข้อนั้น
- [แนะนำ] ลิงค์ที่อาจไม่จำเป็น แต่ควรปฏิบัติตามหากเป็นไปได้
- [เตือนความจำ] ข้อมูลที่อาจถูกกล่าวถึงไปแล้วในกติกาหรือกติกาข้ออื่น ๆ และหมายที่จะนำมาใช้เตือนความจำอีกครั้ง
- [ตัวอย่าง] ตัวอย่างการใช้งานกติกาข้อนั้น

สารบัญ

หมายเหตุ: เนื่องจากติกาไม่ได้มีการจัดเรียงใหม่เมื่อมีการเปลี่ยนแปลง จึงทำให้มีการข้ามลำดับตัวเลข

กติกาบทที่ 1: เจ้าหน้าที่ภายในการแข่งขัน

- 1a) การแข่งขันของสมาคมฯ ประกอบไปด้วยผู้แทนสมาคมฯ และผู้จัดการแข่งขัน (อย่างน้อยหนึ่งคน) และประกอบไปด้วยกรรมการ, ผู้ตั้งโจทย์ และผู้กรอกผลการแข่งขัน ภายในการแข่งขันด้วยเช่นกัน
 - 1a1) การแข่งขันที่มีการแข่งขันรอบ Head to Head (ดูเพิ่มเติมที่ กติกาบทที่ 1) จะต้องมีพิธีกรอย่างน้อยหนึ่งคน
- 1b) ผู้จัดการแข่งขันมีหน้าที่รับผิดชอบภาระหน้าที่ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการแข่งขันทั้งก่อนการแข่งขัน ระหว่างการแข่งขัน และหลังการแข่งขัน
 - 1c) ผู้แทนสมาคมฯ มีหน้าที่รับผิดชอบและดำเนินการแข่งขันให้เป็นไปตามกติกา นโยบาย และข้อบังคับต่าง ๆ ของสมาคมฯ ผู้แทนสมาคมฯ อาจมอบหมายภาระงานให้แก่ผู้จัดการแข่งขันได้ โดยต้องสามารถอธิบายวิธีการดำเนินภาระงานเหล่านี้ให้แก่ผู้จัดการแข่งขันได้
 - 1c+) [ซึ่งแจ้ง] ในกรณีที่มีผู้แทนสมาคมฯ หลายคน คำว่า "ผู้แทนสมาคมฯ" นั้นหมายถึงผู้แทนสมาคมฯ คนใดก็ได้ โดยรวมไปถึงบุคคลที่ได้รับมอบอำนาจให้รับผิดชอบในหน้าที่ของผู้แทนสมาคมฯ ในระหว่างการแข่งขัน
 - 1c++) [ซึ่งแจ้ง] ผู้แทนสมาคมฯ อาจเข้าร่วมการแข่งขันโดยไม่ต้องถูกกำหนดหน้าที่ให้รับผิดชอบในส่วนของผู้แทนสมาคมฯ โดยคำว่า "ผู้แทนสมาคมฯ" นั้นไม่ได้หมายถึงพวากษาเหล่านั้น ยกเว้นว่าจะมีการมอบหมายหน้าที่โดยผู้แทนสมาคมฯ ที่รับผิดชอบการแข่งขันครั้งนั้น (ดูเพิ่มเติมที่กติกาข้อ 1c+)
 - 1e) ในการแข่งขันแต่ละประเภทจะต้องมีกรรมการอย่างน้อยหนึ่งคน
 - 1e1) กรรมการมีหน้าที่ดำเนินการตามขั้นตอนของประเภทการแข่งขันที่ได้รับมอบหมาย
 - * 1e1a) กรรมการอาจตัดสินผู้เข้าแข่งขันหลายคนได้ในเวลาเดียวกัน ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของผู้แทนสมาคมฯ ตราบใดที่ยังสามารถมั่นใจได้ว่าดำเนินการตามกติกาของสมาคมฯ ตลอดเวลาที่ปฏิบัติหน้าที่
 - 1e2) ผู้เข้าแข่งขันทุกคนจะต้องสามารถเป็นกรรมการได้ เมื่อได้รับมอบหมาย ผู้เข้าแข่งขันอาจได้รับการยกเว้นด้วยเหตุผลที่เหมาะสม (เช่น ไม่คุ้นชินกับ puzzle ชนิดนั้น) ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของผู้แทนสมาคมฯ บทลงโทษ: ตัดสิทธิ์จากการแข่งขันประเภทเดียว หลายประเภท หรือทุกประเภทภายในการแข่งขัน (ดูเพิ่มเติมที่กติกาข้อ 2k)
 - 1f) ในการแข่งขันแต่ละประเภทจะต้องมีผู้ตั้งโจทย์อย่างน้อยหนึ่งคน ข้อยกเว้น: ประเภทการแข่งขัน 3x3x3 แบบหมุนน้อยครั้ง
 - 1f1) ผู้ตั้งโจทย์มีหน้าที่ตั้งโจทย์ตามที่กำหนดไว้ให้สำหรับการแก้โจทย์แต่ละครั้ง (ดูเพิ่มเติมที่กติกาข้อ A2)
 - 1f2) ผู้เข้าแข่งขันทุกคนจะต้องสามารถเป็นผู้ตั้งโจทย์ได้ เมื่อได้รับมอบหมาย ผู้เข้าแข่งขันอาจได้รับการยกเว้นด้วยเหตุผลที่เหมาะสม (เช่น ไม่คุ้นชินกับ puzzle ชนิดนั้น) ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของผู้แทนสมาคมฯ บทลงโทษ: ตัดสิทธิ์จากการแข่งขันประเภทเดียว หลายประเภท หรือทุกประเภทภายในการแข่งขัน (ดูเพิ่มเติมที่กติกาข้อ 2k)
 - 1g) ในการแข่งขันแต่ละประเภทจะต้องมีผู้กรอกผลการแข่งขันอย่างน้อยหนึ่งคน
 - 1g1) ผู้กรอกผลการแข่งขันมีหน้าที่กรอกผลการแข่งขันลงสู่ระบบ
 - 1g2) การเปลี่ยนแปลงผลการแข่งขันบนใบบันทึกผลนั้นขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของผู้แทนสมาคมฯ
 - 1h) ผู้เข้าแข่งขันในรอบเดียวกันอาจแข่งขันเป็นกลุ่มเดียวกันหรือแบ่งออกเป็นหลายกลุ่ม
 - 1h+) [แนะนำ] ผู้เข้าแข่งขันที่อยู่ในกลุ่มเดียวกันควรได้รับโจทย์เดียวกัน และผู้เข้าแข่งขันที่ไม่ได้อยู่ในกลุ่มเดียวกันควรได้รับโจทย์ที่แตกต่างกัน
 - 1h++) [แนะนำ] ในการแก้โจทย์รอบชิงชนะเลิศของทุกประเภทการแข่งขัน รวมไปถึงประเภท 3x3x3 แบบหมุนน้อยครั้ง ควรมีการใช้โจทย์เดียวกันสำหรับผู้เข้าแข่งขันทุกคน (กล่าวคือแข่งขันเพียง 1 กลุ่ม เท่านั้น)
 - 1h+++) [เพิ่มเติม] ผู้เข้าแข่งขันอาจขอเข้าแข่งขันในเวลาที่ต่างไปจากที่กำหนดไว้ในตารางของรอบนั้น ๆ โดยอาจขอเข้าแข่งขันในอีกกลุ่มหนึ่ง ผู้แทนสมาคมฯ ควรคำนึงถึงความต้องการและกำลังปฏิบัติจริงของสถานการณ์ก่อนที่จะอนุมัติคำร้องขอใด ๆ และจะต้องมั่นใจว่าการแก้โจทย์เหล่านั้นเป็นไปตามกติกาข้อ 9) (กล่าวคือ ผู้เข้าแข่งขันคนนั้นจะต้องเริ่มการแก้โจทย์หลังจากที่ผู้เข้าแข่งขันทั้งหมดในรอบก่อนหน้าแก้โจทย์ครบแล้ว และจะต้องแก้โจทย์ก่อนเริ่มการแข่งขันของประเภทนั้นในรอบถัดไป) ผู้เข้าแข่งขันที่ร้องขอจะต้องติดต่อผู้จัดการแข่งขันและผู้แทนสมาคมฯ ล่วงหน้าก่อนการแข่งขัน ข้อยกเว้น: คำร้องขอเหล่านี้ไม่สามารถใช้ได้ในการแข่งขันประเภท 3x3x3 แบบหมุนน้อยครั้ง ซึ่งมีข้อจำกัดตามที่ได้กำหนดไว้ในกติกาข้อ E2b+++
 - 1h1) ผู้ตั้งโจทย์และกรรมการของแต่ละรอบการแข่งขันจะต้องไม่เป็นผู้ตั้งโจทย์หรือเป็นกรรมการของกลุ่มการแข่งขันของตนเองให้เสร็จ โดยเป็นไปตามข้อยกเว้นต่อไปนี้:
 - * 1h1a) สำหรับ 3x3x3 แบบหมุนน้อยครั้ง กรรมการอาจเป็นกรรมการให้กับกลุ่มของตนเองก่อนที่จะแก้โจทย์เสร็จได้ (กล่าวคือ สามารถปฏิบัติหน้าที่ในระหว่างการแข่งโจทย์ได้)
 - * 1h1a+) [ซึ่งแจ้ง] กรรมการที่กำลังแข่งขัน 3x3x3 แบบหมุนน้อยครั้งและกำลังปฏิบัติหน้าที่อยู่ จะต้องไม่ริ่มตรวจสอบวิธีการแก้โจทย์ของผู้เข้าแข่งขันคนอื่น ๆ จนกว่าตนเองจะแก้โจทย์ของตนเองสำเร็จแล้ว โดยกรรมการอาจเริ่มการตรวจสอบก่อนหมดเวลา 60 นาที หากกรรมการได้ส่งคำตอบก่อนหน้านั้นแล้ว (ดูเพิ่มเติมที่กติกาข้อ E2b+) วิธีการแก้โจทย์ของกรรมการคนหนึ่งควรมีกรรมการอีกคนเป็นผู้ตรวจ
 - 1j) เจ้าหน้าที่ภายในการแข่งขันทุกคนอาจเข้าแข่งขันได้

- 1k) เจ้าหน้าที่ภายในการแข่งขันอาจทำหน้าที่หลายอย่างได้ (เช่น ผู้จัดการแข่งขัน, ผู้แทนสมาคมฯ, กรรมการ, ผู้กรอกผลการแข่งขัน และผู้ตั้งโจทย์)
- 1l) ในรอบการแข่งขัน Head to Head จะต้องมีพิธีกร

กติกาบทที่ 2: ผู้เข้าแข่งขัน

- 2a) บุคคลใด ๆ อาจเข้าแข่งขันในการแข่งขันของสมาคมฯ ได้หากเป็นไปตามเงื่อนไขต่อไปนี้:
 - 2a1) ยอมรับกติกาของสมาคมฯ
 - 2a2) เป็นไปตามเงื่อนไขของการแข่งขัน ซึ่งจะต้องมีการประกาศอย่างชัดเจนก่อนการแข่งขัน
 - 2a3) ไม่ถูกจำกัดสิทธิ์ในการเข้าร่วมการแข่งขันจากทางสมาคมฯ
 - 2a4) ยอมรับมาตรการควบคุมภัยที่จำเป็นจากผู้แทนสมาคมฯ ซึ่งจะต้องมีการประกาศอย่างชัดเจนก่อนการแข่งขัน
- 2b) ผู้เข้าแข่งขันที่อายุต่ำกว่า 18 ปี จะต้องได้รับความยินยอมจากผู้ปกครองก่อนการสมัครและเข้าแข่งขัน
- 2c) ผู้เข้าแข่งขันต้องให้ข้อมูลที่ผู้จัดการแข่งขันต้องการ (รวมไปถึง: ชื่อ, ประเทศ, วันเกิด, ข้อมูลการติดต่อ, ประเภทการแข่งขัน ที่สมควรไว้)
 - 2c+) [เพิ่มเติม] ผู้เข้าแข่งขันที่เข้าแข่งขันเป็นครั้งแรกจะต้องสมัครโดยใช้ชื่อจริงหรือชื่อที่ตนเองต้องการให้ผู้อื่นเรียก โดยนามสกุลต้องเป็นนามสกุลจริง
 - 2c1) ผู้เข้าแข่งขันไม่สามารถเข้าแข่งขันได้หากการสมัครไม่เสร็จสมบูรณ์ ตามที่ผู้จัดการแข่งขันและผู้แทนสมาคมฯ ได้ตัดสินใจ
 - 2c2) ผู้เข้าแข่งขันที่กลับมาเข้าแข่งขันจะต้องให้ข้อมูลที่ตรงกับข้อมูลเดิมที่อยู่บนหน้าโพร์ไฟล์ในเว็บไซต์ของสมาคมฯ หากผู้เข้าแข่งขันประสงค์ที่จะเปลี่ยนแปลงข้อมูลของตนเองในระหว่างการแข่งขัน (เช่น การเปลี่ยนแปลงสัญชาติ, ชื่อ หรือเพศ) ผู้เข้าแข่งขันจะต้องติดต่อคณะกรรมการผลการแข่งขันสมาคมฯ โดยตรง หรือติดต่อผ่านทางผู้แทนสมาคมฯ
 - 2c2+) [ซึ่งแจ้ง] โพร์ไฟล์ของผู้เข้าแข่งขันภายในเว็บไซต์ของสมาคมฯ เป็นหน้าเว็บเพจที่รวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับตัวผู้เข้าแข่งขันเอง รวมไปถึงข้อมูลส่วนบุคคล (ชื่อ, สัญชาติ, เพศ และวันเกิด) รวมไปถึงผลการแข่งขันในการแข่งขันที่ผ่านมาของสมาคมฯ
 - 2d) ชื่อผู้เข้าแข่งขัน สัญชาติ เพศ และผลการแข่งขัน จะถือว่าเป็นข้อมูลที่ถูกเผยแพร่ ข้อมูลส่วนอื่น ๆ จะถูกเก็บเป็นความลับ และจะต้องไม่ถูกนำไปเผยแพร่ให้กับบุคคลภายนอกโดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของข้อมูล
 - 2d+) [เพิ่มเติม] วันเกิดและข้อมูลการติดต่อจะถูกรักษาไว้เป็นความลับ
 - 2d++) [เดือนความจำ] หากมีบุคคลที่สาม (เช่น นักช่าง) ขอติดต่อกับผู้เข้าแข่งขันผ่านผู้จัดการแข่งขัน จะต้องมีการขออนุญาตจากผู้เข้าแข่งขันก่อน
 - 2e) ผู้เข้าแข่งขันจะต้องแสดงสัญชาติของตนเอง ผู้แทนสมาคมฯ ควรยืนยันสัญชาติของผู้เข้าแข่งขันด้วยเอกสารทางราชการ หรือรูปภาพของเอกสารทางราชการ (เช่น หนังสือเดินทาง) ภายในการแข่งขันครั้งแรก
 - 2e+) [ซึ่งแจ้ง] หากผู้เข้าแข่งขันมีหลายสัญชาติ ผู้เข้าแข่งขันสามารถเลือกสัญชาติของตนเองที่ต้องการที่จะแสดง ณ การแข่งขันครั้งแรกของตนเองได้
 - 2e++) [เพิ่มเติม] ผู้แทนสมาคมฯ ควรยืนยันสัญชาติของผู้เข้าแข่งขันด้วยเอกสารทางราชการ หรือรูปภาพของเอกสารทางราชการ (เช่น หนังสือเดินทาง) ภายในการแข่งขันครั้งแรกของผู้เข้าแข่งขัน
 - 2e1) ภูมิภาคที่มีสิทธิ์เข้าแข่งขันเป็นไปตามรายชื่อภูมิภาคที่สมาคมฯ รับรอง
 - 2e2) ผู้เข้าแข่งขันอาจเปลี่ยนสัญชาติของตนเองได้ในช่วงเวลาใด ๆ ในระหว่างการแข่งขัน (ดูเพิ่มเติมที่ กติกาข้อ 2c2) โดยจะต้องมีระยะเวลาห่างจากการเปลี่ยนสัญชาติครั้งล่าสุดเป็นระยะเวลา 1 ปี
 - * 2e2a) ข้อยกเว้น: หากผู้เข้าแข่งขันสัญชาติติดม ผู้เข้าแข่งขันจะต้องเปลี่ยนสัญชาติของตนเองภายในการแข่งขันครั้งถัดไปของตนเอง
 - * 2e2b) ข้อยกเว้น: หากผู้เข้าแข่งขันได้รับสัญชาติใหม่ภายในปีปฏิทินเดียวกัน ผู้เข้าแข่งขันอาจเปลี่ยนสัญชาติของตนเองภายในการแข่งขันครั้งถัดไปของตนเอง
 - 2f) ผู้เข้าแข่งขันจะต้องดำเนินการตามกฎของสถานที่และประพฤติน้อย่างสุภาพ
 - 2g) ผู้เข้าแข่งขันจะต้องดูแลเสียงรบกวนในขณะแข่งขัน สามารถพูดคุยได้ แต่จะต้องอยู่ในปริมาณที่พอตีและอยู่ห่างจากผู้เข้าแข่งขันที่กำลังแข่งขันอยู่
 - 2g3) ผู้เข้าแข่งขันที่อยู่ในกลุ่มที่กำลังดำเนินการแข่งขันอยู่จะต้องไม่พูดคุยกับผู้เข้าแข่งขันในกลุ่มเดียวกันเกี่ยวกับโจทย์ที่ได้รับในกลุ่มนั้น ยกเว้นว่าผู้เข้าแข่งขันทุกคนในกลุ่มนั้นจะเข้าแข่งขันจนครบห้องหมัด บทลงโทษ: ตัดสิทธิ์จากการแข่งขันประเภทนั้น ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของผู้แทนสมาคมฯ ข้อยกเว้น: สำหรับการแข่งขันประเภท 3x3x3 แบบหมุนเนื้อคั่ง แล้ว 3x3x3 แบบปิดตาหลายลูก ผู้เข้าแข่งขันที่แก้โจทย์เสร็จแล้วอาจพูดคุยเกี่ยวกับโจทย์กับผู้เข้าแข่งขันคนอื่นที่แก้โจทย์เสร็จแล้วหรือปฏิเสธการแก้โจทย์ครั้งนั้นได้
 - * 2g3a) สำหรับรอบการแข่งขันที่มีการกรอกผลการแข่งขันแบบสด ผู้จัดการแข่งขันอาจไม่อนุญาตให้ผู้เข้าแข่งขันดูผลการแข่งขันในกลุ่มตนเองก่อนที่ต้นเองจะแก้โจทย์เสร็จ
 - 2h) ผู้เข้าแข่งขันจะต้องแต่งกายให้ถูกต้องตามที่กำหนดในสถานที่แข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันอาจถูกตัดสิทธิ์จากการแข่งขันเนื่องจากการแต่งกายที่ไม่ถูกต้องและไม่เหมาะสมได้ ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของผู้แทนสมาคมฯ

- 2i) ระหว่างการสำรวจลูกหรือแก้โจทย์ ผู้เข้าแข่งขันอาจใช้งานวัตถุใด ๆ ที่ไม่ทำให้เกิดการได้เปรียบ ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของผู้แทนสมาคมฯ บทลงโทษสำหรับการใช้งานวัตถุที่ไม่ได้รับอนุญาต: ผลการแก้โจทย์ครั้งนั้นเป็นโมฆะ (DNF) ข้อยกเว้น: หากมีการใช้งานวัตถุที่ไม่ได้รับอนุญาต ผลการแก้โจทย์ก่อนหน้าและ ณ ขณะนั้น ไม่จำเป็นที่จะถูกปรับเป็นโมฆะเสมอไป ถ้าหากว่าการใช้งานวัตถุดังกล่าวไม่ได้ทำให้ผู้เข้าแข่งขันได้เปรียบ ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของผู้แทนสมาคมฯ อย่างไรก็ตาม ผู้เข้าแข่งขันจะต้องไม่ได้รับอนุญาตให้ใช้งานวัตถุดังกล่าวในระหว่างการแก้โจทย์อีก

- 2i1) ตัวอย่างวัตถุที่ควรได้รับอนุญาต:

- * 2i1a) อุปกรณ์ช่วยเหลือทางการแพทย์หรือทางกายภาพของผู้เข้าแข่งขัน (เช่น แวนสายตา กำไลข้อมือ)
- * 2i1b) ที่อุดหูและที่ครอบหูแบบที่ไม่เป็นอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ (ดูเพิ่มเติมที่ กติกาข้อ 2i2a).
- * 2i1c) อาหารและเครื่องดื่ม
- * 2i1d) อุปกรณ์ทำความสะอาดให้แก่มือทั้งแบบที่เป็นอิเล็กทรอนิกส์และไม่เป็นอิเล็กทรอนิกส์
- * 2i1e) กล้อง ซึ่งรวมไปถึงโทรศัพท์มือถือที่ใช้งานแทนกล้องด้วย โดยหน้าจอของกล้องจะต้องว่างเปล่าหรืออยู่นอกสายตาของผู้เข้าแข่งขัน

- 2i2) วัตถุดังต่อไปนี้จะต้องไม่ได้รับอนุญาตให้ใช้งานในระหว่างการแก้โจทย์:

- * 2i2a) อุปกรณ์ที่สามารถปล่อยเสียงให้กับผู้เข้าแข่งขันโดยที่กรรมการไม่สามารถรับรู้ถึงเสียงนั้นได้ (เช่น ทุฟฟ์ อิเล็กทรอนิกส์) ซึ่งรวมไปถึงอุปกรณ์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องที่ถูกปิดอยู่หรือตัดการเชื่อมต่อแล้ว ข้อยกเว้น: อุปกรณ์ทางการแพทย์ที่เกี่ยวข้อง (เช่น เครื่องช่วยฟัง) อาจได้รับอนุญาตหากผู้เข้าแข่งขันไม่สามารถหาอุปกรณ์อื่นทดแทนได้
- * 2i2b) อุปกรณ์ที่ใช้ในการแสดงผลข้อมูลผ่านหน้าจอที่สามารถให้ผู้เข้าแข่งขันเห็นได้ (เช่น โทรศัพท์มือถือ หรือแท็บเล็ต)
- * 2i2c) บันทึกหรือเอกสารอ้างอิงอื่น ๆ ที่มีข้อมูลเกี่ยวกับวิธีการแก้โจทย์
- * 2i2d) puzzle อื่น นอกเหนือจากที่ใช้แก้โจทย์
- * 2i2e) คอมไฟ

- 2j) ผู้แทนสมาคมฯ อาจตัดสิทธิ์ผู้เข้าแข่งขันจากการแก้โจทย์ครั้งหนึ่งหรือจากการแข่งขันประเภทหนึ่งก็ได้

- 2j1) หากผู้เข้าแข่งขันถูกตัดสิทธิ์จากการแข่งขันประเภทหนึ่ง ผู้เข้าแข่งขันคนนั้นจะไม่มีสิทธิ์ที่จะได้แก้โจทย์ในการแข่งขันประเภทนั้นอีก

- * 2j1a) หากผู้เข้าแข่งขันได้ทำการแก้โจทย์ไปแล้วอย่างน้อยหนึ่งครั้งในรอบหนึ่งก่อนถูกตัดสิทธิ์ ผลการแข่งขันครั้งที่เหลือจะถูกบันทึกเป็น DNF และถ้าหากผู้เข้าแข่งขันยังไม่ได้เริ่มการแก้โจทย์ จะไม่มีการบันทึกผลได้ ๆ (ดูเพิ่มเติมที่ กติกาข้อ 9f5a)

- 2j2) ผลการแข่งขันจากการแก้โจทย์ที่สำเร็จระหว่างการถูกตัดสิทธิ์จะคงเดิม ข้อยกเว้น: มีการโภกเกิดขึ้นในระหว่างการแก้โจทย์ (ดูเพิ่มเติมที่ กติกาข้อ 2k2a)

- 2j2+) [ตัวอย่าง] หากผู้เข้าแข่งขันถูกตัดสิทธิ์จากการแข่งขันในรอบชิงชนะเลิศ เนื่องจากไม่สามารถรายงานตัวได้ทัน ผลการแข่งขันของผู้เข้าแข่งขันในรอบก่อนหน้าจะยังคงอยู่

- 2j2++) [ตัวอย่าง] หากผู้แทนสมาคมฯ ตัดสิทธิ์การแข่งขันผู้เข้าแข่งขันในระหว่างการแก้โจทย์ครั้งที่สามของรอบนั้น จะมีเพียงแค่ผลการแก้โจทย์ในรอบที่สามและผลการแก้โจทย์หลังจากครั้งที่สามที่จะถูกตัดสิทธิ์ ถึงแม้ว่าสาเหตุในการตัดสิทธิ์จะเกิดขึ้นก่อนการแก้โจทย์ครั้งนั้นก็ตาม

- 2j3) การแก้โจทย์ที่สำเร็จอาจถูกปรับให้เป็นโมฆะได้ ภายใต้เงื่อนไขที่กำหนดไว้ใน กติกาข้อ 2k โดยเหตุการณ์จะต้องเกิดขึ้นในระหว่างการแก้โจทย์ครั้งนั้น

- 2k) ผู้เข้าแข่งขันอาจถูกตัดสิทธิ์จากการแก้โจทย์หรือการเข้าแข่งขันในประเภทการแข่งขัน (ประเภทเดียว หลายประเภท หรือทุกประเภท) ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของผู้แทนสมาคมฯ หากผู้เข้าแข่งขันมีความประพฤติดังนี้:

- 2k1) ไม่สามารถเข้าลง闳เป็นน้ำตามเวลาที่กำหนดของการแข่งขัน

- 2k2) เป็นผู้ต้องสงสัยว่ากระทำการโกงภายในการแข่งขัน

- * 2k2a) ผู้แทนสมาคมฯ อาจตัดสิทธิ์ผลการแข่งขันที่ต้องสงสัยได้

- 2k3) ประพฤติดนไปในทางที่ผิดกฎหมาย/รุนแรง/อนาคต/ไม่ปลอดภัย หรือจงใจก่อความเสียหายแก่สาธารณะป่าไม้หรือทรัพย์สินส่วนบุคคลภายในสถานที่แข่งขัน

- 2k4) ก่อความหรืออย่างเกี่ยวกับผู้อื่นในระหว่างการแข่งขัน

- 2k5) ไม่สามารถปฏิบัติตามกติกาของสมาคมฯ ในระหว่างการแข่งขันได้

- 2k6) [น้ำเงี้ยว] ผู้แทนสมาคมฯ ควรใช้ดุลยพินิจของตนเองเพื่อป้องกันไม่ให้ผู้เข้าแข่งขันก่อความเสียหายต่อการแข่งขัน (เช่น ทำให้เสียเวลาหรือสูญเสียทรัพยากรที่ใช้ในการแข่งขัน) ผู้เข้าแข่งขันไม่ควรจะถูกตัดสิทธิ์เพียงเพราะมีผลการแข่งขันที่ "เย่" แม้ว่าจะพยายามจนสุดความสามารถแล้วก็ตาม

- 2l) ผู้เข้าแข่งขันอาจถูกตัดสิทธิ์ทันที หรือหลังจากการตักเตือน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับลักษณะและความรุนแรงของการกระทำ

- 2l1) ผู้เข้าแข่งขันที่ถูกตัดสิทธิ์ไม่สามารถขออภัยคืนได้ ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเข้าแข่งขันในการแข่งขันครั้งนั้น

- 2n) ผู้เข้าแข่งขันอาจถูกตัดสิทธิ์ได้

- 2n1) การโต้แย้งนั้นสามารถทำได้ระหว่างการแข่งขัน (ดูเพิ่มเติมที่ กติกาข้อ 9g) ภายในระยะเวลา 30 นาทีตั้งแต่เกิดเหตุ และก่อนการเริ่มรอบถัดไปของประเภทการแข่งขันที่เกิดเหตุท่านนั้น

- 2n2) ผู้แทนสมาคมฯ จะต้องแก้ไขข้อโต้แย้งก่อนการแข่งขันรอบถัดไปของประเภทการแข่งขันนั้นจะเริ่มต้นขึ้น

- 2n3) ผู้เข้าแข่งขันจะต้องยอมรับคำตัดสินของผู้แทนสมาคมฯ บทลงโทษ: ตัดสิทธิ์จากการแข่งขัน
- 2n3+) [เพิ่มเติม] ผู้เข้าแข่งขันอาจยกคำร้องขอต่อจากสิ้นสุดการแข่งขันได้ตามขั้นตอนที่ระบุไว้ในเอกสารการยื่นคำร้อง
- 2s) ผู้เข้าแข่งขันที่มีความจำเป็นทางอย่าง (เช่น พิการ) ที่อาจทำให้ไม่สามารถปฏิบัติตามกติกาของสมาคมฯ ได้ อาจร้องขอข้อยกเว้นเพื่ออำนวยความสะดวกจากผู้แทนสมาคมฯ โดยจะต้องมีการแจ้งผู้จัดการแข่งขันและผู้แทนสมาคมฯ ล่วงหน้าอย่างน้อยสองสัปดาห์ก่อนการแข่งขัน
- 2s+) [เตือนความจำ] คำร้องขอพิเศษจะต้องถูกบันทึกไว้ในรายงานของผู้แทนสมาคมฯ
- 2s++) [ตัวอย่าง] ผู้เข้าแข่งขันที่มีความจำเป็นทางอย่าง (เช่น ศาสนา) ที่ทำให้ไม่สามารถที่จะเข้าแข่งขันตามวันหรือเวลาที่กำหนด อาจได้รับอนุญาตให้เข้าแข่งขันในเวลาอื่นได้ ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของผู้แทนสมาคมฯ โดยผู้แทนสมาคมฯ ควรจะดำเนินถึงความพร้อมในการใช้งานทรัพยากรในช่วงเวลาที่ผู้เข้าแข่งขันได้รับอนุญาตให้เข้าแข่งขัน โดยรวมไปถึงความเป็นไปได้ที่จะสามารถเข้าแข่งขันอย่างกะทันหันก่อนการแข่งขันในรอบย่อย ก่อนการแข่งขันรอบก่อนหน้าจะเสร็จสิ้น ผู้เข้าแข่งขันไม่ควรที่จะได้รับอนุญาตให้เข้าแข่งขันในวันหรือเวลาที่ไม่ได้อยู่ในตารางการแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันไม่ควรที่จะได้รับอนุญาตให้เข้าแข่งขันนอกสถานที่แข่งขัน
- 2s+++) [ตัวอย่าง] ผู้เข้าแข่งขันที่ไม่สามารถใช้มืออีกข้างในการเริ่มการจับเวลาอาจได้รับความช่วยเหลือจากการกรรมการในการเริ่มและหยุดการจับเวลา หรือผู้เข้าแข่งขันที่บกพร่องทางการได้ยินอาจมีการได้รับสัญญาณเตือนในการสำรวจลูกจากการในวิธีอื่น ๆ
- 2s1) ผู้เข้าแข่งขันที่มีความจำเป็นทางอย่างที่ทำให้ไม่สามารถปฏิบัติตามขั้นตอนการแข่งขันปกติอาจร้องขอข้อยกเว้นเพื่ออำนวยความสะดวกได้ โดยกรณีเหล่านี้จะต้องผ่านการพิจารณาโดยคณะกรรมการกติกาสมาคมฯ ก่อนที่จะนัดข้อยกเว้นมาใช้งาน
- 2s1+) [ตัวอย่าง] ตัวอย่างข้อยกเว้นรวมไปถึง: ผู้เข้าแข่งขันที่พิการด้านการมองเห็นสามารถใช้มืออีกข้างในการสัมผัสชิ้นส่วนในขณะแก้โจทย์ 3x3x3 แบบมือเดียว หรือใช้ puzzle อีกถุงที่มีชิ้นส่วนชนิดพิเศษในระหว่างการจำในกรอบแก้โจทย์ 3x3x3 แบบปิดตา
- 2u) ผู้เข้าแข่งขันจะต้องแสดงตนและพร้อมเข้าแข่งขันเมื่อถูกเรียกให้เข้าแข่งขัน บทลงโทษ: ตัดสิทธิ์จากการแข่งขันประเกณัณ
- 2u1) ข้อยกเว้น: ผู้เข้าแข่งขันที่ไม่สามารถแสดงตนได้ในประเทกการแข่งขันที่กำหนดตายาวตามตาราง (เช่น การแก้โจทย์ 3x3x3 แบบหมุนน้อยครึ่ง การแก้โจทย์ 3x3x3 แบบปิดตาหลายถุง) อาจถูกปรับเป็นการปฏิเสธการแก้โจทย์ครึ่งนั้น (DNS) ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของผู้แทนสมาคมฯ
- 2u1+) [เพิ่มเติม] ผู้เข้าแข่งขันอาจเข้าแข่งขันได้ ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของผู้แทนสมาคมฯ โดยผู้แทนสมาคมฯ จะต้องดำเนินถึงความยุติธรรมในการแข่งขันด้วย
- 2u2) ข้อยกเว้น: สำหรับรอบการแข่งขันที่มีการจำกัดเวลาแบบสม ผู้เข้าแข่งขันที่มาสายอาจเข้าแข่งขันได้ด้วยเวลาจำกัดที่ลดลง ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของผู้แทนสมาคมฯ

กติกาบทที่ 3: Puzzles

- 3a) ผู้เข้าแข่งขันมีหน้าที่เตรียม puzzle ของตนเองเพื่อใช้สำหรับการแก้โจทย์ภายนอกในการแข่งขัน
- 3a+) [ชี้แจง] ผู้เข้าแข่งขันอาจใช้ puzzle ในขนาดที่เหมาะสม ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของผู้แทนสมาคมฯ
- 3a++) [เพิ่มเติม] โดยปกติแล้ว ผู้เข้าแข่งขันควรใช้ puzzle ลูกเติมในการแก้โจทย์ครึ่งถัดไป ผู้เข้าแข่งขันอาจขอสับถูกที่ตนเองใช้หลังการแก้โจทย์เสร็จได้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของกรรมการและผู้แทนสมาคมฯ
- 3a+++) [ชี้แจง] ผู้เข้าแข่งขันอาจยื่น puzzle จากผู้เข้าแข่งขันคนอื่นเพื่อใช้ในการแข่งขันได้
 - 3a1) ผู้เข้าแข่งขันต้องพร้อมสำหรับการส่ง puzzle เมื่อถูกเรียก (ดูเพิ่มเติมที่กติกาข้อ 2u)
 - 3a1+) [ชี้แจง] ผู้เข้าแข่งขันอาจถูกตัดสิทธิ์หากไม่มี puzzle ที่สามารถนำส่งได้หลังจากที่ถูกเรียก (เช่น หากผู้เข้าแข่งขันวางแผนที่จะใช้ puzzle ที่ผู้เข้าแข่งขันคนอื่นกำลังใช้อยู่ และไม่สามารถส่งถูกได้ ณ ขณะนั้น)
 - 3a2) puzzle จะต้องสามารถใช้งานได้ตามปกติและสามารถตั้งโจทย์ได้ตามปกติ
 - 3a3) puzzle ที่เป็นรูปทรงเรขาคณิตหลายหน้าจะต้องใช้สีที่เด่นชัดเพียงหนึ่งหน้าในสถานะแก้โจทย์สำเร็จ โดย puzzle แต่ละประเภทจะต้องมีการหมุน สถานะ และวิธีการแก้โจทย์ที่เหมือนกับ puzzle ตั้งเดิม
 - 3a4) puzzle จะต้องไม่มีส่วนประกอบที่เป็นอิเล็กทรอนิกส์ (เช่น บลูทู� หรืออุปกรณ์ไฟ-ฟาย, มอเตอร์, เซนเซอร์, แสงไฟ)
- 3d) puzzle จะต้องมีชิ้นส่วนที่มีสี ซึ่งเป็นตัวกำหนดเฉลี่ยของ puzzle และจะต้องเป็นอย่างใดอย่างหนึ่งต่อไปนี้: สติกเกอร์สี แผ่นสีพลาสติกสี หรือสีที่ถูก rhythmic/พิมพ์ ชิ้นส่วนที่มีสีทุกชิ้นจะต้องทำมาจากวัสดุที่เหมือนกัน ข้อยกเว้น: สำหรับ Clock ตัว puzzle ไม่มีชิ้นส่วนที่มีสี
 - 3d1) สำหรับผู้เข้าแข่งขันที่มีปัญหาด้านการมองเห็น จะได้รับข้อยกเว้นต่อไปนี้:
 - * 3d1a) ผู้เข้าแข่งขันที่พิการด้านการมองเห็นอาจใช้ puzzle ที่มีพื้นผิวที่แตกต่างในแต่ละหน้า โดยแต่ละหน้าจะต้องมีสีที่สามารถแบ่งแยกได้ชัดเจนเพื่อให้ง่ายต่อการตั้งโจทย์และการตัดสิน
 - * 3d1b) ผู้เข้าแข่งขันที่ตาบอดสีที่ไม่สามารถแยกแยะสีได้อาจใช้ชิ้นส่วนที่มีสีแบบมีลาย ถ้าหากได้รับอนุญาตตามกติกาข้อ 2s โดยลายอาจมาจากสติกเกอร์หรือวัสดุขึ้นเอง
 - * 3d1b-) [ชี้แจง] ลายบน puzzle ไม่จำเป็นที่จะต้องมีอยู่บนทุกหน้า แต่มีเพียงแค่หน้าที่ไม่สามารถแยกแยะสีได้ โดยชิ้นส่วนจะต้องไม่มีความสมบัติอื่น ๆ (เช่น พื้นผิว, ลายที่เปลกพิດปกติ)
 - 3d2) สีของชิ้นส่วนที่มีสีจะต้องเป็นสีเดียวกันต่อหนึ่งหน้า แต่ละสีจะต้องสามารถแยกออกจากกันได้อย่างชัดเจน

- 3h) ไม่อนุญาตให้มีการตัดแปลงใด ๆ ที่ทำให้หลักการทำงานพื้นฐานของ puzzle เป็นไปโดย puzzle ที่ผ่านการตัดแปลงจะได้รับอนุญาตที่ต่อเมื่อการตัดแปลงนั้นไม่ส่งผลให้ผู้เข้าแข่งขันได้รับข้อมูลที่มากขึ้น (เช่น การเรียงกลุ่มหรือการระบุตำแหน่งของชิ้นส่วน) เมื่อเทียบกับ puzzle เดิมวันก่อนที่ไม่ถูกตัดแปลง
- 3h+) [ชี้แจง] puzzle อาจมีการซัดเกลากลุ่มส่วนภายในด้วยกระดาษทราย, หลอดสี หรือการปรับแต่งใด ๆ ที่เพิ่มความมั่นคง (เช่น แม่เหล็ก)
- 3h++) [ดัวอย่าง] ตัวอย่างการตัดแปลงนั้นรวมไปถึง: มีวิธีการหมุนแบบใหม่, ไม่สามารถหมุนแบบเดิมได้, มีชิ้นส่วนหรือหน้าที่สามารถมองเห็นได้มากขึ้น, สีที่อยู่ด้านหลังของ puzzle สามารถมองเห็นได้, การหมุนสามารถทำได้โดยอัตโนมัติ หรือตัวลูกมีสถานะแก้ไขที่สำคัญที่มากกว่าหรือแตกต่างจากปกติ
 - 3h1) puzzle ที่มีรูปร่างมนสามารถใช้แข่งขันได้
 - 3h2) puzzle ที่สามารถเห็นสีพลาสติกภายในตัวเองได้ (เช่น puzzle แบบ "ไรส์ติกเกอร์ (stickerless)") สามารถใช้แข่งขันได้แต่ไม่รวมไปถึง puzzle ต่อไปนี้:
 - 3h2++) [ชี้แจง] puzzle แบบ "ไรส์ติกเกอร์" ที่มีเอกสารแนบมาที่แตกต่างไปจาก puzzle แบบ "ไรส์ติกเกอร์" ที่วางขายอยู่ทั่วไปอาจได้รับการอนุญาตให้ใช้แข่งขันได้ ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของผู้แทนสมาคมฯ
 - * 3h2a) puzzle ที่มีชิ้นส่วนที่ไม่ป่องแสงที่สามารถให้ข้อมูลเพิ่มเติมกับผู้เข้าแข่งขันเกี่ยวกับสถานะของ puzzle ข้อยกเว้น: สติกเกอร์ใส่หรือโลโก้ (ดูเพิ่มเติมที่กติกาข้อ 3l)
 - * 3h2a+) [เพิ่มเติม] ตัวอย่างชิ้นส่วนป่องแสงที่ไม่ได้เปิดเผยข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับสถานะของ puzzle : ชิ้นส่วนภายในที่เป็นกลไกของ puzzle, กรอบไข่ของ Clock
 - 3h3) การตัดแปลงใด ๆ ที่ส่งผลให้ผู้เข้าแข่งขันได้รับผลการแข่งขันที่เยี่ยลงนั้น ไม่สามารถใช้เป็นสาเหตุในการร้องขอการแก้ไขที่เพิ่มเติมได้
 - 3h4) สำหรับ Clock อนุญาตให้มีการตัดแปลงได้ดังนี้:
 - 3h4+) [ชี้แจง] สำหรับ Clock สามารถตัดแปลงให้สามารถมองเห็นและบอกรำนาคหน้างานชิ้นส่วนใน puzzle ได้ เนื่องจาก puzzle โดยทั่วไปนั้นได้ถูกออกแบบให้มีการบอกรำนาคหน้างานชิ้นส่วนไว้อยู่แล้ว
 - * 3h4a) การตัดแปลงด้านการมองเห็น (เช่น แผ่นกระดาษรองหน้าปัด) นั้นสามารถทำได้ ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของผู้แทนสมาคมฯ โดยการตัดแปลงดังกล่าวจะต้องมีจุดที่บ่งบอกตำแหน่งของ 12 นาฬิกาได้อย่างชัดเจนและตรงกับ puzzle ดังนี้
 - * 3h4b) การตัดแปลงที่ไม่ก่อให้เกิดข้อได้เปรียบอาจได้รับอนุญาต ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของผู้แทนสมาคมฯ (เช่น Clock ลายกระดาษมากครุ แผ่นกระดาษรองหน้าปัดที่มีลายเฉพาะ เทปบางด้านข้างของ Clock)
 - * 3h4c) การตัดแปลงที่ทำให้ปุ่มกดแตกต่างจากปุ่มกดอื่น ๆ บนหน้าเดียวกันนั้นสามารถทำได้ ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของผู้แทนสมาคมฯ
 - * 3h4d) สามารถติดโลโก้บนตำแหน่งใดก็ได้ของ Clock ตราบใดที่การติดโลโก้นั้นไม่บดบังนาฬิกาที่อยู่ภายใต้
 - 3h5) สำหรับ Clock การมีปุ่มกดที่หลุม (ปุ่มกดที่สามารถกดลงได้ด้วยแรงโน้มถ่วงแทนการสัมผัส) จะไม่ถูกพิจารณาว่าเป็นตำแหน่งที่สมเหตุสมผล และไม่สามารถใช้แข่งขันได้
 - 3j) puzzle จะต้องสะอาดและไม่มีรอยเปื้อน, ชิ้นส่วนที่นุ่นอ่อนมา, รอยชำหนะ หรือข้อแตกต่างใด ๆ ที่ทำให้ชิ้นส่วนหนึ่งแตกต่างไปจากชิ้นส่วนอื่น ข้อยกเว้น: โลโก้ (ดูเพิ่มเติมที่กติกาข้อ 3l)
 - 3j++) [ดัวอย่าง] สมาคมฯ มีคู่มือและภาพประกอบสำหรับกติกาข้อ 3j
 - 3j1) puzzle จะต้องมีรอยชำหนะที่สมเหตุสมผล ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของผู้แทนสมาคมฯ
 - * 3j1a) รอยชำหนะจะสมเหตุสมผลถ้ารอยชำหนะนั้นเป็นไปตามการใช้งานปกติของ puzzle และไม่ทำให้ได้รับข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับสถานะของ puzzle (เช่น ตำแหน่งของชิ้นส่วนนั้น)
 - 3j2) นิยาม: ชิ้นส่วนทั้งสองจะเหมือนกันก็ต่อเมื่อมีรูปทรงและขนาดเดียวกัน หรือมีรูปร่างลงทะเบียนที่เหมือนกันและมีขนาดเดียวกัน
 - 3j3) ชิ้นส่วนที่มีรอยนูนหรือผิวสัมผัสที่ทำให้รับรู้ถึงตำแหน่งการจัดเรียงของชิ้นส่วนได้ด้วยการสัมผัสนั้นไม่สามารถนำมาใช้ในการแข่งขันประเภทปิดตาได้
 - 3k) puzzle จะต้องได้รับอนุญาตจากผู้แทนสมาคมฯ ก่อนใช้งานในการแข่งขัน
 - 3k1) หากตรวจสอบว่ามีการใช้ puzzle ที่ไม่ได้รับอนุญาตในระหว่างรอบการแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันจะต้องไม่ใช้ puzzle นั้น และต้องหา puzzle ทดแทน
 - 3k2) บทลงโทษสำหรับการแก้ไขที่ใช้ puzzle ที่ไม่ได้รับอนุญาต: ผลการแก้ไขจะถูกนับเป็นโมฆะ (DNF) โดยเป็นไปตามข้อยกเว้นดังนี้:
 - 3k2+) [เพิ่มเติม] ผู้แทนสมาคมฯ ไม่ควรนำข้อยกเว้นที่ระบุไว้มาใช้หากคิดว่าผู้เข้าแข่งขันพยายามที่จะใช้ puzzle ที่ไม่ได้รับอนุญาตโดยจงใจ
 - * 3k2a) หากตรวจสอบว่ามีการใช้งาน puzzle ที่ไม่ได้รับอนุญาตก่อนจบการแข่งขันในรอบนั้น การแก้ไขที่ของรอบนั้นที่ได้รับผลกระทบอาจถูกแทนที่ด้วยการแก้ไขที่รอบพิเศษ ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของผู้แทนสมาคมฯ
 - 3l) puzzle อาจมีโลโก้นับชิ้นส่วนที่มีสีได้ หากมีโลโก้สามารถมองเห็นชิ้นส่วนได้มากที่สุดหนึ่งชิ้น โดยอาจประกอบไปด้วยโลโก้เดียวหรือหลายโลโก้ได้ ข้อยกเว้น: สำหรับการแข่งขันประเภท 4x4x4 แบบปิดตา, 5x5x5 แบบปิดตา และ 3x3x3 แบบปิดตาหลายลูก puzzle จะต้องไม่มีโลโก้ได้
 - 3l+) [เพิ่มเติม] โลโก้อาจมีการออกแบบที่สมเหตุสมผลที่ไม่ได้ทำให้เกิดข้อได้เปรียบที่เด่นชัด (เช่น ข้อมูลลับบางอย่างที่สามารถใช้ในการโกงได้) และปล่อยให้ชิ้นส่วนสีนั้นเด่นชัด โลโก้ที่ผิดแปลกนั้นอาจได้รับอนุญาต ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของผู้แทนสมาคมฯ

- 3l++) [ชี้แจง] สามารถนำ puzzle ที่มีโลโก้มาใช้แข่งขัน $3 \times 3 \times 3$ แบบปิดตาได้ แต่ไม่สามารถใช้กับการแข่งขันประเภทปิดตาซึ่งนิติบัญญัติ รวมไปถึง $3 \times 3 \times 3$ แบบปิดตาหอยลูก
 - 3l1) โลโก้จะต้องวางอยู่บนชิ้นส่วนแกนกลาง ข้อยกเว้นต่อไปนี้เป็นข้อยกเว้นสำหรับ puzzle ที่ไม่มีชิ้นส่วนแกนกลาง:
 - 3l1+) [ชี้แจง] บน puzzle ประเภท $N \times N \times N$ ชิ้นส่วนแกนกลางคือชิ้นส่วนที่มีสีอยู่เพียงสีเดียว เช่น $5 \times 5 \times 5$ มีชิ้นส่วนแกนกลางทั้งหมด 9 ชิ้น ในแต่ละหน้า
 - * 3l1a) สำหรับ Pyraminx และ $2 \times 2 \times 2$ โลโก้อาจอยู่บนชิ้นส่วนใดก็ได้
 - * 3l1b) สำหรับ Square-1 โลโก้จะต้องอยู่ในชิ้นส่วนที่อยู่ในແບບກาง
 - 3l2) โลโก้อาจเป็นโลโก้รูปแบบบุน สลัก หรือประกอบไปด้วยสติกเกอร์ที่ซ้อนทับกัน
- 3m) puzzle และชิ้นส่วนของ puzzle ทุกยี่ห้อสามารถใช้แข่งขันได้ ตราบใดที่ puzzle เหล่านี้เป็นไปตามกติกาของสมาคมฯ

กติกาบทที่ 4: การตั้งโจทย์

- 4a) ผู้ตั้งโจทย์จะต้องตั้งโจทย์ให้กับ puzzle ตามโจทย์ที่ได้กำหนดไว้
 - 4a1) ข้อยกเว้น: สำหรับการแก้โจทย์รอบพิเศษของ $5 \times 5 \times 5$, $6 \times 6 \times 6$, $7 \times 7 \times 7$ และ Megaminx อาจเริ่มตั้งโจทย์บน puzzle ที่ยังแกะไม่สำเร็จ ชิ้นอยู่กับดุลยพินิจของผู้แทนสมาคมฯ โดยข้อยกเว้นนี้มีไว้สำหรับโจทย์ของการแก้โจทย์รอบพิเศษเท่านั้น โดยในการเริ่มตั้งโจทย์ อาจเริ่มจากด้านใดก็ได้ ไม่จำเป็นจะต้องบัญชาติตามที่กำหนดไว้ในกติกาข้อ 4d
 - 4a1+) [แนะนำ] ผู้แทนสมาคมฯ ควรใช้ด้วยที่นิจอย่างรอบคอบในการตัดสินว่าควรเริ่มตั้งโจทย์บน puzzle ที่ยังแกะไม่เสร็จหรือไม่ สำหรับกรณีของ $5 \times 5 \times 5$ และ Megaminx
- 4b) โจทย์ที่ใช้ในการแข่งขันจะต้องถูกสร้างขึ้นจากโปรแกรมสร้างโจทย์รุ่นปัจจุบันของสมาคมฯ (สามารถดาวน์โหลดได้ที่ [เว็บไซต์ของสมาคมฯ](#))
 - 4b+) [แนะนำ] ผู้แทนสมาคมฯ ควรสร้างโจทย์ให้เพียงพอสำหรับการแข่งขันไว้ล่วงหน้า รวมไปถึงการเตรียมโจทย์สำรองสำหรับการแก้โจทย์รอบพิเศษ
 - 4b++) [เตือนความจำ] หากผู้แทนสมาคมฯ ได้มีการสร้างโจทย์ใหม่เพิ่มเติมระหว่างการแข่งขัน โจทย์เหล่านี้จะต้องถูกบันทึกไว้
 - 4b1) โจทย์ที่สร้างขึ้นจะต้องไม่ถูกตรวจสอบก่อนการแข่งขันและต้องไม่ผ่านการคัดกรองหรือคัดเลือกใด ๆ จากผู้แทนสมาคมฯ
 - 4b1+) [เตือนความจำ] ผู้แทนสมาคมฯ จะต้องไม่สร้างโจทย์ใหม่แทนโจทย์เดิมเพื่อเป็นการกลั่นกรองโจทย์ กล่าวคือไม่อนุญาตให้ผู้แทนสมาคมฯ ทำการตรวจสอบโจทย์การแข่งขัน และสร้างโจทย์การแข่งขันใหม่เพื่อให้มีความ "ยติธรรม" มากขึ้น
 - 4b2) มีเพียงแค่ผู้แทนสมาคมฯ ที่มีสิทธิเข้าถึงโจทย์การแข่งขันของแต่ละกลุ่มก่อนเริ่มการแข่งขันในกลุ่มนั้น และมีเพียงแค่ผู้แทนสมาคมฯ และผู้ตั้งโจทย์ที่มีสิทธิเข้าถึงโจทย์การแข่งขันของแต่ละกลุ่มก่อนเริ่มการแข่งขันในช่วงระหว่างเริ่มการแข่งขันของกลุ่มนั้นจนจบการแข่งขันในกลุ่มนั้น ข้อยกเว้น: สำหรับประเภทการแข่งขัน $3 \times 3 \times 3$ แบบบุนน้อยครึ่ง ผู้เข้าแข่งขันจะได้รับโจทย์การแข่งขันในระหว่างรอบการแข่งขัน (ดูเพิ่มเติมที่ [กติกาบทที่ E](#))
 - 4b2+) [ชี้แจง] โดยทั่วไปแล้ว โจทย์การแข่งขันทั้งหมดควรถูกเก็บรักษาไว้เป็นความลับในระหว่างการแข่งขันและจะถูกเผยแพร่พร้อมกันทั้งหมดหลังจากที่เสร็จสิ้นการแข่งขันแล้ว ในบางกรณี (เช่น สติกโลก) ผู้จัดการแข่งขันอาจเผยแพร่โจทย์การแข่งขันหลังจากลิ้นสุดการแข่งขันในกลุ่มนั้น ๆ แล้ว
 - 4b2++) [เพิ่มเติม] ผู้จัดการแข่งขันจะต้องมีใจว่าผู้ตั้งโจทย์ โจทย์การแข่งขัน และ puzzle ที่กำลังถูกตั้งโจทย์หรือตั้งโจทย์เสร็จแล้วนั้นอยู่นอกสายตาผู้เข้าแข่งขัน (ดูเพิ่มเติมที่ [กติกาข้อ A2c](#)) กล่าวคือผู้ตั้งโจทย์อาจอยู่หลังกำแพงหรืออาจมีการใช้ชักขลิบ กัน (เช่นกระดาษลังที่ล้อมรอบโถตัวที่ใช้ในการตั้งโจทย์) เพื่อให้ผู้เข้าแข่งขันไม่สามารถมองเห็น puzzle ในขณะที่ผู้ตั้งโจทย์กำลังตั้งโจทย์
 - * 4b2a) ผู้แทนสมาคมฯ ของ การแข่งขันจะต้องให้สิทธิการเข้าถึงโจทย์การแข่งขันของกลุ่มลังด้วยกับผู้จัดการแข่งขันในกรณีที่ผู้แทนสมาคมฯ ไม่สามารถเข้าถึงได้ด้วยตนเอง (เช่น เป็นผู้เข้าแข่งขันในกลุ่มลังด้วย) และควรที่จะให้สิทธิการเข้าถึงโจทย์การแข่งขันดังกล่าวกับผู้ตั้งโจทย์ในจำนวนที่น้อยที่สุดที่เป็นไปได้
 - * 4b2b) ผู้เข้าแข่งขัน, เจ้าหน้าที่ และผู้ช่วยจะต้องไม่ถ่ายรูปหรือจดบันทึกโจทย์การแข่งขันก่อนได้รับอนุญาตจากผู้แทนสมาคมฯ โดยรวมไปถึงโจทย์การแข่งขันของกลุ่มการแข่งขันที่เสร็จสิ้นแล้ว ข้อยกเว้น: เนื่องจากผู้เข้าแข่งขันได้รับโจทย์การแข่งขันโดยตรงในการแข่งขันประเภท $3 \times 3 \times 3$ แบบบุนน้อยครึ่ง ผู้เข้าแข่งขันอาจถ่ายรูปโจทย์การแข่งขันหลังจากที่แก้โจทย์เสร็จเรียบร้อยแล้ว
 - 4b3) ข้อกำหนดสำหรับโปรแกรมสร้างโจทย์: โจทย์ที่ใช้ในการแข่งขันจะต้องสร้างจากการสุ่มซึ่งต้องใช้การหมุนอย่างน้อย 2 ครั้งเพื่อแก้โจทย์ (ความน่าจะเป็นเท่ากันสำหรับแต่ละรูปแบบ) โดยมีข้อกำหนดเพิ่มเติม/ข้อยกเว้นดังนี้:
 - * 4b3a) สำหรับการแข่งขันประเภทปิดตา โจทย์จะต้องมีการปรับเปลี่ยนด้านของ puzzle (ความน่าจะเป็นเท่ากันในแต่ละวิธีการเปลี่ยนด้าน)
 - * 4b3b) $2 \times 2 \times 2$: โจทย์สถานะแบบสุ่มจะต้องใช้การหมุนอย่างน้อย 4 ครั้ง เพื่อแก้โจทย์
 - * 4b3c) Skewb: โจทย์สถานะแบบสุ่มจะต้องใช้การหมุนอย่างน้อย 7 ครั้ง เพื่อแก้โจทย์
 - * 4b3d) Square-1: โจทย์สถานะแบบสุ่มจะต้องใช้การหมุนอย่างน้อย 11 ครั้ง เพื่อแก้โจทย์ โดยโจทย์สถานะแบบสุ่มจะต้องทำให้สามารถหมุน / โดยที่ไม่ต้องมีการหมุน (X, Y) ก่อนหน้า (ดูเพิ่มเติมที่ [กติกาข้อ 12c](#))
 - * 4b3e) $5 \times 5 \times 5$, $6 \times 6 \times 6$, $7 \times 7 \times 7$ และ Megaminx: โจทย์แบบสุ่มต้องมีจำนวนมากเพียงพอ (แทนโจทย์สถานะแบบสุ่ม) และต้องใช้การหมุนอย่างน้อย 2 ครั้ง เพื่อแก้โจทย์
 - * 4b3f) Pyraminx: โจทย์สถานะแบบสุ่มจะต้องใช้การหมุนอย่างน้อย 6 ครั้ง เพื่อแก้โจทย์
 - 4b4) โจทย์แต่ละโจทย์จะต้องถูกใช้งานได้นานที่สุด 2 ชั่วโมง เริ่มนับตั้งแต่โจทย์ในครั้งแรกถูกใช้งาน

- 4b4+) [ชี้แจง] การแก้โจทย์ทั้งหมดที่เริ่มต้นขึ้นในการรอบเวลาจะต้องดำเนินการตามขั้นตอนการแก้โจทย์ทั่วไปตามปกติ (กล่าวคือ ผู้เข้าแข่งขันจะไม่ถูกสั่งให้หยุดแก้โจทย์เมื่อโจทย์การแข่งขันที่ได้นั้นหมดช่วงกรอบเวลาที่กำหนดไปแล้ว)
- 4d) ทิศทางการพลิกลูกกอนด้านโจทย์:
- 4d+) [ชี้แจง] puzzle บางลูกใช้เนื้อหาเดียวกัน หากมีการสลับสีชิ้นส่วนสีขาวด้วยสีดำ ในกรณีนี้สีดำจะถูกนับว่าเป็นสีที่เข้มที่สุด และจะต้องไม่ถูกวางในตำแหน่งเดียวกับสีขาว
- 4d++) [เพิ่มเติม] puzzle สามารถเปลี่ยนทิศทางการการพลิกลูกกระห่วงการเคลื่อนย้ายจากผู้ตั้งโจทย์ไปที่จุดแก้โจทย์ ทราบได้ที่ไม่ได้มีการจงใจให้ส่งผลกระทบต่อการสุ่มของทิศทางการพลิกลูก (ดูเพิ่มเติมที่[กติกาข้อ A2e1](#))

 - 4d1) NxNxN และ Megaminx จะถูกตั้งโจทย์โดยนำด้านสีขาว (หากไม่มี ให้ใช้ด้านที่สีสว่างที่สุด) ไว้ด้านบน และด้านสีเขียวที่เข้มที่สุดที่อยู่ติดกับด้านสีขาว (หากไม่มี ให้ใช้ด้านที่สีเข้มที่สุดที่อยู่ติดกับด้านที่สีสว่างที่สุด) ไว้ด้านหน้า
 - 4d2) Pyraminx จะถูกตั้งโจทย์โดยนำด้านสีเหลือง (หากไม่มี ให้ใช้ด้านที่สีสว่างที่สุด) ไว้ด้านล่าง และด้านสีเขียว (หากไม่มี ให้ใช้ด้านที่สีเข้มที่สุดที่อยู่ติดกับด้านที่สีสว่างที่สุด) ไว้ด้านหน้า
 - 4d3) Square-1 จะถูกตั้งโจทย์โดยนำด้านใดก็ได้ และหันให้ตำแหน่ง 12 นาฬิกาชี้ชี้นัดด้านบน
 - 4d4) Clock จะถูกตั้งโจทย์จากด้านใดก็ได้ และหันให้ตำแหน่ง 12 นาฬิกาชี้ชี้นัดด้านหน้า
 - 4d5) Skewb จะถูกตั้งโจทย์โดยนัดด้านสีขาว (หากไม่มี ให้ใช้ด้านที่สีสว่างที่สุด) ไว้ด้านบน และด้านสีเขียว (หากไม่มี ให้ใช้ด้านที่สีเข้มที่สุดที่อยู่ติดกับด้านที่สีสว่างที่สุด) ไว้ด้านหน้าฝั่งซ้าย

- 4g) หลังจากตั้งโจทย์ ผู้ตั้งโจทย์จะต้องยืนยันว่า puzzle ได้รับการตั้งโจทย์ตามที่โปรแกรมกำหนดไว้ หากตั้งโจทย์ไว้ผิด ผู้ตั้งโจทย์ต้องทำการแก้ไข (เช่น แก้โจทย์ที่ผิดพลาดแล้วทำการตั้งโจทย์อีกครั้ง)
- 4g+) [แนะนำ] หลังจากที่ได้ยืนยันว่า puzzle ถูกตั้งโจทย์อย่างถูกต้องแล้ว ผู้ตั้งโจทย์อาจส่ง puzzle ให้ผู้ตั้งโจทย์อีกคนตรวจ ในกรณีผู้ตั้งโจทย์ทั้งสองคนควรลงชื่อบันทึกในคะแนน

 - 4g1) การแก้ไขการตั้งโจทย์ที่ผิดพลาดมีข้อยกเว้นดังต่อไปนี้:
 - * 4g1a) สำหรับ 5x5x5, 6x6x6, 7x7x7 และ Megaminx ไม่จำเป็นที่จะต้องแก้ไขโจทย์ที่ผิดพลาด ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของผู้แทนสมาคมฯ
 - * 4g1a+) [ชี้แจง] สำหรับ 5x5x5 แบบบิ๊กตา การตั้งโจทย์ที่ผิดพลาดจะต้องได้รับการแก้ไขเสมอ
 - * 4g1a++) [แนะนำ] ผู้แทนสมาคมฯ ควรใช้ดุลยพินิจอย่างรอบคอบในการตัดสินใจว่าควรแก้ไขการตั้งโจทย์ที่ผิดพลาดของ 5x5x5 และ Megaminx หรือไม่
 - 4g2) สำหรับการแก้โจทย์ประเภทปิดตาหลายลูก หลังจากตั้งโจทย์ทั้งหมดแล้ว ผู้ตั้งโจทย์ต้องยืนยันว่าไม่มีการตั้งโจทย์ที่ซ้ำกัน

กติกาบทที่ 5: ปัญหาจาก Puzzle

- 5a) ตัวอย่างของปัญหาจาก puzzle รวมไปถึง: ชิ้นส่วนที่หลุดออกมาก ชิ้นส่วนที่ถูกบิดอยู่กับที่ และการหลุดของสกรู/ฝาปิดชิ้นส่วน/สติกเกอร์
- 5b) หากเกิดปัญหาจาก puzzle ระหว่างการแก้โจทย์ ผู้เข้าแข่งขันอาจเลือกที่จะซ้อมแซม puzzle แล้วแก้โจทย์ต่อหรือทำการหยุดการแก้โจทย์
 - 5b1) หากผู้เข้าแข่งขันเลือกที่จะซ้อมแซม puzzle ผู้เข้าแข่งขันจะต้องซ้อมแซมเฉพาะส่วนที่เกิดปัญหา โดยไม่สามารถใช้เครื่องมือหรืออุปกรณ์ใด ๆ รวมไปถึงชิ้นส่วนของ puzzle ชนิดอื่น ในการซ่อมแซม puzzle บทลงโทษ: ผลการแก้โจทย์ครั้งนั้นเป็นโมฆะ (DNF)
 - 5b2) การซ้อมแซม puzzle จะต้องไม่ทำให้ผู้เข้าแข่งขันได้เปรียบในการแก้โจทย์ บทลงโทษ: ผลการแก้โจทย์ครั้งนั้นเป็นโมฆะ (DNF)
 - 5b3) การซ้อมแซมที่อนุญาต:
 - * 5b3a) หากมีชิ้นส่วนที่หลุดหรือขยับออกจากที่ ผู้เข้าแข่งขันอาจนำกลับมาใส่ที่เดิมได้
 - * 5b3b) หากผู้เข้าแข่งขันพบว่า puzzle ไม่สามารถแก้โจทย์ได้ตามปกติหลังจากที่ซ้อมแซมเสร็จ ผู้เข้าแข่งขันอาจถอนและประกอบชิ้นส่วนได้มากที่สุด 4 ชิ้น เพื่อให้สามารถแก้โจทย์ได้
 - * 5b3c) หาก puzzle ไม่สามารถแก้โจทย์ได้ แต่สามารถทำให้แก้โจทย์ได้ด้วยการบิดชิ้นส่วนnumเพียงnumเดียว ผู้เข้าแข่งขันอาจบิดชิ้นส่วนนั้นได้โดยไม่ต้องถอนและประกอบชิ้นส่วนดังกล่าว หากมีชิ้นส่วนnumหลายชิ้นที่ถูกบิด ผู้เข้าแข่งขันอาจแก้ไขชิ้นส่วนเหล่านั้นได้ ตราบใดที่จำนวนชิ้นส่วนที่ผู้เข้าแข่งขันแก้ไขนั้นไม่มากกว่าจำนวนชิ้นส่วนที่มีปัญหา
 - 5b4) ในระหว่างช่วงการปิดตาของการแก้โจทย์ประเภทปิดตา (ดูเพิ่มเติมที่[กติกาข้อ B4](#)) การซ้อมแซมใด ๆ จะต้องซ้อมแซม ขณะปิดตา บทลงโทษ: ผลการแก้โจทย์ครั้งนั้นเป็นโมฆะ (DNF)
 - 5b5) หากมีชิ้นส่วนบางชิ้นที่หลุดออกมากหรือไม่ได้ถูกประกอบให้สมบูรณ์ในช่วงที่แก้โจทย์สำเร็จแล้ว กติกาต่อไปนี้จะถูกบังคับใช้ตามสถานการณ์:
 - 5b5+) [ตัวอย่าง] ตัวอย่างของชิ้นส่วนที่หลุดออกมากหรือไม่ได้ถูกประกอบให้สมบูรณ์ที่ถูกนับว่าเป็นสถานะแก้โจทย์สำเร็จ : ฝาชิ้นส่วนแกนกลางของ 3x3x3 1 ฝา, ชิ้นส่วนแกนกลางของ big cube 1 ชิ้น, ชิ้นส่วนภายในของ big cube 1
 - 5b5++) [ตัวอย่าง] ตัวอย่างของชิ้นส่วนที่หลุดออกมากหรือไม่ได้ถูกประกอบให้สมบูรณ์ที่ถูกนับว่าเป็น DNF : ฝาชิ้นส่วนแกนกลางของ 3x3x3 2 ฝา, ชิ้นส่วนแกนกลางของ big cube 2 ชิ้น, ชิ้นส่วนขอบของ 4x4x4, ชิ้นส่วนใด ๆ ที่ทึบสองชิ้นมีชิ้นส่วนที่มีสี
 - * 5b5a) หากมีชิ้นส่วนอย่างน้อยหนึ่งชิ้นที่ไม่เกี่ยวข้องกับชิ้นส่วนที่มีสีของ puzzle หลุดออกมาก จะถือว่าเป็นการแก้โจทย์ที่สำเร็จ
 - * 5b5b) หากมีชิ้นส่วนหนึ่งชิ้นที่เกี่ยวข้องกับชิ้นส่วนที่มีสีของ puzzle หลุดออกมากจะถือว่าเป็นการแก้โจทย์ที่สำเร็จ
 - * 5b5c) หากมีชิ้นส่วนมากกว่าหนึ่งชิ้นที่เกี่ยวข้องกับชิ้นส่วนที่มีสีของ puzzle หลุดออกมาก จะถือว่าแก้โจทย์ไม่สำเร็จ (DNF)

- * 5b5d) หากมีชิ้นส่วนอย่างน้อยหนึ่งชิ้นที่เกี่ยวข้องกับชิ้นส่วนที่มีสีของ puzzle ซึ่งมากกว่านี้ หลุดออกมานะ จะถือว่าแก้โจทย์ไม่สำเร็จ (DNF)
- * 5b5e) กติกาข้อ 5b5c และ 5b5d มีผลเหมือนกับติกาข้อ 5b5a และ 5b5b
- * 5b5f) หากมีบางส่วนของชิ้นส่วนที่หลุดหรือไม่ได้รับการประกอบอย่างเรียบร้อย ตำแหน่งสุดท้ายของชิ้นส่วนคือตำแหน่งที่ใกล้ที่สุดจากตำแหน่งที่ควรจะเป็นของชิ้นส่วนนั้น ทั้งนี้ชิ้นส่วนกับสถานะสุดท้ายของ puzzle ด้วย กล่าวคือ หากตำแหน่งสุดท้ายของชิ้นส่วนนั้นทำให้ชิ้นส่วนนั้นหลุดแก้ จะถือว่าชิ้นส่วนนั้นไม่ได้รับผลกระทบจากปัญหาจาก puzzle
- * 5b5f+) [ตัวอย่าง] สมาคมฯ มีคู่มือและภาพประกอบสำหรับติกาข้อ 5b5f.
- * 5b5f++) [ตัวอย่าง] ชิ้นส่วนขอบของ 4x4x4 ที่ถูกบิดโดยในตำแหน่งของตันเองจะถูกนับว่าแก้สำเร็จแล้ว
- * 5b5f+++) [ตัวอย่าง] ชิ้นส่วนมุนที่ได้รับผลกระทบจากการบิดของมุนจะถือว่าอยู่ในตำแหน่งที่ถูกต้อง แต่จะไม่ถูกนับว่าเป็นชิ้นส่วนที่แก้สำเร็จแล้ว
- * 5b5f++++) [ชี้แจง] หากมีบางส่วนของชิ้นส่วนที่หลุดหรือไม่ได้รับการประกอบอย่างเรียบร้อยเป็นจำนวนหลายชิ้น ตำแหน่งสุดท้ายของชิ้นส่วนนั้น ๆ จะถูกพิจารณาให้ลงทะเบียน โดยชิ้นส่วนที่ใกล้กับซองว่างมากที่สุดจะถูกพิจารณาก่อน โดยจะถือว่าชิ้นส่วนนั้นจะต้องอยู่ในตำแหน่งนั้น โดยจะดำเนินการไปเรื่อย ๆ จนกระทั่งพิจารณาตำแหน่งครบทุกชิ้น
- 5b6) นิยาม: ชิ้นส่วน หมายถึง ส่วนประกอบของ puzzle ที่เชื่อมอยู่กับส่วนประกอบของ puzzle ซึ่งไม่เกิดการหมุนที่ส่วนทางกัน (เช่น ชิ้นส่วนฝาแกนกลางของ 3x3x3, จุดของ Pyraminx, ชิ้นส่วนมุนของ 3x3x3 ที่ไม่มีชิ้นส่วนอยู่หนึ่งชิ้น, ชิ้นส่วนย่อยของชิ้นส่วนมุนของ 3x3x3)
- 5c+) [เตือนความจำ] ในกรณีที่ผู้เข้าแข่งขันได้รับปัญหาจาก puzzle ไม่ได้หมายความว่าผู้เข้าแข่งขันจะได้รับการแก้โจทย์รอบพิเศษ
- 5d) ผู้เข้าแข่งขันจะต้องไม่ทำให้ puzzle เกิดปัญหาโดยเจตนา ตัวอย่างของการทำให้ puzzle เกิดปัญหาโดยเจตนา: ถอนฝาชิ้นส่วนแกนกลางออก, บิดชิ้นส่วนมุนเอง, ลอกสติกเกอร์ออกเอง
 - 5d1) ข้อยกเว้น: ผู้เข้าแข่งขันอาจทำให้ puzzle เกิดปัญหาโดยเจตนาในระหว่างที่กำลังแก้ไขปัญหาเดิมของ puzzle (ดูเพิ่มเติม ที่กติกาข้อ 5b3b และ กติกาข้อ 5b3c)
 - 5d2) ข้อยกเว้น: หากผู้เข้าแข่งขันแก้ไขปัญหาของ puzzle อย่างไม่ถูกต้อง เช่น บิดชิ้นส่วนมุนในทิศทางที่ไม่ถูกต้อง (ดูเพิ่มเติม ที่กติกาข้อ 5b3c) เหตุการณ์ในลักษณะดังกล่าวจะไม่ถือว่าเป็นการทำให้ puzzle เกิดปัญหาโดยเจตนา
 - 5d3) บทลงโทษสำหรับทำให้ puzzle เกิดปัญหาโดยเจตนา: ผลการแก้โจทย์ครั้งนั้นเป็นโมฆะ (DNF)

กติกาบทที่ 7: สภาพแวดล้อม

- 7b) ผู้ชมจะต้องห่างจากจุดแก้โจทย์ของผู้เข้าแข่งขันที่กำลังแก้โจทย์อยู่เป็นระยะอย่างน้อย 1.5 เมตร
- 7c) แสงสว่างในพื้นที่การแข่งขันจะต้องได้รับการใส่ใจเป็นพิเศษ และควรเป็นธรรมชาติ เพื่อให้ผู้เข้าแข่งขันสามารถแยกเสียงได้ถูกต้องและง่ายดาย
- 7e) พื้นที่การแข่งขันจะต้องเป็นเขตปลอดบุหรี่
- 7f) จุดแก้โจทย์:
 - 7f1) นิยามศัพท์:
 - * 7f1a) เครื่องจับเวลาแก้โจทย์: เครื่องจับเวลาที่อยู่ในรายชื่อเครื่องจับเวลาที่ได้รับอนุมัติ.
 - * 7f1b) แผ่นรอง: แผ่นรองซึ่งถูกวางอยู่ข้างใต้เครื่องจับเวลาแก้โจทย์
 - * 7f1b+) [ชี้แจง] แผ่นรองจะต้องมีขนาดชิ้นต่ำที่ 30 เซนติเมตร (จากซ้ายไปขวา) คุณ 25 เซนติเมตร (หน้าไปหลัง)
 - * 7f1c) อุปกรณ์จับเวลา: เครื่องจับเวลาแก้โจทย์ หรือนาฬิกาจับเวลา (สำหรับการแก้โจทย์ที่ใช้เวลานาน)
 - * 7f1d) พื้นผิว: พื้นผิวเรียบที่รองรับเครื่องจับเวลาแก้โจทย์ โดยแผ่นรองเป็นส่วนหนึ่งของพื้นผิว แต่อุปกรณ์จับเวลาไม่ใช้ส่วนหนึ่งของพื้นผิว
 - 7f2) เครื่องจับเวลาแก้โจทย์จะต้องติดอยู่กับแผ่นรองและถูกวางลงบนพื้นผิว โดยวางให้อุปกรณ์จับเวลาอยู่บนแผ่นรองในด้านที่ใกล้กับผู้เข้าแข่งขันมากที่สุด
 - 7f3) ผู้จัดการแข่งขันควรที่จะมีการตัดแปลงเครื่องจับเวลาแก้โจทย์ให้สามารถป้องกันอุบัติเหตุที่อาจเกิดขึ้นได้บ่อย โดยการทำให้ปุ่มต่าง ๆ ถูกกดโดยบังเอิญได้ยากขึ้น (เช่น การวางแท่นรูปตัวໂอโรบอนบุม) และการเพิ่มความมั่นคงให้แบบต่อเรื่อง (เช่น การเสริมความมั่นคงให้แก่ช่องใส่แบตเตอรี่)
- 7h) หากผู้เข้าแข่งขันไม่ได้แข่งขันที่จุดแก้โจทย์เดิมตลอดการแก้โจทย์ในรอบนั้น ๆ พื้นที่การแข่งขันควรมีจุดพักคอยสำหรับผู้เข้าแข่งขันอย่างน้อยหนึ่งจุด ข้อยกเว้น: การแข่งขันรอบที่มีการกำหนดเวลาแข่งสำหรับการแก้โจทย์แต่ละครั้ง
 - 7h2) นิยามศัพท์: จุดพักคอย หมายถึง เขตที่ผู้เข้าแข่งขันของแต่ละกลุ่มรอบการเรียกชื่อเข้าสู่จุดแก้โจทย์
 - 7h2+) [เพิ่มเติม] ผู้เข้าแข่งขันที่อยู่ภายนอกในจุดพักคอยที่รอการแก้โจทย์อยู่จะต้องไม่สามารถเห็น puzzle ของผู้เข้าแข่งขันคนอื่น บนเวทีแข่งขัน

กติกาบทที่ 9: ประเภทการแข่งขัน

- 9a) สมาคมฯ มีหน้าที่จัดการเกี่ยวกับการแข่งขันที่เกี่ยวกับของเล่นปริศนาที่มีกลไกซึ่งเกิดจากการบิดหรือหมุนกลุ่มของชิ้นส่วนซึ่งรักษาไว้ในนาม "twisty puzzles"
- 9b) ประเภทการแข่งขันที่ได้รับการรับรองจากทางสมาคมฯ ได้แก่:

- 9b++) [เพิ่มเติม] ในการแข่งขันที่รับรองโดยสมาคมฯ อาจมีการจัดการแข่งขันในประเภทการแข่งขันนอกเหนือจากที่ได้ระบุไว้ในกติกาข้อ 9b โดยประเภทการแข่งขันดังกล่าวจะไม่ได้รับการรับรองจากสมาคมฯ และจะไม่ถูกนับรวมเป็นส่วนหนึ่งของผลการแข่งขันที่สมาคมฯ รับรอง
 - 9b1) 3x3x3, 2x2x2, 4x4x4, 5x5x5, 3x3x3 แบบมือเดียว, Clock, Megaminx, Pyraminx, Skewb และ Square-1
 - * 9b1a) รูปแบบการแข่งขันแบบเต็มรอบคือ: "Average of 5"
 - * 9b1b) รูปแบบการแข่งขันแบบคัดออกคือ: "Best of 2" สำหรับช่วงคัดออก และ "Average of 5" สำหรับผู้ที่ไม่ถูกคัดออก
 - 9b2) 6x6x6 และ 7x7x7
 - * 9b2a) รูปแบบการแข่งขันแบบเต็มรอบคือ: "Mean of 3"
 - * 9b2b) รูปแบบการแข่งขันแบบคัดออกคือ: "Best of 1" สำหรับช่วงคัดออก และ "Mean of 3" สำหรับผู้ที่ไม่ถูกคัดออก
 - 9b3) 3x3x3 แบบปิดตา
 - * 9b3a) รูปแบบการแข่งขันแบบเต็มรอบคือ: "Best of 5"
 - * 9b3b) สำหรับประเภทการแข่งขันเหล่านี้ ทางสมาคมฯ ได้มีการรับรองการจัดอันดับและบันทึกสถิติแบบ "Average of 5" ด้วยเช่นกัน โดยสถิติประเภท "Average of 5" ไม่ได้มีผลกระทบต่ออันดับของผู้เข้าแข่งขันในรอบ "Best of 5" ซึ่งใช้ผลการแก้โจทย์ที่ดีที่สุด (ดูเพิ่มเติมที่กติกาข้อ 9f6 และกติกาข้อ 9f12)
 - 9b4) 3x3x3 แบบหมุนน้อยครั้ง
 - * 9b4a) รูปแบบการแข่งขันแบบเต็มรอบคือ: "Best of X" (โดยที่ X คือ 1 หรือ 2) หรือ "Mean of 3".
 - * 9b4b) รูปแบบการแข่งขันแบบคัดออกคือ: "Best of 1" สำหรับช่วงคัดออก และ "Best of 2" สำหรับผู้ที่ไม่ถูกคัดออก หรืออาจใช้รูปแบบ "Best of X" (โดยที่ X คือ 1 หรือ 2) สำหรับช่วงคัดออก และ "Mean of 3" สำหรับผู้ที่ไม่ถูกคัดออก
 - 9b5) 3x3x3 แบบปิดตาหลายลูก
 - * 9b5a) รูปแบบการแข่งขันแบบเต็มรอบคือ: "Best of X" (โดยที่ X คือ 1, 2 หรือ 3)
 - * 9b5b) รูปแบบการแข่งขันแบบคัดออกคือ: "Best of X" (โดยที่ X คือ 1 หรือ 2) และ "Best of Y" (โดยที่ Y คือ 2 หรือ 3 และ $Y > X$) สำหรับผู้ที่ไม่ถูกคัดออก
 - 9b6) 4x4x4 แบบปิดตา และ 5x5x5 แบบปิดตา
 - * 9b6a) รูปแบบการแข่งขันแบบเต็มรอบคือ: "Best of 3"
 - * 9b6b) สำหรับประเภทการแข่งขันเหล่านี้ ทางสมาคมฯ ได้มีการรับรองการจัดอันดับและบันทึกสถิติแบบ "Mean of 3" ด้วยเช่นกัน โดยสถิติประเภท "Mean of 3" ไม่ได้มีผลกระทบต่ออันดับของผู้เข้าแข่งขันในรอบ "Best of 3" ซึ่งใช้ผลการแก้โจทย์ที่ดีที่สุด (ดูเพิ่มเติมที่กติกาข้อ 9f6 และกติกาข้อ 9f12)
 - 9b7) การแข่งขันรูปแบบ Head to Head (ดูเพิ่มเติมที่กติกาบทที่ I) สามารถจัดขึ้นได้ตามรายละเอียดต่อไปนี้
 - * 9b7a) การแข่งขันรูปแบบ Head to Head สามารถใช้กับการแข่งขันประเภทต่อไปนี้: 3x3x3, 4x4x4, 3x3x3 แบบปิดตา และ 3x3x3 แบบมือเดียว
 - * 9b7b) การแข่งขันรูปแบบ Head to Head อาจจัดขึ้นในรอบชิงชนะเลิศของแต่ละประเภทเท่านั้น
- 9f) ผลการแข่งขันในแต่ละรอบมีหลักเกณฑ์การคำนวณผลดังนี้:
 - 9f1) ผลการแข่งขันทั้งหมดที่ใช้เวลาอย่างกว่า 10 นาที ยกเว้นประเภท 3x3x3 แบบปิดตาหลายลูก จะถูกวัดและตัดเป็นทศนิยมสองตำแหน่งในหน่วยวินาที โดยเวลาของ Average และ Mean ที่น้อยกว่า 10 นาที จะถูกวัดและปัดเศษเป็นทศนิยมสองตำแหน่งที่ใกล้ที่สุดในหน่วยวินาที
 - 9f2) ผลการแข่งขันทั้งหมดที่ใช้เวลาเกิน 10 นาที รวมถึงประเภท 3x3x3 แบบปิดตาหลายลูก จะถูกวัดและตัดเป็นหน่วยวินาที โดยเวลาของ Average และ Mean ที่มากกว่า 10 นาที จะถูกวัดและปัดเศษเป็นทศนิยมสองตำแหน่งที่ใกล้ที่สุดในหน่วยวินาที (เช่น X.49 ปัดเป็น X, X.50 ปัดเป็น X+1)
 - 9f2+) [เพิ่มเติม] สำหรับ 3x3x3 แบบปิดตาหลายลูก กรรมการควรบันทึกจำนวน puzzle ที่แก้สำเร็จ, จำนวน puzzle ทั้งหมดที่ส่ง และเวลาที่ใช้ทั้งหมด เช่น หากผู้เข้าแข่งขันแก้โจทย์สำเร็จ 3 ลูก จากทั้งหมด 5 ลูก ภายในเวลา 40 นาที 30 วินาที กรรมการควรบันทึกผลว่า 3/5 40:30
 - 9f4) ผลการแข่งขันที่ถูกบันทึกเป็น DNF (Did Not Finish) หมายความว่า การแก้โจทย์ครั้งนั้นถูกปรับให้เป็นโมฆะหรือแก้โจทย์ไม่สำเร็จ
 - 9f4+) [ซื้อขาย] ผลการแก้โจทย์ควรเป็น DNF หากผู้เข้าแข่งขันเริ่มการแก้โจทย์โดยการยืนยันกับกรรมการว่าพร้อมแล้ว (ดูเพิ่มเติมที่กติกาข้อ A3b2) แต่การแก้โจทย์ครั้งนั้นเป็นโมฆะ
 - * 9f4a) หากผู้เข้าแข่งขันฝ่าฝืนกติกาในระดับที่สามารถปรับผลการแข่งขันให้เป็นโมฆะได้ กรรมการควรหยุดการแก้โจทย์ครั้งนั้น หากกรรมการไม่มั่นใจหรือการมีข้อโต้แย้งอาจทำให้เกิดผลเสีย (เช่น การให้โจทย์รอบพิเศษอาจทำให้การแข่งขันล่าช้า) กรรมการควรปรึกษาผู้แทนสมาคมฯ
 - 9f5) ผลการแข่งขันที่ถูกบันทึกเป็น DNS (Did Not Start) หมายความว่า ผู้เข้าแข่งขันมีลิทธีที่จะแก้โจทย์ครั้งนั้นแต่ไม่ได้เริ่มการแก้โจทย์ครั้งนั้น (ดูเพิ่มเติมที่กติกาข้อ A3b2)
 - 9f5+) [ซื้อขาย] หากผู้เข้าแข่งขันไม่ได้อยู่ในเกณฑ์ที่สามารถเข้าแข่งขันได้ (เช่น ในรอบการแข่งขันแบบคัดออก) ผู้เข้าแข่งขันจะไม่มีผลการแข่งขันในการแก้โจทย์ครั้งนั้น
 - * 9f5a) หากผู้เข้าแข่งขันยังไม่ได้เริ่มการแก้โจทย์หรือมีเพียงแค่ผล DNS จะไม่มีการบันทึกผลได้ ๆ

- * 9f5b) ในการแข่งขันรูปแบบ Head to Head หากผู้เข้าแข่งขันไม่ได้เริ่มการแก้โจทย์ จะไม่มีการบันทึกผลสำหรับคู่นั้น รวมถึงจะไม่มีการบันทึกผลของทั้งผู้เข้าแข่งขันและคู่แข่งของผู้เข้าแข่งขัน (ดูเพิ่มเติมที่กติกาข้อ I2h)
- 9f6) สำหรับรูปแบบการแข่งขันแบบ "Best of X" ผู้เข้าแข่งขันต้องทำการแก้โจทย์ทั้งหมด X ครั้ง โดยนำผลการแก้โจทย์ที่ดีที่สุดมาใช้ในการจัดอันดับ ข้อยกเว้น: สำหรับรอบ Dual Round (ดูเพิ่มเติมที่กติกาข้อ 9v4) ผลการแก้โจทย์ที่ดีที่สุดจากการรอบใดรอบหนึ่งจะใช้ในการจัดอันดับผู้เข้าแข่งขัน
- 9f7) สำหรับรูปแบบการแข่งขันแบบ "Best of X" ผลการแก้โจทย์ DNF และ DNS ถือว่าเป็นผลการแก้โจทย์ที่แย่ที่สุดที่เป็นไปได้
- 9f8) สำหรับรูปแบบการแข่งขันแบบ "Average of 5" ผู้เข้าแข่งขันต้องทำการแก้โจทย์ทั้งหมด 5 ครั้ง โดยจะนำผลการแก้โจทย์ที่ดีที่สุดและแย่ที่สุดออก จากนั้นนำผลการแก้โจทย์ที่เหลือทั้ง 3 ครั้ง มาคำนวณหาค่าเฉลี่ยเลขคณิตเพื่อนำค่าเฉลี่ยนี้มาจัดอันดับ ข้อยกเว้น: สำหรับรอบ Dual Round (ดูเพิ่มเติมที่กติกาข้อ 9v4) ผลการแก้โจทย์เฉลี่ยที่ดีที่สุดจากการรอบใดรอบหนึ่งจะใช้ในการจัดอันดับผู้เข้าแข่งขัน
- 9f9) สำหรับรูปแบบการแข่งขันแบบ "Average of 5" การมี DNF หรือ DNS หนึ่งครั้งจะถูกนับว่าครั้งนั้นเป็นผลการแก้โจทย์ที่แย่ที่สุด แต่หากผู้เข้าแข่งขันมี DNF หรือ DNS มากกว่านี้ครั้ง จะถือว่าผลเวลาเฉลี่ยเป็น DNF
- 9f10) สำหรับรูปแบบการแข่งขันแบบ "Mean of 3" ผู้เข้าแข่งขันต้องทำการแก้โจทย์ทั้งหมด 3 ครั้ง โดยจะนำผลการแก้โจทย์ทั้งหมด 3 ครั้ง มาหาค่าเฉลี่ยเลขคณิตเพื่อนำค่าเฉลี่ยนี้มาจัดอันดับ สำหรับรอบ Dual Round (ดูเพิ่มเติมที่กติกาข้อ 9v4) ผลการแก้โจทย์เฉลี่ยที่ดีที่สุดจากการรอบใดรอบหนึ่งจะใช้ในการจัดอันดับผู้เข้าแข่งขัน
- 9f11) สำหรับรูปแบบการแข่งขันแบบ "Mean of 3" การมี DNF หรือ DNS หนึ่งครั้ง จะถือว่าผลเวลาเฉลี่ยแบบ "Mean of 3" เป็น DNF
- 9f12) สำหรับรูปแบบการแข่งขันแบบ "Best of X" การจัดอันดับจะเรียงจากผลการแก้โจทย์ที่ดีที่สุดไปหาผลการแก้โจทย์ที่แย่ที่สุด โดยมีหลักเกณฑ์การเปรียบเทียบดังนี้:
 - * 9f12a) สำหรับผลการแก้โจทย์ที่เป็นการจับเวลา คำว่า "ดีกว่า" หมายถึง การใช้เวลาในการแก้โจทย์ได้น้อยกว่า
 - * 9f12b) สำหรับผลการแก้โจทย์ของการแข่งขันประเภท 3x3x3 แบบหมุนน้อยครั้ง คำว่า "ดีกว่า" หมายถึง การใช้จำนวนการหมุนที่น้อยกว่าในการแก้โจทย์
 - * 9f12c) สำหรับผลการแก้โจทย์ของการแข่งขันประเภท 3x3x3 แบบปิดตามรายลูก การจัดอันดับจะตัดสินจากจำนวน 3x3x3 ที่แก้โจทย์สำเร็จ ลบด้วยจำนวน 3x3x3 ที่แก้ไม่สำเร็จ โดยถ้าหากผลตามมีค่านากกว่าจะหมายถึงผลการแก้โจทย์ที่ดีกว่า ถ้าผลต่างมีค่าน้อยกว่า 0 หรือมี 3x3x3 เพียง 1 ลูกที่สำเร็จ ผลการแก้โจทย์ครั้งนั้นจะถือว่าไม่สำเร็จ (DNF) หากผู้เข้าแข่งขันได้คะแนนเท่ากัน การจัดอันดับจะตัดสินที่เวลาทั้งหมดที่ใช้ในการแก้โจทย์ โดยหากใช้เวลาในการแก้โจทย์ได้น้อยกว่าจะถือว่าดีกว่า หากคะแนนและเวลาเท่ากัน การจัดอันดับจะตัดสินจากจำนวน 3x3x3 ที่แก้ไม่สำเร็จ หากมีจำนวน 3x3x3 ที่แก้ไม่สำเร็จน้อยกว่าจะถือว่าดีกว่า
- 9f13) สำหรับรูปแบบการแข่งขันแบบ "Mean of 3" และ "Average of 5" การจัดอันดับจะตัดสินจากเวลาเฉลี่ยที่คำนวณได้จากวิธีที่กล่าวไปข้างต้น โดยคำว่า "ดีกว่า" หมายถึงผลเวลาเฉลี่ยที่น้อยกว่า
- 9f14) สำหรับรูปแบบการแข่งขันแบบ "Mean of 3" และ "Average of 5" หากผู้เข้าแข่งขันตั้งแต่สองคนขึ้นไปได้เวลาเฉลี่ยที่เท่ากัน จะตัดสินจากเวลาที่ดีที่สุดที่ได้ของแต่ละคน โดยคำว่า "ดีกว่า" หมายถึง การใช้เวลาแก้โจทย์ได้น้อยกว่า
- 9f15) ผู้เข้าแข่งขันที่มีผลการแข่งขันเหมือนกันในรอบนั้นจะได้รับอันดับร่วมในรอบนั้น
- 9f16) สำหรับการแข่งขันรอบ Head to Head:
 - * 9f16a) ผู้เข้าแข่งขันจะต้องทำการแก้โจทย์ตามที่กำหนดไว้ในกติกาบทที่ I.
 - * 9f16b) ผู้ชนะของคู่ซึ่งชนะเลิศจะเป็นผู้เข้าแข่งขันอันดับที่หนึ่ง ผู้แพ้ของคู่ซึ่งชนะเลิศจะเป็นผู้เข้าแข่งขันอันดับที่สอง ผู้ชนะของคู่ซึ่งรองชนะเลิศอันดับที่สองจะเป็นผู้เข้าแข่งขันอันดับที่สาม ผู้แพ้ของคู่ซึ่งรองชนะเลิศอันดับที่สามจะเป็นผู้เข้าแข่งขันอันดับที่สี่ ผู้เข้าแข่งขันคนอื่น ๆ จะถูกจัดอันดับตามรอบที่สูงที่สุดที่สามารถเข้าแข่งขันได้ โดยใช้ผลการแก้โจทย์ที่ดีที่สุดในรอบเดียวกันเป็นตัวตัดสิน
 - * 9f16b+) [ตัวอย่าง] ผู้เข้าแข่งขันสี่คนแพ้และถูกคัดออกในรอบก่อนรอบรองชนะเลิศ โดยมีเวลาที่ดีที่สุดเป็น 5.00 วินาที, 5.10 วินาที, 5.20 วินาที และ 5.30 วินาที ผู้เข้าแข่งขันทั้งสี่คนจะอยู่ในอันดับที่ห้า, หก, เจ็ด และแปด ตามลำดับ
- 9g) รอบคัดออก หมายถึง รอบที่ประกอบไปด้วยรูปแบบการแข่งขันแบบ "Best of X" สำหรับช่วงคัดออก และเงื่อนไขการคัดออก (เช่น "Best of 2" ด้วยเงื่อนไขการไม่ควัดออกด้วยเวลาหน่อยกว่า 2 นาที) ถ้าผู้เข้าแข่งขันสามารถทำเวลาได้ตามเกณฑ์การไม่ควัดออกในการแก้โจทย์อย่างน้อยหนึ่งครั้ง จะถือว่าผู้เข้าแข่งขันมีสิทธิ์เข้าแข่งขันต่อในช่วงที่เหลือ โดยผลการแก้โจทย์ที่ทำได้ในช่วงคัดออกจะถูกนับว่าเป็นส่วนหนึ่งของผลการแก้โจทย์แบบเต็มรอบด้วย
- 9i) ผลการแข่งขันจากการแข่งขันที่รับรองโดยสมาคมฯ จะต้องอยู่ในรายการจัดอันดับโลกของสมาคมฯ
 - 9i1) ทางสมาคมฯ รับรองสถิติประเภทต่อไปนี้: สถิติประเทศ, สถิติทวีป และสถิติโลก
 - * 9i1a) สถิติจะถูกรับรองก็ต่อเมื่อมีสถิติใหม่ที่ดีกว่าหรือเท่ากับสถิติปัจจุบัน ข้อยกเว้น: ดูเพิ่มเติมที่กติกาข้อ 9i2.
 - 9i2) ผลการแข่งขันทั้งหมดของรอบจะถูกนับว่าเกิดขึ้นในวันปฏิทินสุดท้ายของรอบ โดยถ้าหากมีจำนวนเวลาทั้งหมดที่แข่งขัน หากมีสถิติต่ำกว่าค่าเกิดขึ้นหลังจากครั้งในวันปฏิทินเดียวกัน จะมีพิยงแค่สถิติที่ดีที่สุดที่จะได้รับการบันทึกเป็นสถิติ ภูมิภาค สำหรับการแข่งขันที่จัดขึ้นหลังสถานที่ (การแข่งขัน 3x3x3 แบบหมุนน้อยครั้งที่จัดการแข่งขันพร้อมกันหลายสถานที่) วันปฏิทินเดียวกันล่าสุด ณ สถานที่แข่งขันได้ ๆ
 - 9i3) หากมีการปรับเปลี่ยนกติกาของสมาคมฯ เกี่ยวกับประเภทการแข่งขันนั้น ๆ สถิติเดิมจะยังคงอยู่จนกว่าจะมีการทำลายสถิติใหม่ภายในได้ กติกาใหม่ของสมาคมฯ
 - 9i4) ผลการแข่งขันประเภทเวลาเดียวกันที่เกิดขึ้นในการแข่งขันรอบ Head to Head สามารถถูกใช้ในการจัดอันดับและถูกนับเป็นสถิติภูมิภาคได้ โดยไม่มีการจัดอันดับหรือนับสถิติภูมิภาคจากผลการแข่งขันประเภทเวลาเฉลี่ยในรอบ Head to Head

- 9j) ประเภทการแข่งขันแต่ละประเภทจะต้องมีการจัดการแข่งขันเพียงครั้งเดียวต่อหนึ่งการแข่งขัน
- 9k) ผู้เข้าแข่งขันทุกคนอาจเข้าแข่งขันในการแข่งขันทุกประเภท ยกเว้นในกรณีที่ได้รับการอนุมัติจากทีมประกาศการแข่งขันของสมาคมฯ
- 9l) แต่ละรอบการแข่งขันจะต้องเลือกสิ่งก่อนการเริ่มรอบใหม่ของการแข่งขันประเภทเดียวกัน โดยมีข้อยกเว้นดังต่อไปนี้:
 - 9l1) อาจมีการให้การแก้โจทย์รอบพิเศษ ณ จุดใดก็ได้ในระหว่างการแข่งขันเพื่อแทนที่การแก้โจทย์ที่ไม่ถูกนับ แต่จะต้องไม่ให้มีการแก้โจทย์รอบพิเศษหลังจากที่การแข่งขันสิ้นสุดลงแล้ว (ดูเพิ่มเติมที่กติกาข้อ 9p) ผลการแก้โจทย์ครั้งนั้นจะไม่ถูกนับก็ต่อเมื่อมีการแก้โจทย์รอบพิเศษแทน
 - 9l1+) [ชี้แจง] โดยทั่วไปแล้วผล DNF ถือว่าเป็นผลการแก้โจทย์ที่ถูกนำมาใช้ตามปกติ การแก้โจทย์รอบพิเศษจะต้องไม่เกิดขึ้นจากการค้นพบว่าใช้ puzzle ที่ไม่ได้รับอนุญาตหลังจากที่รอบนั้นสิ้นสุดลง (ดูเพิ่มเติมที่กติกาข้อ 3k2a)
 - 9l1++) [ตัวอย่าง] ตัวอย่างของผลการแก้โจทย์ที่ไม่ถูกนับ : ผลการแก้โจทย์ที่ตั้งโจทย์ไม่ถูกต้อง, การแก้โจทย์ที่ผลการแก้โจทย์ไม่สามารถนำกลับมาได้ (เช่น ใบบันทึกผลหาย)
 - 9l2) สำหรับรอบ Dual Round รอบที่สองของ Dual Round อาจเริ่มต้นก่อนที่รอบแรกของ Dual Round จะสิ้นสุดลง เนื่องจาก การเข้าสู่รอบที่สองของ Dual Round ไม่ได้ถูกกำหนดจากผลการแข่งขันในรอบแรกของ Dual Round (ดูเพิ่มเติมที่กติกาข้อ 9v5).
- 9m) การแข่งขันแต่ละประเภทสามารถมีจำนวนรอบได้มากที่สุด 4 รอบ
 - 9m1) รอบที่มีจำนวนผู้เข้าแข่งขัน 99 คน หรือน้อยกว่าจะต้องมีรอบถัดไปได้ไม่เกินสองรอบ
 - 9m2) รอบที่มีจำนวนผู้เข้าแข่งขัน 15 คน หรือน้อยกว่าจะต้องมีรอบถัดไปได้ไม่เกินหนึ่งรอบ
 - 9m3) รอบที่มีจำนวนผู้เข้าแข่งขัน 7 คน หรือน้อยกว่าจะต้องไม่มีรอบถัดไป
- 9o) เพื่อให้การนับจำนวนรอบของแต่ละประเภทการแข่งขันซัดเจน จึงกำหนดการนับจำนวนรอบดังนี้:
 - 9o1) รอบ Cutoff Round นับว่าเป็นการแข่งขันหนึ่งรอบ
 - 9o2) รอบ Dual Round นับว่าเป็นการแข่งขันสองรอบ
 - 9o3) รอบ Head to Head นับว่าเป็นการแข่งขันหนึ่งรอบ
- 9p) ถ้าการแข่งขันประเภทนั้นมีหลายรอบ แล้ว:
 - 9p1) ต้องมีผู้เข้าแข่งขันอย่างน้อย 25% ที่ถูกตัดออกจากการแข่งขันในรอบถัดไป ข้อยกเว้น: รอบ Dual Round (ดูเพิ่มเติมที่กติกาข้อ 9v5)
 - 9p2) ผู้เข้าแข่งขันที่ผ่านเข้าสู่รอบถัดไปจะต้องถูกกำหนดด้วยการจัดอันดับ (ผู้เข้าแข่งขันที่มีผลการแข่งขันดีที่สุด X คน) หรือ ตัดสินจากผลการแข่งขัน (ผู้เข้าแข่งขันทุกคนที่มีผลการแข่งขันดีกว่า X) จากรอบก่อนหน้า
 - 9p2+) [ชี้แจง] ผลการแข่งขันหมายถึงผลการแก้โจทย์แบบเวลาเดียวกันหรือเวลาเดียวกันที่ใช้ตัดสินการจัดอันดับในรอบนั้น ๆ
 - * 9p2a) ในแต่ละรอบ ต้องมีการประกาศเงื่อนไขการเข้าสู่รอบถัดไปก่อนการเริ่มรอบการแข่งขัน และไม่ควรมีการเปลี่ยนแปลงหลังจากเริ่มรอบการแข่งขันนั้นแล้ว หากมีการเปลี่ยนแปลง ให้ขึ้นอยู่กับคดลุพินิจของผู้แทนสมาคมฯ โดยต้องคำนึงถึงความยุติธรรมจากการเปลี่ยนแปลงต่อไป
 - * 9p2a+) [เพิ่มเติม] จะต้องไม่มีการเพิ่มรอบการแข่งขันของประเภทการแข่งขันหนึ่งหลังจากที่รอบชิงชนะเลิศของประเภทการแข่งขันนั้นเริ่มต้นขึ้นแล้ว ยกเว้นว่าผู้เข้าแข่งขันทุกคนที่อยู่ในตำแหน่งที่อยู่บนโพเดียมยิ่งยวดที่จะให้มีการเพิ่มรอบ
 - * 9p2a++) [เตือนความจำ] จะต้องไม่มีการเพิ่มรอบการแข่งขันของประเภทการแข่งขันหนึ่งหลังรอบ Head to Head เนื่องจากจะทำให้รอบ Head to Head ไม่เป็นรอบชิงชนะเลิศของประเภทการแข่งขันนั้นอีกด้วยไป (ดูเพิ่มเติมที่กติกาข้อ 9b7b)
 - * 9p2b) ข้อยกเว้น: สำหรับการแข่งขันซึ่งแชมป์ประเทศไทยและ การแข่งขันซึ่งแชมป์ทวีป ผู้จัดการแข่งขันอาจกำหนดเงื่อนไขในการเข้ารอบเพื่อสำรองที่ให้แก่ผู้เข้าแข่งขันที่ถือสัญชาติในประเทศไทยหรือทวีปนั้น ๆ โดยสามารถสำรองได้มากที่สุด 8 ที่หรือ 50% ของรอบถัดไป ขึ้นอยู่กับว่าจำนวนใดอย่างน้อยกว่า สำหรับรอบ Head to Head อาจสำรองที่ได้ 100% สำหรับรอบที่มีการสำรองที่ ผู้เข้าแข่งขันที่ถือสัญชาติในประเทศไทยหรือทวีปนั้น ๆ จะมีสิทธิเข้ารอบก่อน ตามด้วยผู้เข้าแข่งขันสัญชาติอื่น ๆ ที่เหลือ ตามเงื่อนไขที่ได้กำหนดไว้
 - * 9p2b+) [เพิ่มเติม] หากมีผู้เข้าแข่งขันที่ถือสัญชาติในประเทศไทยหรือทวีปนั้น ๆ ไม่เพียงพอ ผู้เข้าแข่งขันคนอื่น ๆ ที่ไม่ได้ถือสัญชาติในประเทศไทยหรือทวีปต่อกันแล้วจะเป็นผู้เข้ารอบแทนตามผลการแข่งขันที่ได้จากการนับก่อนหน้า
 - * 9p2b++) [เพิ่มเติม] ข้อยกเว้นดังกล่าวจะไม่ถูกนับคับใช้สำหรับการแข่งขันที่เป็นหัวการแข่งขันซึ่งแชมป์โลกและการแข่งขันซึ่งแชมป์ทวีปและ/หรือการแข่งขันซึ่งแชมป์ประเทศไทย และสำหรับการแข่งขันที่เป็นหัวการแข่งขันซึ่งแชมป์ทวีปและซึ่งแชมป์ประเทศไทยสามารถสำรองที่ได้แต่กับผู้เข้าแข่งขันที่ถือสัญชาติในทวีปนั้น ๆ
 - * 9p2b+++) [แนะนำ] เงื่อนไขการสำรองที่ในการเข้ารอบถัดกันจะต้องมีการประกาศอย่างชัดเจนก่อนการแข่งขัน
 - 9p3) หากมีผู้เข้าแข่งขันที่เข้ารอบสละสิทธิ์ ผู้เข้าแข่งขันคนนั้นอาจได้รับการแทนที่ด้วยผู้เข้าแข่งขันที่มีอันดับที่ดีที่สุดที่ไม่ผ่านเข้ารอบจากการรอบก่อนหน้ามาทดแทน
 - 9p3+) [ชี้แจง] หากผู้เข้าแข่งขันที่ไม่เข้ารอบໄ้ดแทนที่ผู้เข้าแข่งขันที่เข้ารอบ ผู้เข้าแข่งขันที่ໄ้ดแทนที่อาจสละสิทธิ์ ทำให้ผู้เข้าแข่งขันคนถัดไปที่อันดับต่อรองลงมาได้เข้าแข่งขันแทน
 - 9p4) ผู้เข้าแข่งขันที่มีผลการแข่งขันเพียงแค่ DNF หรือ DNS ไม่สามารถเข้ารอบถัดไปได้
- 9q+) [แนะนำ] การแข่งขันแต่ละประเภทและแต่ละรอบควรจะมีผู้เข้าแข่งขันอย่างน้อย 2 คน
- 9s) การแข่งขันแต่ละรอบของแต่ละประเภทจะต้องมีการจำกัดเวลา (ดูเพิ่มเติมที่กติกาข้อ A1a)
- 9t) หากมีการเปลี่ยนแปลงเกี่ยวกับผลการแข่งขันของผู้เข้าแข่งขันหลังจากที่สิ้นสุดการแข่งขันไปแล้ว (เช่น การกรอกผลการแข่งขันผิดพลาด, การเพิ่มบทลงโทษย้อนหลัง) ซึ่งส่งผลให้ผู้เข้าแข่งขันไม่ควรที่จะได้เข้าแข่งขันในรอบถัดไป (หรือไม่มีสิทธิเข้าแข่งขันในรอบนั้น) ผลการแข่งขันของผู้เข้าแข่งขันในรอบที่ได้รับผลกระทบจะต้องถูกลบออก (ดูเพิ่มเติมที่กติกาข้อ 9p)

- 9t+) [อธิบาย] เนื่องจากติกาข้อ 9t1 และ 9t2 การแข่งขันบางรอบอาจไม่สอดคล้องกับติกาข้อ 9p1, 9m1, 9m2 หรือ 9m3 อย่างไรก็ตาม การเปลี่ยนแปลงเงื่อนไขเพื่อให้สอดคล้องกับกติกาดังกล่าวอาจส่งผลกระทบต่อผู้เข้าแข่งขันคนอื่น ๆ ซึ่งเป็นเหตุผลในการคงผลการแข่งขันเดิมไว้
- 9t++) [เพิ่มเติม] หากมีการเปลี่ยนแปลงผลการแข่งขันเดิมที่มีอยู่ในระบบ ตามที่ต้องการ ให้ดำเนินการตามที่ต้องการโดยกติกาข้อ 9t1, 9t2 และ 9t3 ควรมีการบังคับใช้ด้วยเช่นกัน ขึ้นอยู่กับดุลพินิจของผู้แทนสมาคมฯ
 - 9t1) หากการเปลี่ยนแปลงดังกล่าวส่งผลให้รอบการแข่งขันนั้นไม่เป็นไปตามเงื่อนไขในกติกาข้อ 9p1 ผลการแข่งขันของผู้เข้าแข่งขันคนอื่น ๆ จะไม่ถูกลบ
 - 9t2) การเปลี่ยนแปลงดังกล่าวส่งผลให้รอบการแข่งขันนั้นไม่เป็นไปตามเงื่อนไขในกติกาข้อ 9m1, 9m2 หรือ 9m3 รอบการแข่งขันที่ได้รับผลกระทบจะไม่ถูกลบ
 - 9t3) หากมีการเปลี่ยนแปลงใด ๆ เกี่ยวกับผลการแข่งขันของผู้เข้าแข่งขัน ซึ่งส่งผลให้ผู้เข้าแข่งขันอีกคนไม่เข้ารอบถัดไป ผลการแข่งขันของผู้เข้าแข่งขันอีกคนจะไม่ถูกลบ
 - 9t3+) [ตัวอย่าง] หากผู้เข้าแข่งขัน A มีผลการแข่งขันแบบเฉลี่ยอยู่ที่ 10.00 และผู้เข้าแข่งขัน B มีผลการแข่งขันแบบเฉลี่ยอยู่ที่ 10.05 ในรอบแรกของประเภทการแข่งขัน ซึ่งทำให้ผู้เข้าแข่งขัน A เข้ารอบซึ่งชนะเลิศแต่ผู้เข้าแข่งขัน B ไม่เข้ารอบ หากพบว่ามีข้อผิดพลาดในการกรอกผลการแข่งขัน โดยผู้เข้าแข่งขัน B ได้ผลการแข่งขันแบบเฉลี่ยอยู่ที่ 9.95 (ควรจะได้เข้ารอบซึ่งชนะเลิศแทนผู้เข้าแข่งขัน A) ผลการแข่งขันของผู้เข้าแข่งขัน A ในรอบซึ่งชนะเลิศจะยังคงอยู่
 - 9t4) กติกาข้างต้นจะไม่ถูกใช้งานในระหว่างรอบ Head to Head
- 9u) การแข่งขันจะถูกนับว่าเสร็จสิ้นก็ต่อเมื่อเป็นไปตามข้อกำหนดดังนี้:
- 9u+) [เพิ่มเติม] สำหรับการแข่งขันที่จัดขึ้นในหลายสถานที่ (การแข่งขัน 3x3x3 แบบหมุนนำอยครึ่งที่จัดการแข่งขันพร้อมกันหลายสถานที่) การเสร็จสิ้นการแข่งขันจะต้องเป็นไปตามข้อกำหนดดังกล่าวในทุกสถานที่
 - 9u1) รอบการแข่งขันทุกรอบที่กำหนดไว้ในตารางการแข่งขันภายใต้เว็บไซต์ของสมาคมฯ เสร็จสิ้นทั้งหมดแล้ว
 - 9u2) ผู้แทนสมาคมฯ ได้ประกาศเสร็จสิ้นการแข่งขันเรียบร้อยแล้ว หากผู้แทนสมาคมฯ ไม่ได้ประกาศเสร็จสิ้นการแข่งขัน จะต้องยึดถือตามเหตุการณ์ใดเหตุการณ์หนึ่งที่อ้างไปนี้ (ตามลำดับการเกิดเหตุการณ์):
 - 9u2+) [แนะนำ] ผู้แทนสมาคมฯ ควรประกาศเสร็จสิ้นการแข่งขัน (เช่น หลังจากพิมอีเมลของรางวัล)
 - * 9u2a) ผู้แทนสมาคมฯ ทุกคนที่รับผิดชอบการแข่งขันนั้นได้ออกจากสถานที่แข่งขันแล้ว
 - * 9u2b) สิ้นสุดวันปฏิทินของการแข่งขันวันสุดท้าย (ดูเพิ่มเติมที่ กติกาข้อ 9i2)
 - * 9u2b+) [เพิ่มเติม] วันปฏิทินของการแข่งขันวันสุดท้ายนับจากวันเวลาท่องถิ่นของสถานที่แข่งขัน
 - 9v) รอบการแข่งขันที่ติดกันของประเภทการแข่งขันหนึ่งอาจกำหนดให้เป็น Dual Round
 - 9v1) Dual Round อาจนับรวมแค่สองรอบของประเภทการแข่งขันนั้น
 - 9v2) Dual Round จะต้องไม่นับรวมรอบซึ่งชนะเลิศของการแข่งขันซึ่งแชมป์ประเทศไทย, การแข่งขันชิงแชมป์หัวเว่ย หรือการแข่งขันชิงแชมป์โลก
 - 9v3) Dual Round จะต้องมีรูปแบบการจัดอันดับเดียวกัน, เงื่อนไขการดัดอ่อนเดียวกัน และจำกัดเวลาเท่ากัน
 - 9v4) การจัดอันดับผู้เข้าแข่งขันใน Dual Round จะจัดอันดับตามผลการแข่งขันที่ดีกว่าในรอบใดรอบหนึ่ง
 - * 9v4a) ผลการแข่งขันของห้องสองรอบจะถูกบันทึกและสามารถนำมาร่วมกับห้องสองรอบของสมาคมฯ (ดูเพิ่มเติมที่ กติกาข้อ 9i)
 - และสามารถบันทึกสถิติภัยมิภัยได้ (ดูเพิ่มเติมที่ กติกาข้อ 9i1)
 - 9v5) ไม่มีผู้เข้าแข่งขันที่ถูกคัดออกระหว่างรอบที่เป็น Dual Round
 - * 9v5a) ผู้เข้าแข่งขันที่ไม่มีผลการแข่งขันหรือมีเพียงแค่ผลการแข่งขัน DNF หรือ DNS ในรอบแรกของ Dual Round จะสามารถเข้าสู่รอบที่สองของ Dual Round ได้

กติกาบทที่ 10: สถานะแก้โจทย์สำเร็จ

- 10b) มีเพียงแค่สถานะที่หยุดนิ่งของ puzzle หลังจากที่หยุดการจับเวลาเท่านั้น ที่จะได้รับการพิจารณาว่าเป็นสถานะแก้โจทย์สำเร็จ
- 10c) puzzle อาจอยู่ในตำแหน่งใดก็ได้หลังจากสิ้นสุดการแก้โจทย์
- 10d) ชิ้นส่วนทุกชิ้นของ puzzle จะต้องเชื่อมติดอยู่กับตัวลูกและวางอยู่ในตำแหน่งที่ถูกต้อง ข้อยกเว้น: ดูเพิ่มเติมที่ กติกาข้อ 5b5
- 10e) puzzle จะถูกแก้โจทย์สำเร็จเมื่อชิ้นส่วนที่เป็นสีทุกสีถูกเรียงตามขอบเขตต่อไปนี้:
 - 10e1) สำหรับทุก ๆ ชิ้นส่วนสองชิ้นที่ติดกัน (เช่น ชิ้นที่อยู่ข้างกัน, ชิ้นที่อยู่ติดกันในแนวตัด) ของ puzzle ที่อยู่เคลื่อนไปเกินขอบเขตที่กำหนดในกติกาข้อ 10f ให้ถือว่า puzzle นั้นต้องการการหมุนหนึ่งครั้งเพื่อแก้โจทย์ (ดู "Outer Block Turn Metric" เพิ่มเติมที่ กติกาบทที่ 12)
 - 10e1+) [เช่น] สำหรับ Square-1 เนื่องจากเป็น puzzle ที่มีคุณสมบัติในการเปลี่ยนรูปทรง จึงໄດ້มีการกำหนดการวัดการเคลื่อนเกินขอบเขตไว้ในกติกาข้อ 10f4 ซึ่งแตกต่างจากที่ได้กำหนดไว้ในสัญลักษณ์การหมุนที่ถูกใช้โดยโปรแกรมสร้างโจทย์ซึ่งได้มีการอธิบายไว้แล้วในกติกาข้อ 12c4.
 - 10e2) หากไม่มีการหมุนที่จำเป็นเพื่อให้อยู่ในสถานะแก้โจทย์สำเร็จ จะถือว่าแก้โจทย์สำเร็จโดยไม่มีบทลงโทษ
 - 10e3) หากมีการหมุนที่จำเป็นหนึ่งครั้ง จะถือว่าแก้โจทย์สำเร็จพร้อมบทลงโทษเพิ่มเวลา (+2 วินาที)
 - 10e4) หากมีการหมุนที่จำเป็นมากกว่าหนึ่งครั้ง จะถือว่าแก้โจทย์ไม่สำเร็จ (DNF)
- 10f) ขอบเขตที่ยอมรับได้สำหรับการเคลื่อนกินขอบเขตที่กำหนด:
- 10f+) [อธิบาย] ขอบเขตของการเคลื่อนกินขอบเขตที่กำหนดนั้นถูกกำหนดไว้เพื่อแบ่งแยกระหว่างสถานะที่ไม่มีบทลงโทษกับสถานะที่ต้องมีการหมุนหนึ่งครั้ง

- 10f1) NxNxN: มากที่สุด 45 องศา
- 10f2) Megaminx: มากที่สุด 36 องศา
- 10f3) Pyraminx: มากที่สุด 60 องศา
- 10f4) Square-1: มากที่สุด 45 องศา (U/D) หรือ 90 องศา (/)
- 10f4+) [ชี้แจง] ในการนับการหมุนที่เกิดจากการเคลื่อนเกินขอบเขตเมื่อสิ้นสุดการแก้โจทย์ ค่าของ X และ Y จะถูกพิจารณาแยกกัน เช่น: (5, 1) จะถูกพิจารณาว่าเป็นการเคลื่อนเกินขอบเขตแค่นั้น (5, 5) จะถูกพิจารณาว่าเป็นการเคลื่อนเกินขอบเขตสองครั้ง
- 10i) Clock จะแก้โจทย์สำเร็จเมื่อเข้มนาฬิกาทั้ง 18 เข็มซึ่งไปที่ 12 นาฬิกา
 - 10i1) กรณีที่มีหน้าปัดนาฬิกาของ Clock ที่ไม่ได้ซึ่งไปที่ตำแหน่งเลขที่แน่นอนนั้น ให้ถือว่าหน้าปัดนั้นซึ่งไปทางตำแหน่งเลขที่ใกล้ที่สุด
 - 10i2) ฝาปิดปุ่มกดที่หลุดหรือปุ่มกดที่หลุมไม่มีผลต่อสถานะแก้โจทย์สำเร็จของ Clock

กติกาบทที่ 11: อุบัติเหตุ

- 11a) อุบัติเหตุประกอบด้วย:
 - 11a1) การดำเนินการที่ผิดพลาดระหว่างการแข่งขันซึ่งอาจเกิดจากเจ้าหน้าที่ภายในการแข่งขันหรือผู้เข้าแข่งขัน
 - 11a2) การบกวนจากปัจจัยภายนอกสถานที่แข่งขัน (เช่น ไฟฟ้าขัดข้อง, เสียงสัญญาณฉุกเฉิน)
 - 11a3) ความผิดพลาดของอุปกรณ์
- 11b) หากมีอุบัติเหตุเกิดขึ้น ผู้แทนสมาคมฯ ต้องกำหนดแนวทางการปฏิบัติที่เป็นกลางและเหมาะสม
- 11d) หากสถานการณ์ที่เกิดขึ้นไม่ได้ถูกกล่าวถึงอย่างชัดเจนในกติกาของสมาคมฯ หรือไม่ได้ถูกครอบคลุมภายใต้กติกาของสมาคมฯ ผู้แทนสมาคมฯ จึงต้องตัดสินใจอย่างยุติธรรมและมีน้ำใจนักกีฬา (ดูเพิ่มเติมที่กติกาข้อ 11c)
- 11e) ผู้แทนสมาคมฯ อาจให้ผู้เข้าแข่งขันแก้โจทย์รอบพิเศษเพื่อแทนที่การแก้โจทย์ที่ได้รับผลกระทบจากอุบัติเหตุ ผู้เข้าแข่งขันควรที่จะอุทธรณ์ตัวว่าจากหรือเป็นลายลักษณ์อักษรให้แก่กรรมการและผู้แทนสมาคมฯ ในขณะที่เกิดเหตุ โดยจะต้องอุทธรณ์ก่อนเสร็จสิ้นการแก้โจทย์ครั้งนั้น แต่การอุทธรณ์ไม่ได้หมายความว่าผู้เข้าแข่งขันจะได้รับการแก้โจทย์รอบพิเศษเสมอไป
- 11e+) [ชี้แจง] เนื่องจากว่าการอุทธรณ์นั้นอาจจะไม่สำเร็จเสมอไป ผู้เข้าแข่งขันอาจปล่อยให้เครื่องจักรเวลาทำงานต่อไปในระหว่างการอุทธรณ์ และแก้โจทย์ต่อเมื่อเหมาะสม
- 11e++) [แนะนำ] ผู้แทนสมาคมฯ ควรบันทึกสาเหตุการขอแก้โจทย์รอบพิเศษ (เช่น บันทึกไว้ด้านหลังของใบบันทึกผล)
- 11e+++) [แนะนำ] ผู้แทนสมาคมฯ ควรใช้ดุลยพินิจอย่างรอบคอบในการอนุมัติคำขอแก้โจทย์รอบพิเศษหลังจากที่แก้โจทย์เสร็จแล้ว โดยควรอนุมัติการแก้โจทย์รอบพิเศษในการณ์ที่เหมาะสมเท่านั้น
- 11e++++) [เตือนความจำ] การแก้โจทย์จะเสร็จสิ้นก็ต่อเมื่อผู้เข้าแข่งขันทำการตรวจสอบผลการแข่งขันที่ถูกบันทึกและลงชื่อในยันผลกระทบแข่งขันบนใบบันทึกผล (ดูเพิ่มเติมที่กติกาข้อ A7c)
- 11e+++++) [เพิ่มเติม] หากผู้แทนสมาคมฯ ไม่มีเวลาที่จะจัดการกับการอุทธรณ์ ผู้เข้าแข่งขันควรได้รับการแก้โจทย์รอบพิเศษแบบชั่วคราว
- 11e++++++) [เพิ่มเติม] การแก้โจทย์รอบพิเศษจะถูกถือว่าเกิดขึ้นในเวลาเดียวกันกับที่การแก้โจทย์เดิม กล่าวคือ หากการแข่งขันรอบหนึ่งมีกำหนดการแข่งขันในวันที่ 21 มกราคม และผู้เข้าแข่งขันแก้โจทย์รอบพิเศษในวันที่ 22 มกราคม การแก้โจทย์รอบพิเศษครั้งนั้นจะถือว่าเกิดขึ้นในวันที่ 21 มกราคม
- 11e++++++) [แนะนำ] หากการแก้โจทย์รอบพิเศษเกิดขึ้นหลังจากที่เสร็จสิ้นการแข่งขันรอบหนึ่ง และการแก้โจทย์รอบพิเศษทำให้ผู้เข้าแข่งขันได้เข้ารอบถัดไป ผู้เข้าแข่งขันไม่ควรได้เข้าแข่งขันในการแข่งขันรอบถัดไป ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของผู้แทนสมาคมฯ
 - 11e1) หากผู้เข้าแข่งขันได้รับการแก้โจทย์รอบพิเศษ โจทย์ที่ใช้ในรอบพิเศษจะต้องเป็นโจทย์ที่แตกต่างจากเดิม โดยโจทย์ดังกล่าวจะต้องถูกสร้างขึ้นจากโปรแกรมสร้างโจทย์รุ่นล่าสุดของสมาคมฯ (ดูเพิ่มเติมที่กติกาข้อ 4b)
 - 11e1+) [เตือนความจำ] การแก้โจทย์รอบพิเศษจะต้องใช้โจทย์ที่ได้จากโปรแกรมสร้างโจทย์โดยไม่ผ่านการปรับเปลี่ยนใด ๆ (ดูเพิ่มเติมที่กติกาข้อ 4f และแนวปฏิบัติข้อ 4f+)
 - 11e2) หากผู้เข้าแข่งขันได้รับการแก้โจทย์รอบพิเศษ การแก้โจทย์รอบพิเศษจะต้องเกิดขึ้นหลังจากการแก้โจทย์ที่มีปัญหา และการแก้โจทย์รอบพิเศษจะแทนที่การแก้โจทย์ที่มีปัญหา
 - 11e2+) [เพิ่มเติม] หากการแก้โจทย์รอบพิเศษมีเหตุทำให้ต้องมีการแก้โจทย์รอบพิเศษเพิ่มเติม ผู้เข้าแข่งขันควรแก้โจทย์รอบพิเศษไปจนกว่าจะมีการแก้โจทย์รอบพิเศษที่สามารถทดแทนการแก้โจทย์เดิมได้
 - 11e2++) [ตัวอย่าง] สมมติให้ผู้เข้าแข่งขันต้องแก้โจทย์ทั้งหมด 5 ครั้ง และการแก้โจทย์ครั้งที่ 2 ทำให้ได้แก้โจทย์รอบพิเศษ ผู้เข้าแข่งขันควรแก้โจทย์รอบพิเศษจนกว่าจะสามารถทดแทนการแก้โจทย์เดิมได้ และสมมติว่าการแก้โจทย์หลังจากครั้งที่ 2 ทำให้ได้แก้โจทย์รอบพิเศษอีก การดำเนินการควรจะเป็นเช่นเดียวกับการแก้โจทย์ครั้งที่ 2
 - * 11e2a) หากการแก้โจทย์ไม่ได้เป็นไปตามลำดับ ผลการแก้โจทย์จะต้อง
 - 11e3) หากไม่มีน้ำใจว่าอุบัติเหตุที่เกิดขึ้นนั้นสามารถขอการแก้โจทย์รอบพิเศษได้หรือไม่ ผู้เข้าแข่งขันอาจได้รับการแก้โจทย์รอบพิเศษแบบชั่วคราว โดยจะถูกนับผลก็ต่อเมื่อการแก้โจทย์รอบพิเศษนั้นเหมาะสม (เช่น จำกัดสิ่งของคุณสมบัติ)
- 11f) การตัดสินเกี่ยวกับอุบัติเหตุอาจมีการนำหลักฐานที่เป็นวิดีโอ, รูปภาพ หรือคลิปเสียงมาใช้ประกอบการตัดสิน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของผู้แทนสมาคมฯ
 - 11f1) การพิจารณาวิดีโอและหลักฐานที่ถูกบันทึกไว้ในลักษณะเดียวกันควรพิจารณาจากความเร็วปกติ ข้อยกเว้น: อาจมีการวิเคราะห์หลักฐานโดยชัลล์ดอความเร็วหรือวิเคราะห์แบบที่ลະเพร์มได้ ตามเงื่อนไขต่อไปนี้:

- 11f1+) [แนะนำ] ควรมีการปรึกษาคณะกรรมการกติกาสมาคมฯ ในการตัดสินว่าควรใช้การวิเคราะห์หลักฐานโดยจะลดความเร็วหรือวิเคราะห์แบบที่ละเอียดหรือไม่
 - * 11f1a) ผลการแก้โจทย์ครั้งนั้นเป็นสถิติกฎหมายหรือเป็นสถิติส่วนบุคคลที่อยู่ใน 50 อันดับแรกของโลก
 - * 11f1b) ผลการแก้โจทย์ครั้งนั้นเป็นส่วนหนึ่งของผลการแก้โจทย์แบบเฉลยซึ่งเป็นสถิติกฎหมายหรือเป็นสถิติส่วนบุคคลที่อยู่ใน 50 อันดับแรกของโลก
 - * 11f1c) ผลการแก้โจทย์ครั้งนั้นเกิดขึ้นในรอบชิงชนะเลิศของการแข่งขันชิงแชมป์ประเทศไทย การแข่งขันชิงแชมป์ทวีป หรือ การแข่งขันชิงแชมป์โลก
 - * 11f1d) เพื่อสนับสนุนการลับบบทลงโทษเดิมที่ถูกตัดสินไว้ก่อนหน้าโดยกรรมการหรือผู้แทนสมาคมฯ (ดูเพิ่มเติมที่ กติกาข้อ 11f2a)
- 11f2) หลักฐานที่ได้จากการจะลดความเร็วหรือวิเคราะห์แบบที่ละเอียดอาจถูกใช้ประกอบการพิจารณาต่อไปนี้:
 - * 11f2a) การลับบบทลงโทษเดิมออกจากการแก้โจทย์ซึ่งถูกตัดสินไว้ก่อนหน้าโดยกรรมการหรือผู้แทนสมาคมฯ
 - * 11f2b) การใช้บบทลงโทษตาม กติกาข้อ A3c1, กติกาข้อ A4b หรือ กติกาข้อ A4b1
 - * 11f2c) การสอบสวนเกี่ยวกับการโกง (ดูเพิ่มเติมที่ กติกาข้อ 2k)
- 11g) ผู้แทนสมาคมฯ จะต้องมั่นใจว่าเจ้าหน้าที่ภายในการแข่งขันและผู้เข้าแข่งขันสามารถเข้าถึงสำเนาของกติกาและแนวทางของสมาคมฯ ได้ (เช่น สำเนาแบบพิมพ์, สำเนาดิจิทัล หรือสามารถเข้าถึงได้ผ่านทางอินเทอร์เน็ต) เพื่อใช้ในการปรึกษาเกี่ยวกับอุบัติเหตุที่เกิดขึ้นได้
- 11h) ผู้แทนสมาคมฯ อาจบังคับให้ผู้เข้าแข่งขันที่ฝ่าฝืนกติกาข้อ 2k3 อย่างร้ายแรงออกจากสถานที่แข่งขัน โดยคำนึงถึงความจริงจังของสถานการณ์และแนวทางการแก้ไขปัญหาที่ดีที่สุด หากผู้เข้าแข่งขันฝ่าฝืน ผู้เข้าแข่งขันอาจได้รับบบทลงโทษทางวินัยจากทางสมาคมฯ
- 11i) หากหลังจากการแก้โจทย์นั้นมีการพบว่า puzzle ของผู้เข้าแข่งขันไม่ได้ถูกตั้งโจทย์อย่างถูกต้อง กติกาต่อไปนี้จะถูกบังคับใช้:
 - 11i1) ในกรณีต่อไปนี้ จะต้องมีการแก้โจทย์รอบพิเศษเพื่อแทนที่การแก้โจทย์เดิมที่ได้รับผลกระทบ หากไม่มีการแก้โจทย์รอบพิเศษ จะถือว่าผลการแก้โจทย์ครั้งนั้นเป็น DNS:
 - 11i1+) [แนะนำ] ผู้เข้าแข่งขันที่เข้าข่ายตามในกติกาข้อดังกล่าวควรได้รับการตรวจสอบโจทย์จากผู้ตั้งโจทย์อีกคนก่อนส่งให้ผู้เข้าแข่งขันแก้โจทย์ (ดูเพิ่มเติมที่ กติกาข้อ 4g±)
 - * 11i1a) ผลการแก้โจทย์ครั้งนั้นเป็นสถิติกฎหมายหรือเป็นสถิติส่วนบุคคลที่อยู่ใน 50 อันดับแรกของโลก
 - * 11i1b) ผลการแก้โจทย์ครั้งนั้นเป็นส่วนหนึ่งของผลการแก้โจทย์แบบเฉลยซึ่งเป็นสถิติกฎหมายหรือเป็นสถิติส่วนบุคคลที่อยู่ใน 50 อันดับแรกของโลก
 - * 11i1c) ผลการแก้โจทย์ครั้งนั้นเกิดขึ้นในรอบชิงชนะเลิศของการแข่งขันชิงแชมป์ประเทศไทย การแข่งขันชิงแชมป์ทวีป หรือ การแข่งขันชิงแชมป์โลก
 - * 11i1d) การแก้โจทย์ครั้งนั้นใช้จำนวนการหมุนน้อยกว่าที่กำหนดไว้ใน กติกาข้อ 4b3
 - * 11i1e) ข้อยกเว้น: สำหรับ 5x5x5, 6x6x6, 7x7x7, Megaminx และ 3x3x3 แบบปิดตาหลายลูก อาจไม่มีการแก้โจทย์รอบพิเศษตามเงื่อนไขที่ได้กล่าวไว้ข้างต้น
 - 11i2) ในกรณีอื่น ๆ ผลการแก้โจทย์ครั้งนั้นอาจคงอยู่ ข้อยกเว้น: ผู้แทนสมาคมฯ อาจใช้ดุลยพินิจตัดสินให้มีการแก้โจทย์รอบพิเศษ หากการแก้โจทย์รอบพิเศษจะกิดความยุติธรรมอย่างเห็นได้ชัด (เช่น โจทย์ที่ผิดพลาดนั้นเมื่อถูกตั้งโจทย์ผิดโดยเจตนา)
 - 11i2+) [แนะนำ] หากผู้แทนสมาคมฯ ไม่มั่นใจว่าโจทย์ที่ไม่ถูกต้องนั้นทำให้เกิดความไม่ยุติธรรมอย่างเห็นได้ชัดหรือไม่นั้น ผู้แทนสมาคมฯ ควรให้มีการแก้โจทย์รอบพิเศษแบบชั่วคราว
 - 11i2++) [เตือนความจำ] ถึงแม้ว่าผลการแข่งขันที่เกิดจากโจทย์ที่ผิดพลาดอาจคงอยู่ แต่ผู้แทนสมาคมฯ จะต้องมั่นใจว่าโจทย์ที่ผิดพลาดดังกล่าวไม่ได้เกิดขึ้นทั่วไป
 - * 11i2a) หากการแก้โจทย์รอบพิเศษจะทำให้มีความยุติธรรมเกิดขึ้นอย่างเห็นได้ชัด ผลการแก้โจทย์เดิมจะไม่ถูกนับ (ดูเพิ่มเติมที่ กติกาข้อ 9j)
 - * 11i2b) หากไม่สามารถให้การแก้โจทย์รอบพิเศษจากการได้รับโจทย์ที่ผิดพลาดได้ เนื่องจากการแก้โจทย์รอบพิเศษจะทำให้เกิดความไม่ยุติธรรมอย่างเห็นได้ชัด (เช่น มีการตรวจสอบว่าโจทย์ผิดพลาดหลังจากที่การแข่งขันจบลงแล้ว) ผลการแข่งขันจะถูกบันทึกเป็น DNS
 - 11j) หากผู้เข้าแข่งขันได้รับโจทย์เดิมที่เคยได้รับมาก่อนหน้านี้แล้ว (เช่น โจทย์ซ้ำ) กติกาต่อไปนี้จะถูกบังคับใช้:
 - 11j1) หากผู้เข้าแข่งขันคาดว่าตนเองได้รับโจทย์ซ้ำในระหว่างการสำรวจลูก ผู้เข้าแข่งขันควรที่จะหยุดการแก้โจทย์และเรียกผู้แทนสมาคมฯ โดยไม่ทำการหมุนใด ๆ บน puzzle ผู้เข้าแข่งขันควรที่จะไม่ได้รับบบทลงโทษสำหรับการแจ้งความเท็จ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของผู้แทนสมาคมฯ
 - 11j2) หากพบว่ามีข้อผิดพลาดดังกล่าวเกิดขึ้นระหว่างการแข่งขันในกลุ่มนั้น ๆ ผู้แทนสมาคมฯ ควรที่จะนำโจทย์ที่ถูกต้องให้กับผู้เข้าแข่งขัน โดยอาจให้การแก้โจทย์รอบพิเศษแทน หากผู้แทนสมาคมฯ ไม่มั่นใจว่าโจทย์ที่ถูกต้องควรจะเป็นอย่างไร
 - 11j3) หากพบว่ามีข้อผิดพลาดดังกล่าวเกิดขึ้นระหว่างการแข่งขัน แต่พบหลังจากที่จบการแข่งขันในกลุ่มนั้นไปแล้ว ผลการแก้โจทย์ครั้งนั้นจะต้องถูกแทนด้วยการแก้โจทย์รอบพิเศษ
 - 11j3+) [เตือนความจำ] โจทย์สำหรับการแก้โจทย์รอบพิเศษจะต้องไม่ถูกนำมาจากโจทย์ของกลุ่มนั้นก่อนหน้า
 - 11j4) หากพบว่ามีข้อผิดพลาดดังกล่าว โดยพบหลังจากสิ้นสุดการแข่งขันไปแล้ว ผลการแก้โจทย์นั้น ๆ จะถูกบันทึกไว้เป็น DNS
 - 11k) สำหรับรอบ Head to Head (ดูเพิ่มเติมที่ กติกาบทที่ I) ผู้แทนสมาคมฯ ควรดำเนินถึงลักษณะของรอบการแข่งขันในการแก้ไขเหตุใด ๆ

- 11k1) หากผู้แทนสมาคมฯ ให้ผู้เข้าแข่งขันคนใดคนหนึ่งในคู่แข่งขันได้รับการแก้โจทย์รอบพิเศษ ผู้เข้าแข่งขันทั้งสองคนในคู่แข่งขันนั้นจะต้องได้รับการแก้โจทย์รอบพิเศษ
- 11k2) ผู้แทนสมาคมฯ ไม่ควรให้มีการแก้โจทย์รอบพิเศษถ้าอุปกรณ์เหล่านั้น ๆ ไม่ได้ส่งผลกระทบต่อผู้เข้าแข่งขันที่อาจได้รับความเสียหาย
- 11k2+) [ตัวอย่าง] หากหลังจากที่ผู้เข้าแข่งขัน A แก้โจทย์เสร็จล้วนแล้ว มีเสียงรบกวนผู้เข้าแข่งขัน B ผู้แทนสมาคมฯ ไม่ควรให้มีการแก้โจทย์รอบพิเศษขึ้น เนื่องจากผู้เข้าแข่งขัน A ได้รับความเสียหายจากการแก้โจทย์ที่เสร็จล้วนก่อนแล้ว
- 11l) สำหรับรอบ Head to Head การตัดสินเหตุการณ์ใด ๆ ให้ถือเป็นที่สิ้นสุดเมื่อการแข่งขันคุ้นสิ้นสุดลง เพื่อให้สามารถตัดสินได้รวดเร็ว快捷 ด้วยการตัดสินที่รวดเร็วและแม่นยำ
- 11l1) ผลการแก้โจทย์อาจถูกแก้ไขในภายหลัง แต่ไม่กระทบต่อผู้ที่ได้รับคะแนน

กติกาบทที่ 12: สัญลักษณ์การหมุน

- 12a) สัญลักษณ์การหมุนสำหรับ NxNxN:
 - 12a1) การหมุนแกะภายนอก:
 - * 12a1a) ตามเข็มนาฬิกา 90 องศา: F (ແກວໜ້າ), B (ແກວຫັງ), R (ແກວຂວາ), L (ແກວໜ້າຍ), U (ແກວບນ), D (ແກວລ່າງ)
 - * 12a1b) วนเข็มนาฬิกา 90 องศา: F', B', R', L', U', D'
 - * 12a1c) 180 องศา: F2, B2, R2, L2, U2, D2
 - 12a2) การหมุนหลายແກວ (การหมุนแกะภายนอกและແກວภายใน) สำหรับสัญลักษณ์การหมุนที่จะนิยามต่อไปนี้ n เป็นจำนวนเต็มที่จะต้องหมุน จะอยู่ในช่วงตั้งแต่ $1 < n < N$ (โดยที่ N คือจำนวนແກວทั้งหมดที่มีอยู่ใน puzzle ประเภทนั้น) โดย n อาจได้รับการระบุในกรณีที่เป็นการหมุนสองແກວ โดยการหมุนหลายແກວได้แก่:
 - 12a2+) [ซีเจง] ทั้ง Rw และ 2Rw นั้นเป็นสัญลักษณ์ที่มีหน้าที่การหมุนแบบเดียวกันบน 3x3x3 1Rw ไม่ได้เป็นสัญลักษณ์การหมุนที่ถูกบัญญัติบน NxNxN และ 3Rw ไม่ได้เป็นสัญลักษณ์การหมุนที่ถูกบัญญัติบน 2x2x2 และ 3x3x3 (แต่ 3Rw เป็นสัญลักษณ์การหมุนที่ถูกบัญญัติไว้ใน 4x4x4 และ NxNxN ที่มีขนาดใหญ่กว่า)
 - * 12a2a) ตามเข็มนาฬิกา 90 องศา: nFw (ແກວໜ້າ), nBw (ແກວຫັງ), nRw (ແກວຂວາ), nLw (ແກວໜ້າຍ), nUw (ແກວບນ), nDw (ແກວລ່າງ)
 - * 12a2b) วนเข็มนาฬิกา 90 องศา: nFw', nBw', nRw', nLw', nUw', nDw'
 - * 12a2c) 180 องศา: nFw2, nBw2, nRw2, nLw2, nUw2, nDw2
 - 12a4) การพลิกกลุ้ก:
 - * 12a4a) ตามเข็มนาฬิกา 90 องศา: x (ທີ່ສຫາງເຕືອນກັບ R และ L'), y (ທີ່ສຫາງເຕືອນກັບ U และ D'), z (ທີ່ສຫາງເຕືອນກັບ F และ B')
 - * 12a4b) วนเข็มนาฬิกา 90 องศา: x' (ທີ່ສຫາງເຕືອນກັບ R' และ L), y' (ທີ່ສຫາງເຕືອນກັບ U' และ D), z' (ທີ່ສຫາງເຕືອນກັບ F' และ B)
 - * 12a4c) 180 องศา: x2, y2, z2
 - 12a5) Outer Block Turn Metric (OBTM) นิยามโดย:
 - * 12a5a) การหมุนแต่ละครั้งซึ่งเป็นการหมุนแกะภายนอกและการหมุนหลายແກວจะถูกนับว่าเป็นการหมุน 1 ครั้ง
 - * 12a5b) การพลิกกลุ้กแต่ละครั้งจะถูกนับว่าเป็นการหมุน 0 ครั้ง
 - 12a6) Execution Turn Metric (ETM) นิยามโดย: การหมุนใด ๆ ก็ตามที่เป็นการหมุนแกะภายนอก การหมุนหลายແກວ และการพลิกกลุ้กจะถูกนับว่าเป็นการหมุน 1 ครั้ง
- 12c) สัญลักษณ์การหมุนสำหรับ Square-1:
 - 12c1) การหมุนจะถูกกระทำขึ้นโดยให้ด้านที่เลือกที่สุดของແບກລາງອ່ອຽດ້ານໜ້າຍຂອງด้านหน้า
 - 12c2) (X, Y) หมายถึง: หมุนແກວບນ X ครั้ง 30 องศา ตามเข็มนาฬิกา หมุนແກວລ່າງ Y ครั้ง 30 องศา ตามเข็มนาฬิกา โดย X และ Y เป็นจำนวนเต็มตั้งแต่ -5 ถึง 6 และไม่สามารถเป็น 0 ในเวลาเดียวกันได้
 - 12c3) // หมายถึง: การหมุนครึ่งขาวของ puzzle 180 องศา
 - 12c4) การนับจำนวนการหมุนของ Square-1: (X, Y) นับว่าเป็นการหมุน 1 ครั้ง และ // นับว่าเป็นการหมุน 1 ครั้งเช่นกัน
- 12d) สัญลักษณ์การหมุนสำหรับ Megaminx (สัญลักษณ์สำหรับการตั้งโจทย์เท่านั้น):
 - 12d1) การหมุนแกะภายนอก:
 - * 12d1a) ตามเข็มนาฬิกา 72 องศา: U (ແກວບນ)
 - * 12d1b) วนเข็มนาฬิกา 72 องศา: U' (ແກວບນ)
 - 12d2) การหมุนแบบอื่น ๆ ต่อไปนี้จะถูกกระทำ โดยยังมีແບບชิ้นส่วนสามชิ้นด้านໜ້າຍບນທີ່ຮັກຫາສພາພເດີມໄວ້ອ່ອງ:
 - * 12d2c) ตามเข็มนาฬิกา 144 องศา โดยยังมีແບບชิ้นส่วนสามชิ้นด้านໜ້າຍບນທີ່ຮັກຫາສພາພເດີມໄວ້ອ່ອງ: R++ (ແກວແນວຕັ້ງ), D++ (ແກວແນວອນ)
 - * 12d2d) วนเข็มนาฬิกา 144 องศา โดยยังมีແບບชิ้นส่วนสามชิ้นด้านໜ້າຍບນທີ່ຮັກຫາສພາພເດີມໄວ້ອ່ອງ: R-- (ແກວແນວຕັ້ງ), D-- (ແກວແນວອນ)
- 12e) สัญลักษณ์การหมุนสำหรับ Pyraminx:

- 12e1) การหมุนจะถูกกระทำขึ้นโดยให้ด้านล่างของ Pyraminx อยู่ตามแนวโนนและด้านหน้าเข้าหาผู้ที่ถือ Pyraminx
- 12e2) ตามเข็มนาฬิกา 120 องศา: U (2 แควบน), L (2 แควซ้าย), R (2 แควขวา), B (2 แควหลัง), u (จุกแควบน), l (จุกแควซ้าย), r (จุกแควขวา), b (จุกแควหลัง)
- 12e3) หวานเข็มนาฬิกา 120 องศา: U' (2 แควบน), L' (2 แควซ้าย), R' (2 แควขวา), B' (2 แควหลัง), u' (จุกแควบน), l' (จุกแควซ้าย), r' (จุกแควขวา), b' (จุกแควหลัง)
- 12g) สัญลักษณ์การหมุนสำหรับ Clock:
 - 12g1) การหมุนจะถูกกระทำขึ้นโดยให้ตำแหน่ง 12 นาฬิกา ซึ่งขึ้นด้านบน โดยสามารถหันด้านได้ไว้ข้างหน้าก็ได้
 - 12g2) การย้ายปุ่มขึ้น: UR (ขวาบน), DR (ขวาล่าง), DL (ซ้ายล่าง), UL (ซ้ายบน), U (แควบนทั้งสองปุ่ม), R (แควขวาทั้งสองปุ่ม), D (แควล่างทั้งสองปุ่ม), L (แควซ้ายทั้งสองปุ่ม), ALL (ทุกปุ่ม)
 - 12g3) หมุนเฟืองที่อยู่ใกล้กับตำแหน่งของปุ่มที่กดขึ้นมาและกดปุ่มทั้งหมดลงเมื่อหมุนเฟืองเสร็จ: X+ (หมุนตามเข็มนาฬิกา X ครั้ง), X- (หมุนวนเข็มนาฬิกา X ครั้ง)
 - 12g3+) [เตือนความจำ] เนื่องจากโจทย์ของ Clock สีน้ำเงินที่การหมุนเฟืองแบบ X+ หรือ X- ปุ่มทุกปุ่มจะถูกกดลงหลังจากที่ตัวโจทย์สำเร็จแล้ว
 - 12g4) พลิก Clock โดยให้ตำแหน่ง 12 นาฬิกา ยังซึ่งขึ้นด้านบนและกดปุ่มทั้งหมดลง: y2
- 12h) สัญลักษณ์การหมุนสำหรับ Skewb:
 - 12h1) การหมุนจะถูกกระทำขึ้นโดยวางลูกให้มีด้านทั้งหมด 3 ด้าน ที่สามารถมองเห็นได้ โดยให้ด้านบนอยู่ข้างบน
 - 12h2) ตามเข็มนาฬิกา 120 องศา: R (แควที่อยู่ใกล้กับชิ้นมุมขวาล่างที่ไกลที่สุด), U (แควที่อยู่ใกล้กับชิ้นมุมด้านบนซ้าย/บนขวาที่ไกลที่สุด), L (แควที่อยู่ใกล้กับชิ้นมุมซ้ายล่างที่ไกลที่สุด), B (แควที่อยู่ใกล้กับชิ้นมุมด้านหลังที่ไกลที่สุด)
 - 12h3) หวานเข็มนาฬิกา 120 องศา: R' (แควที่อยู่ใกล้กับชิ้นมุมขวาล่างที่ไกลที่สุด), U' (แควที่อยู่ใกล้กับชิ้นมุมด้านบนซ้าย/บนขวาที่ไกลที่สุด), L' (แควที่อยู่ใกล้กับชิ้นมุมซ้ายล่างที่ไกลที่สุด), B' (แควที่อยู่ใกล้กับชิ้นมุมด้านหลังที่ไกลที่สุด)
- 12i) นิยามคัพท์: การหมุนนั้นถือว่าเป็นการเปลี่ยนแปลงสถานะของ puzzle ตามนิยามของสัญลักษณ์การหมุนที่ได้กำหนดไว้ข้างต้น รวมไปถึงการอีียงของແຄວที่เกินข้อกำหนดใน กติกาข้อ 10f
- 12i+) [ชี้แจง] การพลิกกลุ่มไม่เป็นการเปลี่ยนสถานะของ puzzle
 - 12i1) ข้อยกเว้น: สำหรับ Clock จะมีเพียงการเปลี่ยนแปลงสถานะการหมุนของหน้าปัดเข็มนาฬิกาเท่านั้นที่ถูกนับว่าเป็นการหมุน การเปลี่ยนแปลงปุ่มกดของ Clock ไม่นับว่าเป็นการหมุน

กติกาบทที่ A: การแก้โจทย์ทั่วไป

- A1) การแก้โจทย์ทั่วไปจะต้องเป็นไปตามลำดับขั้นตอนต่อไปนี้:
 - A1a) ผู้จัดการแข่งขันต้องมีการกำหนดประเภทของการจำกัดเวลา (จำกัดเวลาต่อการแก้โจทย์หนึ่งครั้งหรือจำกัดเวลาแบบสะสม) ในแต่ละรอบ
 - A1a+) [ชี้แจง] หากมีการจำกัดเวลาทั้งสองรูปแบบ การจำกัดเวลาต่อการแก้โจทย์หนึ่งครั้งไม่ควรมากกว่าการจำกัดเวลาแบบสะสม
 - * A1a1) การจำกัดเวลาโดยปกติคือ 10 นาที ต่อการแก้โจทย์หนึ่งครั้ง ถึงแม้ว่าผู้จัดการแข่งขันอาจกำหนดการจำกัดเวลาที่มากกว่าหรือน้อยกว่าเดิมได้ แต่การจำกัดเวลาจะต้องเท่ากันในทุกการแก้โจทย์ของรอบนั้น
 - * A1a2) สำหรับประเภทการแข่งขันอื่น ๆ นอกเหนือจากประเภท 3x3x3 แบบหมุนน้อยครั้งและ 3x3x3 แบบปิดตาหลายลูก ผู้จัดการแข่งขันอาจกำหนดการจำกัดเวลาแบบสะสม โดยอาจจำกัดเวลาบนการแก้โจทย์ทุกครั้งในรอบนั้น ๆ (เช่น การแก้โจทย์ทั้งหมด 3 ครั้ง โดยจำกัดเวลาแบบสะสม 20 นาที), จำกัดเวลาบนการแก้โจทย์ทุกครั้งในรอบ Dual Round สำหรับการแข่งขันประเภทหนึ่ง (ดูเพิ่มเติมที่ กติกาข้อ 9v) หรืออาจปรับใช้กับทุกการแก้โจทย์ในหลากหลายรอบ ในกรณีนี้ การจำกัดเวลาสำหรับการแก้โจทย์แต่ละครั้งคือเวลาที่กำหนดในการจำกัดเวลาต่อการแก้โจทย์หรือแบบสะสมเวลา ลบด้วยผลรวมของเวลาแก้โจทย์ที่ผ่านมา (ดูเพิ่มเติมที่ กติกาข้อ A1a5) หากในรอบนั้น ๆ มีการจำกัดเวลาแบบสะสม จะต้องมีเพียงอย่างเดียว
 - * A1a2+) [เพิ่มเติม] ในกรณีที่มีการจำกัดเวลาแบบสะสม กรรมการจะต้องบันทึกเวลาที่ใช้แก้โจทย์จริงด้วย ถึงแม้ว่าจะเป็น DNF ก็ตาม เช่น "DNF (1:02.27)"
 - * A1a2++) [ตัวอย่าง] สมมติว่าการแข่งขันรอบหนึ่งมีการจำกัดเวลาสะสมอยู่ที่ 30 นาที และผลการแก้โจทย์สองครั้งแรก ของผู้เข้าแข่งขันเป็น 6:00 และ DNF (10:00) การจำกัดเวลาที่ได้จากการคำนวณจะถูกบังคับใช้กับการแก้โจทย์ครั้งสุดท้ายเท่านั้น ดังนั้น หากผู้เข้าแข่งขันใช้เวลาแก้โจทย์ครั้งที่สามไป 13:59 โดยไม่มีบ่งลงโทษ จะถือว่าผู้เข้าแข่งขันได้ผลการแก้โจทย์ตามนั้น (ดูเพิ่มเติมที่ กติกาข้อ 9f2) และถ้าหากผู้เข้าแข่งขันใช้เวลาแก้โจทย์ไป 13:59 โดยมีบ่งลงโทษ +2 วินาที ซึ่งจะได้ผลการแก้โจทย์ครั้งนั้นเป็น 13:59 + 2 = 14:01 ซึ่งเกินเวลาที่จำกัดไว้
 - * A1a2+++) [เพิ่มเติม] หากผลการแก้โจทย์ครั้งนั้นไม่สามารถนำกลับมาได้ (เช่น เครื่องจับเวลาถูกรีเซ็ต) กรรมการควรปรึกษาผู้แทนสมาคมฯ และประมาณเวลาที่ใช้ในการแก้โจทย์ โดยการประมาณดังกล่าวจะถูกนำมาใช้ในการจำกัดเวลา แต่จะต้องไม่นำมาใช้เป็นผลการแก้โจทย์จริง ๆ
 - * A1a2++++) [ตัวอย่าง] หากในรอบการแข่งขันมีการจำกัดเวลาแบบสะสมอยู่ที่ 20 นาที และมีการจำกัดเวลาต่อการแก้โจทย์หนึ่งครั้งเป็น 8 นาที หากผู้เข้าแข่งขันใช้เวลาในการแก้โจทย์สองครั้งแรกอยู่ที่ 7:00 และ 7:30 ตามลำดับ การจำกัดเวลาสำหรับการแก้โจทย์ครั้งที่สามคือ 5:30 (คำนวณจาก 20:00 - 7:00 - 7:30) หรือ 8:00 เช่น 5:30
 - * A1a2+++++) [ชี้แจง] หากผู้เข้าแข่งขันแก้โจทย์เกินเวลาที่ถูกจำกัดไว้ในการจำกัดเวลาแบบสะสม ผลการแก้โจทย์หลังจากที่เกินเวลาดังกล่าวมาจะถูกบันทึกเป็น DNS

- * A1a2++++++) [ชี้แจง] หากมีการบังคับใช้การจำกัดเวลาแบบสะสมในหลายรอบของการแข่งขันและพยายามการแข่งขันในขณะเดียวกัน สำดับการพิจารณาการจำกัดเวลาแบบสะสมจะพิจารณาเวลาที่ใช้ในการคำนวณจากสำดับการแก้โจทย์ที่เกิดขึ้นในการแข่งขัน ข้อยกเว้น: ถ้าเพิ่มเติมที่กติกาข้อ 11e2a สำดับการแก้โจทย์ควรถูกบันทึกไว้บนใบบันทึกผล
 - * A1a3) การจำกัดเวลาจะต้องมีการกำหนดและประกาศก่อนการแข่งขัน และไม่ควรที่จะมีการเปลี่ยนแปลงหลังจากที่เริ่มทำการแข่งขัน ทั้งนี้การเปลี่ยนแปลงขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของผู้แทนสมาคมฯ โดยต้องคำนึงถึงความยุติธรรมจากการเปลี่ยนแปลง
 - * A1a3+) [เตือนความจำ] ผู้จัดการแข่งขันและผู้แทนสมาคมฯ จะต้องทราบก่อนอย่างเสมอว่าการจำกัดเวลาหนึ่นเมื่อผลต่อการวางแผนและเป้าหมายการแก้โจทย์ของผู้เข้าแข่งขัน (เช่น ผู้เข้าแข่งขันอาจเริ่มแก้โจทย์ให้สำเร็จในการแก้โจทย์สองครั้งแรก เพื่อให้ไม่ถูกดัดออก) และการปรับเปลี่ยนการจำกัดเวลาหลังจากที่เริ่มการแข่งขันรอบนั้น ๆ ไปแล้ว จะทำให้ผู้เข้าแข่งขันบางคนเสียเปรียบได้
 - * A1a4) ผู้เข้าแข่งขันจะต้องแก้โจทย์ให้เสร็จก่อนถึงเวลาที่จำกัดไว้ หากผู้เข้าแข่งขันใช้เวลาเกินเวลาที่จำกัดไว้ กรรมการต้องหยุดการแก้โจทย์และบันทึกผลให้เป็น DNF ข้อยกเว้น: 3x3x3 แบบปิดตาหลายลูก (ถ้าเพิ่มเติมที่กติกา H1b1)
 - * A1a4+) [เตือนความจำ] หากผู้เข้าแข่งขันใช้เวลาแก้โจทย์เกินที่ได้จำกัดไว้ การจำกัดเวลาจะต้องถูกบังคับใช้ย้อนหลัง โดยกรรมการ, ผู้เข้าแข่งขัน, และผู้แทนสมาคมฯ ควรที่จะรับทราบถึงการบังคับใช้ย้อนหลังนี้ (ถ้าเพิ่มเติมที่กติกาข้อ 1g2) กรรมการควรรับรู้เกี่ยวกับการจำกัดเวลาในการแก้โจทย์แต่ละครั้ง (ซึ่งอาจขึ้นอยู่กับเวลาที่ใช้ในการแก้โจทย์ครั้งก่อนหน้า ในกรณีที่มีการจำกัดเวลาแบบสะสม)
 - * A1a5) ผลเวลาที่นำมาใช้ในการจำกัดเวลาจะเป็นผลการแก้โจทย์ที่รวมบทลงโทษแล้ว (ในกรณีที่ผลการแก้โจทย์ไม่เป็น DNF) หรือเวลาที่ใช้ในการแก้โจทย์ (ในกรณีที่ผลการแก้โจทย์เป็น DNF)
 - A1b) หากมีการกำหนดให้มีการจำกัดเวลามากกว่า 10 นาที จะต้องใช้นาฬิกาจับเวลาสำหรับการจับเวลา
 - A1b+) [เพิ่มเติม] ผู้เข้าแข่งขันอาจหยิบนาฬิกาจับเวลาขึ้นมาเพื่อถูกเวลาได้ (ในระหว่างที่ไม่ได้ปิดตา) โดยจะต้องไม่เริ่ม, หยุด หรือยุ่งเกี่ยวกับการจับเวลาของนาฬิกาจับเวลา ข้อยกเว้น: ผู้เข้าแข่งขันอาจหยุดการจับเวลาของนาฬิกาจับเวลาหากกรรมการไม่สามารถหยุดจับเวลาได้ในขณะนั้น (ถ้าเพิ่มเติมที่กติกาข้อ A6a1)
 - A1b++) [เพิ่มเติม] ผู้จัดการแข่งขันอาจเตรียมนาฬิกาจับเวลารองเพื่อใช้ในการถูกเวลา (โดยจะเริ่มจับเวลาพร้อมกับนาฬิกาจับเวลาหลัก) ในกรณีที่ผู้เข้าแข่งขันไม่ได้รับอนุญาตให้สัมผัสนานาฬิกาจับเวลาหลัก ข้อยกเว้น: ถ้าเพิ่มเติมที่กติกาข้อ A6a1
 - * A1b1) เครื่องจับเวลาแก้โจทย์จะต้องถูกใช้รวมกับนาฬิกาจับเวลา ข้อยกเว้น: สำหรับประเภทการแข่งขันที่ไม่มีการสำรวจลูกและผู้เข้าแข่งขันมีแนวโน้มที่จะใช้เวลาเกิน 10 นาที อาจใช้หรือไม่ใช้เครื่องจับเวลาแก้โจทย์ได้
 - * A1b2) หากสามารถยืดถือเวลาจากเครื่องจับเวลาแก้โจทย์ได้ จะถือว่าผลการแก้โจทย์เป็นไปตามที่แสดงผลในเครื่องจับเวลาแก้โจทย์แต่ถ้าหากไม่สามารถยืดถือเวลาจากเครื่องจับเวลาแก้โจทย์ได้ (เช่น เครื่องจับเวลาแก้โจทย์มีปัญหา, จับเวลาเกิน 10 นาทีหรือไม่ได้ถูกใช้งานเลย) ให้ถือว่าผลการแก้โจทย์เป็นไปตามที่แสดงผลในนาฬิกาจับเวลา
 - A1c) ผู้เข้าแข่งขันที่เข้าแข่งขันในประเภทการแข่งขันนั้น ๆ จะต้องเป็นไปตามข้อกำหนดของแต่ละประเภทการแข่งขัน (ถ้าเพิ่มเติมที่กติกาข้อ 2k6)
- A2) การตั้งโจทย์:
- A2a) เมื่อมีการเรียกผู้เข้าแข่งขันในแต่ละรอบ ผู้เข้าแข่งขันจะต้องสัง puzzle ที่แก้สำเร็จแล้วให้แก่ผู้ตั้งโจทย์
 - * A2a1) หากมีการใช้จุดพักโดยสำหรับผู้เข้าแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันจะต้องอยู่ในจุดพักโดยของตนเองที่ถูกกำหนดไว้ จนกว่าผู้เข้าแข่งขันจะถูกเรียกให้ไปแก้โจทย์ โดยผู้เข้าแข่งขันจะต้องยกลับมาที่จุดพักโดยของตนเองหลังจากที่แก้โจทย์เสร็จแล้ว ในแต่ละครั้ง จนกว่าจะแก้โจทย์ครบตามที่กำหนด ข้อยกเว้น: ผู้เข้าแข่งขันอาจออกจากจุดพักโดยของตนเองได้หากได้รับอนุญาตจากผู้แทนสมาคมฯ บทลงโทษ: ผลการแก้โจทย์ที่เหลือจะเป็นโมฆะ (DNF) ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของผู้แทนสมาคมฯ
 - * A2a2) หากไม่ได้มีการใช้จุดพักโดยสำหรับผู้เข้าแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันจะต้องประจำที่ ณ จุดแก้โจทย์ของตนเองที่ถูกกำหนดไว้ จนกว่าจะแก้โจทย์ครบตามที่กำหนด ข้อยกเว้น: ผู้เข้าแข่งขันอาจออกจากจุดแก้โจทย์ของตนเองได้หากได้รับอนุญาตจากผู้แทนสมาคมฯ บทลงโทษ: ผลการแก้โจทย์ที่เหลือจะเป็นโมฆะ (DNF) ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของผู้แทนสมาคมฯ
 - * A2a3) เมื่อมีการเรียกผู้เข้าแข่งขันในแต่ละรอบ ผู้เข้าแข่งขันจะต้องไม่พยายามเข้าไปในเขตตั้งโจทย์จนกว่าผู้เข้าแข่งขันทุกคนจะทำการแข่งขันในรอบนั้นจนครบหมดแล้ว ยกเว้นว่าจะได้รับอนุญาตจากผู้แทนสมาคมฯ
 - * A2a3+) [เตือนความจำ] ผู้เข้าแข่งขันไม่ควรที่จะได้รับอนุญาตให้ถูกโจทย์การแข่งขันในกลุ่มของตนเอง ถึงแม้ว่าจะแก้โจทย์ครบถ้วนแล้วก็ตาม ยกเว้นว่าจะได้รับอนุญาตจากผู้แทนสมาคมฯ (ถ้าเพิ่มเติมที่กติกาข้อ 4b2+)
 - A2b) ผู้ตั้งโจทย์จะต้องตั้งโจทย์ตามข้อกำหนดที่ได้กำหนดไว้ในกติกาบทที่ 4
 - * A2b1) สำหรับ Square-1 ผู้จัดการแข่งขันอาจให้มีการใส่แผ่นวัตถุขนาดบางคันไว้ที่ตัวลูกเพื่อป้องกันการยับของตัวลูกก่อนเริ่มการแก้โจทย์ หากมีการใช้วัตถุถักกล้าม ผู้จัดการแข่งขันต้องมีการประกาศก่อนเริ่มการแข่งขันรอบนั้น ๆ
 - A2c) หลังจากที่ผู้ตั้งโจทย์เริ่มทำการตั้งโจทย์ ผู้เข้าแข่งขันจะต้องไม่เมทิน puzzle จนกว่าจะเริ่มช่วงเวลาสำรองลูก
 - * A2c1) ผู้ตั้งโจทย์จะต้องวางที่ครอบโดยรอบ puzzle ไว้ เพื่อไม่ให้ผู้เข้าแข่งขันหรือผู้ชุมสามารถเห็นชิ้นส่วนใด ๆ ของตัวลูกได้ โดยจะครอบไว้จนกว่าจะเริ่มการแก้โจทย์
 - * A2c1+) [เตือนความจำ] ในอดีต ใบบันทึกผลเคยถูกนำมาใช้ในการครอบ puzzle ซึ่งในปัจจุบันไม่อนุญาตให้สามารถทำได้อีกแล้ว
 - * A2c2) ในระหว่างการแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันจะต้องไม่พยายามที่จะมองดูผู้เข้าแข่งขันคนอื่นแก้โจทย์ หากผู้เข้าแข่งขันมองดูผู้เข้าแข่งขันคนอื่นที่กำลังแก้โจทย์ที่ตนเองยังไม่ได้รับ ผลการแก้โจทย์ที่เป็นโจทย์เดียวกันจะเป็น DNF ข้อยกเว้น: บทลงโทษดังกล่าวจะไม่ถูกนำมาใช้กับผู้เข้าแข่งขันในรอบ Head to Head (ถ้าเพิ่มเติมที่กติกาบทที่ I)
 - * A2c2+) [เตือนความจำ] หากผู้เข้าแข่งขันที่นิ่งใจไม่เคลื่อนไหวโดยบังเอิญ ผู้เข้าแข่งขันจะต้องไม่ได้รับโจทย์ที่ให้เมทินโดยบังเอิญ และจะต้องได้รับโจทย์รอบพิเศษแทน

- A2d) เมื่อนำ puzzle ที่ตั้งโจทย์แล้วมาจากผู้ตั้งโจทย์ กรรมการควรตรวจสอบคร่าว ๆ ว่า puzzle ได้รับการตั้งโจทย์แล้วหรือไม่ หากกรรมการมีข้อสงสัยใด ๆ กรรมการสามารถตรวจสอบกับผู้ตั้งโจทย์ได้ โดยจะต้องดำเนินการตรวจสอบอย่างละเอียด
 - * A2d1) ผู้ตั้งโจทย์หรือกรรมการจะต้องตรวจสอบ puzzle ที่ถูกตั้งโจทย์แล้วลงชื่อลงบนใบบันทึกผล เพื่อยืนยันว่าได้ตั้งโจทย์ในลำดับที่ควรจะเป็น และยืนยันว่าได้ทำการตรวจสอบกับรูปภาพที่แสดงผลงานนั้นๆ (ดูเพิ่มเติมที่กติกาข้อ 4g) ข้อยกเว้น: สำหรับ 5x5x5, 6x6x6, 7x7x7 และ Megaminx ผู้ตั้งโจทย์อาจลงชื่อเพียงยืนยันว่า puzzle ได้รับการตั้งโจทย์อย่างเพียงพอ (ดูเพิ่มเติมที่กติกาข้อ 4g1) การลงชื่อของผู้ตั้งโจทย์จะต้องสม่ำเสมอและสามารถใช้ระบุตัวตนของผู้ตั้งโจทย์ได้
 - * A2d1+) [พิมเดิม] หากพบว่าผู้ตั้งโจทย์ไม่ได้ลงชื่อในใบบันทึกผลก่อนที่ผู้เข้าแข่งขันจะเริ่มแก้โจทย์ ควรส่ง puzzle ที่ถูกตั้งโจทย์คืนให้กับผู้ตั้งโจทย์เพื่อตรวจสอบและลงชื่อในใบบันทึกผล
 - * A2d1++) [พิมเดิม] การแก้โจทย์จะต้องไม่ถูกปรับให้เป็นโน้มเพียง เพราะผู้ตั้งโจทย์ไม่ได้ลงชื่อในใบบันทึกผล หากหลังจากที่ผู้เข้าแข่งขันเริ่มแก้โจทย์แล้วพบว่าผู้ตั้งโจทย์ไม่ได้ลงชื่อ กรรมการจะต้องให้การแก้โจทย์นั้นดำเนินต่อตามปกติ และผู้แทนสมาคมฯ ควรอนุญาตให้ผลการแก้โจทย์ครั้งนั้นเป็นผลการแก้โจทย์ที่เสรีจสมบูรณ์ตามปกติ
 - * A2d1+++) [เตือนความจำ] แม้ว่าผู้แทนสมาคมฯ อาจอนุญาตให้การแก้โจทย์ที่ผู้ตั้งโจทย์ไม่ได้ลงชื่อเป็นการแก้โจทย์ที่เสรีจสมบูรณ์ตามปกติ แต่ก็ควรตรวจสอบว่าการที่ผู้ตั้งโจทย์ไม่ได้ลงชื่อนั้นไม่เป็นเรื่องที่เกิดขึ้นปกติทั่วไป
- A2e) กรรมการจะต้องวาง puzzle ลงบนแผ่นรองในทิศทางใดก็ได้ ตราบใดที่ตัวลูกยังถูกปิดอย่างมิดชิด
 - * A2e1) ไม่อนุญาตให้ผู้เข้าแข่งขันร้องขอทิศทางการวาง และกรรมการจะต้องไม่วาง puzzle ลงบนแผ่นรองโดยจะใจทำให้ทิศทางของลูกกลับลำนานที่ต่อผู้เข้าแข่งขันตามที่กรรมการได้เห็นโจทย์หรือคาดหวังว่าจะให้เป็น
 - * A2e2) ผู้เข้าแข่งขันจะต้องไม่นำที่ครอบออกด้วยตนเอง บทลงโทษ: ผลการแก้โจทย์ครั้งนั้นเป็นโน้ม (DNF)
- A3) การสำรวจลูก:
 - A3a) ผู้เข้าแข่งขันอาจสำรวจ puzzle ก่อนเริ่มการแก้โจทย์แต่ละครั้งได้
 - * A3a1) ผู้เข้าแข่งขันมีเวลาต่ำกว่า 15 วินาที ในการสำรวจลูกก่อนเริ่มแก้โจทย์
 - A3b) กรรมการจะต้องเตรียมอุปกรณ์จับเวลาให้พร้อม โดยเปิดเครื่องและรีเซ็ตหากจำเป็น หากมีการใช้ Generation 5 Pro Timer กรรมการต้องตรวจสอบว่าอุปกรณ์จับเวลาอยู่ในโหมด 2-Pad โดยในขณะเดียวกัน กรรมการต้องเตรียมนาฬิกาจับเวลาสำหรับการสำรวจลูกด้วยเช่นกัน (ดูเพิ่มเติมที่กติกาข้อ A4d)
 - * A3b1) เมื่อกรรมการเห็นว่าผู้เข้าแข่งขันพร้อมแล้ว ให้กรรมการถามผู้เข้าแข่งขันว่า "พร้อมหรือไม่?" โดยผู้เข้าแข่งขันจะต้องพร้อมที่จะแก้โจทย์ภายในหนึ่งนาทีนับจากเวลาที่ถูกถาม หากไม่พร้อมจะถือว่าผู้เข้าแข่งขันปฏิเสธการแก้โจทย์ครั้งนั้น (DNS) ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของกรรมการ
 - * A3b2) ผู้เข้าแข่งขันเริ่มการแก้โจทย์ตัวอย่างการยืนยันกับกรรมการว่าพร้อมแล้ว จากนั้นกรรมการจะต้องนำที่ครอบออกจาก puzzle และเริ่มจับเวลาการสำรวจลูก
 - * A3b3) เมื่อผู้เข้าแข่งขันใช้เวลา 8 วินาที ในการสำรวจลูก กรรมการจะต้องขานว่า "8 วินาที"
 - * A3b4) เมื่อผู้เข้าแข่งขันใช้เวลา 12 วินาที ในการสำรวจลูก กรรมการจะต้องขานว่า "12 วินาที"
 - * A3b5) กรรมการจะหยุดนาฬิกาจับเวลาที่ใช้ในการจับเวลาการสำรวจลูกได้ก็ต่อเมื่อผู้เข้าแข่งขันเริ่มการจับเวลาบนเครื่องจับเวลา (ดูเพิ่มเติมที่กติกาข้อ A4d)
 - A3c) ผู้เข้าแข่งขันอาจหยิบ puzzle ขึ้นมาดูในขณะการสำรวจลูกได้
 - * A3c1) ผู้เข้าแข่งขันจะต้องไม่จึงใจหมุนหรือทำการเปลี่ยนแปลงใด ๆ ที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงลักษณะของตัวลูกในระหว่างการสำรวจลูก บทลงโทษ: ผลการแก้โจทย์ครั้งนั้นเป็นโน้ม (DNF) ข้อยกเว้น: ดูเพิ่มเติมที่กติกาข้อ A3c2 และ A3c5
 - * A3c1+) [ชี้แจง] สำหรับ Clock, ผู้เข้าแข่งขันอาจเปลี่ยนสถานะของปุ่มกดในระหว่างการสำรวจลูกได้ (ดูเพิ่มเติมที่กติกาข้อ 12i1)
 - * A3c2) หากชั้นส่วนของ puzzle ไม่ได้ถูกเรียงอยู่อย่างถูกต้องเมื่อนำที่ครอบออก ผู้เข้าแข่งขันอาจปรับเรียงให้ถูกต้องได้ ตราบใดที่ไม่เกินที่กำหนดไว้ในกติกาข้อ 10f
 - * A3c3) ผู้เข้าแข่งขันอาจรีเซ็ตเครื่องจับเวลา ก่อนทำการแก้โจทย์ได้
 - * A3c3+) [ชี้แจง] ผู้เข้าแข่งขันอาจรีเซ็ตเครื่องจับเวลา ก่อนหรือในระหว่างช่วงการสำรวจลูก หากกรรมการไม่ได้รีเซ็ตเครื่องจับเวลาให้ก่อนหน้านั้น อย่างไรก็ตามกรรมการมีหน้าที่ตรวจสอบว่าเครื่องจับเวลาที่ถูกรีเซ็ตเวลาแล้วหรือยัง (ดูเพิ่มเติมที่กติกาข้อ A3b) หากผู้เข้าแข่งขันเริ่มการแก้โจทย์โดยที่เครื่องจับเวลาถูกรีเซ็ต (เช่น ผู้เข้าแข่งขันสำรวจลูกแล้ว วางมือลงบนเครื่องจับเวลาโดยคาดว่าเครื่องจับเวลาจะเริ่มจับเวลาตามปกติ แล้วค่อยหมุนลูกเพื่อแก้โจทย์) การแก้โจทย์ดังกล่าวควรยกเว้นที่ด้วยการแก้โจทย์รอบปีศาช ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของผู้แทนสมาคมฯ
 - * A3c3++) [ชี้แจง] ผู้เข้าแข่งขันไม่สามารถทดสอบหรือปิดและเปิดเครื่องจับเวลาในระหว่างการสำรวจลูก เนื่องจากช่วงเวลาสำรวจลูกจะสิ้นสุดลงก็ต่อเมื่อผู้เข้าแข่งขันเริ่มทำการแก้โจทย์ (ดูเพิ่มเติมที่กติกาข้อ A4d) หากผู้เข้าแข่งขันหยุดเครื่องจับเวลาหลังจากที่เริ่มจับเวลาครั้งแรกไปแล้ว จะถือว่าสิ้นสุดการแก้โจทย์ (ดูเพิ่มเติมที่กติกาข้อ A6) ถ้าแม้ว่าการกระทำข้างต้นจะเกิดขึ้นในช่วงเวลา 15 วินาที ของการสำรวจลูกก็ตาม
 - * A3c4) สำหรับ Square-1 หากมีการใช้ชั้นส่วนขนาดบางคันภายใน puzzle (ดูเพิ่มเติมที่กติกาข้อ A2b1) ผู้เข้าแข่งขันสามารถนำชั้นส่วนเหล่านั้นออกจากตัวลูกขณะสำรวจลูกได้
 - * A3c4+) [ชี้แจง] หากมีการชั้นส่วนขนาดบางคันภายใน Square-1 กรรมการจะต้องไม่นำชั้นส่วนดังกล่าวออกจากตัว puzzle แทนผู้เข้าแข่งขัน
 - * A3c4++) [ชี้แจง] ผู้เข้าแข่งขันอาจนำชั้นส่วนที่คั่นอยู่ใน Square-1 ออกในระหว่างการแก้โจทย์ได้ หากไม่ได้นำออกในระหว่างการสำรวจลูก

- * A3c5) สำหรับ Square-1 ผู้เข้าแข่งขันไม่ควรที่จะได้รับบทโลหะจากการหมุนแคร์โดยบังเอิญ ทราบได้ที่ไม่เกินที่กำหนด ไว้ในกติกาข้อ 10f หาก Square-1 อุยในสถานที่ไม่สามารถหมุน / ได้โดยไม่ต้องหมุน (X, Y) ผู้เข้าแข่งขันสามารถหมุน (X, Y) เพื่อให้ตัวลูกอุยในสถานที่สามารถหมุน / ได้ (ดูเพิ่มเติมที่กติกาข้อ 12c)
- * A3c5+) [เตือนความจำ] เนื่องจากสถานที่ไม่สามารถหมุน / ได้จะไม่เป็นสถานะของโจทย์ที่ถูกต้อง (ดูเพิ่มเติมที่กติกาข้อ 4b3d) จะต้องมีการให้แก้โจทย์รอบพิเศษถ้าเป็นไปตามกติกาข้อ 11i1
- A3d) ในช่วงที่ลีนสุดการสำรวจลูก ผู้เข้าแข่งขันจะต้องนำ puzzle วางลงบนแผ่นรอง โดยหันด้านใดก็ได้ ตัว puzzle จะต้องถูกวางลงบนแผ่นรองทั้งหมดและจะต้องไม่มีส่วนใดส่วนหนึ่งของ puzzle ที่วางอยู่บนเครื่องจับเวลาแก้โจทย์ บทลงโทษ: +2 วินาที
- A4) การเริ่มแก้โจทย์:
 - A4b) ผู้เข้าแข่งขันต้องใช้น้ำมือสัมผัสลงบนเซ็นเซอร์ที่อยู่บนพื้นผิวของเครื่องจับเวลาแก้โจทย์ โดยผู้เข้าแข่งขันจะต้องวางฝ่ามือของตนลงบนอุปกรณ์จับเวลาด้านที่ใกล้ตัวผู้เข้าแข่งขันมากที่สุด บทลงโทษ: +2 วินาที
 - * A4b1) ผู้เข้าแข่งขันจะต้องไม่มีการสัมผัสหรือแตะต้อง puzzle ในระหว่างการเริ่มแก้โจทย์ บทลงโทษ: +2 วินาที
 - A4d) หากมีการใช้เครื่องจับเวลาแก้โจทย์ ผู้เข้าแข่งขันควรวางมือลงบนอุปกรณ์จับเวลาจนกว่าจะพร้อม อุปกรณ์จับเวลาจะเริ่มจับเวลาเมื่อยกมือออกจากอุปกรณ์จับเวลา โดยจะถือว่าผู้เข้าแข่งขันเริ่มการแก้โจทย์จากการเริ่มจับเวลาของอุปกรณ์จับเวลา
 - * A4d1) ผู้เข้าแข่งขันจะต้องเริ่มแก้โจทย์ภายในเวลา 15 วินาที ของช่วงเวลาการสำรวจลูก บทลงโทษ: +2 วินาที
 - * A4d1+) [ชี้แจง] หากผู้เข้าแข่งขันใช้เวลาในการสำรวจลูกที่ 15.00 วินาที จะต้องมีการเพิ่มบทลงโทษ +2 วินาทีให้กับการแก้โจทย์ครั้งนั้น
 - * A4d2) ผู้เข้าแข่งขันจะต้องเริ่มแก้โจทย์ภายในเวลา 17 วินาที ของช่วงเวลาการสำรวจลูก บทลงโทษ: ผลการแก้โจทย์ครั้งนั้นเป็นโมฆะ (DNF)
 - * A4d2+) [ชี้แจง] หากผู้เข้าแข่งขันใช้เวลาในการสำรวจลูกที่ 17.00 วินาที จะต้องมีการเพิ่มบทลงโทษ DNF ให้กับการแก้โจทย์ครั้งนั้น
 - * A4d3) หากมีการใช้นาฬิกาจับเวลาในการจับเวลาการแก้โจทย์ กรรมการจะต้องเริ่มจับเวลาเมื่อผู้เข้าแข่งขันเริ่มแก้โจทย์
 - A4e) บทลงโทษที่ได้รับในระหว่างเริ่มแก้โจทย์จะถูกหบรวมกัน
 - A4f) ผู้เข้าแข่งขันมีหน้าที่กดเริ่มเครื่องจับเวลา แก้โจทย์ให้ถูกต้อง
- A5) ในระหว่างการแก้โจทย์:
 - A5a) ในระหว่างการสำรวจลูกและการแก้โจทย์ ผู้เข้าแข่งขันจะต้องไม่พูดคุยกับผู้อื่น ยกเว้นกรรมการและผู้แทนสมาคมฯ บทลงโทษ: ผลการแข่งขันครั้งนั้นเป็นโมฆะ (DNF) ข้อยกเว้น: หากการพูดคุยกับบุคคลอื่นนอกเหนือจากการและผู้แทนสมาคมฯ ไม่ได้ก่อให้เกิดการได้เปรียบ ผลการแก้โจทย์ครั้งนั้นอาจคงอยู่ ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของผู้แทนสมาคมฯ
 - A5b) ในระหว่างการสำรวจลูกและการแก้โจทย์ ผู้เข้าแข่งขันจะต้องไม่ได้รับการช่วยเหลือจากบุคคลภายนอกหรือวัตถุใด ๆ นอกเหนือพื้นผิวของจุดแก้โจทย์ (ดูเพิ่มเติมที่กติกาข้อ 2i) บทลงโทษ: ผลการแข่งขันครั้งนั้นเป็นโมฆะ (DNF)
 - A5b+) [ชี้แจง] ในระหว่างการสำรวจลูกหรือแก้โจทย์ ผู้เข้าแข่งขันอาจสัมผัส puzzle ด้วยอวัยวะส่วนใดก็ได้ของร่างกาย ข้อยกเว้น : 3x3x3 แบบมือเดียว (ดูเพิ่มเติมที่กติกาข้อ C1b)
 - A5b++) [ชี้แจง] หากมีชิ้นส่วนของ puzzle ของผู้เข้าแข่งขันที่หลุดออกมากหรือไม่ได้ถูกประกอบโดยสมบูรณ์ (ดูเพิ่มเติมที่กติกาข้อ 5a) ผู้เข้าแข่งขันจะต้องไม่ขอความช่วยเหลือในการหาหรือระบุตำแหน่งชิ้นส่วนที่หลุดออกจากการและกรรมการจะต้องห้ามปราบไม่ให้ผู้อื่นช่วยเหลือด้วย หากมีคนหยิบชิ้นส่วนที่หลุดนั้นออกมาก กรรมการหรือผู้เข้าแข่งขันอาจให้เข้าวางชิ้นส่วนดังกล่าวลงในบริเวณจุดแก้โจทย์แทน และไม่ให้มีการช่วยเหลือใด ๆ เพิ่มเติมอีก
 - A5b+++) [ชี้แจง] ผู้แทนสมาคมฯ ไม่ควรให้ผู้เข้าแข่งขันแก้โจทย์รอบพิเศษเพียง เพราะมีคนอื่นหยิบชิ้นส่วนที่หลุดออกมากจาก puzzle ของผู้เข้าแข่งขัน
 - A5c) ผู้เข้าแข่งขันอาจใช้พื้นผิวของจุดแก้โจทย์เป็นตัวช่วยในประคองและแก้โจทย์ได้ (ดูเพิ่มเติมที่กติกาข้อ 7f1d)
- A6) การหยุดการแก้โจทย์:
 - A6a) ผู้เข้าแข่งขันจะต้องปล่อย puzzle ออกจากมือก่อนหยุดการแก้โจทย์และหยุดการแก้โจทย์ด้วยการหยุดอุปกรณ์จับเวลา หากมีการใช้นาฬิกาจับเวลา กรรมการจะต้องกดหยุดเวลาเมื่อผู้เข้าแข่งขันปล่อย puzzle ออกจากมือและหยุดการแก้โจทย์
 - * A6a1) หากกรรมการไม่สามารถหยุดนาฬิกาจับเวลาในขณะที่ใช้จับเวลาแก้โจทย์อยู่นั้น ผู้เข้าแข่งขันสามารถหยุดนาฬิกาจับเวลาได้เอง
 - A6b) ผู้เข้าแข่งขันมีหน้าที่กดหยุดเครื่องจับเวลา แก้โจทย์ให้ถูกต้อง
 - * A6b1) หากเครื่องจับเวลาหยุดการจับเวลา ก่อนที่ผู้เข้าแข่งขันจะทำการแก้โจทย์เสร็จ และเครื่องจับเวลาแสดงผลเวลาต่ำกว่า 0.06 วินาที ผู้เข้าแข่งขันจะได้รับการแก้โจทย์รอบพิเศษ ข้อยกเว้น: หากผู้แทนสมาคมฯ ตัดสินว่าเครื่องจับเวลาถูกหยุดการจับเวลาโดยเจตนาจากผู้เข้าแข่งขัน (เช่น มีการสัมผัสเพียงเล็กน้อยกับเครื่องจับเวลา, "ไม่ยกมือออกจากเครื่องจับเวลาโดยสมบูรณ์") ผู้เข้าแข่งขันจะไม่ได้รับการแก้โจทย์รอบพิเศษ
 - * A6b1+) [อธิบาย] ค่าระยะเวลา 0.06 วินาที ถูกนำมาใช้เพื่อเป็นข้อบ่งชี้เกี่ยวกับความผิดปกติของเครื่องจับเวลา
 - * A6b2) หากอุปกรณ์จับเวลาหยุดการจับเวลา ก่อนที่ผู้เข้าแข่งขันจะทำการแก้โจทย์เสร็จ และอุปกรณ์จับเวลาแสดงผลเวลาต่ำกว่า 0.06 วินาที ขึ้นไป ผลการแก้โจทย์ครั้งนั้นจะเป็นโมฆะ (DNF) ข้อยกเว้น: ผู้แทนสมาคมฯ อาจให้ผู้เข้าแข่งขันได้แก้โจทย์รอบพิเศษ หากเชื่อว่าอุปกรณ์จับเวลาไม่ปัญหาจริง และผู้เข้าแข่งขันไม่ได้หยุดการจับเวลาของอุปกรณ์จับเวลาโดยเจตนา

- A6c) ผู้เข้าแข่งขันจะต้องปล่อย puzzle ออกจากมือก่อนหยุดอุปกรณ์จับเวลา บทลงโทษ: +2 วินาที ข้อยกเว้น: หากกรรมการไม่สามารถตัดสินได้ว่ามีการหมุนหรือการเคลื่อนที่ของชิ้นส่วนเกิดขึ้นหลังจากการหยุดอุปกรณ์จับเวลาและก่อนปล่อย puzzle ออกจากมือ ผลการแก้โจทย์ครั้งนั้นอาจเป็นโมฆะ (DNF) ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของกรรมการ
 - A6d) ผู้เข้าแข่งขันจะต้องหยุดเครื่องจับเวลา Stackmat ด้วยมือทั้งสองข้าง โดยวางค่าว่าฝ่ายมือไว้บนเซนเซอร์ บทลงโทษ: +2 วินาที
 - A6e) หลังจากที่กดหยุดเวลา ผู้เข้าแข่งขันจะต้องไม่สัมผัส หมุน หรือเปลี่ยนแปลงการเรียงของชิ้นส่วนใด ๆ จนกว่ากรรมการจะตรวจสอบ [ดูเพิ่มเติมที่กติกาข้อ A6g]
 - A6e+) [ดูแจง] หาก puzzle ร่วงหล่นลงบนหน้าตักของผู้เข้าแข่งขัน จะถือว่าเป็นการสัมผัสตัว puzzle
 - A6e++) [ดูแจง] ถ้ามีการใช้บทลงโทษตามกติกาข้อ A6c เป็นบทลงโทษให้กับผู้เข้าแข่งขันแล้วบทลงโทษตามกติกาข้อ A6e ควรจะถูกใช้เมื่อผู้เข้าแข่งขันปล่อย puzzle และสัมผัสลูกอีกครั้งก่อนที่กรรมการจะตรวจสอบ
 - * A6e1) บทลงโทษสำหรับการหมุน puzzle หลังจากที่กดหยุดเวลา: ผลการแก้โจทย์ครั้งนั้นเป็นโมฆะ (DNF)
 - * A6e2) บทลงโทษสำหรับการสัมผัส puzzle หลังจากที่กดหยุดเวลา โดยไม่ได้มีการหมุนชิ้นส่วนใด ๆ: +2 วินาที ข้อยกเว้น: หากผู้เข้าแข่งขันสัมผัส puzzle โดยบังเอิญ หลังจากที่กดหยุดเวลา ผู้เข้าแข่งขันอาจไม่ได้รับบทลงโทษ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของกรรมการ (ดูเพิ่มเติมที่กติกาข้อ 11f)
 - A6f) ผู้เข้าแข่งขันจะต้องไม่กดเครื่องจับเวลา ก่อนที่กรรมการและคณะกรรมการจะลงชื่อบนใบบันทึกผล บทลงโทษ: ผลการแก้โจทย์ครั้งนั้นเป็นโมฆะ (DNF) ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของกรรมการ ข้อยกเว้น: ดูเพิ่มเติมที่กติกาข้อ A7c5
 - * A6f1) หากผู้เข้าแข่งขันกดเครื่องจับเวลา ก่อนที่กรรมการและคณะกรรมการจะลงชื่อบนใบบันทึกผล กรรมการจะต้องไม่เขียนเวลาที่ได้ตั้งกล่าวจากความจำ หรือจากวิดีโอและภาพที่บันทึกไว้ และจะต้องปรับผลการแก้โจทย์ครั้งนั้นให้เป็นโมฆะ (DNF)
 - A6g) กรรมการเป็นผู้ตัดสินว่าการแก้โจทย์สำเร็จหรือไม่ หาก puzzle มีการอ้างตัว จะต้องไม่มีการสัมผัสตัวลูก จนกว่ากรรมการจะตัดสินเสร็จ
 - A6h) ในกรณีที่มีข้อพิพาท การหมุนหรือการเรียงชิ้นส่วนจะต้องไม่เกิดขึ้นก่อนที่ข้อพิพาทจะได้รับการแก้ไข
 - A6i) บทลงโทษที่ได้รับในช่วงที่สิ้นสุดการแก้โจทย์จะถูกห้ามกัน
- A7) การบันทึกผลการแก้โจทย์:
- A7a) กรรมการบอกผลการแก้โจทย์ให้ผู้เข้าแข่งขันรับทราบ
 - * A7a1) กรรมการควรที่จะบอกว่าการแก้โจทย์ครั้งนั้นสำเร็จหรือไม่ หรือมีบทลงโทษอีก ฯ เพิ่มเติมหรือไม่
 - A7b) กรรมการบันทึกผลการแก้โจทย์ลงบนใบบันทึกผลและลงชื่อที่ซองลงชื่อเพื่อยืนยันว่าผลที่ได้บันทึกไว้นั้นถูกต้อง โดยกรรมการควรเขียนให้ถูกต้อง เรียบร้อย และสามารถอ่านได้ง่าย การลงชื่อของกรรมการจะต้องสม่ำเสมอและสามารถใช้ระบุตัวตนของกรรมการได้
 - * A7b1) รูปแบบการบันทึกเวลาที่เรียบร้อยคือ "h:mm:ss.cc" โดยที่ "h" แทนเวลาในหน่วยชั่วโมง, "mm" แทนเวลาในหน่วยนาที, "ss" แทนเวลาในหน่วยวินาที and "cc" แทนเวลาในหน่วยเซนติวินาที สำหรับการบันทึกเวลาดังแต่ 10 นาที ขึ้นไปและการบันทึกเวลาทุกครั้งในประเภท 3x3x3 แบบปิดตาหลายลูก อาจจะเว้นการเขียนเวลาในหน่วยเซนติวินาที (ดูเพิ่มเติมที่กติกาข้อ 9f2) การแบ่งผู้เล่นกันอย่างของรูปแบบการเขียนเวลาตามภูมิภาค (เช่น การใช้เครื่องหมายจุลภาคแทนจุด, การใช้ "60:00.00" แทน "1:00:00.00") อาจได้รับอนุญาต ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของผู้แทนสมาคมฯ
 - * A7b2) กรรมการอาจเขียนเวลาในความละเอียดของหน่วยที่มากขึ้นตามที่แสดงผลบนหน้าจอแสดงผลของเครื่องจับเวลา แก้โจทย์ได้ แต่จะไม่ถูกบันทึกผลในผลการแข่งขันอย่างเป็นทางการ (ดูเพิ่มเติมที่กติกาข้อ 9f) ตัวอย่าง: หากบันทึกเวลาแก้โจทย์แสดงผลเวลาเป็น 12.678 รูปแบบการบันทึกเวลาที่เรียบร้อยคือ 12.67 ถึงแม้ว่ากรรมการจะบันทึกว่าเป็น 12.678 ก็ตาม
 - * A7b3) เลขคุณย์นำหน้าจะถูก忽略 เติมเลขคุณย์ที่ตามหลังตัวเลขที่ไม่ใช่คุณย์จะไม่ถูก忽略 ตัวอย่าง: เวลา 3 วินาที และ 30 เซนติวินาที จะถูกบันทึกว่าเป็น 3.30 ไม่ใช่ 0:00:03.30 หรือ 3.3
 - * A7b4) หากมีบทลงโทษ กรรมการจะต้องเขียนเวลาที่แสดงบนเครื่องจับเวลาและบทลงโทษที่ได้รับด้วย โดยควรเป็นไปในรูปแบบของ " $T + X = F$ " โดยที่ T คือเวลาที่แสดงบนเครื่องจับเวลา X คือผลรวมของบทลงโทษที่ได้รับระหว่างการแก้โจทย์ และ F คือผลรวมของเวลาที่ได้กับบทลงโทษทั้งหมด (เช่น $17.65 + 4 = 21.65$)
 - A7c) ผู้เข้าแข่งขันจะต้องตรวจสอบผลการแข่งขันที่เขียนไว้บนบันคดเค้น และลงชื่อเพื่อยืนยันว่าผลการแก้โจทย์ที่ได้รับนั้นถูกต้อง เรียบร้อย และสามารถอ่านได้ง่าย โดยหลังจากผู้เข้าแข่งขันได้ลงชื่อรับรองผลการแก้โจทย์แล้ว จะถือว่าเสร็จสิ้นการแก้โจทย์ครั้งนั้น
 - A7c+) [เพิ่มเติม] หากมีการพบในภายหลังว่าผลการแก้โจทย์ที่ได้รับการลงชื่อไว้แล้วนั้นมีข้อผิดพลาดหรือไม่สามารถอ่านออกได้ กรรมการต้องตรวจสอบการแก้โจทย์ดังกล่าวควรตีความจากกรณีที่แยกที่สุดที่เป็นไปได้และสมเหตุสมผล (เช่น "1:05" จะถูกตีความว่าเป็น 1:05.99, "25.X3" จะถูกตีความว่าเป็น 25.73 ในกรณีที่ลายมือที่เขียนไว้ในตัวหนังของ X นั้นอาจเป็นเลข 1 หรือเลข 7) เนื่องจากว่าการแสดงผลของเวลาบนเครื่องจับเวลาจะแสดงผลเวลาแบบ X:Y.ss ในรูปแบบ X:Y.ss แทน การตีความเวลาในลักษณะดังกล่าวนั้นควรจะถือว่าเป็นการเติมคุณย์ให้กับหลักสิบของเวลาในหน่วยวินาที (เช่น "1:2.27" จะถูกตีความว่าเป็น 1:02.27) กรรมการที่เป็นผู้ลงชื่อให้กับผลการแก้โจทย์ครั้งนั้นอาจถูกเรียกให้มีการชี้แจง ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของผู้กรอกผลการแข่งขัน
 - * A7c1) หากผู้เข้าแข่งขันหรือกรรมการไม่ยอมรับผลและไม่ลงชื่อบันทึกผล ผู้แทนสมาคมฯ จะต้องแก้ไขข้อพิพาทดังกล่าว
 - * A7c2) หากผู้เข้าแข่งขันลงชื่อก่อนที่จะเริ่มการแก้โจทย์ครั้งนั้น จะถือว่าผู้เข้าแข่งขันปฏิเสธการแก้โจทย์ และจะได้รับผลการแก้โจทย์ครั้งนั้นเป็น DNS ข้อยกเว้น: สำหรับ 3x3x3 แบบปิดตาหลายลูก ผู้เข้าแข่งขันอาจเขียนจำนวนลูกทั้งหมดที่ต้องการลงบนใบบันทึกผลได้

- * A7c3) หากผู้เข้าแข่งขันลงชื่อหลังเริ่มการแก้โจทย์ครั้งนั้น แต่ลงชื่อก่อนที่กรรมการจะบันทึกผลการแก้โจทย์เสร็จสิ้น ผลการแก้โจทย์ครั้งนั้นจะถือว่าไม่สำเร็จ (DNF) ข้อยกเว้น: หากกรรมการบันทึกผลไม่ถูกต้อง (เช่น ไม่ได้บันทึกผล หรือบันทึกผลไม่เรียบร้อย แล้วส่งใบบันทึกผลให้กับผู้เข้าแข่งขัน) และการบันทึกผลได้รับการแก้ไขในภายหลัง บทลงโทษอาจได้รับการลดเงิน ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของผู้แทนสมาคมฯ
- * A7c4) ผู้เข้าแข่งขันไม่ควรลงชื่อรับรองผลการแก้โจทย์ก่อนที่กรรมการจะบันทึกผลและลงชื่อรับรอง ผู้เข้าแข่งขันจะต้องเป็นผู้ตรวจสอบว่าทั้งกรรมการและตนเองได้ลงชื่อรับรองผลการแข่งขันเป็นที่เรียบร้อยแล้ว หากพบว่ามีการแก้โจทย์ครั้งใดที่ขาดการลงชื่อจากบุคคลใดบุคคลหนึ่งแล้ว เป็นผู้กรอกผลการแข่งขันได้รับใบบันทึกผลนั้นจากการกรรมการแล้ว (ดูเพิ่มเติมที่กติกาข้อ A7f) จะถือว่าการแก้โจทย์ครั้งนั้นไม่สำเร็จ (DNF)
- * A7c5) หากพบว่ามีการลงชื่อที่ขาดหายไปก่อนลิ้นสุดการแข่งขัน (ดูเพิ่มเติมที่กติกาข้อ 9g) อาจมีการลงชื่อเพิ่มเติมจากกรรมการหรือผู้เข้าแข่งขัน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของผู้แทนสมาคมฯ
- * A7c6) การลงชื่อของผู้เข้าแข่งขันจะต้องสม่ำเสมอและสามารถใช้ระบุตัวตนของผู้เข้าแข่งขันได้ ผู้เข้าแข่งขันจะต้องไม่ลงชื่อผิดพลาดโดยเจตนา บทลงโทษ: ผลการแก้โจทย์ครั้งนั้นเป็นโมฆะ (DNF) ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของผู้แทนสมาคมฯ
- * A7c6+) [ตัวอย่าง] ตัวอย่างการลงชื่อที่สามารถระบุตัวตนของผู้เข้าแข่งขันได้: ชื่อ, ชื่อย่อ, WCA ID, เลข ID ผู้เข้าแข่งขันในการแข่งขัน, ชื่อเล่นที่สมเหตุสมผล
- * A7c6++) [อธิบาย] เลข ID ผู้เข้าแข่งขันในการแข่งขันเป็นตัวระบุตัวตน (เช่น ตัวเลข) ที่ถูกกำหนดให้กับผู้เข้าแข่งขันแต่ละคน โดยในบางการแข่งขันใช้ ID ตั้งกล่าวในการตรวจสอบใบบันทึกผลและการแข่งขัน
- * A7c6+++) [แนะนำ] ผู้จัดการแข่งขันอาจขอให้ผู้เข้าแข่งขันลงชื่อด้วยวิธีการแบบใดแบบหนึ่ง (เช่น เลข ID ผู้เข้าแข่งขันในการแข่งขัน) แต่ผู้เข้าแข่งขันไม่ควรจะถูกตัดสิทธิจากการแข่งขันเนื่องจากลงชื่อด้วยวิธีการที่ต่างกันไป
- * A7c6++++) [เพิ่มเติม] ผู้เข้าแข่งขันควรใช้การลงชื่อแบบเดิมในระหว่างที่ปฏิบัติหน้าที่เป็นกรรมการหรือเป็นผู้ตั้งโจทย์ในการแข่งขัน
- * A7c7) ผู้เข้าแข่งขันไม่ควรขีดเขียนบนส่วนอื่น ๆ นอกเหนือจากช่องลงชื่อบันทึกผล
- * A7c8) หากผู้เข้าแข่งขันไม่ได้ลงชื่อ เนื่องจากความประมาทของผู้เข้าแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันสามารถถลงชื่อในภายหลังได้ ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของผู้แทนสมาคมฯ หากไม่สามารถนำใบบันทึกผลให้ผู้เข้าแข่งขันหรือกรรมการลงชื่อได้ อาจมีการรับรองผลการแข่งขันแทน ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของผู้แทนสมาคมฯ
- A7f) เมื่อใบบันทึกผลของผู้เข้าแข่งขันมีผลการแข่งขันครบตามกำหนดแล้ว กรรมการจะต้องส่งใบบันทึกผลดังกล่าวให้แก่ผู้กรอกผลการแข่งขัน
- A7g) อุปกรณ์ทุกชนิดที่เกิดจากการขาดประสิทธิภาพของผู้เข้าแข่งขันอาจถูกแทนที่ด้วยการแก้โจทย์รอบพิเศษ ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของผู้แทนสมาคมฯ
- A7g+) [ตัวอย่าง] ตัวอย่างเหตุการณ์ที่เกิดจากการขาดประสิทธิภาพของผู้เข้าแข่งขันที่อาจทำให้ได้แก้โจทย์รอบพิเศษ: “ไม่ได้รอสัญญาณไฟสีเขียวบนเครื่องจั่งเวลา, ไม่ได้เริ่มการจับเวลาอย่างถูกวิธี, ใช้เวลาสำรวจลูกเกินกว่าที่กำหนดไว้เนื่องจากมีความเข้าใจที่ไม่ถูกต้องเกี่ยวกับการเริ่มแก้โจทย์ หรือการได้รับบทลงโทษจากตัดสินใจของผู้เข้าแข่งขัน”
- A7g++) [ซึ่งแจง] บทลงโทษที่ได้รับไปแล้วจะไม่ถูกลบเริ่น และจะต้องมีการให้แก้โจทย์รอบพิเศษแทน
- A7g+++) [แนะนำ] ผู้แทนสมาคมฯ ควรใช้ดุลยพินิจอย่างรอบคอบในการให้ผู้เข้าแข่งขันได้แก้โจทย์รอบพิเศษมากกว่านั้น ครั้ง โดยเฉพาะในกรณีที่เกิดเหตุการณ์ในลักษณะคล้ายกัน
- A7g++++) [ซึ่งแจง] ผู้เข้าแข่งขันที่ขาดประสิทธิภาพอาจเป็นผู้เข้าแข่งขันใหม่ ซึ่งไม่เคยเข้าแข่งขันในประเภทการแข่งขันนั้น มาก่อนเลยหรืออาจเคยเข้าแข่งขันมาก่อนแล้ว แต่ไม่ได้เข้าแข่งขันเป็นระยะเวลานานพอสมควร โดยการขาดประสิทธิภาพจะต้องสอดคล้องกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นด้วย

กติกาที่ B: การแก้โจทย์ประเภทปิดตา

- B1) สำหรับขั้นตอนในการแก้โจทย์นั้นเป็นไปตามที่ได้กำหนดไว้ในกติกาที่ A (การแก้โจทย์ทั่วไป) โดยในการแก้โจทย์ประเภทปิดตาจะมีการเพิ่มเติมสำหรับขั้นตอนในการแก้โจทย์ดังต่อไปนี้
 - B1+) [เตือนความจำ] ผู้เข้าแข่งขันจะต้องใช้ puzzle ที่ไม่มีผิวสัมผัส, รอยต่ำหิน หรือคุณสมบัติอื่น ๆ ใด ๆ ที่สามารถแบ่งแยกชิ้นส่วนที่มีลักษณะใกล้เคียงกันแต่ละชิ้นออกจากกันได้อย่างชัดเจน (ดูเพิ่มเติมที่กติกาข้อ 3k) โดยควรจะได้รับการกำหนดไว้เนื่องจากมีโมโลโกตามที่กำหนดไว้ในกติกาข้อ 3]
 - B1a) ในมีการจับเวลาแยกสำหรับการสำรวจลูก (กล่าวคือการจับเวลาจะเริ่มพร้อมกับการแก้โจทย์)
 - B1b) ผู้เข้าแข่งขันต้องเตรียมผ้าปิดตามาเป็นของตนเอง
 - B1b+) [แนะนำ] ผ้าปิดตาควรได้รับการตรวจสอบจากผู้แทนสมาคมฯ ก่อนนำมาถูกมาใช้ในการแข่งขัน
- B2) การเริ่มแก้โจทย์:
 - B2a) กรรมการจะต้องเริ่มซีดเครื่องจับเวลาตามที่ได้กำหนดไว้ในกติกาข้อ A3b และจะต้องเตรียมพร้อมสำหรับการแก้โจทย์ (เช่น เตรียม puzzle ที่ถูกครอบไว้แล้วให้อยู่ข้างหน้าผู้เข้าแข่งขัน, แล้วผู้เข้าแข่งขันว่าพร้อมแล้ว, แสดงสัญลักษณ์มือ) โดยผู้เข้าแข่งขันจะต้องเริ่มการแก้โจทย์ภายในหนึ่งนาทีนับจากเวลาที่กรรมการพร้อม หากไม่เริ่มการแก้โจทย์จะถือว่าผู้เข้าแข่งขันปฏิเสธการแก้โจทย์ครั้งนั้น (DNS) ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของกรรมการ
 - B2b) หากมีการใช้เครื่องจับเวลาแก้โจทย์ ผู้เข้าแข่งขันต้องใช้นิ้วมือสัมผัสลงบนเซ็นเซอร์ที่อยู่บนพื้นผิวของอุปกรณ์จับเวลา โดยผู้เข้าแข่งขันจะต้องวางฝ่ามือของตนเองลงบนบริเวณด้านข้างของอุปกรณ์จับเวลาที่ใกล้ตัว บทลงโทษ: +2 วินาที
 - B2c) หากมีการใช้เครื่องจับเวลาแก้โจทย์ ผู้เข้าแข่งขันจะต้องไม่สัมผัสหรือแตะต้อง puzzle รวมไปถึงที่ครอบ puzzle ในระหว่างการเริ่มแก้โจทย์ บทลงโทษ: +2 วินาที

- B2d) หากมีการใช้เครื่องจับเวลาแก้โจทย์ ผู้เข้าแข่งขันควรวางมือลงบนอุปกรณ์จับเวลาจนกว่าจะชี้นับถ้วนไฟเขียว อุปกรณ์จับเวลาจะเริ่มจับเวลาเมื่อยกมือออกจากอุปกรณ์จับเวลา โดยจะถือว่าผู้เข้าแข่งขันเริ่มการแก้โจทย์จากการเริ่มจับเวลา ของอุปกรณ์จับเวลา
 - B2d+) [เพิ่มเติม] ในการแก้โจทย์ประเภททั่วไปนั้น ผู้เข้าแข่งขันรึมต้นการแก้โจทย์จากการเริ่มจับเวลาบนอุปกรณ์จับเวลา หลังจากที่ตนเองได้บอกกับกรรมการว่าพร้อมแก้โจทย์แล้ว (ดูเพิ่มเติมที่กติกาข้อ B2a) หากผู้เข้าแข่งขันต้องการตรวจสอบว่า อุปกรณ์จับเวลาสามารถทำงานได้อย่างปกตินั้น ผู้เข้าแข่งขันจะต้องหอนถูมาตรฐานและได้รับอนุญาตจากการกรรมการก่อนเพื่อที่จะ ทดสอบการทำงานของอุปกรณ์จับเวลาในแต่ละครั้ง บทลงโทษสำหรับการทดสอบอุปกรณ์จับเวลาโดยไม่ได้รับอนุญาตจาก กรรมการ: ผลการแก้โจทย์ครั้งนั้นเป็นโมฆะ (DNF)
 - * B2d1) ผู้เข้าแข่งขันจะต้องยกที่ครอบออกจาก puzzle ด้วยตนเอง
 - * B2d2) หากมีการใช้นาฬิกาจับเวลาในการจับเวลาการแก้โจทย์ กรรมการจะต้องเริ่มจับเวลาเมื่อผู้เข้าแข่งขันรึมแก้โจทย์
 - B2f) หากมีการใช้นาฬิกาจับเวลาเพียงอย่างเดียวในการจับเวลาการแก้โจทย์ ผู้เข้าแข่งขันควรให้สัญญาณว่าพร้อมแก้โจทย์ให้ กับกรรมการก่อนยกที่ครอบออกจาก puzzle โดยกรรมการจะต้องเริ่มจับเวลาหลังจากที่ผู้เข้าแข่งขันยกที่ครอบออกจาก puzzle
 - B2f+) [ซึ่งแล้ว] เนื่องจากผู้เข้าแข่งขันเริ่มการแก้โจทย์โดยการยกที่ครอบ puzzle ออก ดังนั้นบทลงโทษที่เกี่ยวกับการเริ่มจับ เวลาและการสัมผัสที่ครอบ puzzle ในขณะเริ่มแก้โจทย์จะไม่ถูกบังคับใช้ (ดูเพิ่มเติมที่กติกาข้อ B2b และกติกาข้อ B2c)
- B3) ช่วงการจำ:
- B3a) ผู้เข้าแข่งขันอาจหลับ puzzle ชั้นมาดูในระหว่างช่วงการจำได้
 - B3b) ผู้เข้าแข่งขันจะต้องไม่มีการจดบันทึกใด ๆ เพื่อใช้ในการช่วยจำ บทลงโทษ: ผลการแก้โจทย์ครั้งนั้นเป็นโมฆะ (DNF)
 - B3c) ผู้เข้าแข่งขันจะต้องไม่จดใจหมุนหรือทำการเปลี่ยนแปลงใด ๆ ที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลง (ดูเพิ่มเติมที่กติกาข้อ A3c2) ลักษณะของตัวอักษรในระหว่างการจำ บทลงโทษ: ผลการแก้โจทย์ครั้งนั้นเป็นโมฆะ (DNF) ข้อยกเว้น: ดูเพิ่มเติมที่กติกาข้อ B3d
 - B3d) หากชี้ส่วนของ puzzle ไม่ได้ถูกเรียงอยู่อย่างถูกต้องเมื่อนำที่ครอบออก ผู้เข้าแข่งขันอาจปรับเรียงให้ถูกต้องได้ ตราบใด ที่ไม่เกินที่กำหนดไว้ในกติกาข้อ 10f (ดูเพิ่มเติมที่กติกาข้อ A3c2)
- B4) ช่วงการปิดตา:
- B4a) ผู้เข้าแข่งขันจะต้องสวมผ้าปิดตาเพื่อเริ่มช่วงการปิดตา
 - * B4a1) ผู้เข้าแข่งขันอาจจดผ้าปิดตาเพื่อจำเพิ่มเติมได้จนกว่าจะเริ่มหมุน puzzle
 - B4b) ผู้เข้าแข่งขันจะต้องไม่จดใจหมุนหรือทำการเปลี่ยนแปลงใด ๆ ที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงลักษณะของตัวลูกก่อนที่จะ สวมผ้าปิดตา บทลงโทษ: ผลการแก้โจทย์ครั้งนั้นเป็นโมฆะ (DNF)
 - B4c) เมื่อผู้เข้าแข่งขันเริ่มหมุน puzzle ในขณะที่ปิดตา กรรมการจะต้องมีอุปกรณ์กันสายตา (เช่น แผ่นกระดาษ หรือกระดาษ ลัง) โดยจะต้องกันระหว่างหน้าของผู้เข้าแข่งขันและตัว puzzle
 - B4c++) [เพิ่มเติม] หากกรรมการไม่ได้วางอุปกรณ์กันสายตาและผู้แทนสมาคมฯ ไม่ได้สัญญาว่าผู้เข้าแข่งขันจะใจละเมิดกติกา ของสมาคมฯ และนั้น การแก้โจทย์เดิมอาจคงอยู่
 - * B4c1) ในทุกกรณี ผู้เข้าแข่งขันจะต้องสวมผ้าปิดตาโดยจะต้องไม่สามารถเห็น puzzle ได้ ถึงแม้ว่าจะไม่มีการใช้อุปกรณ์ กันสายตาที่ตาม
 - * B4c2) อุปกรณ์กันสายตาจะต้องถูกวางอยู่ในตำแหน่งที่ผู้เข้าแข่งขันไม่สามารถมองเห็น puzzle ได้ ถึงแม้ว่าจะไม่ได้สวม ใส่ผ้าปิดตาที่ตาม
 - * B4c3) หากมีการตกลงกันระหว่างผู้เข้าแข่งขันและกรรมการ หรือถูกร้องขอจากผู้จัดการแข่งขัน อุปกรณ์อื่น ๆ (เช่น ขาตั้ง สำหรับวงโน๊ตคอมพิวเตอร์, พื้นผิวของโต๊ะ) อาจถูกนำมาใช้เป็นอุปกรณ์กันสายตาแทนได้ โดยผู้เข้าแข่งขันจะต้องวางแผนอุปกรณ์ เหล่านั้นด้วยตนเอง บทลงโทษ: ผลการแก้โจทย์ครั้งนั้นเป็นโมฆะ (DNF) หากอุปกรณ์กันสายตาที่ใช้ไม่ได้ถูกวางอยู่ใน ตำแหน่งที่สามารถปิดการมองเห็น puzzle ได้ทั้งหมดนั้น กรรมการควรจะใช้อุปกรณ์กันสายตาเพิ่มเติมด้วย
 - B4d) ผู้เข้าแข่งขันจะต้องไม่มอง puzzle ขณะที่อยู่ในช่วงการปิดตา บทลงโทษ: ผลการแก้โจทย์ครั้งนั้นเป็นโมฆะ (DNF)
 - B4d+) [ซึ่งแล้ว] สำหรับ 3x3x3 แบบปิดตา ผู้เข้าแข่งขันสามารถหาตำแหน่งของโลโก้ (ดูเพิ่มเติมที่กติกาข้อ 3l) ด้วยการสัมผัส ในระหว่างที่ปิดตา
- B5) การหยุดการแก้โจทย์:
- B5a) หากมีการใช้เครื่องจับเวลาแก้โจทย์ ผู้เข้าแข่งขันจะต้องหยุดการแก้โจทย์โดยปล่อย puzzle และกดหยุดเวลาบนอุปกรณ์ จับเวลา
 - * B5a1) หากมีการใช้นาฬิกาจับเวลาด้วย กรรมการจะต้องกดหยุดเวลาเมื่อผู้เข้าแข่งขันหยุดการแก้โจทย์
 - B5b) หากมีการใช้เพียงแค่นาฬิกาจับเวลาสำหรับการจับเวลา ผู้เข้าแข่งขันจะต้องหยุดการแก้โจทย์โดยปล่อย puzzle และแจ้ง เตือนกรรมการว่าได้หยุดการแก้โจทย์แล้ว กรรมการจะต้องหยุดจับเวลาหลังจากที่ได้รับการแจ้งเตือน
 - * B5b1) การแจ้งเตือนจากผู้เข้าแข่งขัน โดยปกติแล้วหมายถึง การที่ผู้เข้าแข่งขันบล็อก puzzle และวางฝ่ามือทั้งสองข้าง ค้ำลำบันพื้นผิว โดยผู้เข้าแข่งขันและกรรมการอาจมีการตกลงกันก่อนเริ่มแก้โจทย์เกี่ยวกับการแจ้งเตือนด้วยวิธีการอื่น ๆ ที่เหมาะสม
 - B5c) หากผู้เข้าแข่งขันไม่ได้สัมผัส puzzle ผู้เข้าแข่งขันอาจจดผ้าปิดตาออกก่อนทำการหยุดเวลาได้ แต่จะต้องไม่สัมผัส puzzle จนกว่าจะสิ้นสุดการแก้โจทย์ครั้งนั้น บทลงโทษสำหรับการสัมผัส puzzle: ผลการแก้โจทย์ครั้งนั้นเป็นโมฆะ (DNF)

กติกาที่ C: การแก้โจทย์ประเภทมือเดียว

- C1) ลำดับขั้นตอนในการแก้โจทย์นั้นเป็นไปตามที่ได้กำหนดไว้ในกติกาที่ A (การแก้โจทย์ทั่วไป) โดยในการแก้โจทย์ประเภทมือเดียวจะมีการปรับเปลี่ยนลำดับขั้นตอนในการแก้โจทย์ดังต่อไปนี้
 - C1b) ในระหว่างการแก้โจทย์ ผู้เข้าแข่งขันจะต้องใช้มือเพียงข้างเดียวในการแก้โจทย์เท่านั้น บทลงโทษ: ผลการแก้โจทย์ครั้งนั้นเป็นโมฆะ (DNF)
 - C1b+) [ชี้แจง] ผู้เข้าแข่งขันอาจใช้มือทั้งสองข้างในระหว่างการสำรวจลูกได้
 - C1b++) [ชี้แจง] ผู้เข้าแข่งขันไม่จำเป็นที่จะต้องใช้มือข้างเดียวกันตลอดการแก้โจทย์ทั้งรอบ
 - * C1b2) หากเกิดปัญหาจาก puzzle ขึ้น และผู้เข้าแข่งขันต้องการที่จะซ้อมแซม puzzle ผู้เข้าแข่งขันจะต้องใช้มือข้างเดียว กับที่ใช้ในการแก้โจทย์ในการซ้อมแซม puzzle บทลงโทษ: ผลการแก้โจทย์ครั้งนั้นเป็นโมฆะ (DNF)
 - * C1b3) หากมีอวัยวะส่วนอื่นของผู้เข้าแข่งขันมาสัมผัสกับ puzzle หรือชิ้นส่วนของ puzzle โดยบังเอิญและการสัมผัสนั้นไม่ได้ทำให้ puzzle เกิดการหมุน เหตุการณ์ดังกล่าวจะไม่ถูกนับว่าเป็นการใช้งาน puzzle ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของกรรมการ
 - * C1b4) ในระหว่างการแก้โจทย์ ผู้เข้าแข่งขันอาจถือ puzzle โดยอาศัยความช่วยเหลือจากพื้นผิวนัดแก้โจทย์เพื่อช่วยในการแก้โจทย์ได้ (ดูเพิ่มเติมที่กติกาข้อ 7/1d)
 - C1c) ในระหว่างการแก้โจทย์ หากผู้เข้าแข่งขันใช้มือข้างหนึ่งเพื่อแก้โจทย์ไปแล้ว จะไม่สามารถแก้โจทย์ด้วยมืออีกข้างได้ บทลงโทษ: ผลการแก้โจทย์ครั้งนั้นเป็นโมฆะ (DNF)

กติกาที่ E: การแก้โจทย์ประเภทหมุนน้อยครั้ง

- E2) ลำดับขั้นตอนในการแก้โจทย์ 3x3x3 แบบหมุนน้อยครั้ง:
 - E2a) กรรมการจะต้องแจกกระดาษคำตอบ โจทย์และกระดาษทด ให้แก่ผู้เข้าแข่งขัน เมื่อถึงเวลา กรรมการจะเริ่มจับเวลาแล้ว ขานว่า "เริ่มแก้โจทย์ได้"
 - * E2a1) ก่อนเริ่มการแก้โจทย์ ผู้เข้าแข่งขันจะต้องไม่ขีดเขียนอะไรตามที่เกี่ยวข้องกับการแก้โจทย์ลงไว้ในกระดาษ ข้อยกเว้น: ผู้เข้าแข่งขันอาจเขียนข้อมูลต่าง ๆ เพื่อบุตร่วมของผู้เข้าแข่งขันหรือระบุข้อมูลที่เกี่ยวกับรอบของการแก้โจทย์ในการแก้โจทย์ครั้งนั้น (ดูเพิ่มเติมที่กติกาข้อ E2c1) หากผู้เข้าแข่งขันเขียนข้อมูลเหล่านี้ลงบนกระดาษที่มีโจทย์อยู่ ผู้เข้าแข่งขันจะต้องเขียนบนด้านที่ไม่มีโจทย์ก่อนเริ่มการแก้โจทย์ บทลงโทษสำหรับการขีดเขียนข้อมูลอื่น ๆ ที่ไม่เกี่ยวกับการยืนยันตัวตน: ผลการแก้โจทย์ครั้งนั้นเป็นโมฆะ (DNF) ข้อยกเว้น: หากการขีดเขียนข้อมูลไม่ได้ทำให้ผู้เข้าแข่งขันได้เบริรย ผลการแข่งขันอาจคงเดิม ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของผู้แทนสมาคมฯ
 - * E2a1+) [แนะนำ] หากกรรมการพบว่ากระดาษคำตอบที่ได้รับมานั้นไม่สามารถระบุตัวตนของผู้เข้าแข่งขันหรือระบุข้อมูลที่เกี่ยวกับรอบการแก้โจทย์ในการแก้โจทย์ครั้งนั้นได้ กรรมการควรที่จะตรวจสอบข้อมูลในอีกด้านหนึ่งของกระดาษคำตอบด้วย
 - * E2a2) ก่อนเริ่มการแก้โจทย์ ผู้เข้าแข่งขันจะต้องไม่เปิดเผยโจทย์การแข่งขัน บทลงโทษ: ผลการแก้โจทย์ครั้งนั้นเป็นโมฆะ (DNF)
 - E2b) ผู้เข้าแข่งขันทุกคนมีเวลา 60 นาที ในการแก้โจทย์และเขียนคำตอบ
 - E2b+) [ชี้แจง] ผู้เข้าแข่งขันอาจส่งกระดาษคำตอบกลับเวลาที่กำหนดได้ โดยจะถือว่าเป็นการลักดุลการแก้โจทย์
 - * E2b1) กรรมการควรขานว่า "เหลือเวลาอีก 5 นาที" เมื่อเวลาผ่านไป 55 นาที และจะต้องขานว่า "หมดเวลาแก้โจทย์" เมื่อครบ 60 นาที
 - * E2b2) หากผู้เข้าแข่งขันเข้าร่วมการแก้โจทย์ในขณะที่กำลังดำเนินการอยู่ (ดูเพิ่มเติมที่กติกาข้อ E6) ผู้เข้าแข่งขันคนนั้นจะต้องใช้เวลาที่เหลืออยู่ในการแก้โจทย์ (กล่าวคือผู้เข้าแข่งขันคนนั้นจะต้องสิ้นสุดการแก้โจทย์เมื่อผู้เข้าแข่งขันคนอื่นใช้เวลาครบ 60 นาทีแล้ว)
 - E2c) เมื่อเวลาผ่านไป 60 นาที ผู้เข้าแข่งขันจะต้องส่งกระดาษคำตอบที่สามารถระบุตัวตนของผู้เข้าแข่งขันได้ การแก้โจทย์ของผู้เข้าแข่งขันจะถูกตัดออกก็ต่อเมื่อเริ่มต้นตั้งใจโจทย์จากสถานะแก่สำเร็จแล้วหมุนตามการหมุนที่เขียนไว้ในกระดาษคำตอบแล้ว ทำให้กลับมาเป็นสถานะแก่สำเร็จได้ บทลงโทษสำหรับวิธีการแก้โจทย์ที่ไม่ถูกต้อง: ผลการแก้โจทย์ครั้งนั้นจะเป็นโมฆะ (DNF)
 - E2c+) [ชี้แจง] ถึงแม้ว่ากรรมการอาจให้กระดาษคำตอบแบบทว่าไปกับผู้เข้าแข่งขันเพื่อส่งคำตอบ แต่ผู้เข้าแข่งขันอาจส่งคำตอบบนกระดาษคำตอบแผ่นอื่นหรือบนกระดาษทดได้ (แต่กระดาษที่ใช้ในการส่งคำตอบจะต้องได้รับมาจากกรรมการตามกติกาข้อ E3a)
 - * E2c1) ข้อมูลของผู้เข้าแข่งขัน หมายถึง ชื่อ, WCA ID, หรือเลข ID ของการแข่งขัน (ต้องกรอกอย่างน้อยหนึ่งอย่าง) หรืออาจมีชื่อการแข่งขัน rob การแข่งขัน ครั้งที่แก้โจทย์ได้ บทลงโทษสำหรับการส่งกระดาษคำตอบโดยไม่สามารถระบุตัวตนได้: ผลการแก้โจทย์ครั้งนั้นเป็นโมฆะ (DNF) ข้อมูลของผู้เข้าแข่งขันอาจถูกเพิ่มโดยผู้เข้าแข่งขันหลังจากที่ส่งกระดาษคำตอบไปแล้ว แต่จะต้องพิมพ์ก่อนสิ้นสุดการแข่งขัน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของผู้แทนสมาคมฯ และการกำหนดดูแลของกรรมการ ผู้เข้าแข่งขันจะต้องไม่ขีดเขียนข้อมูลใด ๆ โดยปราศจากการกำกับดูแลของกรรมการหลังจากหมดเวลา และจะต้องไม่แก้ไขวิธีการแก้โจทย์ได้ บทลงโทษ: ผลการแก้โจทย์ครั้งนั้นเป็นโมฆะ (DNF)
 - * E2c1++) [อธิบาย] ผู้เข้าแข่งขันไม่จำเป็นที่จะต้องเขียนชื่อการแข่งขัน rob การแข่งขัน หรือครั้งของการแก้โจทย์ในรอบนั้น ๆ แต่ผู้เข้าแข่งขันอาจเขียนข้อมูลเหล่านี้ลงไว้ในกระดาษคำตอบก็ได้ เพื่อให้ผู้จัดการแข่งขันสามารถติดตามการส่งคำตอบได้

- * E2c2) วิธีการแก้โจทย์จะต้องถูกเขียนอย่างชัดเจน โดยเขียนการหมุนให้เป็นลำดับขั้นตอน บทลงโทษสำหรับการเขียน วิธีการแก้โจทย์ไม่ชัดเจน: ผลการแก้โจทย์ครั้งนั้นเป็นโมฆะ (DNF)
- * E2c2+) [ตัวอย่าง] ตัวอย่างที่เป็นการเขียนวิธีการหมุนที่คلومเครือ: วิธีการแก้โจทย์หลายวิธีที่ไม่ได้มีการระบุว่าวิธีการแก้โจทย์ใดเป็นคำตอบ, วิธีการหมุนที่ถูกเขียนด้วยสัญลักษณ์หรือตัวอักษรที่คلومเครือ (เช่น เขียนตัวอักษรที่คล้ายกับตัว "B" หรือ "R" แต่ลักษณะไม่ใช่ตัวอักษรทั้งสอง), วิธีการแก้โจทย์ที่มีสัญลักษณ์ดอกจันหรือลูกศรที่ซึ้งหรือแทนส่วนของวิธีการแก้โจทย์ (เช่น การใช้ "Insertion" โดยไม่ได้รวมวิธีการทำ Insertion ให้เป็นส่วนเดียวกันกับวิธีการแก้โจทย์ทั้งหมด หรือ "Pre-move" ที่ไม่ได้ถูกรวมอยู่ในวิธีการแก้โจทย์ด้วยสัญลักษณ์ที่ถูกต้อง), การหมุนที่ไม่ได้ถูกเขียนอย่างเป็นลำดับขั้นตอน ต่อเนื่องกันอย่างชัดเจน, การวางสัญลักษณ์ใด ๆ ซึ่งทำให้ไม่สามารถติดตามเป็นการหมุนปกติได้ ข้อยกเว้นสำหรับตัวอย่างข้างต้น: การแก้ไขหรือลบคำพิเศษก้อนอย (เช่น การขีดฆ่าและเขียนใหม่บนตำแหน่งที่สมเหตุสมผล, การเขียนสัญลักษณ์การหมุนเพื่อแทรกระหว่างการหมุนทั้งสองครั้ง)
- * E2c2++) [เตือนความจำ] ในอดีต สัญลักษณ์การหมุนที่อยู่ในเครื่องหมายวงเล็บกามปู (เช่น [r] หรือ [u]) นั้นสามารถใช้ได้ในการแข่งขันประเพณีหมุนน้อยครั้ง แต่ปัจจุบันมีเพียงแค่สัญลักษณ์ x, y และ z ที่สามารถใช้เพื่อเขียนแทนการพลิกลูกได้ (ดูเพิ่มเติมที่กติกาข้อ 12a4a)
- * E2c3) ผู้เข้าแข่งขันควรแสดงให้เห็นได้ชัดเจนว่าการหมุนใดบ้างที่เป็นส่วนหนึ่งของวิธีการแก้โจทย์ โดยขีดฆ่าหรือปักปิด การหมุนที่ไม่เกี่ยวข้องกับวิธีการแก้โจทย์ให้เรียบร้อย หรือตีกรอบล้อมรอบส่วนที่เป็นวิธีการแก้โจทย์
- * E2c3+) [ชี้แจง] หากสัญลักษณ์การหมุนที่ถูกเขียนไว้ถูกขีดฆ่าอย่างไม่สมบูรณ์และไม่มีความชัดเจนว่าเป็นส่วนหนึ่งของวิธีการแก้โจทย์หรือไม่ กรรมการควรพิจารณาให้เป็นการหมุนที่คلومเครือ (ดูเพิ่มเติมที่กติกาข้อ E2c2 และกติกาข้อ E2c2+)
- * E2c4) มีเพียงแค่ตัวเลข, ตัวอักษร และเครื่องหมายของพอลสโตรอฟี ที่จะถูกนับว่าเป็นส่วนหนึ่งของวิธีการแก้โจทย์ของผู้เข้าแข่งขัน สัญลักษณ์อื่น ๆ จะไม่ถูกนับรวมไปด้วย โดยวิธีการแก้โจทย์ที่เหลือจะต้องถูกเขียนโดยใช้สัญลักษณ์การหมุนของ 3x3x3 ที่กำหนดไว้ในกติกาข้อ 12a บทลงโทษ: ผลการแก้โจทย์ครั้งนั้นเป็นโมฆะ (DNF)
- * E2c4+) [ตัวอย่าง] ตัวอย่างการตีความสัญลักษณ์ที่ไม่ได้นิยามไว้ในกติกาข้อ 12a: |x| ควรถูกตีความให้เป็น x, (R * U', * = F2) ควรถูกตีความให้เป็น R U' F2, (R U)' ควรถูกตีความให้เป็น R U', R++ ควรถูกตีความให้เป็น R และ R3' ไม่ใช้สัญลักษณ์ที่สามารถใช้ได้
- * E2c4++) [เพิ่มเติม] สัญลักษณ์การหมุนที่มีทั้งเครื่องหมายของพอลสโตรอฟีและเลข 2 ควรถูกตีความให้เหมือนกับว่าไม่มีเครื่องหมายของพอลสโตรอฟี (เช่น R2' ควรถูกตีความให้เป็น R2)
- * E2c6) หากผู้เข้าแข่งขันเขียนตัวพิมพ์ของตัวอักษรไม่ตรงกับที่นิยามไว้ในกติกาข้อ 12a ตัวอักษรเหล่านั้นจะถูกนับว่าถูกเขียนด้วยตัวพิมพ์ของตัวอักษรตัวนั้นที่ถูกต้องและเป็นการหมุนที่ถูกต้องตามคติกาดังกล่าว
- * E2c6+) [ตัวอย่าง] Y ควรถูกตีความให้เป็น y UW, uw, และ uW ควรถูกตีความให้เป็น Uw และ r ควรถูกตีความให้เป็น R ไม่ใช้ Rw
- * E2c7) รอยขีดเขียนใด ๆ ที่สามารถเห็นได้ชัดเจนว่าไม่ได้เป็นส่วนหนึ่งของวิธีการแก้โจทย์ของผู้เข้าแข่งขันอาจไม่ถูกนับ ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของกรรมการ
- * E2c8) ผู้เข้าแข่งขันจะต้องไม่ทำให้วิธีการแก้โจทย์ถูกตีความได้ยากขึ้นโดยเจตนา โดยใช้การหมุนหรือสัญลักษณ์ที่ไม่ได้ถูกนิยามไว้ว่าเป็นสัญลักษณ์การหมุนของ 3x3x3, เขียนตัวพิมพ์ของตัวอักษรไม่ตรงกับที่นิยามไว้ หรืออื่น ๆ ใด ๆ บทลงโทษ: ผลการแก้โจทย์ครั้งนั้นเป็นโมฆะ (DNF) ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของผู้แทนสมาคมฯ
- E2d) ผลการแก้โจทย์ของผู้เข้าแข่งขันคือจำนวนการหมุนที่ใช้ โดยนับตามระบบ Outer Block Turn Metric (ดูเพิ่มเติมที่กติกาข้อ 12a5)
 - * E2d1) วิธีการแก้โจทย์ของผู้เข้าแข่งขันจะต้องไม่ใช้การหมุนเกิน 80 ครั้ง (รวมการพลิกลูก) โดยคำนวนจากระบบ Execution Turn Metric (ดูเพิ่มเติมที่กติกาข้อ 12a6) บทลงโทษ: ผลการแก้โจทย์ครั้งนั้นเป็นโมฆะ (DNF)
- E2e) วิธีการแก้โจทย์ของผู้เข้าแข่งขันจะต้องไม่ถูกนำมาจากส่วนใดส่วนหนึ่งของโจทย์ บทลงโทษ: ผลการแก้โจทย์ครั้งนั้นเป็นโมฆะ (DNF) ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของผู้แทนสมาคมฯ
- E2e+) [ชี้แจง] ผู้เข้าแข่งขันจะต้องไม่นำส่วนใดส่วนหนึ่งของโจทย์มาใช้เป็นวิธีการแก้โจทย์ และวิธีการแก้โจทย์ไม่ควรเกี่ยวข้องกับการย้อนกลับของโจทย์
- E2e++) [ตัวอย่าง] ตัวอย่างของวิธีการแก้โจทย์ที่ควรที่จะถูกปรับให้เป็นโมฆะ (DNF) : วิธีการแก้โจทย์ที่ขึ้นต้นด้วยการหมุนที่ตรงกับการย้อนกลับของโจทย์ 4 ครั้งแรกขึ้นไป
 - * E2e1) ผู้แทนสมาคมฯ อาจขอให้ผู้เข้าแข่งขันอธิบายวิธีการแก้โจทย์อย่างละเอียด หากผู้เข้าแข่งขันไม่สามารถอธิบายได้ ผลการแก้โจทย์ครั้งนั้นจะเป็นโมฆะ (DNF)
- E3) ผู้เข้าแข่งขันอาจใช้อุปกรณ์ต่อไปนี้ในระหว่างการแข่งขัน บทลงโทษสำหรับการใช้อุปกรณ์อื่น ๆ ที่ไม่ได้รับอนุญาต: ผลการแก้โจทย์ครั้งนั้นเป็นโมฆะ (DNF) ข้อยกเว้น: หากการใช้อุปกรณ์ดังกล่าวไม่ได้ทำให้ผู้เข้าแข่งขันได้เปรียบ ผลการแก้โจทย์อาจคงเดิม ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของผู้แทนสมาคมฯ
 - E3a) กระดาษ (กรรมการเป็นผู้แจก) กระดาษคำตอบ (กรรมการเป็นผู้แจก) รูปประกอบของโจทย์ (อาจอยู่ในกระดาษที่กรรมการแจกหรือในกระดาษคำตอบ) และอุปกรณ์เครื่องเขียน เช่นปากกาหรือดินสอ (กรรมการเป็นผู้แจก หรืออาจเตรียมมาเอง)
 - E3b) 3x3x3 (ผู้เข้าแข่งขันต้องเตรียมมาเอง มากที่สุด 3 ลูก) โดยจะต้องอยู่ในลักษณะที่กำหนดไว้ในกติกาที่ 3 ตั้งแต่ ก่อนเริ่มการแก้โจทย์
 - E3b+) [ชี้แจง] puzzle ไม่จำเป็นที่จะต้องถูกแก้ในขณะที่เริ่มการแก้โจทย์
 - E3c) สติกเกอร์ (ผู้เข้าแข่งขันต้องเตรียมมาเอง)

- E3d) นาฬิกาจับเวลาหรือนาฬิกาข้อมือ (ผู้เข้าแข่งขันต้องเตรียมมาเอง) เพื่อใช้ในการดูเวลาที่ใช้ในการแก้โจทย์ หากได้รับอนุญาตจากผู้แทนสมาคมฯ
- E3d+) [ชี้แจง] นาฬิกาจับเวลาใด ๆ หรือนาฬิกาของผู้เข้าแข่งขันจะต้องไม่มีฟังก์ชันใด ๆ ที่อาจช่วยเหลือผู้เข้าแข่งขันในการหาวิธีการแก้โจทย์
- E3d++) [ชี้แจง] ผู้เข้าแข่งขันไม่ควรยืดเวลาจากนาฬิกาจับเวลาหรือนาฬิกาของตนเอง และจะต้องส่งคำตอบเมื่อกรรมการแจ้งให้หยุดแก้โจทย์
- E3e) อุปกรณ์อื่น ๆ ที่ไม่ทำให้เกิดข้อได้เปรียบ ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของผู้แทนสมาคมฯ (ดูเพิ่มเติมที่ กติกาข้อ 2i)
- E3f) อุปกรณ์สำหรับบรรยายผิด (ผู้เข้าแข่งขันต้องเตรียมมาเอง) เช่น นโยบายคำผิด เทปบล็อกคำผิด หรือยางลบ
- E4) ผู้แทนสมาคมฯ อาจเผยแพร่วิธีการแก้โจทย์ (เช่น รูปถ่ายของกระดาษคำตอบ หรือการออดความของวิธีการแก้โจทย์จากกระดาษคำตอบ)
- E5) ผู้เข้าแข่งขันจะต้องไม่พูดคุยกับบุคคลอื่น นอกจากผู้แทนสมาคมฯ หรือกรรมการ โดยจะต้องพูดคุยกับกติกาเท่านั้น และผู้เข้าแข่งขันจะต้องไม่ได้รับการช่วยเหลือที่ทำให้ได้วิธีการแก้โจทย์จากการพูดคุยกับกล่าว บทลงโทษ: ผลการแก้โจทย์ครั้งนั้นเป็นโมฆะ (DNF) ข้อยกเว้น: หากการพูดคุยกับบุคคลอื่นไม่ทำให้ผู้เข้าแข่งขันได้เปรียบ ผลการแข่งขันอาจคงเดิม ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของผู้แทนสมาคมฯ
- E6) ผู้เข้าแข่งขันอาจเข้าแข่งขันในประเภท 3x3x3 แบบหมุนน้อยครั้งในขณะที่กำลังดำเนินการแข่งขันอยู่ ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของผู้แทนสมาคมฯ ข้อยกเว้น: ผู้เข้าแข่งขันจะต้องไม่ได้รับอนุญาตให้เข้าแข่งขันในการแก้โจทย์ครั้งนั้น ๆ ตามกรณีต่อไปนี้:
 - E6a) ผู้เข้าแข่งขันได้ทำภาระแก้โจทย์เสร็จเรียบร้อยแล้ว (ดูเพิ่มเติมที่ กติกาข้อ E2b+)
 - E6b) การแก้โจทย์ครั้งนั้นเกิดขึ้นพร้อมกันในสถานที่แข่งขันหลายที่ (การแข่งขัน 3x3x3 แบบหมุนน้อยครั้งที่จัดการแข่งขันพร้อมกันหลายสถานที่)
 - E6c) มีความเสี่ยงที่ผู้เข้าแข่งขันที่ประسังค์จะเข้าแข่งขันจะได้รับข้อมูลเกี่ยวกับโจทย์การแข่งขันมาแล้ว

กติกาที่ H: การแก้โจทย์ประเภทปิดตาหอยลูก

- H1) ลำดับขั้นตอนในการแก้โจทย์ประเภทปิดตาหอยลูกเป็นไปตามที่ได้กำหนดไว้ในกติกาที่ B (การแก้โจทย์ประเภทปิดตา) โดยในการแก้โจทย์ประเภทปิดตาหอยลูกจะมีการปรับเปลี่ยนลำดับขั้นตอนในการแก้โจทย์ดังต่อไปนี้
 - H1+) [เพิ่มเติม] หากมีการพบว่า puzzle ถูกตั้งโจทย์ซ้ำกันในระหว่างที่ผู้เข้าแข่งขันกำลังแก้โจทย์ puzzle ดังกล่าวอาจถูกตั้งโจทย์ใหม่โดยใช้โจทย์อื่น ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของผู้แทนสมาคมฯ
 - H1a) ก่อนเริ่มการแก้โจทย์ ผู้เข้าแข่งขันจะต้องสังสูญหูที่ต้องการจะใช้ในการแก้โจทย์ (อย่างน้อย 2 ลูก) ให้กับผู้จัดการแข่งขัน
 - * H1a1) ผู้เข้าแข่งขันไม่สามารถเปลี่ยนจำนวนลูกที่ต้องการจะใช้แก้โจทย์หลังจากที่ได้ส่งลูกให้กับผู้จัดการแข่งขันแล้ว
 - * H1a2) ผู้เข้าแข่งขันอาจขอให้มีการปกปิดจำนวนลูกที่ส่งจนกว่าผู้เข้าแข่งขันทุกคนจะส่งลูกครบแล้ว หลังจากที่ผู้เข้าแข่งขันทุกคนได้แจ้งจำนวนแล้ว ข้อมูลเหล่านั้นจะถูกเปิดเผย (เช่น ผู้เข้าแข่งขันอาจทราบจำนวนลูกที่ผู้เข้าแข่งขันคนอื่นต้องการแก้โจทย์)
 - * H1a3) ก่อนการแก้โจทย์ puzzle ที่ได้รับการตั้งโจทย์จะต้องถูกตรวจสอบอยู่บนโต๊ะ ในลักษณะที่ถูกปกปิดอย่างมีดีไซด์ โดยควรจัดวาง puzzle ให้อยู่ในรูปที่ใกล้เคียงกับสีเหลี่ยมจัตุรัสมากที่สุด และจะต้องไม่ถูกเรียงต่อกันหลายชั้น (เช่น puzzle 8 ลูก ควรถูกวางในลักษณะ 3 ลูก 2 แฉว และอีกແลวหนึ่งเป็น 2 ลูกที่เหลือ โดยเรียงไว้พิyying 1 ชั้น)
 - H1b) หากผู้เข้าแข่งขันแก้โจทย์นานกว่า 6 ลูก ผู้เข้าแข่งขันจะมีเวลาจำกัดอยู่ที่ 10 นาทีต่อลูก แต่ถ้าหากแก้โจทย์มากกว่าหนึ่นจะมีเวลาจำกัดอยู่ที่ 60 นาที ข้อยกเว้น: ผู้เข้าแข่งขันที่เข้าแข่งขันซ้ำอาจเข้าแข่งขันด้วยเวลาจำกัดที่น้อยลง ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของผู้แทนสมาคมฯ โดยโจทย์ที่ใช้จะต้องไม่เป็นโจทย์เดียวกันกับโจทย์ของผู้เข้าแข่งขันที่แก้โจทย์เสร็จแล้ว (ดูเพิ่มเติมที่ กติกาข้อ H1f)
 - * H1b1) ผู้เข้าแข่งขันอาจให้สัญญาณเพื่อสิ้นสุดการแก้โจทย์เมื่อไรก็ได โดยเมื่อเกินเวลาที่กำหนดแล้ว กรรมการจะต้องหยุดการแก้โจทย์แล้วทำการนับคะแนน โดยเวลาจำกัดที่กำหนดไว้จะเป็นเวลาที่ใช้เป็นผลการแก้โจทย์
 - * H1b1+) [เตือนความจำ] ผลการแก้โจทย์ที่ได้จะไม่ถูกปรับให้เป็นโมฆะ ถึงแม้ว่าจะใช้เวลาเกินกว่าที่จำกัดไว้ก็ตาม เนื่องจากมีข้อยกเว้นสำหรับการแข่งขันประเภท 3x3x3 แบบปิดตาหอยลูกไว้แล้ว (ดูเพิ่มเติมที่ กติกาข้อ A1a4 และ กติกาข้อ A1a5)
 - H1d) บทลงโทษที่ได้รับในแต่ละลูกจะถูกทบรวมกัน
 - H1d+) [ตัวอย่าง] ตัวอย่าง: สมมติว่าผู้เข้าแข่งขันแก้โจทย์โดยส่ง puzzle ทั้งหมด 10 ลูก และใช้เวลาแก้โจทย์ไปที่ 59:57 นาที และมีบทลงโทษ +2 วินาที บน puzzle 2 ลูก เวลาที่ใช้ในการแก้โจทย์จะเป็น $59:57 + 2*2 = 60:01$ (ดูเพิ่มเติมที่ กติกาข้อ A1a5)
 - H1d++) [ตัวอย่าง] ตัวอย่าง: สมมติว่าผู้เข้าแข่งขันแก้โจทย์โดยส่ง puzzle ทั้งหมด 10 ลูก และกรรมการได้แจ้งให้ผู้เข้าแข่งขันหยุดแก้โจทย์ที่ 60 นาที และมีบทลงโทษ +2 วินาที บน puzzle 2 ลูก เวลาที่ใช้ในการแก้โจทย์จะเป็น $60:00 + 2*2 = 60:04$
 - H1e) บทลงโทษใด ๆ ที่ปรับให้ผลการแก้โจทย์ครั้งนั้นเป็นโมฆะจะมีผลต่อการแก้โจทย์ครั้งนั้น (DNF) ข้อยกเว้น: สำหรับบทลงโทษที่เกี่ยวข้องกับตัว puzzle เอง (เช่น หมุนลูกขั้นตอนอยู่ในช่วงการจำ, ใช้ puzzle ที่ไม่เป็นไปตามกฎกติกา), puzzle เหล่านั้นอาจถูกพิจารณาว่าแก้ไม่สำเร็จแทนการปรับให้ผลการแก้โจทย์ครั้งนั้นเป็นโมฆะ ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของผู้แทนสมาคมฯ
 - H1f) หากมีการทำหนังให้ผู้เข้าแข่งขันเริ่มแก้โจทย์ในระยะเวลาที่ห่างกันอย่างมีนัยสำคัญ ซึ่งอาจทำให้ผู้เข้าแข่งขันรับรู้เกี่ยวกับโจทย์ การแก้โจทย์ภายหลังของผู้เข้าแข่งขันจะต้องใช้โจทย์คนละชุด
 - H2) ผู้เข้าแข่งขันอาจเตรียมอุปกรณ์สำหรับคลุมมาเอง (เช่นแผ่นหรือผ้าสำหรับคลุม) หันนี้ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของผู้แทนสมาคมฯ หากผู้เข้าแข่งขันต้องการที่จะเตรียมมาเอง จะต้องนำมาให้พร้อมกับการส่ง puzzle (ดูเพิ่มเติมที่ กติกาข้อ H1a)

กติกาที่ I: การแก้โจทย์รอบ Head to Head

• I1) เกณฑ์การเข้ารอบและการจัดอันดับ:

- I1a) จำนวนผู้เข้าแข่งขันที่เข้าสู่รอบ Head to head จะต้องเป็นไปตามกำหนดดังนี้: 4, 8, 12, หรือ 16 คน
- I1b) สำหรับรอบ Head to Head ที่มีการแข่งขันรอบก่อนหน้า การจัดอันดับจะจัดเรียงตามผลการแข่งขันของผู้เข้าแข่งขันในรอบก่อนหน้า
- I1c) สำหรับรอบ Head to Head ที่ไม่มีการแข่งขันรอบก่อนหน้า การจัดอันดับจะจัดเรียงตามเกณฑ์การสมัครการแข่งขัน
- I1d) หากผู้เข้าแข่งขันมีอันดับเดียวกัน จะใช้การสุ่มเพื่อให้ที่มีอันดับเดียวกันได้อันดับต่างกัน

• I2) รูปแบบของรอบ:

- I2a) รอบ Head to Head มีรูปแบบเป็นทัวร์นาเมนต์แบบแพ็คด้อก โดยประกอบไปด้วยจำนวนรอบย่อยดังนี้:
 - * I2a1) รอบการแข่งขันที่มี 4 คน: รอบรองชนะเลิศและรอบชิงชนะเลิศ
 - * I2a2) รอบการแข่งขันที่มี 4 คน: รอบก่อนรองชนะเลิศ, รอบรองชนะเลิศ และรอบชิงชนะเลิศ
 - * I2a3) รอบการแข่งขันที่มี 12 คน: รอบ 12 คน, รอบก่อนรองชนะเลิศ, รอบรองชนะเลิศ และรอบชิงชนะเลิศ
 - * I2a4) รอบการแข่งขันที่มี 16 คน: รอบ 16 คน, รอบก่อนรองชนะเลิศ, รอบรองชนะเลิศ และรอบชิงชนะเลิศ
- I2b) ในแต่ละรอบย่อยจะประกอบไปด้วยการแข่งขันแต่ละคู่ ระหว่างผู้เข้าแข่งขัน 2 คน โดยมีจำนวนคู่แข่งขันตามรอบย่อยดังนี้:
 - * I2b1) รอบชิงชนะเลิศ: 2 คู่: คู่ชิงชนะเลิศ และคู่ชิงรองชนะเลิศอันดับที่สอง
 - * I2b2) รอบรองชนะเลิศ: 2 คู่
 - * I2b3) รอบก่อนรองชนะเลิศ: 4 คู่
 - * I2b4) รอบ 12 คน: 4 คู่
 - * I2b5) รอบ 16 คน: 8 คู่
- I2c) การจับคู่ในรอบย่อยแรกของการแข่งขันจะจับคู่ตามอันดับการเข้ารอบ โดยผู้เข้าแข่งขันที่มีอันดับสูงที่สุดจะได้เข้าแข่งขันคู่กับผู้เข้าแข่งขันที่มีอันดับต่ำที่สุด ผู้เข้าแข่งขันที่มีอันดับสูงลงมาจะได้เข้าแข่งขันคู่กับผู้เข้าแข่งขันที่มีอันดับสูงลงมาจากตัวที่สุด โดยจับคู่ในลักษณะนี้จะสามารถจับคู่ผู้เข้าแข่งขันได้ครบถ้วน
 - * I2c1) ข้อยกเว้น: สำหรับรอบที่มีผู้เข้าแข่งขันหักหมัด 12 คน จะมีผู้เข้าแข่งขันที่อันดับดีที่สุด 4 อันดับแรกที่ไม่ต้องเข้าแข่งขันในรอบ 12 คน และเข้าสู่รอบก่อนรองชนะเลิศเพื่อรอเข้าแข่งขันกับผู้ชนะจากการรอบ 12 คน
- I2d) ผู้ชนะของแต่ละคู่ในรอบ 16 คน, รอบ 12 คน และรอบก่อนรองชนะเลิศ จะได้เข้าสู่รอบถัดไป โดยผู้แพ้จะถูกดีดออก
- I2e) ผู้ชนะของแต่ละคู่ในรอบรองชนะเลิศจะได้เข้าแข่งขันในคู่ชิงชนะเลิศในรอบชิงชนะเลิศ ผู้แพ้ของแต่ละคู่ในรอบรองชนะเลิศจะได้เข้าแข่งขันในคู่ชิงรองชนะเลิศอันดับที่สองในรอบชิงชนะเลิศ
- I2f) สำหรับรอบย่อยถัดไป จะมีการจับคู่ผู้เข้าแข่งขัน โดยสมมติว่าผู้เข้าแข่งขันที่อันดับสูงกว่าชนะทุกคู่ที่ผ่านมาแล้ว ผลรวมของอันดับของผู้เข้าแข่งขันจะรวมกันเท่ากับจำนวนผู้เข้าแข่งขันที่เหลือไว้ 1
- I2g) สมาคมฯ มีคู่มือและภาพประกอบ สำหรับใช้ในการอธิบายรูปแบบของรอบการแข่งขันที่มีผู้เข้าแข่งขันจำนวน 4, 8, 12, และ 16 คน
- I2h) หากผู้เข้าแข่งขันถอนตัวก่อนเริ่มการแข่งขันในคุณนั้น ผู้เข้าแข่งขันอีกคนในคู่เดียวกันจะได้เข้าสู่รอบถัดไป เสมือนว่าชนะในการแข่งขันคุณนั้น แต่จะไม่มีการบันทึกผลการแข่งขันในคุณนั้น (ดูเพิ่มเติมที่กติกาข้อ 9.5b)

• I3) รูปแบบของคู่การแข่งขัน:

- I3a) แต่ละคู่การแข่งขันจะแข่งขันเป็นเซต โดยผู้ชนะในคู่การแข่งขันคือผู้เข้าแข่งขันคนแรกที่ชนะ X เซต (โดยที่ X คือ 1, 2, หรือ 3)
 - * I3a1) X จะต้องเป็นจำนวนเดียวกันตลอดทุกคู่ในการแข่งขันของรอบย่อยนั้น ๆ ข้อยกเว้น: ในคู่ชิงชนะเลิศอาจกำหนดให้จำนวน X มากกว่าที่ใช้กับคู่ชิงรองชนะเลิศอันดับที่สอง
 - * I3a2) สำหรับรอบย่อยหลังจากนั้น จำนวน X จะต้องเป็นค่าเดิมหรือมากกว่าจำนวนที่ใช้ในรอบก่อนหน้า
- I3b) ในแต่ละเซตจะตัดสินจากคะแนนของผู้เข้าแข่งขัน โดยผู้เข้าแข่งขันที่ได้ 3 คะแนน คานแรกของเซตจะเป็นผู้ชนะในเซตนั้น
- I3c) ผู้ที่ได้คะแนนคือผู้เข้าแข่งขันที่มีผลการแก้โจทย์ที่ดีที่สุดที่เป็นไปได้ โดยที่ "ดีกว่า" หมายถึงใช้เวลาน้อยกว่า และ DNF หรือ DNS จะนับว่าเป็นผลการแก้โจทย์ที่ดีที่สุดที่เป็นไปได้
- I3d) หากไม่มีผู้เข้าแข่งขันคนใดที่มีผลการแก้โจทย์ที่ดีกว่า จะไม่มีใครได้คะแนน
- I3e) หากไม่มีผู้เข้าแข่งขันคนใดที่ชนะในเซตนั้นหลังจากที่ผ่านไป 7 คะแนน ผู้เข้าแข่งขันที่มีคะแนนมากที่สุดจะเป็นผู้ชนะในเซตนั้น หากผู้เข้าแข่งขันทั้งสองคนมีจำนวนคะแนนเท่ากัน จะตัดสินจากผู้เข้าแข่งขันที่มีผลการแก้โจทย์ที่ดีที่สุดในเซต หากเท่ากันจะตัดสินจากผู้เข้าแข่งขันที่มีผลการแก้โจทย์ที่ดีที่สุดในการแข่งขันคุณนั้นและในรอบ ตามลำดับ ในกรณีที่จำเป็น จะใช้ลำดับของผู้เข้าแข่งขันเป็นตัวตัดสิน โดยผู้เข้าแข่งขันที่มีลำดับสูงกว่าจะเป็นผู้ชนะในเซตนั้น

• I4) ลำดับขั้นตอนการแก้โจทย์ในรอบ Head to Head มีดังนี้:

- I4a) ลำดับขั้นตอนในการแก้โจทย์นั้นเป็นไปตามที่ได้กำหนดไว้ในกติกาที่ A โดยในการแก้โจทย์รอบ Head to Head จะมีการปรับเปลี่ยนรายละเอียดขั้นตอนในการแก้โจทย์จากที่ได้กำหนดไว้ในกติกาที่ A ดังนี้
- I4b) การตั้งโจทย์:

- * I4b1) ผู้เข้าแข่งขันในคู่แข่งขันเดียวกันจะต้องได้รับโจทย์การแข่งขันเดียวกันสำหรับการได้คะแนนแต่ละครั้ง การได้คะแนนแต่ละครั้งจะต้องใช้โจทย์ที่ต่างกัน
- I4c) การสำรวจลูก:
 - * I4c1) เมื่อผู้เข้าแข่งขันทั้งสองคนประจำที ณ จุดแก้โจทย์และการขอผู้เข้าแข่งขันทั้งสองคนพร้อมแล้ว พิธีกรจะถามว่า "พร้อมหรือไม่"
 - * I4c2) เมื่อผู้เข้าแข่งขันทั้งสองคนพร้อมแล้วหรือเมื่อเวลาผ่านไปแล้วอย่างน้อย 15 วินาที พิธีกรจะขานว่า "เริ่มสำรวจลูก" โดยจะเริ่มจับเวลาการสำรวจลูก
 - * I4c3) เมื่อใช้เวลาสำรวจลูกไป 8 วินาที พิธีกรจะขานว่า "8 วินาที"
 - * I4c4) เมื่อใช้เวลาสำรวจลูกไป 11, 12 และ 13 วินาที พิธีกรจะขานว่า "3", "2" และ "1" ตามลำดับ
 - * I4c5) เมื่อใช้เวลาสำรวจลูกไป 14 วินาที พิธีกรจะขานว่า "เริ่มแก้โจทย์ได้" โดยผู้เข้าแข่งขันจะต้องเริ่มแก้โจทย์ทันที (ดูเพิ่มเติมที่[กติกาข้อ A4d](#)) บทลงโทษสำหรับการเริ่มแก้โจทย์ช้าโดยเจตนา: ผลการแก้โจทย์ครั้งนั้นเป็นโมฆะ (DNF) ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของกรรมการ
 - * I4c6) เนื่องจากมีลำดับขั้นตอนในการสำรวจลูกที่ไม่เหมือนการแก้โจทย์ทั่วไป ดังนั้นบทลงโทษจากการเริ่มแก้โจทย์หลังจากเวลา 15 วินาที (ดูเพิ่มเติมที่[กติกาข้อ A4d1](#) และ^a[กติกาข้อ A4d2](#)) จะไม่มีผลสำหรับรอบ Head to Head
 - * I4c7) ผู้เข้าแข่งขันจะต้องไม่เริ่มแก้โจทย์ก่อนที่พิธีกรจะขานให้เริ่ม บทลงโทษ: ผลการแก้โจทย์ครั้งนั้นเป็นโมฆะ (DNF) ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของกรรมการ
- I4d) การบันทึกผล:
 - * I4d1) ในการบันทึกผล กรรมการจะต้องบันทึกว่าผู้เข้าแข่งขันได้คะแนนในการแก้โจทย์ครั้งนั้นหรือไม่ หรือไม่มีผู้ได้คะแนน โดยบันทึกลงบนใบบันทึกผล
- I5) ลำดับขั้นตอนการแก้โจทย์แบบปิดตาในรอบ Head to Head มีดังนี้:
 - I5a) ลำดับขั้นตอนในการแก้โจทย์นั้นเป็นไปตามที่ได้กำหนดไว้ในกติกาบทที่ A, กติกาบทที่ B และ^a[กติกาข้อที่ I4](#) โดยในการแก้โจทย์รอบ Head to Head จะมีการปรับเปลี่ยนรายละเอียดขั้นตอนในการแก้โจทย์จากที่ได้กำหนดไว้ดังนี้
 - I5b) การเริ่มแก้โจทย์:
 - * I5b1) เมื่อผู้เข้าแข่งขันทั้งสองคนประจำที ณ จุดแก้โจทย์และการขอผู้เข้าแข่งขันทั้งสองคนพร้อมแล้ว พิธีกรจะถามว่า "พร้อมหรือไม่"
 - * I5b2) เมื่อผู้เข้าแข่งขันทั้งสองคนพร้อมแล้วหรือเมื่อเวลาผ่านไปแล้วอย่างน้อย 15 วินาที พิธีกรจะขานว่า "เริ่มแก้โจทย์ได้" โดยจะเริ่มการจับเวลาการแก้โจทย์ทันที (ดูเพิ่มเติมที่[กติกาข้อ B2d](#)) บทลงโทษสำหรับการเริ่มแก้โจทย์ช้าโดยเจตนา: ผลการแก้โจทย์ครั้งนั้นเป็นโมฆะ (DNF) ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของกรรมการ
 - * I5b3) ผู้เข้าแข่งขันจะต้องไม่เริ่มแก้โจทย์ก่อนที่พิธีกรจะขานให้เริ่ม บทลงโทษ: ผลการแก้โจทย์ครั้งนั้นเป็นโมฆะ (DNF) ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของกรรมการ

