

คู่มือวิธีการแข่งขันในการแข่งขันของสมาคมลูกบาสเก็ตบอล (WCA)

แปลจากเอกสาร [WCA Competition Tutorial](#) ของสมาคมลูกบาสเก็ตบอล (WCA)

ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับสมาคมลูกบาสเก็ตบอล (WCA)

สมาคมลูกบาสเก็ตบอล (World Cube Association; WCA) เป็นสมาคมที่มีหน้าที่จัดการแข่งขัน Speedcubing ทั่วโลก โดยการแข่งขันใด ๆ ที่อยู่ในการควบคุมของ WCA จะต้องปฏิบัติตาม กฎกติกาและแนวปฏิบัติของสมาคม ซึ่งเป็นสิ่งที่คุณควรศึกษาและเรียนรู้ก่อนเข้าแข่งขัน

คู่มือฉบับนี้จะแนะนำให้คุณได้รู้จักกับขั้นตอนการแข่งขันและขั้นตอนการเป็นกรรมการ คู่มือนี้จะช่วยทำให้คุณเห็นภาพการดำเนินการของการแข่งขันของ WCA มากขึ้น อย่างไรก็ตามทางเราแนะนำให้ศึกษา กติกา และแนวปฏิบัติเพิ่มเติมด้วย รวมถึงการเข้าร่วมการสาธิตการแข่งขันให้ผู้เข้าแข่งขันใหม่ในการแข่งขันที่คุณเข้าร่วมด้วย

บทบาทและหน้าที่ต่าง ๆ ในการแข่งขัน

- **Delegate (ผู้แทนสมาคมฯ)** เป็นเจ้าหน้าที่ของ WCA โดยมีหน้าที่รับผิดชอบให้การแข่งขันเป็นไปตามกติกาของ WCA นอกจากนี้ Delegate ยังมีหน้าที่รับมือกับเหตุต่าง ๆ ที่อาจเกิดขึ้นระหว่างการแข่งขัน และรับผิดชอบโจทย์การแข่งขันและผลการแข่งขัน หากมีข้อสงสัยใด ๆ คุณควรถาม Delegate ก่อนเสมอ

หากคุณไม่แน่ใจหรือมีข้อสงสัยเกี่ยวกับการแข่งขัน ควรถาม Delegate เสมอ

- **Organizer (ผู้จัดการแข่งขัน)** มีหน้าที่รับผิดชอบการจัดการแข่งขันเพื่อให้การแข่งขันเป็นไปอย่างราบรื่น โดยปกติแล้วผู้จัดการแข่งขันมักจะเป็นผู้ที่มีประสบการณ์ พากขาสามารถให้ความช่วยเหลือคุณได้ แต่จะมีเพียง Delegate เท่านั้นที่มีอำนาจตัดสินใจอย่างเด็ดขาด
- **Competitor (ผู้เข้าแข่งขัน)** มีหน้าที่หลักคือเข้าแข่งขัน อย่างไรก็ตาม ในบางครั้งคุณอาจได้รับมอบหมายให้เป็นกรรมการหรือเป็นคนเดินลูก (Runner)
- **Judge (กรรมการ)** มีหน้าที่ตรวจสอบว่าการแก้โจทย์นั้นเป็นไปตามกติกา โดยลงชื่อหลังจากการแก้โจทย์นั้นสำเร็จเพื่อยืนยันการแก้โจทย์
- **Runner (คนเดินลูก)** มีหน้าที่เคลื่อนย้ายสิ่ง puzzle ไปมาระหว่างผู้ตั้งโจทย์และกรรมการ
- **Scrambler (ผู้ตั้งโจทย์)** มีหน้าที่ตั้งโจทย์ตามที่ระบบได้สร้างขึ้นไว้แล้ว โดยลงชื่อหลังจากการเสร็จเพื่อยืนยันว่าการตั้งโจทย์นั้นถูกต้อง

อุปกรณ์ต่าง ๆ ในการแข่งขัน

- เครื่องจับเวลา Stackmat ใช้จับเวลาการแก้โจทย์ภายในการแข่งขัน



- แผ่นรอง เป็นแผ่นพื้นที่อยู่ข้างใต้เครื่องจับเวลา Stackmat โดยจะช่วยไม่ให้ puzzle ลื่นไถลหลังจากแก้โจทย์เสร็จ



- นาฬิกาจับเวลา ใช้จับเวลาการสำรวจลูก (จะถูกใช้โดยกรรมการ) และใช้ในการจับเวลาการแก้โจทย์สำหรับการแก้โจทย์ที่ใช้เวลามากกว่า 10 นาที



- ที่ครอบ, ฝาครอบหรือกล่องครอบ ใช้ครอบ puzzle ไม่ให้ผู้เข้าแข่งขันเห็นของโจทย์ก่อนเริ่มแก้โจทย์



- ใบบันทึกผล ใช้ในการบันทึกผลการแก้จิจิที่แต่ละครั้ง โดยผู้ตั้งโจทย์จะลงชื่อบนใบนี้เพื่อยืนยันการตั้งโจทย์ และกรรมการจะเป็นผู้บันทึกผลการแก้จิจิและลงชื่อบนใบนี้ พร้อมทั้งให้ผู้เข้าแข่งขันลงชื่อเพื่อยืนยันผลการแก้จิจิของตนเองว่าถูกต้อง ครบถ้วนสมบูรณ์และสามารถอ่านได้

Example Open 2024

Event	Round	Group	Station
3x3x3 Cube	1	2	6
ID	Name		
14	Jugemu Jugemu		2016WXYZ01
Scr	Result	Judge	Comp
1			
2			
3			
4			
5			
Extra attempt (Delegate initials _____)			
-			
Cutoff: < 1:45.00		Time limit: 5:00.00	

→ ชื่อการแข่งขัน
 → ประเภทการแข่งขัน
 → ชื่อผู้เข้าแข่งขัน
 → ลายเซ็นผู้ตั้งโจทย์
 → ผลการแก้จิจิ
 → ลายเซ็นกรรมการ
 → ลายเซ็นผู้เข้าแข่งขัน
 → พื้นที่สำหรับการแก้จิจิรอบพิเศษ
 (ถ้ามี)

ถ้าหากผลการแก้จิจิบนใบบันทึกผลนั้นอ่านได้ยาก ผลการแก้จิจิจะถูกกรอกเป็นผลการแก้จิจิที่แยกสุดที่สามารถตีความได้จากที่เขียนบนใบบันทึกผล

ผู้เข้าแข่งขันจะต้องไม่ลงชื่อบนใบบันทึกผลก่อนที่กรรมการจะบันทึกผลและลงชื่อ
บทลงโทษ : ผลการแก้จิจิครั้งนั้นเป็นโมฆะ (DNF)

กรรมการจะต้องไม่ลงชื่อบนใบบันทึกผลก่อนที่จะบันทึกผลการแก้จิจิ

ลำดับการดำเนินการในการแข่งขัน

ประเภทการแข่งขัน

ในการแข่งขันอาจมีการแข่งขันมากกว่าหนึ่งประเภท ซึ่งประเภทการแข่งขันที่ WCA รับรองนั้นมีทั้งหมด 17 ประเภท โดยประเภทที่นิยมจัดการแข่งขันมากที่สุดคือ $3 \times 3 \times 3$

รอบการแข่งขัน

โดยปกติแล้วการแข่งขันแต่ละประเภทจะมีการแข่งขันหลายรอบ โดยผู้เข้าแข่งขันทุกคนที่ลงแข่งจะได้แข่งขันในรอบแรก ส่วนรอบถัดไปจะมีเพียงแค่ผู้เข้าแข่งขันที่ผ่านเกณฑ์การคัดเลือกเข้ารอบถัดไป

กลุ่มการแข่งขัน

ในแต่ละรอบการแข่งขันอาจมีการแบ่งผู้เข้าแข่งขันออกเป็นกลุ่ม ๆ เพื่อให้สามารถบริหารจัดการพื้นที่แข่งขันได้ในคราวเดียวกัน กลุ่มการแข่งขันที่สำคัญที่สุดคือ การแข่งขันในช่วงเวลาเดียวกัน หรือผู้ตั้งใจอยู่ในรอบการแข่งขันนั้น ๆ และการแบ่งกลุ่มผู้เข้าแข่งขันจะใช้ใจที่ต่างกันในแต่ละกลุ่มด้วย ซึ่งจะทำให้ผู้เข้าแข่งขันไม่เห็นใจที่การแข่งขันของกลุ่มตัวเองก่อนเวลาอันสมควร

การส่ง puzzle

เมื่อมีการประกาศเริ่มการแข่งขันของคุณ คุณจะต้องพร้อมที่จะส่ง puzzle โดยจะมีใบบันทึกผลที่มีชื่อของคุณบนตัวส่ง puzzle ให้คุณนำ puzzle วางไว้กับใบบันทึกผลที่มีชื่อของคุณ และไปรอที่จุดพักคอย

อย่าลืมว่าคุณจะต้องพร้อมที่จะส่ง puzzle เมื่อมีการประกาศเริ่มการแข่งขันของคุณ

ระบบกรรมการแบบประจำโต๊ะและระบบกรรมการแบบผลัดเปลี่ยน

ในแต่ละการแข่งขันอาจมีการใช้ระบบที่แตกต่างกันออกไป ซึ่งกรรมการอาจมีหน้าที่ที่ต่างกันออกไปตามระบบที่การแข่งขันนั้น ๆ ใช้ ซึ่งได้แก่

- ระบบกรรมการแบบประจำโต๊ะ เป็นระบบที่กรรมการจะนั่งประจำโต๊ะแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันตลอดการแข่งขัน และอาจเป็นกรรมการให้กับผู้เข้าแข่งขันหลายคนในกลุ่มเดียวกัน โดยคนเดินลูกจะนำ puzzle จากเขตตั้งใจที่พร้อมทั้งเรียกชื่อผู้เข้าแข่งขันเพื่อให้มาแก้ใจที่จุดแก้ใจที่ตั้งใจที่พร้อมทั้งส่ง puzzle ให้กับกรรมการประจำโต๊ะ โดยหน้าที่ของกรรมการในระบบมีเพียงแค่ควบคุมและดูแลการแก้ใจที่

- ระบบกรรมการแบบผลัดเปลี่ยน เป็นระบบที่กรรมการจะทำหน้าที่เป็นผู้เดินลูกด้วยในเวลาเดียวกัน กล่าวคือกรรมการจะเดินไปหยิบ puzzle จากเขตตั้งโจทย์แล้วมาเรียกผู้เข้าแข่งขันให้มาแก้โจทย์ แล้ว จึงนำ puzzle กลับไปที่เขตตั้งโจทย์

การเริ่มกระบวนการแก้โจทย์

ก่อนเริ่มแก้โจทย์แต่ละครั้ง กรรมการจะต้องตรวจสอบว่าเครื่องจับเวลาเปิดอยู่และได้มีการรีเซ็ตเวลาแล้ว เมื่อผู้เข้าแข่งขันนั่งที่จุดแก้โจทย์แล้ว กรรมการหรือคนเดินลูกจะนำ puzzle ที่ถูกครอบวงบนแผ่นรองแล้วรอจนกว่าผู้เข้าแข่งขันจะพร้อมสำหรับการแก้โจทย์

กรรมการจะตรวจสอบความพร้อมของผู้เข้าแข่งขันโดยการถามว่า “พร้อมหรือยัง?”

กรรมการจะต้องมั่นใจว่าผู้เข้าแข่งขันพร้อมแก้โจทย์ การนำที่ครอบออกจาก puzzle ก่อนผู้เข้าแข่งขันพร้อมจะทำให้ผู้เข้าแข่งขันได้รับการแก้โจทย์รอบพิเศษ

อย่าลืมว่าคุณมีเวลา 1 นาทีในการเริ่มแก้โจทย์ นับตั้งแต่เมื่อคุณนั่งที่จุดแก้โจทย์และมี puzzle วางอยู่บนแผ่นรอง

การสำรวจลูก

ช่วงการสำรวจลูกจะเริ่มต้นขึ้นเมื่อผู้เข้าแข่งขันยืนยันกับกรรมการว่าตนเองพร้อมแล้ว โดยอาจบอกกรรมการว่า “พร้อมแล้ว” หรือให้สัญญาณอื่น ๆ ที่ชัดเจน เมื่อผู้เข้าแข่งขันพร้อม กรรมการจะนำที่ครอบออก แล้วเริ่มจับเวลาบนนาฬิกาจับเวลา ในระหว่างการสำรวจลูก ผู้เข้าแข่งขันจะมีเวลาต่ำกว่า 15 วินาที ในการสำรวจลูก โดยผู้เข้าแข่งขันสามารถหยิบจับและพลิกด้านของ puzzle ได้ แต่จะต้องไม่บิดหรือหมุนตัว puzzle หากผู้เข้าแข่งขันบิดหรือหมุน puzzle จะถือว่าการแก้โจทย์ครั้งนั้นจะเป็นโมฆะ (DNF)

เวลาที่ใช้	สิ่งที่เกิดขึ้น
8 วินาที	กรรมการบอกผู้เข้าแข่งขันว่า “8 วินาที”
12 วินาที	กรรมการบอกผู้เข้าแข่งขันว่า “12 วินาที”
15 วินาที	กรรมการเพิ่มบทลงโทษ +2 วินาทีหลังจากที่ผู้เข้าแข่งขันแก้โจทย์เสร็จ
17 วินาที	กรรมการหยุดการแก้โจทย์ของผู้เข้าแข่งขัน และการแก้โจทย์ครั้งนั้นจะเป็น DNF

ผู้เข้าแข่งขันมีเวลาต่ำกว่า 15 วินาที ในการสำรวจลูก

อย่าลืมว่าในระหว่างการสำรวจลูก ไม่อนุญาตให้บิดหรือหมุนลูก

หลังจากที่ผู้เข้าแข่งขันเริ่มแก้โจทย์ ช่วงการสำรวจลูกจะสิ้นสุดลง และกรรมการจะไม่กระทำการใด ๆ เพิ่มเติม กรรมการจะต้องเริ่มนาฬิกาจับเวลาเมื่อกรรมการยกที่ครอบขึ้นออกจากแผ่นรอง และหยุดนาฬิกาจับเวลาเมื่อ ผู้เข้าแข่งขันยกมือออกจากเครื่องจับเวลา

การแก้โจทย์

หลังจากที่สำรวจเสร็จแล้ว ผู้เข้าแข่งขันจะต้องวาง puzzle ลงบนแผ่นรอง และวางฝ่ามือบนเซนเซอร์บน เครื่องจับเวลา ผู้เข้าแข่งขันสามารถเริ่มแก้โจทย์ตอนไหนก็ได้ การวางมือจะต้องวางให้ราบไปกับผิวสัมผัสของ เซนเซอร์บนเครื่องจับเวลาและมือจะต้องไม่สัมผัสกับตัว puzzle บนแผ่นรอง จากนั้นผู้เข้าแข่งสามารถเริ่มแก้ โจทย์ได้โดยยกมือออกจากเครื่องจับเวลา

เมื่อวางมือบนเครื่องจับเวลา สัญญาณไฟจะขึ้นเป็นสีแดงแล้วค่อยเปลี่ยนเป็นสีเขียว เมื่อสัญญาณไฟเปลี่ยนเป็นสีเขียวแล้ว ผู้เข้าแข่งขันสามารถยกมือออกจากเครื่องจับเวลาได้

อย่าลืมว่าการวางมือเพื่อเริ่มแก้โจทย์นั้น จะต้องวางฝ่ามือให้แนบราบไปกับผิวสัมผัสของเซนเซอร์บน เครื่องจับเวลาและนิ้วมือจะต้องสัมผัสเซนเซอร์ไปด้วย (บทลงโทษ : +2 วินาที ตาม [กติกาข้อ A4b](#))

การหยุดแก้โจทย์

หลังจากที่แก้โจทย์สำเร็จแล้ว ผู้เข้าแข่งขันจะต้องหยุดเครื่องจับเวลาโดยวางฝ่ามือไว้บนเซนเซอร์บน เครื่องจับเวลา และจะต้องวางมือให้ราบไปกับผิวสัมผัสของเซนเซอร์บนเครื่องจับเวลาและมือจะต้องไม่สัมผัสกับตัว puzzle

อย่าลืมว่าการวางมือเพื่อยกเครื่องจับเวลาจะต้องวางฝ่ามือให้แนบราบไปกับผิวสัมผัสของเซนเซอร์บน เครื่องจับเวลาและนิ้วมือจะต้องสัมผัสเซนเซอร์ไปด้วย (บทลงโทษ : +2 วินาที ตาม [กติกาข้อ A6d](#))

กรรมการจะตรวจสอบสถานะของ puzzle ว่าแก้สำเร็จหรือไม่ และแจ้งสถานะแก่ผู้เข้าแข่งขันว่า “แก้สำเร็จ”, “มีบทลงโทษ” หรือ “DNF” และไม่อนุญาตให้ผู้เข้าแข่งขันสัมผัส puzzle จนกว่ากรรมการจะตัดสินเรียบร้อย

หากต้องการความช่วยเหลือในการตัดสินผลหรือมีบางสิ่งผิดปกติเกิดขึ้น
ให้เรียก / แจ้ง WCA Delegate ทันทีเพื่อเข้ามาช่วยเหลือ / แก้ไข

อย่าลืมว่าบทางโทษสามารถตอบสนองกันได้ เพราะฉะนั้นคุณอาจได้รับบทโทษ +2 วินาที ทบกันในการแก้โจทย์ครั้งเดียว

การสิ้นสุดกระบวนการแก้โจทย์

หลังจากที่แก้โจทย์เสร็จแล้ว กรรมการจะบันทึกผลการแก้โจทย์ที่ได้ลงบนใบบันทึกผลพร้อมลงชื่อ จากนั้นผู้เข้าแข่งขันจะต้องตรวจสอบว่าผลการแก้โจทย์ที่ถูกบันทึกไว้นั้น กรรมการได้ลงชื่อไว้แล้วหรือไม่ และการบันทึกนั้นถูกต้องและถูกต้องตามที่สามารถอ่านได้ง่าย เมื่อตรวจสอบเรียบร้อย ให้ผู้เข้าแข่งขันลงชื่อเพื่อยืนยันผลการแก้โจทย์ครั้งนั้น

หากผู้เข้าแข่งขันยังแก้โจทย์ไม่ครบตามจำนวนครั้งที่กำหนด ผู้เข้าแข่งขันจะต้องกลับไปร้อยังจุดพักคอย กรรมการจะนำ puzzle และใบบันทึกผลใส่ไว้ในที่ครอบ จนกว่าจะสามารถอ่านได้ง่าย ก่อนลงชื่อยืนยันผลการแก้โจทย์

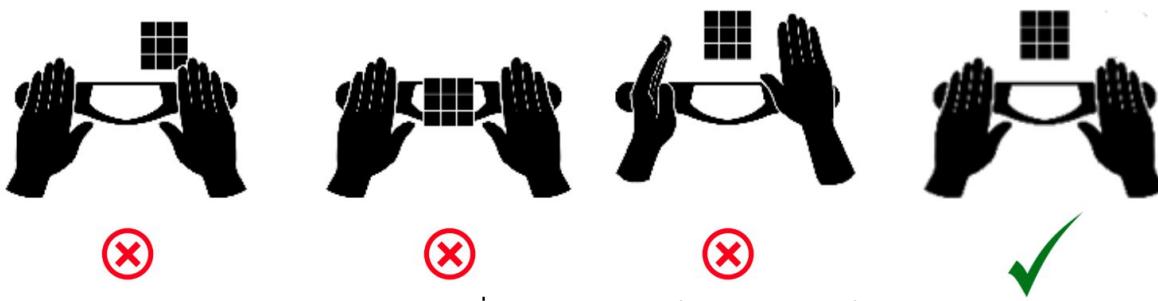
หั้งกรรมการและผู้เข้าแข่งขันจะต้องตรวจสอบและลงชื่อบนใบบันทึกผลเพื่อยืนยัน ผลการแก้โจทย์ในแต่ละครั้ง

อย่าลืมว่าผู้เข้าแข่งขันจะต้องตรวจสอบผลการแก้โจทย์ที่ถูกบันทึกว่าถูกต้องและถูกต้องมี
ความสามารถอ่านได้ง่าย ก่อนลงชื่อยืนยันผลการแก้โจทย์

กติกาที่สำคัญและเกี่ยวข้อง

● การเริ่มแก้โจทย์

กติกาข้อ A4 เป็นกติกาที่กล่าวถึงวิธีการวางแผนมือเพื่อเริ่มจับเวลาอย่างถูกต้อง



อย่าลืมว่าการวางแผนมืออย่างไม่ถูกต้องบนเครื่องจับเวลาจะทำให้ได้รับบทโทษ

- ในระหว่างแก้โจทย์

กติกาข้อ A5 เป็นกติกาที่กล่าวถึงสิ่งที่ควรทำและไม่ควรทำในระหว่างที่กำลังแก้โจทย์ โดยในระหว่างที่แก้โจทย์ อยู่ จะได้รับอนุญาตให้พูดคุยกับกรรมการหรือ WCA Delegate เท่านั้น และจะต้องไม่มีการช่วยเหลือใด ๆ จากบุคคลหรือสิ่งต่าง ๆ นอกเหนือจากที่กำหนดไว้ โดยมีบล็อกไทยเป็น DNF

- การหยุดแก้โจทย์

กติกาข้อ A6 เป็นกติกาที่กล่าวถึงวิธีการวางแผนเมื่อเพื่อยุติจับเวลาอย่างถูกต้อง



อย่าลืมว่าการวางแผนเมื่อย่างไม่ถูกต้องบนเครื่องจับเวลาจะทำให้ได้รับบล็อกไทย

- การเรียงไม่ตรงของ puzzle

	ไม่มีบล็อกโทเขต เนื่องจากແຄວບນອງ puzzle ເຮັດເກີນອອກມາໄມ່ເກີນ 45 ອົງສາ
	+2 ວິນາທີ ເນື່ອງຈາກການເຮັດເກີນໄດ້ກຳບັນຍັດເກີນມາເທົ່າກັບການປົດໜຶ່ງຄັ້ງ ຈຶ່ງເກີນ 45 ອົງສາ ໂດຍຕາມກົດຝາຂອງ WCA ຈະຄູ່ວ່າການປົດຫຼື້ອໝູນເກີນທີ່ໄດ້ຮັບ ບທລົງໂທເພີ +2 ວິນາທີ ຈະເປັນການປົດເກີນທີ່ສາມາດແກ້ກລັບໄດ້ດ້ວຍການປົດກລັບພື້ຍ່ງ ດ້ານເດືອນເທົ່ານັ້ນ ຄື່ງແນ້ວ່າການປົດໃນແຄວນັ້ນຈະຕ້ອງກຳນົດສອງຄັ້ງກີ່ຕາມ
	ຄາມ Delegate ຫາກໄມ່ມັນໃຈວ່າຄວາມໃຫ້ບທລົງໂທເພີ +2 ຢຸ້ອໄມ່ ທໍາມສັ່ນຜັດ puzzle ແລະເຮັດເກີນ Delegate ເພື່ອຕັດສິນຜົດ
	DNF ເນື່ອງຈາກສານະຂອງ puzzle ຈະຕ້ອງຄູກແກ້ດ້ວຍການປົດຫຼື້ອໝູນມາກວ່າໜຶ່ງ ດ້ານແລະມາກກວ່າໜຶ່ງຄັ້ງ
	DNF ເພົ່າວ່າຈະສາມາດແກ້ກລັບດ້ວຍການປົດແຄວກລາງ ແຕ່ເນື່ອງຈາກວ່າຕາມ ກົດຝາຂອງ WCA ແລ້ວ ການປົດຫຼື້ອໝູນແຄວກລາງເປັນການປົດໂດຍໃຊ້ດ້ານສອງດ້ານ

ຫາກຄຸນໄມ່ມັນໃຈເກື່ອງບທລົງໂທເພີ ໃຫ້ຄາມ Delegate ເພື່ອຕັດສິນຜົດ

นิยามต่าง ๆ ที่สำคัญ

- **รูปแบบการจัดอันดับ** เป็นวิธีการคำนวณผลการแก้โจทย์เพื่อนำมาใช้จัดอันดับ ได้แก่
 - **Average of 5 (Ao5)** เป็นการคำนวณจากผลการแก้โจทย์ทั้งหมด 5 ครั้ง โดยตัดผลการแก้โจทย์ที่ต่ำที่สุดและแบ่งที่สุดออก แล้วนำผลการแก้โจทย์ 3 ครั้งที่เหลือมาหาค่าเฉลี่ยเลขคณิต
 - **Mean of 3 (Mo3)** เป็นการคำนวณค่าเฉลี่ยเลขคณิตโดยตรงจากผลการแก้โจทย์ทั้งหมด 3 ครั้ง
 - **Best of X (BoX)** เป็นการนำผลการแก้โจทย์ที่ต่ำที่สุดจากผลการแก้โจทย์ทั้งหมด X ครั้งมาใช้ในการจัดอันดับ (X อาจเป็นตัวเลข 1, 2 หรือ 3)
- **การคัดออก** การแข่งขันบางประเภทอาจมี “รอบคัดออก” โดยการแข่งขันที่มีรอบคัดออกอาจใช้การจัดอันดับแบบ “Best of 2 / Average of 5” หรือ “Best of 1 / Mean of 3” โดยในรอบคัดออกจะมีการกำหนดเวลาที่ใช้เป็นเกณฑ์การคัดออก หากคุณแก้โจทย์ครั้งแรกหรือครั้งที่สอง แล้วผลการแก้โจทย์ครั้งใดครั้งหนึ่งไม่ผ่านเกณฑ์การคัดออกที่กำหนดไว้ จะถือว่าคุณถูกคัดออกจากรอบนั้นทันที แต่ถ้าหากคุณผ่านเกณฑ์การคัดออก คุณจะได้แก้โจทย์ต่อไปจนครบจำนวนที่กำหนด
- **การจำกัดเวลา** เป็นการจำกัดเวลามากที่สุดที่ผู้เข้าแข่งขันสามารถใช้ในการแก้โจทย์แต่ละครั้ง หากผู้เข้าแข่งขันใช้เวลาแก้โจทย์เกินที่จำกัดไว้ กรรมการจะให้ผู้เข้าแข่งขันหยุดแก้โจทย์และผลการแก้โจทย์ครั้งนั้นเป็น DNF นอกจากนี้ในการแข่งขันบางประเภทอาจใช้การจำกัดเวลาแบบสะสม ซึ่งเป็นการทำเวลาที่ใช้แก้โจทย์ในการแก้โจทย์แต่ละครั้งของรอบการแข่งขันนั้น ๆ หากมีการจำกัดเวลาแบบสะสมการบันทึกผล DNF จะต้องมีการรวมเลิบเวลาที่ใช้ในการแก้โจทย์กำกับด้วย
- **DNF (Did Not Finish)** เป็นผลการแก้โจทย์ที่แบ่งที่สุด โดยปกติแล้วจะเกิดจากบทลงโทษ
- **DNS (Did Not Start)** เป็นผลการแก้โจทย์ที่เกิดจากการที่ผู้เข้าแข่งขันปฏิเสธการแก้โจทย์ครั้งนั้น โดยปกติแล้ว กรรมการจะไม่ได้เป็นผู้บันทึกผล DNS (การแก้โจทย์แต่ละครั้งเริ่มนับตั้งแต่เริ่มช่วงการสำรวจ ไม่ได้เริ่มนับจากการจับเวลาแก้โจทย์จริง ๆ)
- **การแก้โจทย์รอบพิเศษ (Extra attempt)** เป็นการแก้โจทย์ที่อาจเกิดขึ้นได้ ในกรณีที่มีเหตุการณ์หรืออุบัติเหตุบางอย่างเกิดขึ้นในระหว่างการแก้โจทย์ก่อนหน้า ซึ่งการแก้โจทย์รอบพิเศษจะเป็นการแก้โจทย์เพื่อชดเชยการแก้โจทย์ที่ได้รับผลกระทบจากเหตุการณ์หรืออุบัติเหตุบางอย่าง ซึ่งจะใช้โจทย์สำหรับรอบพิเศษ จะมีเพียง Delegate ที่สามารถให้แก้โจทย์รอบพิเศษได้ ดังนั้นควรบอกรายละเอียดของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นให้กับ Delegate ด้วย

Delegate จะเป็นผู้อุปนัมติการแก้โจทย์รอบพิเศษเพียงคนเดียวเท่านั้น

สิ่งที่ควรปฏิบัติตามในระหว่างการแข่งขัน

- ไม่พูดคุยกับเจ้าของโจทย์การแข่งขันก่อนลิ้นสุดรอบการแข่งขันนั้น ๆ
- ไม่พูดคุยกับคนอื่น ๆ นอกเหนือจากการและ Delegate ในระหว่างที่แก้โจทย์อยู่
- ไม่รบกวนผู้เข้าแข่งขันในระหว่างที่ตนเองเป็นกรรมการอยู่ (เช่น เล่นโทรศัพท์มือถือ หรือ puzzle ของตนเอง หรือพูดคุยกับคนอื่น)
- ไม่พูดคุยกับผู้เข้าแข่งขันนอกเหนือจากการบอกหรือถามผู้เข้าแข่งขันว่า “พร้อมหรือยัง?”, “8 วินาที”, “12 วินาที” หรือแจ้งสถานะของ puzzle หลังจากที่แก้โจทย์เสร็จแล้ว
- ไม่สัมผัส puzzle หลังจากที่หยุดเครื่องจับเวลา ไม่ว่าจะกรณีใด ๆ ก็ตาม โดยเฉพาะกรณีที่ puzzle บิดเกินตำแหน่ง
- ไม่หันหน้าจอของกล้องหรือโทรศัพท์มือถือเข้าหาตัวในขณะบันทึกวิดีโอแก้โจทย์
- ไม่ปัดเศษทศนิยมขึ้นในขณะที่เป็นกรรมการ
- ไม่ใช้แฟลชในการถ่ายรูปในการแข่งขัน
- ไม่ตัดสินผลด้วยตนเองหากคุณไม่มั่นใจว่าตัดสินผลถูกต้องหรือไม่



ไม่ใช้หูฟังอิเล็กทรอนิกส์



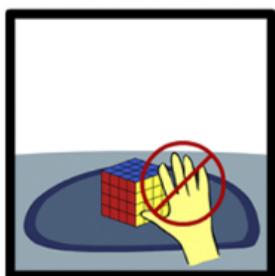
ห้ามหันจ้องกล้อง
เข้าหาตัว



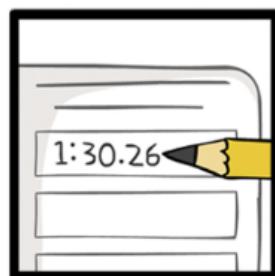
กดรีเซ็ตเวลา ก่อนเริ่ม



วางแผนลงแล้ว
รอสัญญาณไฟเขียว



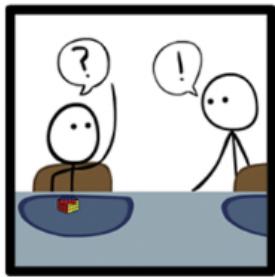
ห้ามสัมผัส Puzzle
หลังกดหยุดเวลา



เขียนเวลาตามที่
แสดงผลบน Timer



ลงชื่อหาก
เวลาที่เขียนถูกต้อง



เรียก Delegate
หากมีปัญหา



ห้ามพูดถึงโจทย์ที่ได้