

Standard Operating Procedure

Perlombaan Cubing

CC CUP XLI

Narahubung:

Ananda Osho Manuel | WhatsApp: 0838-9276-4229 | SMA

Sebastian Eldino Lesmana | WhatsApp: 0818-306-399 | SMA

Sheldon Ryuko Junaputra | WhatsApp: 0814-1092-9290 | SMP

Kenzo Simanjaya | WhatsApp: 0811--1575-113 | SMP

PERATURAN UMUM

1. Peserta adalah siswa-siswi yang masih aktif terdaftar di SMP/SMA sederajat yang berlokasi di daerah Jabodetabek.
2. Seluruh peserta **wajib** menaati aturan-aturan yang berlaku selama **CC CUP XLI** (aturan umum serta aturan pertandingan dan perlombaan).
3. Seluruh rangkaian acara **CC CUP XLI** dilaksanakan secara **TATAP MUKA** (*offline*), seluruh peserta mengikuti **CC CUP XLI** di Kolese Kanisius
4. Peserta **wajib menjaga sportivitas** selama berada di area Kolese Kanisius.
5. **Dilarang keras** membawa benda-benda tajam, senjata api, bahan peledak, minuman keras, obat-obatan terlarang, pilox, rokok, parfum, petasan, dan hewan peliharaan ke dalam area kompleks Kolese Kanisius (benda-benda berkaitan akan diamankan dan tidak akan diserahkan kembali oleh panitia).
6. **Dilarang keras** memakai pakaian terbuka (bikini, baju transparan, *crop-top*, rok pendek, dan celana pendek) bagi seluruh peserta lomba ataupun pengunjung CC CUP XLI.
7. **Dilarang keras** memakai alas kaki terbuka dan semacamnya (sendal jepit, crocs), peserta **wajib** menggunakan alas kaki tertutup/sepatu.
8. Peserta, pendamping, dan penonton **dilarang keras** merokok di dalam area kompleks Kolese Kanisius.
9. **Dilarang keras** melakukan pemalsuan identitas peserta.
10. Panitia **berhak** melakukan pemeriksaan lebih lanjut jika terdapat kecurigaan terhadap peserta terkait pemalsuan identitas.

11. Setiap tim dipersilahkan untuk membawa suporter. Para suporter yang hadir untuk mendukung sekolahnya diharapkan untuk tetap menjaga dan mematuhi protokol keamanan yang berlaku.

12. Peserta maupun suporter **dilarang** membuat keributan selama **CC CUP XLI** berlangsung. Jika hal tersebut terjadi, maka tim yang bersangkutan diberikan sanksi **diskualifikasi**.

13. Peserta maupun suporter **wajib menjaga kebersihan dan dilarang merusak fasilitas yang ada di kompleks Kolese Kanisius**, bila terjadi kerusakan pada fasilitas akibat kelalaian peserta, maka beban penggantian fasilitas sekolah ditanggung oleh pihak peserta.

14. Peserta yang tidak membawa kartu peserta mendapat toleransi waktu 10 menit dari jadwal yang tercantum untuk menunjukkan Kartu Peserta. Peserta **wajib** menunjukan Kartu Peserta secara langsung dan tidak boleh secara daring. Jika telah melewati batas waktu yang ditentukan dan tetap tidak dapat menunjukkan kartu peserta, maka peserta dilarang untuk bertanding. Peserta yang kehilangan kartu peserta di area Kolese Kanisius wajib melaporkan hal tersebut ke panitia inti.

15. Panitia **tidak bertanggung jawab** atas cedera yang dialami oleh peserta **CC CUP XLI**. Panitia hanya memberikan pertolongan pertama (P3K).

16. Setiap pemain tim yang didaftarkan maksimal lahir pada tanggal:

- a. Untuk SMP: 15 tahun pada tanggal 19 bulan September 2026.
- b. Untuk SMA: 18 tahun pada tanggal 19 bulan September 2026.

17. **Setiap peserta yang mendaftar wajib memenuhi kelengkapan administrasi** sebagai syarat mengikuti pertandingan.

18. Pemain adalah perwakilan sah dari sekolah (masih terdaftar sebagai siswa di sekolah yang bersangkutan), dan tidak dapat digantikan selama **CC CUP XLI**.

19. Peserta CC CUP 2026 bukan merupakan pemain Profesional. Definisi pemain profesional menurut kami Panitia CC CUP 2026 adalah :

- a. Untuk Lomba Selain Basket :

- i. Pemain yang pernah terdaftar atau yang sedang terdaftar di sekolah binaan olahraga atau Pusat Pendidikan dan Latihan Pelajar (PPLP), Sekolah khusus Olahraga (SKO), Kelas Khusus Olahraga (KKO), Pusat Pendidikan dan Latihan Olahraga Pelajar Daerah (PPLOPD), Pusat Pendidikan dan Latihan Pelajar Daerah (PPLPD), Pembinaan Atlet Berbakat (PAB), Pusat

Pelatihan Olahraga Pelajar (PPOP), Pekan Olahraga Pelajar Daerah (PPOPDA), Sentra Olahraga, serta semua Program Pembinaan baik di bawah naungan pengurus Provinsi, Kabupaten/Kota maupun sejenisnya.

ii. Pemain yang pernah bermain dan/atau menjuarai dalam kompetisi di Indonesia, maupun di Luar Negeri seperti OLYMPIC, ASIAN GAMES, SEA GAMES, Pekan Olahraga Nasional (PON), Pekan Olahraga Pelajar Nasional (POPNAS), ASEAN School Games, Kejuaraan Nasional (KEJURNAS), Kejuaraan Provinsi (KEJURPROV), maupun Kejuaraan Daerah (KEJURDA) atau sejenisnya kecuali pada perlombaan bidang basket dibatasi hingga Pekan Olahraga Nasional (PON).

iii. Bukan peraih juara 1, 2, dan 3 pada O2SN Tingkat daerah Kabupaten, dan tidak pernah berpartisipasi dalam O2SN tingkat Provinsi dan nasional.

iv. Bukan peraih juara 1, 2, dan 3 pada FL3SN Tingkat daerah Kabupaten, dan tidak pernah berpartisipasi dalam FL3SN tingkat Provinsi dan nasional.

b. Untuk Lomba Cubing :

Peserta **dilarang mengikuti suatu event jika pernah atau sedang memegang rekor nasional (National Record)** menurut WCA (<https://www.worldcubeassociation.org/>) dalam event yang diikuti.

20. Keputusan panitia, wasit, dan juri dianggap mutlak dan **tidak dapat diganggu gugat** karena keputusan juri dan panitia bersifat subjektif.

21. Setiap protes harus dilakukan secara tertulis dan diserahkan kepada pihak Perlombaan **CC CUP XLI**.

22. Setiap peserta **berhak** untuk melakukan protes dengan syarat harus dilakukan secara tertulis dan diserahkan kepada pihak Perlombaan **CC CUP XLI**.

23. Setiap peserta **wajib hadir** pada *Technical Meeting* dan mengirimkan perwakilan pada Upacara Pembukaan (*opening*) **CC CUP XLI**. Peserta yang tidak hadir pada *Technical Meeting* dianggap menyetujui seluruh kesepakatan yang tercapai selama *Technical Meeting*.

24. Setiap tim **diwajibkan** untuk melakukan foto bersama sebelum pertandingan dimulai.

KRITERIA PESERTA

1. Peserta yang **berhak** mengikuti perlombaan Cubing CC CUP XLI ini adalah siswa-siswi SMP dan SMA yang sederajat dari suatu sekolah saja, pada tahun ajaran 2026/2027.
2. Peserta yang boleh bertanding adalah peserta yang terdaftar pada sekretariat sebagai peserta lomba Cubing CC CUP XLI yang sah.
3. Pertandingan Cubing CC CUP XLI dibuka untuk murid putra dan putri.
4. Setiap pemain tim yang didaftarkan maksimal lahir pada tanggal:
 1. Untuk SMP: 15 tahun pada tanggal 27 bulan September 2026.
 2. Untuk SMA: 18 tahun pada tanggal 27 bulan September 2026.
5. Dokumen administratif yang dibutuhkan sebagai berikut:
 - a. Kartu pelajar/Surat pengganti kartu pelajar
 - b. Surat pernyataan
 - c. Surat kepala sekolah
 - d. Selfie peserta (dengan kartu pelajar)
6. Bagi individu yang tidak memenuhi syarat-syarat di atas **tidak diperkenankan** untuk berpartisipasi dalam CC CUP XLI.

KUOTA PERLOMBAAN

1. Kuota peserta perlombaan dan setiap cabang perlombaan (*2x2, 3x3, 3x3 One Handed, 4x4, Pyraminx, Skewb, Clock*) Cubing CC CUP XLI adalah 100 peserta.
2. Jika pendaftar di suatu cabang perlombaan tidak mencapai 20 peserta, maka cabang tersebut akan ditiadakan dalam lomba.
3. Setiap peserta **diperbolehkan** mendaftarkan diri di lebih dari satu cabang perlombaan.

PERATURAN PERLOMBAAN

1. Peserta **diwajibkan** untuk membawa cube dari cabang event yang diikuti (*3x3, 2x2, dst.*) sendiri.
2. Peserta dimohon untuk datang tepat waktu sesuai dengan *rundown* yang ditentukan.
3. Pada saat perlombaan CC Cubing 2026, peserta **dilarang** memakai gadget dalam bentuk apapun (*Handphone, Tablet, Smart Watch, dll.*) saat melakukan solve.

4. Peserta **dilarang** membawa *illegal cube* (terdapat goresan di rubik, piece tidak sama rata satu dengan yang lain, terdapat 2 logo di rubik peserta, dll).
5. Peserta **dilarang** membawa catatan dalam bentuk apapun pada saat melakukan solve.
6. Peraturan mendasar dari WCA (World Cube Association) seperti +2, DNF, dan waktu inspeksi 15 detik berlaku, untuk melihat peraturannya lebih lengkap dapat dilihat pada link ini: <https://www.worldcubeassociation.org/regulations/>

TEKNIS PERLOMBAAN

1. Tutorial akan dilaksanakan sebelum rangkaian perlombaan, agar peserta dapat mengerti peraturan dan ketentuan yang berlaku di perlombaan culing ini.
2. Setiap peserta akan melakukan 5 *solve* dari setiap cabang lomba yang mereka ikuti.
3. Dari 5 *solve* tersebut, akan dihapus waktu tercepat dan terlambat dan meratakan hasil waktu tersisa. Sistem ini disebut *Ao5*.
4. Perlombaan khusus untuk 3x3
 - a. Khusus event 3x3, akan terdiri dari 3 round, first round, second round, dan finals.
 - b. Pada babak penyisihan, peserta akan dibagi menjadi beberapa group yang akan bergiliran bermain; setiap group akan memiliki sekitar 12-16 peserta. 24 peserta dengan waktu *Ao5* tercepat akan lanjut ke second round.
 - c. Dalam second round, 24 peserta dengan waktu *Ao5* tercepat akan lolos ke finals. Akan ada 2 group untuk second round, setiap group akan berisi 12 orang.
 - d. Khusus untuk babak final 3x3, sistemnya akan head-to-head. Dalam head-to-head, peserta yang berada pada peringkat 12-9 akan bermain terlebih dahulu, lalu dilanjutkan oleh peringkat 8-5, kemudian peringkat 4-3, dan terakhir peringkat 2-1.*Ao5*
 - e. Dalam finals, peserta dalam finals 3x3 yang belum melakukan *solve* masing-masing, **dilarang** melihat solve yang sedang dilakukan oleh finalis lain.

f. Peserta yang lolos ke babak berikutnya akan ditentukan oleh bagan ranking dari *Ao5* peserta.

5. Perlombaan cabang lainnya

a. Event *3x3 One-Handed*, *4x4*, dan *Clock* hanya akan terdiri dari 1 babak, yaitu babak final.

b. Event *2x2*, *Pyraminx*, dan *Skewb* akan terdiri dari 2 round, first round dan finals. 12 peserta dengan *Ao5* tercepat akan melanjutkan ke final dan **tidak** akan menggunakan sistem head-to-head.

c. Setiap cabang tersebut akan dibagi menjadi beberapa group yang bergiliran main; setiap group akan ada sekitar 12-16 peserta.

6. *Cut-off* dan *time limit*

a. Dalam semua events, akan ada sistem time limit. Dalam setiap solve, peserta diberikan waktu untuk menyelesaikan solve (misalnya, *3x3* memiliki time limit 3 menit). Jika peserta **melewati** waktu 3 menit, solve akan dihentikan oleh judge dan akan dihitung sebagai **DNF (Did Not Finish)** dan akan dihitung sebagai solve terlama dalam *Ao5*.

b. Dalam beberapa events akan ada sistem *cut-off*. Peserta diberikan 2 percobaan untuk menyelesaikan dibawah waktu yang sudah ditentukan. Jika dalam 2 percobaan tersebut **tidak ada** waktu yang lebih cepat dari cut-off tersebut, maka diambil waktu tercepat dari 2 solve tersebut dan dianggap tidak dapat memenangi lomba. Jika tidak melebihi cut-off, lakukan 5 solve seperti biasa dan masih dapat memenangi lomba.

c. Berikut adalah daftar cut off dan time limit dalam setiap event.

Event	<i>Cut-off</i>	Time Limit
<i>3x3</i>	Tidak ada	3:00.00
<i>2x2</i>	Tidak ada	2:00.00
<i>4x4</i>	2:00.00	4:00.00
<i>3x3 One-Handed</i>	1:00.00	2:30.00
<i>Pyraminx</i>	30.00	1:30.00
<i>Skewb</i>	30.00	1:30.00

<i>Clock</i>	1:00.00	3:00.00
--------------	---------	---------

DURASI PERLOMBAAN

1. 3x3 (first round) : 90 menit
2. 3x3 (second round) : 45 menit
3. 3x3 (final) : 60 menit
4. 2x2 (first round) : 60 menit
5. 2x2 (final) : 60 menit
6. *Skewb* (first round) : 45 menit
7. *Skewb* (final) : 45 menit
8. *Pyraminx* (first round) : 45 menit
9. *Pyraminx* (final) : 45 menit
10. 3x3 One-Handed (final) : 45 menit
11. 4x4 (final) : 60 menit
12. *Clock* (final) : 45 menit

BAGAN PERLOMBAAN

Babak pertama 3x3:

#	Name	Country	1	2	3	4	5	Average	Best
1		United States	1.09	2.67	1.12	1.33	1.39	1.28	1.09
2		United States	1.28	2.08	1.43	1.43	1.74	1.53 ^{PK}	1.28
3		United States	2.56	1.53	1.67	1.42	1.43	1.54	1.42
4		United States	DNF	1.91	1.25	1.44	1.48	1.61	1.25
5		United States	1.40	1.63	DNF	1.69	1.76	1.69	1.40
6		United States	1.91	1.81	1.81	1.42	1.72	1.78	1.42
7		Japan	1.63	2.06	1.67	2.06	2.11	1.93 ^{PK}	1.63
8		United States	1.97	3.69	1.45	1.56	2.39	1.97	1.45
9		United States	3.10	3.69	2.92	2.28	2.44	2.82	2.28
10		United States	3.29	2.80	2.86	2.33	5.47	2.98	2.33
11		United States	5.25	3.32	3.89	3.59	2.61	3.60	2.61
12		United States	3.29	6.22	3.65	2.38	3.90	3.61	2.38
13		United States	2.65	4.95	6.31	3.01	3.57	3.84	2.65
14		United States	3.27	3.61	4.68	2.56	4.93	3.85	2.56
15		United States	4.13	3.71	4.72	3.76	3.51	3.87	3.51
16		India	3.33	4.16	2.67	DNF	4.23	3.91	2.67
17		United States	4.03	5.39	5.92	2.44	2.65	4.02 ^{PK}	2.44 ^{PK}
18		United States	3.84	4.51	3.87	5.25	3.73	4.07	3.73
19		United States	4.88	4.81	7.73	2.42	2.66	4.12	2.42
20		United States	6.20	3.08	3.48	4.86	4.06	4.13	3.08
21		Republic of Korea	3.74	4.28	4.20	5.65	3.96	4.15	3.74
22		United States	3.44	4.25	4.38	5.86	3.92	4.18	3.44
23		United States	4.48	3.75	4.26	4.21	4.12	4.20	3.75
24		United States	4.42	5.69	3.07	5.27	2.35	4.25	2.35 ^{PK}
25		United States	5.29	4.72	5.42	2.80	2.30	4.27 ^{PK}	2.30 ^{PK}
26		United States	6.76	4.76	3.60	4.54	1.65	4.30	1.65 ^{PK}

Babak kedua 3x3, dan babak pertama event 2x2, *pyraminx*, dan *skewb*:

#	Name	Country	1	2	3	4	5	Average	Best
1		Indonesia	6.35	6.24	6.98	8.50	7.55	6.96	6.24
2		Indonesia	5.60	7.23	8.17	7.48	7.86	7.52	5.60 ^{PK}
3		Indonesia	8.68	8.34	8.56	DNF	9.09	8.78	8.34
4		Indonesia	7.06	9.08	8.70	9.06	11.26	8.95 ^{PK}	7.06 ^{PK}
5		Indonesia	8.85	11.26	7.85	9.54	8.68	9.02	7.85
6		Indonesia	8.16	13.14	10.93	8.94	8.67	9.51	8.16
7		Indonesia	11.48	8.81	8.41	10.84	8.94	9.53 ^{PK}	8.41
8		Indonesia	9.13	10.58	9.13	7.79	DNF	9.61	7.79
9		Indonesia	12.54	9.96	10.42	9.88	9.36	10.09	9.36
10		Indonesia	11.92	9.74	11.33	9.99	9.26	10.35	9.26
11		Indonesia	9.67	10.91	12.84	10.30	10.19	10.47	9.67
12		Indonesia	11.58	13.97	9.12	11.89	8.70	10.86 ^{PK}	8.70 ^{PK}
13		Indonesia	10.86	15.30	11.34	9.76	10.98	11.06	9.76
14		Indonesia	9.28	10.25	12.24	11.58	11.42	11.08	9.28
15		Indonesia	12.01	12.14	10.39	10.54	11.84	11.46 ^{PK}	10.39
16		Indonesia	11.44	12.97	12.46	9.78	10.76	11.55	9.78
17		Indonesia	10.62	12.73	12.47	11.75	9.80	11.61	9.80
18		Indonesia	13.55	10.28	DNF	11.65	10.18	11.83	10.18
19		Indonesia	13.85	11.37	8.96	10.30	13.94	11.84	8.96
20		Indonesia	10.40	13.29	12.98	10.76	12.98	12.24	10.40

Finals dalam setiap event:

#	Name	Country	1	2	3	4	5	Average	Best
1			31.61	26.31	27.54	31.18	34.12	30.11	26.31
2			26.82	30.26	36.97	31.89	27.66	30.32	27.66
3			38.48	36.56	34.91	34.36	34.90	35.46	34.36
4			43.62	32.68	38.17	35.52	46.32	38.44	32.68
5			36.31	35.71	43.98	43.15	38.58	38.90 ^{PK}	35.71
6			38.37	41.08	47.15	37.79	38.75	39.40	37.79
7			36.06	41.08	39.33	40.76	38.47	39.51 ^{PK}	36.06
8			41.38	41.78	45.41	35.30	36.86	39.68	35.30
9			40.54	40.78	36.44	37.44	43.22	41.34	36.44
10			38.58	32.89	49.28	45.72	41.22	41.81	32.89 ^{PK}
11			42.88	37.66	41.08	48.04	47.78	43.98	41.08
12			48.22	48.92	49.41	55.85	47.92	48.87	47.92

KEHADIRAN PESERTA

1. Seluruh peserta wajib hadir di seluruh rangkaian perlombaan. Jika kategori lomba yang diikuti sudah selesai, maka peserta diperkenankan untuk pulang.
2. Peserta yang tidak hadir dalam perlombaan karena sakit atau berhalangan untuk hadir dalam pertandingan maka dinyatakan WO.
3. Peserta harus hadir 5 menit sebelum rundown perlombaan pada awal perlombaan.

PELANGGARAN

1. Seluruh pelanggaran yang dilakukan oleh peserta akan dipertimbangkan oleh panitia penyelenggaraan untuk **pemberian sanksi**.
2. Kecurangan pada saat pelaksanaan perlombaan dalam bentuk apapun **TIDAK DITOLERANSI**. Sanksi atas pelanggaran ini adalah **diskualifikasi** tanpa pengembalian uang *Walk-Out* dan sekolah asal peserta tersebut akan kena *blacklist* untuk CC CUP selanjutnya.