



WORLD CUBE ASSOCIATION

世界魔方协会(WCA)比赛规则简体中文版

说明

2008 年 11 月中文最新版。

本文基于英文版 2008 v1, 2008 年 4 月 9 日版本。如果对规则本身有任何意见建议, 请联系 [WCA组织](#), 对于中文翻译版本的意见建议, 请联系 [Shihang Wang](#)。

关于一些词语说明:

英文原文中的 Stackmat 均予以保留而不作更改, 表示带有垫子的 Stackmat 计时器或者垫子本身。

英文原文中的 Puzzle 统一意思为魔方, 泛指所有的具有打乱和还原状态的智力玩具, 具体项目将以“三阶魔方”“五魔方”等字样出现。

英文原文中的 Square-1 以“SQ-1 魔方”的名称出现, “扇形魔方”指相同的魔方。

附则中的“单拧”表示单手还原魔方。

附则中的“脚拧”表示用脚还原魔方。

附则中的“多个盲拧”表示连续盲拧还原多个魔方

在互联网上的信息:

WCA官方网站World Cube Association: www.worldcubeassociation.org

WCA 英文比赛规则源文件 Original source of the WCA regulations:

www.worldcubeassociation.org/regulations.

WCA英文比赛规则的PDF版本 WCA regulations in [PDF format](#).

目录

第一章: 工作人员.....	2
第二章: 参赛者.....	4
第三章: 魔方.....	5
第四章: 打乱.....	5
第五章: 魔方故障.....	6
第六章: 奖金/奖品/奖状.....	7
第七章: 比赛环境.....	7
第八章: 赛事.....	7
第九章: 比赛项目.....	8
第十章: 完成状态.....	11
第十一章: 意外事件.....	13
第十二章: 成绩记录方法.....	14
附则 A: 速拧.....	16
附则 B: 盲拧.....	18
附则 C: 单拧.....	19
附则 D: 脚拧.....	19
附则 E: 最少步数还原.....	20
附则 F: 魔表.....	20
附则 G: 魔板.....	20
附则 H: 多个盲拧.....	21
附则 Z: 可选规则.....	21

第一章 工作人员

1a) 在一届比赛中必须包括以下工作人员：一个包括一至多个成员组成的组织团队，一名 WCA 的代表，每个项目一名主裁判，裁判员，打乱员和计分员；

1b) 组织团队具有以下义务：

- 1b1) 在比赛前和比赛期间负责所有组织安排工作；
- 1b2) 为比赛准备可用的电子版或打印版的规则；

1c) WCA 代表具有以下权力和义务：

- 1c1) 须在比赛结束后一星期内向 WCA 组织递交一份报告，内容关于 WCA 的比赛规则是否在比赛的全过程中得到完整地实施；
- 1c2) 须在比赛结束后一星期内向 WCA 组织递交一份报告，内容关于比赛的全部进程，以及其中发生的意外事件；
- 1c3) 在比赛的最后一天需要把比赛结果准备好发送给 WCA 组织；
- 1c4) 在比赛结束后的一周之内向 WCA 组织发送比赛结果的修正；

-
- 1c5) 在有需要的情况下向其他官方人员提供参考建议;
 - 1c6) 比赛当中在有需要的时候对项目 and 比赛形式作适当的更改;
 - 1c7) 按其它章节所描述的细则, 决定是否取消某名参赛者参加比赛的资格;
- 1d) 每项目中必须有一名主裁判, 主裁判有以下的权力和义务:
- 1d1) 每一项目的主裁判须确保本比赛规则在该项目中得到实施;
 - 1d2) 主裁判具有剥夺参赛者参赛权的权力, 具体请参见本规则相应部分;
 - 1d3) 在确保明确通知到所有参赛者的情况下, 主裁判可以推迟或提早某一轮次的比赛时间;
- 1e) 每项目必须有至少一名裁判员:
- 1e1) 每一项目的裁判员有责任执行该项目的比赛规程;
 - 1e2) 所有参赛者必须服从裁判员的判决结果, 在必要时可以请求组织团队进行裁决, 不服从判决结果的参赛选手, 将有可能被剥夺参赛资格;
- 1f) 每项目必须有至少一名打乱员, 如果该项目魔方不需要打乱, 则不必设置打乱员:
- 1f1) 打乱员有义务将魔方按打乱公式打乱;
 - 1f2) 所有参赛者必须服从打乱结果, 在必要时可以请求组委会进行裁决。不服从魔方打乱结果的参赛选手, 将有可能被剥夺参赛资格;
- 1g) 每项目必须有至少一名计分员:
- 1g1) 计分员有义务记录比赛结果;
 - 1g2) 只有得到主裁判的同意, 才可以对记录的比赛结果进行更改;
- 1h) 对于大规模的赛事, 可将参赛者分成若干组, 以便于参赛者协助进行打乱和裁判工作:
- 1h1) 参加比赛的裁判或打乱员在完成他们自己的比赛之前, 不能为他本人所在的组的同轮次比赛进行裁判和打乱;
 - 1h2) 各组之间必须采用的不同的打乱公式;
- 1i) 比赛的 WCA 代表须在比赛开始前向参赛选手声明自己的 WCA 代表身份, 每一项目的主裁判需要在该项目比赛开始前向参赛选手声明自己的主裁判身份;
- 1j) 工作人员允许参加比赛, 但每个项目的主裁判不允许参加该项目比赛;
- 1k) 工作人员允许身兼数职, 包括组委会、WCA 代表、主裁判、裁判员、计分员、打乱员;

第二章 参赛者

2a) 满足以下条件的任何人都可以成为一届比赛的参赛者：

- 2a1) 接受 WCA 的比赛规则和附加规则；
- 2a2) 满足比赛的参赛条件，参赛条件必须在比赛前宣布；
- 2a3) 没有被 WCA 组织禁止参赛权；

2b) 未满十八周岁的参赛者必须得到父母/监护人的同意方可参赛；

2c) 登记参赛者必须提供所有必要的信息，至少要有：姓名，国家，生日，性别，联系方式，报名参赛项目；

2d) 所有登记信息（除了姓名，国家，生日，参赛项目和比赛结果）只能用于比赛，且只有在征得参赛者本人同意后才能提供给其他的组织/个人；

2e) 参赛者在指定地点进行参赛注册时必须持有能证明其身份的护照/身份证；

- 2e1) 参赛者可以代表其国籍所在国家参赛；
- 2e1a) 符合参赛条件的国家列表参见 http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_countries；
- 2e2) 拥有多个国籍的参赛者，可以在本年度第一次参加比赛时更换其代表的国家，其后在本年度内不得再做更改；

2f) 参赛者须遵守赛场规定，在比赛全过程中保持文明礼貌，并顾及到其他参赛者的利益；

2g) 参赛者在指定的比赛区域中必须保持安静。允许交谈，不可大声喧哗，且要与正在进行比赛的参赛者保持距离；

2h) 参赛者必须完整地着装。参赛者可以穿牛仔裤、长裤、短裤、休闲裤、裙子、鞋子、T 恤或衬衫。允许戴帽子。衣着上不得印有粗俗的话语或者不适合的图片；

2i) 在比赛过程中，参赛者不得使用声音设备或者其他电子设备（比如随身听、录音机、照明设备等）；

2j) 若参赛者在某项目比赛中的某一轮次未能及时到场参赛，该项目的主裁判有权剥夺该参赛者在该项目的参赛权；

2k) 在以下情况下，WCA 代表有权剥夺参赛者的参赛资格：

- 2k1) 参赛者未能及时报到；
- 2k2) 参赛者被怀疑在比赛中作弊或者欺骗工作人员；
- 2k3) 参赛者在赛场内做出非法、暴力、下流的举动，故意损害赛场设施，或故意损害他人利益；
- 2k4) 参赛者故意干扰其他选手的比赛，或在赛场喧闹使得其他选手分心；
- 2k5) 参赛者在比赛过程中拒绝遵守 WCA 的比赛规则；
- 2k6) WCA 组织确定一名参赛者有上述 2k2、2k3、2k4、2k5 的行为并造成危害时，可以暂时中止其比赛；

2l) 根据违反规则的严重程度，对参赛者参赛资格的剥夺可以当场实施，也可以先予以警告；

2m) 参赛者参加比赛所支付的一切费用，在被剥夺参赛资格后不予退还；

2n) 对裁判的判决有异议时，参赛者有权力与 WCA 代表进行口头上的争议；

-
- 2o) 口头争议只能在比赛中进行, 且必须在争议发生后三十分钟内并且是下一轮比赛开始前的时间内进行;
 - 2p) WCA 代表必须在下一轮比赛开始前结束争议并宣布处理结果;
 - 2q) 争议只能针对裁判员、组织团队的判罚, 不允许质疑 WCA 的比赛规则;
 - 2r) 参赛者必须接受 WCA 代表的最终判罚, 否则将可能被剥夺参赛资格;
 - 2s1) 对于有听力障碍的参赛者, 裁判员可以用手势代替声音指示;
 - 2s2) 对于有身体残障的参赛者, 裁判员可以帮助其开启和停止计时器。;
 - 2s3) 对于有视力障碍的参赛者, 观察和还原可以在一个使用不同材质或者刻有布莱叶盲文的魔方上进行, 还原阶段必须依照盲拧的规则进行。对于盲拧比赛, 在还原阶段必须使用常规贴纸或贴片的魔方;
 - 2t) 所有参赛者应该在比赛前熟悉 WCA 的比赛规则;

第三章 魔方

- 3a) 参赛者必须携带并使用他们自己的魔方, 也可以借用其他选手的魔方, 但是当比赛规程要求他们一起比赛时, 他们必须同时出赛;
- 3b) 参赛者所使用的魔方必须处于合理的工作状态, 可以正常地被打乱;
- 3c) 参赛者可以对魔方使用任何正常的配色方案, 但要求还原时每面只能有一种颜色。对于其他的参赛项目, 参赛者可以使用任何与该项目所使用的玩具具有相同移动方式、相同位置、相同解法的魔方;
- 3d) 魔方使用的颜色必须是纯色且不会变色的, 每面的颜色必须相同并且可以清楚地区别于其他各面的颜色;
- 3e) 魔方上必须贴有贴纸或者贴片;
- 3f) 贴纸或贴片厚度不得超过 1.5 毫米, 对于无贴纸贴片的项目则不得超过常规厚度;
- 3g) 魔方可以打磨或者使用润滑剂使其更加顺滑;
- 3h) 不可以对参赛所用魔方做超常的修改使其超越了魔方的基本概念。一些超常修改的例子有: 出现新的转动方法、使正常转动失效、能看见更多的颜色/块、可以看见背面的颜色、能自动发生转动、或存在其他完成状态等;
- 3i) 对魔方所做的任何修改使得参赛者获得了不好的成绩, 不能作为参赛者获得额外尝试机会的理由;
- 3j) 参赛者所使用的魔方必须干净整洁, 且不得有任何的文字、记号、不平整的块、损伤, 或者其他的一些特别之处使得可以分辨相似两块;
- 3k) 参赛者所使用的魔方须在比赛开始前 (或开始打乱前) 通过裁判的检查;
- 3l) 参赛魔方上允许有至多一个标志 (logo)。对于三阶或者更高阶的魔方, 标志 (logo) 必须在其中一块中心块上;
- 3m) 在符合 WCA 规则的前提下可以使用所有品牌的魔方和贴纸;

第四章 打乱

- 4a) 魔方必须由打乱员按打乱步骤进行打乱;
- 4b) 打乱魔方必须使用由电脑随机生成的打乱步骤或状态, 打乱步骤或状态必须对打乱员以

外的所有人保密；

4c) 标准的打乱和还原魔方的步骤以半转规则度量（见第十二章）；

4d) 魔方打乱时候必须将白面（或者六面中颜色最浅的面）置于顶面，绿面（或者顶面的最深色邻面）置于前面；

4e) 在每轮比赛中，同一组的参赛者必须还原采用同样步骤打乱的魔方；

4f) 各类不同魔方的打乱步数如下（半转规则）：

魔方类型	打乱公式长度(半转规则)	打乱程序
二阶魔方	25 步	打乱程序
三阶魔方	随机状态	使用Cube Explorer生成随机状态 (4.30版或更高), by Herbert Kociemba
四阶魔方	40 步	打乱程序
五阶魔方	60 步	打乱程序
魔表	随机状态（包含指针位置随机变换）	打乱程序
五魔方	70 步	打乱程序 by Clément Gallet 打乱方法 by Stefan Pochmann
SQ-1 魔方	40 步	打乱程序
金字塔魔方	25 步	打乱程序
其他魔方	如需要会陆续增加	

所有打乱程序由 [Jaap Scherphuis](#), [Syoji Takamatsu \(Pyraminx\)](#), Clément Gallet, [Herbert Kociemba](#) 热情提供。

所有的打乱程序除Cube Explorer外都包含在如下 [压缩文件](#) 中。

第五章 魔方故障

5a) 魔方故障是指魔方在比赛中发生的故障，如：飞棱、魔板线断裂，螺丝钉、中心盖、贴纸等脱落；

5b) 当魔方故障发生时，参赛者可以选择修复魔方继续比赛，或者停止本次尝试；

- 5b1) 如果参赛者选择修复魔方，他只能修复发生故障的块，而不能使用其他魔方上的块，否则有可能取消本场比赛成绩；
- 5b2) 在修复魔方期间，参赛者不得故意使修复后的位置比修复前更容易还原，否则有可能取消本场比赛成绩；
- 5b3) 如果在修复完成后魔方复原完成前，参赛者发现魔方变得不可解，他可以拆卸并重新安装最多 3 块使得魔方重新变得可解；
- 5b4) 在盲拧项目中，比赛进行时发生魔方故障，只能选择修复魔方，而且修复必须在不改变复原时的的遮挡和眼罩状态下进行，否则有可能取消本场比赛成绩；
- 5b5) 如果在复原完成后魔方的非功能部分仍处于故障状态（如魔方的一个中心盖）或没有完全旋转（如一个五阶魔方的中心块），但除此之外，该魔方明白无

误地被还原了，则该魔方视为还原成功。这种情况需要通过主裁判的裁决方可生效；

5c) 魔方发生故障不能作为参赛者获得额外尝试机会的理由；

第六章 奖金/奖品/奖状

- 6a) 奖金，奖品，奖状将根据公示的比赛规程给予获奖的参赛者；
- 6b) 参赛者须参加颁奖典礼才有资格获得奖金，奖品，奖状；
- 6b1) 颁奖典礼在最后一场比赛结束后一个小时内在比赛场地举行；
- 6c) 获得奖金，奖品，奖状的选手应有被相关媒体采访的准备；
- 6d) 组织团队至少应有证书发放给所有获奖选手，证书上应有组织团队负责人和 WCA 代表的签名；

第七章 比赛环境

- 7a) 比赛可以在任何地点进行，室内或室外均可；
- 7b) 观众们须要距离参赛者至少 1.50 米远；
- 7c) 需要保证赛场的照明措施，使用最合适的白光，以使得参赛者能够容易地分辨魔方的各种颜色；
- 7d) 赛场的温度要保持在 21 至 25 摄氏度；
- 7e) 赛场须禁烟，而且环境噪声要保持在某限度之内；
- 7f) 计时器须直接放在桌子上，两者之间不可夹入其他物体，对于脚拧，计时器需直接放在地板上；
- 7g) 参赛者应当采用站姿或坐姿还原；
- 7h) 比赛场地必须有一个参赛者区域；
- 7h1) 被叫到参加比赛的参赛者们或一组参赛者必须停留在参赛者区域内直到他们全部完成本轮比赛；
- 7h2) 在盲拧比赛中，参赛者区域内的参赛者应该不能看到正在比赛的参赛者的魔方状态；
- 7h3) 参赛者区域内的参赛者不得互相交流评论正在进行的当轮比赛中的其他参赛者的魔方打乱状态；

第八章 赛事

8a) 通过 WCA 认可以成为官方的赛事的指导条款：

- 8a1) 比赛必须通过 WCA 组织认可；
- 8a2) 比赛必须遵守 WCA 的比赛规则；
- 8a3) 必须有 WCA 组织指派的 WCA 代表参与比赛；

- 8a4) 比赛须提前至少一个月发布比赛公告;
- 8a5) 比赛至少要有 12 名参赛者;
- 8a6) 比赛必须被大众接受;
- 8a7) 比赛的计时必须使用 StackMat II 代以上的计时器;

8b) 任何人都可以参加公开赛;

8c) 以下人员可以参加非公开赛:

拥有特定国籍的公民;
特定地理区域的居民;
特定俱乐部的成员;

不允许使用其他的限制条件来组织一场非公开赛;

8d) 大赛的每轮比赛都应有时间限制, 以保证比赛能按预定的进度进行;

8e) 如果在一轮比赛中有参赛者不能在限定的时间内完成比赛, 那么主裁判应当礼貌地终止其比赛, 并且主裁判应根据实际情况决定该参赛者能否继续下一轮比赛, 例如, 由魔方故障造成的超时;

8f) 如果在比赛中不能正确地遵守 WCA 的规则, 那么 WCA 组织有权声明该场比赛, 或比赛的某个特定项目、或某场特定的比赛改为非官方;

第九章 比赛项目

9a) WCA 管理的比赛项目有:

所有标志为 Rubik puzzle 的魔方;
所有其他以旋转层或块作为打乱还原方式的魔方, 称为 “twisty puzzles”;

9b) WCA 的官方速拧项目和形式为:

项目	可选比赛形式	推荐决赛形式
三阶魔方	X 次取最快; 5 次取平均	5 次取平均
二阶魔方	X 次取最快; 5 次取平均	5 次取平均
四阶魔方	X 次取最快; 5 次取平均	5 次取平均
五阶魔方	X 次取最快; 5 次取平均	5 次取平均
魔表	X 次取最快; 3 次取平均	3 次取平均
八片魔板	X 次取最快; 5 次取平均	5 次取平均
十二片魔板	X 次取最快; 5 次取平均	5 次取平均
五魔方	X 次取最快; 3 次取平均	3 次取平均
金字塔魔方	X 次取最快; 5 次取平均	5 次取平均
SQ-1 魔方	X 次取最快; 3 次取平均	3 次取平均

9c) 官方的只限三阶魔方的特殊比赛项目:

项目	可选比赛形式	推荐决赛形式
三阶单手	X 次取最快; 5 次取平均	5 次取平均
三阶脚拧	X 次取最快; 3 次取平均	X 次取最快
三阶最小步数	X 次取最好	X 次取最好

9d) 官方的盲拧比赛项目只限三阶和四阶, 五阶魔方:

项目	可选比赛形式	推荐决赛形式
三阶盲拧	X 次取最快	X 次取最快
四阶盲拧	X 次取最好	X 次取最快
五阶盲拧	X 次取最快	X 次取最快
三阶多个盲拧	X 次取最快	X 次取最快

9e) 每年度都会加入新的官方比赛项目, 现有的官方比赛项目则可能被删除;

- 9e1) WCA 组织拥有新增或删除某个比赛项目的决定权;
- 9e2) 增加一个比赛项目的提议要基于对此项目的流行度的投票结果, 投票会在每年一、二月份在 WCA 官方网站上举行;
- 9e3) 对于上一年度参加人数过少的比赛项目, 可以提议予以删除。提议在每年的二月份在 WCA 官方网站上公布;
- 9e4) 在比赛中也可举办除列表中以外的其他竞赛项目, 但其不被 WCA 组织承认, 并且成绩也不会被记入官方的比赛结果中;

9f) 一轮比赛的比赛结果按以下精度记录:

- 9f1) 所有以时间为度量记录的成绩, 如果在 10 分钟以内, 则相应的平均成绩精确度应为百分之一秒, 如有需要时以四舍五入保留到百分之一秒精度 (.004 将记录为 .00, .005 将记录为 0.01);
- 9f2) 所有以时间为度量记录的成绩, 如果超过 10 分钟, 则相应的平均成绩精确度应为一秒, 如有需要时以四舍五入保留到一秒精度 (.4 将记录为 0, .5 将记录为 1);
- 9f3) 所有以数目为度量记录的成绩, 以自然数表示, 如有需要时四舍五入;
- 9f4) 参赛者被剥夺参赛权或未完成某一轮比赛中的某次尝试时, 该次尝试成绩记录为 DNF;
- 9f5) 参赛者放弃开始某一轮比赛中的某次尝试时, 该次尝试成绩记录为 DNS;
- 9f6) 在“X 次还原取最快”的比赛中, 参赛者每轮有 X ($X \leq 3$) 次尝试机会, 记录最好成绩的一次; 比赛可设一总的时间限制, 比如 30 分钟总时间完成“2 次还原取最快”;
- 9f7) 在“X 次还原取最快”的比赛中, DNF 或 DNS 是参赛者的该轮次最差记录; 如果参赛者该轮次所有记录都是 DNF 和/或 DNS, 则该轮次最佳记录视为 DNF;
- 9f8) 在“5 次还原取平均”的比赛中, 参赛者每轮有 5 次尝试机会, 在所有 5 次成绩中, 去掉最好成绩和最差成绩, 剩下的 3 次成绩取平均值作为该轮次的成绩;

-
- 9f9) 在“5 次还原取平均”的比赛中, 参赛者如果一轮中某次成绩为 DNF 或者 DNS, 将作为该轮次最差成绩处理, 若该轮中所有 5 次成绩中 DNF 和 DNS 数量总和多于一次, 则该轮次平均成绩为 DNF;
 - 9f10) 在“3 次还原取平均”的比赛中, 参赛者每轮有 3 次尝试机会, 以 3 次成绩的平均数作为该轮次的成绩;
 - 9f11) 在“3 次还原取平均”的比赛中, 若参赛者一轮中有至少一次 DNF 或 DNS, 则该轮次的平均成绩记录为 DNF;
 - 9f12) 在“X 次还原取最快”的比赛中, 每轮比赛排名是根据所有参赛者当轮的最好成绩排名, 时间短的排名在前;
 - 9f13) 在“3 或 5 次还原取平均”的比赛中, 每轮比赛排名是根据所有参赛者当轮的平均成绩排名, 平均成绩时间短的排名在前;
 - 9f14) 在“3 或 5 次还原取平均”的比赛中, 若 2 位或以上的参赛者在当轮中有相同的平均成绩, 则该轮排名以他们的最好成绩区分, 最好成绩好的排名在前;
 - 9f15) 在一轮比赛结束后, 若参赛者在在该轮比赛中具有相同的的成绩, 则在在该轮比赛中并列排名;
 - 9f16) 对于三阶魔方: 多个盲拧的比赛项目, 比赛结果的排名基于已还原的魔方个数减去未还原的魔方个数, 计算结果多者为优。如果计算结果为负数, 那么该次成绩视为 DNF。如果两名参赛者有同样的计算结果, 那么将依据他们各自的总用时来排序, 总用时少者在前;
- 9g) 可以在一个时间段内连续进行二到三轮的比赛, 在这种比赛方式下, 前面轮次的成绩被带入后面轮次, 称为组合轮次;
- 9g1) 可以设置组合轮次在时间紧张的情况下用以节省时间;
 - 9g2) 决定参赛选手能否进入组合轮次的下一阶段, 必须以该选手的排名(比如取排名的前 X 位选手晋级)或成绩(比如取所有在 X 秒内的选手晋级)依据;
- 9h) 如果有需要, WCA 必须提供某项目 WCA 的单次或平均成绩的世界排名作为参考;
- 9i) 在比赛全程完整地执行了 WCA 的比赛规则的前提下, WCA 官方比赛的结果必须列出在 WCA 世界排名表上;
- 9i1) 最好的国家/大洲/世界纪录将作为地区纪录而被认可;
 - 9i2) 认可地区纪录在每轮结束后。如果在一轮中某项目地区纪录被打破两次或以上, 只有最后一轮的纪录被认可;
 - 9i3) 如果某一比赛项目的规则被改变, 那么旧的规则下的旧纪录将一直有效, 直到新规则下该纪录被打破;
- 9j) 每项项目的比赛在每届大赛中只能举办一次;
- 9k) 如果比赛中包含某项目, 那么参加比赛的所有选手都可以参加该项目比赛。每项目也可以有最大参赛人数限制;
- 9l) 所有参赛者必须同一时间段内参加某一轮的比赛;
- 9m) 每届比赛每项目最多举行 4 轮比赛;
- 9n) 比赛人数在 100 人或以下的项目至多举行 3 轮比赛;
- 9o) 比赛人数在 16 人或以下的项目至多举行 2 轮比赛;

-
- 9o1) 比赛人数在 8 人或以下的项目至多举行 1 轮比赛;
 - 9o2) 在计算一场比赛的轮数时, 组合轮次和资格轮次算做一轮比赛;
 - 9p) 在每轮比赛中, 至少要有 1 名选手被淘汰而不能进入下一轮;
 - 9q) 每轮比赛中至少要有两名参赛者;
 - 9r) 资格审核轮是在比赛项目第一轮开始之前进行。目的是让没有排名或低排名的选手有机会进入第一轮比赛, 与已注册选手进行比赛;

- 9r1) 组织团队必须在赛前至少提前一个月声明:
 - 参加项目第一轮比赛的人数;
 - 资格审核轮参赛者的人数上限以及晋级人数;
 - WCA 排名中可以直接进入第一轮 (或其它轮) 的最低排名;
 - 决定每个参赛者是否直接进入某一轮资格的 WCA 排名的截止日期;
- 9r2) 所有不符合直接进入第一轮资格的选手, 必须参加该项目的资格轮次的比赛;
- 9r3) 如果照顾到新的报名选手而需要对资格轮次和第一轮的比赛人数上限做出增加修改时, 需要提前至少一个月以上执行;

第十章 完成状态







- 10b) 当计时器停止后, 魔方的最后静止状态作为判罚的依据;
- 10c) 在完成时, 魔方可以处于任何朝向;
- 10d) 魔方中的所有块必须都处于魔方上, 并且在正确的位置。可参考第五章魔方故障;
- 10e) 当魔方的各个面都还原为纯色状态, 并且所有部分都在许可限度下对齐时, 则认为魔方处于完成状态:




- 10e1) 如果魔方的任意两部分 (由接触面确定) 未对齐并超出了限度 (如 10f 所规定), 那么认为这两部分还需要一步才能还原;
- 10e2) 如果不需要转动即处于还原态, 则认为魔方被正确还原, 没有惩罚;
- 10e3) 如果还需要一步才能还原, 则成作出绩加两秒惩罚;
- 10e4) 如果需要多于一步才能还原, 则记为 DNF;

- 10f) 魔方未对齐的限度:

- 正六面体魔方类: 45 度
- 五魔方: 36 度
- 金字塔: 60 度

示例:

	
<p>已还原，无惩罚。未对齐小于 45 度。</p>	<p>已还原，有惩罚。一层未对齐大于 45 度。</p>
	
<p>未还原。两层未对齐大于 45 度。</p>	<p>已还原，有惩罚。一层未对齐大于 45 度。</p>
	
<p>已还原，无惩罚。所有层未对齐小于 45 度。</p>	<p>已还原，无惩罚。未对齐小于 45 度。</p>

	
未还原。两个未对齐大于 45 度。	已还原，无惩罚。所有未对齐小于 45 度。
	
已还原，有惩罚。一个未对齐大于 45 度。	

10g) 对于魔板（和类似的魔方）在完成时其表面必须是平的，任何一部分允许的最大翘起不得超过魔板厚度的两倍；

10g1) 如果有一块抬起过高或折叠，则认为已被还原，但要受到成绩加两秒的惩罚。除此以外成绩计为 DNF；

10h) 其他的魔方在完成其一般定义的目标时，便认为是已完成的，在适合的情况下也可以应用本规则中已定义的完成判定条款；

第十一章 意外事件

11a) 意外事件是指：

- 11a1) 工作人员或者参赛者不正确地执行比赛规程；
- 11a2) 比赛受到干涉或设备受到干扰（例如停电、紧急警报等）；

-
- 11a3) 器械故障;
- 11b) 若在比赛进行过程中发生意外事件, 主裁判须决定比赛结果;
- 11d) 如果 WCA 的规则对于意外事件的处理不够清晰, 或者该意外事件在 WCA 规则上没有论述, 那么主裁判应该在与 WCA 代表商议后, 依据公平竞赛原则作出判决;
- 11e) 若意外事件发生, 主裁判可以给予参赛者额外的一次尝试机会, 来代替意外事件发生时的那一次的结果;
- 11f) 主裁判和 WCA 代表不得使用视频或相片资料作为他们判决的依据;

第十二章 记录方法

12a) 三阶魔方及类似正六面体魔方:

表层转动:

- 12a1) 顺时针 90 度: F (前), B (后), R (右), L (左), U (上), D (下);
- 12a2) 逆时针 90 度: F', B', R', L', U', D' (见 12a1);
- 12a3) 顺时针 180 度: F2, B2, R2, L2, U2, D2 (见 12a1);
- 12a4) 逆时针 180 度: F'2, B'2, R'2, L'2, U'2, D'2 (见 12a1);

表面双层转动 (外层加与之相邻的内层):

- 12a5) 顺时针 90 度: Fw, Bw, Rw, Lw, Uw, Dw. (见 12a1).
- 12a6) 逆时针 90 度: Fw', Bw', Rw', Lw', Uw', Dw' (见 12a5).
- 12a7) 顺时针 180 度: Fw2, Bw2, Rw2, Lw2, Uw2, Dw2 (见 12a5).
- 12a8) 逆时针 180 度: Fw'2, Bw'2, Rw'2, Lw'2, Uw'2, Dw'2 (见 12a5).

内层转动:

- 12a9) 顺时针 90 度: f, b, r, l, u, d. (见 12a1).
- 12a10) 逆时针 90 度: f', b', r', l', u', d' (见 12a9).
- 12a11) 顺时针 180 度: f2, b2, r2, l2, u2, d2 (见 12a9).
- 12a12) 逆时针 180 度: f'2, b'2, r'2, l'2, u'2, d'2 (见 12a9).

中层转动 (奇阶魔方的中层, 偶阶魔方的中间层):

- 12a13) 顺时针 90 度: M (和 L 相同方向), S (和 F 相同方向), E (和 D 相同方向). (见 12a1).
- 12a14) 逆时针 90 度: M', S', E' (见 12a13).
- 12a15) 顺时针 180 度: M2, S2, E2 (见 12a13).
- 12a16) 逆时针 180 度: M'2, S'2, E'2 (见 12a13).

半转规则定义为:

- 12a17) 表面 N 层转动算做一步.
- 12a18) 中间 N 层转动计做两步.
- 12a19) 整体转动不计步数.

12b) 所有正六面体魔方的整体转动:

- 12b1) 顺时针 90 度: [f] 或 z, [b] 或 z', [r] 或 x', [l] 或 x, [u] 或 y, [d] 或 y'. (见 12a1).
- 12b2) 逆时针 90 度: [f'] 或 z', [b'] 或 z, [r'] 或 x, [l'] 或 x', [u'] 或 y', [d'] 或 y (见 12b1).
- 12b3) 顺时针 180 度: [f2] 或 z2, [b2] 或 z2, [r2] 或 x2, [l2] 或 x2, [u2] 或 y2, [d2] 或 y2 (见 12b1).
- 12b4) 逆时针 180 度: [f'2] 或 z'2, [b'2] 或 z'2, [r'2] 或 x'2, [l'2] 或 x'2, [u'2] 或 y'2, [d'2] 或 y'2 (见 12b1).

12c) SQ-1 记录方法:

- 12c1) (x,y)意思是: 顶层顺时针转 x 块贴纸数底层顺时针转 y 块贴纸数,把右半部分上下转动 180 度.贴纸数定义为顶层或底层侧面的贴纸数目, 也可以理解为, 旋转 $x \times 30$ 度的角度, 或者旋转相当于 x 个棱块的角度;

12d)五魔方记录方法 (仅适用打乱公式):

- 12d1a) 顺时针 72 度, 顶层 U
- 12d1b) 逆时针 72 度, 顶层 U'
- 12d2) 定义顶面和左面相交的三个块静止以应用其他的运动
- 12d2a) 除固定三块所在的左面一层外, 右面整体以顺时针转动 72 度: R+, 除固定三块所在的上面一层外, 下面整体以顺时针转动 72 度: D+;
- 12d3) 除固定三块所在的左面一层外, 右面整体以逆时针转动 72 度: R-, 除固定三块所在的上面一层外, 下面整体以逆时针转动 72 度: D-;
- 12d4) 除固定三块所在的左面一层外, 右面整体以顺时针转动 144 度: R++, 除固定三块所在的上面一层外, 下面整体以顺时针转动 144 度: D++;
- 12d5) 除固定三块所在的左面一层外, 右面整体以逆时针转动 144 度: R--, 除固定三块所在的上面一层外, 下面整体以逆时针转动 144 度: D--;

12e) 金字塔类魔方记录方法:

- 12e1) 正确摆放: 底部水平, 前面向前正对手拿魔方者.
- 12e2) 顺时针 120 度: U (上面 2 层), L (左面 2 层), R (右面 2 层), B (后面 2 层), u (上角), l (左角), r (右角), b (后角).
- 12e3) 逆时针转 120 度: U' (上面 2 层), L' (左面 2 层), R' (右面 2 层), B' (后面 2 层), U' (上角), l' (左角), r' (右角), b' (后角).

附则 A 速拧

A1) 速拧比赛的尝试必须遵循以下原则分类：

- A1a) 时间限制为 10 分钟，如果是更多或更少会在赛前声明；
- A1b) 如果时限大于 10 分钟，在使用 Stackmat 的同时，要使用秒表计时。如果结果在 10 分钟内，则记录 Stackmat 的结果，否则使用秒表的计时结果；

A2) 打乱：

- A2a) 参赛者把魔方交给打乱员，然后在参赛者区域等候直到他被叫到比赛；
- A2b) 打乱者根据第四章所述的规则打乱魔方；
- A2c) 在魔方被打乱到观察开始的这段时间，参赛者不能看到魔方；
- A2d) 当裁判员拿到魔方时，应快速检查一下魔方的打乱情况。若对魔方的打乱有疑问，裁判员应联系打乱员作详细检查；
- A2e) 裁判把魔方放在 Stackmat 垫子上，并用其他物体完全盖住魔方；

A3) 观察阶段：

- A3a) 在开始还原之前，参赛者可以观察魔方；
- A3a1) 参赛者有最多 15 秒时间用于观察魔方，但可以更早地结束观察；
- A3b) 裁判归零计时器和秒表；
- A3b1) 裁判和参赛者双方需要在一分钟之内达成一致，参赛者准备好开始观察，裁判问“好了吗”；
- A3b2) 当参赛者表示“好”，裁判在一秒钟后把魔方显现给参赛者，同时启动秒表；
- A3c) 在观察期间参赛者可以拿起魔方；
- A3c1) 参赛者除整体转动外不允许对魔方进行任何操作，否则将被取消本次还原的资格，成绩记为 DNF；
- A3c2) 如果魔方的各块未完全成直线对齐，参赛者可以把块对齐，只能对齐表面（对魔方的调整不允许超过 45 度）；
- A3c3) 参赛者开始复原之前可以自己归零计时器；
- A3d) 在观察结束时，参赛者必须把魔方放回 Stackmat 垫子上，可以以他喜欢的方向和位置放回到垫子上；
- A3d1) 当观察时间到达 8 秒，裁判说“八秒”
- A3d2) 当观察时间到达 12 秒，裁判说“停”

A4) 开始阶段：

- A4b) 参赛者必须把双手平放在 Stackmat 感应区，手心向下，双手手指同时分别接触两侧的感应区，否则将受到成绩加两秒的惩罚；
- A4b1) 参赛者在开始还原前不得与魔方有任何物理接触，否则将受到成绩加两秒的惩罚；
- A4d) 当 Stackmat 灯变绿之后，参赛者可以移开手并开始还原，Stackmat 同时开始

计时；

- A4d1) 参赛者必须在开始观察后 15 秒内开始还原，否则将受到成绩加两秒的惩罚；
- A4d2) 参赛者必须在开台观察后 17 秒内开始还原，否则将取消本次还原的资格，本次成绩将被记为 DNF；
- A4e) 在开始阶段犯规所受的惩罚不会累加，参赛者在本阶段最多只会受一次成绩加两秒的惩罚；

A5) 还原阶段：

- A5a) 在观察和还原的过程中，参赛者不得和裁判以外的任何人员交流，否则将取消本次还原的资格，本次成绩将被记为 DNF；
- A5b) 在观察和还原的过程中，参赛者不得借助任何人或任何物体的帮助（除了桌面），否则将取消本次还原的资格，本次成绩将被记为 DNF；

A6) 结束阶段：

- A6a) 参赛者以放下魔方且停止计时器作为结束还原的标志；
- A6b) 参赛者有责任确保计时器以正确的方法被停止，若计时器未能及时停止，后果由参赛者自负；
- A6c) 参赛者必须用双手停止计时器，且须掌心向下平放于计时器上，否则将受到成绩加两秒的惩罚；
- A6d) 参赛者在停止计时器之前必须完全放下魔方，否则将会受到成绩加两秒的惩罚；
- A6e) 参赛者在裁判员检查完魔方前，不得接触或对魔方进行任何操作，否则将被取消本次还原成绩，本次成绩将被记为 DNF；
- A6f) 参赛者在裁判员记录下比赛成绩前不得重置计时器，否则将被取消本次还原成绩，本次成绩将被记为 DNF；
- A6g) 裁判员须检查魔方是否被正确地还原，其间不能对魔方进行任何操作和调整对齐表面；
- A6h) 若在魔方还原后出现争议性判决，那么在争议解决之前，任何人（必要时包括主裁判）不得对魔方进行任何操作和对齐调整；否则将被取消本次还原的成绩，本次成绩将被记为 DNF；
- A6i) 在结束阶段犯规所受的惩罚不会累加，参赛者在本阶段最多只会受一次成绩加两秒惩罚；

A7) 成绩管理：

- A7a) 如果裁判员判定还原结果有效，裁判员要说：“好”；
- A7b) 裁判员在比赛成绩单上写下比赛的结果，并在成绩单上签名；
- A7b1) 在有惩罚的情况下，裁判记录下计时器的结果，并在结果后面写上成绩惩罚（“+2”“+4”……）；
- A7c) 参赛者有权在裁判员写下成绩后，检查成绩单上的成绩是否记录正确；
- A7d) 若裁判员给予参赛者一个处罚，裁判员要说：“处罚”，处罚后，参赛者要在成绩单上签字；

-
- A7e) 如果参赛者的成绩是 DNF，裁判员要说：“没有完成”，参赛者要在成绩单上签字；
 - A7f) 在每个参赛者的最后一轮比赛结束后，裁判员须将成绩单交给计分员；

附则 B 盲拧

B1) 标准规则见文章 A (速拧)。盲拧的附加规则如下所述：

- B1a) 没有观察阶段；

B2) 开始阶段：

- B2a) 裁判对计时器和秒表进行归零；
- B2b) 参赛者必须把双手平放在 Stackmat 的感应区，手心向下，手指和手掌同时接触，否则将受到 2 秒的处罚；
- B2c) 参赛者在开始还原之前，不允许与魔方有任何物理上的接触，否则将受到 2 秒的处罚；
- B2d) 参赛者移开手开始还原的同时，计时器开始计时；
- B2d1) 参赛者必须在开始计时之后移开魔方的遮盖物；
- B2e) 当秒表和 Stackmat 同时使用时，裁判在参赛者开始还原的同时开始用秒表计时；

B3) 记忆阶段：

- B3a) 在记忆和还原阶段，允许参赛者拿起魔方；
- B3b) 参赛者不得做任何笔记，否则将被剥夺本次还原的资格；

B4) 还原阶段：

- B4a) 在记忆阶段结束后，参赛者须戴上裁判员提供的眼罩；
- B4b) 参赛者在戴好眼罩之前不可以转动魔方；
- B4c) 在整个还原过程中，裁判必须在参赛者的脸和魔方之间用一张纸或相似物体进行遮挡，除非魔方处于一个不可能被参赛者看到的位置；
- B4d) 在还原过程中，参赛者始终不得看魔方的状态，否则将被取消本次还原的资格；
- B4e) 参赛者转动过魔方之前，他可以再次脱下眼罩进行观察；

B5) 结束阶段：

- B5a) 若使用 StackMat 计时器计时，参赛者以放下魔方并停止计时器作为结束还原的标志；
- B5b) 若使用秒表计时，还原结束的标志为参赛者将魔方放回桌面并向裁判员示意

还原结束，裁判员须同时结束计时；

- B5b) 参赛者可以在停止计时前脱下眼罩，但在脱下眼罩后参赛者不得再转动魔方，否则将被取消本次还原资格；

附则 C 单拧

C1) 标准规则见文章 A（速拧）；单拧的附加规则如下所述：

- C1a) 在还原过程中，参赛者必须只能用单手。否则将被取消本次还原的资格；
- C1b) 在还原过程中，身体的其他部分、或其他可利用的物品（除桌面外）不能接触到魔方。否则将被取消本次还原的资格；
- C1c) 开始还原时，一旦参赛者单手接触到魔方，他不能用再另一只手接触到魔方，否则将被取消本次还原的资格；
- C1b2) 如果魔方发生问题，而参赛者决定处理它，那么必须用单手处理魔方，可以借助桌面。否则将被取消本次还原的资格；
- C1b1) 如果参赛者在还原的过程中掉下或放下魔方，在魔方结束和其他物体（包括地面和桌面）的物理接触之前，参赛者不可转动魔方。否则将被取消本次还原的资格，本次成绩将被记为 DNF；

附则 D 脚拧

D1) 标准规则见文章 A（速拧）。脚拧的附加规则如下所述：

- D1a) 参赛者必须坐在椅子上或地上，或者站着还原魔方；
- D1b) 参赛者在观察和还原的过程中必须只能用脚（穿不穿袜子皆可）和地面接触魔方。否则将被取消本次还原的资格；
- D1c) 身体的其他部分或其他可利用的物品不能接触到魔方。否则将被取消本次还原的资格；

D3) 开始阶段：

- D3a) 参赛者必须把双脚放在计时器感应区；
- D3b) 参赛者必须把脚从计时器感应区上移开以开始还原；

D4) 结束阶段：

- D4a) 参赛者必须把双脚放在计时器感应区上以停止计时；

附则 E 最少步数还原

E1) 标准规则见文章 A (速拧)。最少步数还原的附加规则如下所述:

E2) 最少步数还原的程序:

- E2a) 裁判把一个打乱算法和一个打印出的打乱状态交给所有参赛者, 裁判启动秒表并说“开始”;
- E2b) 参赛者有 60 分钟的时间 以尽可能少的步数解决这个打乱算法
- E2c) 在 60 分钟到达时, 参赛者必须确保已经把他的解法用符号清晰的表示完成并交给裁判, 60 分钟到达之后, 不允许再写任何字符。符号写法参考第十二章;
- E2d) 衡量解法长度的步数单位参见半转规则;
- E2e) 参赛者的解法不能和打乱算法有任何的关联, 否则将被取消本次还原的资格
- E2f) 当被要求时, 参赛者必须能够清楚的说明他的解法思路;

E3) 参赛者可以使用以下物品纸和笔(均由裁判提供)、三个魔方(自备)、不限颜色的贴纸(自备);

- E3a) 如果使用其他物品, 将被取消本次还原的资格;

附则 F 魔表

F1) 标准规则见附则 A (速拧)。魔表还原的附加规则如下所述:

F2) 打乱:

- F2a) 打乱后, 裁判以直立式把魔表置于 Stackmat 垫子上;

F3) 观察阶段:

- F3a) 观察后, 参赛者以直立式把魔表置于 Stackmat 垫子上;

附则 G 魔板 (和类似的魔方)

G1) 标准规则见附则 A (速拧)。魔板还原的附加规则如下所述:

G2) 打乱:

- G2a) 魔板不需要打乱;
- G2b) 魔板不需要被裁判遮盖;

G3) 观察阶段:

-
- G3a) 没有观察步骤;

G4) 开始阶段:

- G4a) 魔板表面必须完全展平, 正反任何一面都可以在顶面;

附则 H 多个盲拧

H1) 标准规则见附则 B (盲拧)。连续多次盲拧的附加/特殊规则如下所述:

- H1a) 参赛者在比赛项目开始前必须说明他要盲拧还原的魔方数目 (>1);
- H1a1) 比赛开始之后, 参赛者不允许更改魔方的数目;
- H1a2) 在比赛正式开始之前, 每个参赛者选择的魔方还原数目要保密;
- H1b) 记忆和还原的总时间限定为每个魔方 10 分钟, 用秒表计时;
- H1b1) 当参赛者的总时间用尽时, 必须停止还原并由裁判记录还原和未还原的魔方个数;

附则 Z 可选规则

设定可选规则的目的在于为组织大型比赛提供更多的可能性。比赛的组织团队可以决定选用下面的一条或几条规则。可选规则的应用必须经过 WCA 组织的同意;

- Z1) 组织团队可以“在登记期间”把所有魔方收上去统一打乱;
- Z2) 组织团队可以限制一名参赛者的参赛数目;
- Z3) 组织团队可以根据特定比赛结果直接将某个参赛者晋升至某一轮比赛;