

WCA Regulations and Guidelines

WCA Regulations Committee

WCA 规则

版本: 2017年6月19日

[[wca-regulations-translations:7ec4c81](#)]

注释

翻译

请注意本翻译并不是官方版本（尽管它可以在WCA网站上查阅）：它可能很有用，但并不保证翻译是非常精确的。如果该翻译与（当前官方的）英文原版有出入，以英文原版为准。

如果你发现了任何翻译错误或不准确的地方，请联系陈霆

WCA规则及指南

WCA规则包含了世界魔方协会认可的比赛应该遵循的所有规则。

WCA规则同时由WCA指南补充。本规则是一个独立完整的文档，而指南则包括了对规则的解释或澄清。

措辞

关于“必须”，“禁止”，“应该”，“不应该”，“可以”("must", "must not", "should", "should not" and "may")的用法请参考RFC 2119。

在线信息

世界魔方协会网站：www.worldcubeassociation.org

英文原版WCA规则：www.worldcubeassociation.org/regulations

WCA规则的 PDF版

源代码

WCA规则及指南的修订公开于[GitHub](#)。

联系

如果有任何疑问或反馈，请联系WCA规则委员会 (WRC)。

正文

注意：在某些原有规则被删除后，由于章节和规则的编号不会进行重新分配，所以在编号之间可能存在间隔。

第一章: 工作人员

- 1a) 一场比赛必须包含一位WCA代表及一个由以下成员组成的主办团队（包含至少一个人）：裁判，打乱员，录入员。
- 1b) 一场比赛的主办团队负责比赛前后的后勤工作。
- 1c) WCA代表可以将部分职责委托给主办团队中的其他人，但最终将对这些职责的履行负责。一场比赛的WCA代表负责：
 - 1c1) 向WCA董事会报告在比赛中WCA规则的执行情况，整个比赛的流程，以及任何意外事件。该报告必须在比赛后的两周内提交给WCA董事会。
 - 1c3) 在比赛结束后一周内将比赛成绩递交给WCA成绩组。
 - * 1c3a) 所有在比赛中用到的打乱公式必须和成绩一起递交。
 - * 1c3b) 打乱公式必须标上与之对应的的项目，轮次，组别。
 - 1c4) 将比赛成绩的修正发送给WCA成绩组。

- 1c5) 如果需要, 给其他工作人员提供建议。
- 1c6) 在赛前确定该比赛所有项目的轮次、形式。在比赛中, 必要时可以作出适当修改。
- 1c7) 在比赛中取消某些选手的参赛资格。
- 1c8) 提供所有打乱公式。
- 1c9) 决定可能的赛程修改。如果确实需要修改赛程, WCA代表必须向所有参赛者做一个明确的声明。
- 1c10) 将WCA规则的一份拷贝置于赛场。
- 1e) 每个项目必须包含至少一名裁判。
 - 1e1) 裁判需要为某个项目的执行过程负责。
 - * 1e1a) 在WCA代表的允许下, 裁判可以同时裁多名选手, 只要该裁判可以确保整个过程完全遵守WCA规则。
 - 1e2) 所有选手必须做好当裁判的准备。如果需要他作为裁判, 除非他能给出合理的理由(例如不熟悉这种魔方), 否则不允许推辞, 由WCA代表决定。惩罚: 取消比赛资格(见规则2k)。
- 1f) 每个项目必须包含至少一名打乱员。例外: 最少步还原。
 - 1f1) 打乱员将魔方按照打乱公式打乱。
 - 1f2) 所有选手必须做好当打乱员的准备。如果需要他作为打乱员, 除非他能给出合理的理由(例如不熟悉打乱标记), 否则不允许推辞, 由WCA代表决定。惩罚: 取消比赛资格(见规则2k)。
- 1g) 每个项目必须包含至少一名录入员。
 - 1g1) 录入员负责编辑录入成绩。
 - 1g2) 所有对成绩的修改都必须在WCA代表的监督之下进行。
- 1h) 同项目同一轮的选手可以被分成若干组。
 - 1h1) 某一轮的裁判和打乱员在他们自己完成比赛前不应裁/打乱同组选手, 除非有WCA代表的许可。但即便WCA代表许可, 主办团队也必须确保打乱员/裁判员不能看到他们自己还没有还原过的打乱公式。
- 1j) 所有工作人员都可以参加比赛。
- 1k) 工作人员可以身兼数职(例如组织团队, WCA代表, 裁判, 录入员, 打乱员)。

第二章: 选手

- 2a) 所有满足以下条件的个人可以参加WCA比赛:
 - 2a1) 遵从WCA规则。
 - 2a2) 符合比赛要求, 要求的具体内容必须在赛前宣布。
 - 2a3) 没有被WCA董事会禁赛。
- 2b) 小于18周岁的选手必须在他家长/监护人的允许下报名参赛。
- 2c) 选手在报名时需要提交所有主办团队要求的信息(包括: 姓名, 国籍, 生日, 性别, 联系方式, 项目)。
 - 2c1) 如果没有提供完整的信息, 选手的报名可能会被忽略, 取决于主办团队。
- 2d) 选手的姓名, 国籍, 性别及比赛结果属于公开信息。其他个人信息均属于隐私, 未经本人许可禁止将其提供给其他组织或个人。
- 2e) 选手必须代表他拥有公民权的国家。WCA应该根据一些证件(例如护照)在选手首次参赛时确认其国籍。如果选手被发现无法代表他报名时所填写的国家, 那他有可能被临时停赛或禁赛, 取决于WCA董事会。
 - 2e1) 有效的国家与地区列表由WCA承认的国家与地区给出。
 - 2e2) 当选手的国籍发生改变时, 他可以改变他所代表的国家, 但仅限于当年他参加的第一次比赛。
 - 2e3) 没有公民身份的选手可以“无国籍选手”参赛。
- 2f) 选手必须遵守赛场秩序, 并保持一个参赛者应有的自律。
- 2g) 在指定的比赛区域, 选手必须保持安静。可以说话, 但禁止大声喧哗, 且应远离正在比赛的选手。
 - 2g3) 在比赛区域中的选手禁止相互讨论当前正在进行的打乱状态。惩罚: 取消该选手该项目资格, 由WCA代表决定。
- 2h) 在比赛区域选手必须穿着整洁。对于不合适的穿着, WCA代表有权取消其比赛资格。
- 2i) 在比赛过程中, 选手禁止使用电子或音乐设备(例如手机, MP3, 录音笔, 补光灯)。
 - 2i1) 选手可以使用非电子类辅助设备, 该设备不能给选手带来任何不公平的优势, 由WCA代表决定。这类设备包括:
 - * 2i1a) 医学/体育类辅助装备(例如眼镜, 护腕)。作为规则2i的一个例外, 对于医学辅助设备, 如果确实没有替代品, 则可以使用电子设备(例如助听器或心脏起搏器)。
 - * 2i1b) 耳塞和护耳(但不包括电子消噪耳机)。
 - 2i2) 选手可以在比赛区使用相机, 由WCA代表判断。但必须从开始还原到结束还原的过程中遵守以下规则, 否则取消此次还原资格(DNF)。
 - * 2i2a) 所有相机的显示器必须是空白的或在选手的视野范围外(见规则A5b)。

- *2i2b) 选手禁止与任何启动的相机发生交互（操作，手持，穿戴）。例外：选手可以使用戴在头部的相机，因为它确实在选手视野外，且很显然选手无法与相机进行交互（除了戴着）。
- 2j) WCA可以取消某个选手某个项目的资格。
 - 2j1) 如果某个选手以任何理由被剥夺了参加某项目的资格，那么他将失去当前项目的所有还原机会。
 - 2j2) 如果某个选手在某项目的进行过程中被取消资格，那么他之前的成绩依然有效。例外：作弊或欺骗（见规则2k2a）。
- 2k) WCA代表可以取消某个选手某些项目（单个项目，多个项目或所有项目）的资格如果该选手：
 - 2k1) 没有及时报名或检录。
 - 2k2) 在比赛中涉嫌作弊或欺骗工作人员。
 - *2k2a) WCA代表可以取消任何有疑问的成绩。
 - 2k3) 做出了一些违法、暴力或粗鲁的行为，或者故意损坏赛场或他人物品。
 - 2k4) 在比赛中妨碍或干扰他人。
 - 2k5) 在比赛中不遵守WCA规则。
- 2l) 可以在比赛过程中立即剥夺某个选手的资格，也可以在警告之后，取决于具体违规情况及严重程度。
 - 2l1) 选手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) 选手可以在口头上和WCA代表就裁决结果进行争辩。
 - 2n1) 争辩仅限于比赛过程中进行，且必须在争议发生后的30分钟内、下一轮比赛开始前进行。
 - 2n2) WCA代表必须在下一轮或下一个项目开始前解决争议。
 - 2n3) 选手必须接受WCA代表的最终判决。惩罚：取消比赛资格。
- 2s) 对于那些因为身体残疾等因素而无法遵守WCA规则的选手可以向WCA代表申请特批，但必须在比赛两周之前联系WCA代表或主办团队。
- 2t) 每个选手必须在比赛前熟悉并理解WCA规则。
- 2u) 当被要求出赛时，选手必须在场且随时准备开始比赛。惩罚：取消该项目的资格。
 - 2u1) 例外：对于那些自主开始的项目（例如：最少步，多个盲拧），可以将此次复原记为放弃（DNS），由WCA代表决定。

第三章: 魔方

- 3a) 选手必须提供他们自己的魔方参赛。
 - 3a1) 当被要求出赛时，选手必须做好了提交魔方的准备（见规则2u）。
 - 3a2) 魔方必须完全可转动，以便被正常的打乱。
 - 3a3) 正多面体魔方必须使用一面一色的配色。所有对魔方的改动必须保证在转动、状态、解法等方面完全等价于改动前的魔方。
- 3d) 魔方上必须有有色部分，以便确认该魔方的配色。有色部分必须为以下几种的唯一一种：贴纸、贴片、喷漆或涂料。所有有色部分须有着相同的材质。
 - 3d1) 对于有视觉障碍的选手，可采用下述例外规则：
 - *3d1a) 盲人选手可以使用以纹理区分不同面的魔方。同一个面上的纹理必须一致。不同面之间应该使用不同的颜色，以便打乱或判决。
 - *3d1b) 进一步根据规则2s，无法辨识足够数量颜色的色盲选手可以使用带图案的有色部分。其中图案可以来自贴纸或手绘。
 - 3d2) 魔方的有色部分必须是纯色的，同一个面上的颜色必须一致，不同面的颜色之间必须可清晰地区分。
 - 3d3) 如果魔方包含贴纸或贴片，则有色部分的厚度禁止超过1.5 mm。例外：五魔方贴片的厚度可以超过1.5 mm，由WCA代表决定。
- 3h) 禁止对魔方进行超常的修改。对魔方的合法修改必须满足：这一修改相比于未修改的同类魔方无法给选手提供任何附加信息（例如区分两个块）。
 - 3h1) 禁止使用“面包”魔方。例外：“面包”七阶可以使用。
 - 3h2) 可以从内部看到外表面颜色的魔方（例如“六色魔方”）是允许的。但不包括以下魔方：
 - *3h2a) 带有透明部分的魔方是禁止的。例外：半透明贴纸（见规则3i）。
 - 3h3) 任何由于对魔方的修改导致的失常发挥都不能作为额外还原机会的理由。
 - 3h4) 对于魔表，允许自定义的“插图”（和原有图案有同样的形状和大小），由WCA代表决定。插图必须清楚的指明和原有插图一致的12点方向。
- 3j) 魔方必须干净清洁，且不得有任何记号、不平整的块、损伤，或者其他的一些特别之处使得可以分辨两个相似的块。例外：一个logo（见规则3i）。

- 3j1) 魔方允许有合理的磨损，由WCA代表决定。
- 3j2) 定义：如果两个块的大小一样，且形状一样或互为镜像，则称这两个块是“相似”的。
- 3j3) 在盲拧项目中禁止使用通过触摸可区分方向的贴纸或贴片。
- 3k) 魔方在使用之前必须经过WCA代表的检查。
- 3l) 魔方在其有色部分上可以有logo，但至多只能有一个。
 - 3l1) logo必须位于中心块上。除了下述没有中心块的魔方：
 - * 3l1a) 对于金字塔和二阶魔方，logo可以位于任何一块上。
 - * 3l1b) 对于Square-1，logo必须位于中层的某一块上。
 - 3l2) logo允许有凹凸或纹理。例外：对于盲拧项目，logo必须无法通过触摸方式与其他块区分（即禁止凹凸或纹理）。
- 3m) 只要符合WCA规则，可以使用任何品牌的魔方及零部件。

第四章: 打乱

- 4a) 打乱员将魔方按照打乱公式打乱。
- 4b) 必须使用电脑生成的随机打乱序列将魔方打乱。
 - 4b1) 对于生成的打乱序列，在比赛前WCA代表禁止查阅或以任何方式筛选它。
 - 4b2) 在某轮结束前，该轮的打乱只有WCA代表和打乱员可以看到。例外：对于最少步还原，选手在比赛时收到打乱序列（见附则E）。
 - 4b3) 打乱程序特征：官方打乱序列必须达到一个随机产生的需要至少两步才能还原的状态（所有状态等概率），除了下述例外：
 - * 4b3a) 对于盲拧类项目，打乱序列必须使魔方朝向随机的方向（每个方向都等概率）。
 - * 4b3b) 二阶魔方：打乱状态需要至少4步才能还原。
 - * 4b3c) 斜转魔方：打乱状态需要至少7步才能还原。
 - * 4b3d) Square-1：打乱状态需要至少11步才能还原。
 - * 4b3e) 五阶、六阶、七阶魔方及五魔方：采用随机转动产生打乱状态（而非随机产生状态），其状态需要至少2步才能还原。
 - * 4b3f) 金字塔魔方：打乱状态需要至少6步才能还原。
 - 4b4) 每个打乱公式应该在第一次使用该打乱公式后不超过2小时的时间段内使用。
- 4d) 打乱朝向：
 - 4d1) N阶魔方及五魔方打乱时白色面（或最亮的面）朝上，绿色面（或最暗的相邻面）朝前。
 - 4d2) 金字塔打乱时黄色面（或最亮的面）朝下，绿色面（或最暗的相邻面）朝前。
 - 4d3) Square-1打乱时更暗的面朝前（在两种可能的打乱方向中选择）。
 - 4d4) 魔表打乱时任意一面朝前，12点方向朝上。
 - 4d5) 斜转魔方打乱时白色面（或最亮的面）朝上，绿色面（或最暗的相邻面）朝左前。
- 4f) 比赛打乱序列必须使用当前官方版本的WCA打乱程序（见WCA官方网站）生成。
- 4g) 打乱完成后，打乱员必须检查魔方是否被正确地打乱了。如果打乱状态是错的，该打乱员必须纠正它（例如将魔方还原后重新打乱）。
 - 4g1) 例外：对于六阶、七阶魔方及五魔方，可以不纠正错误的打乱状态，由WCA代表决定。

第五章: 魔方故障

- 5a) 魔方故障的例子包括：POP，某些块原地转，掉贴纸、贴片、盖子等。
- 5b) 如果在某次还原中发生了魔方故障，选手可以选择修复魔方继续还原，或是停止还原。
 - 5b1) 如果选手选择修复魔方，他只能修复发生故障的块，其他块或工具禁止被用于修复。惩罚：取消当前还原成绩（DNF）。
 - 5b2) 对魔方的修复禁止给还原带来任何优势。惩罚：取消当前还原成绩（DNF）。
 - 5b3) 允许的修复：
 - * 5b3a) 如果任何块掉出了它原有的位置，选手可以将它装回来。
 - * 5b3b) 在修复魔方后、完成还原前，如果选手发现魔方变得不可还原，他可以重新拆下并装上至多4个块使得魔方可被还原。
 - * 5b3c) 如果魔方的角块方向是不可还原的，选手可以不重新拆下魔方而直接将角块原地转动使得它可还原。
 - 5b4) 在盲拧阶段（见规则B4），所有修复必须盲进行。惩罚：取消当前还原成绩（DNF）。
 - 5b5) 如果在结束还原时魔方的一些块掉出或没有完全复位，则按照参考如下规则判定：
 - * 5b5a) 一个或多个无色块受影响的情况，则判定为正常还原。
 - * 5b5b) 只有一个单色块（非棱或角）受影响，则判定为正常还原。
 - * 5b5c) 两个以上单色块（非棱或角）受影响，则判定为未还原（DNF）。

- *5b5d) 一个以上多色块（棱块或角块）受影响，则判定为未还原（DNF）。
- *5b5e) 规则5b5c与规则5b5d比规则5b5a与规则5b5b优先判定。

第七章: 比赛环境

- 7b) 观众距离正在使用的比赛区必须保持1.5米以上。
- 7c) 比赛区的光照必须特别注意。光照应使用白光以便选手可以更容易识别不同的颜色。
- 7e) 比赛区严禁吸烟。
- 7f) 还原区域：
 - 7f1) 定义：
 - *7f1a) Stackmat: Speed Stacks Stackmat计时器及其配套垫子。
 - *7f1b) 垫子: Stackmat的垫子。
 - *7f1c) 计时器: Stackmat的计时器或秒表（对于长时间的尝试）。
 - *7f1d) 桌面: 放置Stackmat的平面。垫子也认为是平面的一部分。计时器不认为是平面的一部分。
 - 7f2) Stackmat计时器必须贴着垫子放置在桌面上，且计时器位于垫子靠近选手的一端。
 - *7f2a) 例外: 对于脚拧，Stackmat必须直接放在地上，计时器可以放在垫子远离选手的一端。
- 7h) 比赛区必须有一个选手区。
 - 7h1) 主办团队可以要求被叫到比赛的选手在完成本轮比赛前始终待在选手区。

第八章: 赛事

- 8a) 一场WCA官方比赛必须：
 - 8a1) 被WCA董事会批准。
 - 8a2) 遵循WCA规则。
 - 8a3) 有一个被指派的WCA代表出席。
 - 8a4) 在比赛开始前至少两周在WCA网站上公示。
 - 8a6) 向公众公开。
 - 8a7) 使用可靠的Speed Stacks Stackmat计时器（第2代、第3代Pro版或第4代Pro版）作为计时工具。
 - 8a8) 向所有希望参赛的人公开。所有约束条件必须由WCA董事会批准，并且在公示时清楚的列出。
- 8f) 如果WCA规则在比赛中没有被正确遵守，WCA董事会有权修改相关成绩。

第九章: 项目

- 9a) WCA管理的项目有：
 - 9a1) 被广为接受的Rubik魔方。
 - 9a2) 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的官方魔方及项目形式如下：
 - 9b1) 三阶魔方，二阶魔方，四阶魔方，五阶魔方，魔表，五魔方，金字塔，Square-1，斜转魔方及三阶单手。
 - *9b1a) 这些项目每轮的比赛形式为：“X次取最快”（X可取1, 2, 3）及“5次取去尾平均”。
 - 9b2) 三阶脚拧，三阶最少步，六阶魔方，七阶魔方。
 - *9b2a) 这些项目每轮的比赛形式为：“X次取最快”（X可取1, 2）及“3次取平均”。
 - 9b3) 三阶盲拧，四阶盲拧，五阶盲拧，三阶多个盲拧。
 - *9b3a) 这些项目每轮的比赛形式为：“X次取最快”（X可取1, 2, 3）。
 - *9b3b) 对于三阶盲拧项目，WCA同时承认“3次取最快”轮中产生的“3次取平均”排名及纪录。
- 9f) 一轮比赛的比赛结果按以下方式衡量和记录：
 - 9f1) 所有小于10分钟的计时结果向下取整至百分秒。所有小于10分钟的平均、去尾平均结果四舍五入取整至百分秒。
 - 9f2) 所有超过10分钟的计时、平均、去尾平均结果四舍五入至秒。（例如 x.4变为x, x.5变为x+1）。
 - 9f4) 如果还原被取消资格或没有还原，则该结果被记录为DNF（未还原）。
 - 9f5) 如果选手在开始前因故弃权，则结果被记录为DNS（未开始）。
 - 9f6) 在“X次取最快”的比赛中，每个选手有X次还原机会，这些还原中最好的成绩作为选手在该轮排名的依据。
 - 9f7) 在“X次取最快”的比赛中，DNF或DNS视为最坏成绩。
 - 9f8) 在“5次取去尾平均”的比赛中，每个选手有5次还原机会，在这5次还原中去掉最好和最坏的成绩，剩下3次成绩的算术平均值作为选手在该轮排名的依据。
 - 9f9) 在“5次取去尾平均”的比赛中，DNF或DNS视为最坏成绩。如果一个选手有不止一个DNF或DNS，则他该轮的平均成绩为DNF。
 - 9f10) 在“3次取平均”的比赛中，每个选手有3次还原机会，这3次成绩的算术平均值作为选手在该轮排名的依据。

- 9f11) 在“3次取平均”的比赛中，如果一个选手有DNF或DNS，则他该轮的平均成绩为DNF。
- 9f12) 在“X次取最快”的比赛中，排名取决于选手的最好成绩。两个成绩按以下准则排序：
 - *9f12a) 对于计时结果，“更好”定义为更短的时间。
 - *9f12b) 对于最少步还原，“更好”定义为更短的解法长度。
 - *9f12c) 对于多个盲拧还原，排名取决于还原的魔方个数减去未还原的魔方个数，其差越大越好。如果该差小于0或只还原了1个魔方，此次尝试视为未还原（DNF）。如果两个选手一样，排名取决于总时间，时间越短越好。如果两个选手还一样，排名取决于未还原魔方的个数，个数越少越好。
- 9f13) 在“3次取平均”和“5次取去尾平均”的比赛中，排名取决于选手的平均成绩，“更好”定义为更短的时间。
- 9f14) 在“3次取平均”和“5次取去尾平均”的比赛中，如果多个选手的平均成绩一样，排名取决于他们的最好时间，“更好”定义为更短的时间。
- 9f15) 如果两个选手在该轮中具有相等的成绩，则他们排名并列。
- 9g) 组合轮由两个阶段组成，只有在第一个阶段中达到及格线的选手才可以继续第二阶段的还原。
 - 9g2) 选手是否进入组合轮次的第二个阶段必须由第一个阶段的排名（前X名选手）或成绩（最好成绩小于X）决定。
- 9i) WCA官方比赛的成绩必须被列入WCA全球排名。
 - 9i1) WCA承认以下几类纪录：国家纪录，大洲纪录，世界纪录。
 - 9i2) 同一轮中的所有纪录都视为在该轮最后一天产生。如果同一个纪录在一天内多次被打破，只有最好的那个成绩被认为打破了该纪录。
 - 9i3) 如果对于某个项目的WCA规则被修改了，已有的纪录予以保留，直到它们在新规则下被打破。
- 9j) 每个项目在一场比赛中只能被举行一次。
- 9k) 所有选手都可以参加一场比赛的所有项目，除非是WCA董事会批准的特殊情况。
- 9l) 所有项目当轮的比赛必须在该项目下一轮比赛开始前完成。
- 9m) 所有项目至多只能有四轮。
 - 9m1) 少于100名选手的轮次之后至多还能有2轮。
 - 9m2) 少于16名选手的轮次之后至多还能有1轮。
 - 9m3) 少于8名选手的轮次只能是最后一轮。
- 9o) 在计算轮数时，组合轮只记为一轮。
- 9p) 如果某个项目有多轮，那么：
 - 9p1) 同一项目相邻两轮间至少有25%的选手被淘汰。
 - 9p2) 选手的晋级与否必须取决于排名或成绩。
 - 9p3) 如果某位晋级的选手因故退出，可以用被淘汰成绩最好的选手填补。
- 9s) 每个项目的每一轮必须有时限（见规则A1a）。

第十章: 完成状态

- 10b) 只将计时器停止以后魔方的静止状态作为判罚依据。
- 10c) 魔方在结束还原时可以任意朝向。
- 10d) 魔方的每一块必须在魔方上它应该在的位置。例外：见规则5b5。
- 10e) 只有满足各个面都为纯色状态且对齐的限度满足以下条件时，魔方才被认为是已还原的：
 - 10e1) 如果魔方的任意两个相邻部分（例如两个平行并接触着的转层）未对齐并超出了由规则10f定义的限度，那么认为魔方还需要额外的一步才能还原（见第十二章中的“Outer Block Turn Metric”）。
 - 10e2) 如果该魔方到它的还原状态不需要进一步的转动，则认为它已被还原，不需要额外惩罚。
 - 10e3) 如果需要一步，则认为魔方已被还原，但需要加罚时间（+2秒）。
 - 10e4) 如果需要超过两步，则认为魔方未还原（DNF）。
- 10f) 对于不同魔方的对齐限度：
 - 10f1) N阶魔方：最多45度。
 - 10f2) 五魔方：最多36度。
 - 10f3) 金字塔和斜转魔方：最多60度。
 - 10f4) Square-1：最多45度（U/D）或90度（/）。
- 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。
 - 10h1) 魔表的还原状态是指所有18个内表盘上的指针都指向12点。

第十一章: 意外事件

- 11a) 意外事件包括：
 - 11a1) 工作人员或选手不正确地执行赛程。
 - 11a2) 干扰或设备中断（例如停电、紧急警报等）。

- 11a3) 设备故障。
- 11b) 如果意外事件发生了，由WCA代表决定一个公平合理的措施。
- 11d) 对于意外事件，如果WCA规则不够清晰或没有涉及到，由WCA代表根据公平竞赛原则作出判决（同时参考规则11e3）。
- 11e) 如果意外事件发生，WCA代表可以给予选手额外的一次还原机会，来代替意外事件发生时的那次还原。如果希望获得额外的还原机会，选手必须在意外发生后、此次还原完成前以口头或书面的形式向WCA代表或裁判申请。
 - 11e1) 如果选手获得了额外的还原机会，这次还原必须使用不同的打乱，该打乱必须由当前官方版本的官方WCA打乱程序（见规则4f）生成。
 - 11e2) 如果选手获得了额外的还原机会，选手需要直接进行额外的还原，且其结果必须代替导致额外还原的那次还原。
 - 11e3) 如果还不确定某个意外事件是否应给予额外的还原机会，选手可以先获得一个临时的额外还原机会。等最终判罚（例如由WRC作出）出来后再确定是否采用这次额外还原的结果。
- 11f) 关于意外的判罚可以参考对视频或照片的分析，由WCA代表决定。

第十二章: 转动表示方法

- 12a) 所有N阶魔方的转动表示方法：
 - 12a1) 表层转动：
 - * 12a1a) 顺时针90度：F（前面），B（后面），R（右面），L（左面），U（上面），D（下面）。
 - * 12a1b) 逆时针90度：F'，B'，R'，L'，U'，D'。
 - * 12a1c) 180度：F2，B2，R2，L2，U2，D2。
 - 12a2) 外部转动（表层及相邻的内层；n表示总层数；对于总层数为2的情况，n可以省略）：
 - * 12a2a) 顺时针90度：nFw，nBw，nRw，nLw，nUw，nDw。
 - * 12a2b) 逆时针90度：nFw'，nBw'，nRw'，nLw'，nUw'，nDw'。
 - * 12a2c) 180度：nFw2，nBw2，nRw2，nLw2，nUw2，nDw2。
 - 12a3) Outer Block Turn Metric (OBTM)定义为：
 - * 12a3a) 每个表层转动或外部转动记1步。
 - * 12a3b) 每个整体转动记0步。
- 12b) 所有N阶魔方的整体转动：
 - 12b1) 顺时针90度：[f]或z，[b]或z'，[r]或x，[l]或x'，[u]或y，[d]或y'。
 - 12b2) 逆时针90度：[f']或z'，[b']或z，[r']或x'，[l']或x，[u']或y'，[d']或y。
 - 12b3) 180度：[f2]或z2，[b2]或z2，[r2]或x2，[l2]或x2，[u2]或y2，[d2]或y2。
- 12c) Square-1的转动表示方法：
 - 12c1) 转动时将中层两个块中较小的那块放置于前面的左侧。
 - 12c2) (x,y) 表示：顺时针转动上面x乘以30度，顺时针转动下面y乘以30度。
 - 12c3) "/" 表示：转魔方的右半部分180度。
- 12d) 五魔方的转动表示方法（仅用于打乱）：
 - 12d1) 上面的转动：
 - * 12d1a) 顺时针72度：U（上面）。
 - * 12d1b) 逆时针72度：U'（上面）。
 - 12d2) 其他转动保持位于魔方顶面和左面相交处的三个块不变：
 - * 12d2c) 整个魔方除了顶面和左面相交处的三个块顺时针144度：R++（纵向），D++（横向）。
 - * 12d2d) 整个魔方除了顶面和左面相交处的三个块逆时针144度：R--（纵向），D--（横向）。
- 12e) 金字塔的转动表示方法：
 - 12e1) 魔方的朝向为：底面完全水平，前面朝向拿着魔方的人。
 - 12e2) 顺时针120度：U（上面两层），L（左边两层），R（右边两层），B（后边两层），u（上边的角），l（左边的角），r（右边的角），b（后边的角）。
 - 12e3) 逆时针120度：U'（上面两层），L'（左边两层），R'（右边两层），B'（后边两层），u'（上边的角），l'（左边的角），r'（右边的角），b'（后边的角）。
- 12g) 魔表的转动表示方法：
 - 12g1) 魔表的朝向为：12点向上，任意面朝前。
 - 12g2) 按钮按上：UR（右上），DR（右下），DL（下左），UL（左上），U（上面两个），R（右面两个），D（下面两个），L（左面两个），ALL（所有）。
 - 12g3) 紧跟着按钮按上后转动上层，转动完成后将按钮按下：x+（顺时针x小时），x-（逆时针x小时）。
 - 12g4) 翻转魔表并保持12点向上，然后将所有按钮按下：y2。

- 12h) 斜转魔方的转动表示方法：
 - 12h1) 魔方的朝向使得有3个面完全可见，且有一个面朝向正上方。
 - 12h2) 顺时针120度：R（可见部分右下方最远的角），U（可见部分上方最远的角），L（可见部分左下方最远的角），B（在背后不可见的最远的角）。
 - 12h3) 逆时针120度：R'（可见部分右下方最远的角），U'（可见部分上方最远的角），L'（可见部分左下方最远的角），B'（在背后不可见的最远的角）。

附则A: 速拧

- A1) 速拧还原必须遵循以下过程。
 - A1a) 主办团队必须对每次还原或累计时间加上时限。
 - *A1a1) 每次还原的默认时限为10分钟，主办团队也可以宣布一个更长或更短的时限。
 - *A1a2) 主办团队也可以采用累计时限（例如3次还原的累计时间不超过20分钟）。结果为DNF的还原时间也计入累计时间。
 - *A1a3) 每一轮的时限必须在该轮开始前宣布，且开始后不应变更，除非WCA代表在细致考虑了公平性等因素情况下才可以变更时限。
 - *A1a4) 选手必须在时限内完成还原。如果选手在到达时限时还没完成还原，裁判将直接停止选手的还原并将结果记为DNF。例外：多个盲拧还原（见规则H1b1）。
 - *A1a5) 一次还原是否超过时限取决于所有加罚时间以后的成绩。例外：多个盲拧还原（见规则H1b1）。
 - A1b) 如果一次还原的实现超过10分钟，需要秒表用于保持计时。
 - *A1b1) 对于有观察阶段的项目必须在秒表基础上同时使用Stackmat。对于其他无观察阶段的项目，如果选手预期会超过10分钟，并不强制使用Stackmat。
 - *A1b2) 如果Stackmat计时器的时间可用，则依此记录时间。否则依秒表记录时间。
 - A1c) 参加某个项目的选手必须完全知道项目要求（例如如何还原魔方）。如果一个选手故意想获得DNF或一个很差的成绩，WCA代表有权根据自己的判断取消他该项目的资格（见规则2j）。
- A2) 打乱：
 - A2a) 当被叫到参加某一轮，选手将他的魔方还原并交给打乱员，然后在选手区等待直到被叫去比赛。
 - A2b) 打乱员根据第四章中的规则将魔方打乱。
 - *A2b1) 对于Square-1项目，主办团队可以要求在魔方中放置一个小物体，以避免在打乱完成后复原开始前魔方被意外转动。如果这样的物体被使用了，则在该轮开始前必须向选手宣布。
 - A2c) 打乱员开始打乱魔方后，直到观察阶段开始前选手禁止看到魔方。
 - *A2c1) 打乱员可以用盖子遮住被打乱的魔方，以便任何选手或观众无法看到魔方。盖子一直遮住魔方直到还原开始。
 - A2d) 从打乱员处接过魔方后，裁判可以粗略的看一下魔方以确保它被充分打乱。裁判可以向打乱员提出任何疑问，后者将进行更细致的检查。
 - *A2d1) 主办团队可以要求打乱员采取额外的措施以确保打乱正确（例如要求打乱员在成绩单上签名，保证执行了正确的打乱，且打乱状态与打乱图案匹配。或者采用额外的“打乱检查员”）。
 - A2e) 裁判将魔方以任意方向放到垫子上并确保它被完全遮住。
 - *A2e1) 选手无权请求一个特定的朝向，裁判也禁止根据自己的意愿影响魔方在垫子上的朝向。
- A3) 观察：
 - A3a) 选手可以在每次还原的开始前先观察魔方。
 - *A3a1) 选手有至多15秒的时间观察魔方并开始还原。
 - A3b) 每次还原开始前，如果需要，裁判应打开计时器并清零。另外，裁判需要准备秒表以记录观察时间。
 - *A3b1) 当裁判觉得选手已经做好准备，裁判会问“准备好了吗？”。选手必须在之后的一分钟内完成准备，否则他将失去此次尝试机会（DNS），由裁判决定。
 - *A3b2) 确认选手准备就绪后，裁判将遮挡物移除，并启动秒表，即开始记录观察时间。
 - A3c) 选手可以在观察时拿起魔方。
 - *A3c1) 选手禁止在观察时转动魔方。惩罚：取消此次还原资格（DNF）。
 - *A3c2) 如果魔方的一些块没有对齐，选手可以将它们对齐，但仅限于规则10f描述的限度以内。
 - *A3c3) 选手可以在他开始还原前重置计时器。
 - *A3c4) 对于Square-1项目，如果主办方决定在魔方中放置小物体（见规则A2b1），选手必须自己在观察阶段自己移除该小物体。
 - A3d) 在完成观察后，选手将魔方以任意朝向放在垫子上。把魔方放在垫子之外的惩罚：加罚时间（+2秒）。
 - *A3d2) 当观察时间达到8秒，裁判会说“8秒”。

- *A3d3) 当观察时间达到12秒，裁判会说“12秒”。
- A4) 开始还原：
 - A4b) 选手将他的手指放于计时器感应区。选手的掌心必须向下置于计时器靠近自己的一侧。惩罚：加罚时间 (+2秒)。
 - *A4b1) 选手在观察完毕和开始还原之间禁止和魔方有物理接触。惩罚：加罚时间 (+2秒)。
 - A4d) 如果使用Stackmat计时，选手通过以下过程开始还原：确认计时器灯变绿，然后将他的手从计时器上移开（即启动计时器）。
 - *A4d1) 选手必须在开始观察后的15秒内开始还原。惩罚：加罚时间 (+2秒)。
 - *A4d2) 选手必须在开始观察后的17秒内开始还原。惩罚：取消此次还原资格 (DNF)。
 - *A4d3) 如果使用秒表计时，裁判在选手开始还原时启动秒表。
 - A4e) 开始还原阶段的加罚时间累加。
- A5) 还原中：
 - A5a) 在观察或还原魔方时，选手禁止和任何除了裁判以外的人交流。惩罚：取消此次还原资格 (DNF)。
 - A5b) 在观察或还原魔方时，选手禁止接受任何人或物体的辅助，桌面（或见规则2i）除外。惩罚：取消此次还原资格 (DNF)。
- A6) 结束还原：
 - A6a) 选手通过放下魔方并停止计时器以结束还原。若使用秒表计时，则裁判同时按停秒表。
 - *A6a1) 如果使用秒表作为唯一计时设备，选手通过放下魔方并示意裁判以结束还原，同时裁判按停秒表。
 - *A6a2) 如果使用秒表作为唯一计时设备，选手的默认示意信号为选手放下魔方并手心向下双手放于桌面上。选手和裁判可以在开始还原前相互商量用哪种示意结束的信号。
 - A6b) 选手负责正确的停止Stackmat计时器。
 - *A6b1) 如果计时器在结束还原之前就停止了并显示了一个严格小于0.06秒的时间，则此次还原可以用一次附加的还原代替，除非WCA代表判定计时器是被选手故意停止的。
 - *A6b2) 如果计时器在结束还原之前就停止了并显示了一个大于等于0.06秒的时间，则取消此次还原资格 (DNF)。例外：如果选手可以证明计时器发生了故障，那么他将获得一次附加的还原代替，由WCA代表决定。
 - A6c) 选手在停止还原前必须完全放下魔方。惩罚：加罚时间 (+2秒)。
 - A6d) 选手必须使用双手，手心向下平放于计时器感应区以停止计时器。惩罚：加罚时间 (+2秒)。
 - A6e) 在裁判观察魔方前，选手不能触碰或移动魔方。惩罚：取消此次还原资格 (DNF)。例外：如果没有转动魔方，可以用加罚时间 (+2) 代替，由裁判决定。
 - A6f) 在整个还原尝试之前之前选手禁止重置计时器（见规则A7c）。惩罚：取消此次还原资格 (DNF)。
 - A6g) 裁判判断魔方是否被还原，但在检查时他也不能对魔方进行移动或对齐。例外：对于魔表，裁判需要抬起以便检查前后两面。
 - A6h) 如果发生争议，在争议解决前禁止对魔方进行任何移动或对齐。
 - A6i) 结束还原阶段的加罚时间累加。
- A7) 记录成绩：
 - A7a) 裁判告诉选手成绩。
 - *A7a1) 如果裁判发现魔方已被还原，则说“还原”。
 - *A7a2) 如果裁判作出了任何惩罚，则说“惩罚”。
 - *A7a3) 如果成绩是DNF，则说“DNF”。
 - A7b) 裁判将成绩记录到成绩单上。
 - *A7b1) 如果作出了惩罚，裁判需要记录显示在计时器上的原始成绩和所有惩罚。格式应为“ $X + T + Y = F$ ”，其中X表示开始还原前的惩罚总和，T表示计时器上显示的时间（原始记录时间），Y表示在还原中或还原后的惩罚总和，F表示最终成绩（例如 $2 + 17.65 + 2 = 21.65$ ）。如果X或Y是0，则0可以省略（例如 $17.65 + 2 = 19.65$ ）。
 - A7c) 裁判和选手必须各自在检查完成绩后在成绩单上签名以确认成绩正确、完整、符合规范且清晰易辨认，此次即尝试结束。
 - *A7c1) 如果选手或裁判拒绝在成绩单上签名，WCA代表必须解决争议。
 - *A7c2) 选手禁止在裁判记录最终成绩前就签名。如果选手还没开始还原或在裁判记录成绩之前就签名（或做其他记号），此次还原取消，成绩记为DNS。
 - A7f) 当选手该轮的成绩单全部填完后，裁判将成绩单递送给录入员。
 - A7g) 由于初次参赛经验不足导致的意外或惩罚，WCA代表可以给予额外的还原机会。

附则B: 盲拧

- B1) 主要遵循速拧规则，见附则A（速拧）。与附则A中的速拧规则不同的附加规则见下文。

- B1a) 没有观察阶段。
- B1b) 选手自备眼罩。
- B2) 开始还原：
 - B2a) 裁判重置计时器和秒表并问“准备好了吗？”，与规则A3b1一致。选手必须在之后的一分钟内完成准备，否则该选手将失去此次尝试机会（DNS），由裁判决定。
 - B2b) 选手用他的手指触碰计时器感应区。选手的手掌必须朝下，且位于计时器更靠近选手的那边。惩罚：加罚时间（+2秒）。
 - B2c) 选手在开始还原之间禁止和魔方有物理接触。惩罚：加罚时间（+2秒）。
 - B2d) 选手通过以下过程开始还原：确认计时器灯变绿，然后将他的手从计时器上移开，即启动计时器（同时开始了此次还原）。
 - * B2d1) 选手在启动计时器之后移除魔方上的遮盖物。
 - B2e) 如果还额外使用了秒表，裁判在选手开始还原的同时启动秒表。
 - B2f) 如果使用秒表作为唯一计时设备，选手将双手放在桌面上（而非Stackmat计时器）。等选手确认他已准备好后，选手将遮盖物拿开即作为开始还原的标识，同时裁判启动秒表。
- B3) 记忆阶段：
 - B3a) 在记忆阶段选手可以拿起魔方。
 - B3b) 选手禁止做物理标记。惩罚：取消此次还原资格（DNF）。
 - B3c) 在记忆阶段选手禁止转动魔方。惩罚：取消此次还原资格（DNF）。
- B4) 盲拧阶段：
 - B4a) 选手戴上眼罩以开始盲拧阶段。
 - B4b) 在完全戴上眼罩前选手禁止转动魔方。惩罚：取消此次还原资格（DNF）。
 - B4c) 裁判必须确保在还原时始终有一个不透明的遮挡物挡在选手的脸和魔方之间。
 - * B4c1) 无论什么情况，选手必须戴着眼罩，使得即便遮挡物移去他仍然看不到魔方。
 - * B4c2) 默认的，裁判应该在选手戴上眼罩后将一个物体（例如一张纸或挡板）挡在选手和魔方之间。
 - * B4c3) 如果裁判和选手都同意，选手可以自己将魔方放在一个物体（例如乐谱架或桌面）的后面还原。
 - B4d) 在盲拧阶段选手禁止在任何时候看到魔方。惩罚：取消此次还原资格（DNF）。
 - B4e) 在选手转动第一下之前，他可以重新摘下眼罩回到观察阶段。
- B5) 结束还原：
 - B5a) 当使用Stackmat时，选手通过放下魔方并停止计时器以结束还原。
 - B5b) 当使用秒表时，选手将魔方放回桌面并提示裁判还原结束，此时，裁判停下秒表。
 - B5c) 如果已经放下魔方，选手可以在停止计时器前摘下眼罩，但在那之后他不可以再触碰魔方。触碰魔方的惩罚：取消此次还原资格（DNF）。

附则C: 单拧

- C1) 主要遵循速拧规则，见附则A（速拧）。与附则A中的速拧规则不同的附加规则见下文。
 - C1b) 在还原过程中，选手只可以使用一只手触碰魔方。惩罚：取消此次还原资格（DNF）。
 - * C1b2) 如果发生了魔方故障，并且选手选择修复故障，他必须使用他用于还原的那一只手修复。惩罚：取消此次还原资格（DNF）。
 - * C1b3) 如果发生了魔方故障，某些块在选手的无意下短暂的与身体的其他部分碰到了，这并不认为是触碰魔方，由裁判决定。
 - C1c) 在还原时，一旦选手的某只手触碰了魔方，他不能使用另一只手触碰魔方。惩罚：取消此次还原资格（DNF）。

附则D: 脚拧

- D1) 主要遵循速拧规则，见附则A（速拧）。与附则A中的速拧规则不同的附加规则见下文。
 - D1a) 在还原中，选手必须坐在椅子上，坐在地上，或者站着。
 - D1b) 在还原中，选手只能使用他的双脚及地面来控制魔方。惩罚：取消此次还原资格（DNF）。
- D3) 开始还原：
 - D3a) 选手将双脚放置于计时器感应区。
 - D3b) 选手将双脚从计时器感应区移开以开始还原。
- D4) 结束还原：
 - D4a) 选手将双脚放置于计时器感应区以结束还原。

附则E: 最少步还原

- E2) 最少步还原过程：
 - E2a) 裁判将打乱公式发给所有参赛选手。然后裁判启动秒表并说“开始”。
 - E2b) 选手有最多60分钟完成一个解法。
 - *E2b1) 裁判在时间过去55分钟时应该说“还剩5分钟”，并在60分钟时说“停”。
 - E2c) 在60分钟时，每个选手必须给裁判正确书写的解法及选手姓名。解法必须使用Outer Block Turn Metric（见规则12a）定义的转动表示方法。惩罚：取消此次还原资格（DNF）。
 - E2d) 还原长度按照Outer Block Turn Metric（见规则12a）计算。
 - *E2d1) 选手只能提交长度不超过80步（转动和整体转动）的解法。
 - E2e) 选手的解法禁止与打乱公式有任何关联。惩罚：取消此次还原资格（DNF），由WCA代表决定。
 - *E2e1) WCA代表可以要求选手解释他解法中每一步转动的目的，须与打乱公式无关。如果选手无法给出合理的解释，取消此次还原资格（DNF）。
- E3) 在还原时，选手可以使用以下物品。使用其他未授权物品的惩罚：取消此次还原资格（DNF）。
 - E3a) 纸和笔（由裁判提供）。
 - E3b) 魔方（至多3个，自备），要求如第三章所述。
 - E3c) 贴纸（自备）。
 - E3d) 用于确认比赛剩余时间的秒表或手表（自备），需要由WCA代表认可。

附则F: 魔表

- F1) 主要遵循速拧规则，见附则A（速拧）。与附则A中的速拧规则不同的附加规则见下文。
- F2) 裁判将打乱的魔表立着放在垫子上。
- F3) 在观察结束后，选手将魔表立着放在垫子上。惩罚：取消此次还原资格（DNF）。
 - F3a) 在开始还原前选手禁止改变按钮的位置。惩罚：取消此次还原资格（DNF）。

附则H: 多个盲拧

- H1) 主要遵循盲拧规则，见附则B（盲拧）。与附则B中的盲拧规则不同的附加规则见下文。
 - H1a) 在开始还原前，选手必须向主办团队提交他希望尝试还原魔方的个数（至少两个）。
 - *H1a1) 在提交以后，选手不允许改变还原个数。
 - *H1a2) 选手可以要求将提交的还原个数保密，直到所有选手都提交了还原个数。一旦所有选手都完成提交，信息将被公开（例如某个选手可以在他开始还原前询问任何其他选手的个数）。
 - H1b) 如果某个选手尝试还原小于6个魔方，则他的还原时限是10分钟乘以还原个数，否则时限为60分钟。
 - *H1b1) 选手可以在还原的任何时候示意结束还原。如果达到时限，裁判停止选手的还原并记录成绩，还原时间记为时限。
 - H1d) 所有魔方的加罚时间累加。
 - H1e) 是否使用Stackmat计时是可选项。

附录Z: 可选规则

主办团队可以采用可选规则以使得比赛更易管理。
WCA董事会必须批准一场比赛用到的所有可选规则。

- Z1) 主办团队可以要求选手在检录时提交魔方。
- Z2) 主办团队可以限制每个选手参加的项目数。
- Z3) 主办团队可以根据特定比赛结果直接将某个选手直接晋升至某轮比赛。
- Z4) 主办团队可以限制每项目或整场比赛的参赛人数，依据先到先得，参赛者成绩或者特定日期前的WCA排名。
- Z5) 主办团队可以限制参赛者不得参加特定某几个项目的组合。

WCA 指南

版本: 2017年6月19日

[wca-regulations-translations:7ec4c81]

注释

WCA规则

WCA指南用于补充WCA规则。关于WCA的更多信息见规则。

编号

本指南中的编号和与之相关的规则一致。注意，多条指南可能对应于同一条规则，也有一些指南对应于一些不再存在的规则。

标签

为了提供更多信息，每条指南使用以下标签进行分类。注意这仅用于描述指南的类型，不代表重要程度。

- [附加] 相关规则的附加说明。
- [澄清] 对相关规则可能异议的说明。
- [解释] 对规则的进一步说明。
- [建议] 并不强制实行的内容，但如果可能最好实行。
- [提醒] 用于解释其他规则、指南的信息，但值得重申。
- [举例] 对规则的使用方式的一些例子。

正文

第一章: 工作人员

- 1c3+) [建议] 比赛成绩应该在比赛最后一天结束后准备完毕。
- 1c3++) [附加] 原始记录（例如成绩单，最少步答案）必须至少保留一个月。数字记录（例如打乱，成绩表）必须永久保留。
- 1c3b+) [澄清] 如果有多个组，不需要确认具体每个选手在哪一组。
- 1c4+) [建议] 比赛成绩的修正应该在比赛后的一周内递交。
- 1c10+) [澄清] 有效的电子版拷贝也是可以的。
- 1h+) [建议] 同一组的选手应该使用相同的打乱公式。不同组的选手应该使用不同的打乱公式。
- 1h++) [建议] 所有项目最后一轮中的每一次还原，以及最少步项目的所有还原，对于所有的选手应该使用同样的打乱公式（即只有一组）。
- 1h1+) [澄清] 只有在对比赛组织很必要的情况下，打乱员/裁判才可以打乱/裁同组选手。
- 1h1++) [澄清] 对于最少步项目，裁判可以在他们自己完成还原前裁同组选手（例如裁判自己也在同时进行比赛）。

第二章: 选手

- 2c+) [附加] 第一次参加比赛的选手应该用他们合法的姓名报名。他们也可以使用一个合理的昵称，由WCA代表决定。
- 2c++) [附加] 选手禁止提供故意误导他人的信息，参加过比赛的选手应该提供的信息应与之前的信息保持一致（例如姓名和WCA ID）。
- 2d+) [附加] 生日和联系方式需要特别注意保密。
- 2d++) [建议] 如果有第三方（例如记者）向主办团队索要任何选手的联系方式，主办团队需要首先经过该选手的同意。
- 2e+) [澄清] 如果一个选手有多重国籍，他可以在第一次参赛时选择他所代表的国家。
- 2e3+) [澄清] 无国籍选手不参与统计国家纪录及排名，大洲纪录及排名。
- 2h+) [澄清] 脚拧时选手可以光着脚。
- 2j2+) [举例] 例如，如果某个选手没有赶上某个项目的最后一轮，那他之前轮的成绩依然有效。
- 2s+) [提醒] 特批之处必须记录在WCA报告中。

第三章: 魔方

- 3a+) [澄清] 选手可以使用任意合适大小的魔方，由WCA代表决定。
- 3a++) [附加] 默认的，选手在同一轮里应该使用同一个魔方。选手也可以在每次还原之间更换魔方，由WCA代表决定。
- 3a+++) [澄清] 选手可以在私下里向其他选手借用魔方参赛。
- 3a1+) [澄清] 当被要求出赛时，如果该选手没有准备好一个可用的魔方（例如他打算借用他人的魔方，而那人正在比赛，无法马上借出魔方），那么他有可能被取消参赛资格。
- 3d1b+) [澄清] 图案不一定每一面都有，只需要在那些不唯一的面上有即可。这些块不能与其他相似的块有显著区别（例如纹理、不平整）。
- 3h+) [澄清] 魔方可以被精心打磨和润滑。

- 3h++) [举例] 超常的修改包括：新的转动方式，无法进行常规的转动，可以看到更多的块，可以看到背面的颜色，自动转动，更多或不同的还原状态。
- 3h2+) [澄清] 在之前“六色魔方”是禁止的，但现在允许使用这类魔方了。
- 3h2++) [澄清] 如果某种“六色魔方”和现在大量生产的“六色魔方”有明显的差别，需要由WCA代表决定是否可以使用。
- 3j+) [提醒] 之前的规则曾允许魔方上带有突起或雕饰，现在已经不允许了。
- 3j++) [澄清] 对于魔表，同一面的不同按钮之间必须不可相互分辨。
- 3j2+) [澄清] 对于魔表，所有18个表盘的认为是相似的块。
- 3l+) [附加] logo可以任意设计，但不能给还原带来明显的优势（例如可以用于作弊的编码信息），且原有有色部分的颜色必须依然可辨。非传统的logo是否允许由WCA代表决定。

第四章: 打乱

- 4b1+) [提醒] WCA代表禁止重新生成任何打乱公式来替代原有打乱公式。例如，不允许看一眼打乱公式，然后以“更公平”为由重新生成打乱公式。
- 4b2+) [澄清] 通常，所有官方打乱公式在比赛时应保密，赛后统一公开发布（见规则1c3a）。特殊情况下（例如世界纪录），主办团队可以在该轮比赛结束后提前公布特定的打乱公式。
- 4b4+) [澄清] 只要在该时间段内开始的还原都可以按照正常程序进行（例如并不会因为其打乱超过了2小时的限制而被中止）。
- 4d+) [澄清] 有些魔方的配色仅仅是在标准配色基础上用黑色代替了白色。这种情况下，黑色是最暗的颜色，不能将其视作白色。
- 4d++) [附加] 在魔方从打乱区拿到比赛区的过程中允许改变其朝向，但禁止任何人影响其朝向的随机性。（见规则A2e1）。
- 4f+) [建议] WCA代表应该提前生成足够多的打乱公式用于整个比赛，包括为额外还原预留的备用打乱公式。
- 4f++) [提醒] 如果WCA代表在比赛中生成了额外的打乱公式，这些打乱必须被存档（见规则1c3a）。

第五章: 魔方故障

- 5b5+) [举例] 某些块飞出，判定为还原的例子：三阶魔方的一个中心盖，高阶魔方的一个中心块，一个高阶魔方的内部块。
- 5b5++) [举例] 某些块飞出，判定为“DNF”的例子：三阶魔方的两个中心盖，两个高阶魔方的中心块，三阶魔方的一个棱块，四阶魔方的一个棱块，含有颜色的两个块的任意组合。
- 5b5+++ [举例] 某些块飞出，判定为还原的例子：五阶魔方中心块原地发生了翻转。
- 5b5++++ [举例] 某些块没有飞出，但没有完全复位，判定为“DNF”的例子：三阶魔方的一个棱块轻微的弹出。
- 5c+) [提醒] 魔方发生故障不能作为参赛者获得额外还原机会的理由。

第六章: 奖金/奖品/奖状

- 6a+) [附加] 奖金，奖品，奖状可根据公示的比赛规程给予获奖的参赛者。
- 6b+) [建议] 参赛者应该参加颁奖典礼以获得奖金/奖品/奖状。
- 6b1+) [建议] 颁奖典礼在最后一场比赛结束后一个小时内比赛场地举行。
- 6c+) [建议] 获得奖金，奖品，奖状的选手应做好被相关媒体采访的准备。
- 6d+) [建议] 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

- 7d+) [附加] 比赛区域的温度应该保持在21到25摄氏度。
- 7f1a+) [澄清] 垫子的大小应至少达到 30厘米（左右）x 25厘米（前后）。
- 7h2+) [附加] 位于选手区的选手应该看不到正在比赛的魔方。

第八章: 赛事

- 8a4++) [建议] 比赛建议在开始前至少一个月公示。
- 8a5+) [建议] 一场比赛应该有至少12名选手。
- 8a7+) [附加] 建议组织者对Stackmat计时器进行改造，使得它们更不易发生故障。例如让按钮更难被无意按到（比如在按钮周围贴O型圈）以及加固电池（在电池盖上加垫片）。

第九章: 项目

- 9b+) [附加] 如果可能，所有项目的决赛建议采用“5次取去尾平均”或“3次取平均”的形式。
- 9b++) [附加] 规则9b以外的项目或形式也可以进行，但将作为非官方项目，并因此不会包含在比赛的官方成绩中。
- 9b3b+) [澄清] “3次取平均”的统计并不影响在“3次取最快”轮中选手的排名（即依然根据最好成绩）。WCA只是在比赛形式之外承认它。
- 9f1+) [举例] 如果计时器显示12.678，则原始记录时间为12.67（省略任何百分秒以后的数字）。裁判可以在成绩单上写完整的时间（保持计算的精确性），直到录入员在录入时将其舍去。
- 9f4+) [解释] 一次尝试的结果是DNF当且仅当选手开始尝试，即确认准备好（见规则A3b2），但因故被取消成绩。

- 9f5+) [澄清] 如果选手可以参赛却没有开始那次尝试（见规则A3b2），结果才记为DNS。如果选手没有资格进行还原（例如在组合轮中），对于那次还原他不会有任何成绩（包括DNS）。
- 9q+) [建议] 任何项目和轮次应该包含至少2个选手。

第十章: 完成状态

- 10f+) [解释] 对齐限度选择了一个比较自然的方法将两个相差一步的状态区分开来。
- 10h1+) [附加] 魔表的还原状态不受按钮松动、飞出的影响。

第十一章: 意外事件

- 11e+) [澄清] 由于申请不保证被接受，选手应该在申请时保持计时器的运行，并适当的继续复原。
- 11e1+) [提醒] 额外的还原必须用官方打乱软件（见规则4f，指南4f+）生成的未经修改的打乱公式。
- 11e2+) [附加] 对于某次额外的尝试又导致额外的尝试的情况，选手应该持续进行额外的尝试，直到产生了可以代替原来常规还原的有效还原。
- 11e2++) [举例] 假设在正常的5次还原中，第2次还原导致了额外的尝试。此时，选手应该直接进行额外的尝试，直到产生一个可以代替第2次还原的有效还原。如果之后的其他还原又导致了额外的尝试，则与上述第2次还原类似的进行处理。

第十二章: 转动表示方法

- 12c2+) [附加] 在还原结束计算没对齐的情况时，x和y分开考虑。例如：(5, 1)被认为差1步还原，(5, 5)被认为差2步还原。

附则A: 速拧

- A1a2+) [附加] 对于累积时限，裁判在记下DNF的同时在括号中记录原始时间，例如“DNF (1:02.27)”。
- A1a2++) [澄清] 累积时限可以用于单个项目或几个项目的组合。
- A1a2+++ [澄清] 如果采用累积时限，因达到时限导致未进行的尝试记为DNS（未开始）。
- A1a3+) [提醒] 主办团队和WCA代表必须意识到时限会影响选手的策略（例如在混合轮的前两次加快速度，以求单次成绩达到及格线），所以在开始该轮后再改变时限会对某些选手产生不公平。
- A1a4+) [提醒] 如果某个选手意外地被允许超过时限，必须追溯回原有的时限，并告知裁判、选手和WCA代表（见规则1g2）。裁判必须清楚的知道当前还原的时限（对于累积时限的情况，还有可能和前几次的还原用时有关系）。
- A1c+) [澄清] WCA代表仅应根据自己的判断，阻止选手作出干扰比赛的行为（例如浪费时间或资源）。选手在尽力的情况下不会因为成绩太“差”而被取消资格。
- A2c1+) [提醒] 曾经我们用成绩单作为魔方的遮挡物，这使得魔方的某些部分没被遮住，现在不允许这样。
- A3c3+) [澄清] 如果裁判忘了重置计时器，选手可以在观察阶段前或观察阶段中自己重置计时器。尽管如此，确保计时器被重置依然是裁判的责任（见规则A3b）。在裁判没有重置计时器的情况下，如果某个选手不慎试图正常地开始还原（例如选手进行了观察，然后双手放在计时器上并保持了一段合理的时间，想当然认为计时器会正常启动，然后开始复原魔方），则这次还原应该被一次额外尝试代替，由WCA代表判断。
- A3c4+) [澄清] 如果在魔方中卡小物体的规则被执行了，裁判禁止为选手取下小物体。
- A3c4++) [澄清] 选手在观察过程中没有取下小物体（比如忘记了），他也可以在还原过程中取下小物体。
- A5b+) [澄清] 在观察或还原的过程中，选手可以用身体的任何部位触碰魔方。例外：三阶单手和三阶脚拧项目（见规则C1b和规则D1b）。
- A6b+) [解释] 刻意选择0.06秒是为了容纳Stackmat计时器故障。
- A6f+) [澄清] 如果选手在成绩记录完毕前重置了计时器，裁判禁止根据记忆、视频或照片资料来记录该成绩，此次复原无效（DNF）。
- A6g+) [附加] 在裁判考虑是否作出超过对齐限度惩罚时，他不应触碰魔方。
- A7c+) [附加] 如果某个结果选手签过名的记录不完整或不可辨认，则应选择最坏的情况处理（例如“1:05”应作为“1:05.99”，“25.X3”中如果“X”可能是1或7，则作为“25.73”处理）。鉴于Stackmat计时器会把“X:0Y.ss”显示为“X:Y.ss”，缺少位数的成绩通常认为缺少的是十位而非个位（例如“1:2.27”应作为“1:02.27”）。对于有歧义的成绩，由签名的裁判重新确认。由录入员决定。
- A7g+) [举例] 可以为新选手增加一次额外尝试的情况：没有等到绿灯亮，不正确的启动或停止计时器、由于不知道如何开始复原导致的观察超时、或其他有关复原流程的罚时。
- A7g++) [澄清] 不能直接为新选手免除罚时，而是应给予一次额外的尝试。
- A7g+++ [建议] WCA代表在给予同一个新选手两次以上额外尝试的时候必须更严格。即便给予两次以上额外尝试，这两次额外尝试也得是因为不同的情况。

附则B: 盲拧

- B1+) [提醒] 选手使用的魔方上不能有任何纹理，标记，或是其他可以区分相似块的特性（见规则3k）。这点对于盲拧项目需要特别注意。
- B1b+) [建议] 眼罩在使用前应该由WCA代表检查。

附则C: 单拧

- C1b+) [澄清] 选手在观察时可以使用双手。

- C1b++) [澄清] 对于同一轮的不同还原，选手可以使用不同的手。
- C1b+++) [提醒] 还原或修复魔方时可以借助桌面。

附则D: 脚拧

- D1b+) [澄清] 选手可以穿着袜子还原。
- D1c+) [提醒] 在修复魔方故障时，身体的其他部位也禁止触碰魔方。

附则E: 最少步还原

- E2b+) [澄清] 选手可以选择在时限到达前提交他的解法并结束还原。
- E2c+) [澄清] 虽然裁判可以为选手提供一张标准答题纸，但选手也可以在其他纸上提交解答，只要有一个转动序列被明确的标识为待提交的解法。（注意，根据规则E3a，提交解法用的纸必须从裁判处获得）。
- E2c++) [澄清] 选手的解法只能使用规则12a中定义的转动。以下符号和转动在比赛中是禁止的：[F], [R, U], [R: U], R', L', w, f, M, U'。
- E2e+) [澄清] 选手不能根据打乱公式的任何一部分推导解法，且解法与逆序打乱公式不能有明显重合的部分。
- E2e++) [举例] 以下情况将会被取消还原资格（DNF）：解法的前4步以上与逆序打乱公式完全一致。
- E3b+) [提醒] “魔方”特指标准的三阶魔方。
- E3d+) [澄清] 任何秒表或时钟不能带有任何对寻找解法有帮助的功能。
- E3d++) [澄清] 选手不应把个人秒表或手表上的时间作为正确时间，且必须在裁判说“停止”后马上提交他们的解法。

附则H: 多个盲拧

- H1b1+) [提醒] 到达时限后，整个还原不会被取消资格（DNF），由多盲规则的例外限定（见规则A1a4和规则A1a5）。
- H1b1++) [附加] 裁判可以让选手继续还原，但必须在完全根据规则裁决完成之后。
- H1d+) [举例] 举例：如果选手尝试10个魔方，在59:57秒结束还原，并且有两次加罚时间，那么最终成绩的时间是 $59:57 + 2 \times 2 = 60:01$ （或见规则A1a5）。
- H1d++) [举例] 举例：如果选手尝试10个魔方，在60分的时候裁判由于超时结束该选手的还原，并且这些还原中有两次加罚时间，那么最终的时间是 $60:00 + 2 \times 2 = 60:04$ 。