

WCA Regulations and Guidelines 2013

WCA Regulations Committee

WCA 规则 2013

版本: 2013 年 5 月 21 日

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，请联系陈霜

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

为了使得本规则及指南更易阅读，我们将使用“他”代替“她或他”。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

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一周内提交给 WCA 董事会。
 - 1c3) 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项目, 轮次, 组别。
 - 1c4) 将比赛成绩的修正发送给 WCA 董事会。
 - 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) 如果主办团队需要, 所有有能力的选手都必须做好当裁判的准备。惩罚: 取消比赛资格。
- 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) 如果主办团队需要, 所有合格的选手都必须做好当打乱员的准备。惩罚: 取消比赛资格。
- 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) 确认选手的国籍。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) 有效的国籍列表根据维基百科定义: Wikipedia article “List of sovereign states” (“UN member states and observer states” and “Other states”)。
 - 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。
- 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, 助听器)。
- * 2i1b) 耳塞和护耳 (但不包括电子消噪耳机)。
- 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整场比赛的资格 (即所有项目的资格) 如果他:
 - 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。

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, 选手必须做好了出赛的所有准备。惩罚: 取消当前项目资格。
 - 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) 魔方上必须有有色的贴纸、贴片或涂料。
 - 3d1) 例外: 有视觉障碍的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。
 - 3d2) 魔方的颜色必须是纯色的, 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) 贴纸、贴片、纹理、涂料的厚度禁止超过 1.5 mm, 对于非正方体魔方也不能超过常规的厚度。
- 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) 禁止使用“六色”魔方以及任何可以从内部看到外表面颜色的魔方。
 - 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器的理由。
- 3j) 魔方必须干净整洁, 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相似的块。
 - 3j1) 魔方允许有合理的磨损, 由 WCA 代表决定。
- 3k) 魔方在使用之前必须经过 WCA 代表的检查。
- 3l) 正方体魔方可以有至多一个 logo。对于三阶及更高阶的魔方, logo 必须位于某个中心块上。
 - 3l1) 无色的雕刻标志 (每面至多一个) 将不被认为是 logo。
- 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)。
- 4d) 打乱朝向:
 - 4d1) 正方体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)。

- 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, 他必须纠正它 (例如将魔方还原后重新打乱)。
 - 4g1) 例外: 对于六阶魔方及七阶魔方, 可以不纠正打乱错误, 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遮挡和眼罩状态下进行。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) 对于任意数量的无色块受影响的情况, 魔方被认为是复原的。
 - * 5b5b) 对于同一部分的单色块受影响的情况, 魔方被认为是复原的。
 - * 5b5c) 对于两个或以上部分的单色块受影响的情况, 魔方被认为没有复原 (DNF)。
 - * 5b5d) 对于有多色块受影响的情况, 魔方被认为没有复原 (DNF)。
 - * 5b5e) 规则5b5c和规则5b5d比规则5b5a和规则5b5b优先判定。
- 5c) 魔方发生故障不能作为参赛者获得额外还原机器的理由。

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: Speedstacks 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。
- * 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) 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 版或 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 董事会有权取消相关成绩。

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 及三阶单手。
 - * 9b1a) 这些项目的比赛形式为：“X 次取最快”（X 可取 1, 2, 3）及“5 次取去尾平均”。
 - 9b2) 三阶脚拧，六阶魔方，七阶魔方。
 - * 9b2a) 这些项目的比赛形式为：“X 次取最快”（X 可取 1, 2, 3）及“3 次取平均”。
 - 9b3) 三阶最少步，三阶盲拧，四阶盲拧，五阶盲拧，三阶多个盲拧。

* 9b3a) 这些项目的比赛形式为: “X 次取最快” (X 可取 1, 2, 3)。

- 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, 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 名选手的项目至多只能有 3 轮。
 - 9m2) 少于 16 名选手的项目至多只能有 2 轮。
 - 9m3) 少于 8 名选手的项目至多只能有 1 轮。
- 9o) 在计算轮数时, 组合轮和资格轮均只记为一轮。
- 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。
- 9r) 资格轮必须在该项目的第一轮以前进行。
 - 9r1) 在公示一个项目前, 主办团队必须宣布:
 - * 9r1a) 第一轮选手人数的任何限制。
 - * 9r1b) 资格轮参赛人数上限及晋级人数。
 - * 9r1c) WCA 排名中可以直接进入第一轮的最低排名。
 - * 9r1d) 决定每个选手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参赛人数上限做出增加修改时, 需要提前至少两周以上公示。
- 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) 正方体魔方: 最多 45 度。
 - 10f2) 五魔方: 最多 36 度。
 - 10f3) 金字塔: 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, 在适合的情况下也可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。
- 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。
- 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: 标记方法

- 12a) 三阶魔方及与之相似魔方的标记方法:
 - 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) 多外层转动 (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) 每个表层转动或多外层转动记 1 步。
 - * 12a3b) 每个整体转动记 0 步。
- 12b) 所有正方体魔方的整体转动:
 - 12b1) 顺时针 90 度: [f] 或 z, [b] 或 z', [r] 或 x, [l] 或 x', [u] 或 y, [d] 或 y'。
 - 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 的标记方法:
 - 12c1) 转动时将中层最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) 五魔方的标记方法 (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) 金字塔的标记方法:

- 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) 魔表的标记方法：
 - 12g1) 魔表的朝向为：12 点向上，任意面朝前。
 - 12g2) 按钮按下：UR（上右），DR（下右），DL（下左），UL（上左），U（上面两个），R（右面两个），D（下面两个），L（左面两个），ALL（所有）。
 - 12g3) 紧跟着按钮按下后转动上层，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。

附则 A: 速拧

- A1) 速拧还原必须遵循以下过程。
 - A1a) 主办团队可以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前还没完成还原，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，需要停表用于保持计时。
 - * A1b1) 是否同时使用 Stackmat 计时器并不强制。
 - * A1b2) 如果 Stackmat 计时器的时间可用，则依此记录时间。否则依停表记录时间。
 - 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）。如果一个选手抱着 DNF 的心态参赛，WCA 有权根据自己的判断取消他该项目的资格。
- 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他被叫去比赛。
 - A2b) 打乱员根据第四章中的规则将魔方打乱。
 - 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。
- 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。选手无权对魔方的朝向提出要求。
- 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，裁判先重置计时器或停表。
 - * A3b1) 当裁判觉得选手已经做好准备，他会问“准备好了吗？”。选手必须在之后的一分钟内完成准备。惩罚：取消此次还原资格（DNF），由裁判决定。
 - * A3b2) 当选手确认他准备就绪，裁判将遮挡物移除。如果还原需要停表，裁判同时启动停表。
 - 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。
 - A3d) 在完成观察后，选手将魔方以任意位置和朝向放在垫子上。
 - * A3d1) 魔方禁止放在计时器上。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) 选手将他的双手放于计时器感应区，手指向下触碰感应器。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) 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）。
 - 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。
 - * A6a1) 如果使用停表作为计时设备，选手通过放下魔方并示意裁判以结束还原。
 - * A6a2) 如果不使用 Stackmat 的情况下使用停表，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) 选手在停止计时器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) 在裁判将成绩记录到成绩单之前选手禁止重置计时器。惩罚：取消此次还原资格（DNF），由裁判决定。
 - 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转动或对齐。例外：裁判在检查魔表时可以将其转动。
 - A6h) 如果发生争议，在争议解决前禁止对魔方进行任何转动或对齐。
 - 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，Y 表示在还原中或还原后的惩罚总和，F 表示最终成绩。如果 X 或 Y 是 0，则 0 可以省略（例如 $2 + 17.65 + 2 = 21.65$ ， $17.65 + 2 = 19.65$ ）。

- A7c) 裁判和选手必须都在成绩单上签名以确认成绩。
 - * 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。
- 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。

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) 裁判重置计时器和停表。
 - B2b) 选手将他的双手放于计时器感应区，手指向下触碰感应器。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。
 - * B2d1) 选手在启动计时器之后移除魔方上的遮盖物。
 - B2e) 如果使用停表，裁判在选手开始还原的同时启动停表。
- 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。
- 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。
 - 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) 当使用停表时, 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。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。惩罚: 取消此次还原资格 (DNF)。
 - D1c) 在还原中, 选手只能使用他的双脚触碰魔方。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。然后裁判启动停表并说“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）定义的标记方法。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）。
 - * 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。
- 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) 1-3 个与项目一致的魔方（自备）。
 - E3c) 贴纸（自备）。

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。在开始还原前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。
 - H1a) 在开始还原前，选手必须告知裁判他希望尝试还原魔方的个数。该数不能小于 2。
 - * H1a1) 在开始还原后选手不允许改变还原个数。
 - * H1a2) 主办团队在开始还原前需要将每个选手的还原个数保密。
 - 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。

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 2013

版本: 2013 年 5 月 21 日

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。

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。
- 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] 所有项目的最后一轮，以及最少步还原所有轮，对于所有的选手应该使用同样的打乱（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。

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, 主办团队需要经过该选手的同意。
- 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, 如果该选手没有出现或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)。
- 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。

第四章: 打乱

- 4b1+) [提醒] WCA 代表禁止重新生成任何打乱来替代原有打乱。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。
- 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。
- 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。
- 4f+) [建议] WCA 代表应该提前生成足够多的打乱用于整个比赛, 包括为额外还原预留的备用打乱。
- 4f++) [提醒] 如果 WCA 代表在比赛中生成了额外的打乱, 他必须保存它们 (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。

第六章: 奖金/奖品/奖状

- 6a+) [SEPARATE][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+) [SEPARATE][建议] 参赛者应该参加颁奖典礼以获得奖金/奖品/奖状。
- 6b1+) [SEPARATE][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+) [SEPARATE][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+) [SEPARATE][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+) [SEPARATE][附加] 比赛区域的温度应该保持在 21 到 25 摄氏度。
- 7h2+) [SEPARATE][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] 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, 建议提前一个月以上执行。(见规则 9r3)。
- 8a4++) [建议] 比赛建议在开始前至少一个月公示。
- 8a5+) [SEPARATE][建议] 一场比赛应该有至少 12 名选手。

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。
- 9f5+) [澄清] 如果选手可以参赛却没有参赛, 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+) [SEPARATE][建议] 任何项目和轮次应该包含至少 2 个选手。
- 9r+) [解释] 资格轮的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。

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。

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。

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)”。
- 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手速, 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)。
- A2c1+) [澄清] 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] 虽然裁判有责任将计时器重置 (见规则 A3b), 但如果裁判忘了, 选手也可以在观察阶段前/时将其重置。
- A6b+) [解释] 刻意选择 0.06 秒是为了容纳 Stackmat 计时器故障。
- A6g+) [附加] 在裁判考虑是否作出超过对齐限度惩罚时, 他不应该触碰魔方。

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。
- C1b2+) [提醒] 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。

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 秒完成，并且有两次加罚时间，那么最终成绩的时间是 $59: 57 + 2 * 2 = 60:01$ (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他的还原，并且有两次加罚时间，那么最终的时间是 $60:00 + 2 * 2 = 60:04$ 。