

WCA Regulations and Guidelines 2013

WCA Regulations Committee

WCA 大会規則 2013

バージョン: 2013 年 1 月 1 日

注釈

WCA 大会規則 ガイドライン

WCA 大会規則は全ての WCA 公式大会に適用される規則であり、補足事項は WCA ガイドラインに記載されています。WCA 大会規則は完結した文書であり、ガイドラインにはより詳しい説明や解釈などが記載されています。

表現法

大会規則とガイドラインを見やすくするために、「彼」または「彼女」とすべきところにおいて「彼」を使用しています。表現は RFC 2119 に準拠するよう記述されています。

インターネット上での情報

世界キューブ協会のウェブサイト: www.worldcubeassociation.org
WCA 大会規則原文: www.worldcubeassociation.org/regulations
WCA 大会規則原文 PDF 版: PDF format

出典

最新の WCA 大会規則とガイドラインは GitHub 上にて公開されています。

お問い合わせ先

質問 ご指摘等は WCA 大会規則委員会へお問い合わせ下さい。日本語での質問 ご指摘等は JRCA 掲示板またはお問い合わせをご利用下さい。

内容

注釈: 大会規則の条項の一部が削除された場合に、改めて番号を振り直していないため、条項の間に間がある場合があります

第 1 条: 大会役員

- 1a) 大会には WCA 代理人と大会運営チーム（一名以上で構成）、および以下の役員を置かなければならない： ジャッジ、スクランブラー、集計員。
- 1b) 大会運営組織は大会前、大会中および大会後における支援の責任を負う。
- 1c) WCA 代理人は大会運営チームの他のメンバーに責任を委任してもよいが、最終的にはそれらの責任の任務遂行について責任を持つ。大会において WCA 代理人は以下の責任を負う。
 - 1c1) 大会、大会進行全般、およびインシデントにおける大会規則の遵守に関して WCA 理事に報告すること。報告は大会から一週間以内に提出されなければならない。
 - 1c3) 大会結果を WCA 結果チームに送付すること。
 - 1c3a) 大会中に使われたすべてのスクランブルは大会結果と一緒に送られなければならない。
 - 1c3b) スクランブルはそれらが使われた種目、ラウンド、グループごとにまとめられていなければならない。
 - 1c4) 大会結果の訂正を WCA 理事会に送付すること。
 - 1c5) 必要があれば大会役員に助言をすること。
 - 1c6) 大会開始前および大会中に変更が必要である場合に、全ての種目およびそのラウンド形式を承認すること。
 - 1c7) 大会中に競技者を失格させるか否かの決定を下すこと。
 - 1c8) スクランブルを用意すること。
 - 1c9) 競技時間のスケジュールの変更の決定を下すこと。変更がなされた場合、全競技者に明確に伝えなくてはならない。
 - 1c10) 大会で閲覧可能な大会規則のコピーを用意すること。
- 1e) 各競技には必ずジャッジを置かなければならない。
 - 1e1) ジャッジは種目の進行における責任を負う。
 - 1e1a) 常に全ての大会規則が遵守されているとジャッジが保証できる時に限り、WCA 代理人の裁量によりジャッジは複数の競技者を同時にジャッジすることができる。
 - 1e2) ジャッジのできる競技者は、大会実行チームの要請でいつでもジャッジとなれるよう準備していなければならない。罰則：大会における失格。
- 1f) 各競技にはスクランブラーを置かなければならない。例外：最少手数競技
 - 1f1) スクランブラーはスクランブル手順を用いてパズルを開始状態へと準備する。

- 1f2) スクランブルのできる競技者は、大会実行チームの要請でいつでもスクランブラーとなれるよう準備しておかなければならない。罰則: 大会における失格。
- 1g) 各競技には記録入力係を置かなければならない。
- 1g1) 記録入力係は、結果の集計に責任を負う。
- 1g2) 記録用紙上の結果のいかなる訂正も WCA 代理人の裁量によって行われなければならない。
- 1h) 種目の同じラウンドの競技者を複数のグループに分割することができる。
- 1h1) 競技者はそのラウンドでの自分の全試技が終了するまでは、同じグループの競技者に対してスクランブルまたはジャッジをしないことが望ましい。競技者は WCA 代理人の裁量によって、同じグループの競技者に対してスクランブル/ジャッジをすることができるが、その場合大会運営チームは、スクランブラーとジャッジが彼らのまだ終わっていない試技のスクランブルを見ることがないように保証しなければならない。
- 1j) すべての大会役員は大会に参加できる。
- 1k) 大会役員は複数の役割を担うことができる。(例: 大会運営チーム、WCA 代理人
ジャッジ 記録入力係 スクランブラー)

第 2 条: 競技者

- 2a) 以下の条件を満たせば、誰でも WCA 公式大会に参加することができる。
- 2a1) WCA 大会規則を遵守する。
- 2a2) 大会前に明示された基準を満たしている。
- 2a3) WCA 理事会により出場停止処分を受けていない。
- 2b) 18 歳未満の競技者は、大会に登録し参加するために親/保護者の同意を得なければならない。
- 2c) 競技者は登録のために、大会運営チームの必要とする全ての情報を提供する。(名前、国籍、生年月日、性別、連絡先、参加種目を含む)
- 2c1) 大会運営組織によって定められた完全な登録をしなければ、競技者は大会への参加資格を持たない。
- 2d) 競技者の名前 国籍 性別 大会記録は公開情報とみなされる。他の全ての個人情報
は機密情報とみなされ、競技者の同意なしに第三者に公開されてはならない。
- 2e) 競技者は自らが国籍を持つ国を代表しなければならない。WCA 代理人は文書 (例:
パスポート) を用いて国籍を確認することが望ましい。競技者に登録した国を代表する
資格がないことが判明した場合、WCA 理事会の裁量により、競技者は過去にさかのぼっ
て失格または出場停止になる可能性がある。
- 2e1) 資格のある国はウィキペディア記事「国の一覧」によって定義される (「国連加盟国
とオブザーバー国」と「その他の国」)。

- 2e2) 国籍がかわった競技者は、年で最初に参加する大会において所属国を変更することができる。
- 2f) 競技者は大会会場の規則に従い、公序良俗に従い行動しなければならない。
- 2g) 競技者は指定された競技エリア内では静寂を保たなければならない。会話は許されるが、許容範囲の静寂さを保ち、競技中の競技者との距離を保たなければならない。
- 2g3) 競技者待機所にいる競技者は、進行中のラウンドのパズルのスクランブル状態についてお互いにコミュニケーションをとってはならない。罰則: WCA 代理人の裁量による、競技者の種目における失格。
- 2h) 競技者は大会会場内にいる間は着衣しなければならない。代理人の裁量により、競技者は不適切な衣服によって大会を失格となる可能性がある。
- 2i) 競技中、競技者は電子機器や音響機器 (例: 携帯電話、MP3 プレーヤー、デイクタフォン、追加照明) を使用してはならない。
- 2i1) WCA 代理人の裁量により、競技者は自身に不公平な利益をもたらさない非電子器具を使うことができる。これは以下のものを含む。
 - 2i1a) 競技者の身に着けている医療器具、身体的器具 (眼鏡、手首固定器、補聴器等)。
 - 2i1b) 耳栓やイヤーマフ (ノイズキャンセリングヘッドホンは不可)。
- 2j) WCA 代理人は特定の種目において競技者を失格させることができる。
- 2j1) 競技者が何らかの理由で失格となると、その種目における試技を続ける資格はなくなる。
- 2j2) 競技者が競技の途中で失格となった場合、その種目における失格以前の記録は有効なまま残る。例外: 不正行為や詐欺 (参照: 2k2a)。
- 2k) WCA 代理人は以下の理由で競技者を大会から (すなわち、大会の全種目において) 失格させることができる。
- 2k1) 時間内に登録を済ませなかった場合。
- 2k2) 大会中に不正行為や大会役員を欺むく行為をした疑いがもたれる場合。
 - 2k2a) WCA 代理人は不正とみなされた結果を失格とすることができる。
- 2k3) 会場内において違法行為 暴力行為 下品な振る舞い 故意に会場設備や他者所有物に対する破損行為をした場合。
- 2k4) 他者を妨害したり、注意を散らせたりした場合。
- 2k5) 大会規則を遵守しない場合。
- 2l) 競技者は違反行為の性質や重大さに応じて、即座に、または警告の後に失格となる可能性がある。

- 2l) 失格となった競技者には、大会参加費用の払い戻しをうける資格はない。
- 2n) 競技者は WCA 代理人に口頭で抗議してもよい。
- 2n1) 抗議は大会中、インシデントが起こってから 30 分以内、かつその種目の次のラウンドの開始前にのみ許可される。
- 2n2) WCA 代理人は、その種目の次のラウンドの開始までに抗議を解決しなければならない。
- 2n3) 競技者は WCA 代理人の最終決定を受け入れなければならない。罰則: 大会の失格。
- 2s) 競技者に障害があり、1 つ以上の WCA 大会規則を遵守することが難しい場合、WCA 代理人に特別措置を要求することができる。そのような措置を要求する競技者は、少なくとも大会の 2 週間前までに大会運営チームと WCA 代理人に連絡を取ることが望ましい。
- 2t) 各競技者は大会前に WCA 大会規則をよく理解しておかなければならない。

第 3 条: パズル

- 3a) 競技者は大会に自分自身でパズルを用意して参加しなければならない。
- 3a1) 競技者は、自分が参加するラウンドに呼ばれる時には会場にいて、競技をできる準備をしていなければならない。罰則: 種目の失格。
- 3a2) パズルは、通常のスランブルができるように、正常に動く状態でなければならない。
- 3a3) 多面体パズルは、完成された状態で一つの面につき固有の一色を持つ配色でなければならない。各々の異なるパズルは、動きや状態、解法がオリジナルのパズルと同一でなければならない。
- 3d) パズルはステッカー、タイル、塗装、印刷などで色分けされていなければならない
- 3d1) 例外: 視覚障害が医学的に証明される競技者は、異なる面に異なる手触りを持つパズルを用いることができる。手触りやパターンは一つの面につき同一でなければならない。スランブルとジヤツジをしやすいするために、各面は異なる色であることが望ましい。
- 3d2) パズルの色は、一つの面につき一色で、一様でなければならない。パズルの各色は他の色と明らかに異なる色でなければならない。
- 3d3) ステッカーやタイル、手触り、塗りは 1.5mm の厚さを超えてはならない。立方体ではないパズルは一般的に入手可能な厚さを超えてはならない。
- 3h) パズルの根本的な原理を変えるような改造はしてはならない。同じパズルの改造されていないものと比べ、追加の情報(例: パーツの特定)を競技者にもたらすようなものではない限り、改造されたパズルの使用は許される。

- 3h1) いわゆるピローパズルに代表されるような、丸みをおびたパズルは使用することができない。例外: 丸みをおびた 7x7x7 キューブは使用できる。
- 3h2) いわゆるステッカーレスキューブに代表されるような、面の色が内部に見えるキューブは使用することができない。
- 3h3) パズルの改造によって競技者の成績が悪くなったとしても、それは追加試技を得る理由にはならない。
- 3j) パズルはきれいで、あるパーツを他の似たパーツと区別するような印やパーツの持ち上げ、傷、その他の差異があつてはならない。
- 3j1) パズルの過度でない擦り切れは WCA 代理人の裁量により許容される。
- 3k) パズルは大会で使用される前に WCA 代理人によって承認されなければならない。
- 3l) キューブパズルにはロゴがあつてもよいが、一つ以下でなければならない。ルービックキューブやそれより大きいキューブパズルのロゴの位置は、センターパーツの一つでなければならない。
- 3l1) 色のない刻印（一面につき最大一つ）はロゴとは見なされない。
- 3m) WCA 大会規則に適合する限り、全てのブランドのパズルやパズルのパーツを使うことができる。

第 4 条: スクランブル

- 4a) スクランブラーはパズルにスクランブル手順を適用する。
- 4b) パズルはコンピュータによりランダムに生成されたスクランブル手順を用いてスクランブルされなければならない。
- 4b1) 生成されたスクランブル手順は大会の前に調べられてはならない。いかなる場合も、WCA 代理人によって除外されたり、選ばれたりしてはならない。
- 4b2) あるラウンドのスクランブル手順は、そのラウンドが終わるまで WCA 代理人とその種目のスクランブラーのみにしか見られないようにしなければならない。例外: 最少手数競技では、そのラウンドの間、競技者はスクランブル手順を受け取る (参照: 第 E 条)。
- 4d) スクランブルをする向きは以下の通り。
- 4d1) キューブパズルとメガミンクスは白面 (不可能な場合は、最も明るい面) を上面に、緑面 (不可能な場合は、隣接した面の中で最も暗い面) を正面にしてスクランブルする。
- 4d2) ピラミンクスは、黄面 (不可能な場合は、最も明るい面) を底面に、緑面 (不可能な場合は、隣接した面の中で最も暗い面) を正面にしてスクランブルする。
- 4d3) スクエア 1 は (考えられる 2 つの向きのうち) より暗い色の面を正面にしてスクランブルする。

- 4f) 大会のスクランブル手順は、WCA 公式スクランブルプログラムの現行公式バージョンを用いて生成されなければならない (WCA 公式ウェブサイトから入手可能)。
- 4g) スクランブルの後では、スクランブラーはパズルを正しくスクランブルしたか確認しなくてはならない。もしパズルの状態が間違っている場合、競技者はそれを正さなくてはならない (例: パズルを解き、スクランブル手順をもう一度適用する)。
- 4g1) 例外: 6x6x6 キューブと 7x7x7 キューブは、WCA 代理人の裁量によって、スクランブルを正す必要はない。

第 5 条: パズルの欠損

- 5a) パズルの欠損の例: ポップ (パーツの脱落)、同じ場所で回転してしまったパーツ、ねじ/ふた/ステッカーの脱落。
- 5b) 試技中にパズルの欠損が起きた時には、競技者は欠損を修復して試技を続けるか、試技を中止するかを選ぶことができる。
- 5b1) 競技者がパズルを修復することを選んだ場合、欠損したパーツのみ修復することができる。道具や他のパズルのパーツはオリジナルのパズルを修復するのに使ってはならない。罰則: 試技の失格 (DNF)。
- 5b2) パズルの修復をすることにより、競技者がパズルを解く上でいかなる形でも有利になってはならない。罰則: 試技の失格 (DNF)。
- 5b3) 許されている修復は以下の通りである:
 - 5b3a) パーツが外れたり、ずれたりした場合は、競技者は元の位置に戻すことができる。
 - 5b3b) パズルを修復してから試技が終わるまでの間に、競技者がパズルが完成できない状態にあることに気付いた場合には、最大 4 つのパーツを分解して組み立て直し、完成できる状態にすることができる。
 - 5b3c) パズルが完成できない状態で、一つのコーナーパーツを回転させることで完成可能になる場合、競技者はパズルを分解することなく、コーナーパーツをその場で捻ることで正すことができる。
- 5b4) 目隠し競技においては、パズルの欠損は試技中に修復されなければならない。全ての修復は目隠しをした状態で行われなければならない。罰則: 試技の失格 (DNF)。
- 5b5) 試技の終わりにパズルの一部のパーツが物理的に離れている、あるいは完全に配置されていない場合、以下の規則が適用される:
 - 5b5a) 表面に色がついていないパーツが影響を受けた場合、パーツ数に関わらずパズルは完成とみなされる。
 - 5b5b) 一面にのみ色が付いているパーツが 1 つ影響を受けた場合、パズルは完成とみなされる。
 - 5b5c) 一面にのみ色が付いているパーツが 2 つ以上影響を受けた場合、パズルは未完成 (DNF) とみなされる。

- 5b5d) 複数面に色が付いているパーツが 1 つ以上影響を受けた場合、パズルは未完成 (DNF) とみなされる。
- 5b5e) 5b5c と 5b5d は 5b5a と 5b5b に優越する。
- 5c) パズルの欠損が起こっても、競技者に追加試技は与えられない。

第 7 条: 競技環境

- 7b) 観客は、競技卓が使われている時には、少なくとも競技卓から 1.5 メートル離れていなければならない。
- 7c) 競技エリアの照明には特別気をつけなければならない。競技者が容易にパズルの色の区別がつくように、照明は明るすぎず、暗すぎないべきである。
- 7e) 競技エリアは禁煙でなければならない。
- 7f) 競技卓:
 - 7f1) 競技卓の定義:
 - 7f1a) スタックマット: スピードスタックスのスタックマットタイマーと、通常の大さきの適したマットからなる。
 - 7f1b) マット: スタックマットのマット。
 - 7f1c) タイマー: スタックマットのタイマー。
 - 7f1d) 競技面: スタックマットが置かれる平らな面のことを指す。マットは競技面の一部と見なされる。タイマーは、競技面の一部とは見なされない。
 - 7f2) タイマーはマットに取りつけられ、競技面に直接置かれる。タイマーはマットの横、競技者に最も近い側に配置される。
 - 7f2a) 例外: 足競技においては、スタックマットは床に直接置かれなければならない。タイマーはマットの競技者から最も遠い側に置いてよい。
- 7h) 競技エリアには競技者待機場所がなければならない。
- 7h1) 大会運営チームは、競技に呼ばれた競技者がそのラウンドの全ての試技が終わるまで競技者待機場所に留まることを要請することができる。

第 8 条: 大会

- 8a) WCA 公式の大会は以下を満たさなければならない:
 - 8a1) WCA 理事会により承認されること。
 - 8a2) WCA 大会規則に従うこと。
 - 8a3) 指名された WCA 代理人が出席すること。
 - 8a4) 大会開始の少なくとも 2 週間前から WCA のウェブサイトで告知されること。

- 8a6) 一般に公開すること。
- 8a7) タイムの計測のために、正規のスピードスタックスのスタックマツトタイマー(第二版あるいはプロ)を使うこと。
- 8a8) 参加を希望する者は誰でも参加できること。参加制限は WCA 理事会により承認され、大会が告知される時に明言されなければならない。
- 8f) 大会中にもし WCA 大会規則が正しく遵守されなかった場合、WCA 理事会は影響を受けた試技を無効とすることができる。

第 9 条: 競技種目

- 9a) WCA は以下のものでの競技を認める。
 - 9a1) ルービツクパズルとして認知されているパズル。
 - 9a2) 面を回転させて操作する、一般に “twisty puzzles” として認知されているパズル。
- 9b) WCA 公式パズル及び競技方式:
 - 9b1) ルービツクキューブ、2x2x2 キューブ、4x4x4 キューブ、5x5x5 キューブ、クロツク、メガミンクス、ピラミンクス、スクエア -1、ルービツクキューブ: 片手。
 - 9b1a) これらの種目の競技方式は、“ベストオブ X”(X = 1,2,3)、“アベレージオブ 5”である。
 - 9b2) ルービツクキューブ: 足、6x6x6 キューブ、7x7x7 キューブ
 - 9b2a) これらの種目の競技方式は、“ベストオブ X”(X = 1,2,3) または “ミーンオブ 3”である。
 - 9b3) ルービツクキューブ: 最少手数、ルービツクキューブ: 目隠し、4x4x4 キューブ: 目隠し、5x5x5 キューブ: 目隠し、ルービツクキューブ: 複数目隠し。
 - 9b3a) これらの種目の競技方式は “ベストオブ X”(X=1,2,3) である。
- 9f) 各ラウンドの結果は以下のように計測 記録される:
 - 9f1) 10 分未満の全記録は計測後、1000 分の 1 秒の位を切り捨てる。10 分未満の全アベレージは計測後、1000 分の 1 秒の位で四捨五入する。
 - 9f2) 10 分を超える全記録、アベレージは、計測後、10 分の 1 秒単位で四捨五入する (例 x.4 秒は x 秒、x.5 秒は x + 1 秒)。
 - 9f4) 失格または未完成の場合、競技の結果は DNF(Did Not Finish 未完成) と記録される。
 - 9f5) 競技者が棄権する場合、競技の結果は DNS(Did Not Start 棄権) と記録される。
 - 9f6) “ベストオブ X” ラウンドでは、各競技者は X 回の試技が認められる。それらの試技のうちの最高記録が、そのラウンドでの競技者の順位付けの参考にされる。

- 9f7) “ベストオブ X” ラウンドでは、DNF DNS は、最低記録とする。
- 9f8) “アベレージオブ 5” ラウンドでは、競技者には 5 回の試技が認められる。それら 5 回の試技のうち、最高 最低記録を除いた残り 3 回の平均が、そのラウンドでの競技者の順位付けの参考にされる。
- 9f9) “アベレージオブ 5” ラウンドでは、一回の DNF または DNS は、そのラウンドでの競技者の最低記録として取り扱う。競技者が二回以上 DNF または DNS を記録した場合は、そのラウンドの平均記録は DNF とする。
- 9f10) “ミーンオブ 3” ラウンドでは、競技者には 3 回の試技が認められる。3 回の試技の平均が、そのラウンドでの競技者の順位付けの参考にされる。
- 9f11) “ミーンオブ 3” ラウンドでは、競技者が一度でも DNF DNS を記録した場合、そのラウンドの平均記録は DNF とする。
- 9f12) “ベストオブ X” ラウンドでは、各競技者の最高記録に基づいて順位を付ける。結果を比較するために以下の基準を適用する。
 - 9f12a) 計測結果ではより速いタイムが“優位”となる。
 - 9f12b) 最少手数競技では、より少ない手数が“優位”となる。
 - 9f12c) 複数目隠し競技では、完成させたパズルの個数から未完成のパズルの個数を引いた結果に基づいて順位が付けられ、差が大きい者が優位である。差が 0 未満になった場合、試技は未完成 (DNF) とみなされる。競技者が同じ結果を出した場合は、合計記録に基づいて順位が付けられるが、より速い記録を出した者が優位となる。競技者が同じ結果を出し、合計記録も同じだった場合は、競技者が失敗したパズルの個数に基づいて順位が付けられるが、未完成のパズルがより少ない方が優位となる。
- 9f13) “ミーンオブ 3” と “アベレージオブ 5” ラウンドでは、競技者の平均記録の順序に基づいて順位を付けるが、より速いタイムが“優位”となる。
- 9f14) “ミーンオブ 3” と “アベレージオブ 5” ラウンドでは、二人以上の競技者が同じ平均結果を出した場合、各競技者の最高記録に基づいて順位が付けられるが、より速いタイムが“優位”となる。
- 9f15) 各ラウンドで同じ結果を出した競技者は、そのラウンドでは同じ順位となる。
- 9g) 複合ラウンドは二段階の競技で編成されているが、競技者は第一段階で指定された次ラウンド進出条件を満たすと第二段階に進む。
- 9g2) 競技者が複合ラウンドの第二段階に進むかどうかは、第一段階での順位 (上位 x 名)、あるいは記録 (最高記録が x 未満の全ての競技者) によって決めなければならない。
- 9i) WCA 公式大会での記録は、WCA 世界ランキングに掲載されなければならない。
- 9i1) WCA は、以下の種類の地域別記録を認める: 国別記録、大陸別記録、世界記録。
- 9i2) ラウンドでの全ての記録は、そのラウンドの最終日に出されたものとみなされる。もし地域別記録が同じ日に何度も更新された場合、最高記録のみがその地域別記録を更新したと認められる。

- 9i3) 種目に関する WCA 大会規則が変更される場合、現存する地域別記録は WCA 新規規則においてその種目が削除されるまでは記録として残る。
- 9j) 各種目は、一大会につき一回のみ行われなければならない。
- 9k) 全ての競技者は、理事会に特別に認可された場合を除いて、大会の全ての種目に参加してもよい。
- 9l) 各ラウンドは、同じ種目の次のラウンドが始まる前に終了しなければならない。
- 9m) 各競技は最大 4 ラウンドまで行うことができる。
- 9m1) 99 人以下の競技者による競技は最大 3 ラウンドまで行うことができる。
- 9m2) 15 人以下の競技者による競技は最大 2 ラウンドまで行うことができる。
- 9m3) 7 人以下の競技者による競技は 1 ラウンドのみ行うことができる。
- 9o) 複合ラウンドや予選はそれぞれ 1 ラウンドとしてカウントする。
- 9p) ラウンドが複数回行われる場合:
 - 9p1) 競技者のうち少なくとも 25% を、同じ種目のラウンド間で脱落させなければならない。
 - 9p2) 次のラウンドに進む競技者は、先行されたラウンドにおける次ラウンド進出基準順位または制限時間のどちらかによって決められなければならない。
 - 9p3) 出場資格のある競技者が棄権する場合、先行されたラウンドで敗退した者の中で最上位の競技者が代わりに出場してもよい。
- 9r) 予選は、第一ラウンドの前に行われなければならない。
- 9r1) 大会運営チームは、以下のことを含めて大会を告知しなければならない:
 - 9r1a) 各競技の第一ラウンドの定員数。
 - 9r1b) 各競技の予選ラウンドの定員数、及び第一ラウンドへ進める競技者数の上限。
 - 9r1c) その種目の第一ラウンドへの直接参加資格を得るために必要な、過去の大会における平均、単発記録。
 - 9r1d) いつの時点での WCA ランキングにおける平均、単発記録をもって、参加資格を与えるかどうか。
- 9r2) 第一ラウンドへの直接参加資格のない競技者は、第一ラウンドに出場するために、予選に出場しなければならない。
- 9r3) 新しく登録された競技者数に合わせて予選を増やしてもよく、予選または第一ラウンドの競技者の定員を増やしてもよい。これらの変更は少なくとも大会の二週間前までになされなければならない。
- 9s) 各種目の各ラウンドには制限時間を設けなければならない (参照: A1a)。

第 10 条: 完成状態

- 10b) タイマーの停止後パズルが静止した状態のみが検討の対象である。
- 10c) 試技後のパズルの向きはどの方向でも良い。
- 10d) すべてのパーツは正しい場所に完全に付いていなければならない。例外: 参照: 5b5。
- 10e) パズルの完成とは、全ての面の色が再構成され、かつ以下に示す決められた限界範囲以内にずれが収まっているときである。
- 10e1) パズルの隣り合った 2 つの部分 (例: 隣り合った 2 つの並行なスライス) が 10f に規定されている限界を超えた場合は、完成するのに追加手順 1 手が必要と見なされる (参照: 第 12 条の“外層ブロックターン法”)。
- 10e2) 完成状態まで追加手数を要しない場合、ペナルティは課されない。
- 10e3) 1 手を要する場合、+2 秒ペナルティが課される。
- 10e4) 2 手以上を要する場合、未完成 (DNF) とする。
- 10f) 容認できるパズルのずれの限界は以下のように決められている:
- 10f1) 立方体パズル: 最大 45 度。
- 10f2) メガミンクス: 最大 36 度。
- 10f3) ピラミンクス: 最大 60 度。
- 10f4) スクエア 1: 最大 45 度 (U 面/D 面)、最大 90 度 (縦回転)。
- 10h) ここに記述されていないパズルについては、完成状態として一般的に容認される状態をその完成状態とし、ルービックキューブに関する適切な規則を適用する。

第 11 条: インシデント

- 11a) インシデントとは:
 - 11a1) 大会役員または競技者による不適切な競技の進行。
 - 11a2) 妨害や混乱、施設の不調 (例: 停電や警報)。
 - 11a3) 備品の故障。
- 11b) インシデントが発生した場合、WCA 代理人が公平かつ適切な対処を下す。
- 11d) WCA 大会規則が明確でない場合、またはそのインシデントについて WCA 大会規則に記載がない場合は、WCA 代理人は公平なスポーツマンシップに基づいて判断しなければならない。

- 11e) 試技中にインシデントが発生した場合、WCA 代理人は競技者に対しインシデント発生時の試技に代えて追加試技を認める事ができる。競技者は、インシデント発生時の試技が終了する前に、口頭または書面でジャッジと WCA 代理人に追加試技の資格があることを申し出なければならない。この申し出は追加試技を保証するものではない。
- 11e1) 競技者に追加試技が認められた場合、追加試技は異なるスクランブルでなければならない。WCA 公式スクランブルプログラムの現行公式バージョンを用いてこのスクランブルを生成しなければならない (参照: 4f)。
- 11f) インシデントの判断には WCA 代理人の裁量で動画または写真を用いることができる。

第 12 条: 記号法

- 12a) ルービックキューブと類似パズルの記号法:
 - 12a1) 1 層回し:
 - 12a1a) 時計回りに 90 度: F(前面)、B(背面)、R(右面)、L(左面)、U(上面)、D(下面)。
 - 12a1b) 反時計回りに 90 度: F'、B'、R'、L'、U'、D'。
 - 12a1c) 180 度: F2、B2、R2、L2、U2、D2。
 - 12a2) 複数外層スライス回し (最外層スライスと隣り合った内側の複数のスライス。一緒に回す層の数を n とする、2 層回しするとき n は省略可能)。
 - 12a2a) 時計回りに 90 度: nFw 、 nBw 、 nRw 、 nLw 、 nUw 、 nDw 。
 - 12a2b) 反時計回りに 90 度: nFw' 、 nBw' 、 nRw' 、 nLw' 、 nUw' 、 nDw' 。
 - 12a2c) 180 度: $nFw2$ 、 $nBw2$ 、 $nRw2$ 、 $nLw2$ 、 $nUw2$ 、 $nDw2$ 。
 - 12a3) 外層ブロックターン法 (OBTM) は以下のように定義される:
 - 12a3a) 1 層回しと複数外層スライス回しは 1 手と数える。
 - 12a3b) 持ち替えは 0 手と数える。
- 12b) 立方体パズルの持ち替え記号:
 - 12b1) 時計回りに 90 度: $[f]$ または z 、 $[b]$ または z' 、 $[r]$ または x 、 $[l]$ または x' 、 $[u]$ または y 、 $[d]$ または y' 。
 - 12b2) 反時計回りに 90 度: $[f']$ または z' 、 $[b']$ または z 、 $[r']$ または x' 、 $[l']$ または x 、 $[u']$ または y' 、 $[d']$ または y 。
 - 12b3) 180 度: $[f2]$ または $z2$ 、 $[b2]$ または $z2$ 、 $[r2]$ または $x2$ 、 $[l2]$ または $x2$ 、 $[u2]$ または $y2$ 、 $[d2]$ または $y2$ 。
- 12c) スクエア 1 の記号法:
 - 12c1) 中央層の最小のスライスを前面の左側に固定する。

- 12c2) (x,y) とは: 上層を時計回りに x 掛ける 30 度、下層を時計回りに y 掛ける 30 度回転させること。
- 12c3) “/” とは: パズルの右半分を 180 度回転させること。
- 12d) メガミンクスの記号法 (スクランブル専用):
 - 12d1a) 時計回りに 72 度: U(上面)。
 - 12d1b) 反時計回りに 72 度: U'(上面)。
- 12d2) その他の動きはメガミンクスの上面左辺の 3 ピースを固定した状態で回す。
 - 12d2c) 時計回りに 144 度、上面左辺の 3 ピースを除くパズル全体を回す: R++(垂直スライス), D++(水平スライス)。
 - 12d2d) 反時計回りに 144 度、上面左辺の 3 ピースを除くパズル全体を回す: R-(垂直スライス), D-(水平スライス)。
- 12e) ピラミンクスの記号法:
- 12e1) パズルの向きは、下面が完全に水平であり前面がピラミンクスを持つ者に向かった状態とする。
- 12e2) 時計回りに 120 度: U(上面 2 層)、L(左面 2 層)、R(右面 2 層)、B(背面 2 層)、u(上頂点)、l(左頂点)、r(右頂点)、b(背頂点)。
- 12e3) 反時計回りに 120 度: U'(上面 2 層)、L'(左面 2 層)、R'(右面 2 層)、B'(背面 2 層)、u'(上頂点)、l'(左頂点)、r'(右頂点)、b'(背頂点)。
- 12g) クロックの記号法:
- 12g1) パズルの向きは、12 時が上方向の状態、かつ盤面はどちらが前面でも良い。
- 12g2) ピンを上げる: UR(右上 1 つ)、DR(右下 1 つ)、DL(左下 1 つ)、UL(左上 1 つ)、U(上 2 つ)、R(右 2 つ)、D(下 2 つ)、L(左 2 つ)、ALL(4 つ全て)。
- 12g3) 上がっているピンに隣接するギアを回し、その後全てのピンを下げる: x+(時計回りに x 回転)、x-(反時計回りに x 回転)。
- 12g4) 12 時が上方向になるように裏返し、すべてのピンを下げる: y2。

第 A 条: スピード競技

- A1) スピード競技の試技は、以下の規則を守らなければならない。
- A1a) 大会運営チームは試技、ラウンドに制限時間を設けることができる。
 - A1a1) 1 試技の制限時間は 10 分を基本とするが、大会運営チームは制限時間をそれ以下、以上と告知することができる。
 - A1a2) 制限時間を累積方式とすることもできる。(例: 3 試技で 20 分という制限時間)DNF となった試技の経過時間は、累積方式の制限時間に加算する。

- A1a3) 各ラウンドにおいて、制限時間はラウンド開始前に告知されなければならない、ラウンド開始後の変更は望ましくない。制限時間の変更は WCA 代理人の裁量によるものでなければならない。WCA 代理人は変更が公平であるよう熟慮しなければならない。
- A1a4) 競技者は制限時間内に各試技を終えなければならない。制限時間に達した場合、ジャッジは直ちに試技を中止させ、DNF として結果を記録する。例外: 複数目隠し競技 (参照: H1b1)。
- A1a5) ペナルティが課された最終的な記録が制限時間を下回っている時に限り、試技が制限時間内だと判定される。例外: 複数目隠し競技 (参照: H1b1)。
- A1b) 制限時間が 10 分を超える場合、ストップウォッチを用いて記録を計測しなければならない。
 - A1b1) 制限時間が 10 分を超える場合、スタックマットタイマーは任意で使用しても良い。
 - A1b2) スタックマットタイマーで計測できる範囲内の記録の場合、それが元記録 (ペナルティなどを加算する前の記録) となる。スタックマットタイマーの記録がない場合は、ストップウォッチの数値をその試技の元記録とする。
- A1c) 競技者はその種目における必要条件を満たしていなければならない (例: そのパズルの解き方を知っている)。DNF 記録が予期される競技者は WCA 代理人の裁量によって、その種目を失格となる場合がある。
- A2) スクランブル:
 - A2a) 各ラウンドの呼び出しが行われた時、競技者は完成状態のパズルをスクランブラーに提出し、競技開始まで競技者待機場所で待機する。
 - A2b) スクランブラーは第 4 条の規則に従い、パズルをスクランブルする。
 - A2c) スクランブラーがパズルのスクランブルを始めた後、競技者はインスペクション開始までパズルを見てはならない。
 - A2c1) スクランブラーは競技者や観客からパズルの一部も見えないよう、スクランブルされたパズルを覆い隠さなければならない。試技の開始までスクランブルされたパズルが覆われた状態にする。
 - A2d) ジャッジはパズルをスクランブラーから受け取った際に、簡単に確認作業をおこなう。スクランブル状態に懸念がある場合は、スクランブラーに確認を仰ぐ。
 - A2e) ジャッジはスタックマットの上に任意の向きで、パズルが全く見えないようにスクランブルされたパズルを置く。ジャッジがパズルを置く際に、競技者は特定の向きで置くように指示することは認められない。
- A3) インスペクション:
 - A3a) 競技者は各試技の前にパズルを観察 (インスペクション) することができる。

- A3a1) 競技者にはインスペクションからソルブ開始まで最大 15 秒の時間が与えられる。
- A3b) 競技者が試技を開始する前に、ジャッジはスタックマットタイマーと場合によってはストップウォッチの表示をリセットする。
 - A3b1) 競技者の用意ができているだろうと判断した際、ジャッジは競技者に「レディ?/準備はよろしいですか?」と尋ねる。競技者は呼び出しから 1 分以内に競技開始の準備をしなければならない。罰則: ジャッジの判断による試技の失格 (DNF)。
 - A3b2) 競技者が準備ができていることを認めた際、ジャッジはパズルの覆いを外す。試技にストップウォッチが必要な際、ジャッジはストップウォッチを同時にスタートさせる。
- A3c) 競技者はインスペクション中に、パズルを持ち上げることができる。
 - A3c1) 競技者はインスペクション中に、パズルを回転させてはならない。罰則: 試技の失格 (DNF)。
 - A3c2) もしパズルにずれがある場合、競技者はパズルのずれを 10f の制限内で修正することができる。
 - A3c3) 競技者はスタート前にタイマーをリセットすることができる。
- A3d) インスペクションの終了時に競技者は任意の向きや場所でスタックマットの上にパズルを置く。
 - A3d1) パズルはスタックマットタイマーの上に重ねて置いてはならない。罰則: +2 秒ペナルティ。
 - A3d2) インスペクションが 8 秒経過した際、ジャッジは「8 秒」という。
 - A3d3) インスペクションが 12 秒経過した際、ジャッジは「12 秒」という。
- A4) 試技の開始
- A4b) 競技者は手の平を下にして、スタックマットタイマーのセンサー部に指で触れるように両手を置かなければならない。罰則: +2 秒ペナルティ。
 - A4b1) インスペクション後とスタートの間に、競技者はパズルに物理的接触をしてはならない。罰則: +2 秒ペナルティ。
- A4d) 競技者はスタックマットタイマーが緑色に点灯したことを確認した上で、両手をタイマーから離しスタートする。
 - A4d1) 競技者はインスペクション開始から 15 秒以内にスタートしなければならない。罰則: +2 秒ペナルティ。
 - A4d2) 競技者はインスペクション開始から 17 秒以内にスタートしなければならない。罰則: 試技の失格 (DNF)。
- A4e) スタート時の +2 秒ペナルティは累積方式とする。

- A5) 試技中:
 - A5a) インスペクション中 試技中に競技者はジャッジ以外のだれともコミュニケーションをとってはならない。罰則: 試技の失格 (DNF)。
 - A5b) インスペクション中 試技中に、競技者は誰の助けも得てはならないし、競技面以外の物理的な補助を得てはならない (参照: 2i)。罰則: 試技の失格 (DNF)。
- A6) 試技の終了:
 - A6a) 競技者はパズルを離して試技を終えた後にタイマーを止める。
 - A6a1) 記録計測にストップウォッチが使用されている場合、競技者はパズルを離して試技を終えた後に、ジャッジに競技が終了したことを知らせる。
 - A6a2) スタックマットタイマーを使用せず、ストップウォッチを使用している場合、競技者の基本的な終了合図は次の通りである。パズルから手を離し、手の平を下にして競技面に手をおく。競技者とジャッジは適当な合図を試技前に決めることができる。
 - A6b) 競技者はスタックマットタイマーを正確に止める責任を負う。
 - A6b1) 試技が終わる前にスタックマットタイマーが停止し、記録表示が 0.06 秒未満の場合、追加試技を行う。競技者が故意にタイマーを止めたとき WCA 代理人が判断した場合、競技者は追加試技の権利を失う。
 - A6b2) 試技が終わる前にスタックマットタイマーが停止し、記録表示が 0.06 秒以上の場合、その試技は失格 (DNF) とする。例外: 競技者がスタックマットタイマーの故障を実証することができる場合は、WCA 代理人の判断で追加試技を行うことができる。
 - A6c) 競技者はタイマーを止める前に完全にパズルから手を離さなければならない。罰則: +2 秒ペナルティ。
 - A6d) 競技者は両手を使い、手のひらを下にしてスタックマットタイマーを止めなければならない。罰則: +2 秒ペナルティ。
 - A6e) ジャッジが完成状態を確認するまで、競技者はパズルに触れたり回転させたりしてはならない。罰則: 試技の失格 (DNF)。例外: 回転させていない場合はジャッジの判断により、+2 秒ペナルティとすることができる。
 - A6f) ジャッジが結果を記録するまで、競技者はスタックマットタイマーをリセットしてはならない。罰則: ジャッジの判断により、試技の失格 (DNF)
 - A6g) ジャッジはパズルの完成状態であるかを決定する。ジャッジは完成を確認する際にパズルを動かしたり、ずれを修正したりしてはならない。例外: クロック競技の場合はパズルを動かしてもよい。
 - A6h) 完成状態について協議をする場合、協議が解決するまでパズルを動かしたり、ずれを直したりしてはならない。
 - A6i) 試技終了時の +2 秒ペナルティは累積方式とする。

- A7) 結果の記録:
- A7a) ジャッジは競技者に記録を伝える。
 - A7a1) ジャッジは完成状態と判断したら、ジャッジは「オツケー」という。
 - A7a2) ジャッジは罰則を適用する場合、ジャッジは「ペナルティ」という。
 - A7a3) 記録が DNF の場合、ジャッジは「DNF」という。
- A7b) ジャッジは記録用紙に結果を記入する。
 - A7b1) 罰則を適用する場合、ジャッジは罰則が適用されていないスタックマットタイマーに表示された元記録とペナルティを記録する。フォーマットは「 $X + T + Y = F$ 」が望ましく、 X にインスペクションや試技開始時のペナルティの合計を、 T にスタックマットタイマーに表示されたタイムを、 Y に試技終了時のペナルティの合計を、 F に最終的な結果を記録する。 X や Y が 0 の場合、0 は省略し記入しない(例: $2 + 17.65 + 2 = 21.65$ 、 $17.65 + 2 = 19.65$)。
- A7c) ジャッジと競技者の双方とも、結果に同意するため記録用紙に名前(またはイニシャル)で署名しなければならない。
 - A7c1) 競技者またはジャッジが記録用紙への署名を拒んだ場合、WCA 代理人はこの問題を解決しなければならない。
- A7f) そのラウンドの競技者の記録用紙の記入が終わったら、ジャッジは記録記録入力係に記録用紙を渡す。

第 B 条: 目隠し競技

- B1) 基本的な流れは第 A 条(スピード競技)に準じる。第 A 条の対応箇所にとって代わる追加規則は以下の通りである。
- B1a) インスペクションはない。
- B1b) 競技者は自分で目隠しを用意しなければならない。
- B2) 試技の開始:
 - B2a) ジャッジはタイマーとストップウォッチをリセットする。
 - B2b) 競技者は手のひらを下にして、指でセンサーに触れるように両手を置かなければならない。罰則: +2 秒ペナルティ。
 - B2c) 競技者は、試技開始までパズルに触れてはならない。罰則: +2 秒ペナルティ。
 - B2d) 競技者は、タイマーから手を離し、タイマーをスタートさせ、試技を始める。
 - B2d1) 競技者はタイマーをスタートさせた後、自らパズルの覆いはずさなければならない。

- B2e) ストップウォッチを計測に使用する場合、ジャッジは試技が開始されたらすぐにストップウォッチをスタートさせる。
- B3) 記憶段階:
 - B3a) 記憶段階の間、競技者はパズルを手に取りることができる。
 - B3b) 競技者は物理的なメモを取ってはならない。罰則: 試技の失格 (DNF)。
 - B3c) 競技者は記憶段階の間、パズルのスライスを回転させてはならない。
- B4) 目隠し段階:
 - B4a) 競技者は目隠しを着用し、目隠し段階を開始する。
 - B4b) 競技者は完全に目隠しを着用するまではパズルのスライスを回転させてはならない。
 - B4c) 競技者がソルブを行っている間、ジャッジは競技者の顔とパズルの間を確実に不透明の物体で遮らなければならない。
 - B4c1) いかなる場合においても競技者は、不透明の物体が顔とパズルの間になくてもパズルへの視界が完全に遮られるように、目隠しを着用していなければならない。
 - B4c2) 原則、競技者が目隠しを着用している間、ジャッジは競技者の顔とパズルの間に物体 (例: 紙や段ボール) を挟まなければならない。
 - B4c3) 事前にジャッジと競技者の同意があれば、競技者は目隠し中にパズルを適切な物体 (例: 譜面台、机の天板) の向こう側にパズルを配置することを選択してもよい。
 - B4d) 競技者は目隠し段階の間にパズルの状態を見て確認してはならない。罰則: 試技の失格 (DNF)。
 - B4e) 競技者は最初の一手を始める前であれば、目隠しを取って記憶段階に戻ることができる。
- B5) 試技の終了:
 - B5a) スタックマット使用時、競技者はパズルから手を離しタイマーを止めることによって試技を終了する。
 - B5b) ストップウォッチ使用の場合、競技者は試技が終了したらパズルを競技面に戻し、ジャッジに口頭で試技終了を知らせる。ジャッジはその時点でストップウォッチを止める。
 - B5c) 競技者はパズルを触らないのであれば、タイマーを止める前に目隠しを取ることができる。しかし目隠しを取った後はパズルのスライスを回転させてはならない。罰則: 試技の失格 (DNF)。

第 C 条: 片手競技

- C1) 基本的な流れは第 A 条(スピード競技)に準じる。第 A 条の対応箇所にとって代わる追加規則は以下の通りである。
- C1b) ソルビング中、競技者は片方の手以外の体の部分でパズルに触れてはならない。罰則: 試技の失格 (DNF)。
 - C1b2) パズルの欠損が発生し、競技者が修復する事を選択した時、修復はソルブに使用している片方の手のみで行わなくてはならない。罰則: 試技の失格 (DNF)。
 - C1b3) パズルの欠損が発生してパズルのパーツが体の他の部分に一時的に接触し、それが競技者の故意ではない場合、それはパズルに触れたとはみなされない。ただしジャッジの裁量による。
- C1c) ソルブ中に競技者が一旦パズルに手を触れたら、もう片方の手ではパズルに触れてはならない。罰則: 試技の失格 (DNF)。

第 D 条: 足競技

- D1) 基本的な流れは第 A 条(スピード競技)に準じる。第 A 条の対応箇所にとって代わる追加規則は以下の通りである。
- D1a) 試技中、競技者は椅子に座るか、床面に座るか、または立っていなければならない。
- D1b) 試技中、競技者は両足と床面以外を使用してはならない。罰則: 試技の失格 (DNF)。
- D1c) 試技中、競技者は両足以外の身体の部分でパズルに触れてはならない。罰則: 試技の失格 (DNF)。
- D3) 試技の開始:
 - D3a) 競技者は両足をタイマーのセンサーの上に置く。
 - D3b) 競技者はセンサーから足を離して試技を開始する。
- D4) 試技の終了:
 - D4a) 競技者はタイマーのセンサー部に両足を置いてタイマーを止める。

第 E 条: 最少手数競技

- E2) 最少手数競技の競技手順:
 - E2a) ジャッジがスクランブル手順を全競技者に渡す。ジャッジがストップウォッチをスタートさせ「ゴー」と言う。
 - E2b) 全競技者は制限時間 60 分間に最少手数解法を導き出す。
 - E2b1) ジャッジは 55 分経過時に「残り時間 5 分」を告知することが望ましい。また 60 分経過時に「止め」と言う。

- E2c) 60 分終了時、競技者は名前と、判読できる文字で書いた解法を書いた解答用紙をジャッジに渡さなければならない。外層ブロックターン法 (参照: 12a) にて定義されている回転記号を使うこと。罰則: 試技の失格 (DNF)。
- E2d) 手数は、外層ブロックターン法 (参照: 12a) を用いて計算する。
 - E2d1) 解法は手数と持ち替えを合わせて 80 以下でなければならない。
- E2e) 競技者の解法はスクランブルのアルゴリズムと一切関連があつてはならない。罰則: 試技の失格 (DNF)。
 - E2e1) WCA 代理人は競技者に対し、スクランブルのアルゴリズムに関係のない解法の各手順の意図に関する説明を求めることができる。もし競技者が解法に妥当な説明ができなかった場合、その試技は失格となる。
- E3) 競技者は試技の間、以下の道具を使用することができる。その他のものを使用した場合の罰則: 試技の失格 (DNF)。
- E3a) 紙とペン (共にジャッジが支給)。
- E3b) 1 – 3 個のキューブ (競技者が持参)。
- E3b) 色付きステッカー (競技者が持参)。

第 F 条: クロツク競技

- F1) 基本的な流れは第 A 条(スピード競技) に準じる。第 A 条の対応箇所にとってかわる追加規則は以下の通りである。
- F2) スクランブル後、ジャッジはパズルをスタックマット上に立てて置く。
- F3) インスペクション後、競技者はパズルをスタックマット上に立てて置く。ソルブ開始前に、スクランブルされた状態のピンの位置を変えることは許されない。罰則: 失格 (DNF)。

第 H 条: 複数目隠し競技

- H1) 基本的な流れは第 B 条(目隠し競技) に準じる。第 B 条の対応箇所にとってかわる追加規則は以下の通りである。
- H1a) 競技者は競技の開始までにジャッジに何個のパズル (2 個以上) に挑戦するか宣言しなければならない。
 - H1a1) 競技者は試技の開始後にパズルの個数の変更をしてはならない。
 - H1a2) 大会運営チームは各競技者の宣言した個数を試技の開始まで公開してはならない。
- H1b) 競技者が 6 個未満のパズルに挑戦する場合、(挑戦するパズルの個数)×10 分の時間が与えられる。それ以上の場合は 60 分が制限時間となる。

- H1b1) 競技者はいつでも試技を終わらせることができる。制限時間に達した場合、ジャッジは試技を中断させ記録を記入する、この場合制限時間が元記録となる。
- H1d) 試技を行ったパズルに対する +2 秒ペナルティーは累積される。

第 Z 条: オプション規則

大会運営チームは大会運営を容易にするためのオプション規則を追加採用することができる。オプション規則を大会に適用するには WCA 理事会の承認を得なければならない。

- Z1) 大会運営チームは登録時に競技者のパズルを回収してもよい。
- Z2) 大会運営チームは競技者 1 人あたりの参加種目数を制限してもよい。
- Z3) 大会運営チームは特定の過去の大会での成績に基づき、特定の種目の特定のラウンドに直接参加できるよう競技者を選抜することができる。
- Z4) 大会運営チームは種目毎の競技者数を、申込順、制限時間、あるいは事前に定めた日付より前の時点での WCA 世界ランキングによって制限することができる。
- Z5) 大会運営チームはある特定の組み合わせの種目への出場を禁止することができる。

WCA ガイドライン 2013

バージョン: 2013 年 1 月 1 日

注釈

WCA 大会規則

WCA ガイドラインには WCA 規則の補足を載せています。WCA についてのより詳しい情報は WCA 規則を参照して下さい。

条項

ガイドラインは関連する規則の番号が振り分けられています。ひとつの規則に関して複数のガイドラインがある場合や、すでに現存しない WCA 規則に関連するガイドラインも存在しているので注意して下さい。

ラベル

わかりやすくするため、各ガイドラインには下記のラベルのうちの一つがついています。データに関する情報であつて、重要性を表すものではありません。

- [追記] 規則を補うための追加の情報。
- [明示] 規則の解釈に関して考えられうる質問に対する情報。
- [説明] 規則の意図 趣旨を明確にするための説明。
- [推奨] 義務ではないが、できる限り従うことが望ましい事項。
- [注意] 他の大会規則やガイドラインに言及されているが、繰り返し強調する価値のある事項。

コンテンツ

第 1 条: 大会役員

- 1c3+) [推奨] 大会最終日の終了時までには、結果の準備ができていることが望ましい。
- 1c3b+) [明示] 複数のグループがある場合、どの競技者がどのグループに属していたかを特定する必要はない。
- 1c4+) [推奨] 結果の訂正は大会から 1 週間以内に行うことができるようにすべきである。
- 1c10+) [明示] WCA 規則のデジタルコピーへのアクセスを確保することで十分である。
- 1h+) [推奨] 同じグループ内の競技者は同じスクランブルを使うことが望ましい。グループ毎に異なるスクランブルを使うことが望ましい。
- 1h+) [推奨] 全てのイベントの決勝戦また最少手数競技では、全競技者は同じスクランブルであることが望ましい (すなわち 1 グループのみである事)。

- 1h1+) [明示] スクランブラー/ジャッジは大会運営の上で必要に迫られた場合のみ、同じグループのスクランブルまたはジャッジを行うことができる。

第 2 条: 競技者

- 2c+) [追記] 大会に初めて参加する競技者は戸籍上の名前で登録しなければならない。WCA 代理人の裁量によって、妥当なニックネームで登録することもできる。
- 2c++) [追記] 競技者は意図的に偽りの情報を提供してはならず、2 回目以降大会に参加する際は過去と同じ情報で登録しなければならない (例: 名前、WCA ID)。
- 2d+) [追記] 特に生年月日と連絡先は安全に管理されねばならない。
- 2d++) [推奨] 第三者 (記者等) が大会運営チームに対し競技者との接触を求めてきた場合、まず競技者の承諾が必要となる。
- 2h+) [明示] 足競技において競技者は裸足になってもよい。
- 2j2+) [例] 例えば、競技者が決勝戦を欠席したことにより出場資格を失っても、その者のそれより前のラウンドでの結果は無効にならない。
- 2s+) [注意] 特別措置が取られた場合は、大会レポートに記載しなくてはならない。

第 3 条: パズル

- 3a+) [明示] 競技者は WCA 代理人の裁量により、常識の範囲内でどんな大きさのパズルも使うことができる。
- 3a++) [追記] 基本的に競技者はスピード競技の一つのラウンドの一連の試技で、単一のパズルを用いるべきである。ジャッジや WCA 代理人の裁量により、試技の間にパズルを取り替えることができる。
- 3a++) [明示] 競技者は大会で使うために他の競技者から個人的にパズルを借りることができる。
- 3a1+) [明示] 競技者は、以下の場合に失格となることがある。呼ばれた時に来ない場合や、提出するパズルを用意できない場合 (例: 他の競技者が使っているパズルを使う予定で、その時パズルを提出できない)。
- 3h+) [明示] パズルを磨いたり潤滑したりすることによって、内部を改良することができる。
- 3h++) [例] 改造の例は以下の通り: 新しい動きが可能になる。通常動きが不可能になる。より多くの部品や面が見えるようになる。パズルの裏側の色が見えるようになる。自動的に動くようになる。パズルの完成状態が多い、あるいは異なる。

第4条: スクランブル

- 4b1+) [注意] WCA 代理人はフィルタリングの目的で、スクランブルを新たに生成して置き換えることは絶対に許されない。例えば、大会用のスクランブルを見て、“公平を期すため”にもう一度スクランブルセットを生成してはいけない。
- 4b2+) [明示] 一般的に、全ての公式スクランブル手順を大会中は開示せず、大会の最後にまとめて開示することが望ましい (参照: 1c3a)。特例として (例: 世界記録が出た場合) 大会運営チームは特定のスクランブルをそのラウンドのすぐあとに開示することができる。
- 4d+) [明示] 多くのパズルは標準配色を使用しているが、白を黒に置き換えているものもある。その場合、黒が一番暗い色になるため、白の置き換えとして扱ってはいけない。
- 4f+) [推奨] WCA 代理人は大会の前に、追加試技の分も含めた十分な量のスクランブルを用意しなければならない。
- 4f++) [注意] WCA 代理人が大会中に追加でスクランブルを用意する場合、それらを保存しなければならない (参照: 1c3a)。

第5条: パズルの欠損

- 5b5+) [例] パーツが物理的に離れていて、パズルが完成状態とみなされる (例: 3x3x3 の一つのセンターキャップ、他分割キューブの一つのセンターパーツ、他分割キューブの内部パーツ)。
- 5b5++) [例] パーツが物理的に離れていて、パズルが未完成 (DNF) とみなされる (例: 3x3x3 の二つのセンターキャップ、他分割キューブの異なる色の二つのセンターパーツ、3x3x3 のエッジパーツ、4x4x4 のエッジパーツ、色の付いた二つのパーツ)。
- 5b5+++ [例] 完全に配置されていないが、パズルが完成状態とみなされるパーツの (例: 5x5x5 キューブのセンターパーツが、その場でねじれている)。
- 5b5++++ [例] 完全に配置されておらず、パズルが未完成 (DNF) とみなされるパーツの (例: 3x3x3 キューブのエッジパーツが浮き上がっている)。

第6条: 賞金 賞品 表彰

- 6a+) [分離] [追記] 大会の告知に応じて、競技者に対し賞金 賞品の授与、表彰を行うことができる。
- 6b+) [分離] [推奨] 競技者は賞金 賞品 表彰を受けるために表彰式に参加することが望ましい。
- 6b1+) [分離] [推奨] 表彰式は、大会会場において、最終競技終了後1時間以内に開催されることが望ましい。
- 6c+) [分離] [推奨] 入賞者や表彰者は、大会について報道する報道関係者やマスメディアの取材に応じることが望ましい。
- 6d+) [分離] [推奨] 大会運営チームはチームリーダーと WCA 代理人が署名した表彰状を全種目の入賞者に用意することが望ましい。

第 7 条: 競技環境

- 7d+) [分離] [追記] 競技エリアの気温は 21 – 25 度であることが望ましい。
- 7h2+) [分離] [追記] 待機場所にいる競技者が試技中の競技者のパズルを見ることができないようになっていることが望ましい。

第 8 条: 大会

- 8a4+) [推奨] 予選や 1 回戦の最大競技人数を増やす場合、あるいは新たに登録された競技者に対して予選を追加する場合は大会の少なくとも 1ヶ月前までに変更を行うことが望ましい (参照: 9r3)。
- 8a4++) [推奨] 大会は大会開始の少なくとも 1ヶ月前までに告知されることが望ましい。
- 8a5+) [分離] [推奨] 公式大会には少なくとも 12 人の競技者がいることが望ましい。

第 9 条: 競技種目

- 9b+) [追記] 各種目の決勝においてはできるだけ”Average of 5” または”Mean of 3” を使うことが望ましい。
- 9b++) [追記] 9b)に記載されていない種目も大会中に行うことができるが、非公式種目とみなされるため、大会公式記録としては残されない。
- 9f5+) [明示] 競技者が試技を行う資格があつたにもかかわらず試技を行わなかった場合、結果は DNS と記載される。もし競技者が試技を行う資格がなかった場合 (例: 複合ラウンド)、その試技の欄には結果は何も記載されない。
- 9q+) [分離] [推奨] 各種目、ラウンドにおいて最低 2 人以上の競技者がいることが望ましい。
- 9r+) [説明] 予選の目的は、登録競技者が多数いる種目において、初参加者やランキングの低い競技者から一回戦への参加者を選抜することである。

第 10 条: 完成状態

- 10f+) [説明] パズルのずれの限界は、ペナルティの生じないパズルの完成状態と (その状態から)1 手動かした状態を自然に区別できるように選択される。

第 11 条: インシデント

- 11e+) [明示] インシデントの訴えが認められるか確かでないため、競技者は抗議中スタックマットタイマーを止めず、必要に応じてその後競技を再開することを選ぶことができる。
- 11e1+) [注意] 追加試技においては公式スクランブラーによって生成された加工されていないスクランブルを使わなければならない (参照: 4f、4f+)。

第 A 条: スピード競技

- A1a2+) [追記] 制限時間が累積方式の場合、ジャッジは DNF と記録する際に () を用いて DNF の横に経過時間も残すこと (例: DNF (1:02.27))。
- A1a3+) [注意] 大会運営チームと WCA 代理人は制限時間が競技者の戦略に影響し (例: 複合ラウンドにおいて切り捨てされないように最初の 2 回の試技でなるべく早いタイムを出すようにする)、各ラウンド開始後に制限時間を変えることは競技者に不公平が生じる場合があることを考慮しなければならない。
- A1a4+) [注意] 万が一競技者が制限時間を越して試技を行なってしまった場合、時間制限が遡って適用され、ジャッジ、競技者、WCA 代理人はその旨を告知されなければならない (参照: 1g2)。ジャッジは常に現在進行中の試技の時間制限を心得てなければならない (累積方式の場合、その前の試技の時間によって異なる)。
- A2c1+) [明示] 過去の大会において、パズルを覆い隠すのにスコアカードを使いパズルの一部が見える状態となっていたことがあるが、このようなことは今後一切許されない。
- A3c3+) [明示] 競技者のためにジャッジがタイマーをリセットすることが求められるが (参照: 規則 A3b)、ジャッジが忘れてしまった場合、競技者自らインスペクションタイムの前あるいは途中でリセットしてもよい。
- A6b+) [説明] スタックマットタイマーの機能不良に対する措置として、恣意的に 0.06 秒と定めた。
- A6g+) [追記] ジャッジがパズルのずれに対してペナルティを適用するかどうかを決定する間に、パズルに触ることは許されない

第 B 条: 目隠し競技

- B1+) [注意] 手触りやマーキングなどによってパーツを識別できるパズルを使用することは許されない (参照: 3k)。目隠し競技においてこれは特に気をつけなければならない。
- B1b+) [推奨] 目隠しは大会で使用される前に WCA 代理人によって検査されることが望ましい。

第 C 条: 片手競技

- C1b+) [明示] 競技者はインスペクション中に両手を使ってもよい。
- C1b++) [明示] 競技者は同じラウンドの異なる試技において、常に同じ片手を使う必要はない。
- C1b2+) [注意] パズルの欠損を修復する際、競技面を利用してもよい。

第 D 条: 足競技

- D1b+) [明示] 競技者は靴下を履いて試技を行ってもよい。
- D1c+) [注意] パズルの欠損が生じ修復する場合、身体の足以外の部分がパズルに触れることは許されない。

第 E 条: 最少手数競技

- E2b+) [明示] 競技者は終了時間より前に解法を提出することにより、早めに試技を終わらせることができる。

第 H 条: 複数目隠し競技

- H1b1+) [注意] 複数目隠し競技においては例外的に、制限時間に達しても試技は失格とされない (参照: A1a4、A1a5)。
- H1b1++) [追記] ジャッジは非公式に競技者に試技を続けるさせることができるが、その場合、大会規則に従って試技はまず一旦中止しジャッジを受けなければならない。
- H1d+) [例] 例: 競技者が 10 個のキューブに挑戦しタイムが 59:57 で終わったが 2 つのペナルティがあった場合、記録は $59:57+2*2=60:01$ となる (参照: A1a5)。
- H1d+) [例] 例: 競技者が 10 個のキューブに挑戦しジャッジが 60 分で止め、2 つのペナルティがあった場合、記録は $60:00+2*2=60:04$ となる。