WCA Regulations and Guidelines

WCA Regulations Committee

WCA 競賽規則

版本：2023年8月1日
[wca-regulations-translations:40f4204]

註釋

繁體中文翻譯

請注意：本翻譯版本不是官方版本（雖然本翻譯版本在WCA官網釋出），本翻譯可當參考，但不能當作內容保證，若有內容差異時，必須以官方英文原版為準。

若對此翻譯版本有任何的建議與指正，請聯繫吳翰。

WCA 競賽規則 及 指導方針

WCA競賽規則包含了完整的競賽規則，適用於所有世界方塊協會認證的官方比賽。
WCA競賽規則另有WCA指導方針來做補充。競賽規則為一份完整文件，但指導方針擁有額外的釐清和解釋。

詞彙解釋

關於「必須」（MUST）、「禁止」（MUST NOT）、「應該」（SHOULD）、「不應該」（SHOULD NOT）和「可以」（MAY）的用法可參考RFC 2119.

連結資訊

世界方塊協會的網頁：www.worldcubeassociation.org
WCA規則原文：www.worldcubeassociation.org/regulations
WCA競賽規則：PDF版

原始碼

WCA競賽規則與指導方針公開在GitHub上。

聯絡

如有問題或是建議，請聯絡 WCA規則委員會 (WRC)。

內容

注意：因為章節及規則號碼並沒有在刪除時重新編號，所以可能在編號上會有跳號。

第1章：工作人員

- 1a) 一場比賽必須至少要有一位WCA代表和一個主辦團隊（由一至多個成員組成），以及工作人員包括裁判、轉亂員及成績紀錄員。
- 1b) 主辦團隊必須負責比賽前、比賽中及比賽後的事務。
- 1c) WCA代表是負責確保比賽符合WCA競賽規則及其他WCA的政策與需求。WCA代表可以指派主辦團隊中的成員替WCA代表執行特定責任，但WCA代表仍要負責最後的執行成果。
  - 1c1) WCA代表必須要確保比賽遵照 [WCA 轉亂責任政策](https://documents.worldcubeassociation.org/documents/policies/external/Scramble%20Accountability.pdf)。
- 1e) 每一個比賽項目必須要有一名或多名裁判。
  - 1e1) 裁判需要負責執行比賽項目的流程。

    - *1e1a) 在WCA代表的同意下，裁判可以同時判決多名參賽者，只要裁判有辦法確保WCA競賽規則隨時都被遵守。
  - 1e2) 每一位參賽者必須要做好當裁判的準備。當被要求擔任裁判時，只有在能給出合理理由時，參賽者才可以免除責任（例如：不熟悉這種方塊），由WCA代表決定。處罰：取消一個、數個比賽項目或整場比賽的參賽資格。(參見規則 2k)
- 1f) 每個比賽項目必須要有一名或多名的轉亂員。例外：最少步數解。
  - 1f1) 轉亂員要依照轉亂步驟來轉亂方塊。(參見規則 A2)
  - 1f2) 每一位參賽者必須要做好當轉亂員的準備。當被要求擔任轉亂員時，只有在能給出合理理由時，參賽者才可以免除責任（例如：不熟悉轉動代號），由WCA代表決定。處罰：取消一個、數個比賽項目或整場比賽的參賽資格。(參見規則 2k)
- 1g) 每個比賽項目必須要有一名或多名成績紀錄員。
  - 1g1) 成績紀錄員要負責彙整輸入比賽成績。
  - 1g2) 成績單內容上的任何更改，必須要經過WCA代表同意。
- 1h) 同一輪的參賽者可以被分成一組或若干組。
  - 1h1) 在尚未完成自己的比賽前，轉亂員及裁判不應該替跟與自己同一輪的參賽者做轉亂或判決，除非WCA代表同意。但不管如何，主辦團隊必須確認他們無法看到自己尚未比賽的轉亂步驟。(參見規則 4b2)
- 1j) 所有工作人員都可以參賽。
- 1k) 工作人員可以身兼多職（例如：主辦團隊、WCA代表、裁判、成績紀錄員、轉亂員）。

第2章：參賽者

- 2a) 任何人都可以參加WCA比賽，只要他們符合以下內容：
  - 2a1) 遵守WCA競賽規則。
  - 2a2) 符合所有比賽條件，比賽條件必須要在賽前清楚地公告。
  - 2a3) 沒有被WCA禁賽。
  - 2a4) 遵守所有WCA代表認為必要的安全對策，這些安全對策必須要在比賽前清楚地宣布。
- 2b) 未滿18歲的參賽者要經過家長或監護人的同意才能報名並比賽。
- 2c) 參賽者報名時要提供所有主辦團隊要求的資料（包括：姓名、國籍、出生日、性別、聯絡資訊、欲參加的項目）。
  - 2c1) 如果參賽者未完成有效的報名，將無法取得參賽的資格，取決於主辦團隊。
  - 2c2) 非首次參賽的參賽者，必須要提供和WCA個人檔案相符的個人資訊。如果參賽者希望在兩場比賽之間更改或更新個人資訊（例如：更改國籍、姓名或性別），參賽者必須要聯絡WCA成績組。
- 2d) 參賽者的姓名、國籍、性別、和比賽成績視為公開資料。其餘所有個人資料皆被視為保密資料，且必須在取得參賽者同意後才能將資料提供給第三方組織或個人。
- 2e) 參賽者必須代表一個他擁有國籍的國家。WCA代表應該要在該參賽者的第一場比賽以文件（例如：護照）方式確認其國籍。如果參賽者被發現無法合法代表他報名資訊中的國籍，參賽者可以被事後判決失去資格和/或禁賽，由WCA董事會決定。
  - 2e1) 有效的國家定義如下WCA List of Recognized Countries(WCA認可國家清單)。
  - 2e2) 變更國籍的參賽者，可以在該年度的第一場比賽當中或之前更改國籍。例外：如果參賽者喪失了之前所代表的國家的國籍，他們必須在下一場比賽當中或之前更改國籍。(參見規則 2c2)
  - 2e3) 沒有公民身份的參賽者可以以「無國籍」的方式參賽。
- 2f) 參賽者必須要遵守比賽場地的規範，且要保持應有的自律。
- 2g) 當參賽者位在規劃的比賽區域中時必須要保持安靜。交談是允許的，但必須保持在合理的音量內且要與其他正在比賽的人保持距離。
  - 2g3) 進行中組別的參賽者禁止和同組的參賽者交流該組的方塊轉亂狀態，除非討論的參賽者皆無後續的還原機會。處罰：判定該名參賽者於該項目失去比賽資格，由WCA代表決定。例外：最少步數解中，已經完成的參賽者，可以跟沒有參加該次最少步數解的人分享轉亂內容。
- 2h) 參賽者在比賽會場內必須要衣著整齊。WCA代表可以判定服裝不合宜的參賽者失去比賽資格。
- 2i) 在觀察或是解方塊時，除了Stackmat計時器和碼錶以外，參賽者禁止使用電子或聲音器材（例如：行動電話、隨身聽、錄音裝置或額外的照明設備）。處罰：判定該次還原未完成（DNF）。
  - 2i1) 參賽者可以使用不會有不公平得利的非電子輔助裝置，由WCA代表決定。包括：
    - *2i1a) 穿戴式的醫療／身體輔助儀器（例如：眼鏡、支撐護腕）。作為規則 2i的例外，如果參賽者沒有舒適的非電子替代品（例如：助聽器或心律調節器），醫療輔助設備可以是電子設備。
    - *2i1b) 耳塞及隔音耳罩（但不能是電子耳機和耳道式耳機）。
    - *2i1c) 手用暖暖包。
    - *2i1d) 食物和飲料。
  - 2i2) 參賽者可以在還原區域使用相機，但必須從開始還原到結束還原的過程中遵守以下規定，由WCA代表決定。未遵守規定之處罰：判定該次還原未完成（DNF）。

    - *2i2a) 相機的螢幕必須是空白的，或是在參賽者的視線之外。(參見規則 A5b)
    - *2i2b) 參賽者禁止使用任何啟動的相機（例如：操作、穿戴）。例外：參賽者可以使用戴在頭部的相機，只要相機在參賽者的視線之外，且很顯然地沒有與相機互動（除了穿戴它）。
  - 2i3) 只要參賽者沒有和行動電話互動，可以將行動電話放置在自己的口袋中。
  - 2i4) 參賽者應該要關掉所有行動裝置的通知功能，以避免影響比賽。
- 2j) WCA代表可以判定某位參賽者於某幾次還原或是某個比賽項目中失去比賽資格。
  - 2j1) 如果該名參賽者在該項目失去比賽資格，他不能夠繼續在該項目中獲得還原機會。
    - *2j1a) 如果在被判定失去比賽資格之前，參賽者在該輪比賽已開始至少一次還原，則該輪剩餘的還原將記為還原未完成（DNF）。如果該參賽者在該輪比賽沒有任何還原（例如：沒有成績或是只有DNS成績），則不記錄任何成績。
  - 2j2) 判定失去比賽資格前完成的還原成績禁止被判無效。例外：作弊或欺騙。(參見規則 2k2a)
  - 2j3) 在符合規則規則 2k所敘述的條件發生時，特定已完成還原的成績可以被判定失去比賽資格，但僅有特定意外事件發生的那幾次還原。
- 2k) WCA代表可以依據以下的理由，判定參賽者失去某幾次還原或是某個比賽項目的比賽資格（單個項目、多個項目或所有項目都失格）：
  - 2k1) 未能準時報名或報到。
  - 2k2) 疑似在比賽中作弊或是欺騙工作人員。
    - *2k2a) WCA代表可以判定可疑的成績無效。
  - 2k3) 參賽者做出非法、暴力、猥褻、不安全的行為；或在比賽場地內蓄意破壞場地設施或是他人財物。
  - 2k4) 在比賽當中擾亂他人注意力或是影響他人。
  - 2k5) 在比賽中無法遵守WCA競賽規則。
  - 2k6) 如果參賽者無法達成比賽項目基本要求（例如：知道如何還原該方塊），參賽者不應該以故意DNF或是故意比出爛成績的心態來參賽。
- 2l) 依據犯規的嚴重程度，可以先行警告或是直接判定失去比賽資格。
  - 2l1) 被判定失去比賽資格的參賽者不具有比賽相關費用的退費資格。
- 2n) 參賽者可以用口頭的方式向WCA代表抗議爭議判決。
  - 2n1) 抗議只能在該場比賽期間提出，並且需要在爭議事件發生後的30分鐘內或是該比賽項目下一輪開始前。(參見規則 9u)
  - 2n2) WCA代表必須要在該項目下一輪比賽開始前解決爭議判決。
  - 2n3) 參賽者必須接受WCA代表所做出的最後判決。處罰：取消比賽資格。
- 2s) 有特殊狀況（例如：身心障礙）的參賽者無法遵守一條或多條WCA競賽規則時，可以向WCA代表請求特別協助。有此需求的參賽者應該要在比賽開始前至少兩週聯絡主辦團隊和WCA代表。
- 2t) 每一位參賽者必須要在比賽前熟悉且了解WCA競賽規則。
- 2u) 當被唱名的時候，參賽者必須在場且能立刻上場比賽。處罰：取消該項目資格。
  - 2u1) 例外：於參賽者各自開始的項目（例如：最少步數解、多顆盲解），參賽者若未出現則會被視為放棄該次還原（DNS），由WCA代表決定。
  - 2u2) 例外：採用累積時間限制的輪數，遲到的參賽者可以用縮短的累積時間限制來參賽，由WCA代表決定。

第3章：方塊

- 3a) 參賽者必須自己準備方塊來參賽。
  - 3a1) 當參賽者在該輪比賽被唱名時，他必須要在場並繳交方塊。(參見規則 2u)
  - 3a2) 方塊必須要能正常使用，以便被正常轉亂。
  - 3a3) 方塊的配色必須是方塊解完時，一面只有一個顏色，且一個顏色只用在一面。若方塊並非原始設計結構的方塊，該方塊必須和原始設計結構擁有同樣轉動方式、相同狀態、相同解法。
  - 3a4) 方塊禁止有電子元件（例如：藍芽或Wi-Fi功能、馬達、感應器、燈光）。(參見規則 2i)
- 3d) 方塊必須有有色部分，以利辨識該方塊的配色。有色部分必須只能是以下的其中一種：有色貼紙、有色貼片、本身有顏色的塑膠素材、塗漆或是印刷。所有有色部分必須使用相似材質。
  - 3d1) 對於有視覺障礙證明的參賽者，可以採用以下例外規則。
    - *3d1a) 盲人參賽者可以使用每一面有不同紋理組合的方塊。紋理／組合必須是同一面都相同。每一面應該要有清晰的獨立顏色，以方便轉亂和判決。
    - *3d1b) 若已被(規則 2s)所允許，無法辨識足夠數量顏色的色盲參賽者可以使用帶有圖案的有色面，其中圖案可以來自貼紙或繪製。
  - 3d2) 方塊有色部分的顏色必須要是均勻的，且同一個面上的顏色必須是完全一致的，每一個面的顏色必須要能夠清楚地和其他顏色區分。

- 3h) 不允許對方塊進行違反基本概念的改造，若修改後的方塊相較於修改前的方塊，不會給參賽者在比賽中提供更多資訊（例如：方塊零件的方向、直接分辨方塊的零件），此方塊便允許使用。
  - 3h1) 球狀（麵包）方塊被允許使用。
  - 3h2) 可以由內部辨認外表顏色的方塊（例如：六色方塊）是允許使用的。但不包含以下方塊：
    - ⋆3h2a) 有透明的零件且可以得知更多方塊狀態的方塊。例外：半透明的貼紙或是Logo。(參見規則 3l)
  - 3h3) 不能以方塊改造失常為由，要求增加額外的還原機會。
  - 3h4) 魔錶Clock允許以下的改造：
    - ⋆3h4a) 允許使用自製圖案的紙張（與原本紙張相同形狀與尺寸），由WCA代表決定。該圖案紙張必須明確標註與原本圖案相符的12點鐘位置。
    - ⋆3h4b) 沒有得到不公平優勢的設計改造可以被允許，由WCA代表決定。（例如：方格圖案的魔錶Clock、客製化錶面、側邊的膠帶）。
    - ⋆3h4c) 讓按鈕之間看起來不同的改造是允許的，由WCA代表決定。
    - ⋆3h4d) 只要小的魔錶錶面沒有被遮蔽，魔錶Clock上任一部位的Logo是允許的。
  - 3h5) 鬆動的按鈕（也就是說不用按壓就能靠重力改變狀態的按鈕）不被視為合理的使用磨損，所以有這樣狀態的魔錶Clock是禁止被使用的。
- 3j) 方塊必須要乾淨，且禁止有任何記號、凸出的部位、損壞、或是任何可以讓各零件更容易區分的相異處。例外：一個logo。(參見規則 3l)
  - 3j1) 方塊上合理的使用磨損是允許的，由WCA代表決定。
  - 3j2) 定義：如果有兩個零件的大小和形狀一樣，或是大小一樣且互為鏡像，則稱這兩個零件是相似的。
  - 3j3) 盲解項目不允許使用能經由觸摸就可以辨認方向的凹凸或紋理。
- 3k) 方塊應該要由WCA代表許可才能在比賽中使用。
  - 3k1) 如果被發現在某一輪比賽當中使用不符合規定的方塊，參賽者必須提交一顆替代方塊。
  - 3k2) 處罰參賽者使用不符合規定的方塊：判定該次還原未完成（DNF）。除了以下例子除外：
    - ⋆3k2a) 如果不符合規定的方塊在該輪還未結束時被發現，稍早有被影響的成績可以被額外的還原機會所取代，由WCA代表決定。
    - ⋆3k2b) 3x3x3多顆盲解：如果有任何方塊被發現不符合規定，可以只判決那些違規方塊還原未完成（而不是全部都還原未完成）。
- 3l) 方塊上的有色部分可以有logo，但必須最多只能有一個。例外：盲解項目使用的方塊禁止有logo。
  - 3l1) logo必須是在中心塊上。除了以下這些沒有中心塊的方塊：
    - ⋆3l1a) 對於金字塔Pyraminx和2x2x2方塊，logo可以貼在任何一塊上。
    - ⋆3l1b) 對於Square-1，logo必須是在中層塊上。
  - 3l2) logo可以是凸起壓紋、凹進去刻紋或是重疊在貼紙上。
- 3m) 只要符合WCA競賽規則，所有品牌的魔術方塊和零件都是被允許的。

第4章：轉亂

- 4a) 轉亂員依照轉亂步驟來轉亂方塊。
- 4b) 方塊必須使用電腦隨機產生的轉亂步驟來轉亂。
  - 4b1) 比賽前禁止檢查所產生的轉亂步驟，且WCA代表不能用任何方式過濾或選擇。
  - 4b2) 直到該輪比賽開始前，轉亂步驟必須只能讓WCA代表檢視。直到該輪比賽結束前，轉亂步驟必須只能讓WCA代表和轉亂員檢視。例外：對於最少步數解，參賽者在比賽中會拿到轉亂步驟。(參見附則 E)
    - ⋆4b2a) 只有在WCA代表暫時離開時的情況下（例如：WCA代表自己要比賽），WCA代表才能把尚未使用的轉亂步驟交由比賽團隊的人保管，在這種情況下，應該要交出越少轉亂步驟越好。
  - 4b3) 轉亂程式的規格：官方產生的轉亂步驟必須達到至少需要2步才能還原的狀態（所有狀態出現機率相等）。除了以下例外：
    - ⋆4b3a) 盲解項目：轉亂步驟必須使方塊的方向被隨機轉動（所有方向出現機率相等）。
    - ⋆4b3b) 2x2x2方塊：隨機的轉亂步驟必須至少4步才能還原。
    - ⋆4b3c) 斜轉方塊Skewb：隨機的轉亂步驟必須至少7步才能還原。
    - ⋆4b3d) Square-1：隨機的轉亂步驟必須至少11步才能還原。
    - ⋆4b3e) 5x5x5方塊、6x6x6方塊、7x7x7方塊和12面體Megaminx：產生足夠的隨機轉亂步驟（而非隨機產生狀態），必須至少2步才能還原。
    - ⋆4b3f) 金字塔Pyraminx：隨機的轉亂（狀態）必須至少6步才能還原。
  - 4b4) 每個轉亂步驟最多只有2小時的時效。此時效從這個轉亂步驟第一次被使用開始算起。
- 4d) 轉亂時方向：

- 4d1) 立方體方塊及12面體Megaminx轉亂時白色面（如果不可行，就選擇最亮的面）朝上，綠面（如果不可行，就選擇鄰面最暗的一面）朝前。
- 4d2) 金字塔Pyraminx轉亂時黃色面（如果不可行，就選擇最亮的一面）朝下，綠面（如果不可行，就選擇鄰面最暗的一面）朝前。
- 4d3) Square-1轉亂時，在兩種可能的方向中，將最暗面朝前。（較小的邊塊擺在左邊，參見規則 12c）
- 4d4) 魔錶Clock轉亂時，任意面朝前且12點鐘方向朝上方。
- 4d5) 斜轉方塊Skewb轉亂時白色面（如果不可行，就選擇最亮的一面）朝上，綠面（如果不可行，就選擇鄰面最暗的一面）朝左前。

- 4f) 比賽用轉亂步驟必須要使用目前最新的官方轉亂程式來產生（可在WCA網站取得）。
- 4g) 轉亂完一顆方塊後，轉亂員必須確認方塊有被正確轉亂。如果方塊的轉亂狀態不正確，方塊必須被修正（例如：先還原方塊，再轉亂一次）。
  - 4g1) 例外：6x6x6方塊、7x7x7方塊和12面體Megaminx，修正轉亂狀態是非必要的，由WCA代表決定。
  - 4g2) 例外：魔錶Clock，如果在運輸傳遞或是開蓋的過程中按鈕的狀態受到影響，按鈕可以不用被修正。

第5章：方塊故障

- 5a) 方塊故障例子包含：方塊零件彈出、零件原位旋轉、螺絲脫落、蓋子分開、貼紙脫落。
- 5b) 當方塊故障發生後，參賽者可以選擇修復方塊並繼續還原，或是選擇停止還原。
  - 5b1) 如果參賽者選擇要修復方塊，那他必須只能修復發生缺陷的部位。工具或其他方塊的零件禁止拿來用於修復方塊。處罰：判定該次還原未完成（DNF）。
  - 5b2) 修復的動作禁止讓參賽者有得利的情形。處罰：判定該次還原未完成（DNF）。
  - 5b3) 允許修復的情況：
    - ⋆5b3a) 如果有任何零件掉出／移位，參賽者可以選擇裝／移回去。
    - ⋆5b3b) 在修復之後，且仍在解方塊中，如果參賽者注意到方塊成為無法還原的狀態，他可以拆解並重新裝回最多四個零件來讓方塊成為可以還原的狀態。
    - ⋆5b3c) 如果方塊成為無法還原的狀態，且可以透過只旋轉一個角塊來讓方塊成為可以還原的狀態，參賽者可以旋轉那一個角塊來修正，而不用拆解方塊。
  - 5b4) 在盲解比賽中(參見附則 B4)，必須要在眼罩罩上的情形下修復方塊。處罰：判定該次還原未完成（DNF）。
  - 5b5) 若在解方塊階段結束後，方塊的一些零件掉出或是沒有完全歸位，則依照下面規則判定：
    - ⋆5b5a) 一個或多個無色零件受影響，則判定為還原完成。
    - ⋆5b5b) 只有一個單色塊受影響，則判定為還原完成
    - ⋆5b5c) 兩個以上單色塊受影響，則判定該次還原未完成(DNF)。
    - ⋆5b5d) 一個以上多色塊受影響，則判定該次還原未完成(DNF)。
    - ⋆5b5e) 規則5b5c與5b5d比5b5a與5b5b還要優先判定。
    - ⋆5b5f) 如果一個零件部分分離或是未完全歸位，考慮方塊當下的狀態，這個零件的最終位置將被視為一般正常情況下最接近的位置。如果最終的位置能讓方塊成功還原，則這個零件不被視為方塊故障。
  - 5b6) 定義：一個零件是指一個或多個在正常操作下，保持結合且與其他零件沒有相對移動關係的零件。（例如：一個3x3x3方塊的中心蓋、一個金字塔Pyraminx的角塊、少一片角塊蓋的3x3x3方塊角塊、一片3x3x3方塊的角塊蓋）。

第7章：比賽場地

- 7b) 比賽進行時，觀眾必須要距離正在比賽的還原區域至少1.5公尺遠。
- 7c) 比賽區域的照明必須被特別留意，應該使用中性顏色的光，這樣參賽者才能容易辨別方塊上的顏色。
- 7e) 比賽區域必須要禁菸。
- 7f) 還原區域：
  - 7f1) 定義：
    - ⋆7f1a) Stackmat：Speed Stacks Stackmat計時器及相容的全尺寸墊子。計時必須使用Gen3 Pro計時器、Gen4 Pro計時器和/或Gen5 Pro計時器。
    - ⋆7f1b) 墊子：Stackmat所使用的墊子。
    - ⋆7f1c) 計時器：Stackmat所使用的計時器，或是一個碼錶（用於更長時間的還原）。
    - ⋆7f1d) 桌面：Stackmat所置放的平面。墊子視為桌面的一部分。計時器不被視為桌面的一部分。
  - 7f2) Stackmat計時器必須要連接在墊子上且放置在桌面上，計時器在最靠近參賽者的那一邊。
  - 7f3) 主辦團隊應該要改造Stackmat計時器，讓它不容易產生小意外，如降低意外按到按鈕的可能性(例如：在按鈕週圍加上O型環)，讓電池更牢固(例如在電池旁加上墊子)。
  - 7f4) Gen5 Pro計時器必須使用 2-Pad 模式（兩個感應區模式）。
- 7h) 比賽區域中應該要有至少一個參賽者預備區。
  - 7h1) 主辦團隊可以要求被唱名到的參賽者待在參賽者預備區直到他們完全結束該輪的所有還原。

- 7h2) 定義：參賽者預備區是參賽者被唱名前往還原區域前所等待的指定區域。

第9章：比賽項目

- 9a) WCA掌管魔術方塊比賽，這些魔術方塊是透過轉動一部份的零件來操控，通常稱之為「魔術方塊」。
- 9b) WCA官方的項目為：
  - 9b1) 3x3x3方塊、2x2x2方塊、4x4x4方塊、5x5x5方塊、3x3x3單手解、魔錶Clock、12面體Megaminx、金字塔Pyraminx、斜轉方塊Skewb和Square-1。
    - ⋆9b1a) 這些比賽項目的比賽型式為：「5次去頭尾平均(Average of 5)」。
    - ⋆9b1b) 門檻制的比賽當中，第一階段為「2次取最佳(Best of 2)」，第二階段為「5次去頭尾平均(Average of 5)」。
  - 9b2) 6x6x6方塊和7x7x7方塊。
    - ⋆9b2a) 這些比賽項目的比賽型式為：「3次平均(Mean of 3)」。
    - ⋆9b2b) 門檻制的比賽當中，第一階段為「1次取最佳(Best of 1)」，第二階段為「3次平均(Mean of 3)」。
  - 9b3) 3x3x3盲解、4x4x4盲解和5x5x5盲解。
    - ⋆9b3a) 這些比賽項目的比賽型式為：「3次取最佳(Best of 3)」。
    - ⋆9b3b) WCA同時承認這些比賽項目由「3次取最佳(Best of 3)」該輪當中產生的「3次平均(Mean of 3)」排名與紀錄。
  - 9b4) 3x3x3最少步數解。
    - ⋆9b4a) 這個比賽項目的比賽型式為：「X次取最佳(Best of X)」（X為1或2）或「3次平均(Mean of 3)」。
    - ⋆9b4b) 門檻制的比賽當中，第一階段為「1次取最佳(Best of 1)」，第二階段為「2次取最佳(Best of 2)」，或者是第一階段為「X次取最佳(Best of X)」（X為1或2），第二階段為「3次平均(Mean of 3)」。
  - 9b5) 3x3x3多顆盲解。
    - ⋆9b5a) 這個比賽項目的比賽型式為：「X次取最佳(Best of X)」（X為1、2或3）。
    - ⋆9b5b) 門檻制的比賽當中，第一階段為「X次取最佳(Best of X)」（X為1或2），第二階段為「Y次取最佳(Best of Y)」（Y為2或3，且Y>X）。
- 9f) 每一輪成績的計算方式如下：
  - 9f1) 除了3x3x3多顆盲解以外，所有在10分鐘以內的計時成績，無條件捨去取到小數點後第二位。所有在10分鐘以內的平均成績，四捨五入到小數點後第二位。
  - 9f2) 所有在10分鐘以上的計時成績和平均成績，四捨五入到秒的個位數（例如：X.49 記為 X，X.5 記為 X+1）。
  - 9f4) 如果某一次還原未完成或是該次還原被判定無效，則該次成績記錄為DNF（未完成）。
    - ⋆9f4a) 如果很明顯一位參賽者違反規則到要被取消該次還原成績，裁判應該要立即停止那次還原。如果裁判不確定或是可能會造成不小的爭議（例如：額外還原機會會造成比賽延遲），裁判應該要諮詢WCA代表。
  - 9f5) 如果參賽者放棄比賽中某次還原機會，則該次成績記錄為DNS（未開始）。
  - 9f6) 在「X次取最佳(Best of X)」的賽制中，參賽者該輪有X次還原的機會。最佳的一次成績為該參賽者該輪用來決定排名的成績。
  - 9f7) 在「X次取最佳(Best of X)」的賽制中，DNF或DNS為該輪最差的成績。
  - 9f8) 在「5次去頭尾平均(Average of 5)」的賽制中，參賽者該輪有5次還原的機會。在這5次機會裡，最佳及最差的成績會被移除，剩餘的3次成績的平均值為該參賽者於該輪用來決定排名的成績。
  - 9f9) 在「5次去頭尾平均(Average of 5)」的賽制中，DNF或DNS會被視為該參賽者該輪最差的成績，如果有兩個以上的DNF和/或DNS，則該參賽者該輪的平均成績記錄為DNF。
  - 9f10) 在「3次平均(Mean of 3)」的賽制中，參賽者該輪有3次還原的機會，這3次成績的平均值為該參賽者於該輪用來決定排名的成績。
  - 9f11) 在「3次平均(Mean of 3)」的賽制中，如果該輪參賽者有一次以上的DNF或DNS，則該參賽者該輪的平均成績記錄為DNF。
  - 9f12) 在「X次取最佳(Best of X)」的賽制中，該輪總成績的排名是根據每位參賽者的最佳成績決定。成績依下面的方式來比較：
    - ⋆9f12a) 在計時的成績中，還原時間較短者為「最佳」。
    - ⋆9f12b) 在最少步數解中，還原步數較少者為「最佳」。
    - ⋆9f12c) 在多顆盲解中，總成績排名的依據為「還原完成的方塊數量減掉未還原的方塊數量」，相差數量越多排名越前面。如果相減的數字小於0或只還原完成1顆方塊，則成績計為DNF。若有多位參賽者擁有相同成績，他們的總成績排名則根據時間來判定，時間越短排名越前面。如果有多位參賽者擁有同樣成績和同樣時間，他們的總成績排名則由未還原的方塊數量來判定，數量越少排名越前面。
  - 9f13) 在「3次平均(Mean of 3)」或「5次去頭尾平均(Average of 5)」的賽制中，該輪總成績的排名是根據每位參賽者的平均成績決定，時間越短排名越前面。
  - 9f14) 在「3次平均(Mean of 3)」或「5次去頭尾平均(Average of 5)」的賽制中，如果該輪有多名參賽者平均成績相同，則那些參賽者的總成績排名是根據他們個人最好的單次成績來排名，時間越短排名越前面。
  - 9f15) 在同一輪中擁有相同成績的參賽者，則他們該輪排名並列。

- 9g) 門檻制的賽制表示某一輪還原包含「X次取最佳(Best of X)」這個門檻條件要求的階段（例如：「兩次取最佳(Best of 2)」且門檻條件為成績須小於 2:00）。如果參賽者能在此階段至少滿足一次門檻要求，就能完成剩下的還原。門檻階段的成績會列入該輪的總成績計算。
- 9i) WCA官方比賽的成績必須要列入在WCA世界排名中。
  - 9i1) WCA對下面幾種區域性紀錄做認證：國家紀錄、洲紀錄和世界紀錄。
  - 9i2) 同一輪比賽中的所有成績都視為在該輪比賽的最後一天產生。如果有區域性紀錄在同一天被打破數次，只有最佳的那一個紀錄會被視為打破紀錄。
  - 9i3) 如果某項比賽項目的WCA競賽規則被更改了，則舊的區域性紀錄仍可以保留直到以新規則打破舊紀錄為止。
- 9j) 每個比賽項目在一場比賽中最多只能舉辦一次。
- 9k) 所有的參賽者都可以參加一場比賽中的所有比賽項目，除非在WCA比賽公告組有認可的特殊情況下以外。
- 9l) 每一輪都必須要在該比賽項目的下一輪開始前完成。例外：額外的還原機會可以在比賽的任何時間點給予來取代原本無效的還原。
- 9m) 每個比賽項目最多只能有4輪。
  - 9m1) 少於100名參賽者的輪次最多只能再辦2輪。
  - 9m2) 少於16名參賽者的輪次最多只能再辦1輪。
  - 9m3) 少於8名參賽者的輪次必須為最後一輪。（不得再辦下一輪）
- 9o) 當計算某個比賽項目的輪數時，門檻制比賽只視為一輪。
- 9p) 如果一個比賽項目超過一輪，則：
  - 9p1) 每一輪中必須至少要有25%的參賽者被淘汰。
  - 9p2) 晉級下一輪的參賽者，其篩選方式必須依據前一輪的排名（前X名的參賽者）或是成績（所有成績優於X的參賽者）。
    - *9p2a) 每一輪的晉級條件必須在該輪比賽開始前公告且在該輪開始後不應該更改。任何修改必須由WCA代表決定，且WCA代表必須要謹慎考慮是否會有比賽公平性的問題。
  - 9p3) 如果某位晉級的參賽者棄權，該名參賽者可以由前一輪被淘汰中擁有最佳成績的參賽者取代。
- 9s) 每一個比賽項目的每一輪都必須要有時間限制。(參見規則 A1a)
- 9t) 如果在比賽結束後有發生任何成績修改（例如：成績紀錄錯誤，往回追朔的處罰），假設該參賽者不應該晉級下一輪（或是比賽當時無法參加下一輪），所有之後輪數的成績必須被移除。參見規則 9u。
  - 9t1) 如果修改成績後造成某一輪無法滿足規則 9p1，其他參賽者的成績禁止被移除。
  - 9t2) 如果修改成績後造成某一輪無法滿足規則 9m1、規則 9m2或是規則 9m3，之後的輪數禁止被移除。
  - 9t3) 如果修改某位參賽者成績後，造成另一位參賽者不應該晉級下一輪，則後者的成績禁止被移除。
- 9u) 如果以下條件全部同時達成，一場比賽將被視為已結束：
  - 9u1) 所有在WCA網站上預定的比賽輪數皆完成。
  - 9u2) WCA代表宣布比賽完成。如果WCA代表沒有宣布比賽完成，至少要滿足以下一個條件：
    - *9u2a) 所有比賽列出的WCA代表已離開且不會再回來比賽場地。
    - *9u2b) 比賽日期的最後一天已結束。

第10章：方塊完成狀態

- 10b) 只有在計時器停止，且方塊處於靜止，才能視為完成狀態。
- 10c) 完成時的方塊，任何一面朝上皆可。
- 10d) 一顆方塊的所有零件必須要依附在方塊上，且歸位在該有的位置上。例外：參見規則 5b5。
- 10e) 當方塊每一面的顏色都已歸位，且所有的零件都在以下所述的限度內時，視為完成。
  - 10e1) 當方塊中兩個相鄰零件（例如：方塊中兩個平行相鄰的層）之間未對齊，並超過規則 10f所描述的限度時，則此方塊視為需要再一步才能完成。(參見第12章的「外層轉動計數(OBTM)」)
  - 10e2) 如果不需要完整的一步轉動，就能使方塊變成完成狀態，則方塊判定完成且不用處罰。
  - 10e3) 如果需要再轉動一步才能完成，則方塊判定完成外加兩秒的處罰（+2秒）。
  - 10e4) 如果需要超過一步才能完成，則判定該次還原未完成，即DNF。
- 10f) 各方塊未對齊的限度：
  - 10f1) 立方體方塊：最多45度。
  - 10f2) 十二面體Megaminx：最多36度。
  - 10f3) 金字塔Pyraminx和斜轉方塊Skewb：最多60度。
  - 10f4) Square-1：最大45度(U/D)或90度(/)。
- 10h) 其他未被提及的還原完成定義，以大眾公認該方塊的還原目標為基準，並運用本規則作為還原完成的判定。
  - 10h1) 魔錶Clock的還原狀態是指所有指針（18個）都朝向12點鐘。

第11章：意外事件

- 11a) 意外事件包括：
  - 11a1) 工作人員或參賽者執行了錯誤的比賽流程。
  - 11a2) 干擾或是設備中斷（例如：停電或是警報）。
  - 11a3) 設備故障。
- 11b) 如果發生意外事件，WCA代表要以公平合理的方式來處理。
- 11d) 如果該意外事件是WCA競賽規則中交代不清或是沒有提到的，WCA代表必須以公平競賽原則下做出決定。(參見規則11e3)
- 11e) WCA代表可以給予參賽者額外的還原機會，用來替代因意外事件造成影響的還原。參賽者應該要在意外事件發生後，且該次還原完成前，以口頭或文字向裁判及WCA代表申訴，才能獲得額外的還原機會。申訴並不保證可以獲得額外的還原機會。
  - 11e1) 如果某參賽者獲得額外的還原機會，該次還原必須使用不一樣的轉亂步驟。該轉亂步驟必須由目前最新版本的官方轉亂程式產生。(參見規則 4f)
  - 11e2) 如果某參賽者獲得額外的還原機會，應該在受影響的那次還原後立即執行，且其結果必須替代導致額外還原機會的那次成績。
  - 11e3) 如果尚未確定某意外事件是否應給予額外的還原機會，參賽者可以先獲得臨時的額外還原機會。等最終判決出來後再確定是否採用這次額外還原機會的成績（例如：WCA規則委員會的判決）。
- 11f) 對於意外事件所做的決定，WCA代表可以依據影片或照片的分析來做判斷。
- 11g) WCA代表必須確保比賽時，有能讓工作人員或參賽者用來查閱的競賽規則和指導方針（例如：印刷紙本，電子檔，或經由網路查詢）。
- 11h) 在考慮情況嚴重性以及最佳的處理辦法後，WCA代表可以要求嚴重違反規則 2k3的參賽者離開比賽場館。如果參賽者拒絕離開，WCA可以對參賽者採取紀律處分。

第12章：轉動代號

- 12a) 立方體方塊的轉動代號：
  - 12a1) 最外層轉動(Face Moves)：
    - ⋆12a1a) 順時鐘90度：F（前面）、B（後面）、R（右面）、L（左面）、U（頂面）、D（底面）。
    - ⋆12a1b) 逆時鐘90度：F'、B'、R'、L'、U'、D'。
    - ⋆12a1c) 180度：F2、B2、R2、L2、U2、D2。
  - 12a2) 多層轉動(Outer Block Moves)（最外n層同時轉動）底下列出的轉動代號，n代表多少層同時轉動，n必須是 1 < n < N（N代表總共的層數）n = 2 時可以省略：
    - ⋆12a2a) 順時鐘90度：nFw、nBw、nRw、nLw、nUw、nDw。
    - ⋆12a2b) 逆時鐘90度：nFw'、nBw'、nRw'、nLw'、nUw'、nDw'。
    - ⋆12a2c) 180度：nFw2、nBw2、nRw2、nLw2、nUw2、nDw2。
  - 12a4) 整顆方塊轉動(Rotations)：
    - ⋆12a4a) 順時鐘90度：x（和R或L'同方向）、y（和U或D'同方向）、z（和F或B'同方向）。
    - ⋆12a4b) 逆時鐘90度：x'（和R'或L同方向）、y'（和U'或D同方向）、z'（和F'或B同方向）。
    - ⋆12a4c) 180度：x2、y2、z2。
  - 12a5) 外層轉動計數(Outer Block Turn Metric/OBTM) 的定義是：
    - ⋆12a5a) 每一個「最外層轉動」和「多層轉動」都算成一步。
    - ⋆12a5b) 每一個「整顆方塊轉動」都算零步。
  - 12a6) 執行轉動計數(Execution Turn Metric/ETM)的定義是：每一個「最外層轉動」、「多層轉動」和「整顆方塊轉動」都算成一步。
- 12c) Square-1 的轉動代號：
  - 12c1) 將中層有切縫、任一個且較小的邊塊擺在左邊，並面對前面時轉動。
  - 12c2) (X,Y)代表頂層順時鐘旋轉 X × 30 度，且同時底層順時鐘旋轉 Y × 30 度。X和Y必須為-5到6的整數，且不得同時為0。
  - 12c3)「/」代表將方塊右半邊旋轉180度。
  - 12c4) Square-1的轉動計數：(X,Y)計為一步，「/」也計為一步。
- 12d) 十二面體Megaminx的轉動代號（只適用於轉亂）：
  - 12d1) 最外層的轉動：
    - ⋆12d1a) 順時鐘72度：U（頂面）。
    - ⋆12d1b) 逆時鐘72度：U'（頂面）。

  - 12d2) 其他轉動代號，要把頂面最左邊的三個小方塊固定。
    - ∗12d2c) 除了頂面最左邊的三個小方塊以外，其於全部（整顆方塊）順時鐘旋轉144度： R++（右面鉛直旋轉）、D++（底面水平旋轉）。
    - ∗12d2d) 除了頂面最左邊的三個小方塊以外，其於全部（整顆方塊）逆時鐘旋轉144度： R--（右面鉛直旋轉）、D--（底面水平旋轉）。
- 12e) 金字塔Pyraminx的轉動代號：
  - 12e1) 擺放方式為，底層要置放水平，且前面向前朝著拿方塊的人。
  - 12e2) 順時鐘120度：U（頂層兩層）、L（左層兩層）、R（右層兩層）、B（後層兩層）、u（上層小角）、l（左層小角）、r（右層小角）、b（後層小角）。
  - 12e3) 逆時鐘120度：U'（頂層兩層）、L'（左層兩層）、R'（右層兩層）、B'（後層兩層）、u'（上層小角）、l'（左層小角）、r'（右層小角）、b'（後層小角）。
- 12g) 魔錶Clock的轉動代號：
  - 12g1) 擺放方式為12點朝上，任一面朝前。
  - 12g2) 代號標示的按鈕往上按：UR（右上）、DR（右下）、DL（左下）、UL（左上）、U（上面兩個）、R（右邊兩個）、D（下面兩個）、L（左邊兩個）、ALL（全部）。
  - 12g3) 轉動朝上狀態的按鈕旁邊的轉鈕，然後把全部按鈕往下按：X+（順時鐘轉X齒）、X-（逆時針轉X齒）。
  - 12g4) 水平翻轉魔錶Clock，讓12點仍然朝上，然後把所有按鈕往下按：y2。
- 12h) 斜轉方塊Skewb的轉動代號：
  - 12h1) 頂層在上方且能同時看見三個面，作為擺放方式。
  - 12h2) 順時鐘120度：R（可見部分右下方最遠的角）、U（可見部分上方最遠的角）、L（可見部分左下方最遠的角）、B（在背後不可見的最遠的角）。
  - 12h3) 逆時鐘120度：R'（可見部分右下方最遠的角）、U'（可見部分上方最遠的角）、L'（可見部分左下方最遠的角）、B'（在背後不可見的最遠的角）。
- 12i) 定義：1步，用以上轉動代號造成方塊狀態的改變，包含超過規則 10f所描述的未對齊。

附則 A：速解

- A1) 以速解為目標的比賽還原必須要遵守以下流程：
  - A1a) 主辦團隊必須對每一輪做出至少一種時間限制（單次時間限制和/或累積時間限制）。
    - ∗A1a1) 一般預設的單次時間限制是10分鐘，但主辦團隊可以公告較久或較短的時間限制。某一輪中的每一次時間限制必須要相同。
    - ∗A1a2) 最少步數解和3x3x3多顆盲解以外的比賽項目，主辦團隊可以採用累積時間限制，累積時間限制必須適用於一輪中所有的還原（例如：3次還原的累積時間限制須低於20分鐘），或是不同比賽項目所有還原的時間總和。在這情況下，某一次還原的時間限制就是設定的單次時間限制或是累積時間限制減掉已用掉的還原時間總和，之中較短的時間。(參見規則 A1a5)。若某一輪比賽有累積時間限制，必須只有一種累積時間限制。
    - ∗A1a3) 任何一輪比賽的時間限制必須要在比賽開始之前公告，且一旦該輪比賽開始，時間限制就不應該更改。更動時間限制必須要由WCA代表決定，且WCA代表必須要謹慎考慮是否會有比賽公平性的問題。
    - ∗A1a4) 參賽者必須要在時間限制之內結束還原。如果參賽者的計時器超過了時間限制，裁判需要立即要求參賽者停止解方塊階段，並將成績記錄為DNF。例外：多顆盲解。(參見規則 H1b1)
    - ∗A1a5) 時間限制的成績計算，是處罰過後的時間（如果不是還原未完成）或經過的時間（如果是還原未完成）。
  - A1b) 如果某次還原的時間限制超過10分鐘，則必須使用碼錶來計時。
    - ∗A1b1) Stackmat計時器必須同時與碼錶用來計時。例外：對於無觀察階段的項目，如果預期參賽者會超過10分鐘，則不強制使用Stackmat計時器。
    - ∗A1b2) 如果Stackmat計時器有記錄到時間，則依此記錄時間，否則（例如：Stackmat計時器故障、計時超過10分鐘、或是沒有使用Stackmat計時器）就以碼錶時間為準。
  - A1c) 參賽者必須要能夠達成比賽項目基本要求才來參加該項目。(參見規則 2k6)
- A2) 轉亂：
  - A2a) 當在該輪被叫到名字時，參賽者將解好的方塊交給轉亂員，並於預備區等待，直到被唱名到台前比賽。
  - A2b) 轉亂員依據第4章的規定來對方塊做轉亂。
    - ∗A2b1) 在Square-1項目，主辦團隊可以強制在方塊中放置一片物體，避免方塊在還原之前被意外地轉動。一旦決定要使用該物體，主辦團隊應該在該輪開始前向參賽者公告。
  - A2c) 從轉亂員開始轉亂方塊到參賽者開始觀察方塊的這段時間內，禁止參賽者看到方塊。
    - ∗A2c1) 轉亂員用蓋子罩住整顆方塊，讓參賽者或觀眾無法看到方塊的任何一部分，直到開始還原為止。
  - A2d) 當裁判從轉亂員手上接過方塊後，裁判要快速的看一下方塊的轉亂情形。如果有疑問，裁判應該通知轉亂員做詳細檢查。

    - *A2d1) 主辦團隊應該要求轉亂員在成績單上簽名或縮寫表示轉亂員有使用正確的轉亂步驟且轉亂狀態與轉亂步驟的圖案相符。轉亂員或是被授權的裁判必須要確認被轉亂的方塊，並在成績單上簽名（或縮寫）以用來確認已經確實正確轉亂方塊並且與圖案相符。(參見規則 4g)例外：6x6x6方塊、7x7x7方塊和12面體Megaminx，轉亂員可以簽名或縮寫表示方塊已經轉亂足夠。(參見規則 4g1)
  - A2e) 裁判將方塊以任何方向（任一面皆可）放置在墊子上，且確定方塊有被完全罩住。
    - *A2e1) 參賽者無權要求特定的放置方向，裁判也禁止根據自己的想法決定方塊在墊子上的放置方向。
- A3) 觀察：
  - A3a) 每一次還原開始時，參賽者可以觀察方塊。
    - *A3a1) 參賽者最多有15秒的觀察時間並開始還原方塊。
  - A3b) 必要時，裁判將計時器開啟且歸零。如果使用的計時器是Gen5 Pro計時器，裁判必須要確認計時器是設定到 2-Pad 模式。另外，裁判需準備碼錶紀錄觀察時間。
    - *A3b1) 當裁判認為參賽者準備完畢時，此時裁判會詢問說「準備好了嗎？(Ready?)」。參賽者必須要在被裁判詢問後的1分鐘內準備完畢，否則參賽者失去此次還原機會（DNS），由裁判決定。
    - *A3b2) 當參賽者表示準備好後，裁判將方塊上的蓋子移除，裁判同時啟動碼錶計時。
    - *A3b3) 當觀察時間到達8秒鐘時，裁判說出「8秒(8 seconds)」。
    - *A3b4) 當觀察時間到達12秒鐘時，裁判說出「12秒(12 seconds)」。
  - A3c) 在觀察階段，參賽者可以拿起方塊。
    - *A3c1) 參賽者在觀察時禁止轉動方塊或是故意改變對齊狀態。處罰：判定該次還原未完成（DNF）。例外：參見 附則 A3c2 和 附則 A3c5。
    - *A3c2) 當蓋子打開時，如果方塊並沒有對齊，參賽者可以將它對齊，但僅限於規則 10f所提及的限度內。
    - *A3c3) 參賽者可以在還沒開始解方塊前將計時器歸零。
    - *A3c4) 在Square-1項目，若主辦團隊決定在方塊中放置一片物體(參見附則 A2b1)，參賽者可以在觀察階段內將該物體移除。
    - *A3c5) 在Square-1項目，參賽者不應該在規則 10f所描述的限度內，因任何不小心的轉動而受到處罰。
  - A3d) 觀察完畢後，參賽者將方塊放回墊子上，方塊擺放哪個面朝上皆可。把方塊放在墊子以外的處罰：加罰時間（+2秒）。
- A4) 開始解方塊：
  - A4b) 參賽者用手指碰觸Stackmat計時器感應區。參賽者的掌心必須向下，並在靠近參賽者那一側的計時器側邊。處罰：加罰時間（+2秒）。
    - *A4b1) 從觀察完畢到開始解方塊前，參賽者跟方塊禁止有碰觸。處罰：加罰時間（+2秒）。
  - A4d) 如果是使用Stackmat計時器，參賽者應該在綠燈亮起前保持手指接觸計時器感應區。把雙手移開計時器就開始解方塊（同時啟動計時器）。
    - *A4d1) 參賽者必須要在開始觀察的15秒內開始解方塊。處罰：加罰時間（+2秒）。
    - *A4d2) 參賽者必須要在開始觀察的17秒內開始解方塊。處罰：判定該次還原未完成（DNF）。
    - *A4d3) 如果有使用碼錶計時，裁判得在參賽者開始解方塊時同時啟動碼錶。
  - A4e) 開始階段的時間處罰是採累積制的。
- A5) 解方塊中：
  - A5a) 在觀察或是解方塊當中，參賽者禁止與裁判和WCA代表以外的人交流。處罰：判定該次還原未完成（DNF）。例外：如果參賽者沒有因與裁判和WCA代表以外的人交流而得利，成績可以被保留，由WCA代表決定。
  - A5b) 在觀察或是還原方塊當中，參賽者禁止有任何人或物（除了桌面）的幫助。(參見規則 2i)。處罰：判定該次還原未完成（DNF）。
  - A5c) 參賽者可以拿著方塊並碰觸桌面來幫助操作。(參見規則 7f1d)
- A6) 結束：
  - A6a) 參賽者以放下方塊然後再停止計時器來作為結束的動作。如果有使用碼錶計時，裁判在參賽者放下方塊同時停止碼錶。
  - A6b) 參賽者有責任以正確的方式停止Stackmat計時器。
    - *A6b1) 如果計時器提早結束，且顯示器顯示低於0.06秒，則可以用額外的還原機會來取代。如果WCA代表認為計時器是被故意停止的，參賽者失去額外的還原機會。
    - *A6b2) 如果計時器提早結束，且顯示器顯示0.06秒以上，則該次還原為DNF。例外：如果參賽者能夠證實計時器故障，WCA代表可以給予額外的還原機會。
  - A6c) 參賽者必須要完全放開方塊才能停止計時器。處罰：判定該次還原未完成（DNF）。例外：如果在停止計時器後，沒有轉動方塊或是沒有改變對齊狀態，可以只加罰時間（+2秒），由裁判決定。
  - A6d) 停止Stackmat計時器時必須使用雙手，雙手水平且掌心向下放置在感器區上。處罰：加罰時間（+2秒）。

- A6e) 在停止計時器後，裁判還沒檢視方塊前，參賽者禁止碰觸方塊、轉動方塊、或是改變方塊的對齊狀態。
  - ＊A6e1) 停止計時器後轉動方塊。處罰：判定該次還原未完成（DNF）。
  - ＊A6e2) 停止計時器後碰觸但沒有轉動方塊。處罰：加罰時間（+2秒）。例外：如果在停止計時器後，參賽者只有一瞬間碰觸到方塊並且沒有影響方塊的完成狀態，可以不加罰時間，由裁判決定。(參見規則 11f)
- A6f) 在裁判或參賽者尚未在成績單上簽名之前，參賽者禁止將計時器歸零。處罰：判定該次還原未完成（DNF），由裁判決定。
  - ＊A6f1) 如果參賽者在成績記錄完成前將計時器歸零，裁判禁止根據記憶、影片或照片來記錄該次成績，且此還原必須被判罰為無效(DNF)。
- A6g) 裁判判定方塊是否為完成狀態。如果方塊有出現未對齊，在裁判判斷方塊的最終狀態之前，禁止碰觸方塊。
- A6h) 如果有發生爭議，在爭議解決前禁止轉動或對齊方塊。
- A6i) 結束階段的時間處罰是累積制的。

- A7) 成績記錄：
  - A7a) 裁判告知參賽者判決。
    - ＊A7a1) 裁判應該要向參賽者表示方塊是否解完成，或是是否有處罰。
  - A7b) 裁判在成績單上寫下成績並在成績旁邊簽名以確認成績正確、格式正確，且容易辨認。
    - ＊A7b1) 當有處罰時，裁判寫下計時器上的時間，並在旁邊寫下處罰。格式應該為「X + T + Y = F」，X是開始還原方塊前的總加時處罰，T是計時器顯示的時間（原始時間），Y是還原方塊時與完成後的總加時處罰，F是最後結果成績（例如：2 + 17.65 + 2 = 21.65）。如果X和/或Y是0的話，可以不用寫（例如：17.65 + 2 = 19.65）。
  - A7c) 參賽者必須確認成績單上的成績，並在成績單上簽名或縮寫表示承認成績結果。則此次還原結束。
    - ＊A7c1) 如果參賽者或是裁判拒絕在成績單上簽名，WCA代表必須要解決爭議。
    - ＊A7c2) 如果參賽者還沒開始還原前就故意簽名（或做其他記號），此還原將被判為DNS。
    - ＊A7c3) 如果參賽者在還原開始後且在裁判記錄成績前就簽名（或做其他記號），判定該次還原未完成（DNF）。
    - ＊A7c4) 參賽者不應該在裁判尚未記錄成績和簽名之前就簽名。參賽者需負責確保自己和裁判都在還原結束後確實簽名。如果裁判將成績單遞交給成績紀錄員以後(參見附則 A7f)，某還原被發現缺少了其中一方或雙方的簽名，判定該次還原未完成（DNF）。
    - ＊A7c5) 在比賽未結束前所發現的未簽名部分(參見規則 9u)，可以由該位裁判和/或該位參賽者補簽，由WCA代表決定。
  - A7f) 當該名參賽者完成該輪比賽後，裁判要把參賽者的成績單交給成績紀錄員。
  - A7g) 若因比賽經驗不足導致意外或處罰，WCA代表可以給予額外的還原機會。

附則 B：盲解

- B1) 標準速解流程如同附則 A（速解）。相異且優先於附則 A的流程如下：
  - B1a) 沒有觀察階段。（也就是還原階段開始時沒有觀察階段直接開始解方塊階段）
  - B1b) 參賽者需自備眼罩。
- B2) 開始還原：
  - B2a) 裁判將計時器和/或碼錶歸零並根據規則 A3b1示意裁判已經準備等待參賽者開始還原（例如：將遮蔽住的方塊擺放到參賽者前面並說「準備好了(Ready)」，並同時豎起大拇指）。參賽者必須在雙方示意完成後的1分鐘內開始還原，否則參賽者失去此次還原機會（DNS），由裁判決定。
  - B2b) 使用Stackmat計時器時，參賽者用手指碰觸計時器感應區。參賽者的掌心必須向下，並在靠近參賽者那一側的計時器側邊。處罰：加罰時間（+2秒）。
  - B2c) 使用Stackmat計時器時，在每一次還原開始之前，參賽者不能碰觸方塊或是蓋子。處罰：加罰時間（+2秒）。
  - B2d) 使用Stackmat計時器時，開始的方式為參賽者把雙手移開計時器（同時開始計時）。
    - ＊B2d1) 開始計時後，參賽者將覆蓋方塊的物品移開。
    - ＊B2d2) 如果除了Stackmat計時器外還額外使用碼錶，裁判在參賽者開始時，同時按下碼錶。
  - B2f) 當碼錶做為唯一的計時工具時，參賽者確認已經準備妥當並將蓋子打開來開始解方塊階段，裁判也同時啟動碼錶。
- B3) 記憶階段：
  - B3a) 記憶方塊的過程中，參賽者可以拿起方塊。
  - B3b) 參賽者不可以做任何筆記。處罰：判定該次還原未完成（DNF）。
  - B3c) 記憶方塊的過程中，參賽者不可以轉動方塊或是故意改變方塊對齊狀態(參見 附則 A3c2)。處罰：判定該次還原未完成（DNF）。
  - B3d) 如果方塊並沒有對齊，參賽者可以將它對齊，但僅限於規則 10f所提的界限內。(參見規則 A3c2)
- B4) 盲解階段：
  - B4a) 參賽者將眼罩戴上，以開始盲解階段。

- B4b) 在眼罩還未完整罩上前，參賽者不能轉動方塊或是故意改變方塊對齊狀態。處罰：判定該次還原未完成（DNF）。
- B4c) 只要參賽者開始轉動方塊，裁判必須要確保參賽者的臉和方塊之間有一個視線遮蔽物（例如：一張紙或硬紙板）阻隔。
  - ⋆B4c1) 在所有情況下，參賽者必須要戴上眼罩，以確保當視線遮蔽物沒有阻隔時，參賽者無法看到方塊。
  - ⋆B4c3) 如果裁判和參賽者事先同意，參賽者可以自行在盲解階段把方塊放置於一個適當物品後面（例如：譜架或是桌子下面）。
- B4d) 參賽者不能在盲解階段的任何時刻看到方塊。處罰：判定該次還原未完成（DNF）。

- B5) 結束：
  - B5a) 如果是使用Stackmat計時器，參賽者以放下方塊然後停止計時器來結束這次解方塊階段。
    - ⋆B5a1) 如果除了Stackmat計時器以外還使用了碼錶計時，當參賽者結束解方塊階段時，裁判要迅速停下碼錶。
  - B5b) 如果是只有使用碼錶來計時，參賽者放下方塊並告知裁判解方塊階段結束時，裁判要迅速停下碼錶。
    - ⋆B5b1) 參賽者默認的告知方式包含放下方塊並將雙手以掌心朝下的方式放置在桌面。還原開始前，參賽者和裁判可以同意其他適當的告知方式。
  - B5c) 在停止計時器前，只要參賽者不碰觸方塊，參賽者可以移除眼罩。在解方塊階段結束前，參賽者禁止碰觸方塊。處罰：判定該次還原未完成（DNF）。

附則 C：單手解

- C1) 標準速解流程如同附則 A（速解）。相異且優先於附則 A的流程如下：
  - C1b) 在解方塊的過程中，參賽者只能用一隻手操作方塊。處罰：判定該次還原未完成（DNF）。
    - ⋆C1b2) 如果遇到方塊故障，且參賽者選擇要修復，參賽者必須只能使用比賽的那一隻手進行修復。處罰：判定該次還原未完成（DNF）。
    - ⋆C1b3) 如果參賽者的身體其他部位在非蓄意下短暫接觸到方塊或方塊的一部分且沒有產生任何轉動，將不會被認定為操作方塊，由裁判決定。
    - ⋆C1b4) 參賽者可以拿著方塊並碰觸桌面來幫助操作。(參見規則 7f1d)
  - C1c) 在解方塊當中，一旦參賽者以其中一隻手操作方塊，他就不能用另一隻手操作方塊。處罰：判定該次還原未完成（DNF）。

附則 E：最少步數解

- E2) 最少步數解的流程如下：
  - E2a) 裁判將一份轉亂步驟和白紙交給所有參賽者。裁判啟動碼錶並喊「開始(Go)」。
    - ⋆E2a1) 在還原還未開始前，參賽者禁止在跟這次還原有關的紙張上寫下任何東西。例外：參賽者可以寫下關於參賽者身分的訊息(詳見附則 E2c1)。如果參賽者是寫在有轉亂步驟的紙上，參賽者必須只能寫在背面。處罰：判定該次還原未完成（DNF）。
  - E2b) 所有參賽者有60分鐘的時間限制來找出並寫下解法。
    - ⋆E2b1) 裁判應該在55分鐘時告知參賽者「剩五分鐘(5 minutes remaining)」，以及在60分鐘時喊「停(Stop)」。
  - E2c) 在60分鐘結束後，參賽者必須交出清楚寫下解法及參賽者身分訊息的紙張，且使用合適轉動代號。
    - ⋆E2c1) 用來確認參賽者身分的訊息是指：參賽者的名字、WCA ID、或是比賽註冊ID（至少要有一個），也可加上比賽名稱、第幾輪、或第幾次還原。沒有寫下參賽者的名字、WCA ID，或是比賽註冊ID的處罰：判定該次還原未完成（DNF）。
    - ⋆E2c2) 解法必須是將每個單獨的移動步驟，按照順序依序寫出所組成的一串序列。解法模糊不清的處罰：判定該次還原未完成（DNF）。
    - ⋆E2c3) 參賽者應該要將紙上不屬於解法一部分的符號或標記清楚地塗黑或塗掉。
    - ⋆E2c4) 參賽者必須只能使用在規則 12a中所規定的3x3x3轉動代號，且禁止使用其他沒有在該規則中定義的符號或符號組合。處罰：判定該次還原未完成（DNF）。
    - ⋆E2c5) 使用一顆完成狀態的方塊並按照轉亂步驟轉亂，再使用參賽者提交的解法來解方塊並且確實成為完成狀態，那便能判斷參賽者的解法是正確的。不正確解法的處罰：判定該次還原未完成（DNF）。
  - E2d) 解法的步數將以「外層轉動計數(OBTM)」(參見規則 12a)來計算。
    - ⋆E2d1) 當用「執行轉動記數(ETM)」計算時，每位參賽者的解法長度禁止超過80步（包含整顆方塊轉動）(參見規則 12a6)。處罰：判定該次還原未完成（DNF）。
  - E2e) 參賽者寫出的解法不能由題目上的轉亂步驟的任何一部分衍生而來。處罰：判定該次還原未完成（DNF），由WCA代表決定。

    - ＊E2e1) WCA代表可以要求參賽者解釋解法中任何的轉法，且要與轉亂步驟無關。如果參賽者無法提供有效的解釋，判定該次還原未完成（DNF）。

- E3) 參賽者可以使用以下的物品。擅自使用其他物品的處罰：判定該次還原未完成（DNF）。
  - E3a) 紙（由裁判提供）、答案卷（由裁判提供）、該次還原的轉亂圖示（可能在紙或答案卷上）和筆或類似書寫用的文具（由裁判提供，或自行準備）。
  - E3b) 3x3x3方塊（最多三顆，自行準備），如第3章所描述。
  - E3c) 貼紙（自行準備）。
  - E3d) 用於確認比賽剩餘時間的碼錶或手錶（自行準備），需要由WCA代表認可。
  - E3e) 其他沒有電子輔助品且沒有提供不公平優勢的物品，由WCA代表決定。(參見規則 2i1)
  - E3f) 能移除寫下內容的物品（自行準備），例如修正液、修正帶或是橡皮擦。
- E4) WCA代表可以選擇公開參賽者的解法（例如：成績單的照片，或是抄錄下的解法）。
- E5) 參賽者禁止與WCA代表或裁判以外的人進行交流。交流的內容應該要關於WCA競賽規則，且參賽者不得從中獲得解法的協助。處罰：判定該次還原未完成（DNF）。

附則 F：Clock魔錶

- F1) 標準速解流程如同附則 A（速解）。相異且優先於附則 A的流程如下：
- F2) 轉亂完成後，裁判將魔錶Clock以站立的方式置放在墊子上。
  - F2a) 主辦團隊可以強制使用讓魔錶Clock可以站立的支架，以避免在還原開始時倒下。如果將要使用這樣的支架，必須要在該輪比賽開始前公告。
    - ＊F2a1) 裁判必須要在參賽者把魔錶Clock從支架拿起來後立刻把支架從墊子上移除。
- F3) 在觀察完畢後，參賽者將魔錶Clock以站立的方式置放在墊子上。處罰：判定該次還原未完成（DNF）。
  - F3a) 參賽者在開始解魔錶之前，禁止改變任何按鈕的狀態。處罰：判定該次還原未完成（DNF）。

附則 H：多顆盲解

- H1) 標準盲解流程如同附則 B（盲解）。相異且優先於附則 B的流程如下：
  - H1a) 在每一次還原開始之前，參賽者必須要提交想要還原的方塊數量（至少兩顆）給主辦團隊。
    - ＊H1a1) 當參賽者提交要還原的方塊數量給主辦團隊後，就不允許再改變還原的方塊數量。
    - ＊H1a2) 參賽者可以要求在所有參賽者都提交完還原方塊的數量之前，保密他所提交的還原方塊數量。一旦所有的參賽者都提交了還原的方塊數量後，這個資訊將會變成公開的。（例如：參賽者可以在開始還原之前詢問其他參賽者還原的方塊數量）。
    - ＊H1a3) 還原開始前，轉亂完成的方塊必須以任意的方向放置在桌子上，同時確保它們完全被覆蓋。這些方塊應盡可能地被排列成正方形（例如：8顆方塊應該被排列成3顆方塊2排和2顆方塊1排）。
  - H1b) 如果還原的方塊數量少於六顆，參賽者的比賽時間限制為10分鐘乘以還原的方塊數量，除此之外時間限制皆為60分鐘。
    - ＊H1b1) 參賽者可以隨時示意還原結束。當時間限制達到時，裁判停止參賽者的還原，並記錄下成績，該次還原的時間限制記錄為比賽成績的時間。
  - H1d) 方塊的加時處罰是累積制的。
  - H1e) 在記憶階段時，參賽者禁止轉動任何方塊。處罰：判定該次還原未完成（DNF）。例外：在還原結束後各別轉動到的單一方塊，可以判定為該顆方塊還原未完成，而不是判定為該次的整個還原未完成，由WCA代表決定
- H2) 參賽者可以自行準備覆蓋物（例如：墊子或布）鋪在桌面上，由WCA代表決定。如果參賽者使用覆蓋物，必須要在提交還原盲解方塊的顆數時一併提出。（參見附則 H1a）

WCA 指導方針

版本：2023年8月1日
[wca-regulations-translations:40f4204]

註釋

WCA 競賽規則

此指導方針是用來補足WCA競賽規則裡的事項。請參閱競賽規則來了解更多關於WCA的詳細說明。

編號

指導方針的編號是對應競賽規則中的相關細節。請注意多個指導方針可以適用於同一個競賽規則，且有些指導方針對應到已經不存在的競賽規則。

標籤

為了能提供更多訊息，每一個指導方針都會使用底下其中一種標籤。請注意該標籤只應被視為分類，而不是重要程度。

- [附加] 對應競賽規則的附加資訊。
- [釐清] 避免造成競賽規則解讀困擾的資訊。
- [解釋] 用來說明競賽規則意義的資訊。
- [建議] 非強制執行，但如果可行最好採用。
- [提醒] 可能已被其他競賽規則／指導方針所解釋過，但值得再度重申的資訊。
- [舉例] 對規則的使用方式舉出一些例子。

內容

第1章：工作人員

- 1c+) [釐清] 如果一場比賽有指派多位WCA代表，「WCA代表」是指其中任何一位。「WCA代表」也可是在比賽中由WCA代表指定代理相關責任的任何人。
- 1c++) [釐清] WCA代表們即使沒有被指派為該比賽的WCA代表也可以參加該場比賽。這些人並非「WCA代表」，除非他們被指定的WCA代表指派負責該比賽的相關事宜。(參見指導方針 1c+)
- 1h+) [建議] 同一組別的參賽者，應該要使用同樣的轉亂步驟。不同組別應該要使用不同的轉亂步驟。
- 1h++) [建議] 每個比賽項目的決賽以及每一輪的最少步數解都應該要讓所有參賽者使用相同的轉亂步驟（也就是只能有一組）。
- 1h+++) [附加] 在WCA代表的同意下，參賽者可以要求在同一輪比賽中參加不同時間的組別。WCA代表應該謹慎考慮該要求對比賽的公平性與實施的可行性，且必須要確保這個更動有符合規則 9l（也就是該參賽者必須要在同一項目的前一輪全部結束且下一輪還未開始以前結束還原）。有此需求的參賽者應該要在比賽前聯絡主辦團隊和WCA代表。例外：最少步數解不能使用這個安排因為 指導方針 E2b++中有獨自的安排方式。
- 1h1+) [釐清] 只有在為了比賽順利進行時，才應該讓轉亂員或裁判幫跟自己同一組的參賽者做轉亂或當裁判。
- 1h1++) [釐清] 最少步數解比賽時，裁判可以在他未完成還原之前判同組參賽者（也就是裁判自己同時也在比賽）。

第2章：參賽者

- 2c+) [附加] 第一次參賽的參賽者應該要使用自己的正式名字。在WCA代表的同意下，才可以使用合理的別名。
- 2c2+) [釐清] 一個WCA資料裡包含了跟參賽者相關的資料，其中含有個人資訊（名字，國籍，性別，出生年月日）和正式WCA比賽的所有成績。
- 2d+) [附加] 生日及聯絡資料應該要嚴格保密。
- 2d++) [建議] 如有第三方（例如：媒體）詢問主辦團隊關於參賽者的聯絡資料，應該要先取得參賽者的同意。
- 2e+) [釐清] 如果參賽者擁有多重國籍，他們可以在第一場比賽中選擇代表哪個國家。
- 2e++) [附加] WCA代表也應該要在所有參賽者的第一場比賽時以文件（例如：護照）方式確認其姓名和生日。
- 2e3+) [釐清] 無國籍的參賽者沒有國家紀錄和排名，也沒有洲紀錄和排名。
- 2i+) [附加] 雖然參賽者（在沒有蒙眼時）可以拿起碼表來看目前的時間，但是他們禁止對碼表的計時功能做出啟動，停止，暫停，等其他動作。
- 2i++) [附加] 如果參賽者不被允許碰觸正式的計時碼表時，主辦團隊可以為他們提供一個非正式的碼錶來確認時間。
- 2i+++) [提醒] 藍芽方塊視為電子設備。
- 2i1b+) [釐清] 這包括已關機或已切斷連線的相關裝置。
- 2i1c+) [釐清] 電子式手用暖暖包被視為電子設備，因此不能在觀察或解方塊階段中使用。但非電子式手用暖暖包可以在還原的過程中使用。
- 2i2a+) [附加] 只要螢幕沒有顯示即時的拍攝內容，攝影機上的螢幕可以在參賽者視線範圍內。
- 2j2+) [舉例] 如果某參賽者因為在決賽缺席而被判失去比賽資格，他的前面幾輪的比賽成績仍然有效。

- 2j2++) [舉例] 如果WCA代表在某一輪中的第三次還原時將某一位參賽者判定失去比賽資格，即使造成失去比賽資格的原因發生在更早之前，仍只有第三次和之後的成績會是無效。
- 2k6+) [釐清] WCA代表應根據自己的判斷，阻止參賽者做出損害比賽的行為（例如：浪費時間和/或資源）。參賽者在盡力的狀況下不應該因為成績太「慢」而被取消資格。
- 2s+) [提醒] 特別協助的案例必須要加入在WCA代表的比賽報告中。
- 2u1+) [附加] 在WCA代表的同意下，可以允許參賽者參賽。但WCA代表必須謹慎考慮允許參賽時的比賽公平性。

第3章：方塊

- 3a+) [釐清] 在WCA代表的同意下，參賽者可以使用任何合理尺寸的方塊。
- 3a++) [附加] 一般情況下，參賽者應該在同一輪中使用同一顆方塊。在裁判或WCA代表的同意下參賽者可以更換方塊。
- 3a+++) [釐清] 參賽者可以私下跟其他參賽者借用方塊來比賽。
- 3a1+) [釐清] 如果唱名後無法交出方塊，參賽者可以被取消資格（例如：該參賽者計畫使用其他正在比賽中參賽者的方塊，所以沒法在當下交出方塊）。
- 3d1b+) [釐清] 圖案不一定每一面都要有，只需要在那些沒有單一顏色的面上有即可。各塊不能與其他相似的塊有顯著區別（例如：粗糙面、不規則紋理）。
- 3h+) [釐清] 方塊內部可以打磨、潤滑或改造等方式來增加穩定性（例如：磁鐵）。
- 3h++) [舉例] 改造舉例：產生新的轉動方式、無法做一般的轉動方式、可以看見更多區域或面、可以看到背面的顏色、能夠自動轉動或是創造其他的還原狀態。
- 3h2++) [釐清] 如果某種「六色方塊」和現在大量生產的「六色方塊」有明顯差異，需要由WCA代表同意是否可以使用。
- 3h2a+) [附加] 無法得知更多方塊狀態的透明零件的例子：方塊內部的零件，透明的魔錶Clock外殼。
- 3j+) [提醒] 之前的規則曾允許方塊上帶有凹凸痕跡，現在已經不允許了。
- 3k2+) [附加] 如果WCA代表認為參賽者是故意使用違規方塊，WCA代表不應該列出不得使用的方塊清單。
- 3k2b+) [釐清] 如果在多顆盲解的還原過程中，發現有違規方塊，禁止交換或是移除該顆方塊。如果整個該次還原沒有被判失格的話，必須把違規的方塊判為未解完成。
- 3k2b++) [舉例] 參賽者多顆盲解嘗試了10顆，最後成功還原了8顆。如果發現有兩顆還原成功方塊和一顆未還原成功方塊是違規方塊，則參賽者將被判定在嘗試的10顆中成功還原6顆（而不是DNF），由WCA代表決定。
- 3l+) [附加] Logo可以任意設計，但不能給還原帶來明顯的優勢（例如：可以用於作弊的編碼訊號），且原有有色部分的顏色必須依然可以被辨認。非傳統的logo是否允許使用由WCA代表決定。
- 3l++) [釐清] 在過去，帶有logo的方塊被允許用於盲解項目。現在已經被禁止了。
- 3l1+) [釐清] 在N階的方塊中，所有單色塊都被視為中心塊。例如5x5x5每一面的中心塊有9個。

第4章：轉亂

- 4b1+) [提醒] WCA代表禁止以過濾轉亂內容為理由來重新產生新的轉亂步驟。例如：不得事先看過轉亂步驟，然後以「公平」為由，重新產生一組新的轉亂步驟。
- 4b2+) [釐清] 一般來說，所有的轉亂步驟應該在比賽過程中保密，並在比賽結束後一併公布。在某些情況下（例如：破世界紀錄），主辦團隊可以在該輪結束後就公布轉亂步驟。
- 4b2++) [附加] 比賽的主辦團隊應該要確認轉亂員、轉亂步驟、部分轉亂方塊、轉亂完成方塊，不能被參賽者看到。(參見規則 A2c)例如：轉亂人員可以在一面牆後面或是可以使用夠高的隔板（比如在轉亂員使用的桌子四周擺放紙板），這樣參賽者看不到正在轉亂的方塊。
- 4b4+) [釐清] 只要在該時效之間開始的所有還原都可以按照正常流程進行（也就是該還原並不會因為其轉亂步驟超過時效而被暫停）。
- 4d+) [釐清] 有些方塊使用標準配色，但是白色換成了黑色。在這種情形下，黑色算是最暗的顏色，且禁止視為白色。
- 4d+++) [附加] 方塊從轉亂區拿到比賽區的過程中允許方塊方向被改變，但禁止任何人影響其方向的隨機性。(參見規則 A2e1)
- 4f+) [建議] WCA代表應該要事先準備好足夠整個比賽的轉亂步驟，包含備用的轉亂步驟。
- 4f++) [提醒] 如果WCA代表在比賽時產生新的轉亂步驟，必須將其儲存下來。
- 4g2+) [釐清] 轉亂員仍必須要確認魔錶Clock的轉亂是正確的。
- 4g2++) [釐清] 魔錶Clock在移除蓋子時倒下了，必須要給予額外的還原機會。
- 4g2+++) [建議] 轉亂員應該要將成績單放在蓋子外面而不是放在蓋子裡面。

第5章：方塊故障

- 5b+) [附加] 參賽者禁止蓄意製造方塊故障，除非是要修正之前發生的方塊故障。(參見規則 5b3b和規則 5b3c)蓄意的例子：移除中心蓋，旋轉角塊，撕掉貼紙。
- 5b5+) [舉例] 方塊零件飛出，卻判為還原的例子：3x3x3一片中心蓋飛出、高階方塊一片中心蓋或中心塊（泛指非角塊、非邊塊）飛出。
- 5b5++) [舉例] 方塊零件飛出，判為DNF的例子：3x3x3兩片以上中心蓋飛出、高階方塊兩片中心蓋或中心塊飛出、3x3x3一個邊塊飛出、4x4x4一個邊塊飛出，任意兩個有顏色的零件飛出。
- 5b5f+) [舉例] 可參考規則 5b5f的視覺指南 (暫無翻譯)。
- 5b5f++) [舉例] 4x4x4一個邊塊在原位旋轉視為還原完成。
- 5b5f+++) [舉例] 一個被原位旋轉影響的角塊可視為處於正確的位置，但處於正確位置並不代表還原完成。

- 5c+) [提醒] 方塊發生故障不能作為參賽者獲得額外還原機會的理由。

第7章：比賽場地

- 7d+) [附加] 比賽場地的溫度最好是攝氏21~25度。
- 7f1a+) [釐清] 完整的墊子尺寸至少需 30公分寬（左到右）x 25公分長（前到後）。
- 7h2+) [附加] 比賽預備區的參賽者不應該看到在比賽舞台上參賽者的方塊。

第9章：比賽項目

- 9b+) [附加] 當一個比賽項目有兩輪以上的時候，第二輪開始(特別是決賽)建議以「五次去頭尾平均(Average of 5)」或是「三次平均(Mean of 3)」來進行（如果當中任一型式許可）。
- 9b++) [附加] 非規則 9b中認可的比賽項目，可以在比賽中舉行，但會被視為非官方比賽項目，所以不會列入官方比賽的成績中。
- 9b3b+) [釐清] 「3次平均(Mean of 3)」的成績不影響在「3次取最佳(Best of 3)」的排名（即依然根據最好一次的成績）。WCA只是在官方比賽型式之外承認平均成績。
- 9f1+) [舉例] 如果計時器顯示 12.678，則成績應記錄為 12.67（省略任何百分位以後的數字）。只要成績紀錄員將第三位自動捨去來當作官方成績，裁判可以在成績單寫完整的時間（判罰時計算也要保持一致性）。
- 9f2+) [附加] 3x3x3多顆盲解的項目中，裁判應該要寫下成功還原的方塊數量、嘗試的方塊總數量和最終時間。例如：如果參賽者在總共5顆的嘗試中，成功還原了3顆，而時間是40分鐘30秒，裁判應該要記下 3/5 40:30。
- 9f4+) [解釋] 如果參賽者已經確認準備好了，但之後卻因故被受罰造成失去資格，則成績應該記為DNF(參考規則 A3b2)。
- 9f5+) [釐清] 如果參賽者有辦法比賽但卻沒有參加，成績會記為DNS。(參考規則 A3b2)如果參賽者並沒有取得還原資格（例如：門檻制的比賽）他並不會留下任何比賽成績。（翻譯註解：連DNS都不會注記）
- 9p2+) [釐清] 最佳成績是指決定相應輪次排名的單次或平均成績。
- 9q+) [建議] 每一個比賽項目及每一輪應該至少要有2名參賽者。
- 9t+) [解釋] 根據規則 9t1及規則 9t2，該輪可能會變成不符合規則 9p1、規則 9m1、規則 9m2或是規則 9m3。但是，為了符合這些規則而去更改成績相關內容的話，會影響無辜的參賽者，這也是成績必須維持原樣的原因。
- 9t++) [附加] 如果是在比賽中進行修改成績的話，仍要遵守這項規定。若是在比賽中的話，規則 9t1、規則 9t2和規則 9t3應該要被遵守，由WCA代表決定。
- 9t3+) [舉例] 假設在某項目的第一輪時參賽者A取得了平均 10.00 的成績，而參賽者B取得了平均 10.05 的成績，使得參賽者A進入了決賽，而參賽者B沒有進入決賽。如果事後發現有成績紀錄錯誤，參賽者B的成績其實是平均 9.95（參賽者B應該晉級決賽，而不是參賽者A晉級），則參賽者A決賽的成績仍需要被保留下來。
- 9u+) [附加] 有多個地點同時舉行的比賽（例如：「多個地點的最少步數解」），必須要所有地點都達成這項條件才能算是比賽結束。
- 9u2+) [建議] WCA代表應該要宣布比賽結束（例如：頒獎典禮之前）。
- 9u2b+) [附加] 比賽結束的日期由比賽舉辦地的當地時間來決定。

第10章：方塊完成狀態

- 10e1+) [釐清] 對於Square-1，由於其方塊外型變換的特性，定義在規則 10f4的對齊判罰標準與定義在規則 12c4由轉亂程式所使用的轉動代號計數不同。
- 10f+) [解釋] 未對齊界限，是用於判定完成狀態（無判罰）以及差一步才完成狀態的方法。
- 10f4+) [釐清] 當計算方塊的還原狀態是否有未足步數時，U層和D層應分開審視。例如：(5,1)被視為一層未對齊，(5,5)被視為兩層未對齊。
- 10h1+) [附加] 魔錶Clock的完成狀態不受按鈕蓋鬆動或飛出影響。

第11章：意外事件

- 11e+) [釐清] 因為申訴並不保證會成功，參賽者可以選擇在申訴時讓計時器繼續跑動，並在合適時再繼續解方塊。
- 11e++) [建議] WCA代表應該要記錄下獲得額外的還原機會的原因。（例如：記錄在成績單的背面）
- 11e+++) [建議] 解方塊階段結束後，WCA代表應該要更慎重斟酌是否給予額外的還原機會。額外的還原機會應該只有在特殊情況下才能給予。
- 11e++++) [提醒] 當參賽者確認成績並在成績單上簽名後，還原就結束。(參見 規則 A7c)
- 11e+++++) [附加] 如果WCA代表在比賽中沒有時間調查這個訴求，應該先給予一個暫時的額外還原機會。
- 11e++++++) [附加] 額外的還原機會被視為在原始還原發生的時間完成的。例如：如果原始那一輪是在1月21日，而參賽者在1月22日被給予額外的還原機會，該額外的還原機會被視為在1月21日完成。
- 11e+++++++) [建議] 如果額外的還原機會是在下一輪比賽已經結束後才被給予，且額外的還原機會造成該參賽者晉級下一輪，該參賽者不應該參加下一輪比賽，由WCA代表決定。
- 11e1+) [提醒] 額外的還原機會必須要有新轉亂步驟，且必須要是官方轉亂程式產生並且無修改的轉亂步驟。(參見規則 4f和指導方針 4f+)
- 11e2+) [附加] 如果某次額外的還原機會又造成另一次額外的還原機會，參賽者應該持續還原，直到產生可以代替原來常規還原的有效還原。

- 11e2++) [舉例] 假設正常的5次還原當中，第2次產生了額外的還原機會。參賽者應進行額外的還原機會直到產生一個可以替代第2次的有效還原。假設之後其他還原又造成額外的還原機會，則參賽者應以類似第2次方式進行處裡。

第12章：轉動代號

- 12a2+) [釐清] 例如：對於3x3x3而言，Rw和2Rw都是有效的轉動方式。1Rw對於所有立方體方塊而言都是無效的轉動代號，3Rw對2x2x2方塊和3x3x3方塊是無效的轉動代號（但對於4x4x4或以上的方塊，3Rw是有效的轉動代號）。
- 12i+) [釐清] 整顆方塊轉動並不改變方塊的狀態。

附則 A：速解

- A1a+) [釐清] 如果兩種時間限制都有適用，單次時間限制禁止大於累積時間限制。
- A1a2+) [附加] 如果是使用累積時間限制，裁判應記下DNF並用括號備註原始時間，例如：DNF (1:02.27)。
- A1a2++) [舉例] 如果某一輪比賽只設置30分鐘的累積時間限制，而某參賽者的前兩次成績是 6:00 和 DNF(10:00)，這樣第三次的時間限制就是 30:00 - 6:00 - 10:00 = 14:00。在這個舉例中，只計算最後的還原結果。所以，第三次還原是無判罰 13:59 的時候，符合時間限制(參見規則 9f2)，但是如果第三次還原是 13:59 + 2 = 14:01 的時候則沒有符合時間限制。
- A1a2+++) [附加] 如果某次還原的成績無法取得（例如記時器被歸零），裁判應該要向WCA代表徵詢後估算該次還原的時間。這個估算的時間計算在時間限制裡，但禁止用於官方正式成績的根據。
- A1a2++++) [舉例] 如果某一輪比賽有累積時間限制20分鐘和單次時間限制8分鐘，且參賽者的前兩次還原成績為 7:00 和 7:30，則第三次還原的時間限制為 20:00 - 7:00 - 7:30 = 5:30 和 8:00 中較短的時間，也就是 5:30。
- A1a2+++++) [釐清] 如果參賽者達到了累積時間限制的話，剩下的還原機會將紀錄為DNS。
- A1a2++++++) [釐清] 如果一個累積時間限制是多個比賽項目合計，還原完成的順序決定時間累積的順序。
- A1a3+) [提醒] 主辦團隊和WCA代表必須要留意，在該輪比賽開始後更動時間限制會影響參賽者的比賽策略並對某些參賽者造成不公平。（例如：前兩次以最快速度還原方塊以求達到門檻制的時間限制）
- A1a4+) [提醒] 如果參賽者意外地被允許超過時間限制，時間限制仍必須要回復執行，且裁判、參賽者和WCA代表應該要被告知。(參見規則 1g2) 裁判必須要一直注意該次還原的時間限制（假設採用累積時間限制，有可能會因前次還原而有所變動）。
- A2c1+) [提醒] 在過去，成績單被用來覆蓋方塊且會讓某些面外露。現在不允許這樣做。
- A2d1+) [附加] 如果在還原尚未開始時發現沒有轉亂簽名，方塊應該要立刻交還轉亂員來確認轉亂內容並且簽名。（翻譯註解：在裁判尚未詢問「準備好了嗎？(Ready?)」之前）
- A2d1++) [附加] 只因為沒有轉亂簽名而判一個還原成績無效是被禁止的。如果在還原開始後才發現沒有轉亂簽名，裁判必須要讓還原繼續進行（如果還在進行中）且WCA代表應該要讓成績保留納入計算。但是，如果WCA代表有理由（無轉亂簽名以外）懷疑轉亂是無效的，WCA代表可以用額外的還原機會來取代該次還原。
- A2d1+++) [提醒] 雖然WCA代表可以讓一些沒有轉亂簽名的成績加入成績計算，WCA代表不應該讓這種意外事件成為常態。
- A3c3+) [釐清] 雖然裁判被要求替參賽者將計時器歸零，但如果裁判忘了，參賽者可以在觀察前或觀察中自行將計時器歸零。(參見規則 A3b)在裁判沒有將計時器歸零的情況下，如果參賽者不慎試圖開始還原（也就是說，當參賽者進行觀察，然後雙手放在Stackmat計時器上並維持了一段合理的時間，認為計時器會正常啟動，然後開始還原方塊），則該次還原應該給予額外的還原機會，由WCA代表決定。
- A3c3++) [釐清] 參賽者不可以在觀察的過程中「測試」或「二次啟動」計時器，因為只要計時器啟動，就算是觀察結束。(參見規則 A4d)就算還在觀察開始後的15秒以內，如果參賽者在第一次啟動計時器後停止了計時器，就視為還原結束。(參見規則 A6)
- A3c4+) [釐清] 若在方塊中卡小物體的規則被執行了，裁判禁止替參賽者取下該物體。
- A3c4++) [釐清] 若參賽者沒有在觀察階段中取下小物體（例如：忘記了），參賽者可以在解方塊過程中將其取下。
- A5b+) [釐清] 在觀察或還原過程當中，參賽者可以用身體的任何部位碰觸方塊。例外：3x3x3單手解。(參見規則 C1b)
- A5b++) [釐清] 如果參賽者的方塊發生方塊零件彈出(參見規則 5a)，參賽者禁止尋求協助尋找或協助撿回零件，且裁判應該要防止他人的幫忙。如果有人替參賽者撿起了彈出的零件，裁判或參賽者可以要求他們把零件放置在比賽桌面上且不能再繼續幫忙。
- A6b+) [解釋] 刻意地選擇了0.06秒是為了容納Stackmat計時器的故障。
- A6e+) [釐清] 如果方塊在參賽者停止計時器之後掉落在大腿上，則被判定為觸碰方塊。
- A7c+) [附加] 如果某個參賽者簽過名的成績記錄不完整或不可辨認，則應該選擇最壞的狀況作解讀（例如：「1:05」應記錄為 1:05.99，「25.X3」中如果 X 可能是 1 或 7，則記錄為 25.73）。有鑑於Stackmat計時器會把 X:0Y.ss 顯示為 X:Y.ss，缺少位數的的成績通常為十位數而非個位數，（例如：「1:2.27」應記錄為 1:02.27）。對於模糊不清的成績，可以尋找簽名的裁判來重新確認，由成績紀錄員決定。
- A7g+) [舉例] 比賽經驗不足的參賽者可以因為以下情況獲得額外的還原機會：沒有等到計時器綠燈亮、不正確地啟動或停止計時器、由於不知道如何開始還原導致超過觀察時間、或其他有關還原流程的處罰。
- A7g++) [釐清] 不能直接免除處罰，必須給予額外的還原機會。
- A7g+++) [建議] WCA代表在給予同一位參賽者兩次以上額外還原機會時必須更謹慎。即便給予兩次以上還原機會，這兩次還原機會也得是因為不同類型的意外事件。
- A7g++++) [釐清] 一位參賽者在以下情況可以被視為比賽經驗不足：第一次參加某一個比賽項目，或是很長的時間沒有在某一個比賽項目參賽。意外事件必須要跟經驗不足有所關聯。

附則 B：盲解

- B1+) [提醒] 參賽者禁止使用有Logo (參見規則 3i)、顆粒、記號或是其他可區分各部位特徵的方塊(參見規則 3k)。盲解項目時應該要特別留意此事。
- B1b+) [建議] 眼罩應該要在比賽使用前由WCA代表檢查過。
- B2d+) [附加] 一般情況下，當裁判表示已經準備好後，參賽者第一次啟動計時器時，即為還原開始。(參見規則 B2a)如果參賽者想要測試計時器，必須要在這段期間內，每一次都要（詢問且）得到裁判的同意。如果在未得到裁判同意的情況下啟動計時器並歸零，處罰：判定該次還原未完成（DNF）。
- B2f+) [釐清] 因為解方塊階段開始時參賽者要自行打開蓋子，因此不適用還原開始前參賽者不能碰觸蓋子的處罰 (參見 規則 B2b 和 規則 B2c)。
- B4c+) [附加] 如果裁判忘記使用視線遮蔽物，或是使用方法無法完全遮蔽參賽者的視線，WCA代表應該要給予額外的還原機會。
- B4c++) [附加] 如果WCA代表不認為參賽者有故意違反WCA競賽規則的話，原本的還原成績可以被採用。

附則 C：單手解

- C1b+) [釐清] 觀察時，參賽者可以使用雙手。
- C1b++) [釐清] 在同一輪的不同還原中，參賽者並不一定要用同一隻手。

附則 E：最少步數解

- E2a1+) [建議] 如果裁判發現交出的答案卷無法找到名字等訊息，裁判應該答案卷的兩面都要確認。
- E2b+) [釐清] 參賽者可以在時間限制結束以前交出解法，來提早結束此次還原。
- E2b++) [附加] 參賽者可以參加一場已經開始的最少步數解，由WCA代表決定。這種情況下，剩下的時間就是參賽者的時間限制（也就是當其參賽者的60分鐘時間限制到達時，晚參加的參賽者也必須完成）。例外：在已經有參賽者提早交出解法後，晚到的參賽者會被禁止晚參加最少步數解(參見指導方針 E2b+)，或者有晚參加的參賽者可能已經知道轉亂步驟的可能性。
- E2c+) [釐清] 雖然裁判可以為參賽者提供每人一張的標準答案卷，但參賽者也可以在其他紙上提交解法。（注意，根據規則 E3a，提交解法用的紙必須由裁判提供。）
- E2c1+) [解釋] 比賽註冊ID是給參賽者用的該場比賽ID（例如：一組號碼）。有些比賽使用比賽註冊ID來追蹤成績單及輸入成績。
- E2c1++) [附加] 如果參賽者忘記在答案卷上寫下自己的名字等訊息，參賽者允許時間限制結束後在裁判面前補寫。在這種情況下，參賽者必須要在交答案卷時詢問裁判，而且要在裁判的監督下馬上寫下（且不能修改其他內容）。一旦參賽者已經交出答案卷（例如：已經將答案卷交到裁判手上，且讓裁判去收下一位參賽者的答案卷，或已將答案卷交到裁判桌上並離開），參賽者不允許再加上任何內容。如果參賽者在時間限制到後並在詢問裁判之前寫下任何東西，該次還原仍然是判為DNF。
- E2c1+++) [解釋] 不要求參賽者在答案卷上寫下比賽名稱，第幾輪，或是第幾次還原，但可以選擇這樣做來幫助主辦團隊追蹤整理收到的答案卷。
- E2c1++++) [附加] 如果裁判無法判斷收到的答案卷是誰的（例如：確認解法時），為了要判出DNF（不是DNS）裁判應該要確認是哪位參賽者的答案卷。注意，在這個時間點，參賽者禁止寫下任何判別資訊，所以參賽者必須要被判為DNF。
- E2c2+) [舉例] 不被視為單一且清晰可讀的轉動步驟例子：多個解法且無法清楚分辨是哪一個解法、模稜兩可的轉動代號（例如：看起來像B也像R的字母，且無法清楚確認是哪一個）、用星號或箭頭來標示非依序寫下的解法（例如：沒有和其他解法寫在一起的「insertions」解法、沒有使用正確轉動代號寫進解法中的「pre-moves」）、沒有照讀取順序一行一行寫出的解法、任意符號的組合且無法被判斷為清楚的解法步驟。以上例子的例外：小範圍的錯字修正（例如：劃掉解法並在上方寫上很明顯的替代步驟、用上標或下標在解法中間加入解法步驟）。
- E2c2++) [提醒] 以前，有括號的轉動記號在最少步數解是被允許的（例如：[r]或[u2]）。現在只有x、y、z的整顆方塊轉動(Rotations)被允許。(參見規則 12a4a)
- E2c3+) [釐清] 如果一個步驟並沒有清楚的劃掉，且不清楚該步驟是不是解法的一部分，裁判仍應該將它視為模糊不清的轉動步驟。(參見規則 E2c2和指導方針 E2c2+)
- E2c4+) [釐清] 3x3x3最少步數解不允許的符號或符號組合例子：M，e，r，Y（大寫），T，U1，Ui，U3，U-，R++，R2'，R'2，L'w，1R，2U，2f，2-3r，1Rw，3Rw，2-3Rw，rw，Rr，*，→，□，/，.，?，[r]，[r u]，[F]，，[f]'，[f]2，[x]，(x)，(L)，2(Rw)，(U)2，(U)'，(R U)'，(R U R')，[R, U]，[R: U]。
- E2e+) [釐清] 參賽者禁止從轉亂步驟的任何一部分衍生解法，且解法與逆序轉亂步驟不得有明顯相符的部分。
- E2e++) [舉例] 會被判定該次還原DNF的例子：解法的前4步以上與逆序轉亂步驟完全相符。
- E3d+) [釐清] 參賽者使用的任何碼錶或手錶禁止帶有任何對尋找解法有幫助的功能。
- E3d++) [釐清] 參賽者不應該把個人的碼錶或手錶上的時間作為正確時間，且必須在裁判說「停止」後馬上提交解法。

附則 H：多顆盲解

- H1+) [附加] 如果在還原過程中（翻譯備註：記憶階段），發現有轉亂重複的方塊。該方塊可以使用不同的轉亂內容重新轉亂，由WCA代表決定。

- H1b+) [附加] 參賽者在可以中途參加已經開始的多顆盲解項目，由WCA代表決定。這種情況下，時間限制就是剩下的時間（例如：當其他參賽者的時間限制到達時，該參賽者必須停下）。例外：如果有任何一位參賽者已經完成還原，或是有參賽者可能已經知道轉亂內容的風險時，則禁止參賽者中途參加已經開始的還原。
- H1b1+) [提醒] 依據3x3x3盲解的例外，多顆盲解在達到時間限制時，並不會被判DNF。(參見規則 A1a4和規則 A1a5)
- H1b1++) [附加] 裁判可以讓參賽者在時間結束後，繼續非正式的還原，但前提是必須要被先停下，並按照競賽規則判決。
- H1d+) [舉例] 如果某參賽者還原10顆方塊，時間停止時是 59:57 且有兩個兩秒處罰，成績的時間為 59:57 + 2 × 2 = 60:01。(參見規則 A1a5)
- H1d++) [舉例] 如果某參賽者還原10顆方塊，裁判在60分時把他停下，且他有兩次兩秒處罰，成績的時間為 60:00 + 2 × 2 = 60:04。