

WCA Regulations and Guidelines

WCA Regulations Committee

WCA 大会規則

バージョン：2020年8月1日

[[wca-regulations-translations:9efdf33](#)]

注釈

翻訳

日本語版の大会規則とガイドラインは WCA ウェブサイトで公開されていますが、公式でないことにご注意ください。日本語版と英語版（公式最新版）に相違がある場合、英語版が適用されます。

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す。

補足事項は [WCA ガイドライン](#) に記載されています。WCA 大会規則は文書として完結することが望ましいが、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

表現は [RFC 2119](#)（訳注：[日本語訳](#)）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 PDF 版：[PDF format](#)

出典

WCA 大会規則とガイドラインの改訂作業は [GitHub](#) と [WCA フォーラム](#) での議論で公開されています。

お問い合わせ先

ご質問・ご指摘等は [WCA 大会規則委員会 \(WRC\)](#) へお問い合わせください。日本語でのご質問・ご指摘等は [日本ルービックキューブ協会 \(JRCA\)](#) へお問い合わせください。

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、条項番号に抜け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（1 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、記録入力係。
- 1b) 大会運営チームは大会前、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、大会が WCA 大会規則ならびに WCA 各種方針（と要求事項）に従う責任を持つ。WCA 代理人は、自身の代理として、特定の役割を大会運営チームの他のメンバーに委譲することができるが、これらの役割がどのように実行されるかの最終的な責任を持つ。
- 1e) 各種目には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手続き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ときに限り、WCA 代理人の裁量により複数の競技者に同時にジャッジにつくことができる。
- 1e2) 全ての競技者はジャッジをできるように用意をしなければならない。ジャッジをするように要請されたときには、WCA 代理人の裁量により、正当な理由（例：パズルに慣れていないため）においてのみジャッジを免除される。罰則：大会における失格（参照：規則 2k）。
- 1f) 各種目にはスクランブラを置かなければならない。例外：3x3x3 最少数数。
 - 1f1) スクランブラはスクランブル手順を用いてパズルを試技のためにスクランブルする（参照：規則 A2）。
 - 1f2) 全ての競技者はスクランブルできるように用意をしなければならない。スクランブルをするように要請されたときには、WCA 代理人の裁量により、正当な理由（例：パズルに慣れていないため）においてのみスクランブラを免除される。罰則：大会における失格（参照：規則 2k）。
- 1g) 各種目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) 記録用紙上の結果は WCA 代理人の裁量で認められた場合のみ訂正できる。
- 1h) 同じ種目の同じラウンドの競技者は、一つのグループで競技することも、あるいは複数のグループに分割されることもできる。
 - 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または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手順を見ることがないように徹底しなければならない（参照：規則 4b2）。
- 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）。

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（補足：規則 Y3）。
 - 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、大会への申し込み・参加するために親または保護者の同意を得なければならない。
- 2c) 競技者は参加申し込みのために、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) 大会運営チームによって定められた参加申し込みを完了しなければ、競技者は大会への参加資格を持たない。
 - 2c2) 以前に WCA 公式大会に出場したことがある競技者は、自身の WCA プロフィールと一致する個人情報を提供しなくてはならない。競技者が、大会間で自身の個人情報（例：国籍、名前、性別）の変更を希望する場合は、WCA 競技結果チームに連絡しなくてはならない。
- 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所属国として表明しなければならない。WCA 代理人は競技者にとっての最初の大会において文書（例：パスポート）を用いて国籍を確認することが望ましい。競技者が所属国として登録した国を表明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、競技者は過去に遡って失格と出場停止の両方、またはいずれか一方とされる可能性がある。
 - 2e1) 資格のある国は、WCA が認定する国のリストによって定義される。
 - 2e2) 国籍が変わった競技者は、1 年の中で最初に参加する大会前、またはその大会において所属国を変更することができる。例外：競技者が以前所属国として登録していた国の国籍を失う場合、次の大会前またはその大会において所属国を変更しなければならない（参照：規則 2c2）。
 - 2e3) 国籍を持たない競技者は「所属国なし」として競技できる。
- 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) 競技者待機場所にいる競技者は、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、競技者はスタックマットタイマーおよびストップウォッチ以外の電子機器や音響機器（例：携帯電話、MP3 プレーヤー、録音機器、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機器を使うことができる。これは以下のものを含む。
 - * 2i1a) 競技者の身につけている医療器具、身体的器具（眼鏡、手首固定器等）。規則 2i の例外として、医療器具（補聴器、ペースメーカー等）は電子的なものであっても装着してよい。
 - * 2i1b) 耳栓やイヤーマフ（ヘッドホンおよびイヤホンは不可）。
 - * 2i1c) ハンドウォーマー。
 - * 2i1d) 飲食物。
- 2i2) 競技者は WCA 代理人の裁量で競技台においてカメラを使用することができる。しかし、試技の開始から終了までの間、以下が制約される。制約の違反の罰則は試技の失格（DNF）である。
 - * 2i2a) カメラのモニターには何も映されていない状態であるか、または画面が競技者の視界に入ってはならない（参照：規則 A5b）。
 - * 2i2b) 競技者は動作中のカメラに触れてはならない（例：操作する、つかむ、装着する等）。例外：競技者はカメラが視界に入らないかつ互いに干渉しないこと（装着時は除く）が明らかな場合に限り、カメラを頭に装着することができる。
- 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。
 - * 2j1a) 当該競技の残っている全ての試技の結果は DNF として記録される。
 - 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：規則 2k2a）。
- 2k) WCA 代理人の裁量によって、競技者は以下の理由により大会（1 競技、複数競技、または全競技）で失格となることがある。
 - 2k1) 時間内に受付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・安全でない振る舞い・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) 他者の注意を散らしたり妨害したりした場合。
 - 2k5) 大会規則を遵守しない場合。
 - 2k6) 出場種目に参加するための条件（例：そのパズルの解き方を知っている）を満たしていない場合。競技者は DNF や意図的に悪い結果が予期される場合は競技してはならない。
- 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。
 - 2l1) 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することができる。
 - 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：大会における失格。
- 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。
- 2u) 競技者は試技のため招集されたときにその場に居合わせてかつ競技の準備ができていなければならない。罰則：種目の失格。
 - 2u1) 例外：個々に開始時間が割り当てられた試技（3x3x3 最少手数試技、3x3x3 複数目隠しの試技等）において開始時間に居合わせない競技者を WCA 代理人の裁量により試技を辞退したもの（DNS）とみなすことができる。

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) 競技者は招集時にパズルを提出する準備ができていなければならない（参照：規則 2u）。
 - 3a2) パズルは、通常のスク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 1 つの面につき固有の 1 色を持つ配色でなければならない。同一種類のパズルのバリエーションは、動きや状態、解法がオリジナルのパズルと機能上同一でなければならない。
 - 3a4) パズルは電子部品（例：Bluetooth や Wi-Fi 機能、モーター、センサー、照明）を含んではならない。（参照：規則 2i）。

- 3d) パズルは色付きパーツを含まなければならない。色付きパーツとはパズルの配色を明瞭にすることができ、かつ以下のいずれか 1 つだけに当てはまること。色付きステッカー、色付きタイル、色付きプラスチック、塗装または印刷された色。1 つのパズル上の全ての色付きパーツは同様の素材で造られていなければならない。
 - 3d1) 視覚障害が医学的に証明される競技者に対して、以下の例外を適用する。
 - * 3d1a) 視覚障害を持つ競技者は異なる面に異なる手触りがあるパズルを用いることができる。スクランブルとジャッジをしやすくするために、各面は異なる色であることが望ましい。
 - * 3d1b) 必要な色数を識別することができない色覚障害者の競技者は、規則 2s の手続きが明確に承認された場合、パターン付きの色付きパーツを使用することができる。パターンはステッカーで表すかパズルに印刷することができる。
 - 3d2) 色付きパーツの色は一様で、1 つの面につき 1 色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。
- 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：パーツの特定や向き）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を使用することができる。
 - 3h2) 色付きプラスチックが内部で見えるようなパズル（「ステッカーレス」パズル等）は使用できる。ただし、以下のパズルは使用を許可されない。
 - * 3h2a) 透過パーツを含み、パズルの状態についての追加的な情報を与えるようなパズルは使用を許可されない。例外：透明なステッカーあるいはロゴ（参照：規則 3l）。
 - 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。
 - 3h4) クロックについては、カスタムの「挿入紙（従来の挿入されている紙と同じ形・大きさのもの）」が WCA 代理人の判断によって許可される。挿入紙にはオリジナルと一致する 12 時を示す表示が明確になければならない。
- 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、その他の差異があってはならない。
 - 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。
 - 3j2) 定義：2 つのパーツの形と大きさが同一、あるいは形が左右対称で大きさが同一の場合、2 つのパーツがお互いに似ているという。
 - 3j3) 波打っていたり、手触りがあるためにパズルの向きが触ってわかるパーツは目隠し競技において使用することができない。
- 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ることが望ましい。
 - 3k1) ラウンド中に非許容パズルと判明した場合は、競技者はそのパズルの使用を続けてはならず、また代替品を提出しなければならない。
 - 3k2) 非許容パズルでの試技に対する罰則：試技の失格（DNF）。以下の例外が適用される：
 - * 3k2a) ラウンドが完了する前に非許容パズルと判明した場合は、WCA 代理人の裁量によりラウンド中の影響される結果を追加試技により置き換えることができる。
 - * 3k2b) 3x3x3 複数目隠し：いくつかのパズルが非許容と判断された場合は、WCA 代理人の裁量により、（試技自体を失格とせず）それらのパズルは完成されてないものとしてそれぞれカウントすることができる。
- 3l) パズルには色付き部分にロゴがあってもよいが、1 つ以下でなければならない。例外：目隠し競技では、パズルにロゴはあってはならない。
 - 3l1) ロゴはセンターパーツに配置されなければならない。センターパーツのないパズルについての例外は以下である。
 - * 3l1a) ピラミックスと 2x2x2 では、ロゴはどのパーツにあってもよい。
 - * 3l1b) スクエア 1 では、ロゴは中段のレイヤー上のパーツになければならない。
 - 3l2) ロゴは浮き彫りや刻印、ステッカーの重なりで構成されてもよい。
- 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) グループのスクランブル手順は、そのグループの開始前は WCA 代理人のみ、およびグループの終了までは WCA 代理人とそのグループのスクランブラのみが閲覧可能なようにしなければならない。例外：3x3x3 最少手数では、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）。

- * 4b2a) 大会を担当する WCA 代理人は、一時的に対応不可の場合（例：自身の競技時）に限り、大会運営チームの他のメンバーに開始前のグループのスクランブル手順を閲覧可能としなければならない。この場合、必要最小限のスクランブル手順のみへの閲覧権利とすることが望ましい。
- 4b3) スクランブルプログラムの仕様として、公式のスクランブル手順は解くのに 2 手以上要する全ての状態からランダムに選ばれた状態（各状態は等確率）でなければならない。以下の追記または例外が適用される。
 - * 4b3a) 目隠し競技では、スクランブル手順はパズルの向きをランダム（各向きは等確率）に回転する手順を含む。
 - * 4b3b) 2x2x2 キューブでは、解くのに 4 手以上要する（ランダムな）状態。
 - * 4b3c) スキューブでは、解くのに 7 手以上要する（ランダムな）状態。
 - * 4b3d) スクエア 1 では、解くのに 11 手以上要する（ランダムな）状態。
 - * 4b3e) 5x5x5 キューブ、6x6x6 キューブ、7x7x7 キューブ、メガミンクスでは、解くのに 2 手以上要し、（ランダムな状態を生成する代わりとして）十分に多い回数のランダムな回転を与えた状態。
 - * 4b3f) ピラミンクスでは、解くのに 6 手以上要する（ランダムな）状態。
- 4b4) 各スクランブル手順は最大 2 時間の時間枠内で用いられることが望ましい。時間枠の開始はスクランブル手順が初めて使用された瞬間である。
- 4d) スクランブルをする向きは以下の通り。
 - 4d1) NxNxN キューブ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、隣接する面のうち最も暗い緑色面（不可能な場合は、隣接する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、隣接する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。
 - 4d4) クロックはいずれかの面を正面にして、12 時を上に向けてスクランブルする。
 - 4d5) スキューブは白面（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、隣接する面の中で最も暗い面）を正面左側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、スクランブラ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、7x7x7 キューブ、メガミンクスは、WCA 代理人の裁量によって、パズルの状態を正す必要はない。

第5条：パズルの欠損

- 5a) パズルの欠損の例は以下である。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、またはステッカーの脱落。
- 5b) 試技中にパズルの欠損が起きたときには、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) 競技者がパズルを修復してから、その後のソルブ中にパズルが完成できない状態で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、1 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) 目隠し段階（参照：規則 B4）においては、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) ソルブ終了時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) 規則 5b5c と 規則 5b5d は 規則 5b5a と 規則 5b5b に優越する。

第7条：競技環境

- 7b) 競技台が使われているときには、観客は競技台から 1.5 メートル以上離れていなければならない。
- 7c) 競技エリアの照明には特に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、暗すぎないことが望ましい。
- 7e) 競技エリアは禁煙でなければならない。
- 7f) 競技台について。
 - 7f1) 競技台は以下のように定義される。
 - * 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標準サイズの適合したマット。タイム計測には、Generation 2、Generation 3 Pro Timer、Generation 4 Pro Timer のいずれかを使用しなければならない。
 - * 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、またはストップウォッチ（長時間の試技において）。
 - * 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みなされる。タイマーは競技面の一部とはみなされない。
 - 7f2) スタックマット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。
 - 7f3) 大会運営チームはスタックマットタイマーによく起こる事故の対策となるような工夫を施すことが望ましい。対策とは、ボタンが故意でない状況で押されないようにする（例：O リングをボタンの周囲に貼り付ける）ことや電池を固定する（例：電池入れの隙間を埋める）ことである。
- 7h) 競技エリアには 1 つ以上の競技者待機場所がなければならない（代替規則：規則 Y6a）。
 - 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指定された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9条：競技種目

- 9a) WCA は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機械的なパズルの大会を管理する。
- 9b) WCA 公式競技種目は以下の通りである。
 - 9b1) 3x3x3 キューブ、2x2x2 キューブ、4x4x4 キューブ、5x5x5 キューブ、3x3x3 片手、クロック、メガミンクス、ピラミンクス、スキューブ、スクエア1。
 - * 9b1a) これらの種目のラウンド形式：「Average of 5」。
 - * 9b1b) これらの種目のカットオフ形式：カットオフ段階が「Best of 2」の「Average of 5」。
 - 9b2) 6x6x6 キューブ、7x7x7 キューブ。
 - * 9b2a) これらの種目のラウンド形式：「Mean of 3」。
 - * 9b2b) これらの種目のカットオフ形式：カットオフ段階が「Best of 1」の「Mean of 3」。
 - 9b3) 3x3x3 目隠し、4x4x4 目隠し、5x5x5 目隠し。
 - * 9b3a) これらの種目のラウンド形式：「Best of 3」。
 - * 9b3b) これらの種目については、WCA は「Best of 3」形式のラウンドの記録に基づいて「Mean of 3」のランキングや記録も認める。
 - 9b4) 3x3x3 最少手数。
 - * 9b4a) この種目のラウンド形式：「Best of X」（X は 1 または 2）、あるいは「Mean of 3」。
 - * 9b4b) この種目のカットオフ形式：カットオフ段階が「Best of 1」の「Best of 2」、またはカットオフ段階が「Best of X」（X は 1 または 2）の「Mean of 3」。
 - 9b5) 3x3x3 複数目隠し。
 - * 9b5a) この種目のラウンド形式：「Best of X」（X は 1、2、または 3）。
 - * 9b5b) この種目のカットオフ形式：カットオフ段階が「Best of X」（X は 1 または 2）の「Best of Y」（Y は 2 または 3 で Y > X）。
- 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（3x3x3 複数目隠しを除く）は、計測後 1000 分の 1 秒の位を切り捨てる。10 分未満の全平均は計測後、1000 分の 1 秒の位で四捨五入する。
 - 9f2) 10 分を超える全記録・平均および 3x3x3 複数目隠しの全記録は、計測後 10 分の 1 秒単位で四捨五入する（例 x.49 秒は x 秒、x.50 秒は x + 1 秒）。
 - 9f4) 失格または未完成の場合、試技の結果は DNF（Did Not Finish 未完成）と記録される。
 - 9f5) 競技者が棄権する場合、試技の結果は DNS（Did Not Start 棄権）と記録される。

- 9f6) 「Best of 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により、そのラウンドでの競技者の順位が決定される。
- 9f7) 「Best of X」ラウンドでは、DNF または DNS は、最低記録とする。
- 9f8) 「Average of 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、最高と最低記録を除いた残り 3 回の平均により、そのラウンドでの競技者の順位が決定される
- 9f9) 「Average of 5」ラウンドでは、1 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 2 回以上 DNF または DNS を記録した場合、そのラウンドの平均結果は DNF である。
- 9f10) 「Mean of 3」ラウンドでは、競技者には 3 回の試技が認められる。3 回の試技の平均により、そのラウンドでの競技者の順位が決定される。
- 9f11) 「Mean of 3」ラウンドでは、競技者が一度でも DNF または DNS を記録した場合、そのラウンドの平均結果は DNF である。
- 9f12) 「Best of 3」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) 3x3x3 最少手数では、より少ない手数が「優位」となる。
 - * 9f12c) 3x3x3 複数目隠しでは、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、あるいは 1 つのパズルしか完成していない場合、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を付けられるが、未完成のパズルがより少ない方が優位となる。
- 9f13) 「Mean of 3」と「Average of 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、より小さな記録結果が「優位」となる。
- 9f14) 「Mean of 3」と「Average of 5」ラウンドでは、2 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、より小さな記録結果が「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) カットオフラウンドは「Best of X」のカットオフ段階とカットオフ基準を持つラウンドである (例: カットオフ基準が 2 分の「Best of 2」。) 競技者がカットオフ段階の試技のうち少なくとも 1 つでカットオフ基準を満たした場合、残りの試技を行うことができる。カットオフ段階の試技はラウンド全体の試技に含まれる。
- 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。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、1 大会につき 1 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することができる。
- 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) 各種目は最大 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ラウンドに続くラウンドは、最大 2 ラウンドでなければならない。
 - 9m2) 15 人以下の競技者によるラウンドに続くラウンドは、最大 1 ラウンドでなければならない。
 - 9m3) 7 人以下の競技者によるラウンドに続くラウンドを実施してはならない。
- 9o) 種目ごとのラウンド数を数える際に、カットオフラウンドは 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、以下に従う。
 - 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、先行するラウンドにおける順位 (上位 x 人の競技者) または記録 (x よりも良い結果の全ての競技者) のどちらかによって決められなければならない。
 - * 9p2a) 各ラウンドにおいて、次のラウンドに進む条件をラウンド開始前に告知しなければならない。開始後は変更しないことが望ましい。変更する場合は、WCA 代理人の裁量により公平性を慎重に考慮した上でしなければならない。
 - 9p3) 出場資格のある競技者が棄権する場合、先行するラウンドで敗退した中で最上位の競技者が代わりに出場できる。
- 9s) 各種目の各ラウンドには制限タイムを設けなければならない (参照: 規則 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) ソルブ後のパズルの向きはどの方向でも良い。

- 10d) すべてのパーツはパズルに物理的に接触し、完全に正しい場所に位置しなければならない。例外：参照：規則 5b5。
- 10e) パズルの完成とは、全ての色付きパーツが再構成され、かつ以下に示す決められた範囲内にずれが収まっているときである。
 - 10e1) パズルの隣接する 2 つの部分（例：隣接する 2 つの平行なスライス）それぞれが規則 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 手が必要とみなされる（参照：第12条の「外層ブロック手数」）。
 - 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) パズルのずれが許容される範囲を以下のように定める。
 - 10f1) $N \times N \times N$ キューブ、最大 45 度。
 - 10f2) メガミンクス、最大 36 度。
 - 10f3) ピラミンクスとスキューブ、最大 60 度。
 - 10f4) スクエア 1、最大 45 度（U面またはD面）、最大90度（縦回転）。
- 10h) 本条に記述されていないパズルは一般的に容認される状態をその完成状態とする。
 - 10h1) クロックの完成状態は、内部の 18 個の時計が全て 12 時を指している状態である。

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手続き。
 - 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（参照：規則 11e3）。
- 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ことができる。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手順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手順を生成しなければならない（参照：規則 4f）。
 - 11e2) 競技者に追加試技が認められた場合、追加試技はその原因となった通常試技の直後に試技されることが望ましく、元の試技番号の結果として置き換えなければならない。
 - 11e3) インシデントによって追加試技が認められるかどうか不確かである場合、競技者に仮の追加試技を与えることができる。この試技は後に（WRC の裁量によって）適切であると判断された場合に限り認められる。
- 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。
- 11g) WCA 代理人は、あらゆるインシデントに対応するため、WCA 大会規則と WCA ガイドラインのコピーを閲覧可能状態にしておかなければならない（例：印刷物、デジタル、またはインターネットを介したアクセス）。
- 11h) WCA 代理人は、規則 2k3 を重大に違反した競技者を、その重大さと最善策を考慮した上で大会会場から退去させることができる。競技者がこれを拒む場合、WCA の懲戒処分に課されることがある。

第12条：記号法

- 12a) $N \times N \times N$ キューブの記号を以下のように定める。
 - 12a1) 面操作（最外層）。
 - * 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) 外層ブロック操作（最外層およびそれに隣接する内側の層）。n は操作する層数であり、 $1 < n < N$ （N はパズルの層数）でなければならない。n は省略することもでき、その場合 n = 2 層であることを意味する。各操作は以下のように定義される。
 - * 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。
 - 12a4) 持ち替え（パズルそのもの）

- * 12a4a) 時計回りに 90 度 : x (R または L' と同じ方向)、y (U または D' と同じ方向)、z (F または B' と同じ方向)。
- * 12a4b) 反時計回りに 90 度 : x' (R' または L と同じ方向)、y' (U' または D と同じ方向)、z' (F' または B と同じ方向)。
- * 12a4c) 180 度 : x2、y2、z2。
- 12a5) 外層ブロック手数 (OBTM) は以下のように定義される。
 - * 12a5a) 面操作と外層ブロック操作で定義された各操作を 1 手と数える。
 - * 12a5b) 持ち替えで定義された各操作を 0 手と数える。
- 12a6) 実行手数 (ETM) の定義 : 面操作、外層ブロック操作、および持ち替えで定義された各操作を 1 手と数える。
- 12c) スクエア 1 の記号を以下のように定める。
 - 12c1) 中央層の最小サイズの面が前面の左側に位置する 2 つの状態の内いずれか 1 状態に固定して操作を適用する。
 - 12c2) (x, y) 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。ここで x と y は -5 以上 6 以下の整数であり、共には 0 でない。
 - 12c3) 「/」は、パズルの右半分を 180 度回転させること。
 - 12c4) スクエア 1 の手数: (x, y) は 1 手と数え、「/」は 1 手と数える。
- 12d) メガミンクスの記号 (スクランブル専用) を以下のように定める。
 - 12d1) 面操作。
 - * 12d1a) 時計回りに 72 度 : U (上面)。
 - * 12d1b) 反時計回りに 72 度 : U' (上面)。
 - 12d2) その他の操作はメガミンクスの上面左辺の 3 パーツを固定した状態で回す。
 - * 12d2c) 時計回りに 144 度 : 上面左辺の 3 パーツを除くパズル全体を回す : R++ (垂直層)、D++ (水平層)。
 - * 12d2d) 反時計回りに 144 度 : 上面左辺の 3 パーツを除くパズル全体を回す : R-- (垂直層)、D-- (水平層)。
- 12e) ピラミンクスの記号を以下のように定める。
 - 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) クロックの記号を以下のように定める。
 - 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。
- 12h) スキューブの記号を以下のように定める。
 - 12h1) パズルは上面を上向きにして、3 つの面が全て見えるような向きに置かれる。
 - 12h2) 時計回りに 120 度 : R (最も遠くに見える、底面右側の頂点の周りの層)、U (最も遠くに見える、上側の頂点の周りの層)、L (最も遠くに見える、底面左側の頂点の周りの層)、B (最も遠くで見ることのできない背面の頂点の周りの層)。
 - 12h3) 反時計回りに 120 度 : R' (最も遠くに見える、底面右側の頂点の周りの層)、U' (最も遠くに見える、上側の頂点の周りの層)、L' (最も遠くに見える、底面左側の頂点の周りの層)、B' (最も遠くで見ることのできない背面の頂点の周りの層)。

第A条 : スピード競技

- A1) スピード競技の試技は、以下の進行手続きを守らなければならない (部分的な代替規則 : 規則 Y7)。
 - A1a) 大会運営チームは、それぞれのラウンドに、統一された制限タイム (試技ごとの制限タイムまたは累積方式の制限タイム) を設けなければならない。
 - * A1a1) 1 試技の制限タイムは 10 分を基本とするが、大会運営チームは 1 試技ごとの制限タイムをそれ以下または以上の値で告知することができる。その場合、同一ラウンド内の制限タイムは一定でなければならない。

- * A1a2) 大会運営チームは 3x3x3 最少手数および 3x3x3 複数目隠しを除く種目にて制限タイムを累積方式とすることができる。累積方式の制限タイムは 1 ラウンド内の全試技に適用するか（例：3 ソルブで 20 分という制限タイム）か、または異なる種目のラウンドの組み合わせの全試技に適用しなければならない。その場合、ある試技の制限タイムは累積方式の制限タイムからその試技より前の全試技の合計時間を引いたものとなる。（参照：規則 A1a5）。ラウンドが適用可能な累積方式の制限タイムを持つ場合、最大で 1 つでなければならない。
- * A1a3) 全ラウンドにおいて、制限タイムは大会開始前に告知されなければならない、変更によって影響を受けるラウンド開始後の変更は望ましくない。制限タイムの変更は 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) 競技者はその試技の制限タイム内に各ソルブを終えなければならない。タイマーの表示時間がその試技またはラウンドの制限タイムに達した場合、ジャッジは直ちにソルブを中止させ、DNF として結果を記録する。例外：3x3x3 複数目隠し（参照：規則 H1b1）
- * A1a5) 制限タイムの判定対象となる試技のタイムは、ペナルティ適用後のタイム（結果が DNF でない場合）、またはソルブの経過タイム（結果が DNF である場合）とする。
- A1b) 試技の制限タイムが 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) ストップウォッチに加えてスタックマットも使用しなければならない。例外：インスペクションのない種目で、10 分を超えることが予想される場合、スタックマットの使用は任意である。
 - * 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) 競技者は出場種目に参加するための条件を満たしていなければならない（参照：規則 2k6）。
- A2) スクランブル：
 - A2a) ラウンド開始の招集がかげられたとき、競技者は完成状態のパズルをスクランブラに提出し、競技開始まで決められた競技者待機場所で待機する。
 - A2b) スクランブラは第4条の規則に従い、パズルをスクランブルする。
 - * A2b1) スクエア 1 について、大会運営チームはパズルが不慮に回転することを防ぐために薄い板や紙を試技開始までの間パズルに挿入することができる。この対策が取られる場合、ラウンド開始までにその旨をアナウンスしなければならない。
 - A2c) スクランブラ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から受け取ったときに、簡単にパズルを確認する。ジャッジがスクランブラに懸念を提示したら、スクランブラは詳細に確認する。
 - * A2d1) スクランブラまたは認可されたジャッジは、正しい番号のスクランブル手順をスクランブルしたこととパズルがスクランブル状態の図と一致していることを確認して記録用紙に署名（またはイニシャル）しなければならない（参照：規則 4g）。例外：6x6x6 キューブ、7x7x7 キューブ、メガミンクスでは、スクランブラはパズルが十分にスクランブルされていることを確認して署名（またはイニシャル）することができる（参照：規則 4g1）。
 - A2e) ジャッジはパズルが全く見えない状態を維持しながら、スタックマットの上に任意の向きでスクランブルされたパズルを置く。
 - * A2e1) 競技者が特定の向きで置くように指示することは認められない。ジャッジは、パズルの状態について知っていることや予想していることに基づいてパズルをマットの上に置く向きを左右してはならない。
- 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) ジャッジはタイマーの電源を入れて、必要に応じてリセットして準備することによりタイマーの準備をする。また、場合によってはインスペクションのためにストップウォッチの準備をする（部分的な代替規則：規則 Y7d1）。
 - * A3b1) 競技者の準備が整っているとジャッジが判断したら、ジャッジは競技者に「READY?（準備はよろしいですか?）」と尋ねる。競技者は呼びかけられた瞬間から 1 分以内に試技開始の準備をしなければならない。1 分以内に準備をしない場合、ジャッジの裁量により試技の権利を失う（DNS）。
 - * A3b2) 競技者は準備ができていないことを認めることで、試技を始める。ジャッジはパズルの覆いを外し、インスペクションの時間を計り始める。
 - 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) パズルにずれがある場合、競技者はパズルのずれを規則 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。
- * A3c4) スクエア 1 について、大会運営チームによって固定のために薄い板や紙がパズルに挿入されている場合（参照：規則 A2b1）、競技者はインスペクション中にその板や紙を取り除くことができる。
- A3d) インスペクションの終了時に競技者は任意の向きでマットの上にパズルを置く。マット外にパズルを置いた罰則：+2 秒ペナルティ。
 - * A3d2) インスペクションが 8 秒経過したとき、ジャッジは「8 SECONDS (8 秒)」と宣言する。
 - * A3d3) インスペクションが 12 秒経過したとき、ジャッジは「12 SECONDS (12 秒)」と宣言する。
- A4) 試技の開始：
 - A4b) 競技者はタイマーのセンサー部を指で触れる。手のひらを下向きにして、手の腹はタイマーの競技者側に位置しなければならない。罰則：+2 秒ペナルティ。
 - * A4b1) ソルブを開始する時に、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) スタックマットタイマーを使用する場合、競技者はタイマーのライトが緑色に点灯したことを確認するまで両手をタイマーに触れていることが望ましい。その後、両手をタイマーから離す（このときタイマーがスタートする）ことによりソルブを始める。
 - * 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)。
 - * A4d3) ストップウォッチを使用する際、ジャッジは競技者がソルブを始めるとすぐにストップウォッチをスタートさせる。
 - 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と WCA 代理人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：規則 2i）。罰則：試技の失格 (DNF)。
 - A5c) 競技者はパズルの操作のために競技面を利用してパズルを保持することができる（参照：規則 7f1d）。
- A6) 試技の終了：
 - A6a) 競技者はソルブを止める前にパズルを離し、タイマーを止めてソルブを終える。ストップウォッチを使用している場合、競技者がこの動作をした直後にジャッジはストップウォッチを停止させる。
 - * A6a1) 記録計測にストップウォッチのみを使用している場合、競技者はパズルを離してソルブを終えた後に、ジャッジにソルブが終了したことを知らせる。このときジャッジはすぐにストップウォッチを止める。
 - * A6a2) 記録計測にストップウォッチのみ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置く。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) 競技者がパズルを解き終える前にタイマーが停止し、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) 競技者がパズルを解き終える前にタイマーが停止し、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 代理人の裁量で追加試技が与えられる。
 - 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：試技の失格 (DNF)。例外：タイマーを止めてパズルから手を放すまでに回転させていない場合はジャッジの裁量により、+2 秒ペナルティとすることができる。
 - A6d) 競技者は両手を使い、手のひらを下にして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) 競技者はパズルから手を離れた後、ジャッジが完成状態を確認するまで、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裁量により、+2 秒ペナルティとすることができる。
 - A6f) 競技者はジャッジが記録用紙への結果の記録を完了するまでタイマーをリセットしてはならない。罰則：ジャッジの裁量で試技の失格 (DNF)。
 - * A6f1) 結果が記録される前に競技者がタイマーをリセットした場合、ジャッジは本人の記憶、映像や画像の証拠を元に結果を記録してはならず、その試技を失格 (DNF) としなければならない。
 - A6g) ジャッジはパズルが完成状態であるか判断する。ジャッジはパズルのずれによるペナルティの有無を決定するまでパズルに触れてはならない。例外：クロックについて、ジャッジはパズルを持ち上げ両面を確認する必要がある。
 - 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) 完成状態と判断した場合、ジャッジは「OKAY (オーケー)」と宣言する。
 - * A7a2) 罰則を適用する場合、ジャッジは「PENALTY (ペナルティ)」と宣言する。
 - * A7a3) 記録が DNF の場合、ジャッジは「DNF (ディーエヌエフ)」と宣言する。
 - A7b) ジャッジは記録用紙に結果を記入し、結果が正しく、完全で、正しい書式で、明らかに読めることを確認してから結果の隣に署名する。
 - * 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 にタイマーに表示されたタイム（「元記録」とする）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（例： $2+17.65+2=21.65$ ）。X と Y の両方、またはいずれか一方が 0 の場合、0 は省略する（例： $17.65+2=19.65$ ）。
 - A7c) 競技者は結果を確認して、結果が正しく、完全で、正しい書式で、明らかに読めると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。これにより試技が終了する（部分的な代替規則：規則 Y7e）。
 - * 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。
 - * A7c2) 試技を開始する前に競技者が署名した（あるいは単に印をつけた）場合、その試技の権利は失われ、結果は DNS とみなされる。
 - * A7c3) 試技を開始した後、ジャッジが試技を記録し終わる前に競技者が署名した（あるいは単に印をつけた）場合、試技は DNF とみなされる。
 - * A7c4) 競技者はジャッジがその試技の結果を記録用紙に記入および署名をする前に署名することは望ましくない。競技者とジャッジが記録および署名を行ったことを確認する最終的な責任は競技者にある。試技に 1 つ以上の署名の記入が無い状態で記録用紙が記録入力係に届けられた場合（参照：規則 A7f）、試技は DNF とみなされる。
 - 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、ジャッジは記録入力係に記録用紙を渡す。
 - A7g) 大会初参加者の不慣れを原因とするインシデントや罰則に対して、WCA 代理人の裁量により追加試技を認めることができる。

第B条：目隠し競技

- B1) 基本的な進行手続きは第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（部分的な代替規則：規則 Y7）。
 - 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) ジャッジは規則 A3b1 にあるようにタイマーをリセットし、競技者に準備ができたことを示す（例：競技者の前にパズルの覆いを置く、「READY (準備ができました)」と言う、親指を立てる仕草をする）。競技者は 1 分以内に試技を開始しなければならない。1 分以内に開始しない場合、ジャッジの裁量により試技の権利を失う (DNF)（部分的な代替規則：規則 Y7d1）。
 - B2b) 競技者はタイマーのセンサー部を指で触れる。手のひらを下向きにして、手の腹はタイマーの競技者側に位置しなければならない。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。これによりソルブが始まる。
 - * 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) スタックマットタイマーに加えて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。
 - B2f) 記録計測にストップウォッチのみを使用している場合、競技者はスタックマットタイマーの代わりにテーブルの上に両手を載せる。競技者は準備ができていることを認めたのち、覆いを外すことでソルブを始める。ジャッジは競技者がソルブを始めると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、パズルを回転させてはならない。罰則：試技の失格 (DNF)。
- 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を回転させてはならない。罰則：試技の失格 (DNF)。
- B4c) 競技者のソルブ中は、競技者の顔とパズルの間は視野を遮るもの (サイトブロッカー) で確実に遮られていることをジャッジは保証しなければならない。
 - * B4c1) サイトブロッカー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、競技者はいかなる場合においても目隠しを着用しなければならない。
 - * 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、競技者は目隠し段階の間、自分自身でパズルを隠すもの (例：譜面台、机の天板) を用いてもよい。
- 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) スタックマットタイマーを使用する場合、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ソルブを終了する。
 - B5b) ストップウォッチを使用する場合、競技者は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ことによってソルブを終了する。その瞬間、ジャッジはストップウォッチを止める。
 - B5c) 競技者は、パズルに触れなければ、タイマーを止める前に目隠しを外すことができる。競技者はソルブの終了までの間パズルに触れてはならない。パズルに触れた場合の罰則：試技の失格 (DNF)。

第C条：片手競技

- C1) 基本的な進行手続きは第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。
 - C1b) ソルブ中、競技者は片方の手以外の身体の部位でパズルを操作してはならない。罰則：試技の失格 (DNF)。
 - * C1b2) パズルの欠損が発生し、競技者が修復することを選択したとき、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) 競技者の身体の他の部分がパズルに一時的に接触し、それが競技者の故意ではなく、パズルを回転させていない場合、ジャッジの裁量によりそれはパズルを操作したとはみなされない。
 - * C1b4) ソルブ中、競技者はパズルの操作のために競技面を利用してパズルを保持することができる (参照：規則 7f1d)。
 - C1c) ソルブ中に競技者が一旦パズルを片手で操作したら、もう片方の手でパズルを操作してはならない。罰則：試技の失格 (DNF)。

第E条：最少手数競技

- E2) 3x3x3 最少手数の進行手続き：
 - E2a) ジャッジがスクランブル手順および紙を全競技者に渡す。ジャッジがストップウォッチをスタートさせ「GO (始め)」と言う。
 - * E2a1) 競技者は試技の開始前に紙にその試技に関連することを書いてはならない。例外：競技者はその試技を識別する情報を書いてもよい (規則 12a)。この情報をスクランブル手順が載っている紙に書く場合、試技前にスクランブル手順が載っていない面に書かねばならない。試技を識別する情報以外のことを書いた場合の罰則：試技の失格 (DNF)。
 - E2b) 全競技者は解法を探して記述する時間として、60 分間の制限時間が与えられる。
 - * 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「STOP (止め)」と言う。
 - E2c) 60 分終了時、競技者は解法、および試技を識別する情報を書いた用紙 1 枚をジャッジに渡さなければならない。
 - * E2c1) 試技を識別する情報：競技者の名前、WCA ID、大会受付 ID (最低でも 1 つ、任意で複数) のうちのいずれか、また任意で大会名、ラウンド、試技番号。名前、WCA ID、大会受付 ID のいずれも書かずに解法を提出した場合の罰則：試技の失格 (DNF)。
 - * E2c2) 解法は、個々の操作が整列されて書かれた、あいまいでない 1 つの手順でなければならない。あいまいな解法の場合の罰則：試技の失格 (DNF)。
 - * E2c3) 競技者は、意図した解法の一部ではない操作ははっきりと塗りつぶすことが望ましい。
 - * E2c4) 競技者の解法は規則 12a にて定義されている 3x3x3 キューブの記法のみを使い、定義されていない記号や記号の組み合わせを使ってはならない。罰則：試技の失格 (DNF)。
 - * E2c5) 競技者の解法は、完成状態のパズルにスクランブル手順を適用し、続けて解法を適用した結果完成状態になる場合に正しいと認められる。間違った解法の場合の罰則：試技の失格 (DNF)。

- E2d) 競技者の結果は外層ブロック手数（参照：[規則 12a5](#)）を用いて計算された解法の手数である。
 - * E2d1) 実行手数（参照：[規則 12a6](#)）を用いて計算した結果手数が 80 手以下の解法のみ認められる。罰則：試技の失格（DNF）。
- E2e) 競技者の解法はスクランブル手順の任意の部分に直接由来してはならない。罰則：WCA 代理人の裁量により試技の失格（DNF）。
 - * E2e1) スクランブル手順に関係なく、WCA 代理人は競技者に対し解法中の各手順の意図の説明を求めることができる。競技者が妥当に説明できなかった場合、その試技は失格（DNF）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（ジャッジによって支給される）とペン、鉛筆またはそれに類するもの（ジャッジによって支給される、任意で競技者が持参）。
 - E3b) 第3条に記載通りの 3x3x3 キューブ（最大 3 個、競技者が持参）。
 - E3c) ステッカー（競技者が持参）。
 - E3d) WCA 代理人が認めた場合、経過タイムを計測するためのストップウォッチまたは時計（競技者が持参）。
 - E3e) WCA 代理人の裁量で、不公平な利益を与えないようなその他の非電子機器（参照：[Regulation 211](#)）。
- E4) WCA 代理人は解法の開示を選択することができる（例：記録用紙の写真や解法を写したもの）。

第F条：クロック競技

- F1) 基本的な進行手続きは第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マット上に立てて置く。
 - F2a) 大会運営チームは、試技の開始前にパズルが倒れるのを防ぐためにパズルのスタンドの使用を義務づけることができる。そのようなスタンドが使用される場合、ラウンド開始前に告知しなければならない。
 - * F2a1) 競技者がスタンドからパズルを手にとった後、ジャッジはすぐにスタンドをマットの外に移動させなければならない。
- F3) インスペクション後、競技者はパズルを立てて置く。罰則：試技の失格（DNF）。
 - F3a) 競技者は、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てはならない。罰則：試技の失格（DNF）。

第H条：複数目隠し競技

- H1) 基本的な進行手続きは第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（部分的な代替規則：[規則 Y7](#)）。
 - H1a) 競技者は試技の開始までに運営チームに何個のパズル（2 個以上）に挑戦するか申告しなければならない。
 - * H1a1) 競技者は申告した後にパズルの個数の変更をしてはならない。
 - * H1a2) 競技者は自分の申告した個数を全ての競技者が申告を終えるまで秘密にするように要請することができる。全ての競技者が個数の申告を終えたとき、その情報は公開となる（例：競技者は自分の試技の前に他のどの競技者の個数をも聞くことができる）。
 - * H1a3) 試技の前に、スクランブルされたパズルは任意の並びでテーブルの上に置かれ、完全に覆われていなければならない。パズルはできる限り正方形に近い形で配置されることが望ましい（例：8 個のパズルは 3 個が 2 列と 2 個が 1 列の形で配置されることが望ましい）。
 - 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 分が制限タイムとなる。
 - * H1b1) 競技者はいつでもソルブを終わらせることができる。制限タイムに達した場合、ジャッジは試技を中断させ記録を記入する、この場合制限タイムが元記録となる。
 - H1d) 試技を行ったパズルに対する +2 秒ペナルティは累積される。

第Y条：一時的な規則

- Y1) 他の規則にとってかわる追加規則を以下に記述する。これらの規則は [WCA 大会安全基準](#) を補完する目的がある。
- Y2) 用語定義：
 - Y2a) 参加者：WCA 大会に参加するすべての人。競技者、大会役員、観客を含む。
 - Y2b) 固定席：競技者がラウンド中の全試技を同じ競技台で実施する方式。
- Y3) [規則 2a](#)に加えて、必要かつ大会開催前に明確にアナウンスされていれば、以下の要求を参加者に求めることができる。

- Y3a) 大会会場でフェイスマスクを着用すること。
- Y3b) 大会開催の少なくとも14日前からは新型コロナウイルス感染症（COVID-19）患者と接触しないこと。
- Y3c) 大会開催の少なくとも14日前までに新型コロナウイルス感染症（COVID-19）に感染した場合、または新型コロナウイルス感染症の症状（世界保健機関の定義による）がある場合に来場しないこと。
- Y3d) 世界保健機関や政府により認可されている合理的な安全対策を遵守すること。
- Y4) すべての競技者と大会役員は自身の筆記用具を大会に持参することが望ましい。
- Y5) ジャッジは時間計測のために自身のストップウォッチまたは電話を持参することができる。それらは WCA 代理人により確認されることが望ましい。
- Y6) 環境：
 - Y6a) WCA 代理人が必要と考えるならば、競技エリアには競技者待機場所を設置してはならない。
 - Y6b) 正式な試技中以外の時間は、競技者は競技面に触れないことが望ましい。
- Y7) 第A条、第B条、第H条にとってかわる競技の進行手続きを以下に記述する。この手続きは第E条の最少手数競技には適用されない。
 - Y7a) 大会は固定席で実施されることが望ましい（参照：規則 Y2b）。
 - Y7b) ジャッジは常にパズルに触れないことが望ましい。例外：クロック競技では、ジャッジはパズルを手に取り、両面が完成状態であるかを確認する。
 - Y7c) スクランプル：
 - * Y7c1) ラウンドの招集時に、パズルを消毒して、競技者はスクランブラにパズルを完成状態で提出する。その後、競技者は指定された競技台で待機する。
 - Y7d) インスペクション：
 - * Y7d1) ジャッジは競技者に必要に応じて電源を入れリセットすることによるタイマーの準備を依頼する。競技者は必要に応じてタイマーの電源を入れリセットする。ジャッジは常にタイマーに触れないことが望ましい。
 - Y7e) 結果の記録：
 - * Y7e1) 競技者は結果を確認して、結果が正しく、完全で、正しい書式で、明らかに読めると同意するため記録用紙に名前（またはイニシャル）を自身の筆記用具で署名しなければならない。これにより試技が終了する。
 - * Y7e2) 競技者は記録用紙に触れないほうが望ましい。
 - Y7f) 試技の終了後、次の試技がある場合には競技者はパズルを覆いの中に入れなければならない。

WCA ガイドライン

バージョン：2020年8月1日

[wca-regulations-translations:9efdf33]

注釈

WCA 大会規則

WCA ガイドラインには WCA 大会規則 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 規則を参照してください。

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。1 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ください。

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 1 つがついています。データに関する情報であって、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。
- [例] 規則を適用する方法の例。

コンテンツ

第1条：大会役員

- 1c+) [明示] 大会を担当する WCA 代理人が複数いる場合、「WCA 代理人」とはこれらの代理人全員のことを指す。また、WCA 代理人によって特定の役割を委譲された他のメンバー全員のことも指す。
- 1c++) [明示] WCA 代理人は大会の WCA 代理人の役割を担当しなくても大会に参加することができる。その場合、「WCA 代理人」とは、その大会を担当する WCA 代理人によって特定の役割を委譲される場合を除き、大会を担当しない WCA 代理人のことを指さない（参照：ガイドライン 1c+）。
- 1h+) [推奨] 同じグループ内の競技者は同じスクランブル手順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手順を使うことが望ましい。
- 1h++) [推奨] 各種目の決勝ラウンドの全ての試技、および 3x3x3 最少手数全ての試技では、全競技者は同じスクランブル手順を与えられることが望ましい（すなわち、1 グループのみであること）。
- 1h1+) [明示] スクランブルまたはジャッジは大会運営の上で必要に迫られた場合のみ、同じグループの他の競技者のスクランブルまたはジャッジを行うことができる。
- 1h1++) [明示] 3x3x3 最少手数では、ジャッジは自身が参加しているグループで自身の試技を終了する前に、競技者をジャッジすることができる（すなわち、ジャッジが競技中）。

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。
- 2c1+) [追記] 参加申し込み要件は大会ウェブサイトにも明言されていなければならない。
- 2c1++) [例] 例えば、大会運営チームは競技者に対し特定の期日までに参加申し込み確認メールの確認を要求したり、登録料の事前決済を要求したり、過去の大会の延滞登録料の支払いを要求したりすることができる。大会運営チームはこれらの要求の公平性を注意深く検討する必要がある。
- 2c2+) [明示] WCA プロフィールとは競技者に関するデータのことで個人情報（名前、国籍、性別、生年月日）と WCA 公式大会でのすべての競技結果を含む。
- 2d+) [追記] 生年月日と連絡先は特に安全に管理しなければならない。
- 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。
- 2e+) [明示] 競技者が多重国籍を有する場合、競技者は初めて参加する大会でどの国籍を所属国とするか選択することができる。

- 2e++) [追記] 加えて、WCA 代理人は大会初参加者の名前と生年月日を文書（例：パスポート）を用いて確認することが望ましい。
- 2e3+) [明示] 所属国のない競技者には、国別記録や国別ランキング、大陸記録や大陸ランキングが与えられない。
- 2i+) [追記] 競技者は（目隠しをしていないときに限り）現在の経過タイムを確認するためにストップウォッチを手にとることができるが、ストップウォッチをスタート、ストップ、一時停止、またはその他の方法によりストップウォッチの時間計測に干渉してはならない。
- 2i++) [追記] 大会運営チームは競技者に対し経過タイムを確認する用途の非公式のストップウォッチを提供することができる（このストップウォッチはメインのストップウォッチと同時にスタートされる）。この場合、競技者は公式のストップウォッチに触れることはできない。
- 2i+++) [注意] Bluetooth パズルは電子機器と見なされる。
- 2i1b+) [明示] 適切に電源が切られているもしくは接続が切れているような機器も使用不可である。
- 2i1c+) [明示] 電子的なハンドウォーマーは試技の前後にのみ使用することができる。非電子的なハンドウォーマーは試技中にも使用することができる。
- 2i2a+) [追記] カメラが映している映像が表示されていないときに限り、カメラの画面を競技者から見える向きにすることができる。
- 2j2+) [例] 例えば、競技者が決勝を欠席したことにより出場資格を失っても、その競技者のそれより前のラウンドでの結果は無効にならない。
- 2k6+) [明示] 競技者が大会に悪影響を及ぼすような場合（時間や大会リソースを無駄にする場合等）にのみ、WCA 代理人に裁量を与えられることが望ましい。競技者を、最善を尽くしたときの「悪い」結果により、失格にしないほうが望ましい。
- 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 1 つのラウンドの一連の試技で、単一のパズルを使用することが望ましい。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] 競技者は招集時に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、そのときパズルを提出できない）に失格となることがある。
- 3d1b+) [明示] パターンを付ける面は全ての面である必要はなく、区別できない色の面のみでよい。同色パーツ間で互いに区別できるような特徴（手触りや不規則なパターン等）があってはならない。
- 3h+) [明示] パズルを磨いたり、潤滑したり、安定性を向上させる改造（例：磁石）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である。新しい操作が可能になる、通常の操作が不可能になる、より多くのパーツ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、あるいは異なる完成状態を持つ。
- 3h2++) [明示] 大量生産されている「ステッカーレス」パズルと明確に異なる「ステッカーレス」パズルは WCA 代理人の裁量によって許可される場合のみ使用できる。
- 3j+) [注意] 過去に、浮き彫り加工や刻印の加工が施されたパーツの使用も許可されていたが、現在はこれらの使用は許可されない。
- 3j++) [明示] クロックでは、ピンは同じ側の別のピンと区別できてもよい。
- 3j2+) [明示] クロックでは、それぞれの側で 9 個の時計の面は似たパーツであると考えられる。
- 3k2+) [追記] WCA 代理人は、競技者が故意に非許容パズルを使用したと判断した場合、これらの例外を適用しないことが望ましい。
- 3k2b+) [明示] 非許容パズルが 3x3x3 複数目隠しの試技中に発見された場合、非許容パズルを試技中に変更したり取り除いたりしてはならず、非許容パズルは未完成としてカウントしなければならない（試技が失格でない場合）。
- 3k2b++) [例] 競技者が 10 個に挑戦して 8 個成功したとする。ここで 2 個の成功したパズルと 1 個の失敗したパズルが非許容パズルだと判断された場合、WCA 代理人の裁量により、結果は 10 個中 6 個成功したものとする（DNF にするのではなく）。
- 3l+) [追記] ロゴは際立った有利さ（例：不正行為に使われるような情報を暗号化している）がなく、色付きパーツを明確に認識できるようなものであれば、どんなデザインを用いてもよい。特殊なロゴは、WCA 代理人の裁量によってのみ使用を許可される。
- 3l++) [明示] 過去に目隠し競技でロゴ入りパズルの使用が認められていた。現在はそのようなパズルの使用は認められていない。
- 3l1+) [明示] NxNxN パズルにおいて、センターパーツとは色付き部分を 1 箇所のみ持つパーツのことを表す。例えば、5x5x5 では各面に 9 個のセンターパーツがある。

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、スクランブル手順を新たに生成して置き換えることはしてはならない。例えば、大会用のスクランブル手順を見て、「公平を期すため」にもう一度スクランブル手順を生成することは許可されない。
- 4b2+) [明示] 通常は、全ての公式スクランブル手順を大会中は開示せず、大会後に結果とともに開示することが望ましい。場合により（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手順をそのグループの終了後に開示するよう求めることができる。
- 4b2++) [追記] 大会運営チームはスクランブラ、スクランブル手順、スクランブラされたパズル（スクランブル途中の状態でも）を競技者から視覚的に隔離されることを保証することが望ましい（参照：規則 A2c）。スクランブラがスクランブル手順を適用しているパズルを競技者が見えないように、例えば、スクランブラを壁を挟んで配置したり、十分に高い衝立（例：スクランブラが着席しているテーブルを厚紙で囲う）を設けたりする。
- 4b4+) [明示] 時間枠内に開始された全ての試技は、通常のソルブの進行手続きに従う（すなわち、対応するスクランブル手順の時間枠が終了しても試技は中止されない）。
- 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ならない。
- 4d++) [追記] 向きのランダム性に影響を与えるような試みがないときに限り、スクランブラから競技台へと運ばれる途中でパズルの向きが変わることは許容される（参照：規則 A2e1）。
- 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手順を用意することが望ましい。
- 4f++) [注意] WCA 代理人が大会中に追加でスクランブル手順を用意する場合、それらを保存しなければならない。

第5条：パズルの欠損

- 5b+) [追記] 競技者はパズルの欠損を故意に引き起こしてはならない。ただし、既存のパズル欠損を修復する場合は除く（参照：規則 5b3b、規則 5b3c）。故意にパズル欠損を引き起こす例：センターキャップを取り外す、コーナーパーツをひねって回転させる、ステッカーを剥がす。
- 5b5+) [例] パーツが物理的に外れていて、パズルが完成状態とみなされる例。3x3x3 の 1 つのセンターキャップ、多分割キューブの 1 つのセンターパーツ、多分割キューブの内部パーツ。
- 5b5++) [例] パーツが物理的に外れていて、パズルが未完成（DNF）とみなされる例。3x3x3 の 2 つのセンターキャップ、多分割キューブの異なる色の 2 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（「ウィング」）、色の付いた 2 つのパーツ。
- 5b5+++ [例] パーツが物理的に外れていないが完全に配置されていなく、パズルが完成状態とみなされる例。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] パーツが物理的に外れていないが完全に配置されていなく、パズルが未完成（DNF）とみなされる例。3x3x3 キューブのエッジパーツがわずかに浮き上がっている。
- 5c+) [注意] 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6条：賞金・賞品・表彰

- 6a+) [推奨] 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+) [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+) [推奨] 表彰式は、大会会場において、最終種目終了後 1 時間以内に開催されることが望ましい。
- 6c+) [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+) [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+) [追記] 競技エリアの気温は 21~25 °C であることが望ましい。
- 7f1a+) [明示] 標準サイズのマットは、幅 30cm、奥行き 25cm 以上の大きさであることが望ましい。
- 7h2+) [追記] 競技者待機場所で試技間に待機中の競技者が、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くことが望ましい。

第9条：競技種目

- 9b+) [追記] ラウンドが複数回行われる種目では、第 1 ラウンド以外のラウンド（特に決勝ラウンド）は「Average of 5」または「Mean of 3」の形式で開催されることが望ましい（これらが可能な種目の場合）。
- 9b++) [追記] 規則 9b に記載されていない種目も大会中に開催することができるが、非公式種目扱いとなり大会公式記録としては残されない。
- 9b3b+) [明示] 「Mean of 3」の結果は「Best of 3」のラウンド（この結果は最も良い記録に基づく）の順位に影響を与えない。WCA は「Mean of 3」を大会のフォーマットからは外れたものとして扱う。

- 9f1+) [例] タイマーが 12.678 を表示している場合、記録は 12.67 となる（100 分の 1 秒の後の数字は全て切り捨てる）。記録入力係が公式記録として記録するときに適切な桁数に変換するのであれば、ジャッジは記録用紙に全ての桁を書いて（ペナルティの計算のときにもその桁数を維持して）もよい。
- 9f4+) [説明] 試技の結果が DNF となるのは、競技者が準備ができていであることを示してから試技を開始し（参照：規則 A3b2）、かつ試技が失格となった場合のみである。
- 9f5+) [明示] 試技の結果が DNS となるのは、競技者が試技を行う資格があったにもかかわらず試技を開始しなかった場合である（参照：規則 A3b2）。競技者が試技を行う資格がなかった場合（例：カットオフラウンド）、その試技は記録なしである。
- 9p2+) [明示] 次ラウンド進出条件として使用できるのは、当該ラウンドの順位決定に用いられている単発記録または平均記録である。
- 9q+) [推奨] 各種目、各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。

第10条：完成状態

- 10e1+) [明示] スクエア 1 では、パズルの形が変形する特性のため、規則 10f4 で定義されるパズルのずれの基準は、規則 12c4 で定義されるスクランブルプログラムで使用される回転記号の基準と異なる。
- 10f+) [説明] パズルのずれが許容される範囲は、パズルの完成状態（ペナルティが生じない状態）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定める。
- 10f4+) [明示] ソルブ終了後にずれの手数をカウントする際、(x, y) 表記での x と y は個別にカウントされる。例：(5, 1) は 1 手のずれであり、(5, 5) は 2 手のずれである。
- 10h1+) [追記] クロックの完成状態は、ピンやピンキャップの欠落に影響されない。

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、競技者は抗議中タイマーを止めず、必要に応じてその後試技を再開することを選ぶことができる。
- 11e++) [推奨] WCA 代理人は追加試技の理由を記録することが望ましい（例：記録用紙の裏に記録）。
- 11e1+) [注意] 追加試技では公式スクランブルプログラムによって生成された未加工のスクランブル手順を使わなければならない（参照：規則 4f、規則 4f+）。
- 11e2+) [追記] 追加試技がさらに追加試技となる場合、競技者は元の対応する通常試技を置き換えるための有効な追加試技を得るまで追加試技を繰り返すことが望ましい。
- 11e2++) [例] 5 試技必要であり、2 番目の試技に対し追加試技が必要となったとする。競技者は 2 番目の試技を置き換えるための有効な追加試技を得るまで追加試技を繰り返すことが望ましい。その後、別の試技で追加試技が必要となった場合も、競技者は 2 番目の試技と同様の方法で追加試技の進行手続きすることが望ましい。

第12条：記号法

- 12a2+) [明示] 例えば、Rw と 2Rw はどちらも正しい記法であり、3x3x3 キューブでは物理的に同じ操作である。1Rw はどの NxNxN キューブに対しても正しい記法ではない。3Rw は 2x2x2 キューブと 3x3x3 キューブに対しては正しい記法ではない（ただし、3Rw は 4x4x4 キューブやそれ以上の NxNxN キューブでは正しい記法である）。

第A条：スピード競技

- A1a2+) [追記] 制限タイムが累積方式の場合、ジャッジは「DNF (1:02.27)」のように丸括弧を用いて DNF の横に元の記録も残す。
- A1a2++) [例] ラウンドの制限タイムが累積方式で 30 分であり、競技者の最初の 2 回の試技の結果が 6:00 と DNF (10:00) であった場合、3 回目の試技の制限タイムは 30:00 - 6:00 - 10:00 = 14:00 となる。ただし、この事例では試技の最終的な結果のみで判断するということに注意すること。つまり、3 試技目の元記録が 13:59 でペナルティが無い場合、最終的な結果は 13:59 である（参照：規則 9f2）ため制限タイムを満たすが、3 試技目の結果が 13:59 + 2 = 14:01 であった場合は制限タイムを満たさない。
- A1a2+++) [追記] 試技の結果が不明である場合（例：タイマーがリセットされた場合）、ジャッジは WCA 代理人に相談し、その試技の経過タイムを見積もる必要がある。この概算の経過タイムは制限タイムの計算に使用するが、個々の試技における公式記録の根拠として使用してはならない。
- A1a3+) [注意] 大会運営チームと WCA 代理人は制限タイムが競技者の戦略に影響し（例：カットオフラウンドにおいてカットオフ基準を満たすように最初の 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タイム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] 誤って競技者の制限タイム超過が認められてしまった場合も、制限タイムは遡って適用されなければならない。また、ジャッジ、競技者、WCA 代理人はそのことを知らされることが望ましい（参照：規則 1g2）。ジャッジは常に現在進行中の試技の制限タイムを気に留めておかなければならない（累積方式の場合、その前の試技の時間によって異なる）。
- A2c1+) [注意] 過去に、パズルを覆い隠すのに記録用紙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。これは現在は許可されない。

- A2d1+) [追記] 試技の前にスクランブルのサインが欠けているとわかった場合には、再確認とサインのためにそのパズルを直ちにスクランブラへ戻すことが望ましい。
- A2d1++) [追記] スクランブルのサインが欠けていることだけが要因で失格としてはいけない。試技の開始後にスクランブルのサインが欠けているとわかった場合には、ジャッジは（試技が進行中の場合には）そのまま続けさせなければならず、WCA 代理人は結果を残すことを許可するのが望ましい。しかし（サインの欠落以外で）そのスクランブルが正しくないと疑われる理由がある場合には、WCA 代理人は追加試技と置き換えることができる。
- A2d1+++) [注意] WCA 代理人はスクランブルのサインの欠落がある複数の試技を認めることはできるが、スクランブルのサインの欠落がよく起こることのないように注意することが望ましい。
- A3c3+) [明示] ジャッジが誤ってタイマーをリセットしなかった場合、競技者はインスペクションタイムの前または途中にタイマーをリセットできる。しかし、タイマーをリセットすることはジャッジの責務である（参照：規則 A3b）。ジャッジがリセットしなかったタイマーで競技者が誤って試技を開始しようとした場合（すなわち、競技者がインスペクションし、手をタイマーに適当な時間置き、タイマーが通常のようにスタートしたと思い、パズルの操作に取り掛かった場合）、その試技は WCA 代理人の裁量により追加試技で置き換えられることが望ましい。
- A3c3++) [明示] 競技者はインスペクション中にタイマーの挙動を確かめたり、タイマーをリスタートしたりしてはならない。なぜならば、インスペクションタイムは競技者がソルブを開始した時点で終了するからである（参照：規則 A4d）。競技者が最初にタイマーをスタートした後にタイマーを止めた場合、たとえインスペクションタイムが開始してから 15 秒間に行われたとしても、それはソルブを終了したとみなされる（参照：規則 A6）。
- A3c4+) [明示] パズル固定のために薄い板や紙を挿入する場合、ジャッジは競技者に代わってそれを取り除いてはならない。
- A3c4++) [明示] パズル固定のための薄い板や紙をインスペクションタイムの間に取り除かなかった場合（例：忘れた場合）、競技者はソルブ中にそれを取り除くことができる。
- A5b+) [明示] インスペクションタイムまたはソルブ中、競技者は体のどの部分もパズルに触れることができる。例外：3x3x3 片手（参照：規則 C1b）。
- A5b++) [明示] 競技者のパズルの一部がポップした場合（参照：規則 5a）、競技者はそのパーツを回収したり場所を突き止めたりするように頼んではならず、ジャッジは他の者が手助けするのを防ぐ必要がある。競技者以外の誰かが競技者のためにポップしたパーツを拾った場合、ジャッジか競技者はその人物にパーツを競技台に置いてもらうように頼み、これ以上の手助けをしないように依頼することができる。
- 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。
- A6e+) [明示] タイマーを止めた後にパズルが競技者の膝に落ちた場合、パズルに触れたものとして扱う。
- A7c+) [追記] 競技者が署名済みの結果が不完全であったり、解読できない場合には、考えられる中で最も悪い結果として解釈されることが望ましい（例：「1:05」は「1:05.99」、X が 1 か 7 と読める場合「25.X3」は「25.73」とみなされる）。スタックマットタイマーが「X:0Y.ss」を「X:Y.ss」と表示する場合、抜けている桁は 1 の位ではなく 10 の位であると捉えることが望ましい（例：「1:2.27」は「1:02.27」と考える）。あいまいな記録に署名をしたジャッジは、記録入力係の裁量で結果を明らかにするように要請されることがある。
- A7c4+) [追記] 記録入力係によって署名の不足が見つかった場合は、大会が終了する前であれば WCA 代理人の裁量によりジャッジと競技者の両方、またはいずれか一方が署名を追記することができる。
- A7g+) [例] 例えば、以下の事例では大会初参加者に追加試技を許可できる。緑ライト点灯未確認、不適切なタイマーのスタートまたはストップ、試技開始方法の未熟知によるインスペクションタイムの超過、その他計測手順上のタイムペナルティ。
- A7g++) [明示] 大会初参加者に対する個々のペナルティは免除できない。完全な追加試技を与えなければならない。
- A7g+++) [推奨] WCA 代理人は同じ大会初参加者に対して 2 回以上の追加試技を認める場合はかなり慎重に裁量することが望ましい。2 回以上の追加試技を認める場合、それらは異なるインシデントに起因するものであることが望ましい。

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してはならない（参照：規則 3k）。目隠し競技においてこれは特に気をつける必要がある。
- 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。
- B2d+) [追記] 基本的に、ジャッジの準備ができていることを示した後に競技者が最初にタイマーをスタートさせた瞬間がソルブ開始である（参照：規則 B2a）。競技者がタイマーが動作する状態にあるかどうかを確認したい場合は、競技者は毎回タイマーをスタートしたりリセットしたりする前にジャッジに質問し、確認をとらなければならない。ジャッジへの確認なしにタイマーをスタートしたりリセットしたりした場合の罰則：試技の失格（DNF）。

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。

第E条：最少手数競技

- E2a1+) [推奨] ジャッジは、提出された解法に試技を識別する情報が見つからない場合は、用紙の両面を確認することが望ましい。

- 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。
- E2b++) [追記] 競技者は 3x3x3 最少手数に既に開始している試技に WCA 代理人の裁量により参加できる。この場合、途中参加した競技者の制限時間は残りの競技時間となる（すなわち、途中参加した競技者は他の競技者が 60 分の制限時間に達した時に試技を終了しなければならない）。例外：誰か 1 人でも競技者が既に試技を終了している場合（参照：ガイドライン E2b+）や途中参加を希望する競技者にスクランブルに関する情報が知られている危険性がある場合、競技者への途中参加を許可してはならない。
- E2c+) [明示] ジャッジは競技者に解法を書くための標準的な用紙を渡すことができるが、競技者は解法を別の用紙に書いて提出できる。（ただし、規則 E3a にあるように、その用紙はジャッジにより渡されたものでなければならない。）
- E2c1+) [説明] 大会受付 ID とは、その大会に参加する競技者に割り当てられた、数字などの識別子である。大会によっては大会受付 ID を用いて記録用紙の経過を追跡し、記録を入力する。
- E2c1++) [追記] 競技者が解法を書いた用紙に試技を識別する情報を制限時間前に書き忘れた場合、ジャッジの目の前で制限時間後にそれを追記することが許可される。その場合、競技者は解法を提出する際にジャッジに尋ねなければならない。即座にそのジャッジの直接の監視の下で試技を識別する情報を（その他の変更を加えることなく）書かなければならない。一度競技者が解法の提出を完了した場合（すなわち、解法が書かれた用紙をジャッジに手渡してジャッジが次の競技者の回収に移ることを競技者が認めた、解法が書かれた用紙をジャッジのテーブルに置いて立ち去った、など）、競技者はどのような情報も書き加えてはならない。競技者がジャッジに尋ねることなく制限時間の後に何かを記入した場合、その試技は失格（DNF）となる。
- E2c1+++) [説明] 競技者は大会名、ラウンド、試技番号のすべてまたはいずれかを提出された用紙に記載する必要はない。しかし、提出した解法を大会運営チームが追跡するのを手助けするためにそうしてもよい。
- E2c1++++) [追記] ジャッジが（例えば、試技の採点中に）試技を識別する情報が無い解法に気付いた場合、ジャッジは DNS ではなく DNF にするために、これを書いた競技者を探すことが望ましい。ただし、この時点で、その競技者は試技を識別する情報を書くことが許されてはならないので、競技者は DNF の結果を受け入れなければならないことに注意すること。
- E2c2+) [例] あいまいでない 1 つの手順とみなされない例：複数の解法が書かれていてどれを意図する 1 つの解法とするか不明瞭なもの、あいまいな記号を含む解法（例：「B」と「R」に似ているが、どちらともつかない文字）、書かれた順番と異なる順番で操作することを星印や矢印によって示した解法（例：それ以外の手順と同じ行に書かれていないような「挿入」、正しい記法を用いて 1 つの手順として合併されていないような「pre-move」）、およそ読む順番通りの行の並びとして書かれていないような手順、あいまいでない 1 つの手順であると解釈できないような記号の配置。上記の例の例外：小さな誤字の修正（例：操作を塗りつぶしその上に明確に置き換えることを意味した操作を書くこと。また、他の操作の間にうまく入るように上付きや下付きで書かれた操作）。
- E2c2++) [注意] 過去に最少手数で括弧表記（例：[r] や [u2]）が許可されていた。現在は x、y、z にもとづく持ち替えのみ許可されている（参照：規則 12a4a）。
- E2c3+) [明示] ある操作が明確には塗りつぶされておらず、解法の一部なのかどうか明確でない場合は、ジャッジはそれをあいまいな手順とみなすことが望ましい（参照：規則 E2c2、ガイドライン E2c2+）。
- E2c4+) [明示] 3x3x3 最少手数の解法において使用してはならない記号や記号の組み合わせの例：M, e, r, Y (大文字), 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]', [f]2, [X], (x), (L), 2(Rw), (U)2, (U)', (R U)', (R U R'), [R, U], [R: U]。
- E2e+) [明示] 競技者はスクランブル手順の任意の部分に由来する解法を作成してはならない。解法は逆スクランブル手順と重要な共通部分を持たないことが望ましい。
- E2e++) [例] 結果が試技の失格（DNF）とするのが望ましい例：解法の開始部分が逆スクランブル手順と 4 手以上一致する場合。
- E3d+) [明示] 競技者が使用するストップウォッチや時計は解法作成に役に立つ機能を有してはならない。
- E3d++) [明示] 競技者が使用する自身のストップウォッチや時計を公式な経過タイムと考えないほうがよい。競技者はジャッジによる「ストップ」時に解法を提出しなければならない。

第H条：複数目隠し競技

- H1+) [追記] 試技の途中で重複したスクランブルのパズルが見つかった場合は、WCA 代理人の裁量により、異なるスクランブルによってそのパズルを再スクランブルできる。
- H1b1+) [注意] 3x3x3 複数目隠しにおいては例外的に、制限タイムに達しても試技は失格とならない（参照：規則 A1a4、規則 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 で終え 2 つのペナルティがあった場合、最終的な記録のタイムは $59:57 + 2 * 2 = 60:01$ である（参照：規則 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 分で競技者を中断させ 2 つのペナルティがあった場合、最終的な記録のタイムは $60:00 + 2 * 2 = 60:04$ である。