

# 第一章：赛事

---

## 1.1 比赛概念

魔方赛官方比赛是魔方竞速平台认证的比赛。本平台仅作为成绩认证，并不是比赛的主办方或协办方。

1. 比赛需要由主办方提出申请，在本平台注册并公示比赛。
2. 比赛结果由魔方竞速进行统计和排名。

## 1.2 成绩认证

1. 由魔方竞速平台委派赛事裁判长对比赛进行当场认证。比赛必须满足本章程规则。
2. 本平台有权要求打破平台纪录的还原需要有录像。

## 1.3 意外事件

1. 由[规则3.2](#)定义的设备产生故障，由当事赛事裁判长现场做出处理方案。
2. 选手或观众发生的比赛相关的意外事件，如对判罚的争议、对比赛过程的争议等，当事赛事裁判长现场做出处理方案。

# 第二章：参赛选手

---

## 2.1 参赛要求

1. 公开类型的比赛，所有选手都可以报名参赛。非公开类型的比赛，主办方可以选择任意，如对参赛年龄、所属地等进行限制。
2. 选手必须遵从本规则。
3. 小于18周岁的选手必须在他家长/监护人的允许下报名参赛
4. 选手报名前需要提前在本站注册选手信息，包括姓名，国籍，生日，性别，联系方式等。
5. 如果选手希望在比赛之间更改或者更新个人信息（如更改国籍、姓名、性别等），则必须联系本平台管理员。
6. 每个选手必须在比赛前熟悉并理解比赛规则
7. 当被要求出赛时，选手必须在场且随时准备开始比赛。惩罚：取消该项目的资格

## 2.2 选手权益

选手的姓名，国籍，所属中国地区，性别及比赛结果属于公开信息。其他个人信息均属于隐私，未经本人许可禁止将其提供给其他组织或个人。

## 2.3 行为准则

1. 选手必须遵守赛场秩序，并保持一个参赛者应有的自律。
2. 在指定的比赛区域，选手必须保持安静。可以说话，但禁止大声喧哗，且应远离正在比赛的选手。在选手等候区中的选手禁止相互讨论当前正在进行的打乱状态。惩罚：取消这些选手该项目的资格。

## 2.4 辅助工具限制

1. 在观察或复原的过程中，选手禁止使用除计时器或秒表外的电子或音乐设备（例如手机，MP3，录音笔，补光灯）。惩罚：取消此次还原资格（DNF）
2. 选手可以使用非电子类辅助设备，该设备不能给选手带来任何不公平的优势。可以使用医学/体育类辅助装备（例如眼镜，护腕），耳塞和耳罩（但不包括电子消噪耳机），暖手宝，食物和饮料
3. 选手可以在比赛区使用相机或使用相机功能的其他电子设备。所有相机的显示器必须是空白的或在选手的视野范围外。选手禁止与任何启动的相机发生交互（操作，手持，穿戴）。例外：选手可以使用戴在头部的相机，因为它确实在选手视野外，且很显然选手无法与相机进行交互（除了戴着）。
4. 选手的口袋中可以有一部手机存在，只要他很显然没有在与之交互即可。选手在比赛时应该关掉手机的所有通知以避免对比赛造成打扰。

## 2.5 资格取消或成绩取消

1. 当选手发生以下情况时，主裁判可以取消该选手某些尝试或者某些项目（单个项目，多个项目或所有项目）的资格：
  - 没有及时报名或检录。
  - 在比赛中涉嫌作弊或欺骗工作人员
  - 做出了一些违法、暴力、粗鲁或危险的行为，或者故意损坏赛场或他人物品
  - 在比赛中妨碍或干扰他人
  - 在比赛中不遵守比赛规则
  - 不满足项目要求（例如不会还原相应的魔方）。选手不应该故意想获得DNF或一个很差的成绩。
  -
2. 可以在比赛过程中立即剥夺某个选手的资格，也可以在警告之后，取决于具体违规情况及严重程度。选手参加比赛所支付的一切费用，在被剥夺参赛资格后不予退还。

# 第三章：比赛条件

---

## 3.1 场地

1. 比赛位距离观众至少1.5米
2. 光照应使用白光以便选手可以更容易识别不同的颜色。
3. 比赛位必须配备以下设备：计时器、秒表、垫子

## 3.2 设备

1. 计时器：指stackmat或特定国产品牌的专用飞叠杯或魔方计时设备，用于计算还原时间。
2. 秒表：用于计算观察时间。
3. 垫子：垫子尺寸必须大于等于30cmx25cm

## 第四章：魔方

---

### 4.1 魔方使用要求

1. 选手可以使用任何品牌的魔方何零部件
2. 选手需要提供自己的魔方参赛，在候赛上场时，选手需要提前还原好魔方。
3. 魔方必须符合以下要求：
  - 魔方必须完全可转动，以便被正常打乱。
  - 正多面体魔方必须使用一面一色的配色。所有对魔方的改动必须保证在转动、状态、解法等方面完全等价于改动前的魔方。
  - 非智能魔方项目，魔方不能含有电子元件（例如蓝牙或Wi-Fi连接能力、电机、传感器、灯光等）。
  - 魔方上必须有有色部分，以便确认该魔方的配色。有色部分必须为以下几种的唯一一种：贴纸、贴片、喷漆或涂料。所有有色部分须有着相同的材质。
  - 魔方的有色部分必须是纯色的，同一个面上的颜色必须一致，不同面的颜色之间必须可清晰地区分。
  - 禁止对魔方进行超常的修改。对魔方的合法修改必须满足：这一修改相比于未修改的同类魔方无法给选手提供任何附加信息（例如区分两个块）。
  - 可以使用“面包”魔方。
  - 可以从内部看到外表面颜色的魔方（例如“六色魔方”）是允许的。但不包括以下魔方：带有能让选手了解更多关于魔方状态信息的透明部分的魔方是禁止的。例外：半透明贴纸或logo。
4. 魔方必须干净整洁，且不得有任何记号、不平整的块、损伤，或者其他的一些特别之处使得可以分辨两个相似的块。例外：一个logo。
  - 魔方允许有合理的磨损，由主裁判决定。
  - 在盲拧项目中禁止使用通过触摸可区分方向的贴纸或贴片。
5. 魔方在使用之前应该经过主裁判的检查。
  - 如果在一个轮次中发现一个不被允许使用的魔方被使用，选手不能继续使用这个魔方，而必须提交一个替代魔方。
  - 使用不被允许的魔方的惩罚：取消当前还原成绩成绩（DNF）。以下情况例外：如果在一个轮次结束前发现一个不被允许使用的魔方被使用，在本轮中受影响的成绩可以分别用一次额外还原来替代，由主裁判决定。
6. 魔方在其有色部分上可以有一个或多个logo，如果有，则logo只能出现在最多一个有色部分上面。
  - logo必须位于中心块上。除了下述没有中心块的魔方：
  - 对于金字塔和二阶魔方，logo可以位于任何一块上。
  - Square-1，logo必须位于中层的某一块上
  - logo允许有凹凸或纹理。
  - 盲拧魔方的logo不可有厚度、不可有凹凸或纹理。
7. 智能魔方
  - 请参考智能魔方相关规则

### 4.2 魔方完成状态

1. 只将计时器停止以后魔方的静止状态作为判罚依据。

2. 魔方在结束还原时可以任意朝向。
3. 魔方的每一块必须在魔方上它应该在的位置。
4. 只有满足各个面都为纯色状态且对齐的限度满足以下条件时，魔方才被认为是已还原的：
  - 如果魔方的任意两个相邻部分（例如两个平行并接触着的转层）未对齐并超出了由规则10f定义的限度，那么认为魔方还需要额外的一步才能还原。
  - 如果该魔方到它的还原状态不需要进一步的转动，则认为它已被还原，不需要额外惩罚。
  - 如果需要一步，则认为魔方已被还原，但需要加罚时间（+2秒）。
  - 如果需要超过一步，则认为魔方未还原（DNF）。
5. 对于不同魔方的对齐限度：
  - N阶魔方：最多45度。
  - 五魔方：最多36度。
  - 金字塔和斜转魔方：最多60度。
  - Square-1：最多45度（U/D）或90度（/）
6. 其他的魔方在完成其一般定义的目标时，便认为是已完成的。

## 4.3 魔方故障

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

# 第五章：打乱

---

## 5.1 打乱工具

1. 打乱员将魔方按照打乱公式打乱
2. 打乱序列使用魔方赛赛专用打乱程序生成

## 5.2 打乱步数

1. 三阶魔方打乱状态至少需要18步才能还原
2. 二阶魔方打乱状态至少需要4步才能还原
3. Square-1打乱状态至少需要11步才能还原
4. 金字塔魔方打乱状态至少需要6步才能还原
5. 斜转魔方打乱状态至少需要7步才能还原

## 5.3 打乱朝向

1. N阶魔方及五魔方打乱时白色面（或最亮的面）朝上，最暗的相邻绿色面（或最暗的相邻面）朝前。
2. 金字塔打乱时黄色面（或最亮的面）朝下，绿色面（或最暗的相邻面）朝前。
3. Square-1打乱时更暗的面朝前（在两种可能的打乱方向中选择）。
4. 魔表打乱时任意一面朝前，12点方向朝上。
5. 斜转魔方打乱时白色面（或最亮的面）朝上，绿色面（或最暗的相邻面）朝左前。

# 第六章：比赛项目和形式

---

## 6.1 比赛项目

三阶速拧、二阶速拧、四阶速拧、五阶速拧、六阶速拧、七阶速拧、三阶单手、三阶盲拧、金字塔、斜转、五魔方、魔表、Square-1、GAN智能三阶、奇艺智能三阶、魔域智能三阶

## 6.2 比赛形式

1. 三阶速拧、二阶速拧、四阶速拧、五阶速拧、三阶单手、金字塔、斜转、五魔方、魔表、Square-1、GAN智能三阶、奇艺智能三阶、魔域智能三阶，可采用五次取平均、x次取最快(x可以是1、2、3)
2. 六阶速拧、七阶速拧，可采用三次取平均、x次取最快(x可以是1、2、3)
3. 三阶盲拧，仅可采用三次取最快。但同时会自动计算三次取平均，用于排行榜和纪录统计
4. 每个项目最多进行四轮
5. 每后一轮按照如下所述的排名晋级方式取上一轮的选手。

## 6.3 单轮成绩记录方式

1. 所有项目的成绩记录都是时间，时间格式为“分钟:秒.百分秒”，分钟必须小于10，如 1:02.12、5.45等
2. 单次还原时限默认为10分钟，主办方可设置还原时限，时间大于等于时限，则记录为DNF
3. 选手没有进行该次还原，记录为DNS
4. 在一次取最快、两次取最快、三次取最快、五次取平均的形式中，记录该轮的最快成绩为非DNF非DNS的时间最短的成绩
5. 在三次取最快的形式中，记录该轮三次时间的平均值为平均成绩，如其中有DNF或DNS的成绩，则平均成绩为DNF
6. 在五次取平均的形式中，记录该轮除最快和最慢的时间以外的三次时间的平均值为平均成绩，如该轮中有DNF或DNS，则视该成绩为最慢的时间，去除以后的三次时间中如仍然有DNF或DNS，则平均成绩为DNF

## 6.4 排名方式

1.  $x$ 次取最快的形式中，按照最快成绩排名。DNF的选手排在最后。如最快成绩也一样，则排名一样。
2.  $x$ 次取平均的形式中，先按照平均成绩排名，再按照最快成绩排名。DNF的选手排在最后。如平均成绩和最快成绩都一样，则排名一样。

## 6.5 晋级方式

1. 晋级方式仅支持额定人数晋级，保留支持百分比或按具体成绩晋级的可能性。
2. 按照排名方式，排名序号在晋级人数及以内的选手，且满足客观晋级条件的选手，可晋级下一轮。
3. 客观晋级条件：在 $x$ 次取平均的形式中，晋级必须满足：最好成绩不能是DNF；在 $x$ 次取最快的形式中，晋级必须满足：最好成绩不能是DNF

# 第七章：转动表示法

---

## 7.1 N阶魔方

1. 面转动（外层）：
  - 顺时针90度：F（前面），B（后面），R（右面），L（左面），U（上面），D（下面）。
  - 逆时针90度：F'，B'，R'，L'，U'，D'。
  - 180度：F2，B2，R2，L2，U2，D2。
2. 外部转动（表层及相邻的内层）。对下面定义的每一类转动， $n$ 是总共转动的层数，必须满足 $1 < n < N$ （ $N$ 是魔方总共的层数）。 $n$ 也可以省略，用于表示隐含的 $n = 2$ 层。外部转动有：
  - 顺时针90度：nFw，nBw，nRw，nLw，nUw，nDw。
  - 逆时针90度：nFw'，nBw'，nRw'，nLw'，nUw'，nDw'。
  - 180度：nFw2，nBw2，nRw2，nLw2，nUw2，nDw2。
3. 整体转动（整个魔方）：
  - 顺时针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）。
  - 逆时针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）。
  - 180度：x2，y2，z2。
4. Outer Block Turn Metric (OBTM)定义为：
  - 每个面转动或外部转动计1步。
  - 每个整体转动计0步。
5. Execution Turn Metric (ETM)定义为：每个面转动、外部转动以及整体转动计1步。

## 7.3 五魔方的转动表示方法（仅用于打乱）

1. 上面的转动：
  - 顺时针72度：U（上面）。
  - 逆时针72度：U'（上面）。
2. 其他转动保持位于魔方顶面和左面相交处的三个块不变：
  - 整个魔方除了顶面和左面相交处的三个块顺时针144度：R++（纵向），D++（横向）。
  - 整个魔方除了顶面和左面相交处的三个块逆时针144度：R--（纵向），D--（横向）。

## 7.4 金字塔

1. 魔方的朝向为：底面完全水平，前面朝向拿着魔方的人。
2. 顺时针120度：U（上面两层），L（左边两层），R（右边两层），B（后边两层），u（上边的角），l（左边的角），r（右边的角），b（后边的角）。
3. 逆时针120度：U'（上面两层），L'（左边两层），R'（右边两层），B'（后边两层），u'（上边的角），l'（左边的角），r'（右边的角），b'（后边的角）。

## 7.5 魔表

1. 魔表的朝向为：12点向上，任意面朝前。
2. 按钮按上：UR（上右），DR（下右），DL（下左），UL（上左），U（上面两个），R（右面两个），D（下面两个），L（左面两个），ALL（所有）。
3. 紧跟着按钮按上后转动上层，转动完成后将按钮按下：x+（顺时针x小时），x-（逆时针x小时）。
4. 翻转魔表并保持12点向上，然后将所有按钮按下：y2。

## 7.6 斜转

1. 魔方的朝向使得有3个面完全可见，且有一个面朝向正上方。
2. 顺时针120度：R（可见部分右下方最远的角），U（可见部分上方最远的角），L（可见部分左下方最远的角），B（在背后不可见的最远的角）。
3. 逆时针120度：R'（可见部分右下方最远的角），U'（可见部分上方最远的角），L'（可见部分左下方最远的角），B'（在背后不可见的最远的角）。

## 7.7 Square-1

1. 转动时将中层两个块中较小的那块放置于前面的左侧。
2. (X,Y) 表示：顺时针转动上面X乘以30度，顺时针转动下面Y乘以30度。X和Y必须是-5到6之间的整数，不能同时为0。
3. "/" 表示：魔方的右半部分转动180度。
4. Square-1转动计数：(X, Y)计为一步，"/"计为一步。

# 第八章：速拧

---

## 8.1 过程

1. 主办团队必须对每次还原或轮次加上唯一的一种时限（每次还原的时限或者累计还原时限）。
  - 一轮比赛种的每次还原的默认时限为10分钟，主办团队也可以宣布一个更长或更短的单次还原时限。一轮比赛中的每一次还原的时限必须相同。
  - 所有轮次的时限必须在比赛开始前宣布，且相应轮次开始后不应变更，除非赛事裁判长在细致考虑了公平性等因素情况下才可以变更时限。
  - 选手必须在到达还原时限前完成还原。如果选手的计时器到达了当次尝试的还原时限，裁判将直接停止选手的还原并将结果记为DNF。
  - 一次尝试计入时限的时间取决于所有加罚时间以后的成绩（如果还原成绩不是DNF）或者还原消耗的时间（如果还原成绩是DNF）。
2. 如果一次尝试的时限超过10分钟，需要使用秒表用于计时。

- 必须在秒表基础上同时使用计时器。例外：对于无观察阶段的项目，如果选手预期会超过10分钟，可以不使用计时器。
  - 如果计时器的时间可用，则依此记录时间。否则（例如：计时器出现了故障、超过了10分钟或根本没有被使用）依秒表记录时间。
3. 参加某个项目的选手必须完全知道项目要求。

## 8.2 打乱

1. 当被叫到参加某一轮，选手将他用于比赛的魔方还原并交给打乱员，然后在指定的选手等候区或者比赛位等待直到被叫去比赛。
2. 打乱员根据规则将魔方打乱。
3. 打乱员开始打乱魔方后，直到观察阶段开始前选手禁止看到魔方。
  - 打乱员可以用盖子遮住被打乱的魔方，以便任何选手或观众无法看到魔方。盖子一直遮住魔方直到还原开始。
4. 从打乱员处接过魔方后，裁判可以粗略的看一下魔方以确保它被充分打乱。裁判可以向打乱员提出任何疑问，后者将进行更细致的检查。
  - 打乱员或被授权的裁判必须检查打乱的魔方，并且在成绩单上签名，以确保执行了正确的打乱，且打乱状态与打乱图案匹配。例外：对于六阶、七阶魔方及五魔方，打乱员可以通过签字确认魔方已经被充分打乱。
5. 裁判将魔方以任意方向放到垫子上并确保它被完全遮住。
  - 选手无权请求一个特定的朝向，裁判也禁止根据自己的意愿影响魔方在垫子上的朝向。

## 8.3 观察

1. 选手可以在每次还原的开始前先观察魔方。
  - 选手有至多15秒的时间观察魔方并开始还原。
2. 如果需要，裁判应打开计时器并清零。如果使用的是stackmat计时器第5代Pro版计时器，裁判必须确保计时器处于2-Pad模式。另外，裁判需要准备秒表以记录观察时间。
  - 当裁判觉得选手已经做好准备，裁判会问“准备好了吗？”。选手必须在那之后的一分钟内完成准备，否则他将失去此次尝试机会（DNS），由裁判决定。
  - 确认选手准备就绪后，裁判将遮挡盒移除，并启动秒表，即开始记录观察时间。
3. 选手可以在观察时拿起魔方。
  - 选手禁止在观察时转动魔方。惩罚：取消此次还原资格（DNF）。
  - 如果魔方的一些块没有对齐，选手可以将它们对齐，但仅限于规则所描述的限度以内。
  - 选手可以在他开始还原前重置计时器。
4. 在完成观察后，选手将魔方以任意朝向放在垫子上。把魔方放在垫子之外的惩罚：加罚时间（+2秒）。
  - 当观察时间达到8秒，裁判会说“8秒”。
  - 当观察时间达到12秒，裁判会说“12秒”。

## 8.4 开始还原

1. 选手将他的手指放于计时器感应区。选手的掌心必须向下置于计时器靠近自己的一侧。惩罚：加罚时间（+2秒）。
  - 选手在开始还原的时候禁止和魔方有物理接触。惩罚：加罚时间（+2秒）。
2. 如果使用计时器计时，选手应该保持双手放在计时器触摸板上直到看到计时器上的绿灯亮起。选手通过将他的手从计时器上移开（即启动计时器）来开始还原。
  - 选手必须在开始观察后的15秒内开始还原。惩罚：加罚时间（+2秒）。

- 选手必须在开始观察后的17秒内开始还原。惩罚：取消此次还原资格（DNF）。
- 如果使用秒表计时，裁判在选手开始还原时启动秒表。

3. 开始还原阶段的加罚时间累加。

## 8.5 还原中

1. 在观察或还原魔方时，选手禁止和任何除了裁判或赛事裁判长以外的人交流。惩罚：取消此次还原资格（DNF）。
2. 在观察或还原魔方时，选手禁止接受任何人或物体的辅助，桌面除外。惩罚：取消此次还原资格（DNF）。
3. 选手可以把魔方放在桌面上以辅助操作魔方。

## 8.6 结束还原

1. 选手在结束还原前放下魔方，然后通过停止计时器来结束还原。若使用秒表计时，则裁判同时按停秒表。
  - 如果使用秒表作为唯一计时设备，选手通过放下魔方并示意裁判以结束还原，同时裁判按停秒表。
  - 如果使用秒表作为唯一计时设备，选手的默认示意信号为选手放下魔方并手心向下双手放于桌面上。选手和裁判可以在开始还原前相互商量用哪种示意结束的信号。
2. 选手负责正确的停止计时器。
  - 如果计时器在选手还原完魔方之前就停止了并显示了一个严格小于0.06秒的时间，则此次还原可以用一次附加的还原代替，除非赛事裁判长判定计时器是被选手故意停止的。
  - 如果计时器在选手还原完魔方之前就停止了并显示了一个大于等于0.06秒的时间，则取消此次还原资格（DNF）。例外：如果选手可以证明计时器发生了故障，那么他将获得一次附加的还原代替，由赛事裁判长决定。
3. 选手在停止计时器前必须完全放下魔方。惩罚：取消此次还原成绩（DNF）。例外：如果在停止计时器之后，放下魔方之前没有转动魔方，可以选择加罚时间（+2秒），由裁判决定。
4. 选手必须使用双手，手心向下平放于计时器感应区以停止计时器。惩罚：加罚时间（+2秒）。
5. 在停止计时器之后，裁判检查完魔方之前，选手不能触碰或转动魔方。
  - 停止计时器后转动魔方的惩罚：取消此次还原资格（DNF）。
  - 停止计时器后触碰魔方的惩罚：加罚时间（+2秒）。例外：如果在刚刚停止计时器之后选手在不影响其状态的前提下短暂触碰了魔方，可以酌情不作处罚，由裁判决定。
6. 在选手和裁判都签名完成之前选手禁止重置计时器（见规则A7c）。惩罚：取消此次还原资格（DNF）。
  - 如果选手在成绩被完整记录下之前重置了计时器，裁判不能根据记忆或者视频、照片证据记录成绩，这次还原成绩必须被取消（记为DNF）。
7. 裁判判断魔方是否被还原，但在作出对魔方还原状态的判罚之前他也不能触碰魔方。例外：对于魔表，裁判需要拾起以便检查前后两面。
8. 如果发生争议，在争议解决前禁止对魔方进行任何移动或对齐。
9. 结束还原阶段的加罚时间累加。

## 8.7 记录成绩

1. 裁判告诉选手成绩。
  - 如果裁判发现魔方已被还原，则说“还原”。
  - 如果裁判作出了任何惩罚，则说“惩罚”。
  - 如果成绩是DNF，则说“DNF”。

2. 裁判将成绩记录到成绩单上并且在成绩旁签名以确认成绩是正确、完整、符合规范和清晰易辨认的。
  - 如果作出了惩罚，裁判需要记录显示在计时器上的原始成绩和所有惩罚。格式应为“ $X + T + Y = F$ ”，其中X表示开始还原前的惩罚总和，T表示计时器上显示的时间（原始记录时间），Y表示在还原中或还原后的惩罚总和，F表示最终成绩（例如  $2 + 17.65 + 2 = 21.65$ ）。如果X或Y是0，则0可以省略（例如  $17.65 + 2 = 19.65$ ）。
3. 选手必须在检查完成绩后在成绩单上签名以确认成绩正确、完整、符合规范且清晰易辨认，本次尝试结束。
  - 如果选手或裁判拒绝在成绩单上签名，赛事裁判长必须解决争议。
  - 选手在还没开始还原时就签名（或做其他记号），则认为他们丧失此次还原机会，成绩记为DNS。
  - 如果选手在开始还原后，裁判完成记录成绩前签名（或做其他记号），此次还原被计为未完成（DNF）。
  - 选手不应该在裁判记录成绩、签名之前签名。选手应该负责确认他们自己和裁判在一次复原成绩上签名。如果一次复原在被裁判提交给录入员后（见规则A7f）被发现缺少签名，这次复原被计为未完成（DNF）。
  - 在比赛结束之前被发现的缺少的签名可以由裁判和/或选手补上，由赛事裁判长决定。
4. 当选手该轮的成绩单全部填完后，裁判将成绩单递送给录入员。
5. 由于初次参赛经验不足导致的意外或惩罚，赛事裁判长可以给予额外的还原机会。

## 第九章：盲拧

---

### 9.1 主要规则

1. 遵循速拧规则，但是没有观察阶段
2. 选手需要自备眼罩

### 9.2 开始

1. 裁判按照规则重置计时器和秒表并表示他已准备好让选手开始这次还原（例如把魔方遮挡盒放在选手面前，说“准备好了”，或者做出一个大拇指朝上的手势）。选手必须在之后的一分钟内开始尝试，否则该选手将失去此次尝试机会（DNS），由裁判决定。
2. 选手用他的手指触碰计时器感应区。选手的手掌必须朝下，且位于计时器更靠近选手的那边。惩罚：加罚时间（+2秒）。
3. 选手在开始还原的时候禁止和魔方或遮挡盒有物理接触。惩罚：加罚时间（+2秒）。
4. 选手通过以下过程开始还原：确认计时器灯变绿，然后将他的手从计时器上移开，即启动计时器（同时开始了此次还原）。
5. 选手在启动计时器之后移除魔方上的遮挡盒。
6. 如果还额外使用了秒表，裁判在选手开始还原的同时启动秒表。
7. 如果使用秒表作为唯一计时设备，选手将双手放在桌面上（而非计时器）。等选手确认他已准备好后，选手将覆盖物拿开即作为开始还原的标识，同时裁判启动秒表。

### 9.3 记忆阶段

1. 在记忆阶段选手可以拿起魔方。

2. 选手禁止做物理标记。惩罚：取消此次还原资格（DNF）。
3. 在记忆阶段选手禁止转动魔方。惩罚：取消此次还原资格（DNF）。
4. 如果魔方的一些块没有对齐，选手可以将它们对齐，但仅限于规则所描述的限度以内（见规则）。

## 9.4 还原阶段

1. 选手戴上眼罩以开始盲拧阶段。
2. 直到选手第一次转动魔方之前，他都可以取下眼罩以回到记忆阶段。
3. 在完全戴上眼罩前选手禁止转动魔方。惩罚：取消此次还原资格（DNF）。
4. 从选手开始转动的时候开始，裁判就必须确保有一个不透明的遮挡物（例如一张纸或硬纸板）挡在选手的脸和魔方之间。
5. 无论什么情况，选手必须戴着眼罩，使得即便将遮挡物移去他仍然看不到魔方。
6. 如果裁判和选手都同意，选手可以自己将魔方放在一个物体（例如乐谱架或桌面）的后面还原。
7. 在盲拧阶段选手禁止在任何时候看到魔方。惩罚：取消此次还原资格（DNF）。

## 9.5 结束过程

1. 当使用计时器时，选手通过放下魔方并停止计时器以结束还原。
2. 当使用秒表时，选手将魔方放回桌面并提示裁判还原结束，此时，裁判停下秒表。
3. 如果已经放下魔方，选手可以在停止计时器前摘下眼罩，但直到计时器停止之前他不可以再触碰魔方。触碰魔方的惩罚：取消此次还原资格（DNF）。

# 第十章：单拧

---

## 10.1 比赛流程

主要遵循速拧规则，见[速拧](#)

1. 在还原过程中，选手只可以使用一只手操作魔方。惩罚：取消此次还原资格（DNF）。
  - 如果发生了魔方故障，并且选手选择修复故障，他必须使用他用于还原的那一只手修复。惩罚：取消此次还原资格（DNF）。
  - 如果选手在无意中身体的其他部分和魔方或者魔方的一部分发生了触碰，并且没有发生转动，这并不认为是操作魔方，由裁判决定。
  - 复原过程中，选手可以把魔方放在桌面上以辅助操作魔方（见规则）。
2. 在还原时，一旦选手的某只手操作了魔方，他不能使用另一只手操作魔方。惩罚：取消此次还原资格（DNF）。

# 第十一章：魔表

---

## 11.1 比赛流程

1. 主要遵循速拧规则，见[速拧](#)。与[速拧](#)中规则不同的附加规则见下文。
2. 裁判将打乱的魔表放在垫子上。
  - 主办团队可以要求使用一个底座来避免魔表在开始尝试之前意外倒下。如果使用了这样的底座，则主办方应该在该轮开始之前公告这个情况。
  - 裁判必须在选手拿起魔表之后立刻从垫子上把底座拿走。
3. 在观察结束后，选手将魔表放在垫子上，可以是直立或躺下的状态。
  - 在开始还原前选手可以改变按钮的位置。

## 第十二章：三阶智能速拧

---

魔方赛支持以下几个厂商的智能魔方：

- [GAN](#)
- [奇艺魔方格](#) (配套app为 [smart player](#))
- [魔域文化](#)

目前都仅有三阶，具体的硬件和软件支持情况，请关注各厂商的实时进展和更新迭代。比赛流程和规则如下：[线上智能赛规则](#)