附件 1

“奔跑吧·少年” 2024 年重庆市青少年魔方大赛报名表

参赛单位（盖章）：

单位简称：

选手姓名	性别	身份证号码	组别	团队赛项目

领队： 电话： 教练： 电话：

填表须知：

1. 未参加团队接力赛的选手，最后一列“团队赛项目”不需填写。参加团队接力赛的选手，请在“团队赛项目”一列，填写在团队赛中负责复原的魔方（三阶/二阶/金字塔）
2. 提交的纸质版资料，领导和教练位置需签字。领队必须报送 1 人，如无教练，可不报送。

附件 2

“奔跑吧·少年”
2024 年重庆市青少年魔方大赛安全责任书

_____ 魔方队：

本队参加 2024 年重庆市青少年魔方大赛，保证服从比赛所有规定和一切裁决；本队所有参赛运动员及其监护人对在连续而激烈的比赛中可能发生的危险已有充分的认识，并自愿参赛，同时承诺所有参赛队员的健康状况能够承受本次比赛；赛前本队所有参赛运动员均已办理了人身意外伤害保险，因此，在比赛期间出现意外伤害、死亡及物品丢失等突发状况所造成的损失由保险公司和本队自行承担，主办方、承办方及其他运动队免责。

参赛单位盖章：

领队或教练签字：

附件 3

魔方运动规则（试行）

第一章 总则

第一条 魔方运动规则由江苏省魔方运动协会(SCA)、重庆市魔方协会(CQCA)联合制定并修改，是正规魔方比赛应遵守的规则。

第二章 比赛场地

第二条 比赛可以在室内、室外及其他适宜的环境进行。

第三条 比赛桌可以安放在地面、舞台及其他适宜的搭建物上。

第四条 赛场必须使用白光，从比赛台面高度测得的照明度不得低于 188 勒克斯，且整个比赛台面照度均匀。比赛区域其他地方的照明度不得低于 100 勒克斯。如果因电视转播等原因需要增加临时光源，该光源从天花板上方照下来的角度应大于 75 度。比赛大厅的背景照明度不得高于比赛区域的最低照明度，不得低于比赛台面照明度的 1/2，光源距离地面不得少于 5 米。

第五条 赛场的温度应保持在 18 至 25 摄氏度。

第六条 赛场须禁烟，而且要有合理的低噪声水平。

第七条 单人标准魔方赛台的面积建议为 818 毫米*600 毫米，高度约为 818 毫米，误差不超过正负 18 毫米。

第八条 双人标准魔方赛台的面积建议为 1818 毫米*600 毫

米，高度建议为 818 毫米，误差不超过正负 18 毫米。

第九条 比赛场地必须有一个或多个候赛区域、一个或多个检录区域、一个或多个比赛区域，参加当前轮次的运动员在检录开始前必须待在候赛区域，在检录开始后由检录员带入比赛区域，未比赛运动员必须一致待在检录区域内，直到他们被带入比赛区域。

第十条 观众须与赛台外缘保持至少 3 米远的距离。

第十一条 计时器和魔方赛事专用垫须直接放在赛台上。

第十二条 脚拧项目计时器可直接放在地面上。

第三章 魔方

第十三条 赛事所使用的魔方必须是类似于 Rubik's Cube 的魔方，可以通过连续地旋转各个面来还原魔方。

第十四条 赛事所使用的魔方必须处于工作状态，可以正常地被打乱。

第十五条 赛事所使用的魔方颜色必须是纯色且不会变色的，并且各面的颜色可以清楚地分辨。

第十六条 赛事所使用的魔方可以是采用贴纸或贴片的魔方，当使用该魔方时，贴纸或贴片厚度不得超过 1 毫米。

第十七条 赛事所使用的魔方可以是智能魔方，当使用智能魔方时，应遵守具体比赛的智能魔方使用要求。

第十八条 参赛运动员可以使用主办方提供的指定魔方或

自己的魔方。根据具体比赛要求，赛事组委会可要求选手使用指定魔方参赛，魔方通常由赛事组委会统一提供。在PK赛阶段，若组委会未指定魔方，运动员可使用自己的魔方参赛，但必须准备两个魔方。

第十九条 参赛运动员使用自己携带的魔方时，魔方配色需与具体赛事规程上公布的魔方配色相同。

第二十条 参赛运动员带来的魔方必须干净整洁，且不得有任何的文字、记号、不平整的块、损伤或者其他的特别之处，使得可以分辨出相似两块。

第二十一条 参赛运动员可以对自己带来的魔方进行打磨或者使用润滑剂使其更加顺滑。

第二十二条 参赛运动员不可以对参赛魔方做超常的修改使其超越了魔方的基本概念。包括但不限于以下修改实例：

出现新的转动方法；

使正常转动失效；

能看见更多的颜色或方块；

可以看见背面的颜色；

能自动发生转动。

第二十三条 参赛运动员对魔方所做的任何修改使得比赛中获得不好的成绩，不能作为获得额外比赛机器的理由。

第二十四条 参赛魔方上允许有至多一个标志。对于3x3x3或者更高阶的魔方，标志必须在其中一块中心块上。

第二十五条 所有参赛魔方须在比赛开始前通过裁判组的检查。

第四章 打乱魔方

第二十六条 魔方必须由打乱员按打乱步骤进行打乱。

第二十七条 打乱魔方必须使用由电脑随机生成的打乱步骤或状态，打乱步骤或状态必须对打乱员以外的所有人保密。

第二十八条 标准的打乱程序：

正阶魔方以半转度量，即每层转动 90 度作为一次转动；

金字塔和斜转魔方每层转动 120 度作为一次转动；

五魔方每层转动 72 度作为一次转动；

SQ-1、魔表、齿轮球由裁判长及打乱负责人解释。

第二十九条 魔方打乱前一般将白色面置于顶面，红色面置于前面。

第三十条 在每轮比赛中，同一组的参赛运动员必须还原采用同样步骤打乱的魔方。

第五章 技术人员

第三十一条 在一场魔方比赛中必须包含以下技术人员：

一名裁判长；

一名编排长；

一名检录长；

一名专职副裁判长(负责打乱工作,以下简称打乱负责人);

一至数名副裁判长;

一个包含多名裁判员、打乱员、检录员、记录员、录入员的裁判组。

第三十二条 一场比赛的裁判长、编排长、检录长、打乱负责人须在比赛开始前向大众宣布。

第三十三条 当一场比赛中包含两个以上项目时,比赛需配备一至数名副裁判长负责具体项目。裁判长对整场赛事负责,副裁判长对具体项目负责,每名副裁判长最多负责四个不同时进行的具体项目。

第三十四条 每个具体项目必须有一或多名裁判员,裁判员有义务执行该项目的竞赛规程。所有参赛运动员须服从裁判员的判决结果,在必要时可以请求裁判长进行裁决。不服从裁判长裁决结果的运动员,将被剥夺参赛资格。

第三十五条 参赛运动员在起表时,双手与魔方必须位于818线的两侧,不得越线或压线。当参赛运动员在比赛中第一次出现起表或拍表动作不规范时,裁判员可以对该运动员进行口头警告并取消当次比赛成绩;第二次出现起表或拍表动作不规范时,裁判员可以对该运动员进行黄牌警告并取消当次比赛成绩;若该选手同一场比赛中累计三次出现不规范动作,裁判员在请示裁判长后裁判长可出示红牌将该选手罚下赛场。

第三十六条 裁判长具有以下权力:

裁判长可以推迟某一轮次的比赛时间；但是只有在确保所有该轮次参赛运动员到场的情况下，才可以提前某一轮次的比赛时间。

裁判长具有剥夺参赛运动员参赛权的权力，具体请参见本规则相应部分。

第三十七条 裁判长需履行以下义务：

逐天通报比赛情况且须在比赛结束后一星期内向所在地省级协会秘书处递交一份报告，内容包括本规则是否在比赛的全过程中得到完整地实施、比赛的全部进程，以及其中发生的意外事件；

在有需要的情况下向其他技术人员提供参考建议。

第三十八条 打乱员需在打乱负责人的调度和安排下将魔方按打乱公式打乱。

第三十九条 所有参赛运动员必须服从打乱结果，在必要时可以请求裁判长进行裁决。不服从魔方打乱结果的运动员，将被剥夺参赛资格。

第四十条 每个项目必须有一至多名记录员，记录员负责记录运动员的比赛成绩。

第四十一条 记录员必须得到裁判长的同意，才可以对记录的比赛结果进行更改。

第六章 参赛人员

第四十二条 一场魔方赛事的参赛人员包括领队、教练和运动员，参赛人员必须满足以下条件：

没有被所在地省级以上协会禁赛；

年满 18 周岁，未满 18 周岁的参赛运动员必须得到父母或监护人的同意方可参赛；

同意本规则和具体赛事主办方发布的竞赛规程，赛事主办方提出的附加参赛条件，竞赛规程必须在比赛前宣布。

第四十三条 登记参赛人员必须提供所有必要的信息，包括但不限于：

姓名，国家，直辖市、省、自治区，设区市、县（市、区），工作单位，就读学校，生日，联系方式，选择何种比赛方式。

所有信息只能用于比赛，姓名，国家，户籍所在地，工作单位，就读学校，生日，比赛种类和比赛结果可用于比赛宣传，其他信息在征得参赛运动员本人同意后才能提供给其他的组织/个人。

第四十四条 参赛人员在指定地点进行登记时必须持有能证明其身份的身份证或护照；

参赛运动员可以代表其国籍所在国家，其户籍、学籍所在直辖市、省、自治区，其户籍、学籍所在设区市、县（市、区）参赛；

参赛运动员可代表其工作单位，就读学校参赛。

第四十五条 参赛人员可以在每个赛季第一次参加比赛时

向 SCA/CQCA 申请更换其代表的国家，直辖市、省、自治区，设区市、县（市、区）其后在本赛季内不得再做更改。

第四十六条 参赛人员须遵守赛场规定，在比赛过程中保持文明礼貌，并照顾到其他参赛人员的利益。

第四十七条 参赛人员在指定的比赛区域中必须保持安静。允许交谈，但必须控制音量，且要远离正在进行比赛的其他人员。

第四十八条 参赛人员必须完整地着装，允许戴帽子。衣着上不得印有涉及政治、宗教、种族歧视及其他粗俗的话语或者图片。

第四十九条 参赛人员必须按具体赛事组委会的要求穿着比赛服和佩戴装饰物。

第五十条 参赛运动员可以采取站姿或坐姿比赛。

第五十一条 在比赛过程中，参赛运动员不得使用除智能魔方以外的其他电子设备，包括但不限于：手机、摄像机、耳机、照明设备等。

第五十二条 参赛教练需持有 SCA/CQCA 官方认证的教练员证。

第五十三条 参赛教练可担任一至数名运动员或一支运动队的教练，在赛事报名时确认。

第五十四条 在单项比赛中，暂停应由参赛运动员或参赛教练员提出。一名运动员或一名参赛教练可在一轮比赛中要求一

次暂停。

第五十五条 请求暂停只在未处于比赛状态时作出，应用双手做出 T 形表示，每次暂停不得超过一分钟。如果比赛双方同时提出要求暂停，应在双方运动员准备恢复比赛或暂停时间满一分钟时继续比赛。在这轮单项比赛中，双方都不再有暂停的权利。

第五十六条 参赛人员在出现以下情况时，裁判长有权剥夺其参赛资格：

参赛人员未能及时报到或检录；

在具体项目任意轮次开始时，参赛人员未能及时到达赛台；

参赛人员被怀疑在比赛中作弊或者欺骗赛事工作人员；

参赛人员做出非法、暴力、下流的举动，或故意损害赛场设施、他人的个人财产；

参赛人员干涉其他人员的比赛，或在赛场喧闹使得其他人员分心；

参赛人员在比赛过程中拒绝遵守本规则。

第五十七条 裁判长确定一名参赛人员有本规则第五十六条的行为并造成危害时，可以采取以下处罚方式：

出示黄牌警告，暂时中止其比赛；

剥夺参赛资格并出示红牌将该选手罚下赛场。

第五十八条 参赛人员参加比赛所支付的一切费用，在被剥夺参赛资格后不得退还。

第五十九条 对裁判的判决有争议时，参赛人员有权力与裁判员、副裁判长、裁判长进行口头上的理论。

第六十条 口头理论只能在比赛中进行，且必须在争议发生后5分钟至下一轮比赛开始前的时间内进行。

第六十一条 争议的内容只能针对裁判员、副裁判长及裁判长的判断力，对于本规则的质疑是不允许的。裁判长必须在下一轮比赛开始前处理争议的结果。

第六十二条 参赛人员必须接受裁判长的最后决定，否则将被剥夺参赛资格。

第六十三条 参赛人员如对裁判长的最后决定仍有疑问，可于赛后向仲裁委员会或赛风赛纪委员会申诉。

第六十四条 参赛残疾人员，按以下方案解决：

对于有听力障碍的运动员，裁判员可以用手势代替声音指示；

对于有残障的运动员，裁判员可以帮助其开启和停止计时器；

对于有视力障碍的参赛运动员，观察和还原可以在一个使用不同材质或者刻有布莱叶盲文的魔方上进行。对于盲拧项目，在还原阶段必须使用正常魔方。

第七章 魔方故障

第六十五条 魔方故障是指魔方的故障，如：飞棱，螺丝钉、

中心盖、贴纸等脱落。

第六十六条 当魔方故障发生时，参赛运动员可以选择修复魔方继续比赛，或者停止比赛。

第六十七条 如果参赛运动员选择修复魔方，他只能修复发生故障的块。在单手项目中，比赛进行时发生魔方故障，若参赛运动员选择修复魔方继续比赛，则只能单手修复。

第六十八条 在修复魔方期间，参赛运动员不得故意使修复后的情况比修复前更容易还原，否则有可能取消本场比赛成绩。

第六十九条 如果在修复完成后魔方复原完成前，参赛运动员发现魔方变得不可解，他可以拆卸并重新安装最多 3 块使得魔方重新变得可解。

第七十条 在盲拧项目中，比赛进行时发生魔方故障，只能选择停止比赛，可通过约定手势示意裁判长停止比赛，然后静坐在赛台前等本轮盲拧结束后方可离开赛台。

第七十一条 如果在复原完成后魔方的非功能部分仍处于故障状态，但除此之外，该魔方明白无误地被还原了，则该魔方视为还原成功，但需要通过裁判长的裁决方可生效。

第七十二条 参赛运动员魔方发生故障不能作为获得额外尝试机会的理由。

第八章 赛事

第七十三条 在一场魔方比赛中必须包含赛事组委会，组委

会具有以下权力：

在比赛前和比赛期间负责所有组织安排工作；

决定一名参赛运动员是否有资格参加比赛；

具有剥夺参赛运动员参赛权的权力。

第七十四条 组委会须履行下列义务：

比赛必须遵守本规则；

比赛必须被 SCA/CQCA 所支持；

比赛必须有 SCA/CQCA 指派的裁判长、编排长、检录长和打乱负责人；

比赛的计时设备须由 SCA/CQCA 指定； 比赛须提前至少一个月发布比赛通告；

比赛至少要有 12 名参赛运动员。

第七十五条 魔方赛事包括但不限于以下类别： 公开赛、邀请赛、锦标赛、大师赛、冠军赛。

任何人都可以参加公开赛，非公开赛根据赛事性质由具体赛事组委会决定参赛运动员的组成，邀请赛参赛运动员由具体赛事组委会决定。

第七十六条 具体赛事组委会可根据本规则自行安排比赛的赛程和赛制。每轮比赛都应有时间限制，以保证比赛能按预定的进度进行。

第七十七条 如果在一轮比赛中有参赛运动员不能在竞赛规程或补充通知规定的时间限制内完成比赛，那么他的比赛应

被中止，裁判长应根据实际情况决定该运动员能否继续下一轮比赛。

第七十八条 如果本规则在比赛中不能被遵守，那么SCA/CQCA有权声明该次比赛，或比赛的某个特定项目的比赛成绩无效。

第九章：比赛项目与成绩

第七十九条 SCA/CQCA管理的比赛项目有：

二阶速拧、三阶速拧、四阶速拧、五阶速拧、六阶速拧、七阶速拧、三阶单手速拧、三阶脚拧、SQ-1速拧、金字塔速拧、斜转速拧、五魔方速拧、三阶盲拧、四阶盲拧、五阶盲拧、多个三阶盲拧、三阶最少步、魔表、齿轮球等。

第八十条 SCA/CQCA非盲拧项目的观察时间上限18秒，同一项目同一轮次的参赛运动员需在发令语音或发令裁判的指挥下同时启动计时器开始比赛。除非赛事组委会在竞赛规程中事先申明可在18秒观察时间内自由开始，否则所有比赛都应该遵循本条原则。

SCA/CQCA的盲拧项目无观察时间。

第八十一条 比赛中对于有效成绩的选取遵循以下原则中的一条或多条，包括：

X次还原取最快、3次还原取平均、5次还原取平均。赛事组委会可根据具体比赛性质及晋级方法决定成绩选取办法。

第八十二条 一轮比赛的比赛结果按以下精度记录：

所有记录时间在 10 分钟以内，则相应的单次成绩、平均成绩以千分之一秒的精确度记录；

所有记录时间超过 10 分钟，则相应的单次成绩、平均成绩以一秒的精确度记录，四舍五入。

第八十三条 若参赛运动员在检录时间内未能成功检录，检录负责人必须向裁判长汇报，裁判长在该轮次开始前当众宣布弃赛 选手名单，成绩记录为 DNS，若参赛运动员被剥夺参赛权或未完成一轮比赛时，成绩记录为 DNF。

第八十四条 在“X 次还原取最快”的比赛中，参赛运动员有 X ($X \leq 3$) 次尝试机会，记录最好成绩的一次，竞赛规程或补充 通知中可设置各个项目的时间限制。

第八十五条 在“X 次还原取最快”的比赛中，DNF 或 DNS 是参赛运动员的最差成绩。如果参赛运动员的所有成绩都是 DNF 和/或 DNS，则最佳成绩记录为 DNF。

第八十六条 在“3 次还原取平均”的比赛中，参赛运动员有 3 次尝试机会，以 3 次成绩的平均值作为记录成绩；若参赛运动员有至少一次 DNF 或 DNS，则平均成绩记录为 DNF。

第八十七条 在“5 次还原取平均”的比赛中，参赛运动员有 5 次尝试机会，在所有 5 次成绩中，去掉最好成绩和最差成绩，剩下的 3 次成绩取平均值作为记录成绩；若参赛运动员有一次 DNF 或者 DNS 将作为最差成绩处理，若有多于一的 DNF

或 DNS，则平均成绩记录为 DNF。

第八十八条 在“X 次还原取最快”的比赛中，比赛排名是根据所有参赛运动员的最好成绩排名，时间越少的排名越高；在“3 次还原取平均”的比赛中比赛排名是根据所有参赛运动员最好的平均成绩排名，时间越少的排名越高，若参赛运动员有相同的平均成绩，则以他们的最好成绩区分名次，最好成绩用时越少的排名越高；在“5 次还原取平均”的比赛中，比赛排名是根据所有参赛运动员最好的平均成绩排名，时间越少的排名越高，若参赛运动员有相同的平均成绩，则以他们的最好成绩区分名次，最好成绩用时越少的排名越高。

第八十九条 对于多个三阶魔方盲拧项目，比赛结果的排名基于已还原的魔方个数减去未还原的魔方个数（多者为优）。如果结果是 0 或者更少，那么这次成绩视为不合格。如果两名参赛运动员有同样的结果，那么将依据总时间来排序（少者为优）。

第九十条 SCA/CQCA 赛事成绩数据库将提供就读学校、区（县、市）、设区市、省（直辖市、自治区）、全国的排名和纪录。纪录在每轮结束后被认可。如果在一轮中纪录被打破两次或以上，只有最后一次纪录被认可。

第九十一条 SCA/CQCA 建议所有比赛项目在初赛阶段采用“X 次还原取最快；3 次还原取平均；5 次还原取平均”赛制决定晋级选手名单。

第九十二条 在初赛阶段，赛事组委会也可根据实际情况对

具体项目使用组合赛制，即将初赛轮次分为两个阶段。在这种赛制下，第一阶段的排名或成绩将作为依据用来决定参赛运动员能否进入该轮次的第二阶段。

第九十三条 采用“X次还原取最快；3次还原取平均；5次还原取平均”赛制，每个具体项目最多举行4轮比赛。SCA/CQCA建议比赛人数在100人或以下的项目至多举行3轮比赛。比赛人数在16人或以下的项目至多举行2轮比赛。

第九十四条 采用两两PK赛制时，SCA/CQCA建议编排长采用“最强对最弱、次强对次弱”的原则编排赛程。当PK时出现双D或者用时一致时双方选手均不加分（盲拧项目计算总局数）。盲拧项目PK阶段，半决赛之前轮次均采用五局制（五局内分出胜负则胜者晋级、五局内未分出胜负则加赛到分出胜负为止），半决赛采用七局制，决赛（含三四名比赛）采用九局制。其他个人项目及团体项目决赛阶段，每场比赛局数不少于如下：八分之一、四分之一轮次采用抢五（先得五分者晋级），半决赛轮次采用抢七（先得七分者晋级），决赛（含三四名比赛）采用抢九（先得九分者晋级）。

第九十五条 SCA/CQCA建议所有比赛项目在复赛、四强赛、半决赛和决赛时采用两两PK赛制，各赛事组委会可结合比赛规模自行决定在初赛时取32人、16人、8人或4人晋级复赛，采用PK制时每轮局数根据本规则九十四条或具体比赛规程执行。

第九十六条 在需要晋级的轮次中，每轮至少要有4名参赛

运动员，并且每轮至少要有 1 名参赛运动员不得进入下一轮比赛。

第十章：完成状态

第九十七条 当计时器停止后，魔方必须处于静止状态，在裁判未确认复原状态前运动员身体任何部位不得触碰魔方（魔方必须位于比赛桌面），若魔方的各个面都还原为纯色状态，并且所有部分都在许可限度下对齐时，则认为魔方处于完成状态。

第九十八条 在完成时，魔方可以处于任何朝向。魔方中的所有块必须都处于魔方上，并且在正确的位置。

第九十九条 如果魔方任意相邻的两层未对齐但未超出相应的限度，具体为：正阶魔方 45 度，五魔方 36 度，斜转 60 度，金字塔 60 度。则认为魔方被正确还原，成绩有效。

第一百条 如果魔方任意相邻的两层未对齐且超出相应的限度，具体为：正阶魔方 45 度，五魔方 36 度，斜转 60 度，金字塔 60 度。则认为魔方未被正确还原，成绩无效。

第十一章：意外事件

第一百〇一条 意外事件包括：

赛事组委会、技术人员或者参赛人员不正确地执行比赛程序；

比赛受到干涉或设备受到干扰；

计时器故障；

打乱出错。

第一百〇二条 在初赛轮次中，若计时器故障或打乱错误的发生并未影响到赛事的继续进行，但却影响到当事运动员的有效成绩，裁判长可以给予当事运动员额外的一次尝试机会，来代替计时器故障或打乱错误发生那一次的结果。在 PK 轮次中，因计时器故障或打乱错误导致当局比赛不能正常进行，受影响选手应在不影响其他选手比赛的情况下在该局结束时举手通知裁判长，双方均不加分，比赛继续进行。

第一百〇三条 在所有意外事件中，裁判长应依据公平竞赛原则做出判决，若意外事件影响到赛事继续进行，由裁判长决定后续方案。

第一百〇四条 裁判长可以使用 SCA/CQCA 指定的摄像摄影视频及相片资料作为他们判决的依据，每场赛事的摄像摄影可由个人或者具体单位负责，由 SCA/CQCA 在赛前指定。若无摄像摄影视频及相片资料或指定的摄像摄影人员未能拍摄到相关画面，按照第一百零三条执行。

第十二章 附则

第一百〇五条 本规则于 2023 年 5 月修订，自 2023 年 6 月 1 日起执行。