

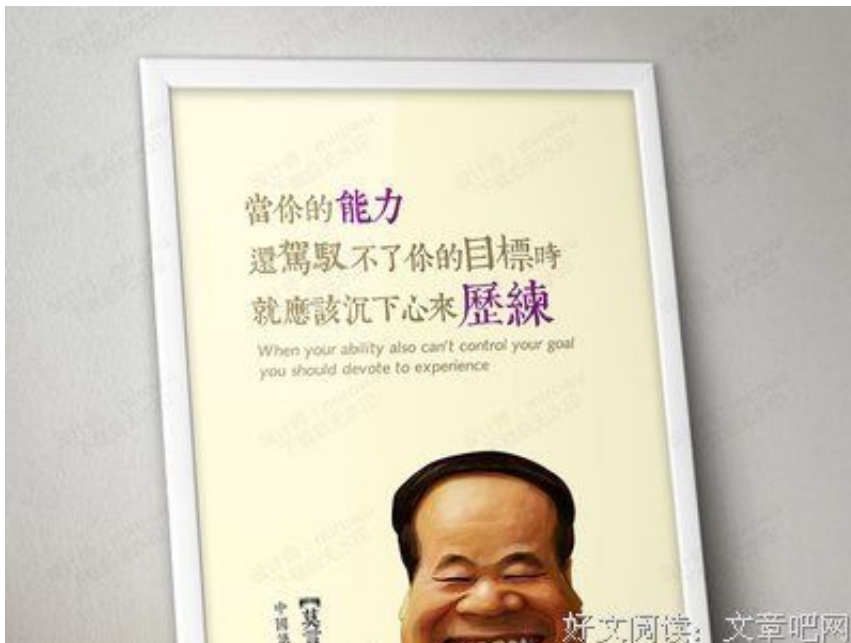
魔方比赛的规则

作者：有故事的人 来源：范文网 www.wtabcd.cn/fanwen/

本文原地址：<https://www.wtabcd.cn/zhishi/a/170941685952471.html>

范文网，为你加油喝彩！

2024年3月3日发(作者：引狼入室的意思)



魔方比赛的规则

首先魔方的选择，你可以使用自备的魔方也可以是用组办方提供的魔方。

比赛通常采用预赛、决赛两轮制。预赛按照选手最好的单次成绩进行排名，排名前n位的选手晋级决赛。决赛则是计算选手的平均成绩来决出冠军。预赛、决赛通常各有6次试拧机会。

比赛时，选手将魔方交给裁判，再由裁判将魔方递交给专门负责打乱魔方的工作人员，工作人员打乱魔方后裁判会遮挡住魔方并放置你面前，询问你是否准备好。

准备好之后，裁判扯开遮挡魔方的挡板，此时你有15秒的时间来观察魔方，在12秒的时候裁判会提醒你时间。15秒

之后你必须放下魔方，不能再去触摸魔方，如果碰触即算犯规。放下魔方的同时，双手放到计时器上面。之后便是复原魔方。再然后就是循环上面所述。

魔方打乱规则

1、打乱员将魔方按照打乱公式打乱。

2、必须使用电脑生成的随机打乱序列将魔方打乱。

3、对于生成的打乱序列，在比赛前WCA代表禁止查阅或以任何方式筛选它。

4、在某轮结束前，该轮的打乱只有WCA代表和打乱员可以看到。例外：对于最少步还原，选手在比赛时收到打乱序列（见附则E）。

5、打乱程序特征：官方打乱序列必须达到一个随机产生的需要至少 1

两步才能还原的状态（所有状态等概率），除了下述例外：

（1）对于盲拧类项目，打乱序列必须使魔方朝向随机的方向（每个方向都等概率）。

（2）二阶魔方：打乱状态需要至少4步才能还原。

（3）斜转魔方：打乱状态需要至少7步才能还原。

（4）Square-1：打乱状态需要至少11步才能还原。

（5）五阶、六阶、七阶魔方及五魔方：采用随机转动产生打乱状态（而非随机产生状态），其状态需要至少2步才能还原。

（6）金字塔魔方：打乱状态需要至少6步才能还原。

扩展资料：

常见术语：

N阶：阶数是指魔方主体部分两个相邻旋转面所共有的块数，比如三阶魔方每个边有3个小块，金字塔魔方两个相邻旋转面共有5个块，但主体部分只共有3个块，所以也是三阶。

复原：指魔方从非原始状态到原始状态的过程。

SUB：原文是「Subtraction」，意思就是「减、少于」的意思，在这里是「在XX秒以下」的意思。例：3x3方块SUB30，就是指平均速度在30秒以下。（一说为n次计时还原后去掉最快、最慢两次成绩并取平均值）

DNS：“DidNotStart”的简称，指放弃了一次复原机会，没有开始复原，即开始前弃权。

DNF：“DidNotFinish”的缩写。指的是参赛者感觉自己无法在满意的 2

时间内完成魔方而宣布弃权，或按下计时器时魔方未能复原。在五次去尾计平均的比赛中只可以有一次DNF（算作最差成绩），如有两次以上DNF,则该项目平均成绩为DNF

WCA：世界魔方协会（WorldCubeAssociation），世界魔方协会成立于2003年，主要致力于举办魔方速拧比赛。1982年在匈牙利举行的世界魔方冠军赛的成绩也被WCA承认，这是2003年之前唯一被承认的比赛[16]。

CFOP:FridrichMethod的缩写。流程为Cross、F2L、OLL、PLL，取每一个步骤的首字母作为简称。

Cross：十字。指在FridrichMethod或层先法中还原底层的4个棱块。

F2L:FirstTwoLayers的缩写。运用FridrichMethod同时还原魔方第一、二层的方法。

OLL:OrientationofLastLayer的缩写。运用FridrichMethod还原魔方第三层颜色的方法。

PLL:PermutationofLastLayer的缩写。运用FridrichMethod还原魔方第三层位置的方法。

LuckyCa：指还原魔方过程中某一个步骤不须进行还原而幸运地自动跳到下一步骤。

LuckyTime：指出现LuckyCa下还原所用的时间。

PB：PersonalBest的缩写。为个人魔方最快时间。

POP：POPup的缩写。魔方在复原过程中，棱块、角块等零件脱离飞出。如果是出现在比赛中作为无效的复原过程。

3

BLD：BlindfoldCubing的缩写。先看后拧，计时是从第一眼看到魔方开始，然后进行记忆，记忆完成后盲拧魔方。

参考资料来源：

百度百科-魔方

WCA-魔方打乱规则

4



更多 在线阅览 请访问 https://www.wtabcd.cn/zhishi/list/91_0.html

文章生成doc功能，由[范文网](#)开发