

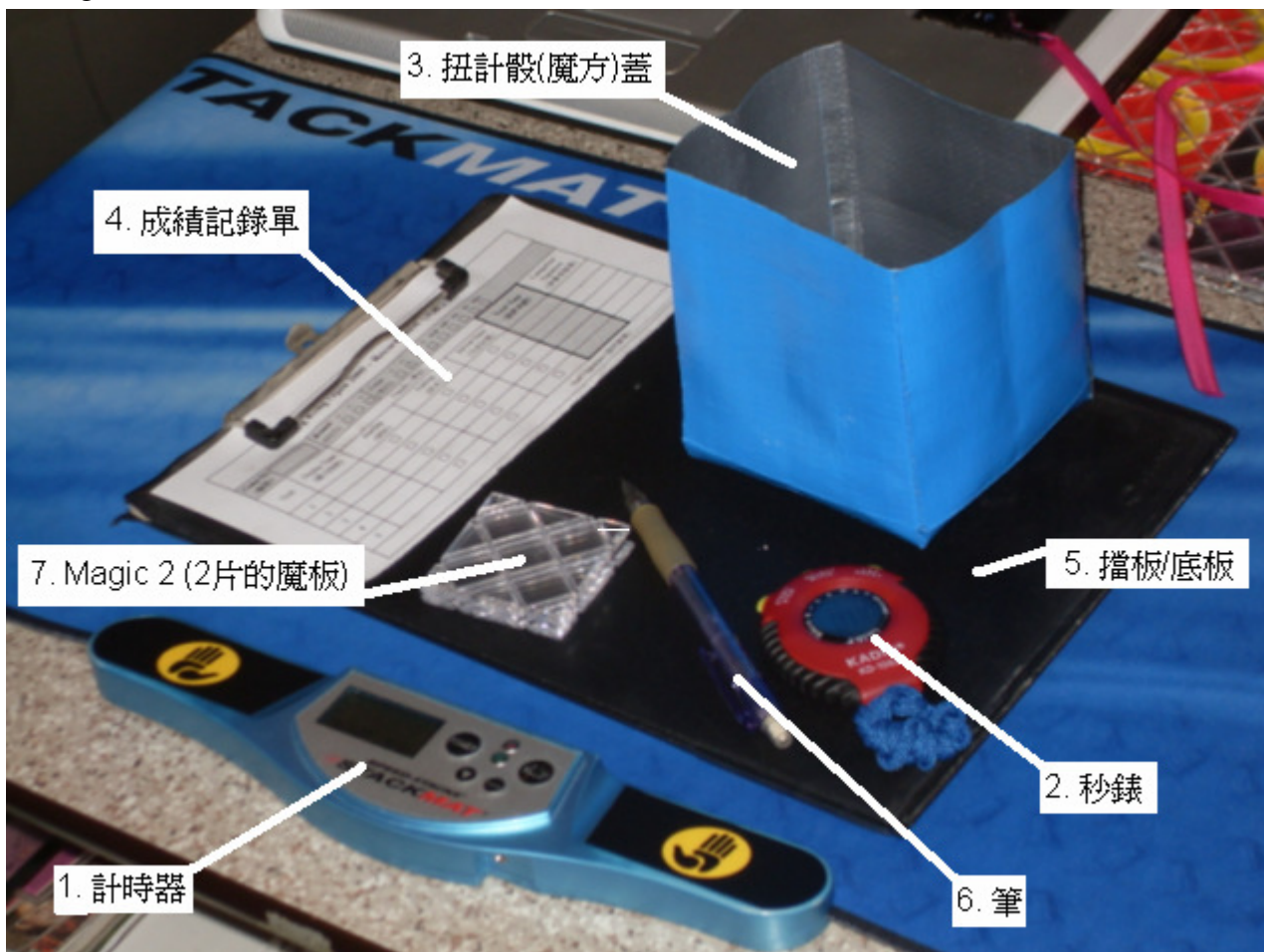
裁判培训资料

WCA 官方比赛规则:

<http://www.worldcubeassociation.org/regulations/>

所需工具:

1. 定时器 – 用于计算还原时间
2. 秒表 – 用于计算观察时间
3. 扭计骰(魔方)盖 – 用于观察前盖着扭计骰(魔方)
4. 成绩记录单 – 用于记录还原时间及惩罚
5. 挡板/底板 – 用做书写时的底板及盲拧时的挡板
6. 笔 – 用于书写
7. Magic 2 (2 片的魔板) – 用于量度魔板惩罚



成绩记录单:

Hong Kong Open 2009 – Record Sheet (成績記錄單)															
Comp No (編號):		Round (回合)	1	2	3	Event (項目):	2	3	4	5	3OH	3BF	SQ	M	MM
			☐	☐	☐		☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Trial	Display Time (顯示時間)	Penalty (懲罰)				Total Time (最終成績)	Competitor Signature (參賽者簽署)								
		Starting (開始)	Ending (結束)	Solved State (完成狀態)											
1		☐	☐	☐											
2		☐	☐	☐											
3		☐	☐	☐											
4		☐	☐	☐											
5		☐	☐	☐											
Staff Signature (裁判簽署): _____															

比赛流程 – 主要扭计骰(魔方)类:

- 裁判填写成绩记录单资料 (参赛者编号,回合及项目)
 - 请检查参赛者名牌上的参赛者编号,,确保没有填错
 - 回合及项目只需打勾
- 把扭计骰(魔方)拿到打乱区由打乱员打乱
- 检查定时器及秒表是否运作正常
- 检查定时器时间是否已重设
- 确认参赛者是否已准备好及可以开始比赛
- 可以的话,打开扭计骰(魔方)盖及用秒表开始计算观察时间
 - 到秒表 8 秒时,跟参赛者示意 8 秒
 - 到秒表 12 秒时,跟参赛者示意开始
- 当定时器开始计时(即定时器上的显示灯开始闪动),把秒表按停(不要重设)
 - 当参赛者开始时,留意参赛者有否开始惩罚
- 参赛者完成后,裁判填写成绩记录单资料 (显示时间,惩罚及最终时间)
 - 当参赛者完成时,留意参赛者有否结束惩罚
 - 检查有否完成状态惩罚[在参赛者同意惩罚前,裁判及参赛者不要移动扭计骰(魔方)]
 - 显示时间即定时器上的时间
 - 各项惩罚只需打勾
 - 最终时间即显示时间和惩罚时间相加
- 要求参赛者在成绩记录单上(参赛者签署),签名确认成绩
- 准备第二次的打乱(重复步骤 2 至 9,如此类推直至完成该回合)
- 裁判在成绩记录单上(裁判签署),签名确认成绩
- 最后裁判提交成绩单

比赛流程 2 – 盲拧:

- 1.裁判填写成绩记录单资料(参赛者编号,回合及项目)
 - a.请检查参赛者名牌上的参赛者编号,,确保没有填错
 - b.回合及项目只需打勾
- 2.把扭计骰(魔方)拿到打乱区由打乱员打乱
- 3.检查定时器是否运作正常
- 4.检查定时器时间是否已重设
- 5.确认参赛者是否已准备好及可以开始比赛
- 6.可以的话,由参赛者自行开始
 - a.不要打开扭计骰(魔方)盖,需要由参赛者自行打开
 - b.当参赛者开始时,留意参赛者有否开始惩罚
 - c.当参赛者戴上眼罩,开始转动扭计骰(魔方),便要开始用挡板阻挡扭计骰(魔方),令参赛者不能看到扭计骰(魔方)
- 7.参赛者完成后,裁判填写成绩记录单资料(显示时间,惩罚及最终时间)
 - a.当参赛者完成时,留意参赛者有否结束惩罚
 - b.检查有否完成状态惩罚[在参赛者同意惩罚前,裁判及参赛者不要移动扭计骰(魔方)]
 - c.显示时间即定时器上的时间
 - d.各项惩罚只需打勾
 - e.最终时间即显示时间和惩罚时间相加
- 8.要求参赛者在成绩记录单上(参赛者签署),签名确认成绩
- 9.准备第二次的打乱(重复步骤 2 至 9,如此类推直至完成该回合)
- 10.裁判在成绩记录单上(裁判签署),签名确认成绩
- 11.最后裁判提交成绩单

比赛流程 3 – Magic(魔板):

- 1.裁判填写成绩记录单资料(参赛者编号,回合及项目)
 - a.请检查参赛者名牌上的参赛者编号,,确保没有填错
 - b.回合及项目只需打勾
- 2.参赛者确认开始
 - a.确认参赛者可以在确认开始前,做一些练习,但练习的成绩不会计算
 - b.确认后,所以用定时器计时的成绩都将成为正式比赛的成绩
 - c.当参赛者开始时,留意参赛者有否开始惩罚
- 3.参赛者完成后,裁判填写成绩记录单资料(显示时间,惩罚及最终时间)
 - a.当参赛者完成时,留意参赛者有否结束惩罚
 - b.检查有否完成状态惩罚[在参赛者同意惩罚前,裁判及参赛者不要移动 Magic(魔板)]
 - c.显示时间即定时器上的时间
 - d.各项惩罚只需打勾
 - e.最终时间即显示时间和惩罚时间相加
- 4.要求参赛者在成绩记录单上(参赛者签署),签名确认成绩
- 5.继续比赛(重复步骤 3,如此类推直至完成该回合)

- a.参赛者只需一次确认开始,之后不需再确认开始,之后的成绩都将成为正式比赛的成绩
- 6.裁判在成绩记录单上(裁判签署),签名确认成绩
- 7.最后裁判提交成绩单

惩罚 – 主要扭计骰(魔方)类:

- 1.惩罚共有 3 项,而每项最多惩罚为 2 秒或者是 DNF

- a.开始惩罚
- b.结束惩罚
- c.完成状态惩罚

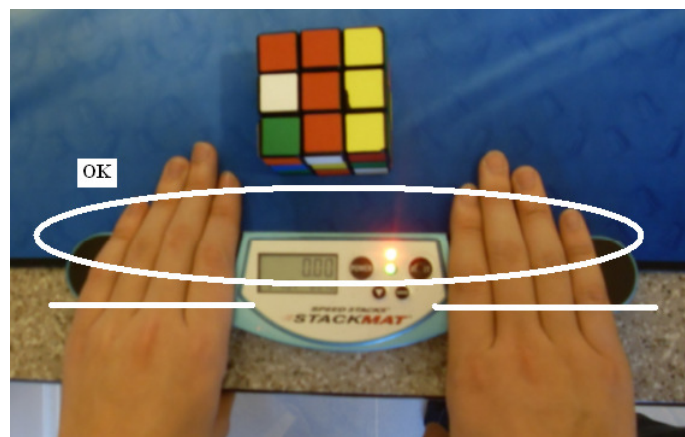
- 2.开始惩罚

- a.观察时间:

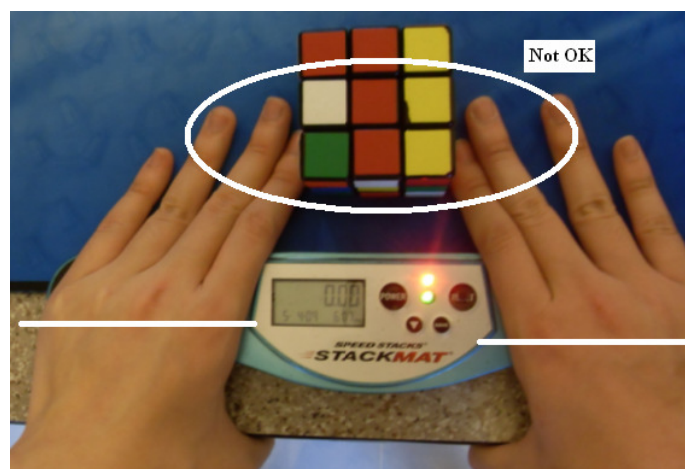
当裁判 12 秒时示意参赛者开始后,参赛者需要立即按定时器,而定时器上的显示灯开始都亮了后,需立即开始,如还未开始,则有开始惩罚

(15 至 17 秒开始有 2 秒惩罚,而到 17 秒后还未开始则视为 DNF)

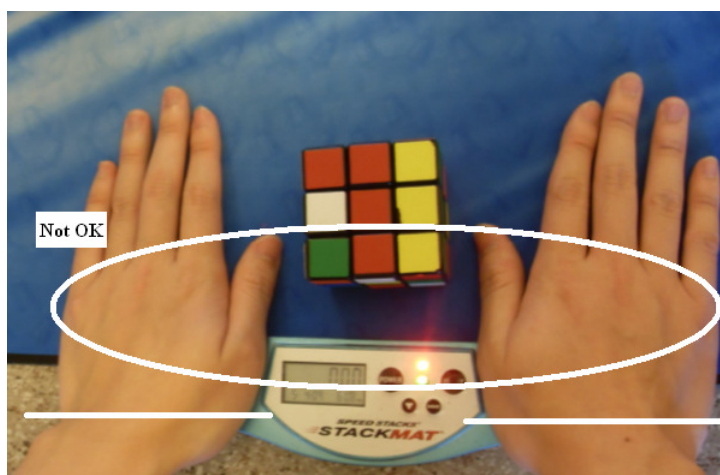
- b.开始时手按动定时器的位置:



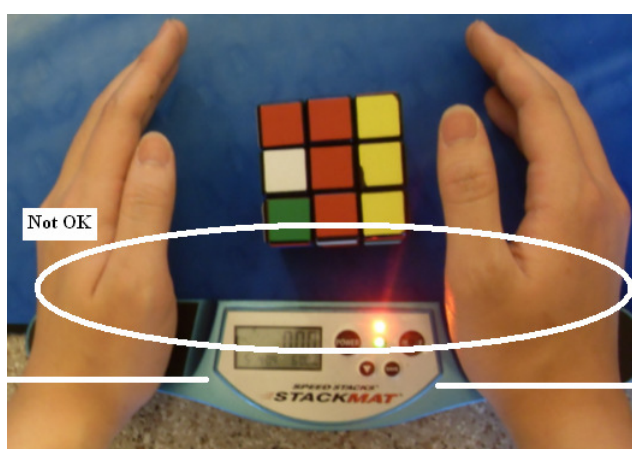
没有惩罚 (开始时,手需要平放,及用手指部份按动定时器)



惩罚加 2 秒 [开始时,手碰到扭计骰(魔方)]



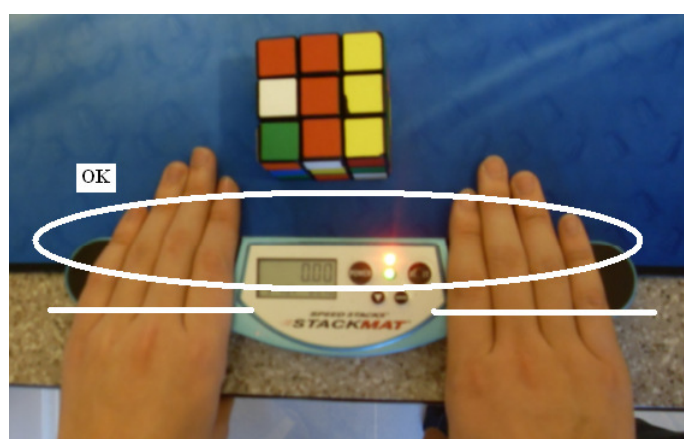
惩罚加 2 秒 (开始时,用手掌部份,而非手指部份按动定时器)



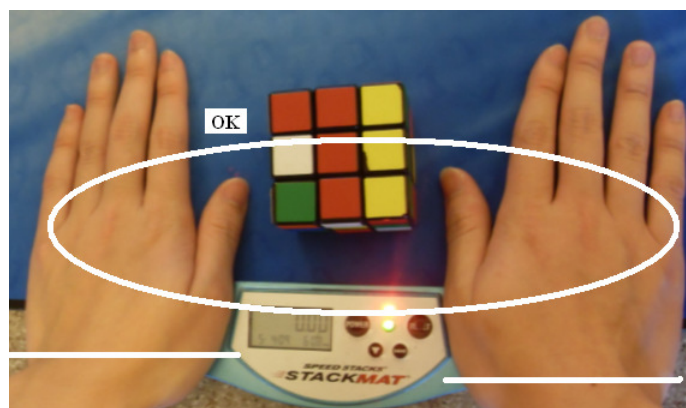
惩罚加 2 秒 (开始时,手没有平放,及用非手指部份按动定时器)

3.结束惩罚

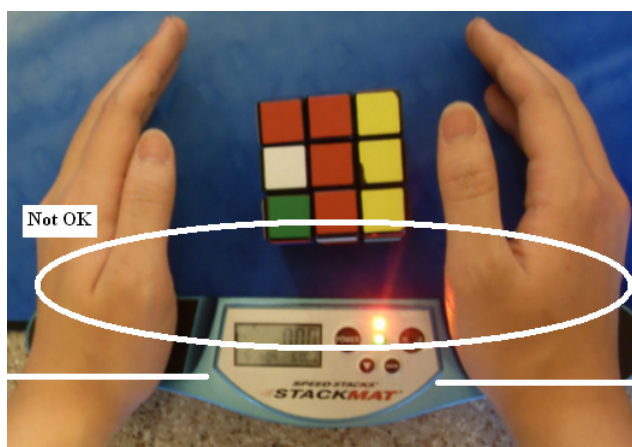
a.结束时手按停定时器的位置:



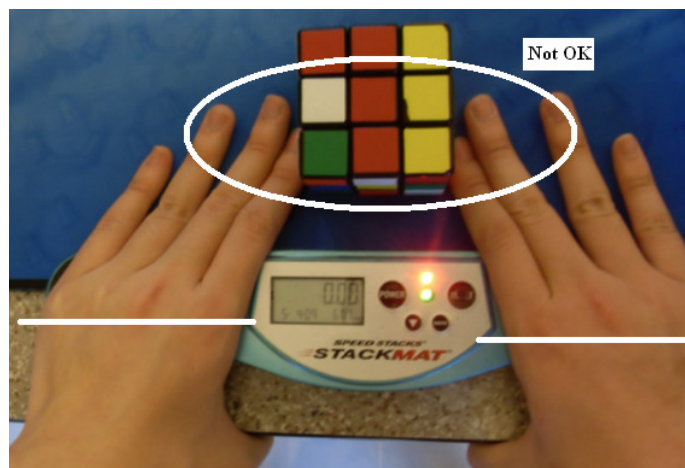
没有惩罚 (结束时,手需要平放,及用手指或手掌按停定时器)



没有惩罚 (结束时,手需要平放,及用手指或手掌按停定时器)



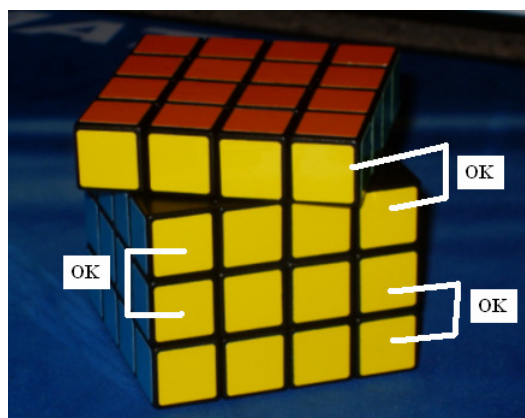
惩罚加 2 秒 (结束时,手没有平放)



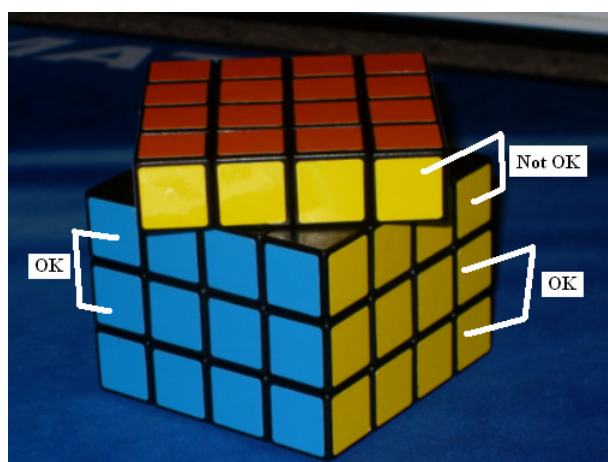
DNF [结束时或结束后确定惩罚前,手碰到扭计骰(魔方)]

4.完成状态惩罚

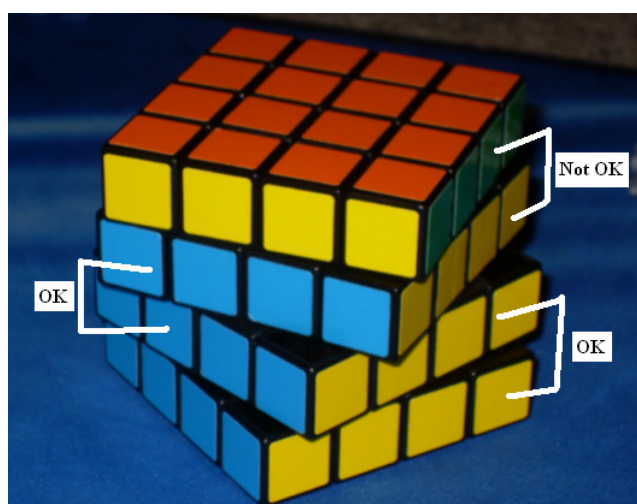
- a.用相邻的两层作比较,如果两层之间对准大于 45 度,则视为一个有问题的地方,如果总数有问题地方只有一个,则有 2 秒完成状态惩罚,如果总数有问题地方有二个或以上,则视为 DNF
- b.如果有问题地方只有一个,另外另一方向的层亦有偏,则视为 DNF



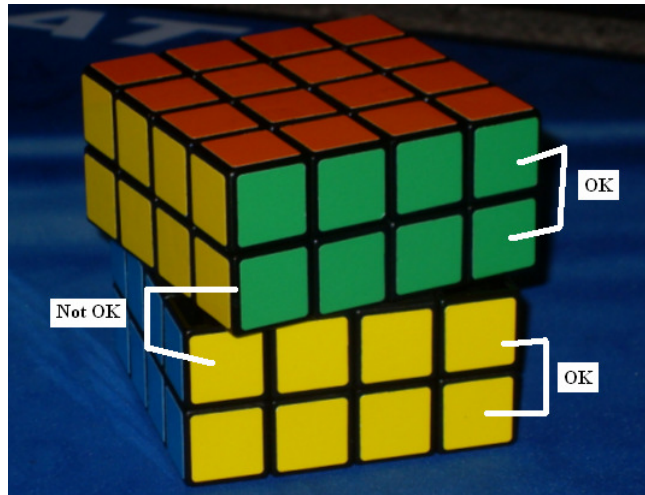
没有惩罚



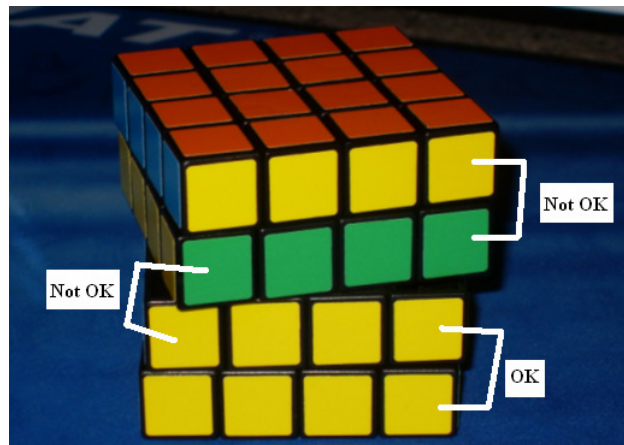
惩罚加 2 秒



惩罚加 2 秒



惩罚加 2 秒



DNF

惩罚 – Magic(魔板):

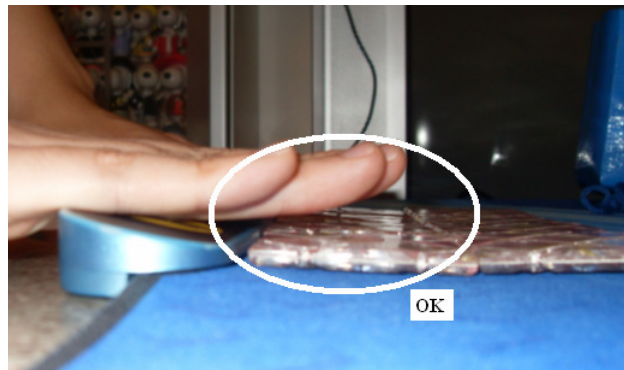
1. 惩罚共有 3 项,而每项最多惩罚为 2 秒或者是 DNF

- a. 开始惩罚
- b. 结束惩罚
- c. 完成状态惩罚

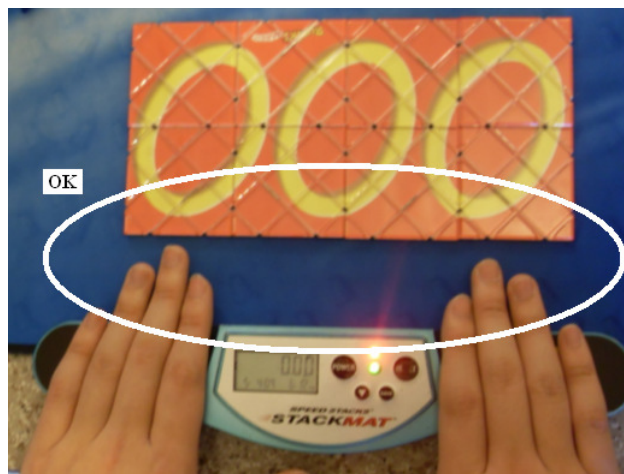
2. 开始惩罚

a. 开始时手按动定时器的位置:

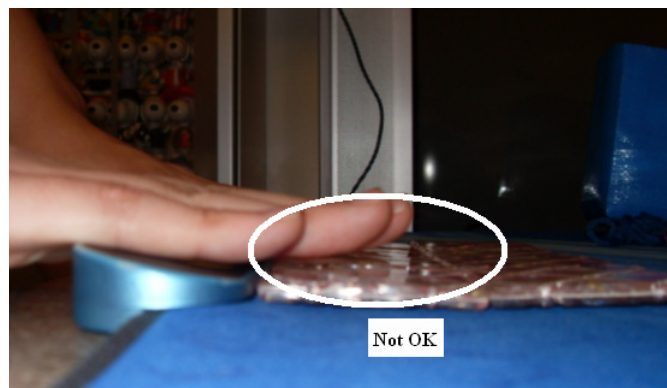
**可参考以下及<<惩罚 – 主要扭计骰(魔方)类>>2b 的四项开始惩罚



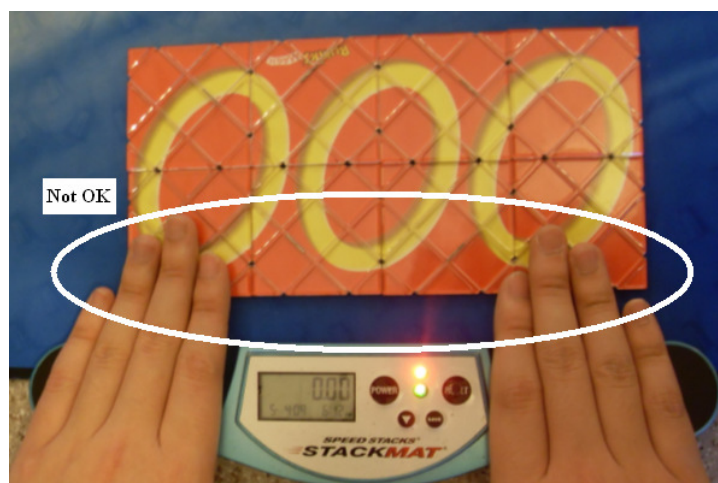
没有惩罚 [开始时,手没有碰到 Magic(魔板)]



没有惩罚 [开始时,手没有碰到 Magic(魔板)]



惩罚加 2 秒 [开始时,手碰到 Magic(魔板)]



惩罚加 2 秒 [开始时,手碰到 Magic(魔板)]

3.结束惩罚

a.结束时手按停定时器的位置:

**可参考<<惩罚 – 主要扭计骰(魔方)类>>3 的四项开始惩罚

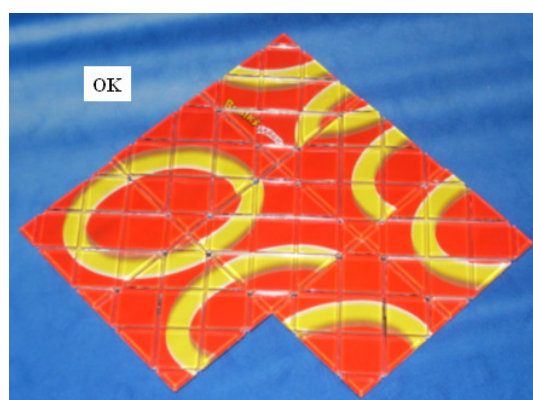
4.完成状态惩罚

a.完成图案可以在正面或背面,但如果完成图案在背面,请在量度及参赛者同意惩罚后,把 Magic(魔板)反转,做最后图案的确认,如果图案不对,则视为 DNF

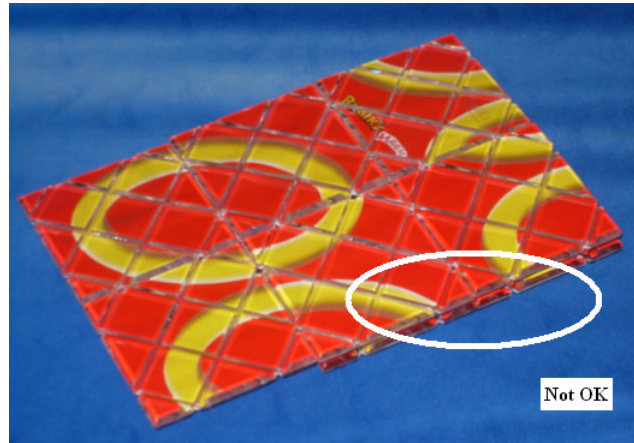
b.用完成状态作基准,每差一个移动,作为一个有问题的地方

c.如果完成后, Magic(魔板)不完全平坦,则需要用 Magic 2 (2 片的魔板)用来量度高度,如果高度已过,则作为一个有问题的地方

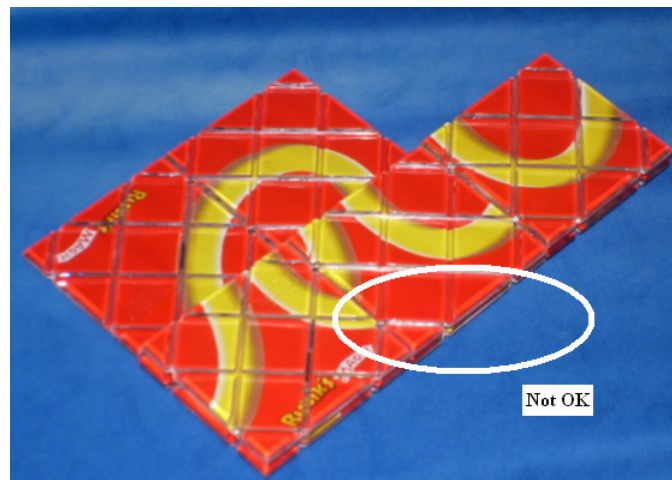
d.如果总数有问题地方只有一个,则有 2 秒完成状态惩罚,如果总数有问题地方有二个或以上,则视为 DNF



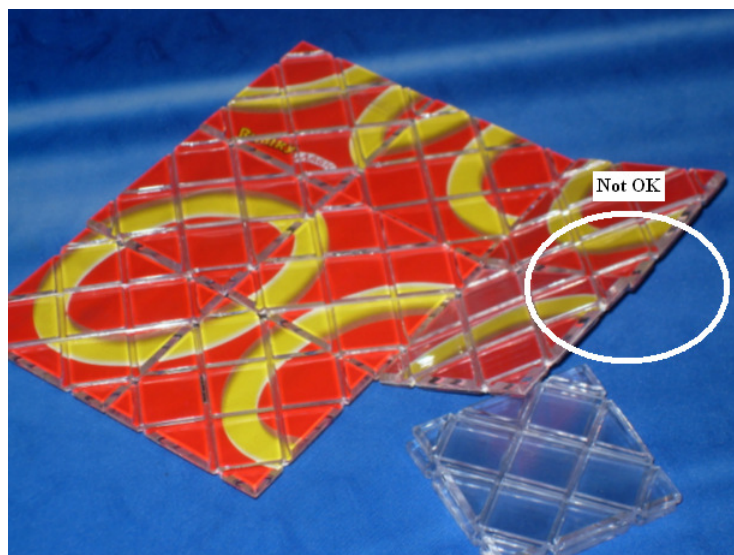
没有惩罚



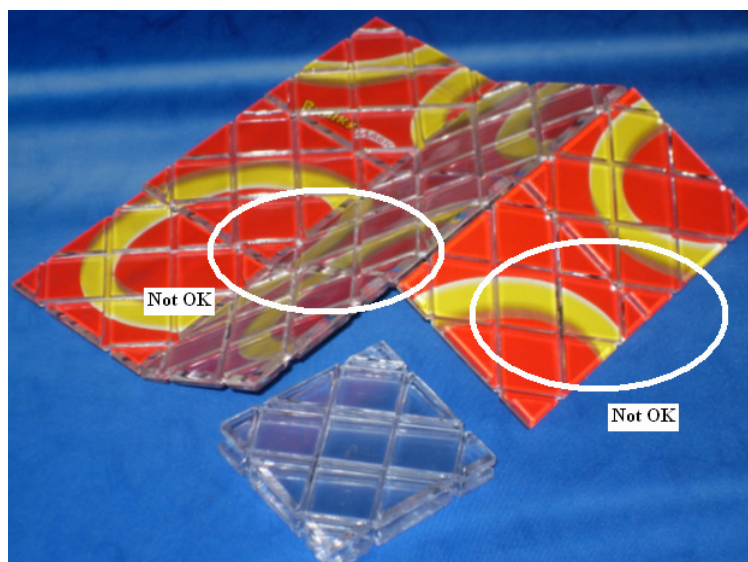
惩罚加 2 秒 (差一个移动)



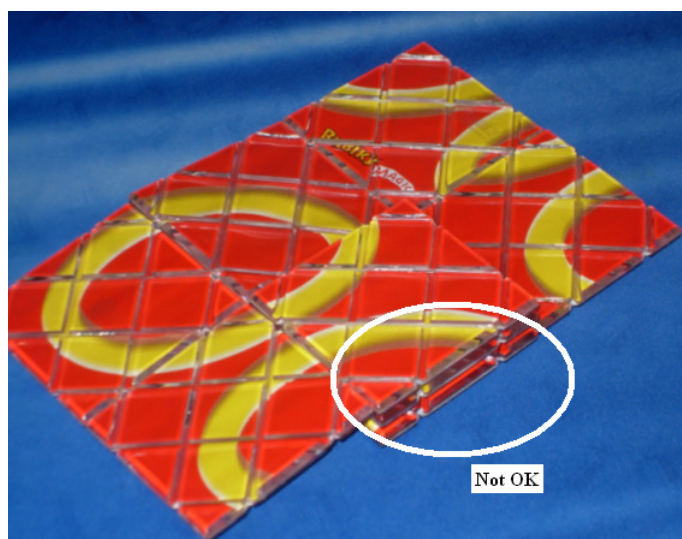
惩罚加 2 秒 (差一个移动)



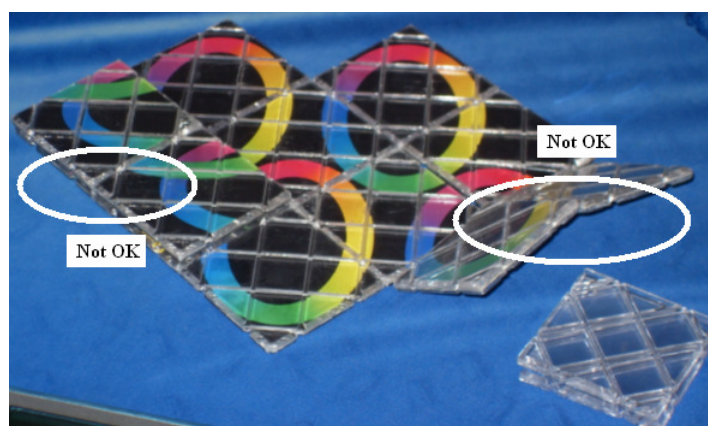
惩罚加 2 秒 (一个地方高度已过)



DNF (二个地方高度已过)



DNF (差二个移动)



DNF (一个地方高度及差一个移动)