

目 录

1. 中国魔方运动工作委员会工作规则（试行）·····	001
2. 中国魔方运动发展规划（2026-2028 年）·····	005
3. 中国魔方运动竞赛规则（试行）·····	012
4. 中国魔方运动培训与考核实施细则（试行）·····	053
5. 中国魔方运动裁判员管理办法（试行）·····	076
6. 中国魔方运动教练员管理办法（试行）·····	084
7. 中国魔方运动水平等级管理办法（试行）·····	089
8. 魔方运动赛事活动管理办法（试行）·····	104
9. 中国魔方运动赛风赛纪管理办法（试行）·····	117
10. 魔方运动赛事活动办赛指南（试行）·····	125
11. 魔方运动赛事活动参赛指引（试行）·····	146

中国魔方运动工作委员会工作规则（试行）

第一章 总则

第一条 中国魔方运动工作委员会（以下简称“委员会”）是在国家体育总局棋牌运动管理中心（以下简称“棋牌中心”）领导下成立的中国魔方运动推广机构，具有承担行业指导、标准制定与资源协调职能。

第二条 委员会的宗旨是遵守宪法、法律、法规及国家政策，践行社会主义核心价值观，加强诚信自律建设，系统性推广魔方运动，提升全民智力素养。

第三条 委员会严格接受棋牌中心的业务指导和监督管理，定期报备重大事项。

第二章 工作职责

第四条 贯彻执行国家的方针政策，牵头编制《年度魔方运动推广实施方案》，明确校园、社区、线上等渠道的魔方运动量化目标。

第五条 制定魔方运动发展的方针政策、中长期规划（3-5年）及年度计划。

第六条 管理和组织实施魔方运动赛事活动，制定赛事体系规划，规范赛事标准与流程，明确赛事分级标准及审批权限。

第七条 负责魔方运动技术标准研制，专业指导人才培养，包括但不限于运动员（等级划分与认证标准）、教练员（培训考核体系）、裁判员（分级管理与执裁资格）和运动水平等级等。

第八条 组织开展魔方运动科学理论研究、学术研讨和文化交流，每年至少组织1次全国学术性学术交流。

第九条 组织开发魔方运动装备器材，制定器材安全与性能标准，促进魔方运动产业发展。

第十条 参与和组织国际组织、国家和地区间的魔方运动交流与合作，每年至少开展 1 次国际交流活动，提升中国魔方运动在国际上的地位和影响力，传播中国文化。

第十一条 委托有条件的单位协助委员会日常工作，明确委托单位的资质要求（如 3 年以上行业经验、无重大违规记录、具备专职团队等），及合作期限（一般不超过 3 年）。

第十二条 承办政府部门或有关单位委托的相关工作，建立“委托-对接-反馈”全流程台账，每季度向棋牌中心报送进展。

第三章 组织机构

第十三条 委员会的组成方案由棋牌中心审查批准。委员会每届任期 4 年，首届委员会任期 2 年。

第十四条 委员会设主任 1 名，副主任委员若干名，秘书长 1 名，副秘书长若干名，委员若干名。主任、副主任、秘书长一般由棋牌中心领导和相关负责同志以及省区市主管部门相关负责同志担任，其他委员一般由本行业的管理干部、企业负责人、行业专家等人员担任。委员连续 2 年考核不合格或无故缺席 3 次活动，自动解聘。

第十五条 委员会下设竞赛委员会、裁判委员会、技术申诉委员会、推广普及委员会、科研宣传委员会、市场开发委员会等 6 个专业委员会，各专业委员会主要负责人由行业专业人员担任，每年度向委员会述职，未达标者启动调整程序。委员会将根据行业发展趋势或实际工作需要，对下设专业委员会进行设立、调整或撤销。

第十六条 全体委员应积极参加委员会的工作，对不履行职责，无故三次以上不参加委员会活动的人员，经报请棋牌中心批准后另行聘任。

第四章 工作程序

第十七条 委员会根据棋牌中心的要求，制订委员会工作计划和工作方案，报棋牌中心批准后实施。委员会下设各部门制订本部门的工作计划和方案，报委员会批准后实施。工作计划需明确目标、责任人、完成时限，每季度进行进度核查。

第十八条 委员会对外发布的规则、规程、技术标准等内容须报棋牌中心批准。

第十九条 委员会一般每年召开一次年会，总结上年度工作，安排下年度计划，检查经费使用情况等。年会需提前 15 个工作日通知全体委员，会后形成会议纪要。

第二十条 委员会每年向棋牌中心书面报告一次工作。报告内容应包括年度工作完成情况、经费使用明细、存在问题及改进措施，报告时间不得晚于次年 1 月 31 日。

第五章 经费

第二十一条 委员会的经费开支等须遵守棋牌中心财务有关制度和程序要求。

第二十二条 委员会的经费来源包括：（一）棋牌中心提供的业务经费；（二）赛事活动收入；（三）市场开发和社会赞助；（四）合作单位提供的经费。涉及市场开发所得的经费，按照《体育总局棋牌中心市场开发工作管理办法》（试行）执行。

第二十三条 委员会的经费用于以下几个方面：（一）委员会会议、赛事、培训、交流推广等活动经费；（二）委员会正常运营

经费。

第二十四条 经费报销需由委员会经办人（棋牌中心职责部门经办人）、秘书长（棋牌中心职责部门负责人）、棋牌中心财务部门负责人、主任（棋牌中心分管领导）四级审核并签字。单笔支出超 2 万元（含）以上的，需经棋牌中心主要领导审批；单笔支出超 10 万元（含）以上的，需经棋牌中心主任办公会集体审议。

第二十五条 委员会经费由棋牌中心统筹管理。使用经费的预算由委员会提请，报中心审批，由秘书长执行。年度收支情况应以书面形式向棋牌中心报告。

第二十六条 委员会可委托有条件的合作单位协助委员会开展日常工作，该单位须为委员会提供必要的办公场地、办公经费和办公条件，派专人协助秘书长开展工作。合作单位需每季度向委员会提交工作简报，年度进行考核评估，考核不合格的终止合作。

第六章 附则

第二十七条 委员会各部门可根据本工作规则，结合本部门的管理职能，制订相应工作细则。工作细则需报委员会审议通过后生效。

第二十八条 本工作规则未尽事宜，由委员会做出决定。重大事项决定需经 2/3 以上委员表决通过。

第二十九条 本工作规则由棋牌中心负责解释，自发布之日起试行实施。试行期 3 年，试行期届满前 3 个月，由委员会成立专项评估小组，公开征集意见后修订。

中国魔方运动发展规划（2026-2028 年）

“十四五”时期是我国建设体育强国、健康中国的关键阶段，智力运动作为体育事业的重要组成部分，在丰富群众生活、提升国民素质、促进国际交流中发挥着日益重要的作用。魔方运动作为一项融合智力、技巧与速度的新兴智力项目，兼具趣味性与竞技性，不仅拥有广泛的群众参与基础，更具备广阔的国际发展前景。近年来，我国魔方运动加速发展，参与人群从青少年向全年龄段拓展，赛事活动数量与覆盖范围持续扩大、行业活力显著提升，但同时也存在管理机构缺失、赛事标准不一、培训市场混乱、专业人才匮乏、国际话语权薄弱等短板，制约其高质量发展。为贯彻落实《“十四五”体育发展规划》《体育强国建设纲要》要求，借鉴棋牌项目“普及、竞技、产业、文化”四位一体发展经验，推动魔方运动向规范化、职业化、国际化迈进，尽快将魔方运动纳入国家体育总局正式推广项目，打造具有中国特色的魔方竞技体系，特制定本三年规划。

一、指导思想

以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，全面贯彻党的二十大和二十届二中、三中全会精神，深入贯彻落实习近平总书记关于体育的重要论述和重要指示批示精神，坚持“以人民为中心”的发展思想，牢固树立创新、协调、绿色、开放、共享的发展理念。以推动魔方运动高质量发展为主题，以纳入国家体育总局正式开展的体育运动项目、提升国际影响力为目标，围绕“标准化筑基、科技化赋能、教育化融合、竞技化提升、大众化普及、

产业化深耕、国际化突破”七大方向，以深化行业规范、完善公共服务体系为核心，统筹推进魔方运动“组织、标准、赛事、培训、产业、文化、国际交流”七大体系建设，助力全民健身国家战略，为体育强国建设注入新动能，为全球魔方运动发展提供中国方案。

二、基本原则

（一）坚持党的领导。贯彻党中央、国务院关于体育发展的决策部署，将党的领导贯穿魔方运动规划实施、组织建设、行业管理全过程，确保发展方向正确。

（二）坚持人民至上。以服务人民群众身心健康为根本出发点，丰富公共产品供给，提供优质的魔方公共服务，让魔方运动惠及更广泛人群。

（三）坚持规范引领。优先构建统一的竞赛规则、等级标准、人才认证、赛事组织等体系，解决行业“无标准、无管理”问题，营造公平有序的发展环境。

（四）坚持改革创新。借鉴棋牌项目“政府主导、社会参与、市场运作”模式，创新魔方运动管理模式、赛事形式、推广手段，激发行业内生动力和发展活力。

（五）坚持融合发展。推动魔方运动与教育（体教融合）、文化（传统文化结合）、旅游（赛事+文旅）、科技（智能魔方研发）深度融合，拓展发展空间。

（六）坚持系统思维。统筹推进组织建设、标准制定、赛事体系、人才培养、产业发展、文化传播与国际交流，促进魔方运动全面发展。

（七）坚持开放协同。加强部门协同、社会联动、国际合作，整合各方资源，既要夯实国内发展基础（完善赛事、培育市场），又要主动对接国际组织，推动中国魔方运动“走出去”，提升国际话语权。

三、总体目标

到 2028 年，初步建成“组织健全、标准统一、赛事完善、培训规范、产业活跃、文化鲜明、国际接轨”的中国魔方运动发展体系，魔方运动普及程度显著提升，竞技水平进入世界先进行列，产业效益初步显现，成为我国智力运动事业高质量发展的新增长点，并将魔方运动成功纳入国家体育总局正式推广项目，实现“以中国智慧，连方寸世界”的使命。

四、主要任务

（一）构建健全的组织管理体系，筑牢发展基础

强化顶层设计，推动成立“中国魔方运动工作委员会”，在国家体育总局指导下，联合行业专家、企业代表及资深爱好者共同组成，统筹全国魔方运动的规划布局、行业管理和国际交流。同时设立竞赛、裁判、推广、科研宣传、市场开发等专项委员会，明确职责，负责相关领域标准制定、人员培训与考核评定。此外，指导支持地方建立省、市两级魔方运动协会，目标到 2028 年建成 20 个以上省级、100 个以上地市级协会，形成覆盖全国、规范高效的四级组织体系（国家级-省级-市级-区县级/俱乐部/培训机构），全面提升专业化管理水平与执行效能。

（二）建立统一的标准规范体系，规范行业秩序

完成《中国魔方运动三年发展规划》，持续优化《中国魔方运动竞赛规则与裁判法》，细化比赛项目、评分标准与违规判罚等内容，确保赛事公平公正，到2028年力争成为国际认可的标准之一。建立覆盖“大众级”到“竞技级”的《中国魔方运动水平等级标准》，2025年启动认证，2028年实现全国证书互认。出台裁判员与教练员管理办法，明确资质、培训、考核及监管要求，目标到2028年培养国家级裁判员500名、中级以上教练员1000名。制定培训机构和俱乐部建设与服务规范，引导市场健康发展，2028年完成500家培训机构和俱乐部资质认证。开发官方APP，开设赛事报名、成绩查询、教学资源库等功能，探索应用AI辅助判罚、成绩存证等技术，提升赛事公信力与标准化水平。

（三）打造多层次赛事活动体系，扩大群众参与面

构建以中国魔方运动锦标赛、中国魔方运动俱乐部联赛、全国青少年魔方运动锦标赛等为核心的国家级赛事体系，到2028年实现年均举办全国性官方赛事不少于8场，省级及以上赛事超60场。大力发展群众性赛事，包括中国魔方运动巡回赛、公开赛、进校园百城巡回赛以及城市联赛、校际联赛、校际冠军赛和社区赛等，形成贯穿全年、覆盖全国、线上线下结合的多层次赛事格局，2028年全国群众性赛事计划不少于30场。积极申办和承办世界魔方运动锦标赛、亚洲智力运动会等国际顶级赛事，力争2028年成功申办1-2项高级别国际赛事。推动魔方运动成为2027年第六届全国智力运动会表演或正式项目。结合智慧体育，开发线上赛事平台，推广“魔方+教育（文化、旅游）”等创新赛事形式，增强赛事吸引力和影响力。

（四）规范培训体系并强化科研支撑，提升专业水平

成立魔方运动科学实验室，与高校及科研机构合作，开展魔方运动对认知能力影响、训练方法优化及器材人体工学等研究，重点推进青少年空间思维与专注力提升的实证研究。制作完成《中华少年强魔方小课堂》公益影视推广、《魔方小课堂》科普图书等影视及刊物。完善运动员、教练员和裁判员的选拔、培养与保障机制，建立国家集训队，力争在国际赛事中取得优异成绩，推动运动成绩进入世界第一集团。实施“魔方进校园”工程，与教育部门合作将其纳入中小学课后服务或校本课程，2027年目标覆盖2000所中小学校，编写并推广标准化教材，培训万名魔方运动教练员或指导员。开展“全国亿万学生魔方展演”“校际魔方冠军杯”及“老年健脑计划”“社区魔方嘉年华”等全年龄段推广活动，力争2028年核心爱好者规模突破1200万。发展盲拧、异形等特色项目，并结合主题讲座、校本课程等多种形式，拓展魔方在青少年和公众中的普及与认同。同时对现有培训机构加强准入审核和监管，开发统一培训课程，定期举办教练培训与研讨会，提升教学质量与规范性。

（五）推动产业协同发展，释放经济活力

扶持本土魔方智能器材研发与制造，制定行业标准，提升国产品牌竞争力。规范并支持培训市场向品牌化、连锁化和规范化发展。积极开发赛事版权、转播与赞助市场，推动“魔方+电竞、文旅、文创”等业态融合，拓展产业边界。建立产业联盟，加强行业自律，形成协同发展、互利共赢的产业生态。通过促进魔方

与文化、教育、旅游等产业深度融合，开发主题课程、文化活动和旅游线路，进一步增强产业动力和国际市场竞争力。

（六）加强文化传播与品牌建设，提升社会认知度

深入挖掘魔方运动在空间思维、数学逻辑等方面的文化内涵与教育功能，突出其与中国传统智慧（如洛书、河图、三阶幻方）在“秩序与和谐”哲理上的契合，系统提升项目文化品格。2026年举办“魔方运动与中国传统文化展示体验周”，2027年出版《中国魔方运动文化白皮书》，并建成魔方运动科学实验室。构建多维度宣传体系，与央视体育、地方卫视合作推出《魔方运动少年》《魔方运动大师赛》等专题节目；在抖音、B站、小红书等平台打造“魔方达人”IP，推出教学与赛事内容，目标2028年总播放量超10亿次；同步在商场、社区和学校推进“魔方运动体验区”建设，2028年覆盖500个县市区和1000所学校。塑造“中国魔方运动”统一品牌，设计标识与宣传语，加强赛事品牌包装，签约形象大使，持续增强传播力和吸引力。

（七）深化国际交流合作，增强国际话语权

加强与亚洲智力竞技协会、国际智力运动联盟等组织的常态化沟通，参与国际规则制定，实现我国在国际组织中的话语权。持续选派优秀选手与裁判员出国参赛及交流，积累国际比赛经验，实现国际领先地位，引领国际魔方运动的发展潮流。推进国际推广与文化传播，2026年编写《中国魔方运动推广教材（英文版）》，借助孔子学院与海外侨社开展教学；2027年在“一带一路”国家举办5场中国魔方文化交流活动。深化与港澳台地区的魔方交流，共同推动中华智力运动文化的繁荣与发展。

五、保障措施

（一）加强组织领导。争取国家体育总局的指导与支持，建立多部门协同工作机制。中国魔方运动工作委员会切实履行主体责任，建立年度工作会议制度，定期总结部署任务。各地体育部门、协会应将魔方运动发展纳入工作规划，确保各项任务落到实处。

（二）加大政策与经费保障。积极争取财政资金、体育彩票公益金等对魔方运动发展的支持，将魔方运动纳入全民健身服务体系。鼓励社会资本投资魔方赛事、培训、制造等产业。建立健全资金使用管理和绩效评估制度。

（三）强化人才队伍建设。构建魔方运动人才培养体系，与高校、科研机构合作培养专业人才。建立教练员、裁判员定期培训考核制度。完善运动员选拔、培养和激励机制。

（四）健全监督评估机制。制定本规划实施的监测评估方案，建立年度监测、中期评估和终期总结机制。中国魔方运动工作委员会定期对规划执行情况进行跟踪分析，及时调整优化实施策略，确保规划目标如期实现。

（五）营造良好发展氛围。加强舆论引导，广泛宣传魔方运动的积极意义和规划内容，提升社会各界的认同感和参与度，凝聚起推动魔方运动发展的广泛共识和强大合力。

中国魔方运动竞赛规则（试行）

为规范魔方运动竞赛，鼓励我国各级魔方运动公平、公正、有序的进行，推动魔方运动项目健康发展，根据《中华人民共和国体育法》等有关规定，制定本规则。

第一章 组织机构

第一条 主办单位

主办单位应该遵守本规则，制定比赛规程、规定，确定场地器材，排定赛事日程，接受报名，选派裁判、技术申诉代表和工作人员，公布成绩，奖励优胜，做好与比赛相关的各项工作。

第二条 承办单位

承办单位负责落实场地器材，选派竞赛辅助人员，保障赛事进行，确保赛事安全，做好后勤服务。承办单位还负责主办单位委托的其他赛事组织工作。

第三条 组织委员会

比赛期间，组委会行使主办单位的部分权力。根据魔方运动竞赛规模的不同，可成立竞赛、裁判、技术申诉等委员会。

第二章 竞赛组织人员

竞赛组织人员，包括技术代表、技术申诉委员会成员、裁判人员、竞赛辅助人员等，以保证竞赛顺利进行。

第四条 技术代表

技术代表由主办单位选派，是主办单位的正式代表。负责监督并且确保比赛按照规程、规则和相关规定正常进行，负责所有竞赛工作人员的管理、工作调整和工作衔接，是竞赛方面所有技术问题的最后决定者。未设技术代表时，由主办单位指定的人员代行技术代表的职责。

第五条 技术申诉委员会成员

在处理申诉时，应该遵照规则、规程和相关规定，依据详实的调查结果，本着公平、公正的原则做出裁决。

第六条 裁判人员

（一）裁判长

1. 全面负责裁判竞赛组织工作。
2. 制定赛前裁判工作计划，落实副裁判长、裁判员等人员分工，组织安排裁判员学习竞赛规则及竞赛规程。
3. 负责赛前模拟演练，全面检查落实竞赛前各项准备工作，含执裁、编排、检录、宣告、场地器材、执裁用具、成绩册等工作。
4. 组织裁判员赛前会议，介绍赛事前期工作准备情况，组织裁判员学习竞赛规则、竞赛规程，对竞赛中可能出现的相关问题做出提示（但无权修改规则和规程）。
5. 统筹协调赛事各环节工作，监督检查裁判组执裁情况，对赛事过程中发生的错误有权进行纠正。
6. 每日赛事结束后，组织召开裁判员工作会议，及时总结当日执裁工作，并对后续赛事提出工作要求。
7. 审核和公布每日比赛成绩并公示；审核和签署赛事总体成

绩，形成赛事成绩册。

8. 根据申诉规定，受理申诉申请，并转交技术申诉委员会。

9. 赛后向组委会提交全面的比赛工作总结。

（二）副裁判长

1. 协助裁判长负责裁判竞赛组织工作，裁判长缺席时可代其行使职责。

2. 根据裁判长要求，具体安排裁判员学习竞赛规则和竞赛规程，指导裁判员、编排员等人员的具体工作。

3. 参加赛前模拟演练，协助裁判长检查落实竞赛前的各项准备工作，含执裁、编排、检录、宣告、场地器材、执裁用具、成绩册等工作。

4. 根据裁判长安排，对所负责的各方面具体工作进行实时监督，重点监督检查裁判组执裁情况，将发生的错误及时报告裁判长。

5. 每日赛事结束后，参加裁判员工作会议，并对所负责的工作进行小结，并协助裁判长完成比赛工作总结。

（三）裁判员

1. 服从裁判长和副裁判长的指挥，遵守赛场赛风赛纪。

2. 认真学习竞赛规则和竞赛规程，并做好赛前准备工作。

3. 参加赛前模拟演练，做好入场、模拟裁决、退场等工作，检查落实自身的执裁服装、执裁用品等准备情况。

4. 认真执行竞赛规则和竞赛规程，根据运动员（队）临场表现进行公正、独立裁决。

5. 做好成绩记录工作，同时负责执裁赛台的视频记录工作，

并于赛后向组织委员会提供。

（四）编排长

1. 负责审核报名信息，对参赛运动员资格进行初审，并将初审结果报竞赛组织人员。依据报名情况，编制竞赛分组、竞赛日程，做好秩序册的编排。与裁判长对接，提交编排工作需求清单，奖品、证书、秩序册、成绩册封面等物品数量清单；

2. 负责与裁判组共同检查竞赛场地布置，对编排区进行合理规划；组织编排员学习竞赛规则和竞赛规程，根据编排工作对编排员做好具体分工和任务安排；对接计算机操作员检查比赛顺序、抽签投放电子屏。组织编排员参加裁判员模拟演练。参加赛前组委会会议，做好比赛顺序抽签工作；

3. 每日比赛前 30 分钟，将竞赛用表、比赛顺序表送达裁判组、检录组及竞赛辅助人员手中；

4. 做好每场比赛成绩的统计，将审核后的成绩公示表复印同步至组委会各负责人及检录组各负责人。打印成绩证书，将各项比赛成绩复印后分装进成绩册；

5. 每场比赛结束后，参加裁判员工作会议，并对所负责的工作进行小结，对后续赛事提出工作要求；

6. 颁奖仪式前，将打印好的证书，奖杯、奖牌等奖品，送达颁奖组。将颁奖名单送达宣告员。

7. 如未设编排长，由裁判长代行编排长职责。

（五）检录长

全面负责赛前检录方案制定、检录区辅助人员协调；运动员（队）身份核验、秩序维护、赛具检查（如有）等工作。

（六）打乱主管

完成各项目打乱公式的生成，做好保密工作并传达至打乱员；监督打乱操作，确保打乱环节的专业性、公平性与规范性。

录入长

1. 全面负责赛事成绩电脑录入与排名管理，制定方案流程、明确录入员分工，保障工作高效。
2. 赛前组织录入员进行实操演练，检查软硬件设备，确保录入准确、设备正常。
3. 赛中监督录入过程，核查成绩排名，遇问题及时协调修正，与裁判组核对凭证。
4. 管控数据保密与备份，防止泄露、丢失；录入完成后组织核对，提交裁判长审核。
5. 赛后统筹整理所有录入数据，提交成绩册至裁判长。

（八）编排员

1. 认真学习竞赛规则、竞赛规程及有关竞赛规定，负责编排秩序册、成绩册。
2. 参加裁判员学习会议和赛前模拟演练，领会裁判组工作要求后，明确自身竞赛具体分工和任务安排。
3. 在领队会上，完成各项目抽签工作，确定出场顺序并公布。
4. 准备奖杯、证书等，颁奖仪式开始前将颁奖名单送达检录长等相关人员。

（九）检录员

1. 学习竞赛规则、竞赛规程及有关竞赛规定，参加赛前模拟比赛。

2. 按照比赛顺序，于赛前 50 分钟进行检录，核验运动员参赛资格、检查服装、引导运动员进入备赛区、候赛区、入场等。

3. 赛前 5 分钟，将参赛运动员（队）引导至指定区域；比赛开始，引导参赛运动员（队）入场。

4. 颁奖仪式开始前 50 分钟，核实运动员（队）信息，引导运动员（队）上台领奖。

5. 检录过程中如有运动员（队）弃权或有其他特殊情况，须将检录结果第一时间告知检录长。

（十）打乱员

1. 在打乱主管的指导下，按照打乱公式标准进行打乱、保密等工作。

2. 参加赛前模拟比赛，检查打乱公式系统的运行状况。

（十一）录入员

1. 服从录入长安排，严守数据保密规定，不泄露未公开成绩排名。

2. 赛前熟悉录入系统操作，检查个人设备，参与模拟演练，提升熟练度。

3. 赛中以成绩单为准，准确录入运动员信息与成绩。

4. 分批录入后二次核对，遇错误及时修正报备；按要求备份数据，遇系统问题立即上报至录入长。

5. 赛后配合核对工作，提交提交个人录入资料至录入长归档。

第七条 竞赛辅助人员

（一）宣告员

在裁判长的指导下，负责播报赛事进程、裁判员、运动员入

场及退场等相关指令。

（二）礼仪人员

按照竞赛规程，负责引导相关人员签名、捧送奖品、引导嘉宾等工作。

（三）医务人员

负责在比赛期间处理医疗事故，配备常用应急药品（外伤类、速效救心类）和器具，制定医疗应急预案。

（四）安保人员

负责保障、维护赛场秩序，制定详细的安全保卫方案和突发事件的应急预案，尽量避免意外事件的发生。

第八条 执裁要点

（一）计时器的记时标准为小数点后三位，如：计时器显示时间为“01: 21.456”则选手最终成绩为“01: 21.456”。

（二）项目限制最多为 10 分钟，如果时限大于 10 分钟，在使用魔方计时器的同时，要使用秒表计时。如果结果在 10 分钟内，则魔方计时器结果为最终成绩，反之秒表的结果为最终成绩。

（三）参赛运动员统一根据口令，做好准备，同步比赛。

（四）当“开始观察”口令发出时，参赛运动员方可打开魔方罩，拿起魔方开始观察；观察时间最多为 15 秒，可以提前结束观察，但需听到第四个提示音（“滴”）方可起表。

（五）当听到“开始观察”口令时，裁判员应同时启动秒表计时，记录参赛运动员观察时间，在参赛运动员起表时结束秒表计时。

（六）参赛运动员在观察阶段，除整体转动外不允许对魔方

进行任何操作，否则将被取消本次还原的资格，成绩记为 DNF（未完成）。

（七）当观察时间到达 8 秒需提醒运动员；当听到第四个提示音（“滴”）运动员必须同步起表。

（八）参赛运动员以放下魔方且停止计时器作为结束还原的标志。

（九）参赛运动员有责任确保计时器以正确的方法被停止，若计时器未能及时停止，后果由参赛运动员自负。

（十）参赛运动员在裁判员检查完魔方前，不得接触或对魔方进行任何操作，在计时器停止后触碰魔方则加罚 2 秒、转动魔方则判 DNF（未完成）。

（十一）参赛运动员在裁判员记录比赛成绩前，不得重置计时器。

（十二）裁判员须检查魔方是否被正确还原，其间不能对魔方进行任何操作。

（十三）若使用秒表计时，还原结束的标志为参赛运动员将魔方放回魔方垫上，并向裁判员举手示意还原结束，裁判员须同时结束计时。

（十四）盲拧比赛中，参赛运动员需自备眼罩，并在检录时由检录员进行检查。当记忆阶段结束后，参赛运动员须将眼罩完全覆盖双眼，同时裁判必须在参赛运动员的面部和魔方之间使用挡板进行遮挡（此遮挡物体不可阻碍运动员身体的活动）。

（十五）团队接力赛中，由第一位选手起表为计时开始，最后一位选手拍表为结束计时。

（十六）在完成复原后，魔方可以处于任何朝向，且无损坏并全部置于魔方垫上。未在垫子上或部分在垫子上则加罚 2 秒。

（十七）因设备故障导致当局比赛不能正常进行，可以给予当事运动员一次补录机会，代替设备故障发生的那一次结果。

（十八）在使用智能魔方比赛中出现断联时，保留已经取得的成绩，未完成的次数由裁判进行补录。

（十九）智能魔方比赛中系统根据魔方状态自动计时，在裁判未下达开始口令前，选手不得触碰魔方、平板电脑等电子设备，否则本次成绩为 DNF（未完成）。

（二十）在盲拧比赛前，魔方在打乱后应由裁判员放置魔方罩内，并使白色面统一朝上摆放。

第三章 参赛人员

比赛的参赛人员包括领队、教练员、运动员和赛风赛纪监督员等。

第九条 领队

（一）参赛队必须设领队或指定一人行使领队职责。

（二）领队的职责

1. 作为参赛队伍的代表，是参赛队伍的责任人。
2. 督促本队成员遵守竞赛规则和竞赛规程，维护社会公德、加强公共意识、注重礼仪、遵守主办单位的各项规定。
3. 按时参加领队会，并且将会议内容和要求准确、详细地告知本队队员。
4. 保证本队运动员按组委会要求参加比赛开、闭幕式以及组

委会组织的其他必须参加的活动。

第十条 教练员

负责本队技术方面事宜，并协助领队做好本队各项参赛工作。
未设置领队时，由教练员代行领队的职责。

第十一条 运动员

运动员需遵守竞赛规则和竞赛规程，规范操作、公平竞技、尊重裁判与对手、配合检录及判罚流程，发扬体育精神，维护赛场秩序。

第十二条 赛风赛纪监督员

全面负责本队伍赛风赛纪工作，承担维护赛事良好秩序、监督本队参赛人员行为规范的重要职责。当队伍没有专职赛风赛纪监督员时，其职责可由领队代行。

第四章 竞赛办法

第十三条 竞赛类别

竞赛类别分为个人赛和团体赛。

（一）个人赛

个人赛分为单项赛和全能赛，以单个运动员为主体参加的单或多项组合，常以项目、性别、年龄等为分组标准进行比赛，具体设置情况以竞赛规程规定为准。

（二）团体赛

团体赛由2名及以上运动员组成，参加多项目的组合竞赛类别，根据性别分为男子、女子和混合组具体设置情况以竞赛规程规定为准。

第十四条 竞赛项目

包括但不限于：二阶魔方、三阶魔方、四阶魔方、五阶魔方、六阶魔方、七阶魔方、八阶魔方、九阶魔方、十阶魔方、十一阶魔方、十二阶魔方、十三阶魔方、十五阶魔方、二十一阶魔方、斜转魔方、枫叶魔方、REDI 魔方、转角兽魔方、混元魔方一号、混元魔方二号、混元魔方三号、北极星魔方、十八公分三阶魔方、四十公分三阶魔方、三明治魔方、小黄帽魔方、六色十字魔方、金字塔魔方、圆珠魔塔、转角魔塔、飞镖魔塔、风车魔塔、三角魔塔、枫叶魔塔、镜面魔方、五魔方（十二面体）等。

第十五条 竞赛方式

竞赛方式分为速拧、盲拧、克隆等，根据竞赛规程要求可采用单手或双手操作。

第十六条 报名报到

运动员（队）应该在规定的时限内完成报名和报到手续，否则不得参加比赛。

第十七条 比赛顺序

在组织委员会的指导下，于赛前领队会时，由编排记录组实施现场抽签，决定运动员（队）的比赛顺序。

第十八条 赛前检录

运动员（队）根据参赛时间在赛前 50 分钟到达指定地点，进行检录。

第十九条 比赛弃权

- （一）运动员（队）未按时参加检录，按弃权处理。
- （二）运动员（队）在候赛或比赛时主动弃权的，成绩应为

DNF（未完成），如在 pk 赛中弃权，则对手判进下一轮。

第二十条 赛制方式

采用淘汰赛和循环赛等方式。

（一）淘汰赛

1. 单败淘汰制

1.1 通过抽签/排名确定各运动员（队）的比赛轮次和位置；

1.2 按照单败淘汰赛编排表组织比赛运动员（队）进行对抗，败者立即淘汰，胜者晋级下一轮，直到决出冠军。

例：8 人（队）编排方法（第一轮对阵采取 1-8，2-7 的方式进行），共 3 轮比赛，决出各组别的冠亚季军。

2. 双败淘汰制

2.1 通过抽签/排名确定各运动员（队）的比赛轮次和位置；

2.2 按照双败淘汰赛编排表组织比赛运动员（队）进行对抗，胜者进入胜区、败者进入败区分组对战，每位选手失败两次后淘汰，胜者晋级下一轮，直到决出冠军。

例：8 人（队）编排方法（第一轮对阵采取 1-8，2-7 的方式进行）

（二）循环赛

1. 通过抽签确定各运动员（队）的队号。

2. 按照循环赛轮次表组织比赛，运动员均需与组内运动员逐一进行一次对决，每轮对决以胜负的形式获得积分（胜：2 分；平 1 分；负 0 分），最终按总积分确定排名。

3. 当两队积分相同时，按下列顺序决定名次：

3.1 全部轮次还原时间的累计，用时少者排名在前。

3.2 相互间比赛的胜负，胜者排名在前。

3.3 加赛 1 轮，至决出排名。

4. 当三队积分相同时，按下列顺序决定名次：

4.1 全部轮次还原时间的累计，用时少者排名在前。

4.2 如 1 队在与其余 2 队的循环比赛中获胜，此队排名在前，其余 2 队则按照两队积分相同时决定名次的要求进行排序。

4.3 加赛 1 轮，至决出排名。

5. 当四队或更多队积分相同时，按下列顺序决定名次：

5.1 全部轮次还原时间的累计，用时少者排名在前。

5.2 如其中 1 队在与之对比的其他各队的比赛中获胜，或者该队是唯一的只平 1 场并且战胜其他有关队的队，则该队是胜者，剩下的 3 队可按“三队同分”时解决。

5.3 加赛 1 轮，至决出排名。

第二十一条 评判方法

（一）评判办法采用单次成绩、N 次取平均、N 次取最快、多项累计成绩和 5 局 3 胜等方式。

（二）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。

（三）单次成绩的评判方法：运动员（队）进行一次魔方还原，以该次还原的用时长短，作为有效成绩。

（四）3 次取平均的评判方法：运动员（队）有 3 次尝试机会，以 3 次成绩的平均值作为有效成绩；若参赛运动员（队）有一次 DNF（未完成），则有效成绩记录为 DNF（未完成）。

（五）4 次取平均的评判方法：运动员（队）有 4 次尝试机

会，去掉最慢成绩（含 DNF），以其他 3 次成绩的平均值作为有效成绩；若参赛运动员（队）有 2 次 DNF（未完成），则有效成绩记录为 DNF（未完成）。

（六）5 次取平均的评判方法：运动员（队）有 5 次尝试机会，去掉最快和最慢成绩（含 DNF），以其他 3 次成绩的平均值作为有效成绩；若参赛运动员（队）有 2 次 DNF（未完成），则有效成绩记录为 DNF（未完成）。

（七）N 次取最快的评判方法：运动员（队）需进行 N 次魔方还原，取其中用时最短的一次作为有效成绩。

（八）多项累计成绩的评判方法：运动员（队）进行多项魔方还原，取其累计成绩时间的长短作为有效成绩。

（九）5 局 3 胜制的评判方法

1. 适用于 1 对 1 对擂赛。
2. 通过排名或抽签确定擂主。
3. 首局由挑战者选择项目进行比赛，第 2 局由擂主选择项目进行比赛，从第 3 局开始由“上一局”的败者选择项目，以此类推，如“上一局”双方打平，则继续由擂主选择项目。
4. 对擂项目每局不可重复选择，且用时短者胜，当一方累计胜 3 局时，则比赛结束；当第 5 局完成后出现平局时，需进行加时赛，项目由擂主抽签选择，直至决出胜负。

第二十二条 成绩公告

录入员根据运动员（队）参加项目、组别，分别录入对应还原完成时间，由系统自动计算对应项目的最终成绩，由裁判长公布。

第二十三条 申诉规定

（一）申诉的主体为各参赛运动员（队）。

（二）运动员（队）可以对裁判员在其赛台上所作出的任何裁决提出申诉，团体赛中必须经领队同意，未成年人必须经过监护人同意并签字。

（三）所有申诉必须在当场次比赛规定的结束时间后 30 分钟内向裁判提出，并向裁判长提出书面申诉报告，缴纳申诉费，由裁判长转交技术申诉委员会。

（四）申诉费标准由主办单位根据赛事等级确定。技术申诉委员会认定为合理申诉时，申诉费退回；否则，不予退回。

第五章 判罚标准

第二十四条 技术判罚

（一）观察时间的判罚

1. 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，提前开始则加罚 2 秒，当超过原定观察时间 2 秒以上则判 DNF（未完成）。

2. 盲拧、克隆、团体接力赛项目无观察时间，未开始比赛前打开魔方罩直接判 DNF（未完成）。

3. 在观察和还原的过程中，参赛运动员不得借助任何人或任何物体的帮助（除了桌面），否则将取消本次还原的资格，本次成绩将被记为 DNF（未完成）。

4. 在观察和还原的过程中，参赛运动员不得和裁判以外的任何人员交流，否则将取消本次还原的资格，本次成绩将被记为 DNF

（未完成）。

（二）计时开始或结束的判罚

1. 魔方未置于魔方垫上；手指碰到魔方；按压计时器单手少于4个手指；按压计时器时未掌心向下，以上情形每出现一次加罚2秒。

2. 在规定时间内，魔方的复原差1步加罚2秒，大于1步为DNF（未完成）。

3. 在个人全能赛和团体接力赛中，运动员违规加罚2秒/次，超过1次违规为DNF（未完成）。

4. 在团体接力赛中，第一位运动员完成还原并放下魔方后，第二名运动员方可打开魔方罩开始复原，提前打开则判为DNF（未完成）。

5. 运动员（队）在裁判员记录下比赛成绩前不得重置计时器，否则将被取消本次还原成绩。

第二十五条 纪律判罚

（一）纪律性判罚包括但不限于：警告、严重警告、通报批评、禁赛、扣除比赛奖金、取消比赛成绩、比赛资格等，组织委员会按照不同情况进行不同程度的判罚。具体以《中国魔方运动赛风赛纪实施细则（试行）》为准。

（二）同轮比赛超过两次警告取消本次成绩。

（三）故意控制复原时间、消极比赛记严重警告，并取消本场比赛资格。

第二十六条 意外事件判罚

（一）魔方比赛中，因计时器故障、工作人员不正确执行比

赛程序等意外事件，可给予运动员重新补录 1 次的机会；

（二）魔方比赛中，因运动员故意造成的计时器和魔方故障，包括但不限于移除附着的中心盖、旋转角块、撕掉贴纸，应取消本场比赛成绩；

（三）魔方比赛中，在计时器停止后，如魔方有 1 块飞棱或转角则加罚 2 秒，超过 1 块应为 DNF（未完成）；

（四）在魔方比赛过程中，出现魔方故障后，可以使用同个魔方块进行修复，且不得变换位置，否则判为 DNF（未完成）。

（五）在魔方比赛中，运动员不能因为魔方发生故障，获得额外补录的机会。

第六章 打乱方式

第二十七条 智能魔方

运动员按系统或设备标准步骤进行打乱。

第二十八条 常规魔方

打乱主管操作系统随机生成打乱公式，打乱员按照公式进行统一打乱，打乱公式在赛前应严格保密。

第二十九条 打乱规则

（一）比赛打乱公式必须由打乱主管在指定平台生成；打乱员将魔方按照打乱公式打乱，同时检查魔方是否打乱正确。

（二）任何人在比赛前禁止查阅或以任何方式筛选已经生成的打乱公式。

（三） $N \times N \times N$ 正阶魔方、小黄帽魔方、六色十字魔方、REDI 魔方、混元魔方、北极星魔方、转角兽魔方，从白色面在顶面，

绿色面在前面开始打乱。

（四）金字塔魔方(魔塔类)从黄色面在底部，绿色面在前面开始打乱。

（五）镜面魔方从最长层面在顶面，最薄层在底面，最小的角块在前面左下角开始打乱。

（六）枫叶（斜转类）魔方从白色面在顶面，绿色面放在前左位置开始打乱。

（七）五魔方从白色面在顶面，绿色面在前面开始打乱。

（八）三明治魔方从红色层在顶面开始打乱。

第三十条 打乱定义

（一）在打乱中，1步对应1个符号代码。

（二）在打乱中半转规则定义为表面N层转动或中间N层转动算做一步；整体转动不计步数。

第七章 打乱标准

各类魔方打乱标准如下：

魔方	最少打乱步数	状态要求
二阶魔方	九步	同一组打乱状态一致
三阶魔方	二十步	同一组打乱状态一致
四阶魔方	四十步	同一组打乱状态一致
五阶魔方	五十五步	同一组打乱状态一致
六阶魔方	七十五步	同一组打乱状态一致

七阶魔方	九十五步	同一组打乱状态一致
八阶魔方	一百一十步	同一组打乱状态一致
九阶魔方	一百三十步	同一组打乱状态一致
十阶魔方	一百五十步	同一组打乱状态一致
十一阶魔方	一百七十步	同一组打乱状态一致
十二阶魔方	一百九十步	同一组打乱状态一致
十三阶魔方	二百一十步	同一组打乱状态一致
十五阶魔方	二百三十步	同一组打乱状态一致
二十一阶魔方	三百步	同一组打乱状态一致
三明治魔方	二十步	同一组打乱状态一致
小黄帽魔方	二十步	同一组打乱状态一致
六色十字魔方	二十步	同一组打乱状态一致
五魔方	七十步	同一组打乱状态一致
镜面魔方	二十步	同一组打乱状态一致
魔塔类	十步	同一组打乱状态一致
枫叶魔方	八步	同一组打乱状态一致
斜转魔方	十二步	同一组打乱状态一致
REDI 魔方	三十步	同一组打乱状态一致
金字塔魔方	十步	同一组打乱状态一致

第八章 符号代码

第三十一条 $N \times N \times N$ 正六方体魔方的记录方法

(一) 三阶表层

1. 顺时针 90 度: F(前), B(后), R(右), L(左), U(上), D(下)。

2. 逆时针 90 度: F' , B' , R' , L' , U' , D' 。

3. 顺时针 180 度: $F2$, $B2$, $R2$, $L2$, $U2$, $D2$ 。

4. 逆时针 180 度: $F2'$, $B2'$, $R2'$, $L2'$, $U2'$, $D2'$ 。

(二) 四阶及以上表面双层(外层与相邻的内层)

1. 顺时针 90 度: Fw , Bw , Rw , Lw , Uw , Dw 。

2. 逆时针 90 度: Fw' , Bw' , Rw' , Lw' , Uw' , Dw' 。

3. 顺时针 180 度: $Fw2$, $Bw2$, $Rw2$, $Lw2$, $Uw2$, $Dw2$ 。

4. 逆时针 180 度: $Fw'2$, $Bw'2$, $Rw'2$, $Lw'2$, $Uw'2$, $Dw'2$ 。

(三) 内层转动(仅限于外层的相邻层)

1. 顺时针 90° : f , b , r , l , u , d 。

2. 逆时针 90° : f' , b' , r' , l' , u' , d' 。

3. 顺时针 180° : $f2$, $b2$, $r2$, $l2$, $u2$, $d2$ 。

4. 逆时针 180° : $f'2$, $b'2$, $r'2$, $l'2$, $u'2$, $d'2$ 。

(四) 中层转动(奇阶魔方的中层, 偶阶魔方的中间层)

1. 顺时针 90° : M (和 L 相同方向), S (和 F 相同方向), E (和 D 相同方向)。

2. 逆时针 90° : M' , S' , E' 。

3. 顺时针 180° : $M2$, $S2$, $E2$ 。

4. 逆时针 180° : $M'2$, $S'2$, $E'2$ 。

（五）六至十三阶、十五阶和二十一阶魔方的附加记录方法

1. 双层转动（外双层转动）

1.1 顺时针 90° : 2F, 2B, 2R, 2L, 2U, 2D。

1.2 逆时针 90° : 2F', 2B', 2R', 2L', 2U', 2D'。

1.3 顺时针 180° : 2F2, 2B2, 2R2, 2L2, 2U2, 2D2。

1.4 逆时针 180° : 2F2', 2B2', 2R2', 2L2', 2U2', 2D2'。

2. 三层转动（外三层转动）

2.1 顺时针 90° : 3F, 3B, 3R, 3L, 3U, 3D。

2.2 逆时针 90° : 3F', 3B', 3R', 3L', 3U', 3D'。

2.3 顺时针 180° : 3F2, 3B2, 3R2, 3L2, 3U2, 3D2。

2.4 逆时针 180° : 3F2', 3B2', 3R2', 3L2', 3U2', 3D2'。

3. 四层转动（外四层转动）

3.1 顺时针 90° : 4F, 4B, 4R, 4L, 4U, 4D。

3.2 逆时针 90° : 4F', 4B', 4R', 4L', 4U', 4D'。

3.3 顺时针 180° : 4F2, 4B2, 4R2, 4L2, 4U2, 4D2。

3.4 逆时针 180° : 4F2', 4B2', 4R2', 4L2', 4U2', 4D2'。

4. 五层转动（外五层转动）

4.1 顺时针 90° : 5F, 5B, 5R, 5L, 5U, 5D。

4.2 逆时针 90° : 5F', 5B', 5R', 5L', 5U', 5D'。

4.3 顺时针 180° : 5F2, 5B2, 5R2, 5L2, 5U2, 5D2。

4.4 逆时针 180° : 5F2', 5B2', 5R2', 5L2', 5U2', 5D2'。

5. 六层转动（外六层转动）

5.1 顺时针 90° : 6F, 6B, 6R, 6L, 6U, 6D。

5.2 逆时针 90° : 6F', 6B', 6R', 6L', 6U', 6D'。

5.3 顺时针 180° : 6F2, 6B2, 6R2, 6L2, 6U2, 6D2。

5.4 逆时针 180° : 6F2', 6B2', 6R2', 6L2', 6U2', 6D2'。

6. 七层转动（外七层转动）

6.1 顺时针 90° : 7F, 7B, 7R, 7L, 7U, 7D。

6.2 逆时针 90° : 7F', 7B', 7R', 7L', 7U', 7D'。

6.3 顺时针 180° : 7F2, 7B2, 7R2, 7L2, 7U2, 7D2。

6.4 逆时针 180° : 7F2', 7B2', 7R2', 7L2', 7U2', 7D2'。

7. 八层转动（外八层转动）

7.1 顺时针 90° : 8F, 8B, 8R, 8L, 8U, 8D。

7.2 逆时针 90° : 8F', 8B', 8R', 8L', 8U', 8D'。

7.3 顺时针 180° : 8F2, 8B2, 8R2, 8L2, 8U2, 8D2。

7.4 逆时针 180° : 8F2', 8B2', 8R2', 8L2', 8U2', 8D2'。

8. 九层转动（外九层转动）

8.1 顺时针 90° : 9F, 9B, 9R, 9L, 9U, 9D。

8.2 逆时针 90° : 9F', 9B', 9R', 9L', 9U', 9D'。

8.3 顺时针 180° : 9F2, 9B2, 9R2, 9L2, 9U2, 9D2。

8.4 逆时针 180° : 9F2', 9B2', 9R2', 9L2', 9U2', 9D2'。

9. 十层转动（外十层转动）

9.1 顺时针 90° : 10F, 10B, 10R, 10L, 10U, 10D。

9.2 逆时针 90° : 10F', 10B', 10R', 10L', 10U', 10D'。

9.3 顺时针 180° : 10F2, 10B2, 10R2, 10L2, 10U2, 10D2。

9.4 逆时针 180° : 10F2', 10B2', 10R2', 10L2', 10U2',
10D2'。

10. 十一层转动（外十一层转动）

10.1 顺时针 90° : 11F, 11B, 11R, 11L, 11U, 11D。

10.2 逆时针 90° : 11F', 11B', 11R', 11L', 11U', 11D'。

10.3 顺时针 180° : 11F2, 11B2, 11R2, 11L2, 11U2, 11D2。

10.4 逆时针 180° : 11F2', 11B2', 11R2', 11L2', 11U2', 11D2'。

(六) 正六面体魔方的整体转动

1. 顺时针 90° : [f] 或 z, [b] 或 z', [r] 或 x', [l] 或 x, [u] 或 y, [d] 或 y'。

2. 逆时针 90° : [f'] 或 z', [b'] 或 z, [r'] 或 x, [l'] 或 x', [u'] 或 y', [d'] 或 y。

3. 顺时针 180° : [f2] 或 z2, [b2] 或 z2, [r2] 或 x2, [l2] 或 x2, [u2] 或 y2, [d2] 或 y2。

4. 逆时针 180° : [f'2] 或 z'2, [b'2] 或 z'2, [r'2] 或 x'2, [l'2] 或 x'2, [u'2] 或 y'2, [d'2] 或 y'2。

第三十二条 异形魔方的记录方法

(一) 五魔方 (仅适用打乱公式)

1. 顺时针 72° , 顶层 U。

2. 逆时针 72° , 顶层 U'。

3. 定义顶面和左面相交的三个块静止以应用其他的运动。

4. 除固定三块所在的左面一层外, 右面整体以顺时针转动 72° 为 R+; 除固定三块所在的上面一层外, 下面整体以顺时针转动 72° 为 D+。

5. 除固定三块所在的左面一层外, 右面整体以逆时针转动 72° 为 R-; 除固定三块所在的上面一层外, 下面整体以逆时针

转动 72° 为 D - 。

6. 除固定三块所在的左面一层外，右面整体以顺时针转动 144° 为 R++，除固定三块所在的上面一层外，下面整体以顺时针转动 144° 为 D++。

7. 除固定三块所在的左面一层外，右面整体以逆时针转动 144° 为 R - -，除固定三块所在的上面一层外，下面整体以逆时针转动 144° 为 D - -。

(二) 镜面魔方 (仅适用打乱公式)

1. 顺时针 90° : F(前), B(后), R (右), L (左), U (上), D (下)。

2. 逆时针 90° : F', B', R', L', U', D'。

3. 顺时针 180° : F2, B2, R2, L2, U2, D2。

4. 逆时针 180° : F2', B2', R2', L2', U2', D2'。

(三) 魔塔类魔方

1. 正确摆放: 底部水平, 前面向前正对手拿魔方者。

2. 顺时针 120° : U(上面 2 层), L (左面 2 层), R (右面 2 层), B (后面 2 层), u (上角), l(左角), r (右角), b (后角)。

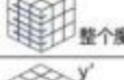
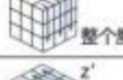
3. 逆时针转 120° : U' (上面 2 层), L' (左面 2 层), R' (右面 2 层), B' (后面 2 层), u' (上角), l' (左角), r (右角), b' (后角)。

(四) 枫叶 (斜转类)

1. 顺时针 120° : U(上), B(后), R (右), L (左)。

2. 逆时针 120° : U', B', R', L'。

第三十三条 符号代码图解

	顺时针90度	逆时针90度	顺时针180度	逆时针180度
前层 F(front)	 F 勾	 F' 推	 F2 勾2	 F'2 推2
	 f 双勾	 f' 双推	 f2 双勾2	 f'2 双推2
后层 B(back)	 B 后推	 B' 后勾	 B2 后推2	 B'2 后勾2
	 b 后双推	 b' 后双勾	 b2 后双推2	 b'2 后双勾2
右层 R(right)	 R 上	 R' 下	 R2 上2	 R'2 下2
	 r 双上	 r' 双下	 r2 双上2	 r'2 双下2
左层 L(left)	 L 左下	 L' 左上	 L2 左下2	 L'2 左上2
	 l 左双下	 l' 左双上	 l2 左双下2	 l'2 左双上2
上层 U(up)	 U 拨	 U' 回	 U2 拨2	 U'2 回2
	 u 双拨	 u' 双回	 u2 双拨2	 u'2 双回2
下层 D(down)	 D 底回	 D' 底拨	 D2 底回2	 D'2 底拨2
	 d 底双回	 d' 底双拨	 d2 底双回2	 d'2 底双拨2
中间 M(转中层: M、M'、) M2(M的方向同R)	 M' 中上	 M 中下	 E 中回	 S 中勾
 x 整个魔方以(R)上的方向转动		 y 整个魔方以(U)拨的方向转动		 z 整个魔方以(F)勾的方向转动
 x' 整个魔方以(R)下的方向转动		 y' 整个魔方以(U)回的方向转动		 z' 整个魔方以(F)推的方向转动

第九章 场地器材

第三十四条 比赛场地

(一) 比赛室内场地应保持空气流通、适宜温度和湿度，照明应充足均匀，必要时可补加照明。赛场需谨防阳光或灯光直射，

不能在赛台上形成反光。

（二）赛场场地应分区合理，满足比赛及相关服务功能要求。根据赛场实际情况，可设置接待区域、比赛区域、竞赛功能区、观赛区域、公共区域及医疗站点等。

（三）紧邻赛场应配备竞赛功能区域，包括竞赛办公室、裁判室、转播室等，以上区域可与比赛区域共享。竞赛办公室用于赛事组委会办公，裁判室用于裁判组工作，转播室用于比赛直播。

（四）比赛区域场地内应无反光物，配备扩音设备、无线网络和时间显示器。赛场内建议人均面积在 $2.5 \text{ m}^2/\text{人}$ 以上，座椅与赛台高度相匹配，具体场地安排可根据实际场地规模、形状，结合参赛人数、赛程赛制进行规划。

（五）赛场外应有宽阔或足够的场外公共区域，用于运动员赛后疏散、休息、发布比赛信息、开展赛事宣传等。

第三十五条 设备与赛具

（一）设备

设若干个投影屏幕（或者大屏幕电视）、音频设备、打印机、计算机等。

（二）赛具

赛具包括但不限于各种类魔方、计时器、眼罩、魔方罩、魔方垫、遮挡板等。

（三）比赛表格

包括比赛成绩表、比赛安排表、轮次表、记分表、技术申诉表等。

第十章 竞赛礼仪

第三十六条 裁判员入场及退场

（一）每单元比赛开始前，裁判员统一入场。根据宣告员的指令，依次进场并站在各自赛台右侧，面向观众，行礼，礼毕后就坐。

（二）每单元比赛结束后，裁判员统一退场。根据宣告员的指令，统一站于第一排赛台前方，依次退场。

第三十七条 运动员入场及退场

（一）每场比赛开始前，运动员统一入场。根据宣告员的指令，依次进场并站在各自赛台后，面向观众，行礼，礼毕后就坐。

（二）每场比赛结束后，运动员统一退场。根据宣告员的指令，起立后依次退场。

第三十八条 礼仪规范

行礼时，应面向观众，双臂抬起与胸齐平，左手抱拳，右手握拳且拳眼向上。

第三十九条 着装要求

（一）运动员着装

1. 参赛队参加比赛，应该遵守主办单位的着装规定。主办单位没有明确规定的，按以下着装规定执行。

2. 运动员上场比赛时着装整洁、得体，不过分暴露，发型应整齐利落，避免遮挡面部或影响操作，禁止佩戴易脱落或可能干扰比赛的饰品（如戒指、手链、长耳环等），避免刮蹭魔方或赛台。

3. 参赛队出席开闭幕式、颁奖仪式时，穿着正式服装。

（二）裁判员着装

裁判执裁时穿着统一的裁判服装，禁止穿着短裤、裙装、拖鞋、凉鞋、帽子，或佩戴首饰、墨镜等。

第十一章 附则

第四十条 本规则由体育总局棋牌中心负责解释和修订，自公布之日起实施。

第四十一条 附录

- （一）魔方术语解释
- （二）魔方种类的介绍
- （三）赛具标准说明
- （四）淘汰赛编排表
- （五）循环赛轮次表

附录一：魔方术语解释

一、1 站: 指的是一个完整的魔方比赛，其中可能包括很多项目和组别。

二、1 轮: 指在某个项目中为了决出胜者而进行的一系列比赛阶段。每个项目可能会有多个轮次，例如个人赛第一轮。

三、1 场: 指在每个组别运动员（队）的上场顺序，例如个人全能赛男子组 U12 第一场。

四、1 局: 在一个项目的 PK 轮次中，PK 双方同时进行的一次还原，用时短的成功选手赢得一局。

五、次: 指的是选手对还原魔方所做的尝试。在正式比赛中，每位选手在每一轮中都会被给予一定次数的尝试机会。

六、转动: 指将魔方的一层按顺时针或逆时针方向旋转 90 度、120 度、180 度或 270 度。

七、一步: 是对应打乱 1 个符号代码，魔方任意转动大于等于 45 度。

八、打乱: 通过一系列随机的转动使魔方从已完成状态变为混乱状态的过程。

九、还原: 将被打乱的魔方恢复到所有面均为纯色的状态。

十、观察时间: 在开始还原之前，给运动员（队）用于观察魔方的时间。

十一、DNF（未完成）（Did Not Finish）：当运动员（队）未能成功完成魔方时的成绩标记。

十二、飞棱：在快速转动过程中，魔方的部分块突然脱离的现象。

十三、贴片：覆盖在魔方每个小块上的颜色标识，有时也称为贴膜。

十四、转角：在快速转动过程中，魔方的角块产生非正常的状态。

十五、盲拧：在蒙眼的情况下进行魔方还原的比赛项目。

十六、速拧：专注于以最快速度完成魔方还原的比赛形式。

十七、单手：仅使用一只手来完成魔方还原的比赛项目。

十八、 $N \times N \times N$ ：表示为 N 阶魔方（ N 为正整数，例如 3 阶）。

附录二：魔方种类的介绍

- 一、2 阶魔方：2x2x2 的正方体的魔方。
- 二、3 阶魔方：3x3x3 的正方体的魔方。
- 三、4 阶魔方：4x4x4 的正方体的魔方。
- 四、5 阶魔方：5x5x5 的正方体的魔方。
- 五、6 阶魔方：6x6x6 的正方体的魔方。
- 六、7 阶魔方：7x7x7 的正方体的魔方。
- 七、8 阶魔方：8x8x8 的正方体的魔方。
- 八、9 阶魔方：9x9x9 的正方体的魔方。
- 九、10 阶魔方：10x10x10 的正方体的魔方。
- 十、11 阶魔方：11x11x11 的正方体的魔方。
- 十一、12 阶魔方：12x12x12 的正方体的魔方。
- 十二、13 阶魔方：13x13x13 的正方体的魔方。
- 十三、15 阶魔方：15x15x15 的正方体的魔方。
- 十四、21 阶魔方：21x21x21 的正方体的魔方。
- 十五、斜转魔方：采用不同的旋转轴心设计，一共有 4 个轴，每 1 个轴是 1 个立体对角线。
- 十六、枫叶魔方：6 面体四轴魔方，面中心为叶子形状。
- 十七、REDI 魔方：6 面体 8 轴魔方，整体由转动 8 个角块来移动棱块。
- 十八、转角兽魔方：简易的正 4 面体魔方，整体由 4 个角块可转动。

十九、混元魔方 1 号：6 面体 8 轴魔方，中间层有 2 个特殊棱块，可进行 45 度转动。

二十、混元魔方 2 号：6 面体 8 轴魔方，中间层有 4 个特殊棱块，可进行 45 度转动。

二十一、混元魔方 3 号：6 面体 8 轴魔方，中间层有 6 个特殊棱块，可进行 45 度转动。

二十二、北极星魔方：6 面体 8 轴魔方，角块部分特殊设计为 3 个可以独立旋转角块，增加了魔方的变化和难度。

二十三、18 公分 3 阶魔方。

二十四、40 公分 3 阶魔方。

二十五、三明治魔方：只有 3 种颜色的 3 阶魔方。

二十六、小黄帽魔方：上层都是黄色层的 3 阶魔方。

二十七、6 色十字魔方：每 1 面只有中间十字块有颜色的 3 阶魔方。

二十八、金字塔魔方：1 种 3 层的基于 4 面体结构的魔方。

二十九、圆珠魔塔：简易的正 4 面体魔方，整体由 4 个可转动的角组成、平面中心有 1 颗圆珠。

三十、转角魔塔：简易的 3 角形魔方，整体由 4 个可转动的角组成。

三十一、飞镖魔塔：4 面体结构的 3 角形魔方，独特的飞镖形状。

三十二、风车魔塔：4 面体结构的 3 角形魔方，造型类似风

车形状。

三十三、3 角魔塔：4 面体结构的 3 角形魔方，整体由 4 个可转动的角组成、平面中心有一个小 3 角形。

三十四、枫叶魔塔：4 面体结构的 3 角形魔方，面中心有 3 个叶子形状。

三十五、镜面魔方：内部结构于 3 阶一致，每个块都是相同颜色，但形状厚度各不相同。

三十六、五魔方：正 12 面体的 5 角魔方。

附录三：赛具标准说明

一、智能魔方芯片要求：

魔方芯片球轴采用刷片与码盘接触的检测方式，且码盘面积不能小于 10mm；刷片金属有效直径不能小于 8.5mm；有效接触点不能低于 4 点；魔方采用锂电充电；每 3ms 至少采集一次刷片数据；计时误差不高于 1us；支持实时捕捉魔方转动角度（精度 $\geq 3^\circ$ ）；内置六轴姿态传感器，可识别魔方转体、旋转状态。

二、配色要求

（一）正六方体配色要求

1. 二阶魔方、三阶魔方、四阶魔方、五阶魔方、六阶魔方、七阶魔方、八阶魔方、九阶魔方、十阶魔方、十一阶魔方、十二阶魔方、十三阶魔方、十五阶魔方、二十一阶魔方、斜转魔方、枫叶魔方、REDI 魔方、转角兽魔方、混元魔方一号、混元魔方二号、混元魔方三号、北极星魔方、十八公分三阶魔方、四十公分三阶魔方表面色块竞赛标准配色为上黄-下白，前蓝-后绿，左橙-右红（相对颜色：蓝-绿、红-橙、白-黄互为对面）。

2. 三明治魔方表面色块竞赛标准配色为：上层红色、中层黄色、下层蓝色。

3. 小黄帽魔方表面色块竞赛标准配色为：上层为黄色、中层和下层为前蓝-后绿-左橙-右红-底白。

4. 六色十字魔方表面色块竞赛标准配色为：八个角块为黑色，中间十字棱块为上黄-下白，前蓝-后绿，左橙-右红（相对颜色：

蓝-绿、红-橙、白-黄互为对面）。

（二）异形魔方配色要求

1. 金字塔魔方、圆珠魔塔、转角魔塔、飞镖魔塔、风车魔塔、三角魔塔、枫叶魔塔表面色块竞赛标准配色为底面黄色、前面绿色、左面红色、右面蓝色。

2. 五魔方（十二面体）表面色块竞赛标准配色为：白、灰、蓝、红、绿、紫、黄。粉红、浅绿、橙、浅蓝、浅黄。相对颜色：蓝色-浅蓝、红色-橙色、绿色-浅绿、紫色-粉红、黄色-浅黄、白色-灰色。

3. 镜面魔方表面色块竞赛标准配色为：金色、银色或紫色、形状标准为：底层为最长、中层为次长、顶层为最短。

（三）其他赛具配色要求

1. 魔方垫：建议其配色为深色，可优先考虑黑、蓝等经典配色，再根据不同的使用场景进行调整。

2. 计时器：建议其配色为“黑/深灰/蓝色机身+红键 +白底黑字屏”。

3. 魔方罩：视觉效果应围绕“赛事主视觉”进行设计，避免出现亮眼、刺眼、反光等情况。

三、尺寸要求

（一）魔方尺寸要求

1. 正六方体尺寸要求

1.1 二阶魔方：边长 50x50x50mm(正负 1mm)；

- 1.2 三阶魔方: 边长 $55 \times 55 \times 55 \text{mm}$ (正负 1mm);
- 1.3 四阶魔方: 边长 $58 \times 58 \times 58 \text{mm}$ (正负 1mm);
- 1.4 五阶魔方: 边长 $60 \times 60 \times 60 \text{mm}$ (正负 1mm);
- 1.5 六阶魔方: 边长 $63 \times 63 \times 63 \text{mm}$ (正负 1mm);
- 1.6 七阶魔方: 边长 $65 \times 65 \times 65 \text{mm}$ (正负 1mm);
- 1.7 八阶魔方: 边长 $69 \times 69 \times 69 \text{mm}$ (正负 2mm);
- 1.8 九阶魔方: 边长 $75 \times 75 \times 75 \text{mm}$ (正负 2mm);
- 1.9 十阶魔方: 边长 $84 \times 84 \times 84 \text{mm}$ (正负 2mm);
- 1.10 十一阶魔方: 边长 $90 \times 90 \times 90 \text{mm}$ (正负 2mm);
- 1.11 十二阶魔方: 边长 $93 \times 93 \times 93 \text{mm}$ (正负 2mm);
- 1.12 十三阶魔方: 边长 $100 \times 100 \times 100 \text{mm}$ (正负 2mm);
- 1.13 十五阶魔方: 边长 $120 \times 120 \times 120 \text{mm}$ (正负 2mm);
- 1.14 二十一阶魔方: 边长 $150 \times 150 \times 150 \text{mm}$ (正负 2mm);
- 1.15 斜转魔方: 边长 $55 \times 55 \times 55 \text{mm}$ (正负 1mm);
- 1.16 枫叶魔方: 边长 $56 \times 56 \times 56 \text{mm}$ (正负 1mm);
- 1.17 REDI 魔方: 边长 $60 \times 60 \times 60 \text{mm}$ (正负 1mm);
- 1.18 转角兽魔方: 边长 $55 \times 55 \times 55 \text{mm}$ (正负 1mm);
- 1.19 混元魔方 (一号、二号、三号) 和北极星魔方: 边长 $60 \times 60 \times 60 \text{mm}$ (正负 1mm);
- 1.20 十八公分三阶魔方: 边长 $180 \times 180 \times 180 \text{mm}$ (正负 1mm);
- 1.21 四十公分三阶魔方: 边长 $400 \times 400 \times 400 \text{mm}$ (正负 1mm);
- 1.22 三明治魔方、小黄帽魔方和六色十字魔方: 边长为

55x55x55mm(正负 1mm)。

2. 异形魔方尺寸要求

2.1. 金字塔魔方：边长 98x98x98mm(正负 1mm)；

2.2 圆珠魔塔、转角魔塔、飞镖魔塔、风车魔塔、三角魔塔、枫叶魔塔：边长 73x73x73mm(正负 1mm)；

2.3. 镜面魔方：边长 56x56x56mm(正负 5mm)；

2.4 五魔方（十二面体）：每个面边长 33x33x33x33x33mm(正负 1mm)。

(二) 其他赛具尺寸要求

1. 魔方垫：边长为 650mm（正负 20mm）；宽度为 335mm（正负 20mm）；厚度为 2mm（正负 1mm）；

2. 计时器：边长为 274mm（正负 20mm）；宽度为 62mm（正负 10mm）；厚度为 25mm（正负 10mm）；

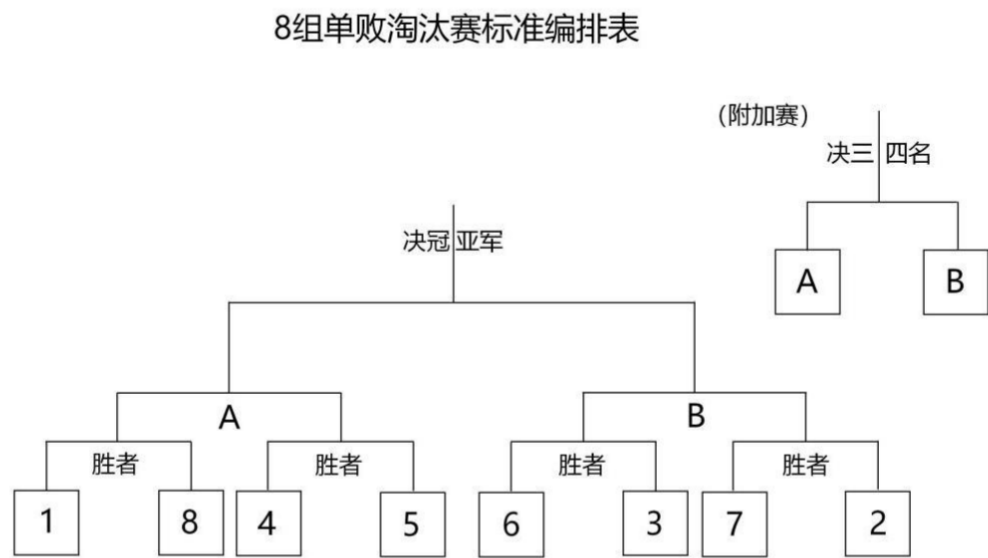
3. 魔方罩：至少保证容纳 5 阶魔方的尺寸，起到防止运动员提前观看，统一比赛节奏的作用；

4. 赛桌：单人赛桌长 80cm、宽 60cm、高 75cm；双人赛桌长 160cm、宽 60cm、高 75cm；

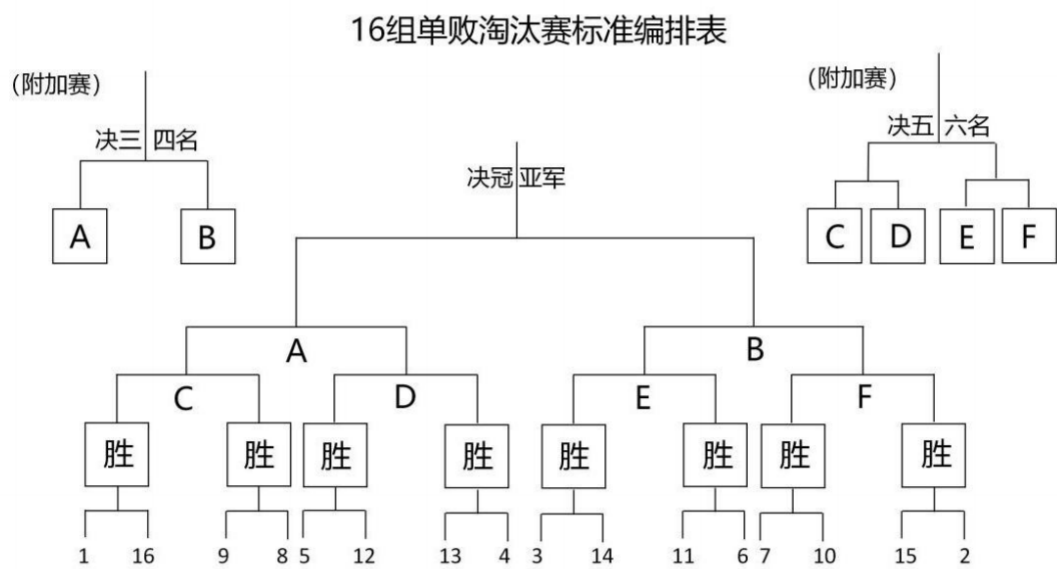
5. 赛椅：座椅须与赛桌的高度相匹配。

附录四：淘汰赛编排表

一、8组单败淘汰赛标准编排表

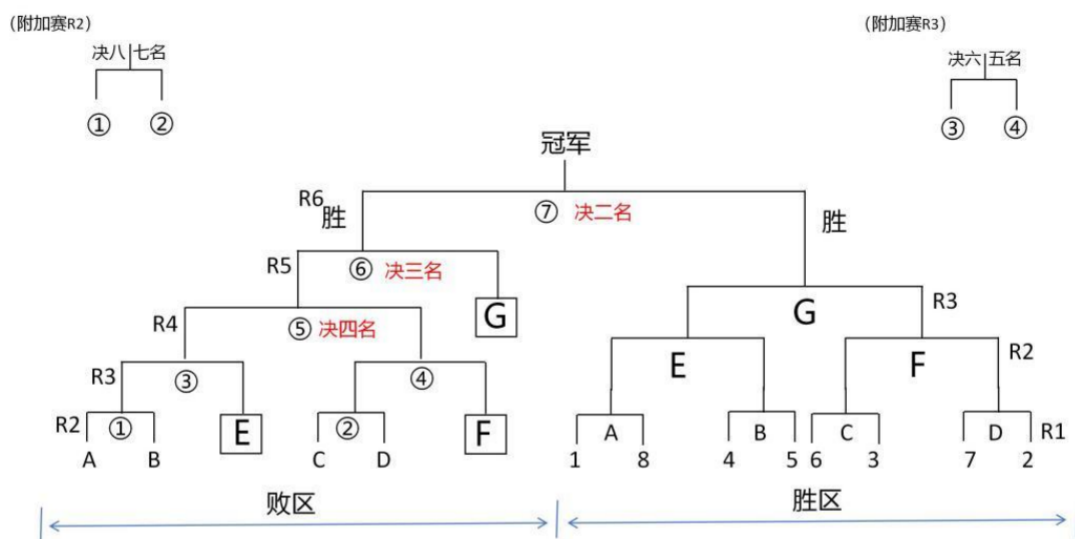


二、16组单败淘汰赛标准编排表



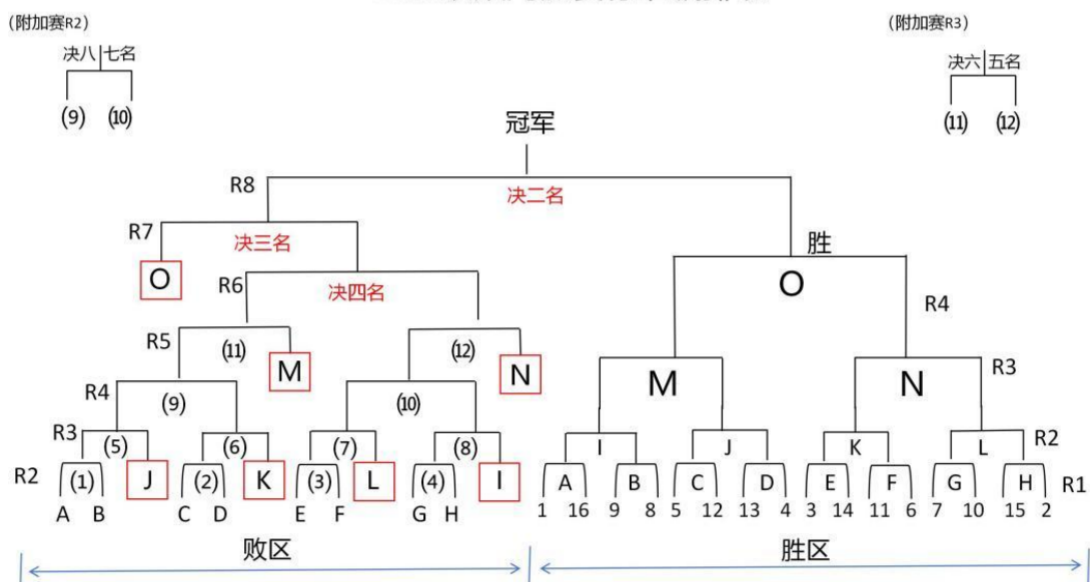
三、8 组双败淘汰赛标准编排表

8组双败淘汰赛标准编排表



四、16 组双败淘汰赛标准编排表

16组双败淘汰赛标准编排表



附录五：循环赛轮次表

4队轮次表		
轮次	1组	2组
1	2-3	1-4
2	3-1	4-2
3	1-2	3-4

6队轮次表			
轮次	1组	2组	3组
1	3-5	2-4	1-6
2	3-1	5-4	6-2
3	1-4	2-5	3-6
4	5-1	3-2	6-4
5	1-2	3-4	5-6

8队轮次表				
轮次	1组	2组	3组	4组
1	4-7	2-5	3-6	1-8
2	7-1	6-4	5-3	8-2
3	1-6	2-7	4-5	3-8
4	5-1	6-2	7-3	8-4
5	1-4	2-3	6-7	5-8
6	3-1	4-2	7-5	8-6
7	1-2	3-4	5-6	7-8

12队轮次表

轮次	1组	2组	3组	4组	5组	6组
1	6-11	2-7	3-8	4-9	5-10	1-12
2	11-1	10-6	7-3	8-4	9-5	12-2
3	1-10	2-11	6-9	4-7	5-8	3-12
4	9-1	10-2	11-3	8-6	7-5	12-4
5	1-8	2-9	3-10	4-11	6-7	5-12
6	7-1	8-2	9-3	10-4	11-5	12-6
7	1-6	2-3	4-5	8-10	9-11	7-12
8	5-1	4-2	6-3	9-7	11-10	12-8
9	1-4	2-6	3-5	7-10	8-11	9-12
10	3-1	5-2	6-4	11-7	9-8	12-10
11	1-2	3-4	5-6	7-8	9-10	11-12

中国魔方运动培训与考核实施细则（试行）

第一章 总则

第一条 为全面规范魔方运动项目培训与考核全流程管理，有效预防和制止课外培训领域垄断行为，严格实现培训与考核分离，促进魔方运动培训市场高质量发展，根据《中华人民共和国体育法》《关于进一步减轻义务教育阶段学生作业负担和校外培训负担的意见》《课外体育培训行为规范》《关于释放体育消费潜力进一步推进体育产业高质量发展的意见》等法律法规及政策要求，制定本细则。

第二条 本实施细则适用于在全国范围内面向 3-18 周岁儿童青少年开展的魔方运动项目课外培训，以及为魔方运动项目人才队伍提供各技术等级类别的培训主体（以下简称“培训主体”），同时适用于为上述培训主体提供等级、能力考核服务的相关机构（以下简称“考核机构”），以及参与考核工作的相关人员。

第三条 国家体育总局棋牌运动管理中心（以下简称“棋牌中心”）下设中国魔方运动工作委员会（以下简称“委员会”），在棋牌中心的领导和授权下，对认定的培训主体和考核机构实施统一监管，建立全国统一的培训主体与考核机构认证标准，所有审核流程通过服务平台线上闭环办理。

第四条 本细则应严格遵循以下基本原则

（一）培训与考核分离：培训主体仅开展技能、兴趣培养、思维训练、思政等培训活动，采用理论与实践相结合形式，不得

自行组织或参与考核；考核工作由国家体育总局棋牌运动管理中心（以下简称“棋牌中心”）统筹或授权实施，确保独立公正。

（二）遵循发展规律：符合魔方运动项目技术特点，以“兴趣引导、科学育人”为核心，杜绝超纲教学、超前培训、功利化培训，防范因过度训练导致的思维疲劳、兴趣衰减及视力损伤。

（三）强化规范管理：明确培训主体、考核机构及权责，健全监管机制，保障培训与考核安全、有序，维护学员合法权益，助力魔方运动项目高质量发展。

（四）依托线上平台：在棋牌中心建设统一的魔方运动项目培训服务平台，培训主体与考核机构均在此平台完成注册、材料提交、进度查询、信息公示等操作；所有培训课程备案、学员报名、考核计划公布、报名审核、成绩录入、证书查询等全流程线上办理，实现培训过程可追溯、考核结果可查询，推动管理数字化、透明化，平台操作记录永久留存备查。

（五）权责对等原则：按照“谁审批、谁监管、谁主管、谁负责”要求，明确各级监管主体责任，建立跨部门协同监管机制。

第五条 各省市体育行政管理部门（协会）按照属地管理原则，根据本细则对所辖地区魔方运动项目的培训和考核工作进行监督管理。地方组织不健全的，由棋牌中心负责该地区的监督管理工作；地方组织未能按本细则开展相关工作时，委员会将下沉相关权利。

第二章 培训主体认证

第六条 培训主体包括但不限于各级体育行政管理部门（协

会)、青少年体育俱乐部、体育培训机构、体育运动学校、学校体育社团、由棋牌中心或委员会委托的单位及其他具备培训资质的社会组织或单位;

培训主体均可向委员会或其注册地所在的属地体育行政部门(以下简称“认证受理机构”)两个渠道申请资质认证;委员会根据各地魔方工作开展情况确定申请渠道。

第七条 各类培训主体申请认证时,应提交以下材料:

- (一)法人登记证书、培训场所产权或租赁证明;
- (二)执教人员资质清单及无违法违规记录证明;
- (三)分年龄段设置课程体系、教学计划及安全管理制度(含消防、防疫、应急等);
- (四)其他要求提交的必要材料。

第八条 获得认定的培训主体实行每年一检审核制,年检时可向委员会申请重新评级,并向委员会提交以下证明材料并缴纳相关费用:

- (一)培训学员人数证明材料;
- (二)学员考核通过情况证明材料;
- (三)已承办魔方运动培训、赛事证明材料;
- (四)培训学员获得魔方运动赛事名次证明材料。

第九条 棋牌中心于每季度第一个月份(每年的1月、4月、7月、10月)前十五天开放培训主体申请通道,于申请通道关闭之日15个工作日内,由棋牌中心对两个渠道报来的材料进行复核,

复核通过的，在服务平台及棋牌中心官网同步公示 5 个工作日，无异议的通过服务平台发放电子版的《魔方运动项目培训主体资质证书》（有效期 2 年），自动纳入“全国智力运动培训主体名录”，方可开展培训活动（纸质证书由培训主体自行下载打印）。

第十条 认证的培训主体设立分支机构或多个培训场所的，每个场所均需单独符合要求，通过服务平台向委员会提交备案材料，禁止“一址备案、多址办学”，平台对违规情形自动预警；分支机构名称需体现与总机构关联。

第十一条 《魔方运动项目培训主体资质证书》有效期届满前 30 个工作日，培训主体需向委员会申请延续；委员会按本细则第七条、第八条、第九条规定审核，通过的予以延续，未通过或逾期未申请的，资质证书自动失效。

第三章 考核机构认证

第十二条 考核机构均可向棋牌中心申请资质认证；包括但不限于省级体育行政部门、省级体育行政部门指导下的相关协会、棋牌中心委托的体育培训机构、体育运动学校等相关企事业单位。申请材料需要通过服务平台提交。

第十三条 考核机构向棋牌中心申请认证时，应提交以下材料：

（一）具有独立法人资格，成立时间 ≥ 1 年，无违法违规经营记录；

（二）有固定的办公场所（面积 ≥ 30 平方米，需提供产权或租赁证明）及必要设备；

（三）有 3 名以上专职工作人员（需提供劳动合同，学历≥大专）；

（四）有完善的考核管理制度（含保密、档案管理、投诉处理）及操作规程（含组织流程、应急预案）；

（五）提供与培训主体无隶属、投资、利益关联的声明（法定代表人签字盖章）；

（六）省级体育行政部门备案的证明。

第十四条 获得认定的考核机构实行每年一检审核制，需向棋牌中心提交以下证明材料并缴纳相关费用：

（一）考核场次、人数等证明材料；

（二）等级授予情况证明材料；

（三）已承办魔方运动培训、赛事证明材料；

（四）考核学员获得魔方运动赛事名次证明材料。

第十五条 棋牌中心于每季度第一个月份（每年的 1 月、4 月、7 月、10 月）前十五天开放考核机构申请通道，于申请通道关闭之日 15 个工作日内组织专家评审；评审通过的，在棋牌中心官网公示 5 个工作日；公示无异议的，授予《魔方运动项目考核机构资质证书》（有效期 2 年），并将其纳入“全国智力运动考核机构名录”统一管理，方可开展考核相关活动。

第十六条 《魔方运动项目考核机构资质证书》有效期届满前 30 个工作日，考核机构需向委员会申请延续；棋牌中心按本细则第十三条、第十四条、第十五条规定审核，审核通过的予以延续，未通过或逾期未申请的，资质证书自动失效。

第四章 培训主体类别

第十七条 培训主体类别由低到高依次设置为：四类、三类、二类、一类。达到以下标准可获得相应等级认定：

（一）四类培训主体：

1. 有能容纳 30 人以上开展魔方运动培训的固定场所，且符合消防安全要求；
2. 开展线上培训需具有 ICP 备案（或 ICP 证书）或其他相关线上培训资质证明；
3. 至少 2 名中国魔方运动初级及以上教练员；至少 20 名魔方运动水平等级三段以上学员。

（二）三类培训主体：

1. 有能容纳 50 人以上开展魔方运动培训的固定场所，且符合消防安全要求；
2. 开展线上培训需具有 ICP 备案（或 ICP 证书）或其他相关线上培训资质证明；
3. 至少 4 名中国魔方运动初级及以上教练员；至少 40 名魔方运动水平等级四段以上学员。

（三）二类培训主体：

1. 有能容纳 80 人以上开展魔方运动培训的固定场所，且符合消防安全要求；
2. 开展线上培训需具有 ICP 备案（或 ICP 证书）或其他相关线上培训资质证明；

3. 至少 6 名中国魔方运动中级及以上教练员；至少 80 名魔方运动水平等级五段以上学员。

（四）一类培训主体：

1. 有能容纳 100 人以上开展魔方运动培训的固定场所，且符合消防安全要求；

2. 开展线上培训需具有 ICP 备案（或 ICP 证书）或其他相关线上培训资质证明；

3. 至少 8 名中国魔方运动高级及以上教练员，至少 80 名魔方运动水平等级六段学员；至少 2 名魔方运动等级一级以上学员。

第五章 培训与考核管理

第十八条 培训场地需符合国家消防、卫生、环保、住建等标准，配备消防设施并每月维护，设置明显的安全出口和疏散通道标识，通道宽度 ≥ 1.2 米，原则上人均培训面积 ≥ 3 平方米；室内培训场地需在显著位置悬挂中华人民共和国国旗，配备人体工学桌椅及安全器材；保证光线充足、通风良好，需对培训场地进行经常性清洁消毒。

第十九条 培训主体需构建科学完整的课外课程体系（裁判员、教练员等人才队伍培训体系由委员会提供），按年龄段分层设计，不得超年龄段设置高难度课程，单次课程时长 ≤ 45 分钟。

第二十条 课外培训班次设置需符合以下要求：每班次学员 ≤ 35 人，学员超 10 人时，至少配备 2 名执教人员；两次培训间隔 ≥ 15 分钟，每日培训结束时间 $\leq 20:30$ 。

第二十一条 执教人员需具备以下条件之一：

持有棋牌中心或委员会颁发及认定的魔方项目类技能等级证书（如裁判员、教练员、运动技术水平等级及宣讲员等）；持有体育教师资格证书（任教科目含相关智力运动项目）；持有教育及体育行政部门认可的培训资质证书；由棋牌中心委派的其他人员。

第二十二条 培训主体需对拟录用人员进行背景审查，有下列情形之一的不得录用：

（一）被剥夺政治权利或因故意犯罪受到有期徒刑以上刑事处罚的；

（二）被列入失信被执行人名单的；

（三）存在性侵害、虐待、拐卖、暴力伤害等违法犯罪记录的；

（四）曾被吊销执教资格的；

（五）近3年内因违规开展培训被行政处罚的。

第二十三条 培训主体需在培训场所醒目位置公示执教人员姓名、照片、资质证书编号及有效期，其他服务人员需统一佩戴工牌；每季度至少组织1次执教人员内部培训，年度累计培训时长 ≥ 90 学时，培训内容需包含项目教学技巧、儿童青少年心理学、安全教育、政策法规解读等，培训记录需报属地省级体育行政部门备案，保存 ≥ 3 年。

第二十四条 课外培训主体需与学员家长签订合同，明确培训内容、时长、收费、退费、权利义务及违约责任，合同中不得出现“包过考核”“考核通过率XX%”等与考核结果直接挂钩的培训效果保证类条款；因不可抗力无法正常培训的，需在15个工作日内退还已缴费用（扣除已完成课时费用），不得无故拖延或拒绝退

费。

第二十五条 鼓励培训主体面向成年人、老年人等不同群体，提供技能提升、健康益智等非学科类培训服务。支持符合条件的线上、线下培训机构依法依规申请行政许可，纳入当地公共服务或消费促进体系。

第二十六条 支持培训主体在确保培训质量的前提下，依法依规开发与魔方运动相关的研学、体验、竞赛等多样化服务产品，满足群众多元消费需求。鼓励培训主体与景区、商圈、文体场馆等合作，拓展服务消费场景。

第二十七条 考核人员需具备以下条件：

- （一）具有完全民事行为能力；
- （二）具有大专以上学历；
- （三）持有该项目一级及以上裁判证书或高级及以上教练员证书；
- （四）无违法违规记录（需提供近3年无犯罪记录证明）；
- （五）由棋牌中心委派的其他人员。

第二十八条 棋牌中心建立全国统一的考核人员库，实行“入库审核、动态管理”：

- （一）符合条件的人员提交入库申请，审核通过后入库；
- （二）考核人员每两年参加1次继续教育培训，未参加或不合格的，暂停入库资格；
- （三）建立诚信档案，记录履职情况，诚信等级分为“优秀”“合格”“不合格”，不合格者移出人员库。

第二十九条 考核人员职责：

(一) 严格执行考核标准和程序，不得擅自调整考核内容或评分规则；

(二) 维护考核现场秩序；

(三) 客观公正评定成绩，记录评分依据；

(四) 考核前签署《回避承诺书》，存在关联关系需主动申请回避；

(五) 接受监督管理，配合质量评估。

第三十条 考核人员行为规范：忠于职守，公正考评；严守秘密，恪守诚信；持证上岗，规范执考；回避利益，廉洁自律；文明执考，关爱学员。

第三十一条 考核内容与标准：由棋牌中心组织专家统一制定，按项目等级分层设置，重点考查项目知识、专业技能和素养能力等。

第三十二条 考核采用理论考试与实践考核相结合的方式；考核时间原则上不超过 180 分钟（理论考试不超过 60 分钟，实践考核不超过 120 分钟）；考核过程全程录像，录像资料需在 3 个工作日内上传至服务平台保存 ≥ 1 个月，考场需设置 2 名以上监考人员（监考人员需从考核人员库中选派，培训主体人员，不得担任监考）。

第三十三条 考核组织流程

(一) 制定计划：考核机构需制定年度考核计划（含项目、时间、地点、等级范围、补考等），考核计划需提前 3 个月通过服务平台提交备案，审核通过后在棋牌中心官网及服务平台同步公布；

(二) 发布公告：考核机构至少提前 1 个月公布考核时间、地点、内容、等级范围及报名要求；

(三) 报名审核：学员通过服务平台报名，考核机构在报名截止后 5 个工作日内完成资格审核并发放准考证；

(四) 考场安排：按项目等级、考试人数等合理安排考场，配备监控设备、应急药品等；

(五) 考核实施：依规选派考核人员。学员凭准考证及有效身份证件入场，考核人员核对信息后开始考核，全程维护考场秩序。建立学员考核档案，保存期限 ≥ 5 年；

(六) 成绩评定：成绩评定方式由委员会统一制定；学员对考核工作有异议的应在 3 个工作日内向考核机构提出，7 个工作日反馈处理结果；

(七) 结果查询：考核机构应在 10 个工作日内在服务平台公示通过名单，并支持查询学员考核情况（如姓名、考核项目、等级、成绩等），公示期不少于 5 个工作日；未通过考核的学员，根据各考核机构补考计划进行补考，原则上每人每年补考不得超过 2 次（需缴纳补考成本费用）。

(八) 证书发放：公示无异议后 15 个工作日内，由考核机构发放经棋牌中心统一编号的等级证书；

(九) 费用划拨：每次考核结束后，考核机构需在 15 个工作日内通过平台自动核算分级分成并完成费用划拨，上传支付凭证至平台备案，接受棋牌中心及省级体育行政部门核查。

第三十四条 考核对象须携带有效证件入场，迟到 15 分钟以上不得入场；保持考核现场安静，不得携带电子及通讯设备；不

得抄袭、替考或协助他人作弊。

第三十五条 考核机构可结合地方特色赛事、文化交流活动等开展考核认证，提升考核评价的实践性和影响力，发挥赛事活动对培训消费的带动作用。

第六章 权利与义务

第三十六条 通过认证的培训主体具有以下权利和义务：

（一）四类培训主体的权利与义务：

1. 在认证范围内开展魔方运动水平等级四段（含）以下培训且不少于2次/年，使用棋牌中心备案的培训体系、教材及标识；
2. 在年检时，所培训的学员应获得中国魔方运动水平等级四段（含）以下不少于60人，四段以上不少于10人；
3. 培训主体所培训学员获得地方性及以上魔方运动赛事个人前六名不少于2人次。

（二）三类培训主体的权利与义务：

1. 在认证范围内开展魔方运动水平等级七段（含）以下培训且不少于4次/年；具有开展中国魔方运动初级教练员及中国魔方运动三级裁判员培训资格；使用棋牌中心备案的培训体系、教材及标识；
2. 在年检时，所培训的学员应获得中国魔方运动水平等级七段（含）以下不少于180人，七段以上不少于20人；
3. 培训主体所培训学员获得地方性及以上魔方运动赛事个人前六名不少于6人次。

（三）二类培训主体的权利与义务：

1. 在认证范围内开展魔方运动水平等级七段（含）以下培训且不少于6次/年；具有开展中国魔方运动中级（含）以下教练员及中国魔方运动二级（含）以下裁判员培训资格；使用棋牌中心备案的培训体系、教材及标识；

2. 在年检时，所培训的学员应获得中国魔方运动水平等级九段（含）以下不少于380人，九段以上不少于40人；

3. 培训主体所培训学员获得地方性及以上魔方运动赛事个人前六名不少于8人次。

（四）一类培训主体的权利与义务：

1. 在认证范围内开展魔方运动水平等级五级（含）以下培训且不少于8次/年；具有开展中国魔方运动高级（含）以下教练员及中国魔方运动一级（含）以下裁判员培训资格；使用棋牌中心备案的培训体系、教材及标识；

2. 在年检时，所培训的学员应获得中国魔方运动水平等级十二段（含）以下不少于900人，十二段以上不少于20人；

3. 培训主体所培训学员获得全国性魔方运动赛事个人前六名不少于5人次。

第三十七条 其他权利与义务

（一）按规定组织学员参与等级评定、赛事选拔，优先推荐优秀学员参加交流活动。

（二）按照规定收取培训费用，收取标准应明码标价并向社

会公示。培训费由培训主体自主收取，但需严格遵守本细则关于收费上限的原则性规定，不得突破上限标准。

（三）需接受棋牌中心的统筹监督及委员会的专项管理，对监督管理工作提出意见和建议，对相关处理决定可依法依规申请复核或申诉。

（四）获得政策解读、师资培训、技术指导等服务，参与行业发展研讨。

第七章 费用说明

第三十八条 培训主体收费需严格遵守以下规定：

（一）实行明码标价，在培训场所及官方平台公示收费项目、标准、依据及退费办法，不得收取公示外费用；

（二）收费时段与教学安排应协调一致，单次收费时间跨度 ≤ 3 个月；培训费由培训主体自主收取，但需遵循以下原则性上限：团体培训金额 ≤ 500 元/课时，一对一培训金额 ≤ 1000 元/课时，禁止拆分合同、虚构课程、“打包年费”等规避限制；

（三）收费资金需纳入专用账户管理，按照属地监管要求执行托管，保障退费权益。

（四）培训主体在获得认证和年检时，需向委员会缴纳相关费用：四类培训机构需缴纳 200 元；三类培训机构须缴纳 300 元；二类培训机构须缴纳 400 元；一类培训机构须缴纳 500 元。

第三十九条 考核机构收费需严格遵守以下规定：

（一）按照规定收取考核费用，收费标准需符合国家物价相关规定，在服务平台进行公示，并在考核报名页面明确收费金额，

收费金额与公示标准不一致的，平台限制报名功能；考核费用包含两部分：1. 单项目单次考核组织费用根据考核时长、项目复杂度的情况，原则上最高限额不超过 300 元；2. 等级认证服务费用，根据不同项目、不同等级的认证成本差异化设定，具体标准以各项目实施细则为准。

（二）考核费用实行分级分成管理：1. 考核组织费用中，20% 划拨至属地省级体育行政部门（或其指导的省级协会）作为指导经费，剩余 80% 归考核机构所有；如省级体育行政部门作为考核机构的，考核组织费用全部留存。2. 等级认证服务费用按以下比例分成：考核机构占 50%，属地省级体育行政部门（或其指导的省级协会）占 10%，属地市级体育行政部门（或其指导的市级协会）占 10%。棋牌中心及所属协会占 30%；如省级体育行政部门（或其指导的省级协会）作为考核机构的，认证服务费用占 70%。如地市级体育行政部门（或其指导的市级协会）作为考核机构的，认证服务费用占 60%，属地省级体育行政部门（或其指导的省级协会）占 10%。

（三）每名学员考核结束后最多有 1 次补考机会，每年不得超过 2 次，补考流程与考试流程一致，需缴纳补考成本费，标准不超过 100 元/人/次；如需补办证书需缴纳工本费，标准不超过 50 元/张。

（四）获得认定的考核机构年检或认证时，需向委员会缴纳 300 元/次的相关费用。

第八章 考核成绩与证书管理

第四十条 等级证书由棋牌中心统一设计制作，证书信息纳入“全国智力运动项目考核信息数据库”，学员及家长可通过棋牌中心官网或服务平台查询验证。

第四十一条 证书遗失或损坏的，学员可向原考核机构提交补办申请及相关证明，报棋牌中心审核备案，并缴纳工本费。

第四十二条 严禁任何机构或个人篡改、伪造考核结果及证书，严禁培训主体代为领取、发放证书；发现伪造证书的，棋牌中心将通报相关部门，依法追究伪造者法律责任。

第九章 监督与处罚

第四十三条 培训主体有下列情形之一的，由属地省级体育行政部门责令限期整改，整改期间暂停培训活动；拒不整改或整改不到位的，取消认证资格，纳入“黑名单”公示，且3年内不得重新申请：

- （一）未按规定申请认证或“一址认证、多址办学”的；
- （二）自行组织考核或与考核机构存在隶属、投资、利益关联，干预考核公平性的；
- （三）在招生宣传中使用“包过考核”“考核通过率 XX%”等误导性语言的；
- （四）课程设置不符合年龄段要求或占用学科类培训时段的。

第四十四条 培训主体存在以下问题的，由相关部门按职责分工查处：

- （一）超范围收费、未使用示范文本合同或无故拖延、拒绝

退费的，由市场监管部门责令退费，视情节严重处以违规收费 1-2 倍罚款；

（二）执教人员资质不符、未公示师资信息或未开展年度师资培训的，由体育行政部门责令限期整改，视情节严重处以 1 万元-3 万元罚款；

（三）场地设施不达标或未落实消毒、通风要求的，由住建、消防、卫健部门依法查处，情节严重的责令停业整顿。

第四十五条 考核机构有下列情形之一的，按以下规定处理：

（一）组织管理混乱，出现重大疏漏的，由棋牌中心责令限期整改，暂停其考核组织资格；整改不合格的，缩短其资质有效期；

（二）违规收费、宣传不实或申请材料造假的，给予警告，没收违规所得；情节严重的，撤销考核授权，并处以违规所得 1-3 倍罚款；

（三）与培训主体存在利益输送、泄露考题、成绩造假或委托培训主体开展考核相关工作的，取消其考核授权资质，永久列入“考核机构黑名单”并公示；涉嫌犯罪的，移交司法机关处理；

（四）未按规定比例、时限完成考核费用分级分成，或隐瞒、截留分成资金的，给予警告，责令限期补缴；逾期未补缴的，暂停考核授权 3 个月，并处以截留金额 1-2 倍罚款；情节严重的，取消考核授权资质，列入“考核机构黑名单”。

第四十六条 考核人员有下列情形之一的，按以下规定处理：

（一）未严格执行考核标准，造成一般后果，给予警告或暂停执考资格 6 个月；

（二）评分不公、违反回避制度或存在徇私舞弊行为的，取消资格，且5年内不再聘用，并列入“考核人员黑名单”公示；

（三）泄露考核秘密、索贿受贿或协助学员作弊的，永久取消考核人员资格；涉嫌犯罪的，移交司法机关处理。

第四十七条 考核对象有下列情形之一的，按以下规定处理：

（一）首次违规（如旁窥、小声交流等）给予警告；

（二）再次警告无效或作弊（如携带资料、使用电子通讯设备等）取消当次考核成绩；

（三）严重作弊（如替考、组织作弊等）取消当次成绩，2年内禁考，并通报其所在学校及培训主体；

（四）扰乱考场秩序的，带离考场并取消考核资格，情节严重者移交公安机关处理。

第四十八条 全国性单项协会未按规定管理或干预考核的，由棋牌中心责令限期整改。

第四十九条 违规处理程序：

（一）棋牌中心或其授权的调查组查证违规行为，形成《违规处理意见书》；

（二）书面告知被处理方违规事实、处理依据；

（三）被处理方如有异议，可在10个工作日内提出书面申诉，棋牌中心纪检部门在收到申诉后15个工作日内组织复核，复核结果为最终结论。

第十章 监督机制

第五十条 棋牌中心履行以下职责：

（一）建立“全国智力运动培训与考核服务窗口”，与服务平台数据实时互通，整合培训主体备案查询、考核机构操作记录、考核结果验证、投诉举报等功能，实现培训与考核全流程线上监管；

（二）每年对考核机构进行1次年检，不合格机构责令整改，连续2年不合格的取消授权；

（三）每年对培训主体与考核机构进行不定期抽查，重点核查培训主体备案资质、场地安全、师资合规性及考核机构独立性。

（四）每季度核查考核机构的考核费用收取及分级分成执行情况，重点核查分成比例合规性、支付时限及凭证备案情况，核查结果纳入考核机构年度评估，对违规机构按本细则第四十五条处理。

第五十一条 省级体育行政部门履行以下监管职责：

（一）负责属地培训主体的备案、日常监管及专项检查，每年配合棋牌中心或委员会对属地培训主体进行不定期抽查，重点核查课程设置、收费合同、安全管理制度落实情况；

（二）建立属地培训主体“黑白名单”制度，优先推荐“白名单”内的培训主体参与公益性活动；限制“黑名单”内的培训主体开展培训活动；

（三）负责属地考核机构的日常管理，确保考核工作独立、公正开展；

（四）7个工作日内受理投诉，30个工作日内反馈处理结果，并报棋牌中心备案。

（五）每季度核查属地考核机构的考核费用分成划拨情况，

确认本部门应得指导经费到账情况；发现考核机构截留、拖延分成的，及时通报棋牌中心，并协助开展追责工作。

第五十二条 社会监督：

（一）棋牌中心及省级体育行政部门开通投诉渠道（监管平台投诉入口、官方邮箱等），接受社会公众对培训主体及考核机构违规行为的举报；

（二）鼓励新闻媒体、行业协会对智力运动培训与考核行业进行监督，曝光违规行为，宣传合规典型案例，引导魔方运动健康发展。

第五十三条 各级体育行政部门应协调相关部门，为合规经营、信用良好的培训主体和考核机构提供政策解读、人才培养等支持。鼓励有条件的地方为其提供场地、资金等资源，降低运营成本，提升服务质量。

第十一章 附则

第五十四条 面向 18 周岁以上成年学员开展的智力运动培训，可参照本细则相关规定执行，具体由培训主体与学员协商确定，但不得使用本细则规定的儿童青少年课程体系及考核标准。

第五十五条 本细则由国家体育总局棋牌运动管理中心负责解释。

第五十六条 本细则自发布之日起试行。

附件：

中国魔方运动证书管理规定（试行）

第一章 总则

第一条 为规范中国魔方运动项目培训主体、考核机构资质证书及学员等级证书的管理，维护证书的权威性和公信力，根据《智力运动项目培训与考核管理办法》及相关法律法规，制定本规定。

第二条 本规定适用于由国家体育总局棋牌运动管理中心（以下简称“棋牌中心”）统一设计、印制、发放和监管的下列证书：

- （一）《魔方运动项目培训主体资质证书》；
- （二）《魔方运动项目考核机构资质证书》；
- （三）《魔方运动项目学员等级证书》（以下简称“等级证书”）。

第三条 证书管理遵循“统一规范、分级负责、强化监管、溯源可查”的原则，依托棋牌中心数字化服务平台（以下简称“服务平台”）实现全流程线上管理。

第二章 资质证书管理

第四条 《魔方运动项目培训主体资质证书》是培训主体经棋牌中心或委员会认证，具备合法开展培训资格的证明。《魔方运动项目考核机构资质证书》是考核机构经棋牌中心认证，具备合法开展考核评价资格的证明。

第五条 资质证书由棋牌中心统一设计、编码与印制，采用高

级防伪技术，确保唯一性与权威性。证书须包含以下要素：机构名称、统一社会信用代码、法定代表人等基本信息；认证项目、发证机关、发证日期、证书编号及有效期；二维码等防伪标识，扫码可跳转至官方验证页面查询详细信息及状态。

第六条 资质证书经认证程序通过后，由棋牌中心通过服务平台生成电子证书，并寄送纸质证书。机构须在经营场所醒目位置公示证书原件。

第七条 证书遗失、损坏或登记信息变更的，须通过服务平台申请补发或变更，经棋牌中心核准后办理。原证书作废，需交回销毁。

第八条 任何单位和个人不得伪造、变造、出租、出借、非法转让资质证书。违者依法追究责任，并列入行业失信名单。

第三章 等级证书管理

第九条 等级证书是表明学员通过正规考核获得相应技能水平的合法证明，由棋牌中心统一监制、印制和编号。

第十条 等级证书设计印制要求：注明学员姓名、性别、身份证号、考核项目、等级、考核时间、发证日期、考核机构名称及编号等核心信息；采用二维码、防伪水印、专用底纹等多重防伪措施；证书编号全国唯一，编码规则由棋牌中心制定并公开。

第十一条 等级证书由棋牌中心根据考核机构上报的、经审核无误的考核结果统一制作并寄送考核机构。考核机构须依规发

放，严禁由培训主体代领代发。

第十二条 证书遗失或损坏可申请补办，信息录入错误可申请更正。相关申请须通过服务平台提交，经棋牌中心审核后，由委员会办理，补办证书需缴纳工本费（标准不超过50元/张）。

第十三条 等级证书信息纳入“全国智力运动项目考核信息数据库”统一管理，学员、家长及社会公众可通过棋牌中心官网或服务平台查询验证证书信息。

第十四条 严禁任何机构或个人篡改、伪造考核结果及证书。凡因考核作弊、违规发证或通过不正当手段获取的证书，一经查实，由棋牌中心公告作废，并依法追究相关责任。

第四章 监督与责任

第十五条 棋牌中心及委员会对各类证书的印制、发放、使用及验证实施全面监管，并建立相应的违规处理机制。

第十六条 任何机构或个人违反本规定，棋牌中心可视情节给予警告、暂停证书权限、取消相关资质等处理，并将违规行为纳入“黑名单”进行公示；情节严重涉及违法犯罪的，移送司法机关处理。

第五章 附则

第十七条 本细则由体育总局棋牌中心负责解释。

第十八条 本细则自发布之日起试行。

中国魔方运动裁判员管理办法（试行）

第一章 总 则

第一条 为了加强魔方运动裁判员队伍的管理与建设，提高魔方运动裁判员的技术水平和综合素质，保证魔方运动比赛公平、公正、有序进行，根据《中华人民共和国体育法》、《体育竞赛裁判员管理办法》，结合棋牌中心相关规定以及《中国魔方运动培训与考核实施细则（试行）》的实际要求，制定本办法。

第二条 国家体育总局棋牌运动管理中心（以下简称“棋牌中心”）负责对魔方运动裁判员的工作进行监管，下设中国魔方运动工作委员会（以下简称“委员会”），具体负责魔方运动裁判员的培训与考核工作。

第三条 魔方运动裁判员（以下简称裁判员）实行分级认证、分级注册、分级管理，具体分为国家级、一级、二级、三级。

第四条 委员会负责对国家级裁判员的技术等级注册、选派、处罚、培训与考核工作，负责对本项目各级裁判员的技术等级认证等工作进行管理和业务指导。为推广普及魔方运动，搭建魔方运动裁判员人才队伍。自实施细则公布一年内，由委员会组织一级裁判员的培训、考核和管理工作。

第五条 棋牌中心批准授予的培训主体负责本域内中国魔方运动一级裁判员（含）以下的培训工作；批准授予的考核机构负责本域内中国魔方运动一级裁判员（含）以下的考核工作。

第六条 各省级体育行政管理部门(协会)按照属地管理原则,根据本办法对所辖地区魔方运动裁判员的培训和考核工作进行监督管理。地方组织不健全的,由棋牌中心负责该地区的监督管理工作;地方组织未能按本办法开展相关工作时,委员会将下沉相关权利。

第二章 裁判员委员会

第七条 委员会成立魔方运动项目裁判员委员会(以下简称“裁委会”)。裁委会在委员会的领导下,具体负责本项目裁判员的技术等级认证等监督管理工作。

第八条 裁委会设部长1人,副部长2至4人,成员若干人。裁委会成员由棋牌中心工作人员、委员会成员和国家级裁判员等组成,每届任期四年。

第九条 裁委会负责制定裁判员发展规划;制定裁判员管理的相关规定和实施细则;组织裁判员培训、考核;进行各级裁判员技术等级认证、注册;对裁判员的奖惩提出意见;研究制定、修订魔方运动竞赛规则及补充规定等。

第十条 省级体育主管部门可参照本办法,根据本地区魔方运动开展情况成立地方裁委会。地方裁委会人员名单须向委员会备案。

第三章 裁判员技术等级认证

第十一条 裁判员技术等级考核内容包括:竞赛规则、技能水平、临场执裁考核和职业素养等。

第十二条 裁判员须是 18 周岁至 60 周岁的中国公民，具备完全民事行为能力。

第十三条 三级裁判员技术等级认证标准：能够掌握和运用魔方运动竞赛规则；达到中国魔方运动水平三段；参加相应级别的培训并考试合格者（总分为 100 分，60 分及以上为合格）。

第十四条 二级裁判员技术等级认证标准：任三级裁判员满半年；具有一定的裁判工作经验，熟悉并比较准确的运用魔方运动竞赛规则，至少两次在县（含）级以上比赛中担任裁判工作；达到中国魔方运动水平六段；参加相应级别的培训并考试合格者（总分为 100 分，70 分及以上为合格）。

第十五条 一级裁判员技术等级认证标准：任二级裁判员满 1 年；曾两次担任省级以上比赛裁判员或至少两次在地、市级比赛中担任副裁判长以上职务；熟练掌握和运用魔方运动竞赛规则，具有丰富的临场执裁经验和组织魔方运动竞赛裁判工作的能力；达到中国魔方运动水平九段；参加相应级别的培训并考试合格者（总分为 100 分，理论成绩达到 50 分且总成绩 80 分及以上为合格）。

第十六条 国家级裁判员技术等级认证标准：任一级裁判员满 2 年；曾三次担任全国比赛裁判员或至少两次在省级比赛中任副裁判长以上职务；精通并能准确、熟练运用魔方运动竞赛规则，具有较高的裁判理论水平和丰富的实践经验，具有组织魔方运动竞赛的裁判工作能力，掌握魔方运动竞赛编排方法；达到中国魔

方运动水平十二段；参加委员会组织的培训并考试合格者（总分为 100 分，理论成绩达到 50 分且总成绩 80 分及以上为合格），晋升国家级裁判员应当熟练掌握普通话及魔方运动国际常用工作术语，作为资格认证的参考。

第十七条 省、自治区、直辖市政府体育主管部门应参考本办法建立健全本辖区裁判员的技术等级认证工作。

第十八条 裁判员技术等级证书由棋牌中心统一制作，由委员会统一认证、发放。

第四章 裁判员注册管理

第十九条 裁判员实行注册管理制度。委员会每两年对国家级裁判员进行注册、复核，对一级（含）以下裁判员进行备案。

第二十条 考核机构应在各省、自治区、直辖市政府体育主管部门的管理下，完成棋牌中心裁判员个人信息（包括但不限于：姓名、性别、年龄、获取证书时间等）注册工作。

第二十一条 裁判员有下列情节者，暂停注册一次：

（一）受到赛区或相应等级裁委会处罚。

（二）考核不合格。

（三）两年内未担任裁判工作或未参加裁判员学习的。

第二十二条 连续两次未向注册单位注册的裁判员，其裁判资格自动取消，裁判员证书失效。

第二十三条 裁判员必须持有注册有效期内的技术等级证书方能参加各级魔方运动竞赛的执裁工作。

第二十四条 委员会每年向社会公布裁判员注册信息。

第五章 裁判员选派

第二十五条 棋牌中心主办的魔方运动赛事，裁判员由委员会选派并向社会进行公示，各地方举办的各级各类魔方运动赛事，裁判员由具备相应裁判员管理权限的单位选派。

第二十六条 担任全国性比赛的裁判员须具备一级（含）以上裁判员资格。

第二十七条 省级及以下魔方运动比赛裁判员的选派办法，由地方体育主管部门做出规定。

第二十八条 裁判员选派应当遵循公开透明、择优录用、利益回避、区域均衡、就近调配的原则。

第六章 裁判员权利和义务

第二十九条 裁判员享有以下权利

（一）参加相应培训主体、考核机构组织的裁判员学习、培训与考核，并按规定申请晋升等级。

（二）接受相应各级体育主管部门选调，参加相应各级各类魔方运动比赛裁判工作。

（三）向各级体育主管部门提出竞赛与裁判员管理工作的意见和建议。

（四）享有参加魔方运动比赛组委会规定的相关待遇。

（五）对裁判员管理工作中的不良现象进行检举。

（六）对于受到的处罚有进行申诉的权利。

第三十条 裁判员应承担下列义务

（一）坚持良好的职业道德，自觉遵守有关法律法规和管理规定，廉洁自律，公平、公正执行裁判工作。

（二）努力钻研并熟练掌握魔方运动竞赛规则，注重积累经验、总结提高，不断提升专业水平。

（三）主动参加培训，积极参与裁判员队伍建设，团结协作，促进裁判员队伍的整体技术水平提高。

（四）积极承担并认真完成各级管理单位指派的裁判工作任务。

（五）主动配合有关机构进行裁判员执法情况的调查。

（六）服从管理，按规定参加相应技术等级裁判员的注册。

（七）执裁时裁判员需统一穿着由委员会认证的服装。

第七章 裁判员考核和处罚

第三十一条 裁委会根据年度裁判员工作记录和相应各方对裁判员做出的评价，对技术申诉委员、正（副）裁判长、裁判员的工作进行年度综合考核，并将考核结果列出优秀、合格、基本合格、不合格，记入裁判员注册信息系统，并作为注册、晋升、评选及选派裁判员的主要依据。

第三十二条 对违纪违规裁判员做出相应处罚，处罚的类型包括：警告；停止若干场次比赛执裁资格；停止执裁资格 1-2 年；降低、撤销裁判技术等级资格；终身禁止执裁资格。

第三十三条 对违规违纪裁判员的处罚条件

（一）警告：在赛区工作期间不遵守赛区纪律的；无故未按时到赛区报到的；不参加裁判学习、现场实践等活动的；裁判员到赛区报到后，未经批准擅自离开赛区的；在赛区工作期间，发生影响竞赛正常进行行为的；在临场执裁中造成漏判、错判的。

（二）取消若干场次执裁资格：在同一场比赛中受到两次警告的，视情节严重程度，处罚标准由裁判长与技术申诉委员会商讨。

（三）暂停执裁资格 1-2 年：在赛区有酗酒滋事、影响竞赛公正等不良行为；由赛事技术申诉委员会、裁委会认定在执裁中多次出现明显错判等较大工作失误，对赛事造成不良影响；未按期注册和复核考试。

（四）降低、撤销技术等级资格：执裁中多次出现错判、漏判重大失误，在竞赛中执裁不公、有意偏袒、妨碍公正执裁，造成较大不良影响的。

（五）终身禁止执裁资格：多次出现明显错判、漏判等重大失误，暗箱交易操控竞赛结果，导致赛场严重失控；经查实参与假赛、暗箱交易、操控竞赛、赌博、收送钱物等非法行为；以及其他非法行为并造成恶劣影响的。

第三十四条 对违规违纪裁判员处罚的程序

（一）对裁判员的警告由比赛裁判长提出，提交裁委会批准，并报该裁判员审批单位备案。

（二）停止若干场次裁判执裁资格的处罚，由裁判长与赛事技术申诉委员会共同提出，提交裁委会同意，报组委会批准。

（三）停止裁判执裁资格 1-2 年；降低、撤销技术等级资格；终身禁止裁判执裁资格的处罚，由裁委会提出，报委员会审核后由棋牌中心批准，同时通报该裁判员资格认证单位办理相关手续。

（四）对违规违纪裁判员做出停止若干场次执裁资格以上处罚的，被处罚裁判员有进行申诉的权利。

第三十五条 对违规违纪裁判员的申诉、举报程序

对于裁判员在比赛期间有违规违纪行为的，各参赛单位团体和个人可向委员会进行申诉和举报。申诉和举报须实名报送书面材料，写明违规违纪行为发生的时间、地点、违纪事项、主要证据、涉及人员等。委员会及时受理有关申诉、举报，并严格按照相关规定，做出调查处理。

第八章 附 则

第三十六条 本办法由国家体育总局棋牌运动管理中心负责解释和修订，自公布之日起实施。

中国魔方运动教练员管理办法（试行）

第一章 总则

第一条 为加强魔方运动教练员队伍建设，提高教练员技术水平和综合素质，促进魔方运动普及与发展，为各地魔方运动协会、俱乐部、学校和培训机构输送具有合格资质的教练员，根据《中华人民共和国体育法》，结合棋牌中心相关规定以及《中国魔方运动培训与考核实施细则（试行）》的实际要求，制定本办法。

第二条 本办法所称魔方运动教练员，是指具备魔方专业知识和教学能力，从事魔方训练、培训、教学及比赛指导工作，经考核合格并注册，履行教练员岗位职责和义务的专业人员。

第三条 教练员实行分级认证、分级注册、分级管理，具体分为国家级、高级、中级、初级。

第四条 国家体育总局棋牌运动管理中心（以下简称“棋牌中心”）负责对各等级中国魔方运动教练员（以下简称“教练员”）工作进行统筹管理，下设中国魔方运动工作委员会（以下简称“委员会”），具体负责国家级教练员的培训与考核工作。自实施细则公布一年内，由委员会组织高级教练员的培训、考核工作。

第五条 棋牌中心批准授予的培训主体负责本域内中国魔方运动高级教练员（含）以下的培训工作；批准授予的考核机构负责本域内中国魔方运动高级教练员（含）以下的考核工作。

第六条 申请成为教练员者，需遵纪守法、热爱魔方运动，有较强的责任感和事业心，愿意学习和积累相关理论知识和实战技

能，并不断提高自己的综合业务水平。

第七条 教练员等级可通过培训与考核获得，考核内容包括政治理论素养、运动技术水平、执教能力水平、专业理论知识的掌握等。

第八条 各省级体育行政管理部门(协会)按照属地管理原则，根据本办法对所辖地区魔方运动教练员的培训和考核工作进行监督管理。地方组织不健全的，由棋牌中心负责该地区的监督管理工作；地方组织未能按本办法开展相关工作时，委员会将下沉相关权利。

第二章 教练员申请

第九条 初级教练员申请条件：

- (一) 年龄满 18 周岁，具备完全民事行为能力；
- (二) 了解魔方运动历史、文化及基础理论，达到中国魔方运动水平四段并掌握魔方教学技巧；
- (三) 参加委员会或其委托单位组织的中国魔方运动初级教练员培训，考核合格（总分 100 分，60 分及以上为合格）。

第十条 中级教练员申请条件：

- (一) 取得初级教练员证书满 2 个月；
- (二) 培养 2 名及以上学员获得三级或 C 类赛事赛项冠军；
- (三) 较了解魔方运动历史、文化及基础理论，达到中国魔方运动水平七段并掌握魔方教学技巧；
- (四) 参加委员会或其委托单位组织的中国魔方运动中级教练员培训，考核合格（总分 100 分，65 分及以上为合格）。

第十一条 高级教练员申请条件：

(一) 取得中国魔方运动中级教练员证书满半年;

(二) 熟悉魔方运动历史、文化及基础理论, 达到中国魔方运动水平十段并掌握魔方教学技巧; 能系统设计中高级训练方案; 熟悉中国魔方运动竞赛规则;

(三) 培养 2 名及以上学员获得二级或 B 类赛事赛项冠军;

(四) 参加委员会组织的中国魔方运动高级教练员培训, 考核合格(总分 100 分, 70 分及以上为合格)。

第十二条 国家级教练员申请条件:

(一) 取得中国魔方运动高级教练员证书满 1 年;

(二) 担任国家(集训)队教练 2 年(含)以上;

(三) 熟悉掌握魔方运动历史、文化及基础理论, 达到中国魔方运动水平一级并掌握魔方教学技巧; 具备较强的科研能力, 能制定高水平训练计划, 熟悉国内及国际魔方运动竞赛规则;

(四) 培养 2 名及以上学员获得一级或 A 类赛事赛项冠军;

(五) 参加委员会组织的中国魔方运动国家级教练员培训, 考核合格(总分 100 分, 80 分及以上为合格, 加试英语作为参考)。

注: 以上成绩五年内有效, 运动员的成绩只能用于 1 人申报中国魔方运动国家级教练员。

第十三条 考核合格者由棋牌中心统一颁发相应等级教练员证书。

第三章 教练员权利和义务

第十四条 各级教练员享有以下权利:

(一) 参加培训、考核及等级晋升申请;

(二) 承担各级各类魔方队伍的教学、训练工作;

- (三) 对培训内容提出工作意见和建议;
- (四) 享有参加教学活动时的相关待遇;
- (五) 对相关工作中的不良现象进行举报;
- (六) 对做出的有关处罚有申诉权。

第十五条 各级教练员应当承担下列义务:

- (一) 自觉遵守有关纪律和规定, 廉洁自律, 维护中国魔方运动形象;
- (二) 注重培养学员思想品德教育和良好体育道德;
- (三) 主动学习研究中国魔方运动竞赛规则和相关规定, 培养科学训练理念, 钻研教学方法, 提升专业能力;
- (四) 主动参加培训及行业交流, 促进队伍整体水平提升;
- (五) 服从管理单位指派, 认真完成教学任务;
- (六) 按时完成相应等级教练员的年度注册。

第四章 注册与管理

第十六条 注册

- (一) 教练员实行年度注册制度, 原则上每年注册一次, 连续两年未按规定进行注册的将取消其注册资格。只有再次参加中国魔方运动教练员等级考核并合格者方可获得再次注册资格。
- (二) 委员会建立“全国智力运动培训与考核服务窗口”, 记录培训、考核、注册等信息, 作为晋升及考核依据。委员会定期公布教练员名单。

第十七条 发放

证书由棋牌中心委托第三方专业防伪印刷机构统一制作, 每季度末根据考核机构上报的合格人员名单批量印制, 通过物流寄

送至各考核机构，考核机构需在收到证书后 3 个工作日内完成清点核对，签署《证书接收确认单》并反馈棋牌中心。

第十八条 处罚

教练员在执业活动中违反本办法规定的，由委员会视情节轻重给予以下处理：

- （一）造成不良影响的，予以通报批评；
- （二）情节较重的，给予警告，并可暂停执教资格 1 至 2 年；
- （三）情节严重的，降低或撤销其技术等级，并终身禁止执教。处理决定应书面告知本人，并说明理由。教练员对处理决定有异议的，可依据《中国魔方运动培训与考核实施细则（试行）》第四十九条规定在收到决定之日起 10 个工作日内提出书面申诉。

第五章 附则

第十九条 本办法由国家体育总局棋牌运动管理中心负责解释和修订，自公布之日起试行。

中国魔方运动水平等级管理办法（试行）

第一章 总则

第一条 为推广普及魔方运动，科学评定习练者的技术水平，提升魔方运动竞技水平，增强习练者的荣誉感和积极性，依据《中华人民共和国体育法》，结合国家体育总局棋牌运动管理中心（以下简称“棋牌中心”）相关规定及《中国魔方运动培训与考核实施细则（试行）》的实际要求，制定本办法。

第二条 中国魔方运动水平等级评定实行段级位制，是根据个人掌握的魔方项目技能水平、培训经历及比赛成绩，评价习练者水平等级的标准制度。

第三条 凡热爱魔方运动，遵守体育道德，年满3周岁，具备相应技术水平的魔方习练者，均可申请评定魔方运动段级位。

第二章 等级划分与管理权限

第四条 中国魔方运动水平等级分为“段位”和“级位”两大类。段位由低到高依次为一至十二段；级位由低到高依次为一至五级：

段位：一段、二段、三段、四段、五段、六段、七段、八段、九段、十段、十一段、十二段。

级位：一级、二级、三级、四级、五级。

第五条 中国魔方运动段级位制实行“分级审批、统一监管”原则。

（一）棋牌中心下设的中国魔方运动工作委员会（以下简称

“委员会”）负责全国段级位评定工作的统一监管，具体负责四级（含）以上级位的培训、考核及审批工作。各省级体育行政部门或其指导的省级协会等经棋牌中心认证的考核机构（以下简称“考核机构”），负责其认证范围内一段至三级的考核工作。

（二）由棋牌中心认证的培训主体，仅可开展与自身资质匹配的段级位培训，不得自行组织或参与段级位考核，不得在培训宣传中使用“包过段级位”“段级位通过率 XX%”等误导性表述。

（三）由棋牌中心认证的考核机构负责对应区域段级位考核，可开展一段至三级的考核，考核机构需与培训主体无隶属、投资、利益关联，考核人员需从棋牌中心全国考核人员库中选派。

第三章 评定内容与标准

第六条 段级位培训与考核标准由委员会统一制定并在服务平台公示，各培训主体与考核机构组织实施需严格遵照执行，不得擅自调整考核内容、评分规则或降低/提高评定标准。评定内容包括：技能培训与考核、比赛成绩证明（获奖、名次证书）等。

考评过程全程录像，申请表、电子资料及考试录像需在 3 个工作日内上传至服务平台，保存期限保存 ≥ 1 个月，委员会有权随机抽查考试组织情况，核查考核公正性。

第七条 段位评定标准

（一）申请获得一段须具备以下条件：

培训积分或赛事积分或综合积分或技能积分不少于 50 分。

（二）申请获得二段须具备以下条件：

培训积分或赛事积分或综合积分或技能积分不少于 80 分。

（三）申请获得三段须具备以下条件：

培训积分或赛事积分或综合积分或技能积分不少于 110 分。

（四）申请获得四段须具备以下条件：

1. 获得三段等级满 1 个月；
2. 培训积分或赛事积分或综合积分或技能积分不少于 140 分。

（五）申请获得五段须具备以下条件：

1. 获得四段等级满 2 个月；
2. 培训积分或赛事积分或综合积分或技能积分不少于 170 分。

（六）申请获得六段须具备以下条件：

1. 获得五段等级满 2 个月；
2. 培训积分或赛事积分或综合积分或技能积分不少于 200 分。

（七）申请获得七段须具备以下条件：

1. 获得六段等级满 3 个月；
2. 培训积分或赛事积分或综合积分或技能积分不少于 220 分。

（八）申请获得八段须具备以下条件：

1. 获得七段等级满 3 个月；
2. 培训积分或赛事积分或综合积分或技能积分不少于 240 分。

（九）申请获得九段须具备以下条件：

1. 获得八段等级满 3 个月；

2. 培训积分或赛事积分或综合积分或技能积分不少于 260 分。

(十) 申请获得十段须具备以下条件:

1. 获得九段等级满 6 个月;
2. 技能积分不少于 280 分、超高阶分不少于 20 分。

(十一) 申请获得十一段须具备以下条件:

1. 获得十段等级满 6 个月;
2. 技能积分不少于 300 分、超高阶分不少于 25 分。

(十二) 申请获得十二段须具备以下条件:

1. 获得十一段等级满 1 年;
2. 技能积分不少于 310 分、超高阶分不少于 30 分。

第八条 级位评定标准

(一) 申请获得一级须具备以下条件:

1. 获得十二段位满 6 个月;
2. 超高阶不少于 35 分、获得二类或 B 类赛项前 3 名。

(二) 申请获得二级须具备以下条件:

1. 获得一级满 6 个月;
2. 超高阶不少于 40 分、获得二类或 B 类赛项冠军。

(三) 申请获得三级须具备以下条件:

1. 获得二级满 6 个月;
2. 超高阶不少于 45 分、获得一类或 A 类赛项前 6 名。

(四) 申请获得四级须具备以下条件:

1. 获得三级满 6 个月;
2. 超高阶不少于 50 分、获得一类或 A 类赛项前 3 名。

3. 需通过委员会组织的理论考试（考核魔方运动规则、教学理论、体育政策等内容，满分 100 分，合格线 60 分。）

（五）申请获得五级须具备以下条件：

1. 获得四级满 6 个月；

2. 超高阶不少于 60 分、获得一类或 A 类赛项冠军。

3. 需通过委员会组织的理论考试（考核魔方运动规则、教学理论、体育政策等内容，满分 100 分，合格线 70 分。）

4. 需提交魔方运动技术总结报告（不少于 3000 字，内容包括习练经验、技术创新、赛事策略等），经委员会专家评审通过。

第四章 申请、审核与证书管理

第九条 申请获得魔方运动水平段级位者，须通过服务平台向认证考核机构提交以下材料（纸质材料需扫描上传，确保清晰可辨，审核不通过需在 5 个工作日内线上反馈补正要求）：

（一）魔方运动水平等级（段位）申请表；

（二）本人身份证复印件及近期二寸免冠照片；

（三）已获得的魔方运动水平等级证书（一段及以上需提供）；

（四）比赛获奖证书、名次证书；

（五）培训主体出具的培训结业证明；

（六）服务费缴纳凭证。

第十条 凡申请获得段级位的，需缴纳认证服务费。服务费由考核机构统一收取后，按照一定比例留存、上缴。

（一）服务费标准：

段位：一段至六段（360 元/段）；七段至十二段（460 元/段）

级位：一级 600 元、二级 680 元、三级 780 元、四级 900 元、五级 1000 元。

（二）服务费留存、上缴比例：

1. 棋牌中心收取四级（含）以上的服务费。

2. 考核机构通过棋牌中心指定的信息服务平台收取三级（含）以下段级位的服务费，按照服务费的总额 50%留存，10%上缴至属地省级体育行政部门（或其指导的省级协会），10%上缴至属地市级体育行政部门（或其指导的市级协会），30%上缴棋牌中心。如省级体育行政部门（或其指导的省级协会）作为考核机构的，认证服务费用占 70%。如地市级体育行政部门（或其指导的市级协会）作为考核机构的，认证服务费用占 60%，属地省级体育行政部门（或其指导的省级协会）占 10%。

第十一条 段级位评审组织与人员要求：

（一）委员会和考核机构须成立相应的段级位评审委员会，成员从棋牌中心全国考核人员库中选派，评审委员会人数需符合要求：段位评审委员会人数为 3 至 5 人；级位评审委员会人数为 5 至 7 人。

（二）评审委员会成员需在考核前签署《回避承诺书》，与申请人存在亲属、师徒等关联关系的，需主动申请回避，未回避导致考核不公的，按《培训考核细则》追究责任；

（三）评审过程需形成书面评审记录（含评分依据、表决结果），由全体评审成员签字后上传服务平台，保存期限不少于 5 年。

第十二条 审核流程

（一）申请人在服务平台填写信息、上传材料，确认提交后锁定内容；

（二）考核机构在报名截止后 5 个工作日内完成材料审核，审核通过的生成准考证（线上下载），不通过的反馈补正意见；

（三）按准考证时间地点组织考核，考核结束后 3 个工作日内上传成绩与录像；

（四）考核机构在 10 个工作日内通过服务平台公示通过名单，公示期不少于 5 个工作日（公示内容包括申请人姓名、考核项目、等级、成绩等，接受社会监督）；

（五）公示无异议后 15 个工作日内，由考核机构发放棋牌中心统一编号的电子等级证书（纸质证书由申请人从服务平台下载打印，考核机构不得代为领取、发放）；

（六）未通过考核的申请人，可在公示结束后 1 个月内申请补考（每人每年补考不得超过 2 次，补考费 100 元 / 次，与《培训考核细则》补考成本费用标准一致），补考流程与首次考核一致。

第十三条 魔方运动段位证书、徽饰和服装由委员会统一制作。证书的申领、发放、补办及信息查询等管理要求，按照《实施细则》执行；徽饰由考核机构向委员会统一购买，段级位服装相关纪念品由晋段人员根据本人意愿选购。

第五章 监督与处罚

第十四条 委员会负责魔方运动等级水平评定工作的监督检查。各省级体育行政管理部门（协会）负责本区域内魔方运动等级水平培训与考核工作的监督检查，公布举报方式，接受社会监督和群众举报，及时核实处理。

第十五条 委员会对评定工作中出现的虚报材料、操纵考试、考评工作混乱等违规违纪现象，可依据《实施细则》的规定，采取取消成绩、撤销等级、责令整改、取消考核机构资格等处罚措施，坚决防止滥定等级、滥发证书、弄虚作假、徇私舞弊。

第十六条 出现以下情况之一，由相应的省级体育行政管理部门（协会）撤销其运动水平等级称号，并报委员会备案：

- （一）触犯国家法律法规，扰乱社会治安；
- （二）违反《中华人民共和国体育法》等法规制度，给魔方运动工作造成不良影响；
- （三）个人品德败坏，造成恶劣社会影响；
- （四）使用非正常手段获取段位称号。
- （五）考核中首次违规（如旁窥、小声交流）给予警告；
- （六）再次警告无效或作弊（如携带资料、使用通讯设备）取消当次考核成绩；
- （七）严重作弊（如替考、组织作弊）取消当次成绩，2年内禁考，并通报其所在学校及培训主体；
- （八）扰乱考场秩序的，带离考场并取消考核资格，情节严重者移交公安机关处理。

第六章 附则

第十七条 本办法由国家体育总局棋牌运动管理中心负责解释，自发布之日起试行。

附件：

中国魔方运动水平等级管理办法（试行）

有关问题的说明

一、运动水平等级

运动水平等级是国家体育总局发布的群众体育工作要点之一，《中国魔方运动水平等级管理办法（试行）》是结合总局要求和广大魔方爱好者的需求而制定的面向全社会魔方爱好者的运动水平等级标准。

二、段位和级位

段位：是魔方运动爱好者在单项或多项技能方面的体现，申请人通过参加培训、赛事、技能考核等方式，达到相应标准所取得的运动水平等级。最低为一段，最高为十二段。

级位：是魔方运动爱好者多项技能和取得赛事成绩的体现，申请人通过超高阶积分、赛事获取名次的方式所取得的运动水平等级。最低为一级，最高为五级。级位由低到高相当于具备三级运动员、二级运动员、一级运动员、运动健将和国际级运动健将的能力。

三、培训积分、赛事积分、技能积分、超高阶积分、综合积分

培训积分是指参加不同类别的魔方培训获得对应分值的累计。

赛事积分是指参加不同类别的魔方赛事所取得的成绩对应分值的累计。

技能积分是指从《中国魔方运动项目技能分对照表》20 项项目中任选 5 项，通过“两次取最快”的成绩评判方式，单项成绩达到技能分总和。

超高阶积分是指从八阶、九阶、十阶、十一阶、十二阶、十三阶、十五阶、二十一阶中任选 5 项进行 1 次复原，通过即可累计获得对应标准的分值。

综合积分是指培训积分与赛事积分之和。

四、其他说明

本《办法》公布后，申请人一至三段可跳级申请，四段起需逐级申请，提交段位申请之日一年内所获培训积分或赛事积分对应的材料有效（例：张三于 2023 年 8 月 1 日申请三级段位，培训积分或赛事积分对应材料有效期为 2022 年 8 月 1 日至 2023 年 8 月 1 日）。用于申请本段位的培训积分或赛事积分或综合积分所对应的材料均不得重复使用。

比赛成绩按赛事一、二、三等奖和冠亚季军录取名次，录取的比例分别为该赛事活动总人数的 20%、30%、50%，在同一场赛事中，一人同时参加多项竞赛的，取最好成绩作为段位评定的标准之一，若同时获得等奖和名次的，以名次分值为准。

培训积分、赛事积分和综合积分达到对应段位标准后，可向属地考核机构或委员会申请相应等级证书，并缴纳服务费。

培训积分获取途径包含：完成线上或者线下举办的不同等级的裁判员、教练员和运动员培训班课程。完成线下培训班每期可获 5 分，完成线上培训班每期可获 3 积分，每人每年最多累计 3 次培训积分。

段级位审批单位和编码

段级位审批单位和编码			
序号	审批单位	单位编码	审批权限
1	北京市考核单位	1	一段至三级
2	天津市考核单位	2	一段至三级
3	河北省考核单位	3	一段至三级
4	山西省考核单位	4	一段至三级
5	内蒙古考核单位	5	一段至三级
6	辽宁省考核单位	6	一段至三级
7	吉林省考核单位	7	一段至三级
8	黑龙江省考核单位	8	一段至三级
9	上海市考核单位	9	一段至三级
10	江苏省考核单位	10	一段至三级
11	浙江省考核单位	11	一段至三级
12	安徽省考核单位	12	一段至三级
13	福建省考核单位	13	一段至三级
14	江西省考核单位	14	一段至三级
15	山东省考核单位	15	一段至三级
16	河南省考核单位	16	一段至三级
17	湖北省考核单位	17	一段至三级
18	湖南省考核单位	18	一段至三级
19	广东省考核单位	19	一段至三级
20	广西考核单位	20	一段至三级
21	海南省考核单位	21	一段至三级
22	重庆市考核单位	22	一段至三级
23	四川省考核单位	23	一段至三级
24	贵州省考核单位	24	一段至三级
25	云南省考核单位	25	一段至三级
26	西藏考核单位	26	一段至三级
27	陕西省考核单位	27	一段至三级
28	甘肃省考核单位	28	一段至三级
29	青海省考核单位	29	一段至三级
30	宁夏考核单位	30	一段至三级
31	新疆考核单位	31	一段至三级
32	新疆生产建设兵团考核单位	32	一段至三级
33	棋牌中心认定的考核单位	33	一段至三级
34	棋牌中心	MF	四级至五级

附件 1: 项目技能分表

得分	全能组 (单位:秒)						盲拧组 (单位:秒)				基础组 (单位:秒)					高阶组 (单位:秒)					超高阶组 (单位:分)							
技能分	枫叶	斜转	二阶	三阶	镜面	三阶 单手	枫叶 盲拧	二阶 盲拧	镜面 盲拧	三阶 盲拧	圆珠 魔塔	火山 魔塔	三明治	金字塔	REDI	四阶	五阶	五魔方	六阶	七阶	八阶	九阶	十阶	十一 阶	十二 阶	十三 阶	十五 阶	二十 一阶
20	<2	<2	<1	<5	<10	<8	<6	<6	<20	<20	<1	<1	<2	<2	<6	<20	<40	<30	<60	<100	<3	<5	<7	<10	<14	<20	<30	<60
19	<3	<3	<2	<6	<12	<10	<8	<8	<25	<25	<2	<2	<3	<3	<8	<23	<45	<35	<65	<110	<4	<6	<8	<12	<16	<22	<33	<65
18	<4	<4	<3	<8	<15	<12	<10	<10	<30	<30	<3	<3	<4	<4	<10	<26	<50	<40	<70	<120	<5	<7	<9	<14	<18	<24	<36	<70
17	<5	<5	<4	<10	<18	<15	<12	<12	<35	<35	<4	<4	<5	<5	<12	<30	<55	<45	<80	<130	<6	<8	<10	<16	<20	<26	<39	<75
16	<6	<6	<6	<12	<22	<18	<15	<15	<40	<40	<6	<6	<6	<6	<15	<35	<60	<50	<90	<150	<7	<9	<12	<18	<22	<28	<42	<80
15	<8	<8	<7	<15	<26	<22	<20	<20	<60	<60	<7	<7	<8	<8	<18	<40	<70	<60	<100	<170	<8	<10	<14	<20	<24	<30	<45	<85
14	<10	<10	<8	<18	<30	<26	<25	<25	<80	<80	<8	<8	<10	<10	<20	<50	<80	<70	<120	<190	<9	<12	<16	<22	<26	<32	<48	<90
13	<12	<12	<9	<20	<35	<30	<30	<30	<100	<100	<9	<9	<12	<12	<22	<60	<100	<80	<140	<210	<10	<14	<18	<24	<28	<34	<51	<100
12	<15	<15	<10	<22	<40	<32	<35	<35	<120	<120	<10	<10	<15	<15	<25	<70	<120	<100	<160	<230	<12	<16	<20	<26	<30	<36	<54	<110
11	<18	<18	<12	<25	<50	<35	<40	<40	<140	<140	<12	<12	<18	<18	<28	<80	<140	<120	<180	<260	<14	<18	<22	<28	<32	<40	<57	<120
10	<20	<20	<15	<28	<60	<40	<45	<45	<160	<160	<13	<13	<20	<20	<30	<90	<160	<140	<200	<290	<16	<20	<24	<30	<34	<45	<60	<130
9	<22	<22	<18	<30	<70	<45	<50	<50	<180	<180	<14	<14	<22	<22	<35	<100	<180	<160	<220	<320	<18	<22	<26	<32	<36	<50	<65	<140
8	<25	<25	<20	<32	<80	<50	<55	<55	<200	<200	<15	<15	<25	<25	<40	<120	<200	<180	<250	<350	<20	<24	<28	<34	<38	<55	<70	<150
7	<30	<30	<30	<35	<100	<60	<60	<60	<240	<240	<20	<20	<30	<30	<50	<150	<240	<200	<280	<380	<22	<26	<30	<36	<40	<60	<75	<160
6	<35	<35	<40	<38	<120	<70	<70	<70	<300	<300	<25	<25	<35	<35	<60	<180	<300	<240	<310	<410	<24	<28	<32	<38	<42	<65	<80	<170
5	<40	<40	<50	<40	<150	<80	<80	<80	<360	<360	<30	<30	<40	<40	<80	<240	<360	<300	<360	<460	<26	<30	<34	<40	<44	<70	<90	<180
4	<50	<50	<60	<60	<180	<120	<120	<120	<420	<420	<40	<40	<50	<50	<90	<300	<420	<360	<420	<520	<28	<32	<38	<42	<46	<80	<100	<190
3	<60	<60	<80	<120	<200	<180	<180	<180	<480	<480	<50	<50	<60	<60	<120	<360	<480	<420	<520	<620	<30	<34	<42	<46	<50	<90	<110	<200
2	<90	<90	<100	<180	<240	<240	<240	<240	<540	<540	<60	<60	<90	<90	<150	<420	<540	<480	<640	<740	<32	<36	<46	<50	<55	<100	<130	<220
1	<120	<120	<120	<300	<300	<300	<300	<300	<600	<600	<90	<90	<120	<120	<180	<480	<600	<540	<760	<860	<35	<40	<50	<55	<60	<120	<150	<240

附件 2: 赛事积分表

魔方运动赛事积分表																								
类别	一类/A类（国内/国际）						二类/B类（国内/国际）						三类/C类（国内/国际）						四类/D类（国内/国际）					
比例	20%	30%	50%	冠军	亚军	季军	20%	30%	50%	冠军	亚军	季军	20%	30%	50%	冠军	亚军	季军	20%	30%	50%	冠军	亚军	季军
分值	90	80	70	120	110	100	80	70	60	110	100	90	70	60	50	100	90	80	60	50	40	90	80	70
备注：																								
中国魔方运动等级标准与赛事级别和取得的比赛成绩关联，赛事类别按照体育总局棋牌中心发布的《中国魔方运动办赛指南》《中国魔方运动体育赛事活动管理办法》的规定为基础，以年度公布的赛事活动计划为依据。																								
（一）在华举办的国内魔方赛事活动																								
依据体育总局棋牌中心发布的《中国魔方运动体育赛事活动管理办法》的通知要求，对赛事活动进行分类。																								
1.一类魔方赛事：由棋牌中心主办的全国综合性运动会魔方比赛以及列入年度计划的全国魔方赛事，如全国智力运动会、锦标赛、俱乐部联赛、冠军赛等。																								
2.二类魔方赛事：由棋牌中心主办的全国性魔方赛事活动，如巡回赛、公开赛、邀请赛、校园联赛等；由棋牌中心联合主办或参与主办的其他全国性魔方赛事活动；由省级体育主管部门主办的最高水平魔方比赛（如锦标赛、省运会等）。																								
3.三类魔方赛事：省级体育主管部门或省级魔方协会主办的其他赛事；全国性行业体育协会主办的相关魔方赛事；由市级体育主管部门主办的最高水平魔方比赛（如锦标赛、市运会等）。																								
4.四类魔方赛事：地市级体育主管部门或地市级魔方协会主办的魔方赛事。																								
（二）在华举办的国际性魔方赛事活动																								
1.A类国际魔方赛事：由国际体育组织主办的综合性运动会魔方比赛和单项魔方比赛。																								
2.B类国际魔方赛事：由棋牌中心主办，或与地方共同主办但由棋牌中心主导的国际魔方赛事。																								
3.C类国际魔方赛事：地方自行主办，或与棋牌中心共同主办但由地方主导的国际魔方赛事。																								
4.D类国际魔方赛事：地方自行主办，或与棋牌中心共同主办的商业性、群众性国际魔方赛事。																								
（三）赛事对应原则																								
在华举办的国际性魔方A类、B类、C类、D类赛事活动分别对应在华举办的国内魔方一类、二类、三类、四类赛事活动。																								
（四）赛事积分规则																								
1.四类或D类赛事获得的积分最多可评魔方运动水平业余3段；																								
2.三类或C类赛事获得的积分最多可评魔方运动水平业余5段；																								
3.二类或B类赛事获得的积分最多可评魔方运动水平业余7段；																								
4.一类或A类赛事获得的积分最多可评魔方运动水平业余9段；																								
5.运动员同时获得等奖和名次的，以名次分值为准。																								

附件 3: 段级位标准对应表

段级位标准对应表							
类别 积分	●年限	●二选一		●超高阶积分	●赛事成绩	●理论考试	●技术总结报告
		赛事积分或培训积分或综合积分	技能积分				
一段		不少于50分					
二段		不少于80分					
三段		不少于110分					
四段	三段满1个月	不少于140分					
五段	四段满2个月	不少于170分					
六段	五段满2个月	不少于200分					
七段	六段满3个月	不少于220分					
八段	七段满3个月	不少于240分					
九段	八段满3个月	不少于260分					
十段	九段满6个月		不少于280分	不少于20分			
十一段	十段满6个月		不少于300分	不少于25分			
十二段	十一段满1年		不少于310分	不少于30分			
一级	十二段满6个月			不少于35分	二类或B类赛项前3名		
二级	一级满6个月			不少于40分	二类或B类赛项冠军		
三级	二级满6个月			不少于45分	一类或A类赛项前6名		
四级	三级满6个月			不少于50分	一类或A类赛项前3名	及格及以上	
五级	四级满6个月			不少于60分	一类或A类赛项冠军	及格及以上	通过评审
备注：	●表示必选						

魔方运动赛事活动管理办法（试行）

第一章 总则

第一条 为规范全国魔方运动赛事活动健康有序开展，推动魔方运动的普及和发展，根据《中华人民共和国体育法》《全民健身条例》《体育赛事活动管理办法》以及其他相关法律法规，特制定本办法。

第二条 本办法所称的魔方运动赛事活动指在中国境内依法举办的各级各类魔方运动赛事活动的统称。

第三条 魔方运动赛事活动应当坚持政府监管与行业自律相结合的原则，实行分级分类管理，加强事中事后监管，优化魔方赛事活动服务。

中国魔方运动工作委员会（以下简称“委员会”）是国家体育总局棋牌运动管理中心（以下简称“棋牌中心”）领导的中国魔方运动推广机构，负责对在我国举办的各级各类魔方运动赛事活动的服务、引导和规范。

各省（区、市）政府体育主管部门或地方魔方运动协会以及全国性行业体育协会负责对本地区、本行业魔方运动赛事活动的服务、引导和规范。

第四条 魔方运动赛事活动举办应当遵循合法、安全、公开、公平、公正、诚信、文明、绿色的原则。

第五条 本办法所称主办方是指发起举办魔方赛事活动的组织或个人；承办方是指具体负责筹备、实施魔方赛事活动的组织

或个人；协办方是指提供一定业务指导或者物质及人力支持、协助举办魔方赛事活动的组织或个人。主办方、承办方、协办方之间的权利义务应当通过协议方式约定。

第二章 魔方运动赛事活动分类

第六条 在华举办的国际性魔方赛事活动

（一）A类国际魔方赛事：由国际体育组织主办的综合性运动会魔方比赛和单项魔方比赛。

（二）B类国际魔方赛事：由棋牌中心主办，或与地方共同主办但由棋牌中心主导的国际魔方赛事。

（三）C类国际魔方赛事：地方自行主办，或与棋牌中心共同主办但由地方主导的国际魔方赛事。

（四）D类国际魔方赛事：地方自行主办，或与棋牌中心共同主办的商业性、群众性国际魔方赛事。

第七条 国内魔方赛事活动

（一）一类魔方赛事

由棋牌中心主办的全国综合性运动会魔方比赛以及列入年度计划的全国魔方赛事，如全国智力运动会、锦标赛、俱乐部联赛、冠军赛等。

（二）二类魔方赛事

由棋牌中心主办的全国性魔方赛事活动，如巡回赛、公开赛、邀请赛、校园联赛等；由棋牌中心联合主办或参与主办的其他全

全国性魔方赛事活动；由省级体育主管部门主办的最高水平魔方比赛（如锦标赛、省运会等）。

（三）三类魔方赛事

省级体育主管部门或省级魔方协会主办的其他赛事；全国性行业体育协会主办的相关魔方赛事；由市级体育主管部门主办的最高水平魔方比赛（如锦标赛、市运会等）。

（四）四类魔方赛事

地市级体育主管部门或地市级魔方协会主办的魔方赛事。

第三章 魔方运动赛事活动申办和审批

第八条 机关、企事业单位、社会组织和个人均可依法组织和举办魔方赛事活动。

机关、企事业单位、行业协会、魔方协会举办魔方赛事活动，应当公开、公平、公正选择承办方，并鼓励和支持社会广泛参与。

第九条 申办国际魔方赛事活动，应当按照程序报批，未经批准，不得申办。

（一）A类国际魔方赛事，需列入国家体育总局年度外事活动计划，并按照有关规定和审批权限报国家体育总局或国务院审批。

（二）B类国际魔方赛事，需列入国家体育总局外事活动计划，原则上由有外事审批权的地方人民政府或其有关部门审批。

（三）C类国际魔方赛事，实行报备制，由有外事审批权的地方人民政府或其有关部门审批，不列入国家体育总局外事活动计划，但应统一向国家体育总局备案。

（四）D类国际魔方赛事，应当按照属地管理原则，根据地方有关规定办理外事手续。

参加以上赛事活动人员的来华邀请函、接待通知等相关外事手续，按照“谁审批谁邀请”的原则办理。

第十条 国际魔方赛事活动的申办按照《魔方运动赛事活动办赛指南》国际性魔方赛事申办程序办理。

第十一条 境外非政府组织在中国境内举办的魔方赛事活动，应当经省级人民政府体育部门同意，并报同级公安机关备案。

第十二条 棋牌中心委托委员会代表中国参加相应的国际魔方组织，任何组织和个人在中国境内主办或承办相应的国际魔方组织的魔方赛事活动，应当与委员会协商一致。

第十三条 全国性魔方赛事活动实行申办制，棋牌中心将全年各类魔方赛事计划向社会公布，符合申办条件的组织可以按照《魔方运动赛事活动办赛指南（试行）》的申办程序和要求申请举办各类全国性魔方赛事活动，并递交承办意向书。

棋牌中心在收到申办材料后，对办赛条件进行考察和测评，在确定办赛单位后与其签订赛事合作举办协议，明确双方权利义务。

第十四条 由全国性社会组织主办的针对本行业领域和人群范围的全国性魔方赛事由主办单位自行确定申办办法。由地方体育行政主管部门或地方协会举办的魔方赛事，根据所属地的有关规定自行确定申办办法。

第十五条 由省级体育主管部门主办的最高水平魔方比赛（如锦标赛、省运会等）应向棋牌中心备案。

第十六条 魔方赛事活动的名称应当符合以下规定：

- （一）与举办地域和魔方赛事活动的项目内容相一致；
- （二）与主办方开展活动的行业领域和人群范围相一致；
- （三）与他人或其他组织举办的魔方赛事活动名称有实质性区别；
- （四）不得侵犯他人或其他组织的合法权益；
- （五）不得含有欺骗或可能造成公众误解的文字；
- （六）不得使用具有宗教含义的文字；
- （七）按照国家法律法规、政策要求使用“一带一路”“金砖国家”“上合组织”等含有政治、外交、国防属性的文字；
- （八）相关法律、法规和规章的其他规定。

第十七条 中央和国家机关及其事业单位、全国性社会组织主办或承办的全国性魔方赛事活动，名称中可以使用“中国”“全国”“国家”等字样或具有类似含义的词汇，其他魔方赛事活动不得使用与其相同或类似的名称。

第四章 魔方运动赛事活动组织

第十八条 魔方赛事活动主办方和承办方应当建立组委会等组织机制，根据需要组建竞赛、安全、新闻、医疗等专门委员会，明确举办魔方赛事活动的分工和责任，协同合作。承办方应当做好魔方赛事活动各项保障工作，负责魔方赛事活动的安全，对重

要魔方赛事活动进行风险评估，制定相关预案及安全工作方案，并督促落实各项具体措施。主办方直接承担魔方赛事活动筹备和组织工作的，履行承办方责任。协办方应当确保其提供的产品或服务的质量和安

第十九条 具备条件的大型或重要魔方赛事活动的组委会应当建立党组织，加强党对魔方赛事活动的领导。

第二十条 举办魔方赛事活动，主办方和承办方应当根据需要，做好下列保障工作：

- (一) 配备具有相应资格或资质的专业技术人员；
- (二) 配置符合相关标准 and 要求的场地、器材和设施；
- (三) 落实医疗、卫生、食品、交通、安全保卫、生态保护等相关措施。

赛事对参赛者身体条件有特殊要求的，主办方或承办方应当要求其提供符合魔方赛事活动要求的身体状况证明，参赛者应予以配合。赛事承办单位应当主动为赛事购买公众责任方面的保险。鼓励魔方赛事活动参与者购买意外伤害方面的保险。

第二十一条 主办方或承办方应当根据国家体育总局和棋牌中心有关裁判员管理的规定，按照公开、公平、公正、择优的原则确定魔方赛事活动的裁判员。

第二十二条 体育部门主办的魔方赛事活动，应当在举办前通过网络或新闻媒体等途径向社会公开。鼓励和支持其他魔方赛事活动主办方在魔方赛事活动举办前，通过包括政府网站在内的多种途径，向社会公布竞赛规程，公开魔方赛事活动的名称、时间、

地点、主办方、承办方、参赛条件及奖惩办法等基本信息。

第二十三条 魔方赛事活动的名称、标志、举办权、赛事转播权和其他无形资产权利受法律保护，主办方和承办方可以进行市场开发依法依规获取相关收益，任何组织和个人不得侵犯。魔方赛事活动主办方、承办方应当增强权利保护意识，主动办理商标、专利、著作权等知识产权手续，通过合法手段保护魔方赛事活动相关权益。

第二十四条 魔方赛事活动因自然灾害、政府行为、社会异常事件等因素确需变更时间、地点、内容、规模或取消的，主办方应当在获得相关信息后及时公告。因变更或取消魔方赛事活动造成承办方、协办方、参与者、观众等相关方损失的，应当按照协议依法予以补偿。

第二十五条 个人、法人和其他组织依法参与魔方赛事活动，享有获得基本安全保障、赛事服务等权利。魔方赛事活动主办方或承办方因办赛需要使用个人、法人和其他组织相关信息的，应当保障信息安全，建立信息安全管理制度，不得违法使用或泄漏。

第二十六条 魔方赛事活动相关人员(包括参赛者、裁判员、志愿者、观众、赛事活动组织机构工作人员等，以下同)应当履行诚信、安全、有序的办赛、参赛、观赛义务，做到：

(一)遵守相关法律法规规定；

(二)遵守体育道德，不得弄虚作假、徇私舞弊，严禁使用兴奋剂、操纵比赛、冒名顶替等行为；

(三)遵守竞赛规则、规程、赛场行为规范和组委会的相关规

定，自觉接受安全检查，服从现场管理，维护赛事活动正常秩序；

(四)遵守社会公德，不得损坏比赛设施，不得影响和妨碍公共安全，不得在魔方赛事活动中有违反社会公序良俗的言行。

第二十七条 魔方赛事活动相关人员在赛事活动中应当自觉践行社会主义核心价值观，弘扬中华体育精神，积极营造健康向上、和谐文明的赛场文化氛围和舆论宣传氛围。

第二十八条 主办方和承办方应当加强观赛环境管理，维护赛场秩序，防止打架斗殴、拥挤踩踏等事件发生，防止不文明不健康、有侮辱性或谩骂性、破坏民族团结、分裂国家、反社会倾向等方面的言论、旗帜和标语出现，严禁携带危险品出入赛场。

第二十九条 无民事行为能力人或限制民事行为能力人单独参加魔方赛事活动的，主办方或承办方应当告知其监护人相关风险并由监护人签署承诺书。

第三十条 魔方赛事活动中有外籍人员参加的，主办方和承办方应当按照国家有关规定对其管理。

第五章 魔方运动赛事活动服务

第三十一条 各省（区、市）政府体育主管部门及各级魔方运动协会根据职责和章程，加强对魔方赛事活动组织者及相关从业人员的培训，不断提高魔方赛事活动组织水平。

第三十二条 各省（区、市）政府体育主管部门及各级魔方运动协会举办的魔方赛事活动中可以邀请委员会竞赛专家库中的专家担任活动指导员或技术代表，参与魔方赛事活动现场指导。

第三十三条 为加强魔方赛事活动的标准化、规范化建设，棋牌中心制定出台《魔方运动赛事活动办赛指南（试行）》和《魔方运动赛事活动参赛指引（试行）》，指导国内各类魔方赛事的筹备组织工作更加科学高效、规范有序开展，引导参赛者安全、规范、便捷参赛。

第三十四条 各省（区、市）政府体育主管部门及各级魔方运动协会可以根据赛事活动主办方和承办方的需求，提供必要的技术、规则、器材等方面的指导和服务，建立健全魔方赛事指导和服务制度。

第六章 魔方运动赛事活动监管及处罚

第三十五条 各省（区、市）政府体育主管部门及各级魔方运动协会应当加强对举办单位及会员组织举办的魔方赛事活动的日常管理，提高其主办、承办、协办魔方赛事活动的水平，引导行业健康发展。

第三十六条 各省（区、市）政府体育主管部门及各级魔方运动协会可以依照魔方赛事活动组织整体水平、人数规模、层次规格、服务保障、社会影响力等因素，对所辖区域内的魔方赛事活动实施等级评定或进行魔方赛事活动评估。

第三十七条 魔方赛事活动主办方和承办方应当根据《中国魔方运动赛风赛纪管理办法（试行）》，加强赛风赛纪管理，确保魔方赛事活动公平公正开展。

第三十八条 魔方赛事活动主办方和承办方应当按照国家有关规定履行体育赛事活动反兴奋剂职责，积极配合反兴奋剂组织开展宣传教育以及检查调查等工作，采取措施防范兴奋剂风险隐患，在管理权限内对兴奋剂违规问题作出处理。

第三十九条 违反本办法规定的行为，有关法律、法规、规章已有处罚规定的从其规定。此外，依据国家体育总局《体育赛事活动管理办法》，主办方或承办方违反本办法规定，有下列情形之一的，由赛事举办地的地方体育部门或其委托的综合行政执法部门责令改正，并视情节恶劣程度处以 30000 元以下罚款，属于非经营活动的处以 1000 元以下罚款。

- （一）不符合本办法对国际魔方赛事活动审批规定的；
- （二）不符合本办法对境外非政府组织在中国境内举办魔方赛事活动规定的；
- （三）不符合本办法对魔方赛事活动名称规定的；
- （四）造成人身财产伤害事故或重大不良社会影响的；
- （五）其他侵犯他人或其他组织合法权益的。

第四十条 魔方赛事活动主办方、承办方、协办方及相关人员在魔方赛事活动中的行为涉嫌欺诈或造成重大安全责任事故等情形的，体育部门应当配合体育、公安、市场监管等部门依法依规处理，构成犯罪的依法追究刑事责任。

第四十一条 魔方赛事活动中出现弄虚作假、赌博、作弊、兴奋剂违规等行为的，赛事活动主办方、承办方及相关人员应当配

合公安、市场监管、体育等部门依法依规处理，构成犯罪的依法追究刑事责任。

第四十二条 开展魔方赛事活动中有变相审批、违法违规收费等行为的，由同级体育部门或其委托的综合行政执法部门责令改正，对负有直接责任的主管人员和其他责任人员依法依规给予处分。

第四十三条 鼓励各类媒体、社会组织和公民对魔方赛事活动进行监督，向省级人民政府体育主管部门举报应当列入体育市场黑名单的经营主体或从业人员。地方各级体育部门建立体育领域信用制度体系，将举办魔方赛事活动中严重违反法律、法规、规章的经营主体及其从业人员列入体育市场黑名单，实施信用约束、联合惩戒。

第四十四条 棋牌中心对在我国境内举办的国际性魔方赛事活动和全国性魔方赛事活动中主办方、承办方、协办方及相关人员在赛事活动中的违规行为的处分分为：警告，通报批评，取消申办、承办全国性魔方赛事活动 2-3 年的资格。

（一）发生以下情节，作出警告处分：

1. 申请赛事时隐瞒真实情况，有弄虚作假行为的；
2. 未能提供符合竞赛规则规定的场馆、器材的；
3. 赛区组委会和有关专业机构不健全的；
4. 赛事组织和安全工作方案不完善的；
5. 未按规定在魔方赛事名称中使用“世界”“国际”“亚洲”“中国”“全国”“国家”等字样或具有类似含义词汇的；

6. 其他造成不良影响的行为。

（二）发生以下情节，作出通报批评处分：

1. 受到警告处分，拒绝整改或未能进行整改的；
2. 因赛事组织和安全等工作疏漏，导致赛场比赛秩序严重混乱不能正常比赛的；
3. 竞赛组织工作违背公开、公正、公平的竞赛原则，存在虚假比赛和违背体育精神的行为的；
4. 发生影响社会和公共安全以及体育赛事安全事件，造成较大社会影响的。

（三）发生以下情节，作出取消申办、承办全国性魔方比赛2-3年资格的处分：

1. 未经允许擅自更改竞赛规程，变更赛事举办主体、名称、时间、地点、参赛规模或擅自取消赛事的；
2. 未经同意，私自实质性转让举办权的；
3. 发生危害社会和公共安全及体育赛事安全事件，造成严重社会影响的；
4. 签订比赛协议后，无故取消比赛的。
5. 拒绝棋牌中心或委员会监督检查或被检查时弄虚作假的；

第四十五条 魔方赛事活动组织单位及其工作人员在魔方赛事活动监管工作中有滥用职权、徇私舞弊、玩忽职守等行为的，由相应地方体育主管部门对负有直接责任的主管人员和其他责任人员依法依规依纪给予处分，构成犯罪的依法追究刑事责任。

第七章 附则

第四十六条 本办法的解释权和修改权属于国家体育总局棋牌运动管理中心。

第四十七条 各省（区、市）政府体育主管部门或各级魔方运动协会可依据有关法律、法规和参照本办法，制定所辖地的魔方运动赛事活动管理办法，以及商业性、群众性魔方运动赛事活动监管的实施办法或实施细则。

第四十八条 本办法自公布之日起试行实施。

中国魔方运动赛风赛纪管理办法（试行）

第一章 总则

第一条 为弘扬社会主义核心价值观和中华体育精神，建立健全魔方运动赛风赛纪管理制度，维护公平竞赛的比赛环境，根据《中华人民共和国体育法》《体育赛事活动赛风赛纪管理办法》等法律法规和有关文件，制定本办法。

第二条 赛风赛纪违规指魔方运动赛事活动中出现弄虚作假、操纵比赛、赛场暴力等违反竞赛规程规则和体育道德的行为。

第三条 赛风赛纪管理遵循依法依规、公开透明，注重教育、预防为主，惩防并举、系统治理的原则。

第四条 本办法适用于中国境内举办的各级各类魔方运动赛事活动及其参赛单位、运动员、教练员、裁判员、工作人员等相关人员，以及代表中国参加境外国际性魔方运动比赛的单位和人员。

第五条 赛风赛纪管理坚持政府监管与行业自律相结合，建立赛风赛纪第一责任人制度，实行分级分类管理，赛风赛纪监管应覆盖赛前赛中赛后全过程。

第六条 本办法所指魔方运动赛事活动管理单位（部门），包括国家体育总局棋牌运动管理中心、各级行政部门或棋牌项目管理部门等。

第七条 国家体育总局棋牌运动管理中心成立中国魔方运动工作委员会，行使全国性魔方运动赛事活动赛风赛纪管理职能。各省区市体育行政部门或棋牌项目管理部门负责本地区魔方运动赛事活动赛风赛纪管理和实施工作。

魔方运动赛事活动组织者承担魔方运动赛事活动赛风赛纪管理的主体责任，负责其所组织的魔方运动赛事活动赛风赛纪管理工作。

第二章 管理职责

第八条 中国魔方运动工作委员会按照《体育赛事活动赛风赛纪管理办法》《中国魔方运动工作委员会工作规则（试行）》负责魔方运动赛事活动的赛风赛纪管理工作，职责包括：

- （一）建立健全赛风赛纪管理制度，完善组织和运行机制；
- （二）完善中国魔方运动竞赛规则、中国魔方运动裁判员管理办法，规范魔方运动赛事活动；
- （三）指导地方魔方运动业务主管部门、协会等履行赛风赛纪管理职责；
- （四）定期组织开展赛风赛纪宣传教育，提高参与魔方运动赛事活动各类人员的赛风赛纪及法纪意识；
- （五）开展赛风赛纪违规调查和惩处。

第九条 各地方魔方运动业务主管部门、协会负责管理、协调、监督本地区和本单位赛风赛纪工作，应当明确工作机构和人员。

第十条 魔方运动赛事活动组织者应当制定赛风赛纪管理措施，建立赛风赛纪风险分级管控制度，按照风险分级采取相应管

控措施，防范化解赛风赛纪风险。

第十一条 各级魔方运动赛事活动管理单位应制订赛风赛纪年度监督检查计划，并按计划进行监督检查，发现风险隐患，应当及时处理。

第十二条 各级魔方运动赛事活动管理单位应当加强与所在地公安、宣传、网信、纪检监察等部门的沟通联络，通报工作情况，在舆论引导、监督检查、案件查处等方面建立联动机制，形成赛风赛纪管理合力。

第三章 宣传教育

第十三条 各级魔方运动赛事活动管理单位应当定期开展社会主义核心价值观教育，弘扬奥林匹克精神和中华体育精神，提高魔方运动赛事活动参与者的法纪意识、诚信意识、规则意识。

第十四条 各级魔方运动赛事活动管理部门应加强对青少年的体育道德教育，将赛风赛纪教育作为日常训练和参与赛事活动的重要内容，定期举办主题活动。

第十五条 魔方运动赛事活动组织者应当在赛前赛中开展主题丰富、形式多样的赛风赛纪宣传培训和警示教育活动。

第四章 违规行为

第十六条 赛风赛纪违规认定应当依法依规、事实清楚、定性准确。

第十七条 赛风赛纪违规行为主要包括以下情形：

（一）违反参赛资格规定，在年龄、性别、身份等方面弄虚作假、冒名顶替的；

（二）帮助、唆使、胁迫、诱骗他人违反赛事活动纪律等有关规定的；

（三）故意伤害他人、损坏财物等出现赛场暴力行为；

（四）出现非技术性的、严重的错判、漏判、反判等，在比赛编排、计时计分、成绩录入、成绩公布等过程中弄虚作假、徇私舞弊，影响公平竞赛的；

（五）行贿受贿、无故退赛、消极比赛以及人为安排比赛结果等比赛操纵行为，损害项目形象、损害第三方利益的；

（六）干扰比赛、寻衅滋事、闹赛罢赛，诱导、组织观众滋事闹事等扰乱赛场秩序的；

（七）违反赛事规程规定，不按要求着装、不遵守比赛和活动礼仪，造成不良影响的；

（八）违反赛事、赛区有关规定，在赛场及要求禁止吸烟处吸烟，或比赛期间运动员、教练员、裁判员以及与赛事活动相关的工作人员聚众赌博、酗酒的；

（九）通过互联网平台发表不当言论，造成恶劣影响的；

（十）其他违背体育精神和道德风尚，造成恶劣影响的情形。

第十八条 各级魔方运动赛事活动管理单位应当建立举报制度，公开举报方式，受理赛风赛纪举报。

第十九条 魔方运动赛事活动组织者应当联合相关单位及时对赛风赛纪违规行为开展核查。

第五章 违规种类及处理

第二十条 处罚种类

（一）针对个人违反赛风赛纪行为的处罚种类包括：

1. 警告（含口头警告）；
2. 严重警告；
3. 通报批评；
4. 罚款或核减比赛奖金；
5. 停赛（局、场、全部）；
6. 取消比赛成绩（局、场、全部）；
7. 取消参赛资格；
8. 取消参加赛事相关工作的资格；
9. 收回奖项（奖励称号、奖金和奖品等）；
10. 禁止参加/执裁中国魔方赛事 1 场及以上；
11. 禁止参加/执裁中国魔方赛事 1-4 年或者终身禁赛；
12. 取消注册资格（年）；
13. 降低、撤销技术等级；
14. 列入魔方运动黑名单；
15. 移送司法机关处理。

（二）针对单位（组织）赛风赛纪违规行为的处罚种类包括：

1. 警告（口头警告）；
2. 严重警告；
3. 通报批评；
4. 罚款；
5. 核减和/或追缴赛事经费；
6. 取消比赛成绩（场、全部）；

7. 取消参赛资格;
8. 停赛 (场、全部);
9. 取消评奖资格或收回奖项;
10. 禁赛 (日、月、年);
11. 中止注册资格若干年或取消注册资格;
12. 依照《体育市场黑名单管理办法》，列入魔方运动黑名单。

第二十一条 赛风赛纪违规处理应当依法依规、错责相当、程序正当、惩处适当。

第二十二条 各级魔方运动赛事活动管理单位按照管理权限对赛风赛纪违规行为进行处理。涉嫌违法犯罪的，移送公安机关。国家工作人员涉嫌违纪或者职务违法犯罪的，移送纪检监察机关。

第二十三条 对发生赛风赛纪违规的各类单位 (赛事举办单位、参赛单位等)、各类人员 (运动员、教练员、裁判员、工作人员等) 以及赛风赛纪第一责任人，由魔方运动赛事活动管理单位根据处罚种类、情节轻重作出相应处罚。

第二十四条 魔方运动赛事活动组织者发生赛风赛纪违规行为的，由县级以上地方人民政府体育行政部门根据《中华人民共和国体育法》第一百一十三条规定进行处罚。

第二十五条 国家工作人员在赛风赛纪管理工作中滥用职权、玩忽职守、徇私舞弊，造成恶劣影响的，对负有责任的领导人员和直接责任人员依法依规依纪给予党纪、政务处分。

第二十六条 发生赛风赛纪违规且被禁赛处罚的相关人员，在禁赛期内及禁赛期满后 4 年内，相关人员所属单位应当取消其评

先评优、授予称号、晋升职称的资格。

第二十七条 由魔方运动赛事活动管理单位组织参加的境外魔方比赛，如出现赛风赛纪违规的，除对参赛人员等进行惩处外，根据情节轻重，对相关人员推荐或所属单位依规依纪追究责任。

第二十八条 上述处理方式可以单独使用，也可以合并使用。

第二十九条 有以下情形之一的，应当从重处理：

- （一）对抗、阻挠、干扰查处的；
- （二）同一比赛连续2次以上赛风赛纪违规的；
- （三）2年内曾因赛风赛纪违规受到处理的；
- （四）组织、教唆、强迫青少年运动员从事赛风赛纪违规行为的；
- （五）对举报人威胁、打击、报复的；
- （六）其他应当从重处理的情形。

第三十条 有以下情形之一的，可以从轻处理：

- （一）主动采取有效措施消除不良影响的；
- （二）主动交代查处单位尚未掌握的本人违规行为且经查证属实的；
- （三）受他人胁迫或者诱骗实施违规行为的；
- （四）配合查处违规行为有立功表现的；
- （五）其他可以从轻处理的情形。

第三十一条 相关单位和个人应当严格执行处理决定。拒不执行的，依法依规依纪对负有责任的领导人员和直接责任人员给予处分。

第三十二条 对魔方运动赛事活动管理单位作出的赛风赛纪处理决定不服的，可依法向做出处理决定的单位提起申诉。符合体育仲裁申请条件的，可依法申请体育仲裁。

第三十三条 魔方运动赛事活动组织者应当加强管理，引导观众文明观赛，营造有序观赛环境。观众行为涉嫌违法犯罪的，移送公安机关。

第三十四条 通过操纵比赛等方式从事赌博等违法犯罪活动的，由公安机关或者纪检监察机关依法查处。

第六章 附 则

第三十五条 各级魔方赛事活动管理单位根据本办法，结合本单位实际，制定赛事赛风赛纪管理的实施细则。

第三十六条 本办法由国家体育总局棋牌运动管理中心负责解释，自颁布之日起试行实施。

魔方运动赛事活动办赛指南(试行)

第一章 总则

第一条 为进一步加强魔方运动赛事活动的监督管理,保证魔方运动赛事组织工作更加科学高效、规范有序,维护赛事活动组织者和参与者的合法权益,为各赛事举办单位提供更好的办赛服务,依据《中华人民共和国体育法》、《体育赛事活动管理办法》、《中国魔方运动竞赛规则(试行)》等相关文件,特制定本指南。

第二条 中国魔方运动工作委员会(以下简称“委员会”)是国家体育总局棋牌运动管理中心领导下成立的中国魔方运动推广机构,具有承担行业指导、标准制定与资源协调职能。本指南中魔方的相关工作由委员会具体负责实施。

第三条 本指南所称赛事是指在中国境内举办的国际性、全国性的综合性运动会魔方比赛以及各级、各类魔方运动单项比赛。魔方运动网络赛事办赛指南另行制定。

第四条 魔方运动赛事应当坚持政府监管与行业自律相结合的原则,按照“谁审批、谁负责”、“谁主办、谁负责”、“谁主管、谁负责”的要求,实行分级分类管理,加强赛中赛后监管,监管与服务相结合。

各级体育部门对所辖区域内魔方运动赛事承担安全监管责任,县级以上人民政府有关部门依照职责对魔方运动赛事安全监管承担相应责任,各级魔方运动行业管理部门、各级魔方协会对

魔方运动赛事安全承担项目管理责任，负责所辖区域内魔方运动赛事的服务、引导和规范。

第五条 各级各类魔方运动赛事应有明确的主办单位和承办单位，通过书面协议明确相应的权利与义务。承办单位应当遵守国家法律法规，维护社会公序良俗，执行体育行业规范，确保赛事安全，保障参与者的合法权益。

第二章 赛事类别

第六条 在华举办的国际性魔方赛事活动

（一）A类国际魔方赛事：由国际体育组织主办的综合性运动会魔方比赛和单项魔方比赛；

（二）B类国际魔方赛事：由棋牌中心主办，或与地方共同主办但由棋牌中心主导的国际魔方赛事。

（三）C类国际魔方赛事：地方自行主办，或与棋牌中心共同主办但由地方主导的国际魔方赛事。

（四）D类国际魔方赛事：地方自行主办，或与棋牌中心共同主办的商业性、群众性国际魔方赛事。

第七条 国内魔方赛事活动

（一）一类魔方赛事

由棋牌中心主办的全国综合性运动会魔方比赛以及列入年度计划的全国魔方赛事，如全国智力运动会、锦标赛、俱乐部联赛、冠军赛等。

（二）二类魔方赛事

由棋牌中心主办的全国性魔方赛事活动，如巡回赛、公开赛、邀请赛、校园联赛等；由棋牌中心联合主办或参与主办的其他全国性魔方赛事活动；由省级体育主管部门主办的最高水平魔方比赛（如锦标赛、省运会等）。

（三）三类魔方赛事

省级体育主管部门或省级魔方协会主办的其他赛事；全国性行业体育协会主办的相关魔方赛事；由市级体育主管部门主办的最高水平魔方比赛（如锦标赛、市运会等）。

（四）四类魔方赛事

地市级体育主管部门或地市级魔方协会主办的魔方赛事。

第三章 赛事申办程序

第八条 在华举办的国际性魔方赛事申办程序

（一）申办单位需提前至少 12 个月向委员会提交申办意向函，说明赛事性质、规模、时间及国际合作方信息；

（二）委员会联合国家体育总局相关部门对申办单位资质、办赛条件进行初审；

（三）初审通过后，由申办单位向国际体育组织提交正式申办材料（如适用），并同步报委员会备案；

（四）国际体育组织批复后，由棋牌中心与申办单位签订承办协议，明确赛事标准、服务内容及国际联络机制；

（五）赛事服务费按国际体育组织规定及国内服务标准收取，具体金额在协议中明确。

第九条 全国性魔方赛事申办程序

（一）一类魔方赛事

1. 棋牌中心于本年度的下半年或第二年度的第一季度发布国家级魔方赛事承办公告；
2. 意向承办单位根据公告要求在规定时间内报送相应资料；
3. 由委员会成立评议小组，组织召开评审会，对征集单位进行评比，产生中标单位；
4. 对承办单位征集结果进行公示和公布；
5. 与承办单位商定并签署承办协议，并根据提供的赛事指导和服务内容收取必要的赛事服务费。

（二）二类魔方赛事中的全国性赛事

1. 承办单位根据赛事类别提前向主办单位提交办赛协商函：公开赛、邀请赛提前至少 3 个月；
2. 主办单位对办赛条件进行考评，并与办赛单位商定赛事举办时间、规模等；
3. 主办单位与办赛单位商定和签订赛事举办协议，明确双方权利义务。棋牌中心主办的赛事活动，根据提供的赛事指导和服务内容收取必要的赛事服务费。

第十条 地方性赛事申办程序

由地方体育主管部门（协会）根据管理权限制定。

第四章 申报材料

第十一条 申报全国性魔方赛事需要的材料内容如下：

（一）经省市魔方运动管理部门同意，并加盖申办单位公章的赛事申办函。

（二）中国魔方运动赛事申办表（参见附录1）。

（三）赛事申办报告。包括：申办的理由，申办地的基本情况，赛事场地、食宿交通等基本情况，经费保障情况，当地人民政府及体育部门的支持情况，办赛经验情况等。

（四）赛事筹备方案。包括：组织方案、接待方案、安保方案、新闻宣传方案、卫生防疫方案、应急预案等。

（五）其它与赛事申办相关的材料。

第五章 赛事举办条件

第十二条 申办单位的条件

（一）具备独立承担民事责任能力的组织和个人，所在地具备开展群众性魔方运动赛事活动的基础，且获得当地政府和所在地魔方组织的积极支持和相关的安全保障。

（二）具备市场开发能力，具有筹备和组织比赛的资金保障。

（三）所在城市社会安定，秩序良好，环境优美，且拥有能满足比赛所需的场地设施条件。

（四）交通便捷，能为赛事参与人员等提供良好的食宿、交通等接待条件和工作条件的保障。

（五）具有符合比赛组织工作需求的电子信息、网络通讯、电视转播等技术条件。

（六）具有较高的竞赛组织管理水平和较丰富的办赛经验，拥有专业高效的执行团队。

（七）具备招募当地志愿者服务团队的能力。

（八）国际性赛事申办单位还需具备涉外服务能力，包括外语接待、国际支付、跨境通讯等。

第十三条 赛事技术标准

（一）比赛场地

1. 场地要求

赛场面积应与赛事规模相适应，不低于 $2.5 \text{ m}^2/\text{人}$ 。要有充足的光线以及良好的通风条件，能够满足网络数据传输速度以及网络安全等要求。赛场需谨防阳光或灯光直射，不能在赛台上形成反光。赛场应有标志明显的安全应急通道。整个场地应根据比赛的要求和室内布局将竞赛器材进行适当的布置。

2. 场地安排

比赛场地须设有比赛区、打乱区、检录区、候赛区、选手区、观众区、补录区、医疗区等，其中打乱区要与比赛区相邻，便于执场裁判进行魔方的打乱工作。观众区要与比赛区保持至少 3 米远的距离。

3. 辅助用房

赛场周边要有满足比赛技术要求的辅助用房，至少包括竞赛办公室、裁判室、转播室、器材室等，每间面积不少于 20 m^2 ；国际性赛事需增设国际裁判休息室、翻译工作室。

（二）器材及设备

1. 赛桌分为单人赛桌和双人赛桌，规格分别为：单人赛桌长 80cm、宽 60cm、高 75cm；双人赛桌长 160cm、宽 60cm、高 75cm。

2. 座椅须与赛桌的高度相匹配，数量必须保证每一位参赛选手及执场裁判能拥有自己的座椅。

3. 比赛所需的各种不同类型的魔方。

4. 计时器、秒表、眼罩（如有）、魔方罩、魔方垫、遮挡板。

5. 比赛成绩表、比赛安排表、轮次表、记分表、技术申诉表、记录纸、笔。

6. 监控摄像头、液晶显示器、电脑、打印机、音响设备等。

（三）竞赛工作团队

魔方赛事竞赛工作团队一般由技术代表、裁判团队、技术申诉委员会、竞赛辅助工作人员等几方面人员组成。承办单位根据办赛类别及规模组建和配备竞赛工作团队。

1. 技术代表由主办单位派出，全面统筹协调竞赛组织工作。

2. 裁判团队包括裁判长、副裁判长、裁判员、编排长及成员、录入长及成员、检录长及成员、打乱主管及成员等组成；

3. 技术申诉委员会由主任、委员组成；

4. 竞赛辅助工作人员包括赛场辅助人员、志愿者等。

5. 国家级魔方赛事（如全国性公开赛和邀请赛）的竞赛工作团队由委员会择优选派并向社会公示。裁判数量原则上按照每桌配备 1 名裁判员。

第十四条 赛前需对各类工作人员进行业务及安全方面的培训，国际性赛事还需开展涉外礼仪、翻译规范等专项培训，确保其具备胜任岗位需求的能力。

第六章 赛事组织

第十五条 赛前筹备

（一）成立赛事组织机构

1. 筹备委员会或筹备工作小组

承办单位从赛事申办成功开始，应成立筹备委员会或筹备工作小组，负责与各组织单位的日常联络，并按照委员会要求，完成好赛前筹备工作，根据举办赛事的时间，提前 2 个月落实接待酒店及比赛场地。

2. 组织委员会（以下简称“组委会”）

根据赛事的性质和级别，由主办单位、承办单位、协办单位及其它赛事组织相关单位，共同组成赛事组委会，以协调组织各方的关系，完成赛事各项组织工作，确保赛事的平稳、安全、顺利进行。

组委会的成员包括：主任、执行主任、副主任、秘书长、副秘书长、委员等。下设办公室、竞赛、新闻宣传、国际联络（国际性赛事）、安全保障、场地器材、医疗卫生等部门，负责赛事的全面工作，严格履行办赛协议，保证比赛顺利进行。

（二）制定和发布竞赛文件

竞赛文件主要包括竞赛规则和规程、补充规定、补充通知、秩序册、成绩册等。

1. 竞赛规程和规则

(1) 全国性魔方赛事应按照《中国魔方运动竞赛规则(试行)》组织比赛。

(2) 魔方赛事竞赛规程由主办单位制定并发布。内容包括(但不限于以下内容): 赛事名称、竞赛日期和地点、主办单位、竞赛项目、参加单位、运动员参赛资格、参加办法、竞赛办法、采用的竞赛规则、名次录取与奖励办法、报名报到、参赛队的规定、裁判人员选派、规程总则的解释权等, 以及赛事的其他事项。

2. 补充规定

补充规定由主办单位根据赛事报名情况、场地情况、赛事日程编排等综合因素考虑, 遵循竞赛规程和竞赛规则的前提下, 对赛事编排、竞赛办法、竞赛通则等进行详细的补充说明。补充规定是主办单位依据规则和执行规程, 确保赛事顺利举行而颁布的必要的补充文件, 是完整的赛事文件中不可缺少的重要组成部分。

3. 补充通知

补充通知内容主要包括比赛时间、地点、报名要求、报到须知、联系办法、食宿交通安排、技术会议、收费标准以及组委会认为有必要提供的其他参考信息, 一般由承办单位制定, 主办单位发布。国际性赛事需附英文版本。

4. 秩序册

承办单位应在赛前（至少提前 2 天）完成秩序册的制作，数量应保证参赛队每人 1 本及赛事主要官员及裁判员、工作人员使用。国际性赛事需附英文对照版秩序册。

秩序册内容包括：竞赛规程、补充通知、补充规定、组织委员会、工作机构、技术官员名单、参赛人员名单、比赛日程表、其他需要的赛事表格材料等。

5. 成绩册

比赛成绩需编印成册，在赛后以电子版或纸质版形式公布。

成绩册内容包括：比赛名称、比赛时间、比赛成绩及名次。

（三）赛事准备

承办单位应在赛前（国家级赛事至少提前 60 天，其他全国性赛事至少提前 30 天）与主办单位沟通完成以下准备事项：

1. 制定《赛事竞赛组织要求》和《比赛器材设备清单》；
2. 完成场地布置图；
3. 完成功能用房布局图；
4. 根据赛事规模确定裁判员和志愿者岗位设置与数量；
5. 确定参赛队住宿酒店、饮食及交通安排情况，酒店到赛场距离等。

（四）运动员报名、资格审查、制证

报名是竞赛的基础性工作，是各参赛单位和参赛运动员对参与赛事的明确表达。制证是赛事对参赛单位和参赛运动员取得参赛权的认定和标志。

1. 报名。根据规程的规定和要求提前制定报名表，下发报名通知，报名日期截止后，确定赛事的参赛人员名单；国际性赛事需开通国际报名通道。

2. 资格审查。主办单位在报名时间截止后，对所有报名的参赛队和运动员按照规程对于资格的要求进行审查。对于不符合参赛资格要求的报名队和运动员，主办单位要及时向报名单位反馈，要求其在规定时间内进行调整。不能调整的将取消比赛资格；国际性赛事需核验国际参赛资质。

3. 制证。在对参赛（人）队报名和资格审查的基础上，按照规定为参加赛事的人员制作并发放表示其身份的证件（在条件允许的情况下，可为参赛运动员制作带有本人照片的证件）。证件作为持证者在比赛期间参与赛事活动的凭证。

（五）竞赛工作团队选派

主办单位根据赛事类别和规模选派竞赛工作团队人员，原则上选派工作于赛前 30 天完成，须于赛前 15 天对拟选派裁判人员进行公示。

竞赛工作团队人员的差旅费、食宿费、裁判费以及往返途中和比赛期间人身意外保险，均由承办单位承担。承办单位与主办单位商定实施方式。

（六）落实场地器材需求

1. 承办单位根据该项赛事的《赛事竞赛组织要求》和《比赛器材设备清单》对照检查、逐一落实场地标准和器材清单。比赛所用场地应通过主办单位验收合格。

2. 确保所有的电子设备、成绩和信息显示设备、相关的网络信息系统均可以正常使用。

3. 比赛所用全部器材应通过主办单位审定，并符合竞赛规程的要求。器材的数量应满足赛事的需求。

4. 赛事背景板、宣传标识、比赛奖杯等由承办单位设计，报主办单位审核后制作；国际性赛事需包含国际体育组织 LOGO 及多语言标识。

（七）竞赛编排

1. 确定竞赛日程。在赛事报名结束后，应及时根据赛事日期及报名情况排定竞赛日程并公布。

2. 抽签与编排。根据竞赛规程和报名情况确定赛事抽签和编排原则。抽签和编排工作要科学、合理、准确、公平、公正、公开。抽签工作由裁判长主持，于领队教练联席会议上进行。在会后第一时间公布；国际性赛事需采用国际通用抽签系统。

第十六条 赛中执行工作

从运动队及工作人员报到开始，即可认为进入比赛阶段。各部门要集中精力、明确职责，按照预定的分工，各司其职地开展工作。赛中工作主要有以下几项：

（一）报到与接待

组委会应根据补充通知，安排专人对接运动队、裁判员、媒体记者等的报到及接待工作。一般裁判员及工作人员提前 2 天报到，参赛队提前 1 天报到。报到接待工作主要包含以下几项工作：

1. 确定各参赛队联络人，建立联络机制，及时发布组委会通知事项；

2. 核验保险、健康证明及规程要求的资格审核材料等；

3. 发放比赛证件、秩序册等赛事资料；

4. 安排酒店入住和餐饮预订；

5. 收取参赛费用，开具收费票据；国际性赛事需提供多语言接待指引及货币兑换协助。

（二）召开相关会议

1. 组委会会议

由组委会各部门负责人、相关单位负责人等参加。主要内容为通报赛事整体筹备情况和各部门工作进展，协调解决相关问题。一般于比赛前召开。

2. 竞赛工作团队会议

由竞赛工作团队、辅助工作团队、志愿者全体人员参加。由组委会相关领导进行思想动员，对工作纪律提出要求；由裁判长进行工作分工，统一执裁尺度，统一思想认识。一般于赛前 1-2 天召开。

3. 领队教练联席会议

由主办单位代表、裁判长、编排长、技术申诉委员会成员、承办单位代表、各队教练和领队参加。就赛事的组织情况、参赛技术性、纪律性问题进行说明，更改参赛运动员名单，进行比赛抽签工作。一般于比赛前 1 天举行。国际性赛事需配备翻译人员。

（三）仪式性活动

1. 开闭幕式、开赛仪式和颁奖仪式可结合当地文化活动、比赛相关的活动等举行，应反映当地地域和文化特色。

2. 开赛仪式应尽量简短，建议不超过 20 分钟，可由以下程序组成：

- (1) 介绍出席人员
- (2) 升国旗和奏唱国歌；
- (3) 承办单位代表致辞；
- (4) 主办单位代表致辞；
- (5) 运动员代表宣誓；
- (6) 裁判员代表宣誓；
- (7) 宣布开幕。

3. 组委会应根据赛事规模制定与之相适应的闭幕式组织方案。对颁奖流程、工作流程、风险预案等政策、规则进行严密设计，合理高效配置人员及物资。在颁奖仪式举行前，要逐一落实奖杯、奖牌、证书、奖品、颁奖台、托盘、颁奖背景音乐、颁奖嘉宾、礼仪人员（分运动员引导员、颁奖嘉宾引导员、托盘人员）等。在颁奖仪式中，可以根据实际情况安排志愿者答谢仪式。奖杯、奖牌、证书由主办单位审定标准，承办单位制作。国际性赛事需按照国际体育组织标准设计奖牌证书。

4. 承办单位须做好开赛仪式、颁奖仪式的拍摄工作，做好照片及视频留存，并于仪式结束当日报主办单位。

（四）竞赛组织工作

- 1. 根据竞赛日程的时间表准时、有序开始比赛；

2. 各单元结束后裁判长向技术代表报告本单元的情况;
3. 根据赛事的运行情况, 可召开赛中总结会;
4. 对比赛运行的全过程进行监督, 确保比赛公平公正开展。
5. 及时处理比赛中出现的各种状况和问题, 如遇突发事件, 需第一时间根据应急预案及时解决并按重大事项报告制度立即上报。

(五) 比赛纠纷

1. 设立技术申诉委员会, 并通过公开方式告知参赛运动员申诉或复议的方式、时限、地点等信息。国际性赛事申诉需提供多语言版本材料。

2. 及时处理比赛过程中发生的各类申诉或复议、纠纷事件, 并及时将处理结果告知相关人员。

3. 保留比赛申诉或复议、纠纷处理全过程的文件信息。

(六) 赛风赛纪

1. 比赛的全过程严格执行《中国魔方运动赛风赛纪管理办法(试行)》的规定。

2. 通过宣传教育及签订赛风赛纪承诺书等方式告知参赛人员赛风赛纪的相关要求。

第十七条 赛后工作

(一) 收集比赛资料并存档

1. 收集的赛事资料包括: 比赛开赛及结束新闻通稿、比赛照片及视频等各类宣传资料、比赛秩序册、成绩册、裁判长和办赛单位赛事总结报告(国际性赛事需提供英文版)等。

2. 各类资料报送时间点为：开赛新闻稿及照片比赛当日报送；比赛期间宣传资料根据比赛阶段适时报送；比赛颁奖照片及宣传资料于结束当日报送；秩序册、成绩册各 5 本于比赛结束后 1 天报送；裁判长和承办单位赛事总结报告于比赛结束 1 周内报送。

3. 承办单位赛事总结报告内容包括，比赛筹备及组织的基本情况、参赛情况、接待及后勤保障工作、比赛有无出现突发事件及解决方案、其他合理化建议等。

（二）收集执裁判例，对裁判人员表现进行评定。

（三）根据相关标准，报销工作人员车票、发放劳务费。

第七章 赛事保障

第十八条 安保措施

（一）承办单位必须在赛前至少 1 个月制定出赛事安保方案，以及针对易发生危及公共群体的各类风险和突发事件的应急预案。

（二）承办单位必须在赛前至少 1 个月向当地公安部门对赛事进行报备，并为比赛投保公众责任险，为相应工作人员购买人身意外伤害险。国际性赛事需加强涉外人员安保措施。

（三）比赛期间，场馆及各重点区域应有专门的安保人员维持秩序，并采取恰当有效的安保措施，保护参赛队伍和场内观众的安全。

第十九条 住宿服务

（一）入住酒店应尽可能安排在赛场附近，赛场在住宿酒店里为最优，若条件不允许，原则上两者距离不超过3公里。如赛场与组委会推荐的住宿酒店距离较远，组委会应安排车辆接送参赛运动员。

（二）承办单位应为运动员、教练员及其他随队人员推荐价格优惠的不同档次酒店，以满足不同参赛人群需求。推荐酒店价格不得高于同时段市场价格。

（三）根据赛事管理要求，主办单位可以对赛事做出统一入住指定酒店要求，须提前在补充通知中明确。

第二十条 食品卫生与医疗服务

运动队驻地宾馆应做好食品安全检查，并对肉制品送往省级以上检测机构检测并留样。在比赛期间（从报到日至离会日）必须提供至少1名正式医生、1名医疗辅助人员和1间医疗室或1个医疗工作台。在比赛区域必须提供有效的急救或急救服务，同时还应提供基本应急服务。组委会要在工作计划中公布至少1家赛事定点医院。

第二十一条 宣传推广与媒体服务

（一）组委会应制定宣传计划，成立比赛宣传团队，充分利用传统媒体、互联网、多媒体和自媒体等多种渠道，使用视频、音频、图片、文字等多种形式，对比赛和魔方项目进行多角度宣传，提升宣传效果。其中重要赛事、重点场次应尽可能通过电视或网络进行直播或转播。

（二）组委会应积极通过媒体进行赛事新闻发布，宣传赛事及重点参赛运动员，对比赛中出现的好成绩、好故事加大报道力度，宣传推广魔方项目正面形象，弘扬中华体育精神和奥林匹克精神。

（三）组委会在赛事和相关活动举办地周围悬挂宣传用品，以烘托比赛气氛。

1. 赛事各类宣传品包括背景板、场内标语、易拉宝、广告、秩序册、宣传袋等。

2. 背景板和秩序册封面必须包含的要素包括：比赛名称、时间、地点、主办单位、承办单位、主办单位 LOGO 等。国际性赛事需包含国际体育组织 LOGO 及多语言宣传。

（四）在不影响运动员比赛的前提下，组委会应努力为媒体人员提供采访报道和拍摄的便利。组委会应专门指定 1 名媒体协调人，具体负责媒体服务工作。在比赛期间，媒体协调人负责引导和协调媒体人员，为媒体人员报道比赛提供协助，同时告知媒体人员的行为不得影响运动员的比赛。国际性赛事需设多语言媒体中心。

（五）组委会应设置媒体工作区，并提供以下服务：

1. 比赛资料：赛事介绍、秩序册、著名运动员介绍等。
2. 媒体工作规范：包括生活接待、比赛及相关活动采访安排等。
3. 媒体工作区的工作台（桌）、电源、互联网等办公设备。
4. 比赛即时信息和最终比赛成绩。

5. 协助媒体联系人员接受采访。

（六）组委会应做好赛事媒体报道资料的收集和归档。

第八章 赛事市场开发与实施

第二十三条 赛事的市场开发工作应按照比赛协议中的约定进行，各类广告的设置须遵守国家和地方有关规定。主办及承办方应仔细审查所有的赞助商合同，并确保所有承诺得到履行。

第二十四条 各类宣传内容、广告元素的设计与制作由组委会安排专项工作团队“统一设计、整体实施、统一验收”，且在印刷、制作、发布前须经主办单位审核认可。国际性赛事广告需符合国际体育组织商业规则。

第二十五条 组委会可在主会场区域设置提供商品展位和设施。赛场广告与宣传元素的布置方案须经主办单位审核认可，应综合考虑以下因素：不影响运动员的比赛；按照各赞助商享有的权益比例确定广告大小、位置和数量；整个赛场布置应综合考虑，协调一致，美观大方，呈现专业形象。

附件

中国/国际魔方运动赛事承办单位申办信息表

申办单位				
申办赛事名称				
比赛场馆基本情况	比赛场馆名称及位置			
	曾承办的主要赛事活动			
	办公用房数量	场馆内场尺寸（长、宽、高）		
	场外大厅面积	网络条件		
	其它说明（如交通情况等）			
意向性酒店情况	宾馆 1（名称及位置）			
	宾馆星级	房间总数	价格/元	距赛场距离/km
	其它说明			
	宾馆 2（名称及位置）			
	宾馆星级	房间总数	价格/元	距赛场距离/km
	其它说明			
筹办比赛经费来源				
涉外服务能力说明				

国际合作 方信息				
地方政府 或体育主 管部门的 支持情况	配套经费			
	场地设施			
	食宿交通			
	人员组成			
	赛事安全			
	宣传推广			
相关附件	1、比赛场馆布置示意图（含场内、通道、公共卫生间、办公用房）			
	2、比赛场馆内外照片（不少于 6 张）			
	3、其它相关材料（申办单位的各项优势和其它说明等。例如办赛的经验优势、提供奖金能力等。）			
申办单位 承诺	我单位承诺以上所提供的各项信息属实，将严格按照魔方赛事活动协议书中的各项要求办赛。（盖章）			
省级体育 主管部门 意见	我单位同意该单位申办此项比赛。 （盖章）			
联系人：	_____	联系电话：	_____	

魔方运动赛事活动参赛指引(试行)

第一章 总则

第一条 为规范全国各类魔方运动赛事活动的组织管理,保护魔方运动赛事活动参赛者的合法权益,促进魔方运动健康有序发展,根据《中华人民共和国体育法》、《体育赛事活动管理办法》、《中国魔方运动竞赛规则(试行)》等相关文件,特制定本指引。

第二条 本指引所称的赛事活动是指在我国境内依法举办的魔方运动赛事活动。

第三条 本指引是参加魔方项目赛事活动的人员必须了解的事项,帮助参赛者熟悉赛事活动概况和参赛流程,并安全顺利完成。

第二章 参赛须知

第四条 参赛者应当诚信参赛,履行公民义务,做到:

(一) 遵守相关法律法规规定。

(二) 遵守体育道德,不弄虚作假,严禁服用兴奋剂、冒名顶替、操纵比赛等干扰赛事公平公正的行为。

(三) 遵守魔方运动竞赛规则、竞赛规程和组委会的相关规定。服从赛场管理,自觉配合各项安全检查,维护赛事活动正常秩序。

(四) 遵守社会公德,在赛事活动中不得出现违反社会公序良俗的言行举止。

第五条 参赛者应当熟知并遵守竞赛规程、补充规定、补充通知。

（一）竞赛规程：赛事组织的纲领性文件，竞赛参加者与组织者都必须遵守。竞赛规程主要内容包括赛事名称、竞赛日期和地点、主办单位、竞赛项目、参加单位、运动员参赛资格、参加办法、竞赛办法、采用的竞赛规则、名次录取与奖励办法、报名报到、参赛队的规定、裁判人员选派、规程总则的解释权等，以及赛事的其他事项。

（二）补充规定：组委会在遵循竞赛规程和竞赛规则的前提下，对赛事编排、竞赛办法、竞赛通则等进行详细的补充说明。

（三）补充通知：组委会对赛事信息的补充性文件，主要包括比赛时间、地点、报名要求、报到须知、联系办法、食宿交通安排、技术会议、收费标准以及组委会认为有必要提供的其他参考信息。

第三章 赛前

第六条 报名

（一）参赛者需符合竞赛规程规定的报名资格要求，如参赛年龄、参赛组别、性别、学籍、户籍、运动员注册情况、技术等级等。

（二）参赛者需确认身体健康状况良好，适宜参赛。按照日程安排，及时办理体检证明、个人或团队人身意外伤害保险证明（保险有效期须包含赛事活动报到至离会日期及往返路程日期）。

（三）在规定时间内通过赛事指定平台提交报名信息或通过填写报名表，提交报名材料进行报名，报名表均需加盖公章后发送至组委会。报名后应及时与赛事组委会沟通确认。

（四）在竞赛规程规定的更改时限内，各参赛队可以书面形式向组委会提出更改名单（包括变更队名，增加、减少、变更运动员，更正报名错误等）；在规定时限后更改名单的，须于领队教练联席会议时填写更改名单申请表交至组委会，此类更改需缴纳更改费用。

（五）组委会在报名工作启动后一般会建立领队工作联络群，领队应在报名后加入，方便及时了解组委会相关赛事信息。

第七条 交通和食宿

参赛队在报名前应认真阅读组委会提供的相关信息，包括食宿、交通安排及赛场周边情况等，提前规划好本队交通和食宿。

（一）如组委会提供接站/送站交通服务，提交报名信息时须于规定时间内及时准确告知组委会交通相关信息，包括：抵离日期时间、航班或车次、抵离站点、人数、联系方式和超规行李（如有）等，便于组委会安排。

（二）如组委会提供食宿服务，请在报名后报送相关信息，包括：选择的酒店名称、入住人数和性别、房间需求、入住天数，及其他特殊需求，如提前报到和延期离会需求、民族和宗教饮食需求等。并在提交后及时与组委会进行确认。

（三）如组委会不提供食宿及交通服务，参赛者请在报名成功后提前做好比赛期间的食宿预订、交通安排。

第四章 赛中

第八条 报到

（一）参赛队按照相关通知中规定的时间和地点进行报到。如涉及因疫情防控或其他要求，报到时间可能会视具体情况进行调整，须严格按照组委会规定时间和地点报到。

（二）报到流程

1. 核对参赛信息。核验参赛报名表、参赛人员承诺书、参赛人员身份证明材料，人身意外伤害险保险单、健康证明及规程要求的资格审核材料；

2. 进行安全、防疫等方面的检查检测工作；

3. 领取报到资料，包括参赛证件、秩序册、参赛手册以及赛会有关通知、注意事项等；

4. 办理入住、购买餐券，缴纳相关参赛费用；

5. 非完全民事行为能力人的参赛者报到时，须由具有完全民事行为能力的自然人作为代理人。

第九条 领队教练联席会议

（一）领队教练联席会议是由组委会组织，各队领队、教练员、裁判长、编排长、检录长、主办单位代表、承办单位代表、技术申诉委员会成员共同参加，针对赛事的组织情况、竞赛情况、裁判情况进行说明。尤其是一些特殊的情况以及要求都会在联席会议中通知和说明；

（二）所有参赛队必须派领队、教练参加会议。会议内容包括：赛事活动组织筹备情况介绍；参赛技术性、纪律性问题说明；比赛组织接待工作、赛事技术内容等事项的问答；比赛抽签等。

（三）与会者应认真记录会议的相关要求，特别是参加开幕式、赛事纪律、安全保障等的重要内容，会后及时向所在队伍进行传达和落实。

第十条 开幕式/开赛仪式

（一）参赛队领队、教练、运动员应按组委会的要求着正式服装或本队统一服装出席，并提前就位。

（二）仪式全程应自觉听从组织者的安排，遵守纪律，保持安静。

（三）在升国旗、奏唱国歌环节应保持肃立，行注目礼。

第十一条 比赛期间

（一）进入赛场的人员应佩戴比赛证件，遵守赛场纪律，言行举止文明有礼，穿着整洁得体，入场后根据要求分区就坐。

（二）进入赛场的人员应配合安全检查，进入赛场后将移动通信工具调至静音。

（三）所有比赛区域禁止吸烟、大声喧哗、追逐打闹。

（四）运动员应严格遵守比赛规则，尊重裁判，尊重对手，严守赛风赛纪。自觉抵制不良赛风赛纪，坚决杜绝扰乱赛场、肢体冲突、无故退赛等行为。

（五）运动员根据比赛安排，按时进行比赛检录后，进入候场区等待；在工作人员的引导下，列队进入比赛区，向观众行礼

后就坐；由裁判员核对身份信息后进行比赛，赛后核对成绩并签字，根据指令统一离开比赛区。

（六）在比赛过程中，比赛器具如出现故障，应停止比赛，并向裁判反映，等待裁判的通知。

（七）熟知赛场安全要求，如出现突发情况，听从组委会统一安排，包括突发事件应急处理、应急避险和应急疏散。

第十二条 成绩和争议处理

（一）每场比赛结束后，参赛运动员需仔细核对组委会对外发布的成绩，如对成绩有异议，在规定时限内及时向裁判组反映。

（二）如需申诉，在规定时间内，向裁判长提出申诉，按要求提交比赛申诉表，并缴纳相应费用。

（三）技术申诉委员会受理申诉后，将按规定履行申诉程序，处理申诉事宜，并以书面形式将处理结果告知申诉人。

（四）如对技术申诉委员会的处理结果不满意或存有异议，可向中国体育仲裁委员会申请仲裁。

第十三条 颁奖仪式

（一）获奖运动员或运动队需按要求参加颁奖仪式。其余参赛队可根据实际情况参加。

（二）获奖运动员或运动队需穿着符合要求的服装，按照颁奖规定登台领奖。领奖过程中应展示运动员的良好风貌和积极形象，并配合宣传人员摄影摄像。

第五章 赛后

第十四条 及时总结

比赛结束后应分别针对赛前准备、参赛过程、竞技水平等方面进行总结，积累经验。

第十五条 离会

及时安排返程，处理好费用结算、票据领取等事宜，按要求时间退房。