

## **Règlement Inter-Rubik 2010**

### **Les matchs régionaux**

Ils opposent les établissements identifiés dans une même zone.

Une équipe est composée de **10 à 50 élèves** (Présence d'1 adulte maximum autorisé).

L'arbitre notera si l'équipe est composée uniquement d'écoliers, de collégiens, de lycéens ou si elle est mixte.

Le défi : Résoudre, en équipe, 50 cubes dans le temps le plus court.

Les Rubik's cube sont, a priori, fournis par le ou les arbitres. L'arbitre peut demander au(x) professeur(s) de l'aider à mélanger les cubes, dans ce cas il vérifiera les mélanges.

Le chronomètre est fourni par l'arbitre.

Il est permis aux élèves d'utiliser leur propre cube ; dans ce cas, l'arbitre retire des 50 cubes prévus pour la compétition le nombre de cubes égal à celui qui sera utilisé par les élèves et les met à part pour ne pas créer d'ambiguïté. Bien sûr les contrefaçons sont strictement interdites.

L'ordre de passage des équipes est tiré au sort par l'arbitre.

Les 50 cubes sont posés sur une table d'environ 1m<sup>2</sup>. Chaque équipe définit son capitaine.

Les élèves se trouvent à au moins 1m de la table, tout autour.

Le capitaine indique quand l'équipe est prête et l'arbitre donne le top.

Une fois faits, les cubes sont posés en 5 colonnes de 10 sur la table. Lorsque le 50<sup>e</sup> cube est posé sur la table, le capitaine donne le top à l'arbitre pour arrêter le chronomètre.

Le temps est enregistré par l'arbitre. Le temps limite maximum est de 20 minutes, l'arbitre enregistre alors le nombre de cubes réalisés.

L'arbitre enregistrera 2 passages, donc 2 temps, seul le meilleur temps sera retenu pour les qualifications.

Si le premier temps dépasse 10 minutes il ne sera pas fait d'autre chronométrage.

Cas particuliers :

- Si un cube est fait mais tourné **d'une tranche**, l'équipe est pénalisée de **2 secondes** qui s'ajoutent au temps réalisé.

- Si un cube a été posé sans être complètement résolu, un élève de son équipe le reprend pour le finir, cet exercice est chronométré, le temps sera ajouté à celui enregistré avec en sus une pénalité d'une minute.

- Si un cube « explose » (pop) les candidats ramassent les morceaux, reconstruisent le cube et le finissent. Sur la fin, si le cube a mal été remonté l'arbitre autorise un nouveau démontage pour remettre le cube dans une configuration « faisable ».

Les 6 meilleures équipes (nationalement) seront qualifiées pour la finale.