

Règlement de l'Inter-Rubik 2011

Les matchs régionaux opposent les établissements identifiés dans une même zone. Une équipe est composée de 10 à 50 élèves, la présence d'1 adulte maximum étant autorisée.

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

Les Rubik's cubes sont, a priori, fournis et mélangés par le ou les arbitres.

L'arbitre peut demander au(x) professeur(s) de l'aider à mélanger les cubes, à la condition de valider lui-même les mélanges, après vérification.

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 1m².

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

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

Une fois résolu, les cubes sont posés en 5 colonnes de 10 sur la table. Lorsque le 50^e cube est posé sur la table, le capitaine donne le top à l'arbitre qui arrête le chronomètre.

Le temps est enregistré par l'arbitre. Le temps limite maximum est de 20 minutes. Dans cette durée, si les 50 cubes ne sont pas tous résolus, l'arbitre enregistre le nombre de cubes finis.

Deux passages par équipe sont prévus et donc deux performances réalisées, la meilleure des deux sera retenue pour le classement général en vue de la qualification de la finale (attention : pour ceux qui dépassent 10 minutes lors de la première résolution, il n'y aura pas un deuxième passage).

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.

- En cas d'explosion de cube (pop-up), les candidats ramassent les morceaux, reconstruisent le cube et le finissent (si la configuration est reconnue infaisable par l'arbitre, un nouveau démontage peut être autorisé).

- Il est possible d'avoir 2 équipes 3x3x3 dans un même établissement (à condition que la première équipe fasse 50 co-équipiers). Il est possible d'avoir une équipe 2x2x2 et une équipe 3x3x3 dans un même établissement. Un même élève (ou adulte) ne peut pas concourir dans 2 équipes différentes.

Avant les matchs régionaux, les établissements à plusieurs équipes devront affubler chaque équipe d'un t-shirt, ou d'une marque clairement distinctive. Les arbitres vérifient la liste des élèves composant chaque équipe afin de pouvoir certifier qu'un élève ne jouera que dans une seule équipe.

Les 6 équipes ayant réalisé les 6 meilleurs temps nationaux sont qualifiées pour la finale.

Le règlement ci-dessus est valable pour les cubes 3x3x3. Pour les cubes 2x2x2, le règlement est identique, mais les nombres de cubes à résoudre et le nombre d'élèves maximum d'une équipe est de 25, le nombre de finalistes étant alors 4.

Le règlement pour la finale sera affiché sur le site avant le 1^{er} décembre 2010.