

Règlement de l'Inter-Rubik 2013

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. Afin de rendre plus équitable les chances de toutes les équipes, seuls les cubes de marque RUBIK sont autorisés.

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 (dans la mesure du possible compte tenu de la salle).

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

Une fois résolus, 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 pour 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 résolu mais avec une tranche mal tournée, 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 de démontage d'un cube pendant la résolution (pop), les candidats ramassent les pièces, reconstruisent le cube et le finissent (si la configuration est reconnue infaisable par l'arbitre, un nouveau démontage volontaire est autorisé).

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