

Règlement de l'Inter-Rubik-Expert

Le défi : Résoudre, en équipe, **25 cubes 3x3x3 dans le temps le plus court.**

Une équipe est composée de **5 à 10 élèves (sans adulte)**, de l'établissement et du club.

Les Rubik's cubes sont fournis par l'arbitre. Ils sont mélangés par le ou les arbitres ou par une équipe adverse (*).

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 (très facilement identifiables). Dans ce cas, l'arbitre retire des 25 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.

Les 25 cubes sont posés sur une table d'environ 1m², les élèves se trouvent à au moins 1 mètre de la table, tout autour (dans la mesure du possible compte tenu de la salle).

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

Une fois résolu, les cubes sont posés en 5 colonnes de 5 sur la table. Lorsque le 25^{ème} cube est posé sur la table, le capitaine donne le top à l'arbitre qui arrête le chronomètre.

Le temps limite maximum est de 15 minutes.

Cas particuliers :

* Si un cube est résolu mais avec une tranche mal orientée, 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 l'équipe le reprend pour le finir, cet exercice est chronométré, le temps est 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).

* Si un cube casse, il est remplacé par un nouveau cube (mélangé à l'avance).

Les enseignants responsables des clubs Rubik établiront des chronométrages dans les conditions du présent règlement et communiqueront ces temps à l'association I.-R..

OU l'Inter-Rubik fera un chronométrage, par Skype(*), qualificatif pour la finale.

OU l'Inter-Rubik organisera des matches régionaux, réunissant plusieurs équipes. Ces matches régionaux seront qualificatifs pour la finale, il n'y aura que deux passages par équipe officiellement chronométrés, le meilleur des deux sera retenu pour le classement général en vue de la qualification pour la finale.

Les 4 équipes ayant réalisé les 4 meilleurs temps nationaux (soit par skype, soit lors d'un match régional) seront qualifiées pour la finale.

(*) Dans le cas des chronométrages de club, l'arbitre peut être l'enseignant inscrit comme responsable du club, ou un autre enseignant désigné par lui.