

# **Inter- Rubik**

3eme édition

Carnet de route  
2010.

### Contacts

- Pilotage du dispositif et coordination des rendez-vous :

Nicole Chiri

Agence Métaphore.

Tél. : 04.91.74.30.79 Portable : 06.11.81.70.67

Mail : [metaphore@alicepro.fr](mailto:metaphore@alicepro.fr)

- Logistique

Jean-Christophe Deledicq

Adresse : Kangourou des Mathématiques

17 rue Roger Salengro

41100 St Ouen.

Mail: [rubik@clubmaths.fr](mailto:rubik@clubmaths.fr)

Tél: 02.54.73.94.97

# Inter-Rubik 2010

---

La 3<sup>ème</sup> édition de l'**Inter-Rubik** créé par le **Kangourou des Mathématiques** rassemble **138 établissements** répartis en **24 zones** géographiques<sup>1</sup>.

Trois étapes jalonnent le calendrier :

- Le test-Rubik animé par un intervenant cubiste qui initie les novices à la résolution et entraîne les plus expérimentés.
- Le Match Inter-Rubik réunit les établissements de même zone et révélera l'équipe gagnante.
- La finale Inter-Rubik accueillera les **6 meilleures équipes** parmi les équipes gagnantes des 24 zones en vue du titre de Champion de France de l'Inter-Rubik 2010 décerné à l'établissement vainqueur.

---

<sup>1</sup> Liste jointe.

# Le déroulement

---

## Le Test-Rubik

Un cubiste, familier des championnats du circuit officiel a été attribué à chaque établissement.

Mémo. Le professeur qui encadre le club Rubik est le destinataire des informations référant au déroulement de l'inter-Rubik. Après avoir reçu les coordonnées du cubiste qui assurera la séance d'initiation et d'entraînement, l'enseignant doit se mettre en contact avec l'intervenant pour fixer son rendez-vous. Ce dernier est également informé de la même démarche.

Une séance en continue de 1H30 à 2H est prévue pour chaque établissement.

Ces interventions déjà commencées pour certaines en décembre doivent s'effectuer essentiellement durant **le mois de Janvier et le mois de Février** (voire les premiers jours de Mars).

L'objectif de cette séance :

Initier à la résolution du cube.

Envisager les stratégies de résolution en équipe en simulant un match.

Motiver et encourager les élèves.

Echange et rencontre avec un cubiste performant.

## **Les Matches Inter-Rubik**

Ces matchs régionaux opposent les équipes identifiées de même zone et sont arbitrés par un cubiste.

Les Etablissements de proximité doivent se réunir dans l'un des établissements qui accueillera la compétition.

Pour certaines zones particulièrement denses, nous proposons de concourir à **6 établissements maximum**.

Nous encourageons vivement ces rencontres qui permettent d'assurer la convivialité et de contribuer à la dynamique de l'initiative.

En revanche les établissements considérés comme isolés feront leur match en solo.

La liste des lycées et collèges avec laquelle vous ferez votre match vous sera soumise ultérieurement afin de prendre contact rapidement pour planifier votre rendez-vous.

De la même manière que pour les interventions, vous vous mettrez en relation avec l'arbitre qui vous a été attribué pour valider votre date de match.

Les matchs doivent être terminés **le Vendredi 30 avril**.

- Les résultats.

Ils sont transmis par l'arbitre et paraîtront sur le site au rythme des compétitions.

Les 6 meilleures performances des 24 équipes gagnantes de zone se retrouveront à la finale<sup>2</sup> à Paris qui se déroulera le mercredi 26 mai 2010 à l'université Paris Diderot Paris 7, 5 rue Thomas Mann Paris 13<sup>ème</sup>.

Le voyage est à la charge de l'établissement.

---

<sup>2</sup> Informations à venir.

## 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)<sup>3</sup>.

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. Une équipe adverse peut mélanger les cubes, dans ce cas l'arbitre vérifie 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.

---

<sup>3</sup> L'Inter-Rubik est réservé aux élèves des lycées, collèges et écoles, les étudiants en prépa issus éventuellement de ces mêmes lycées n'ont pas le droit de participer.

Une fois résolus, 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.

Bonne continuation !