

RUBIK'S CUBE

魔方高手爭霸賽

比賽規則：

1. 比賽採計時決賽。
2. 比賽分五組，分組名單貼至學務處外走廊。
3. 參賽選手自己準備3x3x3的魔術方塊，魔術方塊的配色必須是一面只有一個顏色，且一個顏色只用在一面；方塊要可以正常使用，以便被正常轉亂。
4. 請選手送交魔術方塊後至預備處準備，等待叫號，進行比賽。
5. 每次比賽前由轉亂員隨機產生的轉亂步驟轉亂。
6. 比賽前參賽選手可觀察欲完成之魔術方塊15秒。
7. 觀察完成後，雙手放於計時器，裁判徵詢選手。比賽準備完成後，選手放開雙手計時開始。
8. 各組每次比賽時間最多2分鐘，超過時間即停止比賽，並由主辦單位記錄為DNF(未完成)。
9. 比賽地點：一年二班外面空地

RUBIK'S CUBE

魔方高手爭霸賽

計時決賽，取前6名。
低、中、高年級各取兩名
頒發校內獎狀。(非代表出賽權)

比賽總成績前6名代表
大湖國小出賽
臺北市國中小魔術方塊競賽
(實驗機構學生至多一名代表出賽)

選手注意事項：

1. 選手不能自行打開蓋子，需要等待裁判指示並由裁判開蓋！
2. 每一次還原魔方之前只有 15 秒的觀察時間，最晚在 12 秒之前完成並放下魔方開始轉動，避免最終成績受到影響。
3. 選手只有 2 分鐘的還原時間，超過時間裁判將強制停止，並登記該轉為 DNF。
4. 拍停計時器後，當裁判尚未將成績紀錄完成並簽名前，請勿觸碰魔方與計時器！
5. 裁判登記好成績後，選手請務必確認成績無誤後，於成績卡上簽名。
6. 賽上請保持安靜，請勿喧鬧！

選手流程圖：

選手準備好後
請向裁判表示
「我準備好了」

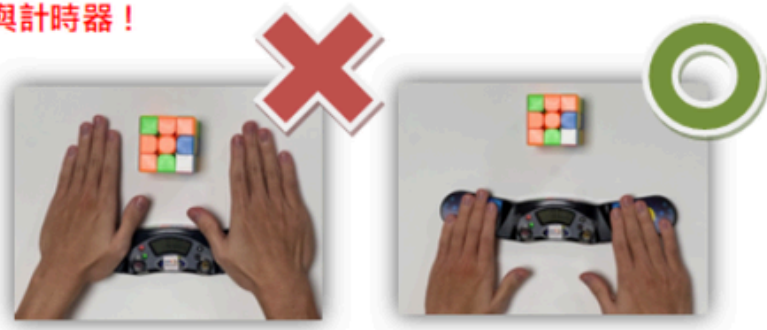
雙手放置計時器並等
待綠燈亮起後即可開
始還原

裁判將成績登
記於成績卡

裁判打開蓋子後並
可以開始觀察15秒

還原完畢拍停
計時器

選手確認成績
無誤後簽名



魔術方塊分組名單

第一組 10/22(二)
第一節下課9:20~9:30

第一組	
201	賴宇軒
201	鄧睿仁
202	王梓維
302	林政穎

第二組 10/22(二)
第二節下課 10:10~10:30

第二組	
401	高可芹
401	黃襄宇
402	陳思奇
403	王宇晨
403	梁至柔
403	賴禹翰

第三組 10/22(二)
第二節下課
10:10~10:30

第三組	
501	藍楷喆
503	蕭言霖
503	范兆生
503	謝侑芯
504	葉琰宸
506	彭東榆(哈伯露塔)

第四組 10/23(三)
第二節下課 10:10~10:30

第四組	
601	陳亮
601	蔡胤宸
602	陳云珈
602	吳季璇
602	許沁秧
603	張詠瑞

第五組 10/23(三)
第二節下課 10:10~10:30

第五組	
603	謝侑廷
604	林靖恩
605	王宇瀚
605	鄭唯晞
607	吳柏勳(哈伯露塔)


Fighting



比賽成績

第一組

201	賴宇軒	
201	鄧睿仁	
202	王梓維	
302	林政穎	

第二組

401	高可芹	
401	黃襄宇	
402	陳思奇	
403	王宇晨	
403	梁至柔	
403	賴禹翰	

第三組

501	藍楷喆	
503	蕭言霖	
503	范兆生	
503	謝侑芯	
504	葉琰宸	
506	彭東榆(哈伯露塔)	

比賽成績

第四組

601	陳亮	
601	蔡胤宸	
602	陳云珈	
602	吳季璇	
602	許沁秧	
603	張詠瑞	

第五組

603	謝侑廷	
604	林靖恩	
605	王宇瀚	
605	鄭唯晞	
607	吳柏勳(哈伯露塔)	