

臺北市大安區龍安國民小學113學年度魔術方塊競賽活動

壹、依據：

- 一、依據北市教國字第11330890631號函及臺北市政府教育局113年度科學與創新實施計畫。
- 二、玩轉魔術方塊，啟動多元智能-臺北市113學年度國中小學魔術方塊競賽活動實施計畫。

貳、目的：

- 一、搭建數學邏輯智慧展現舞台，讓學生藉魔術方塊學習活動，實踐多元智能與自主學習
- 二、培養參賽學生專注力及數學邏輯運算思維能力。
- 三、藉由競賽活動實施，擴大參與層面與學生交流與分享，以魔術方塊活動提升人際關係。
- 四、甄選儲訓台北市國中小學魔術方塊競賽活動學校代表選手，以期爭取校譽。

參、參加對象：本校一~六年級學生。

肆、報名：

- 一、報名人數:各競賽項目由每班遴派0~2人參加，可彈性留用名額於各班。
- 二、報名日期:113年10月01日(二)到10月09日(三)中午前填妥報名資料，向教務處教學組報名。

伍、組別：分低、中、高年級組，得視實際報名狀況增加組別。

陸、競賽規則及流程：

- 一、請參加選手於各組比賽前20分鐘將魔術方塊(磁性非磁性皆可，藍牙魔方禁用；魔術方塊必須是完成歸位)送至大會檢查及轉亂處。
- 二、參賽選手自己準備3x3x3 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。
- 三、若參賽選手未自備魔術方塊，可向主辦單位借用備用魔術方塊，但若比賽過程中造成魔術方塊故障，包含：魔術方塊POP彈出、零件原處旋轉、螺絲脫落、蓋子分開等等，選手須自負故障排除責任，主辦單位概不負責。
- 四、請選手送交魔術方塊後至預備處準備，等待叫號，進行第一次比賽。
- 五、每次比賽前由轉亂員依電腦隨機產生的轉亂步驟來轉亂。
- 六、比賽前每位參賽選手可觀察欲完成之魔術方塊15秒。
- 七、觀察完成後，雙手放於計時器，由大會統一徵詢選手比賽準備完成後，統一開始，選手放開雙手計時開始，進行比賽。
- 八、比賽完成，即魔術方塊每一面的顏色都已歸位，並將雙手放回計時器，時間即停止計時，並經裁判工作人員確認並紀錄結果。
- 九、比賽進行兩次，於第一次比賽完成後再送回至轉亂處轉亂，並依五~八流程進行第二次比賽。
- 十、競賽組各組每次比賽時間為3分鐘，超過時間即停止比賽，並由主辦單位記錄時間及已完成面數(必要時列入名次計算)。
- 十一、競賽類各組均採個人一次決賽辦理，以兩次比賽時間加總，時間少速度快者名次在前。
名次先後依下列順序：
(一)兩次比賽兩次皆完成歸位。
(二)兩次比賽一次完成歸位，另一次未於時間完成；比較完成面數，多者在前；若面數相同，則比較時間，時間少者在前。

柒、比賽時間、地點：威登廳（此為暫訂，若有更動於賽前一週通知）

- 一、高年級場次：113年10月18日(星期五)午休時間
- 二、中年級場次：113年10月17日(星期四)午休時間
- 三、低年級場次：113年10月18日(星期五)晨光時間

捌、錄取名次及給獎辦法：

- 一、依各組報名人數取優勝3名（核給名次）及入選3名，頒發獎狀。
- 二、若水準不足或各組報名人數低於6人時，獎額得從缺或酌減。
- 三、最後評比所有組別之時間與速度最佳之前六名學生，應代表本校參加113年12月8日(星期日)臺北市113學年度國中小學魔術方塊競賽活動(地點:臺北市幸安國民小學活動中心)，除不可抗力因素並經本校同意者，取消其校內賽名次及獎勵。第一名如因故經核准不能參賽(最遲於接獲校方通知代表學校參加比賽後一週內提出)，由第二名遞補，餘依序類推。

玖、其他注意事項：

- 一、參賽者應依照競賽時間準時報到，且必須於該項競賽全部結束後方可離場。
- 二、評審委員由教務處聘任之，評審委員對評分情形應嚴守秘密，不得對外發言。

拾、經費來源：本活動所需經費由校內相關經費項下支應。

拾壹、本活動計劃陳 校長核定後實施，修正時亦同。

臺北市大安區龍安國民小學113學年度魔術方塊競賽活動

【校內初選報名表】

參賽學生班級	_____年_____班	參賽學生班級	_____年_____班
參賽學生座號	_____號	參賽學生座號	_____號
參賽學生姓名		參賽學生姓名	

級任導師簽名：_____

※最晚請於113年10月09日(星期三)中午前交至教務處教學組，逾期不予受理。