

## قوانین کلی برگزاری المپیاد رویش

- ۱- حضور بازیکن با پوشش رسمی مدرسه الزامی است
- ۲- حضور به موقع در محل بازیها الزامی است و مسئولیت تأخیر به عهده خود بازیکن است
- ۳- حضور دانش آموز در محل برگزاری به منزله شروع مسابقه نیست و نوبت هر بازیکن بستگی به قرعه وی دارد
- ۴- مدت زمان حضور هر بازیکن در محل برگزاری بستگی به صعود یا عدم صعود وی دارد و نهایتاً طول زمان انجام بازیها تا پایان دوره نهایی است
- ۵- وسیله بازی تمامی رشته ها در محل برگزاری قرار دارد و همراه داشتن هر نوع وسیله بازی ممنوع می باشد .
- ۶- در رشته دومینو دانش آموزان باید وسائل مورد نیاز خود به جز مهره را به همراه داشته باشند
- ۷- استفاده از تلفن همراه در سالن مسابقات ممنوع می باشد
- ۸- پذیرش دانش آموزان فقط در تاریخ ها و ساعات اعلام شده انجام خواهد شد
- ۹- در صورت غیبت یا انصراف دانش آموز وجه اخذ شده، مسترد نخواهد شد.



## قوانین کلی برگزاری المپیاد رویش

- حضور بازیکن با پوشش رسمی مدرسه الزامی است.
- حضور به موقع در محل بازیها الزامی است و مسئولیت تأخیر به عهده خود بازیکن است.
- حضور دانش آموز در محل برگزاری به منزله شروع مسابقه نیست و نوبت هر بازیکن بستگی به قرعه وی دارد.
- مدت زمان حضور هر بازیکن در محل برگزاری بستگی به صعود یا عدم صعود وی دارد و نهایتاً طول زمان انجام بازیها تا پایان دوره نهایی است.
- وسیله بازی تمامی رشته ها در محل برگزاری قرار دارد و همراه داشتن هر نوع وسیله بازی ممنوع می باشد.
- در رشته دومینو دانش آموزان باید وسائل مورد نیاز خود به جز مهره را به همراه داشته باشند.
- استفاده از تلفن همراه در سالن مسابقات ممنوع می باشد.
- پذیرش دانش آموزان فقط در تاریخ ها و ساعات اعلام شده انجام خواهد شد.
- در صورت غیبت یا انصراف دانش آموز وجه اخذ شده، مسترد نخواهد شد.





## بازی بلاک آس

صفحه بازی بلاک آس چهار نفره ۲۰ \* ۲۰ می باشد .

### قوانین اختصاصی بلاک آس:

**الف\_ شروع بازی:** انتخاب رنگ مهره ها به وسیله قرعه کشی انجام می شود و هرچهار بازیکن باید ۲۱ قطعه داشته باشند .

• بازی به ترتیب با گذاشتن قطعه آبی، سبز، قرمز و زرد شروع می شود و در جهت عکس عقربه های ساعت نوبت بازیکنان ادامه می یابد .

**ب\_ اجرای بازی:** هر بازیکن در نوبت خود باید یکی از قطعه های خود را به گونه ای وارد صفحه کند که قطعه جدید حتما از گوشه به حداقل یکی از قطعه های رنگ خودش در صفحه متصل شود .  
(مماس شدن دو قطعه از ضلع با رنگ متفاوت ایرادی ندارد.)

**ج\_ گذاشتن قطعات:** هر بازیکن می بایست قطعه گذاری خود را پس از اتمام قطعی حرکت نفر قبل انجام دهد .

**نکته:** امکان جابه جایی قطعه جایگذاری شده وجود ندارد .

**د\_ نوبت بازی:** یک دور بازی به مدت ۳۰ دقیقه به طول می انجامد که نوبت هرکس برای گذاشتن قطعات در مجموع ۹ دقیقه می باشد به این معنی که هر قطعه ۲۰ ثانیه زمان جایگذاری دارد .

**و\_ پایان بازی:** زمانی که هیچ کدام از بازیکنان نتوانند قطعه ای را در صفحه قرار دهند بازی به اتمام می رسد و به بازیکنان امتیاز داده می شود ،حالت دوم زمانی می باشد که فرد تمام قطعات خود را در صفحه جایگذاری کرده باشد .

**ه\_ نحوه امتیاز دهی:** به ازای هر قطعه ای که در صفحه جایگذاری نشده است ، به تعداد مربع های کوچک قطعه به بازیکن امتیاز منفی داده می شود.

\*در صورتی که بازیکنی همه قطعات خود را در صفحه گذاشته باشد ۲۱ امتیاز مثبت به بازیکن مذکور داده می شود .





**دستور العمل فنی و اجرایی المپیاد رویش**  
**سال تحصیلی ۱۴۰۲-۱۴۰۳**

✳ اگر بازیکنی همه قطعات خود را در صفحه گذاشته باشد و آخرین قطعه گذاشته شده قطعه تک مربعی باشد

۱۳ امتیاز مثبت دیگر برای وی لحاظ می گردد .

✳ در پایان فردی که بیشترین امتیاز مثبت یا کمترین امتیاز منفی گرفته باشد برنده مسابقه اعلام می شود.

## بلاک آس دو نفره

### قوانین بازی بلاک آس دو نفره

- صفحه بازی ۱۴×۱۴ می باشد .
- هر بازیکن یک رنگ و ۲۱ قطعه دارد .
- هر بازیکن اولین قطعه خود را در یکی از مربع های مشخص شده در صفحه قرار می دهد .
- جهت اطلاع از قوانین این بازی به قوانین بلاک آس چهار نفره رجوع شود.





## بازی جگنا

- چینش بازی به شیوه دوتایی می باشد.
- شرکت کنندگان به صورت انفرادی در مسابقه شرکت میکنند. بازی ها به در مرحله اول به صورت دوره ای و در ادامه به صورت تک حذفی انجام می شود .
- انصراف بازیکن در هر مرحله از مسابقه موجب حذف فرد میشود.
- برداشتن بلوک وسط ممنوع است .
- برداشتن بلوک از دو ردیف اول و آخر ممنوع هست.
- حداکثر زمان برای برداشتن هر قطعه ۱۰ ثانیه است .
- همزمان نمی توان از دو دست استفاده کرد.
- بلوک را فقط با دو انگشت از یک دست می توان حرکت داد(استفاده از انگشت سوم به عنوان تکیه گاه ممنوع است).
- حایل کردن بلوک دیگر در هنگام کشیدن بلوک خطاست (امتیاز منفی لحاظ می گردد).
- اولین بلوک در هر طبقه باید وسط چیده شود .
- اصلاح بالاترین ردیف برج توسط آخرین بازیکن بلامانع است .
- حرکت بازیکن در اطراف میز بدون لمس میز و با فاصله، مجاز می باشد .
- دانش آموز بعد از هر حرکت باید بلافاصله از میز فاصله بگیرد و هرگونه تماس با میز ممنوع است.
- در صورت لمس میز که منجر به ریزش برج در نوبت حریف شود فرد لمس کننده میز حذف می شود.
- در صورت کج شدن برج، بازی با همان وضعیت ادامه می یابد و هیچ فردی اجازه تغییر حالت آن را ندارد.
- در صورت چرخش برج متناسب با میزان چرخش امتیاز منفی در نظر گرفته می شود.
- بازی با ریختن برج به پایان می رسد.





## بازی اتللو

### بازی در مقطع متوسطه در صفحه ۹\*۹ و در مقطع ابتدایی در صفحه ۶\*۶ انجام می شود

- الف **زمان بازی:** بعد از تنظیم ساعت و اعلام شروع توسط داور، بازی آغاز می شود .
- تعیین رنگ مهره ها پس از استقرار بازیکنان توسط داور به قید قرعه انجام خواهد شد .
- ب- **اجرای بازی:** گذاشتن مهره در صفحه و برگرداندن مهره های حریف فقط با یک دست انجام می شود .
- بازیکنان نمی توانند بعد از قرار دادن مهره خود در صفحه نظر خود را تغییر دهند و مهره خود را به خانه دیگری در صفحه منتقل نمایند حتی اگر رقیبشان به وی اجازه پس گرفتن حرکتش را بدهد .
- رنگ تیره شروع کننده بازی می باشد .
- در صورت تغییر دادن محل مهره گذاشته شده در صفحه توسط بازیکن ، حریف یا داور و یا مسئول مسابقات باید درخواست رعایت این قانون را از او بنمایند و در صورت عدم پذیرش ، حرکت این بازیکن تخلف محسوب می گردد و امتیاز منفی دارد .
- بعد از وارد نمودن مهره جدید به بازی باید تمام مهره های محصور حریف برگردانده شود، در غیر این صورت حریف یا داور باید در این مورد متذکر شوند .

### ج- پذیرفتن موقعیت صفحه :

وقتی که بازیکنی حرکتی تازه را انجام دهد او به طور ضمنی وضعیت کنونی صفحه را پذیرفته است و نه او و نه هیچ مسئولی نمی تواند بعد از آن، اشتباه گذشته را، اصلاح نماید .  
تبصره: تنها آخرین حرکت می تواند مورد مجادله واقع شود .

د- **نوبت بازی:** اگر بازیکنی در نوبت بازی خود امکان حرکت نداشت نوبت به حریف می رسد این اتفاق ممکن است از یک تا چند باز تکرار گردد

ه- **پایان بازی:** چنانچه هر دو بازیکن حرکت هایشان را به پایان برسانند(یا صفحه پر شود یا امکان حرکت وجود نداشت باشد) برنده کسی است که بیشترین تعداد مهره را در صفحه داشته باشد .





## بازی دو مینو (مقطع ابتدایی)

### آیین نامه اجرایی مسابقه:

- شرکت در این مسابقه برای تمامی دانش آموزان دوره ابتدایی (دوره اول و دوم) آزاد می باشد.
- مسابقه به صورت گروهی دو نفره برگزار می گردد.
- حداکثر تعداد مهره ها در اجرای مسابقه برای هر نفر ۹۰۰ قطعه مهره استاندارد در چند رنگ مختلف خواهد بود.
- مسئولیت حفظ چیدمان دو مینو از زمان شروع تا خاتمه مسابقه برعهده شرکت کننده می باشد.
- زمینی به مساحت تقریبی ۲\*۲ متر برای چیدمان در اختیار هر دانش آموز قرار می گیرد.
- زمانی که برای چیدمان در اختیار هر نفر قرار می گیرد، یک ساعت خواهد بود.
- ابعاد مهره: ارتفاع ۴,۸ سانتیمتر \_ عرض ۲,۴ سانتیمتر \_ ضخامت مهره ۰,۹ میلیمتر \_ وزن مهره ۷ گرم.
- هیچ فردی غیر از فرد شرکت کننده حق دخالت در چیدمان مهره ها را ندارد و در صورت مشاهده هرگونه تخلف منجر به اعمال نمره منفی و یا حذف شرکت کننده می گردد.
- داوری بخش اصلی مسابقه بر اساس معیار های کلی زیر صورت خواهد گرفت:
- ارتفاع سازه ساخته شده (تعداد طبقات) رعایت اصول (دوره اول) اصول و مکانیزم (دوره دوم)
- استفاده از ترکیب رنگ مناسب و زیبایی (نظم و دقت در چیدمان) و سایر موارد.
- تذکر: حداقل ۱ دقیقه پس از اتمام کار چیدمان، سازه باید پایدار بماند.





## بازی روبیک

- مسابقات در آیتم مکعب های ۳\*۳ برگزار خواهد شد .
- بهم ریختگی روبیک ۳\*۳ بر اساس نرم افزار سایت جهانی روبیک انجام می گیرد .
- هر بازیکن با روبیک ، ۳ رکورد ثبت می کند، و میانگین سه رکورد به عنوان رکورد بازیکن ثبت می گردد .
- پیش از شروع مسابقه ۱۲ ثانیه به شرکت کنندگان زمان داده می شود تا روبیک را برداشته و وجوه آن را بررسی کنند .
- در صورتی که در این ۱۲ ثانیه شرکت کننده حرکتی انجام دهد (محوری را بچرخاند) در پایان، ۱۲ ثانیه به عنوان جریمه ی تخلف به رکوردش اضافه خواهد شد .
- شرکت کنندگان بایستی پس از اتمام ۱۲ ثانیه روبیک ها را مجدداً مجدداً روی میز قرار داده و منتظر بمانند و با اعلام داور مجدداً روبیک را برداشته و مسابقه را آغاز نمایند .
- در صورتی که شرکت کننده ای زودتر از شروع ۱۲ ثانیه روبیک را از روی میز بردارد یا پس از پایان ۱۲ ثانیه روبیک را روی میز نگذارد در پایان ۱۲۰ ثانیه به عنوان جریمه ی تخلف به رکوردش اضافه خواهد شد .
- در صورتی که شرکت کننده ای پیش از اعلام داور روبیک را از روی میز بردارد و شروع به حل روبیک کند در پایان ۱۲۰ ثانیه به عنوان جریمه ی تخلف به رکوردش اضافه خواهد شد .
- حد اکثر زمان برای حل روبیک ۲ دقیقه خواهد بود و رکورد های بیش از ۲ دقیقه به عنوان انصراف تلقی شده و به فرد امتیاز منفی تعلق می گیرد .
- به همراه داشتن هرگونه جزوه یا الگوی ساخت و یا هرگونه وسیله ی اضافه ی غیر مجاز در محل مسابقه تخلف محسوب شده و شرکت کننده از دور مسابقات حذف خواهد شد .







## دستور العمل فنی و اجرایی المپیاد رویش سال تحصیلی ۱۴۰۲-۱۴۰۳

- چنانچه در طول مسابقه شرکت کننده ای به هر شکل موجب به هم زدن تمرکز سایر شرکت کنندگان شود در پایان ۳۰ ثانیه به عنوان جریمه ی تخلف به رکوردش اضافه خواهد شد .
- اگر شرکت کننده ای بتواند با چشمان بسته یا با یک دست روبیک را حل کند در پایان به عنوان امتیاز ،زمان رکوردش نصف خواهد شد .
- شرکت کننده باید بلافاصله پس از حل روبیک آن را روی میز بگذارد تا رکوردش ثبت شود .
- در صورتی که پس از اتمام، یکی از محورهای روبیک بیش از ۴۲ درجه از جای اصلی خود انحراف داشته باشد روبیک حل نشده محسوب خواهد شد .
- اگر بنا به هر علتی (فشار بیش از اندازه به مهره، سقوط مکعب یا رها شدن از دست بازیکن و...) که منجر به جابه جایی مهره های مکعب شود، به گونه ای که موجب عدم حل مکعب گردد، زمان تلف شده جز رکورد بازیکن محسوب خواهد شد .
- در پایان شرکت کننده برای ثبت نهایی رکوردش باید فرم ثبت رکورد را امضا کند.





## بازی کوریدور

- براساس نظر کمیته داوری بازی ها ۲ نفره خواهد بود .
- نفر اول برای شروع بازی براساس قرعه کشی مشخص می گردد .
- تعداد ۱۰ عدد دیوارک به هر بازیکن تعلق می گیرد .
- بازیکنی که بتواند زودتر آدمک خود را به طرف دیگر صفحه برساند، برنده است (تفاوتی در خانه های انتهایی وجود ندارد)
- بازیکن فقط در زمانی اجازه دارد دست خود را وارد صفحه کند که قصد انجام حرکت یا دیوارگذاری را داشته باشد .
- حرکت اشتباه باعث ثبت امتیاز منفی می گردد .
- دیواره ها پس از جایگذاری تا انتهای بازی غیر قابل تغییر هستند .
- هدف از انجام بازی کوریدور رسیدن مهره ها به یکی از خانه های سمت مقابل است .
- مهره هر بازیکن باید در خانه وسط ردیف اول سمت خود قرار داشته باشد .
- هر بازیکن می تواند در نوبت خود یا آدمک خود را حرکت دهد (یک خانه افقی یا عمودی) و یا یک مانع در صفحه قرار دهد و مسیر حرکت را مسدود کند .
- توجه: بازیکن نمی تواند مسیر حریف را به کلی ببندد و حداقل یک راه برای رسیدن به انتهای صفحه برای بازیکن حریف باید باز بماند.
- چنانچه دو آدمک به گونه ای مقابل هم قرار گیرند که هیچ مانعی بین آنها نباشد آدمکی که نوبت به آن رسید مجاز است روی آدمک دیگر بپرد و بدین طریق یک خانه اضافی پیش رو، اگر مانعی در پشت آدمک حریف قرار داشته باشد بازیکن می تواند آدمک را به سمت راست یا چپ آدمک حریف ببرد .
- موانع و دیوارک ها باید به گونه ای قرار داده شوند که دو مربع از صفحه بازی را بپوشند .

فرم های داوری به پیوست شیوه نامه می باشد.

