



سازمان دانش آموزی
استان فارس

دستور العمل فنی و اجرایی المپیاد روبیکش سال تحصیلی ۹۸-۹۹



مقدمه:

امروزه ساختارها و سازمان های آموزشی و تربیتی تحت تأثیر دنیای پیچیده همراه با درون مایه های علمی است و این امر، بازبینی و به روز سازی مستمر برنامه های آموزشی و پرورشی را ضروری ساخته است .

توجه به نیاز جامعه و تنوع گرایش مخاطبان و تمرکز بر راهکارهایی برای بروز توانمندی ها و استعداد های نهفته مخاطبین آموزش و پرورش جامعه، از جمله ویژگی های نظام آموزشی است .

در این راستا برگزاری مسابقات، یکی از روش های به ظهور کشاندن استعدادهای بالقوه و توانایی های نهفته افراد، در سازمان های آموزشی و تربیتی است.

بدین منظور و با دیدگاه بهره مند از سند تحول بنیادین آموزش و پرورش، مبتنی بر بهسازی مسیر ورود به گام دوم انقلاب، المپیاد رویش با رویکرد نوین و نگاه به آسیب شناسی روند تربیتی نظام آموزشی، با اهداف متعالی توسط سازمان دانش آموزی استان فارس برگزار می شود.

این المپیاد تلاشی است برای بازدارندگی ظرفیت ها و قابلیت های دانش آموزی از آسیب های اجتماعی و اثرات تخریبی برخی بازی های رایانه ای و فضای مجازی بر دانش آموزان و هدایت آن به سوی فعالیت های ثمر بخش گروهی و تربیتی.

اهداف مسابقات فکری، آموزشی و سرگرمی رویش:

- ایجاد نشاط و شادابی بین دانش آموزان
- نهادینه سازی منش های سازمان دانش آموزی بین دانش آموزان و جامعه فرهنگیان
- ایجاد انگیزه و رقابت سالم بین دانش آموزان در بعد پرورشی
- گامی در جهت هدایت دانش آموزان به سمت بازی ها و فعالیت های گروهی
- تأمین بهداشت روانی و بسترسازی برای رشد و تکامل اجتماعی و روحی
- بین دانش آموزان برای بازدهی بهتر در فعالیتهای درسی، اجتماعی، کاری و خانواده





- هویت آفرینی و توسعه خلاقیت های دانش آموزان
- ایجاد هماهنگی و تعمیم فعالیت ها و برنامه های تربیتی و پرورشی
- ایجاد هماهنگی و وحدت رویه و کارآمدی حداکثری در برگزاری المپیاد ها
- انتخاب آماده ترین و کوشاترین دانش آموزان برای حضور در مراحل بعدی مسابقات

مخاطبین المپیاد:

دانش آموزان مدارس دولتی و غیر دولتی

تعاریف:

تعریف المپیاد: مجموعه مسابقات بازی های فکری، آموزشی و سرگرمی به منظور کشف، شناسایی و هدایت توانمندی ها و استعداد های دانش آموزان که از مرحله آموزشگاه شروع و تا مرحله کشوری لزوماً استمرار می یابد و دانش آموزان برتر در مراحل مختلف برگزیده خواهند شد.

شرکت کننده: کلیه دانش آموزان علاقه مند دوره های مختلف تحصیلی که توانایی شرکت در یکی از رشته های المپیاد را دارند. حضور ایشان در مراحل بالاتر منوط به کسب امتیاز های لازم در مسابقه است.

برگزیده: دانش آموزانی که توانمندی ایشان در مسابقات بر اساس آموزش های انجام شده و فرآیند داوری تعریف شده، در یکی از مراحل آموزشگاه، منطقه، استان یا کشور محرز و براساس امتیازات کسب شده انتخاب می شود.

داور: فردی که بر اساس معیارها و ضوابط این دستورالعمل، مسابقه را کنترل و کار داوری و قضاوت بین دو یا چند فرد یا گروه را بر عهده دارد.

مربی: به فردی اطلاق می شود که در رشته بازی مورد نظر، دارای تخصص و توانمندی است و اقدام به آموزش بازی ها می نماید و به عنوان مربی راهنمای شرکت کننده ها و برگزیدگان در مراحل مختلف المپیاد آموزش و هدایت را به عهده دارد.





مراحل برگزاری:

- ۱- **آموزشگاه:** شامل رقابت تمامی داوطلبان در کلیه رشته های المپیاد می باشد. در این مرحله شورای رویش می بایست با بهره گیری از تمامی ظرفیت های درون و برون آموزشگاه ای اعم از انجمن اولیاء و مربیان، شورای دبیران، تشکل های دانش آموزی و ... ضمن اطلاع رسانی گسترده زمینه حضور پویا و آگاهانه دانش آموزان را در رشته های مورد علاقه فراهم نماید. همراهی مربیان و معاونین پرورشی، آموزگاران و دبیران می تواند به غنی سازی مسابقات کمک قابل توجهی نماید. لذا ضروریست مدیران محترم مدارس به نحو مقتضی زمینه همکاری ایشان را فراهم نمایند.
- ۲- **منطقه:** شامل رقابت نفرات برتر می باشد که به صورت متمرکز و در زمان تعیین شده توسط سازمان دانش آموزی منطقه انجام می شود. تمامی دانش آموزان بایستی در کلاسهای آمادگی منطقه تحصیل شرکت کنند و دانش آموزان برتر این مرحله با رعایت قوانین به دبیرخانه المپیاد استان معرفی می گردند.
- ۳- **استان:** شامل مسابقه بین دانش آموزان برگزیده دوره تحصیلی ابتدایی و دوره تحصیلی متوسطه سراسر استان به تفکیک ، می باشد که طبق جدول زمان بندی اعلام شده از دبیرخانه المپیاد استان برگزار می گردد. دوره تکمیلی ارتقا مهارت دانش آموزان توسط مربیان مجرب در منطقه تحصیل ، مورد تاکید است.
- ۴- **کشوری:** شامل رقابت نفرات برگزیده استان با سایر استان ها ی کشور در دو دوره تحصیلی ابتدایی و متوسطه می باشد. در این مرحله شرکت در کلاس های افزایش مهارت زیر نظر مربیان مجرب، در منطقه محل تحصیل، مورد تاکید است.



جدول رشته های بازی های فکری، آموزشی و سرگرمی دانش آموزان استان فارس ۹۸-۹۹

| ردیف | نام رشته | ابتدایی | متوسطه ۱ | متوسطه ۲ |
|------|----------------|---------|----------|----------|
| ۱ | جنگا | * | * | * |
| ۲ | روبیک | - | * | * |
| ۳ | لیوان چینی | * | * | * |
| ۴ | بلاک آس ۲ نفره | * | - | - |
| ۵ | بلاک آس ۴ نفره | - | * | * |
| ۶ | پنتاگو | * | * | * |
| ۷ | دومینو | * | * | * |
| ۸ | کوریدور | - | * | * |
| ۹ | اتللو ۶*۶ | * | - | - |
| ۱۰ | اتللو ۸*۸ | - | * | * |

توجه: برگزاری مسابقات در مرحله آموزشگاه در دوره تحصیلی ابتدایی، متوسطه یک و متوسطه دو به تفکیک دوره تحصیلی و در مراحل استان و کشوری در قالب دو دوره تحصیلی ابتدایی و متوسطه خواهد بود.
توضیح: در مراحل استانی و کشوری، متوسطه اول و دوم یک رده سنی محسوب می شوند.



معرفی بازی ها:

بازی اُتلو:

اُتلو (othello) بازی ایست دو نفره که دارای یک صفحه 8×8 و ۶۴ مهره است. تمامی مهره ها یکسان و دارای یک روی سیاه و یک روی سفید هستند. هدف بازی تصاحب کردن خانه های بیشتر نسبت به حریفان با رنگ خودتان است. بازی در صورتی تمام می شود که تمام صفحه پر شده باشد، هیچ کدام از بازیکنان حرکتی برای انجام نداشته باشند یا تمامی مهره ها متعلق به یکی از بازیکنان باشد. پس از پایان بازی بازیکنی که تعداد مهره های بیشتری داشته باشد برنده است. ستون های صفحه ی بازی با حروف انگلیسی از a تا h و سطرها با اعداد ۱ تا ۸ شماره گذاری شده اند.

بازی بلاک آس:

بلاک آس (Blokus) یک بازی استراتژیک است که می تواند یک نفره، دو نفره، سه نفره و چهار نفره انجام شود و آموزش قوانین آن بسیار ساده و سریع صورت می پذیرد.

مهره های این بازی به رنگ های آبی، زرد، قرمز و سبز است که همیشه مهره آبی شروع کننده بازی است. اولین حرکت هر بازیکن باید به گونه ای باشد که مربع گوشه سمت خودش (سمت راست) را پر کند و بازی به نوبت ادامه پیدا می کند. هر بازیکن باید قطعات خود را در حالتی روی صفحه قرار بدهد که حداقل از یک گوشه به رنگ همسان خود متصل باشد. اگر این اتصال از سمت ضلع باشد، حرکت اشتباه است. اتصال از سمت ضلع با رنگ های رقیب، اجتناب ناپذیر است و اشکالی ندارد.



بازی پنتاگو:

پنتاگو بازی فکری جذابی است که در سال ۲۰۰۴ توسط توماس فلودن سوئدی طراحی و ساخته شده است و از همان ابتدا هر ساله جوایز معتبری را از آن خود کرده است. از جمله آن که چند سال پیاپی (۲۰۰۱ تا ۲۰۰۵) به عنوان بهترین بازی سال در کشورهای مختلف برگزیده شده است. در این بازی ۲ نفره که در رده بازی‌های استراتژیک-انتزاعی طبقه‌بندی می‌شود. هدف بازی پنتاگو این است که تلاش کنید پیش از رقیبتان، پنج مهره خود را، در هر جای صفحه، در یک ردیف عمودی، افقی یا اریب، پشت سر هم قرار دهید.

بازی جنگا:

جنگا (به انگلیسی: Jenga) یا برج هیجان بازی مهارت جسمی و روحیست که توسط لسلای اسکات ایجاد شده است و در حال حاضر توسط شرکت برادران پارکر که بخشی از شرکت چند ملیتی هسبرو است به بازار عرضه می‌شود. در طی بازی، بازیکنان به نوبت یک بلوک از برج را بیرون می‌کشند و آن را در بالای برج می‌دهند. به این ترتیب یک ساختار بلندتر و به‌طور فزاینده‌ای ناپایدارتر ایجاد می‌کنند. جنگا از کلمه سواحیلی به معنی "برای ساخت" مشتق شده است. جنگا (به انگلیسی: Jenga) یا برج هیجان بازی مهارت جسمی و روحیست که توسط لسلای اسکات ایجاد شده است و در حال حاضر توسط شرکت برادران پارکر که بخشی از شرکت چند ملیتی هسبرو است به بازار عرضه می‌شود. در طی بازی، بازیکنان به نوبت یک بلوک از برج را بیرون می‌کشند و آن را در بالای برج قرار می‌دهند. به این ترتیب یک ساختار بلندتر و به‌طور فزاینده‌ای ناپایدارتر ایجاد می‌کنند.



بازی دومینو تاپلینگ:

بازی دومینو تاپلینگ شامل چیدن زنجیره‌ای از دومینو هاست که با چیدن مستطیل‌های کوچکی که کنار هم قرار می‌گیرد شروع می‌شود و وقتی یکی از آنها بیفتد، به صورت زنجیروار بقیه قطعات هم می‌افتند. همچنین با قطعات دومینو می‌توان اشکال تعادلی بسیاری ساخت.

مهره های دومینو را می‌توان به حروف الفبا تشبیه کرد و همان طور که ما می‌توانیم با حروف الفبا بی‌شمار کلمه بسازیم با مهره های دومینو هم می‌توان بی‌شمار طرح پیاده کرد که این خصوصیت باعث رشد خلاقیت افراد و عدم خستگی آنها از این سرگرمی می‌شود.

بازی کریدور:

بازی فکری کریدور یک بازی استراتژیک، لذت بخش برای ۲ یا ۴ نفر می‌باشد. هر نوبت بازی کریدور کمتر از ۱۰ دقیقه زمان می‌برد. در هر نوبت، شما باید تصمیم بگیرید که یا مهره ی خود را یک خانه حرکت دهید و یا با قرار دادن دیوارک ها در مسیر حرکت رقیبتان ، او را متوقف نمایید. بازی فکری کریدور شامل یک عدد صفحه ی بازی به شکل گرد می‌باشد ، ابعاد صفحه ی بازی کریدور ۲۸ × ۲۸ سانتیمتر است. جنس این صفحه از پلاستیک باکیفیت تولید شده است، رنگ صفحه ی بازی سبز می‌باشد. ۲۰ عدد دیوارک پلاستیکی در بازی قرار دارد که از آنها برای بستن مسیر حرکت بازیکنان دیگر می‌توانید استفاده نمایید. ۴ عدد مهره ی بازی جهت انجام بازی ۲ نفره و ۴ نفره نیز درون بازی قرار داده شده است. این چهار مهره در ۴ رنگ مختلف می‌باشند. بازی فکری کریدور قابلیت بازی ۲ نفره و بازی ۴ نفره دارد. در حالت بازی ۲ نفره تعداد ۱۰ عدد دیوارک به هر بازیکن تعلق می‌گیرد. در حالت بازی ۴ نفره تعداد ۵ عدد دیوارک به هر بازیکن تعلق می‌گیرد.



بازی لیوان چینی:

لیوان چینی یا اسپورت استکینگ (Sport Stacking) ورزشی است نوظهور که از چیدمان لیوان-های مخصوص و جمع کردن آنها طبق یک دستورالعمل خاص صورت می گیرد. این بازی به واسطه سرعتی بودن آن از هیجان بالایی برخوردار است. محدودیت در این بازی وجود ندارد. تمامی افراد در تمامی سنین حتی با وجود ناتوانی‌های جسمی و ذهنی قادر به انجام این بازی هستند. راز موفقیت در این بازی نیز یک چیز است و آن چیزی نیست جز تمرین.

لیوان چینی همکاری بین دست و چشم را بهبود می بخشد و زمان واکنش را تا ۳۰ درصد بالا می برد. این ورزش به دانش آموزان کمک می کند که مهارت خود را گسترش دهند و عملکرد هر دو سوی بدنشان را برابر کنند. لیوان چینی نه تنها تناسب اندام را افزایش می دهد بلکه آموزه های نظری هم دارد. دانش آموزانی که لیوان چینی را انجام می دهند قانوناً در پایه نشان داده می شود که حواسشان افزایش می یابد. دانش آموزان از هر دو طرف مغزشان استفاده می کنند. این دانش آموزان با انجام لیوان چینی از خط وسط بدنشان عبور می کنند و ارتباطات جدیدی در مغزشان گسترش می دهند.

بازی مکعب روبیک:

مکعب روبیک یک جورچین (پازل) مکانیکی است که در سال ۱۹۷۴ توسط یک مجسمه‌ساز و پروفیسور معمار مجارستانی به نام ارنو روبیک ابداع شد. نام اصلی آن "مکعب جادویی" است که توسط مخترع آن نام‌گذاری شده است.

در هر مکعب روبیک کلاسیک ۶ وجه و در هر وجه ۹ تکه و هر وجه دارای یک رنگ است، در نتیجه کلاً دارای ۶ رنگ (رنگ‌بندی استاندارد: سفید، زرد، نارنجی، قرمز، آبی، و سبز) است. گفته می‌شود این مکعب دارای ۴۳ تریلیون جایگشت (تعداد ترکیب‌های ممکن برای موقعیت رنگ‌ها) است؛ و معمولاً افراد با دو روش مبتدی و حرفه‌ای آن را حل می‌کنند که روش مبتدی دارای ۸ مرحله است که هر مرحله تقریباً دارای ۱ فرمول است اما روش حرفه‌ای دارای ۴ مرحله و بیش از ۱۰۰ فرمول است. مکانیزم محوری این پازل به شما این امکان را می‌دهد که در هر وجه به‌طور جداگانه رنگ‌های دیگر را به هم ریخت، و هدف از بازی این است که تمام رنگ‌های آن در وجه خود و به صورت درست در کنار هم قرار گیرند.





در سال‌های بعد این مکعب گسترش یافت و مدل‌های دیگری از آن درست شده‌است، از جمله: $2 \times 2 \times 2$ (مکعب جیبی، مینی مکعب یا مکعب یخی)، $3 \times 3 \times 3$ (مکعب استاندارد)، $4 \times 4 \times 4$ (انتقام روبیک، یا مکعب استاد) و $5 \times 5 \times 5$ (روبیک پروفیسورها) و به تازگی اندازه‌های بزرگتر نیز درست شده‌اند (وی کیوب ۶ و وی کیوب ۷) و بزرگترین مکعبی که درست شده‌است $17 \times 17 \times 17$ می‌باشد.

ثبت نام:

الف) ثبت نام مرحله آموزشگاه رایگان صورت پذیرد.

ب) طبق مصوبه شورای برنامه ریزی سازمان دانش آموزی استان هزینه ثبت نام مرحله منطقه حداکثر ۲۰۰,۰۰۰ ریال شامل تهیه جوایز، تقدیرنامه، حق الزحمه داوری، نظارت، پذیرایی و ... می‌باشد.

تبصره یک: در مسابقات گروهی می‌تواند حداکثر ۳۰ درصد تخفیف برای اعضای گروه اعمال گردد.

تبصره دو: دانش آموزان تحت پوشش کمیته امداد، بهزیستی و ... مشمول پنجاه درصد تخفیف هزینه ثبت نام می‌گردند.

تبصره سه: دانش آموزان پیشتاز که به مرحله کشوری راه پیدا کنند می‌توانند از تخفیف مصوب هزینه ثبت نام استفاده نمایند.





جدول مشخصات ثبت نام داوطلبین

(مرحله آموزشگاه)

| ردیف | آموزشگاه | نام و نام خانوادگی | کد ملی | جنسیت | مقطع | رشته بازی | شماره تلفن ضروری | نام کانون یا مرکز تحت پوشش | مدیر آموزشگاه | تلفن مدیر | توضیحات |
|------|----------|--------------------|--------|-------|------|-----------|------------------|----------------------------|---------------|-----------|---------|
| | | | | | | | | | | | |

فرم معرفی و ثبت نام برگزیدگان

(به مرحله منطقه)

| ردیف | منطقه | نام و نام خانوادگی منتخب | کد ملی | جنسیت | مقطع | رشته بازی | رتبه کسب شده | نام آموزشگاه | شماره تماس ضروری ۱ | شماره تماس ضروری ۲ | نام کانون یا مرکز تحت پوشش | مدیر آموزشگاه | شماره همراه مدیر آموزشگاه |
|--------------------------------|-------|--------------------------|--------|-------|------|------------------------------------|--------------|--------------|--------------------|--------------------|----------------------------|---------------|---------------------------|
| | | | | | | | | | | | | | |
| معاون پرورشی آموزشگاه امضاء | | | | | | مدیر آموزشگاه مهر مدرسه و امضاء | | | | | | | |

فرم معرفی و ثبت نام برگزیدگان

(به مرحله استانی)

| ردیف | منطقه | نام و نام خانوادگی منتخب | کد ملی | جنسیت | مقطع | رشته بازی | رتبه کسب شده | نام آموزشگاه | شماره تماس ضروری ۱ | شماره تماس ضروری ۲ | نام کانون یا مرکز تحت پوشش | مدیر آموزشگاه | شماره همراه مدیر آموزشگاه | مسئول سازمان دانش آموزی | مبلغ واریزی | شماره فیش واریزی | جمع کل پرداختی |
|--|-------|--------------------------|--------|-------|------|-----------|--------------|--------------|-----------------------------|--------------------|----------------------------|---------------|---------------------------|-------------------------|-------------|------------------|----------------|
| | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| مسئول سازمان دانش آموزی مهر و امضاء | | | | | | | | | معاون پرورشی مهر و امضاء | | | | | | | | |

یادآوری: فایل اکسل جهت تکمیل و ارسال به پیوست می باشد.



ضوابط و مقررات عمومی:

مسئولین شهرستان / منطقه / نواحی با توجه به موارد ذیل نسبت به انجام مسابقات اقدام نمایند:

- ۱- مسابقات به تفکیک مدارس روزانه دخترانه و پسرانه و طبق دستورالعمل اجرا خواهد شد.
 - ۲- شرکت در مسابقات استانی و کشوری منوط به برگزاری مسابقات در مرحله آموزشگاه، مرحله منطقه و ارائه گزارش و اعلام برگزیدگان مرحله منطقه به دبیرخانه المپیاد رویش سازمان دانش آموزی استان فارس می باشد.
 - ۳- ادارات می بایست مسابقات دوره ابتدایی یا متوسطه را به صورت انتخابی طبق جدول، (حداقل یک و حداکثر سیزده رشته) برگزار نمایند.
 - ۴- دانش آموزان علاقمند و متقاضی می بایست با اخذ رضایت کتبی از اولیاء توسط مدیر آموزشگاه، در مسابقات آموزشگاه، منطقه، استان و کشوری شرکت نمایند.
 - ۵- برای معرفی به مرحله استانی و کشوری ارائه اصل گواهی تحصیلی عکس دار و دارای بارکد که از طریق سامانه سند صادر گردیده، به همراه اسامی برگزیدگان به دبیرخانه المپیاد استان ضروری است.
- تبصره:** به همراه داشتن و ارائه کپی گواهی فوق در هنگام پذیرش مرحله استانی و کشوری، توسط دانش آموز برگزیده الزامی است.
- ۶- دانش آموزان اتباع خارجی می توانند در مسابقات شرکت کنند و مشمول قوانین و شرایط شرکت در المپیاد می گردند.



شرایط برگزاری:

بر اساس جدول، رشته های قید شده در جدول به عنوان رشته های برگزاری می باشند و رعایت ضوابط و مقررات زیر جهت برگزاری، ضروری و ملاک عمل خواهد بود.

- ۱- بازی های رومیزی به صورت دو نفره برگزار گردد.
- تبصره: بازی بلاک آس ۴ نفره از قاعده دو بازیکن مستثنی است.
- ۲- بازی پازلی (روبیگ) به صورت انفرادی برگزار گردد.
- ۳- رشته دومینو در مقطع متوسطه در قالب تیم ۳ تا ۵ نفره برگزار گردد و در مقطع ابتدایی در قالب تیم دو نفره و هم زمان برگزار گردد.
- ۴- رشته لیوان چینی به صورت انفرادی و گروهی برگزار گردد.
- ۵- رشته لیوان چینی متوسطه می تواند به صورت گروهی برگزار گردد.
- ۶- در مرحله منطقه در صورت انصراف کتبی دانش آموز برگزیده، معرفی بازیکن ذخیره به عنوان جایگزین با رعایت مراتب بلامانع است.
- ۷- دانش آموزان در مرحله آموزشگاه می توانند با توجه به علاقه و توان خود حداکثر در سه رشته از رشته های المپیاد شرکت نمایند اما حضور آن ها در مسابقات مرحله استانی یا کشوری حداکثر در یک رشته امکان پذیر است.
- ۸- اعزام نفرات و تیم های برگزیده به مسابقات مرحله استانی و کشوری بایستی با رعایت کامل ضوابط و مقررات اردویی و برابر دستورالعمل شماره ک/۵۶/۹۸۸۸/۱۰۹۸ مورخ ۹۸/۶/۲۵ اعزام دانش آموزان به اردوها و بازدید های دانش آموزی صورت پذیرد.
- ۹- فرد یا گروه اعزامی می بایست یا به همراه سرپرست معرفی شده از آموزش و پرورش و یا با همراهی اولیاء خود در محل مسابقات استانی یا کشوری حضور یابد.
- ۱۰- رعایت کلیه مقررات انضباطی و اخلاقی در تمامی فرآیند المپیاد توسط دانش آموزان شرکت کننده الزامی می باشد.
- ۱۱- شایسته است یک نسخه از این دستورالعمل و بخشنامه های مربوطه، در اختیار سرپرست دانش آموزان اعزامی به مسابقات مرحله استانی و کشوری قرار گیرد.



ضوابط و مقررات اجرایی:

الف) عوامل اجرایی: عوامل اجرایی المپیاد با عناوین مختلف بر اساس موافقت بالاترین مقام برگزاری المپیاد در هر مرحله، ابلاغ ایشان صادر و به کار گرفته خواهند شد.

الف) نحوه برگزاری مسابقات :

۱- مسابقات هر ساله در چهار مرحله برگزار می گردد:

مرحله اول: آموزشگاه

مرحله دوم: شهرستان، منطقه، ناحیه (که به اختصار "منطقه" اطلاق می گردد)

مرحله سوم: استانی

مرحله چهارم: کشوری

۲- مدت زمان اجرایی مرحله اول و دوم از ابتدای مهرماه هر سال تحصیلی تا نیمه آذرماه (۱۵ آذرماه) همان سال می باشد. برگزاری مرحله سوم در بهمن ماه و مرحله چهارم در اسفندماه خواهد بود.

۳- سرپرست و مربی بازیکنان بایستی از بین فرهنگیان رسمی یا پیمانی آموزش و پرورش که در زمینه تخصصی و حسن خلق از شهرت لازم برخوردار و آشنا به قوانین اردویی باشند، انتخاب شود، نظارت و هماهنگی در این خصوص بر عهده مسئول سازمان دانش آموزی مربوطه می باشد.

۴- شرکت کنندگان تمامی رشته ها ملزم به رعایت مقررات و قوانین مندرج در آیین نامه بازی ها در طول زمان بازی و در طی برگزاری مسابقات هستند. (آیین نامه بازی ها به پیوست می باشد)

۵- مسئول سازمان دانش آموزی منطقه، یکی از مدارس را به عنوان مجری مسابقات مرحله دوم انتخاب و تمامی مراحل اجرا را با هماهنگی معاونت محترم پشتیبانی منطقه در آن آموزشگاه به انجام برسانند.



نکات ضروری:

- الف) مدت زمان مسابقات هر بازیکن بستگی به نتایج بازی های وی در طول مسابقه دارد.
- ب) پس از انجام مسابقات، در اسرع وقت نتایج مرحله آموزشگاه توسط مدیر آموزشگاه به مسئول سازمان دانش آموزی گزارش شود.
- ج) اسامی برگزیدگان مسابقات منطقه طی نامه رسمی ثبت شده، از طریق سامانه bbs در قالب فایل اکسل، توسط مسئول سازمان دانش آموزی به دبیرخانه المپیاد استان ارسال گردد.
- د) آخرین مهلت ارسال اسامی پایان آذرماه است.
- ه) نتایج و مستندات مسابقات (فرم ها و ...) به مدت دو سال از تاریخ برگزاری، در آموزشگاه و منطقه بایگانی گردد.

مرحله استانی و کشوری:

برای ورود به مرحله استانی رعایت موارد زیر ضروری است:

- ۱- سهمیه حضور دانش آموزان برگزیده اعزامی در مرحله استانی، در تمامی رشته ها، بر اساس میزان مشارکت تعیین می گردد.
- ۲- درخواست خوابگاه برای شرکت کنندگان در مرحله استانی و کشوری بایستی حداکثر یک هفته پس از اجرای مسابقات منطقه توسط مسئولین سازمان دانش آموزی به دبیرخانه المپیاد استان ارائه گردد.
- ۳- نحوه اعزام، درخواست خوابگاه، تهیه غذا و هزینه های مربوط به آن ها و نحوه ثبت نام با تصمیم و تأیید شورای رویش منطقه خواهد بود.
- ۴- دانش آموزانی که به مرحله استان راه یافته اند اما به دلایلی در این مسابقات شرکت ننموده اند، در جلسات شورای استانی رویش بررسی و نسبت به جایگزینی ایشان در مسابقات دوره بعد تصمیم گیری می شود.
- ۵- زمان و مکان دقیق مسابقات مراحل استانی و کشوری طی بخشنامه اطلاع رسانی می گردد.



ب) نحوه توزیع حکم و مدال:

از مقام های اول، دوم و سوم در رشته انفرادی و همچنین تمام بازیکنان رشته های گروهی حائز مقام اول، دوم و سوم با توجه به شرایط (مدال، حکم، هدیه) به نحو مقتضی تقدیر و تشویق به عمل می آید.

ج) نحوه ارسال گزارش المپیاد به سازمان دانش آموزی استان:

شایان ذکر است ارائه گزارش هر یک از مراحل برگزاری مسابقات داخلی فقط از طریق سامانه bbs به دبیرخانه المپیاد استان (نامه رسمی ثبت شده) مورد تأیید می باشد و ارسال هرگونه گزارش از طریق دیگر قابل بررسی و ارزیابی نمی باشد.

راهکارهای پیشنهادی برای آمادگی و آشنایی بیشتر دانش آموزان :

- ۱- برگزاری کلاس های آموزشی بازی ها برای آموزگاران و دبیران پایه های مختلف تحصیلی در مدارس، توسط مربیان مجرب سازمان دانش آموزی
- ۲- برگزاری کلاس های آموزشی برای دانش آموزان
- ۳- اختصاص بخشی از ساعات فراغت دانش آموزان به بازی ها
- ۴- آشنا کردن دانش آموزان و اولیاء به فواید بازی ها از قبیل کاربردهای ذهنی، روحی، اجتماعی، دست ورزی و ...
- ۵- اجرای مسابقات بازی های فکری، آموزشی و سرگرمی در مراسم و مناسبت های مدارس
- ۶- تعیین یکی از همکاران فرهنگی به عنوان رابط رویش آموزشگاه برای امور اطلاع رسانی، پیگیری و هماهنگی با مسئول سازمان دانش آموزی منطقه



ضوابط و قوانین عمومی داوری

- ۱- بازی ها با حضور دانش آموزان داوطلب که قبلاً ثبت نام نموده اند انجام می شود.
- ۲- هر داور می تواند فقط در یکی از مجموعه رشته های المپیاد به داوری بپردازد.
- ۳- هر بازی رومیزی دو نفره یا بیشتر با یک داور اداره می گردد.
- ۴- هر بازی یک نفره از قبیل روبیک و لیوان چینی (هر چند به صورت گروهی) با یک داور اداره می گردد.
- ۵- در رشته دومینو بر اساس تعداد گروه ها یا شرکت کنندگان تعداد داور مشخص می شود. (۲ یا ۳ داور)
- ۶- داور بایستی مطمئن باشد که شیوه پر کردن فرم های داوری و قوانین برگزاری مسابقات را می داند
- ۷- صحبت کردن با داور موجب بر هم زدن دقت و حواس وی شده و در نتیجه بازی مؤثر است، در مواقع ضروری تنها مسئول مسابقه و سرداور می توانند با داور صحبت کرده و در مورد سایر افراد ممنوع است.
- ۸- بازیکن بایستی سکوت و قوانین میز بازی را رعایت کند و به تصمیمات داور احترام بگذارد.
- ۹- بازیکنان برای انجام هر کاری از قبیل نوشیدن و خوردن، سؤال، اعتراض و ... می بایست از داور اجازه بگیرند.
- ۱۰- تأکید می گردد تمامی فرم های داوری بایستی به امضاء داور و سرداور برسد و تحویل منشی مسابقه شود.
- ۱۱- منشی هر رشته می بایست امور توزیع فرم های داوری و کلیه امور مربوط به آن، اعلام امتیازات، تعیین برگزیدگان، دریافت و تحویل وسایل و لوازم بازی ها، جمع آوری مستندات و دسته بندی و نظم آن را به همراه سرداور انجام دهند.
- ۱۲- در بازی های فینال و رده بندی علاوه بر داور میز، داور ناظر نیز بر روند بازی نظارت خواهد داشت.
- ۱۳- جدول مسابقات بایستی در محل مسابقات نصب و بعد از اعلام نتیجه ی هر بازی با مداد کامل شود.
- ۱۴- قوانین و مقررات کلی داوری و آیین نامه بازی ها و فرم های مربوطه به پیوست می باشد.





آیین نامه بازی ها



فرم های داوری





قوانین کلی برگزاری المپیاد رویش

- حضور بازیکن با پوشش رسمی مدرسه یا لباس تشکیلات، 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.
- نتایج هر دور یا مرحله تأثیری در دور یا مرحله بعد ندارد.



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 ۷ 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.
- 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 دونه

قوانین بازی بلاک آس دونه

- 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 سفید رنگ صفحه قرار می دهد.
- جهت اطلاع از قوانین این بازی به قوانین بلاک آس چهار نفره رجوع شود.

کارگروه تخصصی بلاک آس

سازمان دانش آموزی فارس



بازی پتاکو

- ابتدا رنگ مهره هر یک از دو بازیکن و به قید قرعه مشخص می گردد و شروع کننده بازی رنگ تیره می باشد.
- نگهداشتن مهره در دست خطا محسوب می شود.
- اگر بازیکن به هر دلیلی موجب ریزش صفحه شود بازی به اتمام می رسد و بازیکن بازنده محسوب می شود.
- در این بازی دو نفره هر بازیکن به نوبت مهره ای را در صفحه قرار می دهد و سپس یکی از چهار قسمت صفحه بازی را به دلخواه ۹۰ درجه (هم جهت یا خلاف جهت گردش عقربه ساعت) می چرخاند.
- اولین کسی که بتواند پنج مهره از مهره‌هایش را در راستای افقی، عمودی یا اریب پشت سر هم ردیف کند، برنده بازی است.
- این بازی در عین سادگی، پیچیده و عمیق نیز هست و این قدرت را دارد که با حرکاتی ساده، ذهن کودک را بچرخاند و توانایی تفکر منطقی و تحلیل شرایط را برای او به ارمغان آورد.

کارکرده تخصصی پتاکو

سازمان دانش آموزی فارس



بازی جگا

- چینش بازی به شیوه دوتایی و ضربداری 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.
- دست زدن به بلوک به معنای برداشتن است و چنانچه پس از تست، بلوک برداشته نشود امتیاز منفی لحاظ می گردد.
- برداشتن بلوک وسط ممنوع است.
- برداشتن بلوک از دو ردیف اول و آخر ممنوع هست.
- حداکثر زمان برای برداشتن هر قطعه ۱۰ ثانیه است.
- اجرای قانون توالی دست الزامی می باشد (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.
- تبصره: در صورت دریافت ۱۵ امتیاز منفی توسط یکی از طرفین بازی، بازی به نفع حریف پایان می پذیرد.

کارگروه تخصصی جگا

سازمان دانش آموزی فارس



بازی اتلو

بازی در مقطع متوسطه در صفحه ۸*۸ 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 مهر 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: هر بازیکن به طور کل در هر دور بازی ۱۵ دقیقه فرصت دارد که این زمان در مقطع

ابتدایی ۱۲ دقیقه میباشد.

ه_ پایان بازی: چنانچه هر دو بازیکن حرکت هایشان را در زمان مجاز به پایان برسانند برنده کسی است

که بیشترین تعداد مهره را در صفحه داشته باشد.





- امتیاز رسمی بازی با شمارش مهره های صفحه بازی مشخص خواهد شد و خانه های خالی به سود بازیکن برنده محاسبه خواهند شد.
- اگر بازیکنی قبل از اتمام روند کامل مسابقه و اعلام نتیجه نهایی از سوی داور، اعلام برد یا باخت نماید یا در صفحه بازی تغییری ایجاد نماید بازنده بازی محسوب خواهد شد.
- عدم حضور به موقع، غیبت کردن و یا اعلام انصراف بعد از مهلت مقرر موجب حذف بازیکن از مسابقات و برنده اعلام شدن حریف وی در آن رقابت می شود.

کارگروه تخصصی اتللو

سازمان دانش آموزی فارس



بازی دو مینو (منطق 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 ۷۰۰ 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 ۰,۷ میلیمتر _ وزن مهره ۹ 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.

کارگروه تخصصی دو مینو

سازمان دانش آموزی فارس



بازی دومینو (قطع متوسط)

اعضای تیم حداقل سه و حداکثر پنج نفر می باشد. از این تعداد، یک نفر از اعضا باید به عنوان سرگروه معرفی گردد.

لیست اعضا بایستی به همراه طرح، تحویل کمیته داوری شده و در ردیف اول نام سرگروه نوشته شود.

فضایی که برای چیدمان در اختیار تیم ها قرار می گیرد 4×4 متر در نظر گرفته شده است.

مسئولیت حفظ چیدمان دومینو از زمان شروع تا خاتمه مسابقه بر عهده اعضای تیم می باشد.

همه تیم ها باید تمامی وسایل و تجهیزات مورد نیاز خود را همراه داشته باشند. کمیته اجرایی مسابقات هیچگونه مسئولیتی در قبال تأمین تجهیزات ندارد.

شرکت کنندگان مجاز به استفاده از مهره های شخصی نیستند. تعداد مهره هایی که کمیته برگزاری در اختیار تیم ها قرار می دهد. ۱۵۰۰ (هزار و پانصد) مهره برای دانش آموزان دوره متوسطه می باشد.

زمان مسابقات یک ساعت و سی دقیقه تعیین شده است.

کمیته اجرایی هیچگونه تعهدی در تأمین رنگ مهره های تیم ها ندارد اما تیم ها می توانند با توافق مسئول مربوطه مهره های خود را تعویض نمایند.

آیتم های اختیاری مورد استفاده :

حرکت پرتابی : ایجاد یک حرکت پرتابه ای در طول چیدمان است. بدین گونه که دومینو در نقطه شروع، یک حرکت پرتابه ای داشته باشد و سپس در اثر برخورد پرتابه با مهره ها در نقطه ای دیگر حرکت دومینو ادامه یابد. این مکانیزم بر اساس برد پرتابه و دقت فرود امتیاز دهی خواهد شد.

سطح شیبدار: در جایی از چیدمان یک مهره دومینو باید از بالای سطح شیبدار شروع به لیز خوردن کرده و با برخورد به مهره هایی که در ادامه مسیر در پایین سطح شیبدار چیده شده اند موجب ادامه حرکت دومینو شود.



اهرم نوع سوم: در بخشی از چیدمان می تواند از یک اهرم نوع سوم استفاده گردد. در این قسمت نیز هر چقدر شعاع حرکتی (بازوی مؤثر) به میزان بیشتری افزایش یابد، امتیاز بیشتری به تیم شرکت کننده تعلق می گیرد .

عبور از داخل سیال: قسمتی از چیدمان می تواند از داخل یک سیال عبور کند انتخاب نوع سیال و ایجاد محفظه برای آن بر عهده تیم شرکت کننده می باشد.

مرتب نمودن زمین و تحویل آن به صورت اولیه به عهده تیم می باشد.

چگونگی اجرای مسابقات:

تذکره ۱: ضروری است حداکثر ۳۰ دقیقه قبل از شروع مسابقه ، طرح به کمیته داوری ، تحویل داده شود.

تذکره ۲: استفاده از مکانیزم هایی که موجب آسیب به زمین یا دیگران می شود نظیر آتش زدن، انفجار، به کار بردن مواد شیمیایی و ... ممنوع است و در صورت استفاده تیم حذف خواهد شد .

تذکره ۳: حداکثر زمان برای چیدمان مهره ها یک ساعت و سی دقیقه (۱:۳۰) می باشد. تیم ها موظفند بعد از به اتمام رسیدن این زمان، زمین مسابقه را ترک نمایند.

پس از پایان مدت مسابقه ، ۱۵ دقیقه وقت اضافه در صورت تقاضای سرگروه در اختیار تیم متقاضی قرار خواهد گرفت.

تذکره ۴: هر گونه دخالت مستقیم مربی و یا اشخاصی غیر از اعضای اصلی تیم در چیدن مهره ها و حضور مربی در کنار تیم ممنوع است و در صورت مشاهده، تیم بلافاصله از دور مسابقات حذف می گردد.

تذکره ۵: استفاده از تلفن همراه در طول مسابقه ممنوع می باشد .

داوری مسابقات در بخش های کلی آیتام های اصلی و خلاقیت صورت می گیرد.

نکات الزامی در بخش طرح :

شعار تیم به نسبت مفهوم طرح کلی هر تیم در قسمت مشخصی نوشته شود.





نکات کشیدن نقشه تیم با شرایط ذیل صورت گیرد:

۱- شروع مسیر در نقشه مشخص شود ۲- محل قرارگیری آیتم های تخصصی مشخص شود ۳- چنانچه خطوط کمکی در طرح در نظر گرفته شده است مشخص شود ۴- مکان مکانیزم ها در نقشه مشخص شود. در قسمت پایین کادر نقشه، مکانیزم های مورد استفاده و تجهیزات جانبی مورد استفاده خود را از لحاظ نحوه عملکرد در چند سطر توضیح داده شود.

نکات مهم : ۱- مهلت ارائه طرح اولیه ۳۰ دقیقه قبل از شروع بازی می باشد ۲- بررسی طرح ارائه شده از سازه مورد نظر توسط هیئت داوران صورت می گیرد و به گروه های منتخب اطلاع داده می شود.

ضروری است اعضای تیم ۳۰ دقیقه قبل از زمان اعلام شده در محل مسابقه حضور داشته باشند.

دانش آموز موظف است در زمان و تاریخ اعلام شده در مکان مسابقه همراه با وسایل جانبی مورد نیاز دومینو حضور داشته باشد، عدم حضور ایشان در زمان اعلام شده به منزله انصراف از شرکت در مسابقه تلقی می گردد.

کارگروه تخصصی دوینو

سازمان دانش آموزی فارس



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 ۱۵ ثانیه به شرکت کنندگان زمان داده می شود تا روبیک را برداشته و وجوه آن را بررسی کنند.
- در صورتی که در این ۱۵ ثانیه شرکت کننده حرکتی انجام دهد (محوری را بچرخاند) در پایان، ۱۵ ثانیه به عنوان جریمه ی تخلف به رکوردش اضافه خواهد شد.
- شرکت کنندگان بایستی پس از اتمام ۱۵ ثانیه روبیک ها را 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 ۱۵ ثانیه روبیک را از روی میز بردارد یا پس از پایان ۱۵ ثانیه روبیک را روی میز نگذارد در پایان، ۱۵ 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، ۱۵ ثانیه به عنوان جریمه ی تخلف به رکوردش اضافه خواهد شد.
- حد اکثر زمان برای حل روبیک ۵ دقیقه خواهد بود و رکورد های بیش از ۵ 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.
- 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 ۴۵ 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.

کارکرده تخصصی روبیک

سازمان دانش آموزی فارس



بازی کُریدور

- براساس نظر کمیته داوری بازی ها ۲ نفره خواهد بود.
- نفر اول برای شروع بازی براساس قرعه کشی مشخص می گردد.
- وقت بازی را می توان ۱۰ تا ۲۰ دقیقه محدود کرد.
- 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.

کارکرده تخصصی کردور

سازمان دانش آموزی فارس



بازی لیوان چینی

- مسابقات در دوره تحصیلی ابتدایی به صورت فردی و در دوره تحصیلی متوسطه به صورت گروهی انجام می شود.
- لیوان استاندارد در اختیار شرکت کنندگان قرار خواهد گرفت.
- بدیهی است برای ثبت رکورد، شرکت کنندگان باید هر سه مرحله ۳-۶-۳ و ۶-۶-۱ و ۱۰-۱-۱ را به ترتیب و صحیح انجام دهند.
- چنانچه خطایی از قبیل ریزش لیوان صورت گیرد باید چیدمان مجدداً از یک مرحله قبل تکرار شود.
- در چیدمان و جمع کردن لیوان ها ابتدا صحیح انجام دادن و بعد سریع انجام دادن ملاک است. (عدم تصحیح لیوان های افتاده در همان لحظه خطا بوده و رکورد ثبت نخواهد شد).
- ثبت رکورد هر شرکت کننده در مرحله مقدماتی سه بار می باشد.
- میانگین رکورد های انجام شده به عنوان زمان نهایی برای شرکت کننده در مسابقه ثبت می شود .
- شرکت کنندگان با رکورد بالای ۱۵ ثانیه حذف و شرکت کنندگان تا رکورد حداکثر ۱۵ ثانیه مجدداً رقابت می کنند.
- رکوردهای دور مقدماتی تاثیری در مرحله نهایی ندارد.
- رکورد گیری با زمان سنج های مخصوص انجام می گیرد که در صورت نیاز قبل از شروع دور مقدماتی آموزش لازم داده خواهد شد.
- فضای تمرین قبل از شروع مسابقات با زمان مشخص در اختیار شرکت کنندگان قرار خواهد گرفت.
- در صورت خاموش شدن تایمر در حین بازی رکورد دوباره ثبت می شود.

کارکرده تخصصی لیوان چینی

سازمان دانش آموزی فارس





فرم داوری المپیاد رویش

رشته: اتللو / ریورسی

مقطع: ابتدایی متوسطه
 دوره ای مرحله: شماره بازی: تاریخ: ساعت شروع:
 حذفی شماره گروه: شماره میز: روز: ساعت پایان:

| بازیکن الف | | | | بازیکن ب | | | |
|--|--------------------------|--------------------------|-----|--|--------------------------|--------------------------|-----|
| نام و نام خانوادگی: | | | | نام و نام خانوادگی: | | | |
| نام پدر: | | | | نام پدر: | | | |
| منطقه: | | | | منطقه: | | | |
| نام آموزشگاه: | | | | نام آموزشگاه: | | | |
| شماره تماس: | | | | شماره تماس: | | | |
| رنگ مهره: | | | | رنگ مهره: | | | |
| تذکر <input type="checkbox"/> | | | | تذکر <input type="checkbox"/> | | | |
| ۱ | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | خطا | ۱ | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | خطا |
| ۲ | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | | ۲ | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | |
| ۳ | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | | ۳ | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | |
| ۳ نمره منفی = اتمام بازی | | | | ۳ نمره منفی = اتمام بازی | | | |
| تعداد خانه های کسب شده: | | | | تعداد خانه های کسب شده: | | | |
| تعداد خانه پس از کسر امتیاز منفی: | | | | تعداد خانه پس از کسر امتیاز منفی: | | | |
| تعداد خانه های خالی: | | | | تعداد خانه های خالی: | | | |
| نتیجه: <input type="checkbox"/> برنده <input type="checkbox"/> بازنده | | | | نتیجه: <input type="checkbox"/> برنده <input type="checkbox"/> بازنده | | | |
| امضاء بازیکن: | | | | امضاء بازیکن: | | | |
| صعود به مرحله بعد: بله <input type="checkbox"/> خیر <input type="checkbox"/> | | | | صعود به مرحله بعد: بله <input type="checkbox"/> خیر <input type="checkbox"/> | | | |
| نام و نام خانوادگی امضاء منشی | | | | نام و نام خانوادگی امضاء سرداور | | | |
| | | | | توضیحات داور | | | |





فرم داوری المپیاد رویش

رشته: بلاک آس چهار نفره

دوره ای مرحله : شماره بازی : تاریخ : ساعت شروع :
حذفی شماره گروه : شماره میز : روز : ساعت پایان :

| بازیکن الف | | | | بازیکن ب | | | | بازیکن ج | | | | بازیکن د | | | |
|---|------|--------------------------|--------------------------|---|------|--------------------------|--------------------------|---|------|--------------------------|--------------------------|---|------|--------------------------|--------------------------|
| نام و نام خانوادگی: | | | | نام و نام خانوادگی: | | | | نام و نام خانوادگی: | | | | نام و نام خانوادگی: | | | |
| نام پدر: | | | | نام پدر: | | | | نام پدر: | | | | نام پدر: | | | |
| منطقه: | | | | منطقه: | | | | منطقه: | | | | منطقه: | | | |
| نام آموزشگاه: | | | | نام آموزشگاه: | | | | نام آموزشگاه: | | | | نام آموزشگاه: | | | |
| شماره تماس: | | | | شماره تماس: | | | | شماره تماس: | | | | شماره تماس: | | | |
| <input type="checkbox"/> شروع کننده بازی: | | | | <input type="checkbox"/> شروع کننده بازی: | | | | <input type="checkbox"/> شروع کننده بازی: | | | | <input type="checkbox"/> شروع کننده بازی: | | | |
| تذکر <input type="checkbox"/> | | | | تذکر <input type="checkbox"/> | | | | تذکر <input type="checkbox"/> | | | | تذکر <input type="checkbox"/> | | | |
| ۱ | نمره | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | ۱ | نمره | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | ۱ | نمره | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | ۱ | نمره | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| ۲ | خطا | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | ۲ | خطا | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | ۲ | خطا | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | ۲ | خطا | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| ۳ | منفی | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | ۳ | منفی | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | ۳ | منفی | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | ۳ | منفی | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| ۳ نمره منفی = اتمام بازی | | | | ۳ نمره منفی = اتمام بازی | | | | ۳ نمره منفی = اتمام بازی | | | | ۳ نمره منفی = اتمام بازی | | | |
| جایگذاری تمام قطعات: <input type="checkbox"/> +۲۱ <input type="checkbox"/> ۰ | | | | جایگذاری تمام قطعات: <input type="checkbox"/> +۲۱ <input type="checkbox"/> ۰ | | | | جایگذاری تمام قطعات: <input type="checkbox"/> +۲۱ <input type="checkbox"/> ۰ | | | | جایگذاری تمام قطعات: <input type="checkbox"/> +۲۱ <input type="checkbox"/> ۰ | | | |
| جایگذاری قطعه تک مربعی در آخرین حرکت <input type="checkbox"/> +۱۳ <input type="checkbox"/> ۰ | | | | جایگذاری قطعه تک مربعی در آخرین حرکت <input type="checkbox"/> +۱۳ <input type="checkbox"/> ۰ | | | | جایگذاری قطعه تک مربعی در آخرین حرکت <input type="checkbox"/> +۱۳ <input type="checkbox"/> ۰ | | | | جایگذاری قطعه تک مربعی در آخرین حرکت <input type="checkbox"/> +۱۳ <input type="checkbox"/> ۰ | | | |
| نتیجه (مجموع امتیاز مثبت یا منفی): | | | | نتیجه (مجموع امتیاز مثبت یا منفی): | | | | نتیجه (مجموع امتیاز مثبت یا منفی): | | | | نتیجه (مجموع امتیاز مثبت یا منفی): | | | |
| امضاء بازیکن: | | | | امضاء بازیکن: | | | | امضاء بازیکن: | | | | امضاء بازیکن: | | | |
| صعود به مرحله بعد: <input type="checkbox"/> بله <input type="checkbox"/> خیر | | | | صعود به مرحله بعد: <input type="checkbox"/> بله <input type="checkbox"/> خیر | | | | صعود به مرحله بعد: <input type="checkbox"/> بله <input type="checkbox"/> خیر | | | | صعود به مرحله بعد: <input type="checkbox"/> بله <input type="checkbox"/> خیر | | | |
| نام و نام خانوادگی داور/ امضاء | | | | | | | | نام و نام خانوادگی منشی/امضاء | | | | | | | |
| نام و نام خانوادگی سرداور /امضاء | | | | | | | | | | | | | | | |
| توضیحات داور | | | | | | | | | | | | | | | |





فرم داوری المپیاد رویش

رشته: بلاک آس دو نفره

مقطع: ابتدایی

دوره ای مرحله شماره بازی: تاریخ: ساعت شروع:
حذفی شماره گروه: شماره میز: روز: ساعت پایان:

| بازیکن الف | | | | بازیکن ب | | | |
|--|--------------|--------------------------|--------------------------|--|--------------|--------------------------|--------------------------|
| نام و نام خانوادگی: | | | | نام و نام خانوادگی: | | | |
| نام پدر: | | | | نام پدر: | | | |
| منطقه: | | | | منطقه: | | | |
| نام آموزشگاه: | | | | نام آموزشگاه: | | | |
| <input type="checkbox"/> شروع کننده بازی: | | | | <input type="checkbox"/> شروع کننده بازی: | | | |
| شماره تماس: | | | | شماره تماس: | | | |
| <input type="checkbox"/> تذکر | | | | <input type="checkbox"/> تذکر | | | |
| ۱ | نمره منفی | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | ۱ | نمره منفی | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| ۲ | | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | ۲ | | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| ۳ | | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | ۳ | | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| ۳ نمره منفی = اتمام بازی | | | | ۳ نمره منفی = اتمام بازی | | | |
| جایگذاری تمام قطعات: ۰+ <input type="checkbox"/> ۲۱+ <input type="checkbox"/> | | | | جایگذاری تمام قطعات: ۰+ <input type="checkbox"/> ۲۱+ <input type="checkbox"/> | | | |
| جایگذاری قطعه تک مربعی در آخرین حرکت: ۰+ <input type="checkbox"/> ۱۳+ <input type="checkbox"/> | | | | جایگذاری قطعه تک مربعی در آخرین حرکت: ۰+ <input type="checkbox"/> ۱۳+ <input type="checkbox"/> | | | |
| نتیجه (مجموع امتیاز مثبت یا منفی): پرنده <input type="checkbox"/> بازنده <input type="checkbox"/> | | | | نتیجه (مجموع امتیاز مثبت یا منفی): پرنده <input type="checkbox"/> بازنده <input type="checkbox"/> | | | |
| امضاء بازیکن: | | | | امضاء بازیکن: | | | |
| صعود به مرحله بعد: بله <input type="checkbox"/> خیر <input type="checkbox"/> | | | | صعود به مرحله بعد: بله <input type="checkbox"/> خیر <input type="checkbox"/> | | | |
| نام و نام خانوادگی امضاء منشی | | | | نام و نام خانوادگی امضاء سرداور | | | |
| | | | | نام و نام خانوادگی امضاء داور توضیحات داور | | | |





فرم داوری المپیاد رویش

رشته: پناگو

مقطع: ابتدایی متوسطه

دوره ای مرحله: شماره بازی: تاریخ: ساعت شروع:
حذفی شماره گروه: شماره میز: روز: ساعت پایان:

| بازیکن ب | | | | بازیکن الف | | | |
|--|--------------------------|--------------------------|-------|--|--------------------------|--------------------------|-------|
| نام و نام خانوادگی: | | | | نام و نام خانوادگی: | | | |
| نام پدر: | | | | نام پدر: | | | |
| منطقه: | | | | منطقه: | | | |
| نام آموزشگاه: | | | | نام آموزشگاه: | | | |
| شماره تماس: | | | | شماره تماس: | | | |
| رنگ مهره: | | | | رنگ مهره: | | | |
| تذکر <input type="checkbox"/> | | | | تذکر <input type="checkbox"/> | | | |
| ۱ | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | اخطار | ۱ | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | اخطار |
| ۲ | نمره منفی | | | ۲ | نمره منفی | | |
| ۳ | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | | ۳ | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | |
| ۳ نمره منفی = اتمام بازی | | | | ۳ نمره منفی = اتمام بازی | | | |
| نتیجه: <input type="checkbox"/> بازنده <input type="checkbox"/> برنده | | | | نتیجه: <input type="checkbox"/> بازنده <input type="checkbox"/> برنده | | | |
| امضاء بازیکن: | | | | امضاء بازیکن: | | | |
| صعود به مرحله بعد: <input type="checkbox"/> بله <input type="checkbox"/> خیر | | | | صعود به مرحله بعد: <input type="checkbox"/> بله <input type="checkbox"/> خیر | | | |
| نام و نام خانوادگی امضاء منشی | | | | نام و نام خانوادگی امضاء سرداور توضیحات داور | | | |





فرم داوری المپیاد رویش

رشته : جنگا

مقطع : ابتدایی متوسطه

دوره ای مرحله : شماره بازی : تاریخ : ساعت شروع :
حذفی شماره گروه : شماره میز : روز : ساعت پایان :

| بازیکن الف | | بازیکن ب | | ارتفاع برج | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|--------------------------|---|--------------------------|------------|-----|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|---|--|--------------------------|--------------------------|------|-----|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|----|----|
| نام و نام خانوادگی : | | نام و نام خانوادگی : | | ۲۰ | ۱۹ | | | | | | | | | | | | | | | | |
| نام پدر : | | نام پدر : | | ۲۲ | ۲۱ | | | | | | | | | | | | | | | | |
| منطقه : | | منطقه : | | ۲۴ | ۲۳ | | | | | | | | | | | | | | | | |
| نام آموزشگاه : | | نام آموزشگاه : | | ۲۶ | ۲۵ | | | | | | | | | | | | | | | | |
| شماره تماس : | | شماره تماس : | | ۲۸ | ۲۷ | | | | | | | | | | | | | | | | |
| شروع کننده بازی : <input type="checkbox"/> | | شروع کننده بازی : <input type="checkbox"/> | | ۳۰ | ۲۹ | | | | | | | | | | | | | | | | |
| تذکر <input type="checkbox"/> | | تذکر <input type="checkbox"/> | | ۳۲ | ۳۱ | | | | | | | | | | | | | | | | |
| <table border="1"> <tr> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td rowspan="3">نمره</td> <td rowspan="3">خطا</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> </table> | | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | نمره | خطا | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <table border="1"> <tr> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td rowspan="3">نمره</td> <td rowspan="3">خطا</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> </table> | | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | نمره | خطا | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | ۳۴ | ۳۳ |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | نمره | خطا | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | نمره | خطا | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| چرخش برج از ۱۵ تا ۴۵ درجه = ۱ نمره منفی | | چرخش برج از ۱۵ تا ۴۵ درجه = ۱ نمره منفی | | ۳۶ | ۳۵ | | | | | | | | | | | | | | | | |
| چرخش برج از ۴۵ تا ۱۸۰ درجه = ۲ نمره منفی | | چرخش برج از ۴۵ تا ۱۸۰ درجه = ۲ نمره منفی | | ۳۸ | ۳۷ | | | | | | | | | | | | | | | | |
| چرخش برج ۱۸۰ درجه یا بیشتر = ۳ نمره منفی | | چرخش برج ۱۸۰ درجه یا بیشتر = ۳ نمره منفی | | ۴۰ | ۳۹ | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ۳ نمره منفی = اتمام بازی | | ۳ نمره منفی = اتمام بازی | | ۴۲ | ۴۱ | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ۳ نمره منفی = اتمام بازی | | ۳ نمره منفی = اتمام بازی | | ۴۴ | ۴۳ | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ارتفاع برج : | | ارتفاع برج : | | ۴۶ | ۴۴ | | | | | | | | | | | | | | | | |
| نتیجه : | | نتیجه : | | ۴۸ | ۴۷ | | | | | | | | | | | | | | | | |
| امضاء بازیکن : | | امضاء بازیکن : | | ۵۰ | ۴۹ | | | | | | | | | | | | | | | | |
| صعود به مرحله بعد : بله <input type="checkbox"/> خیر <input type="checkbox"/> | | صعود به مرحله بعد : بله <input type="checkbox"/> خیر <input type="checkbox"/> | | ۵۲ | ۵۱ | | | | | | | | | | | | | | | | |
| نام و نام خانوادگی/امضاء | | نام و نام خانوادگی/امضاء | | ۵۴ | ۵۳ | | | | | | | | | | | | | | | | |
| نام و نام خانوادگی سرداور /امضاء | | نام و نام خانوادگی سرداور /امضاء | | ۵۶ | ۵۵ | | | | | | | | | | | | | | | | |
| توضیحات داور | | توضیحات داور | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |





فرم داوری المپیاد رویش

رشته : دومینو تاپلینگ

مقطع : متوسطه
تاریخ و روز :
نام تیم :
منطقه :
نام و نام خانوادگی سرگروه :
نام پدر :
شماره تماس :
نام و نام خانوادگی :
نام پدر :
شماره تماس :
نام و نام خانوادگی :
نام پدر :
شماره تماس :
نام و نام خانوادگی :
نام پدر :
شماره تماس :

| امتیاز | شرب | ۱۰ | ۹ | ۸ | ۷ | ۶ | ۵ | ۴ | ۳ | ۲ | ۱ | ۰ | توضیحات |
|--------|-----|----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|--|
| | ۱ | | | | | | | | | | | | بهترین استفاده از رنگها و زیبایی هنری (۱۰) |
| | ۱ | | | | | | | | | | | | مشارکت و نظم (۱۰) |
| | ۲ | | | | | | | | | | | | نماد هماهنگ (۱۰) |
| | ۳ | | | | | | | | | | | | نظم چیدمان مهره ها (۱۰) |
| | ۳ | | | | | | | | | | | | تکمیل کل نقشه (۱۰) |
| | ۱ | | | | | | | | | | | | اصول پنجاهگانه (۱۰) (خط راست، عرضی ۹۰ درجه، عرضی ۱۸۰ درجه، مورب، مارپیچ) |
| | ۱ | | | | | | | | | | | | برج دوتایی (ارتفاع ۸۰) (۱۰) |
| | ۱ | | | | | | | | | | | | برج استوانه (ارتفاع ۸۰) (۱۰) |
| | ۱ | | | | | | | | | | | | دیوار (ارتفاع ۶۰) (۱۰) |
| | ۱ | | | | | | | | | | | | هرم (ارتفاع ۴۰) (۱۰) |
| | شرب | ۵ | ۴ | ۳ | ۲ | ۱ | | | | | | | |
| | ۶ | | | | | | | | | | | | تم |
| | ۳ | | | | | | | | | | | | روشنایی |
| | ۶ | | | | | | | | | | | | تصویرسازی با دومینو (بج مورد) |
| | ۳ | | | | | | | | | | | | درست کردن اشکال یا دومینو |
| | ۲ | | | | | | | | | | | | صوتی (۵ مورد) |
| | ۲ | | | | | | | | | | | | نوری (۵ مورد) |
| | ۲ | | | | | | | | | | | | حرکتی (۵ مورد) |
| | ۱ | | | | | | | | | | | | سطح شیب دار |
| | ۱ | | | | | | | | | | | | حرکت پرتابه ای |
| | ۱ | | | | | | | | | | | | آونگ |
| | ۱ | | | | | | | | | | | | سقوط آزاد |
| | ۱ | | | | | | | | | | | | اهرم نوع سوم |
| | ۱ | | | | | | | | | | | | سیال |
| | | | | | | | | | | | | | ریزش کامل مهره ها (۱۰) (استفاده از شربات مجدد شامل نمره منفی می شود) |
| | | | | | | | | | | | | | امتیاز مثبت (۳۰) به ازای هر ۱۵ دقیقه سرعت عمل (۵) □□□□ در صورت ورود به ۳۰ دقیقه (۵) □□□□. شعار مثبت (۵) □□□□ استفاده از سایر مکانیزم ها (۵) □□□□ استفاده از وسایل جانبی مرتبط (۵) □□□□ |
| | | | | | | | | | | | | | امتیاز منفی شربه مجدد اول □□ (۵-) شربه مجدد دوم □□ (۵-) شربه مجدد سوم □□ (۵-) شربه مجدد چهارم □□ (حذف) زمان اضافه اول □□ (۲-) زمان اضافه دوم □□ (۳-۵) نداشتن نام تیم □□ (۲-) نداشتن سرگروه □□ (۲-) جمع امتیازات (امتیاز نهایی) : |
| | | | | | | | | | | | | | امضاء بازیکن : |
| | | | | | | | | | | | | | امضاء داور اول |
| | | | | | | | | | | | | | امضاء داور دوم |
| | | | | | | | | | | | | | امضاء داور |
| | | | | | | | | | | | | | امضاء داور دوم |
| | | | | | | | | | | | | | امضاء داور |
| | | | | | | | | | | | | | امضاء داور |





فرم داوری المپیاد رویش

رشته : دومینو

مقطع : ابتدایی

شماره زمین :

ساعت شروع :

وقت اضافه اول (۱۵ دقیقه) : □

وقت اضافه دوم (۱۵ دقیقه) : □

ساعت پایان :

صبح و عصر :

نام پدر :

نام آموزشگاه :

تاریخ و روز :

نام و نام خانوادگی :

منطقه :

شماره تماس :

| امتیاز | شریب | ۱۰ | ۹ | ۸ | ۷ | ۶ | ۵ | ۴ | ۳ | ۲ | ۱ | ۰ | امتیاز کلی | | |
|--------|------|----|--------------------|---|---|--------------------|---|---|--------------------|---|---|--------------------|---|------------|--|
| | | | | | | | | | | | | | امتیاز کلی عمومی و هنری | امتیاز کلی | |
| ۳ | | | | | | | | | | | | | | | نظم چیدمان |
| ۱ | | | | | | | | | | | | | | | زیبایی هنری و رنگ ها |
| ۳ | | | | | | | | | | | | | | | تکمیل تمام قسمتهای نقشه |
| ۱ | | | | | | | | | | | | | | | برج دوتایی (ارتفاع ۸۰) (۱۰-) |
| ۱ | | | | | | | | | | | | | | | برج استوانه (ارتفاع ۸۰) (۱۰-) |
| ۱ | | | | | | | | | | | | | دیوار (ارتفاع ۶۰) (۱۰-) | | |
| ۱ | | | | | | | | | | | | | اصول پنجاهگانه (۱۰-) ۱ خط راست، ۹۰ برجه، ۹۰ برجه، ۱۸۰ برجه، دوری، مارپیچ | | |
| ۱ | | | | | | | | | | | | | مکانیزم ۱ (۵-) | امتیاز کلی | |
| ۱ | | | | | | | | | | | | | مکانیزم ۲ (۵-) | | |
| | | | | | | | | | | | | | خلاصیت در طراحی | امتیازات | |
| | شریب | ۵ | ۴ | ۳ | ۲ | ۱ | | | | | | | | | تم |
| ۶ | | | | | | | | | | | | | | | رونمایی |
| ۳ | | | | | | | | | | | | | | | تصویرسازی یا دومینو (پنج مورد) |
| ۶ | | | | | | | | | | | | | | | طراحی اشکال یا دومینو |
| ۳ | | | | | | | | | | | | | | | ریزش کامل مهره ها (۱۰-) (استفاده از ضربات مجدد شامل نمره منفی می شود) |
| | | | | | | | | | | | | | امتیاز مثبت (۳-) | | |
| | | | | | | | | | | | | | به ازای هر ۱۵ دقیقه سرعت عمل (۵-) □ □ □ □ □ در صورت ورود به ۳۰ دقیقه (۵-) □ □ □ □ □ شعار مثبت (۵-) □ □ □ □ □ استفاده از سایر مکانیزم ها (۵-) □ □ □ □ □ استفاده از وسایل جانبی مرتبط (۵-) □ □ □ □ □ | | |
| | | | | | | | | | | | | | امتیاز منفی | | |
| | | | | | | | | | | | | | ضربه مجدد اول □ (۵-) ضربه مجدد دوم □ (۵-) ضربه مجدد سوم □ (۵-) ضربه مجدد چهارم □ (حذف) زمان اضافه اول □ (۲۰-) زمان اضافه دوم □ (۳۵-) | | |
| | | | | | | | | | | | | | جمع امتیازات (امتیاز نهایی) : | | |
| | | | | | | | | | | | | | امضاء بازیکن : | | |
| | | | | | | | | | | | | | امضاء منشی : | | |
| | | | نام و نام خانوادگی | | | نام و نام خانوادگی | | | نام و نام خانوادگی | | | نام و نام خانوادگی | | | |
| | | | امضاء داور اول | | | امضاء داور دوم | | | امضاء داور اول | | | امضاء داور اول | | | |
| | | | توضیحات داور | | | | | | | | | | | | |





فرم داوری المپیاد رویش

رشته : کریدور

مقطع : متوسطه

دوره ای مرحله : شماره بازی : تاریخ : ساعت شروع :
حذفی شماره گروه : شماره میز : روز : ساعت پایان :

| بازیکن الف | | | | بازیکن ب | | | |
|---|--------------|--------------------------|--------------------------|---|--------------|--------------------------|--------------------------|
| نام و نام خانوادگی : | | | | نام و نام خانوادگی : | | | |
| نام پدر : | | | | نام پدر : | | | |
| منطقه : | | | | منطقه : | | | |
| نام آموزشگاه : | | | | نام آموزشگاه : | | | |
| شماره تماس : | | | | شماره تماس : | | | |
| <input type="checkbox"/> شروع کننده بازی : | | | | <input type="checkbox"/> شروع کننده بازی : | | | |
| <input type="checkbox"/> تذکر | | | | <input type="checkbox"/> تذکر | | | |
| ۱ | نمره منفی | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | ۱ | نمره منفی | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| ۲ | | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | ۲ | | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| ۳ | | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | ۳ | | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| ۳ نمره منفی = اتمام بازی | | | | ۳ نمره منفی = اتمام بازی | | | |
| نتیجه : <input type="checkbox"/> بازنده <input type="checkbox"/> برنده | | | | نتیجه : <input type="checkbox"/> بازنده <input type="checkbox"/> برنده | | | |
| امضاء بازیکن : | | | | امضاء بازیکن : | | | |
| صعود به مرحله بعد : <input type="checkbox"/> خیر <input type="checkbox"/> بله | | | | صعود به مرحله بعد : <input type="checkbox"/> خیر <input type="checkbox"/> بله | | | |
| نام و نام خانوادگی امضاء منشی | | | | نام و نام خانوادگی امضاء سرداور | | | |
| | | | | نام و نام خانوادگی امضاء سرداور | | | |
| | | | | توضیحات داور | | | |





فرم داوری المپیاد رویش

رشته : لیوان چینی

مقطع : ابتدایی

مرحله : مقدماتی شماره بازی : تاریخ : ساعت شروع :
 نهایی شماره میز : روز : ساعت پایان :

| | | | |
|---|---|--|---|
| نام و نام خانوادگی : | | نام پدر : | |
| منطقه : | | نام آموزشگاه : | |
| شماره تماس : | | | |
| <input type="checkbox"/> تذکر قبل از شروع | | <input type="checkbox"/> تذکر قبل از شروع | |
| <input type="checkbox"/> اظهار قبل از شروع (+۳) | | <input type="checkbox"/> اظهار قبل از شروع (+۳) | |
| مرحله ۱ | مرحله ۲ | مرحله ۳ | مرحله ۳ |
| صحیح | صحیح | صحیح | صحیح |
| <input type="checkbox"/> چیدن ۳-۶-۳ | <input type="checkbox"/> چیدن ۳-۶-۳ | <input type="checkbox"/> چیدن ۳-۶-۳ | <input type="checkbox"/> چیدن ۳-۶-۳ |
| <input type="checkbox"/> جمع کردن ۳-۶-۳ | <input type="checkbox"/> جمع کردن ۳-۶-۳ | <input type="checkbox"/> جمع کردن ۳-۶-۳ | <input type="checkbox"/> جمع کردن ۳-۶-۳ |
| <input type="checkbox"/> چیدن ۶-۶ | <input type="checkbox"/> چیدن ۶-۶ | <input type="checkbox"/> چیدن ۶-۶ | <input type="checkbox"/> چیدن ۶-۶ |
| <input type="checkbox"/> جمع کردن ۶-۶ | <input type="checkbox"/> جمع کردن ۶-۶ | <input type="checkbox"/> جمع کردن ۶-۶ | <input type="checkbox"/> جمع کردن ۶-۶ |
| <input type="checkbox"/> چیدن ۱-۱۰-۱ | <input type="checkbox"/> چیدن ۱-۱۰-۱ | <input type="checkbox"/> چیدن ۱-۱۰-۱ | <input type="checkbox"/> چیدن ۱-۱۰-۱ |
| <input type="checkbox"/> جمع کردن ۳-۶-۳ | <input type="checkbox"/> جمع کردن ۳-۶-۳ | <input type="checkbox"/> جمع کردن ۳-۶-۳ | <input type="checkbox"/> جمع کردن ۳-۶-۳ |
| <input type="checkbox"/> خطای پایان (+۶۰) | <input type="checkbox"/> خطای پایان (+۶۰) | <input type="checkbox"/> خطای پایان (+۶۰) | <input type="checkbox"/> خطای پایان (+۶۰) |
| رکورد : | رکورد : | رکورد : | رکورد : |
| نتیجه (میانگین سه رکورد) : | | | |
| امضاء بازیکن : | | | |
| <input type="checkbox"/> صعود به مرحله بعد : بله <input type="checkbox"/> خیر | | | |
| نام و نام خانوادگی امضاء منشی | | نام و نام خانوادگی امضاء سرداور | |
| | | نام و نام خانوادگی امضاء داور توضیحات داور | |





فرم داوری المپیاد رویش

رشته : معکب روبیک

مقطع : متوسطه

مرحله : مقدماتی شماره بازی : تاریخ : ساعت شروع :
 نهایی شماره میز : روز : ساعت پایان :

| | | |
|---|---|---|
| نام و نام خانوادگی : | | نام پدر : |
| منطقه : | | نام آموزشگاه : |
| شماره تماس : | | |
| <input type="checkbox"/> تذکر قبل از شروع | <input type="checkbox"/> تذکر قبل از شروع | <input type="checkbox"/> تذکر قبل از شروع |
| خطار قبل از شروع <input type="checkbox"/> (+۱۵) | خطار قبل از شروع <input type="checkbox"/> (+۱۵) | خطار قبل از شروع <input type="checkbox"/> (+۱۵) |
| مرتبه ۱ | مرتبه ۲ | مرتبه ۳ |
| <input type="checkbox"/> صحیح | <input type="checkbox"/> صحیح | <input type="checkbox"/> صحیح |
| عدم حل (بعد از ۵ دقیقه) <input type="checkbox"/> (+۶۰۰) | عدم حل (بعد از ۵ دقیقه) <input type="checkbox"/> (+۶۰۰) | عدم حل (بعد از ۵ دقیقه) <input type="checkbox"/> (+۶۰۰) |
| انصراف <input type="checkbox"/> (+۶۰۰) | انصراف <input type="checkbox"/> (+۶۰۰) | انصراف <input type="checkbox"/> (+۶۰۰) |
| رکورد : | رکورد : | رکورد : |
| نتیجه (میانگین سه رکورد) : | | |
| امضاء بازیکن : | | |
| صعود به مرحله بعد : بله <input type="checkbox"/> خیر <input type="checkbox"/> | | |
| نام و نام خانوادگی امضاء داور | نام و نام خانوادگی امضاء سرداور | نام و نام خانوادگی امضاء منشی |
| توضیحات داور | | |

