| | |
|---|---|
| 333 | **جشنواره ملی بازی**<br><br>**قوانین بازی فکری ۳(بازی های متنوع) (محدوده سنی ندارد لیکن میانگین سنی کمتر(سال تولد) ضریب امتیاز مثبت دارد)** |

**نکته:ممکن است تا یک هفته قبل از جشنواره اصلاحیه های مختصری در قوانین لحاظ شود .لذا شرکت کنندگان محترم چند روز یکبار قوانین را بررسی فرمایند.**

**در این رشته کلیه شرکت کنندگان بایستی در سه ایستگاه مختلف الف) اتللو ، ب) بازی فکری۱ و ج) بازی فکری۲ شرکت کنند و امتیاز آنها مجموع امتیاز سه ایستگاه است.برای هر قسمت فرمها ی خاص داوری طراحی شده که برای همه تیمها مطرح خواهد شد.**

**( بازی فکری۱و۲ ابتدا توسط داوران آموزش داده خواهد شد و سپس زمان کافی جهت تجربه داده خواهد شد و در پایان با قوانین مشخص به چالش گذاشته خواهد شد)دومینو**

## الف)مسابقه اتللو

شیوه برگزاری:

۱. مسابقات در مرحله مقدماتی، به صورت گروهی و دوره ای انجام می شود. به این ترتیب، شرکت کنندگان در گروه هایی قرعه کشی و تقسیم بندی می شوند و با پایان یافتن بازی های مقدماتی در هر گروه، نفرات برتر هر گروه به مرحله بعدی راه پیدا می کند.
۲. در مرحله پایانی، بازی ها به صورت دوره ای برگزار می شود. در صورت تساوی، برای هر بازیکن، یک امتیاز در نظر گرفته می شود.
۳. در صورت تساوی امتیازات شرکت کنندگان در مراحل مقدماتی و نهایی، معیار قطعی برای تعیین رتبه در گروه، بازی مستقیم خواهد بود .

نکات مهم:

زمان حضور :لازم است شرکت کنندگان ۱۵ دقیقه قبل از شروع مسابقه در محل برگزاری مسابقه حضور داشته باشند. در عین حال، شرکت کنندگان ۵ دقیقه قبل از آغاز مسابقه، طبق جدول برگزاری مسابقات، باید در محل برگزار مسابقه مستقر شده باشند.

- مدت زمان تعیین شده برای انجام مسابقات در هر مرحله :در مرحله مقدماتی برای هر مسابقه ۲۰ دقیقه در نظر گرفته می شود. سقف زمانی هر مسابقه در مرحله حذفی و نهایی ۳۰ دقیقه تعیین می شود که برای هر بازیکن بالمناصفه تقسیم می شود.

قوانین کلی

۱. رنگ تیره شروع کننده بازی است .
۲. هر بازیکن در نوبت خود، تنها می تواند در نقاطی مهره جدید خود را قرار دهد که در اثر آن، یک یا چند مهره حریف را تصاحب کند. بنابراین اگر یک بازیکن نتواند حداقل یک مهره حریف را محاصره کند و برگرداند، نوبتش را از دست می دهد و حریف دوباره یک نوبت بازی می کند. اگر بازیکن در نوبت خود، امکان حرکتِ مُجازی را داشته باشد، نمی تواند نوبتش را بازی نکند .
۳. یک مهره می تواند هر تعداد از مهره های حریف را در یک یا چند راستا در جهت های مختلف (افقی، عمودی یا قطری) محاصره کند. یک ردیف، یک یا چند مهره روی یک خط مستقیم پیوسته است .
۴. تنها مهره هایی برگردانده می شود که با گذاشته شده مهره جدید در صفحه، محاصره می شوند .
۵. همه مهره های محاصره شده باید برگردانده شوند حتی اگر به نفع بازیکن باشد که آن ها را برنگرداند .
۶. وقتی که مهره ای در یک خانه قرار گرفت، دیگر نمی توان در ادامه بازی آن را جابه جا کرد و در خانه‌ی دیگری گذاشت .
۷. وقتی که هیچ کدام از دو طرف حرکتی نداشته باشند، بازی به پایان می رسد و بازیکنی که تعداد مهره های بیشتری روی صفحه بازی داشته باشد برنده بازی است.

نکته: ممکن است بازی قبل از پرشدن ۶۴ خانه به پایان برسد.

قوانین داوری:

برای هر بازی، از سوی کمیته برگزاری مسابقات، داوری تعیین می شود که لازم است بازی با حضور و نظارت او برگزار شود.

الف) تعیین رنگ مهره ها

رنگ مهره بازیکنان پس از استقرار در محل توسط داور تعیین می شود.

ب) شروع مسابقه

- هر بازیکن باید حداقل در فاصله ۵ دقیقه قبل از شروع مسابقه، طبق جدول مسابقات، در محل برگزاری مسابقه، مستقر شده باشد .
- اگر بازیکنی قبل از اتمام روند کامل مسابقه و اعلام نتیجه نهایی از سوی داور، اعلام برد یا باخت نماید و یا درصفحه بازی تغییری ایجاد کند به عنوان بازنده این بازی معرفی می شود.
- بازیکن نباید بعد از قرار دادن مهره خود در صفحه، جای مهره را تغییر دهد.
- بعد از وارد کردن مهره به صفحه بازی، باید تمام مهره های محصور حریف برگردانده شود در غیر این صورت داور یا حریف باید تذکر دهند .
- گذاشتن مهره در صفحه و برگرداندن مهره حریف باید فقط با یک دست انجام شود .
- زمان تعیین شده برای هر مرحله بین بازیکنان تقسیم می شود و هر بازیکن موظف است زمان تعیین شده را بین تمام مراحل تقسیم کند. اگر بازیکنی قبل از اتمام زمان مسابقه و تمام شدن بازی زمانش تمام شود، بازنده اعلام خواهد شد.

ج) پایان بازی

- در پایان بازیکنی که تعداد مهره های بیشتری داشته باشد، برنده اعلام خواهد شد .

اعتراض

در صورت اعلام نظر یا اعتراض نسبت به مسابقه، بازیکن باید نظر خود را، حداکثر تا ۱۰ دقیقه بعد از اتمام مسابقه کتبا به مسئول برگزار کننده مسابقه ارجاع دهد.