

دستور العمل فنی و اجرایی المپیاد روبیکش سال تحصیلی ۱۴۰۰-۱۴۰۱



سازمان دانش آموزی
استان فارس



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 با استناد به اسناد بالا دستی و ایجاد ارتباط ساختارمند و کارآمد با شعار هر دانش آموز حداقل یک نقش اجتماعی توسط سازمان دانش آموزی استان فارس برگزار می شود .

این المپیاد با توجه به شرایط بیماری covid 19 و وضعیت فعالیت مدارس در سطح منطقه با اخذ مجوز های لازم از شورای برنامه ریزی منطقه می تواند به صورت مجازی یا حضوری برگزار گردد.

اهداف مسابقات فکری، آموزشی و سرگرمی رویش:

- ایجاد نشاط و شادابی بین دانش آموزان به ویژه در زمان قرنطینه خانگی و عدم حضور دانش آموزان در مدرسه.
- 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 بستر سازی 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 استان/کشور 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 و کشور محرز و براساس امتیازات کسب شده انتخاب می شوند.

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.

مسابقات حضوری:

مسابقه ای که با توجه به وضعیت شیوع بیماری کرونا در صورت صلاحدید شورای برنامه ریزی منطقه و اخذ مجوز های لازم به صورت حضوری برگزار می گردد .

مسابقات مجازی:



مسابقه ای که از طریق یکی از برنامه ها در فضای مجازی، به صورت آنلاین (زنده) با حضور هر دو بازیکن و داور برگزار می شود.

مراحل برگزاری:

۱- **آموزشگاه:** شامل رقابت تمامی داوطلبان در تمامی رشته های المپیاد می باشد. در این مرحله شورای رویش می بایست با بهره گیری از تمامی ظرفیت های درون و برون آموزشگاه 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 با توجه به شرایط کرونایی (قرمز/ نارنجی/ زرد/ آبی) 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 مدارس می باشد که در زمان تعیین شده توسط سازمان دانش آموزی منطقه با توجه به شرایط کرونایی (قرمز/ نارنجی/ زرد/ آبی) انجام می شود. دانش آموزان برتر این مرحله با رعایت قوانین به دبیرخانه المپیاد استان معرفی می گردند.

۳- نحوه اجرا با توجه به شرایط بیماری کرونا در مناطق، شهرستان ها و نواحی:

- ۴- **مناطق قرمز و نارنجی:** در این مناطق مسابقات به صورت مجازی برگزار می گردد .
- ۵- **مناطق زرد و آبی:** در این مناطق با رعایت کامل ضوابط و مقررات ابلاغی ستاد ملی مقابله با کرونا، می توانند طبق روال سنوات گذشته نسبت به برگزاری مسابقه در صورت داشتن مجوز لازم و تصویب شورای برنامه ریزی آن منطقه به صورت حضوری با رعایت کامل پروتکل های بهداشتی اعلام شده، برگزار گردد .



جدول رشته های بازیهای فکری، آموزشی و سرگرمی دانش آموزان استان فارس ۱۴۰۱-۱۴۰۰

ردیف	نام رشته	ابتدایی دوره اول	ابتدایی دوره دوم	متوسطه ۱	متوسطه ۲	حضور	آنلاین	سطح برگزاری
1	جنگا	*	*	*	*	*	-	سطح منطقه
2	روبیگ	-	*	*	*	*	*	سطح منطقه / استانی / کشوری
3	لیوان چینی	*	*	*	*	*	*	سطح منطقه / استانی / کشوری
4	بلاک آس ۲ نفره	-	*	*	*	*	-	سطح منطقه
5	پنتاگو	-	*	*	*	*	*	سطح منطقه / استانی / کشوری
6	دومینو	*	*	*	*	*	-	سطح منطقه
7	کوریدور	-	-	*	*	*	-	سطح منطقه
8	اتللو 6*6	-	*	*	*	*	*	سطح منطقه / استانی / کشوری

*در صورت مهیا بودن شرایط برگزاری مسابقات به صورت حضوری در مرحله استانی و کشوری در رشته های جنگا- بلاک آس- کوریدور و دومینو برگزار می گردد.

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

- ۱- مسابقات به تفکیک مدارس دخترانه و پسرانه و طبق دستورالعمل اجرا خواهد شد.
- ۲- ادارات می بایست مسابقات دوره ابتدایی یا متوسطه را به صورت انتخابی طبق جدول (حداقل یک و حداکثر هشت رشته) برگزار نمایند.
- ۳- ارائه عکس برگزیدگان برای معرفی به مرحله استانی در قالب jpg ضروری می باشد .
- ۴- 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. رقابت در بازی های اتللو، پنتاگو، کریدورو بلاک آس به صورت دو نفره می باشد.
۲. بازی پازلی (روبیک) به صورت انفرادی برگزار می گردد.
۳. رشته لیوان چینی به صورت انفرادی برگزار می گردد.
۴. رشته دومینو در مقطع متوسطه در قالب تیم ۲ تا ۳ نفره برگزار گردد و در مقطع ابتدایی در قالب تیم دو نفره و هم زمان برگزار گردد.
۵. رشته جنگا به صورت انفرادی برگزار می 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 و منطقه 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 در یک رشته دونفره و یک رشته رکوردی (لیوان چینی و روبیک) امکان پذیر است.
۸. فقط در مرحله اول یک دور بازی به صورت امتحانی بین دو شرکت کننده برگزار می گردد.
۹. در صورت برگزاری مسابقات به صورت مجازی دانش آموز باید گوشی خود را به صورت عمودی روی صفحه بازی تنظیم نماید. زاویه قرار دادن گوشی باید به گونه ای باشد که چهره بازیکن و صفحه بازی برای مسئولین فنی مسابقه قابل تشخیص باشد.
۱۰. بازیکنان تا قبل از آغاز مسابقه خود باید تمام تمهیدات لازم را برای ارتباط تصویری از جمله نور کافی، وضوح تصویری ارتباط و سرعت مطلوب اینترنت را فراهم آورند.
۱۱. شروع بازی در هر مرحله حتما توسط داور اعلام می شود و تا داور اعلام نکرده بازیکن حق هیچگونه حرکتی ندارد.

نحوه برگزاری مسابقات :

مرحله اول: آموزشگاه (ثبت نام مرحله آموزشگاه رایگان صورت پذیرد).

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



طبق مصوبه شورای برنامه ریزی سازمان دانش آموزی استان هزینه ثبت نام در **مرحله منطقه** حداقل ۱۰۰۰۰۰ ریال و حداکثر **۲۰۰,۰۰۰ ریال** (جهت تهیه جوایز، تقدیرنامه، حق الزحمه داوری، نظارت و ...) می باشد. مناطق می توانند با مجوز شورای برنامه ریزی منطقه مبلغ دقیق هزینه ثبت نام (بین ۱۰۰/۰۰۰ تا ۲۰۰/۰۰۰ ریال) را تعیین کنند.

تبصره: دانش آموزان تحت پوشش کمیته امداد، بهزیستی و... مشمول پنجاه درصد تخفیف هزینه ثبت نام در مرحله منطقه می گردند.

نکات ضروری:

- سهمیه حضور دانش آموزان برگزیده اعزامی در مرحله استانی، در تمامی رشته ها، بر اساس میزان مشارکت تعیین می گردد.
- زمان دقیق مسابقات مراحل استانی طی بخشنامه اطلاع رسانی می گردد.
- مسئولین محترم سازمان دانش آموزی، طوری برنامه ریزی نمایند که حداکثر تا ۱۵ آذر ماه، نتایج منطقه یا شهرستان از طریق تکمیل ایفرم به دبیرخانه المپیاد رویش استان ارسال گردد.
- 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).
- مدت زمان مسابقات هر بازیکن بستگی به نتایج بازی های شخص در طول مسابقه دارد.
- پس از انجام مسابقات، در اسرع وقت نتایج مرحله آموزشگاه توسط مدیر آموزشگاه به مسئول سازمان دانش آموزی منطقه گزارش شود.
- نتایج و مستندات مسابقات (فرم ها و ...) به مدت دو سال از تاریخ برگزاری، در آموزشگاه و منطقه بایگانی گردد.

نحوه توزیع حکم و گواهی :

به همه راه یافتگان به مرحله استانی و کشوری گواهی حضور اعطا می گردد.

به برگزیدگان مرحله استانی تقدیر نامه اهدا می گردد.

*تقدیر نامه و گواهی حضور اعطا شده برای ورود به مدارس خاص (هیت امنائی و...) حائز اهمیت می باشد.



و به برگزیدگان حائز مقام اول، دوم و سوم جوایز ویژه ای تقدیم می گردد.

لازم به ذکر است در سال تحصیلی جاری دوره های تربیت مربی و داوری برگزار می گردد و به شرکت کنندگان در دوره گواهی مربی گری و داوری اعطا می گردد. (مدرک داوری و مربی گری اعطا شده در کسب نشان رتبه ای مربیان پیشتاز توسط کمیته فنی نشان درجات منطقه/استان اعمال می گردد).

نحوه ارسال گزارش المپیاد به سازمان دانش آموزی استان:

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

جدول زمان بندی مسابقات:

عنوان فعالیت	زمان بندی ارسال
معرفی رابطین المپیاد رویش توسط منطقه	حداکثر تا ۲۹ مهر ماه
ثبت نام، آموزش و برگزاری مسابقات مرحله آموزشگاه	حداکثر تا ۲۰ آبان ماه
معرفی دانش آموزان برتر مدارس به منطقه	حداکثر تا ۲۲ آبان ماه
برگزاری مرحله منطقه	حداکثر تا ۱۰ آذرماه
ارسال اسامی برگزیدگان مرحله منطقه به استان	حداکثر تا ۱۵ آذر ماه

*زمان برگزاری مرحله استانی و کشوری متعاقبا اعلام می گردد.



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	شماره واتسآپ دانش آموز
<p>معاون پرورشی آموزشگاه امضاء</p> <p>مدیر آموزشگاه مهر مدرسه و امضاء</p>														

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	مدیر آموزشگاه	شماره همراه مدیر آموزشگاه	شماره واتسآپ دانش آموز	مبلغ واریزی	شماره فیش واریزی	جمع کل پرداختی

یادآوری: شماره ایفرم راه یافتگان به مرحله استانی متعاقبا اعلام می گردد.



معرفی بازی ها:

بازی اتللو:

اتللو (othello) بازی ایست دو نفره که دارای یک صفحه 6×6 و ۳۶ 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 و 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 (عمودی) با حروف انگلیسی از A تا F و سطرها با اعداد (۱ تا ۶) شماره گذاری شده اند.

بازی بلاک آس:

بلاک آس (Blokus) یک بازی استراتژیک است که می تواند یک نفره، دو نفره، سه نفره و چهارنفره 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 میکند. 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. این بازی ۲ نفره 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 لیوان چینی

لیوان چینی یا اسپورت استکینگ (Sport Stacking) ورزشی است نوظهور که از چیدمان لیوان‌های مخصوص و جمع کردن آنها طبق یک دستورالعمل خاص صورت می‌گیرد. 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 می‌بخشد و زمان واکنش را تا ۳۰ درصد بالا می‌برد. این ورزش به دانش آموزان کمک می‌کند که مهارت خود را گسترش دهند و عملکرد هر دو سوی بدنشان را برابر کنند.

لیوان چینی نه تنها تناسب اندام را افزایش می‌دهد بلکه آموزه‌های نظری هم دارد. دانش آموزان از هر دو طرف مغزشان استفاده می‌کنند. این دانش آموزان با انجام لیوان چینی از خط وسط بدنشان عبور می‌کنند و ارتباطات جدیدی در مغزشان گسترش می‌دهند.



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، 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 $5 \times 5 \times 5$ (روبیگ 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.

بازی جنگا:



جنگا (به انگلیسی: Jenga) یا برج هیجان بازی مهارت جسمی و روحیست که توسط لسللی 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 لسللی 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 زنجیره‌های 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 می توان به حروف الفبا تشبیه کرد و همان طور که ما می توانیم با حروف الفبا بی شمار کلمه بسازیم با مهره های دومینو هم می توان بی شمار طرح پیاده کرد که این خصوصیت باعث رشد خلاقیت افراد و عدم خستگی آنها از این سرگرمی می شود.

بازی کریدور:

بازی فکری کریدور یک بازی استراتژیک، لذت بخش برای 2 یا 4 نفر می باشد. هر نوبت بازی کریدور کمتر از 10 دقیقه زمان می برد. 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 می باشد ، ابعاد صفحه ی بازی کریدور 28×28 سانتیمتر است. جنس این صفحه از پلاستیک باکیفیت تولید شده است، رنگ صفحه ی بازی سبز می باشد. 20 عدد دیوارک پلاستیکی در بازی قرار دارد که از آنها برای بستن مسیر حرکت بازیکنان دیگر می توانید استفاده نمایید. 4 عدد مهره ی بازی جهت انجام بازی 2 نفره و 4 نفره نیز درون بازی قرار داده شده است. این چهار مهره در 4 رنگ مختلف می باشند. بازی فکری کریدور قابلیت بازی 2 نفره و بازی 4 نفره دارد. در حالت بازی 2 نفره تعداد 10 عدد دیوارک به هر بازیکن تعلق می گیرد. در حالت بازی 4 نفره تعداد 2 عدد دیوارک به هر بازیکن تعلق می گیرد.



آیین نامه بازی ها

و

فرم های داوری



دستورالعمل فنی و اجرایی پیاده‌سازی جشن سال تحصیلی
۱۴۰۰-۱۴۰۱



سازمان دانش آموزی
استان فارس



قوانین کلی

برگزاری المپیاد رویش

- حضور بازیکن با پوشش رسمی مدرسه الزامی می باشد.
- حضور به موقع در زمان اعلام شده الزامی است و مسئولیت تأخیر به عهده خود بازیکن است.
- مدت زمان برگزاری مسابقات بستگی به صعود یا عدم صعود دانش آموز دارد و نهایتاً طول زمان انجام بازیها تا پایان دوره نهایی است.
- پذیرش دانش آموزان فقط در ساعات اعلام شده انجام خواهد شد.
- در صورت غیبت یا انصراف دانش آموز وجه اخذ شده، مسترد نخواهد شد.
- داشتن بازی مربوطه جهت شرکت در هر مسابقه الزامی می باشد .
- در صورت برگزاری مسابقات به صورت مجازی اولیاء دانش آموزان باید تلفن همراه و اینترنت با کیفیت مناسب جهت شرکت در مسابقه را تهیه نمایند.



بازی پتاکو

ابتدا رنگ مهره هر یک از دو بازیکن به قید قرعه مشخص می گردد و شروع کننده بازی رنگ تیره می باشد.

- نگهداشتن مهره در دست خطا محسوب می شود.
- در صورت اختلال موجه در بازی مثل قطع شدن اینترنت ادامه بازی بعد از رفع مشکل امکان پذیر خواهد بود (چینش صفحه به همان صورتیکه دو بازیکن در حال اجرای بازی بودند انجام می پذیرد).
- دو بازیکن و داور همزمان حرکت را در صفحه انجام می دهند.
- هر بازیکن همزمان از مهره سیاه و سفید استفاده می کند یعنی علاوه بر بازی خود باید بازی حریف را در صفحه انجام دهد .
- اگر در حین بازی مشکلی در مورد چیدمان مهره ها پیش آید صفحه مرجع صفحه داور می باشد و صفحه ای مورد قبول است که با صفحه داور هماهنگ باشد .
- بعد از گذاشتن مهره توسط بازیکن، نمی تواند نظر خود را تغییر دهد و مهره را به خانه دیگر انتقال دهد حتی اگر بازیکن رقیب موافق باشد .
- حداکثر زمان برای یک حرکت ۳۰ ثانیه می باشد .
- مسابقه بصورت تصویری برگزار می گردد.
- در زمان ثبت یک امتیاز اگر تصویر برای بازیکن مقابل گویا نبود با درخواست بازیکن مقابل، دوربین را به نزدیکی صفحه آورده تا جای هیچگونه اعتراضی وجود نداشته باشد .
- اولین کسی که بتواند پنج مهره از مهره هایش 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 حرکتی ساده، ذهن فرد را بچرخاند و توانایی تفکر منطقی و تحلیل شرایط را برای او به ارمغان آورد.
- در صورتیکه تمام موارد (مهره ، اخطار) برابر باشد بازی تکرار می شود .



● غیبت دانش آموز و یا اعلام انصراف بعد از مهلت مقرر موجب حذف بازیکن از مسابقات و برنده اعلام شدن حریف وی در آن رقابت می شود .

مواردی که شامل اخطار می گردد:

۱. صحبت کردن با اطرافیان حین بازی
۲. به هم ریختن صفحه بازی
۳. بی احترامی به داور یا حریف
۴. عدم توجه به زمان تعیین شده
۵. نگه داشتن مهره در دست

توجه : چنانچه هر بازیکن با رعایت نکردن موارد بالا سه اخطار دریافت نماید بازی به نفع حریف مقابل در هر مرحله از بازی که باشد به اتمام می رسد .

پنج مورد بالا در صورتی که رعایت نشود، منجر به دادن اخطار به بازیکن خاطی می شود و در پایان در صورتی که بازی به تساوی کشیده شود، بازیکنی که اخطار کمتری دارد، برنده می باشد.

کار گروه تخصصی پتاکو



سازمان دانش آموزی فارس

بازی اتلو

بازی در دو مقطع ابتدایی و متوسطه 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.

• 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.

• مسابقه بصورت تصویری برگزار خواهد شد .

• حداکثر زمان برای یک حرکت ۲۰ ثانیه می باشد .

• در صورت اختلال موجه در بازی مثل قطع شدن اینترنت ادامه بازی بعد از رفع مشکل امکان پذیر

خواهد بود (چینش بازی به همان صورتیکه دو بازیکن در حال اجرای بازی بودند انجام می پذیرد).

• دو بازیکن و داور همزمان حرکت را در صفحه انجام می دهند .

• اگر در حین بازی مشکلی در مورد چیدمان مهره ها پیش آید صفحه مرجع صفحه داور می باشد و

صفحه ای مورد قبول است که با صفحه داور هماهنگ باشد .



- امتیاز رسمی بازی با شمارش مهره های صفحه بازی مشخص خواهد شد .
- غیبت دانش آموز و یا اعلام انصراف بعد از مهلت مقرر موجب حذف بازیکن از مسابقات و برنده اعلام شدن حریف وی در آن رقابت می شود .
- اگر مهره ها، در پایان بازی برابر باشد، برنده کسی است که کمترین اخطار را دارد.
- در صورتیکه تمام موارد (مهره ، اخطار) برابر باشد بازی تکرار می شود.
- مربع های خالی در پایان به امتیاز برنده اضافه می شود.
- بازی تا زمانی ادامه می یابد که بازیکنان همه مهره ها را در صفحه قرار دهند، یعنی زمانی که ۳۶ خانه پر شده باشد یا بازیکنان حرکتی برای انجام نداشته باشند .
- بازیکنان نمی توانند از انجام حرکت، گذر کنند، مگر اینکه هیچ امکان حرکت مجازی برای آنها وجود نداشته باشد، در این صورت نوبت به حریف می رسد.

مواردی که شامل اخطار می گردد:

۱. صحبت کردن با اطرافیان حین بازی
۲. به هم ریختن صفحه بازی
۳. بی احترامی به داور یا حریف
۴. عدم توجه به زمان تعیین شده
۵. نگه داشتن مهره در دست
۶. اگر داور بازیکن را جهت برگرداندن مهره راهنمایی نماید بار اول تذکر و از دفعات بعد به عنوان اخطار محسوب می گردد .

توجه: چنانچه هر بازیکن با رعایت نکردن موارد بالا سه اخطار دریافت نماید بازی به نفع حریف مقابل در هر مرحله از بازی که باشد به اتمام می رسد .

پنج مورد بالا در صورتی که رعایت نشود، منجر به دادن اخطار به بازیکن خاطی می شود و در پایان در صورتی که بازی به تساوی کشیده شود، بازیکنی که اخطار کمتری دارد، برنده می باشد.



کارگروه تخصصی اتللو

سازمان دانش آموزی فارس

بازی روبیک

برگزاری مسابقه حضوری 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 (حذف از دوره) تلقی شده و میانگین دو رکورد برای بازیکن ثبت می گردد.
- به همراه داشتن هرگونه جزوه یا الگوی ساخت و یا هرگونه وسیله 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.



برگزاری مسابقه مجازی روبیک

۱- مسابقات در آیتم مکعب 3×3 برگزار خواهد شد .

۲- بهم ریختگی روبیک بر اساس الگوریتم نرم افزار سایت جهانی روبیک انجام می گیرد.



- ۳- هر بازیکن ۳ بار رکورد ثبت می کند که رکورد نهایی میانگین ۲ رکورد برتر بازیکن است.
- ۴- شرکت کنندگان می بایست قبل از هر بار رکوردگیری طبق الگوریتمی که داور به آنها اعلام میکند، روبیک خود را اسکرمبل (به هم ریختگی استاندارد) نمایند.
- ۵- هر اسکرمبل شامل ۲۰ حرکت میباشد و شرکت کننده ۱ دقیقه زمان دارد اسکرمبل را اجرا کند.
- ۶- چنانچه شرکت کننده نتواند ظرف ۱ دقیقه روبیک خود را اسکرمبل کند، آن نوبت برای او (حل نشده) ثبت میگردد.
- ۷- پیش از شروع مسابقه ۱۵ ثانیه به شرکت کنندگان زمان داده می شود تا روبیک را برداشته و وجوه آن را بررسی نمایند .
- ۸- در صورتی که در این ۱۵ ثانیه شرکت کننده شروع به حل مکعب کند، روبیک آن نوبت (حل نشده) تلقی می شود.
- ۹- شرکت کنندگان بایستی پس از اتمام ۱۵ ثانیه روبیک ها را مجدداً روی میز قرار داده و منتظر اعلام داور بمانند. با اعلام داور روبیک را برداشته و شروع به حل می نمایند .
- ۱۰- در صورتی که شرکت کننده زودتر از شروع ۱۵ ثانیه روبیک را از روی میز بردارد یا پس از پایان ۱۵ ثانیه روبیک را روی میز نگذارد خطا گرفته شده و ۵ ثانیه به رکورد او اضافه میگردد.
- ۱۱- رکورد های بیشتر از ۵ دقیقه به عنوان (حل نشده) تلقی می شود.
- ۱۲- چنانچه شرکت کننده به هرنحوی تقلب کند یا سعی در فریب داور داشته باشد، از دور مسابقه حذف می گردد.
- ۱۳- دوربین باید طوری قرار گیرد که داور تسلط کامل بر روی دست ها و روبیک شرکت کننده داشته باشد.
- ۱۴- شرکت کننده باید بلافاصله پس از حل روبیک آن را روی میز بگذارد تا رکوردش ثبت شود.



- ۱۵- در صورتی که پس از اتمام، یکی از محورهای روبیک بیش از ۴۵ درجه از جای اصلی خود انحراف داشته باشد، ۵ ثانیه به رکورد شرکت کننده اضافه می شود
- ۱۶- شرکت کننده می بایست تمام مراحل حل روبیک را در مقابل دوربین و در معرض دید داور انجام دهد، در غیر این صورت، آن نوبت (حل نشده) احتساب می گردد.
- ۱۷- چنانچه در طی ۳ نوبت رکوردگیری، شرکت کننده ۱ بار دچار خطای (حل نشده) گردد، آن نوبت حذف شده و رکورد نهایی بین ۲ رکورد دیگر محاسبه می شود.
- ۱۸- چنانچه در طی ۳ نوبت رکوردگیری، شرکت کننده ۲ بار دچار خطای (حل نشده) گردد، از دور مسابقات حذف می گردد.
- ۱۹- اگر به هر نحوی اینترنت شرکت کننده در حین رکورد دچار مشکل شد فقط برای ۱ مرتبه رکوردگیری دوباره انجام می شود، در صورت تکرار این مشکل از دور مسابقات حذف می گردد.

کارگروه تخصصی روبیک

سازمان دانش آموزی فارس



بازی لیوان چینی

- مسابقات در دوره تحصیلی ابتدایی و متوسطه به صورت انفرادی انجام می شود.
 - بازیکن باید لیوان استاندارد در اختیار داشته باشد .
 - ابتدایی دوره اول و دوم باید ۳-۳-۳ و ۳-۳-۳ و ۳-۶-۳ ساده را پشت سر هم و بدون وقفه انجام دهند.
 - متوسطه باید ۳-۳-۳ و ۳-۶-۳ چرخشی را پشت سر هم و بدون وقفه که شامل (۳-۳-۳ و ۳-۶-۳ چرخشی و ۱-۱۰) می باشد را انجام دهند.
 - فیلم های آموزشی در کانال پیشتازان فارس در شبکه شاد به آدرس @pishtazanfars بارگذاری می شود.
 - بدیهی است برای ثبت رکورد شرکت کنندگان باید تمام مراحل را به ترتیب و صحیح انجام دهند و بهترین رکورد در قالب فیلم در زمان مقرر ارسال نمایند، در غیر این صورت آثاری که بعد از زمان تعیین شده ارسال گردد مورد بررسی قرار نخواهد گرفت.
 - مناطق فیلم بازی شرکت کنندگان را به شماره واتساپ ۰۹۳۶۶۳۰۰۵۸۶ ارسال نمایند.
 - نفرات برگزیده از بین آثار ارسالی جهت انجام مسابقه آنلاین انتخاب می شود .
 - در دور دوم که به صورت آنلاین برگزار خواهد شد چنانچه خطایی از قبیل ریزش لیوان صورت گیرد باید چیدمان مجدداً از یک مرحله قبل تکرار شود. (عدم تصحیح لیوان های افتاده در همان لحظه خطا بوده و رکورد ثبت نخواهد شد).
 - در چیدمان و جمع کردن لیوان ها ابتدا صحیح انجام دادن و بعد سریع انجام دادن ملاک است.
 - ثبت رکورد هر شرکت کننده در مرحله آنلاین سه بار می باشد.
 - در مرحله آنلاین بهترین رکورد های انجام شده به عنوان زمان نهایی برای شرکت کننده در مسابقه ثبت می شود .
 - رکورد گیری با زمان سنج های مخصوص انجام می گیرد که در صورت نیاز قبل از شروع دور مقدماتی آموزش لازم داده خواهد شد.
 - جهت رکورد گیری، شرکت کنندگان باید برنامه Finger Timer را نصب و با این برنامه رکورد گرفته شود .
 - در این بازی بازیکن باید دو گوشی داشته باشد یکی جهت تصویربرداری و یکی هم جهت تعیین رکورد .
- *دانش آموزان ابتدایی دور اول (پایه اول تا سوم) و دور دوم (پایه چهارم تا ششم) بصورت جداگانه با هم مقایسه می شوند .**



کارگروه تخصصی جنگا

سازمان دانش آموزی فارس



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 :

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



کارگروه تخصصی رویک

سازمان دانش آموزی فارس



فرم داوری المپیاد ریاضی

رشته : مکعب رویک

مقطع : متوسطه

مرحله : مقدماتی نهایی
شماره بازی : تاریخ : ساعت شروع :
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 (۱۵+)	خطار قبل از شروع (۱۵+)	خطار قبل از شروع (۱۵+)
مرتب ۱	مرتب ۲	مرتب ۳
<input type="checkbox"/> صحیح	<input type="checkbox"/> صحیح	<input type="checkbox"/> صحیح
عدم حل (بعد از ۵ دقیقه)	عدم حل (بعد از ۵ دقیقه)	عدم حل (بعد از ۵ دقیقه)
(۶۰۰+)	(۶۰۰+)	(۶۰۰+)
انصراف (۶۰۰+)	انصراف (۶۰۰+)	انصراف (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		نام و نام خانوادگی
امضاء داور		امضاء منشی
نام و نام خانوادگی		نام و نام خانوادگی
امضاء سرداور		
توضیحات داور		



کارگروه تخصصی لیوان چینی

سازمان دانش آموزی فارس



فرم داوری المپیاد ریاضی

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"/> تذکر قبل از شروع	<input type="checkbox"/> تذکر قبل از شروع
<input type="checkbox"/> (+۳) اخطار قبل از شروع	<input type="checkbox"/> (+۳) اخطار قبل از شروع	<input type="checkbox"/> (+۳) اخطار قبل از شروع	<input type="checkbox"/> (+۳) اخطار قبل از شروع
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"/> (+۶۰) خطای پایان	<input type="checkbox"/> (+۶۰) خطای پایان	<input type="checkbox"/> (+۶۰) خطای پایان	<input type="checkbox"/> (+۶۰) خطای پایان
رکورد:	رکورد:	رکورد:	رکورد:
نتیجه (میانگین سه رکورد):			
امضاء بازیکن:			
صعود به مرحله بعد: <input type="checkbox"/> بله <input type="checkbox"/> خیر			
نام و نام خانوادگی امضاء داور		نام و نام خانوادگی امضاء سرداور	
نام و نام خانوادگی امضاء منشی		توضیحات داور	



کارگروه تخصصی بلاک آس ۲ نفره

سازمان دانش آموزی فارس



فرم داوری المپیاد ریاضی

رشته: بلاک آس دو نفره

مقطع:

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):				نتیجه (مجموع امتیاز مثبت یا منفی):			
برنده <input type="checkbox"/> بازنده <input type="checkbox"/>				برنده <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				نام و نام خانوادگی			
امضاء منشی				امضاء داور			
نام و نام خانوادگی				نام و نام خانوادگی			
امضاء سرداور				امضاء داور			
				توضیحات داور			



کارگروه تخصصی پتاکو

سازمان دانش آموزی فارس



فرم داوری المپیاد رویش

رشته: پتاکو

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:			
<input type="checkbox"/> تذکر				<input type="checkbox"/> تذکر			
۱	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	۱	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	۱	<input type="checkbox"/>
۲	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	۲	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	۲	<input type="checkbox"/>
۳	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	۳	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	۳	<input type="checkbox"/>
۳ نمره منفی = اتمام بازی				۳ نمره منفی = اتمام بازی			
نتیجه: برنده <input type="checkbox"/> بازنده <input type="checkbox"/>				نتیجه: برنده <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 داور			
نام و نام خانوادگی امضاء سرداور				توضیحات داور			

مشکی	حرکت	سفید
	۱	
	۲	
	۳	
	۴	
	۵	
	۶	
	۷	
	۸	
	۹	
	۱۰	
	۱۱	
	۱۲	
	۱۳	
	۱۴	
	۱۵	
	۱۶	
	۱۷	
	۱۸	
	۱۹	
	۲۰	



کارگروه تخصصی کریدور

سازمان دانش آموزی فارس



فرم داوری المپیاد رویش

رشته : کریدور

مقطع :

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	<input type="checkbox"/>	نمره	<input type="checkbox"/>	۱	<input type="checkbox"/>	نمره	<input type="checkbox"/>
۲	<input type="checkbox"/>	منفی	<input type="checkbox"/>	۲	<input type="checkbox"/>	منفی	<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			
<input type="checkbox"/> بازنده <input type="checkbox"/> برنده : نتیجه :				<input type="checkbox"/> بازنده <input type="checkbox"/> برنده : نتیجه :			
امضاء بازیکن :				امضاء بازیکن :			
<input type="checkbox"/> صعود به مرحله بعد : بله <input type="checkbox"/> خیر <input type="checkbox"/>				<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 داور			
نام و نام خانوادگی امضاء سرداور				توضیحات داور			



کارگروه تخصصی اتللو

سازمان دانش آموزی فارس



فرم داوری المپیاد ریاضی

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"/>	۱	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	۱	<input type="checkbox"/>
۲	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	۲	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	۲	<input type="checkbox"/>
۳	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	۳	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	۳	<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			

