



وزارت آموزش و پرورش  
معاونت تربیت بدنی و سلامت



فدراسیون ورزش دانش آموزی  
Student Sports Federation

# شیوه نامه مسابقات بازی های فکری

سال تحصیلی ۱۴۰۵-۱۴۰۴

## فهرست مطالب

۳	ماده ۱- مقدمه
۳	ماده ۲- مخاطبان
۳	ماده ۳- شیوه برگزاری مسابقات
۴	ماده ۴- ملاحظات اجرایی
۵	ماده ۵- نحوه برگزاری مسابقات
۵	ماده ۶- معرفی بازی های فکری
۵	۱. بازی اتللو (ریورسی)
۷	۲. بازی پنتاگو
۸	۳. بازی لیوان چینی (اسپورت استکینگ)
۱۴	۴. بازی مکعب روییک



## ماده ۱- مقدمه:

تربیت تمام ساحتی و توجه همزمان به رشد همه‌جانبه دانش‌آموزان به صورت متوازن و متعادل از تمام ابعاد جسمی، ذهنی، روحی، روانی، عاطفی و اجتماعی مورد تأکید سند تحول بنیادین می‌باشد. در همین راستا و با توجه به شرایط خاص کنونی «جنگ»، ضرورت تقویت روحیه امید و تاب‌آوری در میان دانش‌آموزان و فرهنگیان با بهره‌گیری از ظرفیت‌های خلاقانه تربیتی و ورزشی در قالب بازی‌های فکری می‌تواند زمینه‌ای مناسب برای پویایی ذهنی، آرامش روانی و ارتقاء تعاملات مثبت خانوادگی فراهم آورد.

فناوری‌های نوین تأثیر شگرف و غیرقابل انکاری بر همه جنبه‌های زندگی افراد جامعه گذاشته و ورزش و فعالیت بدنی هم از این قاعده مستثنی نیست. افزایش کاربرد روزافزون فناوری‌های ارتباطی، اینترنت و فضای مجازی در ورزش باعث ایجاد مفهومی به نام بازی‌های فکری شده است که گستردگی و تنوع بی‌نظیری دارد و انواع مختلف آن در اختیار آحاد جامعه قرار دارد. گسترش استفاده از فناوری‌های نوین و بسترهای ارتباطی دیجیتال این امکان را فراهم می‌کند تا دانش‌آموزان بتوانند حتی در شرایط محدودیت‌های محیطی، رقابتی سالم در بازی‌های فکری به صورت آنلاین و آفلاین مشارکت داشته باشند.

بازی‌های فکری به عنوان یکی از ابزارهای موثر تربیتی، علاوه بر تقویت قدرت تفکر، خلاقیت، تمرکز، مهارت حل مسأله، کاهش استرس نقش مهمی در ایجاد فضای امیدبخش در میان دانش‌آموزان ایفا می‌نماید و مشارکت دانش‌آموزان در این‌گونه فعالیت‌ها فرصت ارزشمندی برای تقویت پیوندهای عاطفی در خانواده و ترویج الگوهای سالم و فعال سبک زندگی فراهم سازد. در این راستا برگزاری مسابقات، یکی از روش‌های به‌ظهور رساندن استعدادها و توانایی‌های بالقوه و توانایی‌های نهفته افراد، در سازمان‌های آموزشی و تربیتی است. به همین منظور، فدراسیون ورزش دانش‌آموزی، در نظر دارد؛ با عنایت به «دستورالعمل مسابقات، شنواره‌ها و فعالیت‌های ورزشی دانش‌آموزان و فرهنگیان»، ارسالی مورخ ۱۴۰۴/۰۷/۳۰، «مسابقات بازی‌های فکری» را به میزبانی اداره کل آموزش و پرورش استان فارس، برگزار نماید. لذا، انتظار می‌رود همه همکاران پرتلاش استان و نواحی/مناطق/شهرستان‌ها در فراگیر نمودن و اجرای مطلوب مسابقات مساعدت نمایند.

## ماده ۲- مخاطبان:

- ✓ دانش‌آموزان
- ✓ فرهنگیان

## ماده ۳- شیوه برگزاری مسابقات:

مسابقات مجازی: ۱. مسابقات آنلاین، ۲. مسابقات آفلاین

مسابقات آنلاین: مسابقه‌ای که از طریق یکی از برنامه‌ها در فضای مجازی، به صورت آنلاین (زنده) با حضور هر دو بازیکن و داور برگزار می‌شود.

مسابقات آنلاین: مسابقه‌ای که توسط بازیکن، طبق قوانین مندرج در شیوه‌نامه مسابقات به صورت انفرادی، رکوردگیری و فیلمبرداری می‌شود و به ID اعلام شده ارسال می‌گردد.

### جدول شماره ۱ رشته‌های بازی‌های فکری

ردیف	نام رشته	آنلاین	آفلاین
۱	پنتاگو	✓	-
۲	اتللو (ریورسی) - Othello	✓	-
۳	لیوان چینی - Sport Stacking	✓	✓
۴	مکعب روبیک	✓	-

تذکر: مسابقات لیوان چینی در مرحله دوم (هشت نفر اول) به صورت آنلاین برگزار می‌گردد.

#### ماده ۴- ملاحظات اجرایی:

- ✓ مسابقات به تفکیک جنسیت طبق شیوه‌نامه اجرا خواهد شد.
- ✓ مسابقات بازی‌های فکری در سه رشته پنتاگو، اتللو (ریورسی) و مکعب روبیک به صورت آنلاین و یک رشته لیوان چینی به صورت آفلاین و آنلاین برگزار خواهد شد.
- ✓ کلیپ آموزشی و نحوه مسابقه، برای برگزاری مسابقات در هر چهار رشته در اختیار شرکت کنندگان قرار می‌گیرد.
- ✓ بازیکنان طبق گروه‌بندی و زمان‌بندی که متعاقباً اعلام خواهد شد به رقابت خواهند پرداخت.
- ✓ رقابت در بازی‌های اتللو و پنتاگو به صورت دو نفره و آنلاین می‌باشد.
- ✓ رشته لیوان چینی و به صورت انفرادی و آفلاین و آنلاین برگزار می‌گردد.
- ✓ شرکت کنندگان می‌توانند با توجه به علاقه و توان خود فقط در یک رشته شرکت کنند.
- ✓ شرکت کنندگان باید گوشی خود را به صورت عمودی روی صفحه بازی تنظیم نماید.
- ✓ زاویه قراردادن گوشی باید به گونه‌ای باشد که چهره بازیکن و صفحه بازی برای مسئولین فنی مسابقه قابل تشخیص باشد.
- ✓ 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.
- ✓ شروع بازی در هر مرحله حتماً توسط داور اعلام می‌شود و تا داور اعلام نکرده بازیکن حق هیچ‌گونه حرکتی ندارد.
- ✓ فیلم آموزشی بازی‌ها از طریق میزبان مسابقات بازی‌های فکری در اختیار استان‌ها قرار خواهد گرفت.
- ✓ به بازیکنان حائز مقام اول، دوم و سوم علاوه بر حکم قهرمانی جوایز ویژه‌ای اهدا می‌گردد.

## ماده ۵- نحوه برگزاری مسابقات:

- ✓ سهمیه حضور فرهنگیان و دانش‌آموزان در سه رشته اتللو، پنتاگو و مکعب روبیک در مرحله کشوری، در هر رشته ۳ نفر آقا و ۳ نفر خانم و سهمیه دانش‌آموزان و فرهنگیان در رشته لیوان چینی به صورت آزاد می‌باشد.
- ✓ شرکت کنندگان تمامی رشته‌ها ملزم به رعایت مقررات و قوانین مندرج در شیوه‌نامه بازی‌ها در طول زمان بازی و در طی برگزاری مسابقات هستند.

## ماده ۶- معرفی بازی‌های فکری:

### ۱. بازی اتللو (ریورسی)



بازی دو نفره می‌باشد که دارای یک صفحه ۶ در ۶ و ۳۶ مهره است. تمامی مهره‌ها یکسان و دارای یک روی تیره و یک روی روشن هستند. هدف بازی تصاحب کردن خانه‌های بیشتر نسبت به حریفان با رنگ خودتان است. بازی در صورتی تمام می‌شود که تمام صفحه پر شده باشد و هیچ کدام از بازیکنان حرکتی برای انجام نداشته باشند یا تمامی مهره‌ها

متعلق به یکی از بازیکنان باشد. پس از پایان بازی بازیکنی که تعداد مهره‌های بیشتری داشته باشد برنده است. ستون‌های صفحه بازی (افقی) با حروف انگلیسی از A تا F و سطرها با اعداد ۱ تا ۶ شماره‌گذاری شده‌اند.

### نحوه برگزاری مسابقه اتللو (ریورسی):

✓ بازی در دوره تحصیلی ابتدایی دوره دوم و متوسطه اول و دوم در صفحه ۶ در ۶ انجام می‌شود.

**الف- زمان بازی:** بعد از تنظیم ساعت و اعلام شروع توسط داور، بازی آغاز می‌شود.

تعیین رنگ مهره‌ها پس از استقرار بازیکنان توسط داور به قید قرعه انجام خواهد شد.

**ب- اجرای بازی:** گذاشتن مهره در صفحه و برگرداندن مهره‌های حریف فقط با یک دست انجام می‌شود.

✓ بازیکنان نمی‌توانند بعد از قرار دادن مهره خود در صفحه نظر خود را تغییر دهند و مهره خود را به خانه دیگری

در صفحه منتقل نمایند حتی اگر رقیبشان به وی اجازه پس گرفتن حرکت را بدهد.

✓ رنگ تیره شروع کننده بازی می‌باشد.

✓ بعد از وارد نمودن مهره جدید به بازی باید تمام مهره‌های محصور حریف برگردانده شود، در غیر این صورت

حریف یا داور باید در این مورد متذکر شوند.

✓ حداکثر زمان برای یک حرکت ۲۵ ثانیه می‌باشد.

✓ در صورت اختلال موجه در بازی مثل قطع شدن اینترنت ادامه بازی بعد از رفع مشکل امکان پذیر خواهد بود.

- ✓ چینش بازی به همان صورتی که دو بازیکن در حال اجرای بازی بودند انجام می‌پذیرد.
- ✓ دو بازیکن و داور همزمان حرکت را در صفحه انجام می‌دهند.
- ✓ اگر در حین بازی مشکلی در مورد چیدمان مهره‌ها پیش آید صفحه مرجع صفحه داور می‌باشد و صفحه‌ای مورد قبول است که با صفحه داور هماهنگ باشد.
- ✓ امتیاز رسمی بازی با شمارش مهره‌های صفحه بازی مشخص خواهد شد.
- ✓ غیبت شرکت کننده و یا اعلام انصراف بعد از مهلت مقرر موجب حذف بازیکن از مسابقات و برنده شدن حریف وی در آن رقابت می‌شود.
- ✓ اگر مهره‌ها، در پایان بازی برابر باشد، برنده کسی است که کمترین اخطار را دارد.
- ✓ در صورتی که تمام موارد (مهره، اخطار) برابر باشد بازی تکرار می‌شود.
- ✓ بازی تا زمانی ادامه می‌یابد که بازیکنان همه مهره‌ها را در صفحه قرار دهند، یعنی زمانی که ۳۶ خانه پر شده باشد یا بازیکنان حرکتی برای انجام نداشته باشند.
- ✓ بازیکنان نمی‌توانند از انجام حرکت، گذر کنند، مگر اینکه هیچ امکان حرکت مجازی برای آنها وجود نداشته باشد، در این صورت نوبت به حریف می‌رسد.

#### مواردی که شامل اخطار می‌گردد:

- ✓ صحبت کردن با اطرافیان حین بازی
  - ✓ به هم ریختن صفحه بازی
  - ✓ بی‌احترامی به داور یا حریف
  - ✓ عدم توجه به زمان تعیین شده
  - ✓ عدم چرخش مهره‌هایی که باید چرخانده شود
- تذکره:** اگر داور بازیکن را جهت برگرداندن مهره راهنمایی نماید بار اول تذکر و از دفعات بعد به عنوان اخطار محسوب می‌گردد.
- توجه:** چنانچه هر بازیکن با رعایت نکردن موارد بالا اخطار دریافت نماید بازی به نفع حریف مقابل در هر مرحله از بازی که باشد به اتمام می‌رسد.
- در صورت عدم رعایت پنج مورد فوق، منجر به دادن اخطار به بازیکن خاطی می‌شود و در پایان در صورتی که بازی به تساوی کشیده شود، بازیکنی که اخطار کمتری دارد، برنده می‌باشد.

## ۲. 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.

### نحوه برگزاری مسابقه مجازی پنتاگو

- ✓ **مخاطبان:** بازی در دوره متوسطه اول و دوم انجام می‌شود.
- ✓ شروع کننده به قید قرعه حق انتخاب رنگ را دارد.
- ✓ در صورت اختلال موجه در بازی مثل قطع شدن اینترنت ادامه بازی بعد از رفع مشکل امکان پذیر خواهد بود (چینش صفحه به همان صورتی که دو بازیکن در حال اجرای بازی بودند انجام می‌پذیرد).
- ✓ دو بازیکن و داور همزمان حرکت را در صفحه انجام می‌دهند.
- ✓ هر بازیکن همزمان از مهره سیاه و سفید استفاده می‌کند یعنی علاوه بر بازی خود باید بازی حریف را در صفحه انجام دهد.
- ✓ اگر در حین بازی مشکلی در مورد چیدمان مهره‌ها پیش آید صفحه مرجع صفحه داور می‌باشد و صفحه‌ای مورد قبول است که با صفحه داور هماهنگ باشد.
- ✓ بعد از گذاشتن مهره توسط بازیکن، نمی‌تواند 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 می‌باشد.
- ✓ مسابقه به صورت تصویری برگزار می‌گردد.
- ✓ 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 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 فرد را بچرخاند و توانایی تفکر منطقی و تحلیل شرایط را برای او به ارمغان آورد.

- ✓ در صورتی که تمام موارد ( مهره، اخطار) برابر باشد بازی تکرار می‌شود.
- ✓ غیبت شرکت کننده یا اعلام انصراف بعد از مهلت مقرر موجب حذف بازیکن از مسابقات و برنده اعلام شدن حریف وی در آن رقابت می‌شود.

### موارد خطا:

- ✓ صحبت کردن با اطرافیان حین بازی
- ✓ به هم ریختن صفحه بازی
- ✓ بی‌احترامی به داور یا حریف
- ✓ عدم توجه به زمان تعیین شده

**توجه:** چنانچه هر بازیکن با رعایت نکردن موارد بالا چهار اخطار دریافت نماید بازی به نفع حریف مقابل در هر مرحله از بازی که باشد به اتمام می‌رسد. در صورت عدم رعایت چهار مورد فوق، منجر به دادن اخطار به بازیکن خاطی می‌شود و در پایان در صورتی که بازی به تساوی کشیده شود، بازیکنی که اخطار کمتری دارد، برنده می‌باشد.

**تبصره:** بازیکن صاحب حرکت، اگر با حرکتی باعث شود هر دو نفر دوز یا به اصلاح مهره هایشان ردیف شود بازیکن صاحب حرکت برنده مسابقه می‌باشد.



### ۳. بازی لیوان چینی<sup>۱</sup>

لیوان چینی (اسپورت استکینگ) 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 ناتوانایی‌های 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 فراگیران 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. فراگیران از هر دو طرف مغزشان استفاده می‌کنند. این فراگیران با انجام لیوان چینی از خط وسط بدنشان عبور می‌کنند و ارتباطات جدیدی در مغزشان گسترش می‌دهند.

### نحوه برگزاری مسابقه مجازی لیوان چینی

✓ **مخاطبان:** بازی در دوره ابتدایی دوره اول و دوم، متوسطه اول و دوم و فرهنگیان برگزار می‌شود.

### آیتم های مسابقه

✓ ۳-۳-۳

✓ ۳-۶-۳

✓ cycle (چرخشی)

در تمام دوره‌های تحصیلی هر سه آیتم بالا اجرا می‌شود.

### فرآیند ثبت نام و شرکت در مسابقه

**مرحله ۱:** ثبت نام آنلاین

**مرحله ۲:** ارسال ویدیو

**مرحله ۳:** داوری و اعلام نتایج و اهدای جوایز

- بررسی و داوری ویدیوهای ارسالی توسط تیم داوران
- اعلام نتایج اولیه در وبسایت و شبکه های اجتماعی
- رسیدگی به اعتراضات
- اعلام نتایج نهایی (به صورت استانی و کشوری)
- اهدای جوایز

### شرایط و ضوابط ثبت و محاسبه رکوردها

#### ۱. تعداد و الزامات رکوردهای ارسالی

- هر شرکت کننده موظف است دقیقاً سه رکورد مستقل را مطابق با شیوهنامه مسابقه ضبط و ارسال کند.
- هر رکورد باید نمایانگر اجرای کامل و صحیح یکی از آیتم های اعلام شده در شیوهنامه باشد.

#### ۲. نحوه محاسبه رکورد کلی

- پس از بررسی صحت و اعتبار رکوردها توسط تیم داوری، مجموع امتیازات هر سه رکورد به عنوان رکورد کلی شرکت کننده ثبت خواهد شد.
- تذکره: در صورتی که یکی از رکوردها به تشخیص تیم داوری دارای خطا باشد یا شرایط اعلام شده را رعایت نکرده باشد، تمامی رکوردهای ارسالی شرکت کننده مردود خواهد شد و وی از مسابقه حذف می‌شود.

#### ۳. معیارهای صحت رکوردها

- رکوردها باید کاملاً مطابق با شیوهنامه مسابقه باشد، از جمله:
- اجرای دقیق حرکات یا فعالیتها بدون انحراف از استانداردهای تعیین شده.
- استفاده از ابزار و شرایط محیطی مورد تأیید برگزارکنندگان.
- ضبط ویدئو بدون توقف، ویرایش یا دستکاری در هر مرحله.

**تذکره:** هرگونه خطا شامل عدم رعایت موارد فوق، عدم شفافیت در ویدئو، یا نقص در اجرای قوانین، منجر به رد تمامی رکوردها خواهد شد.

#### ۴. مسئولیت شرکت کننده در قبال صحت ویدئوها

- شرکت کننده مسئولیت کامل ضبط و ارسال ویدئوهای خود را بر عهده دارد و باید اطمینان حاصل کند که ویدئوها کاملاً واضح و مطابق با استانداردهای تعیین شده است.

#### ۵. فرآیند بررسی و تأیید رکوردها

- تمامی رکوردها توسط تیم داوری بررسی شده و تنها در صورت تطابق کامل با قوانین مسابقه، مورد پذیرش قرار خواهند گرفت.

#### ۶. پیامدهای خطا در رکوردها

- در صورت تشخیص هرگونه خطا، نقض قوانین، یا ارسال ناقص در هر یک از سه رکورد
- تمامی رکوردهای ارسالی شرکت کننده مردود خواهد شد.
- شرکت کننده از ادامه مسابقه حذف شده و امکان بازگشت یا اصلاح رکوردها وجود نخواهد داشت.

#### ۷. مهلت و نحوه ارسال رکوردها

- توسط میزبان بازی‌های فکری ارسال می‌گردد.
- نفرات برگزیده از بین آثار ارسالی جهت انجام مسابقه آنلاین انتخاب می‌شوند.

#### ۸. نماد مسابقه

الزام استفاده از نماد مشخص شده برای تأیید زمان ثبت رکوردها  
شرکت کنندگان در ابتدای ثبت رکورد باید خود را با چهارچوب مشخص شده توسط میزبان مسابقات معرفی نمایند.

#### ۸-۱ هدف از استفاده از نماد

به منظور اطمینان از اینکه رکوردهای ارسالی شرکت کنندگان در بازه زمانی تعیین شده توسط تیم داوری و مطابق با قوانین مسابقه ثبت شده‌اند، هر شرکت کننده موظف است از نماد یا المان مشخص شده توسط برگزارکننده استفاده کند.

#### ۸-۲ اعلام نماد مسابقه

نماد یا المان موردنظر مانند یک شیء خاص، کلمه‌ای مشخص یا ترکیب تصویری اعلام شده یک روز پیش از آغاز مسابقه و از طریق کانال‌های رسمی مسابقه وبسایت، ایمیل یا پیام‌رسان به شرکت کنندگان اعلام خواهد شد.

#### ۸-۳ نحوه استفاده از نماد

- شرکت کننده موظف است این نماد را در یکی از مراحل زیر در ویدئوی ثبت رکورد به وضوح نمایش دهد:
- در ابتدای ویدئو: پیش از شروع ثبت رکورد، شرکت کننده باید نماد را به دوربین نشان دهد.
  - در حین انجام رکورد: نماد باید در تمام مدت ثبت رکورد در کادر دوربین قابل مشاهده باشد (در صورت امکان).
  - در پایان رکورد: پس از اتمام اجرای رکورد، شرکت کننده باید نماد را به دوربین نشان دهد.

#### ۸-۴ شرایط نماد در ویدئو

- نماد باید به وضوح قابل مشاهده باشد و هیچ گونه ابهام یا مخفی سازی در نمایش آن وجود نداشته باشد.

- استفاده از نمادهای جعلی یا تغییر نماد اعلام شده، تخلف محسوب شده و منجر به حذف شرکت کننده خواهد شد.

#### **۵-۸ بررسی صحت زمان ثبت رکورد**

- تیم داوری با بررسی وجود نماد در ویدئو و تطابق آن با بازه زمانی اعلام شده، صحت و اعتبار رکوردهای ارسالی را تأیید خواهد کرد.
- عدم نمایش نماد در ویدئو، یا ارسال ویدئویی که زمان ثبت آن خارج از بازه زمانی اعلام شده باشد، منجر به رد رکوردها و حذف شرکت کننده از مسابقه خواهد شد.

#### **۶-۸ مسئولیت شرکت کننده**

مسئولیت استفاده صحیح از نماد و اطمینان از نمایش آن در ویدئو بر عهده شرکت کننده است. عدم رعایت این الزام به معنای رد تمامی رکوردهای ارسالی خواهد بود.

#### **۹. اعلام نتایج مسابقه و فرآیند اعتراضات**

##### **۱-۹ اعلام نتایج اولیه**

نتایج اولیه مسابقه، شامل اسامی نفرات برتر در هر دوره تحصیلی، از طریق وبسایت رسمی فدراسیون ورزش دانش آموزی و کانال شبکه آموزشی دانش آموزان (شاد) و کانال نرم افزار بله اعلام خواهد شد. این نتایج اولیه به منزله اعلام غیرقطعی است و پس از پایان فرآیند اعتراضات و بررسی های لازم، نتایج نهایی اعلام خواهد شد.

##### **۲-۹ فرآیند اعتراض به نتایج اولیه**

شرکت کنندگان حق دارند در صورت مشاهده هرگونه مغایرت یا اعتراض به نتایج اولیه، درخواست بررسی مجدد رکوردها یا عملکرد خود را ثبت کنند. ثبت اعتراض تنها از طریق پرداخت مبلغ تعیین شده به حساب فدراسیون امکان پذیر است. اطلاعات حساب میزبان و مبلغ مورد نیاز برای ثبت اعتراض، پیش از مسابقه به اطلاع شرکت کنندگان خواهد رسید. بازه زمانی اعتراضات قبل از مسابقه اعلام می شود و درخواست هایی که خارج از این بازه زمانی ارسال شوند، بررسی نخواهند شد.

##### **۳-۹ رسیدگی به اعتراضات**

تیم داوران موظف هستند تمامی اعتراضات دریافتی را با دقت و بی طرفی کامل بررسی کنند. در صورتی که اعتراض شرکت کننده وارد باشد:

- مبلغ پرداختی شرکت کننده به صورت کامل عودت داده خواهد شد.
- اصلاحات لازم در نتایج اولیه اعمال خواهد شد.
- در صورتی که اعتراض وارد نباشد، مبلغ پرداختی به عنوان هزینه بررسی نزد میزبان باقی خواهد ماند.

##### **۴-۹ اعلام نتایج نهایی**

نتایج نهایی از طریق فدراسیون ورزش دانش آموزی و میزبان مسابقات اعلام می شود.

---

1. <https://irisf.medu.gov.ir/>  
 2. [@irisfofficial](#)  
 3. [@schoolsportsfederation](#)

## ۱۰. مقررات دقیق لباس و پوشش شرکت کنندگان

۱-۱۰ رعایت موازین اسلامی و قوانین جمهوری اسلامی ایران: تمامی شرکت کنندگان موظفاند پوششی مطابق با موازین اسلامی و قوانین کشور داشته باشند.

۱-۲ برای بانوان: استفاده از لباس‌هایی که به طور کامل بدن را پوشش دهد (مانند مانتو یا پوشش ورزشی مناسب)، همراه با شال یا روسری که موی سر را بپوشاند، الزامی است. رنگ و طرح لباس باید ساده و بدون نمادهای متفرقه یا جذابیت‌های غیرمعمول باشد.

۱-۳ برای آقایان: استفاده از لباس‌هایی که بدن را به شکل مناسبی پوشش دهد، از جمله پیراهن ورزشی و شلوار یا شلوارک بلند زیر زانو الزامی است.

۱-۴ عدم استفاده از پوشش تبلیغاتی و تجاری: لباس شرکت کنندگان نباید حاوی هرگونه لوگو، برند، شعار یا نماد تبلیغاتی باشد که نشان‌دهنده حمایت یا تبلیغ از یک شرکت، سازمان یا اسپانسر خاص باشد. استفاده از لباس‌هایی که پیام‌های سیاسی، اجتماعی یا فرهنگی غیرمرتبط با مسابقه را به نمایش بگذارد، ممنوع است.

۱-۵ ویژگی‌های فنی لباس: لباس باید از جنس مناسب ورزشی، سبک، راحت و قابل تنفس باشد تا آزادی حرکت شرکت‌کننده را محدود نکند. از استفاده از لباس‌هایی با جنس شفاف، تنگ یا نامتناسب که ممکن است برخلاف اصول مسابقه یا موازین اسلامی باشد، خودداری شود. کفش و سایر لوازم جانبی در صورت نیاز باید مناسب فعالیت بدنی بوده و استانداردهای ایمنی را رعایت کنند.

۱-۶ رنگ و طرح لباس: توصیه می‌شود لباس‌ها به رنگ‌های ساده (مانند سفید، مشکی، آبی یا طوسی) و بدون طرح‌های شلوغ، جذاب یا برجسته باشند. از استفاده از لباس‌هایی با طرح‌های گرافیکی، نوشته‌های غیرمجاز یا هرگونه تصویر غیرمرتبط پرهیز شود.

۱-۷ الزامات ویژه: در صورت لزوم، برگزارکنندگان مسابقه می‌توانند قوانین تکمیلی برای هماهنگی بیشتر در پوشش شرکت کنندگان تعیین کرده و پیش از مسابقه اعلام کنند. در صورت استفاده از لوازم خاص (مانند هدبند، دستکش یا سایر تجهیزات ورزشی)، این اقلام نیز باید با مقررات اعلام شده مطابقت داشته باشند.

۱-۸ نظارت بر انطباق پوشش: پیش از آغاز مسابقه، تیم داوری موظف به بررسی پوشش شرکت کنندگان است. هرگونه مغایرت با مقررات، منجر به اخطار و الزام به اصلاح خواهد شد. در صورتی که شرکت‌کننده از اصلاح پوشش خودداری کند یا امکان اصلاح وجود نداشته باشد، وی از ادامه مسابقه محروم خواهد شد.

۱-۹ مسئولیت شرکت‌کننده: مسئولیت تهیه و استفاده از پوشش منطبق با این مقررات به طور کامل بر عهده شرکت‌کننده است. عدم رعایت این الزامات ممکن است منجر به رد صلاحیت شرکت‌کننده شود.

**۱۰-۱۰ موارد خاص و استثناءها:** در صورتی که شرکت کننده به دلیل شرایط پزشکی یا دلایل دیگر نیاز به استفاده از پوشش یا تجهیزات خاص دارد، باید پیش از مسابقه درخواست خود را به همراه مدارک معتبر به کمیته داوران ارائه کند. تصمیم گیری در مورد پذیرش یا رد درخواستها بر عهده تیم داوری است.

### **۱۱. شرایط و نحوه ضبط فیلم برای ثبت رکورد مسابقه آنلاین**

به منظور تضمین صحت رکوردها و فراهم سازی شرایط ارزیابی منصفانه، شرکت کنندگان ملزم به رعایت نکات زیر در فرآیند فیلم برداری هستند:

**۱-۱۱ ابزار مجاز برای ثبت رکورد:** شرکت کنندگان تنها مجاز به استفاده از یکی از موارد زیر برای ثبت رکورد خود هستند؛

تایمر مخصوص مسابقات لیوان چینی.

اپلیکیشن های (Speedcube Timer یا Finger Timer) قابل دانلود از پلتفرم های رسمی.

**تذکر:** استفاده از تایمر یا اپلیکیشن های غیرمجاز موجب ابطال رکورد شرکت کننده خواهد شد.

**یادآوری:** لیست تایمرهای مورد تایید کمیته کشوری قبل از مسابقه اعلام خواهد شد.

**۱۱-۲ شرایط فیلم برداری:** زاویه دوربین فیلم بردار باید مستقیماً روبروی شرکت کننده بایستد.

دوربین در حالت افقی (واپد) تنظیم شود و کادر به گونه ای باشد که شرکت کننده و ابزار مسابقه (تایمر یا اپلیکیشن) کاملاً در تصویر قرار گیرند.

**نحوه شروع:** در ابتدای فیلم برداری، شرکت کننده موظف است تایمر صفر را به دوربین نشان دهد. سپس دست خود را روی تایمر قرار داده و اجرای آیتم مورد نظر را آغاز کند.

**نحوه پایان:** پس از پایان اجرای آیتم، شرکت کننده باید تایمر یا اپلیکیشن را مجدداً به دوربین نشان دهد تا عدد نهایی رکورد به صورت واضح قابل مشاهده باشد.

**تداوم فیلم برداری:** فیلم برداری باید به صورت یکپارچه و بدون قطع شدن انجام شود. در صورت وجود هرگونه بریدگی یا ویرایش در فیلم، رکورد ثبت شده مردود خواهد شد.

**۱۱-۳ فیلم برداری توسط خود شرکت کننده:** شرکت کنندگان می توانند بدون نیاز به حضور فیلم بردار و با استفاده از سه پایه یا هر وسیله ای که امکان ثابت نگه داشتن دوربین را فراهم می کند، اقدام به ضبط ویدئو نمایند. رعایت نکات زیر در هنگام فیلم برداری الزامی است:

دوربین باید در جای مناسب و در کادری درست قرار بگیرد، به گونه ای که شرکت کننده و تمامی تجهیزات مسابقه (مانند لیوان ها، مت و سایر ابزار) به صورت کامل و واپد در کادر مشخص باشند.

در طول اجرا، شرکت کننده و تجهیزات نباید از کادر دوربین خارج شوند. پیش از شروع اجرا، شرکت کننده باید تایمر صفر را مقابل دوربین نمایش دهد، سپس به محل اجرای خود بازگشته و رکورد خود را اجرا کند. پس از پایان اجرا، شرکت کننده موظف است رکورد ثبت شده را به دوربین نشان دهد تا صحت آن قابل بررسی باشد. رعایت این موارد جهت تأیید ویدئوهای ارسالی الزامی است. عدم رعایت هر یک از این نکات می تواند منجر به عدم پذیرش ویدئو شود.

#### ۱۱-۴ کیفیت فیلم

صفر بودن تایمر در ابتدای فیلم به وضوح مشخص باشد.

وضوح تصویر باید به اندازه‌ای باشد که:

عدد رکورد نهایی در پایان فیلم کاملاً خوانا و واضح باشد.

**تذکره:** استفاده از دوربین‌های با کیفیت پایین یا شرایط نوری نامناسب که موجب ابهام در برر سی رکورد شود، موجب رد رکورد خواهد شد.

#### ۱۱-۵ اجرا با صفحه نمایش (دیسپلی) استاندارد مسابقات

شرکت‌کنندگانی که از دیسپلی استاندارد مسابقات استفاده می‌کنند نیازی به نشان‌دادن تایمر صفر در ابتدا و رکورد ثبت شده در انتها ندارند. در این حالت، کافی است فیلم‌بردار در جای خود ثابت بوده و از روند اجرای شرکت‌کننده به صورت واضح فیلمبرداری نماید.

#### ۱۱-۶ ملاحظات اجرایی

ابزار و آیتم مورد استفاده (مانند تایمر یا لیوان) باید به صورت کامل در کادر دوربین قرار داشته باشد.

خروج ابزار یا شرکت‌کننده از کادر دوربین، موجب مردود شدن رکورد خواهد شد.

شرکت‌کنندگان موظف‌اند نسخه اصلی فیلم‌های خود را تا پایان مسابقات ذخیره و نگهداری کنند. (پاک کردن یا دستکاری فیلم‌ها قبل از پایان مراحل دآوری و رسیدگی به اعتراض‌ها موجب حذف شرکت‌کننده از مسابقه خواهد شد).

**تبصره:** در صورت استفاده از دیسپلی استاندارد مسابقات، رعایت شرایط خاصی مانند نشان دادن صفر تایمر در ابتدا و رکورد نهایی در پایان، الزامی نیست؛ اما همچنان فیلمبرداری باید ثابت و واضح باشد.

**تذکر مهم:** شرکت‌کنندگان باید اطمینان حاصل کنند که فیلمبرداری در شرایطی انجام شود که خطاهای احتمالی مانند تارشدن تصویر، قطع فیلم یا خارج شدن ابزار از کادر رخ ندهد.

**تذکر مهم:** شرکت‌کنندگان مسئولیت کامل صحت و نگهداری فیلم‌های خود را برعهده دارند و در صورت حذف یا گم شدن فیلم‌ها، هیچ‌گونه اعتراضی پذیرفته نخواهد شد.

#### ۱۱-۷ منابع آموزشی

به منظور تسهیل درک قوانین فیلمبرداری، یک ویدیوی آموزشی از نحوه صحیح فیلمبرداری و ثبت رکورد در پورتال رسمی فدراسیون ورزش دانش‌آموزی و کانال‌های آن در نرم‌افزارهای شاد و بله بارگذاری شده است. شرکت‌کنندگان می‌توانند با مشاهده این ویدیو، فرآیند ثبت رکورد را به درستی انجام دهند.

#### ۴. بازی مکعب روبیک



مکعب روبیک یک جورچین (پازل) مکانیکی است که در سال ۱۷۹۴ توسط یک مجسمه ساز 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

می شود 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 ۷ مرحله است که هر مرحله تقریباً دارای ۷ فرمول است اما روش حرفه‌ای دارای ۴ مرحله و بیش از ۱۲۰ فرمول است. مکانیزم محوری این پازل به شما این امکان را می‌دهد که در هر وجه به طور جداگانه رنگ‌های دیگر را به هم‌ریخته 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 ۱ استاندارد)،  $4 \times 4 \times 4$  (انتقام روبیک، یا مکعب ۱ ستاد) و  $5 \times 5 \times 5$  (روبیک پروفیسورها) و به تازگی اندازه‌های بزرگتر نیز درست شده‌اند.

### نحوه برگزاری مسابقه روبیک

- ✓ **مخاطبان:** بازی در دوره متوسطه اول و دوم برگزار می‌شود.
- ✓ مسابقات در آیتم مکعب  $3 \times 3$  برگزار خواهد شد.
- ✓ بهم ریختگی روبیک براساس الگوریتم نرم افزار سایت جهانی روبیک انجام می‌گردد.
- ✓ هر بازیکن ۵ رکورد ثبت می‌کند که بعد از حذف بهترین و بدترین رکوردها، از ۳ رکورد باقی مانده میانگین گرفته می‌شود.
- ✓ شرکت کنندگان می‌بایست قبل از هر بار رکوردگیری طبق الگوریتمی که داور به آن‌ها اعلام می‌کند، روبیک خود را اسکرمبل (به هم ریختگی استاندارد) نمایند.
- ✓ هر اسکرمبل شامل ۲۰ حرکت می‌باشد و شرکت کننده ۱ دقیقه زمان دارد اسکرمبل را اجرا کند.
- ✓ چنانچه شرکت کننده نتواند ظرف ۱ دقیقه روبیک خود را اسکرمبل کند، آن نوبت برای او (حل نشده) ثبت می‌گردد.
- ✓ پیش از شروع مسابقه ۱۵ ثانیه به شرکت کنندگان زمان داده می‌شود تا روبیک را برداشته و وجوه آن را بررسی نمایند.
- ✓ در صورتی که در این ۱۵ ثانیه شرکت کننده شروع به حل این مکعب کند، روبیک آن (حل نشده) تلقی می‌شود.
- ✓ شرکت کنندگان بایستی پس از اتمام ۱۵ ثانیه روبیک‌ها را مجدداً روی میز قرار داده و منتظر اعلام داور بمانند. با اعلام داور روبیک را برداشته و شروع به حل می‌نمایند.
- ✓ 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.
- ✓ رکوردهای بیشتر از ۲ دقیقه به عنوان (حل نشده) تلقی می‌شود.
- ✓ چنانچه شرکت کننده به هر نحوی تقلب کند یا سعی در فریب داور داشته باشد، از دور مسابقه حذف می‌گردد.
- ✓ دوربین باید طوری قرار گیرد که داور تسلط کامل بر روی دست‌ها و روبیک شرکت کننده داشته باشد.
- ✓ شرکت کننده باید بلافاصله پس از حل روبیک آن را روی میز بگذارد تا رکوردش ثبت شود.

- ✓ در صورتی که بعد اتمام، یکی از محورهای روبیک پیش از ۴۵ درجه از جای اصلی خود انحراف داشته باشد، ۵ ثانیه به رکورد شرکت کننده اضافه می شود.
- ✓ شرکت کننده می بایست تمام مراحل روبیک را در مقابل دوربین و در معرض دید داور انجام دهد، در غیر این صورت، آن نوبت (حل نشده) احتساب می گردد.
- ✓ چنانچه در طی ۵ نوبت رکوردگیری، شرکت کننده ۱ بار دچار خطای (حل نشده) گردد، آن نوبت حذف شده و به عنوان بدترین رکورد محسوب می شود.
- ✓ چنانچه در طی ۵ نوبت رکوردگیری، شرکت کننده ۲ بار دچار خطای (حل نشده) گردد، از دور مسابقات حذف می گردد.
- ✓ 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.



فدراسیون ورزش دانش آموزی  
انجمن ورزش های الکترونیک و بازی های فکری



رشته: لیوان چینی

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

نام و نام خانوادگی:		نام پدر:	
منطقه:		نام آموزشگاه:	
شماره تماس:			
رکورد ۱:	رکورد ۲:	رکورد ۳:	
نتیجه (بهترین رکورد):			
امضاء بازیکن:			
<input type="checkbox"/> صعود به مرحله بعد: بله <input type="checkbox"/> خیر			
نام و نام خانوادگی داور		نام و نام خانوادگی سرداور	
امضاء و تاریخ		امضاء و تاریخ	
توضیحات سرداور:			

فدراسیون ورزش دانش آموزی  
انجمن ورزش های الکترونیک و بازی های فکری



رشته: مکعب روبیک

ساعت شروع:

تاریخ:

شماره تماس:

نام و نام خانوادگی:

**3x3x3 Cube**

--	--	--	--	--

	S	Result (DNF if $\geq 3:00.00$ )	J	C
1				
2				

----- Continue if 1 or 2 < 2:00.00 -----

3				
4				
5				

----- Extra or provisional -----

E				
---	--	--	--	--

ساعت پایان:

روز:

استان / شهرستان:

اداره:

**فدراسیون ورزش دانش آموزی**  
**انجمن ورزش های الکترونیک و بازی های فکری**



**رشته: پتاکو**

پسر:

دختر:

جنسیت:

متوسطه دوم

متوسطه اول

دوره ای <input type="checkbox"/>	حذفی <input type="checkbox"/>	شماره بازی:
تاریخ:		شماره میز:
روز:	ساعت شروع:	ساعت پایان:

رنگ مهره:	رنگ مهره:
نام و نام خانوادگی:	نام و نام خانوادگی:
نام پدر:	نام پدر:
ناحیه / منطقه / شهرستان:	ناحیه / منطقه / شهرستان:
آموزشگاه:	آموزشگاه:
شماره تلفن:	شماره تلفن:
خطاها:	خطاها:
<input type="checkbox"/> بی احترامی به داور یا حریف	<input type="checkbox"/> بی احترامی به داور یا حریف
<input type="checkbox"/> عدم رعایت زمان	<input type="checkbox"/> عدم رعایت زمان
<input type="checkbox"/> صحبت با اطرافیان حین بازی	<input type="checkbox"/> صحبت با اطرافیان حین بازی
<input type="checkbox"/> بهم ریختن صفحه حین بازی	<input type="checkbox"/> بهم ریختن صفحه حین بازی
توجه:	
<p>● چنانچه بازیکنی ۵ اخطار دریافت نماید، بازی در همان مرحله متوقف شده و بازیکن خاطی بازنده محسوب می شود. در صورت مشخص نشدن برنده در پایان بازی، طبق صلاحدید سرداور به هر بازیکن ۵ حرکت طبق نوبت قبلی داده می شود.</p>	
نتیجه:	
برنده:	بازنده:
نام و نام خانوادگی بازیکن امضاء بازیکن	نام و نام خانوادگی بازیکن امضاء بازیکن
نام و نام خانوادگی امضاء سرداور	نام و نام خانوادگی امضاء داور
توضیحات داور:	

شماره بازی	رنگ مهره		رنگ مهره	
	چرخش مهره	جایگاه مهره	چرخش مهره	جایگاه مهره
۱				
۲				
۳				
۴				
۵				
۶				
۷				
۸				
۹				
۱۰				
۱۱				
۱۲				
۱۳				
۱۴				
۱۵				
۱۶				
۱۷				
۱۸				
۱۹				
۲۰				
۲۱				
۲۲				
۲۳				
۲۴				
۲۵				
۲۶				
۲۷				
۲۸				
۲۹				
۳۰				
۳۱				
۳۲				
۳۳				
۳۴				
۳۵				
۳۶				
۳۷				
۳۸				
۳۹				
۴۰				

فدراسیون ورزش دانش آموزی  
انجمن ورزش های الکترونیک و بازی های فکری



رشته: اُنللو

ابتدایی دور دوم  متوسطه اول  متوسطه دوم  جنسیت: دختر  پسر

دوره ای <input type="checkbox"/> حذفی <input type="checkbox"/>	شماره بازی :	تاریخ :	ساعت شروع :
شماره گروه :	شماره میز :	روز :	ساعت پایان :
رنگ مهره :		رنگ مهره :	
نام و نام خانوادگی :		نام و نام خانوادگی :	
نام پدر :		نام پدر :	
ناحیه / شهرستان / منطقه :		ناحیه / شهرستان / منطقه :	
نام آموزشگاه :		نام آموزشگاه :	
شماره تماس :		شماره تماس :	
خطاها		خطاها	
<input type="checkbox"/> بی احترامی به داور یا حریف <input type="checkbox"/> عدم رعایت زمان <input type="checkbox"/> صحبت با اطرافیان حین بازی <input type="checkbox"/> بهم ریختن صفحه حین بازی <input type="checkbox"/> عدم چرخش مهره هایی که باید چرخانده شوند.		<input type="checkbox"/> بی احترامی به داور یا حریف <input type="checkbox"/> عدم رعایت زمان <input type="checkbox"/> صحبت با اطرافیان حین بازی <input type="checkbox"/> بهم ریختن صفحه حین بازی <input type="checkbox"/> عدم چرخش مهره هایی که باید چرخانده شوند.	
توجه:			
<ul style="list-style-type: none"> <li>چنانچه بازیکنی ۵ اخطار دریافت نماید، بازی در همان مرحله متوقف شده و بازیکن خاطی بازنده محسوب می شود.</li> </ul>			
تعداد خانه های کسب شده:		تعداد خانه های کسب شده:	
تعداد خانه های خالی متعلق به برنده:			
نتیجه		نتیجه	
امتیاز نهایی:		برنده:	
امضاء بازیکن		امضاء بازیکن	
نام و نام خانوادگی سرداور امضاء		نام و نام خانوادگی داور امضاء	
توضیحات داور:			

رنگ مهره	شماره بازی	جایگاه مهره
	۱	
	۲	
	۳	
	۴	
	۵	
	۶	
	۷	
	۸	
	۹	
	۱۰	
	۱۱	
	۱۲	
	۱۳	
	۱۴	
	۱۵	
	۱۶	
	۱۷	
	۱۸	
	۱۹	
	۲۰	
	۲۱	
	۲۲	
	۲۳	
	۲۴	
	۲۵	
	۲۶	
	۲۷	
	۲۸	
	۲۹	
	۳۰	
	۳۱	
	۳۲	
	۳۳	
	۳۴	
	۳۵	
	۳۶	
	۳۷	
	۳۸	
	۳۹	
	۴۰	