



باسمه تعالی

مسابقات بازی های فکری

اولین دوره مسابقات بازی های فکری، با محوریت بازی اتللو (OTHELLO)، از تاریخ ۸ لغایت ۱۶ آبان ماه سال جاری در محل خانه ریاضیات برگزار می شود.

بازی اتللو در رده اول بازی های فکری دنیا است که از تعدادی مهره با دو وجه رنگی و یک صفحه بازی تشکیل شده است.

در سال ۱۹۷۱ یک مبتکر ژاپنی بر اساس بازی "Reversi" اتللو را طراحی و ثبت تجاری کرد. این بازی با وجود عمر کوتاهش در ذهن علاقه مندان بازی های فکری سراسر جهان شهرت و محبوبیت روزافزونی ایجاد کرده است. تا جایی که هم اکنون نمایندگان رسمی آن در ۶۲ کشور، سالانه ۳۵۰ تورنمنت اتللو برگزار می کنند. همچنین فدراسیون جهانی اتللو (WOF) هر سال به میزبانی یکی از ۳۱ فدراسیون ملی مسابقات جهانی آن را اجرا و به فرد قهرمان جام جهانی اتللو را اهدا می کند.

راز جذابیت این بازی دونفره در این است که قواعدی بسیار ساده دارد. ولی استراتژی هایش پیچیده و عمیق است.

بازی اتللو را در یک دقیقه بیاموزید، اما عمری درگیر مهارت آموزی در آن خواهید شد.

ثبت نام:

علاقه مندان به شرکت در این مسابقات، حداکثر تا تاریخ هشتم آبان ماه، با مراجعه به خانه ریاضیات ثبت نام می کنند

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 هر مسابقه، به نفر برنده سه امتیاز تعلق می گیرد. در صورت تساوی، به هر نفر، یک امتیاز داده می شود.
۳. در مرحله بعد، بازی ها به صورت حذفی برگزار می شود. حریفان هر مسابقه با قرعه کشی انتخاب می شوند. در این مرحله، در صورت تساوی بازی، جهت تعیین برنده بازی تکرار خواهد شد. برندگان این مرحله، به مرحله پایانی راه پیدا می کنند.
۴. در مرحله پایانی، بازی ها به صورت دوره ای برگزار می شود. با این تفاوت که در صورتی که برنده در انتهای بازی، بیشتر از ۴ مهره تصاحب کرده باشد، سه امتیاز کسب می کند و در صورتی که اختلاف میان دو حریف، به اندازه ای نباشد که هیچ یک نتوانند بیشتر از ۴ مهره تصاحب کنند، به نفر برنده، دو امتیاز و به نفر بازنده، یک امتیاز تعلق می گیرد. به علاوه، در صورت تساوی، برای هر بازیکن، یک امتیاز در نظر گرفته می شود.
۵. در صورت تساوی امتیازات شرکت کنندگان در مراحل مقدماتی و نهایی، معیار قطعی برای تعیین رتبه در گروه، بازی مستقیم خواهد بود.

۶. در پایان از سوی کمیته برگزاری مسابقات، به نفرات اول تا سوم، جوایز ارزنده اهدا خواهد شد.

نکات مهم:

- **زمان حضور:** زمان مسابقه هر نفر با پیامک به اطلاع شرکت کنندگان می رسد. لازم است شرکت کنندگان ۱۵ دقیقه قبل از شروع مسابقه در محل خانه ریاضیات حضور داشته 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 بالمنصفه 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 حرکت مجازی 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 خانه 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 در صفحه 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 .

کمیته برگزاری مسابقات