



اداره ورزش های همگانی  
اداره کل دانشجویی وزارت بهداشت

بنام خداوند جان و خرد



جمهوری اسلامی ایران  
وزارت بهداشت، درمان و آموزش پزشکی

## "دستورالعمل برگزاری مسابقات بازی های فکری مجازی" دانشگاه های علوم پزشکی سراسر کشور

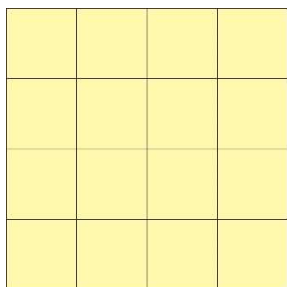
اداره ورزش های همگانی وزارت بهداشت، درمان و آموزش پزشکی

## موارد عمومی مسابقه

۱. مسابقه در سه آیتم بورد گیم (دوز دستوری ، دوز سکه ای و اتللو) اجرا می شود.
۲. تعداد نفرات شرکت کننده از هر دانشگاه ۳ نفر در بخش دختران و ۳ نفر در بخش پسران می باشد.
۳. مسابقه به صورت آنلاین و انفرادی برگزار می شود.
۴. بازی به روش سوئیزی (مانند شطرنج) انجام می شود و پس از ۷ دور بازی برندگان نهایی انتخاب می شوند.
۵. هر مسابقه در یک روز برگزار می شود و برنده مشخص می شود.
۶. در هر ساعت ۳ مسابقه اجرا می شود.
۷. تمام قرعه کشی ها و جدول بندی ها در سایت انجام می شود.
۸. کلیه موارد پیش بینی نشده توسط کمیته فنی حل و فصل می شود.

## ماهیت مسابقه و اهداف بازی دوز دستوری

۱. صفحه بازی دوز دستوری (mijnlieff) یک شبکه ۴×۴ از ۱۶ مربع مساوی است.



۲. مهره ها شامل ۸ مهره تیره و ۸ مهره روشن می باشد.

۳. مهره ها در چهار مدل مختلف است که از هر مدل دو مهره موجود است.



۴. مهره سفید بازی را شروع می کند.

۵. بازیکنی که بتواند بیشترین امتیاز را بگیرد برنده است.

۶. بازی به روش سوئیزی (مانند شطرنج) انجام می شود و پس از ۷ دور بازی برندگان نهایی انتخاب می شوند.

۷. نحوه قرعه کشی بازیکنان و رنگ مهره ها توسط نرم افزار انجام می شود.

۸. زمان مسابقه ۵ دقیقه برای هر بازیکن مجموعاً ۱۰ دقیقه می باشد.

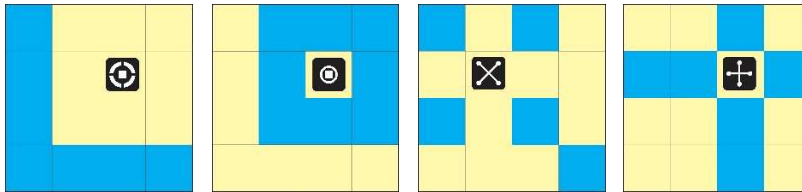
## حرکت مهره ها

۱. هر مهره ای که در صفحه قرار می گیرد به حریف دستور می دهد که مهره دلخواه خود را در آن خانه ها قرار دهد.

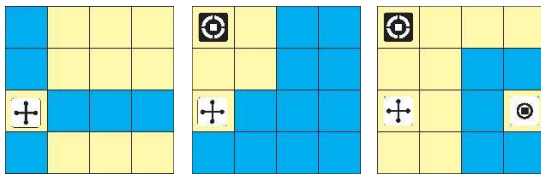
۲. اولین حرکت باید در خانه های لبه ای (غیر مرکزی) باشد.

۳. مهره ها شبیه به مهره های شطرنج هستند (رخ، فیل، شاه، ضد شاه): (خانه های آبی خان های مجاز برای حریف است)

۴. مثال:



۵. هر مهره فقط در همان لحظه دستور می دهد و پس از حرکت حریف مهره ی ساده محسوب می شود.

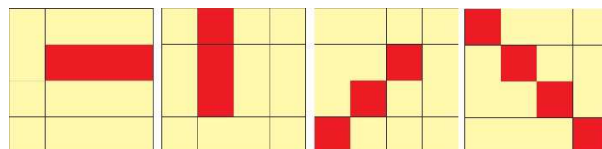


مثال:

## کسب امتیاز

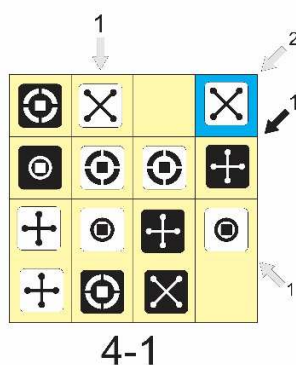
۱. هر گاه سه مهره یک رنگ در یک ردیف قرار گیرند (مورب، افقی و عمودی) یک امتیاز محسوب می شود. (مهره ها دوز شوند)

۲. اگر چهار مهره در یک ردیف (مورب، افقی و عمودی) قرار بگیرند دو امتیاز محسوب می شود.



۳. امتیازات در انتهای بازی شمرده شده و بیشترین امتیاز برنده آن بازی است.

۴. هرگاه موقعیتی پیش بیاید که بازیکن درنوبتش نتواند مهره ی خود را در صفحه قرار بدهد دوباره نوبت به حریف است که مهره دیگری در صفحه قرار بدهد.
۵. اگر هر دو بازیکن نتوانند مهره ی را در صفحه قرار دهند بازی تمام است.
۶. اگر زمان یک بازیکن تمام شود. بازیکن بازنده خواهد بود حتی اگر امتیازش بیشتر باشد.
۷. پس از انتهای بازی امتیازات شمرده می شود. مثال :

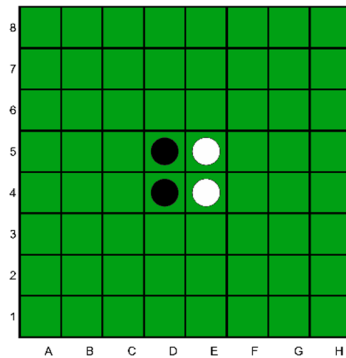


### اتمام بازی

۱. اگر همه مهره ها در صفحه قرار بگیرد بازی تمام است.
۲. اگر هر دو بازیکن نتوانند مهره ی را در صفحه قرار دهند بازی تمام است.
۳. اگر بازیکنی زمانش تمام شود با نتیجه ۰-۴ بازنده خواهد بود.
۴. اگر بازیکنی از ادامه بازی انصراف دهد در اینصورت بازی تمام شده و بازیکن انصراف داده با نتیجه ۰-۴ بازنده است.

## ماهیت مسابقه و اهداف بازی اتللو

۱. صفحه اتللو یک شبکه ۸×۸ از ۶۴ مربع مساوی است که در آن ۶۴ مهره با دور رنگ می باشد که در این مسابقه موقعیت مهرها در شروع به صورت زیر می باشد.



۲. مهره تیره بازی را شروع می کند.

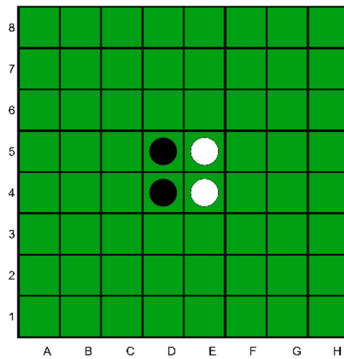
۳. بازیکنی که بتواند بیشترین امتیاز را کسب کند برنده است.

۴. بازی به روش سوئیسی (مانند شطرنج) انجام می شود و پس از ۷ دور بازی برندگان نهایی انتخاب می شوند.

۵. نحوه قرعه کشی بازیکنان و رنگ مهره ها توسط نرم افزار انجام می شود.

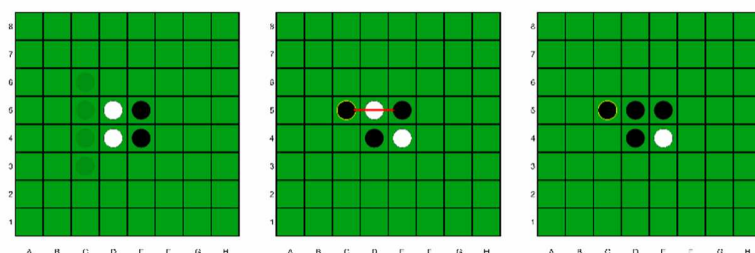
۶. زمان مسابقه ۵ دقیقه برای هر بازیکن مجموعاً ۱۰ دقیقه می باشد.

## حرکت مهره ها

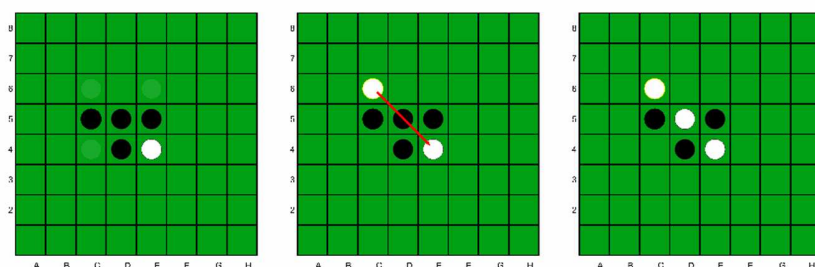


چیدمان اولیه به صورت زیر است :

۱. مهره را جایی قرار دهید که یک یا چند مهره حریف را محاصره کند. یعنی مهره قرار داده شده تعدادی از مهره های حریف را بین مهره جدید و مهره هم رنگ شما در صفحه محاصره کند سپس مهره های محاصره شده را چرخانده و به رنگ مهره خود درآورید. این به معنی محاصره و تصاحب است.

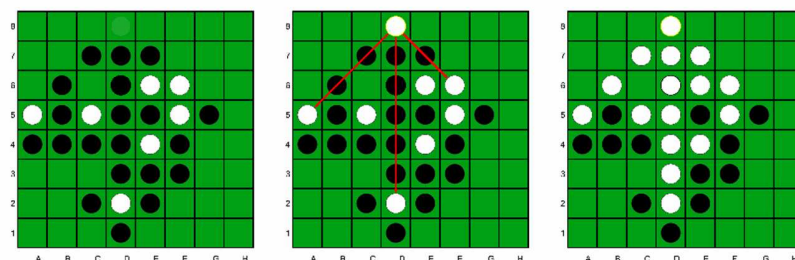


۲. قرار دادن مهره در صفحه به صورت نوبتی انجام می گیرد.



۳. مهره جدید را فقط در محلی می توان قرار داد که مهره ای از حریف محاصره شود. به عبارتی مهره ای به صورت آزاد در صفحه نمی تواند وجود داشته باشد و همه مهره ها حتما در مجاورت مهره های دیگر هستند.

۴. خط محاصره می تواند افقی یا عمودی یا مورب یا هر سه باشد.

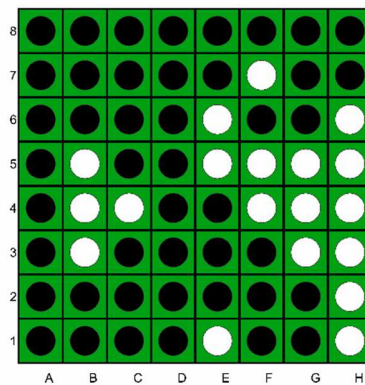


۵. فقط مهره هایی را می توان تصاحب کرد که بین مهره جدید و مهره قبلی موجود در صفحه محاصره شده باشند.

۶. در صورتی که یکی از بازیکنان در نوبت خود، مکانی برای محاصره حریف نداشته باشد و نتواند حتی یک مهره او را محاصره کند، در این صورت حرکت به حریف واگذار می شود. اگر حریف هم حرکتی نداشته باشد بازی به پایان می رسد.

## اتمام بازی

۱. در پایان بازیکنی که تعداد مهره های بیشتری روی صفحه بازی داشته باشد، برنده است.
۲. اگر تعداد مهره ها برابر باشد مساوی اعلام می شود.



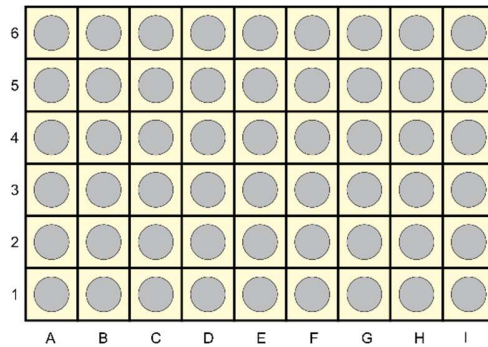
۳. اگر بازیکنی از ادامه بازی انصراف دهد در اینصورت بازی تمام شده و بازیکن انصراف داده بازنده است.
۴. اگر بازیکنی تعداد مهره هایش کمتر از سه مهره باشد بازنده است.
۵. اگر هر دو بازیکن نتوانند حرکتی انجام دهند بازی به پایان می رسد.
۶. اگر بازیکنی زمانش تمام شود با امتیاز ۰-۳۶ بازنده خواهد بود.
۷. اگر بازیکنی از ادامه بازی انصراف دهد در اینصورت بازی تمام شده و بازیکن انصراف داده با امتیاز ۰-۳۶ بازنده است.



## ماهیت مسابقه و اهداف بازی دوز سکه ای

۱. صفحه بازی دوز سکه ای (Connect Four) یک شبکه  $6 \times 9$  از ۵۴ خانه عمودی است.

۲. مهره ها شامل ۲۷ مهره تیره و ۲۷ مهره روشن می باشد.



۳. مهره تیره بازی را شروع می کند.

۴. بازیکنی که بتواند یک دوز چهارتایی درست کند برنده است.

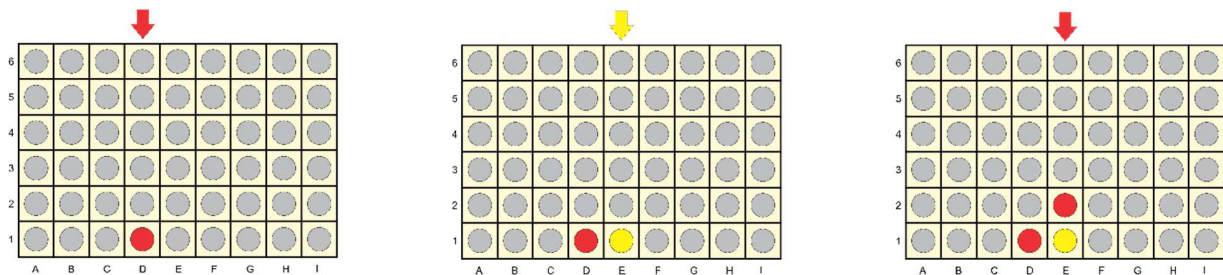
۵. بازی به روش سوئیسی (مانند شطرنج) انجام می شود و پس از ۷ دور بازی برندگان نهایی انتخاب می شوند.

۶. نحوه قرعه کشی بازیکنان و رنگ مهره ها توسط نرم افزار انجام می شود.

۷. زمان مسابقه ۵ دقیقه برای هر بازیکن مجموعاً ۱۰ دقیقه می باشد.

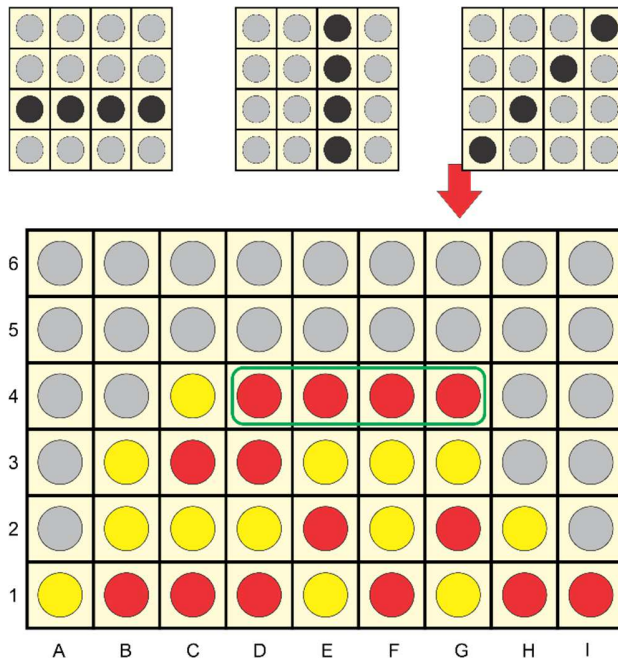
## حرکت مهره ها

۱. هر بازیکن مهره خود را در یکی از ستون ها رها می کند.
۲. مهره ها در ستون سقوط کرده و در اولین فضای خالی قرار می گیرند.
۳. بازی به نوبت انجام می شود.
۴. اگر بازیکنی فضای خالی برای انداختن مهره نداشته باشد بازی تمام می شود.

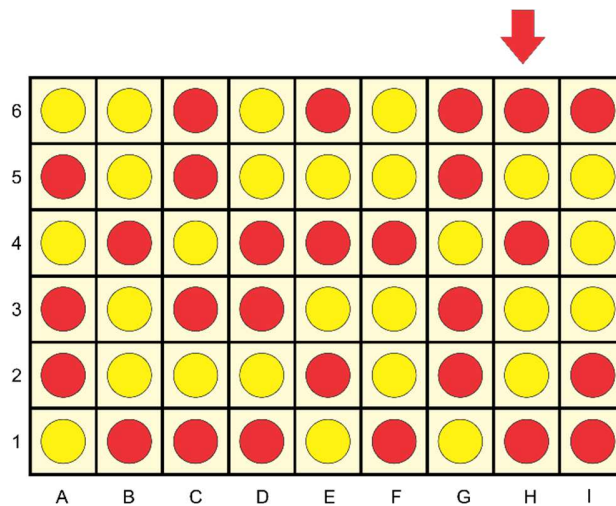


## اتمام بازی

۱. اولین بازیکنی که در نوبتش بتواند چهار مهره خود را در یک ردیف قرار دهد (مورب، افقی و عمودی) یک دوز انجام داده و برنده بازی است.



۲. اگر صفحه بازی پر شود و هیچ کدام از بازیکنان نتوانند دوز کنند بازی مساوی تمام می شود.
۳. اگر بازیکنی زمانش تمام شود بازنده خواهد بود.
۴. اگر بازیکنی از ادامه بازی انصراف دهد در اینصورت بازی تمام شده و بازیکن انصراف داده بازنده است.



## قوانین مشترک در مورد گیم ها

### زمان بازی

۱. همه بازی ها با زمان ۵ دقیقه برای هر بازیکن اجرا می شود.
۲. در ابتدا هر دو ساعت بازیکن روی ۵ دقیقه است .
۳. بازی ها راس ساعت معینی اجرا شده و زمان بازیکن به طور خودکار شروع می شود.
۴. در هر نوبت بعد از حرکت بازیکن ساعتش متوقف شده و ساعت حریف کار می کند.
۵. اگر هیچ یک از دو بازیکن در آغاز مسابقه حاضر نباشند، بازیکن شروع کننده تا هنگام ورود خود ، کل زمان سپری شده را از دست می دهد .
۶. اگر زمان یکی از بازیکنان به اتمام برسد (زمان صفر شود ) در این صورت آن بازیکن بازنده است، (حتی اگر موقعیت بهتری داشته باشد).

### امتیازها

۱. بازیکنی که بازی اش را می برد یا به علت غیبت [یا اخراج یا محرومیت] حریف می برد، یک (۱) امتیاز می گیرد، بازیکنی که بازی اش را می بازد یا سرمیز حاضر نمی شود [یا اخراج یا محروم می شود] [ صفر(۰) امتیاز می گیرد و بازیکنی که بازی اش را مساوی کند نیم امتیاز می گیرد.
۲. بازیکنان با توجه به برد در هر دور امتیاز خاص (پوئن) می گیرند.
۳. در بازی اتللو و دوز دستوری نتایج بازی هم ثبت می شود .
۴. در صورت مساوی بودن در امتیازات ، بازیکنان با توجه به پوئن شکنی در جدول مرتب می شوند.
۵. در صورت مساوی بودن در پوئن شکنی در جدول بازیکنی برنده است که تفاضل نتایج بازی بهتر باشد.

## رفتار بازیکنان

۱. بازیکنان در حین بازی حق ندارند از هیچ گونه نرم افزارهای جانبی ، موبایل و ... استفاده کنند.
۲. بجز حریف (در شرایط خاص) و داور مسابقه، بازیکنان حق ندارند با شخص دیگری صحبت کنند.
۳. بازیکنانی که بازی هایشان را به اتمام رسانده اند ، تماشاگر محسوب خواهند شد.
۴. بازیکنان بدون کسب اجازه از داور حق ندارند "محل مسابقه" را ترک کنند.
۵. جریمه امتناع مکرر بازیکن از تبعیت قوانین بازی ، باخت بازی خواهد بود. در مورد امتیاز حریف داور تصمیم خواهد گرفت.
۶. اگر هر دو بازیکن مقصر شناخته شوند، بازی هر دو بازیکن باخته محسوب خواهد شد.