

תקנון אולימפיאדת החשיבה ה-21

1. כללי

- 1.1. תקנון זה הוא התקנון המחייב לאולימפיאדת החשיבה של קבוצת אשכולות חשיבה.
- 1.2. חוקי המשחקים המופיעים בנספח לתקנון זה הם החוקים המחייבים לכל שלבי האולימפיאדה.

2. ניהול התחרויות

- 2.1. כל תחרות תנוהל על ידי מנהל תחרות.
- 2.2. מנהל התחרות משמש כשופט התחרות והוא הסמכות העליונה לפסיקות שיפוטיות.
- 2.3. מנהל התחרות אחראי על:
 - 2.3.1. ניהול תקין, חוקי והוגן של המשחקים.
 - 2.3.2. ביצוע הגרלות הסיבובים.
 - 2.3.3. רישום תוצאות המשחקים וניהול טבלאות ההתקדמות לאורך התחרות.
 - 2.3.4. קביעת תוצאות המשחקים על ידי הערכת עמדה במשחקים שלא הוכרעו בתום הזמן שהוקצב לסיבוב.
 - 2.3.5. קביעת המנצחים בסוף התחרות.
 - 2.3.6. פסיקה במקרה של חילוקי דעות וטענות של השחקנים.
- 2.4. התחרויות יתקיימו על פי כללי ההתנהגות של קבוצת אשכולות כפי שמופיעים בהמשך.

3. מבנה התחרות וניקוד

3.1. לפני כל תחרות חייב מנהל התחרות לפרסם את הפרטים הבאים:

3.1.1. מפתחות העלייה לשלב הבא או מספר הזוכים בתחרות.

3.1.2. מספר הסיבובים בתחרות.

3.1.3. זמני הסיבובים (כמה זמן מוקצב לכל משחק).

3.2. תחרויות אישיות

3.2.1. תחרויות עם יותר משמונה מתחרים יערכו בשיטה השוויצרית חמישה סיבובים.

3.2.2. תחרויות בהן יש שמונה מתחרים או פחות יערכו בשיטת ליגה.

3.2.3. במפגשים אישיים, ניצחון מזכה ב3 נקודות, תיקו בנקודה והפסד אינו מזכה בנקודות.

3.2.4. תחרויות שוויצריות עם מספר אי זוגי של משתתפים:

3.2.4.1.1. השחקן בעל מספר הנקודות הנמוך ביותר בכל סיבוב יהיה בהמתנה. (בסיבוב הראשון יוגרל השחקן הממתין).

3.2.4.1.2. המתנה מזכה את השחקן הממתין בשתי נקודות.

3.2.4.1.3. שחקן לא ימתין פעמיים באותה תחרות.

3.2.5. תחרויות ליגה עם מספר אי זוגי של משתתפים:

3.1.5.1. בכל סיבוב ימתין אחד השחקנים.

3.1.5.2. המתנה בשיטת ליגה אינה מזכה את השחקן הממתין בנקודה.

3.1.5.3. שחקן לא ימתין פעמיים באותה תחרות.

3.3. תחרויות קבוצתיות

3.3.1. תחרויות בהן יש יותר משמונה קבוצות יערכו במתכונת השיטה השוויצרית של חמישה סיבובים.

3.3.2. תחרויות בהן יש שמונה קבוצות או פחות יערכו בשיטת ליגה.

3.3.3. כל קבוצה תכלול ארבעה שחקנים שישחקו בסדר הבא: אבאלון (משמש כקפטן הקבוצה), דמקה, קורידור ואוקטי.

3.3.4. בכל סיבוב מגרילים שחקני כל הלוחות את הצבע בו ישחקו.

3.3.5. קבוצות זוכות במספר הנקודות שחבריהן השיגו במפגשי הלוחות.

3.3.6. תחרויות שוויצריות עם מספר אי זוגי של קבוצות:

3.3.6.1. הקבוצה בעלת מספר הנקודות הנמוך ביותר בכל סיבוב תהיה בהמתנה. (בסיבוב הראשון תוגרל הקבוצה הממתנה).

3.3.6.2. המתנה מזכה את הקבוצה הממתנה בשבע נקודות.

3.3.6.3. קבוצה לא תמתין פעמיים באותה תחרות.

3.3.7. תחרויות ליגה עם מספר אי זוגי של קבוצות:

3.3.7.1. בכל סיבוב תמתין קבוצה אחרת.

3.3.7.2. המתנה בשיטת ליגה אינה מזכה את הקבוצה הממתנה בנקודות.

3.3.7.3. קבוצה לא תמתין פעמיים באותה תחרות.

4. השיטה השוויצרית (ההתייחסות בהנחיות היא לתחרויות קבוצתיות אך הן נכונות גם עבור תחרויות אישיות.)

4.1. מטרתה של השיטה השוויצרית היא ליצור מאבקים שווי כוחות בין קבוצות.

4.2. בכל סיבוב משחקות ביניהן קבוצות בעלות ניקוד שווה או הקרוב ביותר.

4.3. בהתאם לשיקול הדעת של מנהל התחרות, ניתן לחלק את התחרות לשני בתים, כאשר כמחצית מהנבחרות המשתתפות תשתייך לבית א', והמחצית השנייה לבית ב'.

4.3.1. לכל בית בתחרות, טבלת ניקוד נפרדת.

4.3.2. נבחרת תתמודד אך ורק מול נבחרות המשתייכות לאותו בית בו היא נמצאת.

4.4. הגרלת משחקי הקבוצות מתבצעת מלמעלה למטה בטבלה על פי קבוצות ניקוד (מגבוה לנמוך).

4.5. מנהל התחרות בוחן את הקבוצות בעלות הניקוד הגבוה ביותר בטבלה ומחלק את הטבלה לשניים. הוא מצוות את הקבוצה הראשונה בחצי העליון של הטבלה עם הקבוצה הראשונה בחצי השני של הטבלה (ע"פ הניקוד), וכך בהתאמה עד לאחרון הזוגות (ובסדר יורד של הניקוד). באופן זה הוא מסיים את הטבלה כולה מלמעלה למטה.

4.6. במקרה שבקבוצת ניקוד יש מספר אי זוגי של קבוצות מוריד מנהל התחרות את אחת הקבוצות לקבוצת ניקוד נמוכה יותר.

4.7. בכל מקרה, אסור לשתי קבוצות להיפגש פעמיים במהלך אותה התחרות. כלל זה משפיע על הגרלת הסיבובים ויכול לגרום לכך שקבוצות לא תשחקנה עם קבוצות מאותה קבוצת ניקוד.

4.8. במקרה של מספר אי זוגי של קבוצות הקבוצה עם הניקוד הנמוך ביותר תהיה בהמתנה בהתאם לסעיף 3.2.5.

5. שיטת ליגה (ההתייחסות בהנחיות היא לתחרויות קבוצתיות אך הן נכונות גם עבור תחרויות אישיות.)

- 5.1. בשיטת ליגה תשחק כל קבוצה נגד כל הקבוצות האחרות.
 5.2. בתחילת התחרות ממקם השופט את הקבוצות בטבלה הבאה:

מספר	קבוצה/סיבוב	1	2	3	4	5	6
1	קבוצה א'	X					
2	קבוצה ב'		X				
3	קבוצה ג'			X			
4	קבוצה ד'				X		
5	קבוצה ה'					X	
6	קבוצה ו'						X

סדר המשחקים במקרה של 6 נבחרות יהיה:

סיבוב ראשון	סיבוב שני	סיבוב שלישי	סיבוב רביעי	סיבוב חמישי
1:6	1:2	2:6	1:4	4:2
2:5	5:3	4:5	2:3	5:1
3:4	6:4	3:1	6:5	3:6

אם יש 5 קבוצות, משאירים קבוצה אחת ריקה והקבוצה שמשחקת נגד "הקבוצה הריקה" בכל סיבוב חופשייה.

סדר המשחקים במקרה של 8 נבחרות יהיה:

סיבוב ראשון	סיבוב שני	סיבוב שלישי	סיבוב רביעי	סיבוב חמישי	סיבוב שישי	סיבוב שביעי
1:8	1:2	1:6	1:4	1:7	3:1	1:5
2:7	3:4	2:5	2:8	2:3	2:6	2:4
3:5	5:8	3:8	3:7	4:5	4:8	3:6
4:6	6:7	4:7	5:6	6:8	5:7	7:8

אם יש 7 קבוצות, משאירים קבוצה אחת ריקה והקבוצה שמשחקת נגד "הקבוצה הריקה" בכל סיבוב חופשייה.

6. התרת נקודות במקרה של שוויון

6.1. במקרה של שוויון נקודות בין הקבוצות הזוכות בסוף התחרות, יותר השוויון בסדר הבא:

1. עפ"י התוצאה הפנימית ביניהן- המנצחת במשחק הפנימי.
2. עפ"י מספר ניצחונות כולל.
3. עפ"י שיטת בוכהולץ להתרת נקודות- סכום הניקוד של הקבוצות היריבות של כל נבחרת.

7. שיפוט וכללי התנהגות

- 7.1. בתחילתו ובסיומו של כל משחק ילחצו השחקנים ידיים.
- 7.2. כל המשחקים יתחילו רק בהוראה של מנהל התחרות ולאחר לחיצת יד.
- 7.3. בכל התחרויות יחול הכלל "נגעת נסעת". שחקן שנגע בכלי חייב לנוע אתו.
- 7.4. מהלך בלתי חוקי יתוקן בכל מקרה למהלך חוקי.
- 7.5. משחקים שלא יוכרעו בזמן הסיבוב יעברו להערכת שופט התחרות.
- 7.6. קפטנים- כל שחקני האבאלון הנם הקפטנים של הנבחרת. הקפטן אחראי לכל התקשורת עם מנהל התחרות ואחראי לשמור על כל חברי הקבוצה יחד. כל דבר נעשה דרך הקפטנים.

- 7.7. צופים ומעודדים- כל הצופים והמעודדים רשאים לשבת במקומות שהוקצו להם. אף צופה לא נכנס למתחם התחרויות ולא מדבר עם הילדים במשך סיבובי התחרות. התערבותם של הצופים עלולה לגרום להפסד טכני של הנבחרת.
- 7.8. מדריכים אינם רשאים לעבור בין השולחנות במהלך התחרות אלא אם נמנים על צוות העוזרים.
- 7.9. מנהל התחרות רשאי לקצר את מספר סיבובי התחרות בהתאם למגבלות של לוחות זמנים. הודעה על כך תינתן לנבחרות, לכל המאוחר לפני תחילת הסיבוב האחרון שיערך בפועל.
- 7.10. משיכת זמן- באם אחראי השולחן ירגיש כי קיים רצון למשיכת זמן מצד אחד השחקנים יינתנו שתי הערות לשחקן בבקשה לקדם את המשחק, לאחר שתי הערות רשאי שופט להפעיל שעון זמן בסיומו על השחקן לבצע מהלך במשחק.
- 7.11. החלפת שחקנים במהלך התחרות- לא ניתן להחליף שחקנים בזמן התחרות אלא אם באישור שופט.

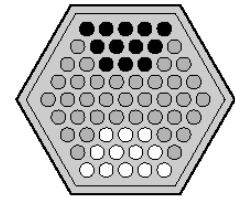
למנהל האירוע זכות לקיים שינויים בתקנון בהתאם לצורכי האירוע וזאת רק באישור מנכ"ל החברה.

לוח ראשון - אבאלון

מטרת המשחק

השגת ניצחון על ידי הדיפת 6 מכדורי היריב אל שולי שטח המשחק.

עמדת פתיחה



חוקי המשחק

1. השחקן בכדורים השחורים מתחיל במשחק.
2. כל שחקן בתורו רשאי להזיז כדור יחיד, שני כדורים או שלושה, בכל אחד מששת הכיוונים האפשריים, בתנאי שכל הכדורים מוזזים באותו כיוון ובתנאי שיש מקום לכולם.
3. לא ניתן להזיז יותר משלושה כדורים מאותו הצבע במהלך אחד.
4. כדורים מאותו הצבע השייכים לשורה ארוכה יותר משלושה כדורים, ניתנים להפרדה מהשורה לשם ביצוע מהלך.
5. על מנת להדוף את כדורי היריב חייב השחקן ההודף להיות בעל יתרון מספרי המאפשר דחיפה. יתרון מספרי יהיה 3 מול 2, 2 מול 1, 3 מול 1.
6. ישנו מצב בו אין אפשרות להדוף למרות שיש יתרון מספרי - מצב זה נקרא "סנדוויץ'", ובו גולה אחת או יותר נמצאות באותה שורה בן שני כוחות של היריב.

החל מהתחרויות האזורית ואילך

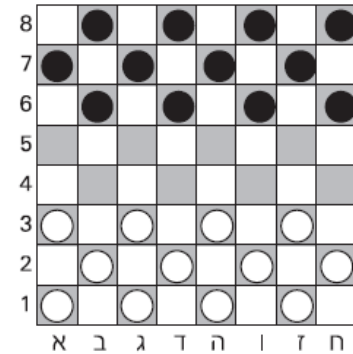
7. אין לשחק בסגנון פאסיבי, ללא יוזמות בכלל, במשך משחק שלם. במידה ושחקן ישחק משחק פאסיבי, רשאי יריבו לפנות לשופט ולהתריע על כך.
8. שופט שיתריע בפני שחקן על משחקו הפאסיבי ואותו השחקן ימשיך בסגנון זה, רשאי לתת לשחקן היריב 2 מהלכים רצופים.

לוח שני - דמקה

מטרת המשחק

להסיר את כל חיילי הצד השני או לחלופין להגיע למצב שבו אין היריב יכול לנוע.

עמדת פתיחה



חוקי המשחק

1. חייל דמקה נע צעד אחד באלכסון קדימה בלבד כאשר משבצת זו פנויה.
2. חייל דמקה אשר הגיע לסוף הלוח זוכה להפוך להיות דמה.
3. דמה - הולכת באלכסון קדימה ואחורה כמה שהיא רוצה, אך רק כאשר המשבצות בדרכה פנויות.

כללי הכאה

- חייל מכה בדילוג אלכסוני מעל יריב כאשר המשבצת מאחורי חייל זה פנויה.
- כאשר לשחקן יש אפשרות להכות חייל יריב, הוא חייב להכות אותו.
- הכאה מתבצעת גם קדימה וגם אחורה.
- במהלך אחד ניתן להוריד יותר מחייל יריב אחד וזאת על ידי הכאת שרשרת.
- במקרה וניתן להכות חייל אחד או שרשרת של שניים או יותר, חובה להכות את השרשרת הארוכה ביותר!
- דמה מכה בדילוג מעל החייל, אך לא חייבת לנחות במשבצת שאחרי חייל, היא יכולה לנחות באותו אלכסון היכן שתחפוץ.
- במקרה וחייל הגיע לסוף הלוח תוך כדי הכאה והוא יכול להמשיך ולהכות, עליו לעשות כך: החייל הופך לדמה, וממשיך את מהלך ההכאה כדמה על פי חוקי ההכאה של דמה.

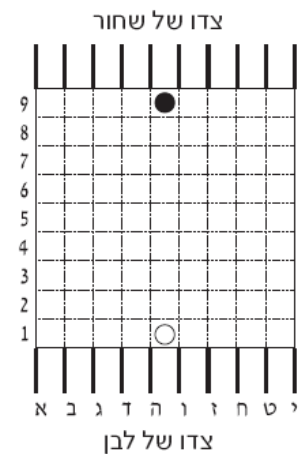
במצב של 2 או 3 דמות מול דמה אחת, רשאי השופט להכריע תיקו.
אלא אם, אחד השחקנים מוכיח שיש לו תכנית ניצחון מובהקת.

לוח שלישי - קורידור

מטרת המשחק

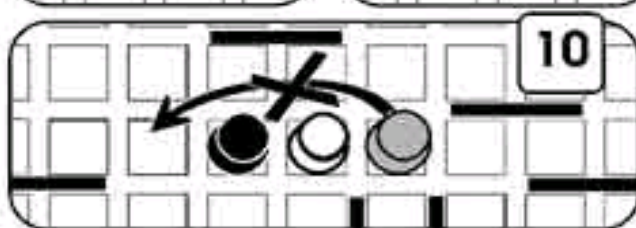
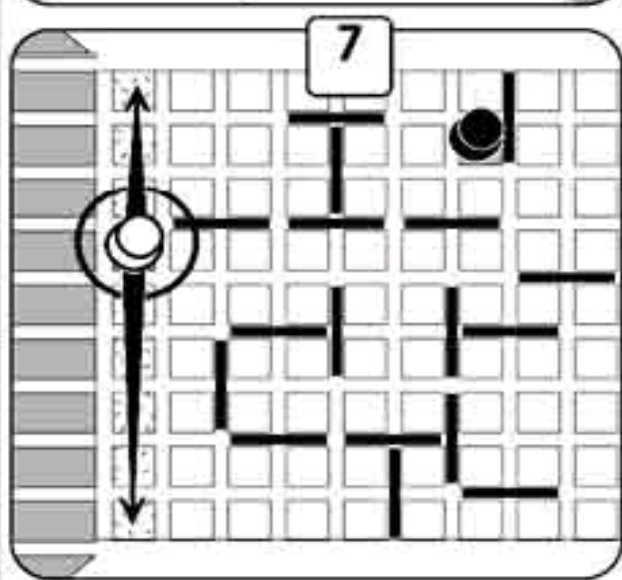
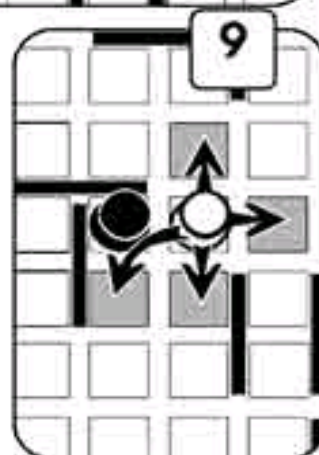
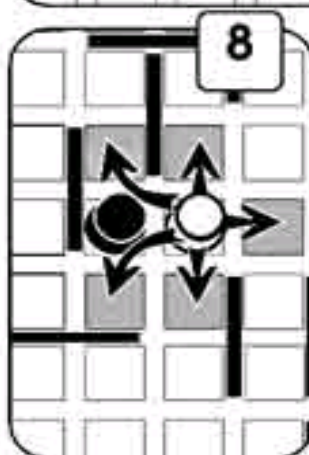
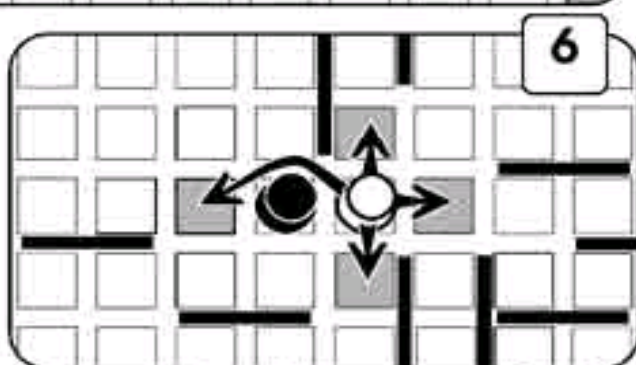
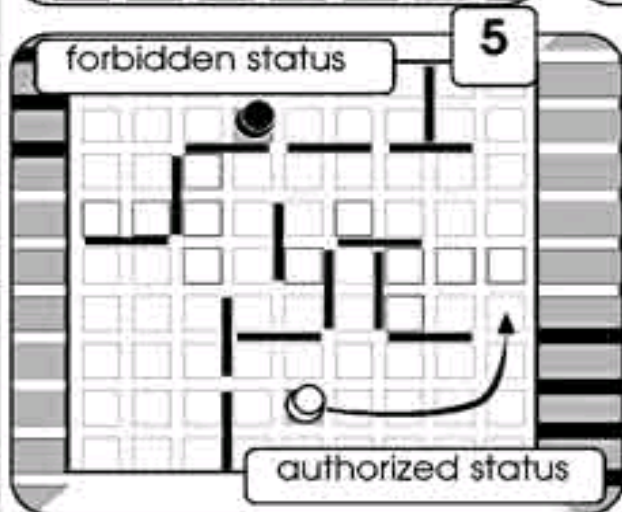
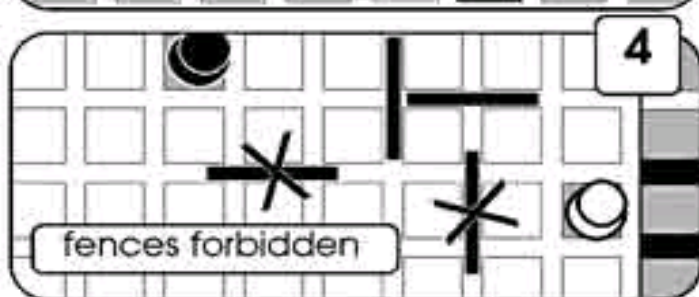
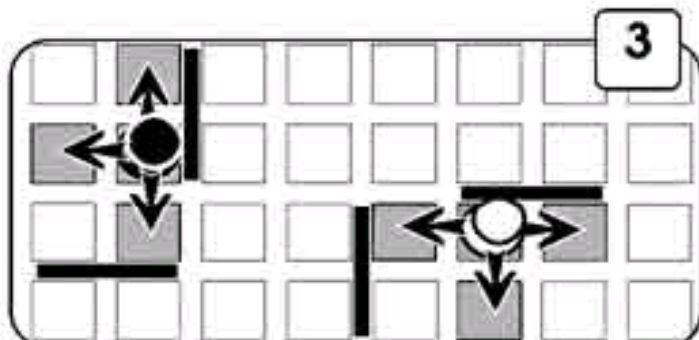
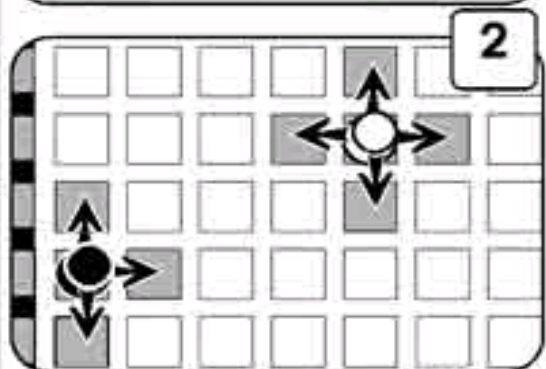
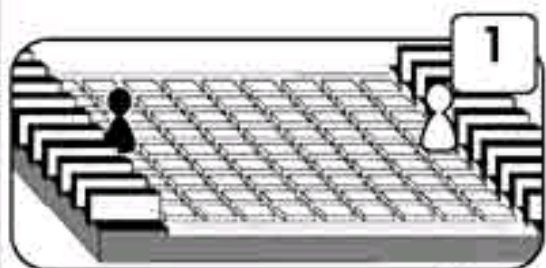
להגיע ראשון לצדו הנגדי של הלוח.

עמדת פתיחה



חוקי המשחק

1. השחקן בכלי הלבן (הבהיר) מתחיל במשחק.
2. בתורו יכול שחקן לבחור בין שתי אפשרויות:
 - א. לנוע עם הכלי שלו קדימה, אחורה או לצדדים (אסור באלכסון) משבצת אחת בלבד.
 - ב. להניח מחסום מהמאגר בלוח במקום פנוי. מחסום מניחים כך שיכסה שני תאים סמוכים (במאוזן או במאונך) במדויק.
3. חוק ההגינות: כאשר מניחים מחסום אסור ליצור מצב בו דרכו של היריב למטרה חסומה לחלוטין. מותר להאריך לו את הדרך, אך תמיד חייבים להשאיר דרך פתוחה לעבר המטרה.
4. פנים מול פנים: כאשר שני הכלים נמצאים בתאים סמוכים זה לזה ואין מחסום ביניהם השחקן שתורו לשחק רשאי לקפוץ מעל יריבו ולנחות מאחוריו.
5. במקרה וכלי נמצא מול כלי שיש מאחוריו מחסום, רשאי אותו הכלי לקפוץ באלכסון לתא הפנוי הנמצא באחד מצידיו של הכלי החסום. (גם אם, לכלי הקופץ ישנה אפשרות לבצע צעד אחורה).



לוח רביעי - אוקטי

מטרת המשחק

להיות הראשון שמביא את אחד מכליו לאחת ממשבצות הבסיס של השחקן השני.

עמדת פתיחה

7						
6		●	●	●	●	
5						
4						
3						
2		●	●	●	●	
1						
	א	ב	ג	ד	ה	ו

חוקי המשחק

1. השחקן בכלים האדומים (הבהירים) מתחיל במשחק.
2. לכל שחקן יש 4 כלים (העומדים בתחילת המשחק במשבצות הבסיס) ו- 12 חצי כוון.
3. בתחילת המשחק כל שחקן מניח את ארבעת כליו על משבצות הבסיס הירוקות או האדומות. יש להניח את הכלים, כך שהחץ שמצוייר עליהם מופנה קדימה.
4. בכל תור שחקן רשאי ללכת עם אחד מכליו צעד אחד, או לשים חץ כוון באחד החורים של אחד מכליו.
5. שחקן יכול ללכת עם אחד מכליו, רק לכוון שמורה החץ, שהושם בתוך הכלי (כלי ללא חץ כוון לא יכול לנוע).
6. כלי יכול (אך לא חייב) לקפוץ מעל כלים שלו ו/או של יריביו ולנחות במקום פנוי, בתנאי שיש לו את חצי הכוון המתאימים.
7. כלי יכול לקפוץ קפיצת שרשרת, בתנאי שיש לו את חצי הכוון המתאימים.
8. כלי שקפץ מעל כלי של היריב או מעל לכלי שלו, רשאי (אך לא חייב) להורידו מן הלוח, לקחת את חצי הכוון שהיו בתוכו ולעשות בהם שימוש בתורות הבאים.
9. לא ניתן לקפוץ מעל אותה המשבצת פעמיים באותו מהלך.
10. מותר לסיים מהלך באותה משבצת ממנה התחיל.