

## תקנון אולימפיאדת החשיבה ה-28

### 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 אליפות תנוהל על ידי מנהל/ת תחרות.
- 2.2. מנהל/ת התחרות משמש כשופט/ת התחרות והוא הסמכות העליונה לפסיקות שיפוטיות.
- 2.3. מנהל/ת התחרות אחראית 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 האליפות וניקוד

- 3.1. יתקיימו תחרויות במתכונת בית ספרית.
- 3.2. התחרות הבית ספרית הינה אישית.
- 3.3. לפני התחרות חייב/ת מנהל/ת התחרות לפרסם את הפרטים הבאים:
  - 3.3.1. מספר הסיבובים בתחרות.
  - 3.3.2. זמני הסיבובים (כמה זמן מוקצב לכל משחק).

### 3.4. התחרויות

- 3.4.1. בכל סיבוב מגרילים שחקני כל הלוחות את הצבע בו ישחקו.
- 3.4.2. תחרויות עם יותר משמונה מתחרים ייערכו בשיטה השוויצרית חמישה סיבובים.
- 3.4.3. תחרויות בהן יש שמונה מתחרים או פחות ייערכו בשיטת ליגה.
- 3.4.4. במפגשים אישיים, ניצחון מזכה ב1 נקודה, תיקו בחצי נקודה והפסד אינו מזכה בנקודות.
- 3.4.5. תחרויות שוויצריות עם מספר אי זוגי של משתתפים:
  - 3.5.5.1. השחקן בעל מספר הנקודות הנמוך ביותר בכל סיבוב יהיה בהמתנה. (בסיבוב הראשון יוגרל השחקן הממתיין).
  - 3.5.5.2. המתנה מזכה את השחקן הממתיין בנקודה.
  - 3.5.5.3. שחקן לא ימתיין פעמיים באותה תחרות.
- 3.4.6. תחרויות ליגה עם מספר אי זוגי של משתתפים:
  - 3.5.6.1. בכל סיבוב ימתיין שחקן אחר.
  - 3.5.6.2. המתנה בשיטת ליגה אינה מזכה את השחקן הממתיין בנקודה.

#### 4. השיטה השוויצרית (ההתייחסות בהנחיות היא לתחרויות אישיות)

- 4.1 . מטרתה של השיטה השוויצרית היא ליצור מאבקים שווי כוחות בין מתמודדים
- 4.2 . בכל סיבוב משחקים ביניהם מתמודדים בעלי ניקוד שווה או הקרוב ביותר.
- 4.3 . בהתאם לשיקול הדעת של מנהל/ת התחרות, ניתן לחלק את התחרות למספר בתיים, כאשר בכל בית מספר מאוזן של מתמודדים בתחרות.
  - 4.3.1 . לכל בית בתחרות, טבלת ניקוד נפרדת.
  - 4.3.2 . מתמודד/ת יתמודד אך ורק מול מתמודדים/ות המשתייכים לאותו בית בו הוא נמצא.
- 4.4 . הגרלת משחקי המתמודדים מתבצעת מלמעלה למטה בטבלה על פי קבוצות ניקוד (מגבוה לנמוך).
- 4.5 . מנהל/ת התחרות בוחן/ת את המתמודדים בעלי הניקוד הגבוה ביותר בטבלה ומחלק/ת את הטבלה לשניים. הוא/היא מצוותים את המתמודד הראשון בחצי העליון של הטבלה עם המתמודד הראשון 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 שיש מספר אי זוגי של מתמודדים מוריד/ה מנהל/ת התחרות את אחד אותם מתמודדים לניקוד נמוך יותר.
- 4.7 . בכל מקרה, אסור לשני משתתפים להיפגש פעמיים במהלך אותה התחרות. כלל זה משפיע על הגרלת הסיבובים ויכול לגרום לכך שמתתף לא ישחק עם משתתף מאותה קבוצת ניקוד.
- 4.8 . במקרה של מספר אי זוגי של משתתפים, המשתתף עם הניקוד הנמוך ביותר יהיה בהמתנה בהתאם לסעיף 3.5.5.1.

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

- 5.1 בשיטת ליגה ישחק כל משתתף נגד כל המשתתפים האחרים.  
5.2 בתחילת התחרות ממקם/ת השופט/ת את הקבוצות בטבלה הבאה:

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

סדר המשחקים במקרה של 6 משתתפים 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 משתתפים, משאירים משתתף אחד ריק והמשתתף שמשחק נגד "המשתתף הריק" בכל סיבוב חופשי (במנוחה).

סדר המשחקים במקרה של 8 משתתפים 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 משתתפים, משאירים משתתף אחד ריק והמשתתף שמשחק נגד "המשתתף הריק" בכל סיבוב חופשי (במנוחה).

## 6 התרת נקודות במקרה של שוויון

6.1 במקרה של שוויון נקודות בין המשתתפים הזוכים בסוף התחרות, יותר השוויון בסדר הבא:

1. עפ"י התוצאה הפנימית ביניהם - המנצח במשחק הפנימי.
2. עפ"י שיטת בוכהולץ להתרת נקודות – משווים את סכום הניקוד של המשתתפים מולם שיחק כל שחקן.

## 7. שיפוט וכללי התנהגות

- 7.1 בתחילתו ובסיומו של כל משחק ילחצו השחקנים ידיים/יאחלו האחד/ת לשני/ה בהצלחה.
- 7.2 כל המשחקים יתחילו רק בהוראה של מנהל האליפות 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/ת התחרות.
- 7.6 קפטנים - כל שחקני האבאלון הנם הקפטנים של הנבחרת. הקפטן אחראי לכל התקשורת עם מנהל/ת התחרות ואחראי לשמור על כל חברי הקבוצה יחד. כל דבר נעשה דרך הקפטנים/יות.
- 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 אף אחד אינו רשאי לעבור בין השולחנות במהלך התחרות אלא אם נמנים על צוות העוזרים.
- 7.9 מנהל/ת התחרות רשאי/ת 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/ת שופט/ת להפעיל שעון זמן בסיומו על השחקן/ית לבצע מהלך במשחק.
- 7.11 החלפת שחקנים במהלך התחרות- לא ניתן להחליף שחקנים בזמן התחרות אלא אם באישור שופט/ת.

## 8. פרסים

- 8.1 בתחרות האישית (לכל משחק שלושה מקומות): כל המשתתפים במקומות הראשונים יקבלו תעודה

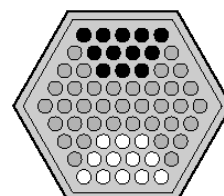
למנהל/ת האירוע זכות לקיים שינויים בתקנון בהתאם לצורכי האירוע וזאת רק באישור מנכ"ל החברה.

## לוח ראשון - אבאלון

### מטרת המשחק

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

### עמדת פתיחה



### חוקי המשחק

1. השחקן בכדורים השחורים מתחיל במשחק.
2. כל שחקן בתורו רשאי להזיז כדור יחיד באחד מששת הכיוונים האפשריים או שני כדורים או שלושה כדורים באחד משני 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.

### הכרעות שיפוט

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.
9. במידה ואין הכרעה, בסוף הסיבוב יכריז השופט על המנצח:
  - א. יתרון של 2 כדורים או יותר מהווה ניצחון.
  - ב. במידה ויש יתרון של כדור אחד ייתרון מצבי על גבי לוח המשחק יכריע השופט לטובת השחקן המוביל.
  - ג. במידת הצורך תנתן ע"י השופט אפשרות לשחק מספר מהלכים נוספים על מנת לאפשר הכרעה.

## לוח שני - דמקה

### מטרת המשחק

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

### עמדת פתיחה

8		●		●		●		●
7	●		●		●		●	
6		●		●		●		●
5	■		■		■		■	
4		■		■		■		■
3	○		○		○		○	
2		○		○		○		○
1	○		○		○		○	
	א	ב	ג	ד	ה	ו	ז	ח

### 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.

### הכרעה בתום סיבוב

הכרעה תינתן כאשר יש יתרון מספרי ויתרון מצבי על הלוח כך שהמשחק יוכל להיות מוכרע. במצב של 2 או 3 דמות מול דמה אחת, רשאי השופט להכריע תיקו, אלא אם, אחד השחקנים מוכיח שיש לו תכנית ניצחון מובהקת. במידת הצורך תינתן ע"י השופט אפשרות לשחק מספר מהלכים נוספים על מנת לאפשר הכרעה.

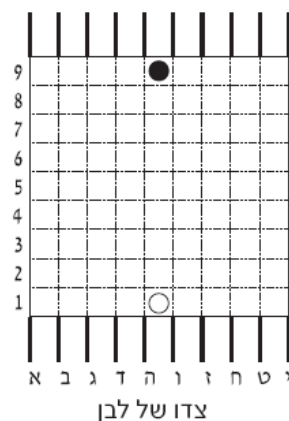
## לוח שלישי - קורידור

### מטרת המשחק

להגיע ראשון לצדו הנגדי של הלוח.

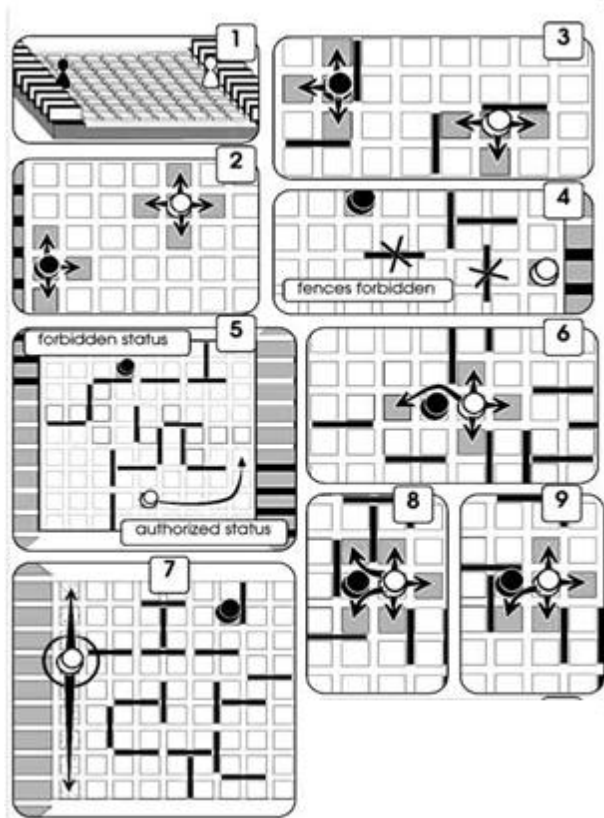
### עמדת פתיחה

צדו של שחור



### חוקי המשחק

1. השחקן בכלי הלבן (הבהיר) מתחיל במשחק.
2. בתורו יכול שחקן לבחור אחת מבין שתי אפשרויות:
  - לנוע עם הכלי שלו קדימה, אחורה או לצדדים (אסור באלכסון) משבצת אחת בלבד (איורים 2-3).
  - להניח מחסום מהמאגר בלוח במקום פנוי. מחסום מניחים כך שיכסה שני תאים סמוכים (במאוזן או במאונך) במדויק (איור 4).
3. חוק ההגנות: 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 (איור 5). פנים מול פנים: כאשר שני הכלים נמצאים בתאים סמוכים זה לזה ואין מחסום ביניהם השחקן שתורו לשחק רשאי לקפוץ מעל יריבו ולנחות מאחוריו (איור 6). 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). (איורים 8+9).



## 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.