



راهنمای مسابقه دومینو

تعداد اعضای تیم: ۲ الی ۵ نفر

زمان مسابقه: ۲ ساعت

فرآیند برگزاری

- فضایی که برای چیدمان در اختیار تیمها قرار می‌گیرد ۳*۳ متر (۹ متر مربع) می‌باشد.
- حداکثر زمان برای چیدمان مهره‌ها ۲ ساعت می‌باشد که در صورت نیاز و به تشخیص داوران وقت اضافه در نظر گرفته می‌شود. تمامی تیمها موظفند پس از به اتمام رسیدن این زمان زمین مسابقه را ترک نمایند. (هر ۵ دقیقه وقت اضافه درخواستی ضریب منفی ۴ دارد. حداکثر زمان اضافی درخواستی ۱۵ دقیقه می‌باشد و پس از آن تیم حذف می‌شود).
- تیمها می‌بایست از نحوه عملکرد چیدمان خود و مکانیزم‌های بکار رفته در آن گزارشی به گروه داوری ارائه دهند.
- در این دوره از مسابقات حداکثر مکانیزم‌های مورد استفاده ۵ مکانیزم است. نحوه امتیاز دهی بر اساس میزان خلاقیت و ریسک پذیری بیشتر و اجرای درست و کامل مکانیزم است.
- مسئولیت حفظ چیدمان دومینو از زمان شروع تا خاتمه مسابقه بر عهده اعضای تیم است.
- کلیه تیمها باید تمامی وسایل و تجهیزات مورد نیاز خود را همراه داشته باشند و کمیته اجرایی مسابقات هیچگونه مسئولیتی در قبال تأمین تجهیزات ندارد.
- حداکثر تعداد مهره‌هایی که زمان مسابقه در اختیار هر تیم قرار می‌گیرد به شرح زیر می‌باشد:
- حدود ۱۰۰۰ مهره برای دوره اول و دوم ابتدایی.
- حدود ۲۰۰۰ مهره برای دوره اول و دوم متوسطه.
- کمیته اجرایی هیچ گونه تعهدی در تأمین رنگ مهره‌های تیمها ندارد و تیمها می‌توانند با توافق یکدیگر مهره‌های خود را تعویض نمایند.



- داوری مسابقات طبق فرم داوری که در اختیار تیم‌های شرکت کننده قرار می‌گیرد انجام می‌شود.
- در صورت وجود هر گونه اعتراض در زمان برگزاری مسابقات، می‌بایست اعتراض به صورت کتبی و توسط سرگروه تیم تا حداکثر ۳۰ دقیقه پس از ریزش مهره‌ها به مسئول اجرایی مسابقات ارائه شود.
- طی برگزاری مسابقات در صورت بروز شرایط خاص یا مشکلات انضباطی مسئول برگزاری با مشورت سرپرست فنی و دبیر اجرایی مسابقات می‌تواند اقدام به تغییر شرایط فنی نماید.
- مسابقه تنها در یک مرحله برگزار می‌گردد.

خطاها و کسر امتیاز

- با توجه به فضای در نظر گرفته شده برای هر تیم در صورتیکه چیدمان از محدوده تعیین شده خارج شود امتیاز منفی لحاظ خواهد شد، همچنین عدم استفاده از مناسب از فضا نیز منجر به کسر امتیاز می‌گردد.
- زمان اضافی درخواستی به‌ازای هر ۵ دقیقه ۴ امتیاز منفی خواهد داشت.

تخلفات منجر به اخراج تیم از مسابقه

- اعضای هر گروه باید تنها در فضای تعیین شده برای تیم خود حضور داشته باشند و در صورت ایجاد هر گونه مزاحمت و اختلال برای سایر گروه‌ها تیم خاطی از دور مسابقات حذف می‌گردد.
- عدم تکمیل طرح پس از ۱۵ دقیقه از زمان استاندارد منجر به حذف تیم می‌گردد.

مطالب آموزشی برای تیم‌های شرکت کننده ارسال می‌گردد.

هرگونه تغییر در قوانین مسابقات در سایت جشنواره به نشانی asrf.aut.ac.ir اعلام می‌شود.

مسئولیت عدم آگاهی از قوانین جدید برعهده تیم‌های شرکت کننده می‌باشد.