



MIND HYBRID SPORTS

WOF Official Rules & Judging Regulations

Tiskoupan

(Olympic Dream)

WOF Secretariat: O-SPORT Complex, Seventh Golestan, Alvand Tow, Hamedan, Iran

WhatsApp /Telegram: +98 912 842 8004, Tel: +98 81 34250097, 3425 1191



www.o-sport.info



<https://www.instagram.com/osport.info>



https://t.me/osport_info



wofederation@gmail.com

فدراسیون جهانی او-اسپرت (ووف)

مایند هایبرید اسپرتس

قوانین و مقررات رسمی تیس کوپان

قوانین رسمی مسابقات تیس کوپان ★ و تیس کوپان ★★

TISKOUPAN-

این قوانین به عنوان چارچوب رسمی فدراسیون جهانی او-اسپرت (WOF) برای برگزاری مسابقات Mind Hybrid تدوین شده اند و شامل اصول، ساختار، نحوه اجرا، امتیازدهی، و پروتکل های تعیین برنده می باشند. این رشته یک رشته انفرادی مدرن است

فصل اول — تعاریف و ماهیت ورزش

ماده ۱ — نام

نام رسمی این ورزش و نظام مسابقات آن TISKOUPAN است.

TISKOUPAN یک ورزش ذهنی ترکیبی و مستقل است که از اجرای همزمان سه ورزش ذهنی در دو فرمت تشکیل می شود. دو فرمت رسمی عبارتند از:

★ TISKOUPAN

Morabaraba/Dooz + Draughts + Go

★★ TISKOUPAN

Bridge + Draughts + Go

ماده ۲ — ساختار اصلی

هر مسابقه TISKOUPAN از سه رشته تشکیل می شود:

۱. — Go / Weiqi گو

۲. — Draughts درافتس

۳. — Morabaraba / Dooz مورابارابا و Bridge بریج

در فرمت ★★، به جای Morabaraba / Dooz از Bridge استفاده می شود.

ماده ۳ — ماهیت مسابقه

TISKOUPAN یک مسابقه سه رشته‌ای پشت سرهم نیست.

سه بازی، اجزای یک مسابقه ترکیبی واحد هستند و بر اساس پروتکل TISKOUPAN از یکدیگر جدا نمی‌شوند.

فصل دوم — فرمت‌های رسمی

ماده ۴ — TISKOUPAN

فرمت تک ستاره شامل:

Morabaraba / Door + Draughts + Go (Weiqi)

است.

این فرمت با علامت:

TISKOUPAN ★

شناخته می‌شود.

ماده ۵ — TISKOUPAN

فرمت دو ستاره شامل:

Bridge + Draughts + Go (Weiqi)

است.

این فرمت با علامت:

TISKOUPAN ★★

شناخته می‌شود.

★★ TISKOUPAN نسخه‌ای است که در آن **Bridge** جایگزین Morabaraba/Door شده است.

فصل سوم — قوانین فنی

ماده ۶ — استقلال قوانین رشته‌ها

قوانین فنی هر رشته مطابق استاندارد و قوانین رسمی همان ورزش اجرا می شود.

بنابراین:

- Go بر اساس قوانین رسمی Go/Weiqi
- Draughts بر اساس قوانین رسمی نوع درافتس تعیین شده برای مسابقه
- Bridge بر اساس قوانین رسمی Bridge
- Morabaraba/Dooz در ★ TISKOUPAN بر اساس قوانین رسمی رشته مربوطه

اجرا خواهد شد.

ماده ۷ — عدم تغییر قوانین پایه

TISKOUPAN قوانین داخلی سه ورزش را تغییر نمی دهد، مگر در مواردی که برای اتصال، ترتیب اجرا، آغاز مسابقه و مدیریت مسابقه ترکیبی ضرورت داشته باشد.

در صورت تعارض میان مقررات عمومی TISKOUPAN و قانون فنی یک رشته، قانون خاص مربوط به همان رشته برای اجرای آن بازی ملاک خواهد بود، مگر اینکه آیین نامه مسابقات صراحتاً حکم دیگری مقرر کرده باشد.

فصل چهارم — قرعه کشی و آغاز مسابقه

ماده ۸ — قرعه کشی

قرعه کشی مسابقه بر اساس روش استاندارد Go انجام می شود.

نتیجه قرعه کشی تعیین می کند کدام ورزشکار یا تیم، بازی Go را با مهره های مشکی آغاز خواهد کرد.

ماده ۹ — آغاز رسمی

هر مسابقه TISKOUPAN با Go آغاز می شود.

پس از آغاز Go، طبق پروتکل مسابقه، بازی Draughts و سپس Bridge/Morabaraba-Dooz وارد چرخه مسابقه می شوند.

ترتیب رسمی رشته ها. Go → Draughts → Bridge/Morabaraba-Dooz

فصل پنجم — پروتکل همزمانی و گردش بازی

ماده ۱۰ — چرخه TISKOUPAN

پس از شروع مسابقه، رشته ها در ترتیب زیر ادامه پیدا می کنند:

Go → Draughts → Bridge → Go → Draughts → Bridge → ...

و در: ★ TISKOUPAN

Go → Draughts → Morabaraba/Dooz → Go → Draughts → Morabaraba/Dooz →

این چرخه تا پایان بازی‌های تشکیل‌دهنده مسابقه ادامه دارد.

تبصره: این ترتیب، پروتکل ارتباط میان سه ورزش است و به معنای تغییر قوانین فنی هر یک از آنها نیست.

فصل ششم — زمان مسابقه

ماده ۱۱ — نبود محدودیت زمانی

TISKOUPAN به‌طور ذاتی فاقد محدودیت زمانی کلی مسابقه است.

هیچ مسابقه‌ای صرفاً به دلیل سپری‌شدن مدت مشخص خاتمه نمی‌یابد.

ماده ۱۲ — پایان هر رشته

هر بازی باید بر اساس قوانین همان رشته به پایان برسد.

بنابراین:

- پایان Go تابع قوانین Go است .
- پایان Draughts تابع قوانین Draughts است .
- پایان Bridge تابع قوانین Bridge است .
- پایان Morabaraba/Dooz تابع قوانین آن رشته است .

ماده ۱۳ — پایان مسابقه ترکیبی

پایان یکی از سه بازی به‌تنهایی موجب پایان مسابقه TISKOUPAN نمی‌شود.

مسابقه زمانی پایان‌یافته تلقی می‌شود که هر سه بخش تشکیل‌دهنده آن مطابق قوانین مربوطه به پایان رسیده و نتیجه آنها ثبت شده باشد.

فصل هفتم — بخش‌های مسابقات

ماده ۱۴ — مسابقات انفرادی

مسابقات انفرادی TISKOUPAN در دو بخش مستقل برگزار می‌شود:

- زنان
- مردان

رده‌بندی و عنوان قهرمانی زنان و مردان مستقل از یکدیگر خواهد بود.

ماده ۱۵ — مسابقات تیمی

مسابقات تیمی به صورت مختلط (Mixed) برگزار می‌شود.

هر تیم از:

سه ورزشکار

تشکیل می‌شود.

ماده ۱۶ — ترکیب جنسیتی تیم

هر تیم سه نفره باید حداقل یک ورزشکار زن داشته باشد.

ترکیب‌های زیر مجاز هستند:

- یک زن + دو مرد
- دو زن + یک مرد
- سه زن

ترکیب سه مرد مجاز نیست.

ماده ۱۷ — برابری نقش‌ها

جنسیت ورزشکار، به‌خودی‌خود تعیین‌کننده نقش یا رشته او در مسابقه نیست.

نحوه مشارکت اعضای تیم باید مطابق مقررات اجرایی TISKROUPAN تعیین شود.

فصل هشتم — رده‌های سنی

ماده ۱۸ — رده‌های رسمی

مسابقات TISKROUPAN در پنج رده سنی برگزار می‌شود:

۱. نونهالان

۲. نوجوانان

۳. جوانان

۴. بزرگسالان

۵. پیشکسوتان

این رده‌ها می‌توانند برای هر دو فرمت ★ و ★★ برگزار شوند.

تبصره

حدود سنی دقیق هر رده باید در جدول رسمی رده‌های سنی TISKOUPAN تعیین شود و ملاک آن تاریخ تولد ثبت‌شده ورزشکار خواهد بود.

فصل نهم — کارت‌های ملی در Bridge

ماده ۱۹ — طراحی ملی کارت‌ها

در TISKOUPAN، کشورها می‌توانند برای بخش Bridge، کارت‌های بازی با طراحی و نمادهای ملی یا فرهنگی خود تولید و استفاده کنند.

این آزادی شامل موارد زیر است:

- طراحی گرافیکی
- تصاویر
- نمادهای ملی
- شخصیت‌ها
- مفاهیم فرهنگی
- نام‌گذاری تصویری رتبه‌ها
- طراحی نماد چهار خال

ماده ۲۰ — حفظ استاندارد فنی

طراحی ملی کارت‌ها نباید موجب ابهام در تشخیص ارزش و هویت کارت شود.

بنابراین هر کارت باید از نظر:

- رتبه
- خال
- تعداد
- قابلیت تشخیص
- ارزش بازی

با استاندارد Bridge مطابقت داشته باشد.

نمونه ایران

نسخه ملی ایران می‌تواند از:

قدرت، سرعت و ارتفاع

به جای نمادهای تصویری استاندارد کارت‌های دریاری و از:

آب، خاک، باد و آتش

به‌عنوان چهار نماد خال استفاده کند.

این طراحی، در صورتی که تطبیق رسمی آن با ارزش کارت‌ها مشخص و قابل تشخیص باشد، با فلسفه TISKROUPAN سازگار است.

فصل دهم — داوری

ماده ۲۱ — استقلال داوری رشته‌ها

هر یک از سه بازی باید توسط داور یا ساختار داوری واجد صلاحیت همان رشته نظارت شود.

داور TISKROUPAN مسئولیت هماهنگی مسابقه ترکیبی را بر عهده دارد.

ماده ۲۲ — وظایف داور اصلی TISKROUPAN

داور اصلی مسئول موارد زیر است:

- کنترل آغاز مسابقه
- اجرای قرعه‌کشی
- کنترل ترتیب Go → Draughts → Bridge
- هماهنگی سه میز/بخش
- ثبت پایان هر رشته
- ثبت نتایج
- کنترل رعایت مقررات تیمی
- اعلام پایان رسمی مسابقه
- حل مسائل اجرایی میان سه رشته

داور اصلی نباید در تصمیم فنی مربوط به یک رشته دخالت کند، مگر در حدود اختیارات تعیین‌شده در مقررات داوری همان رشته.

فصل یازدهم — نتیجه مسابقه

اینجا یک ماده بسیار مهم هنوز نیاز به تصمیم نهایی شما دارد.

ما می‌دانیم که سه نتیجه مستقل داریم:

Go + Draughts + Bridge

اما هنوز مشخص نکرده‌ایم که این سه نتیجه چگونه به یک نتیجه نهایی TISKOUPAN تبدیل شوند.

سه مدل اصلی داریم:

مدل — A دو برد از سه

هر رشته یک نتیجه دارد.

- برد در دو رشته = برد مسابقه
- یک برد + یک باخت + یک مساوی = طبق قانون تکمیلی
- سه مساوی = مساوی

مدل — B امتیاز تجمعی

هر رشته امتیاز مخصوص خود را دارد و مجموع سه امتیاز، قهرمان را مشخص می‌کند.

مدل — C مدل ترکیبی TISKOUPAN

برای هر رشته ارزش مشخصی تعریف شود و مجموع عملکرد سه بازی نتیجه نهایی را بسازد.

پیشنهاد من برای TISKOUPAN حرفه‌ای، مدل C است؛ چون اجازه می‌دهد اهمیت سه ورزش حفظ شود و در عین حال یک شکست در یک رشته لزوماً مسابقه را از همان لحظه تعیین نکند.

فصل دوازدهم — اصول کلی مسابقه

ماده ۲۳ — اصل بازی جوانمردانه

تمام شرکت‌کنندگان موظف‌اند:

- قوانین سه ورزش را رعایت کنند .
- از هرگونه تقلب یا تبانی خودداری کنند .
- به تصمیم داوران احترام بگذارند .
- از ارتباط یا دریافت اطلاعات غیرمجاز خودداری کنند .
- نظم مسابقه را رعایت کنند .

ماده ۲۴ — تبانی

هرگونه توافق عمدی برای تغییر نتیجه یکی از سه بازی یا نتیجه کلی TISKOUPAN تخلف محسوب می شود و می تواند موجب:

- باخت مسابقه
- حذف تیم یا ورزشکار
- محرومیت
- یا سایر مجازات های انضباطی

شود.

ماده ۲۵ — اعتراض

اعتراض به تصمیمات فنی هر رشته باید مطابق سازوکار اعتراض همان رشته انجام شود.

اعتراض به مسائل مربوط به ساختار، ترتیب، ثبت نتیجه یا اجرای پروتکل TISKOUPAN نزد هیئت داورى TISKOUPAN مطرح می شود.

فصل سیزدهم — ساختار بین المللی

ماده ۲۶ — استاندارد جهانی

TISKOUPAN باید دارای یک قانون مادر جهانی باشد که در تمام کشورها مبنای برگزاری مسابقات رسمی قرار گیرد.

کشورهای عضو فدراسیون جهانی او-اسپرت می توانند در مواردی مانند:

- طراحی کارت های ملی
- نام رویدادهای داخلی
- زبان مسابقه
- طراحی تجهیزات
- نمادهای فرهنگی

آزادی داشته باشند، مشروط بر اینکه قوانین اصلی مسابقه تغییر نکند.

ماده ۲۷ — نسخه های رسمی

دو فرمت رسمی عبارت اند از:

TISKOUPAN ★

Morabaraba/Dooz + Draughts + Go

فصل چهاردهم — ساختار تیم سه نفره

ماده ۲۸ — ترکیب تیم

هر تیم رسمی از سه ورزشکار تشکیل می‌شود.

سه عضو تیم، یک واحد رقابتی محسوب می‌شوند و نتیجه نهایی تیم از عملکرد مشترک آنها در سه رشته تعیین می‌شود.

ماده ۲۹ — مشارکت اعضای تیم

در فرمت تیمی، هر سه عضو تیم در فرآیند مسابقه مشارکت دارند و می‌توانند بر اساس مقررات اجرایی، در تصمیم‌گیری مربوط به سه رشته نقش داشته باشند.

بنابراین TISKOUPAN یک مسابقه «سه بازی مستقل با سه بازیکن جداگانه» نیست؛ بلکه یک رقابت تیمی یکپارچه است.

این ویژگی باید یکی از مشخصه‌های اصلی ورزش باقی بماند.

فصل پانزدهم — نتیجه نهایی

برای جلوگیری از اینکه یکی از سه رشته عملاً ارزش بیشتری از دو رشته دیگر پیدا کند، پیشنهاد می‌کنم سیستم رسمی TISKOUPAN بر پایه سه امتیاز مستقل باشد.

ماده ۳۰ — ارزش نتایج

هر یک از سه رشته یک نتیجه مستقل دارد:

- Go •
- Draughts •
- Bridge •

برای هر رشته:

برد = ۱ امتیاز

مساوی = 1/2 امتیاز

باخت = ۰ امتیاز

بنابراین حداکثر امتیاز مسابقه:

3 امتیاز

خواهد بود.

ماده ۳۱ — تعیین برنده

تیمی که مجموع امتیاز بیشتری از سه رشته به دست آورد، برنده مسابقه TISKOUPAN است.

بنابراین:

امتیاز تیم	نتیجه سه رشته
3	برد + برد + برد
2.5	برد + برد + مساوی
2	برد + برد + باخت
2	برد + مساوی + مساوی
1.5	برد + مساوی + باخت
1.5	مساوی + مساوی + مساوی
0	باخت + باخت + باخت

این مدل یک مزیت مهم دارد: هر سه ورزش ارزش برابر دارند.

فصل شانزدهم — مساوی در مسابقه

ماده ۳۲ — مساوی

اگر دو ورزشکار یا دو تیم پس از پایان هر سه بازی امتیاز برابر داشته باشند، مسابقه مساوی اعلام می‌شود؛ مگر اینکه مقررات همان تورنمنت روش تعیین برنده را پیش‌بینی کرده باشد.

ماده ۳۳ — مسابقات حذفی

در مسابقات حذفی، اگر نتیجه سه بازی مساوی شود، برگزارکننده می‌تواند پیش از شروع مسابقات یکی از روش‌های زیر را تعیین کند:

- بازی تعیین‌کننده
- دور اضافه
- معیار امتیاز تکمیلی
- یا سایر روش‌های مصوب TISKOUPAN

این روش باید قبل از قرعه‌کشی مسابقات اعلام شود.

فصل هفدهم — پروتکل زمانی TISKOUPAN

این بخش از نظر هویت ورزش بسیار مهم است.

ماده ۳۴ — اصل زمان آزاد

TISKOUPAN دارای زمان پایان اجباری نیست.

هیچ ورزشکار یا تیمی به دلیل طولانی شدن بازی، بازنده اعلام نمی شود.

ماده ۳۵ — استقلال پایان رشته ها

هر رشته در زمان متفاوتی ممکن است به پایان برسد.

برای مثال:

→ **Go** پایان

سپس Draughts و Bridge همچنان ادامه دارند.

پایان Go باعث توقف دو رشته دیگر نمی شود.

ماده ۳۶ — ثبت نتیجه

به محض پایان هر رشته، داور مربوطه نتیجه آن را ثبت می کند.

نتیجه ثبت شده تا پایان مسابقه محفوظ می ماند.

فصل هجدهم — پروتکل گردش

ماده ۳۷ — ترتیب ثابت

ترتیب رسمی: TISKOUPAN:

GO → DRAUGHTS → BRIDGE

است.

پس از Bridge، چرخه دوباره از Go آغاز می شود.

ماده ۳۸ — فرمت تک ستاره

در: ★ TISKOUPAN

GO → DRAUGHTS → MORABARABA/DOOZ

و سپس مجدداً:

GO → DRAUGHTS → MORABARABA/DOOZ

ماده ۳۹ — آغاز هر مرحله

آغاز هر رشته مطابق قوانین همان رشته انجام می‌شود.

TISKOUPAN صرفاً تعیین می‌کند که چه زمانی آن رشته وارد چرخه مسابقه می‌شود.

فصل نوزدهم — تجهیزات

ماده ۴۰ — تجهیزات استاندارد

تجهیزات هر رشته باید مطابق استاندارد همان ورزش باشد.

با این حال، تجهیزات می‌توانند از نظر طراحی ظاهری، رنگ، نماد و هویت بصری مطابق استانداردهای TISKOUPAN و کشور میزبان طراحی شوند.

ماده ۴۱ — تجهیزات ملی

در مواردی که ماهیت بازی اجازه دهد، کشورهای عضو می‌توانند تجهیزات دارای هویت ملی طراحی کنند.

این موضوع به‌خصوص در مورد کارت‌های **Bridge** اهمیت دارد.

فصل بیستم — کارت‌های ملی **Bridge**

ماده ۴۲ — آزادی طراحی

در ★★ TISKOUPAN استفاده از کارت‌های ملی مجاز است.

هر کشور می‌تواند یک سیستم بصری ملی طراحی کند.

ماده ۴۳ — استاندارد مشترک

تمام کارت‌های ملی باید دارای یک **جدول تطبیق رسمی** باشند که مشخص کند:

- هر نماد معادل کدام Suit است .
- هر نماد معادل کدام Rank است .
- ارزش هر کارت چیست .

ماده ۴۴ — نمونه ملی ایران

نسخه ایرانی می تواند از نظامی مانند:

آب — خاک — باد — آتش

برای چهار Suit و:

قدرت — سرعت — ارتفاع

برای نمادهای ویژه استفاده کند.

جزئیات این نظام باید در «استاندارد کارت ملی ایران «TISKOUPAN — ثبت شود.

فصل بیست و یکم — رده های سنی

ماده ۴۵ — رده بندی

رده های رسمی:

نونهالان → نوجوانان → جوانان → بزرگسالان → پیشکسوتان

است.

ماده ۴۶ — تفکیک جنسیتی

در هر رده سنی، مسابقات انفرادی زنان و مردان جداگانه برگزار می شود.

در مسابقات تیمی، ترکیب مختلط الزامی است.

فصل بیست و دوم — ثبت و شناسایی ورزشکار

ماده ۴۷ — ثبت ورزشکار

هر ورزشکار رسمی باید دارای مشخصات ثبت شده نزد برگزار کننده باشد.

اطلاعات ثبت شده باید شامل حداقل:

- نام و نام خانوادگی
- کشور
- رده سنی
- جنسیت مسابقه

- نوع مسابقه
- تیم، در صورت تیمی بودن

باشد.

ماده ۴۸ — ثبت تیم

تیم باید پیش از آغاز مسابقه ثبت شود و ترکیب سه نفره آن مشخص باشد.

پس از آغاز مسابقه، تغییر ترکیب تیم فقط طبق مقررات رسمی تعویض مجاز خواهد بود.

فصل بیست و سوم — اخلاق و رفتار

ماده ۴۹ — رفتار ورزشی

هر ورزشکار موظف است:

- قوانین را رعایت کند؛
- به حریف احترام بگذارد؛
- از دخالت غیرمجاز در بازی خودداری کند؛
- از دریافت اطلاعات خارجی خودداری کند؛
- تصمیم داور را محترم بشمارد .

ماده ۵۰ — تقلب

هرگونه:

- تبانی
- دستکاری نتیجه
- دریافت اطلاعات غیرمجاز
- استفاده از ابزار ممنوع
- هماهنگی پنهانی
- یا جعل نتیجه

تخلف جدی محسوب می شود.

فصل بیست و چهارم — داوری

ماده ۵۱ — ساختار داوری

مسابقه دارای:

داور اصلی TISKOU PAN

و داور یا مسئول فنی برای هر رشته خواهد بود.

ماده ۵۲ — صلاحیت داور

داور هر رشته باید صلاحیت لازم برای قضاوت همان ورزش را داشته باشد.

داور TISKOU PAN بر هماهنگی سه رشته نظارت می‌کند.

فصل بیست و پنجم — اعتراض

ماده ۵۳ — اعتراض فنی

اعتراض به حرکت، امتیاز یا تصمیم فنی یک رشته باید طبق مقررات همان رشته مطرح شود.

ماده ۵۴ — اعتراض ساختاری

اعتراض درباره:

- ترتیب شروع
- قرعه‌کشی
- ترکیب تیم
- ثبت نتیجه
- رده‌بندی
- پروتکل TISKOU PAN

در صلاحیت کمیته داور ی TISKOU PAN است.

فصل بیست و ششم — مسابقات رسمی

TISKOU PAN می‌تواند در سطوح زیر برگزار شود:

- مسابقات باشگاهی
- شهری
- استانی
- ملی
- بین‌المللی
- قاره‌ای
- جهانی

و در هر دو فرمت:

TISKOUPAN ★
TISKOUPAN ★★

فصل بیست و هفتم — عناوین قهرمانی

عناوین رسمی می‌توانند شامل موارد زیر باشند:

قهرمان انفرادی مردان TISKOUPAN
قهرمان انفرادی زنان TISKOUPAN
قهرمان تیمی TISKOUPAN

و هر عنوان می‌تواند برای:

★ •
★★ •

و پنج رده سنی جداگانه اعطا شود.

فصل بیست و هشتم — اصل استقلال TISKOUPAN

TISKOUPAN خود را به عنوان یک ورزش ترکیبی مستقل تعریف می‌کند.

وجود سه ورزش مادر به معنای سه مسابقه جداگانه نیست.

ماهیت TISKOUPAN در این است که:

سه ورزش ذهنی متفاوت، با قوانین فنی مستقل، در یک ساختار رقابتی واحد، همزمان و پیوسته اجرا می‌شوند.

WOF – WORLD O-SPORT FEDERATION

OFFICIAL COMPETITION & JUDGING RULEBOOK

www.o-sport.info / www.o-sport.ir