

# شیوه نامه فنی

## "بخش دیجیتال – فیکتال"

## تعاریف

-ورزشهای دیجیتال: ورزش هایی که با استفاده از تجهیزات الکترونیکی و در فضایی مجازی برگزار می شوند و بازیکنان آنها دانشجویان هستند. این ورزشها میتوانند به صورت فردی یا گروهی و به صورت مسابقه مستقیم دانشجو در مقابل دانشجو و یا دانشجو در مقابل هوش مصنوعی صورت پذیرند.

-ورزشهای حرکتی دیجیتالی (فجیتال): دسته خاصی از ورزشهای دیجیتالی هستند که حرکات فیزیکی بدن دانشجو در آنها نقش مهمی داشته و نیازمند تحرک قابل توجه بازیکن در طول بازی باشند. فجیتال، لغتی تازه و اصطلاح بازاریابی است که تجربیات دیجیتال با تجربیات فیزیکی را توصیف میکند. اما در ورزش، نام رشته ای است که در راستای کمک و ترویج سازگاری فرد با فعالیتهای فیزیکی و دیجیتالی است. در این طرح که تمرکز اصلی آن روی بازیکنان ورزشهای الکترونیک است، آنها را ترغیب میکند که نه تنها در دنیای دیجیتال پیشتاز باشند، بلکه توان جسمی و حرکتی خود را پرورش دهند و به طور خلاصه به دور از تفکرات پیشین، جسم آماده خود را نیز در معرض نمایش قرار دهند.

## رشته ها و زیرشاخه ها

-ورزش های دیجیتال: فیفا ۲۴

-ورزش های فجیتال: مینی فوتبال فجیتال

## ورزش های دیجیتال

### عنوان مسابقه: فیفا 24

## الف) تجهیزات مورد نیاز

- حداقل دو دستگاه کنسول بازی PS4 یا مدل بالاتر با تجهیزات و ملحقات مورد نیاز
- حداقل دو عدد نمایشگر با اندازه ۴۰ اینچ یا بالاتر

## ب) قوانین و مقررات بازی

### ماده ۱: شرایط شرکت کنندگان

۱-۱ مسابقات به صورت انفرادی و نفر به نفر انجام میشود.

۱-۲ امکان برگزاری رقابت تیمی دانشگاهی یا تیمی دانشجویی نیز وجود دارد. در این صورت، سه بازی بین نفرات شرکت کننده از یک تیم برگزار می شود. تیمی برنده است که حداقل در دو بازی از رقابت بین نفرات برنده شود.

۳-۱ مسابقات در هر دو بخش دانشجویان دختر و پسر برگزار خواهد شد.

۴-۱ شرکت کنندگان میبایست دارای نام کاربری مخصوص در سرور بازی (PSN) باشند.

#### ماده ۲: مسائل فنی مسابقات

۱-۲ بازیها به صورت برخط برگزار خواهند شد و نفرات پایانی به صورت حضوری و آفلاین به رقابت میپردازند.

۲-۲ بازیکنان ۱۰ دقیقه برای انجام تنظیمات وقت خواهند داشت.

۳-۲ هماهنگی زمان بازیها بر عهده بازیکنان خواهد بود و در صورت عدم توافق طرفین، زمان بازی از طرف ستاد فنی مسابقات تعیین خواهد شد.

۴-۲ قرعه کشی بدون سیدبندی (تعیین سرگروه) و به صورت تصادفی خواهد بود.

۵-۲ نسخه برگزاری بازیها FIFA24 بوده و هر بازیکنی صرفاً با این نسخه میتواند در مسابقات شرکت کند.

**تبصره:** حضور دانشجویان در گیم نت (مکانهای دارای امکانات بازی) و استفاده از سیستم آن مکان، بلامانع است.

۶-۲ بازیها به صورت تک حذفی و به صورت رفت و برگشت برگزار میشوند. برنده پس از برگزاری بازی دوم مشخص خواهد شد.

۷-۲ تنها استفاده از دسته بازی Dualshock 4 بیسیم پلی استیشن مجاز است. بازیکنان میتوانند دسته بازی خود را همراه داشته باشند.

۸-۲ مدت زمان انتظار جهت شروع بازی ۲۰ دقیقه میباشد. در صورتیکه بازیکنی تا ۲۰ دقیقه پس از زمان مقرر حاضر نشود، نتیجه باخت برای او ثبت خواهد شد.

۹-۲ بازیکنان میتوانند تنظیمات دسته را مطابق با خواسته خود تغییر دهند. چنانچه بازیکن بخواهد بازی را هنگامیکه در جریان است به دلیل مشکل فنی در دسته خود متوقف کند، باید با بالا بردن دست از داور درخواست توقف بازی را دهد.

۱۰-۲ در صورت تساوی در نتیجه دو بازی رفت و برگشت در مسابقات آفلاین (غیر برخط)، وقت اضافی و پنالتی برای مشخص شدن برنده انجام خواهد شد و در مسابقات برخط، بازی سوم با قانون گل طلایی انجام خواهد شد.

۱۱-۲ بازیکنان پس از انجام بازی باید صفحه نتیجه بازی را نگه داشته (عکس بگیرند) و نتیجه را به داور اعلام کنند.

۱۲-۲ بازیکنان حق استفاده از ۳ بار Pause (توقف) را در طول بازی خواهند داشت. بازیکنان فقط هنگامی که توپ در جریان بازی نیست، مجاز به استفاده از Pause (توقف) می باشند. همچنین اگر بازیکنی که از ۳ بار توقف بازی استفاده کرده است، کارت قرمز دریافت کند و یا بازیکنی مصدوم شود، بازیکن یکبار دیگر می تواند Pause (توقف) دهد.

۲-۱۳ در صورت داشتن Delay یا Lag (تاخیر) در ابتدای بازی، پیش از به ثمر رسیدن گل و یا اخراج بازیکن قبل از دقیقه ۱۰ می توان از بازی خارج شده و مشکل را به داور اطلاع داد. در صورت عدم اتصال و برقرار نشدن کیفیت مناسب، بازیکنی که دارای مشکل است، بازی را خواهد باخت.

۲-۱۴ در صورت بروز موارد پیش بینی نشده، تیم دآوری طبق شواهد و قوانین موجود، رای نهایی را صادر خواهد کرد.

### ماده ۳: تنظیمات جهت شروع بازی در مرحله برخط

۳-۱ طول زمان نیمه: ۶ دقیقه

۳-۲ کنترل: Any

۳-۳ سرعت بازی: معمولی Normal

۳-۴ online (برخط): Squad Type

### ماده ۴: تنظیمات جهت شروع بازی در مرحله حضوری

۴-۱ Tactical Defending

۴-۲ طول زمان نیمه: ۶ دقیقه

۴-۳ سطح دشواری: کلاس جهانی World Class

۴-۴ شرایط آب و هوایی: فصل تابستان/ساعت ۱۳:۲۰/ هوای صاف (Summer/21:30/Clear)

۴-۵ سرعت بازی: معمولی Normal

۴-۶ دوربین: پخش از راه دور Tele Broadcast

۴-۷ آسیب دیدگی: خاموش Off

۴-۸ تنظیمات پیشرفته: کل ۹۰ دقیقه

### ماده ۵: رفتارهای ممنوع

۵-۱ اگر بازیکن رفتاری غیر قابل قبول داشته باشد، داور میتواند به بازیکن خاطی تذکر، اخطار و یا کارت قرمز (اخراج از مسابقه یا مسابقات) دهد.

۵-۲ در موارد زیر داور میتواند به بازیکن خاطی اخطار دهد:

الف) اگر بازیکن وقت گشای کند، مانند نگه داشتن توپ با دروازه بان و یا پاسکاری در دفاع بیش از ۵ دقیقه

ب) در صورت مشاهده در یک مسابقه، داور برای بار اول به بازیکن اخطار خواهد داد و در صورت تکرار این کار داور بازیکن خاطی را با رای باخت در بازی، جریمه خواهد کرد.

۵-۳ هنگامی که بازی متوقف است، بازیکن حق برقراری ارتباط با افراد دیگر را ندارد. (مگر با اجازه داور)

### ماده ۶: نقص فنی

- ۶-۱ در صورت بروز نقص فنی در دستگاه و یا دسته بازی، بازیکن باید داور را از این مشکل با خبر کند.
- ۶-۲ در موارد زیر، بازی مجدد در نظر گرفته خواهد شد:
- ۶-۲-۱ در صورت بروز یک باگ (خطای سیستمی) ناشناخته که بازی را دچار اختلال کند.
- ۶-۲-۲ زمانی که تعیین برنده یا بازنده در روند بازی امکانپذیر نباشد.
- ۶-۳ در صورت قطع بازی به دلیل نقص فنی (و نه قطع عمدانه توسط شرکت کنندگان)، یک بازی دیگر با شرایط زیر انجام می شود:
- ۶-۳-۱ نتیجه بازی قبل در بازی جدید حفظ می شود.
- ۶-۳-۲ در صورتی که بازیکن یکی از تیم ها، کارت قرمزی دریافت کرده باشد، شرکت کننده به هیچ عنوان حق استفاده از آن بازیکن را در ترکیب بازی جدید ندارد.
- ۶-۳-۳ به تعداد کارت قرمزهای دریافت شده برای هر تیم، یک گل زده برای تیم حریف در نظر گرفته خواهد شد.
- ۶-۳-۴ زمان مصرف شده در بازی اول از وقت قانونی بازی دوم توسط داور کسر میگردد (مطابق جدول زیر)

| زمان قطع بازی              | زمان برگزاری بازی دوم       |
|----------------------------|-----------------------------|
| قطع بازی در دقایق ۰ تا ۵   | برگزاری یک بازی کامل        |
| قطع بازی در دقایق ۶ تا ۱۰  | برگزاری یک بازی تا دقیقه ۸۵ |
| قطع بازی در دقایق ۱۱ تا ۱۵ | برگزاری یک بازی تا دقیقه ۸۰ |
| قطع بازی در دقایق ۲۱ تا ۲۵ | برگزاری یک بازی تا دقیقه ۷۰ |

**تبصره:** شرکت کنندگان از نتیجه خود و هرگونه مساله ای که باعث اعتراض آنها شده می توانند عکس بگیرند و بلافاصله بعد از مسابقه (بدون وقفه) اعلام نمایند. همچنین فیلم بازی نیز باید جهت بازبینی در صورت اعتراض ضبط گردد.

## ورزشهای فیجیتال

### عنوان مسابقه: مینی فوتبال فیجیتال

#### الف) تجهیزات مورد نیاز

- حداقل دو دستگاه کنسول بازی PS4 یا مدل بالاتر با تجهیزات و ملحقات مورد نیاز
- حداقل دو عدد نمایشگر با اندازه ۴۰ اینچ یا بالاتر
- آماده سازی زمین مینی فوتبال با مشخصات ذکر شده در بخش قوانین

#### ب) قوانین و مقررات بازی

##### ماده ۱: شرایط شرکت کنندگان

- ۱-۱ این بازی به صورت تیمی برگزار می شود.
- ۱-۲ این رقابت از دو مرحله تشکیل شده است:
  - مرحله اول: تیم ها در بخش مجازی (کنسولی) در قالب دو نیمه سه دقیقه ای که در هر نیمه دو بازیکن جدا حضور خواهد داشت، بازی خواهند کرد. بین دو تعویض بازیکن، زمان استراحتی وجود ندارد.
  - مرحله دوم: تیمها، مینی فوتبال ۵ به ۵ بازی خواهند کرد که با دو بازیکن ذخیره و تعویض آزاد در دو نیمه ۵ دقیقه ای خواهد بود. زمان بازی رونده است.
- ۱-۳ نتیجه بازی، برابر با جمع گل ها در هر دو بخش مجازی و واقعی خواهد بود که اگر بازی به تساوی رسید، مستقیم (بدون وقت اضافه) در بخش واقعی پنالتی زده خواهد شد. (wall)

##### ماده ۲: مسائل فنی بازی دیجیتال

- ۲-۱ بازی volta نسخه ۵ به ۵ که از طریق بازی با دیوار و با کنسول PS4 انجام می شود. برای اجرای این بازی، در دو نیمه سه دقیقه ای توسط دو بازیکن از هر تیم بازی، انجام خواهد شد.
- ۲-۲ زمین بازی، دیواری دارد که می توان از آن برای انتقال توپ از کنار بازیکنان حریف استفاده کرد و دروازه نیز دروازه مینی فوتبال است. بازی ها به صورت نیمه های سه دقیقه ای انجام می شوند. اگر نتیجه مساوی شد، بازی خاتمه یافته و نتیجه نهایی در بازی فیزیکیال مشخص خواهد شد.

۳-۲ در Volta این امکان وجود ندارد که تکل انجام شود، اما همچنان احتمال خطا وجود دارد. بازیکنان در Volta به جای تکل، قادر هستند بازیکن حریف را دنبال کنند و فضاهای حرکت و پاس او را محدود کرده و با انجام حرکات ساده تری نسبت به تکل، توپ را بدست آورند. اوت و کرنر وجود ندارد و در صورت هر گونه بیرون رفتن توپ خارج از دیوار، بازی توسط دروازه بان حریف مقابل با دست شروع میشود.

### ماده ۳: مسائل فنی بازی فیزیکال

- ۳-۱ تعداد بازیکنان: ۵ بازیکن اصلی و ۲ ذخیره می باشد که تعویض آزاد است.
- ۳-۲ سرپرست و مربی نمی تواند بازیکن باشد.
- ۳-۳ جهت شرکت در مسابقات داشتن کارت بیمه ورزشی و گواهی سلامت الزامی است.
- ۳-۴ هر تیم شامل ۹ نفر، متشکل از ۷ بازیکن، یک مربی و یک سرپرست است.
- ۳-۵ پوشش آقایان و بانوان در محیط های باز طبق تاییدیه مربوط به لباس مصوب در رشته مربوطه است. (بانوان بلوز آستین بلند، لگ (کشاله بند) زیر شورت ورزشی و مقنعه ورزشی خواهند داشت.)
- ۳-۶ اولویت، بازی در زمین چمن مصنوعی محیط روباز است. در صورت نداشتن چمن مصنوعی می توان در زمین چمن طبیعی با خط کشی در اندازه کوچکتر بازی کرد.
- ۳-۷ فقط اعضای تیم (اعضای تیم و کادر تیم) مجوز حضور در نیمکت ذخیره را دارند.
- ۳-۸ کفش چمن مصنوعی (استوک ریز و درشت غیرفلزی) جوراب ساق بلند و محافظ ساق از تجهیزات ضروری بازیکنان است و دروازه بان می تواند از شلوار گرمکن استفاده کند.
- ۳-۹ فهرست بازیکنان و کادر پس از ارسال تغییر نخواهد کرد و شماره پیراهن ها باید با اسم مطابقت داشته باشد.
- ۳-۱۰ بازی هایی که بدون بازی نتیجه برد یا باخت اعلام شود، گل زده در جدول گلزنی به عنوان تفاضل گل محسوب نخواهد شد.
- ۳-۱۱ تیم ها می توانند بر روی لباس خود نام، نشان تجاری یا حامی مالی داشته باشند
- ۳-۱۲ همراه داشتن کارت شناسایی مسابقات، در محل بازی ها الزامی است.
- ۳-۱۳ حضور تیمها نیم ساعت قبل از شروع مسابقه الزامی است و در صورت عدم حضور در زمان شروع مسابقه، نتیجه سه بر صفر به سود تیم حریف خواهد بود.
- ۳-۱۴ دریافت دو کارت زرد یا یک کارت قرمز، محرومیت بازیکن را از یک مسابقه پس از آن به همراه دارد.

#### ماده ۴: امتیازدهی

۱-۴ برد برابر با ۴ امتیاز، تساوی یک امتیاز و باخت بدون امتیاز می باشد. در صورت تساوی بین دو تیم، تیم پیروز در بازی رودررو، در صورت برابر بودن امتیازات به ترتیب تفاضل گل بهتر، در صورت تساوی در تفاضل گل، گل زده بیشتر، در صورت گل زده برابر تعداد گل خورده کمتر، در صورت برابری همه موارد تعداد کارت قرمز کمتر و سپس تعداد کارت زرد کمتر و در صورت برابر بودن همه شرایط، با قرعه کشی تیم برتر مشخص خواهد شد.

۲-۴ بازی در دو نیمه ۵ دقیقه رونده با استراحت دو دقیقه ای بین دو نیمه در نظر گرفته شده است و در صورت تساوی در وقت قانونی، ۵ ضربه پنالتی برای هر تیم، تعیین کننده قهرمان خواهد بود.

۳-۴ کنار زمین دیواره دارد و بازیکنان با دیوار هم میتوانند بازی کنند. اوت و کرنر وجود ندارد و در صورت عبور توپ از بالای دیواره یا هر دسترسی خارج از موقعیت توپ، بازی توسط دروازه بان حریف شروع خواهد شد.



# شیوه نامه فنی "بخش رباتیک"

## مراحل برگزاری لیگ خودرو خودران مسابقات بین المللی ربوکاپ

- ۱- تشکیل تیم کمیته فنی (شامل سرپرست لیگ - سر داو ر- حداقل ۲ نفر داور) و کمیته اجرایی (حداقل ۲ نفر نیروی اجرایی)
- ۲- مشاهده ویدیوی توضیح لیگ و برطرف نمودن تمامی ابهامات از طریق مطرح نمودن پرسش ها از کمیته فنی مسابقات
- ۳- برگزاری جلسه توجیهی و انجام برنامه ریزی زمانی برای هر یک از اعضا و تشکیل گروه ایتایی به منظور هماهنگی های برخط اعضای کمیته فنی و اجرایی استانی
- ۴- طراحی زمین مسابقه توسط کمیته فنی (حداقل ۳ نقشه زمین طراحی و ساخته شود. یک نقشه برای روز تست - یک زمین برای روز مسابقه - یک زمین برای شرایطی که زمین مسابقه به هر دلیلی دچار مشکل شد) و جانمایی محل استقرار کمیته داوری و محل استقرار شرکت کنندگان. تامین نمودن حداقل ۶ خروجی برق محافظدار برای هر یک از تیم ها و کمیته داوری
- ۵- بررسی TDP شرکت کنندگان و تایید یا رد نمودن تیم های شرکت کننده در مرحله پیش ارزیابی
- ۶- تهیه لیست تجهیزات لازم برای ساخت زمین و داوری توسط کمیته فنی
- ۷- خرید و آماده سازی تجهیزات به منظور ساخت زمین و تجهیزات مورد نیاز کمیته داوری، هماهنگی فضای اجرای مسابقه و جانمایی مناسب در محل برگزاری
- ۸- ساخت زمین و فراهم نمودن امکان فیلمبرداری از مسابقات به منظور رسیدگی به اعتراضات و بررسی دقیقتر عملکرد تیم ها توسط کمیته اجرایی.
- ۹- تدوین زمانبندی اجرای مسابقات توسط کمیته فنی (زمان تست - تدوین نوبت شرکت هر تیم در مسابقه و زمان حضور در زمین - زمان شروع و خاتمه مسابقات - زمان تغییر زمین مسابقه)
- ۱۰- تطبیق شرایط قانون لیگ با زمین ساخته شده توسط کمیته فنی (از لحاظ شرایط محیطی و تجهیزات مورد استفاده در روند داوری)
- ۱۱- فراهم نمودن امکان تست در روز پیش از شروع مسابقات اصلی برای تیم ها

### مراحل برگزاری لیگ دوی ربات انسان نما مسابقات بین المللی ربوکاپ

۱. تشکیل تیم کمیته فنی (شامل سرپرست لیگ - سر داور - حداقل ۲ نفر داور) و کمیته اجرایی (حداقل ۲ نفر نیروی اجرایی)
۲. مشاهده ویدیوی توضیح لیگ و برطرف نمودن تمامی ابهامات از طریق مطرح نمودن پرسش ها از کمیته فنی کشوری مسابقات
۳. برگزاری جلسه توجیهی و انجام برنامه ریزی زمانی برای هر یک از اعضا و تشکیل گروه ایتایی به منظور هماهنگی های برخط اعضای کمیته فنی و اجرایی استانی
۴. جانمایی محل استقرار کمیته داوری و محل استقرار شرکت کنندگان. تامین نمودن حداقل ۶ خروجی برق محافظدار برای هر یک از تیم ها و کمیته داوری.
۵. بررسی TDP شرکت کنندگان و تایید یا رد نمودن تیم های شرکت کننده در مرحله پیش ارزیابی
۶. تهیه لیست تجهیزات لازم برای ساخت زمین و داوری توسط کمیته فنی
۷. خرید و آماده سازی تجهیزات به منظور ساخت زمین و تجهیزات مورد نیاز کمیته داوری، هماهنگی فضای اجرای مسابقه و جانمایی مناسب در محل برگزاری
۸. ساخت زمین و فراهم نمودن امکان فیلمبرداری از مسابقات به منظور رسیدگی به اعتراضات و بررسی دقیقتر عملکرد تیم ها توسط کمیته اجرایی.
۹. تدوین زمان بندی اجرای مسابقات توسط کمیته فنی (زمان تست - تدوین نوبت شرکت هر تیم در مسابقه و زمان حضور در زمین - زمان شروع و خاتمه مسابقات)
۱۰. تطبیق شرایط قانون لیگ با زمین ساخته شده توسط کمیته فنی (از لحاظ شرایط محیطی و تجهیزات مورد استفاده در روند داوری).
۱۱. فراهم نمودن امکان تست در روز پیش از شروع مسابقات اصلی برای تیم ها (Setup Time)

### مراحل برگزاری لیگ شبیه سازی خودروخودران

۱. تشکیل تیم کمیته فنی (شامل سرپرست لیگ - سرداور و داور - ترجیحا ۲ نفر داور) و کمیته اجرایی) ترجیحا ۲ نفر نیروی اجرایی
۲. مشاهده ویدیوی توضیح لیگ و برطرف نمودن تمامی ابهامات از طریق مطرح نمودن پرسش ها از کمیته فنی کشوری مسابقات
۳. برگزاری جلسه توجیهی و انجام برنامه ریزی زمانی برای هر یک از اعضا و تشکیل گروه ایتایی به منظور هماهنگی های برخط اعضای کمیته فنی و اجرایی استانی
۴. تست شبیه ساز موجود و بررسی عملکرد آن در جهت پشتیبانی شرکت کنندگان
۵. بررسی TDP شرکت کنندگان و تایید یا رد نمودن تیم های شرکت کننده در مرحله پیش ارزیابی
۶. بررسی رایانه موردنیاز برای شبیه سازی روز مسابقه، انجام هماهنگی ها برای تهیه سخت افزار موردنیاز و نصب شبیه ساز بر روی آن و درکنار آن تهیه لیست تجهیزات لازم برای ساخت زمین و داوری توسط کمیته فنی
۷. آماده سازی سیستم پردازش مسابقه توسط کمیته فنی و جانمایی محل استقرار کمیته داوری و محل استقرار شرکت کنندگان. تامین نمودن حداقل ۲ خروجی برق محافظ دار برای هر یک از تیم ها و ۴ عدد برای کمیته داوری
۸. خرید و آماده سازی تجهیزات مورد نیاز کمیته داوری، هماهنگی فضای اجرای مسابقه و جانمایی مناسب در محل برگزاری
۹. فراهم نمودن امکان پخش برخط مسابقه برای همه شرکت کنندگان و ضبط شبیه سازی به منظور رسیدگی به اعتراضات و بررسی دقیق تر عملکرد تیم ها توسط کمیته اجرایی.
۱۰. تدوین زمان بندی اجرای مسابقات توسط کمیته فنی (زمان تست - تدوین نوبت شرکت هر تیم در مسابقه- زمان شروع و خاتمه مسابقات)
۱۱. تطبیق شرایط قانون لیگ با شبیه ساز توسط کمیته فنی (از لحاظ شرایط محیطی و تجهیزات مورد استفاده در روند داوری)
۱۲. فراهم نمودن امکان تست در روز پیش از شروع مسابقات اصلی برای تیم ها (Setup Time)، در این زمان تیم برگزاری حداکثر تلاش و همکاری برای رفع مشکل و اجرای کد تیم ها را خواهد داشت و لازم به ذکر است باید روندی تعبیه شود که اجرای کد تیم ها و نصب پکیج های جانبی، تداخلی روی عملکرد سایرین ایجاد نکند و در محیطی ایزوله از کد سایر تیم ها صورت پذیرد.

## مراحل برگزاری لیگ شبیه سازی فوتبالیست مسابقات بین المللی ربوکاپ

۱. تشکیل تیم کمیته فنی (شامل سرپرست لیگ - سر داور - حداقل ۲ نفر داور) و کمیته اجرایی (حداقل ۲ نفر نیروی اجرایی)
۲. مشاهده ویدیوی توضیح لیگ و برطرف نمودن تمامی ابهامات از طریق مطرح نمودن پرسش ها از کمیته فنی کشوری مسابقات
۳. برگزاری جلسه توجیهی و انجام برنامه ریزی زمانی برای هر یک از اعضا و تشکیل گروه ایتایی به منظور هماهنگی های برخط اعضای کمیته فنی و اجرایی استانی
۴. تست شبیه ساز موجود و بررسی عملکرد آن در جهت پشتیبانی شرکت کنندگان
۵. بررسی رایانه مورد نیاز برای شبیه سازی روز مسابقه، انجام هماهنگی ها برای تهیه سخت افزار موردنیاز و نصب شبیه ساز بر روی آن و در کنار آن تهیه لیست تجهیزات لازم برای ساخت زمین و داوری توسط کمیته فنی
۶. آماده سازی رایانه پردازش مسابقه توسط کمیته فنی و جانمایی محل استقرار کمیته داوری و محل استقرار شرکت کنندگان.
۷. تامین نمودن حداقل ۲ خروجی برق محافظدار برای هر یک از تیم ها و ۴ عدد برای کمیته داوری
۸. بررسی TDP شرکت کنندگان و تایید یا رد نمودن تیم های شرکت کننده در مرحله پیش ارزیابی
۹. خرید و آماده سازی تجهیزات به منظور ساخت زمین و تجهیزات مورد نیاز کمیته داوری، هماهنگی فضای اجرای مسابقه و جانمایی مناسب در محل برگزاری
۱۰. فراهم نمودن امکان ضبط شبیه سازی به منظور رسیدگی به اعتراضات و بررسی دقیق تر عملکرد تیم ها توسط کمیته اجرایی.
۱۱. تدوین زمانبندی اجرای مسابقات توسط کمیته فنی (زمان تست - تدوین نوبت شرکت هر تیم در مسابقه و زمان حضور - زمان شروع و خاتمه مسابقات)
۱۲. تطبیق شرایط قانون لیگ با شبیه ساز توسط کمیته فنی (از لحاظ شرایط محیطی و تجهیزات مورد استفاده در روند داوری)
۱۳. فراهم نمودن امکان تست در روز پیش از شروع مسابقات اصلی برای تیم ها (Setup Time).

## مراحل برگزاری لیگ فوتبالیست اندازه کوچک مسابقات بین المللی ربوکاپ

۱. تشکیل تیم کمیته فنی (شامل سرپرست لیگ - سر داور - حداقل ۲ نفر داور) و کمیته اجرایی (حداقل ۲ نفر نیروی اجرایی)
۲. مشاهده ویدیوی توضیح لیگ و برطرف نمودن تمامی ابهامات از طریق مطرح نمودن پرسش ها از کمیته فنی کشوری مسابقات
۳. برگزاری جلسه توجیهی و انجام برنامه ریزی زمانی برای هر یک از اعضا و تشکیل گروه ایتایی به منظور هماهنگی های برخط اعضای کمیته فنی و اجرایی استانی
۴. جانمایی محل استقرار کمیته داوری و محل استقرار شرکت کنندگان. تامین نمودن حداقل ۶ خروجی برق محافظدار برای هر یک از تیمها و کمیته داوری.
۵. بررسی TDP شرکت کنندگان و تایید یا رد نمودن تیمهای شرکت کننده در مرحله پیش ارزیابی
۶. تهیه لیست تجهیزات لازم برای ساخت زمین و داوری توسط کمیته فنی
۷. خرید و آماده سازی تجهیزات به منظور ساخت زمین و تجهیزات مورد نیاز کمیته داوری، هماهنگی فضای اجرای مسابقه و جانمایی مناسب در محل برگزاری
۸. ساخت زمین و فراهم نمودن امکان فیلمبرداری از مسابقات به منظور رسیدگی به اعتراضات و بررسی دقیقتر عملکرد تیمها توسط کمیته اجرایی.
۹. تدوین زمانبندی اجرای مسابقات توسط کمیته فنی (زمان تست - تدوین نوبت شرکت هر تیم در مسابقه و زمان حضور در زمین - زمان شروع و خاتمه مسابقات)
۱۰. تطبیق شرایط قانون لیگ با زمین ساخته شده توسط کمیته فنی (از لحاظ شرایط محیطی و تجهیزات مورد استفاده در روند داوری). لازم به ذکر است پیاده سازی نقشه دقیق زمین فوتبال و نشانک های موجود در آن بسیار حائز اهمیت می باشد.
۱۱. فراهم نمودن امکان تست در روز پیش از شروع مسابقات اصلی برای تیم ها (Setup Time).

# شیوه نامه فنی

## "بخش فناوری و نوآوری در ورزش"

مسابقات بخش فناوری و نوآوری در مسابقات جشنواره ورزش های فناوریانه شامل ۶ عنوان مسابقه می باشد:

۱- مسابقه تحلیل داوری صحنه های ورزشی

۲- مسابقه پیش بینی درصد مالکیت توپ در مسابقه

۳- مسابقه تحلیل بیومکانیکی و آسیب شناسی فعالیت ورزشی

۴- مسابقه طراحی اپلیکیشن ورزشی

۵- مسابقه طراحی صنعتی محصول ورزشی

۶- مسابقه شبیه سازی الکترونیکی ابزار ورزشی

**نکته ۱:** مسابقات هم در سطح دانشکده/آموزشکده و هم استانی برگزار خواهد شد. (مشروط به حدنصاب رسیدن تیم های واجد شرایط)

**نکته ۲:** میزبان برای هر عنوان مسابقه ( مسابقات شماره ۳ و ۴ و ۵ و ۶) می بایست یک کمیته فنی ۳ نفره متخصص و مرتبط با موضوع مسابقه را تشکیل دهد.

**نکته ۳:** وظائف کمیته فنی ۳ نفره، ارزیابی و داوری مستندات ارسالی از سوی متقاضیان، انتخاب تیم های واجد شرایط جهت حضور در مسابقه، نظارت بر فرایندهای اجرایی موضوع مسابقه، پاسخگویی به سوالات و ابهامات متقاضیان و نهایتا انتخاب تیم های برتر می باشد.

**نکته ۴:** هرچند در بخش فناوری و نوآوری تیم های دانشجویی ۲ الی ۴ نفره می توانند در مسابقات شرکت کنند با این حال اگر دانشجویی به صورت انفرادی ثبت نام کرده باشد ولی مستندات ارسالی به نحوی باشد که کمیته فنی مسابقه را متقاعد کرده باشد، حضور آن بلامانع می باشد. با این حال با عنایت به اهداف جشنواره و تقویت کارگروهی، تیم های دانشجویی می بایست در اولویت پذیرش توسط کمیته فنی مسابقه قرار گیرند.

**نکته ۵:** کمیته فنی مسابقه جهت هرگونه هماهنگی اجرایی یا پرسش و پاسخ با میزبان در ارتباط خواهند بود. در این زمینه جلسه آموزشی آنلاین برای اعضای کمیته فنی برگزار خواهد شد.

**نکته ۶:** حداقل تعداد تیم های دانشجویی واجد شرایط جهت برگزاری هر عنوان مسابقه، ۳ تیم می باشد.

**نکته ۷:** دانشگاه میزبان برای برگزاری مسابقات نیاز به ملزومات ذیل دارد:



- ✓ یک سالن آمفی تئاتر مجهز به سیستم ویدئو پروژکتور جهت ارائه تیم های دانشجویی
  - ✓ میز و صندلی برای کمیته فنی مسابقه
  - ✓ یک عدد سیستم لپ تاپ با مشخصات فنی بالا و اینترنت پرسرعت جهت ارائه تیم های دانشجویی
  - ✓ یک عدد سیستم لپ تاپ با مشخصات فنی بالا و اینترنت پرسرعت جهت میز داوران
  - ✓ سیستم صوتی ( میکروفون و اسپیکر و...) مناسب جهت ارائه تیم های دانشجویی و بیان نظرات داوران
  - ✓ پذیرایی متناسب برای تیم ها و داوران
  - ✓ هماهنگی با روابط عمومی دانشگاه جهت مستندسازی فرایند های اجرایی مسابقه
  - ✓ نصب بنر متناسب با عنوان مسابقه برای روی سن اصلی یا ورودیه سالن
  - ✓ اطلاع رسانی مسابقات جهت حضور افراد علاقه مند در روزهای قبل مسابقه
- نکته ۸:** تعداد روزهای برگزاری حضوری مسابقات متناسب با تعداد تیم های واجد شرایط می باشد( بین ۱ الی ۲ روز)