

به نام خدا

المپیاد ورزش‌های فناوریانه دانشجویی

شیوه نامه

"بخش ورزش‌های دیجیتال – فیکیتال"

سازمان امور
دانشجویان

الف) مقدمه

دانشجویان نیروهای معنوی هر جامعه و سازندگان فردای بهتر هستند. برای تقویت قوای فکری و جسمی دانشجویان و حفظ نشاط و شادابی آنان باید با تعمیم و گسترش فعالیت‌های فرهنگی ورزشی در جهت بالندگی علمی و فرهنگی و سازندگی کشور قدم برداشت. رشد و پویایی نهفته در تلاش‌های فرهنگی ورزشی، مؤلفه‌های اصلی تربیت جسمی و روحی آدمی است. این رسالت وقتی به حیطه مقدس دانشگاه می‌رسد، به دلیل نقش و منزلت این کانون سازنده، اهمیتی مضاعف پیدا می‌کند.

ب) اهداف

حفظ و ارتقای سلامتی و ایجاد نشاط و شادابی در بین دانشجویان از طریق ترویج ورزش و زندگی فعال با رعایت ارزش‌های اسلامی، ملی و اخلاقی.

- جهت‌دهی و غنی‌سازی اوقات فراغت دانشجویان؛
- جلب مشارکت و افزایش مساعدت موسسات آموزش عالی و دانشگاهی و دانشجویان در اجرای فعالیت‌ها و رویدادهای ورزشی و قهرمانی؛
- ایجاد اتحاد، همدلی و همبستگی و روحیه همکاری در بین دانشجویان؛
- ایجاد انگیزه و توسعه رقابت سالم در بین دانشجویان ورزشکار؛
- شناسایی استعدادهای ورزشی و بسترسازی زمینه رشد و توسعه آن‌ها در بین دانشجویان؛
- ایجاد انگیزه جهت استمرار فعالیت‌های ورزشی، تقویت روحیه خودباوری، احساس عزت و منزلت در بین دانشجویان.

ج) تعاریف

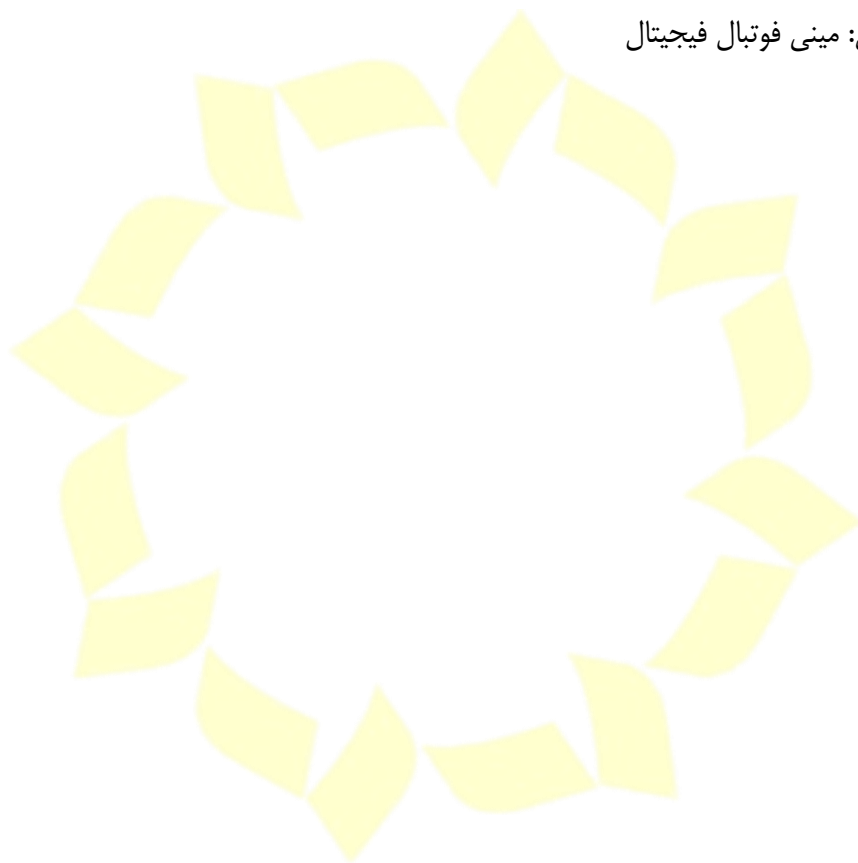
- **ورزش‌های دیجیتال:** ورزش‌هایی که با استفاده از تجهیزات الکترونیکی و در فضایی مجازی برگزار می‌شوند و بازیکنان آن‌ها دانشجویان هستند. این ورزش‌ها می‌توانند به صورت فردی یا گروهی و به صورت مسابقه مستقیم دانشجو در مقابل دانشجو و یا دانشجو در مقابل هوش مصنوعی صورت پذیرند.

- **ورزش‌های حرکتی- دیجیتالی (فیکیتال):** 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. فیکیتال، لغتی تازه و اصطلاح بازاریابی است که تجربیات دیجیتال با تجربیات فیزیکی را توصیف می‌کند. اما در ورزش، نام رشته‌ای است که کمک کننده و ترویج دهنده توسعه انسان سازگار 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.

د) رشته‌ها و زیرشاخه‌ها

- ورزش‌های دیجیتال: فیفا ۲۴

- ورزش‌های فیکتال: مینی فوتبال فیکتال



سازمان امور
دانشجویان

ورزش‌های دیجیتال

عنوان مسابقه: فیفا ۲۴ (FIFA 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. در این صورت از هر دانشگاه، تنها سه نفر مجاز به شرکت در یک رویداد هستند.
- 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 می‌شود. تیمی برنده است که حداقل در دو بازی از رقابت بین نفرات برنده شود.
- ۱-۳- مسابقات در هر دو بخش دانشجویان دختر و پسر برگزار خواهد شد.
- ۱-۴- شرکت کنندگان می‌بایست دارای نام کاربری مخصوص در سرور بازی (PSN) باشند.

ماده ۲: مسائل فنی مسابقات

- ۲-۱- بازی‌ها به صورت برخط برگزار خواهند شد و ۱۶ نفر پایانی به صورت حضوری و آفلاین به رقابت می‌پردازند.
 - ۲-۲- بازیکنان ۱۰ دقیقه برای انجام تنظیمات وقت خواهند داشت.
 - ۲-۳- بازیکنان باید جهت اتصال به اینترنت از نت (NAT) نوع دو استفاده کنند. در صورت بروز مشکل در اتصال، بازیکنی برنده خواهد بود که نت نوع دو دارد. در صورت مشکل در اتصال نوع نت بازیکنان توسط داور در کنسول بررسی می‌شود.
 - ۲-۴- هماهنگی زمان بازی‌ها بر عهده بازیکنان خواهد بود و در صورت عدم توافق طرفین، زمان بازی از طرف ستاد فنی مسابقات تعیین خواهد شد.
 - ۲-۵- قرعه کشی بدون سیدبندی (تعیین سرگروه) و به صورت تصادفی خواهد بود.
 - ۲-۶- 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.

۲-۷- بازی‌ها به صورت تک حذفی و به صورت رفت و برگشت برگزار می‌شوند. برنده پس از برگزاری بازی دوم مشخص خواهد شد.

۲-۸- تنها استفاده از دسته بازی Dualshock 4 (بی‌سیم) پلی استیشن مجاز است. بازیکنان می‌توانند دسته بازی خود را همراه داشته باشند.

۲-۹- مدت زمان انتظار جهت شروع بازی ۲۰ دقیقه می‌باشد. در صورتی که بازیکنی تا ۲۰ دقیقه پس از زمان مقرر حاضر نشود، نتیجه باخت برای او ثبت خواهد شد.

۲-۱۰- استفاده از تیم‌های ملی و باشگاهی مجاز است. بازیکنان تنها می‌توانند از ترکیب‌های موجود استفاده کنند. بنابراین، Custom Formation (شخصی‌سازی بازیکنان / تشکیل تیم شخصی) مجاز نیست.

۲-۱۱- بازیکنان می‌توانند تنظیمات دسته را مطابق با خواسته خود تغییر دهند. چنانچه بازیکن بخواهد بازی را هنگامی که در جریان است به دلیل مشکل فنی در دسته خود متوقف کند، باید با بالا بردن دست از داور درخواست توقف بازی را دهد.

۲-۱۲- در صورت تساوی در نتیجه دو بازی رفت و برگشت در مسابقات آفلاین (غیر برخط)، وقت اضافی و پناالتی برای مشخص شدن برنده انجام خواهد شد و در مسابقات برخط، بازی سوم با قانون گل طلایی انجام خواهد شد.

۲-۱۳- بازیکنان پس از انجام بازی باید صفحه نتیجه بازی را نگه داشته (عکس بگیرند) و نتیجه را به داور اعلام کنند.

۲-۱۴- 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) می‌باشند. همچنین اگر بازیکنی که از ۳ بار توقف بازی استفاده کرده است، کارت قرمز دریافت کند و یا بازیکنی مصدوم شود، بازیکن یکبار دیگر می‌تواند Pause (توقف) دهد.

۲-۱۵- در صورت داشتن Lag یا Delay (تاخیر) در ابتدای بازی، پیش از به ثمر رسیدن گل و یا اخراج بازیکن قبل از دقیقه ۱۰ می‌توان 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.

۲-۱۶- 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- دفاع: Tactical Defending

۴-۲- طول نیمه: ۶ دقیقه

۴-۳- سطح دشواری: کلاس جهانی (World Class)

۴-۴- شرایط آب و هوایی: فصل تابستان/ساعت ۲۱:۳۰/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- Advantage Setting: Overall 90 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:

۵-۲-۱- اگر بازیکن وقت‌کشی کند، مانند نگه داشتن توپ با دروازه‌بان و یا پاس‌کاری در دفاع بیش از ۵ دقیقه در بازی.

۵-۲-۲- 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 در موارد خاص و به 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 شرکت‌کنندگان)، یک بازی دیگر با شرایط زیر انجام می‌شود:

۶-۳-۱- نتیجه بازی قبل در بازی جدید حفظ می‌شود.

۶-۳-۲- در صورتی که بازیکن یکی از تیم‌ها، کارت قرمزی دریافت کرده باشد، شرکت‌کننده به هیچ عنوان حق استفاده از آن بازیکن را در ترکیب بازی جدید ندارد.

۳-۳-۶- به تعداد کارت قرمزهای دریافت شده برای هر تیم، یک گل زده برای تیم حریف در نظر گرفته خواهد شد.
۳-۳-۶- 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 دقیقه ۰ تا ۵	برگزاری یک بازی کامل
قطع بازی در دقیقه ۶ تا ۱۰	برگزاری یک بازی تا دقیقه ۸۵
قطع بازی در دقیقه ۱۱ تا ۱۵	برگزاری یک بازی تا دقیقه ۸۰
قطع بازی در دقیقه ۲۱ تا ۲۵	برگزاری یک بازی تا دقیقه ۷۰
و به همین ترتیب	

تبصره: شرکت‌کنندگان از نتیجه خود و هرگونه مساله‌ای که باعث اعتراض آن‌ها شده می‌توانند عکس بگیرند و بلافاصله بعد از مسابقه (بدون وقفه) به ایمیلی که متعاقباً اعلام خواهد شد، ارسال کنند. همچنین فیلم بازی نیز باید جهت بازبینی در صورت اعتراض ضبط گردد.

ورزش‌های فیجتال

عنوان مسابقه: مینی فوتبال فیجتال

.....

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. تیم‌ها می‌توانند دانشگاهی یا دانشجویی باشند (بصورت دانشگاهی شرکت کنند و یا دانشجویان دانشگاه‌های مختلف در قالب یک تیم به رقابت بپردازند).
- ۱-۲- این رقابت از دو مرحله تشکیل شده است:
 - ۱-۲-۱- مرحله اول: تیم‌ها در بخش مجازی (کنسولی) در قالب دو نیمه سه دقیقه‌ای که در هر نیمه دو بازیکن جدا حضور خواهد داشت، بازی خواهند کرد. بین دو تعویض بازیکن زمان استراحتی وجود ندارد.
 - ۱-۲-۲- مرحله دوم: تیم‌ها، مینی فوتبال ۵ به ۵ بازی خواهند کرد که با دو بازیکن ذخیره و تعویض آزاد در دو نیمه ۵ دقیقه‌ای خواهد بود. زمان بازی رونده خواهد بود.
- ۱-۳- نتیجه بازی، برابر با جمع گل‌ها 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- volta 2023 (Wall): بازی volta نسخه ۵ به ۵ که از طریق بازی با دیوار و با کنسول PS4 انجام می‌شود و آخرین نسخه بازی نیز 2024 می‌باشد. برای اجرای این بازی، در دو نیمه سه دقیقه‌ای توسط دو بازیکن از هر تیم بازی، انجام خواهد شد.
- ۲-۲- زمین بازی، دیواری دارد که می‌توان از آن برای انتقال توپ از کنار بازیکنان حریف استفاده کرد و دروازه نیز دروازه مینی فوتبال است. بازی‌ها به صورت نیمه‌های سه دقیقه‌ای انجام می‌شوند. اگر نتیجه مساوی شد، بازی خاتمه یافته و نتیجه نهایی در بازی فیزیکی 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 ساده‌تری نسبت به تکل، توپ را بدست آورند. اوت و کرنر وجود ندارد و در صورت هر گونه بیرون رفتن توپ خارج از دیوار، توسط دروازه‌بان حریف مقابل با دست بازی شروع می‌شود.

ماده ۳: مسائل فنی بازی فیزیکی

- ۳-۱- تعداد بازیکنان، ۵ بازیکن اصلی و ۲ ذخیره می‌باشد که تعویض آزاد است.
- ۳-۲- سرپرست و مربی نمی‌تواند 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. مربی تیم باید مدرک مربیگری رشته مربوطه را داشته باشد.
- ۳-۵- پوشش آقایان و بانوان در محیط‌های 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 می‌توان در زمین چمن طبیعی با خط‌کشی 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 دروازه‌بان می‌تواند از شلوار گرمکن استفاده کند.
- ۳-۹- فهرست بازیکنان و کادر پس از ارسال تغییر نخواهد کرد و شماره پیراهن‌ها باید با اسم مطابقت داشته باشد.
- ۳-۱۰- بازی‌هایی که بدون بازی نتیجه برد یا باخت اعلام شود، گل زده در جدول گل‌زنی به عنوان تفاضل گل محسوب نخواهد شد.
- ۳-۱۱- تیم‌ها می‌توانند بر روی لباس خود نام، نشان تجاری یا حامی مالی داشته باشند (نوشتن شعار سیاسی، جناحی و خلاف قوانین و مقررات کشور و دین اسلام ممنوع می‌باشد).
- ۳-۱۲- همراه داشتن کارت شناسایی مسابقات، در محل بازی‌ها الزامی است.
- ۳-۱۳- حضور تیم‌ها نیم ساعت قبل از شروع مسابقه در ورزشگاه 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 ۳ امتیاز، تساوی یک امتیاز و باخت بدون امتیاز می‌باشد. 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 دقیقه‌ای 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 دروازه‌بان حریف شروع خواهد شد.

سازمان امور
دانشجویان