



به نام خدا

المپیاد ورزش‌های فناوریانه دانشجویی

شیوه نامه

"بخش ورزش‌های دیجیتال – فیجتال"

وزارت علوم، تحقیقات و فناوری



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 حیطة 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 استعدادها و 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 (فیکتال):** 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. فیکتال، 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 ۲۲، E-football
- ورزش‌های فیجتال: مینی فوتبال فیجتال، بسکتبال فیجتال
- ورزش‌های کینکت یا VR: دوچرخه سواری، تنیس، تنیس روی میز، رزمی.





ورزش‌های دیجیتال

عنوان مسابقه: فیفا ۲۲ (FIFA 22)

.....

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 FIFA22 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 پناستی 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.
۳-۳-۴- 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 ۰ تا ۵ دقیقه	برگزاری یک بازی کامل
قطع بازی در ۶ تا ۱۰ دقیقه	برگزاری یک بازی تا دقیقه ۸۵
قطع بازی در ۱۱ تا ۱۵ دقیقه	برگزاری یک بازی تا دقیقه ۸۰
قطع بازی در ۲۱ تا ۲۵ دقیقه	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.

وزارت علوم، تحقیقات و فناوری



عنوان مسابقه: eFootball PES2024

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.

ماده ۲: مسائل فنی مسابقات

- ۲-۱- مسابقات در سری eFootball PES2024، کنسول PS4 و براساس آخرین نقل و انتقالات برگزار خواهد شد.
- ۲-۲- تمامی مراحل تک‌حذفی و به صورت رفت و برگشت برگزار می‌گردد. چنانچه تعداد شرکت کنندگان به حد نصاب نرسد، دبیرخانه دربارهی برگزاری دیدارها به صورت دو حذفی یا گروهی تصمیم‌گیری خواهد کرد.
- ۲-۳- شرکت کنندگان باید ۳۰ دقیقه پیش از آغاز بازی، در محل مسابقات حاضر باشند. هرگونه غیبت و تأخیر (بیش از ۱۰ دقیقه) به منزله انصراف از مسابقات تلقی می‌شود.
- ۲-۴- به همراه داشتن دسته بازی برای شرکت کنندگان الزامی است (تعدادی دسته بازی برای شرکت کنندگان در نظر گرفته شده است، اما برگزار کننده هیچ مسئولیتی در قبال نقص دسته بازی و تبعات حاصل از آن ندارد).
- ۲-۵- استفاده از هدفون و هدست آزاد می‌باشد و تهیه آن بر عهده‌ی خود بازیکن می‌باشد.
- ۲-۶- برای جلوگیری از بی‌نظمی در تقویم بازی‌ها، هیچ‌یک از بازیکنان مجاز به تغییر تیم خود پس از اطلاع از تیم حریف نیستند.
- ۲-۷- شرکت کنندگان تنها ۳ دقیقه فرصت دارند تا وسایل خود را از قبیل دسته و هدفون / هدست راه‌اندازی نمایند، در صورت تأخیر در این کار، داور می‌تواند به شرکت کننده اطلاع دهد.
- ۲-۸- تنها استفاده از تیم‌های دارای مجوز و تعریف شده، مجاز است.



۹-۲- هر بازیکن تنها ۳ بار مجاز به توقف بازی جهت تغییر سیستم، تعویض و ... می‌باشد و زمانی که بازی از جریان خارج بوده و مالکیت توپ در اختیار اوست، می‌تواند بازی را متوقف کند.
۱۰-۲- تغییر ضربه‌زننده شامل این قانون نمی‌شود.
۱۱-۲- در صورت اخراج یک بازیکن و ایجاد توقف در بازی برای تغییر سیستم و تعویض، مقدار سهمیه‌ی شرکت‌کننده حفظ می‌شود.
تبصره ۵: در صورتی که شرکت‌کننده الف جهت تغییر و تعویض، بازی را متوقف کند و شرکت‌کننده‌ی ب نیز در همان نوبت دست به تغییر و تعویض بزند، از هر دو بازیکن یک سهمیه توقف، کسر می‌گردد.

ماده ۳: تنظیمات جهت شروع بازی برخط

تمامی مسابقات مطابق با تنظیمات زیر در منوی تنظیمات مسابقه انجام خواهد شد:

۱-۳- طول زمان نیمه: ۱۰ دقیقه

۲-۳- سطح دشواری: Super Star

۳-۳- تعداد تعویض: ۱+۳ تعویض

۴-۳- آسیب دیدگی: خاموش (Off)

۵-۳- نوع توپ: Fuerza

۶-۳- Emotional System: OFF

۷-۳- Condition: Home Yellow (Normal)

۸-۳- Condition: Away Yellow (Normal)

۹-۳- ورزشگاه: eFootball Stadium

۱۰-۳- شرایط آب و هوایی: Summer/Night/Fine

۱۱-۳- طول چمن: Normal

۱۲-۳- شرایط زمین: Normal

۱۳-۳- سرعت بازی: صفر

۱۴-۳- دوربین: Dynamic Wide / Zoom: 2 / Height: 2

تنظیمات صدا

Menu Screen Sound Effects: 15

BGM: 0

Commentary Volume Level: 0



In-Game: Crowd Noise 15
In-Game: PA Announcement 15
In-Game: Stadium Music 0
In-Game: Pitch Sounds 15

سایر تنظیمات

Radar Appearance: Bottom
Player Name Plate: ON
Colour of Radar Dots (Home): Default
Colour of Radar Dots (Away): Default
Power Gauge: ON
Cursor Display: ON
Stamina Gauge: OFF
Time/Score: ON
Display opponent player name: ON
Set Piece Guides: ON

ماده ۴: رفتارهای ممنوع

۱-۴- به کار بردن الفاظ نادرست و کلمات رکیک، افراط در شادی گل و واکنش‌های خارج از عرف، ایجاد سر و صدا هنگام از دست رفتن موقعیت، هرگونه استفاده از گوشی موبایل و وسایل ارتباطی حین بازی، و توقف بازی در زمانی که مالکیت توپ در اختیار حریف باشد؛ از جمله کارهایی است که منجر به دریافت اخطار می‌شوند.

۲-۴- اتلاف وقت حین انجام بازی (پاس کاری بیش از ۵ دقیقه در یک سوم دفاعی) خلاف قوانین بوده و بنا بر تشخیص داور، اگر بازیکنی با پاس کاری زیاد در زمین خودی قصد اتلاف وقت را داشته باشد، اخطار می‌گیرد.

۳-۴- بازیکنان مختار به استفاده از هرگونه خطا در هر نقطه از زمین و در هر شرایط و زمانی از بازی می‌باشند و شامل هیچ جریمه‌ای نمی‌شوند (خطا و دریافت کارت زرد و قرمز بخشی از بازی فوتبال است).

۴-۴- دریافت اخطار سوم در یک مسابقه، منجر به حذف شرکت‌کننده و ثبت نتیجه ۳ بر صفر می‌شود.

۵-۴- هرگونه درگیری با حریف، داور مسابقات و هر یک از افراد در سالن به منزله‌ی حذف از مسابقات می‌باشد و نتیجه بازی سه بر صفر به نفع حریف اعلام خواهد شد.

۷-۴- چنانچه یکی از شرکت‌کنندگان حین بازی به هر دلیل قادر به ادامه‌ی بازی نباشد، بازی سه بر صفر به نفع حریف او اعلام می‌شود.



ماده ۵: نقص فنی

۵-۱- در صورت قطع بازی به دلیل نقص فنی (و نه قطع عامدانه توسط شرکت کنندگان)، یک بازی دیگر با شرایط زیر انجام می‌شود:

۵-۱-۱- نتیجه‌ی بازی قبل در بازی جدید حفظ می‌شود.

۵-۱-۲- 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.

۵-۱-۳- به تعداد کارت قرمزهای دریافت شده برای هر تیم، یک گل زده برای تیم حریف در نظر گرفته خواهد شد.

۵-۱-۴- 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 ۰ تا ۵ دقیقه	برگزاری یک بازی کامل
قطع بازی در ۶ تا ۱۰ دقیقه	برگزاری یک بازی تا دقیقه ۸۵
قطع بازی در ۱۱ تا ۱۵ دقیقه	برگزاری یک بازی تا دقیقه ۸۰
قطع بازی در ۲۱ تا ۲۵ دقیقه	برگزاری یک بازی تا دقیقه ۷۰

و به همین ترتیب

تبصره: قطع عامدانه بازی توسط شرکت‌کننده منجر به سه بر صفر شدن نتیجه بازی به سود حریف او می‌شود.

۵-۲- در صورت کسب نتیجه تساوی در ۹۰ دقیقه، بدون در نظر گرفتن وقت اضافه، بازی به ضربات پنالتی می‌رود.

۵-۳- در پایان هر مسابقه، شرکت‌کنندگان قبل از دستور داور، اجازه‌ی ترک صندلی را ندارند.

۵-۴- در خصوص تخلفات پیش‌بینی‌نشده، کمیته انضباطی مسابقات تصمیم‌گیری خواهد کرد.

وزارت علوم، تحقیقات و فناوری



عنوان مسابقه: آزمون نخبگان (Quiz of Kings)

الف) تجهیزات مورد نیاز

- دارا بودن گوشی تلفن همراه هوشمند با حداقل ویژگی‌های مورد نیاز

ب) قوانین و مقررات بازی

ماده ۱: شکل بازی

- ۱-۱- این بازی به صورت انفرادی یا تیمی برگزار می‌شود. تیم‌ها می‌توانند دانشگاهی یا دانشجویی باشند.
- ۱-۲- در هر مسابقه انفرادی Quiz of Kings دو بازیکن به عنوان رقیب یکدیگر، باید به ۱۸ سؤال چهارگزینه‌ای پاسخ دهند. این سوالات در قالب ۶ موضوع مختلف پرسیده می‌شود و هر بازیکن به صورت یک در میان، موضوع سوالات را انتخاب می‌کند.
- ۱-۳- در بازی گروهی، هر گروه شامل حداقل ۳ بازیکن و حداکثر ۵ بازیکن است. در بازی گروهی، افراد یک گروه در قالب یک تیم به رقابت با گروهی دیگر می‌پردازند. تعداد سوالات در این حالت از بازی ۱۰ سؤال از تمامی موضوع‌های بازی است.

ماده ۲: مسائل فنی مسابقات

- رقابت در بازی Quiz of Kings بر سر دانش و اطلاعات است و بازیکن باید توانایی پاسخگویی به سوالات مختلف در زمینه‌های متنوع را داشته باشد. محور اصلی بازی Quiz of Kings بر رقابت برخط استوار است، پس برای انجام آن نیاز به اتصال اینترنت است.
- ۲-۱- برای اینکه تمام دستاوردهای بازیکنان و سوابق آنها در بازی Quiz of Kings ثبت و ضبط شوند، باید در آن ثبت نام کنند. سپس وارد اکانت خود شوند.
 - ۲-۲- برای شروع یک مسابقه با انجام بازی بازیکنان باید گزینه "شروع بازی جدید" را لمس کنند. در این شرایط یک رقابت دو نفره به شیوه‌های مختلفی می‌تواند انجام شود. برای رقابت می‌توان با جستجوی نام بازیکنان دیگر (که طبق جدول قرعه‌کشی مسابقات مشخص شده است) از آنها درخواست رقابت کرد.
 - ۲-۴- پس از مشخص شدن حریف، مسابقه اصلی شروع می‌شود. هر مسابقه شامل ۱۲ مرحله خواهد بود و در هر مرحله ۶ سؤال از هر بازیکن و رقیب او پرسیده می‌شود.
 - ۲-۵- تعیین موضوع سوالات به صورت یکی در میان توسط هر بازیکن و رقیب او صورت می‌پذیرد. برای مثال اگر موضوع سؤال اول را بازیکن شماره ۱ مشخص کند، موضوع سؤال دوم توسط رقیب او مشخص می‌شود. پس از پاسخ به سوالات این مرحله، باید منتظر ماند تا رقیب برخط هم به سوالات خود پاسخ دهد.



۲-۶- با لمس گزینه نتایج هم می‌توان اطلاعات مربوط به سوالات و پاسخ‌هایی که در هر مرحله ارائه شده است را مشاهده کرد.
۲-۷- تمام سوابق کاربری شامل مواردی مثل تعداد بازی‌هایی که انجام شده، تعداد بردها، تعداد باخت‌ها و ... همگی توسط بازی Quiz of Kings ثبت می‌شوند.

۲-۸- در حین انجام یک رقابت برخط، دو گزینه برای بازیکنان نمایش داده می‌شود که یکی از آن‌ها "تسلیم" نام دارد. با لمس این گزینه بازیکن از ادامه بازی انصراف می‌دهد و خود را بازنده اعلام می‌کند. گزینه بعدی "دوستان" است که با لمس آن بازیکن رقیب به فهرست دوستان اضافه می‌شود.

۲-۹- بانک سوالاتی که در بازی Quiz of Kings ارائه شده، بسیار گسترده است و هر بازیکن هم می‌تواند با مراجعه به قسمت کارخانه سوال در بازی مذکور، سوال مورد نظر خود را ساخته و برای توسعه دهندگان بازی ارسال کند تا در صورت قبول شدن در بانک مجموعه سوالاتی بازی Quiz of Kings ذخیره شود.

وزارت علوم، تحقیقات و فناوری



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- (Wall) volta 2023: بازی volta نسخه ۵ به ۵ که از طریق بازی با دیوار و با کنسول PS4 انجام می‌شود و آخرین نسخه بازی نیز ۲۰۲۴ 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.



۲-۳- 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

- ۴-۱- 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.
- ۴-۲- 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.
- ۴-۳- 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.

وزارت علوم، تحقیقات و فناوری



عنوان مسابقه: بسکتبال فیکتال

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 ۳ به ۳ بسکتبال 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 می‌شود. 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 نسخه مجازی (کنسولی) در قالب سکو (پلتفرم) بازی NBA2K در دو نیمه پنج دقیقه‌ای بازی خواهند کرد. مدت زمان مسابقه ۱۰ دقیقه خواهد بود. هر تیم متشکل از ۳ بازیکن اصلی است که با ترکیب (ارنج) A و B و C هر کدام ۱۰ دقیقه با یکدیگر رقابت کرده و میانگین امتیازات برده و باخته به عنوان امتیاز مرحله مجازی ثبت خواهد شد.
 - ۱-۲-۲- مرحله دوم: تیم‌ها، بسکتبال ۳ به ۳ را بازی خواهند کرد که با یک بازیکن ذخیره و تعویض آزاد در دو نیمه ۵ دقیقه‌ای خواهد بود. مدت زمان مسابقه ۱۰ دقیقه می‌باشد.
 - ۱-۳- نتیجه بازی برابر با جمع امتیازات در هر دو نسخه مجازی و واقعی خواهد بود که اگر بازی به تساوی رسید، پرتاب‌های آزاد بعد از مسابقه، برنده را مشخص خواهد کرد.

ماده ۲: مسائل فنی بازی دیجیتال

- ۲-۱- برای انتخاب تیم از دسته Current NBA استفاده می‌شود.
 - ۲-۲- بازی به صورت نیمه‌های پنج دقیقه‌ای انجام می‌شود.
 - ۲-۳- اگر نتیجه برابر باشد بازی خاتمه یافته و در بازی فیزیکی (جسمانی، بدنی) (میدانی) نتیجه مشخص خواهد شد.
- تبصره:** آخرین آپدیت (نسخه بروزرسانی شده) بازی (NBA2K 2024) می‌باشد که تا نسخه ۲۰۲۳ در ایران کرک (رمزگشایی) شده است.



ماده ۳: مسائل فنی بازی فیزیکال (جسمانی، بدنی) (میدانی)

- ۳-۱- تعداد بازیکنان ۳ بازیکن اصلی و ۱ ذخیره می‌باشد و تعویض آزاد است.
- ۳-۲- بازی بر روی یک حلقه بسکتبال برگزار می‌شود.
- ۳-۳- زمین با شکل معمولی بسکتبال به ابعاد قانونی ۱۱ * ۱۵ که شامل خط پرتاب پنالتی (آزاد) با همان فاصله ۵/۸۰ متر و خط دو امتیازی با فاصله ۶/۷۵ متر از حلقه و (محوطه خطای زیر حلقه) نیم دایره نوشارژ (no-charge area) که در زیر حلقه ترسیم شده است.
- ۳-۴- جهت شرکت در مسابقات، داشتن کارت بیمه ورزشی و گواهی سلامت الزامی است.
- ۳-۵- هر تیم شامل ۴ نفر به همراه یک مربی و سرپرست می‌باشد. مربی تیم باید مدرک مربیگری رشته مربوطه را داشته باشد.
- ۳-۶- گرفتن کارت شناسایی شرکت در مسابقات، منوط به داشتن کارت دانشجویی است.
- ۳-۷- پوشش آقایان و بانوان در محیط‌های باز به تاییدیه نیاز دارد (بانوان حجاب مصوب فیفا را خواهند داشت).
- ۳-۸- فقط اعضای تیم (اعضای تیم و کادر تیم) مجوز حضور در نیمکت ذخیره را دارند.
- ۳-۹- تیم‌ها می‌توانند بر روی لباس خود نام، نشان یا لوگوی تجاری یا حامی داشته باشند (نوشتن شعار سیاسی، جناحی و خلاف قوانین و مقررات کشور، ممنوع می‌باشد).
- ۳-۱۰- داوران بازی، متشکل از دو داور در داخل زمین و دو داور میز به عنوان منشی و وقت نگهدار هستند.
- ۳-۱۱- حضور تیم‌ها نیم ساعت قبل از شروع مسابقه در سالن الزامی است و در صورت عدم حضور در زمان شروع مسابقه، نتیجه به سود تیم حریف خواهد بود.
- ۳-۱۲- زمان بازی یک زمان ۱۰ دقیقه‌ای است که ساعت در زمان مرده شدن توپ (خارج شدن توپ از بازی)، متوقف شده و زمانی که توپ توسط مهاجم در اختیار گرفته شود، شروع به کار می‌کند.
- ۳-۱۳- برنده بازی، تیمی است که ۲۱ امتیاز بدست آورد، حتی اگر زمان تمام نشده باشد. این، فقط شامل زمان معمولی بازی است، نه وقت اضافی (هر پرتاب داخل نیم دایره ۶/۷۵ دارای یک امتیاز، هر پرتاب از پشت خط نیم دایره دارای دو امتیاز و هر گل موفق در پرتاب‌های آزاد یک امتیاز خواهد داشت).
- ۳-۱۴- اگر در زمان قانونی امتیاز دو تیم مساوی شود، پرتاب‌های آزاد بعد از مسابقه برنده را مشخص خواهد کرد.

وزارت علوم، تحقیقات و فناوری

ورزش‌های کینکت یا VR

عنوان مسابقه: دوچرخه سواری (واقعیت مجازی)

.....

الف) تجهیزات مورد نیاز

- دوچرخه یا ترینر هوشمند دوچرخه (حداقل دو عدد با مشخصات ذکر شده در ضمیمه A)
- حسگر، پاورمتر (توان سنج)، حسگر دور پا (حداقل دو عدد از هر کدام با مشخصات ذکر شده در ضمیمه B). سنسورها می‌بایست دارای فناوری ANT+ یا BLE باشند.
- داشتن لپ‌تاپ، گوشی یا تبلت با مشخصات مندرج در ضمیمه C

ب) قوانین و مقررات بازی

- اپلیکیشن (برنامک) با چرخاندن رکاب دوچرخه و دریافت اطلاعات از حسگرها، چهره مجازی ورزشکار را به حرکت در می‌آورد.
- مسابقات در مسیرهای (واقعیت مجازی) Virtual Reality از قبل طراحی شده برگزار می‌گردد.
- مسابقات دارای مسیرهای متنوع با مسافت‌های مختلف می‌باشد.
- مسابقات محدودیتی در تعداد نفرات شرکت کننده ندارند.
- برنده مسابقه شخصی است که مسافت مشخص شده را زودتر از بقیه طی کند.
- مسابقات می‌تواند به صورت چند مرحله‌ای در مسیرها و مسافت‌های مختلف و امتیاز دهی به نفرات برتر برگزار شود (نفرات برتر در پایان از مجموع امتیازات مراحل، مشخص می‌شوند).
- مسابقات می‌تواند به صورت چند مرحله‌ای و حذفی برگزار گردد. به این صورت که در هر مرحله تعداد مشخصی از نفرات برتر باقی می‌مانند.
- نماینده فنی در دانشگاه‌ها می‌بایست نسبت به تهیه یک فهرست از تجهیزات ورزشکاران (شامل مدل حسگرها، دوچرخه ثابت، ترینر هوشمند یا ...) اقدام و برگزار کننده را ۱۰ روز پیش از رویداد اصلی مطلع سازد.
- برای بررسی صحت عملکرد حسگرهای ورزشکاران، یک پیش‌مسابقه قبل از مسابقه اصلی برگزار می‌گردد.
- مسابقه در بستر برخط انجام می‌گردد، بنابراین اینترنت پایدار از الزامات اصلی آن است. در صورت قطع شدن اینترنت، ورزشکار توسط داور از مسابقه خارج می‌گردد.
- تیم‌های دانشگاهی می‌توانند در محل ثابتی حضور داشته و تحت نظارت داور مورد تایید، در مسابقه حضور پیدا کنند.
- چنانچه ورزشکاران زیر نظر ناظر نباشند، می‌بایست از عملکرد خود حین مسابقه تصویر زنده تحت سکوها (پلتفرم‌ها/ نرم افزارهای) معرفی شده در بخشنامه ارسال کنند.

- صحت و دقت اطلاعات ارسالی به عهده ورزشکار می‌باشد.
- نتایج اصلی بعد از تایید کمیته بررسی و آنالیز پلتفرم (تجزیه و تحلیل تصاویر ارسالی توسط داوران) اعلام می‌گردد. در صورت رویت دستکاری و هرگونه فریب سیستم، ورزشکار از لیست خارج خواهد شد.

ضمیمه A



B ضمیمه

برندها (نام شرکت‌های تجاری) و مدل‌های پیشنهادی حسگرها و ترینرهای هوشمند

- Elite Direto XR
- Elite Suito T
- Elite Justo
- Tacx Neo
- Wahoo Kickr
- Wahoo Kickr Core
- Wahoo Kickr Bike
- Wattbike Atom
- Stage SB20
- Zycle ZDrive
- Zycle ZBike
- Oreka O5
- Oreka O7
- Garmin Heart Rate Monitor
- Wahoo Heart Rate Monitor
- Jet Black Volt



وزارت علوم، تحقیقات و فناوری



ضمیمه C

حداقل لازم برای محصولات اپل

- iPad Mini 6 and above
- iPad Air 4 and above
- iPad Pro 3 and above
- iPhone 11 and above
- iOS 12 and above Devices with 4.0 GB RAM or more

حداقل لازم برای محصولات با سیستم عامل اندروید

- GPU: Adreno 640 and above / Mali G76-MP10 and above
- RAM: 5 GB and above
- Processor: Octa Core (Kryo 485 or Cortex A55 and above)
- Android OS: 10 and above
- Disk Space: 2 GB

حداقل نیازمندی برای سیستم عامل ویندوز

- Gen, AMD Ryzen 5 thProcessor: Intel i5 7
- RAM: 8GB
- GPU: AMD Vega 64, Nvidia GTX 1080 Ti
- Disk Space: At least 10GB
- OS: Windows 10 or 11

پیشنهادی برای سیستم عامل ویندوز

- Gen, AMD Ryzen 9 thProcessor: Intel i9 10
- RAM: 64GB
- GPU: AMD RX6900 XT, Nvidia RTX 3090
- Storage: NVME M 2.0 SSD (Free space of 15gb at least)
- OS: Windows 10 or 11



عنوان مسابقه: تنیس روی میز (کینکت یا واقعیت مجازی)

.....

الف) تجهیزات مورد نیاز

- حداقل دو دستگاه کنسول (پایه) بازی PS4 یا مدل بالاتر با تجهیزات و ملحقات مورد نیاز یا کنسول (پایه) بازی ۳۶۰ XBOX مدل ۵ به بالا
- حداقل دو عدد نمایشگر با اندازه ۵۰ اینچ یا بالاتر
- چهار عدد عینک VR برای دستگاه کنسول PS4 یا چهار عدد دوربین کینکت (واقعیت مجازی) برای دستگاه XBOX
- چهار عدد اداپتور و دسته حرکت مجازی (G-Spin - VR Table Tennis Paddle Grip Handle Adapter) با برند aculusquest 2 for meta Co
- دو عدد تبلت اندروید

ب) قوانین و مقررات بازی

- ورزشکاران به صورت حضوری در مقابل دستگاه قرار گرفته و پس از اعمال تنظیمات مربوطه، با یکدیگر رقابت خواهند کرد.
- در این رقابت افراد می‌توانند در قالب تیم‌های یک نفره و دو نفره در مقابل حریف که هوش مصنوعی می‌باشد، قرار گیرند و یا می‌توانند در قالب تیم‌های تک نفره مقابل یکدیگر قرار گیرند.
- جدول رقابت‌ها به صورت تک حذفی بوده و هر فرد پس از اولین باخت، از مسابقات خارج خواهد شد.
- رقابت‌ها تا مشخص شدن افراد اول تا چهارم، ادامه خواهد یافت.
- افراد باید در فاصله ۲ تا ۴ متری و در دید لنز کینکت (چشمی عینک) قرار گیرند.
- دست افراد در ابتدای دیدار به عنوان راکت (دسته بازی) شناخته خواهد شد.
- افراد به فاصله عرضی یک متر از یکدیگر و در یک راستا قرار می‌گیرند.
- هر گونه خروج از دید لنز کینکت (چشمی عینک واقعیت مجازی) منجر به عدم واکنش در مقابل ضربه حریف شده و در نهایت از دست دادن امتیاز برای فرد را در پی خواهد داشت.
- چنانچه به هر دلیلی فرد نتواند به رقابت ادامه دهد، بازنده اعلام خواهد شد.
- در صورتی که رقبای هر دو راست‌دست یا چپ‌دست باشند، ترتیب قرارگیری آن‌ها در کنار یکدیگر اهمیتی نخواهد داشت. چنانچه یکی از افراد چپ‌دست و دیگری راست‌دست باشد، می‌بایست فرد راست‌دست در سمت راست و فرد چپ‌دست در سمت چپ قرار گیرد.
- هر گونه ضربه فیزیکی به حریف، حتی اگر در ادامه حرکت دست باشد، امتیاز را به حریف خواهد داد.



- خوشحالی خارج از عرف، که به تشخیص دو داور حاضر برسد، در وهله اول، یک امتیاز به حریف خواهد داد و در صورت تکرار، موجب واگذاری بازی خواهد شد. چنانچه این رفتار برای سومین بار تکرار شود، منجر به واگذاری دیدار به حریف خواهد شد. مرجع تشخیص دهنده این مسئله، دو داور رقابت خواهند بود.
- برنده مسابقه به صورت برنده ۲ دست از ۳ دست اعلام خواهد شد.
- هر فرد که زودتر به امتیاز ۱۱ برسد، برنده دیدار در آن دست خواهد بود.
- پس از زدن ۲ سرویس توسط هر بازیکن، زننده سرویس عوض می‌شود.
- اگر امتیازات بازیکنان در امتیاز ۱۰ برابر شود، سرویس یکی یکی عوض می‌شود و کسی برنده است که ۲ امتیاز متوالی از حریف خود بگیرد.
- لت (رالی که به امتیاز منجر نمی‌شود) زمانی اتفاق می‌افتد که:
 - سرویس زده شود، توپ به تور برخورد کند و سپس از آن عبور نماید. (نت)
 - گیرنده سرویس آماده نباشد و سرویس زده شود.
- زمانی امتیاز از دست می‌رود که:
 - سرویس از دست داده شود.
 - سرویس بازگشت داده نشود.
 - ضربه به توپ برخورد کند.
 - ضربه بدون برخورد به میز به بیرون برود.







QT2

AMVR table tennis handle
for Oculus Quest 2





ورارت علوم، حقیقات و فناوری



عنوان مسابقه: تنیس (کینکت یا واقعیت مجازی)

.....

الف) تجهیزات مورد نیاز

- کنسول بازی XBOX 360 مدل 5 به بالا و کینکت 2
- حداقل دو عدد نمایشگر با اندازه 50 اینچ یا بالاتر
- دو عدد کینکت 2 برای دستگاه XBOX
- چهار عدد اداپتور و دسته حرکت مجازی (G-Spin - VR Table Tennis Paddle Grip Handle Adapter) با برند aculusquest 2 for meta Co
- دو عدد رایانک (تبلت) اندروید

ب) قوانین و مقررات بازی

- ورزشکاران به صورت حضوری در مقابل دستگاه قرار گرفته و پس از اعمال تنظیمات مربوطه با یکدیگر رقابت خواهند کرد.
- در این رقابت افراد می‌توانند در قالب تیم‌های یک نفره و دونفره در مقابل حریف که هوش مصنوعی می‌باشد، قرار گیرند و یا می‌توانند در قالب تیم‌های تک نفره مقابل یکدیگر قرار گیرند.
 - ورزش تنیس به 2 حالت انفرادی و تیمی است که قوانین در آن‌ها یکسان بوده و فقط ابعاد زمین در بازی دونفره بزرگتر است.
 - جدول رقابت‌ها به صورت تک حذفی بوده و هر فرد پس از اولین باخت از مسابقات خارج خواهد شد.
 - رقابت‌ها تا مشخص شدن افراد اول تا چهارم ادامه خواهد یافت.
 - افراد باید در فاصله 2 - 4 متری و در دید لنز کینکت (چشمی عینک واقعیت مجازی) قرار گیرند.
 - دست افراد در ابتدای دیدار به عنوان راکت (دسته بازی) شناخته خواهد شد.
 - افراد می‌بایست به فاصله عرضی یک متر از یکدیگر و در یک راستا قرار گیرند.
 - هر گونه خروج از دید لنز کینکت، منجر به عدم واکنش در مقابل ضربه حریف شده و در نهایت از دست دادن امتیاز برای فرد را در پی خواهد داشت.
 - چنانچه به هر دلیلی فرد نتواند به رقابت ادامه دهد، بازنده اعلام خواهد گردید.
 - در صورتی که رقا هر دو راست‌دست یا چپ‌دست باشند، ترتیب قرارگیری آن‌ها در کنار یکدیگر اهمیتی نخواهد داشت، چنانچه یکی از افراد چپ‌دست و دیگری راست‌دست باشد، می‌بایست فرد راست‌دست در سمت راست و فرد چپ‌دست در سمت چپ قرار گیرد.
 - هر گونه ضربه فیزیکی به حریف حتی اگر در ادامه حرکت دست باشد، امتیاز را به حریف خواهد داد.

المپیاد ورزش‌های فناوریانه دانشجویی
کار گروه ورزش‌های دیجیتال و فیتال

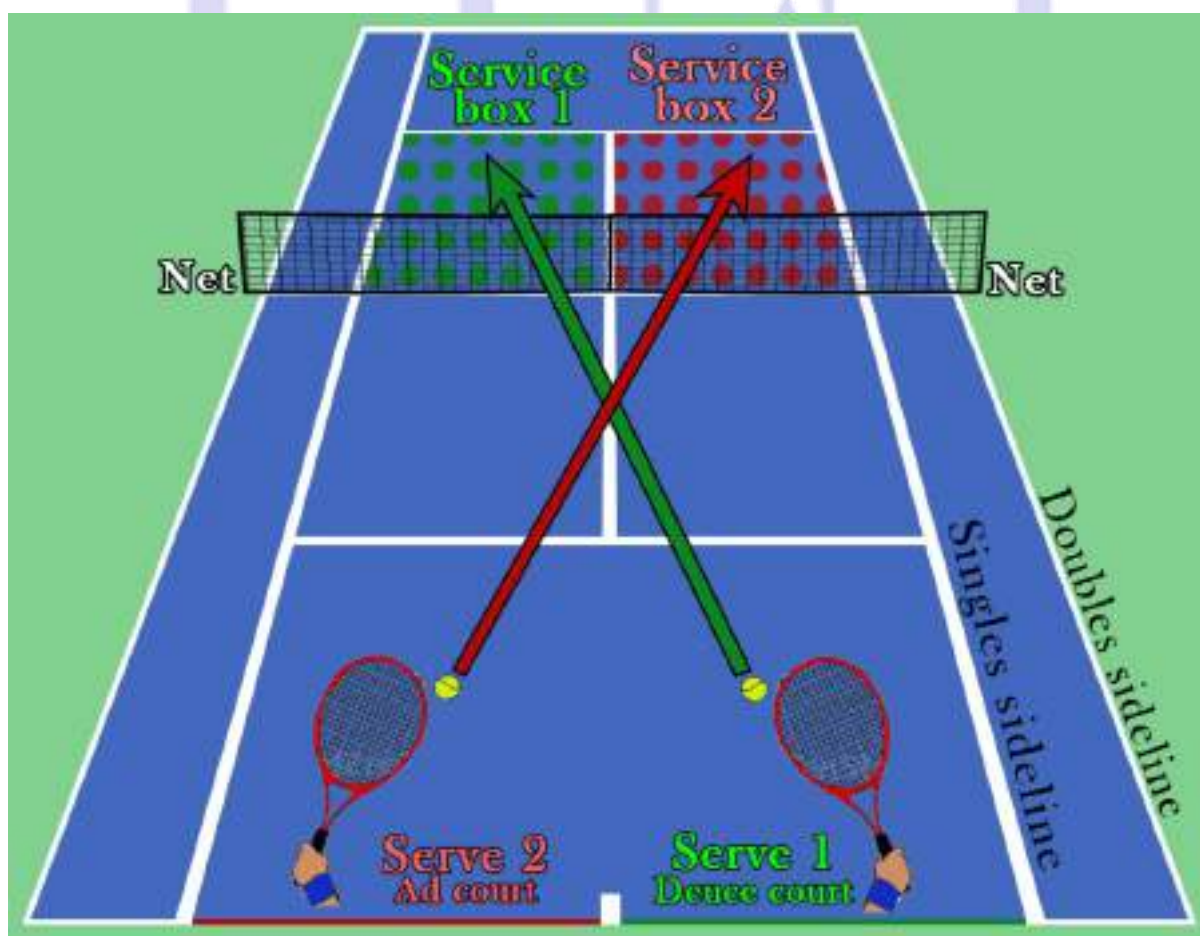


- خوشحالی خارج از عرف که به تشخیص دو داور حاضر برسد، در وهله اول، یک امتیاز به حریف خواهد داد و در صورت تکرار موجب واگذاری بازی خواهد شد. چنانچه این رفتار برای سومین بار تکرار شود، منجر به واگذاری دیدار به حریف خواهد شد. مرجع تشخیص دهنده این مسئله، دو داور رقابت خواهند بود.
- برنده مسابقه به صورت برنده‌ی ۳ دست از ۵ دست، اعلام خواهد شد.
- مسابقات تنیس به صورت ۳ دست و یا ۵ دست انجام می‌شود. در بازی ۳ دست، هر بازیکن یا تیمی که از ۳ دست موفق به کسب ۲ دست شود و در بازی ۵ دست هر بازیکن یا تیم که موفق به کسب ۳ دست شود، پیروز خواهند بود.
- هر فرد که زودتر به امتیاز ۵۰ برسد، برنده دیدار در آن دست خواهد بود.
- در تنیس امتیازات به صورت ۱، ۲، ۳ و ... شمرده نمی‌شوند و ترتیب آن به شکل صفر، ۱۵، ۳۰ و ۴۰ است.

Number of Points	Corresponding Call
0	Love
1	15
2	30
3	40
4	Game

- زمانی که یک بازیکن یا یک تیم زودتر موفق به کسب چهار امتیاز شود، پیروز آن بازی است. اما در حالتی که دو بازیکن یا دو تیم در امتیاز ۴۰ مساوی شوند، دی‌یوس (Deuce) اتفاق افتاده و هر بازیکن یا تیمی که دو امتیاز متوالی را بدست آورد، برنده بازی خواهد بود.
- لت (رالی که به امتیاز منجر نمی‌شود) زمانی اتفاق می‌افتد که:
 - سرویس زده شود، توپ به تور برخورد کند و سپس از آن عبور نماید. (نت)
 - گیرنده سرویس آماده نباشد و سرویس زده شود.
- زمانی امتیاز از دست می‌رود که:
 - سرویس از دست داده شود.
 - سرویس بازگشت داده نشود.
 - ضربه به توپ برخورد کند.
 - ضربه بدون برخورد به میز (محوطه زمین) به بیرون برود.

- بازی با شیر یا خط انداختن آغاز می‌شود. شخصی که برنده شیر یا خط باشد، انتخاب می‌کند زنده سرویس یا دریافت‌کننده آن باشد و شخصی که بازنده شیر یا خط باشد، زمین را انتخاب می‌نماید.
- بازیکن سرویس‌زننده در هر بازی باید پشت خط انتهایی زمین (Baseline) ایستاده و از آن جا به صورت یکی در میان سرویس بزند. همچنین این نکته را باید در نظر گرفت که سرویس باید در باکس (محدوده مشخص شده زمین) مخالف فرود آید. اگر سرویس به تور برخورد کند، باید تکرار شود که به آن (لت) Let می‌گویند.



- زنده سرویس اول در شروع هر گیم باید از سمت راست زمین آن را پرتاب کند و دو فرصت نیز دارد. اگر سرویس اول به تور برخورد کند یا در محدوده مجاز فرود نیاید، خطا شده و بازیکن مجاز به یک پرتاب دیگر است. اما اگر پرتاب دوم نیز خطا شود، بازیکن دچار دابل فالت (Double Fault) (انجام دو خطا پشت سرهم) شده و یک امتیاز از دست خواهد داد.

عینک اکیولس کوئست ۲ (oculus quest 2)



بی

وزارت



وز





عنوان مسابقه: بوکس و کیک بوکسینگ (کینکت یا واقعیت مجازی)

.....

الف) تجهیزات مورد نیاز

- کنسول (دستگاه) بازی XBOX ۳۶۰ مدل ۵ به بالا و کینکت ۱
- حداقل دو عدد نمایشگر با اندازه ۵۰ اینچ یا بالاتر
- دو عدد کینکت ۱ برای دستگاه XBOX (ایکس باکس)

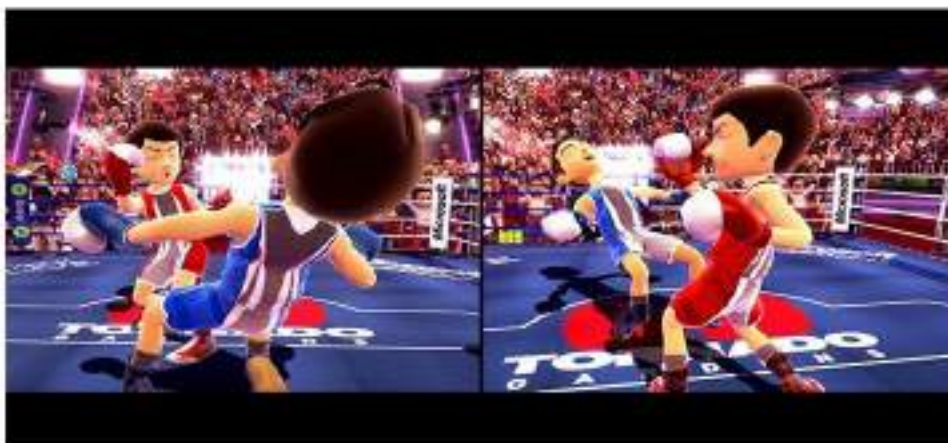
ب) قوانین و مقررات بازی

- ورزشکاران به صورت حضوری در مقابل دستگاه قرار گرفته و پس از اعمال تنظیمات مربوطه، با یکدیگر رقابت خواهند کرد.
- در این رقابت افراد می‌توانند در قالب تیم‌های یک نفره در مقابل حریف که هوش مصنوعی می‌باشد، قرار گیرند و همچنین می‌توانند در قالب تیم‌های تک نفره مقابل یکدیگر قرار گیرند.
- جدول رقابت‌ها به صورت تک حذفی بوده و هر فرد پس از اولین باخت، از مسابقات خارج خواهد شد.
- رقابت‌ها تا مشخص شدن افراد اول تا چهارم، ادامه خواهد یافت.
- افراد باید در فاصله ۲ تا ۴ متری و در دید لنز کینکت (چشمی عینک واقعیت مجازی) قرار گیرند.
- مدت زمان برگزاری هر دور (مرحله) بوکس و کیک بوکسینگ ۹۰ ثانیه می‌باشد.
- بازیکنانی که در بازی بوکس، پیش از اتمام ۹۰ ثانیه، تعادل خود را از دست دهند و بر زمین بیافتند (نشانگر جان تمام شود) می‌توانند با مشت زدن بر ستاره‌های بالای سر خود مجدداً بایستند و ادامه رقابت را انجام دهند. این امر تا ۳ مرتبه امکان پذیر است و پس از پایان سه دور (مرحله)، داوران الکترونیک برنده را تعیین می‌کنند.
- افراد به فاصله عرضی یک متر از یکدیگر و در یک راستا قرار می‌گیرند.
- هر گونه خروج از دید لنز کینکت (چشمی عینک واقعیت مجازی) منجر به عدم واکنش در مقابل ضربه حریف شده و در نهایت از دست دادن امتیاز برای فرد را در پی خواهد داشت.
- چنانچه به هر دلیلی فرد نتواند به رقابت ادامه دهد، بازنده اعلام خواهد گردید.
- در صورتی که رقبا هر دو راست‌دست یا چپ‌دست باشند، ترتیب قرارگیری آن‌ها در کنار یکدیگر اهمیتی نخواهد داشت، چنانچه یکی از افراد چپ‌دست و دیگری راست‌دست باشد، می‌بایست فرد راست‌دست در سمت راست و فرد چپ‌دست در سمت چپ قرار گیرد.
- هر گونه ضربه فیزیکی به حریف حتی اگر در ادامه حرکت دست باشد، امتیاز را به حریف خواهد داد.

المپیاد ورزش‌های فناوریانه دانشجویی
کار گروه ورزش‌های دیجیتال و فیجتال



- خوشحالی خارج از عرف که به تشخیص دو داور حاضر برسد، در وهله اول، یک امتیاز به حریف خواهد داد و در صورت تکرار موجب واگذاری بازی خواهد شد. چنانچه این رفتار برای سومین بار تکرار شود، منجر به واگذاری دیدار به حریف خواهد شد. مرجع تشخیص‌دهنده این مسئله دو داور رقابت خواهند بود.
- برنده دیدار فردی است که امتیازات بیشتری در ۳ دور به نام خود ثبت کرده باشد و این امر توسط داوران در خود مسابقه دیجیتال، مشخص می‌گردد.



وزار