

آیین نامه فنی مسابقات مجازی قهرمانی دانشجویان پسر و دختر دانشگاه های سراسر کشور تابستان ۱۴۰۰

قوانین و مقررات عمومی:

- ✓ حضور کلیه شرکت کنندگان تابع قوانین و مقررات آیین نامه عمومی مسابقات قهرمانی دانشجویان می باشد.
- ✓ رعایت شئونات اسلامی، انضباط ورزشی و احترام به قوانین و مقررات الزامی است.
- ✓ ارائه تصویر، کارت ملی، کارت دانشجویی معتبر یا گواهی اشتغال به تحصیل عکس دار الزامی است.
- ✓ دانشگاه ها موظفند مشخصات نفرات شرکت کننده در مسابقات (نام و نام خانوادگی، شماره دانشجویی، رشته تحصیلی، شماره ملی، تاریخ تولد وضعیت تحصیلی (فعال، فارغ التحصیل) بدون هرگونه خدشه با مهر و امضای مدیر تربیت بدنی تا تاریخ مذکور به کمیته برگزاری مسابقات (دانشگاه میزبان) معرفی نمایند.
- ✓ به نفرات برتر مسابقات حکم قهرمانی و جوایزی اهدا خواهد شد.

تذکر مهم: کلیه شرکت کنندگان می بایست نسبت به ثبت نام و بارگزاری مدارک فوق از طریق سامانه ستاو ورزش دانشجویی به آدرس <https://setav.ir/user/championleague> اقدام نمایند.

آیین نامه مسابقات مجازی دارت قهرمانی دانشجویان دختر و پسر

ماده ۱: شرایط اختصاصی

۱-۱. داشتن لباس مخصوص دارت

پسران: پیراهن یا تی شرت آستین کوتاه، شلوار پارچه ای تیره و کفش جلو بسته

دختران: سارافان و روسارافانی یا مانتو جلو بسته، مقنعه و کفش جلو بسته

ماده ۲. نحوه برگزاری مسابقات

۱-۲. مسابقات در دو بخش دختران و پسران برگزار می گردد.

۲-۲. مسابقات فقط به صورت انفرادی برگزار می شود.

تبصره ۱: هر تیم دانشگاهی متشکل از چهار نفر می باشد

تبصره ۲: در صورتی که دانشگاهی کمتر از چهار نفر را معرفی نماید، امتیازات همان تعداد نفرات در رتبه بندی دانشگاه لحاظ خواهد شد.

۲-۳. مسابقات در مرحله اول به صورت "گروهی (دوره ای)" و در مرحله دوم به صورت "حذفی" برگزار می شود

- مسابقات در مرحله گروهی به صورت ۵۰۱ دبل پایان (۲ لگ از ۳ لگ) و در مرحله حذفی به صورت ۵۰۱ دبل پایان (۳ لگ از ۵ لگ) برگزار می شود.

ماده ۳. نحوه محاسبه امتیازات:

۱-۳. هر برد در مرحله گروهی ۲ امتیاز و باخت صفر امتیاز محاسبه می شود. ضمناً نفرات اول هر گروه ۵ امتیاز و نفرات دوم هر گروه ۳ امتیاز نیز پاداش خواهند گرفت

تبصره ۱: نفرات برتر هر گروه به ترتیب بر اساس امتیاز، تفاضل لگ، بازی رودر رو مشخص خواهند شد.
تبصره ۲: اگر سه نفر در یک گروه بر اساس موارد ذکر شده در تبصره ۱ مساوی شدند، یک لگ ۷۰۱ بین سه نفر برگزار خواهد شد و نفرات اول تا سوم مشخص خواهد شد.

ماده ۴: قوانین مسابقه

۱-۴. نوع تخته دات تیغه ای یا یا میله ای با ابعاد و الیاف استاندارد
۲-۴. پرتاب ها بصورت نوبتی انجام می شود و در حین پرتاب حریف، نفر مقابل حق پرتاب ندارد.
۳-۴. مسابقات در واتساپ یا ناکا بصورت زنده برگزار می شود
۴-۴. تصویر صفحه دات باید واضح و امتیازات برای حریف بصورت کامل دیده شود؛ در غیر این صورت با تایید داور، بازی به نفع حریف خاتمه خواهد شد.

۵-۴. داور مسابقه حدود ۱۵ دقیقه قبل از هر مسابقه در هر روز مسابقه با دو حریف از طریق واتساپ، پیامک و یا تماس تلفنی ارتباط برقرار می کنند. لازم به ذکر است که روز و ساعت مسابقه هر بازیکن از قبل مشخص می گردد

۶-۴. در صورتی که بازیکن مقابل بعد از ۱۰ دقیقه از زمان تعیین شده در ارتباط تصویری جهت انجام مسابقه شرکت نکند (همراه با اسکرین شات مستندات)؛ بازنده خواهد بود.

۷-۴. تمامی بازیکنان موظف هستند که شخصا از روند اجرای مسابقات اطلاع داشته باشند (از طریق گروهی واتساپی که در آن عضو هستند) و در صورتی که به موقع برای بازی حضور نداشته باشند از ادامه مسابقات محروم خواهند شد.

۸-۴. کمیته برگزاری مسابقات حق تغییر شرایط مسابقات را در شرایط خاص را برای خود محفوظ می دارد) البته در صورت تغییرات احتمالی حتما اطلاعات به نحو مقتضی به بازیکنان اعلام خواهد شد.

اعتراضات:

• بازیکن هر اعتراضی که حین بازی (محل برخورد دات به صفحه دات، امتیاز هر دات یا هر راند و...) دارد باید در همان لحظه بازی را متوقف کرده و مورد اعتراضی خود را به داور و سرداور اعلام نماید. بعد پایان هر راند و ثبت امتیاز و شروع راند بعدی هیچ اعتراضی پذیرفته نیست

موارد پیش بینی نشده:

• کلیه موارد پیش بینی نشده در آئین نامه فنی را کمیته فنی مسابقات حل و فصل خواهند نمود.

تجهیزات دات آنلاین

۱- صفحه دات: صفحه دات باید استاندارد و جنس آن الیاف کنفی باشد. هرگونه تخته به غیر از مورد اعلام شده مورد قبول نمی باشد و بازیکن نمیتواند با آن مسابقه دهد (کاغذی، آهن ربایی، الکترونیکی مورد قبول نمی باشد)

۲- دارت های تهیه شده طبق قوانین اعلام شده می بایست از چهار قسمت نوک بارل شفت و فلایت تشکیل شده باشد

۳- سه پایه جهت نصب موبایل روی آن

۴- آینه حتی المقدور نشکن جهت نصب زیر تخته دارت به منظور دیدن بازیکن در حال پرتاب از طریق موبایل

۵- موبایل به همراه شارژر کامل برقی و اینترنتی ، همراه با نصب برنامه واتس آپ و گوگل میت

۶- بازیکن باید تجهیزات را در محل های مناسب و اندازه های استاندارد نصب نماید .

۷- فاصله تخته دارت از مرکز تا زمین ۱۷۳ سانتی متر و خط پرتاب ۲۳۷ سانتی متر . تخته دارت باید در جایی ایمن و به دیوار یا پایه دارت نصب شود ، در جایی که کمترین رفت و آمد را داشته باشد.

۸- نصب آینه در زیر تخته دارت به طوریکه بازیکن هنگام پرتاب در آن دیده شود.

۹- نصب سه پایه موبایل رو بروی تخته دارت به طوریکه کل صفحه دارت و آینه زیر تخته را پوشش دهد.

۱۰- بازیکن می بایست ۱۰ دقیقه قبل از شروع بازی آنلاین شده و منتظر تماس داور باشد. اگر بازیکنی در راس ساعت مقرر حاضر نشود بعد از ۵ دقیقه زمان از سوی داور بازنده بازی اعلام خواهد شد.

۱۱- بعد از زدن میدل بازی شروع شده و بازیکنان باید به ترتیب و بعد از بازیکن مقابل و ثبت امتیاز توسط داور پرتاب خود را انجام دهد هر گونه پرتاب در حین پرتاب بازیکن مقابل و ثبت امتیاز توسط داور محاسبه نخواهد شد.

۱۲- بازیکن می بایست در صورت اعلام بازیکن حریف و داور جهت بهتر دیده شدن دارتهای اصابت کرده به تخته، دوربین خود را بدون اینکه از صفحه دارت خارج شود ، به دارت ها نزدیک کرده تا بهتر قابل رویت باشد. همین امر در دبل پایان بازی باید رعایت شود

۱۳- در حین پرتاب اگر دوربین جابجا شود یا تصویر تخته دارت یه هر دلیلی شفاف نباشد به طوریکه بازیکن حریف معترض شود و خللی در نمایش دارتهای اثابت کرده به وجود اید امتیاز راند محاسبه نخواهد شد و نوبت به حریف خواهد رسید تا پرتابهای خود را انجام دهد.

۱۴- هرگونه مشکل از طرف هر بازیکن و به هر دلیلی اتفاق بیافتد اعم از قطع برق ،قطع اینترنت و مساعد نبودن شرایط بازی ،بازیکن ۵ دقیقه زمان دارد که پس از برطرف کردن مشکل به بازی خود ادامه دهد.

۱۵- هر گونه اعتراض توسط بازیکن باید در زمان وقوع موارد اعتراضی بیان شود که توسط داور یا سرداور و یا ناظر فنی مورد بررسی و همان لحظه رسیدگی و در نهایت منجر به صدور رای خواهد شد.