

المپیاد ورزش های فناوریانه دانشجویی
(دستورالعمل اجرایی سال ۱۴۰۳)

دستورالعمل عمومی و اجرایی

المپیاد ورزش های فناوریانه دانشجویی (دستورالعمل اجرایی سال ۱۴۰۳)

الف) کلیات دستور العمل اجرایی اولین المپیاد فناوریانه دانشجویی:

۱. شرایط و مقررات برگزاری مسابقات طبق شیوه نامه اعلام شده در سامانه می باشد. بنابراین قبل از هر اقدامی مطالعه شیوه نامه اجرایی مسابقات الزامی است.
۲. دانشگاه ها باید برای فراهم نمودن زیرساخت های لازم حتی المقدور تجهیزات را به صورت اجاره تامین نمایند و خریدی صورت نگیرد.
۳. لازم است اعضای کمیته های داوری، فنی، رابطان و مربیان پیش از انجام مسابقات به ستاد برگزاری المپیاد معرفی شوند و پس از تایید، امکان برگزاری رشته های مذکور در دانشگاه ها امکان پذیر خواهد بود.
۴. در بخش رباتیک بایستی توسط کمیته فنی ابتدا امکان ساخت روبات های خودروی خودران، فوتبالیست یا دونه برای دانشجو در دانشگاه بررسی گردد و سپس امکانات لازم از جمله محوطه سازی فراهم گردد.
۵. شرایط برگزاری بخش شبیه سازی و ملزومات سخت افزاری و نرم افزاری باید شامل: سرور مناسب، کلاینت های مناسب، مکان مناسب و امکانات شبکه ای و تجهیزات مربوطه مناسب باشد.
۶. مستندسازی از سه بعد رسانه، نحوه اجرا و مقررات در نظر گرفته شود و نقاط قوت و ضعف دقیقا ثبت گردد، از مستندهای برتر در برنامه المپیاد ملی تقدیر خواهد شد.
۷. برنامه ریزی جهت جذب اسپانسرها و حامیان مالی شرکت ها و... صورت پذیرد.
۸. اعتبار ابلاغ شده به دانشگاه های مادر استان (به تشخیص رییس کارگروه موسسه) بایستی در بخش های اجاره تجهیزات، هزینه عوامل اجرایی و داوری، اسکان شرکت کنندگان، پذیرایی از شرکت کنندگان و مستندسازی هزینه شود.

ب) زمان بندی برگزاری مسابقات:

- ۱- دانشگاه هایی که شرایط و امکانات برگزاری (ثبت نام حداقل ۵ درصد جمعیت دانشجویی) را دارند، می توانند از ۶ خرداد ماه برگزاری مسابقات را شروع کنند.
- ۲- دانشگاه هایی که در برخی از رشته ها شرایط و امکان برگزاری دارند، می توانند از ۶ خرداد ماه در همان رشته ها مسابقات را شروع کنند.
- ۳- دانشگاه هایی که میزان ثبت نام به حد کفایت نرسیده یا امکان و شرایط برگزاری ندارند، تا پایان مهرماه فرصت دارند رقابت درون دانشگاهی را برگزار کرده و خود را برای شرکت در مرحله استانی آماده کنند.
- ۴- زمان برگزاری مرحله استانی از ابتدای آبان تا ۱۵ آذر ماه ۱۴۰۳ می باشد.

المپیاد ورزش های فناوریانه دانشجویی (دستورالعمل اجرایی سال ۱۴۰۳)

۵- مسابقات مرحله ملی در بازه زمانی بهمن ماه ۱۴۰۳ برنامه ریزی و اطلاع رسانی خواهد شد.

ج) تمدید مهلت ثبت نام

- ۱- در رشته‌ها و دانشگاه‌هایی که مسابقات شروع می شود، امکان ثبت نام مجدد فراهم نیست.
- ۲- در دانشگاهها و رشته‌هایی که مسابقات آن به تعویق می افتد، تا ۷ روز قبل از شروع مسابقات امکان ثبت نام وجود دارد. لازم به تذکر است که در خصوص رشته های بخش فناوری و نوآوری، شرایط ثبت نام متفاوت بوده و فرصت ثبت نام تا زمان بارگذاری سوالات مربوط به هر بخش خواهد بود (۴۵ روز تا دو ماه قبل از شروع مسابقات) و پس از آن امکان شرکت در این بخش وجود نخواهد داشت.
- ۳- لیست افراد ثبت نام شده (تکمیل شده یا ناقص) تا پایان ۷ خرداد ماه برای تمامی دانشگاهها ارسال می شود. ثبت نام پس از این تاریخ کماکان ادامه داشته و صرفاً از طریق سامانه ستاوا انجام می شود. دانشگاههایی که قصد برگزاری مسابقه در هر رشته را دارند، موظف هستند زمان برگزاری مسابقه را به ستاد مرکزی المپیاد اطلاع دهند. اطلاعات افراد ثبت نام شده جدید، حداکثر تا ۵ روز قبل از زمان اعلام شده توسط آنها برای برگزاری مسابقه، برای رابطان دانشگاهها ارسال می شود.
- ۴- دانشجویانی که اطلاعات خود را در سامانه تکمیل نکرده یا ناقص ثبت نام کرده اند تا ۷ روز قبل از شروع مسابقات فرصت دارند اطلاعات خود را از طریق رابطان دانشگاهی تکمیل کنند.
- ۵- اگر ثبت نام درست انجام نشده و مثلاً دانشجویی به صورت فردی در رشته فیجیتال (که مسابقات آن تیمی است) ثبت نام کرده، خود به خود آن ثبت نام منتهی بوده و به منزله باخت برای آن تیم است.
- ۶- با توجه به اطلاع رسانی گسترده از طریق پیامک، سامانه، و سایت رویداد، دانشجویانی که به هر دلیلی اطلاعات خود را کامل نکرده اند، مسئولیت بر عهده خودشان بوده و ستاد برگزاری المپیاد مسئولیتی در این خصوص ندارد.

المپیاد ورزش های فناوریانه دانشجویی
(دستورالعمل اجرایی سال ۱۴۰۳)

(د) جوایز سطوح استانی و ملی

جدول بر آورد هزینه جوایز مسابقات استانی دیجیتال - فیجتال

مبلغ جوایز استانی (میلیون تومان)	بخش پسران			بخش دختران			تیمی / انفرادی	رشته	ردیف
	مقام سوم	مقام دوم	مقام اول	مقام سوم	مقام دوم	مقام اول			
۲۱	۱	۱/۵	۲	۱	۱/۵	۲	انفرادی	فیفا	۱
	۱	۲	۳	۱	۲	۳	تیمی (سه نفره)		
	۱	۱/۵	۲	۱	۱/۵	۲	انفرادی		
۲۱	۱	۱/۵	۲	۱	۱/۵	۲	انفرادی	ای فوتبال	۲
	۱	۲	۳	۱	۲	۳	تیمی (سه نفره)		
۳۲	۳	۵	۸	۳	۵	۸	تیمی (۷ نفره)	فوتبال فیجتال	۳
۲۰	۲	۳	۵	۲	۳	۵	تیمی (۴ نفره)	بسکتبال فیجتال	۴
۹	۱	۱/۵	۲	۱	۱/۵	۲	انفرادی	دوچرخه سواری	۵
۹	۱	۱/۵	۲	۱	۱/۵	۲	انفرادی	رزمی	۶
۹	۱	۱/۵	۲	۱	۱/۵	۲	انفرادی	تنیس	۷
۹	۱	۱/۵	۲	۱	۱/۵	۲	انفرادی	تنیس روی میز	۸
۱۳۰ میلیون تومان در هر استان	جمع کل								

۱۳۰ میلیون × ۳۱ استان = ۴ میلیارد و ۳۰ میلیون تومان

المپیاد ورزش های فناوریانه دانشجویی
(دستورالعمل اجرایی سال ۱۴۰۳)

جدول برآورد هزینه جوایز مسابقات کشوری (ملی) دیجیتال - فیجتال

مبلغ جوایز ملی (میلیون تومان)	بخش پسران			بخش دختران			تیمی / انفرادی	رشته	ردیف
	مقام سوم	مقام دوم	مقام اول	مقام سوم	مقام دوم	مقام اول			
۱۴۰	۴	۶	۱۰	۴	۶	۱۰	انفرادی	فیفا	۱
	۱۰	۱۵	۲۵	۱۰	۱۵	۲۵	تیمی (سه نفره)		
۱۴۰	۴	۶	۱۰	۴	۶	۱۰	انفرادی	ای فوتبال	۲
	۱۰	۱۵	۲۵	۱۰	۱۵	۲۵	تیمی (سه نفره)		
۲۴۰	۲۰	۴۰	۶۰	۲۰	۴۰	۶۰	تیمی (۷ نفره)	فوتبال فیجتال	۳
۱۶۰	۱۵	۲۵	۴۰	۱۵	۲۵	۴۰	تیمی (۴ نفره)	بسکتبال فیجتال	۴
۴۰	۴	۶	۱۰	۴	۶	۱۰	انفرادی	دوچرخه سواری	۵
۴۰	۴	۶	۱۰	۴	۶	۱۰	انفرادی	رزمی	۶
۴۰	۴	۶	۱۰	۴	۶	۱۰	انفرادی	تنیس	۷
۴۰	۴	۶	۱۰	۴	۶	۱۰	انفرادی	تنیس روی میز	۸
۸۴۰ میلیون تومان	جمع کل								

المپیاد ورزش های فناوریانه دانشجویی
(دستورالعمل اجرایی سال ۱۴۰۳)

جوایز بخش رباتیک				
نام لیگ کشوری	مقام اول	مقام دوم	مقام سوم	قیمت کل (ریال)
فوتبالیست سبک وزن	۶۰۰,۰۰۰,۰۰۰	۴۰۰,۰۰۰,۰۰۰	۲۰۰,۰۰۰,۰۰۰	۱,۲۰۰,۰۰۰,۰۰۰
شبیه ساز سه بعدی فوتبال	۶۰۰,۰۰۰,۰۰۰	۴۰۰,۰۰۰,۰۰۰	۲۰۰,۰۰۰,۰۰۰	۱,۲۰۰,۰۰۰,۰۰۰
خلاقیت در رباتیک	۸۰۰,۰۰۰,۰۰۰	۶۰۰,۰۰۰,۰۰۰	۵۰۰,۰۰۰,۰۰۰	۱,۹۰۰,۰۰۰,۰۰۰
خودرو خودران	۶۰۰,۰۰۰,۰۰۰	۴۰۰,۰۰۰,۰۰۰	۲۰۰,۰۰۰,۰۰۰	۱,۲۰۰,۰۰۰,۰۰۰
شبیه ساز خودرو خودران	۶۰۰,۰۰۰,۰۰۰	۴۰۰,۰۰۰,۰۰۰	۲۰۰,۰۰۰,۰۰۰	۱,۲۰۰,۰۰۰,۰۰۰
نوآوری و کسب و کار	۸۰۰,۰۰۰,۰۰۰	۶۰۰,۰۰۰,۰۰۰	۵۰۰,۰۰۰,۰۰۰	۱,۹۰۰,۰۰۰,۰۰۰
ربات های انسان نما	۶۰۰,۰۰۰,۰۰۰	۴۰۰,۰۰۰,۰۰۰	۲۰۰,۰۰۰,۰۰۰	۱,۲۰۰,۰۰۰,۰۰۰
ربات صخره نورد	۶۰۰,۰۰۰,۰۰۰	۴۰۰,۰۰۰,۰۰۰	۲۰۰,۰۰۰,۰۰۰	۱,۲۰۰,۰۰۰,۰۰۰
رباط شناگر	۶۰۰,۰۰۰,۰۰۰	۴۰۰,۰۰۰,۰۰۰	۲۰۰,۰۰۰,۰۰۰	۱,۲۰۰,۰۰۰,۰۰۰
جمع				۱۲,۲۰۰,۰۰۰,۰۰۰

نام لیگ استانی	مقام اول	مقام دوم	مقام سوم	قیمت کل (ریال)
فوتبالیست سبک وزن	۱۵۰,۰۰۰,۰۰۰	۱۰۰,۰۰۰,۰۰۰	۵۰,۰۰۰,۰۰۰	۳۰۰,۰۰۰,۰۰۰
شبیه ساز سه بعدی فوتبال	۱۵۰,۰۰۰,۰۰۰	۱۰۰,۰۰۰,۰۰۰	۵۰,۰۰۰,۰۰۰	۳۰۰,۰۰۰,۰۰۰
خلاقیت در رباتیک	۳۵۰,۰۰۰,۰۰۰	۲۵۰,۰۰۰,۰۰۰	۱۵۰,۰۰۰,۰۰۰	۷۵۰,۰۰۰,۰۰۰
خودرو خودران	۱۵۰,۰۰۰,۰۰۰	۱۰۰,۰۰۰,۰۰۰	۵۰,۰۰۰,۰۰۰	۳۰۰,۰۰۰,۰۰۰
شبیه ساز خودرو خودران	۱۵۰,۰۰۰,۰۰۰	۱۰۰,۰۰۰,۰۰۰	۵۰,۰۰۰,۰۰۰	۳۰۰,۰۰۰,۰۰۰
نوآوری و کسب و کار	۳۵۰,۰۰۰,۰۰۰	۲۵۰,۰۰۰,۰۰۰	۱۵۰,۰۰۰,۰۰۰	۷۵۰,۰۰۰,۰۰۰
ربات های انسان نما	۱۵۰,۰۰۰,۰۰۰	۱۰۰,۰۰۰,۰۰۰	۵۰,۰۰۰,۰۰۰	۳۰۰,۰۰۰,۰۰۰
ربات صخره نورد	۱۵۰,۰۰۰,۰۰۰	۱۰۰,۰۰۰,۰۰۰	۵۰,۰۰۰,۰۰۰	۳۰۰,۰۰۰,۰۰۰
رباط شناگر	۱۵۰,۰۰۰,۰۰۰	۱۰۰,۰۰۰,۰۰۰	۵۰,۰۰۰,۰۰۰	۳۰۰,۰۰۰,۰۰۰
جمع				۳,۶۰۰,۰۰۰,۰۰۰

المپیاد ورزش های فناوریانه دانشجویی
(دستورالعمل اجرایی سال ۱۴۰۳)

جوایز بخش فناوری و نوآوری در ورزش				
سطح کشوری	مقام اول	مقام دوم	مقام سوم	قیمت کل (ریال)
تحلیل داوری صحنه های ورزشی	۵۰۰,۰۰۰,۰۰۰	۳۵۰,۰۰۰,۰۰۰	۲۰۰,۰۰۰,۰۰۰	۱,۰۵۰,۰۰۰,۰۰۰
پیش بینی درصد مالکیت توپ در مسابقه	۵۰۰,۰۰۰,۰۰۰	۳۵۰,۰۰۰,۰۰۰	۲۰۰,۰۰۰,۰۰۰	۱,۰۵۰,۰۰۰,۰۰۰
تحلیل بیومکانیکی و آسیب شناسی فعالیت ورزشی	۵۰۰,۰۰۰,۰۰۰	۳۵۰,۰۰۰,۰۰۰	۲۰۰,۰۰۰,۰۰۰	۱,۰۵۰,۰۰۰,۰۰۰
طراحی اپلیکیشن ورزشی	۵۰۰,۰۰۰,۰۰۰	۳۵۰,۰۰۰,۰۰۰	۲۰۰,۰۰۰,۰۰۰	۱,۰۵۰,۰۰۰,۰۰۰
طراحی صنعتی محصول ورزشی	۵۰۰,۰۰۰,۰۰۰	۳۵۰,۰۰۰,۰۰۰	۲۰۰,۰۰۰,۰۰۰	۱,۰۵۰,۰۰۰,۰۰۰
شبیه سازی الکترونیکی ابزار ارزیابی در ورزش	۵۰۰,۰۰۰,۰۰۰	۳۵۰,۰۰۰,۰۰۰	۲۰۰,۰۰۰,۰۰۰	۱,۰۵۰,۰۰۰,۰۰۰
جمع				۶,۳۰۰,۰۰۰,۰۰۰