

# آیین‌نامه برگزاری مسابقات آنلاین

## فهرست مندرجات

بخش ۱ قوانین کلی

اصل شماره ۱ (نام رسمی)

اصل شماره ۲ (حقوق مربوط به مسابقات)

اصل شماره ۳ (دوره زمانی و محل برگزاری)

اصل شماره ۴ (حقوق مربوط به نام رسمی و سایرین)

بخش ۲ ساماندهی تیم

اصل شماره ۵ (روند ساماندهی تیم)

اصل شماره ۶ (داوران رسمی)

اصل شماره ۷ (سوءرفتار یا اقدام غیرقانونی)

بخش ۳ مشارکت

اصل شماره ۸ (درخواست مشارکت)

اصل شماره ۹ (شرکت در مسابقات)

بخش ۴ عناوین بازی‌ها

اصل شماره ۱۰ (عناوین رسمی)

اصل شماره ۱۱ (عناوین نمایشی)

بخش ۵ اداره‌ی مسابقه

اصل شماره ۱۲ (اداره‌ی مسابقات)

اصل شماره ۱۳ (شیوه‌ی اداره‌ی مسابقات)

اصل شماره ۱۴ (حضور بازیکن، وقفه‌ها و غیبت‌ها)

اصل شماره ۱۵ (جدول زمان‌بندی و قرعه‌کشی جهت گروه‌بندی)

اصل شماره ۱۶ (داوران)

بخش ۶ بازیکنان

اصل شماره ۱۷ (بازیکنان)

اصل شماره ۱۸ (سن)

بخش ۷ اسپانسر

اصل شماره ۱۹ (مقررات اسپانسر)

بخش ۸ امتیازدهی و اعطای جایزه

اصل شماره ۲۰ (رنکینگ یا رتبه‌بندی)

اصل شماره ۲۱ (امتیازدهی)

اصل شماره ۲۲ (توزیع جوایز)

اصل شماره ۲۳ (شیوه‌ی اعطای جوایز)

بخش ۹ حقوق پخش و تبلیغات

اصل شماره ۲۴ (حقوق پخش و انتشار)

اصل شماره ۲۵ (شرکت پخش و انتشار میزبان)

بخش ۱۰ اعتراض و رسیدگی

اصل شماره ۲۶ (کمیته بررسی اعتراضات)

اصل شماره ۲۷ (قبول وظایف)

اصل شماره ۲۸ (تفسیر)

بخش ۱۱ قوانین ضد دوپینگ

اصل شماره ۲۹ (مقدمه)

اصل شماره ۳۰ (سایر قوانین قابل اجرا)

اصل شماره ۳۱ (مواد ممنوع و روش‌های ممنوع)

اصل شماره ۳۲ (کنترل دوپینگ)

اصل شماره ۳۳ (چگونه وضعیت دارو را بررسی کنیم)

اصل شماره ۳۴ (نقض قانون ضد دوپینگ و مدیریت نتیجه)

مفاد تکمیلی

پیوست‌ها

[پیوست شماره ۱] آیین‌نامه اداره‌ی مسابقات

[پیوست شماره ۲] مقررات امتیازدهی مسابقات

[پیوست شماره ۳] قوانین مسابقه (Rainbow Six)

[پیوست شماره ۴] قوانین مسابقه (FIFA20)

[پیوست شماره ۵] قوانین مسابقه (PES2020)

[پیوست شماره ۶] قوانین مسابقه (Clash Royale)

[پیوست شماره ۷] قوانین مسابقه (Subway Surfers)

[پیوست شماره ۸] قوانین مسابقه (Call of Duty)

## بخش ۱ - قوانین کلی

اصل ۱ - نام رسمی

عنوان این رویداد، که مشمول این قوانین است؛ مسابقات ورزش‌های الکترونیک بهار ۱۳۹۹ می‌باشد.

اصل ۲ - حقوق مربوط به مسابقات

انجمن ورزش‌های الکترونیک ایران (زین پس به اختصار «IRESA» نامیده می‌شود) نسبت به تمامی امور مربوط به ساماندهی و اداره‌ی مسابقات و همچنین پخش و انتشار آن دارای حق انحصاری می‌باشد.

اصل ۳ - دوره زمانی و محل برگزاری لیگ

۱. مسابقات کاملاً به صورت آنلاین برگزار می‌شود.

۲. دوره زمانی لیگ از ۲۲ خرداد تا ۲۳ خرداد ۱۳۹۹ می‌باشد.

اصل ۴ - حقوق مربوط به نام رسمی و سایرین

انجمن ورزش‌های الکترونیک ایران دارای حق انحصاری نامگذاری مسابقات ورزش‌های الکترونیک و تمام حقوق مالکیت معنوی وابسته به آن می‌باشد. چنانچه سایر احزاب و گروه‌ها قصد استفاده از آن را داشته باشند، بایستی پیش‌تر موافقت انجمن ورزش‌های الکترونیک ایران را کسب نمایند.

## بخش ۲ ساماندهی تیم‌ها

اصل ۵ - روند ساماندهی تیم

۱. یک تیم باشگاهی که در مسابقات شرکت می‌کند بایستی توسط انجمن ورزش‌های الکترونیک یا هیئت استان ساماندهی شود.

۲. تمام تیم‌های باشگاهی باید بازیکنان خود را طی یک پروسه منطقی؛ یا از طریق بررسی رنکینگ یا تاریخچه‌ی عملکرد بازیکنان و یا از طریق برگزاری دوره مقدماتی مخصوص به خود انتخاب کنند و در صورت رخداد شرایط بحث‌برانگیز بایستی موضوع را با IRESA مطرح نماید. انجمن ورزش‌های الکترونیک، برگزاری دوره‌های مقدماتی باشگاهی/شهری در تمامی عناوین بازی را قویاً توصیه می‌کند.

۳. تمام بازیکنان بایستی دارای تابعیت ایرانی باشند.

۴. پروسه جایگاه ورودی برای هر باشگاه به ازای هر عنوان بازی، بایستی به آیین نامه ورودی ارجاع داده شود و جایگاه‌های مربوط به عناوین نمایشی، در صورتی که IRESA آن‌ها را تأیید صلاحیت کرده باشد، توسط IRESA اعلام خواهد شد.

۵. بازیکنی که به هر دلیلی اجازه‌ی ورود به لیگ را ندارد، بایستی از حضور در فهرست اعضای باشگاه نیز منع شود. به محض اینکه فهرست بازیکنان مربوط به هر عنوان بازی ارائه شود، دیگر قابل تغییر نخواهد بود؛ با این وجود، در صورت وقوع یک پیشامد اجتناب‌ناپذیر، با موافقت و تأیید هیأت عالی انجمن ورزش‌های الکترونیک، امکان اصلاح آن وجود دارد.

۶. اسامی تمام تیم‌های ملی بایستی اسامی ملیت آن‌ها باشد.

اصل ۶ - داوران رسمی و دستگاه ضبط

۱. داوران رسمی که در مسابقات لیگ توسط انجمن ورزش‌های الکترونیک تأیید شده‌اند، می‌بایست درخصوص تمامی موقعیت‌هایی که در مسابقات رخ می‌دهند، داوری کنند. در موقعیت‌های پیش‌بینی‌نشده‌ای که در قوانین و مقررات ذکر نشده‌اند، داوران بایستی مسئله را با کمیته‌ی داوران در میان گذاشته و سپس تصمیمات بی‌طرفانه و عادلانه بگیرند.

۲. در نبود دستگاه ضبط، داور بایستی بازپخش‌های بازی را حفظ و نگهداری کند و همچنین وظیفه و نقش دستگاه ضبط را نیز در مسابقات مربوطه به عهده گیرد.

اصل ۷ - سوءرفتار یا اقدام غیرقانونی

۱. زمانی که یک بازیکن مرتکب خطا یا اعمال ناشایست می‌شود، داوران رسمی می‌توانند علیه بازیکن دست به اقدامات انضباطی ای بزنند که شامل اما نه محدود به موارد زیر می‌شوند:

«اخطار، هشدار، جریمه یا اخراج»

۲. زمانی که اقدامات انضباطی اضافی ضرورت داشته باشد، انجمن ورزش‌های الکترونیک می‌توانند یک کمیته‌ی انضباطی تشکیل داده و اقدامات انضباطی تکمیلی را اعمال کنند.

۳. دستورالعمل‌های دقیق‌تر به اصل شماره ۷ «تصمیم‌های داور «مربوط به» آیین‌نامه اداره‌ی مسابقات لیگ «ارجاع داده خواهند شد.

## بخش ۳ - مشارکت

اصل شماره ۸ - درخواست مشارکت

بر طبق «آیین‌نامه ورودی» تعیین‌شده توسط انجمن ورزش‌های الکترونیک، کلیه باشگاه‌ها می‌بایست اسامی تمام شرکت‌کنندگان در مسابقه من جمله مسئولین رسمی، رسانه‌ها و بازیکنان را از طریق روند نام‌نویسی ورودی ثبت کنند. هر شرکت‌کننده‌ای که نامش از طریق روند نام‌نویسی ورودی ثبت نشده باشد اجازه‌ی شرکت در مسابقه را نخواهد داشت و هرگونه دیرکرد در ارائه‌ی اسامی ورودی به حساب نخواهد آمد.

اصل شماره ۹ - شرکت در مسابقه

افراد و تیم‌هایی که باشگاه آن‌ها پرونده‌ی ورودی‌شان را به انجمن ورزش‌های الکترونیک ارائه کرده باشد، در مسابقه شرکت خواهند کرد و مشمول آیین‌نامه نام‌نویسی بازیکن IRESA و « آیین‌نامه مسابقات IRESA » خواهند بود.

## بخش ۴ - عناوین بازی‌ها

اصل شماره ۱۰ - عناوین رسمی

عناوین رسمی « مسابقه » به شرح زیر است:

۱) عناوین گروهی

Rainbow Six

۲) عناوین انفرادی

eFootball PES, Subway Surfers, Chess, Call of duty, Quiz of Kings, Clash Royale  
FIFA 20.2020

اصل شماره ۱۱ - عناوین نمایشی

سایر عناوین، چنانچه صلاحیت آن‌ها توسط انجمن ورزش‌های الکترونیک تأیید شده باشد و در صورتی که انتشار و پیشرفت بیشتر آن‌ها لازم باشد، می‌توانند در قالب عناوین نمایشی به اجرا درآیند، اما چنین مسابقاتی مشمول امتیازبندی نمی‌شوند چراکه یک عنوان نمایشی در امتیازبندی کلی به حساب نمی‌آید.

## بخش ۵ - اداره‌ی مسابقه و استادیوم

اصل شماره ۱۲ - اداره‌ی مسابقات

تمام بازی‌های لیگ بایستی مطابق با « آیین‌نامه مسابقات انجمن ورزش‌های الکترونیک » برگزار شوند.

اصل شماره ۱۳ - شیوه‌ی اداره‌ی مسابقات

بازی‌های اصلی مسابقه بایستی براساس مقررات مسابقه انجام شوند؛ با این وجود، بسته به قالب و فرمت یک بازی، ممکن است شیوه‌ی آن تغییر کند.

اصل شماره ۱۴ - حضور بازیکن، وقفه‌ها و غیبت‌ها

۱. غیر از یک وقفه‌ی تعیین‌شده بین مراحل گروهی و مراحل تعیین شده برای صرف ناهار، هیچ وقفه‌ی دیگری در جریان مسابقه وجود نخواهد داشت. از بازیکنان خواسته می‌شود که از حضور در محوطه‌ی مسابقات اطمینان حاصل کنند و در تمام مدت برای انجام مسابقات خود حاضر باشند.

۲. بازیکنانی که هنگام انجام مسابقه خود در داخل لابی مسابقات حضور ندارند، با خطر باطل شدن مسابقه به نفع رقیب مواجه و یا از مسابقات حذف می‌شوند. در صورت پیشامد چنین موقعیتی، داوران هیچ وظیفه یا تعهدی نسبت به جستجوی یک بازیکن غایب را به صورت فعالانه ندارند.

اصل شماره ۱۵ - جدول زمان‌بندی و قرعه‌کشی جهت گروه‌بندی

۱. جدول زمان‌بندی مسابقه برای هر عنوان بازی، می‌بایست توسط انجمن ورزش‌های الکترونیک تنظیم شود.

۲. قرعه‌کشی مسابقه بایستی در حضور یک داور که توسط انجمن ورزش‌های الکترونیک انتخاب شده است، در شب پیش از مسابقات مقدماتی انجام شود. تحت شرایط خاص، انجمن ورزش‌های الکترونیک می‌تواند گروه‌بندی را انجام دهد.

اصل شماره ۱۶ - داوران

۱. هنگام وقوع درگیری در حین بازی، داوران مسابقه بایستی شرایط را کنترل و مشکل را حل و بخش کنند.

۲. در طول مسابقه، هر تصمیم داور که با اعتراض مواجه شود، ابتدا توسط هیأت داوران مسابقه بررسی خواهد شد. چنانچه بازیکنان هنوز از تصمیم هیأت داوران ناراضی باشند، می‌توانند راهی مرحله‌ی بعدی اعتراضات شوند.

۳. کمیته‌ی بررسی اعتراضات به منظور رسیدگی به موضوع تشکیل خواهد شد. فرد معترض در صورتی که همچنان از نتیجه بررسی ناراضی باشد، می‌تواند راهی مرحله بعد شود.

۴. هرگونه درخواست یا اظهار نظری که بر خلاف تصمیم کمیته‌ی بررسی اعتراضات یا بر خلاف یک تصمیم داوری حل‌نشده باشد، بایستی توسط هیأت عالی انجمن ورزش‌های الکترونیک بررسی شود.

## بخش ۶ - بازیکنان

اصل شماره ۱۷ - بازیکنان

۱. بازیکنان بایستی روحیه‌ی بازی جوانمردانه و بدون خشونت را حفظ کرده، عملکردی حرفه‌ای داشته باشند و از دستور داوران پیروی کنند.

۲. هرگونه توهین یا تهدیدی علیه سایر بازیکنان چه به صورت مجازی و چه به صورت غیرمجازی ممنوع خواهد بود.

۳. چنانچه بازیکنان در طول بازی‌ها با مشکل مواجه شوند، می‌توانند درخواست کمک کنند و داور به آن‌ها کمک خواهد کرد.

۴. چنانچه امکان ذخیره‌سازی بازپخش‌ها مهیا باشد، بازیکنان پس از اتمام بازی باید بازپخش‌های بازی را ذخیره کنند.



اصل شماره ۱۸ - سن

۱. سن بازیکنان برای هر عنوان بازی براساس قوانین بازی موجود در پیوست تعیین می‌شود.

## بخش ۷ - اسپانسر

اصل شماره ۱۹ - مقررات اسپانسر

۱. بایستی تحت هر شرایطی، از موارد لیست شده در زیر کاملاً اجتناب شود:

- پورنوگرافی یا نیازمندی‌های افراطی بزرگسالانه
- الکل
- دخانیات
- سلاح‌های گرم
- سایت‌های قمار

## بخش ۸ - امتیازدهی و اعطای جایزه

اصل شماره ۲۰ - رنکینگ یا رتبه‌بندی

رتبه‌ی هر یک از اعضای کشور شرکت‌کننده در مسابقات بایستی براساس «مقررات امتیازدهی انجمن ورزش‌های الکترونیک» تعیین شود.

اصل شماره ۲۱ - امتیازدهی

امتیازدهی تمامی عناوین رسمی براساس «مقررات امتیازدهی انجمن ورزش‌های الکترونیک» خواهد بود.

اصل شماره ۲۲ - توزیع جوایز

جوایز بازیکنانی که در مسابقات شرکت کرده‌اند به شرح زیر توزیع خواهد شد:

- ۱) جوایز مربوط به رتبه‌ی عملکرد باشگاه/شهر (قهرمان مجموع)
- ۲) جوایز مربوط به هر عنوان بازی (جایگاه اول، جایگاه دوم، جایگاه سوم)

اصل شماره ۲۳ - شیوه‌ی اعطای جوایز

جوایز لیگ به شرح زیر می‌باشد:

- با مشخص شدن جزئیات، جایزه‌ی نقدی به صورت جداگانه اعلام خواهد شد.
- تمام جایزه‌ی نقدی به باشگاه وابسته به هر بازیکن اعطا خواهد شد.

## بخش ۹ - حقوق پخش و تبلیغات

اصل شماره ۲۴ - حقوق پخش و انتشار

انجمن ورزش‌های الکترونیک برای پخش زنده یا پخش ضبط‌شده‌ی مراسم افتتاحیه و اختتامیه، تمامی بازی‌ها و تمامی محصولات ویدئویی فرعی دارای حقوق انحصاری می‌باشد.

اصل شماره ۲۵ - شرکت پخش و انتشار میزبان

انجمن ورزش‌های الکترونیک، یک شرکت پخش میزبان را انتخاب می‌کند که دارای حقوق و مسئولیت‌های معینی در خصوص حق پخش و رویدادهای ورزشی در مسابقه من جمله مراسم افتتاحیه و اختتامیه می‌باشد.

## بخش ۱۰ - اعتراض و رسیدگی

اصل شماره ۲۶ - کمیته بررسی اعتراضات

به موجب هرگونه اقدام غیرقانونی، سوءرفتار یا عمل ناشایستی که توسط مسئولان رسمی صورت گیرد یا هرگونه درخواست اعتراض یا مخالفت، انجمن ورزش‌های الکترونیک بایستی به‌منظور حل مشکل کمیته بررسی اعتراضات را تشکیل دهد. کمیته بررسی اعتراضات بایستی دست‌کم شامل هیأت داوران، نماینده‌ی فنی و عضو منتخب انجمن ورزش‌های الکترونیک از سوی انجمن ورزش‌های الکترونیک باشد. پرسنل تکمیلی باصلاحیت، چنانچه واجد شرایط باشند، می‌توانند به کمیته اضافه شوند.

اصل شماره ۲۷ - قبول وظایف

۱. کلیه سازمان‌هایی که به‌جهت آماده‌سازی و لیگ انجمن ورزش‌های الکترونیک به‌کار گرفته می‌شوند من جمله اعضا، بایستی با حسن نیت از «آیین‌نامه مسابقات انجمن ورزش‌های الکترونیک» پیروی کنند.

۲. چنانچه هر سازمانی در اطاعت از قوانین قصور ورزد، دستورالعمل‌های تکمیلی از طرف انجمن ورزش‌های الکترونیک پیاده سازی و انجام خواهد شد.

اصل شماره ۲۸ - تفسیر

در صورت بروز هرگونه اختلاف نظر در رابطه با تفسیر هر قانون، یا نبود قانون مربوطه، هیأت عالی انجمن ورزش‌های الکترونیک آخرین نهاد تعیین‌کننده خواهد بود.

## بخش ۱۱ - قوانین ضد دوپینگ

اصل شماره ۲۹ - مقدمه

این قوانین ضد دوپینگ بنابر مسئولیت‌های انجمن ورزش‌های الکترونیک، مطابق با آیین‌نامه سازمان جهانی مبارزه با دوپینگ (WADA)، قوانین ضد دوپینگ IESF و دفترچه راهنمای کنترل دوپینگ IESF و تلاش‌های مداوم IESF جهت کمک به ریشه‌کن کردن دوپینگ در ورزش‌های الکترونیک، اتخاذ و اجرا می‌شوند. این قوانین ضد دوپینگ در واقع قوانین ورزشی‌ای هستند که به کنترل شرایطی می‌پردازند که مسابقه‌ی ورزشی تحت آن‌ها انجام می‌شود و ماهیت آن‌ها با قوانین مدنی تفاوت دارد. این قوانین جهت حفظ و تضمین ورزش‌های الکترونیک صحیح و منصفانه ضروری می‌باشند.

اصل شماره ۳۰ - سایر قوانین قابل اجرا

۱. قوانین ضد دوپینگ فدراسیون بین‌المللی ورزش‌های الکترونیک (IESF)

- فدراسیون بین‌المللی ورزش‌های الکترونیک (IESF) ، قوانین ضد دوپینگ IESF را مطابق با آیین‌نامه WADA وضع و تصویب کرده است. این قوانین، به منظور حمایت و پشتیبانی از کارکرد دقیق کنترل دوپینگ، در طول دوره‌ی مسابقات قهرمانی جهان قابل اجرا می‌باشند. قوانین ضد دوپینگ IESF را می‌توان از لینک زیر دانلود نمود:

[https://www.iesf.org/images/9j6q2plki25i/6ig9E5cUrSIyGKmwM6MQ4o/d60e87d2a0df00cd91f99cd7a220f855/IeSF\\_AntiDoping\\_Rules\\_\\_As\\_of\\_July\\_2014\\_.pdf](https://www.iesf.org/images/9j6q2plki25i/6ig9E5cUrSIyGKmwM6MQ4o/d60e87d2a0df00cd91f99cd7a220f855/IeSF_AntiDoping_Rules__As_of_July_2014_.pdf)

۲. هیأت عالی انجمن ورزش‌های الکترونیک مسئول تعیین سیاست‌ها، دستورالعمل‌ها، آیین‌ها و رویه‌ها به منظور حمایت از مبارزه با دوپینگ می‌باشد؛ که شامل مدیریت و کنترل نتایج و نقض قوانین ضد دوپینگ IESF می‌شود.

اصل شماره ۳۱ - مواد ممنوع و روش‌های ممنوع

۱. لیست مواد ممنوع «آیین‌نامه استاندارد بین‌المللی WADA»، مشمول مواد و روش‌های ممنوع مؤکد در «کنترل دوپینگ» مسابقات خواهد شد.

لینک:

[https://www.wada-ama.org/sites/default/files/wada\\_2019\\_english\\_prohibited\\_list.pdf](https://www.wada-ama.org/sites/default/files/wada_2019_english_prohibited_list.pdf)

اصل شماره ۳۲ - کنترل دوپینگ

۱. انجمن ورزش‌های الکترونیک، در طول دوره‌ی مسابقات لیگ دارای اختیار و حق مدیریت «کنترل دوپینگ» و آزمایشات خواهد بود. انجمن این حق را دارد که به نیابت از خود، سازمان ملی ضد دوپینگ مسئول را برای انجام آزمایشات دوپینگ انتخاب نماید.

۲. نوع کنترل دوپینگ

نوع	روش انتخاب نمونه
داخل مسابقه	انتخاب تصادفی (یک بازیکن از بین یکی از سه تیم/بازیکن برتر) انتخاب هدفدار (متخلف پیشین/مشکوک)

۳. نوع آزمایش

- آزمایش نمونه ادرار

۴. آنالیز نمونه

- انجمن ورزش‌های الکترونیک بایستی جهت آنالیز نمونه، یک آزمایشگاه ضد دوپینگ را از بین آزمایشگاه‌های معتبر انتخاب کند و به موازات آن با سازمان ملی ضد دوپینگ مربوطه نیز گفتگو نماید.

اصل شماره ۳۳ - چگونه وضعیت دارو را بررسی کنیم

۱. توصیه به بازیکنان

- این وظیفه شخص بازیکن است که بداند آیا ماده‌ای که مصرف می‌کند یا برای اهداف پزشکی در نظر گرفته است، ممنوع می‌باشد یا خیر. پیش از مسابقات و در طی آن، شدیداً به بازیکنان توصیه می‌شود که وضعیت دارویی را که مصرف می‌کنند یا قصد مصرف آن را دارند، از طریق وبسایت‌های زیر بررسی نمایند:

• وبسایت WADA : <http://list.wada-ama.org/>

• رفرنس آنلاین گلوبال دراگ : <http://www.globaldro.com>

• وبسایت ASADA : <http://checksubstances.asada.gov.au/>

۲. معافیت مصرف درمانی (TUE)

- چنانچه برای بازیکن مشخص شود که ماده‌ای ممنوع می‌باشد، می‌بایست دست‌کم ۱۰ روز پیش از آغاز از دبیرخانه انجمن ورزش‌های الکترونیک، درخواست معافیت مصرف درمانی (TUE) کند. در صورتی که به شفاف‌سازی بیشتری نیاز باشد، بازیکن باید با دبیرخانه انجمن ورزش‌های الکترونیک هماهنگ کند.

- در صورتی که بازیکنی دارای معافیت مصرف درمانی صادر شده از یک سازمان ملی ضد دوپینگ در کشور خود باشد، بایستی دست‌کم به محض رسیدن برای حضور در جام رمضان، نسخه چاپی معافیت مصرف درمانی مذکور را به دبیرخانه انجمن ورزش‌های الکترونیک ارائه کند.

- دبیرخانه انجمن ورزش‌های الکترونیک به شیوه‌های زیر قابل دسترسی می‌باشد:

پست الکترونیکی [info@iresa.ir](mailto:info@iresa.ir)

تلفن: ۰۲۱۴۴۰۱۶۴۱۱

آدرس پستی: تهران، بلوار آیت‌الله کاشانی، بلوار فردوس شرق، وفا‌آذر شمالی، کوچه پانیز، صندوق حمایت از

قهرمانان و ورزش‌کاران کشور، ط ۴، واحد ۲۵

اصل شماره ۳۴ - نقض قانون ضد دوپینگ و مدیریت نتیجه

۱. نقض قانون ضد دوپینگ

– این قوانین، هرگونه رخداد یک مورد یا موارد بیشتری از فعالیت‌های نوشته‌شده در زیر را، معادل نقض قانون ضد دوپینگ در نظر می‌گیرند:

- وجود یک ماده‌ی ممنوع یا متابولیت‌ها یا نشانگرهای آن، در نمونه ادرار بازیکن
- مصرف یا قصد مصرف یک ماده یا روش ممنوع
- امتناع یا طفره‌رفتن از جمع‌آوری نمونه در طی آزمایش
- رشوه‌دادن یا قصد رشوه‌دادن به هر یک از اعضای کنترل دوپینگ
- در اختیارداشتن مواد یا روش‌های ممنوع
- خرید و فروش مواد یا روش‌های ممنوع

## ۲. حق جلسه رسیدگی

– زمانی که انجمن ورزش‌های الکترونیک به بازیکنی که قانون ضد دوپینگ را نقض کرده باشد، اخطاریه ارسال می‌کند، بازیکن حق درخواست یک جلسه رسیدگی عادلانه را از انجمن ورزش‌های الکترونیک خواهد داشت و انجمن ورزش‌های الکترونیک اعضای هیأت رسیدگی به دوپینگ را بجهت رسیدگی و داوری تعیین خواهد کرد. در پایان جلسه رسیدگی، اعضای هیأت رسیدگی به دوپینگ، بایستی تصمیم کتبی خود را که شامل کلیه دلایل مربوط به تصمیم می‌باشد، صادر نمایند.

## ۳. رد صلاحیت نتایج فرد

– هنگامی که نقض قانون ضد دوپینگ اثبات شده باشد، نتیجه به‌دست‌آمده توسط تیم در رویداد ورزشی، به‌صورت خودکار رد صلاحیت خواهد شد، من‌جمله از دست‌دادن هرگونه مدال، امتیاز و جایزه.

## ۴. مجازات فرد

– انجمن ورزش‌های الکترونیک می‌تواند در خصوص مدت زمان محرومیت از هرگونه رویداد ورزشی در آینده، برای بازیکنی که تخلف از قانون ضد دوپینگ او کشف شده است، تصمیم گیرد.

## مفاد تکمیلی

۱. این قوانین از ابتدای اردیبهشت ماه ۱۳۹۹ معتبر و قابل اجرا خواهند بود.

۲. هرگونه اصلاحیه در خصوص قوانین، با موافقت و تأیید انجمن ورزش‌های الکترونیک صورت خواهد گرفت .

پیوست شماره ۱

# آیین نامه اداری مسابقات

## فهرست مندرجات

بخش ۱ قوانین کلی

اصل شماره ۱ (هدف)

بخش ۲ اداره‌ی مسابقات

اصل شماره ۲ (اقدامات مسابقه)

اصل شماره ۳ (قوانین مسابقه)

اصل شماره ۴ (جدول زمانی مسابقه)

بخش ۳ شیوه‌ی اداره

اصل شماره ۵ (شیوه‌ی اداره‌ی مسابقات)

اصل شماره ۶ (تعیین برد/باخت)

بخش ۴ تجهیزات و تنظیمات شخصی

اصل شماره ۷ (تجهیزات شخصی و نصب نرم‌افزار)

اصل شماره ۸ (تنظیمات)

بخش ۵ مدیریت بایگانی مسابقه

اصل شماره ۹ (گزارش بایگانی مسابقه)

بخش ۶ (سوء رفتار و عمل غیرقانونی)

اصل شماره ۱۰ (سوء رفتار و عمل غیرقانونی)

بخش ۷ (تصمیمات داور)

اصل شماره ۱۱ (تصمیمات داور)

اصل شماره ۱۲ (انصراف)

اصل شماره ۱۳ (اقدام انضباطی)

اصل شماره ۱۴ (اخطار)

اصل شماره ۱۵ (هشدارها)

اصل شماره ۱۶ (جریمه)

اصل شماره ۱۷ (اخراج)

اصل شماره ۱۸ (کمیته انضباطی)

بخش ۸ داور و اعتراض

اصل شماره ۱۹ (داور)

اصل شماره ۲۰ (اعتراض)

اصل شماره ۲۱ (تصمیم گیری در خصوص اعتراض)

مفاد تکمیلی



## بخش ۱ - قوانین کلی

اصل شماره ۱ - هدف

هدف این آیین‌نامه کمک به اداره‌ی مؤثر و اصولی مسابقات است.

## بخش ۲ - اداره‌ی مسابقات

اصل شماره ۲ - اقدامات مسابقه

۱. مسابقات از سوی انجمن ورزش‌های الکترونیک (IRESA) نظارت خواهند شد.

۲. چنانچه ادامه‌ی بازی، به‌علت اختلاف نظر بر سر سوءمدیریت یک مسابقه یا ایجاد بی‌نظمی در استادیوم توسط شرکت‌کنندگان مسابقه، بسیار مشکل و ناممکن باشد، انجمن ورزش‌های الکترونیک می‌تواند کلیه‌ی مسابقات برنامه‌ریزی‌شده‌ی مربوطه را بنابه تصمیم انجمن لغو نماید. عنوان بازی مربوطه‌ای که با چنین وضعیتی مواجه شده باشد در پروسه‌ی امتیازبندی ترکیبی منظور نخواهد شد.

اصل شماره ۳ - قوانین مسابقه

مسابقات «مطابق با» آیین‌نامه‌ی مسابقات انجمن ورزش‌های الکترونیک «خواهند بود و بایستی همانگونه که در بخش ۳ به طور کلی شرح داده شده است، اداره شوند.

اصل شماره ۴ - جدول زمانی مسابقه

انجمن ورزش‌های الکترونیک و شهر/باشگاه میزبان، درمورد جدول زمانی مربوط به هر عنوان بازی تصمیم‌گیری خواهند کرد.

## بخش ۳ - شیوه‌ی اداره

اصل شماره ۵ - شیوه‌ی اداره‌ی مسابقات

۱. تصمیم‌گیری برای گروه‌بندی‌ها و جداول زمانی «جام رمضان» توسط انجمن ورزش‌های الکترونیک و بخش ساماندهی شهر/باشگاه میزبان انجام خواهد شد.

۲. شیوه‌ی برگزاری «جام رمضان» می‌تواند پس از موافقت انجمن ورزش‌های الکترونیک تغییر کند.

اصل شماره ۶ - تعیین برد/باخت

هیچ مسابقه‌ای بین رتبه‌های ۴ به بعد انجام نخواهد شد (مثلاً: مسابقات تعیین‌کننده برای جایگاه‌های پنجم و ششم یا جایگاه‌های هفتم و هشتم (درصورت تساوی، برد یا باخت را با توجه قوانین سال جاری مسابقات مشخص خواهند کرد، مگر اینکه در دستورالعمل‌های مربوط به مشارکت در مسابقات به‌وضوح قید شده باشد).

## بخش ۴ - تجهیزات و تنظیمات شخصی

اصل شماره ۷ - تجهیزات شخصی و نصب نرم افزار

۱. بازیکنان، چه در مسابقه و چه در لیست انتظار، نباید لوازم شخصی غیر ضروری را با خود همراه داشته باشند. همچنین بازیکنان مجاز به حمل هرگونه دستگاه همراه؛ مانند تلفن همراه یا دستگاه‌های هوشمند در زمان مسابقه نمی‌باشند.

۲. بازیکنان نباید از دستگاه‌های شخصی؛ غیر از یک ماوس، یک کیبورد، یک پد ماوس، ایرفون (گوشی درونی، ایرفون بیرونی، بانجی ماوس و یک سیم اضافه ایرفون، استفاده کنند. یک داور یا میزبان می‌تواند به صلاحدید خود استفاده از دستگاه‌هایی که باعث تأثیرات منفی بر روی مسابقه می‌شوند را ممنوع کند.

۱) چنین اجبار یا محدودیتی در هنگام استفاده از دستگاه‌های شخصی وجود ندارد، اما آن‌ها باید توسط داور تأیید شوند.

۲) بازیکنان وظیفه دارند که به‌طور فعال با داوران همکاری کنند. رفتارهای ناشایست مانند ذخیره‌ی یک برنامه‌ی ماکرو به «جریمه» خواهد انجامید و بازیکن بایستی مسئولیت آن را بر عهده گیرد.

۳) محدودیتی در استفاده از دستگاه‌های خروجی صدا مانند هدست‌ها وجود ندارد، اما بازیکنی که همراه با یک برنامه از آن‌ها استفاده می‌کند بایستی بنابر بازی منصفانه عمل کند و تمام مسئولیت‌ها را بر عهده گیرد.

۴) تنها برنامه‌های گفتگوی صوتی‌ای که توسط انجمن ورزش‌های الکترونیک فراهم شده باشند، قابل استفاده می‌باشند. اما در صورتی که برنامه‌های گفتگوی صوتی فراهم‌شده به‌درستی عمل نکنند، می‌توان از یک برنامه‌ی دیگر که توسط یک داور مجاز شناخته شده باشد، استفاده کرد.

۵) بازیکنان می‌توانند از بین دستگاه‌های ارائه‌شده توسط انجمن ورزش‌های الکترونیک و دستگاه‌های شخصی خود انتخاب نمایند و بایستی مسئولیت کارکردن با آن‌ها را به عهده گیرند.

۶) زبان سیستم عامل ویندوز به‌طور پیش‌فرض انگلیسی می‌باشد و نصب فایل‌های IME زبان‌های دیگر ممنوع است.

۷) هیچ دستگاه USB، غیر از ماوس و کیبورد، نباید به کامپیوتر شخصی متصل شود. هر نرم‌افزار درایوری که بازیکنان به آن نیاز داشته باشند، باید به صورت آنلاین و به‌راحتی در دسترس داوران قرار بگیرد تا آن را نصب نمایند.

۸) پس از قرارگرفتن در جایگاه، ده دقیقه زمان برای آماده‌سازی به بازیکنان داده خواهد شد. چنانچه بازیکنی نتواند کار راه‌اندازی و تنظیمات را در زمان تعیین‌شده به اتمام برساند، بایستی خود مسئولیت تنظیماتش را به عهده گیرد.

۳. حق انتخاب کامپیوتر و سیستم عامل در اختیار میزبان می‌باشد، اما میزبان بایستی مسئولیت همکاری فعالانه درقبال درخواست‌های معقول بازیکنان را بر عهده گیرد.

اصل شماره ۸ - تنظیمات

۱. پس از راه‌اندازی تجهیزات شخصی و نصب نرم‌افزارها، ده دقیقه زمان برای آماده‌سازی به بازیکنان داده خواهد شد.

۲. پیش از شروع مسابقه، بازیکنان بایستی عوامل دورنی و بیرونی‌ای را که ممکن است بر عملکرد آن‌ها تأثیر بگذارد، بررسی کنند و در صورت نیاز می‌توانند از یک داور کمک بگیرند.

۳. بازیکنان باید شکایات مربوط به تمام تجهیزات را پیش از شروع مسابقه مطرح نمایند و میزبان بایستی پشتیبانی تمام و کمال به عمل آورد.

## بخش ۵ - مدیریت بایگانی مسابقه

اصل شماره ۹ - گزارش بایگانی مسابقه

۱. کلیه بایگانی‌های مسابقات با فرمت تعیین شده توسط انجمن ورزش‌های الکترونیک نوشته خواهند شد. آن‌ها توسط نماینده فنی مسئول تأیید و امضاء خواهند شد و به شکلی صحیح و بدون معطلی به انجمن ورزش‌های الکترونیک تحویل داده می‌شوند.
۲. داور مربوط به هر عنوان بازی، وظیفه ثبت و ضبط هرگونه پیشامد غیرمعمول در طول مسابقه را به عهده دارد.
۳. داور وظیفه دارد که تعداد کامپیوترهای شخصی مورد استفاده در مسابقه و بازپخش بازی را ثبت و ضبط کند تا در صورت بروز مشکل از آن به‌عنوان مرجع استفاده شود.
۴. زبان رسمی تمام اقلام ضبط شده بایستی انگلیسی باشد.

## بخش ۶ - سوءرفتار و عمل غیرقانونی

اصل شماره ۱۰ - سوءرفتار و عمل غیرقانونی

داوران دارای حق مدیریت و نظارت بر سوءرفتار و اعمال غیرقانونی بازیکنان می‌باشند و می‌توانند علیه موارد تأییدشده‌ی سوءرفتار بر طبق «آیین‌نامه مسابقه» دست به اقدامات انضباطی بزنند. انجمن ورزش‌های الکترونیک می‌تواند به‌منظور انجام اقدامات تکمیلی، یک کمیته انضباطی تشکیل دهد.

## بخش ۷ - تصمیمات داور

اصل شماره ۱۱ - تصمیمات داور

در موقعیت‌هایی مانند سوءرفتار یا جلوگیری موقتی از بازی، داور بایستی بدون معطلی و برطبق «آیین‌نامه مسابقه» چنین شرایطی را حل نماید. در صورت وقوع یک وضعیت اضطراری پیش‌بینی نشده، داور بایستی کمیته‌ی داورى انجمن ورزش‌های الکترونیک را به‌منظور حل مشکل فراخواند.

(۱) وقفه

بازیکنان نباید با صلاحدید خود بازی را متوقف نمایند و می‌توانند درخواست توقف را با بالا بردن دست خود اعلام نمایند. با این وجود، بازیکنان در موقعیت‌های لیست شده در زیر می‌توانند بازی را متوقف نمایند و باید سریعاً دلایل توقف بازی را برای یک داور توضیح دهند. داور وظیفه دارد پیش از ادامه مسابقه، شرایط را به‌دقت بررسی نماید.

◀ هنگامی که تجهیزات به‌درستی عمل نکنند یا شبکه از کار بیفتد.

◀ بازیکنان یا تیم‌های شرکت‌کننده رفتار ناشایستی در پیش بگیرند که تأثیر مستقیمی بر روی نتیجه مسابقه داشته باشد یا مسئله‌ای که باعث ایجاد وقفه در مسابقه شود.

(۲) ادامه مسابقه

– پس از رفع مشکلی که به یک وقفه موقتی در مسابقه منجر شده، داور می‌تواند پس از ارزیابی تأثیرات مشکل بر جریان مسابقه، با صلاحدید خود تصمیم به ادامه مسابقه گیرد.

### ۳) مسابقه مجدد و تصمیم بُرد

– چنانچه، به دلیل خرابی کامپیوتر یا شبکه یا پیشامدهای غیرمعمول دیگر، ادامه مسابقه غیرممکن باشد داور می‌تواند با توجه به «آیین‌نامه مسابقه» یا یک مسابقه مجدد را اعلام نماید؛ یا براساس برتری‌ها/ضعف‌ها تصمیم بُرد را بگیرد.

### ۴) قرعه‌کشی

– چنانچه مسابقه نتواند برنده یا بازنده را تعیین کند، داور می‌تواند با رضایت طرفین به وسیله قرعه‌کشی رأی خود را اعلام نماید .

### ۵) زمان استراحت کوتاه

در صورتی که رأی به مسابقه مجدد یا به قرعه‌کشی داده شود (این در مورد هر دو نوع مسابقات انفرادی و گروهی صدق می‌کند)، همان بازیکنان بایستی با همان نقشه و برنامه بازی کنند و با تصمیم داور می‌توان اجازه‌ی یک زمان استراحت ۵ دقیقه‌ای داد.

۶) تصمیم‌گیری در سایر موقعیت‌های خاص، می‌تواند پس از مشورت با انجمن ورزش‌های الکترونیک انجام شود.

### اصل شماره ۱۲ - انصراف

بازیکنان می‌توانند تصمیم انصراف خود را به داور اعلام نمایند.

### اصل شماره ۱۳ - اقدام انضباطی

چنانچه بازیکنی در یک رویداد انفرادی مرتکب عمل غیرقانونی یا هرگونه عمل ناشایستی شود، داور می‌تواند علیه بازیکن دست به اقدام انضباطی بزند، من جمله یک اخطار، هشدار، جریمه یا اخراج. انجمن ورزش‌های الکترونیک می‌تواند یک کمیته‌ی انضباطی تشکیل دهد و برای اقدامات انضباطی اضافی تصمیم‌گیری نماید.

### اصل شماره ۱۴ - اخطار

داور می‌تواند در صورت نقض مقررات ذیل، به بازیکنان یا تیم‌های شرکت‌کننده یک «اخطار» بدهد:

- ایجاد وقفه در بازی مبنی بر نقض قانون یک بازیکن یا تیم
- ایجاد وقفه در بازی به علت دلایل شخصی (تنظیم ناقص و غیره)
- ورود دیر هنگام بازیکن شرکت‌کننده
- بیرون‌زدگی ناگهانی سیم‌های تجهیزات به علت اشتباه بازیکن
- تماشای بازی پس از پایان مسابقه
- سایر رفتارهای ناشایست در مقام یک بازیکن شرکت‌کننده

### اصل شماره ۱۵ - هشدارها

پس از دریافت دو «هشدار» در طول مسابقه، آنگاه بازیکن یک «اخطار» دریافت خواهد کرد و «هشدارهای» پیشین بی‌اثر خواهند شد.

- بازی با یک نرم افزار یا سخت افزار غیرمجاز در مسابقه) برای مثال: قصور در نشان دادن ملزومات درایور همدست یا عدم اطلاع رسانی به داور در خصوص استفاده از یک سیم اضافی شخصی)
- ایجاد وقفه های عمدی در مسابقه
- نافرمانی از تصمیمات و دستورات داور
- بیان الفاظ و/یا رفتار غیرورزشی
- گفتگوهای لفظی غیرضروری با اشخاص غیرمسئول که موجب اختلال در بازی شود
- بی اعتنائی به تصمیمات داور یا میزبان (بی اعتنائی مداوم منجر به جریمه خواهد شد)
- سایر رفتارهایی که از نظر داور ناشایست باشند

اصل شماره ۱۶ - جریمه

پس از دریافت دو «اخطار» در طول مسابقه، بازیکن یک «جریمه» خواهد گرفت.

- هک کردن یک کامپیوتر، سرور یا حمله عمدی به کامپیوترهای مورد استفاده در مسابقات قهرمانی جهان
- سوء رفتار بازیکن که مستقیماً بر روی نتیجه مسابقه تأثیرگذار باشد یا هرگونه بی ادبی عمدی که منجر به تأثیرات مشابه شود
- استفاده از باگ ها برای کسب برتری در مسابقه بدون اطلاع داور
- عدم ورود به استادیوم تا زمان شروع مسابقه
- ایجاد قطعی های عمدی در اتصالات، در طی مسابقه

اصل شماره ۱۷ - اخراج

در موارد ذکر شده در ذیل، داور با موافقت نماینده فنی می تواند بازیکن یا تیم شرکت کننده را بیرون کند:

- نگرانی در خصوص اینکه یک بازیکن یا تیم شرکت کننده به رفتار ناشایستی که مستقیماً بر روی نتایج مسابقه تأثیرگذار می باشد، ادامه خواهد داد.
- نگرانی در خصوص اینکه مسئله ای باعث ایجاد وقفه در مسابقه می شود.

اصل شماره ۱۸ - کمیته انضباطی

چنانچه در طول مسابقه شرایطی پیش آید که نیازمند اقدامات انضباطی باشد، همانگونه که در ادامه شرح داده شده است، انجمن ورزش های الکترونیک می تواند جهت تصمیم گیری درباره ای اقدامات انضباطی اضافی، یک کمیته انضباطی تشکیل دهد.

- اقدامات انضباطی ای که به جریمه یا اخراج یا بیش از آن بینجامند.
- سایر موقعیت هایی که نیازمند اقدامات انضباطی از سوی یک کمیته انضباطی باشند.

## بخش ۸ - داور و اعتراض

اصل شماره ۱۹ - داور

داورانی که دارای مجوز می‌باشند و توسط انجمن ورزش‌های الکترونیک منصوب شده‌اند، مسئول کلیه تصمیم‌گیری‌ها خواهند بود. از آن‌ها انتظار می‌رود که در حین موقعیت‌های اضطراری پیش‌بینی‌نشده، ضمن مشورت با انجمن ورزش‌های الکترونیک، تصمیمات عادلانه و عاقلانه‌ای بگیرند.

براساس «آیین‌نامه مسابقه»، تصمیم داور قاطع خواهد بود و شخص داور بایستی مسئولیت اصلی تصمیمات خود را به عهده گیرد.

داور بایستی از «اساس‌نامه کمیته داوران» پیروی نماید و مشکلات پیش‌بینی‌نشده را از طریق مشورت با انجمن ورزش‌های الکترونیک حل و بخش نماید.

داور مسئول بررسی وضعیت استادیوم، کامپیوترهای شخصی، وضعیت نام‌نویسی بازیکنان و ارائه دستورالعمل‌ها خواهد بود.

اصل شماره ۲۰ - اعتراض

در مورد مسائلی که نمی‌توان در «آیین‌نامه مسابقه» به آن‌ها اشاره نمود یا مسائلی که خارج از اختیارات داور می‌باشند، انجمن ورزش‌های الکترونیک بایستی کمیته بررسی اعتراضات را جهت یافتن راه‌حلی برای مشکل تشکیل دهد. درخواست اعتراض باید به صورت کتبی ارائه شود و فقط اعضای کمیته، نماینده‌ی فنی و داور مربوطه باید در کمیته شرکت کنند.

اصل شماره ۲۱ - تصمیم‌گیری در خصوص اعتراض

تصمیم کمیته بررسی اعتراضات، تصمیم نهایی خواهد بود و هیچ‌گونه اعتراضی نسبت به تصمیم ارائه‌شده وارد نخواهد بود.

### مفاد تکمیلی

۱. این قوانین از ابتدای اردیبهشت ۱۳۹۹ معتبر و قابل اجرا خواهند بود.

۲. هرگونه اصلاحیه در خصوص قوانین، با موافقت و تأیید انجمن ورزش‌های الکترونیک (IRESA) صورت خواهد گرفت.

پیوست شماره ۲

مقررات امتیازدهی انجمن ورزش‌های الکترونیک  
(IRESA)

## فهرست مندرجات

بخش ۱ قوانین کلی

اصل شماره ۱ (هدف)

بخش ۲ امتیازدهی

اصل شماره ۲ (تعیین رنکینگ ترکیبی)

اصل شماره ۳ (جمع کل امتیازات مسابقات)

اصل شماره ۴ (امتیازدهی مربوط به موارد اخراجی)

اصل شماره ۵ (امتیازدهی عناوین نمایشی)

اصل شماره ۶ (مسئولیت امتیازدهی)

اصل شماره ۷ (امتیازدهی عناوین رسمی)

مفاد تکمیلی



## بخش ۱ - قوانین کلی

اصل شماره ۱ - هدف

هدف از این سند مقررات امتیازدهی، شرح کلی قوانین مربوط به شیوهی امتیازدهی برای تعیین رنکینگ هر یک از اعضا می باشد.

## بخش ۲ - امتیازدهی

اصل شماره ۲ - تعیین رنکینگ ترکیبی

رتبه هر یک از اعضا براساس مجموع امتیازات کسب شده از مسابقات در هر عنوان رسمی بازی تعیین خواهد شد. افرادی که عضو انجمن ورزش‌های الکترونیک نیستند، مشمول امتیازدهی نخواهند شد.

اصل شماره ۳ - جمع کل امتیازات مسابقات

امتیازات ترکیبی مسابقات به شرح زیر محاسبه خواهند شد:

۱. مجموع امتیازات کسب شده در هر عنوان رسمی بازی، همان امتیاز ترکیبی فرد است.

برای مثال: برآورد امتیازات

▪ باشگاه الف

▪ بازی رینوسیکس: جایگاه اول = ۱۰۰ امتیاز

▪ بازی فیفا: جایگاه دوم = ۵۱ امتیاز

▪ بازی: PES 2020 جایگاه چهارم = ۲۱ امتیاز

▪ جمع کل امتیازات: ۱۰۰ + ۵۱ + ۲۱ = ۱۷۲ امتیاز

▪ باشگاه ب

▪ بازی رینوسیکس: جایگاه سوم = ۳۱ امتیاز

▪ بازی فیفا: راند ۸ = ۱۶ امتیاز

▪ بازی: PES 2020 عدم حضور = صفر امتیاز

▪ جمع کل امتیازات: ۳۱ + ۱۶ + ۰ = ۴۷ امتیاز

۲. در صورت تساوی بین جایگاه‌های اول، دوم و سوم، عضوی که بالاترین رتبه را در بازی رینوسیکس داشته باشد، برنده خواهد بود و در صورتی که رتبه‌ها در بازی رینوسیکس مساوی باشند، کشوری که بالاترین رتبه را در بازی فیفا داشته باشد برنده خواهد بود. در صورت تساوی مجدد، کشوری که در بازی ای‌فوتبال بالاترین رتبه را کسب کرده باشد برنده خواهد بود. اگر رتبه‌ها همچنان برابر باشند، برای تعیین برنده شیر یا خط انداخته خواهد شد.

اصل شماره ۴ - امتیازدهی مربوط به موارد اخراجی

در وضعیت اخراج، صرف نظر از هرگونه عذر و بهانه، امتیاز صفر داده خواهد شد. به بازیکن، تیم و شهر/باشگاه مربوطه حق جلسه رسیدگی داده خواهد شد و کمیته بررسی اعتراضات، با بازبینی اظهارات و شرح دلایل ارائه شده توسط باشگاه مربوطه، در رابطه با مسئله تصمیم‌گیری خواهد کرد.

اصل شماره ۵ - عناوین نمایشی

عناوین نمایشی مشمول امتیازدهی نخواهند شد.

اصل شماره ۶ - مسئولیت امتیازدهی

امتیازدهی مربوط به هر عنوان بازی بایستی با نظارت نماینده‌ی فنی انجام شود، با این وجود، مشمول بازیکنی توسط انجمن ورزش‌های الکترونیک نیز خواهد شد.

اصل شماره ۷ - امتیازدهی عناوین رسمی

۱. امتیازدهی عناوین رسمی از جایگاه نخست تا آخر به شکل زیر انجام خواهد شد:

رتبه	اول	دوم	سوم	چهارم	هشت راند تا پنجم تا هشتم)	شانزده راند تا نهم تا شانزدهم)	n مشارکت (شانزدهم به بعد)
توزیع	۱۰۰ امتیاز	۵۱ امتیاز	۳۱ امتیاز	۲۱ امتیاز	۱۶ امتیاز	۱۱ امتیاز	۵ امتیاز

#### مفاد تکمیلی

۱. این قوانین از ابتدای اردیبهشت ۱۳۹۹ معتبر و قابل اجرا خواهند بود.

۲. هرگونه اصلاحیه در خصوص قوانین، با موافقت و تأیید انجمن ورزش‌های الکترونیک صورت خواهد گرفت.

# پیوست شماره ۳

## قوانین مسابقات Rainbow Six

۱. عنوان بازی
۲. شرکت کنندگان
۳. ساختار و نحوه برگزاری مسابقه
۴. رفتارهای ممنوع
۵. نقص فنی
۶. تغییر قوانین

۱. عنوان بازی

۱,۱ عنوان Rainbow Six Siege :

۱,۲ پلتفرم برگزاری PC & PS4 :

۱,۳ در مسابقات، آخرین نسخه بروزرسانی بازی استفاده خواهد شد

۲. شرکت کنندگان

۲,۱ شرکت در مسابقات برای عموم آزاد است و تمامی افراد داره تابعیت ایرانی فارغ از جنسیت و هرگونه ناتوانی یا معلولیت امکان شرکت در مسابقات را دارند

در طول برگزاری لیگ بازیکنان طبق برنامه‌ای که پس از ثبت‌نام در اختیارشان قرار خواهد گرفت با یکدیگر رقابت خواهند کرد و در نهایت با توجه به نحوه امتیازدهی برنده مشخص خواهد شد.

۳.۱

### Playlist settings

Playlist Type: Normal Mode  
Server Type: Dedicated Server  
Voice Chat: Team Only  
Time of the Day: Day  
HUD Settings: Competitive

### Match settings

Number of Bans: 4  
Ban Timer: 20  
Number of Rounds: 12  
Attacker/Defender Role swap: 6  
Overtime Rounds: 3  
Overtime Score Difference: 2  
Overtime Role Change: 1  
Objective Rotation Parameter: 2  
Objective Type Rotation: Rounds Played  
Attacker Unique Spawn: On  
Pick Phase Timer: 15  
6TH Pick Phase: On  
6TH Pick Phase Timer: 15  
Reveal Phase Timer: 5  
Damage Handicap: 100  
Friendly Fire Damage: 100  
Reverse Friendly Fire: Off  
Injured: 20  
Sprint: On  
Lean: On  
Death Replay: Off

Game Mode: BOMB

Plant Duration: 7  
Defuse Duration: 7  
Fuse Time: 45  
Defuse Carrier Selection: On  
Preparation Phase Duration: 45  
Action Phase Duration: 180

Operators

Kali and Wamai are not allowed to be used!  
All other operators are allowed.

Mappool

Bank  
Border  
Club House  
Coastline  
Consulate  
Kafe Dostoyevsky  
Villa

۳,۴ باگها و رفتارهای ممنوع:

۳,۴,۱ موارد ممنوع:

using a Mira shield to boost  
standing on a window ledge undetected  
shield boosting on to undetected window ledge  
one-way shots  
shooting through what should be non-destructible  
walls/floors/ceilings/objects  
glitching through walls, objects, surfaces etc at any moment  
blocking window vaulting with a destructible shield  
placing a Valk cam in a place where it can't be destroyed

placing a Maestro's Evil Eye on Alibi's decoy.

۳,۴,۲ کارهای مجاز:

any position that you can get to and out of without glitching through walls/objects/surfaces, and you can be seen and shot at normally

shield boosting

standing on a window ledge and being detected

shield boosting onto a detected window ledge

Hibana and Thermite charges can be placed anywhere

using a teammate to boost

long-arming

using equipment or defusing through a destructible surface

destroying the whole floor of a bomb spot so the enemy team can not plant the defuser

smoke through wall

۴. رفتارهای ممنوع

۴,۱ 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

۴,۲ در موارد زیر داور می‌تواند به بازیکن خاطی اخطار دهد:

هنگامی که بازی متوقف است بازیکن حق برقراری ارتباط با افراد دیگر را ندارد (مگر در موارد خاص و به اجازه داور)

۵. نقص فنی

۵,۱ در صورت بروز نقص فنی در دستگاه و یا دسته بازی، بازیکن باید داور را از این مشکل باخبر کند

۵,۲ در موارد زیر، بازی مجدد در نظر گرفته خواهد شد:

در صورت بروز یک باگ ناشناخته که بازی را دچار اختلال کند  
زمانی که تعیین برنده یا بازنده در روند بازی امکان پذیر نباشد

۶. تغییر قوانین

۶,۱ این قوانین مربوط به مسابقات - بهار ۱۳۹۹ می باشد

۶,۲ امکان تغییر قوانین پس از ارائه نسخه جدید از بازی وجود خواهد داشت

۶,۳ دبیرخانه برگزاری مسابقات موظف است در صورت تغییر این قوانین، بازیکنان را از طریق وبسایت مطلع نماید

# پیوست شماره ۴

## قوانین مسابقات رشته FIFA20

۱. عنوان بازی

۲. شرکت کنندگان

۳. ساختار جدول و تنظیمات بازی

۴. رفتارهای ممنوع

۵. نقص فنی

۶. تغییر قوانین

۱. عنوان بازی

۱,۱ عنوان: FIFA20

۱,۲ پلتفرم برگزاری: PS4

۱,۳ در مسابقات، آخرین نسخه بروزرسانی بازی استفاده خواهد شد

۲. شرکت کنندگان

۲,۱ شرکت در مسابقات برای عموم آزاد است و تمامی افراد داره تابعیت ایرانی فارغ از جنسیت و هرگونه ناتوانی یا معلولیت امکان شرکت در مسابقات را دارند

۳. ساختار جدول و عنوان بازی

۳,۱ بازی‌ها در ۲ مرحله آنلاین و حضوری برگزار خواهد شد. بازی‌های مرحله آنلاین به صورت Online Friendlies و بازی‌های حضوری در مود آفلاین Kick-off و به صورت Classic Match برگزار خواهد شد. جدول مسابقات پس از پایان مهلت ثبت‌نام بروزرسانی خواهد شد.

• بازیکنان ۱۰ دقیقه برای انجام تنظیمات وقت خواهند داشت



• قرار گرفتن در Home یا Away با پرتاب سکه مشخص خواهد شد.

۳,۲ مراحل مقدماتی BO ۱، مراحل ۴/۱، نیم نهایی و فینال BO ۳

۳,۳ استفاده از تیم‌های ملی و باشگاهی مجاز است. بازیکنان تنها

۳,۴ تنظیمات جهت شروع بازی در مرحله آنلاین:

Half length: 6 minutes

Controls: Any

Game Speed: Normal

Squad Type: Online

۳,۴ تنظیمات جهت شروع بازی در مرحله حضوری:

Defending: Tactical Defending

Live Form: On در صورت عدم مشکل در اتصال

Half Length: 6 Minutes

Difficulty Level: World Class

Match Condition: Summer/21:30/Clear

Game Speed: Normal

Camera: Tele Broadcast

Injuries: Off

۳,۵ قوانین مسابقات و دیگر تنظیمات بازی

۳,۵,۱ تنها استفاده از دسته بازی Dualshock ۴ پلی‌استیشن مجاز است. بازیکنان می‌توانند دسته بازی Dualshock ۴ خود را همراه داشته باشند

۳,۵,۲ مدت زمان انتظار جهت شروع بازی ۱۰ دقیقه می‌باشد. در صورتی که بازیکنی تا ۱۰ دقیقه پس از زمان مقرر حاضر نشود نتیجه باخت برای او ثبت خواهد شد.

۳,۵,۳ بازیکنان تنها می‌توانند از ترکیب‌های موجود استفاده کنند. Custom Formation مجاز نیست. (در نتیجه هنگام

چیدن ترکیب از مربع برای جابجایی بازیکن استفاده نکنید)

۳,۵,۳ بازیکنان می‌توانند تنظیمات دسته را مطابق با خواسته خود تغییر دهند، در صورتی که 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

۳,۵,۴ در صورت تساوی، وقت اضافی و پنالتی برای مشخص شدن برنده انجام خواهد شد

۳,۵,۵ بازیکنان پس از انجام بازی باید صفحه نتیجه بازی را نگه داشته (عکس بگیرند) و نتیجه را به داور اعلام کنند

۳,۵,۶ بازیکنان حق استفاده از ۳ بار Pause را در طول بازی خواهند داشت. بازیکنان مجاز به استفاده از Pause را فقط هنگامی که توپ در جریان بازی نیست دارند. همچنین اگر بازیکنی که از ۳ بار توقف بازی استفاده کرده است کارت قرمز دریافت کند و یا بازیکنی مصدوم شود، بازیکن یک بار دیگر می‌تواند Pause دهد.

۳,۵,۷ در صورت داشتن Lag یا Delay در ابتدای بازی، پیش از به ثمر رسیدن گل و یا اخراج بازیکن قبل از دقیقه ۱۰ می‌توانید از بازی خارج شده و مشکل را به داور اطلاع دهید. در صورت عدم اتصال و برقرار نشدن کیفیت مناسب، بازیکنی که دارای مشکل است بازی را خواهد باخت.

۳,۵,۸ در صورت بروز موارد پیش‌بینی نشده، تیم داوری طبق شواهد و قوانین موجود رای نهایی را صادر خواهد کرد

#### ۴. رفتارهای ممنوع

۴,۱ 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

۴,۲ در موارد زیر داور می‌تواند به بازیکن خاطی اخطار دهد:

- اگر بازیکن وقت‌گشی کند، مانند نگه داشتن توپ با دروازه‌بان و یا پاسکاری در دفاع بیش از ۵ دقیقه در بازی. 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
- هنگامی که بازی متوقف است بازیکن حق برقراری ارتباط با افراد دیگر را ندارد (مگر در موارد خاص و به اجازه داور)

#### ۵. نقص فنی

۵,۱ در صورت بروز نقص فنی در دستگاه و یا دسته بازی، بازیکن باید داور را از این مشکل باخبر کند

۵,۲ در موارد زیر، بازی مجدد در نظر گرفته خواهد شد:

- در صورت بروز یک باگ ناشناخته که بازی را دچار اختلال کند

• زمانی که تعیین برنده یا بازنده در روند بازی امکان پذیر نباشد

۵,۳ در صورت بروز مشکل در جریان بازی و متوقف شدن، بازی باید به همان میزان باقی مانده ادامه یابد (برای مثال اگر بازی در دقیقه ۷۰ و با نتیجه ۱-۲ دچار اختلال شود، بازی مجدد به مدت ۲۰ دقیقه و با همان نتیجه ۱-۲ اجرا خواهد شد. در صورتی که بازیکنی از تیمی اخراج شده باشد، هر کارت قرمز "یک گل" در نظر گرفته خواهد شد

۶. تغییر قوانین

۶,۱ این قوانین مربوط به جام رمضان - زمستان ۱۳۹۸ می باشد

۶,۲ امکان تغییر قوانین پس از ارائه نسخه جدید از بازی وجود خواهد داشت

۶,۳ دبیرخانه برگزاری مسابقات موظف است در صورت تغییر این قوانین، بازیکنان را از طریق وبسایت مطلع نماید

## پیوست شماره ۵

### قوانین مسابقات رشته **eFootball PES2020**

۱. عنوان بازی
۲. شرکت کنندگان
۳. ساختار جدول و تنظیمات بازی
۴. رفتارهای ممنوع
۵. نقص فنی
۶. تغییر قوانین

۱. عنوان بازی

۱،۱ عنوان: **eFootball PES2020**

۱،۲ پلتفرم برگزاری: **PS4**

۱،۳ در مسابقات، آخرین نسخه بروزرسانی بازی استفاده خواهد شد

۲. شرکت کنندگان

۲,۱ شرکت در مسابقات برای عموم آزاد است و تمامی افراد داره تابعیت ایرانی فارغ از جنسیت و هرگونه ناتوانی یا معلولیت امکان شرکت در مسابقات را دارند

۳. ساختار جدول و عنوان بازی

۳,۱ بازی‌ها در ۲ مرحله آنلاین و حضوری برگزار خواهد شد. تمامی بازی‌های حضوری در مود آفلاین Exhibition Match و با Stat Balancing انجام خواهد شد (در صورت اختلال در اینترنت بازی‌های مرحله حضوری بدون Stat Balancing انجام خواهد گرفت. جدول مسابقات پس از پایان مهلت ثبت‌نام بروزرسانی خواهد شد.

• بازیکنان ۱۰ دقیقه برای انجام تنظیمات وقت خواهند داشت

• قرار گرفتن در Home یا Away با پرتاب سکه مشخص خواهد شد.

۳,۲ مراحل مقدماتی BO ۱، مراحل ۴/۱، نیم نهایی و فینال BO ۳

۳,۳ تنها استفاده از تیم‌های دارای مجوز مجاز است:

- ❖ Juventus
- ❖ Barcelona
- ❖ Manchester United
- ❖ Bayern Munich
- ❖ Arsenal
- ❖ Boca Juniors
- ❖ River Plate
- ❖ Palmeiras (and stadium Allianz Parque)
- ❖ Flamengo
- ❖ Sao Paulo
- ❖ Corinthians
- ❖ Vasco da Gama
- ❖ Universidad de Chile
- ❖ Colo-Colo
- ❖ Fully licensed leagues (All the teams)
- ★ Italian Serie A
- ★ French Ligue 1
- ★ French Ligue 2
- ★ Brazilian Brasileirao Serie A
- ★ Brazilian Brasileirao Serie B
- ★ Russian Premier League
- ★ Belgian Pro League

- ★ Danish Superliga
- ★ Argentinian Superliga

۳,۴ تمامی مسابقات مطابق با تنظیمات زیر در منوی تنظیمات مسابقه انجام خواهد شد:

#### Match Setting

Match Level: Super Star  
Match Time: 10 Minutes (5 Minutes for play-off matches)  
No. of Substitutions: 3 + 1  
Emotional System: OFF  
Condition: Home Yellow (Normal)  
Condition: Away Yellow (Normal)  
Injuries: OFF  
Ball Type: Fuerza

#### Stadium Settings

Stadium: eFootball Stadium  
Time: Night  
Season: Summer  
Weather: Fine  
Length of Grass: Normal  
Pitch Conditions: Normal

#### Camera Settings

Camera Type: Dynamic Wide  
Zoom: 2  
Height: 2

#### Sound Settings

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

#### Match Screen Settings

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

Game Speed Setting

Game Speed: 0

۳,۵ قوانین مسابقات و دیگر تنظیمات بازی

۳,۵,۱ تنها استفاده از دسته بازی Dualshock ۴ پلی‌استیشن مجاز است. بازیکنان می‌توانند دسته بازی Dualshock ۴ خود را همراه داشته باشند

۳,۵,۲ مدت زمان انتظار جهت شروع بازی ۱۰ دقیقه می‌باشد. در صورتی که بازیکنی تا ۱۰ دقیقه پس از زمان مقرر حاضر نشود نتیجه باخت برای او ثبت خواهد شد.

۳,۵,۳ بازیکنان می‌توانند تنظیمات دسته را مطابق با خواسته خود تغییر دهند، در صورتی که 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

۳,۵,۴ در صورت تساوی، وقت اضافی و پنالتی برای مشخص شدن برنده انجام خواهد شد

۳,۵,۵ بازیکنان پس از انجام بازی باید صفحه نتیجه بازی را نگه داشته (عکس بگیرند) و نتیجه را به داور اعلام کنند

۳,۵,۶ بازیکنان حق استفاده از ۳ بار Pause را در طول بازی خواهند داشت. بازیکنان مجاز به استفاده از Pause را فقط هنگامی که توپ در جریان بازی نیست دارند. همچنین اگر بازیکنی که از ۳ بار توقف بازی استفاده کرده است کارت قرمز دریافت کند و یا بازیکنی مصدوم شود، بازیکن یک بار دیگر می‌تواند Pause دهد

۳,۵,۷ در صورت داشتن Lag یا Delay در ابتدای بازی، پیش از به ثمر رسیدن گل و یا اخراج بازیکن قبل از دقیقه ۱۰ می‌توانید از بازی خارج شده و مشکل را به داور اطلاع دهید. در صورت عدم اتصال و برقرار نشدن کیفیت مناسب، بازیکنی که دارای مشکل است بازی را خواهد باخت.

۳,۵,۸ در صورت بروز موارد پیش‌بینی نشده، تیم دآوری طبق شواهد و قوانین موجود رای نهایی را صادر خواهد کرد

۴. رفتارهای ممنوع

۴,۱ 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

۴,۲ در موارد زیر داور می‌تواند به بازیکن خاطی اخطار دهد:

- اگر بازیکن وقت‌کشی کند، مانند نگه داشتن توپ با دروازه‌بان و یا پاسکاری در دفاع بیش از ۵ دقیقه در بازی. 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
- هنگامی که بازی متوقف است بازیکن حق برقراری ارتباط با افراد دیگر را ندارد (مگر در موارد خاص و به اجازه داور)

۵. نقص فنی

۵,۱ در صورت بروز نقص فنی در دستگاه و یا دسته بازی، بازیکن باید داور را از این مشکل باخبر کند

۵,۲ در موارد زیر، بازی مجدد در نظر گرفته خواهد شد:

- در صورت بروز یک باگ ناشناخته که بازی را دچار اختلال کند
- زمانی که تعیین برنده یا بازنده در روند بازی امکان‌پذیر نباشد

۵,۳ در صورت بروز مشکل در جریان بازی و متوقف شدن، بازی باید به همان میزان باقی‌مانده ادامه یابد (برای مثال اگر بازی در دقیقه ۷۰ و با نتیجه ۲-۱ دچار اختلال شود، بازی مجدد به مدت ۲۰ دقیقه و با همان نتیجه ۲-۱ اجرا خواهد شد. در صورتی که بازیکنی از تیمی اخراج شده باشد، هر کارت قرمز "یک گل" در نظر گرفته خواهد شد

۶. تغییر قوانین

۶,۱ این قوانین مربوط به مسابقات- بهار ۱۳۹۹ می‌باشد

۶,۲ امکان تغییر قوانین پس از ارائه نسخه جدید از بازی وجود خواهد داشت

۶,۳ دبیرخانه برگزاری مسابقات موظف است در صورت تغییر این قوانین، بازیکنان را از طریق وبسایت مطلع نماید



## پیوست شماره ۶

### قوانین مسابقات رشته Clash Royale

۱. عنوان بازی
۲. شرکت کنندگان
۳. ساختار جدول و تنظیمات بازی
۴. رفتارهای ممنوع
۵. نقص فنی
۶. تغییر قوانین

۱. عنوان بازی

۱,۱ عنوان: Clash Royale

۱,۲ پلتفرم برگزاری: Mobile / Tablet

۱,۳ در مسابقات، آخرین نسخه بروزرسانی بازی استفاده خواهد شد

۲. شرکت کنندگان

۲,۱ شرکت در مسابقات برای عموم آزاد است و تمامی افراد داره تابعیت ایرانی فارغ از جنسیت و هرگونه ناتوانی یا معلولیت امکان شرکت در مسابقات را دارند

### ۳. ساختار جدول و تنظیمات بازی

۳,۱ بازی‌ها در ۲ مرحله آنلاین و حضوری برگزار خواهد شد. بازی‌ها به صورت **Friendly Battle** برگزار خواهد شد. جدول مسابقات پس از پایان مهلت ثبت‌نام بروزرسانی خواهد شد.

۳,۲ بازی‌ها به صورت **۵BO** برگزار می‌شود

۳,۳ بازیکنان باید دک‌های خود را قبل از زمان شروع بازی خود تنظیم کنند

۳,۴ قطع ارتباط در هنگام بازی: در صورت قطع ارتباط، داور بازی پس از آنالیز می‌تواند تصمیم به صدور حکم برد و یا شروع مجدد بازی بگیرد

۳,۵ در صورت تصمیم به شروع بازی مجدد، هر دو بازیکن می‌توانند دک‌های خود را عوض کنند.

۳,۶ تنظیمات بازی:

1. **Basic Friendly Battle 1vs1. Game Format: 1vs1 (Best of 5)** - سازنده لابی در بازی اول از طریق پرتاب سکه مشخص خواهد شد
2. **Play time: 3 minutes (+3 extra)**
3. **Decks and Cards:** بازیکنان می‌توانند از هر کارتی در دک خود استفاده کنند. بازیکن می‌تواند دک خود را بین بازی عوض کنند
4. **Arena: Any**
5. **Fixed deck order: No**

۴. رفتارهای ممنوع

۴,۱ 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

۴,۲ در موارد زیر داور می‌تواند به بازیکن خاطی اخطار دهد:

• هنگامی که بازی متوقف است بازیکن حق برقراری ارتباط با افراد دیگر را ندارد (مگر در موارد خاص و به اجازه داور)

۵. نقص فنی

۵,۱ در صورت بروز نقص فنی در دستگاه و یا دسته بازی، بازیکن باید داور را از این مشکل باخبر کند

۵,۲ در موارد زیر، بازی مجدد در نظر گرفته خواهد شد:

- در صورت بروز یک باگ ناشناخته که بازی را دچار اختلال کند
- زمانی که تعیین برنده یا بازنده در روند بازی امکان پذیر نباشد.

۶. تغییر قوانین

۶,۱ این قوانین مربوط به مسابقه - بهار ۱۳۹۹ می باشد

۶,۲ امکان تغییر قوانین پس از ارائه نسخه جدید از بازی وجود خواهد داشت

۶,۳ دبیرخانه برگزاری مسابقات موظف است در صورت تغییر این قوانین، بازیکنان را از طریق وبسایت مطلع نماید

## پیوست شماره ۷

### قوانین مسابقات رشته Subway Surfers

در هر بار رکوردگیری قبل از شروع اسکرین شات بگیرید و همچنین بعد از اتمام بازی اسکرین شات بگیرید (در تمامی اسکرین شات ها باید ساعت گوشی یا تبلت فرد مشخص باشد)  
لطفا هنگام ارسال اسکرین شات ها نام و نام خانوادگی خود را نیز ذکر نمایید.  
ملاک تشخیص بازیکن برتر بیشترین تعداد سکه های به دست آمده می باشد (Coin)  
هر فرد مجاز به ارسال اسکرین شات های (قبل و بعد از رکوردگیری) یک بار رکوردگیری می باشد

قوانین:

- ۱\_ استفاده از کلید برای ادامه بازی غیرمجاز می باشد (در صورتی که کلید در همان دور به دست آمده باشد بلامانع می باشد)
- ۲\_ استفاده از اسکیت غیرمجاز می باشد
- ۳\_ مشاهده فیلم تبلیغاتی بازی برای ادامه رکورد مجاز می باشد
- ۴\_ استفاده از Double coin غیر مجاز می باشد
- ۵\_ نسخه بازی Iceland می باشد (اختیاری)
- ۶- در صورت به دست آوردن جعبه هنگام باز کردن اسکرین شات بگیرید (به تعداد جعبه هایی که به دست می آورید)

۴,۳ کلیه شرکت‌کنندگان در مسابقات موظف به رعایت قوانین و مقررات وضع شده در مورد بازی هستند و می‌بایست از کاراکتر مرد و یا کاراکترهای زن پوشیده با رعایت قوانین استفاده کنند.

۴,۴ رعایت نظام رده‌بندی سنی بازی‌ها برای شرکت‌کنندگان الزامی است و در صورت تخلف فرد خاطی از ادامه رقابت‌ها حذف می‌شود.

## پیوست شماره ۸

### قوانین مسابقات رشته **Call of Duty**

Mode: Battle Royale - Solo FPP

امتیاز مجموع ۳ بازی برنده نهایی را مشخص خواهد کرد.  
حداقل **level** بازیکن برای شرکت در مسابقه ۵ است.  
نحوه امتیازدهی:

Victory Royale:

نفر اول ۱۰ امتیاز  
نفر ۲ تا ۵: ۷ امتیاز  
نفر ۶ تا ۱۰: ۵ امتیاز  
نفر ۱۱ تا ۱۵: ۳ امتیاز  
هر حذف (کشتن حریف): ۱ امتیاز

برابری امتیاز: در صورت برابر شدن امتیازها بازیکنی بالاتر قرار خواهد گرفت که: ۱- امتیاز کسب شده ۲- تعداد Victory Royale ها در مرحله حضور ۳- میانگین Elimination ها ۴- میانگین رتبه ۵- پرتاب سکه!

Mode: Battle Royale - Solo FPP

امتیاز مجموع ۳ بازی برنده نهایی را مشخص خواهد کرد.  
حداقل level بازیکن برای شرکت در مسابقه ۵ است.  
نحوه امتیازدهی:

Victory Royale:

نفر اول ۱۰ امتیاز  
نفر ۲ تا ۵: ۷ امتیاز  
نفر ۶ تا ۱۰: ۵ امتیاز  
نفر ۱۱ تا ۱۵: ۳ امتیاز  
هر حذف (کشتن حریف): ۱ امتیاز

برابری امتیاز: در صورت برابر شدن امتیازها بازیکنی بالاتر قرار خواهد گرفت که: ۱- امتیاز کسب شده ۲- تعداد Victory Royale ها در مرحله حضور ۳- میانگین Elimination ها ۴- میانگین رتبه ۵- پرتاب سکه!