



سازمان پژوهش‌های علمی و صنعتی ایران
پژوهشکده برق و کامپیوتر



قوانین لیگ شبیه سازی فوتبالیست های سه بعدی



سازمان پژوهش‌های علمی و صنعتی ایران پژوهشکده برق و کامپیوتر



ساختار اجرایی مرحله به مرحله مسابقات

- گیم شامل دو نیمه هست، و هر نیمه ۵ دقیقه طول خواهد کشید.
- ۳ امتیاز به برنده و ۱ امتیاز به تساوی تعلق خواهد گرفت.

موضوعهای عمومی و داوری نیروی انسانی

- OC کلیه تیمها را قبل از دور ابتدایی تست می کند، یعنی در روز آماده سازی تیمها، ولی بعداً در طول بازیها OC هیچ مسئولیتی برای تست تیمها ندارد.
- بین دوره ها، تیمها اجازه دارند که با پذیرفتن مسئولیت ریسک ورژن های جدیدی برای تیمشان upload کنند که OC زمان مقرر و deadline را برای آنها شناسایی و ثبت خواهد کرد. تیمها مجبور نیستند در طول دوره به home directory خود دسترسی داشته باشند.
- بازیها در هر دوره بصورت اتوماتیک با استفاده از Script های مدیریت لیگ اجرایی شوند. بنابر این لازم است که عوامل با یک Script شروع بخصوص، اجرا کنند. فرمتهای این Script پایین توضیح داده شده است و این مسئولیت بر عهده خود تیمهاست که عواملشان را با این Script ها تطبیق دهند.
- هر بازی با یک داور نظارت می شود. بیشتر وقت بازی، با داوری OC انجام می گیرد. اما در تعریف OC داورها می توانند نماینده انتخاب کنند. که این داورها، باید شرایط درک خوب از قوانین مسابقه را داشته باشند و همیشه یک عضوی از OC ناظر است.
- یک داور نمی تواند بازیهای تیم مربوط به خودش را داوری کند.
- داورها در موقعیت هایی که توسط شبیه ساز نمی شود تشخیص داد وارد عمل می شوند. این موقعیت ها شامل خطاهای خیلی بزرگ توسط تیم و یا مواقعی است که بازی گیرد می کند و متوقف می شود.
- گل های مسابقه همچنین توسط داورها داوری میشوند وقتی که این گل ها با روش درست توسط شبیه ساز شمرده نمی شوند یا مدیریت لیگ از آن ناتوان می شود.
- داورها بازی را با قوانین شناخته شده داوری می کنند. در یک موقعیت های اضطراری تصمیم گیری داورها بر اساس اطلاعات عمومی آنهاست.
- در طول مسابقه فقط یک نماینده (که معمولاً رهبر یا لیدر آن تیم است) از تیم بازیکن اجازه دارد که کنار داور باشد.
- تصمیمات گرفته شده توسط داورها تمام شده هستند ولی اگر تیمی از تصمیمی که داور گرفته شکایت داشته باشد او می تواند از OC تقاضای جریمه بکند.
- همه شکایات در مورد بازی بعد از تمام شدن بازی در جریان همان دوره توسط داور و OC رسیدگی می شود.



- اگر داوری در یک موقعیت خاص قادر به تصمیم‌گیری نباشد داور ویک نفر از هرتیم می‌تواند به OC تقاضای تجدیدنظر کند.

قوانین برای رفتار عاملها (اعضا)

دراز کشیدن دروازه بان جلوی دروازه

اگر دروازه بان یا هریک از اعضا برای مدت بیشتر از ۳۰ ثانیه در جلوی دروازه دراز بکشد. که نتیجه آن جلوگیری از ورود گل به دروازه باشد. و آن عضو با کار خود بازی را تحت تأیید قرار دهد (مثلاً با بلاک کردن توپ یا مانع شدن برای تیم مقابل) خطا کار خواهد بود و توپ با drop-ball از گوشه منطقه جریمه آغاز می‌شود. اگر اعضا تیم همین رفتار به بیش از یک چهارم بازی ادامه دهند. آنها از بازی محروم خواهند شد. اگر این رفتار بستن دروازه عمدی بدون عکس العمل به توپ باشد، همان جریمه پیشنهاد خواهد شد.

لمس توپ با دست

دروازه بان فقط وقتی اجازه دارد که توپ را با دستش لمس کند که دستهایش داخل محوطه جریمه خودی باشد. برای تشخیص دروازه بان یا آن عضو بعنوان goalie باید همیشه شماره ۱ را به این بازیکن اختصاص داد.

حمل توپ با دست

حمل توپ برای بیشتر از ۵ ثانیه با دست غیر قانونی است. اگر بازکنی بیشتر از ۵ ثانیه توپ را با دستش حمل کند اخطار به انداختن توپ به او داده می‌شود.

آغاز بازی

اگر توپ مستقیماً با شوت اولیه گل شود پذیرفته نیست. باید توپ یک چرخش از وسط زمین قبل از گل شدن داشته باشد. بنابراین گلی که با شکستن این قانون باشد گل حساب نمی‌شود و شمرده نمی‌شود.

راه رفتن معمولی

راه رفتن با یک روش واقع‌گراانه زیستی الزامی است و نشان دادن هرگونه رفتارهای غیر واقعی می‌تواند با دادن یک ضربه آزاد به تیم مقابل جریمه شود. اگر این قانون بعنوان یک خطای عمدی توسط داور تشخیص داده شود با نتیجه ۰-۳ به نفع تیم مقابل خاتمه پیدا می‌کند.

مسدود کردن راه توپ



برای تیمها مسدود کردن عمدی راه توپ یا یک روش غیر فعال، ممنوع است. مانع شدن برای تیم مقابل با روشهایی مثل: دراز کشیدن روی توپ یا بستن همه راهها با دراز کشیدن در جلوی توپ ممنوع است و جریمه آن واگذاری توپ به تیم مقابل با drop-ball است.

هول دادن و کشیدن

تیمها اجازه هول دادن و کشیدن بصورت عمدی را ندارند. داور باید قضاوت صحیح خودش را در برابر این رفتار بکار ببرد. اگر تیمی بصورت عمدی بازیکن تیم مقابل را هول دهد یا بکشد به تیم کشیده شده یا هول داده شده یک ضربه آزاد داده می شود.

دراختارداشتن توپ

بازکنان اجازه ندارند توپ را برای بیش از ۲۰ ثانیه پیوسته در اختیار داشته باشند. اگر این رفتار برای تیم مقابل ضرر ایجاد کند تیم مقابل یک ضربه آزاد می گیرد.

قوانین برای یک بازی عادلانه

هدف بازی فوتبال اینست که بصورت عادلانه و معقول و فهمیدن محدودیت های بازی فوتبال بوسیله محیط مجازی شبیه ساز ۳ بعدی انجام گیرد. انجام نگرفتن این محدودیت ها بعنوان یک بازی غیرعادلانه و انجام دادن آنها در طول بازی ها ممنوع است.

بعنوان مثال بعضی موارد غیر عادلانه عبارتند از:

- استفاده از کدهای دودئی تیمهای دیگر در تیمتان
 - مشغول گردن شبیه ساز بافرستادن دستورات بیش از اندازه به ازای هراستفاده کننده
 - ارتباط مستقیم برقرار کردن بین بازیکنها با استفاده از سایر روشهای ارتباطی مثل سوکت ها یا ارتباطات با پردازشگرهای داخلی
 - کارکردن با ماشینهای مسابقه و restart کردن آنها بصورت عمدی.
- هریک از موارد بالا ممنوع است سایر روشها و استراتژیها ممکن است توسط کمیته بازیها غیر عادلانه تشخیص داده شود. در هر صورت انتظار می رود تیمها در خصوص بازی عادلانه توجیه و روشن باشند. بخصوص انجام عملیاتهای تقلبی یا گرفتن امتیاز که بصورت واضح توسط سرور شبیه سازی داده می شود.
- اگر تیمی در خصوص یک روش شک و تردید دارد لطفاً از کمیته روشهای شبیه ساز قبل از شروع مسابقه بپرسد.
- اگر تیمی از روشهای غیرعادلانه در طول بازیها استفاده کند. بلافاصله از مسابقات حذف خواهد شد.



قواعد معتبر بودن یک بازی

خطای تیمها

- در حالت خطا برای تیمها که بعلت مشکلات برنامه نویسی در ارتباط با خود تیم باشد. براساس روشهای زیر عمل خواهد شد.
- اگر ارتباط حامی تیم باشبیه ساز قبل از ۳۰ ثانیه از بازی، قطع شود. بازی تا سه بار تکرار می شود.
 - اگر مشکل ادامه پیدا کرد، با توافق دو تیم اصلاحهای جزئی در کدها یا سیستم دودویی تیم انجام خواهد گرفت. همه تغییرات در کمتر از ۲ دقیقه بایستی انجام گیرد و آخرین فرصت برای تیم مورد نظر می باشد. اگر پس از این تیمها بصورت نامناسبی برنامه خود را اجرا کنندو هیچ مشکلی نباشد بازی ادامه خواهد یافت، در غیر اینصورت تیم با امتیاز ۰ : ۳ بازنده خواهد بود.
 - اگر ارتباط تیم شما با شبیه ساز بعد از ۳۰ ثانیه قطع شود. بازی ادامه خواهد داشت ولی اگر ارتباط درست نشد و ادامه بازی غیر ممکن باشد. تیم مورد نظر با نتیجه ۰ : ۳ بازنده خواهد شد.

خطاهای شبیه ساز

در حالت از کار افتادن شبیه ساز یا خطای شبیه ساز، به نفع دو تیم عمل خواهد شد. و داور انسان در خصوص ادامه بازی با مشورت کمیته اجرایی تصمیم خواهد گرفت. اگر کمیته براساس مشکل و وضعیت بازی، تصمیم به متوقف کردن بازی بگیرد. بازی مجدداً بعد از زمان توقف، شروع خواهد شد. تصمیم کمیته نهایی بوده و قابل مذاکره نمی باشد.

قواعد تصمیم گیری در حالت تساوی

- در حالت برابر بودن تیمها بصورت زیر عمل خواهد شد.
- گل شماری تیمها در این مرحله
 - اگر اختلاف گل ها صفر باشد. نتیجه بازی رو در رو کنترل خواهد شد. اگر در نتیجه بازی رو در روهم اختلافی نبود دونیمه اضافی بازی خواهد شد.
 - اگر در حالتهای فوق هم نتیجه برابر بود OC با استفاده از پرتاپ سکه تیم برنده را انتخاب خواهد کرد.