

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ





المپیاد ورزش‌های فناوریانه دانشجویی

سازمان امور دانشجویان

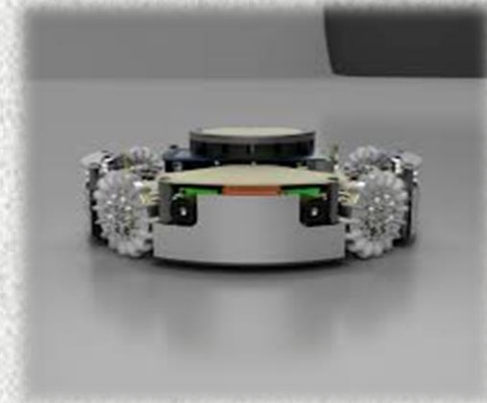
اداره کل امور دانشجویان داخل

زمستان ۱۴۰۲

اهداف برگزاری المپیاد ورزش‌های فناورانه



- 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 مؤسسات 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 استعدادهای 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.



ورزش‌های
رباتیک

ورزش‌های
فناورانه
دانشجویی

فناوری و
نوآوری در
ورزش

ورزش‌های
دیجیتال و
فیجیتال



ورزش‌های رباتیک

ورزش‌های رباتیک

اهداف

- تلفیق دانش نظری و فعالیت‌های عملی و کاربردی
- شناسایی استعدادها و خلاقیت‌های دانشجویان در زمینه مهارت‌های فنی
- آشنایی دانشجویان با رباتیک، جهت ارتقای فناوری‌های روز و حل چالش‌های کاربرد فناوری‌های مختلف در ورزش دانشجویی
- ترویج روحیه کار تیمی و هم‌افزایی مثبت دانشجویان در راستای طراحی و تولید ربات‌های متخصص در رشته‌های مختلف ورزشی

ورزش‌های رباتیک

- خودروهای خودران
- بخش نوآوری و خلاقیت
- شبیه‌سازی خودروهای خودران
- دوی ربات‌های انسان نما
- فوتبال اندازه کوچک
- شبیه‌سازی فوتبال ۳ بعدی



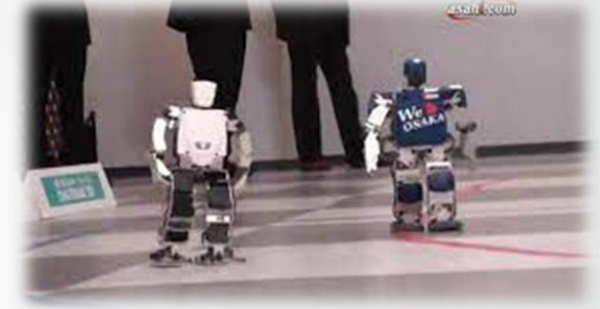
لیگ خودروهای خودران



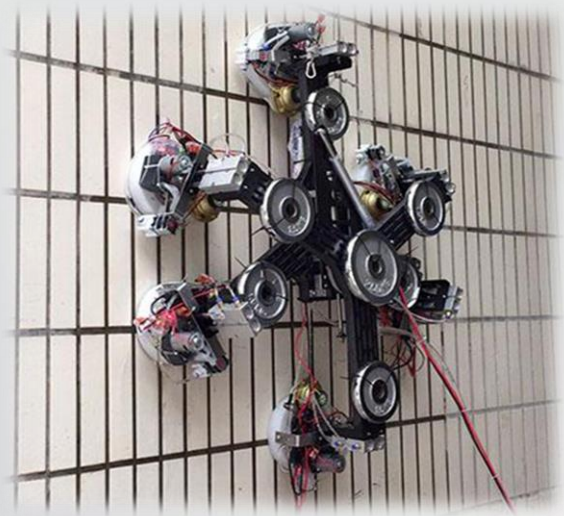
- هدف این مسابقه طراحی و پیاده سازی یک **خودروی الکتریکی خودران** در مقیاس **یک دهم** اندازه واقعی است که باید وظایف مختلفی همچون حرکت بین خطوط، عملکرد منطبق با علائم راهنمایی و رانندگی، رعایت حق تقدم، پارک کردن، ترمز اضطراری و غیره را انجام دهد.



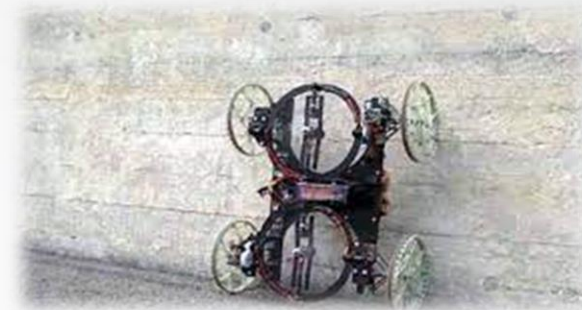
دوی ربات انسان نما



- ماراتن لیگ المپیک ربات‌های انسان‌نما، درست مانند دوی ماراتن انسانی، باهدف آزمایش قدرت و استقامت ربات‌های انسان‌نما انجام می‌شود. وظیفه ربات این است که در سریع‌ترین زمان ممکن در مسیری بدود که متشکل از یک خط مرئی است با بریدگی‌ها و پستی و بلندی‌های بسیار. در آینده هدف این است که میزان وابستگی به مسیر مرئی کم شود و به جای آن از نشانگرهای مسیر (لاین) استفاده کنیم.



ربات صخره‌نورد

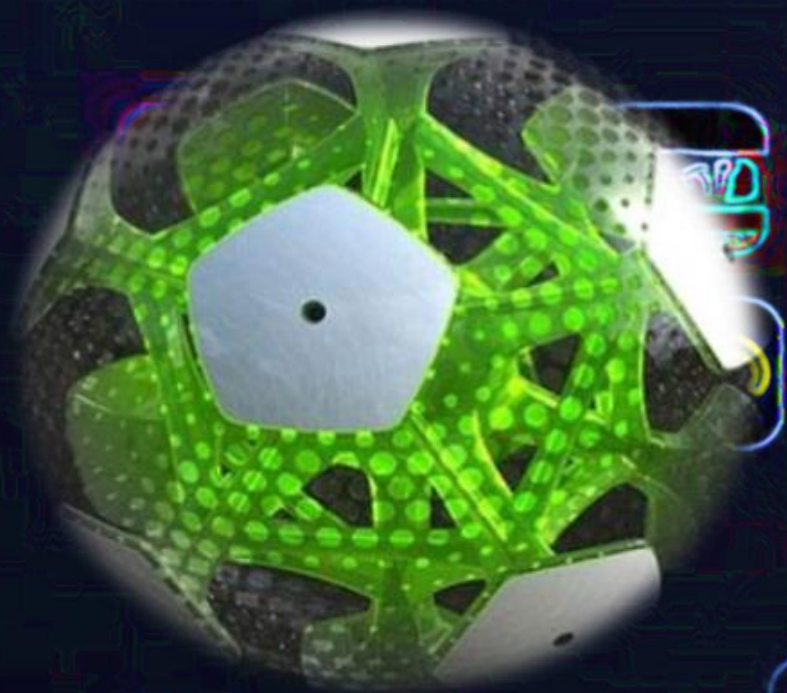


- در مسابقه ربات‌های صخره‌نورد، دانشجویان باید ماشین‌های کوچکی را طراحی کرده و توسعه دهند که قادر به حرکت در سطوح عمودی باشند. هدف هر ربات شرکت‌کننده در مسابقه، حرکت در یک دیوار عمودی به بخش بالایی دیوار با اجتناب از موانعی می‌باشد که به صورت تصادفی قرار داده شده‌اند.

شرایط شرکت کنندگان

- شرکت در مسابقات فقط در قالب تیم قابل قبول خواهد بود.
- تمامی اعضای هر تیم بایستی دانشجوی فعال یکی از دانشگاه‌های کشور باشند.
- حداقل اعضای هر تیم یک نفر و حداکثر اعضای هر تیم ده نفر است.
- هر تیم باید یک سرپرست از اعضای هیات علمی دانشگاه خود را به همراه داشته باشد.
- تیم‌های شرکت کننده، می‌توانند در یکی از دو قالب دانشجویی یا دانشگاهی در مسابقات شرکت کنند.
- محدودیتی در خصوص رشته، گرایش، سال ورود، سن و جنسیت اعضای تیم وجود ندارد.
- هر فرد تنها می‌تواند عضو یک تیم، در یک رشته مسابقه باشد و حداکثر می‌تواند در دو مسابقه مختلف شرکت نماید.

EASY CONNECTIVITY



ورزش‌های دیجیتال و فیتنال

● 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 دانشجویان در مقابل دانشجویان و یا دانشجویان در مقابل **هوش مصنوعی** صورت پذیرند.

● ورزش‌های حرکتی دیجیتالی (فیتال): دسته خاصی از ورزش‌های دیجیتالی هستند که **حرکات فیزیکی بدن** دانشجویان در آن‌ها نقش مهمی داشته و نیازمند تحرک قابل توجه بازیکن در طول بازی باشند. فیتال، لغتی تازه و اصطلاح بازاریابی است که تجربیات دیجیتالی 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.



رشته و زیر شاخه های ورزش های دیجیتال و فوجیتال

ورزش های کینکت یا VR:
دوچرخه سواری، تنیس،
تنیس روی میز، رزمی

ورزش های فوجیتال: مینی
فوتبال فوجیتال، بسکتبال
فوجیتال

ورزش های دیجیتال:
فیفا ۲۲، E-football

ورزش‌های دیجیتال: ورزش‌هایی که با استفاده از تجهیزات الکترونیکی و در فضایی مجازی برگزار می‌شوند و بازیکنان آن‌ها انسان هستند. این ورزش‌ها می‌توانند به صورت فردی یا گروهی و به صورت مسابقه مستقیم انسان در مقابل انسان و یا انسان در مقابل ماشین صورت پذیرند.

CAREER > TRANSFER HUB

SHORTLIST SENT OFFERS RECEIVED OFFERS TRANSFER LISTED

TRANSFER ATTRIBUTES

Status	POS	Name	Age	OVR	Team
	CB	J. Gvardiol	19	75	
	CAM	F. Wirtz	18	78	
	ST	G. Raspadori	21	74	
	ST	A. Hložek	19	76	
	ST	E. Haaland	21	88	BVB
	CAM	P. Foden	21	84	
	GK	G. Donnarumma	22	89	

Attributes for Erling Haaland:

Physical	Mental
Acceleration: 87	Aggression: 85
Sprint Speed: 94	Composure: 84
Agility: 76	Interceptions: 44
Balance: 72	Att. Position: 89
Jumping: 74	Vision: 77
Stamina: 82	
Strength: 93	
Reactions: 88	

Back Show actions Sort Remove from Shortlist Global Transfer Network Search Players



93 RW

MESSI

85 PAC	95 DRI
92 SHO	34 DEF
91 PAS	65 PHY

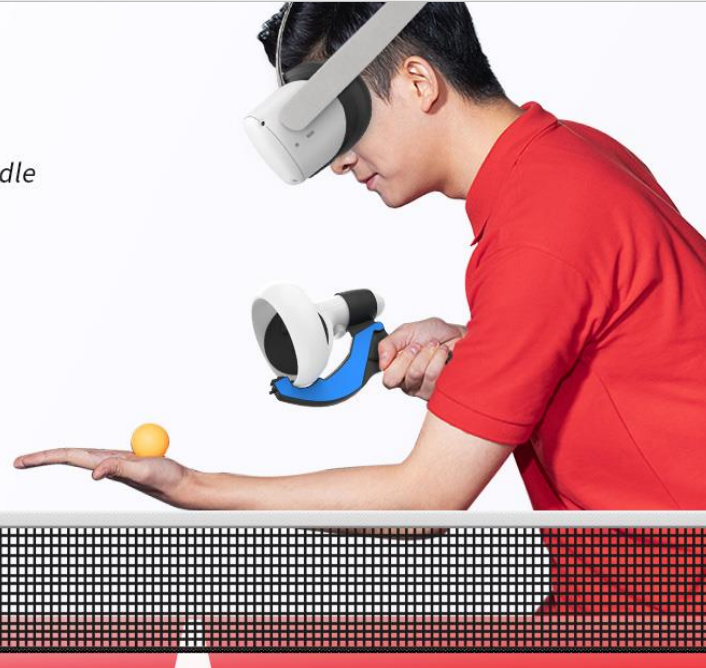


تجهیزات و ابزارهای
مورد نیاز ورزش‌های
دیجیتال و فیزیکی



QT2

AMVR table tennis handle
for Oculus Quest 2



شرایط شرکت کننده‌ها

- 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.
- 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.
- مسابقات در هر دو بخش دانشجویان دختر و پسر برگزار خواهد شد.
- شرکت کنندگان می‌بایست دارای نام کاربری مخصوص در سرور بازی (PSN) باشند.

بخش فناوری و نوآوری در ورزش



Automation
machine

Product

01016565659
56513174
25413
8231151
1548412215
1843748
81982
3465186451

تعریف

به معنای توسعه و بکارگیری فناوری‌های بدیع و نوظهور در **تحلیل** رشته‌های مختلف ورزشی یا **طراحی** تجهیزات سخت‌افزاری و نرم‌افزاری مورد استفاده در این ورزش‌ها است.

بخش فناوری و نوآوری در ورزش

از جمله مصداق های تاثیر فناوری در رشد و توسعه صنعت ورزش می باشند.

سیستم های نوین کمک داور مبتنی بر هوش مصنوعی

نرم افزارهای تحلیل عملکرد ورزشکاران

اپلیکیشن های مرتبط با هواداران ورزشی

شبیه سازی کامپیوتری حرکات ورزشی

تجهیزات ورزشی و تمرینی هوشمند

استادیوم های پیشرفته ورزشی



بخش فناوری و نوآوری در ورزش

اهداف:

- آشنایی دانشجویان با نیازهای جامعه ورزش در زمینه فناوری های ورزشی
- بهره گیری از علم و تخصص دانشجویان در جهت توسعه فناوری های ورزشی
- کمک عملیاتی به صنعت ورزش کشور از طریق ارائه راهکارهای نوآورانه دانشجویان
- دستیابی به روش های صحیح حل مساله با کمترین میزان خطا در زمینه فناوری های ورزشی
- تقویت روحیه کار گروهی و هم افزایی دانشجویان در جهت پاسخگویی به نیازهای فناورانه حوزه ورزش

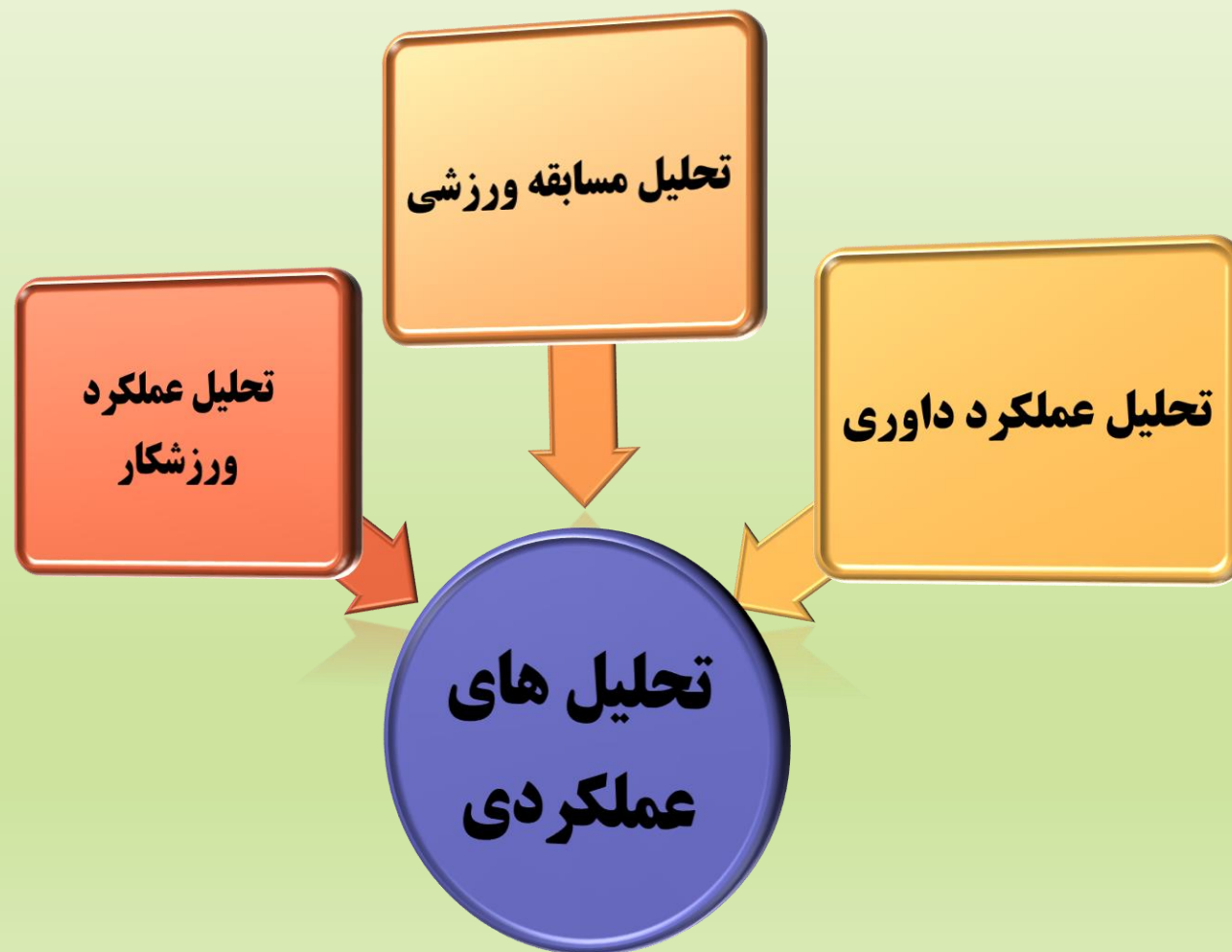
بخش فناوری و نوآوری در ورزش

محورهای مسابقات

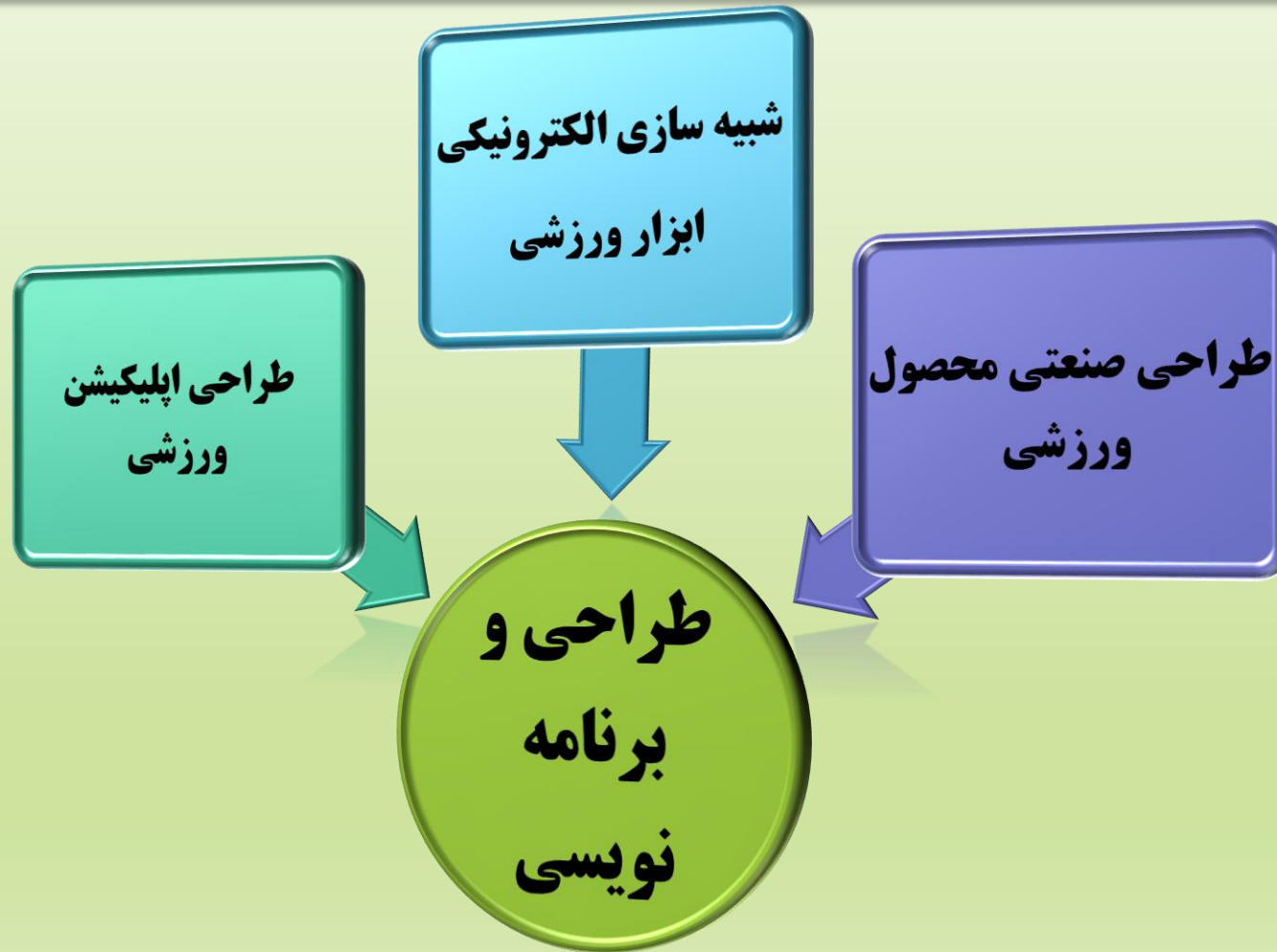
طراحی و برنامه
نویسی

تحلیل‌های عملکردی

بخش فناوری و نوآوری در ورزش



بخش فناوری و نوآوری در ورزش



بخش فناوری و نوآوری در ورزش

عناوین مسابقات



۱. تحلیل
داوری صحنه
های ورزشی



۲. پیش بینی
درصد مالکیت
توپ در مسابقه



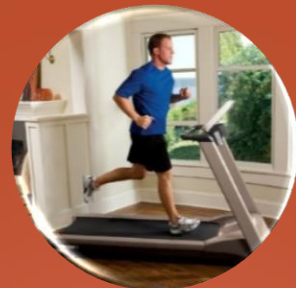
۳. تحلیل
بیومکانیکی
فعالیت ورزشی



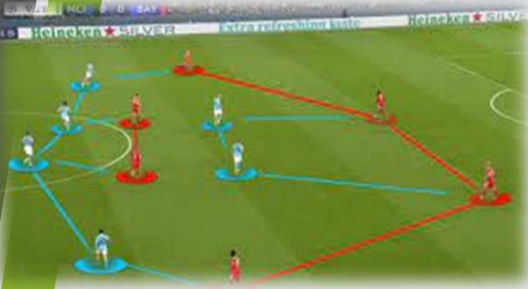
۴. طراحی
اپلیکیشن ورزشی



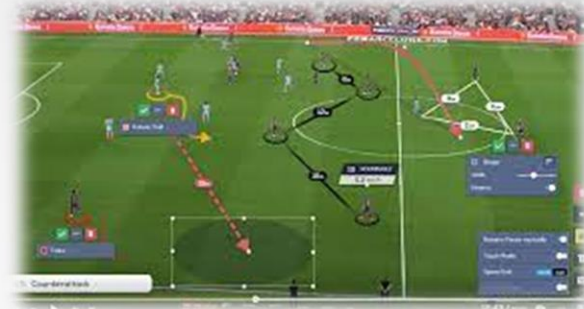
۵. طراحی صنعتی
محصول ورزشی



۶. شبیه سازی
الکترونیکی ابزار
ارزیابی در ورزش



تحلیل داوری صحنه‌های ورزشی



- در این مسابقه، بخشی از ویدئوی صحنه ورزشی که نیاز به تصمیم‌گیری داوری دارد، به تیم‌ها ارائه می‌شود و تیم‌ها می‌بایست با استفاده از هرگونه فرآیند و روش محاسباتی (از قبیل پردازش تصویر و...) به **تحلیل داوری و قضاوت صحیح** صحنه ورزشی مربوطه بپردازند.
- این مسابقه در ۲ مرحله برگزار می‌شود:
- **مرحله اول:** ابتدا، **۱۰۰ صحنه ویدیویی** از لحظات برخورد یک توپ با خط کناری زمین ورزشی با نتیجه مشخص، توسط ستاد برگزاری المپیاد در سامانه المپیاد بارگذاری می‌شود. به تیم‌ها **۴۵ روز** فرصت داده می‌شود تا ۲۰ داده آزمایش (داده تست) که در سامانه بارگذاری شده است را با استفاده از هر فرآیند یا روشی به منظور تصمیم‌گیری صحنه‌ها قضاوت کنند (فاصله توپ را با خط به صورت مقدار کمی بیان کنند). کمیته فنی مسابقات **داوری اولیه** را انجام داده و **تیم‌های برتر** را برای ارائه در روزهای برگزاری المپیاد انتخاب می‌کنند.
- **مرحله دوم:** تیم‌های منتخب در مرحله اول، می‌بایست در روز آزمون کدها و برنامه خود را به همراه داشته باشند. در روز مسابقه داوران تعداد ۲۰ داده آزمایش (داده تست) را در اختیار تیم‌های منتخب قرار داده و تیم‌ها در برنامه خود اجرا و به ارائه علمی می‌پردازند و **سه تیم برتر** توسط کمیته فنی مسابقات انتخاب می‌شوند.

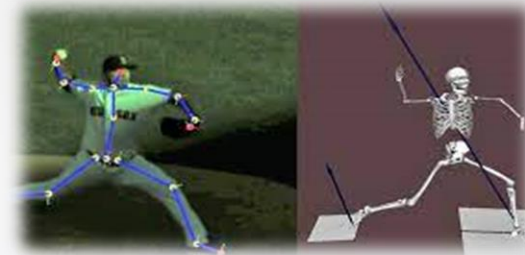


پیش بینی درصد مالکیت توپ در مسابقه فوتبال

- در این مسابقه به تیم‌های شرکت کننده، یک دیتاست (مجموعه داده‌ها) از مشخصات بازی‌های فوتبالی انجام شده توسط کامپیوتر در قالب بازی **eFootball** (شامل ویژگی فردی و توانمندی بازیکنان، محل بازی، نوع چینش، ترکیب تیم‌های فوتبالی و...) به همراه نتیجه **درصد مالکیت** آن بازی داده می‌شود. سپس با توجه به مشخصات **بازی جدید** تعریف شده، تیم‌های شرکت کننده می‌بایست بر اساس هر فرایند تحلیلی، **درصد مالکیت** توپ را **تخمین** بزنند. هر تیمی که با دقت بالاتری درصد مالکیت توپ را تخمین بزند، تیم برتر قلمداد می‌شود.
- **مرحله اول:** ابتدا توسط ستاد برگزاری المپیا، دیتاست (مجموعه داده‌ها) ۱۰۰۰ تایی از مسابقات مختلف ورزشی با مشخصات ورودی و درصد مالکیت خروجی در قالب فایل اکسل در سامانه بارگذاری می‌شود (۸۰۰ داده آموزش و ۲۰۰ داده آزمون) و در اختیار تیم‌ها قرار می‌گیرد. تیم‌ها می‌بایست طی **۴۵ روز** جواب نتایج آزمون را محاسبه کنند و از طریق سامانه ارسال نمایند. تیم‌هایی که توانایی پیاده‌سازی برنامه را با دقت بالایی داشته باشند، به عنوان تیم‌های منتخب برای روز مسابقه انتخاب می‌شوند.
- **مرحله دوم:** در روز مسابقه ۲۰۰ داده ورودی بازی به عنوان داده آزمون در اختیار تیم‌های منتخب قرار می‌گیرد که ستون **مالکیت توپ** خالی می‌باشد و تیم‌ها در روز مسابقه بایستی بر اساس محاسبات انجام شده (برنامه آماده‌ای که همراه خود دارند) نتیجه درصد مالکیت هر تیم را تخمین بزنند و در نهایت نتایج با مقادیر واقعی به عنوان شاخص داوری مقایسه می‌گردد.



تحلیل بیومکانیکی و آسیب شناسی فعالیت ورزشی



- بیومکانیک ورزش و آسیب شناسی ورزش به بررسی و تجزیه و تحلیل عملکرد ورزشکار با استفاده از قوانین فیزیکی همچون قوانین حرکت، اصطکاک، گشتاور، اهرمها و مطالعه نیروهای داخلی و خارجی و اثرات آن بر ورزشکار می پردازد.
- در این مسابقه، فیلم یک حرکت یا فعالیت ورزشی به تیمها ارائه می شود و تیمها می بایست با استفاده از نرم افزارهای تحلیلی و محاسبات به تحلیل سینماتیکی و تحلیل دینامیکی و آسیب شناسی حرکت مورد نظر پردازند.
- همچنین به تیمها نمودارهای راه رفتن (گیت) ورزشکاران یا اطلاعاتی از قبیل سینماتیک یک حرکت ورزشی ارائه شده و شرکت کنندگان می بایست با محاسبات یا تحلیل بردارها یا نرم افزارهای تحلیلی به ارزیابی میزان آسیب ورزشکار پردازند.

طراحی اپلیکیشن ورزشی

- در این مسابقه تیم‌ها به ارائه اپلیکیشن‌های مرتبط در حوزه علوم ورزشی می‌پردازند و هر تیمی که دارای ویژگی‌ها و شاخص‌های ارزیابی تست اپلیکیشن بود، به عنوان برنده انتخاب می‌شود.
- **مرحله اول:** ابتدا توسط ستاد برگزاری المپیاد، **فراخوانی** آزاد در زمینه ساخت اپلیکیشن ورزشی اعلام می‌شود. تیم‌ها **یک ماه** فرصت خواهند داشت اپلیکیشن ورزشی را در سامانه تعیین شده توسط ستاد برگزاری کنند. این طرح‌ها توسط تیم داوری، **ارزیابی اولیه** و تیم‌های منتخب مشخص می‌شوند.
- **مرحله دوم:** تیم‌های منتخب در مرحله اول، می‌بایست در جلسات توجیهی و آموزشی تنظیم شده توسط ستاد برگزاری المپیاد شرکت نمایند (حضور یا مجازی). این تیم‌های منتخب **یک ماه** فرصت دارند تا **ایده و طرح نهایی** خود را در زمینه اپلیکیشن ورزشی با موضوع خاص اعلام شده توسط کمیته فنی مسابقات آماده نمایند و در روزهای برگزاری المپیاد، تیم‌های منتخب می‌بایست اپلیکیشن خود را در حضور داوران ارائه نمایند.

طراحی صنعتی یک محصول ورزشی

- طراحی محصول در علوم ورزشی مفهوم گسترده‌ای است که با تولید اصولی و توسعه‌ی ایده‌ها به خلق محصولات جدید می‌انجامد. کارشناسان طراحی روی مفاهیم و ایده‌ها کار می‌کنند و در نهایت آنها به اختراعات و محصولات ملموس تبدیل می‌گردند. در این چالش، تیم‌ها می‌بایست با به‌کارگیری مفاهیم **طراحی صنعتی**، **گرافیک**، **ارگونومی**، **طراحی مکانیزم** و... به طراحی مفهوم و ایده یک محصول ورزشی بپردازند.
- **مرحله اول:** ابتدا توسط ستاد برگزاری المپیاد، **فراخوانی** آزاد در زمینه طراحی محصولات ورزشی اعلام می‌شود. تیم‌ها **یک ماه** فرصت خواهند داشت طرح اولیه مربوط به محصول ورزشی را به همراه رزومه خود در سایر زمینه‌های طراحی صنعتی در سامانه تعیین شده بارگذاری کنند. این طرح‌ها توسط تیم داوری، **ارزیابی اولیه** و تیم‌های منتخب مشخص می‌شوند.
- **مرحله دوم:** تیم‌های منتخب در مرحله اول، می‌بایست در جلسات توجیهی و آموزشی تنظیم شده توسط ستاد برگزاری المپیاد شرکت نمایند (حضور یا مجازی). این تیم‌های منتخب **یک‌ماه** فرصت دارند تا ایده و طرح نهایی خود را در زمینه **محصول ورزشی** با موضوع خاص اعلام شده توسط کمیته فنی مسابقات آماده نمایند و در روزهای برگزاری المپیاد، تیم‌های منتخب می‌بایست **طرح‌های نهایی** خود را در حضور داوران ارائه نمایند.

شبیه سازی الکترونیکی یک ابزار ارزیابی در ورزش

- در این مسابقه تیمها می بایست با مفاهیم **طراحی آنالوگ**، **دیجیتال** و **شبیه سازی مدار الکترونیک** آشنایی داشته باشند و توسط نرم افزارهای مهندسی به طراحی و شبیه سازی بوردهای سخت افزاری مرتبط با علوم ورزشی بپردازند.
- **مرحله اول:** ابتدا توسط ستاد برگزاری المپیاد، **فراخوانی** آزاد در زمینه **طراحی الکترونیک محصولات ورزشی** اعلام می شود. تیمها **یک ماه** فرصت خواهند داشت یکی از طرحهای دلخواه مربوط به محصول ورزشی را به همراه فایل شبیه سازی در سامانه تعیین شده بارگذاری کنند. این طرحها توسط تیم داور، **ارزیابی اولیه** و تیمهای منتخب مشخص می شوند.
- **مرحله دوم:** تیمهای منتخب در مرحله اول، می بایست در جلسات توجیهی و آموزشی تنظیم شده توسط ستاد برگزاری المپیاد شرکت نمایند (حضور یا مجازی). این تیمهای منتخب **یک ماه** فرصت دارند تا **ایده و طرح نهایی** خود را در زمینه **ابزار ارزیابی ورزشی** با موضوع خاص اعلام شده توسط کمیته فنی مسابقات آماده نمایند و در روزهای برگزاری المپیاد تیمهای منتخب می بایست فایل طرح و شبیه سازی نهایی خود را در حضور داوران ارائه نمایند.

تجهیزات سخت‌افزاری و نرم‌افزاری مورد نیاز در دانشگاه میزبان

- ✓ دانشگاه میزبان باید **سرور** جهت برگزاری المپیاد فراهم نماید.
- ✓ دانشگاه میزبان باید **اینترنت پرسرعت** جهت برگزاری المپیاد فراهم نماید.
- ✓ دانشگاه میزبان باید **تجهیزات سخت‌افزاری و صوتی و تصویری مناسب** (میز و صندلی، ویدئو پروژکتور، میکروفون، اسپیکر و...) جهت برگزاری المپیاد فراهم نماید.
- ✓ دانشگاه میزبان باید **فضای فیزیکی** متناسب با تعداد تیم‌های شرکت‌کننده جهت ارائه در اختیار قرار دهد.
- ✓ دانشگاه میزبان می‌بایست **استقرار و پذیرایی** تیم‌های شرکت‌کننده، کمیته برنامه‌ریزی المپیاد، کمیته فنی مسابقات و ناظران را انجام دهد.
- ✓ دانشگاه میزبان می‌بایست در جهت معرفی المپیاد از طریق پایگاه‌های خبری، **اطلاع‌رسانی** انجام دهد.

مراحل سطح استانی المپیاد

فاز اول

- تشکیل کارگروه اجرایی در محل دانشگاه میزبان
- انتخاب کمیته فنی و رابط مطلع و متخصص توسط کارگروه اجرایی دانشگاه میزبان برای هر عنوان مسابقه
- معرفی و اعلام رابط مربوط به هر عنوان مسابقه به صورت مکتوب توسط دانشگاه میزبان به کمیته برنامه ریزی المپیاد
- آموزش به رابطین معرفی شده از سوی دانشگاه میزبان توسط کمیته برنامه ریزی المپیاد

شرایط رابط‌های مسابقات

• در بخش فناوری و نوآوری در ورزش؛

- رابط مسابقه شماره ۳ (تحلیل بیومکانیکی و آسیب شناسی فعالیت ورزشی)، یکی از اعضای هیات علمی گروه **تربیت بدنی و علوم ورزشی** باشد.

- رابط مسابقه شماره ۴ (طراحی اپلیکیشن ورزشی)، یکی از اعضای هیات علمی گروه **مهندسی کامپیوتر** باشد.

- رابط مسابقه شماره ۵ (طراحی صنعتی یک محصول ورزشی)، یکی از اعضای هیات علمی گروه **هنر** باشد.

- رابط مسابقه شماره ۶ (شبیه سازی الکترونیکی یک ابزار ارزیابی در ورزش)، یکی از اعضای هیات علمی گروه **مهندسی برق** باشد.

• در بخش ورزش‌های رباتیک؛

• رابط، یکی از اعضای هیات علمی گروه **مهندسی کامپیوتر** یا **مهندسی برق** باشد.

• در بخش ورزش‌های دیجیتال و فیجتال؛

• رابط، یکی از اعضای هیات علمی گروه **تربیت بدنی** یا از **کارکنان اداره تربیت بدنی** دانشگاه باشد.

مراحل سطح استانی المپیاد

فاز دوم

- **ثبت نام** از طریق **سامانه** برگزاری المپیاد
- **تعریف صورت مساله** و شرایط برگزاری مرحله اول (مسابقات شماره ۴ و ۵ و ۶ بخش فناوری و نوآوری) توسط کمیته فنی دانشگاه میزبان هر استان
- **بارگذاری** فایل‌های مربوط به مرحله اول المپیاد توسط تیم‌های متقاضی (در بخش فناوری و نوآوری)

مراحل سطح استانی المپیاد

فاز سوم

- **ارزیابی اولیه** کمیته فنی مسابقات و اعلام نتایج تیم‌های پذیرفته شده در **مرحله اول** المپیاد جهت شرکت در مرحله دوم المپیاد (در بخش فناوری و نوآوری)
- **تعریف صورت مساله** و شرایط برگزاری **مرحله حضوری** (مسابقات شماره ۳ و ۴ و ۵ و ۶ بخش فناوری و نوآوری) توسط کمیته فنی دانشگاه میزبان هر استان

مراحل سطح استانی المپیاد

فاز چهارم

- برگزاری المپیاد مرحله **حضوری** در دانشگاه **میزبان** هر استان
- اعلام نتایج **برندگان نهایی** جهت حضور در **المپیاد ملی**

از توجه شما سپاسگزارم