

ربات فوتبالیست 1 به 1 (طراحی و ساخت)



۱. سناریو

لیگ طراحی و ساخت فوتبالیست ۱ به ۱ یک رقابت آموزشی و هیجان‌انگیز با هدف شبیه‌سازی مسابقات فوتبال واقعی است. در این لیگ، ربات‌ها به صورت رودررو با یکدیگر رقابت می‌کنند و توانایی خود را در کنترل، هدایت توپ، سرعت عمل و تصمیم‌گیری لحظه‌ای به نمایش می‌گذارند.

ویژگی شاخص این لیگ، طراحی و ساخت ربات در محل مسابقات و در مدت زمان مشخص است. شرکت‌کنندگان با استفاده از تجهیزات و قطعات تعیین‌شده، ربات خود را طراحی و مونتاژ کرده و پس از آن وارد رقابت می‌شوند. این فرآیند علاوه بر ایجاد شرایط برابر برای تمامی تیم‌ها، مهارت‌هایی مانند مدیریت زمان، دقت در طراحی و اجرای صحیح مکانیزم‌ها را در شرکت‌کنندگان تقویت می‌کند.

مسابقات به گونه‌ای برگزار می‌شود که ربات‌ها همانند بازیکنان فوتبال، با حرکت هدفمند و کنترل‌شده، توپ را به سمت دروازه حریف هدایت کنند. ساختار رقابت به شکلی طراحی شده است که سرعت، دقت عملکرد، کنترل ربات و استراتژی رقابتی نقش تعیین‌کننده‌ای در نتیجه مسابقه داشته باشد.

هدف از برگزاری لیگ «طراحی و ساخت فوتبالیست ۱ به ۱»، فراهم کردن بستری آموزشی و رقابتی برای کودکان و نوجوانان است تا با ترکیب دانش نظری و فعالیت عملی، مهارت‌های مهندسی، خلاقیت و تفکر حل مسئله خود را تقویت کرده و در فضایی منصفانه و پرنشاط، تجربه‌ای نزدیک به یک مسابقه واقعی فوتبال رباتیک را کسب کنند.

* کنترل ربات‌ها در این لیگ با ریموت بی‌سیم است.

۲. قوانین عمومی

۲.۱. الزامات تیم

۲.۱.۱. سن اعضای تیم

- دانش‌آموزان پایه‌های چهارم تا ششم ابتدایی مجاز به شرکت در این لیگ هستند.

۲.۱.۲. اندازه تیم

- تعداد اعضای تیم: حتما 2 نفر
- هر تیم باید یک سرپرست داشته باشد (سرپرست جزء اعضای تیم محسوب نمی‌شود)

۲.۲. الزامات ربات

۲.۲.۱. نحوه کنترل

- تمامی ربات‌ها باید توسط اپراتور کنترل شوند (هوشمند نباشد).
- کنترل ربات باید توسط اعضای تیم معرفی شده به عنوان اپراتور صورت بگیرد و هرگونه دخالت و ارتباط خارجی ممنوع است.
- کنترل ربات‌ها باید حتما با استفاده با ریموت بی‌سیم باشد.

۲.۲.۲. ایمنی ربات

- ربات باید به گونه ای طراحی و ساخته شود که آسیبی به زمین مسابقات و افراد وارد نکند.

۲.۳. الزامات اخلاقی و رفتاری

۲.۳.۱. رفتار حرفه‌ای

- تمامی شرکت‌کنندگان موظفند رفتار مناسب داشته باشند و به ویژه نسبت به سایر شرکت‌کنندگان، داوران و برگزارکنندگان تمامی لیگ‌ها کمال ادب و احترام را رعایت کنند.
- انتظار می‌رود تیم‌ها در روز شروع مسابقات به موقع در محل حاضر شوند.
- تیم‌ها مسئول بررسی اطلاعات به‌روز شده (برنامه‌ها، جلسات، اطلاعیه‌ها و...) در طول رویداد هستند. کمیته داوران اطلاعات به‌روز شده را روی تابلوهای اعلانات یا وب‌سایت مسابقات ارائه خواهد داد.

۲.۳.۲. راهنمایی و یادگیری

- گرفتن راهنمایی از سایر تیم‌ها، سرپرست‌ها، مربی‌ها، کمیته‌های داوری و ... بخشی از یادگیری و رشد تیم‌هاست. برای اطمینان از رقابت عادلانه و به حداکثر رساندن یادگیری، لازم است که هیچ یک از حمایت‌های دریافتی، کار رقابت را برای تیم انجام ندهد.

۲.۳.۳. کمک در مسابقه

شرکت کنندگان فقط مجاز به دریافت کمک از سایر تیم‌های شرکت کننده در طول مسابقه هستند. به این منظور، فقط اعضای تیم اجازه ورود به محوطه لیگ را دارند و اشخاص دیگر (مانند سرپرست، مربی و والدین) فقط با اجازه داور امکان ورود به محوطه لیگ را دارند. هیچ یک از افراد به جز اعضای تیم و داوران حق دست زدن به ربات‌ها، به ویژه برای تعمیرات، تغییرات و کنترل ربات را ندارد.

۲.۳.۴. تخلفات

تیم‌هایی که مکرراً به شیوه‌ای غیرقابل قبول رفتار کنند ممکن است توسط کمیته برگزارکننده، از مسابقات حذف شده و ملزم به ترک محل مسابقات شوند.

۲.۳.۵. بازی جوانمردانه

ربات‌ها و افرادی که عمداً یا مکرراً به زمین آسیب برسانند، حذف خواهند شد. انتظار می‌رود همه تیم‌ها با هدف مشارکت عادلانه رفتار کنند.

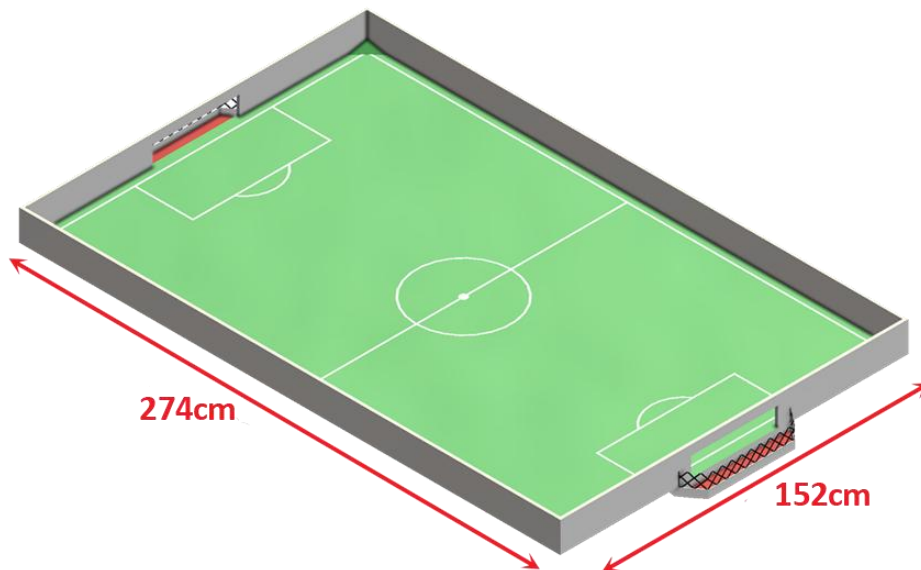
۳. زمین بازی

۳.۱. جنس زمین

MDF روکش دار

۳.۲. ابعاد زمین

زمین مسابقه به طول 274cm و عرض 152cm می‌باشد. (با تلورانس 5 درصد)

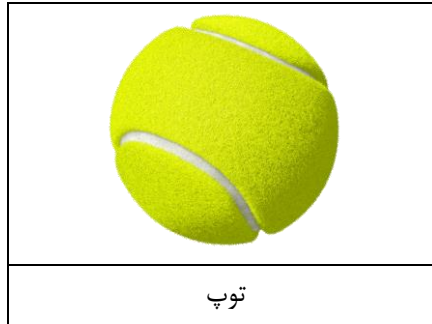


۳.۳. ابعاد دروازه

ابعاد دروازه 10cm در 40cm

۳.۴. ابعاد توپ

کره‌ای به قطر 6/5 سانتی‌متر و جرم 55 گرم



توپ

۳.۵. نقطه پناستی

یک نقطه به فاصله 140 سانتی‌متری از خط دروازه قرار دارد.

۳.۶. نقاط شروع مجدد بازی

در صورت نیاز به شروع مجدد بازی، مسابقه از نقطه وسط آغاز می‌گردد.

۴. الزامات ربات

۴.۱. موتور

۴.۱.۱. نوع موتور

تنها استفاده از موتورهای DC مجاز است.

۴.۱.۲. مشخصات موتور

- استفاده از موتورهای با قطر بدنه 25 میلی‌متر (مانند مدل‌های ZGA25R یا ETONM و...)
- استفاده از موتور با حداکثر 1000 دور در دقیقه (RPM) مجاز است.
- امکان بررسی دور موتور ربات باید فراهم باشد. استفاده از حفاظ یا پوششی به منظور حفاظت از سیم‌های موتور مجاز است.



نمونه موتور

۴.۲. کنترلر

ربات‌ها باید توسط اپراتور کنترل شوند و استفاده از ریموت بی‌سیم الزامی است.

۴.۳. منبع تغذیه

- برای راه‌اندازی ربات باتری 3 سل بدون محدودیت جریان مجاز است. (نوع باتری استفاده شده می‌تواند lithium, Nicd, gel cell و dry cell باشد)
- امکان اضافه کردن باتری‌ها برای افزایش جریان مشکلی ندارد. (به طور مثال ولتاژ خروجی 12 ولت و جریان خروجی 4000 میلی‌آمپر که با باتری‌های 2000 میلی‌آمپر باشد و از 6 باتری تشکیل شده است)
- امکان افزایش ولتاژ باتری با مبدل‌های افزایشنده ولتاژ وجود ندارد.
- موارد ایمنی حتما در باتری لحاظ و رعایت شود.



۴.۴. ابعاد و اندازه

- حداکثر ابعاد ربات باید 25 سانتی‌متر (طول) * 25 سانتی‌متر (عرض) و حداقل ارتفاع 15 سانتی‌متر باشد.
- تغییر ابعاد ربات در حین مسابقه مجاز نیست.

۴.۵. وزن ربات

حداکثر وزن ربات باید ۳ کیلوگرم باشد.

۴.۶. ساخت و ساز

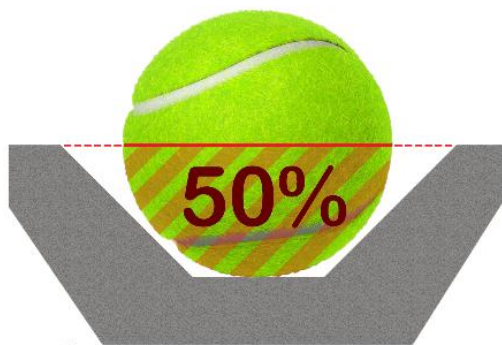
۴.۶.۱. مکانیزم‌ها

- ربات‌ها باید حتماً مکانیزم شوتر (ضربه زن) برای توپ را دارا باشند و از آن مکانیزم در طول اجرای مسابقه استفاده کنند. ربات‌های بدون مکانیزم، مجاز به حضور در زمین مسابقه نیستند.
- تست شوتر

هر ربات موظف است پشت خط مشخص‌شده‌ای قرار گرفته و با اجرای مکانیزم شوتر، توانایی ضربه‌زدن به توپ و حرکت دادن آن به مسافت حداقل ۵۰ سانتی‌متر را به‌طور موفق نشان دهد.

۴.۶.۲. محدودیت نگهداری توپ

ربات‌ها نمی‌توانند قسمتی داشته باشند که توپ را به‌طور کامل در خود نگه دارد و باید زمانی که توپ توسط یکی از ربات‌ها حمل می‌شود بیش از 50 درصد توپ آزاد باشد.



۴.۶.۳. تعداد ربات

هر تیم می‌تواند تنها 1 ربات داشته باشد.

۴.۶.۴. تعویض ربات

تیم‌ها باید در طول مسابقات از یک ربات استفاده کنند و نمی‌توانند آن را با رباتی دیگر تعویض کنند. (تعمیر و تغییر در ربات مشکلی ندارد)

۴.۶.۵. نصب باتری و گیرنده ریموت

تیم‌ها باید بر روی ربات مکانی جهت نصب مجموعه باتری و گیرنده کنترل از راه دور خودشان در نظر گرفته باشند، تیم‌هایی که به این مورد توجه نداشته باشند تا زمانی که آن را برطرف نکرده‌اند قادر به مسابقه دادن نخواهند بود.

۵. نحوه اجرای لیگ

۵.۱. طراحی و ساخت

لیگ طراحی و ساخت به گونه‌ای است که شرکت‌کنندگان با تمرکز و دانش فنی، کار تیمی، تجربه شخصی و مدیریت زمان در محل مسابقات ربات خود را طراحی کرده و بسازند. سپس با ربات خود به مسابقه دادن بپردازند. با توجه به محوریت این لیگ، خلاقیت نقش بسیار مهمی در آن دارد.

۵.۱.۱. قرنطینه

در طول زمان طراحی و ساخت، تمامی تیم‌ها موظف‌اند در محوطه قرنطینه حضور داشته باشند.

- قطعات و تجهیزات

شرکت‌کنندگان موظف هستند تمامی قطعات و تجهیزات مورد نیاز خود (قطعات به صورت باز شده بوده و در روز اول مسابقات تمامی قطعات توسط کمیته داوری بررسی خواهد شد) را همراه داشته باشند و امکان ورود و خروج قطعه و تجهیزات پس شروع زمان قرنطینه وجود ندارد. پیشنهاد می‌شود که هر شرکت‌کننده قطعات مجزا داشته باشد.

- قطعات پیش ساخته

به منظور رعایت اصل طراحی و ساخت، معیار اصلی این است که ربات نتیجه کار شرکت کنندگان باشد. در این راستا به صرف باز بودن قطعات ربات از هم به معنی تایید رعایت قوانین نیست.

به طور مثال تیمها نمی توانند ربات را از پیش طراحی کرده و صرفاً آن را در زمان «طراحی و ساخت» مونتاژ کنند. آماده سازی ربات به صورت چاپ سه بعدی، برش لیزر، ماشین کاری CNC،... چه در چند بخش مختلف و چه در حالت یک پارچه پذیرفته نیست.

استفاده از محصولات و قطعات برندهای آموزشی رباتیک رایج در بازار ایران و محصولات مشابه بلامانع است.

استفاده از مواد خامی چون چوب، پلکسی گلس، ورق های فلزی و... بلامانع است.

- اعضای تیم

تمامی اعضای تیم موظف هستند در زمان قرنطینه در محوطه لیگ حضور داشته باشند.

- ارتباط با افراد خارجی

در طول زمان قرنطینه تیمها امکان ارتباط با افراد خارج از قرنطینه (سرپرست، والدین، تماشاگر و...) ندارند.

- کمیته داوری

اعضای تیمها در صورت نیاز می توانند با تایید و اجازه کمیته داوری موارد توصیف شده را انجام ندهند.

- تخلف

در صورت رعایت نشدن موارد توصیف شده کمیته داوری می تواند تیم متخلف را حذف کند.

۵.۱.۲. زمان

زمان بندی طراحی و ساخت در روز مسابقه اعلام خواهد شد.

شرکت کنندگان توجه داشته باشند که باید بتوانند ربات خود را در محدوده زمانی 4 تا 6 ساعت ساخته باشند.

۵.۲. بررسی

کمیته داوران رباتها را پیش از شروع مسابقه (و در طول مسابقه) بررسی خواهند کرد تا اطمینان حاصل کنند که محدودیت های توصیف شده در قوانین رعایت شده باشد. بررسی هایی مثل:

- قبل از شروع مسابقه کمیته داوری می تواند یکی از موتورهای ربات را جدا کرده مورد بررسی قرار دهد. در صورتی که مغایرتی با قوانین مسابقه وجود داشته باشد، آن تیم از رقابت حذف می گردد.

- پیش از آغاز مسابقه، تست شوتر از رباتها گرفته می شود. در این تست، هر ربات موظف است پشت خط مشخص شده توسط داور قرار گرفته و با اجرای مکانیزم شوت، توانایی ضربه زدن به توپ و حرکت دادن آن به مسافت حداقل ۵۰ سانتی متر را به طور موفق نشان دهد. عدم موفقیت در انجام این تست، مانع از شروع راند توسط ربات تا زمان رفع مشکل و تأیید مجدد داور خواهد شد.

۵.۳. شروع مسابقه

۵.۳.۱. راند

- زمان هر مسابقه 4 دقیقه است.

۵.۳.۲. ترتیب مسابقه تیمها

ترتیب شروع مسابقه و جدول رقابت تیمها، پیش از آغاز مسابقه به صورت قرعه‌کشی انجام می‌شود.

۵.۳.۳. مشخص کردن ربات

پیش از شروع مسابقات بر روی ربات از طرف کمیته داوری برجسی با شماره تیم، بر روی ربات چسبانده می‌شود و تا انتهای مسابقات باید بدون تغییر باقی بماند. در صورت مشاهده تغییر در برجسب، تیم از مسابقه حذف می‌شود.

۵.۳.۴. قرنطینه

قبل از شروع هر راند ربات‌ها توسط کمیته داوری قرنطینه می‌شوند و بعد از پایان کامل هر راند، ربات‌ها به تیم‌ها تحویل داده می‌شود.

۵.۳.۵. آماده‌سازی ربات

هر تیم بعد از اعلام زمان شروع راند خود، حداکثر 2 دقیقه زمان آماده‌سازی دارد و بعد از 2 دقیقه باید در زمین حاضر شود در غیر این صورت از آن راند حذف خواهد شد.

* تیم‌ها باید با باتری شارژ شده در مسابقات شرکت کنند. کمیته اجرایی مسابقات مسئولیتی در قبال باتری‌های کم‌شارژ یا بدون شارژ ندارد.

۵.۳.۶. تست ربات

پیش از شروع هر رکورد به تیم‌ها یک فرصت بسیار کوتاه برای تست کلی ربات در زمین مسابقه داده خواهد شد.

۵.۳.۷. تعیین اپراتور (کاپیتان)

- در ابتدای هر رکورد از سوی اعضای تیم 1 نفر به عنوان اپراتور معرفی شده و مسئول کنترل ربات طی مسابقه است.

- امکان تعویض اپراتور در حین مسابقه وجود ندارد.

- تعیین اپراتور در اختیار تیم است و تیم‌ها می‌توانند در هر راند، اپراتور خود را تغییر دهند.

۵.۳.۸. اعضای تیم و افراد دیگر

- غیر از اپراتور، سایر افراد (سرپرست، والدین، تماشاگر و...) باید خارج از محوطه زمین مسابقه باشند.

- هیچ کس اجازه ندارد در طول راند عمداً زمین مسابقه را لمس کند.

- بدون اجازه کمیته داوری هیچ شخصی خارج از محوطه لیگ (تماشاگر، سرپرست، والدین و...) نمی‌تواند ابزار و وسیله‌ای به شرکت‌کنندگان تحویل دهد.

۵.۳.۹. تداخل فرکانسی و نویز

کمیته برگزاری مسابقات، تمامی تلاش خود را برای کاهش نویزها و تداخلات فرکانسی در محل برگزاری مسابقه به کار خواهد گرفت. با این حال، با توجه به ماهیت تجهیزات بی سیم، حضور همزمان رباتها، ریموت کنترلها و سایر دستگاههای الکترونیکی، امکان بروز تداخلات فرکانسی جزئی به صورت محدود و مقطعی وجود دارد. تیمها موظفاند طراحی و تنظیم سیستمهای کنترلی ربات خود را به گونه ای انجام دهند که در برابر این تداخلات احتمالی، پایداری و عملکرد قابل قبولی داشته باشد. بروز تداخلات فرکانسی، دلیل موجه برای اعتراض یا توقف مسابقه نخواهد بود.

۵.۴. جریان مسابقه

۵.۴.۱. محل قرارگیری اپراتور

محل قرارگیری اپراتور اطراف زمین مسابقه مشخص شده است.

اپراتور نباید از این محدوده خارج شود؛ این عمل خطا محسوب می شود.



۵.۴.۲. فرمانهای داور

فرمانهای داور می تواند به طور کلامی و در صورت نیاز با سوت باشد.

- توقف (stop)

با دادن فرمان stop (توقف) رباتها باید متوقف شده و حرکتی نکنند.

- شروع (run)

با دادن فرمان run (شروع) رباتها می توانند به حرکت درآیند.

- سوت

زمانی که بازی در جریان است، سوت زدن داور به منزله فرمان توقف است.

زمانی که بازی متوقف بوده، سوت زدن داور به معنی فرمان شروع است.

۵.۴.۳. گل

زمانی که توپ داخل سبد دروازه بیفتد گل محسوب می شود.

۵.۴.۴. عدم حرکت مؤثر

داور در صورت گیرکردن دو ربات به یکدیگر و عدم حرکت مؤثر رباتها به مدت 5 ثانیه، بدون متوقف کردن بازی عمل زیر را انجام می دهد:

- توپ را برداشته و در مرکز زمین یا بر روی مکانی روی خط وسط قرار می دهد.

- رباتها را از یکدیگر جدا می کند و در محوطه جریمه تیم خود قرار می دهد.

۵.۴.۵. رفع نقص فنی در ربات

- نقص فنی

اگر در حین مسابقه به هر دلیلی نقص فنی الکترونیکی یا مکانیکی رخ دهد، داور به هر تیم حداکثر یکبار اجازه رفع نقص فنی می‌دهد. حداکثر زمان لازم برای انجام این کار 2 دقیقه است.

- تعویض باتری

تعویض باتری در حین مسابقه مجاز نیست.

۵.۵. اخطارها

۵.۵.۱. اخطار کارت زرد

در شرایط زیر ربات از سوی داور اخطار کارت زرد دریافت می‌کند:

- لمس ربات یا توپ توسط شرکت‌کننده

- آسیب به زمین مسابقه

- آسیب عمدی به ربات حریف

- تخطی از فرمان‌های داور

۵.۵.۲. اخطار کارت قرمز

در صورت دریافت دو اخطار زرد، تیم اخطار کارت قرمز از داور دریافت می‌کند.

۵.۵.۳. دریافت کارت قرمز

در صورت دریافت کارت قرمز توسط ربات، آن تیم از آن راند حذف شده و نتیجه مسابقه با امتیاز 0 برای آن تیم و امتیاز 3 برای ربات حریف به پایان خواهد رسید.

۵.۶. اتمام مسابقه

۵.۶.۱. اتمام راند

هر مسابقه زمانی به اتمام می‌رسد که:

- زمان راند به اتمام رسیده باشد.

- ربات تیمی دیگر قادر به ادامه دادن راند نباشد.

۵.۶.۲. حذف از راند

حذف از راند به این معنی است که تیم رقیب، برنده (مثبت 3 امتیاز) و تیم حذف شده، بازنده (صفر امتیاز) شوند.

راند زمانی حذف می شود که:

- تیمی از آن راند انصراف دهد.
- کمیته داوری طبق قوانین توصیف شده تیم را حذف کند.

۵.۶.۳. فرم داوری

پس از اتمام راند فرم داوری باید توسط کاپیتان تیم امضا شود.

۵.۷. نحوه امتیازدهی و رده بندی

نحوه برگزاری با توجه به تعداد تیم های شرکت کننده می تواند به شیوه های مختلفی انجام شود. ساختار برگزاری مسابقات توسط کمیته برگزاری تعیین شده و پیش از آغاز رقابت ها به اطلاع تیم ها خواهد رسید. مسابقات ممکن است به صورت حذفی، گروهی یا ترکیبی از مرحله گروهی و حذفی برگزار گردد. کمیته برگزاری این اختیار را دارد که در صورت لزوم و به منظور حفظ نظم، عدالت و کیفیت مسابقات، تغییرات لازم را در نحوه برگزاری تا یک هفته قبل از شروع مسابقات اعمال نماید و تصمیم نهایی در این خصوص برای تمامی تیم ها لازم الاجرا خواهد بود.

نحوه برگزاری مسابقات وابسته به تعداد تیم های شرکت کننده می تواند به صورت یکی از حالات زیر برگزار شود:

- حذفی

در این روش، تیم ها به صورت دوه دو با هم مسابقه می دهند و **بازنده هر بازی حذف** می شود. این روند تا مشخص شدن قهرمان ادامه دارد.

- گروهی

تیم ها به چند **گروه** تقسیم می شوند و در هر گروه، همه تیم ها با هم بازی می کنند. سپس تیم های برتر هر گروه صعود می کنند.

- ترکیبی از مرحله گروهی و حذفی

ابتدا مسابقات به صورت **گروهی** برگزار می شود و سپس تیم های برتر وارد **مرحله حذفی** می شوند.

لیگ کامل

همه تیم ها با تمام تیم های دیگر مسابقه می دهند و در پایان، تیمی که بیشترین امتیاز را دارد قهرمان می شود.

۵.۸. انتشار نتایج

نتایج هر راند پس از اتمام آن و بررسی توسط کمیته داوری اعلام می شود. نتیجه نهایی مسابقه نیز به همین صورت خواهد بود.

۶. حل اختلاف

۶.۱. داور و کمک داور

- تمام تصمیمات در طول بازی توسط کمیته داوری (داور و کمک داور) گرفته می‌شود، که مسئول زمین، افراد و اشیاء اطراف آن هستند.
- تصمیمات گرفته شده توسط داور یا کمک داور در طول بازی نهایی هستند.
- پس از بازی، داور از اپراتور تیم می‌خواهد برگه امتیاز را امضا کند. به اپراتور ۱ دقیقه فرصت داده می‌شود تا برگه امتیاز را بررسی و امضا کنند. با امضای برگه امتیاز، عضو تیم امتیاز نهایی را به نمایندگی از کل تیم می‌پذیرد. در صورت نیاز به شفاف‌سازی بیشتر، عضو تیم باید نظرات خود را روی برگه امتیاز بنویسد و آن را امضا کند.

۶.۲. شفاف‌سازی قوانین

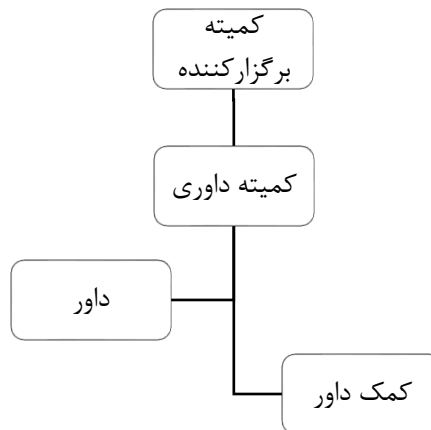
اگر هرگونه شفاف‌سازی قانون نیاز باشد، لطفاً با کمیته برگزارکننده مسابقه از طریق وبسایت رسمی مسابقات روبوکاپ آزاد ایران ارتباط بگیرید. در صورت لزوم، حتی در طول یک مسابقه، شفاف‌سازی قانون ممکن است توسط اعضای کمیته انجام شود.

۶.۳. شرایط خاص

اگر شرایط خاصی، مانند مشکلات پیش‌بینی نشده یا قابلیت‌های یک ربات رخ دهد، قوانین ممکن است توسط سرپرست در همراهی با اعضای کمیته، حتی در طول خود مسابقات اصلاح شود.

در صورتی که سرپرست یا اعضای تیم (نماینده‌ای از تیم) در جلسات توضیح قوانین کمیته داوری شرکت نکنند، به منزله موافقت و آگاهی آنها در نظر گرفته می‌شود.

۷. تیم داوری



۸. فرم داوری

در تصویر زیر یک نمونه فرم داوری قرار داده شده است: (فرم داوری در روز مسابقات شامل تغییراتی خواهد بود)

تیم اول	شماره:

ابعاد
وزن

امتیاز	تعداد گل زده به حریف

تیم برنده	شماره:

تیم دوم	شماره:

ابعاد
وزن

امتیاز	تعداد گل زده به حریف

مسئولیت بررسی آخرین نسخه قوانین در وبسایت رسمی روبوکاپ ایران بر عهده هر تیم است.