

جام جم

ورزش

S P O R T

سه شنبه ۳۱ شهریور ۱۴۰۵ ۷۴۲۳ شماره

بازی‌های آسیایی

جدول مدالی					
رتبه	کشور	طلا	نقره	برنز	مجموع
۱	 CHN	۲۳	۱۰	۵	۳۸
۲	 JPN	۸	۱۲	۱۲	۳۲
۳	 KOR	۵	۳	۱۵	۲۳
۴	 KAZ	۴	۱	۳	۸
۵	 THA	۳	۱	۰	۴
۶	 HKG	۲	۳	۳	۸
۷	 TPE	۱	۳	۲	۶
۸	 MAC	۱	۳	۰	۴
۹	 MMR	۱	۱	۱	۳
۱۰	 UZB	۱	۱	۱	۳
۲۵	 IRN	۰	۰	۱	۱

ایران درروز دوم

◀ زهرآبکبانی نماینده تالوی ایران در فرم چانگ چوان با امتیاز ۹.۷۴ در رده چهارم قرار گرفت.

◀ علی حبیبی نژاد در دور اول وزن ۷۰کیلوگرم بوکس مردان در برابر حریف چینی خود ۲-۳ شکست خورد.
◀ تیم ملی کبدی بانوان ایران با نتیجه ۶۳ بر ۲۰ برابر ژاپن پیروز شد.

◀ تیم ملی هندبال در دومین دیدار برابر بحرین با نتیجه ۲۴-۳۴ شکست خورد.

◀ تیم ملی والیبالی ساحلی ایران با ترکیب پورعسگری و آقاجانی با نتیجه ۲ بر صفر تیمور شرقی را شکست دادند.
◀ اتوسا گلشاد نژاد در مرحله یک چهارم نهایی کاراته به مصاف سوباساکاما از ژاپن رفت و با نتیجه ۲ بر صفر مغلوب شد.

◀ تیم ملی بسکتبال سه نفره دختران دو دیدار نخست برابر ازبکستان و ژاپن را با پیروزی پشت سر گذاشت.

◀ هومر عباسی در فینال ۵۰متر کرال پشت مردان با زمان ۲۵.۲۳ ثانیه به کار خود پایان داد.

◀ امیر مطای در ششای ۱۰۰متر قورباغه با ثبت رکورد ۱.۰۰.۵۷ دقیقه در رتبه هفتم قرار گرفت.

◀ دیانارحیمی در مسابقات ساندای زنان و در وزن منفی ۶۰کیلوگرم شکست خورد واز دور رقابت ها حذف شد.

◀ مهدی کرمانی در مسابقات ساندای مردان و در وزن منفی ۶۰کیلوگرم پیروز شد و به مرحله یک چهارم صعود یافت.

◀ شجاع پناهی در وزن منفی ۶۵کیلوگرم توانست طی دو راند حریف ترکمنستانی خود را از پیش رو بردارد و به مرحله یک چهارم صعود کند.

◀ در رشته ژیمناستیک، مهدی الفتی در ماده پرش خرک، آرمان خدایی در ماده خرک حلقه، سیاوش سیاهی و مهدی احمدکهنی نیز در دار حلقه به فینال رسیدند اما محمدرضا حمیدی در ماده بارفیکس از رسیدن به فینال بازماند.

◀ تیم ملی تنیس روی میز با نتیجه سه بر یک تیم اندونزی را شکست داد.

امروز در ناگويا

- ◀ **دوچرخه سواری**: ماندانا دهقان (مرحله نهایی جاده)
- ◀ **ورزش های الکترونیک**: حسن پاچانی، ابوالفضل آقایی نسب و امیرحسین حسینی (مرحله گروهی)
- ◀ **روئینگ**: فاطمه مجلل (تک نفره)، زینب نوروزی و کیمیا زارعی (دو نفره سنگین وزن)، امیرحسین محمودپور (سبک وزن مردان)، سارا فخری و هانیه خورسند (دو نفره تک پارو)
- ◀ **تیراندازی**: تیم ملی میکس تفنگ ۱۰ متر (مقدماتی و فینال)
- ◀ **کاراته**: سپیده امینی، زینب حسینی، فاطمه صادقی، مرزنی نعمتی، فاطمه سعیدآبادی، علی اصغر آسیابری
- ◀ **تنیس روی میز**: نیما و نوشاد عالمیان، مهشید اشتری، بنیامین فرجی، آریبن غفاری، محمدحسن حبیبی و ستایش ایلوخانی (تیمی مردان و زنان و میکس دوپل)
- ◀ **شنا**: هومر عباسی، سامیار عبدلی، محمد قاسمی و امیر موتایی (مقدماتی و فینال ۴ در ۱۰۰۰متر مختلط مردان)
- ◀ **ژیمناستیک هنری**: هنگامه هادیانی (شش اسباب)
- ◀ **بسکتبال سه نفره**: ایران - چین (مردان)، ایران - هنگ کنگ (مردان)
- ◀ **کبدی**: ایران-بنگلادش (زنان)، ایران-نپال (مردان)
- ◀ **بوکس**: مهدی کاظمی (مرحله یک سی و دوم وزن ۵۵ کیلوگرم)
- ◀ **هندبال**: ایران -کره جنوبی (دور گروهی)
- ◀ **ووشو**: شاهین بنی طالبی (نان چوان و نان گوان مردان)، هلیا اسدیان و مینا پناهی (نان چوان و نان دائو زنان)، سوگند سینکائی، مهدی کرمانی و شجاع پناهی (یک چهارم نهایی)

کسب مدال برنز بازی های آسیایی برای پنج بازیکن جوان تیم ملی ایران ،یک امتیاز ویژه نیز به همراه داشت.

براساس قانون «سرباز قهرمان» مدال آوران بازی های آسیایی که در سن مشمولیت خدمت سربازی قرار داشته باشند، از خدمت سربازی معاف می شوند. براین اساس، متین آقاجانیور، پیتز گریگوریان، مهدی جعفری، مهدی حیدری و علیرضا شریفی، پنج بازیکن

معافیت ۵ملی پوش بسکتبال از سربازی

همه چیز درباره بازی های الکترونیک در ناگويا

گیمرها برای مدال آسیایی می جنگند

مختلف به رقابت می پردازند.

◀ **NARAKA: Bladepoint**: یک بازی

بتل رویال اکشن با مبارزات نزدیک و سلاح های سرد است که علاوه بر بقا، حرکات سریع، پارکور و مبارزه به تن نقش مهمی در آن دارند.

◀ **Gran Turismo 7**: یک شبیه ساز مسابقه اتومبیلرانی است که روی رانندگی واقع گرایانه، کنترل دقیق خودروها و رقابت در پیست های مختلف تمرکز دارد.

◀ **eFootball**: یک بازی شبیه ساز فوتبال است که بازیکنان در آن تیم های واقعی یا ترکیبی از بازیکنان فوتبال را کنترل می کنند و در مسابقات آنلاین و رقابتی به مصاف یکدیگر می روند.

◀ **Puyo Puyo Champions**: یک بازی پازلی رقابتی است؛ بازیکنان باید مهره های رنگی را کنار هم قرار دهند تا با حذف آنها و ایجاد زنجیره های سریع، زمین حریف را بر اثر مهره کنند.

یکی از نکات جالب این دوره، حضور پررنگ بازی های مرتبط با صنعت بازی ژاپن است؛ موضوعی که با توجه به میزبانی این کشور چندان عجیب نیست. Puyo Puyo Champions، Gran

Unite و Street Fighter 7، eFootball، Pok mon Unite با یکدیگر مبارزه می کنند و می گوشتند در زمان مشخص امتیاز بیشتری به دست بیاورند.

◀ **Honor of Kings**: یک بازی پنج به پنج است که بازیکنان با انتخاب قهرمان های مختلف، در نبردهای تیمی برای نابودی پایگاه حریف رقابت می کنند.

◀ **League of Legends**: یکی از معروف ترین بازی های جهان؛ دو تیم پنج نفره با قهرمان های متفاوت وارد نقشه می شوند و هدف اصلی، نابودی پایگاه تیم مقابل است.

◀ **PUBG**: یک بازی بتل رویال است که بازیکنان در یک نقشه بزرگ فرود می آیند، تجهیزات جمع می کنند و برای بقا و قرار گرفتن در آخرین تیم با بازیکن باقی مانده می جنگند.

◀ **Mobile Legends: Bang Bang**: یک بازی موبایلی پنج به پنج است که در آن بازیکنان با قهرمان های مختلف در نبردهای سریع تیمی برای از بین بردن پایگاه حریف تلاش می کنند.

◀ **Dreams of 3 Kingdoms**: یک بازی استراتژی و نقش آفرینی آنلاین با الهام از دوره سه پادشاهی چین است که در آن بازیکنان قهرمانان را جمع آوری کرده و با ترکیب نیروها و تاکتیک های

جوان تیم ملی بسکتبال ایران که مشمول این قانون هستند، با کسب مدال برنز بازی های آسیایی ناگويا از خدمت سربازی معاف خواهند شد.

تیم ملی بسکتبال ایران با هداایت سوتیریس مانولوپولوس، پس از صعود از مرحله گروهی و عبور از بحرین در یک چهارم نهایی، در نیمه نهایی برابر کره جنوبی شکست خورد و از رسیدن به فینال بازماند

بازی های پازلی مانند Puyo Puyo، تفکر منطقی و

تشخیص سریع الگوها تعیین کننده است.

همین تفاوت، یکی از چالش های اصلی esports در بازی های چندرشته ای است؛ چون در عمل، این ۱۳ بازی آن قدر با یکدیگر متفاوتند که قرار دادن همه آنها زیر عنوان واحد «ورزش های الکترونیک» تقریباً شبیه آن است که فوتبال و جودو را یک رشته ورزشی واحد بدانیم.

◀ ورزش بدون محدودیت قد، وزن و قدرت بدنی

با وجود این تفاوت ها، esports یک ویژگی منحصر به فرد دارد: توانایی بدنی و ساختار فیزیکی بازیکن تأثیر بسیار کمتری بر نتیجه دارد. همین موضوع باعث شده طیف بسیار متنوعی از بازیکنان بتوانند در بالاترین سطح رقابت کنند.

نمونه جالب آن در تیم ژاپن دیده می شود. کورهارا یوکی، نماینده ژاپن در Puyo Puyo Champions، تنها ۱۱سال دارد و توانسته با رقابت مقابل بازیکنان بزرگسال، جایگاه خود را در تیم ملی به دست آورد. در سوی دیگر، ساوادا آکیهیتو، بازیکن ۴۳ ساله معروف به «Score»، نماینده ژاپن در رقابت های تیمی مبارزه ای است.

این تفاوت سنی شاید یکی از جذاب ترین تصاویری باشد که بازی های الکترونیک می تواند به یک رویداد بزرگ ورزشی اضافه کند؛ یک کودک ۱۱ساله و یک بازیکن ۴۳ساله می توانند در یک تورنمنت بین المللی، هر کدام در رشته ای متفاوت، برای کشورشان رقابت کنند.

البته ورزش های الکترونیکي فقط به دلیل تاژگی مورد توجه نیستند. در بازی های آسیایی هانگزو، رقابت League of Legends به اوج تماشای

سوال بزرگ

با تمام این رشد، حضور بازی های الکترونیک در بازی های آسیایی بدون چالش نیست.

مهم ترین پرسش این است که آیا می توان بازی هایی با ماهیت کاملاً متفاوت را یک رشته واحد دانست؟ از طرف دیگر، برخلاف ورزش های سنتی که قوانین اصلی آنها می توانند برای دهه ها ثابت بمانند، بازی های ویدئویی به مالکیت شرکت های سازنده هستند. ممکن است یک بازی متوقف و نسخه جدیدی جایگزین آن شود یا برگزارکنندگان تصمیم بگیرند عنوان دیگری را وارد مسابقات کنند. این مسأله در آیچی-ناگويا کاملاً دیده می شود؛ ۱۱مورد از ۱۳ عنوان این دوره جدید هستند. در نتیجه، مقایسه قهرمانان دوره های مختلف و حتی ایجاد سنت هایی مانند

اما در دیدار رده بندی با نمایش قدرتمند برابر چین، نخستین مدال کاروان ایران در ناگويا را به دست آورد. به این ترتیب، مدال برنز ناگويا برای پنج بازیکن جوان تیم ملی، علاوه بر افتخار ایستادن روی سکوی بازی های آسیایی، پایان خدمت سربازی و یک امتیاز مهم برای ادامه مسیر حرفه ای آنها در بسکتبال ایران را نیز به همراه خواهد داشت.



۱۴۶ هزار نفر و مسابقات Dota 2 به ۷۸ هزار بیننده همزمان رسید؛ آماری که البته تماشاگران چینی را شامل نمی شد. در سطح جهانی نیز ابعاد این صنعت بسیار بزرگ تر شده است. فینال مسابقات جهانی League of Legends سال ۲۰۲۴ بیش از ۵۰میلیون

بیننده همزمان در سراسر جهان داشت. در ژاپن هم مسابقات بزرگ esports دیگر صرفاً رویدادهای اینترنتی نیستند؛ مسابقات Apex Legends در سپاور سال ۲۰۲۶ بیش از ۳۸ هزار بلیت طی چهار روز فروخت و فینال Street Fighter نیز در توکیو با جایزه یک میلیون دلاری برگزار می شود.

«قهرمانی متوالی» دشوارتر می شود. در عین حال، تغییر بازی ها می تواند فرصت تازه ای برای بازیکنان ایجاد کند. بسیاری از حرفه ای ها می توانند مهارت های خود را از یک عنوان به عنوان دیگر منتقل کنند؛ همان طور که در بازی های مبارزه ای، تعدادی از بازیکنان مطرح Street Fighter 6 سابقه فعالیت در مجموعه هایی مانند Virtua Fighter یا Guilty Gear را دارند. در نهایت، حضور بازی های الکترونیک در ناگويا فقط درباره چند بازی کامپیوتری نیست؛ این رقابت ها بخشی از یک بحث بزرگ تر پیرامون تعریف «ورزش» در دنیای امروز هستند. بازی های آسیایی فرصتی فراهم کرده تا ورزش های سنتی و رقابت های دیجیتال در یک صحنه کنار هم قرار گیرند؛ حال این همزیستی در سال های آینده چگونه ادامه پیدا کند، پرسشی است که احتمالاً پس از پایان بازی های آیچی-ناگويا جدی تر از همیشه مطرح خواهد شد.

برای مدتی از خشکی و محل مسابقات دور کند. گزارش ها حاکی از آن است که بازگشت کشتی در چنین شرایطی تا ۴۸ ساعت طول می کشد. حمل و نقل شاید آشکارترین نقطه ضعف این دوره بوده است. اتوبوس های تیم های فوتبال کره جنوبی و قطر به جای ورزشگاه محل مسابقه، به یک ورزشگاه بیسبال رفتند. تیم والیبالی زنان ویتنام نیز به هتل اشتباه منتقل شد و اعضای تیم مجبور شدند بخشی از مسیر را همراه وسایل خود طی کنند. ورزشکاران برخی کشورها هم از تأخیر اتوبوس ها و مسیرهای طولانی تا برخی محل های تمرین و مسابقه گلایه داشتند.

خبرنگاران و عکاسان نیز از این آشفتگی بی نصیب نمانده اند؛ موضوعی مهم در مسابقاتی که بیش از ۹۲۰۰ نفر از عوامل رسانه ای و تلویزیونی برای پوشش آن ثبت شده اند. گزارش های میدانی از تأخیر سرویس های رسانه ای، نبود تابلوهای راهنمای کافی و اطلاعات متناقض درباره محل حرکت اتوبوس ها حکایت دارد. یک گزارشگر نوشته برای یافتن سرویس رسانه ای در ایستگاه عظیم ناگويا بیش از یک ساعت جست و جو کرده و حتی نیروهای مستقر نیز نتوانسته اند راهنمایی یکسانی ارائه دهند. در نمونه ای دیگر، خبرنگاران برای پوشش والیبالی منتظر اتوبوسی ماندند که در زمان اعلام شده نرسید.

حتی گزارش دیگری از سردرگمی کارکنان و رانندگان درباره مقصد سرویس رسانه ای خبر داده است.

البته برگزارکنندگان و شورای المپیک آسیا بخشی از این مشکلات را مسائل اولیه یک رویداد بسیار بزرگ دانسته اند، با این حال، مجموعه اتفاقات روزهای ابتدایی نشان می دهد تصمیم به حذف دهکده سنتی ورزشکاران

و اتکا به کشتی، اقامتگاه های موقت و هتل های پراکنده، همراه با ضعف شبکه حمل و نقل و اطلاع رسانی، فشار قابل توجهی بر ساختار اجرایی مسابقات وارد کرده است.

برای کشوری که «دقت و نظم» همواره بخشی از اعتبار بین المللی اش در میزبانی رویدادهای بزرگ بوده، شروع بازی های آسیایی ناگويا تصویری متفاوت و پرحاشیه به نمایش گذاشته است.



رضا پورزمانی
مدیر گروه ورزش

بازی های آسیایی ۲۰۲۶ آیچی-ناگويا در شرایطی آغاز شده که برخلاف تصویر همیشگی از ژاپن به عنوان میزبان رویدادهای بزرگ و منظم، مشکلات اجرایی از همان روزهای نخست به یکی از موضوعات اصلی این دوره تبدیل شده است. مسأله فقط به یک بخش محدود نیست؛ اسکان ورزشکاران، حمل و نقل، ثبت نام و صدور آی دی کارت و حتی شرایط کاری خبرنگاران و عکاسان با انتقادهایی همراه بوده است.

رویتز نیز در گزارش افتتاحیه مسابقات، از «دوره آماده سازی پر دردر» و شکایت هیأت ها درباره اسکان و حمل و نقل نوشته است. یکی از تصمیم های بحث برانگیز میزبان، نساختن دهکده اختصاصی ورزشکاران بود. برگزارکنندگان با هدف کاهش هزینه ها و ملاحظات زیست محیطی، بیش از ۱۷ هزار ورزشکار و همراه را میان هتل ها، اقامتگاه های موقت کانتینری و کشتی کروز تقسیم کردند. حدود ۴۰۰۰ نفر در کشتی «Costa Serena» و حدود ۲۰۰۰ نفر در واحدهای موقت مستقر شدند و خیلی از تیم ها با مشکلاتی مانند تخصیص نامناسب اتاق ها روبه رو بودند.

شرایط اقامتگاه های موقت نیز اعتراض هایی به دنبال داشت. برخی بسکتبالیست های کره جنوبی از کوچک بودن اتاق ها و کوتاه بودن تخت ها برای بازیکنان قدبلند گلایه کردند. بارندگی شدید ناگويا مسأله را جدی تر کرد؛ حدود ۴۰۰ ورزشکار مستقر در اقامتگاه های موقت برای مدتی تخلیه شدند و گزارش هایی از نشت آب نیز منتشر شد. کشتی کروز که قرار بود راه حلی خلاقانه برای نبود دهکده ورزشکاران باشد، خود به یک چالش تبدیل شد. ورود و پذیرش برخی ورزشکاران با تأخیرهای چندساعته همراه شد و برخی ورزشکاران پس از ساعت ها انتظار و مشکلات ثبت نام، ناچار شدند برای استراحت به هتل بروند. از سوی دیگر، با نزدیک شدن طوفان «دوچوان»، احتمال خروج کشتی از بندر برای حفظ ایمنی مطرح شد؛ سناریویی که می توانست حدود ۴۰۰۰ ورزشکار و همراه را