



از اواخر سال ۲۰۰۶ فدراسیون هت تریک مشخصه ای به نام دستاورد (Achievement) را به قابلیت های خود اضافه کرد و هدف از این کار را ساختن آلترناتیو و جایگزینی برای کاپ قهرمانی عنوان کرد. به اعتقاد آنها از آنجا که همه تیم ها قابلیت قهرمانی و مطرح کردن خود در سطح کشور و دنیای هت تریک را ندارند، لذا پارامتر دستاورد را ابداع و اضافه کردند.

دستاوردها به ۴ دسته کلی تقسیم بندی می شوند:

۱- دستاورد تیمی با ۴۱۵ امتیاز

۲- دستاورد مسابقات با ۳۰۳ امتیاز

۳- دستاورد شخصی مدیر با ۲۰۵ امتیاز

۴- دستاوردهای خاص با ۶۰ امتیاز

که مجموع ۹۸۳ امتیاز را در بر می گیرد.

در ذیل به تعریف و روش آموزش کسب هر یک از این دستاوردها می پردازیم:

الف - دستاوردهای تیمی (۴۱۵ امتیاز)

۱- زندگی ابدی (۱۵ امتیاز):

تعریف: نام یک بازیکن در فهرست اسطوره های باشگاه ثبت شود

روش انجام: برای این کار باید یک بازیکن خود (اسطوره باشگاه) را که حداقل به مدت سه فصل

کامل (۳۳۶ روز) در تیم حضور داشته است به تالار افتخارات باشگاه اضافه کنید. این کار مختص

دارندگان حامی هت تریک می باشد.



دستاوردها.....
اگر بازیکنی به تالار افتخارات اضافه شود در واقع بازنشست شده و دیگر از او نمی توانید استفاده کنید. همچنین از وی به عنوان مربی نیز نمی توانید استفاده کنید.

۲- تو مال من هستی! (۱۰ امتیاز):

تعریف: با خرید اولین بازیکن برای تیمتان این دستاورد را می گیرد.
روش: ساده ترین کار، خرید بازیکن است! این دستاورد یکی از عام ترین دستاوردهای کسب شده است.

۳- و این راه درآمدی است... (۱۰ امتیاز):

تعریف: با فروش اولین بازیکن برای تیمتان این دستاورد را می گیرد.
روش: فروش بازیکن که کار سختی نیست! انجامش دهید و ۱۰ امتیاز بگیرید!

۴- بگذارید شانسی به او دهیم (۱۰ امتیاز):

تعریف: گرفتن یک بازیکن از تیم جوانان یا آکادمی جوانان
روش: با گرفتن اولین بازیکن از تیم جوانان یا آکادمی جوانان خود ۱۰ امتیاز خواهید گرفت.
تذکر: این دستاورد فقط یک بار داده می شود و فرقی بین بازیکنی که از تیم جوانان گرفته شده و بازیکنی که از آکادمی جوانان گرفته شده نیست.



۵- بازگشت سرمایه (۱۰ امتیاز)

تعریف: فروش بازیکنی که از تیم جوانان یا آکادمی جوانان خود گرفته اید.

روش: هت تریک با این دستاورد نشان می دهد که فهمیدم روش کسب در آمد و ارج نهادن

بازیکنان کم سن و سال امتیاز آور است. آن هم ۱۰ امتیاز!

۶- می خواهیم که برگردی... (۱۰ امتیاز)

تعریف: خرید یک بازیکن فروخته شده

روش: با خرید یک بازیکنی که قبلا فروخته اید و برگردان آن به تیم ۱۰ امتیاز به دستاوردهای خود

اضافه می کنید.

۷- بیاید این کار را دوباره انجام دهیم (۱۰ امتیاز)

تعریف: فروش مجدد یک بازیکن خود که قبلا خریده و به تیمتان برگردانده بوده اید

روش: بازیکن بند ۶ را بفروشید! به همین راحتی!

۸- تمرین و تلاش انسان را متفاوت تر از سایرین می کند (۱۰ امتیاز)

تعریف: افزایش مهارت یک بازیکن

روش: با اولین افزایش یکی از ۷ مهارت اصلی یک بازیکن خود صاحب این دستاورد می شوید.

افزایش قدرت بدنی، فرم و تجربه را شامل نمی شود.



دستاوردها.....

۹- برآیند مهارت ها (۵-۸۰ امتیاز)

تعریف: بر حسب مجموع برآیند مهارت های تیم شما امتیازی بین ۵ تا ۸۰ در نظر گرفته شده است:

امتیاز	برآیند بیش از...
۸۰	۲.۰۰۰.۰۰۰
۶۵	۱.۵۰۰.۰۰۰
۵۰	۱.۲۰۰.۰۰۰
۳۰	۶۰۰.۰۰۰
۲۰	۳۰۰.۰۰۰
۱۵	۱۶۰.۰۰۰
۱۰	۸۰.۰۰۰
۵	۳۰.۰۰۰

روش: با افزایش قدرت تیم این دستاورد افزایش می یابد.

یکی از راه های گرفتن این دستاورد، خرید یکباره بازیکن های با برآیند بالا در یک هفته است. این کار سرمایه بزرگی از شما را هدر داده و دستاورد نصیب شما می کند.



دستاوردها.....

۱۰- بودجه فراوان باشگاه، آن را هم ردیف باشگاه های ثروتمند قرار داد (۵-۳۵ امتیاز)

تعریف: بر حسب بودجه باقیمانده آخر هفته تیم، امتیازی بین ۵ تا ۳۵ در نظر گرفته شده است:

امتیاز	بودجه بیش از... ریال
۳۵	۱۰۰.۰۰۰.۰۰۰.۰۰۰
۲۵	۵۰.۰۰۰.۰۰۰.۰۰۰
۱۵	۲۰.۰۰۰.۰۰۰.۰۰۰
۵	۵.۰۰۰.۰۰۰.۰۰۰

روش: پس انداز پول و خسیس بودن بهترین راه برای گرفتن این دستاورد است. اما می توانید با فروش کل یا بخشی از تیمتان این مبلغ را در حسابداری قرار داده و دستاورد بگیرید.

۱۱- عاشق ما هستند (۵-۵۰ امتیاز)

تعریف: بر حسب تعداد هواداران باشگاه شما امتیازی بین ۵ تا ۵۰ در نظر گرفته شده است:

امتیاز	هوادران بیش از...
۵۰	۳۵۰۰
۳۰	۳۰۰۰
۱۵	۲۰۰۰
۵	۱۰۰۰

روش: اینقدر خوب و قدرتمند باشید که هوادارنتان زیاد شود!



۱۲- صعود از نردبان (۵-۱۰۰ امتیاز)

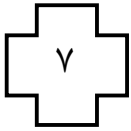
تعریف: هت تریک به رتبه تیم شما در کشور (هر چند موقتی و حتی برای یک هفته هم که باشد)

امتیازی بین ۵ تا ۱۰۰ در نظر گرفته است:

رتبه	امتیاز
۱	۱۰۰
۲-۵۰	۵۰
۵۱-۱۰۰	۴۵
۱۰۱-۵۰۰	۴۰
۵۰۱-۱۰۰۰	۳۵
۱۰۰۱-۲۰۰۰	۳۰
۲۰۰۱-۳۰۰۰	۲۵
۳۰۰۱-۵۰۰۰	۲۰
۵۰۰۱-۱۰۰۰۰	۱۵
۱۰۰۰۱-۱۵۰۰۰	۱۰
۱۵۰۰۱-۲۵۰۰۰	۵

روش: آن قدر قوی باشید که در بین تیم های رده بالا قرار بگیرید و از نردبان هت تریک بالا روید.

هت تریک در ازای آن به شما دستاورد بیشتر می دهد.



دستاوردها.....

۱۳- جامی برای قهرمانان (۱۰-۶۵ امتیاز)

تعریف: بر حسب اینکه تیم شما به چه مرحله ای از جام حذفی رسیده است، امتیازی بین ۱۰ تا ۶۵ در نظر گرفته شده است:

امتیاز	رسیدن به مرحله...
۶۵	۱۴
۴۵	۱۳
۳۵	۱۰
۲۰	۷
۱۰	۳

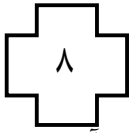
روش: آنقدر قوی باشید که به مراحل بالا برسید! رسیدن و گذر از مرحله ۱۰ برای هر تیمی به راحتی امکان پذیر نیست!

ب- دستاورد مسابقات (۳۰۳ امتیاز)

تعدادی از این دستاوردها به عملکرد کلی تیم در مسابقه و تعدادی به چیدمان بستگی دارد. این دستاورد ها هفته ای یک بار در روز سه شنبه صبح به روز می شود.

۱- ترکیب بازیکنان بسیار جوان (۳۵ امتیاز):

تعریف: میانگین سنی تمامی بازیکنانی که در ابتدای مسابقه حضور دارند زیر ۱۸ سال است و حداقل یک بازیکن محصول باشگاه دیگری است.



دستاوردها.....

روش انجام: طبق تعریف، برای کسب این دستاورد کافی است ۱۱ بازیکن که میانگین سنی آنها زیر ۱۸ سال یعنی کمتر و مساوی از ۱۷ سال و ۱۱۲ روز باشد را در ترکیب قرار دهید. با تعویض بازیکن و قرار دادن بازیکن مسن تر که شرط سنی بر هم بخورد، دستاورد کسب شده و از بین نمی رود. چیزی که اهمیت دارد ترکیبی است که شروع کننده مسابقه هستند. این دستاورد را می توان در بازی های دوستانه به راحتی کسب کرد.

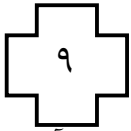
۲- ترکیب آکادمی (۲۵ امتیاز):

تعریف: تمامی بازیکنانی که در ابتدای مسابقه حضور دارند محصول باشگاه خودتان بوده و سن متوسط آنها زیر ۱۸ سال است.

روش انجام: طبق تعریف، برای کسب این دستاورد کافی است ۱۱ بازیکن که میانگین سنی آنها زیر ۱۸ سال یعنی کمتر و مساوی از ۱۷ سال و ۱۱۲ روز باشد را در ترکیب قرار دهید. تمامی این بازیکن ها باید محصول آکادمی شما بوده و یا از ابتدا در تیمتان حضور داشته باشند. با تعویض بازیکن و قرار دادن بازیکن خارج از شرایط، دستاورد کسب شده و از بین نمی رود. چیزی که اهمیت دارد ترکیبی است که شروع کننده مسابقه هستند. این دستاورد را می توان در بازی های دوستانه به راحتی کسب کرد.

۳- فرستادن پیرمردها به زمین (۳۵ امتیاز):

تعریف: میانگین سنی تمامی بازیکنانی که در ابتدای مسابقه حضور دارند بالای ۳۵ سال است.



دستاوردها.....

روش انجام: طبق تعریف، برای کسب این دستاورد کافی است ۱۱ بازیکن که میانگین سنی آنها بالای ۳۵ سال یعنی بیشتر و مساوی از ۳۵ سال و ۱ روز باشد را در ترکیب قرار دهید. با تعویض بازیکن و قرار دادن بازیکن جوان تر که شرط سنی بر هم بخورد، دستاورد کسب شده و از بین نمی رود. چیزی که اهمیت دارد ترکیبی است که شروع کننده مسابقه هستند. این دستاورد را می توان در بازی های دوستانه به راحتی کسب کرد.

۴- ترکیب بازیکنانی که از ابتدا در تیم حضور داشتند (۳۵ امتیاز):

تعریف: تمامی بازیکنانی که در ابتدای مسابقه حضور دارند محصول باشگاه خودتان بوده و میانگین سنی آنها بالای ۱۸ سال است.

روش انجام: طبق تعریف، برای کسب این دستاورد کافی است ۱۱ بازیکن که میانگین سنی آنها بالای ۱۸ سال یعنی بیشتر و مساوی از ۱۸ سال و ۱ روز باشد را در ترکیب قرار دهید. تمامی این بازیکن ها باید محصول آکادمی شما بوده و یا از ابتدا در تیمتان حضور داشته باشند. با تعویض بازیکن و قرار دادن بازیکن خارج از شرایط، دستاورد کسب شده و از بین نمی رود. چیزی که اهمیت دارد ترکیبی است که شروع کننده مسابقه هستند. این دستاورد را می توان در بازی های دوستانه به راحتی کسب کرد.

۵- دوستانی از خارج از کشور (۱۰ امتیاز):

تعریف: برگزاری بازی دوستانه بین المللی



دستاوردها.....

روش انجام: با برگزاری یک بازی دوستانه با یک تیم غیر ایرانی، چه در ورزشگاه شما و چه در ورزشگاه حریف صاحب ۱۰ امتیاز خواهید شد.

۶- کسب ستاره (۵-۱۰۰ امتیاز)

تعریف: هت تریک برای ستاره کسب شده شما در مسابقه امتیازی بین ۵ تا ۱۰۰ در نظر گرفته است:

امتیاز	ستاره بیش از...
۷۰	۱۲۰
۶۰	۱۰۰
۵۰	۹۰
۳۵	۸۰
۳۰	۷۰
۲۵	۶۰
۲۰	۵۰
۱۵	۴۰
۱۰	۳۰
۵	۲۰

روش: هر چه قوی تر بهتر! وقتی دیدی به حد مرز دستاورد رسیدی، با انجام یک فصل می تونی مرز رو رد کنی و دستاوردت رو افزایش بدی. ولی همه اینها موقتییه و باید تیم رو قوی و قوی تر کرد تا دستاوردی بهتر و بالاتر گرفت.



تعریف: هت تریک برای میانگین ریت کسب شده شما در مسابقه امتیازی بین ۵ تا ۱۰۰ در نظر

گرفته است:

امتیاز	میانگین بیش از...
۶۳	۱۸ جادویی
۵۶	۱۷ افسانه ای
۵۰	۱۶ خارق العاده
۴۴	۱۵ استثنایی
۳۹	۱۴ فوق العاده
۳۴	۱۳ بین المللی
۲۹	۱۲ باشکوه
۲۵	۱۱ درخشان
۲۱	۱۰ برجسته
۱۷	۹ توانمند
۱۴	۸ عالی
۱۱	۷ خوب
۸	۶ قابل قبول
۶	۵ ناکافی
۴	۴ ضعیف

روش: منظور از میانگین ریت، مجموع ریت های میانه، سه گانه دفاع و سه گانه حمله می باشد که

تقسیم بر ۷



ج - دستاوردهای شخصی مدیر (۲۰۵ امتیاز)

۱- قهرمان ملی (۵۰ امتیاز):

تعریف: انتخاب به عنوان سرمربی تیم ملی بزرگسالان یک کشور

۲- مربی کشور (۳۵ امتیاز):

تعریف: انتخاب به عنوان سرمربی تیم ملی جوانان یک کشور

۳- جهانیان باید بدانند (۱۰ امتیاز):

تعریف: ارسال یک پست در انجمن های هت تریک

۴- آژانس خبری (۵۰ امتیاز):

تعریف: ارسال یک پست بر روی خبرگزار باشگاه

روش: این کار تنها با داشتن حامی هت تریک امکان پذیر است.

۵- به انقلاب من پیوندید (۵-۱۰۰ امتیاز):

تعریف: هت تریک بسته به تعداد اعضای فدراسیون تاسیس شده توسط شما به شما امتیازی بین

۵-۱۰۰ می دهد:

امتیاز	اعضا بیش از...
۶۰	۲۰۰۰
۴۰	۱۰۰۰
۳۰	۵۰۰
۲۰	۱۰۰
۱۵	۵۰
۱۰	۱۰
۵	۵

روش: تاسیس و عضو شدن در فدراسیون‌ها تنها مختص دارندگان حامی هت‌تریک است. با تاسیس یک فدراسیون و دعوت از دوستان خود و رساندن اعضای آن به حداقل ۵ نفر دستاورد می‌گیرید.

د- دستاوردهای خاص (۶۰ امتیاز)

۱- گروه بازیکنان بد اخلاق (۱۵ امتیاز):

تعریف: میانگین شخصیت بازیکنان تیم شما به بد اخلاق نزدیک است.

۲- گروه بازیکنان درستکار (۱۵ امتیاز):

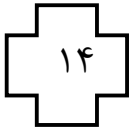
تعریف: میانگین شخصیت بازیکنان تیم شما به نیکوکار نزدیک است.

۳- گروه بازیکنان مهربان (۱۵ امتیاز):

تعریف: میانگین شخصیت بازیکنان تیم شما به محبوب نزدیک است.

۴- گروه بازیکنان بدنام (۱۵ امتیاز):

تعریف: میانگین شخصیت بازیکنان تیم شما به بدنام نزدیک است.



روش:

این دستاورد برخلاف تصور اشتباه بسیاری از کاربران، با چیدن ۱۱ بازیکن با سازگاری یکسان (مثلاً محبوب) در بازی به دست نمی آید، بلکه مختص به کل بازیکنان تیم است و حتی مربی را نیز شامل می شود. در زمان برگزاری بازی اگر، میانگین شخصیت کل بازیکنان موجود در تیم شما به یکی از ۴ حد سازگاری یا درستکاری فوق نزدیک شود، این دستاورد حاصل می شود.

طریقه محاسبه میانگین:

برای هر یک از شخصیت ها امتیازی در نظر می گیریم:

امتیاز	شخصیت سازگاری	شخصیت درستکاری
۵	دوست داشتنی	پاک سرشت
۴	محبوب	نیکوکار
۳	مهربان	سربه زیر
۲	خوش برخورد	درستکار
۱	جنگالی	غیر قابل اعتماد
۰	بد اخلاق	بدنام

برای به دست آوردن ۴ دستاورد فوق باید میانگین امتیاز شخصیتی بازیکنان شما:

برای بازیکنان بد اخلاق و بدنام نزدیک به صفر (کمتر از ۰/۲۵)

برای بازیکنان محبوب و نیکوکار نزدیک به ۴ و یا بیشتر (بیش از ۳/۷۵)

باشد.



دستاوردها.....

مثال: فرض کنید شما قصد دارید تا دستاورد گروه بازیکنان بد اخلاق را بگیرید. در لیست تیم شما

۱۵ بازیکن بد اخلاق و ۲ بازیکن جنجالی و یک بازیکن خوش برخورد دارید. پس شما میانگینی

برابر با :

$$\frac{(15 \times 0) + (2 \times 1) + (1 \times 2)}{18} = 0.22$$

دارید و این برای کسب دستاورد گروه بازیکنان بد اخلاق کافی است.

چند نکته:

• از آنجایی که شخصیت ها هم مانند مهارت ها و سایر مشخصه های هت تریک دقیقاً مترادف

با یک عدد خاص نیستند (مثلاً مهارت ناچیز دقیقاً ۳ نیست، بلکه بین ۳-۴ را ناچیز خطاب

می کنند) لذا ممکن است محاسبه میانگین شخصیت گروه بازیکنان با درصد خطایی همراه

باشد، لذا توصیه می شود برای جلوگیری از عدم حصول دستاورد، تلرانس بیشتری در نظر

گرفته و اطمینان بیشتری حاصل کنید. مثلاً در مثال فوق می توانید با فروش بازیکن خوش

برخورد، میانگین شخصیتی را از ۰/۲۲ به ۰/۱۱ کاهش دهید و از مرز دور شده و اطمینان

بیشتری حاصل کنید.

• این امکان وجود دارد که در یک زمان دو دستاورد شخصیت سازگاری و درستکاری را

همزمان بدست آورید. یعنی اگر به عنوان مثال میانگین شخصیت بازیکنان شما به بد اخلاق

و بدنام نزدیک باشد، دستاورد گروه بازیکنان بد اخلاق و گروه بازیکنان بد نام در یک بازی

به شما داده می شود.

موفق و پیروز باشید

نوید

مرجع آموزشی و خبری فارسی هت تریک..... www.hattrickedu.ir