культуры, – 2020. – № 11. – С. 74–76.

REFERENCES

1. Voroshin, I.N., Baryabina, V.Yu. and Voroshina, K.E. (2019), “Features of training and competitive activities in World Para Athletics”, *Adaptive Physical Culture*, Vol. 78, No. 2, pp. 32–34.
2. Voroshin, I.N. (2019), *The sports training system in the Paralympic athletics disciplines for the athletes with physical impairment*, monograph, St. Petersburg.
3. Voroshin, I.N. (2016), “System of sports training in IPC Athletics”, *Integrative processes and subject communications in a physical training and sports education system*, materials International sci.-pract. conf., Moscow, pp. 27–32.
4. Voroshin, I.N. (2023), “The first performances of our country's athletes in the Paralympic games”, *Uchenye zapiski universiteta imeni P.F. Lesgafta*, Vol. 217, No. 3, pp. 100–104.
5. Voroshin, I.N., Dmitriev, I.V. and Zayko, D.S. (2020), “Sports training system in application to paralympic track athletes with musculoskeletal disorders”, *Theory and practice of physical culture*, No. 11. pp. 74–76.

Контактная информация: voroshin_igor@mail.ru

Статья поступила в редакцию 04.07.2023

УДК 796.011.3

ПЕРСПЕКТИВЫ РАЗВИТИЯ ФИДЖИТАЛ-СПОРТА НА СТУДЕНЧЕСКОМ УРОВНЕ

Сергей Викторович Галицын, *доктор педагогических наук, профессор,* ***Олег Зуфарович Зиганшин,*** *доцент, председатель федерации хоккея с мячом Хабаровска,* ***Павел Дмитриевич Попов****, старший преподаватель,* ***Глеб Русланович Волошин,*** *магистрант, Дальневосточная государственная академия физической культуры, Хабаровск*

Аннотация

В статье рассмотрены проблемы развития фиджитал-спорта и заинтересованность студентов Дальневосточной государственной академии физической культуры в данном направлении. Выявлены технические характеристики, которые необходимо усовершенствовать на digital и physical этапах. Рассмотрены варианты проведения турниров и системы подсчёта очков. Определена значимость виртуальных и реальных побед, выявлены негативные факторы и преимущества компьютерных игр.

Ключевые слова: новые виды спорта, фиджитал-спорт, фиджитал-хоккей, регламент, студенты, развитие компьютерного спорта

DOI: 10.34835/issn.2308-1961.2023.08.p87-92

PROSPECTS FOR THE DEVELOPMENT OF FIJITAL SPORTS AT THE STUDENT LEVEL

Sergey Viktorovich Galitsyn, *doctor of pedagogical sciences, professor,* ***Oleg Zufarovich Ziganshin,*** *docent, chairman of the Khabarovsk bandy federation,* ***Pavel Dmitrievich Popov,*** *senior teacher,* ***Gleb Ruslanovich Voloshin,*** *master student, Far Eastern State Academy of Physical Culture, Khabarovsk*

Abstract

The article considers the problems of the development of fijital sports and the interest of students of the Far Eastern State Academy of Physical Culture in this direction. Technical characteristics have been identified that need to be improved at the digital and physical stages. Options for holding tournaments and scoring systems are considered. The significance of virtual and real victories was determined, negative factors and advantages of computer games were identified.

Keywords: new sports, fijital sports, fijital hockey, regulations, students, development of computer sports

Фиджитал-спорт – это уникальный вид спорта, который позволяет объединить на одной площадке киберспорт и спорт классический. Данный вид спорта подтверждает, что современный человек, человек будущего – это человек гармоничный, развитый и физически, и интеллектуально. Данный формат объединения классических и цифровых видов спорта отвечает запросам молодого поколения (В.В. Путин, 2023).

Новая идеология развития компьютерного спорта подразумевает оптимальное для человека сочетание двух сред: реальной и виртуальной. Необходимо правильно и рационально использовать положительные характеристики цифрового и двигательного форматов поведения человека.

В настоящее время нет единого регламента проведения соревнований, правил по виду спорта, федерального стандарта по виду спорта, в связи с этим первые турниры по фиджитал-спорту проводятся в разнообразных условиях и по различным правилам. Требуется синхронизация процессов и выработка единых регламентов. В настоящее время темы, связанные со становлением и развитием фиджитал-спорта особенно актуальны и востребованы.

Учитывая вышесказанное, был проведено исследование, которое заключалось в изучении вопросов перспектив развития фиджитал-спорта на студенческом уровне. В опросе приняли участие 418 студентов. Анкетирование проводилось в электронном формате с помощью платформы «Google form».

Данные проведенного опроса (проведен автоматизировано в режиме онлайн) представлены на рисунках 1–9.

На вопрос «Как часто вы играете в компьютерные игры?» 35,7% респондентов ответили, что играют несколько раз в месяц, ответ «несколько раз в неделю» выбрали 33,9% (рисунок 1).

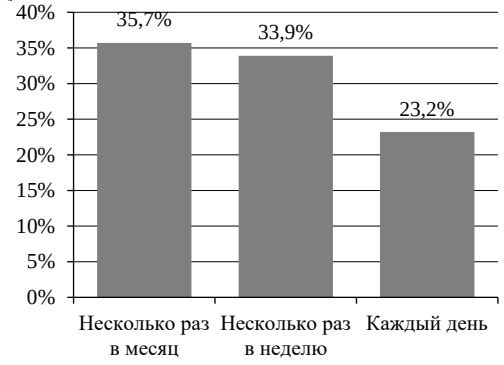

Рисунок 1 – «Как часто вы играете в компьютерные игры?»

Следует отметить, что каждый день играют 23,2% студентов. Остальная часть студентов играет в компьютерные игры несколько раз в год. Выявлено, что компьютерные игры занимают неотъемлемую часть жизни молодежи.

Основным недостатком компьютерных игр является малоподвижный образ жизни, данный вариант ответа выбрали 67,9% студентов, 55,4% считают, что компьютерные игры требуют больших затрат времени, также почти 40% опрошенных считают недостаток свежего воздуха недостатком компьютерных игр, 30,4% респондентов ответили, что вызывает зависимость, а 28,6% ответили о снижении непосредственного общения, по 1,8% считают, что это тяжелый заработок и тратится много времени при игре в компьютерные игры (рисунок 2).

На вопрос о преимуществе компьютерных игр по 37,5% ответили, что является менее коррумпированным и менее финансово затратным, 28,6% считают компьютерные игры демократичными, на ответ не требует длительной подготовки ответили 26,8% студентов, 19,6% респондентов считают о наименьшем вреде для организма от компьютерных игр, по 1,8% студентов ответили, что можно зайти и развеется или просто поиграть с друзьями, зрелищный, индивидуальное развитие человека и никаких преимуществ.

На вопрос «Знакомы ли вы с фиджитал-спортом?» 87,5% студентов ответили – знакомы и 12,5% респондентов ответили, что не знакомы это говорит о заинтересованности данного вида спорта среди студентов (рисунок 4).

На вопрос, который раскрывает будущую популярность соревнований по фиджитал-спорту, респонденты ответили следующим образом: 44,6% считают, что соревнования по фиджитал-спорту будут пользоваться популярностью, 35,7% ответили скорее будут, чем нет, 16,1% студентов считают наоборот, и всего 3,6% респондентов ответили, что проведение соревнований по фиджитал-спорту не будут пользоваться популярностью (рисунок 5).

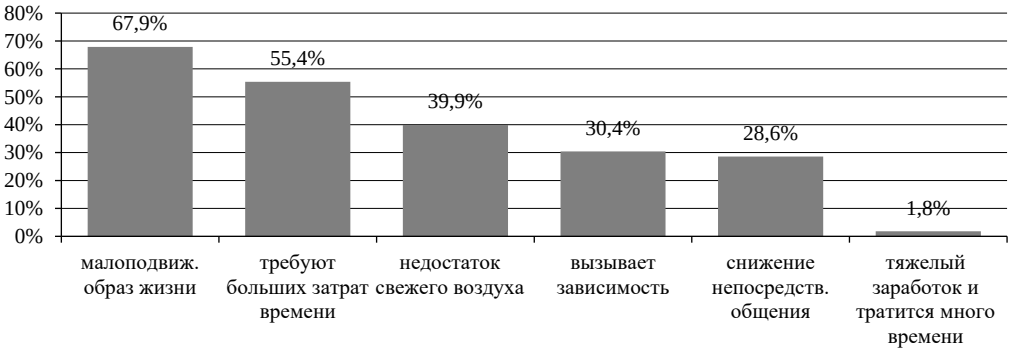

Рисунок 2 – Основной недостаток компьютерных игр

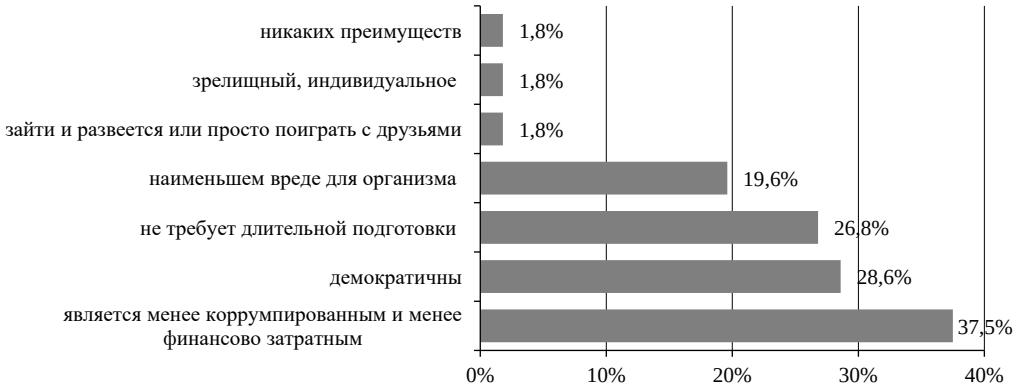

Рисунок 3 – «Преимущества компьютерных игр»

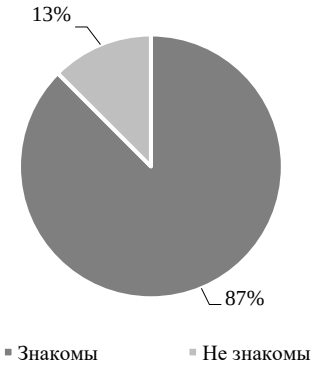

Рисунок 4 – «Знакомы ли вы с фиджитал-спортом?»

Рисунок 5 – «Будут ли соревнования по фиджитал-спорту пользоваться популярностью?»

На вопрос «Кто будет играть решающую роль в соревнованиях по фиджитал-спорту?» респонденты ответили следующим образом (рисунок 6).

Универсальный спортсмен будет играть решающую роль ответили 76,8% студентов, 14,3% считают, что киберспортсмен и меньше 9% ответили, что обычный спортсмен (по

виду спорта) будет играть ключевую роль в соревнованиях по фиджитал-спорту. В данной дисциплины сложно выиграть, если иметь в составе сильных игроков только в одной сфере из двух представленных. Именно поэтому в данном виде спорта востребованными будут универсальные спортсмены, которые будут полезных в двух этапах игры.

На вопрос является ли в соревнованиях по фиджитал-спорту победа в реальном спорте (этап physical) более значимой, чем в киберспорте (этап digital), респонденты ответили следующим образом, 53,6% считают, что не является, однако 46,4% думают иначе и ответили, что является более значимой (рисунок 7).

Рисунок 6 – «Кто будет играть решающую роль в соревнованиях по фиджитал-спорту?»

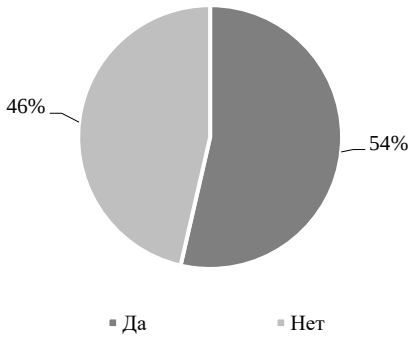

Рисунок 7 – «Является ли в соревнованиях по фиджитал-спорту победа в реальном спорте (этап physical) более значимой, чем в киберспорте (этап digital)?»

На вопрос «Приняли бы вы участие в соревнованиях по фиджитал-спорту, когда вас пригласят?» ответы распределились следующим образом: 69,6% респондентов готовы принять участие в соревнованиях по фиджитал-спорту после приглашения, 19,9% скорее примут участие, чем откажутся. Примерно одинаковое количество респондентов ответили, что скорее не приняли бы участие и не приму участие в соревнованиях – 5,4% и 5,1%, соответственно (рисунок 8).

На заключительный вопрос «Будут ли востребованными соревнования по фиджитал-спорту среди студенческой молодежи на Дальнем востоке России?» студенты ответили следующим образом (рисунок 9).

Рисунок 8 – «Приняли бы вы участие в соревнованиях по фиджитал-спорту, когда вас пригласят?»

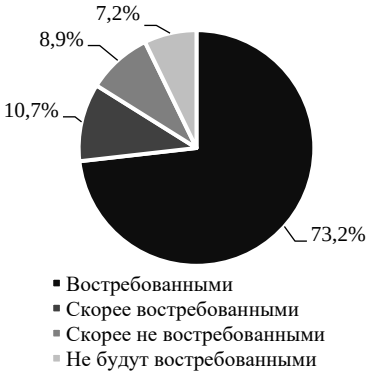

Рисунок 9 – «Будут ли востребованными соревнования по фиджитал-спорту среди студенческой молодежи на Дальнем востоке России?»

73,2% респондентов считают, что соревнования буду востребованными. Вариант ответа «скорее востребованы» ответили 10,7%. 8,9% студентов считают, что соревнования будут не востребованными. 7,2% опрошенных ответили о невостребованности

соревнований по фиджитал-спорту среди студенческой молодежи на Дальнем востоке России.

С целью выявления перспектив развития фиджитал-спорта было проведено педагогическое наблюдение. На примере турниров по фиджитал-хоккею, которые проходили в Хабаровске, а также в Красноярске в рамках Зимнего Всероссийского фестиваля ассоциации студенческих спортивных клубов России, были определены основные проблемы и выработаны практические рекомендации.

В ходе проведения тестовых турниров были выявлены следующие технические характеристики, которые необходимо усовершенствовать для развития «фиджитал-хоккея» в студенческой среде.

На digital-этапе выявлены следующие технические характеристики, которые необходимо усовершенствовать:

1. Нет четкого представления о технических характеристиках: телевизоров и игровых консолей.
2. Конкретизировать выбор команд в Digital-этапе, а именно кто первый выбирает команду; при одинаковом выборе, кто меняет команду.
3. В Digital-этапе все игроки должны быть в хоккейной экипировке и униформе.
4. Проведение Digital-этапа должно проходить в комфортабельных условиях для участников и зрителей, то есть выбор помещения, освещенность помещения, места для игроков и зрителей.

На physical-этапе выявлены следующие технические характеристики, которые необходимо усовершенствовать:

1. Конкретизировать время игры в Physical-этапе.
2. Видимость времени игры и счета для спортсменов и зрителей
3. Нанесение разметки на ледовую поверхность для соблюдения регламента.
4. Конкретизация пунктов правил игры в Physical-этапе.
5. Вести трансляцию при проведении соревнований.
6. Нет оптимальной системы подсчета очков.
7. Определение победителей матчей нуждается в доработке.

Таким образом, в ходе проведения экспериментальных турниров по «фиджитал-хоккею» нами были разработаны регламенты проведения соревнований по «фиджитал-хоккею» 3х3 и 5х5.

Фиджитал-хоккей 3х3:

1. Размер площадки – 40 метров х 20 метров (длина-ширина).
2. Время игры – 45 минут (12 минут – Digital-этап; 24 минуты Physical-этап; 5 минут – разминка и 4 минуты отводится на два перерыва).
3. Количество спортсменов – 7 человек.
4. Начисление очков – победа – 2 очка; ничья – 1 очко; поражение – 0 очков.

По итогам двух этапов очки суммируются, в случае ничейного результата назначается серия послематчевых бросков, по три броска от каждой команды. Если послематчевые броски не выявили победителя, то серия послематчевых бросков продолжается до решающей заброшенной шайбы.

Нарушения правил определяются согласно правилам игры по виду спорта хоккей: за нарушение правил назначается штрафной бросок с догоняющими его спортсменами. Догоняющие спортсмены располагаются на расстоянии трех метров от выполняющего штрафной бросок спортсмена.

Фиджитал-хоккей 5х5

1. Размер площадки – 56–61 метров х 26–37 метров.
2. Время игры – 60 минут (15 минут – Digital-этап; 36 минут – Physical-этап; 5 минут – разминка и 4 минуты отводится на два перерыва).
3. Количество спортсменов – 13 человек.

4. Начисление очков и выявление победителя по принципу регламента фиджитал-хоккея 3х3.

5. Нарушения правил будет проводиться по тому же принципу, что и при фиджитал-хоккее 3х3.

Таким образом, в ходе исследования выявлены основные запросы студенческой молодежи в развитии нового вида спорт – фиджитал-спорт. Разработка единых правил соревнований и регламентов является главной задачей на ближайшую перспективу развития вида спорта.

В заключение отметим, что в рамках реализации Программы стратегического академического лидерства «Приоритет-2030» стоит задача по созданию и продвижению новых видов спорта в том числе, основанных на использовании современных технологий, визуализации или изменении тактильных ощущений. Помимо этого, важным аспектом предстоящей работы является кадровая подготовка специалистов по инновационным направлениям по типу «тренер будущего».

Контактная информация: popov-pavel96@mail.ru

Статья поступила в редакцию 07.08.2023

УДК 796.332

АНАЛИЗ ВЫСОКОГО ПРЕССИНГА В СОВРЕМЕННОМ ФУТБОЛЕ

Марат Ильдарханович Галяутдинов, *кандидат физико-математических наук, доцент,* ***Ильнур Рафкатович Фаткуллов****, кандидат педагогических наук, доцент,* ***Алмаз Муллаянович Ситдиков****, старший преподаватель,* ***Артем Андреевич Карпович****, магистрант,*
Поволжский государственный университет физической культуры, спорта и туризма, Казань

Аннотация

Статья посвящена изучению тенденций развития и применения тактики высокого прессинга в современном футболе. Основной целью высокого прессинга является перехват мяча как можно ближе к воротам соперника и создание возможности для быстрого контратакующего нападения. Высокий прессинг часто используется командами, которые стремятся к активной и атакующей игре, а также командами, которые хотят контролировать игру и диктовать свои условия. Высокий прессинг является одной из современных и эффективных тактик в футболе. На эффективность его применения влияют много факторов, среди которых физические возможности футболистов, правильно организованный тренировочный процесс, тактические навыки команды, а также качество подготовки команды соперника. В работе представлен анализ показателей: овладение мячом на половине поля соперника, количество попыток командного прессинга и эффективность командного прессинга для команд, которые занимают лидирующие позиции в своих лигах, в сравнении с их же результатами пятилетней давности. Проведенный анализ позволяет увидеть прирост показателей, характеризующих высокий прессинг в игре.

Ключевые слова: футбол, прессинг, командный прессинг, тактика, аналитические платформы, Европейские лиги, АПЛ, Серия А, Бундеслига, Ла Лига, Лига 1, сезон 2023 года, сезон 2018 года.

DOI: 10.34835/issn.2308-1961.2023.08.p92-95

ANALYSIS OF HIGH PRESSURE IN MODERN FOOTBALL

Marat Ildarkhanovich Galyautdinov*, candidate of physical and mathematical sciences, docent,* ***Ilnur Rafkatovich Fatkullov****, candidate of pedagogical sciences, docent,* ***Almaz Mullayanovich Sitdikov****, senior teacher,* ***Artem Andreevich Karpovich****, master's student, Volga State University of Physical Culture, Sports and Tourism, Kazan*