

*Кургузенкова С.А.,
студентка института права и экономики
Елецкий государственный университет имени И.А. Бунина, г. Елец*

*Карташова Е.В.,
старший преподаватель кафедры теории и методики физического
воспитания
Елецкий государственный университет имени И.А. Бунина, г. Елец*

ОН-ЛАЙН СОРЕВНОВАНИЯ – НОВАЯ ЭПОХА В СПОРТЕ

***Аннотация:** в статье констатируется резкое увеличение он-лайн соревнований в 2020 году, появления новых форм и способов. Проводится анализ опыта проведения спортивных он-лайн соревнований, спартакиад, фестивалей, праздников, в том числе в студенческом спорте. Дается прогноз дальнейшего развития данного формата проведения спортивных состязаний.*

***Ключевые слова:** он-лайн соревнование, студенческий спорт, спартакиада.*

***Abstract:** This article talks about online competitions increasing in 2020. We analyze the experience of online competitions and festivals. It's in student sports. The article contains a forecast of the development of online format competitions.*

***Key words:** online competition, student sports, sports festival.*

В связи с пандемией новой коронавирусной инфекции во всем мире и на территории Российской Федерации были введены запрет и ограничения, в том числе и на проведение спортивно-массовых мероприятий. 2020 год можно считать новой вехой в истории мирового спорта. Перенос Олимпийских Игр, отмена многих международных и национальных соревнований – это уникальное явление в современном спортивном мире. Оно принесло не только

колоссальные разрушения в устоявшиеся традиции и философию спорта, но и открыло перспективы и возможности для становления новой спортивной эры. Мировая пандемия стимулировала развитие иных форм организации соревнований.

В игровых видах спорта широко стала практиковаться проведение официальных международных соревнований в формате так называемых «пузырей» - закрытых спортивных арен с ограниченным доступом, находящихся в одном городе, где спортсмены выступают и тренируются весь сезон.

Огромную популярность получил такой способ организации спортивных мероприятий, как он-лайн соревнования.

Очевидно, родоначальником подобных состязаний нужно считать шахматы. Первая партия по переписке была сыграна в 1119 году. Шахматисты давно и успешно проводили заочные он-лайн турниры еще до появления «всемирной паутины» – по телефону в 1878 году и по телеграфу в 1881 году. Затем киберспорт, возникший в конце XX века, дал мощный толчок к развитию технического оснащения и софта для проведения дистанционных состязаний. Однако до пандемии киберпространство не имело такого влияния на спортивную жизнь [2].

Особая форма проведения он-лайн соревнований получила распространение в циклических видах спорта, особенно тех, где подразумевается использование открытых спортивных арен временного типа: бег, велопробеги, лыжные гонки, спортивное ориентирование и другие. Одним из основоположников данного вида состязания принято считать компанию Nike. До 2020 года он-лайн забеги проводились, в основном, в коммерческих и рекламных целях отдельными немногочисленными организаторами, однако на фоне ограничений и локдаунов, связанных с COVID-19, они за несколько месяцев приняли широкомасштабную мировую популярность, охватив и другие виды спорта.

Участники соревнований регистрируются на сайте организатора и в назначенный период времени преодолевают дистанцию, оговоренную условиями, фиксируя прохождения с помощью gps-приложений (Strava, Niket, Garmin, Runtastic и другие). В соревнованиях по спортивному ориентированию давно и успешно применяются оборудование и приложения для фиксации прохождения спортсменами дистанции –Emit, SportIdent, SFREventCentre. Оно идеально подходит для проведения он-лайн соревнований.

Для контроля за прохождением трасс также возможно применять фотофиксацию – этот способ распространен в мультигонках, рогейнах, велопробегах любительского уровня. Спортсмен делает селфи с видимым личным номером на фоне оговоренного в условиях соревнования опознавательного знака контрольного пункта (например, номер КП, достопримечательность на местности.) Фото высылаются организаторам для проверки.

Несомненным открытием «ковидного» года стали он-лайн соревнования, для проведения которых используется видеосъемка или видеоконференция (например, Zoom). Это, в первую очередь, соревнования по кроссфиту, ГТО, общей физической подготовке. Участниками выполняется определенное упражнение, которое фиксируется с помощью он-лайн трансляции. Судьи оценивают технику выполнения и количество повторений. Данный формат стал повсеместно использоваться при проведении корпоративных и ведомственных Спартакиад, спортивных конкурсов, фестивалей. Для организации подобных мероприятий были созданы специальные он-лайн платформы, например, ArtaSport (для проведения соревнований по ОФП), Турбостарты.рф (организатор – сеть магазинов «Пятёрочка»), «LocoCupOnline» - он-лайн соревнования ОАО «РЖД», Sport-event.online – сервис для проведения различных Спартакиад.

Массовый характер приобрела практика проведения физкультурно-оздоровительных мероприятий он-лайн в образовании – школах, вузах, учреждениях дополнительного образования. Здесь можно отметить отличительную особенность, возникшую еще до пандемии - тенденцию активного применения социальных сетей для организации и информирования участников процесса [4].

В октябре 2020 года в США был успешно проведен он-лайн турнир по фигурному катанию International Selection Pool Points Challenge с использованием видеозаписи выступления спортсмена, выполненной одним дублем с первой попытки. Затем судьи дистанционно оценивали предоставленную видеозапись.

Цель данного исследования – проанализировать прошедшие он-лайн соревнования, выявить основные правила их организации, охарактеризовать используемое оборудование и программное обеспечение, определить сферу дальнейшего применения подобного формата при благоприятной эпидемиологической обстановке.

Он-лайн соревнования можно классифицировать и систематизировать по различным признакам.

1. В зависимости от цели проведения и решаемых задач, можно выделить:

- проводимые для определения сильнейших спортсменов, отбора в сборные команды различного уровня;
- массовые соревнования, спартакиады, фестивали и праздники, решающие задачи популяризации вида спорта, пропаганды здорового образа жизни, рекламные и коммерческие задачи, познавательные и образовательные задачи, в том числе краеведческие и геобрендинга [3];

2. По масштабу бывают:

- международные;
- национальные;

- региональные;
 - местные;
 - ведомственные;
 - коллективные.
3. Доступность:
- открытые (для всех желающих);
 - закрытые (участники должны соответствовать определенным условиям от организаторов);
4. По принципу систематичности можно выделить:
- разовые мероприятия;
 - мероприятия, проводимые на постоянной основе.
5. Необходимое программное обеспечение, способы контроля:
- программы, фиксирующие местоположение участников (gps-трекеры);
 - видеоконференции, он-лайн трансляции;
 - видеозапись или фотоотчет;
 - специальные программы для работы со специальным оборудованием.
6. Оборудование, необходимое для проведения он-лайн соревнований:
- устройства общего назначения (смартфоны, видео- и фотокамеры);
 - специальные устройства (чипы, трекеры, фотофиниш, станции контроля и другое оборудование, разработанное специально для использования в данном виде спорта).
7. Контроль за ходом он-лайн соревнований может быть:
- полностью дистанционный, когда организаторы и судьи взаимодействуют с участниками через технические средства связи;

- с частичным использованием очного контроля, когда в некоторых моментах судьи непосредственно контролируют действия участников.

Анализируя тенденции в проведении спортивных он-лайн соревнований в течение последнего года, можно спрогнозировать дальнейшее развитие этого сектора спортивной жизни общества.

Прежде всего следует отметить, что в настоящее время многие он-лайн соревнования носят неофициальный характер. Можно предположить, что в ближайшее время международные и национальные федерации внесут изменения в Правила соревнований, которые позволят проводить данный формат соревнований по единым стандартам, то есть произойдет корректировка действующих нормативных актов во многих видах спорта.

Несомненно, что он-лайн соревнования прочно вошли в массовый спорт и физкультурно-оздоровительную жизнь общества. Количество он-лайн платформ, интернет-сервисов, приложений для проведения подобных мероприятий будет неуклонно расти и совершенствоваться, обретая новых поклонников данного вида деятельности, расширяя социологический и географические границы доступной физической активности.

Особое значение он-лайн мероприятия приобретут в образовательной и воспитательной сферах организации жизнедеятельности детей и молодежи, позволят не только увеличить численность юных участников, вовлекаемых в оздоровительно-физкультурное движение, но и создать условия для социализации подрастающего поколения. Новизна, доступность и возможность общения со сверстниками являются яркими и притягательными факторами для молодых людей. Можно прогнозировать дальнейшее массовое применение подобной формы организации соревнований в студенческом спорте, так как именно студенческое общество склонно к применению современных цифровых технологий. Обладая лабильностью мышления, студенты легко отказываются от устоявшихся традиций в пользу новых способов и методов.

В более далекой перспективе видится дальнейшая разработка, совершенствование и использование в практике проведения соревнований интерфейсов motion capture, основанных на фиксации движений всего тела или отдельных его частей, интерфейсов на базе инструментальных средств захвата движений аналогичных foot-operated computer interfaces и нейрокомпьютерные интерфейсы (brain-computer interfaces) [1].

Можно предположить, что в течение ближайших двадцати лет в игровых видах спорта будет возможно проведение заочно-дистанционных турниров. Например, будут спроектированы и построены в различных городах специальные нейрокомпьютерные спортивные залы-капсулы, где игроки одной команды, в костюмах, оборудованных различными датчиками, аналогичных motion-capture, используя сложное компьютерное устройство в виде мяча, смогут провести матч в волейбол с командой, находящейся в подобной капсуле на другом континенте.

Список литературы:

1. Авербух В.Л. Развитие человеко-компьютерного взаимодействия. Научная визуализация. 2020. Т. 12. № 5. С. 130-164.
2. Комарова А.В. Влияние киберпространства на развитие современного спорта. Теория и практика физической культуры. 2017. № 7. С. 97-99.
3. Минаева Л.В. Спортивное мероприятие в контексте геобрендинга. Российская школа связей с общественностью. 2012. № 4. С 69-92.
4. Шитов Д.Г. Использование социальных сетей в учебно-воспитательной деятельности вуза (на примере работы кафедры физической культуры) // Актуальные проблемы воспитания в образовательном процессе вуза. Сборник материалов Всероссийский очной научно-практической конференции. 2018. С. 113-119.