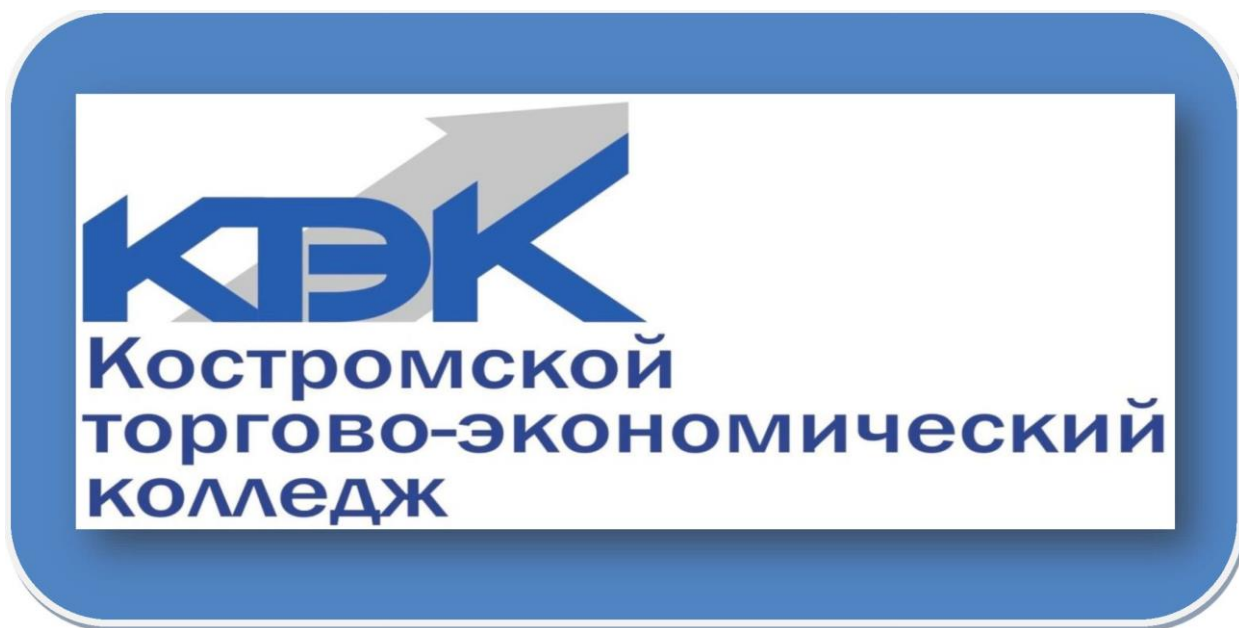




**Региональный методический конкурс педагогических работников
образовательных организаций Костромской области**

**Номинация: методические разработки по модулю, разделу
преподаваемого предмета (дисциплины, модуля), по тематике
воспитательного мероприятия**

**Методическая разработка
«Организация и проведение Фиджитал-спартакиады
среди студенческих спортивных клубов
профессиональных образовательных организаций города Костромы
в формате проекта «Игры Будущего»**

Авторы: Ефименко М.А., преподаватель ОГБПОУ «Костромской
торгово-экономический колледж»,
Догадкина Е.А., преподаватель ОГБПОУ «Костромской
торгово-экономический колледж»

Кострома, 2025

Рассмотрен и одобрен на заседании
ЦМК физической культуры и БЖ
Протокол № 6 от 05.02.2025 г.

Рекомендован к применению на заседании
Методического совета КТЭК
Протокол № 7 от 28.02.2025 г.

Ефименко М.А., Догадкина Е.А. Методическая разработка «Организация и проведение Фиджитал-спартакиады среди студенческих спортивных клубов профессиональных образовательных организаций города Костромы в формате проекта «Игры Будущего». - Кострома: ОГБПОУ «Костромской торгово-экономический колледж», 2025. – 33 с.

Методическая разработка посвящена актуальным вопросам организации и проведения инновационной Фиджитал-спартакиады для студентов профессиональных образовательных организаций (ПОО) г. Костромы. В работе представлен комплексный подход к реализации спортивного мероприятия, сочетающего классические виды спорта и киберспорт, в формате «Игр Будущего». Данная методическая разработка предназначена для преподавателей и спорта, направленных на популяризацию здорового образа жизни и активное использование современных технологий.

© ОГБПОУ «Костромской торгово-экономический колледж», 2025

© Догадкина Е.А., Ефименко М.А., 2025

Оглавление

Введение.....	4
Основная часть	5
Пояснительная записка.....	5
Нормативные документы	6
Нормативный срок проведения Фиджитал-спартакиады	7
Требования к материально-технической обеспечению для дисциплин фиджитал-спорта.....	7
Дорожная карта по реализации Фиджитал-спартакиады среди студенческих спортивных клубов профессиональных образовательных организаций города Костромы в формате «Игры Будущего»	15
Ключевые ресурсы	16
Результаты апробации проведения Фиджитал-спартакиады среди студенческих спортивных клубов профессиональных образовательных организаций города Костромы в формате проекта «Игры Будущего»	16
Заключение	18
Список использованных источников и литературы	20
Приложение А	21
Приложение Б	32
Приложение В.....	38

Введение

В современном мире информационные технологии проникают во все сферы жизни, включая образование и спортивную практику.

В настоящее время использование современных технологий в образовании становится все более актуальным. Одним из инновационных подходов к обучению физической культуре и тренировке является использование фиджитал-элементов. Фиджитал-спорт представляет собой слияние физической активности и цифровых технологий. Фиджитал-технологии способствуют активизации двигательной активности и улучшению концентрации внимания. Применение данных новых инструментов в образовании не только способствует поддержанию физического здоровья обучающихся, но и развивает их технологические навыки.

В системе среднего профессионального образования фиджитал-технологии могут применяться как на занятиях физической культурой, проведении тренировок участников спортивных студенческих секций, так и при проведении спортивных мероприятий и соревнований.

Фиджитал-элементы позволяют создать интерактивную и увлекательную среду для обучения, тренировки и соревнований, что способствует более эффективному усвоению знаний и улучшению спортивной подготовки.

Одним из основных преимуществ использования фиджитал-элементов является возможность создания индивидуализированных программ обучения и тренировки. С помощью специальных устройств и приложений обучающиеся могут получить персонализированные рекомендации по развитию своих двигательных навыков и улучшению физической формы.

Кроме того, фиджитал-элементы способствуют повышению мотивации обучающихся к занятиям физкультурой и спортом. Игровой и интерактивный характер занятия, тренировок, соревнований делает их более увлекательными и эффективными, что способствует улучшению результатов и повышению интереса к занятиям.

Основная часть

Пояснительная записка

Настоящая методическая разработка посвящена актуальной проблеме – организации и проведению Фиджитал-спартакиады среди студентов профессиональных образовательных организаций города Костромы. В условиях современного общества, характеризующегося активным развитием цифровых технологий, традиционные форматы спортивных мероприятий не всегда способны заинтересовать и увлечь молодежь. Фиджитал-спорт, сочетающий в себе физическую активность и киберспортивные дисциплины, представляет собой инновационный подход к решению данной проблемы. Спартакиада в таком формате способствует популяризации здорового образа жизни, вовлечению студентов в спортивную деятельность, развитию цифровых навыков и формированию позитивного отношения к спорту.

Цель методической разработки:

Обучающая: выявлять и расширять знания обучающихся о новом направлении в спортивном мире – фиджитал-играх и его потенциале.

Развивающая: способствовать развитию физических способностей и умений обучающихся; развивать умение применять в практической деятельности потенциал физической культуры, ориентированной на совершенствование физической природы человека.

Воспитательная: способствовать воспитанию профессионально-значимых физических и психических качеств обучающихся (эффективная работа в команде, выбор приемов продуктивного взаимодействия в командной работе).

Задачи:

- пропаганда здорового образа жизни;
- популяризация фиджитал-спорта в Костроме;
- вовлечение населения в регулярные занятия физической культурой и спортом. Фиджитал-формат позволяет сделать спорт ещё более современным и технологичным, расширить диапазон доступных для соревнования спортивных дисциплин;

- выявление сильнейших спортсменов и команд в профессиональных образовательных организациях (далее – ПОО) города Костромы.
- формирование положительного имиджа ПОО города Костромы в области физической культуры и спорта.

Целевая аудитория: студенты ПОО г. Костромы

Реализация методической разработки **позволит:**

- повысить эффективность организации и проведения Фиджитал-спартакиады;
- обеспечить качественное проведение соревнований и соблюдение регламента;
- привлечь больше студентов ПОО к участию в спортивных мероприятиях;
- повысить уровень удовлетворенности участников и зрителей⁴
- достичь поставленных целей проекта, в том числе повысить вовлечённость студентов в спорт.

Нормативные документы

Развитие фиджитал-спорта в ПОО может осуществляться в физкультурно-спортивном клубе образовательной организации в соответствии:

- со статьей 19 Федерального закона от 4 декабря 2007 г. № 329-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации»;
- законом Костромской области от 28 апреля 2010 года №611-4-ЗКО «О физической культуре и спорте в Костромской области»;
- постановлением администрации Костромской области от 31.07.2023 № 335-а «Об утверждении государственной программы Костромской области «Развитие физической культуры и спорта в Костромской области»;
- распоряжением Правительства Российской Федерации от 22 ноября 2024 г. № 3387-р, утверждающего Концепцию развития фиджитал-движения на территории РФ на период до 2030 г.

Нормативный срок проведения Фиджитал-спартакиады

Нормативный срок проведения Фиджитал-спартакиады – 1 учебный год.
Соревнования проходят 1 раз в месяц во внеучебное время в физкультурно-спортивном комплексе.

Требования к материально-техническому обеспечению для дисциплин фиджитал-спорта

Дисциплина фиджитал-спорта	Требования к площадке и спортивному оборудованию	Требования к технологическому оснащению
Фиджитал-баскетбол	1. Баскетбольная площадка для игры 3х3 размерами 15 м (ширина) x 11 м (длина); 2. Баскетбольный мяч, соответствующий правилам баскетбола 3х3; 3. Помещение для проведения соревнований в цифровой среде, оборудованное линиями для подключения электрооборудованиями столами и посадочными местами для участников и организаторов соревнований.	1. Игровая консоль «PlayStation 5»; 2. Джойстики для игровой консоли «PlayStation 5», не менее 2 шт.; 3. Игра для «PlayStation 5» - «NBA 2K22», цифровое издание или на физическом носителе (CD-диск); 4. Монитор или телевизор, оборудованный интерфейсным разъемом HDMI; Устройство воспроизведения звука (внешние акустические устройства, подключаемые к монитору/телевизору или встроенные динамики).
Фиджитал-футбол	1. Помещение, оборудованное площадкой для мини-футбола длиной 38-42 м и шириной 18-25 м; 2. Помещение для проведения соревнований в цифровой среде,	Занятия и соревнования по дисциплине «FIFA» в рамках фиджитал-футбола допустимо проводить на любом из указанных ниже наборов оборудования. Набор оборудования 1: 1. Игровая консоль «PlayStation 5»;

	оборудованное линиями для подключения электрооборудованиями столами и посадочными местами для участников и организаторов соревнований.	2. Джойстики для игровой консоли «PlayStation 5», не менее 2 шт.; 3. Игра для «PlayStation 5» - «FIFA», цифровое издание или на физическом носителе (CD- диск); 4. Монитор или телевизор, оборудованный интерфейсным разъемом HDMI; 5. Устройство воспроизведения звука (внешние акустические устройства, подключаемые к монитору/телевизору или встроенные динамики). Набор оборудования 2: 1. Игровая консоль «Xbox One»; 2. Джойстики для игровой консоли «Xbox One», не менее 2 шт.; 3. Игра для «Xbox One» - «FIFA», цифровое издание или на физическом носителе (CD- диск); 4. Монитор или телевизор, оборудованный интерфейсным разъемом HDMI; 5. Устройство воспроизведения звука (внешние акустические устройства, подключаемые к монитору/телевизору или встроенные динамики).
Фиджитал-хоккей с мячом	1. Помещение, оборудованное хоккейной площадкой 20х40 метров; 2. Помещение для проведения соревнований в цифровой среде,	Занятия и соревнования по дисциплине «EA NHL» в рамках фиджитал-хоккея допустимо проводить на любом из указанных ниже наборов оборудования. Набор оборудования 1: 1. Игровая консоль «PlayStation 5»;

	оборудованное линиями для подключения электрооборудованиями столами и посадочными местами для участников и организаторов соревнований.	2. Джойстики для игровой консоли «PlayStation 5», не менее 2 шт.; 3. Игра для «PlayStation 5» - «EA NHL», цифровое издание или на физическом носителе (диск); 4. Монитор или телевизор, оборудованный интерфейсным разъемом HDMI; 5. Устройство воспроизведения звука (внешние акустические устройства, подключаемые к монитору/телевизору или встроенные динамики). Набор оборудования 2: 1. Игровая консоль «Xbox One»; 2. Джойстики для игровой консоли «Xbox One», не менее 2 шт; 3. Игра для «Xbox One» - «EA NHL», цифровое издание или на физическом носителе (CD-диск); 4. Монитор или телевизор, оборудованный интерфейсным разъемом HDMI; 5. Устройство воспроизведения звука (внешние акустические устройства, подключаемые к монитору/телевизору или встроенные динамики).
Фиджитал- самбо	1. Площадка (помещение), оборудованное спортивными матами татами 2. Помещение для проведения соревнований в	Занятия и соревнования в рамках фиджитал-самбо допустимо проводить на любом из указанных ниже наборов оборудования. Набор оборудования 1: 1. Игровая консоль «PlayStation 5»;

	цифровой среде, оборудованное линиями для подключения электрооборудованиями столами и посадочными местами для участников и организаторов соревнований.	Джойстики для игровой консоли «PlayStation 5», не менее 2 шт.; 2. Игра для «PlayStation 5» цифровое издание или на физическом носителе (CD- диск); 3. Монитор или телевизор, оборудованный интерфейсным разъемом HDMI; 4. Устройство воспроизведения звука (внешние акустические устройства, подключаемые к монитору/телевизору или встроенные динамики). Набор оборудования 2: 1. Игровая консоль «Xbox One» Джойстики для игровой консоли «Xbox One», не менее 2 шт.; 2. Игра для «Xbox One» - цифровое издание или на физическом носителе (CD- диск); 3. Монитор или телевизор, оборудованный интерфейсным разъемом HDMI; 4. Устройство воспроизведения звука (внешние акустические устройства, подключаемые к монитору/телевизору или встроенные динамики).
Тактическая стрельба CS:GO и Лазертаг	1. Площадка не менее 200 м2 с препятствиями в виде капитальных стен, столбов, разновысоких укрытий, возвышенностей и углублений;	Для лазертага: 1. Оружие для Лазертаг не менее 14 единиц (шт.) - штурмовые винтовки, оборудованные оптической системой «Параллакс» или аналогичной по функционалу;

	2. Помещение для проведения соревнований в цифровой среде, оборудованное линиями для подключения электрооборудованиями столами и посадочными местами для участников и организаторов соревнований.	2. Smart RGB-повязки для Лазертаг не менее 14 шт.; 3. Игровой комплект «Базовая аптечка» не менее 2 шт.; 4. Умный пульт для Лазертаг - оборудования; 5. Зарядное устройство для Лазертаг - оборудования (оружие и повязки) не менее 2 шт.; 6. Персональный компьютер или ноутбук с ОС Windows; 7. Bluetooth-база для Лазертаг-оборудования; 8. WIFI роутер; 9. Программное обеспечение для игровых площадок с WIFI покрытием; 10. Монитор для отображения игровой статистики, оборудованный интерфейсным разъемом HDMI. Для «CS:GO»: 1. Персональный компьютер (системный блок), имеющий характеристики, соответствующие системным требованиям для игры (проведения соревнований) «Counter-Strike: Global Offensive», не менее 11 шт.; 2. Сетевое оборудование роутер, switch, для обеспечения связи ПК в ЛВС и доступа в ГВС Интернет; 3. Наушники с микрофоном, не менее 11 шт.; 4. Клавиатура, не менее 11 шт.; 5. Компьютерная мышь, не менее 11 шт.;
--	--	--

		6. Монитор с частотой кадровой развертки 120 Гц, не менее 11 шт.; 7. Программное обеспечение «STEAM»; Цифровое издание, клиент игры «Counter-Strike: Global Offensive» (устанавливается на каждом ПК).
Дрон-рейсинг	1. Площадка (помещение) размерами 60х30 м; 2. Площадка взлёта и посадки с подсветкой, 2 шт.; 3. DH: Ворота формата MultiGP, серия PRO, 4 шт.; 4. Флаг AirMarker Victory универсальный, международный стандарт FAI F3U, 6 шт.; 5. Ворота AirGate Victory универсальные, международный стандарт FAI F3U, 4 шт.; 6. Кольцо двойное AirRing Victory универсальное, международный стандарт FAI F3U, 2 шт.; 7. Башня Перекресток универсальная, 1 шт.; 8. Световые ворота LS Quad 100, 5 шт.; 9. LS ReadingModule, 5 шт.; 10. Транспондер для работы с элементами серии LS (LightSeries) , 2 шт.;	1. Квадрокоптер (FPW дрон) массой не менее 340 граммов, 2 шт.; 2. Аккумуляторы для квадрокоптеров, не менее 8 шт.; 3. Зарядные станции для аккумуляторов, не менее 2 шт.; 4. Видеопередатчик квадрокоптера (5,8 МГц, мощность - 25 милливатт), не менее 2 шт.; FPW шлем (очки), не менее 2 шт.; 5. FPW пульт дистанционного управления с выбором частоты; Ноутбук с ОС Windows.

	11. Световой маркер LS Marker 100 , 4 шт.; 12. Блок питания для элементов LS (LightSeries), 9 шт.; 13. DH:MobileNetwall Мобильная защитная сетка, размер 3*10м, 2 шт.; 14. Транспортный чехол из прочной ткани, 6 шт.; 15. Система засечки Race Control Light, мобильная, 1 шт.; 16. Транспондер для системы засечки Race Control, 5 шт.	
Beat saber	Крытая площадка размерами 5x5 м., утяжелители (фитнес)	1. Очки виртуальной реальности Oculus Quest 2(3) 2. Операционная система Windows 7/8.1/10 на 64-битной платформе; 3. Процессор Intel Core i5 Sandy Bridge или аналогичный ему по характеристикам; 4. Размер оперативной памяти не менее 4 Гб; 5. Видеокарта Nvidia GTX 960 или аналогичная ей по характеристикам; 6. Не менее 200 Мб свободного пространства на жестком диске; 7. DirectX, обновленный до 11 версии. 8. Устройство воспроизведения звука (внешние акустические устройства, подключаемые к монитору/телевизору или встроенные динамики).

		9. Игра Beat Saber
JustDance	1. Площадка не менее 50 м2 без препятствий в виде капитальных стен, столбов, разнорысоких покрытий, возвышенностей и углублений; 2. Помещение для проведения соревнований в цифровой среде, оборудованное линиями для подключения электрооборудования, площадками для спортсменов 2×2 м, посадочными местами для участников, организаторов соревнований и зрителей.	1. Игровой платформой Соревнования является консоль Nintendo Switch 2.Игра Just Dance 2024 Edition + Just Dance Plus, лицензионной, последней актуальной версии;

Дорожная карта по реализации Фиджитал-спартакиады среди студенческих спортивных клубов профессиональных образовательных организаций города Костромы в формате «Игры Будущего»

профессиональных образовательных организаций города Костромы в формате «Игры Будущего»

[illegible]

Ключевые ресурсы

Финансовые: спонсорские средства, собственные средства колледжа.

Кадровые: руководитель проекта, преподаватели физкультуры и информатики, студенты-волонтеры, тренеры, судьи, медицинский персонал, технический персонал.

Материально-технические: спортивные залы, оборудование, инвентарь, игровые консоли, компьютеры, веб-сайт/страница в социальной сети в Интернет, транспорт.

Информационные: рекламные материалы, публикации в СМИ, социальные сети, веб-сайт.

Положение о проведении Спартакиады по фиджитал-спорту среди студенческих спортивных клубов профессиональных образовательных организаций города Костромы прилагается (Приложение А).

Результаты апробации проведения Фиджитал-спартакиады среди студенческих спортивных клубов профессиональных образовательных организаций города Костромы в формате проекта «Игры Будущего»

В целях апробации включения в образовательную деятельность фиджитал-технологий нами был разработан турнир по фиджитал-футболу. Положение о проведении соревнований по фиджитал-футболу прилагается (Приложение Б).

Соревнование поведено 21 февраля 2025 году для студентов ОГБПОУ «Костромской торгово-экономический колледж», ОГБПОУ «Костромской автотранспортный колледж».

Мероприятие стало настоящим праздником спорта и патриотизма, собрав вместе как опытных геймеров, так и начинающих любителей футбола.

Обучающая цель турнира для студентов состояла в выявлении и расширении знаний о новом направлении в спортивном мире – фиджитал-играх.

Инновационная составляющая заключалась в апробации нового, привлекательного для молодежи формата активности, которая совмещает элементы физической активности и виртуального пространства.

Турнир проходил в формате, сочетающем элементы классического футбола и киберспорта, что полностью соответствует концепции фиджитал-спорта. Команды соревновались как на виртуальном поле (в футбольном симуляторе), так и на реальной площадке, демонстрируя не только мастерство владения геймпадом, но и физическую подготовку.

Соревнования проходили в напряженной и захватывающей атмосфере. Участники проявили не только спортивный азарт, но и командный дух, поддерживая друг друга на протяжении всех матчей. Зрители с интересом наблюдали за перипетиями борьбы, активно болея за свои любимые команды.

Анализ проведения занятий показал 100% вовлеченность студентов в образовательную деятельность, мотивированность и нацеленность на результат всех обучающихся.

Победители и призёры турнира были награждены почётными грамотами и ценными призами.

https://vk.com/wall-215650054_2485

Отзыв Председателя костромского областного отделения ОФСОО «Федерация КУДО России» Миннибаева М.Р. на проведенное соревнование прилагается (Приложение В).

Заключение

Важно отметить, что внедрение фиджитал-спорта в систему среднего профессионального образования представляет собой инновационный подход к объединению физической активности и цифровых технологий с целью привлечения обучающихся к здоровому образу жизни, приобщению молодежи, увлеченной компьютерными играми, к активному образу жизни. Однако для успешной реализации данного подхода нужно решить ряд проблем, связанных с необходимостью постоянного обновления программного обеспечения, наличием материального снаряжения, также повышением квалификации педагогов и тренеров.

Кроме того, для успешного внедрения фиджитал-спорта в систему СПО следует учитывать индивидуальные особенности каждого студента, создавать разнообразные задания и упражнения, а также обеспечивать доступ к необходимому оборудованию и программному обеспечению.

Настоящая методическая разработка и проведение Фиджитал-спартакиады поможет достичь нам определенных результатов, а именно:

- популяризация и развитие фиджитал-спорта;
- внедрение нового формата соревнований, объединяющего физическую и цифровую активности;
- создание условий для развития фиджитал-движения в регионе;
- улучшение физической подготовки и пропаганда здорового образа жизни;
- вовлечение молодежи в регулярные занятия физической культурой и спортом;
- повышение уровня физической подготовки студентов;
- формирование привычки к здоровому образу жизни;
- выявление и поддержка талантливых спортсменов;
- определение сильнейших спортсменов и команд в различных дисциплинах фиджитал-спорта;

- создание возможностей для развития спортивного мастерства;
- повышение престижа образовательных организаций в области физической культуры и спорта;
- развитие спортивной инфраструктуры.

Фиджитал-спартакиада является комплексным мероприятием, направленным на достижение широкого спектра целей в области спорта, образования и молодежной политики.

Успешная реализация положений Фиджитал-спартакиады может оказать положительное влияние на развитие спорта в Костроме и способствовать созданию современной и привлекательной среды для молодежи.

В положении детально прописаны требования к участникам, правилам проведения соревнований и технологическому оснащению, что обеспечивает прозрачность и объективность.

Предусмотрены меры по обеспечению безопасности, что является приоритетом при организации массовых мероприятий.

Положение о Фиджитал-спартакиаде позволяет провести данное мероприятие на базе как общеобразовательной организации, так и ПОО и вуза.

Список использованных источников и литературы

1. Галицын С.В. Перспективы развития фиджитал-спорта на студенческом уровне / С.В. Галицын, О.З. Зиганшин, П.Д. Попов, Г.Р. Волошин // Ученые записки университета имени П.Ф. Лесгафта. — 2023. — № 8(222). С. 87–91. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/perspektivy-razvitiya-fidzhital-sporta-nastudencheskom-urovne/viewer>.
2. Лубышева Л.И. Фиджитал-спорт — инновационный проект развития внеучебной деятельности студентов / Л.И. Лубышева // Теория и практика физической культуры. — 2023. — № 7. — С. 101.
3. Пащенко А.Ю. Применение фиджитал-формата в образовательной практике вуза / А.Ю. Пащенко, М.Г. Жалбэ, А.А. Гладышева, А.А. Гладышев // Теория и практика физической культуры № 9, 2023, с. 23–25. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/primenenie-fidzhital-formata-v-obrazovatelnoypraktike-vuza/viewer>
4. Саввина Н.П. Фиджитал спорт — спорт Будущего / Н.П. Саввина, М.В. Серых // Актуальные проблемы права: Материалы международной научно-практической конференции, посвященной дню Конституции Российской Федерации, Липецк, 16 декабря 2022 года. — Липецк: Липецкий государственный технический университет, 2023. — С. 142–145.
5. Фиджитал-спорт в жизни студента / Н.В. Васенков, М.Г. Семенова, Т.П. Шарыпова [и др.] // Успехи гуманитарных наук. — 2023. — № 4. — С. 188– 192.

П О Л О Ж Е Н И Е
о проведении Спартакиады по фиджитал-спорту среди студенческих
спортивных клубов
профессиональных образовательных организаций города Костромы в
формате проекта «Игры Будущего»

І. Общие положения

1.1. Настоящее Положение о проведении Спартакиады по фиджитал-спорту среди студенческих спортивных клубов профессиональных образовательных организаций города Костромы (далее – Положение) определяет цели и задачи, порядок организации и проведения Спартакиады, ее организационно-методическое обеспечение, порядок участия, определения победителей и призеров спартакиады.

1.2. Настоящее Положение о проведении Спартакиады студенческих спортивных клубов профессиональных образовательных организаций города Костромы «Игры Будущего» по фиджитал-спорту (далее – Спартакиада) разработано на основе Распоряжения Правительства Российской Федерации от 22 ноября 2024 г. № 3387-р, утверждающего Концепцию развития фиджитал-движения на территории РФ на период до 2030 г.

1.3. Организатором студенческой Спартакиады является ОГБПОУ «Костромской торгово-экономический колледж».

1.4. Спартакиада проводится в очном формате.

1.5. Спартакиада проводится на спортивной базе ОГБПОУ «Костромской торгово-экономический колледж».

ІІ. Цели и задачи проведения Спартакиады

2.1. Спартакиада проводится с целью поддержки развития молодёжного физкультурно-спортивного движения в городе Кострома, продвижения фиджитал-спорта, который проходит в формате двоеборья, где сочетаются классический вид спорта и киберспорт. Это уникальное и инновационное направление в мире спорта, объединяющее лучшие навыки спортсменов в виртуальной и дополненной реальностях с физической нагрузкой.

2.2. Задачи студенческой Спартакиады:

- * пропаганда здорового образа жизни;
- * популяризация фиджитал-спорта в Костроме;

*вовлечение населения в регулярные занятия физической культурой и спортом. Фиджитал-формат позволяет сделать спорт ещё более современным и технологичным, расширить диапазон доступных для соревнования спортивных дисциплин;

*выявление сильнейших спортсменов и команд в профессиональных образовательных организациях города Костромы (далее – ПОО).

*формирование положительного имиджа ПОО города Костромы в области физической культуры и спорта.

III. Время и место проведения

3.1. Соревнования проводятся в физкультурно-спортивном комплексе учебного учреждения, согласно Дорожной карте (Приложение 2).

№	Наименование	Участники, состав команд				Дата проведения соревнований
		всего	юноши	девушки и	Представитель	
1	Фиджитал-баскетбол	5	4	-	1	Октябрь 2025
2	Фиджитал-футбол	7	6	-	1	Ноябрь 2025
3	Фиджитал-хоккей с мячом	7	6	-	1	Декабрь 2025
4	Фиджитал-самбо	5	2	2	1	Январь 2026
5	Тактическая стрельба CS:GO и Лазертаг	6	5	-	1	Февраль 2026
6	Дрон-рейсинг	3	1	1	1	Март 2026
7	Beat saber	6	2	3	1	Апрель 2026
8	JustDance	7	3	3	1	Май 2026

IV. Руководство проведением соревнований

4.1. Общее руководство проведением студенческой Спартакиады осуществляется руководителем регионального отделения федерации фиджитал-спорта г. Костромы и Костромской области.

V. Требования к участникам соревнований и условия их допуска

5.1. В соревнованиях по видам спорта Спартакиады допускаются обучающиеся очных отделений до 22 лет (22 года включительно) учреждений среднего профессионального образования города Костромы. Команды образовательных организаций, не подавшие предварительные заявки на участие, к соревнованиям не допускаются.

5.2. Обязательным условием допуска участников к соревнованиям является предоставление следующих документов:

*заявка на участие в соревнованиях согласно приложению № 1 к настоящему Положению;

*индивидуальный (или коллективный) медицинский допуск, подтверждающий состояние здоровья и возможность допуска к соревнованиям, согласно требованиям приказа Минздрава России от 23 октября 2020 г. № 1144н «Об утверждении порядка организации оказания медицинской помощи лицам, занимающимся физической культурой и спортом (в том числе при подготовке и проведении физкультурных мероприятий и спортивных мероприятий), включая порядок медицинского осмотра лиц, желающих пройти спортивную подготовку, заниматься физической культурой и спортом в организациях и (или) выполнять нормативы испытаний (тестов) Всероссийского физкультурно-спортивного комплекса «Готов к труду и обороне» (ГТО)» и форм медицинских заключений о допуске к участию в физкультурных и спортивных мероприятиях».

5.3. В случаях несоблюдения условий допуска участников, указанных в настоящем Положении, участник к соревнованиям не допускается.

VI. Заявки

6.1. Представители команды предоставляют в мандатную комиссию следующие документы:

1. Именные заявки по установленной форме (приложение № 1);
2. Паспорт на каждого участника (оригинал);
3. Студенческий билет или зачетная книжка;
4. Страховой медицинский полис или договор (оригинал) о страховании жизни и здоровья от несчастных случаев;
5. Разрешение родителей, законных представителей на участие обучающихся младше 18 лет (приложение № 3).

6.2. Предварительная регистрация участников проводится в электронном виде по электронной почте maxffk87@mail.ru. Оригиналы всех документов подаются в главную судейскую коллегию в день проведения соревнований главному судье соревнований. Дополнительную информацию можно получить по телефону: +7 (910) 803-03-68, организатор проведения фиджитал-спартакиады – Ефименко Максим Александрович.

VII. Правила проведения соревнований

Дисциплина фиджитал-спорта	Требования к площадке и спортивному оборудованию	Требования к технологическому оснащению
---------------------------------------	---	--

Фиджитал-баскетбол	1. Баскетбольная площадка для игры 3х3 размерами 15 м (ширина) x 11 м (длина); 2. Баскетбольный мяч, соответствующий правилам баскетбола 3х3; 3. Помещение для проведения соревнований в цифровой среде, оборудованное линиями для подключения электрооборудованиями столами и посадочными местами для участников и организаторов соревнований.	1. Игровая консоль «PlayStation 5»; 2. Джойстики для игровой консоли «PlayStation 5», не менее 2 шт; 3. Игра для «PlayStation 5» - «NBA 2K22», цифровое издание или на физическом носителе (CD-диск); 4. Монитор или телевизор, оборудованный интерфейсным разъемом HDMI; Устройство воспроизведения звука (внешние акустические устройства, подключаемые к монитору/телевизору или встроенные динамики).
Фиджитал-футбол	1. Помещение, оборудованное площадкой для мини-футбола длиной 38-42 м и шириной 18-25 м; 2. Помещение для проведения соревнований в цифровой среде, оборудованное линиями для подключения электрооборудованиями столами и посадочными местами для участников и организаторов соревнований.	Занятия и соревнования по дисциплине «FIFA» в рамках фиджитал-футбола допустимо проводить на любом из указанных ниже наборов оборудования. Набор оборудования 1: 1. Игровая консоль «PlayStation 5»; 2. Джойстики для игровой консоли «PlayStation 5», не менее 2 шт.; 3. Игра для «PlayStation 5» - «FIFA», цифровое издание или на физическом носителе (CD- диск); 4. Монитор или телевизор, оборудованный интерфейсным разъемом HDMI; 5. Устройство воспроизведения звука (внешние акустические устройства, подключаемые к монитору/телевизору или встроенные динамики). Набор оборудования 2: 1. Игровая консоль «Xbox One»; 2. Джойстики для игровой консоли «Xbox One», не менее 2 шт; 3. Игра для «Xbox One» - «FIFA», цифровое издание или на физическом носителе (CD- диск); 4. Монитор или телевизор, оборудованный интерфейсным разъемом HDMI; 5. Устройство воспроизведения звука (внешние акустические устройства, подключаемые к монитору/телевизору или встроенные динамики).

Фиджитал-хоккей с мячом	1. Помещение, оборудованное хоккейной площадкой 20х40 метров; 2. Помещение для проведения соревнований в цифровой среде, оборудованное линиями для подключения электрооборудованиями столами и посадочными местами для участников и организаторов соревнований.	Занятия и соревнования по дисциплине «EA NHL» в рамках фиджитал-хоккея допустимо проводить на любом из указанных ниже наборов оборудования. Набор оборудования 1: 1. Игровая консоль «PlayStation 5»; 2. Джойстики для игровой консоли «PlayStation 5», не менее 2 шт.; 3. Игра для «PlayStation 5» - «EA NHL», цифровое издание или на физическом носителе (диск); 4. Монитор или телевизор, оборудованный интерфейсным разъемом HDMI; 5. Устройство воспроизведения звука (внешние акустические устройства, подключаемые к монитору/телевизору или встроенные динамики). Набор оборудования 2: 1. Игровая консоль «Xbox One»; 2. Джойстики для игровой консоли «Xbox One», не менее 2 шт.; 3. Игра для «Xbox One» - «EA NHL», цифровое издание или на физическом носителе (CD-диск); 4. Монитор или телевизор, оборудованный интерфейсным разъемом HDMI; 5. Устройство воспроизведения звука (внешние акустические устройства, подключаемые к монитору/телевизору или встроенные динамики).
Фиджитал- самбо	1. Площадка (помещение), оборудованное спортивными матами татами 2. Помещение для проведения соревнований в цифровой среде, оборудованное линиями для подключения электрооборудованиями столами и посадочными местами для участников и организаторов соревнований.	Занятия и соревнования в рамках фиджитал-самбо допустимо проводить на любом из указанных ниже наборов оборудования. Набор оборудования 1: 1. Игровая консоль «PlayStation 5»; - Джойстики для игровой консоли «PlayStation 5», не менее 2 шт; 2. Игра для «PlayStation 5» цифровое издание или на физическом носителе (CD- диск); 3. Монитор или телевизор, оборудованный интерфейсным разъемом HDMI; 4. Устройство воспроизведения звука (внешние акустические устройства, подключаемые к монитору/телевизору или встроенные динамики).

		Набор оборудования 2: 1. Игровая консоль «Xbox One» Джойстики для игровой консоли «Xbox One», не менее 2 шт.; 2. Игра для «Xbox One» - цифровое издание или на физическом носителе (CD- диск); 3. Монитор или телевизор, оборудованный интерфейсным разъемом HDMI; 4. Устройство воспроизведения звука (внешние акустические устройства, подключаемые к монитору/телевизору или встроенные динамики).
Тактическая стрельба CS:GO и Лазертаг	1. Площадка не менее 200 м2 с препятствиями в виде капитальных стен, столбов, разновысоких укрытий, возвышенностей и углублений; 2. Помещение для проведения соревнований в цифровой среде, оборудованное линиями для подключения электрооборудованиями столами и посадочными местами для участников и организаторов соревнований.	Для лазертага: 1. Оружие для Лазертаг не менее 14 единиц (шт.) - штурмовые винтовки, оборудованные оптической системой «Параллакс» или аналогичной по функционалу; 2. Smart RGB-повязки для Лазертаг не менее 14 шт.; 3. Игровой комплект «Базовая аптечка» не менее 2 шт.; 4. Умный пульт для Лазертаг - оборудования; 5. Зарядное устройство для Лазертаг - оборудования (оружие и повязки) не менее 2 шт.; 6. Персональный компьютер или ноутбук с ОС Windows; 7. Bluetooth-база для Лазертаг-оборудования; 8. WIFI роутер; 9. Программное обеспечение для игровых площадок с WIFI покрытием; 10. Монитор для отображения игровой статистики, оборудованный интерфейсным разъемом HDMI. Для «CS:GO»: 1. Персональный компьютер (системный блок), имеющий характеристики, соответствующие системным требованиям для игры (проведения соревнований) «Counter-Strike: Global Offensive», не менее 11 шт.; 2. Сетевое оборудование роутер, switch, для обеспечения связи ПК в ЛВС и доступа в ГВС Интернет;

		3. Наушники с микрофоном, не менее 11 шт.; 4. Клавиатура, не менее 11 шт.; 5. Компьютерная мышь, не менее 11 шт.; 6. Монитор с частотой кадровой развертки 120 Гц, не менее 11 шт.; 7. Программное обеспечение «STEAM»; Цифровое издание, клиент игры «Counter-Strike: Global Offensive» (устанавливается на каждом ПК).
Дрон-рейсинг	1. Площадка (помещение) размерами 60х30 м; 2. Площадка взлёта и посадки с подсветкой, 2 шт.; 3. DH: Ворота формата MultiGP, серия PRO, 4 шт.; 4. Флаг AirMarker Victory универсальный, международный стандарт FAI F3U, 6 шт.; 5. Ворота AirGate Victory универсальные, международный стандарт FAI F3U, 4 шт.; 6. Кольцо двойное AirRing Victory универсальное, международный стандарт FAI F3U, 2 шт.; 7. Башня Перекресток универсальная, 1 шт.; 8. Световые ворота LS Quad 100, 5 шт.; 9. LS ReadingModule, 5 шт.; 10. Транспондер для работы с элементами серии LS (LightSeries) , 2 шт.; 11. Световой маркер LS Marker 100 , 4 шт.; 12. Блок питания для элементов LS (LightSeries), 9 шт.; 13. DH:MobileNetwall Мобильная защитная сетка, размер 3*10м, 2 шт.; 14. Транспортный чехол из прочной ткани, 6 шт.; 15. Система засечки Race Control Light, мобильная, 1 шт.;	1. Квадрокоптер (FPW дрон) массой не менее 340 граммов, 2 шт.; Аккумуляторы для квадрокоптеров, не менее 8 шт.; 2. Зарядные станции для аккумуляторов, не менее 2 шт.; 3. Видеопередатчик квадрокоптера (5,8 мГц, мощность - 25 милливатт), не менее 2 шт.; FPW шлем (очки), не менее 2 шт.; 4. FPW пульт дистанционного управления с выбором частоты; Ноутбук с ОС Windows.

	16. Транспондер для системы засечки Race Control, 5 шт.	
Beat saber	Крытая площадка размерами 5x5 м., утяжелители (фитнес)	1. Очки виртуальной реальности Oculus Quest 2(3) 2. Операционная система Windows 7/8.1/10 на 64-битной платформе; 3. Процессор Intel Core i5 Sandy Bridge или аналогичный ему по характеристикам; 4. Размер оперативной памяти не менее 4 Гб; 5. Видеокарта Nvidia GTX 960 или аналогичная ей по характеристикам; 6. Не менее 200 Мб свободного пространства на жестком диске; 7. DirectX, обновленный до 11 версии. 8. Устройство воспроизведения звука (внешние акустические устройства, подключаемые к монитору/телевизору или встроенные динамики). 9. Игра Beat Saber
JustDance	1. Площадка не менее 50 м2 без препятствий в виде капитальных стен, столбов, разнорысыких покрытий, возвышенностей и углублений; 2. Помещение для проведения соревнований в цифровой среде, оборудованное линиями для подключения электрооборудования, площадками для спортсменов 2×2 м, посадочными местами для участников, организаторов соревнований и зрителей.	1. Игровой платформой Соревнования является консоль Nintendo Switch 2.Игра Just Dance 2024 Edition + Just Dance Plus, лицензионной, последней актуальной версии;

VIII. Обеспечение безопасности участников и зрителей

8.1. Места проведения соревнований должны отвечать требованиям соответствующих нормативных правовых актов, действующих на территории Российской Федерации, по обеспечению общественного порядка и безопасности участников и зрителей. и спортом (в том числе при подготовке и проведении физкультурных мероприятий и спортивных мероприятий), включая порядок

медицинского осмотра лиц, желающих пройти спортивную подготовку, заниматься физической культурой и спортом в организациях и (или) выполнить нормы испытаний (тестов) Всероссийского физкультурно-спортивного комплекса «Готов к труду и обороне» (ГТО)» и форм медицинских заключений о допуске к участию в физкультурных и спортивных мероприятиях.

8.2. Все участники команды должны иметь страховые полисы обязательного медицинского страхования или полисы о страховании от несчастных случаев, жизни и здоровья. Страхование участников может производиться за счет бюджетных и внебюджетных средств, в соответствии с действующим законодательством Российской Федерации и субъекта Российской Федерации.

IX. Предотвращение противоправного влияния на результаты официального спортивного соревнования

9.1. Противоправное влияние на результаты официального спортивного соревнования не допускается. Запрещается участие в азартных играх в букмекерских конторах и тотализаторах путем заключения пари на соревнования:

- * для спортсменов – на соревнования по виду или видам спорта, по которым они участвуют в соответствующих официальных спортивных соревнованиях;

- * для спортивных судей – на соревнования по виду или видам спорта, по которым они обеспечивают соблюдение правил вида или видов спорта и положений (регламентов) о соответствующих официальных спортивных соревнованиях;

- * для тренеров – на соревнования по виду или видам спорта, по которым они проводят тренировочные мероприятия и осуществляют руководство состязательной деятельностью спортсменов, участвующих в официальных спортивных соревнованиях;

- * для руководителей спортивных команд – на соревнования за нарушение этого запрета спортивными федерациями по соответствующим видам спорта применяются санкции, в том числе дисквалификация спортсменов.

X. Дисциплинарные нарушения и штрафные санкции игроков и тренеров

10.1. В случае совершения участником соревнований нарушения, прямо не предусмотренного Правилами интерактивного баскетбола и футбола, организаторы соревнований вправе применить к такому участнику одну из спортивных санкций, предусмотренных Правилами интерактивного вида спорта. За задержку начала или продолжения матча более чем на 10 минут команде может быть присуждено техническое поражение в матче. Намеренный срыв

матчей может повлечь применение к нарушителю спортивных санкций вплоть до дисквалификации. Недисциплинированное поведение наказывается предупреждением или удалением. Решение о дисквалификации принимается главной судейской коллегией.

XI. Награждение

11.1. Команда, занявшая I-III место в соревнованиях, награждается медалями и дипломами.

XII. Протесты

12.1. Протест по нарушению правил по дисциплинам Спартакиады может быть подан представителем команды в письменном виде на имя главного судьи вида программы с указанием пунктов настоящего Положения, которые протестующий считает нарушенными, даты и точного времени подачи протеста. Протест оформляется в течение 30 минут после окончания соревнований.

Несвоевременно поданные и незафиксированные в протоколах протесты не рассматриваются.

12.2. Решение по протесту излагается в виде резолюции на протесте. Если решение главного судьи по виду программы не удовлетворяет протестующего, он вправе подать апелляцию в адрес организаторов. Апелляция рассматривается до утверждения результатов.

Примечание: Организатор соревнований оставляет за собой право вносить изменения или дополнения в структуру и регламент проведения соревнований.

Данное положение является официальным вызовом на соревнования.

Форма заявки

З А Я В К А

от команды _____

на участие в _____

(название соревнований, вид программы)

№	Фамилия, имя, отчество	Число, месяц, год рождения	Дисциплина	Паспортные данные	Виза Врача
1					
2					
3					

К соревнованиям допущено _____ чел.

Врач _____

Представитель команды _____ (№ сот.тел _____)

Ф.И.О.

Директор образовательной организации

М.П. дата

Допущено ____ человек

врач: _____

Приложение Б

Утверждаю
Директор ОГБПОУ
«Костромской торгово-экономический колледж»
_____/ В.В.Перминова
«___» февраля 2025 года.

ПОЛОЖЕНИЕ о проведении соревнований по фиджитал-футболу среди студенческих спортивных клубов профессиональных образовательных организаций города Костромы в формате проекта «Игры Будущего»

I. Общие положения

- 1.1. Настоящее Положение о проведении соревнований по фиджитал-футболу среди студенческих спортивных клубов профессиональных образовательных организаций города Костромы (далее – Положение) определяет цели и задачи, порядок организации и проведения соревнований, ее организационно-методическое обеспечение, порядок участия, определения победителей и призеров соревнований.
- 1.2. Настоящее Положение о проведении соревнований студенческих спортивных клубов профессиональных образовательных организаций города Костромы «Игры Будущего» по фиджитал-футболу (далее – соревнования) разработано на основе Распоряжения Правительства Российской Федерации от 22 ноября 2024 г. № 3387-р, утверждающего Концепцию развития фиджитал-движения на территории РФ на период до 2030 г.
- 1.3. Организатором студенческих соревнований является ОГБПОУ «Костромской торгово-экономический колледж».
- 1.4. Соревнования проводятся в очном формате.
- 1.5. Соревнования проводятся на спортивной базе ОГБПОУ «Костромской торгово-экономический колледж».

II. Цели и задачи проведения Соревнований

- 2.1. Соревнования проводятся с целью поддержки развития молодёжного физкультурно-спортивного движения в городе Кострома, продвижения фиджитал-спорта, который проходит в формате двоеборья, где сочетаются классический вид спорта и киберспорт. Это уникальное и инновационное

направление в мире спорта, объединяющее лучшие навыки спортсменов в виртуальной и дополненной реальностях с физической нагрузкой.

2.2. Задачи студенческих Соревнований:

- * пропаганда здорового образа жизни;
- * популяризация фиджитал-спорта в Костроме;
- * вовлечение населения в регулярные занятия физической культурой и спортом. Фиджитал-формат позволяет сделать спорт ещё более современным и технологичным, расширить диапазон доступных для соревнования спортивных дисциплин;
- * выявление сильнейших спортсменов и команд в профессиональных образовательных организациях города Костромы (далее – ПОО).
- * формирование положительного имиджа ПОО города Костромы в области физической культуры и спорта.

III. Время и место проведения

3.1. Соревнования проводятся в спортивном зале ОГБПОУ «Костромской торгово-экономический колледж» по адресу: г. Кострома, ул. Долматова, 25а.

№	Наименование	Участники, состав команд				Дата проведения соревнований	Место проведения
		всего	юноши	девушки	представитель		
1	Фиджитал-футбол	7	6	-	1	22 февраля 2025 г.	ССК «ВЕГА» ул. Долматова 25 ^А

IV. Руководство проведением соревнований

4.1. Общее руководство проведением студенческих соревнований осуществляется руководителем студенческого спортивного клуба «Вега», преподавателями по физической культуре ОГБПОУ «Костромского торгово-экономического колледжа».

V. Требования к участникам соревнований и условия их допуска

5.1. В соревнованиях допускаются обучающиеся очных отделений до 22 лет (22 года включительно) учреждений среднего профессионального образования города Костромы. Команды образовательных организаций, не подавшие предварительные заявки на участие, к соревнованиям не допускаются.

5.2. Обязательным условием допуска участников к соревнованиям является предоставление следующих документов:

* заявка на участие в соревнованиях согласно приложению № 1 к настоящему Положению;

* индивидуальный (или коллективный) медицинский допуск, подтверждающий состояние здоровья и возможность допуска к соревнованиям, согласно требованиям приказа Минздрава России от 23 октября 2020 г. № 1144н «Об утверждении порядка организации оказания медицинской помощи лицам, занимающимся физической культурой и спортом (в том числе при подготовке и проведении физкультурных мероприятий и спортивных мероприятий), включая порядок медицинского осмотра лиц, желающих пройти спортивную подготовку, заниматься физической культурой и спортом в организациях и (или) выполнять нормативы испытаний (тестов) Всероссийского физкультурно-спортивного комплекса «Готов к труду и обороне» (ГТО)» и форм медицинских заключений о допуске к участию в физкультурных и спортивных мероприятиях».

5.3. В случаях несоблюдения условий допуска участников, указанных в настоящем Положении, участник к соревнованиям не допускается.

VI. Заявки

6.1. Представители команды предоставляют в мандатную комиссию следующие документы:

1. Именные заявки по установленной форме (приложение № 1);
2. Паспорт на каждого участника (оригинал);
3. Студенческий билет или зачетная книжка;
4. Страховой медицинский полис или договор (оригинал) о страховании жизни и здоровья от несчастных случаев;
5. Разрешение родителей, законных представителей на участие обучающихся младше 18 лет (приложение № 3).

6.2. Предварительная регистрация участников проводится в электронном виде по электронной почте maxffk87@mail.ru до 10 февраля 2025 г. Оригиналы всех документов подаются в главную судейскую коллегию в день проведения соревнований главному судье соревнований. Дополнительную информацию можно получить по телефону: +7 (910) 803-03-68, организатор проведения фиджитал-соревнований – Ефименко Максим Александрович.

VII. Правила проведения соревнований

7.1. Фиджитал-футбол – вид соревновательной деятельности, объединяющий в себе элементы официальных спортивных дисциплин вида спорта «футбол»: «интерактивный футбол» (Digital-этап) и «мини-футбол» (Physical-этап).

I этап соревнования по фиджитал-футболу проводится по круговой системе в подгруппах. Составы подгрупп определяются путем жеребьевки.

II этап проводится по олимпийской системе, начиная со стадии полуфинала.

Во II этап из каждой подгруппы выходят команды, занявшие 1 и 2 место.

Каждый матч включает два этапа:

- Этап Digital (интерактивный футбол).

Матчи по интерактивному футболу проводятся в формате 4 на 4 (четыре на четыре): по 4 (четыре) участника в каждой команде, в каждом тайме принимают участие по 2 (два) спортсмена от каждой команды.

Матч состоит из одной игры между командами, в случае равного счета матч считается завершенным, дополнительное время и серия пенальти не играют.

- Этап Physical (мини-футбол).

Матчи по мини-футболу проводятся в соответствии с Правилами мини-футбола. В составе каждой команды принимают участие 5 (пять) спортсменов. Оставшийся игрок команды является запасным и может выходить на замену в матче в порядке, определенном Правилами мини-футбола.

Победитель матча, состоящего из 2 (двух) этапов, определяется по сумме забитых мячей на этапах Digital (интерактивный футбол) и Physical (мини-футбол). В случае равенства забитых и пропущенных мячей, победитель определяется путем проведения серии послематчевых ударов с 9-метровой отметки.

Матчи по фиджитал-футболу проводятся согласно Правилам.

VIII. Обеспечение безопасности участников и зрителей

8.1. Места проведения соревнований должны отвечать требованиям соответствующих нормативных правовых актов, действующих на территории Российской Федерации, по обеспечению общественного порядка и безопасности участников и зрителей. и спортом (в том числе при подготовке и проведении физкультурных мероприятий и спортивных мероприятий), включая порядок медицинского осмотра лиц, желающих пройти спортивную подготовку, заниматься физической культурой и спортом в организациях и (или) выполнить нормы испытаний (тестов) Всероссийского физкультурно-спортивного комплекса «Готов к труду и обороне» (ГТО)» и форм медицинских заключений о допуске к участию в физкультурных и спортивных мероприятиях.

8.2. Все участники команды должны иметь страховые полисы обязательного медицинского страхования или полисы о страховании от несчастных случаев, жизни и здоровья. Страхование участников может производиться за счет бюджетных и внебюджетных средств, в соответствии с

действующим законодательством Российской Федерации и субъекта Российской Федерации.

IX. Предотвращение противоправного влияния на результаты официального спортивного соревнования

9.1. Противоправное влияние на результаты официального спортивного соревнования не допускается. Запрещается участие в азартных играх в букмекерских конторах и тотализаторах путем заключения пари на соревнования:

- * для спортсменов – на соревнования по виду или видам спорта, по которым они участвуют в соответствующих официальных спортивных соревнованиях;

- * для спортивных судей – на соревнования по виду или видам спорта, по которым они обеспечивают соблюдение правил вида или видов спорта и положений (регламентов) о соответствующих официальных спортивных соревнованиях;

- * для тренеров – на соревнования по виду или видам спорта, по которым они проводят тренировочные мероприятия и осуществляют руководство состязательной деятельностью спортсменов, участвующих в официальных спортивных соревнованиях;

- * для руководителей спортивных команд – на соревнования за нарушение этого запрета спортивными федерациями по соответствующим видам спорта применяются санкции, в том числе дисквалификация спортсменов.

X. Дисциплинарные нарушения и штрафные санкции игроков и тренеров

10.1. В случае совершения участником соревнований нарушения, прямо не предусмотренного Правилами интерактивного баскетбола и футбола, организаторы соревнований вправе применить к такому участнику одну из спортивных санкций, предусмотренных Правилами интерактивного вида спорта. За задержку начала или продолжения матча более чем на 10 минут команде может быть присуждено техническое поражение в матче. Намеренный срыв матчей может повлечь применение к нарушителю спортивных санкций вплоть до дисквалификации. Недисциплинированное поведение наказывается предупреждением или удалением. Решение о дисквалификации принимается главной судейской коллегией.

XI. Награждение

11.1. Команда, занявшая I-III место в соревнованиях, награждается медалями и дипломами.

XII. Протесты

12.1. Протест по нарушению правил может быть подан представителем команды в письменном виде на имя главного судьи вида программы с указанием пунктов настоящего Положения, которые протестующий считает нарушенными, даты и точного времени подачи протеста. Протест оформляется в течение 30 минут после окончания соревнований.

Несвоевременно поданные и незафиксированные в протоколах протесты не рассматриваются.

12.2. Решение по протесту излагается в виде резолюции на протесте. Если решение главного судьи по виду программы не удовлетворяет протестующего, он вправе подать апелляцию в адрес организаторов. Апелляция рассматривается до утверждения результатов.

Примечание: Организатор соревнований оставляет за собой право вносить изменения или дополнения в структуру и регламент проведения соревнований.

Данное положение является официальным вызовом на соревнования.

РЕЦЕНЗИЯ

на соревнования по фиджитал-футболу

Авторы: Ефименко Максим Александрович и Догадкина Екатерина Александровна.

Для рецензии представлена разработка соревнований по фиджитал-футболу на основе Положения о проведении Спартакиады по фиджитал-спорту среди студенческих спортивных клубов профессиональных образовательных организаций города Костромы в формате проекта «Игры Будущего» Ефименко Максима Александровича и Догадкиной Екатерины Александровны.

Актуальность представленной работы заключается в том, что в условиях современного общества, характеризующегося активным развитием цифровых технологий, традиционные форматы спортивных мероприятий не всегда способны заинтересовать и увлечь молодежь. Фиджитал-спорт, сочетающий в себе физическую активность и киберспортивные дисциплины, представляет собой инновационный подход к решению данной проблемы. Спартакиада в таком формате способствует популяризации здорового образа жизни, вовлечению студентов в спортивную деятельность, развитию цифровых навыков и формированию позитивного отношения к спорту.

Игровой формат занятий фиджитал спортом и возможность соревноваться с другими учащимися повышает мотивацию к занятиям физической активностью.

Участие в соревнованиях по фиджитал спорту несомненно помогает учащимся справляться со стрессом, улучшать настроение и общее самочувствие .

Разработка затрагивает важную социальную проблему – низкий уровень вовлеченности молодежи в спорт и физическую культуру. Предложенный подход, основанный на интеграции традиционных спортивных дисциплин с киберспортом и цифровыми технологиями,

является перспективным и соответствует современным тенденциям развития спорта и интересам молодежной аудитории.

Значимость работы заключается в предоставлении практического руководства для организаторов фиджитал-мероприятий, способствующего эффективной реализации проектов и достижению поставленных целей.

Основными задачами соревнований являются: пропаганда здорового образа жизни; популяризация фиджитал-спорта в Костроме; вовлечение населения в регулярные занятия физической культурой и спортом. Фиджитал-формат позволяет сделать спорт ещё более современным и технологичным, расширить диапазон доступных для соревнования спортивных дисциплин; выявление сильнейших спортсменов и команд в профессиональных образовательных организациях города Костромы (далее – ПОО); формирование положительного имиджа ПОО города Костромы в области физической культуры и спорта.

Разработка соревнований по фиджитал-спорту представляет собой качественный и полезный материал, отвечающий современным требованиям к проведению спортивных мероприятий. Она может быть рекомендована к использованию в практической деятельности организаторов фиджитал-спортивных мероприятий, способствуя популяризации фиджитал-спорта и вовлечению молодежи в спорт.

Рецензент Миннибаев М.Р.

Председатель Костромского областного

Отделения ОФСОО «Федерация КУДО России»



25.02.2025 г.