



ЧЕЧЕНСКАЯ РЕСПУБЛИКА

ФЕДЕРАЦИЯ ФИДЖИТАЛ СПОРТА

**Региональная физкультурно-спортивная
общественная организация
«Федерация фиджитал спорта
(функционально-цифрового спорта)
Чеченской республики»**

**Образовательная программа на тему:
«Интерактивный футбол: новые технологии и возможности»**

**Автор-составитель:
Президент ФФС ЧР
Пашаев Магомед Ярагиевич**

Грозный – 2024 г.

Образовательная программа на тему:
«Интерактивный футбол: новые технологии и возможности»

Цели:

1. Познакомить участников с концепцией интерактивного футбола и его ролью в современном спорте.
2. Рассмотреть основные технологии и инновации, используемые в интерактивном футболе.
3. Обсудить перспективы развития и будущее интерактивного футбола.

Ход лекции

1. Введение в футбол
 - Определение понятия футбола, история возникновения футбола и его эволюция в современном мире.
 - Значение футбола в контексте развития спорта и развлечений.
2. Понятие интерактивного футбола
 - Определение и развитие интерактивного футбола. Особенности игрового процесса в интерактивном футболе: управление игроками, тактика и стратегия.
 - Различные режимы игры и соревнования в интерактивном футболе.
 - Тактические аспекты и влияние стратегий на исход матчей в интерактивном футболе.
3. Практические примеры и демонстрации
 - Демонстрация игрового процесса и особенностей интерактивного футбола.
 - Практические примеры участия в интерактивных соревнованиях или тренировках.
 - Обсуждение опыта и впечатлений участников от участия в интерактивном футболе.
4. Обсуждение и вопросы
 - Открытая дискуссия с участниками лекции: обсуждение преимуществ и недостатков интерактивного футбола, перспектив его развития и влияние на спортивную индустрию.
 - Вопросы от участников и ответы спикера на них.
5. Заключение
 - Подведение итогов лекции и подчеркивание значимости интерактивного футбола как новой формы спорта и развлечения.

Футбол — самый популярный командный вид спорта в мире, целью в котором является забить мяч в ворота соперника большее число раз, чем это сделает команда соперника в установленное время. Мяч в ворота можно забивать ногами или любыми другими частями тела (кроме рук).

Точной даты возникновения футбола не известно, но можно с уверенностью сказать, что история футбола насчитывает не одно столетие и затронула немало стран. Игры с мячом были популярны на всех континентах, об этом говорят повсеместные находки археологов. В Древнем Китае существовала игра, известная как «Цуцзюй», упоминания о которой были датированы вторым веком до нашей эры. По заявлению ФИФА в 2004 году, именно она считается наиболее древней из предшественников современного футбола.

В Японии подобная игра носила название «Кемари» (в некоторых источниках «Кенатт»). Первое упоминание о Кемари встречается в 644 году нашей эры. В Кэмари играют и в наше время в синтоистских святилищах во время фестивалей. В Австралии мячи делали из шкур крыс, мочевых пузырей крупных животных, из скрученных волос. К сожалению, правил игры не сохранилось.

В Северной Америке тоже был предок футбола, игра называлась «pasuckuakohowog», что означает «они собрались, чтобы поиграть в мяч ногами». Обычно игры проходили на пляжах, мяч пытались забить в ворота шириной около полумили, само же поле было в два раз длиннее. Число участников игры доходило до 1000 человек.

Каждая страна с древней историей приписывает себе первенство создания этой игры. Так же как живопись, театр, игра в футбол на заре человечества носила прикладной, ритуальный характер. Состязания в честь богов, жертвенные игры, где победители получали не только одобрение толпы, но и жизни – таково было главное правило и цель игры. Изображения людей, играющих в предмет, похожий на мяч археологи находили на древнейших наскальных рисунках. У каждого народа существовали игры в мяч. Различие было только в наполнителе, который изготавливали из подручных средств. Эскимосы использовали мох, траву, шерсть, австралийцы – шкуры сумчатых крыс и мочевые пузыри крупных животных. В египетских захоронениях были найдены льняные или тканые мячи, которые, для амортизации, перевязывались бычьими жилами. У индейцев Северной Америки были строги правила: проигравшей команде грозила смертная казнь. Однако право называться родиной футбола официально принадлежит древнему Китаю. На старинных гравюрах начала первого тысячелетия можно видеть мужчин и женщин, играющих в мяч ногами.

Правила игры были схожи во всех уголках земного шара: никаких правил, размеры полей и количество участников неограниченны.

В какой-то степени прототипом футбола можно считать итальянскую игру XIV века «Кальчо». Именно в «Кальчо» участников команд делили на защитников, нападающих и судей. Считается, что итальянцы завезли эту игру на Британские острова.

В средние века игра в мяч не претерпела больших изменений. Церковь отрицательно относилась к таким состязаниям. Игра проходила жестоко, иногда до крови. Полям служили рыночные площади, воротами – лавки и столы торговцев. Местным властям приходилось издавать специальные законы, запрещающие опасную для горожан игру.

К середине 19 века игра в мяч стала приобретать цивилизованные черты. Родиной современного футбола является Англия, поскольку сам термин и первые правила были приняты именно там. «Футбол» («football») в переводе с английского означает «игра ногами в мяч».

Первая футбольная команда «Шеффилд» возникла в городе Дронфилд в 1857 г. из числа членов клуба игры в крикет. В 1860 г. состоялся первый футбольный матч между игроками Шеффилда и Халлама. В 1863 г. в Великобритании была создана Футбольная ассоциация. Были приняты правила игры, которые предписывали любительский, а не профессиональный, характер нового вида спорта. Играть участникам и даже вратарю следовало исключительно ногами. Вслед за этим появилась необходимость в судьях. И, если на первых порах, они подавали сигналы колокольчиком или голосом, то с 1878 г. на вооружении судей появились судейские свистки. В 1890 г. футбольные ворота ограничили сетками. Футбольные команды стали создаваться сначала в Великобритании, а затем и в остальных странах Европы. Единых требований к экипировке не было, обязательными были: рубашка, длинные гольфы, заправленные в штаны, ботинки и шляпа (иногда игроки надевали цилиндры). С 20-х годов 20 века была введена единая форма: свитер и длинные шорты на подтяжках. С 1939 года на рубашках появились номера. Хотя шипованная обувь была известна со средних веков, Футбольная ассоциация запретила ее применение. С 1891 г. ношение шипованных ботинок разрешили, но оговаривалась длина шипов и материал (кожа).

Первый международный матч состоялся в 1872 г. между командами Англии и Шотландии. В 1884 г. прошел первый международный турнир между Англией, Шотландией, Уэльсом и Ирландией. В 1901 году в столице Уругвая — Монтевидео, впервые в истории прошел международный матч между командами не представляющими Британские

острова. Хозяева поля, сборная Уругвая, проиграла Аргентине со счетом 2:3. Поскольку популярность игры в футбол росла, возникла необходимость единого регулирующего международного органа. Им стала ФИФА (Международная Федерация Футбола), основанная в 1904 г. В 1900 году, футбол впервые в истории включили в программу летних Олимпийских игр. В соревнованиях участвовали всего три команды из Франции, Англии и Бельгии. Однако, ФИФА до сих пор не включает Олимпийские турниры 1900 и 1904 года в свою статистику и считает их показательными. Первым международным официальным турниром под эгидой ФИФА признана лондонская Олимпиада 1908 года. Первый чемпионат мира по футболу состоялся в 1930 году. Победу одержал Уругвай, который на тот момент считался сильнейшей сборной в мире.

1950-е годы явились расцветом футбола и дали миру новые имена спортсменов, которых можно назвать легендами футбола. Пеле – Король футбола – провел 92 матча за сборную и забил 77 голов. Три раза он становился чемпионом мира. Разгадать «феномен Пеле» пытались многие, но секрет был прост: сочетание природного таланта с изнурительными тренировками и целеустремленностью. Посещаемость стадионов во время игр с его участием возрастала в разы. Имя Пеле стало символом поколения так же, как имя Льва Яшина, советского вратаря. Он одним из первых ввел манеру игры по всей штрафной площадке. Обладая прекрасными физическими данными, хорошей координацией, он имел талант предугадывать действия противника. Спустя определенное время, особенности игры Яшина переняли вратари ведущих клубов. Премия имени Льва Яшина многие годы вручалась лучшему вратарю. С 2010 г. она была переименована в приз «Золотая перчатка».

Основные правила футбола.

Первые правила игры в футбол были введены 7 декабря 1863 года Футбольной ассоциацией Англии. Сегодня правила футбола устанавливает Международный совет футбольных ассоциаций (IFAB), в который входят ФИФА (4 голоса), а также представители английской, шотландской, североирландской и валлийской футбольных ассоциаций. Последняя редакция официальных футбольных правил датирована 1 июня 2013 года и состоит из 17 правил, вот краткое содержание:

Каждая футбольная команда должна состоять максимум из одиннадцати игроков (именно столько может находиться одновременно на поле), один из которых вратарь и он же единственный игрок, которому разрешено играть руками в рамках штрафной площади у своих ворот.

Футбольный матч состоит из двух таймов длительностью по 45 минут

каждый. Между таймами предусмотрен 15 минутный перерыв на отдых, после которого команды меняются воротами. Это делается для того, чтобы команды были в равных условиях. Футбольную игру выигрывает команда, забившая большее количество голов в ворота соперника. Если команды закончили матч с одинаковым счетом голов, то фиксируется ничья, или назначаются два дополнительных тайма по 15 минут. Если дополнительное время закончилось ничьей, то назначается серия послематчевых пенальти.

Правила пенальти в футболе.

Одиннадцатиметровый удар или пенальти является самым серьезным наказанием в футболе и выполняется с соответствующей отметки. При выполнении 11-метрового удара в воротах обязательно должен стоять вратарь. Проведение послематчевых пенальти в футболе проходит по следующим правилам: команды проводят по 5 ударов по воротам соперника с расстояния 11 метров, все удары должны проводиться разными игроками. Если после 5 ударов счет по пенальти равный, то команды продолжают пробивать по одной паре пенальти, пока не будет выявлен победитель.

Для того чтобы не оказаться в офсайде, игрокам необходимо придерживаться следующих правил: запрещается вмешиваться в игру (касание мяча, который ему передали или который коснулся партнёра по команде); запрещается мешать сопернику; запрещается получать преимущество благодаря своей позиции (касание мяча, который отскакивает от стойки или перекладины ворот, или от соперника). Игра рукой в футболе Футбольные правила позволяют полевым игрокам касаться мяча любой частью тела, кроме рук. За игру рукой команде назначается штрафной удар или 11-метровый удар, который выполняет игрок команды соперника. К правилам игры рукой в футболе относятся ещё два очень важных пункта: случайное попадание мяча в руку не является нарушением правил; инстинктивная защита от мяча не является нарушением правил.

Желтая и красная карточки.

Желтая и красная карточки представляют собой знаки, который демонстрирует судья игрокам за нарушение правил и неспортивное поведение.

Желтая карточка носит предупредительный характер и дается игроку в следующих случаях: за умышленную игру рукой; за затяжку времени; за срыв атаки; за удар до свистка / выход из стенки (штрафной удар); за удар после свистка; за грубую игру; за неспортивное поведение; за споры с арбитром; за симуляцию; за уход или вход в игру без разрешения арбитра. Красная карточка в футболе демонстрируется судьей за особо грубые нарушения или неспортивное поведение. Игрок, получивший красную

карточку, должен покинуть поле до конца матча.

Размер футбольного поля и линии разметки.

Стандартное поле для большого футбола представляет собой прямоугольную площадку, в которой линии ворот (лицевые линии) обязательно короче боковых линий. Далее мы рассмотрим параметры футбольного поля. Размер футбольного поля в метрах четко не регламентирован, но есть определенные граничные показатели. Для проведения матчей национального уровня стандартная длина футбольного поля от ворот до ворот должна быть в пределах 90-120 метров, а ширина 45-90 метров. Площадь футбольного поля колеблется в пределах от 4050 м² до 10800 м². Для сравнения 1 гектар = 10 000 м². Для международных матчей длина боковых линий не должна выходить за пределы интервала 100-110 метров, а линий ворот за пределы 64-75 метров. Существуют рекомендованные FIFA габариты футбольного поля 105 на 68 метров (площадь 7140 квадратных метров).

Ворота для футбола.

Ворота располагаются точно посередине линии ворот. Стандартный размер ворот в футболе следующий: длина или ширина ворот в большом футболе — расстояние между вертикальными стойками (штангами) — 7,73 метра; высота ворот — расстояние от газона до перекладины — 2,44 метра. Диаметр стоек и перекладины не должен превышать 12 сантиметров. Ворота изготавливаются из дерева или металла и выкрашены в белый цвет, а также имеют в поперечном сечении форму прямоугольника, эллипса, квадрата или круга.

Сетка для ворот в футболе должна соответствовать размерам ворот и должна быть прочной. Принято использовать футбольные сетки следующего размера 2,50 x 7,50 x 1,00 x 2,00 м.

Мяч для футбола.

Каким же мячом играют в футбол? Профессиональный футбольный мяч состоит из трёх основных компонентов: камеры, подкладки и покрышки. Камера обычно изготавливается из синтетического бутила или натурального латекса. Подкладка — это внутренняя прослойка между покрышкой и камерой. Подкладка напрямую влияет на качество мяча. Чем она толще, тем мяч качественнее. Обычно подкладку делают из полиэстера или спрессованного хлопка. Покрышка состоит из 32 синтетических водонепроницаемых кусков, 12 из которых имеют пятиугольную форму, 20 — шестиугольную.

Размер мяча для футбола: длина окружности — 68-70 см; вес — не более 450 гр. Скорость полета мяча в футболе достигает 200 км/ч.

Футбольная форма

Обязательными элементами комплекта спортивной футбольной формы игрока являются:

- Рубашка или футболка с рукавами.
- Трусы. Если используются подтрусники, то они должны быть такого же цвета.
- Гетры.
- Щитки. Должны быть полностью закрыты гетрами и обеспечивать должный уровень защиты.
- Бутсы.

Вратарская футбольная форма должна отличаться по цвету от формы других игроков и судей.

Судейство в футболе.

Судьи следят за соблюдением установленных правил на футбольном поле. На каждый матч назначается основной судья и два помощника.

В обязанности судьи входит:

- Хронометраж матча.
- Запись событий матча.
- Обеспечение соответствия мяча требованиям.
- Обеспечение экипировки игроков требованиям.
- Обеспечение отсутствия на поле посторонних лиц.
- Обеспечение ухода/выноса за пределы поля травмированных игроков.

Предоставление соответствующим органам рапорт о матче, включающий информацию по всем принятым дисциплинарным мерам в отношении игроков и/или официальных лиц команд, а также по всем прочим инцидентам, произошедшим до, во время или после матча.

Права судьи:

1. Остановить, временно прервать или прекратить матч при любом нарушении правил, постороннем вмешательстве, травмировании игроков.
2. Принимать меры в отношении официальных лиц команд, ведущих себя некорректно.
3. Продолжить игру до момента, когда мяч выйдет из игры в случае, если игрок, по его мнению, получил лишь незначительную травму.
4. Продолжить игру, когда команда, против которой было совершено нарушение, получает выгоду от такого преимущества (осталась с мячом), и наказать за первоначальное нарушение, если предполагавшимся преимуществом команда не воспользовалась.
5. Наказать игрока за более серьёзное нарушение Правил в случае, когда он одновременно совершает более одного нарушения.

б. Действовать на основании рекомендации своих помощников и резервного судьи.

Футбольные структуры.

Основной футбольной структурой является FIFA (Fédération internationale de football association), расположенная в Цюрихе, Швейцария. Она занимается организацией международных турниров мирового масштаба.

В поселке Средний любителей футбола не мало. Для самых маленьких есть школа «Юниор», где занятия проходят в спортивном зале. С юных лет у ребят есть возможность полюбить играть в самую популярную игру в мире. Для более старшего поколения есть футбольное поле, а игра на свежем воздухе, носит более благоприятный характер в оздоровлении организма. Команда «Авиатор» р.п. Средний, вот уже много лет, победители различных уровней соревнований и турниров.

Польза футбола

Футбол улучшает общее состояние здоровья человека. Способствует укреплению иммунитета. Уменьшает вероятность возникновения сердечно-сосудистых заболеваний, выводит плохой холестерин, снижает кровяное давление. Улучшает циркуляцию крови и соответственно снабжение кислородом всех органов. Футбол полезен для улучшения обмена веществ в организме. Специалисты утверждают, что регулярная игра в футбол помогает укрепить костную ткань и благоприятно влияет на опорно-двигательный аппарат. При игре в футбол движения очень разнообразны, что позволяет укрепить практически все мышцы организма. Эта игра развивает ловкость и улучшает координацию движений. Футбол – отличный помощник в борьбе с лишним весом. Эта игра, как и другие виды физической активности, помогает бороться со стрессами и депрессиями, повышает настроение и улучшает сон.

Очень важен футбол для развития личностных качеств, таких как умение работать в команде, воля к победе, целеустремленность, ответственность, коммуникабельность и другие.

Вред футбола.

Футбол считается очень травмоопасным видом спорта и может принести серьезные увечья игрокам. Но если Вы разминаетесь перед игрой и играете в хорошей компании, т.е. с людьми, которые ведут себя корректно по отношению к сопернику, то риск получить травму значительно снижается.

Противопоказания футбола.

К сожалению, у футбола есть и противопоказания. Поэтому при заболеваниях внутренних органов и опорно-двигательного аппарата, прежде чем начать играть в футбол необходимо проконсультироваться с врачом.

История появления футбола в России.

Россию «игра миллионов» тоже не обошла стороной. Правил не было, играть мячом, набитым перьями, можно было в любом количестве и на поле любых размеров. Классический футбол появился в конце 19 века в портовых городах – Одессе, Николаеве, Санкт-Петербурге, Риге, где вместе с товаром, иностранные моряки обучали правилам игры портовых рабочих. К 1909 г. футбольные клубы появились во многих городах империи. В 1911 г. образовался «Всероссийский футбольный союз». Великая Отечественная война на время прекратила развитие этого вида спорта. Печальную известность получил матч между киевской командой «Старт» и командой Рейх канцелярии Украины. Он состоялся 9 августа 1942 г. и вошел в историю как «матч смерти». Игра проходила жестко и закончилась со счетом 5:3 в пользу советских игроков.

В 1956 г. сборная СССР впервые победила на Олимпийских играх, а в 1988 г. повторила свой успех. В 1960 г. стала первым в истории чемпионом Европы. Советские (СНГ) клубы неоднократно одерживали победы в Европейских кубках:

- в 1975 и 1986 году обладателем «Кубка обладателей Кубков УЕФА» стал клуб «Динамо» (Киев);
- в 2005 г. обладателем кубка УЕФА стал «ЦСКА» (Москва);
- в 2008 г. обладателем кубка УЕФА стал «Зенит» (Санкт-Петербург);
- в 2009 г. обладателем кубка УЕФА стал «Шахтер» (Донецк).

Самые известные советские футболисты: Лев Яшин, Олег Блохин, Игорь Беланов, Игорь Нетто, Эдуард Стрельцов, Владимир Бессонов, Игорь Чмисленко

Интерактивный футбол

Футбол – игра, которую человечество знает более 150 лет. Она настолько привлекательна, что состязания по ней проводятся на мировом уровне. Подростки обожают бегать по полю и гонять мяч, взрослые выезжают на мини-соревнования. Сегодня появилась возможность играть в футбол, но не обременять себя поиском подходящей площадки, покупкой экипировки, мониторингом погодных условий.

Интерактивный футбол – новое технологическое решение в мире спортивных развлечений. Он представляет собой комплекс оборудования и программного обеспечения, позволяющий гонять мяч напротив экрана. Это развлечение отлично подходит для людей, которые любят компьютерные игры, разбираются в них. Если нет возможности или желания отправиться на футбольное поле, можно использовать это альтернативное решение.

Надо различать обычные компьютерные игры и интерактивный футбол. В первом случае все действия игрок выполняет с помощью клавиатуры и мышки. Во втором он будет задействовать мышцы, имитируя реальную игру. Это является значимым преимуществом услуги – она позволяет окунуться в смоделированную ситуацию, потренировать мышцы, отследить выносливость, развить реакцию.

FIFA. История

FIFA — серия симуляторов футбола, которая разрабатывается студией EA Canada, входящей в состав корпорации Electronic Arts. Игры издаются под брендом EA Sport, каждый год выходит новое издание, включающее в себя изменения, произошедшие в футбольном мире за год. Electronic Arts владеет множеством лицензий на использование в игре футбольных лиг разных стран и игроков, выступающих в этих чемпионатах.

Знаменитая серия футбольных симуляторов FIFA берет начало в далеком уже 1993 году. Тогда еще никто не помышлял ни о трехмерной графике, ни о виртуальных прототипах реальных игроков и уж тем более о возможности сыграть по интернету. Дебютная игра серии, FIFA International Soccer, предлагала довольно аскетичный футбол с изометрическим видом. Впрочем, на тот момент даже это считалось прорывом, поскольку в других играх применялся вид сверху, лишавший происходящее всякой схожести с телетрансляцией.

В 1996 году произошла революция: EA Sports обзавелась лицензией на подлинные имена футболистов, что стало отправной точкой для сближения виртуального и реального спорта. Способствовала этому и графика: в версиях для самых продвинутых платформ стадион стал полностью трехмерным. Правда, футболисты по-прежнему были выполнены в виде

спрайтовых моделей. Это было исправлено в FIFA 97. Кстати, в этом же году описывать происходящие на поле события стали John Motson и Andy Gray – между прочим, вполне настоящие комментаторы, живущие в Великобритании.

Игры серии

FIFA 98 продолжила стремительную эволюцию. Игра стала гораздо красивей, в ней появились редактор, позволяющий менять составы команд и характеристики отдельных футболистов, и полноценный саундтрек, составленный из популярных в то время композиций. А еще в игру внедрили специальный режим Road to World Cup, позволявший сражаться за виртуальный Кубок мира.

FIFA 99 мало отличалась от предшественницы, а вот **FIFA 2000** порадовала публику новой графикой, индикатором силы паса в виде меняющей цвет стрелки и разделом «Особые команды», куда вошли лучшие составы XX века – например, сборная Бразилии семидесятых годов. Представьте, какие эмоции у давних поклонников футбола вызвала возможность управлять легендарным клубом, за успехами которого они следили в безусую молодость!

FIFA 2001 и **FIFA 2002**, точно как **FIFA 99**, не могли похвастать значительными изменениями, а вот в **FIFA 2003** разработчики дали волю творческой мысли. Улучшилось управление, уменьшилась степень аркадности происходящего, играть стало сложнее. Кроме того, начал формироваться графический стиль, которому серия оставалась верна вплоть до 2007 года, – его влияние заметно до сих пор.

В последующие три года серия **FIFA**, откровенно говоря, стояла на месте: версии за номерами 2004, 2005 и 2006 получились почти братьями-близнецами. У них было много мелких отличий, но общая картина складывалась приблизительно одинаковая: милые, динамичные и в меру увлекательные аркады. Так, в **FIFA 2004** усовершенствовали физику мяча, изменили систему пробития свободных ударов. В **FIFA 2005** появилась возможность давать игрокам наставления прямо в ходе матча; кроме того, разработчики позволили создавать в редакторе свой собственный клуб, чтобы завоевывать им все возможные трофеи. В **FIFA 06** появились редакторы Create a Player, My FIFA и Team Management, наделившие игроков доселе невиданным простором для творчества в плане изменения базы данных футболистов и команд. Как можно догадаться, это стало дополнительной изюминкой, но почти не повлияло на самое главное – на футбол.

UEFA Champions League

В феврале 2005-го на свет появилась «промежуточная» игра – UEFA Champions League 2004/2005. Механика игры мало отличалась от канонов серии, но зато появился режим карьеры, в котором тренеру команды регулярно выдавали задачи разной степени сложности. Например, свести вничью матч, в котором команда проигрывает 1:0 на пятидесятой минуте, причем оппоненты сейчас бьют пенальти. Или победить, начав с равенства на семидесятой минуте. К сожалению, в UEFA Champions League 2006/2007, вышедшей в марте 2007-го, идея не получила логического развития, – а ведь сколько интересных заданий можно было придумать... Надеемся, что разработчики еще вернуться к такой необычной для футбольных проектов концепции.

FIFA 07 стала символом новой эпохи в развитии серии, наметив путь, который разработчики выбрали на несколько ближайших лет. И надо сказать, этот выбор был достаточно правильным. Начали в EA Sports с малого: изменили механизм выполнения пасов и чуть ужесточили борьбу за мяч, повысив степень реалистичности происходящего. Кроме того, был частично излечен один из главных недугов серии – чрезмерная эффективность некоторых способов взятия чужих ворот. Если раньше несколько типичных схем позволяли забивать с потрясающей стабильностью, то в FIFA 07 защита противника всякий раз действовала иначе – и чтобы пройти ее, приходилось прилагать массу усилий, придумывать новые стратегии, в общем, действовать по ситуации.

Серьезные метаморфозы продолжились в **FIFA 08**. Проблемы со стопроцентно выигрышными тактиками исчезли окончательно, сложность несколько увеличилась, виртуальный оппонент научился качественно контролировать мяч, не теряя его каждые 5-10 секунд, у него стали лучше получаться комбинации, фланговые проходы и удары издалека. Также нельзя забывать о свежем режиме *Be a Pro*, позволившем вжиться в роль одного конкретного игрока и управлять на поле только им. Мы с нетерпением ждем, как преобразится этот режим в будущем.

FIFA 09 стала настоящим прорывом. После нескольких лет застоя игра вдруг сумела блеснуть изрядной порцией серьезных изменений. Во-первых, значительно улучшилась графика: газоны стали четкими, движения футболистов – плавными, а их модели – детализированными. Картинка в целом прибавила в яркости и заиграла красивыми цветами – в общем, вау-эффект был достигнут потрясающий. Впрочем, вышесказанное в большей степени относится к PC-версии проекта, ведь на консолях визуальная часть была достойной и в прошлые годы. Во-вторых, разработчики внезапно

изменили внутриигровую физику: спортсмены стали регулярно падать при столкновениях, а мяч стал двигаться заметно реалистичнее. В-третьих, игра усложнилась, избавилась от многих элементов аркады и приблизилась к вдумчивому симулятору, требующему не только хаотично нажимать кнопки, но и активно размышлять над дальнейшими решениями. О мелких добавках, таких как управление мышью, и вовсе можно не говорить – их было неопределимое множество.

В **FIFA 10** присутствуют 50 стадионов и 31 лига, среди которых впервые появилась Российская Премьер-лига. Игровой процесс расширился большим количеством дополнительных возможностей, таких как борьба за мяч в воздухе, новая система ударов и выходы вратаря. Появилась возможность управления мышью.

Фиджитал футбол

Соревнование проводится в соответствии с Нормативными документами и Техническими требованиями к спортивным сооружениям международных комплексных соревнований «Игры Будущего».

Каждый Матч включает два этапа:

1. Этап Digital (Интерактивный футбол). Матчи по интерактивному футболу проводятся в соответствии с Правилами интерактивного футбола. Матч состоит из одной игры между командами, в случае ничейного результата матч считается завершенным, дополнительное время и серия пенальти не играют.
2. Этап Physical (Мини-футбол). Матчи по мини-футболу проводятся в соответствии с Правилами минифутбола.

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 шестиметровой отметки в соответствии с Правилами мини-футбола.

Правила интерактивного футбола — правила официальной спортивной дисциплины «интерактивный футбол» вида спорта «футбол», по которым организуются и проводятся соревнования, утвержденные федеральным органом исполнительной власти в области физической культуры и спорта в порядке, предусмотренном действующим законодательством Российской Федерации.

Игровой процесс в интерактивном футболе обладает своими особенностями, которые определяют управление игроками, тактику и стратегию игры. Вот некоторые из них:

1. Управление игроками

- Уникальные контроллеры.

Для управления игроками в интерактивном футболе часто используются специальные контроллеры, которые позволяют управлять действиями персонажей на экране.

- Жесты и движения

Некоторые игры позволяют управлять игроками с помощью жестов и движений, которые читаются с помощью камер или сенсоров.

- Командное управление

В многопользовательских режимах игры игроки могут управлять несколькими персонажами одновременно, координируя их действия на поле.

2. Тактика и стратегия

- Подготовка игроков

Игроки могут создавать свои собственные команды, выбирая составы, формации и тактику игры в соответствии с их предпочтениями и стратегией.

- Стратегическое планирование

Основная тактика и стратегия включают выбор формации, стиля игры (атакующий, оборонительный, контрнаступление и т. д.), а также использование тактических приемов и уловок во время матча.

- Адаптация к игре

Игроки должны уметь адаптироваться к игровой ситуации, изменять свою стратегию и тактику в зависимости от действий противника и текущего счета.

3. Интерактивность и реалистичность

- Динамичная игра

Интерактивный футбол обладает высокой динамичностью и быстротой игрового процесса, что требует от игроков быстрых реакций и хорошей координации.

- Реалистичное воспроизведение

Игры стараются максимально приблизить игровой процесс к реальному футболу, включая воспроизведение характеристик игроков, физику мяча и тактику команд.

4. Многопользовательский опыт

- Онлайн режимы

Интерактивный футбол часто предлагает возможность соревноваться с

другими игроками онлайн, что добавляет азарта и конкуренции в игровой процесс.

- Командное взаимодействие

В многопользовательских режимах игроки могут объединяться в команды и совместно сражаться за победу, координируя свои действия и разрабатывая тактику игры.

Эти особенности делают игровой процесс в интерактивном футболе захватывающим и увлекательным, предоставляя игрокам возможность почувствовать себя настоящими футбольными звездами.