

**НОРМАТИВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ И КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ
ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ (ТВОРЧЕСКИХ) ЭКЗАМЕНОВ ПО
КИБЕРСПОРТУ**

(для мужчин и женщин очной формы обучения)

Максимальный балл по физической подготовке - 63 балла

№	Содержание нормативных требований	Результат		Баллы
		Мужчины	женщины	
1	Прыжок в длину с места	2,40 и выше	2,00 и выше	21,0
	отталкиванием двумя ногами	2,39	1,99	20,7
	Тест позволяет определить	2,38	1,98	20,4
	скоростно-силовые качества	2,37	1,97	20,1
	киберспортсменов.	2,36	1,96	19,8
	Порядок выполнения: испытуемый	2,35	1,95	19,5
	находится в положении стоя впереди	2,34	1,94	19,2
	на линии старт, не наступая линию	2,33	1,93	18,9
	старт. В положении ног на ширине	2,32	1,92	18,6
	плеч, несколько раз слегка изгибая-	2,31	1,91	18,3
	выпрямляя колени, махами рук	2,30	1,90	18,0
	впереди и назад, прыгает с	2,29	1,89	17,7
	максимальной возможностью	2,28	1,88	17,4
	вперед и приземляется двумя	2,27	1,87	17,1
	ногами. Учитывается наиболее	2,26	1,86	16,8
	близкое расстояние тела спортсмена	2,25	1,85	16,5
	по отношению линии старта.	2,24	1,84	16,2
	Дается две попытки для выполнения	2,23	1,83	15,9
	упражнения и учитывается	2,22	1,82	15,6
	наилучшее из них. Результат	2,21	1,81	15,3
	фиксируется в метрах.	2,20	1,80	15,0
		2,19	1,79	14,7
		2,18	1,78	14,4
		2,17	1,77	14,1
		2,16	1,76	13,8
		2,15	1,75	13,5
		2,14	1,74	13,2
		2,13	1,73	12,9
		2,12	1,72	12,6
		2,11	1,71	12,3
		2,10	1,70	12,0
		2,09	1,69	11,7
		2,08	1,68	11,4
		2,07	1,67	11,1
		2,06	1,66	10,8
		2,05	1,65	10,5

		2,04	1,64	10,2
		2,03	1,63	9,9
		2,02	1,62	9,6
		2,01	1,61	9,3
		2,00	1,60	9,0
		1,99	1,59	8,7
		1,98	1,58	8,4
		1,97	1,57	8,1
		1,96	1,56	7,8
		1,95	1,55	7,5
		1,94	1,54	7,2
		1,93	1,53	6,9
		1,92	1,52	6,6
		1,91	1,51	6,3
		1,90	1,50	6,0
		1,89	1,49	5,7
		1,88	1,48	5,4
		1,87	1,47	5,1
		1,86	1,46	4,8
		1,85	1,45	4,5
		1,84	1,44	4,2
		1,83	1,43	3,9
		1,82	1,42	3,6
		1,81	1,41	3,3
		1,80	1,40	3,0
		1,79	1,39	2,7
		1,78	1,38	2,4
		1,77	1,37	2,1
		1,76	1,36	1,8
		1,75	1,35	1,5
		1,74	1,34	1,2
		1,73	1,33	0,9
		1,72	1,32	0,6
		1,71	1,31	0,3
		1,70 и ниже	1,30 и ниже	0,0
2	Время бега на расстояние 30 метров. Тест позволяет определить скоростных качеств спортсмена. Порядок выполнения: испытуемый находится в удобном для себя положении лицом к линии старта и не наступая ее. По сигналу с максимальной скоростью бежит вперед и с полной скоростью пересекает финишную прямую. Время прохождения расстояния	4,20 и ниже	4,70 и ниже	21,0
		4,21-4,25	4,71-4,75	20,5
		4,26-4,30	4,76-4,80	20,0
		4,31-4,35	4,81-4,85	19,5
		4,36-4,40	4,86-4,90	19,0
		4,41-4,45	4,91-4,95	18,5
		4,46-4,50	4,96-5,00	18,0
		4,51-4,55	5,01-5,05	17,5
		4,56-4,60	5,06-5,10	17,0
		4,61-4,65	5,11-5,15	16,5
		4,66-4,70	5,16-5,20	16,0

	оценивается в секундах и миллисекундах.	4,71-4,75	5,21-5,25	15,5
		4,76-4,80	5,26-5,30	15,0
		4,81-4,85	5,31-5,35	14,5
		4,86-4,90	5,36-5,40	14,0
		4,91-4,95	5,41-5,45	13,5
		4,96-5,00	5,46-5,50	13,0
		5,01-5,05	5,51-5,55	12,5
		5,06-5,10	5,56-5,60	12,0
		5,11-5,15	5,61-5,65	11,5
		5,16-5,20	5,66-5,70	11,0
		5,21-5,25	5,71-5,75	10,5
		5,26-5,30	5,76-5,80	10,0
		5,31-5,35	5,81-5,85	9,5
		5,36-5,40	5,86-5,90	9,0
		5,41-5,45	5,91-5,95	8,5
		5,46-5,50	5,96-6,00	8,0
		5,51-5,55	6,01-6,05	7,5
		5,56-5,60	6,06-6,10	7,0
		5,61-5,65	6,11-6,15	6,5
		5,66-5,70	6,16-6,20	6,0
		5,71-5,75	6,21-6,25	5,5
		5,76-5,80	6,26-6,30	5,0
		5,81-5,85	6,31-6,35	4,5
		5,86-5,90	6,36-6,40	4,0
		5,91-5,95	6,41-6,45	3,5
		5,96-6,00	6,46-6,50	3,0
		6,01-6,05	6,51-6,55	2,5
		6,06-6,10	6,56-6,60	2,0
		6,11-6,15	6,61-6,65	1,5
		6,16-6,20	6,66-6,70	1,0
		6,21-6,25	6,71-6,75	0,5
	6,26 и выше	6,76 и выше	0,0	
3	Сгибание и выпрямление рук в (отжимание) опорном положении руками (количество сгибаний и выпрямлений). Определяет силы рук. Порядок выполнения: участники занимают исходное положение лежа в опоре руками, держа голову прямо, по сигналу участники сгибают и выпрямляют руки. Ведется подсчет количеств сгибаний - выпрямлений рук участников.	45-44 43-42 41-40 39-38 37-36 35-34 33-32 31-30 29-28 27-26 25-24 23-22 21-20 19-18 17-16 15-14		21 20 19 18 17 16 15 14 13 12 11 10 9 8 7 6

		13-12		5
		11-10		4
		9-8		3
		7-6		2
		5-4		1
4.	<p>Сгибание и выпрямление рук в опоре на гимнастической скамье. Определяет силы рук. Порядок выполнения: Сгибание и выпрямление рук в опоре на гимнастической скамье – участники занимают положение опоры на руки, с подачи сигнала участники сначала сгибают, а потом выпрямляют руки. Ведется подсчет количеств сгибаний - выпрямлений рук участников.</p>		21 20 19 18 17 16 15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1	21 20 19 18 17 16 15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

Кафедра теории и методики
Международных видов кураш,
д.ф.по п.н.,_(PhD)



Ш.С.Турсунов

НОРМАТИВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ И КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ (ТВОРЧЕСКИХ) ЭКЗАМЕНОВ ПО КИБЕРСПОРТУ

(для мужчин и женщин очной формы обучения)
Максимальный балл по специальности - 93 балла

№ П/П	Содержание критерий тестов по игре CS:GO					
1	1.1.	Скорость прохождения “SPEED CHALLENGE” (12 Балл)				
	Быстро и точно разбить 45 ботов, заданных на экране компьютера. Игрок, разбивший наибольшее количество ботов, достигнет высоких результатов. Время прохождения: 60 секунд.					
	Комментарии: результат достигается через точного и быстрого разбития ботов при помощи нажатия левой клавиши мышки. В этой игре определяется умение игрока быстро стрелять.					
	№ п/п	Результат (секунд)	Балл	№ П/П	Результат (Секунд)	Балл
	11.	60	12	23.	72	6
	12.	61	11.5	24.	73	5.5
	13.	62	11	25.	74	5
	14.	63	10.5	26.	75	4.5
	15.	64	10	27.	76	4
	16.	65	9.5	28.	77	3.5
	17.	66	9	29.	78	3
	18.	67	8.5	30.	79	2.5
	19.	68	8	31.	80	2
	20.	69	7.5	32.	81	1.5
	21.	70	7	33.	82	1
	22.	71	6.5	34.	83	0.5
	Умение стрелять (12 Балл). (“AIM BOTZ”)					
	1.2.	Уничтожение заданных ботов при помощи нажатия нажатия левой клавиши мышки 100 раз. Время прохождения: 1 минута 30 секунд.				
	Комментарии: Достигнуть количества побежденных ботов в размере 100 на карте “AIM BOTZ”. В этой игре проверяется навык стрельбы.					
	№ п/п	Результат (Кол-во)	Балл	№ п/п	Результат (Кол-во)	Балл
	1.	95-100	12	11.	45-50	7
	2.	90-95	11.5	12.	40-45	6.5
3.	85-90	11	13.	35-40	6	

4.	80-85	10.5	14.	30-35	5.5
5.	75-80	10	15.	25-30	5
6.	70-75	9.5	16.	20-25	4.5
7.	65-70	9	17.	15-20	4
8.	60-65	8.5	18.	10-15	3.5
9.	55-60	8	19.	5-10	3
10.	50-55	7.5	20.	5 dan kam	2.5
Прохождение карты "YPRAC MIRAGE" в режиме "PREFIRE PRACTICE, STAGE 1" (12 Балл).					
1.3.	Время ликвидации поступающим 20 ботов, отмеченных (скрытых) в определенном сесие, на заданном поле. Время игры: 1 минута.				
Комментарии: Berilgan maydon bo'ylab harakatlanib belgilangan joydagi botlarni mag'lub etish orqali yo'qori rezultatga erishadi.					
№ п/п	Результат (Секунд)	Балл	№ п/п	Результат (Секунд)	Балл
1.	60	12	11	106-110	7
2.	61-65	11.5	12	111-115	6.5
3.	66-70	11	13	116-120	6
4.	71-75	10.5	14	121-125	5.5
5.	76-80	10	15	126-130	5
6.	81-85	9.5	16	131-135	4.5
7.	86-90	9	17	136-140	4
8.	91-95	8.5	18	141-145	3.5
9.	96-100	8	19	146-150	3
10.	101-105	7.5	20	151-155	2.5
Навыки быстрого прыжка. Прохождение карты "ВНОР LEAF" (10.5 Балл)					
1.4.	Результат достигается на основе прохождения до конца поля прыжками в определенных местах, отмеченных на данном поле. Время прохождения: 1 минута 30 секунд.				
Комментарии: необходимо пройти до конца по заданному полю по отмеченным местам последовательными прыжками. Игрок, проходивший за короткое время, достигнет высоких результатов.					
№ п/п	Результат (Секунд)	Балл	№ п/п	Результат (Секунд)	Балл
1.	90	10.5	10.	102	4.5
2.	91	10	11.	103	4
3.	92	9.5	12.	104	3.5

4.	93	9	13.	105	3	
5.	94	8.5	14.	106	2.5	
6.	95	8	15.	107	2	
7.	96	7.5	16.	108	1.5	
8.	97	7	17.	109	1	
9.	98	6.5	18.	110	0.5	
10.	99	6				
11.	100	5.5				
12.	101	5				
Содержание тестовых нормативов киберспортивной дисциплины“ Dota2						
Добивание крипов “Last Hit” (12 балл)						
2.1.	Важный аспект игры, который влияет на начальную стадию матча процесс добивания собственных и вражеских крипов, героев или зданий, где добивание крипов (героев) противника вам дают золото и опыт, за добивание своих опыт не дается противнику, что выгодно для перехвата преимущества. Оценивается добывание игроком преимущества при поражении 24 крипов из числа ботов противника .					
Комментарии: Высокий результат достигается добиванием крипов, находящихся в определенных местах, передвижением по заданному полю. Время игры 3 минуты.						
	№ п/п	Результат (Кол-во)	Балл	№ п/п	Результат (Кол-во)	Балл
2	1.	24	12	13	12	6
	2.	23	11.5	14	11	5.5
	3.	22	11	15	10	5
	4.	21	10.5	16	9	4.5
	5.	20	10	17	8	4
	6.	19	9.5	18	7	3.5
	7.	18	9	19	6	3
	8.	17	8.5	20	5	2.5
	9.	16	8	21	4	2
	10.	15	7.5	22	3	1.5
	11.	14	7	23	2	1
	12.	13	6.5	24	1	0.5
СТАК нейтральных крипов (12 балл)						
2.2.	Нейтральные крипы - это юниты, которые находятся в лесу и не принадлежат никакой команде. Они являются дополнительным источником золота и опыта для всех игроков					

	на карте. Лайновые крипы и нетральные отличаются между собой по количеству золота и опыта, которое игрок получает при их убийстве. Оценивается добывание преимущества запоминанием как и куда, за сколько секунд увести крипов по карте.				
<p>Комментарии: Стак нейтральных крипов это процесс, при котором игрок в определенное время провоцирует нейтральных крипов и уводит от места перерождения. При правильном выполнении действия на пустом месте появится новый лагерь крипов. По карте можно запомнить, на какой секунде и в какую сторону отводить крипов. Высокий результат достигается выполнением 6 стakov на основе поражения крипов противника передвижением по нейтральным крипам. Время игры 6 минут.</p>					
№ п/п	Результат (Кол-во)	Балл	№ п/п	Результат (Кол-во)	Балл
1	6	12	4	3	6
2	5	10	5	2	4
3	4	8	6	1	2
Уклонение от снарядов (SLEIGHT OF FIST) (12 балл)					
2.3.	<p>Dota 2 (LADINA BLADE) есть самые разные виды снарядов. От большинства из них желательно уворачиваться. По передвижению снаряды делятся на два типа: линейные и наводящиеся. Игрок во время игры оценивается по уклонениям от снарядов и выигрыванием «жизни» для себя. Во время игры результат достигается количеством уклоненных снарядов. Время игры 1:30 минут.</p>				
<p>Комментарии: игрок во время игры достигает эффекта на основе передвижения а также уберечь себя от травм, наносимых снарядами.</p>					
№ п/п	Результат (Кол-во)	Балл	№ п/п	Результат (Кол-во)	Балл
1	10	12	7	4	6
2	9	11	8	3	5
3	8	10	9	2	4
4	7	9	10	1	3
5	6	8	11	0	0
6	5	7			
Прохождение карты "Dota Dodge Training" (10.5 балл)					
2.4.	<p>Научиться пользоваться предметом "Manta Style" для выживания в сложных ситуациях. Игрок должен правильно воспользоваться "Manta Style" для выживания в сложных ситуациях во время игры. Результат достигается количеством выживаний от 10 направленных опасностей (dodge).</p>				

Комментарии: результат достигается правильным и своевременным воспользованием "Manta Style" и выживанием игрока во время игры.					
№ п/п	Результат (Кол-во)	Балл	№ п/п	Результат (Кол-во)	Балл
1.	10	10.5	8	3	3
2.	9	9	9	2	2
3.	8	8	10	1	1
4.	7	7	11		
5.	6	6	12		
6.	5	5			
7.	4	4			

Кафедра теории и методики
Международных видов борьбы,
д.ф.по п.н.,(PhD)



Ш.С.Турсунов