

**KIBERSPORT BO'YICHA KASBIY (IJODIY) IMTIXONLARNING ME'YORIY
TALABLARI VA BAHOLASH MEZONLARI**
(kunduzgi ta'lim erkaklar va ayollar uchun)
Jismoniy tayyorgarlik bo'yicha maksimal ball 63

№	Me'yoriy talablar mazmuni	Natija		Ballar
		Erkaklar	Ayollar	
1	<p>Turgan joydan ikkala oyoq bilan deysinib uzunlikka sakrash. Test kiberspotchilarning tezkor-kuch sifatini aniqlash imkonini beradi. Bajarilishi: sinovdan o'tayotgan start chizigi'da oldinga qaragan holda, start chizig'ini bosmasdan turadi. Oyoqlarni yelka kengligida qo'ygan holda, bir necha marta tizzalarni yengil bukib-yozib, qo'llarini oldinga va orqaga silkitib, maksimal darajada oldinga sakraydi va ikki oyog'ida yerga qo'nadi. Start chizig'iga nisbatan sportchi tanasining eng yaqin qismi sakrab tushilgan masofa hisoblanadi. Sinovni bajarish uchun ikkita urinish beriladi, eng yaxshi natija olinadi. Natija santimetrlarda qayd qilinadi.</p>	2,40 dan yoqori	2,00 dan yoqori	21,0
		2,39	1,99	20,7
		2,38	1,98	20,4
		2,37	1,97	20,1
		2,36	1,96	19,8
		2,35	1,95	19,5
		2,34	1,94	19,2
		2,33	1,93	18,9
		2,32	1,92	18,6
		2,31	1,91	18,3
		2,30	1,90	18,0
		2,29	1,89	17,7
		2,28	1,88	17,4
		2,27	1,87	17,1
		2,26	1,86	16,8
		2,25	1,85	16,5
		2,24	1,84	16,2
		2,23	1,83	15,9
		2,22	1,82	15,6
		2,21	1,81	15,3
		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 dan past	1,30 dan past	0,0
2	30 metrga yugurish. Test sportchining tezkorlik sifati darajasini aniqlash imkon beradi. Bajarilishi: Sinaluvchi o'ziga qulay holatda start chizig'i tomon yuzlanib uni bosmasdan turadi. Signal bo'yicha maksimal tezlikda oldinga yuguradi va to'liq tezlikda marra (finish) chig'ini kesib o'tadi. Masofani bosib o'tish soniya va millisoniyalarda baholanadi.	4,20 dan past	4,70 dan past	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
		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 dan yoqori	6,76 dan yoqori	0,0
3	Polga tayangan holda qo'llarni bukib yozish (bukib yozish soni). Qo'llarning kuchini aniqlaydi. Bajarilishi: Ishtirokchilar polga tayangan holda qo'llarni bukib yozishda qo'llarga tayanib, boshni to'g'ri tutib, yotgan holda dastlabki holatini egallaydilar, ishora berilishi bilan ishtirokchilar qo'llarini bukib, so'ng qo'llarini yozadilar. Ishtirokchilarning mashqni bajarishida qo'llarni bukib yozish sanog'i olib boriladi.	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 13-12 11-10 9-8		21 20 19 18 17 16 15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3

		7-6 5-4		2 1
<p>Gimnastika o'rindig'iga tayanib qo'llarni bukib yozish. Qo'llarning kuchini aniqlaydi.</p> <p>Bajarilishi: Gimnastika o'rindig'iga tayanib qo'llarni bukib yozish- ishtirokchilar qo'llarga tayanib yotgan holda dastlabki holatini egallaydilar, ishora berilishi bilan ishtirokchilar qo'llarini bukib, so'ng qo'llarini yozadilar. Ishtirokchilarning mashqni bajarishda qo'llarni bukib yozish sanog'i olib boriladi.</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

Xalqaro kurash turlari nazaryasi va
uslubiyati kafedrası:



p.f.b.f.d (PhD), dotsent S.Sh. Tursunov

**KIBERSPORT BO'YICHA KASBIY (IJODIY) IMTIXONLARNING ME'YORIY
TALABLARI VA BAHOLASH MEZONLARI**
(kunduzgi ta'lim erkaklar va ayollar uchun)
Ixtisoslik bo'yicha maksimal ball 93

T/R	CS:GO o'yini bo'yicha test me'yorlarining mazmuni				
1.1.	Otish tezligi (12 Ball). ("SPEED CHALLENGE")				
Kompyuter maydonida berilgan 45 ta botni tez va aniq mag'lub etish. Eng ko'p botlarni mag'lub etgan o'yinchi yo'qori natijaga erishiladi. O'tish vaqti: 60 soniya.					
Izoh: O'yindagi botlarni sichqonchanning chap tugmasi bosish yordamida tez va aniq mag'lub etish orqali natijaga erishadi. Bu o'yinda o'yinchining otish mahorati tezligi aniqlanadi.					
T/R	Natija (Soniya)	Ball	T/R	Natija (Soniya)	Ball
11.	60	12	32.	72	6
12.	61	11.5	33.	73	5.5
13.	62	11	34.	74	5
14.	63	10.5	35.	75	4.5
15.	64	10	36.	76	4
16.	65	9.5	37.	77	3.5
17.	66	9	38.	78	3
18.	67	8.5	39.	79	2.5
19.	68	8	40.	80	2
20.	69	7.5	41.	81	1.5
21.	70	7	42.	82	1
22.	71	6.5	43.	83	0.5
Otish mahorati (12 Ball). ("AIM BOTZ")					
1.2.	Berilgan botlarni 100 marta sichqonchanning chap tugmachasini bosishlar orqali yo'q qilish. O'tish vaqti: 1 daqiqa 30 soniya.				
Izoh: Berilgan botlarni sichqonchanning chap tugmachasini bosishlar orqali namoyon bo'lgan botlarni mag'lub etish natijasi asosida erishiladi. Bu o'yinda o'yinchining otish mahorati aniqlanadi.					
T/R	Natija (Marta)	Ball	T/R	Natija (Marta)	Ball
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
"PREFIRE PRACTICE. STAGE 1" (12 Ball). ("YPRAC MIRAGE")					
1.3.	Imtihon topshiruvchi berilgan maydonda belgilangan (yashirin) joydagi 20 ta botni yo'q qilish vaqti. O'yin vaqti: 1 daqiqa.				
Izoh: Berilgan maydon bo'ylab harakatlanib belgilangan joydagi botlarni mag'lub etish orqali yo'qori natijaga erishadi.					
T/R	Natija (Soniya)	Ball	T/R	Natija (Soniya)	Ball
10.	60	12	11	106-110	7
11.	61-65	11.5	12	111-115	6.5
12.	66-70	11	13	116-120	6
13.	71-75	10.5	14	121-125	5.5
14.	76-80	10	15	126-130	5
15.	81-85	9.5	16	131-135	4.5
16.	86-90	9	17	136-140	4
17.	91-95	8.5	18	141-145	3.5
18.	96-100	8	19	146-150	3
19.	101-105	7.5	20	151-155	2.5
Sakrash mahorati (10.5 Ball). "BHOP LEAF"					
1.4.	Berilgan maydondagi belgilangan joylardan sakrab o'tish orqali maydon oxiriga yetib borish asosida natijaga erishiladi. O'tish vaqti: 1 daqiqa 30 soniya.				
Izoh: Berilgan maydon bo'ylab belgilangan joydan ketma-ket sakrash orqali maydon oxiriga yetib boriladi. Qisqa vaqt ichida yetib borgan o'yinchi yo'qori natijaga erishadi.					
T/R	Natija (Soniya)	Ball	T/R	Natija (Soniya)	Ball
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			
2	Dota2 o'yini bo'yicha test me'yorlarining mazmuni				
	"Last Hit" kriplarini qo'lga kiritish (12 ball)				

2.1. **Kriplarni qo'lga kiritish** o'yinning muhim aspekti hisoblanib, u bellashuvning boshlanish bosqichiga ta'sir ko'rsatadi. O'yinchi o'zining yoki raqibning kriplarni qo'lga kiritishi lozim raqibning kripini qo'lga kiritilgani uchun o'yinchiga yo'qori tajriba beriladi. imkon qadar o'yinchi o'zining kripilarini mag'lub etishorqali raqibga tajriba (опыт) berilmasliklari hamda, o'yinchi raqib botlardan 24 ta kripni mag'lub etishorqali ustunlikka ega bo'lish bilan baholanadi.

Izoh: Berilgan maydon bo'ylab harakatlanib belgilangan joydagi kriplarni mag'lub qilish orqali yo'qori natijaga erishadi. O'yin vaqti 3 daqiqa

T/R	Natija (Marta)	Ball	T/R	Natija (Marta)	Ball
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

Neytral kriplar (STAK) (12 ball)

2.2. Neytral kriplar stak – o'yinchiga ajratilgan vaqt davomida fitna yo'li bilan neytral kriplarni qayta tug'ilgan joyidan olib ketish orqali bo'sh joyga karta bo'yicha kriplarni qancha soniyada va qaysi tomonga olib ketishni eslab qolish orqali ustunlikka ega bo'lish bilan baholanadi.

Izoh: Neytral kriplar orqali harakatlanib raqib kriplarni mag'lub etish asosida 6 ta stak bajarish bilan yo'qori natijaga erishadi. O'yin vaqti 6 daqiqa

T/R	Natija (Marta)	Ball	T/R	Natija (Marta)	Ball
1	6	12	4	3	6
2	5	10	5	2	4
3	4	8	6	1	2

Snaryadlardan qochib qolish (SLEIGHT OF FIST) (12 ball)

2.3. O'yinda (LADINA BLADE) ko'rinishdagi snaryadlar mavjud. O'yinchi o'yin vaqtida snaryadlardan qochib qolish hamda o'yinchi o'ziga (jon) yutuq olish orqali baholanadi. O'yin vaqtida 10 ta yo'naltirilgan snaryadlardan qochib qolganlar soni bilan natijaga erishadi. O'yin vaqti 1:30 daqiqa.

Izoh: O'yinchi o'yin vaqtida harakatlanishlari hamda snaryad beradigan jaroxatdan qutilib qolish asosida o'yinda samaraga erishadi.

T/R	Natija (Marta)	Ball	T/R	Natija (Marta)	Ball
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			
"Dota Dodge Training" (10.5 ball)					
2.4.	O'yinchi o'yin vaqtida murakkab vaziyatlarda omon qolish uchun "Manta Style" dan tog'ri foydalanish. 10 ta yo'naltirgan xavfdan (dodjedan) omon qolishlar soni bilan natijaga erishadi.				
Izoh: O'yinchi o'yin vaqtida "Manta Style" dan tog'ri va o'z vaqtida foydalanish va omon qolish orqali natijaga erishadi.					
T/R	Natija (Marta)	Ball	T/R	Natija (Marta)	Ball
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			

Xalqaro kurash turlari nazaryasi va
uslubiyati kafedrası:



p.f.b.f.d (PhD), dotsent S.Sh. Tursunov