



**Санкт-Петербургское государственное бюджетное учреждение  
дополнительного образования спортивная школа олимпийского резерва «Комета»**

**ПРИНЯТА**

Решением заседания  
Педагогического совета  
СПб ГБУ ДО СШОР «Комета»

Протокол от 28.12.2024 № 4

**УТВЕРЖДЕНА**

Приказом СПб ГБУ ДО СШОР «Комета»  
от 28.12.2024 № 211-СО

## **Дополнительная общеразвивающая программа в области физической культуры и спорта (спортивно-оздоровительный этап) по виду спорта «компьютерный спорт»**

**Программа разработана на основании:** распоряжение Комитета по физической культуре и спорту от 14.11.2024 № 1146 «Об утверждении базовых требований к дополнительным общеразвивающим программам в области физической культуры и спорта (спортивно-оздоровительный этап) по видам спорта».

**Срок реализации программы на этапах:**

Базовый уровень – 3 года (с 12 до 15 лет)  
Продвинутый уровень – 3 года (с 14 до 17 лет)

Авторы разработчики:  
Курач К.И., тренер-преподаватель  
Пшеницына Е.В., инструктор-методист

Санкт-Петербург  
2024

## СОДЕРЖАНИЕ

I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА	3
II. ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ	12
2.1. Продолжительность уровней подготовки, минимальный и максимальный возраст лиц для зачисления на уровни подготовки, количество лиц, проходящих подготовку в группах на уровнях подготовки по виду спорта	12
2.2. Требования к количественному и качественному составу групп на уровнях подготовки	12
2.3. Режимы учебно-тренировочной работы и учебно-тренировочные нагрузки	13
2.4. Соотношение объемов видов подготовки в рамках учебно-тренировочного процесса по уровням подготовки по виду спорта «компьютерный спорт»	13
2.5. Медицинские, возрастные и психофизические требования к лицам, проходящим подготовку	14
2.6. Требования к обеспечению спортивной экипировкой, материально-техническому обеспечению оборудованием и спортивным инвентарем	15
2.7. Планы применения восстановительных средств	16
2.8. Планы антидопинговых мероприятий	18
2.8.1. Определения терминов	18
2.8.2. Общая информация по антидопингу	19
2.8.3. План антидопинговых мероприятий	20
2.9. Планы инструкторской и судейской практики	23
2.10. Требования к медико-биологическому обеспечению обучающихся, организации систематического медицинского контроля	24
2.10.1. Требования к медико-биологическому обеспечению обучающихся	24
2.11. Оценка результатов освоения Программы	25
2.12. Виды контроля общей и специальной физической, спортивно-технической и тактической подготовки, комплекс контрольных испытаний, тестов и контрольно-переводные нормативы по годам и уровням подготовки, сроки проведения контроля	26
2.12.1. Виды контроля подготовки	26
2.12.2. Нормативы по общей физической и специальной физической подготовке	26
2.13. Сетевая форма реализации Программы	27
III. ГОДОВОЙ УЧЕБНО-ТРЕНИРОВОЧНЫЙ ПЛАН (УЧЕБНЫЙ ПЛАН)	27
IV. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК	28
V. РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПО ВИДУ СПОРТА «Компьютерный спорт»	28

## **I. Пояснительная записка**

Дополнительная общеразвивающая программа по виду спорта «компьютерный спорт» (далее – Программа) имеет физкультурно-спортивную направленность, она направлена на укрепление здоровья, формирование навыков здорового образа жизни, двигательных умений и навыков физкультурно-спортивной деятельности, морально-волевых качеств и системы ценностей с приоритетом жизни и здоровья, удовлетворения потребности в двигательной активности. По форме организации содержания и педагогической деятельности программа является очной.

Программа составлена на основании Федерального закона от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»; Федерального закона от 04.12.2007 № 329-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации»; приказа Министерства спорта РФ от 03 августа 2022 г. № 634 «Об особенностях организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным образовательным программам спортивной подготовки»; приказом Минспорта России от 27.12.2023 № 57 «Об утверждении порядка приема на обучение по дополнительным образовательным программам спортивной подготовки»; приказом Минздрава России от 23.10.2020 № 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) выполнить нормативы испытаний (тестов) Всероссийского физкультурно – спортивного комплекса «Готов к труду и обороне» (ГТО)» и форм медицинских заключений о допуске к участию физкультурных и спортивных мероприятиях»; распоряжения Комитета по образованию от 25 августа 2022 № 1676-р «Об утверждении критериев оценки качества дополнительных общеразвивающих программ, реализуемых организациями, осуществляющих образовательную деятельность, и индивидуальными предпринимателями Санкт-Петербурга»; распоряжением Комитета по физической культуре и спорту от 14.11.2024 № 1146-р «Об утверждении базовых требований к дополнительным общеразвивающим программам в области физической культуры и спорта (спортивно-оздоровительный этап) по видам спорта».

### **Адресат**

Программа предназначена для детей в возрасте от 12 до 17 лет, изъявившим желание обучаться по данному направлению, с дополнительными требованиями к подготовке. На обучение принимаются дети, не имеющие медицинских противопоказаний по состоянию здоровья.

Наполняемость группы от 10 до 15 базовый уровень, от 8 до 12 продвинутый уровень.

Зачисление на обучение ведется на основании:

- Протокола приема нормативов по общей физической и специальной физической подготовки в группы на базовый уровень, продвинутый уровень.
- Копия документа, удостоверяющего личность поступающего, или копия свидетельства о рождении.
- Копия документа, удостоверяющего личность родителя (законного представителя) несовершеннолетнего поступающего, и (или) документа, подтверждающего родство, установление опеки или попечительства.
- Справка от педиатра с указанием группы здоровья и физкультурной группы (для поступающих в группы стартового и базового уровня).
- Медицинское заключение о допуске по избранному виду спорта (для поступающих в группу продвинутого уровня).

- Копия эхокардиографии (УЗИ сердца).
- Согласие на обработку персональных данных.
- Заявление о приеме (осуществляется на основании добровольного волеизъявления ребенка и заявления родителей (законных представителей или самого ребенка, достигшего возраста 14-ти лет).
- Справка о принадлежности ребенка к образовательному учреждению.
- Фотографии поступающего в формате 3x4, в количестве 3 штук.
- Копия полиса обязательного медицинского страхования.
- Копия СНИЛС.
- Действующий сертификат РУСАДА (с 7 лет).

### Объем и срок освоения

Таблица 1

Уровень подготовки	Общее количество учебных часов	Минимальный и предельный возраст прохождения Программы	Содержание Программы	Уровень освоения Программы
Базовый уровень	До года	312 часов	с 12 до 15 лет	<ul style="list-style-type: none"> <li>- динамика прироста индивидуальных показателей физической подготовленности спортсменов;</li> <li>- уровень освоения основ техники в избранном виде спорта;</li> <li>- стабильность состава спортсменов.</li> </ul>
	Свыше года	416 часов		
Продвинутый уровень	До года	468 часов	с 14 до 17 лет	<ul style="list-style-type: none"> <li>-динамика роста уровня общей, специальной физической и технико-тактической подготовленности спортсменов;</li> <li>- стабильность</li> </ul>
	Свыше года	624 часа		

				качеств. Приобретение соревновательного опыта.	выступления на официальных спортивных соревнованиях по виду спорта; - состояние здоровья спортсменов
--	--	--	--	---	---

### **Цель и задачи**

Цель – формирование у детей мотивации к ведению здорового образа жизни, интереса к занятиям физической культурой, спортом для укрепления и сохранения собственного здоровья, а так же удовлетворение потребности в двигательной активности детей, организация свободного времени обучающихся, формирование общих понятий в области физической культуры и спорта, самоопределение, создание системы педагогической работы, направленной на всестороннее физическое воспитание личности, повышение функциональных возможностей организма и выявление одарённых детей, получение ими начальных знаний о физической культуре и спорте.

### **Задачи:**

Основная задача – это вовлечение максимального числа детей в систематические занятия спортом, выявление их склонностей и пригодности для дальнейших занятий спортом, укрепление здоровья, осуществление всестороннего гармоничного развития личности, воспитание ответственности в соответствии с индивидуальными способностями учащегося; формирование начальной системы специальных знаний, умений и навыков, необходимых для успешной деятельности в компьютерном спорте.

#### **Обучающие:**

- обучить необходимым начальным командам компьютерного спорта;
- сформировать начальные теоретические знания, научить компьютерной терминологией;
- ознакомить обучающихся с основами техники безопасности на занятиях.

#### **Развивающие:**

- сформировать коммуникативные компетентности в соответствии с возрастными особенностями;
- развить физических качества (сила, гибкость, выносливость, ловкость и др.);
- развить двигательные умения и навыки;
- сформировать представления о личных физических возможностях.

#### **Воспитательные:**

- воспитать морально-волевые и нравственно-этические качества у обучающихся;
- сформировать у обучающихся устойчивые мотивы и потребность в бережном отношении к своему здоровью и в здоровом образе жизни;
- сформировать устойчивую мотивацию к занятиям компьютерного спорта;
- формировать личностные качества, необходимые для занятий спортом (трудолюбие, ответственность, дисциплинированность, целеустремленность, упорство, доброжелательность и др.).

### **Планируемые результаты освоения**

#### **На базовом уровне:**

- формирование устойчивого интереса к занятиям спортом;
- формирование широкого круга двигательных умений и навыков;
- освоение основ техники и тактики компьютерного спорта;
- всестороннее гармоничное развитие физических качеств;
- укрепление здоровья;

- отбор перспективных юных спортсменов для дальнейших занятий компьютерного спорта.

### **На продвинутом уровне:**

- повышение уровня общей и специальной физической, технической, тактической и психологической подготовки;
- приобретение опыта и достижение стабильности выступления на официальных спортивных соревнованиях по компьютерному спорту;
- формирование спортивной мотивации;
- укрепление здоровья спортсменов;
- отбор перспективных юных спортсменов для дальнейших занятий компьютерным спортом.

### **Организационно-педагогические условия реализации ДОП:**

#### **Форма обучения**

Очная и дистанционная. Основная форма проведения занятий – комбинированное занятие, в программе практические и теоретические учебные занятия, работа по индивидуальным планам, участие в соревнованиях, товарищеских встречах, инструкторская и судейская практика, экскурсии.

#### **Особенности реализации**

Данная программа максимально адаптирована для обучения в условиях дополнительного образования. Организация учебно-тренировочного процесса на занятиях компьютерного спорта осуществляется на основе современной методики обучения и тренировки, освоения тренировочных и соревновательных нагрузок, достижения ими разностороннего физического развития. Весь учебный материал программы распределён в соответствии с возрастным принципом комплектования групп Учреждения, рассчитан на последовательное и постепенное расширение теоретических знаний, практических умений и навыков.

Особенность программы заключается в способе ее реализации и формировании учебно-тренировочных групп. Программа позволяет максимально полно дать, детям и их родителям (законным представителям), представление о виде спорта, сформировать у обучающихся первичные знания, умения и навыки не только в выбранном виде спорта, но и в общей физической подготовке.

Очень важно отметить, что учебно-тренировочный процесс проводится в группах. Во время занятий дети учатся работать вместе, уважать друг друга и помогать друг другу. У детей воспитывается ответственность. Также обучающиеся становятся ответственными за инвентарь, учатся работать в коллективе. Они становятся более уверенными в своих силах, исчезает зажатость и нерешительность.

#### **Условия набора и формирования групп**

Набор проводится на основании прохождения нормативов согласно нормативам в пункте 2.12 и количества лиц в группе согласно таблице № 5. Дополнительный набор осуществляется согласно вакантным местам в Учреждении.

#### **Формы организации и проведения занятий**

Подготовка носит комплексный характер осуществляется в следующих формах:

- учебно-тренировочные занятия (групповые, индивидуальные и смешанные, а также теоретические занятия), в том числе с использованием дистанционных технологий (при необходимости);
- учебно-тренировочные мероприятия (сборы);
- самостоятельная подготовка, в том числе с использованием дистанционных технологий;
- спортивные соревнования и физкультурные мероприятия;
- инструкторская и судейская практика;
- тестирование и контроль;
- итоговая и промежуточная аттестация обучающихся;

- медицинские, медико-биологические и восстановительные мероприятия;
- антидопинговые мероприятия;
- патриотические уроки (воспитание);
- восстановительные мероприятия.

В СПб ГБУ ДО СШОР «Комета» применяются следующие виды учебно-тренировочных занятий:

Таблица 2

Тип тренировки	Форма организации	Возможные преимущества
Групповая	Выполняется коллективом спортсменов согласно плану	Командный дух, эмоциональная привлекательность, использование элементов соревновательности и партнерства
Индивидуальная	Запрограммированная, выполняется под руководством тренера-преподавателя	Сосредоточение внимания тренера-преподавателя и спортсмена на правильном выполнении деталей тренировочных упражнений/техники
Запрограммированная	Выполняется спортсменами самостоятельно	Снижение эмоционального напряжения, выполнение нагрузки в удобное время и в удобном месте
Свободная	Свободная без строгого плана	Раскрепощение инициативы спортсмена, самостоятельное регулирование уровня нагрузки
Смешанная	Комбинация двух предыдущих организационных форм (свободная и запрограммированная)	Разнообразие, возможность комбинирования преимуществ представленных выше организационных форм

В учебно-тренировочных занятиях используются следующие методы организации занятий:

- фронтальный метод. Всем спортсменам дается общее задание, и они выполняют его одновременно. Этот метод чаще всего применяют в подготовительной и заключительной частях занятия, а в основной части – при разучивании упражнений, не требующих страховки и помощи в процессе освоения, при повторении хорошо разученных упражнений и элементов техники. Его достоинство – максимальный охват обучающихся и, следовательно, большая плотность занятия. Однако фронтальный метод затрудняет наблюдение за каждым обучающимся, усложняет работу тренера-преподавателя по исправлению ошибок, дозированию нагрузки, соответствующей адекватной подготовленности каждого обучающегося;

- поточный метод. Обучающиеся один за другим выполняют одно или несколько упражнений одинаковых для всех групп. Преимущество этого метода – возможность добиться высокой плотности занятия. Ее можно увеличить, организуя не один, а несколько потоков;

- метод групповых занятий. Обучающиеся выполняют упражнения в подгруппах, но каждая подгруппа получает свое задание. Этот метод позволяет точнее дифференцировать нагрузку в процессе занятия. Обучающихся распределяют по уровню физической подготовленности на небольшие подгруппы (4-6 человек);

- круговой метод. Применяется главным образом в целях более точного дозирования нагрузки на занятии, развития самостоятельности детей и повышения плотности занятия. Заранее готовится соответствующее количество мест для занятий («станций»). Тренер-преподаватель объясняет задания: какие упражнения надо выполнять на каждой «станции», количество повторений этих упражнений (в зависимости от физической подготовленности спортсменов). Упражнения должны быть хорошо знакомы детям. Смена мест занятий («станций») производится по общему сигналу тренера-преподавателя или электронного таймера. Использование таймера позволяет тренеру-преподавателю сконцентрироваться на спортсменах и качестве выполнения упражнений;

- метод индивидуальных заданий. Обучающиеся поочередно выполняют определенные упражнения, при этом остальные наблюдают за выполняющим. Тренер-преподаватель может дать наиболее подготовленным обучающимся отдельные задания – более трудные, чем остальным. Этот метод применяется в основном при проверке освоения отдельных элементов техники;

- посменный метод. Обучающиеся распределяются на смены (очереди) для выполнения упражнения (одни выполняют, другие наблюдают).

**Индивидуальные планы.** Работа по индивидуальным планам проводится согласно годовым тренировочным планам с одним или несколькими спортсменами, объединенными для подготовки к выступлению на спортивных соревнованиях, включает в себя самостоятельную работу спортсменов по индивидуальным планам спортивной подготовки. Работа по индивидуальным планам спортивной подготовки осуществляется на этапах совершенствования спортивного мастерства и высшего спортивного мастерства, а также на всех этапах спортивной подготовки в период проведения учебно-тренировочных мероприятий и участия в спортивных соревнованиях.

Индивидуализация спортивной подготовки (выражается в построении процесса спортивной подготовки с учетом индивидуальных особенностей конкретного спортсмена, его пола, возраста, функционального состояния организма, уровня спортивного мастерства).

Индивидуальный план спортивной подготовки (далее – ИПСП) представляет собой форму планирования тренировочного процесса, в которой учитываются индивидуальные особенности спортсмена:

- уровень развития физических качеств;
- степень овладения техническими и тактическими умениями и навыками;
- индивидуальные достижения.

Индивидуальный план спортивной подготовки спортсмена определяет планируемый общий объем нагрузки для спортсмена, результаты участия в официальных соревнованиях.

Индивидуальный план спортивной подготовки спортсмена составляется на основе ЕКП Минспорта России, Календарных планов официальных физкультурных мероприятий и спортивных мероприятий г. Санкт-Петербурга.

По итогам учебно-тренировочного года тренер-преподаватель вносит соответствующие записи о выполнении планируемых показателей:

- количество стартов, в которых спортсмен принял участие;
- результаты участия в соревнованиях.

**Самостоятельная подготовка.** Содержание и формы самостоятельных занятий физическими упражнениями и спортом определяются их целью и задачами.

Основные две формы самостоятельных занятий:

- утренняя гигиеническая гимнастика,
- самостоятельные тренировочные занятия.

**Утренняя гигиеническая гимнастика** ускоряет приведение организма в рабочее состояние, она усиливает ток крови и лимфы во всех частях тела и учащает дыхание, что активизирует обмен веществ и быстро удаляет продукты распада, накопившиеся за ночь. Систематическое выполнение зарядки активизирует и постоянно улучшает деятельность сердечно-сосудистой и дыхательной систем, а также работу желудочно-кишечного тракта, печени, почек, усиливает обменные процессы.

Регулярные утренние занятия физическими упражнениями укрепляют двигательный аппарат, способствуют развитию физических качеств, особенно таких, как сила, гибкость, ловкость. Кроме того, во время утренней гимнастики можно освоить технику многих спортивных упражнений.

**Самостоятельные тренировочные занятия.** Задача самостоятельного тренировочного занятия, это повышение физического состояния до должного уровня.

Все это обуславливает особенности занятий и требует соответствующего подбора тренировочных нагрузок, методов и средств тренировки. Для осуществления самостоятельной тренировки необходимо проведение ряда мероприятий.

Определение цели самостоятельных занятий. Целью занятий могут быть укрепление здоровья, закаливание организма и улучшение общего самочувствия, повышение уровня физической подготовленности и др.

В самостоятельной тренировке оздоровительной направленности так же, как и в спортивной, различают следующие компоненты нагрузки, которые определяют ее эффективность: тип нагрузки, ее величину, продолжительность (объем и интенсивность, периодичность занятий и продолжительность интервалов отдыха).

Объем ежедневной двигательной активности должен составлять суммарно 1-2ч.

Структура оздоровительного тренировочного занятия выглядит следующим образом:

– первая фаза (подготовительная) – короткая и легкая разминка не более 10–15 мин, включающая упражнения на нижние конечности и суставы, направленные на профилактику травм двигательного аппарата.

Использование в разминке силовых упражнений (отжиманий, приседаний и т. п.) нежелательно, т. к. анаэробный компонент этих упражнений в начале тренировки может привести к осложнениям со стороны сердечно-сосудистой системы (резкому повышению давления, болям в области сердца, головокружениям и т. п.);

– вторая фаза (основная) – аэробная тренировка оптимальной интенсивности и продолжительности (бег, плавание и др.), которая обеспечивает необходимый тренировочный эффект;

– третья фаза (заключительная часть занятия) – выполнение основного упражнения с пониженной интенсивностью, что обеспечивает более плавный переход к состоянию покоя;

– четвертая фаза (силовая) – продолжительность 15–20 мин – включает несколько основных общеразвивающих упражнений силового характера для укрепления мышечного корсета спины, плечевого пояса, брюшного пресса, что решает вопросы, связанные с повышением силовой выносливости. Дополнительно следует выполнить несколько упражнений на растягивание в замедленном темпе.

Также самостоятельные тренировки у вида спорта «компьютерный спорт» могут проходить дистанционно по сети через канал связи программы Discord и трансляции экрана обучающегося. Под руководством тренера-преподавателя, находящегося в канале связи программы Discord.

#### **Краткая характеристика вида спорта, входящих в него спортивных дисциплин и их отличительные особенности**

Компьютерный спорт («киберспорт») – командное или индивидуальное соревнование на основе видеоигр. В киберспорте компьютерные игры и соревнования по ним, делятся на несколько основных классов, различаемых свойствами пространств,

моделей, игровой задачей и развивающими игровыми навыками киберспортсменов. В данном виде деятельности соревнуются не только люди, но и технологии различных разработчиков.

Спортивные дисциплины вида спорта «компьютерный спорт» определяются организацией, реализующей (разрабатывающей) дополнительную образовательную программу спортивной подготовки по виду спорта «компьютерный спорт» (далее – Организация), самостоятельно в соответствии со Всероссийским реестром видов спорта, а также Таблицей № 1.

### **Спортивные дисциплины вида спорта «компьютерный спорт»**

Таблица № 3

Наименование спортивной дисциплины	номер-код спортивной дисциплины						
Боевая арена	124	001	2	8	1	1	Л
Соревновательные головоломки	124	002	2	8	1	1	Л
Спортивный симулятор	124	005	2	8	1	1	Л
Стратегия в реальном времени	124	003	2	8	1	1	Л
Технический симулятор	124	004	2	8	1	1	Л
Файтинг	124	006	2	8	1	1	Л

Спортивные соревнования по компьютерному спорту проводятся как между мужчинами, так и между женщинами.

СПб ГБУ ДО СПОР «Комета» культивирует следующие спортивные дисциплины вида спорта «компьютерный спорт»: боевая арена, соревновательные головоломки, спортивный симулятор, стратегия в реальном времени, технический симулятор, файтинг - в соответствии со Всероссийским реестром видов спорта.

### **Отличительные особенности спортивных дисциплин вида спорта «компьютерный спорт»**

**Боевая арена** – многопользовательская онлайновая боевая арена – дисциплина компьютерного спорта, в которой 2 команды игроков сражаются друг с другом на карте особого вида с целью уничтожения главного здания команды соперника. Каждый игрок управляет одним из списка доступных героев, отличающихся характеристиками и способностями. В течение матча герои могут становиться сильнее, получать новые способности и снаряжение. Примеры игр: Dota 2, League of Legends, Brawl Stars, Heroes of the Storm.

**Соревновательные головоломки** – спортивная дисциплина компьютерного спорта, представляющая собой решение логических задач участниками соревнований, результат которого зависит от скорости логического мышления и сообразительности, предопределяющих выбор той или иной стратегии игры для достижения победы. Примеры игр: Hearthstone, Clash Royale, Artifact, Dota Auto Chess, Dota Underlords.

**Спортивный симулятор** (симулятор спортивной игры) – спортивная дисциплина компьютерного спорта, воссоздающая с помощью видеоигры спортивную игру на арене по правилам вида спорта, признанного в установленном порядке. Примеры игр: NHL 21, Rocket League.

**Стратегия в реальном времени** – спортивная дисциплина компьютерного спорта, в которой противоборствующие стороны участников соревнований на арене в реальном времени позиционируют и маневрируют игровыми персонажами, для защиты районов карты и/или уничтожения активов своих соперников. В ходе игры могут создаваться дополнительные игровые персонажи и улучшаться свойства уже имеющихся. Примеры игр: Warcraft 3, StarCraft 2, Age of Empires: Definitive Edition, Total War: WARHAMMER II, Clash of Clans.

**Технический симулятор** – спортивная дисциплина компьютерного спорта, в которой участники соревнований, имитируя физическое поведение и управление техническими средствами, достигают победы в соответствии с Техническими правилами

дисциплины. В результате соревновательной деятельности участник соревнований получает навыки управления реальными техническими средствами (например: танковый симулятор, авиационный симулятор, автомобильный симулятор). Примеры игр: DCL – The game, F1 2020, Gran Turismo Sport, iRacing, Project CARS 2, Trackmania2 lagoon, Assetto Corsa Competizione.

**Файтинг** – дисциплина компьютерного спорта, имитирующая процесс единоборства на арене с помощью видеогames, в которой участнику соревнований необходимо снизить до нуля параметр энергии (здоровья) объекта управления соперника за отведенное время. Примеры игр: Mortal Kombat, Tekken 7, Street Fighter V, Super Smash Bros. Ultimate, Marvel vs. Capcom Infinite, Killer Instinct, Guilty Gear Xrd Rev2, Dragon Ball FighterZ, SoulCalibur VI, Injustice 2.

## II. ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ

### 2.1. Продолжительность уровней подготовки, минимальный и максимальный возраст лиц для зачисления на уровни подготовки, количество лиц, проходящих подготовку в группах на уровнях подготовки по виду спорта

Таблица 4

Продолжительность уровней подготовки, минимальный и максимальный возраст лиц для зачисления на уровни подготовки, количество лиц, проходящих подготовку в группах на уровнях подготовки по виду спорта «компьютерный спорт»

(Пункт № 1 к настоящим БТ к ДОП в области ФК и С (СОЭ) по виду спорта «компьютерный спорт»)

Уровень подготовки	Продолжительность уровней (в годах)	Минимальный возраст для зачисления в группы (лет)*	Предельный возраст прохождения подготовки (лет)	Количество лиц (человек)
Базовый уровень	3	12	15	10-15
Продвинутый уровень	3	14	17	10-12

\* возраст зачисления должен быть исполнен в текущем году.

### 2.2. Требования к количественному и качественному составу групп на уровнях подготовки

Таблица 5

Количественный состав групп на уровнях подготовки

Уровень подготовки	Количество человек в группе	
	Минимальный	Максимальный
Базовый уровень	10	15
Продвинутый уровень	10	12

Таблица 6

Качественный состав групп на уровнях подготовки

Уровень подготовки	Год обучения	Группа	Качественный состав
Базовый уровень	1-й	СОб-1	Медицинский документ, подтверждающий отсутствие противопоказаний для освоения Программы.
	2-й	СОб-2	Выполнение комплексов контрольных упражнений для оценки общей и специальной физической подготовки, тестов индивидуального отбора.
	3-й	СОб-3	
Продвинутый уровень	1-й	СОп-1	Медицинский документ, подтверждающий отсутствие противопоказаний для освоения программы.
	2-й	СОп-2	Выполнение комплексов контрольных упражнений для оценки общей и специальной физической подготовки, тестов индивидуального отбора.
	3-й	СОп-3	Участие в соревнованиях, инструкторская и судейская практика (не менее 1)

### 2.3. Режимы учебно-тренировочной работы и учебно-тренировочные нагрузки

Режимы учебно-тренировочной работы соответствуют «Положению о режиме занятий, обучающихся в СПб ГБУ ДО СШОР «Комета».

Таблица 7

Нормативы максимального объема учебно-тренировочной нагрузки на уровнях

подготовки по виду спорта «компьютерный спорт»

(Пункт № 2 к настоящим БТ к ДОП в области ФК и С (СОЭ) по виду спорта «компьютерный спорт»)

Объем тренировочной нагрузки	Уровни и периоды подготовки			
	Базовый уровень		Продвинутый уровень	
	До года	Свыше года	До года лет	Свыше года
Количество часов в неделю (оптимально)	6	8	9	12
Количество тренировок в неделю	3-4	до 4	до 6	до 6
Общее количество часов в год	312	416	468	624

### 2.4. Соотношение объемов видов подготовки в рамках учебно-тренировочного процесса по уровням подготовки по виду спорта «компьютерный спорт»

Таблица 8

Соотношение объемов видов подготовки в рамках учебно-тренировочного процесса по уровням подготовки по виду спорта «компьютерный спорт»

(Пункт № 3 к настоящим БТ к ДОП в области ФК и С (СОЭ) по виду спорта «компьютерный спорт»)

Виды подготовки	Уровни и периоды подготовки			
	Базовый уровень		Продвинутый уровень	
	до года	свыше года	до года	свыше года
Общая физическая подготовка (%)	20-30	20-30	15-17	10-15
Специальная физическая подготовка (%)	5-10	5-10	12-16	12-16
Техническая подготовка (%)	5-10	5-10	12-16	12-16
Тактическая, теоретическая, психологическая подготовка (%)	60-63	60-63	51-57	54-59
Участие в соревнованиях, инструкторская и судейская практика (%)	*	*	не менее 1	не менее 2

\* возможно участие в спортивных соревнованиях и физкультурных мероприятиях, предусмотренным Календарем соревнований по отделениям вида спорта на текущий учебно-тренировочный год.

Обучающиеся по Программе обязаны принимать участие только в спортивных мероприятиях, в том числе в спортивных соревнованиях, предусмотренных Календарем соревнований по отделениям вида спорта на текущий учебно-тренировочный год, согласованный решением педагогического совета и утвержденного директором учреждения. Календарь соревнований по отделениям вида спорта на текущий учебно-тренировочный год опубликован на официальном сайте информационно-телекоммуникационной сети интернет в разделе «Документы».

## **2.5. Медицинские, возрастные и психофизические требования к лицам, проходящим подготовку**

### **Базовый уровень**

На учебно-тренировочные занятия по компьютерному спорту допускаются дети от 12 до 15 лет, имеющие справку от педиатра из поликлиники с указанием группы здоровья и физкультурной группой, которая должна обновляться не реже чем 1 раз в год, копию ЭХО-сердца, заполненную медицинскую карту, выдаваемую в СПб ГБУ ДО СШОР «Комета».

Учитывая возрастные особенности детей, при занятиях спортом соблюдают следующие условия:

- к занятиям спортом допускаются только здоровые и практически здоровые дети (I и II группы здоровья).

При пропуске занятий по уважительной причине (болезни) ребенок допускается на занятие при наличии медицинской справки с допуском к занятиям по спортивной гимнастике. Категорически запрещается допускать детей к учебно-тренировочным занятиям без разрешения врача.

Перечень заболеваний и патологических состояний, препятствующих допуску к занятиям спортом:

- Особенности физического развития.
- Нервно-психические заболевания.
- Заболевания внутренних органов.
- Хирургические заболевания.
- Травмы и заболевания ЛОР-органов.
- Травмы и заболевания глаз.
- Все острые и хронические заболевания в стадии обострения.
- Стоматологические заболевания.
- Кожно-венерические заболевания.
- Заболевания половой сферы.
- Инфекционные заболевания.

### **Продвинутый уровень**

На учебно-тренировочные занятия по компьютерному спорту допускаются дети от 14 до 17 лет, прошедшие и допущенные к учебно-тренировочным занятиям и участию в соревнованиях по результатам углубленного медицинского обследования (далее – УМО)

(1 раз в год) или текущего медицинского осмотра (далее - ТО) (1 раз в год), имеющие заполненную медицинскую карту, выдаваемую в СПб ГБУ ДО СШОР «Комета».

При пропуске занятий по уважительной причине (болезни) ребенок допускается на занятие при наличии медицинской справки с допуском к занятиям по спортивной гимнастике. Категорически запрещается допускать детей к учебно-тренировочным занятиям без разрешения врача.

## **2.6. Требования к обеспечению спортивной экипировкой, материально-техническому обеспечению оборудованием и спортивным инвентарем**

Требования к материально-технической базе и инфраструктуре организаций, осуществляющих реализацию дополнительной общеразвивающей программы в области физической культуры и спорта (спортивно-оздоровительный этап спортивной подготовки) по виду спорта «компьютерный спорт»:

- наличие помещений для игры;  
- наличие спортивного зала или спортивной площадки;  
- наличие раздевалок, душевых;  
- наличие медицинского пункта, оборудованного в соответствии с приказом Минздрава России от 23.10.2020 № 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) выполнить нормативы испытаний (тестов) Всероссийского физкультурно-спортивного комплекса «Готов к труду и обороне» (ГТО)» и форм медицинских заключений о допуске к участию физкультурных и спортивных мероприятиях».

Таблица 9  
Требования к материально-техническому обеспечению оборудованием и спортивным инвентарем, необходимым для прохождения подготовки по виду спорта «компьютерный спорт»  
(Пункт № 5 к настоящим БТ к ДОП в области ФК и С (СОЭ) по виду спорта «компьютерный спорт»)

№ п/п	Наименование оборудования, спортивного инвентаря	Единица измерения	Количество изделий
1.	Игровая консоль с комплектом периферии	штук	2
2.	Клавиатура (104 и более клавиши)	штук	11
3.	Коврик для мыши тканевый размер от 250x200 мм	штук	11
4.	Кресло с сиденьем ниже уровня стола на 200-300 мм, с регулируемой высотой сиденья, подлокотников, углом наклона	штук	11
5.	Мышь проводная оптическая с сенсором 16000 точек/дюйм	штук	11
6.	Наушники полноразмерные проводные с регулируемым микрофоном	штук	11
7.	Неширокоугольный монитор с характеристиками не менее 21 дюйма по диагонали, частота не менее 144 герц, отклик не более 1 миллисекунды	штук	11
8.	Операционная система для персональных компьютеров с учетом спецификации видеоигр	штук	11

9.	Персональный компьютер с охлаждением процессора типа «башенный кулер» с тепловыми трубками термальной эффективности системы охлаждения не менее 125 ватт и частотой процессора не менее 3.7 гигагерц и 49 гигагерц в режиме «турбо», с количеством ядер не менее 10; оперативная память с общей емкостью модулей памяти не менее 32 гигабайт и эффективной частотой в пределах от 2666 до 3000 мегагерц; игровая видеокарта с частотой графического процессора не менее 1845 мегагерц, объемом видеопамяти не менее 19000 мегабайт и максимальным разрешением 7680x4320, обеспечивающая комфортную работу с 3D-контентом; твердотельный накопитель емкостью не менее 512 гигабайт, жесткий диск емкостью не менее 2 терабайта, блок питания мощностью не менее 750 ватт, корпус формата «Midi-Tower»	штук	11
10.	Стол (высота от 700 до 800 мм, ширина от 800 мм, глубина от 650 мм)	штук	11
11.	Телевизор жидкокристаллический с диагональю не менее 24 дюйма, время отклика не более 2 миллисекунды	штук	2
Для спортивных дисциплин, содержащих в своем наименовании слово «симулятор»			
12.	Пульт дистанционного управления дронами	штук	11

\* закупка нового инвентаря и оборудования осуществляется после утраты изделием потребительских свойств.

## 2.7. Планы применения восстановительных средств

Под восстановлением следует понимать применение системы психологических, медико-биологических средств, позволяющих спортсмену вернуться к уровню работоспособности, в той или иной степени утраченной после интенсивного учебно-тренировочного процесса, соревнований, травмы, болезни, перетренировки.

Система педагогических средств восстановления используется тренером-преподавателем постоянно в структуре круглогодичной подготовки. К числу методов и средств восстановления, которыми должен уметь пользоваться тренер-преподаватель, относятся:

- рациональное планирование учебно-тренировочной нагрузки в соответствии с возрастом и квалификацией обучающихся, при котором предусматриваются переходные периоды, восстановительные микроциклы и разгрузочные дни;
- планирование занятий с чередованием видов многоборья, исключающим одностороннюю нагрузку на организм;
- применение упражнений на расслабление, восстановление дыхания между подходами и в заключительной части занятия. К этому добавляются психоэмоциональные методы регуляции состояния, приемы аутогенной тренировки, а также использование игрового метода, что очень важно в занятиях с детьми и подростками.

По характеру воздействия восстановительные процедуры подразделяются на глобальные (охватывающие практически весь организм), локальные (избирательно стимулирующие отдельные системы организма, звенья опорно-двигательного аппарата) и общетонизирующие (фоновые воздействия, способствующие общему восстановлению).

Медико-биологическая система восстановления предполагает использование комплекса физических и физиотерапевтических средств восстановления, фармакологических препаратов (не противоречащих требованиям антидопингового контроля), рациональное питание (включающее продукты и препараты повышенной биологической ценности), а также реабилитацию-восстановление здоровья и должного уровня тренированности после заболеваний, травм.

На базовом уровне проблемы восстановления решаются относительно просто. При планировании занятий на каждый день недели достаточно обговорить с родителями общий режим занятий в школе, дать рекомендации по организации питания, отдыха.

На продвинутом уровне вопросам восстановления должно уделяться особенно большое внимание с связи с возрастанием объемов и интенсивности учебно-тренировочных нагрузок, сокращением сроков на восстановление при увеличении количества занятий в неделю.

Восстановительные мероприятия проводят не только во время проведения учебно-тренировочного процесса и соревнований (отдых между выполнениями упражнений), но и в свободное время.

Широчайший спектр воздействия на утомлённый организм оказывают врачебно-биологические средства:

- рациональное питание с использованием продуктов повышенной биологической ценности;
- поливитаминные комплексы;
- различные виды массажа (ручной, вибрационный, точечный);
- ультрафиолетовое облучение, электрофорез и другие физиотерапевтические процедуры;
- контрастные ванны и души, сауна.

При планировании использования средств восстановления в текущей работе тренеру-преподавателю рекомендуется использовать примерную схему и заполнять её в соответствии с реальными запросами и возможностями.

Конкретный план, объём, целесообразность проведения восстановительных мероприятий определяет личный тренер-преподаватель спортсмена, исходя из решения текущих задач подготовки.

Таблица 10

Примерный план применения восстановительных средств

№ п/п	Восстановительные мероприятия	Ответственное лицо	Базовый уровень	Продвинутый уровень
1.	Педагогические средства восстановления	Тренер-преподаватель	+	+
2.	Психологические средства восстановления	Тренер-преподаватель	+	+
3.	Гигиенические средства восстановления: •водные процедуры закаливающего характера, •душ, теплые ванны, •прогулки на свежем воздухе, •рациональные режимы дня и сна, питания, •рациональное питание, витаминизация, •тренировки в благоприятное время суток.	Тренер-преподаватель, врач учреждения	+	+
4.	Физиотерапевтические средства: •душ: теплый (успокаивающий) при температуре 36-38° продолжительностью 12-15 мин; прохладный, контрастный и вибрационный (тонизирующие) при температуре 23-28° продолжительностью 2-3 мин;	Тренер-преподаватель, врач учреждения, спортсмен	-	+

	<ul style="list-style-type: none"> <li>•ванны: хвойные, жемчужные, солевые;</li> <li>•бани 1-2 раза в неделю: парная или суховоздушная при температуре 80-90°, 2-3 захода по 5-7 мин (исключая предсоревновательный и соревновательный микроциклы);</li> <li>•ультрафиолетовое облучение;</li> <li>•аэротерапия, кислородотерапия;</li> <li>•массаж, массаж с растирками, самомассаж, приемы массажа: поглаживание, разминание, поколачивание, потряхивание</li> </ul>			
--	--	--	--	--

## 2.8. Планы антидопинговых мероприятий

### 2.8.1 Определения терминов

**Антидопинговая деятельность** - антидопинговое образование и информирование, планирование распределения тестов, ведение Регистрируемого пула тестирования, управление Биологическим паспортом спортсмена, проведение тестирования, организация анализа проб, сбор информации и проведение расследований, обработка запросов на получение Разрешения на терапевтическое использование, обработка результатов, мониторинг и обеспечение исполнения применяемых последствий нарушений, а также иные мероприятия, связанные с борьбой с допингом, которые осуществляются антидопинговой организацией или от ее имени в порядке установленном Всемирный антидопинговый кодексом и (или) международными стандартами.

**Антидопинговая организация** - ВАДА или Подписавшаяся сторона, ответственная за принятие правил, направленных на инициирование, внедрение и реализацию любой части процесса Допинг-контроля. В частности, Антидопинговыми организациями являются Международный олимпийский комитет, Международный паралимпийский комитет, другие Организаторы крупных спортивных мероприятий, которые проводят Тестирование на своих Спортивных мероприятиях, Международные федерации и Национальные антидопинговые организации.

**ВАДА** - Всемирное антидопинговое агентство.

**Внесоревновательный период** – любой период, который не является соревновательным.

**Всемирный антидопинговый Кодекс (Кодекс)** - основополагающий и универсальный документ, на котором основывается Всемирная антидопинговая программа в спорте. Цель Кодекса заключается в повышении эффективности борьбы с допингом в мире путем объединения основных элементов этой борьбы.

**Запрещенная субстанция** - любая субстанция или класс субстанций, приведенных в Запрещенном списке.

**Запрещенный список** - список, устанавливающий перечень Запрещенных субстанций и Запрещенных методов.

**Запрещенный метод** - любой метод, приведенный в Запрещенном списке.

**Персонал спортсмена** - любой тренер, инструктор, менеджер, агент, персонал команды, официальное лицо, медицинский, парамедицинский персонал, родитель или любое иное лицо, работающие со спортсменом, оказывающие ему медицинскую помощь или помогающие спортсмену при подготовке и в участии в спортивных соревнованиях.

**РУСАДА** – Российское антидопинговое агентство «РУСАДА».

**Соревновательный период** - период, начинающийся в 23:59 накануне дня спортивного соревнования, на котором запланировано участие спортсмена, и заканчивающийся в момент окончания соревнования или процесса отбора проб, относящегося к данному соревнованию, в зависимости от того, что позднее.

**Спортсмен** - любое Лицо, занимающееся спортом на международном уровне (как это установлено каждой Международной федерацией) или национальном уровне (как это

установлено каждой Национальной антидопинговой организацией). Антидопинговая организация имеет право по собственному усмотрению применять антидопинговые правила к Спортсмену, который не является Спортсменом ни международного, ни национального уровня, распространяя на него определение «Спортсмен». В отношении Спортсменов, которые не являются Спортсменами ни международного, ни национального уровня, Антидопинговая организация может действовать следующим образом: свести к минимуму Тестирование или не проводить Тестирование вообще; анализировать Пробы не на весь перечень Запрещенных субстанций; требовать предоставления меньшего количества информации о местонахождении или вообще не требовать ее предоставления; не требовать заблаговременной подачи запросов на Разрешения на терапевтическое использование. Однако если Спортсмен, находящийся под юрисдикцией Антидопинговой организации и выступающий на уровне ниже международного и национального, совершает нарушение антидопинговых правил, предусмотренное в статьях 2.1, 2.3 или 2.5, то к нему применяются Последствия, предусмотренные Кодексом. Для целей статей 2.8 и 2.9, а также для проведения информационных и образовательных программ Спортсменом является любое Лицо, занимающееся спортом под юрисдикцией любой Подписавшейся стороны, правительства или другой спортивной организации, которая приняла Кодекс.

### **2.8.2 Общая информация по антидопингу**

В соответствии с ч.2 ст. 34.3 Федерального закона от 4 декабря 2007 г. № 329-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации» организации, осуществляющие спортивную подготовку, обязаны реализовывать меры по предотвращению допинга в спорте и борьбе с ним, в том числе ежегодно проводить с лицами, проходящими спортивную подготовку, занятия, на которых до них доводятся сведения о последствиях допинга в спорте для здоровья спортсменов, об ответственности за нарушение антидопинговых правил; знакомить лиц, проходящих спортивную подготовку под роспись с локальными нормативными актами, связанными с осуществлением спортивной подготовки, а также с антидопинговыми правилами по соответствующим виду или видам спорта.

Меры, направленные на предотвращение применения допинга в спорте и борьбе с ним, включают следующие мероприятия:

- проведение ежегодных семинаров/лекций/уроков/викторин для спортсменов и персонала спортсменов, а также родительских собраний;
- ежегодное обучение ответственных за антидопинговое обучение в организациях, осуществляющих спортивную подготовку;
- ежегодная оценка уровня знаний.

Всемирный антидопинговый Кодекс является основополагающим и универсальным документом, на котором основывается Всемирная антидопинговая программа в спорте. Антидопинговые правила, как и правила соревнований, являются спортивными правилами, по которым проводятся соревнования. Спортсмены принимают эти правила как условие участия в соревнованиях и обязаны их соблюдать.

Допинг определяется как совершение одного или нескольких нарушений антидопинговых правил. К нарушениям антидопинговых правил относятся:

1. Наличие запрещенной субстанции, или ее метаболитов, или маркеров в пробе, взятой у спортсмена.
2. Использование или попытка использования спортсменом запрещенной субстанции или запрещенного метода.
3. Уклонение, отказ или неявка спортсмена на процедуру сдачи проб.
4. Нарушение спортсменом порядка предоставления информации о местонахождении.

5. Фальсификация или попытка фальсификации любой составляющей допинг-контроля со стороны спортсмена или иного лица.

6. Обладание запрещенной субстанцией или запрещенным методом со стороны спортсмена или персонала спортсмена.

7. Распространение или попытка распространения любой запрещенной субстанции или запрещенного метода спортсменом или иным лицом.

8. Назначение или попытка назначения спортсменом или иным лицом любому спортсмену в соревновательном периоде запрещенной субстанции или запрещенного метода, или назначение или попытка назначения любому спортсмену во внесоревновательном периоде запрещенной субстанции или запрещенного метода, запрещенного во внесоревновательный период.

9. Соучастие или попытка соучастия со стороны спортсмена или иного лица.

10. Запрещенное сотрудничество со стороны спортсмена или иного лица.

11. Действия спортсмена или иного лица, направленные на воспрепятствование или преследование за предоставление информации уполномоченным органам.

В отношении спортсмена действует «принцип строгой ответственности». Персональной обязанностью каждого спортсмена является недопущение попадания запрещенной субстанции в его организм, а также неиспользование запрещенного метода. Всемирное антидопинговое агентство обращает особое внимание на использование спортсменами пищевых добавок, так как во многих странах правительства не регулируют соответствующим образом их производство. Это означает, что ингредиенты, входящие в состав препарата, могут не соответствовать субстанциям, указанным на его упаковке.

Информация о видах нарушений антидопинговых правил, сервисах по проверке препаратов, рисках использования биологически-активных добавок, процедуре допинг-контроля, а также о документах, регламентирующих антидопинговую деятельность, должна быть размещена на информационном стенде организации, осуществляющей спортивную подготовку. Также, должен быть актуализирован раздел «Антидопинг» на сайте организации со всеми необходимыми материалами и ссылками на сайт РАА «РУСАДА».

### **2.8.3 План антидопинговых мероприятий**

План составляется для каждого этапа спортивной подготовки. На основе этого плана ежегодно составляется план-график антидопинговых мероприятий в учреждении, осуществляющей программу спортивной подготовки.

#### **Примерный план-график антидопинговых мероприятий**

Таблица 11

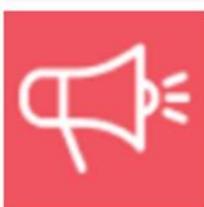
Примерный план-график антидопинговых мероприятий

Спортсмены	Содержание мероприятия и его форма		Ответственный за проведение мероприятия	Сроки проведения
	Вид программы	Тема		
базовый уровень	«Веселые старты»	«Честная Игра»	Тренер-преподаватель	1-2 раза в год
	Теоретическое занятие	«Ценности спорта. Честная игра»	Тренер-преподаватель и (или) ответственный за антидопинговое обеспечение в регионе	1 раз в год
	Проверка лекарственных препаратов (знакомство с международным стандартом «Запрещенный список»)		Тренер-преподаватель	1 раз в месяц

	Антидопинговая викторина	«Играй честно»	Ответственный за антидопинговое обеспечение в регионе	По назначению
	Онлайн обучение на сайте РУСАДА		Спортсмен	1 раз в год
	Родительское собрание	«Роль родителей в процессе формирования антидопинговой культуры»	Тренер-преподаватель	1-2 раза в год
	Семинар для тренеров-преподавателей	«Виды нарушений антидопинговых правил», «Роль тренера-преподавателя и родителей в процессе формирования антидопинговой культуры»	Ответственный за антидопинговое обеспечение в регионе РУСАДА	1-2 раза в год
<b>Продвинутый уровень</b>	Веселые старты	«Честная игра»	Тренер-преподаватель	1-2 раза в год
	Онлайн обучение на сайте РУСАДА		Спортсмен	1 раз в год
	Антидопинговая викторина	«Играй честно»	Ответственный за антидопинговое обеспечение в регионе РУСАДА	По назначению
	Семинар для спортсменов и тренеров-преподавателей	«Виды нарушений антидопинговых правил», «Проверка лекарственных средств»	Ответственный за антидопинговое обеспечение в регионе РУСАДА	1-2 раза в год
	Родительское собрание	«Роль родителей в процессе формирования антидопинговой культуры»	Тренер-преподаватель	1-2 раза в год

Для создания среды, свободной от допинга, и поддержания уровня образованности спортсменов и персонала спортсменов, на постоянной основе, необходимо реализовывать образовательные программы со спортсменами и персоналом спортсменов на обязательной основе в соответствии с ежегодным планом-графиком антидопинговых мероприятий в организации, осуществляющей спортивную подготовку.

## Полезные ссылки:



Официальный сайт РАА  
«РУСАДА»



Дисквалификации



Образовательный  
антидопинговый онлайн-курс



Официальный сервис по  
проверке препаратов



Система ADAMS



Антидопинговое обеспечение –  
Министерство спорта  
Российской Федерации



Сообщить о допинге



видео-урок «Система АДАМС:  
пошаговая видео-инструкция»



## 2.9 Планы инструкторской и судейской практики

Одна из задач СПб ГБУ ДО СШОР «Комета» является подготовка обучающихся к роли помощника тренера-преподавателя, инструкторов и участие в организации и проведении спортивных соревнований в качестве судьи последующих этапах многолетней подготовки киберспортсменов. Решение этих задач целесообразно начинать на продвинутом уровне подготовки. Занятия следует проводить в форме бесед, лекций, семинаров, самостоятельного изучения литературы, практических занятий.

Обучающиеся продвинутого уровня подготовки должны овладеть компьютерной терминологией и командным языком для построения, отдачи рапорта, проведения строевых и порядковых упражнений; овладеть основными методами построения учебно-тренировочного занятия: подготовительная, основная и заключительная части. Овладение обязанностями дежурного по группе (подготовка мест занятий, получение необходимого инвентаря и оборудования и сдача его после окончания занятия). Во время проведения занятий необходимо развивать способность обучающихся наблюдать за выполнением упражнений, технических приемов другими спортсменами, находить ошибки и исправлять их. Обучающиеся должны научиться вместе с тренером-преподавателем проводить разминку; участвовать в судействе. Привитие судейских навыков осуществляется путем изучения правил соревнований, привлечения обучающихся к непосредственному выполнению отдельных судейских обязанностей в своей и других группах, ведение протоколов соревнований.

Таблица 12

Примерное содержание инструкторской (тренерско-преподавательской) практики

№ п/п	Содержание работы	Продвинутый уровень
1.	Навыки строевой подготовки. Строевые приемы. Команды: «СТАНОВИСЬ!», «РАВНЯЙСЬ!», «СМИРНО!», «Налево-РАВНЯЙСЬ!», «ОТСТАВИТЬ!», «ВОЛЬНО!», «РАЗОЙДИСЬ!» Расчет. Команды: «По порядку РАССЧИТАЙСЬ!», «На первый, второй – РАССЧИТАЙСЬ!», Повороты на месте. Команды: «Напра-ВО!», «Нале-ВО!», «Кру-ГОМ!», «Пол-оборота нале-ВО!».	+
2.	Проведение подвижных и спортивных игр на группах базового уровня	+
3.	Участие в подготовке к тематическим мероприятиям (Новому году, 1 сентября)	+
4.	Наставничество над 1-2 киберспортсменами новичками. Обучение простейшим киберспорта.	+

Таблица 13

Примерное содержание подготовки судей по спорту

№ п/п	Темы судейской практики	Продвинутый уровень	
		до трех лет	свыше трех лет
1.	<b>Теоретическая подготовка</b> Значение правил соревнований. Характер соревнований. Программа соревнований.	+	+
	Положение о соревнованиях. Заявки.	-	+
	Определение победителей личного и командного первенства. Участники и победители финальных соревнований в отдельных видах.	+	+
	Права и обязанности участников соревнований, представителей команд и тренеров.	-	+
	Состав судейской коллегии. Главная судейская коллегия. Апелляционно-ежюри. Права и обязанности судей. Функциональные обязанности и полномочия судей.	-	+

2.	<b>Практическая подготовка</b>	+	+
	Практика судейства контрольных тестирований по ОФП, СФП;	+	+
	Практика судейства соревнований о ОФП, СФП;	-	+

## 2.10. Требования к медико-биологическому обеспечению обучающихся, организации систематического медицинского контроля

### 2.10.1. Требования к медико-биологическому обеспечению обучающихся

Медико-биологическое обеспечение – это комплекс мероприятий, направленный на восстановление работоспособности и здоровья спортсменов, включающий медицинские вмешательства, мероприятия психологического характера, систематический контроль состояния здоровья спортсменов, обеспечение спортсменов лекарственными препаратами, медицинскими изделиями и специализированными пищевыми продуктами для питания спортсменов, проведение научных исследований в области спортивной медицины и осуществляемый в соответствии с установленными законодательством о физической культуре и спорте требованиями общероссийских антидопинговых правил, утвержденных федеральным органом исполнительной власти, осуществляющим функции по выработке и реализации государственной политики и нормативно-правовому регулированию в сфере физической культуры и спорта, а также по оказанию государственных услуг (включая предотвращение допинга в спорте и борьбу с ним) и управлению государственным имуществом в сфере физической культуры и спорта, и антидопинговых правил, утвержденных международными антидопинговыми организациями.

В свою очередь система медико-биологического контроля представляет собой совокупность параметров, средств, методов, алгоритмов и мероприятий, направленных на оценку здоровья и состояния организма юного спортсмена, его функциональных возможностей с учетом реакции на различные, в том числе экстремальные, учебно-тренировочные и соревновательные воздействия (нагрузки), а также обнаружения применения допинга. На основе всего полученного комплекса показателей дается оценка степени адаптации организма спортсмена под влиянием направленности учебно-тренировочных занятий, их переносимости, включая реакции на организм соревновательной деятельности. В результате обобщения полученного материала дается интегральная оценка общей и специальной работоспособности.

В СПб ГБУ ДО СШОР «Комета» соблюдаются требования медицинского обеспечения процесса физической подготовленности:

#### Примерный план медицинского обеспечения

Таблица 14

Наименование мероприятия	Базовый Уровень	Продвинутый уровень
<b>Медицинская комиссия два (один) раза в год в зависимости от уровня подготовки</b>	1 раз в год	1 раз в год УМО 1 раз в год ТО
<b>Допуск врача к занятиям после болезни</b>	+	+
<b>Медицинский осмотр перед участием в соревнованиях</b>	+	+

Учитывая возрастные особенности, при занятиях спортом детей и подростков соблюдаются следующие условия:

- к занятиям спортом допускаются только здоровые и практически здоровые дети.

Перечень заболеваний и патологических состояний, препятствующих допуску к занятиям спортом:

- Особенности физического развития
- Нервно-психические заболевания.
- Заболевания внутренних органов
- Хирургические заболевания
- Травмы и заболевания ЛОР-органов.
- Травмы и заболевания глаз
- Все острые и хронические заболевания в стадии обострения
- Стоматологические заболевания
- Кожно-венерические заболевания
- Заболевания половой сферы
- Инфекционные заболевания

- врачебный контроль за состоянием здоровья спортсменов проводится не реже 1 или 2 раза в год (в зависимости от этапа подготовки), включая функциональные пробы и оценку физического состояния;

- своевременное лечение очагов хронической инфекции.

- спортсменов делят на группы, однородные по биологическому возрасту и уровню подготовленности с обязательной индивидуализацией нагрузок, строгим соблюдением режима быта, отдыха, питания.

- снижение физических нагрузок в период эмоциональных стрессов (экзамены).

- обязательное соблюдение принципов регулярности занятий и постепенности увеличения нагрузок.

- специализация проводится на базе широкой общей физической подготовки.

- не допустимо переносить особенности режима и методики тренировок взрослых на работу с подростками и детьми.

- методика проведения тренировок предусматривает чередование нагрузки на отдельные мышечные группы, частые перерывы, использование подвижных игр и других приемов, позволяющих разнообразить нагрузку, сделать ее эмоционально более насыщенной, поскольку детский организм не переносит однообразной монотонной работы

- необходимо учитывать возрастные периоды совершенствования двигательных качеств и в соответствии с этим планировать учебно-тренировочную нагрузку.

- преждевременное начало занятий определенными видами спорта, раннее выступление в соревнованиях, участие в соревнованиях вместе с взрослыми оказывают отрицательное влияние на состояние здоровья ребенка и подростка. Поэтому необходимо соблюдать возрастные нормативы начала занятий по видам спорта и нормативы начала выступления в спортивных соревнованиях. При подготовке спортсменов важным аспектом является психофизическая подготовка. В условиях учебно-тренировочного процесса и соревнований, которые связаны со значительными психическими и физическими напряжениями, формирующие основные психологические качества спортсмена.

## **2.11. Оценка результатов освоения Программы**

Оценка результатов освоения Программы сопровождается промежуточной и итоговой аттестацией обучающихся, проводимой СПб ГБУ ДО СШОР «Комета»; тестов индивидуального отбора, утвержденных СПб ГБУ ДО СШОР «Комета» на текущий учебно-тренировочный год; перечня тестов и (или) вопросов по видам подготовки, не связанным с физическими нагрузками (далее – тесты).

## **2.12. Виды контроля подготовки, нормативы по общей физической и специальной физической подготовке, сроки проведения контроля**

### **2.12.1. Виды контроля подготовки**

В рамках Программы используются виды контроля:

Текущий контроль успеваемости - систематический контроль достижений обучающихся, проводимый в ходе осуществления образовательной деятельности в соответствии с дополнительной общеразвивающей программой по виду спорта «компьютерный спорт».

Промежуточная аттестация – форма оценки уровня подготовленности обучающегося, достижения им установленных требований к результатам освоения обучающимися дополнительной общеразвивающей программы по уровням подготовки посредством сдачи нормативов по ОФП и СФП, а также результатов выступления, обучающихся на официальных спортивных соревнованиях.

Итоговая аттестация - контроль, проводящийся в форме сдачи контрольно-переводных нормативов для перевода на последующий уровень программы и тесты индивидуального отбора, проводимые Учреждением на основе разработанных комплексов контрольных упражнений, перечня тестов и (или) вопросов по видам подготовки, не связанным с физическими нагрузками.

### **2.12.2. Нормативы по общей физической и специальной физической подготовке**

Таблица 15

Примерные нормативы по общей физической и специальной физической подготовке для

зачисления в группы на базовый уровень подготовки по виду спорта

«компьютерный спорт»

(Пункт № 6 к настоящим БТ к ДОП в области ФК и С (СОЭ) по виду спорта  
«компьютерный спорт»)

№ п/п	Упражнения	Единица измерения	Норматив до года обучения		Норматив свыше года обучения	
			мальчики	девочки	мальчики	девочки
1. Нормативы общей физической подготовки						
1.1.	Бег на 30 м	с	не более	не более	5,3	5,6
			5,7	6,0		
1.2.	Бег 1500 м	мин, с	не более	не более	8.05	8.29
			8.20	8.55		
1.3.	Наклон вперед из положения стоя на гимнастической скамье (от уровня скамьи)	см	не менее	не менее	+4	+5
			+3			
1.4.	Челночный бег 3 x 10 м	с	не более	не более	9,0	9,4
					8,7	9,0
1.5.	Поднимание туловища из положения лежа на спине (за 1 мин)	количество раз	не менее	не менее	32	28
					35	31
2. Нормативы специальной физической подготовки						
2.1.	Выполнение теста на оценку простой зрительно-моторной реакции на световые сигналы (стимулы)	с	не менее	не менее	0,225	0,230
					0,215	0,225

3. Тесты индивидуального отбора, утверждаются СПб ГБУ ДО СШОР «Комета»  
на текущий учебно-тренировочный год

Таблица 16

Примерные нормативы по общей физической и специальной физической подготовке для зачисления в группы на продвинутый уровень подготовки по виду спорта «компьютерный спорт»:

№ п/п	Упражнения	Единица измерения	Норматив	
			юноши	девушки
1. Нормативы общей физической подготовки				
1.1.	Бег на 60 м	с	не более	
			9,6	10,6
1.2.	Бег на 2000 м	мин, с	не более	
			10,00	12,10
1.3.	Наклон вперед из положения стоя на гимнастической скамье (от уровня скамьи)	см	не менее	
			+4	+5
1.4.	Челночный бег 3 x 10 м	с	не более	
			8,1	9,0
1.5.	Поднимание туловища из положения лежа на спине (за 1 мин)	количество раз	не менее	
			35	31
2. Нормативы специальной физической подготовки				
2.1.	Выполнение теста на оценку простой зрительно-моторной реакции на световые сигналы (стимулы)	с	не более	
			0,205	0,215
3. Тесты индивидуального отбора, утверждаются СПб ГБУ ДО СШОР «Комета» на текущий учебно-тренировочный год				

## 2.13 Сетевая форма реализации Программы

С целью обеспечения освоения обучающимся Программы применяется сетевая форма взаимодействия с использованием ресурсов нескольких организаций, осуществляющих образовательную деятельность, а также с использованием ресурсов иных организаций.

В реализации Программы с использованием сетевой формы взаимодействия наряду с Учреждением также могут участвовать научные организации, медицинские организации, организации культуры, физкультурно-спортивные и иные организации, обладающие ресурсами, необходимыми для осуществления образовательной деятельности по Программе.

Использование сетевой формы взаимодействия осуществляется на основании договора, который заключается между Учреждением и образовательной (ресурсной) организацией, и в котором указываются основные характеристики образовательной программы, реализуемой с использованием такой формы (в том числе вид, уровень и (или) направленность), а также объем ресурсов, используемых каждой из указанных организаций, и распределение обязанностей между ними, срок действия этого договора».

## III. ГОДОВОЙ УЧЕБНО-ТРЕНИРОВОЧНЫЙ ПЛАН (УЧЕБНЫЙ ПЛАН)

Ежегодно утверждается решением педагогического совета на текущий календарный год. Годовой учебно-тренировочный план опубликован на официальном сайте СШОР «Комета» в разделе «образование».

#### **IV. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК**

Ежегодно утверждается решением педагогического совета на текущий календарный год. Календарный учебный график опубликован на официальном сайте СШОР «Комета» в разделе «образование».

#### **V. РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПО ВИДУ СПОРТА «БОКС»**

Пример рабочих программ по виду спорта «бокс», состоящие из программного материала для учебно-тренировочных занятий по каждому уровню подготовки и учебно-тематического плана представлены в приложении № 2.

## ОБЩАЯ ТЕРМИНОЛОГИЯ КОМПЬЮТЕРНОГО СПОРТА

**Аккаунт** – учетная запись, регистрируемая на сервере (в системе серверов) видеоигры, которая является идентификатором участника соревнований в видеоигре.

**Арена** (или карта) – видеопроекция соревновательной площадки (часть игровой вселенной), не управляемая участником соревнований, на которой происходят основные соревновательные действия.

**Боевая арена** – многопользовательская онлайновая боевая арена, дисциплина компьютерного спорта, в которой две команды игроков сражаются друг с другом на карте особого вида с целью уничтожения главного здания команды соперника. Каждый игрок управляет одним объектом управления из определенного списка доступных героев, отличающихся характеристиками и способностями. В течение матча объекты управления могут становиться сильнее, получать новые способности и снаряжение.

**Вideoигра** – инвентарь компьютерного спорта, состоящий из программного обеспечения, позволяющего осуществить организацию соревновательного процесса (геймплея) соревнующимся сторонам (спортсменам), формирующего соревновательное пространство (арену), создающего объекты управления, воспринимаемые органами чувств человека, где участник соревнований через устройства ввода/вывода воздействует на объекты управления. Видеоигра автоматически либо с помощью контролируемых настроек/запретов обеспечивает равные условия соревнующимся сторонам.

**Гейм** – составная часть матча, присутствие соревнующихся сторон в игровом процессе, ограниченное временем, счетом или выявлением победителя по другим признакам. Гейм может состоять из раундов. По результатам сыгранных геймов определяется результат матча.

**Дисконнект** – потеря связи клиента участника соревнований, участвующего в гейме, с сервером или хоста участника соревнований с клиентами других участвующих в том же гейме участников соревнований, происходящая из-за сбоев в работе оборудования и приводящая к исчезновению объекта управления с арены или потере управления им в течение длительного времени.

**ЕСнУП** – единые соревнования на удаленных площадках, формат проведения соревнования, при котором игроки находятся на разных специализированных площадках под непосредственным контролем судей, объединенные одной сеткой соревнований.

**Игровой сервер** (или сервер) – программный компонент специализированного компьютерного оборудования, центральная часть видеоигры, обеспечивающая связь между различными клиентами, предоставляя им возможность взаимодействия друг с другом в рамках программной оболочки видеоигры.

**Клиент, клиентская часть видеоигры** – программный компонент видеоигры, установленный на персональном оборудовании участника соревнований, позволяющий запускать игру без использования браузера и экономить оперативную память персонального оборудования.

**Команда** – участник соревнования, состоящий из нескольких игроков, объединяющих свои усилия и управляющих каждый своим объектом управления на одной игровой арене.

**Командный зачет** – система подсчета очков в соревнованиях, где суммируются

результаты разных участников соревнований, объединенных в сборную команду по указанному в положении о соревновании признаку.

**Компьютерный спорт** (киберспорт, e-спорт, электронный спорт (англ. cybersport, e-Sport, esport, esports, electronic sport) — вид соревновательной деятельности и специальной практики подготовки к соревнованиям на основе компьютерных и/или видеоигр, где игра предоставляет среду взаимодействия объектов управления, обеспечивая равные условия для состязаний человека с человеком или команды с командой.

**LAN** (далее – ЛАН) – формат проведения спортивных и физкультурных соревнований и других мероприятий, где участники соревнований находятся на специально оборудованных площадках в одном или смежных помещениях.

**Макрос** – программа сценария, последовательности или сочетания действий объекта управления, активируемая специально назначенными элементами устройств ввода (клавиши, кнопки и пр.). Для выполнения действий, запрограммированных в макросе, соревнующемуся спортсмену, который им не пользуется, требуется больше времени или специальные навыки.

**Матч** – спортивное состязание между участниками соревнований. Результат матча – единица турнирной таблицы или сетки соревнований.

**Обозреватель** – физическое лицо, занимающееся сбором, редактированием, подготовкой и оформлением информации, транслирующее или комментирующее соревнование как в прямом эфире, так и в последующем, и/или публикующее результаты соревнования на различных ресурсах. К обозревателям относятся комментаторы, стримеры, журналисты, фотографы, операторы и иные лица, выполняющие указанные функции.

**Объект управления** – часть видеоигры (игровой вселенной), управляемая и контролируемая игроком с помощью устройств ввода (мышь, клавиатура, джойстик, игровой контроллер и пр.) и вывода (монитор, звуковые системы и пр.), взаимодействующая с ареной и объектами управления других игроков, обладающая характеристиками, обуславливающими это взаимодействие, и текущими значениями параметров состояния. Участие в соревнованиях осуществляется путем управления игроком его объектом управления.

**ONLINE** (далее – «онлайн») – формат проведения спортивных и физкультурных соревнований, других мероприятий, при котором взаимодействие участников соревновательного процесса осуществляется дистанционно с использованием информационно-телекоммуникационной сети «Интернет».

**Операционная система** – комплекс взаимосвязанных программ, предназначенных для управления ресурсами компьютера и организации воздействия пользователя на объекты управления.

**Организаторы соревнований** – это лица, которые утверждают Положение (Регламент) о соревновании, определяют условия и календарный план его проведения, условия допуска к участию в соревновании, порядок выявления лучшего участника или лучших участников, порядок организационного и иного обеспечения соревнования, обеспечивают финансирование соревнования в утвержденном порядке, а также осуществляют иные полномочия, касающиеся организации и проведения соревнований, в соответствии с законодательством Российской Федерации.

**Официальные лица** – лица, принимающие участие в соревнованиях по компьютерному спорту (судьи, тренеры, организаторы, врачи, и пр. лица, не являющиеся спортсменами) и подчиняющиеся правилам по виду спорта, Положениям, Регламентам.

**Официальный язык соревнований** – на российских соревнованиях – русский, на международных соревнованиях, проводимых на территории Российской Федерации, русский и иной, предусмотренный Положением о соревновании.

**Пинг** – время, затраченное на передачу пакета игровой информации в компьютерных сетях от клиента к серверу и обратно от сервера к клиенту.

**Положение о соревновании** (далее – Положение) – это документ, определяющий задачи соревнования, весь его ход, порядок подведения итогов, награждения победителей. Положение составляет организатор соревнований. Положение может содержать информацию о нескольких соревнованиях и составляться на год.

**Предмет** (игровой предмет) – часть программного кода видеоигры, игровая единица, получаемая объектом управления, изменяющая характеристики или параметры состояния объекта управления.

**Регламент соревнований** (далее – Регламент) – это документ, составляемый организаторами соревнований, конкретизирующий и уточняющий статьи Положения. Регламенты составляются на конкретные соревнования.

**Раунд** – в некоторых играх составная часть гейма. Гейм может состоять из одного или нескольких раундов.

**Сборная команда** – участники соревнований, объединенные по признаку, предусмотренному Положением или иными нормативными документами. Спортивные сборные команды Российской Федерации – формируемые общероссийскими спортивными федерациями (за исключением олимпийской команды России, паралимпийской команды России) коллективы спортсменов, относящихся к различным возрастным группам, тренеров, ученых, специалистов в области физической культуры и спорта для подготовки к международным соревнованиям и участия в них от имени Российской Федерации.

**Соревновательные головоломки** – спортивная дисциплина компьютерного спорта, представляющая собой решение логических задач участниками соревнований, результат которого зависит от скорости логического мышления и сообразительности, предопределяющих выбор той или иной стратегии игры для достижения победы.

**Спортивный симулятор** (симулятор спортивной игры) – спортивная дисциплина компьютерного спорта, воссоздающая с помощью видеоигры спортивную игру на арене по правилам вида спорта, признанного в установленном порядке.

**Стратегия в реальном времени** – спортивная дисциплина компьютерного спорта, в которой противоборствующие стороны участников соревнований на арене в реальном времени позиционируют и маневрируют объектами управления для защиты районов карты и/или уничтожения активов своих соперников. В ходе игры могут создаваться дополнительные объекты управления и улучшаться свойства уже имеющихся.

**Тактический трехмерный бой** – это спортивная дисциплина компьютерного спорта, где для соревнований используется командная видеоигра, выступающая симулятором тактического боя, где каждый участник команды, осуществляя управление своим объектом управления, взаимодействует с участниками своей команды с целью уничтожения объектов управления команды соперника или достижения поставленной

задачи.

**Технические правила** – это документ, формируемый к конкретным соревнованиям по отдельному виду программы отдельной дисциплины, устанавливающий параметры и/или команды настройки, а также правила использования видеоигры на соревнованиях (в т.ч. запреты арен и объектов управления, предметов) как для клиентской, так и для серверной части.

**Технический симулятор** – спортивная дисциплина компьютерного спорта, в которой участники соревнований, имитируя физическое поведение и управление техническими средствами, достигают победы в соответствии с Техническими правилами дисциплины. В результате соревновательной деятельности участник соревнований получает навыки управления реальными техническими средствами (например: танковый симулятор, авиационный симулятор, автомобильный симулятор).

**Тренер** – физическое лицо, осуществляющее проведение со спортсменами тренировочных мероприятий, а также осуществляющее руководство их состязательной деятельностью для достижения спортивных результатов.

**Турнирная платформа** – специализированный вебсайт, на котором происходит регистрация, жеребьевка, а также фиксируется ход, промежуточные и конечные результаты соревнований.

**Участник соревнований** – физическое лицо (спортсмен), команда спортсменов, сборная команда спортсменов, являющихся единицами турнирной сетки. Требования к участникам соревнований определяются в соответствии с настоящими Правилами, Положениями, Регламентами соревнований.

**Файтинг** – дисциплина компьютерного спорта, имитирующая процесс единоборства на арене с помощью видеоигры, в которой участнику соревнований необходимо снизить до нуля параметр энергии (здоровья) объекта управления соперника за отведенное время.

**Характеристики объекта управления** – совокупность качеств объекта управления, описывающая возможности его взаимодействия с другими объектами управления и арендой, в том числе перемещение и отображение на устройствах вывода в процессе игры.

**Хост** – компьютер (или другое игровое устройство игрока, участвующего в гейме) с установленным клиентом, забирающий на себя часть функций сервера при создании, настройке и старте гейма либо частично или полностью выполняющий функции сервера в ходе гейма.

*Санкт-Петербургское государственное бюджетное учреждение дополнительного образования спортивная школа олимпийского резерва «Комета»*

**ПРИНЯТА**  
Решением заседания  
Педагогического совета  
СПб ГБУ ДО СШОР «Комета»  
Протокол от 28.12.2024 № 4

**УТВЕРЖДЕНА**  
Приказом СПб ГБУ ДО СШОР «Комета»  
от 28.12.2024 № 211-СО

## **РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

### **по дисциплине компьютерного спорта «Боевая арена: Dota 2»**

**на 20\_\_ - 20\_\_ учебный год**

**для обучающихся спортивно-оздоровительного этапа базового уровня подготовки**

**(СОб-1, СОб-2, СОб-3)**

**Составитель: тренер-преподаватель  
Курач Ксения Игоревна**

г. Санкт-Петербург

20\_\_ г.

## СОДЕРЖАНИЕ

Пояснительная записка .....
Годовой учебно-тренировочный план.....
Учебно-тематический план на спортивно-оздоровительном этапе базового уровня 1 года обучения .....
Содержание тем программного материала для группы СОб-1.....
Теоретическая подготовка .....
Общая физическая подготовка.....
Специальная физическая подготовка .....
Техническая подготовка .....
Психологическая подготовка .....
Тактическая подготовка.....
Иные мероприятия.....
Требования к уровню подготовки.....
Учебно-тематический план на спортивно-оздоровительном этапе базового уровня 2,3 года обучения .....
Содержание тем программного материала для группы СОб-2, СОб-3.....
Теоретическая подготовка .....
Общая физическая подготовка.....
Специальная физическая подготовка .....
Техническая подготовка .....
Психологическая подготовка .....
Тактическая подготовка.....
Иные мероприятия.....
Требования к уровню подготовки.....
Контрольно - переводные испытания.....
Медицинский контроль .....
Литература .....

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

В рабочей программе представлены основные разделы спортивной подготовки киберспортсменов групп начальной подготовки первого, второго и третьего годов обучения, изложенные на основе новейших данных в области теории физической культуры и спорта.

Компьютерный спорт (киберспорт, электронный спорт) – это вид соревновательной деятельности и специальной практики подготовки к соревнованиям на основе компьютерных игр или видеоигр, где игра предоставляет среду взаимодействия объектов управления, обеспечивая равные условия состязаний человека с человеком или команды с командой. В киберспорте требуются те же качества, которые ценятся и в традиционном спорте: профессионализм, целеустремлённость, инициативность, дисциплинированность, решительность, смелость, выдержка и воля к победе.

Dota 2 (Дота 2) - многопользовательская командная компьютерная игра в жанре «Боевая арена», разработанная и изданная корпорацией Valve. Игра изображает сражение на карте особого вида; в каждом матче участвуют две команды по пять игроков, управляющих разными «героями» — персонажами с различными наборами способностей и характеристиками. Для победы в матче команда должна уничтожить особый объект — «крепость», принадлежащий вражеской стороне, и защитить от уничтожения собственную «крепость».

Dota 2 является активной киберспортивной дисциплиной, в которой профессиональные команды со всего мира соревнуются в различных лигах и турнирах. Премиум-турниры по Dota 2 имеют призовые фонды в миллионы долларов, не раз становившиеся крупнейшими в истории киберспорта. Самый крупный турнир по игре — The International, ежегодно проводимый Valve. Начиная с сезона 2017/18 Valve также организует Dota Pro Circuit — профессиональный сезон, проводящийся в течение года. Крупные профессиональные турниры по Dota 2 транслируются на видеостриминговых сервисах, иногда набирая свыше миллиона зрителей одновременно.

### **Основополагающие принципы:**

- *Комплексность* - предусматривает тесную взаимосвязь всех сторон учебно-тренировочного процесса.
- *Преемственность* - определяет последовательность изложения программного материала по этапам обучения.
- *Вариативность* - предусматривает, в зависимости от этапа многолетней подготовки, индивидуальных особенностей киберспортсмена.

### **Цель программы (СОб-1):**

Создание единого педагогического пространства, обеспечивающего полноценные условия для умственного и физического воспитания личности обучающегося, получение начальных и углубленных знаний о компьютерном спорте в области выбранной дисциплины компьютерного спорта «Боевая арена: Dota 2» способствующее саморазвитию, самосовершенствованию и самореализации личности всех участников учебно-тренировочного процесса (тренеров-преподавателей, обучающихся, родителей (законных представителей)), познанию и творчеству, формированию здорового образа жизни, профессиональному самоопределению, развитию физических, интеллектуальных и нравственных способностей, достижению роста спортивных успехов, выявлению одарённых детей и оказание помощи в профессиональном самоопределении.

### **Цель программы (СОб-2, СОб-3):**

Основной целью программы является разносторонняя физическая подготовка и овладение основами техники дисциплины компьютерного спорта «Боевая арена: Dota 2», выполнение контрольных нормативов для зачисления на учебно-тренировочный этап подготовки, выполнения разрядных норм для перевода на следующий этап.

### **Задачи программы (СОб-1):**

1. Набор детей для занятий компьютерным спортом, не имеющих медицинских противопоказаний. Из них выделяются наиболее дисциплинированные, инициативные, работоспособные, целеустремлённые, с хорошими данными когнитивных способностей, быстрые, ловкие, с хорошей координацией движений, реакцией, вниманием, мотивацией занятий – быть первым.
2. Укрепление, здоровья, и гармоническое развитие функций организма обучающихся.
3. Разносторонняя общая физическая подготовка и начальное развитие всех специальных физических качеств.
4. Специально-двигательная подготовка - развитие скорости реакции, мелкой моторики и специальной координации.
5. Техническая подготовка – освоение основных элементов.
6. Тактико-теоретическая подготовка – освоение основных игровых механик в игре.
7. Привитие интереса к регулярным занятиям компьютерным спортом, воспитание дисциплинированности, аккуратности и старательности.
8. Приобретение соревновательного опыта и формирование спортивной культуры обучающихся.

## **Задачи программы (СОб-2, СОб-3)**

### ***Образовательные:***

- обучать техническим приемам игры и тактическим действиям, постепенный переход к их совершенствованию на базе роста технико-тактических и психических возможностей обучающихся;
- обучать игровой культуре на основе изучения правил игры «Боевая арена: Dota 2» и игрового опыта;
- формировать представление о профессиональном компьютерном спорте;
- формировать систему специальных знаний, умений и навыков, необходимых для успешной деятельности в дисциплине компьютерного спорта «Боевая арена: Dota 2».

### ***Развивающие:***

- развивать интерес к изучению особенностей дисциплины киберспорта «Боевая арена: Dota 2»;
- развивать когнитивные способности обучающихся: память, внимание, способность логически мыслить, анализировать, концентрировать внимание на главном;
- развивать познавательные и профессиональные интересы обучающихся.

### ***Воспитательные:***

- воспитывать интерес к систематическим занятиям компьютерным спортом;
- воспитывать усидчивость, аккуратность, умение планировать свое время и терпение;
- воспитывать умение работать в команде.

### **Частные задачи на учебно-тренировочный год:**

1. Развивать скоростные способности
2. Развивать координационные способности
3. Развивать когнитивные способности

По окончании годичного цикла обучающиеся должны выполнить требования контрольно-переводных нормативов.

Рабочая программа **первого года** обучения рассчитана на 312 часов подготовки (**табл.1**). Систематический сбор информации об успешности образовательного процесса, контроль над состоянием физического развития, физической подготовленности обучающихся определяется контрольными испытаниями. Перечень и порядок проведения контрольных испытаний для обучающихся, а также нормативные требования по общей и специальной физической подготовке, овладение теоретическими знаниями, учитывают требования для данного биологического возраста детей и скорректированы с учётом возрастных особенностей обучающихся.

В ходе реализации **спортивно-оздоровительного этапа базового уровня 2 и 3 годов обучения** у ребенка формируются компетенции осуществлять универсальные действия:

- личностные (самоопределение, нравственно-этическая ориентация)
- регулятивные (планирование, прогнозирование, контроль, коррекция, оценка, саморегуляция)
- познавательные (логические действия, а также действия постановки и решения проблем)
- коммуникативные (планирование сотрудничества, постановка вопросов – инициативное сотрудничество в поиске и сборе информации, разрешение конфликтов, управление поведением партнера – контроль, коррекция, оценка действий партнера, достаточно полное и точное выражение своих мыслей в соответствии с задачами и условиями коммуникации).

Ожидаемые результаты и формы их проверки:

Улучшение показателей физического развития обучающихся в конце года, по сравнению с показателями начала учебно-тренировочного года, определяются способом измерения физической подготовки и контрольными тестированиями.

В процессе занятий по данной программе обучающиеся должны приобрести необходимые знания, умения и навыки по дисциплине компьютерного спорта «Боевая арена: Dota 2» для участия на турнирах.

Формы подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы:

- анализ результатов сдачи контрольных тестов по общей физической, специальной физической и технической подготовке,
- анализ результатов участия в соревнованиях.

По окончании годичного цикла тренировки киберспортсмены должны выполнить нормативные требования разносторонне физической подготовленности.

Этап начальной подготовки второго и третьего годов обучения является важным звеном в системе подготовки киберспортсменов и перехода на учебно-тренировочный этап.

Рабочая программа **второго и третьего годов** обучения рассчитана на 416 часов подготовки (**табл.2**). Систематический сбор информации об успешности учебно-тренировочного процесса, контроль над состоянием физического развития, физической подготовленности обучающихся определяется контрольными испытаниями.

Таблица 1

**Годовой учебно-тренировочный план**  
**НА ЭТАП НАЧАЛЬНОЙ ПОДГОТОВКИ 1 ГОДА ОБУЧЕНИЯ**

№ п/п	содержание	%	Кол- во часов	январь				февраль				март				апрель				май				июнь					
				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
	№ недели	100																											
1.	общая физическая подготовка	20	62	0,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1	1	1	1	
2.	специальная физическая подготовка	8	24	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	
3.	техническая подготовка	10	32	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	
4.	Тактическая, теоретическая, психологическая подготовка	60	188	2,5	3,5	3,5	3,5	3,5	3,5	3,5	3,5	3,5	3,5	3,5	3,5	3,5	3,5	3,5	3,5	3,5	3,5	3,5	3,5	3,5	4	4	4	4	
5.	Инструкторская, судейская практика	-	-																										
6.	Участие в спортивных соревнованиях	-	-																										
7.	Медицинские, медико-биологические, восстановительные мероприятия, тестирование и контроль	2	6	2																									
		100	312	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	

продолжение таблицы 1

№ п/п	содержание	июль				август				сентябрь				октябрь				ноябрь				декабрь							
		№ недели	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	
1.	<b>общая физическая подготовка</b>		0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1	1	1	1		
2.	<b>специальная физическая подготовка</b>						0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	
3.	<b>техническая подготовка</b>		1	1	1	1	1	1	1	1	0,5	1	1	1	1	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	
4.	<b>Тактическая, теоретическая, психологическая подготовка</b>		4,5	4,5	4,5	4,5	4	4	4	4	2,5	3	3	3	3	3,5	3,5	3,5	3,5	3,5	3,5	3,5	3,5	3,5	4	4	4	3	
5.	<b>Инструкторская, судейская практика</b>																												
6.	<b>Участие в спортивных соревнованиях</b>																												
7.	<b>Медицинские, медико-биологические, восстановительные мероприятия, тестирование и контроль</b>														2	'													2
			6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	

Таблица 2

**Годовой учебно-тренировочный план**  
**НА ЭТАП НАЧАЛЬНОЙ ПОДГОТОВКИ 2 и 3 ГОДА ОБУЧЕНИЯ**

№ п/п	содержание	%	Кол- во часов	январь				февраль				март				апрель				май				июнь					
				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
№ недели	100			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
1.	общая физическая подготовка	20	82	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
2.	специальная физическая подготовка	8	34	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3.	техническая подготовка	10	42	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4.	Тактическая, теоретическая, психологическая подготовка	60	250	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4
5.	Инструкторская, судейская практика	-	-																										
6.	Участие в спортивных соревнованиях	-	-																										
7.	Медицинские, медико-биологические, восстановительные мероприятия, тестирование и контроль	2	8	2																					2				
		100	416	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8

продолжение таблицы 2

№ п/п	содержание	июль				август				сентябрь				октябрь				ноябрь				декабрь						
		№ недели	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52
1.	общая физическая подготовка		1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2.	специальная физическая подготовка										0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	
3.	техническая подготовка		1	1	1	1	1	1	1	1	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	
4.	Тактическая, теоретическая, психологическая подготовка		6	6	6	6	6	6	6	6	5	5	5	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5
5.	Инструкторская, судейская практика																											
6.	Участие в спортивных соревнованиях																											
7.	Медицинские, медико-биологические, восстановительные мероприятия, тестирование и контроль																											2
			8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8

Таблица 3

## УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН ЭТАПА СОб-1 ГОДА ОБУЧЕНИЯ

Программный материал	Кол-во часов	месяцы						месяцы						Краткое содержание
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
<b>I. ТЕМА -ТЕОРЕТИЧЕСКАЯ ПОДГОТОВКА ДЛЯ ГРУППЫ СОб-1</b>														
<b>Занятие 1.</b> История компьютерного спорта	<b>1</b>	0,5								0,5				Вводное занятие. Знакомство с историей развития киберспорта в России и мире, деятельностью СШОР «Комета» по компьютерному спорту и ФКС России
<b>Занятие 2.</b> Правила поведения в тренировочном и компьютерном залах и пользование инвентарем.	<b>1</b>	0,5								0,5				Требования к обучающимся в спортивной зале. Организация обучающихся при входе, выходе из зала и во время занятий. Правила пользования спортивным инвентарем. Требования к обучающимся в компьютерном зале. Организация обучающихся. Правила пользования девайсами. Подготовка рабочего места.
<b>Занятие 3.</b> Профилактика травматизма при занятии компьютерным спортом <b>Занятие 4.</b> Требования безопасности перед началом занятий, во время занятий, в аварийных ситуациях и по окончании занятий.	<b>2</b>	0,5					0,5			0,5			0,5	Соблюдение правил техники безопасности. Систематическая воспитательная работа. Соблюдение медицинского контроля. Внешние и внутренние факторы спортивного травматизма.
<b>Занятие 5.</b> Личная и общественная гигиена.	<b>1</b>						0,5			0,5				Режим тренировок и отдыха. Питание и питье во время тренировок и соревнований. Значение различных веществ и витаминов для спортсмена. Калорийность пищи. Гигиена сна. Уход за кожей, ногами, гигиеническое значение водных процедур

Занятие 6. Знакомство с жанром «Боевая арена» и игрой Dota 2	1	0,5	0,5										Знакомство с основными аспектами игры и отличиями от других жанров
Занятие 7. Терминология в игре Dota 2.	1		0,5			0,5							Значение терминологии. Требования, предъявляемые к терминологии. Термины способностей. Специальные термины.
Занятие 8. Основы игры «Боевая арена: Dota 2»	1		0,5	0,5									Герои и предметы. Линии, крипы и объекты. Существа. Крипы на линии. Нейтральные крипы.
Занятие 9. Механики игры	1		0,5	0,5									Уровень, золото и опыт. Способности, урон и эффекты состояния.
Занятие 10. Позиции и роли в игре Dota 2. Роли и герои в игре Dota 2.	1			0,5								0,5	Знакомство с 5-ю позициями в доте и их задачами в игре. Рассмотрение героев на каждую из позиций. Отличие ролей и позиций.
Занятие 11. Герои 4 и 5 позиций. Герои саппорты в игре Dota 2.	2			1	1								Основы игры на героях 4 и 5 позиций. Задачи и действия в игре
Занятие 12. Герои 1 позиции. Герои легкой линии в игре Dota 2.	2			0,5	1	0,5							Основы игры на героях 1 позиции. Задачи и действия в игре
Занятие 13. Обзор (вардинг) в игре Dota 2	2					1				1			Основы вардинга. Обзор на карте. Виды вардов и их свойства.
Занятие 14. Герои 3 позиции. Герои сложной линии в игре Dota 2.	2					1	1						Основы игры на героях 3 позиции. Задачи и действия в игре
Занятие 15. Герои 2 позиции. Герои центральной линии в игре Dota 2.	2						1			1			Основы игры на героях 2 позиции. Задачи и действия в игре
Занятие 16. Стадии игры в Dota 2	2						1			1			Основные задачи, действия и развитие в ранней, средней и поздней стадии игры
Занятие 17. Контроль крипов в игре Dota 2.	2						1			1			Стаки и отводы для чего нужны и их основные приемы
Занятие 18. Микро в игре Dota 2	2							1			1		Добивание и денай крипов, использование способностей и предметов, комбинирование

															способностей и предметов. Знакомство с микроконтролером
<b>Занятие 19.</b> Макро в игре Dota 2	<b>2</b>								1					1	Драфт, перемещения, ситуативность, фокус, приоритет, анализ игры
<b>ИТОГО ЧАСОВ:</b>	<b>28</b>	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	
<b>II. ТЕМА - РАЗВИТИЕ ФИЗИЧЕСКИХ КАЧЕСТВ У ОБУЧАЮЩИХСЯ ГРУППЫ СОб-1 (ОФП)</b>															
<b>Физические упражнения на развитие мышц рук и кистей:</b> <b>Занятие 20.</b> Упражнения для пальцев и кисти. <b>Занятие 21.</b> Упражнение на предплечья <b>Занятие 22.</b> Силовые упражнения для мышц рук <b>Занятие 23.</b> Упражнения для увеличения подвижности в плечевых суставах. <b>Занятие 24.</b> Упражнения для расслабления мышц рук.	<b>12</b>	1	1,5	1	1,5	1,5	1	0	0	1,5	1,5	1,5	1		Хват компьютерной мыши оказывает существенное влияние на техническую составляющую компьютерного спорта, от вида хвата будет зависеть, то насколько удобно киберспортсмену управлять манипулятором ввода. Поэтому мышцам кистей нужно уделять не меньше внимания, чем любой другой мышечной группе. Увеличить подвижность хвата можно, если регулярно выполнять упражнения, направленные на развитие мускулов кистей и предплечий, а также на повышение эластичности связок запястья.
<b>Физические упражнения на развитие силы мышц брюшного пресса:</b> <b>Занятие 25.</b> Упражнения для мышц передней поверхности туловища. <b>Занятие 26.</b> Различные виды планок. <b>Занятие 27.</b> Поднимание ног. <b>Занятие 28.</b> Боковые скручивания. <b>Занятие 29.</b> Упражнение для комплексной проработки пресса.	<b>12</b>	1	1	2	1	1	1	0,5	0,5	1	1	1,5	0,5		Пресс - важная мышечная группа. Мышцы пресса поддерживают позвоночный столб, формируют правильную осанку и помогают внутренним органам. Мышцы пресса можно тренировать как при помощи динамических, так и при помощи статических упражнений. И те, и другие упражнения позволяют глубоко проработать все мышцы пресса: прямые, косые, поперечные и мышцы нижней части живота.
<b>Физические упражнения на развитие силы мышц спины:</b> <b>Занятие 30.</b> Виды ходьбы. <b>Занятие 31.</b> Выпады.	<b>12</b>	1	1	1	1	1	1	0,5	1,5	1,5	1	1	1		Укрепление спины включает несколько зон: позвоночную, лопаточную, подлопаточную, крестцовую и поясничную. Мышц

<p><b>Занятие 32.</b> Упражнения для увеличения подвижности позвоночника.</p> <p><b>Занятие 33.</b> Упражнения для укрепления мышц спины и улучшения осанки</p> <p><b>Занятие 34.</b> Упражнения для всего тела</p>		<p>спины, которые можно проработать и укрепить, больше десяти видов. Упражнения помогают исправить осанку, а это не только эстетика тела, и, но слаженное функционирование внутренних органов и большинства процессов, включая дыхание и опорно-двигательную систему. Упражнения на спину могут быть достаточно энергозатратными.</p>
<p><b>Физические упражнения на развитие силы мышц ног и стоп:</b></p> <p><b>Занятие 35.</b> Упражнения для стопы и голени.</p> <p><b>Занятие 36.</b> Упражнения для увеличения подвижности в суставах.</p> <p><b>Занятие 37.</b> Упражнения для ног.</p> <p><b>Занятие 38.</b> Ходьба и бег.</p> <p><b>Занятие 39.</b> Прыжки</p>	<p>12</p> <p>1</p> <p>1</p> <p>1,5</p> <p>1</p> <p>1</p> <p>1</p> <p>0,5</p> <p>0,5</p> <p>1</p> <p>1</p> <p>1</p> <p>0,5</p>	<p>В ногах сосредоточены крупные мышечные группы, которые участвуют в каждом повседневном движении. Физические упражнения на развитие силы мышц ног и стоп необходимы для улучшения силовых показателей и более эффективного выполнения упражнений с отягощениями. Выполнение комплекса упражнений на силу мышц ног увеличивает подвижность суставов, укрепляет мышцы и предотвращает возможные травмы.</p>
<p><b>Физические упражнения на развитие гибкости:</b></p> <p><b>Занятие 40.</b> Упражнения на растягивание мышц запястья</p> <p><b>Занятие 41.</b> Упражнения на растягивание</p>	<p>14</p> <p>1</p> <p>1,5</p> <p>2</p> <p>1,5</p> <p>1,5</p> <p>1</p> <p>0,5</p> <p>0</p> <p>1,5</p> <p>1,5</p> <p>1</p> <p>1</p>	<p>Растягивание мышц запястья позволяет предупредить возникновение туннельного синдрома, часто встречающегося в заболеваниях киберспортсменов. Упражнения на растягивание следует включать в разминку и заключительную часть тренировки. Вначале следует использовать упражнения для всего тела, затем упражнения для верхнего плечевого пояса, а затем для бедер и ног. Количество повторений зависит от возраста и варьируется для разных суставов.</p>
<p><b>ИТОГО ЧАСОВ:</b></p>	<p>62</p> <p>5</p> <p>6</p> <p>7,5</p> <p>6</p> <p>6</p> <p>5</p> <p>2</p> <p>2</p> <p>6,5</p> <p>6</p> <p>6</p> <p>4</p>	
<p><b>III. ТЕМА - РАЗВИТИЕ СПЕЦИАЛЬНЫХ ФИЗИЧЕСКИХ КАЧЕСТВ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ГРУППЫ СОб-1 (СФП)</b></p>		

<p><b>Физические упражнения на развитие координационных способностей:</b>  <b>Занятие 42.</b> Упражнения на развитие мелкой моторики  <b>Занятие 43.</b> Произвольное мышечное расслабление.  <b>Занятие 44.</b> Упражнения на развитие ритмичности</p>	8	1	1	1	1	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	1	V в компьютерном спорте выделяются следующие координационные способности: мелкая моторика, ритмичность и способность мышц к произвольному расслаблению. Упражнения направлены на выполнение точных мелких движений кистями и пальцами рук и ног.
<p><b>Физические упражнения на развитие выносливости:</b>  <b>Занятие 45.</b> Развитие общей выносливости  <b>Занятие 46.</b> Развитие статической выносливости  <b>Занятие 47.</b> Развитие координационной выносливости</p>	8	0,5	0,5	0,5	0,5	1	1	1	1	1	0,5	0,5	Выполнение упражнений для развития специальной выносливости должно проходить с определенной скоростью. Повышение нагрузки может идти путем увеличения ее продолжительности, количества повторений или интенсивности движений. Для воспитания выносливости интенсивность работы должна возрастать без уменьшения объема, однако объем и интенсивность следует увеличивать, соблюдая принцип постепенности физических нагрузок.
<p><b>Физические упражнения на развитие специальных скоростных качеств:</b>  <b>Занятие 48.</b> Упражнения на развитие быстроты реакции  <b>Занятие 49.</b> Упражнения для совершенствования быстроты движений</p>	8	0,5	0,5	1	0,5	0,5	1	0,5	1	0,5	1	1	В компьютерном спорте скоростные способности будут проявляться посредством быстроты реакции, как простой, так и сложной. Упражнения направлены на развитие способностей к быстрому реагированию на сигнал, способностей к выполнению одиночных локальных движений с максимальной скоростью и способностей к выполнению движений в максимальном темпе.
<b>ИТОГО ЧАСОВ:</b>	<b>24</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>2,5</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>2,5</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	<b>2,5</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>2,5</b>

**IV. ТЕМА - ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДГОТОВКА ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ СО6-1**

<b>Занятие 50.</b> Техника контроля крипов. Добивание существ без помехи	<b>8</b>	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	1	1	1	1	0,5	0,5	0,5	«Добиванием» называется убийство вражеского существа атакой или способностью. Игрок, совершивший добивание, получает награду в золоте.
<b>Занятие 51.</b> Техника контроля крипов. Добивание существ с помехой	<b>2</b>	0,5		0,5	0,5	0,5								Для того чтобы получить превосходство над соперником, нужно первое навестись на его скин и раньше него нажать на Mouse1 в тот момент, когда курсор мыши находится точно на цели. Доли секунды решают успел ты отдать команду юниту или нет. Это зависит от того, насколько быстро и точно был перемещен курсор мыши. Тренировка на точность прицеливания: «Exact Aiming».
<b>Занятие 52.</b> Техника владения компьютерной мышью. Точность	<b>2</b>	0,5		0,5	0,5	0,5								На скорость и точность движения мышью: «Accurate Quickness», «AQR»
<b>Занятие 53.</b> Техника владения компьютерной мышью. Точность. Скорость.	<b>2</b>		0,5	0,5			0,5	0,5						На скорость движения мышью: «Flick Aiming». На реакцию нажатия: «Press Reaction». Training polygon – aim challenges
<b>Занятие 54.</b> Техника владения компьютерной мышью. Точность, скорость и реакция	<b>4</b>						0,5	0,5	1	0,5	0,5	1		Перемещения на линии, перемещения по карте, перемещения во время добивания, перемещение камерой
<b>Занятие 55.</b> Техника перемещения в игре. Перемещение героя, перемещение камеры.	<b>2</b>	0,5	0,5	0,5	0,5									Взаимодействие клавиатуры и мыши при использовании направленных, ненаправленных и способностей области действия, настройка клавицей способностей
<b>Занятие 56.</b> Техника владения клавиатурой. Способности и предметы.	<b>8</b>	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	1	1	1	1	0,5	0,5	0,5	Слепая печать позволяет сокращать время при использовании способностей, дает возможность общаться быстро в чате игры, при
<b>Занятие 57.</b> Техника владения клавиатурой. Слепая печать	<b>4</b>						1	1	1	1	0,5	0,5		

														этом не снижая эффективности в игре
<b>Занятие 58.</b> Техника прокликивания и взаимодействия с мини-картой.	<b>2</b>					0,5	0,5			0,5			0,5	Для улучшения техники используется упражнение в самой игру на кастомной карте Training polygon – map aim Быстрота считывания информации по мини-карте и прокликивание героев, позволяет разработать тактику действий в настоящий момент, а также влияет на принятие решений
<b>ИТОГО ЧАСОВ:</b>	<b>32</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>2,5</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>2,5</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>4,5</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>2,5</b>	

#### V. ТЕМА - ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ ПОДГОТОВКА ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ СОб-1

<b>Занятие 59.</b> Упражнения на развитие психофизиологических качеств	<b>10</b>	0,5	1	0,5	1	1	1	1	1	0,5	1	1	0,5	Тренировка направлена на развитие психофизиологических качеств, посредством выполнения упражнения на сайте Cyberten.ru
<b>Занятие 60.</b> Общая подготовка	<b>10</b>	0,5	1	0,5	1	1	1	1	1	0,5	1	1	0,5	Психологическая подготовка направлена на подготовку спортсмена к соревнованиям и включает накопление информации о будущих соревнованиях и спортивных соперниках, моделирование на тренировках условий соревнований, обучение технике настройки на выполнение соревновательных действий, управление поведением спортсмена в процессе выступлений, воспитание умения определить и регулировать эмоциональное состояние.
<b>ИТОГО ЧАСОВ:</b>	<b>20</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	

#### VI. ТЕМА - ТАКТИЧЕСКАЯ ПОДГОТОВКА ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ СОб-1

<b>Занятие 61.</b> Тактика игры. Одиночное сражение. Командное сражение.	<b>8</b>	1	1	1	1	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	Главная цель игры, атакующие действия в игре Dota 2, командные сражения их преимущества и
--	----------	---	---	---	---	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	---

															недостатки, сражения на линии
<b>Занятие 62.</b> Индивидуальные действия на героях 4 и 5 позиции в игре Dota 2.	<b>6</b>	1	1	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5			Игра на героях поддержки, позиционирование на линии, покупка предметов, действия саппортов
<b>Занятие 63.</b> Командные действия на героях 4 и 5 позиции в игре Dota 2. <b>Занятие 64.</b> Игра против ботов на героях 4 и 5 позиции.	<b>8</b>	1	1	1	1	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	Командные сражения на героях поддержки, позиционирование, фокус и расстановка приоритетов, атакующие и защитные действия
<b>Занятие 65.</b> Индивидуальные действия на героях 1 позиции в игре Dota 2	<b>6</b>	1	1	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5			Игра на керри героях позиционирование на линии, покупка предметов, фарм, выполнение основных задач
<b>Занятие 66.</b> Игра 1 x 1 на добивание существ на героях 1 позиции.	<b>6</b>	1	1	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5			Фарм на керри героях в одиночном сражении
<b>Занятие 67.</b> Командные действия на героях 1 позиции в игре Dota 2.	<b>8</b>	1	1	1	1	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	Командные сражения на керри героях, позиционирование, фокус и расстановка приоритетов, атакующие и защитные действия
<b>Занятие 68.</b> Индивидуальные действия. Игра в обычном режиме на героях 4, 5 и 1 позиции.	<b>8</b>	1	1	1	1	1	1	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5			Практика игры против других игроков на ранее освоенных позициях с индивидуальным заданием для каждого занимающегося в зависимости от занимаемой позиции в игре
<b>Занятие 69.</b> Индивидуальные действия на героях 3 позиции в игре Dota 2. Игра против ботов на героях 3 позиции.	<b>8</b>	1	1	1	1	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5			Игра на героях сложной линии, позиционирование на линии, покупка предметов, выполнение основных задач
<b>Занятие 70.</b> Двусторонняя игра с заданием.	<b>8</b>	1	1	1	1	1	1	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5			Игра 5 на 5 с заданием занимающихся, распределение по позициям и баланс сил в команде, назначение капитанов и игроков-коллеров
<b>Занятие 71.</b> Игра в обычном режиме на героях 3 позиции.	<b>8</b>	1	1	1	1	1	1	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5			Практика игры против других игроков на героях 3 позиции с индивидуальным заданием для каждого занимающегося
<b>Занятие 72.</b> Игра 1 x 1 на героях 2 позиции. Игра против ботов на героях 2 позиции.	<b>8</b>			1	0,5	1	1	0,5	0,5	0,5	0,5	1	1	1	Практика игры на героях 2 позиции, 1 на 1, стадия лайнинга, основы лайнинга, игра против ИИ

Занятие 73. Групповые действия. Учебная игра с заданием.	8			1		1	1	1	1	1	1	0,5	0,5	Игра с заданием, разбиение на пары в игре, взаимодействие игроков между собой
Занятие 74. Командные действия. Игра 5 x 5 с заданием.	10			1		1	1	1	1		1	3		Игра 5 на 5 с заданием занимающихся, распределение по позициям и баланс сил в команде, назначение капитанов и игроков-коллеров
Занятие 75. Командные действия. Игра с преимуществом. Деление фарма. Перемещения. Игра от защиты.	8			1			1	1	1	1	1	1		Практика игры с преимуществом одной команды и защиты другой, варианты деления фарма по карте, захват территории, защита территории
Занятие 76. Индивидуальные действия. Фарм, ганги.	6			1	1	0,5	0,5	0,5	0,5	1		0,5	0,5	Основы фарма, паттерны фарма не героях 1 позиции,
Занятие 77. Индивидуальные действия (перемещения, вардинг, помощь).	8						2	1	1	1	1	1	1	Перемещения по карте на разных позициях в зависимости от стиля игры, ситуации на карте, постановка обзора на карте в различных ситуациях, виды помощи в игре, восполнение ресурсов, помощь в атаке и защите.
Занятие 78. Командная работа. Коммуникация. Выбор героев и предметов. Баланс сил на линии и командные сражения.	8						1	2	1	1	1	1	1	Основы коммуникации, донесение информации, сигналы. Основы драфтов, пики и контрприки герояев, скилл-билд и айтем-билд. Баланс сил в игре.
Занятие 79. Групповые действия. Учебная игра с заданием (2x2, 3x3, 4x4).	10						1	1	1		2	5		Игра по различным сценариям, игра друг против друга на одной линии, на противоположных линиях, с заданием для каждого занимающегося.
<b>ИТОГО ЧАСОВ:</b>	<b>140</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>13,5</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>15</b>	<b>13</b>	<b>12</b>	<b>11,5</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>15</b>	
<b>VII. ТЕМА - ИНЫЕ МЕРОПРИЯТИЯ ДЛЯ ГРУППЫ СОб-1</b>														
Медицинские, медико-биологические мероприятия, восстановительные мероприятия, тестирование и контроль	6	2								2			2	

ИТОГО ЧАСОВ:	6	2							2			2	
ВСЕГО ЧАСОВ:	312	24	24	30	24	24	30	24	24	30	24	24	30

Дополнительная образовательная программа спортивной подготовки рассчитывается на 52 недели в год.

Учебно-тренировочный процесс в СПб ГБУ ДО СШОР «Комета», ведется в соответствии с годовым учебно-тренировочным планом (включая период самостоятельной подготовки для обеспечения непрерывности учебно-тренировочного процесса).

При включении в учебно-тренировочный процесс самостоятельной подготовки, ее продолжительность составляет не менее 10% и не более 20% от общего количества часов, предусмотренных годовым учебно-тренировочным планом организации.

## **СОДЕРЖАНИЕ ТЕМ ПРОГРАММНОГО МАТЕРИАЛА.**

### **I. ТЕМА -ТЕОРЕТИЧЕСКАЯ ПОДГОТОВКА ДЛЯ ГРУППЫ СО6-1 – 28 часов**

#### **Занятие 1. История компьютерного спорта.**

**Содержание:** Характеристика компьютерного спорта. Возникновение и развитие, как вида спорта. Признание видом спорта. Крупнейшие соревнования. Сильнейшие популярные киберспортсмены России и зарубежных стран.

#### **Обучающиеся должны знать:**

- становление и развитие избранного вида спорта
- сильнейших российских и зарубежных киберспортсменов
- крупнейшие соревнования по компьютерному спорту

#### **Уметь:**

- рассказать поэтапно становление компьютерного спорта в России
- рассказать о сильнейших российских киберспортсменах

#### **Занятие 2. Правила поведения в тренировочном и компьютерном залах и пользование инвентарем.**

Характеристика компьютерного и спортивного залов. Современные требования к оборудованию компьютерного зала и подсобным помещениям. Освещение, вентиляция. Покрытие пола. Оборудование компьютерного зала – характеристики компьютеров, девайсы, компьютерный стол и кресло, дорожки, стеллажи для хранения девайсов. Информационная аппаратура.

Спортивная одежда – футболка, шорты, штаны, кроссовки. Хранение и уход за оборудованием и инвентарем.

#### **Обучающиеся должны знать:**

- Правила поведения в тренировочном зале
- Правила техники безопасности при работе за ПК
- Перечень необходимого оборудования для работы с ПК.
- Правила пользования спортивным инвентарем.
- Используемые программы

#### **Обучающиеся должны уметь:**

- Пользоваться браузером и программами.
- Пользоваться спортивным инвентарём
- Настраивать оборудование и выявлять технические неполадки в гарнитуре и девайсах.

### **Занятие 3. Профилактика травматизма при занятии компьютерным спортом**

**Содержание:** Причины травматизма и способы его предупреждения.

Характеристика травм на занятиях компьютерным спортом и их профилактика. Правила использования спортивного инвентаря. Меры предупреждения травматизма.

#### **Обучающиеся должны знать:**

- причины травматизма;
- меры предупреждения травматизма.

#### **Обучающиеся должны уметь:**

- предупреждать травматизм;

### **Занятие 4. Требования безопасности перед началом занятий, во время занятий, в аварийных ситуациях и по окончании занятий.**

#### **Требования безопасности перед началом занятий:**

- надеть спортивную форму для занятий в спортивном зале
- начинать тренировочное занятие только по разрешению тренера-преподавателя и только с тренером-преподавателем.

Строго соблюдать дисциплину.

#### **Требования безопасности во время занятий:**

- не выполнять упражнений без заданий тренера-преподавателя;
- во время тренировки по сигналу тренера-преподавателя все должны прекратить упражнения;

#### **Нельзя:**

- толкать друг друга, ставить подножки, бить по рукам и ногам;
- широко расставлять ноги и выставлять локти;

#### **Требования безопасности в аварийных ситуациях:**

- при появлении болей, плохом самочувствии прекратить занятие и сообщить об этом тренеру-преподавателю;
- при получении спортсменом травмы немедленно оказать первую помощь пострадавшему, сообщить администрации и родителям пострадавшего, при необходимости отправить его в лечебное учреждение;
- в случае непредвиденных форс-мажорных обстоятельств, угрожающих безопасности обучающихся, тренер-преподаватель отменяет занятие, срочно эвакуирует спортсменов из опасной зоны.

#### **Требования безопасности по окончании занятий:**

- убрать в отведенное место спортивный инвентарь;

- вывести спортсменов из зала (тренер-преподаватель выходит последним);
- обязательно переодеться в чистую, сухую одежду.

**Обучающиеся должны знать:**

- технику безопасности при выполнении упражнений ОФП, СФП;

**Обучающиеся должны уметь:**

- подобрать подходящую одежду и обувь для занятий спортом;
- выполнять физические упражнения согласно правилам предосторожности

**Занятие 5. Личная и общественная гигиена. Режим тренировок и отдыха.**

**Питание и питье во время тренировок и соревнований. Гигиена сна.**

Гигиена одежды и обуви, гигиена жилища и мест занятия. Использование естественных факторов природы (солнца, воздуха, воды) и правила их применения в целях закаливания организма. Понятия о заразных заболеваниях. Временные ограничения и противопоказания занятиям физической культурой и спортом. Меры личной и общественной профилактики заболеваний.

**Обучающиеся должны знать:**

- режим дня
- уход за телом, полостью рта и зубами

**Обучающиеся должны уметь:**

- навыки самообслуживания.

**Занятие 6. Знакомство с жанром «Боевая арена» и игрой Dota 2.**

**Содержание:** Dota 2 — многопользовательская командная компьютерная игра в жанре МОВА, разработанная и изданная корпорацией Valve. Игра изображает сражение на карте особого вида; в каждом матче участвуют две команды по пять игроков, управляющих разными «героями» — персонажами с различными наборами способностей и характеристиками. Для победы в матче команда должна уничтожить особый объект — «крепость», принадлежащий вражеской стороне, и защитить от уничтожения собственную «крепость».

Жанр МОВА (многопользовательская онлайн боевая арена) - жанр компьютерных игр, сочетающий в себе элементы стратегий в реальном времени и компьютерных ролевых игр. В играх жанра МОВА две команды игроков сражаются друг с другом на карте особого вида. Каждый игрок управляет одним персонажем из определённого списка доступных героев, отличающихся характеристиками и способностями. В течение матча персонажи могут становиться сильнее, получать новые способности и снаряжение, подобно компьютерным ролевым играм. Конечной целью в ходе матча является

уничтожение главного здания вражеской команды с помощью как «героев», управляемых игроками, так и «крипов», управляемых компьютером»

**Обучающиеся должны знать:**

- главную цель игры
- особенности игры
- какие еще игры относятся к жанру «Боевая арена»

**Уметь:**

- отличать жанр МОВА от других жанров
- назвать особенности игры Dota 2 и жанра МОВА

**Занятие 7. Терминология в игре Dota 2.**

Специальные термины: бафф, АОЕ, КД, крипы, дебафф, денеж, ластхит, ФБ, фид\фидер, ганг, харас, деф\дефать, тавер, стан, тимвайл, матчап, соло, сайленс\сало, суммоны\суммонер, нюк, эскейп, саппорт, керри, кор, оффлейнер, мид, роумер, бот, топ, лайн, джанgl, рошан, обсерв, сентри, стак, отвод. Название способностей и предметов.

**Обучающиеся должны знать:**

- Специальную терминологию.

**Обучающиеся должны уметь:**

- Использовать специальную терминологию в учебно-тренировочном процессе.

**Занятие 8. Основы игры «Боевая арена: Dota 2»**

**Содержание:** Категории героев, типы атаки героев. Обзор героев. Категории предметов, сборка предметов. Обзор линий, крипы на линии и нейтральные крипы и их лагеря. Руны и объекты на карте.

**Обучающиеся должны знать:**

- виды крипов
- категории героев
- виды линий
- виды предметов
- виды рун, место и время их появления
- виды объектов и их значимость

**Уметь:**

- назвать категорию героя и вид атаки
- ориентироваться в покупке и сборке предметов
- ориентироваться в линиях на карте
- ориентироваться в инвентаре

## **Занятие 9. Механики игры**

**Содержание:** Уровень героя и его повышение. Золото и способы его получения. Золото и опыт на линии и за убийство врага. Волны крипов. Добывание крипов. Виды крипов. Виды урона. Способности. Эффекты состояний.

### **Обучающиеся должны знать:**

- сколько опыта и золото можно получить за волны крипов
- сколько опыта и золота на линии и в лесу
- способы получения золота и опыта
- сколько ударов надо нанести крипам на линии
- отличия крипов
- какие бывают виды урона
- механики различных способностей
- эффекты состояния в игре

### **Уметь:**

- добывать вражеских крипов
- не отдавать своих крипов
- находится в радиусе получения опыта
- атаковать вражеских героев и вражеские строения

## **Занятие 10. Позиции и роли в игре Dota 2. Роли и герои в игре Dota 2.**

**Содержание:** Распределение героев по позициям. Виды позиций. Отличие ролей и позиций. Краткий обзор всех позиций.

### **Обучающиеся должны знать:**

- на какой линии играет игрок определенной позиции
- основные задачи каждой позиции
- виды ролей
- почему не все герои могут играть на всех позициях
- распределение фарма между позициями

### **Уметь:**

- подбирать героя на линию нужной позиции и роли
- уметь назвать роли героя
- выполнять задачи определенной позиции в игре

## **Занятие 11. Герои 4 и 5 позиции. Герои саппорты в игре Dota 2.**

**Содержание:** Основы игры на героях 4 и 5 позиции. Задачи и действия в игре. Герои саппорты, их сильные и слабые стороны.

### **Обучающиеся должны знать:**

- главные задачи героев саппортов
- их сильные и слабые стороны
- влияние героев на игру

**Уметь:**

- выполнять задачи героя в игре
- выполнять индивидуальные действия на героях саппортов
- выполнять групповые действия на героях саппортов
- выполнять командные действия на героях саппортов

**Занятие 12. Герои 1 позиции. Герои легкой линии в игре Dota 2.**

**Содержание:** Основы игры на героях 1 позиции. Задачи и действия в игре. Керри герои, их сильные и слабые стороны. Отличие хард-керри и семи-керри.

**Обучающиеся должны знать:**

- главные задачи героев саппортов
- их сильные и слабые стороны
- влияние героев на игру

**Уметь:**

- выполнять задачи героя в игре
- выполнять индивидуальные действия на керри героях
- выполнять групповые действия на керри героях
- выполнять командные действия на керри героях

**Занятие 13. Обзор (вардинг) в игре Dota 2.**

**Содержание:** Основы вардинга. Обзор на карте. Виды вардов и их свойства. Предметы, влияющие на обзор. Строения, влияющие на обзор на карте.

**Обучающиеся должны знать:**

- типы вардов
- функции вардов
- функции смотрителей
- предметы для раскрытия невидимости

**Уметь:**

- устанавливать варды
- захватывать смотрителей
- раскрывать невидимость с помощью предметов

**Занятие 14. Герои 3 позиции. Герои сложной линии в игре Dota 2.**

**Содержание:** Основы игры на героях 3 позиции. Задачи и действия в игре. Оффлейнеры, их сильные и слабые стороны. Роли оффлейнера.

### **Обучающиеся должны знать:**

- главные задачи героев оффлайнеров
  - их сильные и слабые стороны
  - влияние героев на игру
  - роли оффлайнеров

### **Уметь:**

- выполнять задачи героя в игре
- выполнять индивидуальные действия на героях оффлайнерах
- выполнять групповые действия на героях оффлайнерах
- выполнять командные действия на героях оффлайнерах
  - выполнять задачи на героях оффлайнерах в зависимости от роли героя

### **Занятие 15. Герои 2 позиции. Герои центральной линии в игре Dota 2.**

**Содержание:** Основы игры на героях 2 позиции. Задачи и действия в игре.

Мидеры, их сильные и слабые стороны. Кор-роль центральной линии.

### **Обучающиеся должны знать:**

- главные задачи мидера
  - их сильные и слабые стороны
  - влияние героев на игру
  - роли героев центральной линии

### **Уметь:**

- выполнять задачи героя в игре
  - выполнять индивидуальные действия на мидовых героях
  - выполнять групповые действия на мидовых героях
- выполнять командные действия на мидовых героях
  - выполнять задачи на мидовых героях в зависимости от роли героя

### **Занятие 16. Стадии игры в Dota 2.**

**Содержание:** Основные задачи, действия и развитие в ранней, средней и поздней стадии игры

### **Обучающиеся должны знать:**

- стадии игры
- особенности каждой стадии
- индивидуальные, групповые и командные действия на всех стадиях игры

### **Уметь:**

- выполнять задачи героя и его позиции в зависимости от стадии игры
- различать стадии игры

- ориентироваться в действиях в каждой из стадии игры

### **Занятие 17. Контроль крипов в игре Dota 2**

**Содержание:** Стаки и отводы для чего нужны и их основные приемы. Переагр и реагр крипов. Увод крипов. Стоп крипов.

#### **Обучающиеся должны знать:**

- когда и почему делаются отводы
- зачем делать стаки крипов
- время отвода и время стака лагеря крипов
- зачем и как переагривать крипов

#### **Уметь:**

- отводить крипов
- стакать различные лагеря крипов
- стопить крипов
- переагривать и реагрить крипов

### **Занятие 18. Микро в игре Dota 2.**

**Содержание:** Добивание и денай крипов в движении, использование способностей и предметов, комбинирование способностей и предметов. Знакомство с микроконтролем.

#### **Обучающиеся должны знать:**

- очередьность применения способностей
- влияние предметов на способности
- активные свойства предметов
- что такое микроконтроль и подконтрольные группы

#### **Уметь:**

- применять способности, не глядя на клавиатуру
- комбинировать способности и предметы
- применять предметы на себя и на союзника
- Добивать нейтральных крипов по алгоритму «ударил-отошел»
- Двигаться во время добивания крипов и строений

### **Занятие 19. Макро в игре Dota 2.**

**Содержание:** Драфт, перемещения, ситуативность, фокус, приоритет, анализ игры

#### **Обучающиеся должны знать:**

- Стадии драфта, какие герои берутся 1-2 пиком, какие 3-4 пиком и 5 пиком
- Синергии героев между собой
- Перемещения по карте исходя из ситуации
- Приоритет на вражеских героях

### **Уметь:**

- анализировать игру во время и после игры
- выбирать приоритеты в игре
- выбирать фокус на вражеских героях
- выбирать героя и предметы исходя из ситуации в игре и вражеских героев

## **II. ТЕМА - РАЗВИТИЕ ФИЗИЧЕСКИХ КАЧЕСТВ У ОБУЧАЮЩИХСЯ ГРУППЫ СОб-1 (ОФП) – 62 часа**

Общая физическая подготовка направлена на подъем функциональных возможностей организма, его всестороннее развитие и приобретение разнообразных двигательных навыков. Для решения этих задач применяется вся совокупность средств физического воспитания.

Основной задачей занятий по общей физической подготовке является укрепление здоровья и всестороннее физическое развитие обучающихся.

В компьютерном спорте целесообразно развивать такие качества, как выносливость, скоростные и двигательно-координационные способности, при этом гибкость и сила являются не маловажными способностями во всестороннем развитии киберспортсмена. Для этого применяются широкий комплекс общеразвивающих упражнений, подвижные игры, беговые и прыжковые упражнения.

### **Физические упражнения на развитие мышц рук и кистей.**

Хват компьютерной мыши оказывает существенное влияние на техническую составляющую компьютерного спорта, от вида хвата будет зависеть, то насколько удобно киберспортсмену управлять манипулятором ввода. Поэтому мышцам кистей нужно уделять не меньше внимания, чем любой другой мышечной группе. Увеличить подвижность хвата можно, если регулярно выполнять упражнения, направленные на развитие мускулов кистей и предплечий, а также на повышение эластичности связок запястья.

#### **Занятие 20. Упражнения для пальцев и кисти**

- растяжка пальцевых мышц (указательный и средний пальцы) на обе руки: рука прямая перед собой, кисть опущена вниз. Другой рукой взять указательный и средний пальцы. Тянуть на себя;
- упражнение «открытый тоннель» на обе руки: Рука согнута в предплечье, большой палец и мизинец открыты, остальные согнуты. Внутренняя сторона предплечья другой рукой давить на большой палец и мизинец;

- упражнение 3 пальца назад: Рука согнута в предплечье, другой рукой взять три пальца и тянуть вниз;
- отрицательные разгибания запястья: Рука согнута в предплечье, кисть вытянута. Другой рукой опустить кисть до 90 градусов. Кисть держать прямой;
- отрицательные сгибания запястья: Рука согнута в предплечье, кисть вытянута ладонью вверх. Другой рукой сгибать кисть;
- отрицательные разгибания и сгибания пальцев;
- «Волна пальцами»: Руки вместе согнуты в предплечьях, кисти наружу.

Поочередно согнуть все пальцы и выпрямить 2-3-4-5-5-4-3-2.

### **Занятие 21. Упражнения на предплечья**

- «Червеобразное растяжение»: Рука согнута в предплечье, фаланги пальцев согнуты. Другой рукой накрыть фаланги и тянуть их назад. Кисть не сгибать;
- «Восьмерка»: Руки согнуты в предплечьях, кисти смотрят вперед ладонями вверх. 1 – кисти внутрь, 2 – на себя, 3 – от себя ладонями вверх, 4 – кисти кнаружи, 5 – на себя, 6 – от себя;
- «Замок»: Руки согнуты в предплечьях, пальцы сцеплены в замок. Тянуть пальцы в свою сторону. Сопротивление\отдых;
- Активация мускулов: Рука согнута в предплечье, фаланги пальцев согнуты. Пальцами другой руки тянуть фаланги вниз, а фалангами тянуться вверх.

### **Занятие 22. Силовые упражнения для мышц рук**

- разгибания рук (отжимания) в упоре лежа;
- разгибание одной руки из-за головы с лентой-эспандером
- передвижения в планке;
- планка с перекатами теннисного мяча;
- разгибание кистей с лентой-эспандером;
- сгибание рук с лентой-эспандером.

### **Занятие 23. Упражнения для укрепления плечевых суставов**

- Жим ленты-эспандера вверх перед собой;
- Подъем рук перед собой с лентой-эспандером;
- Подъем рук в сторону с лентой эспандером;
- Тяга ленты-эспандера к подбородку.
- «Шраги» с лентой-эспандером;
- Отведение прямой руки назад с лентой-эспандером.

### **Занятие 24. Упражнения для расслабления мышц рук**

- массаж внутренней стороны предплечья: предплечье лежит внутренней стороной вверх, второй рукой внешней стороной предплечья провести давящим движением;
- массаж внешней стороны предплечья: предплечье лежит внешней стороной вверх, второй рукой внутренней стороной предплечья провести давящим движением;
- вращения кистей внутрь и наружу;
- сжимание и разжимание кистей в кулаки;
- упражнение крест на крест: правую руку вытянуть перед собой, перевести по одной плоскости в противоположную сторону, разместить на уровне груди. Обхватить левой рукой у локтя, притянуть ближе к телу.

### **Физические упражнения на развитие силы мышц брюшного пресса.**

Пресс - важная мышечная группа. Мышцы пресса поддерживают позвоночный столб, формируют правильную осанку и помогают внутренним органам. Мышцы пресса можно тренировать как при помощи динамических, так и при помощи статических упражнений. И те, и другие упражнения позволяют глубоко проработать все мышцы пресса: прямые, косые, поперечные и мышцы нижней части живота.

### **Занятие 25. Упражнения для мышц передней поверхности туловища.**

- скручивания на пресс: максимальное сокращение пресса за счет скручивания внутрь - грудная клетка стремиться приблизиться к нижней части живота.
- удержание угла
- лежа на спине, ноги вверх, коснуться прямыми руками носков ног, ноги не сгибать.
- лежа на спине, ноги врозь, руки вытянуты вперед, поднять плечи с пола и тянуться руками вперед, между ног
- удержание положения лежа на спине ноги врозь, руки вверх за головой, плечи оторваны от пола

### **Занятие 26. Различные виды планок**

- планка на локтях
- планка на прямых руках
- боковая планка: лежа на боку, затем приподняться на руке и опереться на локоть. тело при этом вытянуто, образуя прямую линию от макушки до пяток. следить за тазом — он не должен опускаться слишком низко.
- планка левая рука и правая нога подняты, тоже с другой рукой и ногой
- планка на локтях с попеременным отрывом ног от пола

### **Занятие 27. Поднимание ног.**

- лежа на спине, делать различные движения прямыми и согнутыми ногами, поднимать ноги до касания носками пола за головой, поднимать ноги с набивным мячом. Выполнять ритмично и плавно, быстро, вначале плавно, затем быстро;

- лежа на спине выполнять упражнение «велосипед» ногами;
- стоя поднимать ноги поочередно до уровня груди;
- подъем ног в висе на перекладине;
- упражнение «ножницы», лежа на спине, оторвать ноги и плечи, делать перекрестные движения «ножницы» ногами;

- удержание ног на весу в положении лежа на спине, ноги и плечи приподняты.

### **Занятие 28. Боковые скручивания.**

- упражнение «Велосипед»: Лежа на полу (поясница плотно прижата), ноги вытянуты и находятся в воздухе. Заложите руки за голову, затем приподнимите верхнюю часть корпуса и подтяните правое колено к себе. Тянитесь к нему левым локтем, ощущая работу пресса и избегая давления руками на голову.

- боковое скручивание с отрывом корпуса и ног от пола;
- наклоны корпуса в стороны с лентой-эспандером: две ноги на резиновую ленту при этом правая нога должна быть внутри. Наклонитесь вбок и левой рукой взять за конец ленты. Он должен быть на уровне коленного сустава. Выпрямлять корпус, в конечном положении зафиксировать его и медленно вернуться в начальное положение;
- лежа на спине, ноги врозь, руки вытянуты вдоль туловища, боковые скручивания коснуться рукой пятки одноименной ноги;
- стоя, руки за головой, локти в стороны, боковые скручивания с подниманием одноименной ноги, локтем коснуться колена.

### **Занятие 29. Упражнение для комплексной проработки пресса.**

- скрестные касания прямых ног;
- складка с подтягиванием ног (встречная складка);
- упражнение «Скалолаз»;
- удержание уголка;
- упражнение «русские скручивания»;
- обратные скручивания, в начале движения ноги согнуты в тазобедренных суставах под прямым углом, а в коленях — полностью. Затем колени подтягиваются к голове, а таз отрывается от пола.

## **Физические упражнения на развитие силы мышц спины.**

Укрепление спины включает несколько зон: позвоночную, лопаточную, подлопаточную, крестцовую и поясничную. Мышц спины, которые можно проработать и укрепить, больше десяти видов. Упражнения помогают исправить осанку, а это не только эстетика тела, и, но слаженное функционирование внутренних органов и большинства процессов, включая дыхание и опорно-двигательную систему. Упражнения на спину могут быть достаточно энергозатратными.

### **Занятие 30. Виды ходьбы.**

- ходьба на носках;
- ходьба с высоким подниманием бедра;
- ходьба скрестным и приставным шагом, на пятках;
- ходьба на внутренней и наружной стороне стопы;
- ходьба в полу- и полном приседе, выпадами, боком и спиной вперед.

### **Занятие 31. Выпады.**

- выпады на месте: Большой шаг вперёд правой ногой, и она сгибается под прямым углом. Бедро находится параллельно полу.

- выпады в ходьбе;
- выпады назад;
- боковые выпады;
- выпады с лентой эспандером;
- выпады с прыжком.

### **Занятие 32. Упражнения для увеличения подвижности позвоночника.**

- упражнение «Кошка»: и.п. –упор лежа на коленях, на выдохе округлить спину, вытолкнуть лопатки максимально вверх и втянуть грудную клетку. На вдохе прогнуться в поясничном отделе, направляя макушку к копчику, и раскрыть грудную клетку;

- подтягивание колена к животу: Лежа на спине, согнуть ногу и подтянуть колено к груди. При выполнении этого простого упражнения очень хорошо растягиваются поясничные мышцы и уменьшаются болевые спазмы.

- вокруг света лежа на спине: и.п. – лежа на спине, ноги согнуты в коленях, руки внизу, ладонями наружу. 1- поднять руки вверх, 2 – и.п.

- разведение рук по трем направлениям;
- и.п. – сидя на коленях, руки в замке за головой, 1 - сведение локтей перед собой, 2 – разведение локтей, прогиб назад, соединение лопаток,
- поочередные отведения рук назад.

### **Занятие 33. Упражнения для укрепления мышц спины и улучшения осанки**

- Гиперэкстензия: Лежа на животе, поднять руки и плечи. Руки согнуты в локтях, при подъеме соединить лопатки
- Супермен: и.п. – на животе, руки и ноги прямые. 1 – поднять руки, плечи и ноги, 2 – и.п.
- Супермен с чередованием: и.п. – на животе, руки и ноги прямые, 1 – поднять правую руку и левую ногу, 2 – и.п., 3 – поднять левую руку и правую ногу, 4 – и.п.
- Супермен со сгибанием рук в локтях
- Супермен со сгибанием рук в локтях
- и.п. – упор лежа на коленях, 1 – поднять правую руку и левую ногу, 2 – и.п., 3 – поднять левую руку и правую ногу, 4 – и.п.
- становая тяга с лентой-эспандером
- наклоны вперед на прямых ногах с лентой-эспандером: и.п. -ноги на ширине плеч, колени слегка согнуты, встать на один край резиновой петли, другой перекинуть за шею, туловище согнуть в пояснице и держать параллельно полу, руками взяться за ленту. На выдохе плавно с прямой спиной разогнуть туловище до прямого положения. На вдохе опуститься в исходное положение.

### **Занятие 34. Упражнения для всего тела**

- отжимания в позе ребенка: и.п. – сидя на коленях, руки в упоре, 1 – согнуть руки, свести лопатки, коснуться подбородком пола, 2 – и.п.\
- отжимания «кобра»: и.п. – упор лежа на коленях, 1 – согнуть руки, 2 – выпрямить руки прогнуться, 3 – согнуть руки, 4 – и.п.
- отжимания из «позы ребенка»
- медвежья ходьба на месте
- «тихий берпи»,1 - упор присев, 2 - шагом упор лежа, 3 - шагом упор присев, 4 - поднять руки и встать на носки.

### **Физические упражнения на развитие силы мышц ног и стоп.**

В ногах сосредоточены крупные мышечные группы, которые участвуют в каждом повседневном движении. Мышцы бедер состоят из четырехглавой (передняя часть) и двуглавой (задняя часть), а также приводящих (внутренняя сторона) и икроножных мышц голени. Каждую группу необходимо тренировать целенаправленно, чтобы хорошо прокачать ноги.

Существуют базовые упражнения для развития силы мышц ног, которые помогают улучшить физическую подготовку на начальном этапе.

Физические упражнения на развитие силы мышц ног и стоп необходимы для улучшения силовых показателей и более эффективного выполнения упражнений с отягощениями. Выполнение комплекса упражнений на силу мышц ног увеличивает подвижность суставов, укрепляет мышцы и предотвращает возможные травмы.

### **Занятие 35. Упражнения для стопы и голени.**

- поднимания на носки, тоже с лентой-эспандером;
- ходьба на носках
- ходьба на внутренне
- сидя, круговые движения стопой
- перекатный шаг с пятки на носок

### **Занятие 36. Упражнения для увеличения подвижности в суставах.**

- стоя, круговые вращения бедра во внутрь и наружу
- махи ногами вперед, назад, в стороны
- упражнение «бабочка»
- из положения выпада, выпрямить ноги в динамике
- сидя, руки в упоре сзади, попеременное поднимание прямых ног

### **Занятие 37. Упражнения для ног.**

- приседания, то же с лентой-эспандером
- боковые выпады
- ягодичный мост
- односторонняя румынская становая тяга с собственным весом, то же с летной-эспандером
- упражнение «стульчик»
- выпрыгивания из положения упор присев, то же, но с поворотом на 180 градусов
- приседания с прыжком

### **Занятие 38. Ходьба и бег.**

- бег с высоким подниманием бедра
- бег с за хлестом голени
- приставные шаги
- ходьба «гусиным шагом»
- бег на прямых ногах
- выталкивания

### **Занятие 39. Прыжки**

- прыжки на скакалке
- прыжки с места в длину

- прыжки на одной ноге
- выпады со сменой ног в прыжке
- упражнение «Джампинг Джек»: 1 – ноги врозь, руки в стороны, 2 – ноги вместе, руки вверху
- прыжки с коленей на ноги

### **Физические упражнения на развитие гибкости**

#### **Занятие 40. Упражнения на растягивание мышц запястья**

Упражнение целесообразно выполнять после игровой сессии, для наилучшего растяжения и расслабления или в заключительной части занятия.

- растяжка разгибателей запястья: поднять руку, разогнуть локоть, согнуть пальцы и запястье, удерживать другой рукой 30 секунд
- растяжка сгибателей запястья: поднять руку, разогнуть локоть, разогнуть пальцы и запястье, удерживать другой рукой 30 секунд
- растяжка верхней трапеции (мышц шеи): рука на голове, наклонить голову в сторону, тянуть ухо к плечу, удерживать 30 секунд
- растяжка большого пальца: схватить большой палец, тянуть вниз и назад, удерживать 30 секунд
- червеобразное растяжение: поднять руку, разогнуть локоть, пальцы согнуты, кисть прямая, другой рукой взять пальцы и тянуть назад, удерживать 30 секунд
- межкостное растяжение: поднять руку, выпрямить локоть, разогнуть запястье пальцы прямые, пальцами другой руки отодвинуть указательный палец, указательный и средний, мизинец, удерживать 30 секунд

#### **Занятие 41. Упражнения на растягивание**

- растягивание боковых мышц шеи – и.п – стойка, голову наклонить к правому плечу, правую руку положите на левый висок, левую вытянуть вдоль тела. Медленно наклонять голову к плечу, растягивая мышцы шеи. То же с другой
- растягивание задних мышц шеи – и.п. – стойка, руки на затылке одна сверху другой наклонить голову вниз, медленно растягивая мышцы задней поверхности шеи под весом рук.
- растягивание дельтовидной мышцы – и.п. – стойка, правая рука вдоль груди, левая ладонь на локоть правой руки. Медленно, нажимая на локоть, тянуть правую руку влево, удерживая руку параллельно полу. То же с другой
- растягивание трицепса – и.п. – стойка, правый локоть заведен за голову, ладонь вдоль лопаток. Взять левой рукой правый локоть и потянуть как можно ближе к уху, правая кисть максимально близко к лопаткам

- растягивание мышц спины:

– и.п. - стойка, ноги на ширине плеч, слегка согнутые в коленях. Наклониться вперед, сцепить руки в замке под коленями, потянуться вперед, максимально округляя спину.

- и.п. – стойка на коленях, ноги на ширине плеч, на носках, ладони на полу.

Медленно поднимать таз, следя за тем, чтобы ладони и стопы располагались по единой линии. Немного согнуть колени, выпрямляя и вытягивая полностью спину

- и.п. - лежа на животе, руки согнуты в упоре лежа. Ноги вытянуты и расслаблены.

Выпрямляя руки, поднять верх корпуса и зафиксировать положение.

- сидя на коленях, сделать вдох, а на выдохе наклоните туловище вперед, одновременно вытягивая руки вдоль.

- и.п. - лежа на спине, прижать колени к животу, обхватить голени ладонями и прижать голову к самим коленям. Удерживать положение.

- и.п. – лежа на спине, вытягивать туловище, создавая небольшой прогиб в спине.

Дополнительно тянуть руки и ноги вдоль в продольном положении.

- Растягивание передней поверхности ног – и.п. - стоя на левой ноге. Носок и колено левой ноги обращены строго вперед. Для сохранения равновесия можете опереться рукой о стену. Согнуть правую ногу в колене. Крепко взяться рукой за стопу и плавно подтягивать пятку к ягодицам, изменяя угол в локте руки, удерживающей ногу до растяжения

- Растягивание задней поверхности ног – и.п. – стоя, правая нога на расстоянии 30-60 см от левой. Выпрямить правую ногу, левую согнуть в колене, наклониться к правому колену. Левая рука тянется к правой стопе.

- Растягивание мышц разгибателей и ротаторов тазобедренного сустава – и.п. - лежа на спине, согнуть правую ногу, левую положить на правую. Взять двумя руками правую ногу и тянуть на себя.

#### **Обучающиеся должны знать:**

- технику безопасности при выполнении упражнений (ОФП);  
- технику выполнения упражнений, последовательность, периодичность;  
- выполнение физических упражнений в различных режимах физических нагрузок (различные сочетания объема и интенсивности, интервальный и повторный методы)

- освоение объемов учебно-тренировочных нагрузок;

- на какие группы мышц направлены те или иные упражнения.

#### **Обучающиеся должны уметь:**

- выполнять комплекс разминки самостоятельно;

- переносить приобретенные навыки из других видов спорта на свою специализацию;
- умение использовать физические упражнения из других видов спорта для улучшения двигательных качеств необходимых для компьютерного спорта и совершенствования техники;
- освоение объемов учебно-тренировочных нагрузок.

### **III. ТЕМА - РАЗВИТИЕ СПЕЦИАЛЬНЫХ ФИЗИЧЕСКИХ КАЧЕСТВ У ОБУЧАЮЩИХСЯ ГРУППЫ СОб-1 (СФП) – 24 часа**

В системе подготовки киберспортсменов специальные упражнения применяются как основные для решения узких двигательных задач, для формирования рабочей осанки при одновременном воздействии и на повышение функциональных возможностей двигательного аппарата и анализаторов. Упражнения проводятся в комплексе и затрагивают сразу несколько специальных физических качеств требуемых киберспортсмену.

#### **Физические упражнения на развитие координационных способностей.**

##### **Занятие 42. Упражнения на развитие мелкой моторики**

- сжимания и разжимания теннисного мяча всей кистью;
- сжимание и разжимание теннисного мяча большим и указательным пальцем;
- сжимания и разжимания теннисного мяча большим, указательным, безымянным пальцами и мизинцем;
- подкидывание и ловля теннисного мяча снизу;
- подкидывание и ловля теннисного мяча сверху;
- перекидывания теннисного мяча из одной руки в другую;
- подкидывание и ловля мяча сверху со сменной пальцев;
- волна пальцами.

##### **Занятие 43. Упражнение на произвольное мышечное расслабление**

Упражнения обеспечивают активное восстановление после нагрузок, упражнения можно сочетать с психологической релаксацией для снятия эмоционального напряжения. При плохой способности произвольно управлять расслаблением различных мышечных групп, ухудшается кровоснабжение мышц и возрастают энерготраты, снижается скорость движений и величина развиваемых усилий, ухудшается техника движений и т.д.

- встрихивание конечностей (рук и ног) с изменением частоты и амплитуды, можно выполнять в положении стоя, сидя и лежа
- покачивания и прокручивания расслабленных рук

- раскачивание расслабленной ноги с большой амплитудой, можно выполнять стоя на одной ноге с опорой на ноги
- одновременное сокращение определенной группы мышц и расслабление другой
- расслабленный бег трусцой короткими частыми шагами со встряхиванием рук
- быстрый переход от сокращения некоторых групп мышц к их полному расслаблению

#### **Занятие 44. Упражнения на развитие ритмичности**

Ритмичность выступает в качестве одного из показателей моторной одаренности. С развитием ритмических способностей в компьютерном спорте у киберспортсменов будет развиваться чувство легкости, движения перестанут быть скованными, повыситься уровень игры, например, ритмичное перемещение пальцев на клавиатуре вызывает чувство легкости, то есть приложение меньших усилий при достижении высокого результата в игре.

- последовательные прыжки на заданное расстояние (0,5 1 и 1,5 м); прыжковая дистанция размечена линиями;
- махи рук вперед в сочетании с ходьбой с увеличением темпа движений от низкого до высокого;
- последовательные прыжки через гимнастическую скамейку с увеличением темпа от низкого до среднего;
- бег на 20 м вперед и назад с изменением темпа в каждой попытке;
- три шага назад и вперед с последовательным изменением темпа;

#### **Физические упражнения на развитие выносливости**

##### **Занятие 45. Развитие общей выносливости**

- тренировка в зоне анаэробного порога (2-я зона) – выполняется в средней интенсивности на пульсе 140-170, 3х8 мин, отдых – 3 мин; 6х3 мин, отдых – 1 мин;
- смешанная аэробно-анаэробная выносливость (3-я зона) – выполняется в высокой интенсивности на пульсе 160-180, 4х4 мин, отдых – 3 мин; 6-8х2минб отдых – 2 мин; 8-10х 40 с, отдых 40 – с; 10х20 с, отдых – 20 с.

##### **Занятие 46. Развитие статической выносливости**

- удержание положения «упор лежа» - начинается с 30\30, 1\1, 2\2, 1\30, 2\1, удержание кто дольше
- удержание положения «стульчик» - начинается с 30\30, 1\1, 2\2, 1\30, 2\1, удержание кто дольше
- удержание положения «ласточка» - - начинается с 30\30, 1\1, 2\2, 1\30, 2\1, удержание кто дольше

- удержание положения «уголок» - - начинается с 30\30, 1\1, 2\2, 1\30, 2\1, удержание кто дольше

### **Занятие 47. Развитие координационной выносливости**

Для развития координационной выносливости выполняются упражнения на координационной лесенке с общей продолжительностью комплекса 30 минут.

- Пример комплекса на координационной лесенке:

1. Прыжок двумя в клетку ноги вместе – прыжок ноги врозь на следующую клетку (ноги вне клетки)

2. Бег с высоким подниманием бедра, шаг в каждую клетку

3. По два шага в клетку с правой ноги. То же с левой.

4. По три шага в клетку

5. Шаг в сторону, шаг в клетку, шаг в клетку

6. По два шага в клетку, левым боком. То же правым боком

7. Прыжки на одной ноге в каждую клетку на правой. То же на левой

8. Два в клетку, два в клетку, один назад в клетку

9. Два в клетку, один с поднятием бедра в клетку

10. По два в клетку с высоким подниманием бедра

11. Упор лежа, левым боком руками в клетку. То же правым боком

12. На одной ноге через клетку

13. На правую вне клетки две в клетку, на левую вне клетки + по два шага до конца

14. На правую вне клетки две в клетку, на левую вне клетки + Шаг в сторону, шаг в клетку, шаг в клетку

15. Прыжок двумя в клетку ноги вместе – прыжок ноги врозь на следующую клетку (ноги вне клетки) + на правую вне клетки две в клетку, на левую вне клетки

16. Прыжок двумя в клетку ноги вместе – прыжок ноги врозь на следующую клетку (ноги вне клетки) + на правую вне клетки две в клетку, на левую вне клетки + по два в клетку

- прыжки на скакалке с использованием интервального метода 40\20, 40\40, 1\1, 2\1

### **Физические упражнения на развитие специальных скоростных качеств**

#### **Занятие 48. Упражнения на развитие быстроты реакции**

**- развитие быстроты реакции выбора:**

- Стоя глаза закрыты. По сигналу открыть глаза, найти мяч и добежать до него. То же, но с двумя мячами. То же, но с тремя мячами.

- Теннисный мяч. Стоя за спиной занимающегося кинуть мяч через верх перед ним об стену. То же с двумя.

- Теннисный мяч. Стоя за спиной занимающегося кинуть мяч через верх перед ним.
- **развитие быстроты реакции на движущийся объект:**
  - Теннисный мяч. Кинуть мяч вверх, сделать поворот на 360 градусов, поймать мяч
  - Теннисный мяч. Кинуть мяч об пол вверх, поворот на 360 градусов, поймать мяч
  - Теннисный мяч. В парах. Один держит мяч двумя пальцами чуть ниже уровня груди. Отпускает мяч. Второй ловит мяч.
  - Теннисный мяч. В парах. Перекидывание двух мячей друг другу на расстоянии 10–20 метров
  - Теннисный мяч. В парах. Перекидывание двух мяча друг другу на расстоянии 10–20 метров. Один кидает в разные стороны, другой ловит. Смена
- **развитие быстроты реакции на сигнал:**
  - Бег по прямой в среднем темпе, по сигналу резко развернуть и побежать обратно
  - Бег по прямой, сигнал: рука вверх – прыжок, сигнал: рука вниз – присед
  - Бег по прямой, сигнал: рука верх – прыжок, сказать противоположную команду в слух, сигнал: рука вниз – присед, сказать противоположную команду в слух
  - Бег по прямой, сигнал: рука вверх – прыжок, сигнал: рука вниз – присед, сигнал: рука в правую сторону – прыжок на правую ногу, сигнал: рука в левую сторону – прыжок на левую ногу
  - игра «Обмани реакцию» - Занимающиеся встают в круг, тот у кого мяч, должен сделать вид, что кидает мяч человеку или кинуть мяч человеку, если кидающий сделал вид и не кинул мяч, а человек среагировал, то тот, кто среагировал выбывает из круга. Игра продолжается пока не останется один игрок.

#### **Занятие 49. Упражнения для совершенствования быстроты движений**

- соревнования на быстрейшее преодоление небольших расстояний (30-60 м) бегом, шагами вперед и назад, скачками вперед и назад, выпадами, прыжками на одной и двух ногах и т. п.;
- рывки с доставанием или перехватыванием предметов, летящих с разной скоростью и на разной высоте, выполняемые из разных стартовых положений (низкого, высокого старта, боевой стойки и др.).
- рывки (старты) на 10-20 м из разных исходных положений (низкого и высокого старта, положения лежа, сидя, спиной к направлению движения и т. д.);
- чередование медленного бега с рывками на 15-20 м;
- скоростные движения руками, сопровождающиеся сжиманием и разжиманием пальцев (размахиванием, ударными движениями);

- подскоки на месте, ноги вместе и врозь, с поочередным движением разноименных рук к груди, в сторону и вверх.

**Обучающиеся должны знать:**

- технику безопасности при выполнении упражнений (СФП);
- технику выполнения упражнений, последовательность, периодичность;
- упражнения с теннисными мячами
- упражнения на координационной лесенке

**Обучающиеся должны уметь:**

- выполнять упражнения самостоятельно и при помощи партнёра, с изменением скорости, амплитуды, с отягощениями и без них;
- развивать специальные способности (гибкость, быстроту, координационные способности, выносливость);
- технически правильно выполнять упражнения.

**IV. ТЕМА - РАЗВИТИЕ ТЕХНИЧЕСКОЙ ПОДГОТОВКИ У ОБУЧАЮЩИХСЯ  
В ГРУППЕ СОб-1 – 32 часа**

Технический прием – это двигательное действие, которое характеризуется использованием систем компьютерного ввода, например, таких, как клавиатура и мышь для решения игровых задач одним игроком или участниками группы (связкой). Технический прием в киберспорте может решать определенные игровые задачи. Например, обеспечивать быстрое перемещение по игровой карте, или наносить удар по противнику.

**Занятие 50. Техника контроля крипов. Добивание существ без помехи**

«Добиванием» называется убийство вражеского существа атакой или способностью. Игрок, совершивший добивание, получат награду в золоте.

«Добивать» можно обычной атакой, для этого надо навести курсор мыши на крипа и нажать правую кнопку мыши.

Чтобы «добрить» крипа надо нанести по нему последний удар «ластихит».

Основы техники:

1. В настройках игры выполнить следующие действия:
  - Автоатака включить «стандартно»
  - При нажатии ПКМ на союзника включить «атаковать»
  - В расширенных настройках включить умную атаку
2. Добивание крипов только ПКМ – навестись мышью на крипа и нажать ПКМ
3. Добивание крипов через кнопку «атака» нажать на кнопку «атака» навестись на крипа и нажать ЛКМ

4. Добивание через умную атаку – вокруг курсора появляется область (круг), который подсвечивает крипов, нажав на ЛКМ герой атакует крипа, который был ближе в зоне действия круга. Данный способ имеет преимущество в том случае, если текстура героя врага большая и закрывает обзор на крипа, что не дает возможности навестись на крипа.

5. Добивание через включенную «быструю атаку» - навестись курсором на крипа и нажать кнопку «атаки»

Каждый из данных способов подходит и выбирается по удобству использования.

Техника считается хорошо освоенной, когда игрок без помехи может добить за 10 минут всех крипов, которые появляются на линии за это время, примерно 80\80, то есть как своих, так и чужих.

### **Занятие 51. Техника контроля крипов. Добивание существ с помехой**

После освоения техники добивания без помехи, занимающийся переходит на освоение добивания с помехой, так как в соревновательной игре, всегда приходится стоять против 1-2, а иногда даже против 3 героев, которые будут мешать добивать крипов. Для освоения данной техники используется кастомная карта игры Dota 2 – training polygon и режим игры lasthit training – задача игрока добить как можно больше крипов за 10 минут, против вражеского героя. Также используется игра 1 на 1 друг против друга, где главным условием выступает добивание крипов, при этом бить другого героя и применять на него способности нельзя, закрепляется данная техника уже в обычных и соревновательных (рейтинговых) играх.

Стоит отметить, что каждый герой в игре имеет свою скорость атаки, а также скорость полета снаряда (герои дальнего боя), что вносит усложнение или облегчение в добивании крипов на том или ином герое.

### **Занятие 52. Техника владения компьютерной мышью. Точность.**

Точность владения компьютерной мышью – способность переместить курсор на намеченную цель. От того насколько точно игрок наводит курсор на цель зависит как игра развернется дальше. В игре Dota 2 есть курсор, с помощью которого игроки взаимодействуют в игре, нацеливаются на крипов при добивании, на героев для применения способности. В игре может произойти ситуация, когда игрок отдал свою способность не в того героя или в крипа, тем самым повернув исход внутриигровой битвы в негативную сторону. Поэтому точность является важным аспектом во владении мышью, особенно в условиях быстро протекающей игровой сессии.

Тренировка точности происходит на таких сайтах как aim400kg.com и Cyberten.ru

Упражнения на точность:

- Exact Aiming
- EA Survival
- Специальная координация

### **Занятие 53. Техника владения компьютерной мышью. Точность. Скорость.**

Помимо точности в технику владения компьютерной мыши входит и скорость, что тоже является важным аспектом. В игре важно навести свой курсор быстрее соперника или быстро и точно совершать операции в игре, например, закуп предметов в магазине, может происходить, не отрываясь от добивания крипов. Опытные игроки делают это за считанные секунды.

Тренировка точности происходит на таких сайтах как aim400kg.com и Cyberten.ru

Упражнения на точность и скорость:

- FA Double
- FA Triple
- FA Multi
- Accurate Quickness
- Тренировка aim

### **Занятие 54. Техника владения компьютерной мышью. Точность, скорость и реакция.**

Полноценная техника владения компьютерной мышью включает в себя 3 компонента: точность, скорость и реакция. Реакция является основным аспектом в компьютерном спорте, поэтому и в технике владения компьютерной мышью есть данный аспект.

Тренировка точности происходит на таких сайтах как aim400kg.com и Cyberten.ru, а также на кастомной карте игры Dota 2 training polygon – aim challenge

Упражнения на точность и скорость:

- AQR
- Mass Click

### **Занятие 55. Техника перемещения в игре. Перемещение героя, перемещение камеры.**

Перемещения героя так же происходит с помощью мыши, тут важна плавность перемещения курсора и клики по мышке. Перемещения используются как для того, чтобы переместить героя с одного места карты в другое, так и при добивании крипов или добивания строений. Правильная техника поможет не подставить своего героя под удар,

запутать врагов в лесу, предупреждает случайной перемещение курсора. Перемещение героя происходит путем наведения курсора на карту и нажатия ПКМ.

Варианты перемещения камеры в игре:

1. Нажать на колесико и переместить мышь в нужную сторону – данный способ является самым эффективным, так как позволяет быстро переместить камеру в нужное место.

2. Провести курсор по краю экрана – менее эффективно, не так быстро, как в первом варианте и заставляет брать большую амплитуду курсора.

3. Управление камерой клавишами – самый не эффективный, но малая доля игроков пользуется.

4. Перемещение камеры нажатием на мини-карту – эффективный прием, когда герой находится в одной части карты и ему надо посмотреть, что происходит в другой.

### **Занятие 56. Техника владения клавиатурой. Способности и предметы.**

Помимо мыши в игре задействована и клавиатура. Каждый игрок подстраивает клавиши под себя, следует назначить клавиши на способности, на курьера, на героя, на подконтрольные группы, на предметы и клавиши коммуникации.

Варианты применения способностей и предметов:

1. Обычное применение – нажать на клавишу способности, навести курсор на цель, нажать ЛКМ

2. Быстрое применение – навести курсор на цель и нажать клавишу

3. Быстрое применение на нажатие или отпускание – нажать на способность или предмет, навестись и отпустить зажатую клавишу

Каждый из данных способов индивидуален, зачастую игроки играют либо полностью на быстром применении, либо смешивают обычное применение и быстрое, реже только на обычном.

Каждый вариант можно подстроить отдельно под героя или под предмет.

Как и технике владения компьютерной мышью здесь важны скорость, точность и реакция. Точность попадания по клавише, скорость прожатия клавиш, реакция – успеет ли игрок нажать на клавишу при внезапной атаке противника.

Для тренировки данной техники используется:

- кастомная карта в игре Dota 2 – pure reflex, где игроки сражаются между собой, применяя различные способности, способности у всех одинаковы, побеждает тот, кто совершил больше всех игровых убийств.

- на сайте Cyberten.ru: мелкая моторика и моторная асимметрия

## **Занятие 57. Техника владения клавиатурой. Слепая печать.**

Способность нажимать клавиши не смотря на клавиатуру, позволяет сэкономить время применения способностей. Так же слепая печать используется для коммуникации в игре, чтобы общаться с союзниками в чате, не отрывая взгляда от игры и от игрового процесса. В игре скорость решает многое, а в игре Dota 2 надо постоянно следить за происходящим на карте, не отвлекаясь, чтобы вовремя среагировать на изменяющуюся ситуацию в игре.

Для тренировки используются различные клавиатурные тренажеры:

Stamina-online.com

Ratatype.com

Taprun.top

## **Занятие 58. Техника прокликивания и взаимодействия с мини-картой.**

Взаимодействие с мини-картой является важным аспектом, чтобы следить за происходящим в игре. Находясь в одной части карты, начинающие игроки часто следят только за своим героем и держат камеру только на нем, что не позволяет им увидеть полной картины игры или проследить за перемещениями противника. Умение взаимодействовать с мини-картой и прокликивать ее и вражеских героев, поможет не только собрать больше игровой информации, но и подготовить игрока к неожиданным нападениям со стороны противника или заранее уйти из опасной части карты.

Для тренировки используется кастомная карта игры Dota 2 – training polygon – map aim и игровая практика по схеме кликнул на карту, собрал информацию - вернул камеру клавишей на героя

### **Обучающие должны знать:**

- какие клавиши назначены на способности и предметы
- за что отвечают кнопки мыши и колесико мыши

### **Уметь:**

- держать линию крипов на одном месте
- применять способности и предметы
- точно и быстро перемещать курсор мыши
- нажимать клавиши, не глядя на клавиатуру
- перемещать камеру на карту и на героя с помощью мыши и клавиатуры

## **V. ТЕМА - ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ ПОДГОТОВКА У ОБУЧАЮЩИХСЯ В ГРУППЕ СОб-1 – 20 часов**

Большое внимание уделяется психологической подготовке. Психологическая подготовка предусматривает формирование личности занимающегося и межличностных отношений, развитие спортивного интеллекта, психологических функций и психофизиологические качества.

Основными задачами психологической подготовки являются:

- привитие устойчивого интереса к занятиям компьютерным спортом;
- формирование установки на тренировочную деятельность;
- формирование волевых качеств спортсмена;
- совершенствование эмоциональных свойств личности;
- развитие коммуникативных свойств личности;
- развитие и совершенствование интеллекта киберспортсмена.

К числу главных методов психологической подготовки относятся беседы, педагогическое внушение, методы моделирования соревновательной ситуации через игру.

### **Занятие 59. Упражнения на развитие психофизиологических качеств**

В психологической подготовке киберспортсменов также используются специальные упражнения, направленные на развитие психофизиологических качеств, к таким качествам относятся: восприятие, скорость мышления, переключение внимания, скорость реакции, реакция на движущийся объект, зрительная память и концентрация внимания.

Упражнения выполняются на сайте Cyberten.ru с одноименными названиями:

- Скорость мышления – задача не сталкиваться с шестиугольником, который с каждым разом двигается все быстрее
- Восприятие – смотря на точку, появляются два числа, задача выбрать большее число
- Переключение внимания – на поле размером 4x4 найти все числа по порядку от 1 до 16, можно менять размер поля на большее или меньшее
- Скорость реакции – быстро нажать на квадрат после смены цвета
- РДО (реакция на движущийся объект) – остановить стрелку ровно на желтой отметке
- Зрительная память – найти все синие шары, на поле появляются и двигаются зеленые и синие шары, надо запомнить, где находятся синие шары и когда шары станут белыми, кликнуть на те шары, которые были синими

- Концентрация внимания – упражнение сделано на основе методики «Кольца Ландольта», где за отведенное время нужно найти как можно больше колец с разрывом в определенном месте.

### **Занятие 60. Общая подготовка**

Психологическая подготовка к соревнованиям состоит из двух разделов: общая психологическая подготовка к соревнованиям, которая проводится в течение всего года, и специальная психическая подготовка к выступлению на конкретных соревнованиях.

В ходе общей психологической подготовки к соревнованиям формируются высокий уровень соревновательной мотивации, соревновательные черты характера, предсоревновательная и соревновательная эмоциональная устойчивость, способность к самоконтролю и саморегуляции в соревновательной обстановке.

В ходе подготовки к конкретным соревнованиям формируется специальная (предсоревновательная) психическая игровая готовность спортсмена к выступлению, характеризующаяся уверенностью в своих силах, стремлением к обязательной победе, оптимальным уровнем эмоционального возбуждения, устойчивостью к влиянию внутренних и внешних помех, способностью произвольно управлять действиями, эмоциями и поведением, умением немедленно и эффективно выполнять во время выступления действия и движения, необходимые для победы.

Используются методы словесного и смешанного воздействия, направленные на развитие разных свойств личности, идеомоторная тренировка, мысленная репетиция, ментальный видеотренинг.

## **VI. ТЕМА - РАЗВИТИЕ ТАКТИЧЕСКОЙ ПОДГОТОВКИ У ОБУЧАЮЩИХСЯ В ГРУППЕ СОб-1 – 140 часов**

Тактическая подготовка в киберспортивной дисциплине «Боевая арена: Dota 2»



### **Рис. Виды тактики в командных дисциплинах в компьютерного спорта**

Виды тактики в командных дисциплинах в компьютерном спорте происходит одновременно. Каждая тактическая задача соподчинена основной тактической задаче на матч и как правило зависит уровня игры противника и от соревновательной обстановки матча. Первую часть киберспортивного матча разделяют на две стадии: а) борьба в неопределенных позициях и б) борьба в определенных позициях. Вторую часть киберспортивного матча можно условно назвать «завершением игры». Как правило, наиболее сложной является первая стадия первой части киберспортивного матча, именно здесь команды и игроки стараются максимально реализовать подготовленные тактические приемы. Все технические приемы в цифровой среде в нападении и в защите относятся к средствам ведения игры. К методам ведения игры относят такие понятия как стиль: (агрессивный, комбинированный, пассивный), темп (быстрый, средний, медленный) и ритм (рациональный, нерациональный, стабильный, вариативный). Тактическая система игры – это организованный способ ведения борьбы, с распределением функций между игроками одной команды в защите и нападении в различных фазах игры, в соответствии с игровым амплуа.

При тактической подготовке в дисциплине компьютерного спорта «Боевая арена: Dota 2» особое внимание следует уделять: индивидуальной тактике, которая обуславливается выбором тех или иных технических приемов в соответствии с текущей ситуацией, групповой тактике – решающей локальную задачу двумя и более игроками одновременно. И командной тактике - управляющей игрой в целом. Эффективное соотношение каждого типа тактической подготовки в системе многолетней подготовки киберспортсменов в настоящее время не определено.

#### **Задачи тактической подготовки:**

- Обучить целесообразному выбору технических приемов, в соответствии с текущей игровой обстановкой.
- Развивать антиципацию, оперативное мышление, творческие способности, пространственное мышление.
- Обучить взаимодействию с товарищами по команде, в рамках решения определенных тактических задач.
- Сформировать способность быстро переключаться с одной тактической системы игры на другую, в зависимости от игровой ситуации.

#### **Занятие 61. Тактика игры. Одиночное сражение. Командное сражение.**

Общие задачи игры. Одиночное сражение в условиях, когда герой противника сильнее\слабее. Командное сражение – тактика защиты и нападения, переход от

нападения к защите и от защиты в нападение.

### **Занятие 62. Индивидуальные действия на героях 4 и 5 позиции в игре Dota 2.**

**Герои 4 и 5 позиции** – герои, главная задача которых это помогать союзникам зарабатывать больше золота и опыта, героев этой роли еще называют героями поддержки. Они могут уделять меньше внимания количеству золота и предметам, которые им надо получить, полагаются в основном на свои способности, дабы получить преимущество над командой врагов. Чаще всего у таких героев есть способности лечения, они помогают обездвиживать врагов, позволяя своим союзникам быстро убить врага, также саппорты принимают меры по защите команды, чтобы её не застали врасплох. Такие герои практически не зависят от предметов, поэтому часть золота они тратят на расходуемые предметы: Observer Ward, Sentry Ward, Smoke of Deceit и другие. На ранней стадии игры, когда керри-герои не особо сильны, саппорты должны делать все возможное, чтобы защитить их.

**Задачи 4 позиции:** должны хорошо наблюдать за картой. Когда враги атакуют где-то на карте или даже пропускают башни, должны мгновенно телепортироваться, чтобы помочь. Неверный выбор героя может сделать всю игру бесполезной. Помогает вардить, думает о наступательных вардах. Покупает смок и гангаает всякий раз, когда может. Контролирует руны богатства, помогает союзнику на центральной линии, контролирует руны мудрости. Помогают 3 позиции на линии.

**Задачи 5 позиции:** отдать свою жизнь за керри-героя, ставить варды и девардить на своей половине карты, отталкивать вражеского оффлейнера, не давать ему добраться до крипов, не красть опыт у своего керри, стараться держаться подальше, если это возможно — можно компенсировать недостаток опыта позже. Покупать ситуативные полезные предметы и правильно расставлять приоритеты, так как чаще всего имею меньше всех золота на карте, не умирать просто так, не ходить в одиночку.

### **Занятие 63. Командные действия на героях 4 и 5 позиции в игре Dota 2.**

Командные сражения на героях поддержки - позиционирование, фокус и расстановка приоритетов, атакующие и защитные действия. В зависимости от героя расслабляются приоритеты в сражении, герои 5 позиции стоят позади всей команды, герои 4 позиции могут стоять позади команды или же инициировать драки. Герои 5 позиции должны правильно расставлять приоритеты спасения союзников и не идти вперед, когда идет сражение 5 на 5. От ситуации рассматривается игра в защите и в атаке, в зависимости от общего драфта команды и пика конкретного героя.

### **Занятие 64. Игра против ботов на героях 4 и 5 позиции.**

Тренировка индивидуальных и командных действий против искусственного

интеллекта (ботов), они более простые и предсказуемые, чем живые игроки, поэтому отработка тактических действий на героях 4 и 5 позиции происходит с ними, особенно тогда, когда игрок первый раз играет на герое.

### **Занятие 65. Индивидуальные действия на героях 1 позиции в игре Dota 2**

Герои 1 позиции - очень мощные герои в поздних стадиях игры. Их потенциал зависит от того, какие предметы они собрали. Обычно, в начале игры они довольно слабые и поэтому должны быть защищены героями поддержки, но позднее, при постоянно достаточном количестве золота они становятся весьма могущественны. Чтобы раскрыть все свои возможности, они должны умело пользоваться способностями. Наличие большого количества героев этой роли в команде может сильно усложнить игру, так как каждый игрок будет нуждаться в получении опыта или лишнего золота, что, конечно, усложнит развитие других игроков.

Задачи 1 позиции: добивать как можно больше крипов, быстро прокачиваться на стадии лайнинга и после, выбирать маршруты фарма для более быстрого прокачивания, покупать правильные предметы в зависимости от драфта соперника, принимать решения вступать в командное сражение или нет, продумывать заранее маршруты и тактику на игру в зависимости от выбранного героя.

### **Занятие 66. Игра 1 х 1 на добивание существ на героях 1 позиции.**

Игра 1 на 1, на керри-героях, урон наносить можно только крипам, наносить друг другу физический или магический урон запрещено. Задача за 10 минут иметь больше добитых крипов, чем у противника. Данное задание позволяет не только практиковаться в добивании крипов с помехой, но еще и привыкнуть к выбранному герою, так как скорость атаки и полета снаряда у каждого героя индивидуальна.

### **Занятие 67. Командные действия на героях 1 позиции в игре Dota 2.**

Командные сражения на керри героях - позиционирование, фокус и расстановка приоритетов, атакующие и защитные действия. В зависимости от героя расставляются приоритеты в сражении, зачастую керри герои нападают сначала на более слабых противников или на героев, на которых заранее обговорен фокус. Главная задача в командном сражении – нанести как можно больше физического урона и нейтрализовать как можно больше противников. В зависимости от ситуации, может выступать как приманка для врагов. Вовремя включаться в командные сражения и знать свой пик силы и готовность героя к сражению.

### **Занятие 68. Индивидуальные действия. Игра в обычном режиме на героях 4, 5 и 1 позиции.**

Тренировка индивидуальных и командных действий против живых игроков,

отработка тактических действий на героях 4, 5 и 1 позиции, на героях на которых сыгранно не менее 5 игр.

### **Занятие 69. Индивидуальные действия на героях 3 позиции в игре Dota 2. Игра против ботов на героях 3 позиции.**

Герои 3 позиции – герои сложной линии - оффлейнеры также называют хардлейнерами, потому что герои играют против состава легкой линии с их лучшими условиями. Победа на линии окажет чрезвычайно большое влияние на игру. Ключевым моментом для оффлейнера является сохранение позиции противника на низком фарме и каким-то образом сравняться с ним или быть рядом по фарму. Позицию 3 можно играть двумя разными ролями: как полукерри и как танк. При игре на позиции 3 за танка часто требуется поддержка героя поддержки. Герои-танки чрезвычайно сильны и хороши для поздней игры и начала боев, инициации. С другой стороны, если собственная позиция 1 не является хард-керри, то оффлейнер может действовать как полукерри. Оффлайновый полукерри будет играть на соло-линии, а второй саппорт помогает миду и легкой линии.

**Задачи 3 позиции:** стараться делать много мелких ударов и попыток нанесения урона, что может сильно навредить противникам. «Денайт» - не отдавать своих крипов как можно больше, не умирать, не фидить врага, находить возможность для фарма. Тренировка индивидуальных действий с ботами, освоение новых героев.

### **Занятие 70. Двусторонняя игра с заданием.**

Игра 5 на 5 между занимающимися с индивидуальным задание для каждого в зависимости от роли и типа выбранного героя. Акцентировать внимания на основных задачах для каждой роли.

### **Занятие 71. Игра в обычном режиме на героях 3 позиции.**

Тренировка индивидуальных и командных действий против живых игроков, отработка тактических действий на героях 3 позиции, на героях на которых сыгранно не менее 5 игр.

### **Занятие 72. Игра 1 x 1 на героях 2 позиции. Игра против ботов на героях 2 позиции.**

**Герои 2 позиции** – мидер, оказывает наибольшее влияние в начале и середине игры. Мидер получает одиночный опыт и золото. Как только мидер достигает 6-го уровня, он может легко гангать другие линии и совершать быстрые убийства. Из-за его преимущества в уровне кривая мощности на его стороне, и он может доминировать на любой другой линии, если действия будут выполнены хорошо. Мидер похож на полу-керри, но он не может заменить позицию 1.

**Задачи 2 позиции:** играть агрессивно (если герой позволяет), не позволять

вражескому мидеру доминировать над собой, достигнуть 6 уровня быстрее, добив больше крипов, чем противник. По достижению 6 уровня, оценить свою команду и реализовать килл-потенциал. Решить объединиться с командой или остаться фармить. Всегда сообщать о том, что вражеского мидера нет на линии, делать разумное зонирование, отпушивать волны крипов до критических окон времени: за 20 секунд до появления рун или, если ваш союзник хочет гангать, пушите меньше.

Отработка индивидуальных действий в игре 1 на 1 в режиме игры solo mid, на одинаковых героях, на разных героях с ближним типом атаки, на разных героях с дальним типом атаки, отработка равных матчапов, отработка неравных матчапов.

### **Занятие 73. Групповые действия. Учебная игра с заданием.**

Отработка групповых действий на линиях, 3 и 4 позиция вместе, 1 и 5 позиция вместе, игра по линиям против ботов, в обычном режиме и в лобби 2 на 2, равные и неравные матчапы.

### **Занятие 74. Командные действия. Игра 5 x 5 с заданием.**

Игра 5 на 5 в обычном режиме, с индивидуальным заданием для каждого занимающегося в зависимости от роли и от выбранного героя.

### **Занятие 75. Командные действия. Игра с преимуществом. Деление фарма. Перемещения. Игра от защиты.**

Отработка командных действий при различных сценариях, правильное деление фарма на карте при доминировании и защите, командные перемещения при защите и нападении, игра от защиты (от ХГ), оборона строений.

### **Занятие 76. Индивидуальные действия. Фарм, ганги.**

Отработка индивидуальных действий фарма на карте, маршруты фарма, способы быстрого фарма в зависимости от героя, фарм на разных стадиях игры. Отработка гангов на центральную линию, ганги на боковые линии, одиночные ганги, выбор времени ганга в зависимости от количества крипов на линии. Ганги в лесу.

### **Занятие 77. Индивидуальные действия (перемещения, вардинг, помощь).**

Прещения при вардинге, перемещения при смене линий, телепортация, установка вардов при нападении, установка вардов при защите, варды против невидимых героев и их реализация, помощь на линии, лечение и защита героев. Удержание линии.

### **Занятие 78. Командная работа. Коммуникация. Выбор героев и предметов. Баланс сил на линии и командные сражения.**

Коммуникация в игре с использованием микрофона, чата и сигналов на карте. Драфт в игре, правильный выбор героев, синергия героев. Контрприки. Начальный закуп предметов в зависимости от роил и от героя, промежуточные и главные предметы в

игре. Баланс линий, сильные и слабые матчапы, действия при сильном матчапе, действия при слабом матчапе. Позиционирование всей команды в сражении, приоритеты целей, поочередное применение способностей.

**Занятие 79. Групповые действия. Учебная игра с заданием (2x2, 3x3, 4x4).**

Отработка групповых действий различных позиций, например, 1,5 против 3,4, 4,5,2 против 1,5,4, взаимодействие разных позиций друг с другом.

**Обучающиеся должны знать:**

- Технику безопасности при работе на компьютерах
- Название выполняемых упражнений;

**Обучающиеся должны уметь:**

- Выполнять основные технические упражнения;
- Понимать и выполнять основные тактические приемы.

**ТЕМА - ИНЫЕ МЕРОПРИЯТИЯ ДЛЯ ГРУППЫ СОб-1 – 4 часа**

Медицинские, медико-биологические мероприятия, восстановительные мероприятия, тестирование и контроль.

Медико-восстановительные мероприятия проводятся с целью медико-биологического сопровождения, медицинского обеспечения, осуществления восстановительных и реабилитационных мероприятий, организации спортивного питания (возмещение энергозатрат, фармакологическое обеспечение).

Подробнее смотреть раздел 7 настоящей программы.

Таблица 4

## УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН ЭТАПА СОб 2 и 3 ГОДА ОБУЧЕНИЯ

Программный материал	Кол-во часов	месяцы						месяцы						Краткое содержание
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
<b>I. ТЕМА -ТЕОРЕТИЧЕСКАЯ ПОДГОТОВКА ДЛЯ ГРУППЫ СОб-2</b>														
Занятие 1. Правила поведения в тренировочном и компьютерном залах и пользование инвентарем.	1	0,5								0,5				Требования к обучающимся в спортивной зале. Организация обучающихся при входе, выходе из зала и во время занятий. Правила пользования спортивным инвентарем. Требования к обучающимся в компьютерном зале. Организация обучающихся. Правила пользования девайсами. Подготовка рабочего места.
Занятие 2. Профилактика травматизма при занятии компьютерным спортом Занятие 3. Требования безопасности перед началом занятий, во время занятий, в аварийных ситуациях и по окончании занятий.	2	0,5				0,5			0,5			0,5		Соблюдение правил техники безопасности. Систематическая воспитательная работа. Соблюдение медицинского контроля. Внешние и внутренние факторы спортивного травматизма.
Занятие 4. Личная и общественная гигиена.	1	0,5							0,5					Режим тренировок и отдыха. Питание и питье во время тренировок и соревнований. Значение различных веществ и витаминов для спортсмена. Калорийность пищи. Гигиена сна. Уход за кожей, ногами, гигиеническое значение водных процедур
Занятие 5. Терминология в игре Dota 2.	2		0,5			0,5			0,5			0,5		Значение терминологии. Требования, предъявляемые к терминологии. Термины способностей. Специальные термины.
Занятие 6. Позиции и роли в игре Dota 2. Роли и герои в игре Dota 2.	2	0,5	0,5						0,5	0,5				Рассмотрение героев на каждую из позиций. Отличие ролей и позиций.

Занятие 7. Герои 4 и 5 позиции. Герои саппорты в игре Dota 2.	2		0,5	0,5				0,5	0,5				Основы игры на героях 4 и 5 позиции. Задачи и действия в игре
Занятие 8. Герои 1 позиции. Герои легкой линии в игре Dota 2.	2		0,5	0,5				0,5	0,5				Основы игры на героях 1 позиции. Задачи и действия в игре
Занятие 9. Обзор (вардинг) в игре Dota 2	2			0,5				0,5				0,5	Основы вардинга. Обзор на карте. Виды вардов и их свойства.
Занятие 10. Герои 3 позиции. Герои сложной линии в игре Dota 2.	2				0,5	0,5		0,5		0,5			Основы игры на героях 3 позиции. Задачи и действия в игре
Занятие 11. Герои 2 позиции. Герои центральной линии в игре Dota 2.	2				0,5	0,5		0,5		0,5			Основы игры на героях 2 позиции. Задачи и действия в игре
Занятие 12. Стадии игры в Dota 2	3				1	1						0,5	Основные задачи, действия и развитие в ранней, средней и поздней стадии игры
Занятие 13. Контроль крипов в игре Dota 2.	3			0,5				0,5			1	1	Стаки и отводы для чего нужны и их основные приемы
Занятие 14. Микро в игре Dota 2	3						1	1				0,5	Добавление и денежный крипов, использование способностей и предметов, комбинирование способностей и предметов. Знакомство с микроконтролем
Занятие 15. Макро в игре Dota 2	3						1	1				0,5	Драфт, перемещения, ситуативность, фокус, приоритет, анализ игры
<b>ИТОГО ЧАСОВ:</b>	<b>30</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	
<b>II. ТЕМА - РАЗВИТИЕ ФИЗИЧЕСКИХ КАЧЕСТВ У ОБУЧАЮЩИХСЯ ГРУППЫ СОб-2 (ОФП)</b>													
<b>Физические упражнения на развитие мышц рук и кистей:</b> Занятие 16. Упражнения для пальцев и кисти. Занятие 17. Упражнение на предплечья Занятие 18. Силовые упражнения	16	2	2	2	2	2	2	1	1	0,5	0,5	0,5	Хват компьютерной мыши оказывает существенное влияние на техническую составляющую компьютерного спорта, от вида хвата будет зависеть, насколько удобно киберспортсмену управлять манипулятором ввода.

<p>для мышц рук</p> <p><b>Занятие 19.</b> Упражнения для увеличения подвижности в плечевых суставах.</p> <p><b>Занятие 20.</b> Упражнения для расслабления мышц рук.</p>		<p>Поэтому мышцам кистей нужно уделять не меньше внимания, чем любой другой мышечной группе. Увеличить подвижность хвата можно, если регулярно выполнять упражнения, направленные на развитие мускулов кистей и предплечий, а также на повышение эластичности связок запястья.</p>												
<p><b>Физические упражнения на развитие силы мышц брюшного пресса:</b></p> <p><b>Занятие 21.</b> Упражнения для мышц передней поверхности туловища.</p> <p><b>Занятие 22.</b> Различные виды планок.</p> <p><b>Занятие 23.</b> Поднимание ног.</p> <p><b>Занятие 24.</b> Боковые скручивания.</p> <p><b>Занятие 25.</b> Упражнение для комплексной проработки пресса.</p>	<p><b>16</b></p> <table> <tr> <td>1</td><td>1</td><td>2</td><td>1</td><td>1</td><td>2</td><td>0,5</td><td>0,5</td><td>3</td><td>1</td><td>1</td><td>2</td> </tr> </table>	1	1	2	1	1	2	0,5	0,5	3	1	1	2	<p>Пресс - важная мышечная группа. Мышцы пресса поддерживают позвоночный столб, формируют правильную осанку и помогают внутренним органам. Мышцы пресса можно тренировать как при помощи динамических, так и при помощи статических упражнений. И те, и другие упражнения позволяют глубоко проработать все мышцы пресса: прямые, косые, поперечные и мышцы нижней части живота.</p>
1	1	2	1	1	2	0,5	0,5	3	1	1	2			
<p><b>Физические упражнения на развитие силы мышц спины:</b></p> <p><b>Занятие 26.</b> Виды ходьбы.</p> <p><b>Занятие 27.</b> Выпады.</p> <p><b>Занятие 28.</b> Упражнения для увеличения подвижности позвоночника.</p> <p><b>Занятие 29.</b> Упражнения для укрепления мышц спины и улучшения осанки</p> <p><b>Занятие 30.</b> Упражнения для всего тела</p>	<p><b>16</b></p> <table> <tr> <td>2</td><td>2</td><td>2</td><td>2</td><td>2</td><td>2</td><td>1</td><td>1</td><td>0,5</td><td>0,5</td><td>0,5</td><td>0,5</td> </tr> </table>	2	2	2	2	2	2	1	1	0,5	0,5	0,5	0,5	<p>Укрепление спины включает несколько зон: позвоночную, лопаточную, подлопаточную, крестцовую и поясничную. Мышцы спины, которые можно проработать и укрепить, больше десяти видов. Упражнения помогают исправить осанку, а это не только эстетика тела, и, но слаженное функционирование внутренних органов и большинства процессов, включая дыхание и опорно-двигательную систему. Упражнения на спину могут быть достаточно энергозатратными.</p>
2	2	2	2	2	2	1	1	0,5	0,5	0,5	0,5			
<p><b>Физические упражнения на развитие силы мышц ног и стоп:</b></p> <p><b>Занятие 31.</b> Упражнения для стопы и голени.</p>	<p><b>16</b></p> <table> <tr> <td>1</td><td>1</td><td>2</td><td>1</td><td>1</td><td>2</td><td>0,5</td><td>0,5</td><td>4</td><td>1</td><td>1</td><td>1</td> </tr> </table>	1	1	2	1	1	2	0,5	0,5	4	1	1	1	<p>В ногах сосредоточены крупные мышечные группы, которые участвуют в каждом повседневном движении. Физические упражнения на развитие</p>
1	1	2	1	1	2	0,5	0,5	4	1	1	1			

<p><b>Занятие 32.</b> Упражнения для увеличения подвижности в суставах.</p> <p><b>Занятие 33.</b> Упражнения для ног.</p> <p><b>Занятие 34.</b> Ходьба и бег.</p> <p><b>Занятие 35.</b> Прыжки</p>													
<p><b>Физические упражнения на развитие гибкости:</b></p> <p><b>Занятие 36.</b> Упражнения на растягивание мышц запястья</p> <p><b>Занятие 37.</b> Упражнения на растягивание</p>	<p><b>18</b></p> <p>2 2 2 2 2 2 2 1 1 1 1 1 1</p>												
<b>ИТОГО ЧАСОВ:</b>	<b>82 8 8 10 8 8 10 4 4 9 4 4 5</b>												
<b>III. ТЕМА - РАЗВИТИЕ СПЕЦИАЛЬНЫХ ФИЗИЧЕСКИХ КАЧЕСТВ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ГРУППЫ СОб-2 (СФП)</b>													
<p><b>Физические упражнения на развитие координационных способностей:</b></p> <p><b>Занятие 38.</b> Упражнения на развитие мелкой моторики</p> <p><b>Занятие 39.</b> Произвольное мышечное расслабление.</p> <p><b>Занятие 40.</b> Упражнения на развитие ритмичности</p>	<p><b>12</b></p> <p>1,5 1,5 2 1,5 1,5 1 0,5 0,5 1 1</p>	<p>В компьютерном спорте выделяются следующие координационные способности: мелкая моторика, ритмичность и способность мышц к произвольному расслаблению. Упражнения направлены на выполнение точных мелких движений кистями и пальцами рук и ног.</p>											
<p><b>Физические упражнения на развитие выносливости:</b></p> <p><b>Занятие 41.</b> Развитие общей выносливости</p>	<p><b>10</b></p> <p>1 1 1 1 1 2 1 1 0,5 0,5</p>	<p>Выполнение упражнений для развития специальной выносливости должно проходить с определенной скоростью.</p>											

<p><b>Занятие 42.</b> Развитие статической выносливости</p> <p><b>Занятие 43.</b> Развитие координационной выносливости</p>		<p>Повышение нагрузки может идти путем увеличения ее продолжительности, количества повторений или интенсивности движений. Для воспитания выносливости интенсивность работы должна возрастать без уменьшения объема, однако объем и интенсивность следует увеличивать, соблюдая принцип постепенности физических нагрузок.</p>
<p><b>Физические упражнения на развитие специальных скоростных качеств:</b></p> <p><b>Занятие 44.</b> Упражнения на развитие быстроты реакции</p> <p><b>Занятие 45.</b> Упражнения для совершенствования быстроты движений</p>	<p><b>12</b></p> <p>1,5    1,5    2    1,5    1,5    2</p> <p>0,5    0,5    0,5    0,5</p>	<p>В компьютерном спорте скоростные способности будут проявляться посредством быстроты реакции, как простой, так и сложной. Упражнения направлены на развитие способностей к быстрому реагированию на сигнал, способностей к выполнению одиночных локальных движений с максимальной скоростью и способностей к выполнению движений в максимальном темпе.</p>
<p><b>ИТОГО ЧАСОВ:</b> <b>34</b></p>		
<p><b>IV. ТЕМА - ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДГОТОВКА ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ СО6-2</b></p>		
<p><b>Занятие 46.</b> Техника контроля крипов. Добивание существ без помехи</p> <p><b>Занятие 47.</b> Техника контроля крипов. Добивание существ с помехой</p>	<p><b>10</b></p> <p>1    1    1    1    1    1    1    1    0,5    0,5    0,5    0,5</p>	<p>«Добиванием» называется убийство вражеского существа атакой или способностью. Игрок, совершивший добивание, получает награду в золоте.</p>
<p><b>Занятие 48.</b> Техника владения компьютерной мышью. Точность, скорость и реакция</p>	<p><b>8</b></p> <p>1    1    1    1    1    1    0,5    0,5    0,5    0,5</p>	<p>Для того чтобы получить превосходство над соперником, нужно первое навестись на его скин и раньше него нажать на Mouse1 в тот момент, когда курсор мыши находится точно на цели. Доли секунды решают успел ты отдать команду юниту или нет. Это зависит от того, насколько быстро и точно был перемещен курсор мыши.</p> <p>Тренировка на точность прицеливания:</p>

														«Exact Aiming». На скорость и точность движения мышью: «Accurate Quickness», «AQR» На скорость движения мышью: «Flick Aiming». На реакцию нажатия: «Press Reaction». Training polygon – aim challenges
<b>Занятие 49.</b> Техника перемещения в игре. Перемещение героя, перемещение камеры.	<b>4</b>	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5					Перемещения на линии, перемещения по карте, перемещения во время добивания, перемещение камерой
<b>Занятие 50.</b> Техника владения клавиатурой. Способности и предметы.	<b>10</b>	1	1	1	1	1	1	1	1	0,5	0,5	0,5	0,5	Взаимодействие клавиатуры и мыши при использовании направленных, ненаправленных и способностей области действия, настройка клавишей способностей
<b>Занятие 51.</b> Техника владения клавиатурой. Слепая печать	<b>4</b>			1			1	0,5	0,5			0,5	0,5	Слепая печать позволяет сокращать время при использовании способностей, дает возможность общаться быстро в чате игры, при этом не снижая эффективности в игре
<b>Занятие 52.</b> Техника прокликивания и взаимодействия с мини-картой.	<b>6</b>	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	Для улучшения техники используется упражнение в самой игру на кастомной карте Training polygon – map aim Быстрота считывания информации по мини-карте и прокликивание героев, позволяет разработать тактику действий в настоящий момент, а также влияет на принятие решений
<b>ИТОГО ЧАСОВ:</b>	<b>42</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	
<b>V.ТЕМА - ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ ПОДГОТОВКА ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ СОб-2</b>														
<b>Занятие 53.</b> Упражнения на развитие психофизиологических качеств	<b>10</b>	0,5	0,5	1	0,5	0,5	1	1	1	1	1	1	1	Тренировка направлена на развитие психофизиологических качеств, посредством выполнения упражнения на сайте Cyberten.ru

VI. ТЕМА - ТАКТИЧЕСКАЯ ПОДГОТОВКА ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ СО6-2

<b>Занятие 55.</b> Тактика игры. Одиночное сражение. Командное сражение.	<b>8</b>	1	1	1	1	1	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5		Главная цель игры, атакующие действия в игре Dota 2, командные сражения их преимущества и недостатки, сражения на линии
<b>Занятие 56.</b> Индивидуальные действия на героях 4 и 5 позиции в игре Dota 2.	<b>10</b>	1	1	1	1	1	1	1	1	0,5	0,5	0,5	Игра на героях поддержки, позиционирование на линии, покупка предметов, действия саппортов
<b>Занятие 57.</b> Командные действия на героях 4 и 5 позиции в игре Dota 2.	<b>12</b>	2	2	1	1	1	1	1	1	0,5	0,5	0,5	Командные сражения на героях поддержки, позиционирование, фокус и расстановка приоритетов, атакующие и защитные действия
<b>Занятие 58.</b> Игра против ботов на героях 4 и 5 позиции.													
<b>Занятие 59.</b> Индивидуальные действия на героях 1 позиции в игре Dota 2	<b>10</b>	1	1	1	1	1	1	1	1	0,5	0,5	0,5	Игра на керри героях позиционирование на линии, покупка предметов, фарм, выполнение основных задач
<b>Занятие 60.</b> Игра 1 x 1 на добивание существ на героях 1 позиции.	<b>10</b>	1	1	1	1	1	1	1	1	0,5	0,5	0,5	Фарм на керри героях в одиночном сражении
<b>Занятие 61.</b> Командные действия на героях 1 позиции в игре Dota 2.	<b>12</b>	2	2	1	1	1	1	1	1	0,5	0,5	0,5	Командные сражения на керри героях, позиционирование, фокус и расстановка приоритетов, атакующие и защитные действия

Занятие 62. Индивидуальные действия. Игра в обычном режиме на героях 4, 5 и 1 позиции.	12	2	2	1	1	1	1	1	0,5	0,5	0,5	0,5	Практика игры против других игроков на ранее освоенных позициях с индивидуальным заданием для каждого занимающегося в зависимости от занимаемой позиции в игре	
Занятие 63. Индивидуальные действия на героях 3 позиции в игре Dota 2. Игра против ботов на героях 3 позиции.	10	1	1	1	1	1	1	1	0,5	0,5	0,5	0,5	Игра на героях сложной линии, позиционирование на линии, покупка предметов, выполнение основных задач	
Занятие 64. Двусторонняя игра с заданием.	12		2	2	1	1	1	1	1	1	0,5	0,5	Игра 5 на 5 с заданием занимающихся, распределение по позициям и баланс сил в команде, назначение капитанов и игроков-коллеров	
Занятие 65. Игра в обычном режиме на героях 3 позиции.	12			2	2	2	1	1	1	1	0,5	0,5	Практика игры против других игроков на героях 3 позиции с индивидуальным заданием для каждого занимающегося	
Занятие 66. Игра 1 x 1 на героях 2 позиции. Игра против ботов на героях 2 позиции.	10			2	1	1	1	1	1	1	0,5	0,5	Практика игры на героях 2 позиции, 1 на 1, стадия лайнинга, основы лайнинга, игра против ИИ	
Занятие 67. Групповые действия. Учебная игра с заданием.	12			2	1	1	1	1	1	1	1	2	Игра с заданием, разбиение на пары в игре, взаимодействие игроков между собой	
Занятие 68. Командные действия. Игра 5 x 5 с заданием.	14						2	2	2	2	2	2	Игра 5 на 5 с заданием занимающихся, распределение по позициям и баланс сил в команде, назначение капитанов и игроков-коллеров	
Занятие 69. Командные действия. Игра с преимуществом. Деление фарма. Перемещения. Игра от защиты.	14						2	2	2	2	2	4	Практика игры с преимуществом одной команды и защиты другой, варианты деления фарма по карте, захват территории, защита территории	
Занятие 70. Индивидуальные действия. Фарм, ганги.	8						2	2	1	1	1	1	Основы фарма, паттерны фарма на героях 1 позиции,	
Занятие 71. Индивидуальные действия (перемещения, вардинг, помощь).	8						0,5	0,5	0,5	1,5	2	1	2	Перемещения по карте на разных позициях в зависимости от стиля игры, ситуации на карте, постановка обзора на карте в различных ситуациях, виды помощи в игре, восполнение ресурсов, помощь в атаке и защите.

Занятие 72. Командная работа. Коммуникация. Выбор героев и предметов. Баланс сил на линии и командные сражения.	12							1	1	1,5	2	2,5	4	Основы коммуникации, донесение информации, сигналы. Основы драфтов, пики и контрприки героев, скайл-билд и айтем-билд. Баланс сил в игре.
Занятие 73. Групповые действия. Учебная игра с заданием (2x2, 3x3, 4x4).	14								4	2	4	4		Игра по различным сценариям, игра друг против друга на одной линии, на противоположных линиях, с заданием для каждого занимающегося.
<b>ИТОГО ЧАСОВ:</b>	<b>200</b>	<b>11</b>	<b>13</b>	<b>16</b>	<b>13</b>	<b>13</b>	<b>14</b>	<b>19</b>	<b>19</b>	<b>20</b>	<b>19</b>	<b>19</b>	<b>24</b>	

#### VII. ТЕМА - ИНЫЕ МЕРОПРИЯТИЯ ДЛЯ ГРУППЫ Соб-2

Медицинские, медико-биологические мероприятия, восстановительные мероприятия, тестирование и контроль		2					2			2			2	
<b>ИТОГО ЧАСОВ:</b>	<b>8</b>	<b>2</b>					<b>2</b>			<b>2</b>			<b>2</b>	
<b>ВСЕГО ЧАСОВ:</b>	<b>416</b>	<b>32</b>	<b>32</b>	<b>40</b>										

Дополнительная образовательная программа спортивной подготовки рассчитывается на 52 недели в год.

Учебно-тренировочный процесс в СПб ГБУ ДО СШОР «Комета», ведется в соответствии с годовым учебно-тренировочным планом (включая период самостоятельной подготовки для обеспечения непрерывности учебно-тренировочного процесса).

При включении в учебно-тренировочный процесс самостоятельной подготовки, ее продолжительность составляет не менее 10% и не более 20% от общего количества часов, предусмотренных годовым учебно-тренировочным планом организации.

## **СОДЕРЖАНИЕ ТЕМ ПРОГРАММНОГО МАТЕРИАЛА.**

### **I. ТЕМА -ТЕОРЕТИЧЕСКАЯ ПОДГОТОВКА ДЛЯ ГРУППЫ СОб-2, СОб-3 – 20 часов**

#### **Занятие 1. Правила поведения в тренировочном и компьютерном залах и пользование инвентарем.**

Характеристика компьютерного и спортивного залов. Современные требования к оборудованию компьютерного зала и подсобным помещениям. Освещение, вентиляция. Покрытие пола. Оборудование компьютерного зала – характеристики компьютеров, девайсы, компьютерный стол и кресло. дорожки, стеллажи для хранения девайсов. Информационная аппаратура.

Спортивная одежда – футболка, шорты, штаны, кроссовки. Хранение и уход за оборудованием и инвентарем.

#### **Обучающиеся должны знать:**

- Правила поведения в тренировочном зале
- Правила техники безопасности при работе за ПК
- Перечень необходимого оборудования для работы с ПК.
- Правила пользования спортивным инвентарем.
- Используемые программы

#### **Обучающиеся должны уметь:**

- Пользоваться браузером и программами.
- Пользоваться спортивным инвентарём
- Настраивать оборудование и выявлять технические неполадки в гарнитуре и девайсах.

#### **Занятие 2. Профилактика травматизма при занятии компьютерным спортом**

**Содержание:** Причины травматизма и способы его предупреждения. Характеристика травм на занятиях компьютерным спортом и их профилактика. Правила использования спортивного инвентаря. Меры предупреждения травматизма.

#### **Обучающиеся должны знать:**

- причины травматизма;
- меры предупреждения травматизма.

#### **Обучающиеся должны уметь:**

- предупреждать травматизм;

#### **Занятие 3. Требования безопасности перед началом занятий, во время занятий, в аварийных ситуациях и по окончании занятий.**

Требования безопасности перед началом занятий:

- надеть спортивную форму для занятий в спортивном зале
- начинать тренировочное занятие только по разрешению тренера-преподавателя и только с тренером-преподавателем.

Строго соблюдать дисциплину.

Требования безопасности во время занятий:

- не выполнять упражнений без заданий тренера-преподавателя;
- во время тренировки по сигналу тренера-преподавателя все должны прекратить упражнения;

Нельзя:

- толкать друг друга, ставить подножки, бить по рукам и ногам;
- широко расставлять ноги и выставлять локти;

Требования безопасности в аварийных ситуациях:

- при появлении болей, плохом самочувствии прекратить занятие и сообщить об этом тренеру-преподавателю;
- при получении спортсменом травмы немедленно оказать первую помощь пострадавшему, сообщить администрации и родителям пострадавшего, при необходимости отправить его в лечебное учреждение;
- в случае непредвиденных форс-мажорных обстоятельств, угрожающих безопасности обучающихся, тренер-преподаватель отменяет занятие, срочно эвакуирует спортсменов из опасной зоны.

Требования безопасности по окончании занятий:

- убрать в отведенное место спортивный инвентарь;
- вывести спортсменов из зала (тренер-преподаватель выходит последним);
- обязательно переодеться в чистую, сухую одежду.

**Обучающиеся должны знать:**

- технику безопасности при выполнении упражнений ОФП, СФП;

**Обучающиеся должны уметь:**

- подобрать подходящую одежду и обувь для занятий спортом;
- выполнять физические упражнения согласно правилам предосторожности

**Занятие 4. Личная и общественная гигиена.**

Режим тренировок и отдыха. Питание и питье во время тренировок и соревнований. Значение различных веществ и витаминов для спортсмена. Калорийность пищи. Гигиена сна. Уход за кожей, ногами, гигиеническое значение водных процедур (умывание, обтирание, обливание, душ, парная, баня, купание). Гигиена одежды и обуви,

гигиена жилища и мест занятия. Использование естественных факторов природы (солнца, воздуха, воды) и правила их применения в целях закаливания организма. Понятия о заразных заболеваниях. Временные ограничения и противопоказания занятиям физической культурой и спортом. Меры личной и общественной профилактики заболеваний.

**Обучающиеся должны знать:**

- режим дня
- уход за телом, полостью рта и зубами

**Обучающиеся должны уметь:**

- навыки самообслуживания.

**Занятие 5. Терминология в игре Dota 2.**

Специальные термины: бафф, АОЕ, КД, крипы, дебафф, денеж, ластхит, ФБ, фид\фидер, гант, харас, деф\дефать, тавер, стан, тимвайп, матчап, соло, сайленс\сало, суммоны\суммонер, нюк, эскейп, саппорт, керри, кор, оффлейнер, мид, роумер, бот, топ, лайн, джанgl, рошан, обсерв, сентри, стак, отвод. Название способностей и предметов.

**Обучающиеся должны знать:**

- Специальную терминологию.

**Обучающиеся должны уметь:**

- Использовать специальную терминологию в учебно-тренировочном процессе.

**Занятие 6. Позиции и роли в игре Dota 2. Роли и герои в игре Dota 2.**

**Содержание:** Распределение героев по позициям. Виды позиций. Отличие ролей и позиций. Краткий обзор всех позиций.

**Обучающиеся должны знать:**

- на какой линии играет игрок определенной позиции
- основные задачи каждой позиции
- виды ролей
- почему не все герои могут играть на всех позициях
- распределение фарма между позициями

**Уметь:**

- подбирать героя на линию нужной позиции и роли
- уметь назвать роли героя
- выполнять задачи определенной позиции в игре

**Занятие 7. Герои 4 и 5 позиции. Герои саппорты в игре Dota 2.**

**Содержание:** Основы игры на героях 4 и 5 позиции. Задачи и действия в игре. Герои саппорты, их сильные и слабые стороны.

### **Обучающиеся должны знать:**

- главные задачи героев саппортов
- их сильные и слабые стороны
- влияние героев на игру

### **Уметь:**

- выполнять задачи героя в игре
- выполнять индивидуальные действия на героях саппортов
- выполнять групповые действия на героях саппортов
- выполнять командные действия на героях саппортов

### **Занятие 8. Герои 1 позиции. Герои легкой линии в игре Dota 2.**

**Содержание:** Основы игры на героях 1 позиции. Задачи и действия в игре. Керри герои, их сильные и слабые стороны. Отличие хард-керри и семи-керри.

### **Обучающиеся должны знать:**

- главные задачи героев саппортов
- их сильные и слабые стороны
- влияние героев на игру

### **Уметь:**

- выполнять задачи героя в игре
- выполнять индивидуальные действия на керри героях
- выполнять групповые действия на керри героях
- выполнять командные действия на керри героях

### **Занятие 9. Обзор (вардинг) в игре Dota 2.**

**Содержание:** Основы вардинга. Обзор на карте. Виды вардов и их свойства. Предметы, влияющие на обзор. Строения, влияющие на обзор на карте.

### **Обучающиеся должны знать:**

- типы вардов
- функции вардов
- функции смотрителей
- предметы для раскрытия невидимости

### **Уметь:**

- устанавливать варды
- захватывать смотрителей
- раскрывать невидимость с помощью предметов

### **Занятие 10. Герои 3 позиции. Герои сложной линии в игре Dota 2.**

**Содержание:** Основы игры на героях 3 позиции. Задачи и действия в игре. Оффлейнеры, их сильные и слабые стороны. Роли оффлейнера.

**Обучающиеся должны знать:**

- главные задачи героев оффлейнеров
  - их сильные и слабые стороны
  - влияние героев на игру
  - роли оффлейнеров

**Уметь:**

- выполнять задачи героя в игре
- выполнять индивидуальные действия на героях оффлейнерах
- выполнять групповые действия на героях оффлейнерах
- выполнять командные действия на героях оффлейнерах
  - выполнять задачи на героях оффлейнерах в зависимости от роли героя

**Занятие 11. Герои 2 позиции. Герои центральной линии в игре Dota 2.**

**Содержание:** Основы игры на героях 2 позиции. Задачи и действия в игре. Мидеры, их сильные и слабые стороны. Кор-роль центральной линии.

**Обучающиеся должны знать:**

- главные задачи мидера
  - их сильные и слабые стороны
  - влияние героев на игру
  - роли героев центральной линии

**Уметь:**

- выполнять задачи героя в игре
  - выполнять индивидуальные действия на мидовых героях
  - выполнять групповые действия на мидовых героях
- выполнять командные действия на мидовых героях
  - выполнять задачи на мидовых героях в зависимости от роли героя

**Занятие 12. Стадии игры в Dota 2.**

**Содержание:** Основные задачи, действия и развитие в ранней, средней и поздней стадии игры

**Обучающиеся должны знать:**

- стадии игры
- особенности каждой стадии
- индивидуальные, групповые и командные действия на всех стадиях игры

### **Уметь:**

- выполнять задачи героя и его позиции в зависимости от стадии игры
- различать стадии игры
- ориентироваться в действиях в каждой из стадии игры

### **Занятие 13. Контроль крипов в игре Dota 2**

**Содержание:** Стаки и отводы для чего нужны и их основные приемы. Переагр и реагр крипов. Увод крипов. Стоп крипов.

### **Обучающиеся должны знать:**

- когда и почему делаются отводы
- зачем делать стаки крипов
- время отвода и время стака лагеря крипов
- зачем и как переагривать крипов

### **Уметь:**

- отводить крипов
- стакать различные лагеря крипов
- стопить крипов
- переагривать и реагрить крипов

### **Занятие 14. Микро в игре Dota 2.**

**Содержание:** Добивание и денай крипов в движении, использование способностей и предметов, комбинирование способностей и предметов. Знакомство с микроконтролем.

### **Обучающиеся должны знать:**

- очередность применения способностей
- влияние предметов на способности
- активные свойства предметов
- что такое микроконтроль и подконтрольные группы

### **Уметь:**

- применять способности, не глядя на клавиатуру
- комбинировать способности и предметы
- применять предметы на себя и на союзника
- Добивать нейтральных крипов по алгоритму «ударил-отошел»
- Двигаться во время добивания крипов и строений

### **Занятие 15. Макро в игре Dota 2.**

**Содержание:** Драфт, перемещения, ситуативность, фокус, приоритет, анализ игры

### **Обучающиеся должны знать:**

- Стадии драфта, какие герои берутся 1-2 пиком, какие 3-4 пиком и 5 пиком

- Синергии героев между собой
- Перемещения по карте исходя из ситуации
- Приоритет на вражеских героях

**Уметь:**

- анализировать игру во время и после игры
- выбирать приоритеты в игре
- выбирать фокус на вражеских героях
- выбирать героя и предметы исходя из ситуации в игре и вражеских героев

**II. ТЕМА - РАЗВИТИЕ ФИЗИЧЕСКИХ КАЧЕСТВ У ОБУЧАЮЩИХСЯ ГРУППЫ  
СОб-2, СОб-3 (ОФП) – 82 часа**

Общая физическая подготовка направлена на подъем функциональных возможностей организма, его всестороннее развитие и приобретение разнообразных двигательных навыков. Для решения этих задач применяется вся совокупность средств физического воспитания.

Основной задачей занятий по общей физической подготовке является укрепление здоровья и всестороннее физическое развитие обучающихся.

В компьютерном спорте целесообразно развивать такие качества, как выносливость, скоростные и двигательно-координационные способности, при этом гибкость и сила являются не маловажными способностями во всестороннем развитии киберспортсмена. Для этого применяются широкий комплекс общеразвивающих упражнений, подвижные игры, беговые и прыжковые упражнения.

**Физические упражнения на развитие мышц рук и кистей.**

Хват компьютерной мыши оказывает существенное влияние на техническую составляющую компьютерного спорта, от вида хвата будет зависеть, то насколько удобно киберспортсмену управлять манипулятором ввода. Поэтому мышцам кистей нужно уделять не меньше внимания, чем любой другой мышечной группе. Увеличить подвижность хвата можно, если регулярно выполнять упражнения, направленные на развитие мускулов кистей и предплечий, а также на повышение эластичности связок запястья.

**Занятие 16. Упражнения для пальцев и кисти**

- растяжка пальцевых мышц (указательный и средний пальцы) на обе руки: рука прямая перед собой, кисть опущена вниз. Другой рукой взять указательный и средний пальцы. Тянуть на себя;

- упражнение «открытый тоннель» на обе руки: Рука согнута в предплечье, большой палец и мизинец открыты, остальные согнуты. Внутренняя сторона предплечья другой рукой давить на большой палец и мизинец;
- упражнение 3 пальца назад: Рука согнута в предплечье, другой рукой взять три пальца и тянуть вниз;
- отрицательные разгибания запястья: Рука согнута в предплечье, кисть вытянута. Другой рукой опустить кисть до 90 градусов. Кисть держать прямой;
- отрицательные сгибания запястья: Рука согнута в предплечье, кисть вытянута ладонью вверх. Другой рукой сгибать кисть;
- отрицательные разгибания и сгибания пальцев;
- «Волна пальцами»: Руки вместе согнуты в предплечьях, кисти наружу.

Поочередно согнуть все пальцы и выпрямить 2-3-4-5-5-4-3-2.

### **Занятие 17. Упражнения на предплечья**

- «Червеобразное растяжение»: Рука согнута в предплечье, фаланги пальцев согнуты. Другой рукой накрыть фаланги и тянуть их назад. Кисть не сгибать;
- «Восьмерка»: Руки согнуты в предплечьях, кисти смотрят вперед ладонями вверх. 1 – кисти внутрь, 2 – на себя, 3 – от себя ладонями вверх, 4 – кисти кнаружи, 5 – на себя, 6 – от себя;
- «Замок»: Руки согнуты в предплечьях, пальцы сцеплены в замок. Тянуть пальцы в свою сторону. Сопротивление\отдых;
- Активация мускулов: Рука согнута в предплечье, фаланги пальцев согнуты. Пальцами другой руки тянуть фаланги вниз, а фалангами тянуться вверх.

### **Занятие 18. Силовые упражнения для мышц рук**

- разгибания рук (отжимания) в упоре лежа;
- Разгибание одной руки из-за головы с лентой-эспандером
- передвижения в планке;
- планка с перекатами теннисного мяча.
- разгибание кистей с лентой-эспандером;
- сгибание рук с лентой-эспандером.

### **Занятие 19. Упражнения для укрепления плечевых суставов**

- Жим ленты-эспандера вверх перед собой;
- Подъем рук перед собой с лентой-эспандером;
- Подъем рук в сторону с лентой эспандером;
- Тяга ленты-эспандера к подбородку;
- «Шраги» с лентой-эспандером;

- Отведение прямой руки назад с лентой-эспандером.

### **Занятие 20. Упражнения для расслабления мышц рук**

- массаж внутренней стороны предплечья: предплечье лежит внутренней стороной вверх, второй рукой внешней стороной предплечья провести давящим движением;

- массаж внешней стороны предплечья: предплечье лежит внешней стороной вверх, второй рукой внутренней стороной предплечья провести давящим движением;

- вращения кистей внутрь и наружу;

- сжимание и разжимание кистей в кулаки;

- упражнение крест на крест: правую руку вытянуть перед собой, перевести по одной плоскости в противоположную сторону, разместить на уровне груди. Обхватить левой рукой у локтя, притянуть ближе к телу.

### **Физические упражнения на развитие силы мышц брюшного пресса.**

Пресс - важная мышечная группа. Мышцы пресса поддерживают позвоночный столб, формируют правильную осанку и помогают внутренним органам. Мышцы пресса можно тренировать как при помощи динамических, так и при помощи статических упражнений. И те, и другие упражнения позволяют глубоко проработать все мышцы пресса: прямые, косые, поперечные и мышцы нижней части живота.

### **Занятие 21. Упражнения для мышц передней поверхности туловища.**

- скручивания на пресс: максимальное сокращение пресса за счет скручивания внутрь — грудная клетка стремиться приблизиться к нижней части живота.

- удержание угла

- лежа на спине, ноги вверх, коснуться прямыми руками носков ног, ноги не сгибать

- лежа на спине, ноги врозь, руки вытянуты вперед, поднять плечи с пола и тянуться руками вперед, между ног

- удержание положения лежа на спине ноги врозь, руки вверх за головой, плечи оторваны от пола

### **Занятие 22. Различные виды планок**

- планка на локтях

- планка на прямых руках

- боковая планка: лежа на боку, затем приподняться на руке и опереться на локоть. тело при этом вытянуто, образуя прямую линию от макушки до пяток. следить за тазом — он не должен опускаться слишком низко;

- планка левая рука и правая нога подняты, тоже с другой рукой и ногой;

- планка на локтях с попеременным отрывом ног от пола.

### **Занятие 23. Поднимание ног.**

- лежа на спине, делать различные движения прямыми и согнутыми ногами, поднимать ноги до касания носками пола за головой, поднимать ноги с набивным мячом. Выполнять ритмично и плавно, быстро, вначале плавно, затем быстро;
- лежа на спине выполнять упражнение «велосипед» ногами;
- стоя поднимать ноги поочередно до уровня груди;
- подъем ног в висе на перекладине;
- упражнение «ножницы», лежа на спине, оторвать ноги и плечи, делать перекрестные движения «ножницы» ногами;

- удержание ног на весу в положении лежа на спине, ноги и плечи приподняты.

### **Занятие 24. Боковые скручивания.**

- упражнение «Велосипед»: Лежа на полу (поясница плотно прижата), ноги вытянуты и находятся в воздухе. Заложите руки за голову, затем приподнимите верхнюю часть корпуса и подтяните правое колено к себе. Тянитесь к нему левым локтем, ощущая работу пресса и избегая давления руками на голову.

- боковое скручивание с отрывом корпуса и ног от пола;
- Наклоны корпуса в стороны с лентой-эспандером: две ноги на резиновую ленту при этом правая нога должна быть внутри. Наклонитесь вбок и левой рукой взять за конец ленты. Он должен быть на уровне коленного сустава. Выпрямлять корпус, в конечном положении зафиксировать его и медленно вернуться в начальное положение;
- лежа на спине, ноги врозь, руки вытянуты вдоль туловища, боковые скручивания коснуться рукой пятки одноименной ноги;
- стоя, руки за головой, локти в стороны, боковые скручивания с подниманием одноименной ноги, локтем коснуться колена.

### **Занятие 25. Упражнение для комплексной проработки пресса.**

- скрестные касания прямых ног;
- складка с подтягиванием ног (встречная складка);
- упражнение «Скалолаз»;
- упражнение «русские скручивания»;
- обратные скручивания, в начале движения ноги согнуты в тазобедренных суставах под прямым углом, а в коленях — полностью. Затем колени подтягиваются к голове, а таз отрывается от пола.

### **Физические упражнения на развитие силы мышц спины.**

Укрепление спины включает несколько зон: позвоночную, лопаточную, подлопаточную, крестцовую и поясничную. Мышцы спины, которые можно проработать

и укрепить, больше десяти видов. Упражнения помогают исправить осанку, а это не только эстетика тела, и, но слаженное функционирование внутренних органов и большинства процессов, включая дыхание и опорно-двигательную систему. Упражнения на спину могут быть достаточно энергозатратными.

### **Занятие 26. Виды ходьбы.**

- ходьба на носках;
- ходьба с высоким подниманием бедра;
- ходьба скрестным и приставным шагом, на пятках;
- ходьба на внутренней и наружной стороне стопы;
- ходьба в полу- и полном приседе, выпадами, боком и спиной вперед.

### **Занятие 27. Выпады.**

- выпады на месте: Большой шаг вперёд правой ногой, и она сгибается под прямым углом. Бедро находится параллельно полу.

- выпады в ходьбе;
- выпады назад;
- боковые выпады;
- выпады с лентой эспандером;
- выпады с прыжком.

### **Занятие 28. Упражнения для увеличения подвижности позвоночника.**

- упражнение «Кошка»: и.п. –упор лежа на коленях, на выдохе округлить спину, вытолкнуть лопатки максимально вверх и втянуть грудную клетку. На вдохе прогнуться в поясничном отделе, направляя макушку к копчику, и раскрыть грудную клетку;

- подтягивание колена к животу: Лежа на спине, согнуть ногу и подтянуть колено к груди. При выполнении этого простого упражнения очень хорошо растягиваются поясничные мышцы и уменьшаются болевые спазмы.

- Вокруг света лежа на спине: и.п. – лежа на спине, ноги согнуты в коленях, руки внизу, ладонями наружу. 1- поднять руки вверх, 2 – и.п.

- разведение рук по трем направлениям;

- и.п. – сидя на коленях, руки в замке за головой, 1 - сведение локтей перед собой, 2 – разведение локтей, прогиб назад, соединение лопаток,

- поочередные отведения рук назад.

### **Занятие 29. Упражнения для укрепления мышц спины и улучшения осанки**

- Гиперэкстензия: Лежа на животе, поднять руки и плечи. Руки согнуты в локтях, при подъеме соединить лопатки

- Супермен: и.п. – на животе, руки и ноги прямые. 1 – поднять руки, плечи и ноги, 2 – и.п.

- Супермен с чередованием: и.п. – на животе, руки и ноги прямые, 1 – поднять правую руку и левую ногу, 2 – и.п., 3 – поднять левую руку и правую ногу, 4 – и.п.

- Супермен со сгибанием рук в локтях

- Супермен со сгибанием рук в локтях

- и.п. – упор лежа на коленях, 1 – поднять правую руку и левую ногу, 2 – и.п., 3 – поднять левую руку и правую ногу, 4 – и.п.

- становая тяга с лентой-эспандером

- наклоны вперед на прямых ногах с лентой-эспандером: и.п. -ноги на ширине плеч, колени слегка согнуты, встать на один край резиновой петли, другой перекинуть за шею, туловище согнуть в пояснице и держать параллельно полу, руками взяться за ленту. На выдохе плавно с прямой спиной разогнуть туловище до прямого положения. На вдохе опуститься в исходное положение.

### **Занятие 30. Упражнения для всего тела**

- отжимания в позе ребенка: и.п. – сидя на коленях, руки в упоре, 1 – согнуть руки, свести лопатки, коснуться подбородком пола, 2 – и.п.\

- отжимания «кобра»: и.п. – упор лежа на коленях, 1 – согнуть руки, 2 – выпрямить руки прогнуться, 3 – согнуть руки, 4 – и.п.

- отжимания из «позы ребенка»

- медвежья ходьба на месте

- «тихий берпи»,1 - упор присев, 2 - шагом упор лежа, 3 - шагом упор присев, 4 - поднять руки и встать на носки.

### **Физические упражнения на развитие силы мышц ног и стоп.**

В ногах сосредоточены крупные мышечные группы, которые участвуют в каждом повседневном движении. Мышцы бедер состоят из четырехглавой (передняя часть) и двуглавой (задняя часть), а также приводящих (внутренняя сторона) и икроножных мышц голени. Каждую группу необходимо тренировать целенаправленно, чтобы хорошо прокачать ноги.

Существуют базовые упражнения для развития силы мышц ног, которые помогают улучшить физическую подготовку на начальном этапе.

Физические упражнения на развитие силы мышц ног и стоп необходимы для улучшения силовых показателей и более эффективного выполнения упражнений с отягощениями. Выполнение комплекса упражнений на силу мышц ног увеличивает подвижность суставов, укрепляет мышцы и предотвращает возможные травмы.

### **Занятие 31. Упражнения для стопы и голени.**

- поднимания на носки, тоже с лентой-эспандером;
- ходьба на носках
- ходьба на внутренне
- сидя, круговые движения стопой
- перекатный шаг с пятки на носок

### **Занятие 32. Упражнения для увеличения подвижности в суставах.**

- стоя, круговые вращения бедра во внутрь и наружу
- махи ногами вперед, назад, в стороны
- упражнение «бабочка»
- из положения выпада, выпрямить ноги в динамике
- сидя, руки в упоре сзади, попеременное поднимание прямых ног

### **Занятие 33. Упражнения для ног.**

- приседания, то же с лентой-эспандером
- боковые выпады
- ягодичный мост
- односторонняя румынская становая тяга с собственным весом, то же с летной-эспандером
- упражнение «стульчик»
- выпрыгивания из положения упор присев, то же, но с поворотом на 180 градусов
- приседания с прыжком

### **Занятие 34. Ходьба и бег.**

- бег с высоким подниманием бедра
- бег с захлестом голени
- приставные шаги
- ходьба «гусиным шагом»
- бег на прямых ногах
- выталкивания

### **Занятие 35. Прыжки**

- прыжки на скакалке
- прыжки с места в длину
- прыжки на одной ноге
- выпады со сменой ног в прыжке
- упражнение «Джампинг Джек»: 1 – ноги врозь, руки в стороны, 2 – ноги вместе, руки вверху

- прыжки с коленей на ноги

### **Физические упражнения на развитие гибкости**

#### **Занятие 36. Упражнения на растягивание мышц запястья**

Упражнение целесообразно выполнять после игровой сессии, для наилучшего растяжения и расслабления или в заключительной части занятия.

- растяжка разгибателей запястья: поднять руку, разогнуть локоть, согнуть пальцы и запястье, удерживать другой рукой 30 секунд

-растяжка сгибателей запястья: поднять руку, разогнуть локоть, разогнуть пальцы и запястье, удерживать другой рукой 30 секунд

- растяжка верхней трапеции (мышц шеи): рука на голове, наклонить голову в сторону, тянуть ухо к плечу, удерживать 30 секунд

- растяжка большого пальца: схватить большой палец, тянуть вниз и назад, удерживать 30 секунд

-червеобразное растяжение: поднять руку, разогнуть локоть, пальцы согнуты, кисть прямая, другой рукой взять пальцы и тянуть назад, удерживать 30 секунд

- межкостное растяжение: поднять руку, выпрямить локоть, разогнуть запястье пальцы прямые, пальцами другой руки отодвинуть указательный палец, указательный и средний, мизинец, удерживать 30 секунд

#### **Занятие 37. Упражнения на растягивание**

- **растягивание боковых мышц шеи** – и.п – стойка, голову наклонить к правому плечу, правую руку положите на левый висок, левую вытянуть вдоль тела. Медленно наклонять голову к плечу, растягивая мышцы шеи. То же с другой

- **растягивание задних мышц шеи** – и.п. – стойка, руки на затылке одна сверху другой наклонить голову вниз, медленно растягивая мышцы задней поверхности шеи под весом рук.

- **растягивание дельтовидной мышцы** – и.п. – стойка, правая рука вдоль груди, левая ладонь на локоть правой руки. Медленно, нажимая на локоть, тянуть правую руку влево, удерживая руку параллельно полу. То же с другой

- **растягивание трицепса** – и.п. – стойка, правый локоть заведен за голову, ладонь вдоль лопаток. Взять левой рукой правый локоть и потянуть как можно ближе к уху, правая кисть максимально близко к лопаткам

#### **- растягивание мышц спины:**

– и.п. -стойка, ноги на ширине плеч, слегка согнутые в коленях. Наклониться вперед, сцепить руки в замке под коленями, потянуться вперед, максимально округляя спину.

- и.п. – стойка на коленях, ноги на ширине плеч, на носках, ладони на полу.

Медленно поднимать таз, следя за тем, чтобы ладони и стопы располагались по единой линии. Немного согнуть колени, выпрямляя и вытягивая полностью спину

- и.п. - лежа на животе, руки согнуты в упоре лежа. Ноги вытянуты и расслаблены.

Выпрямляя руки, поднять верх корпуса и зафиксировать положение.

- сидя на коленях, сделать вдох, а на выдохе наклоните туловище вперед, одновременно вытягивая руки вдоль.

- и.п. - лежа на спине, прижать колени к животу, обхватить голени ладонями и прижать голову к самим коленям. Удерживать положение.

- и.п. – лежа на спине, вытягивать туловище, создавая небольшой прогиб в спине.

Дополнительно тянуть руки и ноги вдоль в продольном положении.

**- Растягивание передней поверхности ног – и.п.** - стоя на левой ноге. Носок и колено левой ноги обращены строго вперед. Для сохранения равновесия можете опереться рукой о стену. Согнуть правую ногу в колене. Крепко взяться рукой за стопу и плавно подтягивать пятку к ягодицам, изменяя угол в локте руки, удерживающей ногу до растяжения

**- Растягивание задней поверхности ног – и.п.** – стоя, правая нога на расстоянии 30-60 см от левой. Выпрямить правую ногу, левую согнуть в колене, наклониться к правому колену. Левая рука тянется к правой стопе.

**- Растягивание мышц разгибателей и ротаторов тазобедренного сустава – и.п.** - лежа на спине, согнуть правую ногу, левую положить на правую. Взять двумя руками правую ногу и тянуть на себя.

#### **Обучающиеся должны знать:**

- технику безопасности при выполнении упражнений (ОФП);
- технику выполнения упражнений, последовательность, периодичность;
- выполнение физических упражнений в различных режимах физических нагрузок (различные сочетания объема и интенсивности, интервальный и повторный методы)
- освоение объемов учебно-тренировочных нагрузок;
- на какие группы мышц направлены те или иные упражнения.

#### **Обучающиеся должны уметь:**

- выполнять комплекс разминки самостоятельно;
- переносить приобретенные навыки из других видов спорта на свою специализацию;

- умение использовать физические упражнения из других видов спорта для улучшения двигательных качеств необходимых для компьютерного спорта и совершенствования техники;
- освоение объемов учебно-тренировочных нагрузок.

### **III. ТЕМА - РАЗВИТИЕ СПЕЦИАЛЬНЫХ ФИЗИЧЕСКИХ КАЧЕСТВ У ОБУЧАЮЩИХСЯ ГРУППЫ СОб-2, СОб-3 (СФП) – 34 часа**

В системе подготовки киберспортсменов специальные упражнения применяются как основные для решения узких двигательных задач, для формирования рабочей осанки при одновременном воздействии и на повышение функциональных возможностей двигательного аппарата и анализаторов. Упражнения проводятся в комплексе и затрагивают сразу несколько специальных физических качеств требуемых киберспортсмену.

#### **Физические упражнения на развитие координационных способностей.**

##### **Занятие 38. Упражнения на развитие мелкой моторики**

- сжимания и разжимания теннисного мяча всей кистью;
- сжимание и разжимание теннисного мяча большим и указательным пальцем;
- сжимания и разжимания теннисного мяча большим, указательным, безымянным пальцами и мизинцем;
- подкидывание и ловля теннисного мяча снизу;
- подкидывание и ловля теннисного мяча сверху;
- перекидывания теннисного мяча из одной руки в другую;
- подкидывание и ловля мяча сверху со сменой пальцев;
- волна пальцами.

##### **Занятие 39. Упражнение на произвольное мышечное расслабление**

Упражнения обеспечивают активное восстановление после нагрузок, упражнения можно сочетать с психологической релаксацией для снятия эмоционального напряжения. При плохой способности произвольно управлять расслаблением различных мышечных групп, ухудшается кровоснабжение мышц и возрастают энерготраты, снижается скорость движений и величина развиваемых усилий, ухудшается техника движений и т.д.

- встрихивание конечностей (рук и ног) с изменением частоты и амплитуды, можно выполнять в положении стоя, сидя и лежа
- покачивания и прокручивания расслабленных рук
- раскачивание расслабленной ноги с большой амплитудой, можно выполнять стоя на одной ноге с опорой на ноги
- одновременное сокращение определенной группы мышц и расслабление другой
- расслабленный бег трусцой короткими частыми шагами со встрихиванием рук

- быстрый переход от сокращения некоторых групп мышц к их полному расслаблению

#### **Занятие 40. Упражнения на развитие ритмичности**

Ритмичность выступает в качестве одного из показателей моторной одаренности. С развитием ритмических способностей в компьютерном спорте у киберспортсменов будет развиваться чувство легкости, движения перестанут быть скованными, повыситься уровень игры, например, ритмичное перемещение пальцев на клавиатуре вызывает чувство легкости, то есть приложение меньших усилий при достижении высокого результата в игре.

- последовательные прыжки на заданное расстояние (0,5 1 и 1,5 м); прыжковая дистанция размечена линиями;
- махи рук вперед в сочетании с ходьбой с увеличением темпа движений от низкого до высокого
- последовательные прыжки через гимнастическую скамейку с увеличением темпа от низкого до среднего
- бег на 20 м вперед и назад с изменением темпа в каждой попытке
- три шага назад и вперед с последовательным изменением темпа

#### **Физические упражнения на развитие выносливости**

##### **Занятие 41. Развитие общей выносливости**

- тренировка в зоне анаэробного порога (2-я зона) – выполняется в средней интенсивности на пульсе 140-170, 3x8 мин, отдых – 3 мин; 6x3 мин, отдых – 1 мин;
- смешанная аэробно-анаэробная выносливость (3-я зона) – выполняется в высокой интенсивности на пульсе 160-180, 4x4 мин, отдых – 3 мин; 6-8x2минб отдых – 2 мин; 8-10x 40 с, отдых 40 – с; 10x20 с, отдых – 20 с.

##### **Занятие 42. Развитие статической выносливости**

- удержание положения «упор лежа» - начинается с 30\30, 1\1, 2\2, 1\30, 2\1, удержание кто дольше
- удержание положения «стульчик» - начинается с 30\30, 1\1, 2\2, 1\30, 2\1, удержание кто дольше
- удержание положения «ласточка» - - начинается с 30\30, 1\1, 2\2, 1\30, 2\1, удержание кто дольше
- удержание положения «уголок» - - начинается с 30\30, 1\1, 2\2, 1\30, 2\1, удержание кто дольше.

### **Занятие 43. Развитие координационной выносливости**

Для развития координационной выносливости выполняются упражнения на координационной лесенке с общей продолжительностью комплекса 30 минут.

- Пример комплекса на координационной лесенке:

1. Прыжок двумя в клетку ноги вместе – прыжок ноги врозь на следующую клетку (ноги вне клетки)

2. Бег с высоким подниманием бедра, шаг в каждую клетку

3. По два шага в клетку с правой ноги. То же с левой.

4. По три шага в клетку

5. Шаг в сторону, шаг в клетку, шаг в клетку

6. По два шага в клетку, левым боком. То же правым боком

7. Прыжки на одной ноге в каждую клетку на правой. То же на левой

8. Два в клетку, два в клетку, один назад в клетку

9. Два в клетку, один с поднятием бедра в клетку

10. По два в клетку с высоким подниманием бедра

11. Упор лежа, левым боком руками в клетку. То же правым боком

12. На одной ноге через клетку

13. На правую вне клетки две в клетку, на левую вне клетки + по два шага до конца

14. На правую вне клетки две в клетку, на левую вне клетки + Шаг в сторону, шаг в клетку, шаг в клетку

15. Прыжок двумя в клетку ноги вместе – прыжок ноги врозь на следующую клетку (ноги вне клетки) + на правую вне клетки две в клетку, на левую вне клетки

16. Прыжок двумя в клетку ноги вместе – прыжок ноги врозь на следующую клетку (ноги вне клетки) + на правую вне клетки две в клетку, на левую вне клетки + по два в клетку

- прыжки на скакалке с использованием интервального метода 40\20, 40\40, 1\1, 2\1

### **Физические упражнения на развитие специальных скоростных качеств**

#### **Занятие 44. Упражнения на развития быстроты реакции**

**- развитие быстроты реакции выбора:**

- Стоя глаза закрыты. По сигналу открыть глаза, найти мяч и добежать до него. То же, но с двумя мячами. То же, но с тремя мячами.

- Теннисный мяч. Стоя за спиной занимающегося кинуть мяч через верх перед ним об стену. То же с двумя.

- Теннисный мяч. Стоя за спиной занимающегося кинуть мяч через верх перед ним.

**- развитие быстроты реакции на движущийся объект:**

- Теннисный мяч. Кинуть мяч вверх, сделать поворот на 360 градусов, поймать мяч
- Теннисный мяч. Кинуть мяч об пол вверх, поворот на 360 градусов, поймать мяч
- Теннисный мяч. В парах. Один держит мяч двумя пальцами чуть ниже уровня груди. Отпускает мяч. Второй ловит мяч.
- Теннисный мяч. В парах. Перекидывание двух мячей друг другу на расстоянии 10–20 метров
- Теннисный мяч. В парах. Перекидывание двух мяча друг другу на расстоянии 10–20 метров. Один кидает в разные стороны, другой ловит. Смена
- развитие быстроты реакции на сигнал:**
  - Бег по прямой в среднем темпе, по сигналу резко развернуть и побежать обратно
  - Бег по прямой, сигнал: рука вверх – прыжок, сигнал: рука вниз – присед
  - Бег по прямой, сигнал: рука верх – прыжок, сказать противоположную команду в слух, сигнал: рука вниз – присед, сказать противоположную команду в слух
  - Бег по прямой, сигнал: рука вверх – прыжок, сигнал: рука вниз – присед, сигнал: рука в правую сторону – прыжок на правую ногу, сигнал: рука в левую сторону – прыжок на левую ногу
  - игра «Обмани реакцию» - Занимающиеся встают в круг, тот у кого мяч, должен сделать вид, что кидает мяч человеку или кинуть мяч человеку, если кидающий сделал вид и не кинул мяч, а человек среагировал, то тот, кто среагировал выбывает из круга. Игра продолжается пока не останется один игрок.

#### **Занятие 45. Упражнения для совершенствования быстроты движений**

- соревнования на быстрейшее преодоление небольших расстояний (30-60 м) бегом, шагами вперед и назад, скачками вперед и назад, выпадами, прыжками на одной и двух ногах и т. п.;
- рывки с доставанием или перехватыванием предметов, летящих с разной скоростью и на разной высоте, выполняемые из разных стартовых положений (низкого, высокого старта, боевой стойки и др.).
- рывки (старты) на 10-20 м из разных исходных положений (низкого и высокого старта, положения лежа, сидя, спиной к направлению движения и т. д.);
- чередование медленного бега с рывками на 15-20 м;
- скоростные движения руками, сопровождающиеся сжиманием и разжиманием пальцев (размахиванием, ударными движениями);
- подскоки на месте, ноги вместе и врозь, с поочередным движением разноименных рук к груди, в сторону и вверх.

### **Обучающиеся должны знать:**

- технику безопасности при выполнении упражнений (СФП);
- технику выполнения упражнений, последовательность, периодичность;
- упражнения с теннисными мячами
- упражнения на координационной лесенке

### **Обучающиеся должны уметь:**

- выполнять упражнения самостоятельно и при помощи партнёра, с изменением скорости, амплитуды, с отягощениями и без них;
- развивать специальные способности (гибкость, быстроту, координационные способности, выносливость);
- технически правильно выполнять упражнения;

## **IV. ТЕМА - РАЗВИТИЕ ТЕХНИЧЕСКОЙ ПОДГОТОВКИ У ОБУЧАЮЩИХСЯ В ГРУППЕ СОб-2, СОб-3 – 42 часа**

Технический прием – это двигательное действие, которое характеризуется использованием систем компьютерного ввода, например, таких, как клавиатура и мышь для решения игровых задач одним игроком или участниками группы (связкой). Технический прием в киберспорте может решать определенные игровые задачи. Например, обеспечивать быстрое перемещение по игровой карте, или наносить удар по противнику.

### **Занятие 46. Техника контроля крипов. Добивание существ без помехи**

«Добиванием» называется убийство вражеского существа атакой или способностью. Игрок, совершивший добивание, получат награду в золоте.

«Добивать» можно обычной атакой, для этого надо навести курсор мыши на крипа и нажать правую кнопку мыши.

Чтобы «добрить» крипа надо нанести по нему последний удар «ластхит».

Основы техники:

1. В настройках игры выполнить следующие действия:

- Автоатака включить «стандартно»
- При нажатии ПКМ на союзника включить «атаковать»
- в расширенных настройках включить умную атаку

2. Добивание крипов только ПКМ – навестись мышью на крипа и нажать ПКМ

3. Добивание крипов через кнопку «атака» нажать на кнопку «атака» навестись на крипа и нажать ЛКМ

4. Добивание через умную атаку – вокруг курсора появляется область (круг), который подсвечивает крипов, нажав на ЛКМ герой атакует крипа, который был ближе в

зоне действия круга. Данный способ имеет преимущество в том случае, если текстура героя врага большая и закрывает обзор на крипа, что не дает возможности навестись на крипа.

5. Добивание через включенную «быструю атаку» - навестись курсором на крипа и нажать кнопку «атаки»

Каждый из данных способов подходит и выбирается по удобству использования.

Техника считается хорошо освоенной, когда игрок без помехи может добить за 10 минут всех крипов, которые появляются на линии за это время, примерно 80\80, то есть как своих, так и чужих.

#### **Занятие 47. Техника контроля крипов. Добивание существ с помехой**

После освоения техники добивания без помехи, занимающийся переходит на освоение добивания с помехой, так как в соревновательной игре, всегда приходится стоять против 1-2, а иногда даже против 3 героев, которые будут мешать добивать крипов. Для освоения данной техники используется кастомная карта игры Dota 2 – training polygon и режим игры lasthit training – задача игрока добить как можно больше крипов за 10 минут, против вражеского героя. Также используется игра 1 на 1 друг против друга, где главным условием выступает добивание крипов, при этом бить другого героя и применять на него способности нельзя, закрепляется данная техника уже в обычных и соревновательных (рейтинговых) играх.

Стоит отметить, что каждый герой в игре имеет свою скорость атаки, а также скорость полета снаряда (герои дальнего боя), что вносит усложнение или облегчение в добивании крипов на том или ином герое.

#### **Занятие 48. Техника владения компьютерной мышью. Точность, скорость и реакция.**

Полноценная техника владения компьютерной мышью включает в себя 3 компонента: точность, скорость и реакция. Реакция является основным аспектом в компьютерном спорте, поэтому и в технике владения компьютерной мышью есть данный аспект.

Тренировка точности происходит на таких сайтах как aim400kg.com и Cyberten.ru, а также на кастомной карте игры Dota 2 training polygon – aim challenge

Тренировка точности происходит на таких сайтах как aim400kg.com и Cyberten.ru

Упражнения на точность:

- Exact Aiming
- EA Survival
- Специальная координация

Упражнения на точность и скорость:

- FA Double
- FA Triple
- FA Multi
- Accurate Quickness
- Тренировка aim
- AQR
- Mass Click

#### **Занятие 49. Техника перемещения в игре. Перемещение героя, перемещение камеры.**

Перемещения героя так же происходит с помощью мыши, тут важна плавность перемещения курсора и клики по мышке. Перемещения используются как для того, чтобы переместить героя с одного места карты в другое, так и при добивании крипов или добивания строений. Правильная техника поможет не подставить своего героя под удар, запутать врагов в лесу, предупреждает случайной перемещение курсора. Перемещение героя происходит путем наведения курсора на карту и нажатия ПКМ.

Варианты перемещения камеры в игре:

1. Нажать на колесико и переместить мышь в нужную сторону – данный способ является самым эффективным, так как позволяет быстро переместить камеру в нужное место.
2. Провести курсор по краю экрана – менее эффективно, не так быстро, как в первом варианте и заставляет брать большую амплитуду курсора.
3. Управление камерой клавишами – самый не эффективный, но малая доля игроков пользуется.
4. Перемещение камеры нажатием на мини-карту – эффективный прием, когда герой находится в одной части карты и ему надо посмотреть, что происходит в другой.

#### **Занятие 50. Техника владения клавиатурой. Способности и предметы.**

Помимо мыши в игре задействована и клавиатура. Каждый игрок подстраивает клавиши под себя, следует назначить клавиши на способности, на курьера, на героя, на подконтрольные группы, на предметы и клавиши коммуникации.

Варианты применения способностей и предметов:

1. Обычное применение – нажать на клавишу способности, навести курсор на цель, нажать ЛКМ
2. Быстрое применение – навести курсор на цель и нажать клавишу

3. Быстрое применение на нажатие или отпускание – нажать на способность или предмет, навестись и отпустить зажатую клавишу

Каждый из данных способов индивидуален, зачастую игроки играют либо полностью на быстром применении, либо смешивают обычное применение и быстрое, реже только на обычном.

Каждый вариант можно подстроить отдельно под героя или под предмет.

Как и технике владения компьютерной мышью здесь важны скорость, точность и реакция. Точность попадания по клавише, скорость прожатия клавиш, реакция – успеет ли игрок нажать на клавишу при внезапной атаке противника.

Для тренировки данной техники используется:

- кастомная карта в игре Dota 2 – pure reflex, где игроки сражаются между собой, применяя различные способности, способности у всех одинаковы, побеждает тот, кто совершил больше всех игровых убийств.

- на сайте Cyberten.ru: мелкая моторика и моторная асимметрия

### **Занятие 51. Техника владения клавиатурой. Слепая печать.**

Способность нажимать клавиши не смотря на клавиатуру, позволяет сэкономить время применения способностей. Так же слепая печать используется для коммуникации в игре, чтобы общаться с союзниками в чате, не отрывая взгляда от игры и от игрового процесса. В игре скорость решает многое, а в игре Dota 2 надо постоянно следить за происходящим на карте, не отвлекаясь, чтобы вовремя среагировать на изменяющуюся ситуацию в игре.

Для тренировки используются различные клавиатурные тренажеры:

Stamina-online.com

Ratatype.com

Tapugun.top

### **Занятие 52. Техника прокликивания и взаимодействия с мини-картой.**

Взаимодействие с мини-картой является важным аспектом, чтобы следить за происходящим в игре. Находясь в одной части карты, начинающие игроки часто следят только за своим героем и держат камеру только на нем, что не позволяет им увидеть полной картины игры или проследить за перемещениями противника. Умение взаимодействовать с мини-картой и прокликивать ее и вражеских героев, поможет не только собрать больше игровой информации, но и подготовить игрока к неожиданным нападениям со стороны противника или заранее уйти из опасной части карты.

Для тренировки используется кастомная карта игры Dota 2 – training polygon – map aim и игровая практика по схеме кликнул на карту, собрал информацию - вернул камеру клавишей на героя

**Обучающие должны знать:**

- какие клавиши назначены на способности и предметы
- за что отвечают кнопки мыши и колесико мыши

**Уметь:**

- держать линию крипов на одном месте
- применять способности и предметы
- точно и быстро перемещать курсор мыши
- нажимать клавиши, не глядя на клавиатуру
- перемещать камеру на карту и на героя с помощью мыши и клавиатуры

**V. ТЕМА - ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ ПОДГОТОВКА У ОБУЧАЮЩИХСЯ В ГРУППЕ СОб-2, СОб-3 – 30 часов**

Большое внимание уделяется психологической подготовке. Психологическая подготовка предусматривает формирование личности занимающегося и межличностных отношений, развитие спортивного интеллекта, психологических функций и психофизиологические качества.

Основными задачами психологической подготовки являются:

- привитие устойчивого интереса к занятиям компьютерным спортом;
- формирование установки на тренировочную деятельность;
- формирование волевых качеств спортсмена;
- совершенствование эмоциональных свойств личности;
- развитие коммуникативных свойств личности;
- развитие и совершенствование интеллекта киберспортсмена.

К числу главных методов психологической подготовки относятся беседы, педагогическое внушение, методы моделирования соревновательной ситуации через игру.

**Занятие 53. Упражнения на развитие психофизиологических качеств**

В психологической подготовке киберспортсменов также используются специальные упражнения, направленные на развитие психофизиологических качеств, к таким качествам относятся: восприятие, скорость мышления, переключение внимания, скорость реакции, реакция на движущийся объект, зрительная память и концентрация внимания.

Упражнения выполняются на сайте Cyberten.ru с одноименными названиями:

- Скорость мышления – задача не сталкиваться с шестиугольником, который с каждым разом двигается все быстрее
- Восприятие – смотря на точку, появляются два числа, задача выбрать большее число
- Переключение внимания – на поле размером 4x4 найти все числа по порядку от 1 до 16, можно менять размер поля на большее или меньшее
- Скорость реакции – быстро нажать на квадрат после смены цвета
- РДО (реакция на движущийся объект) – остановить стрелку ровно на желтой отметке
- Зрительная память – найти все синие шары, на поле появляются и двигаются зеленые и синие шары, надо запомнить, где находятся синие шары и когда шары станут белыми, кликнуть на те шары, которые были синими
- Концентрация внимания – упражнение сделано на основе методики «Кольца Ландольта», где за отведенное время нужно найти как можно больше колец с разрывом в определенном месте.

#### **Занятие 54. Общая подготовка**

Психологическая подготовка к соревнованиям состоит из двух разделов: общая психологическая подготовка к соревнованиям, которая проводится в течение всего года, и специальная психическая подготовка к выступлению на конкретных соревнованиях.

В ходе общей психологической подготовки к соревнованиям формируются высокий уровень соревновательной мотивации, соревновательные черты характера, предсоревновательная и соревновательная эмоциональная устойчивость, способность к самоконтролю и саморегуляции в соревновательной обстановке.

В ходе подготовки к конкретным соревнованиям формируется специальная (предсоревновательная) психическая игровая готовность спортсмена к выступлению, характеризующаяся уверенностью в своих силах, стремлением к обязательной победе, оптимальным уровнем эмоционального возбуждения, устойчивостью к влиянию внутренних и внешних помех, способностью произвольно управлять действиями, эмоциями и поведением, умением немедленно и эффективно выполнять во время выступления действия и движения, необходимые для победы.

Используются методы словесного и смешанного воздействия, направленные на развитие разных свойств личности, идеомоторная тренировка, мысленная репетиция, ментальный видеотренинг.

## VI. ТЕМА - РАЗВИТИЕ ТАКТИЧЕСКОЙ ПОДГОТОВКИ У ОБУЧАЮЩИХСЯ В ГРУППЕ СОб-2, СОб-3 – 200 часов

Тактическая подготовка в киберспортивной дисциплине «Боевая арена: Dota 2»



происходит одновременно. Каждая тактическая задача соподчинена основной тактической задаче на матч и как правило зависит уровня игры противника и от соревновательной обстановки матча. Первую часть киберспортивного матча разделяют на две стадии: а) борьба в неопределенных позициях и б) борьба в определенных позициях. Вторую часть киберспортивного матча можно условно назвать «завершением игры». Как правило, наиболее сложной является первая стадия первой части киберспортивного матча, именно здесь команды и игроки стараются максимально реализовать подготовленные тактические приемы. Все технические приемы в цифровой среде в нападении и в защите относятся к средствам ведения игры. К методам ведения игры относят такие понятия как стиль: (агрессивный, комбинированный, пассивный), темп (быстрый, средний, медленный) и ритм

**Рис.** Виды тактики в командных дисциплинах в компьютерном спорте (рациональный, нерациональный, стабильный, вариативный). Тактическая система игры – это организованный способ ведения борьбы, с распределением функций между игроками одной команды в защите и нападении в различных фазах игры, в соответствии с игровым амплуа.

При тактической подготовке в дисциплине компьютерного спорта «Боевая арена: Dota 2» особое внимание следует уделять: индивидуальной тактике, которая обуславливается выбором тех или иных технических приемов в соответствии с текущей

ситуацией, групповой тактике – решающей локальную задачу двумя и более игроками одновременно. И командной тактике - управляющей игрой в целом. Эффективное соотношение каждого типа тактической подготовки в системе многолетней подготовки киберспортсменов в настоящее время не определено.

**Задачи тактической подготовки:**

- Обучить целесообразному выбору технических приемов, в соответствии с текущей игровой обстановкой.
- Развивать антиципацию, оперативное мышление, творческие способности, пространственное мышление.
- Обучить взаимодействию с товарищами по команде, в рамках решения определенных тактических задач.
- Сформировать способность быстро переключаться с одной тактической системы игры на другую, в зависимости от игровой ситуации.

**Занятие 55. Тактика игры. Одиночное сражение. Командное сражение.**

Общие задачи игры. Одиночное сражение в условиях, когда герой противника сильнее\слабее. Командное сражение – тактика защиты и нападения, переход от нападения к защите и от защиты в нападение.

**Занятие 56. Индивидуальные действия на героях 4 и 5 позиции в игре Dota 2.**

**Герои 4 и 5 позиции** – герои, главная задача которых это помогать союзникам зарабатывать больше золота и опыта, героев этой роли еще называют героями поддержки. Они могут уделять меньше внимания количеству золота и предметам, которые им надо получить, полагаются в основном на свои способности, дабы получить преимущество над командой врагов. Чаще всего у таких героев есть способности лечения, они помогают обездвиживать врагов, позволяя своим союзникам быстро убить врага, также саппорты принимают меры по защите команды, чтобы её не застали врасплох. Такие герои практически не зависят от предметов, поэтому часть золота они тратят на расходуемые предметы: Observer Ward, Sentry Ward, Smoke of Deceit и другие. На ранней стадии игры, когда керри-герои не особо сильны, саппорты должны делать все возможное, чтобы защитить их.

**Задачи 4 позиции:** должны хорошо наблюдать за картой. Когда враги атакуют где-то на карте или даже пропускают башни, должны мгновенно телепортироваться, чтобы помочь. Неверный выбор героя может сделать всю игру бесполезной. Помогает вардить, думает о наступательных вардах. Покупает смок и гангаает всякий раз, когда может. Контролирует руны богатства, помогает союзнику на центральной линии, контролирует руны мудрости. Помогают 3 позиции на линии.

**Задачи 5 позиции:** отдать свою жизнь за керри-героя, ставить варды и девардить на своей половине карты, отталкивать вражеского оффлейнера, не давать ему добраться до крипов, не красть опыт у своего керри, стараться держаться подальше, если это возможно — можно компенсировать недостаток опыта позже. Покупать ситуативные полезные предметы и правильно расставлять приоритеты, так как чаще всего имею меньше всех золота на карте, не умирать просто так, не ходить в одиночку.

### **Занятие 57. Командные действия на героях 4 и 5 позиции в игре Dota 2.**

Командные сражения на героях поддержки - позиционирование, фокус и расстановка приоритетов, атакующие и защитные действия. В зависимости от героя расслабляются приоритеты в сражении, герои 5 позиции стоят позади всей команды, герои 4 позиции могут стоять позади команды или же инициировать драки. Герои 5 позиции должны правильно расставлять приоритеты спасения союзников и не идти вперед, когда идет сражение 5 на 5. От ситуации рассматривается игра в защите и в атаке, в зависимости от общего драфта команды и пика конкретного героя.

### **Занятие 58. Игра против ботов на героях 4 и 5 позиции.**

Тренировка индивидуальных и командных действий против искусственного интеллекта (ботов), они более простые и предсказуемые, чем живые игроки, поэтому отработка тактических действий на героях 4 и 5 позиции происходит с ними, особенно тогда, когда игрок первый раз играет на герое.

### **Занятие 59. Индивидуальные действия на героях 1 позиции в игре Dota 2**

Герои 1 позиции - очень мощные герои в поздних стадиях игры. Их потенциал зависит от того, какие предметы они собрали. Обычно, в начале игры они довольно слабые и поэтому должны быть защищены героями поддержки, но позднее, при постоянно достаточном количестве золота они становятся весьма могущественны. Чтобы раскрыть все свои возможности, они должны умело пользоваться способностями. Наличие большого количества героев этой роли в команде может сильно усложнить игру, так как каждый игрок будет нуждаться в получении опыта или лишнего золота, что, конечно, усложнит развитие других игроков.

Задачи 1 позиции: добивать как можно больше крипов, быстро прокачиваться на стадии лайнинга и после, выбирать маршруты фарма для более быстрого прокачивания, покупать правильные предметы в зависимости от драфта соперника, принимать решения вступать в командное сражение или нет, продумывать заранее маршруты и тактику на игру в зависимости от выбранного героя.

### **Занятие 60. Игра 1 x 1 на добивание существ на героях 1 позиции.**

Игра 1 на 1, на керри-героях, урон наносить можно только крипам, наносить друг

другу физический или магический урон запрещено. Задача за 10 минут иметь больше добитых крипов, чем у противника. Данное задание позволяет не только практиковаться в добивании крипов с помехой, но еще и привыкнуть к выбранному герою, так как скорость атаки и полета снаряда у каждого героя индивидуальна.

### **Занятие 61. Командные действия на героях 1 позиции в игре Dota 2.**

Командные сражения на керри героях - позиционирование, фокус и расстановка приоритетов, атакующие и защитные действия. В зависимости от героя расставляются приоритеты в сражении, зачастую керри герои нападают сначала на более слабых противников или на героев, на которых заранее обговорен фокус. Главная задача в командном сражении – нанести как можно больше физического урона и нейтрализовать как можно больше противников. В зависимости от ситуации, может выступать как приманка для врагов. Вовремя включаться в командные сражения и знать свой пик силы и готовность героя к сражению.

### **Занятие 62. Индивидуальные действия. Игра в обычном режиме на героях 4, 5 и 1 позиции.**

Тренировка индивидуальных и командных действия против живых игроков, отработка тактических действий на героях 4, 5 и 1 позиции, на героях на которых сыгранно не менее 5 игр.

### **Занятие 63. Индивидуальные действия на героях 3 позиции в игре Dota 2. Игра против ботов на героях 3 позиции.**

Герои 3 позиции – герои сложной линии - оффлейнеры также называют хардлейнерами, потому что герои играют против состава легкой линии с их лучшими условиями. Победа на линии окажет чрезвычайно большое влияние на игру. Ключевым моментом для оффлейнера является сохранение позиции противника на низком фарме и каким-то образом сравняться с ним или быть рядом по фарму. Позицию 3 можно играть двумя разными ролями: как полукерри и как танк. При игре на позиции 3 за танка часто требуется поддержка героя поддержки. Герои-танки чрезвычайно сильны и хороши для поздней игры и начала боев, инициации. С другой стороны, если собственная позиция 1 не является хард-керри, то оффлейнер может действовать как полукерри. Оффлайновый полукерри будет играть на соло-линии, а второй саппорт помогает миду и легкой линии.

**Задачи 3 позиции:** стараться делать много мелких ударов и попыток нанесения урона, что может сильно навредить противникам. «Денайт» - не отдавать своих крипов как можно больше, не умирать, не фидить врага, находить возможность для фарма. Тренировка индивидуальных действий с ботами, освоение новых героев.

#### **Занятие 64. Двусторонняя игра с заданием.**

Игра 5 на 5 между занимающимися с индивидуальным задание для каждого в зависимости от роли и типа выбранного героя. Акцентировать внимания на основных задачах для каждой роли.

#### **Занятие 65. Игра в обычном режиме на героях 3 позиции.**

Тренировка индивидуальных и командных действий против живых игроков, отработка тактических действий на героях 3 позиции, на героях на которых сыгранно не менее 5 игр.

#### **Занятие 66. Игра 1 x 1 на героях 2 позиции. Игра против ботов на героях 2 позиции.**

**Герои 2 позиции** – мидер, оказывает наибольшее влияние в начале и середине игры. Мидер получает одиночный опыт и золото. Как только мидер достигает 6-го уровня, он может легко гангать другие линии и совершать быстрые убийства. Из-за его преимущества в уровне кривая мощности на его стороне, и он может доминировать на любой другой линии, если действия будут выполнены хорошо. Мидер похож на полу-керри, но он не может заменить позицию 1.

**Задачи 2 позиции:** играть агрессивно (если герой позволяет), не позволять вражескому мидеру доминировать над собой, достигнуть 6 уровня быстрее, добив больше крипов, чем противник. По достижению 6 уровня, оценить свою команду и реализовать килл-потенциал. Решить объединиться с командой или остаться фармить. Всегда сообщать о том, что вражеского мидера нет на линии, делать разумное зонирование, отпушивать волны крипов до критических окон времени: за 20 секунд до появления рун или, если ваш союзник хочет гангать, пушите меньше.

Отработка индивидуальных действий в игре 1 на 1 в режиме игры solo mid, на одинаковых героях, на разных героях с ближним типом атаки, на разных героях с дальним типом атаки, отработка равных матчапов, отработка неравных матчапов.

#### **Занятие 67. Групповые действия. Учебная игра с заданием.**

Отработка групповых действий на линиях, 3 и 4 позиция вместе, 1 и 5 позиция вместе, игра по линиям против ботов, в обычном режиме и в лобби 2 на 2, равные и неравные матчапы.

#### **Занятие 68. Командные действия. Игра 5 x 5 с заданием.**

Игра 5 на 5 в обычном режиме, с индивидуальным заданием для каждого занимающегося в зависимости от роли и от выбранного героя.

#### **Занятие 69. Командные действия. Игра с преимуществом. Деление фарма.**

#### **Перемещения. Игра от защиты.**

Отработка командных действий при различных сценариях, правильное деление фарма на карте при доминировании и защите, командные перемещения при защите и нападении, игра от защиты (от ХГ), оборона строений.

### **Занятие 70. Индивидуальные действия. Фарм, ганги.**

Отработка индивидуальных действий фарма на карте, маршруты фарма, способы быстрого фарма в зависимости от героя, фарм на разных стадиях игры. Отработка гангов на центральную линию, ганги на боковые линии, одиночные ганги, выбор времени ганга в зависимости от количества крипов на линии. Ганги в лесу.

### **Занятие 71. Индивидуальные действия (перемещения, вардинг, помощь).**

Прещения при вардинге, перемещения при смене линий, телепортация, установка вардов при нападении, установка вардов при защите, варды против невидимых героев и их реализация, помощь на линии, лечение и защита героев. Удержание линии.

### **Занятие 72. Командная работа. Коммуникация. Выбор героев и предметов.**

#### **Баланс сил на линии и командные сражения.**

Коммуникация в игре с использованием микрофона, чата и сигналов на карте. Драфт в игре, правильный выбор героев, синергия геров. Контрприки. Начальный закуп предметов в зависимости от роил и от героя, промежуточные и главные предметы в игре. Баланс линий, сильные и слабые матчапы, действия при сильном матчапе, действия при слабом матчапе. Позиционирование всей команды в сражении, приоритеты целей, поочередное применение способностей.

### **Занятие 73. Групповые действия. Учебная игра с заданием (2x2, 3x3, 4x4).**

Отработка групповых действий различных позиций, например, 1,5 против 3,4, 4,5,2 против 1,5,4, взаимодействие разных позиций друг с другом.

#### **Обучающиеся должны знать:**

- Технику безопасности при работе на компьютерах
- Название выполняемых упражнений;

#### **Обучающиеся должны уметь:**

- Выполнять основные технические упражнения;
- Понимать и выполнять основные тактические приемы.

### **ТЕМА - ИНЫЕ МЕРОПРИЯТИЯ ДЛЯ ГРУППЫ НП-2, НП-3 – 8 часов**

Медицинские, медико-биологические мероприятия, восстановительные мероприятия, тестирование и контроль.

Медико-восстановительные мероприятия проводятся с целью медико-биологического сопровождения, медицинского обеспечения, осуществления

восстановительных и реабилитационных мероприятий, организации спортивного питания (возмещение энергозатрат, фармакологическое обеспечение).

Подробнее смотреть раздел 7 настоящей программы.

## **МЕДИЦИНСКИЙ КОНТРОЛЬ**

### **Для группы СОб-1 года:**

Контроль над состоянием здоровья спортсменов осуществляют медицинский персонал СПб ГБУ ДО СШОР «Комета». Медицинское обследование спортсмены групп начальной подготовки проходят один раз в год при приеме в СШОР.

Медицинское обследование включает:

- справка от педиатра с указанием группы здоровья;
- эхокардиография сердца.

В случае необходимости, по медицинским показаниям, организуется дополнительная консультация у других специалистов.

### **Для группы СОб 2 и 3 года:**

Контроль над состоянием здоровья спортсменов осуществляют медицинский персонал СПб ГБУ ДО СШОР «Комета». Углубленное медицинское обследование спортсмены проходят 1 раз в год, как правило, в конце подготовительного и соревновательного периодов, в остальных случаях по направлению тренера. Текущий осмотр проходят 1 раз в год.

Углубленное медицинское обследование включает: анамнез; врачебное освидетельствование для определения уровня физического развития и биологического созревания; электрокардиографическое исследование; клинический анализ крови и мочи; обследование у врачей-специалистов: хирурга, невропатолога, окулиста, отоларинголога, дерматолога, стоматолога, кардиолога.

В случае необходимости, по медицинским показаниям, организуется дополнительная консультация у других специалистов.

К занятиям допускаются дети и подростки, отнесенные к основной медицинской группе.

## **ЛИТЕРАТУРА**

1. Иссурин В.Б., Лях В.И. Научные и методические основы подготовки квалифицированных спортсменов. / В.Б. Иссурин, В.И. Лях. – М.: Спорт, 2020 – 176 с.
2. Косьмина Елена Алексеевна СТРАТЕГИЯ И ТАКТИКА В КОМПЬЮТЕРНОМ СПОРТЕ // Известия ТулГУ. Физическая культура. Спорт. 2022.

3. Косьмина, Е.А. Содержание различных видов спортивной подготовки в компьютерном спорте: монография / Е.А. Косьмина, Ю.М. Макаров; Национальный государственный университет физической культуры, спорта и здоровья им. П.Ф. Лесгата, Санкт-Петербург. — Санкт-Петербург, 2022. — 184 с.

4. Косьмина, Е.А. Теория и методика избранного вида спорта (компьютерный спорт): учебное пособие для бакалавров, обучающихся по направлению подготовки 49.03.01 – «Физическая культура». Ч. 1 / Е.А. Косьмина, И.В. Косьмин, С.Б. Муравьев; Национальный государственный университет физической культуры, спорта и здоровья им. П.Ф. Лесгата, Санкт-Петербург. — Санкт-Петербург: НГУ им. П.Ф. Лесгата, 2020. — 87 с.

5. Никитушкин, В.Г., Суслов, Ф.П. Спорт высших достижений: теория и методика: учебное пособие. -М.: Спорт, 2018. -320 с.

*Санкт-Петербургское государственное бюджетное учреждение дополнительного образования спортивная школа олимпийского резерва «Комета»*

**ПРИНЯТА**

Решением заседания  
Педагогического совета  
СПб ГБУ ДО СШОР «Комета»

Протокол от 28.12.2024 № 4

**УТВЕРЖДЕНА**

Приказом СПб ГБУ ДО СШОР «Комета»  
от 28.12.2024 № 211-СО

## **РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

### **по дисциплине компьютерного спорта «Боевая арена: Dota 2»**

**на 20\_\_ - 20\_\_ учебный год**

**для обучающихся спортивно-оздоровительного этапа «продвинутый уровень»**

**(СОп-1, СОп-2, СОп-3)**

**Составитель: тренер-преподаватель  
Курач Ксения Игоревна**

г. Санкт-Петербург

20\_\_ г.

## СОДЕРЖАНИЕ

### **ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА .....**

Годовой учебно-тренировочный план.....

### **УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН СОп-1 .....**

### **СОДЕРЖАНИЕ ТЕМ ПРОГРАММНОГО МАТЕРИАЛА .....**

Теоретическая подготовка .....

Общая физическая подготовка .....

Специальная физическая подготовка.....

Техническая подготовка.....

Психологическая подготовка.....

Тактическая подготовка .....

Участие в спортивных соревнованиях.....

Инструкторская и судейская практика .....

Иные мероприятия.....

Требования к уровню подготовки.....

### **УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН СОп-2, СОп-3.....**

### **СОДЕРЖАНИЕ ТЕМ ПРОГРАММНОГО МАТЕРИАЛА .....**

Теоретическая подготовка .....

Общая физическая подготовка .....

Специальная физическая подготовка .....

Техническая подготовка .....

Психологическая подготовка .....

Тактическая подготовка .....

Участие в спортивных соревнованиях .....

Инструкторская и судейская практика .....

Иные мероприятия .....

Требования к уровню подготовки .....

Контрольно - переводные испытания.....

Медицинский контроль .....

Литература .....

## **ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

В рабочей программе представлены основные разделы спортивной подготовки киберспортсменов групп начальной подготовки первого и второго года обучения, изложенные на основе новейших данных в области теории физической культуры и спорта.

Компьютерный спорт (киберспорт, электронный спорт) – это вид соревновательной деятельности и специальной практики подготовки к соревнованиям на основе компьютерных игр или видеоигр, где игра предоставляет среду взаимодействия объектов управления, обеспечивая равные условия состязаний человека с человеком или команды с командой. В киберспорте требуются те же качества, которые ценятся и в традиционном спорте: профессионализм, целеустремлённость, инициативность, дисциплинированность, решительность, смелость, выдержка и воля к победе.

*Dota 2* (*Дота 2*) - многопользовательская командная компьютерная игра в жанре «Боевая арена», разработанная и изданная корпорацией Valve. Игра изображает сражение на карте особого вида; в каждом матче участвуют две команды по пять игроков, управляющих разными «героями» — персонажами с различными наборами способностей и характеристиками. Для победы в матче команда должна уничтожить особый объект — «крепость», принадлежащий вражеской стороне, и защитить от уничтожения собственную «крепость».

*Dota 2* является активной киберспортивной дисциплиной, в которой профессиональные команды со всего мира соревнуются в различных лигах и турнирах. Премиум-турниры по *Dota 2* имеют призовые фонды в миллионы долларов, не раз становившиеся крупнейшими в истории киберспорта. Самый крупный турнир по игре — *The International*, ежегодно проводимый Valve. Начиная с сезона 2017/18 Valve также организует *Dota Pro Circuit* — профессиональный сезон, проводящийся в течение года. Крупные профессиональные турниры по *Dota 2* транслируются на видеостриминговых сервисах, иногда набирая свыше миллиона зрителей одновременно.

### **Основополагающие принципы:**

- *Комплексность* - предусматривает тесную взаимосвязь всех сторон учебно-тренировочного процесса.
- *Преемственность* - определяет последовательность изложения программного материала по этапам обучения.
- *Вариативность* - предусматривает, в зависимости от этапа многолетней подготовки, индивидуальных особенностей киберспортсмена.

### **Цель программы (СОп-1):**

Основной целью программы является разносторонняя физическая подготовка и овладение основами тактики дисциплины компьютерного спорта «Боевая арена: Dota 2», участие в соревнованиях и формирование навыков соревновательной деятельности.

**Цель программы (СОп-2, СОп-3):**

Повышение уровня общей и специальной физической, теоретической, технической, тактической и психологической подготовленности, участие в официальных киберспортивных соревнованиях и совершенствование навыков в условиях соревновательной деятельности.

**Задачи программы (СОп-1):**

***Образовательные:***

- совершенствовать технические приемы в тактических действиях;
- обучать тактическим действиям (в основном индивидуальным и групповым) и совершенствование их в игре. Без четкой специализации по позициям.

***Развивающие:***

- развивать когнитивные способности обучающихся: память, внимание, способность логически мыслить, анализировать, концентрировать внимание на главном;

***Воспитательные:***

- воспитывать усидчивость, аккуратность, умение планировать свое время и терпение;
- воспитывать умение работать в команде;
- приобщать к соревновательной деятельности.

**Задачи программы (СОп-2, СОп-3)**

***Образовательные:***

- обучать приемам игры, совершенствовать их в ранее изученных условиях, близких к соревновательным.
- обучать индивидуальным, групповым и командным действиям, совершенствовать их в ранее изученных условиях и в различных тактических комбинациях
- специализация по позиции. Совершенствовать приемы игры и тактические действия с учетом индивидуальных особенностей игровой позиции.

***Развивающие:***

- развивать когнитивные способности обучающихся: память, внимание, способность логически мыслить, анализировать, концентрировать внимание на главном;

### ***Воспитательные:***

-воспитать умение готовиться и участвовать в соревнованиях (настраиваться на игру, регулировать эмоциональное состояние перед игрой, во время игры, независимо от ее исхода, проводить комплекс восстановительных мероприятий).

### **Частные задачи на учебно-тренировочный год:**

4. Развивать скоростные способности
5. Развивать координационные способности
6. Развивать специальную тренировочную и соревновательную выносливость
7. Развивать навыки командной игры

По окончании годичного цикла обучающиеся должны выполнить требования контрольно-переводных нормативов.

Рабочая программа **первого года** обучения рассчитана на 468 часов подготовки (**табл.1**). Систематический сбор информации об успешности образовательного процесса, контроль над состоянием физического развития, физической подготовленности обучающихся определяется контрольными испытаниями. Перечень и порядок проведения контрольных испытаний для обучающихся, а также нормативные требования по общей и специальной физической подготовке, овладение теоретическими знаниями, учитывают требования для данного биологического возраста детей и скорректированы с учётом возрастных особенностей обучающихся.

В ходе реализации **спортивно-оздоровительного этапа «продвинутого уровня» второго и третьего годов обучения** у ребенка формируются компетенции осуществлять универсальные действия:

- личностные (самоопределение, нравственно-этическая ориентация)
- регулятивные (планирование, прогнозирование, контроль, коррекция, оценка, саморегуляция)
- познавательные (логические действия, а также действия постановки и решения проблем)
- коммуникативные (планирование сотрудничества, постановка вопросов – инициативное сотрудничество в поиске и сборе информации, разрешение конфликтов, управление поведением партнера – контроль, коррекция, оценка действий партнера, достаточно полное и точное выражение своих мыслей в соответствии с задачами и условиями коммуникации).

Ожидаемые результаты и формы их проверки:

Улучшение показателей физического развития обучающихся в конце года, по сравнению с показателями начала учебно-тренировочного года, определяются способом измерения физической подготовки и контрольными тестированиями.

В процессе занятий по данной программе обучающиеся должны приобрести необходимые знания, умения и навыки по дисциплине компьютерного спорта «Боевая арена: Dota 2» для участия на турнирах.

Формы подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы:

- анализ результатов сдачи контрольных тестов по общей физической, специальной физической и технической подготовке,
- анализ результатов участия в соревнованиях.

Рабочая программа **второго и третьего годов** обучения рассчитана на 624 часа подготовки (*табл.2*). Систематический сбор информации об успешности учебно-тренировочного процесса, контроль над состоянием физического развития, физической подготовленности обучающихся определяется контрольными испытаниями

Таблица 1

**Годовой учебно-тренировочный план**  
**НА СПОРТИВНО-ОЗДОРОВИТЕЛЬНОМ ЭТАПЕ ПРОДВИНУТОГО УРОНЯ 1 ГОДА ОБУЧЕНИЯ**

№ п/п	содержание	%	Кол- во часов	январь			февраль					март					апрель					май					июнь					
				№ недели	100	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	
1.	общая физическая подготовка	15	70	1,5	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	2	1,5	2	2	2	2		
2.	специальная физическая подготовка	5	23	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5			
3.	техническая подготовка	5	23	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5		
4.	Тактическая, теоретическая, психологическая подготовка	55	258	4	5	3	3	3	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	3	3	3	3	3	5	4	5	5	5		
5.	Инструкторская, судейская практика	8	37	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
6.	Участие в спортивных соревнованиях	10	48			3	3	3	3											3	3	3	3	3								
7.	Медицинские, медико-биологические, восстановительные мероприятия, тестирование и контроль	2	9	1,5	1																						0,5	1				
		100	468	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	

продолжение таблицы 1

№ п/п	содержание	июль				август				сентябрь				октябрь				ноябрь				декабрь						
		№ недели	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52
1.	общая физическая подготовка		1	1	1	1	1	1	1	1	1,5	1,5	1	1	1	1	1	1	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1	1	1	1	1
2.	специальная физическая подготовка		0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5					
3.	техническая подготовка		0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5					
4.	Тактическая, теоретическая, психологическая подготовка		7	7	7	7	7	7	7	7	5	5	6	4	4	4	4	6	5	5	5	5	5	7	5	5	5	6
5.	Инструкторская, судейская практика										1	1	1						1	1	1	1	1					1
6.	Участие в спортивных соревнованиях													3	3	3	3							3	3	3		
7.	Медицинские, медико-биологические, восстановительные мероприятия, тестирование и контроль										0,5	0,5							0,5	0,5	0,5	0,5						1
			9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9

Таблица 2

**Годовой учебно-тренировочный план**  
**НА СПОРТИВНО-ОЗДОРОВИТЕЛЬНОМ ЭТАПЕ ПРОДВИНУТОГО УРОНЯ 2 и 3 ГОДА ОБУЧЕНИЯ**

№ п/п	содержание	%	Кол- во часов	январь			февраль					март					апрель					май					июнь				
				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26		
1.	общая физическая подготовка	10	62	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5		
2.	специальная физическая подготовка	10	62	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5		
3.	техническая подготовка	5	32	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
4.	Тактическая, теоретическая, психологическая подготовка	55	344	5	5	7	4	4	4	4	7	7	7	7	7	7	7	4	4	4	4	4	4	7	7	7	7	7	5		
5.	Инструкторская, судейская практика	8	50	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
6.	Участие в спортивных соревнованиях	10	62					3	3	3	3										3	3	3	3							
7.	Медицинские, медико-биологические, восстановительные мероприятия, тестирование и контроль	2	12	2	2																									2	
		100	624	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12		

продолжение таблицы 2

№ п/п	содержание	июль				август				сентябрь				октябрь				ноябрь				декабрь								
		№ недели	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52		
1.	общая физическая подготовка		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0,5	0,5	0,5	0,5			
2.	специальная физическая подготовка		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0,5	0,5	0,5	0,5			
3.	техническая подготовка										0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5							
4.	Тактическая, теоретическая, психологическая подготовка		9	9	9	9	9	9	9	9	7	7	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	9	10	10	10	9,5	10,5		
5.	Инструкторская, судейская практика		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1			
6.	Участие в спортивных соревнованиях												3,5	3,5	3,5	3,5	3,5	3,5	3,5	3,5	3,5	3,5	3,5							
7.	Медицинские, медико-биологические, восстановительные мероприятия, тестирование и контроль										1,5	1,5																1,5	1,5	
			12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12		

Таблица 3

**УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН НА СПОРТИВНО-ОЗДОРОВИТЕЛЬНОМ ЭТАПЕ ПРОДВИНУТОГО УРОНЯ 1 ГОДА  
ОБУЧЕНИЯ**

Программный материал	Кол-во часов	месяцы						месяцы						Краткое содержание
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
<b>I. ТЕМА -ТЕОРЕТИЧЕСКАЯ ПОДГОТОВКА ДЛЯ ГРУППЫ СОп-1</b>														
<b>Занятие 1.</b> Развитие дисциплины компьютерного спорта «Боевая арена: Dota 2» на современном этапе	2	0,5					0,5			0,5			0,5	Развитие дисциплины компьютерного спорта «Боевая арена: Dota 2» в мире и в нашей стране. Достижения киберспортсменов России на мировой арене. Лидеры компьютерного спорта.
<b>Занятие 2.</b> Правила поведения в тренировочном и компьютерном залах и пользование инвентарем.	2	0,5					0,5			0,5			0,5	Требования к обучающимся в спортивной зале. Организация обучающихся при входе, выходе из зала и во время занятий. Правила пользования спортивным инвентарем. Требования к обучающимся в компьютерном зале. Организация обучающихся. Правила пользования девайсами. Подготовка рабочего места.
<b>Занятие 3.</b> Профилактика травматизма при занятии компьютерным спортом <b>Занятие 4.</b> Требования безопасности перед началом занятий, во время занятий, в аварийных ситуациях и по окончании занятий.	2		0,5	0,5			0,5			0,5				Причины травматизма и способы его предупреждения. Характеристика травм на занятиях фехтованием и их профилактика. Правила использования спортивного инвентаря. Меры предупреждения травматизма.
<b>Занятие 5.</b> Личная и общественная гигиена.	2		0,5	0,5			0,5			0,5				Режим тренировок и отдыха. Питание и питье во время тренировок и соревнований.

											Значение различных веществ и витаминов для спортсмена. Калорийность пищи. Гигиена сна. Уход за кожей, ногами, гигиеническое значение водных процедур
<b>Занятие 6.</b> Правила соревнований и судейство дисциплины компьютерного спорта «Боевая аrena: Dota 2»	2	0,5	0,5			0,5	0,5				Основные правила игры, нарушения, порядок пиков\банов героев, количество игр в матче, роль судьи, поведение игроков
<b>Занятие 7.</b> Влияние физических упражнений на организм киберспортсмена	2	0,5	0,5		0,5		0,5				Понятия об утомлении и переутомлении. Причины утомления. Субъективные и объективные признаки утомления. Переутомление. Перенапряжение. Восстановительные мероприятия. Проведение восстановительных мероприятий в компьютерном спорте. Проведение восстановительных мероприятий после напряженных тренировочных нагрузок. Критерии готовности к повторной работе.
<b>Занятие 8.</b> Планирование и контроль подготовки в компьютерном спорте	2	0,5		0,5		0,5	0,5				Сущность и назначение планирования, его виды. Составление индивидуальных планов подготовки. Контроль уровня подготовленности. Нормативы по видам подготовки. Учет в процессе спортивной тренировки. Основные понятия о врачебном контроле. Измерение и тестирование в процессе тренировки и в период восстановления. Самоконтроль в процессе занятий компьютерным спортом. Дневник самоконтроля. Его формы, содержание, основные разделы и формы записи.

Занятие 9. Киберспортивные соревнования.	2			0,5			0,5	0,5		0,5			Киберспортивные соревнования, их планирование, организация и проведение. Значение киберспортивных соревнований для популяризации вида спорта. Киберспортивные соревнования как важнейшее средство роста мастерства киберспортсмена. Ознакомление с командным планом соревнований, с положением о соревнованиях.
Занятие 10. Общая характеристика спортивной подготовки в компьютерном спорте	2				0,5			0,5	0,5		0,5		Понятие о процессе спортивной подготовки. Взаимосвязь соревнований, тренировки и восстановления. Формы организации спортивной тренировки. Характерные особенности периодов спортивной тренировки. Единство общей и специальной подготовки. Понятие о тренировочной нагрузке. Основные средства спортивной тренировки. Методы спортивной тренировки. Значение тренировочных и контрольных игр. Специализация и индивидуализация в спортивной тренировке. Использование технических средств и тренажерных устройств. Самостоятельные занятия: утренняя гимнастика, индивидуальные занятия по совершенствованию физических качеств и техники движений.
Занятие 11. Основы драфта в дисциплине компьютерного спорта «Боевая арена: Dota 2»	4				0,5	0,5		0,5	0,5		1	1	Построение драфта в игре. Синергия героев. Пики и контрприки. Стратегия драфта. Потенциал и реализация драфта.
Занятие 12. Девайсы в компьютерном спорте	2				0,5			0,5	0,5		0,5		Основные девайсы в компьютерном спорте. Подбор девайсов. Подбор мыши по особенностям хвата и размеру ладони. Отличие игровых

														девайсов от стандартных. Выбор клавиатуры.
<b>Занятие 13.</b> Анализ и разбор реплеев своих, профессиональных игроков и команд в дисциплине компьютерного спорта «Боевая арена: Dota 2»	<b>4</b>				0,5	0,5		0,5	0,5			1	1	Анализ действий профессиональных команд, их индивидуальных, групповых и командных действий. Просмотр реплеев.
<b>ИТОГО ЧАСОВ:</b>	<b>28</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
<b>II. ТЕМА - РАЗВИТИЕ ФИЗИЧЕСКИХ КАЧЕСТВ У ОБУЧАЮЩИХСЯ ГРУППЫ СОп-1 (ОФП)</b>														
<b>Физические упражнения на развитие мышц рук и кистей:</b> <b>Занятие 14.</b> Упражнения для пальцев и кисти. <b>Занятие 15.</b> Упражнение на предплечья <b>Занятие 16.</b> Силовые упражнения для мышц рук <b>Занятие 17.</b> Упражнения для увеличения подвижности в плечевых суставах. <b>Занятие 18.</b> Упражнения для расслабления мышц рук.	<b>14</b>	1	1,5	2	1	1	1,5	1	1	1	1	1	1	Хват компьютерной мыши оказывает существенное влияние на техническую составляющую компьютерного спорта, от вида хвата будет зависеть, то насколько удобно киберспортсмену управлять манипулятором ввода. Поэтому мышцам кистей нужно уделять не меньше внимания, чем любой другой мышечной группе. Увеличить подвижность хвата можно, если регулярно выполнять упражнения, направленные на развитие мускулов кистей и предплечий, а также на повышение эластичности связок запястья.
<b>Физические упражнения на развитие силы мышц брюшного пресса:</b> <b>Занятие 19.</b> Упражнения для мышц передней поверхности туловища. <b>Занятие 20.</b> Различные виды планок. <b>Занятие 21.</b> Поднимание ног. <b>Занятие 22.</b> Боковые скручивания. <b>Занятие 23.</b> Упражнение для комплексной проработки пресса.	<b>14</b>	1	1	2	1	1	2	0,5	0,5	1,5	1	1,5	1	Пресс - важная мышечная группа. Мышцы пресса поддерживают позвоночный столб, формируют правильную осанку и помогают внутренним органам. Мышцы пресса можно тренировать как при помощи динамических, так и при помощи статических упражнений. И те, и другие упражнения позволяют глубоко проработать все мышцы пресса: прямые, косые, поперечные и мышцы нижней части живота.
<b>Физические упражнения на развитие силы мышц спины:</b>	<b>14</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>0,5</b>	<b>0,5</b>	<b>1,5</b>	<b>1</b>	<b>1,5</b>	<b>1</b>	Укрепление спины включает несколько зон: позвоночную,

<p><b>Занятие 24.</b> Виды ходьбы.</p> <p><b>Занятие 25.</b> Выпады.</p> <p><b>Занятие 26.</b> Упражнения для увеличения подвижности позвоночника.</p> <p><b>Занятие 27.</b> Упражнения для укрепления мышц спины и улучшения осанки</p> <p><b>Занятие 28.</b> Упражнения для всего тела</p>		<p>лопаточную, подлопаточную, крестцовую и поясничную. Мышц спины, которые можно проработать и укрепить, больше десяти видов. Упражнения помогают исправить осанку, а это не только эстетика тела, и, но слаженное функционирование внутренних органов и большинства процессов, включая дыхание и опорно-двигательную систему. Упражнения на спину могут быть достаточно энергозатратными.</p>
<p><b>Физические упражнения на развитие силы мышц ног и стоп:</b></p> <p><b>Занятие 29.</b> Упражнения для стопы и голени.</p> <p><b>Занятие 30.</b> Упражнения для увеличения подвижности в суставах.</p> <p><b>Занятие 31.</b> Упражнения для ног.</p> <p><b>Занятие 32.</b> Ходьба и бег.</p> <p><b>Занятие 33.</b> Прыжки</p>	<p><b>14</b></p> <p>0,5</p> <p>1</p> <p>2</p> <p>1,5</p> <p>1</p> <p>2</p> <p>1</p> <p>1</p> <p>1</p> <p>1</p> <p>1</p>	<p>В ногах сосредоточены крупные мышечные группы, которые участвуют в каждом повседневном движении. Физические упражнения на развитие силы мышц ног и стоп необходимы для улучшения силовых показателей и более эффективного выполнения упражнений с отягощениями. Выполнение комплекса упражнений на силу мышц ног увеличивает подвижность суставов, укрепляет мышцы и предотвращает возможные травмы.</p>
<p><b>Физические упражнения на развитие гибкости:</b></p> <p><b>Занятие 34.</b> Упражнения на растягивание мышц запястья</p> <p><b>Занятие 35.</b> Упражнения на растягивание</p>	<p><b>14</b></p> <p>1</p> <p>1,5</p> <p>2</p> <p>1,5</p> <p>1</p> <p>2</p> <p>1</p> <p>1</p> <p>1</p> <p>0,5</p> <p>0,5</p> <p>1</p>	<p>Растягивание мышц запястья позволяет предупредить возникновение туннельного синдрома, часто встречающегося в заболеваниях киберспортсменов. Упражнения на растягивание следует включать в разминку и заключительную часть тренировки. Вначале следует использовать упражнения для всего тела, затем упражнения для верхнего плечевого пояса, а затем для бедер и ног. Количество повторений зависит от возраста и варьируется для разных</p>

															суставов.
<b>ИТОГО ЧАСОВ:</b>	<b>70</b>	<b>4,5</b>	<b>6</b>	<b>10</b>	<b>6</b>	<b>5</b>	<b>9,5</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>6</b>	<b>4,5</b>	<b>5,5</b>	<b>5</b>		
<b>III. ТЕМА - РАЗВИТИЕ СПЕЦИАЛЬНЫХ ФИЗИЧЕСКИХ КАЧЕСТВ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ГРУППЫ СОп-1 (СФП)</b>															
<b>Физические упражнения на развитие координационных способностей:</b> <b>Занятие 36.</b> Упражнения на развитие мелкой моторики <b>Занятие 37.</b> Произвольное мышечное расслабление. <b>Занятие 38.</b> Упражнения на развитие ритмичности	<b>8</b>	0,5	0,5	1	1	0,5	0,5	1	1	0,5	1	0,5			В компьютерном спорте выделяются следующие координационные способности: мелкая моторика, ритмичность и способность мышц к произвольному расслаблению. Упражнения направлены на выполнение точных мелких движений кистями и пальцами рук и ног.
<b>Физические упражнения на развитие выносливости:</b> <b>Занятие 39.</b> Развитие общей выносливости <b>Занятие 40.</b> Развитие статической выносливости <b>Занятие 41.</b> Развитие координационной выносливости	<b>7</b>	0,5	0,5	1	0,5	0,5	1	0,5	0,5	1	0,5	0,5		Выполнение упражнений для развития специальной выносливости должно проходить с определенной скоростью. Повышение нагрузки может идти путем увеличения ее продолжительности, количества повторений или интенсивности движений. Для воспитания выносливости интенсивность работы должна возрастать без уменьшения объема, однако объем и интенсивность следует увеличивать, соблюдая принцип постепенности физических нагрузок.	
<b>Физические упражнения на развитие специальных скоростных качеств:</b> <b>Занятие 42.</b> Упражнения на развитие быстроты реакции <b>Занятие 43.</b> Упражнения для совершенствования быстроты движений	<b>8</b>	1	1	0,5	0,5	1	1	0,5	0,5	1	0,5	0,5		В компьютерном спорте скоростные способности будут проявляться посредством быстроты реакции, как простой, так и сложной. Упражнения направлены на развитие способностей к быстрому реагированию на сигнал, способностей к выполнению одиночных локальных движений с максимальной скоростью и способностей к выполнению	

														движений в максимальном темпе.
<b>ИТОГО ЧАСОВ:</b>	<b>23</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>2,5</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>2,5</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>2,5</b>	<b>2</b>	<b>1,5</b>	<b>-</b>	
<b>IV. ТЕМА - ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДГОТОВКА ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ СОп-1</b>														
<b>Занятие 44.</b> Техника контроля крипов. Добивание существ с помехой	<b>5</b>	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5			«Добиванием» называется убийство вражеского существа атакой или способностью. Игрок, совершивший добивание, получает награду в золоте.
<b>Занятие 45.</b> Техника владения компьютерной мышью. Точность, скорость и реакция	<b>5</b>	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5			Для того чтобы получить превосходство над соперником, нужно первое навестись на его скин и раньше него нажать на Mouse1 в тот момент, когда курсор мыши находится точно на цели. Доли секунды решают успел ты отдать команду юниту или нет. Это зависит от того, насколько быстро и точно был перемещен курсор мыши. Тренировка на точность прицеливания: «Exact Aiming». На скорость и точность движения мышью: «Accurate Quickness», «AQR» На скорость движения мышью: «Flick Aiming». На реакцию нажатия: «Press Reaction». Training polygon – aim challenges
<b>Занятие 46.</b> Техника владения клавиатурой. Способности и предметы.	<b>5</b>	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5			Взаимодействие клавиатуры и мыши при использовании направленных, ненаправленных и способностей области действия, настройка клавишей способностей
<b>Занятие 47.</b> Техника прокликивания и взаимодействия с мини-картой.	<b>3</b>	0,5	0,5	0,5			0,5			0,5		0,5		Для улучшения техники используется упражнение в самой игре на кастомной карте Training polygon – map aim

															Быстрота считывания информации по мини-карте и прокликивание героев, позволяет разработать тактику действий в настоящий момент, а также влияет на принятие решений
<b>Занятие 48.</b> Техника управления несколькими юнитами	<b>5</b>			0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	1			Разновидность микроконтроля, позволяет в полную силу играть на героях с иллюзиями и суммонами. Для тренировки используется игра на кастомной карте Chen training, а также игры с ботами и обычные игры на героях, требующих навыка управления несколькими юнитами.
<b>ИТОГО ЧАСОВ:</b>	<b>23</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>2,5</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>2,5</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>2,5</b>	<b>2</b>	<b>1,5</b>	<b>-</b>		
<b>V. ТЕМА - ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ ПОДГОТОВКА ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ СОп-1</b>															
<b>Занятие 49.</b> Упражнения на развитие психофизиологических качеств	<b>15</b>	1	1	1	1	1	1,5	2	2	1,5	1	1	1		Тренировка направлена на развитие психофизиологических качеств, посредством выполнения упражнения на сайте Cyberten.ru
<b>Занятие 50.</b> Общая подготовка	<b>15</b>	1	1	1	1	1	1,5	2	2	1,5	1	1	1		Психологическая подготовка направлена на подготовку спортсмена к соревнованиям и включает накопление информации о будущих соревнованиях и спортивных соперниках, моделирование на тренировках условий соревнований, обучение технике настройки на выполнение соревновательных действий, управление поведением спортсмена в процессе выступлений, воспитание умения определить и регулировать эмоциональное состояние.
<b>ИТОГО ЧАСОВ:</b>	<b>30</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>2</b>		
<b>VI. ТЕМА - ТАКТИЧЕСКАЯ ПОДГОТОВКА ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ СОп-1</b>															

<p><b>Занятие 51.</b> Индивидуальные, групповые и командные действия в начальной стадии игры</p> <p><b>Занятие 52.</b> Индивидуальные, групповые и командные действия на ранней стадии игры</p> <p><b>Занятие 53.</b> Индивидуальные, групповые и командные действия в середине игры</p> <p><b>Занятие 54.</b> Индивидуальные, групповые и командные действия в поздней стадии игры</p>	<b>12</b> 0,5    0,5    2    0,5    0,5    1    2    1    1    1    1    1    1    1	<p>Отработка индивидуальных, групповых и командных действий на различных стадиях игры</p>
<p><b>Занятие 55.</b> Тактика поздней игры (Late game)</p>	<b>14</b> 1    1    2    1    1    1    2    1    1    1    1    1    1	<p>Тактика рассчитана на то, что команда должна терпеть нападение со стороны врага для того, чтобы перевести игру в позднюю стадию. Главный ресурс – время. Это классическая стратегия с хард-керри. Пока 1 позиция фармит, остальные игроки команды обязаны ходить вместе и навязывать свою игру</p>
<p><b>Занятие 56.</b> Тактика быстрого сноса (Fast Push)</p>	<b>14</b> 1    1    1    1    1    1    2    1    1    1    1    2    1	<p>Тактика подразумевает быструю игру, быстрый набор преимущества над противником. Данная тактика актуальна против героев поздней стадии игры. Используя эту тактику, игроки собираются и идут ломать строения имея перевес сил в свою сторону</p>
<p><b>Занятие 57.</b> Тактика отвлечение и сноса (Split Push)</p>	<b>14</b> 1    1    1    1    1    1    2    1    1    1    1    2    1	<p>Данная тактика подразумевает наличие нескольких персонажей, которые могут быстро перемещаться по карте. Их должно быть более одного. Пока саппорты отвлекают внимание и намеренно заставляют врага драться, герои сплит-пушеры ломают строения</p>
<p><b>Занятие 58.</b> Тактика массового боя (Mass Fight)</p>	<b>14</b> 1    1    1    1    1    1    2    1    1    1    1    1    2	<p>Тактика состоит из большого количества персонажей с массовыми ультимативными способностями, наносящими много урона и большой областью действия.</p>

<b>Занятие 59.</b> Тактика гангов (Roaming)	<b>14</b>	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2		Одна из самых простых тактик. Тактика отталкивается от выбора одного или двух персонажей, которые перемещаются по линиям. К ним добираются персонажи, которые не сильно зависят от героя поддержки на линии. В то же время они должны иметь возможность убить персонажа, когда эта поддержка подходит к линии.
<b>Занятие 60.</b> Тактика силового прессинга (Pressure by force)	<b>14</b>	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2		Основная идея этой тактики вращается вокруг повышения нужных уровней и покупки 1-2 предметов защиты. Следует играть агрессивно и пушить
<b>Занятие 61.</b> Тактика через контрприки	<b>14</b>	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2		Одна из самых действенных. Персонажи набираются с учетом персонажей врага, которые являются контрприкиком. Расчет тактики на равную игру с перевесом на преимущество выбранных героев.
<b>Занятие 62.</b> Тактика через оборону базы и крипспкип	<b>14</b>	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2		Сложная тактика, для которой требуются специфичные герои. Цель тактики – вынудить противника захватить равную игру, но не дать залог на хайграунд (Г3). Заставлять противника умирать при заходе на хайграунд.
<b>Занятие 63.</b> Тактика середины игры (Midgame)	<b>14</b>	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2		Сильный старт за счет мощных способностей и суммонов. Систематические сражения, снос первых вышек, убийство Рошана, заход на хайграунд и снос строений после 12-15 минуты. Залог такой тактики – выигранные линии за счет коммуникации игроков и сильных персонажей.
<b>Занятие 64.</b> Групповые действия. Учебная игра с заданием (2x2, 3x3, 4x4).	<b>16</b>	1	1	2	1	1	2	1	2	2	1	1	1		Игра по различным сценариям, игра друг против друга на одной линии, на противоположных линиях, с

														заданием для каждого занимающегося.
<b>Занятие 65.</b> Игра 1 x 1 на героях 2 позиции.	<b>14</b>	0,5	0,5	2	0,5	0,5	2	1	2	2	1	1	1	Практика игры на героях 2 позиции
<b>Занятие 66.</b> Двусторонняя игра в режиме All pick	<b>16</b>	1	1	2	1		2	1	2	2	1	2	1	Игра 5 на 5 с заданием занимающихся, распределение по позициям и баланс сил в команде, назначение капитанов и игроков-коллеров
<b>Занятие 67.</b> Игра 5 x 5 с заданием в режиме Cm	<b>16</b>			2			2	1	2	2	2	2	3	Игра 5 на 5 с заданием занимающихся, распределение по позициям и баланс сил в команде, назначение капитанов и игроков-коллеров
<b>ИТОГО ЧАСОВ:</b>	<b>200</b>	<b>12</b>	<b>12</b>	<b>20</b>	<b>12</b>	<b>11</b>	<b>18</b>	<b>21</b>	<b>21</b>	<b>18</b>	<b>15</b>	<b>18</b>	<b>22</b>	

#### **VII. ТЕМА - УЧАСТИЕ В СПОРТИВНЫХ СОРЕВНОВАНИЯХ ОБУЧАЮЩИХСЯ ГРУПП СОп-1**

Система соревнований представляет собой ряд официальных и неофициальных соревнований, включенных в единую систему подготовки киберспортсменов	<b>37</b>	4	4	5	4	4	5			3	2	4	2	
<b>ИТОГО ЧАСОВ:</b>	<b>37</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>5</b>			<b>3</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	

#### **VIII. ТЕМА - ИНСТРУКТОРСКАЯ И СУДЕЙСКАЯ ПРАКТИКА ДЛЯ ГРУПП СОп-1**

Инструкторская и судейская практика проводится с целью получения киберспортсменами знаний и навыков инструктора по компьютерному спорту и судьи по компьютерному спорту для последующего привлечения к инструкторской и судейской работе. Изучение правил компьютерного спорта.	<b>48</b>	6	6		6	9				6	6		9	
<b>ИТОГО ЧАСОВ:</b>	<b>48</b>	<b>6</b>	<b>6</b>		<b>6</b>	<b>9</b>				<b>6</b>	<b>6</b>		<b>9</b>	

#### **IX. ТЕМА - ИНЫЕ МЕРОПРИЯТИЯ ДЛЯ ГРУППЫ СОп-1**

Медицинские, медико-биологические мероприятия, восстановительные мероприятия, тестирование и контроль		2,5					1,5			1	0,5	1,5	2	
<b>ИТОГО ЧАСОВ:</b>	<b>9</b>	<b>2,5</b>					<b>1,5</b>			<b>1</b>	<b>0,5</b>	<b>1,5</b>	<b>2</b>	
<b>ВСЕГО ЧАСОВ:</b>	<b>468</b>	<b>36</b>	<b>36</b>	<b>45</b>	<b>36</b>	<b>36</b>	<b>45</b>	<b>36</b>	<b>36</b>	<b>45</b>	<b>36</b>	<b>36</b>	<b>45</b>	

Дополнительная образовательная программа спортивной подготовки рассчитывается на 52 недели в год.

Спортивно-оздоровительный процесс в СПб ГБУ ДО СШОР «Комета», ведется в соответствии с годовым учебно-тренировочным планом.

При включении в учебно-тренировочный процесс самостоятельной подготовки, ее продолжительность составляет не менее 10% и не более 20% от общего количества часов, предусмотренных годовым учебно-тренировочным планом организации.

## **СОДЕРЖАНИЕ ТЕМ ПРОГРАММНОГО МАТЕРИАЛА.**

### **I. ТЕМА -ТЕОРЕТИЧЕСКАЯ ПОДГОТОВКА ДЛЯ ГРУППЫ СОп-1 – 28 часов**

#### **Занятие 1. Развитие дисциплины компьютерного спорта «Боевая арена: Dota 2» на современном этапе**

**Содержание:** Развитие дисциплины компьютерного спорта «Боевая арена: Dota 2» в мире и в нашей стране. Достижения киберспортсменов России на мировой арене. Крупнейшие соревнования по дисциплине компьютерного спорта «Боевая арена: Dota 2».

##### **Обучающиеся должны знать:**

- становление и развитие дисциплины компьютерного спорта «Боевая арена: Dota 2»;
- сильнейших российских и зарубежных киберспортсменов по дисциплине компьютерного спорта «Боевая арена: Dota 2»;
- крупнейшие соревнования по дисциплине компьютерного спорта «Боевая арена: Dota 2».

##### **Уметь:**

- рассказать поэтапно становление дисциплины компьютерного спорта «Боевая арена: Dota 2»;
- рассказать о сильнейших российских киберспортсменах по дисциплине компьютерного спорта «Боевая арена: Dota 2»;
- перечислить крупные соревнования по дисциплине компьютерного спорта «Боевая арена: Dota 2».

#### **Занятие 2. Правила поведения в тренировочном и компьютерном залах и пользование инвентарем.**

**Содержание:** Характеристика компьютерного и спортивного залов. Современные требования к оборудованию компьютерного зала и подсобным помещениям. Освещение, вентиляция. Покрытие пола. Оборудование компьютерного зала – характеристики компьютеров, девайсы, компьютерный стол и кресло. дорожки, стеллажи для хранения девайсов. Информационная аппаратура.

Спортивная одежда – футболка, шорты, штаны, кроссовки. Хранение и уход за оборудованием и инвентарем.

##### **Обучающиеся должны знать:**

- Правила поведения в тренировочном зале
- Правила техники безопасности при работе за ПК
- Перечень необходимого оборудования для работы с ПК.

- Правила пользования спортивным инвентарем.
- Используемые программы

#### **Обучающиеся должны уметь:**

- Пользоваться браузером и программами.
- Пользоваться спортивным инвентарём
- Настраивать оборудование и выявлять технические неполадки в гарнитуре и девайсах.

#### **Занятие 3. Профилактика травматизма при занятии компьютерным спортом**

**Содержание:** Причины травматизма и способы его предупреждения.

Характеристика травм на занятиях компьютерным спортом и их профилактика. Правила использования спортивного инвентаря. Меры предупреждения травматизма.

#### **Обучающиеся должны знать:**

- причины травматизма;
- меры предупреждения травматизма.

#### **Обучающиеся должны уметь:**

- предупреждать травматизм;

#### **Занятие 4. Требования безопасности перед началом занятий, во время занятий, в аварийных ситуациях и по окончании занятий.**

##### **Требования безопасности перед началом занятий:**

- надеть спортивную форму для занятий в спортивном зале
- начинать тренировочное занятие только по разрешению тренера-преподавателя и только с тренером-преподавателем.

Строго соблюдать дисциплину.

##### **Требования безопасности во время занятий:**

- не выполнять упражнений без заданий тренера-преподавателя;
- во время тренировки по сигналу тренера-преподавателя все должны прекратить упражнения;

##### **Нельзя:**

- толкать друг друга, ставить подножки, бить по рукам и ногам;
- широко расставлять ноги и выставлять локти;

##### **Требования безопасности в аварийных ситуациях:**

- при появлении болей, плохом самочувствии прекратить занятие и сообщить об этом тренеру-преподавателю;

- при получении спортсменом травмы немедленно оказать первую помощь пострадавшему, сообщить администрации и родителям пострадавшего, при необходимости отправить его в лечебное учреждение;

- в случае непредвиденных форс-мажорных обстоятельств, угрожающих безопасности обучающихся, тренер-преподаватель отменяет занятие, срочно эвакуирует спортсменов из опасной зоны.

**Требования безопасности по окончании занятий:**

- убрать в отведенное место спортивный инвентарь;
- вывести спортсменов из зала (тренер-преподаватель выходит последним);
- обязательно переодеться в чистую, сухую одежду.

**Обучающиеся должны знать:**

- технику безопасности при выполнении упражнений ОФП, СФП;

**Обучающиеся должны уметь:**

- подобрать подходящую одежду и обувь для занятий спортом;
- выполнять физические упражнения согласно правилам предосторожности

**Занятие 5. Личная и общественная гигиена. Режим тренировок и отдыха.**

**Питание и питье во время тренировок и соревнований. Гигиена сна.**

Гигиена одежды и обуви, гигиена жилища и мест занятия. Использование естественных факторов природы (солнца, воздуха, воды) и правила их применения в целях закаливания организма. Понятия о заразных заболеваниях. Временные ограничения и противопоказания занятиям физической культурой и спортом. Меры личной и общественной профилактики заболеваний.

**Обучающиеся должны знать:**

- режим дня
- уход за телом, полостью рта и зубами

**Обучающиеся должны уметь:**

- навыки самообслуживания.

**Занятие 6. Правила соревнований и судейство дисциплины компьютерного спорта «Боевая арена: Dota 2»**

**Содержание:** Основные правила игры, нарушения, количество игр в матче, поведение игроков. Судейская бригада: главный судья соревнований, старший судья, секретарь, матчевый судья, технический судья. Их роль в организации и проведении соревнований.

**Обучающиеся должны знать:**

- основные правила игры;

- состав судейской коллегии и ее полномочия в компьютерном спорте;
- перечень разрешенных и (или) запрещенных действий спортсменов во время участия в соревнованиях.

**Обучающиеся должны уметь:**

- провести судейство учебной игры.

**Занятие 7. Влияние физических упражнений на организм киберспортсмена**

**Содержание:** Понятия об утомлении и переутомлении. Причины утомления.

Субъективные и объективные признаки утомления. Переутомление. Перенапряжение. Восстановительные мероприятия. Проведение восстановительных мероприятий в компьютерном спорте. Проведение восстановительных мероприятий после напряженных тренировочных нагрузок. Критерии готовности к повторной работе.

**Обучающиеся должны знать:**

- причины утомления;
- виды восстановительных мероприятий.

**Обучающиеся должны уметь:**

- оценивать свое состояние;
- предупреждать утомление;
- проводить восстановительные мероприятия.

**Занятие 8. Планирование и контроль подготовки в компьютерном спорте**

**Содержание:** Сущность и назначение планирования, его виды. Составление индивидуальных планов подготовки. Контроль уровня подготовленности. Нормативы по видам подготовки. Учет в процессе спортивной тренировки. Основные понятия о врачебном контроле. Измерение и тестирование в процессе тренировки и в период восстановления. Самоконтроль в процессе занятий компьютерным спортом. Дневник самоконтроля. Его формы, содержание, основные разделы и формы записи.

**Обучающиеся должны знать:**

- виды планирования;
- нормативы по ОФП, СФП и технической подготовки;
- важность врачебного контроля

**Уметь:**

- вести контроль уровня подготовленности
- вести дневник самоконтроля
- составлять индивидуальный план подготовки

**Занятие 9. Киберспортивные соревнования.**

**Содержание:** Киберспортивные соревнования, их планирование, организация и проведение. Значение киберспортивных соревнований для популяризации вида спорта. Киберспортивные соревнования как важнейшее средство роста мастерства киберспортсмена. Ознакомление с командным планом соревнований, с положением о соревнованиях.

**Обучающиеся должны знать:**

- системы проведения соревнований;
- требования к участникам соревнований;
- требования к месту проведения соревнований.

**Уметь:**

- составить положение соревнования;
- составлять заявку на участие в соревнованиях.

**Занятие 10. Общая характеристика спортивной подготовки в компьютерном спорте**

**Содержание:** Понятие о процессе спортивной подготовки. Взаимосвязь соревнований, тренировки и восстановления. Формы организации спортивной тренировки. Характерные особенности периодов спортивной тренировки. Единство общей и специальной подготовки. Понятие о тренировочной нагрузке. Основные средства спортивной тренировки. Методы спортивной тренировки. Значение тренировочных и контрольных игр. Специализация и индивидуализация в спортивной тренировке. Использование технических средств и тренажерных устройств. Самостоятельные занятия: утренняя гимнастика, индивидуальные занятия по совершенствованию физических качеств и техники движений.

**Обучающиеся должны знать:**

- методы и средства спортивной тренировки;
- формы организации тренировки;
- взаимосвязь соревнований, тренировки и восстановления.

**Уметь:**

- применять средства и методы спортивной тренировки;
- проводить самостоятельные занятия.

**Занятие 11. Основы драфта в дисциплине компьютерного спорта «Боевая арена: Dota 2».**

**Содержание:** Построение драфта в игре. Синергия героев. Пики и контрприки. Стратегия драфта. Потенциал и реализация драфта. Правильное разделение героев по ролям.

### **Обучающиеся должны знать:**

- синергии героев между собой
- стадии драфта
- принципы построения драфта
- последовательность пиков и банков

### **Уметь:**

- реализовывать потенциал драфта
- контерпикать вражеских героев

## **Занятие 12. Девайсы в компьютерном спорте**

**Содержание:** Основные девайсы в компьютерном спорте. Подбор девайсов. Подбор мыши по особенностям хвата и размеру ладони. Отличие игровых девайсов от стандартных. Выбор клавиатуры.

### **Обучающиеся должны знать:**

- какие девайсы используются в компьютерном спорте
- виды хвата компьютерной мыши
- виды клавиатур

### **Уметь:**

- подбирать компьютерную мышь под свой вид хвата и размер ладони
- подбирать клавиатуру

## **Занятие 13. Анализ и разбор реплеев своих, профессиональных игроков и команд в дисциплине компьютерного спорта «Боевая арена: Dota 2»**

**Содержание:** Реплей — это запись игры, которая уже сыграна. Просмотр реплея может быть полезной практикой для игроков всех уровней.

Просмотр реплея позволяет игроку оценить свои производительность и выявить ошибки, допущенные во время игры. Изучение ошибок, допущенных в прошлом, помогает лучше понимать, как действовать в будущем.

Просмотр реплеев игр профессиональных команд дает возможность узнать больше о стратегиях других игроков. Наблюдая за расстановкой героев и их действиями в различных ситуациях, можно научиться более эффективной игре, а также развить свои стратегические навыки.

Просмотр реплея помогает лучше понимать и анализировать игру в целом. Есть возможность увидеть какие герои были выбраны против и как хорошо они работали вместе, анализировать, какие различные тактики применяются для достижения победы.

### **Обучающиеся должны знать:**

- на что обращать внимание во время просмотра реплея

- что такое реплей и как его посмотреть

### **Уметь:**

- включать реплеи в клиенте игры
- применять полученные знания в своих играх
- записывать ошибки и делать выводы после каждого просмотра

## **П. ТЕМА - РАЗВИТИЕ ФИЗИЧЕСКИХ КАЧЕСТВ У ОБУЧАЮЩИХСЯ ГРУППЫ СОп-1 (ОФП) – 70 часов**

Общая физическая подготовка направлена на подъем функциональных возможностей организма, его всестороннее развитие и приобретение разнообразных двигательных навыков. Для решения этих задач применяется вся совокупность средств физического воспитания.

Основной задачей занятий по общей физической подготовке является укрепление здоровья и всестороннее физическое развитие обучающихся.

В компьютерном спорте целесообразно развивать такие качества, как выносливость, скоростные и двигательно-координационные способности, при этом гибкость и сила являются не маловажными способностями во всестороннем развитии киберспортсмена. Для этого применяются широкий комплекс общеразвивающих упражнений, подвижные игры, беговые и прыжковые упражнения.

### **Физические упражнения на развитие мышц рук и кистей.**

Хват компьютерной мыши оказывает существенное влияние на техническую составляющую компьютерного спорта, от вида хвата будет зависеть, то насколько удобно киберспортсмену управлять манипулятором ввода. Поэтому мышцам кистей нужно уделять не меньше внимания, чем любой другой мышечной группе. Увеличить подвижность хвата можно, если регулярно выполнять упражнения, направленные на развитие мускулов кистей и предплечий, а также на повышение эластичности связок запястья.

#### **Занятие 14. Упражнения для пальцев и кисти**

- растяжка пальцевых мышц (указательный и средний пальцы) на обе руки: рука прямая перед собой, кисть опущена вниз. Другой рукой взять указательный и средний пальцы. Тянуть на себя;
- упражнение «открытый тоннель» на обе руки: Рука согнута в предплечье, большой палец и мизинец открыты, остальные согнуты. Внутренняя сторона предплечья другой рукой давить на большой палец и мизинец;
- упражнение 3 пальца назад: Рука согнута в предплечье, другой рукой взять три пальца и тянуть вниз;

- отрицательные разгибания запястья: Рука согнута в предплечье, кисть вытянута.

Другой рукой опустить кисть до 90 градусов. Кисть держать прямой;

- отрицательные сгибания запястья: Рука согнута в предплечье, кисть вытянута ладонью вверх. Другой рукой сгибать кисть;

- отрицательные разгибания и сгибания пальцев;

- «Волна пальцами»: Руки вместе согнуты в предплечьях, кисти наружу.

Поочередно согнуть все пальцы и выпрямить 2-3-4-5-5-4-3-2.

### **Занятие 15. Упражнения на предплечья**

- «Червеобразное растяжение»: Рука согнута в предплечье, фаланги пальцев согнуты. Другой рукой накрыть фаланги и тянуть их назад. Кисть не сгибать;

- «Восьмерка»: Руки согнуты в предплечьях, кисти смотрят вперед ладонями вверх. 1 – кисти внутрь, 2 – на себя, 3 – от себя ладонями вверх, 4 – кисти кнаружи, 5 – на себя, 6 – от себя;

- «Замок»: Руки согнуты в предплечьях, пальцы сцеплены в замок. Тянуть пальцы в свою сторону. Сопротивление\отдых;

- Активация мускулов: Рука согнута в предплечье, фаланги пальцев согнуты.

Пальцами другой руки тянуть фаланги вниз, а фалангами тянуться вверх.

### **Занятие 16. Силовые упражнения для мышц рук**

- разгибания рук (отжимания) в упоре лежа;

- разгибание одной руки из-за головы с лентой-эспандером

- передвижения в планке;

- планка с перекатами теннисного мяча;

- разгибание кистей с лентой-эспандером;

- сгибание рук с лентой-эспандером.

### **Занятие 17. Упражнения для укрепления плечевых суставов**

- Жим ленты-эспандера вверх перед собой;

- Подъем рук перед собой с лентой-эспандером;

- Подъем рук в сторону с лентой эспандером;

- Тяга ленты-эспандера к подбородку.

- «Шраги» с лентой-эспандером;

- Отведение прямой руки назад с лентой-эспандером.

### **Занятие 18. Упражнения для расслабления мышц рук**

- массаж внутренней стороны предплечья: предплечье лежит внутренней стороной вверх, второй рукой внешней стороной предплечья провести давящим движением;

- массаж внешней стороны предплечья: предплечье лежит внешней стороной вверх, второй рукой внутренней стороной предплечья провести давящим движением;
- вращения кистей внутрь и наружу;
- сжимание и разжимание кистей в кулаки;
- упражнение крест на крест: правую руку вытянуть перед собой, перевести по одной плоскости в противоположную сторону, разместить на уровне груди. Обхватить левой рукой у локтя, притянуть ближе к телу.

#### **Физические упражнения на развитие силы мышц брюшного пресса.**

Пресс - важная мышечная группа. Мышцы пресса поддерживают позвоночный столб, формируют правильную осанку и помогают внутренним органам. Мышцы пресса можно тренировать как при помощи динамических, так и при помощи статических упражнений. И те, и другие упражнения позволяют глубоко проработать все мышцы пресса: прямые, косые, поперечные и мышцы нижней части живота.

#### **Занятие 19. Упражнения для мышц передней поверхности туловища.**

- скручивания на пресс: максимальное сокращение пресса за счет скручивания внутрь - грудная клетка стремиться приблизиться к нижней части живота.
- удержание уголка
- лежа на спине, ноги вверх, коснуться прямыми руками носков ног, ноги не сгибать.
- лежа на спине, ноги врозь, руки вытянуты вперед, поднять плечи с пола и тянуться руками вперед, между ног
- удержание положения лежа на спине ноги врозь, руки вверх за головой, плечи оторваны от пола

#### **Занятие 20. Различные виды планок**

- планка на локтях
- планка на прямых руках
- боковая планка: лежа на боку, затем приподняться на руке и опереться на локоть. тело при этом вытянуто, образуя прямую линию от макушки до пяток. следить за тазом — он не должен опускаться слишком низко.

- планка левая рука и правая нога подняты, тоже с другой рукой и ногой
- планка на локтях с попеременным отрывом ног от пола

#### **Занятие 21. Поднимание ног.**

- лежа на спине, делать различные движения прямыми и согнутыми ногами, поднимать ноги до касания носками пола за головой, поднимать ноги с набивным мячом. Выполнять ритмично и плавно, быстро, вначале плавно, затем быстро;

- лежа на спине выполнять упражнение «велосипед» ногами;
- стоя поднимать ноги поочередно до уровня груди;
- подъем ног в висе на перекладине;
- упражнение «ножницы», лежа на спине, оторвать ноги и плечи, делать перекрестные движения «ножницы» ногами;
- удержание ног на весу в положении лежа на спине, ноги и плечи приподняты.

### **Занятие 22. Боковые скручивания.**

- упражнение «Велосипед»: Лежа на полу (поясница плотно прижата), ноги вытянуты и находятся в воздухе. Заложите руки за голову, затем приподнимите верхнюю часть корпуса и подтяните правое колено к себе. Тянитесь к нему левым локтем, ощущая работу пресса и избегая давления руками на голову.

- боковое скручивание с отрывом корпуса и ног от пола;
- наклоны корпуса в стороны с лентой-эспандером: две ноги на резиновую ленту при этом правая нога должна быть внутри. Наклонитесь вбок и левой рукой взять за конец ленты. Он должен быть на уровне коленного сустава. Выпрямлять корпус, в конечном положении зафиксировать его и медленно вернуться в начальное положение;
- лежа на спине, ноги врозь, руки вытянуты вдоль туловища, боковые скручивания коснуться рукой пятки одноименной ноги;
- стоя, руки за головой, локти в стороны, боковые скручивания с подниманием одноименной ноги, локтем коснуться колена.

### **Занятие 23. Упражнение для комплексной проработки пресса.**

- скрестные касания прямых ног;
- складка с подтягиванием ног (встречная складка);
- упражнение «Скалолаз»;
- удержание уголка;
- упражнение «русские скручивания»;
- обратные скручивания, в начале движения ноги согнуты в тазобедренных суставах под прямым углом, а в коленях — полностью. Затем колени подтягиваются к голове, а таз отрывается от пола.

### **Физические упражнения на развитие силы мышц спины.**

Укрепление спины включает несколько зон: позвоночную, лопаточную, подлопаточную, крестцовую и поясничную. Мышцы спины, которые можно проработать и укрепить, больше десяти видов. Упражнения помогают исправить осанку, а это не только эстетика тела, и, но слаженное функционирование внутренних органов

и большинства процессов, включая дыхание и опорно-двигательную систему. Упражнения на спину могут быть достаточно энергозатратными.

### **Занятие 24. Виды ходьбы.**

- ходьба на носках;
- ходьба с высоким подниманием бедра;
- ходьба скрестным и приставным шагом, на пятках;
- ходьба на внутренней и наружной стороне стопы;
- ходьба в полу- и полном приседе, выпадами, боком и спиной вперед.

### **Занятие 25. Выпады.**

- выпады на месте: Большой шаг вперед правой ногой, и она сгибается под прямым углом. Бедро находится параллельно полу.

- выпады в ходьбе;
- выпады назад;
- боковые выпады;
- выпады с лентой эспандером;
- выпады с прыжком.

### **Занятие 26. Упражнения для увеличения подвижности позвоночника.**

- упражнение «Кошка»: и.п. –упор лежа на коленях, на выдохе округлить спину, вытолкнуть лопатки максимально вверх и втянуть грудную клетку. На вдохе прогнуться в поясничном отделе, направляя макушку к копчику, и раскрыть грудную клетку;

- подтягивание колена к животу: Лежа на спине, согнуть ногу и подтянуть колено к груди. При выполнении этого простого упражнения очень хорошо растягиваются поясничные мышцы и уменьшаются болевые спазмы.

- вокруг света лежа на спине: и.п. – лежа на спине, ноги согнуты в коленях, руки внизу, ладонями наружу. 1- поднять руки вверх, 2 – и.п.

- разведение рук по трем направлениям;

- и.п. – сидя на коленях, руки в замке за головой, 1 - сведение локтей перед собой, 2 – разведение локтей, прогиб назад, соединение лопаток,

- поочередные отведения рук назад.

### **Занятие 27. Упражнения для укрепления мышц спины и улучшения осанки**

- Гиперэкстензия: Лежа на животе, поднять руки и плечи. Руки согнуты в локтях, при подъеме соединить лопатки

- Супермен: и.п. – на животе, руки и ноги прямые. 1 – поднять руки, плечи и ноги, 2 – и.п.

- Супермен с чередованием: и.п. – на животе, руки и ноги прямые, 1 – поднять правую руку и левую ногу, 2 – и.п., 3 – поднять левую руку и правую ногу, 4 – и.п.
- Супермен со сгибанием рук в локтях
- Супермен со сгибанием рук в локтях
- и.п. – упор лежа на коленях, 1 – поднять правую руку и левую ногу, 2 – и.п., 3 – поднять левую руку и правую ногу, 4 – и.п.
- становая тяга с лентой-эспандером
- наклоны вперед на прямых ногах с лентой-эспандером: и.п. -ноги на ширине плеч, колени слегка согнуты, встать на один край резиновой петли, другой перекинуть за шею, туловище согнуть в пояснице и держать параллельно полу, руками взяться за ленту. На выдохе плавно с прямой спиной разогнуть туловище до прямого положения. На вдохе опуститься в исходное положение.

### **Занятие 28. Упражнения для всего тела**

- отжимания в позе ребенка: и.п. – сидя на коленях, руки в упоре, 1 – согнуть руки, свести лопатки, коснуться подбородком пола, 2 – и.п.\
- отжимания «кобра»: и.п. – упор лежа на коленях, 1 – согнуть руки, 2 – выпрямить руки прогнуться, 3 – согнуть руки, 4 – и.п.
- отжимания из «позы ребенка»
- медвежья ходьба на месте
- «тихий берпи»,1 - упор присев, 2 - шагом упор лежа, 3 - шагом упор присев, 4 - поднять руки и встать на носки.

### **Физические упражнения на развитие силы мышц ног и стоп.**

В ногах сосредоточены крупные мышечные группы, которые участвуют в каждом повседневном движении. Мышцы бедер состоят из четырехглавой (передняя часть) и двуглавой (задняя часть), а также приводящих (внутренняя сторона) и икроножных мышц голени. Каждую группу необходимо тренировать целенаправленно, чтобы хорошо прокачать ноги.

Существуют базовые упражнения для развития силы мышц ног, которые помогают улучшить физическую подготовку на начальном этапе.

Физические упражнения на развитие силы мышц ног и стоп необходимы для улучшения силовых показателей и более эффективного выполнения упражнений с отягощениями. Выполнение комплекса упражнений на силу мышц ног увеличивает подвижность суставов, укрепляет мышцы и предотвращает возможные травмы.

### **Занятие 29. Упражнения для стопы и голени.**

- поднимания на носки, тоже с лентой-эспандером;

- ходьба на носках
- ходьба на внутренне
- сидя, круговые движения стопой
- перекатный шаг с пятки на носок

### **Занятие 30. Упражнения для увеличения подвижности в суставах.**

- стоя, круговые вращения бедра во внутрь и наружу
- махи ногами вперед, назад, в стороны
- упражнение «бабочка»
- из положения выпада, выпрямить ноги в динамике
- сидя, руки в упоре сзади, попеременное поднимание прямых ног

### **Занятие 31. Упражнения для ног.**

- приседания, то же с лентой-эспандером
- боковые выпады
- ягодичный мост
- односторонняя румынская становая тяга с собственным весом, то же с летной-эспандером
- упражнение «стульчик»
- выпрыгивания из положения упор присев, то же, но с поворотом на 180 градусов
- приседания с прыжком

### **Занятие 32. Ходьба и бег.**

- бег с высоким подниманием бедра
- бег с за хлестом голени
- приставные шаги
- ходьба «гусиным шагом»
- бег на прямых ногах
- выталкивания

### **Занятие 33. Прыжки**

- прыжки на скакалке
- прыжки с места в длину
- прыжки на одной ноге
- выпады со сменой ног в прыжке
- упражнение «Джампинг Джек»: 1 – ноги врозь, руки в стороны, 2 – ноги вместе, руки вверху
- прыжки с коленей на ноги

## **Физические упражнения на развитие гибкости**

### **Занятие 34. Упражнения на растягивание мышц запястья**

Упражнение целесообразно выполнять после игровой сессии, для наилучшего растяжения и расслабления или в заключительной части занятия.

- растяжка разгибателей запястья: поднять руку, разогнуть локоть, согнуть пальцы и запястье, удерживать другой рукой 30 секунд
- растяжка сгибателей запястья: поднять руку, разогнуть локоть, разогнуть пальцы и запястье, удерживать другой рукой 30 секунд
- растяжка верхней трапеции (мышц шеи): рука на голове, наклонить голову в сторону, тянуть ухо к плечу, удерживать 30 секунд
- растяжка большого пальца: схватить большой палец, тянуть вниз и назад, удерживать 30 секунд
- червеобразное растяжение: поднять руку, разогнуть локоть, пальцы согнуты, кисть прямая, другой рукой взять пальцы и тянуть назад, удерживать 30 секунд
- межкостное растяжение: поднять руку, выпрямить локоть, разогнуть запястье пальцы прямые, пальцами другой руки отодвинуть указательный палец, указательный и средний, мизинец, удерживать 30 секунд

### **Занятие 35. Упражнения на растягивание**

- растягивание боковых мышц шеи – и.п – стойка, голову наклонить к правому плечу, правую руку положите на левый висок, левую вытянуть вдоль тела. Медленно наклонять голову к плечу, растягивая мышцы шеи. То же с другой
- растягивание задних мышц шеи – и.п. – стойка, руки на затылке одна сверху другой наклонить голову вниз, медленно растягивая мышцы задней поверхности шеи под весом рук.
- растягивание дельтовидной мышцы – и.п. – стойка, правая рука вдоль груди, левая ладонь на локоть правой руки. Медленно, нажимая на локоть, тянуть правую руку влево, удерживая руку параллельно полу. То же с другой
- растягивание трицепса – и.п. – стойка, правый локоть заведен за голову, ладонь вдоль лопаток. Взять левой рукой правый локоть и потянуть как можно ближе к уху, правая кисть максимально близко к лопаткам
- растягивание мышц спины:
  - и.п. -стойка, ноги на ширине плеч, слегка согнутые в коленях. Наклониться вперед, сцепить руки в замке под коленями, потянуться вперед, максимально округляя спину.

- и.п. – стойка на коленях, ноги на ширине плеч, на носках, ладони на полу.

Медленно поднимать таз, следя за тем, чтобы ладони и стопы располагались по единой линии. Немного согнуть колени, выпрямляя и вытягивая полностью спину

- и.п. - лежа на животе, руки согнуты в упоре лежа. Ноги вытянуты и расслаблены.

Выпрямляя руки, поднять верх корпуса и зафиксировать положение.

- сидя на коленях, сделать вдох, а на выдохе наклоните туловище вперед, одновременно вытягивая руки вдоль.

- и.п. - лежа на спине, прижать колени к животу, обхватить голени ладонями и прижать голову к самим коленям. Удерживать положение.

- и.п. – лежа на спине, вытягивать туловище, создавая небольшой прогиб в спине.

Дополнительно тянуть руки и ноги вдоль в продольном положении.

- Растягивание передней поверхности ног – и.п. - стоя на левой ноге. Носок и колено левой ноги обращены строго вперед. Для сохранения равновесия можете опереться рукой о стену. Согнуть правую ногу в колене. Крепко взяться рукой за стопу и плавно подтягивать пятку к ягодицам, изменяя угол в локте руки, удерживающей ногу до растяжения

- Растягивание задней поверхности ног – и.п. – стоя, правая нога на расстоянии 30-60 см от левой. Выпрямить правую ногу, левую согнуть в колене, наклониться к правому колену. Левая рука тянется к правой стопе.

- Растягивание мышц разгибателей и ротаторов тазобедренного сустава – и.п.- лежа на спине, согнуть правую ногу, левую положить на правую. Взять двумя руками правую ногу и тянуть на себя.

#### **Обучающиеся должны знать:**

- технику безопасности при выполнении упражнений (ОФП);  
- технику выполнения упражнений, последовательность, периодичность;  
- выполнение физических упражнений в различных режимах физических нагрузок (различные сочетания объема и интенсивности, интервальный и повторный методы)

- освоение объемов учебно-тренировочных нагрузок;

- на какие группы мышц направлены те или иные упражнения.

#### **Обучающиеся должны уметь:**

- выполнять комплекс разминки самостоятельно;  
- переносить приобретенные навыки из других видов спорта на свою специализацию;

- умение использовать физические упражнения из других видов спорта для улучшения двигательных качеств необходимых для компьютерного спорта и совершенствования техники;
- освоение объемов учебно-тренировочных нагрузок.

### **III. ТЕМА - РАЗВИТИЕ СПЕЦИАЛЬНЫХ ФИЗИЧЕСКИХ КАЧЕСТВ У ОБУЧАЮЩИХСЯ ГРУППЫ СОп-1 (СФП) – 23 часа**

В системе подготовки киберспортсменов специальные упражнения применяются как основные для решения узких двигательных задач, для формирования рабочей осанки при одновременном воздействии и на повышение функциональных возможностей двигательного аппарата и анализаторов. Упражнения проводятся в комплексе и затрагивают сразу несколько специальных физических качеств требуемых киберспортсмену.

#### **Физические упражнения на развитие координационных способностей.**

##### **Занятие 36. Упражнения на развитие мелкой моторики**

- сжимания и разжимания теннисного мяча всей кистью;
- сжимание и разжимание теннисного мяча большим и указательным пальцем;
- сжимания и разжимания теннисного мяча большим, указательным, безымянным пальцами и мизинцем;
- подкидывание и ловля теннисного мяча снизу;
- подкидывание и ловля теннисного мяча сверху;
- перекидывания теннисного мяча из одной руки в другую;
- подкидывание и ловля мяча сверху со сменной пальцев;
- волна пальцами.

##### **Занятие 37. Упражнение на произвольное мышечное расслабление**

Упражнения обеспечивают активное восстановление после нагрузок, упражнения можно сочетать с психологической релаксацией для снятия эмоционального напряжения. При плохой способности произвольно управлять расслаблением различных мышечных групп, ухудшается кровоснабжение мышц и возрастают энерготраты, снижается скорость движений и величина развиваемых усилий, ухудшается техника движений и т.д.

- встрихивание конечностей (рук и ног) с изменением частоты и амплитуды, можно выполнять в положении стоя, сидя и лежа
- покачивания и прокручивания расслабленных рук
- раскачивание расслабленной ноги с большой амплитудой, можно выполнять стоя на одной ноге с опорой на ноги
- одновременное сокращение определенной группы мышц и расслабление другой
- расслабленный бег трусцой короткими частыми шагами со встрихиванием рук

- быстрый переход от сокращения некоторых групп мышц к их полному расслаблению

### **Занятие 38. Упражнения на развитие ритмичности**

Ритмичность выступает в качестве одного из показателей моторной одаренности. С развитием ритмических способностей в компьютерном спорте у киберспортсменов будет развиваться чувство легкости, движения перестанут быть скованными, повыситься уровень игры, например, ритмичное перемещение пальцев на клавиатуре вызывает чувство легкости, то есть приложение меньших усилий при достижении высокого результата в игре.

- последовательные прыжки на заданное расстояние (0,5 1 и 1,5 м); прыжковая дистанция размечена линиями;
- махи рук вперед в сочетании с ходьбой с увеличением темпа движений от низкого до высокого;
- последовательные прыжки через гимнастическую скамейку с увеличением темпа от низкого до среднего;
- бег на 20 м вперед и назад с изменением темпа в каждой попытке;
- три шага назад и вперед с последовательным изменением темпа;

### **Физические упражнения на развитие выносливости**

#### **Занятие 39. Развитие общей выносливости**

- тренировка в зоне анаэробного порога (2-я зона) – выполняется в средней интенсивности на пульсе 140-170, 3x8 мин, отдых – 3 мин; 6x3 мин, отдых – 1 мин;
- смешанная аэробно-анаэробная выносливость (3-я зона) – выполняется в высокой интенсивности на пульсе 160-180, 4x4 мин, отдых – 3 мин; 6-8x2минб отдых – 2 мин; 8-10x 40 с, отдых 40 – с; 10x20 с, отдых – 20 с.

#### **Занятие 40. Развитие статической выносливости**

- удержание положения «упор лежа» - начинается с 30\30, 1\1, 2\2, 1\30, 2\1, удержание кто дольше
- удержание положения «стульчик» - начинается с 30\30, 1\1, 2\2, 1\30, 2\1, удержание кто дольше
- удержание положения «ласточка» - - начинается с 30\30, 1\1, 2\2, 1\30, 2\1, удержание кто дольше
- удержание положения «уголок» - - начинается с 30\30, 1\1, 2\2, 1\30, 2\1, удержание кто дольше.

## **Занятие 41. Развитие координационной выносливости**

Для развития координационной выносливости выполняются упражнения на координационной лесенке с общей продолжительностью комплекса 30 минут.

- Пример комплекса на координационной лесенке:

1. Прыжок двумя в клетку ноги вместе – прыжок ноги врозь на следующую клетку (ноги вне клетки)

2. Бег с высоким подниманием бедра, шаг в каждую клетку

3. По два шага в клетку с правой ноги. То же с левой.

4. По три шага в клетку

5. Шаг в сторону, шаг в клетку, шаг в клетку

6. По два шага в клетку, левым боком. То же правым боком

7. Прыжки на одной ноге в каждую клетку на правой. То же на левой

8. Два в клетку, два в клетку, один назад в клетку

9. Два в клетку, один с поднятием бедра в клетку

10. По два в клетку с высоким подниманием бедра

11. Упор лежа, левым боком руками в клетку. То же правым боком

12. На одной ноге через клетку

13. На правую вне клетки две в клетку, на левую вне клетки + по два шага до конца

14. На правую вне клетки две в клетку, на левую вне клетки + Шаг в сторону, шаг в клетку, шаг в клетку

15. Прыжок двумя в клетку ноги вместе – прыжок ноги врозь на следующую клетку (ноги вне клетки) + на правую вне клетки две в клетку, на левую вне клетки

16. Прыжок двумя в клетку ноги вместе – прыжок ноги врозь на следующую клетку (ноги вне клетки) + на правую вне клетки две в клетку, на левую вне клетки + по два в клетку

- прыжки на скакалке с использованием интервального метода 40\20, 40\40, 1\1, 2\1

## **Физические упражнения на развитие специальных скоростных качеств**

### **Занятие 42. Упражнения на развития быстроты реакции**

**- развитие быстроты реакции выбора:**

- Стоя глаза закрыты. По сигналу открыть глаза, найти мяч и добежать до него. То же, но с двумя мячами. То же, но с тремя мячами.

- Теннисный мяч. Стоя за спиной занимающегося кинуть мяч через верх перед ним об стену. То же с двумя.

- Теннисный мяч. Стоя за спиной занимающегося кинуть мяч через верх перед ним.

**- развитие быстроты реакции на движущийся объект:**

- Теннисный мяч. Кинуть мяч вверх, сделать поворот на 360 градусов, поймать мяч
- Теннисный мяч. Кинуть мяч об пол вверх, поворот на 360 градусов, поймать мяч
- Теннисный мяч. В парах. Один держит мяч двумя пальцами чуть ниже уровня груди. Отпускает мяч. Второй ловит мяч.
- Теннисный мяч. В парах. Перекидывание двух мячей друг другу на расстоянии 10–20 метров
- Теннисный мяч. В парах. Перекидывание двух мяча друг другу на расстоянии 10–20 метров. Один кидает в разные стороны, другой ловит. Смена
- развитие быстроты реакции на сигнал:**
  - Бег по прямой в среднем темпе, по сигналу резко развернуть и побежать обратно
  - Бег по прямой, сигнал: рука вверх – прыжок, сигнал: рука вниз – присед
  - Бег по прямой, сигнал: рука верх – прыжок, сказать противоположную команду в слух, сигнал: рука вниз – присед, сказать противоположную команду в слух
  - Бег по прямой, сигнал: рука вверх – прыжок, сигнал: рука вниз – присед, сигнал: рука в правую сторону – прыжок на правую ногу, сигнал: рука в левую сторону – прыжок на левую ногу
  - игра «Обмани реакцию» - Занимающиеся встают в круг, тот у кого мяч, должен сделать вид, что кидает мяч человеку или кинуть мяч человеку, если кидающий сделал вид и не кинул мяч, а человек среагировал, то тот, кто среагировал выбывает из круга. Игра продолжается пока не останется один игрок.

#### **Занятие 43. Упражнения для совершенствования быстроты движений**

- соревнования на быстрейшее преодоление небольших расстояний (30-60 м) бегом, шагами вперед и назад, скачками вперед и назад, выпадами, прыжками на одной и двух ногах и т. п.;
- рывки с доставанием или перехватыванием предметов, летящих с разной скоростью и на разной высоте, выполняемые из разных стартовых положений (низкого, высокого старта, боевой стойки и др.).
- рывки (старты) на 10-20 м из разных исходных положений (низкого и высокого старта, положения лежа, сидя, спиной к направлению движения и т. д.);
- чередование медленного бега с рывками на 15-20 м;
- скоростные движения руками, сопровождающиеся сжиманием и разжиманием пальцев (размахиванием, ударными движениями);
- подскоки на месте, ноги вместе и врозь, с поочередным движением разноименных рук к груди, в сторону и вверх.

### **Обучающиеся должны знать:**

- технику безопасности при выполнении упражнений (СФП);
- технику выполнения упражнений, последовательность, периодичность;
- упражнения с теннисными мячами
- упражнения на координационной лесенке

### **Обучающиеся должны уметь:**

- выполнять упражнения самостоятельно и при помощи партнёра, с изменением скорости, амплитуды, с отягощениями и без них;
- развивать специальные способности (гибкость, быстроту, координационные способности, выносливость);
- технически правильно выполнять упражнения.

## **IV. ТЕМА - РАЗВИТИЕ ТЕХНИЧЕСКОЙ ПОДГОТОВКИ У ОБУЧАЮЩИХСЯ В ГРУППЕ СОп-1 – 23 часа**

Технический прием – это двигательное действие, которое характеризуется использованием систем компьютерного ввода, например, таких, как клавиатура и мышь для решения игровых задач одним игроком или участниками группы (связкой). Технический прием в киберспорте может решать определенные игровые задачи. Например, обеспечивать быстрое перемещение по игровой карте, или наносить удар по противнику.

### **Занятие 44. Техника контроля крипов. Добивание существ с помехой**

После освоения техники добивания без помехи, занимающийся переходит на освоение добивания с помехой, так как в соревновательной игре, всегда приходится стоять против 1-2, а иногда даже против 3 героев, которые будут мешать добивать крипов. Для освоения данной техники используется кастомная карта игры Dota 2 – training polygon и режим игры lasthit training – задача игрока добить как можно больше крипов за 10 минут, против вражеского героя. Также используется игра 1 на 1 друг против друга, где главным условием выступает добивание крипов, при этом бить другого героя и применять на него способности нельзя, закрепляется данная техника уже в обычных и соревновательных (рейтинговых) играх.

Стоит отметить, что каждый герой в игре имеет свою скорость атаки, а также скорость полета снаряда (герои дальнего боя), что вносит усложнение или облегчение в добивании крипов на том или ином герое.

### **Занятие 45. Техника владения компьютерной мышью. Точность, скорость и реакция.**

Полноценная техника владения компьютерной мышью включает в себя 3 компонента: точность, скорость и реакция. Реакция является основным аспектом в компьютерном спорте, поэтому и в технике владения компьютерной мышью есть данный аспект.

Тренировка точности происходит на таких сайтах как aim400kg.com и Cyberten.ru, а также на кастомной карте игры Dota 2 training polygon – aim challenge

Тренировка точности происходит на таких сайтах как aim400kg.com и Cyberten.ru

Упражнения на точность:

- Exact Aiming
- EA Survival
- Специальная координация

Упражнения на точность и скорость:

- FA Double
- FA Triple
- FA Multi
- Accurate Quickness
- Тренировка aim
- AQR
- Mass Click

#### **Занятие 46. Техника владения клавиатурой. Способности и предметы.**

Помимо мыши в игре задействована и клавиатура. Каждый игрок подстраивает клавиши под себя, следует назначить клавиши на способности, на курьера, на героя, на подконтрольные группы, на предметы и клавиши коммуникации.

Варианты применения способностей и предметов:

1. Обычное применение – нажать на клавишу способности, навести курсор на цель, нажать ЛКМ
2. Быстрое применение – навести курсор на цель и нажать клавишу
3. Быстрое применение на нажатие или отпускание – нажать на способность или предмет, навестись и отпустить зажатую клавишу

Каждый из данных способов индивидуален, зачастую игроки играют либо полностью на быстром применении, либо смешивают обычное применение и быстрое, реже только на обычном.

Каждый вариант можно подстроить отдельно под героя или под предмет.

Как и технике владения компьютерной мышью здесь важны скорость, точность и реакция. Точность попадания по клавише, скорость прожатия клавиш, реакция – успеет ли игрок нажать на клавишу при внезапной атаке противника.

Для тренировки данной техники используется:

- кастомная карта в игре Dota 2 – pure reflex, где игроки сражаются между собой, применяя различные способности, способности у всех одинаковы, побеждает тот, кто совершил больше всех игровых убийств.

- на сайте Cyberten.ru: мелкая моторика и моторная асимметрия

#### **Занятие 47. Техника прокликивания и взаимодействия с мини-картой.**

Взаимодействие с мини-картой является важным аспектом, чтобы следить за происходящим в игре. Находясь в одной части карты, начинающие игроки часто следят только за своим героем и держат камеру только на нем, что не позволяет им увидеть полной картины игры или проследить за перемещениями противника. Умение взаимодействовать с мини-картой и прокликивать ее и вражеских героев, поможет не только собрать больше игровой информации, но и подготовить игрока к неожиданным нападениям со стороны противника или заранее уйти из опасной части карты.

Для тренировки используется кастомная карта игры Dota 2 – training polygon – map aim и игровая практика по схеме кликнул на карту, собрал информацию - вернул камеру клавишей на героя

#### **Занятие 48. Техника управления несколькими юнитами**

Разновидность микроконтроля, позволяет в полную силу играть на героях с иллюзиями и суммонами. Для тренировки используется игра на кастомной карте Chen's training, а также игры с ботами и обычные игры на героях, требующих навыка управления несколькими юнитами.

##### **Обучающие должны знать:**

- какие клавиши назначены на способности и предметы;
- за что отвечают кнопки мыши и колесико мыши.

##### **Уметь:**

- держать линию крипов на одном месте;
- применять способности и предметы;
- точно и быстро перемещать курсор мыши;
- нажимать клавиши, не глядя на клавиатуру;
- настраивать и использовать подконтрольные группы.

## **V. ТЕМА - ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ ПОДГОТОВКА У ОБУЧАЮЩИХСЯ В ГРУППЕ СОп-1 – 30 часов**

Большое внимание уделяется психологической подготовке. Психологическая подготовка предусматривает формирование личности занимающегося и межличностных отношений, развитие спортивного интеллекта, психологических функций и психофизиологические качества.

Основными задачами психологической подготовки являются:

- привитие устойчивого интереса к занятиям компьютерным спортом;
- формирование установки на тренировочную деятельность;
- формирование волевых качеств спортсмена;
- совершенствование эмоциональных свойств личности;
- развитие коммуникативных свойств личности;
- развитие и совершенствование интеллекта киберспортсмена.

К числу главных методов психологической подготовки относятся беседы, педагогическое внушение, методы моделирования соревновательной ситуации через игру.

### **Занятие 49. Упражнения на развитие психофизиологических качеств**

В психологической подготовке киберспортсменов также используются специальные упражнения, направленные на развитие психофизиологических качеств, к таким качествам относятся: восприятие, скорость мышления, переключение внимания, скорость реакции, реакция на движущийся объект, зрительная память и концентрация внимания.

Упражнения выполняются на сайте Cyberten.ru с одноименными названиями:

- Скорость мышления – задача не сталкиваться с шестиугольником, который с каждым разом двигается все быстрее
- Восприятие – смотря на точку, появляются два числа, задача выбрать большее число
- Переключение внимания – на поле размером 4x4 найти все числа по порядку от 1 до 16, можно менять размер поля на большее или меньшее
- Скорость реакции – быстро нажать на квадрат после смены цвета
- РДО (реакция на движущийся объект) – остановить стрелку ровно на желтой отметке
- Зрительная память – найти все синие шары, на поле появляются и двигаются зеленые и синие шары, надо запомнить, где находятся синие шары и когда шары станут белыми, кликнуть на те шары, которые были синими

- Концентрация внимания – упражнение сделано на основе методики «Кольца Ландольта», где за отведенное время нужно найти как можно больше колец с разрывом в определенном месте.

### **Занятие 50. Общая подготовка**

Психологическая подготовка к соревнованиям состоит из двух разделов: общая психологическая подготовка к соревнованиям, которая проводится в течение всего года, и специальная психическая подготовка к выступлению на конкретных соревнованиях.

В ходе общей психологической подготовки к соревнованиям формируются высокий уровень соревновательной мотивации, соревновательные черты характера, предсоревновательная и соревновательная эмоциональная устойчивость, способность к самоконтролю и саморегуляции в соревновательной обстановке.

В ходе подготовки к конкретным соревнованиям формируется специальная (предсоревновательная) психическая игровая готовность спортсмена к выступлению, характеризующаяся уверенностью в своих силах, стремлением к обязательной победе, оптимальным уровнем эмоционального возбуждения, устойчивостью к влиянию внутренних и внешних помех, способностью произвольно управлять действиями, эмоциями и поведением, умением немедленно и эффективно выполнять во время выступления действия и движения, необходимые для победы.

Используются методы словесного и смешанного воздействия, направленные на развитие разных свойств личности, идеомоторная тренировка, мысленная репетиция, ментальный видеотренинг.

## **VI. ТЕМА - РАЗВИТИЕ ТАКТИЧЕСКОЙ ПОДГОТОВКИ У ОБУЧАЮЩИХСЯ В ГРУППЕ СОп-1– 200 часов**

Тактическая подготовка в киберспортивной дисциплине «Боевая арена: Dota 2»



### **Рис. Виды тактики в командных дисциплинах компьютерного спорта**

Виды тактики в командных дисциплинах в компьютерном спорте происходит одновременно. Каждая тактическая задача соподчинена основной тактической задаче на матч и как правило зависит уровня игры противника и от соревновательной обстановки матча. Первую часть киберспортивного матча разделяют на две стадии: а) борьба в неопределенных позициях и б) борьба в определенных позициях. Вторую часть киберспортивного матча можно условно назвать «завершением игры». Как правило, наиболее сложной является первая стадия первой части киберспортивного матча, именно здесь команды и игроки стараются максимально реализовать подготовленные тактические приемы. Все технические приемы в цифровой среде в нападении и в защите относятся к средствам ведения игры. К методам ведения игры относят такие понятия как стиль: (агрессивный, комбинированный, пассивный), темп (быстрый, средний, медленный) и ритм (рациональный, нерациональный, стабильный, вариативный). Тактическая система игры – это организованный способ ведения борьбы, с распределением функций между игроками одной команды в защите и нападении в различных фазах игры, в соответствии с игровым амплуа.

При тактической подготовке в дисциплине компьютерного спорта «Боевая арена: Dota 2» особое внимание следует уделять: индивидуальной тактике, которая обуславливается выбором тех или иных технических приемов в соответствии с текущей ситуацией, групповой тактике – решающей локальную задачу двумя и более игроками одновременно. И командной тактике - управляющей игрой в целом. Эффективное соотношение каждого типа тактической подготовки в системе многолетней подготовки киберспортсменов в настоящее время не определено.

#### **Задачи тактической подготовки:**

- Обучить целесообразному выбору технических приемов, в соответствии с текущей игровой обстановкой.
- Развивать антиципацию, оперативное мышление, творческие способности, пространственное мышление.
- Обучить взаимодействию с товарищами по команде, в рамках решения определенных тактических задач.
- Сформировать способность быстро переключаться с одной тактической системы игры на другую, в зависимости от игровой ситуации.

## **Занятие 51. Индивидуальные, групповые и командные действия в начальной стадии игры**

Началом игры считается промежуток времени с 0 до 1 на игровом таймере. В течении этого времени игроки занимают позиции на карте для выполнения таких действий как: взятие руны богатства, сделать первое убийство на сопернике, расставить варды незаметно для противника.

В групповых действия могут участвовать герои 3,4,5 позиции, герои 3,4, 5 и 2 позиции, реже 4,5 и 1 позиции, цель групповых действий захватить руну богатства противника и сделать первое убийство

Командные действия всегда направлены на то, чтобы сделать первое убийство команды противника.

Индивидуальные действия 1 позиции – ожидание начала игры под Т1, 2 позиции – стопинг крипов, 4 и 5 позиция – расставляют варды.

## **Занятие 52. Индивидуальные, групповые и командные действия на ранней стадии игры**

Ранней игрой считается промежуток времени с 10 до 20 минуты. В это время саппорты и хардлайнеры начинают устраивать драки на различных линиях, либо ломают первые башни. Основные же позиции (кэрри и мидер) продолжают фарм на линии, либо переходят в лес и на эншентов. В зависимости от стадии лайнинга мидер может подключаться в драки своей команды.

## **Занятие 53. Индивидуальные, групповые и командные действия в середине игры**

Серединой игры считается промежуток времени с 20 до 35 минуты. На этой стадии все роли начинают активно участвовать в игре. Здесь необходимо как можно чаще устраивать драки и после победы переходить пушить (ломать) здания. Если все проходит удачно, то команда может забрать Рошана, ещё раз убить всех противников и сломать трон. Если же команда проигрывает, то начинается игра от защиты (в этот промежуток времени кэрри старается дофармить нужные предметы, а остальные игроки отпушивают линии).

## **Занятие 54. Индивидуальные, групповые и командные действия в поздней стадии игры**

Поздней игрой считается промежуток времени с 35 до 55 минуты и больше. На этой стадии доминирующая команда старается закончить игру и постоянно предпринимает попытки зайти на ХГ (на вражескую базу). Проигрывающая команда

обычно сидит на своей базе и отбивается от противников, а иногда устраивает вылазки, чтобы перевернуть исход матча в свою пользу.

### **Занятие 55. Тактика поздней игры (Late game)**

Тактика рассчитана на то, что команда должна терпеть нападение со стороны врага для того, чтобы перевести игру в позднюю стадию. Главный ресурс – время. Это классическая стратегия с хард-керри. Пока 1 позиция фармит, остальные игроки команды обязаны ходить вместе и навязывать свою игру. Основные составляющие:

- сильный керри (1 позиция) с поздним пиком силы, быстрой скоростью фарма и возможностью сплитить.
- 4 героя, по своей силе могут равняться 5 вражеским героям, это герои с ранним пиком силы.
- весь фарм на карте – керри, все внимание – 4 остальным игрокам.
- как только керри нафармит ключевые предметы, он подключается к своей команде.

Данная тактика часто комбинируется с другими и похожа на тактику 4+1, где 4 героя сражаются, а 1 фармит или пушит, в таком случае таким героем может быть не только 1 позиция, но 2 или 3, реже 4.

### **Занятие 56. Тактика быстрого сноса (Fast Push)**

Тактика подразумевает быструю игру, быстрый набор преимущества над противником. Данная тактика актуальна против героев поздней стадии игры. Используя эту тактику, игроки собираются и идут ломать строения имея перевес сил в свою сторону. Основные составляющие тактики быстрого сноса:

- персонажи с суммонами, персонаж танк и большое количество аур на команду
- игра должна завершиться до 30 минуты. Чем меньше времени требуется для победы, тем эффективнее тактика
- герои должны быть согласованы между собой, между персонажами должна быть синергия, четкое слаженное передвижение всей командой.
- большой урон по строениям, при этом соблюдается баланс между живучестью, броней и уроном.

### **Занятие 57. Тактика отвлечение и сноса (Split Push)**

Данная тактика подразумевает наличие нескольких персонажей, которые могут быстро перемещаться по карте. Их должно быть более одного. Пока саппорты отвлекают внимание и намеренно заставляют врага драться, герои сплит-пушеры ломают строения. Составляющие тактики:

- герои с быстрым перемещением по карте

- сильные в ранней игре персонажи способные сражаться, пока союзник ломает вражеские строения

Данная тактика также комбинируется вместе с 4+1.

### **Занятие 58. Тактика массового боя (Mass Fight)**

Тактика состоит из большого количества персонажей с массовыми ультимативными способностями, наносящими много урона и большой областью действия.

Составляющие тактики:

- 2 и больше геров с массовой способностью
- основной предмет Blink Dagger и предметы по области
- обязательный бан киттер-героев

### **Занятие 59. Тактика гангов (Roaming)**

Одна из самых простых тактик. Тактика отталкивается от выбора одного или двух персонажей, которые перемещаются по линиям. К ним добираются персонажи, которые не сильно зависят от героя поддержки на линии. В то же время они должны иметь возможность убить персонажа, когда эта поддержка подходит к линии. Составляющие тактики:

- 1 или 2 героя роумера
- расстановка вардов для ганга

### **Занятие 60. Тактика силового прессинга (Pressure by force)**

Основная идея этой тактики вращается вокруг повышения нужных уровней и покупки 1-2 предметов защиты. Следует играть агрессивно и пушить. Составляющие тактики:

- плотные герои с силовым атрибутом
- покупка предметов на защиту и живучесть

### **Занятие 61. Тактика через киттеры**

Одна из самых действенных. Персонажи набираются с учетом персонажей врага, которые являются киттером. Расчет тактики на равную игру с перевесом на преимущество выбранных героев.

### **Занятие 62. Тактика через оборону базы и крипскип**

Сложная тактика, для которой требуются специфичные герои. Цель тактики – вынудить противника захватить равную игру, но не дать зайти на хайграунд (T3). Заставлять противника умирать при заходе на хайграунд. Составляющие тактики:

- герои, которые могут защищать Т3 вышки и пушить другие линии;
- оборона базы в 5, либо в 4 + сплит-пуш или крип скип (убийство крипов на линии, которую пушит противник. Убивать нужно только вышедших крипов с вражеской базы).

### **Занятие 63. Тактика середины игры (Midgame)**

Сильный старт за счет мощных способностей и суммонов. Систематические сражения, снос первых вышек, убийство Рошана, заход на хайграунд и снос строений после 12-15 минуты. Залог такой тактики – выигранные линии за счет коммуникации игроков и сильных персонажей.

### **Занятие 64. Групповые действия. Учебная игра с заданием (2x2, 3x3, 4x4).**

Отработка групповых действий различных позиций, например, 1,5 против 3,4, 4,5,2 против 1,5,4, взаимодействие разных позиций друг с другом.

Отработка групповых действий на линиях, 3 и 4 позиция вместе, 1 и 5 позиция вместе, игра в обычном режиме и в лобби 2 на 2, равные и неравные матчапы.

### **Занятие 65. Игра 1 x 1 на героях 2 позиции.**

**Герои 2 позиции** – мидер, оказывает наибольшее влияние в начале и середине игры. Мидер получает одиночный опыт и золото. Как только мидер достигает 6-го уровня, он может легко гангать другие линии и совершать быстрые убийства. Из-за его преимущества в уровне кривая мощности на его стороне, и он может доминировать на любой другой линии, если действия будут выполнены хорошо. Мидер похож на полу-керри, но он не может заменить позицию 1.

**Задачи 2 позиции:** играть агрессивно (если герой позволяет), не позволять вражескому мидеру доминировать над собой, достигнуть 6 уровня быстрее, добив больше крипов, чем противник. По достижению 6 уровня, оценить свою команду и реализовать килл-потенциал. Решить объединиться с командой или остаться фармить. Всегда сообщать о том, что вражеского мидера нет на линии, делать разумное зонирование, отпушивать волны крипов до критических окон времени: за 20 секунд до появления рун или, если ваш союзник хочет гангать, пушите меньше.

Отработка индивидуальных действий в игре 1 на 1 в режиме игры solo mid, на одинаковых героях, на разных героях с ближним типом атаки, на разных героях с дальним типом атаки, отработка равных матчапов, отработка неравных матчапов.

### **Занятие 66. Двусторонняя игра с заданием в режиме All pick**

Игра 5 на 5 между занимающимися с индивидуальным задание для каждого в зависимости от роли и типа выбранного героя. Акцентировать внимания на основных задачах для каждой роли.

### **Занятие 67. Командные действия. Игра 5 x 5 с заданием в режиме Ст**

Игра 5 на 5 в обычном режиме, с индивидуальным заданием для каждого занимающегося в зависимости от роли и от выбранного героя.

### **Занятие 68. Групповые действия. Учебная игра с заданием (2x2, 3x3, 4x4).**

Отработка групповых действий различных позиций, например, 1,5 против 3,4, 4,5,2 против 1,5,4, взаимодействие разных позиций друг с другом.

Отработка групповых действий на линиях, 3 и 4 позиция вместе, 1 и 5 позиция вместе, игра в обычном режиме и в лобби 2 на 2, равные и неравные матчапы.

#### **Обучающиеся должны знать:**

- основные тактики;
- отличия различных тактик;
- противодействие тактикам.

#### **Обучающиеся должны уметь:**

- реализовывать тактические действия определенных тактик;
- противодействовать тактикам;
- понимать и выполнять основные тактические приемы.

## **VII. ТЕМА - УЧАСТИЕ В СПОРТИВНЫХ СОРЕВНОВАНИЯХ ОБУЧАЮЩИХСЯ ГРУПП СОп-1 – 48 часов**

**Содержание:** Система соревнований представляет собой ряд официальных и неофициальных соревнований, включенных в единую систему подготовки киберспортсменов. Достижение высокого результата в соревнованиях, имеющих наибольшее значение на определенном этапе подготовки спортсмена, выступает как цель, которая придает единую направленность всей системе, всем компонентам подготовки. Наряду с этим другие (менее значительные) соревнования выполняют важную подготовительную функцию, поскольку участие в соревнованиях является мощным фактором совершенствования специфических физических качеств, технической, тактической и психической подготовленности.

#### **Обучающиеся должны знать:**

- систему присвоения спортивных разрядов;
- различие видов соревнований;

#### **Обучающиеся должны уметь:**

- ориентироваться на спортивном соревновании (порядок матчей, турнирная сетка, протоколы и пр.)

## **VIII. ТЕМА - ИНСТРУКТОРСКАЯ И СУДЕЙСКАЯ ПРАКТИКА ДЛЯ ГРУПП СОп-1 – 37 часов**

**Содержание:** Инструкторская и судейская практика проводится с целью получения спортсменами знаний и навыков инструктора по компьютерному спорту и судьи по компьютерному спорту для последующего привлечения к инструкторской и судейской работе. Приобретение навыков инструкторской и судейской практики предусматривается дополнительной образовательной программой спортивной подготовки.

**Обучающиеся должны знать:**

- терминологию компьютерного спорта;
- правила дисциплины компьютерного спорта «Боевая арена: Dota 2»;
- порядок проведения строевых и порядковых упражнений;

**Обучающиеся должны уметь:**

- подготовить место занятий, получить необходимый инвентарь и оборудование и сдать его после окончания занятия.

## **IX. ТЕМА - ИНЫЕ МЕРОПРИЯТИЯ ДЛЯ ГРУППЫ СОп-1 – 9 часов**

Медицинские, медико-биологические мероприятия, восстановительные мероприятия, тестирование и контроль.

Медико-восстановительные мероприятия проводятся с целью медико-биологического сопровождения, медицинского обеспечения, осуществления восстановительных и реабилитационных мероприятий, организации спортивного питания (возмещение энергозатрат, фармакологическое обеспечение).

Подробнее смотреть раздел 7 настоящей программы.

Таблица 4

**УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН НА СПОРТИВНО-ОЗДОРОВИТЕЛЬНОМ ЭТАПЕ ПРОДВИНУТОГО УРОВНЯ 2 и 3 ГОДА  
ОБУЧЕНИЯ**

Программный материал	Кол-во часов	месяцы						месяцы						Краткое содержание
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
<b>I. ТЕМА -ТЕОРЕТИЧЕСКАЯ ПОДГОТОВКА ДЛЯ ГРУППЫ СОп-2, СОп-3</b>														
<b>Занятие 1.</b> Развитие дисциплины компьютерного спорта «Боевая арена: Dota 2» на современном этапе	<b>4</b>	0,5	0,5			0,5	0,5			0,5	0,5	0,5	0,5	Развитие дисциплины компьютерного спорта «Боевая арена: Dota 2» в мире и в нашей стране. Достижения киберспортсменов России на мировой арене. Лидеры компьютерного спорта.
<b>Занятие 2.</b> Правила поведения в тренировочном и компьютерном залах и пользование инвентарем.	<b>4</b>	0,5	0,5	0,5	0,5					0,5	0,5	0,5	0,5	Требования к обучающимся в спортивной зале. Организация обучающихся при входе, выходе из зала и во время занятий. Правила пользования спортивным инвентарем. Требования к обучающимся в компьютерном зале. Организация обучающихся. Правила пользования девайсами. Подготовка рабочего места.
<b>Занятие 3.</b> Профилактика травматизма при занятии компьютерным спортом <b>Занятие 4.</b> Требования безопасности перед началом занятий, во время занятий, в аварийных ситуациях и по окончании занятий.	<b>4</b>	0,5	0,5	0,5	0,5					0,5	0,5	0,5	0,5	Причины травматизма и способы его предупреждения. Характеристика травм на занятиях фехтованием и их профилактика. Правила использования спортивного инвентаря. Меры предупреждения травматизма.

<b>Занятие 5.</b> Личная и общественная гигиена.	2	0,5	0,5							0,5	0,5		Режим тренировок и отдыха. Питание и питье во время тренировок и соревнований. Значение различных веществ и витаминов для спортсмена. Калорийность пищи. Гигиена сна. Уход за кожей, ногами, гигиеническое значение водных процедур
<b>Занятие 6.</b> Правила соревнований и судейство дисциплины компьютерного спорта «Боевая арена: Dota 2»	4			0,5	0,5	0,5	0,5			0,5	0,5	0,5	Основные правила игры, нарушения, порядок пиков\банов героев, количество игр в матче, роль судьи, поведение игроков
<b>Занятие 7.</b> Влияние физических упражнений на организм киберспортсмена	4	0,5	0,5	0,5	0,5			1	1				Понятия об утомлении и переутомлении. Причины утомления. Субъективные и объективные признаки утомления. Переутомление. Перенапряжение. Восстановительные мероприятия. Проведение восстановительных мероприятий в компьютерном спорте. Проведение восстановительных мероприятий после напряженных тренировочных нагрузок. Критерии готовности к повторной работе.
<b>Занятие 8.</b> Планирование и контроль подготовки в компьютерном спорте	4	0,5	0,5	0,5	0,5			1	1				Сущность и назначение планирования, его виды. Составление индивидуальных планов подготовки. Контроль уровня подготовленности. Нормативы по видам подготовки. Учет в процессе спортивной тренировки. Основные понятия о врачебном контроле. Измерение и тестирование в процессе тренировки и в период восстановления. Самоконтроль в процессе занятий компьютерным



<b>Занятие 11.</b> Основы драфта в дисциплине компьютерного спорта «Боевая арена: Dota 2»	<b>6</b>						1		1	1		1	2	Построение драфта в игре. Синергия героев. Пики и контрприки. Стратегия драфта. Потенциал и реализация драфта.
<b>Занятие 12.</b> Девайсы в компьютерном спорте	<b>2</b>					1			0,5	0,5				Основные девайсы в компьютерном спорте. Подбор девайсов. Подбор мыши по особенностям хвата и размеру ладони. Отличие игровых девайсов от стандартных. Выбор клавиатуры.
<b>Занятие 13.</b> Анализ и разбор реплеев своих, профессиональных игроков и команд в дисциплине компьютерного спорта «Боевая арена: Dota 2»	<b>8</b>			1			2	1	1			1	2	Анализ действий профессиональных команд, их индивидуальных, групповых и командных действий. Просмотр реплеев.
<b>ИТОГО ЧАСОВ:</b>	<b>50</b>	3	3	5	3	3	5	5	5	4	3	4	7	
<b>II. ТЕМА - РАЗВИТИЕ ФИЗИЧЕСКИХ КАЧЕСТВ У ОБУЧАЮЩИХСЯ ГРУППЫ СОп-2, СОп-3 (ОФП)</b>														
<b>Физические упражнения на развитие мышц рук и кистей:</b> <b>Занятие 14.</b> Упражнения для пальцев и кисти. <b>Занятие 15.</b> Упражнение на предплечья <b>Занятие 16.</b> Силовые упражнения для мышц рук <b>Занятие 17.</b> Упражнения для увеличения подвижности в плечевых суставах. <b>Занятие 18.</b> Упражнения для расслабления мышц рук.	<b>12</b>	1	1	1,5	1	1	1,5	1	1	1	1	0,5	0,5	Хват компьютерной мыши оказывает существенное влияние на техническую составляющую компьютерного спорта, от вида хвата будет зависеть, то насколько удобно киберспортсмену управлять манипулятором ввода. Поэтому мышцам кистей нужно уделять не меньше внимания, чем любой другой мышечной группе. Увеличить подвижность хвата можно, если регулярно выполнять упражнения, направленные на развитие мускулов кистей и предплечий, а также на повышение эластичности связок запястья.
<b>Физические упражнения на развитие силы мышц брюшного пресса:</b> <b>Занятие 19.</b> Упражнения для мышц передней поверхности туловища. <b>Занятие 20.</b> Различные виды планок.	<b>12</b>	1	1	1,5	1	1	1,5	1	1	1	1	0,5	0,5	Пресс - важная мышечная группа. Мышцы пресса поддерживают позвоночный столб, формируют правильную осанку и помогают внутренним органам. Мышцы пресса

<p><b>Занятие 21.</b> Поднимание ног.  <b>Занятие 22.</b> Боковые скручивания.  <b>Занятие 23.</b> Упражнение для комплексной проработки пресса.</p>		<p>можно тренировать как при помощи динамических, так и при помощи статических упражнений. И те, и другие упражнения позволяют глубоко проработать все мышцы пресса: прямые, косые, поперечные и мышцы нижней части живота.</p>
<p><b>Физические упражнения на развитие силы мышц спины:</b>  <b>Занятие 24.</b> Виды ходьбы.  <b>Занятие 25.</b> Выпады.  <b>Занятие 26.</b> Упражнения для увеличения подвижности позвоночника.  <b>Занятие 27.</b> Упражнения для укрепления мышц спины и улучшения осанки  <b>Занятие 28.</b> Упражнения для всего тела</p>	<p><b>12</b></p> <p>1      1      1,5      1      1      1,5      1      1      1      1      0,5      0,5</p>	<p>Укрепление спины включает несколько зон: позвоночную, лопаточную, подлопаточную, крестцовую и поясничную. Мышц спины, которые можно проработать и укрепить, больше десяти видов. Упражнения помогают исправить осанку, а это не только эстетика тела, и, но слаженное функционирование внутренних органов и большинства процессов, включая дыхание и опорно-двигательную систему. Упражнения на спину могут быть достаточно энергозатратными.</p>
<p><b>Физические упражнения на развитие силы мышц ног и стоп:</b>  <b>Занятие 29.</b> Упражнения для стопы и голени.  <b>Занятие 30.</b> Упражнения для увеличения подвижности в суставах.  <b>Занятие 31.</b> Упражнения для ног.  <b>Занятие 32.</b> Ходьба и бег.  <b>Занятие 33.</b> Прыжки</p>	<p><b>12</b></p> <p>1      1      1,5      1      1      1,5      0,5      0,5      1,5      0,5      2</p>	<p>В ногах сосредоточены крупные мышечные группы, которые участвуют в каждом повседневном движении. Физические упражнения на развитие силы мышц ног и стоп необходимы для улучшения силовых показателей и более эффективного выполнения упражнений с отягощениями. Выполнение комплекса упражнений на силу мышц ног увеличивает подвижность суставов, укрепляет мышцы и предотвращает возможные травмы.</p>
<p><b>Физические упражнения на развитие гибкости:</b>  <b>Занятие 34.</b> Упражнения на растягивание</p>	<p><b>14</b></p> <p>2      2      1,5      2      2      1,5      0,5      0,5      0,5      0,5      0,5      0,5</p>	<p>Растягивание мышц запястья позволяет предупредить возникновение туннельного</p>

мышц запястья <b>Занятие 35.</b> Упражнения на растягивание															синдрома, часто встречающегося в заболеваниях киберспортсменов. Упражнения на растягивание следует включать в разминку и заключительную часть тренировки. Вначале следует использовать упражнения для всего тела, затем упражнения для верхнего плечевого пояса, а затем для бедер и ног. Количество повторений зависит от возраста и варьируется для разных суставов.
<b>ИТОГО ЧАСОВ:</b>	<b>62</b>	6	6	7,5	6	6	7,5	4	4	5	4	4	2		
<b>III. ТЕМА - РАЗВИТИЕ СПЕЦИАЛЬНЫХ ФИЗИЧЕСКИХ КАЧЕСТВ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ГРУППЫ СОп-2, СОп-3 (СФП)</b>															
<b>Физические упражнения на развитие координационных способностей:</b> <b>Занятие 36.</b> Упражнения на развитие мелкой моторики <b>Занятие 37.</b> Произвольное мышечное расслабление. <b>Занятие 38.</b> Упражнения на развитие ритмичности	<b>20</b>	2	2	2,5	2	2	2,5	1	1	2,5	1	1	0,5		В компьютерном спорте выделяются следующие координационные способности: мелкая моторика, ритмичность и способность мышц к произвольному расслаблению. Упражнения направлены на выполнение точных мелких движений кистями и пальцами рук и ног.
<b>Физические упражнения на развитие выносливости:</b> <b>Занятие 39.</b> Развитие общей выносливости <b>Занятие 40.</b> Развитие статической выносливости <b>Занятие 41.</b> Развитие координационной выносливости	<b>22</b>	2	2	2,5	2	2	2,5	2	2	0,5	2	2	0,5		Выполнение упражнений для развития специальной выносливости должно проходить с определенной скоростью. Повышение нагрузки может идти путем увеличения ее продолжительности, количества повторений или интенсивности движений. Для воспитания выносливости интенсивность работы должна возрастать без уменьшения объема, однако объем и интенсивность следует увеличивать, соблюдая принцип постепенности

														физических нагрузок.
<b>Физические упражнения на развитие специальных скоростных качеств:</b> <b>Занятие 42.</b> Упражнения на развитие быстроты реакции <b>Занятие 43.</b> Упражнения для совершенствования быстроты движений	<b>20</b>	2	2	2,5	2	2	2,5	1	1	2	1	1	1	В компьютерном спорте скоростные способности будут проявляться посредством быстроты реакции, как простой, так и сложной. Упражнения направлены на развитие способностей к быстрому реагированию на сигнал, способностей к выполнению одиночных локальных движений с максимальной скоростью и способностей к выполнению движений в максимальном темпе.
<b>ИТОГО ЧАСОВ:</b>	<b>62</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	<b>7,5</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	<b>7,5</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	
<b>IV. ТЕМА - ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДГОТОВКА ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ СОп-2, СОп-3</b>														
<b>Занятие 44.</b> Техника контроля крипов. Добивание существ с помехой	<b>6</b>	1	1	1	0,5	0,5	1			0,5	0,5			«Добиванием» называется убийство вражеского существа атакой или способностью. Игрок, совершивший добивание, получает награду в золоте.
<b>Занятие 45.</b> Техника владения компьютерной мышью. Точность, скорость и реакция	<b>6</b>	1	1	1	0,5	0,5	1			0,5	0,5			Для того чтобы получить превосходство над соперником, нужно первое навестись на его скин и раньше него нажать на Mouse1 в тот момент, когда курсор мыши находится точно на цели. Доли секунды решают успел ты отдать команду юниту или нет. Это зависит от того, насколько быстро и точно был перемещен курсор мыши. Тренировка на точность прицеливания: «Exact Aiming». На скорость и точность движения мышью: «Accurate Quickness», «AQR» На скорость движения мышью:

														«Flick Aiming». На реакцию нажатия: «Press Reaction». Training polygon – aim challenges
<b>Занятие 46.</b> Техника владения клавиатурой. Способности и предметы.	<b>6</b>	1	1	1	0,5	0,5	1			0,5	0,5			Взаимодействие клавиатуры и мыши при использовании направленных, ненаправленных и способностей области действия, настройка клавишей способностей
<b>Занятие 47.</b> Техника прокликивания и взаимодействия с мини-картой.	<b>6</b>	1	1	1	0,5	0,5	1			0,5	0,5			Для улучшения техники используется упражнение в самой игре на кастомной карте Training polygon – map aim Быстрота считывания информации по мини-карте и прокликивание героев, позволяет разработать тактику действий в настоящий момент, а также влияет на принятие решений
<b>Занятие 48.</b> Техника управления несколькими юнитами	<b>8</b>			1	2	2	1			0,5		1,5		Разновидность микроконтроля, позволяет в полную силу играть на героях с иллюзиями и суммонами. Для тренировки используется игра на кастомной карте Chen training, а также игры с ботами и обычные игры на героях, требующих навыка управления несколькими юнитами.
<b>ИТОГО ЧАСОВ:</b>	<b>32</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>2,5</b>	<b>2</b>	<b>1,5</b>	<b>-</b>	
<b>V.ТЕМА - ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ ПОДГОТОВКА ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ СОп-2, СОп-3</b>														
<b>Занятие 49.</b> Упражнения на развитие психофизиологических качеств	<b>30</b>	2	2	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	Тренировка направлена на развитие психофизиологических качеств, посредством выполнения упражнения на сайте Cyberten.ru
<b>Занятие 50.</b> Общая подготовка	<b>24</b>	1	1	2	2	1	2	3	3	2	1	1	5	Психологическая подготовка направлена на подготовку



														актуальна против героев поздней стадии игры. Используя эту тактику, игроки собираются и идут ломать строения имея перевес сил в свою сторону
<b>Занятие 57.</b> Тактика отвлечения и сноса (Split Push)	<b>16</b>	1	1	2	1	1	2	2	2	1	1	1	1	Данная тактика подразумевает наличие нескольких персонажей, которые могут быстро перемещаться по карте. Их должно быть более одного. Пока саппорты отвлекают внимание и намеренно заставляют врага драться, герои сплит-пушеры ломают строения
<b>Занятие 58.</b> Тактика массового боя (Mass Fight)	<b>16</b>	1	1	2	1	1	2	2	2	1	1	1	1	Тактика состоит из большого количества персонажей с массовыми ультимативными способностями, наносящими много урона и большой областью действия.
<b>Занятие 59.</b> Тактика гангов (Roaming)	<b>16</b>	1	1	2	1	1	2	2	2	1	1	1	1	Одна из самых простых тактик. Тактика отталкивается от выбора одного или двух персонажей, которые перемещаются по линиям. К ним добираются персонажи, которые не сильно зависят от героя поддержки на линии. В то же время они должны иметь возможность убить персонажа, когда эта поддержка подходит к линии.
<b>Занятие 60.</b> Тактика силового прессинга (Pressure by force)	<b>16</b>	1	1	2	1	1	2	2	2	1	1	1	1	Основная идея этой тактики вращается вокруг повышения нужных уровней и покупки 1-2 предметов защиты. Следует играть агрессивно и пушить
<b>Занятие 61.</b> Тактика через контрприки	<b>16</b>	1	1	2	1	1	2	2	2	1	1	1	1	Одна из самых действенных. Персонажи набираются с учетом персонажей врага, которые являются контрприкиком. Расчет тактики на равную игру с перевесом на

															преимущество выбранных героев.
<b>Занятие 62.</b> Тактика через оборону базы и крипскип	<b>16</b>	1	1	2	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	Сложная тактика, для которой требуются специфичные герои. Цель тактики – вынудить противника захватить равную игру, но не дать зайти на хайграунд (T3). Заставлять противника умирать при заходе на хайграунд.
<b>Занятие 63.</b> Тактика середины игры (Midgame)	<b>16</b>	1	1	2	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	Сильный старт за счет мощных способностей и суммонов. Систематические сражения, снос первых вышек, убийство Рошана, заход на хайграунд и снос строений после 12-15 минуты. Залог такой тактики – выигранные линии за счет коммуникации игроков и сильных персонажей.
<b>Занятие 64.</b> Групповые действия. Учебная игра с заданием (2x2, 3x3, 4x4).	<b>20</b>	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	7	Игра по различным сценариям, игра друг против друга на одной линии, на противоположных линиях, с заданием для каждого занимающегося.
<b>Занятие 65.</b> Игра 1 x 1 на героях 2 позиции.	<b>20</b>	1		2	1		1	2	2	2	1	2	6		Практика игры на героях 2 позиции
<b>Занятие 66.</b> Двусторонняя игра в режиме All pick	<b>20</b>	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	8	Игра 5 на 5 с заданием занимающихся, распределение по позициям и баланс сил в команде, назначение капитанов и игроков-коллеров
<b>Занятие 67.</b> Игра 5 x 5 с заданием в режиме Cm	<b>20</b>	2	1	1	2	1	1	1	1	4	1	2	3		Игра 5 на 5 с заданием занимающихся, распределение по позициям и баланс сил в команде, назначение капитанов и игроков-коллеров
<b>ИТОГО ЧАСОВ:</b>	<b>240</b>	<b>15</b>	<b>13</b>	<b>25</b>	<b>15</b>	<b>13</b>	<b>23</b>	<b>25</b>	<b>25</b>	<b>20</b>	<b>14</b>	<b>17</b>	<b>35</b>		

#### **VII. ТЕМА - УЧАСТИЕ В СПОРТИВНЫХ СОРЕВНОВАНИЯХ ОБУЧАЮЩИХСЯ ГРУПП СОп-2, СОп-3**

Система соревнований представляет собой ряд официальных и неофициальных соревнований, включенных в единую систему подготовки киберспортсменов	<b>62</b>	3	9		6	9				10,5	14	10,5		
<b>ИТОГО ЧАСОВ:</b>	<b>62</b>	<b>3</b>	<b>9</b>	<b>-</b>	<b>6</b>	<b>9</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>10,5</b>	<b>14</b>	<b>10,5</b>	<b>-</b>	

#### **VIII. ТЕМА - ИНСТРУКТОРСКАЯ И СУДЕЙСКАЯ ПРАКТИКА ДЛЯ ГРУПП СОп-2, СОп-3**

Инструкторская и судейская практика проводится с целью получения киберспортсменами знаний и навыков инструктора по компьютерному спорту и судьи по компьютерному спорту для последующего привлечения к инструкторской и судейской работе. Изучение правил компьютерного спорта.	<b>50</b>	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	3	
<b>ИТОГО ЧАСОВ:</b>	<b>50</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	

#### **IX. ТЕМА - ИНЫЕ МЕРОПРИЯТИЯ ДЛЯ ГРУППЫ СОп-2, СОп-3**

Медицинские, медико-биологические мероприятия, восстановительные мероприятия, тестирование и контроль	<b>12</b>	4					2			3			3	
<b>ИТОГО ЧАСОВ:</b>	<b>12</b>	<b>4</b>					<b>2</b>			<b>3</b>			<b>3</b>	
<b>ВСЕГО ЧАСОВ:</b>	<b>624</b>	<b>48</b>	<b>48</b>	<b>60</b>										

Дополнительная образовательная программа спортивной подготовки рассчитывается на 52 недели в год.

Учебно-тренировочный процесс в СПб ГБУ ДО СШОР «Комета», ведется в соответствии с годовым учебно-тренировочным планом.

При включении в учебно-тренировочный процесс самостоятельной подготовки, ее продолжительность составляет не менее 10% и не более 20% от общего количества часов, предусмотренных годовым учебно-тренировочным планом организации.

## СОДЕРЖАНИЕ ТЕМ ПРОГРАММНОГО МАТЕРИАЛА.

### I. ТЕМА - ТЕОРЕТИЧЕСКАЯ ПОДГОТОВКА ДЛЯ ГРУППЫ СОп-2, СОп-3 – 50 часов

#### **Занятие 1. Развитие дисциплины компьютерного спорта «Боевая арена: Dota 2» на современном этапе**

**Содержание:** Развитие дисциплины компьютерного спорта «Боевая арена: Dota 2» в мире и в нашей стране. Достижения киберспортсменов России на мировой арене. Крупнейшие соревнования по дисциплине компьютерного спорта «Боевая арена: Dota 2».

##### **Обучающиеся должны знать:**

- становление и развитие дисциплины компьютерного спорта «Боевая арена: Dota 2»;
- сильнейших российских и зарубежных киберспортсменов по дисциплине компьютерного спорта «Боевая арена: Dota 2»;
- крупнейшие соревнования по дисциплине компьютерного спорта «Боевая арена: Dota 2».

##### **Уметь:**

- рассказать поэтапно становление дисциплины компьютерного спорта «Боевая арена: Dota 2»;
- рассказать о сильнейших российских киберспортсменах по дисциплине компьютерного спорта «Боевая арена: Dota 2»;
- перечислить крупные соревнования по дисциплине компьютерного спорта «Боевая арена: Dota 2».

#### **Занятие 2. Правила поведения в тренировочном и компьютерном залах и пользование инвентарем.**

**Содержание:** Характеристика компьютерного и спортивного залов. Современные требования к оборудованию компьютерного зала и подсобным помещениям. Освещение, вентиляция. Покрытие пола. Оборудование компьютерного зала – характеристики компьютеров, девайсы, компьютерный стол и кресло. дорожки, стеллажи для хранения девайсов. Информационная аппаратура.

Спортивная одежда – футболка, шорты, штаны, кроссовки. Хранение и уход за оборудованием и инвентарем.

##### **Обучающиеся должны знать:**

- Правила поведения в тренировочном зале
- Правила техники безопасности при работе за ПК

- Перечень необходимого оборудования для работы с ПК.
- Правила пользования спортивным инвентарем.
- Используемые программы

**Обучающиеся должны уметь:**

- Пользоваться браузером и программами.
- Пользоваться спортивным инвентарём
- Настраивать оборудование и выявлять технические неполадки в гарнитуре и девайсах.

**Занятие 3. Профилактика травматизма при занятии компьютерным спортом**

**Содержание:** Причины травматизма и способы его предупреждения. Характеристика травм на занятиях компьютерным спортом и их профилактика. Правила использования спортивного инвентаря. Меры предупреждения травматизма.

**Обучающиеся должны знать:**

- причины травматизма;
- меры предупреждения травматизма.

**Обучающиеся должны уметь:**

- предупреждать травматизм;

**Занятие 4. Требования безопасности перед началом занятий, во время занятий, в аварийных ситуациях и по окончании занятий.**

**Требования безопасности перед началом занятий:**

- надеть спортивную форму для занятий в спортивном зале
- начинать тренировочное занятие только по разрешению тренера-преподавателя и только с тренером-преподавателем.

Строго соблюдать дисциплину.

**Требования безопасности во время занятий:**

- не выполнять упражнений без заданий тренера-преподавателя;
- во время тренировки по сигналу тренера-преподавателя все должны прекратить упражнения;

**Нельзя:**

- толкать друг друга, ставить подножки, бить по рукам и ногам;
- широко расставлять ноги и выставлять локти;

**Требования безопасности в аварийных ситуациях:**

- при появлении болей, плохом самочувствии прекратить занятие и сообщить об этом тренеру-преподавателю;

- при получении спортсменом травмы немедленно оказать первую помощь пострадавшему, сообщить администрации и родителям пострадавшего, при необходимости отправить его в лечебное учреждение;

- в случае непредвиденных форс-мажорных обстоятельств, угрожающих безопасности обучающихся, тренер-преподаватель отменяет занятие, срочно эвакуирует спортсменов из опасной зоны.

**Требования безопасности по окончании занятий:**

- убрать в отведенное место спортивный инвентарь;
- вывести спортсменов из зала (тренер-преподаватель выходит последним);
- обязательно переодеться в чистую, сухую одежду.

**Обучающиеся должны знать:**

- технику безопасности при выполнении упражнений ОФП, СФП;

**Обучающиеся должны уметь:**

- подобрать подходящую одежду и обувь для занятий спортом;
- выполнять физические упражнения согласно правилам предосторожности

**Занятие 5. Личная и общественная гигиена. Режим тренировок и отдыха.**

**Питание и питье во время тренировок и соревнований. Гигиена сна.**

Гигиена одежды и обуви, гигиена жилища и мест занятия. Использование естественных факторов природы (солнца, воздуха, воды) и правила их применения в целях закаливания организма. Понятия о заразных заболеваниях. Временные ограничения и противопоказания занятиям физической культурой и спортом. Меры личной и общественной профилактики заболеваний.

**Обучающиеся должны знать:**

- режим дня
- уход за телом, полостью рта и зубами

**Обучающиеся должны уметь:**

- навыки самообслуживания.

**Занятие 6. Правила соревнований и судейство дисциплины компьютерного спорта «Боевая арена: Dota 2»**

**Содержание:** Основные правила игры, нарушения, количество игр в матче, поведение игроков. Судейская бригада: главный судья соревнований, старший судья, секретарь, матчевый судья, технический судья. Их роль в организации и проведении соревнований.

**Обучающиеся должны знать:**

- основные правила игры;

- состав судейской коллегии и ее полномочия в компьютерном спорте;
- перечень разрешенных и (или) запрещенных действий спортсменов во время участия в соревнованиях.

**Обучающиеся должны уметь:**

- провести судейство учебной игры.

**Занятие 7. Влияние физических упражнений на организм киберспортсмена**

**Содержание:** Понятия об утомлении и переутомлении. Причины утомления.

Субъективные и объективные признаки утомления. Переутомление. Перенапряжение. Восстановительные мероприятия. Проведение восстановительных мероприятий в компьютерном спорте. Проведение восстановительных мероприятий после напряженных тренировочных нагрузок. Критерии готовности к повторной работе.

**Обучающиеся должны знать:**

- причины утомления;
- виды восстановительных мероприятий.

**Обучающиеся должны уметь:**

- оценивать свое состояние;
- предупреждать утомление;
- проводить восстановительные мероприятия.

**Занятие 8. Планирование и контроль подготовки в компьютерном спорте**

**Содержание:** Сущность и назначение планирования, его виды. Составление индивидуальных планов подготовки. Контроль уровня подготовленности. Нормативы по видам подготовки. Учет в процессе спортивной тренировки. Основные понятия о врачебном контроле. Измерение и тестирование в процессе тренировки и в период восстановления. Самоконтроль в процессе занятий компьютерным спортом. Дневник самоконтроля. Его формы, содержание, основные разделы и формы записи.

**Обучающиеся должны знать:**

- виды планирования;
- нормативы по ОФП, СФП и технической подготовки;
- важность врачебного контроля

**Уметь:**

- вести контроль уровня подготовленности
- вести дневник самоконтроля
- составлять индивидуальный план подготовки

## **Занятие 9. Киберспортивные соревнования.**

**Содержание:** Киберспортивные соревнования, их планирование, организация и проведение. Значение киберспортивных соревнований для популяризации вида спорта. Киберспортивные соревнования как важнейшее средство роста мастерства киберспортсмена. Ознакомление с командным планом соревнований, с положением о соревнованиях.

### **Обучающиеся должны знать:**

- системы проведения соревнований;
- требования к участникам соревнований;
- требования к месту проведения соревнований.

### **Уметь:**

- составить положение соревнования;
- составлять заявку на участие в соревнованиях.

## **Занятие 10. Общая характеристика спортивной подготовки в компьютерном спорте**

**Содержание:** Понятие о процессе спортивной подготовки. Взаимосвязь соревнований, тренировки и восстановления. Формы организации спортивной тренировки. Характерные особенности периодов спортивной тренировки. Единство общей и специальной подготовки. Понятие о тренировочной нагрузке. Основные средства спортивной тренировки. Методы спортивной тренировки. Значение тренировочных и контрольных игр. Специализация и индивидуализация в спортивной тренировке. Использование технических средств и тренажерных устройств. Самостоятельные занятия: утренняя гимнастика, индивидуальные занятия по совершенствованию физических качеств и техники движений.

### **Обучающиеся должны знать:**

- методы и средства спортивной тренировки;
- формы организации тренировки;
- взаимосвязь соревнований, тренировки и восстановления.

### **Уметь:**

- применять средства и методы спортивной тренировки;
- проводить самостоятельные занятия.

## **Занятие 11. Основы драфта в дисциплине компьютерного спорта «Боевая арена: Dota 2».**

**Содержание:** Построение драфта в игре. Синергия героев. Пики и контрприки. Стратегия драфта. Потенциал и реализация драфта. Правильное разделение героев по ролям.

**Обучающиеся должны знать:**

- синергии героев между собой
- стадии драфта
- принципы построения драфта
- последовательность пиков и банков

**Уметь:**

- реализовывать потенциал драфта
- контерпикать вражеских героев

**Занятие 12. Девайсы в компьютерном спорте**

**Содержание:** Основные девайсы в компьютерном спорте. Подбор девайсов. Подбор мыши по особенностям хвата и размеру ладони. Отличие игровых девайсов от стандартных. Выбор клавиатуры.

**Обучающиеся должны знать:**

- какие девайсы используются в компьютерном спорте
- виды хвата компьютерной мыши
- виды клавиатур

**Уметь:**

- подбирать компьютерную мышь под свой вид хвата и размер ладони
- подбирать клавиатуру

**Занятие 13. Анализ и разбор реплеев своих, профессиональных игроков и команд в дисциплине компьютерного спорта «Боевая арена: Dota 2»**

**Содержание:** Реплей — это запись игры, которая уже сыграна. Просмотр реплея может быть полезной практикой для игроков всех уровней.

Просмотр реплея позволяет игроку оценить свои производительность и выявить ошибки, допущенные во время игры. Изучение ошибок, допущенных в прошлом, помогает лучше понимать, как действовать в будущем.

Просмотр реплеев игр профессиональных команд дает возможность узнать больше о стратегиях других игроков. Наблюдая за расстановкой героев и их действиями в различных ситуациях, можно научиться более эффективной игре, а также развить свои стратегические навыки.

Просмотр реплея помогает лучше понимать и анализировать игру в целом. Есть возможность увидеть какие герои были выбраны против и как хорошо они работали вместе, анализировать, какие различные тактики применяются для достижения победы.

**Обучающиеся должны знать:**

- на что обращать внимание во время просмотра реплея
- что такое реплей и как его посмотреть

**Уметь:**

- включать реплеи в клиенте игры
- применять полученные знания в своих играх
- записывать ошибки и делать выводы после каждого просмотра

**II. ТЕМА - РАЗВИТИЕ ФИЗИЧЕСКИХ КАЧЕСТВ У ОБУЧАЮЩИХСЯ ГРУППЫ  
СОп-2, СОп-3 (ОФП) – 62 часа**

Общая физическая подготовка направлена на подъем функциональных возможностей организма, его всестороннее развитие и приобретение разнообразных двигательных навыков. Для решения этих задач применяется вся совокупность средств физического воспитания.

Основной задачей занятий по общей физической подготовке является укрепление здоровья и всестороннее физическое развитие обучающихся.

В компьютерном спорте целесообразно развивать такие качества, как выносливость, скоростные и двигательно-координационные способности, при этом гибкость и сила являются не маловажными способностями во всестороннем развитии киберспортсмена. Для этого применяются широкий комплекс общеразвивающих упражнений, подвижные игры, беговые и прыжковые упражнения.

**Физические упражнения на развитие мышц рук и кистей.**

Хват компьютерной мыши оказывает существенное влияние на техническую составляющую компьютерного спорта, от вида хвата будет зависеть, то насколько удобно киберспортсмену управлять манипулятором ввода. Поэтому мышцам кистей нужно уделять не меньше внимания, чем любой другой мышечной группе. Увеличить подвижность хвата можно, если регулярно выполнять упражнения, направленные на развитие мускулов кистей и предплечий, а также на повышение эластичности связок запястья.

**Занятие 14. Упражнения для пальцев и кисти**

- растяжка пальцевых мышц (указательный и средний пальцы) на обе руки: рука прямая перед собой, кисть опущена вниз. Другой рукой взять указательный и средний пальцы. Тянуть на себя;

- упражнение «открытый тоннель» на обе руки: Рука согнута в предплечье, большой палец и мизинец открыты, остальные согнуты. Внутренняя сторона предплечья другой рукой давить на большой палец и мизинец;

- упражнение 3 пальца назад: Рука согнута в предплечье, другой рукой взять три пальца и тянуть вниз;

- отрицательные разгибания запястья: Рука согнута в предплечье, кисть вытянута. Другой рукой опустить кисть до 90 градусов. Кисть держать прямой;

- отрицательные сгибания запястья: Рука согнута в предплечье, кисть вытянута ладонью вверх. Другой рукой сгибать кисть;

- отрицательные разгибания и сгибания пальцев;

- «Волна пальцами»: Руки вместе согнуты в предплечьях, кисти наружу.

Поочередно согнуть все пальцы и выпрямить 2-3-4-5-5-4-3-2.

### **Занятие 15. Упражнения на предплечья**

- «Червеобразное растяжение»: Рука согнута в предплечье, фаланги пальцев согнуты. Другой рукой накрыть фаланги и тянуть их назад. Кисть не сгибать;

- «Восьмерка»: Руки согнуты в предплечьях, кисти смотрят вперед ладонями вверх. 1 – кисти внутрь, 2 – на себя, 3 – от себя ладонями вверх, 4 – кисти кнаружи, 5 – на себя, 6 – от себя;

- «Замок»: Руки согнуты в предплечьях, пальцы сцеплены в замок. Тянуть пальцы в свою сторону. Сопротивление\отдых;

- Активация мускулов: Рука согнута в предплечье, фаланги пальцев согнуты. Пальцами другой руки тянуть фаланги вниз, а фалангами тянуться вверх.

### **Занятие 16. Силовые упражнения для мышц рук**

- разгибания рук (отжимания) в упоре лежа;

- разгибание одной руки из-за головы с лентой-эспандером

- передвижения в планке;

- планка с перекатами теннисного мяча;

- разгибание кистей с лентой-эспандером;

- сгибание рук с лентой-эспандером.

### **Занятие 17. Упражнения для укрепления плечевых суставов**

- Жим ленты-эспандера вверх перед собой;

- Подъем рук перед собой с лентой-эспандером;

- Подъем рук в сторону с лентой эспандером;

- Тяга ленты-эспандера к подбородку.

- «Шраги» с лентой-эспандером;

- Отведение прямой руки назад с лентой-эспандером.

### **Занятие 18. Упражнения для расслабления мышц рук**

- массаж внутренней стороны предплечья: предплечье лежит внутренней стороной вверх, второй рукой внешней стороной предплечья провести давящим движением;

- массаж внешней стороны предплечья: предплечье лежит внешней стороной вверх, второй рукой внутренней стороной предплечья провести давящим движением;

- вращения кистей внутрь и наружу;

- сжимание и разжимание кистей в кулаки;

- упражнение крест на крест: правую руку вытянуть перед собой, перевести по одной плоскости в противоположную сторону, разместить на уровне груди. Обхватить левой рукой у локтя, притянуть ближе к телу.

### **Физические упражнения на развитие силы мышц брюшного пресса.**

Пресс - важная мышечная группа. Мышцы пресса поддерживают позвоночный столб, формируют правильную осанку и помогают внутренним органам. Мышцы пресса можно тренировать как при помощи динамических, так и при помощи статических упражнений. И те, и другие упражнения позволяют глубоко проработать все мышцы пресса: прямые, косые, поперечные и мышцы нижней части живота.

### **Занятие 19. Упражнения для мышц передней поверхности туловища.**

- скручивания на пресс: максимальное сокращение пресса за счет скручивания внутрь - грудная клетка стремиться приблизиться к нижней части живота.

- удержание угла

- лежа на спине, ноги вверх, коснуться прямыми руками носков ног, ноги не сгибать.

- лежа на спине, ноги врозь, руки вытянуты вперед, поднять плечи с пола и тянуться руками вперед, между ног

- удержание положения лежа на спине ноги врозь, руки вверх за головой, плечи оторваны от пола

### **Занятие 20. Различные виды планок**

- планка на локтях

- планка на прямых руках

- боковая планка: лежа на боку, затем приподняться на руке и опереться на локоть. тело при этом вытянуто, образуя прямую линию от макушки до пяток. следить за тазом — он не должен опускаться слишком низко.

- планка левая рука и правая нога подняты, тоже с другой рукой и ногой

- планка на локтях с попеременным отрывом ног от пола

### **Занятие 21. Поднимание ног.**

- лежа на спине, делать различные движения прямыми и согнутыми ногами, поднимать ноги до касания носками пола за головой, поднимать ноги с набивным мячом. Выполнять ритмично и плавно, быстро, вначале плавно, затем быстро;

- лежа на спине выполнять упражнение «велосипед» ногами;
- стоя поднимать ноги поочередно до уровня груди;
- подъем ног в висе на перекладине;
- упражнение «ножницы», лежа на спине, оторвать ноги и плечи, делать перекрестные движения «ножницы» ногами;
- удержание ног на весу в положении лежа на спине, ноги и плечи приподняты.

### **Занятие 22. Боковые скручивания.**

- упражнение «Велосипед»: Лежа на полу (поясница плотно прижата), ноги вытянуты и находятся в воздухе. Заложите руки за голову, затем приподнимите верхнюю часть корпуса и подтяните правое колено к себе. Тянитесь к нему левым локтем, ощущая работу пресса и избегая давления руками на голову.

- боковое скручивание с отрывом корпуса и ног от пола;
- наклоны корпуса в стороны с лентой-эспандером: две ноги на резиновую ленту при этом правая нога должна быть внутри. Наклонитесь вбок и левой рукой взять за конец ленты. Он должен быть на уровне коленного сустава. Выпрямлять корпус, в конечном положении зафиксировать его и медленно вернуться в начальное положение;
- лежа на спине, ноги врозь, руки вытянуты вдоль туловища, боковые скручивания коснуться рукой пятки одноименной ноги;
- стоя, руки за головой, локти в стороны, боковые скручивания с подниманием одноименной ноги, локтем коснуться колена.

### **Занятие 23. Упражнение для комплексной проработки пресса.**

- скрестные касания прямых ног;
- складка с подтягиванием ног (встречная складка);
- упражнение «Скалолаз»;
- удержание уголка;
- упражнение «русские скручивания»;
- обратные скручивания, в начале движения ноги согнуты в тазобедренных суставах под прямым углом, а в коленях — полностью. Затем колени подтягиваются к голове, а таз отрывается от пола.

## **Физические упражнения на развитие силы мышц спины.**

Укрепление спины включает несколько зон: позвоночную, лопаточную, подлопаточную, крестцовую и поясничную. Мышц спины, которые можно проработать и укрепить, больше десяти видов. Упражнения помогают исправить осанку, а это не только эстетика тела, и, но слаженное функционирование внутренних органов и большинства процессов, включая дыхание и опорно-двигательную систему. Упражнения на спину могут быть достаточно энергозатратными.

### **Занятие 24. Виды ходьбы.**

- ходьба на носках;
- ходьба с высоким подниманием бедра;
- ходьба скрестным и приставным шагом, на пятках;
- ходьба на внутренней и наружной стороне стопы;
- ходьба в полу- и полном приседе, выпадами, боком и спиной вперед.

### **Занятие 25. Выпады.**

- выпады на месте: Большой шаг вперёд правой ногой, и она сгибается под прямым углом. Бедро находится параллельно полу.

- выпады в ходьбе;
- выпады назад;
- боковые выпады;
- выпады с лентой эспандером;
- выпады с прыжком.

### **Занятие 26. Упражнения для увеличения подвижности позвоночника.**

- упражнение «Кошка»: и.п. –упор лежа на коленях, на выдохе округлить спину, вытолкнуть лопатки максимально вверх и втянуть грудную клетку. На вдохе прогнуться в поясничном отделе, направляя макушку к копчику, и раскрыть грудную клетку;

- подтягивание колена к животу: Лежа на спине, согнуть ногу и подтянуть колено к груди. При выполнении этого простого упражнения очень хорошо растягиваются поясничные мышцы и уменьшаются болевые спазмы.

- вокруг света лежа на спине: и.п. – лежа на спине, ноги согнуты в коленях, руки внизу, ладонями наружу. 1- поднять руки вверх, 2 – и.п.

- разведение рук по трем направлениям;
- и.п. – сидя на коленях, руки в замке за головой, 1 - сведение локтей перед собой, 2 – разведение локтей, прогиб назад, соединение лопаток,
- поочередные отведения рук назад.

## **Занятие 27. Упражнения для укрепления мышц спины и улучшения осанки**

- Гиперэкстензия: Лежа на животе, поднять руки и плечи. Руки согнуты в локтях, при подъеме соединить лопатки
- Супермен: и.п. – на животе, руки и ноги прямые. 1 – поднять руки, плечи и ноги, 2 – и.п.
- Супермен с чередованием: и.п. – на животе, руки и ноги прямые, 1 – поднять правую руку и левую ногу, 2 – и.п., 3 – поднять левую руку и правую ногу, 4 – и.п.
- Супермен со сгибанием рук в локтях
- Супермен со сгибанием рук в локтях
- и.п. – упор лежа на коленях, 1 – поднять правую руку и левую ногу, 2 – и.п., 3 – поднять левую руку и правую ногу, 4 – и.п.
- становая тяга с лентой-эспандером
- наклоны вперед на прямых ногах с лентой-эспандером: и.п. -ноги на ширине плеч, колени слегка согнуты, встать на один край резиновой петли, другой перекинуть за шею, туловище согнуть в пояснице и держать параллельно полу, руками взяться за ленту. На выдохе плавно с прямой спиной разогнуть туловище до прямого положения. На вдохе опуститься в исходное положение.

## **Занятие 28. Упражнения для всего тела**

- отжимания в позе ребенка: и.п. – сидя на коленях, руки в упоре, 1 – согнуть руки, свести лопатки, коснуться подбородком пола, 2 – и.п.\
- отжимания «кобра»: и.п. – упор лежа на коленях, 1 – согнуть руки, 2 – выпрямить руки прогнуться, 3 – согнуть руки, 4 – и.п.
- отжимания из «позы ребенка»
- медвежья ходьба на месте
- «тихий берпи», 1 - упор присев, 2 - шагом упор лежа, 3 - шагом упор присев, 4 - поднять руки и встать на носки.

### **Физические упражнения на развитие силы мышц ног и стоп.**

В ногах сосредоточены крупные мышечные группы, которые участвуют в каждом повседневном движении. Мышцы бедер состоят из четырехглавой (передняя часть) и двуглавой (задняя часть), а также приводящих (внутренняя сторона) и икроножных мышц голени. Каждую группу необходимо тренировать целенаправленно, чтобы хорошо прокачать ноги.

Существуют базовые упражнения для развития силы мышц ног, которые помогают улучшить физическую подготовку на начальном этапе.

Физические упражнения на развитие силы мышц ног и стоп необходимы для улучшения силовых показателей и более эффективного выполнения упражнений с отягощениями. Выполнение комплекса упражнений на силу мышц ног увеличивает подвижность суставов, укрепляет мышцы и предотвращает возможные травмы.

### **Занятие 29. Упражнения для стопы и голени.**

- поднимания на носки, тоже с лентой-эспандером;
- ходьба на носках
- ходьба на внутренне
- сидя, круговые движения стопой
- перекатный шаг с пятки на носок

### **Занятие 30. Упражнения для увеличения подвижности в суставах.**

- стоя, круговые вращения бедра во внутрь и наружу
- махи ногами вперед, назад, в стороны
- упражнение «бабочка»
- из положения выпада, выпрямить ноги в динамике
- сидя, руки в упоре сзади, попеременное поднимание прямых ног

### **Занятие 31. Упражнения для ног.**

- приседания, то же с лентой-эспандером
- боковые выпады
- ягодичный мост
- односторонняя румынская становая тяга с собственным весом, то же с летной-эспандером
- упражнение «стульчик»
- выпрыгивания из положения упор присев, то же, но с поворотом на 180 градусов
- приседания с прыжком

### **Занятие 32. Ходьба и бег.**

- бег с высоким подниманием бедра
- бег с за хлестом голени
- приставные шаги
- ходьба «гусиным шагом»
- бег на прямых ногах
- выталкивания

### **Занятие 33. Прыжки**

- прыжки на скакалке
- прыжки с места в длину

- прыжки на одной ноге
- выпады со сменой ног в прыжке
- упражнение «Джампинг Джек»: 1 – ноги врозь, руки в стороны, 2 – ноги вместе, руки вверху
- прыжки с коленей на ноги

### **Физические упражнения на развитие гибкости**

#### **Занятие 34. Упражнения на растягивание мышц запястья**

Упражнение целесообразно выполнять после игровой сессии, для наилучшего растяжения и расслабления или в заключительной части занятия.

- растяжка разгибателей запястья: поднять руку, разогнуть локоть, согнуть пальцы и запястье, удерживать другой рукой 30 секунд
- растяжка сгибателей запястья: поднять руку, разогнуть локоть, разогнуть пальцы и запястье, удерживать другой рукой 30 секунд
- растяжка верхней трапеции (мышц шеи): рука на голове, наклонить голову в сторону, тянуть ухо к плечу, удерживать 30 секунд
- растяжка большого пальца: схватить большой палец, тянуть вниз и назад, удерживать 30 секунд
- червеобразное растяжение: поднять руку, разогнуть локоть, пальцы согнуты, кисть прямая, другой рукой взять пальцы и тянуть назад, удерживать 30 секунд
- межкостное растяжение: поднять руку, выпрямить локоть, разогнуть запястье пальцы прямые, пальцами другой руки отодвинуть указательный палец, указательный и средний, мизинец, удерживать 30 секунд

#### **Занятие 35. Упражнения на растягивание**

- растягивание боковых мышц шеи – и.п – стойка, голову наклонить к правому плечу, правую руку положите на левый висок, левую вытянуть вдоль тела. Медленно наклонять голову к плечу, растягивая мышцы шеи. То же с другой
- растягивание задних мышц шеи – и.п. – стойка, руки на затылке одна сверху другой наклонить голову вниз, медленно растягивая мышцы задней поверхности шеи под весом рук.
- растягивание дельтовидной мышцы – и.п. – стойка, правая рука вдоль груди, левая ладонь на локоть правой руки. Медленно, нажимая на локоть, тянуть правую руку влево, удерживая руку параллельно полу. То же с другой
- растягивание трицепса – и.п. – стойка, правый локоть заведен за голову, ладонь вдоль лопаток. Взять левой рукой правый локоть и потянуть как можно ближе к уху, правая кисть максимально близко к лопаткам

- растягивание мышц спины:

– и.п. -стойка, ноги на ширине плеч, слегка согнутые в коленях. Наклониться вперед, сцепить руки в замке под коленями, потянуться вперед, максимально округляя спину.

- и.п. – стойка на коленях, ноги на ширине плеч, на носках, ладони на полу.

Медленно поднимать таз, следя за тем, чтобы ладони и стопы располагались по единой линии. Немного согнуть колени, выпрямляя и вытягивая полностью спину

- и.п. - лежа на животе, руки согнуты в упоре лежа. Ноги вытянуты и расслаблены.

Выпрямляя руки, поднять верх корпуса и зафиксировать положение.

- сидя на коленях, сделать вдох, а на выдохе наклоните туловище вперед, одновременно вытягивая руки вдоль.

- и.п. - лежа на спине, прижать колени к животу, обхватить голени ладонями и прижать голову к самим коленям. Удерживать положение.

- и.п. – лежа на спине, вытягивать туловище, создавая небольшой прогиб в спине.

Дополнительно тянуть руки и ноги вдоль в продольном положении.

- Растягивание передней поверхности ног – и.п. - стоя на левой ноге. Носок и колено левой ноги обращены строго вперед. Для сохранения равновесия можете опереться рукой о стену. Согнуть правую ногу в колене. Крепко взяться рукой за стопу и плавно подтягивать пятку к ягодицам, изменяя угол в локте руки, удерживающей ногу до растяжения

- Растягивание задней поверхности ног – и.п. – стоя, правая нога на расстоянии 30-60 см от левой. Выпрямить правую ногу, левую согнуть в колене, наклониться к правому колену. Левая рука тянется к правой стопе.

- Растягивание мышц разгибателей и ротаторов тазобедренного сустава – и.п. - лежа на спине, согнуть правую ногу, левую положить на правую. Взять двумя руками правую ногу и тянуть на себя.

#### **Обучающиеся должны знать:**

- технику безопасности при выполнении упражнений (ОФП);  
- технику выполнения упражнений, последовательность, периодичность;  
- выполнение физических упражнений в различных режимах физических нагрузок (различные сочетания объема и интенсивности, интервальный и повторный методы)

- освоение объемов учебно-тренировочных нагрузок;

- на какие группы мышц направлены те или иные упражнения.

#### **Обучающиеся должны уметь:**

- выполнять комплекс разминки самостоятельно;

- переносить приобретенные навыки из других видов спорта на свою специализацию;
- умение использовать физические упражнения из других видов спорта для улучшения двигательных качеств необходимых для компьютерного спорта и совершенствования техники;
- освоение объемов учебно-тренировочных нагрузок.

### **III. ТЕМА - РАЗВИТИЕ СПЕЦИАЛЬНЫХ ФИЗИЧЕСКИХ КАЧЕСТВ У ОБУЧАЮЩИХСЯ ГРУППЫ УТ-2, УТ-3 (СФП) – 62 часа**

В системе подготовки киберспортсменов специальные упражнения применяются как основные для решения узких двигательных задач, для формирования рабочей осанки при одновременном воздействии и на повышение функциональных возможностей двигательного аппарата и анализаторов. Упражнения проводятся в комплексе и затрагивают сразу несколько специальных физических качеств требуемых киберспортсмену.

#### **Физические упражнения на развитие координационных способностей.**

##### **Занятие 36. Упражнения на развитие мелкой моторики**

- сжимания и разжимания теннисного мяча всей кистью;
- сжимание и разжимание теннисного мяча большим и указательным пальцем;
- сжимания и разжимания теннисного мяча большим, указательным, безымянным пальцами и мизинцем;
- подкидывание и ловля теннисного мяча снизу;
- подкидывание и ловля теннисного мяча сверху;
- перекидывания теннисного мяча из одной руки в другую;
- подкидывание и ловля мяча сверху со сменой пальцев;
- волна пальцами.

##### **Занятие 37. Упражнение на произвольное мышечное расслабление**

Упражнения обеспечивают активное восстановление после нагрузок, упражнения можно сочетать с психологической релаксацией для снятия эмоционального напряжения. При плохой способности произвольно управлять расслаблением различных мышечных групп, ухудшается кровоснабжение мышц и возрастают энерготраты, снижается скорость движений и величина развиваемых усилий, ухудшается техника движений и т.д.

- встрихивание конечностей (рук и ног) с изменением частоты и амплитуды, можно выполнять в положении стоя, сидя и лежа
- покачивания и прокручивания расслабленных рук
- раскачивание расслабленной ноги с большой амплитудой, можно выполнять стоя на одной ноге с опорой на ноги

- одновременное сокращение определенной группы мышц и расслабление другой
- расслабленный бег трусцой короткими частыми шагами со встряхиванием рук
- быстрый переход от сокращения некоторых групп мышц к их полному расслаблению

### **Занятие 38. Упражнения на развитие ритмичности**

Ритмичность выступает в качестве одного из показателей моторной одаренности. С развитием ритмических способностей в компьютерном спорте у киберспортсменов будет развиваться чувство легкости, движения перестанут быть скованными, повыситься уровень игры, например, ритмичное перемещение пальцев на клавиатуре вызывает чувство легкости, то есть приложение меньших усилий при достижении высокого результата в игре.

- последовательные прыжки на заданное расстояние (0,5 1 и 1,5 м); прыжковая дистанция размечена линиями;
- махи рук вперед в сочетании с ходьбой с увеличением темпа движений от низкого до высокого;
- последовательные прыжки через гимнастическую скамейку с увеличением темпа от низкого до среднего;
- бег на 20 м вперед и назад с изменением темпа в каждой попытке;
- три шага назад и вперед с последовательным изменением темпа;

### **Физические упражнения на развитие выносливости**

#### **Занятие 39. Развитие общей выносливости**

- тренировка в зоне анаэробного порога (2-я зона) – выполняется в средней интенсивности на пульсе 140-170, 3x8 мин, отдых – 3 мин; 6x3 мин, отдых – 1 мин;
- смешанная аэробно-анаэробная выносливость (3-я зона) – выполняется в высокой интенсивности на пульсе 160-180, 4x4 мин, отдых – 3 мин; 6-8x2минб отдых – 2 мин; 8-10x 40 с, отдых 40 – с; 10x20 с, отдых – 20 с.

#### **Занятие 40. Развитие статической выносливости**

- удержание положения «упор лежа» - начинается с 30\30, 1\1, 2\2, 1\30, 2\1, удержание кто дольше
- удержание положения «стульчик» - начинается с 30\30, 1\1, 2\2, 1\30, 2\1, удержание кто дольше
- удержание положения «ласточка» - - начинается с 30\30, 1\1, 2\2, 1\30, 2\1, удержание кто дольше
- удержание положения «уголок» - - начинается с 30\30, 1\1, 2\2, 1\30, 2\1, удержание кто дольше

## **Занятие 41. Развитие координационной выносливости**

Для развития координационной выносливости выполняются упражнения на координационной лесенке с общей продолжительностью комплекса 30 минут.

- Пример комплекса на координационной лесенке:

1. Прыжок двумя в клетку ноги вместе – прыжок ноги врозь на следующую клетку (ноги вне клетки)

2. Бег с высоким подниманием бедра, шаг в каждую клетку

3. По два шага в клетку с правой ноги. То же с левой.

4. По три шага в клетку

5. Шаг в сторону, шаг в клетку, шаг в клетку

6. По два шага в клетку, левым боком. То же правым боком

7. Прыжки на одной ноге в каждую клетку на правой. То же на левой

8. Два в клетку, два в клетку, один назад в клетку

9. Два в клетку, один с поднятием бедра в клетку

10. По два в клетку с высоким подниманием бедра

11. Упор лежа, левым боком руками в клетку. То же правым боком

12. На одной ноге через клетку

13. На правую вне клетки две в клетку, на левую вне клетки + по два шага до конца

14. На правую вне клетки две в клетку, на левую вне клетки + Шаг в сторону, шаг в клетку, шаг в клетку

15. Прыжок двумя в клетку ноги вместе – прыжок ноги врозь на следующую клетку (ноги вне клетки) + на правую вне клетки две в клетку, на левую вне клетки

16. Прыжок двумя в клетку ноги вместе – прыжок ноги врозь на следующую клетку (ноги вне клетки) + на правую вне клетки две в клетку, на левую вне клетки + по два в клетку

- прыжки на скакалке с использованием интервального метода 40\20, 40\40, 1\1, 2\1

## **Физические упражнения на развитие специальных скоростных качеств**

### **Занятие 42. Упражнения на развития быстроты реакции**

**- развитие быстроты реакции выбора:**

- Стоя глаза закрыты. По сигналу открыть глаза, найти мяч и добежать до него. То же, но с двумя мячами. То же, но с тремя мячами.

- Теннисный мяч. Стоя за спиной занимающегося кинуть мяч через верх перед ним об стену. То же с двумя.

- Теннисный мяч. Стоя за спиной занимающегося кинуть мяч через верх перед ним.

**- развитие быстроты реакции на движущийся объект:**

- Теннисный мяч. Кинуть мяч вверх, сделать поворот на 360 градусов, поймать мяч
- Теннисный мяч. Кинуть мяч об пол вверх, поворот на 360 градусов, поймать мяч
- Теннисный мяч. В парах. Один держит мяч двумя пальцами чуть ниже уровня груди. Отпускает мяч. Второй ловит мяч.
- Теннисный мяч. В парах. Перекидывание двух мячей друг другу на расстоянии 10–20 метров
- Теннисный мяч. В парах. Перекидывание двух мяча друг другу на расстоянии 10–20 метров. Один кидает в разные стороны, другой ловит. Смена
- развитие быстроты реакции на сигнал:**
  - Бег по прямой в среднем темпе, по сигналу резко развернуть и побежать обратно
  - Бег по прямой, сигнал: рука вверх – прыжок, сигнал: рука вниз – присед
  - Бег по прямой, сигнал: рука верх – прыжок, сказать противоположную команду в слух, сигнал: рука вниз – присед, сказать противоположную команду в слух
  - Бег по прямой, сигнал: рука вверх – прыжок, сигнал: рука вниз – присед, сигнал: рука в правую сторону – прыжок на правую ногу, сигнал: рука в левую сторону – прыжок на левую ногу
  - игра «Обмани реакцию» - Занимающиеся встают в круг, тот у кого мяч, должен сделать вид, что кидает мяч человеку или кинуть мяч человеку, если кидающий сделал вид и не кинул мяч, а человек среагировал, то тот, кто среагировал выбывает из круга. Игра продолжается пока не останется один игрок.

#### **Занятие 43. Упражнения для совершенствования быстроты движений**

- соревнования на быстрейшее преодоление небольших расстояний (30-60 м) бегом, шагами вперед и назад, скачками вперед и назад, выпадами, прыжками на одной и двух ногах и т. п.;
- рывки с доставанием или перехватыванием предметов, летящих с разной скоростью и на разной высоте, выполняемые из разных стартовых положений (низкого, высокого старта, боевой стойки и др.).
- рывки (старты) на 10-20 м из разных исходных положений (низкого и высокого старта, положения лежа, сидя, спиной к направлению движения и т. д.);
- чередование медленного бега с рывками на 15-20 м;
- скоростные движения руками, сопровождающиеся сжиманием и разжиманием пальцев (размахиванием, ударными движениями);
- подскоки на месте, ноги вместе и врозь, с поочередным движением разноименных рук к груди, в сторону и вверх.

### **Обучающиеся должны знать:**

- технику безопасности при выполнении упражнений (СФП);
- технику выполнения упражнений, последовательность, периодичность;
- упражнения с теннисными мячами
- упражнения на координационной лесенке

### **Обучающиеся должны уметь:**

- выполнять упражнения самостоятельно и при помощи партнёра, с изменением скорости, амплитуды, с отягощениями и без них;
- развивать специальные способности (гибкость, быстроту, координационные способности, выносливость);
- технически правильно выполнять упражнения.

## **IV. ТЕМА - РАЗВИТИЕ ТЕХНИЧЕСКОЙ ПОДГОТОВКИ У ОБУЧАЮЩИХСЯ В ГРУППЕ СОп-2, СОп-3 – 32 часа**

Технический прием – это двигательное действие, которое характеризуется использованием систем компьютерного ввода, например, таких, как клавиатура и мышь для решения игровых задач одним игроком или участниками группы (связкой). Технический прием в киберспорте может решать определенные игровые задачи. Например, обеспечивать быстрое перемещение по игровой карте, или наносить удар по противнику.

### **Занятие 44. Техника контроля крипов. Добивание существ с помехой**

После освоения техники добивания без помехи, занимающийся переходит на освоение добивания с помехой, так как в соревновательной игре, всегда приходится стоять против 1-2, а иногда даже против 3 героев, которые будут мешать добивать крипов. Для освоения данной техники используется кастомная карта игры Dota 2 – training polygon и режим игры lasthit training – задача игрока добить как можно больше крипов за 10 минут, против вражеского героя. Также используется игра 1 на 1 друг против друга, где главным условием выступает добивание крипов, при этом бить другого героя и применять на него способности нельзя, закрепляется данная техника уже в обычных и соревновательных (рейтинговых) играх.

Стоит отметить, что каждый герой в игре имеет свою скорость атаки, а также скорость полета снаряда (герои дальнего боя), что вносит усложнение или облегчение в добивании крипов на том или ином герое.

### **Занятие 45. Техника владения компьютерной мышью. Точность, скорость и реакция.**

Полноценная техника владения компьютерной мышью включает в себя 3 компонента: точность, скорость и реакция. Реакция является основным аспектом в компьютерном спорте, поэтому и в технике владения компьютерной мышью есть данный аспект.

Тренировка точности происходит на таких сайтах как aim400kg.com и Cyberten.ru, а также на кастомной карте игры Dota 2 training polygon – aim challenge

Тренировка точности происходит на таких сайтах как aim400kg.com и Cyberten.ru

Упражнения на точность:

- Exact Aiming
- EA Survival
- Специальная координация

Упражнения на точность и скорость:

- FA Double
- FA Triple
- FA Multi
- Accurate Quickness
- Тренировка aim
- AQR
- Mass Click

#### **Занятие 46. Техника владения клавиатурой. Способности и предметы.**

Помимо мыши в игре задействована и клавиатура. Каждый игрок подстраивает клавиши под себя, следует назначить клавиши на способности, на курьера, на героя, на подконтрольные группы, на предметы и клавиши коммуникации.

Варианты применения способностей и предметов:

1. Обычное применение – нажать на клавишу способности, навести курсор на цель, нажать ЛКМ
2. Быстрое применение – навести курсор на цель и нажать клавишу
3. Быстрое применение на нажатие или отпускание – нажать на способность или предмет, навестись и отпустить зажатую клавишу

Каждый из данных способов индивидуален, зачастую игроки играют либо полностью на быстром применении, либо смешивают обычное применение и быстрое, реже только на обычном.

Каждый вариант можно подстроить отдельно под героя или под предмет.

Как и технике владения компьютерной мышью здесь важны скорость, точность и реакция. Точность попадания по клавише, скорость прожатия клавиш, реакция – успеет ли игрок нажать на клавишу при внезапной атаке противника.

Для тренировки данной техники используется:

- кастомная карта в игре Dota 2 – pure reflex, где игроки сражаются между собой, применяя различные способности, способности у всех одинаковы, побеждает тот, кто совершил больше всех игровых убийств.

- на сайте Cyberten.ru: мелкая моторика и моторная асимметрия

#### **Занятие 47. Техника прокликивания и взаимодействия с мини-картой.**

Взаимодействие с мини-картой является важным аспектом, чтобы следить за происходящим в игре. Находясь в одной части карты, начинающие игроки часто следят только за своим героем и держат камеру только на нем, что не позволяет им увидеть полной картины игры или проследить за перемещениями противника. Умение взаимодействовать с мини-картой и прокликивать ее и вражеских героев, поможет не только собрать больше игровой информации, но и подготовить игрока к неожиданным нападениям со стороны противника или заранее уйти из опасной части карты.

Для тренировки используется кастомная карта игры Dota 2 – training polygon – map aim и игровая практика по схеме кликнул на карту, собрал информацию - вернул камеру клавишей на героя

#### **Занятие 48. Техника управления несколькими юнитами**

Разновидность микроконтроля, позволяет в полную силу играть на героях с иллюзиями и суммонами. Для тренировки используется игра на кастомной карте Chen's training, а также игры с ботами и обычные игры на героях, требующих навыка управления несколькими юнитами.

#### **Обучающие должны знать:**

- какие клавиши назначены на способности и предметы;
- за что отвечают кнопки мыши и колесико мыши.

#### **Уметь:**

- держать линию крипов на одном месте;
- применять способности и предметы;
- точно и быстро перемещать курсор мыши;
- нажимать клавиши, не глядя на клавиатуру;
- настраивать и использовать подконтрольные группы.

## **V. ТЕМА - ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ ПОДГОТОВКА У ОБУЧАЮЩИХСЯ В ГРУППЕ СОп-2, СОп-3 – 54 часа**

Большое внимание уделяется психологической подготовке. Психологическая подготовка предусматривает формирование личности занимающегося и межличностных отношений, развитие спортивного интеллекта, психологических функций и психофизиологические качества.

Основными задачами психологической подготовки являются:

- привитие устойчивого интереса к занятиям компьютерным спортом;
- формирование установки на тренировочную деятельность;
- формирование волевых качеств спортсмена;
- совершенствование эмоциональных свойств личности;
- развитие коммуникативных свойств личности;
- развитие и совершенствование интеллекта киберспортсмена.

К числу главных методов психологической подготовки относятся беседы, педагогическое внушение, методы моделирования соревновательной ситуации через игру.

### **Занятие 49. Упражнения на развитие психофизиологических качеств**

В психологической подготовке киберспортсменов также используются специальные упражнения, направленные на развитие психофизиологических качеств, к таким качествам относятся: восприятие, скорость мышления, переключение внимания, скорость реакции, реакция на движущийся объект, зрительная память и концентрация внимания.

Упражнения выполняются на сайте Cyberten.ru с одноименными названиями:

- Скорость мышления – задача не сталкиваться с шестиугольником, который с каждым разом двигается все быстрее
- Восприятие – смотря на точку, появляются два числа, задача выбрать большее число
- Переключение внимания – на поле размером 4x4 найти все числа по порядку от 1 до 16, можно менять размер поля на большее или меньшее
- Скорость реакции – быстро нажать на квадрат после смены цвета
- РДО (реакция на движущийся объект) – остановить стрелку ровно на желтой отметке
- Зрительная память – найти все синие шары, на поле появляются и двигаются зеленые и синие шары, надо запомнить, где находятся синие шары и когда шары станут белыми, кликнуть на те шары, которые были синими

- Концентрация внимания – упражнение сделано на основе методики «Кольца Ландольта», где за отведенное время нужно найти как можно больше колец с разрывом в определенном месте.

### **Занятие 50. Общая подготовка**

Психологическая подготовка к соревнованиям состоит из двух разделов: общая психологическая подготовка к соревнованиям, которая проводится в течение всего года, и специальная психическая подготовка к выступлению на конкретных соревнованиях.

В ходе общей психологической подготовки к соревнованиям формируются высокий уровень соревновательной мотивации, соревновательные черты характера, предсоревновательная и соревновательная эмоциональная устойчивость, способность к самоконтролю и саморегуляции в соревновательной обстановке.

В ходе подготовки к конкретным соревнованиям формируется специальная (предсоревновательная) психическая игровая готовность спортсмена к выступлению, характеризующаяся уверенностью в своих силах, стремлением к обязательной победе, оптимальным уровнем эмоционального возбуждения, устойчивостью к влиянию внутренних и внешних помех, способностью произвольно управлять действиями, эмоциями и поведением, умением немедленно и эффективно выполнять во время выступления действия и движения, необходимые для победы.

Используются методы словесного и смешанного воздействия, направленные на развитие разных свойств личности, идеомоторная тренировка, мысленная репетиция, ментальный видеотренинг.

## **VI. ТЕМА - РАЗВИТИЕ ТАКТИЧЕСКОЙ ПОДГОТОВКИ У ОБУЧАЮЩИХСЯ В ГРУППЕ СОп-2, СОп-3 – 240 часов**

Тактическая подготовка в киберспортивной дисциплине «Боевая арена: Dota 2»



### **Рис. Виды тактики в командных дисциплинах компьютерного спорта**

Виды тактики в командных дисциплинах в компьютерном спорте происходит одновременно. Каждая тактическая задача соподчинена основной тактической задаче на матч и как правило зависит уровня игры противника и от соревновательной обстановки матча. Первую часть киберспортивного матча разделяют на две стадии: а) борьба в неопределенных позициях и б) борьба в определенных позициях. Вторую часть киберспортивного матча можно условно назвать «завершением игры». Как правило, наиболее сложной является первая стадия первой части киберспортивного матча, именно здесь команды и игроки стараются максимально реализовать подготовленные тактические приемы. Все технические приемы в цифровой среде в нападении и в защите относятся к средствам ведения игры. К методам ведения игры относят такие понятия как стиль: (агрессивный, комбинированный, пассивный), темп (быстрый, средний, медленный) и ритм (рациональный, нерациональный, стабильный, вариативный). Тактическая система игры – это организованный способ ведения борьбы, с распределением функций между игроками одной команды в защите и нападении в различных фазах игры, в соответствии с игровым амплуа.

При тактической подготовке в дисциплине компьютерного спорта «Боевая арена: Dota 2» особое внимание следует уделять: индивидуальной тактике, которая обуславливается выбором тех или иных технических приемов в соответствии с текущей ситуацией, групповой тактике – решающей локальную задачу двумя и более игроками одновременно. И командной тактике - управляющей игрой в целом. Эффективное соотношение каждого типа тактической подготовки в системе многолетней подготовки киберспортсменов в настоящее время не определено.

#### **Задачи тактической подготовки:**

- Обучить целесообразному выбору технических приемов, в соответствии с текущей игровой обстановкой.
- Развивать антиципацию, оперативное мышление, творческие способности, пространственное мышление.
- Обучить взаимодействию с товарищами по команде, в рамках решения определенных тактических задач.
- Сформировать способность быстро переключаться с одной тактической системы игры на другую, в зависимости от игровой ситуации.

## **Занятие 51. Индивидуальные, групповые и командные действия в начальной стадии игры**

Началом игры считается промежуток времени с 0 до 1 на игровом таймере. В течении этого времени игроки занимают позиции на карте для выполнения таких действий как: взятие руны богатства, сделать первое убийство на сопернике, расставить варды незаметно для противника.

В групповых действия могут участвовать герои 3,4,5 позиции, герои 3,4, 5 и 2 позиции, реже 4,5 и 1 позиции, цель групповых действий захватить руну богатства противника и сделать первое убийство

Командные действия всегда направлены на то, чтобы сделать первое убийство команды противника.

Индивидуальные действия 1 позиции – ожидание начала игры под Т1, 2 позиции – стопинг крипов, 4 и 5 позиция – расставляют варды.

## **Занятие 52. Индивидуальные, групповые и командные действия на ранней стадии игры**

Ранней игрой считается промежуток времени с 10 до 20 минуты. В это время саппорты и хардлайнеры начинают устраивать драки на различных линиях, либо ломают первые башни. Основные же позиции (кэрри и мидер) продолжают фарм на линии, либо переходят в лес и на эншентов. В зависимости от стадии лайнинга мидер может подключаться в драки своей команды.

## **Занятие 53. Индивидуальные, групповые и командные действия в середине игры**

Серединой игры считается промежуток времени с 20 до 35 минуты. На этой стадии все роли начинают активно участвовать в игре. Здесь необходимо как можно чаще устраивать драки и после победы переходить пушить (ломать) здания. Если все проходит удачно, то команда может забрать Рошана, ещё раз убить всех противников и сломать трон. Если же команда проигрывает, то начинается игра от защиты (в этот промежуток времени кэрри старается дофармить нужные предметы, а остальные игроки отпушивают линии).

## **Занятие 54. Индивидуальные, групповые и командные действия в поздней стадии игры**

Поздней игрой считается промежуток времени с 35 до 55 минуты и больше. На этой стадии доминирующая команда старается закончить игру и постоянно предпринимает попытки зайти на ХГ (на вражескую базу). Проигрывающая команда обычно сидит на своей базе и отбивается от противников, а иногда устраивает вылазки,

чтобы перевернуть исход матча в свою пользу.

### **Занятие 55. Тактика поздней игры (Late game)**

Тактика рассчитана на то, что команда должна терпеть нападение со стороны врага для того, чтобы перевести игру в позднюю стадию. Главный ресурс – время. Это классическая стратегия с хард-керри. Пока 1 позиция фармит, остальные игроки команды обязаны ходить вместе и навязывать свою игру. Основные составляющие:

- сильный керри (1 позиция) с поздним пиком силы, быстрой скоростью фарма и возможностью сплитить.
- 4 героя, по своей силе могут равняться 5 вражеским героям, это герои с ранним пиком силы.
- весь фарм на карте – керри, все внимание – 4 остальным игрокам.
- как только керри нафармит ключевые предметы, он подключается к своей команде.

Данная тактика часто комбинируется с другими и похожа на тактику 4+1, где 4 героя сражаются, а 1 фармит или пушит, в таком случае таким героем может быть не только 1 позиция, но 2 или 3, реже 4.

### **Занятие 56. Тактика быстрого сноса (Fast Push)**

Тактика подразумевает быструю игру, быстрый набор преимущества над противником. Данная тактика актуальна против героев поздней стадии игры. Используя эту тактику, игроки собираются и идут ломать строения имея перевес сил в свою сторону. Основные составляющие тактики быстрого сноса:

- персонажи с суммонами, персонаж танк и большое количество аур на команду
- игра должна завершиться до 30 минуты. Чем меньше времени требуется для победы, тем эффективнее тактика
- герои должны быть согласованы между собой, между персонажами должна быть синергия, четкое слаженное передвижение всей командой.
- большой урон по строениям, при этом соблюдается баланс между живучестью, броней и уроном.

### **Занятие 57. Тактика отвлечение и сноса (Split Push)**

Данная тактика подразумевает наличие нескольких персонажей, которые могут быстро перемещаться по карте. Их должно быть более одного. Пока саппорты отвлекают внимание и намеренно заставляют врага драться, герои сплит-пушеры ломают строения. Составляющие тактики:

- герои с быстрым перемещением по карте
- сильные в ранней игре персонажи способные сражаться, пока союзник ломает

вражеские строения

Данная тактика также комбинируется вместе с 4+1.

### **Занятие 58. Тактика массового боя (Mass Fight)**

Тактика состоит из большого количества персонажей с массовыми ультимативными способностями, наносящими много урона и большой областью действия.

Составляющие тактики:

- 2 и больше геров с массовой способностью
- основной предмет Blink Dagger и предметы по области
- обязательный бан киттер-героев

### **Занятие 59. Тактика гангов (Roaming)**

Одна из самых простых тактик. Тактика отталкивается от выбора одного или двух персонажей, которые перемещаются по линиям. К ним добираются персонажи, которые не сильно зависят от героя поддержки на линии. В то же время они должны иметь возможность убить персонажа, когда эта поддержка подходит к линии. Составляющие тактики:

- 1 или 2 героя роумера
- расстановка вардов для ганга

### **Занятие 60. Тактика силового прессинга (Pressure by force)**

Основная идея этой тактики вращается вокруг повышения нужных уровней и покупки 1-2 предметов защиты. Следует играть агрессивно и пушить. Составляющие тактики:

- плотные герои с силовым атрибутом
- покупка предметов на защиту и живучесть

### **Занятие 61. Тактика через киттеры**

Одна из самых действенных. Персонажи набираются с учетом персонажей врага, которые являются киттером. Расчет тактики на равную игру с перевесом на преимущество выбранных героев.

### **Занятие 62. Тактика через оборону базы и крипскип**

Сложная тактика, для которой требуются специфичные герои. Цель тактики – вынудить противника захватить равную игру, но не дать зайти на хайграунд (T3). Заставлять противника умирать при заходе на хайграунд. Составляющие тактики:

- герои, которые могут защищать Т3 вышки и пушить другие линии;
- оборона базы в 5, либо в 4 + сплит-пуш или крип скип (убийство крипов на линии, которую пушит противник. Убивать нужно только вышедших крипов с вражеской базы).

### **Занятие 63. Тактика середины игры (Midgame)**

Сильный старт за счет мощных способностей и суммонов. Систематические сражения, снос первых вышек, убийство Рошана, заход на хайграунд и снос строений после 12-15 минуты. Залог такой тактики – выигранные линии за счет коммуникации игроков и сильных персонажей.

### **Занятие 64. Групповые действия. Учебная игра с заданием (2x2, 3x3, 4x4).**

Отработка групповых действий различных позиций, например, 1,5 против 3,4, 4,5,2 против 1,5,4, взаимодействие разных позиций друг с другом.

Отработка групповых действий на линиях, 3 и 4 позиция вместе, 1 и 5 позиция вместе, игра в обычном режиме и в лобби 2 на 2, равные и неравные матчапы.

### **Занятие 65. Игра 1 x 1 на героях 2 позиции.**

**Герои 2 позиции** – мидер, оказывает наибольшее влияние в начале и середине игры. Мидер получает одиночный опыт и золото. Как только мидер достигает 6-го уровня, он может легко гангать другие линии и совершать быстрые убийства. Из-за его преимущества в уровне кривая мощности на его стороне, и он может доминировать на любой другой линии, если действия будут выполнены хорошо. Мидер похож на полу-керри, но он не может заменить позицию 1.

**Задачи 2 позиции:** играть агрессивно (если герой позволяет), не позволять вражескому мидеру доминировать над собой, достигнуть 6 уровня быстрее, добив больше крипов, чем противник. По достижению 6 уровня, оценить свою команду и реализовать килл-потенциал. Решить объединиться с командой или остаться фармить. Всегда сообщать о том, что вражеского мидера нет на линии, делать разумное зонирование, отпушивать волны крипов до критических окон времени: за 20 секунд до появления рун или, если ваш союзник хочет гангать, пушите меньше.

Отработка индивидуальных действий в игре 1 на 1 в режиме игры solo mid, на одинаковых героях, на разных героях с ближним типом атаки, на разных героях с дальним типом атаки, отработка равных матчапов, отработка неравных матчапов.

### **Занятие 66. Двусторонняя игра с заданием в режиме All pick**

Игра 5 на 5 между занимающимися с индивидуальным задание для каждого в зависимости от роли и типа выбранного героя. Акцентировать внимания на основных задачах для каждой роли.

### **Занятие 67. Командные действия. Игра 5 x 5 с заданием в режиме Ст**

Игра 5 на 5 в обычном режиме, с индивидуальным заданием для каждого занимающегося в зависимости от роли и от выбранного героя.

## **Занятие 68. Групповые действия. Учебная игра с заданием (2x2, 3x3, 4x4).**

Отработка групповых действий различных позиций, например, 1,5 против 3,4, 4,5,2 против 1,5,4, взаимодействие разных позиций друг с другом.

Отработка групповых действий на линиях, 3 и 4 позиция вместе, 1 и 5 позиция вместе, игра в обычном режиме и в лобби 2 на 2, равные и неравные матчапы.

### **Обучающиеся должны знать:**

- основные тактики;
- отличия различных тактик;
- противодействие тактикам.

### **Обучающиеся должны уметь:**

- реализовывать тактические действия определенных тактик;
- противодействовать тактикам;
- понимать и выполнять основные тактические приемы.

## **VII. ТЕМА - УЧАСТИЕ В СПОРТИВНЫХ СОРЕВНОВАНИЯХ ОБУЧАЮЩИХСЯ ГРУПП СОп-2, СОп-3 – 62 часа**

**Содержание:** Система соревнований представляет собой ряд официальных и неофициальных соревнований, включенных в единую систему подготовки киберспортсменов. Достижение высокого результата в соревнованиях, имеющих наибольшее значение на определенном этапе подготовки спортсмена, выступает как цель, которая придает единую направленность всей системе, всем компонентам подготовки. Наряду с этим другие (менее значительные) соревнования выполняют важную подготовительную функцию, поскольку участие в соревнованиях является мощным фактором совершенствования специфических физических качеств, технической, тактической и психической подготовленности.

### **Обучающиеся должны знать:**

- систему присвоения спортивных разрядов;
- различие видов соревнований;

### **Обучающиеся должны уметь:**

- ориентироваться на спортивном соревновании (порядок матчей, турнирная сетка, протоколы и пр.)

## **VIII. ТЕМА - ИНСТРУКТОРСКАЯ И СУДЕЙСКАЯ ПРАКТИКА ДЛЯ ГРУПП СОп-2, СОп-3 – 50 часов**

**Содержание:** Инструкторская и судейская практика проводится с целью получения спортсменами знаний и навыков инструктора по компьютерному спорту и судьи по

компьютерному спорту для последующего привлечения к инструкторской и судейской работе. Приобретение навыков инструкторской и судейской практики предусматривается дополнительной образовательной программой спортивной подготовки.

**Обучающиеся должны знать:**

- терминологию компьютерного спорта;
- правила дисциплины компьютерного спорта «Боевая арена: Dota 2»;
- порядок проведения строевых и порядковых упражнений;

**Обучающиеся должны уметь:**

- подготовить место занятий, получить необходимый инвентарь и оборудование и сдать его после окончания занятия.

**IX. ТЕМА - ИНЫЕ МЕРОПРИЯТИЯ ДЛЯ ГРУППЫ СОп-2, СОп-3 – 12 часов**

Медицинские, медико-биологические мероприятия, восстановительные мероприятия, тестирование и контроль.

Медико-восстановительные мероприятия проводятся с целью медико-биологического сопровождения, медицинского обеспечения, осуществления восстановительных и реабилитационных мероприятий, организации спортивного питания (возмещение энергозатрат, фармакологическое обеспечение).

Подробнее смотреть раздел 7 настоящей программы.

**МЕДИЦИНСКИЙ КОНТРОЛЬ**

**Для группы СОп 1 года:**

Контроль над состоянием здоровья спортсменов осуществляют медицинский персонал СПб ГБУ ДО СШОР «Комета». Углубленное медицинское обследование спортсмены проходят 2 раза в год, как правило, в конце подготовительного и соревновательного периодов, в остальных случаях по направлению тренера. Текущий осмотр проходят 1 раз в год.

Углубленное медицинское обследование включает: анамнез; врачебное освидетельствование для определения уровня физического развития и биологического созревания; электрокардиографическое исследование; клинический анализ крови и мочи; обследование у врачей-специалистов: хирурга, невропатолога, окулиста, отоларинголога, дерматолога, стоматолога, кардиолога.

**Для группы СОп 2 и 3 года:**

Контроль над состоянием здоровья спортсменов осуществляют медицинский персонал СПб ГБУ ДО СШОР «Комета». Углубленное медицинское обследование спортсмены проходят 1 раз в год, как правило, в конце подготовительного

и соревновательного периодов, в остальных случаях по направлению тренера. Текущий осмотр проходят 1 раз в год.

Углубленное медицинское обследование включает: анамнез; врачебное освидетельствование для определения уровня физического развития и биологического созревания; электрокардиографическое исследование; клинический анализ крови и мочи; обследование у врачей-специалистов: хирурга, невропатолога, окулиста, отоларинголога, дерматолога, стоматолога, кардиолога.

В случае необходимости, по медицинским показаниям, организуется дополнительная консультация у других специалистов.

К занятиям допускаются дети и подростки, отнесенные к основной медицинской группе.

## ЛИТЕРАТУРА

1. Иссурин В.Б., Лях В.И. Научные и методические основы подготовки квалифицированных спортсменов. / В.Б. Иссурин, В.И. Лях. – М.: Спорт, 2020 – 176 с.
2. Косьмина Елена Алексеевна СТРАТЕГИЯ И ТАКТИКА В КОМПЬЮТЕРНОМ СПОРТЕ // Известия ТулГУ. Физическая культура. Спорт. 2022.
3. Косьмина, Е.А. Содержание различных видов спортивной подготовки в компьютерном спорте: монография / Е.А. Косьмина, Ю.М. Макаров; Национальный государственный университет физической культуры, спорта и здоровья им. П.Ф. Лесгафта, Санкт-Петербург. — Санкт-Петербург, 2022. — 184 с.
4. Косьмина, Е.А. Теория и методика избранного вида спорта (компьютерный спорт): учебное пособие для бакалавров, обучающихся по направлению подготовки 49.03.01 – «Физическая культура». Ч. 1 / Е.А. Косьмина, И.В. Косьмин, С.Б. Муравьев; Национальный государственный университет физической культуры, спорта и здоровья им. П.Ф. Лесгафта, Санкт-Петербург. — Санкт-Петербург: НГУ им. П.Ф. Лесгафта, 2020. — 87 с.
5. Никитушкин, В.Г., Суслов, Ф.П. Спорт высших достижений: теория и методика: учебное пособие. -М.: Спорт, 2018. -320 с.