

*Альсайед Ахмад Вардан*

магистрант

Научный руководитель

*Костенко Елена Геннадьевна*

канд. пед. наук, доцент

ФГБОУ ВО «Кубанский государственный университет

физической культуры, спорта и туризма»

г. Краснодар, Краснодарский край

## **ЦИФРОВИЗАЦИЯ ФУТБОЛЬНОЙ ИНДУСТРИИ**

*Аннотация:* цифровизация индустрии спорта ориентирована не только на спортсменов, тренеров, но и на зрителей. В статье представлена роль цифровых технологий в физической культуре и спорте, в том числе в современном футболе, в частности в работе судей, подчеркивается роль VAR (*Video assistant referee*) для сопровождения матча.

*Ключевые слова:* цифровые технологии, спорт, физическая культура, соревнования, футбол, судьи, VAR.

Актуальность темы исследования обусловлена тем, что современный спорт стремительно развивается, появляются новые виды спорта, меняются существующие правила, возрастают требования к спортсменам. Усложняется физическая, тактическая и психологическая подготовка в спорте. В связи с этим тренеры, спортивные психологи, учёные и исследователи ищут новые пути для совершенствования спортивной тренировки [2–4; 6].

Тренеры разрабатывают новые средства и методы тренировок, психологи подбирают инструменты для развития сильных сторон спортсмена и компенсации слабых мест, учёные разрабатывают новое оборудование, используют новые тренажёры, новые материалы [6].

Большую роль в развитии физической культуры и спорта играют цифровые технологии. Цифровые технологии помогают облегчить тренировочный процесс, сделать его более информативным. Современные устройства позволя-

ют осуществлять мониторинг работы спортсмена во время тренировки, спортивного матча или выступления, состояние его здоровья [2].

Анализ научной литературы показал, что цифровые технологии позволяют диагностировать, развивать и совершенствовать тренировочный процесс в связи с чем целью работы является рассмотрение роли цифровых технологий в физической культуре и спорте [3].

Широкое применение цифровые технологии нашли в футболе. Футбол – самый популярный вид спорта в мире. Как и другие элементы игры, работа судей также претерпела большие изменения в ходе разработки игры. Изменилось их оборудование, инструменты и стиль проведения матчей. В наше время судьи должны быть в отличной форме и в совершенстве знать правила [10].

С момента установления первых правил футбол претерпел большие изменения. Его стиль, темп и жесткость изменились. Менялись и правила, поскольку им приходилось идти в ногу с растущей конкуренцией и агрессивностью игроков. Хотя футбол известен несколько более консервативными правилами, чем другие виды спорта, правила футбола также претерпели огромные изменения.

В последние годы вместо изменений в правилах можно говорить о внедрении различных инноваций и современных технологий в футбол, и особенно в работу судей [8]. Поскольку футбол постоянно развивается, к игрокам предъявляются более высокие требования, а также к судьям. По мере увеличения скорости и темпа игры растет потребность во внедрении видеопомощи для судей в футболе [5].

Например, использование системы видеопомощи арбитрам VAR в футболе имеет несколько ключевых ролей, таких как предотвращение ошибок, которые могут повлиять на исход матча; возможность судить честно и справедливо, так как зрители и игроки могут видеть те же кадры, что и судьи, что делает процесс принятия решений более понятным и объективным; VAR дает возможность ускорить игру, сократить возможные споры, совершенствовать технологический прогресс [9].

В ходе матча видео судья отвечает за управление командой VAR и общение с судьей, имеет доступ ко всем камерам, записывающим матч, постоянно проверяет спорные ситуации, дает главному судье информацию о том, что он подозревает очевидную и грубую ошибку, вызывает судью и проверяет ситуацию, может высказать свое мнение по спорной ситуации, может рекомендовать главному арбитру самому пойти и рассмотреть спорную ситуацию. Главный судья либо подтвердит свое решение, либо исправит его с помощью VAR [7].

Цифровые технологии нацелены не только на спортсменов, тренеров и судей, но и на зрителей, позволяя сделать спорт более зрелищным, сделать способ покупки билетов более удобным, дать возможность следить за любимыми спортсменами, матчами и соревнованиями [1].

Таким образом, футбол, как и многие другие виды спорта, адаптируется к новым технологиям, чтобы улучшить качество игры и сделать ее более справедливой, динамичной и зрелищной.

### ***Список литературы***

1. Бекетова Д.А. Информационные технологии в физической культуре и спорте / Д.А. Бекетова, Н.В. Савкина // Наука–2020. – 2019. – №2 (27). – С. 78–81.

2. Костенко Е.Г. Компьютерное моделирование учебно-тренировочного процесса / Е.Г. Костенко // Приоритетные научные направления 2024: сборник материалов XLVII-ой международной очно-заочной научно-практической конференции (Москва, 21 февраля 2024 года). – М.: Империя, 2024. – С. 38–39. EDN VYVZSS

3. Костенко Е.Г. Современные подходы подготовки спортсменов в учебно-тренировочном процессе / Е.Г. Костенко // Научные исследования и разработки 2024: гуманитарные и социальные науки: сборник материалов XLVI-ой международной очно-заочной научно-практической конференции / Московская международная высшая школа бизнеса «МИРБИС» (12 февраля 2024 года). – М.: Империя, 2024. – С. 45–47. EDN NYLKEG

4. Костенко Е.Г. Спортивная аналитика в современном мире спорта и физической культуры / Е.Г. Костенко // Социально-педагогические вопросы образования и воспитания: материалы Всероссийской научно-практической конференции с международным участием (Чебоксары, 16 февраля 2024 года). – Чебоксары: Среда, 2024. – С. 179–180. EDN FXMYOG

5. Костенко Е.Г. Судейство в профессиональном спорте средствами современных технологий / Е.Г. Костенко // Социально-педагогические вопросы образования и воспитания: материалы Всероссийской научно-практической конференции с международным участием (Чебоксары, 16 февраля 2024 года). – Чебоксары: Среда, 2024. – С. 181–183. EDN PTBLBC

6. Костенко Е.Г. Цифровая экономика в индустрии спорта / Е.Г. Костенко // Научные исследования и разработки 2024: гуманитарные и социальные науки: сборник материалов XLVI-ой международной очно-заочной научно-практической конференции / Московская международная высшая школа бизнеса «МИРБИС» (12 февраля 2024 года). – М.: Империя, 2024. – С. 106–108. EDN GGKKPN

7. Костенко Е.Г. Цифровые платформы и экосистемы в спорте / Е.Г. Костенко // Приоритетные научные направления 2024: сборник материалов XLVII-ой международной очно-заочной научно-практической конференции (Москва, 21 февраля 2024 года). – М.: Империя, 2024. – С. 156–158. EDN GOSJGO

8. Подрезов И.Н. Значение игровых информационных технологий в футбольной практике / И.Н. Подрезов // Наука–2020. – 2017. – №2 (13). – С. 53–56.

9. Резенов А.М. Применение современных технологий в профессиональном футболе / А.М. Резенов // Тезисы докладов XLIX научной конференции студентов и молодых ученых вузов Южного Федерального округа: материалы конференции. – Краснодар, 2022. – С. 241–242. – EDN VBSELS

10. Халимов Д.Е. Информатизация в сфере футбольной индустрии / Д.Е. Халимов, Е.Г. Костенко // Вестник спортивной истории. – 2021. – №1 (24). – С. 115–123. EDN QAHFAE