

## O'ZBEKISTONDA KIBERSPORTNI RIVOJLANISHI.

**Kazoqov R.T.**

O'zDJTSU.O'qituvchi.

**Djo'rabayev A.M.**

O'zDJTSU.O'qituvchi.

<https://doi.org/10.5281/zenodo.10570629>

*Annotasiya.* Mazkur maqolada kibersportlar haqida va O'zbekistonda kibersportning rivojlanishi haqida fikr va mulohazalar berib o'tilgan. Shuningdek kibersport o'yinlari, ularning tuzilishi va o'yin o'tqazilishi haqida kengroq yoritilgan.

**Калит сўзлар:** Elektron sport, tarafdorlar kibersporti, video o'yinlar madaniyati, kibersport video o'yinlar sanoati, onlayn oqimli media-platfomalari.

## DEVELOPMENT OF CYBER SPORTS IN UZBEKISTAN.

**Abstract.** In this article, thoughts and opinions are given about cyber sports and the development of cyber sports in Uzbekistan. Also, cyber sports games, their structure and playing are covered in more detail.

**Keywords:** eSports, fan eSports, video game culture, eSports video game industry, online streaming media platforms.

## РАЗВИТИЕ КИБЕРСПОРТА В УЗБЕКИСТАНЕ.

**Аннотация.** В данной статье собраны мысли и мнения о киберспорте и развитии киберспорта в Узбекистане. Также более подробно рассмотрены киберспортивные игры, их структура и проведение.

**Ключевые слова:** киберспорт, фанатский киберспорт, культура видеоигр, индустрия киберигровых видеоигр, платформы потокового онлайн-медиа.

Kibersport (*Esport* - elektron sport deb ham ataladi) videoo'yinlardan foydalangan holda raqobat shaklidir. Kibersportlar ko'pincha uyushgan, ko'p o'yinchili video o'yin musobaqalari shaklida bo'ladi, ayniqsa professional o'yinchilar o'rtasida, yakka tartibda yoki jamoa bo'lib uyushtiriladi. Uyushtirilgan musobaqalar uzoq vaqtdan beri video o'yinlar madaniyatining bir qismi bo'lib kelgan bo'lsa-da, ular asosan havaskorlar o'rtasida 2000-yillarning oxirigacha, professional geymerlar va tomoshabinlarning ushbu tadbirlarda jonli translyatsiya orqali ishtirok etishi mashhurlikning katta o'sishiga olib keldi. 2010-yillarga kelib, kibersport video o'yinlar sanoatida muhim omil bo'lib, ko'plab o'yin ishlab chiquvchilari turnirlar va boshqa tadbirlarni faol ravishda loyihalashtirib, mablag' bilan ta'minladilar.

Kibersport bilan bog'liq eng keng tarqalgan videoo'yin janrlari jang, karta, jangovar royale va real vaqtda strategiya (RTS) o'yinlaridir. League of Legends World Championship eng, Dota 2's International eng, maxsus jangovar o'yin Evolution Championship Series eng, Intel Extreme Masters eng kabi turnirlar kibersportda eng mashhurlar orasidadir.

Boshqa ko'plab musobaqalar Overwatch ligasi kabi homiylik ostidagi jamoalar bilan bir qator liga o'yinlaridan foydalanadi. Kibersportning haqiqiy sport musobaqasi sifatida qonuniyligi so'roq ostida qolsa-da, ular Osiyodagi ba'zi ko'pmillatli tadbirlarda an'anaviy sport turlari bilan bir qatorda namoyish etilgan, Xalqaro Olimpiya Qo'mitasi ham ularni bo'lajak Olimpiya tadbirlariga kiritish masalasini muhokama qilgan. 2010-yillarning oxiriga kelib, bu taxmin qilingan

kibersportning umumiy auditoriyasi 454 million tomoshabinga yetdi, daromad 1 milliard AQSh dollaridan oshdi, Xitoy 2020-yilda jahon kibersport daromadining 35 foizini tashkil qildi. Onlayn oqimli media-platfomalarning, xususan, YouTube va Twitchning ommalashib borishi kibersport musobaqalarining o'sishi va targ'ibotida markaziy o'rinni egalladi. Tomoshabinlarning qariyb 85% erkaklar va 15% ayollar bo'lishiga qaramay, ko'pchilik 18 yoshdan 34 yoshgacha bo'lgan tomoshabinlar bilan birga, ayol geymerlar ham professional tarzda o'ynay boshlashdi. Kibersportning mashhurligi va tan olinishi birinchi marta Osiyoda sodir bo'ldi, Xitoy va Janubiy Koreyada sezilarli o'sishni ko'rdi.

Katta videoo'yinlar sanoatiga qaramay, Yaponiyada kibersport nisbatan kam rivojlangan, bu asosan pullik professional o'yin turnirlarini taqiqlovchi qimor o'yinlariga qarshi keng qonunlari bilan bog'liq. Osiyodan tashqarida esports Yevropa va Amerikada ham mashhur bo'lib, mintaqaviy va xalqaro tadbirlar ushbu mintaqalarda o'tkaziladi.

**Boshlang'ich tarix (1972—1989).**Ma'lum bo'lgan eng qadimgi videoo'yinlar musobaqasi 1972-yil 19-oktyabrda Stanford universitetida Spacewar o'yini uchun bo'lib o'tdi. Stanford talabalari "Intergalactic spacewar olympics"ga taklif qilindi, uning bosh sovrini Rolling Stounga bir yillik obuna bo'ldi, Bryus Baumgart besh kishidan iborat bo'lgan turnirda g'olib chiqdi va Tovar(shaxs) va Robert E. Maas jamoaviy musobaqada g'olib chiqdi. Yaponiyadagi umummilliy arkada videoo'yinlar turniri, "the All Japan TV Game Championships" 1974-yilda Sega eng tomonidan Yaponiyada o'tkazildi.

Turnir Sega tomonidan mamlakatda videoo'yinlar o'ynash va sotishni rag'batlantirish uchun mo'ljallangan edi. Yaponiya bo'ylab 300 ta joyda mahalliy turnirlar bo'lib o'tdi,<sup>[14][15][16]</sup> so'ngra butun mamlakat bo'ylab o'n olti finalchi Tokiodagi Tinch okean mehmonxonasida so'nggi saralash bosqichlarida ishtirok etdi. Sovrinlar qatoriga televizorlar (rangli va oq-qora), kassetali magnitofonlar va tranzistorli radiolar kiritildi. Sega ma'lumotlariga ko'ra, turnir arcade o'yinlari sanoatida "eng katta voqea bo'ldi" va unda Yaponiyaning yetakchi gazetalari va dam olish sanoati kompaniyalari a'zolari ishtirok etishdi.1984-yilda Konami va Centuri birgalikda Yaponiya va Shimoliy Amerika bo'ylab milliondan ortiq o'yinchilarni jalb etgan xalqaro yengil atletika arcade o'yinlari musobaqasini o'tkazdilar. 1984-yilda Play Meter buni "yilning eng shov-shuvli hodisasi" va "sanoatda ilgari erishilmagan miqyosdagi voqea" deb atagan.2016-yil holatiga ko'ra, u Ginnesning rekordlar kitobiga ko'ra, barcha davrlarning eng katta uyushgan video o'yinlar musobaqasi bo'yicha rekordga ega.

1988-yilda Netrek o'yini 16 tagacha o'yinchi uchun mo'ljallangan Internet o'yini bo'lib, deyarli butunlay o'zaro faoliyat platformali ochiq kodli dasturiy ta'minotda yozilgan. Netrek uchinchi Internet o'yini, ochiq o'yin serverlarini topish uchun metaserverlardan foydalanadigan birinchi Internet o'yini va doimiy foydalanuvchi ma'lumotlariga ega bo'lgan birinchi o'yin edi. 1993-yilda u Wired jurnali tomonidan "birinchi onlayn sport o'yini" sifatida e'tirof etilgan.

**Onlayn videoo'yinlarning o'sishi (1990—1999).**Jang o'yini Street Fighter II (1991) ikki o'yinchi o'rtasidagi to'g'ridan-to'g'ri, turnir darajasidagi raqobat tushunchasini ommalashtirdi.<sup>[20]</sup> Ilgari videoo'yinlar eng yaxshi o'yinchini aniqlash uchun ko'pincha yuqori ballga tayanar edi, biroq bu Street Fighter II bilan o'zgardi, bunda eng yaxshi o'yinchini aniqlash uchun to'g'ridan-to'g'ri "yuzma-yuz" bir-birlariga qarshi turishardi.1990-yillarda Street Fighter va Marvel vs. Capcom kabi jangovar o'yinlarning mashhurligi 1996-yilda xalqaro Evolution

Championship Series kibersport turniriga asos soldi.1990-yillardagi yirik kibersport turnirlari qatoriga 1990-yilgi Nintendo Jahon chempionati ham kirdi, u Qo'shma Shtatlar bo'ylab gastrollarda bo'lib o'tdi va o'zining finalini Kaliforniyadagi Universal Studios Hollywoodda o'tkazdi. Nintendo 1994-yilda Nintendo PowerFest 94 deb nomlangan Super Nintendo Entertainment System uchun ikkinchi jahon chempionatini o'tkazdi.

Kaliforniyaning San-Diego shahrida bo'lib o'tgan finalda 132 nafar finalchi ishtirok etdi. Mayk Larosi 1-o'rinni oldi. Blockbuster Video, shuningdek, 1990-yillarning boshlarida GamePro jurnali bilan hamkorlikda o'tkazilgan o'zlarining Jahon Chempionatlarini o'tkazdi. AQSh, Kanada, Buyuk Britaniya, Avstraliya va Chili fuqarolari tanlovda qatnashish huquqiga ega edilar. 1994-yilgi chempionat o'yinlari NBA Jam va Virtua Racingdan tashkil topgan edi.

**Global turnirlar (2000-yildan hozirgi kungacha).**Janubiy Koreyada kibersportning o'sishiga 1997-yilgi Osiyo moliyaviy inqirozidan keyin Internet tarmoqlarining ommaviy qurilishi ta'sir ko'rsatdi.<sup>[23]</sup> Shuningdek, o'sha paytdagi ishsizlik darajasi ko'p odamlarni ishsiz qolganda nima qilish kerakligini izlashga majbur qilgan deb taxmin qilinadi.Janubiy Koreyada esportning bunday o'sishiga shaxsiy kompyuter portlashi deb nomlanuvchi Komany uslubidagi internet-kafe o'yin markazining keng tarqalgani sabab bo'ldi. Sport sifatida tasniflash[tahrir.Raqobatbardosh videoo'yinlarni sport sifatida belgilash munozarali mavzudir.

Tarafdorlar kibersport tez o'sib borayotgan "noan'anaviy sport" bo'lib, "ehtiyotkorlik bilan rejalashtirish, aniq vaqt va mohirlik bilan bajarishni" talab qiladi, deb ta'kidlaydilar. Boshqalar, sport jismoniy tayyorgarlik va jismoniy tayyorgarlikni o'z ichiga oladi, deb da'vo qiladi va kibersportni aqliy sport sifatida tasniflashni afzal ko'radi. ESPN(Entertainment and Sports Programming Network)ning sobiq prezidenti Jon Skipper 2014-yilda kibersportni "sport emas" deb ta'riflagan. Rossiya 2001-yil 25-iyulda kibersportni rasmiy sport sifatida tasniflagan birinchi davlat edi.Rossiya sportidagi bir qator islohotlardan so'ng, u 2004-yil 12-martda yana sport sifatida tasniflandi.2006-yil iyul oyida u yangi sport standartlariga mos kelmagani uchun sport fanlari ro'yxatidan olib tashlandi.2016-yil 7-iyulda Sport vazirligi kibersportni sport reestriga qo'shishga qaror qildi va 2017-yil 13-aprelda kibersport yana rasmiy sport intizomiga aylandi.

Videoo'yinlar o'ziga qaram qilishi haqidagi xavotirlarga qaramay, Xitoy 2003-yilda kibersportni haqiqiy sport sifatida tan olgan birinchi davlatlardan biri edi.Bundan tashqari, 2019-yil boshiga kelib, Xitoy esport o'yinchilarini Inson resurslari va ijtimoiy xavfsizlik vazirligining kasb-hunar mahoratini sinovdan o'tkazish boshqarmasi tavsiyalari doirasida rasmiy kasb sifatida tan oldi. 2019-yil iyul oyiga kelib, 100 000 dan ortiq odam o'zlarini professional o'yinchi sifatida ro'yxatdan o'tkazdi va vazirlik besh yil ichida ushbu kasbda 2 milliondan ortiq bunday odamlarni kutayotganini aytdi.2013-yilda Kanadalik League of Legends o'yinchisi Denni "Shiptur" Le "Xalqaro tan olingan sportchilar" toifasi bo'lgan Amerika P-1A vizasini olgan birinchi professional o'yinchi bo'ldi.2014-yilda Turkiya Yoshlar va sport vazirligi professional o'yinchilarga esport litsenziyalarini berishni boshladi. Filippinda ham 2017-yil Iyul oyida shu kabi holatlar kuzatildi. 2016-yilda Fransiya hukumati kibersportni tartibga solish va tan olish loyihasi ustida ishlay boshladi. 2020-yilda Stokgolmda bo'lib o'tishi rejalashtirilgan The International 2021 chempionati oldidan Shvetsiya Sport Konfederatsiyasi 2021-yil iyun oyida esportni sport tadbiri sifatida tan olishni rad etish uchun ovoz berdi, bu esa Valvening xalqaro o'yinchilar uchun sayohat vizalari bo'yicha tadbirni qanday tashkil qilgani haqidagi rejalarni xavf ostiga

qo‘ydi. Valve o‘yinchilarni joylashtirish uchun Shvetsiya bilan ishlashga harakat qildi, ammo oxir-oqibat tadbirni Ruminiyaga o‘tkazdi.

**Olimpiya o‘yinlarining tan olinishi.** Olimpiya o‘yinlari, shuningdek, sportni qonuniylashtirishning potentsial usulidir. 2017-yil oktabr oyida Xalqaro Olimpiya Qo‘mitasi (XOQ) tomonidan o‘tkazilgan sammitda e’tirof etildiki, “Raqobatbardosh” sport turlarini sport faoliyati sifatida ko‘rib chiqish mumkin va o‘yinchilar shu bilan solishtirish mumkin bo‘lgan shiddat bilan tayyorgarlik ko‘rishadi va mashq qiladilar. Ammo Olimpiada uchun ishlatiladigan har qanday o‘yinlar "Olimpiya harakati qonun qoidalariga" mos kelishini talab qilinadi. Andy Stoutning yana bir maqolasiga ko‘ra, 2017 Worlds Esports musobaqasini 106 million kishi tomosha qilgan. Xalqaro Olimpiya Qo‘mitasi prezidenti Thomas Bach Xalqaro Olimpiya Qo‘mitasi shiddatli o‘yinlar va sport uchun global sanksiya organining yo‘qligidan qiynalayotganini ta’kidladi. Bach ko‘plab olimpiya sport turlari haqiqiy zo‘ravonlik jangidan kelib chiqqanligini tan oldi, lekin „sport buning madaniyatli ifodasidir. Agar sizda kimnidir o‘ldirish haqida bo‘lgan elektron o‘yinlar bo‘lsa, buni Olimpiya qadriyatlarimizga moslashtirib bo‘lmaydi“.

Shu sababli, XOQ ularga NBA 2K yoki FIFA seriyalari kabi haqiqiy sportni taqlid qiladigan o‘yinlarga asoslangan ko‘proq videoo‘yinlarni ma’qullashni taklif qildi. Professional raqobatchilar orasida bir qator o‘yinlar mashhur. 1990-yillarning o‘rtalarida paydo bo‘lgan turnirlar jangovar o‘yinlar va birinchi shaxs otishmalarining mashhurligi bilan bir vaqtga to‘g‘ri keldi, ular hali ham sodiq muxlislar bazasini saqlab kelmoqda. 2000-yillarda strategiya o‘yinlari Janubiy Koreya internet-kafelarida juda mashhur bo‘lib, butun dunyo bo‘ylab kibersport rivojlanishiga hal qiluvchi ta’sir ko‘rsatdi. Musobaqalar ko‘plab nom va janrlar uchun mavjud, ammo 2020-yillarning boshlarida eng mashhur o‘yinlar Counter-Strike: Global Offensive, Call of Duty, Legends League, Dota 2, Fortnite, Rocket League, Valorant, Hearthstone, Super Smash Bros. Melee, StarCraft II va Overwatch o‘yinlari bo‘ldi. Hearthstone, shuningdek, 2014-yilda chiqarilganidan beri raqamli kolleksiya karta o‘yini janrini ommalashtirdi. 2017-yilda O‘zbekiston kibersport assosiasiyasi tashkil etilgan. U Rossiya kompyuter sporti federasiyasi, Asian E-Sport Federation va boshqalar bilan hamkorlikni yo‘lga qo‘ygan. O‘zbekistonda kibersport rasman alohida sport turiga aylandi va kibersport bo‘yicha bakalavriat yo‘nalishlari ochilishi e’lon qilindi.

## REFERENCES

1. Kazakov R. T. et al. MULTIMEDIA SYSTEMS AND DISTANCE LEARNING TECHNIQUES IN SPORTS SOX //Modern Science and Research. – 2023. – T. 2. – №. 9. – C. 99-105.
2. Kazakov R. T., Rasulov Q. Q. TRAINING IN INTERNATIONAL WRESTLING TECHNIQUES AND TACTICS //Modern Science and Research. – 2023. – T. 2. – №. 9. – C. 180-186.
3. Yusupova N. R. SOCIO-GENDER ASPECTS OF MODERN WOMEN'S SPORTS //Modern Science and Research. – 2023. – T. 2. – №. 9. – C. 118-124.
4. Kazakov R. T. THE MAIN PHYSICAL QUALITIES OF ATHLETES //Modern Science and Research. – 2023. – T. 2. – №. 6. – C. 719-725.

5. Kazakov R. THE METHOD OF IMPROVING PHYSICAL AND SPECIAL PHYSICAL FITNESS INDICATORS OF SHORT-DISTANCE RUNNERS //Журнал иностранных языков и лингвистики. – 2023. – Т. 6. – №. 2.
6. Казоқов Р.Т., Абдиев Б.С., Джўрабаев А.М., Бўриев Б.Ў. Спортчилар тайёрлаш тизимини бошқарув асослари турлари. // "OMMAVIY SPORT TADBIRLARINI TASHKIL ETISH: MUAMMOLAR, TENDENSIYALAR VA ISTIQBOLLAR" ЎзДЖТСУ, 1, 530-538
7. Kazoqov R., Jo'raqo'ziev O., Eshpo'latov S. ҚИСҚА МАСОФАГА ЮГУРУВЧИ СПОРТЧИЛАРНИНГ МАШҒУЛОТ ДАВРЛАРИНИ ТУЗИЛИШИ //Modern Science and Research. – 2023. – Т. 2. – №. 4. – С. 5-11.
8. Qutlimurodov I. X., Kazoqov R. T., Bo'ronov A. B. FUTBOLDA INNOVATSION TECHNOLOGIYALARNI QO'LLASH //Академические исследования в современной науке. – 2023. – Т. 2. – №. 11. – С. 111-117.
9. Buriyev B. U., Qodirov R. R., Kazoqov R. T. Jismoniy tarbiya va sportda axborot kommunikatsiya texnologiyasining tuzilishi va tamoyillari //Ta'limda zamonaviy axborot texnologiyalaridan foydalanishning innovatsion usullari. – 2021. – Т. 5. – №. 5. – С. 555-559.
10. Р.Т Казоқов., Талабаларга ахборот хавфсизлигини таъминлаш компонентлигини ривожлантиришнинг ҳуқуқий асослари., Ўзбекистон давлат саънат ва маданият институти хабарлари 4 (12), 61-68. Казоқов Р.Т., Кейс стади технологияларидан фойдаланиб талабаларнинг масофавий таълим технологиялари асосида педагогик маҳоратини шакллантириш., Замоनावий футболни ривожлантириш тенденциялари: муаммо ва ечимлари 11 (1 ...
11. Давурбаева М. Ж., Казоқов Р. Т., Мадаминов М. П. Интернет тармоқларида талаба ёшларнинг мустақил таълим олишдаги билим ва кўникмаларининг такомиллаштириш //SPORT MENEJMENTI VA MARKETINGI: MUAMMOLAR, TENDENSIYALAR VA ISTIQBOLLAR. – 2019. – Т. 1. – №. 5
12. Казоқов Р. Т. Талабаларга ахборот хавфсизлигини таъминлаш компонентлигини ривожлантиришнинг ҳуқуқий асослари //Ўзбекистон давлат саънат ва маданият институти хабарлари. – 2019. – Т. 4. – №. 12. – С. 61-68.
13. Р.Т Казоқов, Ш.Қ Бекназаров, Ибодов, А. И. Футболчиларнинг антропометрик ўлчамлари ва тезлик сифатлари орасидаги корреляциясини ўрганишда акт дан фойдаланиш., Тиббиёт ва спорт 1 (10), 27-30.
14. Казоқов, Р. Т., & Джўрабаев, А. М. Юлдашева К.А ЎЗБЕКИСТОНДА ЖИСМОНИЙ ТАРБИЯНИНГ РИВОЖЛАНИШИ. *SPORT MENEJMENTI VA MARKETINGI: MUAMMOLAR, TENDENSIYALAR VA ISTIQBOLLAR*, 1-237.
15. Джўрабаев А. М., Казоқов Р. Т. Биомеханик таҳлиллар асосида енгил атлетикачиларнинг функционал тайёргарлигидаги корреляция алоқаларининг таҳлили //Yoshlarni qo 'llab-quvvatlash va aholi salomatligini mustahkamlash yili" ga bag 'ishlangan. – 2021. – Т. 4. – №. 4. – С. 198-208.
16. Kazoqov R. T., Djurabaev A. M. Kredit modul tizimi nima //Ta'limni raqamlashtirish sharoitida pedagog kadrlarni qayta tayyorlash va malakasini oshirish. – 2021. – Т. 4. – №. 4. – С. 198-206.



17. Казоқов Р. Т., Джўрабаев А. М. Юлдашева КА ЎЗБЕКИСТОНДА ЖИСМОНИЙ ТАРБИЯНИНГ РИВОЖЛАНИШИ //SPORT MENEJMENTI VA MARKETINGI: MUAMMOLAR, TENDENSIYALAR VA ISTIQBOLLAR. – С. 1,237-240.
18. Казоқов Р. Т. и др. МАМЛАКАТИМИЗ ЯНАДА ЮКСАЛИШИДА БОЛАЛАР СПОРТИНИНГ ЎРНИ //Академические исследования в современной науке. – 2023. – Т. 2. – №. 9. – С. 5-11.
19. Казоқов Р. Т. и др. ПЕДАГОГИКА ОЛИЙ ТАЪЛИМДА КЕЙС-СТАДИ ТАЪЛИМ ТЕХНОЛОГИЯСИ АСОСИДА ПЕДАГОГИК МАҲОРАТИНИ ШАКЛЛАНТИРИШ ЮЗАСИДАН ТАЖРИБА-СИНОВ ИШЛАРИНИНГ НАТИЖАЛАРИ //Академические исследования в современной науке. – 2023. – Т. 2. – №. 6. – С. 111-115.
20. Казоқов Р. Т. Кейс стади технологияларидан фойдаланиб талабаларнинг масофавий таълим технологиялари асосида педагогик маҳоратини шакллантириш //Замонавий футболни ривожлантириш тенденциялари: муаммо ва ечимлари. – Т. 11. – №. 1.
21. Казоқов, Р. Т., Джўрабаев, А. М., Бўриев, Б. Ў., & Ахматов, Ж. О. (2023). ПЕДАГОГИКА ОЛИЙ ТАЪЛИМДА КЕЙС-СТАДИ ТАЪЛИМ ТЕХНОЛОГИЯСИ АСОСИДА ПЕДАГОГИК МАҲОРАТИНИ ШАКЛЛАНТИРИШ ЮЗАСИДАН ТАЖРИБА-СИНОВ ИШЛАРИНИНГ НАТИЖАЛАРИ. *Академические исследования в современной науке*, 2(6), 111-
22. Казоқов Р. Т., Мирзабдиллаева А. И., Мирзабдиллаева Х. И. МАКТАБГАЧА ТАЪЛИМ МУАССАСАЛАРИДА ТАРБИЯВИЙ ТАДБИРЛАРДА МИЛЛИЙ-МАЪНАВИЙ ҚАДРИЯТЛАРДАН ФОЙДАЛАНИШ //Академические исследования в современной науке. – 2023. – Т. 2. – №. 8. – С. 29-34.
23. Казоқов Р. Т. и др. ПЕДАГОГИКА ОЛИЙ ТАЪЛИМДА КЕЙС-СТАДИ ТАЪЛИМ ТЕХНОЛОГИЯСИ АСОСИДА ПЕДАГОГИК МАҲОРАТИНИ ШАКЛЛАНТИРИШ ЮЗАСИДАН ТАЖРИБА-СИНОВ ИШЛАРИНИНГ НАТИЖАЛАРИ //Академические исследования в современной науке. – 2023. – Т. 2. – №. 6. – С. 111-115.
24. Kazoqov R. T., Djurabaev A. M. Kredit modul tizimi nima //Ta'limni raqamlashtirish sharoitida pedagog kadrlarni qayta tayyorlash va malakasini oshirish. – 2021. – Т. 4. – №. 4. – С. 198-206.
25. Давурбаева М. Ж., Казоқов Р. Т., Мадаминов М. П. ТАЛАБА ЁШЛАРНИНГ МУСТАҚИЛ ТАЪЛИМ ОЛИШДАГИ БИЛИМ ВА КЎНИКМАЛАРИНИНГ ТАКОМИЛЛАШТИРИШДА ИНТЕРНЕТ РЕСУРСЛАРИДАН ФОЙДАЛАНИШНИНГ АХАМИЯТИ //Академические исследования в современной науке. – 2023. – Т. 2. – №. 5. – С. 26-31.
26. Давурбаева М.Ж.,Казоқов Р.Т., Мадаминов М.П.Ёшларнинг мустақил таълим олишдаги билим ва кўникмаларининг такомиллаштиришда интернет ресурсларидан фойдаланишнинг ахамияти//ACADEMIC RESEARCH IN MODERN SCIENCE. - 2023/2/14. – Т. 2. – №. 5. – С. 26-31.
27. Казоқов Р. Т., Жўрақўзиев О. О., Эшпўлатов С. С. СПОРТ МУАССАСАЛАРИДА ТАРБИЯВИЙ ТАДБИРЛАРДА МИЛЛИЙ-МАЪНАВИЙ ҚАДРИЯТЛАРДАН ФОЙДАЛАНИШ //Академические исследования в современной науке. – 2023. – Т. 2. – №. 13. – С. 238-248.

28. Казоқов Р.Т., Бўриев Б.Ў., Абдиев Б.Ш., Джўрабаев А.М., Туропов А.Р. КУРАШ МИЛЛИЙ СПОРТ ТУРИНИ РИВОЖЛАНТИРИШНИНГ АСОСИЙ ЙЎНАЛИШЛАРИ // МИЛЛИЙ КУРАШ ТУРЛАРИ ВА УЛАРНИНГ НАЗАРИЙ-АМАЛИЙ МУАММОЛАРИ. - 2023. – Т. 1. – №. 2. – С. 161-163.
29. Джўрабаев А. М., Казоқов Р. Т. Биомеханик таҳлилар асосида енгил атлетикачиларнинг функционал тайёргарлигидаги корреляция алоқаларининг таҳлили //Yoshlarni qo‘llab-quvvatlash va aholi salomatligini mustahkamlash yili” ga bag‘ishlangan. – 2021. – Т. 4. – №. 4. – С. 198-208.
30. Казоқов Р. Т., Расулов А. Ф., Бўронов А. Б. СПОРТ МАКТАБЛАРИ ЎҚУВ-МАШҒУЛОТ ГУРУҲЛАРИДА ЁШ ФУТБОЛЧИЛАРНИ ТАНЛОВ УСЛУБИЯТЛАРИНИ АСОСЛАШ //Академические исследования в современной науке. – 2023. – Т. 2. – №. 15. – С. 38-46.
31. Kazoqov R. T., Bo'ronov A. B. SPORTDAGI DOLZARB YANGILIKLAR //Академические исследования в современной науке. – 2023. – Т. 2. – №. 15. – С. 47-56.
32. Kazoqov R. T., Pirnazarov S. A., Shamsiddinov S. X. STUDENTS LEARN TO ORGANIZE PROFESSIONAL PHYSICAL TRAINING AND CONTROL PHYSICAL DEVELOPMENT //Modern Science and Research. – 2023. – Т. 2. – №. 6. – С. 1195-1202.
33. Eshpo'latov S. S. METHODS AND PRINCIPLES OF IMPROVING TECHNICAL AND TACTICAL SKILLS AND PHYSICAL TRAINING OF YOUNG VOLLEYBALL PLAYERS //Modern Science and Research. – 2023. – Т. 2. – №. 6. – С. 1296-1302.
34. Kazoqov R. T., Eshpo'latov S. S. YOUNG VOLLEYBALL PLAYERS ARE THE PROCESSES OF ORGANIZING TRAINING SESSIONS //Modern Science and Research. – 2023. – Т. 2. – №. 6. – С. 1303-1310.
35. Pirmatov O. Z., Kazakov R. T. ROLE AND PLACE OF SPORTS AND ACTIVE GAMES IN THE GENERAL STRUCTURE OF EDUCATIONAL AND PRODUCTION PRACTICE //Modern Science and Research. – 2023. – Т. 2. – №. 9. – С. 125-131.
36. Kazakov R. T., Rasulov Q. Q. TRAINING IN INTERNATIONAL WRESTLING TECHNIQUES AND TACTICS //Modern Science and Research. – 2023. – Т. 2. – №. 9. – С. 180-186.
37. Kazoqov R., Akmuradov M. THE IMPORTANCE OF WORKING MEMORY IN MASTERING JUDO SPORTS TECHNIQUES IN ADOLESCENT ATHLETES //Modern Science and Research. – 2023. – Т. 2. – №. 10. – С. 489-494.
38. Kazoqov, R., & Akmuradov, M. (2023). PSYCHOLOGICAL FOUNDATIONS OF JUDO. *Modern Science and Research*, 2(10), 481–488.
39. Kazoqov R. T., Umaraliyeva F. T. DRAW A KINESICYCLOGRAM OF SHORT-DISTANCE RUNNING AND BUILD A TIMELINE //Modern Science and Research. – 2023. – Т. 2. – №. 10. – С. 1201-1208.
40. Kazoqov R. T. et al. IMPROVEMENT OF TECHNICAL TRAINING OF SHORT-DISTANCE ATHLETES //Modern Science and Research. – 2023. – Т. 2. – №. 10. – С. 1077-1084.
41. Kazoqov R. T. et al. STARTING TECHNIQUE IN SHORT DISTANCE RUNNING //Modern Science and Research. – 2023. – Т. 2. – №. 10. – С. 1070-1076.

42. Xalmuxamedov R. et al. ANALYSIS OF THE DEPENDENCE OF THE CONDITIONS OF THE MIDDLE MOUNTAIN OF INDICATORS OF THE INTENSITY ZONES OF TRAINING TRAINING LOADS OF QUALIFIED BOXER WOMEN //Modern Science and Research. – 2023. – T. 2. – №. 10. – C. 473-483.
43. Shoyimardanov S. A., Bobomurodov A. E., Kazaqov R. T. FORMATION OF PEDAGOGICAL SKILLS AND SKILLS IN STUDENTS //Modern Science and Research. – 2023. – T. 2. – №. 12. – C. 425-434.
44. Jumayev U. X. et al. ANALYSIS OF THE FINANCIAL POLICY OF THE RUSSIAN EMPIRE IN OFFICIAL DOCUMENTS //Modern Science and Research. – 2023. – T. 2. – №. 12. – C. 1202-1209.
45. Ziyamuxamedova S. A., Kazaqov R. T., Shukurova S. S. SOME BIOCHEMICAL BLOOD RESEARCHES OF ROWERS DURING PREPRATION PERIOD AND CONTESTS //Modern Science and Research. – 2023. – T. 2. – №. 12. – C. 982-989.
46. Raxmatov B. S. et al. SHORT DISTANCE RUNNING TECHNIQUE //Modern Science and Research. – 2023. – T. 2. – №. 12. – C. 990-1000.
47. Roziqovich X. Z. YANGI O'ZBEKISTONDA AVTOMOBIL SANOATI //BARQARORLIK VA YETAKCHI TADQIQOTLAR ONLAYN ILMIY JURNALI. – 2023. – T. 3. – №. 5. – C. 582-584.
48. Yugay L. P. et al. RECOVERY OF THE BODY OF SHORT-DISTANCE RUNNING ATHLETES DURING SPORTS TRAINING //Modern Science and Research. – 2024. – T. 3. – №. 1. – C. 365-371.
49. Akbarov A. et al. ANTHROPOMETRIC-PHYSIOLOGICAL INDICATORS OF MIDDLE-DISTANCE RUNNERS AND RECOVERY OF THEIR BODY DURING TRAINING //Modern Science and Research. – 2024. – T. 3. – №. 1. – C. 358-364.
50. Kim D. et al. PEDAGOGICAL ANALYSIS OF THE PARTICIPATION OF STUDENT ATHLETES IN THE SWEDISH TEAM AND THE SWEDISH TEAM IN THE UZBEKISTAN CHAMPIONSHIP IN HEIGHT ATHLETICS //Modern Science and Research. – 2024. – T. 3. – №. 1. – C. 346-353.
51. Nurullayeva D. S. et al. ETHICAL PROBLEMS AND THEM IN THE FIELD OF NATURE SOLUTIONS //Modern Science and Research. – 2024. – T. 3. – №. 1. – C. 480-486.
52. Artikov A. A., Jo'rayev N. BA'ZI BIR FUTBOL TERMA JAMOALARI HAMDA KLUBLARI O'YINCHILARINING YON CHIZIQ (AUT) DAN TO'PNI O'YINGA KIRITISH NATIJALARINING QIYOSIY TAHLILI. – 2023.
53. Pardayev K., Artiqov A. DIAGNOSTIC ANALYSIS OF COMPETITIVE PERFORMANCE OF SKILLED FOOTBALL PLAYERS //Modern Science and Research. – 2023. – T. 2. – №. 4. – C. 312-322.
54. Norsafarov S., Artiqov A. ANALYSIS OF THE ACTION OF PLAYERS PARTICIPATING IN THE PFL ON THE FIELD //Modern Science and Research. – 2023. – T. 2. – №. 4. – C. 323-333.
55. Toshboyev S., Artikov A. TECHNICAL TRAINING IS THE BASIS OF PLAYERS'SKILLS //Modern Science and Research. – 2023. – T. 2. – №. 4. – C. 253-263.



56. Noraliyev U., Artikov A. SPORTS INJURIES AND THEIR REHABILITATION PROCESSES //Modern Science and Research. – 2023. – T. 2. – №. 4. – C. 334-344.
57. Soliyev D., Artikov A. DEVELOPMENT OF PHYSICAL FITNESS OF YOUNG PLAYERS //Modern Science and Research. – 2023. – T. 2. – №. 4. – C. 264-274.
58. Sanatullayev I., Artikov A. ANALYSIS OF THE DEFENSIVE ACTIONS OF THE PLAYERS OF THE UZBEKISTAN YOUTH (U-23) NATIONAL TEAM //Modern Science and Research. – 2023. – T. 2. – №. 4. – C. 274-285.
59. Boyxonov B., Artikov A. STUDYING THE TECHNICAL AND TACTICAL ACTIONS OF HIGHLY QUALIFIED MINI SOCCER GIRLS DURING THE GAME //Modern Science and Research. – 2023. – T. 2. – №. 4. – C. 400-410.
60. Artikov A., Xasanov D. FEATURES OF TEACHING TECHNICAL AND TACTICAL MOVEMENTS OF 13-15-YEAR-OLD GIRLS IN MINI-FOOTBALL AT A COMPREHENSIVE SCHOOL //Modern Science and research. – 2022. – T. 1. – №. 1. – C. 335-345.
61. Madaminov J., Artikov A. A STUDY OF THE APPLICATION OF THE "BOUNDED" METHOD IN THE DEVELOPMENT OF QUICK-STRENGTH QUALITIES OF DIFFERENT YOUNG PLAYERS //Modern Science and Research. – 2023. – T. 2. – №. 4. – C. 356-366.
62. Raimkulov A., Artikov A. DEVELOPMENT OF PHYSICAL FITNESS IN TRAINING //Modern Science and Research. – 2023. – T. 2. – №. 4. – C. 285-294.
63. Nizomiddinov S., Artikov A. ORGANIZATIONAL ACTIONS OF ATTACKS IN THE GAME OF EUROPEAN FOOTBALL TEAMS //Modern Science and Research. – 2023. – T. 2. – №. 4. – C. 345-355.
64. Xasanov D., Artikov A. RESULTS OF INCREASING THE TECHNICAL AND TACTICAL CAPABILITIES OF FOOTBALL TEAMS //Modern Science and Research. – 2023. – T. 2. – №. 4. – C. 243-252.
65. Choriyev A., Artiqov A. ANALYSIS OF TEAM TACTICAL GAMES IN THE MODERN FOOTBALL GAME //Modern Science and Research. – 2023. – T. 2. – №. 4. – C. 221-231.
66. Sherqulov S., Artiqov A. BASIC REQUIREMENTS FOR MEANINGFUL TRAINING OF YOUNG PLAYERS //Modern Science and Research. – 2023. – T. 2. – №. 4. – C. 211-220.
67. Xudiyarov S., Artiqov A. THE IMPORTANCE OF INTERNATIONAL FOOTBALL COMPETITIONS IN THE DEVELOPMENT OF GIRLS'FOOTBALL IN OUR COUNTRY //Modern Science and Research. – 2023. – T. 2. – №. 4. – C. 232-242.
68. Artikov A., Abduhamidov J. COMPARISON OF THE RESULTS OF THE PLAYERS DURING THE GAME //Modern Science and Research. – 2022. – T. 1. – №. 1. – C. 302-312.
69. Artikov A., Nizomiddinov S. TECHNICAL AND TACTICAL ACTIONS OF YOUNG PLAYERS STUDY ANALYSIS //Modern Science and Research. – 2022. – T. 1. – №. 1. – C. 557-566.
70. Artikov A., Choriyev A. DEVELOPMENT OF PHYSICAL CONDITION OF YOUNG PLAYERS //Modern Science and Research. – 2022. – T. 1. – №. 1. – C. 546-556.