



جامعة الموصل
كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة

بناء اختبارات لمواقف التصرف الخططي الهجومي بتقنية الواقع
الافتراضي للاعبين كرة قدم الصالات

ربيع خلف جميل الزهيري

اطروحة دكتوراه
تربية بدنية وعلوم الرياضة
اختصاص / القياس والتقويم

بإشراف
الأستاذ المساعد الدكتور
عمر سمير ذنون ملاحمو

ملخص البحث

بناء اختبارات لمواقف التصرف الخططي الهجومي بتقنية الواقع الافتراضي للاعبين كرة قدم الصالات

المشرف

أ.م.د. عمر سمير ذنون ملاحمو

2022م

الباحث

ربيع خلف جميل الزهيري

1443هـ

اهداف البحث:

- بناء اختبارات لمواقف التصرف الخططي الهجومي بتقنية الواقع الافتراضي للاعبين كرة قدم الصالات.
- وضع درجات ومستويات معيارية لمواقف التصرف الخططي الهجومي بتقنية الواقع الافتراضي للاعبين كرة قدم الصالات.
- تقييم مستوى التصرف الخططي الهجومي بتقنية الواقع الافتراضي للاعبين كرة قدم الصالات.

واشتمل مجتمع البحث على لاعبي أندية الدوري العراقي الممتاز بكرة قدم الصالات للموسم الكروي 2020 - 2021 والبالغ عددهم حين اجراء التجربة (258) لاعبا موزعين على (16) نادي وهم كل من ((الشرطة، الجنسية، امانة بغداد، القوة الجوية، الجيش، المصافي (من المنطقة الوسطى)، نفط البصرة، الجنوب، غاز الجنوب، مصافي الجنوب، اوروك، بلدية الناصرية (من المنطقة الجنوبية)، نفط الوسط، الشرقية (من الفرات الاوسط)، شهربان، غاز الشمال (من المنطقة الشمالية))، فيما تكونت عينة البحث من (128) لاعبا يمثلون ما نسبته (49,61%) من مجتمع البحث الكلي، اذ تم اختيار العينة وفقا للمنطقة الجغرافية، اذ راعى الباحث ان تتوزع عينة البحث على المناطق الاتية (الشمالية، الوسطى، الفرات الاوسط، الجنوبية) ووفق نسب متساوية من حيث الاندية ونسبة ما يقارب (50 %) فاكثر من كل منطقة، فضلا عن عشوائية اختيار الاندية في كل منطقة من المناطق المذكورة انفا، اذ قام الباحث بتحديد عدد الاندية التي شملتها المنطقة ومن ثم قام بإجراء القرعة لاختيار الاندية في كل منطقة.

وللوصول إلى المعلومات والبيانات المطلوبة في البحث فقد استخدم الباحث الاستبيان والمقابلة الشخصية والملاحظة العلمية والاختبار كوسائل لجمع المعلومات، إذ اتبع الباحث الخطوات العلمية الدقيقة في تصميم المواقف الخططية الهجومية تصميماً دقيقاً على ملعب

مرسوم ورقياً من ثم قام بتصوير هذه المواقف فيديوياً بكamera (360) درجة وبعدها قام الباحث بتحويل هذه الفيديوات الى تقنية الواقع الافتراضي باستخدام برنامج (VR Player Free)، وتم اجراء عدد من التجارب الاستطلاعية، فضلاً عن استخدام المعاملات العلمية الآتية: الثبات بطريقة اعادة الاختبار، الصدق الظاهري، الصدق الذاتي، الصدق التمييزي للمجموعتين العليا والدنيا، الصدق التمييزي للمجموعات المتضادة، الموضوعية، إذ تم التوصل الى (31) موقف تتوزع على ستة محاور رئيسية وهي (الركلة الركنية، الركلة الجانبية، الركلة الحرة بعد انتهاء حركة الزملاء، ركلة حرة من حركة الزملاء، حالة لعب بعد انتهاء حركة الزملاء، حالة لعب من حركة الزملاء) تمثل بمجملها التصرف الخططي الهجومي للاعبين كرة قدم الصالات.

وقد أستخدم الباحث الوسائل الإحصائية الآتية:

الوسط الحسابي، الانحراف المعياري، معامل الارتباط البسيط لـ (بيرسون)، اختبار (t) للعينات المستقلة والمتساوية، قانون النسبة المئوية، المنوال، معامل الالتواء، اختبار مربع كاي، الدرجة المعيارية المعدلة (6-8).

ومن أبرز النتائج التي توصل إليها الباحث نتيجة لإتباع الوسائل العلمية الخاصة ببناء الاختبارات تم الحصول على ستة مواقف للركلة الركنية وخمسة مواقف للركلة الجانبية وأربعة مواقف للركلة الحرة بعد انتهاء حركة الزملاء وخمسة مواقف للركلة الحرة من حركة الزملاء وأربعة مواقف لحالة اللعب بعد انتهاء حركة الزملاء وسبعة مواقف لحالة اللعب من حركة الزملاء للتصرف الخططي الهجومي باستخدام تقنية الواقع الافتراضي للاعبين كرة قدم الصالات تتمتع بأسس علمية جيدة من صدق وثبات وموضوعية وتوزيع طبيعي.

وكانت أهم التوصيات:

- الاعتماد على المواقف التي حققت الأسس العلمية من صدق وثبات وموضوعية وتوزيع طبيعي في تقييم وتقويم التصرف الخططي الهجومي للاعبين كرة قدم الصالات باستخدام تقنية الواقع الافتراضي.
- الاستفادة من هذه الاختبارات عند وضع البرامج التدريبية أو انتقاء اللاعبين سواء على مستوى الاندية او المنتخبات الوطنية خدمة لهذه اللعبة.
- تعميم نتائج الاختبارات على مجتمع البحث.

**University of Mosul
College of Physical Education
and Sport Sciences**



**Constructing tests for the offensive tactical behavior
situations using virtual reality technology
for futsal players**

By

Rabeea Khalaf jameel AL-Zuhaery

PhD Thesis

Physical Education and Sport Science

Test and Measurement

Supervised By

A.Prof.Dr. Omar Sameer Thanoon

2022 A.D.

1443 A.H.

Abstract

Constructing tests for the offensive tactical behavior situations using virtual reality technology for futsal players

Researcher

Rabeea Khalaf Jameel AL-Zuhaery

1443

Supervisor

A.Prof.Dr. Omar Sameer Thanoon

2022

Research goals :

- Constructing tests for the offensive tactical behavior situations using virtual reality technology for futsal players.
- Establishing standards and levels for the offensive tactical behavior situations using virtual reality technology for futsal players.
- Evaluating the level of offensive tactical behavior using virtual reality technology for futsal players.

The research community included the Futsal players of the Iraqi Premier League clubs for the season 2020-2021, who numbered at the time of the experiment (258) players distributed over (16) clubs, and they are: (Police, Nationality, Municipality of Baghdad, Air Force, Army, the Refineries) clubs. (from the central region), (the Basra oil, the South, the South gas, the South Refineries, Uruk, the municipality of Nasiriyah) clubs (from the southern region), (the Central oil, the Eastern) clubs (from the middle Euphrates), (Shahrban, the North gas) clubs (from the northern region)), while the research sample consisted of (128) players representing a percentage of (49.61%) of the total research community.

The sample was selected according to the geographical area, the researcher took into account that the research sample is distributed over the following regions (Northern, Central, Middle Euphrates, Southern) and according to equal percentages in terms of clubs, at a rate of approximately (50%) or more from each region, as well as randomly of clubs selection in each of the aforementioned regions, as the researcher determined the number of clubs included in the region and then conducted a lottery to choose clubs in each region

In order to access the information and data required in the research, the researcher used the questionnaire, personal interview, scientific observation and test as means of collecting the information. The researcher followed the scientific steps in designing the offensive tactical situations in an accurate design on a paper-drawn court , then he videotaped these situations with a (360-degree) camera, and then the researcher converted these videos to virtual reality technology using the (VR Player Free) program.

A number of exploratory experiments were conducted, in addition to using the following scientific coefficients : reliability by retesting, Face validity , Intrinsic validity , discriminant validity for the upper and lower groups, discriminant validity for opposing groups, and objectivity.

it was reached (31) situations are distributed on six main categories, namely (corner kick, kick in , free kick after the end of the movement of teammates , a free kick from the movement of teammates , a state of play after the end of the movement of teammates , a state of play from the movement of teammates) which represents the whole behavior of the offensive tactics for Futsal players.

The researcher used the following statistical methods:

Arithmetic mean, standard deviation, Pearson's simple correlation coefficient, (T) test for independent and equal samples, percentage , mode, skew coefficient, chi-square test, modified standard score (6- δ).

Among the most important findings of the researcher are the following:

As a result of following the scientific methods for the tests constructing (six situations for the corner kick, five situations for the kick in, four situations for the free kick after the teammates' movement ends, five situations for the free kick from the colleagues' movement, four situations for the state of play after the end of the movement of teammates, and seven situations for the state of play from the movement of the teammates) for the offensive tactical behavior using virtual reality technology for futsal players had good scientific foundations of validity , reliability, objectivity and normal distribution.

The most important recommendations were:

- 1- Relying on the situations that have achieved the scientific basis of validity , stability, objectivity and normal distribution in evaluating and adjusting the offensive tactical behavior of futsal players using virtual reality technology.
- 2- Take advantage of these tests when set training programs or selecting players, whether at the level of clubs or national teams, to serve this game.
- 3- Generalizing the results of the tests to the research community.