

体育

● 东亚杯·第3轮

中国 1:0 中国香港

有望重返亚洲前10

国足总算是赢了一场

北京时间昨天下午,在东亚杯第3轮比赛中,中国队以1:0小胜中国香港队。比赛第67分钟,谭龙为中国队打进了制胜球。客观地说,国足在这场比赛中并没有绝对优势,所进一球也是源自对手的解围失误,但无论如何,国足总算是赢了一场。本次东亚杯,国足1胜1平1负,积4分排名第三。

■新快报记者 王敌

总算是达成了战略目标

在国际足联6月公布的FIFA积分排名中,中国队以1304.02分排名世界第78位(亚洲第11),比第10名的乌兹别克斯坦队(1306.63分)少2分多。国足在东亚杯后能获得至少3个技术积分。8月25日,国际足联将公布下一期的FIFA积分排名。届时,国足有可能反超乌兹别克斯坦队,重新回到亚洲前十名的行列中。

对今年只有东亚杯这么一项国际赛事可以参加的中国队来说,通过东亚杯提升FIFA积分和排名是中国足协重视东亚杯的主要原因。从战略角度来看,逼平日本队、战胜中国香港队,扬科维奇和这支“国足选拔队”也算是达成了战略目标。

目标达到了,现实问题也要正视。此次东亚杯,首战面对韩国队,国足3球溃败;次战面对日本队,被围攻了90分钟;末战面对中国香港队,中国队也赢得侥幸。而且,必须要指出的是,中国香港队此次虽然召回了两位在中超效力的球员(陈俊乐、劳列斯),但由于杰志队(港超)备战亚冠淘汰赛,有8名主力未能随中国香港队出征日本东亚杯。在这种情况下,国足仅以一球小胜中国香港队,的确不足为喜。

几乎可以说,这支参加东亚杯的国足选拔队就是未来几年的国足班底。就当下的表现来看,在冲击2026年世界杯决赛圈的征途中,这支国足的竞争力会非常有限。

尽管2026年美加墨世界杯扩军至48队,亚洲可以有8.5个名额,但以这支U23国足的表现来看,冲击世界杯真的勉为其难。当然,国足现在应该还想不了那么“长远”的事,如何打好明年夏天的亚洲杯才是当务之急。

东亚杯在昨天举行的另一场较量中,日本队3:0大胜韩国队。



■中国国家选拔队球员蒋光太(右)与中国香港队球员孙铭谦在比赛中拼抢。新华社图

主帅扬科维奇:没打出设想的战术

昨天下午这场比赛,除了比赛开始阶段占据一定上风,国足在大多数时间里都在疲于争夺球权。抢下来,然后传丢,再抢下来,然后又传丢……全场比赛,国足都没能有效地组织起进攻,前锋也很难威胁到对方球门。

若非中国香港队在下半场防守犯错,让解围球弹回了禁区,谭龙恐怕没机会打出这么高质量的射门。这是国足全场比赛唯一的像样攻势,却是来自对手的失误。凭借这个进球,国足取得了1:0的胜利,也实现了本次东亚杯进一球、赢一场的基本目标。

不过,国足主帅扬科维奇在赛后则表达了不满,他说:“我对这场比赛

不太满意,我们没有打出设想的战术。”扬科维奇认为,就比赛内容来看,国足的表现完全低于预期。作为胜利者,国足的数据甚至还不如对手好看,控球率五五开,而在射门方面,国足(7次)差不多要比对手(13次)少一半。

更糟糕的是,国足在比赛中还出现了体能问题。第82分钟,何宇鹏、朱辰杰几乎同时抽筋。诚然,7天3赛对球员体能是极大的考验,但球员没能合理分配好体能,教练组也没能在人员方面做好轮换,都是不争的事实。“作为主教练,我必须教会球员在体能极度困难的情况下,如何拿下比赛。”扬科

维奇说。

本次东亚杯,国足以U23球员为主要班底出征,并最终1胜1平1负的成绩获得季军。从战绩上看,扬科维奇的带队成绩优于2019年李铁带队时的1胜2负,场面上被动却未见有效改观,只是球队在防守方面做得的确更好了一些,守门员韩佳奇的表现也让人眼前一亮。至于进攻方面,3场比赛下来,几乎可以说是毫无建树。

接下来,国足将在今晚飞回国内,在海口进行“7+3”的防疫隔离。如无意外,所有国脚都能赶上即将打响的中超第二阶段。



据新华社电 对战似布阵,出牌如点兵。日前,2022卡游杯英雄对决全国大奖赛(少年组)在广州落幕。一个个动漫人物在牌桌上翻飞,小选手赛场上激战正酣,家长则在外围观战助威,不少人更是从北京、沈阳等地远道而来。

根据赛事主办方的统计,从2020年11月正式开赛以来,卡游英雄对决系列赛

事已经在全国103座城市举办了142场比赛,累计参赛人数超过15000人,是国内最大的集换式卡牌赛事(TCG)之一。

对不少人来说,集换式卡牌赛事似乎是一个拗口的冷门事物,但“圈内”却越来越火爆。

据介绍,目前流行的卡牌主要分收藏卡和竞技卡两种。竞技卡又叫集换

集换式卡牌赛事悄悄火了

式卡牌,消费者通过收集卡牌,再根据自己的策略,使用不同的卡牌组合成符合规则的套牌进行游戏。

以这次英雄对决的比赛为例,每位参赛者需准备40张牌,每张牌上都标明了其角色、稀有度、攻击力和防御力等信息,两位选手按照一定规则进行对战。因此,参赛者本身拥有的卡牌资源和比赛的策略都非常重要。

来自广州的参赛选手王宇说:“卡牌能让我提高计算能力,还有应变能力。”另一位选手李浩然说,卡牌比赛带给自己的不仅只有竞技的乐趣,“卡牌不仅能带给我快乐,还能给我带来友谊。我和很多场上的对手,都在场下成了好朋友。”

在卡牌爱好者群体中,相互交换卡牌已经成为不少人的社交方式。在未来,它能否“破圈”成为又一个新的竞技

运动爆款呢?

在国际上,TCG赛事发展较为成熟,游戏王、万智牌、宝可梦等知名的集换式卡牌品牌都有基于自身的卡牌建立的完整赛事体系。国内TCG赛事虽然起步较晚,但有着自身的特色。例如,卡游英雄对决系列赛事按执法等级分为一般级、竞争级和专业级三个组别。一般级赛事仅限少年组,竞争级和专业级的赛场将会面向全年龄段的选手开放,并且竞争级和专业级赛事在执法标准上也将更严格、更规范。

卡牌归根结底是一个动漫IP的衍生品,卡牌运动能否成为爆款,一方面是从规则设计、赛事体系上强化其体育竞争属性,但最关键还在于一个能破圈的IP,这无论对于体育产业还是动漫产业来说,都仍然有很长的路要走。