



ФЕДЕРАЦИЯ
КОМПЬЮТЕРНОГО
СПОРТА
РОССИИ

Дмитрий Смит
президент



Что такое киберспорт



Киберспорт – не соревнование человека с компьютером. Это соревнование людей, где компьютер выступает в качестве спортивного инвентаря, как шахматная доска или футбольный мяч.



Чтобы игра могла называться киберспортивной, она должна соответствовать ряду критериев: в ней должен быть соревновательный элемент, она обязана быть бессюжетной, короткосессионной и обеспечивать игрокам изначально равные условия.



Этапы развития ФКС России

Основание Федерации
компьютерного спорта России

2000 г.

Россия стала первой страной в
мире, официально признавшей
киберспорт

2001 г.

Киберспорт вновь признан
официальным видом спорта и
вернулся в реестр

2016 г.

ФКС России наделена правами и
обязанностями общероссийской
спортивной федерации по виду
спорта «Компьютерный спорт»

2017 г.

Минспортом РФ признаны шесть
киберспортивных дисциплин

2019 г.

В турнирах ФКС России приняли участие

более 400 тысяч человек



О ФКС России



400 000

участников турниров



100 000 000

просмотров трансляций



350 000

подписчиков в социальных сетях



72

региональных отделения



180

спортивных судей прошли обучение



1000

спортсменов выполнили разрядные требования

Количество внесенных соревнований в ЕКП 2020 – 4:
Чемпионат России, Кубок России, Школьная лига и Студенческая лига



ФКС России является членом
**Международной
и Европейской федераций**
компьютерного спорта



ФЕДЕРАЦИЯ
КОМПЬЮТЕРНОГО
СПОРТА
РОССИИ

Крупнейшие соревнования ФКС России



более 26 000
участников



более 6 000
студентов
из 230
вузов/ссузов



более 1000
участников



ЧЕМПИОНАТ РОССИИ
ПО КОМПЬЮТЕРНОМУ СПОРТУ

более 20 000
участников



ВСЕРОССИЙСКАЯ
ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНО-
КИБЕРСПОРТИВНАЯ
ЛИГА

более 5 000
школьников
из более
1000 школ



ЧЕМПИОНАТ
РОССИИ
ПО ИНТЕРАКТИВНОМУ ФУТБОЛУ

более 1000
участников

А также иные спонсорские, локальные, региональные соревнования и премиум-турниры



ФЕДЕРАЦИЯ
КОМПЬЮТЕРНОГО
СПОРТА
РОССИИ

Всероссийская интеллектуально-киберспортивная лига

Официальные соревнования среди школьных сборных команд.

Соревнование включено в Единый календарный Министерства спорта РФ, а также во Всероссийский сводный календарный план Министерства просвещения РФ, Министерства науки и высшего образования РФ и Министерства спорта РФ.

Формат турнира:

Региональный этап

Октябрь

Основной этап

Ноябрь

Финал

Декабрь



ФЕДЕРАЦИЯ
КОМПЬЮТЕРНОГО
СПОРТА
РОССИИ

Всероссийская интеллектуально-киберспортивная лига

Показатели в 2020 году:



Кол-во участников: **более 5000**



Кол-во школ: **более 1000**



Кол-во регионов: **более 70**



Проходит при поддержке Российской шахматной федерации



ФЕДЕРАЦИЯ
КОМПЬЮТЕРНОГО
СПОРТА
РОССИИ

Рост аудитории



2018

Рост по основным
показателям



2020

1000 +

участников соревнований

в 5 раз

5000 +

участников соревнований

150 +

количество школ

в 6 раз

1000 +

количество школ

500 тыс.

человек узнало о соревнованиях

в 40 раз

20 млн +

человек узнало о соревнованиях
(данные от 16.11.2020 г.)

150 тыс.

просмотров трансляций

в 4 раза

600 тыс. +

просмотров трансляций
(данные 2019 г.)



ФЕДЕРАЦИЯ
КОМПЬЮТЕРНОГО
СПОРТА
РОССИИ

Дрон-рейсинг

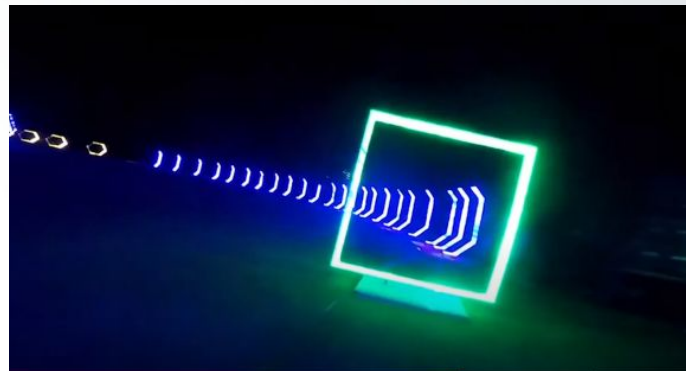
Дрон-рейсинг – гоночные соревнования квадрокоптеров небольших размеров на специально оборудованных трассах. Участник гонок управляет дроном с помощью специальных очков или шлема, через которые видит изображение с бортовой камеры.

В 2019 году

в рамках Кубка России по компьютерному спорту, виртуальный «дрон-рейсинг» был впервые включен в официальные соревнования ФКС (Кубок России 2019), в качестве промо-дисциплины.

В 2020 году

«дрон-рейсинг» был избран одним из видов-программ, на этот раз уже официальным, Чемпионата России по компьютерному спорту. В соревнованиях приняли участие не только любители виртуального «дрон-рейсинга», но и титулованные пилоты «живых» дронов.



Образовательные программы Финуниверситета и ФКС России

Реализовано две программы:

Программа профессиональной переподготовки

«Управление киберспортом 2.0»

– с ноября 2019 по апрель 2020 года.

Темы: индустрия и бизнес, менеджмент команд, организация турниров разного масштаба, маркетинг, стриминг и бродкаст, управление компьютерными клубами и кибераренами.

Курс повышения квалификации

«Карьера и бизнес в киберспорте»

– 14-15 июня 2019 года.

Темы: история развития и современном состоянии киберспорта, индустрия спорта и киберспорта, киберспортивный рынок и модели монетизации продукта, управление командой, клубом и организация ивентов.



Как проходит финал



Торжественное награждение команды во время гранд-финала в Yota Arena



Гранд-финал в виде программы “Электронные шахматы”



Юные болельщики и их родители

Сдача нормативов ВФСК «ГТО»

Требования выполнения нормативов ВФСК «ГТО» закреплены в Правилах компьютерного спорта

Допуск к участию в соревнованиях по компьютерному спорту осуществляется при наличии УИН ГТО.

ФКС России большое внимание уделяет двигательной активности, в том числе участию в мероприятиях по сдаче нормативов ГТО.

Самые активные региональные отделения:

Курское, Владимирское и Хабаровское отделения ФКС России.

Курское отделение ФКС России отмечено на сайте ВФСК ГТО:

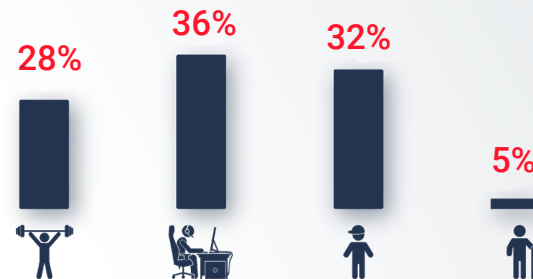
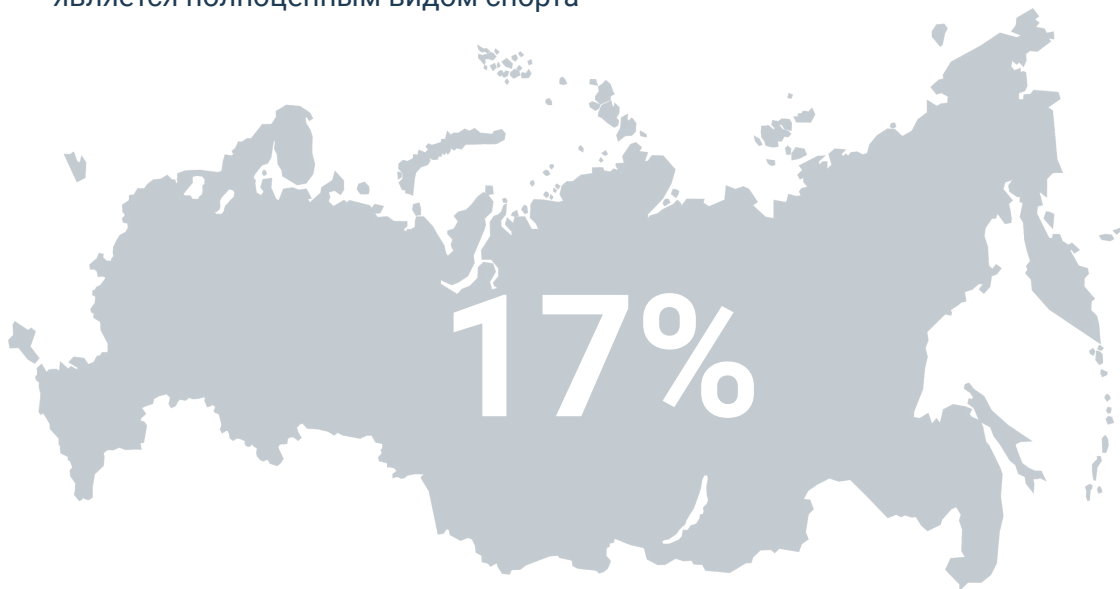
золотые знаки отличия вручены заместителю председателя Курского отделения ФКС России Егору Костину и судье Дмитрию Стрекалову.



ФЕДЕРАЦИЯ
КОМПЬЮТЕРНОГО
СПОРТА
РОССИИ

Восприятие: киберспорт и спорт

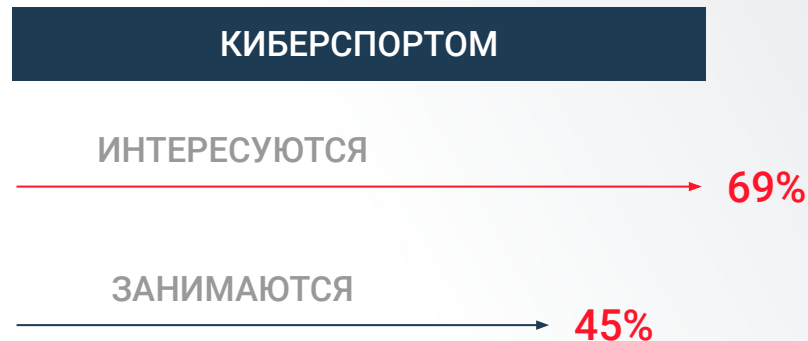
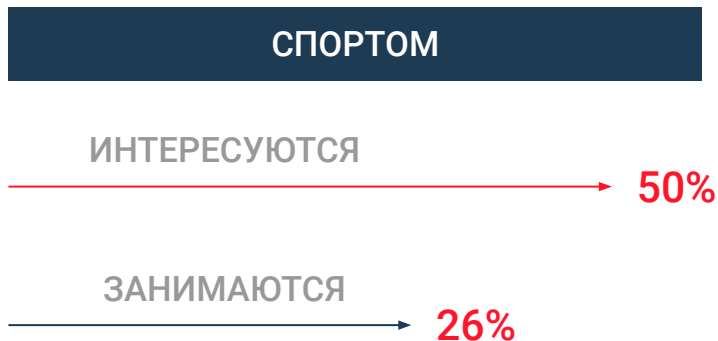
17% россиян считает, что киберспорт является полноценным видом спорта



Считает киберспорт полноценным видом спорта

Восприятие: киберспорт и спорт

Среди тех, кто играет в компьютерные игры, больше тех, кто занимается традиционным спортом, чем в среднем по России



Задачи ФКС России

Федерация выполняет ряд задач, связанных с институализацией и развитием российского компьютерного спорта:

- Проведение массовых киберспортивных соревнований;
- Построение полноценной инфраструктуры массового киберспорта:
 - Обучение и аттестация судей;
 - Подготовка методических материалов;
 - Проведение образовательных проектов;
 - Формирование национальных сборных команд.



Всё это создаёт необходимую платформу, которая гарантирует уверенные позиции России на мировой киберспортивной арене.



Предложения по развитию школьного киберспорта

■ Педагоги:

Содействие в разработке образовательных программ по обучению педагогов в компьютерном спорте;

■ Секции:

Содействие образовательным учреждениям в открытии спортивных секций по компьютерному спорту;

Содействие в формировании типовой программы спортивной секции, а также методически и информационно.

■ Информационное сопровождение:

Содействие в подготовке специального контента для школьников и их родителей о киберспорте;

Содействие в проведении просветительских мероприятий на региональном и федеральном уровнях с учителями, родителями и школьниками.

