

ФЕДЕРАЦИЯ КОМПЬЮТЕРНОГО  
СПОРТА РОССИИ

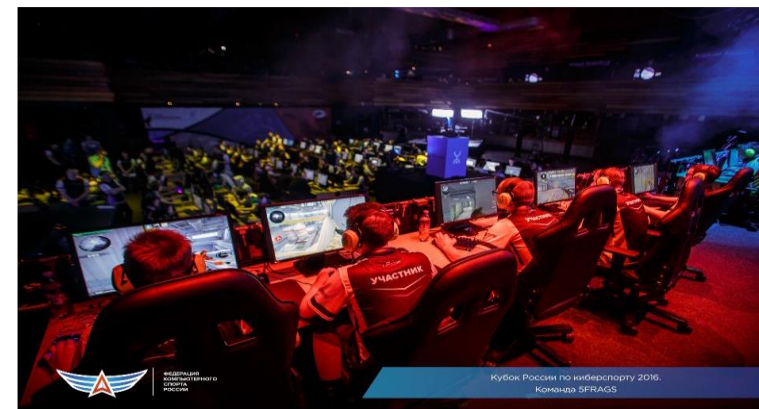




# Сущность компьютерного спорта



Компьютерный спорт (киберспорт) — игровые соревнования с использованием компьютерных технологий, где компьютер моделирует виртуальное пространство, внутри которого происходит состязание. Официально признан в России как вид спорта.

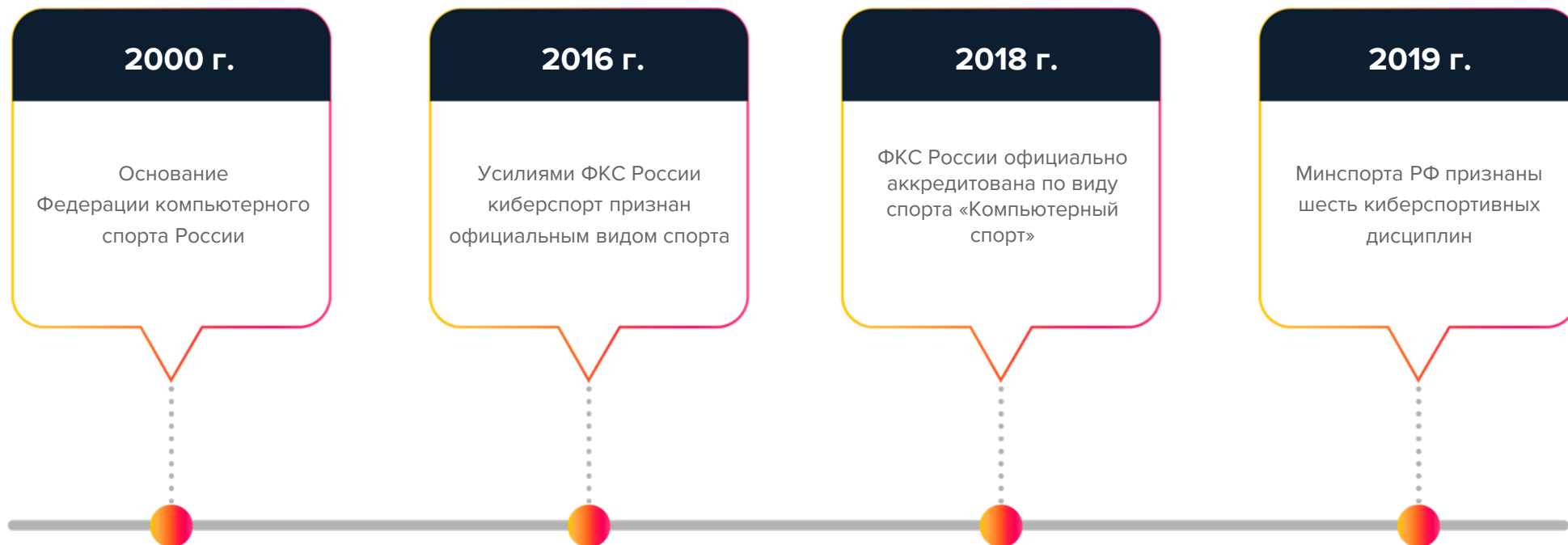


Киберспорт — не соревнования человека с компьютером. Это соревнование человека с человеком, где компьютер выступает в качестве спортивного инвентаря, как шахматная доска или футбольный мяч. В свою очередь оболочка — игра, обеспечивает поле или условия для соревнования.



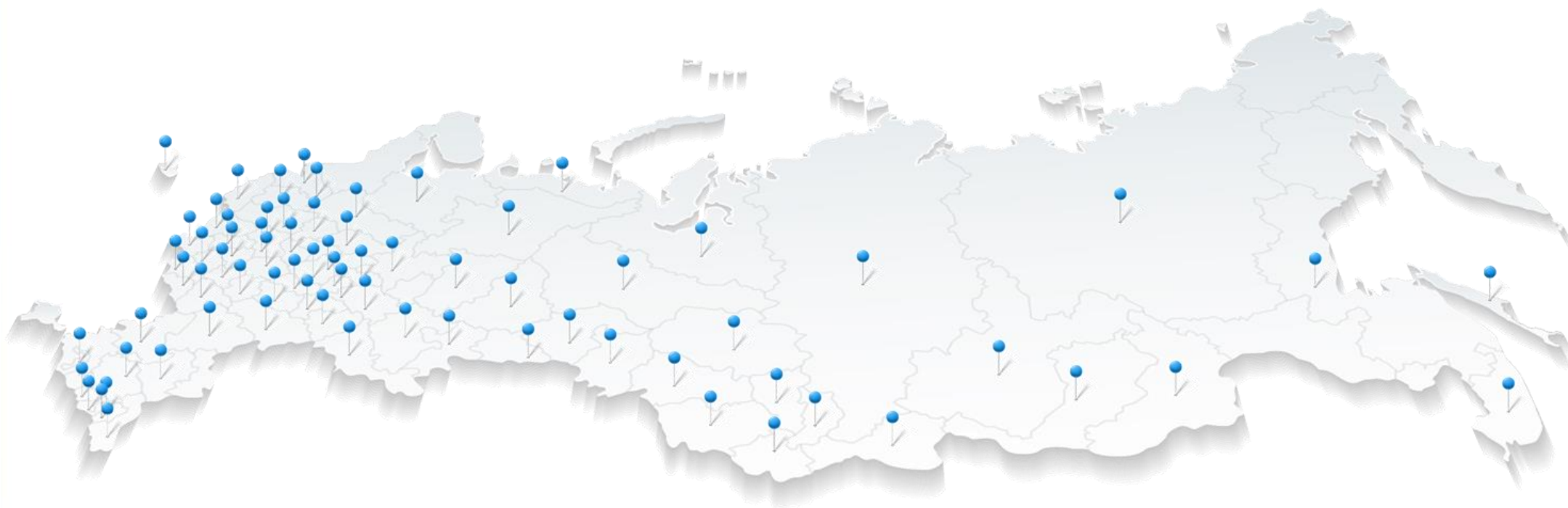
## О ФКС России

Приказом Министерства спорта РФ №562 от 15.06.2018 г. Федерация компьютерного спорта (ФКС) России аккредитована в качестве общероссийской спортивной федерации по виду спорта «Компьютерный спорт».





73 региональных отделения ФКС России по всей стране



# Киберспорт в Российской Федерации



# Права и обязанности ФКС России

ФКС России является членом Международной федерации компьютерного спорта (International Esports Federation).

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

Внесение предложений о признании видом спорта и признании спортивных дисциплин.

Разработка и реализация программы развития компьютерного спорта.

Подготовка, согласование с последующим утверждением Министерством спорта РФ нормативных документов:

- правил компьютерного спорта,
- требований к спортивным судьям,
- единой всероссийской спортивной классификации,
- внесение в ЕКП и проведение спортивных и физкультурных мероприятий

Проведение массовых киберспортивных соревнований;

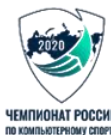
Построение полноценной инфраструктуры массового киберспорта:

- 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.



#ИграемДомаш 1-2 СЕЗОН



турниры

100 тыс. +  
участников  
турниров



37 млн +  
просмотров  
трансляций



8,5 млн +  
призовых  
выплачено



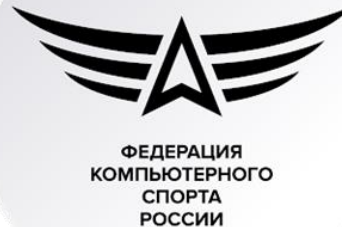
254  
судьи прошли  
обучение



400 тыс. +  
подписчиков суммарно  
в соц.сетях



72  
региональных  
отделения



ИТОГИ  
2020

партнёры



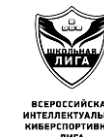


# Студенческая и Школьная Лиги

## Студенческая лига



## Школьная лига



**7500 +**

Участников турниров



**254**

Количество ВУЗов и ССУЗов



**5500 +**

Участников турниров



**1000 +**

Количество школ



**650 000**

Медиаохват проекта



**3 000 000 +**

Просмотров трансляций турниров



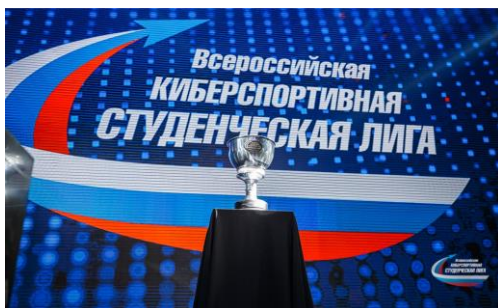
**200 000 +**

Медиаохват проекта

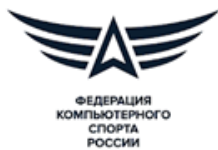


**1 000 000 +**

Просмотров трансляций турниров







# Студенческая и Школьная Лиги



Студенческая лига

Школьная лига







# Образовательные программы

Одной из основных задач Федерации компьютерного спорта России является разработка, развитие и проведение образовательных программ в сфере киберспорта:



НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ  
УНИВЕРСИТЕТ

## В 2017 г.

была запущена первая в России киберспортивная образовательная программа на базе государственного вуза: «Управление киберспортом/Esports Management»;

## В 2018 г.

в здании Национального исследовательского университета состоялось торжественное вручение дипломов первым менеджерам в сфере киберспорта.



## В 2019 г.

состоялся первый интенсив «Карьера и бизнес в киберспорте»

## В мае 2020 г.

была завершена программа профессиональной переподготовки «Управление киберспортом 2.0»;

## В июле 2020 г.

Финуниверситет включил компьютерный спорт в свои программы бакалавриата и магистратуры.

## В марте 2021 г.

Программа повышения квалификации «Карьера и бизнес в киберспорте»



ФЕДЕРАЦИЯ  
КОМПЬЮТЕРНОГО  
СПОРТА  
РОССИИ

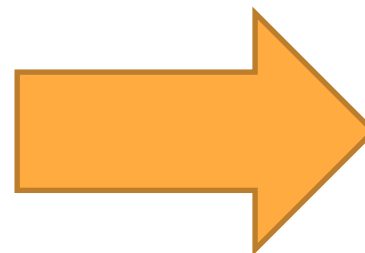
## Формы реализации образовательных программ

Лекции, вебинары,  
семинары

Повышение квалификации

Профессиональная  
переподготовка

Высшее образование



Очный/дистанционный  
формат

Модульное обучение

Структура, основанная на  
системе зачетных единиц

Сетевая форма



# Профессии и компетенции сферы киберспорта



- Спортсмены
- Тренеры
- Менеджеры команд
- Психологи
- Судьи соревнований
- Спортивные врачи
- Комментаторы
- Стримеры
- Аналитики
- PR
- Маркетинг
- Event-management



# СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ

---



[resf.ru](http://resf.ru)  
[info@resf.ru](mailto:info@resf.ru)

