



ФЕДЕРАЦИЯ
КОМПЬЮТЕРНОГО
СПОРТА
РОССИИ



МИНСПОРТ
РОССИИ



СПОРТИВНЫЙ
РЕЗЕРВ РОССИИ

МЕТОДИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ

ОСНОВЫ ПОДГОТОВКИ В КИБЕРСПОРТЕ



2025

Рецензенты:

Губа Владимир Петрович – доктор педагогических наук, профессор, Смоленский государственный университет спорта.

Лях Владимир Иосифович – доктор педагогических наук, профессор, Московский государственный университет спорта и туризма.

Авторский коллектив: О.Н. Гураль (Введение; 1.2; 2.1, 2.5, контрольные вопросы для глав 1-2); Косьмина Е.А. (пункт 1.3; глава 3); Леонтьева М.С. (пункт 1.4); Ермакова М.А. (пункт 2.1, 2.2), Сурконт К.В. (пункт 1.1.), Мартыненко И.В. (2.3; 2.4), Курач К.И. (2.1, 2.6)

В методическом пособии рассматриваются вопросы организации работы по спортивной подготовке киберспортсменов и практические рекомендации по реализации дополнительных образовательных программ спортивной подготовки по компьютерному спорту. На основе теоретического анализа современных научных источников и обобщения опыта ведущих специалистов в области компьютерного спорта представлены материалы по всем видам подготовки киберспортсменов (физическая, техническая, тактическая, психологическая, интегральная, теоретическая), в том числе с учетом этапов спортивной подготовки.

Оглавление

Приветственное слово	4
Приветственное слово	5
Введение	7
Глава 1. ИСТОРИЯ И НОРМАТИВНЫЕ ОСНОВЫ КИБЕРСПОРТА, БАЗОВЫЕ ПОНЯТИЯ СПОРТИВНОЙ ПОДГОТОВКИ В КИБЕРСПОРТЕ	10
1.1. Компьютерный спорт – история развития	10
1.2. Правовые основы компьютерного спорта	19
1.3. Спортивная подготовка в компьютерном спорте.....	25
1.4. Спортивный отбор в компьютерном спорте.....	30
Контрольные вопросы к Главе 1.....	35
Глава 2. СИСТЕМА, СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ СПОРТИВНОЙ ПОДГОТОВКИ В КОМПЬЮТЕРНОМ СПОРТЕ (КИБЕРСПОРТЕ).....	36
2.1 Спортивно-оздоровительный этап	41
2.2. Этап начальной спортивной подготовки	49
2.3. Учебно-тренировочный этап	52
2.4. Этап совершенствования спортивного мастерства.....	59
2.5. Этап высшего спортивного мастерства.....	64
2.6 Дополнительная образовательная программа спортивной подготовки по виду спорта «компьютерный спорт»	73
Контрольные вопросы к главе 2	76
ГЛАВА 3. ОРГАНИЗАЦИЯ И ПРОВЕДЕНИЕ СОРЕВНОВАНИЙ.....	78
3.2. Системы проведения соревнований	91
3.2.1 Круговая система	92
3.2.2 Олимпийская система.....	94
3.2.3. Усовершенствованная олимпийская система	97
3.2.4 Усовершенствованная олимпийская система «до двух поражений»	98
3.2.5. Швейцарская система.	100
3.2.6. Прямая система проведения соревнований	102
3.2.7. Смешанные (комбинированные) системы.....	103
3.2.8. Системы проведения соревнований применяемые в компьютерном спорте	103
3.2.9. Особенности судейства соревнований по компьютерному спорту	104
3.3. Спортивные разряды в компьютерном спорте	110
Краткий словарь терминов, применяемых в компьютерном спорте	120
Список использованной литературы	128

Приветственное слово

Уважаемые читатели, тренеры, тренеры-преподаватели (далее – тренеры), киберспортсмены, игроки и все, кто увлечен киберспортом! Перед вами методическое пособие по основам подготовки в киберспорте.

Современный компьютерный спорт (киберспорт) — это не просто соревнование в виртуальном пространстве, а вид спорта, требующий профессионального подхода к спортивной подготовке и соревнованиям. Физическое здоровье, психологическая устойчивость, тактическое и стратегическое мышление, командное взаимодействие играют важную роль в достижении побед на киберспортивной арене.

Данное методическое пособие создано для всех, кто стремится к совершенству в киберспорте. В нем собраны научно обоснованные подходы к учебно-тренировочному процессу, организации соревнований, рекомендации по развитию когнитивных навыков, физических качеств и эмоциональной стабильности. Этот материал поможет вам выстроить эффективную систему подготовки, минимизировать риски для здоровья и раскрыть максимальный потенциал спортсменов.

Пусть ваши тренировки будут осознанными, а победы — закономерными!

Приветственное слово

Общероссийская общественная организация «Федерация компьютерного спорта России» (далее – ФКС России), созданная в 2000 году, основной своей целью ставит развитие киберспорта на территории России.

ФКС России ежегодно формирует план спортивных и физкультурных мероприятий и вносит в Единый календарный план (ЕКП) международных, межрегиональных и всероссийских спортивных и физкультурных мероприятий мероприятия по компьютерному спорту:

- Чемпионат России по компьютерному спорту;
- Кубок России по компьютерному спорту;
- Международное соревнование «Открытый Кубок ФКС России по компьютерному спорту»;
- Всероссийские соревнования по компьютерному спорту среди студенческих команд «Всероссийская киберспортивная студенческая лига»;
- Всероссийские соревнования по компьютерному спорту среди команд общеобразовательных организаций «Всероссийская интеллектуально-киберспортивная лига»;
- Учебно-тренировочные мероприятия.

Всероссийские соревнования по компьютерному спорту среди студенческих команд «Всероссийская киберспортивная студенческая лига» и Всероссийские соревнования по компьютерному спорту среди команд общеобразовательных организаций «Всероссийская интеллектуально-киберспортивная лига» включаются во Всероссийский сводный календарный план Министерства просвещения Российской Федерации, Министерства науки и высшего образования Российской Федерации, Министерства спорта Российской Федерации.

За период с 2018 по 2025 годы разработаны и приняты такие нормативные документы, как:

- правила вида спорта «компьютерный спорт»;

– квалификационные требования к спортивным судьям по компьютерному спорту;

– единая всероссийская спортивная классификация по компьютерному спорту.

Разработан и утвержден Федеральный стандарт спортивной подготовки по виду спорта «компьютерный спорт» (далее – ФССП). Именно утверждение ФССП стало отправной точкой начала развития института спортивной подготовки по компьютерному спорту в том понимании, которое используется в спортивной отрасли.

Многолетний процесс подготовки киберспортсмена строится поэтапно и включает все стадии спортивной подготовки: этап начальной подготовки, учебно-тренировочный этап, этап совершенствования спортивного мастерства и этап высшего спортивного мастерства. Началу этой последовательности предшествует спортивно-оздоровительный этап, реализуемый в рамках дополнительных общеразвивающих программ в области физической культуры и спорта. На спортивно-оздоровительном этапе происходит формирование мотивационного и функционального базиса для последующего вовлечения в учебно-тренировочный процесс. Целью системы многолетней подготовки является достижение максимально возможного спортивного результата в рамках официальных соревнований или их серий, при обязательном соблюдении требований охраны здоровья, норм и правил компьютерного спорта, а также принципов честной соревновательной борьбы.

Актуальность настоящего методического пособия не вызывает сомнений – в системе дополнительного образования открываются и работают секции по компьютерному спорту, организации, осуществляющие спортивную подготовку по компьютерному спорту.

Желаю всем спортсменам – новых побед, тренерам-преподавателям – успешных учеников.

Президент Федерации компьютерного спорта России

Смит Д.В.

Введение

Компьютерный спорт (киберспорт, е-спорт, электронный спорт (англ, cybersport, e-Sport, esport, esports, electronic sport) – вид соревновательной деятельности и специальной практики подготовки к соревнованиям на основе компьютерных и/или видеоигр, где игра предоставляет среду взаимодействия объектов управления, обеспечивая равные условия для состязаний человека с человеком или команды с командой.

Уже более 30 лет в России проводятся соревнования по компьютерному спорту, однако система спортивной подготовки в понимании спортивной науки, до настоящего времени находится в зачаточном состоянии. В последние годы постепенно начинает складываться система нормативных документов, регулирующих занятия компьютерным спортом.

Первое знакомство с занятиями компьютерным спортом может состояться в образовательной организации общего образования при реализации модуля компьютерный спорт в рамках урока физической культуры: приказом Министерства просвещения России от 18.05.2023 года № 371 (в ред. от 19.03.2024) «Об утверждении федеральной образовательной программы среднего образования» в п.163.10.27 утвержден Модуль «компьютерный спорт» и пояснительная записка модуля «компьютерный спорт». В дальнейшем – это могут быть занятия в рамках физкультурно-оздоровительного этапа.

Первым шагом к построению спортивной подготовки в киберспорте можно считать утвержденный приказом Минспорта России от 01.12.2021 № 938 Федеральный стандарт спортивной подготовки по виду спорта «компьютерный спорт» (далее – ФССП). Впервые были установлены требования к структуре и содержанию примерных дополнительных образовательных программ спортивной подготовки (далее – программы спортивной подготовки), в том числе к освоению их теоретических и практических разделов применительно к каждому этапу спортивной подготовки, требования к результатам реализации программ

спортивной подготовки на каждом из этапов спортивной подготовки, требования к кадрам, материально-технической базе и иные положения. Данный приказ был отменен приказом Минспорта России от 02.11.2022 № 900 в связи с утверждением федерального стандарта спортивной подготовки по компьютерному спорту, который в свою очередь был изменен приказом Минспорта России от 13.02.2024 № 133. С 01.01.2026 года будет действовать новый ФССП, утвержденный Приказом Минспорта России от 14.07.2025 № 554.

При анализе ФССП стоит обратить внимание, что несмотря на виртуальную природу киберспортивных дисциплин, требования к спортивной подготовке в компьютерном спорте и к киберспортсменам по структуре аналогичны требованиям в других видах спорта.

Естественно, есть и особенности – профессиональные киберспортсмены сталкиваются с колоссальными нагрузками:

- когнитивными – необходимость быстрого принятия решений в условиях неполной информации, тактического мышления, реакции;
- физическими – длительные тренировки и соревновательные активности в статическом состоянии приводят к нагрузкам на опорно-двигательный аппарат, зрительную, нервную и сердечно-сосудистую системы;
- психологическими – высокое психоэмоциональное напряжение, стресс, эмоциональное выгорание.

В связи с этим киберспорт требует системного подхода к подготовке, включающего не только игровую практику, но и физическое развитие, психологическую устойчивость, режим восстановления.

Это пособие направлено на практическое применение и формирование научно обоснованной системы подготовки киберспортсменов, охватывающей все виды спортивной подготовки (техническая, тактическая, физическая, психологическая, теоретическая, интегральная), а также затрагивает вопросы организации и проведения соревнований.

Занятия киберспортом – это системная спортивная подготовка, включающая учебно-тренировочный процесс, участие в официальных

соревнованиях, требующие комплексного подхода. Данное пособие призвано систематизировать знания о подготовке киберспортсменов, опираясь на опыт спортивной отрасли, психологию и достижения современной науки.

Использование предложенных методик позволит киберспортсменам повысить результаты, сохранить здоровье и продлить карьеру, а тренерам – выстроить эффективную систему подготовки чемпионов.

Методическое пособие предназначено для использования:

– тренерами и тренерами-преподавателями, педагогами и иными специалистами – для формирования дополнительных образовательных программ спортивной подготовки в соответствии с этапами спортивной подготовки и требованиями ФССП, внедрения научных методик в спортивную подготовку киберспортсменов;

– занимающимися компьютерным спортом;

– обучающимися по программам спортивной подготовки по компьютерному спорту;

– организаторами спортивных и физкультурных мероприятий;

– родителям и законным представителям киберспортсменов – для контроля нагрузок и профилактики негативных последствий.

Держайте, тренируйтесь осознанно – и победы не заставят себя ждать!

Глава 1. ИСТОРИЯ И НОРМАТИВНЫЕ ОСНОВЫ КИБЕРСПОРТА, БАЗОВЫЕ ПОНЯТИЯ СПОРТИВНОЙ ПОДГОТОВКИ В КИБЕРСПОРТЕ

1.1. Компьютерный спорт – история развития

Компьютерный спорт (киберспорт), как уникальный социокультурный и технологический феномен, зародился благодаря стремительному развитию компьютерных технологий. Его эволюция тесно связана с распространением персональных компьютеров и появлением видеоигр, которые в конечном итоге сделали возможным развитие киберспорта. В настоящее время в мире насчитывается более 2,5 миллиарда игроков, использующих игровые программы и приложения на различных устройствах – персональных компьютеры (далее – ПК), мобильные телефоны, смартфоны, консоли (игровые приставки)¹.

История киберспорта насчитывает более 75 лет поступательного движения на мировую спортивную арену. Первые соревнования по компьютерным играм были проведены в 1952 году. В 1958 году была создана многопользовательская игра «Tennis for Two» для аналогового компьютера Donner Model 30, который обрабатывал входящие сигналы и отображал их на экране. Для управления ракетками игроки использовали аналоговые контроллеры, которые были подключены к компьютеру. С помощью этих контроллеров игроки могли управлять движением ракеток вверх и вниз.

В 1972 году в Стэнфордском университете были проведены первые соревнования «Spacewar», в которых приняли участие 24 игрока. В 1980 году соревнования уже собирали свыше 10 000 человек².

¹ Тарасенко, В. А. Финансово-экономические аспекты компьютерного спорта // Имущественные отношения в Российской Федерации. 2019. № 11 (218). С. 37–49).

² Ли Р. Киберспорт. Москва : Эксмо, 2018. 352 с.

В 1980 году соревнования по видеоиграм получили новый импульс популярности после чемпионата «Space Invaders» (Япония), организованного фирмой Atari. В начале своего существования компания занималась производством аркадных игровых автоматов, среди которых одной из наиболее успешных стала игра Pong – одна из первых видеоигр, имитирующая настольный теннис. В 1977 году Atari выпустила один из самых популярных домашних компьютеров того времени – Atari 2600. Atari выпускала множество культовых игр для своей консоли, таких как Space Invaders, Pac-Man и Pitfall. Эти игры стали легендарными и оказали огромное влияние на развитие компьютерных игр в целом.

В 1984 году в Вычислительном центре имени А.А. Дородницына при Академии наук СССР группой программистов была создана, ставшей очень популярной, игра «Тетрис».

В 1988 году появилась «Netrek» – первая многопользовательская компьютерная игра с возможностью подключения одновременно до 16 человек в одной игровой сессии, что было впечатляющим достижением для своего времени. Кроме того, игра включает в себя элементы стратегии и командной игры, такие как управление территориями и объединение в команды.

В Японии компания «Nintendo» в 1980-е годы представила портативную систему «Game & Watch», а затем «Nintendo Entertainment System» (NES) вместе с игрой «Super Mario Bros». Следующие десятилетия ознаменовались выпуском игр «Game Boy» и «Pokemon». «Nintendo 64» и «The Legend of Zelda: Ocarina of Time» в 1996 году, а затем Nintendo DS и Wii в начале 2000-х, привнесли существенные инновации в индустрию видеоигр, окончательно закрепив приставки – как одну из платформ соревнований, успешно конкурирующую с ПК.

90-е годы XX столетия – период массового распространения персональных компьютеров и развития Интернета, характеризующийся «стиранием границ» между странами в среде киберспортсменов, появлением

видеоигр «Doom» и «Quake», что приводит к созданию киберспортивных сообществ и к появлению первых организаций – турнирных операторов, таких как «Cyberathlete Professional League» в 1997 году³. Именно эта организация поставила основной целью признание спортивным сообществом компьютерных игр как вида спорта, что положило начало перехода игр от простого развлечения к серьезной соревновательной деятельности.

С конца 1990-х начинается становление профессиональных киберспортивных соревнований. В это время появились такие организации как: уже упомянутая «Cyberathlete Professional League» (CPL), «QuakeCon», возникшая как ежегодный фестиваль, посвященный серии игр «Quake», «Professional Gamers League» (PGL), «DreamHack», «Electronic Sports League» (ESL). Все эти организации внесли значительный вклад в становление современной киберспортивной экосистемы.

В 2000-е годы киберспорт начал стремительно развиваться, приобретая черты профессионального спорта, благодаря расширению игрового рынка, совершенствованию технологий и появлению более сложных игровых механик в таких играх, как «Starcraft», «Counter-Strike» и «Warcraft III»⁴. Популярными играми, влияющими на киберспортивное движение: «World of Warcraft» (2004), «Counter-Strike» (1999), «StarCraft» (1998), «Diablo II» (2000), «EverQuest» (1999), «Lineage» (1998), «RuneScape» (2001), «Quake III Arena» (1999), «Final Fantasy XI» (2002), «Ragnarok Online» (2002), «Ultima Online» (1997), «Age of Empires II» (1999), «Asheron's Call» (1999), «Team Fortress Classic» (1999). По всему миру появляются интернет-кафе, давая игрокам возможность играть в многопользовательские игры на высокопроизводительных ПК, которые они, возможно, не могли себе позволить в своих домах в это время.

³ Ятманов В. А., Гиматов А. Ф. Киберспорт и использование в нем технологий виртуальной реальности // *Современные научные исследования и разработки*. 2018. № 1 (18). С. 479–482.

⁴ Фомин О., Челомбитко Ф. История возникновения киберспорта // *Качество открытого дистанционного образования концепции, проблемы, решения (DEQ-2017)*. Молодежь и наука. Жуковский, 2018. С. 291–295.

Однако ситуация со временем начала изменяться поскольку домашние компьютеры становились все более мощными и менее дорогостоящими.

Появление профессиональных команд, тренеров и менеджеров стало следующим важным этапом, когда киберспорт начал восприниматься как вид спорта и полноценная соревновательная деятельность. В Южной Корее, например, игра «StarCraft» стала национальным феноменом, поддерживаемым на государственном уровне⁵.

В 2010-е годы киберспорт перешел на новый уровень, становясь частью глобальной культуры. Такие игры как «League of Legends», «Dota 2» и «Overwatch» привлекли миллионы игроков и зрителей по всему миру и начали формировать сложные экосистемы, включающие профессиональных игроков, спонсоров, медиа-платформы и болельщиков⁶.

С 2013 года власти США начали выдавать киберспортсменам визы аналогичные тем, которые выдаются спортсменам NHL и NBA, приезжающим в страну. Таким образом, по сути, они признали игроков спортсменами. Это решение можно назвать переломным моментом в плане восприятия компьютерного спорта в США.

В предыдущие десятилетия в Соединенных Штатах Америки время от времени появлялись каналы телевидения, транслирующие киберспортивные состязания. В таких странах, как Южная Корея, это было гораздо популярнее на телевидении. Но никогда еще весь мир не имел доступа к соревновательным играм в качестве зрительского спорта, как это стало возможным при создании платформы «Twitch». «Twitch» – это потоковая платформа, которая позволяет пользователям транслировать свой экран во время игр. Люди могут делиться

⁵ Тарасенко В. А. *Компьютерный спорт: откуда корни растут. Историко-социологический экскурс // Историческая и социально-образовательная мысль. 2018. Т. 10, № 5-2. С. 147–156.*

⁶ Пономарева Ю. Д., Сизов С. Д. *Киберспорт как форма бизнеса // Экономика и бизнес: теория и практика. 2021. № 2-2 (72). С. 49–57.*

своим игровым опытом и взаимодействовать с другими людьми в режиме реального времени⁷.

Зародившись в 2011 году как часть компании Justin.tv, «Twitch» быстро привлек внимание игрового сообщества благодаря своей удобной и интуитивно понятной платформе для стриминга (поточная передача) видеоигр. Приобретение «Twitch» компанией «Amazon» в 2014 году укрепило его позиции на рынке и открыло новые возможности для инноваций и экспериментов в области онлайн-стриминга.

«Мир танков» – страница в истории отечественного киберспорта. Это командная массовая многопользовательская видеоигра о танковых сражениях на машинах XX века с аркадным игровым процессом используется при проведении соревнований по спортивной дисциплине компьютерного спорта «тактический трехмерный бой». В распоряжении игроков более 800 единиц бронированной техники, 12 наций и 5 классов боевых машин. Игра получила распространение в России и Беларуси с октября 2022 года.

Многие страны признали компьютерный спорт официальным видом спорта, что говорит о его востребованности, актуальности и все возрастающей популярности. Основным условием признания вида спорта на уровне страны является наличие некоммерческой неправительственной организации, (спортивной федерации) этого вида спорта.

В некоторых странах компьютерный спорт стал одним из видов спорта, развиваемых уже существующими организациями. Такими примерами стали: Mind Sports South Africa – в ЮАР, Hellenic Mind Sports – в Греции, Saudi Federation of Mind Sports – в Саудовской Аравии (впоследствии в Греции и в Саудовской Аравии появились киберспортивные федерации). В большинстве случаев изначально создавались отдельные киберспортивные организации.

⁷ *Behind the game: Exploring the twitch streaming platform / Deng J. [et al. // International Workshop on Network and Systems Support for Games (NetGames). IEEE, 2015. P. 1-6.*

Международная федерация компьютерного спорта (International Esports Federation, далее – IESF) была основана в 2008 году в Южной Корее. Ее учредителями стали организации компьютерного спорта следующих стран: Южная Корея, Дания, Швейцария, Германия, Нидерланды, Австрия, Бельгия, Китайская Республика (Тайвань), Вьетнам. Россия присоединилась к IESF в 2010 году.

В 2009 году IESF провела первые соревнования, в которых приняли участие делегации, сформированные национальными федерациями – IeSF Challenge. Мероприятие стало ежегодным и с 2011 года носит название Чемпионата мира по компьютерному спорту (Esports World Championship). Основными задачами организации стали стандартизация правил, проведение международных соревнований. Первоначально, объединяя 9 стран-участниц, IESF активно расширяла свою деятельность, что позволило увеличить количество членов до 151 страны к середине 2025 года.

Компьютерный спорт с 2007 года включался в программу Азиатских игр в закрытых помещениях (AIG, затем AIMAG). Начиная с 2018 года компьютерный спорт включается в программу Азиатских Игр (Азиады). При этом, начиная с 2022 года Олимпийским Советом Азии принято решение о включении компьютерного спорта в общий медальный зачёт (на AIMAG 2017 и Азиаде 2018 киберспорт был ещё «демонстрационным» видом). В 2022 году киберспорт был представлен 475 спортсменами из 30 стран Азии.

Неоднократно поднимался вопрос о внесении компьютерного спорта в программу Олимпийских игр. Долгое время инициатива включения компьютерного спорта в список олимпийских дисциплин не находила поддержки на уровне руководства Международного олимпийского комитета. Однако в 2022 году было объявлено о проведении Олимпийской киберспортивной недели, которая прошла с 22 по 25 июня 2023 года в Сингапуре. В программу игр вошли стрельба из лука «Tic Tac Bow», бейсбол «WBSC eBaseball™: Power Pros», шахматы «Chess.com», велоспорт «Zwift», танцы «Just Dance», мотоспорт «Gran Turismo», парусный спорт

«Virtual Regatta», стрельба «Fortnite», тхэквондо «Virtual Taekwondo» и теннис «Tennis Clash». Демонстрационные матчи прошли по видеоиграм «Rocket League», «Virtual Table Tennis», «Arena Games Triathlon», «Street Fighter 6» и «NBA2K23».

В июле 2024 года Международный олимпийский комитет утвердил решение о создании Олимпийских киберспортивных игр и заключил партнёрство с олимпийским комитетом Саудовской Аравии на 12 лет для организации соревнований. Планируется, что игры будут проходить раз в два года, а команды будут национальными. Платформами для игр станут компьютеры консоли и мобильные устройства, но видеоигры, по которым будут проходить соревнования в настоящее время не определены.

С развитием специализированных организаций и ассоциаций компьютерный спорт получает официальное признание в ряде стран, что способствует его дальнейшей легитимизации на мировом уровне. По состоянию на середину 2025 года компьютерный спорт получил государственное признание в более чем 65 странах.

ФКС России – самая старшая из существующих киберспортивных федераций стран. Решение о ее создании было принято в 2000 году, а в 2001 году в России впервые в мире компьютерный спорт был признан видом спорта, что ознаменовало начало систематической работы по его развитию как одного из классических видов спорта⁸. В 2002 году на Чемпионате мира российскими спортсменами были завоеваны первые медали. В 2006 году компьютерный спорт был исключен из Всероссийского реестра видов спорта на основании Приказа Федерального агентства по физической культуре и спорту (Росспорт) от 4 июля 2006 года № 414.

В 2016 году компьютерный спорт был внесен во Всероссийский реестр видов спорта. В 2017 году на Чемпионате мира российскими

⁸ Емельянов В. В. Киберспорт—основные понятия, этапы становления и перспективы развития в России // Вестник науки. 2024. Т. 1, № 4 (73). С. 590–603.

киберспортсменами были завоеваны золотые медали в «тактическом трехмерном бое» в программе «CS:GO».

Анализируя современное состояние и перспективы развития компьютерного спорта в России отмечается устойчивый рост популярности компьютерного спорта.⁹ В настоящее время компьютерный спорт получил развитие на всей территории Российской Федерации: региональные отделения Федерации компьютерного спорта России открыты в 89 субъектах Российской Федерации и по состоянию на 22.07.2025 года в реестре аккредитованных региональных федераций 87 региональных спортивных федераций по компьютерному спорту, функционирует более 3000 площадок, оборудованных для проведения соревнований по компьютерному спорту.

Приоритетные направления развития компьютерного спорта в Российской Федерации включают его внедрение в образовательные организации общего, среднего профессионального и высшего образования, поддержку молодежных инициатив, ориентированных на формирование лидерских качеств в соревновательной среде, расширение охвата массового и любительского участия, формирование традиционной структуры подготовки спортсменов, демонстрирующих высокий уровень соревновательной результативности, подготовка спортивного резерва, а также развитие профессионального компьютерного спорта. Дополнительно значимым направлением выступает расширение международного взаимодействия и участие во внешних партнерских программах.

Таким образом, развитие киберспорта можно рассматривать как результат сложного межотраслевого и междисциплинарного взаимодействия: технологий, человеческого мастерства и культуры,

⁹ Копытин, К. С. Современное состояние и перспективы развития компьютерного спорта в Российской Федерации / К. С. Копытин, В. С. Городилова // Физическая культура и спорт в современном обществе: новый взгляд : Материалы XXIX Всероссийской научной конференции, Хабаровск, 28–29 марта 2025 года. – Хабаровск: Дальневосточная государственная академия физической культуры, 2025. – С. 209-213. – EDN YWMPJE.

где соревновательные видеоигры становятся основным инструментом компьютерного спорта.

1.2. Правовые основы компьютерного спорта

Организационно-правовые основы физической культуры и спорта представляют собой сложную и многогранную систему нормативных правовых актов и структур, регулирующих организацию и функционирование сферы физической активности и спорта в обществе¹⁰.

В перечень нормативных документов, регулирующих отношения в киберспорте входят Конституция Российской Федерации, Гражданский кодекс Российской Федерации, Трудовой кодекс Российской Федерации, Кодекс Российской Федерации об административных правонарушениях, законы Российской Федерации, регулирующие деятельность общественных организаций, подзаконные акты Министерства спорта Российской Федерации как общие для всех видов спорта (Порядок проведения государственной аккредитации региональных общественных организаций или структурных подразделений (региональных отделений) общероссийской спортивной федерации для наделения их статусом региональных спортивных федераций, положение о Единой всероссийской классификации, положение о спортивных судьях, общие требования к содержанию положений (регламентов) о межрегиональных и всероссийских официальных физкультурных мероприятиях и спортивных соревнованиях, предусматривающие особенности отдельных видов спорта и другие), так и по компьютерному спорту (Правила по виду спорта «компьютерный спорт, Единая всероссийская спортивная квалификация (ЕВСК), квалификационные требования к спортивным судьям (КТСС) по компьютерному спорту), федеральный стандарт по спортивной подготовке по виду спорта «компьютерный спорт» (рекомендуется проверять актуальность нормативных документов на дату их применения).

¹⁰ Филиппов С. С., Антонова Н. И., Смирнов С. И. Менеджмент в сфере фитнес-услуг: организационно-правовые аспекты. – 2015. - 256 с.

Основным документом, регулирующим отношения в отрасли физической культуры и спорта, является Федеральный закон «О физической культуре и спорте в Российской Федерации» от 04.12.2007 № 329-ФЗ с изменениями и дополнениями (далее – Федеральный закон 329-ФЗ), содержание которого можно условно разделить на блоки, представленные на рисунке 1.

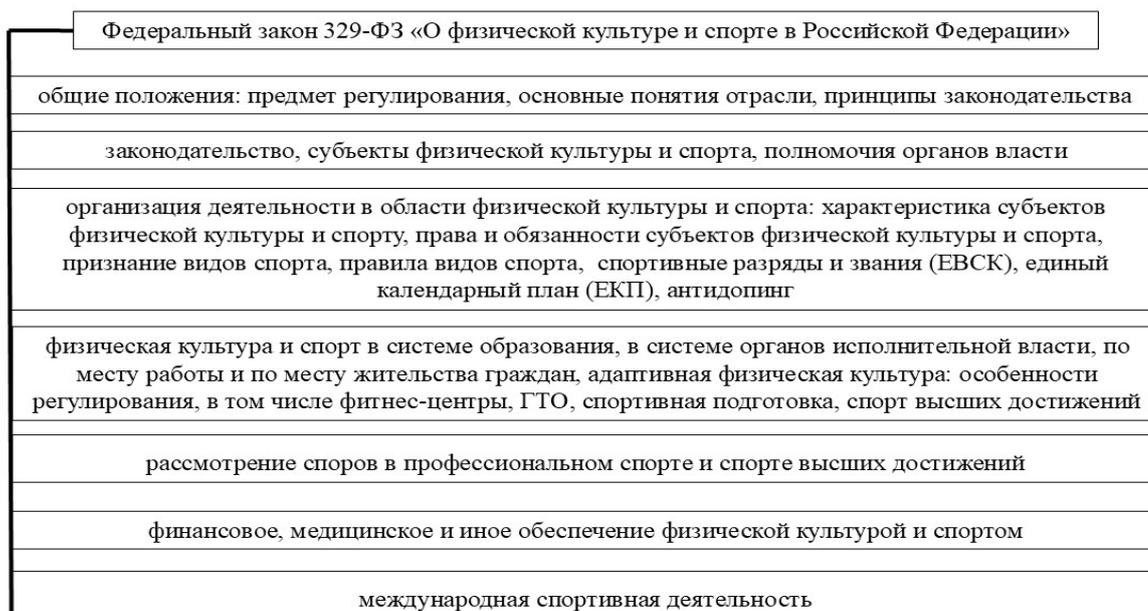


Рисунок 1 - Структурные блоки Федерального закона 329-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации»

Государственные нормативы и стандарты определяют требования к физической подготовке, безопасности спортивных мероприятий, медицинскому обслуживанию, устанавливают правила и нормы, регулирующие антидопинговую деятельность, этические стандарты и правила поведения в спорте. Государство принимает активное участие в развитии компьютерного спорта в России, создавая надежную правовую базу и обеспечивая стратегическое планирование данного направления. Благодаря таким мерам создаются условия для стабильного роста и интеграции киберспортивных дисциплин в общую спортивную систему страны¹¹.

¹¹ Жданович Д. О., Девятова Е. В., Лопатина О. М., Картавый С. В. Современное состояние развития компьютерного спорта в Российской Федерации // Физическое воспитание и студенческий спорт. – 2025. – Т. 4, № 2. – С. 124.

Документы, относящиеся к государственному регулированию спортивной деятельности располагаются на сайте Министерства спорта Российской Федерации по адресу <https://www.minsport.gov.ru/activity/government-regulation/>.

Государственное регулирование компьютерного спорта осуществляют органы власти и управления в отрасли физической культуры и спорта (далее – ФКиС). На основании федеративного устройства Российской Федерации выделяется три уровня органов ФКиС представленные на рисунке 2.

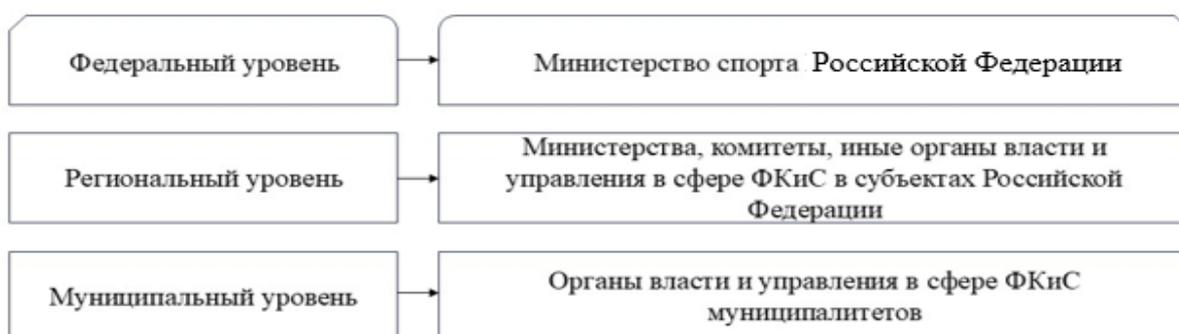


Рисунок 2 - Три уровня органов власти в Российской Федерации

В зависимости от уровня органа управления Федеральный закон 329-ФЗ определяет объем полномочий. Полномочия органов управления также регулируются Федеральным законом 414-ФЗ от 21.12.2021 «Об общих принципах организации публичной власти в Российской Федерации», Федеральным законом 131-ФЗ от 06.10.2003 «Об общих принципах организации местного самоуправления в Российской Федерации» и Федеральным законом 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»

Примеры полномочий представлены в таблице 1.

Таблица 1 - Полномочия органов власти различного уровня

	Муниципальный	Региональный (субъект Российской Федерации)	Федеральный

Законотворчество	Нормативные документы муниципальных органов власти и управления	Нормативные документы региональных органов власти и управления	Нормативные документы федеральных органов власти и управления
Аккредитация		Региональные спортивные федерации	Общероссийские спортивные федерации
Включение соревнований в ЕКП	Муниципальные соревнования	Региональные соревнования	Межрегиональные, всероссийские и международные соревнования
Присвоение спортивных разрядов, званий	III спортивный разряд II спортивный разряд	I разряд Кандидат в мастера спорта	Мастер спорта России (МС) Мастер спорта России международного класса (МСМК), Почетные спортивные звания: Заслуженный мастер спорта России (ЗМС) и др. (п.11.ст. 22 329-ФЗ)
Присвоение категорий спортивным судьям	Третья категория Вторая категория	Первая категория	Всероссийская категория
Формирование сборной	Сборная муниципального образования*	Сборная субъекта Российской Федерации	Сборная Российской Федерации
Финансирование (в пределах установленных на соответствующем уровне лимитов)	Муниципальных мероприятий и мероприятий, проводимых на территории муниципального образования	Региональных соревнований и соревнований, проводимых на территории субъекта Российской Федерации	Всероссийских, межрегиональных и международных (в том числе проводимых на территории России)

*Формирование сборной команды муниципального образования осуществляется при условии, что региональное законодательство предусматривает данную деятельность на муниципальном уровне в рамках федеративного устройства данного региона

Нормативные правовые акты формируют систему правового регулирования в отрасли физической культуры и спорта, определяя обязательные положения, касающиеся организации и содержания физической подготовки, порядка медицинского сопровождения спортивной деятельности, регламентации соревновательной деятельности и обеспечения безопасности

участников. В рамках указанного регулирования закрепляются антидопинговые предписания, нормы спортивной этики и требования к соблюдению профессионального поведения всеми субъектами спортивных отношений.

Компьютерный спорт не является олимпийским видом спорта. Координационную функцию по консолидации национальных и неолимпийских видов спорта и спортивных дисциплин осуществляет Комитет национальных и неолимпийских видов спорта (далее – КННВС России). КННВС России функционирует с 1999 года. Основные направления его деятельности включают содействие развитию указанных видов спорта, обеспечение их поддержки, а также расширение общественного интереса к ним на территории Российской Федерации. Кроме того, КННВС России принимает участие в работе Олимпийского собрания ОКР и поддерживает взаимодействие с Министерством спорта Российской Федерации в рамках реализации профильных программ¹². ФКС России является членом Координационного совета по развитию киберспортивной индустрии КННВС России с 2022 года.

Основными регулирующими организациями в компьютерном спорте являются Министерство спорта Российской Федерации и ФКС России.

Документы, касающиеся регулирования компьютерного спорта, в том числе принимаемые ФКС России размещены на официальном сайте по адресу: <https://resf.ru/about/documentation/>.

Целью и основными задачами ФКС России является развитие компьютерного спорта на территории Российской Федерации, организация, проведение спортивных мероприятий и подготовка спортсменов – членов спортивных сборных команд Российской Федерации, проведение физкультурных мероприятий а также популяризация киберспорта для гармоничного развития личности и укрепления здоровья.

Структура управления ФКС России:

- высшим органом управления является Съезд;

¹² Починкин А.В. *Менеджмент в сфере физической культуры и спорта. Учебное пособие.* – Москва : Спорт, 2022. - 384с.

- коллегиальным постоянно действующим руководящим органом управления Федерации является Правление (Бюро Правления), которое возглавляет Председатель Правления;
- единоличным исполнительным органом является Президент Федерации;
- контрольно-ревизионным органом является Контрольно-ревизионная комиссия.

ФКС России обеспечивает взаимосвязь и соподчиненность региональных спортивных федераций, их целей, задач и функций, а также любых других субъектов спортивного движения, готовых участвовать в развитии компьютерного спорта. В структуре ФКС России действуют спортивный, региональный, коммерческий, научный департаменты, и департамент по связям с общественностью, которые курируют вопросы:

- организации спортивных мероприятий;
- развития компьютерного спорта в России, взаимодействие региональных структур и головной структуры.
- установления партнерства и реализации коммерческих предложений.

Таким образом, осуществляется управление и массовым киберспортом, и спортом высших достижений. Организационная структура охватывает все уровни: управление непосредственной подготовкой спортсменов, местный, региональный, федеральный и международный. На каждом уровне решаются свои задачи и используются фундаментальные принципы системного подхода (целостность и взаимосвязь, иерархичность структуры, множественность описания, структуризация и т.п), применение которых определяет системность управления.

1.3. Спортивная подготовка в компьютерном спорте

Спортивная подготовка – учебно-тренировочный процесс, который подлежит планированию, осуществляется в рамках образовательной или трудовой деятельности, направлен на физическое воспитание и физическое развитие спортсменов, совершенствование их спортивного мастерства посредством систематического участия в спортивных мероприятиях, в том числе спортивных соревнованиях (п. 15.1 ст. 2 Федерального закона 329-ФЗ).

Спортивная подготовка, осуществляемая на основании дополнительных образовательных программ спортивной подготовки, осуществляется организациями, реализующими дополнительные образовательные программы спортивной подготовки (статья 34.1 Федерального закона 329-ФЗ) на основании лицензии на образовательную деятельность и в соответствии с Федеральным стандартом спортивной подготовки по виду спорта «компьютерный спорт». Приказом Министерства спорта Российской Федерации №108 от 05.02.2024 года утверждена «Примерная дополнительная образовательная программа по виду спорта «компьютерный спорт»».

Статьей 34.4 Федерального закона 329-ФЗ предусматриваются права и обязанности, обучающихся по дополнительным программам спортивной подготовки. Требование обязательного медицинского осмотра для обучающихся по программам спортивной подготовки закреплены в ст. 34.5 Федерального закона 329-ФЗ.

Общероссийские спортивные федерации и аккредитованные региональные спортивные федерации (далее – уполномоченные спортивные федерации) и их представители вправе осуществлять общественный контроль за соблюдением организациями, реализующими дополнительные образовательные программы спортивной подготовки, федеральных стандартов спортивной подготовки по соответствующим видам спорта. Федеральные стандарты спортивной подготовки не применяются работодателями в отношении спортсменов, с которыми заключены трудовые договоры, а также общероссийскими спортивными федерациями в отношении членов спортивных сборных команд

Российской Федерации по соответствующим видам спорта (п.7 ст. 33 Федерального закона 329-ФЗ). Спортсмен должен соблюдать установленный работодателем спортивный режим, выполнять план спортивной подготовки, участвовать в соревнованиях по указанию работодателя, соблюдать антидопинговые правила, медицинские рекомендации, требования безопасности и этические нормы в спорте. Приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации № 194н от 28.03.2019 года утвержден профессиональный стандарт «спортсмен», который содержит основную цель профессиональной деятельности, описание и характеристику трудовых функций, необходимые знания и умения спортсменов.

В системе спортивной подготовки киберспортсменов различают несколько взаимосвязанных видов подготовки: физическую, техническую, тактическую, психологическую, теоретическую и интегральную¹³. Ни одна из этих форм подготовки не существует обособлено, вместе они образуют сложный комплекс, направленный на достижение наивысших спортивных результатов.

1. Физическая подготовка представляет собой систему целенаправленных воздействий, направленных на развитие функционально значимых физических качеств спортсмена — силы, выносливости, быстроты, гибкости, координации и иных характеристик, формирующих физиологическую основу результативной соревновательной деятельности. Данная подготовка реализуется посредством применения специальных тренировочных средств и методов, адаптированных к требованиям конкретного вида спорта. В дисциплинах компьютерного спорта физическая подготовленность спортсмена рассматривается в качестве значимого фактора, обеспечивающего устойчивость к утомлению, моторную точность и высокую эффективность в условиях длительной игровой нагрузки в статическом положении. Регулярные физические упражнения (кардио, силовые тренировки и упражнения для повышения гибкости)

¹³ Космина, Е. А. Содержание различных видов спортивной подготовки в компьютерном спорте / Е. А. Космина, Ю. М. Макаров; Национальный государственный университет физической культуры, спорта и здоровья им. П.Ф. Лесгафта, Санкт-Петербург. – Санкт-Петербург: ООО «Издательство «ЛЕМА», 2022. – 185 с.

помогают игрокам быть в хорошей физической форме, улучшают уровень развития доминантных физических качеств для киберспортсменов (быстрота, координация, выносливость).

2. Техническая подготовка – процесс развития и совершенствования технических навыков и умений спортсмена в выполнении конкретных двигательных действий, характерных для определенной спортивной дисциплины. Она включает в себя изучение технических приемов, как в реальной, так и в виртуальной среде, формирование моторных паттернов, тренировку координации и точности, а также освоение специфических навыков, необходимых для достижения высоких результатов¹⁴. Компьютерный спорт требует от игроков высокого уровня владения компьютерными устройствами и технологиями, в реальной среде которые в свою очередь оказывают влияние на эффективность в виртуальной среде. Игроки должны освоить специфические внутриигровые навыки в соответствии с механиками избранного вида программы.

3. Тактическая подготовка – процесс формирования у спортсмена умения принимать обоснованные тактические решения во время соревнований или учебно-тренировочных занятий. Она включает в себя разработку тактических наработок, схем, планов и тактических приемов, направленных на эффективное взаимодействие с соперниками в соответствии с условиями соревнований. Тактическая подготовка помогает спортсмену адаптироваться к различным ситуациям, прогнозировать ход событий и выбирать оптимальные действия для достижения победы или успешного выступления. В компьютерном спорте тактическая подготовка игрока играет важнейшую роль. Игроки должны понимать механику игры, уметь анализировать игру соперника и принимать решения на основе текущей игровой ситуации.

4. Психологическая подготовка – процесс работы над психологическими аспектами спортивной деятельности с целью повышения психологической устойчивости, концентрации внимания, уверенности в себе, волевых, моральных,

¹⁴ Космина, Е. А. Анализ техники в компьютерном спорте / Е. А. Космина // Известия Тульского государственного университета. Физическая культура. Спорт. – 2021. – № 6. – С. 122-128

мотивационных и других психологических качеств спортсмена. Может включать в себя, регулировку предстартовых состояний, тренировки саморегуляции, развитие позитивного мышления, работу с мотивационным компонентом, а также работу с установками спортсмена и т.п. Психологическая подготовка помогает спортсмену эффективно справляться помехами и достигать психологической готовности к соревнованиям. В процессе игры спортсмены должны быть способными контролировать уровень стресса, управлять эмоциями, адаптироваться к быстроизменяющимся условиям игры и демонстрировать высокий уровень интеллектуальных способностей на протяжении всего матча.

5. Теоретическая подготовка – процесс, направленный на овладение спортсменом теоретическими знаниями, связанными с выбранным видом программы. Включает в себя изучение основных принципов, правил, механик, патчей (обновление игры), меты (набор стратегий, тактик и приемов) и других теоретических аспектов избранного вида программы. Теоретическая подготовка помогает спортсмену более глубоко понимать сущность избранной дисциплины, анализировать ситуации, произошедшие на соревнованиях и разрабатывать и применять более эффективные методы тренировок. Игроки должны уметь анализировать свою игру и игру соперников, искать слабые места и улучшать свои тактические наработки на основе полученных знаний. Аналитическая работа позволяет игрокам принимать более эффективные решения и повышать свою игровую результативность.

6. Интегральная подготовка в спорте – процесс, включающий в себя все компоненты подготовки (физическую, техническую, тактическую, психологическую и теоретическую) и их интеграцию с основным соревновательным упражнением.

Психолого-педагогическое сопровождение в компьютерном спорте представляет собой комплексную научно-практическую деятельность, нацеленную на разработку и реализацию психологических и педагогических средств и методов для повышения результативности киберспортсменов. Динамичное развитие

компьютерного спорта выдвигает новые требования к спортсменам и тренерам, подчеркивая важность гармоничного развития всех видов спортивной подготовки.

Важно помнить, что психологические аспекты играют не менее значимую роль, чем все остальные виды спортивной подготовки в достижении выдающихся результатов. А понимание общепринятой теории и методики спортивной тренировки в компьютерном спорте предоставляет фундаментальные инструменты для подготовки квалифицированных спортсменов способных должным образом реализовать свой потенциал.

1.4. Спортивный отбор в компьютерном спорте

Первым шагом для многолетней подготовки киберспортсменов выступает отбор для занятий компьютерным спортом.

Спортивный отбор представляет собой систему специфических требований к киберспортсмену, которые позволят на основе комплексной оценки спрогнозировать вероятность достижения максимальных результатов в киберспортивной деятельности. Для этого необходимо использовать такой комплекс педагогических, медико-биологических и психофизиологических методов и методик, которые не только дадут с большой долей вероятности определить наиболее способных к достижению максимально возможных результатов, но и позволят построить должным образом систему спортивной подготовки для управления, развития и контроля необходимых качеств киберспортсмена.

С увеличением популярности компьютерного спорта возрастает необходимость в систематическом подходе к отбору и подготовке киберспортсменов.

Филин В.П. определяет спортивный отбор как систему организационных и методических мероприятий, которые включают комплекс методов исследования: педагогических, социологических, психологических и медико-биологических, и основываясь на них выявление способностей спортсменов для углубленной специализации¹⁵.

Таким образом, спортивный отбор в киберспорте представляет собой процесс выявления и оценки индивидуальных качеств, необходимых для достижения высоких результатов в соревнованиях.

Спортивный отбор в компьютерном спорте основывается на комплексной оценке следующих факторов, таких как:

¹⁵ Волков, В.М. Спортивный отбор / В.М. Волков, В.П. Филин. – Москва: Физкультура и спорт, 1983. – 176 с.

1. Когнитивные способности – это фундаментальный аспект успешного выступления в киберспорте. Игрокам необходимо быстро воспринимать, обрабатывать и анализировать огромный поток информации, а также принимать эффективные решения в условиях ограниченного времени.

Высокий уровень интеллекта позволяет лучше понимать сложные игровые механики, прогнозировать действия соперников и разрабатывать эффективные стратегии.

Быстрая обработка информации – в киберспорте события развиваются очень быстро, поэтому важна способность мгновенно воспринимать визуальные и аудиальные сигналы, оценивать ситуацию и реагировать.

Стратегическое мышление – умение планировать свои действия на несколько ходов вперед, адаптироваться к изменяющейся игровой ситуации и оптимально использовать ресурсы.

Для оценки когнитивных навыков могут использоваться специализированные когнитивные тесты – например, тесты на внимание, память, скорость реакции, логическое мышление и пространственное восприятие.

2. Физическая подготовка. Хотя киберспорт не требует высокой физической активности, физическая форма существенно влияет на производительность игрока.

Выносливость – длительные игровые сессии требуют способности сохранять концентрацию внимания и быстроту реакции без снижения качества игры.

Координация – точная и быстрая работа рук и зрительного анализатора необходима для эффективного управления персонажем, особенно в видах программ тактического трехмерного боя и стратегии в реальном времени.

Скорость реакции, как форма проявления быстроты, напрямую влияет на успех в ситуациях, требующих молниеносных решений.

Регулярные физические упражнения помогают улучшить кровообращение, снизить утомляемость, уменьшить риск профессиональных

заболеваний (например, туннельного синдрома) и поддерживать общую работоспособность.

В рамках отбора могут проводиться тесты на оценку скорости реакции, координационных способностей и общей физической формы.

3. Психологический фактор – один из важнейших в киберспорте, где давление и стрессовые ситуации возникают на постоянной основе.

Стрессоустойчивость – способность сохранять спокойствие и принимать взвешенные решения в условиях давления, например, во время важных матчей или при проигрыше.

Мотивация – внутреннее стремление к развитию и победам помогает выдерживать интенсивные тренировки и соревновательный график.

Концентрация внимания - умение долго удерживать внимание на игре без отвлечений, что особенно важно в ходе длительных турниров.

В качестве методов оценки подойдут психологические тесты, интервью с психологами, наблюдение за поведением в стрессовых игровых ситуациях и анализ реакции на поражения или неудачи.

4. Многие спортивные дисциплины киберспорта – командные, и успех зависит не только от индивидуальных умений, но и от взаимодействия внутри коллектива.

Сотрудничество в команде – способность работать совместно с другими игроками, поддерживать общий ритм и помогать товарищам по команде.

Коммуникация – четкая и своевременная передача информации и корректировка действий в ходе игры.

Лидерство – умение направлять команду, принимать решения и вдохновлять других.

В качестве тестов на командное взаимодействие, может применяться наблюдение за коммуникацией в игровых и тренировочных ситуациях, интервью и групповые упражнения в соответствии с конкретным видом программы.

Таким образом, спортивный отбор в компьютерном спорте – это комплексный процесс, который учитывает не только игровые навыки, но и когнитивные, физические, психологические, теоретические, технические и социальные аспекты. Такой подход позволяет выявить наиболее перспективных игроков и сформировать сбалансированные и эффективные команды.

Используемые при отборе в других видах спорта антропометрические показатели, особенности строения тела, в настоящее время не применимы к киберспорту. В настоящее время проводится ряд исследований, например в Сеченовском университете¹⁶, направленных на оценку когнитивных качеств, антропометрических показателей, компонентного состава тела и метаболизма, для определения корреляции между визуальными показателями и успешностью в киберспорте. Результаты этих исследований пока не опубликованы, поэтому рекомендуется применять данные, определенные как значимые в видах спорта, имеющих сходную психофизиологическую нагрузку.

При формировании контингента для занятий компьютерным спортом осуществляется оценка психофизиологических характеристик потенциальных участников, например: оценка простой зрительно-моторной реакции на световые сигналы (стимулы), клик-тест. Отбор для зачисления на программы спортивной подготовки проводится в соответствии с требованиями ФССП и программ спортивной подготовки по компьютерному спорту. Министерством спорта разработаны методические рекомендации по направлению отбора и сопровождения спортивно одаренных детей, например, Методические рекомендации о механизмах и критериях отбора спортивно одаренных детей, утвержденные приказом Минспорта России от 25 августа 2020 г. № 636, Методические рекомендации о создании системы отбора и комплексного сопровождения спортивно одаренных детей, включая их спортивную

¹⁶ <https://www.sechenov.ru/pressroom/news/v-sechenovskom-universitete-startovalo-unikalnoe-issledovanie-po-izucheniyu-zdorovya-professionalnykh/>

ориентацию, утвержденные приказом Минспорта России от 21 мая 2024 г. № 525.

Отбору подлежат дети, не имеющие медицинских ограничений к систематическим тренировочным занятиям, обладающие комплексом физических, психологических задатков, способностей и (или) двигательных умений, морфологическими и другими характеристиками, необходимыми для прохождения ими спортивной подготовки и достижения высоких спортивных результатов в составе спортивных сборных команд субъектов Российской Федерации и спортивных сборных команд Российской Федерации, дисциплинированные, инициативные, обладающие высокой работоспособностью и целеустремленностью. Особое внимание уделяется уровню развития когнитивных способностей, скорости и точности двигательных реакций, способности к устойчивой концентрации внимания, а также мотивации на достижение соревновательных результатов.

Контрольные вопросы к Главе 1.

1. Назовите основные этапы в развитии компьютерного спорта в России и в мире.
2. Когда создана Общероссийская общественная организация «Федерация компьютерного спорта России» и ее роль в киберспортивном движении?
3. Когда создана Международная федерация компьютерного спорта (IESF) и ее роль в киберспортивном движении?
4. Назовите приоритетные направления развития компьютерного спорта в России.
5. Какие нормативные документы регулируют отношения в киберспорте?
6. Какие основные положения содержит Федеральный закон 329-ФЗ?
7. Назовите уровни органов управления в области ФКиС, их полномочия.
8. Назовите виды спортивной подготовки.
9. Опишите понятие и содержание физической подготовки в киберспорте.
10. Опишите понятие и содержание технической подготовки в киберспорте.
11. Опишите понятие и содержание тактической подготовки в киберспорте.
12. Опишите понятие и содержание психологической подготовки в киберспорте.
13. Опишите понятие и содержание теоретической подготовки в киберспорте.
14. Опишите понятие и содержание интегральной подготовки в киберспорте.
15. Какие факторы необходимо учитывать при спортивном отборе киберспортсменов?

Глава 2. СИСТЕМА, СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ СПОРТИВНОЙ ПОДГОТОВКИ В КОМПЬЮТЕРНОМ СПОРТЕ (КИБЕРСПОРТЕ)

Система спортивной подготовки определена в статье 32 Федерального закона 329-ФЗ и включает в себя:

- 1) федеральные стандарты спортивной подготовки;
- 2) примерные дополнительные образовательные программы спортивной подготовки, дополнительные образовательные программы спортивной подготовки;
- 3) организации, реализующие дополнительные образовательные программы спортивной подготовки, обладающие образовательной лицензией;
- 4) центры спортивной подготовки (центры подготовки спортивного резерва), медицинские организации, включая центры спортивной медицины, научные организации в области физической культуры и спорта, физкультурно-спортивные организации;
- 5) тренеров-преподавателей, иных специалистов в области физической культуры и спорта, лиц, проходящих спортивную подготовку, включая обучающихся, родителей (законных представителей) таких несовершеннолетних лиц;
- 6) органы государственной власти, осуществляющие государственное управление в области физической культуры и спорта, в сфере образования, в области обороны, в области безопасности, в сфере организации медико-биологического обеспечения спортсменов спортивных сборных команд Российской Федерации, органы публичной власти федеральной территории «Сириус»), а также органы местного самоуправления, осуществляющие управление в области физической культуры и спорта и в сфере образования, созданные указанными органами государственной власти, органами публичной власти и органами местного самоуправления консультативные, совещательные и иные органы;

7) объединения юридических лиц, работодателей и их объединений, спортивные федерации, общественные объединения, осуществляющие деятельность в области физической культуры и спорта и (или) в сфере образования.

Система спортивной подготовки создает условия для непрерывного прохождения этапов спортивной подготовки с учетом физической подготовленности лиц, проходящих спортивную подготовку.

Структура спортивной подготовки – это этапы, установленные в Федеральном законе 329-ФЗ:

- 1) спортивно-оздоровительный этап;
- 2) этап начальной подготовки;
- 3) учебно-тренировочный этап (этап спортивной специализации);
- 4) этап совершенствования спортивного мастерства;
- 5) этап высшего спортивного мастерства.

Содержание спортивно-оздоровительного этапа определяется дополнительными общеразвивающими программами в области физической культуры и спорта в соответствии с законодательством об образовании. На спортивно-оздоровительный этап не распространяются требования федеральных стандартов спортивной подготовки.

Содержание этапов спортивной подготовки, начиная с этапа начальной спортивной подготовки до этапа высшего спортивного мастерства, определяется дополнительными образовательными программами спортивной подготовки, разрабатываемыми организациями, реализующими дополнительные образовательные программы спортивной подготовки, с учетом примерных дополнительных образовательных программ спортивной подготовки, включающих требования ФССП по виду спорта.

Если на одном из этапов спортивной подготовки, результаты прохождения спортивной подготовки не соответствуют требованиям, установленным примерными дополнительными образовательными

программами спортивной подготовки, прохождение следующего этапа спортивной подготовки не допускается.

Федеральные стандарты спортивной подготовки – совокупность минимальных необходимых требований к спортивной подготовке, обязательных для организаций, осуществляющих спортивную подготовку в соответствии с Федеральным законом 329-ФЗ. Утвержденный федеральный стандарт спортивной подготовки по виду спорта «компьютерный спорт» обязателен при разработке и реализации программы спортивной подготовки. Федеральные стандарты спортивной подготовки предназначены для обеспечения на всей территории Российской Федерации единства основных требований к спортивной подготовке, планомерности осуществления спортивной подготовки, подготовки спортивного резерва для спортивных сборных команд, в том числе для спортивных сборных команд Российской Федерации. Компоненты, входящие в структуру Федерального стандарта спортивной подготовки представлены на рисунке 3.

Материально-техническое обеспечение спортивной подготовки изложено

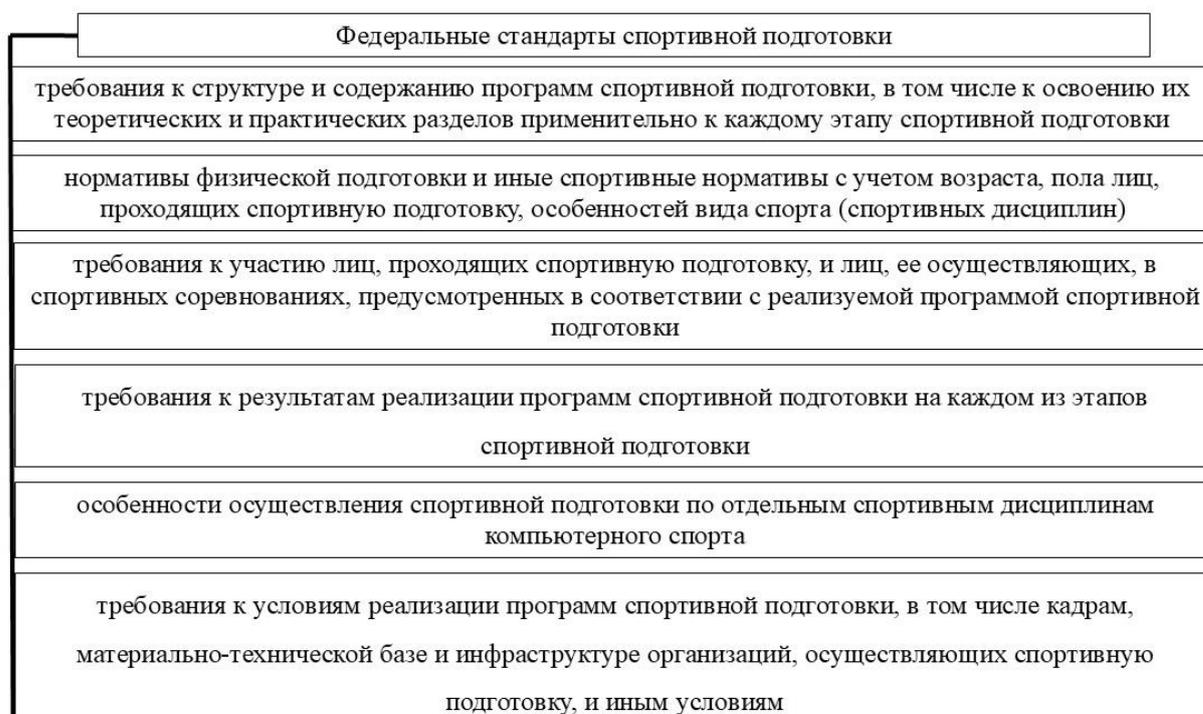


Рисунок 3 - Компоненты, входящие в структуру Федерального стандарта спортивной подготовки

в приложениях № 10 и № 11 Приказа Министерства спорта Российской

Федерации от 14.07.2025 № 554 «Об утверждении федерального стандарта спортивной подготовки по виду спорта «компьютерный спорт».

Особенности регулирования спортивной подготовки для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья, проходящих спортивную подготовку, устанавливаются специальными федеральными стандартами спортивной подготовки.

Организации, реализующие дополнительные образовательные программы спортивной подготовки, обеспечивают соблюдение федеральных стандартов спортивной подготовки, разрабатывают и реализуют на основе данных стандартов программы спортивной подготовки.

Спортивная тренировка в компьютерном спорте представляет собой непрерывный, системно организованный педагогический процесс, охватывающий многолетний цикл подготовки, включающий обучение, воспитание и целенаправленное развитие функциональных возможностей организма, обеспечивающих высокую соревновательную результативность, направленный на достижение максимально возможного результата киберспортсмена, а также комплекс восстановительных мер. В рамках реализации программ спортивной подготовки в соответствии с ФССП на различных этапах подготовки спортсмена акцент делается на развитии физических качеств, имеющих непосредственное значение для достижения высокого уровня спортивной результативности. К ним относятся быстрота, выносливость, ловкость, гибкость и сила, при этом каждое из указанных качеств реализуется через совокупность тренировочных воздействий, характеризующихся определенным типом, интенсивностью, объемом, частотой и регламентированными восстановительными интервалами.

В компьютерном спорте функциональная значимость физических качеств дифференцируется с учетом специфики соревновательной деятельности. Так, сила как способность преодолевать внешние сопротивления за счет работы скелетной мускулатуры обладает слабой значимостью, в силу преобладания статико-динамических нагрузок невысокой амплитуды и интенсивности.

Быстрота, напротив, приобретает приоритетное значение, поскольку деятельность киберспортсмена требует высокой скорости выполнения мелко-амплитудных движений, особенно пальцев кистей рук, в условиях повышенной плотности потока информации и ограниченного времени на принятие решений. Данный параметр как правило обусловлен подвижностью нервно-мышечных процессов.

Выносливость в компьютерном спорте определяется как способность длительно поддерживать эффективность моторных действий в условиях утомления, сопряженного с длительным сохранением статического положения туловища и высокой частотой активизации мелких мышечных групп. Она проявляется в способности сохранять точность и темп действий при управлении периферийными устройствами – мышью, клавиатурой, контроллерами — на протяжении продолжительных игровых сессий.

Гибкость, связанная с амплитудой движений в суставах, в условиях компьютерного спорта имеет ограниченное прикладное значение, за исключением случаев, когда речь идет о профилактике опорно-двигательных нарушений при длительном статичном положении тела.

Ловкость, понимаемая как способность к построению и быстрой перестройке двигательных действий в условиях изменяющейся игровой ситуации, выступает как значимый компонент эффективности. Она обеспечивает адекватное реагирование на внешние раздражители, переработку информации и переключение между различными типами двигательных и когнитивных задач, что делает ее важным фактором соревновательной успешности.

2.1 Спортивно-оздоровительный этап

Спортивно-оздоровительный этап в компьютерном спорте – этап спортивной подготовки, реализуемый в организациях дополнительного образования, содержание которого определяется в соответствии с реализуемыми такими организациями дополнительными общеразвивающими программами по компьютерному спорту, и на этот этап не распространяются требования федеральных стандартов спортивной подготовки.

В системе среднего образования возможна подготовка по компьютерному спорту в рамках Модуля «компьютерный спорт» по предмету «физическая культура»: Приказом Министерства просвещения России от 18.05.2023 года № 371 (в ред. от 19.03.2024) «Об утверждении федеральной образовательной программы среднего образования» в п.163.10.27 утвержден Модуль «компьютерный спорт» и пояснительная записка модуля «компьютерный спорт».

Спортивно-оздоровительный этап подготовки представляет собой фундаментальный начальный уровень формирования предпосылок, необходимых для последующей успешной специализации в различных дисциплинах компьютерного спорта. На данном этапе осуществляется предварительный отбор обучающихся, обладающих потенциальными возможностями для дальнейшего прохождения индивидуального отбора и зачисления на этап начальной спортивной подготовки. Учитывая относительную неустойчивость адаптационных механизмов организма на начальных стадиях вовлечения в учебно-тренировочную деятельность, особое значение приобретает строгое дозирование физических и психоэмоциональных нагрузок с учетом индивидуальных психофизиологических параметров занимающихся. Целью спортивно-оздоровительного этапа является формирование необходимого исходного уровня теоретической и физической подготовленности киберспортсменов, необходимых для освоения элементарных общеразвивающих и специализированных упражнений,

соответствующих профилю цифровой дисциплины. В рамках данного этапа обучающиеся проходят первичное знакомство с основами техники безопасности, включая вопросы информационной и электротехнической безопасности, овладевают базовыми навыками работы с периферийным оборудованием, а также осваивают процедуры создания игровых учетных записей и никнеймов (виртуальное имя), необходимых для дальнейшего участия в учебно-тренировочном процессе.

Задачи спортивно-оздоровительного этапа представлены на рисунке 4.

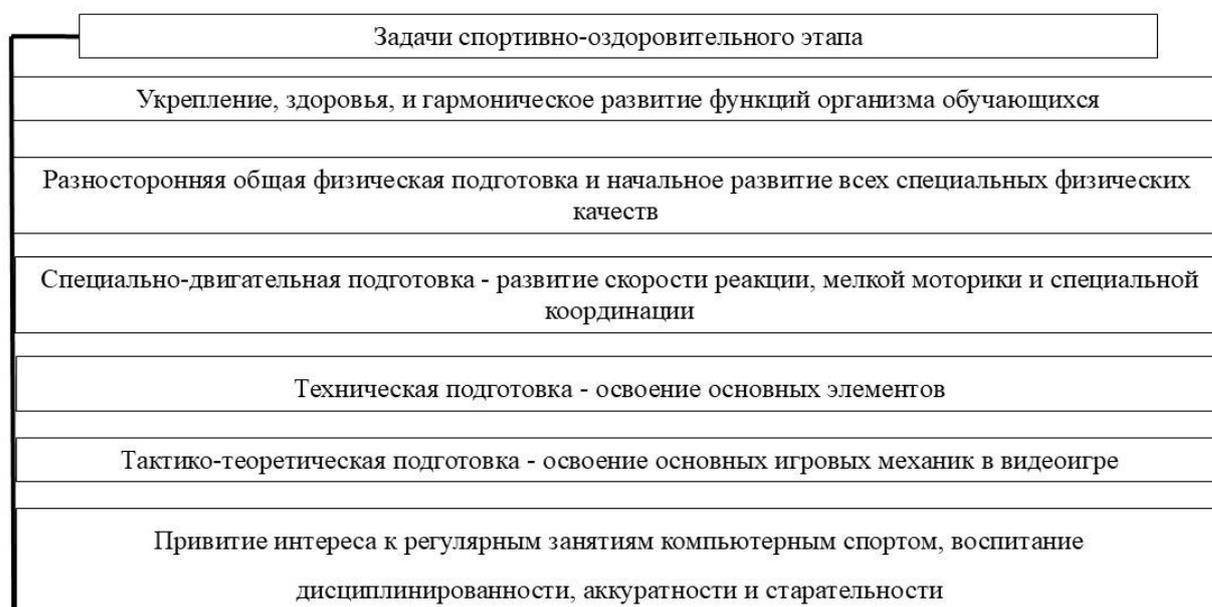


Рисунок 4 - Задачи спортивно-оздоровительного этапа

Требование осознанного и серьезного подхода к выбору никнейма должны быть доведены до всех, кто начинает пользоваться компьютерной техникой наравне с положениями о технике безопасности. Никнейм – это псевдоним, который используется человеком для общения в онлайн-среде, в социальных сетях, на форумах или в компьютерных играх. Но в отличие от псевдонима, который как правило применяется, чтобы скрыть свое реальное имя, никнейм представляет собой уникальное имя, которое используется киберспортсменом вместо настоящего имени или фамилии для идентификации киберспортсмена. Вопрос выбора никнейма необходимо включать в

программы по компьютерному спорту в самом начале занятий компьютерным спортом.

Никнейм может быть защищен авторским правом, поэтому выбор никнейма может сформировать интеллектуальную собственность, свой собственный бренд в мире компьютерный спорта, где уникальность играет важную роль, так как именно она помогает выделиться из большого количества киберспортсменов. Это виртуальное «лицо» киберспортсмена, отраженное в цифровом профиле, которое влияет на его образ, восприятие и даже на возможность сотрудничества с партнерами.

Никнейм может стать не просто именем, а мощным инструментом для улучшения психологического состояния игрока. Выбор сильного, внушительного или даже агрессивного имени, может оказать особое психологическое воздействие, поднять уверенность и мотивацию носителя такого никнейма. Занятия компьютерным спортом – это инструмент самовыражения, проявление индивидуальности каждого человека. В компьютерном спорте есть личные и командные соревнования, но и значение никнейма в обоих случаях велико. Никнейм становится своего рода аватаром в сфере компьютерного спорта, позволяя отразить характер, стиль игры или предпочтения. Это помогает другим игрокам и зрителям лучше понять, чего можно ожидать от того или иного игрока. Никнейм также может быть связан с игровой историей игрока или его личными достижениями, что может дополнительно мотивировать его на новые успехи.

Выбор никнейма не должен быть случайным, так как это может негативно сказаться на имидже игрока и его популярности в сообществе и привести к таким проблемам, как:

- негативная репутация среди игрового сообщества;
- никнейм вызывает отрицательные ассоциации, другие игроки могут начать мешать игроку или отказываться играть с ним вовсе;

- плохой выбор никнейма может привести к потере доверия со стороны других игроков, которые могут считать вас несерьезным или недостойным внимания;

- некоторые игровые платформы могут запретить использование никнеймов, которые содержат оскорбительные или неприемлемые слова;

- осознанный выбор никнейма, который вызывает отрицательные эмоции, может создать дискомфорт и негативное влияние на самочувствие в игре.

Во всех регламентах соревнований ФКС России есть ограничения на допуск к участию в соревнованиях по никнейму:

«Организаторы сохраняют за собой право не допустить до Соревнования участников, если названия их аккаунтов (никнеймы) или названия их команд:

- защищены авторскими правами третьей стороны (при отсутствии у пользователя письменного разрешения от правообладателя);

- сходны или идентичны никнеймам других участников или названиям других команд;

- сходны или идентичны никнеймам официальных лиц спортивного Соревнования;

- имеют нецензурное, непристойное или оскорбительное значение».

Начинающий киберспортсмен может ориентироваться на следующие рекомендации по выбору никнейма:

1. Никнейм должен иметь позитивную окраску;
2. В никнейм можно включить название или несколько слогов имени или фамилии кумира, любимого персонажа игры, фильма и т.д.;
3. Никнейм может быть образующим от фамилии;
4. Никнейм должен легко читаться и произноситься;
5. Выбор никнейма может быть приурочен к какому-то значимому событию, которое повлияло на жизнь, мировоззрение, взгляды человека;
6. Для интересного звучания можно переводить слово на разные языки и обратно, тем самым найти интересное звучание и смысл.

В целом, выбор никнейма является неотъемлемой частью любого человека в сфере компьютерного спорта. Правильный подход к выбору никнейма может положительно сказаться на репутации, узнаваемости и коммуникации.

Снижение фактического возраста игроков компьютерных игр и необходимости структурированной и научно-обоснованной подготовки киберспортсменов, требует снижения возраста начинающих заниматься компьютерным спортом на спортивно-оздоровительном этапе подготовки.

На спортивно-оздоровительном этапе важно формировать устойчивые предпосылки к укреплению здоровья, повышать общий уровень работоспособности, как физической, так и интеллектуальной. При организации учебно-тренировочного процесса нужно учитывать совокупность факторов, лимитирующих объем и характер физических нагрузок, недостаточная сформированность специфических двигательных умений, отсутствие адаптационных физиологических механизмов к систематическим физическим воздействиям, возрастные особенности морфофункционального развития организма.

Основные тренировочные средства представлены на рисунке 5.

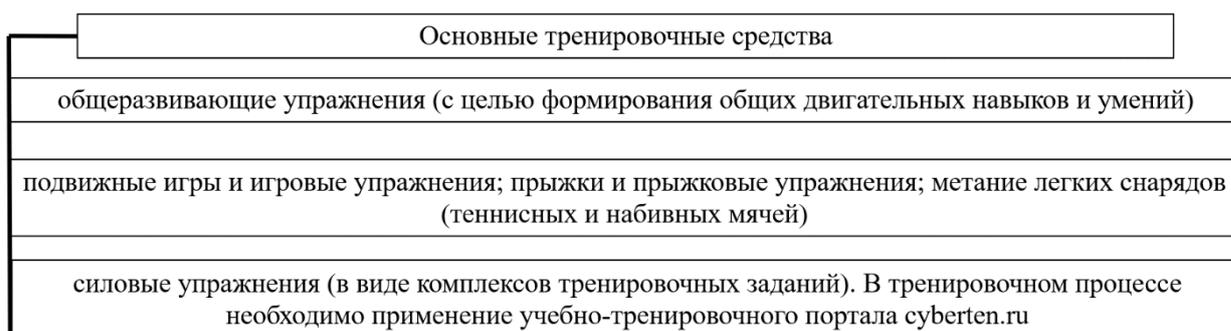


Рисунок 5 - Основные тренировочные средства

Следует отметить, что приведенный перечень не является исчерпывающим и может быть дополнен в соответствии с профессиональным опытом и приоритетами специалистов, осуществляющих тренировочный процесс.

Основные методы выполнения упражнений на спортивно-оздоровительном этапе представлены на рисунке 6.



Рисунок 6 - Основные методы выполнения упражнений на спортивно-оздоровительном этапе

Методический инструментарий, применяемый на спортивно-оздоровительном этапе, по своей сущности не имеет существенных отличий от методов, используемых на последующих этапах спортивной подготовки. Вместе с тем, различия проявляются в пропорциональном их распределении, что определяется задачами данного этапа и уровнем подготовленности контингента занимающихся.

Учебно-тренировочный (далее – тренировочный) процесс должен быть организован таким образом, чтобы периоды взаимодействия с цифровыми устройствами и выполнения упражнений с использованием компьютерной техники чередовались с активными формами двигательной активности. Параллельно внедряются элементы профилактической направленности, ориентированные на сохранение зрительных функций и опорно-двигательного аппарата, включая комплексы специальных упражнений оздоровительного характера (общеразвивающие упражнения, комплексы упражнений для пальцев рук и кистей, комплексы упражнений для глаз).

Организация учебно-тренировочной деятельности на спортивно-оздоровительном этапе характеризуется преобладанием наглядных методов (демонстрация двигательных действий, использование визуальных пособий), а также активным применением игровых и условно-соревновательных форм. При обучении базовым двигательным действиям, общеразвивающим упражнениям и подвижным играм или спортивным играм демонстрация должна носить целостный и эталонный характер, а словесные объяснения быть лаконичными, доступными для восприятия обучающимися. Примером игрового обучения антидопинговым правилам является использование наглядных пособий и рекомендаций РУСАДА, приложения WADA QUIZ.

Система контроля на данном этапе подготовки строится на основе применения комплекса диагностических методик, включающих педагогические, медико-биологические и функциональные методы оценки. Данные подходы позволяют определить текущее состояние здоровья, уровень морфофункционального развития, уровень общей подготовленности, а также объем выполненной тренировочной нагрузки. Полученные результаты служат основой для последующей коррекции содержания, объема и интенсивности учебно-тренировочного процесса.

Оценка эффективности реализации задач спортивной подготовки на спортивно-оздоровительном этапе проводится с опорой на совокупность показателей, к числу которых относятся: состояние здоровья спортсменов, стабильность состава учебных групп и регулярность участия в тренировочных мероприятиях, гармоничность психофизического развития, степень усвоения знаний в области личной гигиены, оказания первичной медицинской помощи, а также уровень освоения основ физической культуры, дисциплинированности и самоконтроля в процессе тренировочной деятельности. В качестве инструментов можно использовать кастомные (индивидуально созданные или модифицированные) карты в соответствии с видом программы или платформы: cyberten.ru, aim400kg.com, klik-test.ru, click-storm.ru, cpstest.org, obrazavr.ru, www.arealme.com, konstruktortestov.ru и т.п. Устройства

психофизиологического тестирования: «психофизиолог», «нейрософт психотест» и т.п.

2.2. Этап начальной спортивной подготовки

Этап начальной подготовки в системе спортивной подготовки по компьютерному спорту представляет собой начальную фазу ранней специализированной тренировки, направленную на формирование фундаментальной двигательной базы, освоение первичных технических и тактических элементов киберспортивных соревновательных дисциплин, а также приобщение обучающихся к основам физической культуры, спортивного образа жизни и соответствующей терминологии. Основной целью данного этапа является развитие у занимающихся устойчивого комплекса двигательных умений и навыков, формируемых на основе адаптированных упражнений, заимствованных из различных дисциплин и видов программ компьютерного спорта, а также обеспечение всестороннего физического развития с акцентом на укрепление здоровья.

На этапе начальной подготовки осуществляется систематическое овладение элементарными знаниями в области теории и методике физической культуры и спорта, формируется начальное представление о структуре и принципах спортивной деятельности в компьютерных дисциплинах, включая базовые компоненты техники, правила, а также аспекты безопасности и самоконтроля, формирование никнейма. Указанный этап подготовки служит не только инструментом социализации, спортизации, но и механизмом всестороннего педагогического воздействия, обеспечивая гармоничное развитие основных физических качеств и способствуя становлению волевых, эмоционально-волевых и нравственно-этических особенностей поведения обучающихся.

В соответствии с ФССП к освоению программ содержания этапа начальной подготовки допускаются лица не моложе 12 лет, не имеющие медицинских ограничений к участию в учебно-тренировочном процессе, прошедшие соответствующий отбор и продемонстрировавшие достаточный уровень психофизической готовности. Одним из критериев допуска является

также успешное выполнение нормативов общей физической и специальной физической спортивной подготовки.

На этап начальной подготовки первого года обучения зачисляются лица, сдавшие все нормативы по общей физической, специальной физической подготовки с учетом возраста, особенностей вида спорта «компьютерный спорт» (далее – контрольные нормативы), предусмотренные ФССП. Организация спортивной подготовки может применять тесты индивидуального отбора. Зачисляемый должен иметь документ, подтверждающий медицинский допуск к занятиям компьютерным спортом.

Содержательные задачи этапа включают в себя обеспечение формирования устойчивого интереса к систематическим занятиям компьютерным спортом, получение общих теоретических знаний о физической культуре и киберспорте, формирование двигательных умений и навыков, с учетом особенностей киберспорта, повышение уровня физической подготовленности и всестороннее гармоничное развитие физических качеств, укрепление здоровья. Важным направлением становится реализация педагогических условий для формирования самостоятельности, выработки устойчивого интереса к физическим упражнениям, воспитания ответственного отношения к собственному здоровью и потребности в систематических занятиях физической культурой и спортом.

Система контроля на данном этапе подготовки строится на основе применения комплекса диагностических методик, включающих педагогические, медико-биологические и функциональные методы оценки. Данные подходы позволяют определить текущее состояние здоровья, уровень морфофункционального развития, уровень общей подготовленности, а также объем выполненной тренировочной нагрузки. Полученные результаты служат основой для последующей коррекции содержания, объема и интенсивности учебно-тренировочного процесса.

Оценка результативности организации определяется показателем устойчивости состава учебных групп на этапе начальной подготовки,

регулярность посещения тренировок обучающимися, выполнением нормативов.

Оценка эффективности освоения программ спортивной подготовки на начальном этапе осуществляется на основе совокупности показателей: состояние здоровья спортсменов, гармоничное психофизическое развитие, уровень усвоения знаний по личной гигиене и первичной медицинской помощи, степень освоения основ физической культуры, а также дисциплинированности, навыков самоконтроля в тренировочном процессе. В качестве диагностических инструментов можно использовать кастомные карты в соответствии с видом программы или платформы: cyberten.ru, aim400kg.com, klik-test.ru, click-storm.ru, cpstest.org и т.п. Устройства психофизиологического тестирования: «психофизиолог», «Нейрософт психотест» и т.п.

2.3. Учебно-тренировочный этап

Учебно-тренировочный этап, рассматриваемый как этап спортивной специализации, представляет собой ключевой структурный элемент в системе многолетней подготовки киберспортсменов, в рамках которой осуществляется переход от преимущественно общеразвивающего содержания учебно-тренировочного процесса к специализированному формированию соревновательных умений и навыков в рамках конкретного вида программы или амплуа. Целевой ориентир данного этапа заключается в выстраивании индивидуальной траектории становления спортсмена, основанной на ранее сформированной разносторонней подготовке и направленной на совершенствование техники, психофизических способностей и способностей к результативному функционированию в условиях повышающейся соревновательной сложности, выбору спортивной дисциплины.

Основными задачами учебно-тренировочного этапа являются обеспечение функциональной и физической готовности к продолжительному и высокоинтенсивному соревновательному взаимодействию; овладение рациональными двигательными действиями, обеспечивающими вариативное применение технических приемов в нестандартных игровых ситуациях, а также закрепление и развитие двигательных умений в условиях моделируемых соревновательных факторов, соблюдение антидопингового законодательства.

Дополнительно реализуются задачи формирования устойчивой мотивации к спортивной деятельности, воспитания психических и личностных качеств — целеустремленности, различных видов внимания, стрессоустойчивости, способности к оперативной саморегуляции.

На учебно-тренировочном этапе происходит определение спортивной специализации – киберспортсмен определяется с той спортивной дисциплиной, по которой он планирует в дальнейшем осуществлять спортивную подготовку.

Спортивная подготовка по спортивным дисциплинам вида спорта «компьютерный спорт» проводится в соответствии со Всероссийским реестром

видов спорта: боевая арена, соревновательные головоломки, стратегия в реальном времени, технический симулятор, файтинг, спортивный симулятор, тактический трехмерный бой.

Основные характеристики спортивных дисциплин компьютерного спорта и примеры видеоигр, которые используются в качестве инвентаря в тренировочной и соревновательной деятельности:

Боевая арена – спортивная дисциплина компьютерного спорта, в которой стороны сражаются друг с другом на карте особого вида с целью уничтожения главного здания команды соперника. Каждый игрок управляет одним из списка доступных героев, отличающихся характеристиками и способностями. В течение матча герои могут становиться сильнее, получать новые способности и снаряжение. Примеры игр: «Dota 2», «Heroes of the Storm», «Arena of Valor», «Smite», «Deadlock», «Superball».

Соревновательные головоломки – спортивная дисциплина компьютерного спорта, представляющая собой решение логических задач участниками соревнований, результат которого зависит от скорости логического мышления и сообразительности, определяющих выбор той или иной стратегии игры для достижения победы. Примеры игр: «Hearthstone», «Dueling tetris», «Pirates & Puzzles Tournament».

Спортивный симулятор (симулятор спортивной игры) – спортивная дисциплина компьютерного спорта, воссоздающая с помощью видеоигры спортивную игру на арене по правилам вида спорта, признанного в установленном порядке. Примеры игр: «Madden NFL» (номер версии), «EA Sports UFC» (номер версии), «PGA TOUR» (номер версии), «Tennis World Tour» (номер версии).

Стратегия в реальном времени – спортивная дисциплина компьютерного спорта, в которой противоборствующие стороны участников соревнований на арене в реальном времени позиционируют и маневрируют игровыми персонажами, для защиты районов карты и/или уничтожения активов своих соперников. В ходе игры могут создаваться дополнительные игровые

персонажи и улучшаться свойства уже имеющихся. Примеры игр: «Starcraft» (номер версии), «Warcraft» (номер версии), «Warhammer 40,000» (номер версии), «Age of Empires: Definitive Edition», «Total War» (номер версии), «Sid Meier's Civilization» (номер версии), «Heroes of might and magic» (номер версии).

Технический симулятор – спортивная дисциплина компьютерного спорта, в которой участники соревнований, имитируя физическое поведение и управление техническими средствами, достигают победы в соответствии с Техническими правилами дисциплины. В результате соревновательной деятельности участник соревнований получает навыки управления реальными техническими средствами (например: танковый симулятор, авиационный симулятор, автомобильный симулятор). Примеры игр: «Project CARS» (номер версии), «Assetto Corsa Competizione» (версия), «Rotor Rush, DCL the Game», «Liftoff», Аэросим, «Uncrashed: FPV Drone Simulator», «CarX» (номер версии).

Файтинг – дисциплина компьютерного спорта, имитирующая процесс единоборства на арене с помощью видеоигры, в которой участнику соревнований необходимо снизить до нуля параметр энергии (здоровья) объекта управления соперника за отведенное время. Примеры игр: «Street Fighter» (номер версии), «Tekken» (номер версии), «Mortal Kombat» (номер версии), «Injustice» (номер версии).

Тактический трехмерный бой – спортивная дисциплина компьютерного спорта, где для соревнований используется командная видеоигра, выступающая симулятором тактического боя, где каждый участник команды, осуществляя управление своим объектом управления, взаимодействует с участниками своей команды с целью уничтожения объектов управления команды соперника или достижения поставленной задачи. Примеры игр: «Warface», «Armored Warfare», «Мир танков», «Мир кораблей», «Counter-Strike» (номер версии), «Overwatch» (номер версии), «Rainbow Six: (номер версии), Free Fire, Call of Duty (номер версии), PlayerUnknown's Battlegrounds, PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile,

Quake (номер версии), Battlefield (номер версии), Apex Legend, Standoff (номер версии).

Значительная часть тренировочной нагрузки на данном этапе сосредоточена на тактической и теоретической подготовке, общей физической подготовке, углубленной технической подготовке, многократном повторении различных тактических моделей, а также на развитии двигательных способностей. Особый акцент делается на формирование индивидуального технического стиля, опирающегося на внутреннюю структуру двигательных действий и адаптированного к условиям реального игрового процесса. При этом тренировочные воздействия подбираются с учетом физиологических и психомоторных параметров, что обеспечивает нарастание тренировочного эффекта без риска функционального перенапряжения.

С точки зрения регулирования тренировочной нагрузки на учебно-тренировочном этапе приоритет отдается постепенному и планомерному увеличению общего объема тренировочной работы при сохранении контролируемого уровня ее интенсивности. Такой подход обусловлен необходимостью недопущения причинения вреда в условиях биологического созревания организма. Рост интенсивности тренировочной деятельности допускается в пределах, не нарушающих устойчивость восстановительных механизмов, особенно в периоды активного соматического роста и эндокринной перестройки, когда ресурсы организма частично мобилизованы на обеспечение естественного морфофункционального развития. Строгое соблюдение баланса между объемом и интенсивностью тренировочного воздействия, равно как и постоянный мониторинг функционального состояния занимающихся, являются обязательными условиями эффективной реализации задач учебно-тренировочного этапа подготовки в компьютерном спорте.

Основные задачи учебно-тренировочного этапа представлены на рисунке 7.

На учебно-тренировочном этапе годовой цикл подготовки включает подготовительный и соревновательный периоды.

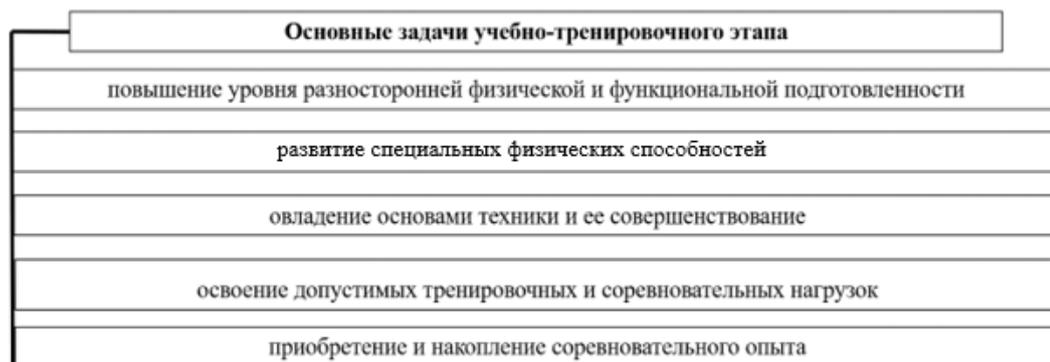


Рисунок 7 - Основные задачи учебно-тренировочного этапа

Для спортсменов с подготовкой менее 2-х лет главное внимание уделяется разносторонней физической подготовке, повышению уровня функциональных возможностей, дальнейшему расширению арсенала технико-тактических навыков и приемов. При планировании годовых циклов для спортсменов с подготовкой свыше 2-х лет в подготовительном периоде средствами ОФП решаются задачи дальнейшего повышения уровня общей физической подготовленности: упражнения на растягивание, на укрепление мышц спины, пресса, кистей.

Для специальной физической подготовки предлагаются упражнения на сайте Cyberten.ru: мелкая моторика и моторная асимметрия, клик-тест, скорость реакции, на сайте klik-test.ru различные вариации клик тестов, на сайте aim400kg.com комплексы упражнений для развития реакционных способностей, упражнения для тренировки точности. В соревновательном периоде решаются задачи улучшения спортивных результатов, а также задачи выполнения контрольных нормативов.

В рамках учебно-тренировочного этапа многолетней подготовки, соответствующего фазе спортивной специализации, годичный тренировочный макроцикл проектируется с учетом двух целевых соревновательных периодов, что предполагает наличие двойной пиковой формы. Такая структура позволяет оптимизировать соотношение между этапами подготовки, восстановлением и соревновательной деятельностью, обеспечивая совершенствование

спортивной формы и повышение результативности в рамках календарного цикла.

Учитывая, что на данном этапе спортивной подготовки осуществляется как начальная, так и углубленная специализация в рамках избранной дисциплины компьютерного спорта, возникает необходимость в разделении контингента обучающихся. Такая дифференциация предполагает разграничение содержания тренировочной нагрузки, направлений технико-тактического обучения и уровня соревновательной нагрузки в зависимости от степени сформированности индивидуальных способностей и стадии подготовки конкретного спортсмена. Индивидуализация программного материала становится обязательным условием сохранения положительной динамики его освоения.

Спортивная подготовка на учебно-тренировочном этапе направлена на формирование устойчивого интереса к занятиям компьютерным спортом, формирование разносторонней общей и специальной физической подготовленности, а также теоретической, технической, тактической и психологической подготовленности по компьютерному спорту, обеспечение участия в официальных спортивных соревнованиях и формирование навыков соревновательной деятельности, укрепление здоровья.

Оценка эффективности спортивной подготовки на учебно-тренировочном этапе основывается на систематическом мониторинге ряда показателей, отражающих как количественные, так и качественные изменения в состоянии спортсмена. Важнейшим критерием является динамика развития общей и специальной физической подготовленности, а также степень усвоения и вариативного применения тактико-технических действий, соответствующих соревновательному профилю киберспортсмена. При этом фиксируется прирост показателей специальной физической подготовленности и когнитивных способностей.

Дополнительным показателем результативности подготовки служит стабильность соревновательных выступлений в официальных турнирах,

проводимых в рамках утвержденного календарного плана. Важную роль при этом играет не только достигнутое место, но и характер динамики – способность улучшать результаты в условиях усложнения игровой обстановки.

Важным фактором является уровень здоровья спортсмена, включая отсутствие признаков функционального перенапряжения, устойчивость основных систем организма к тренировочным воздействиям. Комплексная оценка всех вышеперечисленных параметров позволяет обеспечить обоснованную коррекцию тренировочного процесса и сформировать индивидуально оптимальные условия для дальнейшего роста спортивного мастерства.

Перевод на следующий этап спортивной подготовки осуществляется по результатам сдачи нормативов ФССП и выполнения требований к уровню спортивной квалификации.

2.4. Этап совершенствования спортивного мастерства

Этап совершенствования спортивного мастерства в системе многолетней подготовки киберспортсменов представляет собой заключительную ступень перед выходом на уровень высших спортивных достижений и характеризуется направленностью на комплексное развитие всех компонентов соревновательной деятельности. Главная цель данного этапа заключается в достижении максимально возможного уровня функционального состояния организма, развитии общих и специальных физических способностей, углубленной тактико-технической, психологической и функциональной подготовленности, а также обеспечении способности к воспроизведению высоких спортивных результатов в условиях соревновательной нагрузки различной интенсивности и уровня, соблюдение антидопингового законодательства.

Данный этап реализует задачи, направленные на закрепление индивидуального стиля игровой деятельности, стабилизацию моторных, когнитивных и эмоционально-волевых компонентов соревновательной надежности, развитие устойчивой мотивации к сохранению и дальнейшему повышению спортивной формы, а также на минимизацию функциональных рисков и профилактику здоровья. Важнейшим условием эффективности подготовки на данном уровне является обеспечение высокой плотности индивидуализированных тренировочных воздействий, согласованных с фазами восстановления и психологической мобилизацией, что особенно актуально при интенсивных соревновательных нагрузках.

Основной задачей как этапа совершенствования спортивного мастерства, так и этапа высшего спортивного мастерства, является привлечение к системной специальной подготовке наиболее перспективных представителей компьютерного спорта, обладающих потенциалом к включению в состав сборных команд субъектов Российской Федерации и национальной сборной команды. Достижение указанной цели обеспечивается путем комплексного

совершенствования всех сторон спортивного мастерства, включая техническую вариативность, тактическую гибкость, психическую устойчивость, способность к высокой скорости обработки информации и активности в условиях ограниченного времени.

Подготовка на данном этапе требует постоянного сопоставления текущего состояния спортсмена с его индивидуальными возможностями, что позволяет точно определить пределы функциональной реализации и адаптировать тренировочную модель в соответствии с биологическим, психологическим и игровым профилем. На этом этапе формируется индивидуальная система целевых установок, направленных на достижение спортивных результатов, соответствующих категории «высокий спортивный результат», в том числе в рамках официальных международных соревнований.

Таким образом, в содержательную основу этапа совершенствования спортивного мастерства включаются задачи, ориентированные на достижение значений индивидуального игрового потенциала, на создание условий для стабильной реализации умений в условиях высокой соревновательной значимости и на формирование профессионального сознания спортсмена, осознающего ответственность за представление спортивной школы, региона или страны на уровне национальных и международных турниров.

Преимущественная направленность тренировочного процесса на этапе совершенствования спортивного мастерства представлена на рисунке 8.

Этап совершенствования спортивного мастерства в структуре многолетнего процесса подготовки киберспортсменов характеризуется выраженной направленностью на достижение и поддержание предельных показателей результативности в условиях официальных соревнований различного уровня. В рамках данного этапа условно выделяются три зоны: первая — зона начальных крупных достижений, сопряженная с выходом спортсмена на международную арену и участием в соревнованиях континентального или межгосударственного уровня; вторая – зона достижения функционального и технико-тактического оптимального уровня,

когда спортсмен демонстрирует результаты, сопоставимые с ведущими представителями российской и международной киберспортивной сцены; третья — зона стабилизации предельных результатов, предполагающая систематическое воспроизведение соревновательных результатов на уровне ведущих национальных и мировых спортсменов.

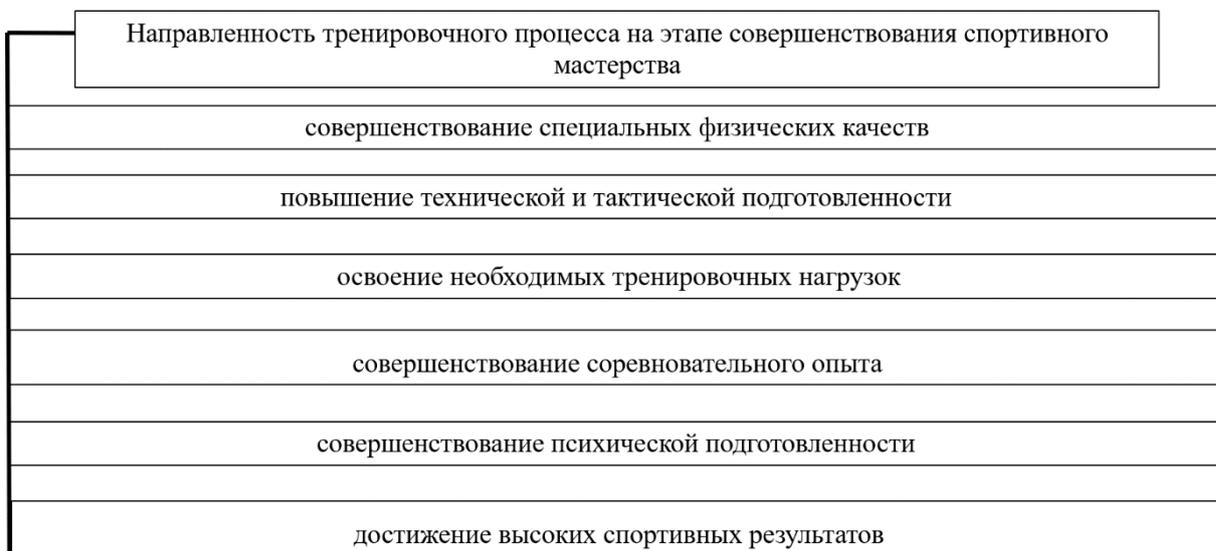


Рисунок 8 - Преимущественная направленность тренировочного процесса на этапе совершенствования спортивного мастерства

С учетом особенностей данных зон становления спортивного мастерства, основное внимание в рамках тренировочного процесса следует уделять дифференцированной подготовке к участию в соревнованиях, где выступление рассматривается как инструмент оценки степени сформированности компонентов спортивной подготовленности. На данном этапе тренировочный процесс приобретает выраженную соревновательную направленность, в его структуру включаются наиболее эффективные средства, методы и организационно-педагогические формы. Особое значение приобретает детальная индивидуализация тренировочного процесса, обеспечивающая согласование нагрузок с особенностями конкретного спортсмена.

Совершенствование тактико-технической подготовленности осуществляется в условиях, максимально приближенных к соревновательным, с учетом высокой плотности информационных раздражителей, дефицита

времени на принятие решений и необходимости прогнозирования действий противника. К приоритетным задачам относится обеспечение высокой надежности реализации технических действий в условиях возрастающего напряжения, что требует включения в тренировочную структуру специальных учебно-тренировочных порталов (например, cyberten.ru, etactic.ru, warmten.ru, cpstest.org).

Критериями оценки эффективности подготовки на этапе совершенствования спортивного мастерства выступают объективные и количественно измеряемые показатели, характеризующие динамику спортивных достижений и прогресс в развитии индивидуальных компетенций киберспортсменов: многозадачности, скорости принятия решения, концентрации, зрительно-моторной координации, психологической устойчивости, аналитического, тактического, стратегического мышления.

К числу показателей эффективности относятся: рост функциональных возможностей организма; количество спортсменов, прошедших повысивших спортивный разряд; частота воспроизведения высоких соревновательных результатов на официальных региональных и всероссийских турнирах; количество спортсменов, включенных в региональные и федеральные списки кандидатов в сборные команды по компьютерному спорту; а также численность контингента, прошедшего отбор и вовлеченного в учебно-тренировочный процесс на данном этапе.

Система контроля на данном этапе подготовки строится на основе применения комплекса диагностических методик, включающих педагогические, медико-биологические и функциональные методы оценки. Данные подходы позволяют определить текущее состояние здоровья, уровень морфофункционального развития, уровень общей подготовленности, а также объем выполненной тренировочной нагрузки. Полученные результаты служат основой для последующей коррекции содержания, объема и интенсивности учебно-тренировочного процесса.

Спортивная подготовка на этапе совершенствования спортивного мастерства направлена на повышение уровня общей и специальной физической, теоретической, технической, тактической и психологической подготовленности, обеспечение участия в официальных спортивных соревнованиях и совершенствование навыков в условиях соревновательной деятельности, сохранение здоровья.

Оценка эффективности реализации задач спортивной подготовки на этапе совершенствования спортивного мастерства проводится с опорой на совокупность показателей, к числу которых относятся: состояние здоровья спортсменов, стабильность состава учебных групп и регулярность участия в тренировочных мероприятиях, гармоничность психофизического развития, степень усвоения знаний в области личной гигиены, оказания первичной медицинской помощи, а также уровень освоения основ физической культуры и умений, дисциплинированности и самоконтроля в процессе тренировочной деятельности.

Таким образом, этап совершенствования спортивного мастерства представляет собой период целенаправленного закрепления всех составляющих профессионального мастерства, приоритетной задачей которого выступает достижение уровня подготовки, позволяющего спортсмену не только реализовать свой потенциал в условиях высокой соревновательной значимости, но и обеспечивать стабильное присутствие в списке лидеров Всероссийских соревнований.

Перевод на следующий этап спортивной подготовки осуществляется по результатам сдачи нормативов ФССП и выполнения требований к уровню спортивной квалификации.

2.5. Этап высшего спортивного мастерства

Этап высшего спортивного мастерства представляет собой завершающую фазу многолетнего тренировочного цикла, ориентированную на реализацию предельного уровня индивидуального спортивного потенциала, соответствующего критериям отбора в состав сборных команд Российской Федерации и предъявляемого к участникам крупнейших всероссийских и международных соревнований. На данном этапе подготовки приоритетной задачей становится не просто достижение высоких результатов, но и обеспечение их стабильного воспроизведения в условиях интенсивной и высококонкурентной соревновательной борьбы.

Особенностью этапа высшего спортивного мастерства является исключительно высокая степень соревновательной напряженности – по сравнению с предыдущими этапами спортивной подготовки количество соревнований увеличивается, что приводит к насыщенному графику выступлений, необходимостью поддержания соревновательной формы на протяжении длительного времени, а также постоянным соперничеством с представителями международной спортивной элиты. В связи с этим возрастает значимость таких качеств, как надежность и вариативность технических и тактических действий, скорость принятия решений, а также эмоциональная и психологическая устойчивость при участии в соревнованиях повышенной ответственности, знание и умение реализовывать методы интенсивного и качественного восстановления.

Тренировочный процесс на данном этапе приобретает избирательность, строится на принципах предельной индивидуализации – максимального учета индивидуальных особенностей киберспортсмена, постоянного оперативного контроля функционального состояния, целенаправленного сохранения достигнутого уровня тактико-технической и психофизиологической подготовленности. Основное содержание подготовки сосредоточено на закреплении и дальнейшей отработке тех компонентов,

которые непосредственно определяют результативность спортсмена в соревновательной деятельности высшего уровня.

Деятельность киберспортсмена на этапе высшего мастерства сопровождается повышенными требованиями к эффективности регуляторных механизмов, способствующих быстрому восстановлению, устойчивому функционированию в условиях временного дефицита и повышенной мотивационной нагрузки. В связи с этим особую значимость приобретают средства и методы, направленные на поддержку интеллектуальной выносливости, саморегуляции, психопрофилактики и оптимизации игровой деятельности в экстремальных условиях.

Целью данного этапа является повышение уровня общей и специальной физической, теоретической, технической, тактической и психологической подготовленности по компьютерному спорту, обеспечение участия в официальных спортивных соревнованиях и достижение высоких и стабильных спортивных результатов в условиях соревновательной деятельности, сохранение здоровья. Показателями эффективности подготовки на этапе высшего спортивного мастерства выступают: стабильное выполнение квалификационных требований для получения спортивных званий; систематическое участие в составе сборных команд в официальных международных турнирах; демонстрация высокого уровня тактико-технической подготовленности в условиях игрового напряжения, а также сохранение здоровья на фоне предельных тренировочных и соревновательных нагрузок.

Основные задачи этапа высшего спортивного мастерства представлены на рисунке 9.

У спортсменов, достигших высокого уровня технической подготовленности, наблюдается развитая способность к сенсомоторному восприятию (ощущение ритма, контроль усилий), а также умение управлять двигательными действиями на основе информации, поступающей от проприорецепторов мышечной и вестибулярной систем. Характерной

особенностью является автоматизация ведущих двигательных структур и формирование способности к антиципации действий соперника.

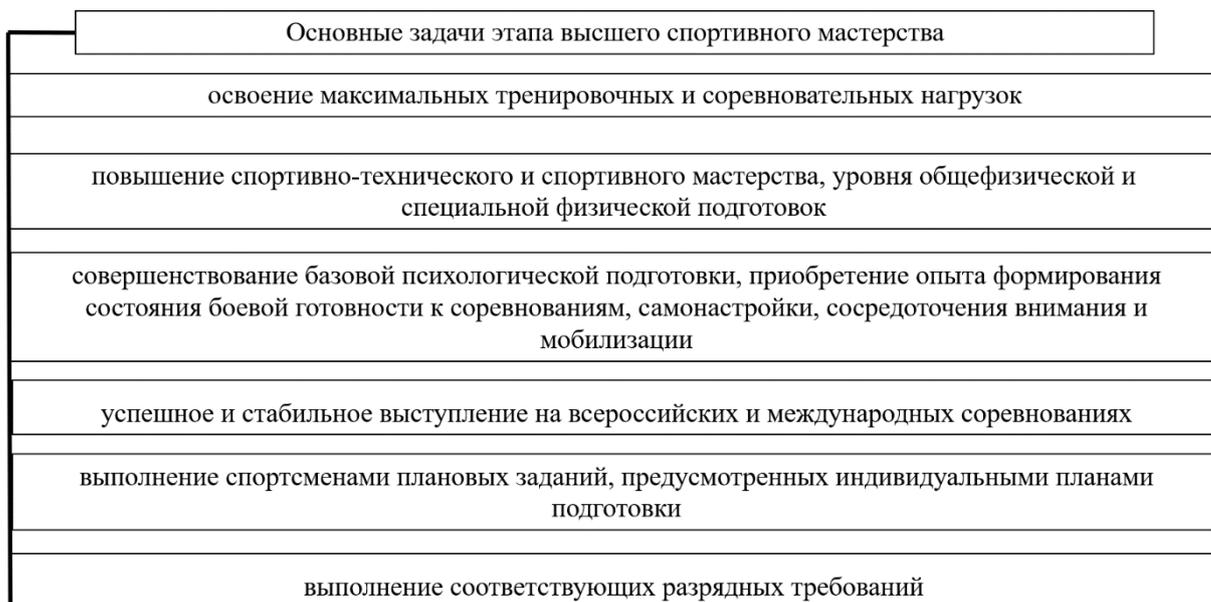


Рисунок 9 - Основные задачи этапа высшего спортивного мастерства

Психологическая подготовка направлена на формирование целостной спортивной личности, развитие когнитивных функций, психомоторных способностей и интеллекта, а также на совершенствование межличностных взаимодействий. Контроль тренера охватывает применение комплекса средств и методов психолого-педагогического воздействия, обеспечивающих становление психологически уравновешенного и функционально подготовленного спортсмена, способного к достижению высоких спортивных результатов.

Центральной задачей психологической подготовки выступает формирование и развитие спортивного характера, устойчивых личностных свойств, предопределяющих эффективность соревновательной деятельности, а также совершенствование механизмов нервно-психической регуляции до уровня, необходимого для реализации предельных функциональных возможностей. Коррекция отношения спортсмена к тренировочной нагрузке, возможностям восстановления, эмоциональному напряжению, а также к содержанию и режиму спортивной жизни является необходимым условием формирования целевой личностной направленности.

К основным методам психологической подготовки относятся индивидуальные и групповые формы коммуникативного взаимодействия, применяемые в ходе бесед, убеждения, внушения, методических заданий, моделирования соревновательных ситуаций.

Критерии оценки эффективности деятельности организации и тренера-преподавателя на этапе высшего спортивного мастерства осуществляется на основе анализа показателей представленных на рисунке 10.

Оценка эффективности спортивной подготовки на этапе высшего спортивного мастерства
количество спортсменов, включенных в основной и резервный составы спортивных сборных команд Российской Федерации, субъектов Российской Федерации
стабильность успешных результатов выступления в официальных международных, всероссийских и межрегиональных спортивных соревнованиях, количество призовых мест
сохранность контингента спортсменов высокой квалификации, при условии стабильности выступления на официальных международных, всероссийских и межрегиональных спортивных соревнованиях

Рисунок 10 - Основные задачи этапа высшего спортивного мастерства

Обеспечение подготовки спортивного резерва для спортивных сборных команд Российской Федерации по компьютерному спорту осуществляется в соответствии с приказом Минспорта России от 30.10.2015 № 999 «Об утверждении требований к обеспечению подготовки спортивного резерва для спортивных сборных команд Российской Федерации». Требования устанавливают общие основы организации процесса подготовки спортивного резерва для спортивных сборных команд Российской Федерации, особенности предмета деятельности, структуры организаций, осуществляющих спортивную подготовку, их задачи и порядок взаимодействия, особенности методического, научно-методического и кадрового обеспечения, питания, оценки качества и эффективности деятельности организаций, осуществляющих спортивную подготовку.

Обеспечение подготовки лиц, проходящих спортивную подготовку в целях включения их в состав спортивных сборных команд, в том числе

спортивных сборных команд Российской Федерации (далее – спортсмены) осуществляется через взаимодействие комплекса элементов системы подготовки спортивного резерва в Российской Федерации.

Обеспечение подготовки спортивного резерва для спортивных сборных команд Российской Федерации достигается в результате непрерывного процесса подготовки спортивного резерва. Непрерывный процесс подготовки спортивного резерва обеспечивается путем реализации дополнительных образовательных программ спортивной подготовки с последовательным переводом спортсменов на соответствующий этап спортивной подготовки с учетом примерных дополнительных образовательных программ спортивной подготовки в соответствии с требованиями федерального стандарта спортивной подготовки по виду спорта «компьютерный спорт».

Требования к тренерскому составу, осуществляющему подготовку спортивного резерва представлены на рисунке 11. Министерством труда и социальной защиты Российской Федерации утверждены профессиональные стандарты «тренер» (приказ № 362н от 27.04.2023г.) и тренер-преподаватель (приказ № 952н от 24.12.2020г.), которыми устанавливаются основные цели этих видов профессиональной деятельности и описание трудовых функций, требования к образованию и обучению, а также трудовые действия, необходимые умения и знания.

Спортивная подготовка в организации осуществляется в соответствии с программой спортивной подготовки по виду спорта, разработанной на основании требований федерального стандарта спортивной подготовки по компьютерному спорту.

Требования к тренерам, обеспечивающим подготовку спортивного резерва
осуществляют свою деятельность на профессиональном уровне, соответствующем занимаемой должности, обеспечивают в полном объеме реализацию тренировочного процесса в соответствии с утвержденной в организации программой спортивной подготовки
соблюдают правовые, нравственные и этические нормы, следуют требованиям профессиональной этики
применяют методически обоснованные и обеспечивающие высокое качество спортивной подготовки формы, методы тренировочного процесса
учитывают особенности психофизического развития спортсменов и состояние их здоровья, соблюдают специальные условия, необходимые для прохождения тренировочного процесса лицами с ограниченными возможностями здоровья, взаимодействуют при необходимости с медицинскими организациями
систематически повышают свой профессиональный уровень
проходят аттестацию в порядке, установленном законодательством РФ
проходят в соответствии с трудовым законодательством РФ предварительные, при поступлении на работу, и периодические медицинские осмотры, а также внеочередные медицинские осмотры по направлению работодателя; обучение и проверку знаний и навыков в области охраны труда
соблюдают устав, локальные нормативные акты организации

Рисунок 11 - Требования к тренерам, обеспечивающим подготовку спортивного резерва

Спортивная подготовка носит комплексный характер и осуществляется в формах представленных на рисунке 12.

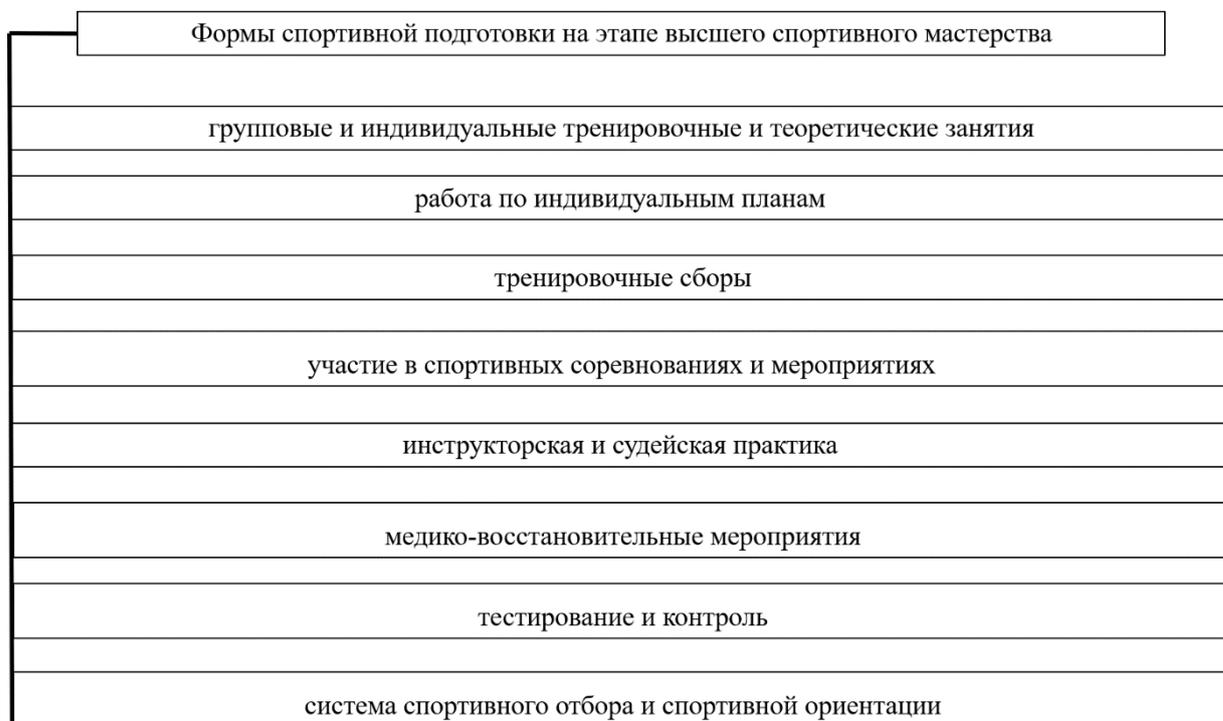


Рисунок 12 - Формы спортивной подготовки на этапе высшего спортивного мастерства

Тренировочные занятия организуются в составе групп или подгрупп, формируемых с учетом специфики спортивной дисциплины и вида программы компьютерного спорта, а также с обязательным учетом возрастно-половых характеристик занимающихся.

Индивидуализированная программа подготовки реализуется в соответствии с годовыми планами, направленными на подготовку одного или нескольких спортсменов, объединенных в пары, группы, и включает элементы самостоятельной работы в рамках индивидуального плана. Проведение тренировочного процесса по индивидуальным планам является обязательным компонентом подготовки на этапах совершенствования спортивного мастерства и высшего спортивного мастерства.

Комплектование групп на этапах подготовки спортивного резерва осуществляется с учетом факторов представленных на рисунке 13.

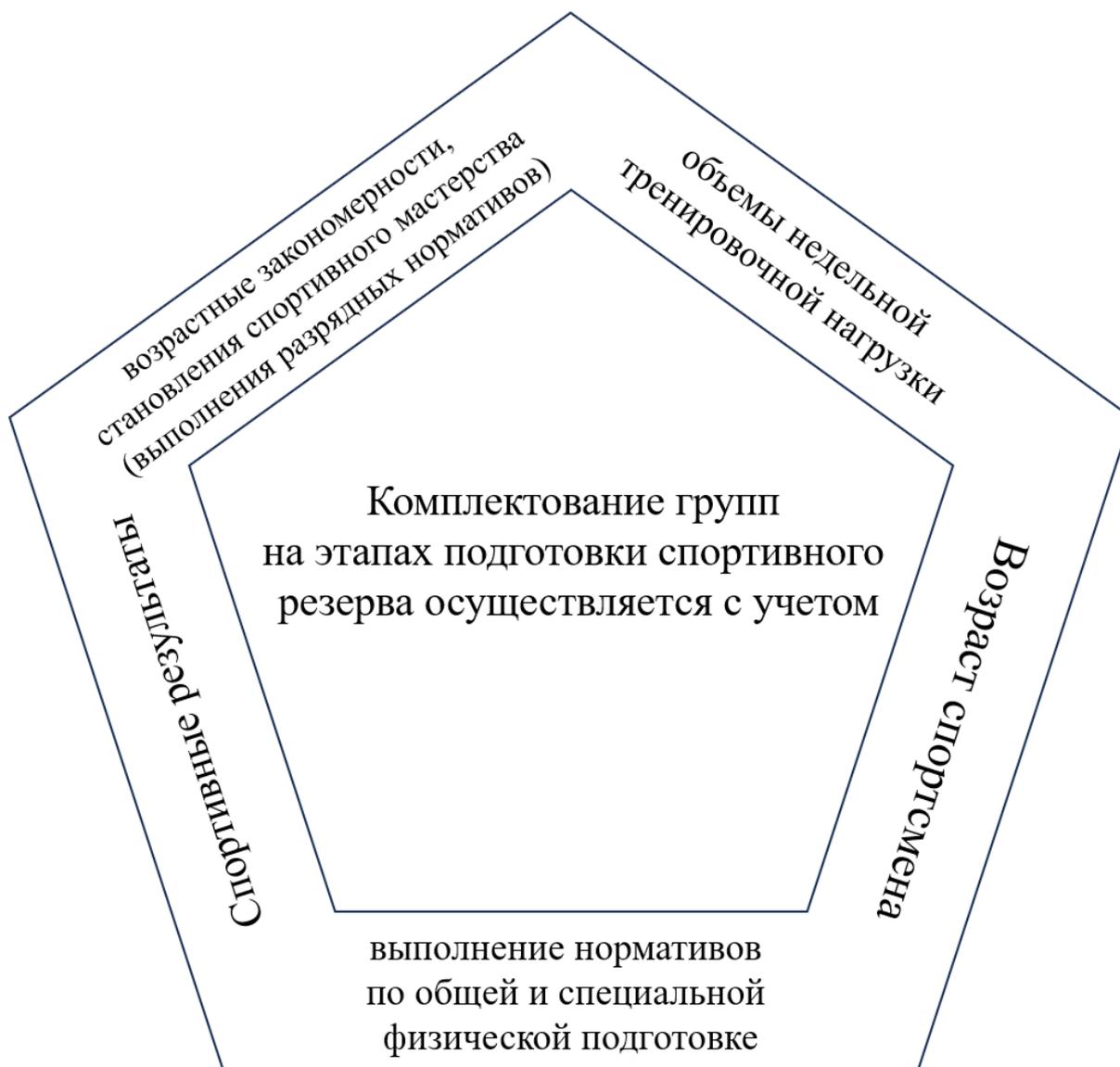


Рисунок 13 - Факторы, влияющие на комплектование групп на этапах подготовки спортивного резерва

В зависимости от особенностей конкретной дисциплины компьютерного спорта (вида программы) и фаз годичного тренировочного макроцикла, начиная с этапа спортивной специализации, объем недельной тренировочной нагрузки может варьироваться в пределах, установленных структурой годового плана, соответствующего данному этапу подготовки.

В процессе организации тренировочной деятельности целесообразно использовать специализированные цифровые платформы (cyberten.ru, etactic.ru,

warmten.ru), ориентированные на совершенствование тактико-технической подготовки и развитие психофизиологических функций киберспортсмена, а также психофизиологические комплексы, в том числе с биологической обратной связью (БОС): УПФТ-1/30 «Психофизиолог», «Эгоскоп», «Нейрософт психотест», «Реакор-Т», «BrainBit NeuroFit» и др.

Спортивная подготовка на этапе высшего спортивного мастерства направлена на повышение уровня общей и специальной физической, теоретической, технической, тактической и психологической подготовленности, соответствующей виду спорта «компьютерный спорт», обеспечение участия в официальных спортивных соревнованиях и достижение киберспортсменами высоких и стабильных спортивных результатов в условиях соревновательной деятельности, сохранение здоровья киберспортсменов.

Формирование тренировочных групп, а также расчет предельного объема нагрузок осуществляется в соответствии с нормативами, предусмотренными федеральными стандартами спортивной подготовки по компьютерному спорту. Это требование относится к формированию тренировочных групп на всех этапах спортивной подготовки.

2.6 Дополнительная образовательная программа спортивной подготовки по виду спорта «компьютерный спорт»

Учебно-тренировочный процесс в организациях спортивной подготовки, имеющих образовательную лицензию, осуществляется на основе дополнительных образовательных программ спортивной подготовки (далее – Программа), разработанных в соответствии с ФССП и документов, утвержденных Приказом Минспорта России № 108 от 05.02.2024:

дополнительной образовательной программы спортивной подготовки по виду спорта «компьютерный спорт» (примерная),

Учебно-тематический план (приложение к дополнительной образовательной программе спортивной подготовки по виду спорта "компьютерный спорт") (рекомендуемый образец)

Календарный план воспитательной работы (приложение к дополнительной образовательной программе спортивной подготовки по виду спорта "компьютерный спорт") (рекомендуемый образец)

Годовой учебно-тренировочный план (приложение к дополнительной образовательной программе спортивной подготовки по виду спорта "компьютерный спорт") (рекомендуемый образец)

План мероприятий, направленный на предотвращение допинга в спорте и борьбу с ним (приложение к дополнительной образовательной программе спортивной подготовки по виду спорта "компьютерный спорт") (рекомендуемый образец).

Программа направлена на гармоничное развитие физических, нравственно-волевых и профессионально значимых качеств, обучающихся в условиях длительного, круглогодичного и поэтапно организованного тренировочного процесса. Реализация Программы обеспечивает повышение уровня спортивной подготовленности киберспортсменов, в том числе с целью их последующего включения в состав спортивных сборных команд.

Программа определяет приоритетные направления и условия реализации

процесса спортивной подготовки киберспортсменов и выступает основополагающим нормативным документом, устанавливающим содержание подготовки в конкретной спортивной организации. Её реализация охватывает весь период подготовки — от начального этапа до стадии высшего спортивного мастерства и ориентирована на подготовку спортсменов, способных войти в состав сборных команд субъектов Российской Федерации, сборных команд Российской Федерации.

В соответствии с ФССП Программа включает в себя:

- общие положения (название Программы с указанием вида спорта «компьютерный спорт» (спортивной дисциплины – из РВС), цели Программы;
- характеристику Программы (сроки реализации этапов спортивной подготовки и возрастные границы лиц, проходящих спортивную подготовку, количество лиц, проходящих спортивную подготовку в группах на этапах спортивной подготовки (приложение № 1 к ФССП), объем Программы (приложение № 2 к ФССП), виды (формы) обучения (учебно-тренировочные занятия, учебно-тренировочные мероприятия (приложение № 3 к ФССП), спортивные соревнования, согласно объему соревновательной деятельности (приложение № 4 к ФССП), иные виды и формы обучения), годовой учебно-тренировочный план, с учетом соотношения видов спортивной подготовки и иных мероприятий в структуре учебно-тренировочного процесса на этапах спортивной подготовки (приложение № 5 к ФССП), календарный план воспитательной работы, план мероприятий, направленных на предотвращение допинга в спорте и борьбу с ним, планы инструкторской и судейской практики, планы медицинских, медико-биологических мероприятий и применения восстановительных средств;
- систему контроля, (требования к результатам прохождения дополнительной образовательной программы спортивной подготовки, в том числе к участию в спортивных соревнованиях, оценку результатов освоения дополнительной образовательной программы спортивной подготовки, контрольные и контрольно-переводные нормативы (испытания) по видам

спортивной подготовки и уровень спортивной квалификации лиц, проходящих спортивную подготовку, по годам и этапам спортивной подготовки;

- рабочую программу по компьютерному спорту (спортивной дисциплине), состоящую из программного материала для учебно-тренировочных занятий по каждому этапу спортивной подготовки и учебно-тематического плана;

- условия реализации дополнительной образовательной программы спортивной подготовки, включающие материально-технические, кадровые и информационно-методические условия;

Таким образом, структура Программы предусматривает последовательное освоение учебного материала, а также включает формы текущего и итогового контроля, выраженные через промежуточные и контрольно-переводные нормативы, установленные для всех этапов спортивной подготовки (начальной подготовки (НП), учебно-тренировочный (УТЭ), совершенствования спортивного мастерства (ССМ) и высшего спортивного мастерства (ВСМ).

Примеры программ, реализуемых в организации спортивной подготовки, можно посмотреть <https://www.kometaspb.ru/programma-otdelenie-kompyuternogo-sporta/>.

Контрольные вопросы к главе 2

1. Что включает в себя система спортивной подготовки?
2. Назовите пункты, содержащиеся в ФССП.
3. Назовите этапы спортивной подготовки.
4. Дайте характеристику и назовите особенности спортивно-оздоровительного этапа.
5. На каком из этапов спортивной подготовки не предусмотрено применение требований, регламентированных ФССП?
6. Расскажите о понятии никнейма и его значение в спортивной подготовке и соревновательной деятельности.
7. Чем характеризуется и какие особенности у этапа начальной подготовки?
8. Какие тренировочные средства используются на этапе начальной подготовки?
9. Какие особенности характеризуют методику обучения на этапе начальной подготовки?
10. Характеристика и особенности учебно-тренировочного этапа (этапа спортивной специализации)?
11. Характеристика и особенности этапа совершенствования спортивного мастерства?
12. Характеристика и особенности этапа высшего спортивного мастерства?
13. В чем заключаются характерные особенности спортивной тренировки как формы специализированного педагогического процесса?
14. На какой стадии многолетней подготовки целесообразно осуществлять определение амплуа киберспортсмена?
15. Какие организационно-методические принципы лежат в основе реализации федеральных стандартов спортивной подготовки в Российской Федерации?

16. Понятие компьютерного спорта и спортивных дисциплин?
17. Какие существуют требования ко всем этапам спортивной подготовки?
18. Опишите особенности психологической подготовки спортсмена на этапе высшего спортивного мастерства.
19. Охарактеризуйте критерии оценки эффективности спортивной подготовки на этапе высшего спортивного мастерства.
20. Раскройте содержание программы спортивной подготовки.

ГЛАВА 3. ОРГАНИЗАЦИЯ И ПРОВЕДЕНИЕ СОРЕВНОВАНИЙ

Система соревнований представляет собой неотъемлемый компонент структуры спортивной подготовки, выступающий в виде совокупности физкультурных и спортивных мероприятий (соревнований), различающихся по своей цели (удовлетворение конкретных потребностей в сфере спортивной деятельности) и формам организации и проведения. Формирование и реализация данной системы осуществляется ФКС России, которая является организатором соревнований, и определяет их соотношение и календарную последовательность на основе спортивной и экономической целесообразности, условий материально-технического обеспечения, сложившихся традиций и специфики соревновательной деятельности. Министерство спорта Российской Федерации формирует Единый календарный план межрегиональных, всероссийских и международных физкультурных мероприятий, и спортивных мероприятий и включает спортивные и физкультурные мероприятия по компьютерному спорту.

Система соревнований организована с соблюдением принципа возрастной преемственности и охватывает все уровни функционирования спортивной структуры — от локального (местного) уровня до международного. В таблице 2 представлена система соревнований, проводимых ФКС России на территории Российской Федерации.

ФКС России предоставляется возможность спортсменам со всей России получить полноценный соревновательный опыт, который необходим для:

- совершенствования спортивного мастерства;
- корректировки содержания, направленности и структуры тренировочного процесса;
- углубленной специализации по спортивной дисциплине или виду программы;
- контроля достижения планируемых результатов;
- сопоставления и оперативной координации различных систем подготовки киберспортсмена;

- мотивации занятий киберспортом;
- дальнейшего развития спортивных дисциплин киберспорта;
- популяризации киберспорта.

Таблица 2 - Система физкультурных и спортивных соревнований ФКС России

Название	Символ	Возможности для участников	HTML
Чемпионат России по компьютерному спорту		Официальные соревнования. Возможность стать Чемпионом России и войти в списки кандидатов в сборную России и побороться за призовой фонд.	https://esportchamp.ru/
Кубок России по компьютерному спорту		Официальный Кубок страны по компьютерному спорту, возможность войти в списки кандидатов в сборную России и побороться за призовой фонд.	https://esportscup.ru/
Международные соревнования Открытые киберспортивные игры		Возможность принять участие в международных соревнованиях и побороться за призовой фонд.	https://resfopen.ru/
Всероссийская киберспортивная студенческая лига		Спартакиадные соревнования среди студенческих команд, возможность для всех российских студентов начать профессиональную карьеру. и побороться за призовой фонд.	http://студлига.рф
Всероссийская интеллектуально-киберспортивная школьная лига		Спартакиадные соревнования с участием школьных команд – возможность попробовать свои силы и побороться за призовой фонд.	http://www.школьнаякиберлига.рф
Национальная студенческая лига киберспорта		Соревнования среди студенческих команд за первенство в отдельных спортивных дисциплинах компьютерного спорта и призовой фонд	https://www.national-studleague.ru/

Международные соревнования «Открытые киберспортивные студенческие игры»	<i>ОТКРЫТЫЕ КИБЕРСПОРТИВНЫЕ СТУДЕНЧЕСКИЕ ИГРЫ</i>	Международные соревнования среди студенческих команд по наиболее популярным дисциплинам компьютерного спорта	https://esportstudent.ru/
---	---	--	---

При организации соревнований выполняются требования Федерального закона 329-ФЗ:

- ст. 20 «Организация и проведение физкультурных мероприятий, спортивных мероприятий»;

- ст. 20.1 «Обеспечение добросовестной конкуренции в связи с организацией и проведением физкультурных мероприятий или спортивных мероприятий»;

- ст. 20.2 «Права и обязанности контролеров-распорядителей при проведении официальных спортивных соревнований»;

- ст. 20.3 «Особенности участия спортсменов, не имеющих права выступать за спортивные сборные команды Российской Федерации, в международных спортивных соревнованиях и (или) во всероссийских спортивных соревнованиях по командным игровым видам спорта»;

- ст. 20.4 «Привлечение иностранных граждан и лиц без гражданства в качестве спортсменов, тренеров и иных специалистов в области физической культуры и спорта физкультурно-спортивными организациями и общероссийскими спортивными федерациями».

Основные требования к составлению календарных планов спортивных мероприятий представлены на рисунке 14.

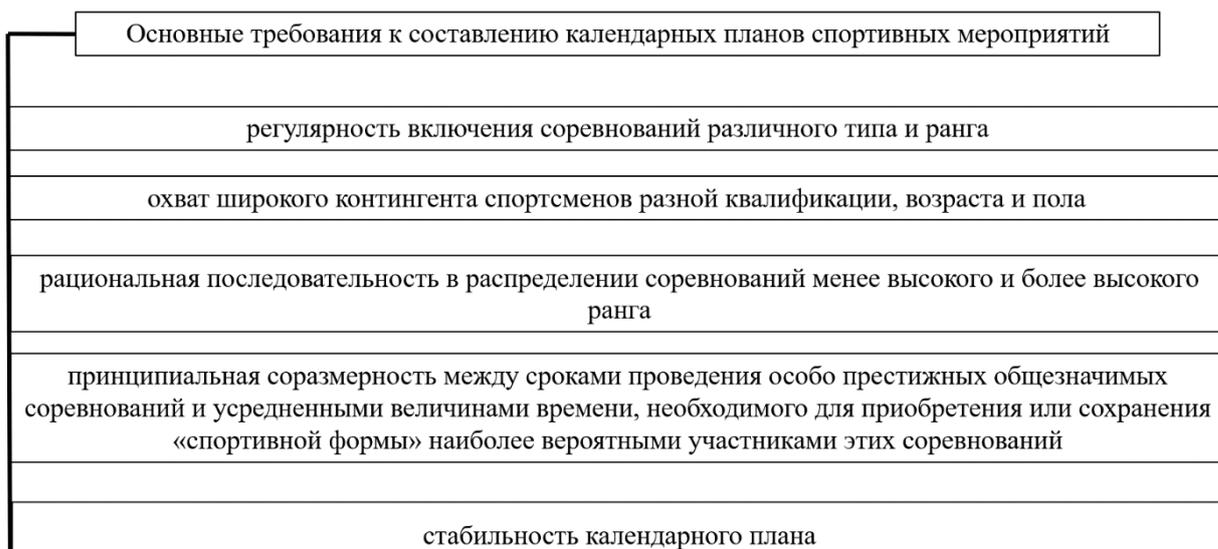


Рисунок 14 - Основные требования к составлению календарных планов спортивных мероприятий

Календарный план соревнований ФКС России формируется также с учетом популярности той или иной киберспортивной видеоигры по официально признанным Министерством спорта Российской Федерации спортивным дисциплинам.

Соответствующие календарные планы формируются региональными спортивными федерациями на уровне субъектов Российской Федерации, муниципальных образований, а также есть уровни отдельных субъектов спортивной деятельности (образовательные организации, трудовые коллективы и т.п.).

Все соревнования по компьютерному спорту проводятся в соответствии с Правилами вида спорта «компьютерный спорт», утвержденными Министерством спорта Российской Федерации, положением и регламентом соревнования, утвержденными организаторами соревнований.

Основными системами проведения соревнований являются:

- олимпийская система (в том числе с матчем за третье место),
- олимпийская система с выбыванием после двух поражений,
- круговая система,
- швейцарская система,

– комбинированная система.

Комбинированная система состоит из двух или более этапов, проводимых каждый по одной из перечисленных выше систем (круговая система – с разбиением участников на группы, затем олимпийская система).

По способу проведения соревнования делятся:

– ЛАН – соревнования в заведениях компьютерного досуга либо на специально оборудованных площадках, в одном помещении (или в нескольких смежных);

– ЕСнУП – единые соревнования одновременно в двух и более удаленных местах на ЛАН-площадках, имеющих подключение к сети Интернет (регистрация на соревнования, жеребьевка и турнирная таблица являются едиными для всех мест проведения таких соревнований, ход и результаты соревнований фиксируются в автоматизированной системе проведения соревнований);

– онлайн-соревнования, когда взаимодействие спортсменов, судей и другого технического и обслуживающего персонала происходит через сеть Интернет, а регистрация участников, жеребьевка, ход соревнований, их конечные и промежуточные результаты фиксируются в автоматизированной системе.

Система соревнований, характеризующаяся строгой регламентацией соревновательной деятельности, обеспечивает стандартную основу для объективного сопоставления и оценки индивидуальных и командных достижений. Под спортивным достижением спортсмена или коллектива следует понимать результат, превосходящий ранее продемонстрированные показатели и выражающийся в занятии более высоких позиций в соревновательной таблице либо в выполнении квалификационных нормативов, предусмотренных действующей системой спортивной классификации.

Спортивные разряды и звания по компьютерному спорту присваиваются по результатам участия в официальных соревнованиях в соответствии с Единой всероссийской спортивной классификацией по компьютерному спорту.

3.1. Специфика организации и проведения соревнований

Этапы подготовки соревнований:

I этап (организационно-подготовительный). На данном этапе происходит принятие решения о проведении соревнования, постановка целей и задач соревнования, подготовка чек-листов, информационных справок, писем в ведомства, технический райдер, подготовка дорожной карты соревнования, определение статуса соревнования и внесение его в ЕКП. Назначение ответственных лиц, составление положения о соревнованиях, планирование, составление сметы, план рекламных мероприятий, рассылка приглашений, монтаж оборудования и подготовка объекта к приему участников соревнований.

Требования к объектам спорта, используемым для проведения соревнований на территории Российской Федерации стандартизированы и отражены в государственном стандарте «Объекты спорта. Требования безопасности при проведении спортивных и физкультурных мероприятий. Методы испытаний» (ГОСТ Р 55529–2013). В нем же дается определение «объекта спорта». «Объект спорта» – объект недвижимого имущества, специально предназначенный для проведения физкультурных мероприятий и(или) спортивных мероприятий, в том числе спортивные сооружения. Для осуществления физкультурно-спортивной деятельности и оказания спортивных услуг, объект спорта должен соответствовать требованиям безопасности:

- технического состояния спортивного инвентаря и оборудования;
- крепления и устойчивости спортивного оборудования;
- характеристик натурального или искусственного спортивного покрытия;
- состояния специально отведенных мест для потребителей (зрителей), в том числе трибун;
- размеров и конфигурации спортивных зон объектов спорта;

- состояния конфигурации и крепления защитных конструкций объекта спорта (при наличии таких конструкций);
- микроклимата объекта спорта;
- освещенности объекта спорта в соответствии с ГОСТ 24940 и ГОСТ 33393;
- путей эвакуации зрителей и персонала объекта спорта с трибун, в том числе маломобильных групп населения¹⁷.

В компьютерном спорте требования к оборудованию места проведения соревнований, технические и метрологические характеристики спортивного и судейского оборудования, а также инвентаря, указаны в пункте 4.2 правил по виду спорта «компьютерный спорт». Приведем некоторые из них:

1. «Место проведения соревнования должно быть оборудовано инвентарем компьютерного спорта, состав которого, в соответствии с настоящими Правилами, определяется дисциплиной либо видом программы соревнования (используемой видеоигрой), либо, в случае возможности выбора, Регламентом соревнований».

2. В месте проведения соревнования должны быть оборудованы индивидуальные игровые места, соответствующие требованиям настоящих Правил.

3. Размеры мебели индивидуального игрового места, оборудованного персональным компьютером: стол: ширина не менее 800 мм (одно игровое место), глубина не менее 650 мм, высота от 700 до 800 мм; стул с сиденьем 200-300 мм ниже уровня стола, рекомендуется с регулируемой высотой.

4. При проведении соревнований с использованием игровой приставки (один монитор для обеих сторон) высота стола подбирается так, чтобы центр дисплея находился на высоте 1000-1200 мм.

¹⁷ Приказ Минспорта России № 787, Минтруда России № 791, Минпромторга России № 4260 от 08.11.2023 «Об утверждении Методических рекомендаций «Обеспечение соблюдения требований доступности при предоставлении услуг инвалидам и другим маломобильным группам населения»

5. При проведении соревнований рекомендуется оборудовать рабочее место для судейской бригады. К оборудованию рабочего места судьи относятся: стол, стул, компьютер с устройствами ввода и вывода, подключение к сети Интернет».

6. Пункт 5.12 правил по виду спорта «компьютерный спорт» конкретизирует требования: «Инвентарь компьютерного спорта может включать в себя компьютер, монитор, планшет, консоль, видеоигру, устройства, необходимые для общения участников соревнований, устройства ввода-вывода, джойстик и другие технические средства.

7. Компьютеры и технические устройства по параметрам производительности должны соответствовать требованиям, рекомендуемым международной спортивной федерацией по виду спорта «компьютерный спорт», либо, при их отсутствии, как минимум, указываемым производителями (распространителями, правообладателями) используемых видеоигр в качестве рекомендуемых, а также быть укомплектованными всеми необходимыми для проведения соревнования устройствами ввода/вывода.

8. Размер мониторов компьютеров, используемых для соревнований, составляет не менее 19 дюймов по диагонали. При проведении соревнований с использованием игровых приставок (один монитор для обеих сторон) размер монитора составляет не менее 24 дюймов по диагонали. При проведении соревнований по соревновательным головоломкам размер дисплея регулируется Регламентом соревнований. Параметр времени отклика монитора составляет не более 5 миллисекунд.

9. Состав инвентаря определяется дисциплиной либо видом программы соревнования (используемой видеоигрой), либо, в случае возможности выбора, Регламентом соревнований.

10. Помимо операционной системы на игровые компьютеры устанавливается программное обеспечение, необходимое для проведения соревнований, а также устройства, необходимые для общения участников соревнований, устройств ввода/вывода и других технических средств.

11. При проведении соревнований с использованием видеоигр с локальными серверами разница во времени между отправкой запроса и получением ответа (пинг) между компьютером и сервером не должна превышать 20 миллисекунд. При проведении соревнований с использованием игр на мобильных платформах участникам разрешено использовать личные мобильные устройства или использовать устройства, предоставленные организаторами соревнований. Организаторы, в соответствии с Регламентом соревнований могут обеспечить возможность подключения устройств ввода-вывода, принадлежащих спортсменам.

12. Подключаемые устройства не должны содержать запрещенных программ. При этом спортсмен обеспечивает возможность проверки организаторами устройств на наличие запрещенных программ»¹⁸.

Включение соревнований в единый календарный план, присваивание статуса ежегодного, позволяет повысить интерес участников к данному мероприятию.

Положение о соревнованиях – основной документ, регламентирующий условия проведения соревнования. Положением руководствуются организации, проводящие соревнования, участники соревнований, представители команд¹⁹.

Положение о соревновании должно включать следующую информацию:

1. Полное наименование спортивного мероприятия (СМ), номер-код вида спорта;
2. Обоснование проведения СМ;
3. Цели и задачи;
4. Места и сроки проведения;
5. Информация об организаторах;

¹⁸ Правила вида спорта «компьютерный спорт» (от 01.12.2023). URL: <https://resf.ru/about/documentation/>

¹⁹ Починкин, А. В. Менеджмент в сфере физической культуры и спорта : учебное пособие / А. В. Починкин ; Федеральное агентство РФ по физической культуре и туризму; Московская государственная академия физической культуры. – Малаховка : Московская государственная академия физической культуры, 2005. – 132 с. – EDN VMXASP

6. Требования к участникам и условия их допуска к соревнованиям (дисциплины СМ, возраст, гражданство, пол, условия недопуска);
7. Программа соревнований по датам;
8. Условия подведения результатов (сколько этапов, формат, стадии);
9. Награждение;
10. Финансирование
11. Безопасность участников и зрителей.
12. Страхование участников СМ.
13. Сроки и форма подачи заявки на участие.

Требования к участникам описывают критерии и условия, которым должны соответствовать участники, включая возрастные и квалификационные параметры.

Сроки и место проведения устанавливают конкретные даты и локации, а условия приема участников описывают условия регистрации, аккредитации и организационные аспекты.

Программа соревнований представляет подробный план проведения, включая последовательность проведения этапов и дисциплин. Определение результатов включает критерии и методы оценки выступлений участников, порядок подведения итогов и определения победителей. Порядок, сроки и форма подачи заявок устанавливают требования и временные рамки для подачи заявок на участие, а также описывают формы и процедуры их подачи.

Награждение участников соревнований описывает виды наград и критерии их присуждения, включая призы, медали, дипломы и иные знаки отличия. Порядок подачи протестов и их рассмотрения устанавливает процедуру подачи и рассмотрения протестов, включая сроки, форму подачи и порядок рассмотрения жалоб. Финансирование предоставляет информацию о финансовом обеспечении соревнования, включая источники финансирования, бюджетные статьи и распределение средств.

Дополнительные условия проведения соревнований описывают иные условия и требования, специфичные для данного соревнования, включая организационные, технические и прочие аспекты. Каждый из этих компонентов играет важную роль в обеспечении всестороннего и прозрачного процесса организации и проведения спортивного соревнования, способствуя достижению поставленных целей и задач мероприятия. Основным документом, предъявляющим требования к действиям участников и судейской бригады – являются «Правила вида спорта».

Подготовка к соревнованиям осуществляется в соответствии с организационным планом, который включает методы и сроки контроля за ходом подготовки к соревнованиям, сроки комплектования судейской коллегии, подготовку места проведения соревнований, информирование и привлечение зрителей, а также организацию медицинского контроля за ходом соревнований. Этот план обеспечивает систематический подход к каждому этапу подготовки, что позволяет своевременно и качественно выполнять все необходимые мероприятия для успешного проведения спортивного события.

Контрольные меры и сроки их реализации направлены на оперативное выявление и устранение возможных проблем, в то время как четко установленные сроки комплектования судейской коллегии способствуют формированию компетентного и объективного судейского состава.

Подготовка места проведения включает обеспечение всех технических и организационных условий для соревнований, что гарантирует безопасность и комфорт участников и зрителей. Информирование и привлечение зрителей осуществляется через различные каналы коммуникации, что способствует повышению общественного интереса и вовлеченности в спортивное мероприятие.

Медицинский контроль организуется с целью мониторинга состояния здоровья участников, предотвращения и своевременного реагирования на возможные медицинские инциденты.

II этап (основной). На данном этапе подготовка уже завершена, и он посвящен непосредственно проведению самого соревнования. Вторым этапом включает проезд-отъезд и заселение участников, судей, штата сотрудников соревнований (стафф) и приглашенных гостей, открытие, проведение соревнований в рамках программы, закрытие и награждение победителей. Официальная церемония открытия, знаменует начало мероприятия. После открытия следуют соревнования, проводимые в строгом соответствии с утвержденной программой. Завершающим аккордом этапа является церемония закрытия, в ходе которой подводятся итоги, чествуются победители и призеры.

Главным лицом, ответственным за проведение соревнований является главный судья. Помимо судейского корпуса, важнейшую роль играют специалисты, ответственные за организацию трансляции, что является неотъемлемым элементом информационного освещения состязания в средствах массовой информации и специализированных видеохостингах.

Поддержание функционирования и обеспечение технической готовности имеют важнейшее значение в ходе соревнований. А также технический персонал, отвечающий за сооружение сцены, подключение и настройку оборудования, а также за непрерывную эксплуатационную устойчивость всех технических систем на протяжении всего мероприятия можно рассматривать в качестве неотъемлемого элемента, обеспечивающего успешное проведение турнира.

Заявка на участие в соревнованиях является основным документом, предоставляемым участниками соревнований. Заблаговременно все участники подают предварительные заявки для того, чтобы организаторы могли оценить количество участников. Оригинал заявки подается вместе с остальным пакетом документов, указанным в требованиях к участникам соревнований. В этот пакет также могут входить медицинский допуск, спортивная страховка, зачетная классификационная книжка спортсмена, копии документов, удостоверяющих личность, копия полиса обязательного медицинского страхования.

Далее проводится жеребьевка и начинается непосредственно процесс соревнований. В период проведения соревнования оргкомитет может принимать протесты представителей команд.

III этап (заключительный). На данном этапе происходит подготовка документации, в том числе финансовых отчетов, выдача итоговых протоколов представителям команд, сбор и уборка инвентаря и оборудования, финансовые расчеты с персоналом. Дополнительно в данный этап включают анализ прошедшего мероприятия, выявление проблемных моментов, для их устранения при проведении последующих мероприятий.

В конце 2020 года, из-за сложной эпидемиологической ситуации, Министерством спорта Российской Федерации был разработан регламент «по организации и проведению официальных физкультурных и спортивных мероприятий на территории Российской Федерации в условиях сохранения рисков распространения COVID-19». Данный документ согласован с Роспотребнадзором и главным санитарным врачом РФ. В регламенте описаны: «меры, направленные на предупреждение распространения COVID-19 при организации и проведения мероприятий», например получение разрешения субъекта РФ на проведение соревнований, тестирование участников на COVID-19, измерение температуры, использование средств индивидуальной защиты, обработка рук, правила размещения и питания участников и т.д.

3.2. Системы проведения соревнований

Требования к подбору системы проведения соревнований: объективность, низкая трудоемкость, расположение финальных поединков в последней части соревнования, отсутствие повторных поединков между

одной и той же парой спортсменов или команд, наличие стимула к более зрелищной или быстрой победе²⁰.

От выбранной системы проведения соревнований зависит много параметров: продолжительность турнира, количество встреч, поединков, игр, кругов, продолжит ли участник турнира борьбу после поражения.

3.2.1 Круговая система

При круговой системе, каждый игрок (в индивидуальных видах) или команда (в командных видах) встречаются друг с другом (рис.15). Количество кругов может меняться в соответствии с регламентом соревнований. Рассчитывается количество очков, набранное каждой командой за время проведения турнира, затем команды ранжируются. Последовательность определения мест в ситуации равенства очков у двух или более команд, описывается в регламенте соревнований.

Место	Участник	1. Матчи В-П-Н	2. Тай-брейк	3. Победы	Ничьи	4. Очки	История матчей
1	участник 1	4 - 1 - 0	0	4	0	4	W L W W W
2	участник 2	3 - 1 - 0	0	3	0	3	W W W L
3	участник 3	3 - 1 - 0	0	3	0	3	L W W W
4	участник 4	2 - 2 - 0	0	2	0	2	L W L W
5	участник 5	1 - 4 - 0	0	1	0	1	W L L L L
6	участник 6	0 - 4 - 0	0	0	0	0	L L L L

Рисунок 15 - Пример круговой системы проведения соревнований

²⁰ Авдеев Ю. В., Тараканов Б. И., Воробьев В. А. Перспективы поиска оптимальной системы проведения соревнований по вольной и греко-римской борьбе // Теория и практика физической культуры. 2006. №. 10. С. 32-33.

Например, могут применяться следующие схемы: учет результата личной встречи, или учет количества очков, могут назначаться дополнительные матчи. Применяется при небольшом количестве участников. Часто используется при проведении соревнований по спортивным играм. К преимуществам круговой системы можно отнести объективность, снижение влияния случайности и возможность ранжирования всех команд, а не только выявление победителя.

Основной недостаток заключается в большом количестве матчей, а значит и длительности турнира. При отсутствии ограничений по времени, для повышения объективности рекомендуется проводить два круга, тогда команды смогут провести игры на «своей территории» и в «гостях», если речь идет о всероссийских или международных официальных соревнованиях.

Последовательность подбора соперников, как правило определяется жребием. На рисунке 16 приведен пример подбора пар соперников для составления графика соревнований.

1 день	2 день	3 день	4 день	5 день	6 день	7 день
1-2	1-3	1-4	1-5	1-6	1-7	1-0
0-3	2-4	3-5	4-6	5-7	6-0	7-2
7-4	0-5	2-6	3-7	4-0	5-2	6-3
6-5	7-6	0-7	2-0	3-2	4-3	5-4

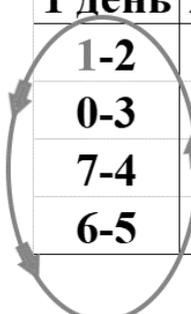


Рисунок 16 - Пример составления графика игр для 7-8 команд по круговой системе

Номера от 0 до 7 записываются по часовой стрелке, таким образом получаются первые 4 пары. Для определения следующих пар все номера сдвигаются против часовой стрелки, за исключением № 1, который всегда остается на одном месте, в левом верхнем углу. При участии 7 (нечетного количества) команд, у команды которой соперник под номером «0» будет

отдыхать. При участии 8 команд, «0» заменяется на цифру «8». Данная схема универсальна и работает при любом количестве команд.

Количество матчей по круговой системе можно рассчитать по формуле:

$$\frac{N * (N - 1)}{2}$$

N - количество команд или игроков

Если количество кругов больше одного, то количество матчей в одном круге умножается на количество кругов.

3.2.2 Олимпийская система

Олимпийская система – система проведения соревнований, при которой, проигравший участник выбывает из борьбы, после первого поражения (после одного матча или серии), таким образом победу в соревнованиях одерживает участник, который не проиграл ни одного матча (рис.17).

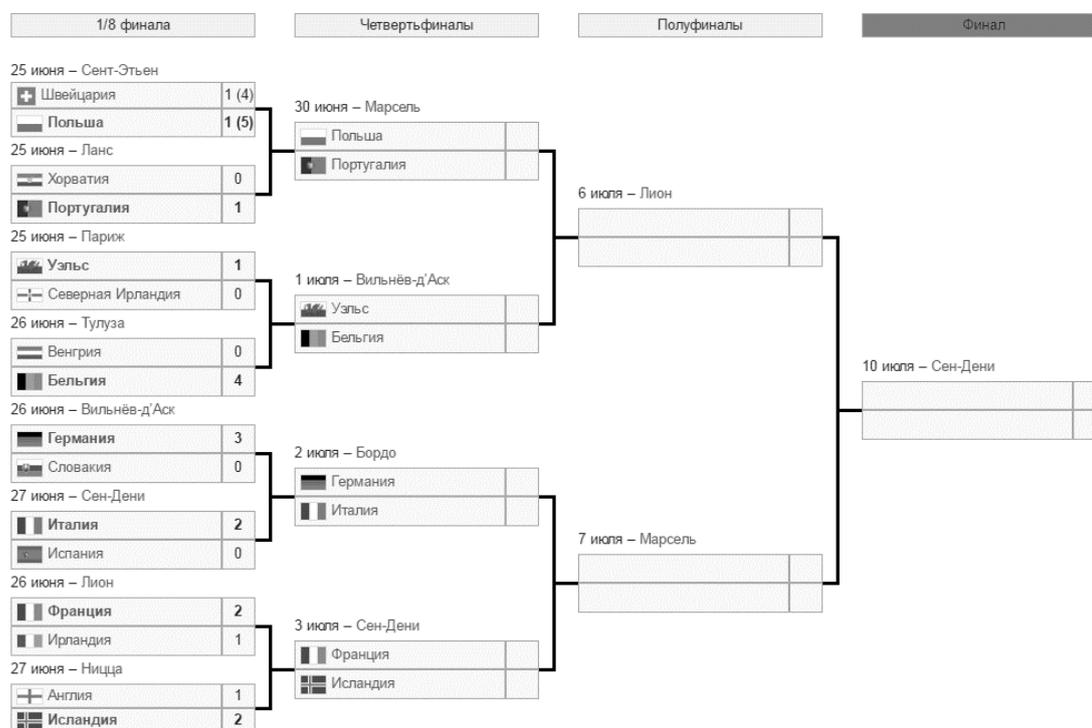


Рисунок 17 - Пример турнирной сетки, по олимпийской системе для 16 команд.

Важнейшее преимущество этой системы – это высокая скорость проведения соревнования, особенно часто используется при проведении

соревнований среди большого количества участников (команд), снижается риск договорных матчей. Некоторые специалисты отмечают низкую объективность данной системы т.к. присутствует элемент случайности.

Приведем пример, игрок «А», занявший третье место, может быть сильнее игрока «В», который занял второе место, т.к. игрок «А» в полуфинале проиграл сильнейшему спортсмену – будущему победителю соревнований, а игрок «В» в полуфинале встречался с игроком «С» достаточно слабым игроком, но которому повезло при жеребьевке, и он попал в слабую «корзину».

Таким образом во избежание элемента случайности и для увеличения зрелищности матчей, при использовании данной системы, при жеребьевке желательно учитывать уровень спортсмена, и распределять сильнейших игроков по различным «корзинам» – т.е. распределить сильнейшие команды в нижнюю и верхнюю часть турнирной сетки.

Количество участников, при проведении соревнований по данной системе, должно соответствовать 2–4–8–16–32–64... и т.д. для того, чтобы к финалу подошло 2 команды. Иными словами, эти числа соответствуют 2^n , число «2» в степени «n» (рис.18).

2^0	1	2^8	256
2^1	2	2^9	512
2^2	4	2^{10}	1024
2^3	8	2^{11}	2048
2^4	16	2^{12}	4096
2^5	32	2^{13}	8192
2^6	64	2^{14}	16384
2^7	128	2^{15}	32768

Рисунок 18 - Степени числа «2»

Если количество участников, не соответствует данным числам, используется смешанная система, могут быть проведены предварительные матчи, серия матчей с применением круговой системы или включение

сильнейших игроков в соревнованиях с последующих туров. Иногда данную систему называют «плей-офф» (play off) т.е. «решающая встреча».

Здесь же стоит упомянуть систему плей-офф Пейджа. Данная система успешно применяется в керлинге, софтболе и крокете, для повышения объективности. Включает на одну игру больше, чем при классической системе «плей-офф» (рис.19). Главная особенность системы Пейджа заключается в том, что она применяется для 4 команд, выявленных в ходе первого этапа, например, кругового турнира. Четыре команды ранжируются между собой, 1 играет с 2, 3 с 4. Победитель пары «1–2», сразу выходит в финал. Проигравшая команда пары «1–2» играет матч с победителем пары «3–4» за выход в финал, команда, проигравшая данный матч, будет участвовать в матче за 3 место. Проигравшая команда из пары «3–4» примет участие в матче за 3 место.

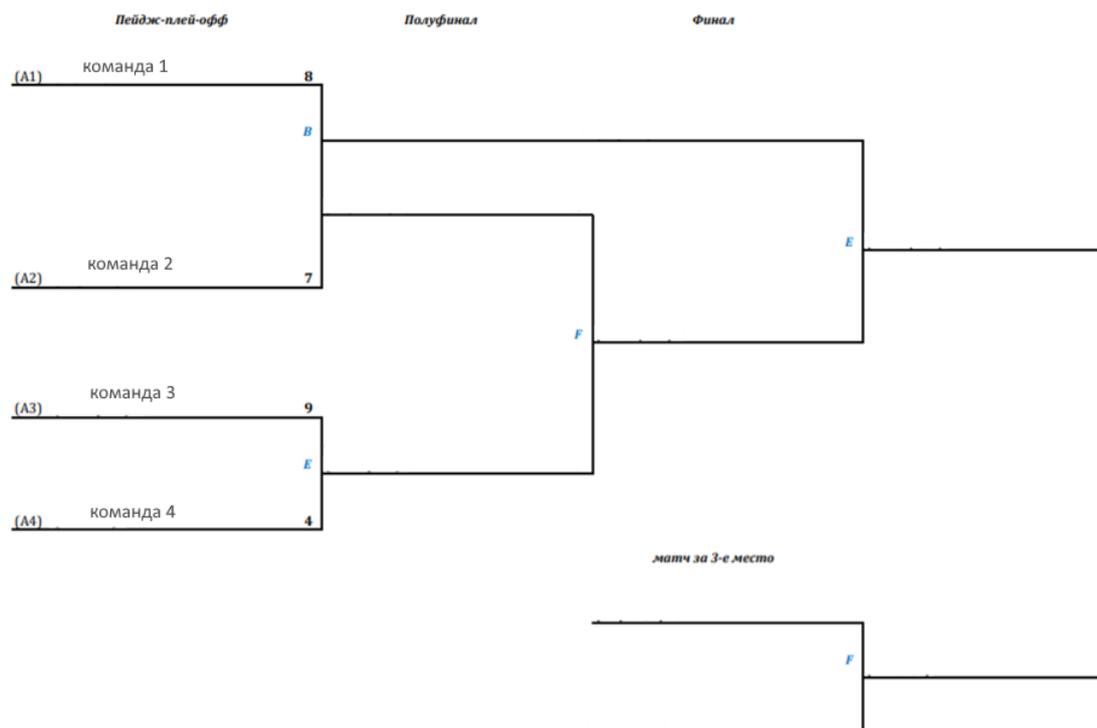


Рисунок 19 - Схема розыгрыша плей-офф по системе Пейджа

3.2.3. Усовершенствованная олимпийская система

В классической олимпийской системе, после поражения участник выбывает из соревнований, а в данной системе он выбывает из борьбы за определенное место, чаще всего эта система используется для определения всех турнирных мест, а не только первой четверки. Турнир включает в себя основную и дополнительную сетку, все игроки начинают борьбу в основной сетке, но после первого поражения переходят в дополнительную, позиция в дополнительной сетке зависит от тура, в котором проиграл участник в основной сетке (рис. 20).

Основная сетка составляется аналогично классической олимпийской системе. В дополнительной сетке встречаются команды, имеющие равное количество побед и поражений и их последовательность, в дополнительную сетку команда попадает с новым индексом, например в первой паре основной сетки встретились команды 1 и 2, проигравшая команда перейдет в дополнительную сетку со знаком минус и будет иметь номер своей пары т.е. ее новый индекс будет «-1».

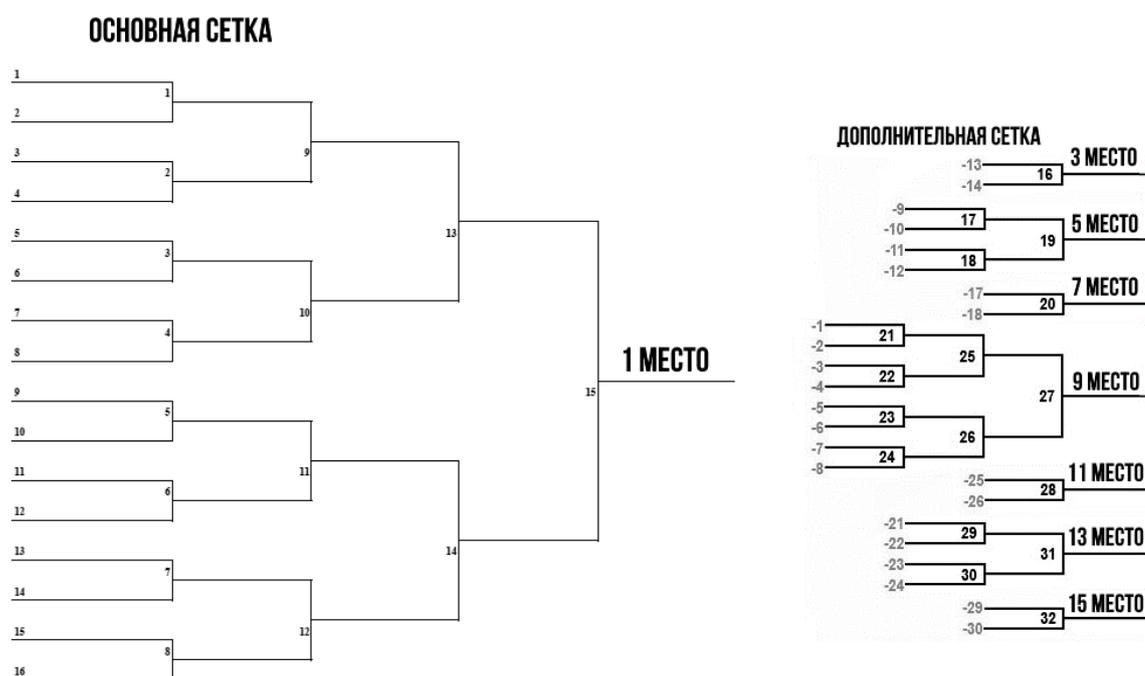


Рисунок 20 - Пример усовершенствованной олимпийской системы

3.2.4 Усовершенствованная олимпийская система «до двух поражений»

В соответствии с этой системой после первого поражения участник продолжает борьбу до следующего поражения (рис. 21). Принцип попадания участников в дополнительную сетку аналогичен предыдущей системе, на рисунке 21 представлен пример усовершенствованной олимпийской системы до двух поражений, отличия от прошлой системы заключаются в индексах, после первого тура, выигравшие команды получают индекс W (win), проигравшие команды индекс L (loss).

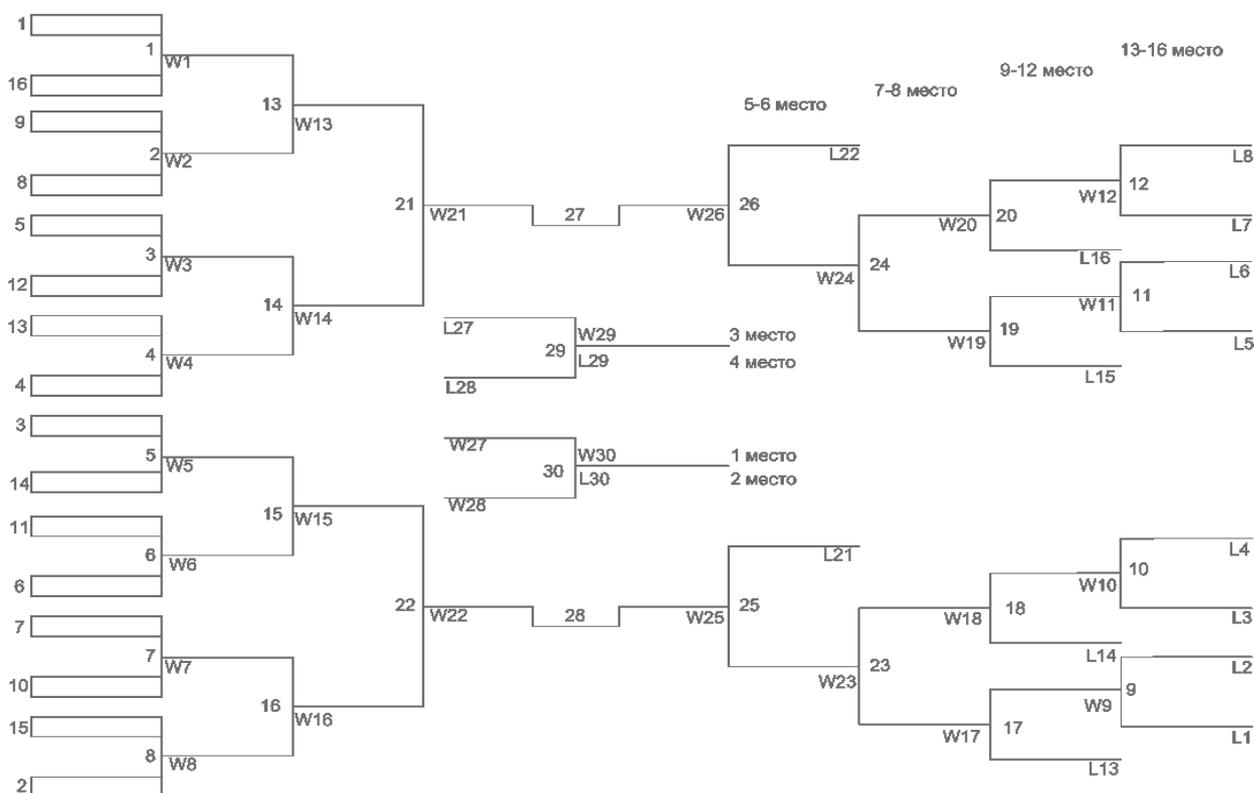


Рисунок 21 - Усовершенствованная олимпийская система до двух поражений

Усовершенствованная олимпийская система до двух поражений представляет собой систему проведения соревнований, в которой участники выбывают из основного соревнования только после двух поражений, в отличие от классической олимпийской системы, где выбывание происходит после первого же проигрыша. Данная система обладает рядом преимуществ, которые

делают ее более эффективной и справедливой для выявления сильнейшего спортсмена или команды.

В классической олимпийской системе одно случайное поражение, которое может быть результатом внешних или внутренних факторов, приводит к немедленному выбыванию. Это создает риск того, что сильные участники могут покинуть турнир раньше времени, и соревнование завершится с результатами, не отражающими истинное соотношение сил. Кроме того, данная система увеличивает количество матчей, что позволяет повысить спортивное мастерство участников за счет соревновательного опыта.

ОСНОВНАЯ СЕТКА (ВЕРХНЯЯ)

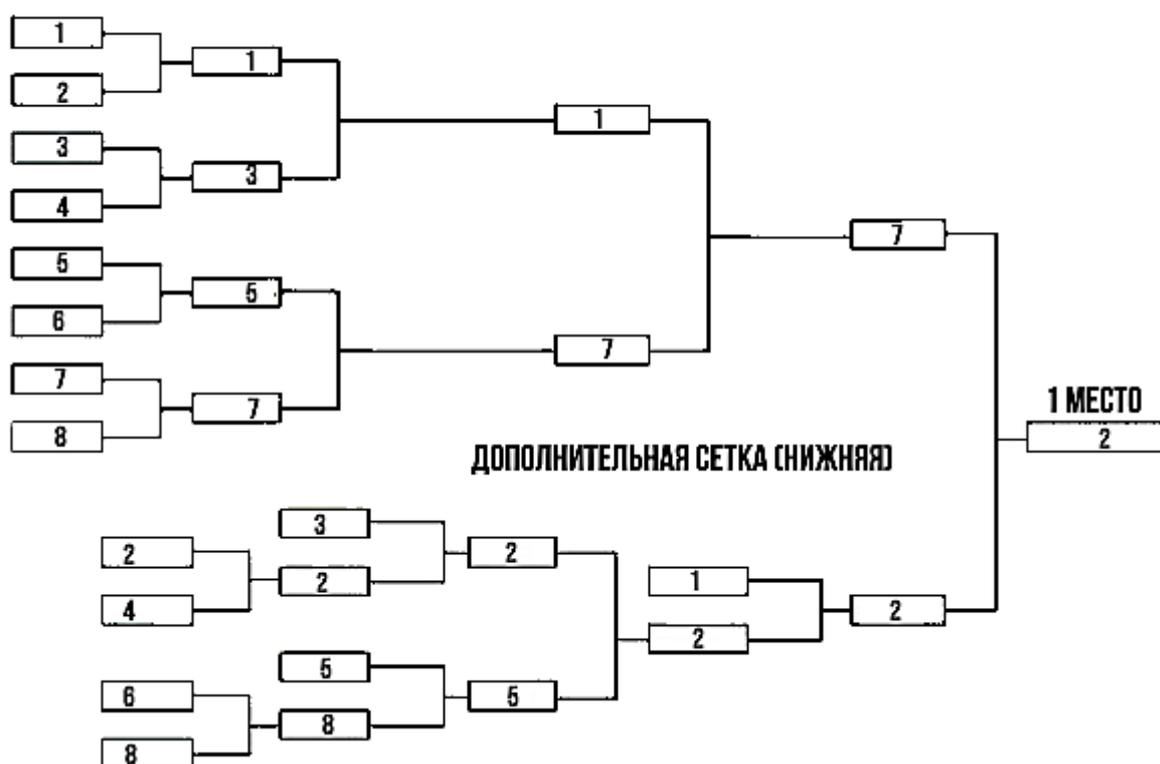


Рисунок 22 - Пример усовершенствованной олимпийской системы «плюс два»

На рисунке 22 представлен пример усовершенствованной олимпийской системы «плюс два», если проследить за командой с индексом «2», можно заметить, что эта команда начала свой турнир с поражения, но затем без поражений прошла нижнюю сетку, одержала победу в финальном матче

и выиграла соревнования. Недостатком данной системы является большое количество матчей, которое сказывается на общей длительности соревнований.

3.2.5. Швейцарская система.

Система является достаточно объективной, некоторые отмечают ее сходство с круговой системой (рис. 15). Все участники турнира ранжируются по уровню или рейтингу, затем составляются первые пары, например при 32 командах 1 играет с 17, 2 с 18 ... 16 с 32. Перед вторым туром команды делятся на три группы, одержавшие победу, сыгравшие вничью и проигравшие, внутри каждой группы происходит ранжирование. Далее пары подбираются по аналогичному принципу с первым туром, например осталось 16 пар победителей, тогда пары будут: 1-9, 2-10 ... 8-16.

Спецификой вида спорта могут быть предусмотрены факторы, которые необходимо учесть при составлении пар, например в шахматах соперники будут стараться подобрать с учетом цвета фигур, т.е. что бы участник не играл две партии подряд одним цветом. Еще один фактор которые необходимо учитывать, чтобы участники не встречались между собой более одного раза. Финальное ранжирование команд производится по количеству набранных очков.

К достоинствам швейцарской системы относят возможность использования данной системы при любом количестве участников, желательно четном, при нечетном количестве участников одна из команд каждый тур, будет отдыхать.

Количество туров (K) рассчитывается по формуле:

$K = \log_2 N + \log_2 (P - 1)$, где N—количество участников; P—количество призовых мест. Обратите внимание, если количество призовых мест равно 1, то вторая часть формулы будет равна нулю. Значение логарифмов обычно округляют до целого числа.

В таблице 3 приведены данные по расчету минимального количества туров при различном числе участников соревнований.

Многим может показаться что 15 туров для 4098 участников очень мало, но здесь мы должны уточнить, что каждый тур включает в себя 2049 игр.

Для расчета общего количества игр (М) применяется формула:

$$M = (N * K) \div 2$$

Таблица 3 - Минимальное количество туров, при различном количестве участников

Количество участников	Количество туров
7-8	5
9-16	6
17-32	7
33-64	8
65-128	9
129-256	10
257-512	11
513-1024	12
1025-2048	13
2049-4096	14
4097-8192	15

Общее количество игр на турнире для 4098 команд составит 30 735. Ранжирование 4098 количества команд, обработка результатов 30 735 игр, составление пар займет у обычного человека достаточно много времени, поэтому для проведения массовых соревнований по швейцарской системе используют специальные компьютерные программы, осуществляют все операции, и учитывают дополнительные факторы. Главным недостатком данной системы является то, что два лидера соревнования, могут не встретиться между собой, но многие могут отметить этот факт как достоинство, а не недостаток системы.

При одинаковом количестве очков выявление победителя осуществляется по дополнительным критериям, предусмотренным в регламенте.

3.2.6. Прямая система проведения соревнований

Прямая система проведения соревнований используется в видах спорта, в которых участники последовательно или одновременно выступают на одной и той же спортивной площадке, в одинаковых условиях и оценка их выступления производится системой очков, баллов или метрических единиц. К таким видам спорта относятся плавание, фигурное катание, гимнастика и т.д.²¹.

При командном зачете могут учитываться места всех участников команды или только лучших, иногда очки приносят спортсмены занявшие определенные места, например до 20. Как правило предусмотрены специальные таблицы, в которых указывается сколько очков приносит команде – место в общем зачете. Количество очков суммируется, команды ранжируются. Пример турнирной таблицы с использованием прямой системы в командном зачете приведен на рис.23

№ п/п	Коллектив	Состав команды	№ команды	Время финиша	Результат	Очки	Итог очки	Место
1.	команда 1	участник 1	4	43.03	13.57	28	78	5
		участник 2		29.06	14.50	24		
		участник 3		14.16	14.16	26		
2.	команда 2	участник 1	3	32.55	11.22	44	145	4
		участник 2		21.33	11.25	43		
		участник 3		10.08	10.08	58		
3.	команда 3	участник 1	2	28.28	9.21	67	196	I
		участник 2		19.07	9.26	42		
		участник 3		9.41	9.41	78		
4.	команда 4	участник 1	6	29.11	9.02	72	192	II
		участник 2		20.09	11.34	42		
		участник 3		8.35	8.35	78		
5	команда 5	участник 1	1	31.40	10.28	54	158	III
		участник 2		21.12	11.01	47		
		участник 3		10.11	10.11	57		

Рисунок 23 - Турнирная таблица с использованием прямой системы в командном зачете

²¹ Книжников Н.Н. К вопросу о подготовке спортивных судей. В сборнике: Перспективные направления в области физической культуры, спорта и туризма. Материалы VIII всероссийской научно-практической конференции с международным участием. Ответственный редактор Л.Г. Пащенко. 2018. С. 242-245

3.2.7. Смешанные (комбинированные) системы

Смешанные системы проведения соревнований одновременно могут состоять из элементов других систем, перечисленных выше. Чаще встречается вариант проведения соревнований состоящих из двух этапов (рис. 24).

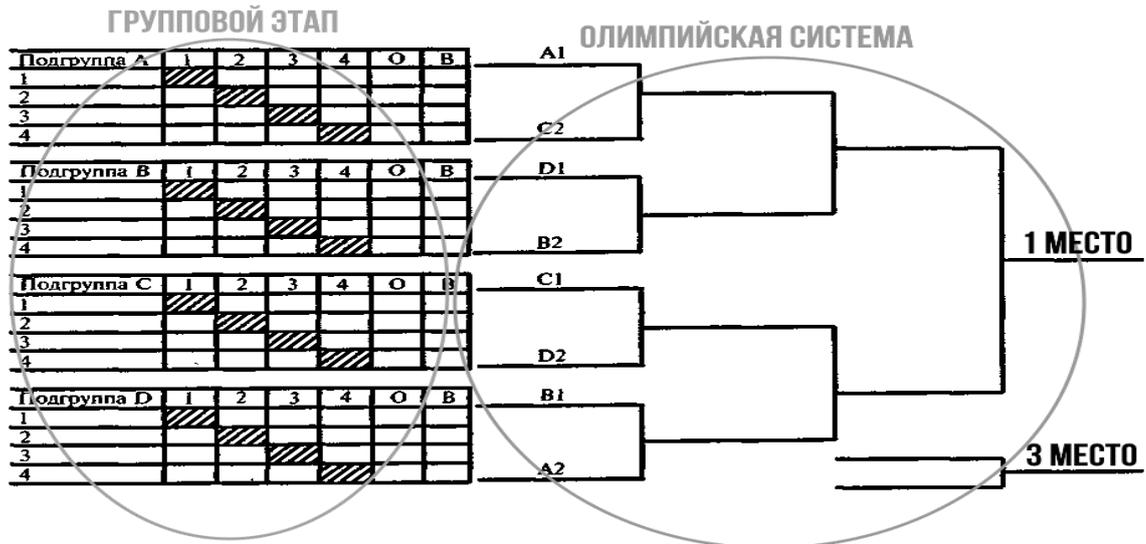


Рисунок 24 - Смешанная система проведения соревнований

На первом этапе команды делятся на несколько групп, во второй этап выходят лучшие команды из каждой группы и играют по олимпийской системе. Количество команд, выходящих из каждой группы и дальнейшее распределение их по парам прописывается в регламенте.

3.2.8. Системы проведения соревнований применяемые в компьютерном спорте

Основными системами проведения соревнований по компьютерному спорту являются: круговая, олимпийская система с выбыванием, олимпийская система с выбыванием после двух поражений, швейцарская, смешанная²².

²² Правила вида спорта «компьютерный спорт» (от 01.12.2023). URL: <https://resf.ru/about/documentation/> (дата обращения: 20.05.2024).

Одним из важнейших отличий соревнований по компьютерному спорту от соревнований по классическим видам спорта является наличие такого показателя как количество побед, до которого играют две команды до выявления победителя (таблица 4), например best-of-1 (bo1) обозначает, что команде достаточно выиграть одну игру на одной карте.

Таблица 4 - Соотношение побед к общему количеству игр

	Максимальное количество игр	Количество побед достаточное для выявления победителя
Bo1	1	1
Bo2	2	2, а также допустима ничья
Bo3	3	2
Bo5	5	3
Bo7	7	4

3.2.9. Особенности судейства соревнований по компьютерному спорту

В разделе III официальных Правил по виду спорта «компьютерный спорт» описаны требования, предъявляемые к организаторам соревнований. Среди них: права и обязанности организаторов соревнований по подготовке и проведению соревнований, общие требования к формированию программы соревнований, разрабатываемой их организаторами, иные требования, обусловленные особенностями соответствующего вида спорта.

Заявка должна включать следующие данные: фамилию, имя, дату рождения спортсмена, сведения о командирующей организации (наименование, регион), точное указание дисциплин, на участие в которых делается заявка, ФИО и контактные данные ответственного лица, полис о страховании жизни и здоровья от несчастных случаев, полис обязательного

медицинского страхования (ОМС), дающий право на получение помощи в медицинском учреждении, работающем в системе ОМС, допуск²¹.

Главный судья соревнований формирует комиссию по допуску из состава Судейской коллегии, руководит работой комиссии по допуску и обеспечивает выполнение следующих ее функций: прием заявок от спортсменов (или их тренеров) на участие в соревнованиях и регистрацию участников соревнований и официальных лиц, проверку документов, подтверждающих право участников и официальных лиц на участие в соревнованиях, аккредитацию официальных лиц, оформление протоколов регистрации участников, тренеров и судей. Комиссия по допуску после проверки всех представленных документов спортсменами и (или) их тренерами принимает Решение о допуске спортсменов для участия в соревновании. Решение комиссии по допуску оформляется протоколом²³.

Минимальное гарантированное время для разминки и настройки устройств ввода/вывода: настройка устройств при посадке или смене игрового места – 15 минут, разминка перед первым и последующими матчами – отведенное время определяется Регламентом соревнований.

Минимальное гарантированное время перерыва между матчами или геймами – 15 минут, если иное не установлено Регламентом соревнований.

Получение вне интерфейса клиента участника соревнований информации о действиях соперника не допускается, за исключением информации от участвующих в матче членов команды. Запрещенных и разрешенных предметов и действий внутри видеоигры нет, если иное не установлено Регламентом соревнований и Техническими правилами.

Модификация внешнего вида объектов управления и другие настройки отображения игрового процесса: разрешены в рамках стандартного интерфейса видеоигры, если иное не предусмотрено Техническими правилами. На ЛАН-соревнованиях судья присутствует при матче очно. На онлайн-соревнованиях

²³ *Правила вида спорта «компьютерный спорт» (от 01.12.2023). URL: <https://resf.ru/about/documentation/> (дата обращения: 20.05.2024)*

судья присутствует удаленно и может осуществлять контроль сразу над несколькими матчами²⁴.

Официальные правила вида спорта «компьютерный спорт» содержат раздел, посвященный перечислению возможных нарушений и дисциплинарных взысканий за них, для удобства, мы систематизировали их в одну таблицу (табл. б).

Санкции, предусмотренные за нарушение правил компьютерного спорта:

- предупреждение;
- удаление;
- техническое поражение в гейме;
- техническое поражение в матче.

Таблица б - Дисциплинарные взыскания за нарушение правил компьютерного спорта

Нарушение	Дисциплинарные взыскания
Использование дополнительного программного обеспечения, не предусмотренного правилами, Положением, Регламентом, Техническими правилами, заведомый проигрыш в матче и т.п.	За намеренную нечестную игру участник соревнований удаляется и может быть дисквалифицирован (в случае участия командой – полным составом).
Пререкания с судьями и соперниками, как в устной форме, так и посредством внутриигровых и других программных инструментов текстового общения.	Предупреждение.
Преднамеренное затягивание начала матча или гейма.	Предупреждение.
Попытка оказать любым способом влияние на принятие судьи решения по спорным игровым ситуациям.	Предупреждение.
На ЛАН-соревнованиях и ЕСнУП повреждение или нанесение ударов по оборудованию и мебели, а также по любому спортивному или личному имуществу.	От предупреждения до удаления с соревнований в зависимости от характера нанесенных повреждений
Резкое отсоединение кабелей оборудования: неумышленное.	Предупреждение.

²⁴ Правила вида спорта «компьютерный спорт» (от 01.12.2023). URL: <https://resf.ru/about/documentation/> (дата обращения: 20.05.2024).

Резкое отсоединение кабелей оборудования: умышленное.	Предупреждение либо удаление с соревнований в зависимости от последствий
Преднамеренный беспричинный дисконнект, прекращение видеогры, выключение игрового компьютера во время игры.	Присуждение поражения в текущем гейме, предупреждение либо удаление с соревнований.
Вскрытие корпуса игрового оборудования или умышленное отсоединение кабелей оборудования, его отключение на лан-соревнованиях и ЕСнУП.	Предупреждение или присуждение поражения в текущем гейме, или удаление с соревнований.
Установка программного обеспечения без разрешения судьи (лан-соревнования и ЕСнУП).	Предупреждение.
Установка и/или использование запрещенного программного обеспечения или запрещенных макросов, недопустимое перепрограммирование устройств ввода.	Удаление с соревнования, присуждение поражения в текущем матче с возможной последующей дисквалификацией.
Неуважительные действия по отношению к зрителям, другим участникам соревнований, судьям или официальным лицам, нецензурная лексика как устно, так и посредством внутриигровых и других программных инструментов текстового общения, в т. ч. на любых языках.	Предупреждение, повторное – удаление с соревнования.
Намеренные помехи проведению других матчей.	Предупреждение.
Указание неверных регистрационных данных.	Предупреждение и последующее обязательное исправление данных, в случае невозможности исправить или при наступлении необратимых последствий – удаление
Передача своего аккаунта другим лицам, постоянная или временная.	Удаление с соревнований (если обнаружено на соревнованиях) как участника соревнований, передавшего свой аккаунт, так и того, кто играл за него с возможной последующей дисквалификацией.
Трансляция в информационно-телекоммуникационную сеть «Интернет» без ведома организаторов, в случае если в соответствии с утвержденным Регламентом соревнований такая трансляция должна производиться только с согласия организатора.	От предупреждения до удаления с соревнований с возможной последующей дисквалификацией, в зависимости от последствий, вызванных такой трансляцией.
Сговор с обозревателем, приводящий к нечестной игре, либо принятие подсказок от обозревателя без уведомления судьи матча о его некорректном поведении.	Удаление с соревнований с возможной последующей дисквалификацией.
Некорректные по отношению к оппоненту действия участников соревнований, влияющие на результат игры.	Удаление участника соревнований.

Некорректные действия тренера по отношению к обозревателям, зрителям и судьям.	Удаление тренера.
Излишне частое, необоснованное и бесполезное использование внутриигрового чата видеоигры.	Предупреждение.
Необоснованные остановки игры, остановки игры сверх установленного количества.	Предупреждение.
Опоздание к началу матча по расписанию: до 5 минут.	Предупреждение.
Опоздание к началу матча по расписанию: от 5 до 10 минут.	Предупреждение.
Опоздание к началу матча по расписанию: свыше 10 минут.	Присуждение поражения в матче, Организатор соревнований вправе ужесточать временные рамки.
Отказ изменить игровой псевдоним или название группы, использующиеся на соревнованиях в турнирной таблице.	На усмотрение главного судьи и предупреждение; в случае невозможности изменения участник соревнований, может быть, не допущен на соревнование.
Отказ или невозможность по требованию судьи на онлайн-соревнованиям задействовать дополнительное устройство ввода, контролирующее достоверность участника соревнований, предоставление документов, удостоверяющего личность.	Присуждение поражения в предстоящем матче.
Отказ или невозможность предъявить по требованию судьи документы, удостоверяющие личность, или действующую справку от врача, разрешающую участие в соревнованиях по компьютерному спорту.	Удаление.
Форма одежды, вызывающая или оскорбительная для окружающих, либо противоречащая Регламенту соревнований, в том числе в части размещения рекламы.	Недопуск до соревнований, а в случае, если изменена или обнаружена уже в ходе соревнований – предупреждение и обязательное устранение нарушения; в случае не устранения – удаление.
Необоснованное затягивание начала гейма, отсутствие готовности по прошествии установленного времени до начала матча или гейма – в случае игнорирования предупреждения.	Присуждение поражения в текущем гейме.
Неверный ввод результата в систему турнирной платформы.	Предупреждение.
Снятие (отмена) паузы, выставленной оппонентом раньше времени ее истечения, либо паузы, выставленной судьей.	Предупреждение, а если таковое повторено неоднократно на протяжении одного гейма, что привело к проигрышу оппонента – присуждение поражения в соответствующем гейме.
Отказ в смене арены (если смена арены зависит от участника соревнований)	Присуждение поражения в текущем матче

на установленную согласно Правилам и Регламенту соревнований.	
Совершение запрещенных приемов и действий внутри видеоигры, использование запрещенных персонажей, юнитов и предметов.	Предупреждение (если таковое выяснилось постфактум по результатам просмотра записи – отмены результатов гейма до присуждения поражения нарушающей стороне).
Объединение усилий двух и более сторон одного матча при проведении соревнований по системе «Каждый против всех» против любой из или против всех оставшихся сторон вне рамок разрешенной правилами дисциплины взаимопомощи.	Техническое поражение всех объединившихся сторон в текущем гейме с возможной последующей дисквалификацией.

3.3. Спортивные разряды в компьютерном спорте

Присуждение (подтверждение) спортивных разрядов и спортивных званий в Российской Федерации регламентируется Единой всероссийской спортивной классификацией (ЕВСК), утвержденной Министерством спорта Российской Федерации для каждого вида спорта отдельно, а также «Положением о Единой всероссийской спортивной классификации»²⁵.

Единая всероссийская спортивная классификация устанавливает нормы и требования, выполнение которых необходимо для присвоения соответствующих спортивных званий и спортивных разрядов по видам спорта, включенным во Всероссийский реестр видов спорта (ВРВС), а также условия выполнения этих норм и требований (далее нормы, требования и условия их выполнения). ЕВСК по компьютерному спорту, как и по другим видам спорта, утверждается раз в четыре года, и по компьютерному спорту с 2026 года вступит в силу новая единая всероссийская классификация. Разработка норм и актуализация ЕВСК в компьютерном спорте производится на основе оценки квалификации киберспортсменов и требует дополнительной защиты и обоснования²⁶.

На рисунках 25, 26, 27 представлены требования и условия выполнения для присвоения спортивных званий и спортивных разрядов в компьютерном спорте в редакции Приказа Минспорта России от 11.01.2022 № 6 с изменениями, внесенными Приказом Минспорта России от 17.05.23 № 326.

²⁵ Приложение № 32 к приказу Минспорта России от 11 января 2022 г. № 6, с изменениями, внесенными Минспортом России от 17.05.2023 № 326.

²⁶ Гураль, О. Н. Оценка актуальности ЕВСК по виду спорта «компьютерный спорт» / О. Н. Гураль, Е. А. Космина // Спорт, Человек, Здоровье : Материалы XI Международного Конгресса, Санкт-Петербург, 26–28 апреля 2023 года / Под редакцией С.И. Петрова. – Санкт-Петербург: ПОЛИТЕХ-ПРЕСС, 2023. – С. 115-117

Требования и условия их выполнения по виду спорта «компьютерный спорт»

1. Требования и условия их выполнения для присвоения спортивного звания «мастер спорта России» и спортивного разряда «кандидат в мастера спорта».

МС выполняется с 18 лет, КМС – с 16 лет

Статус спортивных соревнований	Спортивные дисциплины	Пол	Требование: занять место		Условие выполнения требования: количество выигранных матчей (не менее)	
			МС	КМС	МС	КМС
1	2	3	4	5	6	7
Чемпионат мира	Боевая арена, соревновательные головоломки, стратегия в реальном времени, файтинг, тактический трехмерный бой	Мужчины, женщины	1-3	4-8	4	3
		Мужчины, женщины	Условие: количество стран, которые представляют спортсмены в виде программы, не менее 80			
	Спортивный симулятор, технический симулятор	Мужчины, женщины	1	2	4	3
		Мужчины, женщины	Условие: количество стран, которые представляют спортсмены в виде программы, 25-79			
Чемпионат Европы	Боевая арена, соревновательные головоломки, стратегия в реальном времени, файтинг, тактический трехмерный бой	Мужчины, женщины	1-3	4-8		
	Спортивный симулятор, технический симулятор	Мужчины, женщины	Условие: количество стран, которые представляют спортсмены в виде программы, не менее 80			
Кубок Европы (при двух и более этапах – финал)	Боевая арена, соревновательные головоломки, стратегия в реальном времени, файтинг, тактический трехмерный бой	Мужчины, женщины		1-3		3
	Спортивный симулятор, технический симулятор	Мужчины, женщины		1-3		
Другие международные спортивные соревнования, включенные в ЕКП	Боевая арена, соревновательные головоломки, стратегия в реальном времени, файтинг, тактический трехмерный бой	Мужчины, женщины		1-2		3
	Спортивный симулятор, технический симулятор	Мужчины, женщины		1-2		
Другие международные спортивные соревнования, включенные в ЕКП	Боевая арена, соревновательные головоломки, стратегия в реальном времени, файтинг, тактический трехмерный бой	Мужчины, женщины		1-5		3
	Спортивный симулятор, технический симулятор	Мужчины, женщины		1-5		

Рисунок 25 - Требования и условия их выполнения для присвоения спортивного звания мастер спорта России и спортивного разряда кандидат в мастера спорта по виду спорта «компьютерный спорт» (а)

Другие международные спортивные соревнования, включенные в ЕКП	Боевая арена, соревновательные головоломки, стратегия в реальном времени, файтинг, тактический трехмерный бой	Мужчины, женщины		1-5		3
	Спортивный симулятор, технический симулятор	Мужчины, женщины		1-5		
Чемпионат России	Боевая арена, соревновательные головоломки, стратегия в реальном времени, файтинг, тактический трехмерный бой	Мужчины, женщины		1-4		3
		Мужчины, женщины	Условие: количество субъектов Российской Федерации, которые представляют спортсмены в виде программы не менее 40			
		Мужчины, женщины		1-2		3
		Мужчины, женщины	Условие: количество субъектов Российской Федерации, которые представляют спортсмены в виде программы 23 – 39			
	Спортивный симулятор, технический симулятор	Мужчины, женщины		1-4		3
		Мужчины, женщины	Условие: количество субъектов Российской Федерации, которые представляют спортсмены в виде программы не менее 40			
		Мужчины, женщины		1-2		
		Мужчины, женщины	Условие: количество субъектов Российской Федерации, которые представляют спортсмены в виде программы, 23-39			
Кубок России (при двух и более этапах – финал)	Боевая арена, соревновательные головоломки, стратегия в реальном времени, файтинг, тактический трехмерный бой	Мужчины, женщины		1		3
	Спортивный симулятор, технический симулятор	Мужчины, женщины		1		
	Условие: количество субъектов Российской Федерации, которые представляют спортсмены в виде программы, не менее 30					
Иные условия	В спортивных дисциплинах «боевая арена», «тактический трехмерный бой» в составе команды необходимо участвовать не менее, чем в 100% матчей, проведенных командой, в соответствующем спортивном соревновании					

Рисунок 26 - Требования и условия их выполнения для присвоения спортивного звания мастер спорта России и спортивного разряда кандидат в мастера спорта по виду спорта «компьютерный спорт» (б)

2. Требования и условия их выполнения для присвоения I-III спортивных разрядов.								
I-III спортивные разряды выполняются с 14 лет								
Статус спортивных соревнований	Спортивные дисциплины	Пол	Требование: занять место			Условие выполнения требования: количество выигранных матчей (не менее)		
			Спортивные разряды			Спортивные разряды		
			I	II	III	I	II	III
1	2	3	4	5	6	7	8	9
Другие международные спортивные соревнования, включенные в ЕКП	Боевая арена, соревновательные головолмки, стратегия в реальном времени, файтинг, тактический трехмерный бой	Мужчины, женщины	6-8			3		
	Спортивный симулятор, технический симулятор	Мужчины, женщины	6-8					
Чемпионат России	Боевая арена, соревновательные головолмки, стратегия в реальном времени, файтинг, тактический трехмерный бой	Мужчины, женщины	5-12			3		
		Мужчины, женщины	Условие: количество субъектов Российской Федерации, которые представляют спортсмены в виде программы, не менее 40					
		Мужчины, женщины	3-8			3		
		Мужчины, женщины	Условие: количество субъектов Российской Федерации, которые представляют спортсмены в виде программы, 23-39					
	Спортивный симулятор, технический симулятор	Мужчины, женщины	5-12			3		
		Мужчины, женщины	Условие: количество субъектов Российской Федерации, которые представляют спортсмены в виде программы, не менее 40					
		Мужчины, женщины	3-8			3		
		Мужчины, женщины	Условие: количество субъектов Российской Федерации, которые представляют спортсмены в виде программы, 23-39					

Рисунок 27 - Требования и условия их выполнения для присвоения I–III спортивных разрядов (а)

Кубок России (при двух и более этапах – финал)	Боевая арена, соревновательные головоломки, стратегия в реальном времени, файтинг, тактический трехмерный бой	Мужчины, женщины	2-6	7-10	11-16	3	2	1
		Мужчины, женщины	Условие: количество субъектов Российской Федерации, которые представляют спортсмены в виде программы, не менее 30					
		Мужчины, женщины	2-6	7-10	11-16			
		Мужчины, женщины	Условие: количество субъектов Российской Федерации, которые представляют спортсмены в виде программы, 23-29					
	Спортивный симулятор, технический симулятор	Мужчины, женщины	1-4	5-8	9-12	3	2	1
		Мужчины, женщины	Условие: количество субъектов Российской Федерации, которые представляют спортсмены в виде программы, не менее 30					
		Мужчины, женщины	1-4	5-8	9-12			
		Мужчины, женщины	Условие: количество субъектов Российской Федерации, которые представляют спортсмены в виде программы, 23-29					
Другие всероссийские спортивные соревнования, включенные в ЕКП	Боевая арена, соревновательные головоломки, стратегия в реальном времени, файтинг, тактический трехмерный бой	Мужчины, женщины	1-3	4-6	7-8	3	2	1
	Спортивный симулятор, технический симулятор	Мужчины, женщины	1-3	4-6	7-8			
Другие всероссийские физкультурные мероприятия, включенные в ЕКП	Боевая арена, соревновательные головоломки, стратегия в реальном времени, файтинг, тактический трехмерный бой	Мужчины, женщины		1-2	3	3	2	1
	Спортивный симулятор, технический симулятор	Мужчины, женщины		1-2	3			
Чемпионат федерального округа, двух и более федеральных округов, чемпионаты г. Москвы, г. Санкт-Петербурга	Боевая арена, соревновательные головоломки, стратегия в реальном времени, файтинг, тактический трехмерный бой	Мужчины, женщины	1-2	3-5	6-8	3	2	1
	Спортивный симулятор, технический симулятор	Мужчины, женщины	1-2	3-5	6-8			

Рисунок 28 - Требования и условия их выполнения для присвоения I–III спортивных разрядов (б)

Другие межрегиональные спортивные соревнования, включенные в ЕКП	Боевая арена, соревновательные головоломки, стратегия в реальном времени, файтинг, тактический трехмерный бой	Мужчины, женщины	1	2-5	6-7	3	2	1
	Спортивный симулятор, технический симулятор	Мужчины, женщины	1	2-5	6-7			
Чемпионат субъекта Российской Федерации (кроме г. Москвы и г. Санкт-Петербурга)	Боевая арена, соревновательные головоломки, стратегия в реальном времени, файтинг, тактический трехмерный бой	Мужчины, женщины	1	2-3	4-6	3	2	1
	Спортивный симулятор, технический симулятор	Мужчины, женщины	1	2-3	4-6			
Кубок субъекта Российской Федерации (при двух и более этапах – финал)	Боевая арена, соревновательные головоломки, стратегия в реальном времени, файтинг, тактический трехмерный бой	Мужчины, женщины	1	2	3	3	2	1
	Спортивный симулятор, технический симулятор	Мужчины, женщины	1	2	3			
Другие официальные спортивные соревнования субъекта Российской Федерации	Боевая арена, соревновательные головоломки, стратегия в реальном времени, файтинг, тактический трехмерный бой	Мужчины, женщины	1	2	3	3	2	1
	Спортивный симулятор, технический симулятор	Мужчины, женщины	1	2	3			

Рисунок 29 - Требования и условия их выполнения для присвоения I–III спортивных разрядов (в)

Чемпионат муниципального образования	Боевая арена, соревновательные головоломки, стратегия в реальном времени, файтинг, тактический трехмерный бой	Мужчины, женщины		1-2	3-4	3	2	2
	Спортивный симулятор, технический симулятор	Мужчины, женщины		1-2	3-4			
Другие официальные спортивные соревнования муниципального образования	Боевая арена, соревновательные головоломки, стратегия в реальном времени, файтинг, тактический трехмерный бой	Мужчины, женщины		1	2-3	3	2	2
	Спортивный симулятор, технический симулятор	Мужчины, женщины		1	2-3			
Иные условия	1. В спортивных дисциплинах «боевая арена», «тактический трехмерный бой» в составе команды необходимо участвовать не менее, чем в 100% матчей, проведенных командой, в соответствующем спортивном соревновании.							
	2. Требование за 9 место и ниже, если за такие места в спортивном соревновании предусмотрены спортивные разряды, выполняется при участии в соответствующем виде программы не менее 64 спортсменов.							

Рисунок 30 - Требования и условия их выполнения для присвоения I–III спортивных разрядов (г)

В Российской Федерации устанавливаются следующие спортивные звания:

- 1) мастер спорта России международного класса;
- 2) мастер спорта России;
- 3) гроссмейстер России.

В Российской Федерации устанавливаются следующие спортивные разряды:

- 1) кандидат в мастера спорта;
- 2) первый спортивный разряд;
- 3) второй спортивный разряд;
- 4) третий спортивный разряд;
- 5) первый юношеский спортивный разряд;
- 6) второй юношеский спортивный разряд;
- 7) третий юношеский спортивный разряд.

В компьютерном спорте нет юношеских разрядов, так как предусмотрена одна возрастная категория: мужчины и женщины. Минимальный возраст, с которого можно участвовать в официальных соревнованиях – 14 лет. Присвоение начинается с 3 спортивного разряда. Разряд КМС присваивается на 3 года, а разряды с 1 по 3-й на 2 года. Продлевать разряд можно, подтверждая его на официальных соревнованиях. Звания присваиваются единожды и на всю жизнь²⁷.

Среди условий выполнения норм, требований является наличие необходимого количества спортивных судей соответствующей квалификационной категории, осуществляющих судейство соревнований (за исключением международных соревнований). Данные требования регламентируются положением о Единой всероссийской спортивной классификации, утвержденной приказом Министерства спорта Российской Федерации от 03 марта 2025 г. № 173.

²⁷ <https://resf.ru/about/documentation/>

Контрольные вопросы к главе 3

1. Какие системы проведения соревнований предусмотрены в компьютерном спорте?
2. Какие основные соревнования входят в систему соревнований ФКС России?
3. Опишите круговую систему проведения соревнований.
4. Опишите олимпийскую систему и ее разновидности.
5. Опишите смешанную систему.
6. Опишите прямую систему.
7. Какие существуют способы проведения соревнований по компьютерному спорту?
8. Охарактеризуйте этапы подготовки проведения соревнований.
9. Опишите требования к оборудованию и инвентарю.
10. Положение о соревнованиях – порядок разработки, утверждения, содержание?
11. Чем характеризуются особенности проведения соревнований по компьютерному спорту?
12. Санкции, предусмотренные за нарушение правил компьютерного спорта?
13. Спортивные разряды и спортивные звания в компьютерном спорте, ЕВСК?
14. Квалификационные категории спортивных судей?
15. Какие основные документы регламентируют работу судей по компьютерному спорту?
16. Кто утверждает регламент соревнований?
17. Для чего нужно положение о соревнованиях?
18. Чем отличаются технические правила от общих правил проведения соревнований?
19. Кто входит в судейскую коллегия? Кто ее назначает?
20. Сколько минут составляет перерыв между матчами?

21. Какие документы необходимо предоставить участникам соревнований в судейскую коллегияю?
22. Кто проводит аттестацию спортивных судей в компьютерном спорте?
23. Какие задачи решает всероссийская коллегия судей по компьютерному спорту?
24. Что такое ЕВСК?
25. Какие требования предъявляются к судьям, для присуждения 1 спортивного разряда?

Краткий словарь терминов, применяемых в компьютерном спорте

Аккаунт – учетная запись, регистрируемая на сервере (в системе серверов) видеоигры, которая является идентификатором участника соревнований в видеоигре.

Арена (или карта) – видеопроекция соревновательной площадки (часть игровой вселенной), не управляемая участником соревнований, на которой происходят основные соревновательные действия.

Боевая арена – спортивная дисциплина компьютерного спорта, многопользовательская онлайн-боевая арена, в которой стороны сражаются друг с другом на карте особого вида с целью уничтожения главного здания команды соперника. Каждый игрок управляет одним объектом управления из определенного списка доступных героев, отличающихся характеристиками и способностями. В течение матча объекты управления могут становиться сильнее, получать новые способности и снаряжение.

Видеоигра – инвентарь компьютерного спорта, состоящий из программного обеспечения, позволяющего осуществить организацию соревновательного процесса (геймплея) соревнующимся сторонам (спортсменам), формирующего соревновательное пространство (арену), создающего объекты управления, воспринимаемые органами чувств человека, где участник соревнований через устройства ввода/вывода воздействует на объекты управления. Видеоигра автоматически либо с помощью контролируемых настроек/запретов обеспечивает равные условия соревнующимся сторонам.

Гейм – составная часть матча, присутствие соревнующихся сторон в игровом процессе, ограниченное временем, счетом или выявлением победителя по другим признакам. Гейм может состоять из раундов. По результатам сыгранных геймов определяется результат матча.

Дисконнект – потеря связи клиента участника соревнований, участвующего в гейме, с сервером или хоста участника соревнований

с клиентами других участвующих в том же гейме участников соревнований, происходящая из-за сбоев в работе оборудования и приводящая к исчезновению объекта управления с арены или потере управления им в течение длительного времени.

ЕСнУП – единые соревнования на удаленных площадках, формат проведения соревнования, при котором игроки находятся на разных специализированных площадках под непосредственным контролем судей, объединенные одной сеткой соревнований.

Игровой предмет (предмет) – часть программного кода видеоигры, игровая единица, получаемая объектом управления, изменяющая характеристики или параметры состояния объекта управления.

Игровой сервер (сервер) – программный компонент специализированного компьютерного оборудования, центральная часть видеоигры, обеспечивающая связь между различными клиентами, предоставляя им возможность взаимодействия друг с другом в рамках программной оболочки видеоигры.

Интерфейс – совокупность элементов управления и визуальных средств, которые позволяют участнику соревнований взаимодействовать с игровым процессом. Может включать в себя такие компоненты как меню, кнопки, индикаторы здоровья, мини-карты, а также другие элементы, обеспечивающие удобство и эффективность управления видеоигрой во время соревнований.

Клиент, клиентская часть видеоигры – программный компонент видеоигры, установленный на персональном оборудовании участника соревнований, позволяющий запускать игру без использования браузера и экономить оперативную память персонального оборудования.

Команда – участник соревнования, состоящий из одного игрока или нескольких игроков, объединяющих свои усилия и управляющих каждым своим объектом управления на одной игровой арене.

Компьютерный спорт (киберспорт, е-спорт, электронный спорт (англ. cybersport, e-Sport, esport, esports, electronic sport) – вид соревновательной деятельности и специальной практики подготовки к соревнованиям на основе

компьютерных и/или видеоигр, где игра предоставляет среду взаимодействия объектов управления, обеспечивая равные условия для состязаний человека с человеком или команды с командой.

LAN (ЛАН-соревнования) – формат проведения спортивных и физкультурных соревнований и других мероприятий, где участники соревнований находятся на специально оборудованных площадках в одном или смежных помещениях.

Макрос – программа сценария, последовательности или сочетания действий объекта управления, активируемая специально назначенными элементами устройств ввода (клавиши, кнопки и прочее). Для выполнения действий, запрограммированных в макросе, соревнующемуся спортсмену, который им не пользуется, требуется больше времени или специальные навыки.

Матч – спортивное состязание между участниками соревнований. Результат матча – единица турнирной таблицы или сетки соревнований.

Никнейм – уникальное сетевое имя, которое участник соревнований выбирает самостоятельно и использует для идентификации себя в игровом сообществе.

Обозреватель – физическое лицо, занимающееся сбором, редактированием, подготовкой и оформлением информации, транслирующее или комментирующее соревнование как в прямом эфире, так и в последующем, и/или публикующее результаты соревнования на различных ресурсах. К обозревателям относятся комментаторы, стримеры, журналисты, фотографы, операторы и иные лица, выполняющие указанные функции.

Объект управления – часть видеоигры (игровой вселенной), управляемая и контролируемая игроком с помощью устройств ввода (мышь, клавиатура, джойстик, игровой контроллер и прочее) и вывода (монитор, звуковые системы и прочее), взаимодействующая с ареной и объектами управления других игроков, обладающая характеристиками, обуславливающими это взаимодействие, и текущими значениями параметров состояния. Участие

в соревнованиях осуществляется путем управления игроком его объектом управления.

ONLINE («онлайн») – формат проведения спортивных и физкультурных соревнований, других мероприятий, при котором взаимодействие участников соревновательного процесса осуществляется дистанционно с использованием информационно-телекоммуникационной сети «Интернет».

Операционная система – комплекс взаимосвязанных программ, предназначенных для управления ресурсами компьютера и организации воздействия пользователя на объекты управления.

Организатор спортивного соревнования – юридическое лицо, которое утверждает положение (регламент) спортивного соревнования, определяет условия и календарный план его проведения, условия допуска к участию в спортивном соревновании, порядок выявления лучшего участника или лучших участников, порядок организационного и иного обеспечения спортивного соревнования, обеспечивает финансирование спортивного соревнования в утвержденном им порядке, а также осуществляет иные полномочия в соответствии с Федеральным законом от 04.12.2007 № 329-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации».

Официальные лица – лица, принимающие участие в соревнованиях по компьютерному спорту (судьи, тренеры, организаторы, врачи и прочие лица, не являющиеся спортсменами) и подчиняющиеся правилам по виду спорта, Положениям, Регламентам.

Официальный язык соревнований – на российских соревнованиях – русский, на международных соревнованиях, проводимых на территории Российской Федерации, русский и иной, предусмотренный Положением о соревновании.

Пинг – время, затраченное на передачу пакета игровой информации в компьютерных сетях от клиента к серверу и обратно от сервера к клиенту.

Платформа – одинаковая для всех участников соревнований аппаратная и программная часть; устройство, на котором проходят соревнования, тренировки и взаимодействие участников соревнования.

Положение о соревнованиях (Положение) – документ, определяющий задачи соревнования, весь его ход, порядок подведения итогов, награждения победителей. Положение составляет организатор соревнований. Положение может содержать информацию о нескольких соревнованиях и составляться на год.

Раунд – в некоторых играх составная часть гейма. Гейм может состоять из одного или нескольких раундов.

Регламент соревнований (Регламент) – документ, составляемый организаторами соревнований, конкретизирующий и уточняющий статьи Положения. Регламенты составляются на конкретные соревнования.

Сборная команда – участники соревнований, объединенные по признаку, предусмотренному Положением или иными нормативными документами.

Спортивное соревнование – состязание (матч) среди спортсменов или команд спортсменов по различным видам спорта (спортивным дисциплинам) в целях выявления лучшего участника состязания (матча), проводимое по утвержденному его организатором положению (регламенту).

Спортивные мероприятия – спортивные соревнования, а также учебно-тренировочные мероприятия, включающие в себя теоретическую и организационную части, и другие мероприятия по подготовке к спортивным соревнованиям с участием спортсменов.

Физкультурные мероприятия – организованные занятия граждан физической культурой.

Спортивные сборные команды Российской Федерации – формируемые общероссийскими спортивными федерациями (за исключением олимпийской команды России, паралимпийской команды России) коллективы спортсменов, относящихся к различным возрастным группам, тренеров, ученых,

специалистов в области физической культуры и спорта для подготовки к международным соревнованиям и участия в них от имени Российской Федерации.

Соревновательные головоломки – спортивная дисциплина компьютерного спорта, представляющая собой решение логических задач участниками соревнований, результат которого зависит от скорости логического мышления и сообразительности, определяющих выбор той или иной стратегии игры для достижения победы.

Спортивный симулятор (симулятор спортивной игры) – спортивная дисциплина компьютерного спорта, воссоздающая с помощью видеоигры спортивную игру на арене по правилам вида спорта, признанного в установленном порядке.

Стратегия в реальном времени – спортивная дисциплина компьютерного спорта, в которой противоборствующие стороны участников соревнований на арене в реальном времени позиционируют и маневрируют объектами управления для защиты районов карты и/или уничтожения активов своих соперников. В ходе игры могут создаваться дополнительные объекты управления и улучшаться свойства уже имеющихся.

Тай-брейк – дополнительный игровой раунд или серия матчей. Используется для определения победителя соревнований, когда две или более команд имеют одинаковое количество очков, побед или других показателей.

Тактический трехмерный бой – спортивная дисциплина компьютерного спорта, где для соревнований используется командная видеоигра, выступающая симулятором тактического боя, где каждый участник команды, осуществляя управление своим объектом управления, взаимодействует с участниками своей команды с целью уничтожения объектов управления команды соперника или достижения поставленной задачи.

Технические правила – документ, формируемый к конкретным соревнованиям по отдельному виду программы отдельной дисциплины, устанавливающий параметры и/или команды настройки, а также правила

использования видеоигры на соревнованиях (в том числе запреты арен и объектов управления, предметов) как для клиентской, так и для серверной части.

Технический симулятор – спортивная дисциплина компьютерного спорта, в которой участники соревнований, имитируя физическое поведение и управление техническими средствами, достигают победы в соответствии с Техническими правилами дисциплины. В результате соревновательной деятельности участник соревнований получает навыки управления реальными техническими средствами (например: танковый симулятор, авиационный симулятор, автомобильный симулятор).

Тренер-преподаватель (далее также – тренер) – физическое лицо, которое имеет соответствующее среднее профессиональное образование или высшее образование, организует учебно-тренировочный процесс, включая проведение со спортсменами, обучающимися учебно-тренировочных мероприятий, а также руководит их состязательной деятельностью для достижения спортивных результатов.

Турнирная платформа – специализированный веб-сайт, на котором происходит регистрация, жеребьевка, а также фиксируется ход, промежуточные и конечные результаты соревнований.

Участник соревнований – физическое лицо (спортсмен), команда спортсменов, сборная команда спортсменов, являющихся единицами турнирной сетки. Требования к участникам соревнований определяются в соответствии с настоящими Правилами, Положениями, Регламентами соревнований.

Фаза банов – этап, на котором команды поочередно запрещают выбор определенных персонажей, героев или оружия для своих противников. Целью банов является исключение сильных или популярных элементов, которые могут дать преимущество соперникам.

Фаза пиков – этап, на котором команды поочередно выбирают персонажей, героев или оружие для своей команды.

Файтинг – дисциплина компьютерного спорта, имитирующая процесс единоборства на арене с помощью видеоигры, в которой участнику соревнований необходимо снизить до нуля параметр энергии (здоровья) объекта управления соперника за отведенное время.

Федерация по компьютерному спорту – Общероссийская спортивная федерация по виду спорта «компьютерный спорт».

Характеристики объекта управления – совокупность качеств объекта управления, описывающая возможности его взаимодействия с другими объектами управления и ареной, в том числе перемещение и отображение на устройствах вывода в процессе игры.

Хост – компьютер (или другое игровое устройство игрока, участвующего в гейме) с установленным клиентом, забирающий на себя часть функций сервера при создании, настройке и старте гейма либо частично или полностью выполняющий функции сервера в ходе гейма.

Чит-код – запрещенные в соревнованиях комбинации клавиш или специальные коды, которые используются для упрощения игрового процесса и получения преимуществ в игре.

Юнит – отдельная игровая единица, которая выполняет конкретную роль в игре. В зависимости от жанра игры, юнитами могут быть персонажи, объекты или существа, которыми управляют участники соревнований.

Список использованной литературы

1. Авдеев Ю. В., Тараканов Б. И., Воробьев В. А. Перспективы поиска оптимальной системы проведения соревнований по вольной и греко- римской борьбе // Теория и практика физической культуры. 2006. № 10. С. 32–33.
2. Волков В.М. Спортивный отбор / В.М. Волков, В.П. Филин. – Москва: Физкультура и спорт, 1983. – 176 с.
3. Гураль О. Н. Оценка актуальности ЕВСК по виду спорта «компьютерный спорт» / О. Н. Гураль, Е. А. Косьмина // Спорт, Человек, Здоровье: Материалы XI Международного Конгресса, Санкт-Петербург, 26-28 апреля 2023 года / Под редакцией С.И. Петрова. – Санкт-Петербург: ПОЛИТЕХ-ПРЕСС, 2023. – С. 115-117.
4. Емельянов В. В. Киберспорт – основные понятия, этапы становления и перспективы развития в России // Вестник науки. 2024. Т. 1, № 4 (73). С. 590–603.
5. Жданович Д. О., Девятова Е. В., Лопатина О. М., Картавый С. В. Современное состояние развития компьютерного спорта в Российской Федерации // Физическое воспитание и студенческий спорт. – 2025. – Т. 4, № 2. – С. 119-130. – DOI 10.18500/2782-4594-2025-4-2-119-130. – EDN DNADNY.
6. Книжников Н.Н. К вопросу о подготовке спортивных судей. В сборнике: Перспективные направления в области физической культуры, спорта и туризма. Материалы VIII всероссийской научно-практической конференции с международным участием. Ответственный редактор Л.Г. Пащенко. 2018. С. 242-245.
7. Копытин К. С. Современное состояние и перспективы развития компьютерного спорта в Российской Федерации / К. С. Копытин, В. С. Городилова // Физическая культура и спорт в современном обществе: новый взгляд : Материалы XXIX Всероссийской научной конференции, Хабаровск, 28–29 марта 2025 года. – Хабаровск: Дальневосточная государственная академия физической культуры, 2025. – С. 209-213. – EDN YWMPJE.

8. Косьмина Е. А. Анализ техники в компьютерном спорте / Е. А. Косьмина // Известия Тульского государственного университета. Физическая культура. Спорт. – 2021. – № 6. – С. 122-128.
9. Косьмина Е. А. Содержание различных видов спортивной подготовки в компьютерном спорте / Е. А. Косьмина, Ю. М. Макаров; Национальный государственный университет физической культуры, спорта и здоровья им. П.Ф. Лесгафта, Санкт-Петербург. – Санкт-Петербург: ООО «Издательство «ЛЕМА», 2022. – 185 с.
10. Ли Р. Киберспорт. Москва: Эксмо, 2018. 352 с.
11. Пономарева Ю. Д., Сизов С. Д. Киберспорт как форма бизнеса // Экономика и бизнес: теория и практика. 2021. № 2-2 (72). С. 49-57
12. Починкин А. Менеджмент в сфере физической культуры и спорта. Учебное пособие. – Москва: Спорт, 2022. - 384с.
13. Починкин А. В. Менеджмент в сфере физической культуры и спорта: учебное пособие / А. В. Починкин; Федеральное агентство РФ по физической культуре и туризму; Московская государственная академия физической культуры. – Малаховка: Московская государственная академия физической культуры, 2005. – 132 с. – EDN VMXASP.
14. Правила вида спорта «компьютерный спорт» (от 01.12.2023). URL: <https://resf.ru/about/documentation/> (дата обращения: 20.05.2024)
15. Тарасенко В. А. Компьютерный спорт: откуда корни растут. Историко-социологический экскурс // Историческая и социально-образовательная мысль. 2018. Т. 10, № 5-2. С. 147–156
16. Тарасенко, В. А. Финансово-экономические аспекты компьютерного спорта // Имущественные отношения в Российской Федерации. 2019. № 11 (218). С. 37–49
17. Филиппов С. С., Антонова Н. И., Смирнов С. И. Менеджмент в сфере фитнес-услуг: организационно-правовые аспекты. – 2015. - 256 с.

18. Фомин О., Челомбитько Ф. История возникновения киберспорта // Качество открытого дистанционного образования концепции, проблемы, решения (DEQ-2017). Молодежь и наука. Жуковский, 2018. С. 291-295.
19. Ятманов В. А., Гиматов А. Ф. Киберспорт и использование в нем технологий виртуальной реальности // Современные научные исследования и разработки. 2018. № 1 (18). С. 479-482.
20. Behind the game: Exploring the twitch streaming platform / Deng J. [et al. // International Workshop on Network and Systems Support for Games (NetGames). IEEE, 2015. P. 1-6.