



МИНИСТЕРСТВО СПОРТА РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
(МИНСПОРТ РОССИИ)

ПРИКАЗ

« 21 » мая 20¹⁸ г.

№ 468

Об утверждении программы развития вида спорта
«компьютерный спорт»
в Российской Федерации

В соответствии с приказом Минспорта России от 30 октября 2015 г. № 995 «Об утверждении Порядка разработки и предоставления общероссийскими спортивными федерациями в Министерство спорта Российской Федерации программ развития видов спорта» приказываю:

1. Утвердить программу развития вида спорта «компьютерный спорт» в Российской Федерации.
2. Контроль за исполнением настоящего приказа возложить на заместителя Министра спорта Российской Федерации С.В. Косилова.



Министр

П.А. Колобков

МИНСПОРТ РОССИИ
Вн. № 468
От 21.05 2018 47 л.

ПРОГРАММА РАЗВИТИЯ
КОМПЬЮТЕРНОГО СПОРТА
В РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Президент
Общероссийской общественной организации
«Федерация компьютерного спорта России»




Д.В. Смит

2018

Москва 2018

Оглавление

ВВЕДЕНИЕ.....	3
ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ РАЗВИТИЯ КОМПЬЮТЕРНОГО СПОРТА5	5
В РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ»	5
1. АНАЛИЗ СОСТОЯНИЯ И РАЗВИТИЯ КОМПЬЮТЕРНОГО СПОРТА.....	10
В РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ И МИРЕ.....	10
1.1. Краткая история развития	10
1.2. Развитие компьютерного спорта в Российской Федерации	12
1.3. Спорт высших достижений.....	14
1.4. Профессиональные клубы.....	16
1.5. Подготовка спортивного резерва.....	18
1.6. Массовый спорт	19
1.7. Развитие вида спорта в регионах Российской Федерации	23
1.8. Площадки проведения соревнований, специализированные заведения компьютерного досуга	25
1.9. Кадровое обеспечение вида спорта	27
1.10. Финансовое обеспечение развития вида спорта	30
1.11. Международное сотрудничество, взаимодействие с международной федерацией по виду спорта и другими спортивными организациями.....	31
1.12. Противодействие нарушению антидопинговых правил.....	31
1.13. Информационное обеспечение развития вида спорта	33
2. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ, ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ	34
И ЭТАПЫ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ	34
2.1. Цели и задачи программы	34
2.2. Важнейшие целевые индикаторы и показатели Программы	35
2.3. Сроки и этапы реализации Программы.....	35
3. ПЕРЕЧЕНЬ И ОПИСАНИЕ ПРОГРАММНЫХ МЕРОПРИЯТИЙ,	37
СРОКИ ИХ ВЫПОЛНЕНИЯ.....	37
4. ОЦЕНКА СОЦИАЛЬНО-ЭКОНОМИЧЕСКОЙ	37
ЭФФЕКТИВНОСТИ ПРОГРАММЫ	37

ВВЕДЕНИЕ

Настоящая Программа развития вида спорта в Российской Федерации (далее – Программа) разработана Общероссийской общественной организацией «Федерация компьютерного спорта России» (далее – ФКС России, Федерация) в соответствии с пунктом 5 части 3 статьи 16 Федерального закона от 4 декабря 2007 г. № 329-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации», Порядком разработки и представления общероссийскими спортивными федерациями в Министерство спорта Российской Федерации программ развития видов спорта (Приказ «Об утверждении порядка разработки и представления общероссийскими спортивными федерациями в Министерство спорта Российской Федерации программ развития видов спорта» от 30 октября 2015 г. № 995).

Программа разрабатывалась в соответствии с Концепцией долгосрочного социально-экономического развития Российской Федерации на период до 2020 г., утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 17 ноября 2008 г. № 1662-р и Стратегией развития физической культуры и спорта до 2020 г., утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 7 августа 2009 г. № 1101-р.

При разработке Программы учитывались российский и передовой зарубежный опыт развития неолимпийских видов спорта, предложения федеральных органов исполнительной власти, ведущих научно-исследовательских и образовательных учреждений, экспертов. С учётом социальных особенностей развития компьютерного спорта в нашей стране в Программе отражены специфические особенности деятельности общероссийской федерации по развитию этого вида спорта – Федерации компьютерного спорта России.

Представленная Программа является основным (директивным) документом, определяющим стратегию (цели, задачи), увязанным по срокам, средствам и методам реализации мероприятий, обеспечивающим решение приоритетных задач развития компьютерного спорта в Российской Федерации, включая подготовку спортсменов сборной команды страны по компьютерному спорту к международным соревнованиям.

Ход и результаты реализации Программы рассматриваются на заседаниях правления ФКС России, а также экспертным советом и соответствующими подразделениями Министерства спорта Российской Федерации. Регулярный контроль выполнения намеченных мероприятий, проведение обобщенного анализа

полученных данных позволит, в случае необходимости, своевременно корректировать Программу.

Ограничить административный риск неэффективного управления Программой позволит: регулярная и открытая публикация данных о выполнении мероприятий Программы и выполнении участниками программы, взятых на себя обязательств; обобщение и анализ опыта привлечения ресурсов, разработка рекомендаций для участников программы.

ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ РАЗВИТИЯ КОМПЬЮТЕРНОГО СПОРТА В РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ»

Наименование программы	Развитие компьютерного спорта в Российской Федерации
Дата принятия решения о разработке Программы	Утверждена решением правления Общероссийской общественной организации «Федерация компьютерного спорта России» 05 апреля 2018 г.
Разработчик программы	Общероссийская общественная организация «Федерация компьютерного спорта России»
Цель Программы	Создание условий, обеспечивающих возможность эффективного развития компьютерного спорта, включая клубные формы, в Российской Федерации, для завоевания передовых позиций в мировом спорте, утверждения принципов здорового образа жизни и решения социальных проблем общества средствами физической культуры и спорта, а также, базируясь на эффективном развитии, активное влияние на развитие компьютерного спорта в мире, нормы, правила и предпочтения Международной федерации компьютерного спорта (ИЕСФ)
Задачи Программы	<ul style="list-style-type: none"> – повышение эффективности подготовки спортсменов сборных команд Российской Федерации по компьютерному спорту к международным соревнованиям; – совершенствование системы подготовки спортивного резерва, выявление и поддержка одарённых и талантливых спортсменов среди занимающихся компьютерным спортом, подростков и молодежи и вовлечение их в систематические занятия компьютерным спортом, разработка программы спортивной подготовки; – создание системы подготовки и повышения квалификации управленческих, педагогических, научных и других кадров, необходимых для развития компьютерного спорта, создание базы для системы экспертной оценки допустимых норм занятий компьютерным спортом и влияния компьютерных игр вообще на физическое и психическое здоровье подростков; – содействие реализации государственной спортивной политики путем решения воспитательно-образовательных, оздоровительных, экономических и других проблем средствами компьютерного спорта; – укрепление материально-технической базы и развитие инфраструктуры компьютерного спорта, создание

	<p>федеральных и региональных центров развития компьютерного спорта;</p> <ul style="list-style-type: none"> – организация и проведение российских и международных соревнований, массовых мероприятий, включая внесоревновательные, направленных на поддержку развития компьютерного спорта и популяризацию спортивной культуры в компьютерном спорте в противовес неконтролируемому коммерческому вовлечению подростков в стихийную субкультуру, складывающуюся вокруг компьютерных игр; – совершенствование нормативно-правовой базы, обеспечивающей стабильное развитие компьютерного спорта, включая его массовые и рекреационные формы; – создание и совершенствование системы информационного обеспечения компьютерного спорта в Российской Федерации; – изучение роли компьютерного спорта в развитии личности, изучение прикладных аспектов компьютерного спорта, применение их на практике; – создание информационно-коммуникативной среды на русском языке для совершенствования технологии и методики спортивной подготовки отечественных спортсменов и воспитания патриотизма; – упорядочение клубной и соревновательной структуры компьютерного спорта, создание и внедрение единой системы проведения соревнований и взаимодействия субъектов компьютерного спорта в России.
<p>Важнейшие целевые индикаторы и показатели</p>	<p>Целевыми показателями эффективности Программы являются уровень достижений российских спортсменов на международной спортивной арене, динамика развития и упорядочения массового компьютерного спорта в Российской Федерации, по отношению к уровню 2017 года.</p> <p>Важнейшими целевыми индикаторами и показателями Программы являются:</p> <ul style="list-style-type: none"> – завоевание медалей российскими спортсменами на крупнейших международных соревнованиях, в том числе чемпионатах и Кубках мира и Европы; – количество юных спортсменов, занимающихся компьютерным спортом в учреждениях спортивной подготовки (спортивных клубах); – создание отделений по компьютерному спорту в учреждениях спортивной подготовки; – увеличение численности участников официальных

	<p>соревнований по компьютерному спорту к уровню 2017 года;</p> <ul style="list-style-type: none"> – количество регионов, проводящих официальные спортивно-массовые мероприятия по компьютерному спорту; – число тренеров (инструкторов) по компьютерному спорту; – число штатных тренеров по компьютерному спорту в учреждениях спортивной подготовки, в специализированных заведениях компьютерного досуга и в клубных командах; – число подготовленных судей и специалистов по организации соревнований по компьютерному спорту; – количество федеральных и региональных центров развития компьютерного спорта.
<p>Срок реализации Программы</p>	<p>Реализация Программы рассчитана на четыре года и будет осуществляться в два этапа:</p> <p><u>I этап – 2018-2019 гг.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> – разработка системы спортивной подготовки, в том числе методическое обеспечение, в компьютерном спорте, а также специальной подготовки спортсменов высокого класса для выступлений на международных соревнованиях; – разработка системы сертификации (аттестации), подготовки и повышения квалификации тренерского состава и судей по компьютерному спорту, продолжение аттестации и сертификации судей и тренеров; – совершенствование и утверждение новых разрядных норм и требований (для МС и КМС) в компьютерном спорте, содействие в получении аккредитации региональным федерациям, разработка спортивного рейтинга; – разработка системы сертификации и методические рекомендации по созданию новых площадок проведения соревнований, привлечение существующих заведений компьютерного досуга к сотрудничеству; – совершенствование системы отбора и подготовки спортивного резерва; – разработка, в соответствии с антидопинговыми правилами ИЕСФ, и реализация системы мер, направленных на выполнение антидопинговых правил в Российской Федерации; – повышение статуса российского компьютерного спорта на международной арене, включая достижения

российских спортсменов, престижность открытых соревнований, проводимых в России, судейство и тренерскую деятельность;

– популяризация официальных соревнований по компьютерному спорту с привлечением средств массовой информации (СМИ);

– сотрудничество с национальными федерациями зарубежных стран, обмен опытом и проведение товарищеских соревнований, а также инициирование создания евразийской конфедерации (в рамках ИЕСФ), объединяющей национальные федерации стран бывшего СССР (и соседних) для совместного развития компьютерного спорта в регионе;

– подготовка, разработка и запуск единой информационной системы учета данных и статистики выступлений спортсменов, проведения соревнований, формирования спортивных клубов;

– приведение в соответствие с существующими требованиями и нормами и включение в ЕКП существующих широко известных соревнований по компьютерному спорту, проводимых на территории РФ;

– проведение первых соревнований между спортивными клубами с целью последующего создания системы проведения клубных профессиональных соревнований;

II этап – 2020-2021г.

– совершенствование технологий и методов решения задач первого этапа, мониторинг реализации Программы, внесение необходимых корректировок (подготовка спортсменов, сертификация и аттестация судей, тренерского состава, площадок проведения соревнований, антидопинговые правила);

– внесение необходимых корректировок и дальнейшая реализация проектов, направленных на совершенствование системы отбора и подготовки спортивного резерва;

– развитие судейского корпуса и обеспечение участия аттестованных судей в составах судейских бригад международных соревнований;

– пропаганда компьютерного спорта с привлечением средств массовой информации (СМИ);

– создание евразийской конфедерации (в рамках ИЕСФ), проведение первых соревнований конфедерации, выработка консолидированной позиции национальных

	<p>федераций, входящих в конфедерацию, в отношении развития компьютерного спорта в регионе и в мире, в работе с аудиторией и спонсорами;</p> <ul style="list-style-type: none"> – корректировки и доработка единой информационной системы, продвижение её в рамках конфедерации, синхронизация с международной системой учёта спортсменов и соревнований; – создание единого календаря регулярных ежегодных соревнований, проводимых на территории РФ как ФКС России, так и аффилированными организаторами, временное распределение соревнований с последующей ежегодной корректировкой дат; – создание системы проведения профессиональных клубных соревнований, методических рекомендаций для спортивных клубов, правил участия и трансферов спортсменов; – разработка проекта Программы развития компьютерного спорта в Российской Федерации на 2021 – 2024 гг.
<p>Ожидаемые конечные результаты реализации Программы и показатели социально-экономической эффективности</p>	<p>В результате реализации Программы к 2021 году предполагается:</p> <ul style="list-style-type: none"> – выйти на уровень ведущих команд мира, добиться завоевания медалей российскими спортсменами на крупнейших международных соревнованиях по компьютерному спорту; – обеспечить стабильную работу системы подготовки спортивного резерва для сборных команд по компьютерному спорту; – создать единую систему отбора наиболее одаренных спортсменов для обучения и тренировки в федеральных и региональных центрах подготовки спортсменов, при межведомственном взаимодействии с системой образования; – увеличить количество занимающихся видом спорта в системе подготовки спортивного резерва; – создать основы для регулярного обновления нормативно-правовой базы, отвечающую потребностям развития компьютерного спорта; – создать систему научно-методического, медицинского и медико-биологического обеспечения компьютерного спорта; – создать федеральные и региональные центры компьютерного спорта, в том числе на базе

	<p>образовательных учреждений;</p> <ul style="list-style-type: none"> – улучшить развитие компьютерного спорта в мире, обеспечить лидирующие позиции России, как в достижениях спортсменов, так и в методической и организационной сферах компьютерного спорта; – сформировать стандарты подготовки спортсменов, проведения и освещения соревнований, профессиональную сферу компьютерного спорта.
--	--

1. АНАЛИЗ СОСТОЯНИЯ И РАЗВИТИЯ КОМПЬЮТЕРНОГО СПОРТА В РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ И МИРЕ

Компьютерный спорт – сравнительно молодой вид спорта. История его продуктивного развития насчитывает чуть более 20 лет и во многом является предпосылкой существующего состояния.

1.1. Краткая история развития

Возникновение компьютерного спорта как социального явления обусловлено созданием программного обеспечения, предоставляющего возможность состязательной деятельности играющим в компьютерные игры, включая, в первую очередь, сетевые многопользовательские игры. Первые соревнования по компьютерной игре с правилами, близкими к спортивным, были проведены в 1980 году, в них приняло участие свыше 10.000 спортсменов из США. В 1983 году в США была создана организация U.S. National Video Game Team, объединившая людей из разных штатов Америки и к 1987 году проводившая ряд крупных национальных турниров по соревновательным компьютерным играм.

Следующим шагом в формировании такого явления как компьютерный спорт стали международные соревнования, проведённые в начале 90-х годов. В этих соревнованиях принимали участие спортсмены США, Канады, Чили, Великобритании и Австралии. К началу 2000-х годов во всем мире компьютерный спорт окончательно сформировался как массовое социальное явление.

Период 1998-2002 годов – время практически повсеместного создания первых организаций самых разных форм, проводящих национальные и международные соревнования по наиболее популярным спортивным компьютерным играм. Наибольшее развитие такие соревнования получили в странах Западной Европы, США и Канаде, Южной Корее и Китае, а также на постсоветском пространстве. В том числе в ряде стран, включая Россию, возникли национальные федерации, учреждённые в полном соответствии с требованиями к национальным организациям по виду спорта.

В основном создаваемые организации являлись и являются инвестиционными проектами, рассчитанными на получение прибыли за счёт спонсорства и рекламы. Среди наиболее крупных и признанных широкой аудиторией проектов следует отметить: Cyberathlete Professional League (1997-2007), World Cyber Games (2000-

2013), Dreamhack (с 1994 по наст. время), ClanBase (1998-2013), Electronic Sport World Cup (с 2003 по наст. время), Major League Gaming (с 2002 по наст. время), Electronic Sports League (с 1997 по наст. время), Intel Extreme Masters (с 2007 по наст. время), StarLadder (с 2012 по наст. время), World Electronic Sports Games (с 2016) и др. Также собственные соревнования проводят производители соревновательных компьютерных игр (QuakeCon, BlizzCon, The International, LCS и пр.).

Многообразие соревнований сопровождается также созданием профессиональных коллективов – «мультигейминговых» команд (клубов), объединяющих под одним брендом профессиональных спортсменов разных направлений. Такие клубы также в большинстве своём являются инвест-проектами, в некоторых случаях достаточно успешными. На сегодняшний день существует около 30 полноценных профессиональных команд мирового уровня с составами игроков не менее чем по трём дисциплинам.

На официальный уровень на международной арене компьютерный спорт именно как вид спорта вышел в 2005 году. На Азиатских играх в помещениях (проводились Олимпийским Советом Азии) 2005 года в Макао компьютерный спорт был представлен тремя дисциплинами с участниками из 7 стран (Иран, Китай, Узбекистан, Монголия, Катар, Кувейт и Индия). С тех пор на Азиатских играх в помещениях (впоследствии на Азиатских играх по боевым искусствам и состязаниям в помещениях) соревнования по компьютерному спорту включались в программу каждый раз (2007, 2009, 2013 и 2017). В 2013 году организацию соревнований по компьютерному спорту на AIMAG взяла на себя международная федерация компьютерного спорта (International Esports Federation). Начиная с 2018 года компьютерный спорт будет представлен на Азиатских Играх (в 2018 – как демонстрационный, с 2022 наравне с основными видами).

International Esports Federation (IESF, ИЕСФ) – международная федерация компьютерного спорта образована в ноябре 2008 года. Её учредителями стали общественные организации, развивающие компьютерный спорт в следующих странах: Южная Корея, Дания, Швейцария, Германия, Нидерланды, Австрия, Бельгия, Китайская республика (Тайвань), Вьетнам. В 2009 году ИЕСФ провела первые соревнования, в которых приняли участие команды, сформированные национальными федерациями 20 стран. С 2009 года ИЕСФ проводит ежегодные соревнования (2009 г. – IeSF Challenge, 2010 г. – IeSF Grand Finals), с 2011 г. эти соревнования носят название Чемпионата мира (ЧМ). В 2013 году Чемпионат мира прошёл в Бухаресте при поддержке Министерства спорта Румынии. С мая 2013 года ИЕСФ является подписантом (signatory) Всемирного антидопингового агентства и ЧМ-2013 стал первым киберспортивным мероприятием, где у игроков брали пробы на допинг. ЧМ-2014 года проводился в Баку при поддержке государственных структур Азербайджана. ЧМ-2015 года состоялся в декабре в Сеуле (Южная Корея), а в 2016 году в октябре Чемпионат мира прошёл в Джакарте (Индонезия) совместно с соревнованиями TAFISA. В 2017 году Чемпионат мира состоялся в ноябре в южнокорейском Бусане, администрация которого (как и правительство Южной Кореи) оказывает всемерную поддержку деятельности ИЕСФ и компьютерному

спорту. ЧМ-2018 пройдет в г. Гаосюн (Тайвань).

На настоящий момент в Международную федерацию компьютерного спорта входят организации 45 стран пяти континентов (Европа: Австрия, Азербайджан, Беларусь, Бельгия, Дания, Финляндия, Грузия, Израиль, Италия, Македония, Нидерланды, Португалия, Румыния, Россия, Сербия, Швеция, Швейцария; Азия: Китай, Тайвань, Индия, Индонезия, Иран, Япония, Казахстан, Южная Корея, Ливан, Малайзия, Мальдивы, Монголия, Непал, Филиппины, Саудовская Аравия, Шри-Ланка, Таиланд, Объединенные Арабские Эмираты, Узбекистан, Вьетнам; Африка: Египет, Намибия, ЮАР, Тунис; Америка: Аргентина, Коста-Рика, а также Австралия, Новая Зеландия и статус члена имеет китайское Макао).

1.2. Развитие компьютерного спорта в Российской Федерации

В нашей стране компьютерный спорт развивается с конца 90-х годов вместе с широким распространением персональных компьютеров. Первые известные сегодня турниры в России были проведены в 1996-1997 годах. Начиная с этих же годов в России начали широко появляться заведения компьютерного досуга (в общепринятой терминологии тех лет – компьютерные клубы), часть из которых специализировались на проведении соревнований, а также предоставляла спортсменам возможность тренироваться и бесплатно проводить своё свободное время. Первой отечественной некоммерческой организацией, объединившей любителей компьютерного спорта, являлась Профессиональная ассоциация компьютерных клубов (ПАКК) (1999 год), проведшая несколько крупных международных клубных турниров для участников из стран СНГ.

Изначально развитие компьютерного спорта происходило на основе заведений компьютерного досуга, а также на основе неформальных объединений («кланов») наиболее сильных игроков. Опыт заведений компьютерного досуга стал решающим при создании площадок проведения соревнований, а многие из т.н. «кланов» постепенно превратились в профессиональные команды спортсменов.

Из-за отсутствия до 2008 года единой международной некоммерческой членской организации компьютерного спорта российские спортсмены (как и спортсмены всего мира) участвовали в крупных международных соревнованиях от коммерческих организаторов. Наибольшую популярность в России имели в начале 2000-х соревнования от CPL, с 2001 по 2012 – World Cyber Games, а также, какое-то время ESWC. Последние два проекта неофициально назывались Чемпионатом мира и Кубком мира и воспринимались аудиторией соответствующим образом. Наряду с ними российские спортсмены участвовали в ряде других регулярных международных соревнований, при этом их престижность определялась в основном величиной призового фонда.

В марте 2000 года была образована Общероссийская общественная организация «Федерация компьютерного спорта» (ФКС России), получившая государственную регистрацию в Минюсте в 2001 году. С момента своего создания ФКС России построила свою работу на четких принципах спортивных традиций, исключаящих нечестную игру, чрезмерное влияние случайных факторов,

пропаганду, идущую вразрез с общепринятыми ценностями. В своей деятельности, ещё до создания ИЕСФ, ФКС России по мере возможностей поддерживала участие спортсменов в наиболее крупных и престижных международных соревнованиях, организовывала или принимала участие в организации отборочных и квалификационных соревнований к престижным международным, а также вела мониторинг выступлений российских спортсменов на наиболее крупных международных турнирах. За это время российскими специалистами были разработаны правила вида спорта, устанавливающие ряд ограничений при проведении спортивных соревнований (возраст, продолжительность соревновательной времени, дисциплины и основные организационные и технические аспекты проведения соревнований). Стоит отметить, что правила ФКС России, переведённые на английский язык, легли в основу правил по компьютерному спорту нескольких зарубежных федераций, входящих в ИЕСФ и получивших поддержку и признание на государственном уровне, так как явились наиболее полными и отражающими практически все аспекты официальных соревнований.

В июле 2001 года компьютерный спорт был включен в перечень видов спорта, введенных в государственные программы физического воспитания и рекомендуемых для развития в Российской Федерации (приказ №449 от 25 июля 2001 г.). В 2004 году компьютерный спорт был включен в Перечень видов спорта, признанных в Российской Федерации (приказ №226 от 12 марта 2004 г.), в 2006 году его исключили из ВРВС. В конце 2006 года компьютерный спорт был исключен из ВРВС, что было связано с неполной отчетной документацией. В 2016 году компьютерный спорт был снова включен в ВРВС (приказ Минспорта России от 29.04.2016 г. № 470). Таким образом, основным вектором деятельности ФКС России стало качественное развитие компьютерного спорта (в противовес количественному), что включает в себя упорядочение соревнований, приведение их в соответствие со спортивными нормами и принципами, привлечение занимающихся компьютерным спортом к официальным регулярным соревнованиям, систематическим занятиям и тренировкам и, в том числе через компьютерный спорт, привлечение их к другим видам спорта.

31 октября 2010 года Федерация компьютерного спорта России (ФКС) стала членом ИЕСФ. С 2010 года ежегодно ФКС России формирует и обеспечивает участие российских спортсменов в Чемпионате мира, сборная команда России почти каждый год входит в десятку лучших команд чемпионата в командном зачете. Также по результатам деятельности (в России и на международном уровне) ФКС России ежегодно признаётся одной из лидирующих национальных федераций.

С 2013 г. по настоящее время представитель ФКС России – Советник Президента ФКС России Сурконт Константин Владимирович входит в состав правления ИЕСФ, где до 2015 г. возглавлял комитет по проведению соревнований, а с 2015 года – рабочую группу по составлению правил проведения соревнований.

1.3. Спорт высших достижений

Название соревнований	Российские спортсмены (спортсмен или команда)	Место
StarLadder & ImbaTV Invitational Chongqing 2018, CS:GO	Team Spirit	2
The Bucharest Major 2018 DOTA 2	Virtus.Pro	1
ESL One Katowice 2018 DOTA 2	Virtus.Pro	1
World Electronic Sports Games 2017, CS:GO (ж)	Russian Forces	1
World Electronic Sports Games 2017, CS:GO	Team Russia	3
World Electronic Sports Games 2017, DOTA 2	Team Russia	1
Чемпионат мира (ИЕСФ) CS:GO	Team Russia	1
The Kiev Major 2017 CS:GO	Virtus.Pro	2
HCT Winter Championship 2017, Hearthstone	Алексей Барсуков	1
ESL One Genting 2017 DOTA 2	Virtus.Pro	3
ESL One Hamburg 2017 DOTA 2	Virtus.Pro	1
Wargaming League The Grand Finals 2016	команда Hellraisers	2
BlizzCon 2016 Hearthstone	Павел Бельтюков	1
World Cyber Arena 2016 Hearthstone	Владислав Синотов	1
Кубок мира по World Of Tanks 2015	команда Hellraisers	1
Electronic Sports League One Katowice 2015	команда Virtus.pro	3
Чемпионат мира (ИЕСФ) 2014 Tekken (ж)	София Дегай	1
Чемпионат мира (ИЕСФ) 2013 Tekken (ж)	София Дегай	2
Grand Final Intel Extreme Masters Season VI 2013	команда Gambit Gaming	3
Grand Final Intel Extreme Masters Season VI 2012	команда Moscow Five	1

Чемпионат мира (ИЕСФ) 2012 Tekken (ж)	София Дегай	2
Чемпионат мира (ИЕСФ) 2012 StarCraft 2	Артём Авраменко	3
Grand Final Intel Extreme Masters Season V 2011	Антон Синьгов	2
World Cyber Games 2011	команда Moscow Five команда ruLegends	3

Приведённая ниже таблица показывает распределение мест в командном зачёте чемпионата мира, проводимого ИЕСФ, в соответствии с системой рейтингования ИЕСФ, учитывающей положение всех спортсменов в турнирных таблицах всех видов программы, с 2010 по 2017 год.

	2017	2016	2015	2014	2013	2012	2011	2010
1	Корея	Корея	Сербия	Корея	Корея	Корея	Швеция	Корея
2	Филиппины	Финляндия	Корея	Китай	Швеция	Австрия	Корея	Румыния
3	Россия	Австрия	Китай	Финляндия	Россия	Румыния	Румыния	Россия
4	Румыния	Китай	Финляндия	Румыния	Нидерланды	Тайвань	Нидерланды	Нидерланды
5	Таиланд	Филиппины	Таиланд	Россия	Финляндия	Россия	Сингапур	Малайзия
6	Сербия	Азербайджан	Филиппины	Швеция	Франция	Малайзия	Бельгия	Швеция
7	Китай	Сербия	Румыния	Тунис	Румыния	Дания	Тайвань	Сингапур
8	Швейцария	Италия	Тайвань	Азербайджан	Канада	Франция	Израиль	Швейцария
9	Израиль	Австралия	Швейцария	Дания	Сербия	Казахстан	США	Китай
10	Швеция	Россия	Россия	Сербия	ЮАР	США	Сербия	Болгария

Как и во многих других видах спорта, в компьютерном спорте внимание широкой аудитории привлекают профессиональные соревнования. В таких соревнованиях национальный состав команд не определён, так как игроки зачастую (за исключением китайских и корейских команд) являются гражданами совершенно разных стран.

Детальная статистика этих турниров громоздка и часто малодоступна, так как специально не архивируется. Тем не менее, приблизительная картина участия российских спортсменов в наиболее известных соревнованиях выглядит следующим образом (учитываются места с 1 по 3, групповые и индивидуальные соревнования, учтены соревнования WCG, ESL One, ESL IEM, Epicenter, The International, Blizzcon, WGL, LCS, WESG).

Год	2017	2016	2015	2014	2013	2012	2011
Общее число комплектов наград	78	16	16	14	20	18	20
Общее число медалей	342	186	192	156	225	201	228
Число медалей спортсменов РФ	41	12	10	9	13	13	16
%	12	6.5	5.2	5.7	5.7	6.4	7.0

Приведённая таблица показывает рост достижений российских спортсменов на крупных международных соревнованиях в 2017 году. Это связано с активным развитием компьютерного спорта в России в 2016-2017 годах.

В настоящее время профессиональный компьютерный спорт является наиболее привлекательным для массовой зрительской аудитории. Традиционно сложилось, что российские профессионалы компьютерного спорта в основном играют за составы, состоящие из россиян и граждан стран бывшего СССР (команды формируются по «языковому» принципу). Таким образом, вектор на улучшение статистики выступлений российских спортсменов на международной арене напрямую связан как с развитием профессиональных и полупрофессиональных клубов в России, так и с сотрудничеством организаций в рамках русскоязычных стран.

Основным направлением создания спортивной подготовки является развитие компьютерного спорта в регионах и развитие школьного и студенческого спорта. Отбор начинается с формирования команд в учебных заведениях высшего образования, затем идет отбор региональный – по субъектам Российской Федерации, зональный – по федеральным округам и финал. Аналогичную систему соревнований планируется реализовать и в учебных заведениях среднего образования.

В этом направлении решаются задачи отслеживания молодых перспективных талантов (спортивный резерв), кадровая подготовка специалистов, сопровождающих сборную команду России, дополнительным является тесное сотрудничество ФКС России с профессиональными клубами (взаимопомощь в специальной подготовке и тренировке спортсменов, взаимопонимание при формировании составов команд для участия в международных соревнованиях), привлечение дополнительного финансирования из разных источников для обеспечения проезда и вознаграждения спортсменов и специалистов.

1.4. Профессиональные клубы

Развитие компьютерного спорта в мире с точки зрения организационной структуры исторически шло в двух направлениях. Первое – создание организаций, проводящих соревнования и, в конечном итоге, учреждение некоммерческих и общественных организаций – национальных федераций (с последующим созданием международной федерации). Второе направление – объединения игроков в команды (изначально они назывались «кланы») сначала по одной игре, а затем и «мультигейминговые» объединения игроков под одним брендом.

Первое направление – способ «официализировать» компьютерный спорт, организационно развивать его в традиционных рамках, принятых для других видов спорта. Второе – более динамичное и гибкое – в результате привело к созданию профессионального киберспортивного движения на коммерческой основе. Оба направления до последних лет развивались практически отдельно, хотя игроки профессиональных команд участвовали и в официальных соревнованиях,

проводимых федерациями. Сейчас к основным представителям обоих направлений пришло понимание, что необходимо сотрудничество и объединение усилий.

В России на сегодняшний день существует около 15 профессиональных и полупрофессиональных еспорт-клубов. Среди них наиболее известные: Virtus.Pro, Team Empire и Vega Squadron. Были попытки создавать профессиональные киберспортивные коллективы организациями, известными в других видах спорта («Спартак», «ЦСКА»)

Несмотря на понимание необходимости тесного сотрудничества, между ФКС России и профессиональными еспорт-клубами есть и ряд разногласий, касающихся участия ведущих российских спортсменов в Чемпионате мира (проводимом ИЕСФ), формы одежды представителей еспорт-клубов, участвующих в ЧМ в составе сборной России, в освещении соревнований и терминологии.

По сути, это – обоюдная проблема как официальных организаций компьютерного спорта, так и профессиональных объединений, характерная не только для Российской Федерации, но и для мирового компьютерного спорта. Организации, избравшие долгий официальный путь, хуже обеспечены финансово, имеют существенно меньший ресурс для привлечения рекламодателей, пытаются налаживать диалог с правообладателями соревновательных игр с позиций использования их продуктов и ресурсов аналогично спортивным снарядам, оборудованию и экипировке. Профессиональные клубы и другие участники профессионального движения относятся к игровому программному обеспечению, скорее, как к среде соревнований, не разделяют соревнования на официальные и неофициальные, однако не могут влиять на выбор видов программы соревнований, что отрицательно сказывается на отношениях к игрокам (карьера и заработка сильно зависят от выбора сторонних организаторов соревнований).

Разногласия между официальным и неофициальным клубным направлениями в компьютерном спорте могут быть ликвидированы с помощью создания системы официальных соревнований для мультигейминговых клубов, которые, в случае успешной реализации, будут транслированы на международный уровень. А именно, в настоящий момент Федерацией предлагается создание клубной лиги по опыту межвузовских соревнований, проводимых ФКС России с 2011 года. Такие соревнования соберут огромную зрительскую аудиторию, будут включены в ЕКП и приобретут статус официальных, оставаясь при этом коммерчески успешными. Под единым руководством их расписание и регламент можно легко согласовать с другими официальными российскими и крупными международными соревнованиями.

Благодаря такой лиге, компьютерный спорт получит естественное клубное развитие при методической поддержке специалистов из официального спорта. Её создание поможет решить как описанную выше проблему, так и проблемы кадрового обеспечения, спортивного резерва, позволит упорядочить применение игрового программного обеспечения для соревнований, даст социальную защиту большинству профессиональных спортсменов.

Часть разногласий решается после признания компьютерного спорта видом спорта – при формировании спортивной сборной Российской Федерации есть требования к экипировке участников сборной России аналогично другим признанным видам спорта.

1.5. Подготовка спортивного резерва

С учетом особенностей развития вида спорта «компьютерный спорт» в учреждениях спортивной подготовки в настоящее время только зарождается система подготовки спортсменов. ФКС России разрабатывает программу обучения компьютерному спорту. Используя в качестве экспериментальной площадки компьютерный клуб, отрабатывает отдельные модули этой программы, составляются методические материалы.

Исторически так сложилось, что молодые самородки появлялись и получали развитие в широко распространённых заведениях компьютерного досуга, исчислявшихся тысячами. Сейчас время таких неформальных клубов во многом в прошлом. В настоящее время изначальное развитие молодого спортсмена происходит самостоятельно, по большей части в домашних условиях, через участие в любительских турнирах или в играх, предусмотренных самим интерфейсом спортивной компьютерной игры, а также через участие в открытых официальных соревнованиях. Менеджеры существующих профессиональных и полупрофессиональных киберспортивных проектов проводят работу по отслеживанию таких молодых дарований и приглашают их попробовать свои силы в тренировках своих уже существующих составов, после чего, в случае успешного отбора, спортсмен может получить шанс полноценного развития в рамках такого коллектива. При этом заинтересованность профессиональных и полупрофессиональных «мультигеймингов» в молодых перспективных спортсменах продиктована коммерческой успешностью дальнейшего выступления клуба в целом (число зрителей трансляций, число посетителей веб-представительства и пр.), что сказывается на желании в идеальном случае получить уже сформировавшегося спортсмена, нежели чем готовить перспективную молодёжь «с нуля».

У такого подхода есть два неприятных последствия. Во-первых, не каждому спортсмену удаётся развить свои потенциальные способности даже в той дисциплине или непосредственной компьютерной игре, где он был замечен, не говоря уже о том, чтобы под руководством профессионального тренера попробовать развиться в других дисциплинах и играх. Во-вторых, спортсмены, показавшие хорошие результаты на официальных и престижных крупных соревнованиях и замеченные клубными работодателями, могут впоследствии оказаться связанными контрактами или просто не иметь времени и желания участвовать в составах официальных сборных команд – делегаций на официальные международные соревнования. Предупредить эту ситуацию на начальном этапе – задача ФКС России.

Проводится подготовительная работа по организации преподавания компьютерного спорта в качестве факультативного предмета в системе образования.

С развитием региональных спортивных федераций, они становятся основными игроками в сфере подготовки спортивного резерва, в том числе и в процессе проведения региональных соревнований, формирования сборных команд субъектов Российской Федерации. Задачей по усилению мотивации участия в официальных спортивных соревнованиях является присвоение разрядов и званий. В настоящее время в ЕВСК предусмотрено присвоение разрядов по компьютерному спорту. Следующим шагом будет внесение изменений и установление условий и требований для выполнения разряда кандидат в мастера спорта и спортивных званий мастер спорта и мастер спорта международного класса.

В настоящее время открыта специализация в РГУФКСМиТ, где планируется выпуск специалистов по компьютерному спорту.

В ВШЭ запущено обучение по реализации программы дополнительного профессионального образования - сетевой программы профессиональной переподготовки «Управление киберспортом/E-Sports Management» сроком на три года с 01.12.2017 по 30.11.2020 года.

В дальнейшем решение проблемы спортивного резерва планируется комплексно – реализацией различных частей настоящей программы.

Для решения задачи подготовки спортивного резерва предусмотрены следующие меры:

- подготовка и утверждение стандартов спортивной подготовки;
- разработка программ подготовки по различным дисциплинам для секций и системы дополнительного образования;
- увеличение числа официальных соревнований, а также сотрудничество с неаффилированными организаторами, проводящими зарекомендовавшие себя соревнования, приведение их в соответствие и перевод в разряд официальных;
- предъявление требований выполнения норм ВФСК ГТО спортсменами по компьютерному спорту в соответствии с Правилами по компьютерному спорту;
- мониторинг соревнований на предмет появления новых перспективных спортсменов, рекомендации профессиональными клубам и соответствующим региональным подразделениям по поддержке таких спортсменов;
- работа с профессиональными клубами и привлечение их к обеспечению спортивного резерва из числа их спортсменов;
- содействие развитию специализированных заведений компьютерного досуга, мониторинг региональными подразделениями занимающихся в них спортсменов.

1.6. Массовый спорт

Наиболее значимые и/или проводимые на регулярной основе соревнования в России за последние четыре года (за исключением крупных международных):

2017

Всероссийская киберспортивная студенческая лига (2017-2018), организатор – ФКС России, соревнования между командами вузов (команд от 189 учебных заведений);

Кубок ФКС России 2017, организатор – ФКС России;
Серия открытых онлайн-турниров, организатор – ФКС России;
Квалификационные соревнования для участия в ЧМ-2017, организатор – ФКС России;

«Битва университетов» 2017-2018, организатор Riot Games Russia (соревнования по видеоигре League of Legends среди команд, представляющих университеты);

Серия турниров Black Star Gaming (открытые турниры по видеоиграм PUBG и Hearthstone);

Moscow Fighting Arena 2017, организатор – Fighting.Ru, открытые соревнования по играм-файтингам;

Отборочные соревнования к международному турниру по PBC 2017 (шутеры), организатор – 4Game, открытые соревнования;

Квалификации на CIS Minor Championship 2017, организатор – StarLadder (два открытых соревнования в каждом виде программы);

EPICENTER 2017, организатор – Epic Esports Events, четыре крупных международных турнира с предварительными квалификациями (видеоигры CS:GO и DOTA 2).

2016

Всероссийская киберспортивная студенческая лига (2016-2017), организатор – ФКС России, соревнования между командами вузов (команды от более чем 100 учебных заведений);

Кубок ФКС России по киберспорту 2016 (отборочные региональные соревнования и финал), организатор – ФКС России;

Отборочные к ЧМ-2016, организатор – ФКС России, участие по заявкам от регионов, приглашение сильнейших, плюс открытые отборочные соревнования;

Отборочные к WGL 2016-2017, организатор Turtle Entertainment GmbH, открытые дистанционные для стран СНГ, ЛАН-финалы;

Moscow Fighting Arena 2016, организатор – Fighting.Ru, открытые соревнования по играм-файтингам;

Квалификации на CIS-minor 2016 #2, организатор – StarLadder, два открытых соревнования в каждом виде программы;

Московская Киберспортивная Лига 2016, организаторы – ФКС России, ФКС г. Москвы, участие по заявкам от вузов преимущественно Москвы и Московской области;

Квалификации на Epicenter 2016, организатор – Epic eSport Events, два открытых соревнования по каждому виду программы;

Отборочные соревнования к международному турниру по PViC 2016 (шутеры), организатор – 4Game, открытые соревнования.

2015

Отборочные к ЧМ-2015, организатор – ФКС России, участие по заявкам от регионов, приглашение сильнейших, плюс открытые отборочные соревнования,

Квалификации на CIS-minor 2016 #1, организатор – StarLadder, два открытых соревнования в каждом виде программы;

USS League 2-й сезон, 3-й сезон, организатор – USS-студия, отборочные соревнования в дистанционном режиме, финал;

Отборочные к WGL 2015-2016, организатор – Turtle Entertainment GmbH, открытые дистанционные для стран СНГ, финал

Moscow Fighting Arena 2015, организатор – Fighting.Ru, открытые соревнования по играм-файтингам;

Отборочные соревнования к международному турниру по PViC 2015 (шутеры), организатор – 4Game, открытые соревнования;

Московская Киберспортивная Лига 2015, организатор – ФКС России, ФКС г. Москвы, участие по заявкам от вузов преимущественно Москвы и Московской области.

2014

Чемпионат ФКС России по киберспорту 2014 (отборочные региональные соревнования и финал), организатор – ФКС России;

USS League 1-й сезон, организатор – USS-студия, отборочные соревнования в дистанционном режиме, финал;

Moscow Fighting Arena 2014, организатор – Fighting.Ru, открытые соревнования по играм-файтингам;

USS 2014, организатор – USS-студия, дистанционные отборочные, финал;

Московская Киберспортивная Лига 2014, организатор – ФКС России, ФКС г. Москвы, участие по заявкам от вузов преимущественно Москвы и Московской области;

Отборочные к ЧМ-2014, организатор – ФКС России, участие по заявкам от регионов, приглашение сильнейших, плюс открытые отборочные;

Dreamhack Moscow, организатор Gameshow, открытые соревнования;

Кубок ФКС России по киберспорту 2014 (отборочные региональные соревнования и финал), организатор – ФКС России;

TechLabs Cup Moscow 2014, организатор – GameShow, открытые соревнования

2013

Отборочные к ЧМ-2013, организатор – ФКС России, участие по заявкам от регионов, приглашение сильнейших, плюс открытые отборочные;

Moscow Fighting Arena 2013, организатор – Fighting.Ru, Открытые соревнования по играм-файтингам;

TechLabs Cup Moscow 2013, организатор – GameShow, открытые соревнования

Российские отборочные WCG 2013, организатор – ФКС России, отборочные по регионам и дистанционные, финал;

Кубок ФКС России по киберспорту 2013 (отборочные региональные соревнования и финал), организатор – ФКС России.

Также, помимо перечисленных, постоянная активность велась в т.н. онлайн-секторе на веб-порталах esl.eu (подразделение России и СНГ), starladder.com, hltv.ru, resp.su и ряда других, менее значимых.

Общее число участников соревнований по годам

Год	Соревнования ФКС России (в т.ч. онлайн-соревнования)	Соревнования, аффилированные с ФКС России (без точного учёта числа спортсменов)	Соревнования, не аффилированные с ФКС России (оценочно)
2013	8 тыс	1,5 тыс.	около 6 тыс.
2014	8,5 тыс	2,3 тыс.	около 5 тыс.
2015	12,9 тыс	1,4 тыс.	около 7,5 тыс.
2016	12,3 тыс.	1,2 тыс.	около 8 тыс.
2017	22,9 тыс.	6 тыс.	4,3 тыс.

С учётом региональных и местных мероприятий (отчётность по протоколам), число участников соревнований по компьютерному спорту, проведённых структурными подразделениями ФКС России составило свыше 80 тыс. человек.

Как мы видим до 2017 года включительно соревнования носят разрозненный характер.. В настоящее время ФКС России выстраивает систему проведения соревнований с поэтапным отбором спортсменов сначала на уровне субъектов Российской Федерации, потом на уровне административных округов с проведением финала в Москве.

В 2017 году были разработаны и утверждены требования и условия для присвоения спортивных разрядов по компьютерному спорту. Первые разряды присвоены в марте 2018 года по результатам соревнований 2018 года.

В ФК1 развитие видов спорта по состоянию на 31.12.2017 года

	Всего занимается	женщин	Число штатных тренеров	Число спортивных судей
Компьютерный спорт	33 145	16 028	18	6

1.7. Развитие вида спорта в регионах Российской Федерации

В настоящее время компьютерный спорт культивируется в большинстве субъектов Российской Федерации. В состав ФКС России входит свыше 64 региональных отделений и региональных федераций, расположенных в субъектах РФ. Двадцать восемь региональных федераций аккредитованы.

Одной из отличительных особенностей компьютерного спорта является то, что участие в любительских соревнованиях, благодаря развитию коммуникационных сетей, в большинстве случаев не ограничивается регионом проживания спортсмена. Спортсмен соревнуется дистанционно. Такие соревнования признаются официальными в качестве отборочных соревнований и дают возможность тренировки практически повсеместно. Это же касается и тренерской деятельности. Спортсмен и тренер могут находиться в совершенно разных регионах, при этом тренер может руководить действиями спортсмена на поле игры, давать рекомендации и советы по ведению игры, просматривая как записи игр спортсмена, так и наблюдая за ним в режиме реального времени.

С этой точки зрения спортсмен не привязан к конкретному месту занятий. Однако это совершенно не касается таких необходимых в тренировочной деятельности аспектов, как ОФП спортсмена, отслеживание его индивидуальных особенностей (физиологии и психики), улучшения навыков использования устройство ввода/вывода в соревновательной активности, подбора этих устройств с учётом особенностей спортсмена.

Таким образом, в основные задачи регионального развития компьютерного спорта входит:

- обеспечение проведения регулярных соревнований (в существующих специализированных заведениях компьютерного досуга или на специально оборудуемых площадках проведения)
- обеспечение регулярных соревнований судейством и технической организацией (подготовка судей и специалистов),
- мониторинг молодых перспективных спортсменов из числа участников соревнований всех видов и уровней,
- тренерская деятельность в режиме личного общения как минимум по начальной подготовке спортсмена (посадка, подбор и отработка пользованием устройствами ввода/вывода, рекомендации по режиму дня и занятий).

Ниже приведена сводная таблица состояния развития компьютерного спорта в регионах РФ по общим показателям без индивидуальных особенностей регионов на начало 2018 года.

Субъект РФ	Наличие отделений ФКС России	Аккредитация Федерации	специализированных ЗКД и площадок	проведение отборов на Всероссийские соревнования, соревнования субъектов	Регулярные открытые соревнования	Городские и местные соревнования	Соревнования ООВО	Соревнования в школах	Тренерская деятельность в режиме личного общения	Судейство по специализации	Спортсмены высокого класса	Международные судьи
------------	------------------------------	------------------------	-----------------------------------	--	----------------------------------	----------------------------------	-------------------	-----------------------	--	----------------------------	----------------------------	---------------------

	Субъект РФ	Наличие отделения ФКС России	Аккредитация Федерации	Наличие специализированных ЗКД и площадок	Проведение турниров на Всероссийские соревнования, чемпионаты субъектов	Регулярные открытые соревнования	Городские и местные соревнования	Соревнования ООВО	Соревнования в школах	Тренерская деятельность в режиме личного подбора судей и специалистов по организации	Спортсмены высокого класса	Международные судьи
1	Респ. Адыгея											
2	Респ. Алтай	+		+								
3	Респ. Башкортостан	+	+	+	+		+	+		+		
4	Респ. Бурятия	+	+	+	+		+	+				
5	Респ. Дагестан	+		+			+	+				
6	Респ. Ингушетия	+	+									
7	КБР											
8	Респ. Калмыкия	+		+	+		+					
9	КЧР			+								
10	Респ. Карелия											
11	Респ. Коми	+		+			+					
12	Респ. Крым			+			+					
13	Респ. Марий Эл											
14	Респ. Мордовия	+		+	+		+					
15	Респ. Саха	+	+	+	+		+					
16	РСО Алания	+		+								
17	Респ. Татарстан	+		+	+		+	+		+	+	
18	Респ. Тыва	+										
19	Удмуртская Респ.	+	+	+	+		+					
20	Респ. Хакасия											
21	Чеченская Респ.			+								
22	Чувашская Респ.	+		+	+		+	+				
23	Алтайский край	+		+	+		+					
24	Забайкальский край	+					+					
25	Камчатский край		+				+					
26	Краснодарский край	+		+	+		+	+		+	+	+
27	Красноярский край	+		+	+		+	+		+		
28	Пермский край	+	+	+	+		+	+				
29	Приморский край			+	+	+	+	+		+	+	
30	Ставропольский край	+	+	+	+		+	+	+	+		
31	Хабаровский край	+	+	+	+	+	+	+		+		
32	Амурская обл.											
33	Архангельская обл.	+					+					
34	Астраханская обл.	+		+	+							
35	Белгородская обл.											
36	Брянская обл.	+		+		+	+					
37	Владимирская обл.	+	+	+	+			+				
38	Волгоградская обл.	+		+	+		+					
39	Вологодская обл.											
40	Воронежская обл.	+		+	+	+	+	+		+		
41	Ивановская обл.	+	+									
42	Иркутская обл.	+		+			+					
43	Калининградская обл.	+	+	+	+	+	+	+		+		
44	Калужская обл.	+	+		+	+	+			+		

	Субъект РФ	Наличие отделения ФКС России	Аккредитация Федерации	Наличие специализированных ЗКД и площадок проведения турниров	на Всероссийские соревнования,	Регулярные открытые соревнования	Городские и местные соревнования	Соревнования ООВО	Соревнования в школах	Активность в режиме личного и командного	Судей и специалистов по организации	Спортсмены высокого класса	Международные судьи
45	Кемеровская обл.	+		+									
46	Кировская обл.	+	+	+	+		+				+		+
47	Костромская обл.	+		+									
48	Курганская обл.	+	+	+									
49	Курская обл.	+	+	+	+	+	+	+	+		+	+	
50	Ленинградская обл.	+											
51	Липецкая обл.	+											
52	Магаданская обл.												
53	Московская обл.	+	+	+	+		+	+	+	+	+	+	+
54	Мурманская обл.	+		+									
55	Нижегородская обл.	+		+									
56	Новгородская обл.	+			+	+	+						
57	Новосибирская обл.	+		+	+	+	+	+			+		
58	Омская обл.	+	+	+	+		+	+					
59	Оренбургская обл.	+		+	+		+						
60	Орловская обл.	+	+										
61	Пензенская обл.	+		+			+						
62	Псковская обл.	+	+		+		+	+			+		
63	Ростовская обл.	+		+				+					
64	Рязанская обл.	+	+	+									
65	Самарская обл.	+	+	+	+		+	+					
66	Саратовская обл.	+		+			+						
67	Сахалинская обл.												
68	Свердловская обл.	+	+		+	+	+	+		+	+	+	
69	Смоленская обл.	+	+	+			+						
70	Тамбовская обл.	+	+	+	+	+	+				+		
71	Тверская обл.	+	+	+							+	+	
72	Томская обл.	+		+	+	+	+	+		+	+	+	
73	Тульская обл.	+		+	+	+	+						
74	Тюменская обл.	+		+									
75	Ульяновская обл.	+	+	+	+		+	+			+		
76	Челябинская обл.	+	+	+	+		+	+					
77	Ярославская обл.	+		+	+		+					+	
78	Москва	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
79	Санкт-Петербург	+	+		+		+	+	+	+	+		+
80	Севастополь			+			+					+	
81	Еврейская АО												
82	Ненецкий АО												
83	ХМАО	+		+			+						
84	Чукотский АО												
85	ЯНАО												
	Итого:	65	30	57	39	14	50	27	6	7	21	11	5

1.8. Площадки проведения соревнований, специализированные заведения компьютерного досуга

Для проведения региональных этапов всероссийских соревнований по

компьютерному спорту, а также для проведения местных и региональных соревнований подразделениями Федерации используются заведения компьютерного досуга, часть из которых специализируется в том числе и на проведении соревнований (либо предоставляют свои мощности для проведения соревнований), удовлетворяющие требованиям ФКС России и соответствующие нормам существующего законодательства.

Заведения компьютерного досуга (ЗКД), специализирующиеся на проведении соревнований по компьютерному спорту в регионах России:

- | | | |
|-----|---------------------------|---|
| 1) | Алтайский край | Компас |
| 2) | Астраханская область | Клыки (Fangs) WEB, Game Zone |
| 3) | Брянская область | TEvent Arena |
| 4) | Волгоградская область | Нашествие, CyberVolgograd |
| 5) | Воронежская область | Lan Craft |
| 6) | Владимирская область | СОШ №41 |
| 7) | Забайкальский край | Cyber net, Ultimate |
| 8) | Иркутская область | Cyber Arena Pro Irkutsk, |
| 9) | Калининградская область | AVA, база |
| 10) | Кемеровская область | Полигон |
| 11) | Кировская область | Снайпер, CyberUCC |
| 12) | Костромская область | GAMESCLUB |
| 13) | Краснодарский край | 1DoZa, GnetCafe, Vonline, Bunker |
| 14) | Красноярский край | Теккен |
| 15) | Курганская область | Москва |
| 16) | Курская область | Sky Net, Skill, PORTAL |
| 17) | Москва | FLASHBACK, MGC, gamerstadium, Cyber Loft, Cyber Space, Win Strike |
| 18) | Московская область | Dota club, KOSMOS |
| 19) | Мурманская область | prime |
| 20) | Нижегородская область | QWERTY, Cave. |
| 21) | Новосибирская область | Теккен, Energy |
| 22) | Омская область | CyberOmsk, Delta-X |
| 23) | Оренбургская область | ANYKEY |
| 24) | Пензенская область | New Wave |
| 25) | Пермский край | Centurion, Джей |
| 26) | Приморский край | Cyber Arena, Nexus, GOOD Game |
| 27) | Республика Алтай | NAVIGATOR |
| 28) | Республика Башкортостан | Favorit, Дом Киберспорта, "Киберрум". |
| 29) | Республика Бурятия | ZEON, 3D O-B-J-E-C-T, GAMESLAND |
| 30) | Республика Дагестан | Cyber dagestan, Cyber Arena |
| 31) | Респ. Карачаево-Черкессия | Трон |
| 32) | Республика Крым | Crimean CyberSport Motion |
| 33) | Республика Мордовия | Арена 13 |
| 34) | Республика Саха (Якутия) | Блиц, NoVa, CLICK |

35) РСО Алания	Maracana, Wild Hacker
36) Республика Татарстан	TatarStone, Battle Hall, M33, Cyber Artcore
37) Ростовская область	Кибер@Арена, Net City
38) Рязанская область	BattleGround
39) Самарская область	Точка, Hive, Manhattan Project
40) Санкт-Петербург	5и3, fobos
41) Саратовская область	Зона, Smile
42) Сахалинская область	Солнце
43) Свердловская область	Gamehouse, Теккен
44) Севастополь	Game Master
45) Смоленская область	Сталкер, BAZA, m2
46) Ставропольский край	Cyber Cave, Mega
47) Тамбовская область	Портал, Syndicate
48) Тверская область	ProPlay
49) Томская область	NETCAFE
50) Тюменская область	NEWMAX
51) Удмуртская Республика	Атака, Ледовый
52) Ульяновская область	NET-LIFE
53) Хабаровский край	Proxy, Underground
54) ХМАО	x-land, курсор
55) Челябинская область	Парус, Портал
56) Чеченская республика	CyberSport Chechnya
57) Чувашская республика	Orange, Divizion, UpGrade
58) Республика Коми	IQ

В силу экономических причин в ряде субъектов РФ места проведения соревнований либо отсутствуют, либо не всегда удовлетворяют требованиям ФКС России по качеству помещения и по параметрам используемого оборудования. ФКС России не ставит задачей возрождение ЗКД в количестве пятнадцатилетней давности. Развитие компьютерного спорта подразумевает комплекс мер, принятых для создания новых и улучшения имеющихся ЗКД, их сертификации и создания режима благоприятствования в их деятельности с точки зрения затрат и налогообложения.

На первом этапе реализации настоящей программы предусматривается создание системы сертификации площадок соревнований и заведений компьютерного досуга (и начало сертификации), специализирующихся на компьютерном спорте, разработка ряда методических документов по оптимизации их работы. Второй этап программы включает в себя переговоры с государственными органами и правообладателями используемого ПО с целью централизованного получения лицензий и разрешений для заведений компьютерного досуга.

1.9. Кадровое обеспечение вида спорта

Кадровое обеспечение компьютерного спорта включает в себя следующие

основные категории: спортсмены, тренеры, судьи, технический персонал соревнований, медицинский персонал (на соревнованиях и при тренировках спортсменов, в т.ч. высокого класса), спортивные комментаторы, персонал обслуживания сборных и профессиональных команд.

На текущий момент наилучшим образом обеспечены кадрами немногочисленные профессиональные и полупрофессиональные клубы, в штатное расписание которых входят тренеры, инструкторы, менеджеры команд, персонал обслуживания тренировочных баз (кемпингов), ассистенты команды при поездках за рубеж. Тем не менее, в силу немногочисленности таких клубов, можно сказать, что систематизация кадрового обеспечения компьютерного спорта в целом находится в зачаточном состоянии.

То есть существуют опытные и авторитетные специалисты по организации соревнований и судейству, есть тренеры, комментаторы. Однако отсутствует система оценки уровня их квалификации.

Для обеспечения устойчивого развития компьютерного спорта создается открытая система аттестации, подготовки и переподготовки кадров с учетом формируемых профессиональных стандартов специалистов отрасли «физическая культура и спорт». В период с 2018 по 2021 гг. важно создать должные условия для успешного функционирования следующих категорий работников по компьютерному спорту:

Тренеры

- тренер-преподаватель;
- старший тренер-преподаватель;
- тренер;
- старший тренер;
- тренер спортивной сборной команды субъекта Российской Федерации (по виду спорта, спортивной дисциплине);
- тренер-консультант;
- старший тренер спортивной сборной команды субъекта Российской Федерации (по виду спорта, спортивной дисциплине);
- старший тренер по резерву спортивной сборной команды субъекта Российской Федерации (по виду спорта, спортивной дисциплине);
- тренер спортивной сборной команды Российской Федерации (по виду спорта, спортивной дисциплине);
- главный тренер спортивной сборной команды субъекта Российской Федерации (по виду спорта, спортивной дисциплине);
- старший тренер спортивной сборной команды Российской Федерации (по виду спорта, спортивной дисциплине);
- старший тренер по резерву спортивной сборной команды Российской Федерации (по виду спорта, спортивной дисциплине);
- главный тренер спортивной сборной команды Российской Федерации (по виду спорта, спортивной дисциплине);

– государственный тренер (по виду спорта, спортивной дисциплине).

Спортсмены

- спортсмен,
- спортсмен-инструктор.

Судья:

- Юный судья;
- судья третьей категории;
- судья второй категории;
- судья первой категории;
- судья всероссийской категории.

В соответствии с правилами компьютерного спорта и Квалификационным требованиям к спортивным судьям по виду спорта «компьютерный спорт» предусмотрены следующие должности спортивных судей в составе судейских коллегий:

- Главный судья;
- Главный секретарь;
- Заместитель главного судьи;
- Секретарь;
- Матчевый судья;
- Технический судья;
- Старший судья.

Требования к медицинскому персоналу предусматриваются ведомственными нормативными актами Министерства здравоохранения.

Реализация кадровой подготовки невозможна без тесного взаимодействия с вузами, поэтому в числе задач подготовки кадров по компьютерному спорту на базе учреждений профессионального образования:

- поддержка в учебных заведениях соответствующей специализации в рамках подготовки специалистов, получающих среднее специальное образование, бакалавров и магистров, совершенствование программ повышения квалификации и профессиональной переподготовки;
- стажировка (в том числе международная) ведущих специалистов;
- подготовка и издание необходимой учебно-методической и научной литературы по компьютерному спорту;
- поддержка научно-исследовательских работ по компьютерному спорту.

С 2017 года работает программа подготовки менеджеров по компьютерному спорту на базе ВШЭ.

Отдельное направление деятельности собственно ФКС России – подготовка судейского и тренерского корпуса. Стратегической задачей этого направления является создание сертификационных центров профессиональной подготовки тех

специалистов, которые работают в компьютерном спорте.

1.10. Финансовое обеспечение развития вида спорта

ФКС России в рамках своих полномочий вносит предложения по развитию вида спорта в федеральные, региональные и муниципальные органы власти, а также обращается с инициативами в различные организации, способные оказать содействие в ее уставной деятельности, и осуществляет поиск внебюджетных источников финансирования компьютерного спорта.

Финансовое обеспечение реализации Программы будет осуществляться на основе принципа консолидированных средств ФКС России, федерального бюджета, бюджетов субъектов Российской Федерации, муниципальных образований, поступлений от спонсоров и рекламодателей, и иных источников, не противоречащих законодательству Российской Федерации.

ФКС России реализует мероприятия программы, а также координирует работу и обеспечивает взаимодействие всех структур, участвующих в реализации мероприятий программы, обеспечивая максимальную эффективность использования выделяемых ресурсов. В рамках текущей деятельности, осуществляет реализацию формирования и подготовки сборных команд России, обеспечение проведения Единого календарного плана межрегиональных, всероссийских и международных мероприятий и спортивных мероприятий.

Развитие массового спорта обеспечивается в субъектах Российской Федерации на основе федеральных и региональных программ развития спорта при содействии Министерства спорта России и Федерации компьютерного спорта России.

Министерство спорта России обеспечивает создание необходимой нормативно-правовой базы развития спорта высших достижений, системы спортивного резерва и развития массового физкультурно-спортивного движения, содействует реализации мероприятий Программы в регионах Российской Федерации, включая ежегодную коррекцию нормативов финансирования спортивных мероприятий.

В целях создания материальной базы компьютерного спорта органы власти субъектов Российской Федерации и органы местного самоуправления обеспечивают развитие механизмов государственно-частного партнерства и привлечения внебюджетных средств.

Другие привлеченные средства планируется использовать для организации подготовки ведущих спортсменов страны в составе сборных команд, поддержки центров развития компьютерного спорта, массового спорта.

Информирование общественности о ходе реализации Программы и принятие оперативных решений о внесении изменений в программу должно осуществляться по результатам контроля эффективности реализации ее мероприятий и независимых экспертиз с целью оптимального и эффективного решения существующих проблем.

Мониторинг эффективности реализуемых мероприятий Программы должен проводиться на основе утвержденного перечня показателей (см. ниже). В соответствии с данными мониторинга проводится уточнение показателей и затрат

на мероприятия программы с учетом выделяемых на ее реализацию средств.

1.11. Международное сотрудничество, взаимодействие с международной федерацией по виду спорта и другими спортивными организациями

ФКС России активно сотрудничает с зарубежными коллегами на протяжении всей истории своего существования. ФКС России обеспечивала проезд российским участникам соревнований Cyberathlete Professional League (2001-2003), принимала активное участие (2001-2009) в организации (а в 2011-2012 организовывала) отборочных соревнований World Cyber Games в России.

С 2010 года ФКС России является членом международной федерации (ИЕСФ) и осуществляет взаимодействие на международном уровне в рамках правил этой организации. В частности, при активном участии ФКС России членами ИЕСФ стали федерации компьютерного спорта Украины, Азербайджана, Грузии, Беларуси, Узбекистана, Сербии и Македонии.

На основе опыта товарищеских матчей между сборными командами некоторых стран, начиная со следующего года, ИЕСФ, помимо ежегодного итогового Чемпионата мира, планирует реализовать программу международных регулярных сезонных соревнований протяжённостью несколько месяцев, в организации которых ФКС России принимает непосредственное участие разработкой регламента и согласованием его с другими основными участниками.

Также в планах ФКС России, в рамках реализации настоящей программы, инициирование и создание конфедерации компьютерного спорта, объединяющей ФКС стран бывшего СССР (и, возможно, соседних). Основной задачей такой конфедерации станет совместное развитие компьютерного спорта в регионе, централизованное привлечение финансирования для соревнований участвующих федераций, выработка консолидированной позиции по вопросам развития ИЕСФ и компьютерного спорта в мире, соответствующей общим интересам участвующих федераций, проведение соревнований конфедерации (евразийских соревнований) с перспективой присвоения в результате таких соревнований соответствующих спортивных званий и разрядов.

Рассматривается возможность проведения соревнований в рамках мероприятий стран БРИКС.

1.12. Противодействие нарушению антидопинговых правил

На сегодняшний день среди многочисленных соревнований по компьютерному спорту, проводимых в мире, единственное международное мероприятие, где осуществляется антидопинговый контроль – официальный Чемпионат мира ИЕСФ. Впервые допинг-пробы были взяты у призёров ЧМ в 2013 году, когда ИЕСФ подписала соглашение с ВАДА об антидопинговых мероприятиях в компьютерном спорте и приняла антидопинговые правила.

Антидопинговые программные мероприятия федерации по компьютерному спорту должны быть синхронизированы с деятельностью соответствующих служб Минспорта России в рамках Национальной антидопинговой программы, с

антидопинговой работой ИЕСФ и включать, в соответствии со статьей 26 Федерального закона Российской Федерации от 4 декабря 2007 года № 329, антидопинговых правил ИЕСФ и ВАДА, следующие мероприятия:

– назначение ответственных лиц за антидопинговое обеспечение из числа специалистов в области физической культуры и спорта;

– ознакомление ведущих спортсменов и персонала спортсменов с положениями основных действующих антидопинговых документов (адаптированные антидопинговые правила, соответствующие правилам международной федерации и переведенные на русский язык, Кодекс ВАДА, Международные стандарты ВАДА, система антидопингового администрирования и менеджмента), в объеме, касающихся этих лиц;

– разработку и проведение образовательных, информационных программ и семинаров по антидопинговой тематике для спортсменов и персонала спортсменов;

– содействие в обеспечении своевременной подачи заявок для получения разрешений на терапевтическое использование спортсменами, запрещенных субстанций и/или методов, включенных в Запрещенный список ВАДА;

– обеспечение своевременной подачи информации о месте нахождения спортсменов, включенных в международный и национальный списки тестирования;

– заключение со спортсменами и персоналом спортсмена соглашения о недопустимости нарушения антидопинговых правил;

– оказание всестороннего содействия антидопинговым организациям в проведении допинг контроля и реализации мер, направленных на борьбу с допингом в спорте;

– опубликование в общероссийских периодических изданиях и размещение на официальном сайте ФКС России в сети Интернет общероссийских антидопинговых правил и антидопинговых правил ИЕСФ, переведенных на русский язык;

– предоставление в соответствии с общероссийскими антидопинговыми правилами необходимой информации для формирования списка спортсменов, подлежащих тестированию, как в соревновательный период, так и вне соревновательного периода;

– разработку и внедрение эффективных не допинговых технологий повышения работоспособности и восстановления спортсменов;

– обеспечение спортсменов, тренеров и медицинского персонала полным комплектом антидопинговых информационно-образовательных материалов и методических пособий, информирование спортсменов и тренеров относительно всех последних изменений в списках запрещенных средств и методов антидопингового кодекса Всемирного антидопингового агентства (ВАДА) и соответствующих положений международных спортивных объединений.

1.13. Информационное обеспечение развития вида спорта

Информационное обеспечение компьютерного спорта можно условно разделить на три составные части: публикации, хранение и обеспечение доступа к архивной информации, репортажи. Основной средой информационного обеспечения компьютерного спорта является сеть Интернет, где в настоящее время у ФКС России и аффилированных организаций имеется ряд интернет-ресурсов, освещающих соревнования и другие основные события в компьютерном спорте.

Основная информация о ФКС России и главных её событиях содержится на официальном сайте Федерации. Репортажи и короткие новости публикуются на новостных лентах сайтов информационного пула Федерации. Видеорепортажи с соревнований ведутся через сервисы видеотрансляций. Также в багаже ФКС России имеется опыт создания автоматизированной веб-системы для проведения соревнований и хранения информации о них (составление турнирных сеток, протоколов, базы данных соревнований и участников).

Реализация настоящей программы подразумевает совершенствование и увеличение интернет-освещения официальных событий компьютерного спорта и деятельности ФКС России. Также автоматизированная веб-система проведения соревнований нуждается в серьёзной модернизации, которая добавит возможность вставки турнирных сеток на сторонние веб-сайты, совершенствование базы данных спортсменов в соответствии с требованиями ИЕСФ, разработку и внедрение рейтингов, увеличение мер по безопасности хранения. Старт работ по обновлению автоматизированной веб-системы проведения соревнований и хранения информации намечен на начало 2019 года и завершение – на конец второго этапа.

Основным существенным риском при переработке автоматизированной веб-системы может стать параллельные аналогичные работы ИЕСФ и несоответствие баз данных друг другу, а также несоответствие требований ИЕСФ законодательству РФ в области хранения данных. Поэтому работы над созданием такой системы могут быть проведены сразу на международном уровне либо российскими специалистами, либо при их непосредственном участии в разработках для ИЕСФ. В этом случае график соответствующих работ будет скорректирован.

В планах также расширение сотрудничества с общероссийскими и региональными СМИ. Особое внимание будет уделяться налаживанию сотрудничества с телевидением.

Расширение информационного обеспечения должно привести к дополнительному вовлечению молодежи в ряды занимающихся видом спорта, благодаря созданию и распространению специальных программ для начинающих.

2. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ, ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ И ЭТАПЫ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

2.1. Цели и задачи программы

Цель Программы. Создание условий, обеспечивающих возможность эффективного развития компьютерного спорта, включая клубные формы в Российской Федерации, для завоевания передовых позиций в мировом спорте, утверждения принципов здорового образа жизни и решения социальных проблем общества средствами физической культуры и спорта, а также, базируясь на эффективном развитии, активное влияние на развитие компьютерного спорта в мире, нормы, правила и предпочтения Международной федерации компьютерного спорта (ИЕСФ).

Задачи Программы:

- повышение эффективности подготовки спортсменов сборных команд Российской Федерации по компьютерному спорту к крупнейшим международным соревнованиям;
- совершенствование системы подготовки спортивного резерва, выявление и поддержка одарённых и талантливых спортсменов среди занимающихся компьютерным спортом, привлечение подростков и молодежи к систематическим занятиям компьютерным спортом;
- создание системы подготовки и повышения квалификации управленческих, педагогических, научных и других кадров, необходимых для развития компьютерного спорта, создание системы экспертной оценки допустимых норм занятий компьютерным спортом и влияния компьютерных игр вообще на физическое и психическое здоровье подростков;
- содействие реализации государственной спортивной политики путем решения оздоровительных, экологических, экономических и других проблем средствами компьютерного спорта;
- укрепление материально-технической базы и развитие инфраструктуры компьютерного спорта, создание федеральных и региональных центров развития компьютерного спорта;
- организация и проведение российских и международных соревнований, массовых мероприятий, включая внесоревновательные, направленных на поддержку развития компьютерного спорта и популяризацию спортивной культуры в компьютерном спорте в противовес неконтролируемому коммерческому вовлечению подростков в стихийную субкультуру, складывающуюся вокруг компьютерных игр;
- совершенствование нормативно-правовой базы, обеспечивающей стабильное развитие компьютерного спорта, включая его массовые и рекреационные формы;
- создание и совершенствование системы информационного обеспечения компьютерного спорта;
- изучение роли компьютерного спорта в развитии личности, изучение

прикладных аспектов компьютерного спорта, применение их на практике;

- создание информационно-коммуникативной среды на русском языке для совершенствования технологии и методики спортивной подготовки отечественных спортсменов и воспитания патриотизма;

- упорядочение клубной и соревновательной структуры компьютерного спорта, создание и внедрение единой системы проведения соревнований и взаимодействия субъектов компьютерного спорта в России.

2.2. Важнейшие целевые индикаторы и показатели Программы

Целевыми показателями эффективности Программы являются уровень достижений российских спортсменов на международной спортивной арене, масштаб развития массового спорта в Российской Федерации, по отношению к уровню 2017 года.

Важнейшими целевыми индикаторами и показателями Программы являются:

- завоевание медалей российскими спортсменами на крупнейших международных соревнованиях, в том числе чемпионатах и кубках мира и Европы;

- количество юных спортсменов, занимающихся компьютерным спортом в учреждениях спортивной подготовки (спортивных клубах);

- создание отделений по компьютерному спорту в учреждениях спортивной подготовки;

- увеличение численности занимающихся компьютерным спортом, участников официальных соревнований;

- количество регионов, проводящих спортивно-массовые мероприятия по компьютерному спорту;

- число тренеров (инструкторов) по компьютерному спорту;

- число штатных тренеров по компьютерному спорту в учреждениях спортивной подготовки (спортивных клубах);

- количество федеральных и региональных центров развития компьютерного спорта.

2.3. Сроки и этапы реализации Программы

Реализация Программы рассчитана на четыре года и будет осуществляться в два этапа:

I этап – 2018-2019 гг.

- разработка системы спортивной подготовки, в том числе методическое обеспечение, в компьютерном спорте, а также специальной подготовки спортсменов высокого класса для выступлений на международных соревнованиях;

- разработка системы сертификации (аттестации), подготовки и повышения квалификации тренерского состава и судей по компьютерному спорту, присвоение судейских категорий, создание иерархии судейских коллегий;

- совершенствование разрядных требований и условий в компьютерном спорте для включения в ЕВСК требований по присвоению КМС и МС, содействие в

получении аккредитации региональным федерациям, разработка системы спортивных рейтингов;

– разработка системы сертификации и методические рекомендации по созданию новых площадок проведения соревнований, привлечение существующих заведений компьютерного досуга к сотрудничеству;

– содействие в разработке и реализации проектов, направленных на совершенствование системы отбора и подготовки спортивного резерва;

– разработка, в соответствии с антидопинговыми правилами ИЕСФ, и реализация системы мер, направленных на выполнение антидопинговых правил в Российской Федерации;

– повышение статуса российского компьютерного спорта на международной арене, включая достижения российских спортсменов, престижность открытых соревнований, проводимых в России, судейство и тренерскую деятельность;

– популяризация официальных соревнований по компьютерному спорту с привлечением средств массовой информации (СМИ);

– сотрудничество с национальными федерациями зарубежных стран, обмен опытом и проведение товарищеских соревнований, а также инициирование создания евразийской конфедерации (в рамках ИЕСФ), объединяющей национальные федерации стран бывшего СССР (и соседних) для совместного развития компьютерного спорта в регионе;

– подготовка, разработка и запуск единой информационной системы учета данных и статистики выступлений спортсменов, проведения соревнований, формирования спортивных клубов;

– приведение в соответствие с существующими требованиями и нормами и включение в ЕКП существующих широко известных соревнований по компьютерному спорту, проводимых на территории РФ;

– проведение первых соревнований между спортивными клубами (с командным зачетом) с целью последующего создания системы проведения клубных профессиональных соревнований.

II этап – 2020-2021 г.

– совершенствование технологий и методов решения задач первого этапа, мониторинг реализации Программы, внесение необходимых корректировок (подготовка спортсменов, сертификация и аттестация судей, тренерского состава, площадок проведения соревнований, антидопинговые правила);

– внесение необходимых корректировок и дальнейшая реализация проектов, направленных на совершенствование системы отбора и подготовки спортивного резерва;

– развитие судейского корпуса и обеспечение участия аттестованных судей в составах судейских бригад международных соревнований;

– пропаганда компьютерного спорта с привлечением средств массовой информации (СМИ);

– создание евразийской конфедерации (в рамках ИЕСФ), проведение первых соревнований конфедерации, выработка консолидированной позиции национальных федераций, входящих в конфедерацию, в отношении развития компьютерного спорта в регионе и в мире, в работе с аудиторией и спонсорами;

– корректировки и доработка единой информационной системы, продвижение её в рамках конфедерации, синхронизация с международной системой учёта спортсменов и соревнований;

– создание календаря регулярных ежегодных соревнований, проводимых на территории РФ как ФКС России, так и аффилированными организаторами, временное распределение соревнований с последующей ежегодной корректировкой дат;

– создание системы проведения профессиональных клубных соревнований, методических рекомендаций для спортивных клубов, правил участия и трансферов спортсменов;

– разработка проекта Программы развития компьютерного спорта в Российской Федерации на 2021 – 2024 гг.

Динамика важнейших целевых индикаторов и показателей по годам представлена в Приложении № 1.

3. ПЕРЕЧЕНЬ И ОПИСАНИЕ ПРОГРАММНЫХ МЕРОПРИЯТИЙ, СРОКИ ИХ ВЫПОЛНЕНИЯ

Мероприятия, предлагаемые к реализации и направленные на решение задач Программы, приведены в Приложении №2.

4. ОЦЕНКА СОЦИАЛЬНО-ЭКОНОМИЧЕСКОЙ ЭФФЕКТИВНОСТИ ПРОГРАММЫ

Ожидаемая социально-экономическая эффективность реализации программы будет оцениваться ежегодно по динамике целевых индикаторов и показателей, которые приведены в Приложении № 1 к Программе.

Для оценки социально-экономической эффективности реализации мероприятий Программы используются целевые показатели реализации Программы, основным из которых является масштаб развития компьютерного спорта в Российской Федерации, по отношению к уровню 2017 года.

Важнейшими целевыми индикаторами и показателями Программы являются:

– завоевание медалей российскими спортсменами на крупнейших международных соревнованиях, в том числе Чемпионатах и кубках мира и Европы;

– количество спортсменов, занимающихся компьютерным спортом в учреждениях спортивной подготовки;

– создание, поэтому и увеличение количества отделений вида спорта в учреждениях спортивной подготовки;

– увеличение численности занимающихся видом спорта;

– количество регионов, проводящих официальные спортивно-массовые

мероприятия по виду спорта;

– количество введенных в эксплуатацию объектов различных категорий для занятий видом спорта;

– число тренеров (инструкторов) по видам спорта;

– число штатных тренеров по видам спорта в учреждениях спортивной подготовки;

– количество федеральных и региональных центров развития вида спорта.

Тенденция роста указанных показателей в период с 2018 по 2021 гг. будет свидетельствовать об эффективности реализуемых мероприятий в части создания социально-экономических условий для укрепления здоровья населения путем приобщения молодого поколения граждан России к регулярным занятиям спортом и ведению активного образа жизни, укрепления материально-технической базы вида спорта, повышения эффективности подготовки спортивного резерва и сборных команд России по виду спорта, повышения конкурентоспособности отечественного спорта на международной арене.

ПРИЛОЖЕНИЕ № 1
к программе «Развитие вида спорта в
Российской Федерации»

**ДИНАМИКА ВАЖНЕЙШИХ ЦЕЛЕВЫХ ПОКАЗАТЕЛЕЙ И ИНДИКАТОРОВ ЭФФЕКТИВНОСТИ
РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ «РАЗВИТИЕ ВИДА СПОРТА В РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ»**

Показатели	Изменения показателей по этапам реализации Программы		
	2018	2019	2020-2021
1. - Количество медалей на Чемпионатах Мира (золотые - серебряные – бронзовые) ИЕСФ (число медалистов, процент от общего числа наград)	2-0-0	0-0-1	1-0-0
Крупнейшие международные соревнования	0-0-0	0-0-1	1-0-0
Международные по ближнему зарубежью	0-0-0	0-0-1	1-0-0
2. - Численность спортсменов, занимающихся видом в учреждениях спортивной подготовки (тыс. человек)	33	35	40
3. - Количество отделений в учреждениях спортивной подготовки	0	5	7
Численность занимающихся видом спорта	33	50	70
4. - Количество регионов, проводящих физкультурно-массовые и спортивно-массовые мероприятия по виду спорта	50	60	70
5. - Количество новых, реконструированных и введенных в эксплуатацию объектов по виду спорта (единиц):	0	1	5
6. - Количество тренеров (инструкторов) по виду спорта (человек)	18	50	100
7. - В том числе штатных тренеров по виду спорта в учреждениях спортивной подготовки (человек)	18	25	50
8. - Федеральные и региональные центры развития вида спорта	0	1	2

ПРИЛОЖЕНИЕ № 2

**Перечень мероприятий к программе
«Развитие компьютерного спорта в Российской Федерации»**

№ п/п	Наименование программных мероприятий	Сроки исполнения			Источник финансирования	Исполнители программных мероприятий	Ожидаемый результат
		2018	2019	2020-2021			
1	2	3			4	5	6
1.1. Спорт высших достижений							
1	Комплекс мероприятий, направленный на исполнение Приказа "Об утверждении порядка разработки и представления общероссийскими спортивными федерациями в Министерство спорта Российской Федерации программ развития видов спорта" от 30 октября 2015 г. № 995	+	+	+	ФКС России, региональные спортивные федерации	ФКС России, РО ФКС России, региональные спортивные федерации	Аккредитация региональных спортивных федераций более чем в половине субъектов Российской Федерации, аккредитация ФКС России
2	Создание научно-методических разработок по подготовке спортсменов сборных команд России	+	+	+	ФКС России, Минспорт России	ФКС России, Минспорт России, ООВО	Создание системы научно-методического обеспечения подготовки сборных команд России
3	Внедрение научно-методических разработок по подготовке спортсменов сборных команд России	+	+	+	ФКС России, Минспорт России	ФКС России, Минспорт России, ООВО	Обеспечение подготовки сборных команд России научно-методическими разработками
4	Разработка программы подготовки резервного и основного составов сборных команд России в регионах	+	+	+	ФКС России	ФКС России	Изучение, систематизация опыта работы ведущих тренеров по подготовке спортсменов высокого класса, разработка программы подготовки спортсменов в регионах к международным соревнованиям

5	Внедрение и совершенствование программы подготовки резервного и основного составов сборных команд России в регионах	+	+	+	ФКС России, РО ФКС России, региональные федерации	ФКС России, РО ФКС России, региональные федерации	Повышение уровня подготовки спортсменов сборных команд России, их успешное выступление на международных соревнованиях
6	Разработка системы сертификации, подготовки и повышения квалификации тренеров	+	+	+	ФКС России	ФКС России, ООВО	Создание программ подготовки и повышения квалификации тренеров,
7	Внедрение системы подготовки и повышения квалификации тренеров	+	+	+	ФКС России	ФКС России	Проведение семинаров, повышение профессионального уровня подготовки тренеров, успешное выступление сборных команд на международных соревнованиях
8	Разработка Положения о порядке отбора спортсменов для включения их в состав сборной команды России	+	+	+	ФКС России	ФКС России	Регламентация порядка отбора спортсменов в составы сборных команд России
9	Организация процесса спортивной подготовки и соревновательной деятельности	+	+	+	ФКС России региональные спортивные федерации	ФКС России региональные спортивные федерации	Рост спортивного мастерства
10	Подготовка внесения изменений и дополнений в ЕВСК				ФКС России	ФКС России Минспорт России	Подготовка изменений в ЕВСК в связи с принятием новых дисциплин, ростом мастерства спортсменов
11	Внесение изменений и дополнений в Правила по компьютерному спорту				Минспорт России	ФКС России	Приведение правил в соответствие с требованиями международной федерации, признание новых дисциплин
12	Разработка федеральных стандартов спортивной подготовки			+	ФКС России	Минспорт России	Максимальная реализация духовных и физических возможностей, достижение определенного спортивного результата, подготовка спортивного резерва, зачисление в составы спортивных сборных команд Российской Федерации, субъектов Российской Федерации
13	Разработка и внедрение комплекса антидопинговых мер		+	+	ФКС России Минспорт России	ФКС России Минспорт России	Улучшение антидопингового обеспечения
2. Подготовка спортивного резерва							

1	Открытие секций и спортивных клубов в регионах	+	+	+	региональные спортивные федерации	региональные спортивные федерации	Увеличение в регионах количества секций и спортивных клубов по компьютерному спорту
2	Проведение исследований и разработок в области теоретико-методических основ подготовки спортивного резерва и их внедрение	+	+	+	ФКС России Минспорт России региональные спортивные федерации	ФКС России Минспорт России региональные спортивные федерации	Внедрение результатов исследований и разработок в учебно-тренировочный процесс. Повышение качества подготовки спортивного резерва
3	Разработка и внедрение предложений по созданию региональных центров спортивной подготовки	+	+	+	ФКС России региональные спортивные федерации	ФКС России региональные спортивные федерации	Открытие региональных центров спортивной подготовки в субъектах Российской Федерации
4	Всесторонний анализ итогов, совершенствование календарного плана спортивных мероприятий	+	+	+	ФКС России региональные спортивные федерации	ФКС России региональные спортивные федерации	Совершенствование спортивной подготовки, отбор талантливых спортсменов
5	Разработка и внедрение мер по стимулированию труда тренерско-преподавательского состава	+	+	+	ФКС России региональные спортивные федерации	ФКС России региональные спортивные федерации	Оценка и стимулирование труда

3. Развитие компьютерного спорта в субъектах Российской Федерации, специализирующихся на подготовке спортсменов высокого класса

1	Организация мониторинга и анализа результатов соревнований	+	+	+	ФКС России	ФКС России	Мониторинг динамики результатов. Прогнозирование результатов
2	Совершенствование и реализация календарного плана соревнований	+	+	+	ФКС России региональные спортивные федерации	ФКС России региональные спортивные федерации	Стимулирование к достижению высоких спортивных результатов
3	Внедрение предложений по созданию региональных центров спортивной подготовки	+	+	+	ФКС России региональные спортивные федерации	ФКС России региональные спортивные федерации	Открытие центров спортивной подготовки в регионах, специализирующихся на подготовке спортсменов высокого класса
4	Поиск и реализация эффективных вариантов сотрудничества государственных, общественных и иных организаций, привлечение инвестиций	+	+	+	ФКС России региональные спортивные федерации	ФКС России региональные спортивные федерации	Стимуляция развития, привлечение инвестиций в спортивный бридж
5	Разработка и внедрение программы аттестации тренерско-преподавательского состава	+	+	+	ФКС России	ФКС России	Повышение квалификации тренеров

6	Проведение семинаров, сборов, консультаций ведущими тренерами	+	+	+	ФКС России региональные спортивные федерации	ФКС России региональные спортивные федерации	Повышение качества подготовки спортсменов. Рост спортивного мастерства
4. Противодействие использованию допинговых средств и (или) методов в спорте							
1	Реализация программы профилактики допинга	+	+	+	РУСАДА ФКС России	РУСАДА ФКС России	Повышение уровня осведомленности спортсменов, тренеров в вопросах борьбы с допингом, предотвращение использования допинга
5. Региональное развитие компьютерного спорта, повышение ее массовости, проведение физкультурных мероприятий							
1	Расширение взаимодействий региональных спортивных федераций с органами власти различного уровня	+	+	+	ФКС России региональные спортивные федерации	ФКС России региональные спортивные федерации	Помощь региональным спортивным федерациям в плодотворном взаимодействии с органами власти различного уровня в субъектах Российской Федерации
2	Разработка нормативных документов, регламентирующих взаимодействие с региональными спортивными федерациями	+	+	+	ФКС России	ФКС России	Осуществление плодотворной работы с региональными спортивными федерациями
3	Разработка и внедрение комплекса мер по повышению статуса региональных спортивных федераций	+	+	+	ФКС России региональные спортивные федерации	ФКС России региональные спортивные федерации	Повышение статуса региональных спортивных федераций. Улучшение взаимодействия с различными структурами
4	Разработка и реализация программ для среднеспециальных и высших учебных заведений	+	+	+	ФКС России Министерство образования России Региональные спортивные федерации Департаменты образования субъектов России	ФКС России Министерство образования России Региональные спортивные федерации Департаменты образования субъектов России	Увеличение охвата студентов физкультурными и спортивными мероприятиями. Обеспечение подготовки спортивного резерва

5	Разработка и апробация программ и методик занятий для лиц с ограниченными возможностями			+	ФКС России региональные спортивные федерации	ФКС России региональные спортивные федерации	Вовлечение лиц с ограниченными возможностями в занятия компьютерным спортом
6	Поиск и реализация эффективных вариантов сотрудничества региональных спортивных федераций и иными организациями	+	+	+	ФКС России региональные спортивные федерации	ФКС России региональные спортивные федерации	Стимуляция развития, привлечение инвестиций
6. Международное развитие компьютерного спорта, развитие взаимодействия с международной федерацией, представительство в ее руководящих органах, сотрудничество с другими национальными федерациями							
1	Разработка концепции международного сотрудничества	+	+	+	ФКС России	ФКС России	Формирование принципов в отношениях с международными организациями
2	Расширение сотрудничества с международной федерацией	+	+	+	ФКС России, ИЕСФ	ФКС России ИЕСФ	Участие сборных команд России в международных соревнованиях. Вхождение представителей ФКС в комитеты международной федерации
3	Участие в конференциях, симпозиумах, совещаниях ИЕСФ	+	+	+	ФКС России	ФКС России	Повышение международного престижа. Обмен опытом обучения, управления, организации соревнования и допинговому контролю.
3	Проведение товарищеских соревнований с зарубежными федерациями	+	+	+	ФКС России, ИЕСФ	ФКС России, ИЕСФ	Повышение международного престижа. Привлечение СМИ к освещению компьютерного спорта
4	Соглашения и сотрудничество с федерациями стран бывшего СССР	+	+	+	ФКС России	ФКС России	Повышение международного престижа, создание и организация работы конфедерации, проведение русскоязычных международных соревнований
5	Разработка и осуществление мер по защите интересов российских спортсменов на международной арене	+	+	+	ФКС России	ФКС России	Обеспечение защиты прав и интересов российских спортсменов на международных соревнованиях

7. Кадровое обеспечение							
1	Разработка и реализация программы подготовки и повышения квалификации тренеров	+	+	+	ФКС России	ФКС России	Создание системы подготовки и непрерывного повышения квалификации тренеров
2	Всероссийская аттестация судей	+	+	+	ФКС России	ФКС России	Повышение квалификации судей для обеспечения качественного судейства официальных межрегиональных и всероссийских соревнований. Информирование судей об изменении нормативных документов
3	Проведение судейских семинаров	+	+	+	ФКС России	ФКС России	Повышение квалификации судей. Информирование судей об изменении нормативных документов
8. Пропаганда и популяризация компьютерного спорта							
1	Разработку и внедрение программы агитационно- пропагандисткой и рекламной деятельности в СМИ	+	+	+	ФКС России региональные спортивные федерации	ФКС России региональные спортивные федерации	Привлечение населения к занятиям компьютерным спортом
2	Работа со средствами массовой информации по освещению спортивных мероприятий	+	+	+	ФКС России региональные спортивные федерации	ФКС России региональные спортивные федерации	Популяризация компьютерного спорта, формирование положительного общественного мнения и потребности в занятиях компьютерным спортом
5	Издание и распространение полиграфической продукции	+	+	+	ФКС России региональные спортивные федерации	ФКС России региональные спортивные федерации	Популяризация компьютерного спорта

9. Финансовое обеспечение вида спорта «компьютерный спорт», его экономический потенциал

1	Формирование бюджета	+	+	+	ФКС России региональные спортивные федерации	ФКС России региональные спортивные федерации	Обеспечение уставной деятельности, программных мероприятий
2	Осуществление предпринимательской деятельности	+	+	+	ФКС России региональные спортивные федерации	ФКС России региональные спортивные федерации	Обеспечение уставной деятельности, программных мероприятий
3	Привлечение внебюджетных источников финансирования	+	+	+	ФКС России региональные спортивные федерации	ФКС России региональные спортивные федерации	Обеспечение уставной деятельности, программных мероприятий

10. Материально-техническое обеспечение компьютерного спорта

1	Обеспечение наличия необходимого инвентаря для проведения соревнований по компьютерному спорту всех уровней	+	+	+	ФКС России	ФКС России	Обеспечение наличия необходимого инвентаря для проведения соревнований по компьютерному спорту
2	Издание методических пособий и литературы, необходимой для обучения компьютерному спорту	+	+	+	ФКС России	ФКС России Спортивные вузы	Издание методических пособий и литературы, необходимой для обучения компьютерному спорту
3	Аттестация заведений компьютерного досуга для проведения соревнований		+	+	ФКС России, региональные спортивные федерации	ФКС России, региональные спортивные федерации	Обеспечение и контроль за условиями проведения соревнований, помощь заведениям компьютерного досуга
4	Создание, поддержка и совершенствование универсальной веб-системы проведения соревнований			+	ФКС России	ФКС России	Обеспечение проведения и хранения информации о соревнованиях, регистрация и учёт спортсменов, документооборот соревнований

11. Профессиональные соревнования, профессиональные клубы

I	Создание и совершенствование системы соревнований между профессиональными и полупрофессиональными спортивными клубами, проведение соревнований			+	ФКС России	ФКС России	Развитие профессиональной сферы компьютерного спорта, повышение уровня спортсменов
---	--	--	--	---	------------	------------	--