

**Содержание:**

## **Глава 1. Теоретические основы спортивного менеджмента.**

### **1.1. Понятие и сущность спортивного менеджмента.**

Массовое развитие спорта и пропаганда здорового образа жизни в обществе способствовали широкому распространению физкультурно-спортивных организаций, действующих на коммерческой основе. Этот факт обнаружил необходимость внедрения менеджмента в систему управления спортивными организациями с целью оптимизации их деятельности.

Современное общество уже невозможно представить без спорта и здорового образа жизни. Актуальность развития спортивного менеджмента определяется необходимостью рационального управления в физкультурно-спортивных организациях в целях получения ими максимальной прибыли, так как спорт стал одним из видов коммерческой деятельности.

Включение физкультурно-спортивных организаций в рыночные отношения обнаружило необходимость создания новой системы управления данной сферой услуг — спортивный менеджмент.

Спортивный менеджмент представляет собой систему методологических положений и мероприятий, направленных на эффективное управление физкультурно-спортивными организациями.

Спортивный менеджмент — это социальный процесс в отрасли спорта и физической культуры, направленный на эффективное управление спортивными организациями в современных условиях.

Основопологающей задачей спортивного менеджмента является создание условий для сохранения и улучшения физического и духовного здоровья граждан.

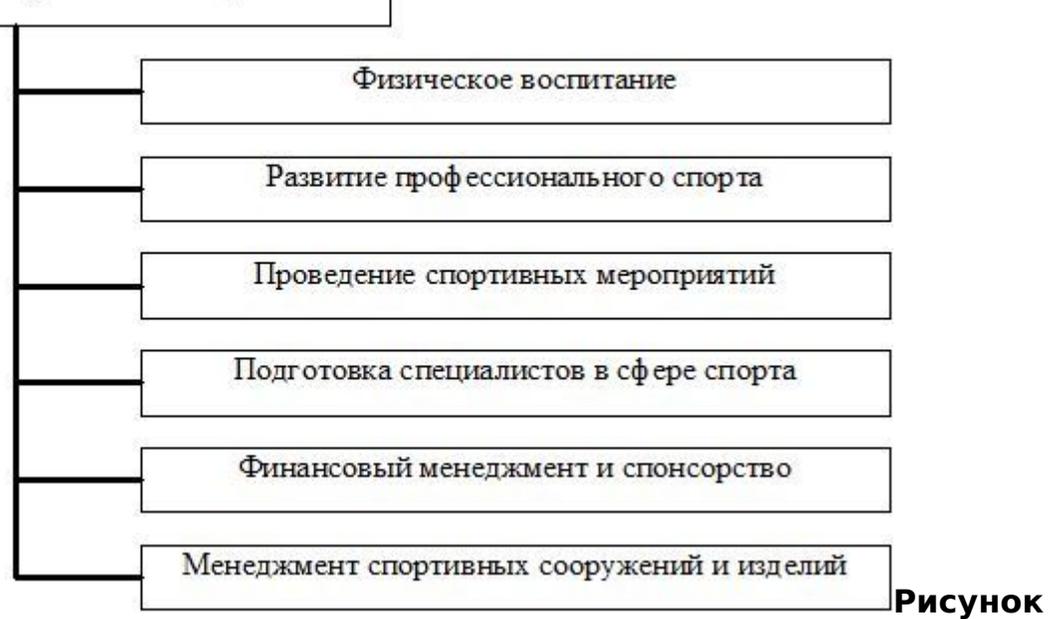
Управление физкультурно-спортивными организациями носит масштабный характер и включает различные цели. Поэтому, применение менеджмента позволяет систематизировать цели организации, выбрать наиболее значимые и предложить программу достижения конечной цели при оптимальном соотношении затрат, рисков и результата.

Цели менеджмента напрямую зависят от типа организации. Целью менеджмента коммерческой организации физкультурно-спортивной направленности является обеспечение максимальной прибыльности организации. Целью некоммерческой организации — удовлетворение потребностей населения в физкультурно-спортивных услугах.

Функции спортивного менеджмента:

1. Подготовка и принятие управленческого решения (принятие различных нормативных актов: текущих и перспективных планов);
2. Организация (упорядочение организаций физкультурно-спортивной направленности в единую систему; материальное и трудовое обеспечение деятельности организации; разработка маркетинговой стратегии);
3. Мотивация (создание системы стимулов и санкций, материальной и моральной заинтересованности персонала спортивных организаций; пропаганда здорового образа жизни и повышение потребности населения в физкультурно-спортивных услугах);
4. Контроль (количественная и качественная оценка результатов деятельности организации);
5. Координация (бесперебойность и непрерывность процесса менеджмента в организации, в целях достижения согласованности всех звеньев спортивной организации).

Также выделяют и отраслевые функции спортивного менеджмента (рис. 1).



## 1. Отраслевые функции спортивного менеджмента

Каждая организация самостоятельно определяет приоритетные направления своей деятельности, что выражается в различных совокупностях вышеприведенных функций спортивного менеджмента.

В Российской Федерации деятельность в сфере физической культуры и спорта проводят более 95 тыс. физкультурно-спортивных организаций: специализированные государственные учреждения, общественные объединения и коммерческие организации .

Особенности функционирования физической культуры и спорта в рыночной экономике:

1. рассмотрение спорта как сферы услуг, цель которой физическое воспитание населения;
2. децентрализация управления сферы спорта и физической культуры;
3. многообразие организационно-правовых форм спортивных организаций;
4. развитие профессионального спорта;
5. конкуренция спортивных организаций и свободное ценообразование на их услуги;
6. коммерческая направленность деятельности физкультурных и спортивных организаций.

Спортивный менеджмент развивается и имеет несколько направлений, например, спортивный туризм, индустрия спортивных товаров, администрирование в области

спорта, спортивная экономика.

Становление спортивного менеджмента происходит по трем основным направлениям:

1. использование опыта и профессиональных кадров спортивных деятелей советской эпохи;
2. привлечение руководителей из смежных сфер или абсолютно иных профессиональных групп;
3. подготовка новых кадров, на основе современной управленческой базы.

Однако стоит заметить, что спортивный менеджмент в России находится на начальном этапе своего развития, это подтверждается наличием, например, низкий уровень квалификации менеджеров, отсутствие социальной ответственности бизнеса, частая смена управленческих кадров, что в итоге не позволяет достичь поставленных целей.

Все это свидетельствует о необходимости дальнейшего изучения спортивного менеджмента как общественного института.

Становление рыночных отношений в России потребовало нового подхода в сфере управления. Изменения коснулись не только научно-методологических основ, но и практической направленности, которая выразилась в формировании экономических предпосылок становления института спортивного менеджмента в России.

Рассмотрение эволюции форм и способов управления физической культурой и спортом в России дает нам исходный материал для установления определенных закономерностей и тенденций. Долгие годы государство и общество опытным путем нащупывали те управленческие конструкции, которые в наибольшей степени отвечали поставленным задачам по совершенствованию деятельности институтов спорта и двигательной активности в стране.

Учитывая то обстоятельство, что СССР был первым в мире государством с особым укладом общественной жизни и политического устройства, построенном на социалистических принципах, заимствовать чей-либо опыт в части наилучшего построения управленческих структур в физкультуре и спорте мы не могли. Приходилось опираться только на собственный опыт, теоретические и идеологические установки, которые были руководящими на данном историческом отрезке.

Полярно противоположная политическая организация общества и государственных институтов дала миру богатейший опыт и материал для анализа достоинств и недостатков советской организации спорта, его успехов и неудач, как в плане развития большого спорта, так и массовой физической культуры. Отрабатывая и неустанно совершенствуя советскую модель управления физкультурой и спортом, мы, в конечном счете, оказались в сложном положении, когда в начале 1990-х годов СССР распался на отдельные государства, а Россия вступила на путь рыночных преобразований.

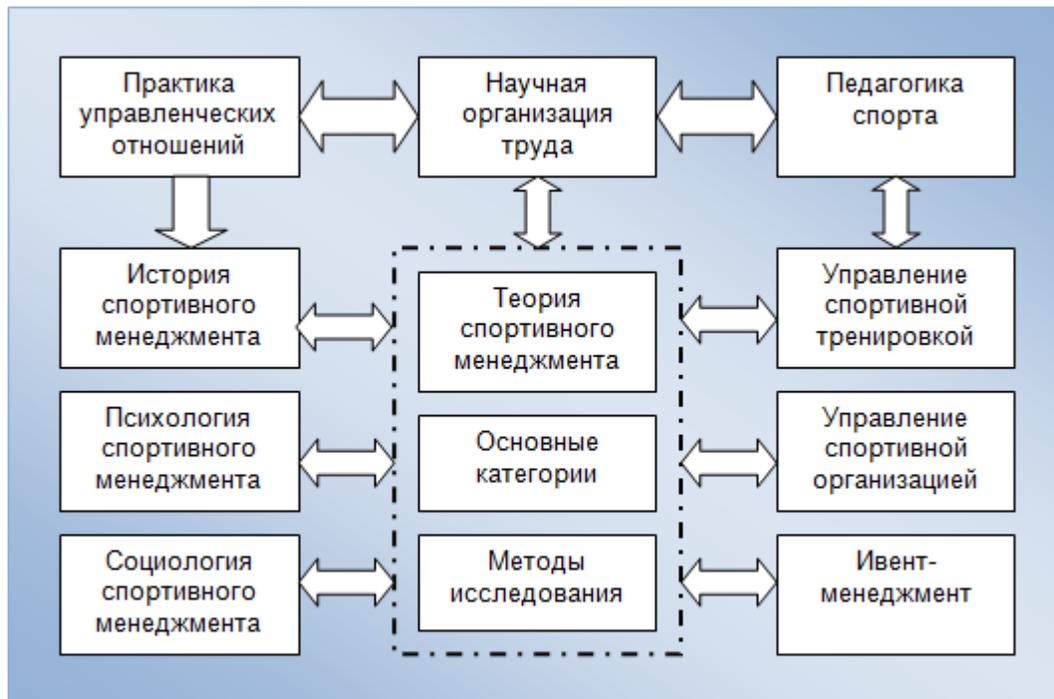
Нерыночная, по своей сути, физкультурно-спортивная система страны, с ее особыми управленческими моделями и институтами, столкнулась с весьма сложными научными и практическими проблемами реорганизации всей спортивной отрасли. Существовавшие на тот момент кадровые, организационные, финансовые, правовые и информационные ресурсы принадлежали иному времени и другой политической системе. Изменились моральные и экономические ценности спортсменов, тренеров, болельщиков. Стала быстро набирать силу сфера физкультурно-спортивного бизнеса в лице фитнес-клубов, профессиональных спортивных объединений, команд и лиг. Тогда же, в начале 1990-х годов, появляется первое российское законодательство о физкультуре и спорте.

Все эти процессы потребовали иных подходов от ученых и практиков в части управления спортом на всех уровнях. Однако ни научная, ни образовательная система России не были готовы к такой радикальной смене физкультурно-спортивной парадигмы. Для выработки новых управленческих теорий и концепций требовалась активная работа лучших умов страны, конкуренция научных школ и концепций. Для реализации столь объемной задачи требовались достаточные финансовые и научные ресурсы. Ситуация сложилась таким образом, что они предоставлены не были, в результате чего развитие спортивного менеджмента как науки сильно затормозилось. Физкультурно-спортивная система в стране продолжала развиваться по методу проб и ошибок.

Отдельные инициативные исследования в нашей стране некоторыми учеными все-таки проводились. Не буду перечислять фамилии и разработки коллег, чтобы кого-то не пропустить. Однако стоит оговориться, что таковых ученых в нашей стране и странах ближнего зарубежья едва ли наберется более двух десятков. Это, естественно, очень малая величина.

Классификацию дисциплин, входящих в спортивный менеджмент, целесообразно начать с истории спортивного менеджмента, которая описывает хронологию

становления управленческих отношений в сфере физической культуры и спорта, фиксирует факты и события, устанавливает их причины и закономерности (см. рис.2).



**Рис.2. Спортивный менеджмент в системе гуманитарных наук.**

История спортивного менеджмента прокладывает дорогу другим наукам смежного с управлением характера – социологии и психологии менеджмента, правовым основам управления физкультурой и спорта, спортивному самоуправлению, менеджменту спортивного события и ряду других дисциплин.

Рассматривая в качестве предмета исследования тот или иной фрагмент действительности, каждая из отмеченных наук вычленяет свойственные ей атрибуты управленческих отношений, создает новое видение проблемы сквозь призму собственного инструментария.

Спортивный менеджмент, как комплексная наука, базируется на многих дисциплинах, балансируя на них, словно эквилибрист, удерживающий в равновесии себя и неустойчивые опорные элементы. Именно поэтому, из-за большой сложности и многогранности, спортивный менеджмент часто рассматривают не только как науку, но и как мастерство, искусство учета большого числа переменных факторов при принятии управленческих решений.

Все знать и уметь одному человеку невозможно. Всегда кто-то знает ту или иную сторону проблемы лучше, видит ее в ином свете, в преломлении личного опыта и наработанной практики. Использовать в полной мере опыт и знания специалистов из разных областей, собрать их в единую команду, сформировать целостный и эффективный механизм – вот главная задача спортивного менеджера. Из описанного нами подхода логично вытекает определение спортивного менеджмента как науки и практического инструментария. *Спортивный менеджмент – это наука и мастерство руководителя из сферы физкультурно-спортивных отношений решать поставленные задачи с помощью других людей и вспомогательных средств.*

С точки зрения постановки целей и выбора средств их реализации спортивный менеджмент является гуманитарной наукой, которой изначально присущ нормативный подход. Это означает, что процедура таргетинга (выбора целей) связана с *нормами* о правильном, должном положении дел, существующих в сознании политических руководителей и преобладающих массах населения. Например, выше нами были затронуты различные нормативные установки в области спортивного менеджмента, опирающиеся на те или иные философские и идеологические концепции. Представители «эстетического» направления видели развитие спорта в стране как двигательную активность, тесно связанную с пропагандой труда. Физическая культура в стране, в соответствии с целями такой доктрины, должна опираться на гимнастику и «нетяжелые» виды спорта. Красочным парадом физкультурников и прославлению трудовых движений в эстетическом виде должно уделяться особое внимание.

Другая концепция спортивного менеджмента – развитие профессионального спорта под видом любительского (т.н. *государственное любительство*) – получила распространение в нашей стране после серии игр отечественных клубов с баскскими футболистами в 1937 году. Цели и идеология управления спортом здесь совершенно другие – показать миру превосходство социалистической системы – в том числе, и в спортивных достижениях. Причем сделать это так, чтобы все считали, что высокие достижения демонстрируют спортсмены-любители, но никак не профессионалы, с их неприемлемыми рыночными принципами.

Так же как и в других науках, в спортивном менеджменте имеется свой категориальный аппарат, в который входят такие наиболее общие понятия, как «спортивное событие», «государственное управление физкультурой и спортом», «управление спортивной организацией», «управление спортсооружением», «Самоуправление», «управление тренировочным процессом» и т.д. Анализ той или

иной категории порождает соответствующую науку, входящую в комплекс дисциплин спортивного менеджмента.

## 1.2. Виды киберспортивных организаций.

Киберспорт цветёт и пахнет, а в разряд киберспортивных дисциплин попадает все больше популярных проектов самых разных жанров и направлений. В этой статье мы собрали топ киберспортивных игр на ПК.

### 10. Playerunknown's Battlegrounds



До киберспортивной популярности Dota 2 и League of Legends Playerunknown's Battlegrounds ещё далеко, но игра сделала первые шаги в этом направлении еще в мае 2017 года. Тогда студия Bluehole и создатель игры Брендан Грин провели первый благотворительный чемпионат по PUBG, который собрал 128 известных стримеров. Более крупный турнир по игре с призовым фондом 350 тысяч долларов провели уже в августе 2017 года в рамках выставки GamesCom. Свои составы по Playerunknown's Battlegrounds имеют известные киберспортивные команды Team Spirit, Team SoloMid, Luminosity Gaming, M19, Cloud 9 и Team Liquid.

## 9. Tom Clancy's Rainbow Six Siege



Киберспортивные соревнования по Tom Clancy's Rainbow Six Siege начались в 2016 году с открытия турнирной платформы ESL. С тех пор каждый год проходят три сезона Pro League, где собираются команды со всего мира. Призовой фонд первого из них составлял 50 тысяч долларов США. Сейчас сумма призовых выплат увеличилась до 167 тысяч. А в феврале этого года прошел первый мировой чемпионат Six Invitational 2018, где разыграли уже 500 тысяч долларов США.

Сильные команды по Tom Clancy's Rainbow Six Siege есть у команд PENTA Sports, Team Vitality, ENCE, Millenium, Flipsid3 Tactics и Team Orbit. Геймеры из СНГ никаких значимых достижений в этой дисциплине пока не показали. Самым сильным составом считается команда Room Factory

## 8. Paladins



Молодой мультяшный шутер Paladins от студии Hi-Rez ринулся в киберспорт сразу же после официального выхода в 2016 году. Международные турниры по этой дисциплине проходили на фестивалях DreamHack и захватили все континенты. Сначала призовой фонд турниров составлял 100 тысяч долларов США, но в 2017 году, с запуском Paladins Global Series, его увеличили до 350 тысяч долларов.

С лета прошлого года Hi-Rez Studios сотрудничает с киберспортивной ассоциацией WESA. Сразу же после этого по всему миру открылись лиги Paladins, а свои составы по этой игре собрали Fnatic, G2 Esports, SK Gaming, Natus Vincere и Virtus. pro. В январе 2018 года, в рамках выставки Hi-Rez Expo, прошел первый Чемпионат Мира Paladins World Championship. Его победителями стала команда NaVi. Они забрали 80 тысяч долларов из общего призового фонда в 200 тысяч долларов.

## 7. Quake Champions



Переосмысленный мультиплеерный шутер Quake Champions от легендарной студии id Software начал свой путь в киберспорт еще на стадии бета-тестов. Первый турнир 125 FPS Sunday Cup прошел уже в июне 2017 года. В это время Quake Champions два месяца как находился в открытом бета-тесте. Победителем первого чемпионата стал белорус Алексей Сурпер Янушевский. А уже в августе того же года, на выставке QuakeCon 2017 состоялся первый Чемпионат Мира Quake World Championship 2017. Призовой фонд соревнования составил 1 млн долларов. Победителем стал еще один геймер из Белоруссии Никита «clawz» Марчинский. Он увез домой 100 тысяч долларов США. Есть еще командные противостояние. Большинство действующих игроков Quake Champions играют за известные киберспортивные команды. Свои составы уже есть у TeamLiquid, Natus Vincere и Virtus. pro.

## 6. Call of Duty



В киберспорт серия Call of Duty вышла вместе с Dota 2 в 2011 году, когда по этой дисциплине прошел первый The International с призовым фондом 1 млн долларов США. В этом же году прошел еще один крупный чемпионат Call of Duty Championship. Мировые чемпионаты по CoD проходят по сей день, но их призовой фонд не вырастает больше 1,5 млн долларов.

Вместе с главным чемпионатом, по Call of Duty проходит серия турниров Call of Duty World League. Тут призы колеблются от 200 до 700 тысяч долларов, а сами турниры проводятся на PS4. Среди сильных мировых составов по Call of Duty выделяются OpTic Gaming, Team EnVyUs, Splyce, Luminosity Gaming, FaZe Clan и compLexity Gaming.

## 5. Hearthstone



ККИ Hearthstone записалась в киберспорт с момента своего выхода в 2014 году. По игре проводятся ежегодные чемпионаты мира (Hearthstone World Championship), региональные лиги и турниры от известных и не очень спонсоров. Призовой фонд чемпионата мира 2017 года составил 1 млн долларов США. Денежные призы многочисленных лиг и турниров по Hearthstone тоже не малы. Минимальная награда составляет 10 тысяч долларов, а призовой фонд некоторых спонсорских чемпионатов доходит до 200, 300 и даже 350 тысяч долларов США. Это больше чем у официальных чемпионатов некоторых игр, упомянутых выше. В числе фаворитов Hearthstone числятся российские игроки Павел «Pavel» Бельтюков и Алексей «ShtanUdachi» Барсуков. Хорошо играют в эту ККИ американцы и европейцы.

#### 4. FIFA



Футбольный симулятор FIFA тоже отлично себя чувствует на киберспортивной арене. Турниры по FIFA проходят настолько давно, что игра была одной из немногих дисциплин на первом международном киберспортивном турнире World Cyber Games.

Сейчас FIFA входит в топ игр мира по киберспорту. Дошло до того, что настоящие футбольные клубы привлекают киберспортсменов, которые представляют команды на мировых киберчемпионатах. Первыми в этом деле стали французский клуб «ПСЖ», а также итальянская «Рома». Теперь свой профессиональный игрок в FIFA есть у каждого именитого клуба. Мода дошла и до России, где в 2017 прошел первый Кубок РФПЛ по киберфутболу. В нем участвовали 16 команд, а чемпионом стал игрок ЦСКА Андрей «Timon» Гурьев. А в марте того же года в Казани начался первый чемпионат РФПЛ по киберфутболу.

### 3. League of Legends



MOBA League of Legends, детище студии Riot Games, считается самой популярной киберспортивной дисциплиной в мире. Количество геймеров, которых тут называют «призывателями» уже давно перевалило за 100 млн человек. Но по деньгам, которые можно заработать на чемпионатах и лигах, проект значительно уступает Dota 2.

Помимо официального ЧМ по League of Legends — League of Legends World Championship, который проходит ежегодно с 2011 года, тут есть Континентальная лига, где отбираются участники на ЧМ. Призовой фонд первого Чемпионата мира составил 100 тысяч долларов США. В 2017 году он достиг 4,6 млн. В сравнении с The International по Dota 2 это гроши, но если учесть другие киберспортивные игры, то это большие деньги.

## 2. Counter-Strike: Global Offensive



Counter-Strike: Global Offensive — одна из самых популярных киберспортивных игр. Благодаря своей давней истории и прошлым играм серии, CS: GO привлекает не только школьников и студентов, но и геймеров под 30 и старше.

По Counter-Strike: Global Offensive проходит много турниров, лиг и чемпионатов. Главным из них считается World Electronic Sports Games. В 2017 году его призовой фонд составил 1,5 млн долларов США. Кроме него из крупных чемпионатов выделяются Intel Extreme Masters World Championship, где разыгрывают полмиллиона долларов. Не стоит забывать о европейской киберспортивной лиге Electronic Sports League, SL i-League StarSeries, ELEAGUE Major и десятках мелких спонсорских лиг.

В CS: GO часто рулят команды из стран СНГ. В фаворитах украинская Natus Vincere и российская Virtus.pro. Последний ЧМ взяли шведы из команды fnatic. Они получили 800 тысяч долларов. В 2017 году российская сборная Russian Forces выиграла WESG 2017 среди женщин.

1. Dota 2



У Dota 2 не самое большое игровое комьюнити, зато самые крупный призы за Чемпионат мира. Первый мировой турнир по Dota 2 провели в 2011 году. Чемпионом The International 2011 стал легендарный состав украинской команды NAVI. Призовой фонд того чемпионата составил 1,6 млн долларов. Тогда и сейчас ЧМ по Dota 2 разыгрывают самые большие деньги во всем киберспорте, а сумма призов растет бешеными темпами. Так, призовой фонд The International 2017 составил 23 миллиона долларов США. Команда-победитель, в 2017 году это была Team Liquid, увезла домой впечатляющие 10,8 млн долларов США. Серебряный призер, состав Newbee, забрал 3,9 млн долларов. Эта сумма в разы превышает деньги, которые зарабатывают победители других киберспортивных игр за год, а то и пару лет.

### **1.3. Особенности управления спортивными организациями.**

Спортивный менеджмент – это теория и практика эффективного управления организациями физкультурно-спортивной направленности в современных рыночных условиях.

Перестройка системы экономической и социальной сферы с учетом рыночных отношений сказывается в положении и деятельности физкультурно-спортивных организаций. Действуя в условиях смешанной экономики и либерализации социальных отношений, физкультурно-спортивные организации заинтересованы сформировать у себя такую систему менеджмента, которая обеспечивает высокую эффективность деятельности, возможности развития, устойчивое положение на рынке. Самостоятельность физкультурно-спортивной организации в условиях рынка приводит к усложнению характера выполняемых организационно-управленческих работ, к интенсификации и увеличению объема деятельности руководящего персонала как непосредственно внутри организации, так и во внешней среде.

Цель - генеральный императив действий, описывающий будущее состояние или процесс как объект, желаемый для достижения. Как правило, цель ставится не одна, а в группе с многими другими (система целей). Соответственно возникает проблема их взаимодействия на одном уровне (горизонтальные связи) и по иерархии (вертикальные).

спортивный менеджмент физкультурный управление

### **Нормативные требования к управлению**

Важной задачей управления спортивной организацией является определение ее политики деятельности. Это совокупность всех нормативных требований и способов их осуществления.

Нормативные требования к управлению включают:

- принципы предпринимательской деятельности;
- основные цели, объекты, сферы деятельности;
- требования к ее организации.

Основные принципы предпринимательской деятельности:

- четкое представление смысла предпринимательской деятельности;
- отношение менеджеров к участникам предпринимательской деятельности (например, готовность нести ответственность за работников организации)
- отношение к окружающей среде

- восприимчивость к НТП;
- готовность к риску.

## **Спортивная организация в целом**

Спортивная организация — организация, осуществляющая деятельность в области спорта, целью которой является подготовка спортсменов, проведение спортивных мероприятий, образование или другой вид деятельности, связанной со спортом.

Термин «Спортивная организация» включает в себя определение широкого круга общественных и коммерческих структур, и юридическое толкование этого термина может различаться в разных странах. Например, определение «Физкультурно-спортивная организация» на территории Российской Федерации устанавливаются Федеральным законом от 29 апреля 1999 г. #80-ФЗ: «О физической культуре и спорте в Российской Федерации»

Виды спортивных организаций.

Точной классификации спортивных организаций не существует, можно только условно разделить их виды по типу объединения или внутренней административно-организационной структуре. Но следует учесть, что схожие по внутренней организации, они могут иметь разные названия.

Первичные спортивные организации:

- Спортивные секции;
- Спортивные кружки;
- Спортивные клубы;
- Спортивные школы.

Спортивные объединения

На основе первичных организаций исторически складывались более крупные организации, призванные улучшить эффективность, организационно-методическое или коммерческое руководство.

- Спортивное общество;
- Спортивная ассоциация;

- Спортивная федерация;
- Спортивный союз;
- Спортивное объединение;
- Спортивная конфедерация;
- Спортивная лига;
- Спортивный комитет.

### **Субъекты физической культуры и спорта в Российской Федерации**

К субъектам физической культуры и спорта в Российской Федерации относятся:

- 1) физкультурно-спортивные организации, в том числе физкультурно-спортивные общества, спортивно-технические общества, спортивные клубы, центры спортивной подготовки, спортивные федерации, а также общественно-государственные организации, организующие соревнования по военно-прикладным и служебно-прикладным видам спорта;
- 2) образовательные учреждения, осуществляющие деятельность в области физической культуры и спорта;
- 3) оборонные спортивно-технические организации;
- 4) научные организации, осуществляющие исследования в области физической культуры и спорта;
- 5) Олимпийский комитет России;
- 6) Паралимпийский комитет России;
- 7) Сурдлимпийский комитет России;
- 8) Специальная олимпиада России;
- 9) федеральный орган исполнительной власти в области физической культуры и спорта, органы исполнительной власти субъектов Российской Федерации, органы местного самоуправления, подведомственные этим органам организации;

- 10) федеральные органы исполнительной власти, осуществляющие руководство развитием военно-прикладных и служебно-прикладных видов спорта;
- 11) профессиональные союзы в области физической культуры и спорта;
- 12) граждане, занимающиеся физической культурой, спортсмены и их коллективы (спортивные команды), спортивные судьи, тренеры и иные специалисты в области физической культуры и спорта в соответствии с перечнем таких специалистов, утвержденным федеральным органом исполнительной власти в области физической культуры и спорта.

### **Основные принципы законодательства о физической культуре и спорте**

Законодательство о физической культуре и спорте основывается на следующих принципах:

- 1) обеспечение права каждого на свободный доступ к физической культуре и спорту как к необходимым условиям развития физических, интеллектуальных и нравственных способностей личности, права на занятия физической культурой и спортом для всех категорий граждан и групп населения;
- 2) единство нормативной правовой базы в области физической культуры и спорта на всей территории Российской Федерации;
- 3) сочетание государственного регулирования отношений в области физической культуры и спорта с саморегулированием таких отношений субъектами физической культуры и спорта;
- 4) установление государственных гарантий прав граждан в области физической культуры и спорта;
- 5) запрет на дискриминацию и насилие в области физической культуры и спорта;
- 6) обеспечение безопасности жизни и здоровья лиц, занимающихся физической культурой и спортом, а также участников и зрителей физкультурных мероприятий и спортивных мероприятий;
- 7) соблюдение международных договоров Российской Федерации в области физической культуры и спорта;
- 8) содействие развитию физической культуры и спорта инвалидов, лиц с ограниченными возможностями здоровья и других групп населения, нуждающихся

в повышенной социальной защите;

9) взаимодействие федерального органа исполнительной власти, осуществляющего функции по проведению государственной политики, нормативно-правовому регулированию, оказанию государственных услуг (включая противодействие применению допинга) и управлению государственным имуществом в сфере физической культуры и спорта (далее - федеральный орган исполнительной власти в области физической культуры и спорта), органов исполнительной власти субъектов Российской Федерации, органов местного самоуправления со спортивными федерациями;

10) непрерывность и преемственность физического воспитания граждан, относящихся к различным возрастным группам;

11) содействие развитию всех видов и составных частей спорта с учетом уникальности спорта, его социальной и образовательной функций, а также специфики его структуры, основанной на добровольной деятельности его субъектов.

## **Глава 2. Анализ деятельности спортивной организации на примере Natus Vincere.**

### **2.1. Общая характеристика спортивной организации.**

Карьера

Чтобы стать профессиональным киберспортсменом, нужно для начала рвать тех, с кем играешь на любительском уровне. Если ты король среди друзей, чувствуешь задатки – можно переходить на другой левел. Главный задаток – время реакции, которое измеряется на специальном приборе. У хорошо задроченного киберспортсмена – 0,13-0,15 секунды. Если изначально – 0,18-0,2 секунды, это нормальный результат, с него можно продвигаться. Путь киберспортсмена не поход в какую-то секцию, как в других видах спорта. Люди, которые хотят стать профессиональными игроками, садятся и задрачивают 10-12 часов в день. Чтобы стать киберспортсменом, нужно быть геймером. Если ты не любишь компьютерные

игры, ничего не выйдет. Это нельзя рассматривать как работу.

## Россия

У нас больше всего в мире игроков в «Доту», но нормальных команд, состоящих только из русских игроков, нет. Можно долго рассуждать, почему так, но я назову одну причину. Чтобы стать крутым киберспортсменом, нужно тренироваться безумное количество времени. Когда ты играешь во что-то больше 5 часов, тебе надоедает и тебе нужно заставлять себя играть. Русским это дается тяжело.

Даже на Украине с киберспортом все гораздо лучше в плане результатов. Наверное, это связано с менталитетом.

## команды

Скандалы случаются постоянно. Несколько лет назад в одной украинско-русской команде по «Доте» играл Ярослав Кузнецов, у него была рыжая девушка. В команду пришел Сергей Брагин и сказал, что продолжит за нее играть, только если Кузнецова там не будет. Ярослав ушел, его рыжая девушка сбежала к Брагину, а их команда отсосала на International – заняла последнее место. Естественно, потом все помирились, а девушка вернулась к Кузнецову. На самом деле, Ярослав объективно никогда играть не умел. Сейчас он работает аналитиком: после турниров разбирает игры. Кто-то это даже смотрит.

## Оборудование

Обязательность дорогих девайсов – миф. Можно играть самой обычной мышкой за 500 рублей и быть в топе. Главные показатели мыши – высокий DPI и правильная частота, чтобы курсор плавно ездил по экрану.

Безусловно, если у тебя топовое оборудование, ты сможешь играть лучше. Нормальная механическая клавиатура стоит от 4 тысяч рублей: если на мембранной будет 400-500 нажатий в минуту, то на механической задроты делают 800 нажатий в минуту. Мышь с флагманскими характеристиками стоит 3 тысячи рублей.

Лучшие игроки привозят на турниры свое оборудование. Сейчас они хотят еще и стулья свои привозить – на соревнованиях часто дают какое-то неудобное дерьмо. Поэтому стул – тоже часть экипировки.

## Локации

Раньше в «Доте» все проводилось в мелких учреждениях. В Киеве был компьютерный клуб, в Польше – отель, народу было немного. Единственный турнир, который собирал людей, – тот самый International. Его проводили в оперном театре в Сиэтле. Сейчас этот турнир перенесли на баскетбольный стадион «Ки-Арена».

Год назад в «Доте» появилось очень много денег – это топ-дисциплина по баблу. Недавно был турнир, который проводили на «Коммерцбанк-Арене» во Франкфурте. 60-тысячник не заполнился, но половина мест была забита.

## Система

Valve не спонсирует «Доту» напрямую – деньги дают сами люди, посетители турниров. Человек покупает билет, а часть денег с продажи попадает в призовой фонд. При этом зрителю достается не только проходка на турнир, но и внутриигровые шмотки. Билет стоит всего 10 долларов.

## Counter-Strike

Турниры по «Контре» проводятся до четырех раз в год, на каждом призовой фонд – 250 тысяч долларов. Плюс еще много мелких соревнований. В Counter-Strike люди зарабатывают на трансляциях – часто это даже основной заработок. Была история про польского игрока с ником Паша Бицепс. Он стримил 3 месяца подряд, потом смотрит, а ему какой-то парень из Эмиратов скинул сначала 10 тысяч долларов, через 10 минут еще 10 тысяч, а потом 5 тысяч долларов. И вот так ему подвалило 25 тысяч за полчаса. У него были финансовые проблемы, он даже расплакался от счастья во время стрима.

## Зарплаты

Здесь все зависит от дисциплины. В «Лиге легенд» хороший корейский киберспортсмен зарабатывает 7-8 тысяч долларов в месяц. Европейский – 2-3 тысячи долларов. Но не потому, что в Европе меньше платят, а потому, что здесь мало топовых команд. В США – около 5 тысяч долларов. В России – 1,5 тысячи долларов

Фишка киберспорта в том, что твоя зарплата – только часть заработка. Во-первых, ты можешь стримить и зарабатывать гораздо больше. Во-вторых, ты можешь выигрывать турниры: если в футболе призовые игрокам не идут, то тут все иначе. От 50 до 100 процентов призового фонда уходит игрокам.

## Завершение карьеры

Средний возраст киберспортсмена – 22-23 года. Обычно карьера дотера завершается в 25-26 лет – это тот возраст, когда время реакции ухудшается и тебя обыгрывают надроченные школьники: например, сейчас пакистанский парень в 16 лет попал в очень сильную американскую команду EG.

Там, где от реакции ничего не зависит, можно поиграть на топ-уровне и в 30-35 лет.

Потом у игроков два варианта – стать либо комментаторами, либо стримерами. Как правило, выбирают второе. У тебя изначально есть аудитория, ты получаешь с нее деньги: с донатов, рекламы и подписок на сервисах трансляций. Для большинства киберспортсменов стримерство оказывается даже более выгодным, чем участие в турнирах: если занимаешь не первые места, много денег тебе не достанется.

Еще можно стать тренером, но их очень мало. Из 16 топовых команд только в четырех есть тренеры. Не считая китайцев, у которых роль тренера сводится к фразе: «Вставай от компьютера, тебе нужно зарядку делать». Тренеру совершенно не нужно быть хорошим игроком в плане реакции: он просто подсказывает основным спортсменам. Правда, почти на всех крупных турнирах это запрещено.

## 2.2. Организационная структура Natus Vincere и спонсоры.

**ROXY\_R Ксения Бежанова**

МЕНЕДЖЕР ПО РАБОТЕ С ПАРТНЕРАМИ

**LEBA\_X Валерия Хегай**

МЕНЕДЖЕР КОМАНДЫ PUBG

**UGINE вгений Ерофеев**

МЕНЕДЖЕР КОМАНДЫ CS:GO

**Дмитрий Кудинов**

ДИРЕКТОР ПО МАРКЕТИНГУ

**HARISPILTON Евгений Золотарев**

ГЕНЕРАЛЬНЫЙ МЕНЕДЖЕР

**KANE Михаил Благин**

ТРЕНЕР КОМАНДЫ CS:GO

**ACID BURN Максим Осипов**

МЕНЕДЖЕР ПО РАБОТЕ С ПАРТНЕРАМИ

**N1GHTEND Ярослав Клочко**

МЕНЕДЖЕР КОМАНДЫ PALADINS

**CAFFИ горь Сидоренко**

МЕНЕДЖЕР КОМАНДЫ DOTA 2

**MESS Александр Харченко**

РУКОВОДИТЕЛЬ МЕДИА ОТДЕЛА

**ZEROGRAVITY Александр Кохановский**

ОСНОВАТЕЛЬ

**ппцук**

**ТИТУЛЬНЫЙ ПАРТНЕР  GG.BET**

GG.BET – самая простая и удобная платформа для всех видов геймерских ставок, которые ты найдешь в сети. Здесь можно нормально преуспеть, если ты, конечно, шаришь в играх. Приятный интерфейс, выгодные коэффициенты и удобная платежная система – вот что отличает эту платформу от конкурентов. Ищешь простой способ зарабатывать на киберспорте?! Тогда быстрее заходи и регистрируйся на GG.BET.

**ГЕНЕРАЛЬНЫЙ ПАРТНЕР  MONSTER**

Теперь ты знаешь, почему игрокам NAVI так нравится Monster Energy. Просто сделай глоток, и ты сразу все поймешь. Банка Monster вдвое мощнее, чем обычный

энергетик. И именно по этой причине Monster называют самым злым энергетическим напитком на планете! И хотя он мощно ударяет, вкус у него мягкий и приятный. Тебе понравится.

## HYPERX

Спортсмены всегда с большой ответственностью подходят к выбору экипировки, что уж говорить о профессиональных геймерах: у нас всё должно работать на победу! Поэтому, мы выбираем девайсы HyperX: гарнитур, клавиатур, модули памяти, накопители, а с недавнего времени и геймерские мышки с ковриками.

## OMEN BY HP

«Быстрее, мощнее, агрессивнее!». Именно так бы звучал олимпийский девиз, если бы его придумали ребята из OMEN – игровой бренд, который занимается разработкой техники для геймеров. Игровые устройства OMEN by HP, прежде всего, для тех, кто не готов довольствоваться малым: если настольные ПК – то самые современные, если игровые ноутбуки – то самые производительные!

## DXRACER

Усаживайся поудобнее, играй – и выигрывай. Геймерские кресла DXRacer спроектированы таким образом, чтобы ничего не отвлекало тебя от игры. Ребята из DXRacer знают, что делают. Ведь много лет назад они начинали с производства кресел для гоночных автомобилей. Так что DXRacer – это потрясающий дизайн и комфорт без компромиссов. Добавь к этому качество высокого класса, и ты поймешь, почему их считают лидерами.

## FRAGSTORE

Хочешь быть в стиле NA`VI? Значит, тебе сюда. Ведь Fragstore – новый официальный партнер NA`VI по продаже брендированных вещей. Смело заказывай здесь футболки, худи, наушники, коврики и кепки от любимой команды. Да и не только это. В общем, заходи на Fragstore и выбирай. Привычное качество и надежная доставка – гарантированы! А совсем скоро у Fragstore появятся потрясающие новинки от NA`VI, так что не забывай сюда заглядывать время от времени.

## ЗОНА51

Магазин ЗОНА 51 является местом, где посетители смогут найти наиболее актуальные и интересные предложения рынка компьютерной техники. В основе широчайшего ассортимента положены в первую очередь товары для геймеров и компьютерных энтузиастов. В магазине ЗОНА 51 всемирно известные геймерские бренды представлены наиболее полно. Любой профессиональный геймер или тот, кто только собирается им стать, сможет из широкого ассортимента магазина выбрать соответствующую экипировку.

## NEWZOO

Newzoo — ведущая мировая компания, которая занимается маркетинговыми исследованиями рынка игр и тенденциями, которые в нём наблюдаются, финансовой аналитикой, прогнозированием доходов и изучением поведения потребителей, а также предоставляет решения, связанные с моделированием данных, и услуги прогностической аналитики. Стратегическая цель сотрудничества Natus Vincere и Newzoo — сделать правила функционирования киберспортивной индустрии прозрачнее, улучшить понимание игроками рынка текущих трендов и таким образом развивать киберспорт во всем мире.

## NVIDIA

Компания NVIDIA – в авангарде сверхпроизводительных вычислений, которые предпочитают самые требовательные юзеры в мире: ученые, дизайнеры, художники и геймеры. Впечатляющие масштабы игрового рынка и постоянная потребность во все более качественной 3D-графике вдохновили NVIDIA на то, чтобы превратить GPU в настоящий «мозг компьютера» – на пересечении виртуальной реальности, сверхпроизводительных вычислений и искусственного интеллекта.

## **Список литературы:**

<https://cubiq.ru/kibersportivnye-igry/>

<https://novainfo.ru/article/14006>

[https://www.eurosport.ru/e-sports/story\\_sto4815699.shtml](https://www.eurosport.ru/e-sports/story_sto4815699.shtml)

<https://navi.gg/navi/partners/>

[https://www.instagram.com/natus\\_vincere\\_official/](https://www.instagram.com/natus_vincere_official/)

<https://navi.gg/navi/staff/>

<https://navi.gg/navi/players/>

<https://www.youtube.com/user/zeuscyberschool>

<https://www.youtube.com/watch?v=XIM5hKhondY>

<https://navi.gg/events/tourney/>

<https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%B8%D0%B1%D0%B5%D1%80%D1%81%D0%BF%D>

[https://ru.wikipedia.org/wiki/Natus\\_Vincere](https://ru.wikipedia.org/wiki/Natus_Vincere)

<https://www.youtube.com/channel/UC5V-Uv0eUg0Fby0v13luULw>