

## **Содержание:**

### **Введение.**

Практика по получению первичных профессиональных умений и навыков является составной частью учебного процесса в Университете “Университет” и имеет важное значение в подготовке квалифицированного специалиста. Она направлена на закрепление и углубление полученных знаний и умений, полученных в процессе обучения.

Цель моего индивидуального задания провести анализ Университета “Университет”, получить новые профессиональные знания по выбранному мною направлению “Игровая индустрия и киберспорт”.

Задачи практики:

- провести анализ деятельности Университета “Университет”;
- составить подборку информативных актов в сфере игровой индустрии и киберспорта;
- провести описание наиболее узнаваемых фирм, специализирующихся на киберспорте.

**Московский финансово-промышленный  
Университет “Университет”**

Университет “Университет” - негосударственное высшее учебное заведение, основанное 28 июля 1995 года в России является негосударственным образовательным частным учреждением высшего образования “Московский финансово-промышленный университет “Университет”.

“Университет” была основана как МФПИ “Московский Финансово-промышленный институт”, получив лицензию образования Российской Федерации в 1995 году, а в 1999 году, пройдя государственную аккредитацию.

С 2001 года магистерские программы бизнес-школы университета имеют аккредитацию АМВА (Международная организация, основанная в 1967 году, занимающаяся аккредитацией бизнес-школ и программ MBA, аналогично американской AACSB и европейской EQUIS), всего аккредитация была пройдена 6 раз. Актуальный сертификат был получен в 2016 году.

В 2003 году ВУЗ стал членом Европейского фонда развития менеджмента под англоязычным названием “ Sinerghia“, однако в 2017 году был исключен из членов фонда.

В 2005 году МФПИ меняет название на “Московский Финансово-промышленная Академия” (МФПА), а в 2011 году на “Московский Финансово-промышленный Университет “Университет”. Полное название - Негосударственное образовательное частное учреждение высшего образования “Московский Финансово-промышленный Университет “Университет”.

В феврале 2016 года в “Синергию” была переведена часть студентов из лишившегося государственной аккредитации Московского Технологического Университета (МТИ).

В июле 2016 года Роспотребнадзор частично приостановил аккредитацию “Синергии” по направлению “Образование и педагогика”, но в 2017 году аккредитация была восстановлена.

С момента основания и до 2019 года ректором являлся доктор экономических наук, профессор, член-корреспондент Российской Академии образования Юрий Борисович Рубин.

С 2019 года ректором стал Васильев Артём Игоревич, ранее занимавший пост проректора.

Адрес местонахождения:

129090 Россия, г. Москва, ул. Мещанская, дом 9/14, стр.1

105318 Россия, г. Москва, ул. Измайловский вал, дом2

125190 Россия, г. Москва, ул. Ленинградский проспект, дом 80

корп. Г, Е, Ж.

Режим, график работы: ПН-ПТ: 8:30-22:10

СБ-ВСР: 10:00–20:20

Контактный телефон: +7(495)800-10-01

8(800)100-00-11

Наименование учредителя образовательной организации - ООО “Общество любителей коммерческих знаний”.

ФИО руководителя учредителя образовательной организации - Рубин Юрий Борисович

Адрес местонахождения учредителя: 105318 г. Москва, улица Измайловский вал, дом 2.

Контактный телефон +7(495)684-50-60

Адрес электронной почты [OOO-OIKZ@yandex.ru](mailto:OOO-OIKZ@yandex.ru).

В Университете “Университет” реализуются более 100 образовательных программ по всем уровням подготовки: колледж, бакалавриат, магистратура, аспирантура, бизнес-образование (МВА, профессиональная переподготовка, семинары и тренинги).

Среди преподавателей Университета “Университет” учёные с фундаментальным бэкграундом, известные предприниматели, бизнес-тренеры и эксперты высокого уровня в различных областях.

Факультеты Университета:

Факультет бизнеса

Факультет управления

Факультет экономики

Факультет информативных технологий

Факультет спортивного менеджмента

Факультет дизайна

Факультет рекламы

Факультет Интернета

Факультет event-менеджмента

Факультет театра, кино и ТВ

Факультет физической культуры

Юридический факультет

Факультет банковского дела

Факультет лингвистики

Факультет психологии

Факультет гостиничного и ресторанного бизнеса

Факультет игровой индустрии и киберспорта.

Формы обучения: очная, заочная, вечерняя, онлайн форма, выходного дня.

У университета есть бизнес-школа, филиалы в Омске, Черкесске, Элисте.

Подразделения Университета действуют более чем в 50 регионах России и странах СНГ. "Университет" развивает технологии обучения через Интернет и активно

пропагандирует перевод студентов из других ВУЗов, в том числе потерявших аккредитацию.

В университете создан Наблюдательный совет, главной задачей которого является помощь в эффективном взаимодействии с бизнес-сообществом. Тесное сотрудничество с компаниями-партнёрами позволяет готовить студентов в реальных экономических условиях, давать им знания и навыки, отвечающие требованиям современного рынка. Членами совета являются известные бизнесмены, учёные, политики, юристы, эксперты в области образования.

В 2012 году открыт филиал Университета “Университет” в Дубае (ОАЭ), являющийся единственной российской образовательной организацией, в которой проводится обучение бакалавров и магистров по специальностям “Экономика”, “Менеджмент” и “Информационные технологии”. Это первый российский ВУЗ, который вышел на рынок образования ОАЭ.

В 2015 году начало работу представительство Университета “Университет” в Тегеране (Иран), а в 2016 году было открыто представительство в Дамаске (Сирия). Академическими партнёрами выступают лучшие школы бизнеса Китая, Великобритании, Испании, Германии и США.

На базе Университета “Университет” в Москве работает Центр подготовки волонтеров для организации спортивных событий мирового уровня. В числе проведённых мероприятий Олимпийские зимние игры в Сочи 2014 года, Чемпионат мира по футболу в 2018 году. Уровень подготовки волонтеров в Центре подтверждён наградой “За значительный вклад в реализацию волонтерской программы “Сочи - 2014” и развитие волонтерского движения в РФ.

Университет является организатором ежегодного SGF (“Synergy Global Forum”) - форума для предпринимателей и топ-менеджеров. Это один из крупнейших в мире международных форумов в сфере образования.

На форуме в Нью-Йорке 28-29 октября 2017 года выступили: миллиардер Ричард Бренсон, главный редактор журнала “Forbs” Стивен Форбс, авторы бизнес-бестселлеров Малкольм Гладуэл и Нассим Талеб, основатель Википедии Джимми Уэлс, бывший глава General Electric Джек Уэлч, изобретатель и руководитель лаборатории по развитию Искусственного интеллекта компании Google Рей Курцвейл и другие успешные предприниматели.

Форум включал в себя персональные выступления спикеров и панельные дискуссии, посвящённые будущему развитию технологий. Организатор форума, исполнительный директор университета “Университет” Вадим Лобов подчеркнул, что в Нью-Йорке удалось собрать самый сильный в области бизнес-образования состав спикеров. Форум в Нью-Йорке стал первым в линейке глобальных форумов по всему миру.

Следующий форум прошёл в Москве. Основная тема форума трудности выбора, характера, предпринимательства, межличностных отношений. На сцене выступали Ник Вуйчич, Ричард Бренсон, Герман Грефф, Маршалл Голдсмит, Майк Тайсон и другие. Название форума оправдало себя. Университет — это эффект, получающийся при взаимодействии двух или более факторов, которые по отдельности не дают такого результата. На этом сошлись все спикеры и гости. Правильное взаимодействие друг с другом - основа современной российской экономики и благосостояния страны.

С 2015 года “Университет” является генеральным партнёром и сопродюсером Недели российского кино в Великобритании, где помимо кинопоказов проходят тематические мероприятия: творческие встречи с деятелями кинематографа, дискуссии, выставки и мастер-классы. Традиционная составляющая программы фестиваля - сбор средств для благотворительных фондов.

В 2013-2016 гг.. под эгидой Университета “Университет” были организованы гуманитарные экспедиции в Испанию, Германию, Польшу, Чехию, Сербию, Черногорию, Финляндию и другие страны. “Русские гуманитарные экспедиции” - серия мероприятий, направленных на продвижение русского языка и культуры в зарубежных странах, поддержка соотечественников, проживающих за рубежом, укреплению связей с русскоязычными диаспорами в странах “Старого света”.

В 2016 году, 2 октября в рамках празднования Дня Сухопутных войск в Москве при поддержке Министерства обороны России прошла масштабная военно-историческая реконструкция самой крупной битвы Первой мировой войны - Брусиловского прорыва. Организатором события выступил центр патриотического воспитания Университета “Университет”. Это важное памятное мероприятие, посвящённое столетию этого события.

В 2017 году была организована военно-историческая реконструкция “Штурм Берлина”, завершающего сражения Берлинской наступательной операции, которое определило судьбу всего мира. Это мероприятие было отмечено Международной

премией Eventex.

В парке “Пилигрим” в 2018 году на территории подмосковной усадьбы в Середниково состоялась военно-историческая реконструкция “Взятие Парижа”. Организатором также выступил Университет “Университет”. Зрители стали свидетелями схватки русской армии императора Александра 1 с войсками Наполеона Бонапарта.

С 2016 года Университет “Университет” начал проводить бизнес-форум национального значения Synergy Insight Forum. Главной целью форума было создание площадки, где стало возможным получение инсайтов (озарений) для бизнеса. Своими идеями на форумах делятся гуру предпринимательства, актёры, телеведущие, общественные деятели, бизнес-спикеры. Выступивший на прошедшем в 2018 году форуме Константин Хабенский перечислил свой гонорар (3000000 рублей) в собственный фонд, помогающий детям больным раком.

29-30 сентября 2017 года Университет и школа бизнеса “Университет” стали партнёрами образовательного форума “Трансформация”, организованного правительством Москвы. Это было уникальным событием для предпринимательского сообщества. Форум включал в себя 6 модулей: экспорт, стратегия и финансы, маркетинг, продажи, упаковка бизнеса, личная эффективность.

Также “Университет” стала партнёром при проведении образовательного форума “Трансформация-2. Выход за рубеж” 19-20 февраля 2018 года. В рамках форума прошли дискуссии, посвящённые ведению бизнеса в США, Китае, блокчейн-технологиям и трендам цифрового бизнеса. Цель форума - вывести бизнес в столице на новый уровень и сделать Москву экономическим центром мира.

29-30 мая 2018 года состоялся образовательный бизнес-форум “Трансформация-3. Цифровая экономика”. В ходе мероприятий форума представители московских и зарубежных высокотехнологичных компаний рассказали о новых разработках в области цифровых и ИТ технологий.

27 марта 2018 года Университет “Университет” провёл Synergy Woman Forum, на котором выступили женщины, добившиеся значительных результатов в различных сферах жизни. Главная цель форума было объединить на одной площадке успешных женщин, чтобы помочь реализовать потенциал и вдохновить на новые победы. На форуме выступили официальный представитель МИД РФ Мария Захарова, известный бизнес-тренер и общественный деятель Ирина Хакамада,

актриса Ингеборга Дапкунайте, и другие.

19-20 мая 2018 годы Университет “Университет” стал организатором форума Synergy Art Forum в центральном Манеже в Москве. На форуме выступили известные представители современного искусства, галеристы, работники сферы искусства из бизнес-сообщества. На этой масштабной коммуникационной площадке встретились представители разных полюсов арт-сообщества: новички и любители, постоянные посетители выставок, арт-критики и коллекционеры.

20-21 мая 2018 года Университет “Университет” провёл в Москве Synergy Digital Forum, посвящённый рабочим стратегиям, тактикам и инструментам онлайн-продвижения. Главная задача форума - дать каждому участнику представление о современном диджитал-маркетинге, познакомить с главными мировыми трендами в этой области и научить использовать актуальные приёмы для продвижения бизнеса в Интернете. Спикерами форума стали известные интернет-предприниматели и ведущие мировые специалисты в области привлечения трафика, повышения конверсии, email-контент-маркетинга. Это Йонас Кьелльберг (основатель iCloud, Skype), Авинаш Кошик (эксперт №1 в мире по веб-аналитике) и другие.

## **Важные информативные акты в сфере игровой индустрии и киберспорта.**

В российском правовом пространстве киберспорт представляет собой официально признанный вид спорта и, соответственно, находится в сфере регулирования законодательства о физкультуре и спорте и иных общих межотраслевых норм.

В соответствии со ст. 21 Закона о физкультуре и спорте Министерством спорта ведётся Всероссийский реестр видов спорта, в который включаются все официальные виды спорта и являющиеся их частью дисциплины.

Компьютерный спорт появился во всероссийском реестре в 2016 году, когда в соответствии с Приказом Министерства спорта РФ от 29.04.2016 № 470 был включен в раздел признанных видов спорта.

Приказом Министерства спорта РФ от 16.03.2017 № 183 компьютерный спорт переведен в категорию видов спорта, которые развиваются на общероссийском уровне, и тогда же в его составе были выделены первые четыре дисциплины: боевая арена, соревновательные головоломки, стратегия в реальном времени и технический симулятор.

Приказами Минспорта от 22.01.2018 N 49 и от 14.03.2019 № 199 компьютерный спорт был дополнен дисциплинами спортивный симулятор и файтинг соответственно.

Несмотря на то, что киберспорт очень популярен и приносит огромные доходы, а его развитие происходит в стремительном темпе, единственным актом специального регулирования этого вида спорта являются Правила компьютерного спорта (Приказ Министерства спорта России от 09.10.2017 № 881, принятый в пределах полномочий в соответствии с ч. 4 ст. 25 Закона о физкультуре и спорте и п. 2.2.21 Постановления Правительства РФ «О Министерстве спорта Российской Федерации»).

В силу прямого указания, Правила киберспорта должны применяться при проведении официальных соревнований киберспортсменов, и их требований должны придерживаться и организаторы соревнований, и их участники.

Правила состоят из общих положений, определяющих основные системы соревнований и способы их проведения, организационных положений о составе и технических характеристиках необходимого инвентаря и процедурных норм, регламентирующих порядок проведения соревнований в компьютерных играх как отдельного вида спорта и устанавливающих правила по отдельно взятым дисциплинам с учетом присущих им особенностей.

Интересно отметить, что, несмотря на произошедшие в сфере официального киберспорта изменения, с момента принятия Правил киберспорта в них не было внесено ни одной поправки.

В частности, до сих пор в п. 1.4 Правил числится всего четыре первоначальные дисциплины, хотя за последние полтора года получили признание еще два новых направления, и теперь их общее количество в реестре видов спорта достигло шести.

Соответственно среди специальных процедурных норм раздела IV общие правила спортивного симулятора и файтинга отсутствуют, и по большому счету эти две дисциплины не имеют нормативного правового регулирования.

Проведение официальных соревнований по компьютерному спорту всероссийского и межрегионального уровней регулируется положениями и регламентами, которые разрабатываются и утверждаются их организаторами с соблюдением требований общеотраслевого Приказа Министерства спорта от 01.08.2013 № 504.

Положение должно содержать общую информацию о соревновании, а именно:

- об организаторе киберспортивных соревнований;
- месте, сроках и расписании их проведения;
- информации об их финансировании;
- требованиях к участникам, порядке подачи заявок и условиях допуска, порядке подведения итогов и награждения, обеспечении безопасности на соревнованиях.

В отличие от Положения, регламент развивает и дополняет информацию, содержащуюся в Положении. В регламент включается перечень организаторов с указанием контактной информации для направления заявок, в нем распределяются права и обязанности между организаторами, приводятся конкретные меры безопасности и допинг-контроля, устанавливаются требования по медицинской помощи на турнире. Также в регламенте конкретизируется порядок финансирования из региональных и местных бюджетов и привлечения внебюджетных средств. В случае, если организаторами предусматриваются дополнительные награды, то они должны быть указаны в регламенте.

Например, состоявшийся в 2019 году в Москве Чемпионат России по компьютерному спорту регулировался Положением, утвержденным Министерством спорта и получившей в 2018 году аккредитацию Федерацией компьютерного спорта России, от 12.03.2019. Также данный чемпионат регулировался утвержденным решением Правления ФКС Регламентом, а по каждой игре на официальной странице чемпионата также были размещены технические правила.

Еще один пример: всероссийское киберспортивное соревнование между сборными вузов и колледжей проведено в соответствии с Положением о соревнованиях «Всероссийская киберспортивная студенческая лига сезон 2018-2019» и Регламентом, которые были утверждены решением Правления ФКС России,

оформленным протоколом № 134 от 13.09.2018.

При этом следует отметить, что Правила киберспорта не были официально опубликованы, а общие нормы законодательства о физкультуре и спорте, разработанные под традиционные физические соревнования, под киберспорт не адаптированы, а значит, адекватное правовое регулирование киберспортивных соревнований в России отсутствует.

Проблема отсутствия правового регулирования объективно существующих и непрестанно развивающихся общественных отношений по киберспортивным соревнованиям должна быть решена законодателем, и формированию правовой базы уже положено начало: совершенствование нормативно-правовой базы является одной из задач программы развития компьютерного спорта в России, утверждённой Приказом Министерства спорта РФ от 21.05.2018 N 468.

А пока подотрасль киберспортивного права только развивается, при проведении компьютерных соревнований необходимо соблюдать уже имеющиеся акты Минспорта и общие положения действующего законодательства, в частности:

1) учитывать нормы законодательства о физкультуре и спорте: например, когда официальное киберспортивное соревнование проводится в очном режиме, то есть с использованием помещения, необходимо обеспечить участникам соответствующий Постановлению Правительства N 353 от 18.04.2014 уровень безопасности;

2) учитывать особенности правового статуса несовершеннолетних. Если участие в кибертурнире предполагает внесение взносов, то дети могут принимать участие только с согласия взрослых. Данное требование связано с положениями ст. 26 и 28 ГК РФ, устанавливающих частичную дееспособность лиц, не достигших 18 лет.

Что касается официальных соревнований, то по Правилам киберспорта минимальный возраст участника соревнований составляет 14 лет, и у несовершеннолетних спортсменов запрашивается разрешение родителей (например, п. 4.15 Положения Минспорта и ФКС от 12.03.2019, п. 3.5. Положения о соревнованиях «Всероссийская киберспортивная студенческая лига сезон 2018-2019»).

3) соблюдать режим охраны интеллектуальной собственности.

Компьютерные игры представляют собой мультимедийный продукт (ст. 1240 ГК РФ) и имеют правообладателя.

В соответствии со ст. 1229 ГК РФ никто не имеет права использовать результат интеллектуальной деятельности без согласия правообладателя, следовательно, для проведения турниров по компьютерным играм необходимо получение соответствующего разрешения (заключения лицензионного договора).

Чтобы получить разрешение от правообладателя, можно воспользоваться операционными площадками, например, SpringboardVR, либо связаться с правообладателем, которым является создатель игры, напрямую. Контактные данные можно найти на официальных сайтах, либо в социальных сетях.

Например, компания Blizzard, которая является правообладателем таких популярных среди киберспортсменов игр, как StarCraft, StarCraft II, World of Warcraft, Warcraft III, Hearthstone, Heroes of the Storm, Overwatch, разместила на своем официальном сайте информацию о необходимости получения лицензии от компании для проведения турниров и создала форму для связи.

Также следует учитывать, что название игры, имена персонажей, изображения оригинальных элементов игры могут быть зарегистрированы в качестве товарного знака, а значит, их тоже нельзя использовать без разрешения правообладателя.

Например, наименования игр World of Warcraft, Warcraft зарегистрированы ФИПС в качестве товарных знаков под номерами 384240 и 265841.

4) исполнять обязанность по уплате налогов.

Призы, полученные по результатам участия в киберспортивном соревновании, и прибыль его организатора являются доходом, а значит, облагаются налогом в соответствии со ст. 210 НК РФ.

Налоговая ставка для резидентов составляет 13%, а для нерезидентов - 30%.

В соответствии с п. 9.11. Регламента Чемпионата России по киберспорту-2019, п. 7.9. Положения о соревнованиях «Соревнования по CS:GO 2019», утвержденного решением Правления ФКС России 08.02.2019, п. 7.10 Положения о соревнованиях

«Всероссийская киберспортивная студенческая лига сезон 2018-2019»,  
утвержденного решением Правления ФКС России 13.09.2018, ФКС России по  
отношению к победителям и призерам выполняет функции налогового агента.

Это означает, что ФКС самостоятельно исчисляет, удерживает и перечисляет налог  
с каждой призовой суммы и подает сведения в налоговую.

Если же правила турнира не предусматривают выполнение его организаторами  
функций налогового агента, то по окончании налогового периода необходимо  
представить в налоговый орган декларацию по форме 3-НДФЛ самостоятельно.

## **Министерство спорта Российской Федерации утвердил приказ №22 от 22 января 2020 года 2020 года с изменениями, внесёнными приказом №335 Минспорта России от 30 апреля 2020 года**

### **ПРАВИЛА ВИДА СПОРТА "КОМПЬЮТЕРНЫЙ СПОРТ"**

#### Раздел I. Общие положения

##### 1.1. Термины и определения

##### 1.2. Спортивные дисциплины

##### 1.3. Сведения о характере проведения соревнований

##### 1.4. Системы проведения соревнований

1.5. Противоправное влияние на результаты спортивных соревнований по  
компьютерному спорту и санкции, применяемые к участникам соревнований и  
другим официальным лицам соревнований за противоправное влияние на  
результаты таких соревнований

##### 1.6 Антидопинговое обеспечение

#### Раздел II. Требования к участникам соревнований

##### 2.1. Половые и возрастные группы спортсменов

2.2. Общие принципы допуска спортсменов к соревнованиям

2.3 Ограничения на участие в соревнованиях

2.4 Права и обязанности спортсменов, тренеров, представителей спортивных сборных команд на соревнованиях

2.5 Условия страхования участников соревнований

2.6. Иные требования, обусловленные особенностями соответствующего вида спорта

Раздел III. Требования, предъявляемые к организаторам, проводящим соревнования

3.1 Права и обязанности организаторов соревнований по подготовке и проведению соревнований

3.2 Общие требования к формированию программы соревнований, разрабатываемой их организаторами

3.3. Иные требования, обусловленные особенностями соответствующего вида спорта

Раздел IV. Требования к месту проведения соревнований

4.1. Технические и иные параметры места проведения соревнований

4.2. Требования к оборудованию места проведения соревнований, технические и метрологические характеристики спортивного и судейского оборудования, а также инвентаря, в том числе в зависимости от статуса (категории) соревнования

Раздел V. Правила проведения соревнований

5.1 Рекомендуемый образец заявки на участие в соревнованиях, а также требования к срокам ее подачи на соревнования различного статуса

5.2. Заявочный взнос

5.3. Принципы формирования комиссии по допуску участников соревнований, ее состав и обязанности

5.4. Содержание (описание процесса) соревнования, продолжительность соревновательного действия

#### 5.4.18. Общие правила проведения соревнований по спортивной дисциплине "СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ"

5.4.18.1. Общие требования

5.4.18.2. Участники

5.4.18.3. Параметры гейма

5.4.18.4. Организационное обеспечение соревновательного процесса

5.4.18.5. Действия в случае дисконнекта или вынужденной остановки игры

#### 5.4.19. Общие правила проведения соревнований по спортивной дисциплине "БОЕВАЯ АРЕНА"

5.4.19.1. Общие требования

5.4.19.2. Участники

5.4.19.3. Параметры гейма

5.4.19.4. Организационное обеспечение соревновательного процесса

5.4.19.5. Действия в случае дисконнекта или вынужденной остановки игры

5.4.19.6. Действия тренера

#### 5.4.20. Общие правила проведения соревнований по спортивной дисциплине "ТЕХНИЧЕСКИЙ СИМУЛЯТОР"

5.4.20.1. Общие требования

5.4.20.2. Участники

5.4.20.3. Параметры гейма

5.4.20.4. Организационное обеспечение соревновательного процесса

5.4.20.5. Действия в случае дисконнекта или вынужденной остановки игры

#### 5.4.21. Общие правила проведения соревнований по спортивной дисциплине "СПОРТИВНЫЙ СИМУЛЯТОР"

5.4.21.1. Общие требования

5.4.21.2. Участники

5.4.21.3. Параметры Гейма

5.4.21.4. Организационное обеспечение соревновательного процесса

5.4.21.5. Действия в случае дисконнекта или вынужденной остановки игры

5.4.22. Общие правила проведения соревнований по спортивной дисциплине "СОРЕВНОВАТЕЛЬНЫЕ ГОЛОВОЛОМКИ"

5.4.22.1. Общие требования

5.4.22.2. Участники

5.4.22.3. Параметры гейма

5.4.22.4. Организационное обеспечение соревновательного процесса

5.4.22.5. Действия в случае дисконнекта или вынужденной остановки игры

5.4.23. Общие правила проведения соревнований по спортивной дисциплине "ФАЙТИНГ"

5.4.23.1. Общие требования

5.4.23.2. Участники

5.4.23.3. Параметры гейма

5.4.23.4. Организационное обеспечение соревновательного процесса

5.4.23.5. Действия в случае дисконнекта или вынужденной остановки игры

5.4.24. Обеспечение равных возможностей и независимости результатов от случайности

5.5. Процедуры замены, удаления с соревнований участников соревнований

5.6. Перечень разрешенных и (или) запрещенных действий спортсменов во время участия в соревнованиях

- 5.7. Способы фиксации результатов соревнований и (или) нарушения правил
- 5.8. Правила поведения участников соревнований
- 5.9. Виды спортивных санкций, применяющихся за нарушения правил
- 5.10. Требования к обеспечению безопасности при проведении соревнований
- 5.11. Требования к спортивной экипировке и размещению на ней рекламы
- 5.12. Требования к техническим характеристикам спортивного инвентаря, а также к точности приборов, используемых на соревнованиях для измерения (контроля) таких характеристик
- 5.13. Условия замены спортивного инвентаря (повреждение или потеря)
- 5.14. Требования к медико-санитарному обеспечению
- 5.15. Проведение соревнований при изменении климатических и иных факторов
- 5.16. Сроки рассмотрения и принятия решений по поступившим в ходе соревнований возражениям, протестам, апелляциям, с указанием размера залога за протест (при наличии залога), а также возврата такого залога при удовлетворении протеста
- 5.17. Орган, к компетенции которого отнесены полномочия по рассмотрению возражений, протестов, апелляций
- 5.18. Способы определения победителя соревнований и распределения мест
  - 5.18.4. Способ определения победителя зависит от системы проведения соревнования.
    - 5.18.4.1. Олимпийская система соревнований
    - 5.18.4.2. Олимпийская система с выбыванием после двух поражений
    - 5.18.4.3. Круговая система
    - 5.18.4.4. Швейцарская система
    - 5.18.4.5. Смешанная система

5.19. Иные положения, обусловленные особенностями соответствующего вида спорта

Раздел VI. Требования к формированию судейской коллегии

6.1. Состав судейской коллегии с указанием наименований должностей спортивных судей и ее полномочия

6.2. Состав главной судейской коллегии с указанием наименований должностей спортивных судей и ее полномочия

6.3. Права и функциональные обязанности спортивных судей по подготовке, проведению и завершению соревнований, в зависимости от занимаемой должности

Раздел VII. Рекомендуемые образцы отчетных документов

7.1. Рисунки и таблицы, иллюстрирующие сведения, содержащиеся в правилах

11 - 12 игроков

13 - 14 игроков

15 - 16 игроков

17 - 18 игроков

19 - 20 игроков

21 - 22 игрока

7.2. Иные документы, обусловленные особенностями соответствующего вида спорта

## **Развитие игровой индустрии и киберспорта.**

Киберспорт или Electronic Sports, eSports в наши дни очень популярен. Если раньше геймеры собирались группами, чтобы сыграть в любимые видеоигры, присоединяясь к турнирам, то сейчас игроки сражаются за победу на стадионах. Идёт онлайн-трансляция, за игрой следят миллионы зрителей.

Всё больше геймеров и беттеров ежедневно участвуют в киберспортивных мероприятиях. В 2018 году мировой доход от киберспорта достиг отметки в 905,6 миллионов долларов, аудитория киберспортивных мероприятий выросла до 380,2 миллионов зрителей.

Соревнования по киберспорту стали крупными спортивными событиями. В 2017 году финал Чемпионата League of Legends состоялся в Пекинском олимпийском стадионе, который вмещает до 80 000 зрителей. Финалисты соревновались за денежный приз почти в 2,45 миллиона долларов. Крупные турниры транслировались через онлайн-каналы Twitch и YouTube и на крупных спортивных каналах ESPN и Fox Sports.

Член Международного олимпийского комитета (МОК), сопредседатель заявочного комитета Парижа Тони Эстангет (Tony Estanguet) полагает, что киберспорт должен считаться полноценным видом спорта: это нужно для того, чтобы Олимпийские игры сохранили актуальность для новых поколений. В августе 2017 года президент Международного спортивного комитета Томас Бах (Thomas Bach) в комментарии для газеты South China Morning Post сказал, что киберспортивные игры с жестоким или провокационным содержанием не смогут стать частью Олимпиады. По убеждению Баха, многие из популярных ныне компьютерных игр полностью противоречат основополагающим олимпийским правилам и ценностям спорта. В Азии с киберспортом уже определились. Комитет Азиатских игр (или так называемая Азиада, проводящаяся каждые четыре года среди атлетов стран Азии) уже включил киберспорт в список дисциплин Азиатских игр 2022 года. В играх 2018 года в Джакарте (Индонезия) участвовало 45 стран, включая Японию, Китай, Южную Корею, Сингапур, Объединенные Арабские Эмираты.

## **Развитие киберспорта в России.**

История российской индустрии киберспорта берёт своё начало в конце 1990-х годов. Российский киберспорт начал появляться в компьютерных клубах, где формировались первые игровые сообщества. Counter Strike и Dota были самыми любимыми играми в те времена.

Дебют российских геймеров в киберспорте состоялся в 2001 году в Сеуле. Чемпионат мира по киберспорту World Cyber Games, организованный при поддержке Samsung, собирал таланты по всему миру: среди них были и ребята из России, завоевавшие две золотые медали. Такой успех показал, что Россия

обладает большим потенциалом в киберспорте. Позже ASUS стала первой компанией, которая спонсировала серию аналогичных турниров в России. Это создало стимул для формирования профессиональных команд.

Россия является первым государством, которое в 2016 году придала киберспорту статус официального вида спорта. Министерство спорта РФ опубликовало приказ, включающий киберспорт (соревнования по компьютерным и видеоиграм) в список официально признанных видов спорта. Таким образом, данный исполнительный орган является основным регулятором сферы киберспорта.

После того, как российский киберспорт получил официальный статус, была сформирована так называемая Федерация компьютерного спорта России (ФКС или Russian eSports Federation, RESF). Федерация почти сразу же объявила о Кубке России по киберспорту, в 2016-2017 гг. в Кубке России приняли участие более 11 000 человек. Кубок проводился в таких дисциплинах, как League of Legends, Dota 2, Hearthstone, StarCraft и другие. ФКС России наделена правами и обязанностями общероссийской спортивной федерации по виду спорта «Компьютерный спорт», занимается построением полноценной инфраструктуры массового киберспорта: обучением и аттестацией судей, аккредитацией площадок, подготовкой методических материалов, образовательными проектами, развитием клубов и секций.

ФКС не является государственной организацией или подразделением Министерства спорта, это общественная организация, которая финансируется за счет спонсоров, партнеров, грантов. 15 июня 2018 года Министерство спорта Российской Федерации выпустило приказ о государственной аккредитации общероссийской общественной организации «Федерация компьютерного спорта России» и наделении её статусом общероссийской спортивной федерации по виду спорта «Компьютерный спорт» (киберспорт) сроком на 4 года. Документ вступает в силу с 6 июля 2018 года.

Основным нормативно-правовым актом, которым должна руководствоваться индустрия киберспорта, является Федеральный закон от 04.12.2007 №329-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации». В октябре 2017 г. Минспорта РФ утвердило подготовленные Федерацией компьютерного спорта России правила по виду спорта «компьютерный спорт» (киберспорт). В документе содержатся общие положения о проведении соревнований, требования к технике и инвентарю, а также отдельные правила соревнований по каждой из официально признанных дисциплин. В декабре 2017 года Минспорта РФ утвердило подготовленные ФКС России требования к разрядам и условия их выполнения по виду спорта «компьютерный спорт» (киберспорт).

На сегодняшний день официально признаны пять киберспортивных дисциплин:

«Боевая арена»,

«Соревновательные головоломки»,

«Стратегия в реальном времени»,

«Технический симулятор»,

«Спортивный симулятор».

Кроме того, ФКС России работает над введением ещё двух дисциплин: «Шутеры» и «Файтинги». Чтобы игра могла называться киберспортивной, она должна соответствовать ряду критериев: в ней должен быть соревновательный элемент, она обязана быть бессюжетной, короткосессионной и обеспечивать игрокам изначально равные условия. Например, League of Legends, Dota, Heroes of the Storm.

В апреле 2018 года в Государственной Думе обсудили развитие и совершенствование законодательства в сфере компьютерного спорта. Заместитель министра образования и науки России Павел Зенькович рассказал, что ведомство видит для себя возможность в нестандартных игровых формах предоставлять ученикам дополнительные знания. «Об этом свидетельствует опыт игр, посвященных исторической тематике, где ребята помимо того, что играют, еще и погружаются в этот мир», — сказал Павел Зенькович. Он заключил, что при грамотном инкорпорировании онлайн-индустрии в систему образования можно достичь успеха в воспитании гармоничной личности в цифровую эпоху XXI века. По итогам парламентских слушаний участники мероприятия рекомендовали Правительству РФ, Министерству спорта, Министерству образования и науки и Федерации компьютерного спорта России разработать комплекс мер по организации поддержки компьютерного спорта в России.

4 июля 2018 года на Экспертном совете при Комитете Госдумы по физической культуре, спорту, туризму и делам молодежи обсудили вопросы совершенствования законодательства в сфере киберспорта. На совете обсуждались:

- инициатива внесения в законодательство понятия дистанционных соревнований, так как в отдаленных регионах сегодня проводится гораздо меньше официальных киберспортивных турниров, чем в крупных городах;

-вопросы ведения статистического учета в сфере киберспорта, о механизмах признания киберспортивных арен объектами спорта;

-механизмы поддержки студенческих и школьных киберспортивных лиг.

Такие страны, как Китай, Германия, Финляндия, Италия и Южная Корея также признали киберспорт как официальный вид спорта.

## **Юридические сложности киберспорта.**

### **Международное регулирование**

Спортивная индустрия работает в рамках строго регламентированной структуры. Профессиональные виды спорта имеют национальный руководящий орган и ассоциацию для защиты интересов команд и игроков, яркий пример — Международная федерация футбола (фр. Fédération Internationale de Football Association, сокр. FIFA, в русской транслитерации — ФИФА). Однако в большинстве юрисдикциях организации в области киберспорта нет, также отсутствует официальный орган регулирования. Есть национальные организации, но органа на глобальном уровне пока что нет.

Без единого координатора международные турниры будут сложными из-за отсутствия согласованности в правилах. Сейчас отдельные игровые турниры контролируются игровыми издателями. Стабильность мира киберспорта возможна только при наличии консенсуса в отношении правил, касающихся, главным образом коррупции, читерства и договорных матчей. Другой причиной, почему такой орган необходим, являются опасения по поводу риска злоупотребления наркотиками среди участников. Не секрет, что многие игроки принимают препараты для увеличения концентрации. Поэтому требуется введение международных правил аналогичных антидопинговым правилам, а также введение испытаний препаратов. В январе 2018 года несколько знаменитых игроков отказались участвовать в турнире «Galaxy Battles II» в Маниле, потому что Совет игр и развлечений Филиппин потребовал обязательного тестирования на наркотики.

Стоит отметить, что международная организация по киберспорту уже сформирована, но состоят в ней далеко не все страны мира. Это Международная федерация киберспорта (International e-Sports Federation, IeSF), международная спортивная организация, созданная в 2008 году, штаб-квартира находится в

Южной Кореи. Она объединяет уже 48 национальных федераций разных стран. Миссия Международной федерации — продвижение киберспорта, а также установление универсальных правил и стандартов для международных проектов в области киберспорта. IeSF также проводит чемпионаты мира по киберспорту (Esports World Championship).

Существующие правила, изданные IeSF, уже содержат, например, положения (хоть и не подробные) о недопущении дискриминации в отношении женщин, о допинге, о поддержании дружественных отношений между федерациями, игроками. В IeSF входит 24 европейские страны, включая Швецию, Нидерланды, Германию, Швейцарию, Италию а также 21 стран Азии, включая Японию, Корею, Китай. Однако, такие страны, где киберспорт очень популярен, как США и Канада, пока что не вступили в IeSF.

## **Интеллектуальные права**

Интеллектуальная собственность — еще один деликатный вопрос, который затрагивает мир киберспорта. Игра и игровой контент (включая, игровые артефакты) юридически являются интеллектуальной собственностью разработчика игры. Это может привести к проблемам лицензирования, когда профессиональные лиги и организаторы турниров используют игру на публичном мероприятии. Те, кто хочет использовать игру, должны получить лицензию у правообладателя. Игрокам, которые транслируют свою игру через YouTube в целях получения прибыли, также необходимо разрешение разработчика игры. По действующим в России правилам киберспорта, видеоигры приравниваются к спортивному инвентарю, но при этом их использование подразумевает заключение лицензионных соглашений с правообладателями.

## **Права игроков**

Команды, игроки, организаторы турниров и лиги в процессе организации мероприятий заключают соответствующие договоры. К сожалению, многие игроки и команды не понимают договорные условия, содержание своих прав и обязанностей, риски, связанные с выполнением договора, и, таким образом, становятся жертвами несвоевременной оплаты или вообще отсутствия вознаграждения. Одна из самых важных областей, где игроки особо уязвимы и в которой игрокам нужна помощь, это endorsement contract или соглашение о маркетинговом продвижении бренда (игровой продукции). Такое соглашение

позволяет компании-партнеру (как правило, это спонсоры, издатели игр, организаторы турниров) использовать имя, изображение и репутацию игрока или команды для продвижения продукта компании. Очень важно, чтобы команда/игрок были довольны тем, как эти характеристики будут использоваться брендом.

Также необходимо понимать, какой объем прав и условия об эксклюзивности предоставляется коммерческому партнеру. Например, в соглашении может быть прописано, что игрок обязуется не использовать товары (как минимум публично), произведенные конкурирующей компанией, что ограничивает другие потенциальные возможности игрока.

## **Трансграничность.**

Международные турниры проводятся с личным участием команд, игроков, которые приезжают из разных стран, с разных континентов. Такой элемент трансграничности поднимает миграционные и визовые вопросы. Например, в мае 2015 года власти США депортировали шведского геймера Уильям Хельте (William Hjelte), который приехал на турнир по Smash Bros Melee. Хельте находился в США по туристической визе. Американская миграционная служба указала, что он должен был получить рабочую визу, а потом и вовсе отказала геймеру в выдаче визы, потому что игра Smash Bros Melee не считается официальным видом спорта в США. Благодаря направленной в Белый дом петиции, которую подписали 100,000 фанатов, в конце концов Хельте был допущен для участия в турнире.

Киберспортсмен получил визу для спортсменов классификации P1. Этот случай подчеркивает необычную проблему для международных участников киберспортивных мероприятий. Игроки путешествуют по всему миру для соревнований и должны иметь необходимые проездные документы. Однако миграционные органы могут повести себя непредсказуемо, не зная, как классифицировать основание для пребывания киберспортсменов.

Киберспорт — это быстро растущая относительно новая индустрия. В процессе своего развития киберспорт сталкивается с различными юридическими аспектами, от вопросов международного регулирования и прав на интеллектуальную собственность до трансграничной природы международных турниров по киберспорту. Многие проблемы могут быть решены, следуя примеру традиционных видов спорта и видеоигр. Другие же проблемы уникальны, и киберспорт должен будет найти свой собственный путь их решения (например, с помощью технологии blockchain).

Важным первым шагом является установление организации международного уровня, главным образом, для целей организации международных турниров, чтобы потенциал киберспорта реализовывался на устойчивой, долгосрочной основе. Возможно, Международная федерация киберспорта (IeSF) станет в будущем такой организацией.

Федерация компьютерного спорта России обладает следующими правами и обязанностями: разрабатывать правила по виду спорта и вносить их на утверждение в Минспорта РФ; вносить изменения в ЕВСК (Единая всероссийская спортивная классификация, которая содержит критерии присвоения разрядов и званий) по компьютерному спорту; подавать соревнования в ЕКП (единый календарный план) Минспорта РФ и проводить официальные чемпионаты и кубки России, а также международные соревнования; формировать сборную России; устанавливать квалификационные требования для судей по виду спорта; а также всё остальное, предусмотренное ст. 16 Федерального закона от 04.12.2007 № 329-ФЗ «О физической культуре и спорте в РФ». Кроме прочих регламентов и положений Федерация компьютерного спорта России выпустила методологические рекомендации по обучению компьютерному спорту. Рекомендуется для начала овладеть начальными навыками управления компьютером. После, при помощи тренера, игрок обучается управлению в игре. Также регламентируется настройка компьютера, просмотр игр, разработка тактик, совершенствование техник игры и специальная подготовка к важным соревнованиям

Ключевые соревнования, которые проводит Федерация компьютерного спорта России:

Кубок России по киберспорту. Ежегодно проводится начиная с 2016 года. В 2019 году в турнире приняло участие более 25 000 человек.

Чемпионат России по компьютерному спорту. Ежегодно проводится начиная с 2018 года. Является официальным Чемпионатом России, включенным по вторую Часть единого календарного плана межрегиональных, всероссийских и международных физкультурных мероприятий и спортивных мероприятий на 2018 год, утвержденного приказом Минспорта России от 27 декабря 2017 г. № 1107.

Всероссийская киберспортивная студенческая лига. Ежегодно проводится начиная с 2016 года. С 2019 года является официальными всероссийскими соревнованиями и внесена в Календарный план всероссийских физкультурных мероприятий

Министерства Спорта Российской Федерации

Школьная киберспортивная лига. Ежегодно проводится начиная с 2018 года. С 2019 года является официальными всероссийскими соревнованиями и внесена в Календарный план всероссийских физкультурных мероприятий Министерства Спорта Российской Федерации

Чемпионат России по интерактивному футболу.

Кубок России по интерактивному футболу. Ежегодно проводится начиная с 2018 года совместно с Российским футбольным союзом International e-Sports Federation.

## **Международная федерация киберспорта.**

Международная федерация киберспорта, которая проводит международный Чемпионат мира по киберспорту (Esports World Championship) объединяет 82 национальные киберспортивные федерации разных стран. Создана в 2008 году. Штаб-квартира находится в Республике Корея. В 2006 году Mousesports, Fnatic и SK Gaming образовали лигу G7 — ассоциацию крупнейших киберспортивных организаций. Мотивацией к этому послужила организация трансферов, сотрудничество с лигами и турнирами и ведение рейтинга команд в разных дисциплинах.

За время существования ассоциация бойкотировала (члены G7 не выступали на соревнованиях) CPL Winter 2007 и ESWC 2010 за невыплату за предыдущие турнирные сезоны.

В 2010 году из-за контрактных разногласий между Fnatic и SK Gaming ассоциация была распущена.

WESA 13 мая 2016 года создана Всемирная ассоциация киберспорта (World Esports Association — WESA). В ассоциацию входят киберспортивные организации Fnatic, Natus Vincere, EnVyUs, Virtus.Pro, G2 Esports, Faze, mousesports, Ninjas in Pyjamas, Renegades, SK Gaming, Optic Gaming, Road To Success, Splyce и North, а также организатор киберспортивных турниров ESL. National Electronic Sports Commission (NeSC)

23 марта 2013 года состоялось первое заседание National Electronic Sports Commission, целью которой стало создание профессиональной игровой среды с

соответствующими правилами и обязанностями, справедливые как для крупных организаций, так и для более новых и молодых.

## **Самые дорогие киберспортивные компании мира по рейтингу Forbes.**

Индустрия киберспорта растет стремительными темпами, прежде всего в Северной Америке. Если вы ищете способ измерить растущее влияние киберспорта, просто взгляните на FaZe Clan. Это давно уже не просто команда, а полноценная компания, специализирующаяся на видеоиграх и — шире — индустрии развлечений. Она собрала 19 млн подписчиков на YouTube, в Twitter и Instagram — больше, чем футболисты «Даллас Ковбойс» (7,2 млн) и бейсболисты «Нью-Йорк Янкиз» (6 млн) вместе взятые. FaZe Clan впервые обкатала модель киберспортивной франшизы. Совместно с инвестфондом Atlanta Esports Ventures компания лицензировала новую команду по Call of Duty — Atlanta FaZe. Этот коллектив с 2020 года начал выступать во франшизной лиге Call of Duty, то есть в закрытом соревновании для киберспортивных организаций, купивших слот в турнире. Также FaZe Clan подписала ряд спонсорских контрактов на семизначные суммы с компаниями, среди которых Nissan и Gfuel. Проект Atlanta FaZe — первая франшиза за девятилетнюю историю FaZe Clan, на контракте у которой более 40 геймеров из шести разных игровых дисциплин. Все перечисленные успехи позволяют оценить стоимость бренда в \$240 млн. FaZe Clan занимает четвертое место во втором ежегодном рейтинге самых дорогих киберспортивных компаний по версии Forbes. «Я бы не обменялся бизнесом ни с кем из этого списка», — заявил Forbes совладелец и гендиректор FaZe Clan Ли Тринк. У него есть поводы для гордости. По оценке аналитиков Newzoo, киберспортивные соревнования охватили глобальную аудиторию в 454 млн зрителей, и ожидается, что еще 190 млн присоединяется в ближайшие три года. Эксперты Nielsen выяснили, что среднестатистический фанат — это мужчина-миллениал, который зарабатывает около \$70 000 в год и предпочитает стриминговые платформы вроде Twitch, YouTube и Mixer традиционному телевидению.

Совокупная стоимость спонсорских и рекламных контрактов, а также контрактов на трансляцию, по прогнозу Newzoo, в 2019 году достигла \$897 млн — это почти вдвое больше показателя 2017 года. В целом, согласно тому же прогнозу, выручка глобальной индустрии киберспорта в 2019-м достигла \$1,1 млрд, что на 27% больше, чем в 2018-м. 40% доходов приходится на Северную Америку. Forbes насчитывает в регионе уже 13 компаний стоимостью более \$100 млн, а средняя капитализация участников рейтинга — \$217 млн, на 52% больше, чем в прошлом

году.

Несмотря на динамику финансовых показателей, миллиардер Марк Кьюбан, владелец команды НБА «Даллас Маверикс», говорит, что владеть киберспортивной командой в США — «кошмарный бизнес». Он терпеть не может постоянные изменения от издателей в характеристиках игр, считает, что стоимость ведущих компаний падает, и подвергает сомнению значение американского рынка в сравнении с азиатским. Кьюбан при этом все же владеет киберспортивной командой из лиги NBA 2K, но заверяет, что проект не предусматривает регулярных паушальных платежей и обходится ему в четко регламентированную сумму. Также миллиардер, вопреки собственному скепсису, инвестировал в букмекерский бизнес в сфере киберспорта. Те, кто верит в бизнес, не прислушиваются к критикам вроде Кьюбана.

По данным Crunchbase, в январе компания Envy Gaming привлекла \$20 млн инвестиций. Теперь ей принадлежат команды Dallas Fuel из лиги Overwatch и Dallas Empire, которая с 2020 года соревнуется в новой лиге по Call of Duty на 12 команд.

По данным Pitchbook, еще один участник рейтинга, Gen.G, привлек в апреле \$46 млн — это самый крупный раунд среди компаний в списке. Среди инвесторов — актер Уилл Смит и совладелец клуба НБА «Лос-Анджелес Клипперс» Деннис Вонг.

«У нас было слишком много предложений, и нам пришлось пересматривать критерии выбора партнеров, — заверяет гендиректор Gen.G Крис Парк. — Но мы полагали, что важно иметь достаточно резервов, чтобы инвестировать в интересные возможности». Недостатка в возможностях теперь нет: достаточно вспомнить о долгосрочном контракте, который Парк заключил с НБА, чтобы создать в Шанхае команду лиги NBA 2K — первую команду этой дисциплины за пределами Северной Америки и первую, не связанную с клубом НБА.

«У нас есть нечто, что привлекает внимание все большего числа американцев, в особенности молодых фанатов, в сравнении с традиционными спортивными соревнованиями, за которыми многие из нас наблюдали всю жизнь», — рассуждает Кен Херш, руководитель Envy и совладелец бейсбольного клуба «Техас Рейнджерс».

Быть может, век киберспорта окажется не так долог, как традиционных видов спорта, но пока все свидетельствует о том, что новая индустрия пришла всерьез и надолго: игры Call of Duty и Counter-Strike существуют уже второе десятилетие, а

League of Legends празднует десятую годовщину.

В рейтинг Forbes вошли компании оценочной стоимостью более \$100 млн. Составить список Forbes помогли топ-менеджеры самих компаний, аналитики индустрии и инвесторы. Три команды, включенные в рейтинг в 2018 году, выпали из списка, в том числе Infinite Esports, которую приобрела Immortals Gaming Club, и Echo Fox, которая ликвидировалась после репутационного скандала.

## **Заключение.**

Я увлекался компьютерными играми с детства. Это моё хобби. Рынок киберспорта один из самых динамичных и быстрорастущих отраслей. В этой профессии нужны маркетологи, ивент-специалисты, прожект-менеджеры. Кибериндустрия нуждается в профессионалах, способных планировать мероприятия, умеющих выстраивать игровые стратегии, отслеживающих новые технологии в области компьютерного спорта. Это тренд нашего времени. Благодаря Университету “Университет” моё хобби может вырасти в востребованную профессию. Профессия включает:

планирование мероприятий;

умение выстраивать игровую стратегию;

отслеживание новых технологий в области компьютерного спорта;

деловые коммуникации;

знание спортивного права.

В Университете “Университет” был открыт первый в стране факультет игровой индустрии и киберспорта, где можно овладеть гуманитарными и естественными науками, улучшить знание английского языка.

Здесь можно получить профессии:

журналист киберспортивных СМИ;

комментатора турниров;

Менеджер и проектный менеджер игровых стартапов;

Аналитик;

Маркетолог;

Event-менеджер;

Организатор собственных игровых клубов, команд, арен.

Профильные предметы факультета:

Технологии кроссплат форменного программирования;

Игровое законодательство;

Деловые коммуникации;

Управление проектами;

Маркетинг;

Геймдизайн;

Конкурентоспособный стартап;

Экономика и финансы организации.

В Университете “Университет” проходят стажировки в реальных проектах, мастер-классы от признанных мастеров индустрии киберспорта, вебинары с известными спикерами России и мира.

Университет “Университет” может оказать помощь выпускникам в трудоустройстве, так как сотрудничает с ведущими компаниями, занятыми в отрасли киберспорта.

## **Литература**

Мониторинг деятельности негосударственных образовательных учреждений высшего профессионального образования // М.: Министерство образования и науки

Российской Федерации. — 2012

Официальный сайт Университета “Университет”

Киберспорт — это спорт будущего или развлечение? 6 июня 2018.

Официальный интернет-портал правовой информации. [publication.pravo.gov.ru](http://publication.pravo.gov.ru). 8 июня 2016.

Киберспорт как профессия. 6 июня 2016.

Киберспорт официально признали видом спорта в России. 19 октября 2016.

Владимир Чайка Всё, что нужно знать о чемпионате мира по Dota 2 // [championat.com](http://championat.com), архивная копия

EPIC League стала самым просматриваемым турниром по Dota 2, не считая The International. [www.cybersport.ru](http://www.cybersport.ru). 21 января 2021.

Киберспорт: это спорт? 28 февраля 2014.

Как Россия первой в мире признала киберспорт 23 октября 2017.

Приказ Госкомспорта РФ от 25.07.2001 № 449 «О введении видов спорта в государственные программы физического воспитания»

Утв. приказом Госкомспорта РФ от 14.04.2003 № 225 «О перечне видов спорта, признанных федеральным органом исполнительной власти в области физической культуры и спорта» с последующими изменениями.

Приказ Федерального агентства по физической культуре и спорту от 4 июля 2006 г № 414 «О компьютерном спорте»

Положение «О Всероссийском реестре видов спорта (ВРВС)» (утв. Приказом Федерального агентства по физической культуре, спорту и туризму от 28 сентября 2004 г № 273)

См. Приказ Федерального агентства по физической культуре и спорту от 4 июля 2006 г № 414 «О компьютерном спорте»; Положение «О Всероссийском реестре видов спорта (ВРВС)» (утв. Приказом Федерального агентства по физической культуре, спорту и туризму от 28 сентября 2004 г № 273).

Доиграться до Олимпиады: киберспорт обретает официальный статус. Блог компании Digital Right Center Temych 12 июля 2018 г.

Мясников Григорий Николаевич “Компьютерный спорт” 2020 г.

Алексей Кондратьев Правовые основы киберспортивных соревнований 02.2020 г.

Новоселов Михаил Алексеевич. Специализация Теории и методики интеллектуальных видов спорта (киберспорт). РГУФКСМиТ.

Антон Черепенников строит киберспортивный холдинг. secretmag.ru. 30 января 2020.

ФКС России наделена эксклюзивными правами - Федерация Компьютерного Спорта России resf.ru. 21 августа 2017. Студенческий спортивный клуб «Кронверкские барсы». kronbars.ifmo.ru. 30 мая 2018.

Кибербарсы - Киберспорт в ИТМО. esports. 20 апреля 2020.

Завершился новый сезон киберспортивного турнира Synergy ESPORTS League. PlayGround.ru. 3 сентября 2020.

Киберспорт как вид спорта: становление и развитие, 2013.

Министерство спорта РФ. Всероссийский реестр видов спорта. Министерство спорта РФ.

Официальный интернет-портал правовой информации. publication.pravo.gov.ru. 21 августа 2017.

ФКС России. [[https://resf.ru/about/documentation/16/ПРАВИЛА ВИДА СПОРТА \"КОМПЬЮТЕРНЫЙ СПОРТ\"](https://resf.ru/about/documentation/16/ПРАВИЛА ВИДА СПОРТА \)]. Утверждены приказом Министерства спорта Российской Федерации от 22 января 2020 г. N 22, с изменениями, внесенными приказом Минспорта России от 30 апреля 2020 г. N 335] Федерация компьютерного спорта России.

«Матч ТВ» покажет финал EPICENTER: Moscow | Новости. www.cybersport.ru. 27 октября 2017.

Киберспорт: звёзды, турниры, ставки, образ жизни (9 апреля 2015).

.

Появление киберспорта и как развивались ставки на компьютерные соревнования | Cybbetting.com. cybbetting.com. 18 июня 2018.

ФКС России. Правила компьютерного спорта . Федерация компьютерного спорта России.

В Беларуси появилась федерация киберспорта. tech.onliner.by (6 января 2017). БФК вошла в состав Международной Федерации Киберспорта. cybersport.by (31 декабря 2017)

Александр «eL`Xander» Оводков. Киберспорт как вид спорта: становление и развитие // team-empire.org : интернет-сайт. — 2013.