

**ESPORTS**

+

**Развитие  
студенческого  
киберспорта в  
образовательной  
организации**





## Что такое киберспорт?

Компьютерный спорт, е-спорт, электронный спорт (англ. cybersport, e-sport, electronic sport) — вид соревновательной деятельности и специальной практики подготовки к соревнованиям на основе компьютерных и/или видеоигр, где игра предоставляет среду взаимодействия объектов управления, обеспечивая равные условия состязаний человека с человеком или команды с командой. Т.е. киберспорт это набор интеллектуальных дисциплин, соревнования по которым проходят в виртуальном пространстве.



## ИСТОРИЯ РАЗВИТИЯ

### 2001 год

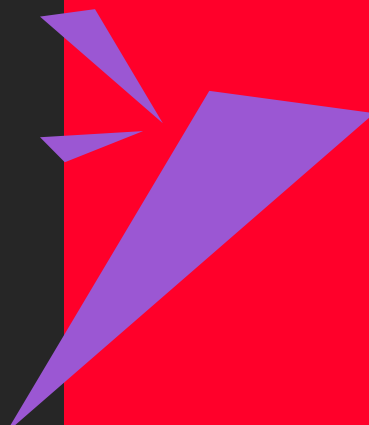
Россия стала первой страной в мире, которая признала киберспорт официальным видом спорта

### 2006 год

Однако за пять полноценных лет существования киберспорта в России не случилось прорыва. Киберспорт покинул реестр видов спорта в России.

### 2016 год

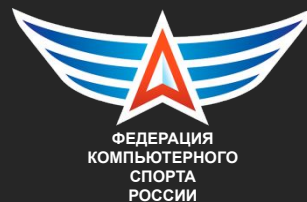
Повторное признание киберспорта официальным видом спорта в России.





# ПОДДЕРЖКА КИБЕРСПОРТА В РОССИИ

Основной организацией ответственной за развитие в РФ массового компьютерного спорта (киберспорта) - является Федерация компьютерного спорта России (ФКС России; англ. Russian Esports Federation). Приказом Министерства спорта РФ №618 от 05.07.2017 г. ФКС России аккредитована в качестве общероссийской спортивной федерации по виду спорта «Компьютерный спорт»



# ESPORTS

**ESPORTS**

+

**СОРЕВНОВАНИЯ  
В РОССИИ**

**КУБОК РОССИИ ПО КИБЕРСПОРТУ**

**ЧЕМПИОНАТ РОССИИ ПО  
КОМПЬЮТЕРНОМУ СПОРТУ**

**ВСЕРОССИЙСКАЯ КИБЕРСПОРТИВНАЯ  
СТУДЕНЧЕСКАЯ ЛИГА**

**ПРЕМИУМ-ТУРНИРЫ ПРОГРАММЫ  
«КИБЕРСПОРТСМЕН ФКС РОССИИ»**

**ЧЕМПИОНАТ РФС ПО ИНТЕРАКТИВНОМУ  
ФУТБОЛУ**

**КУБОК РОССИИ ПО ИНТЕРАКТИВНОМУ  
ФУТБОЛУ**

**ВСЕРОССИЙСКАЯ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНО-  
КИБЕРСПОРТИВНАЯ ЛИГА**





# ВСЕРОССИЙСКАЯ КИБЕРСПОРТИВНАЯ СТУДЕНЧЕСКАЯ ЛИГА

Всероссийская киберспортивная студенческая лига (или просто – Студенческая лига) – это соревнования сборных вузов и ссузов, которые организованы Федерацией компьютерного спорта России и проводятся в течение всего учебного года. Всероссийская киберспортивная студенческая лига проходит при поддержке гранта Президента РФ на развитие гражданского общества, предоставленного Фондом президентских грантов.





# ДИСЦИПЛИНЫ ВКСЛ



Dota 2



CS:GO



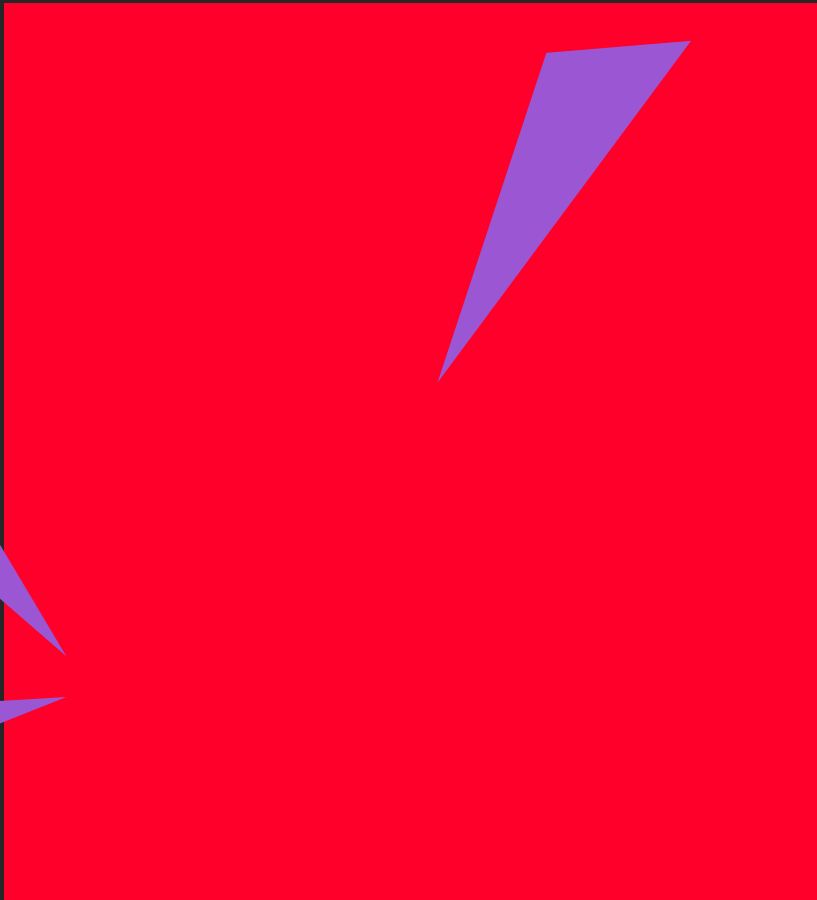
Hearthstone



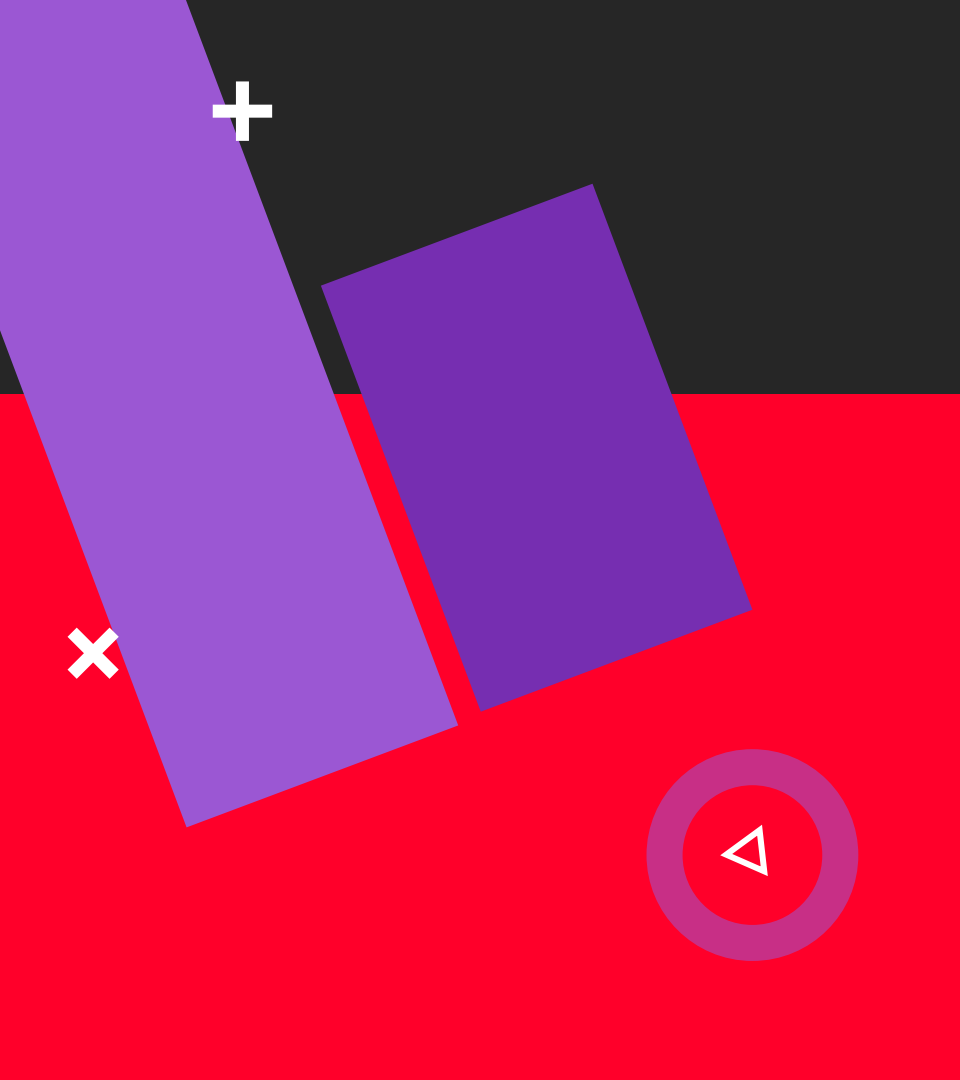
StarCraft II



Clash Royale







## УЧАСТНИКИ СТУДЕНЧЕСКОЙ ЛИГИ

Участвовать могут студенты вузов и ссузов РФ, которым исполнится 16 лет на 1 февраля 2021 года. Студенческая лига — соревнования сборных команд. Объединяться в сборную могут только студенты одного и того же учебного заведения, один человек может выступать только за одну сборную только по одной игре. Необходимо набрать составы по максимально возможному количеству видов программы — призёры на каждом этапе будут определяться по сумме баллов, набранных всеми составами.

# ESPORTS



+

## ЭТАПЫ ВКСЛ

**1**

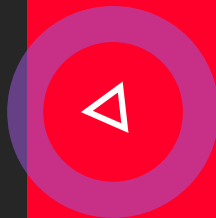
Региональный (по субъектам РФ)

**2**

Зональный (по федеральным округам)

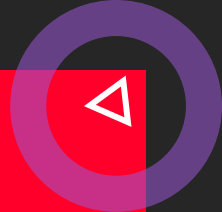
**3**

Финальный  
(всероссийский ЛАН-финал)





# ПРИЗОВЫЕ ВКСЛ 2021



Место	Dota2	CS:GO	Starcraft II	Hearthstone	Clash Royale	Итого
1.	384 615 ₹	384 615 ₹	76 923 ₹	76 923 ₹	76 923 ₹	1 000 000 ₹
2.	269 231 ₹	269 231 ₹	53 846 ₹	53 846 ₹	53 846 ₹	700 000 ₹
3.	134 615 ₹	134 615 ₹	26 923 ₹	26 923 ₹	26 923 ₹	350 000 ₹
4.	57 692 ₹	57 692 ₹	11 538 ₹	11 538 ₹	11 538 ₹	150 000 ₹
5.	28 846 ₹	28 846 ₹	5 769 ₹	5 769 ₹	5 769 ₹	75 000 ₹
5.	28 846 ₹	28 846 ₹	5 769 ₹	5 769 ₹	5 769 ₹	75 000 ₹
5.	28 846 ₹	28 846 ₹	5 769 ₹	5 769 ₹	5 769 ₹	75 000 ₹
5.	28 846 ₹	28 846 ₹	5 769 ₹	5 769 ₹	5 769 ₹	75 000 ₹
<b>ИТОГО:</b>	961 538 ₹	961 538 ₹	192 308 ₹	192 308 ₹	192 308 ₹	2 500 000 ₹





+

## ПОЧЕМУ СТОИТ РАЗВИВАТЬ

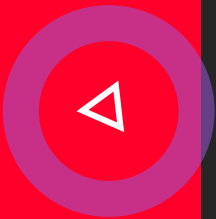
Перспективное направление в  
молодежной политике

Киберспорт как инструмент  
маркетинга

Экономически эффективное  
направление

Средство повышения лояльности  
студентов

x



ESPORTS

**ESPORTS**

+

## **ПРОБЛЕМЫ РАЗВИТИЯ**

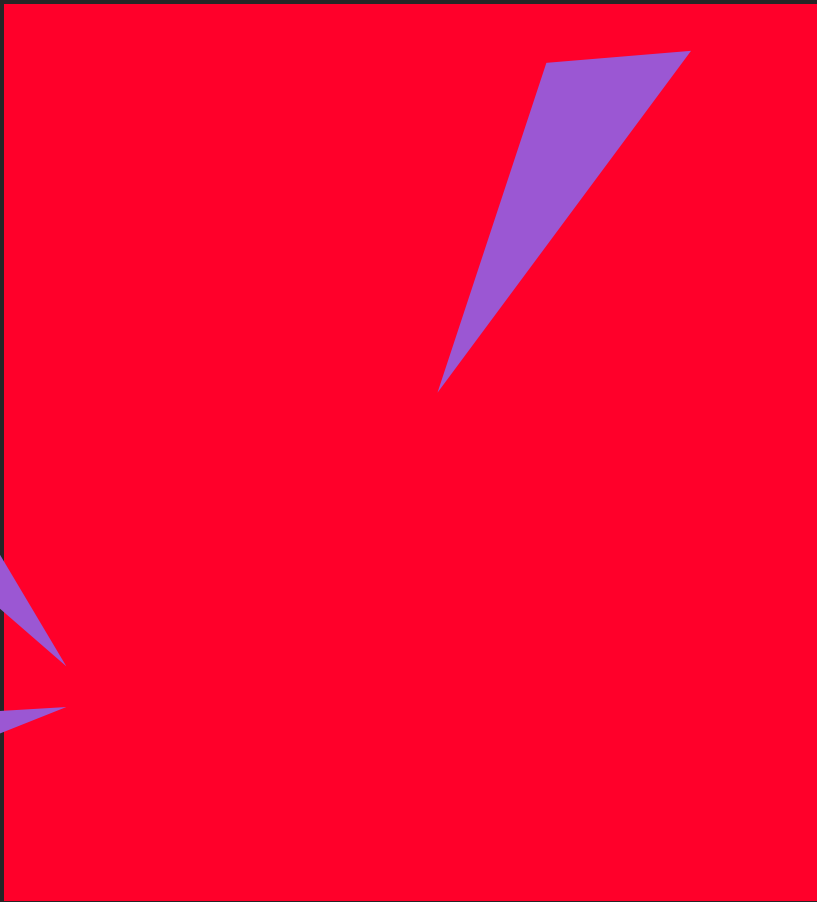
Поддержка команд

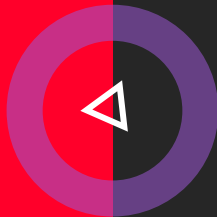
Российское комьюнити

Кадровый потенциал

Общественное восприятие

x





## НАПРАВЛЕНИЯ РАЗВИТИЯ В ПКТИМ

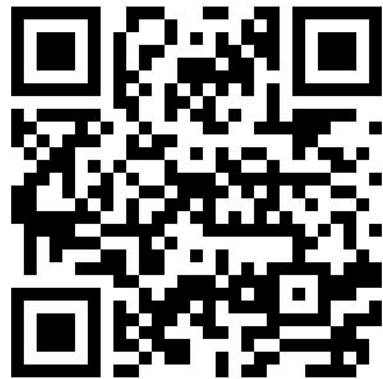
- Создание ССК по киберспорту
- Популяризация здорового образа жизни через киберспорт
- Взаимодействие с различными организациями
- Участие в студенческой лиге (ВКСЛ)
- Осуществление профориентационной и маркетинговой работы

ESPORTS

**ESPORTS**

+

**КОНТАКТНАЯ  
ИНФОРМАЦИЯ**



[vk.com/esport\\_pktim](https://vk.com/esport_pktim)





+

# ВАШИ ВОПРОСЫ?

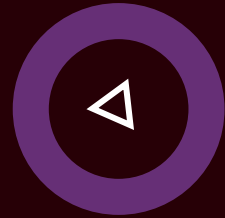
x



+

x

**СПАСИБО ЗА  
ВНИМАНИЕ**



**ESPORTS**