

The background is a dark blue gradient with a subtle starry pattern. On the left side, there are several overlapping circular elements. A prominent feature is a large circular scale with tick marks and numerical labels: 140, 150, 160, 170, 180, 190, 200, 210, 220, 230, 240, 250, and 260. The numbers are arranged in a semi-circle. Other circular elements include dashed lines, solid lines, and arrows, some pointing inwards and some outwards, creating a sense of motion or data flow.

МОИ ИНТЕРЕСЫ



CYBERSPORT

ЧТО ТАКОЕ CYBERSPORT

Киберспорт, также именуемый как **компьютерный спорт** или — вид соревновательной деятельности и специальной практики подготовки к соревнованиям на основе видеоигр, где игра предоставляет среду взаимодействия объектов управления, обеспечивая равные условия состязаний человека с человеком или команды с командой



ПЕРВЫЙ ТУРНИР

- Соревнования по киберспорту проводятся по всему миру, в том числе и международные. Наиболее значимым и аналогом Олимпийских игр являлся международный турнир World Cyber Games (WCG), который проводился в различных странах с 2000 по 2013 год. Кроме WCG регулярно проводятся Cyberathlete Professional League и Electronic Sports League.
- На сегодняшний день самыми крупными и престижными соревнования являются те, которые проводят сами производители игр: например, турнир The International по Dota 2 или Чемпионат мира по League of Legends.

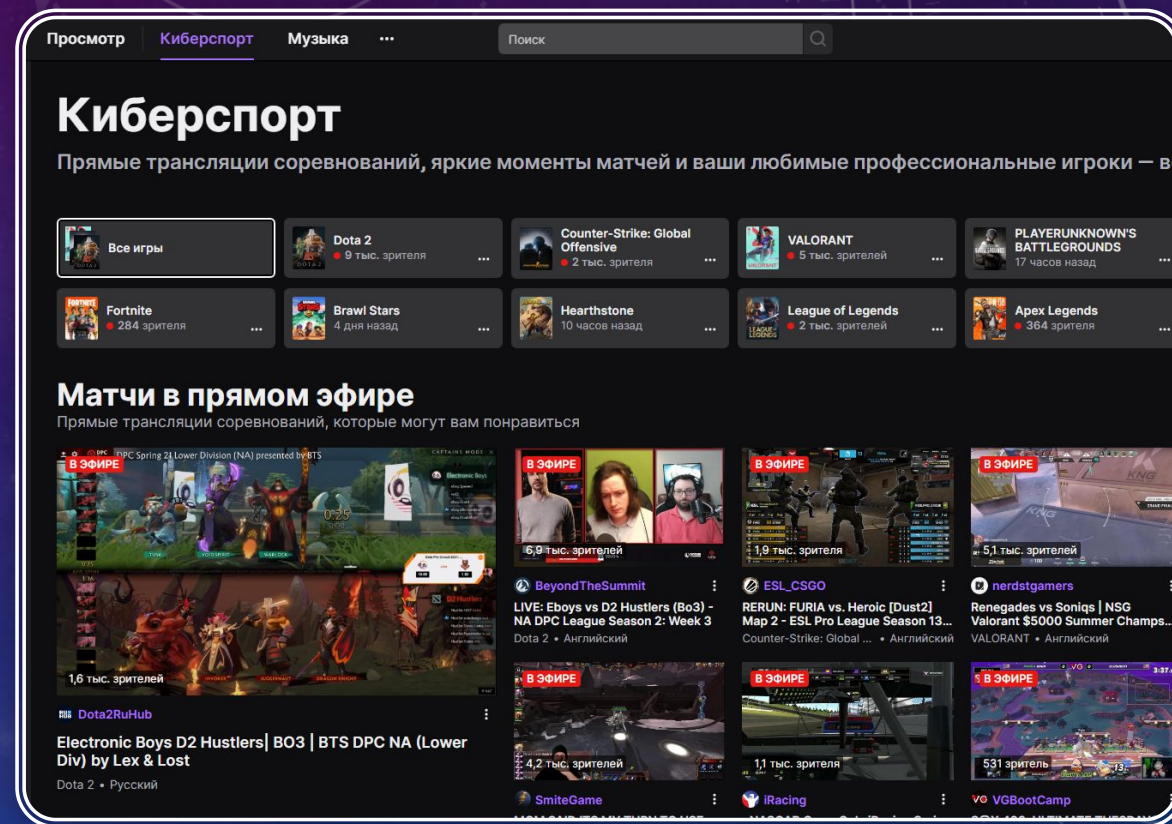
ДИСЦИПЛИНЫ

- 1.Шутеры (Стрелялки) от первого лица: Counter-Strike:Global Offensive, Overwatch, Tom Clancy`s Rainbow Six Siege, Warface
- 2.Стратегии (Стратегическая компьютерная игра, в которых отсутствует очерёдность ходов)реального времени: StarCraft;
- 3.Симуляторы (Имитация каких-либо процессов): FIFA 17, Project CARS;
- 4.МОВА (Многопользовательская онлайн-овая боевая арена): Dota 2, League of Legends, World of Tanks, Heroes of the Storm, Vainglory, Panzar, Smite, Armored Warfare: Проект Армата;
- 5.RPG (Ролевая игра):
Warband; Mount & Blade:
- 6.Файтинги (Игры про кулачные бои): Mortal Kombat , Street Fighter V, Tekken 7;

ИСТОРИЯ САМЫХ БОЛЬШИХ ДЕНЕЖНЫХ ПРИЗОВ

- 1. Call of Duty Championship 2013, Call of Duty Championship 2014, Call of Duty Championship 2015, Call of Duty XP – \$1 000 000
- 2. The International и The International 2 (Турнир по Dota) – \$1 600 000
- 3. League of Legends Season 2 World Championship – \$1 970 000
- 4. League of Legends Season 3 World Championship – \$2 050 000
- 5. League of Legends Season 4 World Championship – \$2 130 000
- 6. Smite World Championship 2014 – \$2 612 260
- 7. The International 3 (Турнир по Dota) - \$2 874 400
- 8. Dota 2 Asia Championships – \$3 057 500
- 10. The International 4 (Турнир по Dota) – \$10 931 100

ТРАНСЛЯЦИЯ ПО ИНТЕРНЕТУ





ИСТОРИЯ КИБЕРСПОРТА

ПРАВИЛА

- Победителем соревнований в киберспорте становится игрок или команда, которые показали наилучший результат в финальном сражении.
- В киберспорте нельзя использовать любые игры. Например, для соревнований не подойдут игры, которые содержат в себе элемент случайности, преобладающий над фактором умения игры[26]. Таким образом в категорию киберспортивных дисциплин часто попадают игры жанров MOBA или RTS[26].
- В соответствии с приказом Минспорта №183 от 16.03.2017 г., в России официально признаны четыре дисциплины: это боевая арена, соревновательные головоломки, стратегия в реальном времени и технический симулятор[27]. Также Федерация компьютерного спорта России работает над официальным признанием шутеров и файтингов[28].

ВЫВОД



СПАСИБО ЗА
ВНИМАНИЕ!
