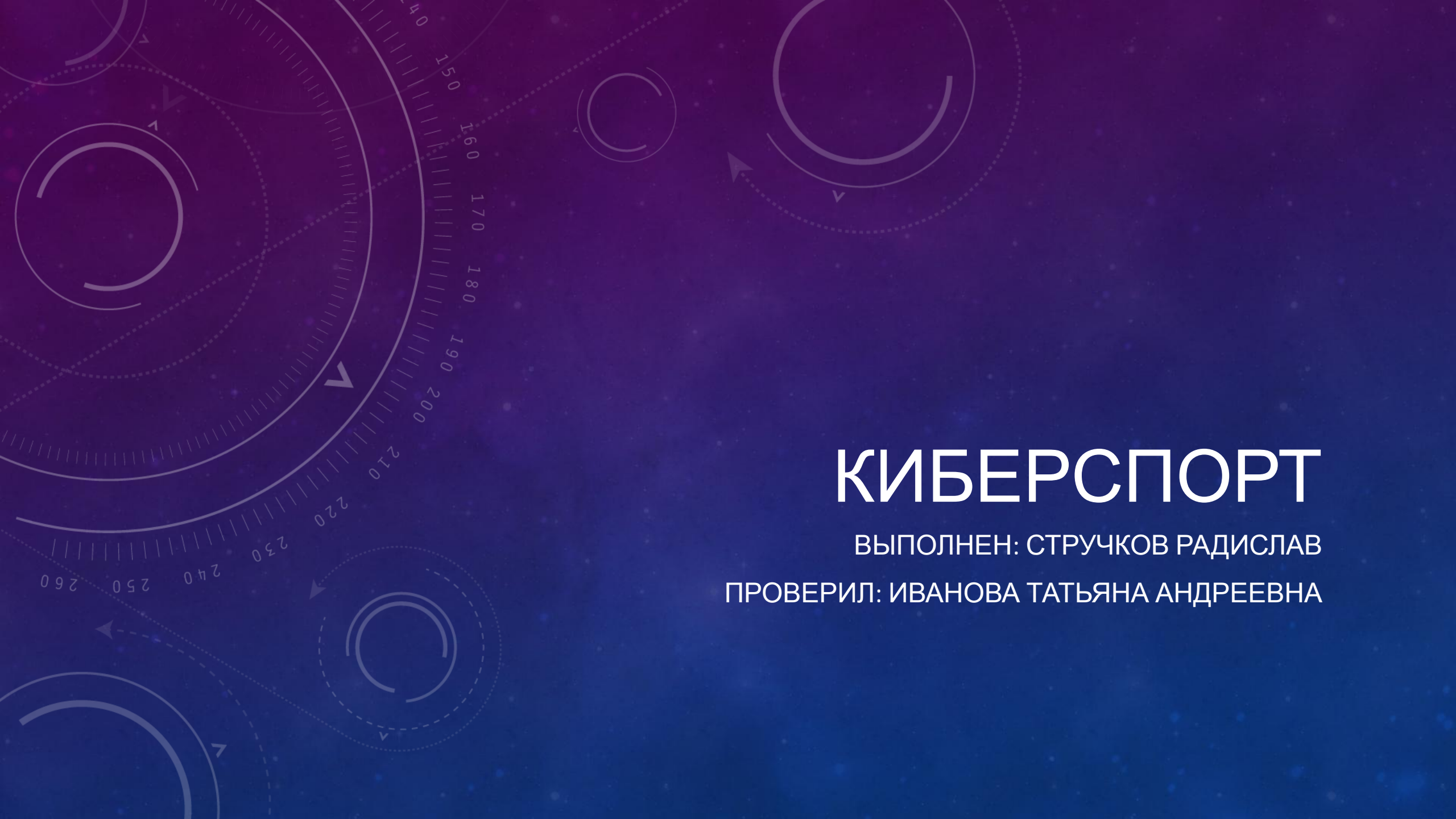


The background is a dark blue gradient with a subtle pattern of white dots. On the left side, there are several concentric circles and arcs, some with degree markings (140, 150, 160, 170, 180, 190, 200, 210, 220, 230, 240, 250, 260) and arrows indicating rotation. The text is positioned on the right side of the image.

КИБЕРСПОРТ

ВЫПОЛНЕН: СТРУЧКОВ РАДИСЛАВ

ПРОВЕРИЛ: ИВАНОВА ТАТЬЯНА АНДРЕЕВНА

СОДЕРЖАНИЕ

- 1. Что такое Киберспорт
- 2. Первый турнир Киберспорт
- 2. Дисциплины
- 3. История самых больших денежных призов
- 4. Трансляция по интернету
- 5. История
- 6. Правила
- 7. Заключение

ЧТО ТАКОЕ КИБЕРСПОРТ

Киберспорт, также именуемый как **компьютерный спорт** или **электронный спорт** — 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 КИБЕРСПОРТ

- 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, Jagged Alliance 2, DOG;
- 2.Стратегии (Стратегическая компьютерная игра, в которых отсутствует очередность ходов)реального времени: StarCraft2;
- 3.Симуляторы (Имитация каких-либо профессов):
FIFA 17, Project CARS;
- 4.МОВА (Многопользовательская онлайн боевая арена):
Dota 2, League of Legends, World of Tanks, Heroes of the Storm, Vainglory, Panzer, Smite, Armored Warfare:
Проект Армата;
- 5.RPG (Ролевая игра):
Mount & Blade: Warband;
- 6.Файтинги (Игры про кулачные бои): Mortal Kombat X, 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

Игры турниров транслируются в прямом эфире в интернете, собирая многомиллионную аудиторию. Например, за финалом The International 2015, согласно данным с TrackDota.com, наблюдало более 4,6 млн зрителей. В 2017 году аудитория эспортов достигнет в общей сложности примерно 385 миллионов человек во всем мире.

История

Россия стала первой страной в мире, которая признала киберспорт официальным видом спорта. Это произошло 25 июля 2001 года по распоряжению предыдущего главы Госкомспорта России Рожкова Павла Алексеевича.

После смены руководства и переименования Госкомспорта России в Федеральное агентство по физической культуре и спорту, а также в связи с последующим введением в действие Всероссийского реестра видов спорта (ВРВС), потребовалось повторить процедуру признания компьютерного спорта 12 марта 2004 г. по распоряжению главы Госкомспорта России Вячеслава Фетисова.

В июле 2006 г. киберспорт был исключен из Всероссийского реестра видов спорта вследствие того, что он не соответствовал критериям, необходимым для включения в этот реестр: развитие в более чем половине субъектов Российской Федерации и наличие зарегистрированного в установленном порядке общероссийского физкультурно-спортивного объединения.

В 2014 году Российский государственный университет физической культуры, спорта, молодежи и туризма начал реализацию образовательной программы "Теория и методика интеллектуальных видов спорта (киберспорт)".

7 июня 2016 года был опубликован приказ Министерства Спорта о включении компьютерного спорта в реестр официальных видов спорта Российской Федерации.

13 апреля 2017 г. в Минюсте России был зарегистрирован Приказ Министерства спорта Российской Федерации от 16.03.2017 №183 «О признании и включении во Всероссийский реестр видов спорта спортивных дисциплин, видов спорта и внесении изменений во Всероссийский реестр видов спорта». В соответствии с данным приказом компьютерный спорт был переведён во второй раздел — «виды спорта, развиваемые на общероссийском уровне». Это значит, что появилась возможность проведения в России официального чемпионата страны, появлению разрядов и званий по компьютерному спорту. В этом же разделе находятся все «традиционные» виды спорта — футбол, хоккей, баскетбол и т.д.

С 5 июля 2017 г., в соответствии с приказом Министерства спорта Российской Федерации №618, аккредитованной спортивной федерацией по виду спорта «компьютерный спорт» является Федерация компьютерного спорта России.

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].

Заключение

Большинство людей считают, что киберспорт вреден, так как не подразумевает активных занятий, физического развития. Все это тоже правильно, но можно привести пример игры в шахматы, которую никто не считает вредной, а даже наоборот. Польза киберспорта заключается в первую очередь в умении работать в команде, что помогает без проблем влиться в рабочий коллектив. Нельзя не отметить, что при игре развивается реакция, умение просчитывать свои действия, анализировать, повышается концентрация внимания и адаптация к психическим нагрузкам. Многие компьютерные игры способствуют развитию интеллекта, логики, памяти и внимания. Каждый делает выбор сам и должен воспитывать в себе чувство меры, чем бы он ни занимался.