

<https://doi.org/10.57006/2782-3245-2023-9-1-72-80>

Оригинальные статьи / Original Articles



МЕТОДЫ ПОВЫШЕНИЯ КОЛИЧЕСТВА УЧАСТНИКОВ ОФИЦИАЛЬНЫХ СОРЕВНОВАНИЙ ПО КОМПЬЮТЕРНОМУ СПОРТУ В СВЕРДЛОВСКОЙ ОБЛАСТИ

УДК 613.96:612.766.1.06

Акубеков К.С. ¹

Н.А. Мальцева ²

¹ Федерации компьютерного спорта России. Свердловское отделение
620014, Россия, г. Екатеринбург, ул. Огарева, 15

² «Интерсвязь»,
454138, Россия, г. Челябинск, Комсомольский проспект 38Б

Аннотация

Актуальность Основной проблемой официального компьютерного спорта в Российской Федерации является низкая мотивация геймеров для участия в официальных спортивных мероприятиях. Геймеры не стремятся становиться спортсменами и выполнять все требования, предъявляемые аккредитованными федерациями для участия в официальных спортивных соревнованиях.

Цель исследования – определить причины снижения количества киберспортсменов-участников официальных соревнований свердловской области.

Методы и организация исследования. Авторы взяли для анализа экономических показателей развития вида спорта «компьютерный спорт» (тождественный термин киберспорт) были избраны призовые выплаты в игре Dota2 для высококвалифицированных спортсменов, а именно команд уровня Tier 1 и Tier 2 мирового рейтинга. Выплаты фиксировались за десятилетний период с 2011 по октябрь 2022 года для каждого уровня. Анализ социально-экономической характеристики турниров по игре Dota2 для команд уровня Tier 1 и Tier 2 показал, что имеются предпосылки для формирования профессионального компьютерного спорта и его отдельных характеристик, таких как: количество турниров; количество команд в турнире для Tier 1; количество команд в турнире и средний призовой фонд для команд Tier 2. Следствием низкой мотивации являются такие проблемы как низкая информированность потенциальных участников соревнований. Отсутствие мотивации к участию в официальных соревнованиях. Отсутствие мотивации к решению технических задач по организации своего рабочего места, для участия в соревнованиях. Недостаточное для выполнения разрядных нормативов количество спортсменов региона заявляющихся на официальные соревнования. Низкая социальная ответственность спортсменов в командных видах программы, отсутствие стабильных составов команд. Анализ причин низкой информированности, недостаточного количества спортсменов для выполнения разрядных нормативов, и способы их решения.

Выводы. Метод личного оповещения спортсменов позволяет решить проблему их низкой информированности о датах проведения официальных спортивных соревнований.

Ключевые слова: компьютерный спорт, соревнование, участники, мотивация.

Конфликт интересов: автор заявляет об отсутствии конфликта интересов

Для цитирования: Акубеков К.С., Н.А. Мальцева Методы повышения количества участников официальных соревнований по компьютерному спорту в Свердловской области // Научные и образовательные основы в физической культуре и спорте. 2023. №1 <https://doi.org/10.57006/2782-3245-2023-9-1-72-80>

Благодарности: Авторы выражают благодарность Федерации компьютерного спорта России

Дата поступления статьи: 24.04.2023 г.

Дата принятия статьи к публикации: 07.06.2023 г.

Дата публикации статьи: 29.06.2023 г.

Информация для связи с автором: constak@mail.ru

METHODS TO INCREASE THE NUMBER OF PARTICIPANTS OF OFFICIAL COMPUTER SPORT COMPETITIONS IN THE SVERDLOVSK REGION

Konstantin S. Akubekov ¹

Natalya A. Maltseva ²

¹ Computer Sports Federation of Russia. Sverdlovsk branch

15 Ogareva str., Yekaterinburg, Russia, 620014

² "Intersvyaz",

38B Komsomolskiy Prospekt, Chelyabinsk, Russia, 454138

Abstract

Relevance The main problem of official computer sports in the Russian Federation is the low motivation of gamers to participate in official sports events. Gamers do not seek to become athletes and fulfill all the requirements imposed by accredited federations to participate in official sports competitions.

The purpose of the study is to determine the reasons for the decrease in the number of esports athletes participating in official competitions of the Sverdlovsk region.

Methods and organization of research. The authors took to analyze the economic indicators of the development of the sport "computer sport" (the identical term esports), prize payments were selected in the Dota2 game for highly qualified athletes, namely Tier 1 and Tier 2 teams of the world ranking. Payments were recorded for a ten-year period from 2011 to October 2022 for each level. The analysis of the socio-economic characteristics of Dota2 tournaments for Tier 1 and Tier 2 teams showed that there are prerequisites for the formation of professional computer sports and its individual characteristics, such as: the number of tournaments; the number of teams in the Tier 1 tournament; the number of teams in the tournament and the average prize pool for Tier 2 teams. The consequence of low motivation are such problems as low awareness of potential competitors. Lack of motivation to participate in official competitions. Lack of motivation to solve technical problems of organizing your workplace, to participate in competitions. Insufficient number of athletes from the region applying for official competitions to meet the discharge standards. Low social responsibility of athletes in the team types of the program, the lack of stable teams. Analysis of the causes of low awareness, insufficient number of athletes to meet the discharge standards, and ways to solve them.

Conclusions. The method of personal notification of athletes allows solving the problem of their low awareness of the dates of official sports competitions.

Key words: computer sports, competition, participants, motivation.

Conflict of interest: Author declares absence of conflict of interest

For citation Konstantin S. Akubekov Methods for increasing the number of participants in official computer sports competitions in the Sverdlovsk region // Scientific and educational foundations in physical culture and sports. 2023. №1 <https://doi.org/10.57006/2782-3245-2023-9-1-72-80>

Acknowledgements: The authors express their gratitude to the Russian Computer Sports Federation

Date of receipt: 22.04.2023

Date of acceptance for publication: 07.06.2023.

Date of publication: 29.06.2023

Information for contacting the authors: constak@mail.ru

Введение. Первой спортивной цифровой компьютерной видеоигрой, полностью удовлетворяющей всем предложенным критериям соответствия, стала игра Spacewar!, созданная в 1962 г. Стивом Расселом при участии Мартина Греча и Уэйна Витенена [5]. Первый в мире патент на изобретение устройства Cathode-ray tube amusement device для электронной интерактивной (то есть содержащей элемент взаимодействия с пользователем) игры зарегистрирован 25 января 1947 г. в США [5]. Следующим значимым рубежом в развитии видеоигр стало появление игровой приставки (консоли). Автором идеи стал американский изобретатель Ральф Баер, предложивший использо-

вать для игр телевизоры. В 1967 г. он представил разработанную им первую в мире игровую приставку The Brown Box, в комплект которой входили джойстик и один из первых в мире световых пистолетов для NES Zipper. Согласно недавнему опросу аналитического агентства Newzoo, большинство представителей команд ожидают полного превращения киберспорта в серьезный бизнес в течение ближайших 5-10 лет, а представители брендов и агентств прогнозируют полную профессионализацию этой экосистемы в ближайшие 3-5 лет [6].

Авторы [7] взяли для анализа экономических показателей развития вида спорта «компьютерный спорт» (тождественный

термин киберспорт) были избраны призовые выплаты в игре Dota2 для высококвали-

фицированных спортсменов, а именно команд уровня Tier 1 и Tier 2 мирового рейтинга.

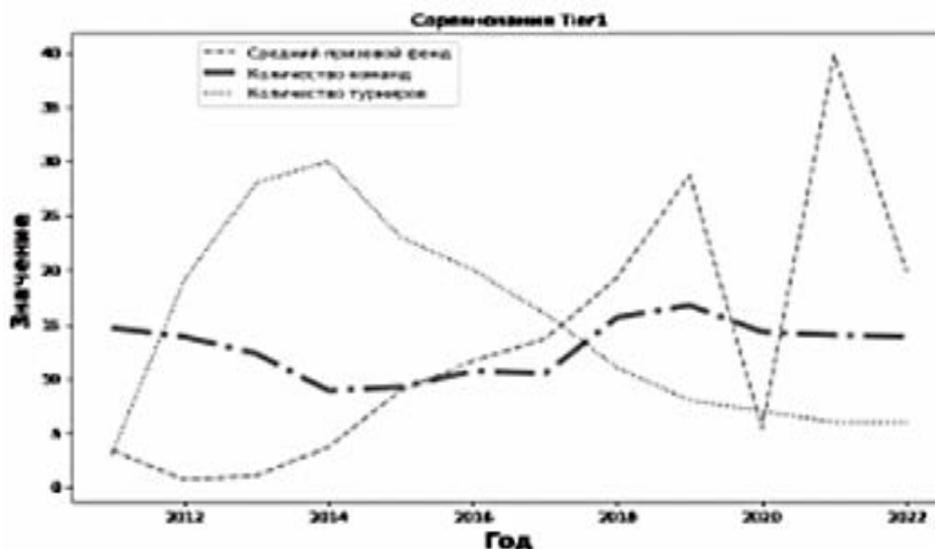


Рис.1. Динамика развития турниров по игре Dota2 для команд уровня Tier 1 [рисунок авторов]
 Fig.1. Dynamics of development of Dota 2 tournaments for Tier 1 teams [figure by authors]

Выплаты фиксировались за десятилетний период с 2011 по октябрь 2022 года для каждого уровня. Анализ социально-экономической характеристики турниров по игре Dota2 для команд уровня Tier 1 и Tier 2 показал, что имеются предпосылки для формирования профессионального компьютерного спорта и его отдельных характеристик, таких как: количество турниров; количество команд в турнире для Tier 1; количество команд в турнире и средний призовой фонд для команд Tier 2.

Одним из объективных критериев популярности вида спорта является количество занимающихся этим видом спорта. По этому показателю, компьютерный спорт, является самым быстро растущим видом спорта. По мнению экспертов, причиной такой популярности является низкий порог входа. Ведь для того, чтобы заниматься компьютерным спортом, не обязательно даже иметь игровой компьютер, а достаточно иметь смартфон или планшет.

Актуальность. К сожалению, у этой высокой популярности есть и обратная сторона. У компьютерного спорта не только низкий порог входа, но и низкий порог выхода. Одной из основных проблем компьютерного

спорта является низкая мотивация спортсменов. В чем же причина низкой мотивации у спортсменов в компьютерном спорте?

В традиционных видах спорта спортсмены любители, чтобы достичь уровня профессионального спорта вынуждены пройти несколько уровней соревнований:

1. Клубные (неофициальные);
2. Муниципальные;
3. Региональные;
4. Всероссийские;
5. Международные.

Как правило, в традиционных видах спорта, положения о соревнованиях разных уровней содержат ограничения для участников по уровню спортивной подготовки. Обычно это выражается в требованиях к наличию у участников соревнований спортивных разрядов. Проходя все эти уровни спортивных соревнований, у спортсменов вырабатываются такие черты характера как самодисциплина и самоорганизация. Выход спортсмена на международный уровень соревнований проходит через его участие в сборных командах 1-2-3-4 уровней. Это сопровождается взаимодействием спортсменов с организаторами официальных спортивных соревнований, которыми являются

аккредитованные по виду спорта региональные и российские спортивные федерации.

Уникальной особенностью компьютерного спорта является наличие онлайн формата проведения соревнований. С 30 апреля 2020 года в России онлайн формат соревнований предусмотрен официальными правилами вида спорта «компьютерный спорт». [1.]

Благодаря наличию турнирных платформ в сети Интернет и онлайн формату соревнований киберспортсмены начального уровня могут принимать участие сразу в соревнованиях международного уровня, не проходя долгую спортивную карьеру в соревнованиях 1-2-3-4 уровней.

Особенностью компьютерного спорта является наличие правообладателя у компьютерных игр, права на игру принадлежат издателю. В течение многих лет компьютерный спорт во всем мире развивался вместе с индустрией видеоигр и геймингом. Гейминг – увлечение видеоиграми. Нормальной практикой игровой индустрии является, что организатором крупных соревнований выступают издатели видеоигр.

В такой ситуации главной задачей организаторов соревнований является реклама и продвижение их программного продукта. А главная мотивация у геймеров – участников этих соревнований это получение денежных и ценных призов. Не удивительно, такие ценности способствуют развитию потребительского поведения у геймеров. Ведь индустрии видеоигр нужны потребители.

Цель работы – повышение числа участников областных соревнований по компьютерному спорту.

Задачи исследования:

- Выяснить причины низкого количества участников официальных соревнований по компьютерному спорту.
- Изучить методы Свердловского отделения ФКС России по повышению количества участников.
- Вынести на обсуждение эти предложения.

Отличия соревнований геймеров и официальных соревнований по компьютерному

спорту. Во многих странах сфера спорта не регулируется государством, кроме того, компьютерный или электронный спорт может не относиться к спорту, а представляет собой соревнования среди геймеров. В России, как и во всем мире, геймеры привыкли к бесплатному участию в крупных международных соревнованиях от издателей игр или от международных турнирных операторов. Не все геймеры являются киберспортсменами. Участвуя в соревнованиях, они пытаются ими стать, но цель геймера это получение удовольствия от видеоигр. И основная мотивация геймера при входе в компьютерный спорт это стремление к получению дохода в виде денежных призов.

В России сфера спорта, в соответствии с действующим законодательством, регулируется государством, соревнования делятся на официальные и неофициальные. Официальные соревнования вносятся в календарные планы, формируемые соответствующими органами государственной или муниципальной власти. Организация официальных соревнований требует от организаторов оформления большого количества документации, согласования и получения разрешений от органов государственной и муниципальной власти. Это же касается и спортсменов. Участники официальных спортивных соревнований по компьютерному спорту обязаны иметь справку от спортивного врача, спортивную страховку, а для всероссийских соревнований, иметь спортивный разряд, обязательно пройти регистрацию и обучение на сайте РУСАДА, пройти регистрацию на сайте ГТО и иметь УИН ГТО.

Российские геймеры, как и их зарубежные коллеги привыкли к комфортному, нерегулируемому законодательством киберспорту, а попытки государства и аккредитованных федераций заставить их выполнять все необходимые для участия в официальных российских соревнованиях требования встречают непонимание и раздражение с их стороны.

Если бы официальный компьютерный спорт в России в одночасье заменил бы

полностью свободный нерегулируемый киберспорт, то спортсменам пришлось бы соблюдать все правила, без вариантов. Реальная картина компьютерного спорта состоит в том, что государственное регулирование спорта существует только в России, а подавляющее большинство значимых соревнований, с внушительными призовыми фондами проводятся онлайн организаторами из других государств. И доступ к этим соревнованиям, кроме Чемпионата мира leSF, открыт для всех желающих российских геймеров, без участия в официальных

соревнованиях. Чемпионат мира, проводится Международной федерацией компьютерного спорта International Esports Federation, leSF[2.].

Методика исследования. Статистика игр федерации компьютерного спорта, опрос участников, анализ сообщений в социальных сетях.

Экспериментальная часть. Рассмотрим статистику количества участников Чемпионатов Свердловской области в 2021, 2022, 2023 годах. (Табл. 1).

Таблица 1 – Участники Чемпионатов Свердловской области в 2021-23 годах [таблица авторов]
Table 1 – Participants of the Championships of the Sverdlovsk Region in 2021-23 [table by authors]

№ пп	Вид программы	Количество участников областных соревнований ЧСО ¹ и КСО ²					
		КСО2020	ЧСО2021	КСО2021	ЧСО2022	КСО2022	ЧСО2023
1.	DOTA2 5x5	35	46	76(30)	33	30	40
2.	CSGO 5x5	20	-	-	40	66	75
3.	StarCraft2	4	10	9(5)	Отменен	8	6
4.	Hearthstone	8	10	6(2)	Отменен	Отменен	8(7)
5.	Clash Royal	Отменен	9	8(3)	6	7	8
6.	Tekken7	Отменен	14(т) ³	Отменен	Отменен	Отменен	17(4)
7.	DCL The game	4	18(4) ⁴	16(1)	30(4)	-	24(1)
8.	NHL	Отменен	Отменен	Отменен	Отменен	Отменен	7(т)
9.	НОММ3	-	-	-	-	-	64(7)
10.	Итого	71	107	126	104	111	249

Специальные обозначения Таблицы 1.

ЧСО¹ – чемпионат Свердловской области, КСО² – кубок Свердловской области.

14(т)³ - Соревнования проведены онлайн, но с использованием специально организованной площадкой, для тех спортсменов у кого были технические трудности. Отсутствие самой игры или аккаунта в ней.

18(4)⁴ - Открытые соревнования, 18 – общее количество участников (4) из них жители Свердловской области.

В Таблице 1 указаны данные по количеству участников официальных спортивных соревнований Свердловской области, проведенных в формате онлайн. В апреле 2020 года, в связи с пандемией COVID19, в правила вида спорта «компьютерный спорт» был добавлен формат соревнований онлайн. По своей сути закрепление в правилах формата онлайн позволило региональным федерациям проводить соревнования в условиях пандемии и отсутствия средств на аренду площадок.

Обсуждение результатов. Мы наблюдаем несколько причин для невысокой мотивации участников соревнований.

Разочарование от поражений. Поскольку не все участники официальных соревнований становятся призёрами, то многие из участников соревновательной деятельности, не достигнув желаемых призов, получают разочарование и снижение мотивации. Спортсмены с пониженной мотивацией не способны подстраивать свой распорядок дня под тренировочный процесс, а особенно делать это в команде с другими спортсменами. Поэтому в компьютерном спорте устойчивые составы спортивных команд являются большой редкостью. В основном любительские команды собираются

под конкретный турнир, а по его окончании распадаются.

В Свердловской области среди призеров официальных соревнований сложилась следующая тенденция. После успешного выступления на Чемпионате Свердловской области в марте, призёры получают приглашение в сборную Свердловской области, для участия в основном (в 2021, 2022), или отборочном (в 2023) этапе Чемпионата России проходящем онлайн в апреле. Однако участие в Чемпионате России, зачастую заканчивается для них достойным, но не призовым местом, что вызывает некое разочарование от участия, и например в Кубке России, проходящем онлайн в июле отказывается свыше 60% состава сборной Свердловской области сформированного в апреле и по этой причине в июне приходится формировать сборную заново, но уже из тех участников областных соревнований, кто по результатам своих достижений не смог попасть на Чемпионат России.

Низкая информированность и анализ её причин. Другой важной составляющей низкой мотивации является нежелание спортсменов прилагать усилия по изучению расписания официальных муниципальных и региональных соревнований. Не секрет, что региональные федерации при подготовке анонсов своих соревнований ограничиваются веб-рекламой и размещением информации на профильных сайтах и пабликах в соцсетях. В начале нулевых, когда в силу дорогого и медленного внешнего интернет-соединения онлайн формат соревнований не был таким популярным, а основным форматом соревнований было очное участие спортсменов, и поэтому список доступных мероприятий в регионе был не большим. Спортсмены вынуждены были отслеживать анонсы мероприятий на интернет ресурсах. Поэтому даже публикации анонса на одном профильном ресурсе было достаточно для оповещения всего сообщества.

В эпоху господства соцсетей, организаторы соревнований зачастую не утруждают себя созданием профильных сайтов, а размещают анонсы в тематических пабликах

соцсетей. Но философия соцсетей такова, что каждый пользователь подписан на десятки и сотни пабликов, и поэтому наблюдает ленту событий, состоящую из разных публикаций только в текущий момент времени, а публикации, происходящие в течение дня, а их могут быть сотни в большинстве своем остаются не замеченными. Надо ли говорить, что заходить специально в тематический паблик, хотя бы раз в день пользователи тоже не стремятся. Одним из следствий низкой мотивации является низкая информированность спортсменов о соревнованиях, включенных в календарный план региона.

Метод личного оповещения. Таким образом, важной составляющей работы региональной федерации, по привлечению внимания спортсменов к анонсам официальных соревнований является их персональное оповещение по средствам личных сообщений в соцсетях, писем на электронную почту, телефонных звонков.

Метод личного оповещения спортсменов достаточно трудоемкий. Если в 2020-2022 годах он использовался за 3-4 дня до окончания регистрации, только в случаях недостаточного количества заявившихся на соревнования спортсменов, то с учетом его эффективности, в 2023 году было принято решение о заблаговременном применении этого метода за неделю до окончания регистрации, что значительно повлияло на количество участников соревнований.

Недостаточное для выполнения разрядных нормативов количество спортсменов региона заявляющихся на официальные соревнования. До 35% заявленных в календарный план соревнований пришлось отменить из-за недостаточного количества участников из числа жителей Свердловской области.

Свыше 18% соревнований Свердловское отделение Федерации компьютерного спорта России вынуждена была проводить как открытые, по причине недостаточного количества заявившихся спортсменов в этом виде программы. Но тут стоит отметить, что если для таких видов программы

как DCL The game и Tekken7 основной причиной допуска спортсменов из других регионов является недостаточное число таких спортсменов, проживающих в Свердловской области. А если мы рассмотрим Кубок Свердловской области 2021 года [3.], то там причиной малого количества участников были отсутствие мотивации и как следствие низкая информированность спортсменов.

- Отсутствие мотивации к решению технических задач по организации своего рабочего места, для участия в соревнованиях. Компьютерный спорт является сложным техническим видом спорта. В таких видах программы как DCL The game, Tekken7, NHL соревнования имеют достаточно высокий порог входа. Сообщества потенциальных спортсменов имеют свою специфику и мало информированы о существовании такого вида спорта, как «компьютерный спорт» и о проводимых в нем соревнованиях.

- DCL The game - это технический симулятор управления квадрокоптером. Чтобы участвовать в соревнованиях, мало иметь игру и игровой компьютер, нужно ещё иметь специальный пульт управления квадрокоптером. Среди обывателей-геймеров нет потенциальных участников таких соревнований. Чтобы их найти ССО ФКС России пришлось обратиться к представителям региональной Федерации авиамодельного спорта, где есть отделение квадрокоптеров. Только из числа реальных операторов квадрокоптеров удалось пригласить несколько свердловских спортсменов.

- Tekken7 - файтинг, представленный как на консолях, так и на ПК(Персональный компьютер). В регламенте Чемпионата России 2021 года в этом виде программы указана платформа ПК, но в сообществе свердловских файтеров, он был известен, но не достаточно популярен, для его покупки для платформы Sony PlayStation 4, которую предпочитают файтеры. Для того, чтобы провести соревнования, пришлось организовать для свердловских файтеров площадку, с предоставлением организаторами необходимой приставки Sony PlayStation 4 и

самой игры Tekken7 с действующим аккаунтом.

- NHL – спортивный симулятор, представленный только на игровых консолях Sony PlayStation и Microsoft Xbox. По регламенту Чемпионата России 2022 года в этом виде программы указана игровая консоль Sony PlayStation 5, а также режим HUT, который предусматривает игру только одного спортсмена с одной приставки. Среди обывателей-геймеров нет потенциальных участников таких соревнований. По опыту коллег из других регионов известно, что потенциальных спортсменов в спортивном симуляторе можно найти только среди молодых хоккеистов. Обе эти задачи впервые удалось решить 26 марта 2023 года, на официальном Чемпионате Свердловской области 2023 [4], организовав площадку с двумя приставками Sony PlayStation 5, двумя аккаунтами в игре NHL23, и пригласив к участию хоккеистов знакомых с этой игрой.

- Низкая социальная ответственность спортсменов в командных видах программы, отсутствие стабильных составов команд. Поскольку не все участники соревнований становятся призёрами, то многие из них, не достигнув желаемых призов, получают разочарование и снижение мотивации. Спортсмены с пониженной мотивацией не способны подстраивать свой распорядок дня под тренировочный процесс, а особенно делать это в команде с другими спортсменами. Поэтому в компьютерном спорте устойчивые составы спортивных команд являются большой редкостью. В основном любительские команды собираются под конкретный турнир, а по его окончании распадаются.

Основной причиной низкой социальной ответственности спортсменов в компьютерном спорте является их система ценностей. Геймеры-потребители исповедуют идеологию, основанную на игровом гедонизме и утилитаризме. В то время как спортсменам в традиционных видах спорта, в процессе их физического воспитания прививаются ценности физической культуры.

Решением ценностной проблемы в компьютерном спорте возможно станет изменение системы подготовки спортсменов. В настоящий момент спортсмены готовятся к соревнованиям самостоятельно. Когда они будут заниматься в спортивных секциях, то их молодые, ещё только формирующиеся личности смогут впитать ценности физической культуры.

Выводы:

1. Метод личного оповещения спортсменов позволяет решить проблему их низкой информированности о датах проведения официальных спортивных соревнований.

2. Допуск спортсменов из других регионов к соревнованиям позволяет привлечь достаточное для выполнения разрядных нормативов количество спортсменов.

3. Организация площадки с предоставлением необходимой техники и программного обеспечения для спортсменов, испытывающих технические трудности, позволяет привлечь спортсменов к соревнованиям из числа потенциальных участников.

4. Организация секций по компьютерному спорту позволит привить юным спортсменам ценности физической культуры, что повысит социальную ответственность в командных видах программы.

© Константин Сергеевич Акубеков, 2023

© Наталья Мальцева, 2023

© ЕИФК, 2023

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. ПРАВИЛА ВИДА СПОРТА «КОМПЬЮТЕРНЫЙ СПОРТ»// Федерация компьютерного спорта России: официальный сайт: – URL: <https://resf.ru/about/documentation/pravila-komputernogo-sporta-12-2022.doc> (Дата обращения 24.04.2023)
2. IESF WORLD ESPORTS CHAMPIONSHIPS // Международная федерация компьютерного спорта International Esports Federation: официальный сайт: – URL: <https://iesf.org/events/worlds> (Дата обращения 24.04.2023)
3. Кубок Свердловской Области 2021// официальная страница: – URL: <http://www.bumbum.ru/sob.php?ttop=150498&id=401052&lim=0&archive=1> (Дата обращения 24.04.2023)
4. Чемпионат Свердловской области 2023// официальная страница: – URL: <http://www.bumbum.ru/sob.php?ttop=150498&id=401092&lim=0&archive=1> 24.04.23
5. Тарасенко В.А. Компьютерный спорт: откуда корни растут. Историко-социологический экскурс/ Историческая и социально-образовательная мысль, 2018, т 10, №5/2
6. Skol'ko stoit kibersport: glavnye trendy 2018 goda (How much for cybersport: principal trends of 2018). - URL: <https://www.sovsport.ru/others/cybersport/news/774734-kibersport-priznali-olimpijskoj-disciplinoy-vtorogo-urovnya> (accessed 01.09.2018) (InRuss).
7. Баешко, В.В. Проблемы международного правового регулирования киберспорта // Спортивное право Республики Беларусь: сб.ст. / сост.: ред.журн. «Промышленно-торговое право». – Минск. – 2015. – С. 147-154
8. Григорьев, С.В. Игра и праздник : тезаурус по празднично-игровой культуре / С.В. Григорьев, А.С. Фролов. – М. : Московия, 2006. – 204 с.
9. Ермаков А.В. Скаржинская Е.Н Анализ больших данных как инструмент оценки профессионализации компьютерного спорта/ Теория и практика физической культуры, 2023, №4, с 15-17
10. Кыласов, А.В. Спортизация интеллектуальных игр: концепции и технологии / А.В. Кыласов, Я.А. Гараль. – М. : Советский спорт, 2013. – 186 с.

REFERENCES

1. RULES OF THE SPORT "COMPUTER SPORTS"// Computer Sports Federation of Russia: official website: - URL: <https://resf.ru/about/documentation/pravila-komputernogo-sporta-12-2022.doc> (Date of access 04/24/2023)
2. IESF WORLD ESPORTS CHAMPIONSHIPS // International Esports Federation: official website: – URL: <https://iesf.org/events/worlds> (Accessed 24.04.2023)
3. Cup of the Sverdlovsk Region 2021 // official page: - URL: <http://www.bumbum.ru/sob.php?ttop=150498&id=401052&lim=0&archive=1> (Accessed 24.04.2023)