



ФЕДЕРАЦИЯ  
КОМПЬЮТЕРНОГО  
СПОРТА  
РОССИИ



**Всероссийская интеллектуально-  
киберспортивная лига**



# Этапы развития ФКС России



Основание Федерации  
компьютерного спорта России

**2000г.**

Россия стала первой страной в  
мире, официально признавшей  
киберспорт

**2001г.**

Киберспорт вновь признан  
официальным видом спорта и  
вернулся в реестр

**2016г.**

ФКС России наделена правами и  
обязанностями общероссийской  
спортивной федерации по виду  
спорта «Компьютерный спорт»

**2017г.**

Минспортом РФ признаны шесть  
киберспортивных дисциплин

**2019г.**



# О ФКС России



**500 тысяч** участников турниров



**75** региональных отделений  
ФКС России



**100 млн** просмотров трансляций



**240 млн** совокупный охват  
публикаций в СМИ



**453 тысячи** подписчиков в социальных сетях

За 21 год своего существования Федерация провела более 1000 турниров



# Всероссийская интеллектуально-киберспортивная лига



Официальные соревнования среди школьных сборных команд.

Соревнование включено в Единый календарный Министерства спорта РФ, а также во Всероссийский сводный календарный план Министерства просвещения РФ, Министерства науки и высшего образования РФ и Министерства спорта РФ.

Формат турнира:

**Региональный этап**  
*Октябрь*

**Основной этап**  
*Ноябрь*

**Финал**  
*Декабрь*



# Всероссийская интеллектуально-киберспортивная лига



Показатели в 2020 году:



Кол-во участников:

> 5 000

**ШКОЛЬНИКОВ**



Кол-во школ

> 1 000 школ



Медиаохват в СМИ:

20 млн.

**человек**



Трансляции:

> 600 000

**просмотров**



*Проходит при поддержке Российской шахматной федерации*



ФЕДЕРАЦИЯ  
КОМПЬЮТЕРНОГО  
СПОРТА  
РОССИИ

# Как проходит финал



Торжественное награждение команды во время гранд-финала в Yota Arena



Гранд-финал в виде программы “Электронные шахматы”



Выступление школьной команды во время гранд-финала турнира



# Как проходит финал



Конкурсы и ценные призы для гостей и зрителей гранд-финала



Дополнительные активности во время гранд-финала – виртуальная реальность



Профессиональная студия аналитики с киберспортивными комментаторами и экспертами



Группа поддержки школьных команд



# Рост аудитории



2018

Рост по основным  
показателям



2020

1 000 +

участников соревнований

в 5 раз

5 000 +

участников соревнований

150 +

количество школ

в 6 раз

1 000 +

количество школ

500 тыс.

человек узнало о соревнованиях

в 40 раз

20 млн +

человек узнало о соревнованиях  
(данные от 16.11.2020 г.)

150 тыс.

просмотров трансляций

в 4 раза

600 тыс. +

просмотров трансляций  
(данные 2019 г.)



ФЕДЕРАЦИЯ  
КОМПЬЮТЕРНОГО  
СПОРТА  
РОССИИ



# СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ



resf.ru



info@resf.ru



ФЕДЕРАЦИЯ  
КОМПЬЮТЕРНОГО  
СПОРТА  
РОССИИ