

ОБЩЕСТВЕННОЕ ОБЪЕДИНЕНИЕ  
«ФЕДЕРАЦИЯ КОМПЬЮТЕРНОГО СПОРТА КЫРГЫЗСТАНА»

## **Программы развития**

Включая молодёжное развитие

Отчёт за 2025 год и план на 2026-2028

Бишкек, 2026

# Программы развития Федерации компьютерного спорта Кыргызстана

## 1. Введение

Общественное объединение «Федерация компьютерного спорта Кыргызстана» (ФКСК) является некоммерческой волонтерской организацией, управляемой правлением из пяти человек. Несмотря на ограниченные финансовые ресурсы, Федерация реализует программы развития, направленные на рост соревновательного участия в компьютерном спорте по всему Кыргызстану, развитие талантов от массового до международного уровня, а также расширение инфраструктуры и возможностей для спортсменов, тренеров и региональных сообществ.

Настоящий документ описывает действующие программы развития, реализованные в 2025 году, и запланированные инициативы на стратегический период 2026-2028 годов.

## 2. Развитие соревновательных спортсменов

### 2.1. Система национальных отборов

Федерация организует национальные отборочные турниры для формирования сборных команд Кыргызской Республики на международных соревнованиях. В 2025 году были проведены следующие национальные отборы:

Мероприятие	Дисциплины	Период
Нац. отбор IESF WEC 2025 (мобильные)	PUBG Mobile, MLBB, MLBB Female	Март 2025
Нац. отбор IESF WEC 2025 (ПК)	CS2, Dota 2	5-20 апреля 2025
Нац. отбор IESF WEC 2025 (консоль)	eFootball PlayStation	22-26 апреля 2025

Система отборов использует онлайн-платформы (FACEIT, Bigplay.gg, Challonge) для предварительных этапов и LAN-финалы на площадках в Бишкеке, обеспечивая широкую доступность при сохранении соревновательной целостности.

### 2.2. Путь на международные соревнования

Спортсмены, прошедшие национальные отборы, представляют Кыргызскую Республику на крупных международных мероприятиях. В 2025 году кыргызстанские спортсмены выступали на:

- **Чемпионат мира IESF по киберспорту 2025** — 6 дисциплин (CS2, Dota 2, eFootball, PUBG Mobile, MLBB, MLBB Female)
- **Игры исламской солидарности, Эр-Рияд** — Rocket League (1 место на региональном отборе), Tekken 8 (серебро на региональном отборе)
- **Молодёжные Азиатские игры 2025, Бахрейн** — Street Fighter 6, eFootball, Rocket League
- **PUBG Mobile Super League, Алматы** — призовой фонд \$200 000
- **Международный турнир по CS2, Москва** — молодёжная сборная в гранд-финале (7 стран)
- **FRAG Season 15, Ташкент** — CS2, призовой фонд \$10 000

- **Atyrau CyberCup, Казахстан** — Dota 2, чемпионы (приз \$5 000)

### 2.3. Развитие женского киберспорта

Федерация активно поддерживает женский соревновательный киберспорт через специальные турнирные категории:

- **MLBB Female** — национальные отборы для IESF WEC 2025
- **Женская сборная по CS2** — победительницы Центрально-Азиатского регионального отбора 2025, обыграв Казахстан в гранд-финале
- Состав (Jammie, kitosyy, nomercyves, Destroy\_Zloy, amy) продемонстрировал, что системная поддержка женщин в киберспорте даёт конкурентные результаты

## 3. Молодёжное развитие

### 3.1. Международное представительство молодёжи (2025)

Федерация сформировала молодёжную делегацию для участия в Молодёжных Азиатских играх 2025 в Бахрейне — первых Молодёжных Азиатских играх, официально включивших киберспорт в программу соревнований:

- Тилек Назарбеков — Street Fighter 6
- Иброхим Сатывалдиев — eFootball
- Айтегин Дооталиев, Азим Сабиров, Владимир Востриков — Rocket League

Молодёжная сборная по CS2 также вышла в гранд-финал международного турнира в Москве, соревнуясь с командами из 7 стран.

### 3.2. Программа молодёжного развития (цель — 2027)

Федерация планирует запустить структурированную программу развития киберспорта для участников до 18 лет в 2027 году:

- Партнёрства со школами и молодёжными организациями в Бишкеке и областных центрах
- Регулярные молодёжные категории на национальных мероприятиях
- Программа наставничества — опытные спортсмены помогают молодым конкурентам
- Цель: 200+ молодых участников к концу 2027 года

### 3.3. Выявление молодых талантов

Через открытые национальные отборы и общественные турниры Федерация выявляет перспективных молодых спортсменов и обеспечивает им путь к соревновательной карьере. Отборы IESF WEC открыты для участников с 14 лет, что гарантирует доступ молодёжи к соревновательным путям с раннего возраста.

## 4. Региональное развитие

### 4.1. Текущее состояние

Деятельность Федерации в настоящее время сосредоточена в Бишкеке, при этом онлайн-турниры доступны из всех регионов. Национальные отборы используют онлайн-платформы (FACEIT, Bigplay.gg, Challonge, Discord) для снижения географических барьеров участия.

## 4.2. Активация региональных отделений (2026-2028)

Год	Целевые регионы	KPI
2026	Ош, Джалал-Абад, Иссык-Куль	3 активных региональных отделения
2027	Расширение на все 7 областей + Бишкек + Ош	7 активных отделений
2028	Полное национальное покрытие с местными координаторами	9 активных отделений

Региональные отделения будут организовывать местные отборы, выявлять таланты и проводить общественные мероприятия по киберспорту в партнёрстве с местными учреждениями.

## 5. Расширение дисциплин и форматов

### 5.1. Дисциплины (2025)

Федерация в настоящее время охватывает следующие соревновательные дисциплины:

- **ПК:** CS2, Dota 2
- **Мобильные:** PUBG Mobile, Mobile Legends: Bang Bang
- **Консольные:** eFootball (PlayStation)
- **Файтинги:** Street Fighter 6, Tekken 8
- **Другие:** Rocket League

### 5.2. Планируемое расширение (2026)

На Esports Nations Cup 2026 (Эр-Рияд) Федерация планирует выставить национальные сборные в 8+ игровых дисциплинах: PUBG Mobile, Dota 2, CS2, Mobile Legends, Шахматы, EA FC 26, Street Fighter 6 и Fatal Fury. Это значительный рост по сравнению с текущим портфелем дисциплин.

### 5.3. Новые форматы

- **Фиджитал-спорт:** В феврале 2025 года Федерация участвовала в первом Фиджитал-хоккейном турнире в Питтсбурге (США) в партнёрстве с Федерацией фиджитал-хоккея США и НОК Кыргызстана
- **Онлайн-отборы + LAN-финалы:** Гибридный формат, сочетающий доступность с соревновательной целостностью
- **Пилот профессиональной лиги (2028):** Полупрофессиональная национальная лига с 8+ командами в 2 дисциплинах

## 6. Развитие тренеров и судей

### 6.1. Программа сертификации тренеров и судей (2027)

Федерация планирует запустить национальную программу сертификации тренеров и судей по киберспорту:

- Разработка критериев сертификации и экзаменационных процедур
- Обучающие семинары для будущих тренеров и судей

- Стандартизированные правила и судейские процедуры для национальных чемпионатов
- Цель: 20+ сертифицированных тренеров и судей к концу 2027 года

## 6.2. Навыки трансляций и продакшна

Местные турнирные операторы обеспечивают трансляции и продакшн-поддержку для национальных мероприятий. Федерация поддерживает развитие навыков в этой сфере через практическое участие в операциях турниров на платформах YouTube (@BSLKyrgyzstan), Twitch (bsl\_kg) и в социальных сетях (Instagram @esf.kg, Telegram @esfkg).

# 7. Развитие инфраструктуры

## 7.1. Текущая инфраструктура

Федерация в настоящее время использует существующие киберспортивные площадки в Бишкеке для LAN-мероприятий и финалов. Онлайн-платформы служат основной инфраструктурой для отборов и общественных турниров.

## 7.2. Национальная киберспортивная арена (цель — 2028)

К 2028 году Федерация планирует завершить технико-экономическое обоснование для создания специализированной Национальной киберспортивной арены. Объект будет служить как:

- Основная площадка для национальных чемпионатов и LAN-финалов
- Тренировочный центр для спортсменов сборных команд
- Общественный центр для массовых программ и молодёжных мероприятий
- Студия вещания для продакшна турниров

# 8. Партнёрства для развития

## 8.1. Технологические партнёры

Федерация сотрудничает с технологическими и аппаратными партнёрами, которые предоставляют поддержку в натуральной форме (VIK) для мероприятий:

- Kingston / HyperX — периферия и оборудование
- ASUS Republic of Gamers — игровое оборудование
- DeepCool — системы охлаждения
- AOC / Philips — мониторы
- Anda Seat — игровая мебель

## 8.2. Институциональные партнёры

- Олимпийский комитет Кыргызской Республики — совместные программы для мультиспортивных мероприятий
- Государственное агентство по делам молодёжи, физической культуры и спорта — государственное сотрудничество и признание
- IESF, AESF, GEF — программы международных федераций, гранты и доступ к соревнованиям

## 8.3. Внешнее финансирование

На 2026 год Федерация подала заявку на \$24 600 из Фонда развития EWCF (ENC26) для поддержки участия в международных соревнованиях и национальных программ развития.

## 9. Ключевые показатели эффективности

Показатель	2025 (факт)	2026 (план)	2027 (план)	2028 (план)
Дисциплины нац. отборов	6	8+	10+	10+
Международные мероприятия	7+	8+	10+	12+
Активные региональные отделения	1 (Бишкек)	3	7	9
Молодёжные участники (до 18)	5 (международные)	50+	200+	500+
Нац. чемпионатов в год	3	4+	6+	8+
Сертифицированные тренеры/судьи	—	—	20+	30+
Бюджет (USD)	~\$9 100	\$10 000	\$15 500	\$22 000

**Примечание:** Федерация компьютерного спорта Кыргызстана работает полностью на волонтерской основе. Все члены правления исполняют обязанности без вознаграждения. Программы развития финансируются за счёт грантов международных федераций, партнёрской поддержки (VIK) и скромных собственных доходов.

### Президент

ОО «Федерация компьютерного спорта Кыргызстана»

\_\_\_\_\_ / Р. Атеев /

[Печать ОО «Федерация компьютерного спорта Кыргызстана»]