

ОБЩЕСТВЕННОЕ ОБЪЕДИНЕНИЕ
«ФЕДЕРАЦИЯ КОМПЬЮТЕРНОГО СПОРТА КЫРГЫЗСТАНА»

Массовые программы

Развитие сообщества и рост участия в киберспорте

Отчёт за 2025 год и план на 2026-2028

Бишкек, 2026

Массовые программы Федерации компьютерного спорта Кыргызстана

1. Введение

Массовые программы (grassroots) являются основой киберспортивной экосистемы Кыргызской Республики. Они служат для привлечения новичков в соревновательный киберспорт, обеспечивают доступные точки входа для обычных геймеров и формируют базу сообщества, из которого появляются будущие соревновательные спортсмены.

Общественное объединение «Федерация компьютерного спорта Кыргызстана» (ФКСК) сосредотачивает массовые усилия на открытых общественных турнирах, приобщении к спорту на публичных мероприятиях, онлайн-платформах для широкого регионального доступа и партнёрствах с местными площадками и операторами. Настоящий документ описывает текущую деятельность и планируемое расширение на 2026-2028 годы.

2. Общественные турниры

2.1. Открытые онлайн-турниры

Федерация организует и поддерживает открытые общественные турниры, доступные всем игрокам независимо от уровня мастерства. Эти турниры служат основной точкой входа для новичков в соревновательный киберспорт:

- **Платформы:** Турниры проводятся на доступных платформах — Bigplay.gg, Challonge, FACEIT и Discord
- **Регистрация:** Бесплатная или с минимальным взносом, открыта для всех жителей Кыргызской Республики
- **Формат:** Онлайн-отборы с опциональными LAN-финалами для лучших участников
- **Дисциплины:** CS2, Dota 2, PUBG Mobile, Mobile Legends, eFootball — покрывая ПК, мобильные и консоли для обеспечения широкой доступности
- **Возраст:** Открытые категории (14+) позволяют молодёжи участвовать наравне с опытными игроками

2.2. Дружеские турниры

Помимо официальных отборов, Федерация поддерживает дружеские (нерейтинговые) турниры, организуемые членами сообщества и местными операторами. Эти мероприятия сфокусированы на участии, а не на конкуренции, создавая дружелюбную среду для игроков, впервые пробующих соревновательный киберспорт.

Ключевые характеристики дружеских турниров:

- Упрощённые форматы (одинарная элиминация, best-of-1)
- Смешанные уровни мастерства — нет минимального ранга или опыта
- Организация сообществом при поддержке и брендировании Федерации
- Продвижение через @esf.kg (Instagram) и @esfkg (Telegram)

2.3. LAN-мероприятия для сообщества

LAN-мероприятия служат точками сбора киберспортивного сообщества. Федерация организует LAN-финалы на площадках в Бишкеке, сочетая соревновательную игру с вовлечением сообщества:

- Бесплатный вход для зрителей
- Прямые трансляции на YouTube (@BSLKyrgyzstan) и Twitch (bsl_kg)
- Возможность встречи с игроками сборных команд
- Выставки партнёров (демонстрации оборудования Kingston, ASUS ROG, DeepCool, AOC)

3. Приобщение к спорту

3.1. Показательные матчи

Показательные матчи с участием игроков сборных и известных спортсменов служат мероприятиями по приобщению к спорту, знакомя широкую публику с соревновательным киберспортом. Такие матчи проводятся:

- На LAN-финалах национальных отборов
- На мультиспортивных мероприятиях (при сотрудничестве с Олимпийским комитетом КР)
- На общественных мероприятиях и собраниях

3.2. Введение в фиджитал-спорт

В феврале 2025 года Федерация участвовала в первом Фиджитал-хоккейном турнире в Питтсбурге (США), представив новый формат, сочетающий физическую и цифровую конкуренцию. Этот инновационный подход служит инструментом приобщения к спорту, привлекая людей, которые могут не интересоваться традиционным киберспортом, но заинтригованы концепцией фиджитал. Инициатива поддержана НОК Кыргызской Республики.

3.3. Участие в мультиспортивных мероприятиях

Участие Федерации в мультиспортивных мероприятиях знакомит с киберспортом новую аудиторию:

- **Игры исламской солидарности 2025 (Эр-Рияд)** — 3 000+ участников из 56 стран, совмещение киберспорта с традиционными видами спорта
- **Молодёжные Азиатские игры 2025 (Бахрейн)** — первые Молодёжные Азиатские игры с официальными соревнованиями по киберспорту, выход на молодёжную спортивную аудиторию
- Эти мероприятия позиционируют киберспорт наравне с утвердившимися спортивными дисциплинами, легитимизируя его для новых участников

4. Тренерская работа и обучение

4.1. Наставничество

Спортсмены сборных команд оказывают неформальную тренерскую помощь и руководство членам сообщества через:

- Разбор матчей после LAN-мероприятий
- Серверы Discord, где опытные игроки помогают новичкам
- Образовательный контент в социальных сетях о соревновательных стратегиях и игровой механике

4.2. Программа подготовки тренеров (цель — 2027)

Федерация планирует формализовать тренерскую работу через национальную программу сертификации с 2027 года:

- Разработка стандартизированных методик тренерства в киберспорте

- Обучающие семинары для будущих тренеров
- Цель: 20+ сертифицированных тренеров к концу 2027 года
- Тренеры будут поддерживать массовые программы в региональных отделениях

4.3. Подготовка судей

Федерация обучает судей и администраторов турниров в рамках своей массовой деятельности. Через практическое участие в национальных отборах и общественных мероприятиях люди получают опыт в:

- Администрировании турниров и обеспечении соблюдения правил
- Наблюдении за матчами и разрешении споров
- Поддержке трансляций и продакшна

5. Поддержка оборудованием

5.1. Партнёрское оборудование для мероприятий

Технологические партнёры предоставляют оборудование для турнирных мероприятий на основе VIK (value-in-kind):

Партнёр	Оборудование	Использование
Kingston / HyperX	Игровая периферия (клавиатуры, мыши, гарнитур)	Турнирные станции
ASUS Republic of Gamers	Игровые ПК и ноутбуки	Оборудование для LAN
DeepCool	Системы охлаждения	Оборудование для ПК
AOC / Philips	Игровые мониторы	Турнирные дисплеи
Anda Seat	Игровые кресла	Комфорт игроков

Оборудование используется на массовых мероприятиях, обеспечивая участникам доступ к качественному игровому оборудованию независимо от личного владения.

5.2. Доступ к онлайн-платформам

Используя бесплатные платформы (Bigplay.gg, Challonge, Discord, FACEIT), Федерация гарантирует, что для участия в массовых турнирах не требуется специализированного оборудования — достаточно стандартного ПК или мобильного устройства с доступом в интернет. Это устраняет финансовые барьеры для участия.

6. Скаутинг и развитие талантов

6.1. Выявление талантов через открытые турниры

Все национальные отборы проводятся в открытом формате, что позволяет выявлять перспективных игроков. Участники, показавшие высокие результаты на общественных и отборочных турнирах, приглашаются:

- На просмотры в сборные команды для предстоящих международных соревнований
- В продвинутые соревновательные категории на будущих мероприятиях
- На роли лидеров сообщества (организация турниров, создание контента)

6.2. Истории успеха

Путь «от массового до международного уровня» дал конкретные результаты в 2025 году:

- Молодые игроки из общественных турниров сформировали команду, вышедшую в гранд-финал по CS2 в Москве (7 стран)
- Сборная по PUBG Mobile, собранная через открытые отборы, стала чемпионом Азии 2025
- Игроки в Rocket League, выявленные через общественные игры, заняли 1 место на региональном отборе Игр исламской солидарности
- Женская сборная по CS2, сформированная из массового сообщества, стала чемпионом Центральной Азии

7. Цифровое вовлечение сообщества

7.1. Платформы в социальных сетях

Федерация поддерживает активное присутствие сообщества на нескольких платформах:

Платформа	Аккаунт	Контент
Instagram	@esf.kg	Новости, анонсы мероприятий, результаты, обзоры
Telegram	@esfkg	Оперативные обновления, регистрация на турниры, чат
YouTube	@BSLKyrgyzstan	Трансляции турниров, хайлайты, образовательный контент
Twitch	bsl_kg	Прямые трансляции турниров
TikTok	—	Короткий контент для молодёжной аудитории
VK	bsl.kg	Новости и вовлечение сообщества

Суммарное число подписчиков на конец 2025 года: 5 500+ на всех платформах.

7.2. Веб-сайт

Сайт Федерации **esf.kg** служит центральным хабом для массовой информации: календари мероприятий, ссылки для регистрации, результаты, организационные документы и контактная информация. Сайт поддерживает русский и английский языки.

8. Региональное расширение массовых программ (2026-2028)

8.1. Программа региональных отделений

Для распространения массовых программ за пределы Бишкека Федерация планирует открыть региональные отделения:

Фаза	Год	Регионы	Деятельность
Фаза 1	2026	Ош, Джалал-Абад, Иссык-Куль	Местные отборы, общественные турниры, мероприятия по приобщению

Фаза 2	2027	Все 7 областей + Бишкек + Ош	Региональная чемпионатная система, молодёжные программы, тренерские семинары
Фаза 3	2028	Вся страна с местными координаторами	Система питания профлиги, региональные чемпионаты, постоянные площадки

8.2. Работа с университетами и школами (2027)

Федерация планирует сотрудничество с образовательными учреждениями для внедрения киберспорта через:

- Школьные клубы киберспорта под руководством и с брендингом Федерации
- Серии межвузовских турниров
- Гостевые лекции игроков сборных о дисциплине, командной работе и карьерных возможностях в киберспорте
- Цель: партнёрство с 10+ образовательными учреждениями к концу 2027 года

9. Семинары и мастер-классы

9.1. Просветительская работа

Федерация планирует проведение образовательных семинаров по следующим направлениям:

- Введение в соревновательный киберспорт — для игроков и родителей
- Здоровый гейминг — физическое здоровье, управление экранным временем, ментальное здоровье
- Карьерные пути в киберспорте — помимо игры (тренерство, трансляции, организация мероприятий, создание контента)
- Антидопинговая осведомлённость — в соответствии со стандартами честной игры IESF

9.2. Мастер-классы по организации турниров

Обучение членов сообщества самостоятельной организации местных турниров:

- Разработка формата турнира и установка правил
- Использование платформ (Challonge, Discord, Bigplay.gg)
- Основы трансляций (OBS, стрим-оверлеи, комментирование)
- Цель: 5+ турниров, организованных сообществом, на регион в год к 2028

10. Ключевые показатели эффективности

Показатель	2025 (факт)	2026 (план)	2027 (план)	2028 (план)
Открытых турниров в год	6+	10+	20+	40+
Уникальных участников	200+	500+	1 500+	3 000+
Регионы с массовой активностью	1	3	7	9
Подписчики в соцсетях (всего)	5 500+	10 000+	15 000+	30 000+
Партнёрства с образ. учреждениями	—	3+	10+	20+

Проведённых семинаров	—	3+	8+	15+
Турниров от сообщества (всего)	—	5+	20+	45+

Примечание: Массовые программы реализуются на безбюджетной или минимально-бюджетной основе волонтерами Федерации и членами сообщества. Оборудование предоставляется технологическими партнерами на основе VIK. Онлайн-платформы используются бесплатно. Подход Федерации максимизирует общественное воздействие при имеющихся ресурсах.

Президент

ОО «Федерация компьютерного спорта Кыргызстана»

_____ / Р. Атеев /

[Печать ОО «Федерация компьютерного спорта Кыргызстана»]