

ОБЩЕСТВЕННОЕ ОБЪЕДИНЕНИЕ
«ФЕДЕРАЦИЯ КОМПЬЮТЕРНОГО СПОРТА КЫРГЫЗСТАНА»

СТРАТЕГИЧЕСКИЙ ПЛАН

2026 – 2028

г. Бишкек, 2026 г.

1. ВВЕДЕНИЕ

Общественное объединение «Федерация компьютерного спорта Кыргызстана» (ФКСК) является единственным национальным руководящим органом в области киберспорта в Кыргызской Республике. История Федерации берёт начало с 2014 года (Bishkek Stars League), официально зарегистрирована 21 апреля 2017 года, перерегистрирована 17 июля 2023 года. В 2018 году ФКСК получила официальную государственную аккредитацию.

ФКСК является полноправным членом Международной федерации компьютерного спорта (IESF), Азиатской федерации компьютерного спорта (AESF), Глобальной федерации киберспорта (GEF), а также участником движения «Фиджитал-игры». Федерация сотрудничает с Олимпийским комитетом Кыргызской Республики и Государственным агентством по делам молодёжи, физической культуры и спорта.

Настоящий Стратегический план определяет видение, миссию, стратегические цели и ключевые инициативы ФКСК на трёхлетний период с 2026 по 2028 год. Документ является руководящим для развития Федерации и согласован с задачами IESF, AESF и GEF.

2. ВИДЕНИЕ

Утвердить Кыргызстан как признанную и конкурентоспособную киберспортивную нацию в Азии и мире, с устойчивой экосистемой, воспитывающей киберспортсменов мирового уровня и продвигающей ценности честной игры, инклюзивности и спортивного духа.

3. МИССИЯ

Воспитание профессиональных чемпионов мирового уровня среди киберспортсменов Кыргызстана посредством системного развития, проведения соревнований, образования и международной интеграции.

4. СТРАТЕГИЧЕСКИЕ ЦЕЛИ

Цель 1: Соревновательное превосходство

Создание устойчивого потока талантов, способных выступать на высшем международном уровне, включая Чемпионаты мира IESF, Чемпионаты Азии AESF, Esports Nations Cup (ENC) и Олимпийские киберспортивные мероприятия.

Цель 2: Управление и институциональное развитие

Укрепление организационного потенциала, прозрачности и соответствия ФКСК международным стандартам, установленным IESF и AESF.

Цель 3: Массовое и региональное развитие

Расширение участия в киберспорте во всех регионах Кыргызской Республики с акцентом на вовлечение молодёжи и активизацию региональных отделений.

Цель 4: Международная интеграция

Углубление взаимодействия ФКСК с IESF, AESF, GEF и другими международными организациями, активное участие в Олимпийском движении киберспорта и представление Кыргызстана на Esports Nations Cup (ENC).

Цель 5: Цифровое присутствие и развитие сообщества

Создание сильного онлайн-присутствия и вовлечённости сообщества через цифровые платформы, медиапартнёрства и создание контента.

5. КЛЮЧЕВЫЕ ИНИЦИАТИВЫ ПО ГОДАМ

5.1. 2026 год

Инициатива	Описание	KPI
Национальные отборы на IESF WEC 2026	Организация национальных отборочных по всем дисциплинам IESF для формирования сборной на Чемпионат мира IESF 2026.	Мин. 3 дисциплины
Отборы AESF на азиатские турниры	Формирование и отправка сборных на региональные чемпионаты и отборы под эгидой AESF.	Участие в 100% доступных мероприятий
Подготовка к Олимпийским киберспортивным играм	Подготовка и отправка делегации на Олимпийские киберспортивные игры 2025/2026 (Нагоя, Япония), включая отбор спортсменов и тренерскую подготовку.	Делегация отправлена; мин. 2 дисциплины
Esports Nations Cup 2026 (Эр-Рияд)	Представление Кыргызстана на Esports Nations Cup 2026 в Эр-Рияде (Саудовская Аравия). Формирование сборных по 8+ игровым дисциплинам (PUBG Mobile, Dota 2, CS2, Mobile Legends, Chess, EA FC, Street Fighter 6, Fatal Fury) через национальные отборы и подготовку команд в Бишкеке.	8+ дисциплин; 23+ спортсмена
Серия национальных чемпионатов	Запуск ежегодной серии национальных чемпионатов со стандартизированными правилами, судьями и трансляциями.	Мин. 4 мероприятия в год
Активизация региональных отделений	Создание или реактивация региональных отделений в минимум 3 областях (Ош, Джалал-Абад, Иссык-Куль).	3 активных отделения
Обновление сайта и соцсетей	Редизайн официального сайта (esf.kg) и активное присутствие в Instagram, Telegram, YouTube и TikTok.	Сайт обновлён; 5 000+ подписчиков суммарно
Публикация Стратегического плана	Публикация и размещение Стратегического плана 2026–2028 на сайте ФКСК.	Опубликован на esf.kg

5.2. 2027 год

Инициатива	Описание	KPI
------------	----------	-----

Кампания IESF WEC 2027	Полный цикл национальных отборов и подготовка команды к Чемпионату мира IESF 2027.	Попадание в топ-32 в мин. 1 дисциплине
Чемпионаты AESF 2027	Участие во всех доступных мероприятиях AESF с выделенным тренерским штабом.	Борьба за медали в 1+ дисциплине
Программа развития молодёжи	Запуск программы развития киберспорта для лиц до 18 лет в партнёрстве со школами и молодёжными организациями.	200+ участников
Сертификация тренеров и судей	Разработка и проведение национальной программы сертификации тренеров и судей по киберспорту.	20+ сертифицированных специалистов
Региональное расширение	Расширение сети региональных отделений на все 7 областей, а также города Бишкек и Ош.	7 активных отделений
Система спонсорства	Разработка структуры спонсорства и партнёрства для привлечения финансирования от частного сектора.	Мин. 2 активных спонсора
Рост сообщества	Увеличение цифрового сообщества через регулярный контент, освещение турниров и профили спортсменов.	15 000+ подписчиков суммарно

5.3. 2028 год

Инициатива	Описание	KPI
IESF WEC 2028 и Олимпийский цикл	Максимизация соревновательных результатов на IESF WEC 2028 и любых Олимпийских киберспортивных отборах.	Попадание в топ-16 в 1+ дисциплине
Азиатские Игры / крупные мероприятия AESF	Участие в крупных мероприятиях AESF и стремление к квалификации на Азиатские Игры (при наличии киберспортивной программы).	Участие подтверждено
Национальная киберспортивная арена	Начало планирования специализированного национального тренировочного и соревновательного объекта для киберспорта.	Завершено технико-экономическое обоснование
Пилот профессиональной лиги	Пилотный запуск полупрофессиональной национальной киберспортивной лиги с минимум 8 командами в 2 дисциплинах.	Лига запущена
Государственное признание	Работа с Государственным агентством по делам молодёжи, физической культуры и спорта для получения официального признания киберспорта как вида спорта.	Признание получено или заявка подана
Устойчивость и доходы	Достижение финансовой устойчивости за счёт диверсификации источников дохода (спонсорство, мероприятия, мерч, гранты).	30%+ самостоятельно генерируемого дохода
Цифровая экосистема	Консолидация цифровых платформ: портал регистрации игроков, турнирная платформа и медиахаб.	30 000+ подписчиков суммарно; портал

6. ПАРТНЁРСТВА

ФКСК сотрудничает с местными и международными партнёрами для поддержки своей деятельности. LAN-финалы национальных отборов периодически проводятся на площадках местных киберспортивных заведений в Бишкеке. Местные турнирные операторы помогают с организацией и трансляцией отборочных мероприятий.

Федерация поддерживает партнёрства в следующих направлениях:

- **Технологии / Оборудование:** Kingston, DeepCool, Anda Seat, ASUS Republic of Gamers, AOC, Gigabyte;
- **Медиа:** AKIpress, News.kg, 24.kg, Kyrgyz Sport TV;
- **Киберспортивные платформы:** HLTV, Liquipedia, FACEIT.

7. ОРГАНИЗАЦИОННАЯ СТРУКТУРА ДЛЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПЛАНА

Должность	Ответственное лицо	Ключевая ответственность
Президент	Атеев Руслан Маратович	Общее стратегическое руководство, международное представительство, связи с государством
Первый Вице-президент	Болотбеков Тариэль Нарынбекович	Оперативное управление, взаимодействие с IESF/AESF/GEF
Вице-президент	Атеев Тимур Маратович	Сборные команды, соревнования, медиа и публичные коммуникации
Технический специалист	Максатова Айым	Техническая координация, управление платформами
Генеральный секретарь	Саймасев Баяман	Администрирование, соответствие требованиям, отчётность

8. МОНИТОРИНГ И ОЦЕНКА

Прогресс по данному Стратегическому плану будет рассматриваться Правлением не менее двух раз в год. Формальный ежегодный обзор будет представлен на заседании Правления в конце каждого года. KPI будут отслеживаться и отражаться в Годовом отчёте о деятельности.

Корректировки плана могут вноситься Правлением на основании изменившихся обстоятельств, возможностей и директив IESF или AESF.

9. ОБЗОР БЮДЖЕТА

ФКСК функционирует как волонтерская некоммерческая организация. В 2025 году общий денежный оборот через банковские счета Федерации составил около \$9 100 (22 655 сом + \$8 869), состоящий преимущественно из призовых IESF и личных взносов членов Правления.

9.1. Бюджет (банковские счета Федерации)

Категория	2026 (план)	2027 (план)	2028 (план)
Международные соревнования (проезд, проживание)	\$5 000	\$7 000	\$10 000
Национальные отборы и мероприятия (судьи, призы, продакшн)	\$3 000	\$5 000	\$7 000
Администрирование (банк, юридические, бухгалтерия)	\$1 000	\$1 500	\$2 000
Цифровой маркетинг	\$1 000	\$2 000	\$3 000
Итого	\$10 000	\$15 500	\$22 000

9.2. Ожидаемое внешнее финансирование (2026)

Источник	Сумма	Статус
Фонд развития EWCF (ENC26)	\$24 600	Запрошено
Призовые / гранты IESF	\$5 000–10 000	По результатам соревнований
Спонсорство	\$5 000–10 000	В стадии переговоров

Источники финансирования: гранты и призовые IESF/AESF/GEF, фонд развития EWCF, взносы членов Правления, спонсорство. Вся управленческая и операционная работа осуществляется на волонтерской основе членами Правления.

10. ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Настоящий Стратегический план определяет амбициозный, но достижимый путь развития Федерации компьютерного спорта Кыргызстана. Делая акцент на соревновательном превосходстве, институциональной силе, массовом развитии, международной интеграции и цифровом росте, ФКСК стремится позиционировать Кыргызстан как восходящую силу в мировом киберспортивном сообществе к 2028 году.

Президент

Общественного объединения «Федерация компьютерного спорта Кыргызстана»

Атеев Руслан Маратович _____

[Оригинал документа заверен печатью и подписью]