

ВЗГЛЯД НА РАЗВИТИЕ КИБЕРСПОРТА С УЧЕТОМ РОССИЙСКОЙ СПЕЦИФИКИ

Краткий обзорный.

Проект, надо признать, отражает мое субъективное видение, требует более глубокого изучения предмета и обсуждения, однако основная его цель – начать дискуссию о том, как можно было бы развивать кибер-спорт, как составной элемент становления технологически развитого общества.

Полная версия этого документа способствовала признанию киберспорта в качестве спортивной дисциплины на федеральном уровне в 2016 году Министерством спорта Российской Федерации. Такое стало достижимым благодаря тесному сотрудничеству с Российской Федерацией Киберспорта.

ОГЛАВЛЕНИЕ

Введение.....	3
Трудности перевода	4
честные Интересные вопросы	5
Вскрытие правды	7
- Нужно иметь четко обозначенный статус чемпиона, победителя и их регалий;.....	7
- Четко выстроить реальную (офф-лайн) систему продвижения спортсмена до федеральных и международных соревнований;.....	7
- Совместить кибер и спорт, как таковые.....	9
Кто платит?	10
Призовой фонд.....	10
Поездки, проживание.....	12
А где же эксперимент?	12
Все это вне рамок официального спорта	12

Многочисленные свидетельства того, что компьютерные игры (здесь именно игры и игроки) являются катализатором тяги игроков к изучению компьютерных отраслей, наталкивают на мысль о необходимости изучения таковых явлений и систематизации имеющихся знаний для создания культуры кибер-спорта, для усиления интереса подрастающего поколения к высоким технологиям, для, в конце концов, усиления позиций государства в вопросах технологического роста и кибер-безопасности.

Препопозиция выглядит так: сейчас наибольшие успехи в компьютерной сфере достигают самородки и люди упорно изучающие языки программирования, коих десятки. Однако, такое явление как программирование, компьютерный инжиниринг, робототехника, искусственный интеллект и иные высокотехнологичные отрасли не являются приоритетами национального самосознания. Общество не настроено в должной мере на «производство» специалистов такого направления. Одновременно существует и будет повышаться спрос на них. Создайте в любой поисковой системе запрос «Самые востребованные профессии» и вы увидите, что первую-вторую-третью строчку занимают IT-специалисты.

Разумно сделать оговорку, что далеко не кибер-спортом единым могут быть отлажены важные отрасли в рамках страны и регионов. Здесь и наличие (отсутствие) институтов, здесь и поощрение на уровне государства и общества, здесь и перспективы самой отрасли. Но, в данном проекте, мы рассматриваем лишь небольшой фактор успешного технологического развития социума – кибер-спорт.

Кибер-спорт содержит ключевое слово «спорт». Предполагается, что в наше время нужно не только физическое развитие индивида, но и некоторый симбиоз, учитывающий весь спектр потенциально важных для общества направлений. Так, киберспорт, способен, в отличии от общепринятого спорта, влиять на развитие умственных способностей прямо, а не косвенно. Без того, чтобы вдаваться в подробности, отмечу, что общепринятый спорт – это упор на физическое развитие тела человека, происходящее из древних веков, когда основой выживания человека была скорость, ловкость, гибкость, способность выдерживать физические нагрузки и так далее. В сегодняшних реалиях нам, человечеству, требуется выдерживать высокие умственные нагрузки, показывать гибкость ума, бесконечно расширять объем знаний. Поэтому, мы не будем говорить, что общепринятый спорт не нужен, мы будем говорить, что он крайне необходим, но пора его, как и многое вокруг адаптировать к условиям.

Учитывая вышесказанное, важной задачей является проведение эксперимента по внедрению нового понимания спорта – кибер-спорта, по внедрению его в повседневную жизнь, по влиянию в новом формате на кибер-спортсменов. Мы коснемся организационных моментов, попытаемся привлечь правовую сторону вопроса, оценим перспективу объединения понятий кибер-технологии и спорт.

«Я гражданин России. Мне 50 лет. Я родился и вырос в обществе, где поощрялся ручной труд, служба в армии, а удовлетворение я получал от материальных вещей. Вы на полном серьезе говорите, что компьютерные стрелялки, бегалки могут быть полезны молодежи?».

Примерно такую фразу мы можем услышать от каждого, кто родился в 50-70-х годах прошлого столетия. И в этом ничего нет удивительного. Все нормально. Так будет и у следующего за ним поколения, когда им встретится году в эдак 2048-м какая-нибудь разработка для ментального общения с животными. Это психологический фактор. Давайте будем его учитывать. Такой человек не может на раз принять какое-то новшество. Это трудно. Особенно трудно, если этот человек стоит между отказом от чего-то старого в пользу внедрения чего-то нового.

Вспомните фрагмент фильма «О чем говорят мужчины?», где герои фильма покупали картину. В этом фрагменте был легкий дискусс о критериях оценки работы художника в сравнении с легкой атлетикой. Картина художника не имеет одной объективной оценки, а потому трудно ее оценить в деньгах, в пользе для общества. И прозвучала замечательная фраза (приведена не точная цитата), как если бы такие же критерии применялись в забеге на 100 метров:

«Ах, как он высокохудожественно пробежал эти сто метров, какая экспрессия! Нет! Пробежал он за 7 секунд. Все, он первый, он всех сделал, получил приз. Какая, к черту, экспрессия?»

Вот также и наш герой из прошлого века – он может оценить то, что видит и может пощупать. Если ты пробежал быстрее всех – молодец, доказал. А то, что ты там застрелил на мониторе компьютера какого-то противника на другом конце света – как я увижу результат? Из сводок новостей, как умер подросток от пули вылетевшей из другого монитора?

Давайте находить компромисс, со своими новыми взглядами. Нам стоит найти подход, при котором будут учтены и наши и его точки зрения. Когда мы примем такое положение дел, нам будет легче достигать поставленных целей и убеждать противников в своей правоте. Но следует дать точное понимание, какая польза и результаты могут быть достигнуты. Сделаем так, чтобы это было осязаемо. И, как бы это непривычно не звучало, давайте сделаем, проведем эксперимент с учетом требований, покажем и убедим. Это лучше, чем постоянная борьба двух миров.

Что нужно дать нашему герою? Осязаемые вещи и правоту. Пусть кибер-спортсмены начнут совмещать и общепринятый спорт, и компьютерные игры. Тем более, положи руку на сердце, наш герой прав, человек – существо физическое, а не только психическое. И общепринятый спорт нужен для улучшения кровообращения в мозгу, для мышц, для остроты зрения, для реакции – для всего, что влияет на успехи в кибер-спорте.

Позиция опытных борцов за право кибер-спорта на жизнь весьма понятна. Она заключается в следующем: кибер-спорт – это новое явление, которое живет по своим, современным правилам, поэтому имеет место несовместимость с методами организации, проведения и подсчета результатов от общепринятого спорта.

Это правда. В кибер-спорте есть правила проведения отборочных туров в он-лайне, проведение неких рекламных турниров, стихийных турниров между городами. Посидел кибер-спортсмен дома, обыграл своей сноровкой и «задротерством» всех противников и получил 50 000 рублей и возможность поучаствовать в финале по своей кибер-спортивной дисциплине уже в офф-лайне с оплаченной путевкой до Лос-Анджелеса и виртуальными золотыми звездами в аккаунте.

Тогда возникают пара вопросов:

1. Кто написал правила, по которым проводятся кибер-спортивные состязания?
2. Сколько, по-вашему мнению, можно было бы иметь хороших кибер-спортсменов, которые не в майке дома сидят, а тренируются, приходя в спортзал, выполняя задания тренера-атлета, показывающих бóльшие результаты?
3. Можно ли быть уверенным на 100%, что свое достижение он-лайновый домашний кибер-спортсмен сделал исключительно сам?
4. Есть ли правота в словах, что все финалы (все значимые финалы) проводятся в офф-лайне, в присутствии судей, в присутствии зрителей, комментаторов – все как в общепринятом спорте?

И сразу же ответим:

1. Если кратко, то правила написаны бизнесом. Именно индустрия кибер-развлечений заинтересована в том, чтобы игроки играли больше. Получали какие-то статусы, рейтинги и так далее. Эти правила написаны, чтобы игры еще больше приносили денег, с меньшими затратами. А для того, чтобы как-то преодолеть разногласия, придумали игрокам название кибер-спортсмены.

Да, можно сказать, что бизнес стал создавать правила, но только потому, что того требовало игровое комьюнити. Ведь стремление к победе, призам, признанию произрастающее снизу-вверх нужно было контролировать и направлять в выгодное русло. Поэтому внутри игровых вселенных стали появляться свои правила жизни. Но это правила внутри некоего замкнутого пространства. Когда оно разрастается, когда этих пространств появляется множество, необходим регулятор.

2. Уверен, что результативность многих домоседов, подстегнутая перспективой больших достижений, была бы кратно выше, если бы присутствовал спортивный дух в поединках. В большинстве же случаев кибер-спортивные соревнования воспринимаются и самими игроками, как развлечение. При этом оправданием перед самим собой, более чем перед обществом, служит сомнительная надежда на виртуальные трофеи. Сидя дома, играя в свободное время, когда есть настроение, в отсутствие регулярных тренировок – это не спортивное поведение.

Компьютерные развлечения можно превратить в спорт точно также, как превращаются дворовые догонялки в стайерские забеги, как битва на деревянных палках превращается в фехтование, как драки между мальчишками превращаются в бокс. Нужно всего лишь устранить/добавить несколько деталей:

- Четко обозначить статус чемпиона, победителя и их регалий;
- Четко выстроить реальную (офф-лайн) систему продвижения спортсмена до федеральных и международных соревнований;
- Выстроить вертикаль взаимодействия соответствующих организаций;
- Совместить кибер и спорт, как таковые;

3. Здесь ответ напрашивается сам по себе. 100% нет уверенности, что кибер-спортсмен в домашних условиях сам добивается хорошего результата. Он может использовать программы, он может дать доступ к аккаунту другому, более умелому, человеку, за его спиной может находиться его друг, подсказывающий куда лучше стрелять, прыгать, бежать (как дополнительных два глаза и один мозг перед монитором). С последним доводом особенно трудно спорить, ведь вообразите, что у того же легкоатлета появились еще две ноги, и подумайте, какие его шансы выиграть стометровку.

Перечисленное - это не повод усомниться в честности игрока. Это повод понять мнение общества, которое не воспринимает какого-то человека субъектом каких-то соревнований, при том, что он даже не выходил из дома. Так не бывает. Вот и ответ о том, почему общество не подталкивает, а сдерживает потенциал кибер-спортсменов.

4. Действительно, все финальные игры проходят в офф-лайне. Причины, опять-таки, очевидны: есть атмосфера спорта, отсутствует сомнение в нечестности, это спонсорское мероприятие, и самое главное, что нужно было нашему герою из прошлого века – все всё видят своими глазами, страсти, переживания, хронику событий, то как спортсмен добился результата.

Применяя все вышестоящие доводы, в отсутствии стабильного привлечения общепринятого спорта к кибер-культуре, имеем ли мы право называть лиц, участвующих в соревнованиях по кибер-играм, кибер-спортсменами? Пожалуй, нет. Но у нас (нас) есть хорошее понимание того, как можно связать понятия кибер и спорт. Рассмотрим это далее.

ВСКРЫТИЕ ПРАВДЫ

Нам важно для становления кибер-спорта преодолеть ряд вещей. Раскроем их:

- *НУЖНО ИМЕТЬ ЧЕТКО ОБОЗНАЧЕННЫЙ* СТАТУС ЧЕМПИОНА, ПОБЕДИТЕЛЯ И ИХ РЕГАЛИЙ;

Когда отсутствует четко поставленная цель, соответственно отсутствуют просчитанные шаги для ее достижения. Мозг человека устроен так, что ему нужен четкий образ где он сейчас, кто он сейчас, чего он должен достичь, что для этого ему нужно сделать. Когда вы занимаетесь общепринятым спортом, перед вами хороший тренер всегда ставит задачу: *«Тебе нужно принять участие в следующих соревнованиях городского уровня, чтобы попасть на региональный уровень, поэтому тренировка будет по такой-то программе, и ты будешь ближайшие полгода на разминке бегать по 8 километров.»* При таком подходе мозг получает определенный настрой, который передается телу. Включается механизм «Я хочу. Я должен. Я вижу цель. Я могу.».

Можно было бы раскрытие этой темы закончить на словах «...хороший тренер...», потому как нет хороших тренеров, занимающихся физической подготовкой по программе подготовки кибер-спортсмена. Есть отдельно тренеры по легкой атлетике, по тяжелой со своими узкопрофильными делениями и точка.

Попробуем выдвинуть предложение:

А) ТРЕНЕР

Нужен тренер для физической подготовки.

Б) ПРОГРАММА ТРЕНИРОВКИ

Нужна программа для физической подготовки, направленной исключительно на развитие общей физики и тех частей тела, которые помогают в кибер-спорте.

В) МЕСТО ДЛЯ ТРЕНИРОВОК

Нужна площадка для физической подготовки. Это может быть стадион или манеж.

Г) ДОВЕРЕННОЕ ЛИЦО

Нужна организация на локальном уровне, уполномоченная центральным органом (ФКС) на принятие решений, в том числе на организацию локальных мероприятий. Такая локальная организация является местным регулятором, который определяет призеров, спонсоров, чьему слову доверяет ФКС, когда получает списки уже настоящих кибер-спортсменов, доказавших право представлять, допустим, регион на межрегиональных мероприятиях, а далее на федеральном и т.д. уровнях.

Д) НУЖНО ПРОВЕДЕНИЕ РЯДА ОРГАНИЗАЦИОННЫХ МЕРОПРИЯТИЙ.

- **ЧЕТКО ВЫСТРОИТЬ РЕАЛЬНУЮ (ОФФ-ЛАЙН) СИСТЕМУ ПРОДВИЖЕНИЯ СПОРТСМЕНА ДО ФЕДЕРАЛЬНЫХ И МЕЖДУНАРОДНЫХ СОРЕВНОВАНИЙ;**

Хорошо, что есть дешевые способы проведения соревнований – через домашний интернет. Но это не серьезный уровень. Давайте предложим схему, при которой станет доступно и понятно, что необходимо сделать, чтобы достичь верхней точки своего развития. А ведь вопрос о развитии задают все чаще и чаще. После каждого соревнования игроки спрашивают «Мы выиграли, а что дальше? Мы сможем с этой грамотой ехать в Москву и там выступать?».

А) ЛОКАЛЬНЫЙ РЕГУЛЯТОР

Необходим локальный регулятор, уполномоченный центральным регулятором по принципу ДЮСШОР тире Олимпийский комитет России. Это может быть некая Ассоциация Киберспорта Региона (АКР) тире Федерация кибер-спорта (ФКС).

Б) РАСПИСАНИЕ

АКР регулярно, согласно утвержденной в ФКС программе проводит соревнования по кибер-спорту, выявляя отличившихся по разным дисциплинам на разном уровне (районный, городской, региональный). Здесь обязательно офф-лайн.

В) ИНФОРМАЦИОННАЯ БАЗА ДАННЫХ

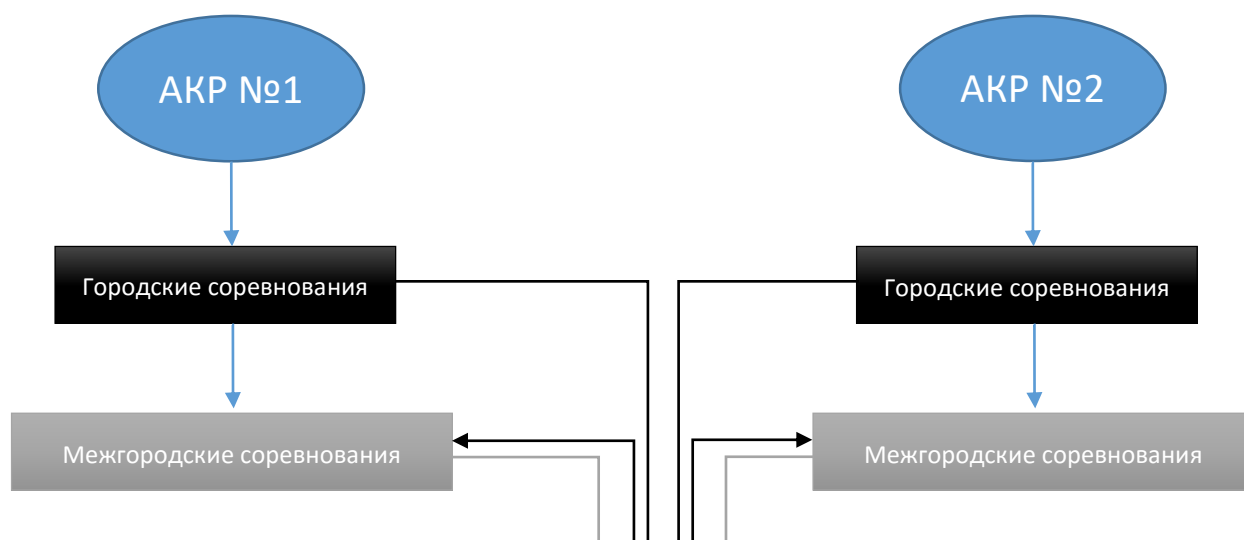
ФКС, имея доступ к информационной базе, в которую вносят АКР разных регионов информацию, организует межрегиональные мероприятия при поддержке АКР. Здесь полу офф-лайн. То есть выезды кибер-спортсменов не обязательны в регион, но обязательно их присутствие точках сбора, между которыми имеется он-лайн. То есть игрокам не нужно ехать в соседний регион, они могут находиться на территории своей АКР. Таким образом, мы избавляемся от домашних поединков, но не тратим много средств на проезды и проживание в соседних регионах, что еще выгоднее смотрится на фоне общепринятого спорта.

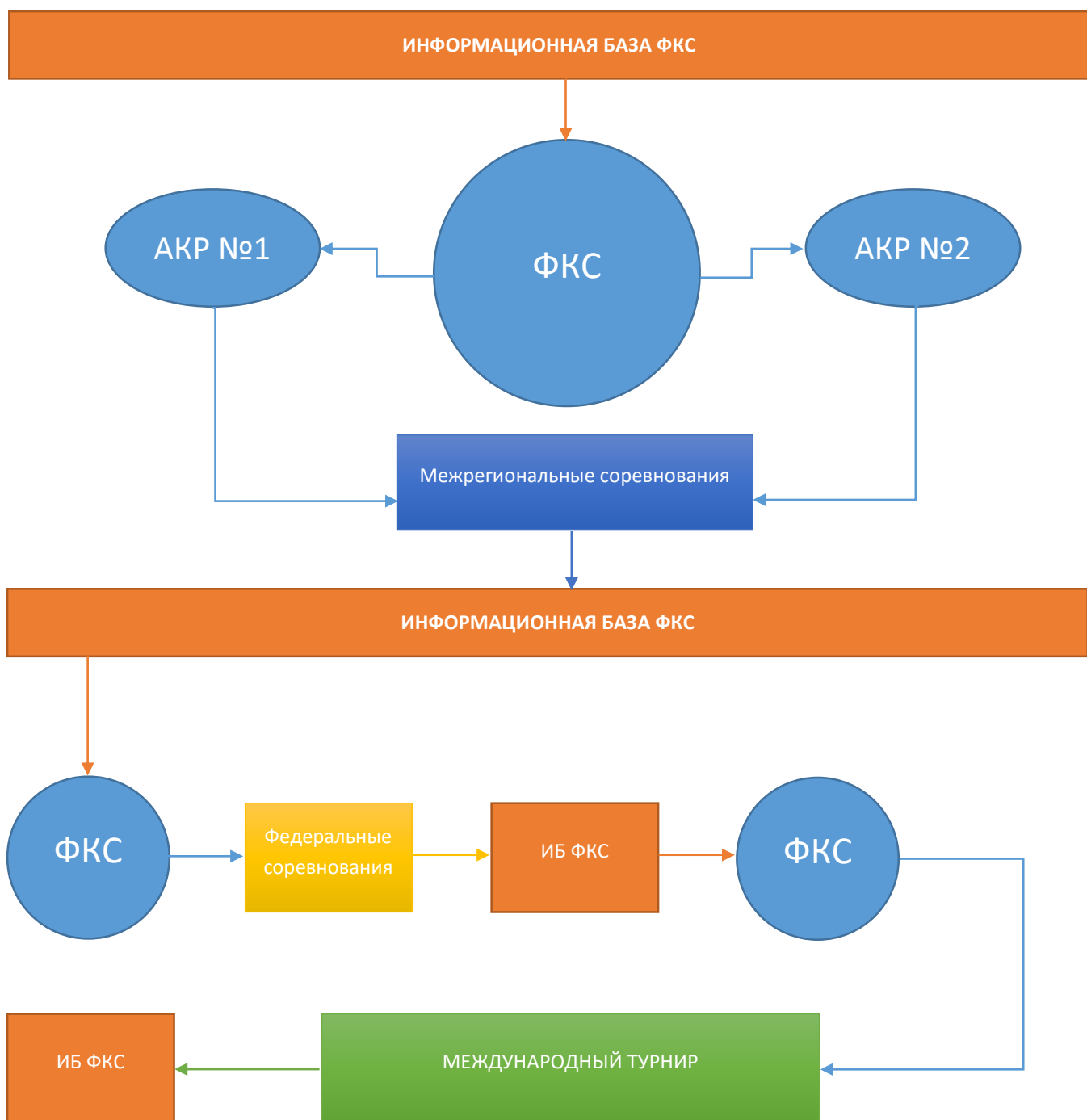
Г) ВСЕРОССИЙСКИЕ СОРЕВНОВАНИЯ

ФКС, по итогам межрегиональных встреч, организует ежегодные всероссийские соревнования, куда приглашаются все призеры межрегиональных встреч. Здесь также офф-лайн. И это единственное мероприятие несущее серьезные траты. Однако финансы – отдельная тема в этом проекте.

Д) МЕЖДУНАРДНЫЕ СОРЕВНОВАНИЯ

По итогам соревнований федерального значения на международную арену направляются наши кибер-спортсмены, которые являются лучшими, которые открыто выявлены, в которых уверена ФКС.





- СОВМЕСТИТЬ КИБЕР И СПОРТ, КАК ТАКОВЫЕ.

Ранее упоминалось предложение о том, что если существует некая разработка физического воспитания кибер-спортсменов, то было бы хорошо ею поделиться. Тем более, если над ней поработали специалисты. Если таковая отсутствует, то можно ее создать и совершенствовать в связке: медицинский специалист – психолог – спортивный тренер – кибер-спортивный тренер – площадка для физической подготовки – площадка для кибер-тренировок.

А) ИНФОРМАЦИОННАЯ БАЗА ДАННЫХ.

Необходимо взаимосвязанные факторы ставить под качественный контроль. В частности, постоянная фиксация физических тренировок, одновременно с кибер-тренировками,

одновременно с наблюдением врача и психолога. Данные наблюдений необходимо документировать в электронном виде с разграниченным доступом пользователей.

Электронная база данных позволит контролировать и корректировать развитие кибер-спортсменов, наблюдать за результатами, собирать информацию для того, чтобы обоснованно доказывать перед соответствующими органами необходимость гармоничного развития киберспорта. Но главное – это анализ роста кибер-спортсменов.

Б) КОНТРОЛЬ.

Осуществлять контроль должна опять-таки локальная АКР. В ее полномочия входит поиск и объединение специалистов, согласование документов, решение организационных и финансовых вопросов, жесткий контроль за кибер-спортсменами. Здесь несколько непривычная ситуация: в случае с общепринятым спортом, спортсмен подотчетен только тренеру, который в свою очередь подотчетен ДЮСШ. В случае с кибер-спортом, кибер-спортсмен подотчетен напрямую АКР. Это обосновано только тем, что понимание происходящего в целом не может присутствовать у каждого специалиста в нашей цепочке, по причинам элементарного не восприятия явления кибер-спорт, но имеется понимание у АКР. В последующем, конечно же, возможно изменение этой иерархии.

В) ПРЕПЯТСТВИЕ

Кибер-спорт - это не спорт в понимании законодателей и общества. Да, к сожалению. Это сдерживает развитие в некоторых направлениях. Однако, я не вижу причин останавливаться и ждать, когда появится нужная «бумажка» для активной деятельности. Действовать можно сейчас.

КТО ПЛАТИТ?

Разумно поднять вопрос о финансовой составляющей.

ПРИЗОВОЙ ФОНД.

А) КОММЕРЧЕСКИЕ ТУРНИРЫ

Призовые за победу в соревновании, которое организует коммерческая организация в целях популяризации разработанной ею же игры, должна безусловно предоставлять такая коммерческая организация. Здесь понимается не обязательно разработчик, а любое заинтересованное лицо, имеющее цель организации мероприятия извлечение прибыли.

При желании коммерческой организации заручиться поддержкой АКР на ее территории, коммерческая организация оплачивает некий взнос в фонд именно этой АКР, а не ФКС. Взнос должен быть фиксированным и привязан к численности жителей - потому что это потенциальные покупатели рекламируемого товара.

Б) РЕГЛАМЕНТИРОВАННЫЕ ТУРНИРЫ

Призовые за победу в соревнованиях, которые по регламенту должна проводить АКР (она же РО) на городском уровне должны быть минимальными. Основным стимулом участия в этом мероприятии – продвижение к более высокому уровню, а в итоге - участие в международных соревнованиях, где призовой фонд является не только заветной мечтой, но и символом достижения самой главной цели, поощрением за изнурительные тренировки.

Более того, если появляются спонсоры, направляющие предложения спонсорства обязательных соревновательных мероприятий ФКС, их необходимо отклонять. В ином случае мы получим дисбаланс в стимулах. Призовые фонды могут с легкостью перекрыть, что и случилось, впрочем, моральные аспекты соревнования, спортивный дух. Кибер-спортсмены могут не понимать, почему в прошлом году приз был в 50 000 рублей, а в этом 5 000 рублей, что отбивает всяческое желание участия в спорте.

Предлагаю призовой фонд составлять из:

- Городского уровня: грамота, кубок, путевка (разрешение) на участие в межгородских соревнованиях;

- Межгородского уровня, внутри субъекта РФ: грамота, кубок, путевка на участие в межрегиональных соревнованиях, 100-300 рублей на каждого спортсмена в команде победителя;

- Межрегионального уровня: грамота, кубок, путевка на участие в федеральных соревнованиях, денежный приз состоящий из взносов АКР (на этот момент, мне кажется подходящей сумма в размере 300 рублей на каждого участника, что направила АКР). При этом АКР, чья команда проиграла не может возратить взнос. Полагаю, что в этом случае призовой фонд межрегионального уровня будет не бедным. На примере СФО, ситуация с призовым фондом может выглядеть так: 12 субъектов, от каждого по 1-й команде минимум, в команде 5 спортсменов. Таким образом: $12 \times 5 \times 500 = 18\ 000$ рублей, которые полагаются только за первое место. В течение года АКР должна заплатить за минимальное количество соревнований $1500 \times 6 = 9\ 000$ рублей – полагаю подъемная сумма.

- Федерального уровня: грамота, кубок, путевка на участие в международных соревнованиях, денежный приз в размере 100 000 рублей и только за первое место. При этом, полагаю, честным будет, если этот приз в 100 000 рублей будет предоставлять организация, заинтересованная в продвижении той игры, по которой проводятся соревнования. Договоренность о предоставлении такого приза – ответственность головной ФКС. Учитывая, что это не большие деньги, проблем не должно возникнуть.

- Международного уровня: здесь я не осмелюсь что-то предложить, тем не менее, как вариант вижу только сбор средств с организаций стран-участниц, таких как ФКС.

Обращаю внимание, что при подобном образовании призового фонда, мы устраняем фактор коррупционный со стороны бизнеса, а также поднимаем статус кибер-спорта так, что быть кибер-спортсменом становится престижно. Конечно, при определенной информационной политике, которая заслуживает отдельного рассмотрения.

Откуда АКР будет брать деньги?

Пусть выкручивается. Но, в целом, официально разрешенным должен стать сбор небольших сумм с компьютерных клубов (иных площадок) на чьей территории проводится соревнование. Это будет их вклад в общее дело, но за это они получают право быть упомянутыми на официальных сайтах ФКС и АКР на главной странице, а также диплом на стенку «Официальный партнер ФКС», который им избирательно выдает АКР.

ПОЕЗДКИ, ПРОЖИВАНИЕ

С такой организацией соревнований, затраты на проезд и проживание возникают только в двух случаях: федеральный уровень и международный уровень соревнований.

- Федеральный уровень. АКР, чья команда направляется на всероссийские соревнования, обязана (обязана) изыскать средства у спонсоров своего субъекта. Об этом можно вести переговоры заблаговременно и, даже, резервировать заранее средства. При этом официально разрешить одежду спонсора на мероприятии именно этого уровня – это будет рекламой спонсора + упоминание на всевозможных сайтах и диплом «Партнер ФКС». Если спонсор не найден в своем субъекте, использовать собственные источники дохода или запросить помощь у ФКС.

Офф-топ: предлагается ФКС создать спонсорский резерв, куда спонсоры смогут перечислять средства на определенные нужды. Средства из этого резерва могут быть направлены по согласованию со спонсором и по усмотрению ФКС на поддержку команды из субъекта.

Если и в этом случае средства не смогут быть изысканы, то, к сожалению, команда не участвует. Что можно использовать в качестве информационного давления на региональные власти.

- Международный уровень. ФКС принимает самостоятельно все меры для изыскания средств на представительство российских команд на международных соревнованиях.

А ГДЕ ЖЕ ЭКСПЕРИМЕНТ?

Напомню, что цель проекта – начать дискуссию и сделать какие-то первые шаги.

Что лично я готов сделать? Все, о чем здесь упоминалось, что может быть отнесено к зоне ответственности АКР. Поскольку любое изменение требует глубокого изучения последствий, я бы предложил сделать экспериментальную площадку на базе своего региона. Если результаты будут положительные в течение года, можно эксперимент расширять географически.

С чего следует начать? Во-первых, с официального сотрудничества. Регистрация членов ФКС, регистрация РО, регистрация кибер-спортсменов. Создание договоренностей о местах тренировок, поиск компьютерных клубов, соответствующих параметрам. В дальнейшем применение методики физического воспитания, адаптированной к кибер-спорту. Параллельно ведение базы данных по кибер-спортсменам.

ВСЕ ЭТО ВНЕ РАМОК ОФИЦИАЛЬНОГО СПОРТА

Понятно, кибер-спорт не получил статус официального вида спорта. Тренера по физподготовке не станут помогать, стадионы не предоставят, кибер-спортсмены не поверят и так далее – что за пессимизм. Есть одно главное преимущество – есть связка АКР + ФКС + Международные соревнования. Это пока что главное. Договориться на местном уровне – обязанность АКР (РО по-вашему). Пусть будем тренеру приплачивать по 2000 рублей за расписанную программу занятий, пусть будем платить за аренду компьютеров для тренировок (этот вопрос, кстати, решаемый – предоставлю свой клуб), за консультацию медицинского специалиста. Это не большие деньги для того, чтобы провести эксперимент и получить крайне нужную нам информацию для развития кибер-спорта.