

ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ ФЕДЕРАЦИЙ КИБЕРСПОРТА В РФ

Автор - Сутырина Е.В.

Сутырина Елена Викторовна - адвокат, Московская коллегия адвокатов «Последний дозор» совместно с юридической компанией ООО «Мартенс групп», г. Москва

Данная статья посвящена исследованию деятельности федераций киберспорта в Российской Федерации.

Дана краткая историческая справка становления института правового регулирования киберспорта в России.

Изучены цели, задачи и функции основных локальных регулирующих организаций – Федерации компьютерного спорта России, ее региональных отделений, региональных федераций компьютерного спорта.

Рассмотрена деятельность, задачи и перспективы автономного предприятия, проекта «Федерация киберфутбола России», функционирующая вне рамок киберспорта, как института, подведомственного Федерации компьютерного спорта.

Новые сферы правоприменения сегодня становятся актуальной темой на различных форумах, встречах, конференциях как национального, так и международного масштаба. В частности, немало мероприятий на современном этапе посвящается проблеме подчинения киберспорта российскому законодательству и конкретизация его как института государственного управления.

Впервые киберспорт включили во Всероссийский реестр видов спорта еще в 2001 г. (Приказ Госкомспорта РФ от 25.07.2001 №449 «О введении видов спорта в государственные программы физического воспитания», Приказ Росспорта от 12.03.2004 № 226 «О признании нового вида спорта - компьютерный спорт»). Однако, спустя несколько лет, киберспорт был выведен из Всероссийского реестра видов спорта в силу того, что он не отвечал следующим критериям: не был развит в более чем половине субъектов Российской Федерации, а также отсутствовали зарегистрированные в установленном порядке общероссийские физкультурно-спортивные объединения (Приказ Росспорта от 04.07.2006 № 414 «О компьютерном спорте»).

Таким образом, де-юре до 2016 г. компьютерный спорт не был признан официально. Окончательное решение о включении киберспорта в список официальных видов спорта было вынесено только летом этого года, а в 2017 г. его признали олимпийским видом спорта второго порядка, и, более того, МОК в августе этого же года допустил включение киберспорта в программу Олимпийских игр 2024 г. Приказ, включающий киберспорт (соревнования по компьютерным и видеоиграм) в список официально признанных видов спорта публикуется Министерство спорта РФ. Таким образом, данный

исполнительный орган является основным регулятором сферы киберспорта как официального вида спорта в РФ.

В связи с тем, что данное направление является новым в нашей стране, и законодательная база его отсутствует, и основным нормативно-правовым актом, которым должны руководствоваться субъекты индустрии киберспорта, является Федеральный закон от 04.12.2007 № 329-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации». Иное законодательство (налоговое, трудовое, финансовое, коммерческое и пр.), с поправками на сферу спорта, практически идентично тому, которое направлено на регулирование предпринимательства. Еще одним органом регулирования деятельности киберспорта, его можно назвать локальным, является Федерация компьютерного спорта России (ФКС). С позиции законодательства, ФКС, как и любая спортивная федерация (ст. 2 № 329-ФЗ) представляет собой общественную организацию, созданную на основе членства и целями, которой являются развитие одного или нескольких видов спорта (имеет в виду тот факт, что киберспорт представляет собой спортивное направление, а киберфутбол, признанный в России в 2017 г. официальным видом спорта, является видом киберспорта), их пропаганда, организация, а также проведение спортивных мероприятий и подготовка спортсменов – членов спортивных сборных команд. Членом спортивной федерации России может стать субъект профессиональной деятельности в определенном виде спорта (тренер, спортсмен, спортивный клуб вне зависимости от организационно-правовой формы, осуществляющие свою деятельность в определенном виде спорта и пр.).

Юридическое лицо, осуществляющее свою деятельность в киберспорте, не может быть членом другой общероссийской спортивной федерации, т.к. в соответствии с Всероссийским реестром видов спорта киберспорт – это отдельный вид спорта.

Так, членами ФКС России могут стать как совершеннолетние граждане РФ, так и юридические лица – также общественные организации, содействующие в развитии компьютерного спорта в России, обязующиеся уплачивать членские, вступительные и иные взносы. Ключевые соревнования ФКС России — Кубок России по киберспорту (свыше 11 тыс. участников в 2016-2017 гг.), Всероссийская киберспортивная студенческая лига (более 170 вузов-участников в сезоне 2017-2018 гг.) и впервые проводимый в 2018 году Чемпионат России по компьютерному спорту. Российский футбольный союз (РФС) совместно с ФКС России проводит Кубок и Чемпионат России по интерактивному футболу. ФКС образована в 2000 г., а Приказом Министерства спорта РФ №562 от 15.06.2018 г. аккредитована в качестве общероссийской спортивной федерации по виду спорта «Компьютерный спорт».

Данная организация была создана с целью «развития в России компьютерного спорта как части международного спортивного движения и подготовка граждан страны к жизни в информационном обществе». В базовый функционал ФКС входит: 1) организация и проведение киберспортивных турниров (за 18 лет работы, организация провела более 1000 турниров, в которых приняли участие более 300 тыс. участников), 2) построение

полноценной инфраструктуры массового киберспорта: обучение и аттестация судей, аккредитация площадок, подготовка методических материалов, образовательные проекты, развитие клубов и секций. Приказом Министерства спорта РФ №618 от 05.07.2017 г. ФКС России наделена правами и обязанностями общероссийской спортивной федерации по виду спорта «Компьютерный спорт»:

1. Подавать соревнования в ЕКП (единый календарный план) Минспорта РФ и проводить официальные чемпионаты и кубки России, а также международные соревнования; Формировать сборную России.
2. Разрабатывать правила по виду спорта и вносить их на утверждение в Минспорта РФ.
3. Вносить изменения в ЕВСК (Единая всероссийская спортивная классификация, которая содержит критерии присвоения разрядов и званий) по компьютерному спорту.
4. Устанавливать квалификационные требования для судей по виду спорта, а также иное, предусмотренное ст. 16 Федерального закона № 329-ФЗ. ФКС осуществляет свою деятельность также и через свои структурные подразделения, региональные отделения, в частности, через филиалы и представительства, а также через аккредитованные региональные спортивные федерации компьютерного спорта, являющиеся членами и (или) структурными подразделениями ФКС, а также структурные подразделения организации, не являющиеся аккредитованными региональными спортивными федерациями компьютерного спорта. Так, на данный момент насчитывается 67 региональных отделений ФКС России, основной функцией каждого из которых является реализация на всей территории конкретного субъекта РФ целей и задач ФКС и ведение, на территории данного субъекта, работы по всем направлениям деятельности Федерации.

Кроме того, в ряде городов существуют собственные Федерации компьютерного спорта, которые также входят в организационно-управленческую структуру ФКС России. Так, например, основной целью деятельности ФКС Москвы является развитие в Москве компьютерного спорта как части общероссийского и международного спортивного движения и подготовка граждан страны к жизни в информационном обществе.

Для достижения данной цели, Федерация осуществляет следующие функции:

1. Разрабатывать и представлять в Москомспорт программы развития компьютерного спорта в Москве.
2. Участвовать в формировании и реализации Единого календарного плана межрегиональных, всероссийских и международных спортивных мероприятий — организовывать и проводить Московские Чемпионаты, Первенства, Кубки и иные мероприятия по компьютерному спорту.
3. Разрабатывать и реализовывать программу консолидации всех участников индустрии и заинтересованных лиц и организаций.
4. Бороться против использования допинговых и других причиняющих вред здоровью средств и методов на основании Всемирного антидопингового

кодекса Всемирного антидопингового агентства в соответствии с законодательством Российской Федерации.

5. Обеспечивать кадровую политику, в частности, организовывать систему подготовки судей, их аттестацию и контроль за деятельностью; отбирать и представлять спортсменов, тренеров и спортивных судей на присвоение званий и квалификаций, а также сотрудничать с образовательными организациями по вопросам подготовки и переподготовки кадров;

6. Координировать деятельность членов федерации и всех лиц, заинтересованных в развитии компьютерного спорта на территории города Москвы.

7. Осуществлять поиск и тиражирование эффективных форм воспитания детей и подростков, на основе компьютерного спорта, направленных на формирование личности гражданина Российской Федерации.

8. Содействовать выявлению одаренной и талантливой молодежи для инновационных отраслей посредством компьютерного спорта в Москве.

9. Обеспечивать социальную защиту прав и интересов спортсменов, спортивных специалистов и ветеранов компьютерного спорта города Москвы. В целом, можно отметить, что функционал ФКС Москвы практически аналогичен направлениям деятельности, указанным в Уставе ФКС России, однако, в отсутствие уставной документации у первой, равно как и у иных региональных ФКС, не являвшихся отделениями последней, проведение более детального сравнительного анализа, в частности, в контексте прав и обязанностей, не представляется возможным.

Также, целесообразно говорить о специализированных федерациях, которые осуществляют свою деятельность в рамках одного направления киберспорта, которые являются самостоятельными организациями. Например, можно говорить о проекте «Федерация киберфутбола России».

Киберфутбол представляет собой индивидуальный или командный вид спорта, в котором основной целью является победить соперника в симуляторе футбола; на конец 2018 г. приоритетными для развития киберфутбола являются симуляторы футбола серии FIFA или PES. Базовой игровой платформой и игровой средой для развития киберфутбола является игровая консоль - PlayStation 4.

ФКФ России создан в начале 2014 г. и основная деятельность проекта направлена, прежде всего, на развитие и популяризацию киберфутбола в Российской Федерации, как спорта. Проведение локальных, региональных, всероссийских кубков и чемпионатов по киберфутболу и других всероссийских и международных соревнований на территории Российской Федерации и вне её «юрисдикции». Проект «ФКФ России» также организует и проводит квалификации к международным турнирам и является признанной ESWC и другими международными турнирами организацией, обеспечивающей контроль и проведение отборочных турниров на территории Российской Федерации.

Автономность проекта от института киберспорта, подведомственного ФКС России, его руководитель объясняет следующим образом: «Мы никак не

связаны с другими дисциплинами, у нас другая дорога, связанная с реальным футболом. Мы двигаемся в сторону спорта, потому что у нас одна аудитория. В некоторых интервью люди говорят, что у футбола есть инфраструктура, готовая для развития киберспорта.

Это тоже причина, по которой я считаю, что киберфутболу лучше сотрудничать с реальным футболом, чем уходить в киберспорт и пытаться строить всё с нуля.

Мы развиваем свою федерацию только по определенной дисциплине.

Я считаю, что в будущем многие дисциплины пойдут по этому пути» [7]. Таким образом, среди целей и задач Федерация киберфутбола России можно назвать следующие [12]:

1. Развитие киберфутбола, как спорта в России.
2. Содействие развитию киберфутбола как одного из самых реалистичных направлений в соревновательном гейминге.
3. Популяризация киберфутбола в сочетании с популяризацией футбола и занятий реальным футболом и пропаганды здорового образа жизни.
4. Содействие привлечению детей и молодежи к занятиям киберфутболом.
5. Содействие в формировании и подготовке киберфутбольных и реальных команд.
6. Содействие в развитие любителей киберфутбола до уровня профессиональных киберфутболистов и помощь в дальнейшем их развитие в киберфутболе после окончания карьеры.
7. Разработка и приведение к единым стандартам и правилам проведения всех чемпионатов, лиг и турниров по киберфутболу.
8. Разработка и приведение к единому техническому регламенту и техническим стандартам и правилам по организации турнирных площадок для соревнований по киберфутболу.
9. Организация киберфутбольных секций/школ и тренировочных площадок для киберфутболистов.
10. Разработка, внедрение и ведение единого рейтинга турниров и киберфутболистов.
11. Организация и проведение школьных и студенческих, корпоративных лиг и турниров.
12. Обучение и привлечение в киберфутбол детей-инвалидов и помощь в адаптации и интеграции их в современную молодёжную культуру через занятия киберфутболом.
13. Организация и проведение отборочных турниров и лиг к международным турнирам и лигам по киберфутболу.
14. Разработка, создание и проведение киберфутбольных версий футбольных лиг.

На конец 2018 года основным симулятором футбола для развития киберфутбола - является FIFA 19 от компании EA Sports. Приоритетный режим в FIFA 19 и PES 2019 для «ФКФ России» для развития киберфутбола в России и странах СНГ - это Classic mode или обычный режим товарищеских матчей, где каждому киберфутболисту доступен равный список команд для выбора и созданы равные условия для проведения соревнований. Режим Ultimate Team

в играх серии FIFA рассматривается, как альтернативный, но не главный для развития киберфутбола, как спорта, в связи с тем, что в нём не созданы равные условия для игроков и создаётся высокий порог входа в спорт для новичков, а это, на конец 2018 г., лишь только будет тормозить развитие массового киберфутбола. В целом, можно сделать вывод о том, что как государственная, так и частная организационно-управленческая структура института киберспорта активно развивается.

К сожалению, на данный момент отсутствует достаточное информационное сопровождение деятельности региональных федераций киберспорта и региональных отделений ФКС России, в том числе в разрезе локальных нормативно-правовых актов, у многих даже отсутствуют веб-сайт, лишь группы в социальных сетях, однако, полагаем, что данный аспект будет разрабатываться, что позволит делать более детальные исследования по вопросам прав и обязанностей федераций компьютерного спорта России.

Список литературы

1. Федеральный закон от 04.12.2007 № 329-ФЗ (ред. от 29.07.2018) «О физической культуре и спорте в Российской Федерации» // «Собрание законодательства РФ», 10.12.2007. № 50. Ст. 6242.
2. Приказ Госкомспорта РФ от 25.07.2001 № 449 «О введении видов спорта в государственные программы физического воспитания»// СПС КонсультантПлюс.
3. Приказ Росспорта от 12.03.2004 № 226 «О признании нового вида спорта - компьютерный спорт» // СПС Консультант Плюс.
4. Приказ Минспорта России от 02.09.2013 № 702 «Об утверждении Порядка признания видов спорта, спортивных дисциплин и включения их во Всероссийский реестр видов спорта и порядка его ведения» // СПС КонсультантПлюс.
5. Приказ Минспорта РФ от 05.07.2017 № 618 «О наделении Общероссийской общественной организации «Федерация компьютерного спорта России» правами и обязанностями общероссийской спортивной федерации по виду спорта «Компьютерный спорт»» // СПС КонсультантПлюс.
6. Устав Общероссийской общественной организации «Федерация компьютерного спорта России» (ФКС России) (принят учредительным съездом Федерации 24.03.2000 г. (с изм. на 11.03.2017. [Электронный ресурс]. Режим доступа: http://resf.ru/upload/58f4c9f92235c_ustav.fks_2017.pdf/ (дата обращения: 14.11.2018).
7. Глава Федерации киберфутбола России: «Аудитория есть, но не такая большая, как у Dota 2 или CS:GO». 09.02.2017 // Портал «Cybersport.ru». [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.cybersport.ru/news/yuriy-soshinskiy-u-nasdrugaya-doroga-svyazannaya-s-realnym-futbolom/> (дата обращения: 14.11.2018).
8. Как киберспорт подчиняется российскому законодательству? 22.05.2018 // Портал «Regnum». [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://regnum.ru/news/2418790.html/> (дата обращения: 14.11.2018).
9. Корчагин Е.В. Правовой статус спортивной федерации как саморегулируемой организации в свете изменений гражданского законодательства о юридических лицах [Текст] / Е. В. Корчагин. // Юрист, 2015. № 18. С. 36-41
10. Официальный сайт Федерации компьютерного спорта. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://resf.ru/about/resf/> (дата обращения: 14.11.2018).
11. Официальный сайт Федерации компьютерного спорта Москвы. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://fcs.moscow/#structure/> (дата обращения: 14.11.2018).
12. Официальный сайт проекта «Федерация киберфутбола России». [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://cyberfootball.ru/> (дата обращения: 14.11.2018).

