



**ФИДЖИТАЛ
ОБРАЗОВАНИЕ**



ИТМО

МЕТОДИЧЕСКИЕ ИНСТРУКЦИИ

**ПО СОЗДАНИЮ И РАЗВИТИЮ
СПОРТИВНЫХ СЕКЦИЙ И СБОРНЫХ КОМАНД
ПО ФИДЖИТАЛ СПОРТУ
В ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ОРГАНИЗАЦИЯХ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ**

2023

МЕТОДИЧЕСКИЕ ИНСТРУКЦИИ

по созданию и развитию спортивных секций или сборных команд по фиджитал спорту в образовательных организациях высшего образования

Фиджитал спорт в системе студенческого спорта образовательной организации высшего образования

В образовательной организации высшего образования (далее – ООВО) в системе студенческого спорта функционируют учебные подразделения и студенческий спортивный клуб. Развитие видов спорта в ООВО осуществляется посредством проведения мероприятий, организации работы секций по видам спорта, в том числе по фиджитал спорту, а также создания студенческих сборных команд, что относится к направлениям деятельности студенческого спортивного клуба (рис. 1).

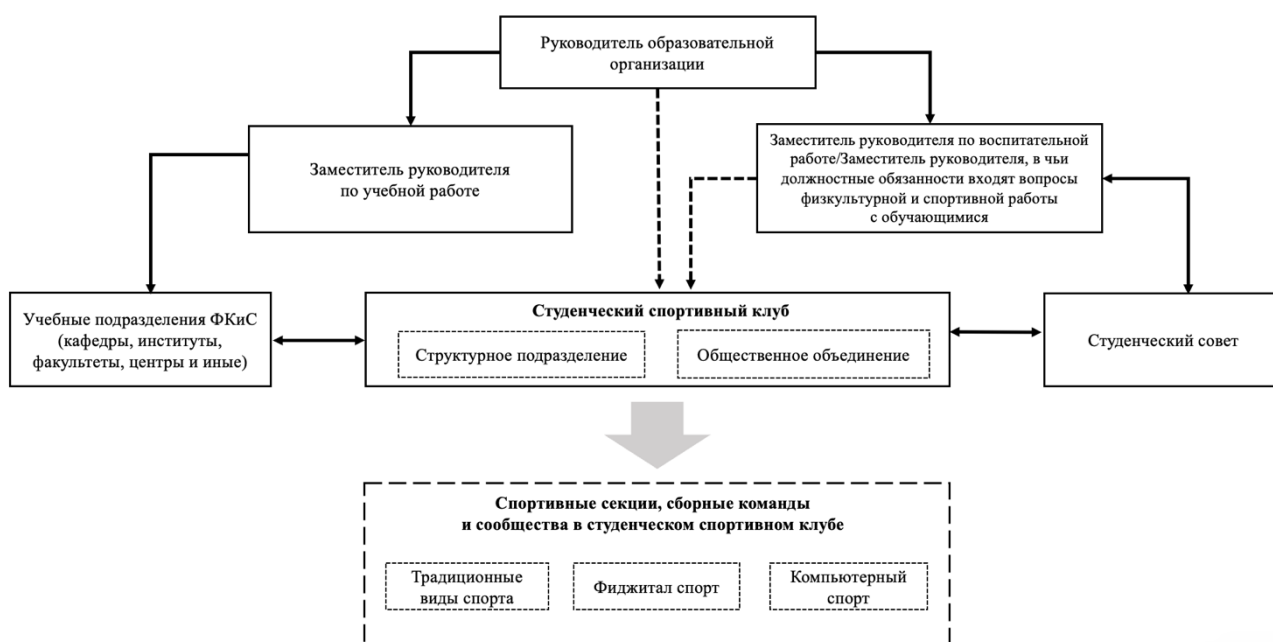


Рис. 1. Фиджитал спорт в системе студенческого спорта образовательной организации высшего образования

Задачами развития фиджитал спорта в студенческом спортивном клубе являются:

- вовлечение обучающихся в систематические занятия фиджитал спортом, в том числе в целях участия в спортивных соревнованиях по фиджитал спорту различного уровня;

- популяризация и продвижение фиджитал спорта среди обучающихся.

Уровень и способы развития фиджитал спорта в образовательной организации высшего образования зависят от местных условий и интересов обучающихся. Стоит отметить, что поскольку определенные дисциплины фиджитал спорта включают в себя дисциплины традиционных видов спорта и компьютерного спорта, развитие фиджитал спорта в образовательной организации высшего образования должно быть взаимосвязано с развитием соответствующих видов спорта.

Развитие фиджитал спорта в образовательной организации высшего образования должно осуществляться в студенческом спортивном клубе в образовательной организации высшего образования. Основные направления деятельности студенческого спортивного клуба отражены в Письме Минобрнауки России от 5 сентября 2022 г. № МН-11/2713 «О типовой модели студенческого спортивного клуба» (далее – Типовая модель) (рис. 2). В соответствии с положениями Типовой модели, развитие фиджитал спорта в образовательных организациях высшего образования осуществляется за счет взаимодействия студенческого спортивного клуба как структурного подразделения с созданным при нем студенческим общественным объединением (активом студенческого спортивного клуба). При этом, сотрудники студенческого спортивного клуба осуществляют физкультурную и спортивную работу с обучающимися, в том числе планирование и организацию тренировочного процесса в рамках спортивных секций и сборных команд по фиджитал спорту, а студенческое общественное объединение содействует в организации физкультурных и спортивных

мероприятий, а также осуществляет следующие направления деятельности для развития фиджитал спорта (рис. 2):

- медиа-продвижение;
- спортивный маркетинг;
- менеджмент спортивных сборных команд и спортивных секций;
- организацию работы с болельщиками
- информационное обеспечение.

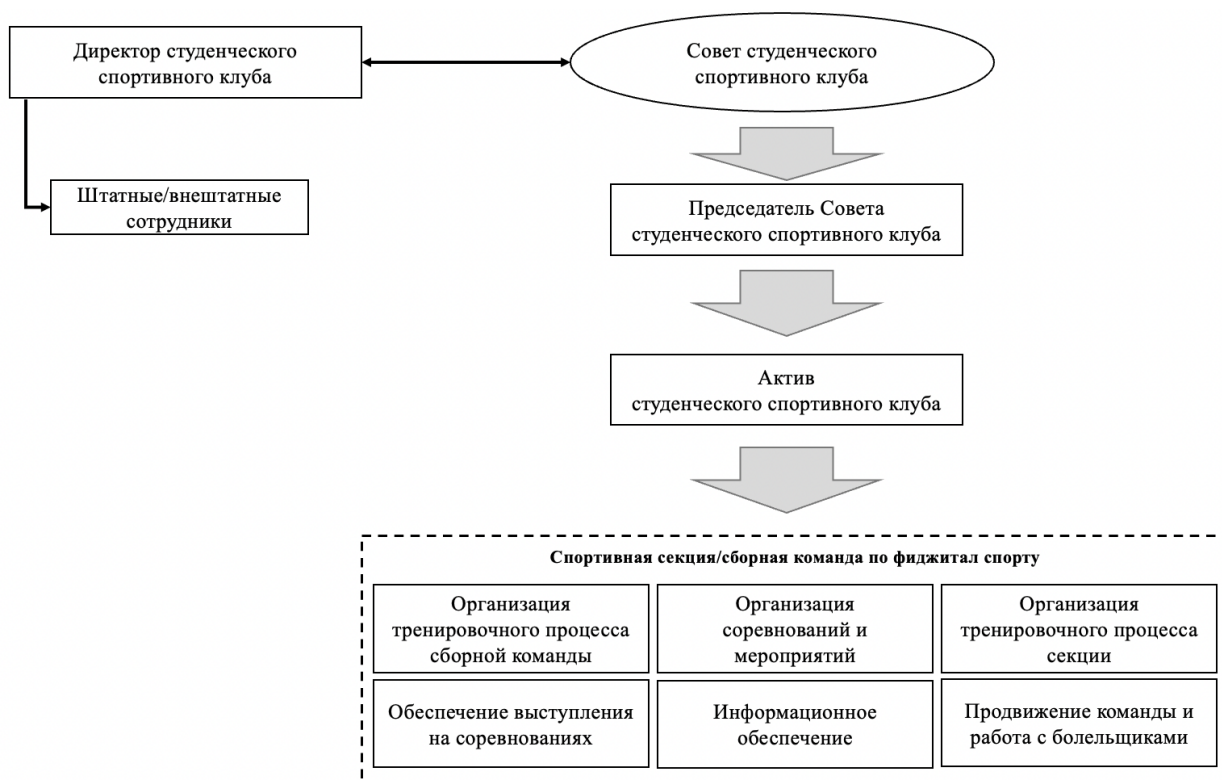


Рис. 2. Роль и функции спортивных секций и сборных команд по фиджитал спорту в студенческом спортивном клубе

Организация деятельности спортивной секции и (или) сборной команды по фиджитал спорту

Как было отмечено ранее, основные направления деятельности спортивной секции и (или) сборной команды по фиджитал спорту в рамках студенческого спортивного клуба соответствуют Типовой модели. Соответственно, процессы развития фиджитал спорта аналогичны иным

видам спорта. Вместе с тем, с учетом специфики фиджитал спорта, следует обратить внимание на следующие аспекты организации деятельности спортивных секций и сборных команд:

- набор и отбору сотрудников и активистов для развития фиджитал спорта;
- набор и отбор обучающихся в секцию и (или) сборную команду;
- оценка материально-технической обеспеченности для занятий по фиджитал спорту;
- планирование и организация тренировочного процесса по фиджитал спорту.

При этом, важно учитывать, что дисциплины Международного мультиспортивного турнира «Игры Будущего» поделены на пять категорий или вызовов, для которых устанавливаются различные требования:

- вызов «спорт», предполагающий инновационное двоеборье, которое представляет соревнования в формате видеоигры, а также в физическом аналоге (фиджитал-футбол, фиджитал-баскетбол, фиджитал-гонки, фиджитал-единоборства, фиджитал-хоккей, фиджитал скейтбординг);

- вызов «тактика», предполагающий объединение видеоигр жанра трехмерный тактический бой с физическим этапом – арена лазертаг (CS + Лазертаг, Warface + Лазертаг, Standoff 2 + Лазертаг);

- вызов «стратегия», предполагающий, что соревнования проходят в компьютерных играх жанра «боевая арена» и «стратегия». На физическом этапе команды сражаются в фиджитал-суперфинале – серии испытаний на выносливость и смекалку.(Mobile Legends: Bang Bang + Суперфинал, Dota 2 + Суперфинал);

- вызов «технологии», предполагающий соревнования с использованием технически сложных устройств и технологических разработок (гонки дронов, битва роботов и соревнования в виртуальной реальности.);

– вызов «скорость» (прохождение игр на скорость).

1. Набор и отбор сотрудников и активистов для развития фиджитал спорта.

Перспективы создания спортивной секции или формирование сборной команды также зависят от наличия необходимых человеческих ресурсов или возможности их привлечения. При этом, деятельность в рамках спортивной секции или сборной команды по фиджитал спорту должны осуществлять как сотрудники, так и активисты студенческого спортивного клуба.

Значимым фактором в развитии дисциплин фиджитал спорта, относящихся к вызову «спорт», является наличие в структуре студенческого спортивного клуба тренеров-преподавателей по традиционным видам спорта (футбол, баскетбол, хоккей, единоборства) и по компьютерному спорту. При наличии таких сотрудников в тренерском составе, рекомендуется оформить также внутреннее совместительство для осуществления тренерской деятельности по фиджитал спорту. В частности, на ставку тренера-преподавателя по фиджитал спорту в штатном расписании, можно оформить на 0,5 ставки тренера-преподавателя по футболу и тренера-преподавателя по компьютерному спорту. При отсутствии указанных тренеров-преподавателей в студенческом спортивном клубе, рекомендуется запланировать открытие новых ставок в первую очередь на должности тренеров-преподавателей по футболу, баскетболу, хоккею, единоборства и компьютерному спорту для создания соответствующих секций, и впоследствии планировать развитие фиджитал спорта.

Для развития дисциплин, относящихся к вызову «стратегия» и вызову «тактика», целесообразно привлечь тренеров-преподавателей по компьютерному спорту.

Для дисциплин, относящихся к вызову «технологии» и вызову «скорость» могут потребоваться сотрудники со специальными навыками.

2. Набор и отбор обучающихся в секцию и (или) сборную команду.

Основной целевой аудиторией фиджитал спорта являются обучающиеся, занимающиеся традиционными видами спорта, которые включены в фиджитал спорт (футбол, баскетбол, хоккей, единоборства, картинг), и (или) компьютерным спортом.

Рекомендуется провести опрос среди данных категорий обучающихся на предмет их заинтересованности готовности к занятиям фиджитал спортом в спортивной секции или в составе сборной команды.

Вопрос	Формат ответа
Фамилия Имя Отчество	Текст
Пол	Выбор одного варианта ответа
Год рождения	Целое число
Уровень подготовки	Выбор одного варианта ответа <i>а) бакалавр</i> <i>б) магистратура</i> <i>в) специалитет</i>
Курс	Выбор одного варианта ответа
Направление обучения	Выбор одного варианта ответа
Контактные данные	Адрес электронной почты Номер телефона
В каком формате вы готовы участвовать в развитии фиджитал спорта?	Выбор нескольких ответов: а) Посещение физкультурных и спортивных мероприятий по фиджитал спорту б) Занятия фиджитал спортом и участие во внутренних спортивных соревнованиях по фиджитал спорту в) Занятия фиджитал спортом и участие во внешних спортивных соревнованиях по фиджитал спорту в составе сборной команды г) Участие в развитии фиджитал спорта в качестве активиста
Опишите ваш опыт занятий физической культурой и спортом, компьютерным спортом	Текст
Что вас заинтересовало в фиджитал спорте?	Выбор нескольких вариантов ответа или текст

По контактными данным, предоставленным в рамках опроса, обучающихся можно будет проинформировать о создании спортивной секции, начале отбора в сборную команду, а также начале набора активистов.

Основными факторами для отбора обучающихся в спортивные секции и (или) сборные команды по фиджитал спорту, могут стать:

— увлечение компьютерным спортом в настоящее время на или имеющийся опыт участия в соревнованиях по компьютерному спорту;

— занятия традиционными видами спорта одновременно с увлечением компьютерными играми, технологиями виртуальной, дополненной и смешанности реальности и иными технологическими решениями;

— наличие опыта в управлении дронами.

3. Оценка материально-технической обеспеченности образовательной организации высшего образования для занятий по фиджитал спорту.

По итогам анализа материально-технической обеспеченности, необходимо определить перечень дисциплин фиджитал спорта, которые будут развиваться на базе образовательной организации высшего образования.

При этом, важно учитывать, что для дисциплин фиджитал спорта могут устанавливаться различные требования к площадкам, спортивному и технологическому оборудованию. Полный перечень требований к материально-технической обеспеченности для проведения занятий, физкультурных и спортивных мероприятий по дисциплинам фиджитал спорта, представлен в Приложении 1.

Специфической характеристикой дисциплин фиджитал спорта, относящихся к вызову «спорт», является потребность в наличии как объектов спорта, так и в технологичном оснащении и наличии программного обеспечения. Поскольку фиджитал спорт подразумевает быстрый переход между соревнованиями физического и цифрового формата (в пределах 15 минут), основным требованием является близкая расположенность требуемых объектов спорта и площадок с технологическим оборудованием («кибеспортивная» арена и пр.).

Для дисциплин, относящихся к вызову «тактика», не требуются объекты спорта, однако требуются площадки и оборудование для проведения лазертага, а также помещения, оборудование и программное обеспечение для проведения игр в Warface и CS:GO. В данной категории дисциплин также ключевое значение имеет возможность быстрого перехода из помещений, оснащенных для компьютерных игр, к площадке для лазертага.

Для дисциплин, относящихся к вызову «стратегия», требуются только помещения и оборудование, программное обеспечение для проведения игр в Dota 2 и Mobile Legends: Bang Bang (MBLL).

Для дисциплин, относящихся к вызову «технологии» и вызову «скорость», не требуются объекты спорта и иные специализированные площадки, устанавливаются только требования к набору спортивного и технологического оборудования.

В связи с этим, при отсутствии в образовательной организации высшего образования объектов спорта и площадок, соответствующих требованиям дисциплин вызова «тактика» и вызова «спорт», рекомендуется рассмотреть возможность развития таких дисциплин, как дрон-рейсинг, Beat Saber, Speedrun.

При этом, анализ материально-технической обеспеченности может быть проведен с учетом возможностей применения механизма коллективного использования объектов спорта, находящихся в расположенных поблизости образовательных организаций высшего образования или физкультурно-спортивных организациях. Коллективное использование объектов спорта осуществляется в соответствии с методическими рекомендациями по коллективному использованию объектов спорта в образовательных организациях высшего образования и физкультурно-спортивных организациях для занятий физической культурой и спортом студентом, в том числе для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья, утвержденными Заместителем Министра спорта Российской Федерации,

Заместителем Министра науки и высшего образования Российской Федерации
17 марта 2023 г.

4. Планирование и организация тренировочного процесса по фиджитал спорту в рамках спортивной секции и (или) сборной команды

Ввиду специфики фиджитал спорта, основную сложность в организации тренировочного процесса составляет планирование тренировочных занятий, в том числе определения объема занятий, направленных на развитие физических качеств и на развитие игровых или технических навыков.

При организации тренировочного процесса рекомендуется учитывать следующее:

— вне зависимости от того в какой среде виртуальной и/или реальной будут соревноваться команды, основой тренировочного процесса должны стать физические упражнения;

— необходимо обеспечить верный подбор объемов и интенсивности тренировочных нагрузок, за счет которых будут решаться не только задачи успешной соревновательной деятельности в основной соревновательной дисциплине, но и достижение должного уровня физической подготовленности;

— для повышения эффективности тренировочных воздействий, занятия в виртуальной среде необходимо проводить после физических нагрузок, вне зависимости от их направленности;

— в учебно-тренировочный процесс необходимо включать специальные упражнения, направленные на повышение уровня когнитивных и психомоторных характеристик занимающихся;

— подбор упражнений (в реальной среде) необходимо проводить исходя из ведущего физического качества, обеспечивающего тренировочную и соревновательную результативность. (в частности, для лазертага необходимо развивать быстроту и выносливость);

— для оценки динамики функционального состояния в процессе тренировочной деятельности, спортсменам необходимо вести дневник самоконтроля (документацию такого типа рекомендуется вести в электронном виде, с целью отслеживания тренером интересующих показателей).

Планирование тренировочных занятий по фиджитал спорту в рамках спортивной секции и (или) сборной команды рекомендуется осуществлять с распределением объема тренировочных нагрузок по следующим видам подготовки:

- общая физическая подготовка;
- специальная физическая подготовка;
- игровая (виртуальная) подготовка;
- специальная игровая (виртуальная) подготовка;
- техническая подготовка;
- тактическая подготовка;
- теоретическая подготовка.

Приложение 1. Требования к материально-технической обеспечению для дисциплин фиджитал спорта

Дисциплина фиджитал спорта	Требования к площадке и спортивному оборудованию	Требования к технологическому оснащению
Вызов «Спорт»		
Фиджитал-баскетбол	Баскетбольная площадка для игры 3x3 размерами 15 м (ширина) x 11 м (длина); Баскетбольный мяч, соответствующий правилам баскетбола 3x3; Помещение для проведения соревнований в цифровой среде, оборудованное линиями для подключения электрооборудованиями столами и посадочными местами для участников и организаторов соревнований.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Игровая консоль «PlayStation 5»; 2. Джойстики для игровой консоли «PlayStation 5», не менее 2 шт; 3. Игра для «PlayStation 5» - «NBA 2K22», цифровое издание или на физическом носителе (CD-диск); 4. Монитор или телевизор, оборудованный интерфейсным разъемом HDMI; 5. Устройство воспроизведения звука (внешние акустические устройства, подключаемые к монитору/телевизору или встроенные динамики).
Фиджитал-футбол	Помещение, оборудованное площадкой для мини-футбола длиной 38-42 м и шириной 18-25 м; Помещение для проведения соревнований в цифровой среде, оборудованное линиями для подключения электрооборудованиями столами и посадочными местами для участников и организаторов соревнований.	<p>Занятия и соревнования по дисциплине «FIFA» в рамках фиджитал-футбола допустимо проводить на любом из указанных ниже наборов оборудования.</p> <p>Набор оборудования 1:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Игровая консоль «PlayStation 5»; 2. Джойстики для игровой консоли «PlayStation 5», не менее 2 шт; 3. Игра для «PlayStation 5» - «FIFA», цифровое издание или на физическом носителе (CD-диск); 4. Монитор или телевизор, оборудованный интерфейсным разъемом HDMI; 5. Устройство воспроизведения звука (внешние акустические устройства, подключаемые к монитору/телевизору или встроенные динамики). <p>Набор оборудования 2:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Игровая консоль «Xbox One»; 2. Джойстики для игровой консоли «Xbox One», не менее 2 шт; 3. Игра для «Xbox One» - «FIFA», цифровое издание или на физическом носителе (CD-диск); 4. Монитор или телевизор, оборудованный интерфейсным разъемом HDMI; 5. Устройство воспроизведения звука (внешние акустические устройства, подключаемые к монитору/телевизору или встроенные динамики).
Фиджитал-хоккей	<ol style="list-style-type: none"> 1. Помещение, оборудованное хоккейной площадкой 20x40 метров; 2. Помещение для проведения соревнований в цифровой среде, оборудованное линиями для подключения электрооборудованиями столами и посадочными местами для участников и организаторов соревнований. 	<p>Занятия и соревнования по дисциплине «EA NHL» в рамках фиджитал-хоккея допустимо проводить на любом из указанных ниже наборов оборудования.</p> <p>Набор оборудования 1:</p> <p>Игровая консоль «PlayStation 5»; Джойстики для игровой консоли «PlayStation 5», не менее 2 шт; Игра для «PlayStation 5» - «EA NHL», цифровое издание или на физическом носителе (диск); Монитор или телевизор, оборудованный интерфейсным разъемом HDMI; Устройство воспроизведения звука (внешние акустические устройства, подключаемые к монитору/телевизору или встроенные динамики).</p>

		<p>Набор оборудования 2: Игровая консоль «Xbox One» Джойстики для игровой консоли «Xbox One», не менее 2 шт; Игра для «Xbox One» - «EA NHL», цифровое издание или на физическом носителе (CD-диск); Монитор или телевизор, оборудованный интерфейсным разъемом HDMI; Устройство воспроизведения звука (внешние акустические устройства, подключаемые к монитору/телевизору или встроенные динамики).</p>
Фиджитал-гонки	<p>Трасса для картинга длиной не менее 350 м и шириной, в самом узком участке не менее 6 м; Помещение для проведения соревнований в цифровой среде, оборудованное линиями для подключения электрооборудованиями столами и посадочными местами для участников и организаторов соревнований; Кокпит для симрейсинга выполненный из металла, обеспечивающий надежное крепление кресла и электронных устройств для взаимодействия спортсмена с цифровой средой симулятора, не менее 4 шт; Кресло формы «ковш», монолитное, с шириной в поясе не менее 400 мм – 4 шт; Карт оборудованный бензиновым или электрическим двигателем, мощностью, не превышающей 5 кВт (6,8 л.с), не менее 4 шт.</p>	<p>Персональный компьютер (системный блок), имеющий характеристики, соответствующие системным требованиям для игры (проведения соревнований) «Asetto Corsa» не менее 5шт; Игра для ПК - «Asetto Corsa», цифровое издание или на физическом носителе (CD-диск); Сетевое оборудование роутер, switch, для обеспечения связи ПК в ЛВС и доступа в ГВС Интернет; Наушники с микрофоном, не менее 5 шт; Клавиатура, не менее 5 шт; Компьютерная мышь, не менее 5 шт; Монитор диагональю 32 дюйма с частотой кадровой развертки 120 Гц, не менее 5 шт; Рулевая база с технологией прямого привода (DirectDrive) с максимальным усилием не ниже 14 НМ, и замком для быстрого снятия руля (Quick release), не менее 4 шт; Руль, подходящий под замок базы, диаметром не менее 270 мм, снабженный как минимум двумя подрулевыми переключателями (если не используется отдельный блок управления КПП), и имеющий не менее 4 (четырёх) кнопок, - 4 шт; Педали - устройства (не менее двух), передающие в Симулятор управление по каналам газа и тормоза (сцепления при наличии третьей педали). Педаль тормоза должна быть выполнена с применением датчика нагрузки (Load Cell) – 4 шт.</p>
Фиджитал-единоборства	<p>Площадка (помещение), оборудованное восьмиугольной ринг-клеткой для смешанных боевых единоборств (октагон UFC/Октагон ММА); Помещение для проведения соревнований в цифровой среде, оборудованное линиями для подключения электрооборудованиями столами и посадочными местами для участников и организаторов соревнований.</p>	<p>Занятия и соревнования по дисциплине «Mortal kombat» в рамках фиджитал-единоборств допустимо проводить на любом из указанных ниже наборов оборудования. Набор оборудования 1: Игровая консоль «PlayStation 5»; Джойстики для игровой консоли «PlayStation 5», не менее 2 шт; Игра для «PlayStation 5» - «Mortal kombat», цифровое издание или на физическом носителе (CD-диск); Монитор или телевизор, оборудованный интерфейсным разъемом HDMI; Устройство воспроизведения звука (внешние акустические устройства, подключаемые к монитору/телевизору или встроенные динамики). Набор оборудования 2: Игровая консоль «Xbox One» Джойстики для игровой консоли «Xbox One», не менее 2 шт; Игра для «Xbox One» - «Mortal kombat», цифровое издание или на физическом носителе (CD-диск); Монитор или телевизор, оборудованный интерфейсным разъемом HDMI; Устройство воспроизведения звука (внешние акустические устройства, подключаемые к монитору/телевизору или встроенные динамики).</p>

Вызов «Тактика»

<p>Warface и Лазертаг</p>	<p>Площадка не менее 200 м² с препятствиями в виде капитальных стен, столбов, разновысоких укрытий, возвышенностей и углублений; Помещение для проведения соревнований в цифровой среде, оборудованное линиями для подключения электрооборудованиями столами и посадочными местами для участников и организаторов соревнований.</p>	<p>Для лазертага: Оружие для Лазертаг не менее 14 единиц (шт) – штурмовые винтовки, оборудованные оптической системой «Параллакс» или аналогичной по функционалу; Smart RGB-повязки для Лазертаг не менее 14 шт; Игровой комплект «Базовая аптечка» не менее 2 шт; 4. Умный пульт для Лазертаг - оборудования; Зарядное устройство для Лазертаг – оборудования (оружие и повязки) не менее 2 шт; Персональный компьютер или ноутбук с ОС Windows; Bluetooth-база для Лазертаг- оборудования; WIFI роутер; Программное обеспечение для игровых площадок с WIFI покрытием; Монитор для отображения игровой статистики, оборудованный интерфейсным разъемом HDMI.</p> <p>Для «Warface»: Персональный компьютер (системный блок), имеющий характеристики, соответствующие системным требованиям для игры (проведения соревнований) «Warface», не менее 11 шт; Сетевое оборудование роутер, switch, для обеспечения связи ПК в ЛВС и доступа в ГВС Интернет; Наушники с микрофоном, не менее 11 шт; Клавиатура, не менее 11 шт; Компьютерная мышь, не менее 11 шт; Монитор с частотой кадровой развертки 120 Гц, не менее 11 шт; Программное обеспечение «STEAM»; Цифровое издание, клиент игры «Warface» (устанавливается на каждом ПК).</p>
<p>CS:GO и Лазертаг</p>	<p>Площадка не менее 200 м² с препятствиями в виде капитальных стен, столбов, разновысоких укрытий, возвышенностей и углублений; Помещение для проведения соревнований в цифровой среде, оборудованное линиями для подключения электрооборудованиями столами и посадочными местами для участников и организаторов соревнований.</p>	<p>Для лазертага: Оружие для Лазертаг не менее 14 единиц (шт) – штурмовые винтовки, оборудованные оптической системой «Параллакс» или аналогичной по функционалу; Smart RGB-повязки для Лазертаг не менее 14 шт; Игровой комплект «Базовая аптечка» не менее 2 шт; Умный пульт для Лазертаг - оборудования; Зарядное устройство для Лазертаг – оборудования (оружие и повязки) не менее 2 шт; Персональный компьютер или ноутбук с ОС Windows; Bluetooth-база для Лазертаг- оборудования; WIFI роутер; Программное обеспечение для игровых площадок с WIFI покрытием; Монитор для отображения игровой статистики, оборудованный интерфейсным разъемом HDMI.</p> <p>Для «CS:GO»: Персональный компьютер (системный блок), имеющий характеристики, соответствующие системным требованиям для игры (проведения соревнований) «Counter-Strike: Global Offensive», не менее 11 шт; Сетевое оборудование роутер, switch, для обеспечения связи ПК в ЛВС и доступа в ГВС Интернет;</p>

		<p>Наушники с микрофоном, не менее 11 шт; Клавиатура, не менее 11 шт; Компьютерная мышь, не менее 11 шт; Монитор с частотой кадровой развертки 120 Гц, не менее 11 шт; Программное обеспечение «STEAM»; Цифровое издание, клиент игры «Counter-Strike: Global Offensive» (устанавливается на каждом ПК).</p>
Вызов «Стратегия»		
	<p>1. Помещение для проведения соревнований в цифровой среде, оборудованное линиями для подключения электрооборудованиями столами и посадочными местами для участников и организаторов соревнований.</p>	<p>Персональный компьютер (системный блок), имеющий характеристики, соответствующие системным требованиям для игры (проведения соревнований) «Defense of the Ancients», не менее 11 шт; Сетевое оборудование роутер, switch, для обеспечения связи ПК в ЛВС и доступа в ГВС Интернет; Наушники с микрофоном, не менее 11 шт; Клавиатура, не менее 11 шт; Компьютерная мышь, не менее 11 шт; Монитор с частотой кадровой развертки 120 Гц, не менее 11 шт; Программное обеспечение «STEAM»; Цифровое издание, клиент игры «Defense of the Ancients» (устанавливается на каждом ПК).</p>
<p>Mobile Legends: Bang Bang (MBLL)</p>	<p>Помещение для проведения соревнований в цифровой среде, оборудованное линиями для подключения электрооборудованиями столами и посадочными местами для участников и организаторов соревнований.</p>	<p>Мобильный телефон (мобильное устройство), имеющий характеристики, соответствующие системным требованиям для игры (проведения соревнований) «Mobile Legends: Bang Bang», не менее 11 шт; Сетевое оборудование WIFI роутер для обеспечения доступа в ГВС Интернет; Наушники с микрофоном, не менее 11 шт; Цифровое издание, клиент игры «Mobile Legends: Bang Bang» (устанавливается на каждое мобильное устройство).</p>
Вызов «Технология»		
<p>Дрон-рейсинг</p>	<p>Площадка (помещение) размерами 60x30 м; Площадка взлёта и посадки с подсветкой, 2 шт; ДН: Ворота формата MultiGP, серия PRO, 4 шт; Флаг AirMarker Victory универсальный, международный стандарт FAI F3U, 6 шт; Ворота AirGate Victory универсальные, международный стандарт FAI F3U, 4 шт; Кольцо двойное AirRing Victory универсальное, международный стандарт FAI F3U, 2 шт; Башня Перекресток универсальная, 1 шт; Световые ворота LS Quad 100, 5 шт; LS ReadingModule, 5 шт; Транспондер для работы с элементами серии LS (LightSeries) , 2 шт; Световой маркер LS Marker 100 , 4 шт; Блок питания для элементов LS (LightSeries), 9 шт;</p>	<p>Квадрокоптер (FPW дрон) массой не менее 340 граммов, 2 шт; Аккумуляторы для квадрокоптеров, не менее 8 шт; Зарядные станции для аккумуляторов, не менее 2 шт; Видеопередатчик квадрокоптера (5,8 мГц, мощность – 25 милливатт), не менее 2 шт; FPW шлем (очки), не менее 2 шт; FPW пульт дистанционного управления с выбором частоты; Ноутбук с ОС Windows.</p>

	ДН:MobileNetwall Мобильная защитная сетка, размер 3*10м, 2 шт; Транспортный чехол из прочной ткани, 6 шт; Система засечки Race Control Light, мобильная, 1 шт; Транспондер для системы засечки Race Control, 5 шт.	
	Крытая площадка размерами 5x5 м.	Занятия и соревнования по дисциплине «Beat Saber» допустимо проводить на любом из указанных ниже наборов оборудования. Набор оборудования 1: Игровая консоль «PlayStation 5»; Джайстики для игровой консоли «PlayStation 5», не менее 2 шт; PlayStation 5 HD camera, 1 шт Контроллеры PS Move для PS5 игровой консоли «PlayStation 5» не менее 4 шт; Игра для «PlayStation 5» - «Beat Saber», цифровое издание или на физическом носителе (CD-диск); Монитор или телевизор, оборудованный интерфейсным разъемом HDMI; Устройство воспроизведения звука (внешние акустические устройства, подключаемые к монитору/телевизору или встроенные динамики). Набор оборудования 2: Игровая консоль «Xbox One»; Джайстики для игровой консоли «Xbox One», не менее 2 шт; Бесконтактный сенсорный игровой контроллер Kinect для игровой консоли «Xbox One», 1 шт; Игра для «Xbox One» - «Beat Saber», цифровое издание или на физическом носителе (CD-диск); Монитор или телевизор, оборудованный интерфейсным разъемом HDMI; Устройство воспроизведения звука (внешние акустические устройства, подключаемые к монитору/телевизору или встроенные динамики).
Вызов «Скорость»		
Speedrun	Помещение для проведения соревнований в цифровой среде, оборудованное линиями для подключения электрооборудованиями столами и посадочными местами для участников и организаторов соревнований.	Вид программы «Retro Console»: Персональный компьютер (системный блок), имеющий характеристики, соответствующие системным требованиям для игры (проведения соревнований) в рамках вида программы «Retro Console», не менее 5шт; Сетевое оборудование роутер, switch, для обеспечения связи ПК в ЛВС и доступа в ГВС Интернет; Геймпады (джойстики) для ПК, не менее 10 шт; Программное обеспечение PC emulator NES «Mesen», Version 0.9.9, (устанавливается на каждом ПК); 5. Программное обеспечение 8.2.2.2. Платформа: PC emulator Sega Genesis «Kega fusion (Version 3.63); 6. ROM консольных игр «Super Mario bros», «Chip'n'Dale», «Comix Zone» (устанавливаются на каждом ПК); Наушники с микрофоном, не менее 5 шт; Клавиатура, не менее 5 шт; Компьютерная мышь, не менее 5 шт; Монитор с частотой кадровой развертки 120 Гц, не менее 5 шт;

		<p>Вид программы «Modem PC»: Персональный компьютер (системный блок), имеющий характеристики, соответствующие системным требованиям для игры (проведения соревнований) в рамках вида программы «Modem PC», не менее 5шт; Сетевое оборудование роутер, switch, для обеспечения связи ПК в ЛВС и доступа в ГВС Интернет; Игра для ПК - «Mirror's Edge», цифровое издание или на физическом носителе (CD-диск); Игра для ПК - «Resident evil 2 Remake», цифровое издание или на физическом носителе (CD-диск) Игра для ПК - «Little Nightmares», цифровое издание или на физическом носителе (CD-диск) Наушники с микрофоном, не менее 5 шт; Клавиатура, не менее 5 шт; Компьютерная мышь, не менее 6 шт; Монитор с частотой кадровой развертки 120 Гц, не менее 5 шт.</p> <p>Вид программы «Retro PC»: Персональный компьютер (системный блок), имеющий характеристики, соответствующие системным требованиям для игры (проведения соревнований) в рамках вида программы «Modem PC», не менее 5шт; Сетевое оборудование роутер, switch, для обеспечения связи ПК в ЛВС и доступа в ГВС Интернет; Игра для ПК - «Hitman: Codename 47 (2000 г.)», цифровое издание или на физическом носителе (CD-диск); Игра для ПК - «Serious Sam The First encounter», цифровое издание или на физическом носителе (CD-диск) Игра для ПК - «Quake.», цифровое издание или на физическом носителе (CD-диск) Наушники с микрофоном, не менее 5 шт; Клавиатура, не менее 5 шт; Компьютерная мышь, не менее 5 шт; Монитор с частотой кадровой развертки 120 Гц, не менее 5 шт.</p>
--	--	---