Киберспортивная Платформа **Counter-Strike**.

Цель и задачи

Нашей главной целью и задачей является развитие киберспортивной части в нашем ВУЗе, по направлению CS:GO. Для этого мы поставили задачи:

1. Популяризация киберспорта;
2. Привлечение обучающихся к данной сфере;
3. Помощь студентам по преодолению стрессовых ситуаций, так как киберспорт вырабатывает эффективную систему борьбы с волнением;
4. Увеличение скорости мышления.

Киберспорт - один из самых динамично растущих видов современного спорта. Уже сегодня число его поклонников во всем мире не уступает количеству любителей наиболее популярных видов традиционных спортивных соревнований. Киберспорт стал массовым движением, объединяющим многие миллионы людей, независимо от их национальности, возраста и гражданства, и с каждым годом его ряды будут только множиться. Появление локальных сетей дало крупный толчок в истории происхождения киберспорта. До этого не было возможности напрямую соревноваться друг с другом. Играть спортсменам приходилось по очереди, а победившего определяло количество заработанных очков.

Концепция и модель

Киберспорт является частью обычного спорта, в нем, как и любом другом есть тренировки, подготовки и тренинги с психологом. Команды в данном виде спорта, проводит довольно большую часть времени вместе, а также тренируется не только в самой дисциплине, но также и проходят физическая, психологическая подготовка. навыков наших участников.

Что такое Counter-Strike ?

Counter-Strike относится к жанру «шутеры». Своё начало Counter-Strike берет в 1996 году, а с 2000 является одной из главных ведущих киберсопртивных дисциплин.

В игре присутствует большое количество режим, но главным является – «Соревновательный», где игроки делятся на 2 команды по 5 человек, так называемя terrorist и counter terrorist. Цель первых захватить и уничтожить объект, а цель вторых предотвратить данное действие. Игра является тактическим шутером, где для победы игрокам придется действовать слаженно и сообща

Признание в РФ

Россия стала первой страной в мире, которая признала киберспорт официальным видом спорта. Это произошло 24 июля 2001 года по распоряжению тогдашнего главы Госкомспорта России Рожкова Павла Алексеевича.

Компьютерный спорт появился во всероссийском реестре в 2016 году, когда в соответствии с Приказом Министерства спорта РФ от 29.04.2016 № 470 был включен в раздел признанных видов спорта.

Приказом Министерства спорта РФ от 16.03.2017 № 183 компьютерный спорт переведен в категорию видов спорта, которые развиваются на общероссийском уровне

Селюк С.В 201 Стом.фак.