
Czym jest sport elektroniczny?

Sporty elektroniczne to **rywalizacja za pomocą komputera czy konsoli i gier video w trybie multiplayer** (czyli z innymi użytkownikami), za pośrednictwem połączenia internetowego lub sieciowego-LAN. Rozgrywki z wykorzystaniem gier komputerowych są oficjalnie uznaną dyscypliną sportu w wielu krajach: Chiny, Rosja, Brazylia, Włochy, Dania, Bułgaria, Korea, USA. Na Olimpiadzie w Pekinie sporty **elektroniczne zostały zaprezentowane, jako pokazowa dyscyplina sportowa**.

Zawodnikami i zespołami opiekują się managerowie, którzy odpowiadają przed przedstawicielami poszczególnych organizacji oraz firm sponsorskich.

Rozwój sportu elektronicznego od początku związany był z grami, które pozwalały na rywalizację w internecie oraz zwiększającą się w szybkim tempie liczbą **zawodników – e-sportowców**. Każda gra umożliwiająca rywalizację przez Internet, ma szansę stać się nową dyscypliną e-sportową, a o jej sukcesie na tym polu decyduje zaangażowanie samych graczy.

Na zdjęciu Trener Kamil "HopE" Tarka z pierwszą grupą młodzieżową prowadzoną w ramach *stworzonego systemu treningowego na turnieju League of Legends w Sosnowcu w 2014r.



Trening sportów elektronicznych jako forma przeciwdziałania uzależnieniu od komputera

Celem naszego projektu jest **propagowanie sportów elektronicznych w sposób profesjonalny**. Czyli edukacja młodzieży z uświadamianiem jak **wielkim zagrożeniem** jest nieumiejętne korzystanie z internetu ze wskazaniem na zajęcia sportowe oraz pedagogiczne dając szansę ogólnego rozwoju młodego człowieka.

Tym sposobem odrywamy młodych ludzi od ciągłego wielogodzinnego - **martwego spędzania czasu przed komputerem**. Ogólnie wiadomo, że nie każdy może zostać kierowcą rajdowym lub piłkarzem ekstraklasy. **Tak też jest w sportach elektronicznych.**

Celem trenerów jest wychwycenie **cennych predyspozycji osobowych u graczy** i objęcie ich profesjonalnym treningiem, pozostałym wskazać inne dziedziny zainteresowań życia dla nich właściwe.

Naszym zadaniem jest ukształtowanie pasji w młodym człowieku i wskazanie właściwego rozwoju osobistego skutecznie chroniąc od uzależnienia internetowego.

Na zdjęciu Kamil "HopE" Tarka w trakcie wykładów z E-sportu oraz profilaktyki uzależnień w I Liceum Ogólnokształcącym w Tarnowie. W samym Tarnowie w prelekcjach wzięło udział prawie 1500 młodych ludzi w przedziale wiekowym 14 - 19 lat.

Czy projekt jest innowacyjny?

Na świecie istnieją **profesjonalne drużyny e-sportowe**, które mają w swoich szeregach trenerów, managerów oraz psychologów, którzy pracują z profesjonalnymi graczami. Zatem gdzie tu nasza innowacyjność?

Otóż każda z tych organizacji zatrudnia u siebie profesjonalnych lub półprofesjonalnych graczy. Są to gracze mieszczący się w **1% wszystkich graczy**. My chcemy trafić do **pozostałych 99%** poprzez profesjonalny trening według naszego systemu.

Będziemy szkolić oraz wskazywać osoby, których predyspozycje pozwolą na podjęcie profesjonalnego treningu i właściwego trybu życia umieszczając ich w „**Adversa Gaming House**”, pozostałym wskażemy inne predyspozycje osobowe i indywidualne talenty rozwijając je we właściwym kierunku.

Wykłady w Zespole Szkół Mechanicznych i Elektrycznych w Tarnowie. Prowadzący Kamil “HopE” Tarka



Twórca projektu



Kamil "HopE" Tarka lat 28. Przedsiębiorca, instruktor zajęć muzycznych, pomysłodawca i twórca systemu treningowego "AGR". Trener Sportów Elektronicznych.

Od 14 lat związany z e-sportem. Współtworzył oraz prowadził m.in. drużyny sportów elektronicznych takie jak: **Betsson Voodoo Gaming** czy **Frag eXecutors**. W swojej pracy managersko-trenerskiej prowadził wielu znakomitych obecnych i byłych pro-gamerów.

Stworzył Adversa-Esport. Jeden z pomysłodawców oraz współtwórca pierwszych w Polsce i Europie klas o profilu E-sportu w szkołach gimnazjalnych oraz ponadgimnazjalnych Od 2010 roku rozpoczął pracę nad stworzeniem stabilnego, zdrowego i skutecznego systemu trenowania i wychowywania graczy w e-sporcie. Po trzech długich latach pracy w roku 2013 przeszedł do testowania swojego systemu z bardzo pozytywnym skutkiem. Obecnie pracuje w kilkunastu klasach e-sportowych i prowadzi łącznie około 300 młodych graczy.