

ТЕОРЕТИКО-ПРАВОВЫЕ ОСНОВЫ АЛЬТЕРНАТИВНОГО РАЗРЕШЕНИЯ СПОРОВ (АРС) В СПОРТЕ И КИБЕРСПОРТЕ

Ботиров Элбек Ботирович

Соискатель учёной степени PhD, Ташкентский государственный юридический
университет

botirovelbek777@gmail.com

***Аннотация:** В настоящей статье исследуются теоретико-правовые основы, современные тенденции и институциональные модели альтернативного разрешения споров (АРС) в традиционном спорте и киберспорте. На основе глубокого анализа международного опыта рассматривается дуалистическая природа правового регулирования данных сфер, находящаяся на стыке транснационального спортивного права (*lex sportiva*) и торгового права (*lex mercatoria*). В работе детально изучены юрисдикционная структура Спортивного арбитражного суда (CAS), деятельность Центра арбитража и медиации ВОИС (WIPO AMC), а также новейшие институциональные решения в киберспортивной индустрии, включая Международный трибунал по играм и киберспорту (IGET) и регламент DR EMEA от Riot Games. Особое внимание уделено угасанию доктрины *lex ludica* в цифровой среде и возникновению монопольного регулирования со стороны издателей видеоигр (*lex publisher*). Проведен подробный сравнительный анализ ключевых параметров спортивного и киберспортивного арбитража.*

***Ключевые слова:** альтернативное разрешение споров, спортивный арбитраж, киберспорт, *Lex Sportiva*, *Lex Mercatoria*, *Lex Ludica*, Спортивный арбитражный суд (CAS), IGET, медиация.*

ABSTRACT

This article explores the theoretical and legal foundations, contemporary trends, and institutional models of Alternative Dispute Resolution (ADR) in traditional sports and esports. Based on a profound analysis of international experience, the paper examines the dualistic nature of legal regulation in these areas, situated at the intersection of transnational sports law (lex sportiva) and merchant/commercial law (lex mercatoria). The study provides a detailed investigation of the jurisdictional structure of the Court of Arbitration for Sport (CAS), the activities of the WIPO Arbitration and Mediation Center (WIPO AMC), as well as the latest institutional developments in the esports industry, including the International Games and Esports Tribunal (IGET) and Riot Games' DR EMEA mechanism. Particular attention is devoted to the decline of the lex ludica doctrine in the digital environment and the emergence of monopolistic regulation by video game publishers (lex publisher). A comprehensive comparative analysis of the key parameters of sports and esports arbitration is presented.

Keywords: *alternative dispute resolution, sports arbitration, esports, Lex Sportiva, Lex Mercatoria, Lex Ludica, Court of Arbitration for Sport (CAS), IGET, mediation.*

ANNOTATSIYA

Ushbu maqolada an'anaviy sport va kibersportda nizolarni muqobil hal etish (NMH) usullarining nazariy-huquqiy asoslari, zamonaviy tendensiyalari va institutsional modellari tadqiq etiladi. Xalqaro tajribani chuqur tahlil qilish asosida ushbu sohalarini huquqiy tartibga solishning transmilliy sport huquqi (lex sportiva) va savdo huquqi (lex mercatoria) chorrahasida joylashgan dualistik

tabiati ko'rib chiqiladi. Ishda Sport arbitraj sudi (CAS) yurisdiksiya tuzilishi, WIPO Arbitraj va mediatsiya markazi (WIPO AMC) faoliyati, shuningdek, kibersport industriyasidagi eng so'nggi institutsional yechimlar, jumladan, Xalqaro o'yinlar va kibersport tribunali (IGET) hamda Riot Games kompaniyasining DR EMEA reglamenti batafsil o'rganilgan. Raqamli muhitda lex ludica doktrinasining inqirozi va videoo'yin noshirlari tomonidan monopolistik tartibga solishning (lex publisher) yuzaga kelishiga alohida e'tibor qaratilgan. Sport va kibersport arbitrajining asosiy parametrlari bo'yicha batafsil qiyosiy tahlil o'tkazilgan.

Kalit so'zlar: nizolarni muqobil hal etish, sport arbitraji, kibersport, Lex Sportiva, Lex Mercatoria, Lex Ludica, Sport arbitraj sudi (CAS), IGET, mediatsiya.

Методы исследования

Методологическую основу данного исследования составляет комплекс общенаучных и специальных юридических методов. Метод системно-структурного анализа позволил рассмотреть институты APC в качестве целостных систем правовых связей и процедур, действующих в специфических профессиональных сообществах. Посредством сравнительно-правового метода были сопоставлены классическая централизованная модель спортивного арбитража (на примере CAS) и формирующаяся децентрализованная система киберспортивного APC (включая IGET, WESA ACES и модель Riot Games).

Формально-юридический (догматический) метод применялся при анализе положений Кодекса спортивного арбитража CAS, регламентов WIPO AMC, правил ESIC и условий пользовательских соглашений (EULA)

ведущих издателей компьютерных игр. Историко-правовой метод позволил проследить генезис APC в контексте неэффективности государственных судебных систем при разрешении трансграничных спортивных и технологических конфликтов. Метод правового моделирования использован для выработки рекомендаций по интеграции механизмов APC в национальную систему спортивного права Российской Федерации.

Результаты исследования

В ходе проведенного исследования правовой природы, институциональных основ и перспектив внедрения альтернативных способов разрешения споров (АРС) в индустрии спорта и киберспорта (esports) Республики Узбекистан были получены следующие научные и практические результаты. Анализ действующего законодательства, в частности Законов РУз «О международном коммерческом арбитраже» и «О третейских судах», показал наличие прочного нормативного фундамента для создания специализированных институтов спортивного арбитража как ключевой юрисдикционной формы APC. В качестве оптимальной модели институционализации спортивного арбитража на национальном уровне определено развитие специализированного сектора (Arbitration Panels) на базе Ташкентского международного арбитражного центра (ТИАС). К ключевым преимуществам данной модели отнесены высокая экспертность за счет формирования закрытых списков арбитров, обладающих квалификацией в области регламентов спортивных федераций, антидопингового законодательства и специфики контрактов в киберспорте, а также трансграничность, поскольку решения ТИАС обладают международным статусом и подлежат принудительному исполнению за рубежом в силу Нью-

Йоркской конвенции 1958 года, что критически важно для международных киберспортивных турниров и трансферов легионеров. Параллельно с этим в работе обоснована высокая эффективность применения неюрисдикционных форм APC на основе Закона РУз «О медиации» для досудебного и внесудебного урегулирования конфликтов. Специфика спортивной индустрии, включая короткий операционный век карьеры атлета и высокую репутационную уязвимость спонсоров и клубов, требует приоритета именно конфиденциальных согласительных процедур. Исследованием выделены ключевые категории споров, подлежащих урегулированию через медиацию в Узбекистане, среди которых индивидуальные трудовые и дисциплинарные разногласия между спортсменами, тренерами и клубами, конфликты при невыполнении спонсорских контрактов, а также специфические киберспортивные споры, такие как блокировка аккаунтов команд, споры о правах на интеллектуальную собственность, внутриигровые объекты и нарушения регламентов лиг. Проведенный сопоставительный анализ показал, что медиация как неюрисдикционный метод на основе Закона РУз «О медиации» дает гибкое медиативное соглашение со статусом гражданско-правовой сделки и идеально подходит для дисциплинарных и этических конфликтов. В свою очередь, арбитраж как юрисдикционная форма на основе законов о МКА и третейских судах завершается окончательным и обязательным арбитражным решением, что необходимо для договорных, трансферных и имущественных споров. Таким образом, результаты исследования подтверждают, что создание сбалансированной системы APC в Узбекистане, сочетающей гибкость досудебной медиации и юридическую силу специализированного арбитража ТАС, позволит минимизировать

нагрузку на государственные суды, защитить экономические интересы субъектов спортивной индустрии и повысить инвестиционную привлекательность национального спорта и киберспорта.

Обсуждение исследования

I. Проблема разорванной цепи арбитража и пути ее преодоления на примере международного опыта и практики Узбекистана.

Одной из наиболее острых доктринальных проблем альтернативного разрешения спортивных и киберспортивных конфликтов в теории спортивного права признается дефект юридической связи, известный как концепция разорванной цепи арбитража. На международном уровне эта уязвимость проявилась в безуспешной попытке Международной федерации киберспорта (IeSF) выстроить устойчивую классическую модель разрешения споров путем признания юрисдикции Спортивного арбитражного суда в Лозанне (CAS). Поскольку федерация не обязала свои национальные подразделения зеркально инкорпорировать арбитражные оговорки в свои уставы и индивидуальные соглашения с киберспортсменами, возник правовой вакуум, позволивший участникам обходить третейские процедуры и обращаться напрямую в государственные суды общей юрисдикции. В результате государственные суды отказывали в принудительном исполнении решений спортивного арбитража по правилам Нью-Йоркской конвенции 1958 года из-за отсутствия прямого двустороннего письменного соглашения о третейском разбирательстве. Схожие проблемы фрагментарности и неразвитости специализированных спортивных арбитражных институтов наблюдаются и в национальных правовых системах стран СНГ, включая Республику Узбекистан, где долгое время отсутствовала комплексная

система разрешения спортивных споров. Внедрение Закона Республики Узбекистан «О международном коммерческом арбитраже» (ЗРУ-674) создало прочную основу для признания арбитражных соглашений и исполнения решений третейских трибуналов, в том числе с участием иностранных лиц. На этом фоне особую роль начинает играть Ташкентский международный арбитражный центр (ТИАС), который не только успешно администрирует трансграничные коммерческие споры, но и зафиксировал в своей практике первые прецеденты рассмотрения спортивных дел. Модельные арбитражные оговорки ТИАС и специализированные списки арбитров по спортивным спорам позволяют преодолеть проблему разорванной цепи отношений за счет обеспечения строгой автономии воли сторон и соответствия арбитражного процесса лучшим международным стандартам. Принятие нового Закона Республики Узбекистан «О физической культуре и спорте» (ЗРУ-1123) также направлено на создание прозрачной инфраструктуры поддержки для всех участников спортивного процесса и упорядочение правоотношений между спортсменами, тренерами и федерациями.

II. Конфликт частноправовой монополии издателей видеоигр и публично-правовых интересов в регулировании киберспорта.

Второе ключевое направление научной дискуссии связано с фундаментальным противоречием между публичной природой классического спорта и частноправовой монополией издателей видеоигр в киберспортивной индустрии. В то время как традиционные спортивные федерации функционируют как некоммерческие общественные институты, преследующие социальные цели развития спорта высших достижений,

разработчики компьютерных игр являются коммерческими корпорациями, чьим приоритетом выступает защита интеллектуальной собственности и максимизация прибыли. Возникающий феномен цифрового суверенитета правообладателя (lex publisher) позволяет компаниям в одностороннем порядке аннулировать лицензии, изменять правила игры посредством патчей баланса или закрывать доступ к серверам для целых регионов, полностью блокируя профессиональную деятельность киберспортсменов без возможности справедливого обжалования. В этих условиях государственное признание киберспорта спортивной дисциплиной сталкивается с барьерами частного усмотрения. Такие страны, как Россия и Таиланд, официально признали компьютерный спорт на государственном уровне, а США выдают профессиональным игрокам спортивные визы. В Узбекистане Постановлением Президента от 16 ноября 2022 года «О дополнительных мерах по дальнейшему развитию и широкой популяризации видов киберспорта» киберспорт был официально признан в качестве отдельного вида спорта. В рамках данного постановления создана системная программа мер, включающая проведение ежегодных чемпионатов и кубков, формирование здоровой спортивной культуры у молодежи и интеграцию киберспортивной деятельности в перечень разрешенных занятий для самозанятых лиц. Тем не менее, попытки государственного и общественного контроля над киберспортом неизбежно пересекаются с исключительным правом издателей на программный код, что делает невозможным создание единого публичного регулятора, аналогичного классическим международным спортивным федерациям. Решением данного противоречия становится создание таких независимых смешанных институтов, как

Международный трибунал по играм и киберспорту (IGET), где спортивная этика (*lex sportiva*) и коммерческие интересы (*lex mercatoria*) находят баланс под независимым администрированием ВОИС и ESIC.

III. Перспективы цифровизации процедур разрешения споров и внедрение ODR-технологий в спортивную практику.

Третий аспект обсуждения сосредоточен на технологической трансформации процедур альтернативного разрешения споров под влиянием цифровизации и необходимости обеспечения высокой скорости принятия решений. Ввиду трансграничного характера киберспортивных отношений и экстремально короткой профессиональной карьеры игроков, составляющей всего несколько лет, традиционные многомесячные судебные разбирательства оказываются неэффективными и губительными для спортсменов. Это диктует необходимость внедрения систем онлайн-разрешения споров (ODR), позволяющих вести производство круглосуточно в виртуальном пространстве. Первые шаги в этом направлении были сделаны в регламенте WESA ACES, который напрямую предписывал арбитрам использовать современные средства видео- и телеконференцсвязи для минимизации временных издержек. В настоящее время Центр арбитража и медиации ВОИС активно продвигает использование цифровой платформы WIPO eADR, которая уже доказала свою эффективность при администрировании сложных споров в рамках крупнейших соревнований, таких как Кубок Америки по парусному спорту. Специфические регламенты IGET также строятся на принципах дистанционного, экономичного и оперативного взаимодействия сторон. Важным превентивным инструментом цифровой эпохи выступают Советы по разрешению споров (Dispute

Resolution Boards), формируемые ВОИС на начальных стадиях заключения долгосрочных ИТ-контрактов для мониторинга проектов и мгновенного устранения мелких разногласий до их эскалации. В Узбекистане ТАС также активно включает технологические решения в арбитраж, разрабатывая передовые правила для работы с чувствительными цифровыми данными и кибербезопасностью (Cybersecurity Rules), а также проводя полностью виртуальные сессии. Это открывает широкие перспективы для синергии российских и узбекских институтов АРС в области создания общих цифровых платформ для оперативного урегулирования споров в сфере гейминга и высоких спортивных технологий.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Проведенный теоретико-правовой анализ доказывает, что классическая централизованная система АРС, выстроенная вокруг CAS в традиционном спорте, не может быть беспрепятственно перенесена на киберспортивную индустрию ввиду доминирующей роли права интеллектуальной собственности и монополии издателей видеоигр.

Эволюция киберспортивного АРС идет по пути гибридизации:

1. Создаются узкоспециализированные закрытые арбитражные системы под эгидой конкретных издателей для оперативного ведения лиг (модель Riot Games DRM);

2. Формируются независимые глобальные платформы (модель IGET) для разрешения крупных трансграничных споров, связанных со сквозными технологиями, патентами, товарными знаками и защитой честной игры.

Для Республики Узбекистан, обладающей прогрессивной нормативно-правовой базой в области классического спортивного арбитража,

коммерческого арбитража и медиации, критически важно адаптировать национальные институты АРС к реалиям цифровой экономики. Официальное признание киберспорта в качестве отдельного вида спорта Постановлением Президента Республики Узбекистан № ПП-424 и принятие нового прогрессивного Закона «О физической культуре и спорте» № ЗРУ-1123 заложили необходимый правовой фундамент.

Следующим системным шагом должно стать создание специализированной Коллегии по спортивным и киберспортивным спорам при Ташкентском международном арбитражном центре (ТИАС). Данная коллегия сможет эффективно осуществлять администрирование споров на основе современных регламентов, схожих с правилами ВОИС, привлекая к работе авторитетных арбитров с глубокими техническими и правовыми знаниями игрового процесса.

Национальным спортивным федерациям и Ассоциации киберспорта Узбекистана рекомендуется включать в свои регламенты соревнований и типовые контракты с атлетами, клубами и тренерами многоуровневые арбитражные оговорки ТИАС. Данный подход обеспечит надежную юридическую защиту прав отечественных киберспортсменов на международном уровне в силу Нью-Йоркской конвенции 1958 года и превратит Узбекистан в ключевой региональный хаб альтернативного разрешения споров в сфере гейминга, ИТ и высоких спортивных технологий.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

I. Международно-правовые акты

- 1.1 Конвенция о признании и приведении в исполнение иностранных арбитражных решений (Нью-Йорк, 1958 г.).
- 1.2 Кодекс спортивного арбитража (Code of Sports-related Arbitration), CAS, Лозанна, Швейцария.
- 1.3 Регламент медиации и арбитража Центра арбитража и медиации ВОИС (WIPO Mediation, Arbitration, and Expert Determination Rules).
- 1.4 Свод правил и положений Комиссии по честной игре в киберспорте (Esports Integrity Commission – ESIC Integrity Program).
- 1.5 Регламент механизма разрешения споров Riot Games в регионе EMEA (Dispute Resolution for Riot Games' Esports EMEA – DR EMEA, 2024).
- 1.6 Устав Международного трибунала по играм и киберспорту (International Games and Esports Tribunal – IGET, 2025).
- 1.7 Арбитражный регламент Всемирной киберспортивной ассоциации (WESA Arbitration Rules, 2016).

II. Национальное законодательство Республики Узбекистан

- 2.1 Конституция Республики Узбекистан.
- 2.3 Закон Республики Узбекистан «О международном коммерческом арбитраже» от 16 февраля 2021 года № ЗРУ-674.
- 2.4 Закон Республики Узбекистан «О физической культуре и спорте» от 24 марта 2026 года № ЗРУ-1123.
- 2.5 Закон Республики Узбекистан «О медиации» от 3 июля 2018 года № ЗРУ-482.

2.6 Постановление Президента Республики Узбекистан «О дополнительных мерах по дальнейшему развитию и широкой популяризации видов киберспорта» от 16 ноября 2022 года № ПП-424.

III. Книги и научные статьи

3.1 Камалов О. А. Проблемы правового регулирования спортивных отношений в Узбекистане // Вестник юридических наук. 2022. – № 3. – С. 45-52.

3.2 Абдурахмонов А. Т. Спортивное право Узбекистана: проблемы и перспективы // Юрист. – 2023. – № 5. – С. 34-41.

3.3 Исмаилов Б. И. Защита прав несовершеннолетних в спорте: международные стандарты и национальная практика // Право и жизнь. – 2023. – № 2. – С. 78-86.

3.4 Ashot Kyureghyan. E-Sports – Lex Sportiva or Lex Mercatoria? // Esports Legal News (ELN), 2025.

3.5 Neil Camilleri, Iryna-Mariia Mykhailivna Huk. Arbitration in Esports: The Path to Effective Dispute Resolution // Lex Sportiva, 2023, № 1, p. 19-22.