

30.06.2017 – 06.07.2017, № 25

КОМПЕТЕНТНОЕ МНЕНИЕ

Главная статья

[Действительная и эффективная арбитражная оговорка. Глобальные вызовы](#)

Компетентное мнение

[Арбитражное соглашение и арбитражная оговорка во внешнеэкономических контрактах: используем правильно](#)

[Международный коммерческий арбитраж: практические вопросы](#)

["Слитая" и похищенная хакерами информация: примет ли арбитраж такое доказательство?](#)

[Украина в Международном центре по урегулированию инвестиционных споров \(ICSID\)](#)

[Необходимы ли суды для цивилизованного ведения бизнеса: пример Центра ВОИС по арбитражу и посредничеству](#)

Судебный взгляд

[Как "оговорка" может решить исход дела](#)

[Концепция отказа от права на возражение против нарушений в ходе арбитражного рассмотрения в судебной практике](#)

Актуально

[\(Не\)Содействие международному арбитражу: перспективы процессуальных изменений](#)

[Признание и исполнение арбитражных решений в Украине: проблемы и перспективы](#)

[Эффективность арбитражных решений: актуальные законопроекты](#)

eSports Arbitration – от будущего к реальности

Мир меняется чрезвычайно быстро: еще пять лет назад тяжело было представить, что вирусная атака может зацепить не только компьютеры частных лиц и компаний, но и существенно повлиять на функционирование целой страны, компьютерные игры будут собирать дворцы спорта и стадионы, а их трансляции в Интернете – сотни тысяч зрителей во всем мире. Популяризация таких известных компьютерных игр, как CS:GO, FIFA, Dota 2, Starcraft и других, развитие международных турниров, значительные призовые, достигающие десятков миллионов долларов, способствовали формированию профессиональных команд, которые выделились в целую индустрию – киберспорта и киберспортсменов соответственно.

Развитие и профессионализация киберспорта неуклонно приводят к спорам. При этом спорам как между киберспортсменами и киберклубами, в частности, относительно контрактов, так и между клубами в связи с переходами спортсменов, допингом и манипулированием результатами матчей. Появление споров вызвало в свою очередь необходимость создания учреждений и правовых норм, которые помогли бы их эффективному решению.

В профессиональном спорте уже внедрены механизмы разрешения споров и созданы арбитражные учреждения на национальном и международном уровнях, в частности Спортивный арбитражный суд в Лозанне, Швейцария.



Учитывая, что на сегодняшний день отсутствует единая всеохватывающая организация киберспорта, мы видим первые попытки отдельных организаций создать свои ассоциации, а при них – арбитражные учреждения для разрешения споров при участии киберспортсменов.

Если споры между игроками и компаниями – производителями компьютерных игр относительно урегулированы, то механизмы урегулирования споров именно между командами и киберспортсменами находятся на стадии своего формирования.

На сегодня существующими арбитражными институтами являются соответствующие **арбитражи, предусмотренные правилами, на которые соглашаются киберспортсмены**, когда подписываются во время присоединения к определенной игре. Так, недавно решением Вашингтонского федерального судьи дело против компании Valve, где малолетние игроки и их родители судились относительно того, что игроки фактически получили доступ к букмекерским конторам, ведь они могли ставить предметы, за которые они платили реальные деньги, было определено, что дело не может быть рассмотрено в судебном порядке.¹ При этом стороны были направлены в арбитраж и не получили доступ к судебной системе США именно на основании существования арбитражного соглашения.²

¹ <https://www.law360.com/articles/909241/gamer-must-arbitrate-teenage-gambling-suit-against-valve>.

² *G.G. et al v. Valve Corp*, дело № 2:16-cv-01941, U.S. District Court for the Western District of Washington.

В мае 2016 года была создана **Всемирная eСпортивная Ассоциация** (World eSports Association – WESA), которая объединила такие известные киберорганизации, как Fnatic, Natus Vincere, EnVyUS, Virtus.Pro, G2 Esports, Faze Clan, mousesports, Ninjas in Pyjamas, а также компанию ESL. На сегодня к WESA уже присоединились другие спортивные организации; она постоянно расширяет территорию своей деятельности.

В рамках WESA уже в августе 2016 года была введена возможность арбитражного рассмотрения споров в **eСпортивном Арбитражном Суде** (далее – eСпортивный Суд) и составлены арбитражные правила WESA (далее – Правила).



С большой вероятностью, все споры, связанные с деятельностью членов WESA, будут рассматриваться именно указанным арбитражем. Это, в свою очередь, дает возможность спортсменам и организациям избежать длинного и сложного рассмотрения киберспортивных споров в национальных судах, которым прогнозируемо будет очень сложно решить эту специфическую категорию дел.

Местом арбитража определен Цюрих, Швейцария, однако стороны имеют право выбрать другое место (ст. 3.1 Правил). Таким образом, вероятнее всего, eСпортивный Суд будет считаться иностранным арбитражем в правовом понимании, а его решения будут выполняться согласно [Нью-Йоркской Конвенции о признании и исполнении иностранных арбитражных решений 1958 года](#). Это в свою очередь дает возможность признавать решения и их исполнять практически во всем мире.

Основным ключом к арбитражу является согласие на передачу дела на арбитражное рассмотрение, то есть существование соответствующего **арбитражного соглашения или арбитражной оговорки** дает основание для решения спора арбитражем WESA. Правила предусматривают основные положения модельного арбитражного соглашения, которое, как следует из его текста, будет распространяться не только на контрактные споры, но и на споры, связанные с разными регулятивными положениями

WESA, а также и на дела, связанные с употреблением киберспортсменами допинга. При этом основанием для направления спора в еСпортивный Суд является как арбитражное соглашение, заключенное сторонами до или после возникновения спора, так и наличие указанного соглашения в регулятивных положениях (ст. 2.1 Правил).

Проблемой еСпортивного Суда является тот факт, что Правила не предусматривают институционального назначения арбитров, то есть **если одна сторона избегает назначения арбитра**, тогда другая сторона должна обратиться в национальный суд или компетентный орган (в соответствии с правом места арбитражного рассмотрения) с ходатайством о назначении такого арбитра. В Украине таким назначающим органом вероятнее всего будет президент Торгово-промышленной палаты Украины. Такие назначающие органы также могут потенциально рассматривать споры об отводах арбитрам.



На практике такое положение может сильно усложнить арбитражное рассмотрение, например, если стороны в своем соглашении выберут право страны, где национальное право не предусматривает механизм назначения или рассмотрения отводов арбитрам вообще. С другой стороны, Правила позволяют назначить любого арбитра и не предусматривают так называемых закрытых списков.

Довольно прогрессивно внедрение **института Чрезвычайного Арбитра** согласно ст. 10 Правил, который наделен правом принятия чрезвычайных решений, которые фактически являются временными обеспечительными мерами. Для киберспорта возможность получить такие меры важна, ведь это позволит получать необходимые промежуточные решения в короткие временные пределы, например, когда киберспортсмену необходимо изменить команду перед крупным турниром или удержать киберспортсмена в составе команды.

Правила позволяют привлекать к делу много сторон, однако такие стороны, если они выступают на одной стороне, смогут назначить только одного арбитра (ст. ст. 15, 16 Правил).

Интересно положение о праве, подлежащем применению к решению спора. Так, в соответствии со ст. 17 Правил **выбор права сторонами** будет решающим. Когда стороны такой выбор не сделают, тогда арбитраж будет применять право, имеющее наиболее тесную связь с сутью спора. Также стороны будут применять соответствующие положения контракта и Регламентов WESA, однако в той мере, когда они согласовываются с применяемым правом. Отдельным положением Правил (ст. 18) устанавливаются применение антидопинговых правил и уведомление компетентной антидопинговой организации.



Интересно также положение Правил о применении доказательств (ст. 22). Согласно указанному положению у арбитражного трибунала есть право требовать предоставления доказательств по правилам IBA Rules on the Taking of Evidence in International Arbitration.

Как мы уже указывали, решение такого арбитража будет считаться иностранным и его исполнение будет возможно благодаря **Нью-Йоркской Конвенции 1958 года**. Более того, согласно ст. 32 Правил это решение будет окончательным и обязательным для сторон.

Статус такого арбитражного рассмотрения и решения предусматривает **конфиденциальность** (ст. 35 Правил), а все стороны, включая арбитров и стороны, обязываются не раскрывать информацию каким-либо третьим лицам. Решения не должны становиться публичными, кроме случаев, когда стороны прямо это согласуют. Таким образом, едва ли можно будет в будущем анализировать практику такого арбитража и говорить об определенных устоявшихся правилах, которые такие арбитражи выработают. То есть такая конфиденциальность решений становится значительной

преградой для формирования киберспортивного права (eSport Law). Однако это позволит всем сторонам процесса быть защищенными от публичных оценок и прессы.

Рассмотрение споров в таком арбитраже относительно недешевое. Хотя обязанность платить за само рассмотрение любому учреждению не предусмотрена, плата арбитрам установлена приложением к Правилам и составляет от 1000 ЕВРО для председателя трибунала и от 900 ЕВРО для каждого арбитра. В зависимости от суммы спора эти цифры растут. Приложение к Правилам также устанавливает необходимость компенсировать арбитрам разумные расходы на арбитражное рассмотрение, что, как правило, составляет расходы на транспорт, проживание, питание и прочее.

ВЫВОД:

В целом создание такого eСпортивного Суда является прогрессивным шагом, который даст возможность довольно быстро и эффективно решать киберспортивные споры. Действительно, указанный суд с его правилами является первой попыткой объединить институционный и ad hoc арбитражи. Этот институт будет совершенствоваться и в будущем станет более институционным. Другим потенциальным вектором развития должно стать вхождение киберспорта во всемирную спортивную семью и, возможно, вхождение eСпортивного Суда в систему Спортивного Арбитражного Суда.

**Александр Волков,
юрист международной арбитражной и судебной практики
ЕПАП Украина**



© ООО «Информационно-аналитический центр «ЛИГА», 2017.

© ООО «ЛИГА ЗАКОН», 2017.