

CTRL + WIN



ESPORTS TOURNAMENT PLATFORM

Проблема

- **Реальная:** Мало возможностей монетизировать свой скилл, недостаток профессиональных и любительских турниров.
- **Нетривиальная:** Рутинная работа организаторов, ощутимо отнимающая силы от создания контента, на организационные и технические моменты.
- **Ощутимая:** Популярные площадки ориентированы на западную аудиторию - проблемы с пингом, выплатами и поддержкой.

Решение

Платформа для автоматизации киберспортивных турниров CtrlWin позволяет организаторам избавиться от рутины и сосредоточиться на создании увлекательных событий. Сервис берёт на себя сбор заявок, назначение матчей и создание таблиц. Готовые виджеты легко интегрируются на сайт или в стрим, геймификация делает участие более захватывающим, а подробная аналитика помогает организаторам привлекать больше спонсоров.

The screenshot shows the 'COMMAND CENTER' section of the CtrlWin platform. At the top, there's a navigation bar with icons for Home, Profile, and Trophies, and the text 'CTRL+WIN'. Below this is a large, empty rectangular area. To the right, there are three main performance metrics:

- Всего турниров**: 247 (with '+12 за месяц' below it)
- Участников**: 3.2K (with '+245 за неделю' below it)
- Доход**: \$60.6K (with '+18% за месяц' below it)

At the bottom left, there's a 'Трансляции матчей' section showing a live CS:GO match between Team A vs Team B with 1240 spectators. To the right, there's a 'Уведомления' section with two items: 'Спор по матчу CS' (5 мин назад) and 'Подтверждение р' (15 мин назад).

The screen shows a form for creating a tournament. Fields include: Name (Epic Deathmatch #1), Game (DOTA 2), Max. players (16), Date and time (dd.mm.yyyy -- : --, 3v3). A large purple 'PUBLISH' button is at the bottom.



The profile screen for user 'D'mas' shows basic information: Email (dbusygin70@gmail.com), Skin (Dark Horse), and Days on platform (1 day). It also displays metrics: Tournaments (0), Rating (4), Income (0), and Progress (+12%).

Видео демонстрация
работы

The command center screen provides an overview of the user's activity: 247 tournaments managed, 3.2K participants, \$60.6K income, and 365 days on the platform. It also shows live streams for CS:GO and Dota 2, and notifications for recent events.



The history of tournaments screen lists past and upcoming events: CS2 Masters: Winter 2025 (registration), Dota 2 Community Cup (ongoing), Valorant Champions Tour (upcoming), Mortal Kombat 1: Fatality Night (completed), Apex Legends: Final Circle (registration), and No personal life (upcoming).

GitHub проекта

РЫНОК

- **ТАМ:** \$3.3 млрд только в РФ.
- **SAM:** 6336000\$/год.
- **SOM:** 897360\$.

Ключевые метрики

- **Привлечение CAC:** 10 000 ₽
- **Удержание Lifetime:** 15.4 месяцев
- **Удержание Churn Rate:** 6.5%
- **Монетизация Conversion Rate to Paid:** 4,5%
- **Монетизация CAC:** 24 409 ₽
- **Монетизация LTV/CAC Ratio:** 2,44
- **Темпы роста Ежемесячный прирост платящих организаторов:** ~13-14
- **Темпы роста Время до окупаемости CAC (CAC Payback Period):** 6.3 месяца

Стратегия развития

- **Smart Automation:** Интеграция игровых API для автоРезультатов и AI-судейства.
- **AdTech-инструменты:** Встроенные виджеты и аналитика для спонсорских интеграций.
- **Система прогрессии:** Единый рейтинг (ELO) и цифровое портфолио игрока.
- **Масштабирование:** White Label решения для брендов и глобальная экспансия.

Road Map

2026

Доработка продукта

Интеграция с
видеохостингами

Тестирование
и запуск

2027

Автоматизация сбора
заявок и распределения
призовых

Внедрение системы
достижений для
участников

2028+

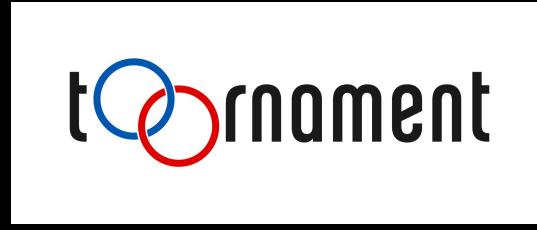
Доминирование
в СНГ

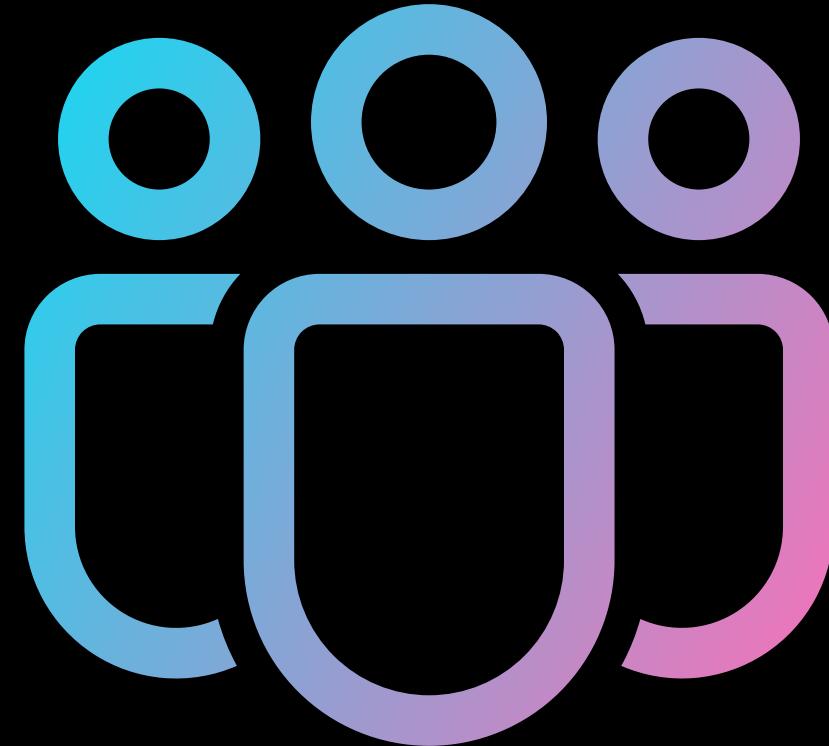
Масштабирование
на любительские
лиги

Потенциальный рост

- Благодаря модели подписки, мы ожидаем кратный рост выручки при стабильных затратах на серверную часть (480 тыс. руб./год).
- LTV/CAC Ratio = 6.5: Каждый вложенный в маркетинг рубль приносит 6.5 рублей прибыли.
- Рынок вырос в 3 раза за последние 3 года. Мы заходим в "голубой океан" любительских турниров, где нет качественных конкурентов.
- Основной фокус: Разработка (7 млн. руб. за 3 года) и агрессивный маркетинг.
- Цель: Достижение 65+ платящих B2B-клиентов к концу первого года с ARPU 15 400 руб.

Конкуренты

	Дашборд организатора	Метрики роста	Визуализация данных	Финансовая аналитика	Система уровней и прогресса для организаторов	Рейтинг доверия организатора
						
						
						
						
						
						



Команда “Багодельня”

- Соловьев Егор, дизайнер
- Токарева Варвара, product менеджер
- Хабаров Илья, финансовый аналитик
- Бусыгин Дмитрий, backend разработчик
- Черкашина Елизавета, frontend разработчик
- Лехтерева Дарья, продуктовый аналитик

Ask

1. Финансовый запрос

Мы ищем инвестиции в размере ₽15 000 000 для реализации первого полномасштабного этапа развития платформы CtrlWin.

2. Целевое распределение средств

Разработка (45%): Завершение кроссплатформенного приложения на Flutter, внедрение модуля автоматической жеребьевки и античит-системы.

Агрессивный маркетинг (35%): Захват доли рынка через инфлюенсеров и партнерства с турнирными операторами (цель: 65+ B2B клиентов за 12 месяцев).

Инфраструктура и ПО (10%): Масштабирование серверных мощностей для бесперебойной работы виджетов на стримах.

Операционный резерв (10%): Сопровождение юридических сделок и формирование фонда для поддержки призовых фондов партнерских турниров.

3. Ключевые показатели к 2027 году

Выход на окупаемость: Снижение средних операционных затрат до ₽124 000/мес.

Эффективность маркетинга: Удержание показателя LTV/CAC на уровне 6.5x.

Доля рынка (SOM): Статус основной платформы для любительских и стримерских турниров в СНГ с охватом 30% целевой аудитории.

Выбор темы

Туризм: Платформа, которая создает персонализированные (фильтр по цене, возрасту, количеству посещений) готовые к использованию маршруты по России с продуманной логистикой, бронированием, навигацией в одном месте и погружением в культурный контекст.

Образование: ЭЖД для студентов.

Финтех: Сервис управления личными финансами.

Фаворит - Электронный журнал для студентов

Нейминги

	ТЕХНИКА НЕЙМИНГА	НАШИ ВАРИАНТЫ
1	СИМВОЛИЗМ	judgement, мышь Тесей, Энigma, pear of discord, GameMaster, Bolt
2	ЗАИМСТВОВАНИЕ	TableOfADown, Rack&Roll, Gridman, Excalibur, The Matrix, Cicerone, The Butler
3	ПЕРЕНЕСЕНИЕ	HUD (Heads-Up Display), Scope (Прицел), Radar (Радар), Rig (с англ. буровая вышка и (сленговое) мощный компьютер), Frame (Кадр фре
4	АКРОНИМ	SpeedWitch(СПИДВИЧ), F.A.S.T. (Full Automation Scoring Tool), E.C.H.O. (Events Control Hub Online), R.U.N.A. (Real-time Update Network Au
5	СТИЛИЗАЦИЯ	DIE GAME, PingZero, CastGrid, Vizor, QuickDraw, StreamScore, Nexus.GG
7	ГРАФОН	One2One, Do2ta, F1ght3r_228, D3BUFF, G@mer, GrldMstr, K1ngGrid, TwoCliQ
8	ПОДБОР БУКВ	Бубенс, зинта, мату, fyxtaro, lyxor, lampt, sirka
9	РИФМА	Игра на ура!, сетка-метко, kill and chill, pop to top, shade teammate, Игра до утра, Fast-Cast
10	ЗВУКОПОДРАЖАНИЕ	ГиГи, клац-клац, хлоп-топ, пипип, пу-пу-пу, #####@*#, ааааааа
11	ЮМОР	Ctrl+Win, ПоKa (персональный компьютер), Мышка Клава, Мамина радость/гордость, Бездраконство, Winning son, Nood Club, Better than
13	ИЗ КНИГИ ИЛИ ФИЛЬМА	Эндер, Большой Брат, Интерстрипер, Холодные игры, OpenGame, ВесёлыеИгры
14	СЛЕНГ	ИмбаГейм, SkoofArena, ALTushka, 5 секунд, buffy, AchieveElite
15	СТЫКОВКА	CyberBull, AllJoy, RowCell, Cyber-Fancy, Лютомания, КликТаб
16	АССОЦИАЦИЯ	BiteForge, ForceSport, TourneyPilot, StaMina, CyberMind, RealLeague, Soloist
17	ИСПОЛЬЗОВАНИЕ	СеткаСтрой, ЛидерБорд, ТАБЛОИД, InStream, WebCybDev, Ramzeska
18	МИФОЛОГИЯ	ёкай, ночница, мара, соловей-разбойник, бабай, реальные упыри
19	ЭПАТАЖ	I'mGaym, InCell, Imbicell, RapidOrSlow, Skill_issue, А слабо?
20	МЕСТО + КАТЕГОРИЯ	HereGame, StreamCup, RedSquareGame, OnlineBrawl, ТурнирCon, ClubокИгр, Кибер Поле
21	СПЛАВ	tOURnament , Autournament, tourment, cleVery, MidLead, иград, Сеткайф, Оргейм
22	ОТРАСЛЕВАЯ ФАМИЛИЯ	Godzima, Kyberoff, Геймов, Турниркин, Соревнованыч, Габенов
23	АББРЕВИАТУРА	ЧТД, TAG (Tournament Association of Gamers), ЧДГИ (Чё делаешь, го играть), CORE (Championship Organizer & Ranking Engine), ПИК (Про
24	ОПИСАНИЕ	CheckTournament, QuickGoodGame, ВСЕПУЛЬТ, MatchMaker, ПобедоСВОД, Tablidor, чё по играм
25	МОРФЕМНАЯ КОНСТРУКЦИЯ	гол, гойда, ВотТеНаTe, УхТыПухТы, окак, ого, эванокак, ничего себе, надо же
26	ВОСКЛИЦАНИЕ	
27	СТРУКТУРА	Фрактал, Латис, CyberHub, HouseOfGame, WASDHouse, LOWTAB
28	РЕАЛЬНОЕ СЛОВО	Таблица, widget, задобротный, слоняра, стеклянный, хурма, фарш, фанш
29	ФАМИЛИЯ	Cher.sh, Varusha, HABAROff, Busygi, sh.NOVA, SOLOve, Хигинботам

Октализ

Octalysis Tool

CD1: Epic meaning & Calling 5

CD2: Development & Accomplishment 10

CD3: Empowerment of Creativity & Feedback 5

CD4: Ownership & Possession 10

CD5: Social Influence & Relatedness 10

CD6: Scarcity & Impatience 9

CD7: Curiosity & Unpredictability 5

CD8: Loss & Avoidance 10

Score: 556

Proud of You and Good Motivation

Your experience is fairly balanced in both White Hat and Black Hat Core Drives. I'm proud of you ;) / Also, you seem to have a great balance between Left Brain and Right Brain Core Drives, which means you likely have a good balance between Intrinsic and Extrinsic Motivation. Just be very

EDIT MODE

CD2:

- Уровни участника (low player->middle player)
- Достижения: «100 турниров без дисквалификаций», «10 000 зрителей на виджете»
- Лидерборд участников по рейтингу и количеству игроков
- Прогресс-бар до следующего уровня с наградами

CD1: • «Legacy турниры» – ежегодные крупные ивенты с уникальным названием и вечной залой славы

- «Создай свой Major» – шаблоны для легендарных турниров (типа The International)
- Возможность назвать турнир в честь кого-то (трибьют)

CD3: Конструктор сеток любой сложности (свой формат, свои правила)

- Кастомные виджеты (цвета, логотипы, анимации)
- Система «быстрых пресетов» + возможность сохранить свой пресет и поделиться им
- Мгновенное обновление виджета на стримах после подтверждения результата

CD4:• Персональная коллекция турниров и трофеев

- NFT-подобные уникальные бейджи/медали организатора (2024 Legend, 10k players club)
- Виртуальная витрина достижений, которую можно встраивать на Twitch/YouTube
- Собственный домен или субдомен (tournament.myorg.gg)

CD5: Комьюнити лучших участников (закрытый клуб)

- Возможность стать ментором новичкам и получать % с их платных турниров
- Репосты и упоминания: «Турнир создан в Умной турник» с тегом
- Социальные лидерборды и кланы участников

CD6: Лимитированные стили виджетов (только первые 100 в месяц)

- Ранний доступ к новым функциям (Early Bird)
- Сезонные награды, которые сгорают в конце сезона

CD7: • «Секретные достижения» с скрытыми условиями

- Random drop редкого стиля виджета после проведения N турниров
- Еженедельные «тайныственные задания» для участников

CD8: Если не провести хотя бы 1 турнир в квартал – уровень участника падает

- Сгорающие сезонные награды
- Виджет перестаёт работать через 14 дней после последнего турнира

SEE TOOLS

The diagram features a central white hexagon labeled "Ctrl+Win". Surrounding it are eight blue arrows pointing outwards, each representing one of the eight core drives: Epic Meaning (top), Accomplishment (top-right), Empowerment (right), Social Influence (bottom-right), Scarcity (bottom), Unpredictability (bottom-left), Ownership (left), and Avoidance (top-left).

JTBD

Организатор

Кто: Организует локальные и онлайн-турниры (киберклубы, сообщества, стрим-команды).

Цели: Сэкономить время на рутине, избежать ошибок в таблицах, сделать турнир зрелищным для зрителей.

Боли: Путаница в Excel-таблицах, ручное обновление результатов, споры с командами, сложность синхронизации данных со стримом.

Путь:

Разочарование: Перед каждым турниром испытывает стресс от предстоящей волокиты с таблицами Excel, ручного обновления и координации.

Поиск решения: Ищет в интернете по запросам вроде «как автоматизировать турнирную сетку» и находит «Умную турнирку».

Оценка: Изучает сайт, смотрит демо-виджет и понимает: «Это именно то — создал сетку и забыл».

Первые шаги: Регистрируется, запускает «Мастер создания турнира». Удивлен, как быстро задает формат, правила и получает готовую страницу.

Приглашение: Рассыпает участникам одну короткую ссылку на регистрацию. Ему больше не нужно отвечать на одни и те же вопросы.

Запуск: В день турнира система автоматически распределила команды и отправила им время матчей. Он просто наблюдает.

Момент истины: После матча капитан присыпает скриншот. Организатор двумя кликами вводит результат в систему. В этот момент происходит магия: турнирная сетка на его экране управления, публичная страница и виджет на стриме у ведущего — все обновляется моментально и синхронно.

Эйфория от того, что рутина исчезла.

Завершение: Турнир окончен. Победители определены системой автоматически. Он одним кликом публикует финальную таблицу и экспортит красивый отчет для спонсора.

Лояльность: Получает благодарности от участников за четкую организацию. Сам чувствует себя профессионалом и планирует использовать сервис для всех будущих событий. Рекомендует его коллегам.

Участник/Капитан команды

Кто: Игрок, который регистрирует команду на турнир.

Цели: Легко зарегистрироваться, четко знать расписание и правила, оперативно видеть результаты.

Боли: Неясность, куда отправлять результаты, долгое ожидание обновления сетки, недоверие к честности организации.

Путь:

Интерес: Видит анонс турнира с крутым виджетом актуальной сетки — это вызывает доверие.

Регистрация: Переходит по короткой ссылке. Видит четкие правила, даты и простую форму для регистрации команды. Весь процесс занял 2 минуты.

Ожидание: Получает понятное уведомление в Telegram: «Ваша команда зарегистрирована. Жеребьевка 25-го в 20:00».

Подтверждение: В день турнира получает сообщение: «Ваш матч сегодня в 21:00 против команды «Х». Ссылка для связи с капитаном: @...». Все ясно и структурировано.

Игра: Проводит матч.

Отчет: После победы заходит на страницу турнира, нажимает кнопку «Подтвердить результат», загружает скриншот. Чувствует себя частью четкого процесса.

Отслеживание: Возвращается на страницу турнира и видит, что сетка уже обновилась, показав его команду в следующем раунде. Нет необходимости спрашивать организатора «что дальше?» или искать обновления в чате. Появляется ощущение прозрачности и справедливости.

Финал: По итогам турнира на той же странице видит свой финальный результат и занятое место. Если он проиграл — нет сомнений в честности, так как вся сетка была открыта.

Advocacy: Делится впечатлением: «Круто организовано, все четко». С большей вероятностью запишется на следующий турнир от этого же организатора.

Зритель

Кто: Сматривает стрим турнира или следит за результатами на сайте сообщества.

Цели: Видеть актуальные результаты, красивую и понятную турнирную таблицу в реальном времени.

Боли: Устаревшая информация на экране стрима, непонятный формат таблицы, невозможность узнать расписание следующих матчей.

Путь:

Вовлечение: Заходит на стрим своего любимого киберспортивного комментатора. Видит на экране (в виджете) стильную, живую турнирную сетку с текущими результатами. Это сразу создает ощущение масштаба и профессионализма события.

Любопытство: Видит, что команда А только что вышла в полуфинал прямо у нее на глазах. Ей интересно, кто их следующий соперник и когда игра.

Исследование: Кликает на виджет или переходит по ссылке в описании стрима. Попадает на публичную страницу турнира.

Удовлетворение: На странице она видит полную картину: расписание всех предстоящих матчей, статистику игроков, состав команд. Все данные живые и обновляются сами.

Погружение: Благодаря актуальной информации она глубже вовлекается в историю турнира, строит прогнозы и следит за «дорогой» конкретной команды.

Доверие: Не испытывает раздражения от устаревшей или неверной информации на экране. Доверяет данным и, как следствие, самому событию и стримеру.

Возврат: При следующем турнире она будет искать такой же понятный и живой виджет на экране, как знак качества трансляции.

Вопросы к интервью

1. Почему вы играете в игры?
2. В какие игры вы играете?
3. Играли ли вы в игры Российских разработчиков?
4. Что вы знаете про отечественный киберспорт?
5. Как думаете, хватает ли финансирования в сфере киберспорта?
6. Как вы думаете, как относятся к играм в России?
7. Стоит ли создавать соревновательные проекты отечественной разработки?
8. Как думаете, насколько много людей играет в игры и во что?
9. Принимали ли вы когда-нибудь участие в соревнованиях по киберспортивным дисциплинам?
 - 9.1 Как вы отслеживали свой прогресс во время соревнований?
 - 9.2 Что это было, сетка или может быть отслеживание текущего этапа и количество этапов?
 - 9.3 Насколько вам было удобно отслеживать прогресс и какие минусы/плюсы?
10. Вы когда-нибудь являлись организатором соревнований по какой-либо из киберспортивных дисциплин?
 - 10.1 Чем вы пользовались, чтобы распределить участников по турнирной сетке, принять все заявки?
 - 10.1.1 Что предлагают существующие приложения, помогающие в организации и проведении киберспортивных соревнований?
 - 10.2 Сколько времени и ваших усилий занимала занимали действия из предыдущего вопроса?
 - 10.3 Какие ещё были варианты принять и распределить участников и почему вы выбрали именно такой способ?
 - 10.4 Участники соревнований, организованных вами могли отследить своё положение по турнирной таблице во время соревнований?
11. Как игры влияют на вашу жизнь?
12. Откуда вы узнаете про киберспортивные события?

CJM



Прототип

The image displays a grid of 10 wireframe prototypes for a tournament management application, arranged in two rows of five. Each prototype is a dark-themed card with a light gray header and footer.

- Row 1:**
 - Главная**: Home screen with user profile (User image, user_name, admin_rang), navigation links (Главная, Турниры, Аналитика, Трансляции, Календарь, Личный кабинет), and a large banner area.
 - БАНЕР**: Placeholder for banners.
 - Выходи**: Placeholder for exit or log out.
 - Турниры**: Tournament list screen with filters (Активные, Завершенные, Запланированные, Все). Each item has a 'Название' and 'Описание' section.
 - Создание турнира**: Tournament creation form with sections for basic settings (Название турнира, Название игры, Добавить изображение, Добавить описание, Ссылка на трансляцию (тwitch)), and a 'Сохранить черновик' button.
- Row 2:**
 - Турниры**: Similar to the first tournament list screen, showing three items labeled 'БАНЕР'.
 - Трансляции**: Live stream list screen with two items labeled 'БАНЕР'.
 - Создание турнира**: Similar to the first creation form, showing a 'Добавление участников' section with fields for file upload and participant names, and a 'Сохранить черновик' button.
 - Создание турнира**: Another instance of the tournament creation form, showing a 'Правила турнира' section with several input fields, and a 'Сохранить черновик' button.
 - Выходи**: Placeholder for exit or log out.

Each prototype includes a sidebar with a user profile icon, user name, and admin rank, and a footer with navigation links: Главная, Турниры, Аналитика, Трансляции, Календарь, and Личный кабинет. Navigation arrows ('Далее') are present at the bottom right of the second row prototypes.

ЮНИТЫ



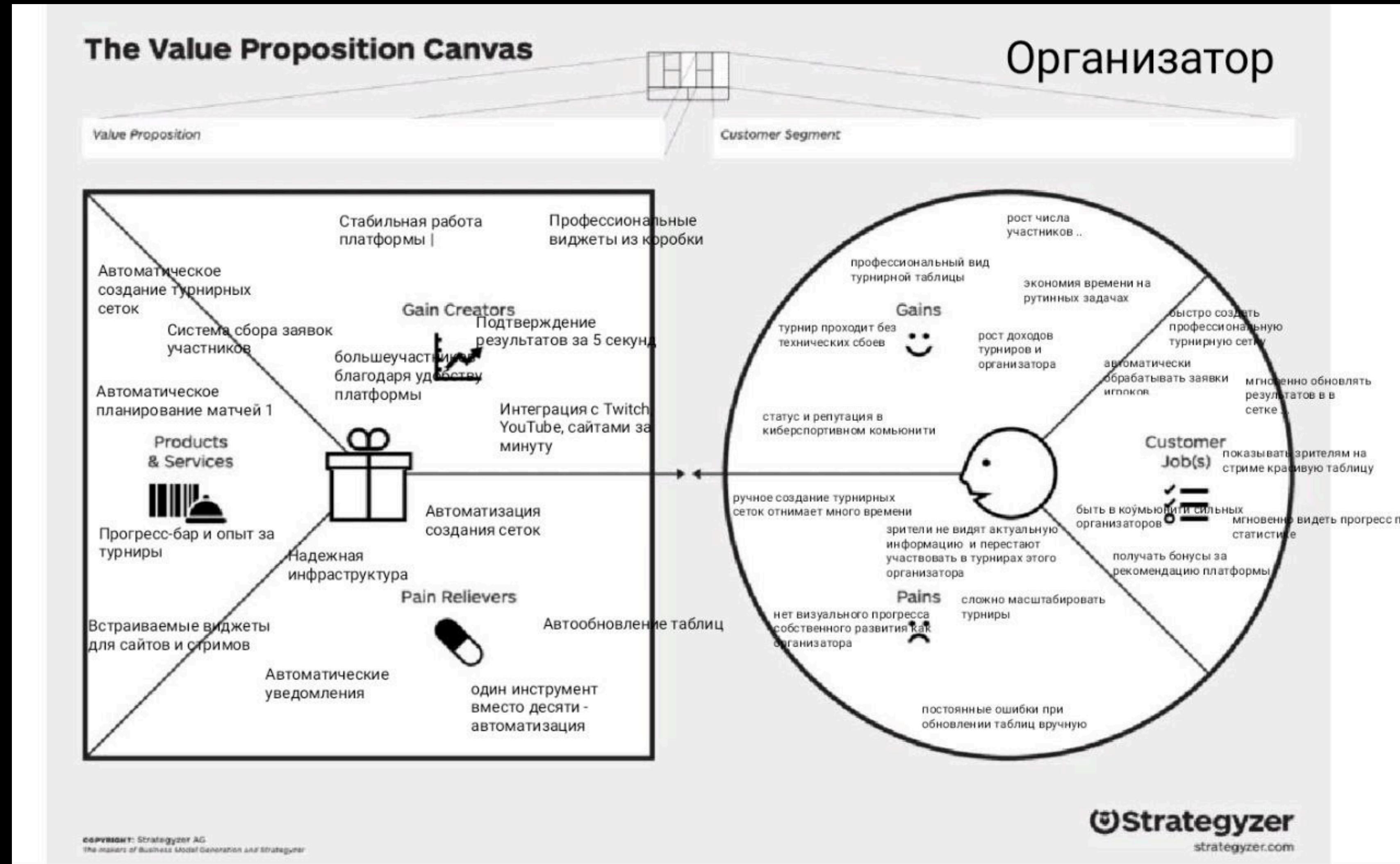
Assumptions



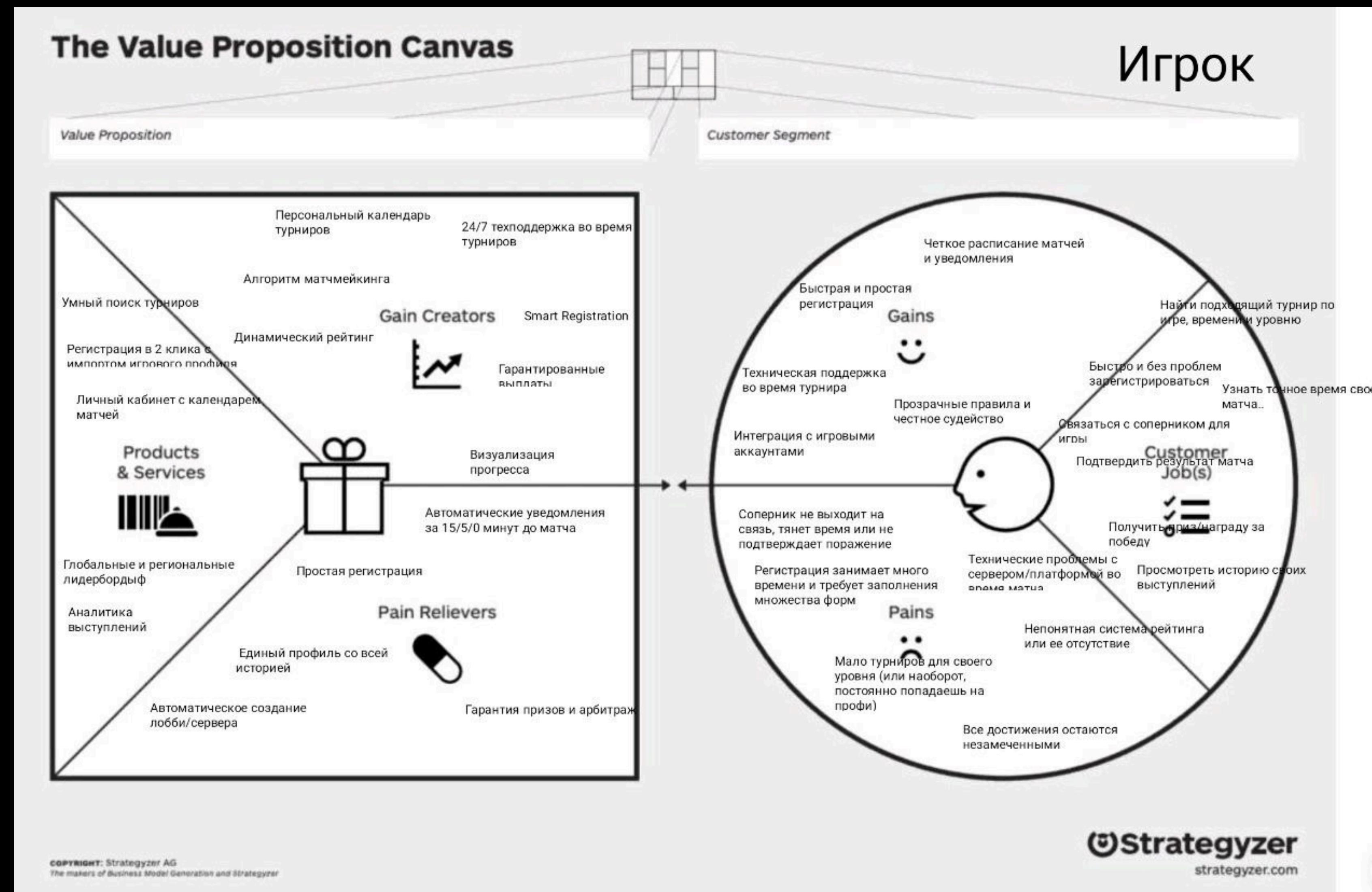
BMC

<p>Ключевые партнеры</p> <ul style="list-style-type: none"> Киберспортивная организация (киберспортивный клуб) Спонсоры и бренды (Adidas). Турнирные операторы: Организаторы лиг и чемпионатов — предоставляют платформу для выступления и заработка. Агентство/Менеджер: Помогает вести переговоры, искать спонсоров и управлять карьерой. Платформы для стриминга и контента— предоставляют инфраструктуру для монетизации аудитории. 	<p>Ключевые действия</p> <p>Участие в турнирах и соревнованиях: Основная активность, где достигается спортивный результат и зарабатываются призовые.</p>	<p>Ценностные предложения</p> <p>Структурированное соревнование: Возможность играть в формате официального турнира с четкими правилами и этапами.</p> <p>Доступные призы: Даже небольшой денежный приз, игровая валюта, скины, мерч, подписки — значимая мотивация.</p>	<p>Взаимоотношения с клиентами</p> <p>Автоматизация: Использование ботов для регистрации, формирования сеток, уведомлений.</p>	<p>Сегменты потребителей</p> <ul style="list-style-type: none"> Любители-энтузиасты: Команды/Кланы низкого ранга: Ищут практику и способ заявить о себе. Спонсоры (B2B-сегмент)
<p>Структура расходов</p> <p>Призовой фонд: Основная статья расходов. Формируется из взносов участников и средств спонсоров.</p> <p>Рекламные бюджеты</p>		<p>Потоки доходов</p> <ul style="list-style-type: none"> Регистрационные взносы с участников Спонсорские деньги: Прямые выплаты от спонсоров за размещение. Подписка/Premium-членство Продажа мерча с брендом турнирной серии. 		

The Value Proposition Canvas (1)



The Value Proposition Canvas (2)



Карточка продукта

Команда Багодельня

Киберспорт

CtrlWin

Платформа для автоматизации киберспортивных турниров CtrlWin позволяет организаторам избавиться от рутины и сосредоточиться на создании увлекательных событий. Сервис берёт на себя сбор заявок, назначение матчей и создание таблиц. Готовые виджеты легко интегрируются на сайт или в стрим, геймификация делает участие более захватывающим, а подробная аналитика помогает организаторам привлекать больше спонсоров.

The screenshot shows the CtrlWin Tournament Dashboard. At the top, there's a header with the CtrlWin logo and "Tournament Dashboard". Below the header is a dark banner with the text "Command Center" and "Управляйте турнирами на профессиональном уровне". The main area contains several cards with statistics: "Всего турниров" (247), "Участников" (3.2K), "Доход" (\$60.6K), "Трансляции матчей" (CS:GO: Team A vs Team B, 1240 зрителей; Dota 2: Pro Team vs Elite Squad, 890 зрителей), and "Уведомления" (Spur по матчу CS:GO Finals, 5 мин назад; Подтверждение результата Dota 2, 15 мин назад).

Спасибо за внимание!