

Результати ітераційних перетворень рівняння стану виробників кіберспортивних подій в Україні за 2021, 2024-2025 рр.

Таблиця 1 - Ітераційні перетворення рівняння стану Gameinside за 2021 р. на основі динамічного програмування, тис.

ДОЛ.**

крок 1, k = 6. проведення заходів з дисципліни 6						крок 2, k = 5. проведення заходів з дисципліни 5,6					крок 3, k = 4. проведення заходів з дисципліни 4-6					крок 4, k = 3. проведення заходів з дисципліни 3-6					крок 5, k = 2. проведення заходів з дисципліни 2-6					крок 5, k = 2. проведення заходів з дисципліни 1-6				
e ⁵	u ⁶	e ⁶	f ₆ (u ⁶)	F ₆ [*] (e ⁶)	u ₆ (e ⁶)	f ₅ (u ⁵)	F ₅ [*] (e ⁴)	F ₄ (u ⁵ , e ⁴)	F ₅ [*] (e ⁵)	u ₅ (e ⁵)	f ₄ (u ⁴)	F ₄ [*] (e ³)	F ₃ (u ⁴ , e ³)	F ₄ [*] (e ⁴)	u ₄ (e ⁴)	f ₃ (u ³)	F ₃ [*] (e ²)	F ₂ (u ³ , e ²)	F ₃ [*] (e ³)	u ₃ (e ³)	f ₂ (u ²)	F ₂ [*] (e ¹)	F ₁ (u ² , e ¹)	F ₂ [*] (e ²)	u ₂ (e ²)	f ₁ (u ¹)	F ₁ [*] (e ⁰)	F ₀ (u ¹ , e ⁰)	F ₁ [*] (e ¹)	u ₁ (e ¹)
1.2	0	1.2	0			0	2	2	2	0	0	2	2			0	2.3	2.3			0	2.6	2.6			0	4	4		
	1.2	0	2	2	1.2	2	0	2			2.3	0	2.3	2.3	1.2	2.6	0	2.6	2.6	1.2	4	0	4	4	1.2	4.4	0	4.4	4.4	1.2
2	0	2	0			0	4.5	4.5			0	4.6	4.6			0	5.6	5.6	5.6	0	0	5.6	5.6			0	7	7		
	1.2	0.8	2			2	2	4			2.3	2	4.3			2.6	2.3	4.9			4	2.6	6.6			4.4	4	8.4	8.4	1.2
	2	0	4.5	4.5	2	4.6	0	4.6	4.6	2	5.6	0	5.6	5.6	2	5.5	0	5.5			7	0	7	7	2	8	0	8		
3.4	0	3.4	0			0	8	8			0	9.7	9.7			0	10.2	10.2	10.2	0	0	10.2	10.2			0	15.1	15.1		
	1.2	2.2	2			2	4.5	6.5			2.3	4.6	6.9			2.6	5.6	8.2			4	5.6	9.6			4.4	7	11.4		
	2	1.4	4.5			4.6	2	6.6			5.6	2	7.6			5.5	2.3	7.8			7	2.6	9.6			8	4	12		
	3.4	0	8	8	3.4	9.7	0	9.7	9.7	3.4	10.2	0	10.2	10.2	3.4	10	0	10			15.1	0	15.1	15.1	3.4	26.1	0	26.1	26.1	3.4

Примітка

*крок 1 - $F_6(e_6) = f_6(u_6)$; крок 2 - $F_5(e_5) = \max(x_5 \leq e_5)(f_5(u_5) + F_6(e_5 - u_5))$, крок 3 - $F_4(e_4) = \max(x_4 \leq e_4)(f_4(u_4) + F_5(e_4 - u_4))$; крок 4 - $F_3(e_3) = \max(x_3 \leq e_3)(f_3(u_3) + F_4(e_3 - u_3))$; крок 5 - $F_2(e_2) = \max(x_2 \leq e_2)(f_2(u_2) + F_3(e_2 - u_2))$; крок 6 - $F_1(e_1) = \max(x_1 \leq e_1)(f_1(u_1) + F_2(e_1 - u_1))$.

Таблиця 2- Ітераційні перетворення рівняння стану Gameinside за 2024 р. на основі динамічного програмування, тис.

ДОЛ.**

крок 1, k = 6. проведення заходів з дисципліни 6						крок 2, k = 5. проведення заходів з дисципліни 5,6					крок 3, k = 4. проведення заходів з дисципліни 4-6					крок 4, k = 3. проведення заходів з дисципліни 3-6					крок 5, k = 2. проведення заходів з дисципліни 2-6					крок 5, k = 2. проведення заходів з дисципліни 1-6				
e ⁵	u ⁶	e ⁶	f ₆ (u ⁶)	F ₆ [*] (e ⁶)	u ₆ (e ⁶)	f ₅ (u ⁵)	F ₅ [*] (e ⁴)	F ₄ (u ⁵ , e ⁴)	F ₅ [*] (e ⁵)	u ₅ (e ⁵)	f ₄ (u ⁴)	F ₄ [*] (e ³)	F ₃ (u ⁴ , e ³)	F ₄ [*] (e ⁴)	u ₄ (e ⁴)	f ₃ (u ³)	F ₃ [*] (e ²)	F ₂ (u ³ , e ²)	F ₃ [*] (e ³)	u ₃ (e ³)	f ₂ (u ²)	F ₂ [*] (e ¹)	F ₁ (u ² , e ¹)	F ₂ [*] (e ²)	u ₂ (e ²)	f ₁ (u ¹)	F ₁ [*] (e ⁰)	F ₀ (u ¹ , e ⁰)	F ₁ [*] (e ¹)	u ₁ (e ¹)

1. 5	0	1. 5	0		0	0	0	0			0	2.1	2.1	2.1	0	0	2.1	2.1	2.1	0	0	2.1	2.1			0	3	3		
	1. 5	0	0			2.1	0	2.1	2.1	1.5	2.1	0	2.1			1.	0	1			3	0	3	3	1.5	3.2	0	3.2	3.2	1.5
2. 2	0	2. 2	0		0	0	0	0			0	2.1	2.1			0	4.2	4.2	4.2	0	0	4.2	4.2			0	11	11		
	1. 5	0. 7	0			2.1	0	2.1	2.1	1.5	2.1	2.1	4.2	4.2	1.5	1.	2.1	3.1			3	2.1	5.1			3.2	3	6.2		
	2. 2	0	0			0	0	0			0	0	0			2.3	0	2.3			11	0	11	11	2.2	12	0	12	12	2.2
2. 4	0	2. 4	0		0	0	0	0			0	9	9	9	0	0	9	9	9	0	0	9	9			0	14	14		
	1. 5	0. 9	0			2.1	0	2.1			2.1	2.1	4.2			1.	4.2	5.2			3	4.2	7.2			3.2	11	14.2		
	2. 2	0. 2	0			0	0	0			0	2.1	2.1			2.3	2.1	4.4			11	2.1	13.1			12	3	15		
	2. 4	0	0			9	0	9	9	2.4	7	0	7			3	0	3			14	0	14	14	2.4	22	0	22	22	2.4

Примітка

*крок 1 - $F_6(e_6) = f_6(u_6)$; крок 2 - $F_5(e_5) = \max(x_5 \leq e_5)(f_5(u_5) + F_6(e_5 - u_5))$, крок 3 - $F_4(e_4) = \max(x_4 \leq e_4)(f_4(u_4) + F_5(e_4 - u_4))$; крок 4 - $F_3(e_3) = \max(x_3 \leq e_3)(f_3(u_3) + F_4(e_3 - u_3))$; крок 5 - $F_2(e_2) = \max(x_2 \leq e_2)(f_2(u_2) + F_3(e_2 - u_2))$; крок 6 - $F_1(e_1) = \max(x_1 \leq e_1)(f_1(u_1) + F_2(e_1 - u_1))$.

Таблиця 3- Ітераційні перетворення рівняння стану Gameinside за 2025 р. на основі динамічного програмування, тис. ДОЛ.**

крок 1, k = 6. проведення заходів з дисципліни 6						крок 2, k = 5. проведення заходів з дисципліни 5,6					крок 3, k = 4. проведення заходів з дисципліни 4-6					крок 4, k = 3. проведення заходів з дисципліни 3-6					крок 5, k = 2. проведення заходів з дисципліни 2-6					крок 5, k = 1. проведення заходів з дисципліни 1-6				
e^5	u^6	e^6	$f_6(u^6)$	$F_6^*(e^6)$	$u_6(e^6)$	$f_5(u^5)$	$F_5^*(e^4)$	$F_4(u^5, e^4)$	$F_5^*(e^5)$	$u_5(e^5)$	$f_4(u^4)$	$F_4^*(e^3)$	$F_3(u^4, e^3)$	$F_4^*(e^4)$	$u_4(e^4)$	$f_3(u^3)$	$F_3^*(e^2)$	$F_2(u^3, e^2)$	$F_3^*(e^3)$	$u_3(e^3)$	$f_2(u^2)$	$F_2^*(e^1)$	$F_1(u^2, e^1)$	$F_2^*(e^2)$	$u_2(e^2)$	$f_1(u^1)$	$F_1^*(e^0)$	$F_0(u^1, e^0)$	$F_1^*(e^1)$	$u_1(e^1)$
1	0	1	0			0	0. 4	0.4			0	0.6	0.6	0.6	0	0	0.6	0.6	0.6	0	0	0.6	0.6			0	0.8	0.8	0.8	0
	1	0	0. 4	0. 4	1	0. 6	0	0.6	0. 6	1	0. 5	0	0.5			0. 5	0	0.5			0. 8	0	0.8	0.8	1	0. 7	0	0.7		
2	0	2	0			0	2	2			0	2.9	2.9			0	3	3	3	0	0	3	3	3	0	0	3	3	3	0
	1	1	0. 4			0. 6	0. 4	1			0. 5	0.6	1.1			0. 5	0.6	1.1			0. 8	0.6	1.4			0. 7	0.8	1.5		

	2	0	2	2	2	2.	0	2.9	2.	2	3	0	3	3	2	2.	0	2.1			2.	0	2.3			2.	0	2.7		
2.	0	2.	0			0	2	2			0	3.3	3.3			0	3.6	3.6			0	10	10			0	22	22	22	0
	1	1.	0.			0.	2	2.6			0.	2.9	3.4			0.	3	3.5			0.	3	3.8			0.	3	3.7		
	2	0.	2	2	2	2.	0.	3.3	3.	2	3	0.6	3.6	3.6	2	2.	0.6	2.7			2.	0.6	2.9			2.	0.8	3.5		
	2.	0	0			0	0	0			0	0	0			10	0	10	10	2.	22	0	22	22	2.	22	0	22		

Примітка

*крок 1 - $F_6(e_6) = f_6(u_6)$; крок 2 - $F_5(e_5) = \max(x_5 \leq e_5)(f_5(u_5) + F_6(e_5 - u_5))$, крок 3 - $F_4(e_4) = \max(x_4 \leq e_4)(f_4(u_4) + F_5(e_4 - u_4))$; крок 4 - $F_3(e_3) = \max(x_3 \leq e_3)(f_3(u_3) + F_4(e_3 - u_3))$; крок 5 - $F_2(e_2) = \max(x_2 \leq e_2)(f_2(u_2) + F_3(e_2 - u_2))$; крок 6 - $F_1(e_1) = \max(x_1 \leq e_1)(f_1(u_1) + F_2(e_1 - u_1))$.

Таблиця 4- Ітераційні перетворення рівняння стану Esports Ukraine за 2021 р., 2024 р. на основі динамічного програмування, тис. дол. **

Ітераційні перетворення рівняння стану 2021														Ітераційні перетворення рівняння стану 2024																		
крок 1, k = 3. проведення заходів з дисципліни 3						крок 2, k = 2. проведення заходів з дисципліни 2,3					крок 3, k = 1. проведення заходів з дисципліни 1-3				крок 1, k = 3. проведення заходів з дисципліни 3						крок 2, k = 2. проведення заходів з дисципліни 2,3					крок 3, k = 1. проведення заходів з дисципліни 1-3						
e ⁵	u ⁶	e ⁶	f ₆ (u ⁶)	F* ₆ (e ⁶)	u ₆ (e ⁶)	f ₅ (u ⁵)	F* ₅ (e ⁴)	F ₄ (u ⁵ ,e ⁴)	F* ₅ (e ⁵)	u ₅ (e ⁵)	f ₄ (u ⁴)	F* ₄ (e ³)	F ₃ (u ⁴ , e ³)	F* ₄ (e ⁴)	u ₄ (e ⁴)	e ⁵	u ⁶	e ⁶	f ₆ (u ⁶)	F* ₆ (e ⁶)	u ₆ (e ⁶)	f ₂ (u ²)	F* ₂ (e ¹)	F ₁ (u ² , e ¹)	F* ₂ (e ²)	u ₂ (e ²)	f ₁ (u ¹)	F* ₁ (e ⁰)	F ₀ (u ¹ , e ⁰)	F* ₁ (e ¹)	u ₁ (e ¹)	
1. 4	0	1. 4	0			0	1 3	13			0	20	20	20	0		1. 4	0	1. 4	0			0	13	13			0	20	20		
	1. 4	0	1 3	1 3	1. 4	2 0	0	20	2 0	1. 4	1 8	0	18					1. 4	0	1 3	1 3	1. 4	2 0	0	20	20	1. 4	2 1	0	21	21	1. 4
2	0	2	0			0	1 3	13			0	33	33				2	0	2	0			0	13	13			0	33	33		
	1. 4	0. 6	1 3	1 3	1. 4	2 0	1 3	33	3 3	1. 4	1 8	20	38	38	1. 4		1. 4	0. 6	1 3	1 3	1. 4	2 0	13	33	33	1. 4	2 1	20	41	41	1. 4	
	2	0	6			5	0	5			8	0	8					2	0	6			7	0	7			8	0	8		

3	0	3	0			0	1	13			0	33	33			3.	0	3.	0			0	13	13			0	33	33		
	1.	1.	1	1	1.	2	1	33	3	1.	1	33	51	51	1.		1.	2	1	1	1.	2	13	33	33	1.	2	33	54	54	1.
	4	6	3	3	4	0	3		3	4	8				4		4	3	3	4	0			33	33	4	1				4
	2	1	6			5	1	18			8	20	28				2	1.	6			7	13	20			8	20	28		
	3	0	1.			3	0	3			3.	0	3.6				3.	0	1.			3	0	3			3.	0	3.6		
			9								6						4		9								6				

Примітка

*крок 1- $F_3(e_3) = f_3(u_3)$; крок 2 - $F_2(e_2) = \max(x_2 \leq e_2)(f_2(u_2) + F_3(e_2 - u_2))$; крок 3 - $F_1(e_1) = \max(x_1 \leq e_1)(f_1(u_1) + F_2(e_1 - u_1))$.

Таблиця 5- Ітераційні перетворення рівняння стану Esports Ukraine за 2025 р. на основі динамічного програмування, тис. дол. **

крок 1, k = 3. проведення заходів з дисципліни 3						крок 2, k = 2. проведення заходів з дисципліни 2,3					крок 3, k = 1. проведення заходів з дисципліни 1-3				
e^5	u^6	e^6	$f_6(u^6)$	$F_6^*(e^6)$	$u_6(e^6)$	$f_5(u^5)$	$F_5^*(e^4)$	$F_4(u^5, e^4)$	$F_5^*(e^5)$	$u_5(e^5)$	$f_4(u^4)$	$F_4^*(e^3)$	$F_3(u^4, e^3)$	$F_4^*(e^4)$	$u_4(e^4)$
0.6	0	0.6	0			0	13	13	13	0	0	13	13		
	0.6	0	13	13	0.6	13	0	13			16	0	16	16	0.6
2	0	2	0			0	13	13			0	26	26		
	0.6	1.4	13	13	0.6	13	13	26	26	0.6	16	13	29	29	0.6
	2	0	4.2			5	0	5			4	0	4		
3.4	0	3.4	0			0	13	13			0	26	26		
	0.6	2.8	13	13	0.6	13	13	26	26	0.6	16	26	42	42	0.6
	2	1.4	4.2			5	13	18			4	13	17		
	3.4	0	4			5.1	0	5.1			4	0	4		

Таблиця 6 - Ітераційні перетворення рівняння стану Parimatch Україна за 2021 р. на основі динамічного програмування, тис. дол. **

крок 1, k = 5. проведення заходів з дисципліни 6	крок 2, k = 4. проведення заходів з дисципліни 5,6	крок 3, k = 3. проведення заходів з дисципліни 4-6	крок 4, k = 2. проведення заходів з дисципліни 3-6	крок 5, k = 1. проведення заходів з дисципліни 2-6
---	---	---	---	---

e^4	u^5	e^5	$f_5(u^5)$	$F_5^*(e^5)$	$u_5(e^5)$	$f_5(u^5)$	$F_5^*(e^4)$	$F_4(u^5, e^4)$	$F_5^*(e^5)$	$u_5(e^5)$	$f_3(u^3)$	$F_3^*(e^2)$	$F_2(u^3, e^2)$	$F_3^*(e^3)$	$u_3(e^3)$	$f_3(u^3)$	$F_3^*(e^2)$	$F_2(u^3, e^2)$	$F_3^*(e^3)$	$u_3(e^3)$	$f_1(u^1)$	$F_1^*(e^0)$	$F_0(u^1, e^0)$	$F_1^*(e^1)$	$u_1(e^1)$
1. 2	0	1. 2	0			0	9	9			0	10	10			0	1 2	12			0	16	16		
	1. 2	0	9	9	1.2	10	0	10	1 0	1. 2	12	0	12	12	1.2	1 6	0	16	1 6	1. 2	17	0	17	17	1.2
2	0	2	0			0	9	9			0	19	19			0	2 2	22			0	28	28		
	1. 2	0. 8	9	9	1.2	10	9	19	1 9	1. 2	12	10	22	22	1.2	1 6	1 2	28	2 8	1. 2	17	16	33	33	1.2
	2	0	2.1			2. 3	0	2.3			4	0	4			3	0	3			7	0	7		
3. 2	0	3. 2	0			0	9	9			0	19	19			0	3 1	31			0	38	38		
	1. 2	2	9	9	1.2	10	9	19	1 9	1. 2	12	19	31	31	1.2	1 6	2 2	38	3 8	1. 2	17	28	45	45	1.2
	2	1. 2	2.1			2. 3	9	11. 3			4	10	14			3	1 2	15			7	16	23		
	3. 2	0	3			3. 2	0	3.2			2.7	0	2.7			4	0	4			4	0	4		

Примітка

*крок 1- $F_5(e_5) = f_5(u_5)$; крок 2 - $F_4(e_4) = \max(x_4 \leq e_4)(f_4(u_4) + F_5(e_4 - u_4))$; крок 3 - $F_3(e_3) = \max(x_3 \leq e_3)(f_3(u_3) + F_4(e_3 - u_3))$; крок 4 - $F_2(e_2) = \max(x_2 \leq e_2)(f_2(u_2) + F_3(e_2 - u_2))$; крок 5 - $F_1(e_1) = \max(x_1 \leq e_1)(f_1(u_1) + F_2(e_1 - u_1))$;

Таблиця 7 - Ітераційні перетворення рівняння стану Parimatch Україна за 2024 р. на основі динамічного програмування,

тис. дол. **

крок 1, k = 5. проведення заходів з дисципліни 6						крок 2, k = 4. проведення заходів з дисципліни 5,6					крок 3, k = 3. проведення заходів з дисципліни 4-6					крок 4, k = 2. проведення заходів з дисципліни 3-6					крок 5, k = 1. проведення заходів з дисципліни 2-6				
e^4	u^5	e^5	$f_5(u^5)$	$F_5^*(e^5)$	$u_5(e^5)$	$f_5(u^5)$	$F_5^*(e^4)$	$F_4(u^5, e^4)$	$F_5^*(e^5)$	$u_5(e^5)$	$f_3(u^3)$	$F_3^*(e^2)$	$F_2(u^3, e^2)$	$F_3^*(e^3)$	$u_3(e^3)$	$f_3(u^3)$	$F_3^*(e^2)$	$F_2(u^3, e^2)$	$F_3^*(e^3)$	$u_3(e^3)$	$f_1(u^1)$	$F_1^*(e^0)$	$F_0(u^1, e^0)$	$F_1^*(e^1)$	$u_1(e^1)$
1. 2	0	1. 2	0			0	10. 7	10. 7	10. 7	0	0	10.7	10.7			0	12. 6	12. 6			0	18	18	18	0

	1. 2	0	10. 7	10.7	1.2	10	0	10			12. 6	0	12.6	12.6	1.2	1 8	0	18	18	1. 2	17	0	17		
2	0	2	0			0	10. 7	10. 7			0	20.7	20.7			0	23. 3	23. 3			0	30.6	30.6		
	1. 2	0. 8	10. 7	10.7	1.2	10	10. 7	20. 7	20. 7	1. 2	12. 6	10.7	23.3	23.3	1.2	1 8	12. 6	30. 6	30. 6	1. 2	17	18	35	35	1.2
	2	0	2.1			2. 3	0	2.3			4	0	4			3	0	3			7	0	7		
3. 2	0	3. 2	0			0	10. 7	10. 7			0	20.7	20.7			0	33. 3	33. 3			0	41.3	41.3		
	1. 2	2	10. 7	10.7	1.2	10	10. 7	20. 7	20. 7	1. 2	12. 6	20.7	33.3	33.3	1.2	1 8	23. 3	41. 3	41. 3	1. 2	17	30.6	47.6	47.6	1.2
	2	1. 2	2.1			2. 3	10. 7	13			4	10.7	14.7			3	12. 6	15. 6			7	18	25		
	3. 2	0	3			3. 2	0	3.2			2.7	0	2.7			4	0	4			4	0	4		

Примітка

*крок 1- $F_5(e_5) = f_5(u_5)$; крок 2 - $F_4(e_4) = \max(x_4 \leq e_4)(f_4(u_4) + F_5(e_4 - u_4))$; крок 3 - $F_3(e_3) = \max(x_3 \leq e_3)(f_3(u_3) + F_4(e_3 - u_3))$; крок 4 - $F_2(e_2) = \max(x_2 \leq e_2)(f_2(u_2) + F_3(e_2 - u_2))$; крок 5 - $F_1(e_1) = \max(x_1 \leq e_1)(f_1(u_1) + F_2(e_1 - u_1))$;

Таблиця 8 Ітераційні перетворення рівняння стану StarLadder за 2021 р. на основі динамічного програмування, тис.
дол.**

крок 1, k = 5. проведення заходів з дисципліни 6						крок 2, k = 4. проведення заходів з дисципліни 5,6					крок 3, k = 3. проведення заходів з дисципліни 4-6					крок 4, k = 2. проведення заходів з дисципліни 3-6					крок 5, k = 1. проведення заходів з дисципліни 2-6				
e^4	u^5	e^5	$f_5(u^5)$	$F_5^*(e^5)$	$u_5(e^5)$	$f_5(u^5)$	$F_5^*(e^4)$	$F_4(u^5, e^4)$	$F_5^*(e^5)$	$u_5(e^5)$	$f_3(u^3)$	$F_3^*(e^2)$	$F_2(u^3, e^2)$	$F_3^*(e^3)$	$u_3(e^3)$	$f_3(u^3)$	$F_3^*(e^2)$	$F_2(u^3, e^2)$	$F_3^*(e^3)$	$u_3(e^3)$	$f_1(u^1)$	$F_1^*(e^0)$	$F_0(u^1, e^0)$	$F_1^*(e^1)$	$u_1(e^1)$
1. 2	0	1. 2	0			0	10. 7	10. 7	10. 7	0	0	10.7	10.7			0	12. 6	12. 6			0	18	18	18	0
	1. 2	0	10. 7	10.7	1.2	10	0	10			12. 6	0	12.6	12.6	1.2	1 8	0	18	18	1. 2	17	0	17		
2	0	2	0			0	10. 7	10. 7			0	20.7	20.7			0	23. 3	23. 3			0	30.6	30.6		

	1. 2	0. 8	10. 7	10.7	1.2	10	10. 7	20. 7	20. 7	1. 2	12. 6	10.7	23.3	23.3	1.2	1 8	12. 6	30. 6	30. 6	1. 2	17	18	35	35	1.2
	2	0	2.1			2. 3	0	2.3			4	0	4			3	0	3			7	0	7		
3. 2	0	3. 2	0			0	10. 7	10. 7			0	20.7	20.7			0	33. 3	33. 3			0	41.3	41.3		
	1. 2	2	10. 7	10.7	1.2	10	10. 7	20. 7	20. 7	1. 2	12. 6	20.7	33.3	33.3	1.2	1 8	23. 3	41. 3	41. 3	1. 2	17	30.6	47.6	47.6	1.2
	2	1. 2	2.1			2. 3	10. 7	13			4	10.7	14.7			3	12. 6	15. 6			7	18	25		
	3. 2	0	3			3. 2	0	3.2			2.7	0	2.7			4	0	4			4	0	4		

Таблиця 9 Ітераційні перетворення рівняння стану StarLadder за 2024 р. на основі динамічного програмування, тис.

ДОЛ.**

крок 1, k = 6. проведення заходів з дисципліни 6						крок 2, k = 5. проведення заходів з дисципліни 5,6					крок 3, k = 4. проведення заходів з дисципліни 4-6					крок 4, k = 3. проведення заходів з дисципліни 3-6					крок 5, k = 2. проведення заходів з дисципліни 2-6					крок 5, k = 2. проведення заходів з дисципліни 1-6				
e^5	u^6	e^6	$f_6(u^6)$	$F_6^*(e^6)$	$u_6(e^6)$	$f_5(u^5)$	$F_5^*(e^4)$	$F_4(u^5, e^4)$	$F_5^*(e^5)$	$u_5(e^5)$	$f_4(u^4)$	$F_4^*(e^3)$	$F_3(u^4, e^3)$	$F_4^*(e^4)$	$u_4(e^4)$	$f_3(u^3)$	$F_3^*(e^2)$	$F_2(u^3, e^2)$	$F_3^*(e^3)$	$u_3(e^3)$	$f_2(u^2)$	$F_2^*(e^1)$	$F_1(u^2, e^1)$	$F_2^*(e^2)$	$u_2(e^2)$	$f_1(u^1)$	$F_1^*(e^0)$	$F_0(u^1, e^0)$	$F_1^*(e^1)$	$u_1(e^1)$
0. 5	0	0. 5	0			0	2 0	2 0	2 0	0	0	2 0	20	20	0	0	20	20	20	0	0	20	20	20	0	0	20	20	20	0
	0. 5	0	2 0	2 0	0. 5	7	0	7			14. 7	0	14. 7			8	0	8			19. 6	0	19. 6			19. 7	0	19.7		
2	0	2	0			0	2 0	2 0			0	2 7	27			0	34. 7	34. 7	34. 7	0	0	34. 7	34. 7			0	39.6	39.6		
	0. 5	1. 5	2 0	2 0	0. 5	7	2 0	2 7	2 7	0. 5	14. 7	2 0	34. 7	34. 7	0. 5	8	20	28			19. 6	20	39. 6	39. 6	0. 5	19. 7	20	39.7	39.7	0.5
	2	0	4			3	0	3			3.1	0	3.1			2	0	2			6	0	6			6	0	6		
3. 5	0	3. 5	0			0	2 0	2 0			0	2 7	27			0	41. 7	41. 7			0	42. 7	42. 7			0	54.3	54.3		

	0. 5	3	2 0	2 0	0. 5	7	2 0	2 7	2 7	0. 5	14. 7	2 7	41. 7	41. 7	0. 5	8	34. 7	42. 7	42. 7	0. 5	19. 6	34. 7	54. 3	54. 3	0. 5	19. 7	39.6	59.3	59.3	0.5
	2	1. 5	4			3	2 0	2 3			3.1	2 0	23. 1			2	20	22			6	20	26			6	20	26		
	3. 5	0	8			7	0	7			7	0	7			6	0	6			7	0	7			6	0	6		

=

Таблиця 10- Ітераційні перетворення рівняння стану StarLadder за 2025 р. на основі динамічного програмування, тис.
дол.**

крок 1, k = 6. проведення заходів з дисципліни 6						крок 2, k = 5. проведення заходів з дисципліни 5,6					крок 3, k = 4. проведення заходів з дисципліни 4-6					крок 4, k = 3. проведення заходів з дисципліни 3-6					крок 5, k = 2. проведення заходів з дисципліни 2-6					крок 5, k = 2. проведення заходів з дисципліни 1-6				
e^5	u^6	e^6	$f_6(u^6)$	$F_6^*(e^6)$	$u_6(e^6)$	$f_5(u^5)$	$F_5^*(e^4)$	$F_4(u^5, e^4)$	$F_5^*(e^5)$	$u_5(e^5)$	$f_4(u^4)$	$F_4^*(e^3)$	$F_3(u^4, e^3)$	$F_4^*(e^4)$	$u_4(e^4)$	$f_3(u^3)$	$F_3^*(e^2)$	$F_2(u^3, e^2)$	$F_3^*(e^3)$	$u_3(e^3)$	$f_2(u^2)$	$F_2^*(e^1)$	$F_1(u^2, e^1)$	$F_2^*(e^2)$	$u_2(e^2)$	$f_1(u^1)$	$F_1^*(e^0)$	$F_0(u^1, e^0)$	$F_1^*(e^1)$	$u_1(e^1)$
0. 5	0	0. 5	0			0	2 0	2 0	2 0	0	0	2 0	20	20	0	0	20	20	20	0	0	20	20	20	0	0	20	20	20	0
	0. 5	0	2 0	2 0	0. 5	7	0	7			14. 7	0	14. 7			8	0	8			19. 6	0	19. 6			19. 7	0	19.7		
2	0	2	0			0	2 0	2 0			0	2 7	27			0	34. 7	34. 7	34. 7	0	0	34. 7	34. 7			0	39.6	39.6		
	0. 5	1. 5	2 0	2 0	0. 5	7	2 0	2 7	2 7	0. 5	14. 7	2 0	34. 7	34. 7	0. 5	8	20	28			19. 6	20	39. 6	39. 6	0. 5	19. 7	20	39.7	39.7	0.5
	2	0	4			3	0	3			3.1	0	3.1			2	0	2			6	0	6			6	0	6		
3. 5	0	3. 5	0			0	2 0	2 0			0	2 7	27			0	41. 7	41. 7			0	42. 7	42. 7			0	54.3	54.3		
	0. 5	3	2 0	2 0	0. 5	7	2 0	2 7	2 7	0. 5	14. 7	2 7	41. 7	41. 7	0. 5	8	34. 7	42. 7	42. 7	0. 5	19. 6	34. 7	54. 3	54. 3	0. 5	19. 7	39.6	59.3	59.3	0.5
	2	1. 5	4			3	2 0	2 3			3.1	2 0	23. 1			2	20	22			6	20	26			6	20	26		
	3. 5	0	8			7	0	7			7	0	7			6	0	6			7	0	7			6	0	6		

Таблиця 11- Формалізація процесів еволюції CS:GO як кіберспортивної дисципліни за 2021, 2024-2025 рр., тис.дол.

проведення заходів з дисципліни	об'єкт	2021 факт				за рівням стану (u*)	2024 прогноз				за рівням стану u*	2025 прогноз			
		F*1 (e1)†	k	u*	тип заходу**		F*1 (e1)	крок	u	стану системи ***		F*1 (e1)	крок	u*	доцільність залучення****
Dota2	Gameinside	26,1	6	3,4	Internet LAN Party	3,4	22	6	2,4	Internet LAN Party	2,4	22	6	2,4	Internet LAN Party, LAN Area-Party
CS:GO		0	5	0	0	0	0	5	0	0	0	20	5	2,4	Internet LAN Party, LAN Area-Party
Hearthstone		0	4	0	0	0	0	4	0	0	0	0	4	0	-
PUBG		0	3	0	0	0	0	3	0	0	0	0	3	0	-
Overwatch		0	2	0	0	0	0	2	0	0	0	0	2	0	-
League of Legends		0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	2,8	-
Dota2	Esports Ukraine	18	3	1,4	Internet LAN Party	1,4	21	3	1,4	Internet LAN Party	1,4	26	3	2,8	Internet LAN Party, Cloud Party, LAN Area-Party
CS:GO		33	2	1,6	Internet LAN Party, Cloud Party	1,6	14	2	1,4	Internet LAN Party	1,4	0	2	0	-
Hearthstone		0	1	0	0	0	7	1	0,6	Internet LAN Party	0,6	16	1	0,6	Internet LAN Party
Dota2	Parimatch Україна	17	5	1,2	Internet LAN Party	1,2	17	5	1,2	Internet LAN Party	1,2		5		Internet LAN Party
CS:GO		16	4	1,2	Internet LAN Party	1,2	16	4	1,2	Internet LAN Party	1,2		4		Internet LAN Party
Hearthstone		0	3	0	-	0	0	3	0	-	0		3		
PUBG		0	2	0	-	0	0	2	0	-	0		2		
Overwatch		12	1	0,8	Internet LAN Party	0,8	12	1	0,8	Internet LAN Party	0,8		1		Internet LAN Party
Dota2	StarLadder	0	6	0	-	0	39,6	6	3,5	Internet LAN	39,6	6	3,5	3,5	Internet LAN Party, Cloud Party, LAN Area-Party

										Party, Cloud Party, LAN Area-Part y					
CS:GO		19	5	0,6	Internet LAN Party	0,6	0	5	0	-	0	5	0	0	-
Hearthstone		0	4	0	-	0	0	4	0	-	0	4	0	0	-
PUBG		0	3	0	-	0	0	3	0	-	0	3	0	0	-
Overwatch		0	2	0	-	0	0	2	0	-	0	2	0	0	-
<u>League of Legends</u>		0	1	0	-	0	19.7	1	0,5	Internet LAN Party	19.7	1	0,5	0,5	Internet LAN Party

Примітка

* $F_{1}^{* (e)}$ - максимальне значення функції доходу від залучення командного складу; u^* залучення та виділення коштів; e – залишок коштів.

*** (1) залучався / доцільне залучення; (-1) не залучався / не доцільне залучення

Джерело: результати отримані за допомогою math.semest