

Физическое воспитание и студенческий спорт. 2025. Т. 4, вып. 4. С. 433–442

Physical Education and University Sport, 2025, vol. 4, iss. 4, pp. 433–442

<https://sport-journal.sgu.ru>

<https://doi.org/10.18500/2782-4594-2025-4-4-433-442>, EDN: WUBLAL

Информация о мероприятии
УДК [004.9:796.062.4]-057.875(470+571)

Студенческие мероприятия Федерации компьютерного спорта России

В. А. Алябьева

Федерация компьютерного спорта России, Россия, 127550, г. Москва, Дмитровское шоссе, д. 27, корпус 1

Алябьева Виктория Александровна, специалист по развитию, научный департамент, v.alyabeva@resf.ru,
<https://orcid.org/0009-0003-6766-6384>

Аннотация. В статье представлен обзор студенческих мероприятий, проводимых Федерацией компьютерного спорта России. Среди мероприятий представлены Открытые киберспортивные студенческие игры – 2024, Национальная студенческая лига киберспорта – 2024, Всероссийская киберспортивная студенческая лига Сбера – 2025 и III Всероссийский форум «Лидеры киберспорта» – 2025.

Ключевые слова: студенческие соревнования, спортивные соревнования, студенческий спорт, форум, компьютерный спорт, киберспорт

Для цитирования: Алябьева В. А. Студенческие мероприятия Федерации компьютерного спорта России // Физическое воспитание и студенческий спорт. 2025. Т. 4, вып. 4. С. 433–442. <https://doi.org/10.18500/2782-4594-2025-4-4-433-442>, EDN: WUBLAL

Статья опубликована на условиях лицензии Creative Commons Attribution 4.0 International (CC-BY 4.0)

Event Information

Student events of the Russian Esport Federation

V. A. Alyabeva

Russian Esports Federation, building 1, 27 Dmitrovskoe Shosse, Moscow 127550, Russia

Victoria A. Alyabeva, v.alyabeva@resf.ru, <https://orcid.org/0009-0003-6766-6384>

Abstract. The paper provides an overview of student events held by the Russian Esport Federation. These events include Open Esports Student Games – 2024, National Student Esports League – 2024, All-Russia Esports Student League of SBER and 3rd All-Russia Forum “Esports Leaders” – 2025.

Keywords: student competitions, sports competitions, student sports, forum, computer sports, eSports

For citation: Alyabeva V. A. Student events of the Russian Esport Federation. *Physical Education and University Sport*, 2025, vol. 4, iss. 4, pp. 433–442 (in Russian). <https://doi.org/10.18500/2782-4594-2025-4-4-433-442>, EDN: WUBLAL

This is an open access article distributed under the terms of Creative Commons Attribution 4.0 International License (CC-BY 4.0)

Студенческий компьютерный спорт в настоящее время является значимым социальным и образовательным феноменом, требующим системного подхода к его организации и развитию. Его потенциал заключается не только в обеспечении эффективных форм молодежной политики и укрепления корпоративной культуры в вузах, но и в формировании

у будущих специалистов компетенций, критически важных для работы в условиях цифровой трансформации.

Федерация компьютерного спорта России уделяет значительное внимание развитию студенческого компьютерного спорта и регулярно проводит международные и всероссийские соревнования и образовательные форумы.

Открытые киберспортивные студенческие игры – 2024 на призы губернатора Краснодарского края

25 октября 2024 г. завершился финал Открытых киберспортивных студенческих игр на призы губернатора Краснодарского края. Финал проходил на Федеральной территории «Сириус», на олимпийском объекте – во Дворце спорта «Большой».

В 2024 г. соревнования проходили в третий раз. В 2022 г. в турнире принимало участие 4 страны, в 2023 г. – 8 стран, в 2024 г. заявки на участие подали 40 стран, а на финал в Россию приехали команды 16 стран, включая Россию. Мероприятие проводилось по дисциплине «Боевая арена» (вид программы Dota 2) с призовым фондом в 5 000 000 рублей.

Соревнования проходили с 22 по 25 октября и включали в себя всероссийские и международные финалы. 22 октября состоялся финал всероссийских соревнований, по итогам которых определилась команда, которая представляла Россию на международном турнире – CYBERSET | СЕВГУ.

23 октября началась групповая стадия международного этапа Открытых киберспортивных студенческих игр, 80 спортсменов из 16 стран боролись за право выйти в плей-офф и провели 56 матчей. В плей-офф вышли 8 команд.

Помимо групповой стадии, 23 октября состоялся круглый стол на тему «Сотрудничество на международной арене для развития компьютерного спорта». Он прошел в рамках «Недели киберспорта». На круглом столе на стадионе «Фишт» присутствовали представители делегаций всех стран-участниц турнира.

В ходе дискуссии были затронуты темы, связанные с развитием компьютерного спорта в мире, такие как перспективы проведения значимых мероприятий и взаимодействия с физкультурно-спортивными организациями, международное взаимодействие и развитие киберспорта и опыт Краснодарского края в проведении международных масштабных киберспортивных соревнований.

24 октября прошел второй день международного этапа Открытых киберспортивных студенческих игр. Несколько десятков спортсменов начали утро с «КиберЗабега», который состоялся в рамках «Недели киберспорта». Ключевыми фигурами пробежки выступили президент Федерации компьютерного спорта Аргентины Гильермо Васкес и победитель чемпионата России по StarCraft II Яков Моисеенко.

25 октября состоялся финальный игровой день международных соревнований. В перерыве между матчами в фойе для всех желающих были доступны: зоны интерактивных гонок, гонок дронов, интерактивного футбола, хоккея, баскетбола, интерактивных велогонок, авиасимулятора, зоны ритм-симулятора, спортивного программирования, VR-зона, психофизиологическое тестирование и киберспортивный турнир по Tekken 8. После финала нижней сетки состоялась пресс-конференция с участием министра спорта Краснодарского края Серафима Викторовича Тимченко. Спикеры обсудили значимость проведения столь масштабного международного турнира для региона.

На торжественной церемонии более 2000 зрителей смогли посмотреть настоящий театрализованный спектакль с элементами ярких выступлений кубанских фольклорных коллективов.

В гранд-финале Открытых киберспортивных студенческих игр волевою победу на последних минутах вырвала команда Сербии.

Официальный партнер мероприятия Сбер подготовил специальную номинацию за «Наибольший вклад» (игроку, который принес больше всего пользы команде в финальном матче). Эту награду получил киберспортсмен из команды Монголии – Дашамт Panda Анхту, а награждал его известный киберспортсмен Павел (9pasha) Хвастунов.

Национальная студенческая лига киберспорта – 2024

С 27 по 30 ноября 2024 г. в спортивном комплексе «Сириус Арена» состоялся всероссийский фестиваль студенческого спорта «АССК ФЕСТ» – традиционное мероприятие Ассоциации спортивных студенческих клубов России. Фестиваль проводился в рамках Национального молодежного фестиваля студенческих спортивных лиг и стал итогом нескольких системных проектов АССК России, которые реализовывались на протяжении всего учебного года. В 2023 г. «АССК ФЕСТ» прошел в Саранске. В 2024 г. участие в фестивале приняли более 2000 студентов со всей страны.

В рамках фестиваля состоялся финальный этап первого сезона Национальной студенческой лиги киберспорта. Призовой фонд турнира составлял 4 000 000 рублей. В апреле 2024 г. состоялся финал пилотного сезона, где первое место по Dota 2 и Counter-Strike 2 заняла команда из университета РТУ МИРЭА (Москва).



Финал Открытых киберспортивных студенческих игр – 2024

The Final of Open Esports Student Games – 2024

30 ноября 2024 г. прошли решающие матчи Национальной студенческой лиги киберспорта по Counter-Strike 2 и Dota 2.

В противостоянии по Counter-Strike 2 встретились команды Донского государственного технического университета (ДГТУ) и Уфимского университета науки и технологий. Сборная ДГТУ обыграла противников со счетом 2:0 и стала победителем первого сезона Национальной студенческой лиги киберспорта. В пилотном сезоне лиги ростовский коллектив завоевал серебро.

После финала по CS 2 начался финальный матч по Dota 2, в котором сошлись сборные Севастопольского государственного университета (СФУ) и Сибирского федерального университета (СевГУ). Команда СевГУ была сильнее СФУ на двух картах и заняла первое место в первом сезоне Национальной студенческой лиги киберспорта.

Во время торжественной церемонии закрытия фестиваля «АССК ФЕСТ» всех победителей на главной сцене наградили президент Федерации компьютерного спорта России Дмитрий Смит: «Для киберспорта студенты всегда были основой, и нам очень прият-

но, что именно на фестивале «АССК ФЕСТ» мы провели финал первого сезона Национальной студенческой лиги киберспорта. Победили прекрасные ребята, по Dota 2 – Севастопольский государственный университет, по Counter-Strike 2 команда из Донского государственного технического университета. Все прошло замечательно – огромное количество спортсменов, эмоций, интерактивных площадок и активностей. Это действительно грандиозное событие, на которое приехали студенты со всех уголков нашей страны, познакомились и определили, кто из них лучший. Но самое главное, что такое мероприятие позволяет иначе посмотреть на киберспорт остальным студентам, которые приехали в Сириус».

Всероссийская киберспортивная студенческая лига Сбера – 2025

18 мая 2025 г. в Москве на VK Play Арене состоялся финал Всероссийской киберспортивной студенческой лиги Сбера. Восемь лучших студенческих сборных со всей страны собрались на финале, чтобы выявить сильнейшую команду, которая заберет кубок и вну-



Круглый стол «Сотрудничество на международной арене для развития компьютерного спорта»

Roundtable discussion "International Cooperation for the Development of eSports"

шительную часть призового фонда. Помимо призового фонда, сильнейшая сборная турнира получила стипендии от титульного партнера – Сбера. Победителем стала сборная команда РТУ МИРЭА, которая набрала наибольшее количество баллов в сумме в четырех видах программ на финальном этапе (Dota 2, Counter-Strike 2, Tekken 8 и StarCraft II).

Первыми в программе финального дня начались матчи по StarCraft II. В решающем сражении сошлись Марсель LiarisFreese Саяпов из УрФУ (Свердловская область) и Николай (UedSoldier) Блонский из РТУ МИРЭА (Москва). В напряженной борьбе победу одержал спортсмен из РТУ МИРЭА Николай Блонский, который стал трехкратным победителем Студенческой лиги по StarCraft II.

Перед финалом по Tekken 8 состоялась торжественная церемония подписания соглашения о сотрудничестве между Федерацией компьютерного спорта России и Федеральным центром подготовки спортивного резерва. После этого стартовали решающие матчи в дисциплине «Файтинг», в которых сошлись Владислав (tankerrok) Шевченко из ГУАП (Санкт-Петербург) и Владислав (Pelveshka) Вя-

зовцев из УУНиТ (Республика Башкортостан). Киберспортсмен из Уфимского университета науки и технологий победил оппонента со счетом 4:3.

Днем в рамках финала Студлиги Сбера на VK Play Арене состоялся круглый стол, посвященный теме компьютерного спорта в вузах. Участниками заседания стали представители Федерации компьютерного спорта России, Министерства науки и высшего образования Российской Федерации, Федерального центра подготовки спортивного резерва, а также университетов со всей страны.

Во второй половине дня в программе значились решающие матчи по Counter-Strike 2. В матче за третье место победу одержали студенты из Уральского федерального университета (Свердловская область), победив Санкт-Петербургский государственный университет аэрокосмического приборостроения. В финальном противостоянии Уфимский университет науки и технологий оказался сильнее РТУ МИРЭА (Москва).

Перед решающими матчами по Dota 2 на главной сцене VK Play Арены состоялось подведение итогов косплей-конкурса, по итогам



Команда Сибирского федерального университета
Team of Siberian Federal University

которого первое место заняла студентка МГМУ им. И. М. Сеченова – Мария (zavertin) Машкова. Победительница представила образ персонажа Drow Ranger arcana (из Dota 2).

Завершился игровой день насыщенными матчами по Dota 2, в которых определился победитель турнира в общекомандном зачете. В битве за третье место уверенную победу одержала команда Сибирского федерального университета (Красноярский край). Решающее противостояние прошло между сборными командами Уфимского университета науки и технологий и РТУ МИРЭА, по итогам которых победа в Dota 2 и Студлиге Сбера досталась РТУ МИРЭА.

На протяжении всего дня на площадке было доступно множество бесплатных активностей: зоны VR, кибертестирования, Just Dance, PS5, аэрохоккей, настольный футбол, Manta dodge. Все желающие могли оставить послание любимой команде или игроку на специальной стене для рисования, а потом сделать памятные фотографии с косплеерами.

В конце дня перед награждением прошло вручение специальных номинаций от титульного партнера турнира – Сбера. Спортсмены

получили статуэтки и денежные призы в номинациях: «Наибольший вклад», «Невероятный момент», «Гений мысли», «Комбо».

III Всероссийский форум «Лидеры киберспорта» – 2025

С 18 по 20 июля 2025 г. в стенах Университета ИТМО в Санкт-Петербурге состоялся III Форум «Лидеры киберспорта» – площадка для молодых энтузиастов, которые развивают компьютерный спорт в России.

Образовательная программа Форума проходила по четырем направлениям: организация мероприятий, медиа и маркетинг, профессиональный спорт и наука. Разделение по профилям позволило участникам глубоко изучить вопросы по выбранной траектории образовательной программы, а также повысить интерес к специализациям. О каждом из направлений участникам Форума рассказывали более 30 профессионалов своего дела – среди приглашенных спикеров представители Министерства науки и высшего образования РФ, Университета ИТМО, АССК России, региональных отделений Федерации компьютерного спорта



Команда РТУ МИРЭА
Team of Russian Technological University

России, а также ученые, стримеры, комментаторы, тренеры, руководители организаций, спортивные психологи и другие партнеры Федерации компьютерного спорта России.

На мероприятие приехали более 200 активистов со всей страны, которые утром приняли участие в традиционной зарядке и пробежке. Это событие стало символом сплоченности и настроя на продуктивную работу первого дня форума.

Программа первого дня стартовала с торжественной церемонии открытия Форума и пленарной сессии «Лидеры киберспорта 2025». С приветственным словом к участникам обратился президент Федерации компьютерного спорта России **Дмитрий Смит**, который в своей речи выделил значимость Форума как центра объединения молодежи и площадки для обмена опытом.

Спикерами пленарного заседания стали:

- **Роман Ольховский** – директор аналитического центра физкультуры и спортивных технологий Университета ИТМО;
- **Роман Алымов** – академический директор факультета игровой индустрии и киберспорта Университета «Синергия»;
- **Марина Ермакова** – вице-президент Российского студенческого спортивного союза (РССС), заведующая кафедрой Университета науки и технологий МИСИС;

- **Павел Крутов** – заместитель исполнительного директора Ассоциации студенческих спортивных клубов России (АССК);
- **Оксана Гураль** – вице-президент Федерации компьютерного спорта России выступила модератором заседания.

Президент Федерации компьютерного спорта России **Дмитрий Смит** выступил с докладом «Компьютерный спорт – катализатор метапредметных компетенций цифровой экономики», в котором уделил особое внимание образовательным проектам федерации.

В первый день состоялось восемь тематических дискуссий, кураторами каждого из направлений выступили: вице-президенты Федерации компьютерного спорта России **Оксана Гураль**, **Егор Порсев** и **Азамат Муратов**, заместитель директора спортивного департамента **Александра Макаревич**, член правления **Никита Шабаетов**, председатель Совета молодых ученых и преподаватель кафедры теории и методики физического воспитания **ПГУФКСиТ Дмитрий Гончаренко**, руководитель киберспортивной студии комментирования **3D!Streaming Станислав Стаскевич**, исполнительный директор **ComBox Technology**, специалист в области искусственного интеллекта **Илья Душин**, директор по маркетингу **Liga Pro.A Андрей Омельнюк** и режиссер

монтажа телеканала «Москва 24» Григорий Полозов.

В рамках Форума «Лидеры киберспорта» состоялось заседание Молодежного совета при Федерации компьютерного спорта России. На заседании были подведены промежуточные итоги работы научного, исследовательского, сопроводительного, грантового, профориентационного и секционного направлений Молодежного совета за 2025 год.

В 2025 г. количество участников впервые превысило 200 человек – для сравнения, в 2023 и 2024 гг. форум собирал по 150 участников. Каждый участник форума прошел обязательное тестирование по антидопинговым правилам РУСАДА и комплексное психофизиологическое исследование, состоящее из четырех тестов: теппинг, ФПНП, динамическая и статическая тремометрия.

Помимо деловой программы форума, на площадке весь день работали интерактивные зоны, пространство для знакомств и обмена опытом.

В рамках первого дня форума «Лидеры киберспорта» состоялся ретро-турнир проекта ПОРТ по Tekken 4 на PS2 и Tekken 6 на PSP. Соревнования прошли в клубе «Кибер кот». В турнире приняли участие более 50 киберспортсменов.

Второй день форума стартовал с панельной дискуссии «Компьютерный спорт: роль регионов в достижении общероссийских успехов». С приветственным словом к участникам обратилась заместитель Министра науки и высшего образования Российской Федерации **Ольга Петрова**.

Главными темами дискуссии стали: региональное развитие киберспорта, подготовка спортсменов в регионах, опыт региональных отделений по проведению соревнований, привлечение ресурсов и поддержание диалога с молодежью.

Спикеры дискуссии:

- **Артур Годлевский** – исполнительный директор региональной общественной организации «Санкт-Петербургская федерация компьютерного спорта»;
- **Кирилл Володин** – руководитель АНО «Кибертюмень», председатель Тюменского областного отделения Федерации компьютерного спорта России;
- **Азамат Муратов** – вице-президент Федерации компьютерного спорта России, председатель Башкирского республиканского отделения;

- **Антон Бережной** – председатель Магаданского отделения Федерации компьютерного спорта России.

Следом за региональной повесткой на главной сцене Университета ИТМО стартовала кризисная сессия «Ошибки и неудачи». Модератором сессии выступил креативный директор Федерации компьютерного спорта России **Илья Пелехацкий**, спикерами стали **Никита Шабаев** – вице-президент Национальной студенческой лиги компьютерного спорта, член правления Федерации компьютерного спорта России и **Тимур Ризаев** – менеджер команды SaiNts по Standof 2.

В фойе здания Университета ИТМО весь день работало множество интерактивных зон, в числе которых фиджитал-гонки в реальном времени – технология, объединяющая физический и виртуальный мир: полное погружение в реальное вождение с ощущением скорости, AR-картами трасс и подключением из любой локации. Каждый участник форума мог управлять болидом, который физически проходил трассу в Пулково.

В дневной программе второго дня Форума продолжились лекции по направлениям: организация мероприятий, медиа и маркетинг, профессиональный спорт и наука.

Своим опытом с участниками Форума делились:

- **Азамат Муратов** – вице-президент Федерации компьютерного спорта России, председатель Башкирского республиканского отделения;
- **Виктория Борзенкова** – спортивный психолог, кандидат психологических наук, мастер спорта международного класса по фигурному катанию;
- **Юлия Роик** – основатель и директор маркетингового агентства «Маркетинг»;
- **Елена Косьмина** – и. о. заведующего кафедрой теории и методики высокотехнологичных видов спорта НГУ им. П. Ф. Лесгафта;
- **Сергей Шалашный** – член рабочей группы Министерства цифрового развития, связи и массовых коммуникаций РФ по созданию национальной системы оценки ИТ-компетенций;
- **Максим Архипов** – председатель Ярославского отделения Федерации компьютерного спорта России.

Завершился день масштабной культурной программой для участников – все гости форума разделились на три группы: первая отправилась на автобусную экскурсию по Санкт-



Психофизиологическое тестирование

Psychophysiological testing

Петербургу, вторая – на экскурсию по каналам Северной столицы, третья осталась в стенах Университета ИТМО – на турнире проекта ПОРТ.

Заключительный день форума начался для участников с зарядки и пробежки, а деловая программа – с общей фотографии на сцене главного зала университета. Более 200 человек провели эти дни в Санкт-Петербурге с нескрываемым удовольствием, слушая лекции экспертов и готовя собственные проекты, которые непременно станут новыми точками роста на киберспортивной карте России.

В дневной программе третьего дня продолжились лекции по направлениям, а своим опытом с участниками форума поделились:

- **Антон Бережной** – председатель Магаданского отделения Федерации компьютерного спорта России;
- **Кирилл Володин** – председатель Тюменского отделения Федерации компьютерного спорта России;
- **Ксения Курач** – тренер-преподаватель отделения компьютерного спорта по дисциплине «Боевая арена» СШОР «Комета»;

- **Александр Колтан** – медийный стример, комментатор и аналитик, бывший киберспортсмен;
- **Елена Космина** – и. о. заведующего кафедрой теории и методики высокотехнологичных видов спорта НГУ им. П. Ф. Лесгафта;
- **Виктория Борзенкова** – спортивный психолог, кандидат психологических наук, мастер спорта международного класса по фигурному катанию;
- **Татьяна Гулевич** – эксперт-наставник Росмолодежи по грантовым проектам;
- **Сергей Ашкинази** – доктор педагогических наук, научный руководитель НГУ им. П. Ф. Лесгафта, профессор кафедры физического воспитания и основ военной подготовки СПбГУВМ.

Завершился III форум «Лидеры киберспорта» защитой проектов, которые участники готовили на нетворкингах с помощью спикеров и кураторов на протяжении трех дней. Всего по четырем направлениям (организация мероприятий, медиа и маркетинг, профессиональный спорт и наука) было подготовлено 30 проектов.



Панельная дискуссия «Компьютерный спорт: роль регионов в достижении общероссийских успехов»
Panel Discussion “ESports: The Role of Regions in Achieving National Success”



Общая фотография участников Форума
Group Photo of the Forum Participants

Вице-президент Федерации компьютерного спорта России Оксана Гураль подвела итоги работы Форума: «В этом году “Лидеры киберспорта” прошли более насыщенно, чем

два предыдущих. Мы сделали четыре отдельных направления, собрали хороших, более практико-ориентированных спикеров и заинтересованных участников. Очень понравилось

участие Молодежного совета, они выступали в качестве амбассадоров по каждому направлению, где помимо них был куратор от Федерации компьютерного спорта России. Еще одной фишкой Форума стала проектная деятельность: в начале форума участники поделились на группы и внутри этих групп формировали свои проекты с защитой в последний день форума. Проекты были разного уровня подготовки – где-то была идея, где-то были проект на начальной стадии реализации. В направлении “Наука” было представлено шесть проектов. Один из них суперглобальный – с государственной поддержкой и максимальной возможностью к реализации. Три проекта, рожденные здесь – на Форуме, после работы с информацией, которую участникам давали педагоги, могут быть запущены уже до конца этого года. Не сомневаюсь, что реализовать проекты ребята смогут в своих регионах. Два проекта были из разряда научной фантасти-

ки: идея классная, задумка замечательная, но в ближайшее время точно не реализуемая.

Хочу пожелать участникам “Лидеров киберспорта”, чтобы три концентрированных дня, когда они участвовали в спортивных и образовательных мероприятиях, в культурной программе, запомнились им и они увезли отсюда только теплые впечатления. Надеюсь, что после возвращения домой у них вся информация систематизируется и они смогут применить ее на практике, улучшая свою научную деятельность и работая на благо развития не только компьютерного спорта, но и нашей страны в целом. В 2026 г. Федерация компьютерного спорта России обязательно проведет Форум лидеров киберспорта вновь, и уверена, что лидеры будут еще сильнее. Технологии идут вперед, и мы будем искать новые варианты и форматы проведения, уходить от лекционных занятий и переходить к практике. А как это получится, увидим в следующем году».

Поступила в редакцию 17.10.2025; одобрена после рецензирования 22.10.2025; принята к публикации 30.10.2025
The article was submitted 17.10.2025; approved after reviewing 22.10.2025; accepted for publication 30.10.2025