



# КОМПЬЮТЕРНЫЙ СПОРТ

Бородина  
Екатерина Сергеевна

Серебрякова  
Ирина Викторовна



Кафедра менеджмента и цифровых технологий в спорте

# Отношение к компьютерному спорту



# КОМПЬЮТЕРНЫЙ СПОРТ



Спорт нового поколения



Одно из самых  
быстроразвивающихся направлений  
в мире



Это соревнование человека с  
человеком или команды с командой,  
где компьютер выступает в роли  
спортивного инвентаря, а игра  
обеспечивает виртуальное  
пространство и правила состязания



Компьютерный спорт официально признан и включён во Всероссийский реестр видов спорта спортивных дисциплин



ФЕДЕРАЦИЯ  
КОМПЬЮТЕРНОГО  
СПОРТА  
РОССИИ

## Федерация компьютерного спорта города Челябинска



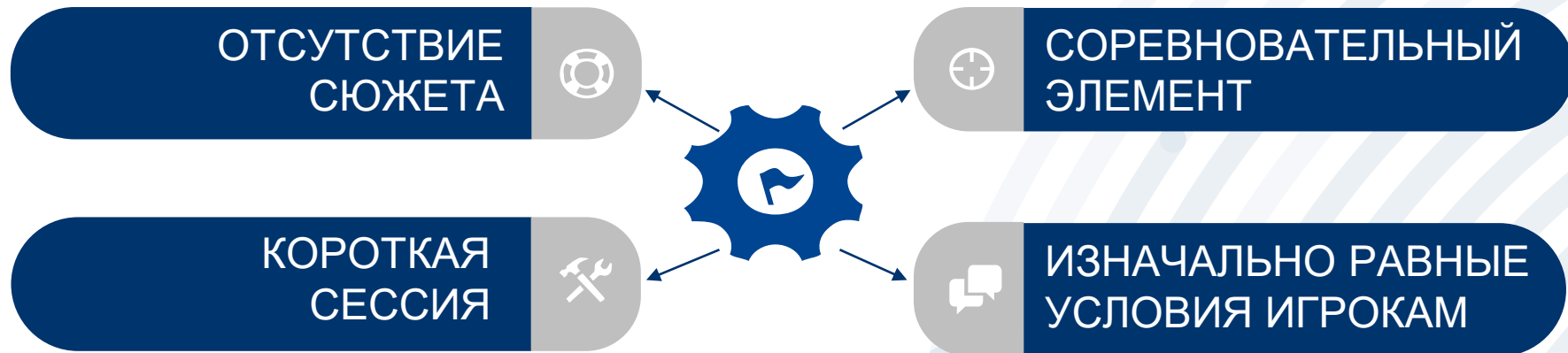
Лаборатория  
Digital Sport

МБУ ДО «СШ ЧТЗ»

2022 год

Компьютерный  
спорт включен в  
Единую  
всероссийскую  
спортивную  
классификацию

# КРИТЕРИИ КИБЕРСПОРТИВНЫХ ИГР



**ПРИМЕРЫ** Counter-Strike 2  
Dota 2  
Valorant  
League of Legends

Mobile Legends: Bang Bang  
Tekken  
Overwatch  
PUBG Mobile

# ДИСЦИПЛИНЫ КОМПЬЮТЕРНОГО СПОРТА

Каждый игрок команды управляет одним из героев с определенными способностями. Цель игры – уничтожить здание команды соперника

---

**БОЕВАЯ АРЕНА**

Индивидуальная или командная игра в зависимости от имитируемого вида спорта

---

**СПОРТИВНЫЙ СИМУЛЯТОР**

Индивидуальная игра, имитирующая управление реальными техническими средствами

---

**ТЕХНИЧЕСКИЙ СИМУЛЯТОР**

Командная игра. Каждый игрок команды управляет своим объектом. Цель игры – добиться достижения поставленной задачи

**ТАКТИЧЕСКИЙ ТРЕХМЕРНЫЙ БОЙ**

**СОРЕВНОВАТЕЛЬНЫЕ ГОЛОВОЛОМКИ**

Индивидуальная игра по решению логических задач

---

**СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ**

Команды маневрируют игровыми персонажами для защиты районов карты и/или уничтожения активов своих соперников

---

**ФАЙТИНГ**

Имитация единоборств, цель которой – за отведенное время снизить до нуля параметр энергии (здоровья) соперника

# СОРЕВНОВАНИЯ



2025 год  
Первые  
киберспортивные  
Олимпийские  
игры



2024 год  
Кубок мира



**ЧЕМПИОНАТ  
РОССИИ**  
по компьютерному спорту



**КУБОК  
РОССИИ**  
по компьютерному  
спорту

# ЛИГИ



АССОЦИАЦИЯ  
НАЦИОНАЛЬНАЯ  
СТУДЕНЧЕСКАЯ ЛИГА  
КОМПЬЮТЕРНОГО  
СПОРТА



ШКОЛЬНАЯ  
КИБЕРСПОРТИВНАЯ  
ЛИГА



LAN «Лига Школ» – для учащихся школ, гимназий, лицеев

LAN «Лига Колледжей» – для учащихся ССУЗов или СПО

LAN «Лига Университетов» – для учащихся ВУЗов

# Кубок УралГУФК по компьютерному спорту

Раунд 1	Раунд 2	Полуфиналы	Финал
1 Снегири 6 9 СКОРОСТРЕЛЫ 13	1 Instalose 10 2 СКОРОСТРЕЛЫ 13	8 СКОРОСТРЕЛЫ	
2 sharaga team 13 12 BoxingCS 2	3 Gluz800 4 4 sharaga team		
3 Vibe Team 2 19 ДЛЯ НЕЕ 13	5 R1SOT 6 6 ДЛЯ НЕЕ 13	10 ДЛЯ НЕЕ 11 Ice team	
4 Ice team 13 11 ZARYAD 4	7 UFK-CHAIR 0 8 Ice team 13		

3th Place Match

12 Проигравший 9  
12 Проигравший 10



# 49.03.04 СПОРТ

## профиль «Спортивная подготовка по виду спорта «компьютерный спорт»»

Единственный спортивный вуз в УрФО

Крупнейший вуз по подготовке тренеров

Уникальная образовательная программа

Востребованная профессия

Наличие бюджетных мест

Развитие студенческого спорта и лиг

Активная студенческая жизнь



УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ  
**УНИВЕРСИТЕТ**  
ФИЗИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЫ

# ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ МАРШРУТ





# ФИДЖИТАЛ СПОРТ

**PHYGITAL**

**PHYSICAL**

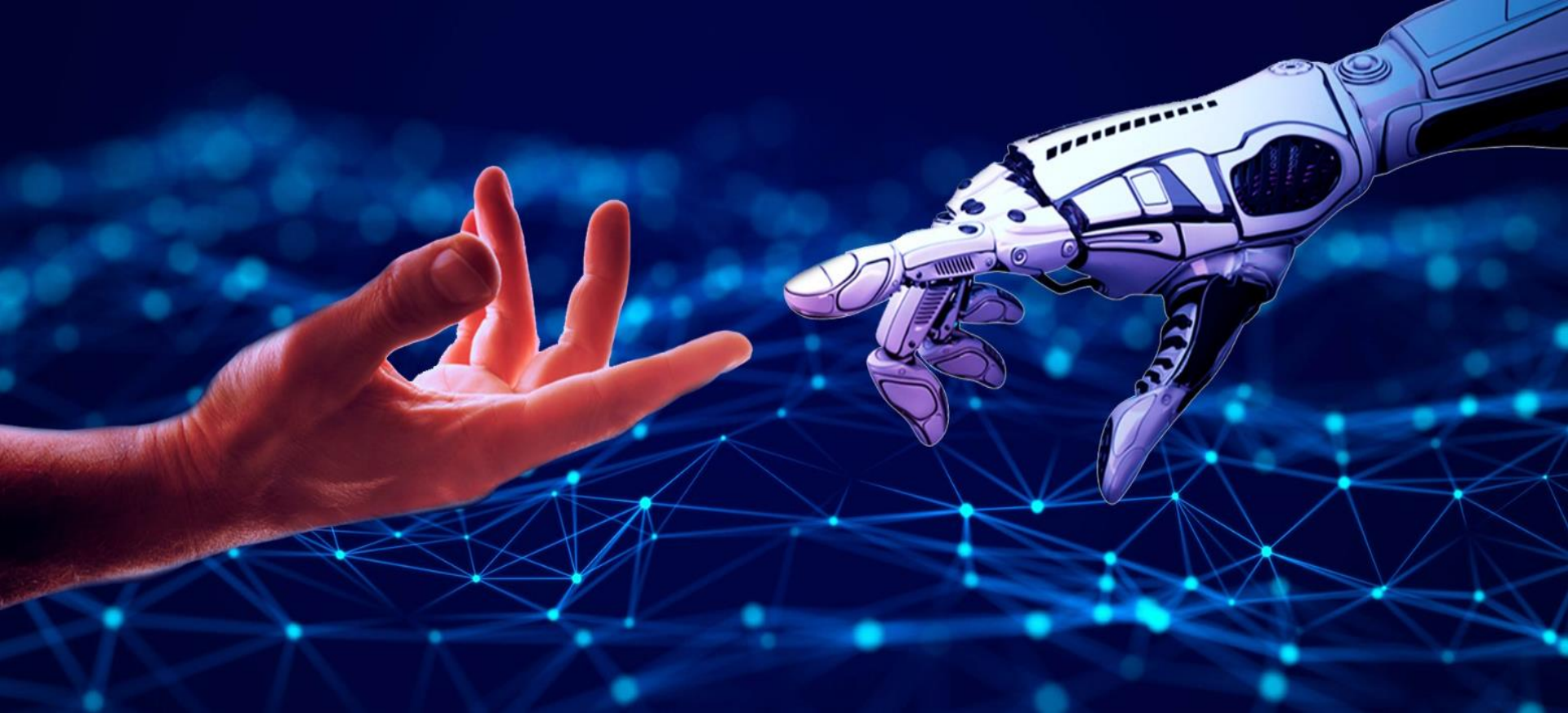
+

**DIGITAL**

Классический спорт

Компьютерный спорт

VR/AR технологии



Официально признан в России  
31 января 2023 года

**КАЗАНЬ 2024**

# **ЖДЕМ ИГРЫ БУДУЩЕГО ВМЕСТЕ С ВАМИ!**

Международный мультиспортивный турнир в концепции фиджитал. Спортивное шоу нового формата, которое объединит соревнования в физическом и цифровом измерениях.

Обширная программа мероприятий, захватывающие спортивные трансляции

**дней соревнований**

**10+**

Объединение классического и цифрового спорта в единый соревновательный процесс

**технологическая  
дисциплина**

**21**

Лучшие спортсмены и киберспортсмены со всего мира

**участников**

**2000**

В борьбе за внушительный призовой фонд!

**команд**

**260+**

# ОСНОВА ФИДЖИТАЛ СПОРТА: ВЫЗОВ



«СПОРТ»  
«ТАКТИКА»  
«СКОРОСТЬ»  
«СТРАТЕГИЯ»  
«ТЕХНОЛОГИИ»

Демонстрационные дисциплины: Велосимулятор, Just Dance, Соревнования в VR, Кибатлетика, Фиджитал-BMX



УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ  
**УНИВЕРСИТЕТ**  
ФИЗИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЫ





УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ  
УНИВЕРСИТЕТ  
ФИЗИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЫ

# Кафедра менеджмента и цифровых технологий в спорте

г. Челябинск  
ул. Российская  
д.258 ауд. 307

[esport@mail.ru](mailto:esport@mail.ru)

8(351)217-02-45

