

ТЕОРИЯ И МЕТОДИКА СПОРТА/THEORY AND METHODOLOGY OF SPORTS

DOI: <https://doi.org/10.60797/IRJ.2026.170.64> EDN: WKWMAQ

АНАЛИЗ РАЗВИТИЯ СИСТЕМЫ СТУДЕНЧЕСКИХ СОРЕВНОВАНИЙ ПО КОМПЬЮТЕРНОМУ СПОРТУ В РОССИИ

Научная статья

Богданов Д.О.¹, Морозов А.П.^{2,*}¹ORCID : 0009-0007-1639-3960;²ORCID : 0000-0003-0209-4859;^{1,2}Московская государственная академия физической культуры, Москва, Российская Федерация

* Корреспондирующий автор (morozov_anton_87[at]mail.ru)

Предложена: 20.07.2026; Принята: 05.08.2026; Опубликовано: 17.08.2026

Аннотация

В статье рассмотрены особенности развития системы студенческих соревнований по компьютерному спорту в России, проанализированы нормативные документы, федеральные и региональные проекты соревнований студенческих команд по киберспорту. В настоящее время отмечается повышенный интерес студенческой молодежи к киберспортивной деятельности и необходимость перехода от разрозненных инициатив к устойчивой системе подготовки вузовских команд. Цель исследования — проанализировать современное состояние студенческих соревнований по компьютерному спорту и определить направления их дальнейшего развития. Контент-анализ положений и открытых информационных ресурсов соревнований, сравнительный анализ показателей участия, структурно-функциональный анализ и обобщение практического опыта организации студенческих киберспортивных мероприятий, позволяет говорить о том, что в России сформированы базовые условия для развития студенческого компьютерного спорта, однако система сохраняет неоднородность: различается уровень вузовской инфраструктуры, кадрового сопровождения, статистического мониторинга, регулярности тренировочного процесса и связи между массовыми турнирами и спортивным резервом. Перспективным направлением развития студенческого компьютерного спорта может стать система, включающая внутривузовский отбор, региональные соревнования, всероссийские лиги.

Ключевые слова: компьютерный спорт, студенческие соревнования, спортивная подготовка, соревновательная система.

AN ANALYSIS OF THE DEVELOPMENT OF THE STUDENT E-SPORTS COMPETITION SYSTEM IN RUSSIA

Research article

Bogdanov D.O.¹, Morozov A.P.^{2,*}¹ORCID : 0009-0007-1639-3960;²ORCID : 0000-0003-0209-4859;^{1,2}Moscow State Academy of Physical Culture, Moscow, Russian Federation

* Corresponding author (morozov_anton_87[at]mail.ru)

Suggested: 20.07.2026; Accepted: 05.08.2026; Published: 17.08.2026

Abstract

The article examines the specifics of the development of the student e-sports competition system in Russia and analyses regulatory documents, as well as federal and regional projects for student e-sports team competitions. There is currently a marked increase in interest among students in esports activities, alongside a need to move from isolated initiatives towards a sustainable system for training university teams. The aim of the study is to review the current state of student e-sports competitions and to identify directions for their further development. A content analysis of competition regulations and publicly available information resources, a comparative analysis of participation indicators, a structural and functional analysis, and a synthesis of practical experience in organising student esports events suggest that the basic conditions for the development of student esports have been established in Russia; however, the system remains uneven: there are differences in the level of university infrastructure, staffing support, statistical monitoring, the regularity of the training process, and the links between mass tournaments and the sports talent pool. A promising direction for the development of student e-sports could be a system comprising intra-university selection, regional competitions and all-Russian leagues.

Keywords: e-sports, student competitions, sports training, competition system.

Введение

Компьютерный спорт за сравнительно короткий период прошёл путь от игровой инициативы отдельных сообществ до официально признанного направления спортивной деятельности. Для системы физической культуры и спорта это обстоятельство имеет принципиальное значение: речь идёт уже не только о цифровом досуге, а о соревновательной деятельности, требующей нормативной регламентации, системного тренировочного процесса, судейского сопровождения, формирования календаря соревнований, системы оценивания спортивных достижений. При этом необходимо помнить, что общие основания такой деятельности определяются Федеральным законом от 04.12.2007 № 329-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации» [1]. В свою очередь, издание

приказа Минспорта России от 16.03.2017 № 183 закрепило компьютерный спорт в перечне видов спорта, внимание к которым уделяется на всероссийском уровне, и кроме того обеспечило развитие основных спортивных дисциплин, среди которых «боевая арена», «соревновательные головоломки», «стратегия в реальном времени» и «технический симулятор» [2]. Позднее развитие нормативной базы было связано с утверждением федерального стандарта спортивной подготовки по виду спорта «компьютерный спорт» приказом Минспорта России от 14.07.2025 № 554 [3].

Повышенный интерес студенческой молодежи к новым направлениям спортивной отрасли представляет собой ключевой фактор, формирующий предпосылки для дальнейшего развития компьютерного спорта. С одной стороны, именно студенты являются одной из наиболее вовлечённых групп цифровой культуры. С другой стороны, образовательная организация способна превратить индивидуальный игровой интерес в организованную спортивную, образовательную и профориентационную деятельность. В рамках вуза компьютерный спорт может выполнять не только соревновательную функцию, но и функцию формирования командной культуры, развития медиакомпетенций, судейской практики, навыков спортивного менеджмента и аналитического сопровождения.

Социальный фон также подтверждает актуальность направления. По данным ВЦИОМ, четверть опрошенных россиян смотрели киберспортивные турниры, 69% высказались за развитие киберспорта в России, а 56% положительно отнеслись бы к увлечению ребёнка киберспортом [10]. При этом общественное восприятие остаётся неоднозначным: не все респонденты признают киберспорт спортом. Для студенческого сегмента эта двойственность особенно важна, поскольку во многом на ее основе происходит вовлечение администрации вузов, преподавателей, родителей и самих обучающихся в развитие компьютерного спорта в каждой отдельной образовательной организации.

В настоящее время на регулярной основе в стране проводятся крупные мероприятия — Всероссийская киберспортивная студенческая лига, Национальная студенческая лига киберспорта, региональные и внутривузовские соревнования. Однако наличие турниров само по себе ещё не означает существования завершённой системы. На практике развитие направления во многом зависит от активности конкретных вузов, студенческих спортивных клубов, инициативных групп, региональных федераций и партнёрских организаций.

Возникает противоречие между фактом существования компьютерного спорта как признанного вида спортивной деятельности и недостаточностью материально-технического, кадрового и методического обеспечения студенческих команд. В одних вузах создаются киберспортивные команды, существует система отбора, ведёт процесс подготовки, в других — деятельность ограничивается единичными турнирами, проводимыми с демонстрационными целями.

Проблема исследования заключается в том, что современный студенческий компьютерный спорт в России уже базируется на определенном нормативно-правовом поле, разработан ряд документов, однако нуждается в более чёткой модели развития, предполагающей через массовость прийти к целенаправленной системе спортивной подготовки.

Цель исследования — проанализировать современное состояние развития системы студенческих соревнований по компьютерному спорту.

Задачи исследования:

- рассмотреть нормативно-правовое и программно-методическое обеспечение компьютерного спорта;
- охарактеризовать действующую систему студенческих соревнований;
- проанализировать открытые показатели участия в отдельных студенческих лигах;
- обосновать перспективные направления развития студенческого компьютерного спорта.

Методы и принципы исследования

Исследование выполнено в логике аналитического обзора с элементами структурно-функционального анализа. Материалом послужили нормативные правовые акты, положения и регламенты соревнований, открытые сведения организаторов студенческих киберспортивных проектов, а также научные публикации, посвящённые развитию компьютерного спорта в образовательной и спортивной среде.

Применялись следующие методы: анализ нормативно-правовых документов; контент-анализ положений, регламентов и официальных сайтов соревнований; сравнительный анализ открытых количественных показателей; обобщение практического опыта организации студенческих турниров и подготовки вузовских команд; структурно-функциональный анализ, позволивший рассмотреть студенческий компьютерный спорт как систему взаимосвязанных компонентов.

В качестве информационной базы использованы документы Минспорта России, официальные материалы по нормативному обеспечению компьютерного спорта, открытые ресурсы организаторов студенческих соревнований и исследовательских центров, а также научные публикации по проблемам развития студенческого компьютерного спорта, спортивной подготовки, техники и психофизиологических особенностей киберспортсменов. Открытые статистические сведения рассматривались как ориентировочные, поскольку единая публичная база данных по всем студенческим командам, клубам, регионам и дисциплинам в настоящее время отсутствует.

Основные результаты

Нормативное оформление компьютерного спорта создаёт условия для его включения в общую систему физической культуры и спорта. В отличие от неформальных игровых соревнований, официальный спортивный статус предполагает наличие правил, требований к участникам, календарного планирования, судейства, медицинского и организационного сопровождения. Для студенческого сегмента это особенно важно, поскольку образовательная организация не может строить устойчивую деятельность только на энтузиазме отдельных обучающихся.

Базовая правовая рамка задаётся Федеральным законом № 329-ФЗ, определяющим правовые, организационные, экономические и социальные основы деятельности в области физической культуры и спорта [1]. Включение компьютерного спорта во Всероссийский реестр видов спорта приказом Минспорта России № 183 [2] позволило проводить соревнования в официальном спортивном статусе. Актуальный федеральный стандарт спортивной подготовки по виду спорта «компьютерный спорт» [3] усиливает значение методического обеспечения, поскольку

фиксирует необходимость системного подхода к подготовке спортсменов. Организация официальной соревновательной деятельности соотносится с Единым календарным планом спортивных и физкультурных мероприятий [4].

Однако нормативный уровень сам по себе не решает задач развития в конкретном вузе. Между федеральным документом и практикой студенческого клуба находится локальный уровень: положение о киберклубе, регламент отбора в сборную, расписание тренировок, требования к участникам, порядок представления команды на соревнованиях, правила использования оборудования и распределения ответственности между администрацией, тренером, капитаном и студенческим активом.

Поэтому нормативное обеспечение студенческого компьютерного спорта целесообразно рассматривать как многоуровневую систему, где федеральные документы задают рамку, а локальные акты образовательной организации превращают эту рамку в реально действующий механизм. В таблице 1 представлены основные документы нормативно-организационного обеспечения компьютерного спорта и их значение для студенческой среды.

Таблица 1 - Основные документы нормативно-организационного обеспечения компьютерного спорта и их значение для студенческой среды

DOI: <https://doi.org/10.60797/IRJ.2026.170.64.1>

Элемент	Содержание	Значение для студенческого спорта
Федеральный закон № 329-ФЗ	Общие правовые и организационные основы физической культуры и спорта	Позволяет рассматривать компьютерный спорт в контексте официальной спортивной деятельности
Всероссийский реестр видов спорта	Закрепление компьютерного спорта как вида спорта, развиваемого на общероссийском уровне	Создаёт основание для официальных соревнований и спортивной идентификации направления
Федеральный стандарт спортивной подготовки	Требования к построению подготовки, условиям и этапам спортивной подготовки	Задаёт ориентиры для методического сопровождения вузовских команд
Положения и регламенты соревнований	Порядок допуска, формат, права и обязанности участников, судейские процедуры	Обеспечивают управляемость участия команд в соревнованиях
Локальные акты образовательной организации	Положение о киберклубе, сборной команде, отборе, тренировках, использовании инфраструктуры	Переводят федеральную рамку в практику конкретного вуза

Примечание: таблица составлена на основе анализа нормативных документов и регламентов соревнований

Соревновательная система студенческого компьютерного спорта формируется на нескольких уровнях. Внутривузовские турниры обеспечивают массовое вовлечение и первичный отбор. Межвузовские и региональные соревнования создают регулярную соревновательную практику, а всероссийские лиги позволяют определить сильнейшие команды и повысить статус вузовского направления. Отдельные открытые проекты расширяют соревновательный опыт студентов и дают возможность включения в более широкий киберспортивный контекст. Особенности развития компьютерного спорта непосредственно в студенческой среде рассматриваются П. М. Романенковой и А. С. Судаковской [11].

Всероссийская киберспортивная студенческая лига в регламенте 2026 года обозначена как всероссийские соревнования по компьютерному спорту среди студенческих команд [5]. Цели, задачи и организационные основания проведения соревнований раскрыты в соответствующем положении о ВКСЛ [6]. Национальная студенческая лига киберспорта, согласно описанию Федерации компьютерного спорта России, также представляет собой всероссийское соревнование среди команд высших и средних профессиональных учебных организаций; в проекте представлены Dota 2 и Counter-Strike 2 [9]. Эти проекты показывают, что студенческий компьютерный спорт уже вышел за пределы отдельных вузовских инициатив.

В то же время системность соревнований зависит не только от финального всероссийского этапа. Наиболее сложным остаётся вопрос связки между внутренним вузовским календарём, региональным этапом и участием в федеральных лигах. Если внутри вуза нет постоянного турнира, открытого отбора и регулярной подготовки сборной, то участие во всероссийском соревновании становится эпизодическим и часто держится на индивидуальной инициативе игроков.

В таблице 2 представлены уровни системы студенческих соревнований по компьютерному спорту

Таблица 2 - Уровни системы студенческих соревнований по компьютерному спорту

DOI: <https://doi.org/10.60797/IRJ.2026.170.64.2>

Уровень	Типичные формы	Основная функция	Проблемная зона
Внутривузовский	Турниры факультетов, отборы в сборную, клубные лиги	Массовое вовлечение, первичный отбор, поиск капитанов и активистов	Нерегулярность календаря, зависимость от инициативной группы
Межвузовский / городской	Матчи между вузами, городские студенческие лиги	Регулярная практика и сравнение уровня команд	Неодинаковая представленность вузов и дисциплин
Региональный	Региональные этапы, чемпионаты субъектов РФ	Отбор сильнейших команд региона	Разный уровень инфраструктуры и организационной поддержки
Всероссийский	ВКСЛ, НСЛК, финальные этапы студенческих проектов	Определение сильнейших студенческих команд страны	Недостаточная связь с постоянной подготовкой команд в вузах
Открытый / индустриальный	Открытые студенческие турниры, партнёрские проекты, онлайн-лиги	Расширение опыта, профориентация, медийность	Не всегда встроен в официальную спортивную систему

Примечание: уровни выделены на основе анализа структуры студенческих соревнований и открытых регламентов

Для оценки развития студенческого компьютерного спорта необходима статистика: число участников, команд, образовательных организаций, регионов, дисциплин, этапов, призовых фондов, трансляций и повторных участия. Однако открытые сведения пока разрозненны. В одних источниках указывается число участников, в других — число вузов или команд, в третьих — только финальный этап. Это затрудняет строгий сравнительный анализ, но позволяет увидеть общую тенденцию: студенческие соревнования перестали быть единичными мероприятиями и стали повторяющимися проектами с федеральным охватом.

Архив VSCL содержит данные о ряде соревнований 2024–2025 годов:

1. Национальная студенческая лига киберспорта 2024 — 178 участников и призовой фонд 2 млн руб.
2. Всероссийская киберспортивная студенческая лига 2025 — 496 участников и призовой фонд 3 млн руб.
3. Национальная студенческая лига киберспорта 2025 — 992 участника и призовой фонд 800 тыс. руб. [7].

Архив Национальной студенческой лиги киберспорта указывает, что в третьем сезоне участвовали сборные 48 российских вузов и ссузов, а призовой фонд составил 2,64 млн руб. [8].

Эти данные показывают не только количественный рост, но и методическую проблему учёта. Для научного анализа и управленческих решений необходимо понимать, идёт ли речь о числе уникальных студентов, заявленных участников, команд, образовательных организаций или регистраций на платформе. Без унификации показателей трудно оценить реальную динамику массовости, географии и устойчивости участия.

В таблице 3 представлены показатели отдельных студенческих соревнований по компьютерному спорту по данным открытых источников.

Таблица 3 - Показатели отдельных студенческих соревнований по компьютерному спорту по данным открытых источников

DOI: <https://doi.org/10.60797/IRJ.2026.170.64.3>

Соревнование	Период	Открытый показатель участия	Призовой фонд, руб	Источник
Национальная студенческая лига киберспорта 2024	01.10–16.11.2024	178 участников	2 000 000	Архив VSCL [7]
Всероссийская киберспортивная студенческая лига 2025	19.04–19.05.2025	496 участников	3 000 000	Архив VSCL [7]
Национальная студенческая лига киберспорта 2025	05.04–31.07.2025	992 участника	800 000	Архив VSCL [7]
Национальная	финал 17.12.2025	48 вузов и ссузов	2 640 000	Архив НСЛК [8]

Соревнование	Период	Открытый показатель участия	Призовой фонд, руб	Источник
студенческая лига киберспорта, третий сезон				
Национальная студенческая лига киберспорта, IV сезон	05–07.05.2026	финальный этап среди сильнейших команд	1 000 000	Архив НСЛК [8]

Примечание: показатели приведены в формулировках открытых источников; их прямое сопоставление ограничено различием единиц учёта - участники, команды, образовательные организации, финалисты

В таблице 4 представлены перспективные направления развития системы студенческих соревнований по компьютерному спорту.

Таблица 4 - Перспективные направления развития системы студенческих соревнований по компьютерному спорту

DOI: <https://doi.org/10.60797/IRJ.2026.170.64.4>

Направление	Содержание развития	Ожидаемый эффект
Нормативное	Разработка и утверждение типового положения о студенческом киберклубе, формировании сборной команды, порядок отбора	Снижение организационной неопределённости в вузах
Соревновательное	связка «вуз — регион — всероссийский финал», единая календарная логика	Преемственность уровней и регулярность участия
Методическое	программы подготовки студенческих команд с учётом учебного календаря	Повышение качества тренировочного процесса
Кадровое	подготовка тренеров, судей, аналитиков, менеджеров и комментаторов	Расширение профессиональных ролей и устойчивость клубов
Инфраструктурное	киберспортивные аудитории, тренировочные зоны, стрим-площадки	Доступность тренировок и качество проведения турниров
Медико-биологическое	контроль утомления и восстановления, параметров нагрузки	Профилактика переутомления и повышение работоспособности
Научное	мониторинг показателей подготовленности, обоснование отбора, система оценивания спортивных достижений	Доказательная база для управленческих и методических решений
Медийное	трансляции, социальные сети, клубный бренд, работа с аудиторией	Укрепление статуса клуба и привлечение новых участников

Примечание: направления сформулированы по результатам анализа нормативных, соревновательных и методических материалов

Обсуждение

Перспективы развития студенческого компьютерного спорта должны быть связаны не только с увеличением числа турниров. Количественный рост важен, но без организационной и методической основы он может привести к перегрузке календаря и сохранению разрыва между массовыми мероприятиями и подготовкой команд. Более продуктивным является системный подход, при котором каждый уровень выполняет свою функцию. Институциональные аспекты развития общественных отношений в компьютерном спорте рассмотрены О. Н. Гураль, Е. И. Козинец и А. П. Щербаком [16].

На внутривузовском уровне приоритетом является массовое вовлечение и выявление игроков. На региональном — регулярная соревновательная практика и отбор сильнейших команд субъекта. На всероссийском — определение

лидеров, обмен опытом и повышение статуса направления. Клубная структура должна обеспечивать непрерывность между этими уровнями, а методическое сопровождение — переводить участие в соревнованиях в развитие спортивного мастерства. Вопросы анализа техники в компьютерном спорте представлены в работе Е. А. Косьминой [13].

В качестве перспективной может быть предложена следующая логика: открытые внутривузовские турниры — отбор в расширенный состав — тренировочный цикл сборной — участие в региональных и межвузовских соревнованиях — выход на всероссийские лиги — анализ результатов — обновление состава и корректировка программы подготовки. Такая схема позволяет связать массовость, результат и воспитательно-образовательный эффект. Методические подходы к физической подготовке в компьютерном спорте представлены Д. И. Гончаренко и Ф. Р. Зотовой [12].

Отдельное значение имеет подготовка кадров. Студенческий компьютерный спорт нуждается не только в игроках, но и в тренерах, судьях, аналитиках, организаторах, технических специалистах, комментаторах, SMM-специалистах и менеджерах проектов. Это делает киберклуб потенциальной площадкой не только спортивного, но и профессионального развития студентов. Психофизиологические характеристики киберспортсменов во время соревновательной активности обобщены В. Ф. Пятиным с соавторами [14]. Значимость физической подготовки и её влияние на игровую производительность рассмотрены В. С. Гринченко и В. Г. Гуляем [15].

Заключение

Включение в Всероссийский реестр видов спорта и утверждение федерального стандарта спортивной подготовки по виду спорта «компьютерный спорт» позволило приступить к совершенствованию системы студенческих соревнований на внутривузовском, межвузовском, региональном и всероссийском уровнях. При этом связь между этими уровнями пока недостаточно устойчива и во многом зависит от активности отдельных образовательных организаций. Открытые данные по студенческим соревнованиям свидетельствуют о наличии устойчивых федеральных проектов, но различие единиц учёта затрудняет объективное сравнение динамики участия и требует формирования единого статистического мониторинга. Перспективы развития связаны с разработкой типовых положений о студенческих киберклубах, формированием календарной логики «вуз — регион — всероссийский финал», подготовкой кадров, развитием инфраструктуры и внедрением медико-педагогического контроля.

Конфликт интересов

Не указан.

Рецензия

Все статьи проходят рецензирование. Но рецензент или автор статьи предпочли не публиковать рецензию к этой статье в открытом доступе. Рецензия может быть предоставлена компетентным органам по запросу.

Conflict of Interest

None declared.

Review

All articles are peer-reviewed. But the reviewer or the author of the article chose not to publish a review of this article in the public domain. The review can be provided to the competent authorities upon request.

Список литературы / References

1. Российская Федерация. Законы. О физической культуре и спорте в Российской Федерации: федер. закон: [от 04.12.2007 № 329-ФЗ] // КонсультантПлюс. — URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_73038/ (дата обращения: 02.07.2026).
2. О признании и включении во Всероссийский реестр видов спорта спортивных дисциплин, видов спорта и внесении изменений во Всероссийский реестр видов спорта: Приказ Министерства спорта Российской Федерации от 16.03.2017 № 183 // Гарант. — URL: <https://base.garant.ru/71654224/> (дата обращения: 02.07.2026).
3. Об утверждении федерального стандарта спортивной подготовки по виду спорта «компьютерный спорт»: Приказ Министерства спорта Российской Федерации от 14.07.2025 № 554 // Официальное опубликование правовых актов. — URL: <https://publication.pravo.gov.ru/document/0001202508220009> (дата обращения: 02.07.2026).
4. Единый календарный план межрегиональных, всероссийских и международных физкультурных мероприятий и спортивных мероприятий // Министерство спорта Российской Федерации. — URL: <https://www.minsport.gov.ru/activity/government-regulation/edinyj-kalendarjnyj-plan/> (дата обращения: 02.07.2026).
5. Регламент всероссийских соревнований по компьютерному спорту среди студенческих команд «Всероссийская киберспортивная студенческая лига». — 2026. — URL: <https://xn--80afcqo8ahi.xn--p1ai/rules/292/download/> (дата обращения: 02.07.2026).
6. Положение о Всероссийских соревнованиях по компьютерному спорту среди студенческих команд «Всероссийская киберспортивная студенческая лига». — 2026. — URL: <https://xn--80afcqo8ahi.xn--p1ai/rules/291/download/> (дата обращения: 02.07.2026).
7. События. Архив соревнований // VSCL. — URL: <https://www.vscl.ru/events/past> (дата обращения: 02.07.2026).
8. Архив результатов // Национальная студенческая лига киберспорта. — URL: <https://www.national-studleague.ru/results/> (дата обращения: 02.07.2026).
9. Соревнования // Федерация компьютерного спорта России. — URL: <https://resf.ru/competitions/> (дата обращения: 02.07.2026).
10. Спорт с приставкой «кибер»: аналитический обзор // ВЦИОМ. — 2025. — URL: <https://wciom.ru/analytical-reviews/analiticheskii-obzor/sport-s-pristavkoi-kiber> (дата обращения: 02.07.2026).



11. Романченкова П.М. Развитие компьютерного спорта в студенческой среде / П.М. Романченкова, А.С. Судаковская // Физическое воспитание и студенческий спорт. — 2023. — Т. 2. — Вып. 4. — С. 363–369. — DOI: 10.18500/2782-4594-2023-2-4-363-369.
12. Гончаренко Д.И. Методика физической подготовки в компьютерном спорте / Д.И. Гончаренко, Ф.Р. Зотова // Наука и спорт: современные тенденции. — 2024. — Т. 12. — № 3. — С. 75–84. — DOI: 10.36028/2308-8826-2024-12-3-75-84.
13. Космина Е.А. Анализ техники в компьютерном спорте / Е.А. Космина // Известия Тульского государственного университета. Физическая культура. Спорт. — 2021. — № 6. — С. 122–128. — DOI: 10.24412/2305-8404-2021-6-122-128.
14. Пятин В.Ф. Нейрофизиологические и психофизиологические характеристики киберспортсменов во время соревновательной активности (обзор) / В.Ф. Пятин, Ю. В. Мякишева, А.Ф. Павлов [и др.]. // Журнал медико-биологических исследований. — 2025. — Т. 13. — № 3. — С. 379–392. — DOI: 10.37482/2687-1491-Z255.
15. Гринченко В.С. Физическая подготовка в киберспорте: значимость и влияние на игровую производительность / В.С. Гринченко, В.Г. Гуляй // Ученые записки университета имени П.Ф. Лесгафта. — 2023. — № 8 (222). — С. 113–116.
16. Гураль О.Н. Развитие общественных отношений в компьютерном спорте / О.Н. Гураль, Е.И. Козинец, А.П. Щербак // Наука и спорт: современные тенденции. — 2020. — Т. 8. — № 3. — С. 112–118. — DOI: 10.36028/2308-8826-2020-8-3-112-118.

Список литературы на английском языке / References in English

1. Rossiiskaya Federatsiya. Zakoni. O fizicheskoi kulture i sporte v Rossiiskoi Federatsii: feder. zakon: [ot 04.12.2007 № 329-FZ] [Russian Federation. Legislation. On Physical Culture and Sport in the Russian Federation: Federal Law: [No. 329-FZ of 4 December 2007]] // ConsultantPlus. — URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_73038/ (accessed: 02.07.2026). [in Russian]
2. O priznanii i vkluchenii vo Vserossiiskii reestr vidov sporta sportivnikh distsiplin, vidov sporta i vnesenii izmenenii vo Vserossiiskii reestr vidov sporta [On the Recognition and Inclusion of Sporting Disciplines and Sports in the All-Russian Register of Sports, and on Amendments to the All-Russian Register of Sports]: Order of the Ministry of Sport of the Russian Federation No. 183 of 16 March 2017 // Garant. — URL: <https://base.garant.ru/71654224/> (accessed: 02.07.2026). [in Russian]
3. Ob utverzhdenii federalnogo standarta sportivnoi podgotovki po vidu sporta «kompyuternii sport» [On the Approval of the Federal Standard for Sports Training in the Sport of ‘e-sports’]: Order of the Ministry of Sport of the Russian Federation No. 554 of 14 July 2025 // Official Publication of Legal Acts. — URL: <https://publication.pravo.gov.ru/document/0001202508220009> (accessed: 02.07.2026). [in Russian]
4. Yedinii kalendarnii plan mezhdunarodnykh, vs Rossiiskikh i mezhdunarodnykh fizkulturnykh meropriyatiy i sportivnykh meropriyatiy [Unified Calendar of Inter-regional, All-Russian and International Physical Education and Sporting Events] // Ministry of Sport of the Russian Federation. — URL: <https://www.minsport.gov.ru/activity/government-regulation/edinyj-kalendarnyj-plan/> (accessed: 02.07.2026). [in Russian]
5. Reglament vs Rossiiskikh sorevnovaniy po kompyuternomu sportu sredi studencheskikh komand «Vserossiiskaya kibersportivnaya studencheskaya liga» [Rules and Regulations for the All-Russian e-sports competition for student teams, ‘All-Russian Student e-Sports League’]. — 2026. — URL: <https://xn--80afcqo8ahi.xn--p1ai/rules/292/download/> (accessed: 02.07.2026). [in Russian]
6. Polozhenie o Vserossiiskikh sorevnovaniyakh po kompyuternomu sportu sredi studencheskikh komand «Vserossiiskaya kibersportivnaya studencheskaya liga» [Regulations for the All-Russian e-sports competition for student teams, ‘All-Russian Student e-sports League’]. — 2026. — URL: <https://xn--80afcqo8ahi.xn--p1ai/rules/291/download/> (accessed: 02.07.2026). [in Russian]
7. Sobitiya. Arkhiv sorevnovaniy [Events. Competition archive] // VSCL. — URL: <https://www.vscl.ru/events/past> (accessed: 02.07.2026). [in Russian]
8. Arkhiv rezultatov [Results Archive] // Natsionalnaya studencheskaya liga kibersporta [National Student Esports League]. — URL: <https://www.national-studleague.ru/results/> (accessed: 02.07.2026). [in Russian]
9. Sorevnovaniya [Competitions] // Federatsiya kompyuternogo sporta Rossii [Russian e-Sports Federation]. — URL: <https://resf.ru/competitions/> (accessed: 02.07.2026). [in Russian]
10. Sport s prstavkoi «kiber»: analiticheskii obzor [Sports with the prefix ‘cyber’: an analytical review] // VCIOM. — 2025. — URL: <https://wciom.ru/analytical-reviews/analiticheskii-obzor/sport-s-prstavkoi-kiber> (accessed: 02.07.2026). [in Russian]
11. Romanchenkova P.M. Razvitie kompyuternogo sporta v studencheskoi srede [The Development of e-sports in the Student Community] / P.M. Romanchenkova, A.S. Sudakovskaya // Fizicheskoe vospitanie i studencheskii sport [Physical Education and Student Sport]. — 2023. — Vol. 2. — Iss. 4. — P. 363–369. — DOI: 10.18500/2782-4594-2023-2-4-363-369. [in Russian]
12. Goncharenko D.I. Metodika fizicheskoi podgotovki v kompyuternom sporte [Methods of Physical Training in e-Sports] / D.I. Goncharenko, F.R. Zotova // Nauka i sport: sovremennye tendentsii [Science and Sport: Current Trends]. — 2024. — Vol. 12. — № 3. — P. 75–84. — DOI: 10.36028/2308-8826-2024-12-3-75-84. [in Russian]
13. Kosmina Ye.A. Analiz tekhniki v kompyuternom sporte [Analysis of Technique in e-sports] / Ye.A. Kosmina // Izvestiya Tulsogo gosudarstvennogo universiteta. Fizicheskaya kultura. Sport [Proceedings of Tula State University. Physical Education. Sport]. — 2021. — № 6. — P. 122–128. — DOI: 10.24412/2305-8404-2021-6-122-128. [in Russian]



14. Pyatin V.F. Neurofiziologicheskie i psikhofiziologicheskie kharakteristiki kibersportsmenov vo vremya sorevnovatelnoi aktivnosti (obzor) [Neurophysiological and psychophysiological characteristics of esports athletes during competitive activity (a review)] / V.F. Pyatin, Yu. V. Myakisheva, A.F. Pavlov [et al.]. // Zhurnal mediko-biologicheskikh issledovaniy [Journal of Medical and Biological Research]. — 2025. — Vol. 13. — № 3. — P. 379–392. — DOI: 10.37482/2687-1491-Z255. [in Russian]
15. Grinchenko V.S. Fizicheskaya podgotovka v kibersporte: znachimost i vliyanie na igrovuyu proizvoditelnost [Physical Training in Esports: Its Significance and Impact on Gaming Performance] / V.S. Grinchenko, V.G. Gulyai // Uchenie zapiski universiteta imeni P.F. Lesgafta [Scientific Proceedings of the P.F. Lesgaft University]. — 2023. — № 8 (222). — P. 113–116. [in Russian]
16. Gural O.N. Razvitie obshchestvennikh otnoshenii v kompyuternom sporte [The Development of Social Relations in e-sports] / O.N. Gural, Ye.I. Kozinets, A.P. Shcherbak // Nauka i sport: sovremennye tendentsii [Science and Sport: Contemporary Tendencies]. — 2020. — Vol. 8. — № 3. — P. 112–118. — DOI: 10.36028/2308-8826-2020-8-3-112-118. [in Russian]