



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ
И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ



Международный фестиваль студенческого
киберспорта и науки о компьютерном спорте

АКТУАЛЬНОСТЬ



Владимир Владимирович Путин
Президент Российской Федерации

«Компьютерные игры должны помогать человеку развиваться, воспитывать в людях общечеловеческие ценности».



Дмитрий Николаевич Чернышенко
Заместитель Председателя Правительства Российской Федерации

«Порядка 15 миллионов россиян интересуются киберспортом, почти 60% жителей страны старше 16 лет тратят на игры больше трех часов в неделю».



Валерий Николаевич Фальков
Министр науки и высшего образования Российской Федерации

«Наша страна — первая в мире, которая признала киберспорт. Он воспитывает волю к победе, целеустремленность, усердие, усидчивость и внимательность, учит командообразованию и умению брать на себя ответственность. Этому же учат многие университетские преподаватели на лекциях и семинарах ».



БИТВА ЗА НАУКУ - 2023

Серия международных киберспортивных турниров и научно-практических конференций о цифровых видах спорта, включающая в себя дистанционные мероприятия с участием 500 тыс. чел. и очные мероприятия с участием 5 тыс. чел. межрегионального, всероссийского и международного характеров.

ОНЛАЙН

500.000

ЧЕЛОВЕК

ОФЛАЙН

5.000

ЧЕЛОВЕК

ЦЕЛИ

- **УКРЕПЛЕНИЕ МЕЖДУНАРОДНЫХ СВЯЗЕЙ** и расширение научного сотрудничества между студентами и молодыми учеными дружественных России стран
- **РАЗВИТИЕ НАУКИ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ВИДАХ СПОРТА** (функционально-цифровом спорте) на основании междисциплинарного подхода
- **ПОПУЛЯРИЗАЦИЯ ОТЕЧЕСТВЕННОЙ НАУКИ И ДОСТИЖЕНИЙ** российских ученых в сфере цифровых и инновационных технологий
- **ОРГАНИЗАЦИЯ АКТИВНОГО ДОСУГА** молодежи и популяризация ЗОЖ





ЗАДАЧИ

- **ВОЗЛЕЧЕНИЕ СТУДЕНЧЕСКОЙ МОЛОДЁЖИ В НАУЧНО-ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКУЮ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ** в перспективных и инновационных направлениях физической культуры и спорта, компьютерного спорта, спортивного программирования и фиджитал спорта (функционально-цифрового спорта)
- **ВЫЯВЛЕНИЕ СИЛЬНЕЙШИХ СПОРТСМЕНОВ** с помощью серии турниров по компьютерному спорту среди обучающихся, профессорско-преподавательского состава образовательных организаций высшего образования и других заинтересованных групп населения

ЗНАЧИМОСТЬ

Реализация проекта позволит вовлечь в обсуждение научно-популярных вопросов о науке, междисциплинарных исследованиях о человеке и цифровых технологиях более 500 тыс. человек, планируемые охваты составят 30 млн. уникальных просмотров.

Уникальность и научная значимость проекта заключается в том, что участники примут участие в серии исследований и опросов, определят уровень своего психофизиологического состояния, что позволит создать самую масштабную в мире базу данных (**BIG DATA**) данных показателей, открытую для российских исследователей, обучающихся и молодых ученых.

ОХВАТ

< 30.000.000

ПРОСМОТРОВ



СТРУКТУРА ФЕСТИВАЛЯ

НАУКА

- НАУЧНО-ПРАКТИЧЕСКИЕ ОНЛАЙН И ОФЛАЙН-КОНФЕРЕНЦИИ
- КРУГЛЫЕ СТОЛЫ В ВУЗАХ И СТУДЕНЧЕСКИХ КИБЕРСПОРТИВНЫХ КЛУБАХ

УЧАСТНИКИ

- специалисты и эксперты киберспортивной сферы в России, странах БРИКС и ШОС

- спортивные деятели, спортсмены и влиятельные люди спортивного сообщества

- представители различных государственных органов, включая Министерство науки и высшего образования РФ

- научные сотрудники высших учебных заведений, ученые, кандидаты и доктора наук, соискатели ученой степени

КИБЕРСПОРТ

- КВАЛИФИКАЦИОННЫЙ ЭТАП
- PLAY-OFF ЭТАП
- ОНЛАЙН-ФИНАЛ
- ОФЛАЙН ГРАНД-ФИНАЛ

УЧАСТНИКИ

- студенты высших учебных заведений из **8 федеральных округов Российской Федерации**

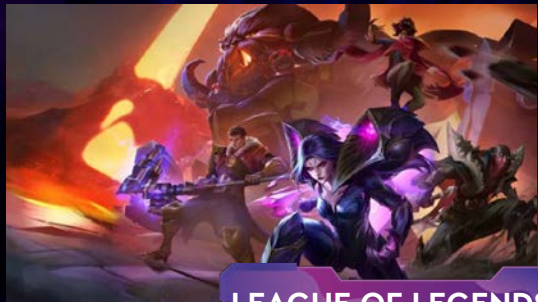
- иностранные студенческие команды из стран БРИКС и ШОС



КИБЕРСПОРТ. ДИСЦИПЛИНЫ



DOTA 2



LEAGUE OF LEGENDS



VALORANT



МИР ТАНКОВ



PUBG



STAND OFF 2



КАЛИБР



ТАНКИ BLITZ

КИБЕРСПОРТ. ФОРМАТ

В 8 ФЕДЕРАЛЬНЫХ ОКРУГАХ

1. КВАЛИФИКАЦИОННЫЙ ЭТАП

ДИСЦИПЛИНЫ ОНЛАЙН:

04 октября – 05 ноября 2023 года

- Dota 2, VALORANT, League Of Legends, StandOff 2, Танки Blitz, Калибр, PUBG
- Мир Танков (с иностранными командами)

Победители попадают сразу в Гранд-финал соревнований

2. PLAY-OFF ЭТАП*

ДИСЦИПЛИНЫ ОНЛАЙН:

11 – 12 ноября 2023 года

- Dota 2, VALORANT, League Of Legends, StandOff 2, Танки Blitz, Калибр, PUBG

Определяется победитель дисциплины PUBG

***НА ДАННОМ ЭТАПЕ НАЧИНАЮТ УЧАСТИЕ ИНОСТРАННЫЕ КОМАНДЫ**

3. ФИНАЛ

ДИСЦИПЛИНЫ ОНЛАЙН:

17 ноября 2023 года

- VALORANT, League Of Legends, StandOff 2, Танки Blitz, Калибр

Определяются победители дисциплин

4. ГРАНД-ФИНАЛ

ДИСЦИПЛИНЫ ОНЛАЙН:

18 ноября 2023 года

- Dota 2, Мир Танков

КИБЕРСПОРТ. ГРАНДФИНАЛ

Гранд-финал «Битва за науку – 2023» состоится 18 ноября 2023 года и станет частью грандиозного события – Международной выставки-форума «Россия», которая пройдет в 2023-2024 годах в Москве на территории ВДНХ.

Масштабное киберспортивное событие будет также включать в себя зоны интерактивных танцев и ретро-гейминга, зоны виртуальной реальности, дефиле косплей моделей, партнерские зоны и активности и многое другое.

Официальный сайт международной выставки-форума «Россия»: www.russia.ru

МЕЖДУНАРОДНАЯ ВЫСТАВКА-ФОРУМ

РОССИЯ



НАУКА. МЕРОПРИЯТИЯ

НАУЧНО-ПРАКТИЧЕСКИЕ КОНФЕРЕНЦИИ И КРУГЛЫЕ СТОЛЫ:

В РАМКАХ ПЕРВОГО РОССИЙСКО-КИТАЙСКОГО
ФОРУМА «ЗДОРОВЬЕ. ОБРАЗ. ЖИЗНЬ»

25 ИЮЛЯ 2023 ГОДА

г. Москва, дворец гимнастики Ирины Винер-Усмановой

10 – 13 СЕНТЯБРЯ 2023 ГОДА

В РАМКАХ ВОСТОЧНОГО ЭКОНОМИЧЕСКОГО
ФОРУМА (НА СТЕНДЕ МИНИСТЕРСТВА НАУКИ
И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РФ)

г. Владивосток

В РАМКАХ МЕЖДУНАРОДНОГО
МОЛОДЕЖНОГО ФОРУМА БРИКС+

21 СЕНТЯБРЯ 2023 ГОДА

г. Москва, РУДН

26 ОКТЯБРЯ 2023 ГОДА

НАУЧНО-ПРАКТИЧЕСКАЯ КОНФЕРЕНЦИЯ
«МАРКЕТИНГ И БИЗНЕС»

г. Москва, РАНХиГС

НАУЧНО-ПРАКТИЧЕСКАЯ КОНФЕРЕНЦИЯ «ПОДГОТОВКА
В КОМПЬЮТЕРНОМ СПОРТЕ И ПЕДАГОГИКА ИГР»

30 ОКТЯБРЯ 2023 ГОДА

г. Москва, НИУ ВШЭ

НАУКА. МЕРОПРИЯТИЯ

НАУЧНО-ПРАКТИЧЕСКИЕ СЕМИНАРЫ
С УЧАСТИЕМ СТУДЕНЧЕСКИХ КИБЕРСПОРТИВНЫХ
КЛУБОВ НА СЛЕДУЮЩИЕ ТЕМАТИКИ:

1. Спорт
2. Здоровье
3. Экономика
4. Политика
5. Дипломатия
6. Социальная инженерия
7. Психология
8. Педагогика
9. Воспитание
10. Инновации



УЧАСТНИКИ И ПАРТНЕРЫ

МЕЖДУНАРОДНАЯ ВЫСТАВКА-ФОРУМ

РОССИЯ



ПРЕЗИДЕНТСКАЯ
АКАДЕМИЯ



АНО
«СОДРУЖЕСТВО
СПОРТИВНОЙ
ДИПЛОМАТИИ»

Советский
СПОРТ

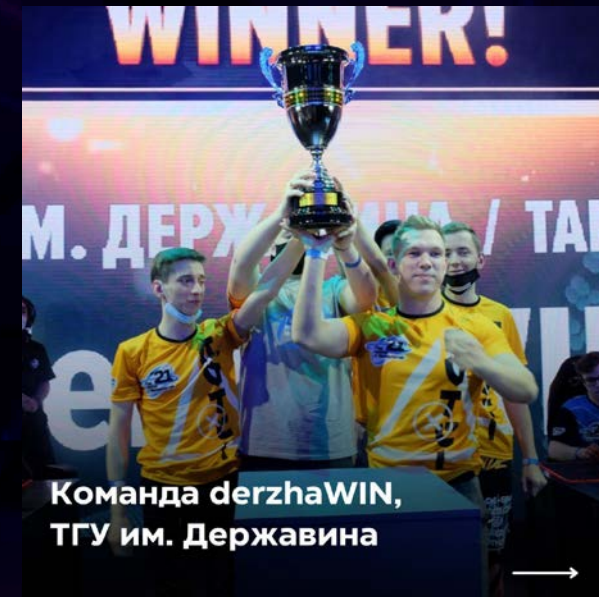
ОТЗЫВЫ 2021



**Команда «Таежный чай»,
МАИ**

«Такого эспириенса не было давно! Было круто, спасибо организаторам за такую атмосферу, и соперникам за крутейшие моменты в играх!»

*ИВАН ЛАВРЕНТЬЕВ, Капитан команды
«Таежный чай», победитель в дисциплине
League of Legends, МАИ*



**Команда derzhaWIN,
ТГУ им. Державина**

«Это было незабываемо. Долгие тренировки, часы игр и долгожданная встреча с соперниками «лицом к лицу» за победу в крутом киберспортивном турнире «Битва за науку». Спасибо организаторам!»

*ПАВЕЛ ГОРБУНОВ, Капитан команды
derzhaWIN, победитель в дисциплине Dota2,
ТГУ им. Державина*