Регламент турнира Dota 2

Testing tournament Dota 2 · старт 06-22 ноября 2026

Коротко о турнире	
Игра и формат	Dota 2, 5x5, онлайн, турнирное лобби в клиенте Dota 2, режим Captains Mode
Даты (МСК)	Регистрация 23.10 – 05.11.2026 до 23:59 · старт турнира 06-22.11.2026 · Жеребьёвка 06.11.2026 (п.4.1)
Команды	До 16 команд. Число групп зависит от количества заявок (п.4.3)
Группы	Каждый с каждым, bo2. Последнее место в группе выбывает
Плей-офф	Верхняя сетка — bo3, нижняя сетка — bo1, финал нижней сетки — bo3, гранд-финал — bo3 или bo5
Время матчей	Капитаны договариваются сами и сообщают администратору. Не договорились за 48 дня — время назначает администратор
Сервер	По умолчанию Стокгольм, Западная Европа. Другой сервер — только по обоюдному согласию
Переносы	Только с разрешения администратора, не более 2 раз за турнир
Оформление	Официальная команда в Dota 2 с тегом и логотипом, как на сайте DeafESG (Приложение А)
Рейтинг	Учитывается. Турнир тестовый: при сбоях очки могут быть аннулированы
Связь	Текст или видео на жестовом языке: Telegram (сообщения и «кружки»), чат капитанов, видеозвонок по камере

1. Статус турнира и рейтинг

1.1. Турнир бесплатный, рейтинговый и проводится в **тестовом режиме**. Очки начисляются по правилам рейтинга DeafESG после того, как администратор подтвердил результат матча.

1.2. Если в ходе турнира обнаружены сбои, существенные ошибки проведения или массовые нарушения, организатор вправе аннулировать результаты и очки и провести турнир заново. Решение публикуется на официальных ресурсах.

1.3. Подача заявки означает, что команда и каждый её игрок ознакомились с регламентом и согласны с ним.

2. Организаторы и связь

2.1. Споры, протесты и санкции решает главный администратор (судья) турнира. Помощники могут выполнять технические действия: проверять лобби, вносить результаты.

2.2. Связь с организаторами идёт текстом или видео на жестовом языке: Telegram (сообщения и видеосообщения «кружки»), чат капитанов, видеозвонок по камере. Голосовые сообщения и аудиозвонки не используются. Ответ может прийти не сразу, поэтому вопросы лучше задавать заранее.

2.3. Решения администратора окончательны и обязательны к исполнению. По спорному решению администратор кратко объясняет его текстом или видео на жестовом языке.

2.4. Изменение регламента

2.4.1. До начала турнира. Все капитаны обязаны внимательно прочитать регламент. Вопросы, замечания и предложения нужно заранее сообщить администратору, обсудить и принять решение.

2.4.2. Если капитан молчит. Если капитан ознакомился с регламентом и не сообщил о замечаниях до начала турнира, считается, что он согласен с правилами и обязуется их соблюдать.

2.4.3. Во время турнира. Предложения изменить уже утверждённые правила рассматриваются только после окончания турнира. Личное недовольство не является причиной для изменения регламента.

2.4.4. Спорные ситуации. Администратор не обязан заново обсуждать принятые правила во время турнира. Реальные нарушения и спорные моменты в матчах он рассматривает по действующему регламенту.

2.4.5. После турнира. Администратор и капитаны обсуждают замечания, ошибки и предложения, чтобы улучшить правила следующего турнира.

> **Главное правило:** все вопросы и предложения по регламенту обсуждаются до начала турнира. Если капитан прочитал правила и промолчал, во время турнира он обязан их соблюдать.

2.5. Ситуации, не описанные в регламенте, решаются исходя из принципов честной игры и здравого смысла.

2.6. Важные объявления (расписание, сроки, решения по турниру) публикуются текстом и по возможности дублируются видео на жестовом языке на официальных ресурсах.

3. Участники, составы и оформление команды

3.1. В турнире участвуют игроки с нарушением слуха, прошедшие верификацию на сайте DeafESG. **Ограничений по рангу и MMR нет.**

3.2. Один игрок — один аккаунт. Игра с чужой учётной записи, передача аккаунта, а также подстрекательство или просьба к третьему лицу сыграть за другого игрока ведут к дисквалификации (п.11.4). Администратор вправе потребовать повторную проверку игрока.

3.3. Состав команды: 5 игроков (4 игрока + капитан) и до 2 запасных. Все игроки и запасные должны быть в команде на сайте DeafESG и в официальной команде в Dota 2.

3.4. В турнирном лобби могут находиться только игроки команд и стримеры DeafESG. Менеджеры и «личные» стримеры команд в лобби не допускаются. Зрители — только с разрешения администратора.

3.5. Замены в составе

3.5.1. До старта турнира. Команда может один раз добавить в состав одного игрока и один раз сменить Steam_ID. Новый игрок вносится в состав не позднее чем за 4 часа до матча, заменённый — убирается из состава. Капитан обязан сообщить об этом администратору.

3.5.2. После старта турнира. Изменения состава возможны только с согласия администратора. Заменённый игрок не может вернуться в состав на этом турнире.

3.5.3. Во время матча замены запрещены.

3.5.4. Переход игрока из команды, выбывшей из турнира, в другую команду запрещён.

3.6. Обязанности капитана

3.6.1. Ответственность за команду. Капитан отвечает за состав, название, тег, логотип команды и аккаунты всех игроков.

3.6.2. Официальная команда в Dota 2. Капитан создаёт команду в Dota 2 с тем же названием, тегом и логотипом, что на сайте DeafESG, и приглашает в неё всех игроков, включая запасных. Пошаговая инструкция — в Приложении А.

3.6.3. Договорённость о времени. Капитан заранее договаривается с соперником о точном времени матча и сообщает администратору.

3.6.4. Проверка готовности. Капитан заранее проверяет, что у всех 5 игроков исправны ПК, монитор, мышь, клавиатура, интернет стабилен, Dota 2 обновлена и запускается без проблем.

3.6.5. Компьютерный клуб. Если у игрока нет своего ПК, он заранее бронирует место в компьютерном клубе на дату и время матча, а капитан отправляет администратору скриншот бронирования. Отсутствие ПК или места в клубе не считается уважительной причиной для пропуска матча.

3.6.6. Без молчания. Капитан обязан отвечать на сообщения соперников и администратора. Запрещено игнорировать сообщения и пропадать без предупреждения.

3.6.7. Проблемы и замены. О технических проблемах, заменах и других изменениях капитан сразу сообщает администратору.

> **Главное правило:** капитан заранее проверяет и подтверждает готовность всех 5 игроков. Все должны приходить вовремя, отвечать на сообщения и не задерживать другие команды. Уважайте время друг друга!

3.7. Оформление игроков (тег команды)

3.7.1. Каждый игрок обязан привести свой профиль к официальному турнирному виду: в профиле выбрана команда, в поле «Спонсор» указано **DeafESG**. Тогда ник в игре отображается так: **ТЕГ.Ник.DeafESG** (например, OPG.Ajar.DeafESG).

3.7.2. Игрок, у которого ник отображается неправильно (без тега команды), получает **предупреждение**. Инструкция — в Приложении А, шаги 6–7.



Зелёные галочки — правильное отображение тега, красный крестик — неправильное (предупреждение)

3.8. Никнеймы, названия и теги команд не должны содержать оскорблений, расистских или нецензурных слов.

4. Формат и расписание

4.1. Турнир проходит онлайн: **групповой этап + плей-офф**. Регистрация открыта с 23.10.2026 до 05.11.2026 23:59 (МСК). Старт турнира — 06.11.2026. Окончание турнира – 22.11.2026. Жеребьёвка состоится 06.11.2026 при условии, что зарегистрировано **не менее 6 команд**. Жеребьёвка и расписание публикуются после закрытия регистрации.

4.2. **Призовой фонд отсутствует: ТУРНИР ТЕСТОВЫЙ.**

4.3. Количество групп зависит от числа зарегистрированных команд:

- **до 5 команд** — одна группа, все команды выходят в плей-офф;
- **6–8 команд** — 2 группы (A, B);
- **9–12 команд** — 3 группы (A, B, C);
- **13–16 команд** — 4 группы по 4 команды (A, B, C, D).

4.4. **Групповой этап — bo2**, каждая команда играет с каждой в своей группе. Очки: победа 2:0 — 3 очка, ничья 1:1 — 1 очко, поражение 0:2 — 0 очков. При равенстве очков у двух команд решает личная встреча, у трёх и более — количество выигранных карт, затем решение администратора (доп. матч bo1 или жребий).

4.5. Команды, занявшие **последнее место в группе, выбывают** из турнира (кроме случая с одной группой, п.4.3). Остальные команды занимают места в сетке плей-офф по итогам групп.

4.6. Плей-офф

4.5.1. **Верхняя сетка —** bo3.

4.5.2. **Нижняя сетка —** bo1.

4.5.3. **Финал нижней сетки —** bo3.

4.5.4. **Гранд-финал —** bo3 или bo5 по договорённости финалистов, формат подтверждает администратор.

4.7. Если матчи не успевают пройти в срок, сроки продлеваются, и об этом объявляется письменно.

5. Организация матчей

5.1. Время матча

5.1.1. Договориться заранее. Капитаны договариваются о точном времени матча и сообщают его администратору. Обе команды подтверждают время.

5.1.2. Срок — 48 часов. Если команды ещё не договорились о встрече, они обязаны сделать это в течение 48 часов. Если не договорились – администратор назначает время.

5.1.3. Без изменений. После договорённости менять время нельзя без разрешения администратора.

5.1.4. Время указывается по московскому времени (МСК).

5.2. Опоздание и неявка

5.2.1. Допускается опоздание **не более 15 минут**. Если соперник согласен ждать дольше, ожидание можно продлить по его согласию, сообщив администратору.

5.2.2. Если команда не явилась, отсутствует хотя бы один игрок или команда не может начать матч в течение 15 минут от согласованного времени — команде засчитывается **техническое поражение (ТП)**, сопернику — техническая победа.

5.2.3. Причины «забыл», «проспал», «не успел», «неудобное время», «нет замены» не принимаются.

5.3. Перенос матча

5.3.1. Только с разрешения. Сначала капитан договаривается с капитаном соперника, затем сообщает администратору. Перенос действует только после разрешения администратора.

5.3.2. Лимит. Каждая команда может переносить матчи **не более 2 раз за турнир**. Следующая просьба о переносе — автоматическое ТП.

5.3.3. Новое время. После разрешения капитаны сразу согласуют новое точное время и подтверждают его администратору.

> **Главное правило:** договорились — играем вовремя. Перенос — только с разрешения администратора и не больше 2 раз за турнир.

5.4. Начинать матч можно только в полном составе, 5x5.

6. Лобби и настройки игры

6.1. Лобби создаёт капитан. Название лобби: **«Команда 1 vs Команда 2»**. Матч без турнирного тега **DEAF ESPORTS GAMING** в настройках лобби не засчитывается.

6.2. Настройки лобби (см. скриншот в Приложении Б):

- Режим игры — **Captains Mode**;
- Сервер — **Стокгольм**, **Западная Европа**;
- Версия игры — последняя (Latest);
- Турнир — **DEAF ESPORTS GAMING** (обязательно);
- Наблюдение — разрешено, задержка трансляции **5 минут**;

- Читы — выключены.

6.3. Доступ к турниру DEAF ESPORTS GAMING в лобби выдаёт CEO DeafESG Ален Аметов. Если у капитана нет доступа, нужно заранее написать администратору.

6.4. Сервер. По умолчанию матчи играются на сервере Стокгольм. Если обеим командам удобнее другой сервер, они могут договориться о нём только по обоюдному согласию и сообщить администратору.

6.5. Выбор стороны (Radiant / Dire) и очерёдности пиков решается по жребию.

6.6. Победителем игры считается команда, которая уничтожила трон соперника или вынудила его сдаться.

6.7. Результат вносится капитаном победившей команды со скриншотом итогового экрана и подтверждается администратором.

7. Паузы, дисконнект и рестарт

7.1. Паузы

7.1.1. Паузы разрешены. Снимать паузу можно **только с согласия команды соперника**.

7.1.2. Общая продолжительность пауз — **не более 10 минут за игру**. Каждая команда имеет право на один тайм-аут до 5 минут.

7.1.3. О причине паузы нужно сразу написать в чат. Если время паузы закончилось, вежливо сообщите сопернику и продолжайте игру.

7.1.4. Тактические паузы и намеренное затягивание игры запрещены. За нарушение — предупреждение.

7.2. Дисконнект игрока

7.2.1. Если игрок отключился, капитан сразу ставит паузу и сообщает сопернику и администратору.

7.2.2. Намеренный разрыв соединения запрещён. Намеренным считается выход без серьёзной и чётко названной причины. Наказание — п.11.6.

7.2.3. Если игрок не может вернуться, команда продолжает игру вчетвером или запрашивает рестарт (п.7.3). Личные причины («нет времени», обиделся, конфликт) не являются уважительными.

7.3. Рестарт игры

7.3.1. Рестарт возможен в случаях: сервер упал; игрок вышел и не может вернуться; ошибка в настройках лобби (неверный сервер, пинг 300 и т.п.).

7.3.2. Рестарт возможен **только до 7:00 игрового времени**. После 7:00 команда, которая требует рестарт из-за своих проблем, получает техническое поражение в этой игре.

7.3.3. После рестарта игра создаётся с теми же настройками: те же герои, стартовые предметы и линии. Менять линии можно после того, как герои и крипы встретятся на линиях.

> **Главное правило:** оборудование и интернет проверяются заранее. Нельзя специально затягивать игру и задерживать другие команды.

8. Игровые правила

8.1. Разрешено:

- Creepskip (останавливать крипов способностями);
- Backdoor — на все строения;
- Играть героем отключившегося игрока; его предметы остаются у героя (в рюкзаке) или продаются командой, но передавать их другим игрокам нельзя.

8.2. Запрещено:

- Передавать Divine Rapier (в том числе трофейную) через суицид или смерть от Рошана и крипов. Ограничений на количество предметов нет;
- Писать «gg» в незаконченной игре (п.9.2).

9. Запрещено

9.1. Использовать читы(скрипты), баги игры и сторонние программы, влияющие на игровой процесс.

9.2. Писать «gg» в незаконченной игре. Если «gg» написано по ошибке или из-за технической накладки — команде выносится предупреждение. Если вы считаете, что «gg» написано намеренно, сделайте скриншот и отправьте администратору в чат капитанов. Повторное нарушение — техническое поражение.

9.3. Смотреть на экран соперника во время матча и получать информацию от людей не из команды. Наказание при доказанном факте — бан на 3 турнира.

9.4. Оскорблять соперников, товарищей по команде, участников и организаторов; флудить в игровом чате. Сделайте скриншот и отправьте в чат капитанов — решение принимает администратор.

9.5. Поведение в чате капитанов: запрет спама, оскорблений и обсуждения решения администратора после вынесения вердикта. (п.10)

9.6. Вести себя неспортивно: некорректное поведение, саботаж матчей и т.п. Что считается неспортивным, определяет администратор (судья).

9.7. Начинать матч неполным составом.

9.8. Если вы не уверены, разрешена ли программа или действие, спросите администратора до матча.

> **Внимание:** при нарушении п.9.1–9.6 команда, может быть, не допущена к матчу, и ей засчитывается техническое поражение. Договорные матчи, намеренный проигрыш и любой сговор запрещены (п.11.3).

10. Протесты

10.1. Протест можно подать **любая команда** в течение **15 минут** после внесения результата. После этого или после подтверждения результата обеими командами результат считается окончательным, протесты не принимаются.

10.2. Протест подаётся администратору (судье) в Telegram или ВКонтакте и обязательно дублируется в чате капитанов. Можно подать текстом или видео на жестовом языке («кружок» в Telegram).

10.3. В протесте нужно чётко указать, какое правило нарушено и кем, и приложить доказательства (скриншоты, видео, номер матча). Без доказательств протест не рассматривается.

10.4. Администратор отвечает на протест в течение **3 часов** после окончания матча. Решение по протесту окончательное и не обсуждается; попытки спорить с решением наказываются вплоть до дисквалификации.

10.5. Если нарушитель снят с турнира, сетка не переигрывается. Если у него ещё есть матчи, его место занимает команда, которую он обыграл.

11. Санкции

11.1. Нарушение регламента или требований администратора влечёт санкции: предупреждение, техническое поражение, дисквалификация.

11.2. **Уход с турнира без уважительной причины** — дисквалификация на 2 следующих турнира.

11.3. **Намеренное поражение, договорной матч** — в первый раз предупреждение; повторно — дисквалификация с текущего и 2 следующих турниров.

11.4. **Игра на чужом аккаунте** — дисквалификация обоих игроков с текущего и 2 следующих турниров.

11.5. **Читы и сторонние программы** — в первый раз дисквалификация с текущего и 3 следующих турниров; повторно — пожизненная дисквалификация.

11.6. **Намеренный выход из игры** — бан на 3 турнира.

11.7. **Оскорбления и неуважение** к организаторам и игрокам — 2 предупреждения, затем дисквалификация с текущего и следующего турнира. Каждый конфликт рассматривается индивидуально, с выслушиванием обеих сторон.

11.8. **Неявка на матч** — техническое поражение.

Сводная таблица наказаний

Нарушение	Первый раз	Повторно
Неправильный тег / «gg» по ошибке	Предупреждение	Повтор «gg» — ТП
Неявка, опоздание более 15 минут	ТП	ТП
Третий перенос матча	ТП	—
Оскорбления, неуважение	Предупреждение (×2)	Дисквалификация, текущий + 1 турнир
Намеренное поражение, договорняк	Предупреждение	Дисквалификация, текущий + 2 турнира
Подсказки, взгляд на экран соперника	Бан на 3 турнира	—
Намеренный выход из игры	Бан на 3 турнира	—

Нарушение	Первый раз	Повторно
Игра на чужом аккаунте	Дисквалификация, текущий + 2 турнира	—
Уход с турнира	Дисквалификация на 2 турнира	—
Читы, сторонние программы	Дисквалификация, текущий + 3 турнира	Пожизненно

12. Трансляции

12.1. Матчи могут транслироваться на каналах DeafESG. Трансляция всех матчей не гарантируется. Отсутствие трансляции не повод для переноса, протеста или отмены результата.

12.2. Желающие безвозмездно помочь с трансляциями (турнир проводит общественная организация) могут написать администратору.

13. Контакты и официальные источники

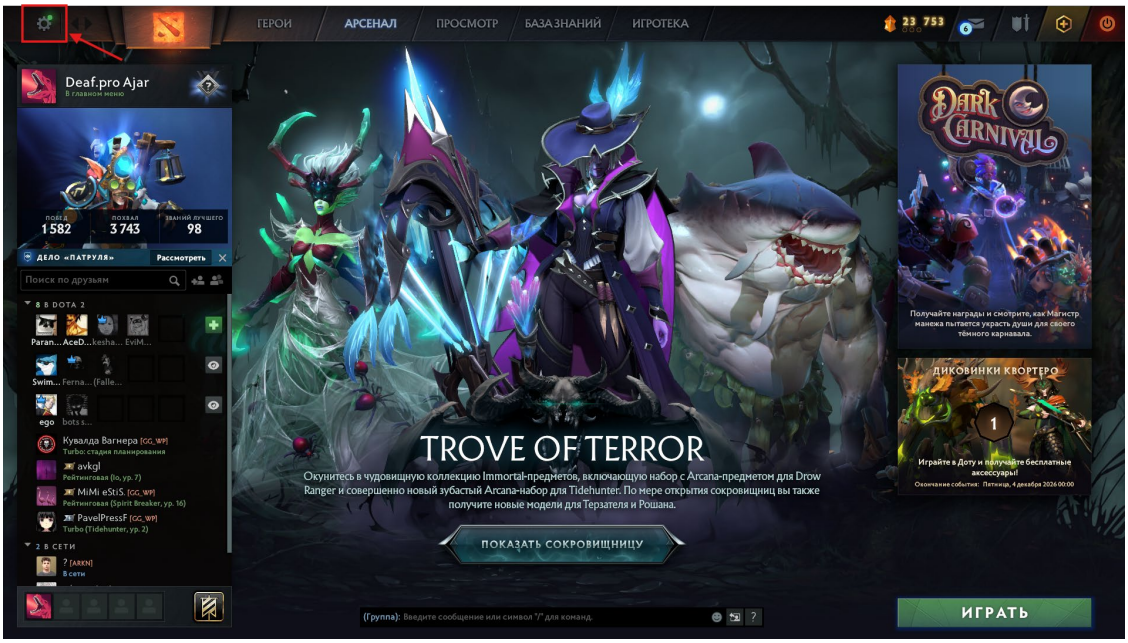
Главный администратор: Белый М.А. — Telegram @DeafProAjar, ВКонтакте vk.ru/maxkiller2008.

Официальные источники: страница турнира на v2.deafesg.com и группа DeafESG во «ВКонтакте» (vk.com/deafesg). Информация из других источников, противоречащая официальной, считается недостоверной.

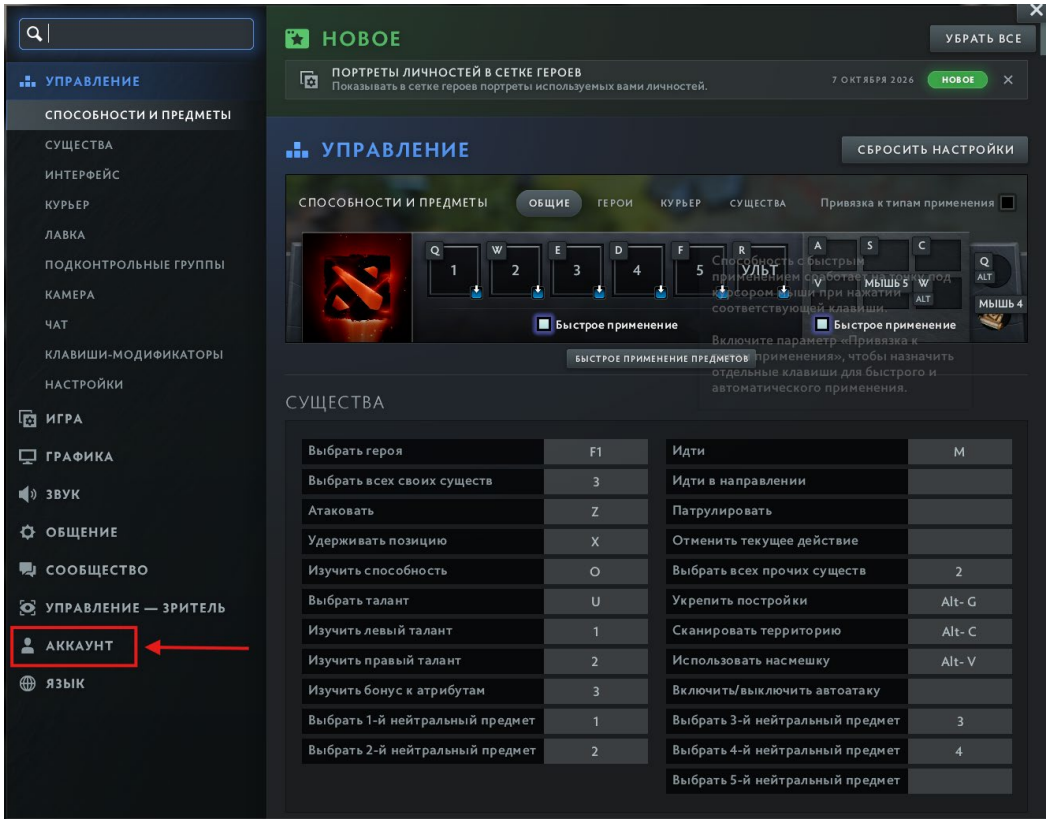
Приложение А. Как создать команду в Dota 2 и настроить тег

Шаги 1–5 выполняет **только капитан**. Шаги 6–7 выполняет **каждый игрок**, включая капитана и запасных. Название, тег и логотип должны совпадать с командой на сайте DeafESG.

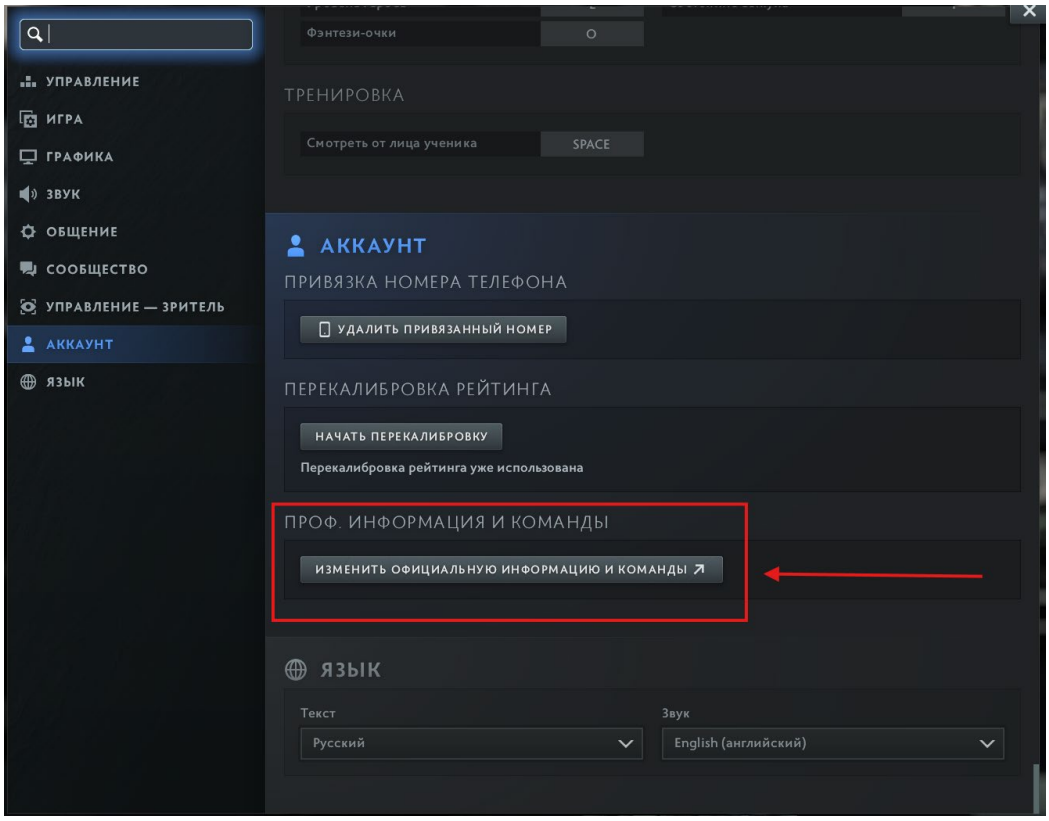
Шаг 1. В главном меню Dota 2 откройте **настройки** (шестерёнка в левом верхнем углу).



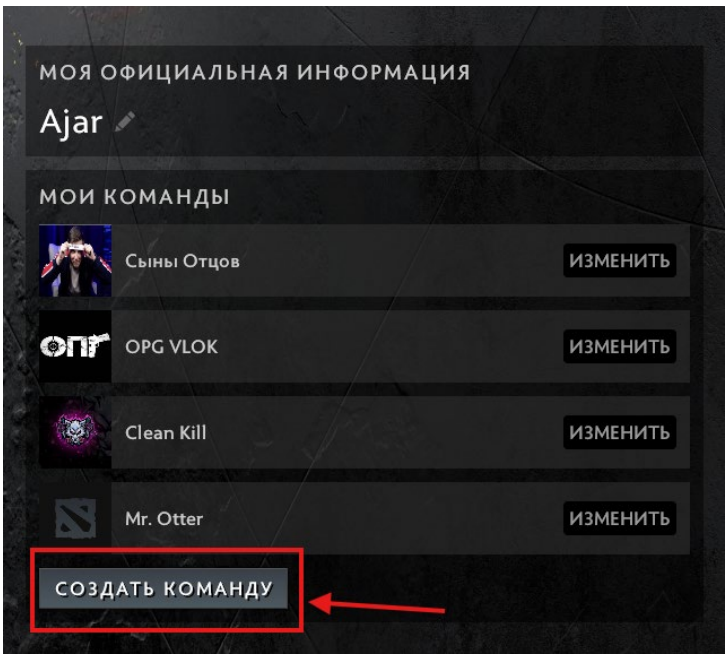
Шаг 2. В меню настроек слева выберите раздел **«Аккаунт»**.

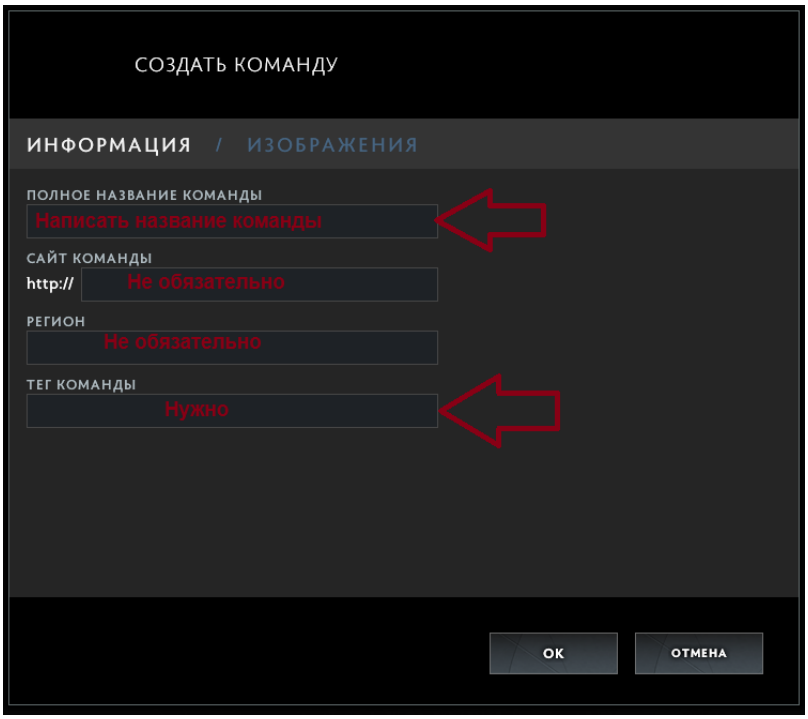


Шаг 3. В блоке **«Проф. информация и команды»** нажмите **«Изменить официальную информацию и команды»**.

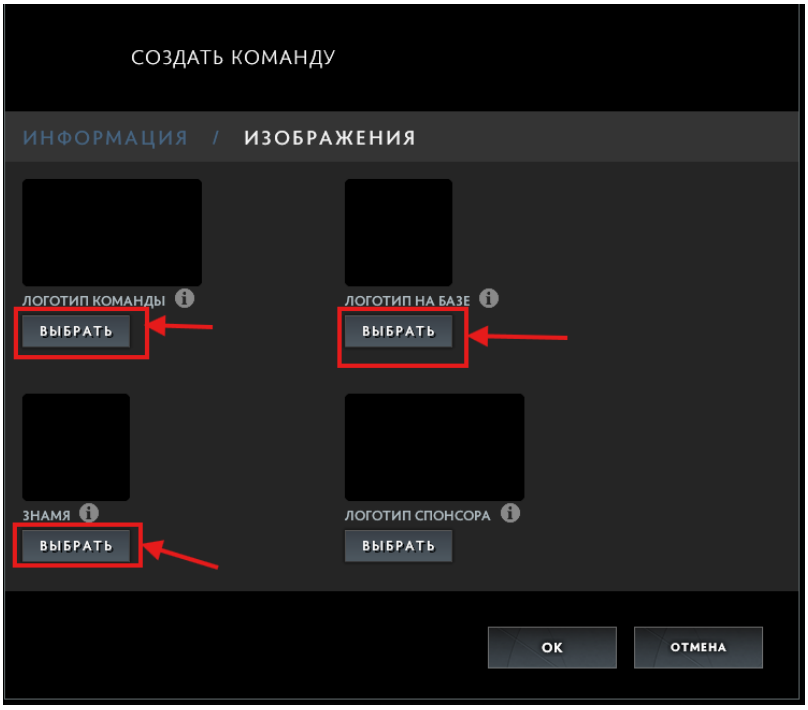


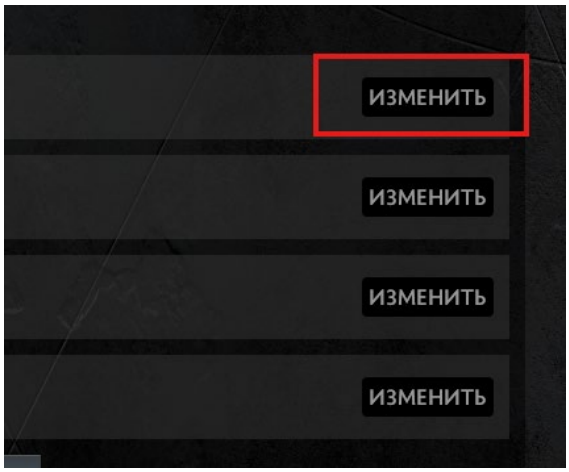
Шаг 4. Нажмите **«Создать команду»**. Заполните **полное название команды** и **тег команды** (обязательно). Сайт и регион — не обязательно.

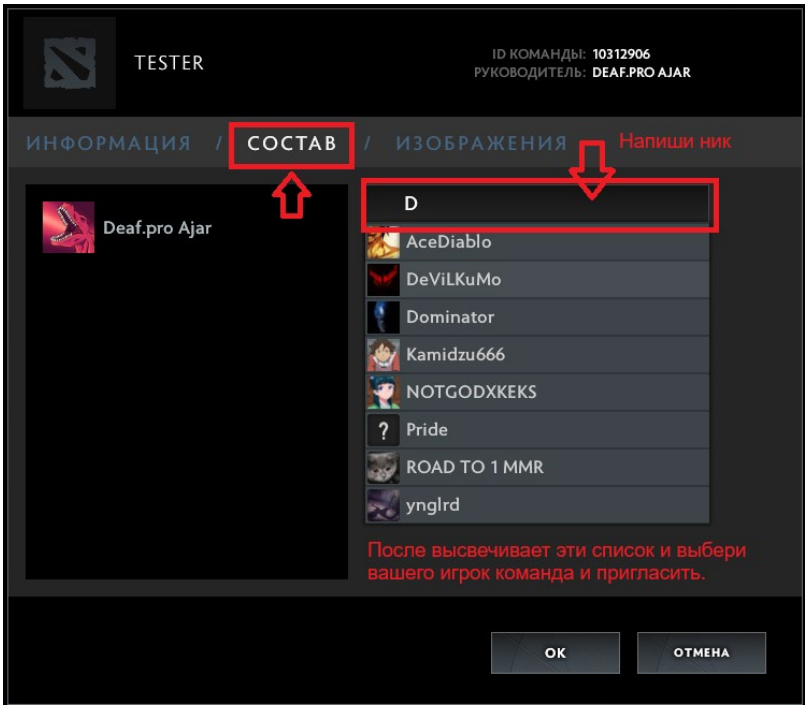




Шаг 5. Во вкладке **«Изображения»** загрузите **логотип команды — обязательно**, а также логотип на базе и знамя. Затем нажмите «Изменить» у созданной команды, откройте вкладку **«Состав»**, начните вводить ник игрока и пригласите всех игроков команды, включая запасных. Приглашать удобнее, когда все игроки в сети в Dota 2.



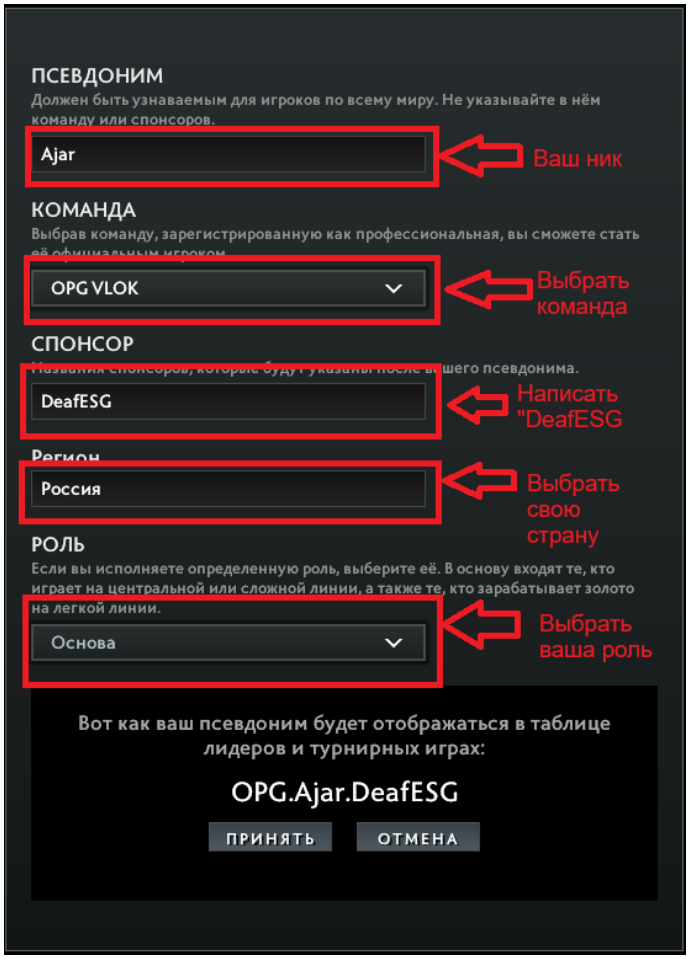




Шаг 6. Каждый игрок: в «Моей официальной информации» нажмите **карандаш** рядом со своим ником.



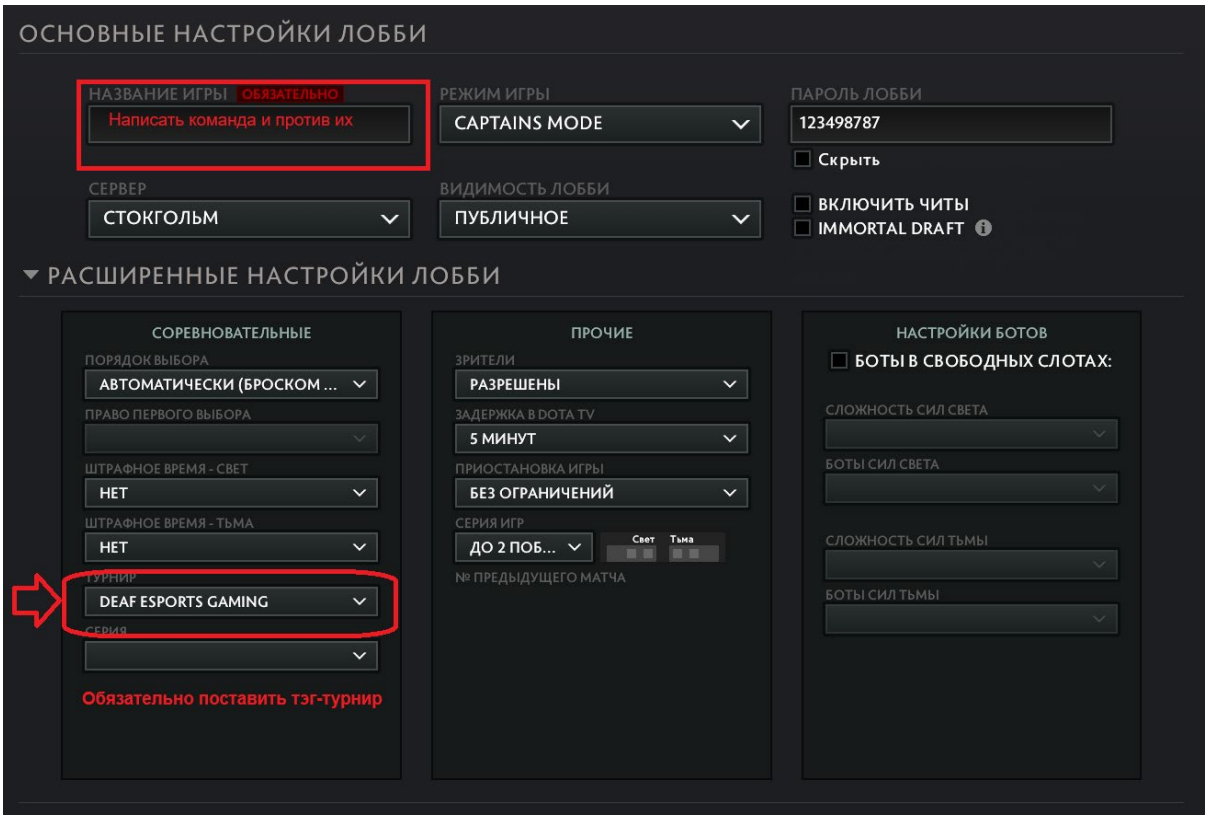
Шаг 7. Заполните: **Псевдоним** — ваш ник; **Команда** — выберите свою команду; **Спонсор** — напишите **DeafESG**; **Регион** — ваша страна; **Роль** — ваша роль. Внизу будет видно, как ник отображается в турнирах (пример: OPG.Ajar.DeafESG). Нажмите «Принять».



> **Готово:** после этих шагов у команды официальный турнирный вид, и она допускается к играм.

Приложение Б. Настройки турнирного лобби

Настройки лобби должны выглядеть строго так, как на скриншоте. Обратите внимание на поле **«Турнир»** (слева внизу) — в нём обязательно выбрано **DEAF ESPORTS GAMING**. Без этого матч не засчитывается.


ОСНОВНЫЕ НАСТРОЙКИ ЛОББИ
НАЗВАНИЕ ИГРЫ
ОБЯЗАТЕЛЬНО
Написать команда и против их
РЕЖИМ ИГРЫ
CAPTAINS MODE
ПАРОЛЬ ЛОББИ
123498787
Скрыть
СЕРВЕР
СТОКГОЛЬМ
ВИДИМОСТЬ ЛОББИ
ПУБЛИЧНОЕ
ВКЛЮЧИТЬ ЧИТЫ
IMMORTAL DRAFT
РАСШИРЕННЫЕ НАСТРОЙКИ ЛОББИ
СОРЕВНОВАТЕЛЬНЫЕ
ПОРЯДОК ВЫБОРА
АВТОМАТИЧЕСКИ (БРОСКОМ ...
ПРАВО ПЕРВОГО ВЫБОРА
ШТРАФНОЕ ВРЕМЯ - СВЕТ
НЕТ
ШТРАФНОЕ ВРЕМЯ - ТЬМА
НЕТ
ТУРНИР
DEAF ESPORTS GAMING
СЕРИЯ
Обязательно поставить тэг-турнир
ПРОЧИЕ
ЗРИТЕЛИ
РАЗРЕШЕНЫ
ЗАДЕРЖКА В DOTA TV
5 МИНУТ
ПРИОСТАНОВКА ИГРЫ
БЕЗ ОГРАНИЧЕНИЙ
СЕРИЯ ИГР
ДО 2 ПОБ...
Свет
Тьма
№ ПРЕДЫДУЩЕГО МАТЧА
НАСТРОЙКИ БОТОВ
БОТЫ В СВОБОДНЫХ СЛОТАХ:
СЛОЖНОСТЬ СИЛ СВЕТА
БОТЫ СИЛ СВЕТА
СЛОЖНОСТЬ СИЛ ТЬМЫ
БОТЫ СИЛ ТЬМЫ