Регламент турнира Dota 2

Rating Series League Dota 2 · старт 11-27 декабря 2026

Коротко о турнире	
Игра и формат	Dota 2, 5x5, онлайн, турнирное лобби в клиенте Dota 2, режим Captains Draft + Fearless Draft
Даты (МСК)	Регистрация 25.11 – 10.12.2026 до 23:00 · старт турнира 11-27.12.2026 · Жеребьёвка 10.12.2026 23:15 (п.4.1)
Команды	До 16 команд. Число групп зависит от количества заявок (п.4.2)
Взнос	500 ₽ с игрока, 2 500 ₽ с команды (5 игроков). Запасные (до 2) бесплатно
Призы	Фонд зависит от количества команд. 10% от взносов идёт в фонд сайта, остальное делится: 1 место 50%, 2 место 30%, 3 место 20%
Группы	Каждый с каждым, bo2. Последнее место в группе выбывает
Плей-офф	Верхняя сетка — bo3, нижняя сетка — bo3, финал нижней сетки — bo3, гранд-финал — bo3 или bo5
Время матчей	Капитаны договариваются сами и сообщают администратору. Не договорились за 72 часов — 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	Официальный рейтинговый турнир DeafESG
Связь	Текст или видео на жестовом языке: Telegram (сообщения и «кружки»), чат капитанов, видеозвонок по камере

1. Статус турнира и рейтинг

1.1. Турнир RSL Dota 2 (Rating Series League Dota 2) – официальный рейтинговый турнир DeafESG. Участие платное (п.3.7). Очки начисляются по правилам рейтинга DeafESG после того, как менеджер подтвердил результат матча.

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

1.3. **Призовой фонд.** Призовой фонд формируется из взносов команд, принятых к участию, и поэтому зависит от количества команд. Из общей суммы взносов удерживается 10% - вклад в фонд сайта DeafESG. Остальные 90% составляют призовой фонд.

1.4. **Предупреждение об удержании.** Участники заранее предупреждаются, что 10% от общей суммы взносов удерживается в фонд сайта. Подавая заявку и оплачивая взнос, команда соглашается с этим.

1.5. **Распределение призов.** 1 место – 50% призового фонда, 2 место – 30%, 3 место – 20%. Пример для 16 команд: 40 000 ₽, удержание 4 000 ₽, призовой фонд 36 000 ₽; 1 место – 18 000 ₽, 2 место – 10 800 ₽, 3 место – 7 200 ₽. Итоговые суммы администратор объявляет после закрытия приема заявок.

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.

3.9. Взносы за участие

3.9.1. **Размер взноса.** 500 ₽ с каждого из 5 игроков основного состава, всего 2 500 ₽ с команды.

3.9.2. **Запасные игроки.** В команде может быть до 2 запасных, они участвуют бесплатно.

3.9.3. **Как платить.** Все игроки основного состава оправляют свои взнос капитану. Капитан переводит организации всю сумму за команду.

3.9.4. **Подтверждение.** Перед переводом капитан обязан предупредить администратора, а после перевода показать чек. Администратор подтверждает получение денег.

3.9.5. **Принятие заявки.** Команда принимается к участию только после того, как администратор подтвердил получение взноса.

3.9.6. **Реквизиты и срок.** Реквизиты для перевода сообщает администратор. Взнос должен быть подтверждён до окончания приёма заявок (06.12.2026).

> **Главное правило:** взнос 500 ₽ с игрока (2 500 ₽ с команды), запасные бесплатно. Деньги собирает капитан, предупреждает администратора и показывает чек. Пока администратор не подтвердил получение, заявка не принята.

4. Формат и расписание

4.1. Турнир проходит онлайн: **групповой этап + плей-офф**, режим игра – **Captain Draft + Fearless Draft** (Приложение B). Регистрация открыта с 25.11.2026 до 10.12.2026 23:00 (МСК). Старт турнира — 11.12.2026. Окончание турнира – 27.12.2026. Жеребьёвка состоится 10.12.2026 23:15 в Twitch, при условии, что зарегистрировано **не менее 8 команд**. Жеребьёвка и расписание публикуются после закрытия регистрации.

4.2. 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).

4.3. **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).

4.4. Команды, занявшие **последнее место в группе, выбывают** из турнира (кроме случая с одной группой, п.4.2). Остальные команды занимают места в сетке плей-офф по итогам групп.

4.5. Плей-офф

4.5.1. **Верхняя сетка —** bo3.

4.5.2. **Нижняя сетка —** bo3.

4.5.3. **Финал нижней сетки —** bo3.

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

4.6. 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 — 72 часов.** Если команды ещё не договорились о встрече, они обязаны сделать это в течение 72 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 Draft**;
- 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 15 минут за игру**. Каждая команда имеет право на три тайм-аут до 5 минут. **После 15 минут пауза – дальше без паузы.**

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	—
Игра на чужом аккаунте или другой игрок	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

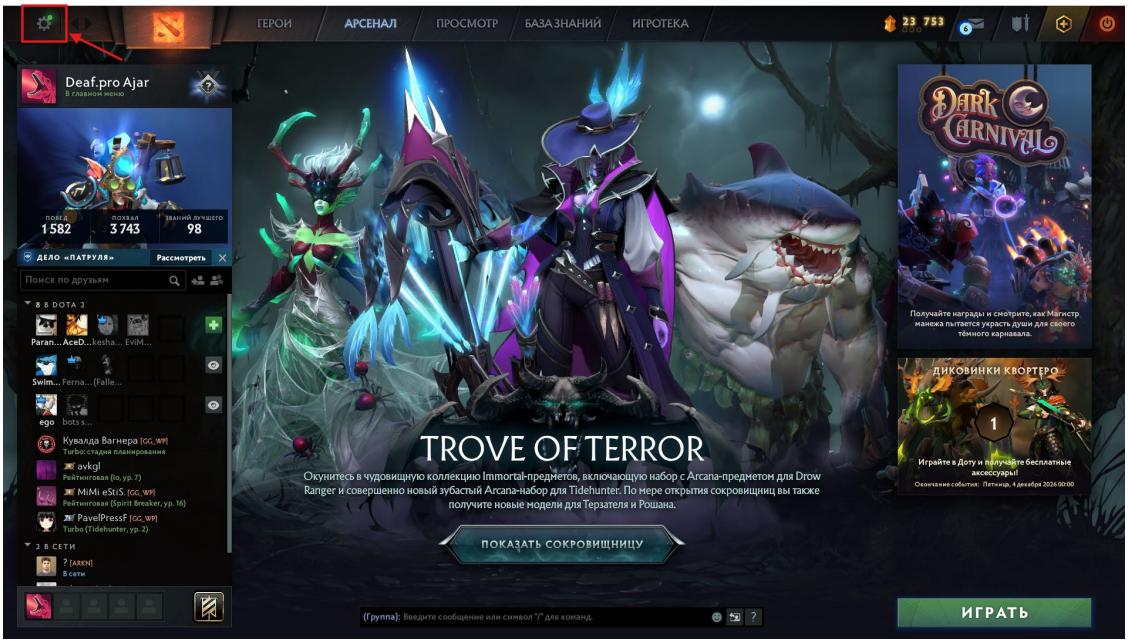
Главный администратор: Белый М.А. — Telegram @DeafProAjar, ВКонтакте vk.ru/maxkiller2008.

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

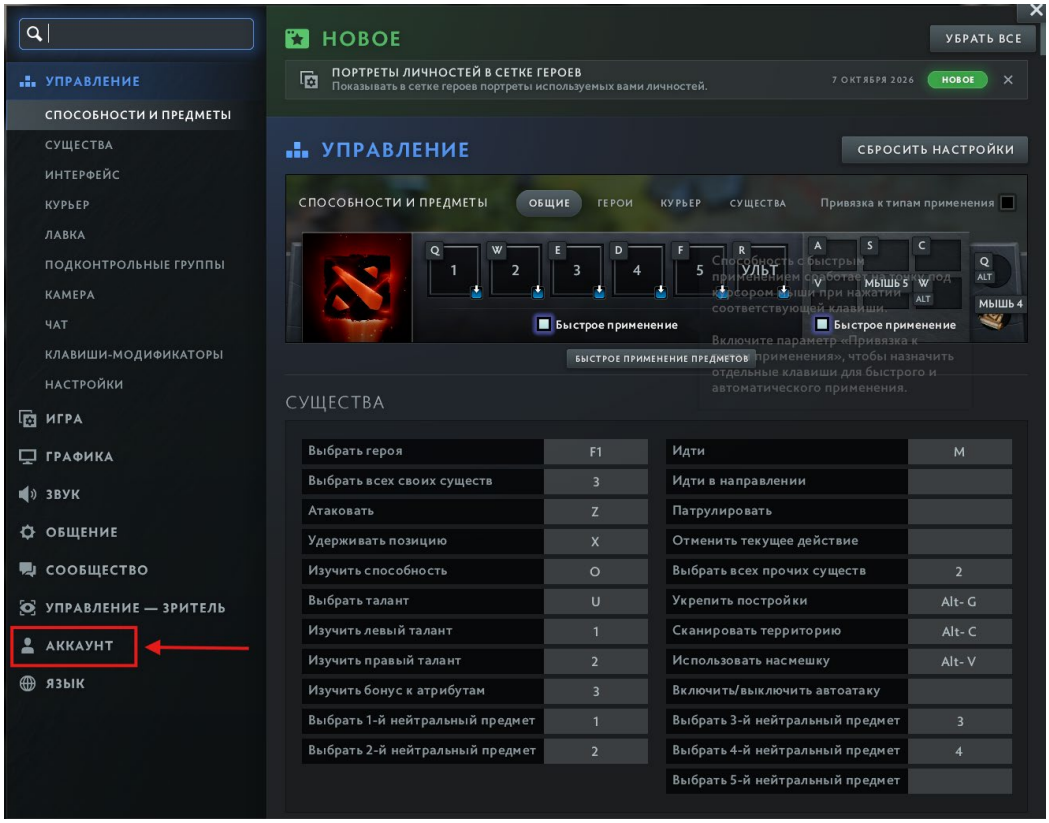
Приложение А. Как создать команду в Dota 2 и настроить тег

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.

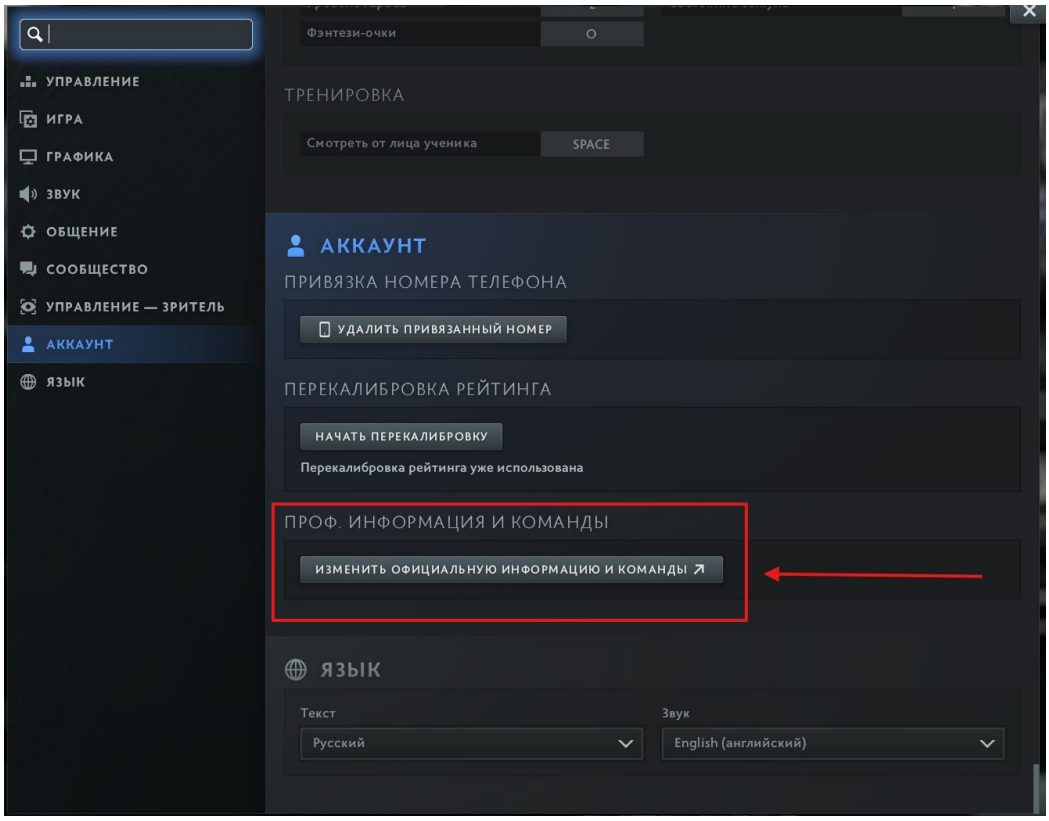
Шаг 1. В главном меню Dota 2 откройте **настройки** (шестерёнка в левом верхнем углу).



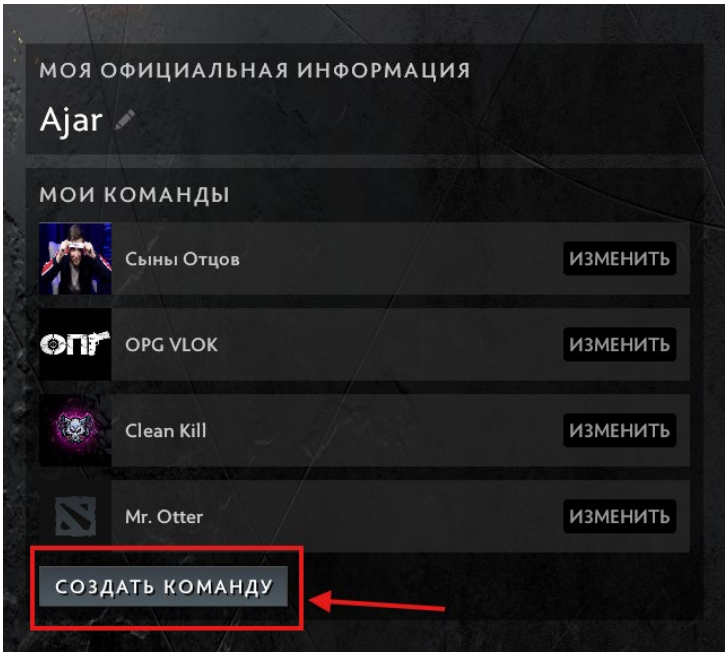
Шаг 2. В меню настроек слева выберите раздел **«Аккаунт»**.

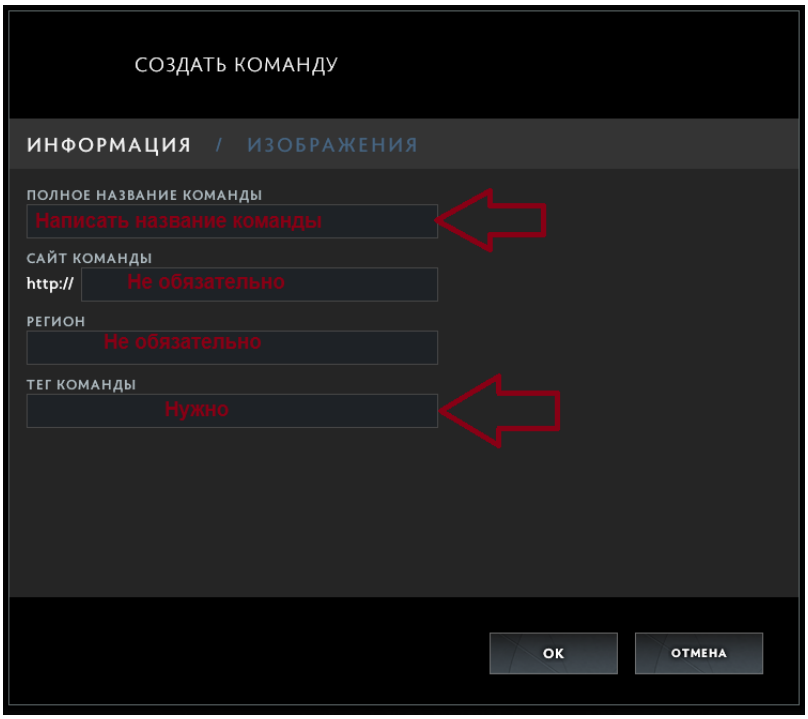


Шаг 3. В блоке **«Проф. информация и команды»** нажмите **«Изменить официальную информацию и команды»**.

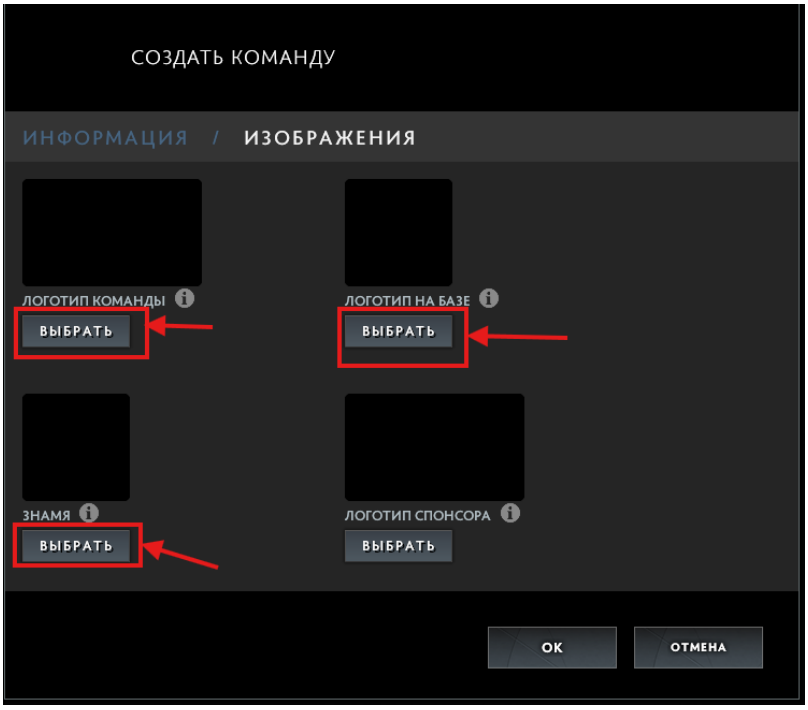


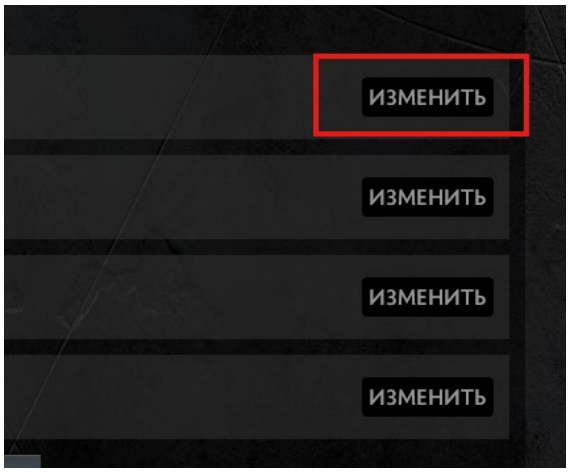
Шаг 4. Нажмите **«Создать команду»**. Заполните **полное название команды** и **тег команды** (обязательно). Сайт и регион — не обязательно.

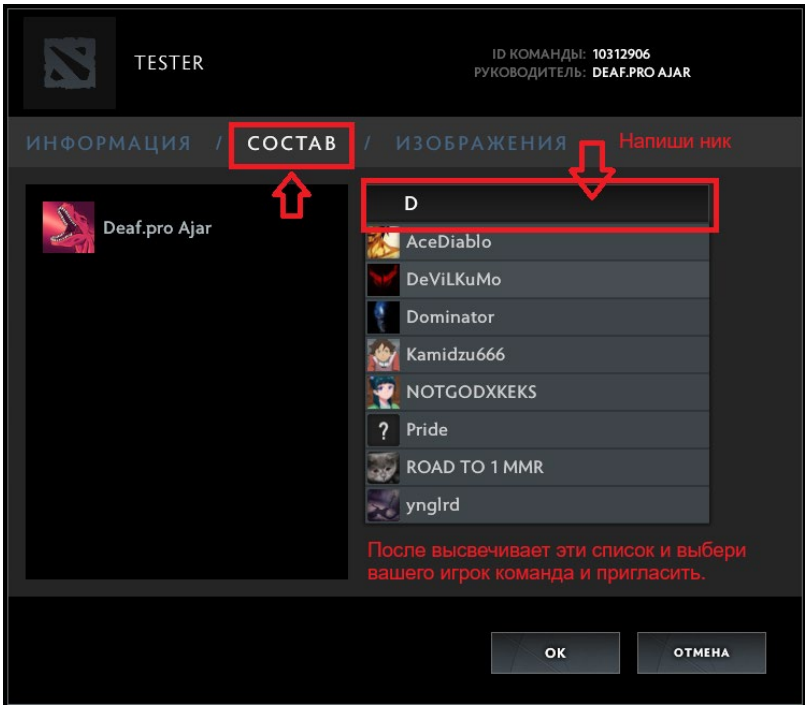




Шаг 5. Во вкладке **«Изображения»** загрузите **логотип команды — обязательно**, а также логотип на базе и знамя. Затем нажмите «Изменить» у созданной команды, откройте вкладку **«Состав»**, начните вводить ник игрока и пригласите всех игроков команды, включая запасных. Приглашать удобнее, когда все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



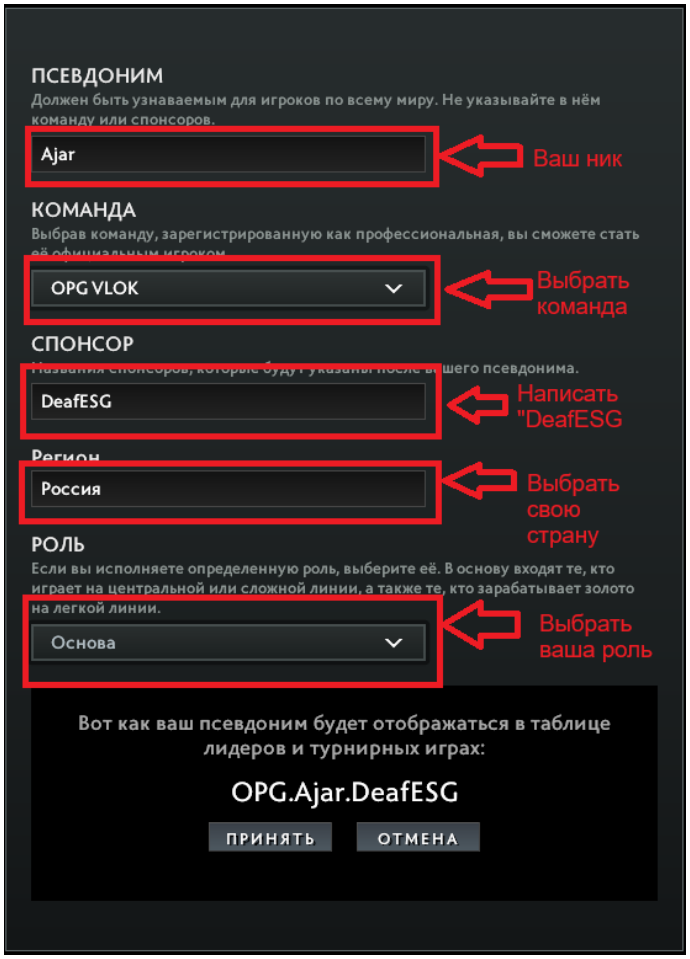




Шаг 6. Каждый игрок: в «Моей официальной информации» нажмите **карандаш** рядом со своим ником.



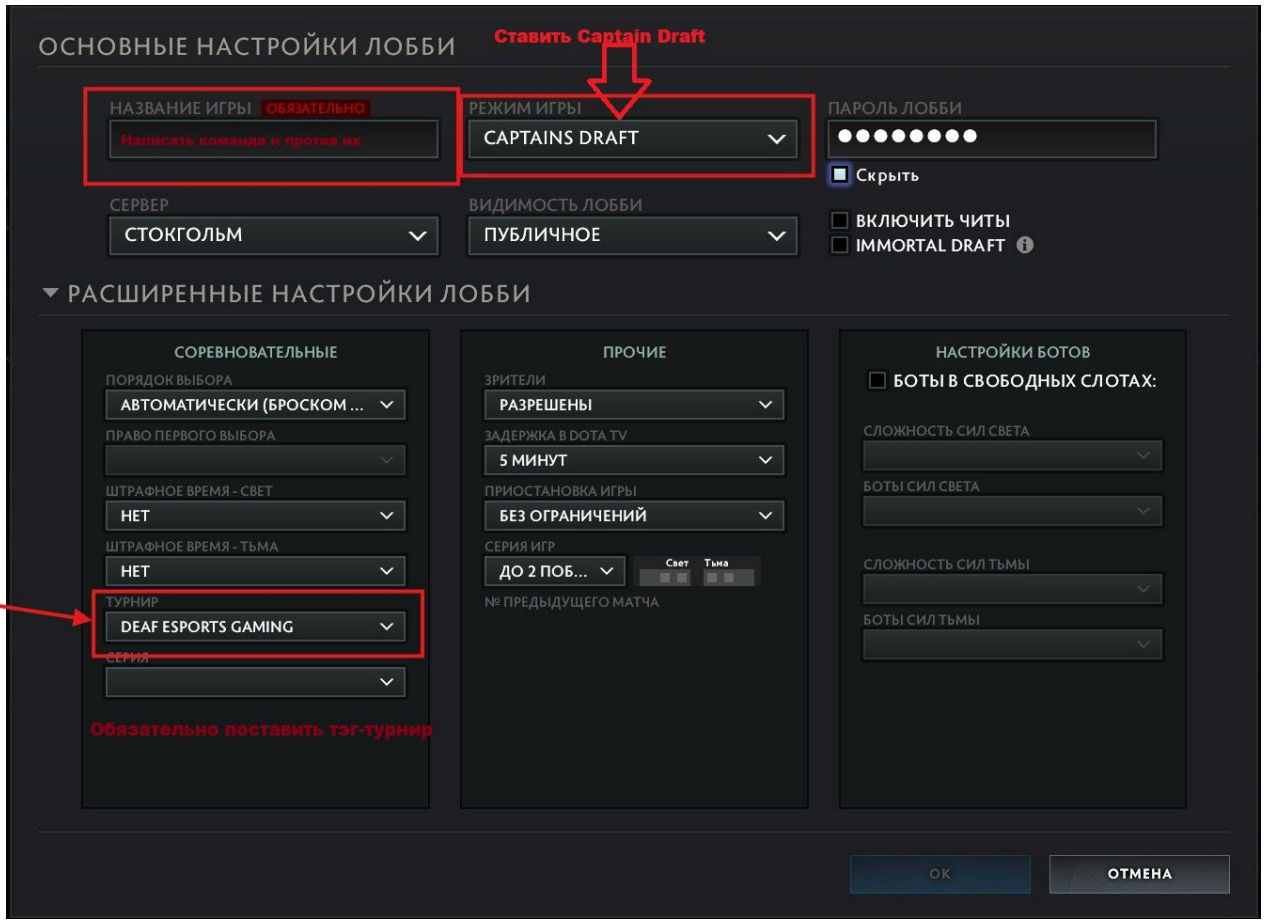
Шаг 7. Заполните: **Псевдоним** — ваш ник; **Команда** — выберите свою команду; **Спонсор** — напишите **DeafESG**; **Регион** — ваша страна; **Роль** — ваша роль. Внизу будет видно, как ник отображается в турнирах (пример: OPG.Ajar.DeafESG). Нажмите «Принять».



> **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.



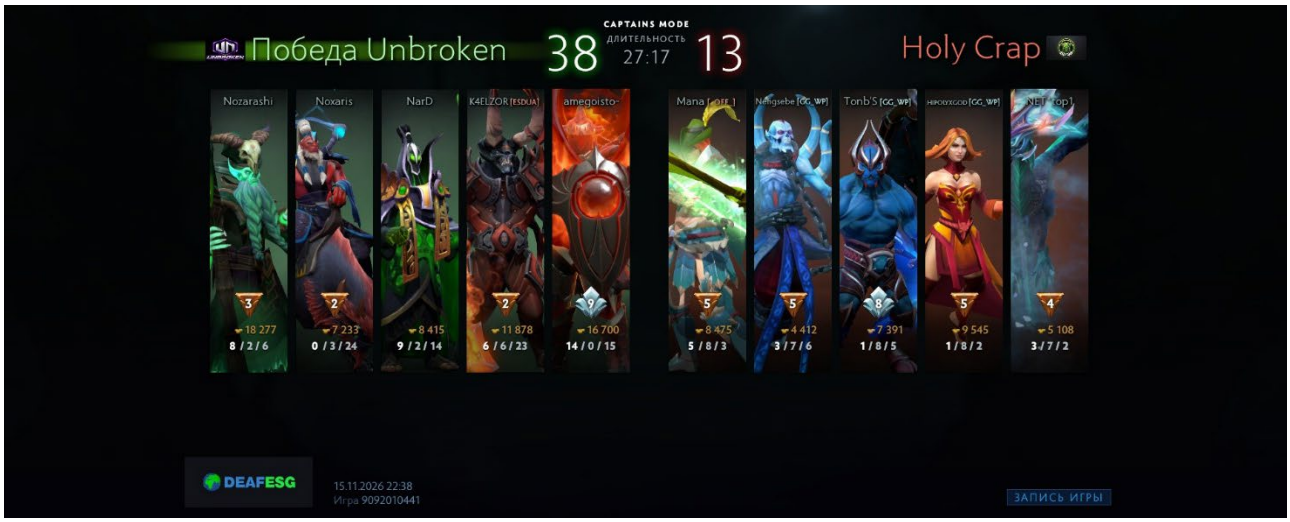
Приложение В. Режим игры – Captain Draft + Fearless Draft

Captain Draft: В начале матча формируется общий пул из **28 случайных героев**. В него входят по 7 героев каждой из трёх основных характеристик (сила, ловкость, интеллект) плюс 7 универсальных героев.

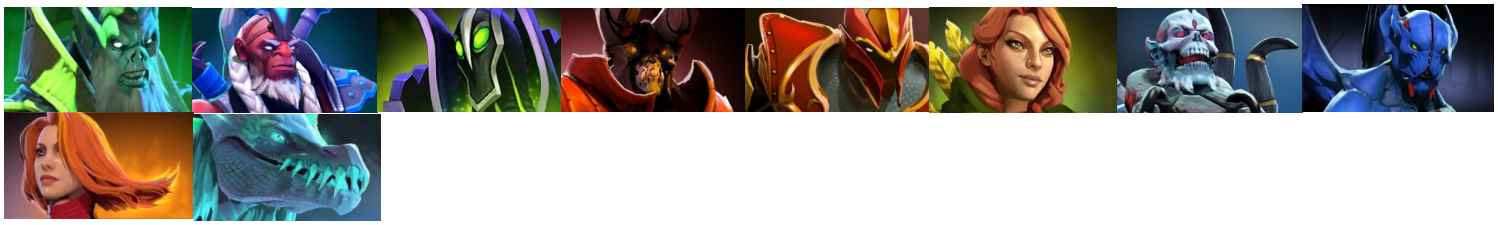
- **Фаза банов.** Команды по очереди делают по 3 бана. Герои, забаненные одной стороной, становятся недоступны для обеих команд.
- **Фаза пиков.** Затем капитаны по очереди выбирают по 5 героев для своей команды из оставшихся в пуле персонажей.

А как же **Fearless Draft?** Объясню по порядку:

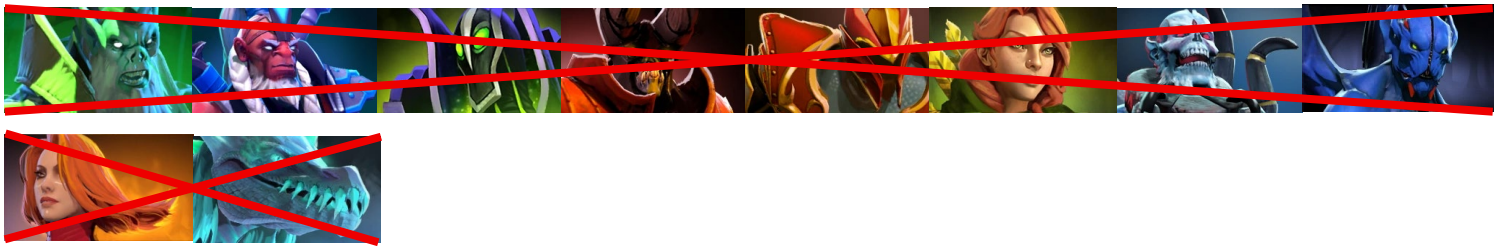
Например, первый раунд матч:



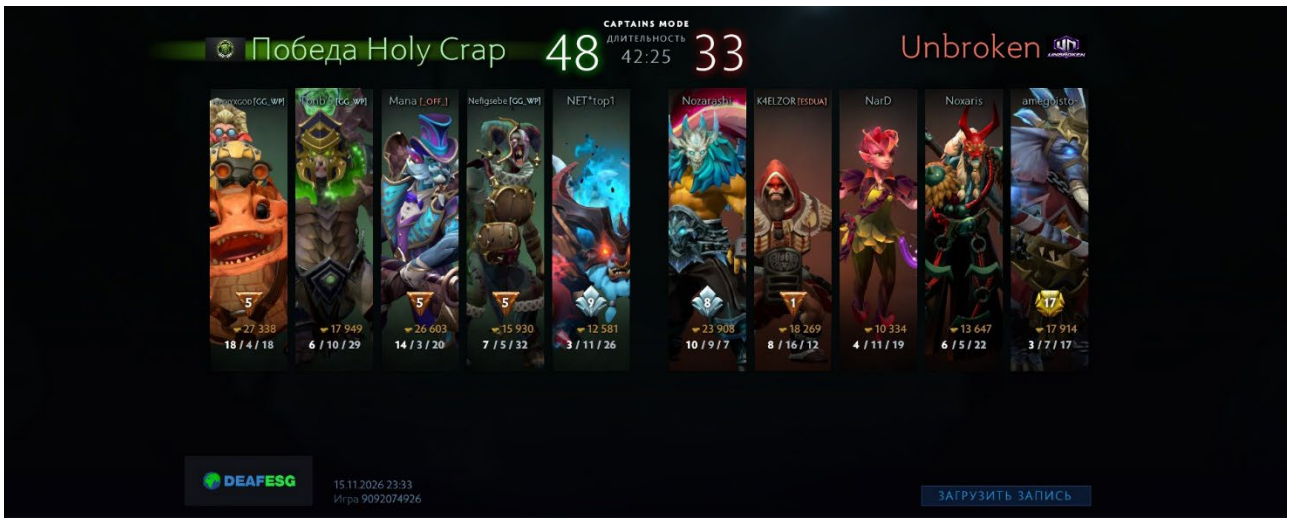
1-ый раунд пикал: Necrophos, Disruptor, Rubick, Doom, Dragon Knight, Windranger, Lich, Night Stalker, Lina и Winter Wyvern.



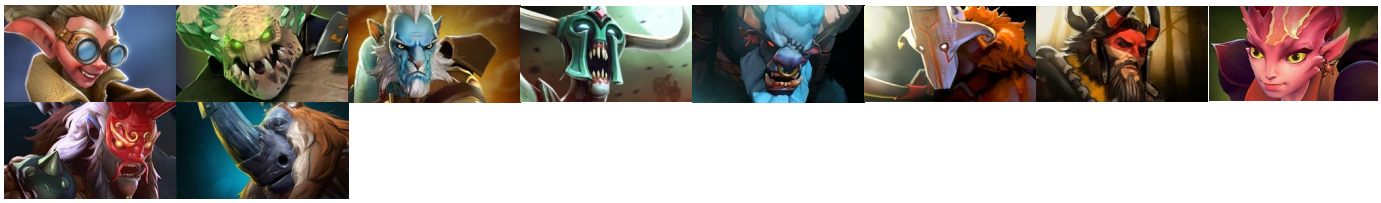
Наступает 2-ой раунд так же самое Captain Draft, по 28 пул герой заблокировали и еще добавил правило - Fearless Draft, то есть, то, что вы пикали герой из 1-ый раунд – УЖЕ НЕЛЬЗЯ БРАТЬ ПОВТОРНЫЙ ПИК ТУ ЖЕ ГЕРОЙ. Такие образов уже будет 28+10+6баны = 44 герой запрет.



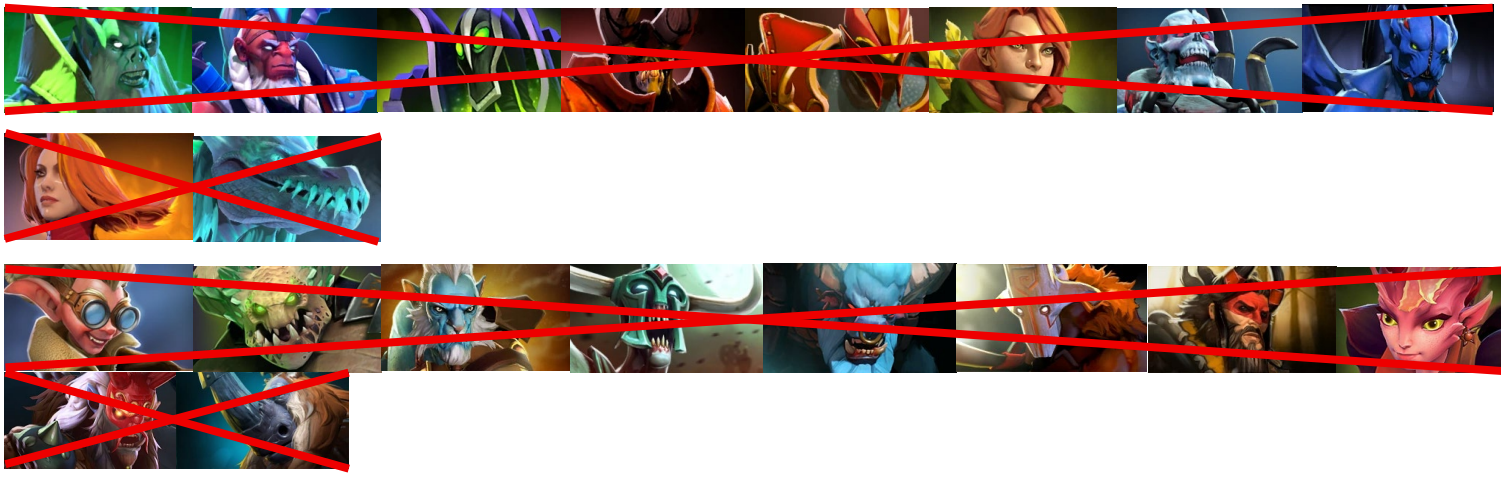
И начинается 2-ой раунд:



2-ой раунд пикал: Snapfire, Underlord, Phantom Lancer, Undying, Spirit Breaker, Juggernaut, Beastmaster, Dark Willow, Grimstroke и Magnus.



Настает 3-ий раунд, и то, что пикали герой из 1 и 2 раунды – будет ЗАПРЕЩЕНО



Такие образом будет Бо3 – 28+20+6 = 54 баны героям.

5 раунд, то есть, Бо5 – 28+40+6= 74 баны героям.

Вот так правило – Captain Draft + Fearless Draft