DEAFESG

Регламент турнира RSL

RSL — Rating Series League · CS2 · 13–15 ноября 2026

Коротко о турнире	
Игра и формат	CS2, 5x5, онлайн, матчи в хабе Faceit
Даты (МСК)	Приём заявок 31.10–11.11.2026 · жеребьёвка 12.11 в эфире · турнир 13–15.11.2026
Команды	До 16 команд, 4 группы по 4
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%
Награды	Медали и грамоты за 1, 2 и 3 места. Доставка в другой город за счёт победителей
Группы	Каждый с каждым, bo1. Пт 13.11 с 17:00 до 23:00
Время матчей	Капитаны договариваются в четверг 12.11 и сообщают администратору. После матча следующую игру согласуют в течение 15 минут
Плей-офф	Double Elimination (верхняя и нижняя сетки), 8 команд. Сб 14.11 с 14:00 до 23:00. Вс 15.11 с 14:00 до 23:00: от 1/4 финала до финала
Сервер	Только Москва (Faceit)
Рейтинг	Официальный рейтинговый турнир DeafESG
Приложение	Всем игрокам обязательно установить lolka до начала турнира
Правила	Вопросы по регламенту задают до начала. Во время турнира правила не меняются
Связь	Текст или видео на жестовом языке: Telegram (сообщения и «кружки»), видеозвонок по камере. Администратор один

1. Статус турнира и рейтинг

1.1. Турнир RSL (Rating Series League) — 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: взносы 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 приёма заявок.

1.6. **Медали и грамоты.** Команды, занявшие 1, 2 и 3 места, награждаются медалями и грамотами.

1.7. **Доставка наград.** Если победители находятся в другом городе, доставка медалей и грамот оплачивается за их счёт. Если победители находятся в Москве, награды вручаются автоматически.

2. Организаторы и связь

2.1. **Администратор турнира один.** Помощник может выполнять технические действия (лобби, внесение результатов), но споры, протесты и санкции решает только главный администратор.

2.2. Связь с организаторами идёт текстом или видео на жестовом языке: Telegram (сообщения и видеосообщения «кружки»), чат капитанов на сайте, видеозвонок по камере. Голосовые сообщения и аудиозвонки не используются. Ответ может прийти не сразу, поэтому все 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. Если есть вопросы, замечания или предложения, необходимо заранее сообщить администратору, обсудить их и принять решение.

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

2.4.3. **Во время турнира.** Если капитану не понравились уже утверждённые правила и он требует их изменить, такие предложения рассматриваются только после окончания турнира. Личное недовольство не является причиной для изменения регламента.

2.4.4. **Спорные ситуации.** Все капитаны были заранее ознакомлены с правилами и имели возможность обсудить их до начала турнира. Если капитан промолчал, а во время турнира начал спорить из-за уже принятых правил, администратор не обязан повторно обсуждать их или менять регламент. Однако реальные нарушения правил и спорные ситуации во время матчей администратор 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 необходимо обсуждать до начала турнира. Если капитан заранее прочитал правила и промолчал, во время турнира он обязан их соблюдать. Изменения обсуждаются после турнира, а реальные нарушения рассматриваются администратором.

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

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

3. Участники и составы

3.1. В турнире участвуют игроки с нарушением слуха, прошедшие верификацию на сайте DeafESG. Ограничений по уровню Faceit нет.

3.2. **Один игрок — один аккаунт.** Игра за другого человека, передача аккаунта или участие неверифицированного игрока ведут к дисквалификации команды. Администратор вправе потребовать повторную проверку игрока.

3.3. **Состав команды: 5 игроков и до 2 запасных.** Все игроки и запасные должны быть в команде на сайте и указаны в заявке до старта турнира.

3.4. После старта турнира изменения состава и Steam_ID возможны только с согласия администратора. Заменённый игрок не может вернуться в состав на этом турнире.

3.5. Обязанности капитана

3.5.1. Ответственность за команду. Капитан отвечает за состав команды, название, логотип и FACEIT-аккаунты всех игроков.

3.5.2. Договорённость о времени. Капитан обязан заранее договориться о точном времени матча с соперником и сообщить администратору.

3.5.3. После завершения матча. Капитан должен сразу договориться о следующей игре и сообщить администратору в течение 15 минут.

3.5.4. Проверка готовности. Капитан обязан заранее проверить, что у всех 5 игроков исправно работают компьютер (ПК), монитор, мышь, клавиатура и веб-камера. Интернет должен быть стабильным, а CS2, FACEIT, античит, приложение lolka и все необходимые программы должны быть установлены и работать исправно.

3.5.5. Подтверждение готовности. Капитан обязан заранее сообщить администратору, что все 5 игроков готовы к матчу: компьютеры, оборудование, интернет и программы проверены и работают без проблем.

3.5.6. Если у игрока нет своего ПК, он обязан заранее забронировать место в компьютерном клубе на точную дату и время матча. Капитан должен подтвердить администратору, что место забронировано, и отправить доказательство (скриншот бронирования с датой и временем). Если матч завтра, бронирование должно быть подтверждено уже сегодня.

3.5.7. Без пропусков. Все игроки обязаны подготовиться заранее и прийти вовремя. Отсутствие своего ПК или свободного места в компьютерном клубе не считается уважительной причиной для пропуска матча.

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

3.5.9. Проблемы и замены. Если возникли технические проблемы, нужна замена игрока или произошли другие изменения, капитан обязан сразу сообщить администратору.

> **Главное правило:** капитан обязан заранее проверить и подтвердить готовность всех 5 игроков. Все компьютеры, мыши, клавиатуры, интернет, камеры, CS2, FACEIT и необходимые программы должны работать без проблем. Если у игрока нет своего ПК, место в компьютерном клубе должно быть уже забронировано, а доказательство заранее отправлено администратору. Все игроки должны быть готовы заранее, приходить вовремя, отвечать на сообщения и не задерживать другие команды. Уважайте время друг друга!

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

3.7. Взнос за участие

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

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

3.7.3. **Как платить.** Все игроки основного состава отправляют свой взнос капитану. Капитан переводит организации всю сумму за команду.

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

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

3.7.6. **Реквизиты и срок.** Реквизиты для перевода сообщает администратор. Взнос должен быть подтверждён до окончания приёма заявок (11.11.2026).

> **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. Жеребьёвка проводится 12.11.2026 в прямом эфире на каналах DeafESG (YouTube/Twitch).

4.2. Групповой этап: 4 группы по 4 команды, каждая играет с каждой в своей группе, bo1. Места определяются по очкам. При равенстве у двух команд решает личная встреча, у трёх и более — разница раундов, затем больше выигранных раундов, затем решение администратора (доп. матч или жеребьёвка).

4.3. В плей-офф выходят 8 команд: по две лучшие из каждой группы. Сетка формируется по итогам групп; команды из одной группы по возможности не встречаются в первом раунде.

4.4. **Плей-офф.** Плей-офф проводится по системе Double Elimination (двойное выбывание).

4.4.1. **Две сетки.** Все 8 команд начинают в верхней сетке. Команда, проигравшая в верхней сетке, переходит в нижнюю. Команда, проигравшая в нижней сетке, выбывает из турнира.

4.4.2. **Гранд-финал.** В гранд-финале играют победитель верхней сетки и победитель нижней сетки. Если побеждает команда из нижней сетки, играется второй, решающий матч.

4.4.3. **Формат матчей.** Формат каждого раунда (bo1 или bo3) администратор объявляет до начала плей-офф. Финал верхней сетки, финал нижней сетки и гранд-финал играются в формате bo3.

4.5. Если команд меньше 16, организатор объявляет схему групп и выхода в плей-офф до жеребьёвки.

4.6. Расписание (МСК): пятница 13.11 — групповой этап с 17:00 до 23:00; суббота 14.11 — плей-офф с 14:00 до 23:00; воскресенье 15.11 — с 14:00 до 23:00 матчи от 1/4 финала до финала. Если матчи не успевают, сроки продлеваются, и об этом объявляется письменно.

4.7. Если группа закончилась раньше, администратор вправе начать плей-офф досрочно, заранее предупредив команды.

5. Организация матчей

5.1. Организация матчей

5.1.1. **Заранее договориться.** В четверг, 12 ноября, капитаны обязаны согласовать точное время матчей и сообщить администратору. Обе команды подтверждают время администратору.

5.1.2. **Без изменений.** После договорённости менять время нельзя без разрешения администратора. Все матчи проходят в рамках расписания из п.4.6.

5.1.3. **Без пропусков и задержек.** Все команды должны приходить вовремя. Запрещено специально задерживать или пропускать матчи без уважительной причины.

5.1.4. **После матча.** Капитаны должны сразу договориться о следующей игре и сообщить администратору в течение 15 минут.

5.1.5. Если соперник ещё играет, нужно дождаться окончания его матча и договориться в течение 15 минут.

5.1.6. **Без молчания.** Капитаны обязаны отвечать на сообщения соперников и администратора. Нельзя молчать, игнорировать сообщения или пропадать без предупреждения.

5.1.7. Если команды не договорились, время назначает администратор.

5.1.8. **Плей-офф.** Время матчей согласовывается с капитанами и подтверждается администратором.

> **Главное правило:** договорились на точное время — играем вовремя. После матча сразу согласуем следующую игру, отвечаем на сообщения и сообщаем администратору. Все компьютеры, интернет, программы и компьютерные клубы проверяем заранее. Без молчания, пропусков и лишних задержек. Уважайте время друг друга.

5.2. **Опоздание и неявка.** Допускается опоздание до 15 минут. Если команда не явилась или отсутствует хотя бы один игрок в течение 15 минут от начала, команде засчитывается техническое поражение 13:0, а соперник получает техническую победу. Причины «забыл», «проспал», «не успел», «неудобное время», «нет замены игрока» не принимаются.

5.3. Перенос матча

5.3.1. **Только с разрешения.** Перенос матча возможен только с согласия администратора.

5.3.2. **Предупреждение заранее.** Если возникла серьёзная проблема, капитан обязан сразу сообщить администратору и сопернику.

5.3.3. **Без уважительной причины.** Причины «неудобное время», «забыл», «проспал», «не успел» не принимаются.

5.3.4. **Без молчания.** Запрещено игнорировать сообщения, пропадать без предупреждения и самостоятельно переносить матч.

5.3.5. **Новое время.** Если администратор разрешил перенос, капитаны обязаны согласовать новое точное время и подтвердить его.

> **Главное правило:** договорились заранее — играем вовремя. Перенос допускается только с разрешения администратора. Нельзя задерживать другие команды.

5.4. Играть можно только в полном составе, 5x5.

5.5. Подготовка к матчу и компьютерный клуб

5.5.1. Все игроки должны заранее проверить: компьютер работает нормально; мышь и клавиатура исправны; интернет быстрый и стабильный; CS2 и FACEIT запускаются без проблем; античит FACEIT работает; приложение lolka установлено и работает; всё необходимое программное обеспечение установлено и работает.

5.5.2. Если у игрока нет своего компьютера, он должен заранее забронировать место в компьютерном клубе и предоставить доказательство бронирования (скриншот или подтверждение с точной датой и временем), см. п.3.5.6.

5.5.3. Игрок должен заранее убедиться, что в компьютерном клубе работают CS2, FACEIT и античит.

5.5.4. Если есть проблемы, нужно решить их заранее и сообщить капитану.

5.5.5. Отсутствие своего ПК или свободного места в компьютерном клубе не является причиной пропуска заранее согласованного матча.

5.5.6. При серьёзных технических сбоях решение принимает администратор.

> **Главное правило:** компьютеры, интернет, программы и компьютерные клубы должны быть проверены заранее. Нельзя задерживать другие команды из-за плохой подготовки.

6. Проверка честной игры (камера)

6.1. Все игроки команды заходят в Discord-канал (или WhatsApp) с включённой веб-камерой за 15 минут до начала матча и остаются на камере весь матч. Камера показывает игрока, монитор, клавиатуру и мышь.

6.2. **Проверка визуальная, звук не оценивается.** Перед матчем каждый игрок показывает: уши с обеих сторон (волосы убраны), руки, рабочий стол, все аудиоустройства и порты, помещение круговым обзором, а также экран, где звук в игре и в системе выключен (CS2 и микшер Windows). Колонки, наушники и любые источники звука отключены и видны на камере.

6.3. В помещении не должно быть посторонних, которые могут подсказывать игроку жестами, текстом или через экран.

6.4. Администратор проверяет все матчи плей-офф и выборочно матчи группового этапа, а также любой матч по жалобе капитана соперника. Администратор вправе в любой момент потребовать показать уши, стол или помещение ещё раз. Команда обязана сохранить запись камеры матча и передать её по запросу администратора в течение 24 часов после матча.

6.5. Если игрок использует слуховой аппарат или кохлеарный имплант, он заранее сообщает об этом администратору; порядок использования определяет администратор.

6.6. Видео с камер используется только для проверки и не транслируется и не публикуется.

6.7. Приложение lolka

6.7.1. **Обязательная установка.** Все игроки команды (основные и запасные) обязаны до начала турнира установить приложение lolka для наблюдения через веб-камеру.

6.7.2. **Без приложения.** Игрок без установленного приложения не допускается к матчу, команде засчитывается техническое поражение.

6.7.3. **Проблемы с установкой.** Если приложение не устанавливается или не работает, игрок заранее сообщает об этом капитану, а капитан — администратору.

> **Главное правило:** всем игрокам обязательно установить приложение lolka до начала турнира.

7. Правила игры

7.1. Матчи проходят в хабе Faceit, перед входом на сервер все игроки запускают FACEIT Anticheat.

7.2. Выбор и проверка сервера

7.2.1. **Сервер.** Все матчи проводятся на сервере Москва в Faceit.

7.2.2. **Проверка пинга.** У игроков из разных городов пинг может сильно отличаться. Примерный пинг на сервере Москва: Москва — 3–10 мс; Новосибирск — 60–80 мс; Якутск (Якутия) — 90–130 мс; Владивосток — 110–160 мс. Это ориентировочные значения: реальный пинг зависит от интернета и маршрута подключения.

7.2.3. **Проблемы с сервером.** Если возникают проблемы с пингом или подключением, капитан сообщает администратору.

7.2.4. **Ограничения.** В этом турнире используется только сервер Москва. Из-за технических ограничений выбрать или сменить сервер невозможно. Мы понимаем, что пинг у игроков из разных городов сильно различается, и пока не можем это исправить. Приносим извинения за неудобства и надеемся на понимание.

7.2.5. **Следующие турниры.** Организатор постарается добавить более подходящие серверы в следующих турнирах.

> **Главное:** все матчи играются только на сервере Москва в Faceit. В следующих турнирах постараемся улучшить выбор серверов. Спасибо всем за понимание и участие!

7.3. Пинг: обычный пинг игрока (в пределах значений из п.7.2.2) не является причиной отменять, переносить или останавливать матч. Если пинг или соединение аномально плохие, капитан сразу во время матча сообщает администратору и присылает скриншот или видео. Решение принимает администратор. Жалобы после окончания матча не принимаются.

7.4. Карты: Ancient, Anubis, Cache, Dust II, Inferno, Mirage, Nuke. Карты определяются капитанами через баны в Faceit.

7.5. **Смена сторон после 12 раундов.** При 12:12 назначается овертайм из 6 раундов (стороны меняются после 3). Побеждает команда, выигравшая 4 раунда в овертайме; при 3:3 играется следующий овертайм. Стороны в овертайме не выбираются: в нечётных овертаймах команды начинают за те же стороны, что во втором периоде основного времени, в чётных — за противоположные.

7.6. Технические паузы

7.6.1. Технические паузы разрешены только при сбое интернета, поломке оборудования или ошибке игры.

7.6.2. Время паузы: до 30 секунд, не более 4 раз за матч.

7.6.3. Уведомление: о причине паузы нужно сразу сообщить сопернику.

7.6.4. Продолжение матча: после подтверждения готовности соперника.

7.6.5. **Тактические паузы запрещены.** За нарушение — предупреждение.

7.6.6. Подготовка: все игроки обязаны заранее проверить ПК, мышь, клавиатуру, интернет, CS2 и FACEIT.

7.6.7. Серьёзные проблемы: капитан обязан сразу сообщить администратору. Если проблема известна заранее, нужно предупредить до матча. Личные технические проблемы игрока не считаются уважительной причиной для задержки или переноса матча. Все должны проверить оборудование и программы заранее.

> **Главное:** всё оборудование должно работать заранее. Нельзя специально затягивать матч и задерживать другие команды.

7.7. Вылет игрока и ответственность капитана

7.7.1. **Вылет игрока.** Если игрок отключился от матча по технической причине, капитан обязан сразу сообщить администратору и сопернику.

7.7.2. **Ожидание.** Суммарное ожидание вернувшегося игрока не более 10 минут за матч. Если игрок не вернулся, команда вправе заменить его запасным из

заявки, сообщив об этом администратору. Если замены нет, команде засчитывается техническое поражение.

7.7.3. **Личные причины.** Если игрок говорит «нет времени», обиделся, не хочет общаться или отказывается играть из-за конфликта — это не считается уважительной причиной для остановки или переноса матча.

7.7.4. **Ответственность капитана.** Капитан отвечает за свою команду и должен самостоятельно решить проблему или согласовать замену игрока с администратором.

7.7.5. **Без задержек.** Личные конфликты и отказ игрока продолжать матч не должны задерживать другие команды.

> **Главное правило:** если игрок сам не хочет играть или уходит по личным причинам, это ответственность команды, а не техническая проблема. Матч нельзя задерживать без уважительной причины.

7.8. Результат вносится через платформу и подтверждается администратором.

8. Запрещено

8.1. Дисквалификацию команды могут повлечь: использование читов, макросов и багов игры; наушники, микрофоны, колонки и звуковые конфигурации; скины на персонажей; подсказки и помощь третьих лиц; нарушение п.3.2.

8.2. Если вы не уверены, разрешён ли ваш скрипт, спросите администратора до матча.

8.3. При нарушении п.8.1 команда не допускается к матчу и ей засчитывается техническое поражение.

9. Честная игра

9.1. Договорные матчи, намеренный проигрыш, подставные результаты и любой сговор запрещены. Для команд, уличённых в сговоре, очки аннулируются, а команда может быть дисквалифицирована.

9.2. Матчи последнего тура группы по возможности проводятся одновременно.

10. Протесты

10.1. Проигравшая команда вправе подать протест в течение 5 минут после матча. После этого результат автоматически подтверждается.

10.2. В протесте можно запросить не более двух POV-демо. Соперник архивирует файлы, загружает их в файлообменник и отправляет ссылку.

10.3. Администратор отвечает на протест в течение 30 минут после подачи. Решение по протесту не пересматривается.

10.4. По вопросам пинга и подобным нужны доказательства (фото или видео), иначе жалоба игнорируется.

10.5. Протест и жалобу можно подать текстом или видео на жестовом языке (например, «кружком» в Telegram).

11. Санкции

11.1. За нарушения игрок или команда могут получить предупреждение, техническое поражение или дисквалификацию. Основания: отказ выполнять указания администратора; споры с администраторами и игроками, требующими соблюдать правила; оскорбления и расистские высказывания; неспортивное поведение и саботаж матчей; VAC-бан в CS:GO/CS2 на предыдущих аккаунтах; обман судьи; использование более одного аккаунта.

12. Трансляции

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

12.2. Желающие помочь с трансляциями безвозмездно (турнир проводится общественной организацией) могут написать администратору.

13. Контакты и официальные источники

Главный администратор: Халаджан Э.Э. (@hee0305, Telegram).

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