

MSL PREMIER 2026

ОФИЦИАЛЬНЫЙ РЕГЛАМЕНТ DOTA 2

Онлайн-турнир • до 16 команд • призовой фонд 50 000 ₽

ТУРНИР	MSL Premier 2026 – Dota 2
Формат	полностью онлайн
Лимит	до 16 команд
Состав	5 основных игроков + до 2 запасных
Возраст	14+
Призовой фонд	50 000 ₽ в дисциплине
Отборочный этап	2–15 октября 2026 года
Основная стадия	с 17 октября 2026 года
Финал	24 октября 2026 года
Игровая среда	Отборочные — приватные лобби Dota 2; решающие матчи и плей-офф — лобби организатора
Telegram	https://t.me/+PtWCNI-vHuQ2ZTly

16–30.09

Регистрация

02–15.10

Отборочный этап

17.10

Старт плей-офф

24.10

Финал

ВАЖНО: Все матчи отборочного этапа должны быть завершены не позднее 15 октября 2026 года. Матчи основной стадии начинаются 17 октября, финал проводится 24 октября.

1. Общие положения

- 1.1. Настоящий регламент определяет порядок проведения турнира MSL Premier 2026 в дисциплине Dota 2, права и обязанности участников, капитанов и организатора.
- 1.2. Регистрация команды означает полное и безоговорочное принятие настоящего регламента всеми заявленными участниками.
- 1.3. Турнир проводится полностью онлайн. Официальной площадкой для публикации пар, расписания, уведомлений, результатов и решений судей является Telegram-канал турнира.

- 1.4. Капитан команды является официальным представителем команды и несет ответственность за связь с организатором, подтверждение времени матчей и передачу результатов.
- 1.5. Организатор вправе уточнять формулировки регламента до начала соответствующего этапа, если изменения не ухудшают уже сыгранные результаты. Об изменениях участники уведомляются через официальный Telegram-канал.

2. Сроки и этапы турнира

- 2.1. Регистрация команд открыта с 16 сентября по 30 сентября 2026 года включительно.
- 2.2. Отборочный этап по швейцарской системе проводится со 2 октября по 15 октября 2026 года включительно.
- 2.3. Все матчи отборочного этапа должны быть сыграны и их результаты должны быть переданы организатору не позднее 15 октября 2026 года.
- 2.4. Основная стадия (плей-офф) начинается 17 октября 2026 года и проходит по системе на выбывание без нижней сетки (Single Elimination).
- 2.5. Финал турнира проводится 24 октября 2026 года.
- 2.6. Подробное расписание туров отборочного этапа и матчей плей-офф публикуется в официальном Telegram-канале.

3. Требования к участникам

- 3.1. К участию допускаются игроки в возрасте 14 лет и старше на дату первого матча команды.
- 3.2. Каждый участник обязан иметь установленную и актуальную версию игры, стабильное интернет-соединение и учетную запись, необходимую для проведения матча.
- 3.3. Игровой никнейм должен быть читаемым и однозначно идентифицировать участника. Запрещены никнеймы, содержащие ненормативную лексику, оскорбления, дискриминационные или провокационные выражения, а также их завуалированные формы.
- 3.4. Не допускаются никнеймы, состоящие только из цифр, только из иероглифов либо только из специальных символов. Допускается использование цифр как части обычного читаемого никнейма.
- 3.5. На протяжении турнира участник должен использовать никнейм, указанный при регистрации. Изменение никнейма допускается только после уведомления организатора.
- 3.6. Использование чужих учетных записей, подмена игрока, передача игрового аккаунта другому лицу или участие незаявленного игрока запрещены.

4. Состав команды и замены

- 4.1. Основной состав команды — 5 игроков. Дополнительно разрешается заявить до 2 запасных игроков. Наличие запасных не является обязательным.
- 4.2. В одном матче за команду одновременно выступают ровно 5 игроков.
- 4.3. В матчах разрешены только игроки, внесенные в заявку команды до закрытия регистрации либо дополнительно допущенные организатором в установленном порядке.
- 4.4. Замена между картами/играми серии допускается из числа заявленных запасных. Замена во время уже начавшейся карты/игры допускается только с разрешения судьи при технической необходимости.
- 4.5. Капитан обязан до начала матча сообщить сопернику и, если матч проводится под контролем организатора, судье фактический состав на матч.

5. Официальная связь и расписание

- 5.1. Все капитаны обязаны вступить в официальный Telegram-канал турнира:
<https://t.me/+PtWCNI-vHuQ2ZTly>
- 5.2. Пары, дедлайны туров, изменения расписания и служебные объявления публикуются в Telegram-канале и считаются официальным уведомлением.
- 5.3. На отборочном этапе капитаны самостоятельно согласовывают точное время матча внутри установленного организатором периода конкретного тура.
- 5.4. Если капитаны не могут договориться о времени до дедлайна, они обязаны заранее обратиться к организатору. В таком случае организатор вправе назначить обязательное время матча.
- 5.5. Команда должна быть готова к началу матча в согласованное время. Допустимое опоздание без отдельного разрешения судьи — до 15 минут. Более длительное опоздание может повлечь техническое поражение.

6. Турнирная система

- 6.1. Отборочный этап проводится по швейцарской системе. Соперники на каждом туре определяются организатором на основании текущего результата команд.
- 6.2. Количество проходных мест в плей-офф и число туров швейцарского этапа публикуются организатором вместе с турнирной сеткой до начала первого тура. После старта этапа эти параметры не изменяются, кроме форс-мажорных случаев.
- 6.3. Основным критерием положения команды в швейцарском этапе является количество побед. При равенстве результатов применяются коэффициент Бухгольца, результат личной встречи (если применим), а при сохранении равенства — дополнительный тай-брейк, назначенный организатором.
- 6.4. Плей-офф проводится по системе Single Elimination без нижней сетки. Поражение в матче плей-офф означает выбывание команды из турнира.
- 6.5. Формат конкретной серии (BO1/BO3 и иной формат, если он предусмотрен организатором) указывается в турнирной сетке или официальном расписании. Публикация организатора имеет приоритет.

7. Проведение матчей Dota 2

- 7.1. Обычные матчи отборочного этапа команды проводят самостоятельно в приватном лобби, созданном внутри Dota 2. Капитаны заранее согласовывают хоста лобби, пароль и регион сервера.
- 7.2. Лобби создается на актуальной версии Dota 2. Базовый соревновательный режим — Captains Mode, если иной режим не указан организатором для конкретного матча.
- 7.3. Выбор героев, баны и порядок драфта выполняются средствами Captains Mode. Участники не вправе перезапускать драфт из-за ошибочного выбора/бана, если ошибка была совершена самим игроком и не вызвана подтвержденной технической проблемой.
- 7.4. Регион сервера выбирается капитанами по взаимному согласию с учетом приемлемой задержки для обеих команд. При отсутствии согласия регион определяет организатор.
- 7.5. Стороны Radiant/Dire и право первого выбора определяются по взаимному согласию. Если соглашения нет, капитаны используют заранее согласованный случайный способ; победитель выбора получает одно преимущество (сторона или первый выбор), соперник — второе.
- 7.6. В лобби допускаются только заявленные игроки, официальный судья, комментаторы и наблюдатели, разрешенные организатором. Посторонние зрители без согласия обеих команд не допускаются.

- 7.7. При серии из нескольких игр право выбора стороны/первого пика чередуется либо определяется организатором перед каждой следующей игрой. Для матчей под контролем судьи применяется решение судьи.
- 7.8. Для стадии плей-офф игровые лобби создаются или контролируются организатором. Все параметры лобби и порядок подключения публикуются/сообщаются капитанам до матча.

8. Технические правила Dota 2

- 8.1. Все участники обязаны заранее обновить Dota 2 и Steam, проверить доступ к своему аккаунту и работоспособность голосовой связи, используемой командой.
- 8.2. При кратковременном техническом сбое команда вправе поставить игру на паузу и обязана сразу сообщить сопернику причину. Паузы должны использоваться только для устранения технической проблемы.
- 8.3. Если техническая проблема не устраняется в разумный срок, капитан обязан связаться с организатором. Самовольное завершение игры без попытки урегулировать проблему может быть расценено как отказ от матча.
- 8.4. Переигровка допускается только по решению организатора/судьи при подтвержденной критической технической проблеме, массовом сбое сервиса или иной ситуации, существенно нарушившей равные условия.
- 8.5. ID матча и реплей должны быть доступны до окончательного утверждения результатов этапа. Капитан обязан сохранить ID каждой сыгранной игры серии.
- 8.6. Использование багов, сторонних программ, автоматизации ввода, макросов или иных средств, дающих преимущество вне штатных возможностей игры, запрещено.

9. Передача результата

- 9.1. После завершения матча капитан победившей команды обязан передать результат в официальный Telegram-канал/чат, указанный организатором.
- 9.2. В сообщении о результате рекомендуется указать названия команд, итог серии, ID каждой сыгранной игры и приложить скриншот итогового экрана/результата. При споре ID матча является одним из основных источников проверки.
- 9.3. Капитан проигравшей команды обязан проверить опубликованный результат. При отсутствии возражений в разумный срок результат считается подтвержденным.
- 9.4. При споре о результате капитаны обязаны сохранить доступные доказательства: скриншоты, ID матча, ссылку на матч, демо/реплей и переписку о согласовании времени.

10. Решающие матчи, трансляции и плей-офф

- 10.1. Матч швейцарского этапа, победа в котором непосредственно обеспечивает команде выход в стадию плей-офф, проводится под контролем организатора и в обязательном порядке включается в официальную трансляцию турнира.
- 10.2. Такие матчи проводятся в лобби, созданном или администрируемом организатором, на назначенном сервере. Капитаны обязаны подключиться к лобби по инструкции судьи и соблюдать требования официальной трансляции.
- 10.3. Все матчи стадии плей-офф проходят под контролем организатора с участием назначенных судей. Организатор вправе обеспечивать комментаторов, наблюдателей и официальную трансляцию.

- 10.4.** Расписание плей-офф публикуется после завершения отборочного этапа. Время таких матчей назначается организатором и является обязательным для участников.
- 10.5.** Команды не вправе препятствовать официальной трансляции. Задержка стрима, список наблюдателей и иные параметры трансляции определяются организатором.

11. Честная игра и запрещенные действия

- 11.1.** Запрещается использование читов, скриптов, макросов, стороннего программного обеспечения или иных средств, предоставляющих игровое преимущество, не предусмотренное разработчиком игры и правилами турнира.
- 11.2.** Запрещаются договорные матчи, намеренная передача победы, манипуляция результатом, эксплуатация критических игровых ошибок и любые формы неспортивного поведения.
- 11.3.** Запрещены оскорбления соперников, судей, организаторов и зрителей, угрозы, разжигание конфликтов и публикация заведомо ложной информации о ходе матча.
- 11.4.** Во время официально транслируемых матчей запрещается получать информацию из трансляции, чата трансляции или от третьих лиц. Ответственность за отсутствие stream-sniping несет команда и каждый ее игрок.
- 11.5.** При подозрении на нарушение судья вправе запросить дополнительные материалы, временно приостановить утверждение результата или назначить проверку.

12. Технические проблемы, споры и санкции

- 12.1.** При технической проблеме команда обязана незамедлительно уведомить соперника и при необходимости организатора. Умышленное использование паузы для получения преимущества запрещено.
- 12.2.** Если матч невозможно продолжить из-за массового сбоя игрового сервиса, платформы или иной объективной причины, организатор определяет способ продолжения, переигровки или переноса матча.
- 12.3.** Протест по матчу подается капитаном организатору максимально быстро после возникновения спорной ситуации и до окончательного утверждения результата следующего этапа, если иное не объявлено отдельно.
- 12.4.** За нарушение регламента могут применяться предупреждение, техническое поражение в карте/игре или матче, аннулирование результата, снятие с турнира и отстранение участника от последующих соревнований MSL.
- 12.5.** Решение главного судьи/организатора по спорной ситуации является окончательным в рамках турнира.

13. Призовой фонд

- 13.1.** Призовой фонд MSL Premier 2026 в дисциплине Dota 2 составляет 50 000 (пятьдесят тысяч) рублей.
- 13.2.** Распределение призового фонда по призовым местам и порядок выплаты публикуются организатором отдельно до завершения турнира.
- 13.3.** Для получения приза организатор вправе запросить у победителей сведения, необходимые для законной выплаты и идентификации получателя. Участники младше 18 лет обеспечивают необходимые согласия законного представителя, если они требуются.

14. Заключительные положения

- 14.1. Участник обязан самостоятельно следить за актуальными объявлениями в официальном Telegram-канале.
- 14.2. В ситуациях, прямо не описанных настоящим регламентом, решение принимает организатор с учетом принципов честной игры, равных условий и сохранения спортивной целостности соревнования.
- 14.3. При расхождении между неофициальными сообщениями и опубликованным решением организатора приоритет имеет официальное сообщение в Telegram-канале турнира.
- 14.4. Организатор вправе переносить матч при технических, форс-мажорных или трансляционных обстоятельствах, уведомив участников через официальный канал связи.