

## 1. Общая информация

1.1. Версия игры: Counter-Strike 1.6.

1.2. Официальные карты: de\_dust2, de\_inferno, de\_nuke, de\_train, de\_cbble.

## 2. Формат проведения стадий (Информация уточняется)

2.1. Турнир рассчитан на 8 команд, которые делятся на 2 группы и проводится по следующей схеме:



2.1.2. Карты назначаются судьями по турам до начала турнира

## 3. Формат проведения матчей

3.1. В игре принимают участие 2 команды по 5 человек в каждой.

3.2. Игра состоит из 2-х периодов по 15 раундов каждый. Продолжительность каждого раунда составляет 1 минуту 45 секунд.

3.3. В начале каждого периода на финансовом счету каждой команды находится по 800 USD.

3.4. Один период команда проводит за оборону (Counter-Terrorist Force), а второй за атаку (Terrorist Force). Стороны определяются ножами.

3.5. Победитель считается команда первой набравшей 16 выигранных раундов.

3.6. В случае если по истечении 2-х периодов команды имеют равное количество выигранных раундов:

3.6.1. Назначаются 2 дополнительных периода по 3 раунда - овертаймы;

3.6.2. В начале каждого дополнительного периода на финансовом счету каждой команды находится по 10 000 USD;

3.6.3. В случае ничейного счета после двух дополнительных периодов, назначаются новые овертаймы, и так до определения победителя;

3.6.4. Стороны в овертайме не выбираются. Первый овертайм команды начинают за те же стороны что и в начале игры. Второй за те стороны за которые были сыграны во втором периоде первого овертайма. В третьем овертайме все как в первом, в четвертом как во втором, и т.д.

3.6.5. Победителем в овертайме является команда, которая первая наберет 4 раунда.

#### **4. Разрешенные и запрещенные приемы**

4.1. Разрешено

4.1.1. Делать подсадки. Кроме специфических специально указанных мест. Смотри пункт 4.2.8.

4.1.2. Прокидывать гранаты через текстуры.

4.1.3. Писать игрокам своей команды через внутренний чат (say\_team).

4.2. Запрещено

4.2.1. Писать сообщения в общий чат (say). Запрет не распространяется на официальных лиц команды.

4.2.2. Использование ошибок карт.

4.2.3. Использование 16-ти битного видеорежима.

4.2.4. Просмотр игрового пространства карты поверх текстур.

4.2.5. Использование нестандартных моделей, спрайтов, текстур, карт.

4.2.6. Использование настроек, выходящих за рамки допустимых (см. приложение Б и В).

4.2.7. Нельзя закупать более одного комплекта гранат, те 1 игрок не имеет право покупать более 1го Smoke и HE, и 2х Flash в раунде.

4.2.8. Использование Duck+Jump.

#### **5. Дисциплинарные санкции (дополнение к Дисциплинарному регламенту)**

5.1. За нарушение п. 4.2.1 – Предписание о нарушении правил и/или предупреждение команде.

5.2. За нарушение п. 4.2.2, 4.2.8 – Предупреждение команде и/или техническое поражение в матче.

5.3. За нарушение п. 4.2.3 – Команде использующей данное нарушение будет вынесено тех. поражение.

5.4. За нарушение п. 4.2.4, 4.2.7 - Предупреждение и/или снятие 3 выигранных раундов с добавлением 3 выигранных раундов сопернику за каждый раунд, в котором имел место факт просмотра через текстуры.

5.5. За нарушение п. 4.2.5, п.4.2.6 – Предупреждение команде и/или техническое поражение в матче.

#### **6. ПРОЧИЕ МОМЕНТЫ**

6.1. Если в команде не хватает одного игрока, то команде предоставляется возможность сыграть вчетвером. В случае если команда не может выставить на игру хотябы четырёх заявленных игроков то ей выносится техническое поражение.

6.2. Замены разрешены

6.3. Запрещено использование игрока из другой команды играющей на этом турнире (продолжающей участвовать или уже завершившей участие), в случае подобного нарушения команда дисквалифицируется, так же дисквалифицируется игрок который был призван на замену.

#### **8. ДИСКОНЕКТЫ**

8.1. Если у игрока во время игры "завис" компьютер, то это является причиной для остановки игры. В этом случае включается ПАУЗА (pause) в конце раунда. Пауза включается капитаном команды, в которой "завис" человек, или игроком (если вылетел капитан):

8.1.1. Судьи определяют сумму xxxx денежных средств, которая была на момент дисконнекта у вылетевшего игрока. Главный судья выставляет mp\_startmoneyxxxx, вылетевший игрок подключается к серверу и заходит за свою сторону, после чего Главный судья восстанавливает mp\_startmoney 800;

8.1.2. В случае отключения одного или нескольких игроков до 2-го раунда половина переигрывается.

### **ОЧЕНЬ ВАЖНО - ПОРЯДОК РАССМОТРЕНИЯ ПРИТЕНЗИЙ**

9. Вся претензии касательно нарушения правил игры и прочего производится только во время игры, капитан команды обязан поставить в конце раунда паузу и уведомить судью соревнований о сложившейся ситуации. Или максимум в течение одной минуты после окончания игры, но только в случае если претензия касается последнего раунда игры. В любом другом случае все претензии не рассматриваются.

10. Решения Судьи по любой ситуации, включая не описанные в настоящих правилах, являются окончательными и обсуждению не подлежат.

11. Обсуждение окончательного решения по любой ситуации, принятого Судьей Турнира, является причиной получения дисквалификации.

### **ПОРЯДОК ДИСКВАЛИФИКАЦИИ**

12. Дисквалификация подразумевает немедленное завершение текущей игры с проставлением технического поражения.

### **13. ДИСЦИПЛИНАРНЫЙ РЕГЛАМЕНТ**

13.1. Команда должна прибыть в полном составе к началу соревнований. В случае опоздания более чем на 20 минут команде присуждается техническое поражение. Если же в команде не хватает одного игрока, то команде предоставляется возможность сыграть вчетвером.

13.2. Команде запрещается покидать игровую площадку во время смены сторон. В случае нарушения, судья имеет право запустить игру, не дожидаясь возвращения игроков.

13.3. Игрокам запрещается нецензурно выражаться. В случае нарушения, игроку выносится предупреждение.

13.4. Игрокам запрещается пререкаться с судьями. Более того, все спорные вопросы с судьями обсуждает только капитан команды (или же менеджер). В случае нарушения игрок может быть дисквалифицирован.

Приложения:

4.2.9. Специфические баги официальных карт:

4.2.9.1. de\_dust2: следующие позиции – запрещены

4.2.9.1.1.



4.2.9.1.2.



4.2.9.1.3.



4.2.9.2. de\_inferno: использование этой крыши – запрещено

4.2.9.2.1.



4.2.9.3. de\_train: смотреть под текстуры стен – запрещено

4.2.9.3.1.



4.2.9.4. de\_nuke: хождение по этой скале – запрещено

4.2.9.4.1.



Приложение Б - Обязательные настройки клиента

cl\_updaterate 101

cl\_cmdrate 101

rate 25000

m\_filter 0-1

hud\_fastswitch 0-1

zoom\_sensitivity\_ratio

fps\_max 101

cl\_dynamiccrosshair 0-1

gamma 0-3

brightness 0-2

cl\_minmodels 0-1

cl\_shadows 0-1

cl\_lc 1

cl\_lw 1

gl\_picmip 0

gl\_playermip 1

r\_drawviewmodel 1

cl\_cmdbackup 2

Приложение В - Данные настройки изменять нельзя

cl\_weather

mp\_corpse\_stay

mp\_decals

max\_shells

max\_smokepuffs

fastsprites

ex\_interp 0.01 for LAN (0.1 forOnline)