Положение
о проведении городского турнира по дисциплине Counter-strike 1.6
“[LeKKs]CS Tournament”

I. Основные технические положения

1.Игра

Соревнования проводятся по системе 3x3
Игра состоит из двух периодов по 15 минут. Один период игры в качестве террористов и другой в качестве контр-террористов для каждой команды.
Победитель игры определяется суммой выигранных раундов.
Победитель в номинации «Самый результативный игрок» будет определяться по количеству заработанных им фрагов.
Право выбора стороны (T/CT) на первый период игры определяется жребием.
В случае проведения овертайма сторону выбирает команда, не имевшая права выбора перед началом игры.
В случае равного счета проводится овертайм из двух периодов по 5 минут, с установленной переменной mp_startmoney 10000.Если после овертайма сохраняется ничья, проводится следующий овертайм по тем же правилам, и так до победы одной из команд.
Писать общие сообщения (say) разрешено только капитану команды.
Использование команды say другими игроками команды запрещено, нарушение данного правила приводит к наложению штрафных санкций на команду.
Игрокам разрешено писать командные сообщения (sayteam).
Игроки могут обмениваться сообщениями между собой в течении игры, только если они «живы» или если все игроки команды «убиты». «Убитый» игрок не имеет права переговариваться ни с кем из «живых» игроков команды до начала следующего раунда. К нарушителю будут применены штрафные санкции – «kill» в следующем раунде.

2. Карты

Соревнования будут проводится на картах:

fy_poolday
fy_dinoiceworld
fy_iceworld
fy_dustworld
fy_assault

3. Допустимые консольные переменные и другие настройки

Игроки имеют право использовать для настройки игры только допустимые консольные переменные.
Список допустимых консольных переменных:
adjust_crosshair
brightness 0-2
drawradar
gamma 0-3
hideradar
rate
sensitivity
volume 0-1
cl_allowdownload
cl_cmdrate 101
cl_dynamiccrosshair 0-1
cl_lc 1
cl_lw 1
cl_minmodels
cl_righthand
cl_timeout
cl_updaterate 101
ex_interp 0.01
fps_max
fps_modem
gl_picmip 0
gl_playermip 1
m_filter
m_pitch
m_yaw
max_shells
max_smokepuffs
mp_decals
r_decals
r_drawviewmodel 1
say_team
zoom_sensitivity_ratio
_cl_autowepswitch

Разрешается «биндить» оружие и командные сообщения.
Используются только стандартные модели/скины.
Разрешается использовать только стандартные драйвера (Windows XP) для манипуляторов.

4.Принятые настройки сервера

Игровые сервера дисциплины имеют следующие настройки:
allow_spectators 1
mp_autocrosshair 0
mp_autokick 0
mp_autoteambalance 0
mp_buytime 0.25
mp_c4timer 35
mp_fadetoblack 1
mp_flashlight 1
mp_footsteps 1
mp_forcecamera 1
mp_forcechasecam 2
mp_freezetime 6
mp_friendlyfire 1
mp_hostagepenalty 0
mp_limitteams 0
mp_logfile 1
mp_logmessages 1
mp_roundtime 1.45
mp_startmoney 800
mp_timelimit 0
mp_tkpunish 0
sv_aim 0
sv_airaccelerate 10
sv_airmove 1
sv_alltalk 1
sv_cheats 0
sv_clienttrace 1
sv_gravity 800
sv_maxrate 25000
sv_maxspeed 320
sv_maxupdaterate 101
sv_minrate 2500
sv_minupdaterate 20
sys_ticrate 10000

II.Процедура регистрации

Регистрация игроков и команд начинается с 18 по 22 февраля.
Команду регистрирует ее капитан, заполняя ПОЛНОСТЬЮ бланк регистрации команды, и отправляет его на почтовый адрес: lekks@lekks.ru
Отдельные игроки аналогично проходят процедуру регистрации, только путем заполнения бланка регистрации для отдельных пользователей.

III Формирование Свободной команды

Свободные команды формируются из зарегистрированных отдельных игроков случайным образом с учетом, по возможности, пожеланий, указанных в регистрационном бланке.

Если игроков мало, то формируется одна свободная команда, при условии, что игроков не меньше трех(!!!).

Если количество игроков меньше трех, свободная команда на турнир не выдвигается.

IV.Команды и их капитаны

Число игроков одной команды - трое человек.

Капитан, - официальный представитель команды, является одним из игроков команды, разрешает все спорные вопросы с судьей, а также обязан иметь приписку к Нику “[Cl]”.

Игрок - лицо, непосредственно принимающее участие в играх.

Игроки могут играть только за одну команду в течение всего турнира, даже если их команда была удалена или дисквалифицирована.

V.Судья

Судья обеспечивает соблюдение правил игры.

Судья контролирует ход игры.

Судья по своему усмотрению останавливает, временно прерывает или вовсе прекращает игру при любом нарушении Правил.

Судья принимает меры дисциплинарного воздействия по отношению к игрокам, виновным в нарушениях, наказываемых предупреждением или удалением.

Судья возобновляет игру после её остановки.

Решения судьи по фактам, связанным с игрой, являются окончательными.

Судья оставляет комментарии об игре на форуме.

VI.”Дисконнект”

Если один Игрок по техническим причинам не может продолжать игру, то в конце (или начале следующего) раунда ставится пауза, максимум 3 минуты. За это время команде нужно устранить возникшую проблему или продолжить играть без этого игрока.

Если 2 и более Игроков не могут продолжать игру по техническим причинам, то в конце (или начале следующего) раунда ставится пауза максимум 5 минут, далее по ситуации на усмотрение судьи.

Если 2 и более человека одной команды покидают сервер более, чем на 5

минут без объяснения капитаном причины, команде засчитывается поражение.
В случае, если все игроки не могут продолжать игру по причине ненамеренного, непредвиденного “дисконнекта”:

1. до начала 3-го раунда- игра начинается заново.
2. после начала 3-го раунда- счет записывается и переигрывается весь период, после чего очки суммируются.

В случае преднамеренного “дисконнекта” следует присуждение поражения команде игрока-нарушителя.

VII.Нечестная игра

Нечестной игрой считается:

Использование запрещённых приемов во время игры (retry, silentrun, +duck на колесике мыши, attack+use, centerview script, norecoil script, пользовать багами касающиеся постановки бомбы, бомбу должно быть видно и слышно и т. д.).

Использование “игровых” багов карт (map swimming, auto aim) ,а также багов, которые приводят к зависанию или выкидыванию игроков с сервера.

Использование иных ошибок игры (спектатор-баг и др.).

Использование flashbug на карте de_nuke.

Использование читов.

Преднамеренный “дисконнект”.

Использование любых настроек, за исключением стандартных и разрешенных.

Запрещено покупать tactical shield.

Использование незарегистрированного игрока.

Изменение ника на незарегистрированный капитаном команды.

ЗА ЛЮБОЕ НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛ ДАННОГО РАЗДЕЛА ИГРОК ОТСТРАНЯЕТСЯ ОТ ИГРЫ ИЛИ ДИСКВАЛИФИЦИРУЕТСЯ ВСЯ КОМАНДА,

ЕСЛИ ОТ ИГРЫ ОТСТРАНЯЕТСЯ КАПИТАН КОМАНДЫ,КОМАНДА АВТОМАТИЧЕСКИ ДИСКВАЛИФИЦИРУЕТСЯ,

ВО ВРЕМЯ ИГРЫ СУДЬЯ ИМЕЕТ ПОЛНОЕ ПРАВО ПРОИЗВОДИТЬ ЛЮБЫЕ ДЕЙСТВИЯ,НАПРАВЛЕННЫЕ НА ВЫЯВЛЕНИЕ НЕЧЕСТНОЙ ИГРЫ.

VIII.Награждение победителей

Победители буду награждены призовым трафиком или внесением оплаты за следующий месяц в размере, эквивалентному размеру и цене трафика.

IX. Дополнительно

Во время проведения турнира участники игры и судья обязаны соблюдать настоящие Правила.

Не знание правил не является оправданием для их невыполнения.

Организаторы турнира имеют право дополнять и изменять настоящие Правила по своему усмотрению с обязательным своевременным информированием об этом участников соревнований.

Информация о проведении турнира публикуется организаторами на сайте городской сети: www.lekks.ru