

# **Правила проведения 2-го Городского турнира по Counter-Strike1.6 (5vs5)**

**Место проведения – NETCAFE, пр. Ленина 44**

**Максимальное количество команд – 16**

**Регистрационный взнос: 100 рублей с участника (500 рублей с команды)**

## **Призы:**

**1 место – 3000 рублей команде**

**2 место – 2000 рублей команде**

**3 место – 1000 рублей команде**

## **1. РЕГИСТРАЦИЯ**

- 1.1 Регистрация команд для участия в турнире проводится с 6 по 14 апреля включительно;
- 1.2 Для регистрации необходимо прийти в NETCAFE по адресу пр. Ленина 44 и заполнить регистрационную карту, в которой указывается клан-тег команды, ники участников, контактные данные участников (фамилия, имя, возраст, контактный телефон и e-mail капитана команды);
- 1.3 Численность команды 5 человек;
- 1.4 Возможна регистрация 2-х запасных игроков;
- 1.5 Запрещается регистрация одного игрока в 2-х командах (это распространяется и на запасных).

## **2. ЖЕРЕБЬЕВКА**

- 2.1 Жеребьевка проводится 15 апреля в 19:00 по адресу: Ленина 44 Netcafe;
- 2.2 На жеребьевке каждой команде будет присвоен номер, в соответствии с которым будут проводиться все игры команды, а также будет определено время первой игры каждой команды;
- 2.3 На жеребьевке – обязательно присутствие одного зарегистрированного представителя от каждой команды;
- 2.4 Для того, что бы принять участие в жеребьевке, представитель команды должен предъявить заполненный регистрационный бланк своей команды;
- 2.5 После проведения жеребьевки представителю команды выдается карточка команды-участника турнира;
- 2.6 В случае отсутствия представителя команды на жеребьевке, команда снимается с участия в чемпионате, регистрационный взнос не возвращается;
- 2.7 Если все участники команды проживают в другом городе или отдаленном от Томска населенном пункте, то присутствие представителя такой команды на жеребьевке не обязательно, но это должно быть предварительно (самое позднее - за день до жеребьевки) согласовано с администратором турнира ([championat@netcafe.tomsk.ru](mailto:championat@netcafe.tomsk.ru)). Для этого необходимо описать свою ситуацию и сообщить телефон для связи с командой.

## **3. ФОРМАТ ПРОВЕДЕНИЯ ТУРНИРА**

- 3.1. Официальной турнирной версией проведения чемпионата является Counter-Strike 1.6;
- 3.2. Максимальное количество команд – 16;
- 3.3. В игре принимают участие 2 команды по 5 человек в каждой;
- 3.4. Игра состоит из 2-х периодов на карте. Первый период - 15 раундов. Максимальное количество раундов во втором периоде – 15. В случае если одна из команд набирает 16 очков, по сумме 2-х периодов она и является победителем, остальные раунды в этом случае не доигрываются. В случае если команды выигрывают по 15 раундов по сумме двух периодов, назначаются 2 дополнительных периода по 3 раунда – овертаймы. Продолжительность раунда составляет 1,75 минуты;

- 3.5. В начале каждого периода на игровом финансовом счете каждой команды находится по 800 USD;
- 3.6. В начале каждого дополнительного периода на игровом финансовом счете каждой команды в игре находится по 16 000 USD;
- 3.7. Один период команда проводит за оборону (Counter-Terrorist Force), а второй за атаку (Terrorist Force). Право первого выбора стороны разыгрывается монеткой;
- 3.8. Количество игр:
  - 3.8.1. 1/8 финала и 1/4 финала играют по схеме до 1-й победы - Best of one (Bo1);
  - 3.8.2. Полуфинал, финал и матч за 3 место играют по схеме до 2-х побед - Best of three (Bo3);
- 3.9. Турнир проходит в 2 дня:
  - 3.9.1. 1-й день – 1/8 финала и 1/4 финала, начало игр 16 апреля в 09:00;
  - 3.9.2. 2-й день – полуфинал, матч за 3е место, финал, начало игр 17 апреля в 09:00;
  - 3.9.3. Обязательно присутствие команды за 10 минут до начала своей игры;
  - 3.9.4. Награждение победителей – сразу после финальной игры (17 апреля около 14:00).

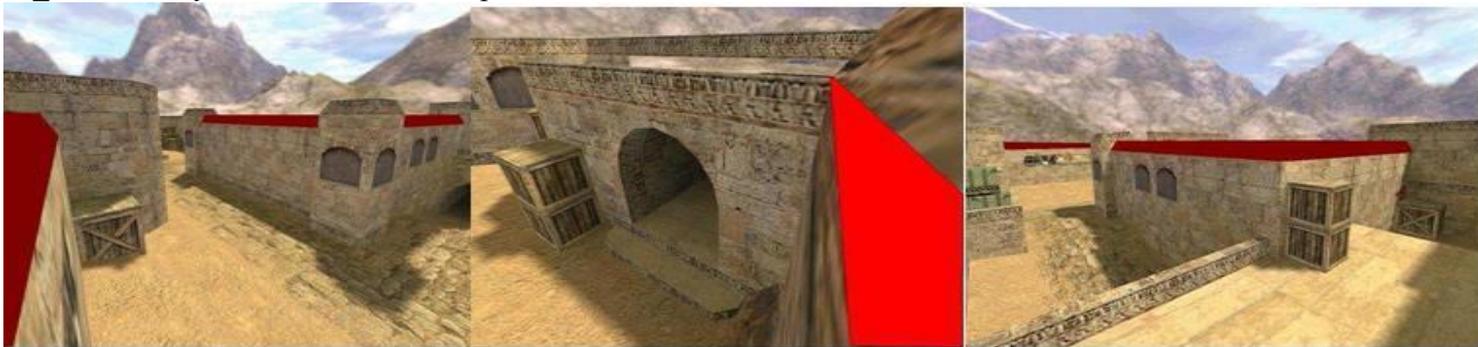
#### **4. КАРТЫ**

- 4.1. Официальные карты турнира: de\_dust2, de\_inferno, de\_nuke, de\_train;
- 4.2. Порядок выбора карт:
- 4.3. В играх до 1-й победы - команды по очереди вычеркивают карты из списка официальных карт турнира, на которых они не будут играть. Игра проводится на оставшейся карте.
- 4.4. В играх до 2-х побед – каждая команда по очереди выбирает по 1-й разной карте из 3-х предложенных (de\_inferno, de\_nuke, de\_train). В случае если одна команда одерживает 2 победы – она считается победителем. В случае если у обеих команд по 1-й победе, для установления победителя, игра продолжается на карте de\_dust2;
- 4.5. Право первого выбора или вычеркивания карты предоставляется команде, у которой нет права выбора стороны;
- 4.6. На серверах используются фиксенные версии карт на Bug Flash, поэтому случайное использование этого бага не будет рассматриваться. Если использование этого бага повторится (на той же самой карте), то представитель команды обязан вызвать судью. По окончании игры данного периода, судейский коллектив проанализирует все аспекты использования этого бага (было ли оно осознанным и какое влияние оказало на раунд и экономическую ситуацию пострадавшей команды) и вынесет свой вердикт;

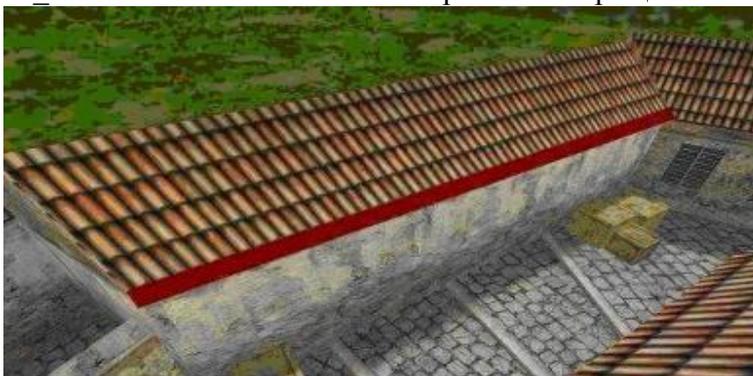
#### **5. РАЗРЕШЕННЫЕ И ЗАПРЕЩЕННЫЕ ПРИЕМЫ**

- 5.1. Разрешено:
  - 5.1.1. Разрешено делать подсадки, кроме специфических специально указанных мест (п. 5.2.7);
  - 5.1.2. Разрешено прокидывать гранаты и делать прострелы через текстуры;
  - 5.1.3. Разрешено писать игрокам своей команды через внутренний чат (say\_team);
  - 5.1.4. Разрешено переговариваться между собой во время игры “живым” игрокам;
  - 5.1.5. Разрешено играть только под своим официальным клан-тегом и ником. Идентификатор игрока в игре (клан-тег и ник) должен состоять из зарегистрированных для участия в чемпионате названия команды и ника игрока. Капитан команды дописывает после ника - <C>;
- 5.2. Запрещено:
  - 5.2.1. Запрещено писать сообщения в общий чат (say). Запрет не распространяется на официальных лиц команды (капитан команды, либо игрок команды, выполняющий обязанности капитана, в случае технических проблем у капитана, либо его дисквалификации) с целью привлечения внимания судей;
  - 5.2.2. Запрещено использование ошибок карт;
  - 5.2.3. Запрещено использование 16-ти битного видеорежима;
  - 5.2.4. Запрещен просмотр игрового пространства карты поверх текстур;
  - 5.2.5. Запрещено использование нестандартных моделей, спрайтов, текстур, карт;
  - 5.2.6. Запрещено использование настроек, выходящих за рамки допустимых (приложение Б и В);

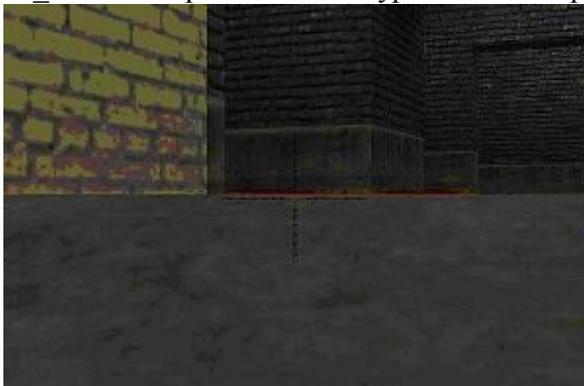
5.2.7. Запрещены специфические баги официальных карт:  
de\_dust2: следующие позиции – запрещены



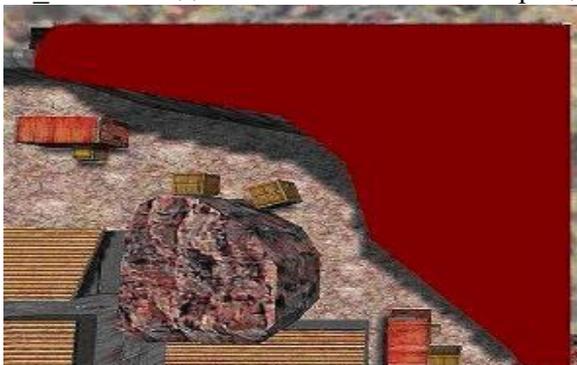
de\_inferno: использование этой крыши – запрещено



de\_train: смотреть под текстуры стен – запрещено



de\_nuke: хождение по этой скале – запрещено



5.2.8. Запрещено менять название команды и ник игрока с момента регистрации команды до окончания проведения турнира;

5.2.9. Запрещено использовать бинд duck на скрол;

- 5.2.10. Запрещена установка “тихой” бомбы (например, между ящиками на de\_dust2). Бомба должна находиться в “заметном” и “доступном” месте;
- 5.2.11. Во время матча запрещены любые действия в консоли или настройках игры. Все “настройки” делаются во время разыгртки;
- 5.2.12. Запрещена маскировка звуков (например, double duck, attack + use);
- 5.2.13. Запрещено использование читов, команд, а также стороннего программного обеспечения, дающего преимущество одному игроку или команде над другим игроком или командой;
- 5.2.14. Запрещено использование алиасов в конфигах.

## **6. ДИСКОНЕКТЫ**

- 6.1 Если у игрока во время игры "завис" компьютер, то игрок может обратиться к судье для остановки игры. Игроку запрещено перезагружать компьютер, либо выполнять в это время любые другие действия с компьютером. Необходимо незамедлительно оповестить о проблеме судью. В этом случае администратор устанавливает «паузу» в конце раунда, результат раунда засчитывается;
- 6.2 Судьи определяют сумму (xxxx) игровых денежных средств, которая была на момент дисконнекта у вылетевшего игрока. Администратор выставляет mp\_startmoney xxxx, вылетевший игрок подключается к серверу и заходит за свою сторону;
- 6.3 В случае отключения одного или нескольких игроков до 3-его раунда включительно, период (сторона) переигрывается.

## **7. ОТКЛЮЧЕНИЕ СВЕТА, ПАДЕНИЕ СЕТИ И ПРОЧИЕ ТЕХНИЧЕСКИЕ НЕПОЛАДКИ**

- 7.1 Капитаны команд запоминают и сообщают судьям текущий результат и денежные средства;
- 7.2 Последний раунд, во время которого произошло падение сети, не учитывается;
- 7.3 После восстановления работы сети и компьютеров, судьи восстанавливают картину исходя из полученных данных, игра продолжается со счета зафиксированного судьями;
- 7.4 Если установить данные невозможно, то устанавливается mp\_startmoney 5000, после чего игроки заходят в игру, игра продолжается со счета зафиксированного судьями;
- 7.5 Если установить счет невозможно, то происходит переигровка стороны или всей игры по решению администратора.

## **8. КОНФИГИ И ОБОРУДОВАНИЕ**

- 8.1 Для проведения игр каждому выделяется следующее оборудование:
  - 1) клавиатура Mistumi KFK-EA4XT
  - 2) мышь A4Tech x7-710BK
  - 3) наушники Philips SP-1900
  - 4) монитор Acer V193v
- 8.2 Использование конфигов запрещено. Участникам предоставляется время на разыгртки для перенастройки стандартного конфига (приложение Г). После разыгртки любые действия в консоли или настройках игры запрещены.
- 8.3 Участник имеет право использовать собственное оборудование (клавиатура, мышь, наушники, коврик). В случае, если для корректной работы устройства требуется установка специального драйвера, то игроку будет предложено играть на стандартном комплекте оборудования.
- 8.4 В случае если игрок пользуется своим оборудованием (клавиатура, мышь, наушники), при выходе данного оборудования из строя, ему предоставляется стандартный комплект оборудования на замену.

## **9. ДЕЙСТВИЯ УЧАСТНИКОВ ВО ВРЕМЯ ТУРНИРА**

- 9.1 Команда должна прибыть в полном составе за 10 минут до начала своей игры в соответствии с расписанием. В случае опоздания более чем на 15 минут команде присуждается техническое

- поражение. Если в команде не хватает одного игрока, то команде предоставляется возможность сыграть вчетвером, либо заменить отсутствующего запасным игроком. В случае если команда не может выставить на игру хотя бы четырёх заявленных игроков, ей присуждается техническое поражение;
- 9.2 Участникам команд запрещается покидать игровую зону во время смены сторон или карт. В случае нарушения, судья имеет право запустить игру, не дожидаясь возвращения игроков. Покинуть игровую зону после игры, можно с разрешения судьи;
- 9.3 Запрещена нецензурная брань. В случае повторного нарушения, судья имеет право дисквалифицировать игрока до конца турнира. Правило касается участников играющих и ожидающих команд;
- 9.4 В случае если команда имеет зарегистрированного запасного игрока, то капитан команды имеет право заменить одного игрока на другого. Для проведения замены, капитан команды информирует администратора о замене до начала очередной игры своей команды. Команда продолжает играть на турнире в данном составе. Игрок, которого заменили, прекращает свое участие на турнире. Максимальное количество замен в команде - 2;
- 9.5 В случае, если из строя выходит оборудование (мышь, клавиатура, наушники, монитор), то игрок сообщает об этом судье, игра ставится на паузу, а оборудование заменяется;
- 9.6 Если игрок наносит повреждение оборудованию, принадлежащему NETCAFE, то он дисквалифицируется с турнира, а команде присуждается минус 15 очков. Дальнейшее решение о материальном взыскании с игрока принимает руководство NETCAFE;
- 9.7 Перед началом игры выделяется 5 минут для подключения оборудования и 5 минут на разыгрровку. Право устанавливать оборудование имеет только представитель организатора чемпионата;
- 9.8 Порядок проведения разыгрровки следующий. После того как команды рассаживаются за предоставляемые компьютеры, игроки подключаются к серверу, после чего в течении 5 минут происходит разыгрровка. По прошествии 5 минут судья объявляет и делает рестарт карты и начинается игра;
- 9.9 Игра происходит на локальном сервере. Команды подключаются к серверу, название которого написано на игровых столах участников над мониторами. Для подключения к серверу используется кнопка в главном меню игры.
- 9.10 Игрокам запрещено употребление алкогольных напитков. Разрешены безалкогольные напитки в емкостях до 0,5 литра;
- 9.11 Все претензии касательно нарушений правил командами предъявляются только во время игры. Капитан команды обязан написать в общем чате «raise», после чего администратор устанавливает «паузу» и выясняет причины сложившейся ситуации. Претензия касательно последнего раунда игры может предъявляться в течение трех минут после окончания игры, другие претензии после окончания игры не рассматриваются;
- 9.12 Решения судей по любой ситуации, включая не описанные в настоящих правилах, являются окончательными и обсуждению не подлежат;
- 9.13 Оспаривание решения, принятого судьями турнира, влечет дисквалификацию команды или игрока;
- 9.14 «Паузу» имеет право ставить или убирать только администратор по обоснованному требованию капитана команды, или по собственной инициативе в спорных ситуациях;
- 9.15 Во время решения спорных ситуаций, участники не покидают свои игровые места.

## **10. ШТРАФНЫЕ САНКЦИИ**

- 10.1 За нарушение любого правила участником - участнику выносится предупреждение;
- 10.2 Если участник получает 5 предупреждений, он дисквалифицируется до конца турнира без права замены (команда продолжает игру на турнире в неполном составе);
- 10.3 Предупреждения участникам команды суммируются;
- 10.4 Если участники команды в общей сложности получают 10 предупреждений, команда дисквалифицируется до конца турнира;

- 10.5 Если участники команды получают 2 предупреждения, то каждое следующее предупреждение выносится с вычетом 1-го раунда у команды;
- 10.6 За однократное использование читов - дисквалификация команды;
- 10.7 При регистрации одного игрока в 2-х командах – дисквалификация игрока.

## **11. ПОРЯДОК ДИСКВАЛИФИКАЦИИ**

- 11.1 После принятия решения о дисквалификации команды администратор объявляет о завершении и завершает текущую игру. При этом дисквалифицированной команде присуждается техническое поражение, а их счет в данной игре обнуляется. Команде-сопернику присуждается победа с текущим счетом. Если дисквалифицированная команда претендовала на другие игры в турнире, то во всех несыгранных играх команде присуждается поражение со счетом 16:0. Дисквалифицированная команда обязана покинуть игровую зону в течение 5 минут. Регистрационный взнос при дисквалификации не возвращается.

## **12. HLTV-SERVER ТРАНСЛЯЦИИ ИГР**

- 12.1 Во время проведения игр, доступны для подключения сервера HLTV, благодаря которым, болельщики и другие участники имеют возможность наблюдать за игрой так, как будто пользователь находится на сервере в качестве зрителя.
- 12.2 IP-адрес сервера HLTV можно узнать у судей, или из объявления на информационном стенде.

## Приложение А - Официальные настройки сервера Counter-Strike 1.6

hostname "Insert Server Name Here"  
sv\_name "Insert Server Name Here"  
sv\_password "Insert Server Password Here"  
rcon\_password "Insert Server Rcon Password Here"  
maxplayers "12"  
mp\_allowmonsters "0"  
mp\_autocrosshair "0"  
mp\_autokick "0"  
mp\_autoteambalance "0"  
mp\_buytime "0.25"  
mp\_c4timer "35"  
mp\_chasecam "1"  
mp\_chattime "10"  
mp\_consistency "1"  
mp\_decals "300"  
mp\_fadetoblack "1"  
mp\_flashlight "0"  
mp\_footsteps "1"  
mp\_forcecamera "2"  
mp\_forcechasecam "2"  
mp\_freezetime "10"  
mp\_friendly\_grenade\_damage "1"  
mp\_friendlyfire "1"  
mp\_ghostfrequency "0.1"  
mp\_hostagepenalty "0"  
mp\_kickpercent "1"  
mp\_limitteams "0"  
mp\_logdetail "3"  
mp\_logecho "1"  
mp\_logfile "1"  
mp\_logmessages "1"  
mp\_mapvoteratio "1"  
mp\_mirrordamage "0"  
mp\_playerid "1"  
mp\_roundtime "1.75"  
mp\_startmoney "800"  
mp\_timelimit "0"  
mp\_tkpunish "0"  
mp\_winlimit "0"  
allow\_spectators "1"

decalfrequency "60"  
edgefriction "2"  
fps\_max "200"  
host\_framerate "0"  
log on  
pausable "0"  
sys\_ticrate "10000"  
ex\_interp "0.01"  
sv\_accelerate "5"  
sv\_aim "0"  
sv\_airaccelerate "10"  
sv\_aimove "1"  
sv\_allowdownload "1"  
sv\_allowupload "0"  
sv\_alltalk "0"  
sv\_bounce "1"  
sv\_cheats "0"  
sv\_clienttrace "1"  
sv\_clipmode "0"  
sv\_friction "4"  
sv\_gravity "800"  
sv\_lan "1"  
sv\_lan\_rate "25000"  
sv\_maxrate "25000"  
sv\_minrate "8000"  
sv\_maxupdaterate "101"  
sv\_minupdaterate "20"  
sv\_maxspeed "320"  
sv\_maxunlag "0.5"  
sv\_proxies "2"  
sv\_restartround "0"  
sv\_send\_logos "0"  
sv\_send\_resources "1"  
sv\_stepsize "18"  
sv\_stopspeed "75"  
sv\_timeout "65"  
sv\_voiceenable "1"  
sv\_wateraccelerate "10"  
sv\_wateramp "0"  
sv\_waterfriction "1"  
sv\_unlag "1"  
sv\_unlagsamples "1"  
sv\_unlagpush "0"

## **Приложение Б - Обязательные настройки клиента**

ex\_interp 0.01 LAN  
cl\_lc 1  
cl\_lw 1  
cl\_pitchspeed 225  
cl\_showevents 0  
cl\_movespeedkey 0.52  
cl\_updaterate 101  
cl\_cmdrate 101  
gl\_picmip 0  
cl\_pmanstats 0  
net\_graph 0  
gl\_monolights 0  
gl\_polyoffset 0.1 to 4  
gl\_max\_size higher than 128  
fastsprites 0  
lightgamma 2.5  
texgamma 2.0  
s\_show 0  
s\_a3d 0  
r\_speeds 0  
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  
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

## **Приложение Г – Стандартные настройки, загружаемые в userconfig.cfg**

ex\_interp 0.01 LAN  
cl\_lc 1  
cl\_lw 1  
cl\_pitchspeed 225  
cl\_showevents 0  
cl\_movespeedkey 0.52  
cl\_updaterate 101  
cl\_cmdrate 101  
gl\_picmip 0  
cl\_pmanstats 0  
net\_graph 0  
gl\_monolights 0  
gl\_polyoffset 0.1  
gl\_max\_size 256  
fastsprites 0  
lightgamma 2.5  
texgamma 2.0  
s\_show 0  
s\_a3d 0  
r\_speeds 0  
rate 25000  
m\_filter 0  
hud\_fastswitch 1  
zoom\_sensitivity\_ratio 2.5  
fps\_max 101  
cl\_dynamiccrosshair 0  
gamma 3  
brightness 2  
cl\_minmodels 1  
cl\_shadows 1  
gl\_picmip 0  
gl\_playermip 1  
r\_drawviewmodel 1  
cl\_cmdbackup 2