

Counter-Strike™

☐ Версия игры: Counter-Strike: (Steam Version)

☐ Рейтинг: 17+

- Лица с датой рождения позже 30 сентября 1993 года не будут допущены на чемпионат.

☐ Общая информация

- Тип игры: 5 на 5 (по командам, 5 игроков в команде)
- Владелец сервера записывает ход матча.
- WCG оставляет за собой право установить дополнительное программное обеспечение и/или присоединиться к игре в качестве наблюдателя для решения рабочих задач чемпионата, например, подтверждения результатов матча или сбора данных о нем

☐ Общие настройки игры

- Раунды: 30 раундов (максимальное количество раундов): каждая команда проводит 15 раундов за Террористов и 15 раундов за Контртеррористов. Если команда выигрывает в общей сложности 16 раундов, то матч прекращается.
- Победитель: Первая команда, выигравшая 16 раундов.
- Продолжительность раунда: 1 минута 45 секунд.
- Команда, играющая за Террористов, объявляется перед матчем или определяется подкидыванием монетки.
- При равном счете после 30 раундов играют 6 дополнительных раундов (3 за Террористов и 3 за Контртеррористов для каждой команды)
- Стартовое количество денег в дополнительных раундах: \$10,000
- При равном счете после 6 дополнительных раундов играют еще 6 раундов, и так до определения победителя.
- Официальные карты: De_Dust2, De_Inferno, De_Nuke, De_Train, De_tuscan
(* Каждая карта может быть изменена комитетом WCG. Игроки информируются о таких изменениях до начала чемпионата)
- Обмениваться публичными сообщениями (messagemode1) могут только капитаны команд. Правило распространяется и на «убитых» игроков. За использование messagemode1 любым членом команды, кроме капитана, выносится предупреждение. Остальные члены команд могут использовать только командные сообщения (messagemode2).
- Тренер может давать указания игрокам во время заморозки. Если тренер продолжать говорить с игроками после окончания времени заморозки, то по усмотрению судьи команда получает предупреждение или признается проигравшей.

- Тренер должен покинуть зону турнира, если об этом просит судья.
- Владелец сервера должен записывать ход матча.
- Количество гранат на раунд
 - a) Ослепляющие: 2
 - b) Осколочные: 1
 - c) Дымовые: 1
- Разрешенные команды
 - a) Adjust_crosshair
 - b) Left Hand
 - c) Пользователь может использовать команду Activate In-Game-VGUI
- Разрешено использовать только стандартные скины.
- Любое использование ошибок программы или карты по усмотрению судейского комитета может привести к предупреждению или техническому поражению нарушившей команды.
- Разрешается изменять цветовую гамму в драйвере видеокарты.

❑ **Настройки сервера турнира**

- | | |
|------------------------|----------------------|
| • mp_autokick 0 | mp_autocrosshair 0 |
| • mp_autoteambalance 0 | mp_buytime 0.25 |
| • mp_consistency 1 | mp_c4timer 35 |
| • mp_fadetoblack 1 | mp_flashlight 1 |
| • mp_forcechasecam 2 | mp_forcecamera 2 |
| • mp_footsteps 1 | mp_freezetime 15 |
| • mp_friendlyfire 1 | mp_hostagepenalty 0 |
| • mp_limitteams 10 | mp_logecho 1 |
| • mp_logdetail 3 | mp_logfile 1 |
| • mp_logmessages 1 | mp_maxrounds 0 |
| • mp_playerid 1 | mp_roundtime 1.75 |
| • mp_timelimit 0 | mp_tkpunish 0 |
| • sv_aim 0 | sv_airaccelerate 10 |
| • sv_airmove 1 | sv_allowdownload 0 |
| • sv_allowupload 0 | sv_alltalk 0 |
| • sv_cheats 0 | sv_clienttrace 1 |
| • sv_clipmode 0 | sv_friction 4 |
| • sv_gravity 800 | sv_lan_rate 25000 |
| • sv_maxrate 25000 | sv_maxspeed 320 |
| • sv_maxunlag 0.5 | sv_maxupdaterate 101 |

- sv_minupdaterate 101 sv_minrate 25000
- sv_proxies 1 sv_send_logos 1
- sv_send_resources 1 sv_stepsize 18
- sv_stopspeed 75 sv_unlag 1
- sv_voiceenable 1 sv_unlagsamples 1
- sv_unlagpush 0 sys_ticrate 10000
- allow_spectators 1 decalfrequency 60
- edgefriction 2 host_framerate 0
- log on pausable 0

❑ **Разрешенные настройки клиентского компьютера**

- cl_updaterate 101 cl_cmdrate 101
- rate 25000 m_filter 1/0
- hud_fastswitch 1/0 zoom_sensitivity_ratio
- fps_max 101 cl_dynamiccrosshair 1/0
- gamma 1/3 brightness 1/3
- cl_minmodels 1/0 cl_shadows 1/0
- Игроки обязаны использовать WCG2010 CS GUI

❑ **Запрещено менять следующие настройки клиентского компьютера (Должно стоять значение по умолчанию)**

- cl_weather mp_corpse_stay
- mp_decals max_shells
- max_smokepuffs fastsprites
- ex_interp 0.01 для LAN (0.1 для Online)

❑ **Запрещенные приемы**

- Ниже приведен список правил и запрещенных приемов. Игрок или команда, нарушающие правила или пользующиеся запрещенными приемами, по усмотрению судьи получают предупреждение или техническое поражение:
- Тренеры могут разговаривать с игроками ТОЛЬКО во время заморозки в каждом раунде.

После «смерти» игрока он может вербально общаться с другими игроками, однако он обязан убрать руки с клавиатуры и мыши до начала следующего раунда. Игрок считается «мертвым» после того, как экран полностью почернеет. Если экран не чернеет из-за сбоя, тогда игрок считается «мертвым» через три секунды после «смерти».

- Если игрок притрагивается к мыши или клавиатуре, будучи «мертвым», то по усмотрению судьи команда получает предупреждение или техническое поражение.

- Разрешена «подсадка» (запрыгивание на игрока своей команды).
- Запрещена привязка приседания (Duck) к колесу прокрутки мыши.
- С4 должна закладываться на просматриваемом месте. Разрешена закладка С4 на месте, где требуется подсадка.
- При обезвреживании игрок должен видеть часть бомбы. Обезвреживание сквозь объекты запрещено.
- Запрещена бесшумная закладка С4. По усмотрению судейского комитета это нарушение может привести к предупреждению или поражению во всех раундах за Террористов.
- Разрешено бросание гранат через здания на любых картах.
- За использование ошибки ослепляющей гранаты команде-нарушителю присуждается штраф в три раунда. Если использование ошибки признается неумышленным, то игра продолжается обычным образом. Если использование ошибки признается умышленным, то команде-нарушителю выносится предупреждение или присуждается поражение. О любых фактах такой ошибки должен незамедлительно оповещаться судья. Рассмотрение проводится после завершения всех раундов данной половины матча.
- Запрещено использование нестандартных скинов (включая скины оружия).
- Запрещено использование нестандартных текстур карт.
- Запрещено использование любых сторонних программ, если иное не отмечено дополнительно.
- Разрешено использование Ventrilo (в групповых матчах – по решению судьи)
- Запрещено использование ошибок карты (map swimming, auto aim и т.д.).
- Использование 'SKY Box' влечет техническое поражение команды.
- Запрещенные зоны для каждой карты будут объявлены позже.
- Использование мошеннических, но доступных скриптов (например, silentrun, attack+use, centerview script, norecoil script, и т.д.)
- Во время каждого матча владелец сервера обязан проверять (и проверяет) факты любых мошеннических приемов или скриптов, включая отсутствующие выше.
- Если судья признает, что игрок получает или получил несправедливое преимущество в силу внешних условий (Пресса, Лидер команды, Игрок, Наблюдатель и т.д.), то по усмотрению судьи команде может быть вынесено предупреждение или признано поражение.
- Для вещания турнира к серверам игры подключается HLTV Proxy.

☐ При разрыве соединения во время матча

- Если дальнейшая игра всех игроков невозможна из-за неумышленного и непредвиденного инцидента (например, сбой сервера),

- До начала третьего раунда: матч начинается заново
- После начала третьего раунда: отключенный игрок должен повторно подключиться к серверу

Раунд продолжается снятием с паузы. Если отключенный игрок не может подключиться к серверу, то все игроки должны выждать время заморозки после раунда до подсоединения отключившегося игрока. В этот момент матч продолжается снятием с паузы (не началом заново).

- При неумышленном отключении до трех игроков раунд не засчитывается. Игра останавливается во время заморозки после раунда, и все игроки ждут подсоединения отключившихся игроков. При подсоединении всех отключившихся игроков матч продолжается снятием с паузы.
- В случае умышленного разрыва соединения судья может завершить матч, признав техническое поражение нарушившей команды.
- Протесты подаются только лидером команды (например, ее представителем)
- Если игрок не согласен с каким-либо решением, он/она может подать протест судье до завершения матча. Любой намеренный отказ в подсоединении к серверу может привести к техническому поражению по усмотрению судьи.
- Если главный судья принимает решение о переигровке, то неподчинившаяся команда дисквалифицируется.

□ **Заключительные положения**

- Приведенные выше правила могут быть изменены в следующих случаях:
 - 1) Если комитет WCG по своему усмотрению примет решение об установке нового патча/версии каждой официальной игры;
 - 2) Если комитет WCG по своему усмотрению примет решение об изменении настроек игры с целью использования нового патча/версии игры;
 - 3) Если комитет WCG по своему усмотрению примет решение об использовании новой версии Программы защиты от жульничества и/или функций защиты от жульничества;
 - 4) Если комитет WCG по своему усмотрению примет решение об изменении настроек игры и/или регламента проведения чемпионата в силу различий между турнирами в онлайн и оффлайне.