

PREILY CUP 2014

NOTEIKUMI

1. Counter-Strike turnīrs norisināsies divās stadijās: Grupu un Fināla.
2. Sacensību organizātoriem ir tiesīgi izvēlēties top-komandas no turnīra dalībnieku skaita, lai tās atlasītu dažādās grupās. Pārējās komandas tiks sadalītas grupās ar atvērtās izlozes palīdzību.
3. Uz doto brīdi oficiālās turnīra kartes skaitās:
 - 3.1. de_dust2;
 - 3.2. de_inferno;
 - 3.3. de_train;
 - 3.4. de_nuke;
 - 3.5. de_tuscan.
4. Spēle:
 - 4.1. Grupu etapā katra komanda spēlēs 1 karti ar katru komandu no savas grupas. Fināla etapā tiks spēlētas 3 kartes.
 - 4.2. Kartes uz spēlēm izvēlas komandu kapteiņi ar izsvītrošanas metodi.
 - 4.3. Uzbrukuma vai aizsardzības pusi izvēlas knife-round uzvarētāji.
 - 4.4. Matčs sāksies, kad abi kapteiņi būs uzrukstījuši: "gatavi" "ready", "rdy".
 - 4.5. Komandas spēlēs 15 raundus par vienu pusi, pēc kā mainās pusēm.
 - 4.6. Spēle notiek līdz 16 uzvarētiem raundiem. Iespējams arī neizšķirts rezultāts.
 - 4.7. Ja fināla etapā rezultāts ir neizšķirts, tad tiek noteikti 2 papildperiodi pa 3 raundiem (DOPS). Katra papildperioda sākumā, katram no spēlētājiem ir 10 000 USD.
 - 4.8. Par uzvaru matčā komanda saņem 2 punktus, par zaudējumu 0 punktu, par neizšķirtu katra komanda saņem pa 1 punktam.
 - 4.9. No katras grupas nākamajā etapā iziet 3 labākās komandas, kas savāca visvairāk punktu.
5. Knife-round:
 - 5.1. Knife-round sākas kartē, kuru izvēlējas ar izsvītrošanas metodi, iepriekš noteiktā vietā, pie tam aizliegts apiet pretinieku vai bloķēt izeju pretiniekiem.
 - 5.2. Knife-round laikā atļauts izmantot tikai bruņas un nažus, visus pārējos ieročus un C4 abu komandu spēlētājiem ir jāizmest spawn-point'ā knife-round sākumā.
 - 5.3. Ja netiek ievēroti punkti 5.1 un 5.2, komandai tiek pieskaitīts zaudējums knife-round'ā.
6. Atļauts:
 - 6.1. Izmantot personīgu klaviatūru, datorpeli. Austiņas obligāti.
 - 6.2. Izmantot jebkādas ārējās programmas priekš balss saziņas.
 - 6.3. Mest granātas pāri un cauri tekstūrām.
 - 6.4. Uzcelt spēlētājus.
 - 6.5. Izmantot čatu caur say_team komandu.
 - 6.6. Atļauts izmantot tikai standarta models/skins.
 - 6.7. 1 Spēles laikā var paņemt 3 minūšu pārtraukumu.
 - 6.8. Izmantot pauzi tehnisku iemeslu dēļ (raunda beigās vai sākumā).

- 6.9. Nomainīt spēlētāju tikai pirms spēles sākšanas un puses maiņas laikā, ja tādi ir ierakstīti pieteikšanās veidlapā.
- 6.10. Izmantot tikai 3 Magnum Rifle Sniper (AWP) uz visu komandu, ja ir palikuši 4 spēlētāji, tad tikai 2 AWP.
7. Aizliegts:
 - 7.1. Izmantot nenormatīvo leksiku čatā caur say komandu.
 - 7.2. Izmantot komandu net_graph.
 - 7.3. Izmantot jebkādas programmas vai komandas, kas dod priekšrocības attiecība pret citiem sacensību dalībniekiem.
 - 7.4. Izmantot kartes/klienta/servera nepilnības.
 - 7.5. Izmantot nestandarta models/skins/sprites, tekstūras, skriptus.
 - 7.6. Spēles telpas apskatīšana kartē virs tekstūrām.
 - 7.7. Izmantot 16-bit spēles tekstūras.
 - 7.8. Izmantot kartes aizliegtās vietas.
 - 7.9. Izmantot Tactical Shield (pārkāpums -3 raundi).
 - 7.10. Iepirkt vairāk nekā vienu granātu komplektu par raundu, 1x HE, 2x Flash, 1x Smoke (pārkāpums -1 raunds).
 - 7.11. Uzlikt c4 atmīnēšanai nepiejamā vietā. Uzlikt c4 vietās, kur tās atmīnēšana ir iespējama tikai ar uzcelšanas palīdzību. Uzlikt c4 tā, lai to nevar dzirdēt. C4 atmīnēšana caur jebkādiem šķēršļiem, kad spēlētājs to neredz.
 - 7.12. Spēles laikā ieiet Spectator'os, speciāli iziet no servera, patstāvīgi pāriet no CT uz T un, otrādi, izņemot puses maiņas laiku. (pārkāpums -3 raundi).
 - 7.13. Mainīt nickname un prefiksu. Nickname un prefiksu izmanto to, kuru ierakstīja pieteikšanās veidlapā.
8. Viena vai vairāku spēlētāju atslēgšanās no servera spēles laikā:

Gadījumā, ja pazūd savienojums vienam vai vairākiem spēlētājiem, spēle tekošā raunda beigās vai nākamā raunda sākumā tiek likta uz pauzes. Kapteiņi nosaka naudas līdzekļu summu xxxx, kura bija atslēgšanā laikā izlidojušajam spēlētājam. Servera administrators izliek mp_startmoney xxxx, izlidojušais spēlētājs pieslēdzas serverim un pievienojas savai pusei, pēc kā administrators atjauno mp_startmoney 800.
9. Disciplīnas reglaments:
 - 9.1. Komanda ir spiesta ierasties pilnā sastāvā, līdz sacensību sākumam. Nokavēšanas gadījumā, vairāk par 15 minūtēm, komandai tiek pieskaitīts tehniskais zaudējums. Ja komandai nepietiek 1 spēlētāja tad komandai tiek dota iespēja spēlēt četratā.
 - 9.2. Komandai aizliegts, bez brīdinājuma un svarīga iemesla, pamest spēles zonu, puses maiņas laikā. Pārkāpuma gadījumā, servera administrators ir tiesīgs palaist spēli, nesagaidot spēlētāju atgriešanos.
 - 9.3. Aizliegts izmantot nenormatīvo leksiku un jebkādā veidā aizvainot pretinieku.