

# PREILY CUP 2014

## ПРАВИЛА

1. Турнир по Counter-Strike 1.6 проводится в две стадии: Групповую и Финальную.
2. Организаторы соревнования оставляют за собой право выбора топовых команд из числа участников турнира для распределения их в разные группы. Остальные команды распределяются по группам при помощи открытой жеребьёвки.
3. На сегодняшний день официальными турнирными картами считаются:
  - 3.1. de\_dust2;
  - 3.2. de\_inferno;
  - 3.3. de\_train;
  - 3.4. de\_nuke;
  - 3.5. de\_tuscan.
4. Игра:
  - 4.1. В групповом этапе каждая команда играет по 1 карте с каждой командой своей группы. В финальном этапе по 3 карты.
  - 4.2. Карты на игры выбираются капитанами команд методом вычёркивания.
  - 4.3. Выбор сторон определяется по результатам ножевого раунда.
  - 4.4. Матч начинается после того, как оба капитана напишут: "gatavi" "ready", "rdy".
  - 4.5. Команды играют 15 раундов за одну сторону, после чего меняются сторонами.
  - 4.6. Игра ведётся до 16 побед одной из команд. Допускается ничья.
  - 4.7. Если ничья в финальной стадии, назначаются 2 дополнительных периода по 3 раунда (DOPS). В начале каждого дополнительного периода на финансовом счету каждого игрока находится по 10 000 USD.
  - 4.8. За победу в матче команда получает 2 очка, за поражение 0 очков, за ничью каждая команда получает 1 очко.
  - 4.9. Из группы в следующий этап выходят по 3 лучшие команды, набравшие наибольшее количество очков.
5. Ножевой раунд:
  - 5.1. Ножевой раунд начинается на карте, которую выбрали методом вычёркивания, в заранее определённом месте, при этом запрещено обходить противника или препятствовать его выходу.
  - 5.2. Во время ножевого раунда разрешено использовать только броню и ножи. Всё остальное оружие и с4 игроки обеих команд обязаны сбросить на spawn point'е в начале ножевого раунда.
  - 5.3. При не соблюдении пунктов 5.1 и 5.2, команде приписывается поражение в ножевом раунде.
6. Разрешено:
  - 6.1. Использовать личную клавиатуру, компьютерную мышь. Наушники обязательно.
  - 6.2. Использование любых внешних приложений для голосового общения.
  - 6.3. Прокидывать гранаты над текстурами и через текстуры.
  - 6.4. Подсаживать игроков.

- 6.5. Писать сообщения с использованием команды say\_team.
- 6.6. Разрешается использовать только стандартные models/skins.
- 6.7. Брать тайм аут на 3 минуты во время 1 игры.
- 6.8. Использовать паузу по техническим причинам (в конце или начале раунда).
- 6.9. Заменить игрока только перед началом игры или во время смены сторон, если таковы записаны в заявке.
- 6.10. Использовать только 3 Magnum Rifle Sniper (AWP) на всю команду, если осталось 4 игрока, то 2 AWP.
7. Запрещено:
  - 7.1. Использовать ненормативную лексику в сообщениях команды say.
  - 7.2. Использование команду net\_graph.
  - 7.3. Использование любых программ или команд, дающих преимущество перед другими участниками соревнований.
  - 7.4. Использование ошибок карт/клиента/сервера.
  - 7.5. Использование не стандартных models/skins/sprites, текстур, скриптов.
  - 7.6. Просмотр игрового пространства карты поверх текстур.
  - 7.7. Использовать 16-бит игровых текстур.
  - 7.8. Использовать запрещённые места на картах.
  - 7.9. Использовать Tactical Shield (нарушение -3 раунда).
  - 7.10. Закупать более одного комплекта гранат за раунд, 1x HE, 2x Flash, 1x Smoke (нарушения -1 раунд).
  - 7.11. Устанавливать бомбу в недоступном для разминирования месте. Устанавливать бомбу в месте, где её разминирование возможно только при использовании подсадки. Устанавливать бомбу так, что её не будет слышно. Разминировать бомбу через любые препятствия, когда игрок её не видит.
  - 7.12. Во время игры выходить в зрительные залы, преднамеренно разрывать соединение с сервером, самостоятельно переходить из СТ в Т и, наоборот, за исключением во время смены сторон (нарушение -3 раунда).
  - 7.13. Смена nickname и префикса. Nickname и префикс используется тот, который записан в заявке.
8. Дисконнект одного или нескольких игроков во время игры:

В случае разрыва соединения у одного или нескольких игроков, игра в конце текущего или начале следующего раунда ставится на паузу. Капитаны определяют сумму xxxx денежных средств, которая была на момент дисконнекта у вылетевшего игрока. Администратор сервера выставляет mp\_startmoney xxxx, вылетевший игрок подключается к серверу и заходит за свою сторону, после чего администратор восстанавливает mp\_startmoney 800.
9. Дисциплинарный регламент:
  - 9.1. Команда должна прибыть в полном составе к началу соревнований. В случае опоздания более чем на 15 минут команде присуждается техническое поражение. Если же в команде не хватает одного игрока, то команде предоставляется возможность сыграть вчетвером.
  - 9.2. Команде запрещается, без предупреждения и уважительных причин, покидать игровую зону во время смены сторон. В случае нарушения, администратор сервера имеет право запустить игру, не дожидаясь возвращения игроков.

9.3. Запрещается использовать ненормативную лексику и любым способом оскорблять противника.