

Правила турнира.

1. ОБЩИЕ

- 1.1. Версия игры: последней версией на текущий момент является Call of Duty 1.7. Турнир проводится на базе вспомогательного турнирного мода promodlive, текущая версия которого promodlive_2.04_eu
- 1.3. Тип игры: Search & Destroy 5vs5.
- 1.4. Каждый игрок обязан записывать демо-файл своей игры. Демку рекомендуется называть в виде clan1_clan2_map1_map2_ineyes_nickname.

2. ФОРМАТ

- 2.1. В игре принимают участие 2 команды по 5 человек в каждой.
- 2.2. Игра состоит из одной или двух карт, на каждой карте играется по 12 раундов за сторону. Продолжительность раунда составляет 1 минута 45 секунд.
- 2.3. Право выбора первой стороны - обороняющихся или атакующих, определяется путем проведения найф-раунда, в ходе которого запрещено причинять урон чем-либо кроме ножа, а также использовать любые гранаты в пределах карты. В случае, если матч играется на двух картах, то сторону на первой карте выбирает команда, которая первой начинала вычеркивание, на второй карте стороны меняются по принципу attack-defence -- defence-attack.
- 2.4. Победитель игры определяется суммой выигранных раундов.

3. КАРТЫ И РЕГЛАМЕНТ

- 3.1. На сегодняшний день официальными турнирными картами считаются:

- 1) mp_backlot
- 2) mp_crash
- 3) mp_crossfire
- 4) mp_strike
- 5) mp_vacant
- 6) mp_citystreets

- 3.2. В случае ничьи играется овертайм. Овертайм играется на карте, определяющейся вычеркиванием, по системе MR4 (4 раунда за сторону). Стороны меняются по принципу attack-defence -- defence-attack исходя из последней сыгранной карты. В случае ничьи в овертайме, он повторяется на той же карте до выявления победителя.
- 3.3. Разрешается 5-ти минутный перерыв между играми даже в случае полной готовности оппонента к матчу . При смене сторон на карте игроки должны быть "ready-up" в течение 1 минуты.
- 3.4. Изменение перечня карт возможно только по решению руководства турнира.

4. РАЗРЕШЕННЫЕ НАСТРОЙКИ

4.1

- cg_errordecay in 100
- cg_fov IN 65 80
- cg_hudDamageIconHeight IN 64
- cg_hudDamageIconInScope IN 0
- cg_hudDamageIconOffset IN 128
- cg_hudDamageIconTime IN 2000
- cg_hudDamageIconWidth IN 128
- cl_avidemo IN 0
- cl_forceavidemo IN 0
- cl_freelook IN 1
- cl_maxpackets IN 60 120 (promod fix on 100)
- cl_pitchspeed IN 140

cl_punkbuster IN 1
cl_yawspeed IN 140
com_maxfps IN 40 250
m_pitch OUT -0.015 0.015
m_yaw IN 0.022
rate IN 25000
r_fullbright IN 0
r_lodscalerigid IN 1
r_picmip IN 0 3
r_polygonOffsetScale IN -4 0
r_polygonOffsetBias IN -16 0
r_lightTweakAmbient IN 0 0.3
sensitivity IN 0 30.000001
snaps IN 20 30 (promod fix on 30)
fx_draw IN 1
fx_enable IN 1

4.2. Разрешается использовать только стандартные драйверы Windows XP для манипуляторов.

5. НАСТРОЙКИ ИГРЫ

5.1 PROMOD автоматически настраивает игровой сервер. Среди ключевых настроек, влияющих на процесс игры, можно выделить:

6 second strat time
3 SMG limit - with the promod smg fix
1 sniper - with awp fix
No-sway fix
1:45 minute round length
5 second plant time
7 second defuse time
LMG Disabled
Red-dot sight disabled

6. РАЗРЫВ СОЕДИНЕНИЯ И ДРУГИЕ ТЕХНИЧЕСКИЕ НЕПОЛАДКИ

6.1. В случае, если у одного и более участников игры произошел разрыв соединения, или техническая неполадка, повлекшая за собой невозможность продолжать игру, один из оставшихся участников имеет право заявить паузу без разрешения судьи. Причем сделать это команда имеет как через встроенную функцию PROMOD'a (b-4-1), так и путем четкого заявления в игровом чате до окончания start time раунда. Игра будет продолжена с разрешения судьи, после восстановления соединения или устранения технических неполадок.

6.2. В случае, если игра не может продолжаться по причине разрыва соединения или возникновения других технических неполадок:

- 1) до начала 2-го раунда – игра начинается заново;
- 2) после начала 2-го раунда - счет записывается и переигрывается весь период, после чего очки суммируются. Раунд, где по техническим причинам вылетел игрок, не учитывается в чью либо пользу независимо от преимущества в количестве оставшихся живых игроков у той или иной команды.

7. НАРУШЕНИЯ ПРАВИЛ

7.1. Нарушениями правил считаются:

- 1) Использование, каких-либо программ, дающих преимущество перед другими участниками соревнований;
- 2) Использование любых не разрешенных настоящими Правилами настроек игры;
- 3) Преднамеренный дисконнект.

3) Использование багов игры. В частности, запрещено:

-Использовать отталкивание от других игроков для достижения тех мест, куда обычными методами добраться невозможно (бустинг).

-Использовать преднамеренный bounce jump, при котором падая на определённые места, возникает эффект "батута", с помощью которого можно добраться до недоступных зон карты

-Использовать скролл-шутинг для любого оружия.

-Использовать отдельные баги текстур, пример - просмотр сквозь грузовик на mp_vacant, а также все другие просмотры сквозь изначально непрозрачные объекты.

7.2. Во время игры судьи имеют право производить любые действия, направленные на выявления нарушений.

7.3. При выявлении нарушения правил участник отстраняется от игры и команде засчитывается поражение в первом периоде игры со счетом xx-0 в пользу соперника. В случае повторного выявления нарушения правил участник дисквалифицируется. За отдельные нарушения, вроде использования багов карт или бустинга, с команды могут быть сняты отдельные раунды.

8. ДОПОЛНИТЕЛЬНО

8.1. Команды имеют право менять заявленный на турнир игровой состав в срок минимум за 1 день до проведения соревнований. В противном случае организаторы оставляют за собой право на дисквалификацию команды.

8.2. Руководство турнира вправе изменять и дополнять настоящие Правила в любое время по своему усмотрению.

ПРОЧИЕ МОМЕНТЫ:

9. Состав команды во время турнира менять нельзя.

10. Если команда не сможет выставить зарегистрированную 5ку на игру, то команде будет дана возможность сыграть вчетвером. При отсутствии двух и более игроков будет присвоено тех. поражение.

11. Запрещено использование игрока из другой команды, играющей на этом турнире (продолжающей участвовать или уже завершившей участие), в случае подобного нарушения команда дисквалифицируется, так же дисквалифицируется игрок, который был призван на замену.

ОЧЕНЬ ВАЖНО:

12. Вся претензия касательно нарушения правил игры и прочего производится только во время игры, капитан команды обязан поставить в конце раунда паузу и уведомить судью соревнований о сложившейся ситуации. Или максимум в течение одной минуты после окончания игры, в любом другом случае все претензии не рассматриваются.

ДИСЦИПЛИНАРНЫЙ РЕГЛАМЕНТ:

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.

2. Команда не должна покидать пределы клуба без отдельного разрешения судей. В случае нарушения судья имеет право присудить техническое поражение.

3. Игрокам запрещается нецензурно выражаться. В случае нарушения, игроку выносится предупреждение. В случае повторного нарушения, судья имеет право удалить игрока до конца игры.

4. Игрокам запрещается пререкаться с судьями. Более того, все спорные вопросы с судьями обсуждает только капитан команды (или же менеджер). В случае нарушения игрок может быть дисквалифицирован.

5. Капитан обязан незамедлительно сообщить об окончании игры судье. И назвать итоговый результат. В противном случае судья имеет право не засчитывать результат игры.

P.S. Администрация турнира оставляет за собой право вносить любые изменения в правила.