

УТВЕРЖДАЮ»

Директор Кадетской школы
по делам ГОЧС № 70 г. Пензы
_____ Е. В. Выборнов
«___» января 2013г.

ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении школьного турнира по киберспорту
дисциплина «Counter-Strike 1.6».

1. Цели турнира

Школьный турнир по киберспорту дисциплина «Counter-Strike 1.6» (далее – Турнир), проводится с целью:

- Вырабатывать умения работать в команде;
- Вырабатывать волю к победе;
- Пропаганда информационных технологий;

2. Руководство подготовкой и проведением

Подготовку и проведение Турнира осуществляет МБОУ «Кадетская школа по делам ГОЧС №70» г. Пенза.

3. Подача заявки на участие

Заявки на участие подаются в кабинет

В заявке указывается:

1. Название команды;
2. Ф.И.О. и Ники членов команды (ник должен содержать номер взвода, капитан должен имеет приписку к нику «[С1]»);
3. Контактный номер капитана.

Регистрация осуществляется до «___»_____ 2013 г.

5. Участники Турнира и требования к ним

Участниками Турнира являются кадеты с 5 по 11 взвод, имеющие первичные навыки игры в «Counter-Strike v1.6».

В турнире могут участвовать несколько команд от одного взвода.

К участию в Турнире за команду может быть заявлено 5 игроков (4 играющих, 1 - запасной).

6. Правила

Дисциплина: Counter-Strike v1.6 4x4

1. Организация игр:

1. Игры проводятся по олимпийской системе (на вылет);
2. Игры проводятся в двух возрастных группах 5-7 и 8-11 взводы;
3. Место команды в стартовой таблице определяется жребием;
4. Игры проводятся на выделенном сервере;
5. Любые протесты и заявления принимаются только от капитана команды;
6. Решение судей обжалованию не подлежат.

2. Проведение игр:

1. Официальные карты чемпионата:
 1. de_dust2
 2. de_airstrip
 3. de_nuke
 4. de_train
2. Карта выбирается — методом вычеркивания капитанами команд. Право первого вычеркивания определяет жребий;
3. Сторона, за которую команды начинают играть выбирается жребием;
4. Количество раундов 30 — Каждая команда играет по 15 раундов за каждую сторону. Время раунда 2 минуты. Игра оканчивается, если одна из команд набрала 16 побед. Количество денежных средств на счету у каждого игрока в начале игры за каждую сторону: 800;
5. В случае, если по истечении 30 раундов у команд равное количество побед, играют дополнительные 3 раунда за каждую команду. Количество денежных средств в начале игры за каждую сторону в дополнительных раундах 10000;
6. В случае ничьи после дополнительных раундов, назначаются 6 дополнительных раундов, и так до тех пор, пока не выявится победитель;
7. После игры капитаны команд могут заявить несогласие с результатом игры. В таком случае капитан обязан указать причины несогласия. Судьи рассматривают протест и выносят решение, не подлежащее обсуждению;
8. Ограничение на количество гранат в течение раунда: Разрешено использование максимум 1-ой «НЕ» гранаты, 2-х ослепляющих и 1-ой дымовой гранаты каждым игроком;
9. Члены команды могут разговаривать во время матча, только если они «активны», либо когда «неактивны» все члены команды. Игрок считается «неактивным», когда экран становится полностью черным. Если возникает ошибка, то игрок считается «неактивным» через 3 секунда после его/ее падения;
10. Любой «неактивный» игрок не может разговаривать, не под какими предложениями, ни с членами своей команды, ни с командой противника, до начала следующего раунда;
11. Если игрок продолжает разговаривать в то время, когда он/она «неактивен», команда может, по решению судьи, получить предупреждение, или ей может быть засчитано поражение;

12. В случае выявления судьей нарушения правил игроком команды, могут быть применены следующие санкции:

- 1. Первое персональное предупреждение – устное;**
- 2. Второе персональное предупреждение – игрок обязан прописать kill в консоли в начале следующего раунда;**
- 3. Третье персональное предупреждение – техническое поражение команды.**

3. Отсоединения (отключения) в ходе игры:

1. В случае, если кто-то из игроков оказывается не в состоянии продолжить игру из-за неумышленного, непредвиденного сбоя сервера:
 1. До начала третьего раунда: матч начинается заново;
 2. После начала третьего раунда: отсоединившийся игрок должен заново подсоединиться к серверу, а раунд переигрывается;
2. В случае преднамеренного отключения игрока от сервера, команде засчитывается техническое поражение.

4. В ходе игры разрешено:

1. Использовать «подсадки»;
2. Броски гранат через здания;
3. Использование общего чата только капитанами команд;
4. Использование командного чата и голосового общения всеми игроками команды.

5. В ходе игры запрещено:

1. Использование программ дающих игровое преимущество («читы»);
2. Использование флеш-бага, silent-run'a;
3. Использование нечестных скриптов (например, silentrun, attack+use, centerview script, norecoil script и тд);
4. Использование собственных конфигурационных файлов;
5. Установка действия «Приседание» (+duck) на колесо прокрутки мыши запрещено;
6. Использование ошибок карт во время игры (например, map swimming, auto aim, и тд.);
7. «Тихая» установка бомбы C4 трактуется как ошибка игры. Использование этой ошибки запрещено;
8. Использование общего чата для написания бессмысленных, неинформативных, оскорбительных сообщений (флуд);
9. В целях сохранения игрового баланса запрещено использование tactical shield (тактический щит у КТ).
10. Запрещено использовать специфические баги карт

de_dust2: следующие позиции – запрещены



de_train: смотреть под текстуры стен – запрещено



de_nuke: хождение по этой скале – запрещено



6. Настройки сервера и клиентов:

1. Настройки сервера:
 - 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 10
 - 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_aimove 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_voicenable 1
 - sv_unlagsamples 1

sv_unlagpush 0
sys_ticrate 10000
allow_spectators 1
decalfrequency 60
edgefriction 2
host_framerate 0
log on pausable 0

2. Разрешенные настройки клиента

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
ex_interp 0.01

3. Эти настройки изменять запрещено (необходимо использовать значения по умолчанию).

- cl_weather
- mp_corpse_stay
- max_shells
- mp_decals
- fastsprites
- max_smokepuffs
- ex_interp 0,01



Бланк регистрации команды

Наименование команды:

« _____ »

Состав:

Первый игрок (капитан):

Ф.И.О: _____

Ник: _____

Контактный телефон: _____

Второй игрок:

Ф.И.О: _____

Ник: _____

Третий игрок:

Ф.И.О: _____

Ник: _____

Четвертый игрок:

Ф.И.О: _____

Ник: _____

Пятый игрок: (запасной):

Ф.И.О: _____

Ник: _____