

CROSS FIRE

© Oyun versiyası: Cross Fire (son versiyası)

© Ümumi məlumat

- Yarış üsulu: 5 vs. 5 (Komanda şəklində, komanda 5 nəfərdən ibarətdir).
- Raundlar: 12. 6 raund "Globalrisk" və 6 raund "Black list" kimi oynalınır. 7 raundda qalib gəlmiş ilk komanda yarışın qalibi hesab olunur.
- Mode: Team match
- Round time: 2 dəqiqə 20 saniyyə
- "Globalrisk" qismində iştirak edəcək komanda püşkatma yolu ilə müəyyən edilir.
- Bərabər hesab qeydə alınarsa, 6 əlavə raund təşkil edilir (hər bir komanda 3 raund "Globalrisk", 3 raund isə "Black list" aparmalıdır).
- Əlavə raundlar bərabər hesabı ilə qurtarsa, 1 əlavə (Qızıl) raund təşkil edilir. Qızıl raunda tərəflər püşkatma yolu ilə müəyyən edilir.
- Rəsmi xəritələr: Port, Sub Base, Black Widow, Mexico, Ankara.

© Model/Skinlər

- Əsas model/skinlər: SWAT, SAS, OMOH
- Qeyri-standart model/skinlərdən istifadə etmək qadağandır.

© Silahlar

- MG : M60
- SMG : MP5, P90
- Rifle : M4A1, AK47, AUG, SG552
- Sniper : AWM
- Shotgun : XM1014
- Secondary : Colt1911, Desert Eagle
- Melee : Knife, BC-Axe
- Thrown : (Standard) Grenade, Smoke, Flashbang
- Standard Items : Bag 1~4, C4 Setup/Defuse, Expand Grenade Slot
- Zireh və dəbilqə istifadə oluna bilər.
- Snayperlərin sayına məhdudiyət yoxdur.

© Aşağıda qeyd olunan hallar cəzalandırmaya gətirib çıxara bilər

·Məhv edilmiş oyunçu digər oyunçularla ünsiyyətdə ola bilər, lakin bu zaman növbəti raund başlanana kimi əllərini klaviatura və siçanın üzərindən çəkməlidir.

·Əgər oyunçu məhv edildikdən sonra klaviatura və ya siçana toxunarsa, hakimin qərarı ilə komanda xəbərdarlıq ala və ya onun hesabına məğlubiyyət yazıla bilər.

·Komanda üzvünün başı üzərindən yerdəyişmə aparmaq olar.

·Partlayıcı (C4) görünən yerdə qurulmalıdır. Partlayıcıyı komanda üzvünün yuxarı qalxması tələb olunan yerdə qurmaq olar.

·Qadağa olunmuş yerlər (Ankara)



·Oyun xəritəsi baqlarından istifadə (map swimming, auto aim və s.).

·Əgər hakim xaric şərtlərin (mətbuat, komanda kapitanı, oyunçular, tamaşaçılar və b.) oyunçuya ədalətsiz qaydada üstünlük əldə etməyə imkan verdiyini hesab etsə, həmin oyunçuya xəbərdarlıq verilə bilər, yaxud hakimin seçimindən asılı olaraq, həmin oyunçu məğlub elan edilə bilər.

© Yarış zamanı diskonnekt baş verərsə

1. İlk döyüşə qədər diskonnekt baş verərsə, raund qeydə alınmır, yarış yenidən başlanır.

2. İlk döyüş başladıqdan sonra diskonnekt baş verərsə:

- Oyunçu oyuna yenidən qoşulmalıdır;

- Üçüncü raundun əvvəlində baş veribsə: yarış 1-ci raunddan başlanır;

- Üçüncü raund başladıqdan sonra baş veribsə, raundun hesabı qeydə alınmır, oyunçu oyuna qoşulandan sonra oyun növbəti raunddan davam olunur.

3. Oyunçuların ümumi sayından 2 və ya daha çox oyunçu serverdən server problemlərinə görə təsadüfən ayrılıbsa, həmin raundda qeydə alınan xallar hesaba alınmır;

- Əgər serverin vəziyyəti qaydaya düşmürsə, hakimin qərarı ilə yarış dayandırılır və oyun ya lider komandanın qalibiyyəti, ya da heç-heçə ilə bitir.
- **Hakimin qərarı** ilə, əlaqəni qəsdən kəsmiş oyunçunu cəzalandırmaq məqsədilə həmin tərəf məğlub elan edilə bilər.
- Yalnız komanda kapitanı etirazını bildirə bilər
 - Oyunçu göstərişin hər hansı biri ilə razı deyilsə, o, öz etirazını hakimə oyun qurtarmamış bildirə bilər.
 - Yarış serverinə qoşulmaqdan qəsdən imtina edən tərəf hakimin qərarına əsasən xal itkisi ilə cəzalandırıla bilər.
- Hakimler kollegiyası başçısının yarışın yenidən oynanılması ilə bağlı verdiyi qərar ilə razı olmayan tərəf yarışdan uzaqlaşdırıla bilər.

© **Bu qaydalar aşağıdakı hissələrdə dəyişdirilə bilər:**

- Təşkilat Komitəsinin qərarına əsasən rəsmi oyunların son patç/reliz versiyalarını istifadə etmək.
- Son patç/reliz versiyalarının istifadəsi üçün tələb olunan istənilən oyun sazlamaları və faktorlardan istifadə etmək.
- Dələduzluq (cheating) əleyhinə proqram və/ və ya funksiyalarından istifadə etmək.
- On-layn və/ və ya LAN yarışlarının keçirilməsi zamanı meydana çıxacaq fərqlərin tələb etdiyi oyun sazlamaları və yaxud təlimatları.