

COUNTER-STRIKE 1.6

© Oyun versiyası: Counter-Strike: 1.6

© Ümumi məlumat

- Yarış üsulu: 5 vs. 5 (Komanda şəklində, komanda 5 nəfərdən ibarətdir).
- 16 raundda qalib gəlmiş ilk komanda yarışın qalibi hesab olunur.
- Qalibin müəyyən edilməsinə qədər əlavə raundlar keçiriləcək.
- Təşkilat komitəsi üçüncü tərəfin proqramlarını quraşdırma bilər və/ və ya oyun nəticələrini yoxlamaq, yaxud oyun haqqında məlumatların toplanması məqsədilə müşahidəçi qismində yarışa qoşula bilər.

© Əsas oyun sazlamaları

- Raundlar: 30 raund: hər bir komanda 15 raund terrorist qismində, 15 raund isə terroristlərə qarşı mübarizə aparmalıdır (hər hansı bir komandanın 16 xal qazanacağı təqdirdə, yarış dərhal dayandırılır).
- Qalib: 16 raundda qalib gəlmiş ilk komanda.
- Raund müddəti: 1 dəqiqə 45 saniyə.
- Komandanın terrorist və ya terroristlərə qarşı mübarizə aparan tərəf qismində iştirak etməsi püşkatma yolu ilə müəyyən edilir.
- Bərabər hesab qeydə alınarsa, 6 əlavə raund təşkil edilir (hər bir komanda 3 raund terrorist qismində, 3 raund isə terroristlərə qarşı mübarizə aparmalıdır).
- Əlavə raundlar server parametri mp_startmoney 10000 olmaqla oynanılır.
- 6 əlavə raunddan sonra hesab dəyişməzsə, qalibin müəyyən edilməsinə qədər yenidən əlavə 6 raund təyin edilir (hər bir tərəf üçün 3 raund).
- Rəsmi xəritələr: de_dust2, de_inferno, de_nuke, de_train, de_tuscan.
- Yarış zamanı yalnız oynayan komandaların kapitanları ictimai ünsiyyət vasitəsindən (messagemode1) istifadə edə bilirlər. Bu qayda "öldürülmüş" komanda kapitanlarına da tətbiq olunur. Komandanın digər üzvü tərəfindən (messagemode1) istifadə olunması xəbərdarlığın verilməsi ilə nəticələnəcəkdir. Yarış zamanı oyunçular yalnız öz komanda üzvləri ilə ünsiyyət saxlamaq üçün (messagemode2) ünsiyyət vasitəsindən istifadə etmək hüququna malikdir.
- Məşqçi yalnız dondurulan müddət (freeze time) ərzində komanda üzvlərinə məsləhətlər verə bilər. Dondurulan müddət (freeze time) bitdikdən sonra

məşqçi öz məsləhətlərini verərsə, bu zaman hakimin qərarı ilə komanda xəbərdarlıq ala və yaxud komanda hesabına məğlubiyyət yazıla bilər.

- Hakim xahiş etdiyi təqdirdə, məşqçi oyun sahəsi hüdudlarını tərk etməlidir.
- Server operatoru oyunun demo-fayllarını yazmalıdır.
- Raundda istifadə olunan qumbaraların sayı:

- 1) Flasbangs: 2
- 2) Grenades: 1
- 3) Smoke Grenades: 1

·İcazə verilmiş komandalar:

- 1) Adjust_crosshair
- 2) Left Hand
- 3) Oyunçu In-Game-VGUI istifadə edə bilər.

·Standartlara cavab verməyən skinlərdən istifadə etmək qadağandır.

·Yarışda istənilən səhvlərdən, həm proqram, həm də xəritə təşkilatçılarının səhvlərindən istifadə etmək qadağandır, əks təqdirdə komanda hakimin qərarı ilə xəbərdarlıq və oyundan uzaqlaşdırılma kimi sərt cəza tədbirləri ilə cəzalandırıla bilər.

·Video kartanın drayver sazlamasında rəng çalarlarını dəyişmək olar.

© Serverin sazlınması

- 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 3
- mp_footsteps 1
- mp_freezetime 10
- mp_fraglimit 0

- mp_friendlyfire 1
- mp_hostagepenalty 0
- mp_limitteams 0
- mp_logecho 1
- mp_logdetail 3
- mp_logfile 1
- mp_logmessages 1
- mp_maxrounds 0
- mp_playerid 0
- mp_roundtime 1.75
- mp_startmoney 800
- mp_timelimit 0
- mp_tkpunish 0
- mp_winlimit 0
- sv_aim 0
- sv_airaccelerate 10
- sv_airmove 1
- sv_allowdownload 0
- sv_allowupload 0
- sv_alltalk 0
- sv_cheats 0
- sv_clienttrace 1.0
- sv_clipmode 0
- sv_friction 4
- sv_gravity 800
- sv_lan_rate 100000
- sv_maxrate 100000
- sv_maxspeed 320
- sv_maxunlag 0.5
- sv_maxupdaterate 101
- sv_minupdaterate 20
- sv_minrate 80000
- sv_proxies 1
- sv_send_logos 1
- sv_send_resources 1
- sv_stepsize 18
- sv_stopspeed 75
- sv_unlag 1

- sv_voiceenable 1
- sv_unlagsa
- mples 1
- sv_unlagpush 0
- sys_ticrate 1000
- cl_dlmax 512
- allow_spectators 1
- decalfrequency 60
- edgefriction 2
- host_framerate 0
- log on
- pausable 1

© **Müştəri tərəfindən istifadə olunan sazlamlar**

- 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
- Oyunçular WCG2011 CS GUI istifadə etməlidir

© **Aşağıdakı sazlamlar müştəri tərəfindən dəyişdirilə bilməz (oyunda qəbul olunan sazlamlar istifadə olunmalıdır)**

- cl_weather
- mp_decals
- max_smokepuffs
- ex_interp 0.01
- mp_corpse_stay
- max_shells
- fastsprites

© **Aşağıda qeyd olunan hallar cəzalandırmaya gətirib çıxara bilər**

- Məşqçi yalnız dondurulan müddət ərzində (freeze time) danışa bilər.
- Məhv edilmiş oyunçu digər oyunçularla ünsiyyətdə ola bilər, lakin bu zaman növbəti raund başlanana kimi əllərini klaviatura və siçanın üzərindən çəkməlidir.
- Ekran qara rənglə örtüldükdə, oyunçu məhv edilmiş hesab edilir. Baq ucbatından ekran qaralmırsa, məğlubiyyətdən 3 saniyə sonra oyunçu məhv edilmiş hesab olunur.
- 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.

- Oyunçu qumbaranı zərərsizləşdirəndə qismən də olsa gərək onu görsün.
- Partlayıcı (C4) görünən yerdə qurulmalıdır. Partlayıcıyı komanda üzvünün yuxarı qalxması tələb olunan yerdə qurmaq olar.
- Partlayıcının sakit qaydada quraşdırılması baqdan istifadə kimi qiymətləndirilir. Əks təqdirdə, hakimin qərarına əsasən xəbərdarlığın verilməsi və ya terrorist qismində aparılan raundlarda əldə edilmiş xalların itkisi ilə nəticələnmə bilər.
- Bütün xəritələrdə qumbaraları binaların üzərindən atmaq olar.
- Korecici qumbaranın istənilən baqlarından istifadə edən komanda cərimə olunaraq 3 raund oyundan uzaqlaşdırılacaq. Əgər baqlardan qəsdən istifadə edilməyibsə, oyun olduğu kimi davam edir, əks halda isə komandaya xəbərdarlıq oluna və ya onun hesabına məğlubiyyət yazıla bilər. Bütün fleş-baqlar barədə hakimə məlumat vermək lazımdır.
- Qeyri-standart model/skinlərdən, həmçinin silah skinlərindən istifadə.
- Qeyri-standart xəritə strukturlarından istifadə.
- İstənilən dələduzluq məqsədi daşıyan proqramlardan istifadə.
- «Sky Box» baqından istifadə texniki məğlubiyyətə gətirib çıxarır.
- Xəritələrdə spesifik yerlər bir qədər sonra göstəriləcək.
- Oyun xəritəsi baqlarından istifadə (map swimming, auto aim və s.).
- Oyunda qadağan olunan üsullardan istifadə (silentrün, attack+use, centerview script, norecoil script və s.).
- Yarış zamanı server operatoru qeyd olunan və qeyd olunmayan qadağan edilən üsullardan istifadə olunmasına nəzarət edəcək.
- 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.
- Yarışı diqqətlə izləmək və qeydlərini aparmaq məqsədilə oyun serverlərinə HLTV Proxy qoşulacaqdır.

© Yarış zamanı diskonnekt baş verərsə

- Serverin dayanması kimi təsadüfən və gözlənilmədən əlaqənin kəsilməsi təqdirdə oyunçular yarış davam etdirə bilmərsə:
 - Üçüncü raundun əvvəlində baş veribsə: yarış yenidən başlanır.
 - Üçüncü raund başladıqdan sonra baş veribsə: əlaqəsi kəsilən oyunçu yenidən serverə birləşdirilməlidir. Raund fasiləsiz davam etdirilir və oyunçu serverə qoşula bilmərsə, həmin oyunçunun serverə qoşulmasına qədər dondurulan

vaxt (freeze time) ərzində bütün oyunçular gözləməlidir. Sonra yarış fasiləsiz davam etdirilə bilər (yenidən başlamadan).

·Oyunçuların ümumi sayından 3 oyunçu serverdən təsadüfən ayrılıbsa, həmin raundda qeydə alınan xallar hesaba alınmır. Oyunda dondurulan vaxt (freeze time) ərzində fasilə elan edilir və bütün oyunçular həmin 3 oyunçunun serverə qoşulmasını gözləməlidir. Bütün oyunçular serverə qoşulduqdan sonra, yarış fasiləsiz davam etdirilə bilər.

·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 cəzalandırılabilir.

·Hakim kollegiyası başçısının yarışın yenidən oynanılması ilə bağlı verdiyi qərar ilə razı olmayan tərəf yarışdan uzaqlaşdırılabilir.

© 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.