

# Онлайн-чемпионат по Quake III Arena, Challenge Promode “DEMOS CPMA 1v1 Tourney” 4 октября 2003 года

4-5 октября силами игрового сервера **Quake III Demos** будет проведен онлайн-чемпионат **1vs1** по **Challenge Promode (CPMA)**.

**Начало проведения** турнира — 4 октября, в 18:00 Мск (время может быть изменено на более раннее).

## 1. Сервера, на которых будут проходить игры:

q3.demos.su:27960

q3.demos.su:27961

q3.demos.su:27962

q3.demos.su:27963 (резервный)

Версия CPMA 1.1, Time Limit “10”, Pure “0”, Punk Buster “0”, овертайм — 2 минуты

**Карты:** cpm1a, cpm3a, cpm15, cpm17, hub3aeroq3

## 2. Правила игры

За основу взяты правила **Challenges 3 Rules**

Время респауна призов стандартное для каждой карты.

Время матча — 10 минут.

Овертайм — 2 минуты.

Таймауты — игроку разрешено взять только один таймаут в течение каждой игры. Таймаут должен продолжаться положенные 2 минуты, игроку прерывать его запрещается. Таймаут может ставиться рефери, каждый раз когда он будет видеть, что игрока лагает.

Перед составлением сетки турнира будут проведены FFA-игры в нескольких группах по восемь игроков. Игры будут проходить на карте **cpm18ffa**.

После этого будут проведены дуэли с использованием схемы: 1-8, 2-7, 3-6, 4-5.

Карты выбираются вычеркиванием.

Игры будут проходить по системе Double Elimination.

Игры в винерской и лузерской сетках до одной победы, в суперфинале игра ведется до двух побед.

Присутствие зрителей на сервере во время игр запрещено.

Все игры будут записываться рефери, формат демок mvd (multi view demo).

Игры FFA и в винерской сетке пройдут четвертого числа.

Игры лузеров и суперфинал, соответственно, пятого.

## 3. Регистрация

Регистрация начинается с 10.09.2003 и продлится до 03.10.2003 (23:59).

В заявке на регистрацию необходимо указать ваш никнейм и какие-либо координаты для связи с вами (icq, телефон, e-mail).

Заявки высылать на адрес **cpma\_tourney@mail.ru**, с пометкой “Регистрация на турнир”.

В случае отказа от своего участия в турнире участники должны прислать об этом письменное уведомление по вышеуказанному адресу не позднее, чем за час до начала турнира.

Все участники турнира обязаны явиться на IRC-канал **#demos.su (irc.quakenet.eu.org)** не менее чем за 30 минут до начала игр, для подтверждения своего участия и получения пароля для доступа на сервера.

### Важно:

Игрок не имеет право во время игры и (или) при заходе на сервер менять никнейм, под которым он регистрировался, на какой-либо иной! Во избежание недоразумений, игрок обязан быть на IRC-канале под тем же самым никнеймом, который он указал при регистрации!

## 4. Судьи

Главный судья (организатор) — DeMoS|notorious, Qrealka

Рефери — вакантно

## 5. Споры

Все вопросы и споры должны решаться на канале **#demos.su**.

Право принимать окончательное решение в спорах принадлежит главному судье.

Организаторы оставляют за собой право изменять правила по собственному усмотрению. Все изменения должны быть опубликованы на официальной странице турнира ([quake3.demos.su](http://quake3.demos.su)) не позднее, чем за 12 часов до начала турнира.

#### **6. Призы**

Так как турнир является некоммерческим, денежных призов не будет. В качестве награды победители получают заслуженное уважение среди quake community, а также им будет выслана почетная грамота.

## **Второй тур Восьмого сезона Counter-Strike Лиги Санкт-Петербурга, конец октября 2003 года.**

**Лига:** Counter-Strike 5on5 Восьмой Сезон

**Дата:** с **10.09.2003** по **10.12.2003**. Ориентировочное начало второго тура — конец октября.

**Место:** Клуб M19, Санкт-Петербург

**Размер команды:** 5—7 человек плюс координатор.

**Правила:**

**Версия игры:** Counter-Strike v1.5

**Метод соревнований:** 5vs5 (командная игра)

**Количество раундов:** 24

**Максимальная длительность раунда:** 3 минуты

Первые 12 раундов одна команда играет за террористов, следующие обмениваются местами с другой командой и играет за контр-террористов.

Выбор команды, какая будет играть за контр-террористов, а какая за террористов первую половину матча, будет проводиться бросанием монеты.

Выигрывает команда по сумме очков всех выигранных раундов.

В случае ничьи после подсчета команды играют 10 дополнительных раундов (5 раундов команды играют за одну сторону, потом команды меняются местами и следующие 5 раундов играют за другую сторону).

Если в результате тех 10 раундов все еще будет ничья, то будут играть новая переигровка по 5 раундов за каждую сторону.

**Официальные карты:**

de\_dust2

de\_cbble

de\_prodigy

de\_nuke

de\_train

de\_aztec

de\_inferno

**Призовой фонд** Восьмого сезона Counter-Strike Лиги составляет **\$250** и распределяется следующим образом:

**1-е место: \$120**

**2-е место: \$80**

**3-е место: \$50**

Для проведения игр клубом составляется график игр, в котором указываются игровые дни, время проведения игр и количество команд в день. Команды самостоятельно выбирают соперников в соответствии с рейтинговым списком команд (коридор выбора — из десяти ближайших вверх и вниз команд — количество игр каждой команды — шесть).

Восьмой сезон Counter-Strike Лиги состоит из трех этапов, после завершения третьего этапа проводится Финал Кубка Лиги.

Команда при регистрации оплачивает сразу все игры этапа. Стоимость за шесть игр — 400 р.

Стартовый рейтинг команд — 1000. Рейтинг подсчитывается после каждой игры.

**Организация игр.**

Команда может состоять не более чем из восьми игроков — пять основных игроков, координатор и два запасных игрока.

В течение всей игры не могут производиться замены игроков или координатора.

Если у игрока во время игры "завис" компьютер, то это является причиной для остановки игры.

В этом случае включается ПАУЗА (pause). Пауза включается капитаном команды, в которой "завис" игрок.

Перед началом игры судья обязан проверить настройки сервера. Капитан команды может проверить настройки сам.