



ESWC
ELECTRONIC SPORTS WORLD CUP

2010 IRAN

COUNTER STRIKE 1.6

آیین نامه و قوانین

اطلاعات و قوانین عمومی :

۱. رعایت شئون اسلامی هماهنگ با فرهنگ جامعه در طول مسابقات الزامی است.
۲. مسابقات در دو مرحله مقدماتی و نهایی برگزار خواهد شد. مرحله مقدماتی در شهرهای تهران، قم، ساوه، اراک، گرگان، مشهد، همدان، رشت، آمل، بیرجند، زابل و کرج برگزار می گردد، مرحله نهایی در مکان مجزا بین نفرات برتر مرحله مقدماتی برگزار خواهد شد.
۳. مسابقات مقدماتی در فاصله زمانی ۶ تا ۱۶ اسفندماه سال ۱۳۸۸ در مراکز ثبت نام برگزار خواهد شد.
۴. بازیکنان می بایست در یکی از روزهای ۴ و یا ۵ اسفندماه سال ۱۳۸۸ جهت اخذ کارت بازیکن و پیراهن مسابقات به مکان ثبت نام خود مراجعه نمایند.
۵. مسابقات نهایی در اردیبهشت ماه سال ۱۳۸۹ در سالن های مجزا و متمرکز در تهران برگزار خواهد شد که اطلاعات تکمیلی آن بعد از اتمام دور مقدماتی اعلام خواهد شد.
۶. شرکت کنندگان می بایست مرتباً از سایت اطلاع رسانی مسابقات www.cyberg.ir بازدید نموده تا از اخبار و زمانبندی مسابقات مطلع گردند.
۷. جدول زمانبندی شده مسابقات یک هفته قبل از شروع مسابقات در دسترس شرکت کنندگان خواهد بود. شرکت کنندگان می توانند از طریق سایت اینترنتی اطلاع رسانی مسابقات، اطلاعات لازم را کسب نمایند.
۸. در حال حاضر با توجه به اینکه در سطح بین المللی اینگونه مسابقات نوعی مسابقات ورزشی، فکری محسوب می گردند، لذا رعایت کلیه اصول اخلاقی و ورزشی مانند "احترام به تیم مقابل و عدم ایجاد تنش در مقابل تیم حریف" الزامی است.
۹. بازیکنان با شرکت در مسابقات موظف و متعهد به اجرای قوانین وضع شده از سوی کمیته برگزاری مسابقات شده و در صورت تخلف، از جریان مسابقات حذف می شوند.
۱۰. حداقل سن برای شرکت در مسابقات ۱۴ سال تمام بوده و افراد زیر ۱۸ سال ملزم به ارایه رضایت نامه کتبی از اولیا خود می باشند، افراد زیر ۱۸ سال می بایست فرم مربوط به رضایت نامه والدین را از مراکز ثبت نام دریافت نموده و به تایید یکی از والدین خود برسانند.
۱۱. سن افراد شرکت کننده و رده بندی بازیهای رایانه ای می بایستی با نظام ملی رده بندی مطابقت داشته باشد.
۱۲. کلیه بازیکنان تیم های شرکت کننده موظفند راس ساعت از پیش تعیین شده در محل مسابقات حضور یابند. بازیکنان باید ۱۵ دقیقه قبل از شروع بازی، خود را به مسئول برگزاری مسابقات معرفی نمایند.
۱۳. مسئولیت هرگونه تاخیر مستقیماً بر عهده خود تیم است و تحت هیچ شرایطی تغییری در زمان بازیها داده نخواهد شد.

۱۴. همراه داشتن کارت بازیکن و کارت ملی و همچنین پوشیدن پیراهن مخصوص مسابقات جهت ورود به مکان مسابقات الزامی است.

۱۵. مرحله مقدماتی مسابقات بدون حضور تماشاچی برگزار خواهد شد و علاقمندان می توانند وقایع و روند مسابقات را از طریق سایت اینترنتی مسابقات دنبال نمایند. ولی حضور تماشاچیان در مرحله نهایی مسابقات آزاد است و علاقمندان می توانند مسابقات مورد نظر خود را از نزدیک و بصورت زنده تماشا کنند.

۱۶. شرکت کنندگان حق استفاده از تلفن همراه را در محیط برگزاری مسابقات ندارند.

۱۷. بازیکنان به هیچ علتی نمی توانند باعث تاخیر در شروع بازی خود و یا دیگران شوند در صورت خودداری کردن بازیکن از شروع بازی در زمان مقرر، وی امتیاز بازی را واگذار خواهد کرد.

۱۸. بازیکنان حق صحبت کردن با هیچ فردی را در حین بازی ندارند و در صورت مشاهده این مورد، بازیکن خاطی می بایست بازی را ترک کند.

۱۹. قوانین مندرج در این دفترچه ممکن است تا شروع مسابقات تغییرات جزئی و یا کلی داشته باشد لذا شرکت کنندگان می بایست همواره از سایت اطلاع رسانی مسابقات بازدید نمایند تا از آخرین تغییرات قوانین و مقررات مسابقات مطلع گردند.

ساختار مسابقات :

مسابقات در دو مرحله برگزار خواهد شد:

مرحله اول: در این مرحله **۱۶ تیم** شرکت کننده مسابقات بصورت **گروهی برقابت** خواهند پرداخت در گروههای **چهار** تیمه قرار گرفته و با یکدیگر به رقابت خواهند پرداخت، در این مرحله از مسابقات بازی ها بصورت تک بازی انجام خواهند شد. هر تیم یک نیمه را **Counter-Terrorist** و نیمه بعدی را **Terrorist** خواهد بود. هر نیمه در ۱۵ راند برگزار خواهد شد و تیمی که امتیاز ۱۶ راند را بدست آورد برنده میدان خواهد بود، هر برد، تساوی و باخت برای هر تیم به ترتیب سه، یک و صفر امتیاز به همراه خواهد داشت و دو تیمی که امتیاز بالاتری کسب نمایند به مرحله بعدی راه می یابند. در صورتی که دو تیم، امتیاز یکسانی به دست آورند برنده تیمی است که بازی رو درو را برده باشد. در صورت تساوی امتیاز سه تیم و یا بیشتر، تیمی که اختلاف راند های بدست آورده اش در کل بازی های گروه بیشتر باشد از گروه خود صعود خواهد نمود. در صورت تساوی در اختلاف راند ها، میان تیم های هم امتیاز مجددا مسابقه برگزار خواهد شد. مراحل فوق آنقدر تکرار می شوند تا دو تیم برتر هر گروه مشخص شوند.

مرحله دوم:

این مرحله با **۸ تیم** برتر مرحله اول (گروهی) بصورت **تک حذفی** دنبال خواهد شد.

در این مرحله نیز بازی ها در یک نقشه و در دو نیمه برگزار می گردد، هر تیم یک نیمه را

Counter-Terrorist و نیمه بعدی را Terrorist خواهد بود. هر نیمه در ۱۵ راند برگزار خواهد شد و تیمی که امتیاز ۱۶ راند را بدست آورد برنده میدان خواهد بود در صورت تساوی دو تیم در انتهای دو نیمه، بازی به وقت اضافی کشیده می شود تا برنده میدان مشخص شود، هر وقت اضافه از دو نیمه تشکیل شده و هر نیمه شامل ۳ راند خواهد بود.

نحوه چیدمان بازیکنان براساس امتیاز کسب نموده در مرحله گروهی به شرح زیر خواهد بود:

- تیم اول گروه ۱ (A) با تیم دوم گروه ۲ تیم اول گروه ۲ با تیم دوم گروه ۳ و به همین ترتیب، باقی تیم ها نیز در براکت تک حذفی قرار خواهند گرفت:
- فینال مسابقات بصورت **Best of Three** برگزار خواهد شد. در صورت تساوی دو تیم در امتیاز دو نقشه اول، نقشه سوم با زمان اضافی برگزار خواهد شد.

تنظیمات و قوانین مسابقات:

۱. بازیها با هماهنگی داور مسابقه شروع می شوند و صفحه نتیجه بازی که در پایان هر بازی نمایش داده می شود باید به تایید یکی از داوران برسد. همچنین کاپیتان طرفین مسابقه می بایست نتیجه ثبت شده توسط داور را امضاء و تایید نمایند در صورت سر باز زدن و یا ترک محل مسابقه بدون امضاء یکی از طرفین مسابقه، نتیجه به سود تیم امضاء کننده ثبت خواهد شد. لذا قبل از تایید و امضاء فرم نتیجه مسابقه محل مسابقات را ترک ننمایید.

۲. در این دوره از مسابقات از نسخه Counter Strike 1.6 و Protocol 48 به همراه قالب گرافیکی ESWC استفاده خواهد شد.

۳. تنظیمات زیر در کنسول سیستم های سرویس دهند اعمال خواهند شد:

- | | |
|------------------------|-------------------------------|
| - ex_interp 0.01 LAN | - gl_monolights 0 |
| - cl_lc 1 | - gl_polyoffset 0.1 to 4 |
| - cl_lw 1 | - gl_max_size higher than 128 |
| - cl_pitchspeed 225 | - fastsprites 0 |
| - cl_showevents 0 | - lightgamma 2.5 |
| - cl_movespeedkey 0.52 | - texgamma 2.0 |
| - cl_updaterate 101 | - s_show 0 |
| - cl_cmdrate 101 | - s_a3d 0 |
| - gl_picmip 0 | - r_speeds 0 |
| | - rate 25000 |

۴. تنظیمات زیر در سیستم سرور مسابقات اعمال خواهد شد:

- | | |
|------------------------|-------------------------|
| - sv_lan 1 | - mp_ghostfrequency 0.1 |
| - sv_lan_rate 25000 | - mp_fadetoblack 1 |
| - sv_maxupdaterate 101 | - mp_autokick 0 |

- sv_maxspeed 320
- sv_airaccelerate 10
- sv_maxrate 25000
- sv_minrate 8000
- sv_aim 0
- sv_cheats 0
- sv_airmove 1
- sv_allowupload 1
- sv_bounce 1
- sv_clienttrace 1
- sv_clipmode 0
- sv_friction 4.000
- sv_gravity 800
- sv_stepsize 18
- sv_stopspeed 75.000
- sv_wateraccelerate 10
- sv_waterfriction 1

- mp_hostagepenalty 0
- mp_tkpunish 0

- mp_c4timer 35
- mp_roundtime 1.75
- mp_freezetime 10
- mp_chattime 10
- mp_startmoney 800

- mp_timelimit 0
- mp_maxrounds 15
- mp_winlimit 0
- mp_buytime 0.25

- mp_flashlight 0
- mp_logfile 1
- mp_logmessages 1
- mp_mirrordamage 0

- log on
- sys_ticrate 10000
- fps_max 200
- pausable 1

۵. مسابقات در نقشه های زیر برگزار می گردد:

- de_dust2* (drax version)
- de_inferno
- de_nuke* (drax version)
- de_train* (drax version)
- de_tuscan* (Download Link: http://www.cyberg.ir/files/CS/maps/de_tuscan.zip)

۶. انتظار می رود بازیکنان تجهیزات گیمینگ خود یعنی ماوس، ماوس پد، کی برد و هدفون شخصی خود را همراه داشته باشند در غیر اینصورت می بایست از تجهیزات موجود در مکان برگزاری مسابقات استفاده نمایند.

۷. استفاده از تنظیمات شخصی و نصب نرم افزاری که باعث هرگونه تغییر در بازی شود و یا به بازیکن امکان انجام بیش از یک عمل همزمان را بصورت خودکار دهد ممنوع است.

قوانین قبل از شروع مسابقات:

۱. بازیکنان می بایست ده دقیقه قبل از شروع مسابقه، تجهیزات خود را به سیستم اعلام شده از جانب داور مسابقه نصب نمایند.
۲. قبل از شروع هر مسابقه تیم ها می بایست کاپیتان خود را به داور مسابقه معرفی نمایند، کاپیتان تیم نمی تواند در طول مسابقه تغییر کند، کاپیتان تیم بعنوان مسئول تیم، مسئولیت حذف و انتخاب نقشه مسابقات را خواهد داشت همچنین اعلام شکایت و یا پیگیری مشکلات احتمالی می بایست تنها از طریق کاپیتان تیم انجام شود.
۳. نحوه حذف نقشه های مسابقه بصورت یک در میان انجام خواهد شد یعنی تیم A یک نقشه را حذف می کند و سپس تیم B یک نقشه را از میان نقشه های باقی مانده حذف می کند بهمین ترتیب فرایند حذف نقشه ها ادامه می یابد تا یک نقشه باقی بماند.
۴. بازیکنان نمی توانند تنظیماتی که باعث امکان انجام بیش از یک عمل بصورت همزمان را به آنها می دهد بر روی ماوس و یا کی برد خود اعمال نمایند.
۵. بازیکنان حداکثر پنج دقیقه زمان برای گرم کردن^۱ خود خواهند داشت.

قوانین پس از شروع مسابقه:

۱. در صورت بروز هر گونه مشکل ناگهانی و غیر عمدی مانند قطع برق سیستم هر بازیکن^۲، مشکلات شبکه^۳، مشکلات مرتبط با کامپیوتر سرویس دهنده^۴ و ... تصمیمات زیر اتخاذ خواهد شد:
 - i. اگر مشکل قبل از اتمام راند یک برای بازیکنی که هنوز زنده است اتفاق بیافتد کل نیمه بازی از ابتدا آغاز خواهد شد.
 - ii. اگر ارتباط کامپیوتر سرویسی دهنده بازیکنی به هر دلیل قطع شود بازی در انتهای راند جاری با هماهنگی داور مسابقه متوقف^۵ و بازیکن مذکور بلافاصله به بازی ملحق می شود. بازیکنان حق توقف بازی در زمان راند جاری را ندارند.
 - iii. اگر مشکل قطع ارتباط سرور و یا قطع گروهی سرویس دهنده ها اتفاق بیافتد تصمیمات زیر اتخاذ خواهد شد:
 - i. اگر مشکل قبل از اتمام راند سوم اتفاق بیافتد، مسابقه با تعداد راندهای باقی مانده و با **Start Money 800** مجدداً برگزار خواهد شد و نتیجه راندهای زمان اتفاق مشکل به نتیجه کلی اضافه خواهد شد.
 - ii. اگر مشکل بعد از اتمام راند سوم اتفاق بیافتد، مسابقه با تعداد راندهای باقی مانده و

¹ Warm-up

² Player Crash

³ Network cut

⁴ Client

⁵ Pause

با **Start Money 5000** مجدداً برگزار خواهد شد و نتیجه راندهای زمان اتفاق مشکل به نتیجه کلی اضافه خواهد شد.

۲. پس از شروع بازی، بازیکنان تنها می توانند با هم تیمی های خود صحبت کنند و صحبت کردن با افراد خارج از مسابقه ممنوع است.
۳. بازیکنان حق ندارند بین دو نیمه بازی، جای خود را ترک کنند بجز در حالتی که با یکی از داوران مسابقه هماهنگ کرده باشند.
۴. بازیکنان حق متوقف کردن بازی را ندارند مگر با هماهنگی داور مسابقه.

اعمال قانونی

انجام دادن اعمال زیر در طول بازی بلامانع و قانونی است:

- محدودیتی برای خرید تعداد گرینید وجود ندارد.
- **Bunny jumping** بدون استفاده از اسکریپت مجاز است.
- دویدن بدون صدا بدون استفاده از اسکریپت مجاز است.
- استفاده از **duck**+ پشت جعبه های نقشه ها مجاز است.

ممنوعیت ها و مجازات ها

در صورت مرتکب شدن بازیکن به هر کدام از موارد زیر، بازیکن خاطی اخطار خواهد گرفت:

۱. سرباز زدن از دستورالعمل های رسمی مسابقات
۲. دیر آمدن حاضر شدن در مسابقات
۳. مخالفت کردن با قوانین و یا رای داور
۴. ابراز هر گونه رفتار غیر ورزشی

در صورت انجام دادن هر کدام از تخلفات زیر توسط بازیکن، تیم خاطی علاوه بر گرفتن اخطار، امتیاز ۳ راند مسابقه را واگذار خواهد کرد.

۱. استفاده از کنسول اکیداً ممنوع است.
۲. متوقف کردن بازی^۷ بدون اجازه داور (در صورت بروز مشکل تیم ها می توانند، تنها در انتهای راند و یا در زمان **Freeze Time** بازی را متوقف کنند).
۳. اجرای هر گونه اسکریپت ممنوع است.

⁶ Silent Run

⁷ Pause

۴. استفاده کردن از هر گونه باگ^۸ بازی که باعث تغییر در روند عادی بازی شود.
۵. حرکت کردن بر روی دیوارها و سقف ها در قسمت های معمولی نقشه ها بلامانع است اما حرکت بر روی قسمت های نامرئی نقشه ها و همچنین حرکت کردن در آسمان^۹ اکیدا ممنوع است. مکان های غیرمجاز در انتهای قوانین و در بخش مکان ها و حالت های غیرمجاز با تصویر مشخص شده اند.
۶. قرار دادن بمب در مکان هایی که صدای بمب بگوش نرسد ممنوع است.
۷. قرار دادن بمب در مکان هایی که احتمال خنثی کردن آن امکان پذیر نباشد ممنوع است. این موضوع شامل مکان هایی که نیاز به چند نفر برای خنثی کردن دارد نمی شود.
۸. خنثی کردن بمب از پشت دیوار و یا بالای سقف ممنوع است.
۹. کمک گرفتن^{۱۰} از بازیکن هم تیمی برای بالا رفتن از دیوارها بصورت عمومی مجاز است ولی بالا رفتن از دیوارهایی که بدلیل باگ بازی سوراخ هستند و یا نامرئی می شوند مجاز نیست.
۱۰. بالا رفتن به کمک شلیک گلوله جلوی^{۱۱} بازیکن اکیدا ممنوع است.
۱۱. پرت کردن فلش^{۱۲} در مکان های باگ نقشه اکیدا ممنوع است.
۱۲. پرت کردن فلش به داخل دیوار از طریق باگ زیر دیوارها ممنوع است ولی پرت کردن گرینید^{۱۳} بلامانع است.
۱۳. نشستن و یا ایستادن بر روی لبه های^{۱۴} نامرعی نقشه ها ممنوع است.
۱۴. تنظیم +duck بر روی دکمه Mouse Wheel ممنوع است.

مکان ها و حالت های غیر مجاز:

مکان های زیر در نقشه de_dust2 ممنوع است:

- http://www.cyberg.ir/files/eswc2010/rules/FP/de_dust21.jpg
- http://www.cyberg.ir/files/eswc2010/rules/FP/de_dust22.jpg
- http://www.cyberg.ir/files/eswc2010/rules/FP/de_dust23.jpg

مکان های مشخص شده در تصویر زیر در نقشه de_nuke ممنوع است:

- http://www.cyberg.ir/files/eswc2010/rules/FP/de_nuke2.jpg

بازیکنان می توانند دو نفری بر روی یک جعبه قرار گیرند ولی نمی توانند بر روی جعبه و بر روی یکدیگر بنشینند:

- http://www.cyberg.ir/files/eswc2010/rules/FP/de_dust24.jpg

⁸ Bug

⁹ Skywalking

¹⁰ Boosting

¹¹ Fireboost

¹² Flashbugs

¹³ Grenades

¹⁴ Pixel Walking

استفاده از باگ بازی برای دیدن زیر دیوار در نقشه های `de_train` و `de_dust2` ممنوع است:

http://www.cyberg.ir/files/eswc2010/rules/FP/de_train.jpg

http://www.cyberg.ir/files/eswc2010/rules/FP/de_dust25.jpg

پس از بررسی تخلف انجام شده بازیکن تیم خاطی توسط هیئت داورى مسابقات، ممکن است تیم خاطی علاوه بر رقم خوردن باخت در مسابقه مذکور، مجوز شرکت در مسابقه بعدی را نیز از دست دهد. همچنین در موارد خاص نه تنها از حضور بازیکن خاطی در مسابقات امسال جلوگیری خواهد شد بلکه تیم و یا بازیکن خاطی از شرکت در مسابقات سال آینده نیز محروم خواهد شد.



تهیه شده توسط کمیته برگزاری مسابقات ESWC

بهمن ماه ۱۳۸۸