

📘 ОФИЦИАЛЬНЫЙ РЕГЛАМЕНТ ТУРНИРА

«ONLINE CYBER WAR»

---

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1. «ONLINE CYBER WAR» — официальный недельный PvP-турнир проекта Online RP.
1.2. Формат включает серию боевых событий: войны за территории, дропы, Hummer/Jeep-груз, капты, бои за бизнесы и финальную королевскую битву.
1.3. Турнир длится 7 дней.
1.4. Участвуют 4 команды по 8 игроков (32 игрока).
1.5. Участие бесплатное и доступно всем, прошедшим регистрацию.
1.6. Все бои проходят под контролем администрации Online RP.
1.7. Победитель определяется по сумме баллов, набранных за все 7 дней.
1.8. Все спорные ситуации, протесты и нарушения рассматриваются администрацией.
1.9. Решение администрации является окончательным.

---

2. ФОРМАТ ТУРНИРА

2.1. Формат матчей

- Команды: 4 команды по 8 игроков.
- Сражения: PvP-бои в разных точках карты GTA SA.
- Оружие: единый тип для всех (выбирается заранее).
- Карты: заранее подготовленные арены и зоны конфликтов.
- Формат раундов:
    - обычные дни — Best of 3;
    - финальные этапы — Best of 5 (если требуется).

2.2. Платформа

Online RP PC

2.3. Судейство

Всё судейство осуществляется **исключительно администрацией**, без привлечения сторонних арбитров.

---

3. АНТИ-ЧИТ, ПРОВЕРКИ И ЧЕСТНАЯ ИГРА

3.1. Запрет на читы

3.1.1. Любые читы, софты, автоклики, макросы, запрещённые моды — запрещены.
3.1.2. За обнаружение софта — мгновенная дисквалификация игрока или всей команды.

3.2. Предматчевая проверка

3.2.1. За **15 минут до начала каждого боя** администрация проводит проверки игроков.
3.2.2. Игрок обязан быть онлайн и готов к проверке.
3.2.3. Отказ = дисквалификация.
3.2.4. Максимальная задержка команды — 5 минут.
3.2.5. Администрация имеет право проверить игрока в любой момент турнира.

3.3. Запись игры

- 3.3.1. Каждый игрок обязан записывать игру в **480p или выше**.
  3.3.2. Запись должна включать весь бой, перемещения, перестрелки.
  3.3.3. По запросу администрации запись нужно отправить в течение 10 минут.
  3.3.4. Отсутствие записи = снятие баллов + временная дисквалификация

---

4. СОСТАВ КОМАНД И ЗАМЕНЫ

4.1. Общие правила

4.1.1. В команде — 8 игроков.
4.1.2. Замен нет в течении боя(есть исключения).

4.2. Допустимые замены

4.2.1. Замены делаются **до начала игрового дня**.
4.2.2. Капитан обязан уведомить администрацию минимум за 1 час.
4.2.3. Замена должна быть в списке зарегистрированных игроков.

4.3. Запрещено

4.3.1. Заменять игроков после старта ивента дня.(есть исключения)
4.3.2. Подменять дисквалифицированных игроков в тот же день.

---

5. НАРУШЕНИЯ И ОГРАНИЧЕНИЯ

5.1. Запрещено

- читы, софты, макросы;
- игра против своей команды (слив/фид);
- оскорбления, токсичность;
- багоюз (поверхности, стены, баговые точки);
- уход за зону карты;
- использование неразрешённого транспорта;
- скрытие информации или отказ от проверки.
-
- Сбивать анимацию стана
- Сбив анимации
- Использовать флудер, кликер и иное ПО
- Ставить урезанные кары, т.е сжатые
- Удалять текстуры столбов / машин / деревьев
- Стрельба с окон машин
- ДБ, давить или покидать авто и намеренно направлять его в противника
- Пышная кровь
- Использовать RC игрушки

5.2 Разрешено

- +C, слайды, перекаты, даблхиты и т.д
- Использовать бег на колесико
- Можно сбивать хилл вне боя
- Использовать виртуальные скины
- ТДК - трудно доступная крыша (примечание, нельзя использовать те крыши на которые можно забраться с помощью транспорта или бага)
- Использовать одновременно /healme и /usedrugs
- Маски и бронижелеты

- Любое оружие из /makegun
- Стрельба с машины
- Использовать /ugs

5.3. Наказания

Администрация может применить:

— предупреждение
— снятие баллов
— техническое поражение боя
— дисквалификация игрока
— дисквалификация команд

---

6. ТРАНСПОРТ

6.1. Разрешено

6.1.1. Использовать транспорт, выдаваемый администрацией специально для ивента:

- Hummer (война за груз)
- Jeeps (война за город)
- спец. техника для боёв

6.2. Запрещено

6.2.1. Любой другой транспорт сервера.
6.2.2. Угон/поиск случайного транспорта.
6.2.3. Выезд за зону боёв.

---

7. ПОДАЧА ПРОТЕСТОВ

7.1. Кто подаёт

7.1.1. Протест подаёт только **капитан команды**.

7.2. Срок

7.2.1. Протест подаётся **в течение 5 минут после боя**.

7.3. Формат

Капитан должен отправить:

- описание ситуации;
- тайм-код;
- запись/видео;
- ник нарушителя.

7.4. Решение администрации

Окончательное, обжалованию не подлежит.

---

8. СИСТЕМА ШТРАФОВ

8.1. Виды наказаний

- предупреждение;
- снятие 1–5 баллов;
- техническое поражение;
- дисквалификация игрока до конца дня;
- дисквалификация всей команды.

8.2. Специальные случаи

8.2.1. Уклонение от проверки = признание нарушения.
8.2.2. Подлог записей = дисквалификация всей команды.

---

9. ГРАНИЦЫ ЛОКАЦИИ

9.1. Зоны боя объявляются заранее администрацией.
9.2. Выход за границу — нарушение.
9.3. Прятаться в баг-точках запрещено.
9.4. Транспорт нельзя выводить за границу.
9.5. Повторный выход = тех.поражение раунда.

---

10. СТРУКТУРА ТУРНИРА ПО ДНЯМ (7-ДНЕВНАЯ СЕТКА)

День 1 — Война за территорию + Война за Hummer-груз

- 4 команды собираются в одной зоне.
- Идёт бой за ключевую территорию.
- После — эвент “Hummer Cargo”:
    - На карте разбросаны Hummer с ценным грузом.
    - Команды сражаются за захват.
    - Победитель получает дополнительные вирты/баллы.

День 2 — Новая территория + Падение дропа

- Новая точка карты.
- После — ивент “Air Drop”:

    - Дроп падает в рандом точку.
    - Команды сражаются до последней команды в зоне.
    - Победитель забирает дроп (буст баллов/бонусы).

День 3 — День каптов

- Постоянные капты без перерыва.
- Многие территории гетто открыты для захвата.
- Команда должна успеть забрать максимальное количество точек.
- Очень важный день для фарма баллов.

День 4 — Территория + Hummer Cargo v2

- Новый сектор карты.
- Опять война за точку.
- После — повторная война за груз.

День 5 — Война за город (Jeep Cargo)

- В гетто расставлены Jeeps с грузом.
- Каждая команда может захватить только 1.
- Бои происходят по всему городу.
- Самый динамичный день.

День 6 — Война за бизнесы

- Все бизнесы становятся точками захвата.
- Механика похожа на капты.
- Количество бизнесов = количество возможных баллов.
- Ключевой день в гонке лидеров.

День 7 — Финальная война + Королевская битва

- Итоговая территория.
- После — финальная битва всех команд.
- Победитель получает последние баллы.
- Считаются общие баллы недели.
- Определяется чемпион **ONLINE CYBER WAR**.