ПРАВИЛА

1. Общие правила

1.1. Терминология сервера:

Игровой шаг — секундное нажатие клавиши движения.
Фридамаг — беспричинно нанесенный урон.
Фрикилл — беспричинное убийство.
ЛР — последнее желание (доступно, если осталось 2 и менее Т).
КМД — Командир.
Зам — Заместитель КМД.
Фридей — свободный день без приказов.
Джайл — камера.
Побег — намеренный выход из зоны видимости КТ.
Бунт — атака, убийство КТ.
Нычка — любой секретный / скрытый проход / локация, облегчающая Т возможность бунта.
Троллинг — преднамеренная, неадекватная задержка игры каким либо способом или преднамеренная провокация в том числе с целью вывести игрока из себя.
АФК — игрок без движения в стандартном положении.
Стандартное положение — положение стоя с выкл. Фонариком.
Корты – положение сидя.
Упасть на корты — прыгнуть и сесть до приземления.
Массовый фрикилл — убийство без причины двух или более игроков в одном раунде.
Мирный фридей — фридей у одного Т (за фрикилл или какое-либо нарушение КТ/КМД в сторону одного Т).
Стандартный фридей — фридей у всех Т.
Абуз — любой обход правил, который предоставляет игрокам преимущество перед другими игроками (Например: обход бана или какого-то правила).
Спам/флуд – это намеренные действия игрока, которые засоряют голосовой или письменный чат, а также мешают игровому процессу. (Админ имеет право наказать за это отключением микро/чата).
Главная лестница/спуск — это лестница/спуск соединяющая этажи джайлов. (Если их несколько, КМД может показать указателем одну главную).
Пассивный бунт — Т совершает побег и не прилагает усилий для бунта/не сдается. (КМД/админы имеют право убить игрока за затягивание игрового процесса. (КМД может ограничить бунт согласно правилам, см. ниже).
Положение «Сдаюсь» — Т выкидывает всё свое оружие и незамедлительно направляется к остальным Т, если КМД разрешил это сделать. (Запрещено бунтовать до тех пор, пока Т не выполнит основной приказ КМД).
Обычный раунд — это день, когда командир дает приказы до начала !lr (обычным раундом не являются мини-игры и общий ФД).
Задержка/затягивание раунда – это намеренные однотипные или бессмысленные действия живых КТ или Т, которые заставляют других игроков слишком долго ждать их.
Мониторинг - это информация или намёки, которые позволяют игрокам узнать или понять местонахождение других игроков на карте.
Жёсткий день (запрещен на сервере) - это обычный раунд, когда КТ имеют полное право убивать Т за любые малейшие нарушения.
Предупредительный выстрел - это выстрел из любого оружия, кроме снайперских винтовок и дробовиков, который наносится в тело или ногу Т за невыполнение приказа, а также за малейшие нарушения, которые не ведут к бунту.
Массовый бунт - ситуация, когда КТ остался 1 и бунтуют 5 террористов и более.

1.2. Правила общего фридея:

- Т могут безнаказанно передвигаться по карте и использовать любые кнопки/активировать любые игры (Исключение: зоны КТ и нычки).
- Т не имеют право подходить ближе, чем на 2 игровых шага (расстояние удара ножа по КТ).
- Т запрещено передвигаться с оружием. (КТ могут убить за оружие в любой форме без предупреждения).
- В 00:00 КТ обязаны написать килл, чтобы не задерживать игровой процесс (админ может дать слей всем КТ)
- Общий фридей наступает сразу же после смерти/передачи КМД до тех пор, пока кто-то из КТ в течение 15 секунд не возьмет КМД и не даст новый приказ. Если за 15 секунд никто не взял КМД и не дал никакого приказа, то КТ не имеют права больше командовать в этом раунде.
- Общий фридей наступает сразу же после открытия джайлов Т/КТ, если КМД не успел дать первый приказ.

1.3. Правила мирного фридея:

- Мирный фридей выдается исключительно в случае неправомерного отношения (нарушение правил, убийства, не рассмотренный отказ и т.д.) в сторону Т. (А также его можно выиграть в честной игре от КМД).
- Во время мирного фридея на Террориста не действуют любые выше прописанные правила. Он по умолчанию имеет право находится где угодно, делать что угодно.
- Запрещено любыми способами мешать КТ (чиркать их, включать или выключать игры и т.д.) или Т (прыгать им на голову и т.д.). В случае нарушения этого правила, террорист будет убит.
- Запрещено рушить игровой процесс джайл мода: нажимать кнопки, чистить оружейку, ломая тем самым бунт.
- В любой момент времени мирный фридей может быть только у одного человека. При ситуации, когда на фридей претендует более одного человека, КМД обязан объявить обычный общий фридей.
- Фридей может быть отозван в случае, когда остается 4 Т и меньше.
- Т, имеющий мирный фридей, обязан незамедлительно вернуться к КМД, если он просит его об этом.

1.4. Игрокам запрещено:

- Ставить одинаковые ники.
- Использовать voteban и votemute без причины (наказание: слей, кик, бан (на выбор админа)).
- Использовать саундпад (исключение: если того требует игра или это уместно в той или иной ситуации).
- Использовать стороннее ПО/файлы, облегчающие игру.
- Рекламировать сторонние ресурсы/сайты/сервисы и т.д. (исключения smash-cs и marcoplay, откуда качаются скины и сборки CSS)
- Выдавать себя за администрацию сервера, если таковым не является.
- Разговаривать параллельно приказам КМД/Зама, если это было ограничено. (КТ могут убить за это).
- Каким-либо способом вредить ресурсам проекта, а также использовать баги карты (исключение: метание в ЛР).
- Обходить каким-либо способом наказания, выданные администрацией сервера. (X2 наказание всех аккаунтов).
- Блочить, убивать и двигать игроков объектами если этого не требует игра.
- Нажимать кнопки и активировать игры на карте во время обычных раундов без разрешения КМД, а также с их помощью убивать заключенных (Если нажал КТ – фридей в следующем раунде, если нажал Т – незамедлительный килл/слей, но фридея уже не будет).
- Мониторить или намекать противоположной команде, без просьбы КМД, где находится тиммейт. (Полностью запрещено в мини-играх, а также наблюдателям и мертвым игрокам). (=мут).
- Флудить/спамить во всех его проявлениях. (Админ может дать мут микро/чата на свое усмотрение)
- Перезаходить на сервер в начале раунда после своей смерти (провального бунта) =абуз. Наказание: кик -> бан.
- Будучи мертвым давать подсказки живым игрокам в играх по типу поиск (игры не в чате).
- Просто так использовать чат для обращения к администрации (Исключения: жалоба на игрока, вопросы по банам/серверу) (Наказание: пред/бан).
- Ломать концепцию Jail-Break, превращая его в паблик. (Например: давать приказ, а затем убегать в другой конец карты, провоцируя на паблик-перестрелку).

2. Правила КТ

2.1. КТ разрешено:

- Приказать Т выкинуть оружие, сделав корректный отсчет до 3х.
- Дать предупредительный выстрел Т за невыполнение приказа. (Исключение: малейшее отклонение от курса, которое может быть расценено как малейшая попытка бунта).
- Войти в нычку в течение 5 секунд после фразы "веду преследование".
- Сломать нычку во время обычного раунда или общего фридея только в том случае, если полностью отсутствует возможность выбраться из нычки, не сломав её. (Если при этом на сервере нет активных (не АФК) админов, которые могут помочь).
- Заходить в оружейку после 7:00, если там находятся бунтующие зеки или для смены оружия.
- Ограничивать Т время на активацию !lr не менее 20 секунд, чтобы они не задерживали игровой процесс.
- Пользоваться нычками и ломать их во время мини-игр, не говоря «веду преследование».
- Убить Т, которые выжили в игре, где предполагается смерть от падения с высоты (например: ломающиеся полы) или же телепортировать игрока обратно в джайл (исключение: ФД).
- Убивать в 2х последующих раундах за нарушение правил (!lr, мини-игры и т.д.)
- Отказаться от игры КМД или игры на карте (по просьбе/приказу КМД), которая может привести каким-либо образом к смерти (кроме мини-игр).
- Не говорить веду преследование во время мини-игр и ЛР.
- Передавать свои полномочия во время мини-игр и общего фридея.
- Убить Т (при условии, если КТ видел/видит нарушение своими глазами) за:

1) Неправильное выполнение приказа.
2) Атаку/убийство КТ (исключения: нахождение на голове у Т или ближе к Т чем на удар ЛКМ, урон от гранаты).
3) Наведение оружия на КТ.
4) Нахождение в нычке или ее намеренное ломание.
5) Нахождение в оружейке.
6) Некорректную причину отказа.
7) Нарушение правил во время фридея.
8) Неправильное положение «Сдаюсь».
9) Активацию кнопок на карте в обычные дни.
10) Нарушение правил во время мини-игр.
11) Выкидывание оружия не по стандарту.
12) Намеренный подбор оружия, которое выкинул заключенный по стандарту по просьбе КТ.
13) Убийство КТшника гранатой.

2.2. КТ обязаны:

- Знать правила КМД (См. ниже)
- Дать общий фридей в первом раунде после смены карты и рестарта игры.
- Покинуть оружейку до 07:00, после 7:00 можно пройти через оружейку в другую точку, если на то есть какая-то необходимость (Например: пройти на балкон, крышу и тд).
- Взять КМД до 07:30, открыть джайлы и карцер до 07:00, иначе объявляется общий фридей (если джайлы открылись без какого-либо приказа КМД, то у Т наступает общий ФД).
- Незамедлительно взять КМД после смерти предыдущего, чтобы продолжить игровой день. (Если никто не берет КМД в течение 15 сек и не дает никакого приказа, тогда у Т объявляется общий ФД. Т разрешено соблюдать правила общего фридея до тех пор, пока никто не возьмет КМД и не даст никакого приказа в течение 15 сек).
- Проводить отсчет для задерживающихся Т, которые не выполняют приказ КМД. (Исключение: игроки в джайлах после 7:30)
- Помогать КМД в течение раунда, если он просит/приказывает что-то сделать.
- Следить за Т и делать все возможное для поддержания порядка игрового процесса, но при этом не мешать КМД проводить игры/командовать.
- Взять КМД, если об этом просит Администрация, чтобы убедиться в знаниях правил.
- Называть ник или часть ника Т (чтобы Т понял, что обращаются именно к нему (не по буквам)).
- Сказать фразу "веду преследование" перед входом в нычку.
- Сообщить причину убийства, если Т попросил это.
- Объявить фридей в следующем раунде в случае массового фрикилла.
- Незамедлительно устранить фрикилл (попросить возродить игрока) или дать ему фридей в следующем раунде. - Попросить Т (обратиться по никнейму/части никнейма) выкинуть оружие и, прежде чем убить его за оружие в кобуре/за спиной во время обычного раунда, отсчитать до 3-х.

2.3. КТ запрещено:

- Играть за КТ, если вам нет 14 лет (Исключение: если хорошо знает правила и адекватный).
- Играть, если отсутствует или плохо работает микрофон (шумит/пищит/гудит/тихий).
- Убивать игроков без причины или за мелкие, не систематические нарушения, не ведущие к бунту или побегу (Например: Т стоит в строю и чиркает ножом — это малейшее, прыгает на месте либо идет не строго на кортах).
- Провоцировать Т на бунт/побег, подкидывать оружие/гранаты (Исключение: саймон/нервы/поймай оружие/горячая картошка).
- Покидать сервер/писать килл, не убедившись, что ваше оружие не вызовет массовый бунт. (Бан/ бан откл. Игроку)
- Обманывать Т во время приказов/игр КМД. (Например: писать что-то в чат, что может ввести в заблуждение Т, во время письменных игр). (Исключение: саймон, нервы)
- Мониторить/намекать будучи мертвым о местонахождении любых игроков на сервере.
- Ломать нычки, в любое время, кроме мини-игр и ЛР. (разрешено простреливать, не ломая её, если там есть бунтующий Т).
- Заходить или пользоваться нычками, если нет бунтующих зеков, в любое время, кроме мини-игр.
- Находиться в нычках больше 30 сек, специально сидеть там, ждать (Исключение: погоня за бунтующим зеком, допустим, в вентиляции).
- Убивать АФК до 7:30, в любом случае и при любых приказах.
- Специально писать килл в консоль во время ФД, чтобы пропустить раунд. (Можно только после 3:00).
- Проводить жёсткий день на сервере (раунд, когда КТ имеют полное право убивать Т за любые малейшие нарушения).
- Наказывать Т, если КТ не видел нарушения.
- Играть в одну и ту же игру более раза за раунд.
- Нажимать любые кнопки на карте или активировать игры на карте (без разрешения КМД), которые могут помешать приказам КМД или привести к массовой гибели во время обычного раунда (Например: открывать джайлы до начала приказов, срывая проведение обычного раунда).
- Наносить умышленный фридамаг.
- Очищать оружие в оружейке во время обычных раундов и обороны с целью полностью запретить бунт/нападение зеков.
- Не имеют права делать поблажки своим друзьям во время любых игр. (На сервере все равны перед «игровой ситуацией»).
- Убивать за понятие "Линия огня" на сервере (в таких случаях убийство считается фрикиллом).
-Убивать движущихся и не выполняющих приказ Т, если КМД умер/был передан, а остальные КТ до сих пор не взяли КМД и не дали приказ.
- Убивать Т в редких случаях, когда на сервере проходит бунт, и игрок убивает оппонента, а в тот самый момент бунта начинается !lr. (В данном случае бунт в !lr не считается таковым). (За специальный абуз будет слей через админку).
- Сидеть после 7:00 на каких-либо выступах/площадках/проходах, которые находятся около оружейки или непосредственно являются прилегающей к ней территорией таким образом, чтобы видеть какую-либо часть оружейки (Например: сидеть в самом начале прохода на электрике и видеть почти всю оружейку, убивая всех заходящих туда через нычку).
- Приказывать заключенным выкинуть гранату.
- Убивать Т, которые остаются в джайлах или замерли в стандартном положение, если у Т был написан "отказ повтор" до тех пор, пока КМД не повторит приказ (исключение: КМД уже рассмотрел один "отказ повтор" по текущему приказу).

2.4. Зоны КТ:

1. Оружейка (Основное место возрождения КТ и прилегающие к нему комнаты, где есть много оружия).
2. Балкон, вышка.

3. Правила КМД

3.1. КМД разрешено:

- Ограничивать микрофон всем игрокам, которые говорят параллельно ему.
- Выдавать Зама любому КТ. (Зам не имеет права командовать Т без разрешения КМД).
- Забрать мирный фридей у игрока только если в живых осталось 4 или меньше Т.
- Позволять в некоторых ситуациях КТ играть в игры вместе с Т, если он озвучил это до начала игры, а также это не будет мешать игровому процессу (Например: не хватает людей в определенной игре, где уже были определены команды по несколько человек (=волейбол)).
- Командовать в зоне Т для проведения игры (исключение: джайл, карцер). (НО можно командовать в джайлах, если этого требует игра, например, «печеньки»).
- Ограничить бунт сбежавшему Т на определенный срок (который зависит от кол-ва живых КТ) если Т не начал бунтовать через X минут, то КМД имеет право телепортировать Т в джайл/или же админ может дать слей.
(Бунт ограничивается (по приказу КМД) кол-вом живых КТ на сервере: 1-2 КТ – дается 2 минуты на бунт, 3 КТ – 3, 4 КТ – 4 и т.д.).
- Вернуть в джайл игрока, избежавшего предполагаемой смерти в игре на карте, где нет нычек, если его не могут убить КТ. (Например: Т упал в яму на ломающихся полах, диванчиках, саймоне и избежал смерти, а также при этом он задерживает игровой процесс, и КТ не могут до него добраться/убить его)
- Ограничивать курсор, если того требует игра (Например: «За спиной»).
- Ограничивать абуз урона от карты/различных игр, чтобы зеки не просили через отказ хилки для равных условий. (За нарушение правил КМД имеет право убить зека(ов).
- Активировать урон по своим (Friendly Fire/FF), если:

1) Этого требует определенная игра;
2) Необходимо незамедлительно убить КТ, нарушающего правила сервера.
3) Во время общего ФД по просьбе большинства террористов для ускорения игрового процесса.

- Не выдавать хилку игрокам во время обычных приказов (когда нет игр), которые нарушали какие-либо приказы/правила, тем самым получив предупредительный выстрел.
- Выдавать себе хилку в обычном раунде, если сбежавшие Т не бунтуют в течение 1 минуты.
- Не рассматривать “Отказ повтор”, если Т, который написал его, правильно выполнил приказ КМД.
- Пользоваться хилками во время бунта в обычном раунде при соблюдении обоих условий:

1) Если КМД был 1 за КТ или остался последним выжившим (клатч).
2) Если КМД не получает урон от зеков в течение 10 секунд.

Пользоваться хилками он имеет право до конца раунда.
-Возрождать игроков только в следующих случаях:

1) Фрикилл игрока.
2) Смерть игрока от анти-АФК.
3) Игроки, которые только что зашли на сервер (Абуз запрещен).
4) Если не хватает игроков для какой-то игры (обязательно провести что-то на воскрешение).

3.2. КМД обязан:

- Отдавать приказы только в микрофон, четко и разборчиво.
- Рассмотреть отказ в течении одной минуты или перед началом игры (иначе Т обязан получить мирный фридей).
- Повторить 1 раз приказ если есть на него отказ повтор, последующие отказы повторы может не рассматривать.
- Проводить все игры/приказы/игровые ситуации в равных для всех игроков условиях (одинаковое кол-во хп, если это нужно для игры; равное кол-во игроков и т.д.).
- Выдавать «bhop» или «noblock», если:

1) Этого требует определенная игра.
2) Половина или более живых Т попросили об этом.

Если в живых остались 5 или менее Т, то КМД может не выдавать «noblock» по своему усмотрению (Если это не помешает игровому процессу).
- Дать только 1 мирный фридей 1 Т, в случае фрикилла или другого нарушения от КТ/КМД (можно разыграть 1 мирный фридей только для проведения игры или если того требует игра).
- Взять КМД до 7:30 , иначе КТ обязаны открыть джайлы и объявить ФД (если джайлы открылись без приказа, то ФД).
- Дать первый приказ до 07:00, иначе КТ обязаны открыть джайлы и объявить ФД (если джайлы открылись без приказа, то ФД).
- Ознакомить игроков перед игрой с правилами этой игры.
- Следить за временем раунда и не затягивать игровой процесс тупыми приказами/играми.
- В спорных ситуациях, когда должны умереть все Т, КМД должен убивать слева направо относительно себя до двух выживших (Исключение: нервы, саймон).
- Провести отсчет 3 сек. перед началом игр для отказов/уточнений со стороны Т.
- Если количество выживших зависит от КМД, то он обязан оставить 2 выживших Т для ЛР (Исключение: нервы, саймон).
- Если КМД хочет запустить мини-игру, то делать это должен первым приказом.
- Поменять игру/условия/место или попросить админа убить и возродить, если проведению игры мешает RTD либо создает неравные условия. (Исключение: те улучшения/ухудшения, которые не ведут к 100% проигрышу, - шлепки при прыжках на паркуре (можно спокойно контролировать зону полета и приземления с данным улучшением!).
- Выдавать хилку Т, если он вот-вот умрет из-за утечки/уменьшения ХП в RTD.
- При ближайшей возможности устранить фридамаг, выдав хилку Т по его просьбе.

3.3. КМД запрещено:

- КМД запрещено абузить хилку, когда Т активно бунтуют в обычных раундах (если он постоянно получает урон от них).
- Давать мирный фридей без причины и/или более, чем одному Т.
- Давать приказы в неполной форме (присели, привстали, пошли туда), не несущие смысловой нагрузки, а также выматывать Т приказами без нужды (сели, встали).
- Давать будущие приказы, вводя в заблуждении террористов.
- Запускать игры через кнопки до объяснения всех правил. (общий ФД в следующем раунде при массовом убийстве).
- Ограничивать курсор мыши и переключение оружия/гранат (исключение: нервы, третий лишний, крыса и т.д.).
- Без причины ограничивать игрокам микрофон. (А также ограничивать его на весь раунд).
- Давать одному игроку много однотипных приказов (сел, встал, прыгай без остановки и т.д.).
- Менять правила игры после её начала (только дополнять, если КМД что-то забыл уточнить).
- Давать приказ с указанием замереть в какой-либо части джайла. (Исключение: игры, которые требует приказов в джайлах («печеньки» и т.д.)).
- Давать приказы (а не игры), ведущие к смерти Т или которые вероятно могут привести к смерти Т ввиду необходимого владения определенными навыками для выполнения этого приказа. (Например: на ba_jail_alpha просить перепрыгнуть мини-мостики, для выполнения такого приказа требуются определенные навыки, его отсутствие приведет к смерти Т).
- Ставить всех/частично Т 1 в 1 и при этом выключать ноублок (разрешено использовать в играх по типу паркура, гонок, дезрана и тд.).
- Пользоваться телепортом Т в джайл (Исключение: если игрок застрял/попросил телепортировать, сдался или вышло время, отведенное на бунт).
- Включать огонь по своим без причины (только для проведения какой-либо игры).
- Ограничивать выкидывание гранат. (Исключение саймон, нервы).
- Играть в одну и ту же игру более раза за раунд.
- Выдавать мирный фридей во время мини-игр (фридей у этого игрока переносится на следующий раунд, после завершения мини-игры).
- Выдавать мирный фридей во время общего фридея (в таком случае мирный фридей не выдаётся в следующем раунде, после завершения общего фридея).
- Выбирать победителей игр среди мертвых игроков.
- Проводить второй раунд (подряд) голодных игр, зомби-фридея и призраков.
- Использовать мелодии в меню КМД не по назначению (спамить, баловаться, мешать и т.д.).

4. Правила Т

4.1. Т разрешено:

- Бунтовать в любое время, кроме LR (исключение: выбор бунта в LR).
- Отказываться от некорректных или неточных приказов или для того, чтобы КМД повторил свой приказ (см. правила отказов).
- Выбрасывать дымовые, слеповые, осколочные гранаты безнаказанно, если это не убьет КТ (Исключением является игра саймон/нервы, где каждое действие, в том числе и выкидывание гранат, считается за действие и карается убийством)
- Зарезать КТ любой кнопкой мыши, если тот находится на пути Т или на его голове, в радиусе удара ножом, независимо от приказа (исключение: нервы, саймон, Злой саймон).
- Атаковать КТ, если тот находится в зоне Т и это не нарушает приказ КМД (исключение: ФД).
- Активировать !lr независимо от проводимой на тот момент игры, если имеется такая возможность (исключение сайман, нервы).
- Попросить КМД поменять игру/условия/место или попросить админа убить и возродить, если проведению игры мешает RTD либо создает неравные условия. (Исключение: те улучшения/ухудшения, которые не ведут к 100% проигрышу, - шлепки при прыжках на паркуре (можно спокойно контролировать зону полета и приземления с данным улучшением!)
- Просить хилку у КМД, если Т вот-вот умрет из-за утечки/уменьшения ХП в RTD.
- Попросить хилку, если был нанесен фридамаг.

4.2. Т обязаны: :

- Выполнять все приказы КМД, кроме тех, которые ведут к гибели либо которые невозможно выполнить. (Приказ сделать X игровых шагов из джайлов, когда при этом Т блокирует путь для оставшихся в джайлах террористов, не ведет к смерти. Террористы обязаны залезть на голову блокирующему зеку или же подойти к нему вплотную, показав свою попытку выполнения приказа).
- Передвигаться кратчайшим путём. (КТ имеют право убить за малейшее отклонение = расценивается как попытка бунта)
- Выбирать игроков на килл сидя. (Если он выберет стоя, а КТ его случайно убьет, тогда террористу не будут выдавать фридей за фрикилл)
- Выкинуть оружие по стандарту, если его об этом просит любой из КТ. (Стандарт: не передавая другим Т, не наводя оружие на КТ, не стреляя из него в любую сторону, выкинуть, выйдя из строя или в прыжке, не подбирая его снова).
- Незамедлительно вернуться к КМД во время мирного ФД, если об этом просит КМД.
- Не совершать каких-либо действий, а лучше замереть/не покидать джайл, если у Т был написан "отказ повтор". (Если он решит выполнить любые другие действия, которые противоречат приказу КМД, то КТ имеют полное право его убить за невыполнение приказа).

4.3. Т запрещено:

- Наводить оружие на КТ, стрелять из него во время обычных раундов. (Это расценивается как попытка бунта и карается киллом).
- Мониторить и говорить, как-то намекать о местонахождении любых игроков без просьбы КМД. (мут микро/чата)
- Подходить к КТ ближе, чем на расстояние удара ножа по ним (=бунт) (Исключение: КТ стоит на дороге у Т или у него на голове).
- Убивать КТ, которые направляются в место проведения обороны в заданный срок. (Если для КТ время истекло, то Т могут его убить). (Килл/слей в 2х последующих раундах).
- Покидать джайлы до приказов КМД, если игроки уже не открыли джайлы самостоятельно. (Исключение: общий ФД).
- Активировать игры на карте без разрешения КМД.
- Абузить урон от игры/на карте, чтобы просить хилку через отказ для проведения игры в равных условиях (КМД может ограничить этот абуз и убить за нарушение правил).
- Перебивать КМД, всячески мешать ему проводить какие-либо игры. КТ имеют право убить за это террориста.
- Задерживать проведение игры или выполнение приказа глупыми доводами или вопросами, которые не относятся к игровому процессу или конкретному приказу КМД.
- Сидеть в нычках, тем самым затягивая обычный раунд..
- Имея мирный фридей не выполнять приказы КМД. (Например: КМД приказал подойти куда-либо, для снятия мирного ФД из-за нехватки Т для проведения игры).
- Бунтовать, когда он сдается (если КМД принял его просьбу), пытаясь повторно убить КТ/КМД. Запрет действует до тех пор, пока Т не выполнит основной приказ КМД.

4.4. Зоны Т:

1. Игровая зона или любое место, предназначенное для игр на карте.
2. Джайлы, карцеры заключенных.

4.5. Правила отказов:

- Отказы принимаются только в письменной форме фразой "Отказ"/"Отказываюсь".
- После отказа, следует написать его корректную причину (Если причина Отказа не написана в течение 10 секунд или некорректная, то КМД имеет право не выдавать мирный фридей за нерассмотренный такой Отказ).
Корректные причины отказов являются ТОЛЬКО следующие варианты:
- Повтор/Повторите приказ.
- RTD/РТД - здесь подразумевается ситуация, когда у зека выпала карточка, гарантированно ведущая к смерти в игре. Просто так просить убрать карточку НЕЛЬЗЯ!!!.
- Нестандартная игра, предлагаемая КМД, которая очень глупая/тупая (по типу «мой любимый игрок». (Все остальные нестандартные игры, правила которых вполне адекватны, могут быть проведены КМД/Замом).
- Фрикилл в прошлом раунде (Объясняя причину, если об этом просит КМД).
- Бхоп/Ноублок (просить можно только в том случае, если он действительно необходим (см. "КМД обязан")
- Неполное ХП/Можно ХП (КТ обязаны выдать хилку, если зек просит об этом для равных условий в играх, где ХП решает/дает преимущество, НО запрещен абуз урона, чтобы просить хилку)
- Неравные условия (игровая ситуация в раунде, при которой определенный Т имеет преимущество в какой-либо игре или в каких-то приказах (Например: нельзя заставлять выполнять приказ всех кроме одного зека (если у него нет мирного фридея и он не победил в какой-то специальной игре) или делить команды на неравное кол-во).
- КМД имеет право не рассматривать “Отказ повтор”, если Т, который написал его, правильно выполнил приказ КМД.

5. Правила VIP:

- Запрещено спамить фразами для помехи игрового процесса.(когда КМД дает приказы, наказание: бан).
- Обязаны отключить VIP-привилегии, если их об этом попросил оппонент в !lr игре для равных условий (исключение: бунт через !lr) (наказание: слей)
- Запрещено находиться в пропастях/ямах (например: на карте ba_jail_alpha), куда не могут попасть все остальные игроки (оставшись живыми).
- Если игрок упал (проиграл) в какой-либо игре и не умер (когда любой другой игрок умер бы), то он обязан написать kill в консоль или же КТ имеют право его убить (иначе слей/тп в джайл).

6. Правила стандартных игр:

В игре, где победитель должен выбрать Т на убийство, КМД обязан в правилах игры указать кол-во Т на килл (НО в живых после игры должно остаться минимум 2 Т, исключение: нервы, саймон).
Запрещено проводить всего лишь одну стандартную игру на напарника на ЛР (Например: играть в "АБ" до !lr при онлайне в 20 человек).

Игра "Информатика": (теперь играется через КМД)
В чат пишется комбинация из "0" и "1". Т должны писать "1", если в строке есть "0" и наоборот. Первый, кто напишет правильную комбинацию, побеждает.

Игра "Красный цвет - Зеленый Цвет":
КМД ставит зеков в просторной зоне и обозначает 2 поверхности - одна для зеленой карточки, а другая для красной. Далее объясняет правила устно, а затем показывает правила в виде оверлея. Суть игры заключается в правильном выполнении приказа согласно карточкам: зеленая карточка с логотипом - нужно быстро встать в зеленую зону; красная карточка с логотипом - нужно быстро встать в красную зону; зеленая и красная карточки БЕЗ логотипа - ничего делать не нужно. Кто из зеков в этот момент дернется - того можно спокойно убивать. Также разрешено играть данную игру на скорость.

Игра "Башенки":
КМД строит зеков в определенной зоне и делит на 2+ команды, чтобы в каждой команде было от 3х Т и более. Задача каждой команды как можно быстрее построить башню, залезаю друг другу на голову. Побеждает та команда, которая первой построит башню из зеков, стоящих друг на друге (именно стоя, а не сидя).

Игра "Поле чудес":
КМД загадывает любое слово и по своему усмотрению даёт небольшую подсказку Т, после чего КМД указывает количество букв в слове. Задача Т угадать слово, только в порядке своей очереди (если угадывают неправильно, то умирают). Для этого они пишут, только в порядке своей очереди, букву (запрещено повторять буквы, которые уже были), если заключённый не угадывает букву, то очередь переходит к следующему до тех пор, пока кто-то из Т не назовёт букву, которая присутствует в загаданном слове, тогда КМД показывает расположение этой буквы/букв в слове (например: загаданное слово "тюрьма", а Т написал "Р", то КМД пишет "--р---"), дальше у этого Т есть право назвать еще одну букву/слово или передать ход следующему заключенному. Победителем становится тот, кто угадает слово, которое загадал КМД.

Игра "Шокер":
КТ загадывает любую букву, после чего задача Т только в порядке своей очереди писать любые существующие слова (КМД может ограничить количество букв в слове), если в написанном слове присутствует загаданная буква, то КМД выстреливает в ногу этому заключённому, игра продолжается до тех пор, пока кто-то из Т в порядке своей очереди не сможет угадать загаданную букву (если называет букву неправильно, то умирает), кто угадывает букву становится победителем.

Игра "Поймай оружие":
КМД выёт noblock и размещает Т в какой-либо зоне для проведения игры, после чего выкидывает пустое оружие заключённым, поймавший зек становится победителем.

Игра "Несчастливое число":
КТ загадывает любое число или несколько чисел в определенном диапазоне в зависимости от живых Т (Например: 4 Т - диапазон от 1 до 5; 6 Т - диапазон от 1 до 7), после чего задача Т по очереди написать число в заданном диапазоне, если написанная цифра совпадает с загаданной цифрой КТ, то заключенный умирает.

Игра "Крокодил":
КТ загадывают любой объект, после чего КМД пытается нарисовать это на стене, задача Т угадать, что нарисовано. Побеждает тот, кто у кого получится это сделать.

Игра "Тараканчики":
КМД размещает Т в контейнере или же в любом другом закрытом, простреливаемом пространстве, чтобы не было видно месторасположение заключенных, после чего выстреливает 2 обоймы из пулемета (или 4 обоймы из любого другого оружия кроме снайперских винтовок) и в самом конце по своему усмотрению кидает осколочную гранату, побеждают все, кто выживут.

Игра "Горячая картошка":
КМД ставит Т в круг, после чего выдает им пустое оружие, задача Т по кругу перекидывать оружие до тех пор пока играет музыка, когда заканчивается музыка, то умирает тот заключенный, у кого будет оружие.

Игра "Слепой крот" (необходим админ):
Необходимо выбрать любого игрока (для удобства стоит его покрасить) (можно КТ) в роли водящего. КМД указывает определенную зону, в которой могут передвигаться заключенные, после чего на водящего накладывается эффект ослепления и включается огонь по своим, его задача убить других Т. (Запрещено резать водящего).

Игра "Литровая банка":
КМД выбирает любую букву (кроме ь/ъ/ы). Задачей заключенных написать предмет, который поместится в литровую банку (например: буква "С"; скрепка - поместится; скрипка - не поместится, значит Т, который написал скрипка, умирает).

Игра "Дуэль":
КМД ставит двух Т на определенном расстоянии друг от друга и кидает между ними посередине оружие, после выстрела КМД заключенные должны добежать до оружия, кто первый его поднимет выживает, другой умирает.

Игра "Стульчики":
КМД выбирает одного или несколько ведущих (можно среди КТ), которые садятся на корты и замирают в таком положении, задачей остальных Т бегать вокруг этих ведущих до тех пор, пока играет музыка. Когда музыка заканчивается, нужно успеть запрыгнуть на ведущих, кто не успеет этого сделать - умирает.

Игра "Обратная первая и последняя реакция":
Первая реакция равна Последней, а Последняя равна Первой.
Пример №1: Командир говорит: "Последняя реакция - сесть". - Тот, кто первым присел - умирает.
Пример №2: Командир говорит: "Первая реакция - сесть". - Тот, кто сел последним - умирает.

Игра "День и Ночь":
КМД говорит, что начинается игра "День и Ночь".
Все Т реагируют на две команды: "Наступает День", "Наступает Ночь", остальные команды игнорируют.
Когда КМД Говорит "Наступает Ночь", задача Т спрятаться в джайлах, кто последний килл.
Когда КМД говорит "Наступает День", все Т должны вернуться на своё место, кто последний килл .
Запрещено выходить из джайлов или забегать туда пока КМД не скажет соответствующую команду.
КМД имеет право обманывать.

Игра "Азбука":
КМД залезает на вышку, а Т остаются на земле.
КМД должен говорить какую-нибудь букву и Т в командах быстро должны сделать эту букву. Команда, которая не собрала букву или сделала ее последней, умирает.

Игра "Системный код":
КМД строит Т возле стены плечом к плечу и ограничивает курсор (все Т должны смотреть на него).
КМД говорит, что Т должны выполнять команды: вперед, назад, влево, вправо. (Остальные команды игнор)
Т должны выполнять эти действия на шифтах, зажимая клавишу на одну секунду. КМД должен пояснить, какая сторона считается левой, а какая правой (От него или от Т).
КМД убивает тех, кто делает неправильно или кто последний приступил к выполнению.

Игра "Поиск": (теперь играется через КМД)
КМД строит Т вне зоны джайлов, чтобы они ничего не видели (Карцер и т.д.).
Он прячет пустой оружие или гранату в одном из джайлов.
Задача Т по команде "Начали" найти это самое оружие или гранату.
Первый кто находит нужный предмет, тот побеждает в этой игре.

Игра "Найди пару":
КМД выстраивает зеков у стены плечом к плечу (требуется нечетное кол-во игроков)
Он ограничивает всем Т курсор, и после выстрела из оружия все зеки должны повернуться друг к другу лицом, тем самым образовывая пару. Те Т, кто остался без пары, умирают.

Игра "Антонимы»: (теперь играется через КМД)
Ведущий пишет в общий чат слово. Задача Т: написать противоположность данному слову (например: холодно = тепло, черный = белый, светлый = темный). Необходимо внимательно подходить к выбору слов.

Игра "Ударение»:
КМД пишет в чат любое слово. Задача заключенных переписать данное слово и обозначить в этом слове заглавной буквой ту букву, на которую падает ударение. Пример: позвонишь. Ответ: позвонИшь.

Игра "Сколько букв": (теперь играется через КМД)
Ведущий пишет в чат слово (С заглавной буквы или с маленькой, точка не нужна и не считается за букву), Т пишут количество букв в этом слове (в ответе только число).

Игра "Угадай-ка" Ведущий выстраивает всех Т в линию лицом к какой-нибудь стене. Ведущий подходит к каждому из Т, слева направо, и совершает какое-то действие (прыгнуть или сесть), стоя за спиной Т. Т, к которому подошел ведущий, должен угадать, какое действие совершил ведущий и повторить его (прыгнуть или сесть). Если он повторяет правильно, то он выживает, если нет, то ему стреляют в ногу.

Игра "Переводчик": (теперь играется через КМД)
Ведущий пишет в чат слово на английском языке (очень простое), Т должны написать это слово на русском языке, т.е. перевести это слово. Первый, кто напишет правильный перевод слова, становится победителем и выбирает Т на килл.

Игра "Действия":
Ведущий выстраивает всех Т в линию. Далее он встает перед ними и делает определенные действия (комбинацию), максимум - 6 действий. После чего Т, слева направо, должны повторить все эти действия (комбинацию). Если Т повторяет правильно - выживает, если же нет, ведущий его убивает.

Игра "Лишнее слово":
Ведущий пишет в чат 3-4 слова, задача Т найти лишнее по смыслу слово. Пример: мышь клавиатура монитор унитаз, лишнее слово - унитаз. Победивший Т выбирает Т на килл.

Игра "Ключевое слово":
Ведущий пишет в чат 3-4 слова, задача Т написать одним словом обобщение всех 3-4 слов. Пример: а б в буквы, обобщающее слово - буквы. Победивший Т выбирает Т на килл.

Игра "Числа":
КМД пишет в чат число, а Т должны написать следующее за ним. Например: КМД написал число 99, зеки должны написать число 100, которое следует за 99. Число может быть максимум пятизначным!

Игра "Копипаста": (теперь играется через КМД)
Командир пишет произвольный набор букв, слов, цифр или символов в чат. Террористы должны в точности его повторить. Максимальное количество символов – 30. Первый террорист, правильно написавший ответ, выбирает других Террористов на килл.

Игра "Обратная Реакция":
Ведущий садится на корты, рисует под собой спрей, включает фонарик, берет в руки deagle. Если Ведущий стреляет вверх, то Т должны сесть, если стреляет вниз, то Т должны прыгнуть, в противном случае не реагировать на выстрелы. В случае если: Ведущий уйдет со спрея, стрельнет в прыжке, стрельнет с другого оружия, стрельнет не сидя, стреляет без включенного фонарика Т не должны реагировать. Выполнившие действие неправильно и\или последним умирают (по усмотрению ведущего).

Игра "Орфография":
Ведущий говорит в микрофон слово, Т должны написать это слово правильно орфографически. Слово должно быть написано с заглавной буквы и в конце должна стоять точка. Победит тот, кто напишет слово первым.

Игра "Диктант":
Ведущий пишет предложение с ошибками в общий чат или говорит предложение устно. Т должны написать это предложение в чат правильно. Побеждает тот, кто первым правильно напишет предложение.

Игра "Города":
Ведущий пишет в чат название города, Т должны написать город, название которого начинается на последнюю букву. Побеждает тот, кто напишет правильно первым.

Игра "Анаграммы": (теперь играется через КМД)
Раскладка клавиатуры - русская, максимальное кол-во символов - 10. Ведущий пишет буквы в произвольном порядке, из которого состоит слово. Т должны написать это слово. Условие: все буквы должны быть учтены в слове, ни одна буква не должна добавиться. Побеждает тот, кто напишет правильно первым (Первая буква - заглавная, на конце - точка).

Игра "Неудачник":
Для игры требуется участие 1 СТ игрока. По команде Ведущего все игроки пишут в чат "1", включая СТ. Кто напишет следующим после СТ погибает.

Игра "Печеньки":
Ведущий размещает игроков в 2-3 джайлах, в каждом джайле должно быть равное кол-во Т. После Ведущий играет с ними в какую-либо стандартную игру, подходящую для определения победителя. В Джайл проигравшей команды будет кинута граната. Гранату кидает Ведущий самостоятельно или просит это сделать 1 СТ (за отсутствие гранат играется по очкам, количество очков решает КМД).

Игра "Юла/Вертушка":
Террористы строятся плечом к плечу у стенки. Ведущий становится по центру ширенги на расстоянии не менее 3 шагов от террористов, встает на свой спрей, вращается вокруг своей оси (прописывает +left или +right) и выстреливает по одному патрону из дигла при повороте в сторону террористов.

Игра "Кино/Мультфильмы/Сериалы":
Охранники в командный чат пишут фильмы, КМД должен выбрать один из них и с помощью микрофона рассказать сюжет или назвать персонажей этого фильма. Т должны угадать название фильма. Первый Т, кто угадывает выбирает Т на убийство.

Игра "Наоборот":
КМД пишет слово в чат наоборот (справа налево). Первый Т, который пишет правильный ответ выбирает Т на убийство.

Игра "Шарады":
КТ пишут в командный чат слова, КМД выбирает одно слово и пытается его объяснить, не называя самого слова, террористы пишут свои догадки в чат. Первый Т, который отгадает это слово, выбирает Т на убийство.

Игра "Не та раскладка": (теперь играется через КМД)
КМД пишет в чат русское слово на англ. раскладке, Т должны написать его на русской. Первый Т, который правильно отвечает, выбирает Т на убийство.
Пример:
КМД: Ghbdtn
Ответ: Привет

Игра "Математика": (теперь играется через КМД)
КМД в чат пишет математический пример, Т должны написать правильный ответ на этот пример в чат. Первый Т, который правильно отвечает на него, выбирает Т на убийство.
Пример:
КМД: 2+2
Ответ: 4

Игра "Алфавит": (теперь играется через КМД)
КМД пишет в чат любую букву из русского алфавита, Т должны написать следующую букву по алфавиту. Первый Т, который напишет правильный ответ, выбирает Т на убийство.
Пример:
КМД: А
Ответ: Б

Игра "Пропущенные буквы":
КМД пишет слово в чат с пропущенной буквой, Т должны написать полное слово. Первый Т, который правильно отвечает выбирает Т на убийство.
Пример:
КМД: Пивет
Ответ: Привет

Игра "Страны-Столицы": (теперь играется через КМД)
КМД пишет в чат страну, Т должны написать столицу этой страны. Первый Т, который правильно отвечает, выбирает Т на убийство.

Игра "Синонимы": (теперь играется через КМД)
КМД пишет любое слово в чат, Т должны написать синоним к этому слову. Первый Т, который напишет правильный синоним к слову, выбирает Т на убийство.

Игра "Аб": (теперь играется через КМД)
В чат пишется комбинация из "а" и "б". Т должны писать "а", если в строке есть "б" и наоборот. Первый, кто напишет правильную комбинацию, побеждает.

Игра "+-": (теперь играется через КМД)
В чат пишется комбинация из "+" и "-". Т должны писать "+", если в строке есть "-" и наоборот. Первый, кто напишет правильную комбинацию, побеждает.

Игра "Кино/Накорми КТ/Автомобили":
КМД выбирает тематику и КТшников, которые будут оценивать, потом по очереди называет ники Т. В свою очередь Т, которого назвали, должен написать предмет, подходящий под тематику игры. КТ должны оценить ответ Т (+ или - в чат).
- Если большее кол-во плюсов, Т выживает, иначе КМД запоминает его ник и в конце игры убивает всех проигравших.
- КТшников, которые оценивают должно быть больше трёх и нечетное количество.

Игра "Нервы":
КМД устанавливает продолжительность игры и объявляет о её начале. После начала все Т должны сесть на корты, включить фонарик и поднять курсор до упора вверх. В таком положении нужно оставаться на протяжении всей игры, игнорируя все приказы и не выполняя никаких других действий.
- После завершения игры все Т должны встать в стандартное положение.
- Длительность игры не должна превышать 2 минуты.
- КМД может на своё усмотрение разрешить/ограничить некоторые действия.
- По умолчанию КМД не может закончить или отменить игру преждевременно, если не оговорено иное.

Игра "Интуиция":
КМД строго с оружия M4A1/AK47 выстреливает некоторое кол-во патронов и указывает кол-во Т на килл, Т должны угадать сколько патронов осталось в магазине оружия. Первый кто правильно отвечает выбирает кого из Т убить.
- КМД может ограничивать кол-во попыток до 1-й.
- КМД обязан перезарядится перед выстрелами.

Игра "Реакция":
КМД садится на корты,и обязательно указывает оружие, из которого будет стрелять. Если он стреляет вверх - Т прыгают, стреляет вниз - Т садятся на корты.
Дополнение к игре (по желанию):
- КМД говорит, что он имеет/не имеет право обманывать Т.
- КМД говорит, что после того, как Т выполнили действие они должны вернутся в стандартное положение
- КМД говорит, что последний, кто выполнил действие, умирает.

Игра "Кривое зеркало":
КМД становится напротив Т. Если КМД садится, то Т должны прыгнуть, если КМД прыгнул Т должен сесть на корты. Кто выполнил действие неправильно считается проигравшим и КМД обязан его убить. Дополнение (по желанию): КМД говорит, что умирает тот, кто сделает действие последним.

Игра "Король":
КМД выбирает короля или бомжа через игру АБ, Математика... После того как выбрали короля или бомжа, победитель говорит какой он добрый или злой.
Добрый - к нему выходят Т и пишут подарки на указанную сумму, если ему нравится Т выживает, если не нравится Т умирает.
Злой - он выбирает 1-го Т, остальных убивают.

Игра "Смертельное число":
В течении 1 сек. после начала игры Т пишут в общий чат число от 1 до 3 в течении. КМД суммирует написанные числа и проводит отсчет слева направо, тот Т, который будет под этим числом погибает.

Игра "Русские гонки":
Для игры нужно 4+ Т. КМД делит игроков на команды, указывает старт и финиш.
После начала игры, Т должны пройти друг с другом на голове от старта до финиша.
Побеждает команда, которая первой приходит к финишу. Проигравших КТ должны убить.
Если один из Т упал с головы товарища, то его команда обязана начать еще раз со старта.

Игра "Третий лишний":
Для игры надо 3 Т. КМД ставит Т в треугольник.
И после сигнала КМД "Покажете мне лишнего" на Т котором будет больше взглядов умирает.

Игра "Первая/Последняя реакция":
КМД говорит: "Первая реакция сесть/прыгнуть" кто первый выполняет приказ - умирает.
КМД говорит: "Последняя реакция сесть/прыгнуть" кто последний выполняет приказ - умирает.

Игра "Саймон/Злой Саймон":
1.Саймон говорит, что "(Свой ник)" — это Саймон. Пример: Саймон говорит, что Батруда — это Саймон.
2. Саймон говорит, что игра в Саймона начинается со слов, Саймон говорит начали играть в игру Саймон.
3. Саймон говорит, что приказы выполняются со слов, Саймон говорит, после этого следует глагол в инфинитиве (неопределенная форма глагола (сесть, прыгнуть)). Пример: Саймон говорит прыгнуть.
4. Саймон говорит, что игра в Саймона заканчивается после слов, Саймон говорит закончили играть в игру Саймон.
5. Саймон говорит, что предыдущий приказ отменяется по умолчанию.
6. Саймон говорит, что, если Саймон дает 2 и более приказов выполняется только 1-й приказ.
7. Саймон говорит, что личные приказы, приказы на передвижение не выполняются (на усмотрение саймона).
8. Саймон говорит, что убивает только Саймон.
*9. Злой Саймон говорит, что последний кто выполняет приказ, умирает.
*P.S. Если вы играете в злого Саймона, то добавляете к словам Саймон говорит, слово "Злой". Пример: Злой Саймон говорит, ...
* Игру Саймон/Злой Саймон можно проводить не более 3 раз за карту...
* - Случай со Злым Саймоном.

Игра "Счастливый день":
КМД становится перед террористами с ножом и авп, после чего меняет с ножа на авп и обратно,
далее т должен написать "Стоп" и КМД останавливается на каком-то из оружия и нажимает ЛКМ.

Игра "Светофор":
- КМД обозначает место для проведения игры.
- КМД говорит Зеленый цвет, Т должны передвигаться строго бегом. Желтый цвет, Т передвигаются строго на шифта. Красный цвет, Т замирают в СТД положении.
- КМД имеет право обманывать Т (пример: Зеленый свет, Зеленый и т.д.).
- Т должны реагировать только на ту формулировку, которую объяснил в правилах КМД, за неправильное выполнение Т умирает.

Игра "Меньшая сторона":
КМД говорит приказ Т должны прыгнуть или сесть после какой-либо команды/выстрела из оружия.
Далее Т делают действие. Умирают те Т кто оказались в меньшинстве, 3 прыгнули 2 сели умирают те, кто сели, если все Т сделали одно и то же действие, то умирает Т выполнивший действие последним.
-От 5 Т

Игра "Вопрос?Ответ?":
КМД задаёт террористам вопрос на любую тематику, от количества пальцев на руке, до даты развала СРИ. -Вопросы должны быть в общем доступе. (вопросы по типу, какое у меня имя и т.д. ЗАПРЕЩЕНЫ)
Игра "Покер":
Для игры требуется 4 Т. КТ говорит в голосовой чат определённое слово, задача Т написать быстрее всех это слово в общий чат (с заглавной буквы, по всем орфографическим правилам и точкой на конце).
Пример: КТ говорит: солнце
Т пишет: Солнце.
Т который победил, должен подойти к другому Т (на его выбор) и резануть его ножом (после этого вернуться на своё место). КТ должен стрельнуть в ногу (с пистолета) тому Т которого выбрал победитель.

[НОВОЕ] Игра "Доктор Айболит":
КМД объясняет правила игры и начинает принимать пациентов. Террористы выходят по одному и в свою очередь называют что у них болит. Доктор производит в это место лечебный выстрел из дигла, затем на прием заходит следующий террорист.
Так игра идёт по кругу пока не умрёт или не в останется в живых X террористов (кол-во устанавливает КМД перед началом игры).
Цель игры для Т - проявить фантазию и называть такие части тела, чтобы получать как можно меньше урона и таким образом дожить до конца игры.
- Хорошо подходит для игры в 5-8 человек.
- Нельзя повторяться и называть то, что уже называли другие.
- На усмотрение КМД можно называть не только части тела, но и одежду, предметы, спрей и т.д.
- Можно скомбинировать с другой игрой (например, победители в другой игре получают бонусные предметы в этой).

[НОВОЕ] Игра "Судьба":
КМД раскладывает перед Т несколько автоматов, некоторые из которых полностью разряжены.
КМД вызывает Т по одному. Задача Т - найти заряженное оружие. Если Т подбирает разряженный автомат, он проигрывает.
После каждого раунда КМД следует перемешивать оружие так, чтобы Т этого не видели.
- В зависимости от кол-ва Т можно менять как общее количество оружия, так и количество заряженного.
- Для игры можно выбирать любое оружие.
- На усмотрение КМД победители могут оставить оружие в качестве трофея (можно дать приказ держать оружие в кобуре).

7. Правила КМД игр

КМД разрешается проводить нестандартные игры если они адекватные.
КМД имеет право попросить админа выдать слей игроку, нарушающему правила проведения мини-игр.
Запрещено пользоваться любыми бустами карты во время игр (ускорение, уменьшение, смена модельки, невидимость и т.д.).

Оборона:
- КМД назначает время до обратной обороны (от 3 до 5 минут) и выбирает место (в устной форме).
- У КТ будет 30 секунд, чтобы добраться до назначенного места. В противном случае зеки имеют право расстрелять охранников, которые не добежали до места обороны.
- Зеки в течение 30 секунд получаются заморозку и ждут начала обороны.
- Им выдается 1 из 6 комплектов оружия. За дополнительным оружием придется идти в оружейку!
- В конце таймера начинается обратная оборона: теперь зеки должны охранять свои позиции, а КТ нападают.
- Игра идет до тех пор, пока одна из команд не будет нейтрализована.
- Запрещено всячески затягивать раунд или мешать его проведению.
- КТ запрещено очищать полностью оружейку для создания неравных условий.
- Запрещено оборонять оружейку.
- Запрещено сидеть в недоступных для противника местах, тем самым затягивая игру.
- Запрещен также любой абуз особенностей игры, давайте играть честно!

Прятки:
- КТ получают ослепление на 90 секунд - ровно столько дается зекам, чтобы спрятаться на карте.
- Прятаться можно где угодно, куда сможет попасть игрок охраны.
- До начала пряток зеки могут менять свои модельки (30+ вариантов) с помощью команды !hide.
- У каждой модельки своя собственная скорость, которая зависит от размера.
- В течение всей игры заключенные могут посвистеть 5 раз, используя команду !whistle.
- В конце пряток, если КТ не нашли всех зеков, охране дается слей за поражение в игре.
- КТ запрещено хилиться механически (через хилки и КМД) и территориально (через мед. зону).
- Запрещено сидеть в недоступных для КТ местах.
- Запрещен также любой абуз особенностей игры, давайте играть честно!

Заражение:
- Все игроки должны спрятаться в течение 40 секунд от волны заражения (построить укрытия, подняться куда-то, засесть в нычках).
- Через 40 секунд появляются зомби-матки (баланс 1к5), которые будут заражать всех остальных игроков и превращать в зомби!
- КТ могут закупать оружие через !zmarket, чтобы дать отпор зомби, а также кидать гранаты (которые выдаются им в полном наборе).
- Осколочная поджигает, а световая и дымовая - замораживают!
- Также игроки могут прописать !ztele, если они где-то застряли или просто хотят быстро увернуться от зомби.
- У всех VIP-игроков будет свой уникальный скин за человека и за зараженного.
- Запрещено сидеть в недоступных для зомби местах.
[НОВОЕ] - Запрещено сидеть на паркурах или на узких платформах, куда зомби не смогут залезть.
- Запрещен также любой абуз особенностей игры, давайте играть честно!

Охотник:
- У всех игроков есть 30 секунд, чтобы спрятаться или найти подходящее место, куда они залезут после появления охотника (см. 6 пункт).
- Через 30 секунд рандомным образом выбирается охотник, ему дается уникальный скин, дробовик и супер-нож, который убивает с 1 удара.
- Жертвы должны продержаться ровно 5 минут до приезда полиции и обезвреживания охотника, который хочет всех убить.
- Охотник, в свою очередь, должен найти и наказать всех, кого встретит на пути. Ему также доступен телепорт на свой респавн, если вдруг он застрял или хочет быстрее где-то оказаться (!htele, доступен 5 раз).
- Охотник имеет высокий прыжок и увеличенную скорость, его нельзя убить.
- После появления охотника все жертвы становятся очень маленькими.
- Если охотник будет рядом с вами, то вы узнаете о его присутствии, - вы услышите свое сердцебиение.
- Запрещено сидеть в недоступных для охотника местах.
- Запрещен также любой абуз особенностей игры, давайте играть честно!

Безумная Рулетка:
- Все игроки делятся на 2 команды: синие и красные.
- Зачада попасть точно в голову из пистолета.
- При попадании ваш противник становится союзником и переход в цвет вашей команды.
- За 3 минуты нужно перекнуть большинство в свою команду или же вообще всех.
- Запрещено сидеть в недоступных для противоположной команды местах.
- Запрещен также любой абуз особенностей игры, давайте играть честно!

[НОВОЕ] Догонялки:
- В игре появляется водящий, который должен успеть дотронуться до любого игрока за 7 сек.
- Если он не успевает, то умирает, а роль водящего передается дальше.
- Игра заканчивается по таймеру или при смерти всех игроков (побеждает вода).
- У всех включен бхоп, чтобы шансы были равны.
- Запрещено сидеть в недоступных для ведущего местах.
- Запрещен также любой абуз особенностей игры, давайте играть честно!

8. Правила игр ЛР

- Все игроки должны быть в равных условиях во время какой-либо игры, если об этом попросил игрок (Это также относится к вип-привилегиям).
- Запрещено пользоваться хилками/лечебками или брать/выдавать КМД/Зама для получения какого-либо преимущества.
- В играх, где отсутствует автоматический отсчёт, игроки обязаны самостоятельно провести отсчёт в устном или письменном виде от 1 до 3 перед стартом игры.
- КТ имеют право отказываться от игр ЛР если его не устроили нестандартные правила Т.
- Игроки имеют право предлагать свои игры оппонентам для успешного завершения раунда.
- КТ имеют право ограничивать Т время на активацию !lr не менее 20 секунд, чтобы они не задерживали игровой процесс.
- Пользоваться любыми багами во время !lr (кроме метания), блокировать проход, ограничивать путь каким-либо образом, получая при этом преимущество над игроками. (Слей/килл в 2х последующих раундах).
- Игрокам разрешено безнаказанно находиться в любом месте на карте (нычки, оружейка и т.д.).
- Игрокам разрешено просить больше 20 секунд на активацию ЛР, если это необходимо для проведения игры (Например: выбор места для горячей картошки).
- Игрокам запрещено намеренно убивать себя в LR, в том числе в случае проигрыша (Искл. "взбунтоваться").

Дартс: Т выбирает место, куда нужно будет кидать дигл. Задача игроков докинуть пистолет как можно ближе к центру круга. В !hsay пишет дистанцию - у кого цифра меньше, тот и победил.

Метательные ножи: КТ и Т выдаются метательные ножи. Они должны кидать их друг в друга. Побеждает тот, кто убивает противника первым. Отсчет в устном или письменном виде от 1 до 3 обязателен перед стартом игры.

Притяжение: КТ и Т выдаются гравитационные пушки и 1 HP. Они должны стрелять под ноги друг другу таким образом, чтобы оппонента подкинуло вверх и он разбился. Побеждает тот, кто убивает противника первым. Отсчет в устном или письменном виде от 1 до 3 обязателен перед стартом игры.

Мелодия смерти: КТ и Т получают по диглу и отходят как можно дальше друг от друга. Они должны попасть в любую часть тела. Побеждает тот, кто первее попадет. Отсчет в устном или письменном виде от 1 до 3 обязателен перед стартом игры.

Вампиризм: КТ и Т получают по диглу. Их задача как можно быстрее стрелять и попадать по телу противника, тем самым высасывая ХП. Побеждает тот, кто быстрее отнимет все ХП у оппонента. Отсчет в устном или письменном виде от 1 до 3 обязателен перед стартом игры.

Поединок гранат: У КТ и Т бесконечные осколочные гранаты. Они должны кидать их друг в друга. Побеждает тот, кто быстрее убьет. Отсчет в устном или письменном виде от 1 до 3 обязателен перед стартом игры.

Гранатомёты: КТ и Т получают по фамасу и 100 HP. Оба игрока должны стрелять друг по другу, снимая по 25 хп за каждый выстрел. После каждого выстрела следует перезарядка. Побеждает тот, кто быстрее убьет. Отсчет в устном или письменном виде от 1 до 3 обязателен перед стартом игры.

Лазерное оружие: КТ и Т выдается P228 с лазерным трейсером. Оба игра должны перестреливаться на одной поверхности. Побеждает тот, кто быстрее убьет. Отсчет в устном или письменном виде от 1 до 3 обязателен перед стартом игры.

Ассасины: КТ и Т выдаются ножи. Они должны попасть друг другу в спину. Побеждает тот, кто быстрее убьет. Отсчет в устном или письменном виде от 1 до 3 обязателен перед стартом игры.

Сила Огня: КТ и Т выдаются дробовики с поджигающими патронами. Оба игрока должны стрелять друг по другу, тем самым поджигая своего противника. Побеждает тот, кто быстрее убьет. Отсчет в устном или письменном виде от 1 до 3 обязателен перед стартом игры.

Круговой Ад: КТ и Т попадают в круг. Игроки должны чиркать друг друга ножом, чтобы подкинуть в воздух. Побеждает тот, кто выбросит своего противника за пределы круга.

Скоростная битва: Т выбирает оружие, чтобы сразиться с КТ. Игрокам выдается по 1000 ХП и очень высокая скорость. Побеждает тот, кто быстрее убьет. Отсчет в устном или письменном виде от 1 до 3 обязателен перед стартом игры.

Метание: КТ и Т дается по Диглу. Они кидают их по указанным Т правилам, чей дигл дальше, тот и выиграл.
Т выбирает место, указывает сторону, в которую нужно метать, условия (с/без бага, с/без хилок, мерять по диглу/дистанции).
Т всегда должен кидать первым. Т не имеет права переставлять спрей.

Вышибалы: КТ и Т даются слеповые гранаты и 1 ХП. Выживает тот, кто попадет слеповой гранатой в противника. Отсчет в устном или письменном виде от 1 до 3 обязателен перед стартом игры.

Без прицела: Т и КТ дается снайперское оружие, они должны стрелять в противника, не используя прицел. Побеждает тот, кто убивает противника первым.
Игра должна вестись на одном уровне и ровной поверхности.
незначительные кочки, ямки и т.д. считаются как ровная поверхность

Гонки: Из точки А, оба игрока должны двигаться к точке Б (выбранной Т). Побеждает тот, кто первый прибежит.
Т обязан показать старт и финиш КТ, с которым будет играть гонку (исключение: КТ отказывается смотреть).

Петушиные бои: Т и КТ должны запрыгнуть друг другу на голову. Первый, кто это сделает побеждает.
Т и КТ должны взять в руки оружие. После этого они садятся на корты и пытаются запрыгнуть друг другу на голову, не вставая с кортов.

Битва на дробовиках: Т и КТ даются дробовики. Побеждает тот, кто первый убьет противника.

Русская Рулетка: Игроки появляются друг напротив друга и по очереди стреляют друг в друга. Патроны в диглах бывают холостыми. Победитель определяется рандомно.
Запрещено телепортировать КТ в места откуда он не выберется, умрет.

Горячая картошка: Игрокам дается дигл, они должны перекидывать его друг другу.
У кого дигл продержится до конца игры, тот и погибает.
Запрещено телепортировать КТ в места откуда он не сможет выбраться или умрет.
Игрокам запрещено получать какое-либо преимущество с помощью намеренного блокирования оппонента.

Попрыгунчики: Игроки должны прыгать, игрок, который прыгнет большее кол-во раз, побеждает.
Т должен уведомить об игре КТ за 3 сек. до начала.
Запрещено прыгать под какими-либо объектами в упор и использовать баги прыжка.

Обойма на обойму: Игрокам дается в руки выбранное Т оружие с 7-ю патронами. После 7 выстрелов одного игрока, право на выстрелы переходит другому.
Т выбирает место и ставит свой спрей, с этого места стреляет тот, у кого есть патроны. Оппонент имеет право уклоняться от пуль, но не должен выходить из поля зрения стреляющего.
Переставлять спрей запрещено. В каждую сторону должно быть доступно минимум 15 игровых шагов.

Бой на ножах: Т должен предупредить КТ, с которым будет сражаться и по отчёту начать бой. Отсчет в устном или письменном виде от 1 до 3 обязателен перед стартом игры.

Рулетка: 1) Золотой стандарт: без собачек и прыжков; стрелять строго в голову; стрелять сидя; бежать с оружием, смотреть строго на противника, ходить строго от стенки до стенки либо до 6 шагов на выбор Т (которое Т выбрал в !lr).
2) Стандарт: без собачек и прыжков; стрелять в любую часть тела; стрелять сидя (или стоя, как хотите); бежать с оружием, смотреть строго на противника, ходить строго от стенки до стенки либо до 6 шагов на выбор.
Т может объяснить свои нестандартные правила, КТ в праве отказаться от такой игры в случае её абсудности (неравные шансы). (Правила по типу: Т (или КТ) стреляет в небо, Т (или КТ) не стреляет запрещены).
Если Т не объяснил правила рулетки, тогда назначается "стандарт".

9. Правила для Администрации

9.1. Администраторы имеют право:

- Заходить за КТ не отвечая в микрофон, если их об этом просят(только в случае если вас знают большинства админов). - Выдавать наказания игрокам согласно правилам сервера.
- Забанить за КТ игрока неоднократно нарушившего правила сервера, играя за КТ/КМД.
- Забанить игрока, избежавшего наказание путем выхода с сервера, чтобы зайти позже уже без бана (Бан отключившихся игроков).
- Отключить голосовой или письменный чат игроку, который спамит в микрофон или чат.
- Воскрешать на свое усмотрение игроков, только что зашедших на сервер во время общего ФД (При условии, что нет убитых/погибших игроков, кроме антиафк). (Запрещен абуз в виде перезахода на сервер).
- Воскрешать игроков с разрешения КМД в обычные раунды, (для проведения какой-нибудь игры, допустим, паркур) если только что зашедшие игроки попросят об этом. (При условии, что нет убитых/погибших игроков, кроме антиафк). (Запрещен абуз в виде перезахода на сервер).
- Проверять забаненных игроков на знание правил и разбанивать их за КТ.
- Дать слей КМД, который завис/встал в АФК более чем на минуту, чтобы не затягивать игровой процесс.
- Дать слей игроку, избежавшему предполагаемой смерти в игре на карте, где нет нычек, если его не могут убить КТ. (Например: Т упал в яму на ломающихся полах, диванчиках, саймоне и избежал смерти, а также при этом он задерживает игровой процесс, и КТ не могут до него добраться/убить его)
- Телепортировать игрока по просьбе КМД, если телепорт в джайл не представляется возможным.
- Возродить незамедлительно игрока по просьбе КТ, если он случайно убил одного зека. (Запрещено абузить – КТ бан).
- Выдавать слей игрокам за затягивание активации !lr или его проведения (Например: просто так сидеть в русской рулетке, не стреляя друг по другу).
- Выдавать слей в 2-х последующих раундах за нарушения правил, если об этом попросит КМД для ускорения игрового процесса (чтобы КТ не искали нарушителя).
- Дать незамедлительно слей игроку, нарушающему правила !lr, чтобы избежать быстрого окончания раунда.
- Выдать слей игроку, который сбежал и не предпринимает ничего для бунта (Прячется; ждет КТ; не идет к КТ) на протяжении 120 сек. и более в зависимости от кол-ва живых КТ.
(После устного предупреждения КМД о времени бунта).
- Дать слей всем КТ после 3:00 во время любого общего фридея / после 0:00 во время любого обычного раунда, если это затягивает игровой процесс (при этом возможно очень много мертвых игроков ждут следующего раунда) или на карте ничего не происходит.
- Попросить определенного КТ покомандовать, чтобы убедиться в знании им правил сервера.
- Обратиться за помощью к Зам ГА в решении какого-либо бана/КТбана/мута чата или микрофона.
- Повесить маяки на всех игроков после 3:00 в "голодных играх", чтобы не затягивать игровой процесс.
- Свободно использовать чат для админов
- Убить и возродить с разрешения КМД (по просьбе) игрока, у которого выпало RTD с неравными условиями в игре (либо же оно мешает ему/другим).
[НОВОЕ] - Ставить пропы во время заражения (Пропы не должны полностью перекрывать проход зомби или как-то блочить их).

9.2. Администраторы обязаны:

- Знать правила сервера и Администрирования и не нарушать их.
- Забанить за КТ игрока многократно нарушившего правила сервера, играя за КТ/КМД.
- Забанить игрока многократно нарушившего правила сервера.
- Забанить игрока, который обошел каким-либо способом наказания, выданные администрацией сервера. (X2 наказание обоих аккаунтов).
- Незамедлительно выдать слей игроку, нарушающему правила !lr и мини-игр.
- Кикнуть игрока открыто рекламирующего, что-либо на сервере. (Исключение marcoplay, css-vip и прочие известные сайты, откуда качаются сборки CSS)
- Изменить “Clan Tag” и/или ник игрока, если он содержит выражения рекламного характера.
- Дать предупреждение, а после дать мут/бан игроку, угрожающему администрации/серверу.
(Например: Игрок кричит в микрофон/спамит угрозами/рекламирует другой сервер или портал.)
- Писать адекватную причину наказания игрока, выбирая нужный пункт (или же воспользоваться вариантом "другое" и написать причину в чат).

9.3. Администраторам запрещено:

- Нарушать правила сервера.
- Убивать игроков через админку, если они не нарушали правил сервера.
- Выдавать оружие во время обычного раунда, а также всячески спамить им (Разрешено выдавать только для проведения игр и мини-игр)
- Воскрешать игроков, если уже убили одного Т или КТ (бан на 10 мин). (Исключение: фрикилл одного игрока).
- Воскрешать наблюдателей (кик).
- Выдавать бан, бан за КТ, кик, мут, предупреждения и т.д. игрокам без причины.
- Выдавать бан/мут навсегда при первом незначительном нарушении.
- Кикать игрока без причины.
- Писать “!stoplr”, если при этом другая пара игроков не закончила !lr.
- Использовать Админку для личной выгоды, мешать КТ/КМД в проведении игрового дня, баловаться или же каким-то образом злоупотреблять ей.
- Менять карту без предупреждения/причины.
- Писать через !msay что-либо, чтобы сбросить/помешать голосованию за смену карты (см. пункт про баловство).
- Каким-либо образом вмешиваться в чужие баны/КТбаны/муты чата или микрофона (Исключение: КТ бан по причине микро/админы не могут выявить адекватную причину наказания или игрока, который выдал это наказание. В таком случае можно обратиться к Зам ГА).
- Снимать с себя какое-либо наказание без уведомления об этом в админском чате/Зам ГА.
- Пользоваться телепортом/паутинкой до 7:00 в обычных раундах.
- Использовать админку с целью получения выгоды в какой-либо мини-игре (искл. телепорт (без спама)/паутинка в доступные места до начала игры).
- Переводить себя за другую команду, нарушая последовательность в !ct (при условии, что кто-то есть в этой очереди).
- Выдавать КТ бан сразу навсегда, если нарушение было каким-то одиночным или же средней тяжести (Например: это НЕ массовый фрикилл или не систематические нарушение/неоднократные временные КТ баны).
[НОВОЕ] - Ставить пропы так, чтобы они блокировали проход для зомби полностью.
[НОВОЕ] - Строить паркуры или узкие платформы так, чтобы зомби не могли залезть туда.

9.4. Правила паутинки (Hook):

- Т разрешено пользоваться паутинкой только во время Фридея (при этом нельзя пользоваться паутинкой в/по нычкам, в/из оружейки, за спины КТ (слей).
- КТ разрешено использовать пользоваться паутинкой весь раунд, при этом запрещено пользоваться паутинкой в КМД играх, а также от выстрелов, гранат, когда вас режет Т (слей, кик).
- Запрещено пользоваться паутинкой, чтобы увернуться/улететь от пуль.

9.5. Правила граб (Grab):

- Т не имеет права пользоваться Grab.
- Только КМД и Зам имеет права пользоваться Grab.

9.6. Правила телепорта:

- Разрешено использовать телепорт в обычном игровом раунде только для КТ только для того, чтобы добраться до какой-либо точки, где нет бунтующего Т и т.д.
- Разрешено использовать телепорт КТ и Т во время фридея и в конце раунда, когда остались 2 Т на ЛР.
- Запрещено использовать телепорт за бунтующим Т.
- Запрещено баловаться телепортом (пример: телепортироваться в игрока мешая ему и т.д.).
- Запрещено телепортироваться за спину игрока, от выстрелов, гранат и т.д. с целью спастись.