

D-LAN-6 LAN-PARTY

Call of Duty 2 Szabályzat

www.d-lan.hu

2006. április 13-15.

Bevezető:

Ezen szabályzat rendezett keretekbe kívánja foglalni a D-LAN-on való játékos tevékenységet. Aki versenyzőként részt vesz a rendezvényen, elfogadja, tudomásul veszi a szabályzatban foglaltakat, és megpróbál maradéktalanul megfelelni azoknak! A szabályok nem ismerete nem mentesít azok betartása alól! Ha az alábbi szabályzatban nem említett probléma akad, akkor a csapat jelzi azt az ADMIN-nak, vagy egy szervezőnek, és a szervezőség az érintett csapatkapitány(ok) jelenlétében megvitátja azt.

A játékról:

A LAN kezdete előtt köteles mindenki „tisztá” Call of Duty 2-őt telepíteni a számítógépére. Ha ennek menetével nincs tisztában szóljon egy ADMIN-nak.

A custom (alapbeállítástól eltérő) modellek, skinek, hangok, textúrák, HUD-ok használata nem megengedett!

Füstgránát engedélyezett, illetve csapatonként 1 db sniper és 1 db shotgun.

A rendezvényen tilos bármiféle cheat-et használni!

Csalás esetén a játékost a verseny azonnali befejezésére szólítjuk fel!

Ventrilo és TeamSpeak programok használata engedélyezett.

A meccsekről:

A játékosok kötelesek a szervezők által előre meghatározott időpontban elfoglalni helyüket, versenyre kész állapotban.

A játékban két, egyenként 5 fős csapat vesz részt, minden csapatban van egy kijelölt személy, a csapatkapitány.

Bármilyen felmerülő probléma esetén CSAK a csapatkapitány léphet kapcsolatba a szervezőkkel, adminokkal.

Egy meccs (war) 2*15 körből áll egy adott pályán.

Egy kör 2 percig tart.

Pisztolybash körrel kell eldönteni az oldalválasztás jogát, a bashkör elején az összes fegyvert el kell dobni a kiindulási helyen, TILOS a bashkör ideje alatt gránátokat használni.

Amelyik csapat fegyvert, vagy gránátot használ, a bashkör nyérése esetén sem élhetnek az oldalválasztás jogával, a másik csapat választ.

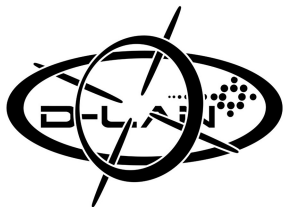
Egy war addig tart, míg az egyik csapat el nem éri a 16 nyert kört.

Kivétel a csoportmérkőzés, ahol le kell játszani az összes kört, körbeverés esetén a nyert körök száma számít. Ha a csapat nem jelenik meg időben (10 percnél nagyobb késés), a másik csapat nyer 30:0-ra.

Döntetlen esetén - a csoportmeccsek kivételével - 2*3 kört kell játszani ugyanazon a pályán.

Mindenki köteles a meccsről DEMO-t rögzíteni, majd azt a rendezvény FTP-szerverére feltölteni!

A fájl elnevezésében, és a feltöltésben az ADMIN-ok segédkeznek, ha szükséges!



D-LAN-6 LAN-PARTY

Call of Duty 2 Szabályzat

www.d-lan.hu

2006. április 13-15.

Az aktuális meccs után, a meccsek közötti szünetben (10 percen belül) lehet csak megóvni a meccset, melyet a csapatkapitány jelezhet az ADMIN-oknak! Az óvási díj csapatonként 1000Ft. Ha az óvás nem helytálló, az ellenfél mégsem csalt, akkor az óvási díjat nem kapja vissza a csapat. Amennyiben az óvást a Rendezők, ADMIN-ok helytállónak tekintik, a pénzt az óvó csapat visszakapja, s az ellenfél büntetést kap!

Tervezett pályák:

- mp_toujane
- mp_burgundy
- mp_carentan
- mp_matmata
- mp_dawnville
- mp_trainstation

Bármiféle pályahiba, játékhiba (bug) kihasználása tilos!

A bomba hatástalanítása csak akkor szabályos, ha a hatástalanító és a bomba között nincs fal, vagy egyéb akadály, és közvetlen rálátása van arra.

War közben csak és kizárólag a csapatkapitány használhatja a játékon belüli nyilvános közös chat-et.

Abban a pillanatban, amikor egy játékos "meghal" a játékban, nem beszélhet, semmilyen információt nem közölhet a játékostársaival, ennek megszegése először figyelmeztetést von maga után, következő esetben a meccs elvesztését.

Bármilyen szerveroldali technikai hiba esetén:

- ha az első 3 körben szakad félbe a war akkor újra kell kezdeni az egész mérkőzést,
- ha letelt az első 3 kör akkor folytatódik a verseny az előzőleg normálisan befejezett körök (állás) után.

A warok végén tilos elhagyni az adott szervert, ellenőrzés végett.

A szabályzat változtatásának jogát fenntartjuk!!!

D-LAN TEAM