

D-LAN-6 LAN-PARTY

Counter-Strike Source 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 ismerése nem mentesít azok betartása alól!

A játékról:

A LAN kezdete előtt köteles mindenki „tisztá” Counter-Strike Source-ot telepíteni a számítógépére! Ez a ...\\SteamApps\\felhasználónév\\counter-strike source mappa átnevezését, vagy törlését és a játék Steam menüből való indítását jelenti. Ha a játékos nem tudja ezt megcsinálni, a verseny kezdete előtt szóljon egy ADMIN-nak.

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

A rendezvényen tilos bármiféle cheat-et használni! Ellenkező esetben a játékost a verseny azonnali befejezésére szólítjuk fel.

A versenyen kötelező a D-LAN GUI használata, amely a játék minden indításakor betöltődik. A GUI módosítása kizárást von maga után.

Ventrilo és TeamSpeak programok használata engedélyezett.

A meccsekről:

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

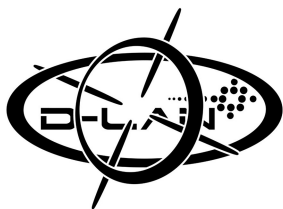
A játékban két, egyenként öt fős csapat vesz részt, minden csapatban van egy kijelölt személy, a csapatkapitány.

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

Egy meccs (war) 2x15 körből áll egy adott pályán.
Egy kör 1 perc 45 másodpercig tart.

Késkörrel kell eldönteni az oldalválasztás jogát, a késkör elején az összes fegyvert el kell dobni a kiindulási helyen, nem lehet a késkör ideje alatt gránátokat használni. Amelyik csapat fegyvert vagy gránátot használ, a késkör 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. Csoport mérkőzéseken végig kell játszani a mérkőzést, körbe verés 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 - 2X3 kört kell játszani ugyanazon a pályán, oldalcserével. 2x3 kör 10000\$-os kezdéssel!



D-LAN-6 LAN-PARTY

Counter-Strike Source Szabályzat

www.d-lan.hu

2006. április 13-15.

A bombát de_train mapon a vagon alól tilos hatástalanítani, a vagon tetejéről illetve a vagon mellől ÁLLVA lehet hatástalanítani.

Tereptárgyakon keresztül bombát hatástalanítani tilos. A bomba szabálytalan hatástalanítása két darab kör elvesztését jelenti.

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:

- de_dust2
- de_cbble
- de_train
- de_nuke
- de_inferno
- de_clan_mill_beta

Bármiféle pályahiba, játékhiba (bug) kihasználása tilos!

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.

Egy kör ideje alatt a vásárolható gránátok száma fejenként maximum 4: 2db flash, 1db HE, 1db smoke. Ennek megszegése két kör elvesztését jelenti.

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 mindenkinek 5000\$-ral folytatódik a verseny az előzőleg normálisan befejezett körök (állás) után.

Játékos oldali technikai hiba esetén az adott csapat csapatkapitánya pause-olhatja, következő kör elején a "freez-time" ideje alatt a játékot, ha ő esik ki, akkor a csapatból egy valaki teheti meg ezt. A Pause ideje maximális 3 perc lehet.

Kör közben szigorúan tilos pause-olni, ellenkező esetben azonnali „default win” az ellenfélnek.

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

Lehetősége van a csapatoknak taktikai szünetet kérni, meccsenként 1x5 percet. A csapat jelzi az ADMIN-nak a taktikai szünet szándékát, ha az megadja, a csapat kapitány a kör elején pause-olja a játékot, és beírja közös chatbe "Taktikai Pause".

A szabályzat változtatásának jogát fenntartjuk!!!

D-LAN TEAM