

D-LAN-7 LAN-PARTY

Call of Duty 2 Szabályzat

www.d-lan.hu

2006. november 3-5.

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 olyan probléma adódik, amit a szabályzat nem tárgyal, akkor a csapat jelzi azt az ADMIN-nak, vagy egy szervezőnek, és a szervezőség az érintett csapatkapitány(ok) jelenlétében megvitatja azt.

Általános szabályok:

1. A D-LAN 7 egy offline bajnokság magyar és külföldi klánok és játékosok számára, Call of Duty 2 S&D módban (v 1.3).
2. A LAN-on résztvevő csapatok száma legfeljebb 20 csapat.
3. Túljelentkezés esetén az első 20 befizetett csapat a mérvadó.
4. Azok a klánok, akik megszegik a következő szabályokat, büntetést kapnak. Problémás esetekben a versenyigazgató dönthet, hogy a klánt kitiltják-e a versenyből.
5. Sértő viselkedés egy admin, versenyigazgató, szervező, vagy az ellenfél irányában, az egész LAN ideje alatt büntetést vonhat maga után, melyről a versenyigazgató dönt.

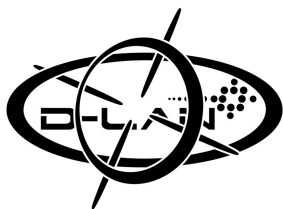
A csapatkapitány felelős, hogy az emberei tudják és betartsák a szabályokat, házirendet. Ha egy csapatkapitány, vagy csapattag megszegi a szabályokat, akkor ez büntetést vonhat az egész klánra. A D-LAN Team fenntartja a jogot, hogy broadcastoljanak (netrádió) minden meccset. A felvételt a csapatok nem utasíthatják vissza, a spectatorokat nem lehet vádolni semmivel.

Verseny szerkezete:

1. A klánokat csoportokba osztjuk (a csoportok és a csoportokban lévők és tovább jutók számát a jelentkező csapatok száma határozza meg, ez 20 csapatnál 4 darab 5 klános csoport). A csoportok kialakításánál kiemelés alkalmazunk.
2. Minden csapat játszik 1 meccset a vele egy csoportban lévő csapatokkal, előre meghatározott mapon és időben.
3. Minden csoportból az első két csapat jut tovább a szétlövésbe.

Versenyigazgató:

1. A kupát a versenyigazgató és az adminok felügyelik, akik felelősek a szabályok betartatásáért. Problémákkal a versenyigazgatót keressétek a LAN IRC szobájában (#D-LAN.HU @ Quakenet) a verseny előtt, illetve a LAN kezdete után személyesen a helyszínen.
2. Ha elegendő admin jelentkezett, a versenyigazgató dönti el, hogy ki fog felügyelni a meccsen. Ettől függetlenül, ha az admin személye vitára ad okot, akkor a klánok kérhetnek másik admint, akinek a személyéről a versenyigazgató dönt.
3. A D-LAN szervezőknek (BigFoot, XSpider, Balazs) kell bejelenteni:
 - problémákat, melyeket a versenyigazgató nem tud megoldani,
 - reklamációt a versenyigazgató ellen.
 - Azok a bejelentések, amik sértő hangnemben hangzanak el, vagy amik nincsenek lebeszélve a versenyigazgatóval, figyelmen kívül hagyhatóak.
4. A versenyigazgató nem vezényelheti le saját csapata meccsét!



D-LAN-7 LAN-PARTY

Call of Duty 2 Szabályzat

www.d-lan.hu

2006. november 3-5.

LAN adminok:

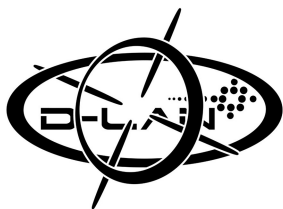
1. A LAN adminok azok, akik segítik az D-LAN-t a LAN ideje alatt. Ők nem tagjai a D-LAN TEAM rendezőcsapatnak, és nem hívhatják magukat D-LAN szervezőnek. Az adminok mérkőzésriportokat, eredményeket jelentenek, és meccseket bonyolítanak le. A LAN-on kívül ők egyszerű felhasználók. Azok az adminok, akik nem végzik jól munkájukat, törölve lesznek a listáról.
2. Az adminokat a versenyigazgató jelöli ki. Ha admin szeretné lenni, jelentkezzen a versenyigazgatóknál, illetve a honlapon megadott módon (www.d-lan.hu). Aki önkényesen adminnak adja ki magát, a házirend megsértése miatt a LAN elhagyására szólítjuk fel! Abban az esetben ha van csapata: a csapata és eredményei törölve lesznek.
3. Az admin felügyeli a játék szabályosságát, feljegyzi és kiírja a végeredményt.
4. Ha egy klán megsért egy szabályt az admin észrevétele nélkül, akkor a későbbi észrevételtől függően vállalják a következményeket, mely utólag is érvényesíthető büntetést von maga után!
5. Az adminok bármelyik játékost szabadon ellenőrizhetik.
6. A LAN adminoknak jogukban áll eltiltani azokat a játékosokat, akik sértegetik őket vagy az ellenfeleket. A játékos, akit eltiltottak, nem játszhat a meccs hátralévő részében, és a klánnak nélküle kell folytatnia.
7. Az admin nem vezényelheti le saját csapata meccsét!
8. Admin nélkül 1 meccset sem lehet lebonyolítani!
9. Ha nincs admin a meccsetekre, keressétek meg a versenyigazgatót!

Klánok és játékosok:

1. A játékosoknak kötelező könnyen felismerhető nicket használni, amik ugyanazok, mint amit megadtak a jelentkezésben.
2. A klán csak azokkal a játékosokkal játszhat (5+1 fő), akiket regisztrált a nevezésben (a D-LAN honlapján), és nem tagja a LAN-on egy másik klánnak sem.
3. Egy játékos nem játszhat több klánban a LAN-on, akkor sem, ha rajta van az engedélyezett játékoslistán. Amennyiben egy továbbjutó klán emberhiány miatt új játékost kénytelen igazolni, azt előre be kell jelenteni a versenyigazgatónak, aminek jogosultságáról a versenyigazgató dönt. A nevezési határidő után tagcserét csak a versenyigazgató engedélyezhet!
4. Ha egy klán olyan játékosal versenyzik, aki a fenti szabályok szerint nem játszhat, akkor büntetést kap. Ha valaki megpróbálja félrevezetni az adminokat és az ellenfeleket, pl. valaki egy másik személy nickjét használja, vagy hamis információt ad, akkor a klán és az összes játékosa kitiltásra kerül a LAN-ról.
5. Ha egy játékos nem a nevezett klánjával játszott, az érintett csapat elveszti a meccset.

A LAN-on lehetséges pályák:

mp_burgundy
mp_toujane
mp_matmata
mp_carentan
mp_dawnville
mp_trainstation



D-LAN-7 LAN-PARTY

Call of Duty 2 Szabályzat

www.d-lan.hu

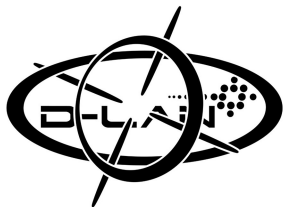
2006. november 3-5.

Szerver beállítások:

1. A meccseket kizárólag az D-LAN által indított dedikált (pure) szerverein lehet játszani.
2. A szerver beállításának felügyelete a D-LAN Team felelőssége. Ha egyes beállításokat hibásnak vél a csapatkapitány, akkor az admint azonnal értesítenie kell.
3. Az adminon, versenyigazgatón és a shoutcasteren kívül más spectator nem lehet jelen a szerveren.
4. PAM 2.03 vagy magasabb verziója lesz használva a meccsek alatt, pam_mode dlan beállításokkal.
5. A PunkBuster mint anti-cheat eszköz használata kötelező. A kliensek és a szerverek a legfrissebb PunkBuster verzióval kell, hogy rendelkezzenek.
6. Engedélyezett továbbá az md5tool használata, hogy ellenőrizze a pk3 fájlok eredetiségét. Ezek a beállítások a PB server config fájl végén találhatóak.

Meccs szabályok – Általános:

1. Az esetleges viták elkerülése érdekében minden meccsen minden csapattagnak kötelező demot vennie és azt feltöltenie a szervezők által kijelölt FTP szerver adott helyére! Az a csapat, ahol valaki kérésre nem tudja felmutatni a meccsről készített demot automatikusan elveszti a meccset!
2. Ha egy játékost, vagy csapatot szabálysértésen érnek, akkor a helyzettől függően büntetést kap a klán. Ha másodszor is büntetést kapnak, akkor a csapatot kizárhatják a versenyből. A versenyigazgató dönthet erről, és a döntését nagyrészt a meccs után leadott demók befolyásolják.
3. Az FG42-es fegyvert és a Panzerfaustot sem szabad használni a meccsek alatt, valamint csapatonként egy mesterlövész puska és egy shotgun engedélyezett. A többi lőfegyver használata nincs korlátozva.
4. A meccseket öt az öt ellen játsszák. Ha mégis ötnél kevesebben jelennek meg egy csapatból, akkor az a csapat veszít, ha a versenyigazgató mérlegelés után másképp nem dönt.
5. Minden meccset egy mapon játszanak le 15-15 körrel mind az Axis, mind az Allies oldalán. A map és a kezdő oldal is előre meg lesz határozva!
6. War közben csak és kizárólag a csapatkapitány használhatja a játékon belüli közös chat-et.
7. 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.
8. Az aktuális meccs után, a meccsek közötti szünetben (10 percen belül) lehet csak megóvni a meccset, melyet a csapatkapitány jelezhet az adminoknak! Az óvási díj csapatonként 1000Ft. Ha az óvás nem helytálló, tehát az ellenfél mégsem csalt, akkor az óvási díjat nem kapja vissza az óvó csapat. Amennyiben az óvást a versenyigazgató, adminok helytállónak tekintik, a pénzt az óvó csapat visszakapja, s az ellenfél büntetést kap!
9. A bírság alapú meccsvesztés (automatikus veszteség) minden mapra vonatkozik, és ilyenkor 30-0 íródik be mint pontszám, annak a terhére akit a bírság sújt.
10. A meccsre időben meg nem jelenés egyenlő az automatikus veszteséssel.
11. Ha egy klán két meccsét veszítette el a 10. pontban foglalt módon, akkor a klánt kizárják a LAN-ról.
12. Ha egy klán elhagyja a LAN-t úgy, hogy lenne még meccse, akkor ezeket a meccseket automatikusan elvesztik, és a csapat eddigi meccseit számítják bele a pontszámukba.
13. Ha egy klán elhagyja a LAN-t miután már továbbjutott a csoportból a Double Elimination rendszerbe (DE), akkor az a klán veszi át a helyét, aki a ranglétrán alatta van.



D-LAN-7 LAN-PARTY

Call of Duty 2 Szabályzat

www.d-lan.hu

2006. november 3-5.

14. Ha egy játékosnak a war alatt technikai gondja adódik és nem tud visszatérni a szerverre, akkor a klánnak van lehetősége időt kérni (versenyigazgató által meghatározott időtartamon belül) amíg a technikai problémát elhárítják, amennyiben ez huzamosabb ideig tart a klán lejátszhatja a meccset négy fővel.
15. A csapatok köreik száma alapján kapják a pontot, azaz egy kör egy pont (PL: 16-5), 16 pont a csapatnak.
16. A csapatok a csoportjukban pontjaik alapján vannak rangsorolva. Ha két csapatnak ugyanannyi pontja van, akkor a jobb körarányal rendelkező csapat lesz magasabban rangsorolva, ha ez is megegyezik, akkor az egymás ellen játszott eredmény a döntő tényező, amennyiben ez is döntetlen és egyenes-kieséses rendszerbe való továbbjutásról van szó, akkor a két csapat selejtezőt játszik egymással és a nyertes fog továbbjutni.
17. Egy csapatnak 1 meccs alatt, maximálisan 5 percnyi időkérese van. Ezt kikérheti bármikor, de egy meccs alatt maximum 2x szakíthatják meg így a játékot. Az admin méri az időt. Másik pálya idejét nem lehet áthozni, tehát 1 map = 5 perc szünet / csapat.

Meccs szabályok – Szétlövés, Csoportmeccsek, Double Elimination (DE):

1. A csoportmeccseken végig kell játszani mind a 30 kört, hiszen továbbjutásnál a nyert körök száma számít.
2. A szétlövésnél nem kell végigjátszani mind a 30 kört, az a csapat nyer, amelyik előbb éri el a 16 nyertes kört.

A meccs előtt:

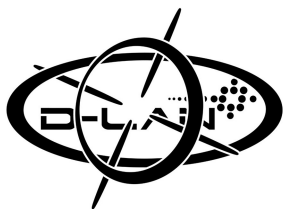
1. A meccs kezdete előtt 5 perccel kötelező a szerveren megjelenni.
2. A kezdés ideje az az időpont, amely az időrendi táblázatban szerepel, csúszás esetén a helyszínen tájékoztatva lesz mindenki az új időpontról.
3. Ha egy klán nincs teljes létszámban jelen és erre nincs elfogadható indok a találkozási idő lejártakor, akkor az a klán elveszti az adott meccset.
4. Ha egyik klán sincs teljes létszámban jelen és erre nincs elfogadható indok a találkozási idő lejártakor, akkor mindkettő klán büntetést kaphat, a büntetésről a versenyigazgató dönt.
5. A meccs szervere előre meghatározott.

A meccs folyamata:

1. Ha meccs közben kifagy egy játékos, akkor a klán kérhet szünetet. A mapot újra kell indítani és feljegyezni az eredményt, majd folytatni kell újra az adott eredménytől kezdődően a játékot.
2. Játékos csere (nem technikai okból) kizárólag félidőben, tehát térfélváltásnál van engedélyezve. Ha egy csapat cserélni szeretne szándékát közölnie kell a jelenlévő adminnal illetve az ellenféllel.
3. Ha egy játékos a pálya első körében kifagy, a pályát újra kell kezdeni, egy pálya újraindításakor természetesen meg kell várni amíg a kifagyott játékos újra bekapcsolódik a játékba.
4. Ha a szerver játék alatt meghibásodik és mindez a pálya első körében történik, a mapot újra kell indítani és újból kell kezdeni a meccset. Ha nem az első körben történik a meghibásodás az eddig lejátszott körök eredményei megmaradnak és onnan kell folytatni a meccset.

A meccs után:

1. A meccs végeredményét a csapatkapitányoknak kell leadni az adminpultnál.
2. Demók feltöltése egy megadott FTP szerverre, ha szükséges lehet kérni az admin segítségét, a meccs után azonnal jelezve felé.



D-LAN-7 LAN-PARTY

Call of Duty 2 Szabályzat

www.d-lan.hu

2006. november 3-5.

Csalás és csalás-megelőzés:

1. A LAN kezdete előtt köteles mindenki „tisztá” Call of Duty 2-öt (v 1.3) telepíteni a számítógépére, illetve frissíteni a PunkBustert! Ha ennek menetével nincs tisztában szóljon egy adminnak.
2. A custom (alapbeállítástól eltérő) modellek, skinek, hangok, textúrák, HUD-ok, nyelvek, modok használata nem megengedett!
3. Csalni a LAN-on természetesen szigorúan tilos!
4. Azok a programok, amelyek közvetlenül nincsenek kapcsolatban a Call of Duty II -vel, valamint azzal párhuzamosan, egy időben futhatnak, mind használhatók (pl: hang-kommunikációs programok)
5. Tilos a játékban található bugokkal visszaélni, illetve azokat a csapat előnyére felhasználni. Minden ilyen cselekedet csalásnak minősül, és automatikus veszteséget von maga után!
6. Tilos bármilyen olyan program, vagy állomány használata, amely az eredeti programot módosítja, megváltoztatja, funkciójából elvesz, vagy hozzáad. A program eredeti állományainak, vagy funkcióinak módosítása (modok alkalmazása) úgyszintén, függetlenül attól, hogy ezek mire használhatóak. Bármely ilyen állomány használata automatikus meccsvesztést, továbbá a LAN-ról való kizárást és eltiltást is vonhat maga után.
7. A játékosok kihasználhatják a magaslatokat, annak érdekében, hogy falak felett átlójenek.
8. A játékosok csak azokat a helyeket használhatják, ahova kizárólag önerejükkel képesek eljutni.

Mivel mindig vannak kérdéses dolgok, ezért feltüntetünk néhány szabálytalanságot:

- Tilos a mapról kiugrani, illetve a textúrák alá kúszni!
- Tilos a prone-jumpolás (a levegőben kúszni ugráskor), a pontosabb célzás érdekében!
- Tilos az ún. clipping hibákat kihasználni, azaz tilos átnézni a falakon!
- Tilos a hullákba befeküdni úgy, hogy az ellenfél ne vegyen észre, azaz tilos a hullabug!
- Tilos az r_picmip kódsor használata (PB által nem megengedett) annak érdekében, hogy a textúrák mélységét megváltoztassák, hogy az ellenséget könnyebb legyen észrevenni a falaknál.
- Tilos az r_intensity kódsor használata annak érdekében, hogy bizonyos textúrákat megvilágítsanak, hogy az ellenfeleket könnyebb legyen észrevenni.
- Tilos a bombát olyan helyekre, vagy akár dobozokba helyezni, ahonnan az ellenfél játékosai képtelenek lennének azt hatástalanítani. Bombát csak úgy lehet hatástalanítani hogy a hatástalanító és a bomba között nincs akadály.

Változtatások és Kivételek:

1. A szabályok – ha ez elkerülhetetlen – megváltozhatnak. A LAN kezdése után történő változásokat azonnal kihirdetik a helyszínen. Minden klánnak tudnia kell a szabályzatról. A szabályok nem ismerete nem mentesít azok betartása alól.
2. Ha vannak olyan dolgok, amelyekre e szabályzat nem ad választ, akkor a versenyigazgató konzultál a szervezőkkel és az adminokkal, majd döntést hoznak, majd a továbbiakban aszerint járnak el.

A szabályzat változtatásának jogát fenntartjuk!!!

D-LAN TEAM