

# **D-LAN-8 LAN-PARTY**

## **Counter-Strike Source Szabályzat**

[www.d-lan.hu](http://www.d-lan.hu)

2007. április 6-8.

### **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 8 egy offline bajnokság magyar és külföldi klánok és játékosok számára.
2. A LAN-on résztvevő csapatok száma legfeljebb 24 csapat.
3. Túljelentkezés esetén az első 24 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.

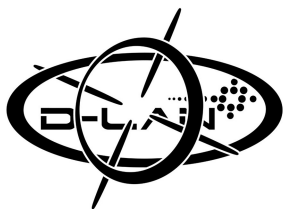
A csapatkapitány felelős, hogy az emberei tudják és betartsák a szabályokat, házirendet. Ha egy csapatkapitány, vagy csapattag megszegi a szabályokat, akkor ez büntetést vonhat az egész klánra. A D-LAN Team fenntartja a jogot, hogy broadcastoljanak (netrádió), illetve a helyszínen kivetítsenek minden meccset 30 másodperces késleltetéssel TV-n, illetve projektoron. A felvételt, kivetítést 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 24 csapatnál 8 darab 3 klános csoport ). A csoportok kialakításánál kiemelését 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 ADMIN-ok 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 ADMIN-t, akinek a személyéről a versenyigazgató dönt.
3. A D-LAN szervezőknek (BigFoot, XSpider, Balázs) 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-6 LAN-PARTY**

## **Counter-Strike Source Szabályzat**

[www.d-lan.hu](http://www.d-lan.hu)

2007. április 6-8.

### **LAN ADMIN-ok:**

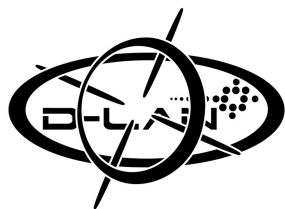
1. A LAN ADMIN-ok azok, akik segítik az D-LAN-t a LAN ideje alatt. Ők nem tagjai a D-LAN TEAM rendezőcsapatnak, és nem hívhatják magukat D-LAN szervezőnek. Az ADMIN-ok mérkőzésriportokat, eredményeket jelentenek, és meccseket bonyolítanak le. A LAN-on kívül ők egyszerű felhasználók. Azok az ADMIN-ok, akik nem végzik jól munkájukat, törölve lesznek a listáról.
2. Az ADMIN-okat a versenyigazgató jelöli ki. Ha ADMIN szeretné lenni, jelentkezzen a versenyigazgatóknál, illetve a honlapon megadott módon ([www.d-lan.hu](http://www.d-lan.hu)). Aki önkényesen ADMIN-nak 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 ADMIN-ok bármelyik játékost szabadon ellenőrizhetik.
6. A LAN ADMIN-oknak jogukban áll eltüntetni azokat a játékosokat, akik sértegetik őket vagy az ellenfeleket. A játékos, akit eltávolítottak, 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 ADMIN-okat és az ellenfeleket, pl. valaki egy másik személy nickjét használja, vagy hamis információt ad (pl: nem egyezik a gui), akkor a klán és az összes játékos kitiltásra kerül a LAN-ról.
5. Ha egy játékos nem a nevezett klánjával játszott, az érintett csapat elveszti a meccset.

### **A játékról:**

1. 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.
2. A custom (alapbeállítástól eltérő) modellek, skinek, hangok, textúrák, HUD-ok használata NEM MEGENGEDETT!!
3. A rendezvényen tilos bármiféle cheat-et használni! (AIM, Wallhack, Config parancsok módosítása pl. interp; rate) Ellenkező esetben a játékost a verseny azonnali befejezésére szólítjuk fel.



# **D-LAN-6 LAN-PARTY**

## **Counter-Strike Source Szabályzat**

[www.d-lan.hu](http://www.d-lan.hu)

2007. április 6-8.

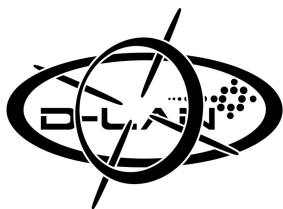
4. A versenyen kötelező a D-LAN GUI használata, amely a játék minden indításakor betöltődik. A GUI módosítása kizárást von maga után.
5. Ventrilo és TeamSpeak programok használata engedélyezett.

### **A meccsekről:**

1. A játékosok kötelesek a meccs kezdete előtt 5 perccel elfoglalni helyüket (warmup), versenyre kész állapotban. (configolás; beállítások, hogy a meccset időben el lehessen kezdeni) Késés/késleltetés nem elfogadható, a meccsek időben kezdődnek, a meg nem jelent csapatok elvesztik a meccset 30:0-ra!!!
2. A játékban két, egyenként ötfős csapat vesz részt. Minden csapatban van egy kijelölt személy, a csapatkapitány.
3. Bármilyen felmerülő probléma esetén CSAK a csapatkapitány léphet kapcsolatba a szervezőkkel, ADMIN-okkal.
4. Egy meccs (war) 2x15 körből áll egy adott pályán.
5. Egy kör 1 perc 45 másodpercig tart.
6. Késkörrel kell eldönteni az oldalváltást, a késkör elején az összes fegyvert el kell dobni a kiindulási helyen, nem lehet a késkör ideje alatt gránátokat használni. Ha valamelyik csapat a késkörben fegyvert, vagy gránátot használ, az ellenfelet illeti az oldalváltás joga.
7. Egy war addig tart, míg az egyik csapat el nem éri a 16 nyert kört. Csoport-mérkőzéseken nem kell végig játszani a mérkőzéseket, körbe verés esetén 2x3 kört játszanak a klánok 10000\$-os kezdéssel, sorsolt mapon és a nyert körök száma dönt! Ha a csapat nem jelenik meg időben, a másik csapat nyer 30:0-ra!!!
8. Döntetlen esetén 2X3 kört kell játszani ugyanazon a pályán, oldalcserével. 2x3 kör 10000\$-os kezdéssel!
9. Döntetlen esetén - a csoportmeccsek kivételével - 2X3 kört kell játszani ugyanazon a pályán, oldalcserével, 10000\$-os kezdéssel!
10. A bombát de\_train mapon a vagonon keresztül hatástalanítani tilos, a vagon tetejéről illetve a vagon mellől ÁLLVA lehet hatástalanítani.
11. Tereptárgyakon keresztül bombát hatástalanítani tilos. A bomba szabálytalan hatástalanítása az oldal elvesztését jelenti.
12. Az aktuális meccs után, csak a meccsek közötti szünetben (10 percen belül) lehet óvást benyújtani, 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 versenyigazgató helytállónak tekinti, a pénzt az óvó csapat visszakapja, s az ellenfél büntetést kap!
13. A döntőben a pályákat sorsolással választjuk ki!

### **A LAN-on lehetséges pályák:**

- de\_dust2
- de\_cbble
- de\_train
- de\_nuke
- de\_inferno
- de\_cpl\_mill
- de\_cpl\_fire
- de\_strike rc3



# **D-LAN-6 LAN-PARTY**

## **Counter-Strike Source Szabályzat**

[www.d-lan.hu](http://www.d-lan.hu)

2007. április 6-8.

### **További fontos szabályok:**

Bármiféle pályahiba, játékhiba (bug) kihasználása tilos!

War közben csak és kizárólag a csapatkapitány használhatja a játékon belüli 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.

Szándékos, játékos oldali kilépés esetén, a csapat elveszti az adott wart!

Játékos oldali technikai hiba esetén az adott csapat csapatkapitánya pause-olhatja, következő kör elején a "freeze-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 kilépni a szerverről az ellenőrzés végéig!

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

### **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 ADMIN-okkal, majd döntést hoznak és a továbbiakban aszerint járnak el.

**A játékosok ne zavarják a versenyigazgatót, kérdéseikkel forduljanak az ADMIN-okhoz, vagy az info-pulthoz!**

**A szabályzat változtatásának jogát fenntartjuk!!!**

**D-LAN TEAM**