



Infinity Csarnok Lan 22 Call of Duty 4 Szabályzat

1. ALAPSZABÁLYOK

Játék: Call of Duty 4

Típus: 5on5 (5 az 5 ellen)

Modifikáció: Promod V2.2

Beállítások: MR_12, MR_3

Map pool: mp_backlot, mp_crash, mp_crossfire, mp_citystreets, mp_strike

A következő szabályok a Call of Duty 4 versenyre vonatkoznak.

Továbbá érdemes a verseny oldalát is böngészni a lehetséges kiegészítések, kivételek és módosítások végett. A szabályzat egy útmutató, melytől a körülményektől függően az adminok által hozott döntések eltérhetnek. A szabályzat ismeretének hiánya senkit nem mentesít annak hatálya alól. A részvétellel mindenki automatikusan elfogadja a szabályzat minden pontját, valamint köteles tiszteletben tartani az adminok döntését.

1.1. Csapatok

Minden olyan csapat, amely legalább 5 játékosból áll, valamint megfelelő módon regisztrált a versenyre és befizette a teljes nevezési díjat, jogosult a versenyen való részvételre.

1.2. Játékosok

Minden olyan személy, amely egy Befizetett státuszban lévő csapat tagja és már betöltötte a 18. életévét (szülői engedély ellenében 14. életévét), jogosult a játéokra.

2. LEBONYOLÍTÁS

2.1. Csapatok

Egy csapat minimum 5, maximum 6 játékosal rendelkezhet a verseny folyamán, akik csak és kizárólag regisztrált személyek lehetnek. Cserélni a mérkőzések alatt nem lehet, egy adott meccset végig ugyanazzal az öt játékosal kell lejátszani. Csak két mérkőzés között van lehetőség cserére. (Természetesen csak a benevezett és befizetett hatodik játékost lehet becserélni, mással nem játszhat a csapat.)

2.2. Mérkőzések

2.2.1. Kezdés

Minden meccset a kijelölt időpontban kell elkezdni. Ehhez minimum 5 perccel korábban fel kell csatlakozni a kijelölt szerverre. A maximális várakozási idő 10 perc. Ha ennyi időn belül nem tartózkodik a szerveren az adott csapat, automatikusan elveszíti a mérkőzést (A két csapat közti megegyezésre nincs lehetőség, csak az adminok dönthetnek másképp.)

Fontos hogy azon csapat aki fent tartózkodik a szerveren értesítse a játékot vezető admint, máskülönben az elsődleges döntés a match kizárása a szettből ami 0-0.

Ez esetben a csoportkörökben a pontozás nem vonatkozik ide mivel nem számítható döntetlennek.

A játékosoknak kötelező demo-t venniük a matchrol, ezt a match előtt (Ready up) előtt kell megtenniük!

2.2.2. Oldalváltás

A matchen az oldalváltást bash kor dönti el.

2.2.3. Vége

Minden meccs a 24 lejátszott korig tart. Mely csakis azon esetben változik hogyha a csapatok 1-s szettet játszanak, ilyenkor 13 nyert korig tart egy adott mérkőzés, ami a szettektől függetlenül egy mérkőzés szettből.

Azon esetben ha egy csapat elhagyja a szerveret a maradék korig a fentmaradó csapat kapja. Azon csapat akiknél a játékosok száma a szerveren meghaladja a csapatlétszámban lévő játékosok felét (5on5: 3 ember) azok a szabályzat szempontjából fennmaradtak a szerveren, ha a játékosok több mint fele elhagyja a szerveret egy adott csapatból az a csapat elhagyta a matchet (5on5: 3 ember) és lemondott a fentmaradó pontokról.

2.2.4. Szettek

A szettek a következő leírás alapján mondják ki a győztes csapatot:

- BO2: több nyert mérkőzést.
- BO3: 2+ nyert mérkőzést.
- BO5: 3 nyert mérkőzést.

Kivétel:

- BO1: 1 nyert mérkőzés illetve egy döntetlen. Ha a rendszer nem BO1 az esetben 12-12 nyert kor eseten MR3-s rendszer dönti el a nyertest.

A szettekben a map pool-ból kötelesek a csapatok választani a pályák.

A pálya kiválasztást több féle képpen is el lehet dönteni. Abban az esetben ha nincs kitzott palya, a csapatok vetozással dontik el a palyakat amin lefogjak játszani a szettet.

2.2.5. Mérkőzés újraindítás

Bizonyíthatóan szerver oldali probléma vagy áramszünet esetén a mérkőzést újra kell indítani.

Azon esetben ha a körök száma meghaladja az előírt rendszer felét illetve eléri azt, a pontozás nem változik és a matchet a legutolsó nyert körtől kell folytatni.

Pl: MR_12: 6 nyert körig (független a csapathoz tartozás, ha 3-3 van akkor van 6 nyert kor) a mérkőzést 0-0-ról kell elindítani.

2.2.6. Szüneteltetés

Amennyiben egy játékos önhibáján kívül a szervert elhagyni kényszerül, a csapatkapitány szüneteltetheti a játékot. (Ha a CSK fagy ki, bármely társa megteheti ugyanezt.) A szünet maximális hossza csapatonként 10 perc. Ha ezen az időn belül nem sikerül megoldani a problémát, a 30 perces megengedett szüneteltetési idő lejártával a mérkőzést újra kell indítani.

2.2.7. Csoportkörök

A rendezvényen Best of One (BO1) rendszert alkalmazunk.

A csoportkörökből való továbbjutáshoz a csoportkörökben nyert szettek pontozzuk a következőképp:

Nyert szett: 3 pont

Döntetlen szett: 1 pont

Vesztett szett: 0 pont

A csoport körök végeztével a rájátszástól illetve a csapatszámától függően dől el hogy kik jutnak tovább, a legtöbb ponttal rendelkező illetve a második legjobb ponttal rendelkező csapat minden esetben továbbjut! Azon csapatok akik a pontszámuk alapján létre jött sorrendben nem érik el a tovább jutást kiesnek a rendezvényről.

Azonos pontszámok esetén:

A jobb aránnyal rendelkező csapat kerül feljebb. (Fontos hogy a csapatok a teljes matchrol adjanak eredményt mert ebben az esetben pontozható megfelelően a csapat)

Ha az arányok nem számíthatóak, (illetve ha nem megfelelően lettek leadva) azon esetben az egymással szembeni szettek eredményei döntenek (Az kerül feljebb aki a másik ellen már nyert).

Körbelövés esetén (Ha 3 vagy több csapat azonos pontszámon van illetve körbelőtték egymást):

A csapatok sorrendje a szettekben szerzett matchek pontjaitól függ, amely ha nem állapítható meg korrekten illetve az admin úgy dönt akkor egy Tie-Breaker matchel dönthető el.

Ez esetben a csapatok MR3-s rendszerrel eldöntik a sorrendet.

2.2.8. Rájátszás

A rájátszás Best of Three (BO3) rendszerben zajlik.

A rájátszás két féle lebonyolítást követhet a csapatok számaitól függően:

Single elimination (SE), Double elimination (DE)

Amelyek különböző Szettekben játszhatóak.

Amelyben:

SE: Azon ágrajz ahol egyszeri szett vesztes során a csapat kiesik.

DE: Azon ágrajz ahol egyszeri szett esetet a felső ágon a csapat leesik az alsó ágra.

Az alsó ágon való szett vesztes a csapat kiesik.

Az ágrajz végén az alsó ági illetve a nagy döntő BO5.

2.2.9. Tiltott cselekedetek:

- zavaró és/vagy sértő üzenetek.
- mérkőzés indokolatlan megszakítása
- mérkőzés indokolatlan szüneteltetése
- lesés (szándékos átnézés az ellenfél képernyőjére)

Továbbá a fent említett esetekben csak és kizárólag akkor lehet óvást benyújtani, ha az adott fél pontosan meg tudja mondani, hogy a mérkőzés hányadik percében történt a szabálysértés, és/vagy megfelelő screenshotsal tudnak szolgálni, vagy egy admin éppen jelen volt az incidens folyamán. Ezen feltételek hiányában az óvás automatikusan elutasításra kerül. Szándékos megtévesztés, hamis bizonyíték vagy többszöri jogtalan óvás esetén pedig büntetés is kiszabható az óvást benyújtó fél számára.

2.2.10. Magatartás

Minden játékost megkérünk arra, hogy emberséges viselkedést tanúsítson más versenyzőkkel és az adminokkal szemben. Úgy kezeld a többieket, ahogyan szeretnéd, hogy téged is kezeljenek! Ha egy játékos helytelenül/illetlenül viselkedik, büntetésben részesülhet és egyúttal a csapata versenyről való kirúgását, kitiltását kockáztatja.

2.2.10.1. Inzultálás

Minden sértegetés büntetendő. Ez főként a mérkőzés közbeni üzeneteket foglalja magába, ami után óvást kell benyújtani egy adminnál a megfelelő bizonyítékok bemutatásával (pl. ingame screenshot). A következő jelentések számítanak sértésnek: az ellenfél trágár kifejezésekkel való jellemzése, fenyegetések (főként testi épségre utalva), radikális nyilatkozatok, rasszista megnyilvánulások, illetve minden olyan kijelentés, amit az admin sértésnek vél. A játékon kívüli sértegetésekért (pl. bekiabálás) óvást benyújtani nem lehet, azonban ha egy admin észleli, joga van büntetést kiszabni ilyen esetekben is: 1. alkalomnál figyelmeztetés, 2. alkalomtól mérkőzésekre kiható szankcionálás vagy kizárás a versenyről. Fontos megjegyezni, hogy egy esetleges inzultálásnál az adott (szöveg) környezet, illetve a két fél viszonya is számít.

2.2.10.2. Spamelés

Minden spamelés büntetendő. Ez főként a mérkőzés közbeni üzeneteket foglalja magába, ami után óvást kell benyújtani egy adminnál a megfelelő bizonyítékok bemutatásával (pl. ingame screenshot). Spamelésnek minősül a túl sok felesleges, idegesítő, zavaró megnyilvánulás. Fontos megjegyezni, hogy az ilyen esetekben az adott (szöveg) környezet, illetve a két fél viszonya is számít.

2.2.11. Óvás

A mérkőzés végétől számított 5 percen belül van lehetőség óvni. Ehhez fel kell keresni egy admint és tájékoztatni az óvásról és annak pontos körülményeiről. Továbbá az ügy kivizsgálásához 3.000 forintot át kell adnia az óvást benyújtó félnek az admin számára. Amennyiben az óvás jogos, ezt az összeget maradéktalanul visszakapja a csapat. Azonban ha kiderül, hogy az óvás érvénytelen és fölöslegesen hátráltatták az adminok munkáját, illetve a verseny lebonyolítását, a 3.000 forintról a verseny bizottság rendelkezik. Továbbá ha egy csapat már legalább 3 elutasított óvással rendelkezik, a szervezőknek joga van megvonni tőlük az óvás jogát, vagy akár ki is zárhatják a versenyről.

2.2.12. Egyéb

Két fél között semmilyen körülmények között nincs lehetőség megegyezésre. A szabályzattól eltérni csak és kizárólag admin engedéllyel lehet, speciális esetekben. A játék alatt csak a csapatkapitány használhatja a közös say-t. Ennek megszegése különösen kirívó esetben (abuse, flood, spam) akár pont levonással is járhat.

A játékosok csak azokat a helyeket használhatják a pályán, ahova kizárólag önerejükben képesek eljutni. TILOS a pályák hibáit kihasználva átnézni a falakon vagy azok résein, vagy elhagyni a játékteret! A bugok kihasználása és a „clippelés” is büntetést von maga után. (pl: hullabug)

Minden csapatnak korlátlan lehetősége van PAUSE/TIMEOUT kérésére technikai hiba esetén. Indokolatlan időkérés 1 kör levonást von maga után.

TILOS a pályák hibáit kihasználva átnézni a falakon vagy azok résein, vagy elhagyni a játékteret!

A szabálysértések elbírálása és a büntetések kiszabása a főadmin, illetve az admin gárda hatásköre. Minden esetet egyedien és saját belátásuk szerint bírálhatnak el.

3. BÜNTETÉSEK, VISSZAÉLÉSEK

<u>Megnevezés</u>	<u>Egy alkalom/játékos</u>	<u>Több alkalom/játékos</u>
3.1. Általános		
Meg nem jelenés	mérkőzés megvonás	mérkőzés megvonás
Mérkőzés megszakítása	ban/mérkőzés megvonás	mérkőzés megvonás
Nem regisztrált játékos	mérkőzés megvonás	mérkőzés megvonás/kizárás
Vendégjátékos	mérkőzés megvonás	mérkőzés megvonás/kizárás
Jogtalan óvás	3.000 Ft	óvási jog megvonása
3.2. Beállítások		
Illegális config parancs	ban/mérkőzés megvonás	mérkőzés megvonás
Illegális játék fájlok	ban/mérkőzés megvonás	mérkőzés megvonás
3.3. Játék		
Bug kihasználása	ban/mérkőzés megvonás	mérkőzés megvonás
Inzultálás	ban/mérkőzés megvonás	mérkőzés megvonás/kizárás
Spamelés	ban/mérkőzés megvonás	mérkőzés megvonás
Sportszerűtlen viselkedés	ban/mérkőzés megvonás	mérkőzés megvonás/kizárás

Tilos a játék konfigurációs fájljait módosítani.

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 tilos, függetlenül attól, hogy ezek mire használhatóak. Bármely ilyen állomány használata automatikus meccsvesztést, továbbá a LAN-ról való kizárást és eltiltást is vonhat maga után.

Tilos a scriptek és multi-commandok használata! Beleértve a execute (exec) parancsot, ami nem bindelhető és a configban nem használható semmilyen módon sem. A vstr parancs használata abban az esetben engedélyezett ha:

- Demo használatra lett írva
- Nincs bebindelve

Tilos a gránátot olyan célra használni ami a játékos mozgását gyorsítja (nade boost), hogy ezáltal feljusson olyan helyekre ahová önerőből képtelen lenne!

Tilos a mapról kiugrani, illetve a textúrák alá kúszni!

Tilos az ún. clipping hibákat kihasználni, azaz tilos átnézni a falakon!

Tilos a bombát olyan helyekre, vagy akár dobozokba, homokzsákokba helyezni, ahonnan az ellenfél játékosai képtelenek lennének azt hatástalanítani. Bombát csak úgy lehet hatástalanítani, hogy a hatástalanító és a bomba között nincs akadály.

Kitétel:

A játékos egy külön fájlban tarthatja bindjeit illetve olyan CVAR/DVAR beállításokat amik a játék következő aspektusait módosíthatják:

1. Filmtweak
2. Felbontás
3. Egér érzékenység
4. A menüből illetve promod menüből elérhető grafikai beállításokat módosító CVAR/DVAR

Köszönettel:
ICL STAFF