

CALL OF DUTY 2 SZABÁLYZAT

Általános rendelkezések:

- A játékosok, akik részt vesznek a rendezvényen, elfogadják és magukra nézve kötelezőknek tekintik az ICL általános szabályzatát, illetve az általuk játszott játék versenyszabályzatát. Továbbá tudomásul veszik, hogy a főadminok döntései felülírhatják, vagy megmásíthatják a szabályokat, ha a körülmények erre okot adnak.
- Minden csapat legfeljebb hét főt nevezhet a versenyre:
 - 5 játékos
 - 1 cserejátékos
 - 1 manager
- A csapat csak azokkal a játékosokkal játszhat (6 fő) akiket regisztrált a nevezésben. Amennyiben nem regisztrált játékos játszott a csapatban mérkőzést, úgy az a csapat azonnali kizárását vonja maga után.
- Minden csapatnak ki kell jelölnie egy csapatkapitányt. A csapatkapitány felelősséggel tartozik a csapatáért. Csak csapatkapitány használhatja a játékban a „say” és a „timeout” parancsot és kommunikálhat az adminokkal. A mérkőzések végén a csapatkapitánynak kell leadnia az eredményt és jeleznie, ha szabálysértés történt, illetve ha óvni kíván a csapat, azt is neki kell bejelentenie.
- A csapatok a meccs végétől számított 10 percen belül kötelesek feltölteni a demóikat a helyszínen kijelölt FTP-re. Amennyiben ezt nem teszik meg, az kizárást von maga után.
- A csapatoktól elvárjuk a sportolókhoz méltó magatartást. Sportszerűtlen viselkedés kizárást vonhat maga után.
- Játékosok kizárólag tiszta Call of Duty 2 telepítéssel játszhatnak. A játékhoz tartozó fájlokat nem módosíthatják. Custom modellek, skinek, hangok, pálya textúrák nem használhatóak.
- Tilos mindenfajta segédprogram (cheat) használata, amely a játékost jogosulatlan előnyhöz juttatja. Ha valaki ilyen nemű programot használ, vagy tárol a gépén, annak büntetése: kizárás és egy éves eltiltás.
- A `cg_drawfps 1` és a `com_maxfps 250/125` parancsok beírása kötelező. A PunkBuster figyelni fogja, hogy ezeket a paramétereket ne lehessen változtatni a meccs közben.
- Az egérgörgőt tüzelésre használni TILOS!
- Minden játékos, aki saját, illetve módosított `cfg`-t kíván használni, annak a mérkőzés elején jelteni kell szándékát a kijelölt adminnál, majd az admin beleegyezése után köteles a `cfg`-t feltölteni a helyi FTP-re. Alapértelmezettként minden játékos köteles az ICL-re készített configot használni, ellenkező esetben jogszerűtlen configmódosítás történik, ami kizárást von maga után!

Lebonyolítás:**Játék:** Call Of Duty 2 (v1.3)**Játék mód:** Search and Destroy (S&D)**Csapatok:** 5 az 5 elleni küzdelem**Formátum:** MR12 (2X12 kör)**Versenymod:** ICL ePAM (Az ePAM 1.02 módosított verziója!)**Bashkör:** Van**Overtime:** MR3 (2x3 kör)**Anticheat:** Punkbuster, GV**Pályák:** mp_toujane, mp_burgundy, mp_dawnville, mp_matmata, mp_carentan

- Az MR12-es rendszer két 12 körös félidőre bontja a meccset. Először az egyik csapat lesz támadó, majd 12 kör lejátszása után a másik csapat. Az a csapat nyer, amelyik előbb eléri a 13 nyert kört. A csoportmérkőzések alatt mind a 24 kört végig kell játszani. Ilyenkor lehetséges döntetlen is. „DE” (double elimination) fázisban amint az egyik csapat elérte a 13. nyert körét, a meccsnek vége van. A meccsek kezdeténél levő „bash” kör nyertes csapat választ a támadó vagy védő oldal közül.
- Minden csapat 5 plusz 1 tartalék játékosból áll. Egy mérkőzést ugyan annak az 5 játékosnak kell végigjátszania, aki elkezdte (beleértve a hosszabbítást is). Cserélni csak meccsek között lehetséges.
- Minden mérkőzést a kitűzött időpontban kell elkezdeni. Legfeljebb 5 percet késhet egy csapat a mérkőzésről. Ha ezután nincs legalább 4 játékos a helyén, akkor a másik csapat kapja meg a meccsért járó pontokat vagy továbbjutást. A mérkőzést 4 játékos jelenléte esetén el lehet kezdeni. (Ha egy csapat önhibáján kívül késik, akkor a mérkőzés kezdetét el lehet halasztani. Azt, hogy mi minősül a csapat önhibájának és mi nem, az adminok hivatottak eldönteni.)
- Csoportmérkőzések: A nevezett csapatok csoportokba lesznek beosztva. A csoportbeosztás a meccslevezető program véletlen generálja le. Minimum 16 csapat esetén alsó és felsőágra kerülnek a csapatok: egy csoport 1. és 2. helyezettje felső, illetve 3.-4. helyezettje pedig alsóágra kerül.
- Minden csoportba bekerül egy-egy kiemelt csapat, akiket eddigi teljesítményük és eredményeik szerint a főadmin oszt be egy-egy külön csoport élére. Ezek után a maradék csapatok véletlenszerűen lesznek besorsolva az így kialakított csoportokba.

- Annak eldöntésére, hogy mely csapatok jutnak tovább, pontozásos rendszert használunk. Nyert mérkőzés 3 pont, döntetlen 1 pont, veszített meccs 0 pont. Miután a csoportmérkőzések vége, az alábbi szempontok alapján dől el a végleges sorrend:

- Magasabb számú szerzett pont

- Egymás elleni eredmény a csoportmeccsek alatt

- Jobb nyert/vesztett kör arány

- „DE” fázis: A csoportmeccsek után a csapatok fixált ágrajz szerint küzdenek egymással. A szétlövés dönti el, hogy ki kerül alsó -, illetve felsőágra. Amelyik csapat kikap felsőágon, az lekerül alsóágra, amelyik csapat kikap alsóágon, az kiesik a versenyből. Ezen szisztéma szerint a felső ág győztese kerül össze a döntőben az alsó ág győztesével, ahol a felső ág győztesének elég egyszer legyőznie az alsó ágról érkezett csapatot, míg az alsó ág győztesének 2 pályán kell megvernie a felső ág győztesét.

- „DE” fázisban nincs döntetlen, hosszabbítás következik.

- A vigaszág és az alsó ág nem ugyanaz.

- Hosszabbítás esetén MR3 rendszer lép életbe ugyanazon a pályán. A csapat, amelyik eredetileg Támadóba kezdett ismét Támadó oldalon kezd. Amelyik csapat eléri a 4. nyert körét, az nyeri meg a mérkőzést. Ha ezek után is döntetlen az eredmény, akkor hirtelen halál következik, azaz a csapatok bash után (a győztes választ oldalt) 1 kört játszanak. A kör nyertese a mérkőzés győztese.

- Ha egy csapat elhagyja a versenyt úgy, hogy lenne még meccse, akkor ezeket a meccseket automatikusan elvesztik, és a csapat eddigi meccseit számítják bele a pontszámukba.

- Ha egy csapat elhagyja a versenyt miután már továbbjutott a csoportból a Double Elimination rendszerbe, akkor az a klán veszi át a helyét, aki a ranglétrán alatta van.

Mérkőzés alatti szabályok:

- Az oldalválasztás jogát „bash” körrel döntik el a csapatok.
- A mérkőzés akkor kezdődik, ha mindkét csapat ready-zett. Erre 5 perc áll a rendelkezésére. Amennyiben ez nem teljesül, a szankciókról az admin dönt. A ICL ePAM inntől automatikusan levezényli a mérkőzést.
- Az esetleges viták elkerülése érdekében minden meccsen minden csapattagnak kötelező demo-t rögzítenie. Az a csapat, ahol valaki kérésre nem tudja felmutatni a meccsről készített demo-t automatikusan elveszti a meccset!
- Ha valamelyik játékos véletlenül vagy direkt belép olyan szerverre, ahol éles meccs folyik és beavatkozik a játékba, az a teljes csapat kizárását vonja maga után.
- A játékosok nem hagyhatják el a helyüket mérkőzés közben, kivéve ha erre admintól engedélyt kaptak.
- Az adminok bármikor felfüggeszthetik vagy leállíthatják a mérkőzést.
- A "Hulla Wilco" illetve "Death Chat" funkciók tiltottak a játék ideje alatt, kivéve ha a meccs elején mindkét csapat bele nem egyezik ezen funkciók használatába. Azon esetben, ha ezen funkciók elfogadásra kerülnek, akkor a játékosok nyugodtan beszélhetnek csapattársaikkal, illetve managerükkel.
- Hangszórót, hangfalat használni TILOS!
- Ha bármilyen bugot kihasznál valamely játékos, a mérkőzés folytatódik tovább, azonban a mérkőzés befejezése után a csapatkapitány értesítheti az adminokat arról, hogy mi volt a probléma és az adminok kielemezik a szituációt. Az adminoknak ilyenkor joguk van a mérkőzés kimenetelét visszamenőleg megváltoztatni, köröket levonni vagy akár kizárni valamelyik csapatot.
- A csapatkapitányoknak szintén joguk van óvást kezdeményezni, illetve config check-et kérni, ha úgy érzik, hogy az ellenfél szabálytalan eszközöket használt a mérkőzés alatt. Az óvás díja 3000 Forint. Ha az óvás jogosnak bizonyul, a csapat visszakapja a befizetett összeget. Azonban ha az óvásban feltételezett problémák nem helytállóak, úgy a csapat nem kapja vissza az óvás díját. Az óvást a mérkőzés befejeztével azonnal be kell jelenteni. Amennyiben ez nem történik meg, a csapat nem jogosult óvárra.
- Ha egy mérkőzés félbeszakad szerveroldali probléma vagy áramszünet miatt, akkor 3 lejátszott kör után, az addigi eredmények megtartásával és az aktuális kör újrajátszásával kell folytatni a játékot. Ha 3 kört még nem játszott le a két csapat, akkor a mérkőzést előről kell kezdeni, kivéve a bash kört.
- 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 játékkeret!

- A mérkőzés végeztével a csapatok nem hagyhatják el a szervert, nem léphetnek ki a játékból a játék végétől számított minimum 5 percig és kötelesek az eredményt screenshotolni (mind-két fél részéről), kivéve ha erre az adminoktól külön utasítást vagy engedélyt nem kapnak. Ez idő alatt jelezhetik a csapatkapitányok, hogy óvást szeretnének. Majd az 5 perc elteltével a csapok az admin pultnál bediktálják az eredményeket.
- A szabálysértések elbírálása és a büntetések kiszabása a főadmin, illetve az admin gárda hatásköre. Minden esetet egyedien és saját belátásuk szerint bírálhatnak el.
- A játék alatt csak a csapatkapitány használhatja a közös say-t. Ennek megszegése különösen kirívó esetben (abuse, flood, spam) akár pontlevonással 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)

The logo for Lanseries.hu is a large, faint watermark in the background of the page. It features a stylized, symmetrical design with a central vertical element and two large, wing-like or leaf-like shapes extending outwards and downwards. The text "Lanseries.hu" is written across the middle of this design in a bold, sans-serif font.

Lanseries.hu

Csalások és visszaélések:

- 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 parancsot, és annak ilyesfajta használatát.
- Tilos a gránátot olyan célra használni ami a játékos mozgását gyorsítja (nade boost), hogy ezáltal feljusson olyan helyekre ahová önerőből képtelen lenne!
- Tilos a prone-jumpolás (a levegőben kúszni ugráskor), illetve az ún. „reload” shooting a pontosabb célzás érdekében.
- Tilos a mapról kiugrani, illetve a textúrák alá kúszni!
- Tilos az ún. clipping hibákat kihasználni, azaz tilos átnézni a falakon!
- Tilos az r_picmip parancs használata (PB által nem megengedett) annak érdekében, hogy a textúrák mélységét megváltoztassák, hogy az ellenséget könnyebb legyen észrevenni.
- Tilos az r_intensity parancs használata annak érdekében, hogy bizonyos textúrákat megvilágítsanak, hogy az ellenfeleket könnyebb legyen észrevenni.
- Tilos az FPS bug, amely a játékos lépéseinek hangját illetve lövéseit időnként elnémítja bizonyos FPS érték felett.
- 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. Illetve a bombát csak olyan helyekre lehet telepíteni ahonnan az ellenfél a földrol elerve tudja azt hatástalanítani.

Büntetések

Pálya-bug kihasználása

aktuális mérkőzés elvesztése (24:0 az ellenfél javára).

Indokolatlan timeout

1 pont levonás.

Jogosulatlan config változtatás

aktuális mérkőzés elvesztése (24:0 az ellenfél javára).

Mérkőzés végi szabályok megszegése

aktuális mérkőzés elvesztése 24:0 aránnyal, súlyosabb esetben kizárás.

Csalás

Akár játék közbeni, akár gépen talált cheat-program (mindegy hogy használt vagy nemhasznált volt a program) kizárást von maga után az egész csapat részére + szezonális eltiltás

Lanseries.hu

Meghatározások:

- **Cheat:** Olyan program vagy kiegészítő, ami tisztességtelen előnyhöz juttatja a játékost a társaival szemben.
- **Bug:** Szoftverhiba (Pályahiba).
- **Config:** Az a fájl ami a játékos egyedi beállításait tartalmazza.
- **Custom:** nem az eredeti telepítéshez tartozó fájlok.
- **DE:** (Double Elimiation) Lebonyolítási rendszer
- **„Hulla Wilco”:** Kifejezés arra, amikor a játékban halott játékos információkat szolgáltat a társainak.
- **Timeout:** A játék rövid szüneteltetése.
- **Say:** Az a parancs, amivel a játékban lehet írott kommunikációt folytatni.
- **Over Time:** Hosszabbítás az MR3-as rendszer szerint.
- **Spectator:** Olyan nézelődő személy, aki nem vesz részt a játékban.

Lanseries.hu

Egyéb rendelkezések:

- A versenyzőknek elfogadható magatartást kell tanúsítaniuk és profi versenyző módjára kötelesek viselkedni, azaz mindenféle botrányos viselkedéstől mentes viselkedést kötelesek tanúsítani. Ezen felül saját környezetüket tisztán (rendben) tartani, ezen pontok megszegése büntetőpontokat von maga után!
- A versenyzőknek minden szempontból tekintettel kell lenniük versenytársaikra.
- Az szabályzat nem ismerete nem mentesít annak betartása alól!
- A versenyigazgató, főadmin, admin döntésével bármikor felülírhatja, vagy megmásíthatja a szabályokat, ha a körülmények erre okot adnak.
- Ha egy adott problémára a szabályzatban nincsen válasz, úgy versenyigazgató konzultál a főadminokkal és az adminokkal, majd döntést hoznak és a továbbiakban aszerint járnak el.
- Az aktuális szabályok a rendezvény honlapján (http://lanseries.hu/index.php?cmd=sub_page&id=versenyinfo&lang=hu) találhatóak meg.
- Jelen szabályzat az ICL kizárólagos szerzői joga alá tartozik, másolása, felhasználása csakis kizárólag a szervezők írásbeli engedélyével lehetséges.
- A dokumentumot készítette: Hubert „Hubman” Csaba (hubman@lanseries.hu), módosította: Ujfalusi „Csucsi” Dávid.
- Noshow-Defwin abban az esetben érvényes, melyben valamelyik csapatból 4 vagy annál kevesebb játékos van a szerveren, ennek időtartalma 10 perc! Amennyiben ha egyik csapat sem rendelkezik 4 vagy annál több játékosal a szerveren, akkor mind két csapat automatikus Deflose-t kap, és 1 büntetőpontot. A noshow ideje meghosszabbítható egy admin által, megfelelő esetek-körülmények között.
- **A szervezők a szabályzat változtatásának jogát fenntartják.**

1. számú melléklet:

ICL ePam Leírás:

- Time-out: Ez a funkció az ePamhoz hasonlóan a /rcon pam_timeout 1 paranccsal érhető el. Illetve a /ScriptMenuResponse timeout paranccsal.
- Over-Time: Ez a funkció a /rcon pam_mode eumr3 paranccsal érhető el.
- Hulla-Wilco: Ezt a funkciót a /rcon scr_fadetoblack 0/1 el lehet ki/be kapcsolni.
- Quick-menu: Ezt a funkció a voiceovers gyorsmenüben található (bind V "mp_QuickMessage").

Ezek a funkciók bindelhetőek a következőképp: /bind ScriptMenuResponse „funkció”

Funkciók: lansettings: Optimalizálás Lanos hálózatra

rcon: Automatikusan rcon hozzáféres

fps: Fps növelő, optimalizáló parancsok



Lanseries.hu