

Call of Duty 2 Szabályzat:

Általános:

Minden csapat összes tagja a jelentkezésével elfogadja a szabályzatot. A szabályzat el nem olvasása nem mentesít senkit annak betartása alól. A kupa szervezői fenntartják a jogot a szabályzat menet közbeni módosítására, és bizonyos esetekben a szabályzatban foglaltakat másképp is alkalmazhatják.

A játékosoknak kötelező a verseny végéig ugyanazt a nick nevet használni, mint amivel elkezdtek a játékot.

Szerver beállítások:

A meccseket kizárólag a PEN-LAN által indított dedikált (pure) szervereken lehet játszani.

A szerverek beállításának felügyelete az Admin felelőssége. Ha egyes beállításokat hibásnak vél a csapatkapitány, akkor az Admin-t azonnal értesítenie kell.

Az Admin-on kívül más spectator nem lehet jelen a szerveren.

A LAN-on játszható pályák:

- mp_burgundy
- mp_carentan
- mp_dawnville
- mp_matmata
- mp_toujane
- mp_trainstation

A meccsen:

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 időpontokról.
3. Ha egy csapat nincs teljes létszámban jelen és erre nincs elfogadható indok a találkozási idő lejártakor, akkor az a csapat elveszti az adott meccset.
4. Ha egyik csapat sincs a szerveren teljes létszámban jelen, és erre nincs megfelelő indok a találkozási idő lejártakor, akkor mindkettő csapat büntetést kaphat. A büntetésről az Admin dönt.
5. A meccs szervere előre meghatározott.
6. Az esetleges viták elkerülése érdekében minden csapattagnak kötelező a körök végén egy screenshot-ot készítenie (F12), illetve az egész meccs alatt demo-t vennie (konzolba: /record demoneve). Az a csapat, ahol valaki kérésére nem tudja felmutatni a meccsről készített demo-t és screenshotot, automatikusan elveszti a meccset. A demo neve mindig legyen egyszerű, lényeg, hogy a kívánt meccshez tartozó demo-kat könnyű legyen megtalálni.
7. Ha egy játékost, vagy csapatot szabálysértésen érnek, akkor a helyzettől függően büntetést kap a csapat. Ha másodszor is büntetést kapnak, akkor a csapatot kizárhatják a versenyből. Az Admin dönthet erről, és a döntést nagyrészt a meccs után leadott demók befolyásolják.
8. Csapatonként csak egy mesterlövész puska és egy shotgun engedélyezett.

9. A meccseket 4 a 4 ellen játsszák. Ha mégis négyenél kevesebben jelennek meg egy csapatból, akkor az a csapat veszít, ha az Admin mérlegelés után másképp nem dönt.
10. Minden meccset egy mapon játszanak le 15-15 perccel mind az Axis, mind az Allies oldalán. A kezdő oldalt bash körrel kell eldönteni!
11. Játék közben csak és kizárólag a csapatkapitány használhatja a játékon belüli közös chat-et.
12. Az aktuális meccs után a csapatok pontjait egyeztetni kell. A játék lejátszása után 15 percen belül lehet csak megóvni a meccset, melyet a csapatkapitány jelezhet az Admin-oknak! Az óvási díj csapatonként 200Ft. Amennyiben az ellenfél mégsem csalt, akkor az óvási díjat nem kapja vissza az óvó csapat. Amennyiben az óvás helytálló, és az Admin illetve a szervezők is annak ítélték, a pénzt az óvó csapat visszakapja, s az ellenfél büntetésben részesül!
13. A bírság alapú meccsvesztés (automatikus vesztes) minden map-ra vonatkozik, és ilyenkor 400-0 íródik be mint pontszám, annak a terhére akit a bírság súlyt (játékosonként 100-100 frag pont).
14. A meccsre időben meg nem jelenés egyenlő az automatikus veszteséssel.
15. Ha egy csapat két meccsét veszítette el a 9. pontban foglalt módon, akkor a csapatot kizárják a LAN-ról.
16. Ha egy csapat elhagyja a LAN-t úgy, hogy lenne még meccse, akkor ezeket a meccseket automatikusan elvesztik, és a csapat eddigi meccseit számítják bele a pontszámukba.
17. Ha egy csapat elhagyja a LAN-t miután továbbjutott a csoportból a kieséses rendszerbe, akkor az a csapat veszi át a helyét, aki a ranglétrán alatta van.

18. Ha egy játékosnak a játék alatt technikai gondja adódik, és nem tud visszatérni a szerverre, akkor a csapatnak van lehetősége időt kérni, amíg a technikai problémát elhárítják, amennyiben ez huzamosabb ideig tart a klán lejátszhatja a meccset 3 fővel.
19. A csapatok „frag”-jei száma alapján kapják a pontot, azaz egy „frag” egy pont.
20. Ha két csapatnak ugyanannyi pontja van, hosszabbításra kerül sor. 5 perces hosszabbítás alatt kell több pontot szerezni, mint a másik csapat. Ha nem sikerül kiegyezni, a hosszabbításban melyik csapat legyen Axis és melyik Allies, bash-al kell eldönteni.
21. Egy csapatnak egy meccs alatt maximálisan 5 perc időkérese van. Ezt kikérheti bármikor, de egy meccs alatt maximum kétszer szakíthatják meg így a játékot. Az Admin méri az időt. Másik pálya idejét nem lehet áthozni, tehát 1 map = 5 perc szünet/csapat.
22. Ha a meccs közben kifagy egy játékos, akkor a csapat kérhet szünetet. A mapot újra kell indítani és feljegyezni az eredményt, majd folytatni kell újra az adott eredménytől kezdődően a játékot.
23. Az újra csatlakozó játékosnak kötelező újból demo-t vennie, ugyanazon a névvel, csak a végére egy „_2”-t tanácsos még írni, hogy meg lehessen különböztetni az első demo-tól.
24. A játékos csere (nem technikai okokból) kizárólag félidőben, tehát térfélváltásnál van engedélyezve.
25. Ha a szerver játék alatt meghibásodik, és mindez a pálya első körében történt, abban az esetben a szervert újra kell indítani, és a játszmát előlről kell kezdeni. Ha a térfélcseré után (2. kör) történt a meghibásodás, úgy az első kör eredményei számítanak, de a második kört újra kell játszani.
26. A meccs után az eredményeket a két csapatkapitány viszi el az Admin-nak.

A csalásokról:

1. A LAN kezdete előtt mindenki köteles „tisztá” Call of Duty 2-t telepíteni a számítógépére, és rá az 1.3-mas patch-t.
2. A custom (alapbeállítástól eltérő) modellek, skinek, hangok, textúrák, HUD-ok, nyelvek, modok használata nem engedélyezett!
3. Csalni a LAN-on természetesen TILOS! Csalásnak minősül: aim, wallhack, scriptek, klikkelő stb.
4. Azok a programok, amelyek közvetlenül nincsenek kapcsolatban a Call of Duty 2-vel, valamint azzal párhuzamosan, egy időben futnak, mind használhatóak.
5. Tilos a játékban található bugokkal visszaélni, illetve azokat a csapat előnyére felhasználni.
6. Tilos bármilyen olyan program, vagy állomány használata, amely az eredeti programot módosíthatja, megváltoztatja, funkciójából elvesz, vagy hozzáad.
7. A program eredeti állományainak, vagy funkcióinak módosítása (pl. modok alkalmazása) úgyszintén tilos. Ezen kívül bármely olyan program használata, amely a játékosnak bármilyen előnyt biztosít az ellenfelei szemben, szigorú büntetést von maga után.
8. A játékosok kihasználhatják a magaslakat, hogy a falak fölött átlójenek.

9. A játékosok csak azokat a helyeket használhatják, ahova kizárólag önerejükkel képesek eljutni.

10. Mivel mindig vannak kérdéses dolgok, ezért feltüntetünk néhány szabálytalanságot:

- Tilos a mapról kiugrani, illetve textúrák alá kúszni!

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

- Tilos a hullákba befeküdni, hogy az ellenfél ne vegyen észre, azaz tilos a hullabug!

- Tilos az `r_picmip` kódsor értékét default-ról megváltoztatni!

- Tilos az `r_intensity` kódsor értékét default-ról megváltoztatni!