

Call of Duty 4 Szabályzat:

Általános:

Minden csapat összes tagja a jelentkezésével elfogadja a szabályzatot. A szabályzat el nem olvasása nem mentesít senkit annak betartása alól. A LAN 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 lejátszani. 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 Call of Duty 4 szervereink a következő beállítások vannak érvényben:

- scr_sd_bombtimer "45"
- scr_sd_planttime "5"
- scr_sd_defusetime "7"
- scr_sd_multibomb "0"
- scr_sd_numlives "1"
- scr_sd_timelimit "2"

A szervereken a legfrissebb PunkBuster verzió, legfrissebb patch (v1.7), és a legfrissebb Promod (v2.11) fut. MaxRate: 25000, MaxFPS: 250

A LAN-on játszható pályák:

- mp_backlot
- mp_citystreets
- mp_crash
- mp_crossfire
- mp_strike

A meccseken:

1. A meccseken részt vehet shoutcaster modban az admin is.
2. Az egész mérkőzés ideje alatt tilos bármelyik játékost sértegetni, megjegyzéseket tenni (low, noob és társai). A chaten tilos oda nem illő trágár, csúnya szavakat használni, az admin döntését esetlegesen kritizálni.
3. Minden játékos kötelező minden mérkőzés alkalmával demót venni, amennyiben ez nem történik meg az adott csapatot kizárjuk a versenyről.
4. A csapatok a mérkőzéseket előre meghatározott pályákon játsszák, azt, hogy melyik térfélen kezdenek, azt egy késkörrel döntik el. A késelés győztes csapata választja ki a neki megfelelő side-ot. A Promod 2.11-es verziója lehetőséget biztosít a késkör beállítására, így senki nem tud majd löni, gránátot dobni, senkit nem ér atrocitás.
5. A küzdelem BO1-ban zajlik. Amelyik csapat előbb eléri, a 13 nyert kört az nyeri meg a mapot. A meccsek MR12-ben zajlanak (12-12 kör mindkét térfélen). Amennyiben az eredmény döntetlen lesz, abban az esetben hosszabbítással MR3 módban dől el.
6. Amennyiben egy csapattag meccs közben kifagy, automatikusan lehet 5 perc timeout-ot (időt) kérni. Egy meccsen egy csapat maximum kétszer kérhet időt.
7. Amennyiben meccs közben egy csapatnak nem sikerül pótolni a kifagyott, eltávozott játékosokat, kénytelenek csökkentett létszámban tovább játszani.
8. A meccsek után a csapatok leadják a mérkőzés eredményét az aktuális terem adminjának, ellentmondás esetén screenshottal, vagy demoval kell alátámasztani az eredményt.

9. A csapatoknak lehetőség van reklamálására, azonban reklamálás csak megfelelő bizonyítékok nyújtása ellenében fogadható el. 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!

A csalásokról:

1. Tilos a játék hibáit a csapat előnyére felhasználni, bugolni, hackelni, bounce jumpolni, vstr parancsokat használni.
2. Tilos bármilyen olyan program, vagy állomány használata, amely az eredeti Call of Duty programot módosítja, megváltoztatja, funkciójából elvesz, vagy hozzáad.
3. A program eredeti állományainak, vagy funkcióinak módosítása (modok alkalmazása) úgyszintén, függetlenül attól, hogy ezek mire használhatóak. Bármely ilyen állomány használata automatikus meccsvesztést, továbbá a versenyből kirúgást és eltiltást is vonzhat maga után. A játék config fájlljai ez alól kivételt képeznek, természetesen a megfelelő kereteken belül.
4. A LAN-on a textúrák módosítása is csalásnak minősül, a büntetést ezekért a módosítástól függően szabjuk ki. A LAN idejére kéretik visszaállítani az eredeti iwd-eket!