

# Counter-Strike: Source 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 elkezdték a játékot.

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.

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.

Ventrilo, TeamSpeak és Mumble programok használata engedélyezett.

## **A LAN-on pályák:**

- de\_dust2
- de\_cbble
- de\_inferno
- de\_nuke
- de\_train

## **A meccseken:**

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 20:0-ra!
2. A játékban két, egyenként négyfős 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) 2x10 körből áll egy adott pályán.
5. Egy kör maximum 2 per és 30 másodpercig tart.
6. Az aktuális meccs után, csak a meccsek közötti szünetben (10 percen belül) lehet óvást benyújtani.
7. Bármiféle pályahiba, játékhiba (bug) kihasználása tilos!
8. War közben csak és kizárólag a csapatkapitány használhatja a játékon belüli közös chat-et.
9. 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.
10. Ennek megszegése két kör elvesztését jelenti.
11. Bármilyen szerveroldali technikai hiba esetén: újra kell kezdeni az egész mérkőzést.
12. 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 print screent kell készíteni(F5) az összesítő statisztikákról, melyet a megadott szerverre kötelező feltölteni!