

Battlefield 2 – 8on8

Stand: 25.04.2006

Änderungen vorbehalten!

1 Generelles

1.1 Allgemeines

Mit der Anmeldung zum Turnier verpflichtet sich jeder Spieler dazu, die Regeln gelesen zu haben und diese zu befolgen. Ein Team kann, je nach Turnier, auch aus nur einem Spieler bestehen.

1.2 Verhalten

Jeder Teilnehmer hat sich jederzeit fair gegenüber seinen Konkurrenten zu verhalten. Bei Missachtung ist mit Bestrafung bis hin zum Ausschluss aus jeglichen LF-Turnieren zu rechnen.

1.3 Haftung

Bei dem Turnier haftet jedes Team für seine Spieler und trägt somit die Verantwortung im Falle von Regelverstößen.

1.4 Übertragungen

Die Rechte für sämtliche Übertragungsmöglichkeiten von Begegnungen liegen bei der LANFORCE. Auf Verlangen eines Admins müssen die entsprechenden Zugangsdaten für eine Übertragung geliefert werden

1.5 Regeländerungen

Die Leitung behält sich die Möglichkeit vor, jederzeit die Regeln anzupassen und zu verändern. Es können auch Regeländerungen mit rückwirkenden Charakter beschlossen werden.

2 Spielspezifisches:

Vor dem Match

2.1 Spielberechtigung

Jeder Spieler darf in nur einem Team sein. Neue Spieler können jederzeit angemeldet werden.

2.1.1 Mehrere Squads

Falls ein Clan mit mehreren Teams spielen, muss er pro Team einen Clanaccount registrieren. Die Spieler des ersten Teams dürfen dabei nicht beim zweiten Team registriert sein.

2.1.2 Ausländerregelung

Die Anzahl nicht in der Schweiz wohnhafter oder nicht über einen Schweizerpass verfügenden Spieler in einem Lineup (während einem Match) ist auf 3 von den total 8 Spielern limitiert.

2.2 Server

2.2.1 Serverwahl

Der Server wird vorgängig von der Turnierleitung bestimmt.

2.2.2 Serversettings

Das Laufen lassen von Programmen die einem gegenüber dem Gegner Vorteile verschaffen ist verboten!

Folgende Werte sind obligatorisch:

- Gametype: Conquest
- Mapgröße: 16
- Teamsize: 8 Spieler
- sv.punkBuster 0
- sv.allowFreeCam 0
- sv.allowExternalViews 1
- sv.allowNoseCam 1
- sv.hitIndicator 1
- sv.ticketRatio 200
- sv.roundsPerMap 2
- sv.timeLimit 1200 (20 min)
- sv.tkPunishEnabled 0
- sv.votingEnabled 0
- sv.autoRecord 1
- sv.demoQuality 1
- sv.autoBalanceTeam 0
- sv.useGlobalRank 0
- sv.useGlobalUnlocks 0
- sv.friendlyFireWithMines 1
- Punkbuster: off

Alle weiteren Settings bleiben auf den jeweiligen Standardwerten der aktuellen Version.

Diese sind vor dem Match jedoch zu überprüfen. Mit dem Start des Matches erklären sich beide Teams dazu bereit, mit den eingestellten Settings zu spielen.

2.3 Serverabsturz

Im Falle eines Serverabsturzes innerhalb der ersten Hälfte der zu spielende Runde, muss diese neu gestartet werden. Bei späteren Abstürzen werden die Tickets entsprechend angepasst.

2.4 Verspätungen

Falls das gegnerische Team zum abgemachten Zeitpunkt nicht spielbereit ist (mindestens 6 spielberechtigte Spieler auf dem Server) und man eine 5 Minute Frist verstreichen lässt, ist man verpflichtet, sich bei einem Admin zu melden.

Während dem Match

2.5 Spielversion

Gespielt wird stets die aktuellste Battlefield2 Version mit den neusten Patches

2.6 Spielmodi

Während dem Turnier besteht ein Match aus zwei Maps, welche von den Teams aus dem Mappool ausgesucht werden dürfen. Jedes Team wird auf einer Karte einmal als Alliierte und einmal als Achsenmächte spielen.

2.6.1 Mappool

Folgende Maps dürfen gespielt werden:

Dalien Plant
Daqing Oil Field
Dragon Valley
Gulf of Oman
Songua Stalemate
Kubra Dam
Mashtuur City
Sharqi Peninsula
Strike at Karkand
Zatar Wetlands
Operation Clean Sweep

Es werden zwei Maps mit den oben stehenden Settings gespielt.

Durch das Addieren der Tickets wird der Sieger des Spiels ermittelt. Sollte es in einem Spiel zu einem Unentschieden kommen, so wird die Entscheidungsmap Mashtuur City gespielt.

2.7 Spielunterbrechungen

Jedes Team hat pro Map einen Anspruch auf insgesamt 5 Minuten Pause, welche stets am Anfang einer Runde eingesetzt werden dürfen. Falls ein Spieler ein Disconnect hat, darf das Team eine Pause von maximal 5 Minuten beantragen. Innerhalb dieser 5 Minuten muss der Spieler oder ein Ersatzspieler herangezogen werden. Falls nach 5 Minuten immer noch nur 7 Spieler des Teams da sind, muss weiter gespielt werden, ausser der Gegner erlaubt eine längere Spielunterbrechung.

2.8 Spielerwechsel

Während der Runde dürfen keine Spieler ausgewechselt werden. Ausnahme ist, falls ein Spieler nicht mehr connecten kann, kann das Team in seinen 5 Minuten Pausen zwischen Beginn der anderen Seite bzw. nächsten Map einen spielberechtigten Ersatzspieler aufstellen. Dies ist dem Gegner mitzuteilen.

2.9 Spielabbruch

Generell ist zu sagen, dass sämtliche Matches bis Ende der letzten Runde gespielt werden. Sollte ein Team frühzeitig den Server verlassen (dazu zählt auch das Spielen mit weniger als 6 Spielern nach Ablauf der Pausiermöglichkeit) gewinnt das gegnerische Team automatisch sämtliche ausbleibenden Runden.

2.10 Demopflicht

Es Besteht keine Demopflicht.

2.11 Screenshots

Für jedes Match muss von jedem Ergebnisbildschirm ein Screenshot gemacht werden. Diese können von den Admins verlangt werden und muss mindestens bis 2 Stunden nach dem Spiel aufbewahrt werden. Er kann von einem Admin eingefordert werden.

3 Nichterlaubte Handlungen

3.1 Progamme

Sämtliche Programme, welche einem einen eindeutigen Vorteil (verschwindende Wände, automatisches Zielen etc.) verschaffen oder das Game verändern sind verboten! Im Zweifelsfall entscheidet ein Admin. Ausnahmen bilden hier Voice-Programme wie zum Beispiel Teamspeak oder Ventrilo. Im Zweifelsfall entscheidet der Admin.

Im Prinzip gilt: Neue Programme oder Modifikationen sind nicht zulässig, solange sie nicht unter erlaubten

Programmen aufgeführt sind. Solltet ihr ein Zusatzprogramm nutzen wollen, müsst ihr dieses den Admins mitteilen, die dann die Zulassung überprüfen.

3.2 Spieländerungen

Config-Änderungen, Scripts und ähnliches, welche einen eindeutigen Vorteil verschaffen, sind verboten. Auch hier entscheidet ein Admin im Zweifelsfall.

3.3 Nichterscheinen oder Nichtkompletter Gegner

Erscheint der Gegner nicht auf dem Server hat man ihm mündlich mitzuteilen, dass er unverzüglich connecten soll. Anschliessend beginnt eine Frist von 10 Minuten zu laufen. Nach Ablauf ist ein Admin zu informieren, welcher über einen allfälligen Def Win oder Neuansetzung entscheidet.

4 Nach dem Spiel

4.1 Eintragen des Ergebnisses

Beide Teilnehmer sind dafür verantwortlich, das Ergebnis einzutragen oder das Ergebnis einem zuständigen Admin mitzuteilen. Ist kein Resultat eingetragen oder keines gemeldet worden, so können beide Teams disqualifiziert werden. Ein nachträgliches melden des Resultates macht diesen Entschluss nicht mehr rückgängig. Die Deadline für das Eintragen ist immer 2 Stunden nach dem offiziellen Rundenstartzeitpunkt.

4.2 Protestverfahren

Falls ein Teilnehmer vermutet, dass es an einem seiner Matches zu Regelverstößen oder anderen Problemen kam, kann er nach Ende des Spiels innerhalb von 10 Minuten bei einem Admin den Protest melden. Dies ist zwingend vor dem Eintragen des Resultates im Intranet zu geschehen! Es ist also dem Gegner unverzüglich mitzuteilen, dass man Protest einlegt und somit das Resultat nicht eingetragen werden darf. Jeweils nur der Teamcaptain bzw ein Delegierter erklärt den Standpunkt! Unbegründete Protesteinlegungen können zu Def Wins und Ausschluss aus dem Turnier führen, da sie den Turnierverlauf aufhalten. Die Entscheidungskompetenz liegt alleine beim Admin.

5 Verwarnungen und Disqualifikation

Fällt ein Team wegen groben Regelverletzungen auf, so kann es von allen LF-Turnieren ausgeschlossen werden!