

Battlefield 2 – Infanterie 4on4

Stand: 26.04.2006

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 verfügender 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:

Kartengröße 16

- sv.allowExternalViews 1
 - sv.autoBalanceTeam 0
 - sv.autoRecord 1
 - sv.demoQuality 1
 - sv.friendlyFireWithMines 1
 - sv.roundsPerMap 10
 - sv.ticketRatio 200
 - sv.timeLimit 1200 (20 min)
 - sv.tkPunishEnabled 0
 - sv.useGlobalRank 0
 - sv.useGlobalUnlocks 0
 - sv.votingEnabled 0
- 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

Gespielt wird nach dem Flag by Flag Prinzip, d.h. die Flaggen müssen in einer bestimmten Reihenfolge eingenommen werden. Es darf nur um maximal eine Flagge zur selben Zeit gekämpft werden.

Strike at Karkand (16)

Die Flaggen müssen von Nord nach Süd bzw. umgekehrt eingenommen werden. Die US Truppen greifen die Hotelflagge an und müssen diese einnehmen bevor die nächste Flagge angegriffen werden darf. Erst wenn diese vollständig eingenommen ist, darf man weiter zum Marktplatz. Sollte der Marktplatz eingenommen sein darf man erst zur letzten Flagge gehen und diese einnehmen.

Die MEC Truppen haben jeweils die Möglichkeit sich die Flagge wieder zu holen die gerade eingenommen worden ist. Sobald die MEC eine Flagge gegraut haben, müssen die US Truppen ihren Angriff auf die nächstmögliche Flagge stoppen, zurück gehen und wieder um diese Flagge kämpfen bis sie wieder eingenommen ist. **US Flagge -> Hotel -> Marktplatz -> Markt**

Sharqi Peninsula (16)

Die Flaggen müssen von Links nach Rechts bzw. umgekehrt eingenommen werden. Die MEC Truppen greifen zuerst die Baustelle an und müssen diese einnehmen. Erst wenn diese vollständig eingenommen ist, darf man weiter zum oberen Punkt (Office). Sollte der obere Punkt eingenommen sein darf man erst zur TV Station gehen und diese einnehmen.

Die US Truppen haben jeweils die Möglichkeit sich die Flagge wieder zu holen die gerade eingenommen worden ist. Sobald die US Truppen eine Flagge gegraut haben, müssen die MEC ihren Angriff auf die nächstmögliche Flagge stoppen, zurück gehen und wieder um diese Flagge kämpfen bis sie wieder eingenommen ist. **MEC Base -> Baustelle -> Office -> TV Station**

Das Spiel beginnt, wenn beide Parteien "READY" im IngameChat geschrieben haben.

Es werden 2 Runden auf einer Map gespielt. Die maximale Spielzeit beträgt 20 min. pro Seite. Nach einer Runde werden die Seiten getauscht. Natürlich werden wie immer alle Pflichtscreenshots von beiden Seiten gemacht.

2.6.1 Verbotene Aktionen

Beim Infanterie-Fight sind folgende Aktionen nicht Erlaubt und werden mit einem Default Loss oder Punktabzügen bestraft:

- C 4 -
- Commander -
- Fahrzeuge -
- Sniper und Supporterklasse
- Claymore -
- TOW -
- Feststationierte MG's -

2.6.1.1 Spawnkilling

Exzessives und/oder organisiertes Spawnkilling ist strengstens untersagt. Die Strafen für Spawnkilling reichen von einem Scoreabzug von 50 Tickets bis hin zum Deffloss inkl. Verwarnung.

2.6.1.2 Mainbaseattacking

Wenn eine Mainbase (nicht einnehmbare Flagge/Red Zirkel Flagge) auf einer Karte existiert, darf diese nicht attackiert werden.

Verboten ist deshalb:

- Arterllerie
- Basecamping/Spawnkilling
- Spawnblocking

2.6.2 Mappool

Folgende Maps dürfen gespielt werden:

Sharqi Peninsula
Strike at Karkand

Es werden zwei Maps mit den oben stehenden Settings gespielt.

Durch das Addieren der Tickets wird der Sieger der Map 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!