

LIGA 12 vs 12 – luty 2015 r.

Zasady ogólne:

1. Liga odbywa się w systemie weekendowym (piątek – niedziela).
2. Mecze ligowe odbywają się w trybie MAŁY PODBÓJ (CONQUEST SMALL) 12 vs 12.
3. Liga odbywa się w trybie Ladder (tj. w systemie awansu i spadku) z podziałem na dywizje. Liczba dywizji uzależniona jest od ilości zgłoszonych drużyn.
4. Mecz składa się z czterech rund dwóch różnych map (po dwie rundy na mapę) z podstawowej wersji gry (tzw. Vanilla, Podstawka - bez DLC).
5. Mapy są wybierane w drodze losowania przez administratorów i określone są na samym początku Ligi.
6. Podczas rozgrywek obowiązuje kultura osobista.
7. Minimalną liczbą graczy w drużynie, potrzebną do przeprowadzenia meczu jest 8 osób na stronę.
8. W przypadku wystawienia przez drużynę 8-11 graczy, strona przeciwna może się zgodzić na adekwatne zmniejszenie ilości graczy po swojej stronie lub może grać w pełnym, 12-osobowym składzie.
9. Końcowy wynik meczu uzależniony jest od ilości wygranych rund. Za każdą wygraną rundę drużyna otrzymuje 1 punkt, za każdą przegraną rundę – 0 punktów. Walkower jest tożsamy z przegraną i przyznaniem 4 punktów dla przeciwnika.
10. Na serwerach ligowych obowiązują ustawienia: Friendly Fire (Ogień własny) – włączony, No Kill Cam (Kamera pośmiertna) - wyłączona, jak również 3D Spotting (Zaznaczanie przeciwnika na mapie 3D) - włączone. Szczegółowe ustawienia serwera znajdują się w dziale „Serwery” niniejszego regulaminu.

Rozgrywka:

1. Podczas meczu zabronione jest: używanie cheatów oraz innych programów, plików czy wspomagaczy, które w niedozwolony sposób dają przewagę w grze nad innymi graczami, a także wykorzystywanie glitchów, bugów i innych błędów gry.
2. Podczas rozgrywek wszystkie bronie są dostępne i dozwolone w użyciu, z wyjątkiem sygnalizatora odrodzeń, soflama (tj. soflama w pojazdach, w dronie zwiadowczym, lornetki, jak również soflama przenośnego), przenośnego znacznika laserowego oraz wszelkich dodatkowych (unikalnych) broni (tzw. Battle Pick-ups), które można znaleźć na mapie.
3. Użycie niedozwolonego elementu / dodatku / broni skutkuje przegraniem rundy.
4. Strona, która wykryła nieprawidłowość u przeciwnika, zobowiązana jest do natychmiastowego zgłoszenia tego faktu zarówno na czacie w grze jak i na Battlelogu / Originie stronie przeciwnej, adminowi serwera oraz administracji Ligi (w miarę możliwości). Po zgłoszeniu nieprawidłowości, admin serwera kończy daną rundę.

5. Podstawą do wprowadzenia kary są screenshoty lub filmy będące dowodem złamania regulaminu. Dowody w postaci tych mediów powinny zostać dostarczone administratorom Ligi po meczu, razem ze screenshotami wykonanymi na koniec każdej rundy, jednak nie później niż 48 h po zakończeniu meczu.
6. W przypadku, kiedy podczas meczu zostały podjęte działania administratora związane z udzieleniem kary za złamanie regulaminu, a strona wnosząca nie dostarczyła screenshotów / filmów na dowód – strona wnosząca o ukaranie przegrywa daną rundę. Działanie takie ma na celu zapobieganie bezpodstawnym oskarżeniom.
7. Lockowanie na głównej bazie (baserape / spawnkill) jest dozwolone.
8. Kradzież pojazdów z głównej bazy przeciwnika jest zabroniona i skutkuje przegraniem rundy.
9. Drużyny zobowiązane są dostarczyć po meczu administratorom Ligi screeny poświadczające wynik meczu wykonane na koniec każdej rozegranej rundy.
10. W przypadku niepojawienia się na meczu jednej lub obu ze stron w ciągu 15 minut od momentu rozpoczęcia danego meczu lub w przypadku braku możliwości zebrania minimum 8 osób na stronę – uznaje się taką sytuację za walkower.
11. W przypadku, gdy wynikną losowe, nieprzewidziane problemy z serwerem podczas rozgrywki (crash serwera, wyłączenie, problemy z łącznością dotyczące wszystkich graczy, ogólne problemy z Battlelogiem, etc.), runda podczas której pojawiły się problemy powinna zostać rozegrana ponownie (od początku).

Drużyny:

1. Do Ligi dopuszczeni są gracze, którzy posiadają niezbanowane konto gry. Przez niezbanowane konto gry rozumie się: konto gry niezbanowane przez producenta gry oraz wszelkiego rodzaju programy lub moduły antycheaterskie (PunkBuster, FairFight) , jak również przez streamingi antycheaterskie (PBBans, GGC, ACI, Metabans).
2. Gracze, którzy mają udokumentowaną historię grania z użyciem niedozwolonych programów, nie są dopuszczeni do rozgrywki.
3. Klany świadomie przetrzymujące w swoich szeregach cheaterów oraz dopuszczające ich do rozgrywek w Lidze, są automatycznie wykluczone z Ligi.
4. Każdy klan może zgłosić dowolną ilość drużyn.
5. Aby klan / team mógł wziąć czynny udział w Lidze musi mieć w swoim składzie co najmniej 12 graczy.
6. Istnieje możliwość wycofania / dodania graczy do drużyny biorącej udział w Lidze.
7. Przy zgłoszeniu drużyn, klany / teamy zobowiązane są podać pełny skład drużyn.
8. Gracz zgłoszony do Ligi może grać tylko w jednej drużynie. Złamanie tej zasady skutkuje walkowerem.
9. W przypadku, gdy gracz zmieni klan / dołączy do innego teamu, automatycznie zostaje wykluczony z gry w Lidze aż do jej zakończenia.

Administracja:

1. Panel arbitrażowy Ligi składa się z administratorów:
Rybiszcze,
Jokerka_PL,
memlacz,
RE_xenior,
pcmrowa,
Galileo-XsX-,
DoNotEatYeloSnow,
--OF--palpoland,
pegazoo-CNP-,
azzazel78,
Mal1nPL.
2. Administratorzy serwerów Ligi:
[FRAG] memlacz,
[PTG] _Witkacy8_,
[POS] pcmrowa,
--OF--palpoland,
[GROM] Jokerka_PL,
[PURE] RE_xenior,
[BTM] Tachowy,
[EC] Galileo-XsX-.
3. Administrator opiekujący się serwerem ma obowiązek podać swój nick przed meczem do wiadomości obu grających stron, w celu ułatwienia identyfikacji.
4. Dowódcy obu drużyn mają obowiązek zgłosić się do admina serwera na Teamspeaku.
5. W przypadku kwestii spornych między stronami biorącymi udział w meczu, administratorzy podejmują decyzję drogą głosowania po wysłuchaniu obu stron. Do wydania ostatecznej decyzji w każdej spornej kwestii niezbędna jest grupa administratorów Ligi, w której skład wchodzi nieparzysta liczba osób, przy czym nie może być ich mniej niż trzy. W przypadku, gdy administrator wchodzi w skład którejkolwiek ze stron sporu, nie może być osobą decyzyjną w tym sporze.
6. W przypadku zgody stron co do wyniku meczu, wynik może być zatwierdzony tylko przez jednego administratora Ligi.
7. Administratorzy Ligi zastrzegają sobie prawo do sprawdzenia graczy pod kątem fair play poprzez dostępne im streamingi antycheaterskie.
8. Na zgłoszenie wszelkich sporów dotyczących przebiegu lub wyniku meczu strony mają 48 h po zakończeniu meczu.

Serwery:

1. Każdy serwer zgłoszony do dyspozycji Ligi, powinien być dostępny od początku do końca Ligi.
2. Serwery przeznaczone na rozgrywki ligowe powinny mieć włączone usługi PunkBustera oraz FairFight oraz być podpisane pod streamingi antycheaterskie (PBBans, GGC, ACI).

3. Serwery przeznaczone na rozgrywki ligowe powinny być ustawione wg następujących wytycznych:

```
vars.gameModeCounter 100
vars.roundStartPlayerCount 0
vars.roundRestartPlayerCount 1
vars.roundLockdownCountdown 15
vars.roundTimeLimit 100
vars.friendlyFire true
vars.regenerateHealth true
vars.miniMap true
vars.hud true
vars.killCam false
vars.3dSpotting true
vars.miniMapSpotting true
vars.nameTag true
vars.3pCam true
vars.autoBalance true
vars.vehicleSpawnAllowed true
vars.vehicleSpawnDelay 100
vars.soldierHealth 100
vars.playerRespawnTime 100
vars.bulletDamage 100
vars.onlySquadLeaderSpawn false
vars.commander false
vars.forceReloadWholeMags false
vars.hitIndicatorsEnabled true
```

Opcja tzw. spectatora (widza) powinna być włączona na serwerze tylko podczas meczu, który jest streamowany przez określone, neutralne osoby, wyznaczone przez panel administratorów. Liczba slotów przeznaczona dla spectatorów: 1 lub 2, w zależności od ilości osób streamujących dany mecz.

4. Każdy z serwerów powinien mieć wyznaczonych co najmniej trzech adminów, którzy będą czynnie sprawować pieczę nad serwerem podczas odbywających się na nim meczów.
5. Serwer do gry powinien być dostępny dla stron pół godziny przed meczem, chyba, że na serwerze odbywają się mecze jeden po drugim, wtedy czas skraca się do 15 minut.
6. Mecze odbywają się na serwerach neutralnych, tj. nienależących do żadnej ze stron biorącej udział w meczu.
7. W przypadku braku wolnego neutralnego serwera, dopuszczalna jest gra na serwerze / serwerach jednej lub obu drużyn – za porozumieniem stron.