

REGOLAMENTO COD Hardcore LEAGUE

Ultimo Aggiornamento: **giovedì 13 febbraio 2014**

Questo è il regolamento ufficiale per i tornei organizzati dalla lega =CHL=.

Ogni giocatore, di ogni squadra/team, è tenuto a leggere il presente documento con attenzione ed in ogni sua parte.

Il presente documento, può essere soggetto a revisioni, aggiornamenti o modifiche fino alla data di inizio del torneo, dopodiché resterà immutato fino alla fine dello stesso o alla fine di una delle fasi di gioco (l'amministrazione si riserva di modificare parti o punti mancanti o non spiegati chiaramente). Non si ammette "ignoranza" delle presenti regole.

Con la Partecipazione al torneo ogni squadra/team accetta automaticamente tale regolamento.

Qualunque dubbio o domanda sull'interpretazione del presente regolamento dovrà essere comunicata categoricamente prima dell'inizio del torneo.

Si tenga presente che sebbene il presente regolamento sia "voluminoso", la maggior parte delle regole sono implicite nelle norme di buon senso, rispetto e correttezza, che tutti dovrebbero conoscere. Chi dispone di queste caratteristiche, non avrà che da imparare pochi punti.

● REGOLE GENERALI:

Gametype:	Search and Destroy (SD) only
Numero giocatori:	5 vs 5 max
Numero mappe:	2 per ogni match
Roundlimit:	12 (Scorelimit: 12)
Modalità:	HardCore
Perk vietati:	Juggernaut, last stand (tutto per tutto), martirio (martyrdom)
Equip vietato:	GL (lanciagranate), RPG vs giocatori
Armi vietate:	P90

tutti perk /equipaggiamenti /mappe non esplicitamente vietati sono validi

Ogni match si compone quindi di 2 mappe, ognuna giocata su 12 round, per **un totale di 24 round**.

- Se un giocatore selezionasse per errore una classe con **equip** non ammesso, dovrà astenersi dall'usare tale equipaggiamento, il round in cui si commette l'infrazione verrà assegnato round vinto al team avversario
- Se un giocatore selezionasse per errore una classe con **perk** non ammessi, dovrà immediatamente **disconnettersi** (e rientrare subito). Può essere ammesso suicidarsi, se entro i primi **20 secondi** dall'inizio del match. il round in cui si commette l'infrazione verrà assegnato round vinto al team avversario.
- Un team può giocare con un numero di giocatori compreso tra 3 e 5. In caso si presentino meno giocatori, il match si considera perso a tavolino

ISCRIZIONE GIOCATORI E TEAM/SQUADRE

- Sono ammessi a giocare il torneo un numero massimo di **20 players** per ogni team
- I giocatori devono essere iscritti al forum CHL
- I partecipanti devono essere comunicati da un rappresentante prima dell'inizio del torneo, nell'apposita sezione sul forum CHL, indicando chiaramente per ogni giocatore:
 - Nome utente forum =CHL=
 - Nick "in game"
 - Contatto xfire
 - GUID (sono sufficienti le ultime 8 cifre/caratteri)

ARBITRI E ADMIN

la figura dell'arbitro in-game non sarà presente.

- Gli organizzatori o admin autorizzati possono gestire il server tramite **mam** (Manu admin mod) o **Rcon** (Rcontool).
- Potranno tuttavia entrare nel server ad inizio partita ed intervallo, per controllare il corretto inizio del match (eventuali riavvii).

PUNTEGGI

Il punteggio assegnato a ciascuna squadra/team sarà calcolato in base ai round vinti:

3 punti	Vittoria con scarto 1+	20-19
1 Punto	Pareggio	23-23
0 Punti	Sconfitta con scarto 1-	20-21

MAPPE

- Ogni team ha diritto alla scelta di una delle due mappe di ogni match.
- La mappa deve essere comunicata da entrambe le squadre appena prima dell' inizio del match. Faranno fede esclusivamente i log di chat e le demo in caso di controversia. Questo sarà approfondito in seguito.

Mappe vietate: *Killhouse, Shipment*

Mappe ammesse: Solo quelle originali fornite da *Infinity Ward*

SIDE (MARINE/SAS – NEMICI/SPETSNAZ)

- Si gioca a side incrociati, quindi ogni team sceglierà il side nella mappa scelta dagli avversari.

● IMPOSTAZIONI SERVER

- Ogni player è tenuto a configurare il proprio hardware/software in modo da essere compatibile con i software anti-cheat e le impostazioni dei server designati.
- Ogni giocatore è tenuto a testare il server prima di un match.

GENERALI

Sono messi a disposizione per il torneo, 2 server game sul quale gli admin CHL hanno provveduto a settarli secondo regolamento.

I server di gioco sono hostati su macchine di pari hardware e network, con identiche impostazioni di gioco, per garantirne l'equivalenza in termini di prestazioni.

- Il server di gioco sono:
 - **IP server 1 (SARANNO COMUNICATI A BREVE)**
 - **IP server 2**
- I server sono “pure”, senza mod: **sv_pure 1 ; mod = 0** questo a garanzia che tutti i valori di gioco siano impostati in range ammessi da *InfinityWard*.
- Nel server sarà impostata una password che verrà comunicata solo ai diretti interessati, prima di ogni match.
- I giocatori sono tenuti a mantenere un ping inferiore al valore di **160ms** (sono concessi brevi periodi di picco). In caso ciò avvenisse, il giocatore deve essere sostituito. A riguardo, potrebbero essere messi senza preavviso dei controlli automatici sui server, per kickare i giocatori con ping troppo alto per lunghi periodi.
- I giocatori sono tenuti a mantenere un basso valore del LAG. (sono concessi brevi periodi di lag). In caso ciò avvenisse, il giocatore deve essere sostituito.
- la *killcam* è disabilitata per garantire l’efficacia delle tattiche dei team.
- Lo *spectate* è impostato su “team only”.
- Non è possibile utilizzare altri server, salvo che i server indicati siano tutti non disponibili. In ogni caso, è necessario che entrambi i team siano d’accordo sulla scelta del server eventuale.

ANTICHEAT

- Nel server è obbligatorio impostare **Antialias OFF** (variabile: *r_aasamples 1*), in caso contrario il PB eseguirà kick automatico entro 3 minuti dall’ingresso di un player. Il tutto per aumentare il numero di SS “puliti”.
- I log di gioco saranno registrati per ogni match e comprenderanno la chat, ingressi ed uscita dei giocatori ecc... e faranno fede per le controversie. Saranno forniti su esplicita richiesta, dei *Sub-Users* in sola lettura, per poter visualizzare (senza modificare) i log dei server in tempo reale.

IMPORTANTE:

faranno fede per le controversie solamente le conversazioni via chat del gioco. Qualunque informazione scambiata con altri mezzi (Ts, Xfire, ecc...) non è ufficialmente valida. Tutte le comunicazioni ufficiali con gli eventuali arbitri, amministratori, organizzatori in gioco, dovranno essere eseguite esclusivamente via chat di gioco. L’uso di altri modi di contatto (es: Xfire) deve servire solo per chiamare nel server un admin/organizzatore.

• REGOLE DEL SERVER

Tutti i giocatori sono tenuti ad usare un comportamento civile, rispettoso e maturo prima, durante e dopo i match.

- No insulti e offese di alcun genere.
- No bestemmie.
- No riferimenti politici / religiosi o a qualsiasi questione etica, culturale, sociale.
- No accuse di cheating: riferire agli organizzatori invece.
- No chat spam: evitare di scrivere in chat commenti non necessari. La chat di gioco deve servire solo per comunicazioni importanti tra i rappresentanti o con gli admin/arbitri se presenti.

DATE

- Le date/orari di gioco delle sfide in calendario, saranno poste da lunedì al giovedì, dalle 20:30 alle 23:30.
- Nel calendario saranno indicati i "codici partita" dell'eventuale anticheat per ciascun match.

INGRESSO NEL SERVER

All'ora stabilita, i giocatori di ciascun clan sfidante dovranno entrare nel server assegnato/concordato. Naturalmente nulla vieta di entrare anche prima.

- Si hanno a disposizione massimo **10 minuti** per l'ingresso dei players.
- Ogni giocatore dovrà inserire il **codice partita** dell'anticheat. (salvo accordo, vedere sez. apposita).
- Quando un team è pronto, il **rappresentante** deve comunicarlo in chat di gioco all'altro team.
- Quando un team è pronto, il **rappresentante** deve comunicare la **mappa** scelta dal proprio team.
- Quando entrambi i team sono pronti, ed hanno dichiarato la mappa il match può iniziare regolarmente.
- Scaduti i 10 minuti, il gioco ha inizio ufficialmente anche se un team non è pronto o non si presenta. Tuttavia, i team possono concordare un ritardo non ufficiale per spirito di sportività, in caso lo si ritenga opportuno. (ad esempio per problemi del team avversario).
- Dopo ulteriori 5 minuti, ossia a **15 minuti** esatti dall'ora ufficiale, se il match non ha avuto inizio, si assegnano immediatamente nr. **3 round** di vantaggio alla squadra avversaria (ossia "pronta").
- **Ogni 5 minuti** saranno assegnati ulteriori 3 punti alla squadra avversaria.

- Questo fino a 12 punti totali (ossia 20 minuti). Se un team subisce 12 punti di penalità per non presentarsi o non essere pronto, (30 minuti dall'ora ufficiale) il match finisce e si assegna vittoria alla squadra avversaria.

Esempio: match fissato per le ore 21:00

- *Ore 21:00 ingresso server*
- *Tra 21:00 e 21:10 il gioco può iniziare in qualunque momento, basta che entrambi i team si dichiarino pronti e che sia dichiarata in chat la propria mappa.*
- *Ore 21:10 inizio del match. Se un team non è pronto (ad esempio per mancanza di players), può decidere di:*
 - *Chiedere una ulteriore attesa di 5 minuti agli avversari (che non sono obbligati a concederla)*
 - *Dichiararsi pronto ed Iniziare normalmente il match anche se in minoranza numerica o con altri problemi.*
 - *Continuare a non dichiararsi pronto e quindi non giocare.*
- *Ore 21:15 Il match ha inizio forzatamente, con o senza players: Se un team non si presenta o non si dichiara pronto, gli avversari ottengono sistematicamente 3 round vinti. (3-0)*
- *Ore 21:20 altri 3 punti (6-0)*
- *Ore 21:25 altri 3 punti (9-0)*
- *Ore 21:30 altri 3 punti (12-0) – FINE MATCH*

CAMBIAMENTO DELLE DATE EDE ORARI

In caso l'orario indicato dall'organizzazione non sia accettabile per un team, questo può essere cambiato nelle seguenti modalità:

- Entro e non oltre **3 giorni** prima del match (72 ore) , il rappresentante di un team può richiedere agli avversari il cambiamento di data/ora, scrivendo sul forum =CHL= nella sezione apposita. In ogni caso, per ogni cambiamento, deve essere aperto un nuovo topic utilizzando come base il modulo preimpostato.
- È compito del richiedente assicurarsi che sia organizzatori che rappresentante degli avversari leggano la richiesta
- È compito del richiedente indicare il server ed assicurarsi che sia libero nell'ora e data indicata.
- Può fare eccezione un ritardo/anticipo di massimo 1 ora e solo se un server =CHL= è disponibile. In tale caso, il rinvio può essere chiesto con anticipo ridotto, di almeno 24 ore.
- Il team avversario non è obbligato ad accettare il cambio orario e/o di data.

REGOLA SPECIALE

Se entrambi i team non si presentano, senza averlo comunicato all'organizzazione o senza aver chiesto ed ottenuto un cambio data/orario, ed il match non si disputa, **entrambi i team subiranno penalità**.

• SICUREZZA / ANTICHEAT

SOFTWARE

I software anti-cheat impiegati saranno: "**ancora non deciso**"

- I giocatori dovranno pertanto adeguarsi in tal senso, prevedendo di installare ed aggiornare tali software.
- In caso di problemi tecnici con tali programmi, i giocatori possono contattare l'assistenza delle softwarehouse specifiche. Gli organizzatori =CHL= non sono tenuti in alcun modo a fornire supporto tecnico.

DEMO

- Tutti i giocatori devono obbligatoriamente registrare la propria demo, per ognuno degli incontri disputati. Vedere [QU](#) per ulteriori informazioni.
- La demo deve iniziare prima del "via" ufficiale al match e finire dopo la fine dell'incontro.
- In caso di sostituzione di un player, la demo deve iniziare appena il nuovo giocatore è entrato nel server e comunque prima di assegnarsi ad un team.
- Ogni demo deve essere conservata fino alla fine del torneo. Sta al player la responsabilità di mantenere le proprie demo integre e di rinominarle per riconoscerle. In caso di controversia, se un giocatore non fornisce la propria demo, o la fornisce incompleta nelle parti importanti, qualsiasi ne sia il motivo, sarà soggetto a sanzioni.

SCREENSHOTS

- Gli arbitri/admin avranno il diritto di emettere SS manualmente ai singoli players.
- In ogni caso, come da limiti imposti da PB, saranno presi un **massimo di 3 SS in 10 minuti** allo stesso giocatore. (non è quindi possibile che un utente subisca più di questo quantitativo di SS e lamentale in tal senso non saranno prese in considerazione alcuna).

HACKS / CHEATS

Per quanto riguarda Hack e cheats, verrà mantenuta una linea molto dura:

- Si fa divieto di usare qualsunque tipo di HACK/CHEAT o qualunque altro strumento che alteri il gioco stesso al fine di fornire un vantaggio al giocatore che ne fa uso.

- Vietato l'uso di qualunque file di gioco diverso da quelli originali. (fatta eccezione ovvia per le cfg).

Vietato l'uso di skin di qualunque tipo, anche se non portano vantaggi al giocatore.

- Vietato l'uso di **script** che comportino vantaggi in termini di gameplay.
- Vietato l'uso di **macro** che comportino vantaggi in termini di gameplay.

In caso di mancata osservanza di uno dei punti precedenti, come mostrato, il giocatore verrà sanzionato, e/o tutta la squadra subirà delle forti penalità. Sta quindi ai singoli clan garantire per i propri membri.

CONTROLLO GUID

- Come descritto in precedenza, ogni giocatore è tenuto ad utilizzare solo la GUID con la quale si è iscritto al torneo.
- La GUID non deve corrispondere a quella di un altro giocatore, per alcun motivo.
- Non è ammesso il cambio cd-key/guid durante il torneo salvo richiesta esplicita nel forum con almeno 1 ora di anticipo rispetto al match da giocare.
- Non è assolutamente ammesso un ripetuto cambio cd-key/guid durante il torneo da parte di un player.

PB BAN

- In caso il PB rilevi una violazione "grave" ed emetta BAN, questo avrà validità completa: il giocatore sarà bannato e non potrà rientrare nei server CHL neanche dopo la conclusione del torneo.
- Si applicano inoltre le penalità a tutta la squadra

KICK PB PER MOTIVI SECONDARI:

Si definiscono "secondarie" le motivazioni non direttamente legate all'uso di cheats o simili, (es. "Loosing key packets")

- In caso il Pb dia kick a giocatori per motivi secondari, la squadra può decidere di sostituire o meno il player
- Se il giocatore è subisce kick PB, durante un round, questo è comunque valido

SALTO TEAM / SPETTATORE

- Non è permesso assegnarsi nel team avversario.
- Non è permesso assegnarsi spettatore.

● **REGOLAMENTO PER SOSTITUZIONI:**

- è permesso fare **3 cambi** giocatore massimo durante la **prima** mappa.
- sono permessi **illimitati** cambi giocatore durante **l'intermezzo**.
- è permesso fare **3 cambi** giocatore massimo durante la **seconda** mappa.
- Nei casi di sostituzione durante le mappe, è obbligatorio che:
 - il rappresentante della squadra comunichi via chat la sostituzione (esempio: entra "giocatore B" al posto di "giocatore A")
 - il giocatore da sostituire deve uscire prima che il sostituito entri.

in tutti i casi, possono giocare solo ed esclusivamente i giocatori dichiarati al momento dell'iscrizione.

● **CONTROVERSIE/RICORSI:**

- In caso di controversie di qualunque tipo con altri team o singoli utenti, in particolare se si sono rilevate scorrettezze di uno o più giocatori avversari, è possibile fare ricorso formale agli organizzatori del torneo, come descritto in seguito.
- Dopo ogni match le squadre hanno un tempo limite di **24 ore** dalla fine dell'incontro per presentare ricorso formale. Oltre questo tempo, ogni ricorso non verrà preso in considerazione ed il punteggio del match verrà confermato in via definitiva.
- Le 24 ore partono dalla conclusione del match, verificato tramite LOG di server, fino alla data/ora dell'apertura del post di ricorso sul forum.
- Gli organizzatori avranno a disposizione un massimo di **48 ore** per decretare una *sentenza*.
- Fa eccezione a questa regola l'uso di Cheat/Hack, per i quali il ricorso è sempre valido, fino alla fine del torneo stesso e per il quale anche la sentenza non è soggetta a scadenza.
- Il ricorso deve essere sempre e solo presentato in forma scritta e postato nell'apposita sezione del forum CHL, da uno dei leader del clan. Non avranno validità alcuna ricorsi presentati in qualunque altra modalità.
- Affinché il ricorso abbia effetto, occorre indicare nel post:
 - Team che apre il ricorso
 - Team su cui si ha controversia

- Data match
- Server
- Orario approssimativo infrazione/i (o/e punteggio/i parziale)
- Descrizione esauriente dell'infrazione ipotizzata, citando la regola che è stata infranta (sezione e numero)
- Fornire demo (esclusivamente all'organizzazione e responsabili CHL) che possano comprovare l'accusa (opzionale)
- Chiedere di visionare la demo di massimo **2** giocatori avversari. (solo se risultano infrazioni da almeno una di queste, saranno richieste demo di tutto il team)

NOTE IMPORTANTI:

- Aprire una controversia deve servire a correggere "ingiustizie" subite in gioco e non deve essere un mezzo per cercare di rubare punti e/o partite! Pertanto, se un team apre **due volte consecutive** una controversia che viene rifiutata dagli admin per insussistenza, potrà subire una penalità con seguente "limitazione" nell'aprire ulteriori ricorsi (parametro a discrezione dell'organizzazione).
- Gli organizzatori del torneo stessi possono controllare, anche a posteriori, qualsiasi match e verificare che non siano avvenute scorrettezze. Gli organizzatori possono dunque aprire ricorsi verso i team e players.

CONTROVERSIA VERSO GIOCATORI

Nel caso in cui una squadra presenti una controversia e richieda le demo di giocatori e avversari:

- a questi sarà chiesto di fornire agli organizzatori la demo del match disputato.
- In caso di accusa di cheat, possono essere richieste dagli organizzatori anche le demo di tutti i match precedenti disputati.
- I file demo devono essere forniti dal giocatore entro un massimo **24 ore** dalla data del ricorso. Giocatori con controversie pendenti (in fase di decisione), sono comunque autorizzati a partecipare agli incontri, ma solo dopo aver fornito la propria demo. (sarà sufficiente inviarla per mail (o altri mezzi telematici) ad un admin, prima di disputare un match, sarà valida l'ora di invio) .
- I giocatori con ricorso "pendente", sono sospesi dal torneo fino al momento in cui forniscono i files delle demo completi.
- In caso i files non vengano forniti o siano parziali/incompleti, la controversia viene automaticamente persa dal giocatore e gli organizzatori stabiliranno eventuali ulteriori

provvedimenti in funzione della gravità dell'accusa.

- Nel caso in cui i giocatori con ricorso "pendente", abbiano erroneamente dimenticato di avviare la demo "in alcuni casi" (non sempre dipendentemente del tipo di accusa) possono essere utilizzate le demo di compagni o avversari purchè provino evidentemente l'innocenza del player accusato (esempio una mal interpretazione di una chat).

• PROBLEMI TECNICI E SOLUZIONI

CRASH DEL SERVER:

In caso il server dovesse crashare, il punteggio si congela al momento del crash.

- Se il downtime è di durata inferiore a **minuti 15**, il gioco riprenderà appena possibile, dal punteggio congelato.
- Se la durata dovesse superare tale valore, la partita sarà rimandata in data da definire. In particolare, se il punteggio al momento del crash aveva una differenza "d" entro **2 punti**, il match viene reiniziato da 0 - 0, mentre se la differenza punti è maggiore, il punteggio ripartirà da d - 0.