



**Call of Duty 4 Regelgeving  
versie 1.3**

## **Inhoud**

- 1. Informatie vooraf**
- 2. Servers**
- 3. Regelgeving in de poulfase en de finales**
- 4. Regelgeving voor de match**
- 5. Regelgeving tijdens de match**
- 6. Regelgeving na de match**
- 7. Server setup**

# 1. Informatie vooraf

Er zal gebruik gemaakt gaan worden van Promod 4.22 (onder voorbehoud). Dit is een mod wat speciaal ontwikkeld is om wedstrijden tegen elkaar te spelen. The Reality heeft besloten om met een besloten maplist de compo te gaan organiseren. Dit houdt in, dat vooraf bekend wordt gemaakt welke mappen er worden gespeeld. Dit om elk team een optimale kans te geven om zich voor te bereiden op de competitie. Ook dient het team de nieuwste Call of Duty patch te downloaden, namelijk patch 1.7.

De maplist is:

mp\_backlot

mp\_crash

mp\_crossfire

mp\_citystreets

mp\_strike

Het nemen van screenshots is verplicht, dit verkleint de kans op onenigheid in bepaalde situaties. Het opnemen van demo's is niet verplicht. Maar het is natuurlijk wel handig als er een conflict is en om iets te bewijzen.

## **2. Servers**

De servers, die gebruikt worden om matches op te spelen, zullen door de organisatie geleverd worden. Compo matches mogen alleen op deze of door spelers geregistreerde servers gespeeld worden. Geregisteerde servers moeten vooraf bij de compo admin bekend gemaakt worden.

De gewone compo matches zullen op een vooraf bekende map gespeeld worden. Bij de matches zal gebruik gemaakt worden van Knockout\_mr\_15, dit betekent dat elke side 15 rondes lang gespeeld wordt. Het team dat als eerste 16 rondes wint, heeft de match gewonnen. De match zal dan ook automatisch beëindigd worden.

### **3. Regelgeving in de poulfase en de finales**

#### **Matchschema**

Het schema wordt op de reality bekend gemaakt. Het schema zal op internet geplaatst worden en tevens komt er een schema bij de admin te liggen. Als tijdens de competitie onduidelijkheden zijn over het matchschema, loop dan langs de compo admin.

#### **Poulfase**

Het aantal teams dat in een poul zit, is tussen de 4 en 7. Dit is echter afhankelijk van de totale aantal inschrijvingen. De nummers 1 en 2 (3 en 4) gaan door naar de finales. Teams ontvangen 3 punten als de wedstrijd met winst afgesloten wordt. Bij gelijkspel ontvangt het team 1 punt en bij verlies 0 punten. In de poulfase wordt er 1 map gespeeld. De gespeelde map wordt door de organisatie vooraf bekend gemaakt. Het kiezen van een side wordt gedaan door middel van een "knife round". Deze regel staat uitgelegd bij de regelgeving tijdens de match. Het team dat als eerste 16 rondes wint heeft de match gewonnen. De match zal dan ook automatisch beëindigd worden. De organisatie heeft het recht om wijzigingen door te voeren.

#### **1/8 finale**

In de 1/8 finale wordt net zoals in de groepsfase gespeeld om 1 map. Het kiezen van een side wordt gedaan door middel van een "knife round". De map wordt bekend gemaakt door de organisatie. Deze regel staat uitgelegd bij de regelgeving tijdens de match. Het team dat als eerste 16 rondes wint heeft de match gewonnen. De match zal dan ook automatisch beëindigd worden. De organisatie heeft het recht om wijzigingen door te voeren.

#### **Kwart, finale en finale**

Zowel de kwart,halve als de finale wordt gespeeld om een best of 3. Ieder team dat in de halve finale en de finale staat mag een eigen map kiezen, die bij de maplist staat. De derde map wordt door de organisatie gekozen. Op de gekozen map van de teams mag de tegenstander de side kiezen. Bij de derde map moet echter wel een "knife round" worden toegepast. Deze regel staat uitgelegd bij regelgeving tijdens de match. De halve finale en de finale zal gespeeld worden op mr\_10. Dat houdt in, dat een team, die als eerste 11 rondes wint, de map heeft gewonnen. De organisatie heeft het recht om wijzigingen door te voeren.

## **3.1 Gelijke stand**

### **Bij gelijkspel moet eerst contact gezocht worden met de compo admin.**

#### **Poulfase**

Als er in de poulfase een gelijke stand voorkomt, zal er eerst gekeken worden naar het onderling resultaat. Mocht die gelijk zijn, dan wordt er gekeken naar het totale aantal tegen punten. Mocht er daarna nog steeds een gelijk spel zijn, dan wordt er een extra wedstrijd gespeeld. De organisatie heeft het recht om wijzigingen door te voeren.

#### **1/8 finale**

Als er in de 1/8 finale gelijk gespeeld wordt zal er een ty break gespeeld worden op de laatst gespeelde map. De server zal dan worden ingesteld op mr\_3. Dat houdt in, dat een team, die als eerste 4 rondes wint, de wedstrijd heeft gewonnen. Mocht er dan weer gelijk gespeeld worden dan volgt er weer een ty break. Dit gebeurt net zo lang tot er een winnaar is. Het kiezen van een side bij een ty break wordt gedaan door middel van een "knife round". Deze regel staat uitgelegd bij regelgeving tijdens de match (Deze regel is ook van toepassing als er een 1/8 finale gespeeld wordt). De organisatie heeft het recht om wijzigingen door te voeren.

#### **Kwart, finale en finale**

Mocht er in de kwart, halve en in de finale gelijk gespeeld worden. Dus bij een stand van 1-1 in score en in rondes 10-10 dan wordt er op de laatst gespeelde map een ty break gespeeld. De server zal dan worden ingesteld op mr\_3. Dat houdt in dat een team die als eerste 4 rondes wint, de wedstrijd heeft gewonnen. Mocht er dan weer gelijk gespeeld worden, dan volgt er weer een ty break. Dit gebeurt net zo lang tot er een winnaar is. Het kiezen van een side bij een ty break wordt gedaan door middel van een "knife round". Deze regel staat uitgelegd bij regelgeving tijdens de match. De organisatie heeft het recht om wijzigingen door te voeren.

(als er 2 keer gelijk gespeeld wordt en 1 map wordt gewonnen dan is de wedstrijd afgelopen)

## **4. Regelgeving voor de match**

### **Aanwezigheid**

Beide teams dienen 5 minuten voor de wedstrijd aanwezig te zijn. Dit betekent start klaar in de gameserver. Deelnemers mogen maximaal 10 minuten te laat komen. Ook dient minstens 1 member van het team de irc channel te joinen. (#compo.cod4)

### **Spelers**

De match dient met een team van vijf spelers gespeeld te worden. De vijf spelers in elk team moeten ook op de website in hetzelfde team geregistreerd staan. Als door de compo admin geconstateerd wordt, dat er toch andere spelers meedoen, die in een ander team spelen, dan heeft de organisatie het recht om het desbetreffende team uit te sluiten van de compo.

### **Wisselers**

Het gebruik van wisselers is alleen toegestaan in het geval, dat hij of zij nog niet in de competitie is uit gekomen voor een ander team. Dit gebeurt in overleg met de compo admin.

## **5. Regelgeving tijdens de match**

### **Spelers namen**

De spelers moeten onder de naam spelen waarop ze zich hebben ingeschreven op de website. De nickname mag afwijken, maar er moet wel een duidelijke verwijzing zijn naar het desbetreffende team.

### **Kiezen van een side**

Om de sides te bepalen waarop elk team start, wordt er een “knife round” gespeeld, waarbij alleen knifes gebruikt mogen worden. Het planten van de bom, gebruik van flashes, smoke, of granaten om de tegenstander te hinderen wordt niet toegestaan. Als dit echter wel gebeurt, dan gaat het kiezen van een side naar het team wat de regels niet heeft overtreden. Nadat een team gewonnen heeft, moet de persoon die het rcon heeft verkregen fast\_restart worden toegepast.

### **Aanvragen van pauzes**

Tijdens de match mag er 1 keer per team een pauze worden aangevraagd. Deze pauze duurt 5 minuten. Echter mag een pauze alleen worden aangevraagd als een speler ernstige problemen met zijn connectie en of hardware heeft. Tijdens het wisselen van side moet er gelijk doorgespeeld worden.

### **Overtredingen**

Het gebruik maken van wallhack en aimbot onder de match kan resulteren in een uitsluiting van de competitie. Bij het constateren van boosten of nade boosten wint de tegenstander de ronde. Alle middelen die de gameplay bevorderen, dus een bind of een script zal worden bestraft met een verlies. Verder kan bij een conflict de compo admin beslissen of het wel of niet toelaatbaar was. Verder wordt het gebruik van bugs in de server gezien als een overtreding. Het oproepen van een airstrike, uav of vliegtuigen of al het andere wat ermee te maken heeft, wordt ook gezien als een overtreding. Al het bovenstaande wordt bestraft met 1 ronde verlies en bij herhaling is de wedstrijd verloren.

### **Bezoekers onder de match**

Bezoekers mogen onder geen beding bezoekers in de server kijken, zelfs als de match aan de gang is. Dit recht is alleen aan de admin voorbehouden.

## **6. Regelgeving na de match**

### **Scores**

Na de match moet elke team captain de score aan de compo admin geven. De score is pas definitief als beide captains de juiste score hebben doorgegeven. Dit kan zowel bij de admin als op internet. De compo admin is echter niet verantwoordelijk voor het fout doorkrijgen van uitslagen.

### **Admin**

De admin heeft ten alle tijden het laatste woord. Voor vragen of opmerkingen kom je altijd eerst bij de compo admin langs. Bij onvoorziene situaties die niet standaard in de regelgeving staan heeft de admin het laatste woord. Tevens mag de admin de wedstrijden in de server bekijken.

## **7. Server setup**

### **Punkbuster**

Punkbuster zal werken op al onze servers. Mochten er problemen ontstaan door het uitvallen van Punkbuster, dan zullen de matches gewoon gespeeld worden.

### **Server Crash**

Als de server down gaat voor het spelen van 5 speelrondes, dan wordt de wedstrijd opnieuw gespeeld met een score van 0-0.

Als de server down gaat na het spelen van 5 speelrondes, dan wordt de wedstrijd vanaf de laatste score verder gespeeld.

### **Toegang tot de server**

Toegang tot een server gaat via een password en een ip. Het password en ip is te vinden op de competitie dag zelf bij de compo admin. De team leiders krijgen ieder afzonderlijk het rcon om de server te bedienen.

**Alle spellers moeten zijn aangemeld op de website en tevens ook de wisselerspelers. Op irc krijgt U informatie over de server waarop U moet spelen.**

**U kunt ook zelf een server aanvragen. Ga dan naar mijn competitie en druk op server request. Druk pas op server request 10 min voor de wedstrijd. Vergeet niet om na de wedstrijd zelf de score in te vullen om de server weer vrij te geven. De score is pas definitief als de tegenstander de zelfde score heeft ingevult.**

**Irc channel:** compo.cod4

**Admin:** Oomjames (crew-plek 6 / compodesk)

Dit document is eigendom van Stichting The Reality.

