

II LIGA

BATTLEFIELD V



REGULAMIN ROZGRYWEK
BATTLEFIELD V | T6 |

BATTLEFIELD
V

INFORMACJA / ZAPISY W UNITED GAMERS

- ZAPISY DO LIGI/PUCHARU/EVENTU SĄ OTWARTE DLA KAŻDEGO KLANU/PLUTONU POLSKIEGO I ZAGRANICZNEGO
- LICZBA GRACZY DO LIGI/PUCHARU/EVENTU NIE MOŻE PRZEKRACZAĆ 20 OSÓB Z JEDNEGO KLANU/PLUTONU. GRACZE MOGĄ ZNAJDOWAĆ SIĘ TYLKO W JEDNYM SKŁADZIE.
- ZAPISANIE KLANÓW/PLUTONU DO PUCHARU JEST RÓWNOZNACZNE Z AKCEPTACJĄ PONIŻSZEGO REGULAMINU I REGULAMINU OGÓLNEGO.
- ZGŁOSZENIA DRUŻYNY DO TURNIEJU MOŻNA DOKONYWAĆ WYŁĄCZNIE POPRZEZ DISCORD NA ODPOWIEDNIM DO TEGO KANALE.
- KAŻDY KLAN MOŻE ZAPISAĆ MAKSYMALNIE CZTERY DRUŻYNY, SKŁADAJĄCE SIĘ Z GRACZY WŁAŚCIWEGO KLANU/PLUTONU. JEDNAKŻE MUSZĄ SIĘ RÓŻNIĆ NP :

[BKW]- RED - BĘKARTY WOJNY .
[BKW]- BLUE - BĘKARTY WOJNY.
[BKW]- WHITE - BĘKARTY WOJNY.



BATTLEFIELD V | T6 |

WWW.GAMING-CLUB-UNITED-GAMERS.PL

POSTANOWIENIA OGÓLNE UNITED GAMERS

- LIGA/PUCHAR/EVENT ORGANIZOWANY JEST PRZEZ UNITED GAMERS REGULAMIN JEST OPARTY NA ZASADACH STWORZONYCH PRZEZ ADMINISTRACJĘ UNITED GAMERS PL.
- KAŻDY GRACZ MUSI PRZESTRZEGAĆ REGULAMINU OGÓLNEGO.
- KLAN/PLUTON ZGŁASZAJĄCY SIĘ DO LIGI/PUCHARU/EVENTU AKCEPTUJE PONIŻSZY REGULAMIN.
- JEŚLI JAKIEGOŚ PRZYPADKU NIE MA W PONIŻSZYM REGULAMINIE, POWINIEN BYĆ W REGULAMINIE OGÓLNYM.
- KAPITAN KLANU/PLUTONU JEST ZOBOWIĄZANY DO TEGO, ABY JEGO KLAN ZNAŁ PONIŻSZY REGULAMIN, A TAKŻE REGULAMIN OGÓLNY.
- WSZYSCY UCZESTNICY ROZGRYWEK ZOBOWIĄZANI SĄ DO ZNAJOMOŚCI REGULAMINU. BRAK WIEDZY O ISTNIEJĄCYM PRZEPISIE, NIE JEST USPRAWIEDLIWIENIEM DO ŁAMANIA TYCH ZASAD.
- REGULAMIN PRZED KAŻDYM ROZGRYWKAMI PO KONSULTACJI Z KAPITANAMI DRUŻYN BĘDZIE AKTUALIZOWANY W OPARCIU O GRĘ I DOSTĘPNE W NIEJ OPCJE.



BATTLEFIELD V | T6 |

WWW.GAMING-CLUB-UNITED-GAMERS.PL

ROZGRYWKA

1. ROZGRYWKI W UNITED GAMERS SĄ PROWADZONE W SYSTEMIE OKREŚLONYM PRZED PUCHAREM, NP: 6 VS. 6 DLA SKRÓCENIA ZAPISU BĘDZIE STOSOWANY ZAPIS T6.
2. LIGA/PUCHAR/EVENT W BATTLEFIELD V ROZGRYWANY JEST ZAWSZE W AKTUALNEJ WERSJI GRY.
3. ORGANIZATOR PRZED ROZPOCZĘCIEM TURNIEJU UDOSTĘPNIĄ TERMINARZ ROZGRYWEK.
4. FORMAT ROZGRYWEK ZOSTANIE USTALONY PO OSTATECZNYM POTWIERDZENIU ILOŚCI DRUŻYN ("KAŻDY Z KAŻDYM" BĄDŹ "PODWÓJNY ROBIN")
5. W MOMENCIE ROZPOCZĘCIA SIĘ TURNIEJU KLANY MAJĄ OKREŚLONY TERMINARZ I WGLĄD DO NIEGO (PIĄTEK, SOBOTA , NIEDZIELA).
6. W CELU ROZEGRANIA MECZU W LIDZE KLAN/PLUTON WYMIENIONY JAKO PIERWSZY W PARZE WYBIERA PIERWSZĄ MAPE, DRUGĄ MAPE WYBIERA DRUGI KLAN ORAZ TRZECIĄ MAPE WYBIERA ORGANIZATOR.
7. NA SERWERZE MOGĄ ZNAJDOWAĆ SIĘ TYLKO ZAWODNICY DRUŻYN BIORĄCYCH UDZIAŁ W MECZU, OBSERWATOR UNITED GAMERS ORAZ KOMENTATOR USTALONY PRZEZ ORGANIZATORA. (STREAM MUSI BYĆ USTAWIONY Z MAKSYMALNYM OPÓŹNIENIEM DANEJ PLATFORMY STREAMINGOWEJ)
8. KAŻDA DRUŻYNA ZOBOWIĄZANA JEST DO WPISANIA WYNIKÓW MECZU NA DISCORD NA ODPOWIEDNIM DO TEGO KANALE I OPATRZENIA ICH W ODPOWIEDNIE SCREENY.
9. MECZE ROZGRYWAMY NA NASTĘPUJĄCYCH ZASADACH:



BATTLEFIELD V | T6 |

WWW.GAMING-CLUB-UNITED-GAMERS.PL

KLASY (4/4/2/2) :



SZTURM: MAKSYMALNIE 4

WSPARCIE: MAKSYMALNIE 2

MEDYK: MAKSYMALNIE 4

ZWIADOWCA: MAKSYMALNIE 2

DOZWOLONE SĄ NASTĘPUJĄCE BRONIE :

1.1 ASSAULT (SZTURMOWIEC)

STURMGEWHR 1-5

M1907 SF

STG 44

M2 CARBINE

RIBEYROLLES

1.2 MEDIC (MEDYK)

STEN

MP40

MP28

EMP

MP34

M1928A1 WITHOUT RAPID FIRE

ZK-383 WITH RAPIDFIRE

MAB 38

1.3 SUPPORT (WSPARCIE)

KE7

BAR M1918A2

LS/26

FG-42

LEWIS GUN

BREN GUN

TYPE 11 LMG

MADSEN MG

1.4 RECON (ZWIADOWCA)

LEE-ENFIELD NO.4 MK I

GEWEHR M95/30

KRAFT-JØRGENSEN

TYPE 99 ARISAKA

KAR98K

ROSS RIFLE MK III

PERKA KAEMISTA NIEDOZWOLONA



BATTLEFIELD V | T6 |

WWW.GAMING-CLUB-UNITED-GAMERS.PL

DOZWOLONE SĄ NASTĘPUJĄCE GADŻETY :

2.1 | SZTURMOWIEC | ASSAULT

PANZERFAUST

MINA

2.2 | MEDYK | MEDIC

BANDAŻE

SKRZYNIA MEDYCZNA

GRANATNIK KARABINOWY (DYMNY)

2.3 | WSPARCIE | SUPPORT

SKRZYNIA Z AMUNICJĄ

ŁADOWNICA

PPANC. GRANATNIK PISTOLETOWY

MINA PPANC.

2.4 | SNAJPER | RECON

LUNETY

3.0 | WSZYSTKIE GRANATY SĄ DOZWOLONE

4.0 | WSPARCIE Z POWIETRZA

• WSZYSTKIE OPCJE WSPARCIA Z POWIETRZA SĄ SUROWO ZABRONIONE I UŻYCIĘ ICH GROZI PRZEGRANIEM RUNDY.

5.0 | POJAZDY I SAMOLOTY

• WSZYSTKIE POJAZDY I SAMOLOTY SĄ ZABRONIONE, TAKŻE TE ZNAJDUJĄCE SIĘ NA MAPIE.

• KATEGORYCZNY ZAKAZ UŻYWANIA KATANY / M2 MIOTACZ OGNIĄ.



BATTLEFIELD V | T6 |

WWW.GAMING-CLUB-UNITED-GAMERS.PL

DOZWOLONE DOSTĘPNE MAPY

LOFOTEN ISLANDS

PROVENCE

DEVASTATION

MARITA

OPERATION UNDERGROUND

NARVIK

ROTTERDAM

OBOSTRZENIA MAP - WYNIKAJĄCE Z "GLITCHY"

WSZYSTKIE DACHY /DASZKI /WZNIESIENIA METALOWE / WIEŻYCZKI OBSERWACYJNE.

WSZYSTKIE BRONIE STACJONARNE NIEDOZWOLONE

(ZBUDOWANE I NATURALNE NA MAPIE)

BUDOWANIE FORTYFIKACJI PROWADZONYCH DO / Z ZAKAZANYCH DACHÓW NA:

DACHY MARITA, DACHY LOFOFTEN ISLANDS, DACHY PROWANSJA

DACHY ROTTERDAM KORZYSTANIE Z NICH JEST SUROWO ZABRONIONE.

WYKORZYSTYWANIE BŁĘDÓW GRY (GLITCHY).

FORTYFIKACJE I BUDOWANIE WZMOCNIEŃ UMOCNIEŃ NA MAPIE METRO SĄ ZABRONIONE.

WCHODZENIE NA SAMOCHODY, MURKI, SKRZYNKI ETC. DOZWOLONE.

JEDYNIE DACHY ZABRONIONE I POZYCJE TYPU WIEZA LOFOTEN, SCHODY W KOŚCIELE NA PROWENSJI.

SYSTEM WYBORU MAP - BANOWANIE PRZEZ KAPITANOW AZ ZOSTANA 3 MAPY

START TURNIEJU 17.07-26.07 -> PIERWSZY TYDZIEŃ ROZGRYWEK ZE PRZEWIDZIANYMI DATAMI PRZEZ ADMINISTRACJE + MOŻLIWOŚCią UZGODNIENIA MIĘDZY KAPITANAMI KIEDY ROZEGRAJĄ SWOJE MECZE. KONTYNUACJA OD PONIEDZIAŁKU 27.07 DO NIEDZIELI 02.08

KAŻDY GRA NA KAŻDEGO RAZ W TURNIEJU
2 GRY TURNIEJOWE KAŻDEGO TYGODNIA



BATTLEFIELD V | T6 |

WWW.GAMING-CLUB-UNITED-GAMERS.PL

SANKCJE

JEŚLI DRUŻYNA NARUSZY OGRANICZENIE DOTYCZĄCE GADŻETÓW / POJAZDÓW / POSIŁKÓW / DACHU / FORTYFIKACJI, PRZEPADNIE TYLKO MAPA, NA KTÓREJ NARUSZONO OWE OGRANICZENIA.

JEŚLI DRUŻYNA NARUSZY OGRANICZENIE BRONI ZOSTANIE NAŁOŻONA KARA 25 PUNKTÓW ZA KAŻDE ZABÓJSTWO ZBANOWANĄ BRONIĄ .
(OZNACZA TO, ŻE ZABICIE ZA POMOCĄ ZBANOWANEJ BRONI NIE KOSZTUJE TWOJEJ DRUŻYNY MAPY)

JEŚLI DRUŻYNA NARUSZY OGRANICZENIE KLASY, ZA KAŻDE ROZPOCZĘTE 10 SEKUND, W KTÓRYCH NASTĄPI NARUSZENIE, ZOSTANIE NAŁOŻONA KARA 25 PUNKTÓW.
OZNACZA TO, ŻE PRZYPADKOWE ODRODZENIE SIĘ Z DODATKOWĄ KLASĄ NIE KOSZTUJE TWOJEJ DRUŻYNY GRY.

SUMA TRZECH (3) NARUSZEŃ OGRANICZEŃ KLASY NA TEJ SAMEJ MAPIE SPOWODUJE UTRATĘ RUNDY PRZEZ DRUŻYNĘ NARUSZAJĄCĄ PRZEPISY.

DO KAŻDEGO ZDARZENIA WYMAGANY JEST DOWÓD W POSTACI WIDEO.
FILMY MUSZĄ MIEĆ DŁUGOŚĆ CO NAJMNIEJ 10 SEKUND I MUSZĄ POKAZYWAĆ TABLICE WYNIKÓW NA CZAS NARUSZENIA PRZEPISÓW.

ZESPOŁY BĘDĄ MUSIAŁY ZGŁASZAĆ I PRZEDSTAWIAĆ DOWODY NARUSZENIA PRZEPISÓW NA KOŃCU MAPY, NA KTÓREJ NASTĄPIŁO NARUSZENIE.
NIEPRZESTRZEGANIE TEGO MOŻE SPOWODOWAĆ UNIEWAŻNIENIE KARY DLA DRUŻYNY PRZECIWNEJ



BATTLEFIELD V | T6 |

WWW.GAMING-CLUB-UNITED-GAMERS.PL

USTALANIE GODZINY / DATY / SERWERA DLA GRY:

1. PO USTALENIU GODZINY I DATY PRZEZ OBIE DRUŻYNY, NIE MOŻNA ICH ZMIENIĆ W CIĄGU 24 GODZIN OD MECZU, CHYBA ŻE OBIE DRUŻYNY SIĘ NA TO ZGODZA.
2. JEŚLI JEDNA DRUŻYNA NIE MOŻE GRAĆ W WYBRANYM TERMINIE, A DRUGA DRUŻYNA NIE ZMIENI GODZINY ANI DATY, ZOSTANIE OGŁOSZONY WALKOWER PRZEZ DRUŻYNĘ, KTÓRA NIE MOŻE ROZEGRAĆ SPOTKANIA. (CHYBA ŻE NIE MOŻNA GRAĆ W GRĘ Z POWODU AKTUALIZACJI LUB POCHODZENIA / XBOX LIVE / PSN JEST WYŁĄCZONY).
3. JEŚLI NIE MOŻNA USTALIĆ GODZINY I DATY, W GRĘ WCHODZĄ CZASY DOMYŚLNE. W UE DOMYŚLNA DATA I GODZINA TO 20:00 CZASU BRYTYJSKIEGO W SOBOTĘ. W PRZYPADKU NA DOMYŚLNA DATA I GODZINĄ JEST GODZINA 20:00 CZASU EST W SOBOTĘ. JEŚLI JEST TO NA, DOMYŚLNYM CZASEM W UE JEST SOBOTA O 20:00 W WIELKIEJ BRYTANII.
4. JEŚLI GRA JEST NA PRZYKŁAD O 20:00 CZASU BRYTYJSKIEGO. NUMER SERWERA NALEŻY PODAĆ DRUŻYNIE PRZECIWNEJ NIE PÓŹNIEJ NIŻ 10 MINUT PRZED CZASEM ROZPOCZĘCIA GRY. JEŚLI DANA DRUŻYNA NIE MA KOMPLETU SWOICH GRACZY NA SERWERZE I NIE POJAWIA SIĘ ONI W PRZECIĄGU 15 MINUT OD CZASU ROZPOCZĘCIA, DRUŻYNA BĘDZIE MUSIAŁA GRAĆ W NIEPEŁNYM SKŁADZIE LUB ODDAĆ MECZ WALKOWEREM.
5. JEŚLI NUMER SERWERA ZOSTANIE PODANY PO ROZPOCZĘCIU GRY, 15 MINUT PRZEZNACZONYCH NA DOŁĄCZENIE DO GRY ROZPOCZNIE SIĘ OD MOMENTU PODANIA NUMERU SERWERA.
6. W PRZYPADKU GIER REGIONALNYCH NA / UE PODCZAS TWORZENIA SERWERA MAPA WYBRANA PRZEZ ZESPÓŁ NA BĘDZIE HOSTOWANA PRZEZ ZESPÓŁ NA (WIĘC JEST TO REGION WSCHODNI NA). PO TEJ MAPIE PRZEŁĄCZYSZ SIĘ NA SERWER OBSŁUGIWANY PRZEZ ZESPÓŁ UE W CELU WYBRANIA MAPY (WIĘC JEST TO REGION UE) (DLA TURNIEJÓW MIESZANYCH). MAP UZGODNIONYCH DO GRY NIE MOŻNA ZMIENIĆ W CIĄGU 24 GODZIN OD MECZU, CHYBA ŻE OBIE DRUŻYNY SIĘ ZGODZA.



BATTLEFIELD V | T6 |

WWW.GAMING-CLUB-UNITED-GAMERS.PL

USTAWIENIA SERWERA

KAŻDY SERWER MUSI BYĆ CHRONIONY HASŁEM. ZALECAMY, ABY DRUŻYNY ZMIENIŁY HASŁO DO SERWERA PRZED KAŻDYM MECZEM, ABY UNIKNAĆ ŚLEDZENIA STARYCH HASEŁ I DOŁĄCZANIA DO OBSERWATORÓW.

ABY UZYSKAĆ DOSTĘP DO GIER SPOŁECZNOŚCIOWYCH, NACIŚNIJ: GRAJ> TRYB WIELOOSOBOWY> UTWÓRZ GRĘ SPOŁECZNOŚCIOWĄ> DODAJ KONFIGURACJĘ

USTAWIENIA KONFIGURACJI :

- NAZWA KONFIGURACJI: 2L BFV-UG-EU
- ROZMIAR GRY: 16
- TRYBY GRY I MAPY: 2
- RUNDA 1: MAPA A - WYBIERA PIERWSZY KLAN
- RUNDA 2: MAPA B - WYBIERA DRUGI KLAN
- HASŁO: WŁĄCZONE
- MINIMALNA LICZBA GRACZY 16



*USTAWIENIA SERWERA BĘDĄ ZAKTUALIZOWANE PRZED ROZPOCZĘCIEM LIGI UNITED GAMERS. Z UWAGI NA ZMIANY DOKONYWANE PRZEZ DEVELOPERA GRY !

**MAKSYMALNY CZAS SPÓŹNIENIA DRUŻYNY TO 15 MIN OD CZASU WYZNACZONEGO W TERMINARZU.

***W WYJĄTKOWYCH SYTUACJACH MOŻNA ZMIENIĆ JEDEN TERMIN ROZEGRANIA MECZU PO OBUSTRONEJ ZGODZIE KAPITAŃÓW DRUŻYN.



BATTLEFIELD V | T6 |

WWW.GAMING-CLUB-UNITED-GAMERS.PL

PUNKTACJA

- KAŻDA MAPA SKŁADA SIĘ Z TRZECH RUND (MAP).
PUNKTACJA OPIERA SIĘ NA SYSTEMIE 3-1-0 PKT.
(REMIS JEST WRĘCZ NIEMOŻLIWY)
- KAŻDY KLAN JEST ZOBOWIĄZANY DO ZROBIENIA ZRZUTU EKRANU,
BADŹ EWENTUALNIE ZDJĘCIA Z ZAKOŃCZONEGO KAŻDEGO ETAPU GRY
I PRZECHOWYWANIE ICH DO 14 DNI OD MOMENTU ROZEGRANIA MECZU.

KARY I PRZEWINIENIA

UNITED GAMERS PRZYJMUJE NASTĘPUJĄCY SYSTEM KAR, KTÓRE DOTYCZA WYŁĄCZNIE ROZGRYWEK W BATTLEFILDA V. UCZESTNICY BIORĄCY UDZIAŁ W ROZGRYWKACH UNITED GAMERS SĄ ZOBOWIĄZANI DO ZAPOZNANIA SIĘ Z POWYŻSZYM SYSTEMEM KAR.

WSZYSTKIE DOWODY NA PRZEWINIENIA MUSI DOSTARCZYĆ OSOBA/KLAN/PLUTON OSKARŻAJĄCA DRUGĄ STRONĘ. W TRAKCIE TRWANIA ROZPATRYWANIA ZGŁOSZENIA OSOBA BEZSTRONNA MOŻE POPROSIĆ O DOWODY NA OBRONĘ OD STRONY BRONIĄCEJ SIĘ.

ZGŁOSZENIE ZŁAMANIA REGULAMINU ZGŁASZAMY POPRZEZ DISCORD, WPISUJĄC W TYTULE ZGŁOSZENIA: NAZWĘ ORAZ MECZ KTÓREGO DOTYCZY ZGŁOSZENIE.



BATTLEFIELD V | T6 |

WWW.GAMING-CLUB-UNITED-GAMERS.PL

POSTANOWIENIA KOŃCOWE

ORGANIZATOR MA PRAWO ZMIENIAĆ REGULAMIN
W TRAKCIE TRWANIA TURNIEJU.

ORGANIZATOR MA OBOWIĄZEK POINFORMOWAĆ UCZESTNIKÓW
O EWENTUALNYCH ZMIANACH W REGULAMINACH.

JEŚLI ZMIENIA SIĘ ZASADY UNITED GAMERS ORGANIZATOR
JEST ZOBOWIĄZANY DO WPROWADZENIA STOSOWNYCH ZMIAN
W SWOIM REGULAMINIE I DO POINFORMOWANIA
O TYM UCZESTNIKÓW ROZGRYWEK.

JEDNOSTKĄ WŁAŚCIWĄ DO ROZWIĄZYWANIA SPORÓW
MIĘDZY PLUTONAMI JEST UNITED GAMERS ADMINISTRACJA.

EWENTUALNE NIEDOMÓWIENIA W REGULAMINIE PROSZĘ KIEROWAĆ
BEZPOŚREDNIO NA [DISCORD.GG/ANZXK2N](https://discord.gg/ANZXK2N) UNITED GAMERS PL .

PLATFORMY:



DISCORD

discord.gg/wm2vvSv



BATTLEFIELD V | T6 |

WWW.GAMING-CLUB-UNITED-GAMERS.PL