

# Regras para Amistosos/CFs/xClã

## 1 - RESTRIÇÕES (NÃO PERMITIDO)

### 1.1 - ARMAS:

Fuzis Semi-automáticos (não inclui os Fuzis de Auto-carregamento da classe Batedor)

- Carabina M1A1 (Assalto)
- Gewehr 1-5 (Assalto), variante com disparo único (Single-Fire)
- Selbstlader 1916 (Assalto)
- Turner SMLE (Assalto)
- MAS 44 (Assalto)
- Boys AT Rifle (Batedor)
- Panzerbuchse 39 (Batedor)

Todas as espingardas:

- 12G automático (Suporte)
- Perfuração M30 (Suporte)
- M1987 (Suporte)
- M30 Drilling (Suporte)
- Model 37 (Suporte)

Novas armas do Cursos da Guerra:

- Novas armas são proibidas até que estejam disponíveis para compra por todos através de moedas do jogo.
- Isso significa que até que novas armas estejam disponíveis apenas através de desafios semanais, elas não poderão ser usadas em partidas.

Todas as armas móveis e/ou fixas:

- FlaK 38 (Móvel/Fixa)
- PaK 40 (Móvel/Fixa)
- QF 6 pdr (Móvel/Fixa)
- Tripé M. P. Vickers (Fixa)
- Tripé MG34 (Fixa)

### 1.2 - GADGETS:

- Mina AP (Médico / Suporte / Batedor)
- Mina AT (Suporte)
- Spawn Beacon (Batedor)
- Pistola Flare (Batedor)

### 1.3 - GRENADES:

Não há restrições de granadas.

### 1.4 - VEÍCULOS:

Todos os Veículos de Transporte, Tanques, Aviões e Armas Estacionárias/Rebocáveis são estritamente proibidos.

# Regras para Amistosos/CFs/xClã

## 1.5 - REFORÇOS:

Apenas os seguintes reforços podem ser chamados:

- Suprimento Aéreo - 2.450 Squad Points
- Barragem de Fumaça - 7.450 Squad Points
- Artilharia Setorial - 17.750 Squad Points
- Foguete JB-2 / Foguete V-1 - 41.500 Squad Points

Isso significa efetivamente que todos os outros reforços são proibidos (incluindo, mas não se limitando a):

- T48 GMC 6 pdr AT Half-track / Sd. Kfz 251 Pakwagen - 9,850 Squad Points
- Churchill Crocodile / Sturmtiger - 20.750 Squad Points

# Regras para Amistosos/CFs/xClă

## 2 – MAPAS

- Arras
- Hamada
- Rotterdam
- Fjell 652
- Al Sundan
- Devastation
- Narvik

Todos os mapas estarão disponíveis. Ficando o primeiro mapa para organização das equipes e aquecimento e o próximo inicia o confronto.

### **IMPORTANTE:**

É estritamente proibido o uso de gliches nos mapas.

# Regras para Amistosos/CFs/xClã

## 3 - CONFIGURAÇÕES DO SERVIDOR

### INSTRUÇÕES:

Como usar um servidor público para jogo competitivo:

1. Os líderes de Pelotão devem criar e formar suas equipes. Clicando com o botão "RT" no menu do Battlefield. Os demais membros devem aceitar o convite e aguardar.
2. No menu principal escolha a opção "JOGAR", logo escolha a opção "MULTIPLAYER", neste, escolha a opção "CONQUISTA DE PELOTÃO" no Menu lateral direito.
3. Em um movimento sincronizado entre os 4 líderes de pelotão, todos devem pressionar o botão "JOGAR". É sugerido formar um grupo na live com os líderes para sincronizar esta ação.
4. Caso os Pelotões iniciem misturados e/ou em times separados, o time que tiver menor número de membros deve mudar de lado.
5. Para a mudança é recomendado que apenas um membro crie um segundo esquadrão e envie o convite para os demais. Assim que o segundo líder conseguiu entrar no lado correto, o primeiro pode regressar ao seu pelotão e o segundo continua com o convite para os seus membros.
6. Em seguida, espere que seus oponentes estejam prontos, certifique-se de que eles estejam em esquadrões de 4, então no próximo mapa o jogo começa. Servindo este primeiro mapa somente para aquecimento e distração.

### IMPORTANTE:

#### NOTA 1:

Não se junte ao servidor procurando por ele, assim você pode acabar na equipe adversária, juntando-se ao seu time, garantindo que você estará do mesmo lado.

#### NOTA 2:

Se jogadores aleatórios participarem, a melhor maneira de se livrar deles é enviando mensagens para eles ou convidando para o grupo e lhes pedindo educadamente para deixarem o servidor.

No entanto, isso pode nem sempre ser possível, caso em que você só terá que gerar armadilhas para os jogadores aleatórios.

**Exemplo:** *Se houver 2 aleatórios no time aliado e os oponentes estarem completos, peça para ninguém aliado nasça/apareça/respawne. Uma vez que será 8v2, deve ser relativamente simples e, eventualmente, todos eles vão sair. Quanto mais os aleatórios perderem, mais fácil será.*

Já que é difícil para alguns serem legais, aqui está a mensagem que sugerimos usar:

*"Olá, você pode, por favor, deixar o servidor para que possamos usá-lo para um jogo entre clãs? Desde já fico grato pela sua compreensão"*

Ser rude levará aos resultados menos favoráveis.

# Regras para Amistosos/CFs/xClã

## 4 – PONTUAÇÃO

### 4.1 - CONQUISTA DE PELOTÃO

Capture e segure as bandeiras.

- Cada mapa é contado como uma partida num melhor de cinco (MD5). Para ganhar um mapa, sua equipe deve ter o maior número de tíquetes restantes depois do mapa final da partida e/ou tempo de jogo.
- Sua equipe deve ganhar 3 dos 5 mapas para vencer o confronto. Ficando os mapas restantes opcionais para continuar ou não para ambos os lados.

### 4.2 - PARTIDAS DO MD5

- Mesmo que sua equipe já esteja vencendo o 3º dos 5 mapas em uma partida, o terceiro e último mapa ainda deve ser jogado na íntegra.

### 4.3 - EMPATES

Se o seu time estiver jogando em uma partida de Melhor de 5 e surgirem as situações a seguir, a partida será contada como empate.

Corresponde em um empate se:

- O Time A ganha um mapa, o Time B ganha outro mapa e os três mapas restantes ficam empatados.
- O Time A ganha dois mapas, o Time B ganha outros dois mapas e o terceiro mapa é um empate.
- Ou qualquer combinação dos itens acima.

NÃO é empate se:

- Qualquer combinação que corresponda à um time ter a vantagem de um mapa ganho à mais, não pode ser considerado empate.

# Regras para Amistosos/CFs/xClã

## 5 – JOGOS

### 5.1 - ORGANIZAÇÃO

- Cada equipe deve comunicar sua disponibilidade com o seu oponente.
- Quando as duas equipes concordarem com a data e a hora em que ambas jogarão, confirme os detalhes de sua partida.

Nota: As regras acima devem informar as equipes com pelo menos 24 horas de antecedência para se preparar para uma partida.

### 5.2 - DIA DA PARTIDA

- As equipes devem ter um de seus representantes nos bate-papos 15 minutos antes do início do jogo para comunicar quais jogadores convidar com o outro time.
- As equipes têm um máximo de 30 minutos após o horário programado para que todos os seus jogadores participem do respectivo servidor usado no primeiro mapa da partida e prontos para jogar.

### 5.3 - ACIDENTES DO SERVIDOR

No caso de um servidor travar durante uma rodada, use o seguinte procedimento:

- Se o servidor travar DURANTE a primeira partida, a rodada deve ser totalmente repetida.
- Se o servidor travar DURANTE o segundo ou terceiro mapa, as equipes serão obrigadas a contar as partidas em que o servidor falhou.

### 5.4 - ACIDENTES DO JOGADOR

No caso de um jogador cair/travar durante uma rodada, por favor use o seguinte procedimento:

- Se um jogador se desconectar antes do início da partida, a partida deve ser reiniciada.
- Se um jogador se desconectar enquanto o mapa estiver em jogo, o jogador deve voltar ao mapa o mais rápido possível.
- Caso entre um player aleatório, esta partida passa a ser desconsiderada e a rodada volta no próximo mapa que a equipe estiver completa.

### 5.5 - CONTESTAÇÃO

- Se o time perdedor quiser contestar o resultado, ele deve fazê-lo dentro de 24 horas após o término da partida.
- Qualquer contestação de resultado deve ser feita com provas (prints de tela/gravações) oficiais do Xbox Live. Fotos da TV não serão validas.

# Regras para Amistosos/CFs/xClă

## 6 – PENALIDADES

- Se uma equipe violar uma restrição de Gadgets / Veículos / Reforços, somente o mapa em que o item foi usado será perdido e não a partida inteira.
- Se uma equipe violar uma restrição de ARMAS, será aplicada uma multa de 25 tíquetes por morte de arma proibida. (Isso significa que conseguir uma morte com uma arma banida não custa ao seu time o mapa todo)
- As equipes serão obrigadas a relatar e fornecer prova de qualquer infração de regra no final do mapa em que a infração ocorreu. Não fazer isso pode anular qualquer penalidade para a equipe adversária.