



Версия игры: Need For Speed: Carbon

Общие данные

- Метод состязания: 1 vs. 1
- Создающий игру и клиент определяются перед матчем или бросают жребий с помощью монеты.
- После каждого заезда игроки должны показать на мониторе результаты заездов и получить подтверждение судьи.
- Победа в заезде: Победителем в заезде считается игрок, первым завершивший 4 круга и пересекший финишную черту.
- WCG может установить программы сторонних разработчиков и/или присоединиться как наблюдатель, с целью проверки результатов матча или сбора данных о матче.
- Участники должны иметь собственный online аккаунт в EA (Electronic Arts).
- В случае если не удастся установить соединение с сервером EA, для заезда используется индивидуальный режим Quick Race. В этом случае победителем считается обладатель лучшего результата.

Настройка Игры

- Вид игры: Circuit (автодром).
- Трассы: Brooks Street, Dover Street, North Broadway, Ocean View, Skyline Avenue (*Набор трасс может быть изменен организатором. Игроки будут проинформированы об изменениях перед началом турнира).
- Настройки автомобиля
 - 1) Visual Upgrade (визуальная модернизация) разрешается.
 - 2) Свои файлы с сохраненной игрой (save files) НЕ разрешены.
 - 3) WCG предоставляет сохраненный файл (save file) который должен использоваться для настройки машины.
 - 4) Автомобили могут быть настроены перед каждым заездом.
- Графические настройки, как, например, «размазанность очертаний» (motion blur) могут быть установлены с использованием внешних утилит.
- Не разрешается использование машин Audi LE Mans и Corvette.
- Опции режима соревнования: Circuit (Круги)
 - 1) Track Direction (Направление трассы): Forward (Вперед)
 - 2) Laps (Круги): 4
 - 3) Max Players (Максимум игроков): 2
 - 4) Car Tire (Покрышки): Any (Любые)
 - 5) NOS: Off
 - 6) Collision Detection (Столкновения): Off
- Опции игрока
 - 1) Game Moment Camera (Камера игровых моментов) : Off
 - 2) Car Damage (Повреждения автомашин): Off
 - 3) Rearview Mirror (Зеркало обратного вида): по усмотрению игрока



4) Units (Единицы измерения): по усмотрению игрока

- Другие контроллеры, в том числе и руль, разрешаются.

Дисконнекты

- Дисконнект это: Любое разъединение связи между игроками в результате проблем с системой, сетью, компьютером и/или питанием.
- Преднамеренный дисконнект: По решению судьи, любому провинившемуся игроку может быть засчитано поражение в виде наказания.
- В случае дисконнекта:
 - 1) Если, по мнению судьи, дисконнект произошел случайно, матч должен быть начат заново. Если какой-либо игрок не согласен начинать матч заново, тот игрок считается проигравшим.

Наказание за нечестную игру

- Нечестная игра это:
 - 1) Использование любой программы с целью жульничества (читинг).
 - 2) Преднамеренный дисконнект.
 - 3) Использование любых настроек, превышающих стандартные и дозволенные настройки.
 - 4) Любое ненужное общение во время матча.
 - 5) Если судья сочтет, что внешние условия (Пресса, Капитан команды, Игроки, Зрители и т.д.) предоставляют игроку нечестное преимущество, то игроку может быть вынесено предупреждение либо ему может быть присуждено поражение решением судьи.
- Если будет установлено, что какой-либо игрок совершил нарушение, расцениваемое как нечестная игра, то этот игрок будет дисквалифицирован и отстранен от дальнейшего участия в соревнованиях.
- В ходе любого матча, вспомогательный персонал и/или судья могут в любое время определить и иные действия как нечестную игру.

Это правила для проведения Национального Чемпионата WCG 2007 и могут быть изменены в следующих частях:

- Использование последних патчей/версий для релиза любой из официальных игр по решению организационного комитета WCG.
- Любые настройки игры и требуемые факторы, необходимые для использования последних патчей версий/релизов.
- Релиз программ для защиты от жульничества (читов) и/или функции по защите от жульничества (читов).