



Règlement du tournoi :

Article 1. Généralités

1. En cas de litige, les administrateurs se réservent le droit d'appliquer la solution qu'ils jugeront la plus appropriée.
2. A tout moment, l'équipe organisatrice se réserve le droit de modifier le présent règlement.
3. Toutes les activités du tournoi ont pour but de réunir les joueurs dans un contexte de compétition où la bonne humeur et le fair-play priment. Tous les participants s'engagent donc à se conduire de manière correcte et respectueuse. Tout comportement agressif, de triche (Tout programme agissant sur le jeu ainsi que toute modification du gameplay ou autre forme de triche) seront sanctionnés par une disqualification immédiate du joueur.
4. L'inscription au tournoi Unreal Tournament 2004 implique l'acceptation du présent règlement.

Article 2. Règles

5. Tout joueur désireux de s'inscrire au tournoi doit le faire avant l'heure limite demandée par les administrateurs sur l'intranet.
6. Les joueurs devront fournir les résultats des matchs à l'administrateur par le biais de screenshot pour que celui-ci puisse actualiser l'intranet.
7. En cas de problème technique durant un match (que ce soit côté client ou côté serveur), l'administrateur prendra une décision en fonction des circonstances, en se concertant avec les joueurs concernés.
8. Le tournoi se déroulera en trois étapes distinctes :

Etape 1 : Sélection des poules. Elle sera réalisée sur une carte en Deathmatch Instagib en 50 points. Au bout de ce match, les poules seront effectuées par l'administrateur qui répartira équitablement les tête de séries puis les joueurs suivants dans un nombre X de poules, dépendant du nombre de joueurs présents.

Etape 2 : Les poules : les matchs se dérouleront en deux manches et sur deux maps différentes choisies aléatoirement et en fonction du nombre de joueurs. Le mode de jeu est le deathmatch. A l'issue de ces deux manches les meilleurs joueurs de chaque poules seront répartis dans un arbre en fonction de leurs résultats.

Etape3 : La phase finale du tournoi se déroulera en arbre avec des Deathmatch (1v1) éliminatoires en 20 points ou 20 minutes. Le résultat sera établi selon le nombre total de points réalisés sur les deux matchs. Les deux cartes seront choisies parmi la liste fournie (cf. Article 2. 9.) et chaque opposant devra en sélectionner une de son choix. En cas d'égalité, un match de barrage (ou plusieurs, si une nouvelle égalité se présentait) sera réalisé entre les joueurs concernés. Pour le choix de la carte, un

administrateur en imposera une troisième, différente des deux précédemment choisies. (sauf accord entre les joueurs de jouer sur une certaine map/ les joueurs devant alors en informer l'administrateur).

9. Le choix de la carte pour la sélection des poules est conditionné par le nombre de joueurs et définit par le ou les administrateurs du tournoi.

La liste des cartes pour la phases de poules ainsi que la phase finale sera la suivante :

DM-1on1-Albatross
DM-1on1-Desolation
DM-1on1-Idoma
DM-1on1-Irondust
DM-1on1-Mixer
DM-1on1-Roughinery
DM-1on1-Spirit
DM-1on1-Squader
DM-1on1-Trite
DM-Compressed
DM-Grendelkeep
DM-Ironic
DM-Deck17
DM-Gael
DM-Gestalt
DM-Inferno
DM-Insidious
DM-Leviathan
DM-Oceanic
DM-Rankin
DM-Sulphur
DM-Trainingday

