



Règlement du tournoi
Unreal Tournament 2004

1	Organisation générale du tournoi	2
2	Déroulement du tournoi	2
3	Cas particuliers.....	4
4	Détails techniques.....	5

1 Organisation générale du tournoi

- 1.1 La participation au tournoi Unreal Tournament 2004 implique l'acceptation sans condition et dans leur intégralité du présent règlement ainsi que le règlement général de la PlayLan 2011.
- 1.2 L'équipe organisatrice (les « admins »), se réserve le droit de modifier à tout moment le présent règlement. En cas de modification importante, les joueurs seront avertis via une annonce sur le site web ou le forum.
- 1.3 Le tournoi a 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 correctement. Tout comportement agressif sera sanctionné.
- 1.4 Les joueurs s'engagent à ne tricher d'aucune façon durant le jeu.
- 1.5 En cas de litige, les admins se réservent le droit d'appliquer la solution qu'ils jugeront la plus appropriée. Toute décision prise par les admins prévaut sur le présent règlement.
- 1.6 Un joueur ne peut participer au tournoi Unreal Tournament 2004 que si les conditions suivantes sont remplies :
 - Le joueur s'est acquitté du droit d'entrée à la PlayLan 2011 et est indiqué confirmé sur le site web et l'intranet
 - Le joueur s'est inscrit au tournoi avant la date et l'heure limite d'inscription définie par les admins et communiquée via le site web et l'intranet
- 1.7 Les participants sont tenus d'utiliser dans le jeu le même pseudonyme que celui enregistré sur l'intranet

2 Déroulement du tournoi

- 2.1 Avant le début du tournoi, les joueurs sont tenus de se connecter quelques minutes sur un des serveurs officiels afin de vérifier qu'il n'y a aucun problème de quelque nature que ce soit.
- 2.2 Le tournoi comprendra deux phases : consécutivement les poules et les duels. Le nombre de matches de poules et en élimination directe ainsi que la répartition des joueurs seront déterminés sur place en fonctionnant du nombre de participants.
- 2.3 Pour signaler qu'ils sont prêts à jouer, les participants doivent appuyer sur F5 et cliquer sur « Ready » dans la fenêtre qui apparaît. Si cette action n'est pas effectuée dans un délai raisonnable, l'admin pourra forcer le démarrage de la partie
- 2.4 Déroulement de la première phase – les poules :
- Tous les joueurs d'une même poule joueront en même temps
 - Les matches de poule dureront 15 minutes en mode Deathmatch
 - Les cartes seront choisies avant le tournoi par les admins (cf 4.3)
 - A la fin de cette première phase, les meilleurs joueurs de chaque poule seront qualifiés pour le tour suivant sur base du nombre de frags (élimination d'un adversaire) réalisés
 - En cas d'égalité, le frag average (différence entre le nombre de tués et le nombre de morts) permettra de départager les concurrents
- 2.5 Déroulement de la seconde phase – les duels :
- Les joueurs se rencontrent lors d'un match en deux manches en 1 contre 1 en mode Deathmatch. Ce match est à élimination directe
 - Les manches dureront chacune 15 minutes
 - Chaque adversaire devra choisir une carte sur laquelle sera jouée l'une des deux manches (cf 4.4)
 - Une fois les deux manches jouées, le joueur ayant totalisé le plus grand nombre de frags sera qualifié pour le tour suivant
 - Une petite finale sera jouée entre les éliminés des demis finales pour déterminer le troisième

3 Cas particuliers

- 3.1 Egalités : lorsque deux joueurs sont à égalité au nombre de frags, le départage sera effectué via le nombre de morts (le joueur ayant été le moins tué l'emportant). En cas de nouvelle égalité, un test-match sera joué dont les modalités seront fixées par les admins en accord avec les joueurs.
- 3.2 Interruption d'un match : si un ou plusieurs participants sont dans l'incapacité de jouer, un admin doit en être averti au plus vite. En fonction du problème, les admins prendront les décisions nécessaires à la bonne continuation du tournoi. Si une manche ou un match de poule a déjà été joué dans son intégralité, les résultats de celui-ci seront conservés.
- 3.3 Triche : si un joueur suspecte un adversaire de tricherie, celui-ci doit en avertir un admin. Celui-ci, sur base des démos enregistrées et de l'inspection de la machine du joueur incriminé, pourra décider de son exclusion du tournoi. Le joueur peut refuser l'inspection de sa machine auquel cas il sera disqualifié.
- 3.4 Forfait d'un participant : si un joueur déclare forfait (quelle que soit la raison), il perd tous ses futurs matches. Si ce forfait a lieu avant la seconde phase du tournoi, ses résultats précédents sont ignorés.

4 Détails techniques

4.1 Configuration du serveur

Version du serveur 3369
AntiTTC v2009r6
UTCComp v1.7a

La version 3372 du client est acceptée

4.2 Paramètres des matches

MaxLives=0
TimeLimit=15
GoalScore=0
bPlayersMustBeReady=True
bForceRespawn=True
bWeaponStay=True (poules) / False (duels)
bAllowTrans=False
SpawnProtectionTime=2.000000
bAllowWeaponThrowing=True
ResetTimeDelay=0
NumGrenadesOnSpawn=4
bEnableVoting=False
bEnableWarmup=True
WarmUpTime=60 (secondes)
bEnableDoubleDamage=False
EnableBrightSkinsMode=3
EnableHitSoundsMode=2

4.3 Liste des cartes pour les poules : elles seront choisies par les admins parmi la liste suivante :

- DM-Antalus
- DM-Corrugation
- DM-Goliath
- DM-DE-Grendelkeep-RE
- DM-Injector
- DM-Junkyard
- DM-Rrajigar
- DM-Rustatorium

4.4 Liste des cartes pour les duels : les joueurs devront effectuer leur choix parmi la liste suivante :

- DM-1on1-Albatross
- DM-1on1-Backspace-FE
- DM-1on1-Lea_ESWC2k5-SE
- DM-1on1-Reverse
- DM-1on1-Roughinery-FE
- DM-1on1-Spirit
- DM-DE-Ironic-FE
- DM-Rankin-FE