

# Règlement du tournoi UT2004 Onslaught 4vs4

Le Game Master se réserve le droit de modifier ce règlement n'importe quand suivant les besoins du tournoi. Les décisions du Game Master ne seront en aucun cas discutables. Toute discussion abusive du règlement ou d'une décision du corps arbitral pourra se voir punie d'un avertissement pour l'équipe. Un deuxième avertissement aura pour effet la disqualification de l'équipe.

Le tournoi UT2003 se déroulera en 4vs4.  
Le mode de jeu sera Onslaught.  
Le nombre d'équipes sera limité à 8.  
Il y aura 2 poules de 4 équipes.

Les maps seront au choix des équipes. Les deux capitaines d'équipe devront notifier ensemble au Game Master du tournoi le nom de la map choisie. Si aucun compromis n'est trouvé, la map jouée sera ONS-Dawn.

Les phases éliminatoires se joueront, au choix des équipes, sur ONS-Torlan, ONS-Crossfire ou ONS-RedPlanet.

Les ½ finales se joueront sur ONS-Dawn ou ONS-Arctic Stronghold.

La finale se jouera sur ONS-Dria.

Les ½ finales sont des matchs croisés. C'est-à-dire que la première équipe de la première poule rencontrera la deuxième équipe de la deuxième poule et inversement.

La version de UT2003 sera la version 3339 (voire version supérieure si dispo).

Des poules seront créées en fonction du nombre d'équipe présentes.  
Chaque équipe présente dans une poule rencontrera toutes les autres teams de sa poule.

Chaque match se joue en 2 manches. En cas d'égalité à la fin des 2 manches, une troisième manche départagera les 2 équipes. Chaque manche aura un timelimit de 20.

Les points seront attribués de la façon suivante :

- \* Victoire : 2 points
- \* Défaite : 0 point

Les scores seront remontés au Game Master par les deux capitaines d'équipes.  
En cas d'égalité de deux teams pour le passage en phases finales, le goal average sera appliqué.

Les matchs seront annoncés suffisamment à l'avance. En cas de non présence d'un ou

plusieurs membres de l'équipe, le match commencera tout de même.

Toute tentative de triche d'une équipe ou de l'un de ses membres sera sanctionnée par l'élimination définitive de l'équipe complète.

L'usage de micros est autorisé.

Seront installés sur le serveur :

- \* UT2004 ECE Bonuspack (avec les nouveaux véhicules activés)
- \* UTComp
- \* Safegame

Les paramètres en vigueur sur les serveurs seront (tirés du ladder ONS de Clanbase):

- \* Cross-Team Priv. Chat - Off
- \* Adrenaline - Off
- \* Superweapons - Off
- \* Power Ups - On
- \* Translocator - Off
- \* Game Speed - 1.00
- \* Air Control - 0.35
- \* Goal Score - 3
- \* Weapons Stay - On
- \* Time Limit - 2 x 20 minutes
- \* Core Drain in Overtime - 20
- \* Friendly Fire Scale - 0.00
- \* Spawn Protection Time - 0.00
- \* Allow Behind View - Off
- \* Allow Weapon Throwing - Off
- \* Weapons shake view - Off
- \* Allow Taunts - Off
- \* Force Respawn - Off
- \* Players Must Be Ready - On
- \* Kick Idlers Time - 0
- \* Max Players - 12
- \* Max Spectators - 0