

**Réglementation Tournoi**  
**Open Arena / Quake 3**



# Règlement de Quake 3 Arena

## 1°/ Organisation générale

### Article 1.1 :

Le tournoi Quake III se dispute en individuel.

### Article 1.2 :

Chaque participant s'engage à respecter toutes les conditions de ce règlement. Toute infraction au règlement peut engendrer la disqualification du joueur.

### Article 1.3 :

Tout joueur qui ne se présente pas à l'heure prévue pour jouer son match sera déclaré forfait : match perdu (défaite arbitraire).

### Article 1.4 :

En dernier recours, l'arbitre et l'organisateur du tournoi se réservent le droit de modifier ce règlement.

## 2°/ Règles du jeu

### Article 2.1 :

Il ne sera utilisé aucun mod dans ce tournoi et la version de Quake III Arena sera la 1.32.

### Article 2.2 :

Tous les matchs se dérouleront en un contre un (Tournement). Le vainqueur de chaque partie est celui qui aura fait le plus de frags.

### Article 2.3 :

Le tournoi n'a pas de limite de joueurs. Ils sont répartis en poules.

### Article 2.4 :

Principe des matchs de poule : les joueurs se mettent d'accord sur une map (sinon un arbitre en choisira une au hasard). Chaque map dure 10mn. Chaque victoire rapporte 1 point. Le joueur victorieux est celui qui gagne le plus de maps.

### Article 2.5 :

Le classement au sein de chaque poule se fait au total des points décroissants. Au terme des matchs de poules, les deux premiers joueurs de chaque poule sont qualifiés pour les finales. S'il y a égalité, un match à 3 aura lieu sur une map choisi arbitrairement.

### Article 2.6 :

Lors des Demi-finales, les joueurs se répartissent de la manière d'un " arbre éliminatoire ". A partir de ce stade, les matchs dureront 15 min. Un joueur sera définitivement éliminé s'il perd une fois

dans cette phase du tournoi.

**Article 2.7 :**

Si le match est interrompu par un facteur externe (plantage du serveur, plantage du client, ...), le match sera annulé et reporté. Si les problèmes persistent du côté des clients, une disqualification pourra être envisagée.

**Article 2.8 :**

Chaque joueur peut utiliser son propre fichier de configuration. Néanmoins, certaines options sont interdites/restreintes et engendrent la disqualification du joueur si elles sont utilisées en match ou présentes dans le fichier de configuration.

**Article 2.9 :**

Voici la liste des options autorisées :

- cg\_fov x entre 90 et 120.
- cg\_drawtimer doit être à 1 pour l'arbitrage.
- cg\_haircrosssize peut être diminué
- cg\_thirdperson doit être par défaut.
- cg\_drawfps peut être activé
- cg\_railtrailtime peut être modifié
- sv\_fps doit être par défaut.
- handicap doit être par défaut.
- aucun script n'est autorisé, même pas celui du rocket jump.

**Article 2.10 :**

Aucun PAK additionnel n'est autorisé, ni aucun SKIN personnel. Sauf ceux en téléchargement sur les serveurs de jeu sur place.

### **3°/ Paramètres serveur**

**Article 3.1 :**

Les paramètres serveurs sont :

- Version de Quake III : v1.32
- Timelimit : 10/15 min
- Type de partie utilisé : Tournament
- Fraglimit : 0
- Dedicated server : yes
- QuadDamage: 2 (4 par défaut)

### **4°/ Comportement des participants**

**Article 4.1 :**

Il est interdit de communiquer avec un participant lorsqu'il joue un match officiel.

**Article 4.2 :**

Le joueur ne peut pas communiquer avec quelqu'un d'autre lorsqu'il joue un match officiel.

**Article 4.3 :**

Soyez fair-play, bon gagnant et surtout bon perdant.

**Article 4.4 :**

On rappellera bien sûr que la triche n'est en aucun cas le moyen de prouver que l'on est le meilleur joueur, elle ne prouve que la peur et la lâcheté. De plus, toute tentative de triche sera accompagnée de l'exclusion du joueur.