

*Tous les joueurs doivent accepter le présent règlement pour participer au tournoi.
Le but est de passer un bon moment, **respectez vos coéquipiers et vos adversaires.***

Organisation du tournoi :

- Nombre de joueurs par équipe : 5, dont un capitaine (leader).
- Rôle du capitaine : le seul consulté par les arbitres (équipe prête, choix des maps et du camp),
- Mode de jeu : désamorçage compétitif,
- Phases de pool : Groupes de 4 équipes, match en double élimination et deux équipes qualifiées par groupe, tirage des groupes au hasard,
- Phases finales : match en double élimination,
- Dotation : Les joueurs de la meilleure équipe seront récompensés.

Déroulement des matchs :

- Détermination des camps CT/T : l'équipe vainqueur du round au couteau décide de son camp. Durant ce round seul le kevlar et le couteau sont autorisés.
- Durée des matchs de qualification : BO1. L'équipe qui gagne la map remporte le match.
- Choix des maps : Avant le match, chaque équipe choisit une map à bannir, la map jouée sera tirée au sort parmi les restantes (ban A, ban B, random).
- Durée d'une map : MR30 (2x 15 rounds). L'équipe qui gagne 16 rounds remporte la map,
- Égalité : En cas d'égalité, une prolongation (overtime) en MR6 (2x 3 rounds) sera jouée sur la même map et avec 10.000 \$ de départ.
- Liste des maps :
 - de_nuke
 - de_train
 - de_dust2
 - de_austria
 - de_shipped
 - de_canals

Règles :

- Bombe : la bombe doit être plantée dans un endroit accessible par un seul joueur.
- Suicide : les kills par la console sont interdits,
- Propriétés graphiques : toute modification « extrême » des paramètres graphiques est interdite (jouer en 16 bits, outils modifiant les textures, etc.)
- Overlays : Seul les overlays affichant les FPS ainsi que les commandes `cl_showpos 1`, `cl_showfps 1`, `net_graph 1` sont autorisés,
- Crash serveur : si impossibilité de recharger la partie au round précédent, le résultat des rounds précédents et les camps sont conservés. L'argent de départ est de 10.000 \$.
- Conduite : Toute conduite anti-sportive est interdite (dévoiler des informations sur la partie en cours, crier abusivement, insultes, provocations, etc.)
- Autre : Toute action non naturelle exploitant ou non un bug est interdite (grenades dans les murs, déplacement à travers les textures, etc.)

Pénalités :

Les arbitres pourront attribuer des pénalités suivant les cas allant des rounds de pénalité à l'exclusion d'un joueur (ou d'une équipe) pour les faits les plus graves.

Validité du règlement :

Les organisateurs se réservent le droit d'apporter des modifications au présent règlement si nécessaire au bon déroulement de l'événement ou dans le cas de changement du mappool officiel.