

*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, matchs en double élimination et deux équipes qualifiées par groupe pour l'arbre « Pro », tirage des groupes au hasard,
- Phases finales : Arbre « Pro » et arbre « Amateur », matchs en double élimination,
- Dotation :
 - Arbre Pro : Les joueurs des trois meilleures équipes seront récompensés,
 - Arbre Amateur : 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.
- Matchs de qualification (phase de pool) : BO1 (Best Of 1). L'équipe qui gagne la map remporte le match. Avant le match, chaque équipe choisit à tour de rôle deux fois une map à bannir. La map jouée sera tirée au sort parmi les restantes (ban A, ban B, ban A, ban B, random).
- Matchs de phase finale :
 - Winner bracket : BO3 (Best Of 3). L'équipe qui gagne deux maps remporte le match. Avant le match, chaque équipe choisit une map à bannir et la map qu'elle souhaite jouer parmi les restantes (ban A, ban B, pick A, pick B). Pour la troisième, elle sera tiré au sort après que chacune des équipes en ait banni une nouvelle (ban A, ban B, random).
 - Loser bracket : BO1, identique aux matchs de qualification.
- 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_inferno
 - de_mirage
 - de_vertigo
 - de_dust2
 - de_overpass
 - de_train

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 mapool officiel.