

Article 1. Organisation technique

1. La participation au tournoi Worms Reloaded implique l'acceptation complète de ce règlement et de toutes les modifications qui pourraient survenir avant et en cours d'évènement.
2. Les responsables du tournoi sont Robin Jacobs, Guillaume Clemens, Youri Richoux et Florian Claeys, ils se réservent le droit de modifier le règlement suivant à tout moment.
3. Le tournoi est joué sur un PC avec projecteur sur lequel le jeu est installé : les joueurs ne doivent pas être en possession d'une copie du jeu.
4. Le jeu est joué avec clavier et souris uniquement.
5. Les terrains de jeu sont choisis par le responsable de tournoi encadrant la partie.

Article 2. Déroulement du tournoi

1. Le tournoi se joue en un contre un.
2. Tableau final
 - a. En cas de défaite : second tableau de repêchage pour arriver à la petite finale ;
 - b. Avant chaque match, les joueurs seront avertis par un administrateur et auront 5 minutes pour se présenter au lieu du match (prévenir un administrateur du tournoi si problème).
3. Éliminatoires : Si nombre de joueurs trop important, éliminatoires en 1 vs 1 avec 4 vers (jusqu'aux quarts ou huitièmes) pour arriver à 8 ou 16 joueurs restants.
4. 2 manches gagnantes (3 pour les finales)
5. Le joueur commençant la partie est déterminé par tirage au sort.

Article 3. Déroulement d'un match

3.1. Options de jeu

1. Nombre de manches : 3 (5 pour la finale)
2. Temps du tour : 45s
3. Temps d'une manche : 10 minutes
4. Temps de retraite : 5s
5. Mode artillerie : sans
6. Santé de départ du ver : 100
7. Dégât des chutes : avec
8. Visée laser : sans
9. Limite de balancement à la corde ninja : infini
10. Sélection de ver : non
11. Mort subite : santé réduite à 1PV et montée des eaux

3.2. Options de décor

- Type de décor : deathmatch
- Terrain indestructible : sans

- Largages de caisses (tous types) : parfois
- Santé dans une caisse : 25

3.3. Objets aléatoires

- Electro-aimant, tourelle défensive, feu : sans
- Mines : aléatoires
- Mines factices : avec
- Baril de pétrole : avec

3.4. Armes disponibles

Armes	Pool et 1/4	1/2 finale	Finale
Attaque poison	0	1	0
Banane	0	1	0
Batte de baseball	2	2	2
Bazooka	infini	infini	infini
Bombe à pétrole	5	5	5
Chalumeau	4	4	4
Concasseur	1	1	0
Corde ninja	5	5	5
Dragon ball	infini	infini	infini
Dynamite	1	1	1
Electroaimant	1	1	0
Fusil à pompe	3	3	3
Grenade	infini	infini	infini
Grenade frag	5	5	5
Idole	1	0	0
Jet-pack	2	1	1
Kamikaze	infini	infini	infini
Long arc	3	3	3
Marteau piqueur	4	4	4
Mine	3	3	3
Missile auto	2	1	1
Mouton	1	1	1
Napalm	1	1	1
Parachute	4	4	4
Pichenette	infini	infini	infini
Poing de feu	infini	infini	infini
Pompe à gaz	0	2	0
Poutre	5	5	5
Raid aérien	1	1	1
Sainte grenade	1	0	0
Super mouton	1	1	0
Téléportation d'urgence	1	1	1

Téléporteur	2	3	2
Uzi	1	1	1