ルール (参加者向け)

- 1ゲーム180秒とする。
- まずあらかじめ決められた色でBUILDING〜RERICの試合を行う
  13試合終わったら色を入れ替えてもう一度BUILDING〜RERICの試合を行う(DUELも2回します)。
- 先に13勝したチームの勝ち。
- マップは以下の順序で行う。(サーバ画面の並び順と同じです)
  1. BUILDING
  2. DTOWN
  3. UNDERGROUND
  4. DUEL
  5. SNOW BASE
  6. RUINS
  7. ALLEY
  8. OFFICE
  9. TUNNEL
  10. MAZE
  11. WAREHOUSE
  12. MBASE
  13. RERIC
- タイムアップ時に両チームが同人数生き残っていれば引き分け、生き残り人数に差がある場合は、より多く生き残ったチームが勝ち。
  - 「TIME IS UP!」のメッセージの後に倒しても計算に入れません。
  - 先にどちらかが14勝した場合はサーバ管理者と両チームのリーダーが相談し、終了か(結果は決まっているが)続行かを決める。
- 完全に同士討ちの形で終わった場合は引き分けとする。
- 当日何らかの理由で参加できなかったチームは1回だけ先延ばし可能。
  - 2度目以降は理由の如何を問わず棄権とみなし、相手チームの不戦勝とする。
- バージョンは1.8f2を使用する。
- チート行為、あるいはそうと勘違いされるような行動を行わないこと。
  - チート行為が発覚した場合
    - クラン出場: 発覚したクランは強制敗退、次大会出場停止
      発覚したプレイヤーは永久出場停止
    - 一般出場: 永久出場停止 (一般・クラン両方)
- TeamSpeak等の利用は可とする。ただし死んだプレイヤーが生きているプレイヤーに敵の位置を教える等の不正行為(屍助言)はしないこと。
- 試合開始時に、色の指定ミス(wishコマンドをし忘れたなど)があった場合
  - 1度目は仕切り直してやり直す。
  - 2度目以降はそのマップにおいて負け、次のマップへ進む。
- 試合中にメンバーが抜けた場合でもそのままゲームを続行する。
  - その際の戦力調整などは行わない。
    - 例: 相手が5人になったので自分達も5人に減らして試合を行う、などは行わない。
      6対5の(相手にとっては)不利な状況のままで試合を行う。
  - 試合中に落ちて、その試合中に復帰した場合でもやり直さず続行する。
    - 次の試合からまた参加すること。
- 試合開始時刻の5分前までにはサーバに入室すること。
- 試合開始時刻を過ぎてからサーバに入室した場合は次の試合から参加する。
- 試合途中でメンバーを交代することは可とする。

ルール (サーバ運営者向け)

- バージョンは1.8f2を使用する。CXToolsを利用してもよいが、誤作動が起こらないように設定を行っておくこと。
- 試合開始20分前にはサーバを立て、準備しておくこと。
- recコマンドを使用してゲームを記録しておくこと。前半・後半でファイルを分けておくとなおよい。
- 試合前に両チームのメンバーにwishコマンド(色指定)を行ったか確認すること。
- 試合中は、不正行為がないか適宜監視すること。
- 不正行為が発覚した場合は、両クランリーダーに通告し試合を終了する。
- サーバ管理者は試合の中身(プレイヤーの位置など)について一切会話してはならない。
- サーバに、対戦を行うプレイヤーとは関係のないプレイヤーが入室した場合は、理由を説明し、kickすること。
  - しつこく再入室してくる場合などのひどい場合は、無条件でban、cxbanを行ってよい。
- 試合終了後は、記録したリプレイファイルとゲームの結果・概要を記したテキストファイル、XOPSのログファイル(CXToolsを利用した場合)を同封し、OFFICE Uploaderにアップロードする。