



2026

대한민국 이스포츠 국가대표 선발전

공식 규정집

(2026-04-23)

# 2026 대한민국 이스포츠 국가대표 선발전 규정

|                                              |    |
|----------------------------------------------|----|
| 소개 및 목적                                      | 8  |
| 제 1 장. 선수 자격                                 | 9  |
| 1.1. 선수 연령                                   | 9  |
| 1.2. 게임 내 자격                                 | 9  |
| 1.3. 게임 외 자격                                 | 9  |
| 1.4. 운영진 임직원 참가 금지                           | 10 |
| 1.5. 선수 심사                                   | 10 |
| 1.6. 참가 대상자 선정                               | 10 |
| 1.7. 선수 후원사                                  | 10 |
| 1.8. 대한민국 국적 선수 참가 의무                        | 11 |
| 1.9. 선수 닉네임                                  | 11 |
| 제 2 장. 선수 장비                                 | 11 |
| 2.1. 주최측에서 제공하는 장비                           | 11 |
| 2.1.1. PC 및 모니터                              | 12 |
| 2.1.2. 헤드셋                                   | 12 |
| 2.1.3. 테이블 및 의자                              | 12 |
| 2.1.4. 심레이싱 장비 (그란투리스모 7 종목 한정)              | 12 |
| 2.1.5. 기타 운영진이 합리적인 사유에 따라서 착용 혹은 사용을 지시한 장비 | 12 |
| 2.2. 선수 소유 장비                                | 12 |
| 2.3. 장비 교체                                   | 13 |
| 2.4. 선수 복장                                   | 14 |
| 2.5. 컴퓨터 프로그램 사용                             | 15 |
| 2.5.1. 음성 채팅                                 | 15 |
| 2.5.2. 불필요한 프로그램                             | 16 |
| 2.5.3. 인터넷 브라우저                              | 16 |

|                                     |    |
|-------------------------------------|----|
| 2.5.4. 불필요한 전자기기                    | 16 |
| 2.6. 타 선수 장비                        | 16 |
| 제 3 장. 경기장과 대회 구역                   | 16 |
| 3.1. 경기장 내 제한 구역                    | 16 |
| 3.2. 경기 구역                          | 16 |
| 3.2.1. 무선 전자기기                      | 16 |
| 3.2.2. 노트 및 메모지                     | 17 |
| 3.2.3. 소모품 제한                       | 17 |
| 3.2.4. 불필요한 개인 소지품                  | 17 |
| 3.3. 경기 중 경기 구역 이탈 금지               | 17 |
| 3.4. 대기 구역                          | 17 |
| 3.5. 원격 대회 구역                       | 17 |
| 3.6. 기타 제한 사항                       | 17 |
| 제 4 장. 대회 구조                        | 18 |
| 4.1. 종목별 세부 대회 구조                   | 18 |
| 4.1.1. 스트리트 파이터 6 (이하 “SF 6”)       | 18 |
| 4.1.2. 철권 8                         | 19 |
| 4.1.3. 더 킹 오브 파이터즈 XV (이하 “KOF XV”) | 20 |
| 4.1.4. 이풋볼                          | 20 |
| 4.1.5. 이풋볼 모바일                      | 21 |
| 4.1.6. 그란투리스모 7                     | 22 |
| 4.1.7. 포켓몬 유나이티드                    | 25 |
| 4.1.8. 아너 오브 킹즈                     | 25 |
| 4.1.9. 제 5 인격                       | 26 |
| 4.1.10. 뿌요뿌요 e 스포츠                  | 28 |
| 제 5 장. 경기 절차                        | 29 |

|                                  |    |
|----------------------------------|----|
| 5.1. SF 6 경기 절차                  | 29 |
| 5.1.1. SF 6 사용 게임                | 29 |
| 5.1.2. SF 6 인게임 설정               | 29 |
| 5.1.3. SF 6 인게임 금지 사항 및 운영진 재량   | 30 |
| 5.1.4. SF 6 인게임 세부 규정            | 30 |
| 5.1.5. SF 6 기타 규정                | 31 |
| 5.2. 철권 8 경기 절차                  | 31 |
| 5.2.1. 철권 8 인게임 설정               | 31 |
| 5.2.2. 철권 8 인게임 금지 사항 및 운영진 재량   | 31 |
| 5.2.3. 철권 8 인게임 세부 규정            | 32 |
| 5.3. KOF XV 경기 절차                | 33 |
| 5.3.1. KOF XV 사용 게임              | 33 |
| 5.3.2. KOF XV 인게임 설정             | 33 |
| 5.3.3. KOF XV 인게임 금지 사항 및 운영진 재량 | 33 |
| 5.3.4. KOF XV 인게임 세부 규정          | 34 |
| 5.4. 이풋볼 경기 절차                   | 35 |
| 5.4.1. 이풋볼 사용 게임                 | 35 |
| 5.4.2. 이풋볼 인게임 설정                | 35 |
| 5.4.3. 이풋볼 인게임 세부 규정             | 37 |
| 5.5. 이풋볼 모바일 경기 절차               | 38 |
| 5.5.1. 이풋볼 모바일 사용 게임             | 38 |
| 5.5.2. 이풋볼 모바일 인게임 설정            | 38 |
| 5.5.3. 이풋볼 인게임 세부 규정             | 39 |
| 5.6. 그란투리스모 7 경기 절차              | 40 |
| 5.6.1. 그란투리스모 7 사용 게임            | 40 |
| 5.6.2. 그란투리스모 7 1 차 예선 인게임 설정    | 40 |

|                                       |    |
|---------------------------------------|----|
| 5.6.3. 그란투리스모 7 2 차 예선 인게임 설정         | 41 |
| 5.6.4. 그란투리스모 7 결선 인게임 설정             | 42 |
| 5.6.5. 그란투리스모 7 인게임 세부 규정             | 43 |
| 5.7. 포켓몬 유나이트 경기 절차                   | 46 |
| 5.7.1. 포켓몬 유나이트 사용 게임                 | 46 |
| 5.7.2. 포켓몬 유나이트 인게임 설정                | 46 |
| 5.7.3. 포켓몬 유나이트 인게임 금지 사항 및 운영진 재량    | 47 |
| 5.7.4. 포켓몬 유나이트 인게임 세부 규정             | 52 |
| 5.8. 아너 오브 킹즈 경기 절차                   | 53 |
| 5.8.1. 아너 오브 킹즈 사용 게임                 | 53 |
| 5.8.2. 아너 오브 킹즈 인게임 세부 규정             | 53 |
| 5.8.3. 아너 오브 킹즈 인게임 금지 사항 및 운영진 재량    | 53 |
| 5.8.4. 아너 오브 킹즈 기타 규정                 | 55 |
| 5.9. 제 5 인격 경기 절차                     | 55 |
| 5.9.1. 제 5 인격 사용 게임                   | 55 |
| 5.9.2. 제 5 인격 인게임 설정                  | 55 |
| 5.9.3. 제 5 인격 인게임 세부 규정               | 56 |
| 5.9.4. 제 5 인격 인게임 금지 사항 및 운영진 재량      | 58 |
| 5.9.5. 제 5 인격 기타 규정                   | 59 |
| 5.10. 뿌요뿌요 e 스포츠 경기 절차                | 59 |
| 5.10.1. 뿌요뿌요 e 스포츠 사용 게임              | 59 |
| 5.10.2. 뿌요뿌요 e 스포츠 인게임 설정             | 59 |
| 5.10.3. 뿌요뿌요 e 스포츠 인게임 세부 규정          | 61 |
| 5.10.4. 뿌요뿌요 e 스포츠 인게임 금지 사항 및 운영진 재량 | 61 |
| 5.11. 공통 규정                           | 61 |
| 5.11.1. 규정 위반 보고                      | 61 |

|                                         |           |
|-----------------------------------------|-----------|
| 5.11.2. 경기 전 설정 시간                      | 62        |
| 5.11.3. 좌석 배치                           | 63        |
| 5.11.4. 기술적 오류                          | 63        |
| 5.11.5. 기술적 지원                          | 63        |
| 5.11.6. 경기 시작 시간 준수                     | 63        |
| 5.11.7. 경기 전 설정 완료 확인                   | 63        |
| 5.11.8. 선수 준비 완료 상태                     | 63        |
| 5.11.9. 게임 로비 생성                        | 63        |
| 제 6 장. 행동 수칙                            | 64        |
| 6.1. 고의성 무관                             | <b>64</b> |
| 6.2. 규정 준수 책임                           | 64        |
| 6.3. 대회 행동 수칙                           | <b>64</b> |
| 6.3.1. 불공정 플레이                          | 64        |
| 6.3.2. 비속어 사용 및 차별적 발언                  | 66        |
| 6.3.3. 방해 행위/모욕                         | 66        |
| 6.3.4. 폭력적 행동                           | 66        |
| 6.3.5. 스튜디오 장비 사용 방해                    | 66        |
| 6.3.6. 비인가 통신                           | 66        |
| 6.3.7. 복장                               | 67        |
| 6.3.8 신원 확인                             | 67        |
| 6.3.9. 희롱/지속적 괴롭힘                       | 67        |
| 6.3.10. 성희롱                             | 67        |
| 6.3.11. 차별 및 폄하                         | 67        |
| 6.3.12. 국가대표 선발전, 게임, 팀, 협회 및 운영진 관련 발언 | 67        |
| 6.3.13. 게임 내 제재                         | 68        |
| 6.3.14. 선수 심사                           | 68        |

|                       |    |
|-----------------------|----|
| 6.3.15. 범죄 행위         | 68 |
| 6.3.16. 부도덕한 행위       | 68 |
| 6.3.17. 기밀 유지         | 68 |
| 6.3.18. 금품 공여         | 68 |
| 6.3.19. 금품 수수         | 68 |
| 6.3.20. 사행행위 참여       | 69 |
| 6.3.21. 지시 불이행        | 69 |
| 6.3.22. 서류 및 기타 요구 사항 | 69 |
| 6.4. 페널티 대상           | 69 |
| 6.5. 페널티 구분           | 69 |
| 제 7 장. 운영진 권한         | 70 |
| 7.1. 최종 결정권           | 70 |
| 7.2. 규정 변경            | 70 |
| 7.3. 경기 기록            | 70 |
| 7.4. 선수, 팀 이름 및 로고    | 70 |
| 7.5. 선수의 초상권          | 70 |
| 7.6. 홍보 활동            | 71 |
| 7.7. 중계권              | 71 |
| 7.8. 중도하차 시 대응        | 71 |
| 제 8 장. 규정 외 해석        | 71 |

## 소개 및 목적

2026 대한민국 이스포츠 국가대표 선발전 공식 규정집 (이하 "**규정**")은 본 대회 (이하 "**대회**")을 주최하는 사단법인 한국이스포츠협회의 (이하 "**협회**") 대회 운영진 (이하 "**운영진**")이 공정, 투명하고 효율적인 대회 운영을 위해 수립하였다.

본 규정은 대회에 참가하는 모든 선수 및 팀, 사무국 직원과 기타 팀 관계자에게 적용된다.



## 제1장. 선수 자격

본 대회에 참가하는 모든 선수는 다음 자격 조건을 모두 충족하여야 한다.

### 1.1. 선수 연령

**1.1.1. 그란투리스모 7.** 만 7세 이상

**1.1.2. 제5인격.** 만 16세 이상

**1.1.3. 그 외 종목.** 만 15세 이상

**1.1.3.** 단 미성년자인 선수가 대회에 참가할 경우, 법정대리인 동의서 양식을 제출하여야 한다.

### 1.2. 게임 내 자격

모든 선수는 대회 종목별 게임 내 이용약관을 위배하지 않는 자격을 충족하여야 하며, 참가 신청 및 체크인 시 협회가 요구한 증빙 자료를 같이 제출하여야 한다.

### 1.3. 게임 외 자격

모든 선수는 협회가 지정한 선수 등록의 의무가 있다. 선수 등록이란, 아래 세부 내용에 따라 접수 및 등록 절차를 마친 것을 의미한다. 또한, 참가하는 선수는 온라인 예선(진행 시) 및 오프라인 대회 일정을 참여할 수 있어야 한다.

**1.3.1.** 대회 참가신청: 운영진이 사전 고시한 방식에 따른 선수 등록 및 참가 신청

**1.3.2.** 경기인 등록: 스포츠 지원 포털 내 경기인 등록 및 대한체육회 국제종합경기 대회 참가후보자 등록을 마친 자

**1.3.3.** 국가대표 선발 자격 요건 대회 (KeSPA CUP Expansion Event, KeSPA CUP Certified Event 등) 참가 이력 보유자. 단, 국가대표 선발 자격 요건 대회를 미개최한 세부 종목의 경우 본 요건을 제외하며, 불가항력적인 사유로 인해 불참한 선수의 경우 별도 소명자료를 제출하여 검토 후 문제없을 경우 참가 가능. 또한 운영진의 판단에 따라 본 요건을 충족하지 아니하더라도 합리적인 판단에 따라 참가 제한을 하지 아니할 수 있다.

**1.3.4.** 해외여행에 결격사유가 없는 자.

**1.3.5.** 국가대표 합숙 훈련 및 공식 일정 참여가 가능한 자.

#### **1.4. 운영진 임직원 참가 금지**

협회, 주최, 주관 기관 및 기업에 속한 임직원은 선수로 참가할 수 없다.

#### **1.5. 선수 심사**

운영진은 각 선수에 대해 다음 각 항목을 심사하여 부적합한 선수에 대한 본 대회 참가를 제한할 수 있다.

##### **1.5.1. 선수 자격 요건 충족 여부**

**1.5.2. 선수 심사 이후 선수의 행동 위반에 따른 제재 기록이 확인될 경우** 운영진의 재량에 따라 본 대회 참가를 제한할 수 있다.

#### **1.6. 참가 대상자 선정**

운영진은 사전 고지한 세부 종목별 참가 규모에 맞추어 신청 접수한 선수 중 기준에 따라 참가 대상자를 선정할 수 있으며, 참가 대상자로 선정된 선수만이 본 대회에 참가할 수 있다.

#### **1.7. 선수 후원사**

각 선수는 자율적으로 후원사를 유치할 수 있으며, 후원사 수에는 제한이 없다. 단, 미풍양속을 해치거나, 방송심의 및 정서상 부적합한 후원사 또는 상품/서비스는 대회에서 어떠한 방식으로도 노출될 수 없다. 후원사 또는 상품/서비스 노출 허용 여부에 대한 모든 최종 결정은 운영진이 내린다. 다음은 대회에서 노출될 수 없는 후원사 및 상품/서비스의 예시 목록이다.

**1.7.1. 참가 종목을 제외한 기타 비디오 게임, 기타 비디오게임 개발자 또는 출판사**

**1.7.2. 참가 종목을 제외한 e스포츠 및 "기타 비디오 게임" (데일리 판타지 등 판타지 e스포츠 포함) 토너먼트, 리그 또는 이벤트**

**1.7.3. 전문의약품**

**1.7.4. 화기, 탄약 및 화기용 액세서리**

**1.7.5. 포르노 또는 포르노물**

**1.7.6. 참가 종목의 이용약관에 위반되는 상품 또는 서비스를 제공하는 판매자나 판매처**

1.7.7. 도박, 내기, 경마, 스포츠 또는 e스포츠 베팅(판타지 스포츠 또는 e스포츠 포함)과 관련된 사업

1.7.8. 정치 캠페인 또는 정치 활동 단체

1.7.9. 특정한 종교적 또는 정치적 입장을 지지하거나 평판이 좋지 않은 자선단체

## 1.8. 대한민국 국적 선수 참가 의무

본 대회는 대한민국 국적을 보유한 선수만이 참여할 수 있다.

## 1.9. 선수 닉네임

선수 닉네임에는 허용된 문자만 사용할 수 있으며, 특수문자 등 다른 문자는 사용할 수 없다. 또한 욕설, 비속어 등 미풍양속을 해치거나 정서, 방송심의 등에 근거하여 부적절하다고 판단되는 단어 및 문구 등은 사용할 수 없으며, 참가 종목에 등장하는 챔피언/캐릭터와 동일하거나 유사한 이름, 기타 다른 제품이나 서비스에 근거한 혼동의 소지가 있는 문구도 사용이 금지된다.

선수 닉네임은 경기에 사용하기 전 운영진으로부터 승인을 받아야 하며, 대회 중에는 변경이 허용되지 않는다. 단, 운영진의 판단 아래 합리적인 사유에 해당하는 경우에는 운영진의 승인 하에 이를 변경할 수 있다. 또한 운영진은 언제든지 합리적인 사유가 있는 경우 팀 또는 선수에게 팀 명, 팀 태그 또는 선수 닉네임의 변경을 요청할 수 있다.

# 제2장. 선수 장비

## 2.1. 주최측에서 제공하는 장비

협회는 모든 공식 경기에서 참가 선수에게 하기 장비를 제공하며, 선수는 해당 장비만을 사용할 수 있다. 협회가 제공하는 모든 장비는 운영진의 전적인 재량에 따라 선택, 선별 및 결정된다. 선수가 이에 따르지 않을 경우 경기에 출전할 수 없다.

#### **2.1.1. PC 및 모니터**

#### **2.1.2. 헤드셋**

#### **2.1.3. 테이블 및 의자**

#### **2.1.4. 심레이싱 장비 (그란투리스모 7 종목 한정)**

#### **2.1.5. 기타 운영진이 합리적인 사유에 따라서 착용 혹은 사용을 지시한 장비**

### **2.2. 선수 소유 장비**

**2.2.1.** 선수는 다음의 본인 또는 팀 소유 장비를 경기 구역 내에서 경기 중 사용할 수 있다. 단, 운영진은 아래의 장비를 선수에게 제공할 의무가 없으며, 선수 또는 팀이 직접 준비해야 한다. 만약 2.2에 명시된 장비를 지참하지 못하였거나, 고장 및 오류 등의 사유로 운영진의 제공 장비를 사용할 수 있으나 장비 사용에 대한 책임은 전적으로 선수 및 팀에게 있다.

#### **2.2.1.1. 개인 컨트롤러 (대전격투, 이풋볼 PC, 포켓몬 유나이티드-스위치 한정)**

**2.2.1.1.1.** 컨트롤러는 게임 내 캐릭터 조작을 위한 장치로, 게임 프로그램에서 컨트롤러로 인식되는 장치로 정의한다.

**2.2.1.1.2.** 컨트롤러 커스터마이징은 버튼, 레버의 위치를 바꾸거나 컨트롤러 자체를 제작하는 것으로 PS5 듀얼센스 기준을 초과하는 기계적 성능은 원칙적으로 금지된다. 단, 신체 특성 등 특별한 사유가 있을 경우에는 허용되며 운영진에게 대회 접수 마감일 전까지 특별한 사유에 대한 증빙자료를 제출하여야 한다.

**2.2.1.1.3.** 컨트롤러 내 매크로, 터보 기능, 비허용 복합입력을 포함한 유사 기능은 모두 금지되며, 동일한 동작을 여러 버튼에 할당하는 것은 금지된다.

**2.2.1.1.4.** 컨트롤러 내 불필요한 입력은 비활성화하여야 한다. SF 6 종목 한정으로 버튼으로 이동 기능 구현 시, 상응하는 방향 입력은 비활성화 하여야 한다. (예: 상 방향 버튼 사용 시, 레버의 상 방향 입력 제거 등) 아날로그 입력은 반드시 아날로그로 인식되어야 하며, 이를 버튼 등으로 변환하여 사용하는 것은 금지된다.

**2.2.1.1.5.** 운영진은 대회 중 컨트롤러의 점검을 할 수 있다. 만약 규정의 위반 시 해당 컨트롤러 사용은 금지되며, 대체 컨트롤러를 요구할 수 있다.

**2.2.1.2.** 휴대폰 (이풋볼 모바일, 포켓몬 유나이트, 아너 오브 킹즈, 제5인격 한정)

**2.2.1.2.1.** 휴대폰은 Google Android/Apple iOS로 한정하며 휴대폰은 한정된 OS의 스마트폰, 폴더블폰을 포함하는 것으로 정의한다. 트리거, 조이스틱 등의 비인가 하드웨어는 사용할 수 없다.

**2.2.1.2.2.** 모든 참가자는 안정적인 경기 환경을 위해 개인 네트워크 (LTE, 5G)를 우선적으로 사용하여야 하며, 운영진은 무선 네트워크를 제공할 수 있다. 개인 네트워크를 이용하여 문제가 발생하였을 경우 전적으로 선수의 책임으로 이의제기를 할 수 없으며 운영진의 판단에 따라 조치될 수 있다.

**2.2.1.2.3.** 휴대폰으로 참가한 선수는 본인 휴대폰의 보조배터리, 충전기를 지참할 수 있으며 모니터의 연결 없이 경기를 진행한다

**2.2.1.3.** 여분 장비 및 그 외 필요 물품 등 (예: 이어폰, 보조배터리, 게임용 고무 등)

**2.2.2.** 운영진 재량에 따라 불공정한 이점을 제공한다고 판단되는 장비는 경기에 사용할 수 없다. 또한 운영진 재량에 따라 경기 보안, 안전 또는 운영상 효율을 저해한다고 판단되는 장비는 금지될 수 있다.

**2.2.3.** 대회 세부 종목의 경쟁사 및 경쟁 제품/서비스의 로고, 브랜드, 또는 상호명이 표기된 장비는 경기구역에서 사용이 금지된다. 소속팀이 아닌 타 팀의 로고 및 브랜드 또는 팀명 (타 팀의 선수의 이름, 닉네임 포함)이 표기된 장비도 운영진의 재량에 따라 사용이 금지될 수 있다.

## **2.3. 장비 교체**

장비 교체에 관한 모든 결정은 전적으로 대회 운영진의 재량에 따른다. 언제라도 장비에 기술적 문제가 발생했다고 판단되는 경우 운영진은 선수의 요청 또는 운영진의 직권에 따라 장비에 대한 기술적 검토를 할 수 있다. 운영진은 문제를 확인하고, 재량에 따라 문제가 있는 장비를 교체하도록 지시할 수 있다. 단, 운영진이 장비 교체를 지시한 후에도 선수가 원하는 경우

선수는 기존 장비를 그대로 계속 사용할 수는 있으나 이후 발생하는 모든 문제에 대한 책임은 해당 팀과 선수가 부담해야 하고, 이후 운영진에게 일체의 이의제기를 할 수 없다.

## **2.4. 선수 복장**

운영진의 합리적인 재량에 따라 복장의 적절성을 판단, 시정 요구할 수 있다.

### **2.4.1. 선수의 신원**

선수는 유니폼을 착용할 경우 유니폼에 팀의 로고를 표시하여야 하며 선수의 닉네임은 유니폼 뒷면 상단에 표시되어야 한다. 팀 로고와 닉네임은 방송에 쉽게 노출될 수 있는 크기여야 하며 후원사 로고 및 유니폼의 기타 요소와 구분될 수 있어야 한다. 단체 종목의 경우 모든 선수의 유니폼은 동일해야 한다. 또한 선수는 운영진에게 자신의 신원을 숨기기 위해 얼굴을 가릴 수 없다. 운영진은 항상 각 선수의 신원을 파악할 수 있어야 하며 신원을 확인할 수 없게 하거나 다른 선수 및 운영진에게 방해가 되는 복장을 착용하는 선수에게는 그러한 복장을 탈의하도록 요구할 수 있다. 단, 마스크의 경우 코로나19 등의 특별한 사정이 있는 경우 협회의 사전 고지에 따라 본 내용이 변경될 수 있다.

### **2.4.2. 후원사 로고 배치**

팀은 후원사 로고를 팀 유니폼에 배치할 수 있다. 후원사 로고의 개수 및 로고 배치 위치에 제한은 없다. 단, 본 규정에 의거한 미풍양속을 해치거나, 운영진의 합리적인 판단에 따라 금지된 후원사의 로고를 배치할 수 없다.

### **2.4.3. 복장**

선수는 다수의 로고, 부착물, 또는 광고 문구가 부착된 복장을 착용할 수 있다. 단, 아래와 같이 타인에게 불쾌감을 줄 수 있는 복장은 경기장 내/외를 불문하고 금지된다.

**2.4.3.1.** 어떤 상품이나 서비스에 대한 근거 없는 허위 주장이나 협회의 절대적인 단독 재량으로 판단하였을 때, 비윤리적인 문구.

**2.4.3.2.** 일반의약품 외의 약물, 담배류, 화기 또는 탄약을 광고하는 것.

**2.4.3.3.** 사행심을 조장, 유도, 홍보하는 기업이나 서비스, 제품 등을 포함하는 대한민국에서 불법으로 간주되는 모든 로고, 부착물 또는 광고 문구를 부착하는 것.

**2.4.3.4.** 타인에게 혐오감 혹은 불쾌감을 줄 수 있는 비방·외설·저속 등, 인체 기능 혹은 신체 증상을 묘사되는 등, 사회적으로 용인되지 않은 주제를 나타내는 내용.

**2.4.3.5.** 성인 웹사이트나 성인용품을 나타내는 로고, 부착물 또는 광고문구를 부착하는 것.

**2.4.3.6.** 권리 보유자의 동의 없이 상표권, 저작권 등 지적재산권 보호 대상이 되는 로고, 부착물 또는 광고문구 등을 부착하거나 이를 부착함으로써 협회 및 관계사 등에 권리 침해, 유용, 방조 등 관련 법적 분쟁이나 피해가 발생하도록 하거나 발생할 우려가 있는 것.

**2.4.3.7.** 사회 통념에 반하거나 일반 대중 등이 납득할 수 없는 상대 팀, 상대 선수 또는 다른 인물, 단체, 제품에 대한 비방 혹은 명예 훼손.

#### **2.4.4. 저작권 요소**

팀 유니폼은 권리 보유자의 동의 없이 상표, 저작권 혹은 기타 지식재산권 보호 대상을 사용하거나, 이를 사용함으로써 권리 침해, 유용, 혹은 기타 불공정 경쟁 관련 소송이 발생하거나 협회가 제소당하는 원인이 되는 것을 포함해서는 아니된다.

#### **2.4.5. 복장 정책**

팀 유니폼을 보유한 선수는 경기 중, 경기 전·후 인터뷰 시 그리고 대회 공식 일정에서 협회 및 운영진의 요청이 있을 시 공식 팀 유니폼을 착용해야 하며 다른 의상을 착용할 수 없다.

### **2.5. 컴퓨터 프로그램 사용**

선수가 경기용 PC에 스스로 프로그램을 설치하는 것은 금지되며, 운영진이 제공하는 프로그램만을 사용할 수 있다.

#### **2.5.1. 음성 채팅**

운영진이 허용하는 음성 채팅 시스템만을 사용할 수 있으며, 그 외의 외부 프로그램은 금지된다. 단, 제공된 음성 채팅 시스템에 이상 발생 시 운영진의 결정에 따라 운영진이 지정하는 타 프로그램을 사용할 수 있으며, 운영진은 재량에 따라 팀의 음성 채팅을 모니터링 할 수 있다.

#### **2.5.2. 불필요한 프로그램**

선수는 경기용 PC 및 개인 장비에서 종목 클라이언트를 비롯하여 운영진이 지정하고 승인하는 필수 프로그램 외에 어떠한 프로그램도 사용할 수 없다.

#### **2.5.3. 인터넷 브라우저**

경기용 PC에서 인터넷 브라우저를 사용할 수 없다.

#### **2.5.4. 불필요한 전자기기**

허용된 선수 및 팀 소유 장비 또는 협회가 제공하는 장비 외의 장비를 경기용 PC에 연결하는 것은 어떠한 이유로든 금지된다.

### **2.6. 타 선수 장비**

선수는 경기가 시작한 후 다른 선수의 장비를 임의로 접촉하거나 이를 사용할 수 없으며, 장비 관련 지원이 필요한 선수는 운영진에게 직접 지원을 요청해야 한다.

## **제3장. 경기장과 대회 구역**

### **3.1. 경기장 내 제한 구역**

경기장 내 제한 구역은 운영진이 재량으로 지정하는 경기 구역을 포함한 경기장 내 모든 구역을 의미한다. 경기장 내 제한 구역은 운영진과 당일 출전 팀의 사무국 및 선수만 입장할 수 있으며, 그 외에 출입이 필요한 인원은 사전에 운영진에게 별도의 승인을 받아야 입장할 수 있다.

### **3.2. 경기 구역**

경기 구역은 경기 플레이에 사용되는 경기용 PC가 있는 장소 및 인접 구역을 의미한다. 경기가 진행되는 동안 경기 구역에는 팀 소속 인원 중 현재 경기 중인 선수만 있어야 한다.

#### **3.2.1. 무선 전자기기**

선수는 경기 구역 안에서 운영진이 허용하는 장비를 제외한 태블릿, 스마트워치 등 어떠한 무선 전자기기도 소지할 수 없다. 경기에 참가하는 동안에는 어떠한 무선 전자기기의 사용은 허용되지 아니한다.



### **3.2.2. 노트 및 메모지**

선수는 경기 중 경기 구역에서 작성한 문서 또는 인쇄물을 가지고 입장해서는 안 된다. 단, 컨트롤러 설정 등 경기 전 설정을 위해 필요한 내용을 적은 노트 및 메모지는 운영진 승인에 따라 허용될 수 있으며, 세팅 완료 후 경기석에서 제거해야 한다.

### **3.2.3. 소모품 제한**

경기 구역 내에서 운영진이 승인하지 않은 식수를 포함한 음료 및 음식은 허용되지 않는다. 담배나 기타 니코틴 함유 제품 또한 허용되지 않는다.

### **3.2.4. 불필요한 개인 소지품**

선수는 몸에 직접 착용하는 액세서리와 운영진이 허용하는 물품 이외에 경기에 불필요한 개인 소지품을 일체 소지할 수 없다.

## **3.3. 경기 중 경기 구역 이탈 금지**

경기에 참가하는 선수는 매 게임이 시작되는 순간부터 해당 게임의 승자가 결정될 때까지 경기 구역 내 본인의 좌석을 이탈할 수 없다. 단, 선수가 일시 정지 상태에서 운영진의 승인을 득한 뒤 자리를 비우는 경우는 예외로 하나, 허용된 사유라 하더라도 선수의 과실이 있는 경우에는 페널티를 받을 수 있다.

## **3.4. 대기 구역**

대기 구역은 팀 사무국 및 선수들이 경기 구역 외 별도의 공간에서 휴식을 취할 수 있도록 대회 장소 내에 마련된 구역이다. 대기 구역은 운영진과 당일 출전 팀의 선수 및 관계자만 입장할 수 있으며, 그 외 출입이 필요한 인원은 사전에 운영진에게 별도의 승인을 받아야만 한다.

## **3.5. 원격 대회 구역**

협회는 보건 및 안전 규정에 따라 선수가 경기장 위에서 경기를 참가할 수 없다고 판단한 경우 해당 선수는 운영진이 정한 격리된 구역에서 경기에 참여할 수 있다. 선수들은 경기 관련 규정을 따라야 하나, 운영진의 재량에 따라 원격 플레이를 위한 예외 규정을 둘 수 있다.

## **3.6. 기타 제한 사항**

**3.6.1.** 외부 방문객은 어느 경우에도 제한 구역 출입이 허용되지 않는다.

**3.6.2.** 팀 소속 인원은 조명, 카메라, 기타 스튜디오 기구를 건드리거나 그 사용을 방해해서는 안되며, 의자, 책상, 기타 스튜디오 기구 위에 올라서서도 안 된다. 또한 팀

소속 인원은 운영진 및 스튜디오 관계자의 지시 사항에 전적으로 따라야 한다.

**3.6.3.** 협회는 경기장에 걸쳐 후원과 관련된 다양한 요소를 설치할 수 있으며 이 요소들은 가려지거나, 옮겨지거나, 애매하게 보이게 되거나 또는 기타 방식으로 방해되어서는 아니 된다.

## 제4장. 대회 구조

### 4.1. 종목별 세부 대회 구조

본 대회의 종목별 세부 대회 구조는 하기 세부 규정 내용과 같다.

#### 4.1.1. 스트리트 파이터 6 (이하 “SF 6”)

본 규정 제1장 선수자격을 모두 충족하는 개인 참가자는 최대 32강의 규모로 접수 기간 내 신청할 수 있으며, 운영진의 사전 참가 대상자 검토를 마친 뒤 참가 권한을 부여한다. 대회는 전체 더블 엘리미네이션 토너먼트 포맷으로 진행된다.

**4.1.1.1.** 1라운드(대진표에서의 라운드 ‘브라켓 라운드’로 정의한다.)는 참가자 전체 (부전승 제외)가 무작위로 편성된 대진표에 따라 3판 2선승제로 경기를 치른다. 1개의 경기는 3개의 3판 2선승으로 구성된 세트로 구성되며, 1개의 경기를 승리하는 것은 3개의 세트 중 2선승을 먼저 가져간 것을 의미한다.

**4.1.1.2.** 2라운드는 1라운드에서 승리한 인원은 승자조, 패배한 인원은 패배조로 분류되며 각 조에서 동일하게 3판 2선승으로 구성된 1개의 경기를 치른다. 승자조의 경우 패배 시 다음 라운드의 패자조로 진출하게 되며, 패자조의 경우 패배 시 본 회차 대회에서 탈락 처리된다.

**4.1.1.3.** 이후 라운드는 참가자 규모에 따라 상이하며, TOP 8이 결정된 이후 라운드부터 5판 3선승제로 경기를 치르게 되며 해당 1개의 경기는 각 5개의 3판 2선승으로 구성된 라운드(인게임에서 99초의 3판 2선승으로 구성된 ‘인게임 라운드’로 정의한다.)로 경기를 치른다. 승자조 결승에서 승리한 선수는 최종 결승전에 진출하게 되며, 패자조 결승에서 승리한 선수와 최종 결승전 경기를 치르게 된다. 승자조 결승에서 진출한 선수가 최종 결승전에서 승리할 경우 대회 최종 우승자로 선정되며, 만약 패자조 결승에서 진출한 선수가 최종 결승전에서 승리할 경우 최종전 결승을 리셋(초기화, 이하 ‘최종 결승전 리셋’)하여 5판 3선승제를 다시 진행한다.

**4.1.1.4.** 최종 결승전(단, 패자조 결승 승자가 최종 결승전에서 승리 시 '최종 결승전 리셋'으로 정의한다.)에서 승리한 선수가 국가대표 파견 우선 후보자로 선정되며, 패배한 선수는 2위로 기록된다.

#### **4.1.2. 철권 8**

본 규정 제1장 선수자격을 모두 충족하는 개인 참가자는 최대 64강의 규모로 접수 기간 내 신청할 수 있으며, 운영진의 사전 참가 대상자 검토를 마친 뒤 참가 권한을 부여한다. 대회는 전체 더블 엘리미네이션 토너먼트 포맷으로 진행된다.

**4.1.2.1.** 1라운드(대진표에서의 라운드 '브라켓 라운드'로 정의한다.)는 참가자 전체 (부전승 제외)가 무작위로 편성된 대진표에 따라 3판 2선승제로 경기를 치른다. 1개의 경기는 3개의 5판 3선승으로 구성된 세트로 구성되며, 1개의 경기를 승리하는 것은 3개의 세트 중 2선승을 먼저 가져간 것을 의미한다.

**4.1.2.2.** 2라운드는 1라운드에서 승리한 인원은 승자조, 패배한 인원은 패배조로 분류되며 각 조에서 동일하게 3판 2선승으로 구성된 1개의 경기를 치른다. 승자조의 경우 패배 시 다음 라운드의 패자조로 진출하게 되며, 패자조의 경우 패배 시 본 회차 대회에서 탈락 처리된다.

**4.1.2.3.** 이후 라운드는 참가자 규모에 따라 상이하며, 승자조 결승에서 승리한 선수는 최종 결승전에 진출하게 되며, 패자조 결승에서 승리한 선수와 최종 결승전 경기를 치르게 된다. 승자조 결승에서 진출한 선수가 최종 결승전에서 승리할 경우 대회 최종 우승자로 선정되며, 만약 패자조 결승에서 진출한 선수가 최종 결승전에서 승리할 경우 최종전 결승을 리셋(초기화, 이하 '최종 결승전 리셋')하여 5판 3선승제를 다시 진행한다. 4강 이상은 5판 3선승제로 경기를 치르게 되며 해당 1개의 경기는 각 5개의 5판 3선승으로 구성된 라운드(인게임에서 60초의 5판 3선승으로 구성된 '인게임 라운드'로 정의한다.)로 경기를 치른다.

**4.1.2.4.** 최종 결승전(단, 패자조 결승 승자가 최종 결승전에서 승리 시 '최종 결승전 리셋'으로 정의한다.)에서 승리한 선수가 국가대표 파견 우선 후보자로 선정되며, 패배한 선수는 2위로 기록된다.

#### 4.1.3. 더 킹 오브 파이터즈 XV (이하 “KOF XV”)

본 규정 제1장 선수자격을 모두 충족하는 개인 참가자는 최대 16강의 규모로 접수 기간 내 신청할 수 있으며, 운영진의 사전 참가 대상자 검토를 마친 뒤 참가 권한을 부여한다. 대회는 전체 더블 엘리미네이션 토너먼트 포맷으로 진행된다.

**4.1.3.1.** 1라운드(대진표에서의 라운드 ‘브라켓 라운드’로 정의한다.)는 참가자 전체 (부전승 제외)가 무작위로 편성된 대진표에 따라 3판 2선승제로 경기를 치른다. 1개의 경기는 3개의 3판 2선승으로 구성된 세트로 구성되며, 1개의 경기를 승리하는 것은 3개의 세트 중 2선승을 먼저 가져간 것을 의미한다.

**4.1.3.2.** 2라운드는 1라운드에서 승리한 인원은 승자조, 패배한 인원은 패배조로 분류되며 각 조에서 동일하게 3판 2선승으로 구성된 1개의 경기를 치른다. 승자조의 경우 패배 시 다음 라운드의 패자조로 진출하게 되며, 패자조의 경우 패배 시 본 회차 대회에서 탈락 처리된다.

**4.1.3.3.** 이후 라운드는 참가자 규모에 따라 상이하며, 승자조 결승에서 승리한 선수는 최종 결승전에 진출하게 되며, 패자조 결승에서 승리한 선수와 최종 결승전 경기를 치르게 된다. 승자조 결승에서 진출한 선수가 최종 결승전에서 승리할 경우 대회 최종 우승자로 선정되며, 만약 패자조 결승에서 진출한 선수가 최종 결승전에서 승리할 경우 최종전 결승을 리셋(초기화, 이하 ‘최종 결승전 리셋’)하여 5판 3선승제를 다시 진행한다. 승자조 결승, 패자조 결승, 최종 결승전 (최종 결승전 리셋 포함)은 5판 3선승제로 경기를 치르게 되며 해당 1개의 경기는 각 5개의 3판 2선승으로 구성된 라운드(인게임에서 60초의 3판 2선승으로 구성된 ‘인게임 라운드’로 정의한다.)로 경기를 치른다.

**4.1.3.4.** 최종 결승전(단, 패자조 결승 승자가 최종 결승전에서 승리 시 ‘최종 결승전 리셋’으로 정의한다.)에서 승리한 선수가 국가대표 파견 우선 후보자로 선정되며, 패배한 선수는 2위로 기록된다.

#### 4.1.4. 이풋볼

본 규정 제1장 선수자격을 모두 충족하는 개인 참가자는 최대 32강의 규모로 접수 기간 내 신청할 수 있으며, 운영진의 사전 참가 대상자 검토를 마친 뒤 참가 권한을 부여한다. 대회는 4인 1개조 싱글 라운드로빈, 16강 싱글 엘리미네이션 토너먼트 포맷으로 진행된다.

**4.1.4.1.** 예선. 운영진이 무작위로 편성한 4인 1개조, 총 8개조를 구성하며 각 조에 속한 선수는 조의 모든 타 선수와 경기를 1회 진행한다. 이때 1개의 경기는 3판 2선승으로 구성된다. 모든 경기를 마친 뒤 승리한 세트별 +1, 패배한 세트별 -1을 산정하여 조별 1,2위인 선수만이 진출한다.

**4.1.4.2.** 예선간 동률이 발생할 경우 동률이 발생한 선수 간 상대 전적의 우위를 확인하고 상대 전적에서 앞설 경우 더 높은 순위로 간주한다. (승자승, 1순위) 그럼에도 동률이 발생하거나 3인 이상의 동률이 발생할 경우 총 골득실의 비교 (득점 +1, 실점 -1, 2순위), 평균 골의 비교 (3순위)를 통해 그 우위를 가른다.

**4.1.4.3.** 16강. 운영진이 무작위로 편성한 대진표에 따라 경기를 진행하며, 조 1위를 먼저 추첨하여 8개 대진에 각각 배정하고, 조 2위를 추첨하여 조 1위는 조 2위와 상대하는 대진을 구성한다. 단, 같은 조의 1,2위는 16강 대진에서 서로 만날 수 없다. 같은 조간 추첨이 이루어질 경우 자동적으로 조 2위 선수는 다음 대진으로 배정된다. 16강, 8강은 3판 2선승으로 구성된 1개의 경기를 치른다.

**4.1.4.4.** 4강, 결승은 5판 3선승으로 구성된 1개의 경기를 치른다. 결승에서 승리한 선수가 국가대표 파견 우선 후보자로 선정되며, 패배한 선수는 2위로 기록된다.

#### **4.1.5. 이풋볼 모바일**

본 규정 제1장 선수자격을 모두 충족하는 개인 참가자는 최대 32강의 규모로 접수 기간 내 신청할 수 있으며, 운영진의 사전 참가 대상자 검토를 마친 뒤 참가 권한을 부여한다. 대회는 4인 1개조 싱글 라운드로빈, 16강 싱글 엘리미네이션 토너먼트 포맷으로 진행된다.

**4.1.5.1.** 예선. 운영진이 무작위로 편성한 4인 1개조, 총 8개조를 구성하며 각 조에 속한 선수는 조의 모든 타 선수와 경기를 1회 진행한다. 이때 1개의 경기는 3판 2선승으로 구성된다. 모든 경기를 마친 뒤 승리한 세트별 +1, 패배한 세트별 -1을 산정하여 조별 1,2위인 선수만이 진출한다.

**4.1.5.2.** 예선간 동률이 발생할 경우 동률이 발생한 선수 간 상대 전적의 우위를 확인하고 상대 전적에서 앞설 경우 더 높은 순위로 간주한다. (승자승, 1순위) 그럼에도 동률이 발생하거나 3인 이상의 동률이 발생할 경우 총 골득실의

비교 (득점 +1, 실점 -1, 2순위), 평균 골의 비교 (3순위)를 통해 그 우위를 가른다.

**4.1.5.3.** 16강. 운영진이 무작위로 편성한 대진표에 따라 경기를 진행하며, 조 1위를 먼저 추첨하여 8개 대진에 각각 배정하고, 조 2위를 추첨하여 조 1위는 조 2위와 상대하는 대진을 구성한다. 단, 같은 조의 1,2위는 16강 대진에서 서로 만날 수 없다. 같은 조건 추첨이 이루어질 경우 자동적으로 조 2위 선수는 다음 대진으로 배정된다. 16강, 8강은 3판 2선승으로 구성된 1개의 경기를 치른다.

**4.1.5.4.** 4강, 결승은 5판 3선승으로 구성된 1개의 경기를 치른다. 결승에서 승리한 선수가 국가대표 파견 우선 후보자로 선정되며, 패배한 선수는 2위로 기록된다.

#### **4.1.6. 그란투리스모 7**

본 규정 제1장 선수자격을 모두 충족하는 개인 참가자는 참가 규모 제한 없이 접수 기간 내 신청할 수 있으며, 운영진의 사전 참가 대상자 검토를 마친 뒤 참가 권한을 부여한다. 대회는 온라인 타임 트라이얼, 온라인 상위 24인 (12인씩 조를 편성하여 총 2개조 편성) 각 조당 3회 서킷 포인트 토너먼트 후 각 조의 누적 순위 포인트 상위 6위, 총 12인 대상 결선 오프라인 3회 서킷 포인트 토너먼트 포맷으로 진행된다. 단, 운영진은 현황에 따라 대회 구조를 변경할 수 있다.

**4.1.6.1.** 1차 예선 (온라인 타임 트라이얼). 운영진이 사전 공시한 '인게임 설정'을 한 상태로 고정된 '서킷', '차량'을 활용하여 가장 빠른 랩 타임을 기록한 순대로 그 순위를 정하며 2차 예선에 참가할 권한을 가진다. 단, 그 권한을 가진 선수가 결선 참가를 거부하거나 정해진 기한 내 운영진에게 참여 의사를 회신하지 아니할 경우, 운영진은 임의로 그 차순위에게 2차 예선 참가 권한을 부여할 수 있다. 참가한 모든 선수는 운영진에게 동일한 설정, 차량, 맵에서 경기를 진행한 리플레이를 제출 혹은 리더보드에 기록하여야 하며, 정해진 기한 내 제출하지 못한 리플레이 혹은 리더보드 기록은 경기 기록으로 인정되지 않는다. 이때 제출한 리플레이에 지정한 인게임 설정 혹은 랩 타임 결과 등이 명확히 확인되지 않을 경우 선수가 제출한 기록은 인정되지 않을 수 있다.

**4.1.6.2.** 2차 예선 (온라인 서킷 포인트 토너먼트). 운영진이 사전 공시한 '인게임 설정'을 한 상태로 3개의 서킷을 1개의 라운드로 총 1라운드를 진행한다.

이때 1개의 라운드는 운영진이 지정한 서킷으로 이루어진다. 서킷별 순위에 따라 4.1.6.4에 의거한 포인트를 지급하며 이후 각 조별 포인트 누적 상위 6인, 총 12인을 결선 진출자로 선정한다. 단, 그 권한을 가진 선수가 결선 참가를 거부하거나 정해진 기한 내 운영진에게 참여 의사를 회신하지 아니할 경우, 운영진은 임의로 그 차순위에게 결선 참가 권한을 부여할 수 있다.

**4.1.6.3. 결선.** 운영진이 사전 공시한 ‘인게임 설정’을 한 상태로 3개의 서킷을 1개의 라운드로 총 1라운드를 진행한다. 이때 1개의 라운드는 단거리 서킷-중거리 서킷-장거리 서킷으로 이루어지며, 각 라운드를 시작하기 전 운영진이 지정한 서킷에서 1랩 타임어택을 통한 라운드 스타팅 그리드를 결정하여 라운드 경기를 진행한다. 이때 서킷별 순위에 따라 4.1.6.4에 의거한 포인트를 지급하며 이후 포인트 누적 상위 1인을 국가대표 파견 후보자로 선정한다.

**4.1.6.4. 포인트.** 각 경기별 순위에 따른 포인트를 누적 지급하며, 누적 포인트 순대로 최종 순위를 산정한다.

| 분류                                    | 순위  | 포인트    | 비고 |
|---------------------------------------|-----|--------|----|
| 단거리<br>(2차 예선 일괄<br>단거리 포인트<br>구조 적용) | 1위  | 12 pts |    |
|                                       | 2위  | 11 pts |    |
|                                       | 3위  | 10 pts |    |
|                                       | 4위  | 9 pts  |    |
|                                       | 5위  | 8 pts  |    |
|                                       | 6위  | 7 pts  |    |
|                                       | 7위  | 6 pts  |    |
|                                       | 8위  | 5 pts  |    |
|                                       | 9위  | 4 pts  |    |
|                                       | 10위 | 3 pts  |    |

|            |            |        |  |
|------------|------------|--------|--|
|            | <b>11위</b> | 2 pts  |  |
|            | <b>12위</b> | 1 pts  |  |
| <b>중거리</b> | <b>1위</b>  | 20 pts |  |
|            | <b>2위</b>  | 17 pts |  |
|            | <b>3위</b>  | 15 pts |  |
|            | <b>4위</b>  | 13 pts |  |
|            | <b>5위</b>  | 11 pts |  |
|            | <b>6위</b>  | 10 pts |  |
|            | <b>7위</b>  | 9 pts  |  |
|            | <b>8위</b>  | 8 pts  |  |
|            | <b>9위</b>  | 7 pts  |  |
|            | <b>10위</b> | 6 pts  |  |
|            | <b>11위</b> | 5 pts  |  |
|            | <b>12위</b> | 4 pts  |  |
| <b>장거리</b> | <b>1위</b>  | 30 pts |  |
|            | <b>2위</b>  | 26 pts |  |
|            | <b>3위</b>  | 23 pts |  |
|            | <b>4위</b>  | 20 pts |  |
|            | <b>5위</b>  | 17 pts |  |
|            | <b>6위</b>  | 15 pts |  |



|  |            |        |  |
|--|------------|--------|--|
|  | <b>7위</b>  | 14 pts |  |
|  | <b>8위</b>  | 12 pts |  |
|  | <b>9위</b>  | 11 pts |  |
|  | <b>10위</b> | 9 pts  |  |
|  | <b>11위</b> | 8 pts  |  |
|  | <b>12위</b> | 6 pts  |  |

#### 4.1.7. 포켓몬 유나이트

본 규정 제1장 선수자격을 모두 충족하는 참가자가 과반수 이상으로 최소 5인, 최대 6인의 팀을 구성 (5인 로스터일 경우 3인 이상, 6인 로스터일 경우 4인 이상 충족 필요)하여 전체 무작위 대진 배정을 통한 싱글 엘리미네이션 토너먼트 포맷으로 진행된다. 운영진은 현황에 따라 대회 구조를 변경할 수 있으며, 참가 최대 규모의 제한을 둘 수 있다. 이때 “국가대표 선발 자격 요건 대회”에 더 높은 성적을 보유한 팀에게 우선 참가 권한을 부여할 수 있다.

**4.1.7.1.** 참가 선수 규모에 맞춰 N강 구조로 대회를 진행하며, 예선 ~ 4강까지는 3판 2선승으로 구성된 1개의 경기를 치르며, 결승전의 경우 5판 3선승으로 구성된 1개의 경기를 치른다. 각 세트는 최종 누적 점수가 더 높은 팀이 승리한다.

**4.1.7.2.** 결승전에서 승리한 팀의 모든 선수가 국가대표 파견후보자로 선정되며, 패배한 선수는 2위로 기록된다.

#### 4.1.8. 아너 오브 킹즈

본 규정 제1장 선수자격을 모두 충족하는 참가자가 과반수 이상으로 최소 5인, 최대 6인의 팀을 구성 (5인 로스터일 경우 3인 이상, 6인 로스터일 경우 4인 이상 충족 필요)하여 전체 무작위 대진 배정을 통한 싱글 엘리미네이션 토너먼트 포맷으로 진행된다. 경기는 스탠다드 뱅크 방식으로 진행하며, 피어리스 뱅크 규칙은 적용하지 않는다. 운영진은 현황에 따라 대회 구조를 변경할 수 있으며, 참가 최대 규모의 제한

을 둘 수 있다. 이때 “국가대표 선발 자격 요건 대회”에 더 높은 성적을 보유한 팀에게 우선 참가 권한을 부여할 수 있다.

**4.1.8.1.** 참가 선수 규모에 맞춰 N강 구조로 대회를 진행하며, 예선 ~ 4강까지는 3판 2선승으로 구성된 1개의 경기를 치르며, 결승전의 경우 5판 3선승으로 구성된 1개의 경기를 치른다. 각 세트는 한 팀이 상대 팀의 수정(Crystal)을 먼저 파괴한 팀이 승리한다.

**4.1.8.2.** 결승전에서 승리한 팀의 모든 선수가 국가대표 파견후보자로 선정되며, 패배한 선수는 2위로 기록된다.

#### 4.1.9. 제5인격

본 규정 제1장 선수자격을 모두 충족하는 참가자가 과반수 이상으로 최소 5인, 최대 7인의 팀을 구성 (5인 로스터일 경우 3인 이상, 7인 로스터일 경우 4인 이상 충족 필요)하여 전체 무작위 대진 배정을 통한 싱글 엘리미네이션 토너먼트 포맷으로 진행된다. 운영진은 현황에 따라 대회 구조를 변경할 수 있으며, 참가 최대 규모의 제한을 둘 수 있다. 이때 “국가대표 선발 자격 요건 대회”에 더 높은 성적을 보유한 팀에게 우선 참가 권한을 부여할 수 있다.

**4.1.9.1.** 참가 선수 규모에 맞춰 N강 구조로 대회를 진행하며, 예선 ~ 4강까지는 3판 2선승으로 구성된 1개의 경기를 치르며, 결승전의 경우 5판 3선승으로 구성된 1개의 경기를 치른다. 각 라운드(세트)는 전반전/후반전으로 구성되며, 1) 감시자의 승리, 2) 생존자의 승리, 3) 무승부 이상의 결과가 나올 때까지 하나의 맵에서 경기를 진행한다. 각 경기를 마친 뒤 성적에 따른 포인트 합산 점수가 더 높은 팀이 그 경기에서 승리한다.

#### 4.1.9.2. 라운드 승/무/패 산정 기준

각 라운드 전반과 후반에서 아래 기준에 따라 양 팀이 획득한 포인트를 산정한다. 이후 전반/후반에서 누적 합산 포인트가 높은 팀이 해당 라운드에서 승리한다.

| 포인트 배점 |   | 포인트 배점 |     |
|--------|---|--------|-----|
|        |   | 생존자    | 감시자 |
| 탈출     | 0 | 0      | 5   |

|    |   |   |   |
|----|---|---|---|
| 인원 | 1 | 1 | 3 |
|    | 2 | 2 | 2 |
|    | 3 | 3 | 1 |
|    | 4 | 5 | 0 |

#### 4.1.9.3. 타이브레이커 (Tiebreaker) 규정

경기의 모든 라운드를 마친 이후, 동점이 발생한 경우 (예: Bo3 경기에서 양 팀이 1승 1무 1패를 기록한 경우 등) '타이브레이커'가 필요한 상황으로 간주하고 아래에 따라 그 우선 순위를 산정한다.

**4.1.9.3.1.** 양 팀 중 총 점수가 더 높은 팀이 해당 경기의 승자가 된다.

**4.1.9.3.2.** 양 팀의 총 점수가 동일할 경우 연장전 (전반/후반 각 1회)을 진행하며, 연장전에서 더 높은 점수를 기록한 팀이 승자가 된다.

**4.1.9.3.3.** 연장전에서도 점수가 동일할 경우에는 아래의 기준에 따라 우위를 산정한다.

**4.1.9.3.3.1.** 한 팀이라도 생존자 라운드에서 탈출자가 있고, 상대 팀은 탈출자가 없는 경우 탈출자가 있는 팀이 승리한다.

**4.1.9.3.3.2.** 그 외의 경우

① 양 팀 모두 탈출자가 있는 경우: 생존자 플레이 시 라운드 소요 시간이 더 짧은 팀이 승리

② 양 팀 모두 탈출자가 없는 경우: 감시자 플레이 시 라운드 소요 시간이 더 짧은 팀이 승리

**4.1.9.3.4.** 연장전 결과 판정에 사용되는 라운드 시간은 감시자 결과 화면을 기준으로 한다.

**4.1.9.4.** 결승전에서 승리한 팀의 모든 선수가 국가대표 파견후보자로 선정되며, 패배한 선수는 2위로 기록된다.

#### **4.1.10. 뿌요뿌요 e스포츠**

대회는 본 규정 제1장 선수자격을 모두 충족하는 참가자만이 참가 신청을 할 수 있으며, 전체 무작위 대진 배정을 통한 싱글 엘리미네이션 토너먼트 포맷으로 진행된다. 운영진은 현황에 따라 대회 구조를 변경할 수 있으며, 참가 최대 규모의 제한을 둘 수 있다. 이때 “국가대표 선발 자격 요건 대회”에 더 높은 성적을 보유한 선수에게 우선 참가 권한을 부여할 수 있다.

**4.1.10.1.** 참가 선수 규모에 맞춰 N강 구조로 대회를 진행하며, 예선 ~ 4강까지는 3판 2선승으로 구성된 1개의 경기를 치르며, 결승전의 경우 5판 3선승으로 구성된 1개의 경기를 치른다. 이때 각각의 한 세트는 9라운드 승을 선취할 경우 해당 세트에서 승리한 것으로 간주하며, 경기는 Bo3의 경우 2세트 선취 시 승리 / Bo5의 경우 3세트 선취 시 승리하는 것으로 간주한다. 각 경기는 상대 필드를 뿌요로 가득 차게 하거나, 상대방보다 필드에 여유 공간이 더 많은 쪽이 승리하는 방식으로 진행된다.

#### **4.1.9.2. 용어 정의 (뿌요뿌요 e스포츠 한정)**

**4.1.9.2.1.** 라운드. 경기 내에서 실제 게임 한 판을 의미하며, 라운드 승리 시 1점을 획득한다.

**4.1.9.2.2.** 세트(게임). 복수의 라운드로 구성되며, 지정된 점수 선취(예: 9승, 10승)로 승자가 결정된다.

**4.1.9.2.3.** 매치(경기). 복수의 세트로 구성되며, 세트 승리 누적에 따라 경기의 최종 승자가 결정된다.

**4.1.9.3.** 결승전에서 승리한 팀의 모든 선수가 국가대표 파견후보자로 선정되며, 패배한 선수는 2위로 기록된다.

## 제5장. 경기 절차

### 5.1. SF 6 경기 절차

#### 5.1.1. SF 6 사용 게임

대회는 SF 6 PC (Steam) 플랫폼으로 진행되며, 대회일 기준 최신 업데이트, 패치, 스테이지를 포함한다. 캐릭터는 대회 시작일 7일 전까지 출시된 경우만 사용 가능하다.

#### 5.1.2. SF 6 인게임 설정

모드 및 설정은 아래의 내용에 의거하여 설정하여야 하며, 필수 접근성 설정은 운영진의 판단 하에 ON 할 수 있다. 일부 상황에서는 Local Tournament Mode 사용이 가능하며, 설정은 운영진 판단으로 대회 중에도 변경 가능하다. 단, 선수는 설정이나 환경을 임의 변경할 수 없다.

| 모드 | FIGHTING GROUNDS ► VERSUS ► One on One |                                             |
|----|----------------------------------------|---------------------------------------------|
| 설정 | 해설                                     | 비활성화                                        |
|    | 라운드                                    | 3                                           |
|    | 타이머                                    | 99                                          |
|    | 조작 방식                                  | Modern / Classic<br>(Dynamic 사용 불가)         |
|    | Button Release Input                   | On 또는 Off                                   |
|    | Advantage 설정                           | 없음                                          |
|    | 스테이지                                   | 랜덤                                          |
|    | 그래픽                                    | Motion Blur ON, Input<br>Delay Reduction ON |
|    | 기타                                     | 데미지 표시 없음, Pause<br>Menu on Long Hold ON    |

### **5.1.3. SF 6 인게임 금지 사항 및 운영진 재량**

**5.1.3.1. 금지 스테이지:** TRAINING ROOM 금지

**5.1.3.2. 금지 캐릭터:** 없음 (신규 캐릭터의 경우, 대회 시작일 7일 전 출시된 경우만 사용 가능)

**5.1.3.3. 금지 복장 및 컬러:** 없음

**5.1.3.4. 특정 스테이지/캐릭터/복장/컬러 금지:** 운영진의 판단에 따라 별도 금지 항목을 지정할 수 있다. 이 경우, 사전 참가 선수에게 고지 및 안내하여야 한다.

**5.1.3.5. 설정 오류 또는 금지 스테이지 사용:** 1라운드 중 보고 시, 경기는 무효 처리되며 재경기를 치른다. 단, 2라운드 시작 후엔 유효 경기로 간주된다.

**5.1.3.6. 금지 캐릭터 사용:** 즉시 라운드 중단 및 재경기를 치르며, 중단 없이 이어갈 경우 무효 처리 후 재경기를 치른다.

**5.1.3.7. 특정 스테이지 지시:** 운영진의 판단 하에 특정 스테이지 사용 지시가 가능하다.

**5.1.3.8. 닉네임 처리:** 방송 및 홍보용 콘텐츠에서 참가 선수 닉네임의 가림, 수정, 삭제 처리가 가능하다.

### **5.1.4. SF 6 인게임 세부 규정**

**5.1.4.1. 사이드 선택:** 1P/2P 사이드는 운영진의 지시에 따른다.

**5.1.4.2. 캐릭터 선택:** 캐릭터 선택은 기본(Standard) 방식을 적용하며, 비공개 선택 방식(Double Blind)은 불가하다.

**5.1.4.3. 경기 진행**

**5.1.4.3.1.** 규정 5.1.1에 의거한 세트 수를 먼저 선취한 선수가 경기를 승리한다.

**5.1.4.3.2.** 승자는 운영진에게 결과를 보고하여야 한다.

**5.1.4.3.3.** 승자는 사이드를 유지하며, 패자가 원할 경우 교체할 수 있다.

**5.1.4.3.4.** 승자는 같은 캐릭터 및 조작 방식을 유지하며, 패자는 자유롭게 캐릭터 및 조작 방식을 변경할 수 있다.

**5.1.4.3.5.** 무승부는 해당 경기, 세트를 무효 처리 후 재경기를 치르며 맵, 캐릭터 선택, 1P/2P 사이드는 동일하다.

**5.1.4.3.6.** 버튼 설정은 각 경기 시작 전까지만 변경 가능하다.

### 5.1.5. SF 6 기타 규정

**5.1.5.1.** 불가피한 승리 규정 적용: 예) Super Arts 타격 도중 일시 정지되어 실제로는 KO 상태라면 해당 라운드는 승리로 인정된다.

## 5.2. 철권 8 경기 절차

대회는 철권 8 PC (Steam) 플랫폼으로 진행되며, 대회일 기준 최신 업데이트, 패치, 스테이지를 포함한다. 캐릭터는 대회 시작일 7일 전까지 출시된 경우만 사용 가능하다.

### 5.2.1. 철권 8 인게임 설정

모드 및 설정은 아래의 내용에 의거하여 설정하여야 하며, 그 외 운영진의 판단 하에 설정은 대회 중에도 변경 가능하다. 단, 선수는 설정이나 환경을 임의 변경할 수 없다.

| 토너먼트 설정    | 기본값               |      |
|------------|-------------------|------|
| 전투 중 상태 설정 | 켜짐                |      |
| 대진방식       | VS 모드 (대결 모드)     |      |
| 라운드 수      | 5라운드 중 3라운드 (Bo5) |      |
| 설정         | 라운드               | 5    |
|            | 타이머               | 60   |
|            | 스페셜 스타일           | 사용가능 |
|            | 캐릭터 커스터마이징        | OFF  |

### 5.2.2. 철권 8 인게임 금지 사항 및 운영진 재량

**5.2.2.1.** 금지 스테이지: 없음

**5.2.2.2. 금지 캐릭터:** 없음 (신규 캐릭터의 경우, 대회 시작일 7일 전 출시된 경우만 사용 가능)

**5.2.2.3. 금지 복장 및 컬러:** 없음. 단, 경기에 참가하는 두 선수가 모두 동일한 프리셋을 사용할 수 없으며, 사용하고자 할 경우 운영진의 코인토스를 통해 결정한다.

**5.2.2.4. 특정 스테이지/캐릭터/복장/컬러 금지:** 운영진의 판단에 따라 별도 금지 항목을 지정할 수 있다. 이 경우, 사전 참가 선수에게 고지 및 안내하여야 한다.

**5.2.2.5. 설정 오류 또는 금지 스테이지 사용:** 1라운드 중 보고 시, 경기는 무효 처리되며 재경기를 치른다. 단, 2라운드 시작 후엔 유효 경기로 간주된다.

**5.2.2.6. 금지 캐릭터 사용:** 즉시 라운드 중단 및 재경기를 치르며, 중단 없이 이어갈 경우 무효 처리 후 재경기를 치른다.

**5.2.2.7. 특정 스테이지 지시:** 운영진의 판단 하에 특정 스테이지 사용 지시가 가능하다.

**5.2.2.6. 닉네임 처리:** 방송 및 홍보용 콘텐츠에서 참가 선수 닉네임의 가림, 수정, 삭제 처리가 가능하다.

### **5.2.3. 철권 8 인게임 세부 규정**

**5.2.3.1. 사이드 선택:** 1P/2P 사이드는 운영진의 지시에 따른다.

**5.2.3.2. 스테이지 선택:** 매 라운드마다 랜덤으로 스테이지(맵)를 선택한다.

**5.2.3.3. 캐릭터 선택:** 캐릭터 선택은 기본방식을 적용한다. 단 선수가 희망할 경우 첫 번째 캐릭터 선택을 비밀로 유지하는 블라인드 픽 방식을 요청할 수 있으며 사전 운영진에게 사용할 캐릭터를 알린 뒤 확인을 거쳐 캐릭터를 선택한다.

#### **5.2.3.4. 경기 진행**

**5.2.3.3.1. 규정 4.1.2에 의거한 세트 수를 먼저 선취한 선수가 경기를 승리한다.**

**5.2.3.3.2. 승자는 운영진에게 결과를 보고하여야 한다.**



**5.2.3.3.3.** 승자는 사이드를 유지하며, 패자가 원할 경우 교체할 수 있다.

**5.2.3.3.4.** 승자는 같은 캐릭터 및 조작 방식을 유지하며, 패자는 자유롭게 캐릭터 및 조작 방식을 변경할 수 있다.

**5.2.3.3.5.** 무승부는 해당 경기, 세트를 무효 처리 후 재경기를 치르며 맵, 캐릭터 선택, 1P/2P 사이드는 동일하다.

**5.2.3.3.6.** 버튼 설정은 각 경기 시작 전 까지만 변경 가능하다.

### 5.3. KOF XV 경기 절차

#### 5.3.1. KOF XV 사용 게임

대회는 KOF XV PC (Steam) 플랫폼으로 진행되며, 대회일 기준 최신 업데이트, 패치, 스테이지를 포함한다. 캐릭터는 대회 시작일 7일 전까지 출시된 경우만 사용 가능하다.

#### 5.3.2. KOF XV 인게임 설정

모드 및 설정은 아래의 내용에 의거하여 설정하여야 하며, 그 외 운영진의 판단 하에 설정은 대회 중에도 변경 가능하다. 단, 선수는 설정이나 환경을 임의 변경할 수 없다.

| 대진방식 | 3 vs 3     |           |
|------|------------|-----------|
| 모드   | 대전 – 대회 모드 |           |
| 설정   | 라운드        | 3         |
|      | 타이머        | 60        |
|      | 핸디캡 설정     | LV 3 (없음) |
|      | 스테이지       | 랜덤        |

#### 5.3.3. KOF XV 인게임 금지 사항 및 운영진 재량

**5.3.3.1.** 금지 스테이지: TRAINING ROOM, CONCERT HALL 금지

**5.3.3.2.** 금지 캐릭터: 없음 (신규 캐릭터의 경우, 대회 시작일 7일 전 출시된 경우만 사용 가능)

**5.3.3.3. 금지 복장 및 컬러: 없음**

**5.3.3.4. 특정 스테이지/캐릭터/복장/컬러 금지:** 운영진의 판단에 따라 별도 금지 항목을 지정할 수 있다. 이 경우, 사전 참가 선수에게 고지 및 안내하여야 한다.

**5.2.3.5. 설정 오류 또는 금지 스테이지 사용:** 1라운드 중 보고 시, 경기는 무효 처리되며 재경기를 치른다. 단, 2라운드 시작 후엔 유효 경기로 간주된다.

**5.2.3.6. 금지 캐릭터 사용:** 즉시 라운드 중단 및 재경기를 치르며, 중단 없이 이어갈 경우 무효 처리 후 재경기를 치른다.

**5.2.3.7. 특정 스테이지 지시:** 운영진의 판단 하에 특정 스테이지 사용 지시가 가능하다.

**5.2.3.8. 닉네임 처리:** 방송 및 홍보용 콘텐츠에서 참가 선수 닉네임의 가림, 수정, 삭제 처리가 가능하다.

#### **5.3.4. KOF XV 인게임 세부 규정**

**5.3.4.1. 사이드 선택:** 1P/2P 사이드는 운영진의 지시에 따른다.

**5.3.4.2. 캐릭터 선택:** 캐릭터 선택은 기본방식을 적용한다.

**5.3.4.3. 경기 진행**

**5.3.4.3.1. 규정 4.1.3에 의거한 세트 수를 먼저 선취한 선수가 경기를 승리한다.**

**5.3.4.3.2. 승자는 운영진에게 결과를 보고하여야 한다.**

**5.3.4.3.3. 승자는 사이드를 유지하며, 패자가 원할 경우 교체할 수 있다.**

**5.3.4.3.4. 승자는 같은 캐릭터 및 조작 방식을 유지하며, 패자는 자유롭게 캐릭터 및 조작 방식을 변경할 수 있다.**

**5.3.4.3.5. 무승부는 해당 경기, 세트를 무효 처리 후 재경기를 치르며 맵, 캐릭터 선택, 1P/2P 사이드는 동일하다.**

**5.3.4.3.6. 버튼 설정은 각 경기 시작 전까지만 변경 가능하다.**

## 5.4. 이풋볼 경기 절차

### 5.4.1. 이풋볼 사용 게임

대회는 PC (Steam) 플랫폼으로 진행된다. 대회일 기준 최신 업데이트, 패치를 포함한다.

### 5.4.2. 이풋볼 인게임 설정

모드 및 설정은 아래의 내용에 의거하여 설정하여야 하며, 설정은 운영진 판단으로 대회 중에도 변경 가능하다. 단, 선수는 설정이나 환경을 임의 변경할 수 없다.

| 모드     | 친구 매치 / Authentic 모드 (인증 모드) |                       |
|--------|------------------------------|-----------------------|
| 경기 설정  | 비밀번호 설정                      | 없음                    |
|        | 경기 유형                        | 일반                    |
|        | 경기 시간                        | 10분                   |
|        | 연장전/승부차기                     | ON/ON                 |
|        | 교체 인원                        | 5명                    |
|        | 교체 횟수                        | 3회                    |
|        | 연장전 교체 인원<br>1명 추가 교체        | ON                    |
|        | 선수 능력 균일화                    | ON                    |
|        | 컨디션 (홈/원정)                   | Normal                |
|        | 부상                           | OFF                   |
|        | 공 종류                         | eFootball™ Contact 26 |
| 경기장 설정 | 경기장                          | eFootball™ Stadium    |
|        | 시간                           | Night                 |

|         |                                             |                          |
|---------|---------------------------------------------|--------------------------|
|         | 계절                                          | Winter                   |
|         | 날씨                                          | Fine                     |
|         | 잔디 길이                                       | Normal                   |
|         | 필드 상태                                       | Normal                   |
| 카메라 설정  | 유형                                          | Dynamic Wide<br>(커스텀 금지) |
| 사운드 설정  | 오디오                                         | eSports                  |
| 화면 설정   | 레이더 위치                                      | 아래                       |
|         | 선수 이름 상자                                    | ON                       |
|         | 공격/수비 레벨                                    | ON                       |
|         | 공격/수비 정보 표시                                 | ON                       |
|         | 레이더 색상                                      | 유니폼 색 기준                 |
|         | 파워 게이지                                      | ON                       |
|         | 커서 표시                                       | ON                       |
|         | 체력 게이지                                      | OFF                      |
|         | 시간/점수                                       | ON                       |
|         | 상대 이름 표시                                    | ON                       |
|         | 세트피스 가이드                                    | OFF                      |
|         | 골 세레머니 안내                                   | OFF                      |
| 게임속도 설정 | 게임 속도                                       | 0                        |
| 플레이 설정  | 스마트 어시스트                                    | OFF                      |
| 팀 선택    | 공식 파트너 클럽 리스트 내 선택 必 ( <a href="#">링크</a> ) |                          |

**5.4.2.1.** 공식 파트너 클럽 리스트는 다음과 같으며, 대회 규정 공시 이후 리스트의 변동이 있을 경우, KONAMI 이풋볼 공식 홈페이지의 리스트에 의거하여 적용된다.

|                                |                          |                          |                       |
|--------------------------------|--------------------------|--------------------------|-----------------------|
| <b>FC Barcelona</b>            | <b>Arsenal FC</b>        | <b>Manchester United</b> | <b>AC Milan</b>       |
| <b>Internazionale Milano</b>   | <b>Borussia Dortmund</b> | <b>Atalanta B.C.</b>     | <b>S.S.Lazio</b>      |
| <b>SC Corinthians Paulista</b> | <b>CR Flamengo</b>       | <b>Santos FC</b>         | <b>São Paulo F.C.</b> |
| <b>SE Palmeiras</b>            | <b>Club América</b>      |                          |                       |

#### **5.4.3. 이풋볼 인게임 세부 규정**

**5.4.3.1.** 대회 전체에서 처음 선택한 동일 팀만 사용 가능하다.

**5.4.3.2.** 개인 설정(버튼, 배치, 전략 등)은 사용 가능하다.

**5.4.3.3.** 준비 시간은 운영진이 고지하며, 고지 후 5분 이내 모든 설정을 완료하여야 한다. 킥오프 전까지 본인 설정 완료 책임은 선수 본인에게 있다.

**5.4.3.4.** 경기 시작 후 설정의 초기화나 수정은 불가하다.

#### **5.4.3.5. 경기 진행**

**5.4.3.5.1.** 규정 4.1.4에 의거한 세트 수를 먼저 선취한 선수가 경기를 승리한다.

**5.4.3.5.2.** 승자는 운영진에게 결과를 보고하여야 한다.

**5.4.3.6.** 인게임 설정 오류 또는 미설정 시 해당 경기는 무효 처리되며, 재경기를 진행한다. 또한 운영진의 판단에 따라 설정 오류 또는 미설정한 선수에게 페널티를 부여할 수 있다.

## 5.5. 이풋볼 모바일 경기 절차

### 5.5.1. 이풋볼 모바일 사용 게임

모든 대회는 본인이 소유한 스마트폰(Android, iOS)를 사용해 대회를 진행한다. 대회 일 기준 최신 업데이트, 패치를 포함한다.

### 5.5.2. 이풋볼 모바일 인게임 설정

모드 및 설정은 아래의 내용에 의거하여 설정하여야 하며, 설정은 운영진 판단으로 대회 중에도 변경 가능하다. 단, 선수는 설정이나 환경을 임의 변경할 수 없다.

| 모드     | 친구 매치 / Authentic 모드 (인증 모드) |                    |
|--------|------------------------------|--------------------|
| 경기 설정  | 비밀번호 설정                      | 없음                 |
|        | 경기 유형                        | 일반                 |
|        | 경기 시간                        | 6분                 |
|        | 부상                           | OFF                |
|        | 연장전/승부차기(PK)                 | ON/ON              |
|        | 교체 인원                        | 5명                 |
|        | 교체 횟수                        | 3회                 |
|        | 연장전 교체 인원<br>1명 추가 교체        | ON                 |
|        | 선수 능력 균일화                    | ON                 |
|        | 컨디션 (홈/원정)                   | Normal             |
| 경기장 설정 | 경기장                          | eFootball™ Stadium |
|        | 시간                           | Night              |
|        | 계절                           | Winter             |

|        |                                             |                      |
|--------|---------------------------------------------|----------------------|
|        | 날씨                                          | Fine                 |
|        | 잔디 길이                                       | Normal               |
|        | 경기장 상태                                      | Normal               |
|        | 볼                                           | eFootball™Contact 26 |
| 그래픽 설정 | 선수 그래픽                                      | High                 |
|        | 경기장 그래픽                                     | High                 |
|        | 프레임                                         | 60 fps               |
| 플레이 설정 | 스마트 어시스트                                    | OFF                  |
| 팀 선택   | 공식 파트너 클럽 리스트 내 선택 必 ( <a href="#">링크</a> ) |                      |

5.5.2.1. 공식 파트너 클럽 리스트는 다음과 같으며, 대회 규정 공시 이후 리스트의 변동이 있을 경우, KONAMI 이풋볼 공식 홈페이지의 리스트에 의거하여 적용된다.

|                         |                   |                   |                |
|-------------------------|-------------------|-------------------|----------------|
| FC Barcelona            | Arsenal FC        | Manchester United | AC Milan       |
| Internazionale Milano   | Borussia Dortmund | Atalanta B.C.     | S.S.Lazio      |
| SC Corinthians Paulista | CR Flamengo       | Santos FC         | São Paulo F.C. |
| SE Palmeiras            | Club América      |                   |                |

#### 5.5.3. 이풋볼 인게임 세부 규정

5.5.3.1. 대회 전체에서 처음 선택한 동일 팀만 사용 가능하다.

5.5.3.2. 개인 설정(버튼, 배치, 전략 등)은 사용 가능하다.

5.5.3.3. 준비 시간은 운영진이 고지하며, 고지 후 5분 이내 모든 설정을 완료하여야 한다. 킥오프 전까지 본인 설정 완료 책임은 선수 본인에게 있다.

**5.5.3.4.** 경기 시작 후 설정의 초기화나 수정은 불가하다.

**5.5.3.5. 경기 진행**

**5.5.3.5.1.** 규정 4.1.5에 의거한 세트 수를 먼저 선취한 선수가 경기를 승리한다.

**5.5.3.5.2.** 승자는 운영진에게 결과를 보고하여야 한다.

**5.5.3.6.** 인게임 설정 오류 또는 미설정 시 해당 경기는 무효 처리되며, 재경기를 진행한다. 또한 운영진의 판단에 따라 설정 오류 또는 미설정한 선수에게 페널티를 부여할 수 있다.

**5.6. 그란투리스모 7 경기 절차**

**5.6.1. 그란투리스모 7 사용 게임**

대회는 본인이 소유한 혹은 운영진이 지정한 PS5 및 계정을 사용해 대회를 진행한다. 대회일 기준 최신 업데이트, 패치를 포함한다.

**5.6.2. 그란투리스모 7 1차 예선 인게임 설정**

온라인 1차 예선간 설정은 아래의 내용에 의거하여 설정하여야 하며, 제출용 리플레이에도 확인할 수 있게 설정을 우선 녹화한 뒤 랩 타임 기록을 진행한다. 인게임 설정을 미준수하였거나 제출한 녹화본에 인게임 설정을 확인할 수 없는 경우 해당 랩 타임 기록은 인정되지 아니한다.

|                                         |                                         |                                    |
|-----------------------------------------|-----------------------------------------|------------------------------------|
| <b>Time Trial 코스</b><br><b>(온라인 1차)</b> | Suzuka Circuit (5,807m) / 18:00 Evening |                                    |
| <b>게임 설정</b>                            | 차량                                      | Toyota GR supra Racing concept '18 |
|                                         | 타이어                                     | 레이싱 하드                             |
|                                         | 와이드 보디                                  | 금지                                 |
|                                         | 니트로/오버테이크                               | 금지                                 |



|  |           |               |
|--|-----------|---------------|
|  | BoP/튜닝 금지 | ON            |
|  | 퍼포먼스 포인트  | <b>694.95</b> |
|  | 무게        | 1245kg        |
|  | 차량 세팅     | 변경불가          |
|  | 트랙 리밋     | 표준            |
|  | 샷컷 페널티    | 타임 무효         |

### 5.6.3. 그란투리스모 7 2차 예선 인게임 설정

온라인 2차 예선간 설정은 아래의 내용에 의거하여 설정하여야 하며, 체크인 시 운영진에게 아래의 설정이 적용된 점을 운영진이 지정한 방식에 맞춰 제출하여야 한다. 이때 임의로 설정을 변경하거나, 확인 이후 설정을 변경한 사실이 적발되었을 경우 운영진은 해당 선수에게 페널티를 부여할 수 있다.

| Race 코스<br>(온라인 2차) | Gr.3                               | Gr.2                      | Gr.1                        |
|---------------------|------------------------------------|---------------------------|-----------------------------|
|                     | Autopolis Racing<br>Short (3,022m) | Fuji Speedway<br>(4,563m) | Suzuka Circuit<br>(5,807m)  |
| 예선                  | 7분                                 | 7분                        | 7분                          |
| 레이스                 | 13분                                | 13분                       | 13분                         |
| 차량<br>(코스별 지정)      | BRZ GT300                          | GTR-NISMO<br>GT500 '16    | Genesis X Gran<br>Racer VGT |
| 게임 설정               | 연료 사용                              | OFF                       |                             |
|                     | 타이어 마모 배율                          | 2배                        |                             |
|                     | 와이드 보디                             | 금지                        |                             |
|                     | 니트로/오버테이크                          | 금지                        |                             |

|  |           |                    |
|--|-----------|--------------------|
|  | BoP/튜닝 금지 | ON                 |
|  | 퍼포먼스 포인트  | 차량 별 지정            |
|  | 무게        | 차량 별 지정            |
|  | 차량 세팅     | 변경 불가              |
|  | 슬립스트림     | 실제                 |
|  | 타이어       | 자유                 |
|  | 어시스트      | 자유                 |
|  | 깃발 규칙     | 켜짐                 |
|  | 차량 접촉 페널티 | 꺼짐 / 심사            |
|  | 벽 충돌 페널티  | 게임 시스템 우선 적용 혹은 심사 |
|  | 숏컷 페널티    | 약함                 |

#### 5.6.4. 그란투리스모 7 결선 인게임 설정

오프라인 결선간 설정은 아래의 내용에 의거하여 설정하여야 하며, 운영진은 상황에 따라 임의로 인게임 설정을 변경할 수 있다. 단, 선수는 설정이나 환경을 임의 변경할 수 없다.

|     | 단거리 (Gr.4)                  | 중거리 (Gr.X)                 | 장거리 (Gr.1)                                          |
|-----|-----------------------------|----------------------------|-----------------------------------------------------|
| 코스  | Tsukuba Circuit<br>(2,045m) | Suzuka Circuit<br>(5,807m) | Kyoto Driving Park<br>Yamagiwa +<br>Miyabi (6,846m) |
| 예선  | 10분                         | 10분                        | 10분                                                 |
| 레이스 | 15분                         | 20분                        | 25분                                                 |

| 차량<br>(코스별 지정) | ELANTRA N TC'24 | F-3500 B           | Hyundai N 2025<br>VGT (Gr.1) |
|----------------|-----------------|--------------------|------------------------------|
| 게임 설정          | 연료 사용           | 6배                 |                              |
|                | 타이어 마모 배율       | 6배                 |                              |
|                | 와이드 보디          | 금지                 |                              |
|                | 니트로/오버테이크       | 금지                 |                              |
|                | BoP/튜닝 금지       | ON                 |                              |
|                | 퍼포먼스 포인트        | 차량 별 지정            |                              |
|                | 무게              | 차량 별 지정            |                              |
|                | 차량 세팅           | 변경 불가              |                              |
|                | 슬립스트림           | 실제                 |                              |
|                | 타이어             | 자유                 |                              |
|                | 어시스트            | 자유                 |                              |
|                | 깃발 규칙           | 켜짐                 |                              |
|                | 차량 접촉 페널티       | 꺼짐 / 심사            |                              |
|                | 벽 충돌 페널티        | 게임 시스템 우선 적용 혹은 심사 |                              |
|                | 숏컷 페널티          | 약함                 |                              |

#### 5.6.5. 그란투리스모 7 인게임 세부 규정

5.6.5.1. 선수는 코스마다 운영진이 지정한 차량을 사용하여야 한다.

**5.6.5.2.** 5.6.2를 제외한 개인 설정은 운영진에게 고지 후 승인을 받을 경우 사용 가능하다.

**5.6.5.3.** 준비 시간은 운영진이 고지하며, 고지 후 5분 이내 모든 설정을 완료하여야 한다. 경기 시작 전까지 본인 설정 완료 책임은 선수 본인에게 있다.

**5.6.5.3.1. 인터넷 및 PS5 장비 점검.** 대회에 참가하는 모든 선수는 PS5, 인터넷, 심레이싱 장비 등 경기 진행을 위한 모든 제반 사항을 점검하여야 한다. 온라인 2차 예선 시, 선수 본인의 인터넷 문제가 발생하여 경기에 참가할 수 없을 경우는 아래의 규정에 의거하여 진행된다.

**5.6.5.3.1.1. 오퍼버 관전 불가.** 경기를 관전하는 오퍼버가 경기 중 인터넷 등 문제가 발생하여 경기를 관전할 수 없는 경우에는 즉시 운영진을 통해 선수에게 고지하고 재경기를 진행한다.

**5.6.5.3.1.2. 과반수 이상의 선수 경기 진행 불가.** 과반수 (6명) 이상의 선수가 인터넷 등 문제가 발생하여 경기를 진행할 수 없는 경우에는 각 선수는 즉시 운영진에게 이 사실을 알려야만 한다. 운영진은 재량적 판단에 따라, 재경기 판정을 하거나 경기 종료 판정을 할 수 있다. 이때 경기 종료 판정 시 순위는 정상적으로 경기를 마친 것으로 간주하여 순위 및 포인트를 지급하고 다음 경기를 진행하는 것으로 한다.

**5.6.5.3.1.3. 과반수 미만의 선수 경기 진행 불가.** 과반수 (6명) 미만의 선수가 인터넷 등 문제가 발생하여 경기를 진행할 수 없는 경우에는 운영진은 5.6.5.3. 규정을 준수하지 않은 것으로 간주하며, 재경기를 하지 않고 속행할 수 있다.

**5.6.5.4.** 경기 시작 후 설정의 초기화나 수정은 불가하다.

**5.6.5.5.** 트랙 매너 및 인게임 금지 행위

**5.6.5.5.1. 접촉 및 이득 발생.** 뒤 차량이 앞 차량과 접촉하여 이득을 얻는 경우 ('범프 패스') 해당 선수는 획득한 이득이 없도록 반드시 포지션을 반환해야 한다.

**5.6.5.5.2. 트랙 이탈 후 복귀.** 트랙을 이탈한 경우 ① 안전하게 트랙에 복귀하여야 함, ② 다른 드라이버의 주행에 어떠한 방해도 주지 않아야 함, ③ 충분한 공간이 확보된 상태에서 복귀하여야 한다. 또한 복귀 시 완전한 레이스 속도에 도달하기 전까지 레이스 라인을 피해야 한다.

**5.6.5.5.3. 방어 주행.** 코너당 방어 움직임은 1회만 허용되며, 브레이킹 구간에서의 라인 변경은 금지된다. 단, 직선 구간에서 방어하는 드라이버는 첫 번째 움직임에 한해 트랙 전체 폭을 사용할 수 있으나, 추월 시도 차량이 유의미한 수준으로 나란히 위치하지 않은 경우에 한한다. (추월 차량의 프론트 wing 일부라도 앞 차량의 후륜과 나란한 경우 불가) 또한 과도한 위협, 지그재그 주행 ('위빙') 및 블로킹은 금지된다.

**5.6.5.5.4. 블루 플래그.** 선수는 추월당할 상황(랩 차이)이 발생할 경우 느린 차량은 빠른 차량이 라인이나 속도에 영향을 받지 않도록 추월을 허용할 책임이 있으며 빠른 차량은 가능한 미리 움직여 추월 의도를 명확히 해야 한다.

**5.6.5.5.5. 랩 차이 복귀 (언랩).** 선수는 자신이 더 빠르더라도 상대 차량의 레이스에 영향을 주지 않기 위해 랩 차이를 되돌리기 위한 추월은 안전한 경우에만 허용된다.

**5.6.5.5.6. 차량 손상.** 차량이 손상되어 제어가 어려운 경우 레이스에서 리타이어 해야 하며 이를 제외하고 피트에서 리타이어해야 함을 원칙으로 한다.

**5.6.5.5.7. 추월 책임.** 추월을 시도하는 차량은 일반적으로 접촉 발생 시 그 책임이 있다. 두 차량이 서로 일부라도 나란히 위치한 경우, 각 선수는 상대 차량이 점유한 공간을 반드시 존중해야 한다. 이때 상대 차량 쪽으로 진로를 변경하는 행위는 금지되며, 양쪽 드라이버 모두 직선 주행을 유지할 권리가 있다.

**5.6.5.5.8. 브레이크 테스트.** 뒤 차량을 방해하거나 충돌을 유도하기 위해 비정상적으로 빠르게 감속하는 행위는 금지된다.

**5.6.5.5.9. 고의 충돌 및 사고.** 고의적으로 상대 선수 및 경기를 방해하기 위한 충돌, 사고.

**5.6.5.5.10. 트랙 밖을 이용한 추월.** 어떠한 경우에도 트랙 밖을 이용한 추월은 허용되지 않으며, 만약 부당한 이득을 유지할 경우 페널티를 부과한다.

**5.6.5.5.11. 코너 커팅.** 코너를 자르는 행위.

**5.6.5.5.12. 글리치 악용.** 버그를 활용한 벽 통과 등으로 거리를 단축하거나 등 정상적인 서킷 주행이 아닌 것으로 간주되는 모든 행위.

**5.6.5.5.13.** 게임에서 자동으로 부과된 페널티는 원칙적으로 유지된다.

단, 사고 회피를 위한 불가피한 상황 혹은 게임 내 버그로 간주될 경우 운영진의 검토에 따른 취소를 적용할 수 있다.

**5.6.5.6.** 인게임 설정 오류 또는 미설정 시 운영진의 판단에 따라 설정 오류 또는 미설정 선수에게 페널티를 부여할 수 있다.

## 5.7. 포켓몬 유나이트 경기 절차

### 5.7.1. 포켓몬 유나이트 사용 게임

대회는 포켓몬 유나이트 공식 지원 플랫폼 (Nintendo Switch, Android, iOS)으로 진행되며, 공식 지원 플랫폼 중 하나로만 대회를 참가할 수 있다. 대회일 기준 최신 업데이트, 패치를 포함한다. 사용 가능한 포켓몬은 대회 시작일 7일 전까지 출시된 경우만 사용 가능하다.

### 5.7.2. 포켓몬 유나이트 인게임 설정

모드 및 설정은 아래의 내용에 의거하여 설정하여야 하며, 그 외 운영진의 판단 하에 설정은 대회 중에도 변경 가능하다. 단, 선수는 설정이나 환경을 임의 변경할 수 없다.

|             |                                   |     |
|-------------|-----------------------------------|-----|
| <b>대진방식</b> | 5 vs 5                            |     |
| <b>모드</b>   | 대회 모드 /<br>테이아창공유적 스타디움 (드래프트 모드) |     |
| <b>서버</b>   | 한국지역 AS03 (운영진 별도 안내에 따른 변동 가능)   |     |
| <b>설정</b>   | 모든 지닌물건 레벨 MAX                    | 활성화 |

|  |                    |     |
|--|--------------------|-----|
|  | 지닌물건 전부 개방         | 활성화 |
|  | 유나이트 라이선스<br>전부 개방 | 활성화 |
|  | 배틀 아이템 전부 개방       | 활성화 |

### 5.7.3. 포켓몬 유나이트 인게임 금지 사항 및 운영진 재량

**5.7.3.1.** 포켓몬, 지닌물건, 배틀 아이템, 기술, 기술 세트, 홀로웨어에 문제가 있거나 그 외의 문제가 있다고 여겨질 경우, 운영진의 재량에 따라 시합 이전 또는 시합 도중에 제한을 설정할 수 있다. 제한 사항이 받아들여지지 않는 경우 시합의 물수를 포함하여 페널티를 적용할 수 있다.

**5.7.3.2.** 서포트 메달: 사용 불가

**5.7.3.3.** 재시합의 판단

**5.7.3.3.1.** 원칙적으로, 모든 선수가 대회용 커스텀 로비에 입장한 뒤 정상적으로 로드가 완료되어 조작이 가능해진 시점부터 그 경기는 유효로 간주된다.

**5.7.3.3.2.** 본 규정에 의거 재시합 신청이 가능한 경우에 해당하고, 운영진이 팀의 재시합 신청을 받아들인 경우에만 재시합이 이루어진다. 팀은 각 경기(각 세트가 아닌 Bo3, Bo5로 구성된 1개의 경기)마다 재시합 신청 권리 1회를 지니며, 재시합의 원인이 된 팀은 해당 경기에서의 재시합 신청 권리를 잃게 된다. 또한 재시합이 이루어질 경우 출전 선수, 지닌 물건, 배틀 아이템, 포켓몬은 변경할 수 없다.

**5.7.3.3.3.** 원칙적으로, 모든 선수가 대회용 커스텀 로비에 입장한 뒤 정상적으로 로드가 완료되어 조작이 가능해진 시점부터 그 경기는 유효로 간주된다.

**5.7.3.4.** 재시합 신청이 가능한 경우

선수 및 팀은 규정이 지켜지지 못한 채로 경기가 시작되었으며, 그 상황을 객관적이고 명확하게 확인할 수 있는 증빙자료를 제출할 수 있는 경우에는 재시합을 신청할 수 있다. 같은 경기에서 2회 이상 올바르게 못한 로비 설정으로 경기가 시작된 경우, 로비를 생성한 팀(호스트 팀)은 해당 매치에서 패배로 처

리될 수 있다. 로비를 생성한 팀은 2회째 로비를 생성 시, 로비 설정이 바르게 되어 있는지를 증명하기 위해 로비 설정을 확인할 수 있는 스크린 캡처를 제출하여야 한다.

**5.7.3.4.1.** 등록되지 않은 선수가 참가한 상태로 시합이 시작된 경우, 선수 측에서 판단이 곤란한 경우를 제외하고 호스트 팀이 확인을 소홀히 하는 등의 이유로 인해 동일 문제가 같은 경기에서 2회 이상 발생한 경우, 해당 팀은 실격 처리된다.

**5.7.3.4.2.** 경기 시작 버튼을 선택한 후, 올바르게 못한 로비 기능 설정 (예시 1.) 이 되어있다고 판명될 경우

① (1) 유나이트 라이선스 전부 개방 / (2) 드래프트 모드 / (3) 모든 지닌물건 레벨 MAX, 지닌물건 전부 개방 / (4) 배틀 아이템 전부 개방 설정이 각각 제대로 이루어지지 않은 경우, 포켓몬(1,2) / 지닌물건 (3) / 배틀 아이템 (4)을 다시 선택할 수 있다.

**5.7.3.4.3.** 올바르게 못한 진영(선공/후공)에서 시합이 시작된 경우

① 재시합이 이루어질 경우 포켓몬을 다시 선택할 수 있다.

**5.7.3.4.4.** 대회용 커스텀 로비를 사용하지 않은 채로 로비를 작성 또는 그 로비에서 시합이 시작된 경우

**5.7.3.4.5.** 재시합 시에 출전 선수, 지닌물건, 배틀 아이템, 포켓몬의 변경을 실행한 경우

① 해당하는 팀은 각 경기마다 주어지는 재시합 신청 권리 1회를 사용하여 재시합을 신청할 수 있다.

② 재시합 권리를 이미 사용했을 경우, 원칙상 그 팀은 해당 경기에서 패배로 처리된다.

**5.7.3.4.6.** 팀의 선수 중 한명이라도 10분간의 경기 진행 시에 정상적으로 로드가 완료되지 못한 경우

① 같은 경기에서 로드 미완료 문제를 사유로 하는 재시합은 각 팀마다 1회만 가능하다.



#### 5.7.3.5. 재시합이 불가능한 경우

본 대회에서 통신의 절단이나 단말기기의 동작 불량을 이유로 하는 문제가 발생했을 경우, 재시합은 이루어지지 않는다. 객관적으로 상황을 파악할 수 있는 증빙자료를 제출할 수 없는 경우, 재시합이 신청되더라도 받아들여지지 않는다.

##### 5.7.3.5.1. 드래프트 선택 중에 오류가 발생하여 접속이 끊긴 경우

- ① 해당 선수는 스스로 시합에 복귀하도록 시도하여야 한다.
- ② 시합 속행이 가능한 선수는 최대한 시합을 속행하여야 한다.
- ③ 예외로서, 10분간 대전이 시작될 때까지 시합에 복귀하지 못한 경우에는 규정에 의거하여 신속하게 운영진에게 알릴 경우 재시합을 신청할 수 있다. (단, 이 경우 출전 선수, 지닌물건, 배틀 아이템, 포켓몬은 변경할 수 없다.)

##### 5.7.3.5.2. 준비가 완료되지 않은 상태에서 로비 입장 후 시합이 시작된 경우

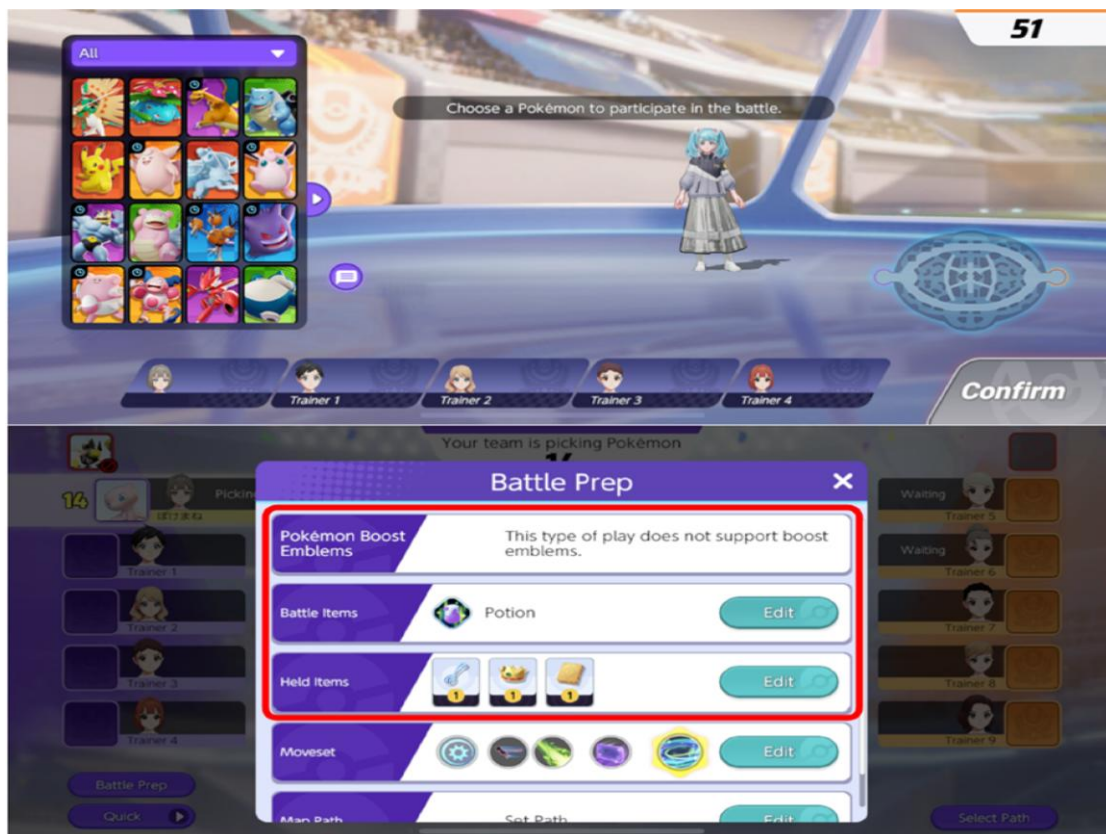
- ① 모든 선수가 로비에 입장을 완료한 시점부터 준비가 완료된 것으로 간주한다.

#### 5.7.3.6. 재시합의 신청 방법

재시합을 신청할 경우, 운영진이 안내한 창구를 통해 운영진에게 필요한 증빙자료를 제출하여야 한다. 만약 증거가 없는 상황이고, 대전 상대의 동의 또한 얻을 수 없는 보고에 대해서는 무효로 처리될 수 있다. 또한 대전 상대의 보고로 인해 해당 보고가 허위로 판명될 경우, 해당 팀은 실격으로 처리될 수 있다. 운영진은 선수 및 팀이 정당한 이유 없이 이의를 표출하여 대회 진행에 좋지 않은 영향을 끼친다고 판단할 경우, 해당 선수 및 팀에게 재량에 따라 페널티를 부과할 수 있다.

##### 5.7.3.6.1. 문제 내용의 보고 및 규정에 의거한 문제의 원인을 객관적이고 명확하게 확인할 수 있는 스크린 캡처 등

※ 예시 1. 대전 규정이 지켜지지 못한 로비의 상태를 나타내는 예시



※ 예시 2. 재시합 시 출전 선수, 지닌물건, 배틀 아이템, 포켓몬이 올바르게 선택되지 않았음을 나타내는 예시



※ 예시 3. 홈(아래 사진에서 나타내고 있는 범위)의 바깥으로 나가지 않았음을 나타내는 예시



- ① 모든 선수가 에오스 에너지를 획득하지 않은 상태일 것
- ② 의도적인 조작의 흔적이 확인되지 않을 것
- ③ 대전 상대의 보고 내용과 신청한 팀의 보고 내용 사이에 모순이 발견되거나 확인되지 않을 것

#### 5.7.3.7. 그 외 제한사항

**5.7.3.7.1.** 운영진은 규정이 지켜지지 않은 채로 시작된 경기에 대해 설령 팀이 재시합 신청 권리를 소지하고 있다 하더라도 받아들이지 않을 수 있다.

**5.7.3.7.2.** 운영진은 선수 및 팀으로부터 재시합 신청을 받은 경우, 그에 대한 공평하고 합리적인 판단을 내려야 한다.

**5.7.3.7.3.** 재시합의 신청이 올바르게 이루어지지 못한 경우, 원칙적으로 그 경기는 유효로 진행된다.

**5.7.3.7.4.** 안전상 허용할 수 없는 천재지변이나 재해 등의 리스크, 게임을 진행할 수 없는 상황 등의 치명적인 오류가 발생하여 경기를 속행할 수 없게 된 선수 및 팀이 있을 경우, 해당 선수 및 팀은 운영진에게 신속히 보고하여야 한다.

**5.7.3.7.5.** 운영진은 재시합의 신청을 남용하는 선수 및 팀에게 페널티를 부과할 수 있다.

**5.7.3.7.6.** 운영진은 중계하고 있는 경기에 문제가 발생한 경우, 해당 경기에 대해 협의 후 독자적인 판단에 따른 판정을 내릴 수 있다.

#### **5.7.4. 포켓몬 유나이트 인게임 세부 규정**

**5.7.4.1.** 진영 선택: 선공/후공 선택은 1세트는 운영진에 의해 무작위로 결정되며 두번째 세트의 진영 선택은 직전 세트에서 패배한 팀이 경기 종료 직후 5분 이내 운영진에게 알려야 한다. 이후 운영진은 직전 세트에서 승리한 팀에게 진영 선택 결과를 알려야 한다.

#### **5.7.4.2. 경기 진행**

**5.7.4.2.1.** 첫 경기 첫 세트의 엔트리 제출은 당일 체크인 시간까지 운영진에게 제출하여야 하며, 만약 참가 팀의 로스터가 5인으로 구성되어 있다면 별도 제출할 필요는 없다. 6인으로 구성된 팀이 첫 경기 첫 세트의 엔트리를 제출하지 않을 경우, 운영진의 재량에 따라 페널티를 부과할 수 있다. 이후 경기는 운영진이 지정한 시각까지 6인으로 구성된 팀은 엔트리를 제출하여야 하며, 만약 제출하지 않을 경우 직전 경기의 마지막 세트에 참여한 선수들로 구성된 엔트리로 적용되며 변경은 불가하다.

**5.7.4.2.2.** 규정에 의거한 세트 수를 먼저 선취한 선수가 경기를 승리한다.

**5.7.4.2.3.** 승자는 운영진에게 결과를 보고하여야 한다.

**5.7.4.2.4.** 버튼 설정은 각 경기 시작 전까지만 변경 가능하다.

## **5.8. 아너 오브 킹즈 경기 절차**

### **5.8.1. 아너 오브 킹즈 사용 게임**

대회는 아너 오브 킹즈 공식 지원 플랫폼 (Android, iOS)으로 진행되며, 본인 소유의 모바일 기기 및 공식 지원 플랫폼으로만 대회를 참가할 수 있다. 대회일 기준 최신 업데이트, 패치를 포함한다. 사용 가능한 영웅은 대회 시작일 7일 전까지 출시된 경우만 사용 가능하다.

### **5.8.2. 아너 오브 킹즈 인게임 세부 규정**

**5.8.2.1. 진영(사이드) 선택.** 각 경기의 1세트 진영 선택은 코인 토스를 통해 승리한 팀이 1세트 진영 선택권을 가진다. 이후 세트에는 직전 세트에서 패배한 팀이 진영 선택권을 가지며, 각 세트 종료 후 다음 세트의 진영 선택권을 가진 팀은 수정(Crystal)이 파괴된 시점으로부터 5분 이내에 다음 세트의 진영을 운영진에게 고지하여야 한다. 만약 고지하지 않을 경우, 진영선택권은 상대 팀에게 넘어가게 된다. 운영진은 원활한 운영을 위하여 코인토스와 유사한 방식을 채택하여 진영선택권 추첨을 진행할 수 있다.

**5.8.2.2. 선수 교체.** 각 세트가 종료되는 시점으로부터 5분 이내 경기에 참가하는 각 팀은 선수 교체 여부와 명단을 운영진에게 고지하여야 한다. 5분 이내 고지하지 않을 경우 직전 세트와 동일한 엔트리로 경기를 참여하는 것으로 간주되며, 참가 팀 엔트리가 5인일 경우 별도 선수 교체 여부를 고지할 의무는 없다.

**5.8.2.3. 캐릭터(영웅) 교환.** 각 팀은 캐릭터(영웅) 교환 단계가 시작된 후 게임 시작 20초 전 (즉, 캐릭터 교환 가능 최대 시간 기준 20초 전)까지 모든 캐릭터(영웅) 교환을 완료해야 한다.

### **5.8.3. 아너 오브 킹즈 인게임 금지 사항 및 운영진 재량**

**5.8.3.1. 금지 캐릭터(영웅):** 없음

#### **5.8.3.2. 금지 스킨: 없음**

**5.8.3.3. 캐릭터(영웅) 금지.** 운영진은 캐릭터(영웅) 관련 버그로 인해 게임 재시작이 필요할 경우 해당 캐릭터(영웅) 밴 여부를 결정할 권한을 가진다. 운영진이 해당 캐릭터(영웅)를 밴하기로 결정하였다면, 이전에 진행된 해당 캐릭터(영웅)의 선택과 밴은 무효 처리된다. 그 외 밴/픽 유지 여부는 운영진의 재량에 따라 판단하여 고지한다.

**5.8.3.4. 고의적/비고의적 일시정지 또는 접속 종료.** 선수가 고의적 혹은 비고의적으로 일시 정지되거나 종료될 경우 운영진은 페널티를 부여할 수 있다.

**5.8.3.5. 경기 중 항복.** 경기 중 항복은 엄격히 금지된다. 위반할 경우 운영진은 페널티를 부여할 수 있다.

#### **5.8.3.6. 허용된 일시정지 사유**

선수는 다음과 같은 사유가 발생할 경우에만 5.8.3.4.에도 불구하고 일시정지를 할 수 있으며 즉시 운영진에게 그 사유를 고지하여야 한다. 운영진에게 알리지 않고 고의로 접속을 종료하거나 일시정지할 경우, 운영진은 경기 재개를 선언할 수 있다.

**5.8.3.6.1. 경기용 휴대폰 하드웨어 혹은 소프트웨어 오작동 (예: 디스플레이 오류, 주변장치 오류, 게임 오류 등) 시**

**5.8.3.6.2. 하드웨어 또는 인터넷 문제로 인한 비의도적 연결 끊김 (게임, 음성 채팅, 오디오 등) 발생 시**

**5.8.3.6.3. 핑 100ms 이상으로 인한 불안정한 인터넷 연결 시**

**5.8.3.6.4. 선수의 갑작스러운 질병 또는 부상 발생 시**

**5.8.3.6.5. 선수에 대한 신체적 방해 (예: 관중의 경기 구역 난입, 이물질 투척을 비롯한 소동 또는 소음으로 더 이상 경기 진행이 어려운 경우, 선수 테이블 또는 의자 파손 등) 발생 시**

**5.8.3.6.6. 상대 선수의 비신사적 행위 혹은 부정행위 발생 시**

**5.8.3.6.7. 게임 버그 발생 시**

**5.8.3.7.** 운영진의 합리적인 판단에 따라 별도 금지 사항이 추가될 수 있고 이를 팀 및 선수에게 고지하여야만 한다.

#### 5.8.4. 아너 오브 킹즈 기타 규정

**5.8.4.1.** 선택 실수. 실수로 인한 영웅 선택 및 교환, 스펠, 룬(아르카나), 사전 설정 오류 발생 시 경기는 중단 없이 진행되며 책임은 해당 팀 및 선수가 부담한다.

**5.8.4.2** 로딩 지연. 연결 끊김 또는 기타 오류가 발생하여 로딩 과정이 지연 및 선수 참여가 불가능한 경우, 선수 10명이 모두 게임에 연결될 때까지 경기는 일시 정지될 수 있다.

### 5.9. 제5인격 경기 절차

#### 5.9.1. 제5인격 사용 게임

대회는 제5인격 공식 지원 플랫폼 (Android, iOS)으로 진행되며, 본인 소유의 모바일 기기 및 공식 지원 플랫폼으로만 대회를 참가할 수 있다. 대회일 기준 최신 업데이트, 패치를 포함한다.

#### 5.9.2. 제5인격 인게임 설정

|           |                                |
|-----------|--------------------------------|
| 모드        | 일기 읽기 – 맞춤 극본(커스텀 시나리오)        |
|           | 경기 모드                          |
| 캐릭터 사용 금지 | ON (규칙으로 설정)                   |
| 방장 밴 설정   | ON (규칙으로 설정)                   |
| 구역 선택 모드  | ON                             |
| 개인설정      | 자유롭게 변경 가능 (감도, 조작 키, 버튼 위치 등) |
| 시스템 설정    | 자유롭게 설정 가능 (그래픽 품질, 언어, 해상도 등) |
| 외부입력장치    | 사용불가 (패드, 키보드, 마우스, 매크로 앱 등)   |

### 5.9.3. 제5인격 인게임 세부 규정

**5.9.3.1. 선수 교체 규정.** 1라운드는 반드시 운영진에게 사전 제출한 엔트리로 진행하여야 하며, 선수 교체는 2라운드부터 매 라운드 가능하며 라운드 종료 5분 이내 교체 선수 명단을 운영진에게 제출하여야 한다. 제출하지 않을 경우 직전 라운드의 엔트리와 동일한 것으로 간주된다.

**5.9.3.2. 맵 밴/픽.** 한 라운드의 전반/후반은 동일한 맵에서 진행한다. 본 대회에서 지정된 다음 맵 중에서만 밴/픽 할 수 있다.

**5.1.9.3.2.1. 사용 가능 맵.** 군수 공장, 붉은 성당, 성심 병원, 호수 마을, 달빛강 공원, 레오의 기억, 에버슬리핑 타운, 차이나타운, 돌아올 수 없는 숲

**5.1.9.3.2.2. 한 경기에서 양 팀은 하나의 맵 풀을 함께 사용하며, 해당 경기에서 선택되었던 맵을 다시 선택할 수 없다. 단, 한 경기에서 밴되었던 맵은 다시 밴/픽 할 수 있다.**

**5.1.9.3.2.3. 운영진은 판단에 따라 특정 맵이 기술적 문제로 사용이 불가하다고 판단할 경우, 대체 맵을 지정할 수 있다.**

**5.9.3.3. 맵 선택 우선권 및 진영 선택권.** 모든 경기의 맵 선택 우선권은 코인 토스 혹은 운영진이 사전 안내한 유사 절차를 통해 결정된다. 맵 선택 우선권을 가진 팀은 1라운드 맵 선택 우선권을 가진다. 맵 선택 우선권을 갖지 않은 팀은 진영 선택권을 가진다. 이후 라운드부터는 양 팀이 번갈아가며 맵 선택권과 진영 선택권을 각각 갖는다.

**5.9.3.4. 맵 선택 절차.** 맵 선택 및 진영 결정 절차는 다음 네 단계로 진행한다.

① 선수교체 → ② 맵 밴 → ③ 맵 픽 → ④ 진영 선택

각 라운드별 진행 순서 예시는 다음과 같다.

a) 1라운드

① B팀 맵 2개 밴 → ② A팀 맵 선택 → ③ B팀 진영 선택

b) 2라운드

① 선수 교체 가능 → ② A팀 맵 1개 밴 → ③ B팀 맵 선택 → A팀 진영 선택



c) 3라운드

① 선수 교체 가능 → ② B팀 맵 1개 뱅 → ③ A팀 맵 선택 → B팀 진영 선택

d) 4라운드 혹은 Bo3 연장전

① 선수 교체 가능 → ② B팀 맵 선택 → ③ A팀 진영 선택

e) 5라운드

① 선수 교체 가능 → ② A팀 맵 선택 → ③ B팀 진영 선택

f) Bo5 연장전

① 선수 교체 가능 → ② B팀 맵 선택 → ③ A팀 진영 선택

**5.9.3.5. 캐릭터 뱅/픽, 인격 선택, 구역 선택.** 각 라운드의 뱅/픽 절차는 아래의 절차에 따른다.

a) 감시자 뱅 1단계: 감시자가 생존자 캐릭터 2개를 뱅

b) 생존자 뱅 단계: 생존자가 감시자 캐릭터 0~2개를 뱅 (1라운드 0개, 2라운드 1개, 3라운드 이상 2개)

c) 생존자 픽 1단계: 생존자 캐릭터 2개를 선택

→ 1~3라운드에서는 해당 팀이 처음 선택한 생존자 캐릭터는 이후 라운드에서 선택하거나 뱅 할 수 없음

d) 감시자 뱅 2단계: 감시자가 생존자 캐릭터 1개를 추가 뱅

e) 생존자 픽 2 단계: 생존자 캐릭터 1개를 선택

→ 1~3라운드에서는 해당 팀이 선택한 생존자 캐릭터는 이후 라운드에서 선택하거나 뱅 할 수 없음

f) 감시자 뱅 3단계: 감시자가 생존자 캐릭터 1개를 추가 뱅

g) 생존자 픽 3 단계: 생존자 캐릭터 1개를 선택

→ 1~3라운드에서는 해당 팀이 선택한 생존자 캐릭터는 이후 라운드에서 선택하거나 뱅 할 수 없음

h) 생존자 캐릭터 확정 및 특성 선택

i) 감시자 픽 단계: 감시자가 캐릭터 1개를 선택

→ 1~3라운드에서는 해당 팀이 선택한 감시자 캐릭터는 이후 라운드에서 선택하거나 뱅 할 수 없음

j) 감시자 특성 선택 → 생존자 시작 위치 (스폰 포인트) 선택 → 감시자 시작 위치 (스폰 포인트) 선택 → 시작 위치 공개 → 경기 시작

**5.9.3.6. 팀별 글로벌 뱅.** 1~3라운드 동안 각 팀이 선택한 모든 캐릭터 (라운드별 4명의 생존자/1명의 감시자)는 팀별로 글로벌 뱅 적용되며 다음 라운드 뱅/픽 단계에서 해당 팀은 선택할 수 없다. 단, 상대 팀은 자유롭게 선택할 수 있다.

**5.9.3.6.1.** 연장전에서도 직전 라운드에서 선택된 모든 캐릭터를 기준으로 팀별 글로벌 뱅이 적용된다.

**5.9.3.6.2.** 각 라운드 시작 전, 심판은 각 팀의 글로벌 뱅 리스트를 양 팀에 공지한다. 만약 글로벌 뱅 처리를 하지 않고 픽하는 등 오류가 발생한 경우, 운영진은 즉시 확인 및 경기를 재진행 또는 재선택을 요구할 수 있다.

#### **5.9.4. 제5인격 인게임 금지 사항 및 운영진 재량**

**5.9.4.1.** 금지 캐릭터: 치과의사, 투우사

**5.9.4.2.** 금지된 기능. "끼임 탈출", "정의의 징벌" 등 기능은 경기 중 사용이 금지된다. 해당 기능을 고의로 사용하거나 악용할 경우 경기에서 몰수패 처리된다.

**5.9.4.3.** 외부 프로그램 사용. 운영진이 허가하지 않은 외부 프로그램 (매크로, 조작 프로그램 등) 사용 시 즉시 실격 처리된다.

**5.9.4.4.** 클라이언트 조작. 게임 파일을 임의로 수정하거나 클라이언트를 조작하는 행위는 실격패로 간주된다.

**5.9.4.5.** 그 외 대회 중 새로운 버그, 밸런스 이슈 또는 기술적 문제가 발견될 경우 운영진은 해당 기능, 캐릭터, 맵의 사용을 제한할 수 있으며 선수에게 사전 고지해야 한다.

#### 5.9.5. 제5인격 기타 규정

**5.9.5.1. 게임 일시 정지.** 선수는 경기 도중 게임 버그, 데이터 연결 끊김, 배터리 소모, 메시지 및 통화 수신, 개인 기기 문제 발생 시 게임을 일시정지 할 수 있다. 단, 선수는 일시 정지 즉시 운영진에게 이유를 설명하여야 하며, 운영진은 일시 정지 유지 여부 또는 경기 재개를 결정한다. 이때 경기의 재개는 관전자나 일시 정지를 해제하고 경기를 속개한다. 선수가 일시 정지를 악용하거나 동일 문제가 반복될 경우 운영진은 재량에 따라 페널티를 부과할 수 있다.

**5.9.5.2. 게임 재경기.** 경기 중 공정성에 영향을 미치거나 게임을 계속할 수 없는 돌발 상황이 발생하면 운영진은 판정에 따라 단일 또는 다수의 경기 또는 라운드를 재개하거나 재시작 할 수 있다. 이 경우 각 팀은 5분 이내 이의를 제기할 수 있으며 이후에는 이의가 없는 것으로 간주하고 판결은 최종 확정된다.

**5.9.5.2.1. 재경기 시 출전 순서, 경기 맵, 캐릭터 밴/픽, 인격, 시작 위치, 스킨** 등은 반드시 재시작 전과 동일하여야 한다. 선수가 만약 임의로 변경할 경우 운영진은 재량에 따라 페널티를 부과할 수 있다.

**5.9.5.3. 즉결 판정 규정.** 게임 진행이 불가능하고 다음 경기로 경기 결과를 바꿀 수 없는 경우, 운영진은 재량에 따라 판정승을 결정할 수 있다.

#### 5.10. 뿌요뿌요 e스포츠 경기 절차

##### 5.10.1. 뿌요뿌요 e스포츠 사용 게임

대회는 뿌요뿌요 e스포츠 PC (Steam)으로 진행되며, 대회일 기준 최신 업데이트, 패치를 포함한다.

##### 5.10.2. 뿌요뿌요 e스포츠 인게임 설정

모드 및 설정은 아래의 내용에 의거하여 설정하여야 하며, 그 외 운영진의 판단 하에 설정은 대회 중에도 변경 가능하다. 단, 선수는 설정이나 환경을 임의 변경할 수 없다.

|                             |          |     |
|-----------------------------|----------|-----|
| 기본 설정<br>(메인메뉴 > 내 정보 > 옵션) | 진동       | OFF |
|                             | 고스트      | ON  |
|                             | 연쇄 애니메이션 | ON  |

|                                                               |        |          |
|---------------------------------------------------------------|--------|----------|
|                                                               | 자동 저장  | ON       |
| <b>색 조정</b><br>(메인메뉴 > 내 정보 > 옵션)                             | 필터     | OFF      |
| <b>플레이어<br/>기본설정</b><br>(메인메뉴 > 내 정보 > 플레이어 ><br>꾸미기 설정)      | 배경     | 퍼즐 아레나   |
|                                                               | 뿌요 종류  | 아쿠아      |
|                                                               | BGM    | 7        |
|                                                               | SE     | ON       |
| <b>방 만들기<br/>설정</b><br>(메인메뉴 > 인터넷 > 자유대전 ><br>뿌요뿌요2 > 방 만들기) | 인원 설정  | 둘이서      |
|                                                               | 룸 태그   | 누구나 부담없이 |
|                                                               | 잠금 설정  | 잠금       |
|                                                               | 통신 속도  | 필터 없음    |
|                                                               | 관전     | 허용       |
|                                                               | 연출     | OFF      |
| <b>게임 방식 설정</b>                                               | 세트     | 없음       |
|                                                               | WIN 수  | 9        |
|                                                               | 퀵 드롭   | OFF      |
|                                                               | 부스트    | OFF      |
|                                                               | 자동 플레이 | OFF      |
|                                                               | 연쇄 예고  | OFF      |
|                                                               | 마진 타임  | 96       |

|  |          |    |
|--|----------|----|
|  | 최소 연쇄    | 없음 |
|  | 방해 필요 타임 | 70 |

### 5.10.3. 필요뿌요 e스포츠 인게임 세부 규정

**5.10.3.1. 사이드 선택.** 운영진의 지시에 따라 무작위로 블루(왼쪽) 또는 레드(오른쪽) 선수의 플레이 위치를 결정할 수 있다.

**5.10.3.2. 사이드 교체.** 승자는 선택한 사이드를 유지하며, 패자는 원할 경우 사이드를 교체할 수 있다.

**5.10.3.3. 버튼 설정.** 경기 참가 선수는 시작 전까지만 버튼 설정을 변경할 수 있다.

**5.10.3.4. All Clear 보너스.** 필드 전체 뿌요 제거 시 상대에게 추가 공격을 가할 수 있다.

**5.10.3.5. Offset Rule.** 연쇄 공격으로 상대 공격 일부 또는 전부를 상쇄할 수 있다..

**5.10.3.6. 동시 패배.** 동시 패배 상황이 발생할 경우 무승부 처리 후 재경기를 진행한다.

### 5.10.4. 필요뿌요 e스포츠 인게임 금지 사항 및 운영진 재량

인게임 금지 사항은 별도 없으나, 운영진의 재량적 판단에 따라 경기 진행 상 필요하다고 판단되는 경우, 심판 및 운영진은 경기 시작 전 또는 진행 중 언제든지 제한 사항을 추가하여 참가 선수에게 고지할 수 있다.

## 5.11. 공통 규정

본 대회와 공통 규정으로, 종목 구분 여하에 상관없이 공통적으로 적용되는 규정으로 간주한다.

### 5.11.1. 규정 위반 보고

**5.11.1.1. 규정 위반은** 선수가 직접 즉시 신고하여야 함을 원칙으로 한다.

**5.11.1.2.** 경기 중이 아닌 위반은 경기 시작 전에 신고하여야 한다.

**5.11.1.3.** 경기 중이 아닌 상황에서 경기를 중단하는 것은 금지된다. 그리고 경기 중인 상황에서 위반일 경우 경기를 중단하는 것은 허용된다. 단, 경기를 중단하여 위반을 신고한 내용이 중단자 귀책 사유 등의 단순 오류로 판단될 경우, 중단자에게 페널티가 부과될 수 있다.

**5.11.1.4.** 규정 위반의 신고는 발생 시점에 즉시 신고하여야 유효한 것으로 간주하며, 운영진이 대신 상황을 인지하고 보고할 수 있다.

**5.11.1.5.** 운영진의 오류로 인한 중단 시, 상황의 재현 후 재경기를 치르게 되며 별도의 실격은 없다.

## **5.11.2. 경기 전 설정 시간**

선수에게는 준비를 완전히 마칠 수 있도록 경기 시작 전 설정을 위한 일정 시간 (이하 “**설정 시간**”)이 주어진다. 운영진은 선수와 팀에 예정된 설정 시간 및 지속 시간을 경기 일정의 일부로서 통보한다. 운영진은 합리적인 사유가 있을 경우 언제든지 설정 시간을 변경할 수 있으며, 설정 시간은 선수들이 경기 구역에 입장하는 순간부터 시작하는 것으로 간주한다. 선수는 경기 구역 입장 이후 현장 운영진의 허가 없이 경기 구역을 벗어날 수 없으며 허가를 받고 떠나는 경우에도 운영진과 동행해야 한다. 설정 시간 내 장비의 설정, 그리고 경기 시작을 위한 준비를 마쳐야 하며, 다음의 작업을 수행한다. 해당 설정을 확인하지 않아 생기는 모든 책임은 선수와 해당 선수가 속한 팀에게 있다. 설정 오류 또는 미설정 시 해당 경기는 무효 처리될 수 있으며, 운영진의 지시에 따라 재경기를 진행할 수 있다. 또한, 운영진의 판단에 따라 해당 선수 혹은 팀에 페널티를 부여할 수 있다.

**5.11.2.1.** 주최측에서 제공하는 모든 장비의 품질 확인

**5.11.2.2.** 주변 장치/개인 장비 연결 및 보정

**5.11.2.3.** 인게임 설정

**5.11.2.4.** 게임 내 시스템 설정 조정

**5.11.2.5.** 게임 내 기타 준비

**5.11.2.6.** 경기 대비 기타 주요 사항

#### **5.11.3. 좌석 배치**

선수는 운영진이 지정해주는 자리에 착석해야 한다.

#### **5.11.4. 기술적 오류**

선수는 설정 중 언제든지 장비 혹은 서버의 기술적 문제를 발견하는 경우 즉시 운영진에게 알려야 한다. 경기 도중 시스템 상의 오류 혹은 게임 프로그램 상의 불안정 등으로 인해 발생하는 경기 진행 문제는 운영진의 판단에 따라 재경기, 속행 등 지시할 수 있다.

#### **5.11.5. 기술적 지원**

운영진은 설정 시간 중 기술적 지원 및 문제 해결을 위해 경기 구역에서 대기한다.

#### **5.11.6. 경기 시작 시간 준수**

선수는 할당된 설정 시간 내에 모든 사전 준비를 해야 하며 특별한 사유가 없는 한 경기는 예정된 시간에 시작되어야 한다. 설정 중 문제가 발생할 경우 운영진의 재량에 따라 경기 시작 시간의 지연이 허용될 수 있다. 선수 또는 팀의 책임으로 인한 시작시간 지연에 대해서는 운영진의 재량으로 페널티를 부과할 수 있다.

#### **5.11.7. 경기 전 설정 완료 확인**

경기 시작 최소 5분 전, 운영진은 각 선수에게 설정이 완료되었는지 확인한다. 경기 준비 확인 이후에 발생하는 장비 및 설정 관련 문제에 대한 모든 책임은 선수 본인에게 있다. 단 운영진의 명백한 과실로 인해 발생하는 문제에 대해서는 그러하지 아니하다.

#### **5.11.8. 선수 준비 완료 상태**

출전 선수 모두 설정 완료를 확인한 후에는, 어떤 선수도 연습 게임을 수행할 수 없다. 또한 선수는 준비 완료 상태 이후로는 운영진의 허가 없이 경기 구역을 떠나서는 안되며 허가를 받고 떠나는 경우에는 운영진 또는 운영진이 지정한 자와 동행해야 한다.

#### **5.11.9. 게임 로비 생성**

선수는 운영진의 지시에 따라 로비 생성을 수행하여야 하며, 운영진이 로비 생성을 진행할 수 있다. 설정이 완료되는 즉시 게임 로비에 합류해야 한다.

## 제6장. 행동 수칙

### 6.1. 고의성 무관

다르게 명시되지 않는 한 본 규정 위반이나 침해는 고의성 여부와 무관하게 처벌 가능하다. 규정 위반 및 침해 시도 역시 처벌 가능하다.

### 6.2. 규정 준수 책임

운영진은 본 규정에 별도로 명시되어 있지 않는 한 규정위반에 대해 고의성 여부와 무관하게 페널티를 부과할 수 있으며, 규정 위반을 시도하는 행위에 대해서도 역시 페널티 부과 가능하다.

### 6.3. 대회 행동 수칙

#### 6.3.1. 불공정 플레이

대회 참가 및 구성원 일체는 다음과 같은 행위를 할 경우 불공정 플레이로 간주되며 운영진의 재량에 따라 페널티를 받을 수 있다.

##### 6.3.1.1. 공모

공모는 다른 사람을 속이거나 기만하는 협력 또는 음모로 정의한다. 이러한 협력 또는 음모는 선수, 팀 또는 조직간에 발생할 수 있으며 이에 국한되지 않는다. 공모에는 아래 예시 행위 등이 포함된다.

**6.3.1.1.1.** 선수가 게임에서 합리적인 경쟁 기준에 따르지 않고 불성실하게 플레이하는 경우.

**6.3.1.1.2.** 상대 선수 및 팀 또는 외부공모자와 공모하여 상금 또는 기타 형태의 보상을 나누기로 합의하는 행위.

**6.3.1.1.3.** 전자기기 또는 기타 방법으로 외부공모자와 선수 간에 신호를 주고받는 행위.

**6.3.1.1.4.** 보상 또는 기타 이유로 인해 고의로 게임을 지거나 다른 선수에게 그렇게 하도록 유도하는 행위

##### 6.3.1.2. 승부 조작

선수는 법률 또는 본 규정에서 금지하는 수단을 사용하여 게임 도에 영향



을 주는데 동의하거나, 이를 제안하거나, 공모하거나, 시도할 수 없다.

#### **6.3.1.3. 정정당한 경쟁**

선수는 모든 게임 내에서 항상 최선을 다해야 하며 우수한 스포츠맨 정신, 정직성, 또는 공정한 플레이 원칙에 위배되는 행동을 지양해야 한다. 다만 밴/픽 등의 창의적 요소 또는 전략 등에 대해서는 고의적인 패배 등을 목표로 하지 않는 한 본 규정의 위반으로 판단하지 않는다.

#### **6.3.1.4. 해킹**

해킹은 선수나 팀, 혹은 선수나 팀을 대신하는 타인에 의해 대회용 PC(또는 게임에 사용되는 기타 하드웨어), 서버, 인터넷 연결 또는 클라이언트가 어떤 방식으로든 위조, 변조, 변경되는 것을 의미하며, 계정이 계정공유, 해킹 등을 포함한 어떠한 방식으로든 제 3자에게 유출되는 것 또한 해당 내용에 포함된다.

#### **6.3.1.5. 버그 악용**

버그 악용은 게임에서 우위를 점하기 위해 고의적으로 버그를 사용하는 것을 의미한다. 악용에는 알려진 버그 또는 운영진이 정상적으로 작동하지 않는다고 판단한 기능 등을 고의적으로 사용하는 등의 행위가 포함된다.

#### **6.3.1.6. 대리 게임**

다른 선수 또는 다른 플레이어의 계정으로 플레이 하거나 타인이 다른 선수의 계정으로 플레이 하도록 유도, 설득, 권유 또는 지시하는 행위.

#### **6.3.1.7. 부정 행위**

모든 종류의 부정행위 장치 및 프로그램 또는 이와 유사한 부정행위 방법(예: 장치 및 손을 사용한 신호 전달 등)의 사용이 해당된다. 또한 선수 및 팀 인원이 무대 뒤쪽의 관전용 장치를 이용하여 게임에 개입하거나 게임에 관련된 사람과 통신할 수 없다. 이러한 경우 의도와 상관없이 상대 팀에 대해 몰수패 처리된다.

#### **6.3.1.8. 고의적 접속 종료**

합리적인 사유 없이 고의적으로 접속을 종료하는 행위.

#### **6.3.1.9. 기타 불공정 플레이**

정정당한 게임 플레이를 위해 운영진이 설정한 기준 또는 이러한 규칙을 위반한다고 운영진이 판단하는 기타 모든 행위의 이행 또는 불이행.

#### **6.3.2. 비속어 사용 및 차별적 발언**

선수는 불쾌함을 유발하거나, 저속하거나, 모욕적이거나, 위협적이거나, 폭력적이거나, 비방적이거나, 명예를 훼손하거나 공격적이거나 무례한 발언을 사용해서는 안 되며 증오 또는 차별 행위를 조장 또는 선동할 수 없다.

#### **6.3.3. 방해 행위/모욕**

선수는 상대 선수 및 상대 팀, 관중, 대중 또는 운영진을 모욕하거나, 조롱하거나, 적대적이거나, 관련 거짓된 정보를 유포하거나, 방해가 되는 행위나 행동을 취해서는 안 되며, 다른 선수, 팀, 관객, 대중 등에게 이러한 행동을 하도록 선동해서도 아니 된다.

#### **6.3.4. 폭력적 행동**

선수는 본인의 소속 팀 내 선수 및 관계자, 상대 팀의 선수 및 상대 팀 관계자, 관중, 대중 또는 운영진에 대하여 폭력적인 행동을 취해서는 안 되며, 다른 선수의 신체나 소지품, 장비를 건드리는 등 무례한 행동을 취할 경우 페널티가 부과될 수 있다.

#### **6.3.5. 스튜디오 장비 사용 방해**

선수는 조명, 카메라 등 스튜디오 장비를 건드리거나 그 사용을 방해해서는 안 되며, 의자, 책상 및 기타 스튜디오 장비 위에 올라서는 등의 행동을 해서는 안 된다. 또한 이러한 스튜디오 장비에 대해서는 운영진의 지시사항에 전적으로 따라야 한다.

#### **6.3.6. 비인가 통신**

인가되지 않은 모든 휴대전화, 태블릿, 음성인식 기기 등 모든 전자기기는 경기 전 반드시 전원을 종료하여, 경기 구역에서 제거해야만 한다. 선수는 경기장에서 전화, 문자, 이메일, 소셜 미디어 등을 이용할 수 없다.

#### **6.3.7. 복장**

운영진은 언제든지 불쾌감 또는 혐오감을 줄 수 있는 복장을 금지할 권리를 보유한다. 운영진은 본 규정집에 명시된 대회 복장 규정을 준수하지 않는 선수 및 팀의 경기 입장 또는 계속되는 참가를 거부할 권리가 있다.

#### **6.3.8 신원 확인**

선수는 자신의 얼굴을 가리거나 운영진에게 신분을 숨기려는 시도를 할 수 없다. 운영진은 항상 각 선수의 신원을 구별할 수 있어야 하며, 선수의 신원 확인을 방해하거나 다른 선수 또는 운영진에게 혼란을 주는 물질은 모두 없애도록 선수에게 지시할 수 있다.

#### **6.3.9. 희롱/지속적 괴롭힘**

선수는 타인을 희롱하거나 지속적으로 괴롭히는 행위를 하여서는 아니 된다. 희롱 또는 지속적 괴롭힘은 상당 기간 동안 지속되는 체계적, 적대적, 반복적인 행위로 신체적 또는 심리적 공격을 가하여 대상이 고통을 느끼도록 하는 일체의 행위를 의미한다.

#### **6.3.10. 성희롱**

선수는 성희롱을 하여서는 아니 된다. 성희롱은 상대방이 원치 않는 성적인 접근을 의미하는 것으로 합리적인 사람이 특정 행위에 대하여 성적으로 불쾌하거나 모욕적이라고 느낄 수 있다면 성희롱으로 간주될 수 있다. 성적인 협박, 강요, 성적 행위를 요구하며 대가를 약속하는 행위는 절대 허용되지 않는다.

#### **6.3.11. 차별 및 폄하**

선수는 인종, 피부색, 민족, 출신 국가 혹은 사회, 성별, 언어, 종교, 정치 및 기타 주제에 관한 견해, 재정 상태, 출신 혹은 기타 지위, 성적 성향 등 어떠한 이유에서도 경멸, 차별, 모욕적 언행을 통해 국가나 개인, 집단의 존엄성을 모독해서는 아니 된다.

#### **6.3.12. 국가대표 선발전, 게임, 팀, 협회 및 운영진 관련 발언**

선수는 본 대회, 세부 종목의 게임, 참가 팀 등 모든 관계자, 협회 및 운영진을 비방하거나 가치를 폄하하거나 명예를 훼손하는 발언이나 행위를 할 수 없으며, 이를 조장하거나 지지할 수 없다.

#### **6.3.13. 게임 내 제재**

선수는 출전 종목의 서비스 약관 또는 기타 이에 준하는 규정에 위반되는 행동을 하여서는 아니 된다. 게임 내 제재를 받은 경우에도 페널티를 부과받을 수 있다.

#### **6.3.14. 선수 심사**

운영진의 판단에 따라 선수 및 팀이 출전 종목의 이용 약관 등을 위반한 경우 페널티를 부과할 수 있으며, 이에 대한 조사를 위하여 운영진이 선수 및 팀에게 연락 및 협조 요청하는 경우 선수는 이에 성실히 응해야만 한다. 해당 선수 및 팀이 사실을 은폐하거나 잘못된 정보를 전달하여 조사를 방해할 경우, 운영진은 재량에 따라 선수 및 팀에 페널티를 부과할 수 있다.

#### **6.3.15. 범죄 행위**

선수는 대한민국 법률에 의해 금지된 행위를 해서는 아니 되며, 관련법률에 따라 유죄 판결을 받거나 그렇게 될 가능성이 높은 행위를 해서는 안 된다.

#### **6.3.16. 부도덕한 행위**

선수는 부도덕하거나, 불명예스럽거나, 전통적으로 인정되는 윤리적 행위에 반한다고 간주되는 행위를 해서는 안 된다.

#### **6.3.17. 기밀 유지**

모든 참가자 및 관계자는 원활한 대회 운영을 위해 운영진이 제공한 기밀 정보를 어떠한 형태 및 어떠한 수단으로도 공개해서는 아니 된다.

#### **6.3.18. 금품 공여**

선수는 대회의 경기 전반, 일부분 또는 특정 측면에 부적절하게 영향을 미치거나 조작을 야기할 수 있는 뇌물, 선물 또는 기타 종류를 불문한 경제적 또는 기타 대가를 제안하거나 공여하는 행위에 가담하여서는 아니된다. 단, 소속팀의 공식 스폰서 혹은 게임단주가 선수 및 코칭스태프에게 성적에 따른 정당한 성과급을 지급하는 경우만은 예외로 한다.

#### **6.3.19. 금품 수수**

선수 및 팀 모든 관계자는 팀의 패배를 초래할 수 있는 행위 또는 경기 혹은 게임에서 저주거나 승부를 조작하는 행위 등, 대회의 경기 전반, 일부분 또는 특정 측면에

부적절하게 영향을 미치거나 조작을 야기할 수 있는 뇌물, 선물 또는 기타 종류를 불문한 경제적 또는 기타 대가를 수락하거나 수령하는 행위에 가담하여서는 아니 된다. 단, 협회, 소속팀의 공식 후원사 혹은 게임단주가 선수 및 코칭스태프에게 성적에 따른 정당한 성과급을 지급하는 경우만은 예외로 한다.

#### **6.3.20. 사행행위 참여**

선수는 경기 내용, 결과를 포함하여 본 대회 경기와 관련된 모든 것에 대하여 사행행위에 참여하거나 시도해서는 아니 된다.

#### **6.3.21. 지시 불이행**

선수는 합리적인 범위 내에서 운영진이 지시 또는 결정한 대회 운영에 필요한 사항을 이행하지 않거나 거부해서는 아니 된다.

#### **6.3.22. 서류 및 기타 요구 사항**

운영진의 요청에 따라 선수는 대회 기간 내 여러 차례 관련 서류를 제시해야 할 수 있다. 요청 시 운영진의 기준 및 기한에 맞추어 해당 서류를 제출하지 않거나 완비하지 않았거나 허위 정보를 제출할 경우, 페널티를 받을 수 있다.

### **6.4. 페널티 대상**

선수는 본 규정을 위반하는 행위 또는 대한민국 법률을 위반하는 행위에 참여했거나, 시도한 경우 페널티의 대상이 된다. 페널티의 유형과 수준은 운영진의 합리적인 판단에 따라 재량으로 정할 수 있다.

### **6.5. 페널티 구분**

운영진의 재량에 따라 해당 선수는 페널티를 받을 수 있다.

#### **6.5.1. 구두 또는 서면주의**

#### **6.5.2. 경고 (주의 2회 누적 시)**

#### **6.5.3. 라운드/세트 몰수 혹은 벌점 (그란투리스모 7 한정)**

#### **6.5.4. 경기 몰수 혹은 순위 하락 페널티 (그란투리스모 7 한정)**

#### **6.5.5. 참가 자격 정지**

#### 6.5.6. 참가 자격 박탈

반복적으로 규칙을 위반하는 경우 페널티의 수위는 향후 국가대표 자격 박탈 등으로 이어질 수 있다. 단 페널티의 수위가 항상 단계적으로 상승, 적용되는 것은 아니며, 그 위반의 정도가 매우 심한 경우에는 이전에 규정을 위반한 사실이 없다 하더라도 운영진 단독 재량에 의해 해당 선수의 참가 자격을 즉시 박탈할 수 있다.

## 제7장. 운영진 권한

### 7.1. 최종 결정권

본 규정의 해석, 선수 자격, 대회 일정, 부정 행위에 대한 페널티와 관련된 모든 최종 결정권은 운영진의 합리적인 판단에 따라 행사될 수 있다.

### 7.2. 규정 변경

운영진은 대회의 공정성과 정직성을 지키기 위해 본 규정을 수시로 수정, 변경 및 보강할 수 있으며, 내용이 수정된 경우 해당 사실을 선수 및 팀에게 빠른 시일 내에 통보해야 한다.

### 7.3. 경기 기록

운영진은 경기와 관련된 모든 기록 및 기타 데이터를 수집하고 사용할 수 있는 권리를 가지며, 선수는 이에 대한 운영진의 요구에 적극 협조한다.

### 7.4. 선수, 팀 이름 및 로고

운영진은 본 대회와 관련된 운영, 홍보, 방송, 또는 정보공개를 목적으로 팀 이름, 로고, 브랜드, 트레이드마크, 또는 심볼을 활용할 수 있다. 또한 본 대회의 후원과 관련된 콘텐츠 제작에 국한하여 후원사도 제한된 권리로 이를 활용할 수 있다. 협회는 이에 대해 대회 후원사의 사전 권리 범위와 요청 내용을 선수 및 팀에게 공유하여야 하며 합리적인 사유에 따른 요청에 팀은 성실히 응해야 한다.

### 7.5. 선수의 초상권

운영진은 본 대회와 관련된 운영, 홍보, 방송, 또는 정보공개를 목적으로 선수의 이름, 가명, 별명, 약자, 묘사, 이미지, 사진, 애니메이션, 모습, 싸인, 음성, 기록, 신상정보 등 모든 개인 특징 또는 정보를 관련 법규가 허용하는 범위 내에서 활용할 수 있다. 또한 본 대회의 후원과 관련된 콘텐츠 제작에 국한하여 후원사도 제한된 권리로 이를 활용할 수 있다. 협회는 이에 대

해 대회 후원사의 사전 권리 범위와 요청 내용을 선수 및 팀에게 공유하여야 하며 합리적인 사유에 따른 요청에 선수는 성실히 응해야 한다.

#### **7.6. 홍보 활동**

운영진은 선수 및 팀에게 본 대회와 관련된 마케팅, 광고 등의 홍보 활동에 대한 참여를 요구할 수 있으며, 선수는 합리적인 수준에서 적극적으로 협조할 의무가 있다. 홍보 활동은 매체 인터뷰, 오프닝 영상 또는 광고 영상 등의 방송 촬영, 프로필 사진 촬영 등을 포함할 수 있다. 또한 본 대회의 후원과 관련된 콘텐츠 제작에 국한하여 후원사도 제한된 권리로 이를 활용할 수 있다. 협회는 이에 대해 대회 후원사의 사전 권리 범위와 요청 내용을 선수 및 팀에게 공유하여야 하며 합리적인 사유에 따른 요청에 선수는 성실히 응해야 한다.

#### **7.7. 중계권**

본 대회의 모든 방송 및 중계권리는 협회의 소유이며, 오디오 방송, 영상 스트리밍, 대회 녹화 영상, 대회 중계영상 등이 포함된다. 주최측은 송출한 영상 및 녹화분에 대해 사용, 배급, 수정에 대한 권리를 가진다.

#### **7.8. 중도하차 시 대응**

만약 대회 도중 하나 이상의 선수 및 팀이 해체, 방출, 탈퇴, 자격 상실 등의 사유로 본 대회에서 중도하차 하게 되는 경우, 운영진은 재량에 따라 대회 규칙, 포맷, 일정, 순위 산정 방식 등을 적절하게 변경할 수 있다.

### **제8장. 규정 외 해석**

본 규정의 해석에 대한 오해가 있거나, 본 규정에서 정하지 아니한 사항으로 인해 문제가 발생한 경우에는 관계 법령에 따라 이를 해결하며, 관계 법령이 없는 경우에는 통상적인 상 관례 또는 신의성실의 원칙에 따라 이를 해석한다.