



심연의 부름 VI

(Call of the Abyss VI)

글로벌 결승전

대회 규정

설명:

본 <제 5 인격 심연의 부름 VI(Call of the Abyss VI) 글로벌 결승전 경기 규정>(이하 '규정' 이라 한다)은 클랜 선수와 관리자 등을 포함하여 심연의 부름 VI(COA VI) 글로벌 결승전 출전 자격을 획득한 모든 클랜에 적용된다. 본 규정은 제 5 인격 '심연의 부름 VI' 글로벌 결승전의 조별 경기, 토너먼트에만 적용되며 기타 경기, 선수권 대회, 기타 <제 5 인격> 이벤트에 적용되지 않는다.

본 규정의 목적은 심연의 부름 VI의 무결성 및 규범성을 보장하고, 클랜 간의 공정한 경쟁을 구현하는 것이다. 본 규정은 선수, 클랜 등을 포함하여 심연의 부름 VI(COA VI) 글로벌 결승전에 참가하는 모든 사람에게 이익이 되도록 한다.

본 규정은 주관사 겸 소유권자인 넷이즈(항저우) 네트워크 유한공사가 제정하고 시행하며, 넷이즈(항저우) 네트워크 유한공사는 대회 조직 위원회를 대표하여 권리를 행사하고 관련 의무를 이행한다. 본 규정에서 이하 '주최측' 이라고 한다.

목차

목차	2
I. 대회 일정 및 용어 정의	3
1. 용어 정의	3
2. 대회 일정	3
3. 대회 상금	4
II. 참가 조건	4
4. 참가 인원	4
5. 클랜	7
III. 진영 명단	7
6. 참가 명단	8
7. 교체	8
IV. 경기 규칙	9
8. 결승전 조별 경기	9
9. 결승전 토너먼트	10
10. 밴/픽 규정	11
11. 점수 규정	14
12. 경기 승패 규정	14
V. 경기 규정	16
13. 경기 버전 및 서버	16
14. 대회 장비	16
15. 경기 복장	18
16. 경기 진행	19
17. 일시 정지 규정	23
18. 재경기 규정	24
19. 승패 즉결 판정 규정	24
20. 경기 기권	24
21. 심판	24
22. 기본 권한	25
VII. 대회 조직 위원회	25
23. 대회 조직 위원회 구성	25
24. 규정 변경 및 개선	25
25. 불가항력	26
26. 저작권	26
27. 최종 결정권	26

I. 대회 일정 및 용어 정의

1. 용어 정의

1.1. 게임

‘게임’이란 <제 5 인격> 모바일 게임에서 1) 감시자의 승리 2) 생존자의 승리 3) 무승부 이상의 결과가 나올 때까지 하나의 맵에서 일기 추리를 진행하는 것을 의미한다.

1.2. 경기

‘경기’란 일련의 게임을 의미한다. 한 라운드는 전반전 게임과 후반전 게임으로 나뉘며, 한 경기는 3라운드 2선승제(B03), 5라운드 3선승제(B05) 같이 여러 라운드로 이루어진다.

1.3. 3라운드 2선승제(B03)

B03는 3번의 라운드에서 더 우수한 성적을 거둔 클랜이 승리하는 방식이다. 결과를 바꿀 수 없을 정도로 경기가 진행되면 다음 경기를 진행할 필요가 없다.

1.4. 5라운드 3선승제(B05)

B05는 5번의 라운드에서 더 우수한 성적을 거둔 클랜이 승리하는 방식이다. 결과를 바꿀 수 없을 정도로 경기가 진행되면 다음 경기를 진행할 필요가 없다.

2. 대회 일정

2.1. 조별 경기

- 1) 경기 시간: 2023년 4월 7일-4월 18일 (총 10 경기일)
- 2) 일정표:

2023년4월						
월요일	화요일	수요일	목요일	금요일	토요일	일요일
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
				COA 파이널 조별 리그		
10	11	12	13	14	15	16
조별 리그				COA 파이널 조별 리그		
17	18 (추첨)	19	20	21	22	23
조별 리그						

2.2. 토너먼트

- 1) 경기 시간: 2023년 4월 30일-5월 3일(총 4 경기일)
- 2) 일정표:

2023년5월						
월요일	화요일	수요일	목요일	금요일	토요일	일요일
24	25	26	27	28	29	30
						토너먼트
1	2	3	4	5	6	7
COA 파이널 토너먼트						

3. 대회 상금

총상금: CNY 4,000,000(세전)

클랜 순위	상금 (CNY, 세전)
1 위	CNY 1,700,000
2 위	CNY 520,000
3 위~4 위	CNY 270,000
5 위~8 위	CNY 150,000
9 위~12 위	CNY 90,000
13 위~16 위	CNY 45,000
17 위~20 위	CNY 25,000

상금 분배 대상은 클랜원에 한하며, 선수 코치나 스태프에게 내부 자율적으로 분배 비율을 결정하면 된다.

II. 참가 조건

4. 참가 인원

4.1. 참가 선수 연령 및 국적 조건

1) 중국 대륙 지역

만 18 세 이상의 선수만 참가할 수 있다. 만 18 세 미만의 중화인민공화국(대륙 지역) 국적 선수는 다른 지역으로 이동하여 글로벌 결승전에 참여할 수 없다.

중국 대륙 지역 클랜 중 최대 1 명의 중화인민공화국(대륙 지역)의 국적 또는 <외국인 영주권>을 소지하지 않을 수 있으며 나머지 구성원은 모두 중화인민공화국(대륙 지역)의 국적 또는 <외국인 영주권>을 소지해야 하며 모든 구성원은 위의 중국 대륙

지역 경기의 선수 연령 요건을 충족해야 한다.

2) 일본 지역

만 18 세 이상의 선수는 자유롭게 출전이 가능하며, 만 16 세 이상에서 만 18 세 미만의 선수는 서명 및 날인이 완료된 보호자 동의서가 필요하다. 만 16 세 미만의 선수는 경기에 참가할 수 없다.

일본 지역 클랜원 중 최대 한 명의 일본 국적이나 영주권을 소유하지 않은 인원이 포함될 수 있고 다른 클랜원은 모두 일본 국적 또는 영주권을 소유하여야 한다.

3) 한국 지역

만 19 세 이상의 선수는 자유롭게 출전이 가능하며, 만 16 세 이상에서 만 19 세 미만의 선수는 서명 및 날인이 완료된 보호자 동의서가 필요하다. 만 16 세 미만의 선수는 경기에 참가할 수 없다.

한국 지역의 클랜원 중 최대 한 명의 한국 국적이나 영주권을 소유하지 않은 인원이 포함될 수 있고 다른 클랜원은 모두 한국 국적 또는 영주권을 소유하여야 한다.

4) 유럽 및 미국 지역

만 18 세 이상의 선수는 자유롭게 출전이 가능하며, 만 16 세 이상에서 만 18 세 미만의 선수는 서명 및 날인이 완료된 보호자 동의서가 필요하다. 만 16 세 미만의 선수는 경기에 참가할 수 없다.

유럽 지역의 클랜원 중 최대 한 명의 유럽 및 미국 국적이나 영주권을 소유하지 않은 인원이 포함될 수 있고 다른 클랜원은 모두 유럽 및 미국 국적 또는 영주권을 소지하여야 한다.

5) 동남아 지역

만 18 세 이상의 선수는 자유롭게 출전이 가능하며, 만 16 세 이상에서 만 18 세 미만의 선수는 서명 및 날인이 완료된 보호자 동의서가 필요하다. 만 16 세 미만의 선수는 경기에 참가할 수 없다.

동남아 지역의 클랜원 중 최대 한 명의 동남아 국적이나 영주권을 소유하지 않은 인원이 포함될 수 있고 다른 클랜원은 모두 동남아 국적 또는 영주권을 소지하여야 한다.

6) 홍콩·마카오·대만 지역

만 18 세 이상의 선수는 자유롭게 출전이 가능하며, 만 16 세 이상에서 만 18 세

미만의 선수는 서명 및 날인이 완료된 보호자 동의서가 필요하다. 만 16 세 미만의 선수는 경기에 참가할 수 없다.

홍콩 · 마카오 · 대만 지역의 클랜은 최대 한 명의 홍콩 · 마카오 · 대만 국적 또는 영주권을 소유하지 않은 인원이 포함될 수 있고 다른 클랜원은 모두 홍콩 · 마카오 · 대만 지역의 국적 또는 영주권을 소유하고 있어야 한다.

4.2. 코치 참여 조건

코치는 선수들의 훈련을 책임지며 대회 밴/픽 과정에서 결정을 도와주는 인원으로 소속 지역의 연령 및 국적 조건에 맞아야 하며 대회 주최측의 공식 인증을 받아야 된다. 대회 주최측의 허락 없이는 타 클랜에 역할을 겸임할 수가 없으며 대회 프로세스에 대한 결정권이 없다.

코치는 주최측 스태프의 안내 하에 무대 등장 및 기계 사용을 진행해야 되며 허락되지 않은 행동은 제한된다. 일탈 행동이 있을 경우 주최측이 벌금, 강제 퇴장, 자격 박탈 등 조치를 취할 수 있다.

4.3. 매니저 관련

IVL 과 IJL 에 소속된 클랜 관리자는 클랜과 연맹이 관련 협정을 체결하고 권한을 위임 받은 매니저이며 매니저는 클랜의 구체적인 운영 업무를 책임지고 클랜을 대표하여 주최측과 소통한다. 대회 조직 위원회는 클랜 매니저가 제공한 정보를 기준으로 평가, 판단, 통지, 평결, 결정, 징계를 진행한다. 매니저는 주최측의 허가 없이 다른 어떠한 클랜 내 다른 직책을 겸임할 수 없으며 허가 없이 대회 구역에 출입할 수 없다. 만약 상기 요구에 따르지 아니할 경우 주최측은 벌금, 강제퇴장, 대회 자격 취소 등의 처벌을 가할 권리가 있다.

IVL, IJL 의 연맹 외의 클랜은 대회 조직 위원회가 클랜장이 제공한 데이터를 기준으로 처벌을 가한다. 이에겐 벌금, 강제 퇴장, 대회 자격 취소 등이 있다.

4.4. 선수 닉네임

선수 닉네임에 포함될 수 없는 요소: 저속, 외설, 공포, 폭력, 도박과 관련된 내용 및 기타 중화인민공화국의 법률과 정책, 사회정서와 어긋나거나 미풍양속을 해치는 내용, <제 5 인격> 게임 내 요소와 관련이 있는 명칭. 선수 명칭에는 선수 닉네임과 선수 출전 ID 가 포함된다.

선수는 4~14 글자 내외로 닉네임을 정할 수 있으며 '클랜 명칭 + 개인 닉네임'의 형식으로 통일하여야 한다. 알파벳 및 0~9 숫자 이외의 문자는 허용되지 않는다.

예시: ABC_reference

4.5. 선수 정보 진위 확인

선수 본인이 경기에 출전하여야 하며, 주최측에게 제출한 개인 정보에 선수 본인의 실제 정보를 기재하여야 한다. 선수의 개인 정보, 계정 정보 등을 허위로 보고하거나 조작해서는 아니 된다. 클랜 관리자는 클랜 소속 선수의 정보가 선수 본인과 일치하는지 확인하여야 한다.

선수 정보를 허위로 보고하거나 조작한 경우, 주최측은 대회 참가 자격 박탈, 법적 책임 추궁 등 해당 선수 및 소속 클랜을 징계할 권한이 있다. 또한 주최측은 이전 단계와 현재 단계에서 획득한 순위, 상금, 게임 내 보상 등 해당 선수 및 소속 클랜이 획득한 경기 성적을 회수할 권한이 있다.

5. 클랜

5.1. 클랜 자격

이번 글로벌 결승전에는 클랜 총 20 팀이 참가한다.

중국 대륙 지역 9 팀, 홍콩·마카오·대만 지역 1 팀, 일본 지역 5 팀, 한국 지역 1 팀, 동남아 지역 2 팀, 유럽·미국 지역 2 팀

5.2. 클랜 명칭

클랜 명칭에 포함될 수 없는 요소: 저속, 외설, 공포, 폭력, 도박과 관련된 내용 및 기타 중화인민공화국의 법률과 정책, 사회정서와 어긋나거나 미풍양속을 해치는 내용, <제 5 인격> 게임 내 요소와 관련이 있는 명칭

클랜은 2~6 글자 내외로 약칭을 정할 수 있으며, 알파벳 및 0~9 숫자 이외의 문자는 허용되지 않는다.

III. 진영 명단

6. 참가 명단

6.1. 명단 구성

대회 기간 동안 모든 팀은 최소 5명, 최대 7명의 참가 선수로 구성되어야 한다. 명단은 팀장 1명, 팀원 4명~6명이 포함되어야 한다.

6.2. 인원 구성

출전 명단은 선발 선수 5명과 교체 선수 최대 2명으로 구성되며, 선발 선수는 반드시 생존자 4명과 감시자 1명으로 이루어져야 한다. 출전 명단 내 팀원은 모두 출전 진영을 표시하여야 한다. 당일 경기 중에는 감시자와 생존자 진영의 교체는 불허한다. 심연의 부름 VI 대회 기간에는 특별한 사정이 없는 한 출전 진영의 교체가 금지된다.

6.3. 명단 제출

경기 시작 전, 각 클랜 팀장 및 코치 또는 관리자는 정해진 시간(경기 전일 22시)까지 공식 채널을 통해 대회 조직 위원회에 선발 선수 최소 5명과 교체 선수 최대 2명이 포함된 출전 명단을 제출하여야 한다. 여러 번 제출 시 마감 시간에 가장 가까운 명단을 기준으로 한다. 마감 시간 이후 제출된 명단은 무효로 간주한다. 정해진 시간 내에 출전 명단을 제출하지 않으면 주최측은 해당 클랜의 마지막 선발 명단으로 등록한다.

마감 시간 전까지 다음 이메일로 명단을 제출해야 한다.
COA_Committee@service.netease.com

7. 교체

출전 명단의 변경, 제출, 교체는 클랜 팀장 및 코치 또는 관리자가 제출한 버전을 기준으로 한다.

7.1. 출전 명단 교체

대회 기간 동안 클랜은 본 규정 6.3항에 명시된 시간 내에 대회 조직 위원회의 공식 채널을 통해 다음 경기일 출전 명단을 교체할 수 있다. 기한 내에 변경 요청이 없으면 명단에 변경이 없는 것으로 간주한다.

마감 시간 전까지 다음 이메일로 명단을 제출해야 한다.
COA_Committee@service.netease.com

7.2. 긴급 교체

만일 긴급 상황이 발생하여 규정 시간 후에 명단을 교체해야 한다면 클랜은 즉시

주최측에 알리고 충분한 증명서류를 제출하여야 하며 주최측은 증명서류에 의거하여 긴급상황 여부를 판단하고 클랜이 제출한 증명서류의 사실 여부를 검사할 권리가 있다. 신청서가 너무 늦게 제출되면 주최측은 경기에 출전할 신인 선수를 제때 배정할 수 없다. 최종적으로 대회 조직위원회는 증명서류와 실제 상황에 따라 신청서의 승인 또는 부결을 결정한다.

IV. 경기 규칙

8. 결승전 조별 경기

8.1. 경기 방식

글로벌 결승전 조별 경기는 클랜 20 팀이 4 개 조로 나뉘어 B03 토너먼트 포인트전을 진행한다. 각 조의 1 위 클랜은 글로벌 결승전 토너먼트 4 강 진출전에 출전한다. 각 조의 2 위와 3 위 클랜은 글로벌 결승전 토너먼트 8 강 진출전에 출전하고 각 조의 4 위, 5 위 클랜은 탈락한다.

글로벌 결승전 조별 경기의 조 편성은 심판의 추천으로 결정한다. 20 팀의 클랜 태그를 추천통에 넣고 추천 순서(1~20)에 따라 순서대로 조를 편성한다. 조 편성은 다음과 같다.

A조		C조	
A1		C1	
A2		C2	
A3		C3	
A4		C4	
A5		C5	

B조		D조	
B1		D1	
B2		D2	
B3		D3	
B4		D4	
B5		D5	

8.2. 우선 선택권 분배

글로벌 파이널 조별 리그 기간 동안 각 조의 매 라운드 대진 클랜의 맵 선택권은 양측 클랜 및 임원의 추천으로 결정한다.

8.3. 순위 규정

글로벌 결승전 조별 리그의 순위 규정은 승리 횟수, 승패 관계, 라운드 승점, 라

라운드 평균 득점, 무승부 기록, 라운드 평균 암호 장치 해독 진도의 순이다.

주의:

라운드 승점: 승리 라운드 수 - 패배 라운드 수

라운드 평균 득점: 생존자 라운드 평균 득점 + 감시자 라운드 평균 득점

무승부 기록: 패전 무승부 횟수 - 승전 무승부 횟수

라운드 평균 암호 장치 해독 진도: 매 라운드 생존자의 암호 장치 해독 총 진도의 평균값은 게임 종료 전 대전의 실시간 암호 장치 해독 진도를 기준으로 한다.

조별 리그의 연장전 결과는 승리 횟수에만 영향을 주며 이후 순위 규정에는 포함되지 않는다.

8.3.1. 두 클랜의 순위가 같을 경우

두 클랜의 승리 횟수가 같을 경우, 다음 규정에 따라 순위를 결정한다.

두 클랜 간의 대전 승패 관계를 비교하여 승리 횟수가 많은 클랜이 더 높은 순위를 차지한다.

8.3.2. 세 클랜의 순위가 같을 경우

세 클랜의 승리 횟수가 같을 경우, 다음 규정에 따라 순위를 결정한다.

(a) 먼저 세 클랜의 라운드 승점을 비교하여 승점이 높은 클랜이 더 높은 순위를 차지한다.

(b) 라운드 승점이 같을 경우, 세 클랜의 라운드 평균 득점을 비교하여 평균 득점이 높은 클랜이 더 높은 순위를 차지한다.

(c) 평균 득점이 같을 경우, 무승부 기록을 비교하여 무승부 기록이 높은 클랜이 더 높은 순위를 차지한다.

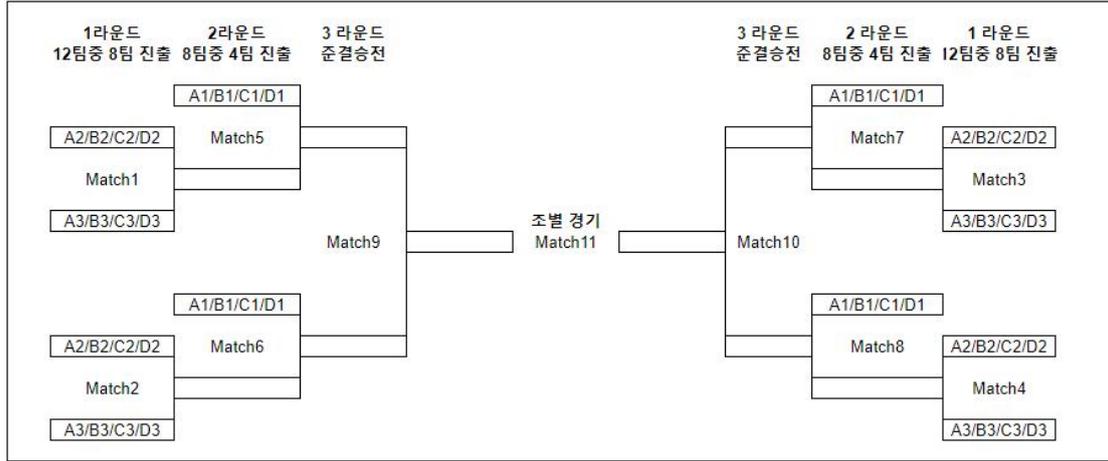
(d) 무승부 기록이 같을 경우, 세 클랜의 라운드 평균 암호 장치 해독 진도를 비교하여 진도가 높은 클랜이 더 높은 순위를 차지한다.

9. 결승전 토너먼트

9.1. 경기 방식

토너먼트 단계는 클랜 12팀이 출전하며 조별 경기의 각 조 2위와 3위 클랜이 토너먼트 1차전 8강 진출전에 출전한다. 조별 경기 1위 클랜은 토너먼트 2차전 4강 진출전에서 토너먼트 1차전에서 승리한 클랜과 대결한다. 토너먼트는 싱글 엘리미네이션 토너먼트 방식으로 진행되며, 1차전과 2차전은 B03, 나머지는 B05로 치러진다.

글로벌 파이널 조별 리그 1위, 2위, 3위 클랜은 차례로 3개의 풀로 나뉘어 심판의 추천을 통해 지정된 위치에 배정되며 각 구역의 3개 클랜은 조별리그에서 같은 조로 나오지 않는다.



9.2. 우선 선택권

조별 경기 2 위 클랜은 토너먼트 1 차전 고정 라운드에서 맵 우선 선택권을 가지며, 조별 경기 1 위 클랜은 토너먼트 2 차전 고정 라운드에서 맵 우선 선택권을 가진다. 준결승전, 결승전의 우선 선택권은 추첨 또는 기타 방식으로 결정된다.

10. 밴/픽 규정

10.1. 선수 교체, 맵, 진영 선택 규정

1) 선수 교체 규정

1 라운드는 선발 명단에 따라 출전하여야 한다. 선발 명단 조건은 본 규정 6.3 항을 참조한다.

2 라운드 시작 후 선수를 교체할 수 있으며, 교체 횟수 제한은 본 규정 7.2 항을 참조한다.

2) 맵 사용 금지/선택 규정:

- a) 동일 라운드의 전반전과 후반전의 맵은 동일하다
- b) 경기 맵: 군수 공장, 붉은 성당, 성심 병원, 호수 마을, 달빛강 공원, 레오의 기억, 에버슬리핑 타운, 차이나타운
- c) 동일 경기 내에서 양측 클랜은 동일한 맵 선택 풀을 가지며 양측은 이번 라운드 내에서 선택되었던 맵을 선택할 수 없다. 동일 라운드에서 금지되었던 맵은 다시 금지하거나 선택할 수 있다.

3) 선택 순서:

선택 순서는 ① 선수 교체 단계, ② 맵 사용 금지 단계 ③ 맵 선택 단계 ④

진영 선택 단계의 총 네 단계로 구성된다.

모든 라운드의 선택 순서 및 내용은 다음과 같다.

- a) 1 라운드
 - ① 클랜 B 가 맵을 금지한다.
 - ② 클랜 A 가 맵을 선택한다.
 - ③ 클랜 B 가 진영을 선택한다.
- b) 2 라운드
 - ① 양측 클랜이 선수 교체를 진행한다.
 - ② 클랜 A 가 맵을 금지한다
 - ③ 클랜 B 가 맵을 선택한다.
 - ④ 클랜 A 가 진영을 선택한다.
- c) 3 라운드
 - ① 양측 클랜이 선수 교체를 진행한다.
 - ② 클랜 A 가 맵을 선택한다
 - ③ 클랜 B 가 진영을 선택한다.
- d) 4 라운드/3 라운드 연장전
 - ① 양측 클랜이 선수 교체를 진행한다.
 - ② 클랜 B 가 맵을 선택한다.
 - ③ 클랜 A 가 진영을 선택한다.
- e) 5 라운드
 - ① 양측 클랜이 선수 교체를 진행한다.
 - ② 클랜 A 가 맵을 선택한다.
 - ③ 클랜 B 가 진영을 선택한다.
- f) 5 라운드 연장전
 - ① 양측 클랜이 선수 교체를 진행한다.
 - ② 클랜 B 가 맵을 선택한다.
 - ③ 클랜 A 가 진영을 선택한다.

10. 2. 캐릭터 밴/픽, 특성 선택, 구역 선택 규칙

1) 캐릭터 선택 금지, 특성 선택, 구역 선택 순서는 14 단계로 구성되어 있다.

- (1). 감시자 금지 1 단계: 감시자 선수는 생존자 캐릭터를 금지한다.
- (2). 생존자 금지 단계: 생존자 선수는 감시자 캐릭터를 금지한다.
- (3). 생존자 선택 1 단계: 생존자 선수는 두 명의 생존자 캐릭터를 선택한다.
- (4). 감시자 금지 2 단계: 감시자 선수는 두 명의 생존자 캐릭터를 금지한다.
- (5). 생존자 선택 2 단계: 생존자 선수는 생존자 캐릭터를 선택한다.
- (6). 감시자 금지 3 단계: 감시자 선수는 생존자 캐릭터를 금지한다.
- (7). 생존자 선택 3 단계: 생존자 선수는 생존자 캐릭터를 선택한다.
- (8). 생존자 선수 생존자 캐릭터 확정 단계
- (9). 생존자 선수 특성 선택 단계
- (10). 감시자 선택 단계: 감시자 선수가 감시자 캐릭터를 선택한다.
- (11). 감시자 선수 특성 선택 단계
- (12). 생존자 선수 스폰 포인트 선택 단계
- (13). 감시자 선수 스폰 포인트 선택 단계
- (14). 스폰 포인트 전시 단계

2) 밴/픽 캐릭터 수:

매 라운드 경기에서 밴/픽 되는 캐릭터 수는 다음과 같다.

경기단계	선택금지 단계(금지/선택 수량과 대응)							
	감시자 금지 1 단계	생존자 금지 1 단계	생존자 선택 1 단계	감시자 금지 2 단계	생존자 선택 2 단계	감시자 금지 3 단계	생존자 선택 3 단계	감시자 선택 단계
1 라운드	1	0	2	2	1	1	1	1

1 라운드	2	1	2	2	1	1	1	1
3 라운드/연장전	3	2	2	2	1	1	1	1
4 라운드	4	3	2	2	1	1	1	1
5 라운드/연장전	4	3	2	2	1	1	1	1

주의:

매 라운드의 전반전 및 후반전마다 동일하게 다시 캐릭터 밴/픽을 진행한다. 동일 경기 내의 밴/픽 단계에서 생존자 측의 캐릭터 선택 순서는 생존자의 입장 순서/게임 로비에서의 위치와 무관하다. 생존자 측은 생존자 캐릭터 4명을 선택한 뒤 캐릭터를 사용할 팀 구성원을 자유롭게 결정할 수 있다.

B03 연장전의 캐릭터 밴/픽 수는 3라운드의 수와 동일하며, B05 연장전의 캐릭터 밴/픽 수는 5라운드와 동일하다.

3) 캐릭터 사용 금지:

주최측은 비정기적으로 사용 금지 캐릭터를 공지하며, 금지된 캐릭터는 밴/픽 대상에서 제외된다.

11. 점수 규정

11.1. 경기 점수 규정

모든 클랜은 다음 규정에 따라 포인트를 획득한다.

점수 규정		포인트	
		생존자	감시자
탈출 인원수	0	0	5
	1	1	3
	2	2	2
	3	3	1
	4	5	0

매 경기의 승패는 전반전과 후반전에서 얻은 포인트의 합으로 결정된다. 포인트의 합이 높으면 해당 라운드에서 승리하고 낮으면 패배하며, 동일하면 무승부가 된다.

12. 경기 승패 규정

1) B03 경기에서 한 클랜이 앞선 2라운드에서 2승을 기록하면 해당 경기는 이미 승패가 갈린 것으로 간주한다. 이외의 상황에서는 남은 라운드를 계속 진행한다.

2) B05 경기에서 한 클랜이 앞선 3라운드에서 3승을 기록하거나 앞선 4라운드에서 3승 1무, 2승 2무를 기록하면 해당 경기는 이미 승패가 갈린 것으로 간주한다. 이외의 상황에서는 남은 라운드를 계속 진행한다.

3) 토너먼트 단계에서 경기가 모두 끝나기 전에 승패가 갈릴 경우, 남은 게임을 진행하지 않고 바로 경기를 종료한다.

B03 구체적인 상황

I. 어느 한 클랜이 1승 1무 0패를 기록하고, 3라운드 전반전에서 5점을 획득

II. 어느 한 클랜이 1승 0무 1패를 기록하고, 3라운드 전반전 종료 후 점수 차이가 5점 이상

B05 구체적인 상황

I. 어느 한 클랜이 2승 1무 0패를 기록하고, 4라운드 전반전에서 5점을 획득

II. 어느 한 클랜이 2승 0무 1패를 기록하고, 4라운드 전반전 종료 후 점수 차이가 15점 이상

III. 어느 한 클랜이 2승 1무 1패를 기록하고, 5라운드 전반전 종료 후 점수 차이가 5점 이상

IV. 어느 한 클랜이 1승 3무를 기록하고, 5라운드 전반전 종료 후 점수차가 5점 이상

V. 어느 한 클랜이 1승 2무 1패를 기록하고, 5라운드 전반전에서 5점을 획득

4) 동점 규정

a) 무승부가 되는 경우(예: 1승 1무 1패), 양 클랜의 포인트 합계를 비교하여 포인트가 높은 팀이 승리한다.

b) 양 클랜의 포인트가 동일하면 연장전을 진행하여 획득한 연장전 포인트에 따라 승패를 결정한다.

c) 연장전에서도 양 클랜의 포인트가 동일할 경우, 양 클랜의 생존자 진영 플레이에서 탈출에 성공한 선수가 있는지 판단한다. 1) 최소 한 명 이상의 생존자가 탈출했다면 생존자 진영 플레이 경기 시간이 짧은 쪽이 승리한다. 2) 양 클랜 모두 생존자 진영 플레이 시 아무도 탈출하지 못했다면, 감시자 진영 플레이 시 경기 시간에 따라 시간이 짧은 쪽이 승리한다.

주의: 연장전 시간 판정은 감시자의 전적 스크린샷 시간을 기준으로 한다.

V. 경기 규정

13. 경기 버전 및 서버

13.1. 계정

주최측은 선수에게 경기 서버 계정을 제공한다. 선수는 제출한 개인정보와 개인 선호도에 따라 계정을 설정하여야 한다. 계정 명칭은 주최측의 승인을 받아야 공식 경기에서 사용할 수 있다.

대회 계정의 소유권은 주최측에 있다. 선수는 계정을 거래 또는 비밀 번호를 바꿀 수 없다. 그렇지 아닐 경우 처벌을 받는다.

13.2. 경기 서버

모든 게임은 경기용 전용 서버에서 진행되며, 게임에 사용되는 게임 버전은 주최측이 지정한다.

13.3. 경기 서버 선택

경기 기간 동안 서버는 경기가 개최되는 지역에 따라 서버 노드가 결정된다.

다음은 지역별 노드이며, 주최측이 상황에 따라 변경할 수 있다.

지역	중국 대륙	홍콩·마카오·대만	일본	한국	동남아	유럽, 미국
중국 대륙	항저우/광저우	항저우/광저우	항저우	항저우	광저우	일본
홍콩·마카오·대만	항저우/광저우		항저우	항저우	광저우	일본
일본	항저우	항저우	일본	일본	광저우	미국
한국	항저우	항저우	일본		광저우	미국
동남아	광저우	광저우	광저우	광저우	싱가포르	일본
유럽, 미국	일본	일본	미국	미국	일본	

14. 대회 장비

14.1. 온라인 참가 장비 및 네트워크

온라인 경기 중 선수는 자체적으로 경기에 필요한 손가락 티치 스크린 장비(컴퓨터, 시뮬레이터 또는 기타 외부 장비 사용 금지)를 준비해야 하며 경기 중 필요한 네트워크를 준비해야 한다.

14.2. 온라인 경기 음성 채팅

정상적이고 질서 있는 대회 진행을 위하여 선수들은 주최측에서 지정해준 소프트

웨어를 사용하여 소통하여야 하며 모든 소통은 반드시 전 과정이 심판의 감독 하에 이루어져야 한다.

14. 3. 온라인 경기 경기 모니터링

경기의 공정성을 보장하기 위하여 선수는 주최측에서 상응하는 모니터링 소프트웨어 준비에 협조해야 한다. 이에에는 카메라, 비디오 모니터링 소프트웨어, 음성 모니터링 소프트웨어 등을 포함한다. 선수는 주최측의 경기 전 검증, 경기 모니터링, 경기 후 검증 프로세스에 협력해야 한다. 만약 선수가 주최측의 요구사항을 이행하지 아니하거나 하지 못한 경우 주최측은 이에 관하여 처벌할 수 있는 권한이 있다. 처벌에는 맵 선택권 박탈, 대회 자격 박탈 등이 있다. 또한 주최측은 해당 클랜의 이전 및 현재 단계에서 획득한 순위, 참가자격, 상금, 인 게임 인센티브 등을 포함한 해당 클랜이 획득한 경기의 모든 성적을 회수할 권리가 있다.

14. 4. 오프라인 경기 장비

오프라인 경기에서 선수는 주최측이 경기 전용으로 제공하는 장비를 사용한다. 장비에는:

- (1). 휴대폰(아이폰 13), 케이블
- (2). 헤드폰, 이어폰 또는 마이크
- (3). 테이블과 의자

14.5. 오프라인 경기 장비 교체

만약 장비에 기술적 또는 기타 정상적인 경기 진행에 영향을 미칠 수 있는 문제를 발견한 경우 선수 또는 주최측은 이 상황에 대한 기술 검사를 요청할 권리가 있다. 주최측의 기술자는 고장 여부를 판단하고 주최측에 검사 결과 또는 건의사항을 전달한다. 주최측은 장비의 문제점을 판단하여 장비 교체 여부를 최종 결정한다. 교체 장비

는 주최측이 제공한다.

14.6. 오프라인 경기 음성 채팅

선수는 주최측이 제공하는 헤드셋에 사용되는 내부 시스템을 사용하여서만 음성 채팅이 가능하다. 특별한 사정이 없는 한 주최측이 음성 채팅 방식을 변경하기 전까지는 선수는 외부 음성 소통 프로그램을 사용할 수 없다. 주최측은 클랜 음성 채팅 감청권을 전체 대회동안 자율적으로 행사할 수 있다.

14.7. 오프라인 경기 오디오 컨트롤

컨트롤러에 경기 선수의 현재 헤드셋 음량이 명확하게 표시되며 반드시 음량을 주최측의 최저 음량 요구보다 높게 유지해야 한다.

헤드셋은 선수의 귀에 직접 착용해야 하며 경기 동안 위치는 변화하지 않는다. 선수는 어떠한 방법으로든 이어폰과 귀 사이에 어떠한 물건도 놓아서는 안된다.

14.8. 특수 상황

불가항력으로 인해 선수가 현장에 직접 참여할 수 없는 경우 주최측의 동의를 얻어 원격으로 참여 가능하며 경기 중 선수는 자신의 경기 장비를 직접 준비해야 하며 이는 손가락 터치 스크린 장비여야 한다. (컴퓨터 또는 시뮬레이터 사용 엄금) 또한 경기 중 인터넷, 모니터링 장비 및 선수 교체, 맵, 지령 선택단계에 필요한 컴퓨터 장비도 준비해야 한다.

15. 경기 복장

선수들은 주최측이 통보한 복장 규정을 엄격히 준수하여야 하며 대회 공식 석상(경기 기간 전, 경기 중 및 경기 후 진행되는 인터뷰 포함)에서 반드시 주최측에 사전 승인을 받은 정식 유니폼을 착용하여야 한다. 경기 기간 도중 선수가 외투, 기타 복장 혹은 주최측 복장 규정에 부합하지 않는 옷을 입을 경우 주최측은 조사를 진행하고 징계 판정을 내릴 권한이 있다. 모든 클랜 유니폼의 최종 결정권은 주최측에게 있다.

코치는 주최측이 통보한 복장 규정을 엄격히 준수하여야 하며 스튜디오 내에서는 비즈니스 캐주얼 또는 규정에 알맞는 복장을 착용하여야 한다.

16. 경기 진행

16.1. 경기 전 유의 사항

16.1.1. 경기장 도착/게임 접속

출전 클랜 명단에 포함된 멤버는 반드시 정해진 시간까지 경기장에 도착하여야 하며, 클랜은 대회와 관련된 홍보 활동에 협력하여야 할 의무가 있다.

온라인으로 참가하는 선수는 정해진 시간까지 경기 서버에 로그인하여야 한다.

16.1.2. 경기 전 테스트

선수가 경기장에 도착하면 주최측 스태프의 안내에 따라 경기 구역으로 입장하여 경기 전 테스트를 진행한다. 테스트 내용은 경기용 기기 테스트, 통신 장비, 게임 내 워밍업을 포함한다.

온라인 출전 선수는 경기 시작 15분 전까지 테스트를 완료하고 심판에게 경기 가능 여부를 알려야 한다. 테스트 내용은 경기용 기기 테스트, 네트워크 테스트, 통신 장비, 게임 내 워밍업을 포함한다. 선수의 테스트 시간이 규정 시간을 초과할 경우, 심판은 선수에게 즉시 테스트를 완료하고 게임 입장 준비를 요구할 수 있다.

16.1.3. 기술 지원

주최측은 테스트 과정에 도움을 제공하고 테스트 도중 오프라인 참가 선수에게 발생한 문제를 해결해야 한다.

16.1.4. 선수 교체, 맵, 진영 선택

클랜 선수와 관리자는 정해진 시간 내에 심판의 지시에 따라 선수 교체, 맵, 진영 선택을 진행해야 하며, 이 과정은 PC 웹페이지를 통해 진행된다. 클랜은 심판의 지시에 따라 각 단계별로 정해진 시간 내에 선택과 확인을 마쳐야 한다.

클랜이 정해진 시간 내에 확인하지 못하거나 선수, 코치, 클랜 자체로 인해 금지 미실시, 선택 미실시, 선택 실수 등의 특수 상황이 발생하면 경기는 정상적으로 진행된다. 단계별 기본 결과는 다음과 같다.

단계	기본 선택
선수 교체 단계	선수 교체 권한 미사용
맵 사용 금지(밴) 단계	맵 금지권 미사용
맵 선택(픽) 단계	랜덤한 맵 선택
진영 선택 단계	어느 한 진영을 랜덤으로 선택해 우선 출전

밴/픽 단계에서 현장 네트워크, 서버 등 특수한 상황으로 인해 정상적인 밴/픽이

불가능할 경우 대회 진행 절차에 따라 밴/픽 프로세스를 재개한다. 재개 과정은 처음부터 끝까지 반드시 주최측 스태프의 지시에 따라 진행되어야 하며, 주최측은 해당 밴/픽 과정의 재개 여부를 알릴 권한이 있다.

16.1.5. 준비 시간

경기 시작 전, 주최측은 선수들이 완벽한 준비를 할 수 있도록 2분의 준비 시간을 제공한다. 주최측은 준비 시간과 길이를 경기 일정과 함께 참가 클랜과 선수에게 공지한다. 현장 심판의 허락과 주최측 스태프의 동행 없이 선수는 경기 구역을 벗어날 수 없다. 준비에는 다음 내용이 포함된다.

- 1) 주최측이 제공한 장비의 품질 확인
- 2) 장비 연결 및 테스트 진행
- 3) 음성 채팅 시스템 기능의 정상 작동 확인
- 4) 적성과 특성 설정
- 5) 게임 내 설정 조정
- 6) 게임 내에서 일정 시간 동안 워밍업 진행

16.1.6. 경기 시작 시간

선수의 준비가 끝나면 경기는 예정된 시각에 시작된다. 준비에 문제가 발생할 경우 경기 시작 시간이 지연될 수 있으나, 해당 상황의 수용 여부와 지연 사안의 적합성은 주최측이 자율적으로 판단하여 결정한다. 만약 주최측이 경기 지연의 적합성을 인정할 수 없다고 판단할 경우, 주최측은 지연을 초래한 선수에 대해 징계를 내릴 권한이 있다.

16.1.7. 선수 준비 상태

출전하는 모든 선수가 주최측과 준비 완료 여부를 확인하고 경기가 가능해지면 선수는 준비 상태가 된다. 선수는 게임의 메인 화면으로 돌아가서 주최측이 게임 로비에 초대할 때까지 대기하여야 하며, 장비 테스트나 기타 경기 진행에 방해가 되는 어떠한 행위도 해서는 아니 된다.

16.1.8. 게임 로비 생성

주최측이 공식 게임 로비를 생성하고 테스트를 마치면 선수는 즉시 주최측의 안내에 따라 게임 로비에 합류하여야 한다.

16.2. 게임 진행 과정

16.2.1. 밴/픽 시작

주최측이 지정한 게임 로비에 참가 클랜의 모든 선수가 입장하면, 주최측은 양 클랜에게 밴/픽 단계 준비 완료 확인을 요청한다. 양 클랜의 준비 완료를 확인하면 주최측은 로비에 입장한 모든 선수에게 게임 시작을 통보한다.

16.2.2. 밴/픽 과정 기록

캐릭터 밴/픽 과정은 경기 서버 내 커스텀 모드 기능을 통해 완료되어야 한다.

만약 게임 시작 전 밴/픽 과정이 주최측의 안내에 따라 이미 완료되었다면, 주최측은 밴/픽 결과를 공식적으로 기록하고 선수는 완료된 밴/픽 결과에 따라 경기를 진행하여야 한다.

16.2.3. 선택 실수

게임 내 밴/픽 단계에서 선수, 코치, 클랜 자체로 인해 금지 미실시, 선택 미실시, 선택 실수가 발생하면 경기는 정상적으로 진행되며 절차가 재개되지 않고 게임 내 선택 결과도 유지된다.

- 1) 전술 논의로 인하여 선택 시간이 초과된 경우
- 2) 논의가 길어져 남은 시간 동안 선수가 캐릭터를 찾지 못하여 밴/픽 시간이 초과된 경우
- 3) 클랜의 의사소통 또는 선수의 조작 실수로 다른 캐릭터를 선택한 경우

밴/픽 단계에서 현장 네트워크, 서버 등 특수한 상황으로 인해 정상적인 밴/픽이 불가능할 경우 대회 진행 절차에 따라 밴/픽 프로세스를 재개한다. 재개 과정은 처음부터 끝까지 반드시 주최측 스태프의 지시에 따라 진행되어야 하며 주최측은 해당 라운드의 밴/픽 과정의 재개 여부를 알릴 권한이 있다.

16.2.4. 밴/픽 후 게임 시작

밴/픽 과정이 완료되면 주최측의 특별한 요청이 없을 경우 게임을 즉시 시작한다. 밴/픽 과정이 끝난 후 추리에 들어가는 시간부터 게임을 종료하는 것은 허용되지 않는다.

16.2.5. 통제된 상태에서 게임 시작

게임 시작에 오류가 발생하거나 주최측이 밴/픽 단계를 분리하여야 할 필요가 있다고 판단하는 경우, 주최측은 커스텀 모드를 사용하여 게임을 시작할 수 있다. 모든 선수는 이전에 완료된 유효 밴/픽 결과에 따라 캐릭터를 선택하여야 한다.

16.2.6. 클라이언트 로딩 지연

게임 버그 발생, 연결 끊김 또는 기타 오류가 발생하여 로딩 과정이 중단되어 게임 시작 시 선수가 게임에 참여하지 못하는 경우, 즉시 모든 선수가 게임에 연결될 때까지 게임을 일시 정지하여야 한다.

16.2.7. 게임 금지 설정

선수는 경기 도중 '끼임 탈출' 및 '정의의 징벌'을 사용할 수 없다. 경기 도중 선수가 게임 오류로 인해 이동이나 기타 조작을 할 수 없는 경우 규정 17 항에 따라 일시 정지할 수 있다.

16.2.8 기타

경기 중 게임 문제로 인하여 선수가 이동 또는 기타 작업을 진행할 수 없는 경우 규칙에 따라 일시 정지할 수 있다.

16. 3. 게임 후 절차

16. 3. 1. 결과

주최측은 게임 결과를 확인하고 기록하여야 한다.

16. 3. 2. 기술 관련 기록

선수는 주최측에게 모든 기술적 문제를 확인하여야 한다.

16. 3. 3. 휴식 시간

주최측은 다음 게임이 시작되기 전 남은 시간을 선수에게 알린다. 출전 클랜의 모든 멤버가 경기 구역에 있는지 여부에 관계없이 밴/픽은 예정된 시간에 시작된다. 주최측은 모든 선수의 로그인 및 게임 로비 합류 여부를 결정할 권리를 가진다. 클랜 멤버가 정해진 시간에 경기 구역에 도착하지 않으면 주최측은 해당 클랜의 기권으로 판정할 권리가 있다.

16. 3. 4. 기권 시 결과

클랜의 자발적 기권은 받아들이지 않는다. 기권을 감행할 경우 그 결과는 본 규정 20 조를 참조.

16. 4. 경기 후 절차

16. 4. 1. 결과

주최측은 경기 결과를 확인 및 기록하고 선수와 경기 결과를 확인 및 서명하여야 한다. 온라인 출전 클랜은 공식 채널을 통해 경기 결과를 서면으로 확인하여야 한다.

16. 4. 2. 다음 경기

선수는 자신의 현재 경기 순위와 다음 경기 예정 시간을 통보받는다.

16. 4. 3. 경기 종료 후 의무

선수는 미디어 이벤트, 인터뷰 및 경기와 관련된 심층 토론 참석 등을 포함한 경기 후 의무사항에 대하여 통보받는다.

16. 4. 4. 경기 결과 이의 제기

경기 과정에서 분쟁이 발생할 경우 출전 클랜 관리자와 선수는 심판의 판정을 따라야 한다. 선수가 심판의 결정에 이의가 있을 경우, 제소 절차에 따라 주최측에 제소할 수 있다. 선수의 제소는 매 경기 종료 후 3분 내로 제한되며 당직 심판에게 연락하여 제소하여야 한다. 제한된 시간을 초과할 경우 심판 및 주최측은 해당 제소를 받아들이지 않을 권한이 있다.

주최측은 공평, 공정, 공개의 원칙에 의거하여 조사를 실시한다. 조사가 진행되는 동안 클랜과 선수는 조사 중인 사건에 대해 공개적으로 언급할 수 없으며, 다른 클랜 및 선수에게 공개적으로 질문할 수 없다. 이를 위반할 경우 징계를 받을 수 있다.

조사 결과가 공식 발표되면 클랜과 선수는 결과에 이의를 제기할 수 없으며, 주

최측의 모든 결정을 공개적으로 문제 삼을 수 없다.

다음 이메일 주소로 경기 이의 신청 발송: COA_Committee@service.netease.com

16.4.5. 기권 시 결과

클랜의 자발적 기권은 받아들이지 않는다. 기권을 감행할 경우 그 결관은 본 규정 20 조를 참조.

17. 일시 정지 규정

17.1. 게임 일시 정지

경기 도중 선수가 게임을 일시 정지하여야 할 경우, 손을 들거나 통신 장비를 통해 심판에게 알려야 한다. 선수가 주최측에 통보하지 않거나, 일시 정지된 상황에서 고의로 접속을 끊는다면 주최측은 게임 종단을 강행할 필요가 없다. 게임이 일시 정지 또는 중단되는 동안, 주최측의 승인 없이 선수는 경기 구역을 벗어날 수 없다.

17.2. 일시 정지 지도

주최측은 언제든지 자율적으로 게임 일시 정지를 명하거나 선수에 의한 일시 정지를 통제할 수 있다.

17.3. 선수의 일시 정지 요청

매 경기마다 각 클랜은 선수 본인의 사유로 인한 일시 정지를 1 회 요청할 수 있다. 일시 정지 이후 주최측에게 일시 정지 사유를 밝혀야 하며 다음 상황은 허용된다.

- (1) 네트워크 불안정
- (2) 하드웨어 혹은 소프트웨어 오작동
- (3) 선수의 건강 문제

주최측은 일시 정지 사유에 따라 일시 정지 유지 또는 경기 재개를 결정할 수 있다. 일시 정지 시간은 심판의 확인을 기준으로 한다. 정해진 시간 내에 게임을 재개하지 않거나 일시 정지 횟수를 초과한 경우 주최측은 선수 규정에 따라 해당 선수를 징계할 수 있다. 징계에는 경고, 클랜의 우선 선택권 취소, 경기 판정패 등이 포함된다.

17.4. 기타 일시 정지

경기 도중 불가항력 등 선수 본인 이외의 사유로 일시 정지를 요청하는 경우, 주최측은 상황에 따라 일시 정지 여부를 결정할 수 있다.

17.5. 게임 재개

모든 선수가 게임 재개 통지를 받고 준비를 마치면 경기 서버 내 관전자는 게임 일시 정지를 취소한다.

18. 재경기 규정

18.1. 재경기 규정

경기 중 공정성에 영향을 미치거나 게임을 계속할 수 없는 돌발 상황이 발생할 경우, 주최측은 재경기 판정을 내릴 권한이 있으며 단일 혹은 다수의 경기 일정을 재개하거나 단일 혹은 다수의 게임을 재시작할 수 있다. 구체적인 사안은 주최가 실제 상황에 근거해 판단하며, 각 클랜은 이의를 제기할 수 없다.

18.2. 재경기 시 제한사항

재경기 시작 후에는 출전 순서, 경기 맵, 캐릭터 밴픽, 특성, 스폰 포인트, 스킨 등이 다시 시작하기 전과 일치해야 한다. 만약 재경기에서 선수가 무단으로 상기된 정보를 수정하면 주최측은 실제 상황에 근거하여 해당 선수에게 패배처리, 대회 참가 자격 박탈, 상금 취소 및 모든 순위 정보 삭제 등의 징계를 내릴 수 있다.

19. 승패 즉결 판정 규정

게임이 끝날 때까지 정상적으로 경기를 진행할 수 없고 다음 경기로 경기 결과를 바꿀 수 없는 경우, 주최측은 판정승을 결정할 권한이 있다.

20. 경기 기권

제 5 인격 대회는 원칙적으로 클랜의 자발적 기권을 금지한다 (게임 중 기권, 하프 타임 기권, 라운드 후 기권, 전체 대회 기권, 토너먼트 기권), 기권을 감행할 경우 주최측은 실제 상황에 따라 게임, 라운드, 전체 대회의 패배를 판정할 수 있으며 향후 대회 지원자격 박탈 여부를 경정한다. 해당 클랜 및 클랜원에 대한 처벌의 권리도 가지게 된다.

기권으로 인하여 주최측은 대회의 일정, 규칙, 대회 취소 등을 조정할 수 있으며 나머지 클랜들은 주최측의 조정에 따라야 한다.

21. 심판

21.1. 심판의 임무

심판은 주최측 스태프로서 경기 전, 경기 중, 경기 직후 발생하는 경기와 관련된 문제, 질문, 상황에 판단을 내릴 책임이 있다. 구체적인 임무는 다음과 같다.

- 1) 경기 전 클랜 진영 점검
- 2) 선수의 장비 점검 및 경기 구역 확인
- 3) 경기 시작 선언
- 4) 경기 중 일시 정지/재개 지시
- 5) 경기 중 규정 위반 행위에 대한 처벌
- 6) 경기 종료 및 경기 결과 확인

21.2. 심판의 자세

심판의 행동은 처음부터 끝까지 전문성을 가져야 하며 공정하게 판정하여야 한다. 선수, 클랜, 소유자, 특정 개인에 대한 기호 또는 편견을 보여서는 아니 된다.

경기 중에 돌발 상황이 발생하면 선수는 심판의 지시에 따라 게임 조작을 진행 또는 중단하여야 한다.

21.3. 최종 판정

판정에 의문이 있는 클랜은 16.4.4 조항을 통해 제소할 수 있다. 주최측은 대회 기간 동안의 모든 판정에 대한 최종 결정권을 가진다.

22. 기본 권한

주최측은 대회 과정을 촬영, 녹화, 녹음할 권한을 가진다. 클랜은 대회 일정에 따라 지정된 시간 내에 [캐릭터, 맵 밴/픽, 멤버 선택]을 포함한 경기의 단계별 사항을 확인하여야 한다. 확인 방법은 구두 확인과 서명 확인을 포함한다. 클랜이 규정 시간 내에 확인을 완료하지 않으면 주최측이 클랜을 대신하여 랜덤 방식으로 결정하는 것을 위임 및 동의한 것으로 간주하며, 클랜은 해당 결정을 따라야한다.

VII. 대회 조직 위원회

23. 대회 조직 위원회 구성

주최사인 넷이즈 게임즈와 제 5 인격 게임 프로젝트 팀원으로 구성된다.

24. 규정 변경 및 개선

공정한 경쟁과 완성도를 위해 주최측은 실제 상황에 따라 수시로 본 규정을 수정, 변경 또는 보완할 수 있다. 본 규정에 상세히 설명되지 않았거나 누락된 사항은 주최측이 따로 해석하거나 관련 규정 또는 관리규범을 제정하여 명시한다. 주최측은 우편, 이메일, 지면을 통한 공지 또는 기타 수단을 통해 상기 규정의 수정, 변경, 보완 및 해석, 신규 제정을 발표 및 시행할 권한이 있다.

주최측 스태프의 의사소통 내용이 주최가 공식 발표한 규정과 상충되는 경우, 주최측이 공식 발표한 규정을 기준으로 한다.

25. 불가항력

경기 중 불가항력적인 요인(태풍, 지진, 홍수, 우박 등 자연재해, 정부 규제, 사회 비상사태 등 포함)으로 인해 경기 승패를 판정할 수 없고 경기를 계속 진행할 수 없는 경우, 주최측이 경기의 최종 결과를 판정한다.

26. 저작권

이번 대회와 관련된 모든 문서, 이미지, 비디오 및 오디오 자료의 저작권은 대회 주최측의 소유로 허락 없이 어떠한 방식으로든 사용해서는 안 되며 위반 시 책임을 져야 한다.

27. 최종 결정권

주최측은 본 경기 규정의 모든 조항에 대한 해석권과 부정행위에 대한 처벌 결정권을 가진다.

본인은 상기 경기 규정의 모든 조항을 자세히 읽고 충분히 이해했으며 모든 조항을 엄격히 준수할 것을 약속합니다. 이를 위반할 경우 경기 규정에 따른 처벌을 감수하고 관련 책임을 지겠습니다.

선수 이름:

경기 ID:

소속 클랜:

서명 및 날인:

주민등록번호:

작성 날짜: