심연의 부름Ⅶ

(Call of the Abyss Ⅶ)

예선전

대회 규정

설명:

본 <제 5 인격 심연의 부름Ⅶ(Call of the Abyss Ⅶ) 예선전 대회 규정>(이하 “규정”이라 한다)은 클랜 선수와 관리자 등을 포함하여 심연의 부름Ⅶ(COA Ⅶ) 예선전 출전 자격을 획득한 모든 클랜에 적용된다. 본 규정은 제 5 인격 ’심연의 부름Ⅶ’ 예선전에만 적용되며 기타 경기, 선수권 대회, 기타 <제 5 인격> 이벤트에 적용되지 않는다.

본 규정은 심연의 부름Ⅶ의 무결성 및 규범성을 보장하고, 클랜 간의 공정한 경쟁을 구현하기 위한 조치이다. 표준화된 규정은 선수, 클랜 등을 포함하여 심연의 부름Ⅶ(COA Ⅶ) 예선전에 참가하는 모든 이들에게 도움이 된다.

본 규정은 주관사 겸 소유권자인 넷이즈(항저우) 네트워크 유한공사(이하 “주최”라 한다)가 제정하고 시행한다. 주최는 대회 조직 위원회를 대표하여 권리를 행사하고 관련 의무를 이행한다.

목차

I 온라인 예선전 일정 및 용어 정의 4

1. 용어 정의 4

1.1. 게임 4

1.2. 경기 4

1.3. BO3 4

2. 온라인 예선전 일정 4

2.1. 경기 시간 4

2.2. 일정표 4

II 참가 조건 5

3. 선수 5

3.1. 참가 선수 연령 및 국적 조건 5

3.2. 선수 닉네임 6

3.3. 선수 정보 진실성 6

4. 클랜 6

4.1. 클랜 자격 6

4.2. 클랜 명칭 7

4.3. 클랜 로고 7

III 진영 명단 7

5. 참가 명단 7

5.1. 명단 구성 7

5.2. 참가 명단 제출 및 변경 8

5.3. 인원 구성 8

5.4. 출전 명단 제출 8

5.5. 명단 공개 9

6. 교체 9

6.1. 출전 명단 교체 9

6.2. 긴급 교체 9

6.3. 경기 중 교체 9

IV 경기 제도 9

7. 중국 대륙 이외 지역 9

7.1. 일본 지역 9

7.2. 한국/동남아/홍콩 • 마카오 • 대만 지역 10

7.3. 유럽 및 미국 지역 11

8. 밴/픽 규정 12

8.1. 선수 교체, 맵, 진영 선택 규정 12

8.2. 캐릭터 밴/픽, 인격 선택, 구역 선택 규칙 13

9. 점수 규정 14

10. 경기 승패 규정 14

V 경기 규정 15

11. 경기 버전 및 서버 15
11.1. 계정 15
11.2. 경기 서버 15
12. 경기 장비 및 네트워크 15
13. 통신 소프트웨어 15
14. 대회 모니터링 15
15. 경기 장소 및 장비 16
15.1. 경기 장소 16
15.2. 경기 장비 16
15.3. 경기 장비 교체 16
15.4. 경기 음성 소통 17
15.5. 경기 오디오 제어 17
16. 경기 복장 17
17. 경기 진행 17
17.1. 경기 전 유의 사항 17
17.2. 게임 진행 과정 19
17.3. 게임 후 절차 20
17.4. 경기 후 절차 21
18. 일시정지 규정 22
18.1. 게임 일시정지 22
18.2. 일시정지 지도 22
18.3. 선수의 일시정지 요청 22
18.4. 기타 일시정지 22
18.5. 게임 속개 22
19. 재경기 규정 23
19.1. 재경기 규정 23
19.2. 재경기 시 제한사항 23
20. 승패 즉결 판정 규정 23
21. 경기 기권 23
22. 심판 24
22.1. 심판의 의무 24
22.2. 심판의 자세 24
22.3. 최종 판정 24
22.4. 기본 권한 24
VI 대회 조직 위원회 24
23. 대회 조직 위원회 구성 24
24. 규정 변경 및 개선 24
25. 불가항력 25
26. 생방송 영상권 25
27. 최종 결정권 25

I 온라인 예선전 일정 및 용어 정의

1. 용어 정의

1.1. 게임

게임은 〈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

경기는 일련의 게임을 의미한다. 한 라운드는 전, 후반전으로 구성되며, 한 경기는 BO3 또는 BO5 등 여러 라운드로 이루어진다. 예선전은 BO3 로 치러진다.

1.3. BO3

BO3 는 3 번의 라운드에서 더 우수한 성적을 거둔 클랜이 승리하는 방식이다. 결과를 바꿀 수 없을 정도로 경기가 진행되면 다음 경기를 진행할 필요가 없다.

2. 온라인 예선전 일정

2.1. 경기 시간

1) 한국 지역/유럽 및 미국 지역: 2024 년 3 월 16 일-3 월 17 일
2) 동남아 지역/홍콩 • 마카오 • 대만 지역: 2024 년 3 월 9 일-3 월 10 일
3) 일본 지역: 2024 년 3 월 1 일-3 월 17 일
4) 중국 대륙 지역: 2024 년 3 월 9 일-3 월 31 일

2.2. 일정표

2024 February						
Mon	Tues	Wed	Thur	Fri	Sat	Sun
26	27	28	29	1	2	3
				Japan Division Qualifer		
2024 March						
4	5	6	7	8	9	10
					Chinese Mainland Division Qualifier - Group Stage	
					Chinese HK&MO&TW Division Qualifer	
				Japan Division Qualifer		
11	12	13	14	15	16	17
					Chinese Mainland Division Qualifier - Group Stage	
					NA-EU, South Korea Division Qualifier	
				Japan Division Qualifer		
18	19	20	21	22	23	24
				Chinese Mainland Division Qualifier - Group Stage		
25	26	27	28	29	30	31
					Chinese Mainland Division Qualifer - Repechage	

II 참가 조건

3. 선수

3.1. 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 지역의 예선전에 참여할 수 없다.

중국 대륙 지역 예선전에 참가하는 클랜 멤버 중 최대 1 명을 제외한 모든 멤버가 중화인민공화국(대륙 지역) 국적 또는 <외국인 영구 거주증>을 보유하여야 한다. 중화인민공화국(대륙 지역) 국적이 아닌 선수 역시 위와 같은 중국 대륙 지역 선수 연령 조건을 충족하여야 한다.

2) 일본 지역

만 18 세(외국 국적 선수의 연령 규정은 경기 참여 지역 규칙에 따름) 이상의 선수는 자유롭게 출전이 가능하며, 만 16 세 이상~만 18 세 미만의 선수는 첫 번째 경기일 전까지 사인 및 날인이 완료된 보호자 동의서를 제출해야 한다. 만 16 세 미만의 선수는 경기에 참가할 수 없다.

일본 지역 예선전에 참가하는 클랜 멤버 중 최대 1 명을 제외한 모든 멤버가 일본 국적 또는 영주권을 보유하여야 한다.

3) 한국 지역

만 19 세(외국 국적 선수의 연령 규정은 경기 참여 지역 규칙에 따름) 이상의 선수는 자유롭게 출전이 가능하며, 만 16 세 이상~만 19 세 미만의 선수는 첫 번째 경기일 전까지 사인 및 날인이 완료된 보호자 동의서를 제출해야 한다. 만 16 세 미만의 선수는 경기에 참가할 수 없다.

한국 지역 예선전에 참가하는 클랜 멤버 중 최대 1 명을 제외한 모든 멤버가 한국 국적 또는 영주권을 보유하여야 한다.

4) 유럽 및 미국 지역

만 18 세(외국 국적 선수의 연령 규정은 경기 참여 지역 규칙에 따름) 이상의 선수는 자유롭게 출전이 가능하며, 만 16 세 이상~만 18 세 미만의 선수는 첫 번째 경기일 전까지 사인 및 날인이 완료된 보호자 동의서를 제출해야 한다. 만 16 세 미만의 선수는 경기에 참가할 수 없다.

유럽 및 미국 지역 예선전에 참가하는 클랜 멤버의 절반 이상이 유럽이나 미국 국적 또는 영주권을 보유하여야 한다.

5) 동남아 지역

만 18 세(외국 국적 선수의 연령 규정은 경기 참여 지역 규칙에 따름) 이상의 선수는 자유롭게 출전이 가능하며, 만 16 세 이상~만 18 세 미만의 선수는 첫 번째

경기일 전까지 사인 및 날인이 완료된 보호자 동의서를 제출해야 한다. 만 16 세 미만의 선수는 경기에 참가할 수 없다.

동남아 지역 예선전에 참가하는 클랜 멤버 중 최대 1 명을 제외한 모든 멤버가 동남아 국적 또는 영주권을 보유하여야 한다.

6) 홍콩 • 마카오 • 대만 지역

만 18 세(외국 국적 선수의 연령 규정은 경기 참여 지역 규칙에 따름) 이상의 선수는 자유롭게 출전이 가능하며, 만 16 세 이상~만 18 세 미만의 선수는 첫 번째 경기일 전까지 사인 및 날인이 완료된 보호자 동의서를 제출해야 한다. 만 16 세 미만의 선수는 경기에 참가할 수 없다.

홍콩 • 마카오 • 대만 지역 예선전에 참가하는 클랜 멤버 중 최대 1 명을 제외한 모든 멤버가 홍콩 • 마카오 • 대만 국적 또는 영주권을 보유하여야 한다.

3.2. 선수 닉네임

선수 닉네임에 포함될 수 없는 요소: 저속, 외설, 공포, 폭력, 도박, 종교, 정치와 관련된 내용 및 기타 중화인민공화국의 법률과 정책, 사회정서와 어긋나거나 미풍양속을 해치는 내용, 〈제 5 인격〉 게임 내 요소와 관련이 있는 명칭

선수는 4~14 자(팀명 포함) 내외로 닉네임을 정할 수 있으며, '클랜 명칭 + 개인 닉네임'의 형식으로 통일되어야 한다. 알파벳 및 0~9 숫자 이외의 문자는 허용되지 않는다.

예시: ABC_reference

3.3. 선수 정보 진실성

선수는 본인이 경기에 참여해야 하며, 주최에 제공한 개인 정보가 본인의 진실된 정보여야한다. 선수는 개인정보, 계정 정보에 거짓이 있어서는 아니된다. 클랜 팀장은 클랜 내 선수들의 정보가 선수 본인의 것이며, 진실되고 유효한 정보인 것을 확인해야 한다.

선수가 정보를 거짓으로 제공하거나 조작하는 경우, 주최는 선수 및 소속 클랜을 실격시키고 법적 책임을 묻는 등 처벌할 권리가 있으며, 이전 단계 및 현재 단계에서 획득한 순위, 상금, 게임 내 보상 등을 포함하여 해당 선수 및 소속 클랜이 획득한 경기 성적등을 회수할 권리가 있다.

4. 클랜

4.1. 클랜 자격

1) 중국 대륙 지역

IVL 클럽으로 구성된 클랜 8 팀과 선발전을 거쳐 진출한 클랜 8 팀은 중국 대륙 지역 예선전 참가 자격을 획득한다.

IVL 클럽으로 구성된 클랜 8 팀: ACT、FPX.ZQ、DOU5、Gr、TE、MRC、WBG、YS

선발전을 거쳐 진출한 클랜 8 팀은 ‘재액의 소굴’ 단계 클랜 순위에 따라 선발되며, 출전 자격에 부적합하거나 출전 자격을 포기하는 클랜이 있으면 다음 순위 클랜에게 출전 자격이 넘어간다.

2) 일본 지역

IJL 클럽으로 구성된 클랜 5 팀과 선발전을 거쳐 진출한 클랜 5 팀은 일본 지역 예선전 참가 자격을 획득한다.

IJL 클럽으로 구성된 클랜 5 팀: AXIZ、AWG、FAV、FL、RC

‘재액의 소굴’ 단계 종료 후, 주최는 순위에 따라 TOP5 클랜에게 온라인 예선전 참여 의사를 확인한다. 출전 자격을 포기하거나 출전 자격에 부적합한 클랜이 있으면 다음 순위 클랜에게 출전 자격이 넘어간다.

3) 중국 대륙, 일본 이외 지역

‘재액의 소굴’ 단계 종료 후, 주최는 순위에 따라 TOP8 클랜에게 온라인 예선전 참여 의사를 확인한다. 출전 자격을 포기하거나 출전 자격에 부적합한 클랜이 있으면 다음 순위 클랜에게 출전 자격이 넘어간다.

4.2. 클랜 명칭

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

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

4.3. 클랜 로고

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

클랜 로고는 클랜 자체에서 디자인할 수 있다. 클랜 로고 디자인이 완료된 후 2024 년 2 월 16 일전까지 주최에 제출하여 심사를 거쳐야 한다.

III 진영 명단

5. 참가 명단

5.1. 명단 구성

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

5.2. 참가 명단 제출 및 변경

1) 모든 클랜은 해당 지역별로 정해진 시간까지 예선전 참가 명단과 주최가 요구한 자료를 제출하여야 한다. 일본 지역 토너먼트 단계는 해당 국가에서 오프라인으로 진행되며 예선전 참가 명단 제출 마감 시간은 다음과 같다:

일본 지역(모든 프로 클럽 포함): 베이징 시간[UTC+8] 2024 년 2 월 16 일 18: 00

일본 이외 지역: 베이징 시간[UTC+8] 2024 년 2 월 21 일 18: 00

2) 각 지역 예선전이 시작되기 전, 각 클랜(모든 프로 클럽 포함)은 2 명의 선수를 변경(추가/교체 시 1 회 변경으로 간주, 탈퇴는 예외)할 수 있다. 단, 예선전에 참여한 클랜간에 선수 교체는 허용되지 않는다. 변경된 클랜 명단은 위 명단 구성 조건과 출전 선수 조건을 충족하여야 한다. 명단 변경은 마감 시간 전까지 대회 조직 위원회에 제출하여 검토 받아야 한다. 대회 조직 위원회는 제출 후 영업일 기준 3 일 이내에 명단 변경 승인 여부를 결정한다. 클랜이 제출한 최종 선수 명단 중 출전 자격을 갖춘 선수의 인원수가 최소 인원수에 미달할 경우, 다음 순위 클랜에게 출전 자격이 넘어간다.

3) 글로벌 파이널 조별 리그부터, 모든 선수는 중국 오프라인 대회장으로 이동하여 경기를 진행한다. 글로벌 파이널 조별 리그가 시작되기 전, 각 클랜(모든 프로 클럽 포함)은 비자 발급 거절로 인한 선수 변경(추가/교체 시 1 회 변경으로 간주, 탈퇴는 예외)을 최대 2 명 할 수 있다. 비자 발급을 거절당했을 경우 즉시 주최에 관련 증명을 제출해야 하며 명단 제출 마감 시간 전까지 새로운 교체 명단을 제출해야 한다. 교체한 선수는 어떠한 프로 클럽에도 소속되어 있지 않아야 한다. 만약 2 명의 선수를 변경한 후 클랜 내 최종 인원 수가 경기 참여 기준인 생존자 4 명 + 감시자 1 명에 도달하지 못한 경우 해당 클랜의 출전 자격이 다음 순위 클랜에게 넘어간다. 클랜 내 선수들은 관련 준비를 미리 진행해야 하며 각 지역 예선전이 시작되기 전 개인 여권을 소지하고 있어야 한다.

중국 대륙 이외 지역 클랜의 경기 참가 선수 명단 교체 제출 마감 시간은 다음과 같다: 베이징 시간[UTC+8] 2024 년 3 월 25 일 18:00

5.3. 인원 구성

출전 명단은 선발 선수 5 명과 교체 선수 최대 2 명으로 구성되며, 선발 선수는 생존자 4 명과 감시자 1 명으로 이루어져야 한다. 출전 명단 내 팀원은 모두 출전 진영을 표시해야 하며, 동일 경기 도중 감시자와 생존자를 교체할 수 없다.

심연의 부름Ⅶ 경기 기간에, 특수 상황이 아닌 이상 출전 진영 변경이 금지된다.

5.4. 출전 명단 제출

경기 시작 전, 각 클랜 팀장은 정해진 시간(경기일 전날 베이징 시간[UTC+8] 22 시)까지 공식 채널을 통해 대회 조직 위원회에 선발 선수 5 명과 교체 선수 최대 2 명이 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 주최는 해당 클랜의 마지막 경기 선발 명단으로 등록한다.

5.5. 명단 공개

경기일 전날 베이징 시간 [UTC+8] 22:00 이후 주최는 각 클랜 팀장 또는 매니저에게 메일 형식으로 다음날 모든 경기의 선발 명단과 경기 시간을 공개한다.

6. 교체

출전 명단의 변경, 제출, 교체는 클랜 팀장이 제출한 버전을 기준으로 한다.

6.1. 출전 명단 교체

경기 기간 동안 클랜은 본 규정 5.4 항에 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.

6.2. 긴급 교체

긴급 상황으로 인해 규정된 시간 이후 교체 명단을 제출할 경우, 클랜은 즉시 주최에 알리고 충분한 증빙서류를 제출하여야 한다. 주최는 증빙서류를 근거로 긴급 상황 여부를 판단하며 클랜이 제출한 증빙서류의 진위 여부를 확인할 권한이 있다. 신청서 제출이 너무 늦어지면 주최는 대회에 출전하는 새로운 선수를 관리하는 데 문제가 발생할 수 있다. 마지막으로, 대회 조직 위원회는 증빙서류와 실제 상황에 따라 신청을 승인하거나 거부할 수 있다.

6.3. 경기 중 교체

클랜은 라운드가 끝난 후 선수를 교체할 수 있다. 이전 라운드 종료 후 3 분 이내에 심판에게 통보하고 교체 허가를 받아야 한다. 한 경기(BO3)에 감시자 2 명, 생존자 2 명을 교체할 수 있다.

교체 요청은 양 팀의 밴/픽 단계가 정식으로 시작되기 전에 심판에게 통보하여야 한다.

IV 경기 제도

7. 중국 대륙 이외 지역

7.1. 일본 지역

7.1.1. 예선전 조별 리그

7.1.1.1. 경기 시간

2024 년 3 월 1 일~3 월 10 일(총 2 주, 경기일 6 일)

7.1.1.2. 경기 방식

10 개의 팀을 무작위로 추첨하여 2 조로 나눈 후 BO3 싱글 엘리미네이션 토너먼트를 진행한다. 조 1~4 등은 토너먼트에 진출하고 5 등은 탈락한다. 모든 경기의 맵 우선 선택권은 양 팀의 추첨으로 결정한다.

A조
클랜1
클랜2
클랜3
클랜4
클랜5

B조
클랜6
클랜7
클랜8
클랜9
클랜10

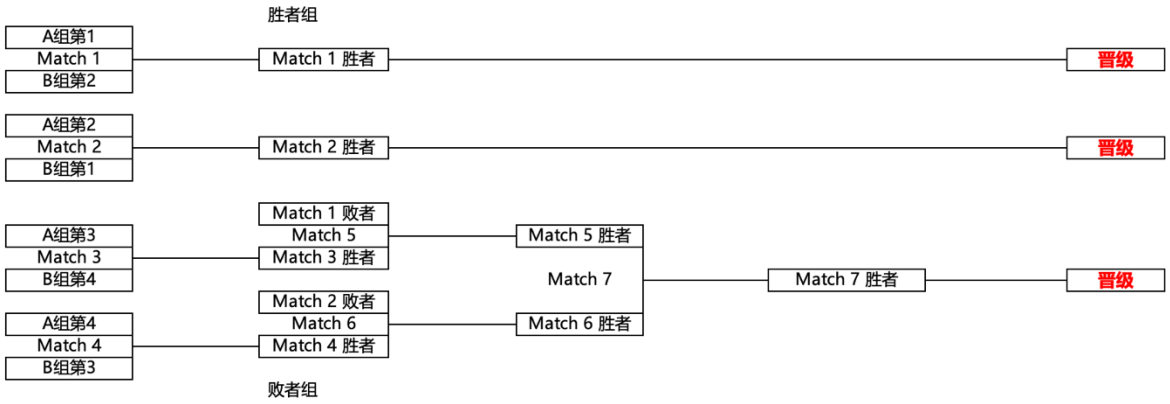
7.1.2. 예선전 토너먼트

7.1.2.1. 경기 시간

2024 년 3 월 15 일~3 월 17 일(총 1 주, 경기일 3 일)

7.1.2.2. 경기 방식

조별 리그 단계 중 두 조의 포인트 1~2 등은 승자조로 편성되고, 3~4 등은 패자조로 편성되어 더블 엘리미네이션 토너먼트를 진행한다. 진출을 결정하는 경기는 BO5 로 진행되며, 나머지는 BO3 로 진행된다. 대전표와 같이 토너먼트를 진행하여 최종 승리한 3 개의 팀이 글로벌 파이널에 진출한다. Match1-4 에서는 조별 리그 랭킹이 더 높은 팀이 맵 우선 선택권을 가지며, Match5-7 에서는 양 팀의 추첨으로 결정한다.



7.2. 한국/동남아/홍콩 • 마카오 • 대만 지역

7.2.1. 예선전

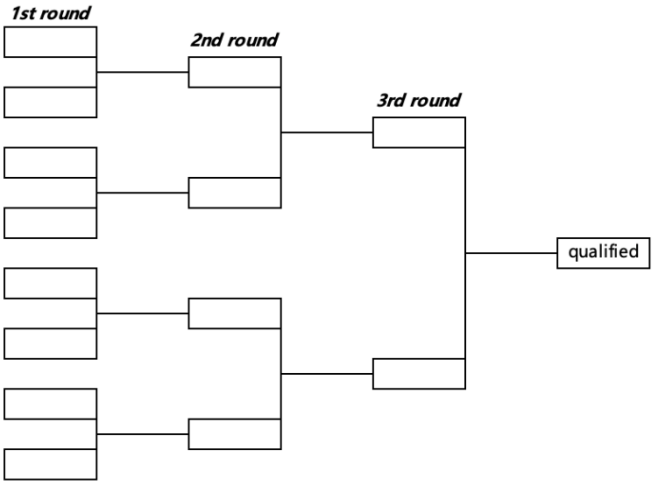
7.2.1.1. 경기 시간

한국 지역: 2024 년 3 월 16 일~3 월 17 일(경기일 2 일)

홍콩 • 마카오 • 대만 지역, 동남아 지역: 2024 년 3 월 9 일~3 월 10 일(경기일 2 일)

7.2.1.2. 경기 방식

심판은 8 팀 중 첫 번째 경기 대진팀을 무작위로 추첨한다. B03 싱글 엘리미네이션 토너먼트를 진행하여 최종 우승자가 글로벌 결승전에 진출한다. 모든 경기의 맵 우선 선택권은 양 팀의 추첨으로 결정한다.



7.3. 유럽 및 미국 지역

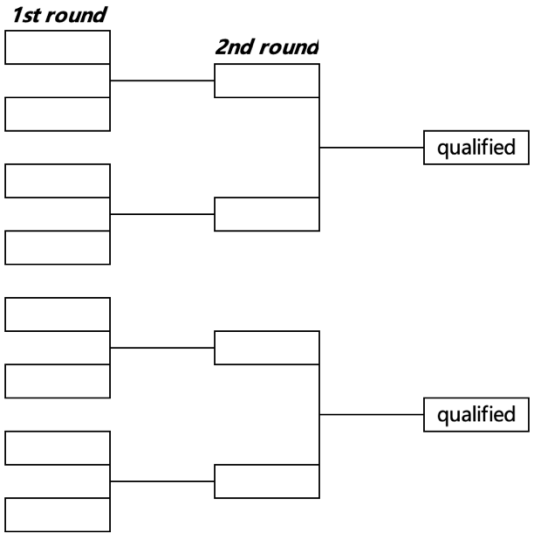
7.3.1. 예선전

7.3.1.1. 경기 시간

2024 년 3 월 16 일-3 월 17 일 (경기일 2 일)

7.3.1.2. 경기 방식

심판은 8 팀 중 첫 번째 경기 대진팀을 무작위로 추첨한다. B03 싱글 엘리미네이션 토너먼트를 진행하여 TOP 2 클랜이 글로벌 결승전에 진출한다. 모든 경기의 맵 우선 선택권은 양 팀의 추첨으로 결정한다.



8. 밴/픽 규정

8.1. 선수 교체, 맵, 진영 선택 규정

1) 선수 교체 규정

1 라운드는 첫 명단에 따라 진행해야 하며, 첫 명단 요구사항은 본 규정 중 5.2 를 참조한다.

2 라운드부터는 선수 교체가 가능하며, 선수 교체 가능 횟수는 본 규정 중 6.3 을 참조한다.

2) 맵 밴/픽 규정

a) 한 라운드의 전, 후반전 경기 맵은 동일하여야 한다.

b) 경기 맵: 군수 공장, 붉은 성당, 성심 병원, 호수 마을, 달빛강 공원, 레오의 기억, 에버슬리핑 타운, 차이나타운

c) 한 경기에서 양 측 클랜은 하나의 맵풀을 함께 사용하며, 해당 경기에서 선택되었던 맵을 선택할 수 없다. 이번 경기에서 밴 되었던 맵은 다시 밴/픽 할 수 있다.

3) 선택 순서

선택 순서는 총 4 단계로 구성된다.

①선수 교체 단계 ②맵 금지 단계 ③맵 선택 단계 ④진영 선택 단계

매 라운드의 밴/픽 순서 및 상세 정보는 다음과 같다.

a) 1 라운드

① 클랜 B 가 맵 금지를 진행한다.

② 클랜 A 가 맵 선택을 진행한다.

③ 클랜 B 가 진영을 선택한다.

b) 2 라운드

① 양 측 선수 교체를 진행한다.

② 클랜 A 가 맵 금지를 진행한다.

③ 클랜 B 가 맵 선택을 진행한다.

④ 클랜 A 가 진영을 선택한다.

c) 3 라운드

① 양 측 선수 교체를 진행한다.

② 클랜 A 가 맵 선택을 진행한다.

③ 클랜 B 가 진영을 선택한다.

d) 3 라운드 연장전

① 양 측 선수 교체를 진행한다.

② 클랜 B 가 맵 선택을 진행한다.

③ 클랜 A 가 진영을 선택한다.

8.2. 캐릭터 밴/픽, 인격 선택, 구역 선택 규칙

1) 밴 순서:

밴/픽, 인격 선택, 구역 선택은 총 14 단계로 구성된다.

①감시자 측 밴 1 단계: 감시자 측에서 생존자 캐릭터를 선택 금지한다.

②생존자 측 밴 단계: 생존자 측에서 감시자 캐릭터를 선택 금지한다.

③생존자 측 픽 1 단계: 생존자 측에서 생존자 캐릭터 2 명을 선택한다.

④감시자 측 밴 2 단계: 감시자 측에서 생존자 캐릭터 2 명을 선택 금지한다.

⑤생존자 측 픽 2 단계: 생존자 측에서 생존자 캐릭터 1 명을 선택한다.

⑥감시자 측 밴 3 단계: 감시자 측에서 생존자 캐릭터 1 명을 선택 금지한다.

⑦생존자 측 픽 3 단계: 생존자 측에서 생존자 캐릭터 1 명을 선택한다.

⑧생존자 측 선수 캐릭터 선택 단계

⑨생존자 측 인격 선택 단계

⑩감시자 측 픽 단계: 감시자 측에서 감시자 캐릭터를 선택한다.

⑪감시자 측 인격 선택 단계

⑫생존자 측 시작 지점 선택 단계

⑬감시자 측 시작 지점 선택 단계

⑭양 측 시작 지점 공개 단계

2) 밴/픽 캐릭터 숫자:

매 라운드 경기에서 밴/픽 되는 캐릭터 숫자는 다음과 같다.

경기 단계	밴/픽 단계 (밴/픽 수)							
	감시자 측 밴 1 단계	생존자 측 밴 단계	생존자 측 픽 1 단계	감시자 측 밴 2 단계	생존자 측 픽 2 단계	감시자 측 밴 3 단계	생존자 측 픽 3 단계	감시자 측 픽 단계
1 라운드	2	0	2	1	1	1	1	1
2 라운드	2	1	2	1	1	1	1	1
3 라운드	2	2	2	1	1	1	1	1
3 라운드 연장전	2	3	2	1	1	1	1	1

주의:

매 라운드 경기의 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 4 명을 선택한 뒤 캐릭터를 사용할 팀 구성원을 자유롭게 결정할 수 있다.

1 라운드~3 라운드 경기 중 대진 양 팀이 처음 선택한 2 개의 생존자 캐릭터는 해당 경기의 모든 라운드가 끝날 때까지 중복하여 밴/픽 할 수 없다. 。

경기 매 라운드마다 감시자는 고정적으로 4 명의 생존자 캐릭터를 밴할 수

있으며 생존자는 매 라운드마다 각각 0, 1, 2, 3 개의 감시자 캐릭터를 밴할 수 있다. 그 중, 3 라운드 연장전, 4 라운드, 5 라운드, 5 라운드 연장전의 밴 개수는 동일하다.

3) 캐릭터 사용 금지:

주최는 사용 금지 캐릭터를 비정기적으로 공개하며, 금지된 캐릭터는 밴/픽 대상에서 제외된다.

9. 점수 규정

모든 라운드마다 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 라운드 경기의 승패는 전반전과 후반전에서 획득한 포인트의 합으로 결정된다. 포인트의 합이 높으면 해당 라운드에서 승리하고 낮으면 패배, 동일하면 무승부가 된다.

10. 경기 승패 규정

1) BO3 경기에서 한 팀이 앞선 2 라운드에서 2 승을 기록하면 해당 경기는 이미 승패가 갈린 것으로 간주한다.
2) BO3 경기에서 만약 경기가 전부 종료되지 않았지만 승패가 결정된 상황이라면, 다음 게임을 진행하지 않고 경기는 즉시 종료된다.
3) 동점 규정
4) a) 무승부가 되는 경우(예: 1 승 1 무 1 패) 양 팀의 총 포인트를 비교하여 총 포인트가 높은 팀이 승리한다.
5) b) 양 팀의 총 포인트가 동일하면 연장전을 진행하여 획득한 연장전 포인트에 따라 승패를 결정한다.
6) c) 연장전에서도 양 팀의 포인트가 동일할 경우, 양 팀의 생존자 진영 플레이에서 탈출에 성공한 선수가 있는지 판단한다. 1) 적어도 한 명 이상의 생존자가 탈출했다면 양 팀의 생존자 플레이 경기 시간에 따라 시간이 짧은 쪽이 승리한다. 2) 양 팀 모두 생존자 진영 플레이 시 아무도 탈출하지 못했다면, 감시자 진영 플레이 시 경기 시간에 따라 시간이 짧은 쪽이

승리한다.

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

V 경기 규정

11. 경기 버전 및 서버

11.1. 계정

주최는 선수에게 경기 서버 계정을 제공한다. 선수는 제출한 개인정보와 게임상의 선호도에 따라 계정을 설정하여야 한다. 계정 명칭은 주최의 승인을 받은 후 공식 경기에서 사용할 수 있으며, 주최가 승인하지 않은 경우라면 자체 변경을 금지한다.

경기 계정의 소유권은 주최에게 있다. 선수는 계정을 거래하거나 계정 비밀번호를 변경할 수 없으며, 위반 시 처벌받는다.

11.2. 경기 서버

모든 게임은 경기용 전용 서버에서 진행되며, 게임에 사용되는 게임 버전은 주최가 지정한다. 경기 전용 서버는 대회, 훈련 및 주최가 진행하는 특정 이벤트에만 사용된다. 선수는 주최의 허락을 받지 않은 상황에서 게임 내 스킨, 액세서리 등을 녹화 또는 스크린샷 저장하여 인터넷 미디어에 업로드해서는 아니된다.

[온라인 경기]

12. 경기 장비 및 네트워크

온라인 경기 기간 동안 선수는 경기용 기기를 구비하여야 한다. 터치스크린 제어 장비(컴퓨터 및 에뮬레이터 사용 금지)만 사용하여야 하고 경기 기간 동안 네트워크 환경을 구비하여야 한다.

만약 준비 도중 배터리 부족, 음량 문제 등 문제가 발생할 경우 즉시 주최에 알려야 한다. 만약 경기 전 준비 단계에서 주최에 알리지 않을 경우 해당 경기 장비는 정상으로 간주한다.

13. 통신 소프트웨어

경기의 원활한 진행을 위해 선수는 주최가 지정한 소프트웨어를 통해 의사소통을 하여야 한다. 의사소통은 반드시 심판의 감독하에 이루어져야 한다.

14. 대회 모니터링

대회의 공정성을 보장하기 위해 선수는 카메라, 영상 모니터링 소프트웨어, 음성 모니터링 소프트웨어 등을 포함한 주최가 준비한 모니터링 장치와 소프트웨어 사용에

협조하여야 한다. 선수는 경기 전 검사, 경기 중 모니터링, 경기 후 검증 등 대회 모니터링 절차에 협조하여야 한다. 선수가 공식 요청에 따른 경기 모니터링을 하지 않을 경우, 주최는 맵 선택권 취소, 경기 자격 취소 등 선수를 징계할 권한이 있다. 또한 주최는 이전 단계와 이번 단계에서 획득한 순위, 출전 자격, 상금, 게임 내 보상 등 해당 클랜이 획득한 경기 성적을 회수할 권한이 있다.

[오프라인 경기 - 일본 지역]

15. 경기 장소 및 장비

15.1. 경기 장소

선수는 주최가 제공하는 장소에서 경기를 진행해야 하며, 주최가 지정한 날짜에 미리 장소에 도착하여 경기 환경 테스트를 진행해야 한다. 만약 불가항력 또는 객관적인 이유로 인해 주최가 제공하는 장소에서 경기를 진행하지 못할 경우 주최에게 서면으로 신청을 진행해야 하며, 주최의 서면 동의를 얻은 후 주최가 요구하는 온라인 경기 규칙을 엄격하게 준수하는 상황에서 온라인으로 참가할 수 있다.

만약 선수가 주최가 제공하는 장소에서 경기를 진행하지 못하거나 주최가 요구하는 경기 환경에 부합하지 않는다면, 주최는 해당 선수의 출전 자격을 취소할 수 있다. 이로 인해 해당 선수가 소속된 클랜 인원수가 주최가 요구한 클랜 최소 인원 수에 도달하지 못하게 되는 경우, 주최는 해당 클랜에게 기권 판정을 내릴 수 있다.

온라인 경기 진행의 모든 경기 환경(경기 장비, 네트워크 등)은 선수가 직접 책임져야 한다. 만약 문제가 발생할 경우 선수가 모든 책임을 지게 되며 경기 환경 문제로 경기 연기 또는 경기 중단할 수 없다.

15.2. 경기 장비

선수는 허가 받지 않은 기타 경기 장비를 소지할 수 없으며, 경기 도중 주최가 제공하는 경기 장비만 사용할 수 있다. 제공 장비는 다음과 같다:

(1)휴대폰(iPhone13), 휴대폰 케이블

(2)헤드폰, 인이어 이어폰 또는 마이크

(3)책걸상, 쿨러, 미끄럼방지 제품 등

15.3. 경기 장비 교체

만약 장비에 기술적 문제 또는 경기 정상 진행에 영향을 끼칠 수 있는 문제가 발생할 경우, 선수와 주최 모두 기술적 확인을 요청할 수 있다. 주최의 기술자가 고장에 대해 조사 및 판단을 진행하고 결과와 소견을 주최에 알린다. 주최는 문제가 발생한 장비 교체 여부를 최종적으로 결정할 수 있으며, 교체 장비는 주최에서

제공한다.

15.4. 경기 음성 소통

선수는 주최가 제공하는 헤드폰에서 사용하는 내부 시스템을 통해서만 음성 소통을 진행할 수 있다. 특수 상황이 발생하여 주최가 음성 소통 방식을 변경하는 경우가 아니라면 다른 음성 소통 소프트웨어를 사용해서는 아니된다. 주최는 모든 경기에서 팀 음성 소통을 모니터링 할 수 있는 권리가 있다.

15.5. 경기 오디오 제어

선수는 주최가 요구하는 최저 음량보다 높게 음량을 유지해야 한다. 선수가 설정한 헤드폰 음량은 제어 장치에 뚜렷하게 나타난다.

헤드폰은 선수의 귀 부분에 장착해야 하며, 헤드폰과 귀 사이에 어떠한 물건도 있지 않아야 한다. 경기 진행 도중 헤드폰의 위치가 변경되면 아니된다.

16. 경기 복장

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

오프라인 경기 기간 선수는 무대에 올라 경기하거나 각종 촬영 시 마스크를 착용해서는 아니된다. 특수상황으로 인해 마스크를 착용해야 한다면, 관련 증명서를 미리 준비하여 주최의 심사를 통과해야 한다.

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

17. 경기 진행

17.1. 경기 전 유의 사항

17.1.1. 경기 전 리허설

주최는 경기 시작 1~3 일 전 각 클랜 선수를 대상으로 관련 리허설을 진행한다. 선수는 필히 주최가 지정한 시간에 지정한 방식으로 리허설을 진행해야 한다.

17.1.2. 선수 준비 상태

출전하는 모든 선수가 주최와 준비 완료 여부를 확인하고 경기가 가능해지면 선수는 준비 상태가 된다. 선수는 게임의 메인 화면으로 돌아가서 주최가 경기에 초대할 때까지 대기하여야 하며, 기기 테스트나 기타 경기 진행에 방해가 되는 어떠한 행위도 해서는 안 된다.

17.1.3. 선수 교체, 맵, 진영 선택

클랜 선수와 관리자는 규정 시간내 심판의 지시에 따라 선수 교체, 맵, 진영 선택을 진행해야 하며, 이 과정은 컴퓨터 웹 페이지를 통해 진행된다. 클랜은 심판의

지시에 따라 조작하고, 정해진 시간 내에 선택을 마친 후 확인해야 한다.

만약 클랜이 규정 시간 내에 확인을 못하거나 선수, 코치, 클랜 자체의 이유로 밴/픽을 못하거나 선택 실수 등 특수 상황이 발생하더라도 경기는 정상적으로 진행된다. 각 단계 미확인 시 결과는 다음과 같다.

단계	결과(미확인 시)
선수 교체 단계	선수 교체 미진행
맵 밴 단계	맵 밴 미진행
맵 픽 단계	맵 랜덤 선택
진영 선택 단계	한 측이 우선 출전되게 랜덤 선택

밴/픽 단계에서 네트워크, 서버 등 특수한 상황으로 인해 정상적인 밴/픽이 불가능할 경우 대회 진행 절차에 따라 밴/픽 단계를 재개한다. 재개 과정은 처음부터 끝까지 반드시 주최 측 스태프의 지시에 따라 진행되어야 하며 주최는 해당 라운드의 밴/픽 단계의 재개 여부를 알릴 권한이 있다.

17.1.4. 경기 시작 시간

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

17.1.5. 게임 로비 생성

주최가 공식 게임 로비를 생성하고 테스트를 마치면 선수는 즉시 주최의 안내에 따라 게임 로비에 합류하여야 한다.

[온라인 경기]

17.1.6. 게임 접속

출전 클랜 명단에 포함된 멤버는 경기 시작 20 분 전까지 게임 경기 서버에 로그인하여야 한다.

17.1.7. 경기 전 테스트

선수는 접속 후 스스로 테스트를 진행한다. 선수는 경기 시작 3 분 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 권한이 있다.

[오프라인 경기]

17.1.8. 경기장 도착

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

17.1.9. 경기 전 테스트

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

17.1.10. 경기 기술 지원

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

17.1.11. 준비 시간

경기 시작 전, 주최측은 선수들이 완벽한 준비를 할 수 있도록 1~2 분의 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) 인격과 특성 설정
5) 게임 내 설정 조정
6) 게임 내에서 일정 시간 동안 워밍업 진행

17.1.12. 경기 전 테스트 확인

경기 시작 전 1~2 분의 준비 시간이 주어진다. 이때, 주최 스태프가 모든 선수들에게 준비 완료 확인을 진행한다.

17.2. 게임 진행 과정

17.2.1. 밴/픽 과정 시작

주최가 지정한 게임 로비에 경기 참가 팀의 모든 선수의 입장이 완료되면 주최는 양 팀에게 밴/픽 단계 입장 준비 확인을 요청한다. 양 팀의 준비 완료를 확인하면 주최는 로비에 입장한 모든 선수에게 게임 시작을 통보한다.

17.2.2. 백/픽 과정 기록

밴/픽 과정은 경기 서버 내 커스텀 모드 기능을 통해 완료되어야 한다. 만약 게임 시작 전 밴/픽 과정이 주최의 실질적인 안내에 따라 이미 완료되었다면, 주최는 밴/픽 결과를 공식적으로 기록하고 선수는 완료된 밴/픽 결과에 따라 경기를 진행하여야 한다.

17.2.3. 선택 실수

게임 내 밴/픽 단계에서 선수, 코치, 클랜이 밴 생략, 픽 생략, 선택 실수를 한 경우 경기는 정상적으로 진행되며 밴/픽 단계가 재개되지 않는다. 또한 다음을 포함한 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 네트워크, 서버 등 특수한 상황으로 인해 정상적인 밴/픽이 불가능할 경우 대회 진행 절차에 따라 밴/픽 단계를 재개한다. 재개 과정은 처음부터 끝까지 반드시 주최 측 스태프의 지시에 따라 진행되어야 하며 주최는 해당 라운드의 밴/픽 단계의 재개 여부를 알릴 권한이 있다.

17.2.4. 밴/픽 후 게임 시작

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

17.2.5. 통제된 상태에서의 게임 시작

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

17.2.6. 클라이언트 로딩 지연

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

17.2.7. 게임 금지 설정

선수는 경기 도중 '끼임 탈출' 및 '정의의 징벌'을 사용할 수 없다.

17.2.8. 기타

경기 도중 선수가 게임 오류로 인해 이동이나 기타 조작을 할 수 없는 경우 규정에 따라 일시정지할 수 있다.

17.3. 게임 후 절차

17.3.1. 결과

주최는 게임 결과를 확인하고 기록하여야 한다.

17.3.2. 기술 관련 기록

선수는 주최에게 모든 기술적 문제를 확인하여야 한다.

17.3.3. 휴식 시간(오프라인 경기 한정)

주최는 선수에게 다음 경기 시작 전까지 남은 시간을 고지한다. 당시 경기에 참여한 클랜의 구성원의 경기 구역 도착 여부와 관계없이, 밴/픽은 예정 시간에 시작한다. 주최는 어떠한 선수도 게임에 접속하여 게임 로비에 합류하도록 할 수 있으며, 만약 구성원이 지정된 시간 내 경기 구역에 도착하지 않을 시 기권 판정을 내릴 수 있다.

17.3.4. 기권 시 결과

상대 팀이 기권하여 승리한 모든 경기는 해당 라운드 경기(B01)에서 획득할 수 있는 최대 점수 격차로 승리하며(예시: 감시자 측에서 생존자 4 명을 모두 탈락시킴, 생존자 측에서 4 명 모두 탈출에 성공함), 해당 경기의 포인트를 계산한다. 기권한 경기의 통계는 기록되지 않는다.

17.4. 경기 후 절차

17.4.1. 결과

주최는 경기 결과를 확인 및 기록하고 선수와 경기 결과를 확인하여야 한다.

17.4.2. 다음 경기

선수는 자신의 현재 경기 순위와 다음 경기 예정 시간을 통보받는다.

17.4.3. 종료 후 의무

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

17.4.4. 경기 결과 이의 제기

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

주최는 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, 주최의 모든 결정을 공개적으로 문제 삼을 수 없다.

경기 이의 제기 신청 이메일 주소: COA_Committee@service.netease.com

18. 일시정지 규정

18.1. 게임 일시정지

경기 도중 심판에게 게임 일시정지를 요청해야 하는 상황이라면, 주최의 헤드폰을 착용한 상태에서 “심판, 게임 일시정지”를 외쳐야 하며, 이외의 다른 문구는 선수의 게임 일시정지 요청으로 받아드리지 않는다. 만약 주최에 일시정지 요청을 하지 않은 상황에서 고의적으로 연결을 끊을 경우, 주최는 강제로 게임을 중단하지 않아도 된다. 게임 일시정지 또는 중단된 상황에서 주최의 동의 없이 경기 구역을 떠나거나 서로 대화해서는 아니된다.

※선수가 게임 과정에 대해 이의가 있을 경우 경기 도중 즉시 게임 일시정지를 진행한 후 주최에 이의를 제기해야 한다. 경기 종료 후 이의를 제기할 경우 주최는 기존 경기 결과를 유지할 수 있다.

18.2. 일시정지 지도

주최는 언제든지 자율적으로 게임 일시정지를 명하거나 선수에 의한 일시정지를 통제할 수 있다.

18.3. 선수의 일시정지 요청

매 라운드 경기마다 클랜에게는 선수 본인의 이유로 인한 게임 일시정지 요청 기회가 1번 있다. 일시정지 이후 주최에게 일시정지 이유를 밝혀야 한다. 허용된 사안은 다음에 한정된다.

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

주최는 일시정지 사유에 대해 판단하여 게임 일시정지를 유지할지 결정한다. 게임 일시정지 시간은 심판의 판단에 따른다. 선수가 지정 시간 내 게임 재개를 진행하지 않거나 게임 일시정지 횟수를 초과할 경우 주최는 해당 선수에게 경고, 팀 우선 선택권 박탈, 경기 패배 등을 징계할 권한이 있다.

18.4. 기타 일시정지

경기 진행 중, 불가항력 등 선수 본인의 문제로 인한 일시정지가 아닐 경우 주최는 실제 상황에 따라 게임 일시정지 여부를 결정한다.

18.5. 게임 속개

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

19. 재경기 규정

19.1. 재경기 규정

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

19.2. 재경기 시 제한사항

재경기 시 출전 순서, 경기 맵, 캐릭터 밴/픽, 인격, 시작 위치, 스킨 등이 반드시 재시작 전과 동일하게 유지하여야 한다. 만약 재경기에서 선수가 임의로 상기 정보를 변경할 경우, 주최는 실제 상황에 따라 경기 패배, 경기 참여 자격 박탈, 상금 취소, 모든 순위 취소 등의 패널티를 부여할 수 있다.

20. 승패 즉결 판정 규정

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

21. 경기 기권

제 5 인격 대회는 원칙적으로 클랜의 경기 기권(게임 중 기권, 전/후반전 기권, 한 경기 기권, 경기 전체 기권, 경기 단계 기권), 중도 하차가 금지되어 있으나 클랜이 기권, 중도 하차 의사를 제기한 경우, 주최는 실제 상황에 따라 해당 클랜의 전/후반전 경기, 한 경기, 경기 전체, 이후의 경기에 대해 패배 처리할 수 있다. 이후 해당 클랜의 제 5 인격 관련 대회 참가 여부에 대해서도 결정할 수 있다.

경기 기간 동안 한 번의 경기라도 기권하기로 결정한 경우, 클랜 팀장은 클랜을 대표하여 대회 조직 위원회에 공식적인 소통 채널을 통해 서면으로 확인하고 이로 인해 발생하는 모든 결과와 책임은 클랜에게 있다.

경기 기간 동안 모든 경기를 포기하고 중도 하차하기로 결정한 경우, 클랜 팀장은 클랜을 대표하여 대회 조직 위원회에 공식적인 소통 채널을 통해 서면으로 확인하고 <중도 하차 성명서>에 서명하여야 한다. 중도 하차로 인해 발생하는 모든 결과와 책임은 클랜에게 있다. 해당 클랜의 남은 경기는 모두 부전승으로 처리된다.

주최는 기권한 선수와 소속 클랜의 모든 선수에게 경기 자격 취소, 법적 책임 등을 처벌할 수 있다. 또한 주최는 이전 단계와 이번 단계에서 획득한 순위, 출전 자격, 상금, 게임 내 보상 등 해당 클랜이 획득한 경기 성적을 회수할 권한이 있다.

주최는 팀 중도 하차로 인한 경기 제도 조정, 중도 하차 클랜과의 과거 성적 취소, 출전 자격이 다음 순위 클랜에게 넘어가는 등 경기 일정을 조정할 수 있다. 다른 클랜은 주최의 조정에 따라야 한다.

22. 심판

22.1. 심판의 의무

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

1) 경기 시작 전 클랜 진영 확인
2) 선수 장비 점검, 경기 구역 순찰
3) 경기 시작 선언
4) 경기 중 일시정지/속개 지시
5) 경기 중 규정 위반 행위에 대한 처벌
6) 경기 종료 및 경기 결과 확인

22.2. 심판의 자세

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

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

22.3. 최종 판정

판정에 의문이 있는 클랜은 15.4.4 의 이의 제기 조항을 통해 제소할 수 있다. 주최는 경기 기간 동안의 모든 판정에 대한 최종 결정권을 가진다.

22.4. 기본 권한

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

VI 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 주최는 실제 상황에 따라 수시로 본 규정을 수정, 변경 또는 보완할 수 있다. 본 규정에 상세히 설명되지 않았거나 누락된 사항은 주최가 따로 해석하거나 관련 규정 또는 관리규범을 제정하여 명시한다. 주최는 우편,

이메일, 서면을 통한 공지 또는 기타 수단을 통해 상기 규정의 수정, 변경, 보완 및 해석, 신규 제정을 공표 및 시행할 권한이 있다.

주최 측 스태프의 의사소통 내용이 주최가 공식 발표한 규정과 상충되는 경우, 주최가 공식 발표한 규정을 기준으로 한다.

25. 불가항력

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, 주최가 경기의 최종 결과를 판정한다.

26. 생방송 영상권

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

27. 최종 결정권

주최는 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:
선수명:
소속 클랜:
서명 및 지장(또는 날인):
주민등록번호:
작성 날짜: