



2026 이스포츠 동호인 대회

경기 규정

[스트리트 파이터 6]



2026 시설동호인 스트리트파이터 6 대회 공통규정집

본 규정집은 2026 년 시설동호인 대회의 공정하고 원활한 운영을 위해 격투 종목인 '스트리트파이터 6(Street Fighter 6)'의 핵심 경기 규칙과 공식 표준 절차를 정의합니다.

⚠ [중요] 시설별 운영 변동 가능성 및 문의 안내

본 규정집에 명시된 기본 조항 외의 모든 세부 운영 사항(대회 일정, 매치 규모, 예선/결선 방식, 상금 및 시상 등)은 대회를 주관하는 관리측 및 시설측의 현장 사정에 따라 변동될 수 있습니다. 대회 참가와 관련된 시설별 세부 지침 및 변경 사항은 반드시 해당 시설 관리자에게 사전에 문의하시기 바랍니다.

제 1 장 총칙 및 대회 참가 자격

제 1 조 (목적)

이 규정은 2026 이스포츠 동호인 대회 스트리트파이터 6 종목의 경기 진행과 관련된 제반 사항을 규정하여, 공정하고 형평성 있는 경기 환경을 제공하는 것을 목적으로 합니다.

제 2 조 (종목 명칭)

본 대회의 공식 사용 종목은 캡콤(CAPCOM)사의 스트리트파이터 6(Street Fighter 6) 라이브 서버 최신 클라이언트로 합니다.

제 3 조 (참가 자격 및 연령 제한)

- 연령 제한: 게임물관리위원회 등급 분류 기준에 의거하여 만 15 세 이상의 이용자만 참가가 가능합니다. 시설 업주의 선택에 따라 대회 연령대, 직업군 제한이 추가될 수 있으나 만 15 세 이하로 낮추어 적용할 수 없습니다.
- 참가 제한 대상: 대회 개최일 기준 캡콤 프로 투어(CPT) 등 공식 프로 리그 로스터에 등록된 현역 프로 선수는 참가가 제한됩니다. 또한, 대회 기간 중 병역의 의무를 이행 중인 군인, 사회복무요원, 상근예비역 등은 참가할 수 없습니다.
- 본인 명의 계정 원칙: 대리 게임 및 어뷰징 방지를 위해 모든 참가 선수는 본인 명의의 계정(캡콤 ID 및 플랫폼 계정)으로 대회에 참여하는 것을 원칙으로 합니다.
- ★ 시설주 재량 예외 전제 조항: 본인 명의 계정 사용 원칙에도 불구하고, 대회를 주관하는 해당 시설주의 사전 허용 및 현장 관리자의 확인·판단이 있을 경우, 예외적으로 타인(가족, 지인 등) 명의의 계정을 사용하여 대회에 참여하는 것을 허용합니다.

제 4 조 (본인 신원 확인 규정)

모든 참가 선수는 경기 당일 사진과 생년월일이 명시된 실물 신분증을 지참해야 본인 확인을 완료하고 경기에 참가할 수 있습니다. 신분증 사본, 스마트폰 사진 및 캡처본은 절대 인정되지 않습니다.

구분	유효 실물 신분증 목록 (사본 및 캡처 불가)
성인	주민등록증, 운전면허증(모바일 신분증 포함), 기간 만료 전의 여권, 주민등록증 발급확인신청서
미성년자	사진과 생년월일 확인이 가능한 학생증, 청소년증, 기간 만료 전의 여권, 청소년증 발급확인신청서

제 2 장 경기 규칙 및 세팅 요구사항

제 5 조 (경기 방식 및 컨트롤러 세팅)

- 대전 포맷: 1 대 1 개인전 모드로 매치를 구성합니다.
- 조작 모드: 인게임에서 지원하는 '모던(Modern)' 및 '클래식(Classic)' 조작 체계를 모두 허용합니다. 단, '다이내믹(Dynamic)' 모드는 전면 금지됩니다.
- 하드웨어 및 입력 기기: 시설 내 비치된 키보드/패드 사용을 원칙으로 하되, 개인 컨트롤러(조이스틱, 히트박스, 패드 등) 지참을 적극 허용합니다. 단, 매크로 기능(한 번의 입력으로 다중 커맨드가 발동되는 기능)이 탑재된 비공인 개조 기기는 사용이 불가하며, 발견 시 즉시 실격됩니다.
- 세팅 및 연습 시간: 매치 진영 선택, 버튼 설정(Button Check) 및 장비 테스트 시간은 5분으로 제한됩니다.

제 6 조 (게임 세부 설정 및 승점 산출 표준)

- 라운드 설정: 경기 내의 각 세트는 99 초, 3 라운드 2 선승제로 세팅합니다.
- 매치 포맷: 본선 및 결선은 기본적으로 3 세트 2 선승제(BO3)로 진행되며, 시설 상황에 따라 조별 리그전(폴리그) 또는 싱글 토너먼트로 운영됩니다.
- 캐릭터 및 사이드 선택: 최초 캐릭터 및 사이드(1P/2P) 선택은 상호 합의로 결정하되, 합의가 안 될 경우 코인토스로 결정합니다. 직전 세트에서 승리한 선수는 캐릭터를 변경할 수 없으며, 패배한 선수만 캐릭터를 변경할 수 있습니다. (단, 모던/클래식 조작 변경은 패배한 선수만 가능)

[조별 리그전 진행 시 승점/포인트 산출 표준]

현장에서 조별 리그전(폴리그)으로 순위를 도출할 경우 아래 배점 테이블과 타이브레이커

규정을 적용합니다.

경기 결과 분류	부여 승점 (포인트)	세트 스코어 마진 점수 반영 예시
매치 승리	+3 pt	2:0 승리 (+2 점) / 2:1 승리 (+1 점)
매치 패배	0 pt	1:2 패배 (-1 점) / 0:2 패배 (-2 점)

- 동률 발생 시 순위 결정 우선순위 (타이브레이커):
 1. 승자승 (Head-to-Head): 동점자 간의 맞대결 매치 승리자 순위
 2. 세트 득실 (Set Differential): 리그 동안 누적된 세트 스코어 마진 포인트가 높은 쪽 순위
 3. 라운드 득실 (Round Differential): 세트 내에서 따낸 총 세부 라운드(Round) 득실차가 높은 쪽 순위
 4. 최종 재경기 (Tie-Breaker): 위의 모든 조건이 동일할 경우, 단판(BO1) 재경기를 실시합니다.

제 3 장 경기 진행 및 예외 상황 조치 법규

제 7 조 (디스커넥트 및 기술 문제 처리 표준)

발생 사유 유형	공식 조치 기준 및 가이드라인
경기 시작 전 튕김	로딩 화면 또는 첫 라운드 시작 직후(양 선수 모두 아무런 조작 및 타격이 발생하기 전) 시스템 에러로 끊긴 경우, 방을 재개설하여 재경기를 실시합니다.
경기 진행 중 디스커넥 트	경기 도중 한 선수의 기기 결함, 네트워크 단선 등으로 접속이 끊긴 경우, 원인을 제공한 선수가 해당 라운드를 패배한 것으로 간주합니다. 스코어 복구가 가능한 상황이라면 끊기기 전의 세트 스코어를 그대로 계승하여 속개합니다.

천재지변 및 서버 마비	현장 정전 및 캡콤 전체 서버 에러로 인해 대규모 다운이 발생한 경우, 해당 세트는 무효화되며 복구 후 재경기를 진행합니다.
--------------------	---

제 8 조 (인게임 일시정지 및 홈 버튼 제재)

- 경기 진행 도중 의도치 않게 컨트롤러의 '홈 버튼', '옵션/스타트 버튼' 등을 눌러 게임 화면이 일시정지되거나 가려진 경우, 버튼을 누른 선수는 해당 라운드를 즉시 패배 처리합니다.
- 기기 오작동 등 정당한 사유가 있을 경우 즉시 거수하여 심판에게 고지해야 하며, 심판의 중단 승인 없이 임의로 경기를 이탈할 경우 경고 또는 몰수패 처분을 받습니다.

제 4 장 금지 행위 및 강력 실격(Disqualification) 기준

제 9 조 (중대 위반 사유 및 즉시 실격 기준)

대회의 공정성을 훼손하는 다음 행위 적발 시 매치 스코어 상황과 무관하게 즉시 대회 전체 실격 및 퇴장(Disqualification) 처분을 내립니다.

- 하드웨어 매크로 및 변조: 공인되지 않은 비인가 변조 소프트웨어나, 원버튼 다중 커맨드가 입력되는 하드웨어 매크로 기기 활용 적발 시 즉시 실격 처리됩니다.
- 담합 및 고의 패배: 특정 선수의 진출을 위해 의도적으로 콤보를 넣지 않거나 저주는 행위(어뷰징), 승부조작 공모 적발 시 즉시 대회에서 퇴장 조치합니다.
- 현장 폭력 행위: 대회장 내에서 신체적 물리 폭력을 가하거나 기기를 고의로 파손하는 자는 즉시 실격되며 향후 협회 주관 대회 참가가 영구 제한됩니다.
- 대리 게임 참여: 등록된 정식 명단에 없는 제 3 자가 대리 플레이를 주도하거나 참여한 경우 즉시 실격됩니다.

제 10 조 (누적 경고 시스템 및 페널티 규칙)

선수 개인에게 부과되는 제재 규정입니다. 주의 2 회는 경고 1 회와 완전히 동일합니다.

경고 단계	누적	제재 및 페널티 수위
경고 1 회		운영진 공식 경고 조치 및 기록

경고 2 회	현재 진행 중인 매치 내 해당 세트 즉시 패배 처리 (스코어 0:2 마진 강제 적용)
경고 3 회	대회 전체 몰수패 및 즉각 실격 퇴장 처분 (포인트 상황 무관)

-

주의/경고 부과 대상: 정당한 사유 없이 경기 시작 시간까지 선수석에 미착석하는 행위, 운영진의 합리적인 판정에 불응하는 행위, 상대 선수에게 모욕적인 언행이나 도발을 가하는 경우 제재를 받습니다.

제 11 조 (공식 이의제기 타임라인)

- 매치 최종 승패 결과 판독에 대한 이의신청은 해당 매치가 종료된 시점으로부터 반드시 5 분 이내에 현장 운영진에게 접수해야 하며, 경과 시 자동으로 효력이 상실됩니다.
- 심판 파견 없이 시설 업주가 자체적으로 대회를 집행한 특수 매치의 오판 건에 한해, 선수는 대회 종료 후 3 일 이내에 협회 공식 포털을 통해 최종 이의신청을 완료해야 합니다.