



2024 이스포츠 동호인 대회 경기 규정

[FC 온라인]



사단법인 한국e스포츠협회

2024 이스포츠 동호인 대회 FC 온라인 경기 규정

제 1 장 총칙	3
제 1 조 (목적)	3
제 2 조 (종목명칭).....	3
제 3 조 (규정).....	3
제 2 장 대회참가	3
제 4 조 (참가자격).....	3
제 3 장 경기준비	4
제 5 조 (서버 및 계정).....	4
제 6 조 (개인 선수 세팅).....	4
제 7 조 (대회진행).....	5
제 8 조 (시드권)	5
제 9 조 (경기설정).....	6
제 4 장 경기진행	7
제 10 조 (심판).....	7
제 11 조 (경기진행)	7
제 12 조 (장비조작)	8
제 13 조 (의사소통)	8
제 14 조 (이의제기)	8
제 5 장 경고 및 징계	8
제 15 조 (경고 및 징계).....	8

제 1 장 총칙

제 1조 (목적)

이 규정은 이스포츠 동호인 대회 (이하 '대회'라 한다) FC 온라인 종목의 경기 진행과 관련된 제반 사항을 규정을 목적으로 한다.

제 2조 (종목명칭)

EA SPORTS FC ONLINE (이하 'FC 온라인'이라 한다)

제 3조 (규정)

가. 규정의 변경

게임 업데이트 및 운영상의 이유로 규정의 수정이 필요할 경우 대회 기간 중에도 협회는 규정을 수정할 수 있다. 이때, 협회는 수정된 규정을 시설 및 선수들에게 배포하고 공지해야 할 의무가 있다.

제 2장 대회참가

제 4조 (참가자격)

가. 연령제한 : 게임물등급위원회 분류에 따른 이용 가능 연령자로서 12세 이상 참가자만 대회에 참가할 수 있다.

※ 단 업주 선택에 따라 대회 연령대, 직업 등의 제한을 추가로 적용할 수 있다.

ex) 고등학생, 고등학교 3학년, 대학생, 직장인 등

나. 참가자격

- 1) '대회'에 참가하기 위해선 이스포츠 동호인 포털에 회원가입이 되어 있어야 한다.
- 2) 대회 기간 중 병역의 의무를 행하고 있는 군인, 사회복무요원, 상근예비역 등은 참가할 수 없다.
- 3) 모든 동호인들은 본인 명의의 계정을 통해서만 대회에 참가가 가능하다.
 - 계정 명의의 검수는 플레이오프 진행 시점으로 진행한다.
- 4) 미풍양속을 해치거나 기타 운영진이 부적절하다고 판단되는 아이디 및 전술명은 제재를 받을 수 있다.
 - 닉네임은 본인이 직접 '닉네임 변경권'을 구매하여 변경하여야 하며, 이를 거부할 시 플레이오프 참가가 제한된다
- 5) 2022년 이후 해당 종목 공인 프로 팀에 소속된 경험이 있는 자는 참가를 제한한다.
 - 2022년 이후 FIFA 온라인 4, FC 온라인으로 진행된 국제 대회 및 eK리그 챔피언십 로스

터 등록 경험이 있는 자는 참가를 제한한다.

- 해당 종목 공인 프로 팀에 소속된 경험이 있는 자가 대회에 출전한 사실이 추후 적발되었을 경우 향후 1년간 한국e스포츠협회 주최/주관 대회에 참가할 수 없다.

다. 신원확인 : 참가자는 경기 당일 사진이 부착된 **실물 신분증**을 지참하여야 하며, 확인이 된 동호인만 '대회'에 참가 가능하다. 신분증의 복사본, 사진 파일, 캡처 파일은 인정하지 않는다.

구분	유효한 신분증
성인	주민등록증, 운전면허증(모바일 신분증 포함), 모바일 신분증, 기간 만료 전의 여권, 주민등록증 발급확인신청서
미성년자	사진과 생년월일 확인이 가능한 학생증, 기간 만료 전의 여권, 청소년증, 청소년증 발급확인신청서

- 1) 2021년 12월 21일 이후에 발급된 여권은 여권 정보 증명서를 함께 제시해야 한다.
- 2) 주민등록증 및 청소년증 발급확인신청서는 사진, 인적사항, 발급번호, 유효기간, 기관장 관인에 투명 스티커가 부착되어야 공문서로 인정된다.
- 3) 대회 당일 실물 신분증을 지참하지 않은 경우 해당 선수는 본인임을 증명할 수 있는 문서를 대회 시작 시점까지 준비해야 하며, 본인 확인이 되지 않았을 경우에는 참가를 제한한다.

제 3장 경기준비

제 5조 (서버 및 계정)

- 가. 서버 및 버전은 현 FC 온라인 라이브 게임 서버 클라이언트와 경기 시점에서 제공되는 최신 버전을 사용한다.
- 나. 대회 주최 측의 재량에 따라 버그 및 기타 안정성 등을 고려하여 사용 불가 등의 조치를 취할 수 있다.

제 6조 (개인 선수 세팅)

- 가. 기본적으로 시설 내 장비를 사용하여야 한다.
- 나. 키보드, 마우스, 헤드셋(이어폰), 연장선, 마우스패드, 마우스 거치대, 게임 패드와 같은 동호인이 별도로 준비한 개인 장비는 사용 가능하나, 개인 장비로 인한 튕김 현상, 에러 등의 문제는 동호인 본인이 책임을 지며, 운영진에게 이의를 제기할 수 없다.
- 다. 경기 시작 전 세팅 시간은 **10분으로 하며, 세팅 시간 내 경기 준비를 마치지 못한 부분에 대한 책임은 선수 본인에게 있다.**
 - 1) 세팅 시간 경과 시 즉시 운영진의 지시에 따라야 한다. 단, 선수 개인의 귀책사유가 아닌 사유로 인한 세팅 시간 지연 시, 운영진의 판단 하에 추가 시간을 부여할 수 있다.

제 7조 (대회진행)

- 1) 경기 방식
 - 8강 이하
 - 싱글 엘리미네이션 / 1 vs 1 개인전 / 단판
 - 대표팀 / 스페셜 매치 / 클래식 개인전
 - 4강 ~ 결승
 - 싱글 엘리미네이션 / 1 vs 1 개인전 / 3전 2선승제
 - 대표팀 / 스페셜 매치 / 클래식 개인전
 - 3/4위전은 4강~결승과 동일한 방식으로 진행한다.
 - 플레이오프는 운영진의 재량에 따라 경기 방식을 변경하여 진행할 수 있다.
- 2) 경기시간 : 8분
- 3) 경기 설정
 - 연장전 및 승부차기 : 진행
 - 비매너 판정 시스템 : 적용
- 4) 스쿼드 : 각 개인 계정의 대표팀 (라이브 서버 대표팀 급여 기준)
- 5) 훈련 코치, 포메이션 및 전술, 팀 컬러 및 감독 : 제한 없음
- 6) 라이브 서버에서 진행됨에 따라, 인-게임 선수에 대한 라이브 퍼포먼스는 적용된다.
- 7) 유니폼의 색상은 서로 구분되는 색상으로 선택해야 한다.
- 8) 진영 선택
 - 운영진의 코인토스를 통해 홈/어웨이 진영을 선택한다.
 - 다전제 경기의 경우, 첫 세트에서는 코인토스 승리한 선수가 진영을 정하고, 이후 세트는 직전 세트를 패배한 선수가 진영 선택권을 가진다(1세트: 코인토스 승자 → 2세트: 1세트 패배한 선수 → 3세트: 2세트 패배한 선수)

제 8조 (시드권)

가. 플레이오프 시드권

- 1) 시즌 대회별 우승자는 시설 대표 자격으로 반기별 플레이오프 시드권을 획득한다.
- 2) 시드권은 시설별 정식 종목 당 1개씩 지급된다.
 - 9개 이상 시설에서 대회를 개최하여 시드권을 9인 이상이 가지게 될 경우에는 운영진의 판단에 따라 시즌 종료 후 별도 예선전을 통해 플레이오프에 진출할 인원을 선발할 수 있다.
 - 8개 미만 시설에서 대회를 개최하거나 시즌 우승자의 시드권 포기로 인해 시드권 획득 인원이 8인 이하가 될 경우 운영진의 판단에 따라 시즌 우승자가 아닌 인원이 시드권을 획득할 수 있다.
 - 8개 미만 시설에서 대회가 개최된 경우 해당 종목 시즌 대회 참가자 수가 많은 시설 순으로 차순위 인원에게 시드권이 부여된다.

- 시드권 포기로 인한 결원 발생시 시드권 포기 시설의 경기 결과 차순위 인원에게 시드권이 부여된다.
- 3) 다수의 대회에 중복 참여하여 플레이오프 진출 자격 획득 시, 가장 먼저 진행된 시설 대회에서의 시드권만을 인정한다.
 - 시드권 획득과는 별개로, 대회 우승 상금 수령은 가능하다.

제 9조 (경기설정)

가. 방식 : 대표팀 / 스페셜 매치 / 클래식 개인전

나. 세부 설정

- 1) 연장전 및 승부차기 : **진행**
- 2) 비매너 판정 시스템 : **적용**

다. 진영 선택

- 1) 운영진의 코인토스를 통해 홈/어웨이 진영을 선택한다.
- 2) 다전제 경기의 경우, 첫 세트에서는 코인토스 승리한 선수가 진영을 정하고, 이후 세트는 직전 세트를 패배한 선수가 진영 선택권을 가진다(1세트: 코인토스 승자 → 2세트: 1세트 패배한 선수 → 3세트: 2세트 패배한 선수)

나. 재경기

- 1) 운영진이 인정하는 사유로 인하여 경기가 중단되었을 경우 재경기를 실시할 수 있다.
- 2) 재경기 진행 시 취소된 경기와 같은 스쿼드로 진행한다.

다. 경기 시작과 재개 및 중단

- 1) 경기 중 불필요한 전체 채팅은 제한한다. 선수가 경기 도중 이의를 제기할 경우, 선수가 심판에게 경기중단 의사 표현 전 인게임 내 일시정지 조치를 취할 수 있으며 이의 제기 사유를 운영진이 인정하지 않는다면 해당 선수는 주의 및 최대 경고 1회를 부여받을 수 있다.
- 2) 선수 교체 및 전술 변경을 위한 경기 중단은 인게임에서 허용되는 3회까지 가능하다.
- 3) 운영진은 아래와 같은 상황을 선수의 적합한 경기 중단 사항으로 인정할 수 있다.
 - 게임 도중 렉에 의해 정상적인 경기 진행이 어려울 경우
 - 상대방이 경기 도중 비신사적인 표현이나 행동을 했을 경우
 - 대회 현장의 관중의 방해로 게임 진행이 방해가 되는 경우
 - 기타 명시되지 않은 항목의 상황이 발생할 경우 운영진의 판단에 따라 결정한다.

라. 선수의 이의 제기 신청으로 인한 경기 중단 시점 이후 다시 경기를 재개한 시점 사이에 득점은 인정하지 않는다.

마. 버그 및 디싱크, 게임 접속 중단 관련

- 1) 경기 도중 시스템 상의 오류로 인하여 발생하는 경기 진행 문제는 운영진의 판단에 따라 결정한다.
- 2) 경기 진행 도중 선수의 고의적인 접속 중단 상황이 발생할 경우, 접속 중단을 시도한 선수는 경고 혹은 해당 경기를 몰수패 처리한다.

- 3) PK(패널티킥) 상황이 정상적으로 진행되지 않은 경우(디스크, 버그), 잔여 시간 동안 경기를 진행하고 경기 종료 후 PK를 별도로 진행하여 스코어에 합산한다.
- 4) 아래 상황에서의 경기 중단 시, 해당 시간까지의 스코어를 인정하고, 해당 시점부터 잔여 시간 동안 재경기를 진행한다.
 - 대회장 내부 전기시설의 문제로 인한 접속 중단
 - 경기에 사용중인 PC의 시스템 또는 게임 프로그램 상의 불안정으로 인한 경기 중단
- 5) 경기 접속 중단 후 재경기 시 볼 소유권은 경기 중단 전 마지막 공 소유권을 가진 플레이어로 한다.
- 6) 위에 명시되어 있지 않은 문제는 운영진의 판단에 따라 결정한다.
- 7) 문제상황이 해결되어 게임을 속개할 경우 운영진은 경기 속개의사를 알리고 경기를 속개한다.

제 4장 경기진행

제 10조 (심판)

가. 시설 업주는 반드시 협회에 심판 파견을 요청해야 하며, 만약 심판 없이 대회를 진행할 경우 시설 업주가 심판의 역할에 최선을 다하여야 한다.

나. 심판의 책임

- 1) 심판은 경기 전, 후 또는 중간에 발생하는 모든 경기 관련 문제, 문의 및 상황에 대한 결정을 내려야 하며 판정에 대해 최우선적인 책임이 있다. 심판의 역할은 다음을 포함한다.
 - 매 세트 양 선수 스쿼드 및 홈/어웨이 확인
 - 선수의 준비 여부 확인 및 준비 명령
 - 경기 시작 선언
 - 게임 중 일시정지 및 재개 명령
 - 경기 중 규정 위반에 대한 처벌 명령
 - 경기 종료 및 결과 확인
 - 이의제기 접수 및 대응

다. 판정의 최종 결정권

- 1) **대회 기간 내 모든 판정의 최종 결정권은 운영진이 보유한다.**
 - 심판 없이 업주가 자체적으로 대회를 진행하는 경우 우선 결정권은 업주가, 최종 결정권은 협회가 보유한다.

제 11조 (경기진행)

가. 경기 중 시스템상 오류로 인하여 발생하는 경기 진행 문제는 운영진의 판단에 따른다

나. 동호인의 부주의로 인해 경기가 시작되었을 경우 그대로 경기를 진행한다.

제 12조 (장비조작)

- 가. 마우스 제조사가 서비스하는 마우스 설정 프로그램, 음성 채팅 프로그램 외 프로그램 사용과 Alt + Tab 사용 등 경기 중 불필요한 행동은 제한된다.
- 나. 클라이언트 조작을 통해 기본 설정 범위를 초과한 설정은 금지된다.

제 13조 (의사소통)

- 가. 대회에 피해(영향)를 주는 행위 또는 언행은 금지되며, 운영진의 판단에 따라 실격 조치할 수 있다.
- 나. 경기 인터뷰 등 대회 관련 일정을 위해 운영진이 선수석에 음성 프로그램을 미리 세팅할 수 있으나 이를 선수 개인적으로 사용하거나 게임 중 사용하는 행위는 제한된다.

제 14조 (이의제기)

- 가. 게임 상의 문제로 인해 게임 속개가 불가능하다 판단되는 경우, 운영진에게 이의를 제기할 수 있으며, 이후 해당 내용의 결과를 도출할 때까지 모든 경기는 그대로 지속해야 한다.
- 나. 경기의 결과가 나온 이후 이의제기는 **경기 후 5분 이내**로 운영진에게 해야 하며, 그 이후의 이의제기는 효력을 상실한다.
 - 1) 심판 없이 업주가 자체적으로 대회를 진행하는 경우, 업주가 명백하게 잘못된 판정을 내렸다고 판단하였을 때 선수는 **대회 종료 후 3일 이내**로 협회에 이의제기해야 하며, 그 이후의 이의제기는 효력을 상실한다.
- 다. 운영진은 대회 진행과 관련된 중차대한 문제를 제외하고 어떠한 이의 제기도 받지 않으며, 운영진이 합리적인 통제를 벗어나는 사유로 대회 운영이 불가능한 상황이 발생할 경우 이에 따른 모든 진행은 운영진의 판단에 따른다.

제 5장 경고 및 징계

제 15조 (경고 및 징계)

- 가. 금지사항 위반 및 경기에 영향을 주는 모든 사항에 대해 운영진은 사안의 경중에 따라 경고 또는 해당 세트/경기 몰수패를 선언할 수 있다.
 - 1) 주의 2회는 경고 1회와 동일하다.
 - 주의 2회 이후부터는 주의 이상의 징계 조치를 받는 경우, 경중과 상관없이 경고 조치를 내릴 수 있다.
 - 2) 명시된 경우 외에 "대회"의 원활한 진행을 방해하는 행위에 대해서 운영진은 이를 판단하고

그에 대한 판정 및 조치를 취할 권리가 있다.

- 3) 운영진으로부터 어떠한 이유로든 경고를 3회 이상 받을 경우 해당 동호인은 몰수패한다.

나. 누적 경고 및 페널티 계산

경고 1회	경고 2회	경고 3회
경고	세트 1패 페널티	대회 몰수패

다. 심판이 인-게임 내 행위에 대해 주의 및 경고를 부여할 수 있으며, 내용은 다음과 같다.

- 1) 경기 중 고의로 게임 종료, 진행을 방해하는 행위 적발 시 주의가 주어진다.
- 2) 고의적으로 어떠한 플레이도 하지 않는 경우 해당 선수에게 주의가 주어진다.
- 3) 고의로 자책골을 기록하는 경우 경고를 부여한다.
- 4) 상대방에게 욕설 및 그에 준하는 채팅을 하는 경우 혹은 악의적 목적의 채팅을 하는 경우 운영진의 판단 하에 해당 선수는 경고 또는 해당경기 및 잔여경기 몰수패 판정을 받을 수 있다.
- 5) 경기 도중 제3자가 경기에 참가하거나, 행동이 대회에 영향을 미칠 수 있다고 판단되는 경우 관련 인원은 퇴장 또는 실격패 처리할 수 있으며 향후 1년간 한국e스포츠협회 주최/주관 대회에 참가할 수 없다.
- 6) 동호인 대회에서 승부조작과 관련하여 논의가 되거나 시도를 했을 경우 관련 인원은 실격패 처리하며 향후 1년간 한국e스포츠협회 주최/주관 대회에 참가할 수 없다.
- 7) 인게임 내 '볼 돌리기' 행위에 대한 경고
 - 인게임 내의 비 매너 시스템이 적용되며, 비 매너 점수 누적으로 인한 경기 종료는 해당 게임 몰수패 처리된다.
 - 비매너 경고 판정에 대한 선수들의 항의는 일체 인정되지 않는다.
 - 비매너 경고는 각 게임에 부여되며 해당 게임 종료 후 초기화된다. 즉, 다음 게임에 누적 산정되지 않는다.

라. 운영진은 지시 불이행에 대해 주의 및 경고를 부여할 수 있으며, 내용은 다음과 같다.

- 1) 경기 시작 시간까지 선수 석에 착석하지 않은 경우
- 2) 정당한 사유 없이 운영진의 판정에 불응하는 경우
- 3) 상대방에게 모욕적인 언행이나 행동을 취한 경우

마. 폭력 행위 발생 시 폭력을 가한 인원은 즉시 실격 처리하며 향후 영구적으로 한국e스포츠협회 주최/주관 대회에 참가할 수 없다. 협회와 운영진은 해당 사건에 관한 모든 민형사상 책임을 지지 않는다.

바. 게임 몰수가 선언되면 해당 시점까지의 스코어 상황과는 상관없이 인게임 기준 3:0 스코어를 적용하고, 대회 세트 기준 2:0 스코어를 적용하며 경기 종료를 선언한다.

※ 본 규정에 명시되지 않은 상황 발생 시 운영진의 판단에 따른다.