

2026 전국 동호인 e스포츠 대회

이터널 리턴 규정집

최신 업데이트: 2026. 08. 12.

제 1 장 총칙

제 1 조 (목적)

본 규정은 2026 전국 동호인 e스포츠 대회(이하 '대회')의 이터널 리턴 종목 경기 진행과 관련된 제반 사항을 규정함을 목적으로 한다. 본 대회에 참가하는 선수들은 규정에 따라 공정하게 경기를 치르고, 대회의 원활한 진행이 가능하도록 참가하는 모든 선수 및 관계자에게 규정이 적용된다.

제 2 조 (종목 명칭 및 규정)

1. 종목 명칭 및 버전

- 종목 명칭: Eternal Return (이하 '이터널 리턴' 혹은 '게임')
- 종목 버전: 경기 시점에서 제공되는 최신 버전으로 한다.

2. 규정 (규정의 변경)

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

공지해야 할 의무가 있다. 선수는 대회 규정 및 공지, 변경 사항을 지속적으로 확인해야 하며, 규정 미숙지로 인한 문제의 책임은 선수 본인에게 있다. 또한 규정에 관련된 내용에 대해 문의 시 경기 전날 18:00 전에 질의해야 하며 시간을 초과할 경우 대회 운영 사무국은 해당 질문에 대한 답변의 의무를 지지 아니한다.

제 3 조 (의무)

1. 사무국

대회 운영사무국(이하 '사무국')은 본 대회의 성공적 개최를 위해 최선의 지원을 제공한다. 본 대회의 성공적 개최에 해가 될 수 있는 사안에 대하여 그 심각성의 정도에 따라 합리적인 방식으로 대응한다. 이러한 사무국의 의무는 규정 내 명시된 내용 이외의 사안에도 해당된다. 모든 최종 결정은 운영진 판단에 따른다.

2. 참가자

모든 참가자는 본 대회의 성공적 개최를 위해 사무국의 대회 운영 방침에 적극 협조한다. 참가자는 대회 기간 중 개인적인 사유로 중도 이탈하거나 대회의 공정성 및 순수성을 해치는 행위를 지양하고 건전한 스포츠맨십을 바탕으로 하여 매 경기 최선을 다한다. 또한, 본 대회와 관련된 운영, 홍보, 방송 또는 정보공개를 목적으로 참가 선수의 이름, 영상, 가명, 별명, 이미지 등 모든 개인 특징 또는 정보를 관련 법규가 허용하는 범위 내에서 활용될 수 있음을 인지한다.

3. 자가 책임

사무국의 고의 혹은 중과실로 인하여 발생하는 사고를 제외하고, 선수의 특정 행동으로 발생하는 불이익은 특정 행동을 한 선수 본인의 책임임을 인지한다.

제 2 장 대회 참가

제 4 조 (대회 일정)

본 대회는 연중 다회차로 진행되며, 이터널 리턴 종목의 주요 일정은 아래와 같다. 주최측의 사정에 따라 일부 변경될 수 있으며, 변경 사항이 발생할 경우 사전에 공지한다.

구분	일정
1차 대회	2026년 8월 15일(토) 오전 10시 / 전국 모든 PC방
2차 대회	2026년 10월 17일(토) 오전 10시 / 전국 모든 PC방
참가 모집	1차: ~8/12(수) / 2차: ~10/14(수)
참가자격 검수	각 대회 주(週) 수요일 ~ 금요일

※ 이후 회차 일정은 별도 공지를 통해 안내한다.

제 5 조 (참가자격 및 교체)

1. 연령제한

본 대회는 해당 게임물의 이용등급 이상인 자만 참가할 수 있다. 이터널 리턴은 15세 이용가 게임이므로, 대회 당일을 기준으로 만 15세 이상인 자에 한하여 참가 신청할 수 있다.

2. 자격제한

다음 자격에 해당하는 자는 참가할 수 없다.

1. 다음 리그에 출전 경험이 있는 자(소속 팀의 예비 명단에 포함된 경우에도 해당)

① 경력 중 대한민국 이스포츠 리그(KEL) 의 로스터로 등록된 선수

- ② 경력 중 해외 리그의 1부 및 2부 리그 본선 로스터에 등록된 선수
- ③ 해당 경력 중 경기에 뛰지 않아도 로스터에만 등록이 되어 있어도 참가 불가

2. 이터널 리턴 게임 내/외 제재 이력이나 대한민국 헌법을 위배하는 행위, 혹은 e스포츠 전반 및 사회적 물의를 일으킨 이력이 있는 자

- ① 게임 내 제재로 인하여 경기 진행 당일 인게임 플레이가 불가능한 경우 대회 참가가 불가하다.

- ① 단, 대회 진행일 전까지 해당 제재가 해제되어 정상적인 인게임 플레이 및 경기 진행에 지장이 없는 경우 참가를 허용한다.

3. 기타 또는 해당 종목사 자체 징계에 의해 대회 출전이 금지된 자

3. 팀 내 선수교체

각 대회 진행일 전날 18:00 까지 가능하며, 참가 자격 기준에 부합하는 자에 한해 가능하다. 단, 부득이한 사정이 있는 경우 대회 운영진의 판단하에 선수 교체가 가능하다.

4. 무단 선수교체 금지

사전에 미리 통보하지 않은 선수교체는 인정되지 않으며, 경고 조치 혹은 실격 처리가 될 수 있다.

제 6 조 (경기 진행 장소 및 지정시설 혜택)

본 대회의 경기는 **전국 PC방** 어디에서나 참가 가능하다. 참가자는 본인이 원하는 장소를 자유롭게 선택하여 경기를 진행할 수 있다. 단, 주최 측이 사전 공지한 **지정시설**에서 경기를 진행한 참가자에게는 아래의 별도의 경품이 지급된다.

- 1. 참가자 전원: 이터널 리턴 전용 이모티콘 쿠폰 / 2026 전국 동호인 대회 공식
키캡 굿즈

2. 입상자: 1200 NP 쿠폰

3. 경품 지급 대상은 문화체육관광부가 지정한 지정시설에 직접 방문하여 해당 경기에 실제 출전한 참가자에 한한다.
4. 경품은 준비된 수량 내에서 지급하며, 수량 소진 시 지급이 조기 종료될 수 있다.
5. 지정시설 목록은 아래 제 7조에 명시한다.

제 7 조 (e스포츠 대회 지정시설 목록)

본 대회 참가가 가능한 문화체육관광부가 지정한 e스포츠 대회 지정시설은 아래와 같다.

1. 서울특별시 권역

- 윽티멤존 PC카페 압구정점
- 윽티멤존 PC카페 종각 2호점
- 윽티멤존 PC카페 방배점
- 윽티멤존 PC카페 종각역점
- PUBG SEONGSU PLAY ARENA
- 디앤비스타디움PC 신대방점
- 오즈 리저브 PC카페 강남점
- 윽티멤존 PC카페 수유점
- 윽티멤존 PC카페 신논현역점
- 윽티멤존 PC카페 강남역점
- 윽티멤존 PC카페 논현점
- 윽티멤존 PC카페 미아사거리역점
- 윽티멤존 PC카페 서울대입구역점
- 윽티멤존 PC카페 신촌점

- 옹티몐존 PC커페 사가정본점
- 옹티몐존 PC커페 여의도점
- 타워PC방 충정로점
- 옹티몐존 PC커페 신내점
- 옹티몐존 PC커페 한남오거리점
- 옹티몐존 PC커페 방배역점

2. 경기도 권역

- 옹티몐존 PC커페 의정부역점
- 루나 PC cafe
- 옹티몐존 PC커페 모란 2호점
- 스타덤PC 반월점
- 옹티몐존 PC커페 금광1호점
- 엠존 (M-ZONE)
- 옹티몐존 PC커페 산본로데오점
- 옹티몐존 PC커페 산본역점
- 옹티몐존 PC커페 수원역점
- 옹티몐존 PC커페 시흥목감점
- 옹티몐존 PC커페 철산로데오점
- 옹티몐존 PC커페 금광2호점
- 모던 PC
- 옹티몐존 PC커페 풍산역점
- 옹티몐존 PC커페 모란점
- 옹티몐존 PC커페 서현역점
- 옹티몐존 PC커페 태평역점

- 옹티몹존 PC커페 철산역점
- 옹티몹존 PC커페 야탑역점
- 옹티몹존 PC커페 공덕역점

3. 충청북도 권역

- 뮤즈넷PC방
- 3POP PC방 제천점
- 샵PC방 가경점
- 3POP PC방 장락점
- 샵PC 클럽

4. 충청남도 권역

- 옹티몹존 PC커페 천안점

5. 대전광역시 권역

- 퍼펙트PC (PFPC)
- 인싸피시

6. 전라북도 권역

- 군산 STAY PC방 나운점

7. 전라남도 권역

- 엔터나인플러스PC방

8. 광주광역시 권역

- 레드포스PC아레나 첨단점

9. 경상북도 권역

- 콤마pc 문경본점
- 애플 PC방

10. 경상남도 권역

- 비비피씨방 개양점
- 피시토랑 창원직영점

11. 부산광역시 권역

- 옵티멈존 PC카페 서면점

제 8 조 (참가 자격 검수)

1. 본인 확인

참가자의 본인 확인은 대회 접수 시점에 기재한 성명과 생년월일을 기준으로 하며, 대회 당일 체크인 시 지참한 신분증으로 본인 확인을 진행한다.

※ 지참 신분증에는 반드시 본인 사진이 포함되어 있어야 하며, 본인 사진이 없는 신분증은 인정되지 않는다.

1. 지참 가능 신분증 :

주민등록증, 운전면허증, 여권, 청소년증, 사진이 부착된 학생증, 모바일 신분증 등 본인 사진과 생년월일 확인이 가능한 증빙 서류에 한한다.

2. 자격 제한

자격 제한 사항은 참가자격 검수 기간(수요일~금요일) 동안 검수하며, 적발될 경우 '참가 무효처리'한다. 다만 경기 진행 중에 적발될 경우 아래와 같이 처리한다.

신청자격과 자격제한을 검수하여 부적격한 선수가 적발될 경우, 해당 팀은 실격조치 되고 상금 및 상품(포인트 포함)도 지급되지 않는다. 잔여 경기는 몰수패 되고 이미 진행된 경기 결과는 번복되지 않는다.

제 3 장 경기준비

제 9 조 (서버 및 계정)

1. 서버

본 대회 이용 서버는 현 이터널 리턴 최신 게임 서버 클라이언트를 사용한다.

2. 사용 제한 조치

대회 주최 측의 재량에 따라 버그 및 기타 안정성 등을 고려하여 사용 불가 등의 조치를 취할 수 있다.

3. 팀명 및 닉네임

욕설 및 사회 통념에 반하는 팀명 및 닉네임은 사용할 수 없으며, 주최 측의 요청 시 해당 팀과 선수는 팀명 및 닉네임을 변경해야 한다. 이를 거부할 시 실격 처리한다.

4. 계정 사용 원칙

본 대회는 본인 명의 계정으로 참가하는 것을 원칙으로 한다. 다만 부득이한 경우에는 직계가족 명의의 계정 사용이 가능하다.

※ 직계가족 계정을 사용하는 경우, 직계가족임을 증명할 수 있는 가족관계증명서 등의 서류를 반드시 제출하여야 한다. 서류 미제출 또는 직계가족 외 타인 명의 계정 사용이 적발될 경우 실격 처리한다. 가족관계증명서의 경우, 정부에서 발급 받은 증명서여야 하며, 체크인 과정에서 운영진이 직접 확인 및 검수한다.

접수 당시 등록한 계정은 해당 회차 대회 동안 동일하게 사용하여야 한다. 부득이한 사정으로 접수 당시의 계정을 사용하지 못할 경우 운영진에게 즉시 알려야 하며, 그렇지 않을 경우 경고 혹은 실격 조치를 받을 수 있다.

제 10 조 (대전 방식)

1. 경기 인원

선수 3인이 한 팀을 이루어 스쿼드 모드로 경기를 진행한다.

2. 진행 방식

본 대회는 총 3라운드로만 진행되며, 3라운드 동안 획득한 누적 포인트를 합산하여 최종 순위를 결정한다.

3. 진행 기준

참가팀이 8팀 이상일 경우 조별 구격(Group)을 나누어 분리 진행하며, 운영진은 여러 조로 이루어진 대진표를 대회 진행일 전날 참가자들에게 배포한다.

4. 맵 및 세부 진행

모든 매치는 루미아 섬 맵에서 진행되는 이터널 리턴 정식 사용자 설정(커스텀) 스쿼드 모드를 사용한다.

제 11 조 (체크인 및 본인 확인) ★ 중요

1. 체크인 시작

각 대회 당일 오전 9시부터 체크인을 시작하며 10시까지 체크인을 진행한다. 체크인이 완료되고 경기 준비가 된 팀부터 순차적으로 경기를 시작한다.

※ 대회 당일 본인 확인(체크인) 시간은 9:00-10:00에 진행한다. 지정된 시간 안에

팀은 체크인 과정을 완료 해야하고, 그 이후로는 체크인 및 대회 참여가 불가능하다.

(운영진에 의해 시간이 부족하다 판단될 경우, 체크인 시간이 연장될 수 있다.)

2. 체크인 방법

대회 당일 체크인은 반드시 휴대폰을 이용한 **디스코드(Discord)** 영상 채팅으로 진행한다.

디스코드 영상 채팅 진행이 어려운 경우에 한하여 카카오톡(페이스톡) 혹은 영상통화로 진행하며, 이를 통해 ① e스포츠 지정시설 이용 여부 확인 및 ② 본인 확인을 진행한다.

※ 영상 체크인을 통한 시설 이용 확인 및 본인 확인을 완료하지 못한 팀/선수는
경기에 참여할 수 없다.

| 경기에 참여하는 모든 팀원은 '2026 이스포츠 동호인 대회' 서버를 사용해야 한다.

| 디스코드 참가 링크 : <https://discord.gg/WYx5SpKbMS>

제 12 조 (경기설정)

1. 게임 생성 방식

모든 경기는 주최측이 생성한 커스텀 매치로 진행하며, 매치 설정은 아래와 같다.

1. 인게임 설정

게임 모드: 스쿼드(Squad)	
게임 옵션	
금지구역 가속 허용	활성화
임시 안전 지대 재생 허용	활성화
일반 차원의 틈 생성 허용	활성화
탈출 허용	활성화
캐릭터 순차 선택 옵션 적용	활성화
부활 정보	
전멸 방지 허용	활성화, 1 일차 밤까지
급속 재생 허용	활성화, 2 일차 밤까지
크레딧 재생 허용 (키오스크)	활성화, 4 일차 밤까지

크레딧 재생 허용 (루미)	활성화, 6 일차 밤까지
재생성 키트 허용	비활성화
커뮤니티 옵션	
닉네임 숨기기	활성화
이모티콘 허용	비활성화
비석 허용	비활성화
스프레이 허용	비활성화
팀 번호 무작위 변경	활성화
적 플레이어 기본 스킨으로 노출	활성화
오토핑 이모티콘 허용	활성화
기타 옵션	
대회 점수 산정 적용	비활성화
리플레이 지연	비활성화
리플레이 불가	비활성화
팀 사망 시 관전 불가	활성화
처치 수 상세 표기	비활성화

2. 탈출 시스템 규정: 인게임 내 '탈출 루트'를 통한 최종 생존(탈출 성공)은 정식 순위 포인트 산출 규칙에 포함하여 계산한다.

3. 날씨 설정

메인 날씨	
1 라운드	흐림
2 라운드	쾌청
3 라운드	비
서브 날씨	
모든 라운드	모두 활성화

	(무풍, 강풍, 벼락, 자색안개 중 랜덤 등장)
--	----------------------------

2. 설정 확인 책임

매치에 참여하는 모든 팀은 경기 시작 전 반드시 사용자 게임 설정 옵션을 확인한 후 진행해야 하며, 해당 설정을 확인하지 않은 상태로 진행된 경기는 결과가 그대로 적용된다. 이는 이의 제기 사항이 아니다.

3. 관전

외부 인원의 게임 관전은 불가하다. 단, 관전 인원 및 권한은 운영진의 판단에 따라 허용 또는 제한될 수 있다.

4. 외부 도구 사용 금지

이터널리턴 인게임 외부의 매크로, 핵, 치트 등 외부 도구(Third Party Program) 및 비인가 프로그램의 사용은 절대 불가하다.

제 4 장 경기 진행

제 13 조 (개인 장비)

1. 장비 사용 원칙

모든 경기는 e스포츠 시설(PC방)에서 제공하는 장비로만 진행하는 것을 원칙으로 하되, PC방 장비 이외의 개인 장비(키보드, 마우스 등) 사용 시, 사용자가 해당 시설과 사용 가능 여부를 사전 협의한 이후 사용 가능하다.

2. 장비 교체 및 손해배상

선수가 임의로 장비 교체 작업을 진행한 뒤 대회를 진행하던 중 발생하는 시설 장비의 손해(파손 등)에 대한 배상 책임은 전적으로 해당 선수 본인에게 있다.

3. 이용 시간(충전) 관리

본 대회 진행에 필요한 PC 이용 시간은 선수 본인이 직접 충전하여야 하며, 이용 시간(충전) 부족으로 인한 PC 종료·로그아웃 등의 현상에 대한 책임은 전적으로 선수 본인에게 있다.

4. 외부 프로그램

게이밍 기어 제조사가 서비스하는 설정 프로그램, 음성 채팅 프로그램 외 외부 프로그램(특히 게임 내 정보를 외부에서 받아보거나 조작하는 모든 프로그램)은 사용이 금지된다. 단, 경기 시작 전 감도 설정을 위해 PC방에서 제공하는 프로그램(Logitech G HUB 등)은 경기 시작 전 장비 준비 과정에서 설정 가능하다.

5. 클라이언트 설정

게임 클라이언트 조작을 통해 기본 설정 범위를 초과한 비정상적 설정 조정은 금지된다.

제 14 조 (의사소통)

1. 전체 채팅

전체 채팅(All Chat)은 시작 전 인사와 종료 후 인사, 경기 포기 의사, 경기 중단 요청을 위한 채팅만 가능하다. 그 외의 소통은 팀 채팅만 허용된다. 이를 어길 시 운영진의 판단하에 경고 조치를 할 수 있으며, 경고가 누적되면 실격 조치할 수 있다.

2. 대회 영향 행위 금지

대회에 피해(영향)를 주는 행위 또는 언행은 금지되며, 운영진의 판단에 따라 실격 조치할 수 있다.

3. 항복 불가

본 대회에서는 항복은 불가하다.

4. 타 팀 간 담합 금지

서로 다른 팀(스쿼드) 간의 담합(이하 '티밍'), 제휴, 의도적 동맹 행위는 엄격히 금지되며, 적발 시 해당 행위를 취한 팀을 즉시 실격 조치할 수 있다.

5. 음성 채팅

음성 채팅 프로그램은 대회 디스코드(2026 이스포츠 동호인 대회) 사용을 원칙으로 하며, 개인의 디스코드 및 서버에서는 사용할 수 없다. 단, 사용하고자 하는 프로그램에 문제가 있어 경기 준비 및 진행이 5분 이상 지연될 경우, 운영진의 판단에 따라 다른 프로그램으로 변경하여 진행할 수 있다.

6. 외부 소통 금지

경기 시작 이후부터 경기 종료 시점까지, 경기에 참여하는 3명의 선수만 의사소통할 수 있다. 팀원 외의 타인과의 의사소통은 금지되며, 위반하는 행위가 적발될 시 경고 및 실격

조치할 수 있다.

제 15 조 (버그)

1. 경기 일부로 인정되지 않는 버그

다음 상황은 경기의 일부로 인정되지 않는 버그로 운영진의 판단에 따라 재경기, 경기 속개, 우세 판정을 할 수 있다.

1. 게임 시작 후 최초 금지구역 지정 전 또는 특정 시간에 서버 다운, 대량 튕김 발생시
2. 진행을 불가능하게 만드는 치명적인 시스템 버그 (예: 특정 지역 진입 불가, 주요 오브젝트/키오스크 상호작용 불가능 등)가 전체에 영향을 줄 때)
3. 특정 캐릭터가 이동·전투 불가 상태에 빠져 정상적인 플레이가 불가능한 버그

2. 경기 일부로 인정되는 사항

오브젝트 교전 및 경기 중반 튕김 (첫 교전 혹은 특정 오브젝트 타이밍 이후 선수가 접속 중단된 경우) 현상이 발생 시, 경기는 멈추지 않고 그대로 속개(진행)된다. 선수는 즉시 재접속 기능을 통해 복귀해야 하며, 이탈 기간 중 발생한 캐릭터의 사망(데스) 상황은 정상 인정된다.

3. 캐릭터 및 루트 제한

대회 당일 라이브 서버에서 사용 가능한 모든 실험체(캐릭터)의 선택을 허용하되, 종목사가 인정한 치명적인 시스템 버그 발생 실험체는 심판의 재량하에 밴(Ban) 처리 될 수 있다.

제 16 조 (경기 중 이상현상)

1. 이상 현상 발생 시

대회 진행 중 이상 현상이 발생했을 경우 운영진에게 즉시 연락을 취해 알린다. 운영진의 판단에 따라 재접속 후 속개, 재경기, 우세 판정 등을 결정한다.

2. 디스커넥트

개인 디스커넥트 발생 시 즉시 재접속하여 경기에 복귀하며, 이로 인한 불이익의 책임은 원칙적으로 해당 선수에게 있다. 다만 서버·시설 등 공통 원인으로 다수 팀의 디스커넥트가 발생한 경우, 운영진의 판단에 따라 해당 라운드를 재경기할 수 있다.

2. 전체 디스커넥트

서버, 인터넷 장애 또는 시설 문제로 인해 경기 전체 참가자 디스커넥트(접속 중단)가 발생한 경우, 해당 라운드에 대하여 재경기를 시행한다.

제 5장 (상금 및 포인트)

제 17 조 (경기 점수 및 순위 산정)

1. 라운드 점수

각 라운드의 점수는 순위 포인트와 킬 포인트의 합으로 산정하며, 킬 포인트는 1킬당 1포인트로 계산한다.

2. 순위 포인트(라운드별 최종 순위 기준)

아래 명시된 표는 기본 배점 기준표이며, 주최 측의 사정에 따라 변경될 수 있다.

순위	순위 포인트
1위	10pt
2위	6pt
3위	5pt
4위	4pt
5위	3pt
6위	2pt
7위	1pt
8위 이하	0pt

3. 최종순위

본 대회와 최종 순위는 진행된 세 라운드의 합산 점수로 결정한다.

4. 동률 발생 시 우선순위

1. 세 개의 라운드 전체 매치의 누적 킬 점수가 높은 팀 우위
2. 세 개의 라운드 중 단일 매치 최고 스코어(순위+킬)가 높은 팀 우위
4. 3 라운드(마지막 라운드)의 최종 순위가 높은 팀 우위
5. 위의 모든 조건이 동일할 경우, 운영진 참관하에 최종 순위 결전용 단판 연장 매치를 실시

제 18 조 (상금 및 랭킹 포인트)

1. 상금 및 포인트 적립

대회 최종 순위에 따라 아래와 같이 상금 및 동호인 랭킹 포인트를 적립한다.

최종 순위	상금	동호인 랭킹 포인트
1위	300,000 원 (30만원)	+200P
2위	150,000 원 (15만원)	+100P
3위	50,000 원 (5만원)	+50P
4위 이하	-	+20P

2. 포인트 귀속 기준

적립되는 동호인 랭킹 포인트는 팀장(대표자)을 기준으로 귀속·누적된다. 팀원은 대회 회차마다 변경될 수 있으나, 팀명은 변경할 수 없으며 동일한 팀명으로 추가 참여가 가능하다.

3. 플레이오프 상금

플레이오프는 롤(LoL), 발로란트, 배틀그라운드(PUBG), 이터널 리턴, FC 온라인 총 5개 종목으로 진행되며, 총상금 1,000만 원 규모로 운영된다. 종목별 세부 상금은 추후 공개한다.

제 19 조 (플레이오프 진출)

1. 진출권 부여

누적된 동호인 랭킹 포인트 상위 8개 팀에게 플레이오프 진출권을 부여한다.

2. 진출 거부 및 시드 승계

진출권을 부여받은 팀이 진출을 거부할 경우, 차순위 팀에게 시드권이 승계된다.

제 6 장 징계

제 20 조 (비신사적 행위)

1. 고의 종료 및 진행 방해

경기 진행 중 고의로 게임을 종료하거나 진행을 방해하는 행위(고의 자살, 고의 팀킬, 고의 라운드 포기 등 포함)가 적발될 시 경고가 주어진다.

2. 제3자 영향

경기 도중 플레이어가 아닌 제3자의 행동이 대회에 영향을 미칠 수 있다고 판단되는 경우, 운영진은 퇴장/분리 조치할 수 있다.

3. 분위기 손상 행위

대회 진행에 방해가 되는 행위(욕설, 부당 행위, 비매너 등)로 대회 분위기를 손상하거나 상대 선수를 자극하는 행위는 운영진의 판단하에 실격 조치할 수 있다.

제 21 조 (부정 행위)

1. 버그 악용

게임상에서 발생하는 버그를 고의적으로 악용하여 이득을 취한 경우(맵 외부 진입, 비정상적 시야 확보, 등 포함), 주최측의 판단하에 실격 조치 및 향후 대회 참가 자격을 박탈한다.

2. 핵·치트 프로그램 사용

비인가 변조 소프트웨어, 오버레이 핵 프로그램 등 대회 규정상 금지된 모든 형태의 외부 프로그램 사용이 적발될 경우 즉시 실격 조치하며, 향후 대회 참가 자격을 영구 박탈한다.

3. 승부 조작 사전 제보

승부 조작과 관련해 의논이 진전된 상태라도 해당 경기 시작 직전까지 주최측에 제보한 선수는 처벌하지 않는다.

4. 신고 처리

승부 조작 관련된 신고 사항은 팀과 선수에게 피해가 가지 않도록 처리한다.

5. 승부 조작 시도

실제 경기에서 승부 조작을 시도했을 경우 주최측, 종목사, 한국e스포츠협회와 협의하에 향후 대회 진출 불가능 물론, 법적 처벌을 받을 수 있도록 조치한다.

제 22 조 (징계)

1. 경고 및 실격

금지사항 위반 및 경기에 영향을 주는 모든 사항에 대해 운영진은 사안의 경중에 따라 경고 또는 해당 라운드/세트 몰수패 조치할 수 있다. 경고는 운영진 및 심판의 재량이며, 경고 2회를 받은 선수는 실격 처리된다.

1. 경기 진행 중 고의로 게임을 종료하거나, 다른 선수의 플레이를 방해하는 행위
2. 욕설, 부당 행위, 비매너 등으로 대회 분위기를 해치거나 상대 선수를 자극하는 행위

3. 규정에 명시되어 있는 항목 조정 이외의 항목(사용자 게임 설정 등)을 임의로 조정하는 행위
4. 심판 및 운영진의 경기 진행 절차를 따르지 않는 행위
5. 폭력
6. 스포츠맨십에 위배되거나 원활한 대회 진행을 방해하는 행위
7. 그 외 대회 진행을 방해하거나 문제가 되는 행위는 운영진의 판단하에 경고조치된다.