



2024 이스포츠 동호인 대회 경기 규정

[하스스톤]



2024 이스포츠 동호인 대회 하스스톤 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 4 장 경기진행 | 4 |
| 제 7 조 (대회진행)..... | 4 |
| 제 8 조 (심판) | 5 |
| 제 9 조 (경기진행)..... | 5 |
| 제 10 조 (외부 프로그램) | 6 |
| 제 11 조 (의사소통) | 6 |
| 제 12 조 (경기 중 이상 현상)..... | 6 |
| 제 13 조 (이의제기) | 6 |
| 제 5 장 경고 및 징계 | 7 |
| 제 14 조 (경고 및 징계)..... | 7 |

제 1 장 총칙

제 1조 (목적)

이 규정은 2024 이스포츠 동호인 대회 (이하 '대회'라 한다) 하스스톤 종목의 경기 진행과 관련된 제반 사항을 규정을 목적으로 한다.

제 2조 (종목명칭)

Hearthstone (이하 '하스스톤'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 동호인 이스포츠 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.
- 4) 미풍양속을 해치거나 기타 운영진이 부적절하다고 판단되는 배틀태그는 제재를 받을 수 있으며, 주최 측의 요청 시 해당 선수는 배틀태그를 변경해야 한다.
 - 배틀태그는 본인이 직접 변경하여야 하며, 이를 거부할 시 참가가 제한된다.

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. 플랫폼: PC

- 나. 서버 및 버전은 현 하스스톤 라이브 게임 서버 클라이언트와 경기 시점에서 제공되는 최신 버전을 사용한다.
- 다. 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 거치대와 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.
 - 2) 참가자는 배틀넷에서 귓속말 차단을 위해 배틀넷 설정을 다른 용무중으로 세팅한다.
 - 3) 비방송 경기의 경우, 친구 관전을 비허용한다. (방송 진행시 옹저빙을 위해 허용)

제 4장 경기진행

제 7조 (대회진행)

가. 대회 구조

- 1) 싱글 엘리미네이션 / 개인전 / 4덱 1밴 정복전 방식(B05)

나. 대회 진행 (정복전)

- 1) 참가자는 모든 덱을 정규전에서 사용되는 카드로 구성해야 한다.
- 2) 참가자는 4가지의 직업을 준비하여야 하며, 경기 진행 시 상대의 4가지 직업 중 한가지를 금지한다. (덱리스트는 제출하지 않으며, 직업만 심판에 전달한다.)
- 3) 동일한 직업 클래스를 한 개 이상 사용할 수 없다.
 - 사제, 사제, 사냥꾼, 전사 = 불가
 - 흑마법사, 전사, 드루이드, 죽음의기사 = 가능
- 4) 밴되지 않은 본인의 3가지 덱을 먼저 승리한 선수가 해당 매치 승리
 - 승자의 경우 승리한 덱을 해당 경기에 사용할 수 없으며, 다음세트에서 다른덱으로 진행
 - 패자의 경우 동일한 덱을 그대로 사용하거나 사전에 제출한 다른덱으로 변경 가능

제 8조 (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.
 - 경기 시작전 정복전 직업 클래스 확인
 - 매 세트 선수별 직업 클래스 확인
 - 선수의 준비 여부 확인 및 준비 명령
 - 경기 시작 선언
 - 게임 중 경기 중단 및 재경기 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 9조 (경기진행)

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

나. 심판의 시작 안내에 맞춰 경기를 진행한다.

다. 경기가 진행중일 때 참가자는 외부와의 소통을 금지한다.

라. 인게임 개인정보 설정에서 주변플레이어 활성화 체크한 후 상대방을 초대하여 경기를 진행한다.

- 마. 참가자는 경기 진행중 메모나 계산기를 사용할 수 없다.
- 바. 승리한 선수가 다음 세트에도 승리한 덱을 사용할 시 해당 세트는 패배처리 된다.
Ex)1세트- 성기사 승, 2세트 성기사 사용->2세트 패배, 3세트 진행

제 10조 (외부 프로그램)

- 가. 덱 트레이서는 사용 가능하다. (하스리플레이 공식 사이트에서 받는 버전만 허용)
- 나. 허용되지 않은 특정 기능 사용은 불가하다.
- 다. 경기 중 덱 트레이서 오류가 발생하여도 경기는 그대로 진행되어야 한다.
- 라. 덱 트레이서로 인한 튕김, 오류 등에 대해서 운영진은 책임을 지지 않는다.

제 11조 (의사소통)

- 가. 전체 채팅은 허용하지 않는다.
- 나. 대회에 피해(영향)를 주는 행위 또는 언행은 금지되며, 운영진의 판단에 따라 실격 조치할 수 있다.
- 다. 게임 내 감정표현 등의 액션은 허용된다.

제 12조 (경기 중 이상 현상)

- 가. 재경기
 - 1) 운영진의 인정하는 사유로 인하여 경기가 중단되었을 경우 재경기를 실시할 수 있다.
 - 시설 내 PC 이상이나 정전, 네트워크 장애 등으로 인해 경기를 진행할 수 없는 경우
 - 기타, 천재지변 등으로 인해 경기 진행이 불가할 경우
 - 게임 서버에 문제가 발생할 경우
 - 동시 피해로 인해 양측의 영웅이 모두 생명력 0 이하가 된 경우
 - 기타 명시되지 않은 항목의 상황이 발생할 경우 운영진의 판단에 따라 결정한다.
 - 2) 재경기 진행 시 동일한 덱으로 진행한다.
- 나. 디스커넥트
 - 장비 문제, 인터넷 오류 등으로 디스커넥트 발생 시 최대한 빠르게 재접속을 진행해야 한다.
 - 재접속 시도 중 지연된 시간에 대해서 운영진은 책임지지 않는다.
 - 디스커넥트 발생 시, 게임 내 디스커넥트 시간이 5 분을 초과할 경우 세트패 처리된다. 상대방은 원하는 직업을 선택하여 경기를 승리할 수 있다.

제 13조 (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 이내로 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 이내로 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 14조 (경고 및 징계)

- 가. 금지사항 위반 및 경기에 영향을 주는 모든 사항에 대해 운영진은 사안의 경중에 따라 경고 또는 해당 라운드/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 선수는 몰수패한다.

나. 누적 경고 및 페널티 계산

| 경고 1회 | 경고 2회 | 경고 3회 |
|-------|--------|--------|
| 경고 | 매치 몰수패 | 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) 상대방에게 욕설 및 그에 준하는 채팅을 하는 경우 혹은 악의적 목적의 채팅을 하는 경우 해당 선수는 경고 또는 해당경기 및 잔여경기 몰수패 판정을 받을 수 있다.
 - 4) 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.
 - 5) 동호인 대회에서 승부조작과 관련하여 논의가 되거나 시도를 했을 경우 관련 동호인은 실격 처리하며 향후 1년간 한국e스포츠협회 주최/주관 대회에 참가할 수 없다.

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

- 다. 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. 실격이 선언되면 해당 시점까지의 경기 상황과는 상관없이 해당 동호인은 대회에서 탈락한다.
- ※ 본 규정에 명시되지 않은 상황 발생 시 운영진의 판단에 따른다.