



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.