

이스포츠 동호인 대회 경기 규정

[스타크래프트: 리마스터]



이스포츠 동호인 대회 스타크래프트: 리마스터 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	4
제 4 조 (참가자격)	4
제 3 장 경기준비	5
제 5 조 (서버 및 계정)	5
제 6 조 (개인 선수 세팅)	5
제 7 조 (대회진행)	5
제 8 조 (시드권)	7
제 9 조 (경기설정)	8
제 4 장 경기진행	10
제 10 조 (심판)	10
제 11 조 (경기진행)	10
제 12 조 (장비조작)	11
제 13 조 (의사소통)	11
제 14 조 (이의제기)	11
제 5 장 경고 및 징계	12
제 15 조 (경고 및 징계)	12

제 1 장 총칙

제 1조 (목적)

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

제 2조 (종목명칭)

Starcraft(스타크래프트: 리마스터) (이하 '스타크래프트: 리마스터'라 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 연령에 관계없이 대회에 참가할 수 있다.

※ 단 업주 자율선택에 따라 대회 참가 나이 제한은 가능하다.

나. 참가자격

1) '대회'에 참가하기 위해서는 이스포츠 동호인으로 등록이 되어 있어야 한다.

2) 병역 의무를 이행 중인 자는 참가를 제한한다.

3) 해당 종목 공인 프로 팀에 소속된 경험이 있는 자는 참가를 제한한다.

3-1) 해당 종목 공인 프로 팀에 소속된 경험이 있는 자가 대회에 출전한 사실이 추후 적발되었을 경우 향후 1년간 한국e스포츠협회 주관 대회에 참가할 수 없다.

4) 모든 동호인들은 본인 명의의 계정을 통해서만 대회에 참가가 가능하다.

5) 미풍양속을 해치거나 기타 운영진이 부적절하다고 판단되는 아이디는 제재를 받을 수 있다.

5-1) 닉네임은 본인이 직접 '닉네임 변경권'을 구매하여 변경하여야 하며, 이를 거부할 시 실격 처리한다.

다. 신원확인 : 대회 당일 사진이 부착된 본인의 실물 신분증(학생증, 청소년증, 주민등록증, 운전면허증, 여권, 기간이 만료되지 않은 임시 주민등록증) 확인이 된 동호인만 '대회'에 참가 가능하다.

1) 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 스타크래프트: 리마스터 라이브 게임 서버 클라이언트와 경기 시점에서 제공되는 최신 버전을 사용한다.
- 나. 대회 주최 측에서 대회용 서버 및 계정을 제공하는 경우 대회용 서버 및 계정을 사용해야 한다.
- 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, 예러 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)

가. 시즌

1) ~8강

1-1) 경기 방식 : 토너먼트 단판

1-2) 사용 맵 : 투혼

1-2-1) 사용 맵은 투혼으로 고정하여 진행한다.

1-2-2) 대회 진행 시점 기준 시즌의 래더 맵을 사용하며, 래더 맵이 아닌 경우 해당 맵의 공식 최신 맵을 사용한다.

2) 4강~결승

2-1) 경기 방식 : Bo3(3판 2선승)

2-2) 사용 맵 : 투혼, 폴리포이드, 이클립스

2-3) 1세트 : 폴리포이드

2-4) 2세트 : 이클립스

2-5) 3세트 : 투혼

2-6) 맵 버전 : 대회 진행 시점 기준 시즌의 래더 맵을 사용하며, 래더 맵이 아닌 경우 해당 맵의 공식 최신 맵을 사용한다.

2-7) 3-4위전도 4강전과 동일한 방식으로 진행한다.

나. 플레이오프

1) ~8강

1-1) 경기 방식 : 토너먼트 단판

1-2) 사용 맵 : 투혼

1-2-1) 사용 맵은 투혼으로 고정하여 진행한다.

1-2-2) 대회 진행 시점 기준 시즌의 래더 맵을 사용하며, 래더 맵이 아닌 경우 해당 맵의 공식 최신 맵을 사용한다.

2) 4강

2-1) 경기 방식 : Bo3(3판 2선승)

2-2) 사용 맵 : 투혼, 폴리포이드, 이클립스

- 2-3) 1세트 : 폴리포이드
- 2-4) 2세트 : 이클립스
- 2-5) 3세트 : 투혼
- 2-6) 맵 버전 : 대회 진행 시점 기준 시즌의 래더 맵을 사용하며, 래더 맵이 아닌 경우 해당 맵의 공식 최신 맵을 사용한다.
- 2-7) 3-4위전도 4강전과 동일한 방식으로 진행한다.
- 3) 결승
 - 3-1) 경기 방식 : Bo3(3판 2선승)
 - 3-2) 사용 맵 : 폴리포이드, 네오 실피드, 이클립스, 버미어SE, 써킷브레이커
 - 3-3) 운영진이 요청한 시점부터 5분 이내로 선수는 선수 당 하나의 맵을 뱅해야 하며, 뱅 이후 3개의 맵으로 경기를 진행한다.
 - 3-3-1) 두 선수 모두 같은 맵을 뱅했을 시에는, 4개의 맵으로 경기를 진행한다.
 - 3-4) 1세트는 추첨으로 진행하며, 2~3세트는 이전 세트에서 패배한 자가 선택한다.
 - 3-5) 한 번 사용한 맵은 다시 사용할 수 없다.
 - 3-6) 맵 버전 : 대회 진행 시점 기준 시즌의 래더 맵을 사용하며, 래더 맵이 아닌 경우 해당 맵의 공식 최신 맵을 사용한다.

제 8조 (시드권)

가. 플레이오프 시드권

- 1) 시즌 대회별 우승자는 대회 종목 시설 대표 자격으로 반기별 플레이오프 시드권을 획득한다.
- 2) 시드권은 시설별 정식 종목 당 1개씩 지급된다.

- 2-1) 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.

2-2) 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.

2-2-1) 8개 미만 시설에서 대회가 개최된 경우 해당 종목 시즌 대회 참가자 수가 많은 시설 순으로 차순위 인원에게 시드권이 부여된다.

2-2-2) 시드권 포기로 인한 결원 발생시 시드권 포기 시설의 경기 결과 차순위 인원에게 시드권이 부여된다.

제 9조 (경기설정)

가. 재경기

- 1) 운영진의 인정하는 사유로 인하여 경기가 중단되었을 경우 재경기를 실시할 수 있다.
- 2) 재경기 진행 시 취소된 경기와 같은 맵 및 종족으로 진행한다.

2-1) 재경기 진행 시 스타팅 포인트는 달라질 수 있으며, 이에 대한 이의제기는 성립되지 않는다.

나. 경기 시작과 재개 및 중단

- 1) 경기 중 불필요한 전체 채팅은 금지된다. 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) 운영진은 아래와 같은 상황을 선수의 적합한 경기 중단 사항으로 인정할 수 있다.
 - 3-1) 게임 도중 렉에 의해 정상적인 경기 진행이 어려울 경우
 - 3-2) 상대방이 경기 도중 비신사적인 표현이나 행동을 했을 경우
 - 3-3) 대회 현장의 관중의 방해로 게임 진행이 방해가 되는 경우

3-4) 기타 명시되지 않은 항목의 상황이 발생할 경우 운영진의 판단에 따라 결정한다.

다. 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) 아래 상황에서의 경기 중단 시, 해당 시점부터 재경기를 진행한다.

4-1) 대회장 내부 전기시설의 문제로 인한 접속 중단

4-2) 경기에 사용중인 pc의 시스템 또는 게임 프로그램 상의 불안정으로 인한 경기 중단

4) 위에 명시되어 있지 않은 문제는 운영진의 판단에 따라 결정한다.

- 5) 문제상황이 해결되어 게임을 속개할 경우 운영진은 경기 속개의사를 알리고 경기를 속개한다.

제4장 경기진행

제 10조 (심판)

가. 시설 업주는 필요에 따라 협회에 심판 파견을 요청해야 하며, 만약 심판 없이 대회를 진행할 경우 시설 업주가 심판의 역할을 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.

1-1) 매 세트 양 선수 종족 및 맵 확인

1-2) 선수의 준비 여부 확인 및 준비 명령

1-3) 경기 시작 선언

1-4) 게임 중 일시정지 및 재개 명령

1-5) 경기 중 규정 위반에 대한 처벌 명령

1-6) 경기 종료 및 결과 확인

1-7) 이의제기 접수 및 대응

다. 판정의 최종 결정권

- 1) **대회 기간 내 모든 판정의 최종 결정권은 운영진이 보유한다.**

1-1) 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.

1-1) 주의 누적으로 경고가 부여된 동호인 혹은 팀은 추후 주의 조치를 받았을 경우 주의도 경고의 효력을 가진다.

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
구두 주의	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) 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 주관 대회에 참가할 수 없다.

5) 동호인 대회에서 승부조작과 관련하여 논의가 되거나 시도를 했을 경우 관련 동호인 및 팀

은 실격 처리하며 향후 1년간 한국e스포츠협회 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

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

※ 본 규정에 명시되지 않은 상황 발생 시 운영진의 판단에 따른다.