

이스포츠 동호인 대회 경기 규정

[이터널 리턴]



이스포츠 동호인 대회 이터널 리턴 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 (경기설정).....	8
제 4 장 경기진행	10
제 9 조 (심판)	10
제 10 조 (경기진행)	10
제 11 조 (장비조작)	11
제 12 조 (의사소통)	11
제 13 조 (경기 중 부정행위).....	11
제 14 조 (이의제기)	12
제 5 장 경고 및 징계	13
제 15 조 (경고 및 징계).....	13

제 1 장 총칙

제 1조 (목적)

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

제 2조 (종목명칭)

Eternal Return (이하 '이터널 리턴'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 연령에 관계없이 대회에 참가할 수 있다.

※ 단 업주 자율선택에 따라 대회 참가 나이 제한은 가능하다.

나. 참가자격

- 1) '대회'에 참가하기 위해선 이스포츠 동호인으로 등록이 되어 있어야 한다.
- 2) 병역 의무를 이행 중인 자는 참가를 제한한다.
- 3) 모든 동호인들은 본인 명의의 계정을 통해서만 대회에 참가가 가능하다.
- 4) 미풍양속을 해치거나 기타 운영진이 부적절하다고 판단되는 닉네임은 제재를 받을 수 있으며, 주최 측의 요청 시 해당 선수는 닉네임을 변경해야 한다.

4-1) 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 이터널 리턴 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. 경기방식(1그룹 진행 시)
 - 1) 신청 인원이 18인 이하일 시 1그룹으로 대회를 진행한다.
 - 2) 솔로모드(개인전) / 4라운드 포인트제

3) 라운드 별 포인트

순위	포인트
1	32
2	16
3	8
4	4
5	2
6	1
7위 이하	0
킬포인트	10

3-1) 금지구역, 야생 동물에 의한 사망 등 플레이어에 의하지 않은 모든 사망은 10포인트 감점된다.

4) 합산 포인트가 동률인 경우

4-1) 합산 포인트가 동률인 경우 우선순위는 아래와 같다.

4-1-1) 해당 대회 전체 라운드 킬 수가 높은 순서대로 전체 순위 산정

4-1-2) 4-1-1항의 항목이 동률인 경우, 가장 마지막 라운드 기준 생존 순위가 높은 순서대로 전체 순위 산정

나. 경기방식(2그룹 이상 진행 시)

1) 신청 인원이 18인 이상 54인 이하이고, 운영진이 충분히 2그룹 이상으로 대회 진행이 가능하다고 판단하였을 때는 2그룹 이상으로 대회를 진행한다.

1-1) 그룹 : 홈페이지 대진표 시스템을 활용한 무작위 편성

2) 솔로모드(개인전) / 예선 3라운드 포인트제 - 결선 3라운드 포인트제

2-1) 예선의 포인트 순위는 그룹별로 산정한다.

2-2) 2그룹 진행 시에는 예선 결과 총 포인트 상위 9인이 결선에 진출, 3그룹 진행 시에는 예선 결과 총 포인트 상위 6인이 결선에 진출한다.

3) 라운드 별 포인트

순위	포인트
1	32
2	16
3	8
4	4
5	2
6	1
7위 이하	0
킬포인트	10

3-1) 금지구역, 야생 동물에 의한 사망 등 플레이어에 의하지 않은 모든 사망은 10포인트 감점된다.

4) 합산 포인트가 동률인 경우

4-1) 합산 포인트가 동률인 경우 우선순위는 아래와 같다.

4-1-1) 예선

4-1-1-1) 예선 전체 라운드 킬 수가 높은 순서대로 전체 순위 산정

4-1-1-2) 4-1-1-1항의 항목이 동률인 경우, 예선 내 가장 마지막 라운드 기준 생존 순위가 높은 순서대로 전체 순위 산정

4-1-2) 결선

4-1-2-1) 결선 전체 라운드 킬 수가 높은 순서대로 전체 순위 산정

4-1-2-2) 4-1-2-1항의 항목이 동률인 경우, 결선 내 가장 마지막 라운드 기준 생존 순위가 높은 순서대로 전체 순위 산정

다. 플레이오프 시드권

1) 결선 라운드 전체 포인트 기준 상위 1인은 참가일 기준 반기 플레이오프 시드권을 획득한다.

2) 이외 대회 진행 상황에 따라 시드권 획득 인원은 변경될 수 있다.

제 8조 (경기설정)

가. 방식 : 사용자 설정 대전 - 솔로 모드

나. 서버 : 아시아

다. 세부 설정

- 1) 리플레이 지연 : 비활성화
- 2) 리플레이 불가 : 비활성화
- 3) 팀 사망시 관전 불가 : 활성화
- 4) 이모티콘 사용 허용 : 비활성화
- 5) 감정표현 사용 허용 : 비활성화
- 6) 비석 사용 허용 : 비활성화
- 7) 스프레이 사용 허용 : 비활성화
- 8) 금지구역 가속 허용 : 활성화
- 9) 부활 허용 : 비활성화
- 10) 닉네임 숨기기 : 활성화

라. 재경기

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

마. 경기 시작과 재개 및 중단

- 1) 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.

바. 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 시간까지의 스코어를 인정하고, 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.

제 4장 경기진행

제 9조 (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 라운드 선수별 실험체 및 특성 확인

1-2) 선수의 준비 여부 확인 및 준비 명령

1-3) 경기 시작 선언

1-4) 게임 중 경기 중단 및 재경기 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 10조 (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 11조 (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 12조 (의사소통)

가. 경기 중 불필요한 전체 채팅은 금지된다. 대회에 피해(영향)를 주는 행위 또는 언행은 금지되며, 운영진의 판단에 따라 실격 조치할 수 있다.

나. 음성 프로그램 사용은 가능하나 사용하고자 하는 프로그램에 문제가 있어 경기준비가 10분 이상 지연될 경우 심판은 해당 프로그램의 사용을 제한할 수 있다.

제 13조 (경기 중 부정행위)

가. 담합(티밍) : 서로 다른 선수가 특정한 이득을 위해 공모하여 담합한 정황이 발견되었을 경우 해당하는 모든 선수는 실격 처리된다. 이는 기본적으로 '교전이 가능한 사거리에 있음에도 불구하고 서로 데미지를 주고 받지 않을 경우'에 해당한다.

나. 버그 악용 : 게임에 알려진 버그를 악용할 경우 제재 대상이며, 이는 사안의 경중에 따라 처벌될 수 있다.

다. 전투 포기 : 게임 내 메뉴 화면에서 항복을 누르는 행위를 포함하여 스포츠맨십에 반하는 고의적인 전투포기는 매치에 대한 포기로 간주하여 실격 처리된다.

라. 전체 대화 : 경기 진행 중 혹은 로비에서 전체 대화는 사용이 금지된다.

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 라운드/경기 몰수패를 선언할 수 있다.

1) 주의 2회는 경고 1회와 동일하다.

1-1) 주의 누적으로 경고가 부여된 동호인은 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	-100pt	대회 몰수

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.

바. 실격이 선언되면 해당 시점까지의 포인트 득점 상황과는 상관없이 해당 선수는 대회에서 탈락한다.

※ 본 규정에 명시되지 않은 상황 발생 시 운영진의 판단에 따른다.