



2023 WCG 발로란트
챌린저스 스테이지 1 예선
대회 규정

(버전 - 2023년 1월 3일)

목차

1. 배경 및 목적	1
2. 챌린저스 대회 구조	2
2.1. 용어 정의	2
2.1.1. “라운드”	2
2.1.2. “세트”	2
2.1.3. “경기”	2
2.2. 챌린저스 대회 형식	2
2.2.1. 챌린저스 예선	2
2.3. 챌린저스 대회 시드	2
2.3.1. 대회 시드 배정	2
2.4. 챌린저스 맵 선택 시드	3
2.5. 챌린저스 대회 일정	3
2.5.1. 챌린저스 예선	3
2.6. 선수 연령	3
2.7. 티어 제한	3
2.8. WCG 플랫폼 내 계정 등록	4
2.9. 국제 리그 참가 제한	4
3. 선수 구성 규정	4
3.1. 대회 로스터	4
3.2. 로스터 변경	4
3.3. 지역 간 이동 정책 로스터 제한	4
3.4. 감독	5
4. 선수 장비	5
4.1. 선수 개인 장비 또는 팀 소유 장비	5
4.1.1. 허용되는 선수 개인 장비 또는 팀 소유 장비	5

4.1.2.	음성 채팅	5
4.1.3.	매크로	5
5.	대회장, 경기 구역 레이아웃 및 일정	5
5.1.	경기 구역	5
5.1.1.	팀 매니저	6
5.1.2.	감독의 경기 구역 접근	6
6.	경기 절차	6
6.1.	일정 변경	6
6.2.	대회장 도착	6
6.3.	체크인	6
6.4.	심판의 역할	6
6.4.1.	주심	6
6.4.2.	심판의 책임	7
6.4.3.	최종 판정	7
6.5.	대회 패치	7
6.5.1.	신규 요원	7
6.5.2.	신규 맵	8
6.5.3.	기타 제한 사항	8
6.6.	경기 전 설정	8
6.6.1.	선수 계정	8
6.6.2.	장비의 기술적 오류	8
6.6.3.	경기 시작 시간 준수	8
6.6.4.	경기 로비 생성	8
6.6.5.	온라인 대회	8
6.7.	경기 설정 및 플레이 제한 사항	9
6.7.1.	로비 설정	9

6.7.2. 서버 선택	9
6.7.3. 맵 선택 단계 시작	9
6.7.4. 맵 풀	9
6.7.5. 3전 2선승제 경기의 맵 선택 단계	9
6.7.6. 요원 선택 단계 시작	10
6.7.7. 요원/맵 선택 후 경기 시작	10
6.7.8. 통제된 경기 시작	11
6.7.9. 클라이언트 로딩 지연	11
6.7.10. 게임플레이 요소에 관한 제한	11
6.7.11. 대회 중 교체	11
7. 일시 중지 및 중단	11
7.1. 전략 타임 아웃	11
7.2. 기술적 일시 중지	11
8. 대회 포기 및 기권	12
8.1. 참가 의무	12
8.1.1. 경기 중 기권	12
8.1.2. 패널티	12
9. 버그 및 버그 악용 제재	12
9.1. 버그의 종류	12
9.1.1. 경기 진행이 가능한 버그	12
9.1.2. 중대한 버그	13
9.1.3. 악용할 수 있는 버그	13
9.2. 요원별 버그	13
9.2.1. 사이퍼	13
9.2.2. 요원 캐릭터 모델 부스팅	13
9.3. 패널티 부과	13

9.3.1. 영향	13
9.3.2. 의도성	14
9.4. 패널티의 종류	14
9.4.1. 경고	14
9.4.2. 라운드 롤백	14
9.4.3. 라운드 패배	14
9.4.4. 몰수패	15
9.5. 버그 악용 검토 관련 팀 규정	15
9.6. 버그 및 버그 악용 처벌 최종 판정	16
10. 경기 후 진행 사항	16
10.1. 경기 후 진행 사항	16
10.1.1. 결과	16
10.1.2. 세트 및 경기 사이 시간	16
10.1.3. 게임 몰수 결과	16
11. 규정의 적용	16
11.1. 패널티	16
11.2. 버그 악용	17
12. 대회 운영진과 의사소통	17
13. 해석 및 구성	17
13.1. 라이엇과 빅픽처의 해석권	17
13.2. 사업적 판단	17

1. 배경 및 목적

발로란트 게임의 소유주인 라이엇 게임즈 유한회사("라이엇")는 대한민국("지역")에서 발로란트 챌린저스 ("챌린저스") 대회를 (주)빅픽처인터랙티브("빅픽처" 혹은 "대회 운영진")와 공동으로 주최하며 빅픽처가 주관한다. 라이엇은 지역에서 개최되는 챌린저스의 모든 게임, 경기, 대회에 적용되는 규정을 수립할 책임을 빅픽처에게 위임한다("챌린저스 규정").

챌린저스 규정은 다음 대상에 적용되며 구속력을 갖는다. (1) 챌린저스 대회에 참가하기 위해 팀("팀")을 등록한 개인(자연인), 단체 및/또는 그룹("소유주"), (2) 각 팀의 선수, 감독, 매니저, 코치, 소유주 및 기타 대리인. 팀의 선수, 감독, 매니저, 코치, 소유주 및 기타 대리인을 "팀원"이라고 한다.

본 챌린저스 규정은 발로란트 챔피언스 투어 글로벌 대회 정책("글로벌 정책")에 추가 적용되며, 이를 대체하지 않는다. 글로벌 정책과 본 챌린저스 규정이 상충하는 경우 라이엇에 대한 보호 수준이 가장 높은 조항(라이엇의 전적인 재량에 따라 결정)이 적용된다. 여기에 사용되었지만 달리 정의되지 않은 용어는 문맥상 달리 해석해야 하는 경우를 제외하고 글로벌 정책에 지정된 의미를 갖는다.

본 챌린저스 규정에 따라 팀원과 빅픽처 간에 계약을 체결하며, 라이엇은 해당 계약의 제 3자 수혜자이다.

****각 팀원은 챌린저스 대회에 참가하기 전에 본 챌린저스 규정과 글로벌 정책을 읽고, 이해하고, 동의해야 한다.****

2. 챌린저스 대회 구조

2.1. 용어 정의

2.1.1. “라운드”

라운드는 발로란트의 맵에서 다음 중 한 가지 상황이 먼저 발생하여 승자가 결정될 때까지 두 팀이 벌이는 경쟁 상황을 의미한다.

- 스파이크 폭발
- 스파이크 해체
- 스파이크를 설치하거나 해체하기 전에 팀 전멸
- 라운드 시간 소진
- 팀 기권

2.1.2. "세트"

세트란 한 팀이 13 라운드를 승리할 때까지 진행되는 일련의 라운드를 의미한다. 단, 한 팀이 최소 2 라운드 차이로 승리할 때까지 세트는 13 라운드 제한을 넘어 계속 진행된다.

2.1.3. “경기”

경기는 한 팀이 전체 세트 중 과반수의 세트에서 승리할 때까지 진행되는 일련의 세트(예: 3 세트 중 2 세트에서 승리(“3전 2선승제”))를 의미한다.

2.2. 챌린저스 대회 형식

2.2.1. 챌린저스 예선

챌린저스 예선에 참가한 팀은 4 개조로 배정되어 싱글 엘리미네이션 단계(Bo3)를 진행한다. 각 조에서 1 위를 기록한 팀들은 예선 2 일차로 진출하게 된다.

예선 2 일차에 진출한 4 팀은 더블 엘리미네이션(Bo3)을 진행하게 된다. 승자전 승자와, 최종전 승자 총 2 개팀은 WCK 챌린저스 스테이지 1 본선에 진출하게 된다.

2.3. 챌린저스 대회 시드

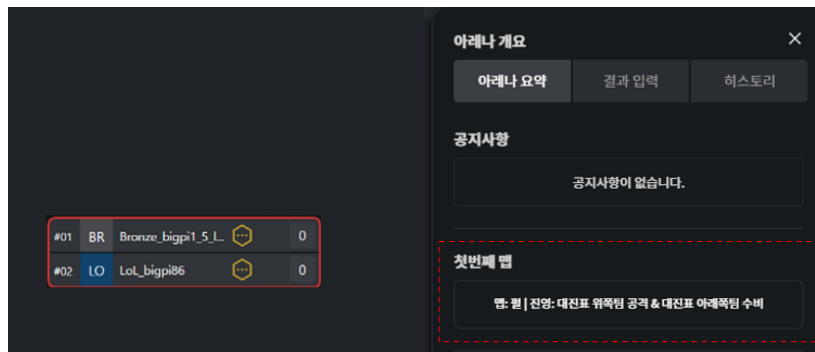
2.3.1. 대회 시드 배정

예선 1,2 일차 단계의 시드는 무작위 추첨으로 배정되어 대진표가 생성된다.

2.4. 챌린저스 맵 선택 시드

예선 1 일차 단계의 맵 선택 시드는 별도로 지정하지 않고 1 세트 맵과 진영이 대회 페이지 내 대진표에 표시되며, 2 세트 부터의 맵과 진영은 이전 세트에서 패배한 팀이 맵을 지정하고 이전 세트에서 승리한 팀이 진영을 선택한다.

예선 2 일차 단계 중 첫 경기, 승자전 및 패자전의 경우 맵 선택 단계 시드는 무작위 추첨으로 배정되어 대회 페이지 내 대진표에 표시된다. 최종전의 경우 맵 선택 단계 시드는 승자전에서 패배한 팀이 높은 시드를 갖는다.



(예선 1 일차 - 예시 이미지)

2.5. 챌린저스 대회 일정

2.5.1. 챌린저스 예선

- 예선 1 일차 - 싱글 엘리미네이션 단계
: 1 월 14 일(토) 14 시
- 예선 2 일차 - 더블 엘리미네이션 단계
: 1 월 15 일(일) 14 시

2.6. 선수 연령

출전하는 첫 경기일 기준 16 번째 생일이 지나지 않은 만 16 세 미만의 선수는 챌린저스 대회의 경기에 참가할 수 없다.

2.7. 티어 제한

한국 서버에서 본인 명의 계정으로 에피소드 5 액트 2 또는 3 불멸 1 티어를 달성한 적이 있어야 한다. (참가 접수 마감 시간 기준)

또한, 랭크 배치 후 반드시 1 게임 이상 랭크 플레이를 진행해야 티어 검수가 가능하며, 모든 선수는 예선 신청이 마감되는 1/8(일) 밤 11 시 59 분까지 반드시 1 게임 이상 랭크 플레이를 해야한다.

2.8. WCG 플랫폼 내 계정 등록

대회에 참가하기 위해서는 WCG 플랫폼에서 팀 생성 후 참가 자격 조건에 해당하는 계정을 등록해야 한다.

- 1) 발로란트 본인인증 계정
- 2) 디스코드 계정
- 3) 라이엇 계정(클라이언트 로그인 아이디)
- 4) 발로란트 계정 연결 이메일 주소

참가자는 반드시 WCG 플랫폼에 등록된 계정 및 표시된 닉네임으로 대회에 참여해야 하며, 해당 계정 및 닉네임으로 참여하지 않는 경우 참가 제한될 수 있다.

2.9. 국제 리그 참가 제한

챌린저스 대회가 진행 중인 동안 발로란트 국제 리그에 참여 중인 팀 로스터 소속 선수는 참여 불가하다. 또한, 발로란트 국제리그 참여 팀 혹은 참여 팀의 아카데미, 2 군 팀은 대회 참여 불가하다.

3. 선수 구성 규정

모든 선수는 WCG 챌린저스 참가 신청 페이지에서 참가 신청을 하고 모든 팀원이 참가 완료로 표시되는지 확인해야한다. 운영진이 고지한 기한까지 참가 신청 및 참가 완료로 표시되지 않는 선수는 대회에 참여할 수 없다.

3.1. 대회 로스터

팀은 WCG 챌린저스 참가 신청 페이지에서 등록된 로스터에서 선발 선수를 지정해 예선전에 참여할 수 있다.

3.2. 로스터 변경

챌린저스 예선에 참가하는 팀은 참가 신청 마감기간까지만 참가 신청 페이지에서 로스터 변경할 수 있으며, 참가 신청 마감 후에는 로스터를 추가하거나 변경할 수 없다.

3.3. 지역 간 이동 정책 로스터 제한

팀은 글로벌 정책에 따라 로스터에 등록된 선수 중 최소 3 인은 대한민국 거주자로 참가해야 한다.

거주 선수란 해당 지역의 i) 시민권자, ii) 합법적 영주권자, iii) 또는 기타 특수한 신분 소유자를 (e.g., 난민, 망명자) 의미한다.

3.4. 감독

팀은 선택적으로 감독을 최대 1 명까지 보유할 수 있으며, 해당 감독은 팀이 참가하는 모든 경기에 출입할 수 있다. 감독은 로비에 있는 음성 통신 시스템에 연결할 수 있으며, 각 경기의 경기 준비 단계, 요원/맵 선택 및 전략적 타임아웃 도중, 그리고 세트 사이 시간에만 경기 구역 출입 및 선수와의 커뮤니케이션이 허용된다. 온라인 대회인 경우 선수가 경기 중인 모든 방을 경기 구역로 간주한다.

4. 선수 장비

4.1. 선수 개인 장비 또는 팀 소유 장비

4.1.1. 허용되는 선수 개인 장비 또는 팀 소유 장비

온라인 대회의 경우 본인 또는 팀이 소유한 장비를 사용하여야 한다. 그로 인하여 문제가 발생하는 경우 모든 책임은 본인 또는 팀에게 있다.

4.1.2. 음성 채팅

온라인 대회에서 음성 채팅은 팀 자체 디스코드(Discord)를 사용한다.

디스코드(Discord) 서버에 이상이 생겨 경기 진행이 어려울 경우 다른 음성 프로그램으로 대체할 수 있다.

또한, 대회 운영진은 재량에 따라 참가 팀의 오디오를 모니터링 할 수 있다.

4.1.3. 매크로

클라이언트 내의 매크로 설정을 제외한 모든 외부 프로그램 매크로의 활용은 제한된다.

5. 대회장, 경기 구역 레이아웃 및 일정

5.1. 경기 구역

"경기 구역"은 온라인 대회에서 경기 중에 사용되는 모든 경기용 PC 주변의 영역으로 구성된다. 경기가 진행되는 동안 경기 구역에는 팀원 중 현재 플레이 중인 선수만 있어야 한다.

5.1.1. 팀 매니저

매니저는 경기 준비 단계 중에는 경기 구역에 들어갈 수 있지만, 요원/맵 선택 단계 이전에 경기 구역에서 나와야 하며 경기가 종료될 때까지 다시 들어갈 수 없다.

5.1.2. 감독의 경기 구역 접근

당일 경기에 참가하는 팀의 감독은 경기 구역 접근이 허용되며 경기 준비 단계 및 요원/맵 선택 단계 중에 팀과 대화할 수 있다. 대회 운영진의 명시적인 허가 없이는 이 시간 동안 다른 팀 스태프의 경기 구역 출입이 금지된다. 모든 감독은 요원/맵 선택 단계가 종료되면 즉시 경기 구역에서 나와 지정된 장소로 이동한다. 온라인 대회의 경우 선수가 경기 중인 모든 방을 경기 구역으로 간주한다.

6. 경기 절차

6.1. 일정 변경

대회 운영진은 단독 재량에 따라 지정된 날짜 내에서 경기 일정 순서를 변경 및/또는 경기 날짜를 다른 날짜로 변경하거나 경기 일정을 수정할 수 있다. 대회 운영진이 경기 일정을 수정하는 경우 모든 팀에게 최대한 신속히 통보한다.

6.2. 대회장 도착

온라인 경기의 경우 대진표 공개 후 진행할 수 있도록 경기 준비 및 게임에 접속해야 한다.

6.3. 체크인

대회에 참가하기 위해서는 지정된 시간 안에 WCG 플랫폼에서 체크인을 진행해야 하며, 체크인이 완료되지 않은 팀은 대회에 참가할 수 없다.

체크인은 대회 당일 오후 1시부터 50분간 진행되며, 로스터 상 리더가 체크인 버튼을 클릭하여 체크인 완료 상태로 변경된 것을 확인해야 한다.

6.4. 심판의 역할

6.4.1. 주심

"주심"은 경기 전, 도중 및 직후에 발생하는 모든 경기 관련 문제, 질문 및 상황에 대한 판단을 내릴 책임이 있는 대회 운영진이다. 관리 사항에는 다음이 포함되나 이에 국한되지 않는다.

- 경기 시작 발표
- 경기 중 일시 중지/재개 명령
- 경기 중 규정 위반에 대해 제재 및 징계 조치
- 본 챌린저스 규정과 글로벌 정책에 따라 게임 일시 중지, 게임 중단 등 모든 경기 관련 결정
- 경기 종료 및 결과 확인

6.4.2. 심판의 책임

"심판"은 주심의 지시, 검토 및 관리 감독을 받는 대회 운영진이다. 심판은 다음에 대한 책임이 있다.

- 경기 구역에 대한 접근 허용 또는 거부(해당하는 경우).
- 주심과 다른 대회 운영진이 지시한 보안 지침을 수행하거나 본 챌린저스 규정 또는 글로벌 정책 지원.
- 선수 체크리스트를 관리하고 선수가 어떠한 행동을 취하거나 취하지 않도록 지시하는 것을 포함하여 본 챌린저스 규정 및 글로벌 정책 시행.
- 게임 내/외에서 발생한 모든 문제에 대해 선수와 의사소통.

6.4.3. 최종 판정

본 규정의 해석과 선수 자격, 대회 개최 및 일정, 부정 행위에 대한 페널티와 관련된 모든 결정권은 주심이 단독으로 행사하며, 주심의 결정이 최종 결정이다. 본 규정과 관련하여 주심이 내린 결정에 이의를 제기할 수는 없으며, 주심의 결정은 금전적 손해배상 청구나 기타 제소의 대상이 되지 않는다.

6.5. 대회 패치

경기는 LIVE 서버 패치라인으로 플레이 된다. 변동 사항이 있을 경우 대회 운영진은 팀들에게 이를 고지한다.

6.5.1. 신규 요원

신규 요원은 경쟁전에 적용된 후 2 주 동안 자동으로 제한된다. 예: 요원 A가 2월 5일에 출시된 경우 요원 A는 2월 19일부터 모든 경기에서 사용할 수 있다.

6.5.2. 신규 맵

신규 맵은 라이브 큐에 적용된 후 4 주 동안 자동으로 제한된다. *예:* 맵 A가 2월 5일에 출시된 경우 맵 A는 3월 5일부터 모든 경기에서 사용할 수 있다.

6.5.3. 기타 제한 사항

라이엇은 특정 아이템, 요원, 스킨 또는 스킬에 알려진 버그가 있으면 경기 시작 전 또는 경기 도중에 기타 제한 사항(예: 특정 총기 사용 금지)을 추가할 수 있다.

6.6. 경기 전 설정

6.6.1. 선수 계정

선수는 챌린저스 예선 대회 중에 WCG 챌린저스 참가 신청 페이지에 등록한 발로란트 본인인증 계정 닉네임, 라이엇 ID를 사용해야 한다.

6.6.2. 장비의 기술적 오류

선수는 설정 과정 중 어느 단계에서든 장비 문제를 발견하는 경우 즉시 심판 또는 대회 운영진에게 통보해야 한다.

6.6.3. 경기 시작 시간 준수

선수는 할당된 시간 내에 설정 과정에서 생긴 모든 문제를 해결해야 하며 경기는 예정된 시간에 시작되어야 한다. 지연에 대한 제재는 대회 운영진의 재량에 따라 산정될 수 있다.

6.6.4. 경기 로비 생성

온라인 예선전의 경우 심판이 사전 공지한 대진표에 따라 대진표 상위쪽에 있는 팀이 상대 팀을 초대하여 경기를 진행한다. 양 팀 동의 하에 대진표 하단에 있는 팀도 생성 및 초대가 가능하다.

6.6.5. 온라인 대회

챌린저스의 일부인 온라인 대회의 경우 선수는 규정 6.5에 의거하여 장비 설정을 완료하고 각 매치 전에 대회 운영자가 지정한 시간까지 준비 상태를 확인해야 한다. 선수는 컴퓨터 하드웨어 및 주변 장비, 인터넷 연결 상태, DDOS 보호 및 전원을 포함한 모든 환경의 설정을 보장할

책임이 있다. 위 명시된 설정과 관련된 문제는 팀의 허용 범위를 초과하는 지연 또는 일시 중지에 대한 허용 가능한 이유가 안된다.

6.7. 경기 설정 및 플레이 제한 사항

6.7.1. 로비 설정

공식 경기 로비는 "연장전: 2 점차 승리"가 적용된 "토너먼트" 모드로 설정된다.

6.7.2. 서버 선택

모든 경기는 대회 운영진의 임의적 판단에 따라 서울 1 또는 서울 2 서버에서 진행된다.

6.7.3. 맵 선택 단계 시작

10 명의 선수 모두가 공식 경기 로비에 합류하면 양 팀의 로스터 및 닉네임을 확인해야한다.

예선 1 일차 단계의 1 세트 맵과 진영은 대회 페이지 내 대진표에 표시되며, 2 세트 부터의 맵과 진영은 이전 세트에서 패배한 팀이 맵을 지정하고 이전 세트에서 승리한 팀이 진영을 선택한다.

예선 2 일차 단계의 경우, 로비를 생성한 방을 생성한 팀은 양 팀 서로 준비 완료가 확인된 후 심판 또는 대회 운영진은 방장에게 이 6.7.5 절에 요약된 맵 선택 단계를 시작할 것을 지시한다.

방을 생성한 팀은 위 방식에 맞춰 방 정보를 변경해야 하며, 다전제 경기에서 마지막 세트를 제외하고 어떠한 경우에도 한 경기에서 한 맵을 두 번 플레이할 수 없다.

참고: 대회 운영진은 대회 시작 전에 맵 선택 단계를 수정할 수 있지만 모든 참가자에게 서면으로 미리 통지해야 한다.

6.7.4. 맵 풀

맵 풀은 바인드, 헤이븐, 어센트, 아이스박스, 브리즈, 프랙처, 펄로 구성된다. 추후 라이브 큐에 적용되는 신규 맵은 규정 6.5.2.에 의거하여 추가된다.

6.7.5. 3전 2선승제 경기의 맵 선택 단계

시드가 높은 팀이 팀 A 또는 팀 B 를 결정한다. 해당 대회 시드가 미리 결정되지 않은 경우 이 절의 목적상 "시드가 더 높은 팀"은 무작위로 결정된다. 팀 A 가 단계를 시작하며, 다음 절차에 따라 경기의 맵이 선택된다.

- 팀 A 는 맵 풀에서 맵 하나를 금지(밴)한다.
- 팀 B 는 맵 풀에서 맵 하나를 금지(밴)한다.
- 팀 A 는 첫 번째 세트에 적용할 맵을 선택한다.
- 팀 B 는 첫 번째 세트에서 시작할 진영을 선택한다.
- 팀 B 는 두 번째 세트에 적용할 맵을 선택한다.
- 팀 A 는 두 번째 세트에서 시작할 진영을 선택한다.
- 팀 A 는 남은 맵 풀에서 맵 하나를 금지(밴)한다.
- 팀 B 는 남은 맵 풀에서 맵 하나를 금지(밴) 한다.
- 맵 풀에서 선택되지 않은 맵은 세 번째 세트에 적용할 맵이 된다.
- 팀 A 는 세 번째 세트에서 시작할 진영을 선택한다.

6.7.6. 요원 선택 단계 시작

요원 선택은 양팀이 동시에 진행하며, 요원 선택이 시작되면 각 선수는 85 초 동안 요원을 선택한다. 선수는 이 단계에서 요원을 잘못 선택한 경우, 요원 선택 타이머가 만료되기 전에 대회 운영진에게 원래 의도했던 선택을 알려야 한다. 이 경우 요원 선택 단계를 재 시작하여 해당 선수가 원래 의도한 요원을 선택할 수 있도록 오류가 발생한 선택 단계로 돌아간다. 단, 각 팀은 경기당 최대 1 회만 요원 선택 단계의 재시작을 요청할 수 있다. 타이머가 만료된 이후에 선수가 대회 운영진에게 알릴 경우 요원 선택 단계는 재 시작되지 않고 선수는 경기를 진행해야 한다.

단, 대회 운영진이 참관하지 않는 온라인 예선의 경우 양 팀간 협의에 따라 재시작이 가능하다.

6.7.7. 요원/맵 선택 후 경기 시작

대회 운영진이 달리 언급하지 않는 한 요원/맵 선택 단계가 완료된 후 즉시 경기가 시작된다. 이때 팀은 팀원이 작성한 메모를 포함하여 경기 구역에서 모든 인쇄물을 수거한다(해당하는 경우). 선수는 요원 선택이 완료되는 순간부터 맵이 로딩될 때("자유 시간")까지 게임을 종료하는 것이 허용되지 않는다.

6.7.8. 통제된 경기 시작

경기 시작에 오류가 있거나 대회 운영진이 경기 시작과 요원 선택 과정을 분리해야 할 필요가 있다고 판단하는 경우, 대회 운영진이 통제된 방식으로 경기를 시작할 수 있으며 모든 세트는 이전에 완료한 유효한 요원 선택 과정에 따라 선택된다.

6.7.9. 클라이언트 로딩 지연

게임 오류, 연결 끊김 또는 기타 오류가 발생하여 로딩 과정이 지연되고 경기 시작 시 선수가 경기에 참여하지 못하는 경우 즉시 선수 10 명이 모두 경기에 연결될 때까지 경기가 일시정지되어야 한다.

6.7.10. 게임플레이 요소에 관한 제한

요원, 스킨 또는 맵에 알려진 버그가 있거나 있다고 의심되는 경우 또는 대회 운영진의 재량에 따라 결정된 다른 이유로 인해 경기 전 또는 경기 중 언제든지 제한이 추가될 수 있다.

6.7.11. 대회 중 교체

두 개 이상의 세트를 포함하는 다전제 경기의 경우(예: 3전 2선승제 또는 5전 3선승제 경기) 각 팀은 세트 사이에 현재 선발 선수를 후보 선수로 교체할 수 있다. 후보 선수는 팀의 정식 로스터 라인업에 있어야 한다. 단, 교체 선수의 경우 설정 시간은 10 분으로 제한된다. 대회 운영진이 참관하지 않는 온라인 예선의 경우 양 팀간 협의에 따라 교체가 가능하다.

7. 일시 중지 및 중단

7.1. 전략 타임아웃

전략 타임아웃은 구매 단계에서 30 초간 진행되며, 정규 라운드 중 팀 당 2 회, 연장전 진행 시에는 추가적으로 1 회 요청이 가능하다. 온라인 예선의 경우 전략 타임아웃은 인 게임 자체 기능을 통하여 진행을 한다.

7.2. 기술적 일시 중지

선수는 문제가 발생하여 게임을 진행할 수 없는 경우 심판에게 일시 중지를 요청할 수 있다. 선수는 일시 중지 요청 시 이유를 발표해야 한다. 심판은 선수의 일시 중지 요청을 받으면 전적인 재량에 따라 교전이 벌어지지 않는 시점(예: 구매 단계)에 경기를 일시 중지한다. 모든 선수는 기술적 일시 중지

중에 헤드셋을 착용한 상태로 유지해야 하며 어떠한 장비도 조작할 수 없다. 대회 운영진이 선수에게 달리 지시하지 않는 한 기술적 일시 중지 상태에서는 선수와 감독 간의 모든 형태의 의사소통(문자 및 음성 대화를 포함하되 이에 국한되지 않음)은 금지된다. 단, 대회 운영진이 참관하지 않는 온라인 예선의 경우 양 팀간 협의에 따라 일시 중지가 가능하다.

8. 대회 포기 및 기권

8.1. 참가 의무

WCG 챌린저스 대회 참가 접수를 한 팀은 챌린저스 대회에 지정된 모든 경기에 참여할 의무가 있다.

8.1.1. 경기 중 기권

대회 중 잔여 경기를 포기하는 경우 포기한 팀과의 경기 결과를 모두 무효 처리한다.

8.1.2. 패널티

대회 중 잔여경기를 포기하는 팀은 이후 대회 참여가 제한될 수 있다.

- 추후 대회 참가가 제한된 팀은 포기 당시 로스터에 등록된 3명 이상의 선수가 하나의 팀으로 출전 접수를 하면 동일한 팀으로 간주되어 참여가 제한 된다.

대회 중 잔여 경기를 포기하는 상황 및 이유에 따라 라이엇 또는 대회 운영자는 추가 제재를 부과할 수 있다. 불가피한 사유로 인해 잔여경기를 포기할 경우 라이엇 및 대회 운영자는 단독 재량으로 잔여 경기 포기에 대한 사유의 정당성을 판단하고 조치 한다.

9. 버그 및 버그 악용 제재

9.1. 버그의 종류

버그란 올바르지 않거나 의도치 않았거나 예기치 못한 결과를 초래하는 게임 내 오류, 결함 또는 장애를 의미한다. 버그는 경기 진행이 가능한 버그, 중대한 버그, 악용할 수 있는 버그 등 세 가지로 분류된다.

9.1.1. 경기 진행이 가능한 버그

게임의 공정성을 크게 해치지 않는 버그를 의미한다. 이는 완화 방법이 존재하거나 그 영향이 금지 또는 재시작을 선언하기에는 불충분한 것으로 간주된 버그를 의미한다.

9.1.2. 중대한 버그

선수의 게임 내 경기력을 크게 저해하는 버그, 게임 수치나 게임플레이 방식을 크게 변경하는 버그 및 합리적인 완화 방법이 존재하지 않는 버그를 의미한다. 버그의 영향에 대한 판단은 운영진의 단독 재량으로 결정된다

9.1.3. 악용할 수 있는 버그

게임의 공정성을 크게 해칠 가능성이 있고 의도치 않은 경쟁 이점을 제공할 가능성이 있는 버그를 의미한다. 원칙적으로 그 영향과 관계 없이 버그 악용은 허용되지 않으며 버그 악용이 발견될 경우 페널티 색인에 명시된 대로 페널티가 부과된다

9.2. 요원별 버그

9.2.1. 사이퍼

맵 텍스처를 이용하여 사이퍼 스파이캠을 보이지 않거나 파괴되지 않게 설치하는 행위는 버그 악용으로 간주된다. 모든 스파이캠은 파괴 가능해야 하며 양 팀에서 모두 볼 수 있어야 하고, 맵 텍스처를 이용하여 일방적인 시야를 제공해서는 안 된다. 사이퍼 스파이캠은 그 어떤 경우에도 맵의 경계 바깥에 설치되어서는 안 된다. 선수는 맵 텍스처, 다른 장치물이나 무기를 이용하여 장치물을 의도되지 않은 방식으로 사용하여 경쟁 이점을 얻어서는 안 된다. 불공정한 경쟁 이점을 얻기 위해 사이퍼 스파이캠을 사용하는 행위는 버그 악용으로 간주된다.

9.2.2. 요원 캐릭터 모델 부스팅

인게임 내 요원의 캐릭터 모델을 활용한 부스팅 행위는 금지된다.

9.3. 페널티 부과

9.3.1. 영향

- 해당버그가 해당 라운드 및/또는 맵의 결과에 어떤 영향을 끼쳤는가? (예: 입힌 피해량, 시야/소리 등 정보 획득, 스파이크 해체/설치 등 상대 팀의 행동 방해)

- 해당 버그는 e 스포츠에 대한 인식에 어떤 영향을 끼칠 수 있는가?
e 스포츠의 평판을 저해할 수 있는가?

9.3.2. 의도성

- 해당 버그가 우연히 발생할 확률은 어느 정도인가? 정상적인 플레이 과정에서 발생하지 않는 특정한 일련의 행동이 요구되는가?
- 선수 또는 팀이 과거에 같은 버그를 발생시켜 페널티를 받은 적이 있는가?
- 선수 또는 팀이 음성 통신에서 버그의 사용을 논의하였는가?
- 선수 또는 팀이 버그가 발생한 직후 심판에게 그 사실을 알렸는가?

9.4. 페널티의 종류

9.4.1. 경고

이전에 규정을 위반한 사실이 없고 영향이 적은 버그의 경우 대회 운영진은 버그 악용의 확산을 억제하기 위해 경고를 줄 수 있다.

경쟁 이점을 제공하지 않은 의도치 않은 버그 또는 경기의 공정성을 크게 해치지 않을 만큼 사소한 것으로 간주된 버그의 경우 경고가 주어질 수 있다.

9.4.2. 라운드 롤백

대회 운영진은 버그가 라운드의 결과에 유의미한 영향을 끼쳤으나 버그를 발생시킨 선수의 의도성을 확인할 수 없을 때, 혹은 영향이 적은 버그를 두 번째 발생시켰을 때 라운드 롤백을 선언할 수 있다.

의도치 않은 버그가 경쟁 이점을 제공한 경우 라운드 롤백이 선언될 수 있다. 대회 운영진은 버그를 발생시킨 선수의 의도성을 사례별로 평가해야 한다. 의도치 않은 버그 발생 직후 선수가 운영진에게 이 사실을 알린 경우, 대회 운영진은 라운드 롤백을 고려할 수 있다.

라운드의 공정성에 영향을 끼치는 중대한 버그가 발생했지만 선수 또는 감독의 잘못이 아닌 경우에도 라운드 롤백을 실시할 수 있다.

9.4.3. 라운드 패배

대회 운영진은 버그 악용이 라운드의 결과에 중대한 영향을 끼쳤고 선수 또는 팀의 버그 악용이 의도적이었다고 판단되는 경우 라운드 패배를 선언할 수 있다. 대회 운영진은 라운드 롤백을 실시할 시점이 지났다고 판단되는 경우 라운드 패배를 선언할 수 있다.

라운드 패배는 다음 방법을 통해 적용될 수 있다.

- 라운드 롤백 설정에 따라 버그 악용이 발생한 라운드로 롤백하여 버그 악용을 하지 않은 팀에게 라운드 판정승을 부여한다.
- 라운드 롤백이 불가능한 경우, 다음 라운드 시작 시 라운드 패배가 적용된다. 현재 진행 중인 라운드가 맵의 승패를 좌우할 수 있는 경우, 현재 라운드에 라운드 패배가 적용된다.

경쟁 이점을 제공하였으며 의도된 버그 악용의 경우 라운드 패배가 선언될 수 있다. 의도성 여부는 대회 운영진이 판단한다. 팀에게 합리적인 기간 이내에 전달된 버그 및 버그 악용 목록에 해당 버그가 포함되어 있고 매우 심각한 사례로 판단되는 경우, 해당 버그 악용은 자동적으로 의도성이 있는 것으로 간주된다.

9.4.4. 몰수패

대회 운영진은 다음과 같은 경우 맵의 몰수패를 선언할 수 있다.

- 버그 악용이 맵의 결과에 중대한 영향을 끼쳤거나 의도치 않은 중대한 경쟁 이점을 제공했으나 맵이 이미 종료되었고 라운드 롤백 및/또는 재시작이 불가능한 경우.
- 라운드 롤백 및 또는 재시작이 불가능한 시점에 영향이 적은 버그를 두 번째 발생시킨 경우.
- 아직 맵을 플레이 중인 시점에 영향이 큰 버그를 두 번째로 발생시켰고, 라운드 패배가 이미 적용된 경우.
- 대회 운영진의 재량에 따라 즉시 강력한 페널티를 부과해야 할 만큼 매우 심각한 사례로 판단되는 경우.

9.5. 버그 악용 검토 관련 팀 규정

선수 및 감독은 버그/버그 악용에 대해 검토를 요청할 수 있다. 버그 또는 버그 악용이 발생한 것으로 의심되는 경우, 선수 또는 감독은 즉시 대회 운영진에게 이를 알려 검토를 요청해야 한다. 검토 요청은 버그 또는 버그 악용이 발생한 것으로 의심되는 라운드 도중이나 직후 라운드의 구매 단계 내에 이루어져야 한다. 선수 및 감독이 버그 또는 버그 악용 검토를 요청하는 경우 다음 규정이 적용된다.

- 버그 또는 버그 악용이 확인된 경우 양 팀에게 모두 공지되며, 대회 운영진은 해당 상황을 바로잡을 수 있는 적절한 조치를 취한다.
- 버그 또는 버그 악용 주장에 따라 검토가 이루어졌으나 버그 또는 버그 악용이 아닌 것으로 판단된 경우, 검토를 요청한 팀은 한 번의

타임아웃을 소진한다. 해당 팀에 남아있는 타임아웃이 없는 경우 다음 라운드에 라운드 패배가 주어진다.

- 버그 악용 검토 요청 및 신청은 반드시 증거자료를 통해 요청해야하며, 증거자료 없이 요청한 버그 악용 검토는 승인되지 않는다.

9.6. 버그 및 버그 악용 처벌 최종 판정

대회 운영진은 모든 버그 및 버그 악용 관련 결정에 있어 상황을 판단하고 최종 판정을 내릴 권리를 가진다. 본 버그 및 버그 악용 처벌과 관련하여 대회 운영진은 전적인 재량을 가지며 대회 운영진의 모든 결정은 최종적이다. 본 버그 및 버그 악용 처벌 규정과 관련하여 대회 운영진이 내린 결정에 이의를 제기할 수는 없으며, 대회 운영진의 결정은 금전적 손해배상 청구나 기타 제소의 대상이 되지 않는다.

10. 경기 후 진행 사항

10.1. 경기 후 진행 사항

10.1.1. 결과

경기종료 후 승리팀은 대회페이지에서 결과 스크린샷을 업로드해야하며, 패배팀은 상대팀의 결과를 확인하고 승인해야 한다. 만약, 잘못된 결과를 업로드했다면 운영진에게 연락 후 확인해야한다.

10.1.2. 세트 및 경기 사이 시간

세트 사이의 표준 시간은 직전 세트의 마지막 라운드 종료 시점부터 선수가 다음 세트를 위해 착석해야 하는 시간까지 10 분이다. 다음 세트는(해당하는 경우) 양팀이 모든 선수가 게임 준비를 마치고 착석했다고 확인하는 즉시 시작된다.

10.1.3. 게임 몰수 결과

경기가 몰수된 경우 결과는 경기를 이기기 위해 필요한 최소 스코어로 기록된다(예: 단판제에서는 1 - 0, 3 판 2 승제에서는 2 - 0, 5 판 3 승제에서는 3 - 0). 몰수패된 경기에서 다른 통계는 기록되지 않는다.

11. 규정의 적용

11.1. 패널티

심판, 대회 운영진 또는 라이엇은 규정의 위반사항에 대한 패널티를 부여할 수 있으며, 패널티의 종류는 아래의 항목들을 포함하되 이에 국한되지 않는다;

- 구두주의
- 경고
- 특정 선수의 대회 참여 제한
- 팀 맵 밴 및 진영 선택권 상실
- 세트 몰수패
- 경기 몰수패
- 팀의 대회 참여 제한

11.2. 버그 악용

대회 중 금지된 버그 사용이 확인되는 경우 이를 악용한 팀은 경기 몰수패, 출전 제한 등의 제재를 받을 수 있다.

12. 대회 운영진과 의사소통

팀원은 모든 의사소통과 지원을 위해 별도 안내 예정인 채널로 대회 운영진과 연락할 수 있다.

13. 해석 및 구성

13.1. 라이엇과 빅픽처의 해석권

본 챌린저스 규정 또는 글로벌 정책에 포함되지 않은 모든 챌린저스 대회 관련 사안은 라이엇과 빅픽처가 판단하며 챌린저스 규정 또는 글로벌 정책에 대한 업데이트 또는 해석의 형태로 상황에 따라 팀에게 제공될 수 있다. 본 챌린저스 규정 및 글로벌 정책과 관련하여 라이엇과 빅픽처가 내리는 모든 결정은 최종적이며 구속력을 갖는다.

13.2. 사업적 판단

본 챌린저스 규정 또는 글로벌 정책에서 라이엇과 빅픽처에게 조치 시행, 조치 제한, 동의 승인 또는 보류, 허가 승인 또는 보류 또는 기타 결정을 내릴 권리를 부여하거나 유보한 경우, 규정에 달리 명시되지 않는 한, 라이엇과 빅픽처는 라이엇과 빅픽처의 최선의 이익에 대한 평가, 공식 대회, 챌린저스 대회, 발로란트의 단기 및 장기적 이익, 라이엇과 빅픽처의 계열사와 그룹 회사의 사업 및 활동을 고려한 사업적 판단에 기초하여 재량에 따라 그런 결정을 내릴 권리를 보유한다. 팀과 팀원은 라이엇 또는 빅픽처가 본 챌린저스 규정 또는 글로벌 정책에 따른 동의, 승인, 결정 또는 기타 요청된 조치를 부당하게 보류하거나 지연했다는 주장을 근거로 소송을 걸거나 소송의 근거로 삼을 수 없다.



* * *