

Pokémon UNITE Asia Champions League 공식 규정

1. 서문 및 목적:

Pokémon UNITE Asia Champions League 2023(이하 「본 대회」로 지칭합니다)에 참가하는 것은, 공식 규정(이하 「본 공식 규정」으로 지칭합니다)과 본 대회에 관련된 모든 문제에 대해서, 최종적으로 구속력을 가지는 The Pokémon Company(이하 「TPC」로 지칭합니다)와, TPC의 재량 및 지시를 통하여 운영상의 권한과 책임을 가지는 DeNA Co.LTD와 ESL SEA Pte. Ltd(이하, TPC를 포함하여 「운영 회사」로 통틀어서 지칭합니다)의 결정에 전적으로 동의하는 것을 의미합니다. 본 공식 규정은, 본 대회의 모든 요소에 대하여 규정한 본원적 문서이며, 본 대회의 어떠한 요소에서 경쟁하게 되는 모든 플레이어, 팀, 또는 그 외의 관계자나 개인(나열한 각각에 대해서, 또는 하나로 통틀어서 「참가자」로 지칭합니다)에게 적용됩니다.

본 공식 규정은, Pokémon UNITE의 본 대회에 있어서 팀 간의 경기 밸런스 및 시스템 적합성을 유지하기 위해 운영 회사가 제정하고 있습니다.

운영 회사는 독자적 재량에 따라 본 대회를 변경 및 중지, 종료 또는 중단할 수 있는 권리를 지니며, 신청 과정을 임의로 수정한 자, 본 공식 규정을 위반한 자 또는 파괴적인 행위나 스포츠맨십에 위반하는 행위를 저지른 자를 실격 처리할 수 있는 권리를 지닙니다. 또한, 운영 회사는 상기한 내용에 국한되지 않는 실격 처리된 참가자, 적합하지 않다고 생각되는 참가자 또는 그 외의 사유로 출전 자격이 없는 참가자를 독자적 판단으로 배제할 수 있습니다. 그와 동시에, 운영 회사는 본 대회의 운영, 안전성, 성실성, 공정성 및 (본래 의도하였던) 플레이를 방해하는 어떠한 사건이 발생하였다고 판단될 시에는, 본 대회를 변경, 중지, 종료 또는 중단할 수 있습니다. 본 대회 기간의 종료 예정일 이전에 본 대회가 종료된 경우, 운영 회사는 독자적 재량에 따라 상금을 몰수할 수 있는 권리를 지니고 있습니다.

본 공식 규정, 플레이어 자격, 본 대회의 일정 및 연출과 부정행위의 페널티에 관련된 모든 결정은 운영 회사가 단독으로 진행하며, 그로 인한 결정을 최종결과로 간주합니다. 본 공식 규정에 관련된 운영 회사의 결정에 대해서는 상소하실 수 없으며, 손해배상금 또는 그 외의 법적인 구제를 요구하는 신청은 받아들여지지 않습니다.

2. 클라이언트:

본 대회에서 사용하는 타이틀 및 버전은, 스마트폰 버전 또는 Nintendo Switch 버전의 Pokémon UNITE 최종 버전을 사용한다.

3. 플레이어의 참가 자격:

본 대회에 참가하는 팀 및 팀 멤버는 이하의 모든 조건을 충족하실 필요가 있습니다.

거주지

플레이어는 각 팀의 전원이 같은 국가 또는 지역의 거주자*이실 필요가 있습니다. 다만, 운영 회사에서 특정 창작의 여지가 있는 상황이라 판단될 경우에는 예외가 적용될 수 있습니다.

*동아시아 지역(일본, 한국, 대만 지구, 홍콩 특별행정구), 동남아시아 지역(인도네시아,

말레이시아, 필리핀, 싱가포르, 태국), 인도 중 반드시 어느 한 지역의 거주자여야 합니다.

연령

플레이어는 2023년 1월 6일 시점에 만 16세 이상이실 필요가 있습니다.

미성년자

거주지 기준으로 미성년자이신 플레이어는 친권자 또는 법정 후견인의 동의를 얻어야 할 필요가 있습니다. 미성년자 플레이어의 친권자 또는 법정 후견인은 플레이어와 자기 자신을 위해, 본 공식 규정에서 운영 회사가 요구하는 서류에 서명하여, 서류에 기재된 모든 의무와 약속에 동의해야만 합니다. 출전료 및 상금은 친권자 / 법정 후견인의 명義이거나 친권자 / 법정 후견인에게 수여됩니다.

본인 확인 서류의 제출

플레이어는 운영 회사가 제시를 요구할 경우, 얼굴 사진과 함께 본인임을 확인할 수 있는 서류 및 서류의 사본을 운영 회사가 제시한 기일까지 제출하실 필요가 있습니다. 본인 확인 서류에는 이하의 정보가 포함되어야 합니다.

- 얼굴 사진
- 성명(본명 표기)
- 생년월일
- 현주소

취업 및 체류자격 증명서의 제출

플레이어는 운영 회사가 제시를 요구할 경우, 거주지에서의 취업 및 체류자격을 지닌 것을 증명하는 서류와 서류의 사본을 운영 회사가 제시한 기일까지 제출하실 필요가 있습니다.

여권의 제출

플레이어는 운영 회사가 제시를 요구할 경우, **FINALS**에 참가가 가능하다는 것을 입증하기 위해 여권 사본(또는 여권 발급 신청을 완료했다는 자료)을 운영 회사가 제시한 기일까지 제출할 필요가 있습니다. 또한, 여권 발급 신청을 완료했다는 자료를 제출한 경우에는, 수령 가능일로부터 5일 이내에 여권 사본을 운영 회사에 제출하여야 합니다.

단말기 및 인터넷 환경

플레이어는 준비한 단말기와 인터넷 환경에 관하여 책임을 지실 필요가 있습니다. 다만 **FINALS**는 운영 회사가 단말기 및 인터넷 환경을 준비하도록 합니다.

운영 회사와의 연락

플레이어는 운영 회사와의 연락을 위해 지정된 애플리케이션을 설치해야 합니다. 또한, 본 대회가 종료될 때까지 연락이 가능한 상태여야 합니다.

운영 회사 및 운영 회사의 관계자가 아닐 것

운영 회사 또는 각각의 지주회사, 자회사, 관련회사, 대표자, 컨설턴트, 위탁자, 법률고문, 광고·홍보·선전 및 마케팅 대리점, 웹사이트 사업자 및 웹 관리자(이하 「대회 사업자」로 통틀어서 지칭합니다)의 직원, 청부인, 임원 및 중역과 그들과 가까운 가족(거주지를 막론하고 그들의 배우자, 양친, 형제자매 및 자녀를 뜻합니다)과 동거자에게는 본 대회의 참가 자격이 주어지지 않습니다.

해당 규정의 면제를 희망하시는 경우, 본 대회 이전에 신청해야 하며, 운영 회사는 독자적 재량에 따라 이 참가 기준의 적용 면제를 인정할 수 있는 권리를 지닙니다.

4. 팀의 참가 자격:

본 대회는 운영 회사로부터의 초대를 통해서만 참가하실 수 있으며, 과거에 개최된 지역별 토너먼트전의 결과 또는 「WCS 2022 참가 팀」으로 선정된 팀을 초대합니다. 초대되는 팀은 각각 세 지역(동아시아, 동남아시아, 인도)에서 정해집니다.

그룹 및 팀 수	본 대회에의 초대 팀
<p>East Asia (EA) - 5팀</p>	<p>Hi5 (Pokémon UNITE Taiwan Open 2022의 1위 팀) 【WCS 2022 참가 팀】 T2 (Japan) Secret Ship (Japan) No Show (Korea) Eternity (Korea)</p>
<p>South East Asia (SEA) - 5팀</p>	<p>Secret Rare (Pokémon UNITE Philippine Open 2022의 2위 팀) ESCAPE V (AIS 5G eSports OPEN Thailand 2022: Pokémon UNITE의 1위 팀) MYS (Pokémon UNITE Malaysia Open 2022의 1위 팀) Rise (Pokémon UNITE Indonesia Open 2022의 1위 팀) 【WCS 2022 참가 팀】 Renaissance (APAC)</p>
<p>India (IND) - 5팀</p>	<p>Gods Reign (Pokémon UNITE India Open 2022의 1위 팀) S8UL (Pokémon UNITE India Open 2022의 3위 팀) Marcos Gaming (Pokémon UNITE India Open 2022의 4위 팀) True Rippers (Pokémon UNITE India Open 2022의 5위 팀) 【WCS 2022 참가 팀】 Revenant Esports (India)</p>

신청서류에 대하여

운영 회사로부터 연락 담당자에게 신청서류 및 신청서류의 제출 기한에 관한 연락을 드립니다. 신청서류의 제출 방법은 운영 회사가 지정한 메일 주소로의 회신만이 인정됩니다. 팩스, 우편, 전화 등의 다른 방법을 경유한 신청은 접수되지 않습니다. 신청서류 및 데이터의 내용을 임의로 수정하신 경우에는 무효 처리됩니다.

신청서류가 기한 내에 제출되지 않았을 경우, 해당하는 팀은 참가 자격이 소실되실 수 있습니다. 또한, 신청서류의 제출 기한은 변경될 수 있습니다. 변경이 발생할 경우에는 운영 회사에서 신속하게 연락드립니다.

팀 캡틴의 임명

각 팀은 운영 회사와 주로 연락을 취할 수 있으며 로스터 변경 권한을 가질 리더(이하 「팀 캡틴」으로 지칭합니다)를 지정해야 합니다. 다만 팀 캡틴이 아닌 멤버가 운영 회사와의 연락을 담당하는 것을 희망하는 경우, 각 팀의 캡틴은 담당하는 멤버 한 명을 지명할 수 있습니다.

참가 금지 사유

참가 자격을 지닌 팀이라도 이하의 규정에 저촉될 경우 참가 자격이 소실되며, 운영 회사가 결정한 다른 팀에게 참가 자격이 주어지는 경우가 있습니다.

- 참가 자격을 얻은 팀이, 운영 회사에서 지정한 기일까지 로스터 요건을 충족하지 못한 경우
- 참가 자격을 얻은 팀의 멤버가 「3. 플레이어의 참가 자격」의 조건을 충족하지 못한 경우
- 그 밖의 상황에서 참가 자격을 얻은 팀이라 할지라도 본 대회의 참가를 금지할 필요가 있다고 운영 회사 측이 판단한 경우

팀 및 로스터의 등록과 관리

각 팀은 5명의 선발 멤버인 플레이어(이하 「선발 선수」로 지칭합니다)와 최대 1명까지인 후보 플레이어(이하 「예비 선수」로 지칭합니다)를 각각 등록하실 필요가 있습니다(이하, 그에 따른 등록 명단을 「로스터」로 지칭합니다). 로스터를 등록하실 때, 동일한 플레이어가 복수의 팀 또는 상기한 두 가지 이상의 역할을 겸임할 수는 없습니다.

각 팀은 「4. 팀의 참가 자격」에 초대 대상으로 지정하고 있는 지역별 토너먼트전, 또는 「WCS 2022 참가 팀」(이하 「운영 회사가 지정한 대회」로 지칭합니다)에서 선발 선수로 등록된 5인 중, 최소 3인을 본 대회의 로스터에 등록하여야 합니다.

운영 회사가 지정한 대회의 로스터에 등록된 선수 이외에, 본 대회에서 신규로 등록되는 플레이어의 경우, 본 규정집의 참가 자격 및 운영 회사가 지정한 대회의 출전 자격을 충족해야 합니다.

로스터를 등록하기 위해서는, 필요한 서류를 운영 회사가 지정한 기일까지 제출해야 합니다(이하, 로스터의 등록 기한을 「로스터 락」으로 지칭합니다). 로스터 락 시점에 등록된 선발 선수를 확정 선발 선수라 부르며, 각 팀은 로스터 락 이후부터 FINALS를 포함한 본 대회의 모든 일정이 종료될 때까지 로스터를 변경할 수 없습니다*. 또한, 운영 회사는 독자적 재량으로 로스터 등록 신청을 승인 또는 거부할 수 있습니다.

*운영 회사의 독자적 재량으로 로스터 락 이후에 로스터 변경을 허가하는 경우가 있습니다.

팀명 및 플레이어명

각 팀 및 플레이어는 운영 회사가 지정한 대회에서 사용한 팀명 및 플레이어명을 사용하도록 합니다. 특정한 참작을 해야 하는 상황이라고 운영 회사가 판단한 경우나, 게임에서 사용하기 전에 승인을 얻은 경우가 아니라면 명칭 변경은 인정되지 않습니다.

운영 회사는 독자적 재량으로 플레이어명 또는 팀명 변경을 요구할 수 있는 권리를 지닙니다.

스폰서 선전 행위의 금지

본 대회에 참가하는 팀 및 플레이어는, 본 대회의 모든 시합 내용에서 운영 회사의 허가 없이 자신이 이익을 얻거나 소속된 스폰서를 선전하는 행위를 금지합니다.

게임 영상의 중계 행위

플레이어의 게임 영상 중계 행위는, 이하의 모든 사항에 해당하는 경우에만 허가됩니다. 또한 운영 회사의 판단으로, 중계를 실행한 플레이어에게 중계 정지나 지연 송출을 지시할 수 있습니다.

- 중계를 실행하는 플레이어가 운영 회사가 지정한 기일까지 중계 행위의 허가를 얻은 경우
- 본 대회의 시합에 관계된 게임 영상에 대해, 운영 회사가 해당 부분 중계로부터 3분

이상의 지연 시간이 삽입된 경우

5. 대회 구성과 시험 형식:

본 대회에서는 승리 팀을 결정짓는 대전을 「매치」로 지칭하며, 각 매치에서 이루어지는 시험을 「게임」으로 지칭합니다.

Regular Season

참가 자격을 지닌 모든 팀이 3개의 그룹(동아시아, 동남아시아, 인도)으로 나뉘어 온라인상에서 개최됩니다. Regular Season은 1st Stage와 2nd Stage로 구성됩니다.

1st Stage는 싱글 라운드 로빈(이하 「SRR」로 지칭합니다) 형식으로 진행됩니다. 2nd Stage는 1st Stage의 순위에 따라서 싱글 엘리미네이션 토너먼트(이하 「SE」로 지칭합니다) 형식으로 이루어집니다.

SRR

Regular Season의 1st Stage에서 사용되는 형식입니다. 각 팀은, 같은 그룹 내의 다른 팀 각각과 1매치씩 대전하게 됩니다. 각 매치에서 이루어지는 시험을 「게임」이라 부르며, 1st Stage의 최종 그룹 순위는 이하에 따라서 결정됩니다.

○ 각 매치는 3게임 2선승제로 진행됩니다.

○ 팀의 매치 승패 기록(이하 「매치 기록」이라 지칭합니다)은 2승 0패 또는 2승 1패일 때 승점 3, 1승 2패일 때 승점 1, 0승 2패일 때 승점 0으로 처리됩니다.

○ 2팀 이상의 매치 기록이 동일할 경우(동점 팀)에는 동점 팀 간에 1게임 선승으로 타이브레이크를 실시합니다. 3팀으로 타이브레이크를 실시해야 할 경우, 다른 참가 팀과 직접 대결했을 때의 결과가 고려되며, 직접 대결에서의 득실점 합계가 가장 높은 팀이 시드를 획득하게 됩니다. 이때, 각 게임의 최종 스코어를 해당 게임에서의 득실점으로 간주합니다. 남은 2팀 중 대전에서 승리한 팀이 시드를 획득한 팀과 대전하여, 최종 순위가 확정됩니다. 다만 4위와 5위인 두 팀이 동점 팀이 된 경우에는 타이브레이크는 실시되지 않습니다.

Regular Season 1st Stage의 매치 일정은 이하와 같습니다.

Group	Match	Schedule
East Asia	EA-SSR① T2 vs Hi5 EA-SSR② Secret Ship vs Eternity	2023 / 1 / 6

South East Asia	SEA-SSR① MYS vs Secret Rare SEA-SSR② Renaissance vs ESCAPE V	2023 / 1 / 7
India	IND-SSR① Gods Reign vs True Rippers IND-SSR② Revenant Esports vs S8UL	2023 / 1 / 8
East Asia	EA-SSR③ Eternity vs Hi5 EA-SSR④ No Show vs T2	2023 / 1 / 13
South East Asia	SEA-SSR③ Secret Rare vs ESCAPE V SEA-SSR④ MYS vs Rise	2023 / 1 / 14
India	IND-SSR③ Marcos Gaming vs True Rippers IND-SSR④ Gods Reign vs S8UL	2023 / 1 / 15
India	IND-SSR⑤ Revenant Esports vs True Rippers IND-SSR⑥ Gods Reign vs Marcos Gaming	2023 / 1 / 22
East Asia	EA-SSR⑤ Eternity vs No Show EA-SSR⑥ Secret Ship vs Hi5	2023 / 1 / 27

South East Asia	SEA-SSR⑤ MYS vs ESCAPE V SEA-SSR⑥ Renaissance vs Rise	2023 / 1 / 28
India	IND-SSR⑦ S8UL vs True Rippers IND-SSR⑧ Revenant Esports vs Marcos Gaming	2023 / 1 / 29
East Asia	EA-SSR⑦ No Show vs Hi5 EA-SSR⑧ Secret Ship vs T2	2023 / 2 / 3
South East Asia	SEA-SSR⑦ ESCAPE V vs Rise SEA-SSR⑧ Renaissance vs Secret Rare	2023 / 2 / 4
India	IND-SSR⑨ S8UL vs Marcos Gaming IND-SSR⑩ Revenant Esports vs Gods Reign	2023 / 2 / 5
East Asia	EA-SSR⑨ T2 vs Eternity EA-SSR⑩ Secret Ship vs No Show	2023 / 2 / 10
South East Asia	SEA-SSR⑨ Secret Rare vs Rise SEA-SSR⑩ Renaissance vs MYS	2023 / 2 / 11

예기치 못할 사정으로 인하여 매치 또는 그 일부가 예정된 일정에 이루어지지 못할 경우, 운영 회사의 독자적 판단으로 일정이나 형식을 변경할 수 있습니다.

SE

Regular Season의 2nd Stage에서 사용되는 형식입니다. 2nd Stage의 최종 그룹 순위는 이하에 따라서 결정되며, 각 그룹의 상위 2팀이 FINALS의 출전 자격을 획득하게 됩니다.

○ 각 매치는 3게임 2선승제로 진행됩니다.

○ 각 매치에서 승리한 팀은 다음 매치로 진출합니다. 패배한 팀은 토너먼트에서 탈락하게 됩니다.

Regular Season 2nd Stage의 매치 일정은 이하와 같습니다.

Group	Match	Schedule
India	IND-SE① (1st Stage 5위 vs 1st Stage 4위) IND-SE② (IND-SE① 승자 vs 1st Stage 3위)	2023 / 2 / 12
East Asia	EA-SE① (1st Stage 5위 vs 1st Stage 4위) EA-SE② (EA-SE① 승자 vs 1st Stage 3위)	2023 / 2 / 17
South East Asia	SEA-SE① (1st Stage 5위 vs 1st Stage 4위) SEA-SE② (SEA-SE① 승자 vs 1st Stage 3위)	2023 / 2 / 18
India	IND-SE③ (IND-SE② 승자 vs 1st Stage 2위) IND-SE④ (IND-SE③ 승자 vs 1st Stage 1위)	2023 / 2 / 19
East Asia	EA-SE③ (EA-SE② 승자 vs 1st Stage 2위) EA-SE④ (EA-SE③ 승자 vs	2023 / 2 / 24

	1st Stage 1위)	
South East Asia	SEA-SE③ (SEA-SE② 승자 vs 1st Stage 2위) SEA-SE④ (SEA-SE③ 승자 vs 1st Stage 1위)	2023 / 2 / 25
East Asia South East Asia India	예비일	2023 / 2 / 26

예기치 못할 사정으로 인하여 매치 또는 그 일부가 예정된 일정에 이루어지지 못할 경우, 운영 회사의 독자적 판단으로 일정이나 형식을 변경할 수 있습니다.

FINALS

FINALS는 Regular Season에서 참가 자격을 획득한 6팀과 함께 말레이시아의 쿠알라룸푸르에서 오프라인으로 개최되며, DAY1과 DAY2로 구성되어 있습니다. DAY1은 각각의 팀이 무작위로 3팀씩 하나의 그룹*에 배정되며, SRR 형식으로 진행됩니다. DAY2는 DAY1에서 승리한 4팀에 의해 SE 형식으로 이루어집니다.

*각 그룹에는 동아시아, 동남아시아, 인도에서 한 팀씩 배정됩니다.

SRR

FINALS의 DAY1에서 사용되는 형식입니다. 각 팀은, 같은 그룹 내의 다른 팀 각각과 1매치씩 대전하게 됩니다. 각 매치에서 이루어지는 시합을 「게임」이라 부르며, DAY1의 최종 그룹 순위는 이하에 따라서 결정됩니다. 각 그룹의 상위 2팀이 DAY2의 출전 자격을 획득하게 됩니다.

- 각 매치는 3게임 2선승제로 진행됩니다.
- 팀의 매치 기록은 2승 0패 또는 2승 1패일 때 승점 3, 1승 2패일 때 승점 1, 0승 2패일 때 승점 0으로 처리됩니다.
- 2팀 이상의 매치 기록이 동일할 경우(동점 팀)에는 동점 팀 간에 1게임 선승으로 타이브레이크를 실시합니다. 3팀으로 타이브레이크를 실시해야 할 경우, 타이브레이크에 참가하는 다른 팀과 직접 대결했을 때의 결과가 고려되며, 직접 대결에서의 득실점 합계가 가장 높은 팀이 시드를 획득하게 됩니다. 이때, 각 게임의 최종 스코어를 해당 게임에서의 득실점으로 간주합니다. 남은 2팀 중 대전에서 승리한 팀이 시드를 획득한 팀과 대전하여, 최종순위가 확정됩니다.

SE

FINALS의 DAY2에서 사용되는 형식입니다. DAY2의 최종 순위는 이하에 따라서 결정됩니다.

- 각 매치는 5게임 3선승제로 진행됩니다.

○ 각 매치에서 승리한 팀은 다음 매치로 진출합니다. 패배한 팀은 토너먼트에서 탈락하게 됩니다.

FINALS의 일정은 이하와 같습니다.

내용	Schedule
이동일	2023 / 3 / 15
이동일	2023 / 3 / 16
대회 준비일 (미디어데이)	2023 / 3 / 17
DAY1	2023 / 3 / 18
DAY2	2023 / 3 / 19
이동일	2023 / 3 / 20

예기치 못할 사정으로 인하여 매치 또는 그 일부가 예정된 일정에 이루어지지 못할 경우, 운영 회사의 독자적 판단으로 일정이나 형식을 변경할 수 있습니다.

6. 게임

게임 형식

게임 형식에 대하여

대회 중의 모든 게임은 이하에 따라 진행됩니다.

- 모든 게임은 5 대 5의 커스텀 배틀로 진행됩니다.
- 게임 로비 만들기부터 게임 시작까지의 순서는 운영 회사의 안내에 따라 주시기 바랍니다.
- 스타디움은 테이아창공유적 스타디움(드래프트 모드)을 사용합니다.
- 지닌물건: 사용 제한 및 레벨 제한 없음.
- 서포트 메달: 사용 제한 및 레어도 제한 없음.
- 포켓몬: 사용 제한 없음. 다만 드래프트 모드로 사용이 금지된 포켓몬은 해당 게임 중에는 사용하지할 수 없습니다.
- 동일한 매치라 하더라도 게임과 게임 사이에서는 포켓몬 및 배틀 준비(배틀 아이템, 지닌물건, 서포트 메달, 기술 세트, 홀로웨어)의 변경이 가능합니다.
- **Regular Season 1st Stage**의 각 매치 첫 게임의 진영 선택은 운영 회사가 진행하는 무작위 동전 던지기로 결정됩니다. 각 팀은 무작위로 앞면 또는 뒷면을 배정받게 되며, 동전 던지기의 승자 팀이 첫 번째 게임의 진영을 선택하고 그

이후의 게임에서는 직전의 게임에서 패배한 팀이 진영을 선택하게 됩니다.

- **Regular Season 2nd Stage**의 각 매치 진영 선택은 상위 시드 팀이 첫 번째 게임의 진영을 선택하고, 그 이후의 게임에서는 직전의 게임에서 패배한 팀이 진영을 선택하게 됩니다.
- **FINALS DAY1**의 각 매치 첫 게임의 진영 선택은 운영 회사가 진행하는 무작위 동전 던지기로 결정됩니다. 각 팀은 무작위로 앞면 또는 뒷면을 배정받게 되며, 동전 던지기의 승자 팀이 첫 번째 게임의 진영을 선택하고 그 이후의 게임에서는 직전의 게임에서 패배한 팀이 진영을 선택하게 됩니다.
- **FINALS DAY2** 준결승전의 각 매치 첫 게임의 진영 선택은 **DAY1**의 그룹 순위 상위 팀이 첫 번째 게임의 진영을 선택하고, 그 이후의 게임에서는 직전의 게임에서 패배한 팀이 진영을 선택하게 됩니다.
- **FINALS DAY2**의 3위 결정전과 결승의 각 매치 첫 게임의 진영 선택은 운영 회사가 진행하는 무작위 동전 던지기로 결정됩니다. 각 팀은 무작위로 앞면 또는 뒷면을 배정받게 되며, 동전 던지기의 승자 팀이 첫 번째 게임의 진영을 선택하고 그 이후의 게임에서는 직전의 게임에서 패배한 팀이 진영을 선택하게 됩니다.
- 팀은 현재 진행되고 있는 게임의 남은 시간이 **00 : 00**이 된 순간부터 **5분** 이내에 다음 게임의 진영을 선택한 후 운영 회사 측에 전달하여야 합니다.
- 모든 게임에서, 게임이 진행되는 도중에 항복하실 수는 없습니다.

운영 회사가 부득이하다고 판단할 경우, 이상의 게임 형식은 변경될 가능성이 있습니다.

선발 선수와 예비 선수의 교대

○Regular Season

1st Stage에서 확정 선발 선수와 예비 선수의 교대를 희망하실 경우, 해당 매치의 시작 시각을 기준으로 현지 시각 **72**시간 전까지 운영 회사 측에 교대 내용과 이유를 신고하실 필요가 있으며, 그 이후에 운영 회사로부터 승인을 얻으셔야만 교대가 가능합니다. 다만, 동일한 매치에서 게임과 게임 사이에 선발 선수와 예비 선수의 교대는 원칙상 불가능합니다.

2nd Stage에서 확정 선발 선수와 예비 선수의 교대는 원칙상 불가능합니다.

부득이한 사정으로 선발 선수가 플레이 불가능한 경우, 소속 팀은 신속하게 운영 회사 측에 교대 내용과 이유를 신고하실 필요가 있으며, 그 이후에 운영 회사로부터 승인을 얻으셔야만 교대가 가능합니다. 신고가 신속하게 이루어지지 못했을 경우, 팀은 다음 게임 또는 매치의 몰수, 나아가 본 대회 실격으로 처리될 수 있습니다.

○FINALS

FINALS에서 확정 선발 선수와 예비 선수의 교대는 원칙상 불가능합니다.

부득이한 사정으로 선발 선수가 플레이 불가능한 경우, 소속 팀은 신속하게 운영 회사 측에 교대 내용과 이유를 신고하실 필요가 있으며, 그 이후에 운영 회사로부터 승인을 얻으셔야만 교대가 가능합니다. 신고가 신속하게 이루어지지 못했을 경우, 팀은 다음 게임 또는 매치의 몰수, 나아가 본 대회 실격으로 처리될 수 있습니다.

음성 채팅에 대하여

게임 중에는 음성 채팅의 이용이 가능합니다.

○Regular Season

플레이어는 운영 회사가 지정한 애플리케이션을 통해서 운영 회사의 지시에 따라 음성 채팅을 이용해 주시기 바랍니다. 음성 채팅 시에 필요한 기기는 플레이어 스스로

준비해야 합니다. 플레이어 측에서 준비한 기기가 원인이 되어 발생한 문제에 대해서는 운영 회사가 책임을 지지 않습니다.

또한 게임 진행 중에 음성 채팅으로 연락을 주고받을 수 있는 건 선발 선수뿐이며, 예비 선수는 연락을 주고받을 수 없습니다. 다만 게임과 게임 사이에 선발 선수와 예비 선수가 연락을 주고받는 건 가능합니다.

OFINALS

운영 회사가 준비한 음성 채팅 툴을 통해 운영 회사의 지시에 따라 음성 채팅을 이용해 주시기 바랍니다. 플레이어 측의 기기 제한에서 벗어난 사용으로 상대팀에게 정보가 누설되는 등의 문제가 일어났을 경우, 운영 회사 측은 이에 대한 책임을 지지 않습니다.

또한 게임 진행 중에 음성 채팅으로 연락을 주고받을 수 있는 건 선발 선수뿐이며, 예비 선수는 연락을 주고받을 수 없습니다. 다만 게임과 게임 사이에 선발 선수와 예비 선수가 연락을 주고받는 건 가능합니다.

단말기 환경에 대하여

○Regular Season

플레이어는 직접 준비한 Nintendo Switch 본체, Nintendo Switch 독, Nintendo Switch AC 어댑터, Joy-Con, Joy-Con 충전 그립, Joy-Con 스트랩, Nintendo Switch Pro 컨트롤러, Nintendo Switch Pro 컨트롤러용 USB 충전 케이블을 이용하시거나, 그 이외에 스마트폰 또는 태블릿으로 플레이해 주시기를 바랍니다.

Pokémon UNITE의 다운로드 는 무료이며, 과금은 필수가 아닙니다.

에뮬레이터의 사용이나 스마트폰 및 태블릿으로 플레이하시는 경우에 단말기에 컨트롤러를 접속해서 플레이하는 행위는 금지됩니다.

플레이어가 직접 준비한 단말기기로 인한 문제가 발생했을 경우, 운영 회사는 이에 대한 책임을 지지 않습니다.

OFINALS

모든 매치에서 운영 회사가 이하 카테고리의 기기를 제공하며, 플레이어는 제공받은 기기를 사용하도록 합니다.

- Nintendo Switch, Nintendo Switch 독, 모니터
- 모바일 기기(스마트폰)
- 헤드셋 또는 이어폰 및 마이크
- 의자와 테이블

핸드워머는 플레이어가 희망할 경우 사용하실 수 있도록 준비됩니다. 다만 에임링 등의 보조장치는 원칙상 사용을 허가하지 않습니다.

Nintendo Switch로 플레이하실 경우에 사용하는 컨트롤러는, 이하 카테고리에서 공식으로 인가되어 있는 컨트롤러를 직접 준비하셔서(여러 개 가능) 모든 매치에서 사용하실 수 있으나, Pokémon UNITE와 관계없는 저작물이 기재된 물건의 사용은 금지됩니다.

- Nintendo Switch Pro 컨트롤러(Nintendo Switch Pro 컨트롤러용 USB 충전 케이블도 포함)
- Joy-Con 세트

- Joy-Con 스트랩
- Joy-Con 충전 그립

모바일 기기로 플레이하실 경우에는 단말기에 컨트롤러를 접속해서 플레이하는 행위는 금지합니다.

플레이어는 어떠한 상황일지라도 경기 내 토너먼트 플레이 이외의 목적을 위해 아이템을 접속, 적합, 변경, 다운로드 또는 인스톨하거나, 운영 회사가 제공하는 기기에 물리적인 변경을 가하거나 기기를 다른 용도로 사용하실 수 없습니다. 제공되는 기기를 어떠한 방법으로든 개조하는 행위는 용납되지 않으며, 개조를 시도하는 팀은 실격 처리됩니다.

제공된 기기에 문제가 있을 경우에는 즉시 운영 회사의 스태프에게 보고해 주시기를 바랍니다. 제공된 기기를 플레이어가 직접 수리하려 들거나 조사하는 행위는 허가되지 않습니다.

플레이어가 직접 준비한 기기에, 운영 회사가 대회 운영상 필요한 기기를 접속시키는 것을 거부하실 수는 없습니다. 또한 플레이어가 직접 준비하신 기기가 원인이 되어 문제가 발생했을 경우, 운영 회사는 이에 대한 책임을 지지 않습니다.

인터넷 환경에 대하여

○Regular Season

각 플레이어는 원활한 게임 진행을 위한 인터넷 환경을 직접 준비하셔서 게임에 임해 주시기를 바랍니다. 플레이어가 직접 준비하신 인터넷 환경이 원인인 문제가 발생했을 경우, 운영 회사는 이에 대한 책임을 지지 않습니다.

○FINALS

운영 회사가 준비한 인터넷 환경을 이용하여 게임을 진행합니다.

플레이 환경에 대하여

○Regular Season

플레이어가 직접 모니터, 헤드셋, 의자, 테이블 등의 환경을 준비하셔서 플레이해 주시기를 바랍니다. 플레이어가 직접 준비하신 기기나 비품에 대해서는 운영 회사는 책임을 지지 않습니다.

○FINALS

플레이어는 운영 회사가 준비한 모니터, 헤드셋, 의자, 테이블 등의 환경을 이용해서 플레이해 주시기를 바랍니다. 또한 핸드워머는 플레이어가 희망할 경우 사용할 수 있도록 준비됩니다.

복장에 대하여

운영 회사는 독자적 재량에 따라 모든 복장에 관한 최종 승인을 부여할 수 있는 권리를 가지며, 불쾌감을 조성하는 복장 또는 모독적이라 여겨질 수 있는 복장을 금지할 수 있습니다.

○FINALS

FINALS에 참가하는 예비 선수를 포함한 모든 플레이어는, 운영 회사가 요구할 경우 지정한 유니폼을 착용하여야 합니다. 또한, 시합에 출전할 때나 중계 영상에 나올 때는 유니폼이 가려지는 옷을 착용해서는 안 됩니다. 사전에 운영 회사의 승인을 받은 경우를 제외하고, 공식적으로 인가된 포켓몬 상품 이외의 기업명이나 상표, 로고가 표시된 의복의 착용은 금지됩니다.

긴급 시에 대하여

부득이한 사정으로 대회 실시가 곤란한 상황이거나 **FINALS**의 오프라인 개최가 불가능한 경우, 운영 회사는 협의 결과에 따라 본 대회의 개최를 연기 또는 중지하거나 대전 환경을 온라인으로 변경할 수 있습니다.

재게임의 판단

원칙적으로, 모든 플레이어가 정상적으로 게임 로드를 완료하고 조작할 수 있게 된 시점부터 게임의 진행이 시작된 것으로 간주합니다.

게임 도중에 플레이에 영향을 주는 어떠한 문제가 발생했을 경우, 문제에 직면한 팀은 운영 회사에 신속하게 보고해야 합니다.

이때, 운영 회사는 일시 정지 기능을 사용하여 게임을 중단할 수 있습니다.

중단되는 동안에는, 플레이어는 컨트롤러나 플레이 단말기를 만지실 수 없습니다. 이때, 음성 채팅을 통해서 게임에 관련된 전략적인 대화도 나누실 수 없습니다.

해당 게임의 문제가 해결되고 플레이어의 플레이 준비가 확인된 후에, 운영 회사는 일시 정지를 해제하여 게임을 재개합니다.

게임이 재개된 이후, 대전 환경의 설정이 변경되었다고 판명될 경우에는 재게임을 실행합니다. 이때 플레이어는 운영 회사의 지시에 따라주셔야 합니다.

안전상 허용할 수 없는 리스크(자연재해 등)나 치명적인 오류(게임 진행을 할 수 없는 경우 등)가 발생하여 게임의 재시작이나 속행이 불가능한 경우에는, 운영 회사 측에서 게임을 중지할 수 있습니다. 이때 플레이어는 운영 회사의 지시에 따라주셔야 합니다. 게임의 승패 및 재게임의 유무에 대해서는 운영 회사 측에서 협의를 통해 판단합니다.

원칙상 재게임이 이루어질 때는 [플레이어, 사용 포켓몬, 지닌물건, 배틀 아이템, 서포트 메달, 드래프트 모드에서 사용이 금지된 포켓몬]의 변경은 하실 수 없습니다. 다만, 부득이한 사정으로 선발 선수를 변경해야만 하는 경우에는 운영 회사의 승인 하에 해당 플레이어와 예비 선수를 교체할 수 있습니다.

원칙상 게임 결과가 결정된 이후에는 재게임이 이루어지지 않습니다.

증거의 제출

운영 회사 측에 보고가 필요한 경우에는 게임 화면을 촬영하여 증거로서 제출하셔야 합니다.

증거가 확보되지 않은데다 대전 상대의 동의 또한 얻지 못한 경우에는 신고 내용이 받아들여지지 않을 수 있습니다.

운영 회사의 판단에 대하여 플레이어가 정당한 이유 없이 의의를 표명하여 대회의 진행에 영향을 끼칠 경우, 운영 회사는 해당 플레이어에게 후술하는 대회 규정에서 정하고 있는 페널티를 부여하는 경우가 있습니다.

7. 출전료 및 상금:

출전료 및 상금의 지급에 대하여

대상 플레이어에게는 이하의 표에 기재된 금액의 현금이 수여되며, 현금은 모두 달러로 지급됩니다. 이하의 표에 기재된 금액은 선발 선수 기준입니다.

출전료

Regular Season에서는 대상 플레이어가 출전한 매치 수에 따라서 출전료가 수여됩니다.

출전료는 「개인 배분액」 란의 기재에 따라서 대상 플레이어에게 지급됩니다. 출전료의 내역은 이하*와 같습니다.

Regular Season 1st Stage / 2nd Stage(각 그룹)		
	팀 합계 배분액	개인 배분액
1매치 별	\$500	\$100
합계	\$2,000 ~ \$4,000	\$400 ~ \$800

*Regular Season의 타이브레이크를 제외한 매치에 적용됩니다. 타이브레이크에서는 선발 선수에게 1매치 당 팀 합계 배분액 \$250, 개인 배분액 \$50가 출전료로 수여됩니다. 예비 선수의 경우에는 「예비 선수의 출전료」 에 기재된 대로의 내역이 적용됩니다. 또한 타이브레이크 실시일에 운영 회사로부터 사전에 연락이 있었고 준비가 진행되었다 하더라도, 시험 결과로 인해 타이브레이크가 실시되지 않은 팀에게는 선발 선수와 예비 선수를 막론하고 동일하게 개인 배분액 \$25의 출전료가 수여됩니다.

상금

Regular Season 2nd Stage의 상위 팀 및 FINALS에 출전한 모든 팀에게는 순위에 따라서 상금이 수여됩니다. 상금은 「개인 배분액」 란의 기재에 따라 대상이 되는 플레이어 개인에게 지급되며, 상금의 내역은 이하와 같습니다.

Regular Season 2nd Stage(각 그룹)		
Rank	팀 합계 배분액	개인 배분액
1	\$5,000	\$1,000
2	\$2,500	\$500
3	\$1,000	\$200
4	-	-
5	-	-

FINALS		
Rank	팀 합계 배분액	개인 배분액
1	\$30,000	\$6,000
2	\$15,000	\$3,000
3	\$7,500	\$1,500
4	\$5,000	\$1,000
5	\$1,500	\$300
5	\$1,500	\$300

예비 선수의 출전료

로스터에 등록된 각 팀의 예비 선수에게는 이하의 경우에 출전료를 받을 수 있는 자격이 주어집니다.

- 타이브레이크를 포함해서 **Regular Season** 중에 예비 선수로서 참가한 경우, 1매치 당 25달러의 출전료를 받으실 수 있습니다. 확정 선발 선수와 교대하여 매치에 출전한 경우에는 「출전료」에 기재되어 있는 바와 같이 개인 배분액 100달러를 출전료로 받으실 수 있습니다. 또한 이 경우, 예비 선수와 교대한 확정 선발 선수는 일체의 출전료를 받으실 수 없습니다.

- **FINALS**에 예비 선수로서 참가하신 경우, 일률적으로 100달러를 받으실 수 있습니다.

예비 선수의 상금

로스터에 등록된 각 팀의 예비 선수에게는 이하의 경우에 상금을 받을 수 있는 자격이 주어집니다.

- **Regular Season 2nd Stage**에서 예비 선수가 상금의 개인 배분액을 받게 되는 조건은 확정 선발 선수를 대신하여 **Regular Season 2nd Stage**에서의 모든 매치에 출전한 경우뿐입니다. 예비 선수가 선발 선수로서 최소 1매치에 출전했으나, 팀이 출전한 모든 매치에 출전하지 않았을 경우에는 상금의 개별 배분을 받을 수 있는 자격이 주어지지 않으며, 확정 선발 선수가 **Regular Season 2nd Stage**의 상금 개인 배분액을 전액 수여받는 자격을 가집니다.

- **FINALS**도 마찬가지로, 예비 선수가 상금의 개인 배분액을 받게 되는 조건은 확정

선발 선수를 대신하여 **FINALS**에서의 모든 매치에 출전한 경우뿐입니다. 또한 이 경우, 예비 선수의 출전료 **100달러**는 받으실 수 없습니다.

예비 선수가 선발 선수로서 최소 1매치에 출전했으나, 팀이 출전한 모든 매치에 출전하지 않았을 경우에는 상금의 개별 배분을 받을 수 있는 자격은 주어지지 않으며, 예비 선수의 출전료 **100달러**를 받으실 수 있습니다. 확정 선발 선수가 **FINALS**의 상금 개인 배분액을 전액 수여받는 자격을 가집니다.

상금의 제한 사항

본 공식 규정에서 명시하고 있지 않은 상금 및 출전료(이하 「상금」으로 통틀어서 지칭합니다)의 수령이나 사용 시에 적용되는 세금, 수수료 등의 비용은 모두 입상자가 단독으로 부담하시게 됩니다. 상금의 대체 및 양도는 할 수 없으나, 운영 회사는 독자적인 판단에 따라 그와 가치가 동등하거나 더 큰 상품으로 대체할 수 있습니다. 운영 회사는 분실되거나 도난당한 상금이나 그 구성요소를 대체하여 주지 않습니다. 상금은 그 밖에 다른 홍보나 제안과 연계하여 사용될 수 없습니다. 본 대회에서는 본 규정에 명시된 수만큼의 상금만을 수상할 수 있습니다.

법적으로 금지된 경우를 제외하고, 각 플레이어가 자신의 상금을 획득하기 위해서는 통지가 발송된 날로부터 **10일** 이내에 「적격성, 책임 및 공개 동의 확인서」 (**Affidavit of Eligibility, Liability & Publicity Release**, 이하 「확인서」라 지칭합니다)를 작성하여 회신하여야 합니다(입상자가 자신의 거주지에서 미성년자인 경우에는 친권자 또는 법정 후견인이 이를 이행하도록 합니다).

플레이어의 검증

모든 플레이어는 운영 회사의 검증을 받아야 하며, 운영 회사의 결정은 최종적인 결정 사항으로 간주합니다. 검증의 형식은 운영 회사가 단독으로 결정합니다. 플레이어의 자격이 검증되고 검증이 완료되었음을 통지 받기 전까지, 플레이어는 상금을 획득하실 수 없습니다. 운영 회사는 자체적인 검증 절차를 같음하는 스크린 캡처, 확인서, 또는 기타 우승 증거를 수락하지 않습니다.

플레이어는 **FINALS**를 포함한 본 대회 기간 종료 후 **15영업일** 이내에 등록 양식에 명시된 주소로 이메일(또는 다음날 우편) 통지를 받습니다.

플레이어는 (i) 본 공식 규정을 준수하지 않는 경우(또는 달리 부적격하다고 판단되는 경우), (ii) 상금의 획득 통지가 전송된 날(우편 발송의 경우 수령한 날)로부터 **10일** 이내에 응답하지 않거나, 이메일로 발송된 상금의 획득 통지가 **3회**의 발송 시도 후 전달 불가 상태로 반송되는 경우, 또는 (iii) 여하한 사유로 상금의 전달이 불가한 경우 자격을 상실합니다. 운영 회사가 플레이어에게 통지하거나, 상금을 수여하고자 하거나 달리 연락을 취하고자 한 이후에 해당 플레이어가 자격을 상실한 경우, 운영 회사는 단독 재량에 따라 합리적인 경영 판단을 통해 상금의 처분을 결정합니다(예를 들어, 단독 재량에 따라 상금을 다른 기관에 기부하는 형태를 선택할 수도 있습니다).

상금의 획득은 본 공식 규정에 명시된 모든 요건을 충족하는 것을 조건으로 합니다. 입상자는 본 규정에 명시되지 않은 본 대회 참가(상금의 수령을 포함합니다)와 관련된 모든 비용(식사 및 봉사료 등)은 단독으로 부담합니다.

팀의 참가 자격에 관련된 추가 조건

운영 회사는 플레이어 및 그의 동행자에 대해서, 민형사 재판 기록 및 경찰 보고서를 포함하되 이에 한정되지 않는 모든 기록에 대한 신원 조회를 행할 권리를 가지며, 플레이어 및 그의 동행자는 이러한 신원 조회에 동의할 필요가 있으며, 법률상 필요한 범위 내에서 본 신원 조회를 승인할 필요가 있습니다. 또한, 운영 회사는 입상자 및 동행자가 면담 시 운영 회사에 제공한 정보를 입증하기 위해 필요한 모든 조치*를 취할 수 있습니다. 이와 관련하여, 입상자와 그의 동행자는 운영 회사가 그러한 조사를 수행할 수 있도록 필요한 연락처 및 정보를 제공할 의무가 있습니다. 운영 회사는 (단독 재량에 따라) 신원 조회에 근거하여 입상자 및 그의 동행자의 자격을 박탈하고 대체자를 선정할 권리를 가집니다.

*본 대회의 합법적인 운영을 고의로 저해하거나 웹사이트를 변경 또는 훼손하는 자는 민사상 및 형사상의 처벌이나 벌금의 대상이 되실 수 있으며, 운영 회사는 그러한 자에게 법률상

허용되는 최대 범위 내에서 손해배상을 청구할 권리를 보유합니다.

면책 및 보상

플레이어는 본 대회(또는 관련 활동)의 참가 또는 상금의 수령, 보유, 사용 및 오용의 전체나 그 일부, 또는 직접적이거나 간접적인 원인으로 하여 발생한 참가자 또는 어떠한 개인이나 법인에 대한 책임, 손해, 사망, 손실 또는 손해로부터, 운영 회사 및 이들 각각의 관계 회사와 이들 각각의 임원, 이사, 직원 및 대리인(이하 「피면책 당사자」로 통틀어서 지칭합니다)을 면책하고, 보상하며, 이에 관련하여 손해를 입히지 않을 것에 동의하는 것으로 간주합니다.

책임의 제한

피면책 당사자는 플레이어의 착오 혹은 본 대회와 관련된 장비, 하드웨어, 소프트웨어, 프로그래밍으로 인하여 야기된 것인지를 불문하고 잘못되거나 부정확한 정보, 그리고 상금의 수령, 소유, 오용, 사용, 본 대회 또는 관련 활동의 등록 또는 참가, 또는 퍼블리시티권, 명예훼손, 개인정보 침해, 상품 배송에 기반한 청구를 전체적 또는 부분적, 직접적 또는 간접적 원인으로 하여 발생한 것으로서 그 종류를 불문한 인적(상해 또는 사망 포함), 물적 상해, 손실 또는 손해에 대하여 어떠한 책임도 지지 않으며, 플레이어에게 그 손해를 보상하지 않습니다. 천재지변, 전쟁, 자연재해, 우려되거나 실제적인 공중보건 위기(전염병 및 유행병, 이와 관련된 섣다운 또는 자택 대기 명령을 포함하되 이에 한정되지 않음), 악천후, 테러로 발생한 취소, 지연, 중단으로 인하여 본 대회가 계획대로 운영될 수 없거나 시상을 할 수 없는 경우, 피면책 당사자는 이에 대한 책임을 지지 않습니다. 피면책 당사자는 (1) 네트워크, 서버, 인터넷, 웹사이트, 전화, 위성, 컴퓨터 또는 기타 연결의 방해, (2) 전화, 위성, 하드웨어, 소프트웨어 또는 기타 장비의 고장, (3) 혼동이 있거나 잘못 전달되거나 무질서한 전송 또는 트래픽 혼잡, (4) 인적, 기술적, 기계적 또는 전자적인지의 여부를 불문한 기타 모든 종류의 오류, 혹은 (5) 입력사항 또는 기타 정보를 부정확하거나 잘못 포착하거나 그러한 정보를 포착하지 못한 경우를 포함하되 이에 한정되지 아니하고 본 대회와 관련하여 사용되는 서비스 또는 장비의 이용 불가 또는 중단에 대하여 책임을 지지 않습니다. 플레이어는 본 대회에 참가함으로써, 피면책 당사자가 본 대회와 관련된 웹사이트 또는 소프트웨어 플랫폼에 접속하여 사용하거나, 해당 웹사이트나 소프트웨어 플랫폼에서 자료를 다운로드하거나 그로부터 다운로드받은 자료를 출력함으로써 발생하는 것으로서 사람 또는 재산에 대한 직접적, 간접적, 부수적, 결과적, 징벌적 손해(사망 포함) 등 그 종류를 불문한 상해, 손해 또는 손실에 대해 책임지지 않음에 동의합니다. 보다 명확히 하자면, 본 규정의 어떠한 내용도 운영 회사 또는 그 직원, 대리인, 하수급인의 과실로 인하여 발생하는 사망 또는 상해에 대한 책임을 포함하여, 관련 법률상 합법적으로 배제 또는 제한될 수 없는 손실에 대한 책임을 배제하거나 제한하지 않습니다. 상기 사항을 제한하지 아니하고, 본 대회와 관련된 웹사이트 또는 소프트웨어 플랫폼 및 모든 상금 등 본 대회와 관련된 모든 사항은 상품성, 특정 목적에 대한 적합성, 또는 비침해에 대한 묵시적 보증을 포함하되 이에 한정되지 않는 명시적 혹은 묵시적인 보증(그 종류를 불문함) 없이 「있는 그대로」 제공됩니다. 일부 관할지역에서는 부수적 또는 결과적 손해에 대한 책임 제한 또는 배제나 묵시적 보증의 배제를 허용하지 않을 수 있으므로 상기 제한 및 배제 사항의 일부가 적용되지 않을 수 있습니다. 이러한 제한 또는 배제와 관련된 제약 또는 제한 사항에 대하여는 현지 법률을 확인하십시오.

8. 플레이어에게 요구되는 추가 사항:

운영 회사는 본 대회의 모든 매치를 중계할 권리를 보유합니다. 플레이어들은 운영 회사가 승인한 중계를 거부할 수 없습니다. 운영 회사는 특정 중계 시간에 맞추기 위하여 본 대회의 매치 일정을 변경할 권리를 보유합니다. 플레이어는 이와 같이 변경된 일정을 거부할 수 없습니다. 운영 회사의 경기 중계 또는 일정 변경을 거부하는 경우 아래 제9조에 보다 자세히 명시된 바에 따라 페널티를 받을 수 있습니다.

운영 회사는 플레이어에게 토너먼트 매치의 중계를 원활하게 실행하기 위한 지원과 합리적인 추가 행위를 요구할 수 있습니다. 플레이어는 운영 회사에 협조하고 그에 따를 것이 요구됩니다. 이와 같은 요구 사항은 다음을 포함하되 이에 한정되지 않습니다.

- 운영 회사가 지정한 시일에 지정된 장소에 집합하여, 점호에 응할 것
- 예정된 매치의 시작 30분 전까지 온라인 접속하여 플레이를 준비할 것
- 게임 로비에 참가자 및 감시자 또는 기타 지정된 계정을 초대할 것
- 팀 의사소통 또는 기타 조정 시 운영 회사가 지정한 커뮤니케이션 서버를 활용할 것
- 기술 리허설(Technical Rehearsals)에 참가할 것
- 드레스 리허설(Dress Rehearsals)에 참가할 것
- 시합 전후의 인터뷰에 참가할 것
- 운영 회사의 지시 또는 운영 회사가 정하는 시기에 따라 경기를 상연 및 시작할 것
- 그 외 운영 회사의 합리적인 지시에 따를 것

9. 대회 규정:

이하에 해당하는 행위 또는 「Pokémon UNITE 행동 규범」

(<https://www.apppokemon.com/pokemon-unite/chat/chat001/kr/>)에서 제정하고 있는 부적절한 행위 또는 그러한 우려가 있는 행위를 금지합니다.

스포츠맨십

플레이어는, 적용되는 모든 관련 법률을 준수하실 필요가 있습니다. 또한, 플레이어는 가장 높은 수준의 개인적 고결성 및 진정한 스포츠맨십을 준수하며 본 공식 규정과 운영 회사의 최선의 이익에 부합하는 방식으로 행동하여야 합니다. 플레이어는 다른 플레이어 및 운영 회사와의 의사소통에 있어 전문적이고 스포츠맨십에 기반한 태도로 행동하여야 하며, 어떠한 방식으로든 본 대회의 게임 플레이를 저해하는 행위를 삼가야 합니다.

플레이어는 어카운트명, 사용자명, 게임 내 이름, 닉네임, 이메일 주소, 본 대회에서의 채팅 또는 커뮤니케이션, 촬영되는 매치 플레이를 포함한 모든 종류의 공개된 커뮤니케이션에서 외설적이거나 모욕적인 제스처 또는 욕설을 사용할 수 없습니다. 운영 회사는 그 내용이 외설적이거나 모욕적인지 판단할 단독 재량을 갖습니다. 이 규정은 영어 및 그 외 모든 언어에 적용되며, 줄임말이나 함축적인 표현 등에도 적용됩니다.

플레이어 사이에 의견 차이가 있을 경우 (신체적 또는 비신체적을 막론하고) 폭력, 협박, 위협에 의존하지 않고 정중한 태도로 해결할 것이 요구됩니다. 시간과 장소를 불문하고, 다른 플레이어, 팬, 스태프, 기타 관계자 또는 운영 회사의 대표자 등 타인에 대한 폭력은 절대 허용되지 않습니다.

본 대회의 참가자들은 게임 내 커뮤니케이션, **Discord**, 본 대회에서 사용되는 그 외의 공식 커뮤니케이션 플랫폼 및 모든 소셜 미디어 플랫폼에 적용되는 높은 수준의 품행, 커뮤니케이션, 행동 기준을 준수하여야 합니다. 참가자들은 전문적이고 정중한 태도로 본 대회를 대변할 것이 요구되며, 어떠한 때라 하더라도 저속하거나 비매너적이거나 적대적이거나 선동적이거나 주의를 흩뜨리거나 위협적인 것으로 여겨질 수 있는 커뮤니케이션이나 행위 또는 본 대회와 관련하여 일반적으로 운영 회사를 잘못 대변하는 커뮤니케이션이나 행위를 하는 것이 엄격하게 금지됩니다.

대회 소프트웨어

플레이어가 「Pokémon UNITE」 비디오 게임, 「Discord」 채팅 플랫폼을 포함하되 이에 한정되지 않는 본 대회 관련 소프트웨어의 버그나 취약점을 고의로 이용하거나 이용을 시도하는 행위는 엄격하게 금지되며, 이 경우 운영 회사는 해당 플레이어의 자격을 박탈할 수 있습니다.

부정행위 및 본 대회에서의 무결성

플레이어는 항상 자신의 기술과 능력을 최대한 활용하여 경쟁에 참여하여야 합니다. 플레이어의 부정행위는 어떠한 형태로든 용인되지 않으며, 부정행위를 할 경우 자격이 박탈될 수 있습니다. 플레이어는 본 대회에서의 경기에 영향력을 행사하거나 경기를 조작하여서는 안 됩니다.

괴롭힘 금지

운영 회사는 괴롭힘과 차별이 없는 경기 환경을 제공하기 위해 노력할 것을 약속드립니다. 이러한 노력을 증진하기 위하여, 플레이어는 (본 대회 내외를 막론하고) 인종, 피부색, 종교, 성별, 국적, 나이, 장애, 성적 지향, 성 정체성, 기타 분류 또는 특성에 기반한 것을 포함하되 이에 한정되지 않는 어떠한 형태의 괴롭힘 또는 차별 행위에 관여해서는 안 됩니다.

비방 금지

플레이어는 전문적이고 스포츠맨다운 태도로 자신의 의견을 표현할 권리가 있습니다. 단, 공개적으로 다른 플레이어, 운영 회사 및 그 각각의 대리인, 계열회사, 자회사, 대표자, 서비스 제공자의 무결성 또는 자격을 문제시하는 진술을 해서는 안 됩니다. 플레이어는 언제라도 다른 개인 또는 법인을 상대로 또는 공개 포럼에서 운영 회사 및 이들 각각의 대리인, 계열회사, 자회사, 대표자 또는 서비스 제공자, 다른 플레이어, 본 대회, 그 외 운영 회사 또는 그 대리인, 계열회사, 자회사, 대표자의 제품 또는 서비스와 관련하여 허위이거나 명예를 훼손하거나 비방적이거나 중상적인 발언, 언급, 진술을 하거나, 그러한 발언, 언급, 진술을 게시, 발표, 전달할 수 없습니다. 또한 플레이어는 대중의 구성원으로 하여금 본 항목에서 금지된 행위를 하도록 조장할 수 없습니다. 본 항목은 어떠한 방식으로든 플레이어가 관련 법률 또는 관할권 있는 법원이나 권한 있는 정부 기관의 유효한 명령을 준수하는 것을 제한하거나 방해하지 않습니다. 단, 그러한 준수가 해당 법률 또는 명령에 의하여 요구되는 범위를 초과하지 않는 경우에 한합니다.

내기 및 도박

본 대회 내 모든 토너먼트에 대해 형태를 불문하고 내기 또는 도박을 하는 행위는 금지됩니다. 또한 플레이어는 내부 정보를 제공하거나 영향력을 행사하거나 어떠한 방식으로든 직간접적으로 내기나 도박에 참여할 수 없습니다.

기밀 유지

운영 회사는 수시로 참가자들과 민감정보 또는 기밀 정보를 공유할 수 있습니다. 운영 회사가 참가자들에게 제공하는 기밀 정보 또는 자료를 의도적이거나 비의도적으로 공유 또는 배포하는 행위는 엄격하게 금지됩니다. 기밀 정보는 아직 일반 대중에게 공개되지 않은 정보나 자료, 합리적인 개인이라면 기밀로 알고 있거나 합리적으로 이해하는 정보나 자료, 운영 회사가 기밀로 지정하는 정보나 자료를 포함하되 이에 한정되지 않습니다.

불법 또는 유해 행위

플레이어는 (i) 자신을 공공연한 오명, 불명예, 조롱의 대상이 되게 하거나, 대중의 특정 일부 또는 집단에 충격을 주거나 불쾌하게 하거나, 자신의 대중적 이미지를 해하는 활동이나 행위, 또는 (ii) 운영 회사 및 이들 각각의 대리인, 계열회사, 자회사, 대표자, 서비스 제공자, 다른 플레이어, 본 대회, 그 외 운영 회사 또는 그 대리인, 계열회사, 자회사, 대표자 제품 또는 서비스의 이미지 또는 평판을 해하거나, 그에 대한 대중의 비판 또는 불명예를 초래하거나, 그러할 것으로 합리적으로 예상되는 활동이나 행위에 가담할 수 없습니다. 보다 명확히 하자면, 운영 회사가 단독 재량으로 판단하기에 어느 플레이어가 운영 회사 및 이들 각각의 대리인, 계열회사, 자회사, 대표자, 서비스 제공자, 다른 플레이어, 본 대회, 그 외 운영 회사 또는 그 대리인, 계열회사, 자회사, 대표자 제품 또는 서비스의 이미지 또는 평판을 해하는 개인, 법인, 브랜드와 제휴 관계에 있는 경우, 해당 플레이어는 본 조항 및 본 공식 규정을 위반한 것으로 간주합니다. 그러한 위반 행위의 일부 예시는 다음과 같습니다.

- 가정 폭력, 파트너 폭력, 데이트 폭력, 아동 학대를 포함하여 사람에게 대한 실제적 폭력 또는 폭력 우려
- 성적 학대 및 기타 유형의 성범죄
- 타인의 안전에 위험을 가하는 행위
- 동물 학대
- 절도 및 기타 재산 범죄
- 부정행위를 수반하는 범죄

각 플레이어는 운영 회사가 현지의 법 집행 당국에 위법 행위를 신고하거나 법 위반 혐의가 발생한 관할 지역 법 집행 또는 사법 당국의 공식적 질의에 응답할 관련 법률상 의무를 질 수 있음을 인정합니다.

플레이어가 본 공식 규정 중 어느 하나를 위반한 것으로 의심되는 경우, 운영 회사는 단독 재량에 따라 본 대회 도중 언제든지 해당 플레이어의 자격을 박탈하고, 그와 동시에 해당 플레이어가 획득한 상금의 반환을 요구할 수 있습니다.

10. 페널티:

운영 회사는 사안별로 페널티를 검토하거나 집행할 권리를 보유합니다. 운영 회사는 본 대회의 무결성을 최선의 이익으로 하여 결정을 내리거나 페널티를 집행하기 위하여 위반 행위의 심각성, 정황, 내력, 결과 및 영향, 기타 관련 요소 등을 포함한 위반행위의 전반적인 사항을 고려합니다.

운영 회사는 본 공식 규정을 위반한 것으로 확인되는 참가자 및 팀에 대하여 다음과 같은 페널티를 부여할 수 있습니다.

- 시합의 몰수패
- 매치의 몰수패
- 본 대회에서의 플레이어 또는 팀의 배제(자격 박탈)
- 상금의 몰수
- 본 대회 참가 금지

중계용 제출자료 요건

운영 회사는 플레이어에게 사진의 제출 및 기록된 음성이나 영상(이하 「제출자료」로 지칭합니다)을 제출하도록 요구할 수 있습니다. 운영 회사는 본 대회의 일반적 중계 가능성을 고려하여, 단독 재량에 따라 운영 회사의 본 대회 보도 및 홍보의 일환으로 플레이어의 제출자료를 취합하여 중계하거나 제출자료를 공개할 수 있습니다. 또한 운영 회사는 플레이어가 경기를 온라인 생중계하는 것을 금지할 수 있으며, 운영 회사가 공개적으로 중계할 때까지 플레이어가 경기 결과를 비밀로 유지하도록 요구할 수 있습니다. 모든 제출자료는 다음을 준수하여야 합니다.

- 운영 회사의 단독 재량에 따라 혐오, 비방, 중상, 불법, 음란, 외설, 포르노, 부적절, 폭력, (살인, 무기 판매, 잔혹 행위, 학대 등과 관련한) 자해, (인종, 피부색, 종교, 성별, 국적, 나이, 장애, 성적 지향, 성 정체성 또는 여타 분류나 특성에 기반한) 차별, (미성년자 음주, 약물 남용, 컴퓨터 해킹 등의) 위법행위, 공격, 위협, 모독 또는 괴롭힘에 해당하는 (또는 그러한 행위를 조장하는) 자료를 포함하거나, 어떤 개인, 장소, 사업, 집단 혹은 세계 평화에 위협적인 자료를 포함하거나, 특정 인종, 민족, 종교, 성적 지향, 성 정체성 혹은 표현, 또는 사회경제 집단의 개인에게 광범위하게 불쾌감을 주는 것으로 여겨지는 단어 또는 상징을 포함하거나, 저속한 이미지, 단어 또는 문자, 폭력 행위, 또는 제출자료가 생성된 관할 지역의 법령에 위배되거나 이에 반하거나 위법하거나 위험한 것으로 보이는 행위를 포함하여서는 안 됩니다.
- 프라이버시, 퍼블리시티 또는 지식재산권을 침해하거나 저작권 침해에 해당하는 자료를 포함하되 이에 한정되지 않고 타인의 권리에 위배되거나 이를 침해하는 자료를 포함하여서는 안 됩니다. 전술한 내용을 제한함이 없이, 제출자료는 운영 회사를 제외한 제3자의 상표, 로고, 휘장, 위치 표지판, 사진, 미술품 또는 조형물을 포함하여서는 안 됩니다.

- 서적, 기사, 사진, 미술품, 음악 등을 포함하되 이에 한정되지 않고 저작권이 있는 모든 미디어 저작물에 대한 언급 또는 상연이나, 운영 회사의 소유 이외의 미디어 재산에 대한 설명을 포함하여서는 안 됩니다. 제출자료는 상업 음악을 포함하여서는 안 됩니다.

플레이어가 상기 중계 제출 요건 중 어느 하나를 위반한 것으로 의심되는 경우, 운영 회사는 단독 재량에 따라 본 대회 도중 언제든지 해당 플레이어의 자격을 박탈하고, 그와 동시에 해당 플레이어가 획득한 상금의 반환을 요구할 수 있습니다.

11. 지식재산의 라이선스 및 양도:

플레이어는 제출자료를 제출함으로써, 해당 제출자료와 그에 수반되는 모든 권리가 비밀이 아니며 비전유적인 것으로 간주되고, 운영 회사는 해당 제출자료와 관련하여 어떠한 종류의 의무도 부담하지 않음에 동의합니다. 운영 회사는 플레이어 또는 제3자에 대한 보상, 허가 또는 통지 없이 현재 알려져 있거나 알려지지 않은 모든 매체에서 목적을 불문하고 전 세계적, 영속적으로 자유롭게 제출자료를 편집, 활용, 수정, 출판, 복제, 이용하고 타인에게 공개, 유포, 배포할 수 있습니다. 플레이어는 이에 운영 회사와 그 법정 대리인, 승계인 및 양수인에게 형식이나 양식을 불문하고 제출자료를 영속적으로 사용하고 수정할 수 있는 취소불능의 전 세계적 라이선스를 부여하며, 운영 회사가 제출자료를 사용하는 경우 플레이어는 어떠한 종류의 크레딧, 대가, 통지 또는 지급도 받을 수 없음을 인정하고 이에 동의합니다. 플레이어는 제출자료에 대하여 귀하가 가질 수 있는 저작인격권(moral rights)을 법률상 허용되는 최대한의 범위 내에서 포기하며, 운영 회사가 제출자료를 여하한 목적으로 사용하기로 하는 경우, 플레이어의 제출자료와 관련되거나 운영 회사가 이를 사용함으로써 인하여 발생할 수 있는 저작권 또는 기타 지식재산권에 따른 모든 권리는 운영 회사의 단독 재산이 되는 것에 동의합니다. 또한 플레이어는 운영 회사가 플레이어의 제출자료를 사용하기로 하는 경우, 플레이어(또는 플레이어가 미성년자인 경우 플레이어의 친권자나 법정 후견인)가 본 양도와 관련하여 운영 회사가 요청하는 모든 문서를 작성하는 것에 동의합니다. 운영 회사의 제출자료 사용으로 인해 제3자에 대한 책임을 부담하게 되는 경우, 플레이어는 제출자료 사용으로 인해 발생하는 모든 손해, 비용, 판결 및 지출(합리적인 변호사 선임 비용 포함)로부터 혹은 이에 대해 운영 회사 및 그 대리인, 직원, 계열회사, 자회사, 대표자 및 모든 관련 당사자를 면책함에 동의합니다.

12. 공개 동의:

법률상 금지된 경우를 제외하고, 플레이어는 본 대회에 참가하는 것으로 운영 회사 및 각각의 대리인, 계열회사, 자회사, 대표자 또는 서비스 제공자에게 언제든지 추가적인 대가, 보상, 허가 또는 통지 없이 광고, 거래 및 홍보를 목적으로 현재 알려져 있거나 향후 개발될 모든 매체(월드 와이드 웹(World Wide Web)을 포함하되 이에 한정되지 않습니다)에서 플레이어의 성명, 어카운트 사용자 이름, 초상화, 사진, 아바타, 음성, 화상, 소셜 미디어상의 별명, 의견 및 신상 정보(출생지나 지역 및 국가를 포함하되 이에 한정되지 않습니다)를 전 세계적으로 인쇄, 출판, 방송 및 사용할 수 있는 권리 및 허가를 부여하는 것으로 간주합니다(부여 여부는 운영 회사의 요청에 따라 서면으로 확인되실 수 있습니다).

13. 분쟁 / 준거법:

본 공식 규정은 일본 법률에 준거하여 같은 법에 따라 해석될 수 있으며, 플레이어는 일본의 대인 관할권을 따르게 됩니다. 플레이어는 일본에 소재한 주 법원이 플레이어가 당사들 상대로 제기하는 모든 청구에 관하여 본 공식 규정으로부터 기인 또는 관련하여 발생한 분쟁에 대하여는 전속적 관할권을 가지며, 당사가 플레이어를 상대로 제기하는 모든 청구에 대하여는 비전속적 관할권을 가짐에 취소 불능한 조건으로 동의하는 것으로 간주합니다.

또한 플레이어는 플레이어가 당사에 대하여 지정한 플레이어의 주소지가 소재한 국가 또는 지역에서 우편으로 송달을 받는 것에 동의하는 것으로 간주합니다. 당사자들은 본 규정에 따라 배심원 재판을 포기합니다.

14. 개인정보 보호:

플레이어로부터 제출된 개인정보는 본 대회 운영, 입상자의 선정 및 상금의 수여에 사용되며, TPC의 웹사이트(<https://www.pokemon.co.jp/privacy/>)에 게재하고 있는 개인정보처리방침, DeNA의 웹사이트(<https://dena.com/jp/privacy/>)에 게재하고 있는 개인정보처리방침, ESL FACEIT GROUP의 웹사이트(<https://esl.com/privacypolicy/>)에 게재하고 있는 개인정보처리방침, Discord의 웹사이트(<https://discord.com/privacy>)에 게재하고 있는 온라인 개인정보처리방침에 따라 처리됩니다.

15. 저작권:

©2021 Pokémon. ©1995-2021 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.
©2021 Tencent.
포켓몬스터, 포켓몬, Pokémon, Nintendo Switch는 Nintendo의 상표입니다.

16. 본 공식 규정의 변경:

운영 회사는 본 공식 규정을 변경할 수 있는 권리를 지닙니다. 운영 회사는 본 공식 규정을 변경할 경우 각 팀에게 내용을 전달하며, 공식 홈페이지 등의 수단을 통해서 고지합니다.

변경된 본 공식 규정은 전술한 고지 시점부터 유효합니다.

17. 언어에 대하여:

본 공식 규정은 다양한 언어로 제공됩니다. 이상의 규정에 대한 번역에 모순이 발생했을 경우에는, 본 규정집의 일본어판의 내용이 우선하여 적용됩니다.

18. 부칙:

2023년 1월 6일(금): 본 공식 규정 제2판을 규정하고 실시합니다.