



KDL

**KartRider: Drift
League**

2023 KDL

세부 규정집

2023.10.30 업데이트

목차

제1장 출전 자격.....	3
제2장 선수/팀 구성 및 자료 제출.....	4
제3장 KDL 구성.....	6
제4장 경기 구성.....	10
제5장 게임 영역.....	15
제6장 게임 외 영역.....	18
제7장 페널티.....	22

제1장 출전 자격

본 장은 '공통 규정집 제 3 장 참가 자격' 이외에 2023 KDL(이하 **KDL**) 출전 자격을 안내한다.

1.1 참가 신청 자격

1.1.1 공통

- 1.1.1.1 참가 신청일 기준으로 만 14세 이상인 인원
- 1.1.1.2 예선 일정 기준으로 대한민국 국적을 보유하거나, 선수로서 적법한 체류 자격을 보유하고 있는 인원
- 1.1.1.3 예선 일정 기준으로 국방의 의무 및 대체 복무, 학군단 등 대회 참가에 제약이 없는 인원

1.1.2 그랑프리

- 1.1.2.1 참가 신청 마감일 기준, 카트라이더: 드리프트 시즌 3 그랑프리 모드(스피드, 아이템)에 정상적으로 참가한 이력과 GPP 를 보유하고 있는 인원

1.2 선발 기준

1.2.1 GPP 산정 기준

- 1.2.1.1 카트라이더: 드리프트 시즌 3 그랑프리 모드에서 기록한 GPP를 기반으로 함
- 1.2.1.2 GPP 산정 기간: 8월 27일(일) 23시 59분 59초까지의 최고 기록

1.2.2 개인전

- 1.2.2.1 예선전 신청 인원 중 카트라이더: 드리프트 시즌 3 스피드전 그랑프리 GPP 상위 128인 선발

1.2.3 팀전 프로팀

- 1.2.3.1 팀 지원 프로젝트를 통해 선발된 최대 8팀에게 본선 진출 자격 부여

1.2.4 팀전 아마추어팀

- 1.2.4.1 로스터 구성원 중 GPP 가 높은 4인의 합산치를 기준으로, 예선전 신청 팀 중 상위 32팀 예선 선발
- 1.2.4.2 팀 합산치는 로스터 구성원의 스피드 그랑프리 GPP / 아이템 그랑프리 GPP 중, 더 높은 그랑프리 점수 1개를 기준으로 계산

제2장 선수/팀 구성 및 자료 제출

본 장은 KDL 에 참가하는 선수/팀의 구성과, 자료 제출에 대한 내용을 안내한다.

2.1 팀명, 팀 태그, 팀 로고

2.1.1 참가 팀은 아래 자료를 제출해야 한다.

1. **팀명:** 영어 알파벳만 사용 가능 (한글, 특수문자 등 다른 문자는 사용 불가)
2. **팀 태그:** 팀명을 축약하여 선수 레이서명과 병기되는 항목이며, 영어 알파벳 및 숫자 2-4글자 내로 구성
3. **팀 로고(본선 진출 팀):** KDL 웹페이지, 방송 전반에서 노출되는 팀 대표 이미지

2.1.2 아래 기준에 해당하는 경우, 운영진이 변경을 요청할 수 있다.

1. 욕설, 비속어와 같이 미풍양속을 해치거나 방송 심의 상 부적절한 경우
2. 팀과 관련 없는 단체, 브랜드, 제품 및 서비스와 동일하거나, 유사하거나, 혼동의 여지가 있는 경우
3. 카트라이더: 드리프트에 등장하는 캐릭터/카트바디/트랙명과 동일하거나 유사하여 혼동의 여지가 있는 경우
4. 팀 간 제출한 팀명, 팀 태그, 팀 로고가 동일하거나 유사하여 혼동의 여지가 있는 경우
5. 이외 운영진이 부적절하거나, 혼동의 여지가 있거나, 방송 진행 상 부적합하다고 판단한 경우

2.1.3 팀명, 팀 태그, 팀 로고는 **KDL 종료 시까지** 변경할 수 없다.

2.2 선수 레이서명

2.2.1 레이서명은 숫자, 혹은 알파벳 2 ~ 8글자로만 사용할 수 있고, 한글, 특수 문자 및 띄어쓰기 등 다른 언어는 사용할 수 없다.

2.2.2 아래 기준에 해당하는 경우, 운영진이 변경을 요청할 수 있다.

1. 욕설, 비속어와 같이 미풍양속을 해치거나 방송 심의 상 부적절한 경우
2. 레이서와 관련 없는 단체, 브랜드, 제품 및 서비스와 동일하거나, 유사하거나, 혼동의 여지가 있는 경우
3. 카트라이더: 드리프트에 등장하는 캐릭터/카트바디/트랙명과 동일하거나 유사하여 혼동의 여지가 있는 경우
4. 이외 운영진이 부적절하거나, 혼동의 여지가 있거나, 방송 진행 상 부적합하다고 판단한 경우

2.2.3 레이서명은 **KDL 종료 시까지** 변경할 수 없다.

2.3 로스터 제출 및 마감

2.3.1 팀의 로스터는 최소 4인, 최대 6인으로 구성되어야 한다.

2.3.2 로스터 구성원 수의 절반 이상은 대한민국 국적이어야 한다.

2.3.3 아마추어팀은 KDL 참가 신청 시 제출한 선수 명단을 로스터로 인정하며, 참가 모집 마감 시점까지 제출해야 한다.

2.3.4 프로팀은 팀 지원 프로젝트 참가 신청 시 제출한 선수 명단을 로스터로 인정하며, 팀 지원 프로젝트 모집 마감 시점까지 제출해야 한다.

2.3.5 본선 진출 팀은 본선 시작일 48시간 전까지 최대 2인의 코칭 스태프를 등록할 수 있다. 코칭스태프 교체는 시즌 중 1회 가능하다.

2.4 불참/기권 및 로스터 변경

2.4.1 본선에 진출한 선수/팀은 불참/기권할 수 없다.

2.4.2 아래 부득이한 사유 외에 불참/기권하는 경우 페널티를 부여한다.

1. 친족 부고
2. 입영(입영 영장 - 단, 시즌 중에 입대하는 경우로 한다)
3. 전치 4주 이상의 병력(진단서)
4. 해외 이민(해외이주신고 확인서)
5. 국가기관 공인 시험
6. 법률 위반, 혹은 사회적 물의 발생

2.4.3 로스터 추가는 운영진에게 사전 승인을 받은 경우 예선 참가 신청 마감일까지 가능하다. 단 추가되는 팀원은 아래의 자격을 충족해야 한다.

2.4.3.1 공통 규정집 '제3장 참가 자격' 및 본 규정 '제1장 KDL 출전 자격'을 모두 충족하는 자

2.4.4 로스터 교체/제외는 운영진에게 사전 승인을 받은 경우 가능하다. 단, 불참/기권 인원이 발생한 경우에만 가능하며, 교체되는 팀원은 아래의 자격을 충족해야 한다.

2.4.4.1 공통 규정집 '제3장 참가 자격' 및 본 규정 '제1장 KDL 출전 자격'을 모두 충족하는 자

2.4.4.2 다른 팀 소속으로 KDL의 팀전 본선에 참가하지 않은 자

2.5 팀 엔트리 제출

2.5.1 각 팀은 경기 시작 24시간 전까지 운영진에게 해당 경기에 출전할 최소 4인, 최대 6인의 엔트리를 제출해야 하며, 엔트리 구성원 수의 절반 이상은 대한민국 국적이어야 한다.

2.5.2 1세트, 2세트에 출전할 4인의 엔트리를 각각 제출하며, 2세트의 엔트리는 1세트 대비 최대 2인까지 교체할 수 있다. (단 결승전은 별도로 안내한다.)

2.5.3 팀 엔트리 제출 이후 변경은 불가하다. 단, 아래 부득이한 사유에 해당하는 경우 즉시 운영진에게 알려야 하며, 운영진이 증빙자료를 요구하는 경우 제출해야 한다.

1. 건강 상의 이유
2. 천재지변 및 사고
3. 친족 부고
4. 법률 위반, 혹은 사회적 물의 발생

제3장 KDL 구성

본 장은 KDL의 전체적인 일정, 구성, 상금에 대한 내용을 안내한다.

3.1 KDL 일정

3.1.1 전염병, 천재지변, 운영 상의 이슈 등으로 아래의 일정은 변경될 수 있다.

회차	일정	팀전	개인전
1회차	10.07(토)	8강 1,2경기	32강 A조
2회차	10.11(수)	8강 3,4,5경기	
3회차	10.14(토)	8강 6,7경기	32강 B조
4회차	10.18(수)	8강 8,9,10경기	
5회차	10.21(토)	8강 11,12경기	32강 C조
6회차	10.25(수)	8강 13,14,15경기	
7회차	10.28(토)	8강 16,17경기	32강 D조
8회차	11.01(수)	8강 18,19,20경기	
9회차	11.04(토)	8강 21,22경기	32강 패자부활전
10회차	11.08(수)	8강 23,24,25경기	
11회차	11.11(토)	8강 26,27,28경기	
12회차	11.15(수)		16강 1경기 16강 2경기
13회차	11.18(토)	와일드카드전	16강 승자전
14회차	11.22(수)	결승진출전	16강 패자전
15회차	11.25(토)	준플레이오프	16강 최종전
16회차	11.29(수)	플레이오프	
17회차	12.02(토)		결승전
18회차	12.09(토)	결승전	

3.2 본선 선수/팀 구성

3.2.1 개인전은 예선을 통과한 선수 총 32인으로 구성된다.

3.2.2 팀전은 선발 기준을 통과한 프로팀과, 예선을 통과한 아마추어 팀을 합해 총 8팀으로 구성된다.

3.3 본선 진행 방식

3.3.1 현장 등록

3.3.1.1 선수/팀은 방송 시작 시간 기준 120분 전까지 경기장 도착 및 현장 등록을 완료해야 한다. 단, 6인 엔트리를 제출한 팀은 방송 시작 시간 기준 150분 전까지 경기장 도착 및 현장 등록을 완료해야 한다.

3.3.1.2 팀전의 경우 엔트리에 포함된 모든 선수가 현장 등록을 완료해야 한다.

3.3.1.3 선수는 현장 도착 지연이 예상되는 경우, 즉시 운영진에 알려야 한다.

단, 아래의 경우 페널티를 면제받을 수 있고, 운영진 요청에 따라 증빙자료를 제출해야 한다.

- | |
|---|
| <ol style="list-style-type: none"> 1. 재해, 상해, 질병 등으로 인해 불가피하게 이동이 어려운 경우 2. 그 외 운영진의 판단에 따라 선수의 충분한 노력과 준비에도 불구하고 지각하는 경우 |
|---|

3.3.2 개인전 방식

32강 조별 경기		8명씩 4개조 각 조 1-3위 16강 진출 / 4-5위 패자부활전 진출 / 6-8위 탈락 패자부활전 각 조 4-5위 8명 경기 진행하며 1-4위 16강 진출 / 5-8위 탈락
16강 더블 엘리미네이션	1, 2경기	8명씩 2개조 각 조 1-4위 승자전 진출 / 각 조 5-8위 패자전 진출
	승자전	16강 1, 2경기 1-4위 8명 1-4위 결승 진출 / 5-8위 최종전 진출
	패자전	16강 1, 2경기 5-8위 8명 1-4위 최종전 진출 / 5-8위 탈락
	최종전	승자전 5-8위 + 패자전 1-4위 1-4위 결승전 진출 / 5-8위 탈락
결승전	1세트	스피드 개인전 80포인트 선취 1-2위 2세트 진출
	2세트	1-2위 간 1대1 Bo5

3.3.2.1 32강, 16강에서의 대진표 배정 방식은 아래와 같다.

32강	① 예선 3단계 승자조 32강 각 조 1위 간 추첨하여 32강 각 조 1순위로 배정 ② 예선 3단계 승자조 32강 각 조 2~4위 간 추첨하여 32강 각 조 2~4순위 중 분산 배정 ③ 예선 5단계 최종전 각 조 1~4위 간 추첨하여 32강 각 조 5~8순위 중 분산 배정
32강 패자부활전	32강 각 조 4-5위 배정
16강 1,2경기	① 1경기: 32강 A조 1 - 3위 + 32강 C조 1 - 3위 + 32강 패자부활전 2인 ② 2경기: 32강 B조 1 - 3위 + 32강 D조 1 - 3위 + 32강 패자부활전 2인 ③ 패자부활전 1-2위는 16강 1,2경기 중 선택 가능
16강 승자전 ~ 결승전	직전 경기 성적에 따른 배정

3.3.2.2 경기별 사용 색상은 아래와 같다.

1순위	2순위	3순위	4순위	5순위	6순위	7순위	8순위
① 순위별 카트라이더: 드리프트 인게임 내에서의 정확한 색상값은 본 규정 '5.5.1 리버리 - 페인트'로 안내 ② 순위 결정전, 결승전 2세트 등 소수 인원 간의 라운드 진행 시, 8인전에서의 색상 유지							

3.3.2.3 경기별 사용 색상의 배정 방식은 아래와 같다.

32강	본 규정 3.3.2.1에서 명시한 대진표 배정 순서대로 색상 배정
32강 패자 부활전 / 16강 1, 2경기	① 직전 경기에서 획득한 평균 라운드 포인트에 따라 순서대로 색상 배정 (단, 16강에서는 패자 부활전으로 16강에 진출한 선수에게 7 - 8순위 색상 중 배정)
16강 승자전, 패자전	16강 1, 2경기로 획득한 평균 라운드 포인트에 따라 순서대로 색상 배정
16강 최종전	① 16강 승자전 5위 - 8위에게 순서대로 1 - 4위 색상 배정 ② 16강 패자전 1위 - 4위에게 순서대로 5 - 8위 색상 배정
결승전	① 16강 승자전 1위 - 4위에게 순서대로 1 - 4위 색상 배정 ② 16강 최종전 1위 - 4위에게 순서대로 5 - 8위 색상 배정
동률 발생 시	직전 단계 마지막 라운드에서의 순위 > 추첨 순으로 색상 배정

3.3.3 팀전 방식

8강 풀리그		① 1-5위팀은 순위에 따라 포스트시즌 각 경기에 진출 ② 동률 발생 시 세트 득실 - 라운드 득실 - 승자승 순으로 비교 ③ '승자승'으로도 1위/2위/3위/4위/5위가 결정되지 않는 경우, 동률 팀 대표 1인 간 스피드전 솔로 단판 라운드로 순위 결정전 진행 - 트랙은 본 규정 '5.5 트랙' 중 추첨으로 결정 - 완주 시간이 동률인 경우, 동률 선수끼리 동일 트랙에서 재경기
포스트시즌	와일드카드전	풀리그 4위 vs 풀리그 5위 승리팀 준플레이오프 진출 / 패배팀 탈락
	준플레이오프	풀리그 3위 vs 와일드카드전 승리팀 승리팀 플레이오프 진출 / 패배팀 탈락
	결승진출전	풀리그 2위 vs 풀리그 1위 승리팀 결승전 진출 / 패배팀 플레이오프 진출
	플레이오프	결승진출전 패배팀 vs 준플레이오프 승리팀 승리팀 결승전 진출 / 패배팀 탈락
	결승전	결승진출전 승리팀 vs 플레이오프 승리팀

3.3.3.1 팀전 8강 풀리그 대진 순서는 추첨을 통해 결정되며, 팀전 빨강팀 / 파랑팀 배정은 아래와 같이 진행한다.

1. 8강 풀리그: 대진표 추첨 결과에 따라 배정 2. 포스트시즌: 8강 풀리그에서 높은 순위를 기록한 팀에 빨강팀 / 낮은 순위를 기록한 팀에 파랑팀 배정 단, 결승전은 결승진출전 승리팀에 빨강팀 / 플레이오프 승리팀에 파랑팀 배정
--

3.4 출전 불가 선수/팀 발생

3.4.1 시즌 도중 선수/팀에 결원이 발생하는 경우, 아래의 기준에 따라 대체 선수/팀을 선발한다.

개인전	본선 개막 전	해당 선수가 예선에서 마지막으로 속했던 조의 차 순위 대체 선발
	본선 기간 중	해당 선수가 속했던 직전 단계의 차 순위 선수 선발
팀전	본선 개막 전	해당 팀이 예선에서 마지막으로 속했던 조의 차순위 팀 대체 선발
	8강 풀리그	경기 여부와 무관하게 해당 팀의 대진 모두 실격패 처리
	포스트시즌	직전 단계의 차 순위 팀 선발

3.4.2 차 순위가 복수인 경우, 해당 선수/팀 간의 스피드전 솔로 단판 라운드로 대체 선수/팀 선발전을 진행한다. (팀전의 경우 팀 대표 1인 간 스피드전 솔로 단판 라운드)

3.4.2.1 트랙은 본 규정 '5.5 트랙' 중 추첨으로 결정한다.

3.4.2.2 팀전의 경우 팀 대표 선택은 심판 별도 고지 시점부터 제한시간 2분이 주어지며, 초과하는 팀은 팀장(혹은 주장)이 자동으로 출전한다.

3.4.2.3 선발 여부가 결정되는 순위에서 완주 시간이 동률인 경우, 동률 선수끼리 동일 트랙에서 재경기를 진행한다.

3.4.2.4 단, 운영진의 판단 하에 대체 선수/팀 선발 없이 시즌을 진행할 수 있다.

3.5 상금

3.5.1 KDL의 상금은 아래와 같다. 단, 선수/팀이 시즌 도중 기권/실격하는 경우, 상금은 지급되지 않는다.

3.5.1.1 팀전 MVP는 우승팀 소속 선수 중 중계진/메인PD/작가/오퍼버/미디어 투표로 결정된다.

3.5.1.2 개인전 Record Breaker는 2023 KDL 개인전 본선 기준으로 트랙 레코드를 가장 많이 보유한 인원이 선정된다.

만약 해당되는 인원이 복수인 경우, 최종 순위가 높은 인원이 선정된다.

팀전		개인전		총 상금
순위	금액	순위	금액	
우승	1억원	우승	1,000만원	2.05억원
준우승	4,000만원	준우승	500만원	
3위	2,000만원	3위	300만원	
4위	800만원	4위~8위	각 100만원	
5위	400만원	Record Breaker	50만원	
6~8위	300만원			
MVP	50만원			
합계	1억 8,150만원	합계	2,350만원	

제4장 경기 구성

본 장은 KDL 각 단계의 세부 경기 방식, 점수 집계 및 승패 결정 방식에 대한 내용을 안내한다.

4.1 개인전 32강 / 16강

게임 모드	스피드전 솔로									
경기 방식	특정 선수가 라운드 포인트 누적 50 포인트 이상 획득 하거나, 3개 라운드 연속 1위를 기록 하면 종료									
라운드 포인트 지급 방식	각 라운드 결과에 따라 아래의 순위별 라운드 포인트를 누적 지급									
	1위	2위	3위	4위	5위	6위	7위	8위	리타이어	
	10포인트	7포인트	5포인트	4포인트	3포인트	1포인트	0포인트	-1포인트	-5포인트	
트랙 선정	① [1라운드] 는 해당 경기의 '1순위' 색상으로 배정된 선수가 선택 ② [2라운드] 부터는 직전 라운드 1위 선수가 본 규정 ' 5.5 트랙 ' 중, 당일 경기 미사용 트랙 중 선택 ③ 완주 시간 동률로 공동 1위 발생 시 누적 포인트가 높은 인원이 트랙을 선택하며, 누적 포인트까지 동일한 경우 당일 경기 미사용 트랙 중 추첨 ④ 모든 트랙이 사용되었음에도 경기가 종료되지 않은 경우, 다시 모든 트랙 사용 가능									
순위 집계	① 경기 종료 시점에 선수의 누적된 라운드 포인트가 높은 순서대로 순위 결정 - 단, 특정 선수가 3개 라운드 연속 1위를 기록하여 경기 종료된 경우, 해당 선수는 누적된 라운드 포인트와 무관하게 1위가 되며, 이외 선수는 ①의 방식으로 순위 결정 ② 진출/탈락 등 이후 리그에 영향을 주는 동률 발생 시, 동률 선수 간 순위 결정전 진행 - [1라운드] 에서 사용한 트랙에서 단판 라운드 진행 - 순위 결정전에서 진출 여부가 결정되는 순위에서 완주 시간이 동률인 경우, 동률 선수끼리 동일한 트랙에서 재경기 ③ ②를 제외한 동률 발생 시, 마지막 라운드 성적으로 최종 순위 결정									

4.2 개인전 결승전

4.2.1 1세트

게임 모드	스피드전 솔로									
경기 방식	특정 선수가 라운드 포인트 누적 80 포인트 이상 획득 하면 종료									
라운드 포인트 지급 방식	각 라운드 결과에 따라 아래의 순위별 라운드 포인트를 누적 지급									
	1위	2위	3위	4위	5위	6위	7위	8위	리타이어	
	10포인트	7포인트	5포인트	4포인트	3포인트	1포인트	0포인트	-1포인트	-5포인트	
트랙 선정	① [1라운드] 는 결승전의 '1순위' 색상으로 배정된 선수가 선택 ② [2라운드] 부터는 직전 라운드 1위 선수가 본 규정 ' 5.5 트랙 ' 중, 당일 경기 미사용 트랙 중 선택 ③ 완주 시간 동률로 공동 1위 발생 시 누적 포인트가 높은 인원이 트랙을 선택하며, 누적 포인트까지 동일한 경우 당일 경기 미사용 트랙 중 추첨 ④ 모든 트랙이 사용되었음에도 경기가 종료되지 않은 경우, 다시 모든 트랙 사용 가능									
순위 집계	① 세트 종료 시점에 선수의 누적된 라운드 포인트가 높은 순서대로 순위 결정 ② 누적 포인트 1위, 혹은 2위에서 동률 발생 시, 동률 선수 간 순위 결정전 진행 - 단, 1위가 2명인 경우에는 마지막 라운드의 성적으로 최종 순위를 결정하여 2세트 진행 - [1라운드] 에서 사용한 트랙에서 단판 라운드 진행									

	- 순위 결정전에서 진출 여부가 결정되는 순위에서 완주 시간이 동률인 경우, 동률 선수끼리 동일한 트랙에서 재경기 ③ ②를 제외한 동률 발생 시, 마지막 라운드 성적으로 최종 순위 결정
--	--

4.2.2 2세트

게임 모드	스피드전 솔로
경기 방식	최대 5개의 라운드를 진행하여, 특정 선수가 3승을 거두면 종료
트랙 선정	① [1라운드]는 1세트 1위 선수가 본 규정 '5.5 트랙' 중 선택 ② [2라운드]부터는 직전 라운드 패배 선수가 본 규정 '5.5 트랙' 중, 해당 세트 미사용 트랙 중 선택
무승부 발생 시	완주 시간 동률로 무승부 발생 시, 승자가 결정될 때까지 동일한 트랙에서 재경기

4.3 팀전 8강 플리그

4.3.1 총 3개의 세트로 진행되며, 2개의 세트를 먼저 승리하는 팀이 경기에서 승리한다.

1세트 SPEED	게임 모드	스피드전 스쿼드								
	경기 방식	최대 5개의 라운드를 진행하여, 특정 팀이 3승을 거두면 종료								
	트랙 선정	① 경기별로 본 규정 '5.5 트랙' 중 아래와 같이 트랙 뱅크 진행 ② 코인토스에서 승리한 팀이 어떤 세트에서 'A팀'이 될지 선택하며, 코인토스 패배팀은 그 외 세트에서 'A팀'이 됨 ③ 앞선 뱅크 단계에서 미선택된 트랙 중 선택 ④ 각 단계별로 제한시간 40초가 주어지며, 초과하는 경우 무작위 트랙 배정								
		1R	뱅크1	뱅크2	2R	3R	뱅크3	뱅크4	4R	5R
A팀		A팀	B팀	B팀	A팀	A팀	B팀	B팀	A팀	
무승부 발생 시	① 양 팀 포인트 합산이 동일하며, 각 팀 1위 선수 간 완주 시간 동률로 무승부 발생 시, 양 팀 모두 라운드승 판정 ② 단, 라운드 스코어 2:2 상황에서는 승자가 결정될 때까지 재경기									
2세트 ITEM	게임 모드	아이템전 스쿼드								
	경기 방식	최대 5개의 라운드를 진행하여, 특정 팀이 3승을 거두면 종료								
	트랙 선정	① 경기별로 본 규정 '5.5 트랙' 중 아래와 같이 트랙 뱅크 진행 ② 코인토스에서 승리한 팀이 어떤 세트에서 'A팀'이 될지 선택하며, 코인토스 패배팀은 그 외 세트에서 'A팀'이 됨 ③ 앞선 뱅크 단계에서 미선택된 트랙 중 선택 ④ 각 단계별로 제한시간 40초가 주어지며, 초과하는 경우 무작위 트랙 배정								
		1R	뱅크1	뱅크2	2R	3R	뱅크3	뱅크4	4R	5R
A팀		A팀	B팀	B팀	A팀	A팀	B팀	B팀	A팀	
무승부 발생 시	① 각 팀 1위 선수 간 완주 시간 동률로 무승부 발생 시, 양 팀 모두 라운드승 판정 ② 단, 라운드 스코어 2:2 상황에서는 승자가 결정될 때까지 재경기									
3세트 ACE	게임 모드	스피드전 솔로								
	경기 방식	① 2세트 종료 후 세트 스코어가 1:1인 경우에만 진행 ② 팀 대표 1인 간 단판 라운드를 진행하며, 승리팀이 해당 경기에서 최종 승리								
	트랙 및	① 본 규정 '5.5 트랙' 중 추첨으로 결정								

	선수 선정	② 팀 대표 선택은 트랙 고지 시점부터 제한시간 2분이 주어지며, 초과하는 팀은 팀장(혹은 주장)이 자동으로 출전
	무승부 발생 시	완주 시간 동률로 무승부 발생 시, 동일한 선수 간, 동일한 트랙에서 승자가 결정될 때까지 재경기 진행

4.4 팀전 포스트시즌

4.4.1 팀전 결승전 이전

4.4.1.1 총 3개의 세트로 진행되며, 2개의 세트를 먼저 승리하는 팀이 경기에서 승리한다.

1세트 SPEED	게임 모드	스피드전 스쿼드										
	경기 방식	최대 7개의 라운드를 진행하며, 특정 팀이 4승을 거두면 종료										
	트랙 선정	① 경기별로 본 규정 '5.5 트랙' 중 아래와 같이 트랙 뱅크 진행 ② 8강 상위 팀이 어떤 세트에서 'A팀'이 될지 선택하며, 상대 팀은 그 외 세트에서 'A팀'이 됨 ③ 앞선 뱅크 단계에서 미선택된 트랙 중 선택 ④ 각 단계별로 제한시간 40초가 주어지며, 초과하는 경우 무작위 트랙 배정										
		1R	2R	뱅크1	뱅크2	3R	4R	뱅크3	뱅크4	5R	6R	7R
A팀		B팀	B팀	A팀	A팀	B팀	B팀	A팀	A팀	B팀	A팀	
무승부 발생 시	① 양 팀 포인트 합산이 동일하며, 각 팀 1위 선수 간 완주 시간 동률로 무승부 발생 시, 양 팀 모두 라운드승 판정 ② 단, 라운드 스코어 3:3 상황에서는 승자가 결정될 때까지 재경기											
2세트 ITEM	게임 모드	아이템전 스쿼드										
	경기 방식	최대 7개의 라운드를 진행하며, 특정 팀이 4승을 거두면 종료										
	트랙 선정	① 경기별로 본 규정 '5.5 트랙' 중 아래와 같이 트랙 뱅크 진행 ② 8강 상위 팀이 어떤 세트에서 'A팀'이 될지 선택하며, 상대 팀은 그 외 세트에서 'A팀'이 됨 ③ 앞선 뱅크 단계에서 미선택된 트랙 중 선택 ④ 각 단계별로 제한시간 40초가 주어지며, 초과하는 경우 무작위 트랙 배정										
		1R	2R	뱅크1	뱅크2	3R	4R	뱅크3	뱅크4	5R	6R	7R
A팀		B팀	B팀	A팀	A팀	B팀	B팀	A팀	A팀	B팀	A팀	
무승부 발생 시	① 각 팀 1위 선수 간 완주 시간 동률로 무승부 발생 시, 양 팀 모두 라운드승 판정 ② 단, 라운드 스코어 3:3 상황에서는 승자가 결정될 때까지 재경기											
3세트 ACE	게임 모드	스피드전 솔로										
	경기 방식	① 2세트 종료 후 세트 스코어가 1:1인 경우에만 진행 ② 팀 대표 1인 간 단판 라운드를 진행하며, 승리팀이 해당 경기에서 최종 승리										
	트랙 및 선수 선정	① 본 규정 '5.5 트랙' 중 추첨으로 결정 ② 팀 대표 선택은 트랙 고지 시점부터 제한시간 2분이 주어지며, 초과하는 팀은 팀장(혹은 주장)이 자동으로 출전										
	무승부 발생 시	완주 시간 동률로 무승부 발생 시, 동일한 선수 간, 동일한 트랙에서 승자가 결정될 때까지 재경기 진행										

4.4.2 팀전 결승전

4.4.2.1 팀전 결승전에서, 한 팀이 승리할 때까지 진행되는 연속된 세트의 집합을 '페이지즈'라고 한다.

4.4.2.2 팀전 결승전은 총 3개의 페이지로 진행되며, 2개의 페이지를 먼저 승리하는 팀이 경기에서 승리한다.

4.4.2.3 1,2페이지는 3개의 세트로, 3페이지는 1개의 단일 세트로 구성된다.

1페이지 2페이지	1세트 SPEED	게임 모드	스피드전 스쿼드																
		경기 방식	최대 5개의 라운드를 진행하며, 특정 팀이 3승을 거두는 경우 종료																
		트랙 선정	① 경기별로 본 규정 '5.5 트랙' 중 아래와 같이 트랙 밴픽 진행 ② 1페이지는 결승진출전 승리 팀이 어떤 세트에서 'A팀'이 될지 선택하며, 상대 팀은 그 외 세트에서 'A팀'이 됨 ③ 2페이지는 1페이지 승리팀이 어떤 세트에서 'A팀'이 될지 선택하며, 상대 팀은 그 외 세트에서 'A팀'이 됨 ④ 앞선 밴픽 단계에서 미선택된 트랙 중 선택 ⑤ 각 단계별로 제한시간 40초가 주어지며, 초과하는 경우 무작위 트랙 배정																
			<table border="1"> <tr> <th>1R</th> <th>밴1</th> <th>밴2</th> <th>2R</th> <th>3R</th> <th>밴3</th> <th>밴4</th> <th>4R</th> <th>5R</th> </tr> <tr> <td>A팀</td> <td>A팀</td> <td>B팀</td> <td>B팀</td> <td>A팀</td> <td>A팀</td> <td>B팀</td> <td>B팀</td> <td>A팀</td> </tr> </table>	1R	밴1	밴2	2R	3R	밴3	밴4	4R	5R	A팀	A팀	B팀	B팀	A팀	A팀	B팀
	1R	밴1	밴2	2R	3R	밴3	밴4	4R	5R										
	A팀	A팀	B팀	B팀	A팀	A팀	B팀	B팀	A팀										
	무승부 발생 시	① 양 팀 포인트 합산이 동일하며, 각 팀 1위 선수 간 완주 시간 동률로 무승부 발생 시, 양 팀 모두 라운드승 판정 ② 단, 라운드 스코어 2:2 상황에서는 승자가 결정될 때까지 재경기																	
	2세트 ITEM	게임 모드	아이템전 스쿼드																
		경기 방식	최대 5개의 라운드를 진행하며, 특정 팀이 3승을 거두면 종료																
		트랙 선정	① 경기별로 본 규정 '5.5 트랙' 중 아래와 같이 트랙 밴픽 진행 ② 1페이지는 결승진출전 승리 팀이 어떤 세트에서 'A팀'이 될지 선택하며, 상대 팀은 그 외 세트에서 'A팀'이 됨 ③ 2페이지는 1페이지 승리팀이 어떤 세트에서 'A팀'이 될지 선택하며, 상대 팀은 그 외 세트에서 'A팀'이 됨 ④ 앞선 밴픽 단계에서 미선택된 트랙 중 선택 ⑤ 각 단계별로 제한시간 40초가 주어지며, 초과하는 경우 무작위 트랙 배정																
			<table border="1"> <tr> <th>1R</th> <th>밴1</th> <th>밴2</th> <th>2R</th> <th>3R</th> <th>밴3</th> <th>밴4</th> <th>4R</th> <th>5R</th> </tr> <tr> <td>A팀</td> <td>A팀</td> <td>B팀</td> <td>B팀</td> <td>A팀</td> <td>A팀</td> <td>B팀</td> <td>B팀</td> <td>A팀</td> </tr> </table>	1R	밴1	밴2	2R	3R	밴3	밴4	4R	5R	A팀	A팀	B팀	B팀	A팀	A팀	B팀
	1R	밴1	밴2	2R	3R	밴3	밴4	4R	5R										
A팀	A팀	B팀	B팀	A팀	A팀	B팀	B팀	A팀											
무승부 발생 시	① 각 팀 1위 선수 간 완주 시간 동률로 무승부 발생 시, 양 팀 모두 라운드승 판정 ② 단, 라운드 스코어 2:2 상황에서는 승자가 결정될 때까지 재경기																		
3세트 ACE	게임 모드	스피드전 솔로																	
	경기 방식	① 2세트 종료 후 세트 스코어가 1:1인 경우에만 진행 ② 팀 대표 1인 간 단판 라운드를 진행하며, 승리팀이 해당 페이지에서 최종 승리																	
	트랙 및 선수 선정	① 본 규정 '5.5 트랙' 중 추첨으로 결정 ② 팀 대표 선택은 트랙 고지 시점부터 제한시간 2분이 주어지며, 초과하는 팀은 팀장(혹은 주장)이 자동으로 출전																	
	무승부 발생 시	완주 시간 동률로 무승부 발생 시, 동일한 선수 간, 동일한 트랙에서 승자가 결정될 때까지 재경기 진행																	
3페이지	단일 세트 WINNERS	게임모드	스피드전 솔로																
		경기 방식	① 2페이지 종료 후 페이지 스코어가 1:1인 경우에만 진행 ② 1대1 라운드를 반복 진행하며, 특정 팀이 4승을 거두면 최종 승리 ③ 승리 선수는 다음 라운드에 이어서 출전하며, 패배하면 재출전 불가																

		<p>트랙 및 선수 선정</p>	<p>① [1라운드 트랙]은 '규정 5.5 트랙' 중 추첨</p> <p>② [1라운드 출전 선수]는 트랙 고지 시점부터 제한시간 2분이 주어지며, 초과하는 팀은 팀장(혹은 주장)이 자동으로 출전</p> <p>③ [2라운드 트랙]부터는 직전 라운드 승리팀이 본 규정 '5.5 트랙' 중, 해당 페이지에서 미선택된 트랙 중 30초 내로 선택</p> <p>④ 트랙 선택 이후, 직전 라운드 패배팀에서 [라운드 출전 선수] 30초 내로 선택</p> <p>⑤ ③, ④ 과정에서 제한시간을 초과하는 경우, 운영진이 임의로 트랙/선수 배정</p>
		<p>무승부 발생 시</p>	<p>완주 시간 동률로 무승부 발생 시, 동일한 선수 간, 동일한 트랙에서 승자가 결정될 때까지 재경기 진행</p>

제5장 게임 영역

본 장은 클라이언트, 캐릭터, 카트바디, 트랙 등 카트라이더: 드리프트 인게임에 대한 내용을 안내한다.

5.1 클라이언트 및 계정

- 5.1.1 넥슨 코리아, 혹은 그에 준하는 법인에서 제공하는 카트라이더: 드리프트 클라이언트에서 진행된다.
- 5.1.2 운영진이 제공하는 대회 계정을 사용해야 한다.
- 5.1.3 주최측은 선수/팀에게 대회 계정에 준하는 별도의 연습용 계정을 제공하며, 팀전의 경우 코칭 스태프, 혹은 팀장에게 오퍼버 계정을 제공한다. 해당 계정은 탈락 시점에 회수하며, 사용 간 아래 금지 행위를 진행하면 페널티를 받는다.

- | |
|--|
| 1. 연습 목적의 방송을 제외한 정보 전달 목적의 콘텐츠 촬영 금지 |
| 2. 주최 측이 사전 승인하지 않은 다른 대회/콘텐츠/경기 주최, 혹은 참가 금지 |
| 3. 카트바디 업그레이드 / 풍선 업그레이드 및 풍선 충전 외 Lucci 사용 금지 |
| 4. 레이서명 변경 금지 |

5.2 캐릭터/코스튬

- 5.2.1 대회 계정에 제공된 캐릭터/코스튬만 사용할 수 있으며, 운영진 판단에 따라 제한하거나 필수로 할 수 있다.

사용 가능 캐릭터/코스튬		
봄힐마을 다오	봄힐마을 디지니	봄힐마을 배찌

5.3 카트바디

- 5.3.1 카트라이더: 드리프트 시즌 4 시작일 [9월 14일(목)] 기준 출시된 카트바디 중, 아래 명시된 '사용 제한 카트바디'에 해당하지 않는 카트바디만 대회 계정에 제공되며, 사용할 수 있다.

사용 제한 카트바디					
넥슨 카트	플레이 카트	에이블	퀸텀 머슬	코멧 머슬	코스믹 머슬
Macan GTS	718 Boxster	911 Turbo S Carriviolet	BT21 캠핑버스	BT21 드림카	

- 5.3.2 팀전 라운드 도중, 같은 팀 선수 간 서로 다른 카트바디를 사용해야 한다.
- 5.3.3 카트바디의 '업그레이드 시스템'은 자유롭게 사용 가능하다.

5.4 기타 아이템 및 시스템

- 5.4.1 '리버리' - '페인트'는 아래 지정된 색상값을 사용해야 한다.

개인전	1위	2위	3위	4위	5위	6위	7위	8위
-----	----	----	----	----	----	----	----	----

	YELLOW 350	BLACK	RED 350	WHITE	PURPLE 350	GREEN 350	BLUE 350	ORANGE 350
팀전	빨강 팀				파랑 팀			
	RED 350				BLUE 350			

5.4.2 '풍선', '스티커', '캐릭터 이모션', '치장 파츠'는 대회 계정에 제공된 것만 사용할 수 있으며, 운영진 판단에 따라 제한하거나 필수로 할 수 있다.

5.4.3 풍선의 '업그레이드 시스템'은 희귀 등급 까지만 사용할 수 있다.

5.5 트랙

5.5.1 각 경기 별 사용되는 트랙은 아래와 같다.

팀전 스피드전	팀전 아이템전	개인전 스피드전
WKC 멕시코 투어링 랠리	팩토리 거대 톱니의 위협	WKC 멕시코 투어링 랠리
WKC 브라질 서킷	월드 베네치아 곤돌라 투어	WKC 브라질 서킷
WKC 상하이 서킷	빌리지 시계탑	WKC 상하이 서킷
광산 꼬불꼬불 다운힐	광산 뽀글뽀글 용암동굴	광산 꼬불꼬불 다운힐
아이스 익스트림 경기장	광산 보석 채굴장	아이스 익스트림 경기장
월드 마이애미 드라이브	공동묘지 유령의 계곡	월드 마이애미 드라이브
월드 시안 병마용	포레스트 버섯동굴	월드 시안 병마용
팩토리 미완성 5구역	포레스트 폭포속으로	팩토리 미완성 5구역
빌리지 봄힐 터널	월드 런던 나이트	빌리지 봄힐 터널
빌리지 손가락	아이스 하프파이프	아이스 설산 다운힐
빌리지 고가의 질주	월드 샌프란시스코 수상비행장	광산 골드러쉬
사막 빙글빙글 공사장	공동묘지 어둠의 박쥐성	포레스트 지그재그

5.6 카트바디/트랙 변경

5.6.1 운영진은 선수/팀에게 사전 안내 이후, 사용 가능한 카트바디 및 트랙의 변경을 공지할 수 있다.

5.6.1.1 적용 시점 기준 예선 시작 / 본선 시작 / 팀전 포스트시즌(개인전은 16강 승자전) 시작에 한해 변경 가능하다.

5.7 인게임 플레이 중 금지 행위

5.7.1 '공통 규정집 6.1'을 통해 명시한 바와 같이, 모든 선수는 아래의 인게임 플레이를 진행하는 경우 처벌될 수 있다.

주행 포기	경기 중 아무런 조작을 하지 않는 행위
비정상 주행	경기의 원활한 진행에 악영향을 끼치는 주행 행위 ① 인게임 내 역주행 경고 표시 ② 트랙의 정주행 방향으로 복귀할 의향이 없다고 판단되는 역주행/후진 행위 ③ 트랙의 정주행 방향과 반대로 가기 위한 2 회 이상의 연속적인 R 키 사용 ④ 트랙의 특정 지점에 위치할 목적으로 지속적으로 저속 주행/정차하는 행위

	⑤ 이외 심판진이 비정상 주행으로 판단한 행위
다중 아이템 획득	동일한 아이템 획득 구역에서 3 개 이상의 아이템을 획득하는 행위 ① 2 개의 아이템 큐브 획득 후 다시 획득 가능할 때까지 기다린 후 획득하는 행위 ② 2 개의 아이템 큐브 획득 후 획득이 비활성화되지 않은 아이템 큐브를 획득한 경우 (단, 몸싸움, 몸싸움 혹은 사고 후 회복 과정, 아이템 피격 및 회피, 전략적인 아이템 사용, 이외 심판진이 비의도적으로 판단한 경우 가능)

5.8 라운드 중단 및 재경기

5.8.1 '공통 규정집 6.3.1'에서 명시한 바와 같이, 아래 문제가 발생한 경우 심판진 판단에 따라 라운드를 즉시 중단하고 재경기를 진행할 수 있다.

1. LAP 타임 시작 이전 선수가 문제 상황을 공유한 경우
2. 개인전 경기에서 1 명 이상 접속 종료된 경우
3. 팀전 경기에서 LAP 타임 10 초 내에 선수가 1 명 이상 접속 종료된 경우
4. 팀전 경기에서 한 팀에서 3 명 이상이 접속 종료된 경우
5. 경기 운영 및 방송 송출을 위한 오피버 계정의 미참여 및 경기 중 접속 종료
6. 지정된 게임 모드/경기 세팅/트랙 외의 설정으로 경기가 시작된 경우
7. 천재지변/화재/침수/경기구역 내 관중 난입 등 돌발 상황으로 정상적인 경기 진행이 어려운 경우

5.8.2 '공통 규정집 6.3.1'에서 명시한 바와 같이, 아래 문제가 발생한 경우 심판진 판단에 따라 라운드 종료 이후 재경기를 진행할 수 있다.

1. 본 규정 '5.8.1'에서 명시하지 않은 경기장 기자재/네트워크/서버/클라이언트 장애가 발생한 경우
2. 인게임 오류/현상으로 인해 정상적인 경기 진행에 문제가 발생한 경우
- 단, 선수/팀에 사전 안내된 인게임 오류/현상의 경우 재경기를 진행하지 않는다.

5.8.3 '공통 규정집 6.3.2'에서 명시한 바와 같이, 라운드 중 게임 종료, 기기 전원 종료 등 선수 부주의로 인한 돌발 상황의 경우 라운드 진행을 속개한다.

제6장 게임 외 영역

본 장은 위원회, 경기장, 플랫폼 등 KDL 진행 간 게임 외 영역에 대한 내용을 안내한다.

6.1 KDL 위원회

6.1.1 '공통 규정집 2.3'에서 명시한 바와 같이, 보다 원활한 진행을 위해 **KDL 위원회**를 수립한다.

6.1.2 **KDL 위원회**는 운영진, 리그 관계자, 본선 진출 팀의 관계자 혹은 선수 로 구성된다.

	구분	인원	명단
위원	주최사 E스포츠팀, 개발	3	김세환, 박은, 이건희 (단, 의결이 필요한 경우 E스포츠팀 1표 / 개발 1표로 계산함)
	주관사	2	김민정, 이종민
	심판진	1	김준휘
	리그 관계자	2	김대겸, 이수정
	팀 대표	8	최대섭, 박준석, 서정민, 오종용, 권순우, 박현진, 김유빈, 정승민

6.1.3 KDL 위원회의 세부적인 역할은 아래와 같다.

6.1.3.1 시즌 진행 도중 규정 변경이 필요한 경우 심의·의결

6.1.3.2 심판진 판정에 대한 심의 요청이 발생한 경우 심의·의결

6.1.3.3 경기장 외에서의 규정 위반 사항 등, 심판진이 판단하기 어려운 상황에 대한 심의·의결

6.1.3.4 규정에서 명시되지 않은 상황이 발생한 경우 심의·의결 (단, 시즌 진행 중에 발생하여 매우 긴급하게 판단해야 하거나, 매우 경미한 사항인 경우에는 운영진이 신의 성실의 원칙에 따라 판단하며, 이후 위원회에 공유)

6.1.4 단, 특정 팀과 직접적으로 연관된 문제가 발생한 경우, 관련된 팀의 대표는 해당 심의·의결 과정에서 제외된다.

6.2 운영진

6.2.1 KDL은 '넥슨코리아'에서 주최하며, '아프리카티비'에서 주관한다.

6.2.2 주최사 및 주관사의 카트라이더: 드리프트 E-Sports 담당자를 '운영진'으로 구성한다.

6.3 심판진

6.3.1 '공통 규정집 2.2'에 명시한 바와 같이, 심판진은 규정에 의거하여 경기장 내에서 발생한 모든 문제와, 관련 문의에 대해 결정을 내릴 책임을 가진다.

6.3.2 '공통 규정집 2.2', '공통 규정집 5.7.1'에 명시한 바와 같이, 심판진이 규정에 의거하여 내린 판정은 절대적인 효력을 가지며, 선수/팀은 심판진이 내리는 모든 판정에 승복해야 한다.

6.3.3 심판진의 세부적인 역할은 아래와 같다.

- 6.3.3.1 매 경기 전 팀의 엔트리 확인
- 6.3.3.2 경기용 PC, 기기 및 주변장치 상태 확인 및 모니터링
- 6.3.3.3 팀의 경기장 도착여부 확인 및 선수 착석, 준비 명령
- 6.3.3.4 경기 시작 선언
- 6.3.3.5 경기 종료 및 결과 확인
- 6.3.3.6 라운드 전/후 이상 유무 확인 및 점검 (선수의 인게임/소프트웨어/시스템의 세팅값, 전자기기 보유 여부 등)
- 6.3.3.7 경기장 내에서 발생한 모든 사항에 대한 판정 및 대응 (페널티 부여 / '추가 판정 요청' 접수 및 대응 포함)

6.4 경기장

- 6.4.1 '잠실 아프리카 콜로세움'에서 진행한다.
- 6.4.2 '경기 구역'에는 해당 경기 참가 선수와, 팀전에 한해 팀 코칭 스태프 1인만 입장 가능하다.
- 6.4.3 코칭 스태프와, 6인 엔트리를 제출한 팀에서 진행 중인 세트에 출전하지 않는 선수 중 1인은 아래 단계에 서만 '경기 구역'에 입장 가능하며, 라운드 시작 전 퇴장해야 한다.

- 1. 경기 시작 전
- 2. 경기 도중 세트 전환 단계, 혹은 페이즈 전환 단계
- 3. 팀전 결승전 3 페이즈 간 트랙/선수 선택
- 4. 경기 종료 후
- 5. 이외 운영진, 혹은 심판진이 코칭 스태프(혹은 팀장)의 경기 구역 입장을 허가한 경우

- 6.4.4 선수 대기실은 당일 경기 엔트리에 포함된 선수, 팀 코칭 스태프만 입장 가능하다. 이외 인원은 사전에 운영진을 통해 확인된 경우에만 입장 가능하다.

6.5 사용 간 금지행위

- 6.5.1 경기장 내 모든 물품, 시설의 손괴를 금지한다.
- 6.5.2 경기장은 금연이며, 지정되지 않은 구역에서의 흡연을 금지한다.
- 6.5.3 선수는 경기 구역 내 아래 물품을 휴대할 수 없다.

- 1. 운영진의 사전 승인을 받지 않은 모든 전자기기
- 2. 뚜껑이 없는 음료수 및 음식물
- 3. 개인용 장비를 제외하고 심판진의 허가를 받지 않은 기타 물품

- 6.5.4 선수/팀은 현장 등록 이후 지정된 시간 외에 경기장을 이탈할 수 없다. 부득이하게 이탈하는 경우 반드시 운영진에게 사유를 알려야 한다.
- 6.5.5 선수는 경기에 참가하는 도중 경기 구역을 이탈할 수 없다. 부득이하게 이탈하는 경우 반드시 심판진에게 사전 고지하고 승인을 받아야 한다. 만약 심판진이 경기 구역 이탈을 승인하더라도 페널티를 부여한다.
- 6.5.6 경기 구역을 이탈하는 경우, 경기 구역 복귀 시점까지 운영진 1인과 함께 이동한다. 이탈한 선수는 다른

모든 인원과 인게임 상황 등 경기와 관련된 의사소통을 할 수 없고, 외부와 소통이 가능한 전자기기도 소지할 수 없다.

6.6 추가 판정 요청

- 6.6.1** '공통 규정집 5.6.3'에서 명시한 바와 같이, 선수/팀은 라운드 도중 돌발 상황 발생, 혹은 이의 제기가 필요한 경우, 우선 진행 중인 라운드를 끝까지 마친 이후 즉시 심판진에게 추가 판정을 요청해야 한다.
- 6.6.2** 팀전 관련 '추가 판정 요청'은 등록된 코칭스태프, 또는 팀장만 가능하다. 개인전 관련 '추가 판정 요청'은 해당 경기에 참가한 선수 본인만 가능하다.
- 6.6.3** 한 경기 내에서 특정 선수/팀의 '추가 판정 요청'에도 불구하고 문제없음, 혹은 경기 속개로 2회 판정된 경우 (즉 '원심 유지'로 2회 판정된 경우) 고의적인 대회 진행 방해로 간주하여 선수/팀에게 페널티를 부여한다. 이후부터 해당 경기 종료까지는, 해당 선수/팀의 '추가 판정 요청'이 1회 '원심 유지' 될 때마다 페널티를 부여한다.

6.7 플랫폼

- 6.7.1** KDL의 모든 경기는 PC 및 모바일 플랫폼에서 진행된다. 단, PC 및 기타 기기에서 별도의 에뮬레이터를 통해 모바일 플랫폼으로 접속하는 행위는 금지한다.

6.8 기본 장비

- 6.8.1** KDL 본선 간 제공되는 장비는 아래와 같다.

PC/모바일 플랫폼 공통	<ol style="list-style-type: none"> 1. 데스크 2. 의자: ARENA-X PE 3D 3. 헤드셋: David Clark 헤드셋
PC 플랫폼	<ol style="list-style-type: none"> 1. PC <ul style="list-style-type: none"> - CPU: Intel Core i7-11700 - M/B : ASRock B560PRO 에즈윈 - RAM : SAMSUNG DDR4 32GB - SSD : Western Digital WD BLACK SN850 M.2 NVMe (500GB) - VGA : LeadTek Nvidia GeForce RTX 3070 Ti D6X 8GB 2. 모니터: 벤큐 모비우스 EX2510S

6.9 선수/팀 준비 장비

- 6.9.1** 선수/팀이 사용할 수 있는 장비는 아래와 같다.

PC/모바일 플랫폼 공통	<ol style="list-style-type: none"> 1. 이어폰, 혹은 헤드셋 (단, 본선에서는 화이트 노이즈 사용을 위해 운영진 판단 하에 제한할 수 있음)
PC 플랫폼	<ol style="list-style-type: none"> 1. 키보드, 마우스 2. 마우스 패드
모바일 플랫폼	<ol style="list-style-type: none"> 1. 게임 플레이를 위한 iOS/안드로이드 기반 모바일, 혹은 태블릿 기기

6.10 사전 준비

6.10.1 사전 준비 시간 시작은 심판진이 고지한 시점을 기준으로 하며, 각 단계에서의 준비 시간은 아래와 같다.

구분	시간
경기장 도착 후 최초 준비 시간	최대 20분
직전 세트에 경기 구역에 위치하지 않았던 선수 출전 시	최대 5분
각 세트 사이에 세팅을 변경하는 경우	최대 2분
경기 중 문제가 발생하였을 경우	최대 10분

6.11 소프트웨어

6.11.1 본선에서 사용할 수 있는 소프트웨어는 다음과 같다.

- 1. 보이스 프로그램:** 경기장에 마련된 별도의 보이스 시스템
(인게임 '음성 채팅' 기능 불가하며, 이로 발생하는 이슈는 선수/팀의 부주의로 판단)
- 2. 넥슨 플러그:** 단, 선수 간 소통, 혹은 메모 등의 목적으로 사용 금지
- 3. 선수 화면 녹화 프로그램 (필요 시):** OBS Studio, 혹은 지포스 익스피리언스
- 4. 선수 개인장비 사용에 필요한 드라이버:** 단, 운영진에 사전 공유하고 승인받은 드라이버에 한함

6.12 네트워크

6.12.1 경기에 사용되는 네트워크와, 주변 환경은 주최측에서 제공한다.

6.12.2 운영진은 아래의 기준에 따라 네트워크 세팅을 제공하며, 네트워크 설정에 문제가 발생하거나 선수 본인 기기가 지원하지 않는 경우 차순위 설정으로 대체한다.

- 1 순위: 주최측이 제공하는 LAN 케이블 (PC/모바일 공통)
- 2 순위: 주최측이 제공하는 데이터 유심, 혹은 선수석 와이파이 (모바일 한정) 단, esim 을 사용하는 기종은 데이터 유심 제공은 어려움
- 3 순위: 선수 기기 자체 무선 인터넷 (5G/LTE) 혹은 예비용 기기 제공 (모바일 한정)

6.13 건강 이상 / 전염병 대응 관련

6.13.1 대응 매뉴얼

6.13.1.1 운영진은 지속적인 건강 이상 / 전염병 상황에 따른 정상적인 시즌 진행을 위하여 '대응 매뉴얼'(이하 "매뉴얼")을 별도로 작성하여 적용한다.

6.13.1.2 "매뉴얼"은 전염병 관련 정부 지침에 따라 적용 기간 및 내용이 변경될 수 있다.

6.13.1.3 "매뉴얼"에서 명시한 지침과 내용은, 적용 기간 동안에는 본 규정에 우선하여 적용된다.

제7장 페널티

본 장은 규정에 대해 선수/팀이 지키지 않았을 때 받게 되는 페널티에 대해 안내한다.

7.1 페널티 적용

7.1.1 본선에서의 주의 및 경고는 선수/팀에 부여된 시점부터 팀전 포스트시즌, 개인전 결승전 진행 직전까지 유효하며, 해당 일정의 시작과 동시에 초기화된다.

7.1.2 '공통 규정집 9.2.2'에서 명시한 '경기 중에 발생하지 않은 페널티의 적용'은 아래와 같다. (경고 누적으로 인한 페널티 포함)

개인전		부여된 시점 이후 해당 선수의 가장 가까운 경기의 1라운드에 적용
팀전	8강 풀리그	전체 풀리그 순위를 결정하는 결과표에 페널티로 적용하여 계산 (즉, 다음 진행되는 경기에는 영향을 주지 않음)
	포스트시즌	부여된 시점 이후 해당 팀의 가장 가까운 경기의 1세트에 적용

7.1.3 페널티 종류 중 주의, 경고, 라운드 페널티, 세트패, 경기패는 시즌 종료, 혹은 탈락으로 잔여 경기가 없는 경우 소멸한다.

7.1.4 본선 팀전 / 개인전에 모두 출전하는 선수의 페널티는, 운영진 판단에 따라 팀전과 개인전에 모두 부여될 수 있다. 이 경우 부여되는 페널티는 팀전과 개인전이 다를 수 있다.

7.2 페널티 표

7.2.1 '공통 규정집', 혹은 본 규정을 위반하여 받는 페널티 수위는 아래와 같다.

지각	본선 현장 등록 지각	주의 + 1시간마다 주의 추가
불참/기권/출전거부	본 규정 '2.4 불참/기권 및 로스터 변경'에서 명시한 부득이한 사유에 해당하지 않는 경우	최소 시즌 실격 - 최대 영구 출전 금지
	경기 출전 거부 (팀전 3세트, 혹은 3페이지 출전 거부 포함)	최소 경기패 - 최대 시즌 실격
게임 규칙	라운드 도중 선수의 고의적인 클라이언트 접속 종료	경고
	대회 진행을 지연시키는 것으로 판단되는 행위	최소 경고 - 최대 실격 + 필요 시 경기장 퇴장 조치
	게임 중 버그 악용	(팀전) 최소 경고 - 최대 라운드패
		(개인전) 최소 경고 - 최대 라운드 페널티 -5 / -10포인트
	승인되지 않은 장비/소프트웨어 사용, 혹은 게임/시스템 세팅 변경	(팀전)라운드패 (개인전) 라운드 페널티 -5 / -10 포인트
	본 규정 '5.3.2', '5.4.3' 위반	라운드패
	본 규정 '5.4.1', '5.4.2' 위반	주의
본 규정 '5.7'에서 명시한 '인게임 플레이 중 금지 행위' 진행	(팀전)라운드패 (개인전) 라운드 페널티 -5 / -10 포인트	

	본 규정 '6.6.3'에서 명시한 '추가 판정 요청 2회 이상 원심 유지'	경고 (이후 '원심 유지' 1회마다 경고 추가)
	본 규정 '6.10 경기 전 사전 준비'에서 고지한 시간 초과	주의 + 5분마다 주의 추가
경기장 규칙	본 규정 '6.5.3 사용 간 금지 행위'에서 명시한 물품 반입	경고
	경기장, 혹은 경기 구역 무단 이탈 및 제한 구역 출입	경기패
	본 규정 '6.5.5'에서 명시한 경기 구역 이탈	주의 + 5분마다 주의 추가 (경기 구역 이탈 시점부터 적용)
	본 규정 '6.5.6'에서 명시한 '경기 구역 이탈 간 금지 행위' 진행	(팀전) 최소 라운드패 - 최대 시즌 실격 (개인전) 최소 라운드 페널티 -5 / -10 포인트 - 최대 시즌 실격
품위 유지	부적절한 복장과 승인되지 않은 브랜드 노출	경고
	시즌 중 계정 제재	제재일만큼 경기 출전 정지
	대회 내외에서의 불건전한, 불공정한 언행	최소 경고 - 최대 시즌 실격
	폭행 및 손괴	시즌 실격
비밀 유지 / 목적 외 사용	본 규정 '5.1.3'에서 명시한 계정 사용 간 금지 행위 진행	최소 경고 - 최대 시즌 실격 + 필요 시 회수 조치
	원활한 대회 진행을 위해 제공된 비밀정보, 클라이언트 무단 배포 및 목적 외 사용	(팀전) 최소 라운드패 - 최대 시즌 실격 (개인전) 최소 라운드 페널티 -5 / -10 포인트 - 최대 시즌 실격
자료 제출	'공통 규정집 3.3'에서 명시한 자료의 미제출/허위 제출	시즌 실격
	'공통 규정집 4.3.1'에서 명시한 '팀 소유권 변경 및 권리 양도에 대한 운영진 사전 고지 및 승인'을 이행하지 않은 경우	최소 시즌 실격 - 최대 영구 출전 금지
	'공통 규정집 4.9.1'에서 명시한 다른 팀 소속 인원을 대상으로 한 영입 제안, 팀 이적, 대회 중도 기권 등의 행위	최소 시즌 실격 - 최대 영구 출전 금지
	'공통 규정집 8.4 촬영 협조 및 자료 제출' 위반	경고

7.2.2 '공통 규정집 9.4'을 통해 명시한 바와 같이, 아래와 같은 행위를 진행한 선수/팀은 영구 출전 금지된다.

7.2.2.1 핵 프로그램 및 매크로 프로그램 사용

7.2.2.2 '공통 규정집 8.2 페어 플레이 위반 및 불공정 행위'에서 명시한 대리 참여, 승부 조작, 사행 행위 등의 페어플레이 위반

7.2.2.3 '대회 실격' 페널티를 3회 이상 받은 경우

7.2.2.4 부득이한 사유 외 대회 도중 불참/기권으로 영구 참가 금지 처분을 받은 경우

7.2.2.5 '공통 규정집 4.3.1'을 위반하여 영구 참가 금지 처분을 받은 경우

7.2.2.6 '공통 규정집 4.9 선수 영입 제안'을 위반하여 영구 참가 금지 처분을 받은 경우