

# 카러플 그랑프리

2023 카러플 그랑프리 시즌3

공식 규정집

최종 업데이트 2023.09.18

# 제1장 소개 및 목적

## 1.1 규정의 목적

1.1.1 2023 카러플 그랑프리 시즌3(이하 "대회")의 공식 규정집 (이하 "본 규정")은 **대회**를 주최하는 넥슨코리아와 방송사로 이루어진 대회 운영위원회(이하 "**운영위원회**")가 공정, 투명하고 효율적으로 **대회**를 운영하기 위한 목적으로 제정하였다.

## 1.2 규정 적용의 대상

1.2.1 본 규정은 대회에 참가하는 팀, 감독, 코치, 선수 및 기타 팀 관계자를 대상으로 하며, 대회 경기에서의 행동뿐만 아니라 대회에 직간접적인 영향을 줄 수 있는 대외활동 등을 모두 포함한다.

## 1.3 규정의 적용 기간

1.3.1 본 규정의 적용 기간은 본 규정의 최초 배포일부터 대회 기간 종료일까지로 한다. 단, 운영위원회가 대회 운영 상 필요하다고 합리적으로 판단하는 경우에는 달리 정할 수 있으며, 대회 실격 등 별도의 유효 기간을 규정한 사항은 대회 기간 종료 이후에도 효력이 유지된다.

## 1.4 규정의 변경

1.4.1 운영위원회는 대회 도중이라고 하더라도 필요에 따라 본 규정을 변경할 수 있다. 단, 이 경우 변경이 확정된 후 24시간 안에 이메일 또는 대회 웹페이지를 통해 출전 선수에게 변경된 규정에 대해서 통보해야 한다.

## 제2장 용어의 정의

### 2.1 리그 운영위원회

- 2.1.1 운영위원회는 넥슨코리아 및 방송사로 구성되며, 경기 내외적으로 리그와 관련된 모든 결정과 페널티에 대해 본 규정에 의거하여 공정하고 합리적인 판정을 내리며 리그의 원활한 진행을 위해 선수에게 페널티를 부여할 수 있다.
- 2.1.2 본 규정에서 정하지 않은 사항이 발생한 경우 운영위원회는 신의 성실의 원칙에 따라 판단하여 결정할 수 있다.

### 2.2 심판진

- 2.2.1 운영위원회는 사전에 심사를 통해 심판장과 개별 심판으로 구성된 심판진을 구성한다. 심판진은 운영위원회를 대신하여 본 규정에 따라 경기 전, 후 또는 중간에 발생하는 모든 경기 관련 문제, 문의 및 상황에 대한 결정을 내릴 책임이 있다. 심판진이 규정 내에서 내린 판정은 절대적인 효력을 가지며, 심판진은 판정에 대해 최우선적인 책임이 있다.
- 2.2.2 심판진이 가지는 역할은 다음과 같다.

- 1) 선수/팀의 조추첨 및 대진표 구성
- 2) 매 경기 전 팀의 엔트리 확인
- 3) 경기용 기기, 네트워크, 경기장 환경 상태 확인
- 4) 팀의 경기장 도착여부 확인 및 선수 착석, 준비 명령
- 5) 경기 사용 트랙 뱅픽 진행
- 6) 경기 시작, 경기 중단, 재경기 선언
- 7) 경기 중 규정 위반에 대한 처벌 명령
- 8) 경기 종료 및 결과 확인
- 9) 이의제기 접수 및 대응

### 2.3 대회 기간

- 2.3.1 본 규정에서 "대회 기간"은 참가 모집 시작부터 대회 종료(시즌 파이널 종료)까지 기간을 의미한다.
- 2.3.2 대회의 세부 단계 및 용어에 대한 정의는 아래와 같다.

- 1) **시즌:** 참가 모집부터 시즌 파이널 결승전까지의 일정을 의미하며, 2023년 대회는 총 3개 시즌으로 진행한다.
- 2) **LCQ:** 예선 종료 후 본선에 진출할 수 있는 마지막 단계. 예선에 참가했던 **[팀/선수]**만 참가할 수 있다.
- 3) **경기/매치:** 한 팀이 미리 정해진 수의 세트를 승리할 때까지 벌어지는 연속된 세트의 집합
- 4) **세트:** 경기/매치를 구성하는 요소로, **[팀/선수]**가 특정 라운드를 진행/승리하거나 일정 수 이상의 선수가 지정된 점수를 획득하면 세트를 종료하고 승패/순위를 결정한다.
- 5) **라운드:** 각 세트를 구성하는 최소 단위로, 트랙을 지정된 LAP만큼 완주하면 종료되는 게임
- 6) **포인트:** 예선 성적에 따라 별도로 부여되는 포인트
- 7) **점수:** 트랙을 완주하여 획득한 점수

### 2.4 경기장 및 경기 구역

- 2.4.1 본 규정에서 경기를 진행하는 공간에 대해 아래와 같이 정의하며 선수들은 경기 당일 지정된 기간 동안 해당 공간을 벗어나서는 안 된다.

- 1) "**경기장**"은 경기에 출전하는 선수가 현장 등록부터 경기 진행까지 일련의 과정을 진행하는 공간이다.
- 2) "**경기 구역**"은 선수가 경기를 진행하는 테이블, 의자, 게임 기기가 있는 공간을 의미한다.
- 3) 단, 온라인 경기 시 대회 디스코드 및 선수 본인 공간으로 각각 경기장과 경기구역을 대체할 수 있다.

## 2.5 시드권

2.5.1 본 규정에서 "시드권"은 성적 및 자격을 기반으로 [팀/선수]가 별도의 선발 및 경기 과정 없이 대회의 특정 단계/경기/조편성에 배정될 수 있는 권리를 의미한다.

2.5.2 팀전 출전 팀의 시드권은 팀에 귀속되며, 개인전 출전 선수의 시드권은 선수 본인에게 귀속된다.

## 2.6 로스터

2.6.1 본 규정에서 팀 소속 선수 명단에 대한 정의는 아래와 같다.

- |  |
|--|
| 1) "로스터"는 시즌 중 소속 팀을 대표하여 경기에 참가할 수 있는 자격이 있는 선수 및 참가할 수 있는 선수 명단을 의미한다. |
|--|

## 제3장 선수 자격

본 대회에 참가하는 모든 선수는 아래의 선수 자격을 모두 만족해야 한다.

### 3.1 선수 기본 자격

3.1.1 대회에 참가하는 모든 선수는 다음 자격 조건을 모두 충족하여야 한다.

- |                                  |
|----------------------------------|
| 1) 대회 참가 모집 마감일 기준으로 만 14세 이상인 자 |
| 2) 대한민국 국적을 보유하고 대한민국에 거주하고 있는 자 |

### 3.2 게임 계정

3.2.1 대회에 참가하는 모든 선수는 카트라이더 러쉬플러스 연결 서버 "KOREA"의 게임 계정을 1개 이상 보유해야 한다.

3.2.2 대회는 참가 신청 시 등록한 본인 계정으로 참가하는 것을 원칙으로 하며, 직계존속의 계정은 허용하나 관련 서류(가족관계 증명서 등)을 통해 최종 확인이 되어야 참가할 수 있다.

### 3.3 참가 제한 조건

#### 3.3.1 게임 운영 정책 위반

- 선수가 현재 게임 운영 정책 위반에 따른 제재 상태인 경우 참가 자격이 제한된다.
- 2021년 1월 1일부서의 누적 제재 이력에 따라 아래의 기준을 근거로 선수의 참가 자격이 제한된다.

위반 항목	1회	2회	3회	4회	5회
게임 내 질서를 어지럽히는 행위	-	차기 시즌 참가 불가	1년 참가 불가	영구 제한	영구 제한
시스템(버그) 사용 및 비정상적인 플레이(어뷰징) 행위	차기 시즌 참가 불가	1년 참가 불가	영구 제한	영구 제한	영구 제한
비인가 프로그램 사용 및 작업장 행위	차기 시즌 참가 불가	1년 참가 불가	영구 제한	영구 제한	영구 제한
계정 도용/해킹/개인정보 유출	영구 제한	영구 제한	영구 제한	영구 제한	영구 제한
위의 사항 외 게임 운영정책 위반 항목	위반 항목 경중 및 제재 기간에 따라 운영위원회에서 판단				

#### 3.3.2 대회 참가 제한 제재

- 과거 넥슨이 주최하는 카트라이더 러쉬플러스 대회에서의 규정 위반에 따라 카러플 그랑프리 참가 제한 제재 상태인 경우 참가 자격이 제한된다.

#### 3.3.3 법률 위반 및 사회적 물의

- 선수가 e스포츠 전반 및 사회적 물의를 일으킨 경험이 있는 경우 운영위원회에서 참가 자격을 제한할 수 있다.
- 선수는 대한민국 법률에 의해 금지된 행위를 해서는 아니 되며, 관련 법률에 따라 유죄 판결을 받거나 수사 중인 경우에는 대회에 출전할 수 없다.

#### 3.3.4 대회 관계자 참가 제한

- 대회는 운영위원회 인원, 넥슨코리아 및 대회 주관사의 임직원은 참가할 수 없다.

#### 3.3.5 병역 의무자

- 대회 기간 중 아래에 해당하는 경우에는 대회 기간의 대회 참가, 방송 출연 등에 대한 소속 기관장의 승인을 받은

경우에 한하여 참가가 가능하다.

- 1) 군인의 지위 및 복무에 관한 기본법의 대상이 되는 현역 장교, 준사관, 부사관, 군간부후보생
- 2) 병역법에 따라 병역의무(현역복무 외의 군복무 의무 또는 공익분야에서의 복무의무)를 이행하는 자

### 3.3.6 건강 이상 및 전염병 위험

운영위원회에서는 선수, 운영 스텝, 심판진 등의 건강과 안전을 위해 선수의 전염병 위험 수준 및 당일 건강 상태에 따라 오프라인 대회 참가를 제한할 수 있다.

## 3.4 자료 제출

3.4.1 선수는 운영위원회에서 요청하는 경우 지정된 기간까지 요구한 자료를 제출/제시해야 한다.

- 1) 선수 본인 확인: 선수 본인 신분증, 직계존속의 계정 사용 시 가족관계 증명서 등 관련 서류
- 2) 대회 참가 동의서: 선수 본인, 혹은 미성년자 선수는 법정대리인의 서명이 있는 대회 참가 동의서 제출
- 3) 기타 증빙 자료: 기타 병역 이행자를 포함한 참가 제한 조건에 대한 확인을 위한 자료

3.4.2 요구된 자료를 제출/제시하지 않은 경우 해당 자격을 만족하지 못한 것으로 간주될 수 있다.

## 제4장 팀 및 로스터

대회 팀전 부문에 참가하는 모든 팀은 아래 규정을 준수해야 한다.

### 4.1 팀 등록

- 4.1.1 모든 팀은 팀장이 대표가 되어 LVUP.GG 페이지에서 로스터 등록 후 참가 신청해야 한다. 팀 구성은 최대 5인까지 허용된다.
- 4.1.2 참가 신청 후 팀원 변경을 희망하는 경우 반드시 참가 모집 기간 종료 전까지 LVUPGG의 대회 페이지를 통해 로스터 변경을 진행해야 한다. 모집 기간이 종료된 후에는 로스터를 변경할 수 없다.

### 4.2 팀 소유권 및 대표

- 4.2.1 대회 기간 동안 팀 등록 당시 지정된 팀장이 팀에 대한 책임을 가지고, 팀의 의사결정을 대표한다.

### 4.3 팀 소유권 변경 및 양도

- 4.3.1 팀 소유권 변경 및 권리 양도가 필요한 경우 운영위원회에 사전 통보하고 승인을 받아야 한다.
- 4.3.2 운영위원회에 사전에 승인받지 않은 경우, 팀 소유권 변경 및 양도는 인정되지 않으며 기존 팀이 가진 대회 참가 자격 및 본선 시드권과 같은 권리는 소멸된다.
- 4.3.3 팀 지속성 한 시즌 동안 팀의 지속성(누적 포인트, 시드권 등)을 유지하기 위해서는 최소 3인 로스터를 유지해야 한다. 만약 최소 3인을 유지하지 못할 경우 해당 팀은 실질적으로 해체한 것으로 판단한다.

### 4.4 팀명, 팀 태그

- 4.4.1 운영위원회는 예선 종료 후 본선 진출팀이 제출한 팀명, 팀 태그를 검토하고 최종 확정한다.

- |   |
|---|
| <ul style="list-style-type: none"><li>1) 팀명: 한글, 영어 알파벳, 숫자만을 사용할 수 있으며, 특수문자 및 다른 문자를 사용할 수 없다.</li><li>2) 팀 태그: 팀명을 축약하여 닉네임과 병기되는 항목이며, 영어 알파벳과 숫자 2-3글자 내로 구성</li></ul> |
|---|

- 4.4.2 운영위원회는 아래 판단 기준에 따라 부적절하다고 판단되는 팀명, 팀 태그는 변경을 요청할 수 있으며, 이에 불응하는 팀은 대회 참가에 불이익을 받을 수 있다.

- |   |
|---|
| <ul style="list-style-type: none"><li>1) 욕설, 비속어와 같이 미풍양속을 해치거나 방송 심의 상 부적절한 경우</li><li>2) 관련 없는 단체, 브랜드, 제품 및 서비스와 동일하거나, 유사하거나, 혼동의 여지가 있는 경우</li></ul> |
|---|

- 4.4.3 팀명, 팀 태그는 최종 확정된 이후 해당 시즌 종료 시까지 변경할 수 없다.

### 4.5 로스터 제출 및 마감

- 4.5.1 대회 참가 신청 시 제출한 선수(팀장 및 팀원) 명단을 로스터로 인정하며, 로스터 제출 마감 시점은 참가 모집 마감 시점으로 한다.

## 4.6 로스터 변경

4.6.1 팀 로스터 변경은 '4.5 로스터 제출 및 마감'에서 규정한 로스터 제출 마감 시점 이후 기본적으로 불가하다. 단, 부득이한 사유로 교체해야 하는 경우 아래의 사유로 한정하며, 교체되는 팀원은 본 규정집 '제3장 선수 자격'을 모두 충족하여야 한다.

- 1) 친족 부고(사망 진단서/주민등록등본)
- 2) 입영(입영 영장 - 단, 대회 기간 중에 입대하는 경우로 한한다)
- 3) 전치 4주 이상의 병력(진단서)
- 4) 해외 이민(해외이주신고 확인서)
- 5) 국가기관 공인 시험
- 6) 아마추어팀 소속 선수의 기업팀과의 선수 계약에 따른 로스터 총원

4.6.2 로스터 변경을 요청하는 팀은 교체 사유 입증을 위한 서류를 7일 내에 제출해야 한다.

4.6.3 위와 같은 사유로 인한 팀 로스터 변경은 팀당 대회 기간 중 최대 2회로 한정하며, 로스터에 교체 추가되는 선수는 현재 다른 팀 소속으로 대회에 참가 중이지 않은 선수로 한정한다.

## 4.7 팀 로스터 등록 및 출전

4.7.1 LVUPGG 대회 페이지 내 등록된 로스터에 속한 선수가 정상적으로 참가 완료한 경우 로스터에 포함된 것으로 간주하고 경기에 출전할 수 있다.

4.7.2 팀전 예선에 참가하는 팀은 매주 로스터 등록 인원을 변경할 수 있으나 누적 포인트 및 시드권을 유지하기 위해서는 '4.3.3 팀 지속성' 항목에 따라 최소 3인 로스터를 유지해야 한다.

4.7.3 팀전 본선에 진출한 팀은 '4.3.3 팀 지속성' 항목에 따라 최소 3인 로스터를 유지해야 하고 본선 대회 기간 중 로스터를 변경할 수 없다. 시즌 파이널 진출이 확정된 경우, 진출을 확정된 당시의 그랑프리 출전 로스터 중 최소 3명 이상의 선수를 유지해야 한다.

## 4.8 스폰서십

### 4.8.1 팀 명, 팀 로고

- 네이밍 스폰서십 계약을 통한 팀 명, 팀 태그, 팀 로고에서 기업명 및 로고 노출은 운영위원회에서 승인을 받은 팀에 한하여 허용되며, 그 외 유니폼을 통한 브랜드 노출은 '4.8.2 유니폼 내 브랜드 노출'에서 허용하는 수준에 한하여 가능하다.

### 4.8.2 유니폼 내 브랜드 노출

- 선수는 선수 본인 의상 내에 개별 스폰서 영역을 활용하여 개별 스폰서 기업을 노출할 수 있다. 단, 개별 스폰서 영역에 노출되는 개별 스폰서 기업은 운영위원회의 확인 및 승인을 거쳐야 한다.
- 단, 아래의 항목에 해당하는 건에 대한 스폰서십 노출은 불가하다.

- 1) 주류, 담배, 의약품, 도박 등 게임이용등급을 벗어난 브랜드/제품/서비스인 경우
- 2) 음란성, 폭력성, 차별적인 콘텐츠를 포함한 경우
- 3) 정치 단체, 혹은 정치적인 콘텐츠를 포함한 경우
- 4) 대리 결제, 대리 게임, 아이템 현금 거래를 포함한 경우
- 5) 넥슨코리아 및 카트라이더 러쉬플러스의 직접적인 경쟁관계에 있는 브랜드/제품/서비스



## 제5장 대회 구조

본 장은 대회의 전체적인 구성, 선발 및 진출, 상금, 시드권에 대한 규정이다.

### 5.1 대회 일정

- 2023년 시즌3 일정은 아래와 같다.
- 아래 일정은 전염병, 천재지변, 대회 운영 상의 이슈 등으로 인해 변경될 수 있다.

구분		일정		비고
예선	1 주차	모집	09.25 (월) - 10.04 (수)	
		팀전	10.07 (토)	온라인 미방송
		개인전		
	2 주차	모집	10.02 (월) - 10.11 (수)	
		팀전	10.14 (토)	온라인 미방송
		개인전		
	3 주차	모집	10.09 (월) - 10.18 (수)	
		팀전	10.21 (토)	온라인 미방송
		개인전		
	4 주차	모집	10.16 (월) - 10.25 (수)	
		팀전	10.28 (토)	온라인 미방송
		개인전		
LCQ		모집	10.23(월) - 11.01(수)	
		팀전	11.05 (일)	온라인 생방송 오후 6 시
		개인전	11.07 (화)	온라인 생방송 오후 6 시
본선	1 주차	팀전	11.12 (일)	온라인 생방송 오후 6 시
		개인전	11.14 (화)	온라인 생방송 오후 6 시
	2 주차	팀전	11.19 (일)	온라인 생방송 오후 6 시
		개인전	11.21 (화)	온라인 생방송 오후 6 시
	3 주차	팀전	11.26 (일)	온라인 생방송 오후 6 시
		개인전	11.28 (화)	온라인 생방송 오후 6 시
시즌 파이널		팀전	12.03 (일)	오프라인 방송
		개인전	12.10 (일)	오프라인 방송

### 5.2 대회 상금

5.2.1 대회 시즌 파이널 최종 성적에 따라 아래와 같이 상금을 지급한다.

- 단, [팀/선수]가 상금 지급 순위에 해당하더라도 리그 도중 기권/실격하는 경우 상금을 지급하지 않을 수 있다.

개인전		팀전	
순위	상금	순위	상금
1 위	₩4,000,000	1 위	₩25,000,000
2 위	₩2,000,000	2 위	₩10,000,000
3 위	₩800,000	3 위	₩4,000,000
4 위	₩400,000	4 위	₩2,000,000
5-8 위	₩300,000	5-8 위	₩1,000,000
9-16 위	₩200,000		

### 5.3 대회 진행 방식

#### 5.3.1 카러플 그랑프리의 [팀전/개인전] 부문은 크게 아래와 같은 구조로 진행된다.

- 1) **예선**
  - 카러플 그랑프리 본선 직행을 위한 1주 단위의 예선, 4주간 진행
  - 예선 성적에 따라 카러플 그랑프리 본선에 직행하거나 본선 진출을 위한 포인트 제공
- 2) **LCQ**
  - 카러플 그랑프리 본선 진출을 위한 최종 단계
  - 카러플 그랑프리 예선 참가 이력이 있는 [팀/선수]만 참가 가능
- 3) **본선**
  - 예선 상위 [팀/선수]가 참가하는 3주 간 총 6회에 걸쳐 온라인으로 진행되는 방송 본선
  - 팀전은 일요일, 개인전은 화요일에 진행
- 4) **시즌 파이널**
  - 예선 상위 [팀/선수]가 참가하는 1주 간 총 2회에 걸쳐 오프라인으로 진행되는 방송 본선 및 시즌 파이널
  - 팀전은 토요일, 개인전은 일요일에 진행

### 5.4 개인전 대회 구조

#### 5.4.1 개인전 예선

5.4.1.1 개인전 예선은 LVURGG 대회 페이지를 통해 1-4 주차 복수 참가 가능하다.

5.4.1.2 선수가 보유한 개인전 시드권에 따라 아래의 선수들은 예선 참가가 제한된다.

카러플 그랑프리 개인전 본선 시드권: 이전 예선 회차 결과에 따라 본선 진출이 확정된 선수

5.4.1.3 개인전 예선은 아래의 방식에 따라 진행된다.

- 1) **예선**
  - 128 강/64 강/32 강/16 강/8 강 싱글 토너먼트
  - 매 경기 5라운드 진행 후 합산 포인트 1-4위 상위 경기 진출
  - 주차 별 8강 종료 후 상위 3명 본선 직행
  - 예선에서는 사전에 지정된 트랙을 사용한다

5.4.1.4 개인전 예선 결과에 따른 본선 진출 방식은 아래와 같다.

- 1) **예선 회차별 상위 1-3 위 본선 진출 (12 명)**
- 2) **LCQ 본선 진출 결정전 상위 4명 본선 진출**
- 3) 라운드 별 예선 포인트 누적 및 점수 계산은 본 규정 '제 6 장 경기 규정'에 따른다.
- 4) 본선 진출을 위한 순위 결정이 필요한 경우 동률인 선수 간의 순위 결정전을 진행한다. 이 경우 트랙은 예선 [1라운드]에서 사용한 트랙을 사용하며 단판으로 진행된다.
- 5) 예선 최종 성적에 따른 별도의 포인트가 부여되며, 누적 순위에 따라 LCQ 참가 자격이 주어진다.

#### 5.4.2 개인전 LCQ

5.4.2.1 개인전 LCQ는 개인전 예선 참가 이력이 있는 선수만 참가 신청 가능하다.

5.4.2.2 이전 예선 회차 결과에 따라 본선 진출이 확정된 선수는 개인전 LCQ 참가 신청이 제한된다.

5.4.2.3 개인전 LCQ는 아래의 방식에 따라 진행된다.

- 1) **선발 방식**
  - 참가 신청자중 예선 누적 포인트 검수를 통해 16명 선발하며, 선발 방식은 아래와 같다.
  - 예선 누적 포인트 상위 16명 선발
  - 누적 포인트가 동률인 경우 우선순위는 다음과 같다.

- 1 순위: 예선 참가 횟수가 적은 참가자
- 2 순위: 예선전 최고 진출 라운드 (강수)
- 3 순위: 예선전 최고 진출 라운드의 트랙 합산 점수가 높은 참가자
- 4 순위: 동률 참가자 간 LCQ 진출전 진행 (5 트랙)  
\*진출전은 4 주차 예선 종료 다음날인 10.29 (일) 오후 1 시에 진행되며, 참가가 불가능한 선수는 실격 처리된다.

## 2) 16강 더블 엘리미네이션 토너먼트

- 8인 1조 2개 그룹(A, B)
- 50 포인트 선취, 1라운드 트랙 고정, 2라운드부터 직전 라운드 1위 선수가 트랙을 선택한다.
- 경기는 1경기/2경기/승자전/패자전/패자전 2라운드/진출 결정전으로 구성되어 있으며 다음과 같다.
- 1경기: A 그룹 상위 4인 승자전 진출, 하위 4인 패자전 진출
- 2경기: B 그룹 상위 4인 승자전 진출, 하위 4인 패자전 진출
- 승자전: 1경기의 상위 4인+2경기 상위 4인, 상위 4인 진출 결정전 진출, 하위 4인 패자전 2라운드 진출
- 패자전: 1경기의 하위 4인+2경기 하위 4인, 상위 4인 패자전 2라운드 진출, 하위 4인 탈락
- 패자전 2라운드: 승자전 하위 4인+패자전 상위 4인, 상위 4인 진출 결정전 진출, 하위 4인 탈락

## 3) 진출 결정전

- 승자전 상위 4인+패자전 2라운드 상위 4인
- 진출 결정전 상위 4명 본선 진출

### 5.4.3 본선

#### 5.4.3.1 개인전 본선은 아래의 방식에 따라 진행된다.

- ### 1) 16강 조별 리그
- 4인 4개조 편성, 2조씩 8인 개인전 방식으로 총 6경기 결과 합산
  - 매 경기 12라운드 진행 후 포인트 합산
  - 누적 점수 상위 8명 시즌 파이널 진출

### 5.4.4 시즌 파이널

#### 5.4.4.1 개인전 시즌 파이널은 아래의 방식에 따라 진행된다.

- ### 1) 8강 결승전
- 1세트 특정 선수가 80포인트 선취시 종료, 1-2위 2세트 진출
  - 2세트 1대1, 5판 3선승

## 5.5 팀전 대회 구조

### 5.5.1 예선

5.5.1.1 팀전 예선은 LVUP.GG 대회 페이지를 통해 1-4주차 복수 참가 가능하다.

5.5.1.2 팀이 보유한 팀전 시드권에 따라 아래의 팀들은 예선 참가가 제한된다.

카러플 그랑프리 본선 시드권: 예선 이전 회차 결과에 따라 본선 진출이 확정된 팀

5.5.1.3 예선 기간 중 선수는 각 주차별로 서로 다른 팀에 소속되어 예선에 참가할 수 있다.

단, 아래의 경우에 해당하는 선수의 예선 참가는 제한된다.

카러플 그랑프리 본선 시드권: 예선 이전 회차 결과에 따라 본선 진출이 확정된 팀 소속 선수

5.5.1.4 팀전 예선은 아래의 방식에 따라 진행된다.

- 1) **예선**
  - 32 강/16 강/8 강/4 강/최종전 싱글 토너먼트
  - 전 경기 Bo3 (스피드 Bo3 / 아이템 Bo3 / 에이스결정전 단판)
  - 주차별 최종 우승팀 본선 진출
  - 예선에서는 사전에 지정된 트랙을 사용한다.

5.5.1.5 팀전 예선 결과에 따른 본선 진출 방식은 아래와 같다.

- 1) **예선 회차별 상위 1 위 본선 진출** (4 팀)
- 2) **예선 누적 포인트 합산 상위팀 본선 진출** (2 팀)
- 3) 예선 최종 성적에 따른 별도의 포인트가 부여되며, 누적 순위에 따라 본선 진출 및 LCQ 참가 자격이 주어진다.
- 4) 라운드 별 예선 포인트 누적 계산은 본 규정 '제 6 장 경기 규정'에 따른다.
- 5) LCQ 최종전 상위 2 팀 본선 진출

5.5.2 팀전 LCQ

5.5.2.1 팀전 LCQ 는 아래의 방식에 따라 진행된다.

- 3) **선발 방식**  
 예선 누적 포인트 합산 상위팀 본선 진출(1, 2 위)팀을 제외한 차순위 3, 4, 5, 6 위 **4개팀**이 참가하며, 참가가 불가능할 경우 누적 포인트를 기반으로 한 차순위 팀으로 대체한다.  
 본선 진출을 위한 순위 결정이 필요한 경우 아래 선발 방식을 따른다.
  - 1 순위: 예선 참가 횟수가 적은 팀
  - 2 순위: 예선전 최고 진출 라운드 (강수)
  - 3 순위: 예선전 최고 진출 라운드의 세트 득실
  - 4 순위: 예선전 최고 진출 라운드의 트랙 득실
  - 5 순위: 동률 팀 LCQ 진출전 (스피드 Bo3 / 아이템 Bo3 / 에이스결정전 단판)  
 \*진출전은 4 주차 예선 종료 다음날인 10.29 (일) 오후 12 시에 진행되며, 참가가 불가능한 팀은 실격 처리된다. (로스터는 가장 최근에 제출한 예선 로스터에서 변경이 불가능하다)
- 4) **4 강 더블 엘리미네이션 토너먼트**
  - 전 경기 Bo3 (스피드 Bo5 / 아이템 Bo5 / 에이스결정전 단판 )
  - 경기는 1 경기/2 경기/승자전/패자전/최종전 순으로 진행된다.
  - 1 경기: A 조 경기
  - 2 경기: B 조 경기
  - 승자전: 1 경기 승리팀 vs 2 경기 승리팀
  - 패자전: 1 경기 패배팀 vs 2 경기 패배팀
  - 최종전: 승자전 패배팀 vs 패자전 승리팀
  - 승자전 승리팀, 최종전 승리팀 총 2 팀 본선 진출

5.5.3 본선

5.5.3.1 팀전 본선은 아래의 방식에 따라 진행된다.

- 1) **8개팀 2개조 풀리그**
  - 4팀 단위 1그룹 2개조 편성 풀리그 진행
  - A그룹 6경기, B그룹 6경기, 총 12경기 진행
  - 전 경기 Bo3 (스피드 Bo5 / 아이템 Bo5 / 에이스결정전 단판)
  - 각 조별 **상위 2팀 시즌 파이널 진출 (총 4팀)**
  - 시즌 파이널 진출을 위한 순위 결정이 필요한 경우 조별 리그 성적의 세트 득실, 트랙 득실, 승자승 순으로 최종 순위를 결정한다.

- 그래도 순위가 결정되지 않는 경우 운영위원회의 안내에 따라 재경기를 진행하며 재경기에 사용되는 트랙은 사전 뱅픽으로 결정한다.

#### 5.5.4 시즌 파이널

5.5.4.1 팀전 시즌 파이널은 아래의 방식에 따라 진행된다.

- 1) **4강 싱글 토너먼트**
  - 4강 싱글 토너먼트는 1 경기/2 경기/3 위전/결승전으로 구성되어있다.
- 2) **1 경기, 2 경기, 3 위전**
  - 3 세트 Bo3 (스피드 Bo5 / 아이템 Bo5 / 에이스결정전 단판)
- 3) **결승전**
  - 3 세트 Bo3 (스피드 Bo7 / 아이템 Bo7 / 승자연전 방식)

#### 5.6 대회 기간 중 결원 발생 시

5.6.1 대회 기간 중 [팀/선수]의 기권/실격 등으로 결원이 발생하는 경우 아래의 기준에 따라 대체 [팀/선수]을 선발한다.

개인전	LCQ 전 기권시	누적 포인트 선수 중 차순위 선수
	본선 전 기권시	LCQ 최종전 당시 차순위 선수
	시즌 파이널 전 기권시	조별 풀리그 차순위 선수
팀전	LCQ 전 기권시	출전 불가 팀의 최종 라운드의 상대팀
	본선 전 기권시	출전 불가 팀의 최종 라운드의 상대팀
	시즌 파이널 전 기권시	각 조별 풀리그 차순위 팀

- 차순위 대체 선발을 진행해야 하며 차순위가 복수인 경우 해당 [팀/선수] 간의 [단판/에이스결정전] 경기를 진행하여 1위 선수/팀을 선발한다. 해당 라운드에서 사용할 트랙은 추첨을 통해 결정한다.
- 단, 위의 기준으로 대체 [팀/선수] 선발이 어려운 경우, 운영위원회에서 판단 하에 다른 기준으로 대체 [팀/선수]를 선발하거나 대체 [팀/선수] 선발 없이 대회를 진행할 수 있다.

## 제6장 경기 규정

본 장은 **대회**의 각 단계의 세부 경기 방식, 점수 집계 및 순위 및 승패 결정에 대한 규정이다.

### 6.1 예선 성적별 포인트

6.1.1 개인전과 팀전의 예선 포인트는 아래의 방식으로 누적한다.

개인전	포인트	팀전	포인트
8강	10	결승	10
16강	6	4강	6
32강	3	8강	3
64강	2	16강	2
128강	1	32강	1

### 6.2 개인전 예선

6.2.1 개인전 예선은 아래의 방식으로 진행한다.

<b>게임 모드</b>	스피드 개인전 (8인)																					
<b>경기 방식</b>	매 경기 지정된 라운드만큼 진행 후 합산 점수 1-4위 상위 경기 진출 예선 당일 128강/64강/32강/16강/8강 진행 <b>128-16강:</b> 5라운드 진행 후 합산 점수 1-4위 상위 경기 진출 <b>8강:</b> 5라운드 진행 후 합산 점수에 따라 최종 순위 결정																					
<b>라운드 별 점수 지급</b>	각 라운드 결과에 따라 선수들에게 점수를 지급하며 경기 중 누적된다. 리타이어(완주실패)한 선수의 경우 순위에 상관없이 -5점이 부여된다.																					
	<b>1위</b>	<b>2위</b>	<b>3위</b>	<b>4위</b>	<b>5위</b>	<b>6위</b>	<b>7위</b>	<b>8위</b>	<b>리타이어</b>													
	10	7	5	4	3	1	0	-1	-5													
<b>트랙 선정</b>	128강부터 8강까지 사전에 지정된 트랙을 사용한다. <table border="1" style="margin-left: 20px;"> <thead> <tr> <th>순서</th> <th>트랙</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>네모 강철바위 용광로</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>[R] 포레스트 지그재그</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>WKC 브라질 서킷</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>노르테유 전투비행장</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>쥐라기 공룡섬 대모험</td> </tr> </tbody> </table>										순서	트랙	1	네모 강철바위 용광로	2	[R] 포레스트 지그재그	3	WKC 브라질 서킷	4	노르테유 전투비행장	5	쥐라기 공룡섬 대모험
순서	트랙																					
1	네모 강철바위 용광로																					
2	[R] 포레스트 지그재그																					
3	WKC 브라질 서킷																					
4	노르테유 전투비행장																					
5	쥐라기 공룡섬 대모험																					
<b>순위 집계</b>	경기 종료 시점의 누적 합산 점수가 높은 순서대로 순위를 결정한다. 상위 스테이지 진출 여부에 영향을 주는 동물 발생 시 동물인 선수 간의 순위 결정전을 진행한다. 이 경우 트랙은 <b>[1라운드]</b> 에서 사용한 트랙을 사용하며 단판으로 진행된다.																					

### 6.3 개인전 LCQ

6.3.1 개인전 LCQ는 아래의 방식으로 진행된다.

<b>게임 모드</b>	스피드 개인전 (8인)
--------------	--------------

경기 방식	<b>16강 더블 엘리미네이션 토너먼트</b> - 8인 1조 2개 그룹(A, B) - 그룹(A, B)는 추첨을 통해 결정된다. - 50포인트 선취, 1라운드 트랙 고정, 2라운드부터 직전 라운드 1위 선수가 트랙을 선택한다. - 경기는 1경기/2경기/승자전/패자전/패자전 2라운드/진출 결정전으로 구성되어 있으며 다음과 같다. - 1경기: A 그룹 상위 4인 승자전 진출, 하위 4인 패자전 진출 - 2경기: B 그룹 상위 4인 승자전 진출, 하위 4인 패자전 진출 - 승자전: 1경기의 상위 4인+2경기 상위 4인, 상위 4인 진출 결정전 진출, 하위 4인 패자전 2라운드 진출 - 패자전: 1경기의 하위 4인+2경기 하위 4인, 상위 4인 패자전 2라운드 진출, 하위 4인 탈락 - 패자전 2라운드: 승자전 하위 4인+패자전 상위 4인, 상위 4인 진출 결정전 진출, 하위 4인 탈락 <b>진출 결정전</b> - 승자전 상위 4인+패자전 2라운드 상위 4인 - 진출 결정전 상위 4명 본선 진출									
	라운드 별 점수 지급	각 라운드 결과에 따라 선수들에게 점수를 지급하며 경기 중 누적된다. 리타이어(완주실패)한 선수의 경우 순위에 상관없이 -5점이 부여된다.								
	1위	2위	3위	4위	5위	6위	7위	8위	리타이어	
	10	7	5	4	3	1	0	-1	-5	
트랙 선정	<b>[1라운드]</b> 는 월드 뉴욕 대질주를 고정 트랙으로 사용한다. <b>[2라운드]</b> 부터는 직전 트랙 1위 선수가 트랙을 선택한다. 단, 해당 경기에서 사용하지 않은 트랙만 선택 가능하다.									
순위 집계	경기 종료 시점의 누적 점수가 높은 순서대로 순위를 결정한다. 상위 스테이지 진출 여부에 영향을 주는 동물 발생 시 동물인 선수 간의 순위 결정전을 진행한다. 이 경우 트랙은 <b>[1라운드]</b> 에서 사용한 트랙을 사용하며 단판으로 진행된다.									

## 6.4 개인전 본선

### 6.4.1 개인전 본선은 아래의 방식으로 진행한다.

게임 모드	스피드 개인전 (8인)									
경기 방식	매 경기 12라운드 진행 후 포인트 합산 <b>16강 조별 리그</b> 4명 단위 4그룹 1개조 편성, 각 조는 2개 그룹을 묶어 8인 개인전 진행(총 6경기) <b>4명 단위 4그룹의 편성은 추첨을 통해 결정된다.</b>									
라운드 별 점수 지급	각 라운드 결과에 따라 선수들에게 점수를 지급하며 경기 중 누적된다. 리타이어(완주실패)한 선수의 경우 순위에 상관없이 -5점이 부여된다.									
	1위	2위	3위	4위	5위	6위	7위	8위	리타이어	
	10	7	5	4	3	1	0	-1	-5	
트랙 선정	<b>[1라운드]</b> 는 WKC 투어링 랠리를 고정 트랙으로 사용한다. <b>[2라운드]</b> 부터는 직전 라운드 1위 선수가 트랙을 선택한다. 단, 해당 경기에서 사용하지 않은 트랙만 선택 가능하다.									

순위 집계	① 경기 종료 시점 선수의 누적 점수가 높은 순으로 순위를 결정한다. ② 조별 리그 "전체 순위 표기" 및 다음 스테이지 진출/탈락이 결정되는 순위에서 동률이 발생할 경우 다음 순서에 의거하여 최종 순위 산정 ③ '총 포인트 > 평균순위 > 1위 횟수'까지 모두 동률일 경우, 해당 선수 간 진행한 마지막 라운드 순위를 기준으로 최종 순위 산정. 단, 해당 선수 간 진행한 경기가 없을 경우 동률 처리 * 평균순위 계산시 리타이어 기록은 9위로 처리
-------	--

## 6.5 개인전 시즌 파이널

6.5.1 개인전 시즌 파이널 1세트는 아래의 방식으로 진행한다.

게임 모드	스피드 개인전 (8인)								
경기 방식	특정 선수가 누적 <b>80점수 이상</b> 획득할 때까지 트랙을 반복한다. <b>[1라운드] &gt; [2라운드] &gt; [3라운드] &gt; [4라운드] ... [10라운드] (경기 종료 시까지 반복)</b> 상위 2명 2세트 진출								
라운드 별 점수 지급	각 라운드 결과에 따라 선수들에게 점수를 지급하며 경기 중 누적된다. 리타이어(완주실패)한 선수의 경우 순위에 상관없이 -5점이 부여된다.								
	1위	2위	3위	4위	5위	6위	7위	8위	리타이어
	10	7	5	4	3	1	0	-1	-5
트랙 선정	<b>[1라운드]</b> 는 <b>[R] 포레스트 지그재그</b> 를 고정 트랙으로 사용한다. <b>[2라운드]</b> 부터는 직전 트랙 1위 선수가 트랙을 선택한다. 단, 해당 경기에서 사용하지 않은 트랙만 선택 가능하며, 라운드가 계속됨에 따라 모든 트랙을 한번씩 사용한 경우 다시 모든 트랙의 선택 가능 여부를 초기화한다.								
순위 집계	① 경기 종료 시점 선수의 누적 점수가 높은 순으로 순위를 결정한다. ② 1세트 종료 시점에 2세트 진출을 결정하는 순위에서 동률이 발생할 경우 해당 선수간 순위 결정전을 진행한다. ③ 순위결정전은 단판으로 추첨을 통해 선정된 트랙으로 진행한다. ④ 위의 항목을 제외한 동률은 마지막 라운드 성적으로 최종 순위 산정								

6.5.2 개인전 시즌 파이널 2세트는 아래의 방식으로 진행한다.

게임 모드	스피드 개인전 (1vs1)								
경기 방식	경기는 5판 3선승으로 진행되며, 특정 선수가 3승을 선취하는 경우 종료된다. <b>[1라운드] &gt; [2라운드] &gt; [3라운드] &gt; [4라운드] &gt; [5라운드]</b>								
트랙 선정	<b>[1라운드]</b> 는 개인전 결승전 1세트 1위 선수가 트랙을 선택한다. <b>[2라운드]</b> 부터는 직전 트랙 승리 선수가 트랙을 선택한다. 단, 개인전 결승전 2세트 중 앞선 라운드에서 사용하지 않은 트랙만 선택 가능하다.								

## 6.6 팀전 예선

6.6.1 팀전 예선 경기는 아래의 방식으로 진행한다.

팀전 경기 방식	32 강 싱글 토너먼트 / 3 세트 Bo3 (스피드 Bo3 / 아이템 Bo3 / 에이스결정전 단판) 각 경기 성적별 포인트 부여 주차별 최종 우승팀 본선 진출 팀전 예선 경기는 3세트 2선승으로 진행되며, 특정 팀이 2개의 세트 승리를
----------	--



		선취하는 경우 종료된다.							
1세트	게임 모드	스피드 팀전 (4vs4)							
	경기 방식	1세트는 3라운드 2선승으로 진행되며, 특정 팀이 2승을 선취하는 경우 종료된다. [1라운드] > [2라운드] > [3라운드]							
	트랙 선정	사전에 지정된 트랙을 사용한다. <table border="1"> <thead> <tr> <th>순서</th> <th>트랙</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>광산 위험한 제련소</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>비치 해변 드라이브</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>대저택 은밀한 지하실</td> </tr> </tbody> </table>	순서	트랙	1	광산 위험한 제련소	2	비치 해변 드라이브	3
순서	트랙								
1	광산 위험한 제련소								
2	비치 해변 드라이브								
3	대저택 은밀한 지하실								
2세트	게임 모드	아이템 팀전 (4vs4)							
	경기 방식	2세트는 3라운드 2선승으로 진행되며, 특정 팀이 2승을 선취하는 경우 종료된다. [1라운드] > [2라운드] > [3라운드]							
	트랙 선정	사전에 지정된 트랙을 사용한다. <table border="1"> <thead> <tr> <th>순서</th> <th>트랙</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>신화 빛의 길</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>황금문명 황금신전을 찾아서</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>팩토리 핀저의 위험한 적재소</td> </tr> </tbody> </table>	순서	트랙	1	신화 빛의 길	2	황금문명 황금신전을 찾아서	3
순서	트랙								
1	신화 빛의 길								
2	황금문명 황금신전을 찾아서								
3	팩토리 핀저의 위험한 적재소								
3세트	게임 모드	에이스결정전 (1vs1 스피드 개인전)							
	경기 방식	3세트는 단판으로 진행되며, 승리 팀이 해당 경기에서 최종 승리한다.							
	트랙 선정	에이스결정전은 <b>광산 아슬아슬 궤도전차</b> 를 사용한다.							

## 6.7 팀전 LCQ

### 6.7.1 팀전 LCQ 경기는 아래의 방식으로 진행한다.

<b>경기 방식</b>		<p>예선 누적 포인트 합산 상위팀 본선 진출(1, 2 위)팀을 제외한 차순위 3, 4, 5, 6 위 <b>4개팀</b>이 참가한다.</p> <p><b>A, B, C, D 팀은 추첨을 통해 결정된다.</b></p> <p><b>4강 더블 엘리미네이션 토너먼트</b></p> <p>3 세트 bo3 (스피드 Bo5 / 아이템 Bo5 / 에이스결정전 단판 )</p> <p>경기는 1 경기/2 경기/승자전/패자전/최종전으로 구성되어 있으며 다음과 같다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1 경기: A 팀 vs B 팀</li> <li>- 2 경기: C 팀 vs D 팀</li> <li>- 승자전: 1 경기 승리팀 vs 2 경기 승리팀</li> <li>- 패자전: 1 경기 패배팀 vs 2 경기 패배팀</li> <li>- 최종전: 승자전 패배팀 vs 패자전 승리팀</li> <li>- 승자전 승리팀, 최종전 승리팀 총 2 팀 본선 진출</li> </ul> <p>팀전 LCQ 경기는 3 세트 2 선승으로 진행되며, 특정 팀이 2 개의 세트 승리를 선취하는 경우 종료된다.</p>							
<b>1세트</b>	<b>게임 모드</b>	스피드 팀전 (4vs4)							
	<b>경기 방식</b>	1세트는 5판 3선승으로 진행되며, 특정 팀이 3승을 선취하는 경우 종료된다.							
	<b>트랙 선정</b>	<p><b>[1라운드]</b>는 동화 잠자는 숲속의 거인에서 진행하며, <b>[2라운드]</b> - <b>[5라운드]</b>에서 밴픽 과정은 다음과 같이 진행된다. 이 때, 1세트 밴픽을 우선 진행하는 팀을 'A팀', 2세트 밴픽을 우선 진행하는 팀을 'B팀'으로 지정한다.</p> <p><b>1-2경기</b>는 예선 누적 포인트 순위가 높은 팀이 밴픽 순서(A팀/B팀)를 선택한다.  <b>승자전과 패자전</b>은 코인토스에서 승리한 팀이 밴픽 순서(A팀/B팀)를 선택한다.  <b>최종전</b>은 '승자전 패배팀'이 밴픽 순서(A팀/B팀)를 선택한다.</p> <p>트랙 제외, 트랙 선택 각 단계는 1분의 시간이 주어진다.  주어진 시간 동안 제외/선택하지 못한 경우, 운영진이 랜덤으로 추첨한 트랙에서 라운드를 진행하게 된다.</p>							
		밴1	밴2	2라운드	3라운드	밴3	밴4	4라운드	5라운드
	A팀	B팀	A팀	B팀	B팀	A팀	B팀	A팀	
<b>2세트</b>	<b>게임 모드</b>	아이템 팀전 (4vs4)							
	<b>경기 방식</b>	2세트는 5판 3선승으로 진행되며, 특정 팀이 3승을 선취하는 경우 종료된다..							
	<b>트랙 선정</b>	<p><b>[1라운드]</b>는 광산 뽀글뽀글 용암굴에서 진행하며, <b>[2라운드]</b> - <b>[5라운드]</b>에서 밴픽 과정은 다음과 같이 진행된다. 이 때, 1세트 밴픽을 우선 진행하는 팀을 'A팀', 2세트 밴픽을 우선 진행하는 팀을 'B팀'으로 지정한다.</p> <p><b>1-2경기</b>는 예선 누적 포인트 순위가 높은 팀이 밴픽 순서(A팀/B팀)를 선택한다.  <b>승자전과 패자전</b>은 코인토스에서 승리한 팀이 밴픽 순서(A팀/B팀)를 선택한다.  <b>최종전</b>은 '승자전 패배팀'이 밴픽 순서(A팀/B팀)를 선택한다.</p> <p>트랙 제외, 트랙 선택 각 단계는 1분의 시간이 주어진다.  주어진 시간 동안 제외/선택하지 못한 경우, 운영진이 랜덤으로 추첨한 트랙에서 라운드를 진행하게 된다.</p>							
		밴1	밴2	2라운드	3라운드	밴3	밴4	4라운드	5라운드
	B팀	A팀	B팀	A팀	A팀	B팀	A팀	B팀	
<b>3세트</b>	<b>게임 모드</b>	에이스 결정전 (1vs1 스피드 개인전)							
	<b>경기 방식</b>	2세트 종료 후 세트 스코어가 1:1인 경우에만 진행한다.							

		3세트는 단판으로 진행되며, 승리 팀이 해당 경기에서 최종 승리한다.
	트랙 선정	에이스결정전은 '12.3 트랙 리스트' 내 '스피드전 트랙' 중 추첨으로 선정

## 6.8 팀전 본선

6.8.1 팀전 본선은 아래의 방식으로 진행한다.

조별 리그	<p><b>8개팀 풀리그 진행 (총 12 경기)</b>  4팀 단위 2그룹 1개조 편성 풀리그 진행 (12경기)  <b>그룹 편성은 추첨을 통해 결정된다.</b>  3세트 Bo3 (스피드 Bo5 / 아이템 Bo5 / 에이스결정전 단판)  <b>A그룹의 상위 2팀 시즌 파이널 진출</b>  <b>B그룹 상위 2팀 시즌 파이널 진출</b>  <b>각 조별 상위 2팀 시즌 파이널 진출 (총 4팀)</b>  시즌 파이널 진출을 위한 순위 결정이 필요한 경우 조별 리그 성적의 세트 득실, 트랙 득실, 승자승 순으로 최종 순위를 결정한다.  그래도 순위가 결정되지 않는 경우 운영위원회의 안내에 따라 재경기를 진행하며 재경기에 사용되는 트랙은 사전 뱅크으로 결정한다.</p>															
1세트	게임 모드	스피드 팀전 (4vs4)														
	경기 방식	1세트는 5판 3선승으로 진행되며, 특정 팀이 3승을 선취하는 경우 종료된다. <b>[1라운드] &gt; [2라운드] &gt; [3라운드] &gt; [4라운드] &gt; [5라운드]</b>														
	트랙 선정	<b>[1라운드]</b> 는 [R] 해적 로비 절벽의 전투에서 진행하며, <b>[2라운드] - [5라운드]</b> 에서 뱅크 과정은 다음과 같이 진행된다. 뱅크 순서 (A팀/B팀)은 코인토스를 통해 결정한다. 트랙 제외, 트랙 선택 각 단계는 1분의 시간이 주어진다. 주어진 시간 동안 제외/선택하지 못한 경우, 운영진이 랜덤으로 추첨한 트랙에서 라운드를 진행하게 된다.														
		<table border="1"> <thead> <tr> <th>뱅크</th> <th>뱅크</th> <th>2라운드</th> <th>3라운드</th> <th>뱅크</th> <th>뱅크</th> <th>4라운드</th> <th>5라운드</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>A팀</td> <td>B팀</td> <td>A팀</td> <td>B팀</td> <td>B팀</td> <td>A팀</td> <td>B팀</td> <td>A팀</td> </tr> </tbody> </table>	뱅크	뱅크	2라운드	3라운드	뱅크	뱅크	4라운드	5라운드	A팀	B팀	A팀	B팀	B팀	A팀
뱅크	뱅크	2라운드	3라운드	뱅크	뱅크	4라운드	5라운드									
A팀	B팀	A팀	B팀	B팀	A팀	B팀	A팀									
2세트	게임 모드	아이템 팀전 (4vs4)														
	경기 방식	2세트는 5판 3선승으로 진행되며, 특정 팀이 3승을 선취하는 경우 종료된다. <b>[1라운드] &gt; [2라운드] &gt; [3라운드] &gt; [4라운드] &gt; [5라운드]</b>														
	트랙 선정	<b>[1라운드]</b> 는 대저택 루이의 장난감 천국에서 진행하며, <b>[2라운드] - [5라운드]</b> 에서 뱅크 과정은 다음과 같이 진행된다. 뱅크 순서 (A팀/B팀)은 코인토스를 통해 결정한다. 트랙 제외, 트랙 선택 각 단계는 1분의 시간이 주어진다. 주어진 시간 동안 제외/선택하지 못한 경우, 운영진이 랜덤으로 추첨한 트랙에서 라운드를 진행하게 된다.														
		<table border="1"> <thead> <tr> <th>뱅크</th> <th>뱅크</th> <th>2라운드</th> <th>3라운드</th> <th>뱅크</th> <th>뱅크</th> <th>4라운드</th> <th>5라운드</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>B팀</td> <td>A팀</td> <td>B팀</td> <td>A팀</td> <td>A팀</td> <td>B팀</td> <td>A팀</td> <td>B팀</td> </tr> </tbody> </table>	뱅크	뱅크	2라운드	3라운드	뱅크	뱅크	4라운드	5라운드	B팀	A팀	B팀	A팀	A팀	B팀
뱅크	뱅크	2라운드	3라운드	뱅크	뱅크	4라운드	5라운드									
B팀	A팀	B팀	A팀	A팀	B팀	A팀	B팀									
3세트	게임 모드	에이스 결정전 (1vs1 스피드 개인전)														
	경기 방식	2세트 종료 후 세트 스코어가 1:1인 경우에만 진행한다. 3세트는 단판으로 진행되며, 승리 팀이 해당 경기에서 최종 승리한다.														
	트랙 선정	에이스결정전은 '12.3 트랙 리스트' 내 '스피드전 트랙' 중 추첨으로 선정														

6.9 팀전 시즌 파이널

6.9.1 팀전 시즌 파이널은 아래의 방식으로 진행한다.

시즌 파이널 방식		<p>조별 리그 순위에 따라 경기 편성, 1경기/2경기/3위전/결승전 순으로 진행된다.</p> <p><b>[1 경기: A 그룹 1 위 vs B 그룹 2 위] / [2 경기: A 그룹 2 위 vs B 그룹 1 위]</b></p> <p><b>1 경기, 2 경기, 3 위전 3 세트 Bo3 (스피드 Bo5/아이템 Bo5/에이스결정전 단판)</b></p> <p><b>결승전 3 세트 Bo3 (스피드 Bo7/아이템 Bo7/승자연전 방식)</b></p>																
1세트	게임 모드	스피드 팀전 (4vs4)																
	경기 방식	<p><b>1 경기, 2 경기, 3 위전</b></p> <p>1 세트는 5 라운드 3 선승으로 진행되며, 특정 팀이 3 승을 선취하는 경우 종료된다.</p> <p><b>[1라운드] &gt; [2라운드] &gt; [3라운드] &gt; [4라운드] &gt; [5라운드]</b></p> <p><b>결승전</b></p> <p>1세트는 7라운드 4선승으로 진행되며, 특정 팀이 4승을 선취하는 경우 종료된다.</p> <p><b>[1라운드] &gt; [2라운드] &gt; [3라운드] &gt; [4라운드] &gt; [5라운드] &gt; [6라운드] &gt; [7라운드]</b></p>																
	트랙 선정	<p><b>1 경기, 2경기, 3위전</b></p> <p><b>[1라운드]</b>는 해적 상어섬의 비밀에서 진행하며, <b>[2라운드] - [5라운드]</b> 밴픽 과정은 다음과 같이 진행된다. 이 때, 1세트 밴픽을 우선 진행하는 팀을 'A팀', 2세트 밴픽을 우선 진행하는 팀을 'B팀'으로 지정한다.</p> <p><b>1-2경기</b>는 각 그룹 1위 진출팀이 밴픽 순서(A팀/B팀)를 선택한다.</p> <p><b>3위전</b>은 코인토스에서 승리한 팀이 밴픽 순서(A팀/B팀)를 선택한다.</p> <table border="1" style="width:100%; text-align:center;"> <tr> <th>밴1</th> <th>밴2</th> <th>2라운드</th> <th>3라운드</th> <th>밴3</th> <th>밴4</th> <th>4라운드</th> <th>5라운드</th> </tr> <tr> <td>A팀</td> <td>B팀</td> <td>A팀</td> <td>B팀</td> <td>B팀</td> <td>A팀</td> <td>B팀</td> <td>A팀</td> </tr> </table>	밴1	밴2	2라운드	3라운드	밴3	밴4	4라운드	5라운드	A팀	B팀	A팀	B팀	B팀	A팀	B팀	A팀
		밴1	밴2	2라운드	3라운드	밴3	밴4	4라운드	5라운드									
A팀		B팀	A팀	B팀	B팀	A팀	B팀	A팀										
<p><b>결승전</b></p> <p><b>[1라운드]</b>는 해적 상어섬의 비밀에서 진행하며, <b>[2라운드] - [7라운드]</b> 밴픽 과정은 아래와 같이 진행한다. 이 때, 1세트 밴픽을 우선 진행하는 팀을 'A팀', 2세트 밴픽을 우선 진행하는 팀을 'B팀'으로 지정한다.</p> <p>코인토스에서 승리한 팀이 밴픽 순서(A팀/B팀)를 선택한다.</p> <p>트랙 밴 및 트랙 선택 각 단계는 1분의 시간이 주어진다.</p> <p>주어진 시간 동안 제외/선택하지 못한 경우, 운영진이 랜덤으로 추천한 트랙에서 라운드를 진행하게 된다. 밴픽은 경기 전 지정된 시간에 진행된다.</p> <table border="1" style="width:100%; text-align:center;"> <tr> <th>2라운드</th> <th>밴1</th> <th>밴2</th> <th>3라운드</th> <th>4라운드</th> <th>5라운드</th> <th>6라운드</th> <th>7라운드</th> </tr> <tr> <td>A팀</td> <td>B팀</td> <td>A팀</td> <td>B팀</td> <td>A팀</td> <td>B팀</td> <td>A팀</td> <td>B팀</td> </tr> </table>		2라운드	밴1	밴2	3라운드	4라운드	5라운드	6라운드	7라운드	A팀	B팀	A팀	B팀	A팀	B팀	A팀	B팀	
2라운드	밴1	밴2	3라운드	4라운드	5라운드	6라운드	7라운드											
A팀	B팀	A팀	B팀	A팀	B팀	A팀	B팀											
<p><b>2라운드</b></p> <table border="1" style="width:100%; text-align:center;"> <tr> <th>밴1</th> <th>밴2</th> <th>3라운드</th> <th>4라운드</th> <th>5라운드</th> <th>6라운드</th> <th>7라운드</th> </tr> <tr> <td>B팀</td> <td>A팀</td> <td>B팀</td> <td>A팀</td> <td>B팀</td> <td>A팀</td> <td>B팀</td> </tr> </table>	밴1	밴2	3라운드	4라운드	5라운드	6라운드	7라운드	B팀	A팀	B팀	A팀	B팀	A팀	B팀				
밴1	밴2	3라운드	4라운드	5라운드	6라운드	7라운드												
B팀	A팀	B팀	A팀	B팀	A팀	B팀												
2세트	게임 모드	아이템 팀전 (4vs4)																
	경기 방식	<p><b>1 경기, 2 경기, 3 위전</b></p> <p>1 세트는 5 라운드 3 선승으로 진행되며, 특정 팀이 3 승을 선취하는 경우 종료된다.</p> <p><b>[1라운드] &gt; [2라운드] &gt; [3라운드] &gt; [4라운드] &gt; [5라운드]</b></p> <p><b>결승전</b></p> <p>1세트는 7라운드 4선승으로 진행되며, 특정 팀이 4승을 선취하는 경우 종료된다.</p> <p><b>[1라운드] &gt; [2라운드] &gt; [3라운드] &gt; [4라운드] &gt; [5라운드] &gt; [6라운드] &gt; [7라운드]</b></p>																
	트랙 선정	<p><b>1 경기, 2경기, 3위전</b></p> <p><b>[1라운드]</b>는 <b>[R] 공동묘지 유형의 계곡</b>에서 진행하며, <b>[2라운드] - [5라운드]</b> 밴픽 과정은 다음과 같이 진행된다. 이 때, 1세트 밴픽을 우선 진행하는 팀을 'A팀', 2세트 밴픽을 우선 진행하는 팀을 'B팀'으로 지정한다.</p>																

		1-2경기는 각 그룹 1위 진출팀이 뱅픽 순서(A팀/B팀)를 선택한다. 3위전은 코인토스에서 승리한 팀이 뱅픽 순서(A팀/B팀)를 선택한다.																
		<table border="1"> <tr> <td>뱅크1</td> <td>뱅크2</td> <td>2라운드</td> <td>3라운드</td> <td>뱅크3</td> <td>뱅크4</td> <td>4라운드</td> <td>5라운드</td> </tr> <tr> <td>B팀</td> <td>A팀</td> <td>B팀</td> <td>A팀</td> <td>A팀</td> <td>B팀</td> <td>A팀</td> <td>B팀</td> </tr> </table>	뱅크1	뱅크2	2라운드	3라운드	뱅크3	뱅크4	4라운드	5라운드	B팀	A팀	B팀	A팀	A팀	B팀	A팀	B팀
		뱅크1	뱅크2	2라운드	3라운드	뱅크3	뱅크4	4라운드	5라운드									
		B팀	A팀	B팀	A팀	A팀	B팀	A팀	B팀									
		<b>결승전</b> <b>[1라운드]</b> 는 [R] 공동묘지 유형의 계곡에서 진행하며, <b>[2라운드]</b> - <b>[7라운드]</b> 뱅픽 과정은 아래와 같이 진행한다. 이 때, 1세트 뱅픽을 우선 진행하는 팀을 'A팀', 2세트 뱅픽을 우선 진행하는 팀을 'B팀'으로 지정한다. 코인토스에서 승리한 팀이 뱅픽 순서(A팀/B팀)를 선택한다. 트랙 뱅 및 트랙 선택 각 단계는 1분의 시간이 주어진다. 주어진 시간 동안 제외/선택하지 못한 경우, 운영진이 랜덤으로 추첨한 트랙에서 라운드를 진행하게 된다. 뱅픽은 경기 전 지정된 시간에 진행한다.																
<table border="1"> <tr> <td>2라운드</td> <td>뱅크1</td> <td>뱅크2</td> <td>3라운드</td> <td>4라운드</td> <td>5라운드</td> <td>6라운드</td> <td>7라운드</td> </tr> <tr> <td>B팀</td> <td>A팀</td> <td>B팀</td> <td>A팀</td> <td>B팀</td> <td>A팀</td> <td>B팀</td> <td>A팀</td> </tr> </table>	2라운드	뱅크1	뱅크2	3라운드	4라운드	5라운드	6라운드	7라운드	B팀	A팀	B팀	A팀	B팀	A팀	B팀	A팀		
2라운드	뱅크1	뱅크2	3라운드	4라운드	5라운드	6라운드	7라운드											
B팀	A팀	B팀	A팀	B팀	A팀	B팀	A팀											
3세트	게임 모드	에이스결정전 (1vs1 스피드 개인전)																
	경기 방식	2세트 종료 후 세트 스코어가 1:1인 경우에만 진행한다. 각 팀 로스터 중 대표 4인 간 1대1 승자연전 방식으로 진행되며, 총 4개의 라운드를 승리한 팀이 해당 경기에서 최종 승리한다.																
	트랙 선정	[1라운드]는 추첨을 통해 결정, 승자연전 진행시 양 팀에 트랙 공개 [1라운드]는 '12.3 트랙 리스트' 내 스피드 팀전 트랙 중 추첨으로 선정한다. [2라운드]부터는 직전 라운드에서 승리한 팀에서 '12.1.4 트랙 리스트' 내 스피드 팀전 트랙 중 선택한다. 단, 해당 세트에서 사용하지 않은 트랙만 선택 가능하다. 직전 라운드 승리 팀의 다음 트랙 선택을 위한 30초가 주어지며, 이후 직전 라운드 패배 팀의 출전 선수 선택을 위한 30초가 주어진다. 주어진 시간을 초과하는 경우 출전 선수, 혹은 트랙은 랜덤으로 결정된다.																

## 6.10 라운드 중 금지 행위

6.10.1 팀전 각 라운드 도중 선수는 아래의 행위를 해서는 안 된다.

소극적 주행	급격한 거리차이로 인해 본인의 후방에서 접근하는 본인보다 높은 순위의 선수의 진로를 방해하는 행위
채팅	라운드 중 게임 내에서 사적인 채팅/이모티콘을 사용하는 행위

6.10.2 개인전 각 라운드 도중 선수는 아래의 행위를 해서는 안 된다.

소극적 주행	급격한 거리차이로 인해 본인의 후방에서 접근하는 본인보다 높은 순위의 선수의 진로를 방해하는 행위
주행 방해	역주행/후진/정차/급격히 감속하며 타 선수와의 충돌을 통해 주행을 방해하는 행위 몸싸움 및 사고 이후 회복 과정에서 발생한 경우 제외
비정상 주행	트랙을 이탈하여 주행하는 행위
채팅	라운드 중 게임 내에서 사적인 채팅/이모티콘을 사용하는 행위

## 6.11 라운드 중단 및 재경기

6.11.1 심판진의 판단에 따라 라운드 진행 중 아래 문제가 발생한 해당하는 경우 라운드를 중단하거나 재경기를 진행할 수 있다.

- 1) 경기장 전반의 기자재 이상 및 정전, 네트워크 장애가 발생한 경우
- 2) 경기 전반에 영향을 주는 게임 서버 및 클라이언트 문제
- 3) 경기 운영 및 방송 송출을 위한 오피저버 계정의 미참여 및 경기 중 튕김
- 4) 심판진을 통한 선수 준비 확인이 완료되기 전에 경기를 시작한 경우
- 5) 지정된 게임모드/경기 세팅/트랙 외의 설정으로 경기가 시작된 경우

6.11.2 라운드 중 게임 종료, 기기 전원 종료 등 선수 본인 부주의로 인한 돌발 상황의 경우 라운드를 중단하거나 재경기를 진행하지 않는다.

6.11.3 심판진이 판단하는 경우 외에 선수가 라운드 중단 사유라고 판단하는 경우 진행하던 라운드를 완료한 후 이의제기를 진행해야 한다.

## 6.12 완주 시간 동률 시

6.12.1 각 라운드 종료 후 결과창의 선수 완주시간이 표기 상 완전히 동일한 경우에도 별도의 재경기를 진행하지 않고 결과창의 완주 순위를 기반으로 경기 결과와 순위를 판정한다.

## 제7장 경기 절차

본 장은 예선 및 본선에서의 각 절차에 따른 의무 및 금지사항에 대한 규정이다.

### 7.1 일정 변경

7.1.1 운영위원회는 전염병, 천재지변, 운영상의 이슈 등으로 경기 일정을 변경할 수 있다.

7.1.2 경기 일정이나 시간이 변경될 시 운영위원회는 이 사실과 사유를 선수에게 고지해야 하며 부득이한 경우를 제외하고는 변경된 일정이 특정 선수 및 팀에 불이익을 주는 일이 없도록 한다.

### 7.2 온라인 예선 및 방송

#### 7.2.1 디스코드 채널 입장 및 본인 확인

- 선수는 지정된 시간까지 온라인 예선이 진행되는 대회 플랫폼 및 디스코드 회원가입, 팀 구성, 닉네임 설정, 참가 신청을 완료해야 한다.
- 선수는 예선 당일 지정된 시간내에 예선이 진행되는 대회 플랫폼의 대회 디스코드 채널 입장을 완료해야 한다. 지정된 시간 내에 참가 및 준비를 마치지 않은 모든 선수는 자동 실격처리 된다.
- 선수는 예선 진행 전 운영위원회의 안내에 따라 플랫폼 본인 명의 확인 절차를 진행해야 한다. 해당 과정에서 심판진이 요청한 기한 내에 본인 확인이 완료되지 않은 경우 별도의 고지 없이 해당 대회 참가팀 목록에서 제외될 수 있다.

#### 7.2.2 경기 전 사전 세팅

- 선수는 심판진이 지정한 사전 세팅 시간 내에 계정 설정, 주변 기기 설치, 게임 내 옵션 설정을 완료해야 한다.
- 세팅 시간 시작은 심판이 고지한 시점을 기준으로 하며, 각 단계에서의 세팅 시간의 기준은 아래와 같다. 단, 방송 경기 중 문제가 발생한 경우 운영위원회의 판단에 따라 시간을 달리 정할 수 있다.

- |   |
|---|
| <ol style="list-style-type: none"><li>1) 경기 시작 사전 최대 5분</li><li>2) 세트 종료 후 다음 세트 사이 세팅 최대 5분</li><li>3) 경기 중 문제가 발생하였을 경우 세팅 최대 10분</li></ol> |
|---|

#### 7.2.3 게임 로비 생성 및 입장

- 각 경기를 담당하는 심판진은 옵저버 계정을 통해 게임 로비를 생성하고 디스코드를 통해 방정보를 안내한다.
- 각 선수들은 지정된 시간 내에 '게임 로비' 입장을 완료해야 한다.

#### 7.2.4 게임 전 설정 완료 확인

- 선수들은 지정된 시간까지 '제12장 리그 Rule Set'에 따라 경기를 위한 아이템 세팅 및 준비를 완료해야 한다.
- 각 경기를 담당하는 심판진은 게임 모드 및 트랙, 선수들의 착용 아이템을 확인한다.

#### 7.2.5 라운드 진행 및 중단

- 심판진이 경기 중단을 선언하는 경우를 제외하면 선수는 진행 중인 라운드를 계속 진행해야 한다.

#### 7.2.6 라운드 결과 제출

- 각 라운드 종료 시 심판진은 옵저버의 경기 결과창을 기반으로 결과를 제출한다. 선수들은 심판진으로부터 라운드 결과를 전달받고 오류가 없는지 최종 확인을 해야 한다.

#### 7.2.7 라운드 종료 후 이의제기

- 선수가 라운드 진행 중 발생한 이슈 사항, 타 선수의 규정 위반 사실 등에 대한 이의 제기가 필요한 경우 경기 구역의 심판진, 혹은 대회 디스코드를 통해 접수해야 한다.
- 심판진은 [선수/팀]이 제시한 정보가 불명확한 경우 이의제기를 받아들이지 않고 경기를 속행할 수 있다.
- 심판진은 [선수/팀]이 제시한 정보가 사실과 다를 경우 이에 대한 페널티를 부여할 수 있다.

## 7.3 오프라인 방송

### 7.3.1 현장 등록

- 운영위원회가 별도로 시간을 통지하는 경우를 제외하고는 본인 경기 시작 시간 기준 120분 전에 도착해야 하며, 도착 시 심판진 또는 심판에 준하는 자격을 갖춘 이에게 확인받아야 한다. 팀전의 경우 모든 선수가 지정된 시간 내에 현장 등록을 완료해야 한다.
- 선수가 아래의 사유로 지각하는 경우 면책된다. 선수는 지각이 예상되는 경우, 연락이 불가능한 경우를 제외하고 상황이 발생할 경우 즉시 운영위원회에 이를 알려야 한다. 이후 면책 사유에 해당하는 상황이 발생되었음을 증명할 수 있는 증거 자료를 심판진에게 제출해야 한다.

- 1) 천재지변 (지진, 산사태, 홍수 등)
- 2) 교통사고
- 3) 그 외 운영위원회에서 판단에 따라 선수의 충분한 노력과 준비에도 불구하고 지각하는 경우

### 7.3.2 경기 전 사전 세팅

- 선수는 심판진이 지정한 사전 세팅 시간 내에 계정 설정, 주변 기기 설치, 게임 내 옵션 설정을 완료해야 한다.
- 세팅 시간 시작은 심판진이 고지한 시점을 기준으로 하며, 각 단계에서의 세팅 시간은 아래의 기준을 따른다. 단, 방송 경기 중 문제가 발생한 경우 운영위원회의 판단에 따라 시간을 달리 정할 수 있다.

- 1) 경기석 착석 후 경기 시작 전 세팅 최대 10분
- 2) 세트 종료 후 다음 세트 사이 세팅 최대 5분
- 3) 세트 간 엔트리 교체 시 세팅 최대 10분
- 4) 경기 중 문제가 발생하였을 경우 세팅 최대 10분

- 자신의 시스템 점검과, 세팅 미흡으로 인해 발생하는 모든 문제에 대한 책임은 선수 본인에게 있다.
- 만약 선수의 세팅이 경기 진행에 차질을 준다고 판단되는 경우, 심판진은 이를 조정할 수 있다.

### 7.3.3 트랙 선택

- 개인전의 경우 1라운드는 지정된 트랙으로 진행하며, 2라운드부터 전 라운드 1위 선수가 심판진을 통해 다음 트랙을 선택한다.
- 팀전은 '제6장 경기 규정'에서의 밴픽 방식에 따라 각 세트 시작 전에 해당 세트에서 사용할 트랙을 선정한다.

### 7.3.4 게임 로비 생성 및 입장

- 각 경기를 담당하는 심판진은 읍저버 계정을 통해 게임 로비를 생성한다.
- 각 선수들은 지정된 시간 내에 경기가 진행될 게임 로비 입장을 완료해야 한다.

### 7.3.5 라운드 전 설정 완료 확인

- 선수들은 지정된 시간까지 아이템 세팅 및 경기 준비를 완료해야 한다.
- 각 경기를 담당하는 심판진은 게임 모드 및 트랙, 선수들의 착용 아이템을 확인한다.

### 7.3.6 라운드 진행 및 경기 중단

- 심판진이 경기 중단을 선언하는 경우를 제외하면 선수는 진행 중인 라운드를 계속 진행해야 한다.
- 선수가 경기 중 이의를 제기할 필요가 있을 경우 손을 들어 심판에게 경기 중지 의사를 전달해야 한다. 단, 중지 의사를 전달함에 있어 진행하던 라운드는 진행을 완료해야 한다.
- 이의 제기한 내용이 사실 무근이거나 고의적인 판정 불복 등 경기 진행에 지장을 주는 행위라고 판단될 경우 페널티를 부여할 수 있다.
- 경기가 중단된 경우, 선수는 문제가 해결될 때까지 경기 구역에 위치해야 한다. 단 천재지변 등으로 급박하게 경기 구역에 더 이상 위치할 수 없는 경우는 예외로 한다.

### 7.3.7 라운드 종료 후 이의제기

- 선수가 라운드 진행 중 발생한 이슈 사항, 타 선수의 규정 위반 사실 등에 대한 이의 제기가 필요한 경우 경기 구역의 심판진, 혹은 대회 디스코드를 통해 접수해야 한다.
- 심판진은 [선수/팀]이 제시한 정보가 불명확한 경우 이의제기를 받아들이지 않고 경기를 속행할 수 있다.
- 심판진은 [선수/팀]이 제시한 정보가 사실과 다름을 확인한 경우 이에 대한 페널티를 부여할 수 있다.



### 7.3.8 심판 판정에 대한 이의제기

- 심판은 본 규정에 근거한 판정에 대하여 [선수/팀]의 이의제기에도 불구하고 판정을 확정하고 대회를 진행할 수 있다. 이에 대한 추가 이의제기를 하고자 하는 경우 [선수/팀]은 다음날 [선수/팀대표]의 서면 제출로 이의제기 가능하다.

# 제 8 장 하드웨어 및 소프트웨어

본 장은 선수들이 경기에 사용할 클라이언트, 계정, 하드웨어, 소프트웨어 및 기기/게임 세팅에 대한 규정이다.

## 8.1 공통 사항

### 8.1.1 서버 및 클라이언트

- 경기는 카트라이더 러쉬플러스 클라이언트 내 "KOREA" 서버에서 진행된다.
- 별도로 고지하지 않는 경우 클라이언트 버전은 경기 당일 최신 버전으로 진행된다.

### 8.1.2 하드웨어

- 모든 선수는 본인의 iOS/안드로이드 기반 모바일 및 태블릿 기기를 사용해야 한다.
- PC 및 기타 기기에서 에뮬레이터를 통해 게임에 접속하는 행위는 금지한다.

### 8.1.3 주변 기기

- 선수가 사용 가능한 주변기기는 충전기/거치대/이어폰/헤드셋/쿨러(쿨링패드 등)에 한하여 사용 가능하다.
- 유/무선 컨트롤러 등을 연결하여 사용하는 것을 금하며, 터치스크린이 아니라 일체화된 컨트롤러를 통해 조작 가능한 모바일 및 태블릿 기기 사용을 금한다.

### 8.1.4 소프트웨어

- 모든 선수는 음성채팅 및 영상녹화 프로그램을 제외한 기타 소프트웨어를 사용할 수 없다.
- 색약 등 신체 상의 어려움을 이유로 별도의 소프트웨어 사용을 희망하는 경우 반드시 운영위원회를 통해 사전 검토를 받아야 한다.

## 8.2 예선 및 LCQ

### 8.2.1 경기 계정

- 모든 선수는 참가 신청 시 등록한 선수 본인 계정을 사용해야 한다.

### 8.2.2 네트워크

- 경기에 사용되는 네트워크와 주변 환경 등은 본인의 네트워크(3G/LTE/5G/WIFI 등)와 본인이 준비한 상태로 사용한다.

## 8.3 본선

### 8.3.1 경기 계정

- 모든 선수는 운영위원회에서 제공하는 선수용 계정을 사용해야 한다.

### 8.3.2 네트워크

- 경기에 사용되는 네트워크와 주변 환경 등은 본인의 네트워크(3G/LTE/5G/WIFI 등)와 본인이 준비한 상태로 사용한다.

## 8.4 시즌 파이널

### 8.4.1 경기 계정

- 모든 선수는 운영위원회에서 제공하는 선수용 계정을 사용해야 한다.

### 8.4.2 네트워크

- 경기에 사용되는 네트워크와 주변 환경 등은 주최측에서 제공하는 상태로 사용한다.
- 운영위원회는 방송 본선에서 아래의 기준에 따라 네트워크 세팅을 제공하며, 선수 경기용 기기가 지원하지 않거나 해당 네트워크 설정에 이슈가 발생하는 경우 차순위 설정으로 대체한다.

- |   |
|---|
| 1) 1 순위: 주최측이 제공하는 LAN 케이블<br>2) 2 순위: 주최측이 제공하는 선수석 와이파이 |
|---|

## 제 9 장 경기장 규칙

본 장은 **대회**가 진행되는 경기장에 방문한 모든 인원이 지켜야 하는 규정을 안내한다.

### 9.1 경기장 환경 확인

- 9.1.1** 선수는 경기장의 환경을 미리 확인할 의무가 있고 이에 대한 개선(조명 밝기 등)을 요청할 수 있다. 단, 운영위원회 측은 방송 상의 사정으로 환경개선이 불가할 경우 선수의 요청을 거부할 수 있다.

### 9.2 경기장 출입 제한

#### 9.2.1 경기 구역

- 경기 구역은 해당 경기 참가 선수 및 팀전의 경우 팀 당 코칭 스태프 1 인을 제외한 인원은 입장할 수 없다.
- 사전 세팅 및 트랙 뱅크 이후 경기가 시작되면 팀 코칭스태프 1 인은 경기 구역에서 퇴장해야 하며, 경기 시작 전, 경기 전환 휴식 시간, 경기 종료 후에만 경기 구역 입장이 가능하다.
- 경기 구역에 출입하는 모든 인원은 올바른 형태로 마스크를 착용해야 한다. (코, 입 등을 드러내는 착용방식 금지)

#### 9.2.2 선수 대기실 사용 제한

- 선수 대기실은 경기를 진행하는 선수, 경기를 진행하는 팀의 로스터에 포함된 선수, 팀 코칭 스태프 및 감독을 제외하고는 심판진의 허가 없이 어떠한 자도 입장할 수 없다.

### 9.3 경기장 금지 행위

#### 9.3.1 손괴 행위 금지

- 선수는 경기장 내 방송사 소유/대여 하에 있는 모든 물품, 시설에 대해서 손괴할 수 없다.

#### 9.3.2 지정 흡연 구역 외 흡연행위

- 경기장은 기본적으로 금연이며, 지정되지 않은 흡연 구역에서의 흡연을 금한다.

#### 9.3.3 경기 구역 내 반입 금지 품목

- 선수는 경기 구역 내 아래의 항목을 휴대할 수 없다.

- 1) 경기에 필요한 하드웨어 외의 전자기기
- 2) 뚜껑이 없는 음료수 및 음식물 (음료수의 라벨은 본인이 직접 제거한다)
- 3) 개인용 장비 제외 심판의 허가를 받지 않은 기타 물품 등

#### 9.3.4 경기 구역 내 금지 행위

- 경기 구역 내에서 선수는 경기 시작~종료 전까지 전화, 촬영, 그 외 경기 진행에 불필요한 앱/기기 사용을 금한다.
- 경기 구역 내에서 개인전 경기 시작~종료 전까지 선수 간 대화를 금한다.

#### 9.3.5 경기장 무단 이탈

- 출전 선수는 경기 현장 등록 이후 지정된 시간 외에 경기장을 이탈을 금한다. 모든 선수는 부득이하게 지정된 시간 외에 경기장을 이탈해야 할 경우 반드시 운영위원회에게 사유를 보고해야 한다.
- 운영위원회는 선수가 무단으로 경기장을 이탈하여 대회 및 경기 진행에 심각한 지장을 초래한 경우, 무단 기권/불참에 해당하는 페널티를 부과할 수 있다.

## 제 10 장 선수 행동 수칙

본 장은 대회에 참가하는 선수가 지켜야하는 행동 수칙을 규정한다.

### 10.1 규정의 준수

- 10.1.1 모든 선수는 사전에 본 규정을 숙지할 의무를 가지며 규정에 관련된 내용에 대해서 문의할 때 당일 방송 시작 최소 30 분전에 질의해야 한다. 문의 시간을 초과할 경우 운영위원회는 해당 질문에 대한 답변의 의무를 지지 아니한다.
- 10.1.2 '1.4 규정의 변경'에 따라 운영위원회에서 규정 변경을 통보하였을 때 규정 확인의 의무는 선수에게 있으며 피치 못할 사정으로 확인하지 못했다고 하더라도 불이익은 선수의 책임으로 한다

### 10.2 페어 플레이

- 10.2.1 모든 참가 선수는 본 규정을 준수하고 각자의 기량을 최대한 발휘하여 경기에 임해야 하며, 공정성을 훼손하는 대리경기, 승부조작, 사행행위 등 스포츠맨십에 어긋나는 행위를 해서는 안 된다.

### 10.3 선수의 품위

- 10.3.1 선수는 대회를 대표하는 선수로서 카트라이더 러쉬플러스 운영 정책을 준수해야 한다. 선수가 제공받은 선수용 계정 사용 중 게임 운영 정책을 위반하는 경우 운영 정책에 따라 선수 본인 계정에 대한 제재가 이루어질 수 있다.
- 10.3.2 선수가 대회 대내외에서 사회적 물의를 일으키거나 과격한 언행을 사용할 경우 운영위원회는 이를 제지할 수 있으며 불응할 경우 그 경중에 따라 처벌한다. 선수의 품위 유지의 대상이 되는 범위는 아래와 같다.
  - 카트라이더 러쉬플러스 게임 플레이
  - 제공받은 선수용 계정 및 업저버 계정 사용 시
  - 대회 경기, 인터뷰, 콘텐츠 촬영 시
  - 대회 외 개인 방송, SNS, 커뮤니티 활동 등
- 10.3.3 운영위원회에서 판단하여 출전 선수의 복장 및 문신 등에서 아래의 경우에 해당하는 경우 가리거나 제거한 상태로 경기에 임해야 한다.
  - 정치성, 종교성, 차별성, 폭력성, 선정성, 기타 부적절한 메시지 및 이미지가 담긴 경우
  - 신체의 특정 부위 전체에 표현된 과도한 문신
  - 신체 노출이 심하거나 선정적인 복장

### 10.4 대회 및 선수 존중

- 10.4.1 모든 참가 선수는 다른 선수와 운영진을 존중해야 하며, 욕설, 폭언, 폭행 등 이를 어겼다고 판단될 경우 경중에 따라 처벌한다.
- 10.4.2 선수가 대회 대내외에서 대회에 대한 무책임한 비방이나 대회의 이미지를 훼손할 경우 운영위원회의 판단에 따라 출전 자격을 박탈할 수 있다.

### 10.5 촬영 협조

- 10.5.1 선수는 대회 경기 외에도 사전에 안내된 프로필 촬영 및 별도 콘텐츠 촬영에 협조해야 한다.
- 10.5.2 선수는 방송 전후와 관계없이 운영위원회의 인터뷰 및 사진 촬영 요청에 성실하게 임해야 한다.

## 10.6 리그 문의

- 10.6.1 대회에 관련된 모든 문의 사항은 LVUP.GG 홈페이지 하단의 “대회 문의하기”를 통해서만 접수 받는다.
- 10.6.2 개인적으로 알고 있는 운영위원회 인원 및 대회 관계자의 연락처로 대회 관련 사항을 문의하거나 연락처를 노출시킬 경우 경고에서 최대 실격될 수 있다.

## 10.7 비밀 유지

- 10.7.1 선수는 대회 진행을 위해 제공받은 비밀정보, 운영위원회 연락처, 선수용 계정, 옴저버 계정, 대회 클라이언트 등을 외부에 무단으로 배포해서는 안 된다.
- 10.7.2 선수는 제공된 선수용 계정을 대회 경기 진행 외의 목적으로 사용해서는 안 된다. 선수용 계정에 금지되는 행위는 아래와 같으며 아래 외에도 운영위원회가 사전에 금지한 행위로 불가하다.

라이선스 도전 및 상호 합의된 선수(상대팀 포함)로만 구성된 연습 경기를 제외한 모든 콘텐츠

- 1) 싱글 플레이 기반의 경쟁형 콘텐츠 (에너지 경기장, 타임어택 등)
- 2) 멀티 플레이 기반의 경쟁형 콘텐츠 (랭킹전 및 그 외 랜덤 매칭)
- 3) 카트 바디 세팅을 위한 파츠 교환 외의 상점 구매 및 교환
- 4) 선수 본인 및 타인의 계정에 아이템/인기도/친밀도를 선물하는 행위
- 5) 선수용 계정으로 불건전한 언행 및 타인의 게임 방해 행위를 하는 경우

## 10.8 자료 제출 의무

- 10.8.1 선수는 운영위원회 측의 자료 제출 요구를 성실하게 임하여야 한다. 자료는 선수가 운영위원회에 제공하는 모든 종류의 자료(글, 사진, 오디오 등)를 모두 포함한다.
- 10.8.2 경기 진행 관련 자료는 운영위원회가 지정한 시간까지 제출을 완료해야 한다.
- 10.8.3 선수는 제출되고 이미 승인된 자료에 대하여 운영위원회 측에 별도로 전달하지 아니하고 무단으로 해당 내용을 변경할 수 없다.

## 10.9 리그 저작권

- 10.9.1 본 대회에서 사용된 모든 콘텐츠(방송/온라인/모바일 콘텐츠의 캐릭터와 팀의 초상권, 리플레이, 팀 채팅, 보이스 채팅을 포함한 모든 오디오, 모든 경기 관련 내용 등)와 방송에 대한 저작권은 넥슨코리아에 귀속된다.

## 10.10 영상 활용 및 현장 촬영

- 10.10.1 [팀/선수]가 대회 영상, 선수 개인 경기 화면, 현장 영상 촬영 등을 하고자 하는 경우 사전에 운영위원회에 보고하고 승인을 받은 경우에 한하여 가능하다. 운영위원회는 원활한 대회 운영에 지장이 있는 경우 영상 및 방송 활용 전체, 혹은 일부분에 대하여 제한할 수 있다.

# 제11장 페널티

본 장은 규정에 대해 [팀/선수]가 지키지 않았을 때 받게 되는 페널티의 기준과 그 수위에 대해 규정한다.

## 11.1 페널티 판정과 공표

- 11.1.1 선수, 팀, 팀 관계자가 본 규정을 위반한 경우 아래 '11.4 페널티 기준표'를 근거로 페널티를 부과할 수 있다.
- 11.1.2 규정 위반 여부의 판정 권한은 운영위원회에 있으며 판정 발표는 심판장 혹은 심판장에 준하는 자격을 가진 이가 최종적으로 판정하는 것으로 한다.
- 11.1.3 운영위원회는 대회의 투명한 운영을 위해 선수, 팀, 팀 관계자의 규정 위반 및 페널티 부과 사실을 공표할 권리를 가지며 선수, 팀, 팀 관계자는 해당 공표 등을 이유로 운영위원회에 이의를 제기할 수 없다.

## 11.2 페널티 구분

11.2.1 각 페널티의 종류는 아래 표와 같다.

주의	고의적이지 않고 경미한 건에 대한 심판진의 주의
경고	누적된 횟수에 따라 라운드패, 세트패, 경기패의 효력을 가진다.
라운드패	해당 라운드를 치르지 아니하고 트랙을 패배 처리한다. 개인전의 경우 해당 라운드에 참가하지 아니하고 리타이어(-5PT)로 처리한다.
세트패	해당 세트를 치르지 아니하고 세트를 패배 처리한다.
경기패	해당 경기 전체를 치르지 아니하고 경기 전체를 패배 처리한다. 개인전의 경우 해당 경기에 참가하지 아니하고 해당 경기 최하 순위로 처리한다.
대회 실격	선수의 해당 시즌의 카러풀 그랑프리에 대해 경기 참가 자격을 박탈한다. 팀전의 경우, 선수 실격에 따라 로스터가 4인 미만인 경우 해당 팀도 실격 처리한다.
출전 금지	넥슨에서 주최하는 모든 카트라이더 러쉬플러스 대회 및 이벤트 참여를 제한한다.

11.2.2 주의 누적 횟수에 따른 페널티 부여는 아래 표에 따른다.

주의 1회	주의 2회
-	경고 1회

11.2.3 경고 누적 횟수에 따른 페널티 부여는 아래 표에 따른다.

경고 1회	경고 2회	경고 3회	경고 4회
-	라운드패	세트패	경기패

11.2.4 대회 실격 누적 횟수에 따른 페널티 부여는 아래 표에 따른다.

대회 실격 1회	대회 실격 2회	대회 실격 3회
-	다음 시즌 참가 제한	대회 영구 참가 제한

## 11.3 페널티 유효기간 및 소멸

- 11.3.1 '주의', '경고'는 [선수/팀]에 부여된 시점부터 해당 [선수/팀]의 가장 가까운 경기 종료 시점까지 유효하며, 경기 종료 시점에 누적 횟수는 초기화된다.
- 11.3.2 '라운드패', '세트패', '경기패'는 페널티의 대상이 되는 행위를 한 경기에 적용이 됨을 원칙으로 한다. 단, 경기 중 부여되지 않은 경우 부여된 시점 이후 해당 [선수/팀]의 가장 가까운 경기에 적용된다.
- 11.3.3 '대회 실격'의 누적횟수는 운영위원회가 별도로 안내하지 않는 한 초기화되지 않고 누적된다.
- 11.3.4 '출전 금지'는 부여된 시점부터 해당 시즌 종료 후에도 실제 제재 기간까지 효력이 유지된다. 그 외 경고 누적, 부여되었으나 잔여 경기가 없어 효력을 발생하지 않은 라운드패, 세트패, 경기패는 해당

시즌 종료 시 소멸한다.

#### 11.4 페널티 기준표

구분	위반 사항	페널티
지각	본선 현장 등록 지각 시	경고
연락두절	예선 진행 중 지정된 시간까지 경기 로비에 입장하지 않은 경우	경기패
불참/기권	예선 종료일 이후 본선 진출한 [선수/팀]이 부득이한 사유 외에 리그 도중 불참/기권	대회 실격
게임 규칙	세팅 시간 초과 및 경기 참가 지연	경고 + 5분마다 경고 추가
	경기 중 채팅 및 이모티콘 사용	경고
	경기 중 허용되지 않는 아이템 사용	최소 경고 - 최대 라운드패
	경기 중 금지 행위'에 따른 위반 사항	라운드패
	경기 중 버그 악용	최소 경고 - 최대 라운드패
	지정된 장비 및 게임 세팅 무단 변경	라운드패
	비인가 하드웨어 및 소프트웨어 사용 시	경기패
	핵 프로그램 및 매크로 프로그램 사용 시	리그 영구 참가 불가
	사실이 아니거나 부정확한 이의제기	경고
	지속적인 대회 진행 방해	최소 경고 - 최대 대회 실격
경기장 규칙	경기장 무단 이탈 및 제한 구역 출입	경기패
	그 외 '경기장 금지 행위' 위반	최소 경고 - 최대 대회 실격
페어 플레이 위반	대리 참여, 승부 조작, 사행 행위 등	리그 영구 참가 불가
선수 품위	리그 기간 중 선수 본인 명의 계정 제재	최소 경고 - 최대 대회 실격
	리그 내외에서의 불건전한 언행	최소 경고 - 최대 대회 실격
	부적합한 복장 및 인가하지 않은 브랜드 노출	경고
	폭행 및 손괴	최소 경고 - 최대 대회 실격
리그 및 선수 존중	리그 및 타 선수 명예 훼손	최소 경고 - 최대 대회 실격
비밀 유지	리그 진행을 위해 제공된 비밀정보, 선수용 계정, 리그 클라이언트 무단 배포 및 목적 외 사용	최소 경고 - 최대 대회 실격 + 계정 등 회수조치
자료 제출	방송 관련 자료 미제출 / 지연 제출	주의
	엔트리 제출 지각 시	경고
	선수 자격 관련 자료 미제출 및 허위 제출	대회 실격 + 다음 시즌 참가 불가
기타	승인되지 않은 리그기간 중 팀 소유권 판매 및 양도	대회 실격

- 부득이한 사유로 리그 도중 '불참/기권'해야 하는 경우 아래의 사유로 한정한다.

- |  |
|--|
| <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 친족 부고(사망 진단서/주민등록등본)</li> <li>2) 입영(입영 영장 - 단, 리그 기간 중에 입대하는 경우로 한한다)</li> <li>3) 전치 4주 이상의 병력(진단서)</li> <li>4) 해외이주신고 확인서</li> <li>5) 국가기관 공인 시험</li> </ol> |
|--|

# 제 12 장 리그 표준 Rule Set

본 장은 카러플 그랑프리에서 사용 가능한 아이템 및 경기를 진행하는 트랙 리스트에 대한 안내이다.

## 12.1 리그 표준 Rule Set 변경

12.1.1 운영위원회는 리그 표준 Rule Set의 변경이 필요하다고 판단되는 경우, 공정성 및 선수들의 준비 용이성을 고려하여 아래의 원칙에 따라 Rule Set 변경을 진행하고 공지한다.

- 리그 표준 Rule Set의 변경이 있는 경우 변경 적용 최소 1일 전까지 변경 사항을 각 선수 및 팀에 공지한다.
- 리그 표준 Rule Set 변경 적용 시점은 온라인 예선 시작, 방송 본선 시작, 시즌 파이널 시작에 한하여 진행한다.
- 라이브 서버 출시 기준 신규 트랙은 최소 30일 이상, 카트바디는 최소 14일 이상 경과한 경우에만 추가한다.

## 12.2 사용 가능한 아이템

### 12.2.1 캐릭터

- 캐릭터의 코스튬은 모두 사용 불가하며, 아이템전 진행 시에 한하여 '풍선' 아이템 사용이 가능하다.
- 캐릭터는 선수용 계정에 지급된 캐릭터 중 아래 리스트 내에서 자유롭게 사용 가능하다.

기본 캐릭터 리스트						
디지니	에띠	다오	배찌	마리드	로두마니	모스

### 12.2.2 캐릭터 페인트

- 개인전 본선에서는 운영위원회에서 별도로 안내한 규칙에 따라 각 선수가 사용할 페인트를 지정한다.
- 팀전 본선에서는 별도의 페인트 착용이 불가하다. (기본 레드팀/블루팀 설정으로 경기 진행)

페인트							
빨강	노랑	녹색	파랑	보라	검정	흰색	진분홍

### 12.2.3 카트 바디

- 개인전, 팀전 1세트(스피드전), 팀전 3세트(에이스결정전)는 아래 '스피드전 카트'만 사용 가능하다.
- 팀전 2세트(아이템전)은 아래 '아이템전 카트'만 사용 가능하다.
- 팀전에 출전하는 같은 팀 선수는 서로 다른 카트바디를 사용해야 한다. (중복 카트바디 사용 불가)
- 운영위원회는 필요에 따라 선수의 경기 중 카트 바디 커스터마이징을 제한하거나 필수로 할 수 있다.

스피드전 카트 (30 종)				
히페리온 블레이즈/옵시디언	마라톤 수프림	포물러 핑크	아르테미스 울트라	스피릿 벤저
백룡/흑룡	스펙터 베누	블록 제니스	블록 마라톤	매드 본
플래어/크리스탈 파라곤	베이스	스칼렛/아메시스트 바이퍼	스테고 스톰	트라이혼
퀀텀 파이어 D	퀀텀 파이어	황금기사/강철기사	프로즌 몬스터	드래곤 세이버 다크/플레임
슈퍼 바이크	로디 알베르 클래식	아르테미스	로디 파이론 팬텀	아틀라스 B
오닉스 골드 코튼	레드 범퍼카	슈퍼 코튼	골든 파라곤	하이퍼 제노
아이템전 카트 (30 종)				
저스티스 뱀파이어	파이어워크	크레이지 샤크	켈베로스	블록 거북이
마그마	포크레인	빅토리	화염 골머리	트라칸
트리케라 탱크	아구구	로봇 탱크	왕실 마차	판저
매그넘	숲의 정령 가마	에이스	칼레이도	돌고래에 바나나
돌고래	골든 샤크	스쿠너	암흑 골머리	팬더레인저 신화
무섭다곰	고릴라	바스테트	빙글빙글 도자기 찻잔	블록 빗자루



#### 12.2.4 잠재력

- '팩토리' 내의 '잠재력'은 최고 레벨로 진행된다.

#### 12.2.5 파츠/칩

- 선수들은 선수용 계정에 지급되는 에너지칩을 활용하여 파츠/칩을 자유롭게 장착할 수 있다.
- 선수들은 선수용 계정에 지급되는 에너지칩을 활용하여 칩을 장착할 수 있으며, 에너지변환석을 이용하여 칩의 옵션을 자유롭게 변경할 수 있다.

#### 12.2.6 오버클럭

- 선수들은 선수용 계정에 지급되는 에너지 크리스탈을 활용하여 '오버클럭'을 자유롭게 진행할 수 있다.

#### 12.2.7 플라잉 펫

- 개인 계정으로 진행되는 예선 및 LCQ 단계에서는 플라잉 펫을 착용할 수 없다.
- 본선에 진출한 선수들은 선수용 계정에 지급되는 '플라잉엔진' 플라잉 펫을 필수로 착용해야 한다.

#### 12.2.8 리어 장식

- 개인 계정으로 진행되는 예선 및 LCQ 단계에서는 리어 장식을 착용할 수 없다.
- 본선에 진출한 선수들은 선수용 계정에 지급되는 리어 장식을 착용할 수 있다.

#### 12.2.9 기타 아이템

- 경기 중 '엠블럼', '타이틀', '펫' 착용을 금한다.
- 리그 기간 중 게임에 새 룬계 추가되는 아이템 및 시스템은 운영위원회 판단 하에 사용을 금지할 수 있다.

### 12.3 트랙 리스트

#### 12.3.1 스피드 개인전에서 사용할 트랙은 아래 리스트 내에서만 사용 가능하다.

스피드 트랙		
도검 구름의 협곡	WKC 브라질 서킷	월드 뉴욕 대질주
포레스트 대관령	노르테유 전투비행장	WKC 투어링 랠리
네모 강철바위 용광로	동화 잠자는 숲속의 거인	사막 놀라운 공룡 유적지
쥐라기 공룡섬 대모험	광산 아슬아슬 궤도전차	대저택 은밀한 지하실
[R] 해적 로비 절벽의 전투	[R] 포레스트 지그재그	광산 위험한 제련소

#### 12.3.2 팀전 1세트 및 3세트 경기에서 사용할 트랙은 아래 리스트 내에서만 사용 가능하다.

1세트 및 3세트		
월드 두바이 다운타운	해적 상어섬의 비밀	차이나 서안 병마용
비치 해변 드라이브	도검 야외 수련관	WKC 투어링 랠리
네모 강철바위 용광로	동화 잠자는 숲속의 거인	사막 놀라운 공룡 유적지
쥐라기 공룡섬 대모험	광산 아슬아슬 궤도전차	대저택 은밀한 지하실
[R] 해적 로비 절벽의 전투	[R] 포레스트 지그재그	광산 위험한 제련소

#### 12.3.3 팀전 2세트 경기에서 사용할 트랙은 아래 리스트 내에서만 사용 가능하다.

아이템전 트랙 (15종)		
해적 폭풍 속의 질주	팩토리 편저의 위험한 적재소	황금문명 황금신전을 찾아서
광산 3개의 지름길	광산 뽀글뽀글 용암굴	[R] 공동묘지 유령의 계곡
대저택 루이의 장난감 천국	동화 카드 왕국의 미로	공동묘지 비밀의 수도원
빌리지 시계탑	차이나 빙등축제	메카닉 적의 포화속으로
빌리지 손가락	쥐라기 아슬아슬 화산 점프	신화 빛의 길

## 제 13 장 COVID-19 대응 관련

본 장은 COVID-19 정부/지자체 방역 지침에 따른 방송 본선 운영에 대한 규정이다

### 13.1 COVID-19 대응 매뉴얼

- 13.1.1 운영위원회는 지속적인 COVID-19 상황에 따른 정상적인 리그 진행을 위하여 'COVID-19 대응 매뉴얼(이하 "**매뉴얼**")을 별도로 작성하여 적용한다.
- 13.1.2 매뉴얼은 향후 COVID-19 방역 및 거리두기 정책 등 상황 변화에 따라 적용 기간과 내용이 변경될 수 있으며, 매뉴얼에서 명시한 지침과 내용은 적용 기간 동안에는 본 규정에 우선하여 적용된다.
- 13.1.3 매뉴얼은 적용이 시작되거나 해제되는 날짜를 기준으로 최소 1주일 전 안내하는 것을 원칙으로 하되, 긴급 상황 발생 시 운영위원회를 통할 경우 안내 일정이 축소될 수 있다.

## 개정 내역

날짜	내역