

제 9 회 대통령배 KeG 경기규정

[클래시 로얄]

[시행 2017.08.09]

(사)한국 e 스포츠협회



제 1 장 총칙

제 1 조 (목적)

이 규정은 제 9 회 대통령배 아마추어 e 스포츠대회 (이하 '제 9 회 대통령배 KeG'라 한다.) 클래시 로얄 종목의 경기진행과 관련된 제반 사항을 규정함을 목적으로 한다.

제 2 조 (종목명칭 및 버전)

가. 종목명칭: 클래시 로얄 (Clash Rolyale)

나. 버전: 경기 시점에서 현재 서비스하는 최신버전으로 한다. 단, 주최측에서 대회용 서버 및 계정을 준비한 경우 해당 서버 및 계정을 이용해야 한다.

제 2 장 대회참가

제 3 조 (참가자격 및 제한)

가. 연령제한: 2017 년 대회 개최일 기준으로 오픈마켓 등급분류에 따른 이용 가능 연령자 이여야 한다. 대회 당일 사진이 부착된 본인 신분증(학생증, 청소년증, 주민등록증, 운전면허증, 여권) 확인을 통해 검사한다.

나. 자격제한: 다음 자격에 해당하는 자는 참가를 할 수 없다.

- 1) e 스포츠 전반 및 사회적 물의를 일으킨 경력이 있는 자
- 2) 기타 해당 종목사 자체 징계에 의해 대회 출전이 금지된 자

제 3 장 경기준비

제 4 조 (서버 및 계정)

가. 대회용 서버 및 계정은 주최측에서 제공하는 것을 최우선으로 사용해야 한다.

나. 대회용 서버 및 계정을 이용하지 못할 경우, 운영사무국의 결정에 따른다.

제 5 조 (대전방식)

1 인 개인으로 1 vs 1 개인전으로 진행한다.

제 6 조 (경기구조 및 게임세트 등)

가. 규정 내에 사용되는 용어의 정의는 아래와 같다.

- 1) 매치: 대결하는 양자간의 최종 승패를 결정하는 게임 단위
Ex) 1 경기, 2 경기, ..., 승자전, 패자전, 최종전
- 2) 세트: 매치의 하위 단위로 게임내의 승/무/패 결정 방식에 따른다.
무승부가 될 경우, 해당 세트는 다시 재경기를 진행한다.

나. 경기 구조 및 세트수

- 1) 4 강: 듀얼 토너먼트로 전 매치 3 전 2 선승제로 진행되며, 조 1 위(승자전 승자)와 조 2 위(최종전 승자)는 결승에 진출한다.
- 2) 3-4 위전: 별도의 경기가 없으며, 4 강 최종전 패자는 조 3 위, 패자전 패자는 조 4 위로 대회 각 3 위, 4 위가 된다.
- 3) 결승: 4 강 조 1 위와 2 위간의 대결로 5 전 3 선승제로 진행된다.

제 7 조 (경기방식)

가. 글로벌 밴

- 1) 글로벌 밴은 각 매치 별(4 강 1 경기, 2 경기...)로 한번 진행한다.
- 2) 양 선수는 심판의 경기 시작 알림을 통해 글로벌 밴 선택 시간 1 분을 갖는다.
- 3) 양 선수 1 개씩 글로벌 밴을 지정 후, 심판을 통해 동시 교환하며, 밴 카드가 겹칠 경우 해당 카드 1 개만 글로벌 밴이 적용된다.
- 4) 글로벌 밴이 된 카드를 제외한 나머지 카드를 통해 덱을 수정하며, 덱 수정시간은 아래 항과 같다.
 - 1set: 180 초
 - 2~5set: 60 초

제 4 장 경기진행

제8조 (개인장비)

가. 경기에 사용되는 디바이스와 네트워크 환경 등은 주최측에서 제공하는 상태로 사용한다. 선수가 임의대로 다른 기기를 사용할 수 없으며, 준비되지 않은 다른 장비요구는 수용되지 않는다.

나. 선수가 별도로 준비한 이어폰은 사용 가능하다. 단, 개인장비로 인한 발생하는 현상에 대해서는 주최측에서 책임지지 않는다.

다. 선수 본인이 가지고 온 장비에 문제가 있어 경기준비가 5분 이상 지연될 경우 운영진의 판단에 따라 사용을 금지할 수 있다.

라. 클래시 로얄 이외 타 앱 프로그램은 사용이 금지된다.

마. 클라이언트 조작을 통해 기본 설정 범위를 초과한 설정은 금지된다.

제 9 조 (의사소통)

가. 게임에서 제공하는 감정표현 기능은 사용할 수 있다.

나. 대회에 피해(영향)를 주는 행위 또는 언행은 금지되며, 운영진의 판단에 따라 실격 조치할 수 있다.

제10조 (경기 중 이상현상)

가. 인터넷 접속 불량 혹은 모바일 기기의 갑작스러운 오류 등으로 인해 경기 속행이 불가능 할 경우 주최측은 자의적인 결정에 따라 재경기 혹은 우세승 판단을 할 수 있다.

나. 단, 예외적으로 아래의 경우 해당 문제가 생겼을 경우 무조건 재경기를 진행한다.

- 1) 선수의 기기가 로딩이 끝나기 전에 오류가 생겨 경기에 진입하지 못했을 경우
- 2) 경기가 시작 됐지만 각 선수 별 타워에 총 합산 1,000 이하의 손상이 있을 경우

다. 재경기를 진행할 경우, 양 선수에게 추가 1분의 텍 수정시간이 주어진다.

라. 그 이외의 상황 조치 불가 또는 지속적인 이상 현상으로 경기 진행이 불가능할 경우 운영진의 판단에 따라 재경기, 경기속개, 우세승 판정을 할 수 있다.

마. 경기는 기본적으로 주최측이 제공하는 Wifi 회선을 통해서 진행이 되지만, 과도한 전파 방해로 인하여 Wifi 접속이 불안한 상황이 발생할 경우 주최측이 제공하는 유선 인터넷을 기기에 연결하여 경기를 진행하게 된다. 이로 인해서 기기에 터치 인식문제가 발생할 수 있으나, 이는 무시하고 진행한다.

제11조 (이의제기)

가. 게임 상의 문제로 인해 게임 속개가 불가능하다 판단되는 경우, 운영진에게 이의를

제기할 수 있으며, 이후 해당 내용의 결과를 도출할 때까지 모든 경기는 그대로 지속해야 한다.

나. 경기의 결과가 나온 이후 이의제기는 경기 후 5분 이내로 운영진에게 해야 하며, 그 이후의 이의제기는 효력을 상실한다.

다. 운영진은 대회 진행과 관련된 중차대한 문제를 제외하고 어떠한 이의 제기도 받지 않으며, 운영진이 합리적인 통제를 벗어나는 사유로 대회 운영이 불가능한 상황이 발생할 경우 이에 따른 모든 진행은 운영진의 판단에 따른다.

제 5 장 징계

제 12 조 (비 신사적 행위)

가. 경기 진행 중 고의로 게임을 종료, 진행을 방해하는 행위가 적발될 시 경고가 주어진다.

나. 경기 도중 플레이어가 아닌 제3자의 행동이 대회에 영향을 미칠 수 있다고 판단되는 경우, 운영진은 퇴장 조치할 수 있다.

다. 대회 진행에 방해가 되는 행위(욕설, 부당행위, 비 매너) 등으로 대회 분위기를 손상하거나 상대 선수를 자극하는 행위는 운영진의 판단 하에 실격 조치할 수 있다.

제 13 조 (부정행위)

가. 게임 상에서 발생하는 버그를 고의적으로 악용하여 이득을 취한 경우, 주최측의 판단 하에 실격 조치 및 향후 대회 참가자격을 박탈한다.

나. 승부조작과 관련해 의논이 진전된 상태라도 해당 경기 시작 직전까지 주최측에 제보한 선수는 처벌하지 않는다.

다. 승부조작과 관련된 신고사항은 선수에게 피해가 가지 않도록 처리하는 것을 원칙으로 한다.

라. 실제 경기에서 승부조작을 시도했을 경우 슈퍼셀, 한국 e 스포츠협회와 협의 하에 향후 대회 진출 불가능 물론, 법적 처벌을 받을 수 있도록 조치한다.

제14조 (징계)

가. 금지사항 위반 및 경기에 영향을 주는 모든 사항에 대해 운영진은 사안의 경중에 따라 경고 또는 해당 세트 몰수패 조치할 수 있다.

- 나. 욕설, 경기 방해 등 심각한 경고를 받는 행위를 할 경우 운영진은 상황에 따라 해당 경기 몰수패 또는 실격 조치할 수 있다.
- 다. 운영진으로부터 어떠한 이유로든 경고를 3회 이상 받을 경우 해당 팀은 실격 조치된다.
- 라. 경기에 임하는 선수가 경기 결과에 직접적인 영향을 주는 행위를 지속적으로 행할 우려가 있는 경우 또는 경기 진행에 방해가 된다고 판단될 경우 운영진은 해당 선수를 퇴장조치 할 수 있다.