

제 9 회 대통령배 KeG 경기규정

[EA SPORTS™ FIFA ONLINE 3]

[시행 2017.05.22]

(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.) FIFA 온라인 3 종목의 경기진행과 관련된 제반 사항을 규정함을 목적으로 한다.

제 2 조 (종목명칭 및 버전)

- 가. 종목명칭: EA SPORTS™ FIFA ONLINE 3 (이하 'FIFA 온라인 3'이라 한다.)
- 나. 버전: 경기 시점에서 한국 라이브 서버에서 제공되는 최신버전으로 한다.

제 2 장 대회참가

제 3 조 (참가자격)

- 가. 연령제한: 없음
- 나. 지역연고제한
 - 1) 모든 참가자는 거주지 및 학교소재지와 관계없이 원하는 지역을 선택하여 참가신청할 수 있다.
 - 2) 지역본선 대회 참가 후 소속지역을 변경할 수 없으며, 올해 대통령배 KeG 와 KeSPA CUP, 전국체육대회 등을 포함하여 한국 e 스포츠협회가 주최, 주관하는 모든 아마추어 대회에는 해당 소속지역으로 참가해야 한다.
- 다. 자격제한: 다음 자격에 해당하는 자는 참가를 할 수 없다.
 - 1) 다음 대회에 출전 경험이 있는 자. 단, 지역 예선이 시작된 이후에 참가한 경우에는 제한을 두지 않는다.
 - 가) 2013~2017 EA SPORTS™ FIFA ONLINE 3 CHAMPIONSHIP 대회 본선(챔피언십, 마이너, 승강전)
 - 2) e 스포츠 전반 및 사회적 물의를 일으킨 경력이 있는 자
 - 3) 기타 해당 종목사 자체 징계에 의해 대회 출전이 금지된 자

라. 계정제한: 본인 계정 이외 사용 불가능(단, 가족관계증명서를 지참한 경우, 직계가족 명의 계정 사용 가능)

제 4 조 (참가자격 확인시점)

가. 본인확인: 대회 당일 사진이 부착된 본인 신분증(학생증, 청소년증, 주민등록증, 운전면허증, 여권) 확인을 통해 검사한다.

나. 지역연고제한: 지역 본선 신청 후, 타 지역대회에 참가 할 수 없다.

다. 자격제한: 지역 본선 종료 후 지역 본선 진출자 대상으로 확인한다. 부적격자가 적발될 경우 지급될 상금 및 상품은 모두 몰수하며, 경기결과는 번복되지 않는다.

라. 계정제한: 지역 본선 종료 후 지역 본선 진출자 대상으로 확인한다. 부적격자가 적발될 경우 지급될 상금 및 상품은 모두 몰수하며, 경기결과는 번복되지 않는다.

제 3 장 경기준비

제 5 조 (게임버전 및 계정)

가. 게임버전은 현 온라인상에서 서비스되는 게임 버전을 사용한다.

나. 전 경기 본인이 준비한 계정을 사용한다.

다. 대회 주최 측에서 대회용 계정을 제공하는 경우 대회용 계정을 사용할 수 있다.

제 6 조 (대전방식)

1 인 개인으로 1 vs 1 개인전으로 진행한다

제 7 조 (경기방식 및 세트)

가. 지역 예선

- 1) 싱글 토너먼트 / 전 라운드 3 전 2 선승제
- 2) 지역 예선 주최사의 재량에 따라 변경할 수 있다.

나. 지역 본선

- 1) 싱글 토너먼트 / 전 라운드 3 전 2 선승제
- 2) 지역 본선 주최기관의 재량에 따라 변경할 수 있다.

다. 전국 결선

- 1) 32 강 싱글 토너먼트 / 전 라운드 3 전 2 선승제

제 8 조 (경기설정)

가. 홈&어웨이 진영선택

- 1) 지역 본선 및 전국 결선은 운영진의 코인토스를 통해 승자가 선택한다.
 - 2) 다전제 경기의 경우, 양팀 한 세트씩 번갈아 가며 진영을 선택한다. (1 세트 코인토스 승자-2 세트 코인토스 패자), 최종세트를 진행할 경우 다시 코인토스를 진행하여 승자가 진영을 선택한다.
- ex) (A 팀: 코인토스 승자) 1 세트: A 팀 진영 우선선택 → 2 세트: B 팀 진영 우선선택 → 3 세트: 재차 코인토스후, 코인토스 승자 팀의 진영 선택

나. 경기모드: 어센틱(시범경기) 모드

- 1) 각 선수는 라운드마다(16 강, 8 강, ...) 자유롭게 팀을 선택할 수 있으며, 경기 시작 전에 운영진 (혹은 상대선수)에게 선택할 팀을 고지하여야 한다.
- 2) 같은 라운드에서는 사전 고지한 팀 외에는 사용 할 수 없다.
- 3) 경기 시작 전 55 초안에 포메이션 세팅을 완료하여야 하며, 시간 부족으로 세팅하지 못한 경우에도 경기를 진행한다.

다. 경기시간: 6 분 (전/후반 포함)

라. 날씨: 맑음 / 밤

마. 연장전 및 승부차기 : On

- 1) 승부차기 진행 시, 장비교체(게임패드→키보드, 키보드→게임패드)는 불가하다.

바. 공인구: 클라이언트내 지원 공인구

사. PC 방 선수 / TOP 선수 / 클럽 선수 / 클럽시설(메디컬센터 포함)은 사용이 불가능하며, 그 이외(스태프 기능)는 사용이 가능하다.

제 9 조 (게임내부)

가. 포메이션 구성에서 수비수 구성은 최대 4 명까지로 제한한다.

나. 세부적인 전술 수치는 자유롭게 변경 가능하다.

다. 패널티킥 상황이 정상적으로 진행되지 않은 경우(디싱크, 버그) 잔여시간 동안 경기를 진행하고, 경기 종료 후 패널티킥을 별도로 진행하여 스코어에 합산한다.

라. 골키퍼가 공을 잡고 차내는 경우 골키퍼를 방해해서는 안되며, 해당 행위 적발 시, 해당 선수는 몰수패 처리된다 .

마. 센터서클에서 경기 시작 (혹은 재개)시 반드시 공을 센터서클 바깥쪽 (자신의 진영쪽) 으로 백패스 해야 한다. 이를 어길 경우 상대팀에게 1 점을 부여한다 .

바. 본인 진영에서의 과도한 볼 돌리기 시(심판 판단 하), 경고 판정 한다

사. 볼 돌리기의 경우 다음과 같은 상황에 경고를 적용한다.

- 1) 게임 내 플레이타임 15 분 이상 고의로 볼을 돌릴 경우
- 2) 센터서클을 기준으로 공격에서 수비 진형으로 7 회 이상 백패스를 할 경우
- 3) 그 외 운영진에서 판단되는 고의적인 볼 돌리기가 보일 경우

아. 경기중단은 게임상에서 허용되는 3 번까지만 허용된다.

자. 의도적인 자살골을 넣을 경우, 해당 선수에게 몰수패를 선언한다.

제 4 장 경기진행

제9조 (개인장비)

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

나. 게임패드, 키보드, 마우스, 헤드폰(이어폰), 연장선, 마우스패드, 마우스 거치대 등 선수가 별도로 준비한 개인장비는 사용 가능하다.

다. 선수 본인이 가지고 온 장비에 문제가 있어 경기준비가 10분 이상 지연될 경우 운영진의 판단에 따라 사용을 금지할 수 있다.

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

제10조 (경기 중 이상현상)

가. 경기 진행 도중 선수의 고의적인 접속 중단 상황이 발생 할 경우, 접속 중단을 한 선수는 해당 경기 몰수패를 받게 된다.

나. 경기 중 하기의 이유로 접속이 끊길 경우에는 제 11조(재경기)에 따라 경기를 재개한다.

- 1) 대회를 위해 준비 된 기자재 이상이나 정전, 네트워크 장애 등으로 인해 경기가 중단 된 경우
- 2) 관중의 경기장 난입, 이물질 투척으로 인해 경기 진행이 불가능 한 경우
- 3) 기타 천재지변으로 인해 경기 진행이 불가능 한 경우
- 4) 페널티킥 상황에서 접속종료가 발생할 경우

가) 수비측의 접속종료가 발생할 경우 무조건 페널티킥을 성공한 것으로 간주하고, 공격측에게 1 점을 부여하고, 남은 시간만큼 재경기를 진행 한다.

나) 공격측의 접속종료 발생할 경우, 재경기 시작 후 곧바로 페널티킥 상황을 만들어서 페널티킥만 진행 한 뒤, 남은 시간만큼 재경기를 진행 한다.

5) 페널티킥 버그 상황이 발생할 경우

가) 페널티킥 버그 상황이 발생하여 공격측의 기회가 무산될 경우, 재경기를 진행하여 페널티킥 상황을 만들어 진행한다. (단, 나머지 조건은 재경기 이전과 동일시 한다)

제11조 (재경기)

가. 접속이 끊겼을 때 해당시간까지의 점수를 인정하고, 접속이 끊긴 시점에서 남은 시간 동안 경기를 다시 진행한다.

나. 접속이 끊기기 전에 퇴장 당한 선수가 있을 경우, 재경기 진행 시에 동일 선수 혹은 동일 포지션의 선수를 퇴장한 상태로 상황을 만든 후, 진행한다.

단, 재경기 이전 스코어와 재경기 스코어를 합쳐서 무승부인 경우, 연장전과 페널티킥 진행한다.

제12조 (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 13 조 (비 신사적 행위)

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

나. 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 14 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 넥슨, 한국 e 스포츠협회와 협의 하에 향후 대회 진출 불가는 물론, 법적 처벌을 받을 수 있도록 조치한다.

제15조 (징계)

- 가. 금지사항 위반 및 경기에 영향을 주는 모든 사항에 대해 운영진은 사안의 경중에 따라 주의, 경고 또는 해당 세트 몰수패 조치할 수 있다.
- 나. 욕설, 경기 방해 등 심각한 경고를 받는 행위를 할 경우 운영진은 상황에 따라 해당 세트 몰수패 또는 실격 조치할 수 있다.
- 다. 주의 2회는 경고 1회와 동일하다.
- 라. 대회 진행 중 누적된 경고의 효력은 아래와 같으며, 효력은 해당 경기에 즉시 적용함을 원칙으로 한다.
 - 1) 경고 1 회: 즉시 볼 소유권 양도
 - 2) 경고 2 회: 즉시 볼 소유권 양도 + 해당세트 1 점 페널티
 - 3) 경고 3 회: 해당세트 몰수패
- 마. 몰수패는 이전의 점수와는 무관하게 0:2 점수로 처리된다.
- 바. 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.