



전국 샷VAL 자랑  
규정집

[2021-09-30 수정]

## 소개 및 목적

전국 샷VAL 자량 대회 규정집(이하 "규정집")은 코치, 감독, 팀, 선수(이하 "선수")와 함께 전국 샷VAL 자량(이하 "본 대회")에 참가하는 모든 이에게 적용된다.

이 규정은 본 대회를 주최하고 운영하는 대회 운영진(이하 "운영진")이 공정, 투명하고 효율적인 대회 운영을 할 수 있도록 제작되었다. 표준화된 규정은 선수 및 관리자를 포함하여 본 대회에 참여하는 모든 이에게 도움이 된다.

본 규정집은 최선의 대회 운영을 위해 주최측과 운영사무국의 결정에 따라 업데이트, 개정 또는 보완될 수 있다.

## 1. 선수의 의무

- 1.1. 모든 선수는 대회 규정 및 공지, 변경 사항을 지속적으로 체크해야 하고, 숙지 미숙으로 인한 불이익은 선수가 책임진다.
- 1.2. 규정에 해당하지 않는 상황이 발생할 경우, 운영진의 판단과 결정을 최우선으로 하며, 선수들은 운영진의 판단과 결정에 따른다.
- 1.3. 모든 선수는 경기가 시작되기 전까지 자신의 장비와 주변기기들을 체크하며, 경기 준비에 차질이 없도록 주의를 기울인다. 경기 시작 후 장비 기기들의 이상에 대한 불이익은 선수가 책임진다.
- 1.4. 모든 선수는 원활한 대회 운영 및 방송 중계를 위해 주최 및 운영진의 지시 사항에 따라야 할 의무가 있으며, 이를 어길 시 주최 측의 판단에 따라 주의, 경고, 몰수패 등의 페널티를 받게 된다.
- 1.5. 대회 기간 중 범법행위 혹은 대회의 명예를 실추시키는 등의 행위(ex. 승부조작)를 할 경우 최대 실격 처리되며, 향후 레벨업지지에서 진행되는 라이엇 아마추어리그 대회에 참가할 수 없다.
- 1.6. 참가 신청을 한 모든 선수는 대회 규정을 숙지하고 이에 따를 것을 동의함으로 간주한다.

## 2. 참가자

### 2.1. 선수 자격

- 2.1.1. 참가자는 대회일을 기준으로 대한민국 거주하는 만 15세 이상이어야 한다.
  - 2.1.1.1. 외국 국적 참가자의 경우, 외국인 등록증 등 서류를 통해 한국 거주를 입증해야하며 입증하지 못한 외국인은 참여 제한 될 수 있다.
- 2.1.2. 참가 신청한 계정 명의로 연결 되어있는 계정들 중 최고 랭크 계정으로 대회에 참여해야 한다. 단, 명의로 연결된 계정 중 최고 랭크가 조건에 일치하지 않는 경우 제재 받을 수 있다.
  - 2.1.2.1. 계정 서버: 대회 참여 계정은 한국서버 KR 계정으로만 대회 참여가 가능하다.
  - 2.1.2.2. 랭크 기준: 발로란트 에피소드3 액트1~2 기간 중 최고 랭크를 기록한 계정으로만 대회 참여가 가능하다. 랭크는 숫자 랭크와 무관하다.
  - 2.1.2.3. 골드 스테이지: 위 최고 랭크가 아이언 이상 골드 이하인 유저에 한하여 대회 참여가 가능하다.
  - 2.1.2.4. 다이아몬드 스테이지: 위 최고 랭크가 아이언 이상 다이아몬드 이하인 유저에 한하여 대회 참여가 가능하다.
  - 2.1.2.5. 레디언트 스테이지: 최고 랭크와 무관하게 대회 참여가 가능하다.
  - 2.1.2.6. 언랭크 참여 불가: 에피소드3 액트1~2 최고 랭크가 언랭크인 유저는 골드 스테이지 및 다이아몬드 스테이지에 참여가 불가능하다.
  - 2.1.2.7. 본인의 티어를 속이고 참여하는게 확인되는 경우, 부전패 등 제재가 진행될 수 있다.
- 2.1.3. 레벨업지지에 등록된 발로란트 계정(닉네임#태그)으로만 대회에 참여할 수 있다. 대회 기간 중 인게임 계정을 변경할 수 없으며, 변경하는 경우 참여가 제한될 수 있다.
  - 2.1.3.1. 레벨업지지에 등록된 발로란트 계정(닉네임#태그)과 인게임 계정을 확인할 때 아래와 같은 차이가 발생해도 친구 추가가 된다면 참여가 가능하다.

- 닉네임#태그 대소문자가 다른 경우
- 닉네임 영역에 띄어쓰기가 다른 경우

**2.1.3.2.** 레벨업지지에 등록된 발로란트 계정(닉네임#태그)과 인게임 계정을 확인할 때 아래와 같은 차이가 있어 친구 추가가 되지 않는다면 참여 불가하다.

- #태그 영역에 띄어쓰기가 다른 경우

**2.1.3.3.** 위 사항이외에 레벨업지지에 등록된 발로란트 계정(닉네임#태그)과 실제 인게임 계정이 동일 하지 않은 유저는 운영진 판단에 따라 참여가 제한될 수 있다.

- 2.1.4.** 미풍양속을 해치거나 정서, 방송 심의 등에 부적절한 닉네임은 참여가 제한되거나 주최 및 운영진이 닉네임 변경을 요청할 수 있다.
- 2.1.5.** 대회를 관리하고 운영하는 운영진은 참가할 수 없다.
- 2.1.6.** 대회 기간 중 아래의 병역 이행자에 해당하는 경우에는 대회 기간의 참가, 상금 지급 등에 대한 소속 기관장의 승인을 받은 경우에 한하여 참가가 가능하다.
  - 2.1.6.1.** 군인의 지위 및 복무에 관한 기본법의 대상이 되는 현역 장교, 준사관, 부사관, 군간부후보생
  - 2.1.6.2.** 병역법에 따라 병역의무(현역 복무 외의 군복무 의무 또는 공익 분야에서의 복무 의무)를 이행하고 있는 자
- 2.1.7.** 개발사 혹은 퍼블리셔에 의한 게임 이용 제재로 인해 현재 게임을 이용할 수 없는 선수는 참여할 수 없다.
- 2.1.8.** 헌법 위배, 사회적 물의를 일으킨 이력이 있는 유저, 이스포츠 징계 대상자는 참여가 제한된다.

## 2.2. 팀 및 로스터 구성

- 2.2.1.** 미풍양속을 해치거나 정서, 방송 심의 등에 부적절한 팀 명은 참여 제한되거나 운영진이 팀명 변경을 요청할 수 있다.
- 2.2.2.** 팀장은 운영진 및 상대방과 의사소통을 하기 위한 연락망이 되며, 팀을 대표하는 책임자의 역할을 맡게 된다.
- 2.2.3.** 팀장은 각 경기에 참여할 로스터를 등록해야 하며, 팀원은 팀장 포함 최소 5인, 최대 7인의 선수를 등록할 수 있다.
  - 2.2.3.1.** 팀장은 로스터를 등록할 때마다 소속 팀원을 다르게 등록할 수 있으며, 로스터는 각 대회 별 참가 접수 마감 시간까지 변경 가능하다.
  - 2.2.3.2.** 본선 진출 팀은 운영진이 안내한 일정까지 로스터를 제출해야 하며 예선 참가 시 로스터 기준 3인 이상 포함되어야 한다.
  - 2.2.3.3.** 불가항력 등의 이유로 선수가 본선 경기 참여가 어려운 경우 긴급 로스터 교체가 가능하다. 단, 긴급 로스터 교체는 아래와 같은 조건에서만 허용된다.
    - 5인의 로스터를 제출하여 선수 교체가 불가능한 경우
    - 선수/팀 귀책 사유가 아닌 불가항력의 사유가 있는 경우(질병/부상, 사고, 천재지변, 가족의 상 등)
 로스터에서 교체되는 선수의 경우 동일 본선에서 타 팀으로 교체는 불가능하다. 또, 교체되어지는 선수의 경우 동일 본선에서 출전 중인

선수여서는 안 된다. 긴급 로스터 선수를 찾을 수 없는 경우 해당 팀은 게임에서 몰수패 처리된다. 긴급 로스터 교체의 허용 범위는 운영진이 최종 결정권과 구속력을 갖는다.

- 2.2.4.** 선수는 여러 팀에 속할 수 있으나, 한 선수가 같은 경기에서 여러 팀의 로스터로 중복 등록할 수 없다.
  - 2.2.4.1.** 예선 경기에서 본선에 진출이 확정될 시, 해당 경기 팀 로스터의 선수(최대 7인)들은 이후 예선 경기에서 또다른 소속팀으로 참여할 수 없다.
  - 2.2.4.2.** 2.2.4.1에 해당하는 선수가 등록 되어있는 팀은 본선에 진출하지 않은 나머지 인원으로 이후 예선 경기에 참여할 수 있다. 단, 본선에 진출하지 않은 나머지 인원이 5인 미만일 경우 해당 팀은 제외된다.
- 2.2.5.** 각 팀의 코치는 온라인 대회 시 로비 슬롯 및 대회에 참여할 수 없으며, 오프라인 대회 진행 시에는 로비 슬롯 참여 가능하다.

### 3. 대회 정보

#### 3.1. 대회 일정

- 3.1.1. 골드 스테이지
  - 3.1.1.1. 참가 접수: 10월 4일(월) 11:00 ~ 14일(목) 18:00
  - 3.1.1.2. 예선
    - 1차 - 10월 16일(토) 16:00
    - 2차 - 10월 17일(일) 16:00(1,2차 중복 참여 가능. 단, 1차에서 본선에 진출한 선수는 제외됨)
  - 3.1.1.3. 본선
    - 8강 - 10월 20일(수) 18:00
    - 4강 및 결승 - 10월 21일(목) 18:00
- 3.1.2. 다이아몬드 스테이지
  - 3.1.2.1. 참가 접수: 10월 4일(월) 11:00 ~ 14일(목) 18:00
  - 3.1.2.2. 예선
    - 1차 - 10월 16일(토) 16:00
    - 2차 - 10월 17일(일) 16:00(1,2차 중복 참여 가능. 단, 1차에서 본선에 진출한 선수는 제외됨)
  - 3.1.2.3. 본선
    - 8강 - 10월 27일(수) 18:00
    - 4강 및 결승 - 10월 28일(목) 18:00
- 3.1.3. 레드언트 스테이지
  - 3.1.3.1. 참가 접수: 10월 4일(월) 11:00 ~ 21일(목) 18:00
  - 3.1.3.2. 예선
    - 1차 - 10월 23일(토) 16:00
    - 2차 - 10월 24일(일) 16:00(1,2차 중복 참여 가능. 단, 1차에서 본선에 진출한 선수는 제외됨)
  - 3.1.3.3. 본선
    - 16강 조별 토너먼트 본선 그룹A - 11월 1일(월) 18:00
    - 본선 그룹B - 11월 2일(화) 18:00
    - 본선 그룹C - 11월 3일(수) 18:00

본선 그룹D - 11월 4일(목) 18:00

- 8강 - 1일차: 11월 10일(수) 18:00 | 2일차: 11월 11일(목) 18:00
- 4강 - 11월 15일(월) 18:00
- 결승 - 11월 16일(화) 18:00

**3.1.4.** 체크인: 체크인은 예선전 대회 시작 1시간 전부터 50분간 진행된다. 본선 진행시에는 운영진이 지정된 시간에 맞춰 준비해야한다.

**3.1.5.** 대진표 공개

**3.1.5.1.** 예선: 체크인 종료 후 약 10분 이내에 공개된다.

**3.1.5.2.** 본선: 대회 경기일자 기준 최소 2일전 공개된다.

**3.1.6.** 일정 변경: 주최 및 운영진은 단독 재량에 따라 합리적인 사유가 있는 경우 경기 일정 및 경기 순서를 변경할 수 있으며, 경기 일정 또는 순서를 변경하는 경우 출전 팀에게 최대한 신속히 통보한다.

**3.2.** 대회 장소

**3.2.1.** 골드 스테이지 및 다이아몬드 스테이지 경기는 온라인으로 진행되며, 경기와 관련된 공지 및 안내는 공식 디스코드를 사용한다.

**3.2.2.** 레드언트 스테이지 경기는 16강 및 8강이 온라인으로 진행되며, 4강 및 결승은 독산동 빅픽처인터랙티브 스튜디오에서 진행된다.

**3.2.3.** 대회에 참가하는 모든 선수는 반드시 공식 디스코드에 입장해야 한다.

○ 디스코드 링크: <https://discord.gg/pFw3Ax6ytz>

**3.3.** 대회 방식

**3.3.1.** 서버: 본 대회는 발로란트 '서울1' 서버에서 진행된다. 단, 운영진 판단에 따라 '서울 2' 서버에서 진행될 수 있다.

**3.3.2.** 패치버전: LIVE 서버 패치 버전으로 진행되며, 참여하는 선수는 해당 LIVE 서버로 진행해야한다. 신규 캐릭터 및 신규 맵이 추가되는 경우, 운영진 판단에 따라 제한될 수 있다.

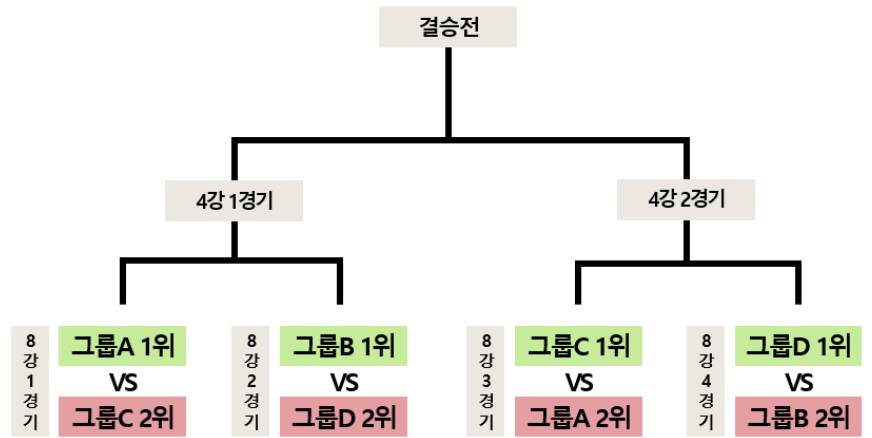
**3.3.3.** 매칭 기준

**3.3.3.1.** 예선전 매칭: 레벨업 페이지 대진표 기능을 통하여 랜덤 매칭된다.

**3.3.3.2.** 골드 & 다이아몬드 스테이지 본선 매칭: 별도 조추첨을 통하여 랜덤 매칭된다.

**3.3.3.3.** 레드언트 스테이지 본선 매칭: 본선 총 4개 그룹에서 각 그룹별 1팀은 프로 초청팀이 배정되며, 추가적인 매칭은 별도 조추첨을 통하여 랜덤 매칭된다.

**3.3.3.4. 레이던트 스테이지 8강:** 레이던트 스테이지 8강 대진표는 아래와 같은 방식으로 매칭된다.



**3.3.4. 맵풀:** 바인드 | 헤이븐 | 스플릿 | 어센트 | 아이스박스 | 브리즈 | 프랙처로 구성된다.

**3.3.5. 로비 설정**

**3.3.5.1. 공개:** 비공개 파티

**3.3.5.2. 모드:** 기본 모드

**3.3.5.3. 서버:** 서울1 or 서울2

**3.3.5.4. 옵션:** 토너먼트 모드 켜짐 | 연장전 2점 승리 켜짐

**3.3.6. 골드 스테이지**

**3.3.6.1. 예선**

- 방식: 전 경기 단판
- 참가: 토, 일 중 원하는 일자에 중복 참가 접수 가능
- 구조: 일자 별 2개 그룹 싱글 엘리미네이션
- 진출: 일자 별 상위 2팀(그룹 별 1위팀, 총 4팀) 골드 스테이지 본선 진출
- 중계: 비방송

**3.3.6.2. 본선**

- 방식: 8강~4강 - 단판 | 결승 - 3전 2선승제
- 참가: 골드 스테이지 예선 상위 4팀 + 초청 인플루언서 4팀 총 8팀
- 구조: 8강 싱글 엘리미네이션
- 중계: 전 경기 방송

**3.3.7. 다이아몬드 스테이지**

**3.3.7.1. 예선**

- 방식: 전 경기 단판
- 참가: 토, 일 중 원하는 일자에 중복 참가 접수 가능
- 구조: 일자 별 3개 그룹 싱글 엘리미네이션
- 진출: 일자 별 상위 3팀(그룹 별 1위팀, 총 6팀) 다이아몬드 스테이지 본선 진출
- 중계: 비방송

**3.3.7.2. 본선**

- 방식: 8강~4강 - 단판 | 결승 - 3전 2선승제
- 참가: 다이아몬드 스테이지 예선 상위 6팀 + 초청 인플루언서 2팀 총 8팀

- 구조: 8강 싱글 엘리미네이션
- 중계: 전 경기 방송

### 3.3.8. 레디언트 스테이지

#### 3.3.8.1. 예선

- 방식: 전 경기 단판
- 참가: 토, 일 중 원하는 일자에 참가 접수(중복 참가 신청 가능)
- 구조: 일자 별 5개 그룹 토너먼트 진행
- 진출: 일자 별 상위 5팀(그룹별 1위팀, 총 10팀) 레디언트 스테이지 본선 진출

#### 3.3.8.2. 본선

- 방식 및 구조: 16강 - 조별 더블엘리미네이션(1조 4팀, 총 4조 | 단판)  
8강~4강 - 싱글 엘리미네이션(3전 2선승제)  
결승 - 싱글 엘리미네이션(5전 3선승제)
- 참가: 레디언트 스테이지 예선 상위 10팀 + 초청 인플루언서 2팀 + 챌린저스 프로 4팀, 총 16팀
- 중계: 16강 조별 토너먼트 & 8강 - 온라인 | 전 경기 중계  
4강 및 결승 - 오프라인 | 전 경기 중계

## 3.4. 대회 보상

### 3.4.1. 골드 스테이지 상금

- 총 상금 400만원
- 1위팀: 200만원
- 2위팀: 100만원
- 공동 3위팀: 각 50만원

### 3.4.2. 다이아몬드 스테이지

- 총 상금 500만원
- 1위팀: 250만원
- 2위팀: 150만원
- 공동 3위팀: 각 50만원

### 3.4.3. 레디언트 스테이지

- 총 상금 3,600만원
- 1위팀: 1,300만원
- 2위팀: 600만원
- 공동 3위팀: 각 400만원
- 5~8위팀: 각 100만원
- 9~16위팀: 각 50만원
- 결승 MVP(1인): 100만원

### 3.4.4. 단계 별 보상

- 1단계: 참가 신청을 완료한 전원에게 총기 장식 증정 \*매운맛 총기장식
- 2단계: 팀을 구성하고 최초 경기 진행 시 에피소드2 포메이션 플레이어
- 3단계: 최초 1승 시 발로란트 마우스 장패드 증정

### 3.4.5. 특별 보상(본선 진출 팀 보상 지급)

- 발로란트 1주년 기념 굿즈(티셔츠, 후드집업, 볼캡, 암슬리브)
- 게이밍 기어 세트 증정(키보드, 마우스, 헤드셋, 마우스패드)
- 팀 당 5인에게 증정



- 3.4.6. 중복 보상: 다른 일자 혹은 다른 스테이지에 참여하여 동일한 종류의 보상을 중복으로 받게될 때, 참가자는 각 1인당 종류별 1가지의 보상이 지급되며 중복하여 보상이 지급되지 않는다.
- 3.4.7. 닉네임 변경 및 보상 지급: 대회 기간 중에는 닉네임 변경이 제한되며, 대회 기간 중 닉네임을 변경하는 경우 보상이 미지급 될 수 있다.

## 4. 대회 진행

### 4.1. 대회 참가 접수

- 4.1.1. 계정 등록: 대회에 참가하기 위해서는 레벨업 홈페이지에서 아래에 해당하는 계정을 등록해야 한다.
  - 발로란트 계정
  - 디스코드 계정
- 4.1.2. 팀 생성 및 참가: 참가자는 레벨업 홈페이지 팀 기능을 활용하여 팀을 생성하거나 팀에 가입해야 한다.
- 4.1.3. 참가신청: 참가자는 대회 일정을 확인하고 희망하는 대회 페이지마다 참가 신청을 해야 한다.
- 4.1.4. 로스터 등록: 참가신청 시 팀의 캡틴은 각 대회 페이지 마다 대회에 참여할 선수(로스터)를 등록해야 하며, 최소 5~7인까지 등록할 수 있다.
- 4.1.5. 로스터 변경: 각 대회 별 참가신청 마감 시간까지 로스터를 변경할 수 있으며 참가신청 마감 이후에는 로스터 변경이 불가하다.
- 4.1.6. 참가 조건 미달: 로스터에 등록된 팀원은 대회 참가 조건을 달성해야 하며, 참가 조건을 달성하지 못한 유저는 제외 처리될 수 있다. 또한, 로스터 상 참가 조건 달성 팀원이 4인이하라면 해당 팀은 참가 취소 처리될 수 있다.
- 4.1.7. 계정 조회: 운영진은 참가 접수 마감 후 등록된 발로란트 계정을 조회하며, 조회 결과에 따라 일부 유저는 참여 불가 처리될 수 있다.
- 4.1.8. 대회 준비: 선수는 대회 시작 전까지 경기를 준비해야 하며, 공식 디스코드를 통해 안내되는 사항에 대해 숙지하고 있어야 할 의무가 있다.

### 4.2. 경기 진행(예선)

- 4.2.1. 체크인: 각 팀의 로스터 상 리더는 대회에 참여하기 위해 지정된 시간 안에 체크인을 진행해야 하며 체크인을 하지 않은 팀은 대회에 참여할 수 없다.
- 4.2.2. 대진표 확인: 참가자는 체크인 마감 이후 레벨업 대회 페이지에 공개되는 대진표를 확인하고 상대팀을 확인해야 한다.
- 4.2.3. 로비 생성 및 설정: 사용자 설정 게임은 대진표 상 상단에 있는 팀이 생성하며 양 팀 동의 하에 대진표 상 하단에 있는 팀도 생성 가능하다. 로비 생성시 3.3.4 조항에 맞춰 설정해야 하며, 양팀은 해당 설정을 확인하고 진행할 의무가 있다. 해당 설정을 확인하지 않고 이미 시작된 경기는 그대로 결과 적용될 수 있다.
- 4.2.4. 맵: 예선전 맵은 아래와 같다.

그룹별 512강	스플릿
그룹별 256강	어센트
그룹별 128강	바인드

그룹별 64강	헤이븐
그룹별 32강	스플릿
그룹별 16강	어센트
그룹별 8강	아이스박스
그룹별 4강	브리즈
그룹별 결승	프랙처

- 4.2.5. 진영:** 진영은 경기별 공지사항에 무작위로 표시되며, 대진표 상 위치에 따라 공격과 수비 위치를 표시한다.
- 4.2.6. 로스터 체크:** 양 팀 선수들은 경기 시작 전 레벨업 홈페이지에 표시된 로스터 등록 선수와 실제 대회 참여하는 선수가 일치한지 확인해야 한다. **2.1.4** 조항에 따른 발로란트 계정이 일치하지 않은 선수는 대회 참여 불가하다.
- 4.2.7. 경기 시작:** 진영, 맵, 로스터, 로비설정 이상이 없고 양팀 준비가 확인된다면 자체적으로 경기를 진행한다. 경기는 7시 기준 10분 이내 시작해야 하며, 1경기 이후 경기는 대진표 상 상대팀이 정해진 이후 10분 이내 진행해야 한다.
- 4.2.8. 결과 업로드:** 경기 종료 후 승리팀과 패배팀은 레벨업 홈페이지에 결과 자료를 등록해야만 결과가 반영된다. 결과 승인 완료된 후 다음 대진표 상대가 정해진다면 경기 진행 순서에 따라 다음 경기를 진행한다. 상대팀 승인이 되지 않은 결과는 일정 시간 이후 승인 처리될 수 있다.
- 4.2.8.1. 승리팀:** 승리팀은 레벨업 홈페이지 대진표에 결과 자료(스크린샷)를 업로드 해야 한다.
- 4.2.8.2. 패배팀:** 패배팀은 업로드 된 결과 자료(스크린샷)를 확인하고 승인해야 한다. 승인된 결과는 반복되지 않는다.
- 4.2.8.3. 이의제기:** 업로드 결과가 실제 경기와 다른 경우, 증거자료를 통한 이의제기 가능하다. 단, 아래와 같은 경우 이의제기는 받아들여지지 않을 수 있다.
- LVUP.GG 홈페이지 내 경기 결과 업로드 10분 이후에 이의제기를 접수하는 경우
  - 제출된 증거자료의 근거가 부족한 경우

### 4.3. 경기 진행(본선)

- 4.3.1. 경기 준비:** 선수는 운영진이 지정된 장소 및 일정까지 경기를 준비해야 하며, 이를 지키지 못한 경우 페널티를 부과 받을 수 있다.
- 4.3.2. 로비 생성 및 설정:** 운영진 측에서 로비를 생성하며, 로비 생성시 **3.3.4** 조항에 맞춰 설정한다.
- 4.3.3. 진영 및 맵 선택**
- 4.3.3.1. 진영 및 맵 선택 준비:** 본선에 참여하는 팀은 운영진이 공지한 시간에 따라 양팀 팀장이 준비 완료 확인 후 아래에 요약된 맵 선택 단계를 시작한다. 다전제 경기에서는 한 경기당 동일한 맵을 두 번 플레이 할 수 없다.

참고: 운영진은 대회 시작 전에 맵 선택 단계를 수정할 수 있지만 모든 참가자에게 서면으로 미리 통지해야 한다.

**4.3.3.2. 시드 배정:** 운영진이 고지한 시간에 코인토스를 통해 팀 A, 팀 B 시드가 지정된다. 팀 A가 진영 및 맵 선택 단계를 시작하며, 대회 방식에 따라 경기의 맵을 금지하거나 선택한다.

**4.3.3.3. 단판제**

- 팀 A는 맵 풀에서 맵 하나를 금지(밴)한다.
- 팀 A는 맵 풀에서 두번째 맵을 금지(밴)한다.
- 팀 A는 맵 풀에서 세번째 맵을 금지(밴)한다.
- 팀 B는 첫 번째 세트에 적용할 맵을 선택한다.
- 팀 A는 첫 번째 세트에서 시작할 진영을 선택한다.

**4.3.3.4. 3전 2선승제**

- 팀 A는 맵 풀에서 맵 하나를 금지(밴)한다.
- 팀 B는 맵 풀에서 두번째 맵을 금지(밴)한다.
- 팀 A는 맵 풀에서 세번째 맵을 금지(밴)한다.
- 팀 B는 맵 풀에서 네번째 맵을 금지(밴)한다.
- 팀 A는 첫 번째 세트에 적용할 맵을 선택한다.
- 팀 B는 첫 번째 세트에서 시작할 진영을 선택한다.
- 팀 B는 두 번째 세트에 적용할 맵을 선택한다.
- 팀 A는 두 번째 세트에서 시작할 진영을 선택한다.
- 팀 B는 세 번째 세트에서 시작할 진영을 선택한다.
- 세번째 세트의 맵은 1~2세트에서 선택되지 않은 맵으로 자동 선택된다.

**4.3.3.5. 5전 3선승제**

- 팀 A는 맵 풀에서 맵 하나를 금지(밴)한다.
- 팀 B는 맵 풀에서 맵 하나를 금지(밴)한다.
- 팀 A는 첫 번째 세트에 적용할 맵을 선택한다.
- 팀 B는 첫 번째 세트에서 시작할 진영을 선택한다.
- 팀 B는 두 번째 세트에 적용할 맵을 선택한다.
- 팀 A는 두 번째 세트에서 시작할 진영을 선택한다.
- 팀 A는 세 번째 세트에서 적용할 맵을 선택한다.
- 팀 B는 세 번째 세트에서 시작할 진영을 선택한다.
- 팀 B는 네 번째 세트에 적용할 맵을 선택한다.
- 팀 A는 네 번째 세트에서 시작할 진영을 선택한다.
- 팀 B는 다섯 번째 세트에서 시작할 진영을 선택한다.
- 다섯 번째 세트의 맵은 1~4세트에서 선택되지 않은 맵으로 자동 선택된다.

**5. 대회 규정**

**5.1. 기본 규칙**

**5.1.1.** 운영진은 참가자의 게임 계정을 완전히 확인할 때까지 경기 시작을 지연시킬 권리를 가진다.

**5.1.2.** 참가 자격이 없는 경우, 대회 규정을 위반한 경우, 운영진의 지시에 불응할 경우, 대회의 대리 참여 및 대회 공정성 훼손이 발생한 경우에 해당 팀은 대회 실격 처리된다.

**5.1.3.** 5.1.2 조항에 의해 실격 처리된 팀은 상금 등 대회 참가 보상을 모두 받을 수 없으며 이미 받은 경우 몰수된다.

## 5.2. 장비

**5.2.1.** 장비 준비: 경기에 참여하는 선수는 대회 진행에 문제없도록 필요한 장비를 미리 준비해야 한다.

### 5.2.2. 온라인 대회

**5.2.2.1.** 온라인 대회의 경우 본인의 또는 팀이 소유한 장비를 사용하여야 한다. 그로 인하여 문제가 발생하는 경우 모든 책임은 본인 또는 팀에게 있다.

### 5.2.3. 오프라인 대회

**5.2.3.1.** 선수 개인 장비 또는 팀 소유 장비: 대회에서 선수는 본인 또는 팀이 소유한 다음 범주의 장비를 경기 구역 내에 반입하여 대회 중에 사용할 수 있다. (1) PC 키보드, (2) PC 마우스 및 코드홀더, (3) 마우스패드. 구체적으로 선수는 대회 운영진이 제공하지 않은 헤드셋을 사용하거나, 착용해서는 안 된다.

**5.2.3.2.** 제공 장비: 운영진은 대회에 대해 다음과 같은 장비를 제공하며 선수는 해당 장비만 사용할 수 있다. (1) PC 및 모니터, (2) 헤드셋 (3) 테이블 및 의자. 개인 장비 또는 소유 장비 이슈로 선수의 요청이 있을 경우 운영진은 다음 범주의 장비를 대회에서 사용할 수 있도록 제공할 수 있으나 이 때 발생하는 모든 문제의 책임은 해당 팀과 선수에게 있다. (1) PC 키보드, (2) PC 마우스, (3) 마우스패드.

#### 5.2.3.3. 경기장 장비 리스트

장비	기종
<b>CPU</b>	<b>i7 8700k</b>
<b>RAM</b>	삼성 <b>DDR4 16GB</b>
<b>VGA</b>	<b>GTX 1080</b>
모니터	벤큐 조위 <b>XL2546 240Hz 24.5</b> 인치
책상	<b>1200mm x 800mm x 700mm</b>

**5.2.4.** 음성 프로그램: 온라인 음성 채팅은 자체 디스코드(Discord) 채널을 사용한다. 디스코드(Discord) 서버에 이상이 생겨 경기 진행이 어려울 경우 다른 음성 프로그램으로 대체할 수 있다. 운영진은 불공정한 이점, 보안, 안전, 운영 효율을 고려하여 특정 장비 및 프로그램을 제한할 수 있으며, 재량에 따라 팀의 오디오를 모니터링 할 수 있다.

## 5.3. 스트리밍

**5.3.1.** 경기 진행 중, 개인 방송을 진행할 시 지연시간은 최소 3분 이상 설정하는 것을 권장하며, 개인방송으로 인한 불이익은 본인이 감수해야한다.

**5.3.2.** 대회 출전 선수에 한하여 공식 방송의 개인 방송 채널 송출은 허용한다. 단, 공식 후원사, 공식 명칭 등 방송 내의 내용을 변형하는 행위는 불가하다.

**5.3.2.1.** 주최 및 운영진의 판단에 부적합한 형태의 방송의 변형은 허용하지 않는다.

**5.3.2.2.** 부적절한 형태의 공식 방송 영상의 2차 가공물 생성은 허용하지 않는다.

**5.3.2.3.** 공식 방송의 개인 방송 채널 송출을 원할 경우, 대회 1일전 반드시 운영진에게 승인 요청해야 한다.

**5.3.3.** 영상 업로드하는 경우, 영상 설명에 공식 아마추어 대회 링크를 첨부해야 한다.

#### **5.4. 돌발상황 및 기타**

**5.4.1.** 공식 경기 시간으로부터 10분 후까지 접속하지 않을 경우 페널티가 부여될 수 있다.

**5.4.2.** 경기 중 발생하는 개인 장비 혹은 인터넷 연결 등의 문제에 대해서는 주최 및 운영진이 책임지지 않는다. 개인의 문제에서 비롯되어 경기 진행에 문제가 발생할 경우 주최 및 운영진은 제재 조치를 할 수 있다.

**5.4.3.** 개인의 문제가 아닌 특이 사항(서버 끊김, 점검, 자연재해 등)에서 주최 및 운영진은 재경기, 몰수패, 기권승 등의 결정을 내릴 수 있으며, 선수는 그 결정에 따라야 한다.

**5.4.4.** 경기 진행이 불가한 기술적인 문제를 해결하지 못할 경우에는 주최 및 운영진의 재량에 따라 재경기를 명령할 수 있다.

**5.4.5.** 요원 선택 단계에서 요원을 실수로 잘못 선택한 경우, 요원 선택 타이머가 만료되기 전에 대회 운영진 및 상대팀에게 원래 의도했던 선택을 알려야 한다. 이 경우 요원 선택 단계부터 경기를 재시작하며, 각 팀은 경기당 최대 1회만 요원 재시작을 요청할 수 있다. 단, 타이머가 만료된 이후에 선수가 대회 운영진에게 알릴 경우 요원 선택 단계는 재시작되지 않고 선수는 경기를 진행해야 한다.

**5.4.6.** 고의적인 버그 악용으로 이득을 취했을 경우 운영진의 판단에 따라 몰수패, 실격 처리될 수 있다.

**5.4.7.** 관전은 불가하며, 양 팀 동의가 있을 시 관전자 추가 가능하다.

**5.4.8.** 대회 진행 중 특별한 사유없이는 전체 채팅을 사용할 수 없다.

#### **5.5. 일시 정지 및 중단**

**5.5.1.** 전략 타임아웃: 전략 타임아웃은 구매 단계에서 60 초간 진행되며, 정규 라운드 중 팀 당 2 회, 연장전 진행 시에는 추가적으로 1 회 요청이 가능하다.

**5.5.1.1.** 예선 경기 진행시에는 인게임 전략 타임아웃 기능을 활용해야하며 특정 라운드가 끝나기 전까지 사용하면 다음라운드 시작시 투표를 진행하게되고 투표 이후 해당 라운드에 적용된다.

**5.5.1.2.** 본선 경기 진행시에는 특정 라운드가 끝나기 전까지 운영진에게 알려야 하며 타임아웃은 운영진이 다음 구매 단계에서 게임 내 일시 중지 시스템을 통해 게임을 일시 정지하고 전략 타임아웃 시작을 선언한 시점부터 60 초간 진행된다.

**5.5.2.** 기술적 일시 정지: 선수는 PC 및 장비의 오작동, 게임 중 핑 이슈 등 게임을 정상적으로 진행할 수 없는 경우 일시정지를 신청할 수 있으며, 아래와 같은 절차에 맞춰 진행해야 한다.

① PC 및 장비의 오작동, 게임 중 핑 이슈 등 게임을 정상적으로 진행할 수 없는 상황 발생

② 일시정지 진행

- ③ 상대팀 및 운영진에게 일시정지 사유 전달
- ④ 정상적인 게임이 가능한 상태 확인
- ⑤ 상대팀에게 경기 속행 의사 확인
- ⑥ 경기 속행 의사 확인 후 일시정지 해제
- ⑦ 경기 속행

**5.5.2.1.** 일시정지는 무기 선택 단계에서만 사용가능하며, 무기 선택 단계가 지난 경우 해당 라운드는 그대로 진행해야한다.

**5.5.2.2.** 일시정지는 팀당 10분으로 제한된다. 10분이 넘는 경우, 일시정지 해제 후 경기 속행해야 한다.

**5.5.2.3.** 경기 지연 등 악의적인 목적으로 일시정지를 남용하는 게 확인되는 경우, 해당 팀은 페널티를 부과 받을 수 있다.

### **5.5.3.** 방송 경기 진행 중 오류

**5.5.3.1.** 선수가 통제할 수 없는 이유(예: 서버 또는 클라이언트 오류)로 인해 경기가 중단되거나 방해받는 경우 대회 운영진은 게임 내 라운드 복원 기능을 사용하여 라운드를 복원할 수 있으며, 필요한 경우 라운드 또는 전체 경기를 다시 진행하도록 결정할 수 있다.

**5.5.3.2.** 라운드를 시작한 후 1 분이 지나지 않았고 피해가 발생하기 이전에 오류가 발생한 경우 운영진에게 즉시 통지하였다면 해당 라운드는 복원된다.

**5.5.3.3.** 라운드를 시작한 후 1 분 초과 후 또는 피해가 발생한 이후에 오류가 발생한 경우 여전히 라운드의 결과를 결정할 수 있다면(예: 한 선수가 제외되었지만 다른 선수들이 남아 있는 경우) 라운드는 다시 진행되거나 복원되지 않는다. 즉, 라운드는 계속 진행되고 합산된다. 발생한 피해가 대수롭지 않은 것으로 판정된 경우(예: 라운드를 시작할 때 발생한 우발적인 팀원 피해 또는 오류의 영향을 받은 팀에 의해 상대 진영에 발생한 피해) 특별 예외를 둘 수 있다.

**5.5.3.4.** 라운드를 시작한 후 1 분 초과 후 또는 피해가 발생한 이후에 오류가 발생한 경우 라운드의 결과를 결정할 수 없다면(예: 서버 작동 오류로 인해), 경기는 라운드의 시작 부분으로 복원된다.

**5.5.3.5.** 라운드를 시작한 후 1 분 초과 후 또는 피해가 발생한 이후에 오류가 발생한 경우 라운드의 결과가 명백하지만(예: 한 팀이 남은 10 초 이내에 이길 수 있는 경우) 서버 오류 등으로 인해 라운드를 계속할 수 없다면 해당 라운드는 판정을 통해 결정될 수 있다.

**5.5.3.6.** 참가자의 잘못이 명확한 경우에는(예: 잘못된 무기 구매) 경기가 중단되거나 라운드가 복원 또는 재시작 되지 않는다.

**5.5.3.7.** 선수가 통제할 수 없는 이유로 재접속이 불가능한 경우가 발생한다면 운영진의 판단에 따라 해당 라운드 혹은 이전 라운드까지 환경을 복원하여 재경기 진행될 수 있다.

**5.5.3.7.1.** 재경기 진행시에는 복원 시점 라운드까지의 데이터(라운드 스코어, 킬,데스,크레딧 등)을 복원하여 진행한다.

**5.5.3.7.2.** 남은 스킬 포인트는 크레딧으로 대체하여 복원한다.

**5.5.3.7.3.** 복원 시점은 5.5.3.2~5.5.3.5 조항에 맞춰 진행되며, 운영진 판단에 따라 달리 적용할 수 있다.

**5.6. 디스커넥트(횡김)**

- 5.6.1.** 장비 문제, 인터넷 오류 등의 모든 디스커넥트는 재접속을 통해 경기에 재접속함을 기본 원칙으로 한다.
  - 5.6.1.1.** 디스커넥트는 게임 진행 중 발생하는 모든 오류를 포함한다.
  - 5.6.1.2.** 재접속 시도 중 지연된 시간에 대해서는 선수 본인이 감수해야 하며, 주최 및 운영진은 책임지지 않는다.
- 5.6.2.** 디스커넥트 발생 시, 게임 내 디스커넥트 시간이 10분을 초과할 경우 세트패 처리될 수 있다.
- 5.6.3.** 장시간 디스커넥트로 인한 패배에 대해서는 선수 본인이 감수해야 한다.
- 5.6.4.** 디스커넥트를 지속적으로 발생시킬 시 운영진의 판단에 따라 세트패 처리될 수 있다.
- 5.6.5.** 본선 경기에서 경기 진행 중 장비 또는 인터넷 오류로 인한 디스커넥트는 주최 및 운영진의 판단 하에 일시정지 또는 재경기를 진행할 수 있다.

**5.7. 이의제기**

- 5.7.1.** 경기 중 이의제기 및 이슈사항이 발생한 경우 반드시 대회 지정 디스코드의 운영진에게 관련 내용을 알려야 한다.
- 5.7.2.** 경기 시작 전과 종료 후에 이의제기가 가능하며, 이의를 제기할 때에는 판별 가능한 증거(캡처 화면, 녹화 파일 등 시간 정보 필수)를 제출해야 한다.
- 5.7.3.** 경기에 대한 이의제기는 다음 경기가 시작되기 전에 이의를 제기해야 하며, 다음 경기가 시작된 후 이전 경기에 대한 이의제기는 받아들여지지 않을 수 있다.
- 5.7.4.** 증거가 부족할 경우 이의가 받아들여지지 않는다.
- 5.7.5.** 제한 사항의 고의성은 주최 측의 판단에 의해 여부가 결정된다.

**5.8. 보칙**

- 5.8.1.** 본 규정의 해석, 선수 자격, 대회 일정, 부정 행위에 대한 페널티와 관련된 모든 최종 결정권은 운영진 및 주최 측의 공정하고 합리적인 판단에 따라 행사될 수 있다.
- 5.8.2.** 본 규정은 대회의 공정성과 정직성을 지키기 위해 언제든지 상시 수정, 변경, 보완될 수 있으며, 내용이 수정되는 경우 해당 사실을 공식 디스코드 채널을 통해 공지 안내한다.
- 5.8.3.** 운영진 및 주최 측은 대회에서 발생한 모든 결과 및 기록, 데이터를 수집하고 가공하여 사용할 수 있는 권리를 가진다.
- 5.8.4.** 팀 및 선수는 대회에 참여하는 순간 대회 관련 팀, 선수 초상권 및 IP(Intellectual Property) 사용권리가 운영진 및 주최 측에 귀속되는 것에 동의한 것으로 인정된다.
- 5.8.5.** 주최 및 운영진은 선수에게 ‘본 대회’와 관련된 마케팅, 광고 등의 홍보 활동에 대한 참여를 요구할 수 있으며, 선수는 합리적인 수준에서 적극적으로 참여할 의무가 있다. 홍보활동은 매체 인터뷰, 오프닝 영상 또는 광고 영상 등의 방송 촬영, 프로필 사진 촬영 등을 포함한다.

- 5.8.6.** 본 규정의 해석에 대한 오해가 있거나, 본 규정에서 정하지 아니한 사항으로 인해 문제가 발생한 경우에는 관계 법령 및 운영진 및 주최 측의 합리적인 판단에 따라 해결한다.

## 6. 용어의 정의

### 6.1. 라운드

“라운드”는 발로란트의 맵에서 다음 중 한 가지 상황이 먼저 발생하여 승자가 결정될 때까지 두 팀이 벌이는 경쟁 상황을 의미한다.

- 스파이크 폭발
- 스파이크 해체
- 스파이크를 설치하거나 해체하기 전에 팀 전멸
- 라운드 시간 소진
- 팀 기권

### 6.2. 세트

“세트”는 한 팀이 13라운드를 승리할 때까지 진행되는 일련의 라운드를 의미한다. 단, 한 팀이 최소 2라운드 차이로 승리할 때까지 세트는 13라운드 제한을 넘어 계속 진행된다.

### 6.3. 경기

“경기”는 한 팀이 전체 세트 중 과반수의 세트에서 승리할 때까지 진행되는 일련의 세트(예: 3세트 중 2세트에서 승리(“3전 2선승제”))를 의미한다.

### 6.4. 로스터

“로스터”는 팀 멤버 중 해당 경기에 참여할 선수 명단을 의미한다. 선수는 팀에 등록되어 있어도 로스터에 등록되어 있지 않았다면 참여할 수 없다.

### 6.5. 체크인

“체크인”은 경기 시작 1시간 전에 정상적인 대회 참가 준비를 확인하는 시스템이다. 로스터 상 리더는 지정된 시간내 체크인을 해야 정상적으로 대회 참여 가능하다.

## 7. 페널티

대회에 참가하는 모든 선수는 본 규정에 의거하여 아래와 같은 행위를 금지한다. 아래와 같은 대회 관련 불건전한 행위를 포함하여 본 규정을 준수하지 않을 경우, 운영진 및 주최 측의 판단에 따라 페널티를 부과할 수 있다.

### 7.1. 페널티 구분

#### 7.1.1. 주의

대회 진행 중에 ‘주의’를 2회 받은 팀에게는 ‘경고’가 부과된다. 이때, 기존에 받은 ‘주의’ 2회는 소멸된다.

#### 7.1.2. 경고

대회 진행 중에 ‘경고’를 받은 팀은 주최 및 운영진 및 주최 측의 판단에 의한 게임 내 페널티를 부과받을 수 있다.

#### 7.1.3. 경기 몰수

대회 진행 중에 ‘경기 몰수’를 받은 팀은 경기 패배로 기록된다.

#### 7.1.4. 보상 몰수

대회 진행 중에 페널티를 부과 받은 선수는 대회 보상 및 상금 지급 대상자에서 제외될 수 있다.



**7.1.5. 참가 자격 정지**

참가 자격 정지 처분을 받은 선수는 이후 레벨업지지에서 진행되는 라이엇 아마추어 대회에 참가할 수 없다. 본 7.1.5.의 참가 자격 정지는 최대 무기한까지 부과될 수 있다.

반복적으로 규칙을 위반하는 경우, 페널티의 수위는 향후 대회 참가 자격 박탈 등으로 이어질 수 있다. 단 페널티의 수위가 항상 단계적으로 상승, 적용되는 것은 아니며, 그 위반의 정도가 매우 심한 경우에는 이전에 규정을 위반한 사실이 없다 하더라도 주최 및 운영진 재량에 의해 해당 선수의 참가 자격을 즉시 실격시킬 수 있다.

**7.2. 페널티 인덱스**

페널티 인덱스				
분류	사유	1차	2차	3차
대회규정 위반	로스터 외 선수 참여	경기 몰수	경기 몰수	6개월 참가 자격 정지
	연락 두절 (10분 이상)	경기 몰수	경기 몰수	6개월 참가 자격 정지
	버그 악용	경기 몰수	3개월 참가 자격 정지	6개월 참가 자격 정지
	고의적 접속 종료	경고	경기 몰수	경기 몰수
	주최 및 운영진 지시 불이행	경고	경기 몰수	3개월 참가 자격 정지
	기타 대회규정 위반행위	경고	경기 몰수	6개월 참가 자격 정지
		단, '기타 대회규정 위반행위'의 경우 그 구체적인 형태와 성격을 고려하여 위 열거된 행위 중 가장 유사한 행위에 규정된 페널티를 적용할 수 있다.		
게임 내 불건전 행위	불건전한 언행 사용	주의	경고	경기 몰수
	게임 진행 방해	주의	경고	경기 몰수
	언어 폭력	주의	경고	경기 몰수
	비인가 프로그램 및 장비 제작, 사용, 홍보, 유포	2021년 참가 자격 정지	1차와 동일	1차와 동일
	승리/패배 조작	2021년 참가 자격 정지	1차와 동일	1차와 동일
		경고	경기 몰수	6개월 참가 자격 정지

기타 게임 내 불건전 행위

		단, '기타 게임 내 불건전 행위'의 경우 그 구체적인 형태와 성격을 고려하여 위 열거된 행위 중 가장 유사한 행위에 규정된 페널티를 적용할 수 있다.		
게임 외 불건전 행위	공모 또는 부당한 금품 거래 (공모, 금품공여, 금품수수, 승부 조작 등)	무기한 자격 정지	1차와 동일	1차와 동일
	범죄 행위	무기한 자격 정지	1차와 동일	1차와 동일
	사행행위 금지	무기한 자격 정지	1차와 동일	1차와 동일
	경기에서의 불공정 플레이 (버그 악용, 관전 화면 이용, 해킹, 부정 행위 등)	6개월 참가 자격 정지	무기한 자격 정지	2차와 동일
	비속어 사용 및 차별적 발언, 방해행위/모욕, 차별 및 폄하 및 기타 부도덕한 행위	경고	경기 몰수	3개월 참가 자격 정지
	대회, 팀 또는 선수의 품위 손상 행위	경고	경기 몰수	6개월 참가 자격 정지
	비신사적인 행위	주의	경고	경기 몰수
	기타 불건전 행위	경고	경기 몰수	6개월 참가 자격 정지
	단, '기타 불건전 행위'의 경우 그 구체적인 형태와 성격을 고려하여 위 열거된 행위 중 가장 유사한 행위에 규정된 페널티를 적용할 수 있다.			

페널티의 유형과 수준은 본 규정 7.2. 페널티 인덱스에서 정한다. 다만 7.2. 페널티 인덱스는 현재 예상 가능한 행위들에 대한 페널티를 정한 것으로 만일 7.2. 페널티 인덱스에 명시되어 있지 아니한 행위가 발생할 경우 주최 및 운영진은 이와 유사한 행위에 준하여 페널티를 부과할 수 있다. 또한 7.2. 페널티 인덱스의 수정 또는 변경이 필요한 경우 주최 및 운영진은 본 규정 5.8.2. 에서 정하는 바에 따라 이를 수정 또는 변경할 수 있다.