



심연의 부름 Ⅷ
(Call of the Abyss Ⅷ)
글로벌 결승전 단계
대회 규정

설명:

본 <제 5 인격 심연의 부름 Ⅷ (Call of the Abyss Ⅷ) 글로벌 결승전 단계 대회 규정>(이하 '규정'이라 한다)은 팀 선수와 관리자 등을 포함하여 심연의 부름 Ⅷ (COA Ⅷ) 글로벌 결승전 출전 자격을 획득한 모든 팀에 적용된다. 본 규정은 제 5 인격 '심연의 부름' Ⅷ의 글로벌 결승전에만 적용되며, 기타 경기, 선수권 대회 또는 기타 <제 5 인격> 이벤트에는 적용되지 않는다.

본 규정은 심연의 부름 Ⅷ을 위한 온전하면서도 규범화된 운영 시스템을 구축하고, 각 팀 간의 공정한 경쟁을 구현하는 데 취지가 있다. 표준화된 규정은 선수, 팀 등을 포함한, 심연의 부름 Ⅷ(COA Ⅷ) 글로벌 결승전에 참가하는 모든 사람에게 이익이 되도록 한다.

본 규정은 주관사 겸 소유권자인 넷이즈(항저우) 네트워크 유한공사가 제정하고 시행하며, 넷이즈(항저우) 네트워크 유한공사는 대회 조직 위원회를 대표하여 권리를 행사하고 관련 의무를 이행한다. 본 규정에서 이하 '주최측'이라고 한다.

목차

一、	글로벌 결승전 대회 일정 및 용어 정의	4
1.	용어 정의	4
2.	글로벌 결승전 대회 일정	4
3.	대회 상금	5
二、	출전 조건	5
4.	선수	6
5.	팀	9
三、	진행 명단	9
6.	참가 명단	9
7.	교체	10
四、	경기 규칙	11
8.	글로벌 결승전 조별 예선	11
9.	글로벌 결승전 토너먼트	14
10.	밴/픽 규정	16
11.	포인트 규정	20
12.	경기 승패 규정	20
五、	경기 규정	22
13.	경기 버전 및 서버	22
14.	경기 장소 및 장비	23
15.	복장 및 액세서리	24
16.	경기 진행	25
17.	일시중단 규정	32

18.	재경기 규정	33
19.	승패 즉결 판정 규정	34
20.	기권	34
21.	심판	35
六、	대회 조직 위원회	36
22.	대회 조직 위원회 구성	36
23.	규정 변경 및 개선	36
24.	불가항력	36
25.	저작권	37
26.	최종 결정권	37

一、 글로벌 결승전 대회 일정 및 용어 정의

1. 용어 정의

1.1. 게임

'게임'이란 <제 5 인격> 모바일 게임에서 1) 감시자의 승리 2) 생존자의 승리 3) 무승부 중 하나의 결과가 나올 때까지 하나의 맵에서 일기 추리로 진행되는 내용을 가리킨다.

1.2. 경기

'경기'란 일련의 게임을 가리킨다. 한 라운드는 전/후반전 게임으로 구성되며, 한 경기는 3라운드 2선승제, 5라운드 3선승제 같이 여러 개의 라운드로 구성된다.

1.3. 3라운드 2선승제(BO3)

BO3는 3번의 라운드에서 더 우수한 성적을 거둔 팀이 승리하는 방식이다. 결과를 바꿀 수 없을 정도로 경기가 진행되면 다음 경기를 진행할 필요가 없다.

1.4. 5라운드 3선승제(BO5)

BO5는 5번의 라운드에서 더 우수한 성적을 거둔 팀이 승리하는 방식이다. 결과를 바꿀 수 없을 정도로 경기가 진행되면 다음 경기를 진행할 필요가 없다.

2. 글로벌 결승전 대회 일정

2.1. 대회 기간:

- 1) 글로벌 결승전 조별 예선: 2025년 4월 11일~4월 20일
- 2) 글로벌 결승전 토너먼트: 2025년 5월 1일~5월 4일

2.2. 대회 일정표

2025 년 4~5 월 UTC+8						
Mon	Tues	Wed	Thur	Fri	Sat	Sun
31	1	2	3	4(청명절)	5	6
7	8	9	10	11	12	13
				글로벌 결승전-조별 예선		
14	15	16	17	18	19	20
글로벌 결승전-조별 예선						
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	1(노동절)	2	3	4
			글로벌 결승전-토너먼트			

3. 대회 상금

총상금: RMB 4,000,000(세전)

팀 순위	상금(RMB, 세전)
1 위	RMB 1,700,000
2 위	RMB 520,000
3 위	RMB 300,000
4 위	RMB 240,000
5 위~8 위	RMB 150,000
9 위~12 위	RMB 90,000
13 위~16 위	RMB 45,000
17 위~20 위	RMB 25,000

二、 출전 조건

4. 선수

4.1. 출전 선수 연령 및 국적 조건

1) 중국 대륙 지역

만 18 세 이상의 선수만 참가할 수 있다. 만 18 세 미만의 중화인민공화국(대륙 지역) 국적 선수는 다른 지역의 예선전에 참가할 수 없다.

중국 대륙 지역 예선전에 출전하는 팀원 중 1 인(최대)은 중화인민공화국(대륙 지역)의 국적이나 <외국인 영구 거류증>을 소유하지 않아도 되지만 나머지 팀원은 반드시 중화인민공화국(대륙 지역)의 국적이나 <외국인 영구 거류증>을 소유해야 한다. 또한 모든 팀원이 상술한 중국 대륙 지역 선수 연령 조건을 반드시 충족해야 한다.

2) 일본 지역

1 차 대회일 전 기준, 만 18 세 이상인 선수는 자유롭게 출전할 수 있다. 만 16 세 이상~만 18 세 미만의 선수의 경우 서명 및 날인이 완료된 보호자의 동의서가 필요하다. 만 16 세 미만의 선수는 대회에 출전할 수 없다.

일본 지역 예선전에 출전하는 팀원 중 1 인(최대)은 일본 국적이나 영구 거주증을 소유하지 않아도 되지만, 나머지 팀원은 일본 국적이나 영구 거주증을 반드시 소유해야 한다.

3) 한국 지역

1 차 대회일 전 기준, 만 19 세 이상인 선수는 자유롭게 출전할 수 있다. 만 16 세 이상~만 19 세 미만의 선수는 서명 및 날인이 완료된 보호자의 동의서가 필요하다. 만 16 세 미만의 선수는 대회에 출전할 수 없다.

한국 지역 예선전에 참가하는 팀원 중 1 인(최대)은 한국 국적이나 영구 거주증을 소유하지 않아도 되지만, 나머지 팀원은 한국 국적이나 영구 거주증을 반드시 소유해

야 한다.

4) 유럽 및 미국 지역

1 차 대회일 전 기준, 만 18 세 이상인 선수는 자유롭게 출전할 수 있다. 만 16 세 이상~만 18 세 미만의 선수의 경우 서명 및 날인이 완료된 보호자의 동의서가 필요하다. 만 16 세 미만의 선수는 대회에 출전할 수 없다.

유럽 및 미국 지역 예선전에 참가하는 팀원 중 1 인(최대)은 유럽 및 미국 지역 국가의 국적이나 영구 거주증을 소유하지 않아도 되지만, 나머지 팀원은 유럽 및 미국 지역 국가의 국적이나 영구 거주증을 반드시 소유해야 한다.

5) 동남아시아 지역

1 차 대회일 전 기준, 만 18 세 이상인 선수는 자유롭게 출전할 수 있다. 만 16 세 이상~만 18 세 미만의 선수의 경우 서명 및 날인이 완료된 보호자의 동의서가 필요하다. 만 16 세 미만의 선수는 대회에 출전할 수 없다.

동남아시아 지역 예선전에 참가하는 팀원 중 1 인(최대)은 동남아시아 국 지역 국가의 국적이나 영구 거주증을 소유하지 않아도 되지만, 나머지 팀원은 동남아시아 지역 국가의 국적이나 영구 거주증을 반드시 소유해야 한다.

6) 홍콩 · 마카오 · 대만 지역

1 차 대회일 전 기준, 만 18 세 이상인 선수는 자유롭게 출전할 수 있다. 만 16 세 이상~만 18 세 미만의 선수의 경우 서명 및 날인이 완료된 보호자의 동의서가 필요하다. 만 16 세 미만의 선수는 대회에 출전할 수 없다.

홍콩 · 마카오 · 대만 지역 예선전에 참가하는 팀원 중 1 인(최대)은 홍콩 · 마카오 · 대만 지역 신분증이나 영구 거주증을 소유하지 않아도 되지만 나머지 팀원은 홍콩 · 마카오 · 대만 지역 신분증이나 영구 거주증을 반드시 소유해야 한다.

다른 지역 대회에 출전하더라도, 선수는 본인의 국적이 속하는 지역의 출전 연령 조건을 충족해야 한다.

4.2. 선수 닉네임

선수 닉네임에 포함될 수 없는 요소: 저속, 외설, 공포, 폭력, 도박과 관련된 내용 및 기타 중화인민공화국의 법률과 정책, 사회정서와 어긋나거나 미풍양속을 해치는 내용, <제 5 인격> 게임 내 요소와 관련이 있는 명칭. 선수 닉네임에는 선수 닉네임과 선수 출전 ID 가 포함된다.

선수는 4~14 글자 내외로 선수 출전 ID 를 정할 수 있으며 '팀명+개인 닉네임'의 형식으로 통일하여야 한다. 알파벳 및 0~9 숫자 이외의 문자는 허용되지 않는다. 그중 개인 닉네임은 9 자 미만이어야 한다.

예시: ABC_reference

4.3. 선수 정보 사실 확인

선수 본인이 경기에 출전하여야 하며, 주최측에게 제출한 개인 정보에 선수 본인의 실제 정보를 기재하여야 한다. 선수의 개인 정보, 계정 정보 등을 허위로 보고하거나 조작해서는 아니 된다. 팀장은 팀에 소속된 선수의 정보가 선수 본인과 일치하는지 확인해야 한다.

선수 정보를 허위로 등록하거나 조작한 경우, 주최측은 대회 출전 자격 취소, 법적 책임 추궁 등 해당 선수 및 소속 팀을 징계할 권리를 지닌다. 또한 주최측은 해당 선수 및 소속 팀이 이전 단계와 현재 단계에서 획득한 순위, 상금, 게임 내 보상 등의 대회 성적을 회수할 권리를 지닌다.

5. 팀

5.1. 팀 자격

이번 글로벌 결승전에는 총 20 팀이 참가한다.

중국 대륙 지역 9 개팀, 중국 홍콩 · 마카오 · 대만 지역 1 개팀, 일본 지역 5 개팀, 한국 지역 1 개팀, 동남아시아 지역 2 개팀, 유럽 및 미국 지역 2 개팀.

5.2. 팀명

팀명에 포함될 수 없는 요소: 저속, 외설, 공포, 폭력, 도박, 종교, 정치와 관련된 내용 및 기타 중화인민공화국 및 팀 소속 지역의 현지 법률과 정책, 사회정서와 어긋나거나 미풍양속을 해치는 내용, <제 5 인격> 게임 내 요소와 관련이 있는 명칭.

팀 닉네임은 2~6 자 사이에서 정할 수 있으며, 알파벳 또는 숫자 0~9 이외의 문자는 사용할 수 없다.

三、진영 명단

6. 참가 명단

6.1. 명단 구성

대회 기간 각 팀은 최소 5 인, 최대 7 인의 팀원으로 구성되어야 한다. 명단에는 팀장(1 인), 팀원(4~6 인)이 포함되어야 한다.

6.2. 인원 구성

출전 명단은 선발 선수(5 인) 및 교체 선수(최대 2 인)로 구성된다. 선발 선수는 반드시 생존자 4 인+감시자 1 인으로 구성되어야 한다. 출전 명단에 포함된 구성원 모두 출전 진영을 표시해야 한다. 한 경기 중에는 감시자와 생존자 진영을 교체할 수 없다. 심연의 부름 Ⅷ 대회 기간 중에 특수 상황이 아닌 이상 출전 진영을 변경할 수 없다.

각 팀마다 최대 1 명의 코치를 선발해야 한다. 코치는 공식 규정을 준수하는 전제 하에 전술 배치와 관련된 작업을 진행하고 주최측의 리허설, 촬영 요구에 협조하여야 한다.

6.3. 명단 제출

경기 시작 전, 각 팀장, 코치 또 관리자는 정해진 시간(경기 전일 23:00(UTC+9)) 전에 공식 채널을 통해 대회 조직 위원회에 선발 선수 최소 5 인+교체 선수 최대 2 인 이 포함된 출전 명단을 제출해야 한다. 여러 번 제출 시 마감 시간에 가장 가까운 명단을 기준으로 한다. 마감 시간 이후 제출된 명단은 무효로 간주한다. 정해진 시간 내에 출전 명단을 제출하지 않으면 주최측은 해당 팀의 마지막 선발 명단을 등록한다.

7. 교체

출전 명단의 변경, 제출, 교체는 팀장, 코치 또는 관리자가 제출한 버전을 기준으로 한다.

7.1. 출전 명단 교체

대회 기간 동안 팀은 본 규정 6.3 항에 명시된 시간 내에 대회 조직 위원회의 공식 채널을 통해 다음 경기일 출전 명단을 교체할 수 있다. 기한 내에 변경 요청이 없으면 명단에 변경이 없는 것으로 간주한다.

7.2. 긴급 교체

긴급 상황이 발생하여 규정 시간 후에 명단을 교체해야 한다면 팀은 즉시 주최측에 알리고 충분한 증명 자료를 제출해야 한다. 주최측은 증명 자료에 따라 긴급 상황 여부를 판단하고 팀이 제출한 증명 자료의 사실 여부를 검토할 권리를 지닌다. 신청

서가 너무 늦게 제출되면 주최측은 출전할 신규 선수를 제때 배정할 수 없다. 최종적으로 대회 조직 위원회는 증명 자료 및 실제 상황에 따라 신청서의 승인 또는 부결을 결정한다.

7.3. 중도 교체

팀은 한 라운드가 끝나면 선수를 교체할 수 있다. 한 경기(BO3 또는 BO5)에 감시자 2명, 생존자 2명을 교체할 수 있다. 최종 교체 결과는 교체 단계에 팀이 결정한 결과를 기준으로 한다.

특수한 상황이 발생할 경우 주최측에게 최종 판정을 내릴 권한이 있다.

7.4. 글로벌 결승전 오프라인 출전 조건

글로벌 결승전 조별 예선부터 각 대회 지역의 글로벌 결승전에 진출한 팀은 주최측이 지정한 오프라인 장소에 출전해야 한다. 팀에 소속된 선수가 비자 문제로 오프라인 경기에 출전할 수 없을 경우 이메일을 통해 신청서를 정식으로 제출해야 한다. 주최측은 제출된 신청서를 평가하고 이메일로 명단 조정 결과를 공시한다.

四、 경기 규칙

8. 글로벌 결승전 조별 예선

8.1. 경기 방식

글로벌 결승전 조별 예선은 총 20개팀이 4개 조로 나뉘어 BO3 단일 라운드 포인트전을 진행한다. 각 조의 1위 팀은 글로벌 결승전 토너먼트 2라운드 4강전에 진출하고, 각 조의 2~3위 팀은 글로벌 결승전 토너먼트 1라운드 8강전에 진출하며, 각 조의 4~5위는 대회에서 탈락한다.

글로벌 결승전 조별 예선 조배정은 심판의 추천으로 결정된다. 20 개 팀은 동일한 후보군에 속하게 된다. 뽑은 순서(1~20)에 따라 해당하는 조에 배정된다. 조별 상황은 다음과 같다:

A 그룹		B 그룹	
A1		B1	
A2		B2	
A3		B3	
A4		B4	
A5		B5	

C 그룹		D 그룹	
C1		D1	
C2		D2	
C3		D3	
C4		D4	
C5		D5	

8.2. 맵 우선 선택권 분배

글로벌 결승전 조별 예선 기간 동안 조별 라운드의 팀 대진 시 맵 우선 선택권은 심판의 추천으로 결정된다. 양측 팀장 및/또는 관리자가 추천을 참관한다.

8.3. 순위 규정

글로벌 결승전 조별 예선 순위는 승수, 승패 관계, 득실 스코어, 평균 스코어, 무승부 기록 및 암호 장치 평균 해독 진행도에 따라 정해진다.

주의:

득실 스코어: 승리 스코어-패배 스코어

평균 스코어: 생존자 평균 스코어+감시자 평균 스코어

무승부 기록: 패배 경기의 무승부 스코어-승리 경기의 무승부 스코어

암호 장치 평균 해독 진행도: 각 라운드의 생존자가 암호 장치를 해독한 총 진행도의 평균값으로 게임 종료 전 경기에서 암호 장치를 실시간으로 해독한 진행도를 기준으로 한다.

조별 예선에서 연장전 결과는 승수에만 영향을 주며, 이후 순위에는 반영되지 않는다.

8.3.1. 두 팀의 승수가 동일한 경우

두 팀의 승수가 동일한 경우 다음의 규정에 따라 순위가 결정된다.

두 팀의 대전 승패 관계를 비교했을 때, 상대를 대상으로 더 많이 승리를 거둔 쪽이 더 높은 순위에 오른다.

8.3.2. 세 팀의 승수가 동일한 경우

세 팀의 승수가 동일한 경우 다음의 규정에 따라 순위가 결정된다.

(a) 세 팀의 대전 승패 관계를 비교해 순환 라운드에서 어느 한 팀이 나머지 두 팀을 상대해 승리했다면 상위에 오른다. 나머지 두 팀의 순위는 득실 스코어에 따라 결정된다.

(b) 세 팀이 서로 승부 관계가 있다면(A가 B를 상대로 승리/B가 C를 상대로 승리/C가 A를 상대로 승리), 모든 팀의 득실 스코어를 비교해 득실 스코어가 높은 쪽이 더 높은 순위에 오른다.

(c) 득실 스코어가 동일한 경우 모든 팀의 평균 스코어를 비교해 평균 스코어가 높은 쪽이 더 높은 순위에 오른다.

(d) 평균 스코어가 동일한 경우 무승부 기록을 비교해 무승부 기록이 높은 쪽이

더 높은 순위에 오른다.

- (e) 무승부 기록이 동일한 경우 세 팀의 암호 장치 평균 해독 진행도를 비교해 암호 장치 평균 해독 진행도가 높은 쪽이 더 높은 순위에 오른다.

9. 글로벌 결승전 토너먼트

9.1. 경기 방식

총 12개 팀으로 구성되며, 조별 예선이 종료된 후 각 조의 2/3 위 팀은 토너먼트 1라운드 8강전에 진출하고, 토너먼트 1위에 오른 팀은 토너먼트 2라운드 4강전에 진출해 토너먼트 1라운드 승자와 대결을 펼친다. 싱글 엘리미네이션 토너먼트 방식으로, 1/2 차전(BO3), 준결승전, 3위 결승전, 결승전(BO5) 순서로 진행된다.

글로벌 결승전 조별 예선의 조별 1/2/3 위 팀은 순서대로 3개의 풀로 나뉘고, 심판의 추천으로 지정된 위치에 투입된다. 조별 예선에서 같은 조가 아니었던 세 팀이 각 구역 위치에 배치된다.

1 라운드 2 라운드 3 라운드
8 강전 4 강전 준결승전

3 라운드 2 라운드 1 라운드
준결승전 4 강전 8 강전



9.2.

대전 우위

조별 예선에서 2 위를 차지한 팀이 토너먼트 1 라운드 특정 경기에서 맵 우선 선택권을 지니고, 조별 예선에서 1 위를 차지한 팀이 토너먼트 2 라운드 특정 경기에서 맵 우선 선택권을 지닌다. 준결승전 및 결승전의 맵 우선 선택권은 추첨 또는 기타 형식으로 결정된다.

10.밴/픽 규정

10.1. 선수 교체, 맵, 진영 선택 규정

1) 선수 교체 규정

1 라운드는 선발 명단에 따라 출전하여야 한다.

2 라운드 시작 후 선수를 교체할 수 있다.

2) 맵 사용 금지/선택 규정:

a) 동일 라운드의 전반전과 후반전의 맵은 동일하다.

b) 맵: 군수 공장, 붉은 성당, 성심 병원, 호수 마을, 달빛강 공원, 레오의 기억, 에버슬리핑 타운, 차이나타운

c) 한 경기에서 양측 팀은 동일한 맵 풀을 사용하며, 이번 경기에서 이미 선택한 맵을 선택할 수 없다. 한 경기에서 사용이 금지된 맵은 재선택하거나 사용을 금지할 수 있다.

3) 선택 순서:

선택 순서는 ① 선수 교체 단계, ② 맵 사용 금지 단계, ③ 맵 선택 단계, ④ 진영 선택 단계의 총 네 단계로 구성된다.

각 라운드의 선택 순서 및 내용은 다음과 같다:

a) 1 라운드

① 팀 B가 맵을 뱅한다

② 팀 A가 맵을 픽한다

③ 팀 B가 진영을 픽한다

b) 2 라운드

① 양측 팀이 선수를 교체한다

- ② 팀 A 가 맵을 뺀다
- ③ 팀 B 가 맵을 푼다
- ④ 팀 A 가 진영을 푼다
- c) 3 라운드
 - ① 양측 팀이 선수를 교체한다
 - ② 팀 B 가 맵을 뺀다
 - ③ 팀 A 가 맵을 푼다
 - ④ 팀 B 가 진영을 푼다
- d) 4 라운드/BO3 연장전
 - ① 양측 팀이 선수를 교체한다
 - ② 팀 B 가 맵을 푼다
 - ③ 팀 A 가 진영을 푼다
- e) 5 라운드
 - ① 양측 팀이 선수를 교체한다
 - ② 팀 A 가 맵을 푼다
 - ③ 팀 B 가 진영을 푼다
- f) BO5 연장전
 - ① 양측 팀이 선수를 교체한다
 - ② 팀 B 가 맵을 푼다
 - ③ 팀 A 가 진영을 푼다

10.2. 캐릭터 뺐/푼, 인격 선택, 구역 선택 규정

- 1) 캐릭터 뺐/푼, 인격 선택, 구역 선택 순서는 14 단계로 구성된다.

- a) 감시자 축 뺏 1 단계: 감시자 선수가 생존자 캐릭터 2 개를 뺏한다.
 - b) 생존자 축 뺏 단계: 생존자 선수가 감시자 캐릭터를 뺏는다.
 - c) 생존자 축 픽 1 단계: 생존자 선수가 생존자 캐릭터를 2 개 픽한다. 1~3 라운드 동안, 팀이 처음 선택한 생존자 캐릭터 2 개는 해당 경기 이후 더 이상 뺏/픽 할 수 없다.
 - d) 감시자 축 뺏 2 단계: 감시자 선수가 생존자 캐릭터를 1 개 뺏는다.
 - e) 생존자 축 픽 2 단계: 생존자 선수가 생존자 캐릭터를 1 개 픽한다. 1~3 라운드 동안, 팀이 선택한 이 생존자 캐릭터는 해당 경기 이후 더 이상 뺏/픽 할 수 없다.
 - f) 감시자 축 뺏 3 단계: 감시자 선수가 생존자 캐릭터를 1 개 뺏는다.
 - g) 생존자 축 픽 3 단계: 생존자 선수가 생존자 캐릭터를 1 개 픽한다.
 - h) 생존자 선수 생존자 캐릭터 확정 단계
 - i) 생존자 선수 인격 선택 단계
 - j) 감시자 축 픽 단계: 감시자 선수가 감시자 캐릭터를 1 개 픽한다. 1~3 라운드 동안, 이미 선택한 감시자 캐릭터는 해당 경기 이후 더 이상 뺏/픽 할 수 없다.
 - k) 감시자 선수 인격 선택 단계
 - l) 생존자 선수 스폰 포인트 선택 단계
 - m) 감시자 선수 스폰 포인트 선택 단계
 - n) 스폰 포인트 전시 단계
- 2) 뺏/픽 캐릭터 수:

각 라운드 경기에서 뺏/픽 되는 캐릭터 수는 다음과 같다:

경기 단계	밴/픽 단계(밴/픽 되는 캐릭터 수)							
	감시자 측	생존자 측	생존자 측	감시자 측	생존자 측	감시자 측	생존자 측	감시자 측
	밴 1 단계	밴 단계	픽 1 단계	밴 2 단계	픽 2 단계	밴 3 단계	픽 3 단계	픽 단계
1 라운드	2	0	2	1	1	1	1	1
2 라운드	2	1	2	1	1	1	1	1
3 라운드	2	2	2	1	1	1	1	1
3 라운드 연장전	2	2	2	1	1	1	1	1
4 라운드	2	2	2	1	1	1	1	1
5 라운드	2	2	2	1	1	1	1	1
5 라운드 연장전	2	2	2	1	1	1	1	1

주의:

특히 각 라운드의 전/후반전마다 캐릭터에 대한 밴/픽을 재진행한다. 동일 경기 내의 밴/픽 단계에서 생존자 측의 캐릭터 선택 순서는 생존자의 입장 순서/게임 로비의 위치와 무관하다. 생존자 측은 생존자 캐릭터 4 명을 선택한 뒤 캐릭터를 사용할 팀원을 자유롭게 결정할 수 있다.

한 경기 내내 감시자에게 생존자 밴 자리 4 개가 100% 지급된다. 1 라운드에서 생존자에게는 감시자 밴 자리가 없지만 2 라운드부터는 감시자 밴 자리를 1 개 보유한다. 3 라운드 및 3 라운드 연장전에서는 감시자 밴 자리 2 개가 100% 지급된다.

경기 중 중복 밴/픽 불가:

1~3 라운드 동안 양측의 생존자가 먼저 픽한 캐릭터 3 개와 양측의 감시자가

픽한 캐릭터는 경기 내내 중복 밴/픽 할 수 없다.

3) 캐릭터 사용 금지:

주최측은 사용 금지된 캐릭터를 수시로 공지하며, 금지된 캐릭터는 밴/픽 대상에서 제외된다.

11.포인트 규정

11.1. 경기 포인트 규정

각 경기에서 모든 팀은 다음의 규정에 따라 포인트를 획득한다:

포인트 규정		포인트	
		생존자	감시자
탈출 인원수	0	0	5
	1	1	3
	2	2	2
	3	3	1
	4	5	0

각 라운드의 승패는 전/후반전에서 획득한 포인트의 총합으로 결정된다. 포인트의 총합이 높으면 해당 라운드에서 승리하고 낮으면 패배한다. 포인트가 동일한 경우 무승부로 처리된다.

12.경기 승패 규정

- 1) BO3 경기에서 한 팀이 앞선 2라운드에서 2승을 기록하면 해당 경기는 이미 승패가 갈린 것으로 간주한다.
- 2) BO5 경기에서 한 팀이 앞선 3라운드에서 3승을 기록하거나 앞선 4라운드에서 3승 1무, 2승 2무를 기록하면 해당 경기는 이미 승패가 갈린 것으로 간주

한다. 이외의 상황에서는 남은 라운드를 계속 진행한다.

- 3) 토너먼트 단계에서 경기가 모두 끝나기 전에 승패가 갈릴 경우, 남은 게임을 진행하지 않고 바로 경기를 종료한다.

BO3 구체적인 상황:

- I. 어느 한 팀이 1 승 1 무 0 패를 기록하고, 3 라운드 전반전에서 5 점을 획득
- II. 어느 한 팀이 1 승 0 무 1 패를 기록하고, 3 라운드 전반전 종료 후 점수 차이가 5 점 이상

BO5 구체적인 상황:

- I. 어느 한 팀이 2 승 1 무 0 패를 기록하고, 4 라운드 전반전에서 5 점을 획득
- II. 어느 한 팀이 2 승 0 무 1 패를 기록하고, 4 라운드 전반전 종료 후 점수 차이가 15 점 이상
- III. 어느 한 팀이 2 승 1 무 1 패를 기록하고, 5 라운드 전반전 종료 후 점수 차이가 5 점 이상
- IV. 어느 한 팀이 1 승 3 무를 기록하고, 5 라운드 전반전 종료 후 점수 차이가 5 점 이상
- V. 어느 한 팀이 1 승 2 무 1 패를 기록하고, 5 라운드 전반전에서 5 점을 획득

4) 동점 규정

- a) 무승부일 경우(예: 1 승 1 무 1 패), 양측의 포인트 총합을 우선 비교해 포인트가 높은 팀이 승리한 것으로 간주한다.
- b) 양측의 포인트 총합이 동일하면 연장전을 실시한다. 양측의 연장전 포인트에 따라 승패를 결정한다.
- c) 연장전에서도 양측의 포인트가 동일할 경우, 생존자 진영 플레이에서 탈

출에 성공한 선수가 있는지 판단한다. 1)최소한 1인 이상의 생존자가 탈출했다면 생존자 진영 플레이 시간이 짧은 쪽이 승리한 것으로 간주한다.

2)생존자 진영 플레이에서 양측 모두 탈출한 생존자가 없다면 감시자 진영 플레이 시간이 짧은 쪽이 승리한 것으로 간주한다.

주의: 연장전 시간은 감시자의 전적 스크린샷 시간을 기준으로 판단한다. 게임에서 표시되는 감시자의 시간이 일치할 경우, 주최측 시스템 백엔드 데이터 시간을 기준으로 한다.

五、 경기 규정

13.경기 버전 및 서버

13.1. 계정

주최측은 선수에게 경기를 위한 전용 서버 계정을 제공한다. 선수는 제출한 개인정보 및 개인 선호도에 따라 계정을 설정해야 한다. 계정명은 주최측의 승인을 받아야 공식 경기에서 사용할 수 있다. 주최측의 승인을 거치지 않은 채 임의로 변경할 수 없다.

대회 계정의 소유권은 주최측에 있다. 선수는 계정을 거래하거나 비밀번호를 바꿀 수 없다. 그렇지 아닐 경우 처벌을 받는다.

13.2. 경기 서버

모든 경기는 경기 전용 서버에서 진행되며, 게임에 사용되는 게임 버전은 주최측에서 지정한다. 경기 서버는 경기, 훈련 및 주최측이 진행하는 관련 이벤트에만 사용된다. 선수는 주최측의 승인을 거치지 않고 경기와 관련되지 않은 경기 서버 화면의 녹화 영상, 스크린샷 등 공식 서버에 공개되지 않은 내용을 온라인 매체에 업로드해

서는 아니 된다.

14.경기 장소 및 장비

14.1. 경기 장소

참가 선수는 주최측이 제공한 장소에서 경기해야 하며, 주최측이 지정한 날짜에 미리 현장에 도착해 경기 환경을 테스트해야 한다. 불가항력적이거나 객관적인 사유로 주최측이 지정한 현장에서 경기에 참가할 수 없는 경우 주최측에 사전에 서면 신청서를 제출해야 한다. 주최측의 서면 동의를 받은 후 주최측의 요구에 부합한 경기 환경에서 온라인으로 경기에 참가할 수 있으며, 온라인 경기 규정을 엄격히 준수해야 한다.

선수가 공식 현장에서 경기에 참가할 수 없거나 경기 환경이 주최측의 요구에 부합되지 않은 경우, 주최측은 해당 선수의 출전 자격을 취소할 권리를 지닌다. 따라서 해당 선수가 속한 팀이 경기 참가에 필요한 최소 인원수 조건을 만족하지 못한 경우, 주최측은 해당 팀을 기권으로 판정할 권리를 지닌다.

온라인에서 치러지는 모든 경기 환경(장비, 네트워크 등 포함)은 선수가 전적으로 책임지며, 문제가 발생할 경우 선수가 모든 책임을 부담한다. 또한 경기 환경 문제를 이유로 경기를 연기하거나 중단할 수 없다.

14.2. 경기 장비

선수는 주최측의 허가 없이 무단으로 다른 장비 또는 기타 보조 장비(블루투스 이어폰 등 포함)를 소지할 수 없으며, 경기가 진행되는 동안 주최측이 제공한 경기용 장비를 사용해야 한다. 제공되는 장비는 다음과 같다:

- (1) 휴대폰(아이폰 14), 케이블

(2) 헤드폰, 이어폰 또는 마이크

(3) 테이블과 의자, 쿨링 장비, 미끄럼 방지 장비 및 미끄럼 방지 파우더 등

14.3. 장비 교체

장비에 기술적 문제가 생겼거나 경기의 정상적인 진행에 지장을 줄 수 있는 다른 문제가 발생한 경우, 선수와 주최측은 이에 대한 기술 점검을 요청할 수 있다. 주최측 엔지니어는 고장 여부와 원인을 판단하고 주최측에게 점검 결과와 의견을 전달한다. 주최측은 점검 결과를 참고하여 장비의 교체 여부를 최종적으로 결정할 수 있다. 교체 장비는 주최측이 제공한다.

14.4. 경기 음성 채팅

선수는 공식적으로 제공되는 헤드셋과 내부 시스템을 통해서만 음성 채팅을 할 수 있다. 특별한 상황이 발생하여 주최측이 음성 채팅 방식을 변경하지 않는 이상, 선수는 기타 음성 채팅 소프트웨어를 사용할 수 없다. 주최측은 모든 경기에서 자율적으로 팀의 음성 채팅을 모니터링할 수 있는 권리를 지닌다.

14.5. 경기 오디오 컨트롤

모니터에 경기 중인 선수의 현재 헤드셋 볼륨이 표시되며, 선수는 주최측이 요청한 최소 볼륨보다 높은 볼륨을 유지해야 한다.

헤드셋은 반드시 선수의 귀에 직접적으로 착용해야 하며, 경기가 진행되는 동안 위치가 변경되어서는 아니 된다. 선수는 이어셋과 귀 사이에 어떤 것도 끼워 넣어서는 아니 된다.

15.복장 및 액세서리

선수들은 주최측이 통보한 복장 규정을 엄격히 준수해야 하며 대회 공식 석상(경기 전, 경기 중 및 경기 후 진행되는 인터뷰 포함)에서 반드시 주최측으로부터 사전

승인을 받은 정식 유니폼을 착용해야 한다. 경기 도중에 선수가 외투, 기타 복장 또는 주최측의 복장 규정에 부합하지 않는 의상을 착용한 경우 주최측은 이를 조사하고 징계 판정을 내릴 권리를 지닌다. 유니폼 회수 등을 포함한 팀 유니폼의 모든 최종 결정권은 주최측에 있다.

선수는 오프라인 경기 중에 스트리밍 화면에 잠재적인 리스크를 줄 수 있는 액세서리를 착용해서는 아니 된다. 액세서리의 경우(머리핀, 팔토시 등) 무늬 없는 검은색, 브랜드 로고나 이미지가 없는 반지나 귀걸이를 착용해야 하며 목걸이와 팬던트는 외부에 노출되어서는 아니 된다. 선수가 대회 기간에 잠재적인 리스크를 줄 수 있는 액세서리를 착용할 경우, 주최측은 이를 착용하지 않을 것을 요구하고 처벌할 권리를 지닌다.

선수는 오프라인 경기 기간에 마스크를 착용한 채로 경기나 공식 촬영에 참여해서는 아니 된다. 특별한 사유로 마스크를 반드시 착용해야 하는 경우 사전에 주최측에 관련 증명서를 제출하고 주최측의 심사를 통과해야 한다.

코치는 주최측이 통보한 복장 규정을 엄격히 준수하여야 하며 스튜디오 내에서는 비즈니스 캐주얼 또는 규정에 알맞는 복장을 갖춰야 한다.

16.경기 진행

16.1. 경기 전 유의 사항

16.1.1. 경기장 도착

출전 팀 명단에 포함된 멤버는 반드시 규정된 시간 내에 경기장에 도착해야 하며, 팀은 대회와 관련된 홍보 활동에 협력해야 할 의무를 지닌다.

16.1.2. 사전 테스트

선수는 경기장에 도착하면 경기 시작 전 주최측 스태프의 안내에 따라 경기 구역으로 입장해 사전 테스트를 진행한다. 테스트 내용은 경기용 장비 테스트, 통신 장비, 게임 내 테스트를 포함한다.

16.1.3. 기술 지원

주최측은 테스트 과정에 도움을 제공하고 테스트 도중 참가 선수에게 발생한 문제를 해결해야 한다.

16.1.4. 선수 교체, 맵, 진영 선택

팀 선수와 관리자는 규정된 시간 내에 심판의 지시에 따라 선수 교체, 맵, 진영 선택을 진행해야 한다. 해당 과정은 주최측이 지정한 형식으로 진행한다. 팀은 심판의 지시에 따라 단계별로 규정된 시간 내에 선택 및 확인 작업을 마쳐야 한다.

팀이 지정된 시간 내에 확인하지 않거나 선수, 코치, 팀 자체의 사유로 밴/픽하지 못하거나 선택 오류 등의 특수 상황이 발생해도 경기는 정상적으로 진행된다. 각 단계의 기본 선택 결과는 다음과 같다:

단계	선택 내용
선수 교체 단계	선수 교체 권한 미사용
맵 사용 금지 단계	맵 사용 금지 권한 미사용
맵 선택 단계	맵 랜덤 선택
진영 선택 단계	한쪽을 랜덤으로 선택해 우선 출전

밴/픽 단계에서 현장 네트워크, 서버 등 특수한 상황으로 인해 정상적인 밴/픽이 불가능할 경우 대회 진행 절차에 따라 밴/픽 프로세스를 재적용한다. 재적용 과정은 처음부터 끝까지 반드시 주최측 스태프의 지시에 따라 진행되어야 하며, 주최측은 해

당 밴/픽 과정의 재적용 여부를 알릴 권리를 지닌다.

16.1.5. 준비 시간

경기 시작 전, 주최측은 선수들이 준비를 완벽히 끝낼 수 있도록 1~2 분 간의 준비 시간을 제공한다. 주최측은 대회 일정의 일한인 준비 시간과 소요 시간을 참가 팀과 선수에게 공지한다. 현장 심판의 허가와 주최측 스태프의 동행 없이 선수는 경기 구역에서 이탈할 수 없다. 준비에는 다음 내용이 포함된다.

- 1) 주최측이 제공한 장비의 품질 확인
- 2) 장비 연결 및 테스트 진행
- 3) 음성 채팅 시스템 기능의 정상 작동 확인
- 4) 인격 및 특성 설정
- 5) 게임 내 설정 조정
- 6) 게임 내에서 일정 시간 동안 워밍업 진행

16.1.6. 경기 시작 시간

선수의 준비가 끝나면 경기는 예정된 시각에 시작된다. 준비 기간에 문제가 발생해 시작 시간이 지연될 경우, 관련 상황의 수용 여부와 속개 여부는 주최측이 자체적으로 판단하여 결정한다. 만약 주최측이 지연에 따른 경기 속개를 인정할 수 없다고 판단할 경우, 주최측은 지연을 초래한 선수에게 징계를 내릴 권리를 지닌다.

16.1.7. 경기 전 테스트

경기 시작 전에 1~2 분의 준비 시간이 주어지며, 그때 주최측 스태프는 모든 선수가 준비를 마쳤는지 확인한다.

16.1.8. 선수 준비 상태

모든 출전 선수가 주최측에 준비 완료/경기 가능 상태라는 걸 알리면 선수는 준

비 상태가 된다. 선수는 게임의 메인 화면으로 돌아가서 주최측이 초대할 때까지 대기해야 한다. 장비 테스트나 기타 경기 진행에 방해가 되는 어떠한 행위도 해서는 아니 된다.

16.1.9. 게임 로비 생성

주최측이 공식 게임 로비를 생성한다. 테스트를 마친 선수는 즉시 주최측의 안내에 따라 게임 로비에 합류해야 한다.

16.2. 게임 프로세스

16.2.1. 밴/픽 시작

주최측이 지정한 게임 로비에 출전 팀의 모든 선수가 입장하면, 주최측은 양 팀에게 준비 완료 확인을 요청한다. 양측 모두 준비를 완료하면 주최측은 로비에 입장한 모든 선수에게 게임 시작을 알린다.

16.2.2. 밴/픽 과정 기록

캐릭터 밴/픽 과정은 경기 서버 내 커스텀 모드 기능을 통해 완료할 수 있다. 만약 게임 시작 전 밴/픽 과정이 주최측의 안내에 따라 완료된 경우, 주최측은 밴/픽 결과를 공식적으로 기록하고 선수는 확인된 밴/픽 결과에 따라 경기를 진행해야 한다.

16.2.3. 선택 실수

게임 내 밴/픽 단계에서 선수, 코치, 팀 때문에 밴/픽하지 못하거나 선택 오류 등의 특수 상황이 발생해도 경기는 정상적으로 진행된다. 프로세스를 재적용하지 않은 채 게임 내 선택 결과가 유지되며, 다음의 상황을 포함한다:

- 1) 전술 논의로 인하여 선택 시간이 초과된 경우
- 2) 논의가 길어져 남은 시간 동안 선수가 캐릭터를 찾지 못해 밴/픽 시간을 놓친

경우

3) 팀의 소통 또는 선수의 조작 실수로 다른 캐릭터를 선택한 경우

밴/픽 단계에서 네트워크, 서버 등 특수한 상황으로 인해 정상적인 밴/픽이 불가능할 경우 경기 진행 절차에 따라 밴/픽 프로세스를 재적용한다. 재적용 과정은 처음부터 끝까지 반드시 주최측 스태프의 지시에 따라 진행되어야 하며, 주최측은 해당 밴/픽 과정의 재적용 여부를 알릴 권리를 지닌다.

16.2.4. 밴/픽 후 게임 시작

밴/픽 과정 완료 후 주최측의 특별한 요청이 없을 경우 게임을 즉시 시작한다. 밴/픽 과정이 끝난 후 추리에 들어가는 시점부터 선수는 게임을 종료할 수 없다.

16.2.5. 통제된 상태에서 게임 시작

게임 시작에 오류가 발생하거나 주최측이 밴/픽 단계를 분리하여야 할 필요가 있다고 판단하는 경우, 주최측은 커스텀 모드를 사용하여 게임을 시작할 수 있다. 모든 선수는 이전에 완료된 유효한 밴/픽 결과에 따라 캐릭터를 선택하여야 한다.

16.2.6. 클라이언트 로딩 지연

게임 버그, 연결 끊김 또는 기타 고장으로 인해 로딩 과정이 중단되어 게임 시작 시 선수가 게임에 합류하지 못할 경우, 모든 선수가 게임에 접속할 때까지 게임을 즉시 일시중단해야 한다.

16.2.7. 설정 금지

선수는 경기 도중 '끼임 탈출' 및 '정의의 징벌'을 사용할 수 없다.

설정-소셜-팀 초대 차단, 경기 기간 인격 스텟 추가 숨기기 기능은 Off 상태를 유지해야 한다.

설정-게임-공감각 모드 활성화 기능은 Off 상태를 유지해야 한다. 전투 내 눈덩이

던지기 조작 숨기기 기능은 On 상태를 유지해야 한다.

16.2.8. 기타

경기 도중 선수가 게임 오류로 인해 이동이나 기타 조작을 할 수 없는 경우 규정에 따라 일시중단할 수 있다.

16.3. 게임 후 절차

16.3.1. 결과

주최측은 게임 결과를 확인/기록해야 한다.

16.3.2. 기술 관련 기록

선수는 주최측에게 모든 기술적 문제를 확인해야 한다.

16.3.3. 휴식 기간

주최측은 다음 라운드의 게임이 시작되기 전 선수에게 남은 시간을 알린다. 출전한 팀의 모든 팀원이 경기 구역에 있는지와 관계없이 밴/픽은 예정된 시간에 시작된다. 주최측은 모든 선수의 로그인 및 게임 로비 합류 여부를 결정할 권리를 지닌다. 팀원이 규정된 시간에 경기 구역에 도착하지 않으면 주최측은 해당 팀이 기권한 것으로 판정할 권리를 지닌다.

16.3.1. 기권 시 결과

상대 팀이 기권하여 승리한 팀은 해당 라운드 경기(BO1)에서 획득할 수 있는 최대 점수 격차로 승리하며(예시: 감시자 측에서 생존자 4 명을 모두 탈락시킴, 생존자 측에서 4 명 모두 탈출에 성공함), 상응하는 경기 포인트를 획득한다. 상대 팀이 기권한 모든 경기는 해당 경기에서 획득할 수 있는 최대 점수 격차로 승리한다(예시: BO5는 3-0, BO3는 2-0). 기권한 경기의 다른 데이터는 기록되지 않는다.

16.4. 경기 후 절차

16.4.1. 결과

주최측은 경기 결과를 확인/기록하고, 선수와 경기 결과를 확인해야 한다.

16.4.2. 다음 경기

선수는 자신의 현재 순위와 다음 경기 예정 시간을 전달받는다.

16.4.3. 경기 종료 후 의무

선수는 미디어 이벤트, 인터뷰 및 경기와 관련된 심층 토론 참석 등을 포함한 경기 후 의무사항에 대하여 통보받는다.

16.4.4. 이의 제기

경기 과정에서 분쟁이 발생할 경우 팀 관리자와 선수는 심판의 판정을 따라야 한다. 선수가 심판의 결정에 이의를 제기할 경우, 제소 절차에 따라 주최측에 제의할 수 있다. 경기 종료 후 3 분 내에 당직 심판에게 연락해 이의를 제기해야 한다. 제한된 시간을 초과할 경우 심판 및 주최측은 해당 제의를 받아들이지 않을 권리를 지닌다.

주최측은 공평, 공정, 공개의 원칙에 따라 조사한다. 조사가 진행되는 동안 팀과 선수는 조사 중인 사건에 대해 공개적으로 언급할 수 없으며, 다른 팀 및 선수에게 공개적으로 질문할 수 없다. 이를 위반하면 징계를 받을 수 있다.

조사 결과가 공식 발표되면 팀과 선수는 결과에 이의를 제기할 수 없으며, 주최측의 어떠한 결정도 공개적으로 문제 삼을 수 없다.

이의 제기 신청 이메일: COA_Committee@service.netease.com

17. 일시중단 규정

17.1. 게임 일시중단

선수가 경기 도중 심판의 도움으로 경기를 일시중단해야 할 경우, 주최측의 헤드폰을 착용한 상태에서 '심판 일시중단' 구호를 사용해야 한다. 그 외 다른 구호를 사용할 경우 선수가 일시중단을 요청한 것으로 간주하지 않는다. 선수가 주최측에 알리지 않거나 일시중단된 상황에서 고의로 접속을 끊는다면 주최측은 게임 종단을 강행할 필요가 없다. 게임이 일시중단 또는 종단되는 동안 주최측의 승인 없이 선수는 경기 구역에서 이탈하거나 상호 소통할 수 없다.

※경기 과정에 이의가 있다면 경기를 일시중단하고 주최측에 즉시 이의를 제기해야 한다. 경기 종료 후에는 이의를 제기해도 주최측이 요청에 따라 심의할 수 없을 수 있다.

17.2. 일시중단 안내

주최측은 언제든지 자율적으로 게임 일시중단을 결정하거나 선수에 의한 일시중단을 통제할 수 있다.

17.3. 선수의 요청

매 경기마다 각 팀의 각 진영당 선수 본인의 사유로 인한 일시중단을 1 회 요청할 수 있다. 일시중단 이후 주최측에게 사유를 밝혀야 한다. 수용 가능한 사유는 다음을 포함한다:

- (1) 네트워크 불안정
- (2) 하드웨어 혹은 소프트웨어 오작동
- (3) 선수의 건강 문제

주최측은 사유를 평가한 뒤 일시중단 유지 또는 경기 재개를 결정할 수 있다. 심

판이 확인하는 시간이 일시중단의 기준 시간이 된다. 규정된 시간 내에 게임을 재개하지 않거나 일시중단 횟수를 초과한 경우 주최측은 선수 규정에 따라 해당 선수를 징계할 수 있다. 징계에는 경고, 팀의 우선 선택권 취소, 경기 판정패 등이 포함된다.

17.4. 기타

경기 도중 불가항력 등 선수 본인 이외의 사유로 일시중단을 요청하는 경우, 주최측은 상황에 따라 일시중단 여부를 결정할 권리를 지닌다.

17.5. 게임 재개

모든 선수가 게임 재개 알림을 받고 준비를 마치면 경기 서버 내 관전자가 게임 일시중단을 취소한다.

18.재경기 규정

18.1. 재경기 규정

경기 중 공정성에 영향을 미치거나 게임을 계속할 수 없는 돌발 상황이 발생할 경우, 주최측은 재경기 판정을 내릴 권한이 있다. 단일 혹은 다수의 경기 프로세스를 재적용하거나 단일 혹은 다수의 게임을 재시작할 수 있다. 구체적인 사안은 주최측이 실제 상황에 근거해 판단하며, 각 팀은 이의를 제기할 수 없다.

18.2. 재경기 시 제한사항

재경기 시작 후에는 출전 순서, 경기 맵, 캐릭터 밴/픽, 인격 특성, 스폰 포인트, 스킨 등을 반드시 재시작 전과 동일하게 유지해야 한다. 재경기에서 선수가 상술한 정보를 무단으로 수정하면 주최측은 실제 상황에 근거하여 해당 선수에게 경기 패배 처리, 대회 참가 자격 박탈, 상금 취소 및 모든 순위 정보 삭제 등의 징계를 내릴 수 있다.

19.승패 즉결 판정 규정

게임이 끝날 때까지 정상적으로 경기를 진행할 수 없고 다음 경기로 경기 결과를 바꿀 수 없는 경우, 주최측은 판정승을 결정할 권리를 지닌다.

20.기권

제 5 인격 대회는 원칙적으로 팀의 기권(게임 도중 기권, 전/후반전 기권, 한 경기 기권, 전체 경기 기권, 경기 단계 기권)을 금지하지만 팀이 여전히 기권, 퇴장 의사를 표명할 경우 주최측은 실제 상황에 따라 해당 팀의 전/후반전, 한 경기, 전체 경기 및 후속 경기의 판정패 여부 및 추후 제 5 인격 관련 경기 참가 여부를 결정한다.

대회 기간에 팀이 기권하기로 결정한 경우, 팀장은 팀을 대표해 공식 채널을 통해 대회 조직 위원회에 서면으로 확인한다. 기권으로 인해 발생하는 모든 결과와 책임은 팀에 있다.

대회 기간에 팀이 모든 경기를 포기하고 중도 하차하기로 결정한 경우, 팀장은 팀을 대표하여 공식 채널을 통해 대회 조직 위원회에 서면으로 확인하고 <중도 하차 성명서>에 서명해야 한다. 중도 하차로 인해 발생하는 모든 결과와 책임은 팀에 있다. 해당 팀의 남은 경기는 모두 부전승으로 처리된다.

주최측은 대회 참가 자격 박탈, 법적 책임 추궁 등 기권한 선수와 해당 선수 소속 팀의 모든 팀원을 징계할 권리를 지닌다. 또한 주최측은 이전 단계와 현재 단계에서 획득한 순위, 상금, 게임 내 보상 등 해당 선수 및 소속 팀이 획득한 경기 성적을 회수할 권리를 지닌다.

팀의 기권으로 인해 주최측은 경기 진행 방식 조정, 기권한 팀의 이전 성적 취소, 경기 출전 자격의 추후 연장 등 경기 내용을 조정할 권리를 지닌다. 기타 팀은 주최

측의 결정을 따라야 한다.

21.심판

21.1. 심판의 의무

심판은 주최측 스태프로써 경기 전, 경기 중, 경기 직후 발생하는 경기와 관련된 문제, 질문, 상황을 판단할 책임을 지닌다. 구체적인 의무는 다음과 같다:

- 1) 경기 전 팀 진영 점검
- 2) 선수의 장비 점검 및 경기 구역 확인
- 3) 경기 시작 선언
- 4) 경기 중 일시중단/재개 지시
- 5) 경기 중 규정 위반 행위에 대한 처벌
- 6) 경기 종료 및 경기 결과 확인

21.2. 심판의 자세

심판은 처음부터 끝까지 전문성을 지녀야 하며 공정하게 판정해야 한다. 선수, 팀, 소유자, 특정 개인에 대한 선호 또는 편견을 보여서는 아니 된다.

경기 중에 돌발 상황이 발생하면 선수는 심판의 지시에 따라 게임 조작을 진행 또는 중단하여야 한다.

21.3. 최종 판정

판정에 의문이 있는 팀은 16.4.4 조항을 통해 이의를 제기할 수 있다. 주최측은 대회 기간에 이뤄지는 모든 판정에 대한 최종 결정권을 지닌다.

21.4. 기본 권한

주최측은 대회 과정을 촬영, 녹화, 녹음할 권리를 지닌다. 팀은 대회 일정에 따라

지정된 시간 내에 [캐릭터, 맵 밴/픽, 멤버 선택]을 포함한 경기의 단계별 사항을 확인해야 한다. 확인 방법으로는 구두 확인 및 서명 확인이 포함된다. 팀이 규정된 시간 내에 확인을 끝내지 못하면 주최측이 팀을 대신해 랜덤으로 결정하는 것을 위임 및 동의한 것으로 간주하며, 팀은 해당 결정을 따라야 한다.

六、 대회 조직 위원회

22.대회 조직 위원회 구성

주최사인 넷이즈 게임즈 및 제 5 인격 게임 프로젝트 팀원으로 구성된다.

23.규정 변경 및 개선

공정한 경쟁과 대회의 완성을 위해 주최측은 실제 상황에 따라 수시로 본 규정을 수정, 변경 또는 보완할 수 있다. 본 규정에 상세히 설명되지 않았거나 누락된 사항은 주최측이 따로 해석하거나 관련 규정 또는 관리규범을 제정하여 명시한다. 주최측은 우편, 이메일, 지면을 통한 공지 또는 기타 수단을 통해 상술한 규정의 수정, 변경, 보완 및 해석, 신규 제정의 발표 및 시행을 진행할 권리를 지닌다.

주최측 스태프의 의사소통 내용이 주최측이 공식 발표한 규정과 상충되는 경우, 주최측이 공식 발표한 규정을 기준으로 삼는다.

24.불가항력

경기 중 불가항력적인 요인(태풍, 지진, 홍수, 우박 등 자연재해, 정부 규제, 사회 비상사태 등 포함)으로 인해 승패를 판정할 수 없고 더 이상 경기를 진행할 수 없는 경우, 주최측이 경기의 최종 결과를 판정한다.

25.저작권

이번 대회와 관련된 모든 문서, 이미지, 비디오 및 오디오 자료의 저작권은 대회 주최측의 소유로, 허락 없이 어떠한 방식으로든 사용해서는 아니 되며 위반 시 책임을 져야 한다.

26.최종 결정권

주최측은 본 규정의 모든 조항에 대한 해석권과 부정행위에 대한 처벌 결정권을 가진다.

본인은 상술한 규정의 모든 조항을 열람하고 이해했으며, 모든 조항을 엄격히 준수할 것을 약속합니다. 이를 위반할 경우 규정에 따른 처벌을 수용하고 관련 책임을 부담할 것을 약속합니다.

선수 이름:

선수 경기 닉네임:

소속 팀:

선수 날인:

작성 날짜: