

e스포츠시설 동호인대회 경기 규정 - 배틀그라운드

제 1 장 총칙

제 1 조 (목적)

이 규정은 e스포츠 시설 동호인대회 (이하 '대회'라 한다.) PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (이하 '배틀그라운드'라 한다.) 종목의 경기진행과 관련된 기본 제반 사항을 규정함을 목적으로 한다. 단, 해당 규정은 기본 규정으로, 필수조항을 제외한 대회 운영 방식 및 세부 규정에 대해서는 주최측 및 업주 자율에 따라 참가자에게 사전 공지 후 변경할 수 있다.

제 2 장 대회참가

제 2 조 (참가자격)

- ① 다음에 해당하는 자만이 대회에 참가 가능하다. 해당 조항은 필수조항으로 주최측 및 업주 자율에 따라 변경할 수 없다.
 1. 게임물등급위원회 분류에 따른 이용 가능 연령자로서, 대회일 기준 해당 게임이 이용을 금하는 연령자는 참가할 수 없다.
 2. 참가자는 본인 명의의 계정을 소유하고 본인 계정으로 대회에 참가해야 한다.
 3. 대회일 기준 1년 이내 해당 종목의 공인 프로팀 로스터에 등록된 경험이 있는 자는 참가를 제한한다.
 4. 대한민국 헌법을 위배하는 행위 혹은 e스포츠 전반 및 사회적 물의를 일으킨 이력이 있는 자는 참가를 제한한다.
- ② 각 시설의 동호인 대회 진행 방식에 따라 솔로(1인), 듀오(2인), 혹은 스쿼드(3인~4인)으로 팀을 구성한다.

제 3 조 (참가자격 검사시점)

대회 당일 사진이 부착된 본인 신분증(학생증, 청소년증, 주민등록증, 운전면허증, 여권, 기간이 만료되지 않은 임시 주민등록증) 확인이 된 동호인만 대회에 참가 가능하다.

제 3 장 경기준비

제 4 조 (서버 및 계정)

- ① 서버 및 버전은 현 카카오 혹은 스팀 라이브 서버에서 제공되는 최신버전으로 한다.
- ② 대회 주최 측에서 대회용 계정을 제공하는 경우 대회용 계정을 사용해야 한다.
- ③ 대회 주최 측의 재량에 따라 버그 및 기타 안정성 등을 고려하여 사용 불가 등의 조치를 취할 수 있다.

제 5 조 (경기매치 및 설정)

- ① 경기매치는 다음과 같이 진행한다.
 1. 경기는 포인트제로 진행하며, 4번의 매치를 진행한다.
 2. 1, 2매치: 미라마 3 인칭 (TPP) / 3, 4매치: 에란겔 3 인칭 (TPP)
- ② 경기설정은 다음과 같이 진행한다.
 1. 게임모드 : 사용자 지정 매치 - 이스포츠 모드 - 2020 글로벌 규칙 세팅

제 6 조 (경기승패)

- ① 각 매치 별 순위에 따라 포인트를 지급하여 4번의 매치 종료 후 포인트가 가장 높은 자 또는 팀이 승리한다.
- ② 순위 별 매치 포인트는 아래와 같다.

순위	포인트
1	10
2	6
3	5
4	4
5	3
6	2
7~8	1
9~	0
킬 포인트	1

- ③ 합산 포인트가 동률일 경우 우선 순위는 아래와 같다.
 1. 포인트가 동률일 경우, 당일 모드 매치의 누적 킬 합계가 더 높은 팀에게 상위 순위를 부여한다.

2. 당일 누적 킬 합계가 동률일 경우, 마지막 매치의 킬 합계가 더 높은 팀에게 상위 순위를 부여한다.
3. 마지막 매치의 킬 합계가 동률일 경우, 마지막 매치의 순위가 더 높은 팀에게 상위 순위를 부여한다.

제 4 장 경기진행

제 7 조 (장비)

- ① 키보드, 마우스, 헤드폰(이어폰), 연장선, 마우스패드, 마우스 거치대 등과 같이 동호인이 별도로 준비한 개인장비는 사용 가능하다.
- ② 개인 장비로 인한 튕김 현상, 에러 등의 문제는 동호인 본인이 책임을 지며, 운영진에게 이의를 제기할 수 없다.
- ③ 동호인 본인이 가져온 장비에 문제가 있어 경기준비가 10분 이상 지연될 경우 운영진의 판단에 따라 사용을 금지할 수 있다.
- ④ 마우스 프로그램, 음성프로그램 외 프로그램 사용은 금지된다.
- ⑤ 클라이언트 조작을 통해 기본 설정 범위를 초과한 설정은 금지된다.

제 8 조 (게임 중 이상현상)

- ① 경기 중 이상 현상이 발생하여 게임이 강제 종료되었을 경우, 선수는 게임에 즉시 재접속해야 한다.
- ② 해당 선수는 즉시 문제상황 조치 후 재접속을 통해 경기에 참여한다. 재접속 시도 중 경기에서 발생하는 상황은 유효하다.
- ③ 상황 조치 불가 또는 지속적인 이상 현상으로 경기 진행이 불가능할 경우 운영진의 판단에 따라 해당 매치의 보상 가산점을 지급한다.
 1. 보상 가산점 획득이 가능한 경우
 - 가. 문제의 발생 원인이 e스포츠 시설의 하드웨어, 네트워크, 장소에서 기인한 것이며 해당 매치에서 정상적으로 게임에 재접속이 불가능하여 경기에서 이탈한 경우
 2. 보상 가산점 획득이 불가능한 경우
 - 가. 문제의 발생이 개인 장비에 기인할 경우
 - 나. 문제가 해결되어 선수가 다시 경기에 참여하여 정상적으로 경기를 종료한 경우
 - 다. 선수가 고의로 문제를 발생시킬 만한 정황이 있는 경우 (증거가 확실할 경우 즉각 실격 패 처리)

라. 게임 내 버그 등 정황을 확인할 수 없는 상황으로 인한 사망

마. 개인장비 중 외장형 사운드 카드 및 무선 장비를 사용하는 선수의 경우 선수 개인장비에 의한 디스커넥션 발생 시 본 조항과 무관하게 보상 가산점은 지급되지 않는다.

3. 보상 가산점의 산정

가. 모든 경기가 종료된 후 다음 가산점을 이탈 매치에 대한 보상으로 지급한다.

- 이탈 선수의 당일 경기 중 최고 킬 수를 기록한 3개 매치의 평균 킬 점수
(평균 킬은 소수점 반올림하여 계산함)

나. 동일한 선수가 당일 경기에서 2회 이상 보상 가산점을 획득하게 될 경우, 다음 가산점을 각각의 이탈 매치에 대한 보상으로 지급한다.

- 이탈 선수의 당일 경기 중 2개 매치의 평균 킬 X 2

예시) 3(평균킬) X 2(점수) = 6점

다. 보상 가산점이 킬 배점보다 낮을 경우, 최소 1킬에 해당하는 킬 점수를 보상 가산점으로 지급한다.

④ 서버, 인터넷 장애 또는 경기장 문제로 인해 참가 동호인 전체가 디스커넥트 발생 시, 재경기를 실시한다.

제 9 조 (버그)

① 다음의 상황은 게임 중 게임 플레이 메커니즘을 크게 변경하지 않는 치명적이지 않는 버그로 중단 없이 경기를 진행한다.

1. 철조망과 건물 사이 혹은 좁은 철조망 구멍 등을 억지로 넘어가려고 하는 경우
2. 건물의 벽 및 구조물등에 차량을 가까이 주차하여 건물과 차 사이에 캐릭터가 끼이는 경우
3. 차량으로 고속 진입 중 낮은 지형의 턱에 차량이 끼어 차량이 폭발되는 경우
4. 오토바이(이하 3륜 오토바이 포함) 탑승 중에 트럭 구조물 또는 철조망 등 맵에 존재하는 지형, 지물에 오토바이가 끼어 폭발되는 경우
5. 오토바이 탑승 중 공중으로 떠올랐을 때, 오토바이가 비정상적으로 날아가 낙하 피해로 인해 기절 또는 사망하는 경우
6. 맵에 존재하는 특정 지역에 갇히게 되어 빠져나오지 못하고 사살 또는 자기장으로 인해 사망하는 경우
7. 두 명의 플레이어가 문 틈에 끼어 플레이가 불가능한 경우

② 다음의 상황은 게임 중 게임 플레이 메커니즘을 크게 변경하는 치명적인 버그로 운영진의 판단에 따라 재경기, 경기속개 판정을 할 수 있다.

1. 로딩 화면에서 멈춰서 아무런 조작이 불가능한 경우

2. 수송기가 출발하기 직전까지 모든 선수가 시작 위치에 접속하지 못한 경우
3. 경기 시작 후 수송기가 출발하였으나, 수송기에 모든 선수가 탑승하지 못한 경우
4. 일부 플레이어가 비행기에 탑승하지 못하고 시작 지점에서 먼저 진행하는 경우

제 10 조 (의사소통)

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

제 11 조 (이의제기)

- ① 게임 상의 문제로 인해 게임 속개가 불가능하다 판단되는 경우, 운영진에게 이의제기 가능하며, 이후 해당 내용의 결과를 도출할 때까지 모든 경기는 그대로 진행해야 한다.
- ② 운영진은 대회 진행과 관련된 중차대한 문제를 제외하고 어떠한 이의 제기도 경기가 정상적으로 종료된 이후에는 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 (비신사적 행위)

- ① 경기 시작 30분 전 까지 대회에 참가하는 동호인은 시설 현장에 있어야 하며, 지각으로 경기 시작 시간 이후 도착한 동호인은 10분 초과시 경고 1회를 받고 20분 초과시 실격패 한다.
- ② 경기 도중 제3자가 경기에 참가하거나, 행동이 대회에 영향을 미칠 수 있다 판단되는 경우, 퇴장 또는 실격패 처리할 수 있다.
- ③ 경기에 임하는 선수가 경기 결과에 직접적인 영향을 주는 행위를 지속적으로 행할 우려가 있으며 혹은 경기 진행에 방해가 된다고 판단될 경우 운영진은 해당 선수를 퇴장조치 할 수 있다.
- ④ 대회 진행 시 (욕설, 비 매너) 등으로 대회 분위기를 손상하거나 상대 선수를 자극하는 행위는 운영진의 판단 하에 경고 1회 또는 실격패 처리할 수 있다.

제 13 조 (부정행위)

- ① 게임 진행 중 발생하는 버그를 고의적으로 사용할 경우, 운영진의 판단으로 실격패 처리할 수 있다.
- ② 주차별 대회에서 승부조작과 관련하여 논의가 되거나 시도를 했을 경우 향후 대회 진출 불가능 물론 법적 처벌을 받을 수 있도록 조치한다.

제 14 조 (징계)

- ① 제 12조 및 제 13조 외 경기에 영향을 주는 모든 사항에 대해 운영진은 사안의 경중에 따라 경고 또는 실격 조치할 수 있다.
- ② 운영진으로부터 어떠한 이유로든 구두주의를 2회 이상 받을 경우 해당 팀은 경고 1회를 받는다.
- ③ 운영진으로부터 어떠한 이유로든 경고를 2회 이상 받을 경우 해당 팀은 실격패 한다.