2022 충남 청소년

e 스포츠 대회 규정

제 1조. 기본규정

가. 선수의 의무 및 선수 관련 사항

1. 상호존중의 의무

모든 참가 선수들은 다른 선수와 운영진을 존중해야 하며, 욕설, 폭언, 폭행 등 이를 어겼다고 판단될 경우 경중에 따라 처벌한다.

2. 스포츠맨십

모든 참가 팀의 선수는 대회 규정을 준수하고, 각자의 기량을 최대한 발휘하여 경기에 임해야 하며, 승부조작이나 상대방을 과도하게 도발하는 등의 스포츠맨십에 어긋나는 행위를 할 수 없다.

3. 경기 장비 지참

경기 장비는 출전 선수 자신이 지참해야 할 의무를 가지나 공정한 경기 진행에 부정적인 영향이 미칠 수 있을 것으로 판단되는 장비는 사용을 금할 수 있다.

4. 판정의 승복

모든 참가 팀의 선수들은 대회 운영 위원회의 정상적 심의를 통한 판정에 승복한다.

5. 선수의 품위

모든 출전 선수는 선수로서의 명예 및 품위 유지에 최선을 다해야 하며, 대회 모든 일정에 참여함에 있어 대회 및 본인의 명예에 손상을 끼치는 일이 발생할 경우 해당 선수는 대회 참가 자격을 박탈한다.

제 2조. 규정위반에 대한 처벌

가. 위반 판정의 권한

1. 판정의 발표

본 규정에 대한 위반 여부의 판정권한은 대회 운영위원회에 있으며 판정발표는 심판장 혹은 심판장에 준하는 자격을 가진 이가 최종적으로 판정하는 것으로 한다.

2. 경고 계산 절차 준수

모든 처벌 및 경기에 관련된 사항은 본 규정에 규정되어 있는 경고 계산 절차에 따른다. 해당하는 경고 계산 절차가 별도로 마련되어 있지 않다면 경중에 따라 대회 운영위원회가 처벌 수위를 결정한다.

3. 규정 외 위반, 위반의심 행위 처벌

단, 규정 내에 정의되지 않은 사항이라고 하더라도 대회에 영향을 끼치거나 그에 준할 경우 이에 대한 처벌을 집행할 수 있다.

나. 규정 위반에 따른 벌칙

1. 주의의 정의

선수의 고의적이지 아니하고 경기에 경미한 영향을 주는 행위에 대하여 심판은 주의를 부여할 수 있다. 이때, 주의가 2회 누적될 경우 경고가 1회 부여되며 2회의 주의는 소멸한다.

2. 경고의 정의

선수의 고의성을 불문하고 경기에 상당한 영향을 줄 수 있는 행위에 대하여 경고를 선언한다. 누적된 주의, 경고는 이하의 집행방침에 의거하여 부여 즉시 효력을 발휘한다.

다. 집행방침

누적된 경고 혹은 선수의 특정한 행동에 근거하여 심판은 다음과 같은 처벌을 집행할 수 있다.

경고 1회	경고 2회
없음	실격

표2-1. 경고에 따른 처벌내용

라. 경고 및 이상상황 발생 시

1) 본 규정에 규정 되지 않은 상황이 발생 했을 경우에는 운영 위원회측의 판단에 따라 처리된다.

제 3조. 게임 외 규정

가. 참가자격여부

1. 거주자

거주지가 충남 지역이 아닌 청소년의 경우 참가가 제한될 수 있다. 단, 충남 지역 내 학교 혹은 기관에 재학 중인 청소년은 참가할 수 있다.

2. 나이제한

만 9세에서 만24세 미만 청소년(후기청소년)이 참여 가능하다.

나. 대회 진행에 대한 협조

1. 복장 제한

대회 운영위원회는 슬리퍼, 트레이닝 등 불량하거나 사회적 물의를 일으킬 수 있는 복장을 한 대회 출전 선수 대해서 제재할 수 있는 권리를 가진다.

2. 대리 게임불가

선수 자신을 대신하여 타인이 경기하는 것은 기본적으로 불가능하다..

다. 현장 등록 의무사항

1. 도착시간

운영위원회가 별도로 통지된 시간에 도착해야 한다. 도착 시 심판 또는 심판에 준하는 자격을 갖춘 이 에게 확인 받아야 한다. 필요할 경우 심판은 선수들의 신분을 확인할 권한을 가진다.

2. 피치 못할 사정으로 지각

천재지변(지진, 산사태, 홍수), 교통사고, 그 외의 사유로 지각하는 경우 면책된다. 연락이 완전 불가한 경우를 제외하고 상황이 발생할 경우 즉시 대회 운영위원회에 연락하여 이를 알려야 하며 상황이 발생되었음을 증명할 수 있는 증거 자료를 심판장에게 제출하여 입증해야 한다.

라. 행동 및 언어사용에 대한 준수사항

1. 과격한 언행 금지

만약 선수가 과격한 언행을 사용할 경우 대회 운영위원회는 이를 제지할 수 있으며 불응할 경우 그 경중에 따라 처벌한다.

2. 게임 내의 채팅

경기를 진행 중인 선수는 상대선수와 대화할 수 없으며 대회 운영위원회는 이를 제지하고 경중에 따라 처벌한다.

3. 사회적 물의 유발가능 명칭사용

대회 참가 선수는 사회적 물의를 일으킬 수 있는 닉네임 및 구단주명을 사용할 수 없다.

마.규정내용의 변경

1. 규정 수정

대회 운영위원회는 대회 도중이라고 하더라도 필요에 따라 대회 규정을 변경할 수 있다. 단, 변경이 확정된 후 출전 선수에게 변경된 규정에 대해서 통보해야 한다.

2. 규정 외 판단

규정에서 명시하지 아니한 사항이 발생하였을 경우 대회 운영위원회의 판단을 따른다.

제 4조. 경기규칙

가. 카트라이더 러쉬 플러스 경기 방식

1. 진행 방식

스테이지		진행 방식
조별예선	조 편성	**사전 조추첨을 통해 6명 4개조 추첨**
	진행	**6명씩 4개조 개인전 50PT 선취** 각 조 1~2위 결승전 진출 / 각조 3~6위 탈락
결승전	경기 방식	**스피드 개인전 70PT 선취 시 경기 종료** 경기 종료 시점 기준 포인트 순위로 등수 판별/ 상금권 동률 시 단판 재경기

게임 모드	스피드 개인전 (6~8인)								
경기 방식	특정 선수가 누적 **50PT 이상** 획득할 때까지 라운드를 반복한다. **[1라운드] > [2라운드] > [3라운드] > [4라운드] … [15라운드] (경기 종료 시까지 반복)**								
라운드 별 PT 지급	각 라운드 결과에 따라 선수들에게 PT를 지급하며 경기 중 누적된다. 리타이어(완주실패)한 선수의 경우 순위에 상관없이 -5PT가 부여된다.								
	1위	**2위**	**3위**	**4위**	**5위**	**6위**	**7위**	**8위**	**리타이어**
	10PT	7PT	5PT	4PT	3PT	1PT	0PT	-1PT	-5PT
트랙 선정	사전에 추첨된 트랙 순서로 경기를 진행 한다. 15라운드 이후에도 경기가 종료되지 않을 경우 1라운드 트랙부터 다시 사용한다.								

순위 집계	경기 종료 시점의 누적 PT가 높은 순서대로 순위를 결정한다. 상위 스테이지 진출 여부/상금에 영향을 주는 동률 발생 시 동률인 선수 간의 순위 결정전을 진행한다. 이 경우 트랙은 **[1라운드]**에서 사용한 트랙을 사용하며 단판으로 진행된다.

2. 카트 바디

- 카트 바디는 연습 카트로 진행 한다

3. 트랙 리스트

- 1라운드부터 종료 시 까지 해당 순서로 진행 한다.

스피드개인전	
1라운드	신화 신들의 세계
2라운드	WKC 브라질 서킷
3라운드	네모 산타의 비밀공간
4라운드	문힐시티 폭우 속의 질주
5라운드	아이스 갈라진 빙산
6라운드	비치 해변 드라이브
7라운드	대저택 은밀한 지하실
8라운드	해적 숨겨진 보물
9라운드	해적 로비 절벽의 전투
10라운드	해적 상어섬의 비밀
11라운드	팩토리 두 개의 공장
12라운드	빌리지 익스트림 경기장
13라운드	빌리지 붐힐터널

4. 잠재력

- 잠재력은 제한을 두지 않는다.

5. 파츠

- 파츠는 제한을 두지 않는다.

6. 기타아이템

- 경기 중 '엠블럼', '타이틀', '펫', '플라잉펫' 착용은 금지된다.

나. 피파온라인4 경기 방식

1. 스쿼드 구성

- 구단가치는 대회일 기준 80억미만으로 제한한다. 구단가치가 80억 이상인 경우 운영진이 스쿼드에서 가장 가치가 높은 선수부터 제거하여 80억 미만으로 스쿼드를 구성한다.
- 급여 220 기준으로 스쿼드를 구성한다. 인게임 선수의 수량에 제한을 두지 않는다.
- 스쿼드 내에 골키퍼는 경기 전 선발 1인과 교체명단 내 1인 이상이 포함되어야 한다. 후보 명단의 선수는 인정하지 않는다.

2. 계정

- 대회에 사용되는 계정은 본인 명의 혹은 본인 직계가족의 명의를 사용 해야하며, 별도의 확인 절차를 거친다.
- 직계가족의 명의를 사용하는 경우, 직계가족임을 증명할 수 있는 가족관계 증명서를 지참 하거나, 사전에 확인 받아야 한다.
- 본인 명의 혹은 직계가족의 명의가 아닌 타인의 계정 사용이 확인될 경우 실격된다.

3. 포메이션 및 전술 수치 설정

- 포메이션 및 개인 전술수치는 게임에서 허용하는 한도에서 자유롭게 구성할 수 있다.

4. 라이브 퍼포먼스

- 라이브 서버를 사용함에 따라, 라이브 퍼포먼스는 게임내 적용을 따른다.

5. 팀컬러

- 팀컬러 사용은 별도의 제한을 두지 않는다.

6. 감독

- 감독 사용은 별도의 제한을 두지 않는다.

7. 컨디션

- 컨디션은 게임내 적용을 따른다.

8. 훈련코치

- 훈련코치는 별도의 제한을 두지 않는다**.**

9. 경기모드

- 모든 경기는 스페셜 매치로 진행된다.

제 5조. 게임 내 규정

가. 참가 선수에게 제공되는 환경

1. 경기장 환경 확인

대회 출전 선수는 경기장의 환경을 미리 확인할 의무가 있고 이에 대한 개선(조명 밝기 등)을 요청 할 수 있다. 단, 대회 운영위원회 측은 방송 상의 사정으로 환경개선이 불가할 경우 선수의 요청을 거부할 수 있다.

나. 경기 준비

1. 세팅 허용 시간

개인 장비 세팅 시간은 경기 시작 전 가능하다. 선수석 착석 후 10 분이 주어진다. 대회 환경에 따라 세팅 시간은 조정될 수 있으며 선수는 조정된 시간을 반드시 따라야 한다.

2. 장비 소프트웨어

선수는 본인 소유의 모바일 기기를 사용 한다. PC, 모니터는 대회장에서 제공되는 장비를 사용한다. 키보드 헤드셋 마우스는 개인장비를 사용 할 수 있다. 개인장비가 없을 경우 대회장에서 제공되는 장비를 사용한다. 대회장에서 제공되는 장비로 생기는 문제의 책임은 선수 본인에게 있다. 제공되는 장비는 상황에 따라 변경될 수 있다.

3. 장비 및 세팅 확인 의무

선수의 장비 및 세팅의 이상 유무는 대회 출전 선수가 현장에서 확인해야한다.

4. 세팅 미흡

자신의 시스템 점검(세팅) 미흡으로 발생한 모든 문제에 대한 책임은 참가 선수에게 있다.

5. 선수의 부재

경기시작 전까지 정해진 대회 출전 선수가 부재일 경우 해당 선수는 실격될 수 있다.

다. 경기 중단

1. 경기 중단

1) 경기 중 하기의 이유로 접속이 끊길 경우에는 "재경기 진행 규칙"에 따라 경기를 재개한다.

✓ 대회를 위해 준비 된 기자재 이상이나 정전, 네트워크 장애 등으로 인해 경기가 중단 된 경

우

✓ 관중의 경기장 난입, 이물질 투척으로 인해 경기 진행이 불가능 한 경우

✓ 기타 천재지변으로 인해 경기 진행이 불가능 한 경우

✓ 운영위원회의 판단에 따라 재경기를 실행하여야 하는 경우

2) 재경기 진행 규칙

✓ 문제가 생긴 해당 라운드(트랙)만 재경기

2. 중단 상황에서의 선수의 의무

대회 출전 선수는 경기 중단된 상황에서 문제가 해결될 때까지 선수석을 벗어날 수 없다.

라. 이의제기

1. 경기 중 이의제기

만약 경기 도중 이의를 제기할 경우 거수하여 심판에게 경기 중지 의사를 전달한다.

단, 중지 의사를 전달함에 있어서, 진행되던 게임은 진행을 완료 해야 한다.

이의 제기한 내용이 사실무근이거나 고의적인 판정 불복 등 대회 진행에 지장을 주는 행위라고 판단될 경우 해당 팀에게는 최소 주의, 최대 실격 처리될 수 있다.