



심연의 부름 IX
(Call of the Abyss IX)
예선전 단계(온라인)
대회 규정

설명:

본 <제 5 인격 심연의 부름 IX(Call of the Abyss IX) 예선전 단계(온라인) 대회 규정>(이하 약칭 '규정')은 소속 선수 및 관리자 등을 포함한, 심연의 부름 IX(COA IX) 출전 자격을 획득한 모든 팀에 적용된다. 본 규정은 제 5 인격 '심연의 부름' IX 의 온라인 예선전에만 적용되며, 기타 경기, 선수권 대회 또는 기타 <제 5 인격> 이벤트에는 적용되지 않는다. 중국 대륙 지역 오프라인 예선전 대회 규정은 <제 5 인격 심연의 부름 IX(Call of the Abyss IX) 예선전 단계 중국 대륙 지역 대회 규정>의 내용을 기준으로 한다.

본 규정은 심연의 부름 IX을 위한 온전하면서도 규범화된 운영 시스템을 구축하고, 각 클랜 간의 공정한 경쟁을 구현하는 데 취지가 있다. 표준화된 규정은 선수, 클랜 등을 포함한, 심연의 부름 IX(COA IX) 예선전에 참가하는 모든 사람에게 이익이 되도록 한다.

본 규정은 주관사이자 대회 소유권자인 넷이즈(항저우) 네트워크 유한공사가 제정/시행한다. 넷이즈(항저우) 네트워크 유한공사는 대회 조직위원회를 대표하여 권리를 행사하며 관련 의무를 이행한다. 본 규정에서 이하 ‘주최측’이라고 칭한다.

목차

一、 예선전 대회 일정 및 용어 정의.....	7
1. 용어 정의.....	7
1.1. 게임.....	7
1.2. 경기.....	7
1.3. 3 라운드 2 선승제(BO3).....	7
1.4. 5 라운드 3 선승제(BO5).....	7
2. 예선전 대회 일정.....	7
2.1. 대회 기간:.....	7
2.2. 대회 일정표.....	8
二、 출전 조건.....	8
3. 선수.....	8
3.1. 출전 선수 연령 및 국적 조건.....	8
3.2. 선수 닉네임.....	10
3.3. 선수 정보 사실 확인.....	11
4. 클랜.....	11
4.1. 클랜 자격.....	11
4.2. 클랜명.....	12
4.3. 클랜 로고 및 클랜 소개글.....	13
三、 진영 명단.....	13
5. 참가 명단.....	13
5.1. 명단 구성.....	13
5.2. 명단 변경 및 제출.....	13
5.3. 인원 구성.....	14
5.4. 명단 제출.....	14
6. 교체.....	15
6.1. 출전 명단 교체.....	15
6.2. 긴급 교체.....	15
6.3. 중도 교체.....	15
6.4. 글로벌 결승전 오프라인 참가 조건.....	16
四、 경기 규칙.....	16
7. 중국 대륙 지역.....	16
7.1. 예선전 조별 예선.....	16
7.1.1. 기간.....	16

7.1.2. 경기 방식.....	16
7.2. 예선전 부활전.....	18
7.2.1. 기간.....	18
7.2.2. 경기 방식.....	18
8. 일본 지역.....	18
8.1. 예선전 조별 예선.....	18
8.1.1. 기간.....	18
8.1.2. 경기 방식.....	19
8.2. 예선전 토너먼트.....	19
8.2.1. 기간.....	19
8.2.2. 경기 방식.....	19
9. 한국, 홍콩 · 마카오 · 대만 지역.....	20
9.1. 예선전.....	20
9.1.1. 기간.....	20
9.1.2. 경기 방식.....	20
10. 동남아시아,유럽 및 미국 지역.....	21
10.1. 예선전.....	21
10.1.1. 기간.....	21
10.1.2. 경기 방식.....	21
11. 밴/픽 규정.....	21
11.1. 선수 교체, 맵, 진영 선택 규정.....	21
11.2. 캐릭터 밴/픽, 인격 선택, 구역 선택 규정.....	23
12. 포인트 규정.....	26
13. 승패 규정.....	26
五、 경기 규정.....	29
14. 경기 버전 및 서버.....	29
14.1. 계정.....	29
14.2. 경기 서버.....	29
15. 경기 기기 및 네트워크.....	29
16. 통신 소프트웨어.....	30
17. 모니터링.....	30
18. 경기 진행.....	30
18.1. 경기 전 유의 사항.....	30
18.1.1. 게임 접속.....	30

18.1.2. 사전 테스트	30
18.1.3. 선수 준비 상태	31
18.1.4. 선수 교체, 맵, 진영 선택	31
18.1.5. 경기 시작 시간	32
18.1.6. 게임 로비 생성	32
18.2. 게임 프로세스	32
18.2.1. 밴/픽 시작	32
18.2.2. 밴/픽 과정 기록	32
18.2.3. 선택 실수	33
18.2.4. 밴/픽 후 게임 시작	33
18.2.5. 통제된 상태에서 게임 시작	33
18.2.6. 클라이언트 로딩 지연	33
18.2.7. 설정 금지	34
18.2.8. 기타	34
18.3. 게임 후 절차	34
18.3.1. 결과	34
18.3.1. 기술 관련 기록	34
18.3.2. 기권 시 결과	34
18.4. 경기 후 절차	35
18.4.1. 결과	35
18.4.2. 다음 경기	35
18.4.3. 경기 종료 후 의무	35
18.4.4. 이의 제기	35
19. 일시중단 규정	36
19.1. 게임 일시중단	36
19.2. 일시중단 안내	36
19.3. 선수의 요청	36
19.4. 기타	37
19.5. 게임 재개	37
20. 재경기 규정	37
20.1. 재경기 규정	37
20.2. 재경기 시 제한사항	37
21. 승패 즉결 판정 규정	38
22. 기권	38

23. 심판	39
23.1. 심판의 임무	39
1) 경기 전 점검선수의 개인 정보, 계정 정보 및 기기	39
2) 경기 시작 선언	39
3) 경기 중 일시중단/재개 지시	39
4) 경기 중 규정 위반 행위에 대한 처벌	39
5) 경기 종료 및 경기 결과 확인	39
23.2. 심판의 자세	39
23.3. 최종 판정	39
23.4. 기본 권한	40
六、 대회 조직위원회	40
24. 대회 조직위원회 구성	40
25. 규정 변경 및 개선	40
26. 불가항력	40
27. 저작권	41
28. 최종 결정권	41

一、 예선전 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 3 라운드 2 선승제, 5 라운드 3 선승제처럼 여러 개의 라운드로 구성된다. 이번 예선전은 3 라운드 2 선승제로 진행된다.

1.3. 3 라운드 2 선승제(BO3)

BO3 는 3 번에 걸친 게임 라운드에서 더 우수한 성적을 거둔 클랜이 승리하는 방식이다. 결과가 뒤바뀌지 않을 만큼 경기가 진행되면 다음 라운드의 경기를 진행하지 않아도 된다.

1.4. 5 라운드 3 선승제(BO5)

BO5 는 5 번의 라운드에서 더 우수한 성적을 거둔 팀이 승리하는 방식이다. 결과를 바꿀 수 없을 정도로 경기가 진행되면 다음 경기를 진행할 필요가 없다

2. 예선전 대회 일정

2.1. 대회 기간:

- 1) 유럽•북미 / 홍콩•마카오•대만 / 한국 지역: 2026 년 2 월 28 일 ~ 3 월 1 일
- 2) 동남아시아 지역: 2026 년 3 월 7 일 - 3 월 8 일

3) 일본 지역: 2026 년 2 월 27 일 ~ 3 월 15 일

4) 중국 대륙 지역: 2026 년 3 월 5 일 ~ 3 월 22 일

2.2. 대회 일정표

2026.02 UTC+8						
Mon	Tues	Wed	Thur	Fri	Sat	Sun
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	1
				일본 지역-예선전 조별 예선		
					한국 지역-예선전	
					홍콩·마카오·대만-예선전	
					유럽·북미-예선전	

2026.03 UTC+8						
Mon	Tues	Wed	Thur	Fri	Sat	Sun
2	3	4	5	6	7	8
			중국 대륙 지역-예선전 조별 예선			
				일본 지역-예선전 조별 예선		
				동남아시아 지역-예선전		
9	10	11	12	13	14	15
				중국 대륙 지역-예선전 조별 예선		
				일본 지역-예선전 토너먼트		
16	17	18	19	20	21	22
				중국 대륙 지역-예선전 부활전		
23	24	25	26	27	28	29

二、 출전 조건

3. 선수

3.1. 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 클랜원 중 1 인(최대)은 중화인민공화국(대륙 지역의 국적이나 <외국인 영구 거주증>을 소유하지 않아도 되지만 나머지 클랜원은 반드시 중화인민공화국(대륙 지역의 국적이나 <외국인 영구 거주증>을 소유해야 한다. 또한 모든 클랜원이 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 선수는 서명 및 날인이 완료된 보호자의 동의서가 필요하다. 만 16 세 미만의 선수는 대회에 출전할 수 없다.

일본 지역 예선전에 출전하는 클랜원 중 1 인(최대)은 일본 국적이나 영구 거주증을 소유하지 않아도 되지만, 나머지 클랜원은 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 클랜원 중 1 인(최대)은 한국 국적이나 영구 거주증을 소유하지 않아도 되지만, 나머지 클랜원은 한국 국적이나 영구 거주증을 반드시 소유해야 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 선수는 서명 및 날인이 완료된 보호자의 동의서가 필요하다. 만 16 세 미만의 선수는 대회에 출전할 수 없다.

유럽 및 미국 지역 예선전에 참가하는 클랜원 중 1 인(최대)은 유럽 및 미국 지역 국가의 국적이나 영구 거주증을 소유하지 않아도 되지만, 나머지 클랜원은 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 선수는 서명 및 날인이 완료된 보호자의 동의서가 필요하다. 만 16 세 미만의 선수는 대회에 출전할 수 없다.

동남아시아 지역 예선전에 참가하는 클랜원 중 1 인(최대)은 동남아시아 국 지역 국가의 국적이나 영구 거주증을 소유하지 않아도 되지만, 나머지 클랜원은 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 선수는 서명 및 날인이 완료된 보호자의 동의서가 필요하다. 만 16 세 미만의 선수는 대회에 출전할 수 없다.

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

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

3.2. 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. 선수 참가 ID 중 '개인 닉네임' 및 선수 닉네임은 대회 기간 동안 변경할 수 없다.

선수는 4~14 글자 내외로 선수 출전 ID 를 정할 수 있으며 ‘클랜 명칭+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

3.3. 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. 클랜 팀장은 클랜에 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 클랜을 징계할 권리를 지닌다. 또한 주최측은 해당 선수 및 소속 클랜이 이전 단계와 현재 단계에서 획득한 순위, 상금, 게임 내 보상 등의 대회 성적을 회수할 권리를 지닌다.

4. 클랜

4.1. 클랜 자격

1) 중국 대륙 지역

8 개의 IVL 리그 팀과 8 개의 선발전 진출 팀이 공동으로 중국 대륙 지역 예선전 참가 자격을 획득한다.

8 개의 IVL 리그 팀은 다음과 같다:

8 개의 선발전 진출 팀의 경우 '광휘의 성단' 단계 팀 순위가 높은 순부터 선발된다. 참가 자격을 갖추지 못했거나 참가 자격을 포기할 경우 참가 자격은 차순위 팀에게 승계된다.

2) 일본 지역

6 개의 IJL 리그 팀과 6 개의 선발전 진출 팀이 공동으로 일본 지역 예선전 참가 자격을 획득한다.

6 개의 IJL 리그 팀은 다음과 같다: AWG,AXIZ,DFM,FL,QTD,SZ

6 개의 선발전 진출 팀의 경우 '광휘의 성단' 단계 팀 순위가 높은 순부터 선발된다. 참가 자격을 갖추지 못했거나 참가 자격을 포기할 경우 참가 자격은 차순위 팀에게 승계된다.

3) 기타 지역

‘광휘의 성단’ 단계 종료 후 주최측은 순위에 따라 초대받지 못한 상위 8 개 팀에 연락해 예선전 출전 의사를 확인한다. 팀이 출전을 포기하거나 참가 자격을 갖추지 못한 경우 해당 팀의 참가 자격은 차순위 팀에게 승계된다.

4.2. 클랜명

클랜명에 다음의 내용이 포함되어서는 아니 된다: 저속, 외설, 공포, 폭력, 도박, 종교, 정치와 관련된 내용 및 기타 중화인민공화국 및 클랜 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. 팀 약칭은 경기, 방송 제작, 콘텐츠 홍보 등 다양한 분야에 사용되며, 팀은 이에 협조해야 한다.

4.3. 클랜 로고 및 클랜 소개글

클랜은 자체적으로 클랜의 로고 및 소개글을 정할 수 있지만 다음의 내용이 포함되어서는 아니 된다: 저속, 외설, 공포, 폭력, 도박, 종교, 정치와 관련된 내용 및 기타 중화인민공화국 및 클랜 소속 지역의 현지 법률과 정책, 사회정서와 어긋나거나 미풍양속을 해치는 내용, <제 5 인격> 게임 내 요소와 관련이 있는 명칭. 클랜의 로고 및 소개글은 주최측에 제출/심사를 거친 후에만 사용할 수 있다.

三、 진영 명단

5. 참가 명단

5.1. 명단 구성

대회 기간 각 팀은 최소 5 인, 최대 7 인의 선수로 구성되어야 한다. 명단에는 팀장(1 인), 팀원(4~6 인)이 포함되어야 하며, 코치는 최대 1 명까지 포함할 수 있다.

5.2. 명단 변경 및 제출

- 1) 각 팀은 팀이 속한 지역의 지정 기간 내에 예선전 출전 명단을 제출해야 한다. 이번 COA의 예선전 출전 명단 제출 기한은 [UTC+8] 2026년 2월 6일 24:00이다.
- 2) '광휘의 성단' 단계부터 지역 예선전이 시작되기 전까지, 팀은 선수를 변경할 수 없다(단, 탈퇴는 제한되지 않음). 만약 이로 인해 최소 참가 인원 요건을 충족하지 못할 경우, 해당 팀의 참가 자격은 차순위 팀에게 승계된다. 이번 COA의 예선전 출전 명단 제출 기한은 [UTC+8] 2026년 2월 6일 24:00이다.
- 3) 만약 팀원 심연의 부름 IX 지역 예선 참가 자격에 부합하지 않아 예선전 참여가 불가능한 인원이 발생할 경우, 해당 팀원이 '광휘의 성단' 단계에서 획득한 포인트는 모두 무효 처리된다. 지역 예선 진출 팀 명단은 새롭게 산정된 포인트 순위

따라 결정된다.

- 4) 팀이 참가 명단을 제출한 후, 주최측은 명단 내 인원 에 대한 심사 및 실명 인증을 진행한다. 명단 내 인원이 중대한 규정 위반 행위가 있거나, 방송 출연 관련 법규를 충족하지 못하는 인원이 있을 경우, 해당 인원은 참가 자격을 갖추지 못한 것으로 간주된다.
- 5) 주최측은 선수의 참가 자격을 취소하거나 팀에 명단 변경을 요구할 권리가 있다. 만약 팀이 최소 참가 인원 요건을 충족하지 못하거나, 주최측의 요구에 따라 명단을 변경할 수 없는 경우, 해당 팀의 참가 자격은 차순위 팀에게 승계된다.
- 6) 불가항력적인 사유로 인해 선수가 대회에 참가할 수 없는 경우(비자 문제 등), 주최측의 심사를 거쳐 명단 교체가 가능하다. 만약 주최측의 요구에 따라 명단을 변경할 수 없는 경우, 해당 팀의 참가 자격은 차순위 팀에게 승계된다.

5.3. 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 IX 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, 방송 출연 요청에 협조 하여야 한다.

5.4. 명단 제출

경기 시작 전, 각 클랜 팀장, 코치 또 관리자는 정해진 시간(경기 전일 23:00(UTC+9)) 전에 공식 채널을 통해 대회 조직위원회에 선발 선수 최소 5 인+교체

선수 최대 2 인이 포함된 출전 명단을 제출해야 한다. 명단을 여러 번 제출한 경우 종료 시한에서 가장 가까운 명단을 기준으로 삼는다. 마감 시간 이후 제출된 명단은 무효로 간주한다. 정해진 시간 내에 출전 명단을 제출하지 않으면 주최측은 해당 클랜의 마지막 선발 명단을 등록한다.

6. 교체

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

6.1. 출전 명단 교체

대회 기간 클랜은 본 규정 5.4 항에 지정된 시간 내에 대회 조직위원회의 공식 채널을 통해 다음 경기의 출전 명단을 교체할 수 있다. 기한 내에 변경 요청이 없으면 명단에 변경이 없는 것으로 간주한다.

6.2. 긴급 교체

긴급 상황이 발생하여 규정 시간 후에 명단을 교체해야 한다면 클랜은 즉시 주최측에 알리고 충분한 증명 자료를 제출해야 한다. 주최측은 증명 자료에 따라 긴급상황 여부를 판단하고 클랜이 제출한 증명 자료의 사실 여부를 검토할 권리를 지닌다. 신청서가 너무 늦게 제출되면 주최측은 출전할 신규 선수를 제때 배정할 수 없다. 최종적으로 대회 조직위원회는 증명 자료 및 실제 상황에 따라 신청서의 승인 또는 부결을 결정한다.

6.3. 중도 교체

클랜은 한 라운드가 끝나면 선수를 교체할 수 있다. 한 경기(BO3)당 감시자 2 인+ 생존자 2 인을 교체할 수 있다. 교체 결과는 최종적으로 선수 교체 단계에 클랜이 결

정한 결과를 기준으로 한다.

6.4. 글로벌 결승전 오프라인 참가 조건

글로벌 결승전 조별 예선부터 각 대회 지역의 글로벌 결승전에 진출할 클랜은 주최측이 지정한 오프라인 장소에 출전해야 한다. 클랜에 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

7. 중국 대륙 지역

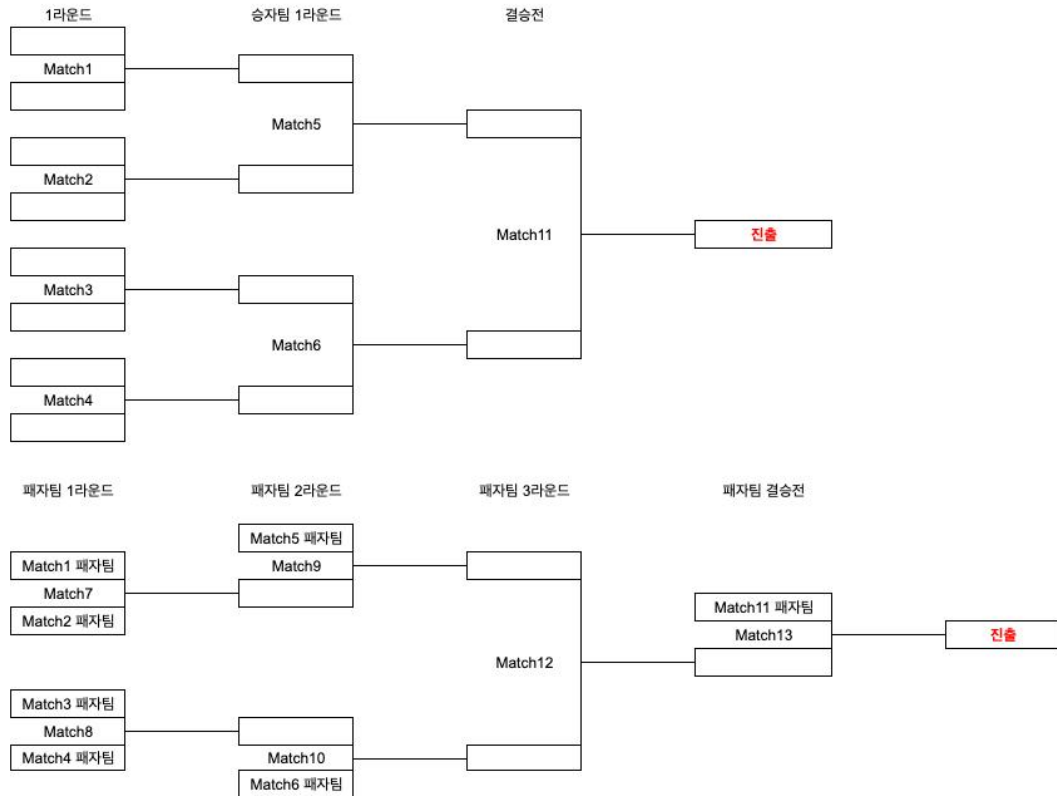
7.1. 예선전 조별 예선

7.1.1. 기간

2026 년 3 월 5 일~3 월 15 일 (경기일: 7 일, 총 2 주)

7.1.2. 경기 방식

총 16 개의 클랜이 무작위 추첨으로 2 그룹으로 나뉘어, 더블 엘리미네이션 토너먼트(BO3)를 진행한다. 승자조 우승 2 개 팀, 패자조 우승 2 개 팀으로 구성된 총 4 개 팀이 글로벌 결승전에 진출한다. 조별 3~6 위는 패자부활전을 출전하고 7~8 위는 탈락 처리된다. 맵 우선 선택권은 양측 클랜의 추첨으로 결정된다.



조별 예선 1 차전은 심판의 추천으로 결정된다. 16 개 팀은 동일한 후보군에 속하게 된다. 뽑은 순서(1~16)에 따라 해당하는 조에 배정된다. 1 차전 그룹 구성 및 대진은 다음과 같다.

A조 1라운드	B조 1라운드
1	2
VS	VS
9	10
3	4
VS	VS
11	12
5	6
VS	VS
12	14
7	8
VS	VS
15	16

7.2. 예선전 부활전

7.2.1. 기간

2026 년 3 월 21 일~3 월 22 일(경기일 2 일, 총 1 주)

7.2.2. 경기 방식

조별 예선 단계에서 각 그룹의 3~4 위는 지정 위치에 배치된다. 두 그룹의 5~6 위는 각각 2 개의 진영으로 나뉜다. 순서대로 해당하는 위치에 배치되어 두 그룹의 3~4 위 팀과 경기해 글로벌 결승전에 추가 진출할 3 개의 팀을 가린다. 맵 우선 선택권은 양측 클랜의 추천으로 결정된다.



8. 일본 지역

8.1. 예선전 조별 예선

8.1.1. 기간

2026 년 2 월 27 일~3 월 8 일(경기일: 6 일, 총 2 주)

8.1.2. 경기 방식

12개 클랜은 프로 클랜 6개와 각 지역에서 진출한 클랜 6개로 나뉘어 무작위 추첨을 진행합니다. 각 조는 프로 클랜 2개 + 진출 클랜 2개로 무작위 편성되며 총 3개 조로 나뉘어 BO3 단일 라운드 로빈 방식의 조별 포인트전을 진행합니다. 각 조 상위 3개 클랜은 토너먼트에 진출, 4위 클랜은 탈락합니다. 우선 맵 선택권은 운영진의 추첨으로 결정됩니다.

	Group A		Group B		Group C
1		1		1	
2		2		2	
3		3		3	
4		4		4	

8.2. 예선전 토너먼트

8.2.1. 기간

2026년 3월 13일~3월 15일(경기일: 총 3일)

8.2.2. 경기 방식

진출전은 추첨을 통해 3개의 구역으로 나뉘어 진행된다. 예선 조별리그에서 각 조 1위는 승자조로 진출하고, 각 조 2위와 3위는 패자조로 진출한다. 1라운드 대진은 추첨을 통해 결정하며, 추첨 시 동일 조 회피 원칙에 따라 같은 조에 속했던 3개 팀은 서로 다른 구역에 배정된다. 진출전은 BO5 방식으로 진행된다. 토너먼트 표에서 최종 승리한 3개의 팀이 결승전에 진출한다.



10. 동남아시아, 유럽 및 미국 지역

10.1. 예선전

10.1.1. 기간

동남아시아 지역: 2026 년 3 월 7 일~3 월 8 일(경기일: 총 2 일)

유럽 및 미국 지역: 2026 년 2 월 28 일~3 월 1 일(경기일: 총 1 일)

10.1.2. 경기 방식

심판이 추천으로 8 개 클랜의 1 차전 대진을 결정하고, 싱글 엘리미네이션 토너먼트(BO3)를 진행한다. 최종 승리한 2 개 클랜이 글로벌 결승전에 진출한다. 맵 우선 선택권은 주최측의 추천으로 결정된다.



11. 밴/픽 규정

11.1. 선수 교체, 맵, 진영 선택 규정

1) 선수 교체 규정

1 라운드는 선발 명단에 따라 출전하여야 한다. 선발 명단 조건은 본 규정 5.4 항을 참조한다.

2라운드 시작 후 선수를 교체할 수 있으며, 교체 횟수 제한은 본 규정 6.3 항을 참조한다.

2) 맵 사용 금지/선택 규정:

- a) 한 라운드의 전/후반전의 맵은 동일하다.
- b) 맵: 군수 공장, 붉은 성당, 성심 병원, 호수 마을, 달빛강 공원, 레오의 기억, 에버슬리핑 타운, 차이나타운
- c) 한 경기 동안 양측 클랜은 동일한 맵 선택 목록을 지니며, 이번 라운드에서 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) 1라운드

팀 B가 맵 금지를 진행하며, 이 단계에서 2개의 맵을 사용 금지한다

팀 A가 맵을 픽한다

팀 B가 진영을 픽한다

b) 2라운드

양측 팀이 선수를 교체한다

팀 A가 맵 금지를 진행하며, 이 단계에서 1개의 맵을 사용 금지한다.

팀 B가 맵을 픽한다

팀 A가 진영을 픽한다

c) 3 라운드

양측 팀이 선수를 교체한다

팀 B가 맵 금지를 진행하며, 이 단계에서 1개의 맵을 사용 금지한다.

팀 A가 맵을 픽한다

팀 B가 진영을 픽한다

d) 4라운드/3라운드 연장전

양측 팀이 선수를 교체한다

팀 B가 맵을 픽한다

팀 A가 진영을 픽한다

e) 5라운드

양측 팀이 선수를 교체한다

팀 A가 맵을 픽한다

팀 B가 진영을 픽한다

f) 5라운드 연장전

양측 팀이 선수를 교체한다

팀 B가 맵을 픽한다

팀 A가 진영을 픽한다

11.2. 캐릭터 밴/픽, 인격 선택, 구역 선택 규정

1) 캐릭터 밴/픽, 인격 선택, 구역 선택 순서는 14 단계로 구성된다:

a) 감시자 측 밴 1 단계: 감시자 선수가 생존자 캐릭터 2개를 밴한다

b) 생존자 측 밴 단계: 생존자 선수가 감시자 캐릭터를 밴한다

c) 생존자 측 픽 1 단계: 생존자 선수가 생존자 캐릭터를 2개 픽한다. 1~3 라

라운드 동안, 클랜이 처음 선택한 생존자 캐릭터 2 개는 해당 경기 이후 더 이상 뱅/픽 할 수 없다

- d) 감시자 측 뱅 2 단계: 감시자 선수가 생존자 캐릭터 1 개를 뱅한다
- e) 생존자 측 픽 2 단계: 생존자 선수가 생존자 캐릭터를 1 개 픽한다. 1~3 라운드 동안, 클랜의 생존자 캐릭터는 해당 경기 이후 더 이상 뱅/픽 할 수 없다
- f) 감시자 측 뱅 3 단계: 감시자 선수가 생존자 캐릭터를 1 개 뱅한다.
- g) 생존자 측 픽 3 단계: 생존자 선수가 생존자 캐릭터를 1 개 픽한다. 1~3 라운드 동안, 클랜의 생존자 캐릭터는 해당 경기 이후 더 이상 뱅/픽 할 수 없다
- h) 생존자 선수의 생존자 캐릭터를 픽한다
- i) 생존자 선수가 인격을 픽한다
- j) 감시자 측 픽 단계: 감시자 선수가 감시자 캐릭터를 1 개 픽한다. 1~3 라운드 동안, 이미 선택한 감시자 캐릭터는 해당 경기 이후 더 이상 뱅/픽 할 수 없다
- k) 감시자 선수가 인격을 픽한다
- l) 생존자 선수가 스폰 포인트를 픽한다
- m) 감시자 선수가 스폰 포인트를 픽한다
- n) 스폰 포인트가 표시된다

2) 뱅/픽 캐릭터 수

각 라운드 경기에서 뱅/픽 되는 캐릭터 수는 다음과 같다:

경기 단계	뱅/픽 단계(뱅/픽 되는 캐릭터 수)
-------	----------------------

	감시자 측 밴 1 단계	생존자 측 밴 단계	생존자 측 픽 1 단계	감시자 측 밴 2 단계	생존자 측 픽 2 단계	감시자 측 밴 3 단계	생존자 측 픽 3 단계	감시자 측 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
4 라운드/3 라운드 연장전	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 팀 클랜원을 자유롭게 결정할 수 있다.

전체 경기 동안 감시자는 4 개의 생존자 밴 카드를 가진다. 1라운드에서 생존자에게는 감시자 밴 카드가 없으며, 2라운드에서는 1개의 감시자 밴 카드를 가진다. 3~5라운드 및 연장전에서는 고정적으로 2개의 감시자 밴 카드를 가진다.

경기 중 중복 밴/픽 불가:

1~3라운드 동안 양측의 생존자가 먼저 픽한 캐릭터 4개와 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.

12.포인트 규정

각 경기에서 모든 클랜은 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.

13.승패 규정

- 1) BO3 경기에서 한 팀이 앞선 2라운드에서 2승을 기록하면 해당 경기는 이미 승패가 갈린 것으로 간주한다(단, 일본 지역 단일 라운드 로빈 조별 리그 단계에서는 경기 결과가 확정되었더라도 남은 세트를 모두 진행해야 한다).

1.1 두 팀의 승리 횟수가 동일한 경우

두 팀의 승리 횟수가 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.

1.2 세 팀의 승리 횟수가 동일한 경우

세 팀의 승리 횟수가 동일한 경우 다음의 규정에 따라 순위가 결정된다.

(a) 세 팀의 대전 승패 관계를 비교해 리그전에서 어느 한 팀이 나머지 두 팀을 상대해 승리했다면 상위에 오른다. 나머지 두 팀의 순위는 득실차에 따라 결정된다.

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

(c) 득실차가 동일한 경우 모든 팀의 평균 득점을 비교해 평균 득점이 높은 쪽이 더 높은 순위에 오른다.

(d) 평균 득점이 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.

- 2) BO5 경기에서 한 팀이 앞선 3라운드에서 3승을 기록하거나 앞선 4라운드에서 3승 1무, 2승 2무를 기록하면 해당 경기는 이미 승패가 갈린 것으로 간주한다. 이외의 상황에서는 남은 라운드를 계속 진행한다.
- 3) 토너먼트전 단계에서 경기 도중에 승패가 결정된 경우, 남은 게임을 진행하지 않고 바로 경기를 종료한다.

구체적인 상황:

BO3 에서

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 5 점을 획득하였고, 동시에 점수 차가 5 점 이상

BO5 에서

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 5 점을 획득하였고, 동시에 점수 차가 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 2 승 1 무 1 패를 기록하고, 5 라운드 전반전 종료 후 점수 차이가 5 점 이상

.....

4) 동점 규정

α) 무승부일 경우(예: BO3 에서 3 무/1 승 1 무 1 패, BO5 에서 4 무/1 승 2 무 1 패/2 승 2 패), 양측의 포인트 총합을 우선 비교해 포인트가 높은 팀이 승리한 것으로 간주

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

준으로 한다.

五、 경기 규정

14.경기 버전 및 서버

14.1. 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.

14.2. 경기 서버

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

15.경기 기기 및 네트워크

선수는 경기에 필요한 기기(반드시 터치스크린으로 조작이 가능한 기기, 휴대폰 또는 태블릿 등)를 반드시 자체적으로 준비해야 한다. 컴퓨터, 시뮬레이터 또는 기타 외부 기기의 사용이 엄격히 금지되며 경기 기간 사용할 네트워크 역시 자체적으로 구비해야 한다.

16.통신 소프트웨어

원활한 경기를 위해 선수는 주최측이 지정한 소프트웨어를 통해 일괄적으로 소통해야 한다. 소통은 반드시 심판의 감독하에 이루어져야 한다.

17.모니터링

공정한 경기를 위해 선수는 주최측에 협조해 해당하는 모니터링 기기 또는 소프트웨어를 준비해야 한다. 여기에는 카메라, 비디오 모니터링 소프트웨어, 음성 모니터링 소프트웨어 등이 포함된다. 선수는 주최측의 경기 전 인증, 경기 중 모니터링, 경기 후 인증 프로세스 등을 포함한 모니터링 프로세스에 적극 협조해야 한다. 만약 선수가 주최측의 요구사항을 이행하지 아니하거나 하지 못한 경우 주최측은 이에 관하여 처벌할 수 있는 권리를 지닌다. 처벌에는 맵 선택권 박탈, 대회 자격 박탈 등이 있다. 또한 주최측은 해당 클랜의 이전 및 현재 단계에서 획득한 순위, 참가 자격, 상금, 인 게임 인센티브 등을 포함한 해당 클랜이 획득한 경기의 모든 성적을 회수할 권리가 있다.

18.경기 진행

18.1. 경기 전 유의 사항

18.1.1. 게임 접속

팀 소개 명단에 포함된 클랜원은 경기 시작 20 분 전에 반드시 경기 서버에 접속해야 한다.

18.1.2. 사전 테스트

선수가 게임에 접속하여 자체적으로 테스트를 진행한다. 출전 선수는 경기 시작

3 분 전까지 테스트를 완료하고 심판에게 진행 여부를 알려야 한다. 규정된 시간 안에 주최측에 기기 이상을 알리지 않으면 사전 준비가 정상인 것으로 간주한다. 사전 테스트에는 경기용 기기, 네트워크, 통신 장비 및 게임 내 워밍업이 포함된다. 선수의 테스트 시간이 규정 시간을 초과할 경우, 심판은 선수에게 즉시 테스트를 완료하고 게임에 입장하라고 요구할 수 있다.

18.1.3. 선수 준비 상태

모든 출전 선수가 주최측에 준비 완료/경기 가능 상태라는 걸 알리면 선수는 준비 상태가 된다. 선수는 게임의 메인 화면으로 돌아가서 주최측이 초대할 때까지 대기해야 한다. 기기 테스트나 기타 경기 진행에 방해가 되는 어떠한 행위도 해서는 아니 된다.

18.1.4. 선수 교체, 맵, 진영 선택

클랜 선수와 관리자는 규정된 시간 내에 심판의 지시에 따라 선수 교체, 맵, 진영 선택을 진행해야 한다. 해당 과정은 PC 웹페이지에서 진행한다. 클랜은 심판의 지시에 따라 단계별로 규정된 시간 내에 선택 및 확인 작업을 마쳐야 한다.

클랜이 지정된 시간 내에 확인하지 못하거나 선수, 코치, 클랜 때문에 밴/픽하지 못하거나 선택 오류 등의 특수 상황이 발생해도 경기는 정상적으로 진행된다. 단계별 기본 결과는 다음과 같다:

단계	기본 선택
선수 교체	선수 교체 권한 미사용
맵 사용 금지 권한	맵 사용 금지 권한 미사용
맵 선택	맵 랜덤 선택
진영 선택	어느 한쪽을 랜덤으로 선택해 우

	선 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 해당 밴/픽 과정의 재적용 여부를 알릴 권리를 지닌다.

18.1.5. 경기 시작 시간

선수의 준비 작업이 끝나면 경기가 예정된 시간에 시작된다. 준비 기간 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.

18.1.6. 게임 로비 생성

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

18.2. 게임 프로세스

18.2.1. 밴/픽 시작

주최측이 지정한 게임 로비에 출전 클랜의 모든 선수가 입장하면, 주최측은 양 클랜에게 밴/픽 단계 준비 완료 확인을 요청한다. 양측 모두 준비를 완료하면 주최측은 로비에 입장한 모든 선수에게 게임 시작을 알린다.

18.2.2. 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.

다.

18.2.3. 선택 실수

게임 내 밴/픽 단계에서 선수, 코치, 클랜 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 인해 선택 시간을 놓친 경우
- 2) 논의가 길어져 남은 시간 동안 선수가 캐릭터를 찾지 못하여 밴/픽 시간을 놓친 경우
- 3) 클랜의 소통 또는 선수의 조작 실수로 다른 캐릭터를 선택한 경우

밴/픽 단계에서 현장 네트워크, 로비 설정, 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 해당 밴/픽 과정의 재적용 여부를 알릴 권리를 지닌다..

18.2.4. 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.

18.2.5. 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.

18.2.6. 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.

18.2.7. 설정 금지

선수는 경기 도중 '끼임 탈출' 및 '정의의 징벌'을 사용할 수 없다. 경기 도중 선수가 게임 오류로 인해 이동이나 기타 조작을 할 수 없는 경우 규정 제 20 조에 따라 일시 중단할 수 있다.

18.2.8. 기타

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

18.3. 게임 후 절차

18.3.1. 결과

주최측은 게임 결과를 확인/기록해야 한다.

18.3.1. 기술 관련 기록

선수는 주최측에게 모든 기술적 문제를 확인해야 한다.

18.3.2. 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: BO5 는 3-0, BO3 는 2-0). 기권한 경기의 다른 데이터는 기록되지 않는다.

18.4. 경기 후 절차

18.4.1. 결과

주최측은 경기 결과를 확인/기록하고, 선수와 경기 결과를 확인해야 한다. 선수는 공식 채널을 통해 경기 결과를 서면으로 확인해야 한다.

18.4.2. 다음 경기

선수는 자신의 현재 순위와 다음 경기 예정 시간을 전달받는다.

18.4.3. 경기 종료 후 의무

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

18.4.4. 이의 제기

경기 과정에서 분쟁이 발생할 경우 클랜 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 클랜과 선수는 조사 중인 사건에 대해 공개적으로 언급할 수 없으며, 다른 클랜 및 선수에게 공개적으로 질문할 수 없다. 이를 위반하면 징계를 받을 수 있다.

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

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

19.일시중단 규정

19.1. 게임 일시중단

선수가 경기 도중 심판의 도움으로 경기를 일시 중단해야 할 경우, 공식적으로 지정된 음성 채널 내에서 '심판 일시 중단' 구호를 사용해야 한다. 그 외 다른 구호를 사용할 경우 선수가 일시 중단을 요청한 것으로 간주하지 않는다. 선수가 주최측에 통보하지 않거나, 일시 정지된 상황에서 고의로 접속을 끊는다면 주최측은 게임 중단을 강행할 필요가 없다. 게임이 일시 중단 또는 중단되는 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 후에 이의를 제기해도 주최측이 요청에 따라 심의할 수 없을 수도 있다.

19.2. 일시중단 안내

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

19.3. 선수의 요청

매 경기마다 각 클랜의 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, 클랜의 우선 선택권 취소, 경기 판정패 등이 포함된다.

19.4. 기타

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

19.5. 게임 재개

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

20.재경기 규정

20.1. 재경기 규정

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

20.2. 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.

21.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.

22.기권

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

대회 기간 클랜이 기권하기로 결정한 경우, 클랜 팀장은 클랜을 대표해 공식 채널을 통해 대회 조직위원회에 서면으로 확인한다. 기권으로 인해 발생하는 모든 결과와 책임은 클랜에 있다.

대회 기간 클랜이 모든 경기를 포기하고 중도 하차하기로 결정한 경우, 클랜 팀장은 클랜을 대표하여 공식 채널을 통해 대회 조직위원회에 서면으로 확인하고 <중도 하차 성명서>에 서명해야 한다. 중도 하차로 인해 발생하는 모든 결과와 책임은 클랜에 있다. 해당 클랜의 남은 경기는 모두 부전승으로 처리된다.

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

클럽의 기권으로 인해 주최측은 경기 진행 방식 조정, 기권한 클럽의 이전 성적 취소, 경기 출전 자격의 추후 연장 등 경기 내용을 조정할 권리를 지닌다. 기타 클럽은 주최측의 결정을 따라야 한다.

23. 심판

23.1. 심판의 임무

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

- 1) 경기 전 점검선수의 개인 정보, 계정 정보 및 기기
- 2) 경기 시작 선언
- 3) 경기 중 일시중단/재개 지시
- 4) 경기 중 규정 위반 행위에 대한 처벌
- 5) 경기 종료 및 경기 결과 확인

23.2. 심판의 자세

심판은 처음부터 끝까지 전문성을 지녀야 하며 공정하게 판정해야 한다. 선수, 클럽, 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.

23.3. 최종 판정

판정에 의문이 있는 클럽은 18.4.4 조항을 통해 이의를 제기할 수 있다. 주최측은 대회 기간 이뤄지는 모든 판정에 대한 최종 결정권을 지닌다.

23.4. 기본 권한

주최측은 대회 과정을 촬영, 녹화, 녹음할 권리를 지닌다. 클랜은 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. 클랜이 규정된 시간 내에 확인을 끝내지 못하면 주최측이 클랜을 대신해 랜덤으로 결정하는 것을 위임 및 동의한 것으로 간주하며, 클랜은 해당 결정을 따라야 한다.

六、 대회 조직위원회

24.대회 조직위원회 구성

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

25.규정 변경 및 개선

공정한 경쟁과 대회의 완성도를 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 소통 내용이 주최측이 공식 발표한 규정과 상충되는 경우, 주최측이 공식 발표한 규정을 기준으로 삼는다.

26.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.

27.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.

28.최종 결정권

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