

Shadowverse Korea Open 2022

대회 규정

2022.07.21

[제2판]

제 1조, 기본규정

가. 목적

본 규정은 Shadowverse Korea Open 2022 공식 대회 (이하 '대회'라 한다.)에 참가하는 선수들이 공정하게 경기를 치르고, 대회가 원활한 진행을 가능토록 하는 것에 그 목적을 둔다.

나. 대회 개요 및 주최측의 정의

1. 대회 개요 및 주최측의 정의

- A. "Shadowverse Korea Open 2022"은 본 규정에 따라 진행된다.
- B. 하기의 규정에 포함되지 않은 사항에 대해서는 주식회사 사이게임즈/주식회사 사이게임즈코리아(게임사) 및 주식회사 브이에스게임(주관사), 주식회사 유니크엑스피(제작사) (이하 주최측)으로 이루어진 주최측의 결정에 따른다.
- C. 본 대회의 심판은 주최측에 포함된 인원으로 선수의 경기를 직접적으로 모니터링하고, 규정에 의거하여 1차적으로 위반 사항에 대해서 체크하는 인원을 뜻한다.
- D. 주최측은 현 규정에서 언급되지 않은 상황에 대한 추가 규정을 추가하고 적용할 수 있다.
- E. 부득이하게 경기일정이나 시간이 변경될 시 주최측은 이 사실과 사유를 선수에게 고지해야 하며 부득이한 경우를 제외하고는 변경된 일정이 특정 선수에게 불이익을 주는 일이 없도록 한다.
- F. 주최측은 대회 도중이라고 하더라도 필요에 따라 대회 규정을 변경할 수 있다. 단, 이 경우 변경이 확정된 후 24시간 안에 서면 또는 대회 공식 사이트의 공지사항을 통해 출전 선수에게 변경된 규정에 대해서 통보해야 한다.
- G. 규정에서 명시하지 아니한 사항이 발생하였을 경우 주최측의 판단을 우선한다.
- H. 이전에 사건에 대해 주최측이 특정한 판단을 내렸다고 하였을 때 주최측은 같은 판단을 내릴 의무가 없다.

다. 선수의 자격과 의무

1. 참가 가능 연령

본 대회에 참가 가능한 선수는 현재 한국 거주중인, 예선전 개시일을 기준으로 **만 14세 이상 (예선 시작일 기준)**에 한하여 참가가 가능하며, 해당 일 기준 **미성년자인 선수(예선 시작일 기준)**의 경우 반드시 참가자 보호자 동의서를 제출하여야 참가가 가능하다.

2. 전례를 근거로 한 참가제한

e-Sports 전반 및 사회적 물의를 일으킨 경력이 있는 자에 대해서는 운영진이 임의로 참가 자격을 제한할 수 있다.

게임 내 혹은 관련 커뮤니티 및 사이게임즈, 사이게임즈코리아 공식대회에서 불화를 일으키거나 조장한 이력이 있는 선수는 주최측의 판단 하에 참가 자격을 박탈당할 수 있다.

3. 자가 책임

선수의 특정 행동으로 자신에게 발생하는 불이익은 특정한 행동을 한 선수 본인의 책임으로 한다.

4. 사전 규정 확인의 의무

규정에 관련된 내용에 대해서 문의할 때 당일 예선 진행 혹은 방송 시작 최소 30분전에 질의해야 하며 시간을 초과할 경우 주최측은 해당 질문에 대한 답변의 의무를 지지 아니한다.

5. 규정 변경 확인의 의무

'제 1조 나. 1. F'의 사항인 '규정의 변경'에 따라, 주최측에서 지정된 시간 내에 규정의 변경을 통보하였을 경우 이 때의 규정 확인의 의무는 선수에게 있으며 피치 못할 사정으로 확인하지 못했다고 하더라도 불이익은 선수의 책임으로 한다.

6. 상호존중의 의무

모든 참가 선수들은 다른 선수 및 운영진을 존중해야 하며, 욕설, 폭언, 폭행 등, 이를 위반하였다고 판단될 경우 사안의 경중에 따라 처벌한다.

7. 스포츠맨십

모든 참가 선수들은 승부조작이나 상대방을 과도하게 도발하는 등의 스포츠맨십에 어긋나는 행위를 할 수 없다.

8. 판정의 승복

모든 참가 선수들은 주최측의 정상적 심의를 통한 판정에 승복한다.

9. 대회 출전 권한의 귀속

대회 출전 선수의 출전 권한은 타인에게 양도, 이양, 이전, 판매될 수 없다.

단, 입원이 필요한 건강상의 사유, 관혼상제 등 사회 통념상 용인될 수 있는 사유의 경우 주최측에 사실을 알리고, 주최측은 해당 선수의 불참에 의한 공석에 출전에 낙선된 선수 중에서 보충할 수 있다.

10. 사용 대회 환경 의무

모든 참가 선수는 새도우버스, Discord 등 운영에 필요한 프로그램을 실행할 수 있는 기재와 이에 접속 가능한 통신환경을 소지해야 한다. 기재 및 통신 환경 문제가 발생한 경우 해당 책임은 선수 본인의 책임으로 하며, 주최측은 책임을 지지 아니한다.

11. 외부 프로그램 설치 제한

대회 참가 선수는 게임에 도움이 될 수 있는 프로그램 및 어플리케이션을 사용할 수 없다.

12. 병역 이행자

현재 병역의무를 이행하고 있거나, 2022년도 내 이행 예정인 자는 대회 출전이 불가하다. 단, 상근예비역, 공익근무요원의 경우, 관련 기관장 혹은 단체장의 동의를 증명할 수 있는 공문서를 주최 측에 제출한 경우에 한하여 대회 출전이 허가될 수 있다.

13. 대회 참가 신청

본 대회 참가 신청 시에 운영진이 지정 및 안내한 방법으로 정보입력, 필요 서류, 텍 리스트 등이 정상적으로 제출되지 않을 시, 본 대회에 참가할 수 없다.

제 2조, 규정위반에 대한 처벌

가. 위반 판정의 권한

1. 판정의 발표

본 규정에 대한 위반 여부의 판정 권한은 주최측에 있으며 판정 발표는 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 주최측이 처벌 수위를 결정한다.

3. 규정 외 위반, 위반 의심 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 징계

1. 본 대회에서 받게 되는 징계

- A. 주의: 경미한 잘못에 대하여 받게 되는 징계로 주의가 2회 누적될 시 경고 1회로 계산한다.
- B. 경고: '주의'의 상위 징계로 대회 규정을 위반하거나 주최측이 판단하기에 문제가 될 소지의 행위를 하였을 경우 받게 되는 징계로 경고 4회가 될 경우 해당 선수는 대회에서 실격된다.
- C. 물수패: 규정에 의거하여 게임 혹은 경기에 내려지는 징계로 해당 징계를 받을 경우 패배 처리된다.
- D. 실격: 경고를 4회 받게 될 경우 내려지는 최상위 징계로 실격 시 해당 선수는 차후 진행되는 대회 참가 자격을 잃게 된다.

제 3조, 게임 외 규정

가. 대회 진행에 대한 협조

1. 복장 제한

모든 본선 출전 선수는 체크인 혹은 현장 등록 이후 해당일 모든 일정이 완료될 때까지 주최측에서 지정한 경기 유니폼에 한하여 착용이 가능하며, 이외의 복장 및 액세서리 등의 착용은 불가하다. 단, 개인의 신체적 질병, 장애 혹은 전염병 방역 등의 사유로 인하여 별도의 복장 추가 혹은 조정이 필요할 시, 주최측의 승인 하에 추가 및 조정이 허용될 수 있다.

주최측은 상기 조항에 따라, 방송에 적합하지 않거나 사회적 물의를 일으킬 수 있는 복장을 한 대회 출전 선수 대해서 제재 및 수정을 요청할 수 있다.

또한, 제 3자의 지식재산권에 해당하는 복장 및 아이템은 본선 경기에서 노출이 제한된다.

2. 개별 스폰서 기업의 노출

대회 출전 선수는 주최측이 허가 혹은 준비한 의상 내에 개별 스폰서 영역을 활용하여 개별 스폰서 기업을 노출할 수 있다. 이때, 개별 스폰서 영역에 노출되는 개별 스폰서 기업은 주최측 확인 작업을 거쳐야 하며 해당 내용이 대회 및 방송 내외적으로 문제의 소지가 있다고 판단될 경우, 개별 스폰서 기업의 노출을 제한할 수 있다.

3. 인터넷 무단 정보 배포 금지

대회 준비, 대회 진행이나 경기결과를 주최측에 알리지 아니하고 SNS, 인터넷에 업로드하여 대회진행에 상당한 피해를 입힌 경우 주최측은 이를 처벌할 수 있다.

4. 자료 제출 의무

대회 출전 선수는 주최측의 자료 제출 요구를 성실하게 임하여야 한다. 여기서 자료는 대회 출전 선수가 주최측에 제공하는 모든 종류의 자료(글, 사진, 오디오 등)를 모두 포함한다.

5. 제출 자료 무단 변경 금지

대회 출전 선수는 제출되고 이미 승인된 자료에 대해서 주최측 별도로 전달 치 아니하고 무단으로 해당 내용을 변경할 수 없다.

6. 촬영 협조

대회 출전 선수는 방송 전후와 관계없이 본 대회와 관련된 인터뷰 및 영상 촬영에 성실하게 임해야 한다. 촬영 진행에 상당한 피해를 입힌 경우 주최측은 이에 페널티를 부여할 수 있다.

나. 체크인 및 응답 의무사항

1. 체크인 시간

심판장 혹은 그에 준하는 자격을 가진 이가 별도로 시간을 통지하는 경우를 제외하고는 아래의 기준에 따라 사전 지정된 형태로 심판진의 도착 확인 혹은 체크인 확인을 득하여야 한다.

A. 예선

- 경기일 경기 시작 1시간 30분 전부터 경기 시작 30분 전까지
- 온라인 대회 진행 시 : 지정된 Discord 서버 내 체크인 채널
오프라인 대회 진행 시 : 지정된 장소로 현장 체크인(도착 및 접수)
- 해당 일 상세한 체크인 시간 혹은 현장 도착 시간은 참가자 대상 별도 공지한다.

B. 본선

- 온라인 대회 진행 시 : 본선 체크인 시간 및 Discord 서버 및 채널은 본선 진출자에 한하여 별도 공지한다.
- 오프라인 대회 진행 시 : 본선 현장 체크인 시간은 본선 진출자에 한하여 별도 공지한다.

2. 체크인시간 초과시의 처벌

A. 예선

- 고지된 시간 이내에 체크인 하지 못할 경우 실격패로 판정한다.

B. 본선

- 고지된 시간 내에 체크인 하는 것을 원칙으로 하며, 지연 시 경고 1회가 부여된다.
- 고지된 시간 이후 15분 이내에 체크인 하지 않을 경우 실격패로 판정한다.

c. 본선 한정 면책

천재지변(지진, 산사태, 홍수 등), 교통사고 등 주최측 판단 하에 합당하다고 판단되는 사유로 지연 체크인을 하였을 경우 면책될 수 있다. 단, 상황 발생 즉시 주최측에 연락하여 이를 통지하여야 하며, 상황이 발생되었음을 증명할 수 있는 증거 자료를 심판장에게 제출하여 입증하여야 한다. 또한, 이후 주최측에 해당 사실을 입증할 수 있는 공문서를 가까운 관공서 혹은 관련기관에서 발급받아 이를 제출하여야 한다.

3. 응답 및 등록 의무사항

- A. 온라인으로 대회를 진행할 시, 모든 참가 선수는 체크인 이후부터 경기 종료 시까지 지정된 Discord 서버 내 대화 채널을 통해 주최측이 고지하는 모든 운영 공지사항을 숙독하고 지시에 응하여야 하며, 주최측의 채팅을 통한 응답 요청에 10분 이상 응답하지 않을 경우 실격패로 판정될 수 있다. 응답 후 일정 시간이 경과해도 게임을 시작하지 않을 경우 주최측의 채팅을 통한 두 번째 응답 요청을 진행하며, 두 번째 응답 요청에 즉시 응답하지 않거나 게임을 시작하지 않을 경우 실격패로 판정될 수 있다.
- B. 오프라인으로 대회를 진행할 시, 참가 선수는 본인의 신분증을 필히 지참하여 신분을 확인한다. 신분증은 주민등록증, 여권, 운전면허증, 청소년증 등 사진 및 주민번호가 기재된 국가기관에 서 발급하는 신분증에 한하여 인정한다. 단, 해당 신분증을 발급받을 수 없는 상황에 있을 경우 주민등록등본 등 국가기관에서 발급하는 공문서로 대체할 수 있다.
- C. 오프라인으로 대회를 진행할 시, 예선전 참가자는 참가등록 시 신분 확인이 불가할 경우 실격패 처리된다.

다. 행동 및 언어사용에 대한 준수사항

1. 과격한 언행 금지

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

2. 게임 내의 채팅

경기를 진행 중인 선수는 상대 선수와 대화할 수 없으며 주최측은 이를 제지하고 경중에 따라 처벌한다.

3. 사회적 물의 유발 가능 명칭사용

대회 참가 선수는 사회적 물의를 일으킬 수 있는 닉네임을 사용할 수 없다.

개발사와 기업 관계자 및 선수 등 타인, 새도우버스와 관련된 콘텐츠에 좋지 않은 영향이나 피해를 미칠 수 있다고 판단되는 닉네임을 사용할 수 없다.

라. 오프라인 대회 진행 시, 경기장 임의 사용금지

1. 경기장 출입

모든 선수는 경기 도중 대회장을 이탈할 수 없으며, 그로 인해 발생하는 불이익은 선수 본인의 책임으로 간주하며 대회 진행에 차질이 생길 경우 최대 실격처리 되며 차후 진행되는 대회에 참가에 차질이 생길 수 있다.

선수 외의 인원은 경기장 입장이 불가하며, 미성년 선수와 동반한 보호자의 경우 주최측이 지정하는 별도 공간에서 대기하여야 한다.

단, 부득이하게 대회장 밖을 이동해야 할 상황이 발생할 경우, 주최측의 허가 하에 이동이 가능하다.

2. 경기석 출입

경기석은 심판의 허가 하에 출입이 가능하다.

3. 선수 대기실 사용제한

선수 대기실은 당일 출전 선수, 사전 주최측의 허가를 득한 선수의 매니저, 주최측 스태프를 제외하고는 심판의 허가 없이 어떠한 자도 입장할 수 없다. 이때 입장이 불가한 자는 당일 출전 선수의 친지, 가족, 당일 출전하지 않는 선수도 포함한다.

4. 일체의 손괴행위 금지

대회 출전 선수는 경기장 내 주최측 소유/대여 하에 있는 모든 물품, 시설에 대해서 손괴할 수 없다. 손괴행위는 흡연행위를 포함한다.

제 4조, 경기규칙

가. 게임 종목 및 버전

- A. 사이게임즈에서 현재 국내에 서비스하는 "새도우버스"의 가장 최신 버전으로 대회를 진행한다.
- B. 본 대회의 모든 경기는 로테이션 형식으로 진행된다.

나. 경기 규칙

1. 공통 선수 유의사항

- A. 본선 경기 진행시 콜라보 관련, 카드(특별 일러스트 프리미엄 카드), 스킨, 카드 뒷면의 경우 사용이 불가하다. 또한, 본선 경기 진행 시 리더 스킨과 카드 뒷면은 "새도우버스" 최초 설치 시 설정된 것에 한하여 사용할 수 있다. 서플라이(엠블럼, 칭호 등) 등의 설정은 운영진이 지정한 내용에 따르기로 한다.

- B. 경기 중 선수는 감정표현 기능을 사용할 수 없다.
- C. 모든 참가 선수는 대회 규정을 준수하고 주최측의 판정에 승복하여야 한다.
- D. 모든 선수는 주최측의 지시에 따라야 하며, 명확하고 객관적인 이유 없이 지시에 따르지 않을 경우 주최측에 의해 실격 처리될 수 있다.
- E. 선수들은 본 대회와 관련하여 주최측이 선수들에게 고지한 사항을 외부에 이야기해서는 안 되며, 외부 유출 적발 시 주최측에 의하여 실격처리 될 수 있다.
- F. 대회기간 도중 탈락한 선수를 제외한, 중도 하차 혹은 무단 불참한 선수는 상금 몰수와 함께, 이후 진행되는 새도우버스의 모든 공식 대회에 참가가 제한될 수 있다.
- G. 본 규정의 해석, 선수 자격, 대회 일정, 부정행위에 대한 페널티와 관련된 모든 최종 결정권은 주최측의 합리적인 판단에 따라 행사될 수 있다.
- H. 경기 중 클라이언트를 강제 종료하는 등 고의로 배틀을 속행 불가능하게 만드는 행위, 혹은 경기용 룸에서 퇴출하는 행위는 금지한다.
- I. 경기 진행 중 새도우버스 이외의 어플리케이션(혹은 프로그램)을 실행하여 정보를 열람하거나 대회 출전 선수를 포함한 타인과의 커뮤니케이션은 불가능하며, 적발 시 실격 처리될 수 있다.

2. 예선 대회 진행 절차 및 선수 유의사항

- A. 예선의 모든 경기는 반드시 본인 명의의 계정으로 진행하여야 한다.
- B. 본 대회는 주최측에서 지정한 대회 공식 사이트를 통해 정상적인 접수가 이루어진 참가자 중 추첨을 통해 결정된 256명의 선수에 한하여 참가할 수 있다.
- C. 예선의 모든 경기는 스위스 라운드로 진행되며, 대진은 주최측에서 랜덤으로 추첨한다.
- D. '제 4조 나. 2. B'를 통해 선발된 256명의 선수는 예선 1일차 128명, 예선 2일차 128명, 총 2개의 그룹으로 분리하여 경기를 진행한다. 단, 결원이 발생할 경우 일부 라운드에서 부전승자가 발생할 수 있다.
- E. 본선 진출자는 '제 4조 나. 2. C'의 절차를 통해 예선 1일차 4명, 예선 2일차 4명, 총 8명을 선발한다.
- F. 예선 진행 중 텍 리스트는 공개로 진행되며, 참가 신청 시에 텍 리스트를 운영진이 지정한 방법으로 제출해야 한다. 제출한 텍 리스트는 지정된 시점에 대회 공식 사이트를 통해 공지된다. 각 선수는 예선 종료 시까지 참가 신청 시에 제출한 텍 리스트만을 활용하여 예선 경기를 진행하여야 하며, 사전 제출하지 않은 텍 리스트로 경기를 진행한 것이 적발되었을 시, 해당 선수는 실격처리 될 수 있다. 운영진이 지정한 방법 이외의 방법의 텍 제출, 링크 오류 등의 문제가 발생한 경우 해당 책임은 선수 본인의 책임으로 한다.

- G. 예선경기는 총 6라운드로 진행되며, 각 일차 상위 4명, 총 8명이 진출한다. 같은 승률의 선수는 하기의 타이브레이커 룰에 따라 선발한다.
- * 타이브레이커 룰
 - 아래 T1 → T2 → T3 순서의 기준으로 진출자를 선발한다.
 - T1 : 승리한 경기 수가 같은 선수 간 순위는 배틀 승률이 높은 선수를 상위 선수로 간주한다.
 - T2 : 배틀 승률도 같을 경우 대전한 상대방의 평균 경기 승률이 높은 선수를 상위 선수로 간주한다.
 - T3 : 대전한 상대방의 평균 경기 승률도 같을 경우 대전한 상대방의 평균 배틀 승률이 높은 선수를 상위 선수로 간주한다.
 - 이들 3가지 요소들이 모두 같을 경우 제비뽑기로 순위를 정한다.
 - ** 위에서 "경기"란 토너먼트에서 각 1번의 라운드의 승패를 겨루기 위해 진행되는 배틀의 집합체를 말한다.
- H. 오프라인으로 대회를 진행할 시, 본인의 경기가 종료되었다 하더라도, 해당 라운드 경기 전체가 종료되기 전에는 경기석을 이탈할 수 없다.
- I. 오프라인으로 대회를 진행할 시, 타 참가자의 경기를 고의적인 의도로 관전하였을 경우, 경고 혹은 몰수패 처리될 수 있다.
- J. 모든 예선 경기는 각 라운드 당 3전 2선승제로 진행되며, 아래의 절차에 따라 경기를 진행한다.
- (1) 심판의 지시에 따라 양 선수는 상대 선수가 사전 제출한 텍 리스트를 대회 공식 사이트를 통해 상호 확인한 후 1세트 경기를 진행한다.
 - (2) 1세트 종료 시, 승리 선수는 남은 텍으로 다음 세트 경기를 진행하여야 하며, 패배 선수는 남은 텍 중, 다음 세트에 사용할 텍을 결정하여 2세트를 진행한다.
2:0으로 종료되었을 경우, 온라인으로 대회를 진행할 시, 승리 선수는 결과 화면을 캡처한 후, 채팅을 통해 담당 심판에게 경기 결과를 보고하여야 한다.
오프라인으로 대회를 진행할 시, 승리 선수는 거수하여 담당 심판에게 경기 결과를 보고하여야 한다.
 - (3) 2세트 종료 결과 1:1일 경우 '제 4조 나. 2. J (2)'와 동일한 절차에 따라 양 선수 모두 잔여 텍으로 이후 세트 경기를 진행하며, '제 4조 나. 2. J. (2)'와 동일하게 온라인으로 대회를 진행할 시, 승리 선수는 결과 화면을 캡처한 후, 채팅을 통해 담당 심판에게 경기 결과를 보고하여야 하며, 오프라인으로 대회를 진행할 시, 승리 선수는 거수하여 담당 심판에게 경기 결과를 보고하여야 한다.

- (4) 경기 결과 보고 후, 승리 선수는 심판의 지시에 따라 다음 라운드 경기를 준비하며, 다음 라운드의 대진이 결정된 이후에는 '제 4조 나. 2. J. (1)'과 동일한 절차에 따라 신규 라운드 경기를 진행한다.
- (5) 온라인으로 대회를 진행할 시, 선수는 경기 결과를 반드시 캡처해야 하며, 주최측의 요청이 있을 시 이를 제출해야 한다. 지정된 시간 내에 제출하지 않을 경우 해당 라운드 경기는 무효처리 되며, 재경기를 진행한다.

3. 본선 대회 진행 절차 및 선수 유의사항

- A. 본선의 모든 경기는 온라인으로 대회를 진행할 시, 반드시 신청한 계정과 동일한 본인 명의의 계정으로 진행하여야 하며, 오프라인으로 대회를 진행할 시, 반드시 주최측이 제공한 계정으로 진행하여야 한다.
- B. 모든 선수는 주최측이 지정한 일시까지, 자신의 텍 리스트를 주최측이 지정한 방식으로 제출하여야 하며, 이를 위반할 시 경고를 받게 된다. 텍 리스트 제출 이후, 주최측에서 정한 마감 시간 이후의 수정 및 변경은 불가하다.
- C. 본선경기를 위해 제출한 텍은 공정한 경기 진행을 위해 취합이 완료된 이후 모든 선수에게 동일한 방식으로 고지된다.
- D. 본선 경기 출전 시 모든 선수는 온라인으로 대회를 진행할 시, 주최측이 제공하는 웹캠 장비를 사용하여 본인의 플레이 모습을 주최측에 전달하여야 할 의무가 있다. 단, 선수 본인이 보유하고 있는 별도의 웹캠 장비가 존재할 경우, 주최측의 검수 하에 대체 사용이 가능하다.
오프라인으로 대회를 진행할 시, 주최측이 제공하는 방음 및 오디오 장비를 사용하여야 한다.
- E. 본선 출전 선수는 온라인으로 대회를 진행할 시, 주최측이 명시한 시간 혹은 심판의 지시에 따라 체크인 및 경기 준비를 하여야 할 의무를 지닌다. 오프라인으로 대회를 진행할 시, 주최측이 명시한 시간 혹은 심판의 착석 지시에 따라 경기석에 착석하여야 할 의무를 지닌다, 이에 불복할 경우 사안의 경중에 따라 페널티를 부여할 수 있다.
- F. 모든 경기는 아래 기준 및 절차에 따라 진행된다
 - (1) 본선 단계 별 세트 진행 기준은 아래와 같다.
 - 8강: 3전 2선승제 더블 엘리미네이션 토너먼트
 - 4강 및 결승: 5전 3선승제 싱글 엘리미네이션 토너먼트

- (2) 본선 경기는 각일 최상위 진출 선수부터 다른 개최일의 최하위 진출 선수와 역순으로 대진된다.
- (3) 매 경기 시작 전, 선수는 온라인으로 진행할 시, 본인이 사전 제출한 텍의 세팅을 완료하여야 하며, 오프라인으로 대회를 진행할 시, 대회 계정을 확인하여 본인이 사전 제출한 텍과 차이가 없는지 확인하여야 한다.
이 과정에서 확인되지 않은 오류에 대해서는 이의를 제기할 수 없다.
- (4) 양 선수 모두 텍이 확인된 후, 각 선수는 심판에게 1세트에서 사용할 텍을 선택하여 고지한다.
- (5) 1세트 종료 시, 양 선수는 담당 심판에게 이후 세트 경기에 활용할 텍을 선택하여 심판에게 고지한다. 단, 예선과 마찬가지로 승리를 거둔 텍은 이후 세트에 재사용 할 수 없다.
- (6) 지정된 세트 수만큼의 승리를 거둔 선수는 다음 라운드에 진출한다.

G. 각 시즌 우승자 외의 Shadowverse Korea Open Grand Finals 최종 초청자는 Shadowverse Korea Open 2022 Season 3 종료 후 누적 포인트 시스템 Shadowverse Korea Open Point (이하 SKO Point)의 최종 합계 포인트에 따라 결정한다.

H. SKO Point 획득 최상위 선수가 Shadowverse Korea Open 2022 Grand Finals에 진출한다. 모든 선수는 아래의 배점 기준에 따라 SKO Point를 얻을 수 있다.

* SKO Point 배점 기준

준우승 : 7 points

공동 3위 : 5 points

8강 진출 : 3 points

예선 5승 1패 탈락 : 1 point

I. SKO Point에 따른 초청자 선정은 각 시즌 우승자를 제외한 최다 누적 포인트 선수로 한다.

J. 중복 우승한 선수가 발생한 경우, 각 시즌 우승자를 제외한 누적 SKO Point 2위 선수가 추가로 초청권을 획득한다.

K. 각 시즌 우승자를 제외한 최다 누적 포인트 선수가 복수명 발생될 경우, 하기의 타이브레이커 룰에 따라 선발한다.

* 타이브레이커 룰

아래 T1 → T2 순서의 기준으로 진출자를 선발한다.

T1 : 정규 3개 시즌의 본선 평균 순위가 높은 선수를 상위 선수로 간주한다.

T2 : 정규 3시즌 전적이 최상위인 선수를 상위 선수로 간주한다.

이들 2가지 요소들이 모두 같을 경우 Shadowverse Korea Open 2022 운영위원회의 별도 판단 후 진출자를 정한다.

- L. 경기 진행 중 이상 상황이 발생할 시, 즉시 거수하여, 혹은 지정된 채팅 채널을 통해 심판에게 경기 중단 의사를 전달한다. 단, 경기 중지 사유가 합당하지 않거나, 경기 진행에 지장을 주기 위한 고의적인 중지 요청이라 판단될 경우, 해당 선수에게는 최소 주의, 최대 실격 처리될 수 있으며, 해당 이상 상황으로 인하여 경기가 정상적으로 진행될 수 없는 상황일 경우 심판의 판정에 따른다.
- M. 만약 경기가 종료된 이후라 하더라도 선수의 부정행위가 발견되었다면, 주최측은 해당 경기 결과를 무효로 처리할 수 있다.

4. 게임 내 유의사항

- A. 모든 경기는 주최측이 지정한 게임 형식으로 진행된다.
- B. 주최측의 허가를 받지 않은 게임과 관련된 외부 프로그램 혹은 불법 프로그램 사용 적발 시 해당 선수는 실격된다.
- C. 주최측에서 제공한 클라이언트를 선수 임의로 조작하는 등의 행위 적발 시 해당 선수는 실격된다.
- D. 카드 카운팅 및 계산을 위한 계산기, 기록 도구는 사용할 수 없으며 대회 진행을 위한 기기를 제외한 모든 전자 기기와 메모/필기도구는 본선 경기장 내에 휴대할 수 없다. 만일 휴대하였을 경우 경기 종료까지 심판에게 인계해야 한다.
- E. 승부에 영향을 주는 버그로 파악되어 사용 금지가 미리 공지된 상황의 버그를 악용할 경우 해당 선수는 해당 경기 몰수 패 처리된다.
- F. 악용이나 고의로 발생되지 않은 치명적인 버그가 발생하였을 경우 심판 및 주최측의 판단 하에 재경기를 선언한다.
- G. 경기 중간 접속이 끊긴 경우, 선수는 신속하게 재접속을 시도하고, 만약 재접속이 되지 않을 경우, 운영진의 판단 하에 재경기를 선언한다. 단, 중간 접속이 끊긴 사유가 선수 본인 디바이스의 문제(통화, 방전 등)일 경우, 해당 세트는 몰수패 처리할 수 있다.

제 5조, 기타사항

가. 문의

대회에 관련된 모든 문의사항은 주최측의 지정한 방법으로만 접수 받는다. 개인적으로 알고 있는 운영진 및 대회관계자의 연락처로 대회 관련 사항을 문의하거나 연락처를 노출시킬 경우 해당 이슈와 관련된 모든 출전선수에 대하여 경고에서 최대 실격까지 주어질 수 있다.

나. 대회 저작권

본 대회에서 사용된 모든 콘텐츠(방송/온라인/모바일 콘텐츠의 캐릭터와 팀의 초상권, 리플레이, 팀 채팅, 보이스채팅을 포함한 모든 오디오, 모든 경기 관련 내용 등)와 방송에 대한 저작권은 게임사에 귀속된다.

다. 대회 종료 후의 부정발견

만약 대회가 종료된 이후라고 하더라도 선수의 부정이 발견되었다면 주최측은 주최측에서 시상한 내용(상, 트로피, 상금)을 몰수할 수 있다.

개정 이력

제2판 개정 : 2022년 07월 21일

개정 내용 :

1. 제 3조 (게임 외 규정)
 - '나'항, '체크인 및 응답 의무사항' 내용 추가