

Shadowverse Korea Open 2024

대회 규정

2024.04.

제 1 조. 기본 규정

가. 목적

본 규정은 Shadowverse Korea Open 2024 공식 대회 (이하 '대회'라 한다)에 참가하는 선수들이 공정하게 경기를 치르고, 대회의 원활한 진행을 가능토록 하는 것에 그 목적을 둔다

나. 대회의 개요 및 주최측의 정의

1. 대회 개요 및 주최측의 정의

- A. "Shadowverse Korea Open 2024" 은 본 규정에 따라 진행된다.
- B. 하기의 규정에 포함되지 않은 사항에 대해서는 주식회사 사이게임즈 / 주식회사 사이게임즈 코리아(이하 "게임사") 및 주식회사 제타크리에이티브 (이하 "주관방송사"), 주식회사 유니크엑스피(이하 "경기운영사") (이하 "주최측")로 이루어진 주최측의 결정에 따른다.
- C. 본 대회의 심판은 주최측에 포함된 인원으로 선수의 경기를 직접적으로 모니터링하고, 규정에 의거하여 1 차적으로 위반 사항에 대해 확인하는 인원을 뜻한다.
- D. 주최측은 본 규정에서 언급되지 않은 상황에 대한 추가 규정을 적용할 수 있다.
- E. 부득이한 상황으로 경기 일정이 변경될 시 주최측은 이 사실과 사유를 선수에게 고지하여야 하며, 부득이한 경우를 제외하고는 변경된 일정이 특정 선수에게 불이익이 되지 않도록 한다.
- F. 주최측은 대회 도중이라 하더라도 필요에 따라 대회 규정의 변경을 진행할 수 있다. 단, 이 경우 변경이 확정된 뒤 24 시간 이내에 서면 또는 대회 공식 사이트의 공지사항 등을 통해 출전 선수에게 변경된 규정에 대해 통보하여야 한다.
- G. 규정에서 명시하지 아니한 사항이 발생하였을 경우 주최측의 판단을 우선으로 한다.
- H. 과거 발생한 사건이 동일하게 발생하였다 하더라도 주최측은 현 시점의 상황 등을 고려, 과거의 판단과 동일한 판단을 내리지 않을 수 있다.

다. 선수의 자격과 의무

1. 참가 가능 연령

본 대회에 참가 가능한 선수는 현재 한국 거주 중인, 예선전 개시일 기준 **만 14 세 이상(예선 시작일 기준)**에 한하여 참가가 가능하며, 해당일 기준 **미성년자인 선수(예선 시작일 기준)**의 경우 반드시 지정된 양식의 보호자 동의서를 제출하여야 참가가 가능하다.

2. 전례를 근거로 한 참가 제한

e-Sports 전반 및 사회적인 물의를 일으킨 이력이 있는 자에 대해 주최측은 임의로 참가 자격을 제한할 수 있다. 또한, 게임 내 혹은 관련 커뮤니티 및 사이게임즈, 사이게임즈코리아의 공식 대회에서 문제 행위를 일으키거나 조장한 이력이 있는 선수에 대해서도 주최측의 판단 하에 참가 자격을 제한/박탈할 수 있다.

3. 자가 책임

선수 스스로 말미암은 행동으로 발생할 수 있는 불이익에 대해서는 해당 행동을 한 선수 본인의 책임으로 한다.

4. 사전 규정 확인의 의무

규정 관련 사항에 대한 질의를 진행할 시, 당일 예선 개시 혹은 방송 개시 최소 30 분 전까지 질의를 진행하여야 하며, 해당 시간을 초과하였을 경우 주최측은 해당 질문에 대한 답변의 의무를 지지 아니한다.

5. 규정 변경 확인의 의무

'제 1 조 나. 1. F'의 '규정의 변경'에 따라, 주최측에서 지정된 시간 내에 규정의 변경을 통보하였을 경우 선수에게는 변경된 규정을 확인할 의무가 있으며, 이유여하를 막론하고 해당 변경 사항을 확인하지 못해 불이익이 발생할 경우 선수의 개인의 책임으로 한다.

6. 상호 존중의 의무

모든 참가 선수들은 다른 선수 및 주최측을 존중하여야 하며, 욕설, 폭언, 폭행 등 이를 위반하였다고 판단될 경우 사안의 경중에 따라 페널티를 부여한다.

7. 스포츠맨십

모든 참가 선수들은 승부조작 행위 및 상대방을 과도하게 도발하는 등 스포츠맨십에 어긋나는 행위를 해서는 아니 된다.

8. 판정의 승복

모든 참가 선수들은 주최측이 정상적인 심의를 통해 내린 판정을 승복하여야 한다.

9. 대회 출전 권한의 귀속

대회 출전 선수의 출전 권한은 타인에게 양도, 이양, 이전, 판매될 수 없다. 단, 입원 치료가 필요한 건강상의 사유, 관혼상제 등 사회 통념상 용인될 수 있는 사유의 경우 주최측에 해당 사실을 통지하고, 주최측은 해당 선수의 불참에 의한 공석을 기존 낙선 선수 내에서 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 소지하여야 한다. 기재 및 통신 환경 문제가 발생한 경우 해당 책임은 선수 본인의 책임으로 하며, 주최측은 이에 책임을 지지 아니한다.

11. 외부 프로그램 설치 제한

대회에 참가하는 선수는 게임에 도움이 될 수 있는 프로그램 및 어플리케이션을 사용할 수 없다.

12. 병역 이행자

예선 개시일을 기준으로 현재 병역의무를 이행하고 있거나, 2024 년도 내 이행 예정인 자는 소속 기관의 허가 여부와 관계 없이 대회 출전이 불가하다. 상기 '병역의무'의 범위는 현역복무 및 전환복무(의무경찰/의무소방 등), 사회복무요원을 포함한다.

단, 사회복무요원을 제외한 대체복무자(전문연구요원/산업기능요원/공중보건의/공중방역수의/공익법무관 등)의 경우 참가 신청 시 본선 방송 출연 및 상금 수령에 관한 기관장 허가 및 동의 공문을 제출한 경우에 한하여 대회 출전이 가능하나, 사후에라도 허가가 취소되었을 시 대회 성과에 따른 시상(상금, 초청권 등)이 취소될 수 있다.

13. 선수의 출전 자격

A. '대회'의 예선 출전 자격

참가 신청 시 대회 참가 정보(기본 정보, 필요 서류, 덕 리스트 등)를 주최측에서 지정 및 안내한 방법에 따라 기간 내 정상 제출하여 주최측의 참가 승인을 득한 자.
단, 해당 인원이 256 명을 초과할 시 해당 인원 중 추첨을 통해 참가 자격을 부여한다.

B. '대회'의 본선 출전 자격

주최측이 지정한 예선 방법을 통해 본선 출전권을 획득한 자.

제 2 조. 규정위반에 대한 페널티

가. 위반 판정의 권한

1. 판정의 발표

본 규정에 대한 위반 여부의 판정 권한은 주최측에 있으며 판정의 발표는 주최측이 지정한 심판장 및 심판장에 준하는 자격을 가진 이가 최종적으로 판정하는 것으로 한다.

2. 경고 계산 절차 준수

모든 페널티 및 경기에 관련된 사항은 본 규정에 명시된 경고 계산 절차에 따른다. 해당하는 경고 계산 절차가 별도로 마련되어 있지 않다면 사안의 경중에 따라 주최측이 페널티 수위를 결정한다.

3. 규정 외 위반, 위반 의심 행위 제재

규정 내에 정의되지 않은 사항이라 할지라도 대회에 영향을 미치거나 그에 준한 상황이 발생할 시 이에 대해 페널티를 부여할 수 있다.

나. 규정 위반에 따른 페널티

1. 페널티의 종류

- A. 주의: 경미한 위반 행위에 대해 부여되는 페널티로 주의가 2 회 누적될 시 경고 1 회로 계산한다.
- B. 경고: '주의'의 상위 페널티로 대회 규정을 위반하거나 주최측이 판단하기에 문제가 될 수 있는 행위를 하였을 시 부여되는 페널티로 경고 4 회가 누적되었을 경우 해당 선수는 대회에서 실격될 수 있다. 이 때, 실격의 적용 범위는 사안에 따라 주최측에서 판단/고지한다.
- C. 몰수패: 규정에 의거하여 경기 중 내려지는 페널티로 해당 페널티를 받을 경우 진행 중인 경기에서 패배처리한다. 이 때, 패배의 적용 범위는 사안에 따라 주최측에서 판단/고지한다.
- D. 실격: 경고를 4 회 받을 경우 부여되는 최상위 페널티로 해당 선수는 사안에 따라 대회 참가 자격을 제한할 수 있다.

제 3 조. 게임 외 규정

가. 대회 진행에 대한 협조

1. 복장 제한

모든 본선 출전 선수는 체크인 혹은 현장 등록 이후 해당일의 모든 일정이 완료될 시까지 주최측에서 지정한 경기 유니폼에 한하여 착용이 가능하며, 이외의 복장 및 액세서리 등의 착용은 불가하다.

단, 개인의 신체적 질병, 장애 혹은 전염병 방역 등의 사유로 인해 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 선수에 대해 제재 및 수정을 요청할 수 있다.

또한, 제 3 자의 지식재산권에 해당하는 복장 및 아이템은 본선 경기에서 노출할 수 없다.

2. 개별 스폰서 기업의 노출

대회 출전 선수는 주최측이 허가 혹은 준비한 경기 유니폼 내에 준비된 개별 스폰서 영역을 활용하여 개별 스폰서 기업을 노출할 수 있다. 이 때, 개별 스폰서 영역에 노출되는 개별 스폰서 기업은 주최측의 확인 작업을 거쳐야 하며 해당 내용이 대회 및 방송내/외적으로 문제의 소지가 있다고 판단될 경우 해당 스폰서의 노출을 제한할 수 있다.

3. 무단 정보 배포 금지

주최측의 동의를 얻지 아니하고 대회 준비, 진행이나 경기 결과를 소셜네트워크서비스(SNS), 인터넷 상에 업로드하여 대회 진행에 상당한 피해를 입힌 경우 주최측은 페널티를 부여할 수 있다.

4. 자료 제출 협조 의무

모든 대회 출전 선수는 주최측의 자료 제출 요구에 성실히 임하여야 한다. 여기서 '자료'는 대회 출전 선수가 주최측에 제공하는 모든 종류의 자료(글, 사진, 오디오 등)를 모두 포함한다.

5. 제출 자료 무단 변경 금지

모든 대회 출전 선수는 기 제출/승인된 자료에 대해 주최측에 고지하지 아니하고 무단으로 해당 내용을 변경할 수 없다.

6. 촬영 협조

모든 대회 출전 선수는 방송 전/후와 관계 없이 본 대회와 관련한 인터뷰 및 영상 촬영에 성실히 임하여야 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 1 시간 30 분 전부터 경기 시작 30 분 전까지
- 체크인 장소
 - 온라인 대회 진행 시: 지정된 Discord 서버 내 체크인 채널
 - 오프라인 대회 진행 시: 지정된 장소로 현장 체크인(도착 및 접수)
- 해당일 상세한 체크인 시간 혹은 현장 도착 시간 및 방법은 참가자 대상으로 별도 공지한다.

B. 본선

- 본선 체크인 시간 및 방식의 경우 본선 진출자에 한하여 별도 공지한다

2. 체크인 시간 초과시의 페널티

A. 예선

- 고지된 시간 이내에 체크인 하지 못할 경우 실격패로 판정한다.

B. 본선

- 고지된 시간 내에 체크인 하는 것을 원칙으로 하며, 지연 시 경고 1 회가 부여된다.
- 고지된 시간 이후 15 분 이내에 체크인 하지 않았을 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 증거자료를 심판장에게 제출하여 증빙하여야 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 응답 요청에 10 분 이상 응답하지 않을 경우 실격패로 판정될 수 있다.
또한, 주최측의 경기 개시 선언 이후 일정 시간이 경과하여도 경기를 시작하지 않을 경우 주최측은 재차 응답 요청을 진행할 수 있으며, 해당 응답 요청에 즉시 응답하지 않거나 경기를 시작하지 않을 경우 실격패로 판정할 수 있다.
- B. 오프라인으로 대회를 진행할 시, 참가 선수는 본인의 신분증을 필히 지참하여 신분을 증빙한다. 신분증은 주민등록증, 여권, 운전면허증, 청소년증 등 사진 및 주민번호가 기재된 국가기관에서 발행하는 신분증에 한하여 인정한다. 단, 해당 신분증을 발급받을 수 없는 상황일 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

선수가 과격한 언행을 사용할 경우 주최측은 이를 제지할 수 있으며 불응할 경우 그 경중에 따라 페널티를 부여한다.

2. 경기 내 의사소통

경기를 진행 중인 선수는 상대 선수와 대화할 수 없으며 주최측은 이를 제지하고 경중에 따라 페널티를 부여할 수 있다.

3. 경기 닉네임 사용 지침

대회 참가 선수는 사회적 물의를 일으킬 수 있는 닉네임과 특수 문자 및 띄어쓰기가 포함된 닉네임을 사용할 수 없으며, 닉네임은 한글 혹은 영문으로 이루어진 12 자 이내로 설정하여야 한다. 단, 본선 진출자에 대해 원활한 방송 진행을 위해 닉네임의 수정을 요청할 수 있다.

이 때 설정한 닉네임은 해당 년도 모든 대회가 종료될 시까지 변경할 수 없으며, 해당 선수가 해당 년도에 거둔 모든 성적 및 기록을 해당 선수가 사용하는 해당 닉네임에 귀속되는 것으로 판단하여 변경 시 해당 성적 및 기록을 포기하는 것으로 간주, 초기화 처리한다. 단, 주최측이 합당한 사유라고 판단/인정할 경우 닉네임 변경이 인정될 수 있다.

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

라. 오프라인 대회 진행 시, 경기장 임의 사용 금지

1. 경기장 출입

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

2. 경기석 출입

경기석은 심판의 허가 하에 출입이 가능하다.

3. 선수 대기실 사용 제한

선수 대기실은 당일 출전 선수 및 사전에 주최측의 허가를 득한 선수의 매니저, 주최측 스태프를 제외하고는 심판의 허가 없이 어떠한 자도 입장할 수 없다. 본 규정은 당일 출전 선수의 친지, 가족 및 당일 출전하지 않는 선수도 포함한다.

4. 일체의 손괴행위 금지

대회 출전 선수는 경기장 내 주최측 소유/대여 하에 있는 모든 물품, 시설에 대해 손괴할 수 없다. 시설 손괴행위에는 흡연행위도 포함한다.

제 4 조. 경기규칙

가. 게임 종목 및 버전

1. 본 대회는 사이게임즈에서 현재 국내에 서비스를 진행하는 “새도우버스”의 최신 버전으로 진행한다.
2. 본 대회의 모든 경기는 로테이션 형식으로 진행된다.

나. 경기 규칙

1. 공통 선수 유의사항

- A. 본선 경기 진행 시 콜라보 관련 카드(특별 일러스트 프리미엄 카드), 스킨, 카드 뒷면은 사용할 수 없으며, 본선 경기 진행 시의 리더 스킨 및 카드 뒷면은 “새도우버스” 최초 설치 시 설정된 것 혹은 주최측이 지정한 것에 한하여 사용할 수 있다.
- B. 서플라이(엠블럼, 칭호 등)의 설정은 운영진이 지정한 내용에 따른다.
- C. 경기 중 선수는 감정표현 기능을 사용할 수 없으며, 사용 시 사안의 경중에 따라 페널티가 부여될 수 있다.

- D. 모든 참가 선수는 대회 규정을 준수하고 주최측의 판정에 승복하여야 한다.
- E. 모든 선수는 주최측의 지시에 따라야 하며, 명확하고 객관적인 이유 없이 지시에 따르지 않았을 경우 주최측에 의하여 실격처리 될 수 있다.
- F. 모든 선수는 본 대회와 관련, 주최측에서 선수들에게 고지한 사항을 외부에 유출하여서는 아니 되며, 외부 유출이 적발될 시 주최측에 의하여 실격처리 될 수 있다.
- G. 본 규정의 해석, 선수의 자격, 대회 일정, 부정행위에 대한 페널티 관련 모든 최종 결정권은 주최측의 합리적인 판단에 의해 행사될 수 있다.
- H. 경기 중 클라이언트를 강제 종료하는 등 고의로 경기를 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 '대회'의 예선은 '제 1 조 다. 13. A'에 따라 참가자격을 부여받은 선수에 한하여 참가할 수 있다.
- C. 예선의 모든 경기는 스위스 라운드로 진행되며, 대진은 주최측에서 랜덤으로 추첨한다. 단, 해당 인원 중 경기일 결원이 발생할 경우 일부 라운드에서 부전승자가 발생할 수 있다.
- D. 본 '대회'의 예선 진행 기간 동안 총 8 명의 본선 진출자를 선발한다.
- E. 예선 진행 중 덱 리스트는 공개로 진행되어, 제출한 덱 리스트는 지정된 시점에 대회 공식 사이트를 통해 공지한다.
- F. 모든 참가자는 반드시 참가 신청시 제출한 덱 리스트만을 사용하여 예선 경기를 진행하여야 하며, 사전 제출하지 않은 덱 리스트로 경기를 진행한 것이 적발되었을 시, 해당 선수는 실격처리 될 수 있다. 참가 신청 시 운영진이 지정한 방법 이외의 방법으로 제출한 덱리스트 혹은 덱링크 오류 등의 문제가 발생하였을 시 해당 책임은 선수 본인의 책임으로 한다.
- G. 예선경기는 총 7 라운드로 진행되며, 총 8 명이 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 자신의 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 3 가지 요소들이 모두 같을 경우 추첨으로 순위를 정한다.
 - ** 위에서 "경기"란 토너먼트에서 각 1 번의 라운드의 승패를 겨루기 위해 진행되는 배틀의 집합체를 말한다.

- H. 오프라인으로 대회를 진행할 시, 본인의 경기가 종료되었다 하더라도 해당 라운드 경기 전체가 종료되어 주최측의 별도 지시가 있기 전까지는 경기석을 이탈할 수 없다.
- I. 오프라인으로 대회를 진행할 시, 타 참가자의 경기를 고의적인 의도로 관전할 수 없으며, 적발 시 경고 혹은 몰수패 처리될 수 있다.
- J. 모든 예선 경기는 라운드 당 3 전 2 선승제(BO3)로 진행되며, 아래의 절차에 따라 경기를 진행한다.
 - (1) 심판의 지시에 따라 양 선수는 상대 선수가 사전 제출한 덱 리스트를 대회 공식 사이트를 통해 상호 확인한 후 1 세트 경기를 진행한다. 1 세트 종료 시, 1 세트 승리 선수는 잔여 덱으로 다음 세트 경기를 진행하여야 하며, 1 세트 패배 선수는 잔여 덱 중 다음 세트에 사용할 덱을 결정하여 2 세트를 진행한다.
 - (2) 경기가 2:0 으로 종료 되었을 경우 담당 심판에게 경기 결과를 보고하여야 한다.
 - 온라인으로 대회가 진행될 경우, 승리 선수는 결과 화면을 캡처한 후 Discord 채널 내 채팅을 통해 담당 심판에게 경기 결과를 보고한다.
 - 오프라인으로 대회가 진행될 경우, 승리 선수는 자리에서 거수하여 담당 심판에게 경기 결과를 보고한다.
 - (3) 2 세트 종료 결과 1:1 상황이 발생할 경우, 본 항 (2)와 동일한 절차에 따라 양 선수 모두 잔여 덱으로 이후 세트 경기를 진행 하며, 경기 종료 후 최종 승리 선수는 본 항 (3)과 동일한 절차로 담당 심판에게 경기 결과를 보고한 뒤 심판의 지시에 따라 신규 라운드 경기를 진행한다.
 - (4) 온라인으로 대회가 진행될 경우, 선수는 경기 결과 화면을 반드시 캡처하여야 하며, 주최측의 요청이 있을 시 이를 제출하여 결과를 증빙하여야 한다. 주최측에서 지정한 시간 내에 이를 제출하지 않을 경우 해당 라운드 경기는 무효처리 될 수 있으며, 무효 처리 시 재경기를 진행한다.

3. 본선 대회 진행 절차 및 선수 유의사항

- A. 본선의 모든 경기는 아래의 기준에 따른 경기 계정을 사용한다
 - 온라인으로 대회가 진행될 경우: 참가 신청 시 작성한 계정과 동일한 선수 본인 명의의 계정
 - 오프라인으로 대회가 진행될 경우: 주최측이 제공한 계정
- B. 모든 선수는 주최측이 지정한 방식으로 지정 시점까지 자신이 사용할 덱 리스트를 제출하여야 하며, 이를 위반할 시 경고를 받을 수 있다. 덱 리스트 제출 이후, 주최측에서 지정한 마감 시점 이후의 덱리스트 수정 및 변경은 불가하다.
- C. 본선경기를 위해 제출한 덱은 공정한 경기 진행을 위해 취합이 완료된 이후 지정된 시점에 모든 선수에게 동일한 방식으로 고지한다.
- D. 온라인으로 본선 경기가 진행될 경우, 모든 선수는 주최측이 제공하거나 승인한 웹캠 장비를 사용하여 본인의 플레이 모습을 주최측에 전달하여야 할 의무가 있다.
- E. 오프라인으로 본선 경기가 진행될 경우, 모든 선수는 주최측이 제공하는 방음 및 음향 장비를 사용하여야 하며 개인 음향 장비는 사용할 수 없다.
- F. 본선 출전 선수는 주최측이 명시한 시간 혹은 심판의 지시에 따라 경기 개시 준비를 하여야 할 의무를 지닌다. 이에 불복할 경우 사안의 경중에 따라 페널티를 부여할 수 있다.

G. 모든 경기는 아래와 같은 절차로 진행된다.

(1) 본선의 8 강 경기는 3 전 2 선승제(BO3) 더블 엘리미네이션 토너먼트로 진행한다. 본선의 4 강 및 결승의 모든 경기는 5 전 3 선승제(BO5) 더블 엘리미네이션 토너먼트로 진행한다.

(2) 본선의 경기 대진은 아래와 같은 기준으로 편성한다.

➤ 본선 8 강 A 조

1 경기: 예선전 1 위 vs 예선전 8 위

2 경기: 예선전 3 위 vs 예선전 6 위

승자전: 1 경기 승자 vs 2 경기 승자

패자전: 1 경기 패자 vs 2 경기 패자

최종전: 승자전 패자 vs 패자전 승자

➤ 본선 8 강 B 조

1 경기: 예선전 2 위 vs 예선전 7 위

2 경기: 예선전 4 위 vs 예선전 5 위

승자전: 1 경기 승자 vs 2 경기 승자

패자전: 1 경기 패자 vs 2 경기 패자

최종전: 승자전 패자 vs 패자전 승자

➤ 8 강의 조별 순위는 아래와 같이 정한다

조 1 위: 각 조 승자전 승자

조 2 위: 각 조 최종전 승자

조 3 위: 각 조 최종전 패자

조 4 위: 각 조 패자전 패자

➤ 4 강-결승

4 강 승자전: 본선 8 강 A 조 1 위 vs 본선 8 강 B 조 1 위

4 강 패자전: 본선 8 강 A 조 2 위 vs 본선 8 강 B 조 2 위

결승 진출전: 4 강 승자전 패자 vs 4 강 패자전 승자

결승전: 4 강 승자전 승자 vs 결승 진출전 승자

(*결승전에서 결승 진출전 승자가 승리할 시, 패배 없이 결승에 진출한 선수에 대한 어드밴티지 부여를 위해 결승 2 차전을 진행하며, 4 강 승자전 승자가 승리할 경우 결승 2 차전 없이 4 강 승자전 승자의 우승으로 확정하여 대회를 종료한다.)

(3) 매 경기 시작 전, 선수는 아래 절차에 따라 텍리스트 확인 절차를 진행한다.

➤ 온라인 진행의 경우, 본인 계정 내의 텍 세팅을 제출한 텍 리스트와 동일하게 완료하여야 한다.

➤ 오프라인 진행의 경우, 심판의 지시에 따라 대회 계정 내 텍 리스트를 확인하여 본인이 사전 제출한 텍 리스트와 차이가 없는지 확인하여야 한다. 이 때, 이

과정에서 선수가 확인하지 못한 오류에 대해서는 이의를 제기할 수 없으며, 이에 따른 불이익은 선수 개인이 감수하여야 한다.

- 본선 4 강 이후 경기의 텍 리스트 확인 절차는 본선 진출자에 한하여 별도 고지한 방식에 따른다.

- (4) 양 선수의 텍 확인이 완료된 후, 각 선수는 심판에게 1 세트에서 사용할 텍을 선택하여 고지한다.
- (5) 1 세트 종료 시, 양 선수는 담당 심판에게 이후 세트 경기에 활용할 텍을 선택하여 심판에게 고지한다. 단, 예선과 마찬가지로 승리를 거둔 텍은 이후 세트에 재사용할 수 없다.
- (6) 지정된 세트 수만큼의 승리를 거둔 선수는 다음 라운드에 진출한다.

- H. 오프라인으로 본선 경기가 진행될 경우, 모든 선수는 심판의 지시에 따라 주최측이 제공하는 경기 디바이스의 세팅 등을 확인하여야 할 의무를 가지며, 이 과정에서 선수가 확인하지 못한 세팅 사항으로 인한 문제가 발생할 시 이의를 제기할 수 없다. 확인 과정 중 세팅 변경이 필요할 경우 심판의 허가를 득한 후 경기의 공정성에 문제가 없는 세팅 값에 한하여 변경이 가능하며, 심판의 허가를 득하지 아니하고 변경한 세팅이 적발되었을 시 페널티가 부여될 수 있다.
- I. 경기 진행 중 이상 상황이 발생할 시, 즉시 거수 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 페널티까지 부여할 수 있으며 해당 이상 상황으로 인해 경기가 정상적으로 진행될 수 없는 상황일 경우 주최측의 판단에 따른다.
- J. 경기가 종료된 이후라 하더라도 선수의 부정행위가 발견되었을 경우 주최측은 해당 경기 결과를 무효 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 실격처리 될 수 있다.
- C. 주최측에서 제공한 클라이언트를 선수 임의로 조작하는 등의 행위 적발 시 해당 선수는 실격처리 될 수 있다.
- 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 종료 시까지 심판에게 인계하여야 한다.
- E. 승부에 영향을 주는 버그로 파악되어 사용 금지가 미리 공지된 상황의 버그를 악용할 경우 해당 선수는 해당 경기 몰수패 처리될 수 있다.
- F. 고의 및 악용으로 발생되지 않은 치명적인 버그가 발생하였을 경우 심판 및 주최측의 판단 하에 재경기를 선언한다.
- G. 경기 중간 접속이 해제된 경우, 선수는 신속하게 재접속을 시도하며 재접속이 불가능한 상황일 경우 주최측의 판단 하에 재경기를 선언한다. 단 중간 접속이 해제된 사유가 선수 본인에 기인할 경우(통화, 방전, 조작실수 등) 해당 세트는 몰수패 처리할 수 있다.

제 5 조. 기타사항

가. 문의

대회와 관련한 모든 문의 사항은 주최측에서 지정한 방법에 한해 문의를 접수할 수 있으며, 개인적으로 획득한 주최측 및 대회관계자의 연락처로 대회 관련 사항을 문의하거나 연락처를 노출시킬 경우 해당 이슈와 관련한 모든 출전선수에 대해 경고에서 최대 실격까지 주어질 수 있다.

나. 대회의 저작권

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

다. 대회 종료 후의 부정 발견

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

라. 'Shadowverse World Championship' 관련 동의 사항

본 대회는 'Shadowverse World Championship' 관련 대회로, 본 대회 출전 시 'Shadowverse World Championship'의 참가를 위한 규정 사항에 동의를 한 것으로 간주된다. 상 세한 규정 사항은 '별지 1'의 내용에 따른다.

별지(1)

본 대회는 Shadowverse World Championship 관련 대회로 정해지고 있다.

본 대회에 참가하기 위해서는 아래 내용에 동의할 필요가 있다.

- (1) 일본에서 개최될 예정인 "Shadowverse World Championship" 및 부수적으로 진행되는 리허설 및 촬영회 등에 참가할 수 있을 것.
- (2) Shadowverse World Championship까지의 기간 중에 Shadowverse World Championship 운영사무국에서 취하는 연락을 받아서 이에 대응할 수 있을 것.
- (3) Shadowverse World Championship에 초청받은 경우 Shadowverse World Championship 운영사무국이 진행하는 스틸 무비 촬영회에 참가할 수 있을 것(진행 일정 및 장소는 운영사무국과 각 선수 간 협의한 후 Shadowverse World Championship 운영사무국이 결정하기로 한다).
- (4) 성명, 연령, 주소 등 개인 정보를 Shadowverse World Championship 운영사무국에 제공하고, Shadowverse World Championship 운영사무국, 각 언론사의 사진 촬영 및 취재를 허가할 것.
- (5) 본 대회 참가 중의 초상과 게임 내의 이름, 연령 및 자기소개 등 정보 및 (3)에서 촬영된 스틸 사진 및 무비가, 주식회사 사이게임즈 및 Shadowverse World Championship 운영사무국이 작성하는 웹사이트, 대회 관련 홍보물, 보도 및 정보 미디어에서 금년도 및 내년도 이후에도 사용될 수 있음을 양해할 것. 또한 부수적으로 주식회사 사이게임즈 및 Shadowverse World Championship 운영사무국이 제작하는 인쇄물, 비디오 및 정보 미디어 등에 의한 상업적 이용을 승낙하고 이와 관련하여 초상권, 퍼블리시티권 그 밖의 권리를 행사하지 않을 것.
- (6) Shadowverse World Championship에 초청받은 시점에서 만 20세 미만인 경우 상기 (1), (2), (3), (4), (5)에 대하여 보호자의 동의를 얻을 것.