



## 규정집

본 규정은 블레이드 & 소울 토너먼트 대회의 KOREA 시즌에 적용되며  
대회에 참가하는 선수와 선수(팀) 관계자, 대회 관계자는 본 규정에 따라 대회에 임한다.

본 규정을 개정하는 경우 개정일을 갱신하며 개정 내용 및 시행일을 규정에 따라 고지 및 재배포한다.  
개정 된 규정은 시행일을 기준으로 대회에 반영한다.

최종 개정일	2017. 03. 19.	전체 개정
최종 시행일	2017. 03. 23.	최초 시행

## 1. 총칙

### (1) 목적

“블레이드 & 소울 토너먼트”(이하 “대회”) 공식 규정집(이하 “규정”)은 선수, 선수 관계자, 대회 주최/주관/후원사 등 관계자간의 투명하고 효율적인 대회 운영을 위해 수립하였다.

### (2) 정의

#### ① 대회 규정

본 대회를 진행에 참여하는 관계자가 준수해야 할 수칙으로 대회의 공통 규정.

#### ② 시즌 별 부칙

공통 규정 외에 각 개별 시즌에 해당하는 별도 규정으로 시한은 해당 시즌에 한 함.  
해당 시즌에 대해서는 시즌 별 부칙이 공통 규정보다 우선 함.

#### ③ 방송 대행사 (이하 “방송사”)

대회를 주최 또는 주관하여 방송을 제작 하는 회사로 시즌별 부칙에서 지정.

#### ④ 대회 운영사 (이하 “운영사”)

효율적인 대회 운영을 위한 협력사로 시즌별 부칙에서 지정.

#### ⑤ 대회 운영위원회 (이하 “운영위”)

회사, 방송 대행사, 대회 운영사 및 대회 진행에 필요하다고 판단하여 회사가 허락한 관계자를 총칭.

#### ⑥ 선수 및 팀 (이하 “참가자”)

대회에 참가신청 및 참가 의사를 밝힌 개인 또는 팀, 이를 지원하는 관계자 및 구단 등을 총칭.

#### ⑦ 선수 및 팀의 관계자 (이하 “참가 관계자”)

참가자를 지원하는 관계자 또는 구단, 스폰서 등을 총칭.

### (3) 제정

① 본 규정은 (주)엔씨소프트(이하 “회사”)가 수립한다.

② 운영위는 본 규정의 개정 필요 시 상호 발의한다.

③ 본 규정의 개정은 운영위가 함께 협의하되, 회사가 최종 결정한다.

④ 본 규정 개정 시 운영위는 본 규정에 따라 대회 참가자 및 참가 관계자에게 우선 고지한다.

⑤ 개정 된 규정을 고지 시 시행일을 함께 고지하며 운영위와 참가자, 참가 관계자는 이를 준수한다.

## 2. 대회 참가 공통 규정

본 대회에 참여 의사를 밝힌 참가자는 다음 각 호의 조건을 모두 충족해야 한다.

### (1) 참가자 연령

① 참가신청 시작 일정 기준 “블레이드 & 소울 게임이용등급(만 18세 이상)” 해당자만 신청 및 출전할 수 있다.

② 한국을 제외한 해외 국가의 대회 참가자는 각 국가별 대회 규정 및 이용가능 등급에 따른다.

③ 월드 챔피언십 참가자는 시즌 별 부칙에 따른다.

### (2) 대회 참가 신청 조건

① 참가자는 블레이드 & 소울 게임이용동의 및 실명인증 된 계정을 보유해야 한다.

② 참가자는 시즌 별 부칙에 별도 조항이 있는 경우 해당 조항의 조건도 충족해야 한다.

③ 2조 1항과 동일하게 해외 선수의 경우 각 국가별 규정 및 월드 챔피언십 시즌 별 부칙에 따른다.

### (3) 참가 제한 조건

- ① 운영위에 소속되거나 관계된 자는 대회 참가가 제한된다.
- ② 한국 대회 참가자가 다음의 규정에 위반한 경우 운영위의 심의에 따라 참가가 제한되거나 대회 진행 중에도 참가자격을 박탈할 수 있다. 시즌별 부칙을 통해 참가신청 시 사전 제한 될 수 있다. 참가자격 박탈 시 패널티 규정에 따라 추가 제한 조치도 이루어질 수 있다.
  - (ㄱ) Plaync 이용약관.
  - (ㄴ) Plaync 운영정책.
  - (ㄷ) 블레이드 & 소울 운영정책.
  - (ㄹ) 본 규정의 각 조항 및 시즌 별 부칙.
  - (ㄴ) 본 규정 따라 운영위와 참가자, 참가 관계자간에 체결하는 모든 규정 및 계약.
  - (ㄷ) 기타 대회 진행 중 운영위가 고지하는 내용.

(4) 참가자 및 참가 관계자 제한 규정

- ① 각 참가자는 자율적으로 후원사(후원자)를 유지할 수 있으며 그 수에는 제한을 두지 않는다.
- ② 단, 사회 통념 및 정서상 부적합한 후원사(후원자) 및 상품/서비스는 대회 방송에서 어떠한 방식으로도 노출될 수 없으며, 방송 진행 전일까지 대회 운영위에 보고 후 사전 심의를 받아야 한다.
- ③ 심의를 받지 않고 방송을 통해 노출되어 발생한 모든 법적 물질적 피해는 참가자 본인이 부담한다.
- ④ 다음은 노출 부적합 항목에 대한 예시이며, 이 외에도 모든 노출 사항은 사전 심의를 받아야 한다.
  - (ㄱ) 도박, 마약 등 대한민국에서 법적으로 제조, 유통이 금지 된 품목
  - (ㄴ) 일반 의약품 및 모든 약물
  - (ㄷ) 포르노 등 성인물 등 방송 및 영상물 노출에 부적합한 상품 및 서비스
  - (ㄹ) 주류 및 담배
  - (ㄴ) 방송 규정으로 금지하는 모든 사항 (문신 등)
  - (ㄷ) 블레이드 & 소울 등 회사가 서비스하거나 판매하는 상품의 모든 경쟁사 상품 및 서비스
  - (ㄹ) 회사의 허가를 받지 않고, 무단으로 회사의 지적 재산을 도용한 상품, 서비스 및 사업자
  - (ㅇ) 회사의 지적재산권이 활용된 서비스의 재화를 불법적으로 생산, 유통하는 자 및 해당하는 정보
- ⑤ 참가자 및 참가 관계자는 사익을 위한 행위 또는 운영위가 허가 또는 공개하지 않은 사행행위를 할 수 없으며, 적발 시 패널티 규정에 따른다. 이로 인한 운영위의 물질적, 법적, 기타 손해 발생 시 이는 당사자에게 책임을 묻는다.

(5) 참가자 및 참가 관계자의 신분 확인

- ① 운영위는 원활한 대회 운영을 위해 다음 각 호별로 증빙자료 요구를 통해 신분을 확인할 수 있으며, 참가자와 참가 관계자는 이 요구에 응해야 한다. 응하지 않는 경우 운영위는 참가 제한 조치를 할 수 있다.
- ② 참가자 본인 확인을 위한 신분 서류
  - (ㄱ) 내국인: 주민등록증, 주민등록증 발급신청 확인서, 운전면허증, 여권, 공무원증, 선원수첩, 교원자격증, 장애인복지카드, 국가기술자격증.
  - (ㄴ) 한국 거주 외국인: 외국인등록증, 외국국적동포국내거소신고증, 국가기술자격증, 재외국민국내거소신고증.
  - (ㄷ) 월드 챔피언십 참가 외국인은 연령에 따라 추가 신분 서류 제출을 요구할 수 있다.
- ③ 참가 관계자 확인
  - (ㄱ) 사업자등록증
  - (ㄴ) 온라인 서비스 웹 사이트
  - (ㄷ) 판매 상품 등록 정보

### 3. 장비 공통 규정

참가자는 다음 각 항의 기준에 따라 개인 소유의 장비를 소지/활용할 수 있으며, 개인 장비가 없는 경우 운영위에서 제공한 기본 장비를 사용한다.

#### (1) 운영위 지급 장비

- ① PC, 모니터, 키보드, 마우스  
경기 진행을 위한 클라이언트가 설치된 PC 사양은 각 시즌 별로 대회 참가자에게 운영위가 고지.
- ② 팀 보이스 시스템  
음성 채팅이 가능한 헤드셋 시스템.

#### (2) 참가자가 사용할 수 있는 개인 장비

- ① 키보드 및 마우스  
(ㄱ) 하드웨어적 매크로 기능이 없는 장비 사용 가능.  
(ㄴ) 소프트웨어적 매크로 기능이 있는 경우 해당 소프트웨어 미설치 시 사용 가능.  
단, 소프트웨어가 없이 사용이 불가능한 경우 해당 장비는 대회에서 사용 불가.
- ② 이어폰 및 헤드셋  
(ㄱ) USB 방식 헤드셋은 사용 불가
- ③ 마우스선 거치대 및 마우스 패드

#### (3) 개인 장비 사용 절차

- ① 오프라인 예선 대회는 경기 당일, 방송 대회는 최소 경기 전일까지 운영위에 개인 사용 장비의 리스트 및 모델, 스펙을 제출
- ② 운영위가 개인 장비 심의 후 결과 통보
- ③ 심의에 통과한 장비만 경기 당일 설치하여 사용
- ④ 단, 심의를 통과 장비라도 방송 시작 2시간 전 사전 설치하여 테스트 완료 후 아무 문제가 없는 경우만 사용 가능
- ⑤ 개인 장비로 인해 경기에 지장이 있는 문제가 발생 시 재경기는 원칙적으로 불가하나, 심판 및 운영위의 합의 결과를 우선으로 한다.

#### (4) 장비 교체

- ① 장비의 기술적 문제로 인해 경기 진행 및 속행이 어려운 경우 참가자는 심판에게 이의를 제기할 수 있다.
- ② 심판이 기술적 문제가 있다고 판단한 경우 운영위 보고 후 장비 교체를 진행한다.
- ③ 경기 중에는 심판이 확인 후 경기 중단 및 재경기를 선언할 수 있으나, 심판의 결정이 고지되기 전까지 참가자는 경기를 속행해야 한다.
- ④ 장비로 인한 경기 중단 및 재경기 선언은 재경기 규정을 따른다.

#### (5) 제한 규정

- ① 2조 4항의 참가자 및 참가 관계자 제한 규정에 저촉되는 장비는 사용할 수 없다.
- ② 경기 시작 후 다른 참가자의 장비를 임의로 접촉하거나 사용할 수 없다.  
팀 경기 진행 중에도 같은 팀의 다른 참가자 장비를 임의로 접촉하거나 사용할 수 없다.
- ③ 불필요한 전자기기는 운영위의 허가 없이 경기장 휴대 또는 경기용 PC에 연결할 수 없다.  
(ㄱ) 휴대전화, 각 종 스마트기기  
(ㄴ) 이동식 드라이브

- (ㄷ) MP3 플레이어
- (ㄹ) 허가 되지 않은 PC주변기기
- ④ 경기 중단, 재경기에 따른 정비 시간, 휴식 시간에는 모든 무선 통신 기기는 사용할 수 없다.
- ⑤ 경기용 PC에 운영위가 허가하지 않은 소프트웨어를 임의 설치할 수 없으며, 반드시 필요한 경우 운영위에 방송시작 2시간 전 보고하여 심의를 받아야 한다.

#### 4. 경기 공통 규정

방송 대회의 준수사항만 규정하며, 이 외 대회의 준수사항은 시즌 별 부칙에 따른다.

##### (1) 경기 일정

- ① 운영위는 합리적인 사유가 있는 경우 의결하여 경기 일정 및 순서를 조정할 수 있다.
- ② 변경 된 일정 및 경기 순서는 참가자에게 최대한 신속히 고지한다.
- ③ 팀 내 참가자간 내부 사정(개인사, 팀 내 참가자간 불화)으로 인한 일정 조정은 원칙적으로 불가하나, 해당 팀과의 경기가 있는 참가자들에 고지 후 동의 시 대회 일정에 피해가 없는 범위에서 운영위가 예외적으로 일정을 조정할 수 있다.

##### (2) 참가자 등록

- ① 모든 참가자는 대회 당일 방송 시작 2시간 전까지 경기장에 도착하여 운영위 또는 심판에게 선수 출석 등록을 마쳐야 한다.
- ② 참가자의 부득이한 사정으로 인해 지연 도착이 발생하는 경우 모든 수단을 통해 운영위에게 보고해야 하며, 운영위가 보고받지 아니한 지연 도착 발생 시 주의, 경고, 몰수패, 참가자 자격 박탈 등의 제한 조치를 할 수 있다.
- ③ 참가자 본인의 경기 시간까지 도착하지 못하는 경우 '4조 1항 2호'의 보고를 취했다라도 경기는 몰수패 처리된다.

##### (3) 참가자 경기 준비

- ① 모든 참가자는 심판 또는 운영위의 고지에 따라 경기 시작 전까지 모든 준비를 마쳐야 한다.
- ② 경기 준비 시간 동안 참가자는 아래 항목을 확인 후 심판 또는 운영위에 보고해야 한다.
  - (ㄱ) PC 및 클라이언트의 이상 유무
  - (ㄴ) 운영위 지급 장비 또는 개인 장비 사용의 이상 유무
  - (ㄷ) 음성 채팅 시스템의 이상 유무
  - (ㄹ) 각 장비간 연결 및 보정
  - (ㄹ) 경기 진행을 위한 클라이언트 설정
- ③ 이전 경기 종료(선수 이탈) 후 심판의 지시에 따라 경기석에 착석
  - (ㄱ) 경기석 착석 지시 후 3분 경과 시까지 착석하지 않을 경우 경고
  - (ㄴ) 경기석 착석 지시 후 5분 경과 시까지 착석하지 않을 경우 실격
- ④ 선수 착석 후 심판의 지시에 따라 '대련' 신청을 통해 비무장 내 대기실로 이동
- ⑤ 비무장 내 대기실에서만 정비가 가능하며, 정비 시간은 심판의 지시에 따름
  - (ㄱ) 경기 시작 전 정비 시간은 2분
  - (ㄴ) 라운드 간 정비 시간 30초
- ⑥ 심판의 경기 시작 신호 이후 추가 세팅 중에 시작되는 경우 즉시 시작
  - (ㄱ) 수련 초기화 혹은 사용하지 못한 수련포인트가 있더라도 즉시 시작
  - (ㄴ) 시작 지시를 따르지 않은 상황에는 경고 조치 가능

(4) 경기 진행

- ① 모든 경기의 시작, 중단, 종료의 판단은 심판의 재량에 따르며, 심판의 판단만으로 속행을 할 수 없는 경우 운영위에 즉시 보고하여 의결을 받는다.
- ② 모든 참가자는 특별한 사유가 없는 한 심판이 고지한 정비 시간 내에 다음 경기 진행을 위한 재정비를 마쳐야 하며, 예정 된 시간에 경기를 시작할 수 있어야 한다.
- ③ 참가자의 책임으로 인한 경기 시작 지연 등 진행에 지장을 초래할 경우 심판은 패널티를 부과할 수 있다.
- ④ 심판은 경기 시작 전 참가자들의 경기 준비 상황을 확인하여 정상적인 경기 진행 가능 여부를 판단하고, 필요 시 운영위에 보고한다.
- ⑤ 참가자들은 경기 진행을 위한 입장, 경기 시작을 심판의 지시에 따른다.
- ⑥ 참가자들은 경기 중, 경기 종료 후 해당 경기에 대한 이의 사항을 심판에게 제기할 수 있으며, 심판의 재량 또는 운영위의 의결에 따라 경기 결과 확정 또는 재경기를 진행한다.

(5) 경기 중단 및 재경기

- ① 참가자는 경기 진행 중 또는 종료 후 즉시 심판에게 경기에 대한 이의를 제기할 수 있다.
- ② 심판은 다음의 절차에 따라 경기 중단 및 재경기 여부를 판단한다.
  - (ㄱ) 경기 진행 중 이의 제기 시
    - 참가자는 심판에게 이의 제기 신호를 보내고 경기 지속
    - 심판은 참가자의 경기를 모니터링 하거나, 모니터링한 근거를 바탕으로 심의
    - 5항 3호에 해당하는 경우 심판은 즉시 판결을 내리고 상대방측 심판 및 운영위에 보고
    - 5항 3호에 해당하지 않으며, 심판 단독 판단이 어려운 경우 경기를 지속하여 정상적으로 종료
    - 이후 경기 시작을 중단하고 운영위와 의결
  - (ㄴ) 경기 종료 후 이의 제기 시
    - 참가자의 이의 제기 내용을 상대방 심판 및 위원회의 당일 담당자와 공유
    - 명백히 재경기가 필요한 경우는 상대방 참가자에게 고지 후 재경기 선언
    - 명백하지 않은 경우 양측 참가자의 의견도 청취하여 운영위와 의결하여 결과를 선언
- ③ 심판 재량으로 해당 경기를 즉시 재경기 선언 할 수 있는 경우
  - (ㄱ) 경기 중 PC문제 발생: 블루 스크린, 멈춤 현상 등
  - (ㄴ) 게임 접속 및 PC가 종료되는 현상 (단, 악의적인 접속 종료인 경우 해당 라운드 패배 판정)
  - (ㄷ) 화면 락 현상: 화면 끊김, 멈춤 현상 등
  - (ㄹ) 키보드 락 현상: 조작 반응이 느린 경우
  - (ㄴ) 심판의 판단 하에 재경기가 필요한 상황이 명백히 확인되는 경우
  - (ㅂ) (ㄷ), (ㄹ)과 같이 클라이언트 및 서버 환경 등 게임 구조 상 발생할 수 있는 불가피한 장애 요소는 심판 식별 여부에 따라 재경기 진행 여부 판정
- ④ 기타 경기 중단 및 재경기 선언을 할 수 있는 경우
  - (ㄱ) 경기장 내 안전 문제로 선수 또는 관계자들의 신변에 위험이 발생하거나, 정상적인 경기 진행에 차질이 발생할 수 있는 경우
  - (ㄴ) 방송 중계를 위한 중계PC 및 방송 장비 문제로 정상적인 방송 중계가 불가능한 경우
  - (ㄷ) 선수들에 대한 외부 방해 요소가 발생하는 경우 (예시: 관객 난입, 이물질 투척, 소음, 선수 사용 기물의 파손 등)
  - (ㄹ) 경기 중 선수 본인의 질병, 부상으로 인해 경기 지속이 어려워 심판에게 고지 후 운영위가 의결한 경우

(6) 파이팅 포인트

- ① 각 시즌의 랭킹 별로 각 팀에 파이팅 포인트 부여
- ② 2017 KOREA FINAL 및 2017 월드 챔피언십 와일드카드전 진행 시 참가 팀 선발에 사용
- ③ 랭킹 별 포인트 부여 및 자세한 사항은 각 시즌 별 안내
- ④ 연간 시즌 진행 중 본 규정을 위배하여 패널티를 받게 될 경우 파이팅 포인트도 함께 차감, 몰수 될 수 있음

(7) 팀 경기 시 선수 교체 규정

- ① 팀 원 교체가 필요한 사유 발생 시 최소 7일전까지 운영위에 보고하여 심의를 받는다.  
단, 불가항력적인 상황에서 긴급하게 발생한 사유는 즉시 보고하여 심의를 받는다.  
(ㄱ) 정당한 교체 사유를 증명할 수 있는 문건 제출.  
(ㄴ) 교체를 통해 엔트리에서 제외 될 선수와 합류할 선수의 정보 (선수 신상 및 캐릭터/계정 정보).  
(ㄷ) 이 외 운영위가 사유를 입증하기 위해 요청하는 추가 증빙 자료.
- ② 정당한 교체 사유  
(ㄱ) 사고, 질병 등으로 인해 참가자 본인이 경기에 참여할 수 없는 신체적 상태.  
(ㄴ) 불가항력적 개인 사유 또는 특수 상황으로 인해 참가가 불가능한 상태.
- ③ 교체 제한  
(ㄱ) 팀 원의 교체는 한 번의 시즌 중 1회(최대 1명)으로 제한.  
(ㄴ) 교체로 인해 엔트리에서 제외 된 선수는 동일 시즌 타 팀 교체 인원으로 재참가 불가.  
(ㄷ) 차기 시즌에 팀 원 중 2인 이상 교체 시 새로운 팀으로 간주.  
(ㄹ) (ㄷ)과 같은 경우 전 시즌에서 얻은 상금을 제외한 혜택은 초기화.  
예시) 차기 시즌 예선/본선 진출권, 파이팅포인트 등
- ④ 팀 원 교체에 따른 상금 규정  
(ㄱ) 교체를 통해 엔트리 IN/OUT된 두 선수는 해당 시즌의 출전 기여도를 판단  
(ㄴ) 운영위에서 최종 의결 후 각 참가자에게 상금에 대한 분배 고지

(8) 기타 규정

- ① 운영위의 의결에 따라 대회 기간 중 다음 각 항목에 대해 사용을 제한할 수 있다.  
(ㄱ) 특정 무공 초식 사용 제한  
(ㄴ) 특정 클래스 사용 제한  
(ㄷ) 특정 인게임 장비 및 의상 사용 제한
- ② 7조 1항의 규정을 위반하는 경우 패널티 규정을 적용할 수 있다.

5. 참가자 행동 수칙

(1) 참가자 외출

- ① 참가자는 출석 등록 후 방송 대회 시작 전까지 경기장 건물 반경 50m를 벗어날 수 없다.
- ② 꼭 필요한 경우 운영위 또는 심판에게 보고 후 허가를 받아 외출할 수 있다.

(2) 출입 제한

- ① 참가자 및 참가 관계자는 구분 별로 각 구역의 입장이 제한된다.

구역	구분	출입 가능
경기장	경기 시작 전	다음 경기 진행을 위해 세팅이 필요한 참가자 (심판 지시) 운영위 및 운영위에게 허가 받은 자 방송 관계자 세팅 중인 참가자의 참가 관계자

	경기 중	경기 진행 참가자
선수 대기실	-	당일 출전 참가자 및 참가 관계자 운영위 및 운영위에게 허가 받은 자 방송 관계자

(3) 음식 및 음료

- ① 경기장에서는 경기장 내 비치 된 음료 또는 개인 생수만 이용 가능하며, 이 외의 음식물 반입은 허용하지 않는다. 개인 생수 반입 시 상표는 모두 제거하여 방송에 노출 되지 않도록 한다.
- ② 이 외 선수 대기실 등에는 필요한 음식물 반입은 허용한다.

(4) 선수 품위 유지 규정 준수

- ① 부칙의 선수 품위 유지 규정을 준수하여야 하며, 이는 대회의 참가신청 접수 시점부터 유효하다.
- ② 한 시즌 종료 후 차기 시즌 진출권을 얻은 참가자가 참가 의사를 확정 시 해당 선수는 선수 품위 유지 규정을 지속적으로 준수할 의무가 있다.
- ③ 선수 품위 유지 규정 위반 시 위반 정도에 따라 운영위가 협의하여 패널티를 부과한다.

(5) 비밀 유지 계약 준수

- ① 참가자가 운영위와 체결한 비밀 유지 계약에 따라 대회, 회사, 블레이드 & 소울에 관련 된 모든 대외 비 사항에 대해 보안을 준수해야 한다.
- ② 비밀 유지 계약을 위반하여 회사 또는 운영위에 손해가 발생한 경우 모든 책임은 위반한 당사자에게 있으며, 이에 대한 손해배상 청구를 할 수 있다.

**6. 패널티**

참가자가 본 규정을 위반한 사실을 확인 시 운영진은 다음과 같은 패널티를 부과할 수 있다.

(1) 공통

- ① 패널티는 선수 개인에게 부과되지만, 주의/경고 누적은 팀을 기준으로 합산한다.
- ② 패널티는 부과 후 시즌 종료 시까지 차감/삭제되지 않고 유지 및 누적된다.

(2) 구두 경고

- ① 위반의 정도가 낮고 대회 진행에 끼치는 영향이 작은 경우 부과될 수 있다.
- ② 경고를 통해 개선 될 수 있는 상황인 경우 부과될 수 있다.

(3) 주의

- ① 같은 위반 사실로 재차 구두 경고가 주어지는 경우 운영위 의결로 부과될 수 있다.
- ② 대회 권위를 훼손하지는 않으나 방송 대회 진행 및 심판의 경기 운영에 차질을 주는 경우 즉시 부과될 수 있다.
- ③ 주의부터는 팀 내 패널티 누적이 적용 된다.

(4) 경고

- ① 주의 2회 누적 시 경고 1회로 상향된다.
- ② 3항 2호와 같은 경우 부과될 수 있으며, 주의 단계보다 심각하다는 결정이 되는 경우 부과될 수 있다.
- ③ 경고 3회 시 현재 시즌의 참가 자격 박탈, 상금 및 파이팅 포인트를 몰수할 수 있다.
- ④ 자격이 박탈된 팀 보다 하위 순위 팀들의 순위가 한 단계 상향된다.



⑤ 경고 누적으로 자격이 박탈 된 팀은 차기 시즌부터는 참가가 가능하다.

(5) 패널티 I

- ① 사회적 통념에 어긋나거나 대회의 권위를 심각하게 훼손한 경우 부과될 수 있다.
- ② 타인에 대한 비방 및 모욕으로 참가자간 불화를 초래하는 경우 부과될 수 있다.
- ③ 지각, 비매너 행동, 심판 지시 불이행등으로 잦은 경기 지연 상황을 만드는 경우 부과될 수 있다.
- ④ 팀 원 2인 이상에게 "패널티I"이 부과되고 시즌을 마친 경우 시즌 순위 상금의 30%를 삭감하여 지급한다.
- ⑤ 단, 팀 원 1인의 단독 행동으로 운영위가 의결하고 팀이 시즌을 마친 경우 해당 참가자의 배분 상금만 50% 삭감하여 지급한다.
- ⑥ 팀 원이 단독 패널티I를 받은 참가자를 교체하여 시즌 속행을 원할 경우 위원회는 의결을 통해 교체를 허가할 수 있으며, 단독 패널티I을 받고 교체된 참가자는 시즌 기여도와 관계 없이 상금 지급을 하지 아니한다.

(6) 패널티 II

- ① 5항의 항목과 함께 "블레이드 & 소울" 게임 경제나 게임성을 해쳐 일반 고객에게까지 피해를 입힌 경우 부과될 수 있다.
- ② 팀 원 1인이 "패널티II"를 부과 받은 경우 5항 4호, 5호와 동일한 절차로 시즌 속행이 가능하며, 상금 지급도 해당 규정과 동일하게 적용한다.
- ③ 팀 원 2인 이상에게 "패널티II"를 부과된 경우 해당 팀은 진행 중인 시즌 참가 자격을 박탈하여 실격처리 되고 상금 및 파이팅포인트를 몰수한다.
- ④ "패널티II"가 부과되지 않은 팀 원은 차기 시즌부터 출전 가능하다.
- ⑤ 대한민국 각 법령을 위반하여 벌금형 이상을 선고 받은 참가자에게 즉시 부과되며, 대상 참가자는 대회 참가자격을 영구히 박탈한다.

(7) 공표

- ① 운영위는 참가자에 대한 처벌 내용을 공표할 수 있는 권리를 갖는다.
- ② 공표의 대상이 되는 참가자는 해당 공표를 이유로 하여 운영위에 이의를 제기할 수 없다.

## 부칙. 2017 KOREA 시즌1

### 1. 대회 진행 방식

참가신청	예선 16강	본선 8강	본선 4강	결승
3/8 ~ 3/19	3/25	4/1 ~ 4/8	4/14, 4/15	4/22
온라인 신청	PC방 예선	상암 e스포츠 스타디움		
-	조별 하프리그	듀얼 토너먼트		

### 2. 16강 오프라인 예선

#### (1) 참가 신청

- ① 3인 1팀을 구성하여 온라인 참가신청.
- ② 블레이드 & 소울 게임 이용 제재 계정을 보유한 자는 참가신청 기간 내 제재가 종료되지 않는 경우 참가신청 불가
- ③ 이 외 사항은 공통 규정을 따름.

#### (2) 참가 팀 선발 기준

- ① 3/19(일) 23:59:59 기준 팀 원 별 개인전 비무랭크 점수 합산 상위 16개팀 선발  
 (ㄱ) 팀 원 개인별 최소 자격 조건: '개인전 비무 경기' 전적 50전 이상, 골드 등급 이상.  
 (ㄴ) 팀 원 개인별 대회 참가 결격 사유가 없어야 함.
- ② 상위 16개 선발팀 중 '참가 불가능' 의사를 표현했거나 결격 사유가 발견 된 팀은 선발 제외
- ③ 제외 된 팀 수 만큼 후 순위 팀에서 충원
- ④ 상위 16개팀 최종 선발 후 후 순위 4팀을 예비 팀으로 선발하며 순위별로 순번을 부여 단, 오프라인 예선 현장 도착 시한을 준수하지 않는 경우 도착한 팀을 기준으로 순번 배정

#### (3) 경기 진행

- ① 경기 방식  
 (ㄱ) 4개조 별 하프리그 진행  
 (ㄴ) Mix & Match로 경기 진행 (4전제)  
 (ㄷ) 각 조별 1, 2위 팀 본선 진출
- ② 조별 하프리그 순위 산정  
 (ㄱ) 승/패를 기준으로 최초 순위 산정  
 (ㄴ) (ㄱ)에서 동순위 발생 시 라운드 포인트 (이하 "RP") 기준 순위 산정  
 - 총 3경기의 각 라운드 별 획득 점수 합산 기준  
 (ㄷ) (ㄴ)에서 동순위 발생 시 승자승 원칙에 따라 순위 산정

#### ③ 대진

(ㄱ) 참가 팀 선발 시 순위를 기준으로 다음과 같이 조 배정

1조			
1위	8위	9위	16위
2조			
2위	7위	10위	15위

3조			
3위	6위	11위	14위
4조			
4위	5위	12위	13위

(L) 예비 팀은 오프라인 예선 참가 결원 또는 결격 사유 팀 발생 시 총원

- ④ 참가비 지급
  - (ㄱ) 본선 진출 8팀은 본선 상금 지급
  - (L) 예선 탈락 8팀은 팀 당 30만원의 참가비 지급

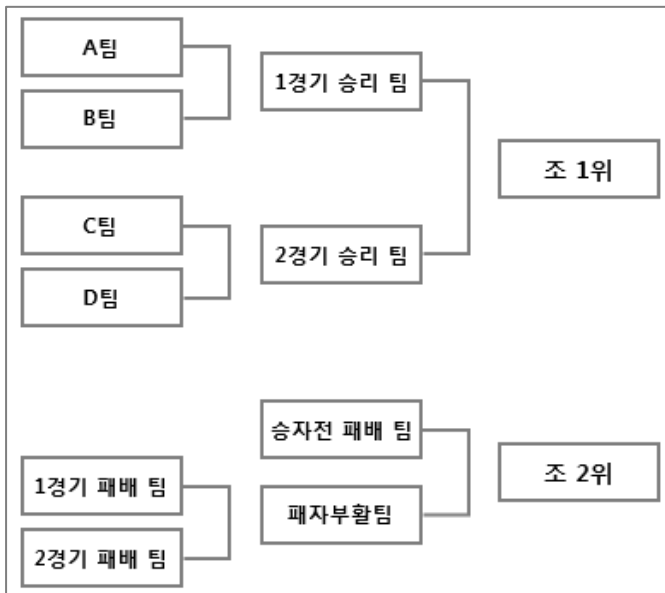
### 3. 본선 8강

#### (1) 사전 진행

- ① 보결 선수 지정
  - (ㄱ) 본선 진출 8팀은 개막전 전에 보결 선수 1인을 지정
  - (L) 4/1(토) 경기 시작 3시간 전 도착하여 운영위에 제출 (보결 선수 동석)
  - (C) 제출 된 보결 선수가 결격 사유가 없는 경우 운영위는 이를 승인함.
- ② 시즌1 오리엔테이션 청취
  - (ㄱ) 경기 시작 3시간 전 도착하여 '시즌 오리엔테이션' 청취
  - (L) 종료 후 보결 선수 규정 및 선수 품위 유지 규정 서명
- ③ 시즌1 개막전 참관
  - (ㄱ) 개막전 출전 선수가 아닌 경우 당일 경기 참관 진행
  - (L) 불가항력적인 개인 사유가 있는 경우 운영위에 보고 후 승인 시 귀가

#### (2) 경기 방식

##### ① 2개조 별 듀얼 토너먼트 진행 (\*4전제)



##### ② 각 조의 1, 2위 4강 진출

#### (3) 대진

- ① 16강 오프라인 예선 종료 후 추첨을 통해 조와 대진을 결정한다.

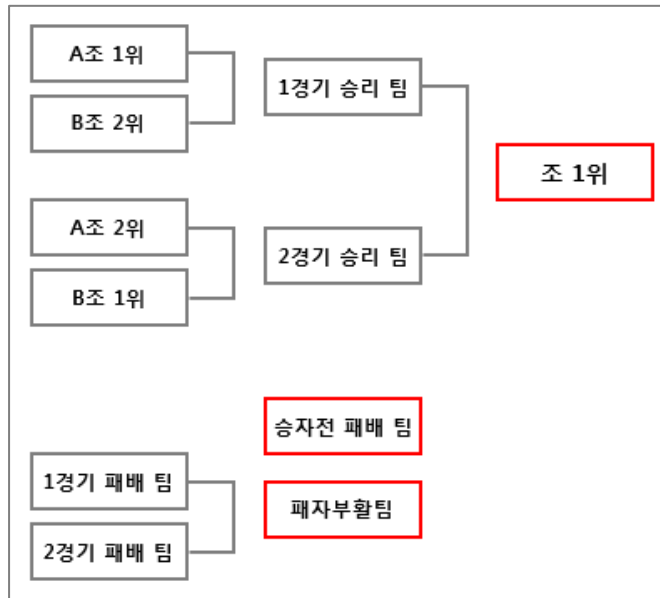
#### 4. 본선 4강

##### (1) 경기 방식

- ① 4강 듀얼 토너먼트 진행 (\*7전제)
- ② 최종 2위 결정전은 진행하지 않으며 다음의 팀들이 결승 진출
  - (ㄱ) 조 1위 팀
  - (ㄴ) 승자전 패배 팀
  - (ㄷ) 패자부활 팀

##### (2) 대진

- ① 8강 A조와 B조의 1, 2위 팀이 크로스 대진 배치



#### 5. 결승 스텝래더

##### (1) 경기 방식



- ① 4강 경기 결과에 따라 순위별 스텝래더 토너먼트 진행
- ② 각 경기 7전제 진행

#### 6. 상금 및 혜택

##### (1) 상금

순위	상금
1위 (우승)	2,500만 원
2위 (준우승)	1,500만 원
3위	1,000만 원
4위	800만 원
5 ~ 6위	각 500만 원
7 ~ 8위	각 300만 원

(2) 랭킹 별 혜택 및 파이팅 포인트

순위	FP	시즌2 본선 진출	FINAL 본선 진출
1	1,000	○	○
2	800	○	
3	600	○	
4	450		
5	300		
6	300		
7	200		
8	200		

## 부칙. 선수 품위 유지 규정

“블레이드 & 소울 토너먼트” 대회 참가자들이 준수해야 할 사항을 아래와 같이 규정합니다.  
본 규정은 대회 운영위가 의결하였으며, 대회 진행 중 개정되는 사항도 모두 연계 적용 됩니다.

### 1. 대상

- 본 규정이 포함 된 대회 규정에 동의하고 참가신청을 한 참가자에게 모두 적용된다.

### 2. 적용 범위

- 본 규정이 포함 된 대회의 참가신청 시점부터 대회 종료 시까지 적용된다.

### 3. 세부 규정

#### (1) 불공정 플레이 및 승부의 조작

대회 중 다음과 같은 행위는 불공정 플레이로 간주하여 운영위 재량으로 패널티를 부과할 수 있다.

##### ① 공모

- (ㄱ) 2명 이상의 참가자나 외부자가 합의하여 상대편 참가자에게 불이익을 주고자 한 행위
- (ㄴ) 양 팀이 상호 합의하여 정당한 플레이를 하지 않고 경기를 성실히 이행하지 않는 행위
- (ㄷ) 상대팀 또는 외부자와 공모하여 상금 및 보상을 나누어 이득을 부당 편취하는 행위
- (ㄹ) 고의적인 패배, 승리를 유도하거나 이를 이용하여 이득을 부당 편취하는 행위

##### ② 해킹 및 악용

- (ㄱ) 운영위와 회사의 명시적 허가 없이 경기 클라이언트를 위조, 변조, 변경하는 행위
- (ㄴ) 블레이드 & 소울 운영정책을 위반하는 행위
- (ㄷ) 운영위가 금지한 버그를 지속적으로 악용하여 사용하는 행위
- (ㄹ) 관객용 화면이나 외부자와의 연락을 통해 경기 우위를 점하는 행위

##### ③ 대리 게임

- (ㄱ) 본인 명의의 계정이 아닌 계정으로 대회를 위해 타인에게 이득을 주는 플레이를 하는 행위
- (ㄴ) 또한 (ㄱ)의 행위를 하도록 타인을 유도, 설득, 권하, 지시하는 행위

##### ④ 부정 행위

- (ㄱ) 부정 행위를 위한 기기, 허가받지 않은 소프트웨어 및 하드웨어를 사용하는 행위
- (ㄴ) 공정한 경기를 위해 기본적으로 지켜야 하는 행동을 위배한 것으로 운영위가 의결한 행위

#### (2) 사회적 통념

경기 중 다음과 같은 행위는 사회적 통념에 어긋나는 것이며, 운영위 재량으로 패널티를 부과할 수 있다.

##### ① 언어의 사용

- (ㄱ) 사회 통념상 받아들일 수 없는 은어, 비속어, 욕설 등을 사용 시
- (ㄴ) 타인을 비하, 위협, 모욕, 비방, 명예 훼손, 불쾌하게 하는 언어의 사용 시

##### ② 배포

- (ㄱ) 다른 참가자 또는 일반인에 대해 사회적 통념에 어긋나는 행위, 발언을 소셜미디어, 스트리밍 서비스, 기타 배포 수단을 통해 무단 전제 및 배포, 유포하는 경우

③ 폭력적 행위

- (ㄱ) 상대 선수, 관중, 대중, 운영위에 직접적인 폭력을 가하거나, 폭력적 제스처로 위협을 가하는 경우
- (ㄴ) 상대 선수, 관중, 대중 및 운영위에 대해 모욕, 조롱, 적대적인 행위를 하거나 이를 선동하는 경우

(3) 진행 방해

참가자는 방송 및 경기 진행을 위한 각종 장비의 사용과 설치를 방해하거나 파손의 위험이 있을 수 있는 행위를 하는 경우 운영위 재량으로 패널티를 부과할 수 있다.

(4) 복장 및 용모

참가자는 공식 후원사 등의 로고, 부착물, 광고 문구가 부착된 복장을 할 수 있다. 단, 타인에게 불쾌감을 줄 수 있는 복장은 경기장 내/외를 불문하고 금지한다.

① 복장

규정집 2조 4항에 해당하는 물품, 물품명, 브랜드, 서비스 명.

② 용모

방송 규정상 부적합한 문신 등은 최대한 노출 되지 않도록 조치를 취한 후 경기에 임해야 함.  
사회적 통념과 윤리에 어긋날 수 있는 용모를 하지 않아야 함.

(5) 스포츠맨십

① 규정 준수 책임

- (ㄱ) 참가자는 대회 규정 및 대회 참가를 위해 체결한 각종 동의 규정을 준수해야 함.
- (ㄴ) 이러한 규정을 위반하거나 위반하려는 행위 적발 시 패널티 부과 가능.

② 희롱 및 차별

- (ㄱ) 상당기간 대상의 존엄성과 명예를 훼손할 수 있는 행위를 하지 말아야 함.
- (ㄴ) 인종, 피부색, 민족, 출신, 국가, 성별, 언어, 종교, 정치 등의 주제에 관해 어떠한 이유를 막론하고 경멸하거나, 차별하거나, 모욕적인 언사나 언쟁을 하지 않아야 함.

③ 성희롱

- (ㄱ) 사회적 통념 및 윤리, 또는 법령에 어긋나는 행동을 통해 대상이 성적으로 불쾌하거나 모욕적이라 느꼈을 경우 성희롱으로 간주될 수 있으며 과중한 패널티 부과 가능
- (ㄴ) 정도가 심한 경우 운영위에서 법적인 추가 조치를 취할 수 있음

④ 각종 범죄 행위

- (ㄱ) 사회 법령을 위반하는 행동을 하지 말아야 함.
- (ㄴ) 참가자는 어떠한 경우라도 법규나 규정에서 금지하는 수단을 이용해 경기 결과를 조작하는데 동의하거나, 이를 제안, 공모, 시도해서는 안 됨.
- (ㄷ) 원활한 대회 운영을 위해 운영위가 제공한 대외비(기밀 사항)를 외부에 공개하거나, 이를 이용한 부당한 이득을 편취해서는 안 됨.

□ 위 내용을 모두 숙지하였으며, 규정에 따라 모든 사항을 준수할 것을 동의합니다.

2017년      월      일  
이름:                      (서명)