



## 규정집

본 규정은 블레이드 & 소울 토너먼트 대회 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. 개정된 규정은 시행일을 기준으로 대회에 반영한다.

최종 개정일	2017. 07. 11.	Mix Match 7전제 규정 수정
최종 시행일	2017. 07. 13.	개정 배포

## 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
  - (ㄸ) 회사의 허가를 받지 않고, 무단으로 회사의 지적 재산을 도용한 상품, 서비스 및 사업자
  - (ㄹ) 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 운영 위에 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 몰수 패 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) 세트 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 세트 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
  - (ㄷ) (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 FINAL

### 1. 대회 진행 방식

참가신청	예선 8강	본선			결선
		챌린저스 스테이지	챔피언스 스테이지		
		8강	8강	4강	
6/29 ~ 7/9	7/15	7/22, 7/23, 7/29	7/30, 8/5, 8/6	8/12, 8/13	8/27
온라인 신청	PC방 예선	상암 e스포츠 스타디움			
-	조별 듀얼 토너먼트	본선 - 조별 듀얼 토너먼트 / 결선 - 스태플러 토너먼트			

### 2. Mix Match 경기 방식

#### (1) Mix Match 4전제

- ① 각 세트 승리 시 라운드 포인트 획득
- ② 라운드 포인트 3p 이상 선취 시 승리  
(ㄱ) 한 팀이 3p 이상 선취 시, 이후 세트 진행하지 않음
- ③ 각 세트 출전 선수 규정  
(ㄱ) 1세트와 2세트 출전 선수 중복 불가  
(ㄴ) 4세트 출전 선수 제한 없음

진행 단계	1세트	2세트	3세트	4세트
종목	싱글 1전	싱글 1전	태그 1전	싱글 1전
라운드 포인트	1p	1p	2p	1p

#### (2) Mix Match 7전제

- ① 각 세트 승리 시 라운드 포인트 획득
- ② 라운드 포인트 6p 이상 선취 시 승리  
(ㄱ) 한 팀이 6p 이상 선취 시 이후 세트 진행하지 않음  
(ㄴ) 예외 상황  
- 5세트 결과 3:3 동점 발생 시 다음 세트 7세트 직행 (6세트 미진행)
- ③ 각 세트 출전 선수 규정  
(ㄱ) 1세트, 2세트, 4세트 출전 선수 중복 불가 (각기 다른 선수 출전)  
(ㄴ) 5세트 출전 선수 제한 없음

진행 단계	1세트	2세트	3세트	4세트	5세트	6세트	7세트
종목	싱글 1전	싱글 1전	태그 1전	싱글 1전	싱글 1전	태그 1전	태그 1전
라운드 포인트	1p	1p	2p	1p	1p	2p	3p

### 3. 8강 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 불소 토너먼트 2017 대회에서 신규 클래스 '격사'는 참가가 제한됨  
(ㄱ) 참가 신청 시 '대표 캐릭터'로 '격사' 선택이 불가능하며, 대회 진행 시에도 사용 불가능

④ 이 외 사항은 공통 규정을 따름

(2) 참가 팀 선발 기준

① 7/9(일) 23:59:59 기준 팀 원 별 개인전 비무랭크 점수 합산 상위 기준 선발

(ㄱ) 참가 신청 시 선택한 '대표 캐릭터' 기준

(ㄴ) 팀 원 개인별 최소 자격 조건: '대표 캐릭터'의 개인전 비무 경기 전적 50전 이상, 골드 등급 이상.

(ㄷ) 팀 원 개인별 대회 참가 결격 사유가 없어야 함.

② 선발팀 중 '참가 불가능' 의사를 표현했거나 결격 사유가 발견 된 팀은 선발 제외, 후순위 팀에서 충원

③ 최종 선발 후 후순위 팀을 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) 4개 팀 한 조, 총 2개 조별 듀얼 토너먼트 진행

(ㄴ) Mix Match로 경기 진행

- 베이스 경기(1,2경기) 및 '패자 부활 경기': 4전제

- 1위, 2위 결정전: 7전제

(ㄷ) 각 조별 1위, 2위 팀 본선 챌린저스 스테이지 진출

(ㄹ) 각 조 3위 팀 재경기 진행

- Mix Match 7전제

- 3위 재경기 우승 팀 본선 챌린저스 스테이지 진출

② 대진

(ㄱ) 참가 팀 선발 시 순위를 기준으로 다음과 같이 조 배정

<b>A조</b>	1위	4위	5위	8위
<b>B조</b>	2위	3위	6위	7위

(ㄴ) 예비 팀은 오프라인 예선 참가 결원 또는 결격 사유 팀 발생 시 충원

③ 참가비 지급

(ㄱ) 본선 진출 팀은 본선 상금 지급

(ㄴ) 예선 탈락 팀은 팀 당 60만원의 참가비 지급

(ㄷ) 예비 팀은 예선 정규 팀 충원 시 팀 당 60만원 지급, 충원 안된 팀은 팀 당 30만원 지급

#### 4. 본선 챌린저스 스테이지

(1) 사전 진행

① 보결 선수 지정

(ㄱ) 본선 진출 8팀은 개막전 전에 보결 선수 1인을 지정

(ㄴ) 7/22(토) 경기 시작 3시간 전 도착하여 운영위에 제출 (보결 선수 동석)

(ㄷ) 제출 된 보결 선수가 결격 사유가 없는 경우 운영위는 이를 승인함

② FINAL 오리엔테이션 청취

(ㄱ) 경기 시작 3시간 전 도착하여 '오리엔테이션' 청취

(ㄴ) 종료 후 보결 선수 규정 및 선수 품위 유지 규정 서명

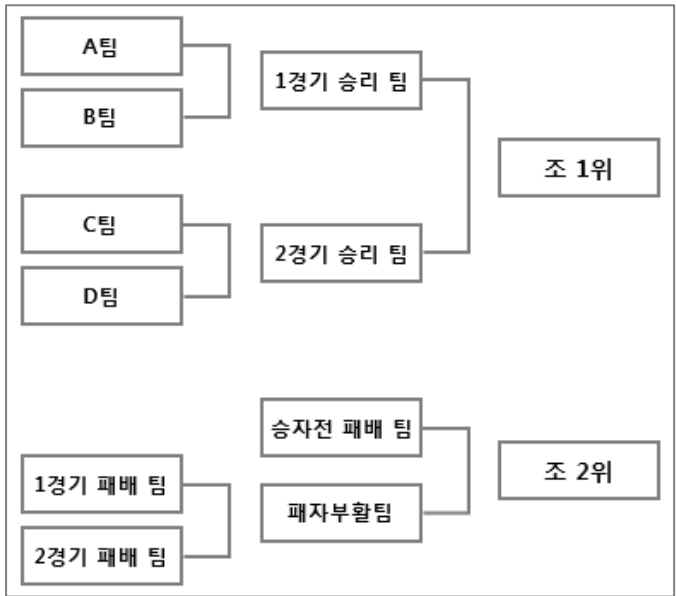
③ FINAL 개막전 참관

(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 4개 팀 한 조, 총 2개 조별 듀얼 토너먼트 진행
- ② Mix Match로 경기 진행
  - (ㄱ) 베이스 경기(1,2경기) 및 '패자 부활 경기': 4전제
  - (L) 1위, 2위 결정전: 7전제
- ③ 각 조별 1위, 2위 팀 본선 챔피언스 스테이지 8강 진출



(3) 조 편성

- ① 시즌1, 2 FP 합산 상위 4위 ~ 6위 팀은 챌린저스 스테이지 출전 확정
  - (ㄱ) 시즌1, 2 우승팀을 제외한 FP 합산 순위
  - (L) 출전 확정 팀 구성에 변동이 발생할 경우, 운영위 결정사항 별도 공지
    - 시즌1, 2 우승팀 동일
    - FP 1~3위 팀이 본선 챔피언스 스테이지 8강 자동 진출함에 따라 FP 상위 4위 팀 ~ 6위 팀이 챌린저스 스테이지 출전 확정
- ② 8강 오프라인 예선 종료 후 추첨을 통해 조 편성
  - (ㄱ) 조 추첨 진행 대상
    - 챌린저스 스테이지 진출 확정 3개 팀
    - 8강 오프라인 예선 통과 5개 팀
  - (L) 별도 조 구분 없이 무작위 추첨 진행

**5. 본선 챔피언스 스테이지 8강**

(1) 경기 방식

- ① 4개 팀 한 조, 총 2개 조별 듀얼 토너먼트
- ② Mix Match로 경기 진행
  - (ㄱ) 베이스 경기(1,2경기) 및 '패자 부활 경기': 4전제
  - (L) 1위, 2위 결정전: 7전제
- ③ 각 조별 1위 팀 본선 챔피언스 스테이지 4강 진출

(2) 조 편성

① 시즌1, 2 우승팀과 FP 합산 상위 1위 ~ 3위 팀은 챔피언스 스테이지 출전 확정

(ㄱ) 시즌1, 2 우승팀을 제외한 FP 합산 순위

(ㄴ) 출전 확정 팀 구성에 변동이 발생할 경우, 운영위 결정사항 별도 공지

- 시즌1, 2 우승팀 동일

- FP 1~3위 팀 본선 챔피언스 스테이지 8강 자동 진출

② 본선 챌린저스 스테이지 종료 후 통과 4개 팀 추첨을 통해 조 편성

(ㄱ) 조 추첨 방식은 변동될 수 있으며, 변동 발생 시 운영위 결정사항 별도 공지

<b>A조</b>	시즌1 우승	시즌 FP 2위	챌린저스 스테이지 조 1위 추첨	챌린저스 스테이지 조 2위 추첨
<b>B조</b>	시즌 FP 1위	시즌 FP 3위	챌린저스 스테이지 조 1위 추첨	챌린저스 스테이지 조 2위 추첨

6. 본선 챔피언스 스테이지 4강

(1) 경기 방식

① 듀얼 토너먼트

② Mix Match로 경기 진행

(ㄱ) 전 경기 7전제

③ 최종 2위 결정전은 진행하지 않으며 다음의 팀들이 결선 진출

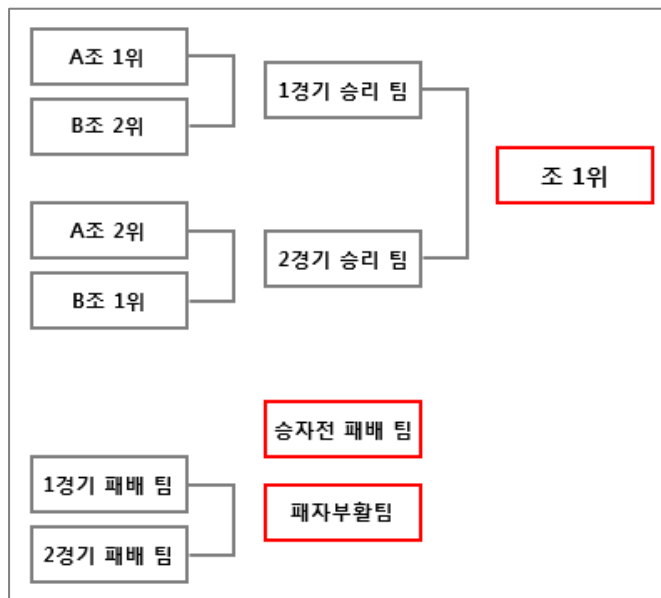
(ㄱ) 1위 팀

(ㄴ) 승자전 패배 팀 (2위 팀)

(ㄷ) 패자부활 팀

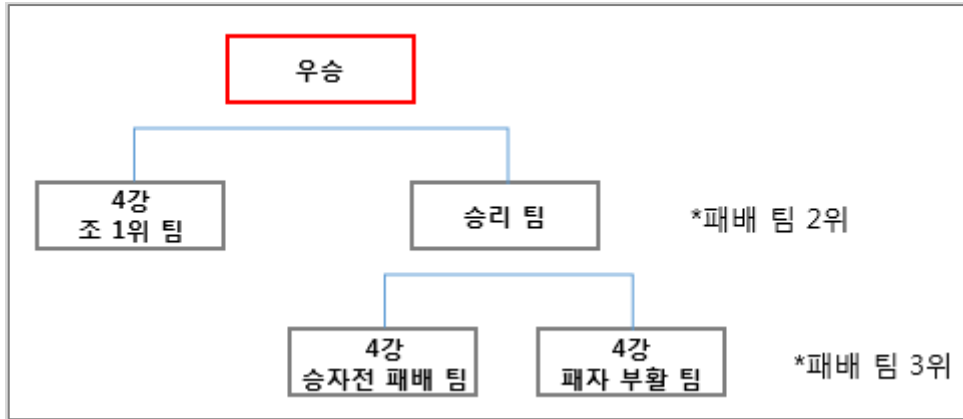
(2) 대진

① 8강 A조와 B조의 1, 2위 팀이 크로스 배치



7. 결선 스텝래더

(1) 경기 방식



- ① 4강 경기 결과에 따라 순위별 스텝래더 토너먼트 진행
- ② Mix Match로 경기 진행
  - (ㄱ) 전 경기 7전제

8. 상금 및 혜택

(1) 상금

순위	상금
1위 (우승)	5,000만 원
2위 (준우승)	2,500만 원
3위	1,500만 원
4위	1,000만 원
5, 6위 팀	각 800만 원
7, 8위 팀	각 700만 원
챌린저스 스테이지 8강 탈락	각 300만 원

(2) 랭킹 별 혜택 및 파이팅 포인트

순위	FP	2017 월드 챔피언십 본선 진출
1	1,000	○
2	800	○
3	600	
4	450	
5	300	
6	300	
7	200	
8	200	

- ① 5~8위: 챔피언스 스테이지 8강 탈락 4개 팀



## 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 상대방 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 소셜 미디어, 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.