



규정집

본 "규정"은 블레이드 & 소울 토너먼트 "대회"에 적용되며
"대회"에 참가하는 선수와 선수(팀) 관계자, "대회" 관계자는 본 "규정"에 따라 "대회"에 임한다.

본 "규정"을 개정하는 경우 개정일을 갱신하며 개정 내용 및 시행일을 "규정"에 따라 고지 및 재배포한다.
개정 된 "규정"은 시행일을 기준으로 "대회"에 반영한다.

최종 개정일	2018. 05. 14.	개인장비 사용 규정 수정
최종 시행일	2018. 05. 14.	개정 배포

1. 총칙

(1) 목적

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

(2) 정의

① 대회 규정

본 "대회"를 진행에 참여하는 관계자가 준수해야 할 수칙으로 "대회"의 공통 "규정".

② 시즌 별 부칙

공통 "규정" 외에 각 개별 시즌에 해당하는 별도 "규정"으로 시한은 해당 시즌에 한 함.
해당 시즌에 대해서는 시즌 별 부칙이 공통 "규정"보다 우선 함.

③ 방송 대행사 (이하 "방송사")

"대회"를 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" "운영위"원회 (이하 "운영위")

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

⑥ 선수 및 팀 (이하 "참가자")

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

⑦ 선수 및 팀의 관계자 (이하 "참가 관계자")

"참가자"를 지원하는 관계자 또는 구단, 스폰서 등을 총칭.

(3) 제정

① 본 "규정"은 (주)엔씨소프트(이하 "회사")가 수립한다.

② "운영위"는 본 "규정"의 개정 필요 시 상호 발의한다.

③ 본 "규정"의 개정은 "운영위"가 함께 협의하되, 회사가 최종 결정한다.

④ 본 "규정" 개정 시 "운영위"는 본 "규정"에 따라 "대회" "참가자" 및 "참가 관계자"에게 우선 고지한다.

⑤ 개정 된 "규정"을 고지 시 시행일을 함께 고지하며 "운영위"와 "참가자", "참가 관계자"는 이를 준수한다.

2. "대회" 참가 공통 "규정"

본 "대회"에 참여 의사를 밝힌 "참가자"는 다음 각 호의 조건을 모두 충족해야 한다.

(1) "참가자" 연령

① 참가신청 시작 일정 기준 "블레이드 & 소울 게임이용등급" 해당자만 신청 및 출전할 수 있다.

② 한국을 제외한 해외 국가의 "대회" "참가자"는 각 국가별 "대회" "규정" 및 이용가능 등급에 따른다.

③ 월드 챔피언십 "참가자"는 시즌 별 부칙에 따른다.

(2) "대회" 참가 신청 조건

① "참가자"는 블레이드 & 소울 게임이용동의 및 실명인증 된 계정을 보유해야 한다.

② "참가자"는 시즌 별 부칙에 별도 조항이 있는 경우 해당 조항의 조건도 충족해야 한다.

③ 월드 챔피언십 시즌 별 부칙에 따른다.

(3) 참가 제한 조건

- ① "운영위"에 소속되거나 관계된 자는 "대회" 참가가 제한된다.
- ② 한국 "대회" "참가자"가 다음의 "규정"에 위반한 경우 "운영위"의 심의에 따라 참가가 제한되거나 "대회" 진행 중에도 "참가자"격을 박탈할 수 있다. 시즌별 부칙을 통해 참가신청 시 사전 제한 될 수 있다. "참가자"격 박탈 시 패널티 "규정"에 따라 추가 제한 조치도 이루어질 수 있다.
 - (ㄱ) Plaync 이용약관
 - (ㄴ) Plaync 운영정책
 - (ㄷ) 블레이드 & 소울 운영정책
 - (ㄹ) 본 "규정"의 각 조항 및 시즌 별 부칙
 - (ㄴ) 본 "규정" 따라 "운영위"와 "참가자", "참가 관계자"간에 체결하는 모든 "규정" 및 계약
 - (ㅂ) 기타 "대회" 진행 중 "운영위"가 고지하는 내용

(4) "참가자" 및 "참가 관계자" 제한 "규정"

- ① 각 "참가자"는 자율적으로 후원사(후원자)를 유치할 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" "운영위"에 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 "규정"으로 금지하는 모든 사항 (문신 등)
 - (ㅂ) 블레이드 & 소울 등 회사가 서비스하거나 판매하는 상품의 모든 경쟁사 상품 및 서비스
 - (ㄷ) 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
 - (ㅈ) 청소년 및 미성년자 보호를 위한 게임물등급위원회와 관련 국가법에 저해되는 내용
- ⑤ "참가자" 및 "참가 관계자"는 사익을 위한 행위 또는 "운영위"가 허가 또는 공개하지 않은 사행행위를 할 수 없으며, 적발 시 패널티 "규정"에 따른다. 이로 인한 "운영위"의 물질적, 법적, 기타 손해 발생 시 이는 당사자에게 책임을 묻는다.

(5) "참가자" 및 "참가 관계자"의 신분 확인

- ① "운영위"는 원활한 "대회" 운영을 위해 다음 각 호별로 증빙자료 요구를 통해 신분을 확인할 수 있으며, "참가자"와 "참가 관계자"는 이 요구에 응해야 한다. 응하지 않는 경우 "운영위"는 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, 청소년의 경우 법정대리인 관련 서류
 - (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"

"참가자"는 다음 각 항의 기준에 따라 개인 소유의 장비를 소지/활용할 수 있으며, 개인 장비가 없는 경우 "운영위"에서 제공한 기본 장비를 사용한다.

(1) "운영위" 지급 장비

- ① PC, 모니터, 키보드, 마우스
경기 진행을 위한 클라이언트가 설치된 PC 사양은 각 시즌 별로 "대회" "참가자"에게 "운영위"가 고지
- ② 팀 보이스 시스템
음성 채팅이 가능한 헤드셋 시스템

(2) "참가자"가 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 "대회"에서 사용 불가
- ② 이어폰 및 헤드셋
(ㄱ) 개인 이어폰 또는 헤드셋을 준비하되 대회 시작 전 심판의 사용 확인을 받아야 함
- ③ 마우스션 거치대 및 마우스 패드

(3) 개인 장비 사용 절차

- ① 오프라인 예선 "대회"는 경기 당일, 방송 "대회"는 최소 경기 전일까지 "운영위"에 개인 사용 장비의 리스트 및 모델, 스펙을 제출
- ② "운영위"가 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 "운영위"의 합의 결과를 우선으로 한다.

(4) 장비 교체

- ① 장비의 기술적 문제로 인해 경기 진행 및 속행이 어려운 경우 "참가자"는 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 "참가자"는 경기를 속행해야 한다.
- ④ 장비로 인한 경기 중단 및 재경기 선언은 재경기 "규정"을 따른다.

(5) 제한 "규정"

- ① 2조 4항의 "참가자" 및 "참가 관계자" 제한 "규정"에 저촉되는 장비는 사용할 수 없다.
- ② 경기 시작 후 다른 "참가자"의 장비를 임의로 접촉하거나 사용할 수 없다.
팀 경기 진행 중에도 같은 팀의 다른 "참가자" 장비를 임의로 접촉하거나 사용할 수 없다.
- ③ 불필요한 전자기기는 "운영위"의 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 "운영위"가 허가하지 않은 소프트웨어를 임의 설치할 수 없으며, 반드시 필요한 경우 "운영위"에 방송시작 2시간 전 보고하여 심의를 받아야 한다.

4. 경기 공통 "규정"

방송 "대회"의 준수사항만 "규정"하며, 이 외 "대회"의 준수사항은 시즌 별 부칙에 따른다.

(1) 경기 일정

- ① "운영위"는 합리적인 사유가 있는 경우 의결하여 경기 일정 및 순서를 조정할 수 있다.
- ② 변경 된 일정 및 경기 순서는 "참가자"에게 최대한 신속히 고지한다.
- ③ 팀 내 "참가자"간 내부 사정(개인사, 팀 내 "참가자"간 불화)으로 인한 일정 조정은 원칙적으로 불가하나, 해당 팀과의 경기가 있는 "참가자"들에 고지 후 동의 시 "대회" 일정에 피해가 없는 범위에서 "운영위"가 예외적으로 일정을 조정할 수 있다.

(2) "참가자" 등록

- ① 모든 "참가자"는 "대회" 당일 방송 시작 2시간 전까지 경기장에 도착하여 "운영위" 또는 심판에게 선수 출석 등록을 마쳐야 한다.
- ② "참가자"의 부득이한 사정으로 인해 지연 도착이 발생하는 경우 모든 수단을 통해 "운영위"에게 보고해야하며, "운영위"가 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 취했더라도 경기는 몰수패 처리된다.

(3) "참가자" 경기 준비

- ① 모든 "참가자"는 심판 또는 "운영위"의 고지에 따라 경기 시작 전까지 모든 준비를 마쳐야 한다.
- ② 경기 준비 시간 동안 "참가자"는 아래 항목을 확인 후 심판 또는 "운영위"에 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
 - (ㄴ) 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 "운영위"에 즉시 보고하여 의결을 받는다.
- ② 모든 "참가자"는 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 "참가자"의 책임으로 인한 경기 시작 지연 등 진행에 지장을 초래할 경우 심판은 패널티를 부과할 수 있다.
- ④ 심판은 경기 시작 전 "참가자"들의 경기 준비 상황을 확인하여 정상적인 경기 진행 가능 여부를 판단하고, 필요 시 "운영위"에 보고한다.
- ⑤ "참가자"들은 경기 진행을 위한 입장, 경기 시작을 심판의 지시에 따른다.
- ⑥ "참가자"들은 경기 중, 경기 종료 후 해당 경기에 대한 이의 사항을 심판에게 제기할 수 있으며, 심판의 재량 또는 "운영위"의 의결에 따라 경기 결과 확정 또는 재경기를 진행한다.

(5) 경기 중단 및 재경기

- ① "참가자"는 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
 - "참가자"는 심판에게 이의 제기 신호를 보내고 경기 지속
 - 심판은 "참가자"의 경기를 모니터링 하거나, 모니터링한 근거를 바탕으로 심의
 - 5항 3호에 해당하는 경우 심판은 즉시 판결을 내리고 상대방측 심판 및 "운영위"에 보고
 - 5항 3호에 해당하지 않으며, 심판 단독 판단이 어려운 경우 경기를 지속하여 정상적으로 종료
 - 이후 경기 시작을 중단하고 "운영위"와 의결
 - (ㄴ) 경기 종료 후 이의 제기 시
 - "참가자"의 이의 제기 내용을 상대방 심판 및 위원회의 당일 담당자와 공유
 - 명백히 재경기가 필요한 경우는 상대방 "참가자"에게 고지 후 재경기 선언
 - 명백하지 않은 경우 양측 "참가자"의 의견도 청취하여 "운영위"와 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
 - (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 "운영위"가 의결한 경우

(6) 팀 경기 시 선수 교체 "규정"

- ① 팀 원 교체가 필요한 사유 발생 시 최소 7일전까지 "운영위"에 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 "운영위"가 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) "운영위"에서 최종 의결 후 각 "참가자"에게 상금에 대한 분배 고지

(7) 기타 "규정"

- ① "운영위"의 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 "규정"을 위반하는 경우 패널티 "규정"을 적용할 수 있다.

5. "참가자" 행동 수칙

(1) "참가자" 외출

- ① "참가자"는 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 관계자"는 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 "운영위"에게 허가 받은 자 방송 관계자 세팅 중인 "참가자"의 "참가 관계자"
	경기 중	경기 진행 "참가자"
선수 대기실	-	당일 출전 "참가자" 및 "참가 관계자" "운영위" 및 "운영위"에게 허가 받은 자 방송 관계자 미성년자 선수의 법정대리인

(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 "규정"을 준수하여야 하며, 이는 "대회"의 참가신청 접수 시점부터 유효하다.
- ② 한 시즌 종료 후 차기 시즌 진출권을 얻은 "참가자"가 참가 의사를 확정 시 해당 선수는 선수 품위 유지 "규정"을 지속적으로 준수할 의무가 있다.
- ③ 선수 품위 유지 "규정" 위반 시 위반 정도에 따라 "운영위"가 협의하여 패널티를 부과한다.

(5) 비밀 유지 계약 준수

- ① "참가자"가 "운영위"와 체결한 비밀 유지 계약에 따라 "대회", 회사, 블레이드 & 소울에 관련 된 모든 대외비 사항에 대해 보안을 준수해야 한다.
- ② 비밀 유지 계약을 위반하여 회사 또는 "운영위"에 손해가 발생한 경우 모든 책임은 위반한 당사자에게 있으며, 이에 대한 손해배상 청구를 할 수 있다.

6. 패널티

"참가자"가 본 "규정"을 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 "대회"의 권위를 심각하게 훼손한 경우 부과될 수 있다.
- ② 타인에 대한 비방 및 모욕으로 "참가자"간 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 "운영위"가 의결하고 팀이 시즌을 마친 경우 해당 "참가자"의 배분 상금만 50% 삭감하여 지급한다.
- ⑥ 팀 원이 단독 패널티I를 받은 "참가자"를 교체하여 시즌 속행을 원할 경우 위원회는 의결을 통해 교체를 허가할 수 있으며, 단독 패널티I을 받고 교체된 "참가자"는 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 "규정"과 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 "참가자"에게 즉시 부과되며, 대상 "참가자"는 "대회" "참가자"격을 영구히 박탈한다.

(7) 공표

- ① "운영위"는 "참가자"에 대한 처벌 내용을 공표할 수 있는 권리를 갖는다.
- ② 공표의 대상이 되는 "참가자"는 해당 공표를 이유로 하여 "운영위"에 이의를 제기할 수 없다.

부칙. 2018 KOREA 시즌1

1. “대회” 개요

참가신청	오프라인 예선	본선
2018. 04. 30.(월) ~ 05. 07.(월)	2018. 05. 12.(토)	2018. 05. 26.(토) ~ 06. 10.(일)
온라인 참가신청 신청	PC방 예선	상암 OGN e스타디움

2. 오프라인 예선

(1) 참가신청

- ① 3인 1팀을 구성하여 온라인 참가신청
- ② 팀원 3인 모두 반드시 시즌1 온라인 리그 참가 기록이 있는 캐릭터로 팀 구성
- ③ 전체 대회 기간 중 블레이드 & 소울 게임 이용 제재 계정의 명의자는 참가 신청할 수 없으며, 각 오프라인 대회 참가가 제한 될 수 있음. 이로 인해 해당 팀원이 속한 팀의 참가자격이 박탈되는 경우 선수 본인 및 팀원 전체에게 책임이 있음.

(2) 참가 팀 선발

- ① 시즌1 온라인 리그 팀 성적 산정
 - (ㄱ) 신청 된 팀 원 3명의 캐릭터가 보유한 시즌1 온라인 리그 종료(04/28) 개인전 기록 기준
 - (ㄴ) 팀원 3명의 캐릭터 시즌1 온라인 리그 비무 랭크점수를 합산하여 팀 점수로 집계
- ② 예선 순위 결정 및 팀 선발
 - (ㄱ) 팀 원 3명의 시즌1 온라인 리그 개인전 비무 랭크점수를 합산하여 상위 랭킹 기준으로 선발
 - 최우선 기준: 팀 원 3명 모두 전적 30전 이상, 골드 등급 이상
 - 선별적 기준: 최우선 기준으로 상위 16개팀에 미달 시 실버 등급까지 선별 기준 적용.
단, 전적은 30전 이상 반드시 달성 필요.
 - (ㄴ) 선발팀에 대한 개인 안내 시 ‘참가 불가’로 의사를 표명하거나 결격 사유가 발견 된 팀은 정규 선발팀에서 제외하며, 후순위 팀에서 오프라인 예선 참가팀 충원
 - (ㄷ) 오프라인 예선팀 선발 후 최대 4팀을 예비팀으로 추가 선발할 수 있음
 - (ㄹ) 오프라인 예선~결선까지 참가 가능한 팀의 현황에 따라 오프라인 예선 팀 수 및 경기방식은 조정 될 수 있음
- ③ 기타 규정
 - (ㄱ) 팀원 3명중 한 명의 캐릭터라도 시즌1 온라인 리그 참가 기록이 없는 경우 팀 전체가 선발에서 제외될 수 있음
 - (ㄴ) 시즌1 온라인 리그 기간부터 본선 전까지 대회 규정집 ‘제 2조 대회 참가 공통 규정’에 어긋나는 행위를 하는 경우 이미 참가팀으로 발표되었더라도 참가 자격 박탈, 블레이드 & 소울 토너먼트 대회 규정 패널티, 이용 제재 대상이 될 수 있음

(3) 참가 등록

- ① 오프라인 예선 참가 팀은 개인 연락 및 공지사항을 통해 안내된 시간까지 대회장에 도착 후 참가 등록을 완료해야 함
- ② 안내된 시간 내에 참가자 등록이 완료되지 않은 정규 팀은 경기 시작 전 제외되며 예비 팀이 충원되어 경기 진행
- ③ 예선 참가 정규 팀이 지연되어 도착한 경우 참가 등록 순으로 예비팀 순번이 부여 됨
- ④ 참가 등록 완료 후 대회 진행 시 현장 심판들의 안내와 지시에 따라야 하며, 이를 어기는 경우 패널티 또는 참가자격 박탈 등이 부여될 수 있음

⑤ 이 외 경기 진행에 대한 사항은 공통 규정을 따름.

(4) 경기 진행

① 12팀으로 대회 진행 시 하기 규정을 따르며 참가 현황에 따라 대회 구조는 변경될 수 있음

② 조 편성

(ㄱ) 예선 현장에 도착하여 팀(선수) 등록을 마친 순서대로 추첨하여 조 편성

1조			
추첨	추첨	추첨	추첨
2조			
추첨	추첨	추첨	추첨
3조			
추첨	추첨	추첨	추첨

(ㄴ) 예선 진출팀 중 현장에 도착하지 않아 결원이 발생한 경우 '대회운영위원회'에서 고지하는 방식으로 조 편성 및 경기를 진행

③ 경기 방식

(ㄱ) Mix Match 5전제로 조별 하프리그 진행

(ㄴ) 승/패가 동률인 경우 각 경기별 라운드 포인트를 기준으로 순위를 가리며, 라운드 포인트까지 동률인 경우 Mix Match 5전제 1회 재경기를 진행

(ㄷ) 라운드포인트는 각 세트 승리 시 +1점, 패배시 -1점을 하여 합산

④ Mix Match 변경 룰

(ㄱ) 각 경기 시작 전 예선 세트에 공통으로 적용 될 랜덤 매치를 심판이 랜덤박스에서 선택

(ㄴ) 확정 된 매치(싱글/태그)로 랜덤 매치 세트를 진행

(ㄷ) 기타 사항은 '2018 KOREA 시즌1 부칙'의 '4조 Mix Match 변경 룰 안내'에 따름

⑤ 경기 순서

순서		진행
1	랜덤 선택	심판이 랜덤박스에서 뽑은 후 고지
2	1차 경기	각 조별 1경기 진행
3	랜덤 선택	심판이 랜덤박스에서 뽑은 후 고지
4	2차 경기	각 조별 2경기 진행
5	랜덤 선택	심판이 랜덤박스에서 뽑은 후 고지
6	3차 경기	각 조별 3경기 진행
7	-	각 조 1, 2위 6팀 본선 진출
8	랜덤 선택	심판이 랜덤박스에서 뽑은 후 고지
9	4차 경기	각 조별 3위의 하프리그 1경기
10	랜덤 선택	심판이 랜덤박스에서 뽑은 후 고지
11	5차 경기	각 조별 3위의 하프리그 2경기
12	랜덤 선택	심판이 랜덤박스에서 뽑은 후 고지
13	6차 경기	각 조별 3위의 하프리그 3경기

(ㄱ) 각 경기 사이 휴식시간은 대회장에서 별도 고지

(ㄴ) 재경기 필요 시 심판이 현장에서 별도 고지

⑥ 본선 진출 팀 확정 및 8강 대진 결정

(ㄱ) 각 조의 1, 2위가 본선 8강 진출하며, 먼저 조 추첨 진행

(ㄴ) 각 조의 3위 팀간 하프리그 후 상위 2팀이 8강 진출

- 본선 8강에서 각 조 1, 2위가 첫 번째 경기를 진행

8강 브라켓 및 경기	
추첨	A조 1경기
추첨	
추첨	A조 2경기
추첨	
추첨	B조 1경기
추첨	
추첨	B조 2경기
추첨	

(ㄷ) 조 추첨 시 각 조 1위와 2위 모두 예선 진출 순위를 기준으로 순서를 정함

- 예1) 조 1위 3팀 중 예선 진출 순위에 따라 추첨 순번 1~3번 결정
- 예2) 조 2위 3팀 중 예선 진출 순위에 따라 추첨 순번 1~4번 결정

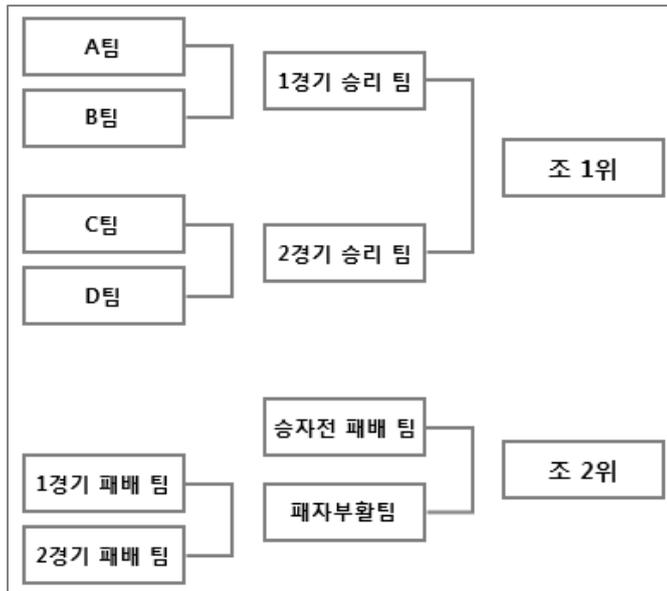
3. 본선 (8강~4강)

(1) 기본 규정

- ① 대진은 '16강 오프라인 예선' 규정에 따라 결정
- ② 본선 진출 팀은 오프라인 본선 대회 기간에 모두 대회장에 참석할 수 있어야 함
- ③ 대회장 출석, 경기 진행에 대해서는 '대회운영위' 및 현장 심판의 고지에 따라야 하며 별도 고지되지 않는 사항은 본 규정집의 공통 규정과 '2018 KOREA 시즌1' 부칙에 따름

(2) 본선 8강

- ① 조별 4강 듀얼 토너먼트, Mix Match 5전제로 진행



- ② Mix Match 진행 세부 사항은 '2018 KOREA 시즌1' 부칙의 4조 'Mix Match 변경 안내'에 따름
- ③ 각 조 경기 종료 후 4강 대진은 다음과 같이 결정

4강	
A조 1위	1경기

B조 2위	2경기
A조 2위	
B조 1위	

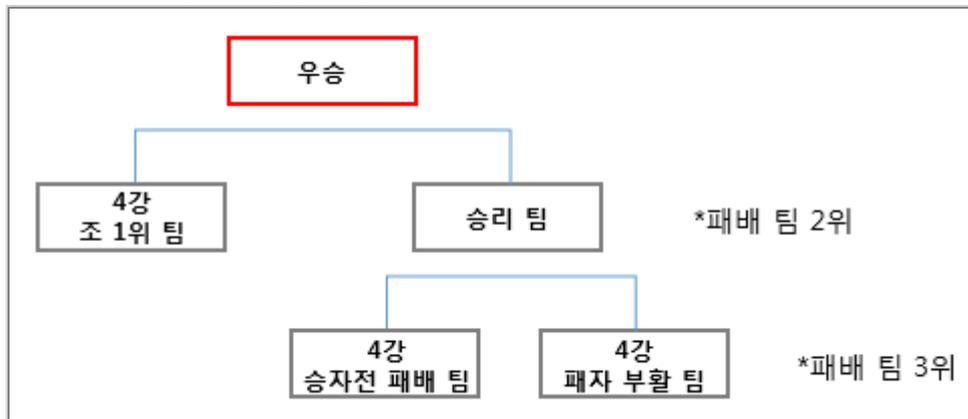
(3) 본선 4강

- ① Mix Match 7전제, 듀얼 토너먼트로 진행
단, 2위 결정전 진행 안됨



(4) 결선

- ① Mix Match 7전제, 스태플러 토너먼트로 진행



4. Mix Match 변경 룰 세부사항

(1) 기본 구조

구분	1세트	2세트	3세트	4세트	5세트	6세트	7세트
5전제 (3포인트 선취 시 승리)	태그	싱글	랜덤	태그	싱글	-	-
7전제 (4포인트 선취 시 승리)	태그	싱글	태그	랜덤	싱글	태그	싱글
획득 포인트	1	1	1	1	1	1	1

- ① 랜덤 세트는 심판이 돌림판을 돌려 싱글/태그매치 중 한 가지 매치로 결정
- ② 매치가 결정 된 후 심판의 지시에 따라 출전 선수 또는 직업 정보 제출

(2) 기타 규정

- ① 싱글 세트는 선수 중복 출전 불가
단, 마지막 세트(5전제 5세트, 7전제 7세트)는 팀원 3명중 누구나 출전 가능
- ② 1세트(태그)의 출전 직업은 심판의 지시에 따라 '대회운영위'에 사전 제출하며 변경 불가

5. 기타

- (1) 2018 KOREA 시즌 대회에서는 '무공 잠금' 사용 가능 (월드 챔피언십은 별도 고지)
- (2) 2018 KOREA 시즌 대회에서는 '전투 간소화' 사용 불가 (월드 챔피언십은 별도 고지)
- (3) 상금 지급을 위한 서류를 2개월이내 미제출한 선수는 상금 지급 대상에서 제외될 수 있음
- (4) 미성년자 선수는 법정대리인 동의서를 사전 제출하지 않는 경우 경기 참여가 불허될 수 있음
- (5) 참가 선수는 모두 "부칙. 선수 품위 유지 규정"을 읽고 이에 동의 및 서명해야 함
- (6) 본 부칙 이 외의 규정사항은 'plaync 이용약관', '블레이드 & 소울 게임이용약관' 및 대회 관련 고지되는 공지사항 및 '대회운영위'의 고지사항에 따름.

부칙. 선수 품위 유지 "규정"

"블레이드 & 소울 토너먼트" "대회" "참가자"들이 준수해야 할 사항을 아래와 같이 "규정"합니다.
본 "규정"은 "대회" "운영위"가 의결하였으며, "대회" 진행 중 개정되는 사항도 모두 연계 적용 됩니다.

1. 대상

- 본 "규정"이 포함 된 "대회" "규정"에 동의하고 참가신청을 한 "참가자"에게 모두 적용된다.

2. 적용 범위

- 본 "규정"이 포함 된 "대회"의 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 "참가자"나 외부자가 합의하여 상대편 "참가자"에게 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) "운영위"와 회사의 명시적 허가 없이 경기 클라이언트를 위조, 변조, 변경하는 행위
- (ㄴ) 블레이드 & 소울 운영정책을 위반하는 행위
- (ㄷ) "운영위"가 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 "대회"를 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 "운영위"가 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 전재 및 배포, 유포하는 경우

