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	2019. 01. 18.	2019 문파대전 부칙 규정 개정
최종 시행일	2019. 01. 18.	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 ㈜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) Plaync 이벤트 규약

(ㄹ) 블레이드 & 소울 운영정책

(ㅁ) 블레이드 & 소울 이벤트 규약

(ㅂ) 본 "규정"의 각 조항 및 시즌 별 부칙

(ㅅ) 본 "규정" 따라 "운영위"와 "참가자", "참가 관계자"간에 체결하는 모든 "규정" 및 계약

(ㅇ) 기타 "대회" 진행 중 "운영위"가 고지하는 내용

③ 온라인 리그를 통해 예선 참가를 하는 경우 다음의 내용에 따라 참가가 제한 될 수 있다.

(ㄱ) 해당 오프라인 시즌과 동일한 시즌 온라인 리그 규정에 위배되어 경고·제재 또는 참가제한을 받은 경우

(ㄴ) 온라인 리그 규정의 2조의 '불공정 플레이 및 승부의 조작'으로 인해 제재 된 경우 위반 행위의 중함에 따라 최소 해당 시즌 참가 제한, 최대 선수 자격 영구 박탈까지 진행될 수 있으며 해당 선수들은 오프라인 대회 참가 불가능

(ㄷ) 제재 된 팀원과 함께 팀원 2인 이상 공모 또는 제재 된 경우 해당 팀 전체 오프라인 대회 참가 불가

(ㄹ) 제재 된 팀원이 1인이고 다른 팀원에게 규정 위반의 행위가 없는 경우 해당 팀은 제재된 선수를 온라인 리그를 참가한 다른 선수로 대체하여 오프라인 대회에 참가할 수 있으며, 오프라인 대회 참가자 발표 전 '대회운영위'에 사전 제출하여 심의를 받아야 함

④ 군인 및 공익근무요원 신분의 참가 희망자는 "사회복무요원 복무관리 규정"에 의거 대회에 선수자격으로 출전한다는 '겸직 허가서'를 승인 받아 "대회운영위"에 제출 해야 한다.

(ㄱ) 오프라인 예선이 있는 대회는 예선 참가자 확정 시까지 "대회운영위"에 제출

(ㄴ) 오프라인 예선이 없는 대회는 방송 대회 3주전까지 "대회운영위"에 제출

⑤ 일반인 참가 선수와 '겸직 허가서' 제출한 군인·공익근무요원 선수 모두 참가 신청한 시즌의 오프라인 대회 일정에 모두 참석할 수 있어야 한다.

(ㄱ) 신청 후 무단 불참 시 6조 패널티 규정의 패널티I 이상을 부과, 향후 참가 자격도 박탈 가능

(ㄴ) 경기 당일 팀 원 중 1인 이상 불참 시 부전패 처리

(ㄷ) 선수의 불가피한 사정으로 참가가 불가능한 경우 4조의 (6) 팀 경기 시 선수 교체 규정에 따라 팀원 교체 가능

(ㄹ) 당시즌 상위에 랭크되어 차기 시즌에 참가 자격을 얻은 팀의 군인·공익근무요원 선수가 차기 시즌에 대한 '겸직 허가서'를 득하지 못하여 방송 대회 3주 전까지 제출을 못한 경우 4조의 (6) 팀 경기 시 선수 교체 규정에 따라 팀원 교체 가능

(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
(ㅁ) 방송 "규정"으로 금지하는 모든 사항 (문신 등)
(ㅂ) 블레이드 & 소울 등 회사가 서비스하거나 판매하는 상품의 모든 경쟁사 상품 및 서비스
(ㅅ) 회사의 허가를 받지 않고, 무단으로 회사의 지적 재산권을 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, 재외국인국내거소신고증.
(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 설치 된 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 마우스선 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 통과한 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

(ㅁ) 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 경기장 내 대기실로 이동

⑤ 인게임 경기장 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) 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 사전 고지 된 표현 또는 구호로 심판에게 이의 제기 신호를 보내고 경기 지속

- 심판은 "참가자"의 경기를 모니터링 하거나, 모니터링한 근거를 바탕으로 심의
- 단, 이의제기 과정에서 선수가 경기를 중단하여 받게 되는 불이익은 선수 본인 및 팀이 감수함
- 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 위원화의 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 랙 현상: 화면 끊김, 멈춤 현상 등
(ㄹ) 키보드 랙 현상: 조작 반응이 느린 경우
(ㅁ) 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 다시 참가 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 비밀 유지 계약을 체결하는 경우 "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 1인 에게 "패널티I"이 부과되고 시즌을 마친 경우 개인 상금의 30%를 삭감하여 지급한다.

⑤ 팀 원 2인 이상에게 "패널티I"이 부과되고 시즌을 마친 경우 팀 상금의 30%를 삭감하여 지급한다.

⑥ "패널티I"을 받은 "참가자"가 추가 패널티I 이하를 받을 수 있는 행위를 하는 경우 패널티II로 격상하여 부과할 수 있다.

⑦ 팀 원이 단독 "패널티I"를 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 받고 시즌을 마친 경우 개인 상금의 50%를 삭감하여 지급한다.

③ 팀 전체 합산 기준 "패널티II" 2회 이상인 경우 해당 팀은 진행 중인 시즌 참가 자격을 박탈(실격)한다. 당 시즌 상금 및 연간 시즌에서 누적된 파이팅포인트(FP)를 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. 2019 문파대전

1. 일정

(1) 2019 비무 라이징 스타

구분	일정	경기 방식	장소
참가신청	2018. 12. 12. (수) ~ 21. (금) 23:59:59	-	온라인
온라인 예선	2018. 12. 20. (토) 15:00 ~ 20:00	비무 개인전	온라인
본선 8강	2019. 01. 19. (토) 13:00	Mix Match BO5	구로 아이뎁스 PC방
본선 4강/결승	2019. 01. 19. (토) 16:00	4강: Mix Match BO5 결승: Mix Match BO7	

* 본선 8강 및 4강/결승은 온라인으로 생방송 진행

(2) 천라지망 속 전장, 사슬군도

구분	일정	경기 방식	장소
참가신청	2018. 12. 19. (수) ~ 2019. 01. 09. (수) 정기 점검 전	-	온라인
실력 측정 기간		사슬군도 개인전	온라인
본선	2019. 02. 20. (일) 13:00	개인/단체전 복합 경기	구로 아이뎁스 PC방

* 본선은 온라인으로 생방송 진행

2. 상세 내용: 2019 비무 라이징 스타

(1) 참가 신청

① 동일 문파원 3명이 한 팀으로 신청 (경쟁/자유 문파 제한 없음)

② 본인 명의 계정 내 비무장 이용이 가능한 캐릭터를 보유해야 함

③ 팀원 3인 캐릭터의 직업은 중복될 수 없음

④ 2018 프로 선수는 팀 구성원 중 최대 1명까지만 포함 가능
*2018 프로 선수: 2018 정규 시즌 본선 이상 참가자

⑤ 문파 당 1개 팀만 선발
복수의 팀이 신청하는 경우, 최고 성적 한 팀만 본선 진출 가능

⑥ <2019 비무 라이징 스타>와 <천라지망 속 전장, 사슬군도> 중복 출전 가능

⑦ 게임 이용 제재 중인 계정은 참가신청 할 수 없으며, 대회 규정상 결격 사유가 없어야 함
규정을 준수하지 않아 팀원의 참가 자격이 박탈되는 경우, 그 책임은 본인 및 팀에게 있음

(2) 온라인 예선

① 12/22(토) 15시~20시 오픈

(ㄱ) 종목: 개인전

(ㄴ) 비무장 메뉴에서 <B&S 토너먼트 2019 문파대전 온라인 예선> 채널로 입장

(ㄷ) 16레벨 이상 캐릭터 입장 가능

(ㄹ) 표준 능력치 및 60레벨 패시브 스킬 적용

(ㅁ) 실력 측정 경기 10회

② 본선 참가팀 선발

(ㄱ) 참가 신청 시, 선택한 캐릭터의 온라인 예선 기록만 선발에 사용

(ㄴ) 팀 구성원 3명 모두 온라인 예선 15전 이상 플레이

(ㄷ) 팀 구성원 3명의 온라인 예선 랭크 점수를 합산, 상위 8팀 선발

- 랭크 점수 동률 시, 팀원 3인의 합산 승리 수가 많은 팀을 선발
- 승리 수까지 동점인 경우, '팀장'의 개인전 랭크 점수가 높은 팀을 선발
- 참가 불가 의사를 표명하거나, 결격 사유가 있는 팀은 선발에서 제외

(ㄹ) 정규 8개 팀 선발 후, 예비 2개 팀 추가 선발

- 본선 경기 당일, 정규 팀이 불참하는 경우 예비 팀 충원

(ㅁ) 아래의 규정 및 정책에 위배되는 행위를 하는 경우, 참가신청 완료 후 온라인 예선에 참가했더라도 오프라인 본선의 참가 자격 박탈 및 계정 제재의 패널티가 부여될 수 있음

- Plaync 이용 약관 및 운영 정책
- 블레이드 & 소울 이용약관 및 운영 정책
- 블레이드 & 소울 이벤트 규약
- 블레이드 & 소울 토너먼트 대회 규정 및 2019 문파대전 부칙
- 2019 문파대전 관련 공지 사항
- "대회운영위"의 구두 고지 및 지시 사항

(3) 오프라인 본선

① 대회 참가

(ㄱ) 모든 팀은 사전 고지한 시간까지 대회장에 도착하여 선수/팀 등록을 진행

- 참가 신청 한 본인 명의의 계정 확인
- 당일 경기에 사용 가능성이 있는 모든 직업 등록

(ㄴ) 팀원 중 1명 이상 불참 시, 팀의 참가 자격이 박탈되며 예비 팀으로 대체

- 예비팀은 불참 및 출전 불가한 팀의 브라켓에 배정되어 본선 8강을 진행
- 참가 자격 박탈 및 예비 팀 충원은 "대회운영위"의 결정에 따름
- 상세한 내용은 본 조항 (3) 오프라인 본선 - ③ 예비팀 충원 항목 참고

(ㄷ) 미성년자 선수는 B&S 공식 홈페이지의 본선 참가 안내 공지사항에서 '법정대리인 동의서'를 다운로드 후 법정대리인의 서명을 받아 참가자 등록 시 제출해야 함

- 미제출 된 경우 본선 출전 자격이 주어지지 않음

② 경기 방식

(ㄱ) Random Mix Match

- 8강 및 4강은 5전제, 결승전은 7전제로 진행
- 태그매치 경기 시, 팀원 3명의 직업은 중복으로 참가할 수 없음
- 랜덤 매치인 5전제 3세트, 7전제 4세트의 경기는 현장에서 고지된 방식으로 심판이 결정
- 마지막 세트를 제외한 싱글 매치 세트는 선수 중복 출전 불가

- 비무는 표준 능력치를 사용하며, 60레벨 패시브 스킬 적용
- 참고) 5전제/7전제 경기 방식

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

(ㄴ) 대진
- 8강은 온라인 예선 성적에 따라 대진 구성
- 이후, 경기 성적에 따라 대진 결정

<table>
<tr><th colspan="2">8강</th><th colspan="2">4강</th><th colspan="2">결승</th></tr>
<tr><th>브라켓</th><th>경기</th><th>브라켓</th><th>경기</th><th>브라켓</th><th>경기</th></tr>
<tr><td>온라인 예선 - 1위</td><td rowspan="2">1경기</td><td rowspan="2">8강 1경기
승리팀</td><td rowspan="4">1경기</td><td rowspan="4">4강 1경기
승리팀</td><td rowspan="8">1경기</td></tr>
<tr><td>온라인 예선 - 8위</td></tr>
<tr><td>온라인 예선 - 4위</td><td rowspan="2">2경기</td><td rowspan="2">8강 2경기
승리팀</td></tr>
<tr><td>온라인 예선 - 5위</td></tr>
<tr><td>온라인 예선 - 2위</td><td rowspan="2">3경기</td><td rowspan="2">8강 3경기
승리팀</td><td rowspan="4">2경기</td><td rowspan="4">4강 2경기
승리팀</td></tr>
<tr><td>온라인 예선 - 7위</td></tr>
<tr><td>온라인 예선 - 3위</td><td rowspan="2">4경기</td><td rowspan="2">8강 4경기
승리팀</td></tr>
<tr><td>온라인 예선 - 6위</td></tr>
</table>

(ㄷ) 다 직업 사용 규정
- 세트 별로 다른 직업을 사용할 수 있음.
- 단, 동일 계정 내 캐릭터에 한하며, 참가 등록 시 사용 직업 정보를 사전 제출해야 함
- 직업 등록 및 세트 별 출전 직업 제출 방법은 현장 심판이 별도 고지 함
- 수호석 및 심판이 지정하는 장비는 착용을 해제하고 경기를 진행해야 하며, 이를 위반하여 경기 중 불이익을 당하는 경우 책임은은 선수 본인 및 팀에게 있음

(ㄹ) 선수 교체 규정
- 오프라인 대회 전 선수 교체가 필요한 경우, 규정집 4. 경기 공통 규정 – (6) 팀 경기 시 선수 교체 규정을 따르되, 교체 가능한 선수는 최대 1인으로 제한

③ 예비팀 충원
(ㄱ) 정규 8개 팀이 모두 참석하지 않은 경우, "대회운영위"의 의결에 따라 예비 팀이 출전 가능
(ㄴ) 예비 팀이 본선에 출전하는 경우, 본선 상금 및 문파 보너스 선물을 지급
(ㄷ) 정규 8개 팀이 모두 참석해 출전하지 못하는 경우, 예비팀 참가비 및 문파 보너스 선물 지급
- 예비 팀 참가비: 10만 원
- 문파 보너스 선물: 문파원 전원에게 신규 의상 <방탄 세트> 지급

(ㄹ) 문파 보너스 선물 지급 기준의 세부 내용은 대회 안내 웹 하단 주의 사항을 참고 [링크]

(4) 상금 및 문파 보너스 선물

① 팀 상금은 팀원 수로 균등 분할 하여 지급
② 수상 팀에는 추후 대회 진행 시 '참가 우선권'을 차등 지급 (별도 안내)
③ 선수들은 상금 수령을 위해 고지된 서류를 제출해야 함

④ 문파 보너스 선물 세부 지급 규정은 대회 안내 웹 하단 주의사항을 참고 [링크]

순위	팀 상금 (KRW)	문파 보너스 선물 (선수를 포함한 팀 소속 문파원 지급)	
우승	6,000,000 원	19 시즌 개막전 초대권	문파에 20장
		묵화향기 환영무기	계정 당 1개
		역대 e스포츠 의상 8종 중 3종 선택	
준우승	3,000,000 원	명작 환영무기	
		역대 e스포츠 의상 8종 중 2종 선택	
4강 진출 (2팀)	각 1,500,000 원	역대 e스포츠 의상 8종 중 2종 선택	
8강 진출 (4팀)	각 1,000,000 원	역대 e스포츠 의상 8종 중 1종 선택	
예비팀 (2팀)	각 300,000 원	-	
오프라인 본선 참가팀 공통 (예비팀 포함)		<2019 문파대전> 신규 의상 지급	계정 당 1개

3. 상세 내용: 천라지망 속 전장, 사슬군도

(1) 참가 신청

① 동일 문파원 3명이 한 팀으로 신청 (경쟁/자유문파 제한 없음)

② 본인 명의 계정 내 게임 이용이 가능한 캐릭터를 보유 해야 함

③ 팀원 3인의 캐릭터 직업은 중복될 수 없음

④ 2018 프로 선수 참가 제한 없음

⑤ 문파 당 1개 팀만 선발함. 복수의 팀이 신청하는 경우, 최고 성적 한 팀만 본선 진출 가능

⑥ <2019 비무 라이징 스타>와 <천라지망 속 전장, 사슬군도> 중복 출전 가능

⑦ 게임 이용 제재 중인 계정은 참가신청 할 수 없으며, 대회 규정상 결격 사유가 없어야 함
규정을 준수하지 않아 팀원의 참가 자격이 박탈되는 경우, 그 책임은 본인 및 팀에게 있음

(2) 실력 측정

① 기간: 2018년 12월 19일 정기 점검 후 ~ 2019년 1월 9일 정기 점검 전

② 실력 측정 기간 동안, 참가 신청 캐릭터로 <사슬군도 개인전>을 플레이하여 랭크 점수 누적

(ㄱ) 사슬군도 개인전은 2018년 12월 19일 정기 점검 후 플레이 가능

(ㄴ) 사슬군도 개인전은 표준 능력치를 사용하며, 60레벨 패시브 스킬 적용

(ㄷ) 주의) 개인전 점수만 선발에 사용 (단체전 점수는 사용되지 않음)

(3) 본선 참가팀 선발

① 참가팀 성적 산정

(ㄱ) 참가 신청 시 선택한 캐릭터의 사슬군도 개인전 랭크 점수로 산정

(ㄴ) 팀 구성원 3명 모두 사슬군도 개인전 1경기 이상 플레이

(ㄷ) 실력 측정 기간 종료 기준, 팀 구성원 3인의 랭크 점수를 합산해 상위 20개팀 선발

- 합산 랭크 점수 동점 시, 팀장의 개인전 랭크 점수가 높은 팀을 선발
- 참가 불사 의사를 표명하거나, 결격 사유가 있는 팀은 선발에서 제외

(ㄹ) 정규 20개 팀 선발 후, 예비 4개 팀 추가 선발

- 본선 경기 당일, 정규 팀이 불참하는 경우 예비 팀 충원

(ㅁ) 아래의 규정 및 정책에 위배되는 행위를 하는 경우, 해당 선수와 팀은 참가 자격 박탈 및 계정 제재의 패널티가 부여될 수 있음

- plaync 이용약관 및 운영정책

- 블레이드 & 소울 이용약관 및 운영정책
- 블레이드 & 소울 이벤트 규약
- 블레이드 & 소울 토너먼트 대회규정 및 2019 문파대전 부칙
- 2019 문파대전 관련 공지사항
- "대회운영위"의 구두 고지 및 지시 사항

(4) 오프라인 본선

① 대회 참가

(ㄱ) 모든 팀은 사전 고지한 시간까지 대회장에 도착하여 선수/팀 등록을 진행
- 참가 신청자의 본인 확인
- "대회운영위"로부터 대회 전용 계정을 지급 받고 세팅 진행
- 당일 경기에 사용 가능성이 있는 모든 직업 등록

(ㄴ) 팀원 중 1명 이상 불참 시, 팀의 참가 자격이 박탈되며 예비 팀으로 대체
- 참가 자격 박탈 및 예비 팀 충원은 "대회운영위"의 결정에 따름
- 충원에 대한 상세한 내용은 부칙의 (4) 오프라인 본선 – ③ 예비팀 충원 항목 참고

(ㄷ) 미성년자 선수는 B&S 공식 홈페이지의 본선 참가 안내 공지사항에서 '법정대리인 동의서'를 다운로드 후 법정대리인의 서명을 받아 참가자 등록 시 제출해야 함
- 미제출 된 경우 본선 출전 자격이 주어지지 않음

② 경기 방식

(ㄱ) 대회는 테스트 서버에서 진행
- 모든 선수는 "대회운영위"가 지급하는 대회 전용 계정 사용
- 경기 전 심판의 지시에 따라, 계정 내 캐릭터를 세팅 (전 직업 세팅 가능)
- 자세한 내용은 본 조항 (4) 오프라인 본선 - ⑤ 대회 계정 세팅 항목 참고
- 검사의 세 번째 각성 계열인 '어검'은 사용 불가
  경기 중인 선수가 '어검사' 계열로 변경 시 해당 경기는 몰수패로 고지하며 최하 순위로 산정

(ㄴ) 개인/단체 복합전으로 진행
- 총 4라운드 진행 후, 팀 별 포인트를 누적 합산하여 랭킹 산정
- 사슬군도는 표준 능력치를 사용하며, 60레벨 패시브 스킬 적용
  대회 전용 계정의 캐릭터 정보는 부칙 4. 기타 공통 규정 – (1) 캐릭터 세팅 항목 참고
- 참고) 라운드 별 경기 방식

구분	경기	참가자
1라운드	단체전	팀 전체
2라운드	개인전	팀원 중 1명
3라운드	개인전	2라운드 선수 중복 출전 금지
4라운드	단체전	팀 전체

(ㄷ) 순위 산정
- 각 라운드의 순위 포인트와 킬 포인트를 합산하여 산정
- 총 포인트가 동점인 경우, 전체 라운드의 팀 합산 킬 수로 판정
- 킬 수도 동일한 경우, 마지막 라운드의 팀 순위로 판정

#. 순위 포인트 (개인전, 단체전 동일)

순위	포인트
1	30
2	29
3	27
4~5	25
6~10	20
11~15	15
16~20	10

#. 킬 포인트

구분	포인트
단체전	팀의 총 처치 수 x 1
개인전	팀의 총 처치 수 x 2

(ㄹ) 다 직업 사용 규정
- 라운드 별로 다른 직업을 사용할 수 있음
- 단, 참가 등록 시 사용 직업 정보를 제출 해야 하며, 경기 전 캐릭터 세팅을 완료해야 함
- 직업 등록 및 라운드 별 출전 직업 제출 방법은 현장 심판이 별도 고지 함

(ㅁ) 선수 교체 규정
- 오프라인 대회 전 선수 교체가 필요한 경우, 규정집 4. 경기 공통 규정 – (6) 팀 경기 시 교체 규정을 따르되, 교체 가능한 선수는 최대 1인으로 제한

③ 예비팀 충원

(ㄱ) 정규 20개 팀이 모두 참석하지 않은 경우, "대회운영위"의 의결에 따라 예비 팀이 출전 가능

(ㄴ) 예비 팀이 본선에 출전하는 경우, 본선 상금 및 문파 보너스 선물을 지급

(ㄷ) 정규 20개 팀이 모두 참석해 출전하지 못하는 경우, 예비팀 참가비 및 문파 보너스 선물 지급
- 예비 팀 참가비: 10만 원
- 문파 보너스 선물: 문파원 전원에게 신규 의상 <방탄 세트> 지급

(ㄹ) 문파 보너스 선물 지급 기준의 세부 내용은 대회 안내 웹 하단 주의 사항을 참고 [링크]

④ 재경기 규정

(ㄱ) 규정집 [4. 경기 공통 규정 – (5) 경기 중단 및 재경기] 외 추가 항목 적용
- 비 고의적 디스커넥션 발생 시, 규정에 따라 재경기를 선언할 수 있음
- 이 외 선수에게 사전 고지하고 협의된 경기 상황 외에는 재경기 진행 없음

(ㄴ) 원활한 경기 진행을 위해 심판의 판단 하에 재경기 전, 클라이언트 재시작을 지시할 수 있으며 재경기 발생 경기에서 문제가 없었던 선수도 클라이언트 재시작을 요구할 수 있음

(ㄷ) 단, 해당 경기의 공정성을 해치거나 불성실한 의도로 고의적/악의적인 접속 종료인 경우 해당 선수가 속한 팀이 경기 중인 세트는 패배 판정 (순위 없음, 포인트 없음)

(ㄹ) 비 고의적 디스커넥션 발생에 대해서는 본 조항 '(4)오프라인 본선 - ⑤ 비 고의적 디스커넥션' 항목을 따름

⑤ 비 고의적 디스커넥션

(ㄱ) 정의

- 주최측이 제공한 하드웨어, 네트워크 및 제반 환경의 문제로 선수가 의도치 않게 경기장에서 이탈 된 경우
- 경기장에는 존재하나 조작이 불가 하거나 전투 불능 상태가 해제되지 않는 경우
- 이 외, 현장 환경 및 상황 따라 심판이 '비 고의적 디스커넥션'으로 선언하는 경우
- 선수 개인 지참 장비에 문제가 발생하는 경우 인정하지 않음
- 심판이 허가하지 않은 조작으로 디스커넥션 된 경우 인정하지 않음
  예시) Alt+Tab 클릭, Windows Key 클릭 등
- 심판의 장비 점검, 준비, 시작 안내에 따르지 않아 경기 시작 후 이의를 제기하는 경우 인정하지 않음

(ㄴ) 선언

- (ㄱ)에 정의 된 내용에 부합하는 '비 고의적 디스커넥션' 상황 발생 시 (ㄷ)의 기준에 따라 경기 중단 및 재경기를 선언하며, (ㄹ)에 정의된 참가자가 재경기에 참여
- 서버 및 경기 환경이 불안정하다고 판단되는 경우 심판 재량으로 재경기 선언
- '비 고의적 디스커넥션'으로 재경기가 5회 이상 발생하는 경우 경기 중단 여부를 결정하며, 경기 중단 및 재개 여부는 "대회운영위"의 결정을 따름
- 당일 경기 중단 시 재경기 일시 및 방법 등 세부 사항은 추후 "대외운영위"의 의결 후 선수 개인 또는 소속 팀의 팀장에게 공지

(ㄷ) 재경기 기준

- 경기 시작 대기 시간인 30초와 경기 시작 후 5분까지 총 5분 30초를 '기준 시점'이라 함
- 기준 시점인 5분 30초까지 디스커넥션 발생 시 해당 경기 참가 선수 전체 재경기 진행
- 기준 시점을 지난 5분 31초부터 디스커넥션 발생 시 재경기 없음
  - 단, 디스커넥션 된 선수에게는 본 조의 '(ㅁ)디스커넥션 시 점수 산정 – 보정 처치 수' 항목 기준에 따라 보정 처치 수를 지급

(ㄹ) 디스커넥션 시 점수 산정

- '(ㄷ) 재경기 기준' 항목에 따라 재경기 없이 경기가 종료된 경우, 디스커넥션 발생한 선수에게는 다음과 같은 순위 점수 및 보정 처치 수를 지급
- 순위 점수
  - 개인전은 디스커넥션 된 시점의 최하 순위의 순위 점수 부여
    예시) 5명 생존 중 A선수가 디스커넥션 되고 재경기 없이 경기가 종료 된 경우, A선수는 5위의 순위 점수 부여
  - 단체전은 팀의 마지막 생존 선수가 디스커넥션 된 경우에 해당 시점의 최하 순위의 순위 점수 부여
    예시) 9팀 생존 중 A팀의 마지막 선수가 디스커넥션 되고 재경기 없이 경기가 종료 된 경우, A팀은 9위의 순위 점수 부여
- 보정 처치 수
  - 디스커넥션 전까지 습득한 처치 수는 모두 인정
  - 디스커넥션 시점의 생존 인원에 따라 보정 처치 수를 추가 지급
  - 동률 판정 시에도, 보정 처치 수를 인정하여 산정
  - 단체전에서 팀당 최대 보정 처치 수는 7 Kill 까지만 지급
  - 개인전 보정 처치 수는 실제 처치 수와 동일하게 두 배(x2)로 합산
  - 보정 처치 수
    *생존 인원: 총 생존자에서 본인과 팀원을 제외

생존 인원	단체전	개인전	개인전	단체전
1~5	1	1	1	1
6~10	1.25	1.25	1.25	1.25
11~15	1.5	1.5	1.5	1.5
16~20	1.75	1.75	1.75	1.75
21~25	2	-	-	2
26~30	2.5			2.5
31~40	3			3
41~50	4			4
51~60	4.5			4.5
최대	7			7

(ㅁ) 기타

- 경기 진행 중 심판이 전투 중지를 지시한 상황에서 조작을 중지한 선수의 캐릭터를 처치하는 경우 처치 수에 포함하지 않음
- 위 상황에서 지시 불이행의 심각도에 따라 패널티를 부과할 수 있음
- 디스커넥션 발생으로 함께 교전 중이던 팀원이 사망하더라도 어드밴티지는 없음

⑥ 대회 계정 세팅

(ㄱ) 사슬군도 대회는 "대회운영위"가 지급한 전용 계정으로 진행

(ㄴ) 심판의 지시에 따라 대회 계정으로 접속하여 '테스트 서버'의 캐릭터 세팅

- 계정 내 11개의 직업별 캐릭터가 생성되어 있음 (60레벨 12성)
- 캐릭터의 종족/외형 변경이 가능하도록 이용권 지급
- 외형 정보 파일 사전 지참 및 사용 가능
- 주어진 세팅 시간 내 경기 출전 캐릭터를 세팅

(ㄷ) 제한 사항

- 대회용으로 지급된 계정은 대회 외 다른 용도로 사용 금지
- 대회용 계정은 반드시 선수 본인만 사용
- 캐릭터 소지품을 판매, 분해하거나 타인에게 넘겨주는 행위를 해서는 안 됨
- 캐릭터를 삭제해서는 안 됨
- 대회용이 아닌 일반 계정 및 캐릭터와 함께 플레이 할 수 없음
- 위 항목을 어겨 발생한 모든 불이익은 선수 및 팀 본인이 책임지며, 경우에 따라 실격 처분을 받을 수 있음
- 대회 종료 후 데이터 검수를 거쳐 모든 팀 원 계정에 문제가 없을 경우에만 상금 및 부상, 문파 선물을 지급
- 이 외 어떤 형태로든 부정하게 이득을 취한 경우 민, 형사상 책임을 물을 수 있음

(ㄹ) 대회 당일 늦은 참석으로 인해 세팅 시간이 부족한 경우 모든 책임은 선수 본인에게 있으므로

(ㅁ) 심판의 지시를 따르지 않거나, 허가하지 않은 행위를 하여 대회 진행이 불가능해진 경우, 모든 책임은 선수/팀에 있으며, 이에 따른 결과는 팀 전체가 감수해야 함

(5) 상금 및 문파 보너스 선물

① 팀 상금은 팀원 수로 균등 분할하여 지급

② 선수들은 상금 수령을 위해 고지된 서류를 제출해야 함

③ 문파 보너스 선물 세부 지급 규정은 대회 안내 웹 하단 주의사항을 참고 [링크]

<table>
<tr><th>순위</th><th>팀 상금 (KRW)</th><th colspan="2">문파 보너스 선물
(선수를 포함한 팀 소속 문파원 지급)</th></tr>
<tr><td rowspan="3">1위 (우승)</td><td rowspan="3">6,000,000 원</td><td>19 시즌 개막전 초대권</td><td>문파에 20장</td></tr>
<tr><td>묵화향기 환영무기</td><td rowspan="11">계정 당 1개</td></tr>
<tr><td>역대 e스포츠 의상 8종 중 3종 선택</td></tr>
<tr><td rowspan="2">2위 (준우승)</td><td rowspan="2">3,000,000 원</td><td>명작 환영무기</td></tr>
<tr><td>역대 e스포츠 의상 8종 중 2종 선택</td></tr>
<tr><td>3위</td><td>1,500,000 원</td><td rowspan="3">역대 e스포츠 의상 8종 중 2종 선택</td></tr>
<tr><td>4위</td><td>1,200,000 원</td></tr>
<tr><td>5위</td><td>1,000,000 원</td></tr>
<tr><td>6~10위</td><td>각 800,000 원</td><td>역대 e스포츠 의상 8종 중 1종 선택</td></tr>
<tr><td>11~15위</td><td>각 700,000 원</td><td rowspan="2">17 시즌 의상 주머니 2개</td></tr>
<tr><td>16~20위</td><td>각 600,000 원</td></tr>
<tr><td>예비팀</td><td>각 300,000 원</td><td>-</td></tr>
<tr><td colspan="2">오프라인 본선 참가팀 공통
(예비팀 포함)</td><td><2019 문파대전> 신규 의상 지급</td><td>계정 당 1개</td></tr>
</table>

4. 기타 공통 규정

(1) 캐릭터 세팅

<table>
<tr><th>구분</th><th>비무</th><th>사슬군도</th></tr>
<tr><td>계정</td><td>선수 본인 명의 계정</td><td>"대회운영위"가 지급한 대회 계정</td></tr>
<tr><td>캐릭터</td><td>계정 내 참가 신청한 캐릭터</td><td>계정 내 참가 신청한 캐릭터</td></tr>
<tr><td>캐릭터 레벨</td><td rowspan="4">선수 본인 캐릭터 세팅 기준 사용</td><td>60레벨 12성</td></tr>
<tr><td>무공 강화 점수</td><td>-</td></tr>
<tr><td>무공 비급 페이지</td><td>슬롯 페이지 3개 확장</td></tr>
<tr><td>스킬</td><td>60레벨 기준 무공 전체 사용 가능</td></tr>
<tr><td>무공 잠금</td><td>사용 가능</td><td>사용 가능</td></tr>
<tr><td>전투 간소화</td><td>사용 불가</td><td>사용 불가</td></tr>
</table>

(2) 상금 지급 관련

① 상금 지급을 위한 서류를 2개월 이내 미제출한 선수는 상금 지급 대상에서 제외될 수 있음

② 미성년자 선수는 상금 지급과 대회 참가를 위해 '대회운영위'에서 추가 서류를 요구할 수 있음

(3) 선수 생활 관련

① 참가 선수는 모두 "부칙. 선수 품위 유지 규정"을 읽고 이에 동의 및 서명해야 함

② 선수 품위 유지 규정을 위반하는 경우 해당 선수는 규정에 따라 패널티가 부여될 수 있음

(ㄱ) 선수 품위 유지 규정을 위반하여 경기 결과에 영향을 주더라도 번복되지 않음

(ㄴ) 대회운영위가 고지하는 출석 시간 및 이동 시간에 대해 숙지하고 이행해야 함

③ 대회장에서 일정 시간 이상 외출 및 개인활동을 하는 경우 선수는 심판 또는 "대회운영위"에 반드시 행선지를 알려야 하며, 이를 이행하지 않아 발생하는 문제는 팀 전체 또는 선수 개인의 책임

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

③ 폭력적 행위

(ㄱ) 상대 선수, 관중, 대중, "운영위"에 직접적인 폭력을 가하거나, 폭력적 제스쳐로 위협을 가한 경우

(ㄴ) 상대 선수, 관중, 대중 및 "운영위"에 대해 모욕, 조롱, 적대적인 행위를 하거나 이를 선동한 경우

(3) 진행 방해

"참가자"는 다음의 경우 "운영위"의 재량에 따라 '패널티 I' 이상을 즉시 부여할 수 있다.

① 방송 및 경기 진행을 위한 각종 장비의 사용과 설치를 방해하거나 파손의 위험이 있을 수 있는 행위를 하는 경우

② 경기 중 방송 카메라, 심판, 관객을 향해 모욕적인 언사나 행위, 사회적 통념에 어긋나는 행위를 하는 경우

③ 경기 외에 외부에서 선수간 심한 모욕적인 언행 또는 직접적인 상해 행위를 하거나 이로 인해 법령적 제한 조치(경찰서 연행, 경찰 조사 등)가 진행되는 경우

(4) 복장 및 용모

"참가자"는 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

"규정"집 2조 4항에 해당하는 물품, 물품명, 브랜드, 서비스 명.

② 용모

방송 "규정"상 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) "참가자"는 "대회" "규정" 및 "대회" 참가를 위해 체결한 각종 동의 "규정"을 준수해야 함.

(ㄴ) 이러한 "규정"을 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, 종료, 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 "운영위"에서 법적인 추가 조치를 취할 수 있음

④ 각 종 범죄 행위

(ㄱ) 사회 법령을 위반하는 행동을 하지 말아야 함.

(ㄴ) "참가자"는 어떠한 경우라도 법규나 "규정"에서 금지하는 수단을 이용해 경기 결과를 조작하는데 동의하거나, 이를 제안, 공모, 시도해서는 안 됨.

(ㄷ) 원활한 "대회" 운영을 위해 "운영위"가 제공한 대외비(기밀 사항)를 외부에 공개하거나, 이를 이용한 부당한 이득을 편취해서는 안 됨.

□ 위 내용을 모두 숙지하였으며, "규정"에 따라 모든 사항을 준수할 것을 동의합니다.

년 월 일

이름: (서명)