



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 (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) Plaync 이벤트 규약
 - (ㄹ) 블레이드 & 소울 운영정책
 - (ㄹ) 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 '검직 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 '검직 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 패널티 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) 당시 시즌 상위에 랭크되어 차기 시즌에 참가 자격을 얻은 팀의 군인·공익근무요원 선수가 차기 시즌에 대한 '검직 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
 - (ㄹ) 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 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 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 보고해야 하며, "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 취했다더라도 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
 - (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 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 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

(ㄴ) (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 패널티 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 아이덱스 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) ~	-	온라인
실력 측정 기간	2019. 01. 09. (수) 정기 점검 전	사슬군도 개인전	온라인
본선	2019. 02. 20. (일) 13:00	개인/단체전 복합 경기	구로 아이덱스 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
- (ㄹ) 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 총원
- (ㄹ) 아래의 규정 및 정책에 위배되는 행위를 하는 경우, 참가신청 완료 후 온라인 예선에 참가했다라도 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 불가능한 팀의 브라켓에 배정되어 본선 8강을 진행
 - 참가 자격 박탈 및 예비 팀 총원은 "대회운영위"의 결정에 따름
 - 상세한 내용은 본 조항 (3) 오프라인 본선 - ③ 예비팀 총원 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

8강		4강		결승	
브라켓	경기	브라켓	경기	브라켓	경기
온라인 예선 - 1위	1경기	8강 1경기 승리팀	1경기	4강 1경기 승리팀	1경기
온라인 예선 - 8위		8강 2경기 승리팀			
온라인 예선 - 4위	2경기	8강 3경기 승리팀	2경기	4강 2경기 승리팀	
온라인 예선 - 5위		8강 4경기 승리팀			
온라인 예선 - 2위	3경기				
온라인 예선 - 7위					
온라인 예선 - 3위	4경기				
온라인 예선 - 6위					

(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 책임은 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 출원

(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)	
		19 시즌 개막전 초대권	문파에 20장
우승	6,000,000 원	목화향기 환영무기	계정 당 1개
		역대 e스포츠 의상 8종 중 3종 선택	
		명작 환영무기	
준우승	3,000,000 원	역대 e스포츠 의상 8종 중 2종 선택	
		역대 e스포츠 의상 8종 중 2종 선택	
4강 진출 (2팀)	각 1,500,000 원	역대 e스포츠 의상 8종 중 1종 선택	
8강 진출 (4팀)	각 1,000,000 원	-	
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
(ㄹ) 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 총원은 "대회운영위"의 결정에 따름
 - 총원에 대한 상세한 내용은 부칙의 (4) 오프라인 본선 - ③ 예비팀 총원 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 '어검사'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

(ㄴ) 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 총원

- (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 "대회운영위"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 '(ㄴ)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

(㉑) 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

(㉒) 사슬군도 대회는 "대회운영위"가 지급한 전용 계정으로 진행

(㉓) 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

(㉔) 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

(㉕) 대회 당일 늦은 참석으로 인해 세팅 시간이 부족한 경우 모든 책임은 선수 본인에게 있으므로

(㉖) 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 [\[링크\]](#)

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

4. 기타 공통 규정

(1) 캐릭터 세팅

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

(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 반복되지 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 제스처로 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, 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 "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.

