PENTA STORM Premier League
오프라인 예선 규정

1. 대회 개요 및 주최측의 정의

1.1 PENTA STORM Premier League(이하 "PSPL")의 오프라인 예선은 본 규정에 따라 진행 된다.

1.2 하기의 규정에 포함되지 않은 사항에 대해서는 OGN(방송사), Netmarble(게임사) 및 ESPORTSLAB(주관사)(이하 주최측)으로 이루어진 주최측의 결정에 따른다.

1.3 본 대회의 심판은 주최측에 포함 된 인원으로 선수의 경기를 직접적으로 모니터링하고, 규정에 의거하여 1차적으로 위반 사항에 대해서 체크하는 인원을 뜻한다.

1.4 주최측은 현 규정에서 언급되지 않은 상황에 대한 추가규정을 추가하고 적용할 수 있다.

2. 게임 종목 및 버전

2.1 Netmarble에서 현재 국내에 서비스 하는 "PENTA STORM™"의 가장 최신 버전으로 대회를 진행한다.

2.2 주최측의 필요에 의해서 별도로 제공된 툴을 이용해서 대회를 진행해야 할 경우 참가 선수들은 반드시 따라야 한다.

3. 참가 선수의 자격

3.1 대회에 출전하는 한 팀은 최소 5인에서 최대 7인으로 구성되어야 한다.

- 한 팀 당 허용 가능한 외국 국적의 선수는 최대 2인으로 제한한다.

3.2 팀 명은 반드시 영어로 해야 하며, 길이는 12자로 제한한다. 또한 특수문자의 사용도 금지된다.

3.3 팀 명 및 게임 닉네임에는 욕설, 비속어 등 미풍양속을 해치거나 정서, 방송심의 등에 근거하여 부적절하다고 판단되는 단어 및 문구 등은 사용할 수 없으며, "PENTA STORM™"에 등장하는 영웅과 동일하거나 유사한 이름, 기타 다른 제품이나 서비스에 근거한 혼동의 소지가 있는 문구도 사용이 금지된다

3.4 참가 선수의 나이 제한은 만 12세 이상으로 규정한다.

3.5 만 12세 이상 15세 미만의 선수는 반드시 참가 접수페이지 내에 있는 '법적 보호자 참가 동의서"를 다운 받아 출력한 뒤 보호자의 서명 혹은 직인을 받은 원본을 주최측에 제출해야만 정상적인 대회 참가가 가능하다. 동의서가 없는 선수는 절대 본 리그에 선수로 참여할 수 없다.

3.6 참가 선수는 해외 출국 및 국내 방송 출연에 대하여 결격 사유가 없어야 한다.

3.7 게임 내 혹은 관련 커뮤니티에서 불화를 일으키거나 조장한 이력이 있는 선수는 주최측의 판단 하에 참가 자격을 박탈 당할 수 있다.

3.8 참가 선수는 예선, 본선 및 프로필촬영 등의 모든 일정에 반드시 참가가 가능해야만 한다. 만일 해당 스케줄에 참가가 불가능한 선수가 있을 경우 해당 팀은 대회에서 탈락하게 되며 예선에서 해당 팀이 속했던 조의 차 순위 팀이 본선에 진출하게 된다.

3.9 본 대회에 참가하는 한국 국적의 선수는 하기의 조항에 적합하여야 한다.

- 참가 선수는 한국에 거주지가 있어야 한다.
- 국가에서 법적으로 인정되는 기관 및 단체에서 발급한 신분을 증명할 수 있는 신분증을 주최측에게 제출해야 한다.
- 주민등록증, 운전면허증, 주민등록등본, 각종 국가 자격증 및 학생증 등이 이에 속한다.
- 그 외의 증빙의 경우 주최측이 유효성을 판단하여 적용 한다.

3.10 본 대회에 참가하는 외국 국적의 선수는 예선을 진행하는 기간 동안 한국에서 묵게 될 거주지를 증명하는 서류를 주최측에 제출해야 참가가 가능하다. 사용이 가능한 서류는 하기와 같다.

- 숙박시설(호텔, 레지던스, 모텔 등)의 숙박 확인증 (해당 기간의 숙박비 선 결제 영수증 포함)
- 본인이 거주지를 가지고 있을 경우에는 해당 거주지의 임대차 계약서 (계약자가 본인 이어야 함)
- 지인의 집에 거주 중일 경우에는 해당 거주지의 임대차 계약서 및 해당 지인의 신원 보증서
- 본선에 진출할 경우 본선 기간 동안의 거주지를 증빙하는 서류를 동일하게 제출해야 한다.

3.11 대회 당일 유효한 본인 소유의 "PENTA STORM™" 계정을 보유한 자.
(사용정지 당한 계정을 가진 선수는 참가 불가능)

4. 대회 일정 및 장소

4.1 접수 일정: 2017년 6월 20일 ~ 2017년 7월 2일 24시

4.2 접수 팀이 256팀을 넘을 경우 각 팀의 평균 랭킹전 점수가 높은 상위 256팀이 1차 오프라인 예선 참가 자격을 얻게 된다.

4.3 1차 예선 일정

- 진행 날짜: 2017년 7월 8, 9일 (토요일, 일요일)
- 진행날짜는 주최측의 사정에 의해 변경 될 수 있다.

4.4 2차 예선 일정

- 진행 날짜: 2017년 7월 15일 (토요일)
- 진행날짜는 주최측의 사정에 의해 변경 될 수 있다.

4.5 프로필 촬영 및 인터뷰 일정

- 진행 날짜: 2017년 7월 16일 (일요일)
- 장소: 서울시 마포구 매봉산로 31 에스플렉스 센터 12층 OGN e-스타디움 O-square
- 장소 변경 시 사전에 공지 된다.

4.6 본선 대회 일정

- 8강: 2017년 7월 23일 ~ 2017년 8월 27일
- 4강: 2017년 8월 27일
- 결승: 2017년 9월 3일

4.7 대회 진행 장소

- 오프라인 예선: 서울시 마포구 매봉산로 31 에스플렉스 센터 2층 다목적 홀
- 본선: 서울시 마포구 매봉산로 31 에스플렉스 센터 14층 OGN e-스타디움 Giga Arena

- 대회 진행 장소 변경 시 사전에 공지 된다.

5. 경기 방식

5.1 오프라인 예선은 1차예선과 2차예선으로 나뉘어 진행된다.

5.2 1차 예선의 경우 싱글 토너먼트로 진행되며, 모든 참가 팀을 32개조로 나누어 각 조의 우승팀이 2차 예선에 진출 하게 된다.

5.3 2차 예선의 경우 1차 예선에서 선발된 32개팀이 모여 듀얼 토너먼트 방식으로 진행된다. 한 조당 4팀씩 총 8개조로 나누어 진행하게 되며, 각 조의 최종 우승팀이 본선에 진출하게 된다.

5.4 예선의 모든 경기는 3전 2선승제로 진행 된다.

5.5 예선 당일까지 출시된 모든 영웅 및 스킨이 사용 가능하다. 단, 예선 진행 중 영웅이나 스킨과 관련된 버그 발생 시에는 그 즉시 해당 영웅은 사용 금지 될 수 있다.

5.6 본 규정에서 사용 되는 용어의 정의는 하기와 같다

- 경기 (Match): 실제 경기의 승/패를 결정 짓는 대회 내의 최상위 게임 구성 단위
- 세트 (Set): 경기의 하위 개념으로 양 팀이 경기의 승/패를 가르기 위하여 여러 번 진행하게 되는 각각의 게임들을 의미한다.

5.7 경기는 일반 서버의 "5 vs 5 시합모드"에서 진행되며, 경기 방식은 5 vs 5 시합모드에 규정되어 있는 방식을 따른다.

- 양 팀간 중복영웅 선택 가능
- 블라인드 픽

5.8 승리 결정 방식

- 상대 팀의 본진을 파괴
- 상대 팀의 실격 및 몰수 패 (몰수 패의 경우 주최측의 판단에 따라 경기/게임으로 구분 지어진다.)

5.9 각 팀의 참가 날짜 및 시간은 펜타스톰 e스포츠 페이지 및 접수를 대행하는 PlayXP.com 홈페이지를 통해서 사전에 고지된다.

5.10 각 예선의 대진표 역시 펜타스톰 e스포츠 페이지 및 PlayXP.com 홈페이지를 통해서 공지 된다.

5.11 대진표 구성 및 공지 방식이 바뀔 경우 주최측은 선수에게 전화 통화 혹은 문자로 해당 내용을 고지한다.

6. 선수 유의사항

6.1 선수들은 각 팀 별로 사전에 고지 된 오프라인 예선전 접수 시간 내에 현장에 도착하여 현장 접수를 완료 해야 대회 참가가 가능하며, 해당 시간은 접수 사이트인 PlayXP.com을 통해 공지 된다..

6.2 선수의 세팅 시간은 심판의 세팅 지시 이후 10분으로 규정한다.

6.3 개인장비는 개인의 모바일 기기 및 이어폰만이 사용 가능하며 본 규정에 없는 장비를 사용할 경우 주최측의 허가가 반드시 필요하다.

6.4 펜타스톰의 최소사양은 Android 버전 4.0.3이상(API버전 15), Ram 1Gb 이상이며, 해당 사양 미만의 기기를 사용할 경우 일어나는 문제(프레임 드랍, 랙 등)에 대해서는 주최측에서는 책임을 지지 않는다. 최소사양 이상의 기기를 보유한 경우에도 대회진행에 문제가 있는 기기를 사용하는 경우 주최측은

해당 문제로 인한 재경기 혹은 경기 중단 요청이 있더라도 받아들이지 않는다.

6.5 선수들은 기본적으로 통신사의 LTE망을 이용하여 경기를 진행한다. 단, LTE 망의 접속이 불안하거나 LTE 접속이 불가능한 기기에 한해서 주최측에서 WIFI로 진행이 가능하도록 망을 임대해 준다.

6.6 개인이 가져온 모바일 기기가 대회 진행 도중 고장 나 사용이 불가능 하거나 분실하더라도 주최측은 선수에게 모바일 기기를 대여해 주지 않는다. 선수는 개인의 기기를 대회 진행에 문제가 없도록 관리해야만 한다.

6.7 선수는 반드시 자신의 경기 진행용 모바일 기기에 맞는 충전기를 지참 후 대회에 참가해야 하며, 이를 준비하지 못했을 경우 주최측은 충전기를 대여해 주지 않는다.

6.8 대회 경기 진행 중 전화, 문자, 메신저 등의 모바일 기기내에 설치된 앱과 관련된 팝업 혹은 화면 전환으로 인해 원활한 경기 진행이 불가능 하더라도 주최측은 재경기를 받아 주거나 그에 대한 책임을 지지 않는다. 선수는 반드시 해당 기능이 작동하지 않도록 경기전에 설정을 해 놓아야 한다.

6.9 대회장 내의 시설물을 파손하는 행위를 할 경우 해당 선수 및 선수가 소속된 팀은 징계를 받게 되며, 징계의 수위는 주최측이 결정 한다.

6.10 본 대회에 참가하는 선수들은 방송 관련 인터뷰 및 촬영에 적극 협조해야 한다.

6.11 본선에 진출한 팀은 예선 종료 후 본선 안내를 위한 OT 및 조 추첨을 진행하게 되며, 주최측의 허가 없이 이에 불참할 경우 해당 팀은 탈락하게 된다.

6.12 선수들은 주최측의 지시에 따라야 하며, 명확하고 객관적인 이유 없이 지시에 따르지 않을 경우 주최측에 의해 실격처리 될 수 있다.

6.13 대회장 내부 및 대회장이 속해있는 건물은 금연이며, 이를 어길 경우 실격 당한다. 선수들은 반드시 대회장 외부의 지정된 흡연 장소에서만 흡연을 해야 한다.

7. **선수 교체**

7.1 3전 2선승제로 이루어진 한 경기 내에서는 선수교체가 불가능하다.(1~3세트 동일한 인원으로 경기 진행)

7.2 상위 단계의 토너먼트로 진출했을 경우 대회 신청 시 제출한 엔트리 내에서 선수교체가 가능하다.
ex.) 32강 경기 승리 시 16강 전에 앞서 선수교체가 가능

7.3 교체를 원하는 팀의 팀장은 해당 경기 종료 후 5분이내에 심판에게 교체 의사를 전달하여야 하며, 심판은 주최측에 즉시 전달하여야 한다. 경기 종료 5분 이후의 변경 요청은 불가능 하다.

8. **언행 관련 규정**

8.1 모든 참가 팀 및 선수들은 대회 진행 도중 상호 간에 불미스러운 일이 일어나지 않도록 언행을 주의 해야 한다.

8.2 경기 진행 중 욕설, 조롱 및 폭력적인 행위를 할 경우 주최측의 판단에 따라 경고 1회 또는 실격처리 될 수 있다.

8.3 경기 진행 중이 아니더라도 다른 선수에게 모욕적인 언행을 했을 경우 해당 선수 및 선수가 소속된 팀은 실격 당할 수 있다.

8.4 8.2항을 지키지 않아 선수가 실격 됐을 경우 해당 선수가 소속된 팀 역시 실격 당할 수 있다.

8.5 경기 도중 채팅은 금지 된다.

9. **접속 중단 및 네트워크 오류**

9.1 경기 도중 접속이 끊기거나 게임이 종료된 경우, 접속이 끊긴 선수는 우선 재 접속 시도를 한 뒤, 심판에게 해당 상황을 전달 한다.

9.2 만일 접속이 끊겼던 상황에 선수의 고의성이 있다고 판단 될 경우에는 최대 해당 팀 실격까지 줄 수 있다.

9.3 만약, 재 접속이 되지 않는 경우에는 하기와 같이 진행한다.

- 경기 시작 후 2분이 지나기 전에 해당 상황이 발생 했을 경우에는 동일한 영웅으로 재경기를 진행하고, 경기 시작 후 2분이 지난 경우에는 주최측에서 동일한 영웅으로 재경기 할지, 재 접속이 불가능한 선수를 제외하고 경기를 진행할지 판단하여 진행한다

9.4 경기 중 네트워크 오류 등 예기치 못한 문제로 원활한 경기 진행이 어려운 경우, 주최측의 판단 하에 원인 해결 후 동일한 영웅으로 재경기를 진행한다.

10. **경기 결과 기록**

10.1 경기가 끝났을 경우 각 팀의 팀장은 반드시 담당 심판을 호출하여 자신의 경기 결과를 심판에게 알려야 한다.

10.2 경기가 끝날 때마다, 선수들은 경기 결과 화면을 띄워 놓은 채로 자리에 대기해야 하며, 심판이 경기 결과를 기록 할 때까지 기다려야 한다.

10.3 10.1과 10.2 조항을 지키지 않았을 경우 해당 선수들은 심판으로부터 징계를 받게 된다. 해당 징계의 수위는 심판이 결정한다.

11. **외부 프로그램 사용 및 클라이언트 조작 관련**

11.1 주최측의 허가를 받지 않은 게임과 관련 된 외부 프로그램 혹은 불법 프로그램 사용 후 적발 시 해당 선수가 속한 팀은 실격을 당하게 된다.

11.2 선수 임의로 클라이언트를 조작하는 등의 행위 적발 시 해당 선수는 실격 당한다.

12. **부정 행위 관련**

12.1 해당 경기에 참가 중이 아닌 인원(예비 선수 및 관계자 포함)이 경기 진행 중인 선수에게 조언을 해주는 행위 적발 시 해당 팀과 해당 인원은 최소 경고 1회 or 최대 대회 실격/경기장 출입금지 조치를 받게 된다..

12.2 각 팀의 예비선수 및 코칭 스탭은 경기장 출입은 가능하지만, 경기 중인 자신의 팀의 경기석에 접근해서는 안 된다. 해당 행위 적발 시 주최측의 판단에 따라 경기장에서 퇴장 당한다.

13. **징계 관련**

13.1 본 대회에서 받게 되는 징계는 하기와 같다.

- 주의: 경미한 잘못에 대해서 받게 되는 징계로 주의가 3회 누적될 시 경고 1회로 계산된다.

- 경고: '주의'의 상위 징계로 대회 규정을 위반 하거나 주최측이 판단 하기에 문제가 될 만한 소지의 행위를 했을 경우 받게 되는 징계로 경고 4회가 될 경우 해당 팀은 대회에서 실격 당한다.
- 몰수패: 규정에 의거하여 게임 혹은 경기에 내려지는 징계로 해당 징계를 받을 경우 경기의 우세 판단과 상관 없이 패배 처리 된다.
- 실격: 경고 4회를 받게 될 경우 내려지는 최상위 징계로 실격 당하면 해당 팀은 대회의 참가 자격을 잃게 된다.

13.2 오프라인 예선 기간 동안 누적된 경고가 4회가 될 경우 해당 팀은 대회에서 실격 당하게 된다.

13.3 오프라인 예선에서 받은 징계는 오프라인 예선이 종료되는 즉시 소멸된다.

13.4 본선에 진출한 선수들은 본선 시작일부터 징계를 집계한다.

13.5 만일 해당 팀이 받게 되는 경고의 행위가 아주 심각한 위반행위에 대한 것일 경우 주최측의 판단에 따라서 해당 팀은 해당 경기에서 실격 당한다.

14. 판정의 정정

14.1 심판의 판정이 명백하게 잘못됐다고 판단된 경우에는 주최측은 논의를 거쳐 판정을 정정할 수 있다.