

# PENTA STORM WORLD CUP 2018 규정

## 1. 대회 개요 및 주최측의 정의

- 1.1 PENTA STORM WORLD CUP 2018 한국 국가대표 선발전(이하 "PWC2018")은 본 규정에 따라 진행 된다.
- 1.2 하기의 규정에 포함되지 않은 사항에 대해서는 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 추가 규정을 추가하고 적용할 수 있다.

## 2. 게임 종목 및 버전

- 2.1 Netmarble에서 현재 국내에 서비스 하는 "PENTASTORM™"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 참가 선수는 해외 출국 및 국내 방송 출연에 대하여 결격 사유가 없어야 한다.
  - 국가대표로 선발된 후 PWC2018 경기는 해외에서 진행되며, 해외 출국 및 체류가 가능해야 한다.
- 3.2 대회에 출전하는 한 팀은 최소 5인에서 최대 6인으로 구성되어야 한다.
- 3.3 팀 명은 반드시 영어로 해야 하며, 길이는 12자로 제한한다. 또한 특수문자의 사용도 금지된다.
- 3.4 팀 명 및 게임 닉네임에는 욕설, 비속어 등 미풍양속을 해치거나 정서, 방송심의 등에 근거하여 부적절하다고 판단되는 단어 및 문구 등은 사용할 수 없으며, "PENTASTORM™"에 등장하는 영웅과 동일하거나 유사한 이름, 기타 다른 제품이나 서비스에 근거한 혼동의 소지가 있는 문구도 사용이 금지된다
- 3.5 참가 선수의 나이 제한은 만 12세 이상으로 규정한다.
- 3.6 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.
- 3.7 게임 내 혹은 관련 커뮤니티에서 불화를 일으키거나 조장한 이력이 있는 선수는 주최측의 판단 하에 참가 자격을 박탈 당할 수 있다.
- 3.8 참가 선수는 한국 국가대표로 선발 됐을 경우 프로필 촬영 등의 모든 일정에 반드시 참가가 가능해야만 한다. 만일 해당 스케줄에 참가가 불가능한 선수가 있을 경우 해당 팀은 대회에서 탈락하게 되며 국가대표 선발전에서 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 대회 당일 유효한 본인 소유의 "PENTASTORM™" 계정을 보유한 자.  
(사용정지 당한 계정을 가진 선수는 참가 불가능)

#### 4. 대회 일정 및 장소

4.1 접수 일정: 2018년 4월 3일(화) 11시 00분 ~ 2018년 4월 15일(일) 23시 59분

4.2 국가 대표 선발전 일정

- 진행 날짜: 2018년 4월 21일(토요일) 오전10시 ~ 오후8시  
(시간은 진행상황에 따라서 변동 될 수 있습니다.)
- 장소: 서울특별시 강서구 금남화로 234 국제 청소년센터 1층 대강당
- 진행 날짜는 총 참가 팀의 숫자 및 주최측의 사정에 의해 변경 될 수 있다.

4.3 PWC 2018 대회 일정

- [날짜 미정]
- 장소 추후 공지.

#### 5. 국가대표 선발전 경기 방식

- 5.1 국가대표 선발전 1차 토너먼트를 통해 7팀이 2차 토너먼트에 진출하며, PSLM 우승팀 및 1차 토너먼트를 통해 올라온 7개 팀을 합쳐 총 8개팀이 2차 토너먼트를 진행하여 국가대표 한 팀을 선발한다.
- 5.2 조 추첨을 통해 조를 나누어 조별 1차 토너먼트를 진행하며, 이는 참가하는 팀 수에 따라서 선발전 당일에도 변경 될 수 있으며, 변경될 경우 당일 접수 후 경기 시작 전에 선발전에 참가하는 모든 팀에게 공지 된다.
- 5.3 1차 토너먼트의 모든 경기는 3전 2선승제로 진행 된다.  
(당일 현장 참가 팀 수에 따라 진행 방식은 변경 됩니다.)
- 5.4 국가대표 선발전 당일까지 출시된 모든 영웅 및 스킨이 사용 가능하다. 단, 국가대표 선발전 진행 중 영웅이나 스킨과 관련된 버그 발생 시에는 그 즉시 해당 영웅은 사용 금지 될 수 있다.
- 5.5 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.
- 5.6 경기는 일반 서버의 "5 vs 5 시합모드"에서 진행되며, 경기 방식은 5 vs 5 시합모드에 규정되어 있는 방식을 따른다.
- 양 팀간 중복영웅 선택 불가능
  - 밴픽 모드 적용
- 5.7 승리 결정 방식

- 상대 팀의 본진을 파괴
  - 상대 팀의 실격 및 몰수 패 (몰수 패의 경우 주최측의 판단에 따라 경기/게임으로 구분 지어진다.)
- 5.8 각 경기의 첫 세트 밴 픽의 우선순위는 코인토스를 통해서 결정되며, 두번째 세트부터는 이전 세트의 패배팀이 밴 픽 우선권의 선택권을 가지게 된다.
- 5.9 선 픽을 갖게 되는 팀은 반드시 블루진영에서 플레이 한다.
- 5.10 정확한 참가 시간은 펜타스툼 e스포츠 페이지 및 접수를 대행하는 PlayXP.com 홈페이지를 통해서 사전에 고지된다.
- 5.11 대진표는 현장에서 추첨을 통해 구성되며, 추첨 방식 및 각 조별 구성 팀 수는 국가대표 선발전 당일 공지 된다.
- 5.12 대진표 구성 및 공지 방식이 바뀔 경우 주최측은 선수에게 전화 통화 혹은 문자로 해당 내용을 고지한다.
- 5.13 1차 토너먼트 종료 후 2차 토너먼트의 대진표를 추첨을 통해 구성한다.
- 5.14 국가대표 선발전 2차 토너먼트는 8강 싱글 토너먼트로 진행되며, 경기 방식은 다음과 같다.
- 8강: 3판 2선승제
  - 4강: 3판 2선승제
  - 결승: 5판 3선승제

## 6. 국가대표 선발전 선수 유의사항

- 6.1 선수들은 각 팀 별로 사전에 고지 된 국가대표 선발전 접수 시간 내에 현장에 도착하여 현장 접수를 완료 해야 대회 참가가 가능하며, 해당 시간은 접수 사이트인 PlayXP.com을 통해 공지 된다. 선수의 세팅 시간은 심판의 세팅 지시 이후 10분으로 규정한다.
- 6.2 모든 팀의 선수는 개인이 사용하는 휴대폰을 사용하여 경기를 진행하여야 한다.
- 6.3 개인장비는 개인의 모바일 기기, 이어폰 및 데이터 사용을 위한 단말기(통칭 에그)만이 사용 가능하며 본 규정에 없는 장비를 사용할 경우 주최측의 허가가 반드시 필요하다.
- 6.4 선수는 반드시 자신의 경기 진행용 모바일 기기에 맞는 충전기를 지참 후 대회에 참가해야 하며, 이를 준비하지 못했을 경우 주최측은 충전기를 대여해 주지 않는다.
- 6.5 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.
- 6.6 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.
- 6.7 펜타스툼의 최소사양은 Android 버전 4.0.3이상(API버전 15), Ram 1Gb 이상이며, 해당 사양 미만의 기기를 사용할 경우 일어나는 문제(프레임 드랍, 렉 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.
- 6.8 선수들은 기본적으로 통신사의 LTE망을 이용하여 경기를 진행한다. 단, LTE 망의 접속이 불안하거나 LTE 접속이 불가능한 기기에 한해서 주최측에서 WIFI로 진행이 가능하도록 망을 임대해 준다.

※ **현장 상황에 따라 WIFI망 임대가 불가능 할 수도 있습니다.**

- 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 국가대표 선발전에서 우승한 팀은 경기 종료 후 본선 안내를 위한 OT를 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) **5전 3선승제 일 경우 2세트가 끝난 후 1번의 선수 교체 기회가 주어진다.**
- 7.2 경기가 바뀔 경우에는 대회 신청 시 제출한 엔트리 내에서 선수교체가 가능하다.  
ex.) A팀과의 경기 종료 후 B팀과의 경기 시작 전 선수교체 가능
- 7.3 교체를 원하는 팀의 팀장은 해당 경기 종료 후 5분 이내에 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 선수는 경기 당일 주최측이 지정한 시간까지 대회 현장에 도착해야 하며, 지각할 경우 징계를 받을 수 있으며, 징계의 수위는 주최측이 결정한다. 이를 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, 심판의 지시에 따라 경기결과 화면을 심판에게 전송 해야 한다. 또한 심판이 해당 화면을 운영위원회의 휴대폰 혹은 심판의 휴대폰으로 촬영하는 것을 요구할 경우 이에 따라야 한다.

10.3 8.1과 8.2 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 스태프는 경기장 출입은 가능하지만, 경기 중인 자신의 팀의 경기석에 접근하여 경기 중 타 팀의 경기정보를 누설해서는 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 국가 대표 선발전 기간 동안 누적된 경고가 4회가 될 경우 해당 팀은 대회에서 실격 당하게 된다.

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

#### 14. 판정의 정정

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

14.2 본 규정에 명시되지 않은 상황이 발생할 경우 이에 대한 판정은 주최측이 결정할 수 있다.