

PMSC 2020 상반기 규정

“PMSC 2020 상반기”(이하 본 대회)는 펍지주식회사(이하 펍지)에서 주관하는 대회입니다. ‘본 대회’의 안정적인 운영과 공정하고 합리적인 판단을 위해 본 규정을 제정합니다.

‘본 대회’ 참여 팀(선수)은 공식 규정을 사전 인지하고 준수해야 할 의무를 가지며 사전 미인지에 따른 모든 불이익은 팀(선수)의 귀책으로 합니다.

‘본 대회’에 지원하기 위해서 지원자는 공식 홈페이지를 통해 참가 접수하여 정상적으로 대회를 진행해야 합니다. 참가 신청이 완료되어도 주최측으로부터 결격사유가 확인되거나 참가팀의 불참의사 확인 시에 대기팀에게 참가 기회가 양도될 수 있습니다.

I. 대회개요

◆ 참가 자격:

- 대한민국 국적을 가진 만 16 세 이상 (2004 년 03 월 12 일 이전 출생자)
- 인게임 11 시즌 KR/JP 서버 스쿼드 티어 골드 이상 및 인게임 레벨 30 이상 (두 가지 조건 모두 갖춰야 신청 가능)
- 2020 년 03 월 12 일부터 ~ 06 월 30 일까지 PMSC 상반기, PMWL 글로벌대회 일정에 모두 참가 가능한 자

※ PMWL 글로벌대회 일정은 변동될 수 있습니다.

- 해외 여행 결격사유가 없는 자
- 온라인 본선부터 주최측에서 제공하는 치팅방지 어플(IAC) 설치 및 실행에 동의하는 자
- 대회 규정 및 심판의 결정을 존중하고 따를 것을 동의한 자
- 방송 출연에 대한 결격 사유가 없는 자
- 불법 프로그램 사용, 승부조작, 타인의 계정을 가지고 등급 대리작업을 해주는 행위 등 PUBG MOBILE 계정 제재 사유에 해당되지 않는 자
- 주최측이 지정하는 프로그램(채팅 등)을 원활히 이용, 안정적으로 경기에 참여할 수 있는 환경에 있는 자
- 이외, 게임 내 혹은 관련 커뮤니티에서 불화 및 사회적 물의를 일으킨 경력이 있는 선수에 대해서는 주최측의 판단 하에 임의로 참가 자격을 제한할 수 있습니다.
- 국대선발전 우승팀은 PMWL 출전을 위해 주최측이 정한 기한까지 여권 사본 또는 여권 신청서를 반드시 제출하여야 합니다. (국대선발전 전까지 여권을 소지하고 있어야 합니다)

※ 기타 대회의 권위를 훼손할 수 있는 문제를 야기한 자는 주최측의 판단에 따라 실격될 수 있습니다.

◆ 참가 방법 및 유의사항:

- PMSC 스쿼드업 공식 홈페이지(<https://streetchallenge.pubgmobile.kr/>) 참가 신청
- 본 대회 참가 신청 시 모든 참가자는 번호 인증 절차를 공식 홈페이지에서 완료 후 참가 신청이 가능합니다. 참가 신청 후 팀원의 변경은 인정되지 않습니다.
- 욕설이 포함되어 있거나 방송에 적절치 않은 캐릭터명/팀명은 사용이 불가합니다. 이 경우 팀명, 캐릭터명을 변경해야 하며 변경에 필요한 재화는 주최측에서 지원하지 않습니다.

- 참가접수 시 팀명은 영문대소문자와 아라비아 숫자를 조합한 문자만 등록 가능하며 특수문자와 띄어쓰기는 허용되지 않습니다. 등록했던 팀명 및 선수 캐릭터명은 변경이 불가합니다. 단 주최측의 합리적인 판단에 따라 변경사유가 인정 될 경우에는 주최측의 승인하 변경 할 수 있습니다.
 - 국대선발전에 진출한 모든 참가자는 대회 3 일 전까지 팀명 또는 팀명의 약어를 포함한 캐릭터명으로 변경해야 합니다. 단, 캐릭터명은 변경이 불가하며 팀명 또는 팀명의 약어는 영어와 아라비아 숫자를 조합한 3 개~4 개 문자만 등록 가능하며 특수문자와 띄어쓰기는 허용되지 않습니다.
- ※ (예시) 기존 캐릭터명 : pubgmobile / 팀명 : battleground3 / 변경 캐릭터명 : BG3pubgmobile
- 온라인 본선, 와일드카드에 진출한 모든 참가자는 본인 확인을 위해 공식홈페이지의 아이핀 인증절차를 완료해야 합니다. 주최측이 안내한 시간까지 미완료 시 경기 참가가 불가할 수 있습니다.
 - 모든 참가자는 개인 핸드폰, 이어폰/헤드셋을 사용하여 경기에 참여해야 합니다. 핸드폰, 보조배터리, 이어폰/헤드셋을 제외한 태블릿(탭, 패드), 폴더블 폰, 듀얼 스크린 폰으로는 대회에 참여할 수 없습니다.
 - 불법 프로그램 사용, 승부조작, 타인의 계정을 가지고 등급 작업을 해주는 행위 등 제재 사유에 해당되는 자는 참가할 수 없으며, 적발 시 게임 정지는 물론 민형사상의 소송 등 강경 대처 예정입니다.
 - 대회에 참여하는 모든 계정에 대하여 계정 생성 이후부터 부정 행위(대리게임 및 계정 공유, 계정, 판매, 환불 남용, 불법 프로그램 사용, 어뷰징 등)를 한 이력이 있는지 지속적으로 모니터링 할 예정입니다. 시기 상관없이 부정 행위가 적발될 경우 해당 계정의 선수는 PMSC 경기에 참가할 수 없습니다. 또한 해당 선수가 소속된 팀은 적발 이 후 주최측이 고지한 시간까지 교체 인원을 구해 주최측에 알려야 합니다. 만일 고지된 시간까지 변경된 팀원을 구하지 못할 경우, 해당 팀은 몰수패 처리됩니다.
 - 모든 참가자는 안정적인 경기환경을 위하여 개인 핸드폰 데이터 (3G / 4G LTE / 5G)를 사용하여 경기에 참여해야 하며, WiFi 및 핫스팟 사용으로 인한 문제는 선수 본인 책임입니다.

◆ 대회 방식:

- 모드 : 4 인 Squad / TPP (3 인칭)
- 경기 방식

PMSC 2020 시즌1			PMSC 2020 시즌2			국가대표 선발전	
온라인 예선	온라인 본선	온라인 결승	온라인 예선	온라인 본선	온라인 결승	와일드 카드	국가대표 선발전
20개 경기 중 상위 15개 경기의 대회 포인트 합산	총 32팀 출전	총 16팀 출전	20개 경기 중 상위 15개 경기의 대회 포인트 합산	총 32팀 출전	총 16팀 출전	총 16팀 출전	총 16팀 출전
	A조	B조		A조	B조	시즌 1,2 온라인 예선 대회 포인트 합산 상위 16팀 출전	국가대표 선발전 3일 온라인 진행
	16팀 출전 - 상위 8팀 선발	16팀 출전 - 상위 8팀 선발		16팀 출전 - 상위 8팀 선발	16팀 출전 - 상위 8팀 선발		
총 32팀 선발	총 16팀 선발	국대선발전 7팀 선발	총 32팀 선발	총 16팀 선발	국대선발전 7팀 선발	국대선발전 2팀 선발	최종 우승팀 PMWL 진출

◆ 대회 일정

※ 진행 날짜는 주최측의 사정에 의해 변경될 수 있습니다.

월	Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat	Sun
3 월	03/09	03/10	03/11	03/12	03/13	03/14	03/15
				★S1 온라인 예선 <1 일차>	★S1 온라인 예선 <2 일차>	★S1 온라인 예선 <3 일차>	★S1 온라인 예선 <4 일차>
	03/16	03/17	03/18	03/19	03/20	03/21	03/22
						★S1 온라인 본선	★S1 온라인 결승
	03/23	03/24	03/25	03/26	03/27	03/28	03/29
	03/30	03/31	04/01	04/02	04/03	04/04	04/05
			★S2 온라인 예선 <1 일차>	★S2 온라인 예선 <2 일차>	★S2 온라인 예선 <3 일차>	★S2 온라인 예선 <4 일차>	
4 월	04/06	04/07	04/08	04/09	04/10	04/11	04/12
						★S2 온라인 본선	★S2 온라인 결승
	04/13	04/14	04/15	04/16	04/17	04/18	04/19
						★와일드카드	
	04/20	04/21	04/22	04/23	04/24	04/25	04/26
					★국대선발전 <1 일차>	★국대선발전 <2 일차>	★국대선발전 <3 일차>

◆ 맵

대회 구분	온라인 예선	온라인 본선	온라인 결승	와일드카드	국대선발전 1,2 일차	국대선발전 3 일차	
Match 1	에란겔 (주.야간/테마파크) 총 20 경기 참여가능	에란겔 (주.야간/테마파크)	에란겔 (주.야간/테마파크)	에란겔 (주.야간/테마파크)	에란겔 (주.야간/테마파크)	에란겔 (주.야간/테마파크)	
Match 2		사녹	사녹	사녹	사녹	사녹	
Match 3		미라마	미라마	미라마	미라마	미라마	
Match 4		비켄디 (주.야간)	비켄디 (주.야간)	비켄디 (주.야간)	비켄디 (주.야간)	비켄디 (주.야간)	에란겔 (주.야간/테마파크)
Match 5		-	에란겔 (주.야간/테마파크)	에란겔 (주.야간/테마파크)	-	비켄디 (주.야간)	

Match 6		-	-	-	-	에란겔 (주.야간/테마파크)
---------	--	---	---	---	---	--------------------

※ 에란겔과 비켄디맵의 경우 일정 확률로 선택되는 주간 또는 야간(월광) 시간대로 대회를 진행합니다.

※ 에란겔맵의 경우 일정 확률로 선택되는 테마파크 모드로 대회를 진행합니다.

◆ 대회 포인트 시스템

대회포인트 시스템				Kill Point
Rank	Point	Rank	Point	
#1	20	#9	3	1Kill = 1Point
#2	14	#10	2	
#3	10	#11	1	
#4	8	#12	1	
#5	7	#13	1	
#6	6	#14	1	
#7	5	#15	1	
#8	4	#16	1	

※ 합산포인트 동점 시 아래의 순서대로 순위 결정

1. 전체 Match 팀 킬포인트 합산
2. 마지막 Match 의 팀 킬포인트 합산

※ 온라인예선 랭킹 포인트 별도 (II. 대회 상세 내용 참고)

◆ 상금 및 특전

- 총상금 약 7,000 만원
- 지급 일정

* 모든 상금은 순위 확정 2 주 이내 지급

※ 결승 및 국대선발전 진출팀이 참가를 포기할 경우 참가자격과 상금은 차순위 팀에게 승계됩니다.

※ 국대선발전 우승팀이 PMWL 에 불참할 경우, PMWL 참가자격과 상금은 차순위 팀에게 승계됩니다.

※ 모든 상금은 원천징수 증빙자료(팀 대표자 신분증 및 통장사본) 확인이 완료되면 제세 공과금 4.4% 원천징수 후 지급합니다.

II. 대회 상세 내용

◆ 온라인 예선 (온라인 대회 모드)

- 온라인 대회 모드 (Sponsor Match) 활용하여 진행
- 온라인예선은 4 인으로 구성된 Squad 팀만 경기참여가 가능합니다.
- ※ 4 인 미만 Squad 팀으로 참가 시 해당 경기에서 획득한 순위 및 킬포인트는 무효 처리됩니다.
- 총 20 경기 중 상위 15 경기의 대회 포인트만 합산하여 전체 랭킹 집계

※ 온라인 예선 기간 중 15 경기 미만 참가 시 모든 경기에서 획득한 순위 및 킬포인트는 무효 처리됩니다.

- 온라인 예선 상위 총 32 팀까지 온라인 본선 진출

※ 온라인 본선에 진출한 32 팀은 주최측으로부터 결격사유가 확인되거나 본선 불참의사 확인 시에 참가 기회가 차순위 팀에 양도될 수 있습니다.

- 시즌 1 온라인 예선 일정

Day 1 03/12 (목)	Day 2 03/13 (금)	Day 3 03/14 (토)	Day 4 03/15 (일)
19:00 시작	19:00 시작	19:00 시작	19:00 시작
20:00 시작	20:00 시작	20:00 시작	20:00 시작
21:00 시작	21:00 시작	21:00 시작	21:00 시작
22:00 시작	22:00 시작	22:00 시작	22:00 시작
23:00 시작	23:00 시작	23:00 시작	23:00 시작

- 시즌 2 온라인 예선 일정

Day 1 4/2 (목)	Day 2 4/3 (금)	Day 3 4/4 (토)	Day 4 4/5 (일)
19:00 시작	19:00 시작	19:00 시작	19:00 시작
20:00 시작	20:00 시작	20:00 시작	20:00 시작
21:00 시작	21:00 시작	21:00 시작	21:00 시작
22:00 시작	22:00 시작	22:00 시작	22:00 시작
23:00 시작	23:00 시작	23:00 시작	23:00 시작

- 랭킹 포인트

순위	포인트	순위	포인트	Kill Point
1	30	9	7	1 Kill = 1 Point
2	22	10	6	
3	19	11	5	
4	16	12	4	
5	14	13	3	
6	12	14	2	
7	10	15	1	
8	8	16	0	

※ 온라인 예선 랭킹에 산정 기준인 15 경기에 한하여 합산 포인트 동점 시 아래의 순서대로 최종 순위 결정

1. 참가한 전체 경기 중 1 위 달성 횟수(킬 포인트를 제외한 1 위 달성 횟수만 반영)
2. 참가한 전체 경기 중 획득한 팀전원의 킬포인트 합산
3. 참가한 전체 경기 중 팀전원 사망 수 합산(사망 수 낮은 순서로 반영)

- 최종 랭킹 공지

* 온라인 예선 종료 후 최종 랭킹 조정 기간을 가집니다. 조정 기간 동안 불건전 플레이 등 특별한 사유로 인해 제외되는 팀이 발생할 경우, 랭킹이 조정될 수 있습니다. 조정된 최종 랭킹은 PMSC 홈페이지 및 개별(팀장) 안내됩니다.

◆ 온라인 본선

- 조 편성 방식 (스네이크 방식)

구분	온라인 예선 상위 32개팀 중															
	본선 A 조	1(위)	4	5	8	9	12	13	16	17	20	21	24	25	28	29
본선 B 조	2(위)	3	6	7	10	11	14	15	18	19	22	23	26	27	30	31

- 시즌 1 온라인 본선 일정

* 온라인 본선 A 조 : 3월 21일(토) 12:00 ~ 16:00

* 온라인 본선 B 조 : 3월 21일(토) 18:00 ~ 22:00

- 시즌 2 온라인 본선 일정

* 온라인 본선 A 조 : 4월 11일(토) 12:00 ~ 16:00

* 온라인 본선 B 조 : 4월 11일(토) 18:00 ~ 22:00

- 온라인 본선에 진출한 모든 참가자는 본인 확인을 위해 공식홈페이지의 아이핀 인증 절차를 완료해야 합니다.
주최측이 안내한 시간까지 미완료 시 경기 참가가 불가할 수 있습니다.

※ 온라인 본선 경기에 참가하는 모든 선수는 심판의 지시에 따라 치팅방지 어플(IAC) 설치 및 실행해야 합니다.

※ 치팅방지 어플(IAC)은 모든 매치 종료 후 심판 지시에 따라 종료합니다.

◆ 온라인 결승

- 시즌 1 온라인 결승 일정

* 온라인 결승 : 3월 22일(일) 13:00~18:00

- 시즌 2 온라인 결승 일정

* 온라인 결승 : 4월 12일(일) 13:00~18:00

※ 온라인 결승 경기에 참가하는 모든 선수는 심판의 지시에 따라 치팅방지 어플(IAC) 설치 및 실행해야 합니다.

※ 치팅방지 어플(IAC)은 모든 매치 종료 후 심판 지시에 따라 종료합니다.

◆ 와일드카드

- 참가자격

* 온라인예선에 참가한 팀전원이 시즌 1, 시즌 2 모두 일치하는 팀 중 상위 16개팀

단, 위 조건에 부합하는 팀 수가 16팀 미만일 경우 3인이 일치하는 팀에 참가자격을 부여합니다.

* 온라인 결승 통해 국대선발전에 진출한 14개팀 제외

- 와일드카드 일정

* 와일드카드 : 4월 18일(토) 13:00~18:00

- 와일드카드에 진출한 모든 참가자는 본인 확인을 위해 공식홈페이지의 아이핀 인증 절차를 완료해야 합니다.
주최측이 안내한 시간까지 미완료 시 경기 참가가 불가할 수 있습니다.

※ 와일드카드 경기에 참가하는 모든 선수는 심판의 지시에 따라 치팅방지 어플(IAC) 설치 및 실행해야 합니다.

※ 치팅방지 어플(IAC)은 모든 매치 종료 후 심판 지시에 따라 종료합니다.

◆ 국가대표 선발전

- 국가대표 선발전 일정

* 국가대표 선발전 1일차 : 4월 24일(금) 19:00~23:00

* 국가대표 선발전 2일차 : 4월 25일(토) 13:00~17:00

* 국가대표 선발전 3 일차 : 4 월 26 일(일) 13:00~19:00

III. 대회 진행 절차

1. 대회 참가 및 기준

1.1 참가 접수

- 온라인예선 참가 접수는 공식 홈페이지에서 가능하며 주최측으로부터 결격사유가 확인되거나 참가팀의 불참의사 확인 시에 참가 기회가 양도될 수 있습니다.

2. 대회 규정

2.1 게임 버전

- 모든 참가자는 PUBG MOBILE 의 최신 버전을 사용해야 합니다.

2.2 게임 계정

- 모든 선수는 본인의 계정으로 참가해야 하며 대회에 부적합한 캐릭터명일 경우 주최측은 경기 입장을 제한하고 강제 퇴장시킬 수 있습니다.
- 캐릭터명 변경에 필요한 재화 등은 주최측에서 지원하지 않습니다.

2.3 캐릭터명/팀명

- 욕설이 포함되어 있거나 방송에 적절치 않은 캐릭터명/팀명은 사용이 불가합니다. 이 경우 팀명, 캐릭터명을 변경해야 하며 변경에 필요한 재화는 주최측에서 지원하지 않습니다.
- 참가접수 시 팀명은 영문대소문자와 아라비아 숫자를 조합한 문자만 등록 가능하며 특수문자와 띄어쓰기는 허용되지 않습니다. 등록했던 팀명 및 선수 캐릭터명은 변경이 불가합니다.
- 국대선발전에 진출한 모든 참가자는 대회 3 일 전까지 팀명 또는 팀명의 약어를 포함한 캐릭터명으로 변경해야 합니다. 단, 캐릭터명은 변경이 불가합니다. 팀명 또는 팀명의 약어는 영어와 아라비아 숫자를 조합한 2 개~4 개 문자만 등록 가능하며 특수문자와 띄어쓰기는 허용되지 않습니다.

※ (예시) 기존 캐릭터명 : pubgmobile / 팀명 : battleground3 / 변경 캐릭터명 : BG3pubgmobile

2.4 경기 방식

2.4.1 팀구성

- 본 대회는 4 인으로 구성된 Squad 팀만 참가 접수 및 경기참여가 가능합니다.
- 경기 시작 30 분 전까지 1 인 이상 미접속 시 경기 참가가 불가할 수 있습니다.
- 진출팀은 온라인예선 엔트리와 동일하게 출전해야 합니다.
- 모든 선수는 1 개 팀(스쿼드)에만 소속이 가능하며, 한 선수가 2 개 이상의 팀에 중복 참가 신청 시 소속된 모든 팀의 당일 참가 기회가 박탈되며, 차순위 팀에게 참가 기회가 양도됩니다.

2.4.2 게임 모드

- TPP(3 인칭)

2.4.3 경기 별 참가 인원

- 경기 별 최다 참가자와 최소 참가자는 정하지 않습니다.

2.4.4 프로그램/어플리케이션

- 모든 선수는 주최 측이 지정한 음성 채팅 프로그램 및 어플리케이션만 사용 가능하며 임의로 해당 프로그램 및 어플리케이션을 종료할 수 없습니다. 주최 측은 경기 중 불특정 팀의 채팅을 검사할 수 있으며, 모든 선수는 주최측의 요청이 있을 경우 성실히 임해야 합니다.

- 모든 선수는 경기 중 주최측이 제공하며 승인하는 프로그램 및 어플리케이션만 사용 가능하며 프로그램 및 어플리케이션은 SNS, 커뮤니티, 이메일, 메신저 등을 모두 포함한다.

3. 경기 진행

3.1 온라인 진행 시 (온라인 본선 및 결승, 와일드카드, 국가대표 선발전 해당)

3.1.1 사전 공지

- 경기 당일 기준 1~2 일 전 주최측은 각 팀장에게 참가 확인 문자를 전송하며, 각 팀장은 참가 여부를 확정 회신하여야 합니다. 안내된 시간까지 미회신 시, 예비 참가선수에게 기회가 양도됩니다.

3.1.2 PMSC 오픈채팅방 입장

- 매치별 시작 시간을 기준으로 1 시간 전까지 각 팀의 팀장은 'PMSC 오픈채팅방'에 입장하여 매치 준비를 완료해야 하고, 주최측으로부터 전달받은 공지사항을 팀원들에게 전달할 의무가 있습니다.
- 매치별 시작 시간을 기준으로 1 시간 전까지 입장하지 못하였을 경우, 커스텀방 입장을 제한하며 참가가 불가할 수 있습니다.
- 오픈채팅방 내에서는 채팅 입력이 금지되며, 대회 관련 문의사항은 사무국을 통해 확인해야 합니다.
- 주최측의 별도 안내가 없는 한 예정된 시간에 시작됩니다.

3.1.3 매치 커스텀방 입장

- 각 팀에게는 팀별 고유 번호가 부여되며 반드시 팀별 고유 번호 순서대로 커스텀방에 입장해야 합니다.
- 각 팀장이 오픈채팅방 공지사항을 확인하지 못하여 입장이 지연될 경우 경기 참가가 불가할 수 있습니다.
- 커스텀방 입장완료 후 3 회 이상 커스텀방 이탈 또는 연결이 끊기게 되는 경우 해당 팀원은 경기에 참가가 불가할 수 있습니다.

3.3 재경기

3.3.1

- 아래와 같은 상황이 발생했을 경우 주최측은 재경기를 진행할 수 있으며 모든 참가자는 이에 따라야 합니다.

3.3.2

- 심판이 기술적인 문제로 게임을 정상적으로 진행할 수 없다고 판단하는 경우 해당 경기는 다시 시작됩니다. 단, 선수의 실수 및 부주의는 제외합니다.

3.3.3

- 게임 서버상의 로 인해 접속이 불가능한 경우, 해당 경기는 다시 시작됩니다.

3.3.4

- 게임 진입 시 로딩 화면에서 멈춰서 아무런 조작이 되지 않는 경우 (이하 무한 로딩)

※ 단, 온라인경기에는 재경기 사유가 되지 않으며 팀은 정상적으로 게임에 접속하지 못한 선수를 제외하고 경기 진행이 가능합니다.

3.3.5

- 일부 선수가 비행기에 탑승하지 못하고 시작 지점에서 먼저 진행하는 경우

3.3.6 대기 중 연결 끊김

- 비행기에서 낙하 대기 중일 때 연결이 끊기는 경우, 해당 경기는 다시 시작됩니다.

※ 단, 온라인경기에는 재경기 사유가 되지 않으며 팀은 정상적으로 게임에 접속하지 못한 선수를 제외하고 경기 진행이 가능합니다.

3.3.7 낙하 단계 중 연결 끊김

- 낙하 화면 진입 후 1 분 이내로 5 명 이상의 선수가 연결이 끊기게 되는 경우 경기는 재시작됩니다. 그 외의 경우, 연결이 끊긴 선수는 탈락 처리됩니다.

3.3.8 복수 팀 디스커넥션

- 대비할 수 없는 불가피한 사유로 디스커넥션이 발생하였으며 정상적으로 경기를 종료하지 못한 팀이 5 개팀 이상일 경우 재경기를 진행합니다.
- 디스커넥션 이전 정상적으로 게임이 종료된 선수는 재경기를 위해 경기 진입 후 심판의 지시에 따라야 하고, 별도 지시가 없을 경우 비행기 이륙 후 디바이스를 조작하지 않고 캐릭터가 사망할 때까지 대기해야 합니다.
- 재경기 진행 시 디스커넥션 이전 경기 기록은 모두 유효합니다.

3.3.9 천재지변

- 전쟁, 테러, 화재, 정전, 사고 등의 천재지변이 발생했을 경우

3.4 재경기 비성립 조건

- 게임 내에서 물리적으로 이동 및 위치할 수 없는 지형, 지물에 있거나 상자 또는 은폐 및 엄폐물에 무리하게 진입하여 캐릭터가 갇히는 경우, 차량 폭파 등의 현상은 재경기 사유가 되지 않으므로 선수 본인이 책임을 지게 됩니다.
- 게임 내에서 물리적으로 이동 및 위치할 수 없는 지형, 지물에서 게임 내 버그로 인하여 타 선수를 공격 및 사살하거나 경기 진행 중 심각한 버그 사용으로 킬 또는 상위 순위로 랭크되었을 경우 해당 선수 및 팀은 경기에 참여한 팀 중 최하위 팀으로 지정됩니다.

3.5 이의제기

- 참가 선수는 이의를 제기할 권리가 있으며 해당 경기가 끝나고 주최측에 이의 제기해야 합니다.

3.6 코칭

- 경기 중 어떠한 경우에도 코칭은 허용되지 않습니다.

3.7 심판 권한

- 심각한 인터넷 이슈, 게임 내 버그 발생, 혹은 예상치 못한 이슈가 발생할 시, 심판은 경기를 다시 시작할 권한이 있습니다.

3.8 시간 외 경기

- 천재 지변과 같은 경기 환경과 관련된 중대한 문제들로 인해 경기시작이 일정 시간 이상 지연될 경우, 주최측의 합리적인 판단을 통해 해당 날짜의 경기를 방송으로 송출하지 않고 비공개 오프라인 또는 온라인 온라인경기로 진행할 수 있습니다.

IV. 참가 선수 의무 및 유의 사항

1. 치팅방지 어플(IAC) 설치 및 실행

- 온라인 예선을 제외한 온라인 경기 참가 시 모든 선수는 필수로 치팅방지 어플을 설치 및 실행하여야 합니다.

- 온라인경기 당일 기준 1~2 일 전 주최측은 각 팀장에게 치팅방지 어플(IAC) 다운로드 가이드를 제공합니다. 각 팀장은 팀원 전체의 기기에 치팅방지 어플(IAC) 다운로드 완료 후 회신하여야 하며 안내된 시간까지 미회신 시 경기 참가가 불가할 수 있습니다.
- 모든 선수는 경기시작 2 시간전 까지 치팅방지 어플의 정상작동 유무를 확인해야 합니다.
- 모든 선수는 경기시작 1 시간전 까지 치팅방지 어플을 사용하여 본인확인을 위한 얼굴 사진을 촬영을 합니다. 사진은 얼굴이 기울어지거나 삐뚤어지면 안되며 얼굴 방향이 정확한 정면을 바라보아야 합니다. 사진은 부적합하게 제출하거나 선명도가 떨어질 시 주최측은 선수에게 사진촬영을 재요청할 수 있습니다.
- 모든 선수는 주최측이 제공한 개인정보 이용동의서를 온라인 본선 경기 당일 2 일전 까지 제출해야 합니다.

2. 디바이스 규정

2.1

- 모든 참가자는 개인 핸드폰을 사용하여 경기에 참여해야 합니다. 핸드폰, 보조배터리, 이어폰/헤드셋을 제외한 태블릿류(아이패드, 탭, 미패드 등), 폴더블폰, 듀얼 스크린폰, 비승인 하드웨어(트리거, 조이스틱 등)는 사용할 수 없으며 상기 제품의 사용이 확인될 경우 이후 모든 대회의 참가가 불가합니다.
- 모든 참가자는 안정적인 경기환경을 위하여 개인 핸드폰 데이터 (3G / 4G LTE / 5G)를 사용하여 경기에 참여해야 하며, wi-fi 는 제공되지 않습니다. (사전에 최신 버전 다운로드 및 경기맵 다운로드 필수)
- 경기 중 선수 본인의 핸드폰 기기의 문제는 선수의 책임입니다. (ex 배터리 없음, 게임끊김 현상, 전화 수/발신 등) 이와 같은 상황으로 대회 중 문제가 발생 시 대회는 계속 진행됩니다.
- 주최측의 판단에 따라 불공정한 이점을 제공하거나, 경기 보안을 위협하거나, 정상적인 경기 진행이 어렵다고 판단되는 장비는 사용에 제한을 받을 수 있습니다.
- 주최측의 판단에 따라 경기 전후 혹은 경기 중 불특정 선수의 개인장비 기능 및 성능을 검사할 수 있습니다. 모든 선수는 주최측의 요청이 있을 경우 성실히 임해야 합니다.
- 해당 규정을 위반할 시 해당 선수는 경기 참가 자격과 수상 자격이 박탈됩니다. 또한 규정을 위반한 플레이어는 상금 및 보상 등도 회수 조치되며, 추후 펍지주식회사가 주최 또는 주관하는 공식 대회에 참가 제재를 받을 수 있습니다.

2.2

- 경기가 시작되기 전에 본인 핸드폰의 정상 작동유무를 확인해야 하며, 경기 중에 장비가 원활하게 운영되도록 확인하는 것은 각 선수의 책임입니다.

2.3

- 주최측에서 제공된 장비로 인해 경기의 운영에 문제가 발생했을 시에 선수는 즉시 심판에게 알려 경기가 중단되도록 해야 합니다.

3. 치팅

3.1

- 게임 콘텐츠를 변경하는 모든 써드파티 소프트웨어는 금지됩니다 (예, 크로스헤어스, 게임 인터페이스, SFX, 스피드, 게임 스크린 등). 해당 규정을 위반할 시 해킹으로 간주되며 해당 선수는 대회 참가 자격과 수상 자격이 박탈됩니다. 또한 규정을 위반한 플레이어는 추후 펍지주식회사가 주최 또는 주관하는 공식 대회에 참가 제재를 받을 수 있습니다.

3.2

- 펍지주식회사가 승인한 인게임 방식을 통하지 않고 획득한 아이템(공식 리워드 제외) 혹은 공지되지 않은 아이템은 사용할 수 없습니다. 해당 규정을 위반할 시 해킹으로 간주되며 해당 선수는 경기 참가 자격과 수상 자격이 박탈됩니다. 또한 규정을 위반한 플레이어는 추후 펍지주식회사가 주최 또는 주관하는 공식 대회에 참가 제재를 받을 수 있습니다.

3.3

- 헤드셋, 이어폰, 보조배터리 이외의 보조 하드웨어 장비 사용이 금지됩니다. 헤드셋, 이어폰, 보조배터리 이외의 보조 장비 사용을 위해서는 주최측에 특별 요청을 해야 합니다. 해당 규정 위반은 해킹으로 간주되며 해당 참가 자격 및 수상 자격이 박탈됩니다. 또한 규정을 위반한 플레이어는 추후 펍지주식회사가 주최 또는 주관하는 공식 대회에 참가 제재를 받을 수 있습니다.

4. 선수 행동 수칙

4.1

- 본 대회에 참가하는 모든 선수는 본 규정에 의거하여 아래와 같은 행위를 금지해야 합니다. 본 규정을 준수하지 않을 경우 금지 행동 수위와 반복 여부에 따라 패널티의 범위는 비 단계적으로 상향 될 수 있습니다.

4.2 패널티의 단계

4.2.1 경고 및 경기 몰수

- 심판을 통한 몰수 패널티가 부여될 수 있으며, 금지 행동 분류 및 수위에 따라 최고 일 경기를 몰수 당할 수 있습니다.

4.2.2 반기 몰수

- 심판을 통한 몰수 패널티가 부여될 수 있으며, 금지 행동 분류 및 수위에 따라 최고 'PMSC' 모든 경기를 몰수 당할 수 있습니다.

4.2.3 영구 참가자격 박탈

- 심판을 통한 몰수 패널티가 부여될 수 있으며, 금지 행동 분류 및 수위에 따라 최고 펍지주식회사가 주최하는 모든 대회 참가 자격을 박탈 당할 수 있습니다.

4.3 대회 규정 준수

4.3.1

- 모든 참가 선수는 대회 규정을 사전 인지하고 준수해야 하는 의무를 갖습니다.

4.3.2

- 팀 및 선수는 대회 일정은 사전 인지하고 주최측이 공지하는 시간을 준수해야 합니다.

4.3.3

- 모든 선수는 준비시간을 포함하여 해당 경기가 종료 될 때까지 무단으로 이탈 할 수 없습니다. 불가피한 경우 심판을 통해 사전 승인을 받은 후 이탈할 수 있지만 경기 시간 내 되돌아오지 못할 경우 해당 경기를 몰수 당할 수 있습니다.

4.3.4

- 주최측은 합리적인 사유가 있을 경우 경기 일정 및 순서를 변경할 수 있습니다.

4.6 페널티 기준표

항목		대상	출장정지	제재시효
불건전한 언행	공개적으로 위협적이거나 비방적이거나 모욕적이거나 상대방을 불쾌하게 만드는 행위	선수(개인)	-	1 차 : 경고 2 차 : 경기 몰수
차별행위	인종이나 국가, 사회, 성별 등 개인의 인격이나 집단의 존엄성을 모독하거나 정치적이거나 종교적 비하 메시지를 담고있는 언행이나 그와 유사한 행위	선수(개인)	-	1 차 : 경고 2 차 : 상반기 몰수
폭력 및 범죄	폭력적인 행동, 성희롱 등 상대방을 불쾌하게 만들 수 있는 대한민국 법률에 금지된 행위	선수(개인)	2 차 이후 영구 대회참가 불가	1 차 : 12 개월 2 차 : 영구
명예훼손	편집주식회사, 대회 주관사, 심판 등 모든 관계자를 비방하거나 폄하하거나 명예를 훼손시키는 언행이나 행동	선수(개인)	-	1 차 : 경고 2 차 : 상반기 몰수
운영자 사칭	운영자 사칭 및 허위 사실 유포	선수(개인)	2 차 이후 영구 대회참가 불가	1 차 : 경고 2 차 : 상반기 몰수
기타 불건전 행위	-	-	심판 재량	심판 재량
불법/비인가 프로그램 및 하드웨어 사용	핵과 같은 불법 비인가 프로그램의 제작/배포 행위	선수 (개인)	영구 대회참가 불가 및 법적 조치	영구
	대회 기간 외 핵과 같은 불법 비인가 프로그램의 사용	선수 (개인)	영구 대회참가 불가 및 법적 조치	영구
	대회 경기에 핵과 같은 불법 비인가 프로그램의 사용	팀 전체	해당 선수 영구 대회 참가 불가 및 법적 조치 팀원 최대 12 개월 대회 참가 불가	영구
	알려진 버그의 고의적 사용	선수 (개인)	최대 12 개월 대회참가 불가	12 개월
	대회 경기에 금지된 디바이스(테블릿 등), 보조하드웨어를 사용하는 행위	선수 (개인)	최대 영구 대회참가 불가	1 차 : 상반기 몰수 2 차 : 영구
대리게임	금전적 거래 여부와 관계없이 대리 게임을 조장하고 홍보하고 주선하는 행위	선수 (개인)	영구 대회참가 불가 및 법적 조치	영구
	금전적이거나 유사한 대가성을 가진 타인계정 플레이 (어뷰징, 부스팅 등 포함), 본인 계정을 위탁하는 행위, 타인과 계정을 거래하는 행위	선수 (개인)	영구 대회참가 불가 및 법적 조치	영구
	대리 게임을 공모하거나 방관하는 행위	팀 전체	해당 선수 영구 대회참가 불가 팀원 최대 12 개월 대회 참가 불가	1 차 : 12 개월 2 차 : 영구
승부조작	금전적인 대가 여부와 상관없이 고의적으로 승부의 결과를 조작하는 행위	선수 (개인)	영구 대회참가 불가 및 법적 조치	영구
	조작에 공모하거나 방관하는 행위	팀 전체	해당 선수 영구 대회참가 불가 팀원 최대 12 개월 대회 참가 불가	1 차 : 12 개월 2 차 : 영구
	타 종목 대회 승부조작 행위	선수 (개인)	최대 12 개월 대회참가 불가	12 개월
부정행위	경기 중 본인의 능력과 관계없는 특정 행위를 통해 경기력을 상승시키는 행위	선수 (개인)	2 차 이후 영구 대회참가 불가	1 차 : 6 개월 2 차 : 영구
대회 진행 방해 및 일시 중단	고의적인 경기 중단, 방해, 경기 준비와 관련된 지시 불이행 등 대회 진행에 차질을 주는 일체의 행위	선수 (개인)	2 차 이후 영구 대회참가 불가	1 차 : 6 개월 2 차 : 영구

	온라인예선전 오픈채팅방에서 주최측 지시 불이행 등 대회 진행에 차질을 주는 일체의 행위	팀 전체	-	1/2 차 : 경고 3 차 : 당일경기 물수
--	--	------	---	-----------------------------

※ PMSC 온라인 대회에서 대회 경기에 금지된 디바이스 사용으로 인한 패널티는 시즌 내에 국한됩니다.

4.7 라이브 방송 및 중계

- 본 대회에서 발생한 모든 콘텐츠, 사진, 비디오, 리플레이 및 기타 리소스에 대한 소유권은 펍지주식회사에 있습니다. 경기 참가를 위해서 모든 선수는 해당 조건에 동의해야 합니다.

4.8 초상권 및 사용권

4.8.1

- 참가 선수는 초상권 자료 및 IP(Intellectual Property)의 모든 권리 및 사용권이 주최사에 귀속되는 것을 동의해야 합니다.

4.8.2 초상권 및 IP 자료

- 경기결과, 데이터 등 모든 기록자료
- 참가팀의 팀 명, 팀 로고, 선수 이미지 등
- 참가 선수의 이름, 별명, 아이디, 이미지, 영상, 음성 등
- 대회를 활용한 모든 2 차 저작물

4.8.3 초상권 및 IP 자료 활용 범위

- 초상권 및 IP 자료의 사용권 활용은 온라인, 오프라인, 플랫폼, 매체, 기간 등에 제한 받지 않습니다.

4.9 대회 기록

- 주최사는 모든 경기의 결과 및 기록과 데이터를 수집하고 가공하여 사용할 수 있는 권리를 갖습니다.

4.10

- 주최측은 선수에게 '본 대회'와 관련된 마케팅, 광고 등의 홍보 활동에 대한 참여를 요구할 수 있으며, 선수는 합리적인 수준에서 적극적으로 참여할 의무가 있습니다. 홍보활동은 매체 인터뷰, 오프닝 영상 또는 광고 영상 등의 방송 촬영, 프로필 사진 촬영 등을 포함합니다.

4.11 선수 복장

- 모든 참가 선수는 주최측에서 제공하는 의상을 입어야 할 경우 특별한 사유 없이는 착용해야 합니다.
- 모든 선수는 대중에게 유해하거나, 미풍양속을 해치거나, 방송심의에 부적합 하거나 잠옷, 슬리퍼 등 선수의 품위를 손상시키는 복장을 착용할 수 없습니다.

V. 규정 및 판정

- 본 규정은 모든 팀(스쿼드), 코칭 스텝, 주최측을 대상으로 하며 규정에서 정하지 않은 사항으로 발생한 문제는 관계 법령 및 주최측의 합리적인 판단을 통해 결정하게 됩니다.
- 본 규정은 '대회'의 공정성과 정직성을 지키기 위해 언제라도 상시 수정, 변경, 보완될 수 있습니다.