

# 배틀그라운드 모바일 스트리트 챌린지 스쿼드업 시즌 4 규정

- “배틀그라운드 모바일 스트리트 챌린지 스쿼드업 시즌 4”(이하 본 대회)는 안정적인 운영과 공정하고 합리적인 판단을 위해 본 규정을 제정하였으며, 본 규정에 따라 진행됩니다.
- ‘본 대회’ 참여 팀(선수)는 공식 규정을 사전 인지하고 준수해야 할 의무를 가지며 사전 미인지에 따른 모든 불이익은 팀(선수)의 귀책으로 합니다.
- 주최측은 현 규정에서 언급되지 않은 상황에 대한 추가 규정을 추가하고 적용할 수 있습니다. 주최측을 통해 통지없이 변경 될 것에 대해 선수는 미리 동의합니다.

## ◆ 참가 자격:

- 대한민국 국적을 가진 만 16 세 이상 (2003 년 10 월 26 일 이전 출생자)
- 11 월 PMCO 글로벌 파이널 참가에 결격사유가 없는 자 (PMCO 의 규정에 따라 문제없이 출전할 준비가 되어있을 것)
- 대회 규정 및 심판의 결정을 존중하고 따를 것을 동의한 자
- 참가 선수는 방송 출연에 대한 결격 사유가 없는 자
- 불법 프로그램 사용, 승부조작, 타인의 계정을 가지고 등급 작업을 해주는 행위 등 PUBG MOBILE 계정, 제재 사유에 해당되는 자는 참가할 수 없습니다.
- 기타 대회의 권위를 훼손할 수 있는 문제를 야기한 자는 주최측의 판단에 따라 실격될 수 있습니다.
- 대회 운영팀이 지정하는 대회 채팅을 이용할 수 있는 환경에 있어야 합니다.
- PMCO 출전팀은 대회 운영팀에 의해 정해진 기간까지 여권 사본 또는 여권 신청서를 제출하여야 합니다. (결승전 전까지 여권을 소유하고 있어야 합니다)

## ◆ 참가 팀:

1. PMSC 스쿼드업 시즌 4 공식 홈페이지(<https://streetchallenge.pubgmobile.kr/>) 참가 신청
2. 본 대회 참가 신청 시 모든 참가자는 번호 인증 절차를 공식 홈페이지에서 완료 후 참가 신청이 가능합니다.
3. 참가 신청 후 팀원의 변경은 인정되지 않습니다.
4. 욕설이 포함되어 있거나 방송에 적절치 않은 캐릭터명/팀명은 사용이 불가합니다. 이 경우 팀 명, 캐릭터명을 변경해야 하며 변경에 필요한 재화는 주최측에서 지원 하지 않습니다.
5. 참가접수 시 등록했던 팀명 및 선수 캐릭터명은 변경이 불가합니다.
6. 오프라인 본선 참가 접수 시, 모든 참가자의 본인 확인을 위한 신분증을 반드시 지참해야 합니다.
7. 본인 확인에 인정되는 신분증 종류는 아래와 같습니다.

- A. 주민등록증, 청소년증, 운전면허증, 여권 등 사진 및 주민등록번호가 함께 기재된 신분증
  - B. 신분증을 분실한 상태일 경우 주민등록증 혹은 청소년증 발급 신청 확인서(사진 포함)를 제출
8. 모든 참가자는 개인 핸드폰, 이어폰/헤드셋을 사용하여 경기에 참여해야 합니다. 핸드폰, 보조배터리, 이어폰/헤드셋을 제외한 태블릿(탭, 패드), 폴더블 폰, 듀얼 스크린 폰으로는 대회에 참여하실 수 없습니다.
  9. 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.
  10. 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 시즌 4 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.
  11. 모든 참가자는 안정적인 경기환경을 위하여 개인 핸드폰 데이터 (3G / 4G LTE / 5G)를 사용하여 경기에 참여해야 하며, WiFi 는 제공되지 않습니다.

◆ 참가 선수 의무 및 유의사항

1. SNS 운용 등 출전 선수는 자신의 행동, 행동에 책임을 가지고 행동을 해야 합니다
- 다. 출전 선수로 적합하지 행동, 언행을 했다고 대회 운영에서 판단 된 경우 패널티를 부여 할 수 있습니다.
- 참가 선수는 다른 선수, 스텝을 존중해야 하며 비방, 폭언, 폭력을 가해서는 안됩니다.
- 대회 진행에 차질이 생기게 되는 경우는 선수는 실격패 처리됩니다.
- 경기 당일엔 대회 운영팀이 제시한 시간까지 채팅에 대기 혹은 경기 장소에 도착하여야 합니다.

◆ 대회 방식:

- 모드 : 4 인 Squad / TPP (3 인칭)
- 경기 방식



◆ 온라인 예선전 조 편성

A	B	C	D
GC BUSAN	1	2	3
7	6	5	4
8	9	10	11
15	14	13	12
16	17	18	19
23	22	21	20
24	25	26	27
31	30	29	28
32	33	34	35
39	38	37	36
40	41	42	43
47	46	45	44
48	49	50	51
55	54	53	52
56	57	58	59
63	62	61	60

◆ 오프라인 본선 조 편성

- 본선 A 조 : A 조 8 팀 / D 조 8 팀
- 본선 B 조 : B 조 8 팀 / C 조 8 팀

◆ **진행 맵**

온라인 예선	오프라인 본선	최종 결승전
Round1/Vikendi/TPP	Round1/Vikendi/TPP	Round1/Erangel/TPP
Round2/Sanhok/TPP	Round2/Sanhok/TPP	Round2/Vikendi/TPP
Round3/Miramar/TPP	Round3/Miramar/TPP	Round3/Sanhok/TPP
Round4/Erangel/TPP	Round4/Erangel/TPP	Round4/Miramar/TPP
-	-	Round5/Erangel/TPP

일정 확률로 선택되는 주간 또는 야간(월광) 시간대로 대회를 진행합니다.

◆ **대회 포인트**

순위	포인트	순위	포인트	Kill 포인트
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. 총 라운드의 팀 킬포인트 합산
2. 마지막 라운드의 팀 킬포인트 합산

◆ **상세 규정**

**1. 대회 참가 및 기준**

1.1 참가 신청

- 참가신청은 PMSC 시즌 4 공식 홈페이지에 진행하며, 이번 시즌 10 월 13 일 23:59 까지  
 ①KR/JP 서버 스쿼드 티어 골드 이상 ② 인게임 레벨 30 이상 이어야 대회 참가 신청을 진행할 수 있습니다.

1.2 참가팀 선발

- 참가신청 팀 숫자가 63 팀 초과 시 팀원 스쿼드 접수 합산 후 점수순으로 참가팀을

선발합니다. 주최측으로부터 결격사유가 확인되거나 참가팀의 불참의사 확인 시에 대기팀에게 참가 기회가 양도될 수 있습니다.

- PMSC 시즌 3 우승팀 GC BUSAN 의 경우 우승 시드로 64 강에 배정 됩니다.
- 온라인 예선 1~8 위팀은 주최측 최종확인을 받은 팀에 한하여 오프라인 본선에 참여하실 수 있습니다.

### 1.3 참가 자격

- 대한민국 국적을 가진 만 16 세 이상(2003 년 10 월 26 일 이전 출생자) 누구나 참가 가능합니다.

## 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 퇴장 시킬 수 있습니다.
- 캐릭터명 변경에 필요한 재화 등은 주최측에서 지원하지 않습니다.
- 온라인예선 이후 모든 참가자의 캐릭터명은 변경할 수 없습니다.

### 2.3 경기 방식

#### 2.3.1 팀구성

- 본 대회는 4 인으로 구성된 Squad 팀만 참가 접수 및 경기참여가 가능합니다.
- 결승 진출팀은 온라인 예선 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.

#### 2.3.2 게임 모드

- TPP(3 인칭)

#### 2.3.3 경기 별 참가 인원

- 경기 별 최다 참가자와 최소 참가자는 정하지 않습니다.

## 3. 경기 진행

### 3.1 온라인 예선전

#### 3.1.1 사전 공지

- 온라인 예선 참가 접수 완료 후, 참가팀으로 선발되면 경기일 기준 1~2 일 전 주최측은 각 팀장에게 참가 확인 문자를 전송하며, 각 팀장은 참가 여부를 확정 회신하여야 합니다. 안내된 시간까지 미 회신 시, 예비 참가팀에게 기회가 양도됩니다.

#### 3.1.2 PMSC 오픈채팅방 입장

- 온라인 예선 매치별 시작 시간을 기준으로 1 시간 전까지 각 팀의 팀장은 'PMSC 오픈채팅방'에 입장하여 매치 준비를 완료해야 하고, 주최측으로부터 전달 받은 공지사항을 팀원들에게 전달할 의무가 있습니다.
- 온라인 예선 매치별 시작 시간을 기준으로 1 시간 전까지 입장하지 못하였을 경우, 커스텀방 입장을 제한하며 참가가 불가할 수 있습니다.
- 오픈채팅방 내에서는 사적인 대화가 금지되며, 대회 관련 문의사항은 운영 사무국을 통해 확인해야 합니다.
- 온라인 예선 매치는 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.

## 3.2 오프라인 본선전 / 최종 결승전

### 3.2.1 사전 공지

- 오프라인 예선부터 최종 결승전까지 경기일 기준 1~3 일전 주최측은 각 팀장에게 문자 혹은 전화로 참가 안내를 실시합니다.

### 3.2.2 경기장 도착

- 참가 선수는 각 경기별 당일 방송 시작 시간을 기준으로 2 시간전까지 경기장에 모두 도착해야 하며, 엔트리 선수 중 1 인 이상이 도착하지 못하였을 경우 경기 참가가 불가할 수 있습니다.
- 오프라인 예선부터 선수는 심판에게 자리를 배정받아 착석하며, 이후에는 해당 경기가 종료될 때까지 무단으로 자리를 떠날 수 없습니다.

## 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 문제로 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)

### 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.

### 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 경우만 해당 입니다.

### 3.3.10

- 대회 주최 측의 판단에 따라 재경기가 필요할 경우 재경기를 진행할 수 있습니다.

## 3.4 재경기 비성립 조건

- 게임 내에서 물리적으로 이동 및 위치할 수 없는 지형, 지물에 있거나 상자 또는 은폐 및 은폐물에 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 랭크 되었을 경우 해당 선수 및 팀은 경기에 참여한 팀 중 최하위 팀으로 지정됩니다.
- 게임 중 높은 핑으로 인해 프레임 드랍 등 끊김 현상은 재경기 사유가 되지 않습니다.

## 3.5 이의제기

- 참가 선수는 이의를 제기할 권리가 있으며 해당 경기가 끝나고 주최측에 이의 제기해야 합니다.
- 시작섬, 낙하 단계 중 연결 끊김과 같은 경우는 손을 들고 심판에게 확인 받은 경우만 인정합니다.

## 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 온라인경기로 진행할 수 있습니다.

### 3.9 경기종료

- 오프라인 예선부터 모든 참가자는 팀 전원이 사망하여 경기가 종료 되었을 때, 개인 디바이스에서 손을 뗀 후 심판에게 결과창을 확인시켜줘야 합니다. 심판이 경기 결과를 확인하고 기록한 후에는 스크린샷으로 경기 결과를 기록해야 합니다.

## 4. 디바이스 규정

### 4.1

- 모든 참가자는 개인 핸드폰, 이어폰/헤드셋을 사용하여 경기에 참여해야 합니다. 핸드폰, 보조배터리, 이어폰/헤드셋을 제외한 태블릿류(아이패드, 탭, 미패드 등), 태블릿(탭, 패드), 폴더블 폰, 듀얼 스크린 폰, 비승인 하드웨어(트리거 등)는 사용할 수 없으며, 상기 제품의 사용이 확인될 경우 이후 해당 시즌 대회 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.
- 선수 본인이 가지고 온 장비에 문제가 있어 경기 준비가 5 분 이상 지연될 경우 주최측의 판단에 따라 사용을 금지할 수 있습니다.
- 주최측의 판단에 따라 불공정한 이점을 제공하거나, 경기 보안을 위협하거나, 정상적인 경기 진행이 어렵다고 판단 되는 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 플레이어 상금 및 보상 등도 회수 조치 되며, 추후 펍지주식회사가 주최 또는 주관하는 공식 대회에 참가 제재를 받을 수 있습니다.

### 4.2

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



#### 4.3

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

### 5. 치팅

#### 5.1

- 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.

#### 5.2

- 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.

#### 5.3

- 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.

### 6. 선수 행동 수칙

#### 6.1

- 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.

#### 6.2 패널티의 단계

##### 6.2.1 경고 및 경기 몰수

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

##### 6.2.2 시즌 몰수

- 심판을 통한 몰수 패널티가 부여 될 수 있으며, 금지 행동 분류 및 수위에 따라 최고

'PMSC' 모든 경기를 몰수 당할 수 있습니다.

#### 6.2.3 영구 참가자격 박탈

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

### 6.3 대회 규정 준수

#### 6.3.1

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

#### 6.3.2

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

#### 6.3.3

- 모든 선수는 준비시간을 포함하여 해당 경기가 종료 될 때까지 무단으로 경기구역을 이탈 할 수 없습니다.

불가피한 경우 심판을 통해 사전 승인을 받은 후 이동 할 수 있지만 경기 시간 내 자리에 도착하지 못할 경우 해당 경기를 몰수 당할 수 있습니다.

#### 6.3.4

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

### 6.4 비신사적 행위

#### 6.4.1 불건전한 언행

- 공개적으로 위협적이거나 비방적이거나 모욕적이거나 상대방을 불쾌하게 만드는 발언을 하는 행위

#### 6.4.2 차별행위

- 인종이나 국가, 사회 성별 등 개인의 인격이나 집단의 존엄성을 모독하거나 정치적이거나 종교적 비하 메시지

지를 담고 있는 언행이나 의상 또한 그와 유사한 행위

#### 6.4.3 폭력 및 범죄

- 폭력적인 행동, 성적인 희롱 등 상대방을 불쾌하게 만드는 행위 등 대한민국 법률에 금지된 행위

#### 6.4.4

- 기타 주최측의 판단에 의한 불건전 행위

### 6.5 선수답지 못한 행위

#### 6.5.1 대리 게임

- 금전적이거나 그와 유사한 대가성을 가진 타인 계정 플레이(어뷰징, 부스팅 등 포함) 혹은 본인 계정을

위탁하는 행위

### 6.5.2 부정 행위

- 경기 중 본인의 능력과 관계없는 특정 행위를 통해 경기력을 상승시키는 행위
- ① 경기 중 사망 이후 현장 모니터, 대형 디스플레이를 통해 치팅하는 행위 (눈맵)
- ② 경기 중 사망 이후 현장 사운드 치팅하는 행위 (귀맵)
- ③ 경기 중 타 팀의 방송 및 경기 시청
- ④ 전략 노출 및 합의를 통해 상호 이익을 주고 받는 행위
- ⑤ 기타 부정행위로 판단되는 행위

### 6.5.3 불법 프로그램 사용

- 게임에 영향을 미칠 수 있는 핵과 같은 비인가 불법 프로그램 사용

### 6.5.4 비인가 프로그램 사용

- 게임에 영향을 미치거나, 불공정한 이점을 제공할 수 있는 소프트웨어 매크로 및 하드웨어 매크로 기능을 가진 프로그램의 사용

### 6.5.5 승부조작

- 금전적인 대가 여부와 상관없이 고의 적으로 승부의 결과를 조작하는 행위

### 6.5.6 일시 중단

- 경기와 관련된 문제가 아닌 선수의 고의적인 경기 중단 행위 혹은 경기 진행이 불가능하도록 조장하는 행위

### 6.5.7 대회 진행 방해

- 고의적인 경기 중단, 경기석 미복귀 및 미착석, 소란행위, 경기 준비와 관련된 지시 불이행 등 대회 진행에 차질을 주는 일체의 행위

### 6.5.8 게임 내 제재

- 게임 내 제재(경기, 기간/영구 이용 제한)로 인한 계정 사용 불가 시, 제재 사유 및 수위에 따라 추가 패널티를 받을 수 있습니다.

### 6.5.9 명예훼손

- 펍지주식회사와 대회 주최측, 심판 등 모든 관계자를 비방하거나 폄하하거나 명예를 훼손 시키는 언행이나 행동

## 6.6 패널티 기준

항목		대상	출장정지	제재시효
불건전한 언행	공개적으로 위협적이거나 비방적이거나 모욕적이거나 상대방을 불쾌하게 만드는 행위	선수(개인)	-	1차 : 경고 2차 : 경기 몰수
차별행위	인종이나 국가, 사회, 성별 등 개인의 인격이나 집단의 존엄성을 모독하거나 정치적이거나 종교적 비하 메시지를 담고있는 언행이나 그와 유사한 행위	선수(개인)	-	1차: 경고 2차: 시즌 몰수
폭력 및 범죄	폭력적인 행동, 성적인 희롱 등 상대방을	선수(개인)	2차 이후 영구	1차: 12개월

	불쾌하게 만들 수 있는 대한민국 법률에 금지된 행위		대회참가 불가	2차: 영구
명예훼손	펍지주식회사, 대회 주관사, 심판 등 모든 관계자를 비방하거나 폄하하거나 명예를 훼손시키는 언행이나 행동	선수(개인)	-	1차: 경고 2차: 시즌 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	영구 대회참가 불가 및 법적 조치	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)	2 차 이후 영구 대회참가 불가	1차: 12개월 2차: 영구
대리게임	금전적 거래 여부와 관계없이 대리 게임을 조장하고 홍보하고 주선하는 행위	선수 (개인)	영구 대회참가 불가 및 법적 조치	영구
	금전적이거나 그와 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
승부조작	금전적인 대가 여부와 상관없이 고의적으로 승부의 결과를 조작하는 행위	선수 (개인)	영구 대회참가 불가 및 법적 조치	영구
	조작에 공모하거나 방관하는 행위	선수 (개인)	최대 12 개월 대회참가 불가	12 개월
	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	1차: 6개월 2차: 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	1차: 6개월 2차: 영구

## 6.7 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.

## 6.8 초상권 및 사용권

### 6.8.1

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

#### 6.8.2 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

#### 6.8.3 초상권 및 IP 자료 활용 범위

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

#### 6.9 대회 기록

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

#### 6.10

- 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.

#### 6.11 선수 복장

- 모든 참가 선수는 주최측에서 제공하는 의상을 입어야 할 경우 특별한 사유가 없는 한 착용 해야 합니다.
- 모든 선수는 대중에게 유해하거나, 미풍양속을 해치거나, 방송심의에 부적합 하거나 잠옷, 슬리퍼 등 선수의 품위를 손상시키는 복장을 착용할 수 없습니다.

### 7. 규정의 준수 및 해석

- 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 언제든지 상시 수정, 변경, 보완될 수 있습니다.