

새도우 프렌즈 온라인 2021

대회 규정

2021.05.28

[제 2 판]

제 1조, 기본규정

가. 목적

본 규정은 새도우 프렌즈 온라인 대회 (이하 '대회'라 한다.)에 참가하는 선수들이 공정하게 경기를 치르고, 대회가 원활한 진행을 가능토록 하는 것에 그 목적을 둔다.

나. 대회 개요 및 주최측의 정의

1. 대회 개요 및 주최측의 정의

- A. "새도우 프렌즈 온라인"은 본 규정에 따라 진행된다.
- B. 하기의 규정에 포함되지 않은 사항에 대해서는 사이게임즈/사이게임즈코리아(게임사) 및 주 관사/제작사 (이하 주최측)으로 이루어진 주최측의 결정에 따른다.
- C. 본 대회의 심판은 주최측에 포함된 인원으로 선수의 경기를 직접적으로 모니터링하고, 규정 에 의거하여 1차적으로 위반 사항에 대해서 체크하는 인원을 뜻한다.
- D. 주최측은 현 규정에서 언급되지 않은 상황에 대한 추가 규정을 추가하고 적용할 수 있다.
- E. 부득이하게 경기일정이나 시간이 변경될 시 주최측은 이 사실과 사유를 선수에게 고지해야 하며 부득이한 경우를 제외하고는 변경된 일정이 특정 선수에게 불이익을 주는 일이 없도록 한다.
- F. 주최측은 대회 도중이라고 하더라도 필요에 따라 대회 규정을 변경할 수 있다. 단, 이 경우 변경이 확정된 후 24시간 안에 서면 또는 대회 페이지의 공지사항을 통해 출전 선수에게 변 경된 규정에 대해서 통보해야 한다.
- G. 규정에서 명시하지 아니한 사항이 발생하였을 경우 주최측의 판단을 우선한다.
- H. 이전에 사건에 대해 주최측이 특정한 판단을 내렸다고 하였을 때 주최측은 같은 판단을 내릴 의무가 없다.

다. 선수의 자격과 의무

1. 참가 가능 자격

본 대회에 참가 가능한 선수는 현재 한국 거주자인 참가 접수 개시일을 기준으로 **만 14세 이상 (개최일 기준)**에 한하여 참가가 가능하며, 해당 일 기준 **미성년자인 선수(개최일**

기준)의 경우 반드시 참가자 보호자 동의서를 제출하여야 참가가 가능하다.

2. 전례를 근거로 한 참가제한

e-Sports 전반 및 사회적 물의를 일으킨 경력이 있는 자에 대해서는 운영진이 임의로 참가 자격을 제한할 수 있다.

게임 내 혹은 관련 커뮤니티 및 사이게임즈, 사이게임즈코리아 공식대회에서 불화를 일으키거나 조장한 이력이 있는 선수는 주최측의 판단 하에 참가 자격을 박탈당할 수 있다.

3. 자가 책임

선수의 특정 행동으로 자신에게 발생하는 불이익은 특정한 행동을 한 선수 본인의 책임으로 한다.

4. 사전 규정 확인의 의무

규정에 관련된 내용에 대해서 문의할 때 당일 예선 진행 혹은 방송 시작 최소 30분전에 질의해야 하며 시간을 초과할 경우 주최측은 해당 질문에 대한 답변의 의무를 지지 아니한다.

5. 규정 변경 확인의 의무

'제 1조 나. 1. F'의 사항인 '규정의 변경'에 따라, 주최측에서 지정된 시간 내에 규정의 변경을 통보하였을 경우 이 때의 규정 확인의 의무는 선수에게 있으며 피치 못할 사정으로 확인하지 못했다고 하더라도 불이익은 선수의 책임으로 한다.

6. 상호존중의 의무

모든 참가 선수들은 다른 선수 및 운영진을 존중해야 하며, 욕설, 폭언, 폭행 등, 이를 위반하였다고 판단될 경우 사안의 경중에 따라 처벌한다.

7. 스포츠맨십

모든 참가 선수들은 승부조작이나 상대방을 과도하게 도발하는 등의 스포츠맨십에 어긋나는 행위를 할 수 없다.

8. 판정의 승복

모든 참가 선수들은 주최측의 정상적 심의를 통한 판정에 승복한다.

9. 대회 출전 권한의 귀속

대회 출전 선수 및 팀의 출전 권한은 타인에게 양도, 이양, 이전, 판매될 수 없다.

단, 입원이 필요한 건강상의 사유, 관혼상제 등 사회 통념상 용인될 수 있는 사유의 경우 주최측에 사실을 알리고, 주최측은 해당 선수의 불참에 의한 공석에 출전에 낙선된 선수 중에서 보충할 수 있다. 또한, 팀전인 경우에는 위와 같은 사회 통념상 용인될 수 있는 사유로 인정될 때는 주최측 판단하에 해당 선수에 한하여 선수를 교체하여 출전할 수 있다.

10. 사용 대회 환경 의무

모든 참가 선수는 새도우버스, Discord, Battlefy 등 운영에 필요한 프로그램을 실행할 수 있는 기재와 이에 접속 가능한 통신환경을 소지해야 한다. 기재 및 통신 환경 문제가 발생한 경우 해당 책임은 선수 본인의 책임으로 하며, 주최측은 책임을 지지 아니한다.

11. 외부 프로그램 설치 제한

대회 참가 선수는 게임에 도움이 될 수 있는 프로그램 및 어플리케이션을 사용할 수 없다.

12. 병역 이행자

현재 병역의무를 이행하고 있는 자는 대회 출전이 불가하다. 단, 상근예비역, 사회복지요원의 경우, 관련 기관장 혹은 단체장의 동의를 증명할 수 있는 공문서를 주최측에 제출한 경우에 한하여 대회 출전이 허가될 수 있다.

제 2조, 규정위반에 대한 처벌

가. 위반 판정의 권한

1. 판정의 발표

본 규정에 대한 위반 여부의 판정 권한은 주최측에 있으며 판정 발표는 심판장 혹은 심판장에 준하는 자격을 가진 이가 최종적으로 판정하는 것으로 한다.

2. 경고 계산 절차 준수

모든 처벌 및 경기에 관련된 사항은 본 규정에 규정되어 있는 경고 계산 절차에 따른다. 해당하는 경고 계산 절차가 별도로 마련되어 있지 않다면 경중에 따라 주최측이 처벌 수위를 결정한다.

3. 규정 외 위반, 위반 의심 행위 처벌

단, 규정 내에 정의되지 않은 사항이라고 하더라도 대회에 영향을 끼치거나 그에 준할 경우 이에 대한 처벌을 집행할 수 있다.

나. 규정 위반에 따른 징계

1. 본 대회에서 받게 되는 징계

- A. 주의: 경미한 잘못에 대하여 받게 되는 징계로 주의가 2회 누적될 시 경고 1회로 계산한다.
- B. 경고: '주의'의 상위 징계로 대회 규정을 위반하거나 주최측이 판단하기에 문제가 될 소지의 행위를 하였을 경우 받게 되는 징계로 경고 4회가 될 경우 해당 선수는 대회에서 실격된다.

- C. 물수패: 규정에 의거하여 게임 혹은 경기에 내려지는 징계로 해당 징계를 받을 경우 경기의 우세 판단과 상관없이 패배 처리된다.
- D. 실격: 경고를 4회 받게 될 경우 내려지는 최상위 징계로 실격 시 해당 선수는 차후 진행되는 대회 참가 자격을 잃게 된다.

제 3조, 게임 외 규정

가. 대회 진행에 대한 협조

1. 복장 제한

주최측은 방송에 적합하지 않거나 사회적 물의를 일으킬 수 있는 복장을 한 결선 출전 선수에 대해서 제재 및 수정을 요청할 수 있다.

또한, 제3자의 지식재산권에 해당하는 복장 및 아이템은 방송에서 노출이 제한된다.

2. 개별 스폰서 기업의 노출

결선 출전 선수는 개별 스폰서 영역을 활용하여 화면에 개별 스폰서 기업의 노출을 희망할 경우 주최측 확인 작업을 거쳐야 한다.

해당 내용이 대회 및 방송 내외적으로 문제의 소지가 있다고 판단될 경우, 개별 스폰서 기업의 노출을 제한할 수 있다.

3. 인터넷 무단 정보 배포 금지

대회 준비, 대회 진행이나 경기결과를 주최측에 알리지 아니하고 SNS, 인터넷에 업로드하여 대회 진행에 상당한 피해를 입힌 경우 주최측은 이를 처벌할 수 있다.

4. 자료 제출 의무

대회 출전 선수는 주최측의 자료 제출 요구를 성실하게 임하여야 한다. 여기서 자료는 대회 출전 선수가 주최측에 제공하는 모든 종류의 자료(글, 사진, 오디오 등)를 모두 포함한다.

5. 제출 자료 무단 변경 금지

대회 출전 선수는 제출되고 이미 승인된 자료에 대해서 주최측 별도로 전달 치 아니하고 무단으로 해당 내용을 변경할 수 없다.

6. 촬영 협조

대회 출전 선수는 방송 전후와 관계없이 본 대회와 관련된 인터뷰 및 영상 촬영에 성실하게 임해야 한다. 촬영 진행에 상당한 피해를 입힌 경우 주최측은 이에 페널티를 부여할 수 있다.

나. 체크인 및 응답 의무사항

1. 체크인 시간

심판장 혹은 그에 준하는 자격을 가진 이가 별도로 시간을 통지하는 경우를 제외하고는 아래의 기준에 따라 사전 지정된 형태로 심판진의 체크인 확인을 득하여야 한다.

A. 예선

- 경기일 경기 시작 1시간 30분 전부터 경기 시작 30분 전까지 / 지정된 채팅 채널 (Discord)

B. 결선

- 결선 체크인 시간은 결선 진출자에 한하여 별도 공지한다.

2. 체크인 시간 초과시의 처벌

A. 예선

- 개인전의 경우, 고지된 시간 이내에 체크인 하지 못할 경우 실격패로 판정한다.
- 팀전의 경우, 고지된 시간 이내에 모든 팀원이 체크인 하지 못할 경우 실격패로 판정한다.

B. 결선

- 개인전의 경우, 고지된 시간 내에 체크인하는 것을 원칙으로 하며, 지연 시 경고 1회가 부여된다.
- 팀전의 경우, 고지된 시간 내에 체크인하는 것을 원칙으로 하며, 팀원이 한명이라도 체크인 지연 시 경고 1회가 부여된다.
- 개인전의 경우, 고지된 시간 이후 15분 이내에 체크인을 하지 않을 경우 실격패로 판정한다.
- 팀전의 경우, 고지된 시간 이후 팀원이 한명이라도 15분 이내에 체크인 하지 않을 경우 실격패로 판정한다.

3. 응답 의무사항

모든 참가 선수는 체크인 이후부터 경기 종료 시까지 지정된 경기 채팅 채널(Discord 등)을 통해 주최측이 고지하는 모든 운영 공지사항을 숙독하고 지시에 응하여야 하며, 주최측의 채팅을 통한 응답 요청에 10분 이상 응답하지 않을 경우 실격패로 판정될 수 있다.

다. 행동 및 언어사용에 대한 준수사항

1. 과격한 언행 금지

만약 선수가 과격한 언행을 사용할 경우 주최측은 이를 제지할 수 있으며 불응할 경우 그 경중에 따라 처벌한다.

2. 게임 내의 채팅

경기를 진행 중인 선수는 상대 선수와 대화할 수 없으며 주최측은 이를 제지하고 경중에 따라 처벌한다.

3. 사회적 물의 유발 가능 명칭사용

대회 참가 선수는 사회적 물의를 일으킬 수 있는 닉네임을 사용할 수 없다.

개발사와 기업 관계자 및 선수 등 타인, 새도우버스와 관련된 콘텐츠에 좋지 않은 영향을 미칠 수 있다고 판단되는 닉네임을 사용할 수 없다.

제 4조, 경기규칙

가. 게임 종목 및 버전

사이게임즈에서 현재 국내에 서비스하는 "새도우버스"의 가장 최신 버전으로 대회를 진행한다.

나. 경기 규칙

1. 공통 선수 유의사항

- A. 경기 진행 시 콜라보 카드, 스킨, 카드 뒷면의 경우 사용이 불가하다. 또한, 리더 스킨과 카드 뒷면은 "새도우버스" 최초 설치 시 설정된 것만 사용 할 수 있다.
- B. 경기 중 선수는 감정표현 기능을 사용할 수 없다.
- C. 모든 참가 선수는 대회 규정을 준수하고 주최측의 판정에 승복하여야 한다.
- D. 모든 선수는 주최측의 지시에 따라야 하며, 명확하고 객관적인 이유 없이 지시에 따르지 않을 경우 주최측에 의해 실격 처리될 수 있다.
- E. 선수들은 본 대회와 관련하여 주최측이 선수들에게 고지한 사항을 외부에 이야기해서는 안되며, 외부 유출 적발 시 주최측에 의하여 실격 처리될 수 있다.
- F. 대회기간 도중 탈락한 선수를 제외한, 중도 하차 혹은 무단 불참한 선수는 상금 몰수와 함께, 이후 진행되는 새도우버스의 모든 공식 대회에 참가가 제한될 수 있다.
- G. 본 규정의 해석, 선수 자격, 대회 일정, 부정행위에 대한 패널티와 관련된 모든 최종 결정권은 주최측의 합리적인 판단에 따라 행사될 수 있다.
- H. 경기 중 클라이언트를 강제 종료하는 등 고의로 배틀을 속행 불가능하게 만드는 행위, 혹은 경기용 룸에서 퇴출하는 행위는 금지한다.

- I. 경기 진행 중 새도우버스 이외의 어플리케이션(혹은 프로그램)을 실행하여 정보를 열람하거나 대회 출전 선수를 포함한 타인과의 커뮤니케이션은 불가능하며, 적발 시 실격 처리될 수 있다.

2. 예선 대회 진행 절차 및 선수 유의사항

- A. 예선의 모든 경기는 반드시 신청한 계정과 동일한 본인 명의의 계정으로 진행하여야 한다.
- B. 본 대회는 주최측에서 지정한 공식 대회 사이트를 통해 정상적인 접수가 이루어진 참가자 중 추첨을 통해 당첨된 선수에 한하여 참가할 수 있다.
- C. 예선의 모든 경기는 싱글 엘리미네이션 토너먼트로 진행되며, 대진은 주최측에서 랜덤으로 추첨한다.
- D. '제 4조 나. 2. B'를 통해 당첨된 선수 및 팀 중 결원이 발생할 경우 일부 라운드에서 부전승 선수 및 팀이 발생할 수 있다.
- E. 결선 진출자는 '제 4조 나. 2. C'의 절차를 통해 선발한다.
- F. 예선 진행 중 로테이션과 언리미티드 경기의 텍 리스트는 비공개로 진행되며, 별도 공지된 내용에 따라 텍을 준비한다..
- G. 예선 경기 중 로테이션과 언리미티드 경기는 각 라운드 당 3전 2선승제로 진행되며, 아래의 절차에 따라 경기를 진행한다.
 - (1) 심판의 지시에 따라 양 선수는 본 대회에 사용할 2개의 클래스를 상호 확인한 후 1세트 경기를 진행한다.
 - (2) 1세트 종료 시, 승리 선수는 남은 클래스로 다음 세트 경기를 진행하여야 하며, 패배 선수는 남은 클래스 중, 다음 세트에 사용할 클래스를 결정하여 2세트를 진행한다. 2:0으로 종료되었을 경우, 승리 선수는 결과 화면을 캡처한 후, 채팅을 통해 담당 심판에게 경기 결과를 보고하여야 한다.
 - (3) 2세트 종료 결과 1:1일 경우 '제 4조 나. 2. G. (2)'와 동일한 절차에 따라 양 선수 모두 잔여 클래스로 이후 세트 경기를 진행하며, '제 4조 나. 2. G. (2)'와 동일하게 승리 선수는 결과 화면을 캡처한 후, 채팅을 통해 담당 심판에게 경기 결과를 보고하여야 한다.
 - (4) 경기 결과 보고 후, 승리 선수 및 팀은 심판의 지시에 따라 경기 결과 보고 및 다음

라운드 경기를 준비하며, 다음 라운드의 상대가 결정된 이후에는 '제 4조 나. 2. G. (1)'과 동일한 절차에 따라 신규 라운드 경기를 진행한다.

(5) 선수는 경기 결과를 반드시 캡처해야 하며, 주최측의 요청이 있을 시 이를 제출해야 한다. 지정된 시간 안에 미제출시 해당라운드는 무효 처리되며 재경기를 진행한다.

H. 예선 경기 중 2Pick 경기는 각 라운드 당 단판승으로 진행되며, 아래의 절차에 따라 경기를 진행한다.

(1) 심판의 지시에 따라 양 선수는 2Pick 덱 작성을 시작한다.

(2) 2Pick 덱 작성 시간은 6분간이며, 제한 시간 내에 사용 클래스 및 30장의 카드를 선택 완료해야 한다. 제한 시간 안에 덱 작성을 종료하지 못한 경우, 실격패로 판정한다. 이 경우, 덱 작성을 완성한 상대 선수는 심판에게 대기 캡처 한 후, 채팅을 통해 담당 심판에게 상황을 보고하여야 한다.

(3) 덱 작성 시작 지시를 보내기 전에 덱 작성을 시작하거나 제한 시간 종료 지시 이후 카드를 선택할 경우 페널티가 적용될 수 있다.

(4) 양 선수는 덱 작성 완료 후, 심판의 지시에 따라 경기를 진행한다. 경기 종료 후, 선수는 결과 화면을 캡처한 후, 채팅을 통해 담당 심판에게 경기 결과를 보고하여야 한다.

(5) 선수는 경기 결과를 반드시 캡처해야 하며, 주최측의 요청이 있을 시 이를 제출해야 한다. 지정된 시간 안에 미제출시 해당라운드는 무효 처리되며 재경기를 진행한다.

3. 결선 대회 진행 절차 및 선수 유의사항

(1) 결선의 모든 경기는 반드시 신청한 계정과 동일한 본인 명의의 계정으로 진행하여야 한다.

(2) 로테이션과 언리미티드 경기의 경우, 모든 선수 및 팀은주최측이 지정한 일시까지 자신의 덱 리스트를 주최측이 지정한 방식으로 제출하여야 하며, 이를 위반할 시 경고를 받게 된다. 덱 리스트 제출 이후, 주최측에서 정한 마감 시간 이후의 수정 및 변경은 불가하다.

(3) 결선경기를 위해 제출한 덱은 취합이 완료된 이후 지정된 일시에 공개된다.

(4) 결선 출전 선수 및 팀은 주최측이 명시한 시간 혹은 심판의 지시에 따라 체크인 및 경기 준비를 하여야 할 의무를 지닌다. 이에 불복할 경우 사안의 경중에 따라 페널티를 부여할 수 있다.

(5) 모든 경기는 아래 기준 및 절차에 따라 진행된다

i. 로테이션, 언리미티드

(1) 결선의 모든 경기는 3전 2선승제로 진행된다.

(2) 매 경기 시작 전, 선수는 본인이 사전 제출한 텍의 세팅을 완료하여야 하며, 이 과정에서 확인되지 않은 텍 설정 오류와 그에 따른 페널티에 대해서는 이의를 제기할 수 없다.

(3) 양 선수 모두 텍이 확인된 후, 각 선수는 심판에게 1세트에서 사용할 텍을 선택하여 고지한다.

(4) 1세트 종료 시, 양 선수는 담당 심판에게 이후 세트 경기에 활용할 텍을 선택하여 심판에게 고지한다. 단, 예선전과 마찬가지로 승리를 거둔 텍은 이후 세트에 재사용 할 수 없다.

ii. 2Pick

(1) 결선의 모든 경기는 3전 2선승제로 진행된다.

(2) 한 배틀마다 2Pick 텍을 작성하고, 작성한 텍으로 배틀을 진행한다.

(3) 선수는 심판의 시작 신호에 따라 동시에 2Pick 텍 작성을 시작한다.

(4) 2Pick 텍 작성 시간은 6분간이며, 제한 시간 내에 사용 클래스 및 30장의 카드를 선택 완료해야 한다. 제한 시간 안에 텍 작성을 종료하지 못한 경우, 페널티가 적용될 수 있다.

(5) 1세트 종료 후, 양 선수는 담당 심판의 지시에 따라 이후 세트 경기에서 활용할 텍 작성을 시작한다.

(6) 경기 진행 중 이상 상황이 발생할 시, 즉시 지정된 채팅 채널을 통해 심판에게 경기 중단 의사를 전달한다. 단, 경기 중지 사유가 합당하지 않거나, 경기 진행에 지장을 주기 위한 고의적인 중지 요청이라 판단될 경우, 해당 선수에게는 최소 주의, 최대 실격 처리될 수 있으며, 해당 이상 상황으로 인하여 경기가 정상적으로 진행될 수 없는 상황일 경우 심판의 판정에 따른다.

(7) 만약 경기가 종료된 이후라 하더라도 선수의 부정행위가 발견되었다면, 주최측은 해당 경기 결과를 무효로 처리할 수 있다.

4. 게임 내 유의사항

- A. 모든 경기는 주최측이 지정한 게임 형식으로 진행된다.
- B. 승부에 영향을 주는 버그로 파악되어 사용 금지가 미리 공지된 상황의 버그를 악용할 경우 해당 선수는 해당 경기 몰수 패 처리된다.
- C. 악용이나 고의로 발생되지 않은 치명적인 버그가 발생하였을 경우 심판 및 주최측의 판단 하에 재경기를 선언한다.
- D. 경기 진행 중 접속이 끊긴 경우, 선수는 신속하게 재접속을 시도하고, 만약 재접속이 되지 않을 경우, 운영진의 판단 하에 재경기를 선언한다. 단, 중간 접속이 끊긴 사유가 선수 본인 디바이스의 문제(통화, 방전 등)일 경우, 해당 세트는 몰수패 처리할 수 있다.

제 5조, 기타사항

가. 문의

대회에 관련된 모든 문의사항은 주최측의 지정한 방법으로만 접수 받는다. 개인적으로 알고 있는 운영진 및 대회관계자의 연락처로 대회 관련 사항을 문의하거나 연락처를 노출시킬 경우 해당 이슈와 관련된 모든 출전 선수에게 대하여 경고에서 최대 실격까지 주어질 수 있다.

나. 대회의 저작권

본 대회에서 사용된 모든 콘텐츠(방송/온라인/모바일 콘텐츠의 캐릭터와 선수 및 팀의 초상권, 리플레이, 선수 및 팀 채팅, 보이스채팅을 포함한 모든 오디오, 모든 경기 관련 내용 등)와 방송에 대한 저작권은 주최측에게 귀속된다.

다. 대회 종료 후의 부정발견

만약 대회가 종료된 이후라고 하더라도 선수 및 팀의 부정이 발견되었다면 주최측은 주최측에서 시상한 내용(상, 상금)을 몰수할 수 있다.

개정 이력

제2판 개정 : 2021년 5월 28일

개정 내용 :

1. 제 1조 (선수의 자격과 의무)
 - '다'항, 팀 관련 내용 추가
2. 제 3조 (게임 외 규정)
 - '나'항, 팀 관련 내용 추가
3. 제 4조 (경기규칙)
 - '나'항, 팀 관련 내용 및 항목 추가
3. 제 5조 (기타사항)
 - '나'항, '다'항 팀 관련 내용 및 항목 추가