

컴투스프로야구 V Festa 실시간 매치 규정

1 대회 개요 및 주최 측의 정의

- 1.1 컴투스프로야구 V Festa 실시간 매치(이하 "실시간 매치")은 본 규정에 따라 진행된다.
- 1.2 아래 규정에 포함되지 않은 사항에 대해서는 컴투스 본사(이하 "주최 측")의 결정에 따른다. 주최 측은 규정에 언급되지 않은 상황에 대해 추가 규정을 적용할 수 있다.
 - 1.2.1 추가 규정은 주최 측을 통해 참가신청 페이지, 공식 홈페이지, 인게임 공지 또는 오프라인 행사장에서 공지된다.
- 1.3 실시간 매치 일정은 관련 공지 및 개설된 오픈 카카오톡 채널을 통해 안내된다.
- 1.4 실시간 매치 참가를 희망하는 컴투스프로야구 V 유저는 안내된 참가 신청 페이지를 통해 참가신청을 진행해야 하며 본 규정에 동의해야 참가신청이 가능하다. 주최 측이 참가 신청 페이지를 통해 공지한 기준에 따라 선정된 실시간 매치 참가자(이하 "선수")는 본 규정을 준수해야 한다.
- 1.5 모든 주최 측과의 통신 내용(이의 제기, 대화 내용 등)은 제 3 자로부터 철저히 비밀이 보장되어야 하며, 선수는 주최 측의 서면 동의 없이 해당 내용을 외부에 발설해서는 안 된다.

2 대상 게임 및 버전

- 2.1 (주)컴투스(이하 "컴투스")가 서비스하고 있는 컴투스프로야구 V의 최신 버전이며, 대회 기간 중 업데이트가 진행될 경우에도 업데이트를 통해 최신 버전으로 대회에 참여해야 한다.
- 2.2 정식 배포되지 않은 별도 버전 또는 구버전의 참여는 제한되며, 적발 시 모든 대회 경기 기록은 취소된다.

3 대회 신청 및 선수의 자격

- 3.1 선수의 대회 참가는 신청 페이지를 통해서만 가능하고, 신청 시 기재된 정보는 올바른 정보여야 하며 해당 정보가 올바르지 않은 경우 대회 참여가 제한되거나 취소될 수 있다.
- 3.2 선수는 대회 참여 정보를 올바르게 기재해야 하며, 해당 정보가 올바르지 않은

경우 대회 참여가 제한되거나 취소될 수 있다.

- 3.3 선수는 대회 진행일 기준, 참가 신청 합법적인 신분으로 거주하고 있어야 한다. 주최 측은 이와 관련한 증빙 서류 및 사진을 선수에게 요구할 수 있다.
- 3.4 만 14 세 이상 유저만 실시간 매치 참가가 가능하다.
 - 3.4.1 선수의 나이가 대회 진행일 기준 미성년자인 경우에는 선수의 법적 보호자는 해당 선수와 함께 오프라인 대회에 동행해야 한다. 법적 보호자가 동행하지 못할 시 대회 참가가 제한될 수 있고, 동행이 어려운 경우 주최 측은 법적 보호자의 서면 동의를 요청할 수 있다.
- 3.5 참가 선수는 방송 출연에 결격 사유가 없어야 한다. 또한, 참가 전 커뮤니티 또는 다른 대회에서 물의를 일으켰거나 제재를 받은 이력이 있는 경우, 주최 측의 판단에 따라 실시간 매치 신청이 제한될 수 있다.
- 3.6 오프라인으로 개최되는 대회에 출전하는 선수는 반드시 주최 측이 정한 일정에 따라 참여해야 한다.
 - 3.6.1 선수가 주최 측이 사전에 고지한 일정에 대해 개인 사유로 정상적인 참여가 불가능한 경우, 해당 대회 참가가 제한될 수 있다.
- 3.7 신청한 계정의 정보와 실시간 매치 참가 신청 정보가 상이한 경우, 주최 측은 명확한 사실 관계 확인을 위한 절차를 진행하며, 경우에 따라 대회 참가가 제한될 수 있다.
- 3.8 참가 선수는 대회 당일, 본인이 신청한 컴투스프로야구 V 계정으로 정상적으로 접속 가능한 상태여야 한다. 컴투스의 게임 서비스 약관 위반 등으로 제재를 받아 대회 참가가 불가능한 경우, 주최 측은 참가 제한 또는 자격 취소 조치를 취할 수 있다.
- 3.9 상금 수령과 같은 합법적인 수익창출 활동이나 일정에 원활하게 참여할 수 없는 선수는 참여에 제한을 받거나 취소될 수 있다.
- 3.10 대회 중 노출될 수 있는 선수의 구단명에 욕설, 비속어, 미풍양속을 해치는 표현 또는 정서·방송심의 기준에 따라 부적절하다고 판단되는 내용을 포함해서는 안 된다. 주최 측은 해당되는 경우 선수에게 구단명 수정을 요구할 수 있다.
 - 3.10.1 참가 선수는 대회 신청 시 제출한 구단명을 유지할 의무가 있으며, 부득이하게 변경이 필요한 경우 사전에 주최측에 고지해야 한다. 변경 이후에도 주최 측이 대회 운영상 필요하다고 판단할 경우, 최초 제출된 구단명으로의 변경을 요구할 수 있다.
- 3.11 참가 선수는 참가신청 페이지, 공지 등을 통해 안내된 각 실시간 매치 선정 기준에 따라 선정되며, 주최 측은 별도의 연락을 통해 선수의 참가 자격 및 여부를 확인한다. 이 때, 참가신청서에 기재한 연락처로 연락이 닿지 않는 경우 실시간 매치 참석이

취소된다.

3.11.1 주최 측의 실수로 인해 선수 선정에 오류가 발생한 경우, 잘못 선발된 선수에게는 관련 변경 사항을 고지하며, 해당 선수의 대회 참가가 취소될 수 있다. 이와 동시에, 오류로 인해 선발되지 못했던 선수는 선정 기준을 충족한 경우, 주최 측 판단에 따라 새롭게 선발될 수 있다.

3.12 참가 선수가 선수 선정 기준에 부합하는 컴투스프로야구 V 계정을 두 개 이상 보유한 경우, 그중 하나만 선택하여 실시간 매치에 참가 신청할 수 있으며, 참가 신청 이후에는 대회에 사용할 계정을 변경할 수 없다.

4 개인정보, 저작권 및 초상권, 계정 정보 등 책임 관련

- 4.1 본 대회는 TV 및 인터넷, 모바일 방송을 통해 생중계 또는 녹화 중계될 예정이며, 모든 선수는 이에 동의한다
- 4.2 회관련 생중계 및 녹화 영상에 포함된 선수의 초상권은 컴투스와 대회 주관사(이하 “주관 측”)에 귀속되며, 온·오프라인 홍보물, 녹화 VOD 등 추가 제작물에 사용료나 별도의 제한 없이 활용될 수 있다. 선수는 해당 제작물의 모든 권리가 주최 측 및 주관 측에 있음을 알고 이에 동의한다.
- 4.3 본 대회에 참가하는 선수는 실시간 매치 및 컴투스프로야구 V의 홍보와 관련된 인터뷰, 추가 촬영, 자료 요청 등에 적극 협조해야 한다.
- 4.4 대회와 관련하여 입력된 개인정보는 법률에 따라 관리되며, 행사 진행 외의 목적으로는 사용되지 않는다.
- 4.5 대회 기간 동안 선수 본인의 게임 계정은 선수가 직접 관리해야 하며, 부주의로 인한 계정 문제나 정보 유출에 대해서는 주최 측이 책임지지 않는다.
- 4.6 주최 측의 고의 또는 중대한 과실로 인해 발생한 사고를 제외한 기타 사고에 대해서는 주최 측이 책임을 지지 않는다. 선수가 대회와 관련하여 피해를 입었다고 판단하는 경우, 주최 측에 해당 내용을 우선적으로 고지해야 한다.

5 경기 운영 방식

- 5.1 본 대회는 컴투스프로야구 V 컨텐츠 중 ‘실시간 매치’의 규칙에 따라 개인전으로 진행된다.
 - 5.1.1 연장전(승부차기)은 ON 상태로 경기가 진행됩니다.
- 5.2 실시간 매치는 참가 신청 페이지를 통해 참가 신청하고 자격을 충족한 인원 중 신청 시작일 기준 최근 진행된 실시간 매치의 5개 시즌의 평균 순위에 따라에 따라 선수를 선발하며, 별도로 공지된 기준에 따라 대진을 구성한다.

5.2.1 선정된 64 명의 실시간 매치의 5 시즌의 랭킹 포인트 합계를 기준으로 랭킹 챌린지 토너먼트 대진과 동일하게 대진이 구성됩니다.

EX) 포인트 합계 순위가 5 위/10 위/20 위/30 위일 경우 5 위 vs 30 위 대진

5.3 실시간 매치는 토너먼트 방식으로 진행되며, 모든 경기는 단판제로 진행된다.

5.4 대회 참여가 확정된 선수가 질병, 심신 장애, 천재지변, 재난, 교통사고 등 특수하거나 돌발적인 상황으로 인해 정상적으로 경기에 출전할 수 없는 경우, 선수 또는 주최 측의 판단 또는 합의에 따라 예외적으로 참가 선수가 변경될 수 있다. 이때 변경된 참가 선수는 모든 출전 자격을 충족해야 한다.

5.4.1 주최 측은 대회 준비 중 발생할 수 있는 다양한 돌발 상황에 대비하여 예비 선수 선발 기준을 마련한다. 예비 선수는 각 대회의 기준에 따라 선발되며, 불참자가 발생할 경우 해당 선수로 대체된다.

5.4.2 각 64 강 예선전과 4 강 및 결승에서의 대체 선수는 아래의 기준에 따라 사전에 선발한다.

5.4.2.1 64 강 참여 신청 후 참가가 불가할 경우, 참여 신청 페이지를 통해 신청한 유저 중 참가 기준에 맞는 선수에게 별도 연락 및 참여 여부를 확인하여 대진에 포함 후 경기가 진행됩니다

5.4.2.2 예선 8 강 진행 시 신청 시작일 기준(26.01.16) 최근 진행된 실시간 매치의 5 개 시즌의 평균 순위 상위 순으로 시드 넘버가 부여됩니다.

5.4.2.3 8 강 진행 후 4 강 진출자 외 나머지 선수들 중 시드 넘버 상위 2 명이 예비 선수로 지정되며 상위 넘버 순으로 우선 순위가 부여됩니다.

5.4.2.3.1 대회까지 7 일 이상의 기간이 남았을 때 4 강전의 불참자가 발생할 경우, 8 강의 높은 시드의 예비 선수를 포함해 기존 대진 구성 기준에 따라 대진표를 재구성됩니다.

5.4.2.3.2 단, 상황에 따라 주최 측 판단에 의하여 예비 선수 없이 대진표 상대 선수를 부전승으로 처리할 수도 있다.

5.5 예비 선수 자격을 얻은 선수는 반드시 대회 당일 경기에 참가 가능한 상태로 준비를 마쳐야 한다.

5.5.1 오프라인으로 진행될 경우, 주최 측이 정한 기간 동안 정상적으로 대회에 참여 가능한 상태여야 한다.

5.6 모든 경기의 홈, 어웨이 결정은 코인 토큰으로 진행됩니다.

5.6.1 코인 토큰의 진행 과정은 동영상 촬영이나 사이트의 결과 URL 등 결과를 알릴 수 있는 증명 내용과 함께 양 선수에게 전달한다.

5.7 특별한 공지가 없는 경우, 컴투스프로야구 V 의 실시간 매치 게임 플레이 방식을

기본으로 하며 결과 또한 게임 컨텐츠의 방식과 동일하게 판정한다.

- 5.7.1 오프라인 경기 또한 연장전(승부치기)은 ON 상태로 진행됩니다.
- 5.7.2 오프라인 경기로 진행되는 4 강과 결승의 경우 선발 예고제로 진행되며, 결승 진출자의 경우 4 강에서 사용한 선발 선수는 사용이 불가합니다.

6 선수 행동 규칙

- 6.1 모든 선수는 본인의 상황을 주최 측에 명확히 전달해야 한다. 상황을 충분히 알리지 않아 발생하는 모든 문제는 선수 본인의 책임이다.
- 6.2 참가 선수는 사전에 주최 측이 지정한 시간 내에 게임에 접속해야 한다. 별다른 사유 없이 자리를 비워 경기가 10 분 이상 지연될 경우, 해당 선수는 자동 실격 처리된다. 단, 선수가 제시간에 접속했으나 문제로 인해 자리를 비운 경우, 10 분 이경과하더라도 노쇼로 간주하지 않는다. 이 경우, 선수는 발생한 문제를 주최 측에 명확히 전달해야 한다.
- 6.3 주최 측에서 허용한 컨텐츠 이외의 프로그램을 사용하거나 실제 대회 참여 시 직접적으로 타인의 도움을 받는 경우 주최 측 판단에 따라 참가한 대회에서 제재를 받을 수 있다.
- 6.4 온라인 예선 진행 시 본인 인증이 진행되며 이때 선수 사진과 현재 플레이 중인 게임 화면을 요구할 수 있다.
- 6.5 오프라인으로 진행되는 대회의 경우, 선수는 주최 측이 명시한 시간 내에 경기 장에 도착한다. 도착 후 스텝의 안내에 따라 방송에 필요한 서류 작성, 경기 유의사항을 숙지한다.
 - 6.5.1 선수 대기실에는 선수만 입장이 가능하며, 가족, 친구 지인은 대기실에 있을 수 없다. 단, 불가피한 상황일 경우 주최 측에서 판단하여 결정한다.
 - 6.5.2 필요에 따라 주최 측은 선수의 신분 확인 절차를 취할 수 있다. 주최 측의 지시를 거부하거나 신분 증명을 하지 못할 경우 주최 측 판단에 따라 대회 참여에 제한을 받을 수 있다.
 - 6.5.3 주최 측은 선수가 선정적인 로고나 문자가 프린트되어 있는 의상이나 게임과 무관한 정치적, 사회적 이슈와 관련된 의상 등 방송에 부적절한 복장을 착용하였다고 판단할 경우 본 대회장의 입장을 제재할 수 있다.
 - 6.5.4 선수는 언행에 주의해야 하며 시설물을 파손할 경우 이를 자신의 비용으로 보전해야 한다. 이를 어길 경우 주최 측의 판단에 따라 대회 참여에 제한을 받을 수 있다.
 - 6.5.5 선수 대기실에 입장 이후 추가적으로 라인업 및 타순 등의 변경을

제한합니다.

- 6.6 온라인으로 진행되는 대회의 경우, 선수 본인 이외의 다른 사람이 경기에 참여할 수 없으며 본인 확인에 불응하거나 주최 측의 판독, 제보 등으로 해당 사실이 적발될 경우 즉시 실격된다.
- 6.6.1 선수는 카카오 오픈 채널을 통해 주최 측과 소통해야 한다. 또한, 선수는 주최 측의 공지사항 및 안내문서를 확인해야 할 의무가 있으며, 선수가 공지사항을 제대로 확인하지 않아 발생하는 문제에 대한 책임은 선수 본인에게 있다. 주최 측은 선수들의 문의사항에 대해 성실히 응대하고, 기타 이슈에 대해 성실히 지원한다.
- 6.7 대회에 적법하지 않은 방법으로 참가한 경우, 해당 선수의 모든 대회 기록과 상금 및 상품 지급은 취소되며, 이미 수령한 상금 및 상품은 주최 측에 반환해야 한다.
- 6.8 선수는 대회에 참가함에 있어 주최 측의 지시에 따라야 하며, 명확한 사유 없이 지시 이행을 거부할 경우 실격 처리될 수 있다.
- 6.9 제 5.11 조에 따라, 대회 참여가 확정된 선수가 특수하거나 돌발적인 상황으로 인해 정상적으로 경기에 출전할 수 없는 경우, 대회에 불참할 수 있다. 이 경우, 선수는 본인의 상황을 주최 측에 명확히 전달해야 하며, 불가피하지 않은 단순한 사유로 불참할 경우, 주최 측의 판단에 따라 추후 대회 참가가 제한될 수 있다.
- 6.10 선수들은 다음과 같은 언행을 삼가야 한다.
- 정치적, 종교적, 성적, 지역 분쟁 등을 불러일으킬 수 있는 언행
 - 사회 미풍양속을 해치는 폭력적, 외설적 언행
 - 그 외 방송 상 노출되어서는 안 되는 모든 언행
- 6.10.1 선수가 대회 중 위와 같은 언행을 하여 적발될 경우, 주최 측의 판단에 따라 경고, 실격, 상금 회수 등 제재가 이뤄질 수 있으며, 향후 컴투스가 주최하는 모든 대회 참가에 제한이 있을 수 있다.
- 6.10.2 위 언행의 범위에는 경기 중 중계 화면뿐 만 아니라, 게임 내 구단명, 프로필 이미지 등 방송에 노출되어 선수의 식별이 가능한 모든 요소가 포함된다.
- 6.11 주최 측은 선수 행동 규칙을 충분히 숙지할 수 있도록 사전에 공지한 플랫폼(온라인 대회의 경우) 또는 오프라인 안내를 통해 이를 전달해야 한다. 선수 또한 주최 측이 안내한 공지 및 규정 내용을 숙지할 의무가 있으며, 이를 충분히 숙지하지 않아 발생한 문제는 선수 본인의 귀책 사유로 간주된다.
- 6.12 선수가 대회 진행 중 고지된 페널티 인덱스 또는 해당 지역(선수의 거주지, 오프라인 대회의 경우 대회 개최지)의 법령을 위반한 경우, 주최 측은 본 규정을 근거로 경고, 실격, 상금 회수, 몰수패 처리 등의 페널티를 부과할 수 있다.

구분	사유	상세
게임 내외적 불건전 행위	게임 진행 방해	사전 주최 측에 특별한 안내 없이 무단으로 게임 진행을 거부하거나 주최 및 심판의 지시를 이행하지 않을 경우
	언어 폭력 및 부적절한 언동	경기 대기 중 또는 직후 상대 선수나 주최 측, 또는 시청자들에 대한 폭력적인 언동을 행사하였을 경우, 또는 사회적으로 물의를 빚을 수 있는 정치적이거나 외설적인 언동을 하였을 경우
	비인가 프로그램 사용	주최 측에서 승인한 프로그램 외 인가받지 않은 프로그램을 사용하였을 경우
대회 운영 위반	무단 불참	부득이한 사정이나 그러한 고지 없이 무단으로 대회에 불참한 경우
	기밀 공개	대회 운영과 관련되어 불가피한 이유로 주최 측이 선수에게 게임 관련 업데이트 정보 등에 대해 안내하고 기밀유지 요청을 하였으나 이를 어기고 발설한 경우
	고의적인 접속 종료 / 통신 종료 행위	공식 경기 진행 중, 고의적으로 게임을 강제 종료하거나 네트워크를 끊어 정상적인 대회 진행을 방해하는 행위를 하였을 경우

선수 행동 규정 위반	경기 불공정 행위	게임 내 버그를 악용하거나, 화면 공유 등을 통해 제 3 자와 함께 플레이를 하는 등의 불공정 행위
	대리 게임	공식 경기에서 대회 참가신청을 완료한 본인이 아닌 제 3 자가 경기를 진행한 경우
	승부 조작	공식 경기에서 경기의 승패를 임의로 조작하거나 그러한 공모를 하였을 경우
기타 위반 행위	대회 출석 지각	사전 양해 없이 주최 측이 사전 고지한 대회 출석 시간 내 참석하지 않았거나 지각하였을 경우
	시간 내 준비 미비	사전 양해 없이 주최 측이 안내한 대회 준비 시간 내 경기를 준비하지 못하여 대회가 지연되었을 경우
	주최 및 심판 지시 불이행	본 규정 내 포함된 선수 행동 규칙을 불이행하였을 경우
	복장 불량	주최 측과 사전에 논의하지 않고 사전 지급한 대회 공식 유니폼이 아닌 다른 복장을 착용하고 경기에 출전하였을 경우
기타 위반 행위	기타 관계자 및 심판진이 판단하기에 문제가 된다고 판단되는 행위 위에 규정한 부정 행위 사유와 가장 유사한 범주에 속하는 사유로 임의 간주하여 페널티를 부여한다.	

7 대회 진행 및 문제 대처

- 7.1 오프라인으로 진행되는 대회의 경우, 게임 진행에 필요한 기기는 주최 측에서 준비한다. 대회가 온라인으로 진행되거나 주최 측이 허용한 경우에만 선수는 개인 기기를 사용할 수 있다.
- 7.2 대회 도중 주최 측이 제공한 기기를 선수의 과실로 인해 고장 내거나 분실한 경우,

해당 선수는 즉시 이를 주최 측에 알리고, 주최 측은 배상 여부를 판단하여 책임을 부과할 수 있다.

- 7.3 오프라인 대회의 경우, 선수는 주최 측이 제공한 네트워크를 사용하여 경기를 진행해야 한다.
- 7.4 온라인으로 진행되는 대회의 경우, 선수는 안정적인 환경에서 경기를 진행할 수 있도록 사전에 준비해야 하며, 네트워크 끊김이나 주변 환경의 방해 등 준비 미비로 발생하는 문제는 전적으로 선수의 책임이다. 해당 사유로 인해 경기를 속행할 수 없는 경우, 주최 측은 제 8.1 조를 근거로 승패 또는 재경기 여부를 판단할 수 있다.

- 7.4.1 필요에 따라 주최 측은 온라인 대회임에도 불구하고, 선수에게 특정 장소에서 경기 참여를 요청할 수 있다. 선수는 이를 거부할 수 있으나, 이 경우 본인의 환경적 문제로 인해 발생한 이슈에 대해 주최 측에 이의를 제기할 수 없다.
- 7.4.1.1 해당 경우에도 선수는 개인 단말기와 모바일 데이터 네트워크를 사용한다. 단, 네트워크에 문제가 발생할 경우 보조 Wi-Fi 를 사용할 수 있으나, 주최 측에 이의를 제기할 수 없다.
- 7.4.2 개인 네트워크는 모바일 데이터 네트워크 사용을 권장하며, 해당 사용이 불가능할 경우 현장에 마련된 Wi-Fi 를 사용한다. 이와 관련한 세팅 미비로 인해 발생하는 문제는 선수 본인의 책임이다.
- 7.5 선수는 통신 장애, 기기 오류 등 돌발 상황이 발생한 즉시 주최 측에 이를 보고해야 하며, 주최 측은 이에 신속하게 대응해야 한다. 선수가 즉시 보고하지 않아 문제가 발생한 경우, 주최 측은 책임지지 않는다. 또한, 별도의 공지가 없는 한 대회 중 내려진 모든 결정은 최종 결정으로 간주되며, 선수는 이에 따라야 한다.
- 7.6 선수의 경기 준비 시간은 주최 측의 지시 이후 10 분 이내로 제한된다. 특별한 사유 없이 준비하지 않거나 고의로 경기를 지연시킬 경우, 주최 측의 판단에 따라 제재를 받을 수 있다.
- 7.7 게임 내 알려진 버그가 존재하거나, 주최 측이 판단하기에 경기 중 문제가 발생할 가능성이 있는 경우, 본 규정 외에 별도의 제한 사항이 추가될 수 있다. 주최 측은 해당 내용을 선수에게 명확히 고지해야 하며, 선수가 이러한 버그 등을 고의로 악용한 경우, 주최 측의 판단에 따라 페널티를 부과할 수 있다.
- 7.8 실제 경기 참여 선수를 제외한 제 3 자는 경기 로비에 출입하거나 관전하는 행위를 금지한다. 로비 정보 유출 등 부정행위가 확인될 경우, 주최 측의 판단에 따라 해당 선수에게 페널티가 부과될 수 있다.

8 재경기 및 경기 판정

- 8.1 경기 도중 아래와 같은 사유로 경기가 정상적으로 종료되지 못할 경우, 주최 측

은 다음과 같이 조치한다.

8.1.1 선수 개인 사유로 인한 문제가 발생한 경우

8.1.1.1 선수는 제 7.5 조에 따라 즉시 주최 측에 이를 알려야 하며, 주최 측은 경기를 일시 중단할 수 있다.

8.1.1.2 경기 도중 선수가 네트워크 문제 등으로 인해 접속이 끊겼을 경우, 주최 측은 재접속을 위한 최대 10 분의 유예 시간을 부여한다.

8.1.1.3 10 분 내 재접속이 불가능하거나, 접속 후 동일 선수의 문제로 인해 경기가 5 회 이상 중단된 경우, 앞선 상황과 관계없이 해당 선수는 자동 패배 처리된다.

8.1.2 그 외의 문제가 발생할 경우

8.1.2.1 대회 진행 중 주최 측 네트워크 문제, 천재지변, 질병 등 외부 요인으로 문제가 발생할 경우, 주최 측은 즉시 경기를 중단하고 선수에게 이를 고지한다.

8.1.2.1.1 해당 사유로 인해 대회가 중단될 경우, 주최 측의 판단에 따라 재경기 또는 승패 판정이 내려질 수 있다.

8.1.2.1.2 인게임 내 오류로 인하여 경기가 강제 종료될 경우, 주최 측의 판단에 따라 재경기 및 승패 판정을 내려질 수 있다.

8.1.3 오프라인 대회 진행 중, 선수가 질병, 사고, 천재지변 등 특수하거나 돌발적인 상황 또는 개인적인 사유로 인해 정상적으로 경기에 출전할 수 없는 경우, 주최 측은 해당 경기의 승패 여부를 판단할 수 있다.

8.1.3.1 단, 해당 경기를 통해 최종 순위 또는 우승자가 결정되어야 하는 경우, 또는 그에 준하는 특정 상황이 발생한 경우, 주최 측의 판단에 따라 예외적으로 차순위 선수가 대체 출전할 수 있다. 이때, 필요한 경우 다음 경기 진출자 선발을 위한 추가 재 경기가 진행될 수 있다.

8.1.4 경기가 중단되었을 경우, 선수는 주최 측의 안내를 기다려야 하며 임의로 게임을 조작하지 않는다. 주최 측은 즉시 선수들에게 해당 상황을 설명해야 하며, 선수는 주최 측의 안내에 즉각적으로 대응한다.

주최 측의 안내가 있기 전 선수 임의로 게임을 조작하여 발생하는 상황에 대해 주최 측은 책임지지 않는다.

- 8.2 주최 측에서 재경기를 진행하기로 결정한 경우, 이전 경기와 동일하게 라인업 및 타순으로 경기를 재진행 한다.
- 8.3 대회 진행 중 특정 세트를 무승부로 판정하는 경우는 다음과 같다.
 - 8.3.1 경기가 충분히 장기간 지속되고, 해당 경기의 승패가 갈리지 않을 것 같다고 판단되었을 경우. 이 경우 주최 측은 경기를 일시 종단하고 양 선수들의 동의를 구하여 해당 세트를 무승부 처리할 수 있다.
 - 8.3.1.1 양 선수 중 한 명이라도 동의를 하지 않을 경우, 경기의 승패가 판가름 날 때까지 경기를 지속하지만, 주최 측이 더 이상의 경기 진행이 무의미하다고 판단할 경우 주최 측은 선수 모두의 동의 없이도 해당 경기의 승패 혹은 무승부를 판정할 수 있다.
- 8.4 주최 측에서 해당 경기 승패를 판정한 경우, 그 즉시 각 선수의 승패에 반영된다.
- 8.5 심판은 주최 측의 판단을 정확하게 선수에게 전달해야 하며, 선수는 심판에게 본인의 의사를 명확하게 표현해야 한다.
- 8.6 본 대회의 룰은 주최 측의 사정에 의해 변경될 수 있으며, 모든 선수는 해당 규정에 따라 대회를 진행해야 한다.
- 8.7 위의 규정을 지키지 않아 발생하는 선수의 불이익에 대해 주최 측은 어떤 책임도 지지 않는다.

9 상금 및 상품 관련

- 9.1 각 대회의 상금 및 상품은 실시간 매치 참가신청 페이지 및 상황에 따라 별도 공지를 통해 안내되며, 수령은 수상자 본인 또는 법적 보호자에 한해 가능하다.
- 9.2 상금을 수령할 계좌는 반드시 수상자 본인 또는, 수상자가 해당 연도 기준 미성년자인 경우에 한해 법적 보호자의 개인 명의 계좌여야 한다.
- 9.3 상금 및 상품에 부과되는 현지 세금 및 부가 비용은 수상자 본인의 부담이며, 주최 측은 공지된 화폐 단위로 상금 및 상품을 지급한다. 지급을 위해 수상자 본인(또는 미성년자인 경우 법적 보호자)의 계좌 정보 및 개인정보를 요청할 수 있으며, 수상자는 이를 모두 제공해야 한다. 제공된 개인정보는 상금 및 상품 지급 이외의 용도로 사용되지 않으며, 해당 국가 및 지역의 법률에 따라 관리된다.

10 준거법 및 소송 관할

- 10.1 본 규정과 관련하여 분쟁이 발생할 경우, 양 당사자는 협의를 통해 해결함을 원칙으로 한다. 협의가 이루어지지 않아 소송이 제기되는 경우, 서울중앙지방법원을

제 1 심 관할 법원으로 한다.

이 외의 항목에 대한 추가 규정은 주최 측에 의해 참가신청 페이지 또는 행사장에서 별도로 공지될 수 있다.