# **[BSQ] 블랙스쿼드 온라인 TOP 매치 대회 규정**

1. **종목 및 대회 명칭**
2. 종목 명칭: Black Squad
3. 대회 명칭: 블랙스쿼드 온라인 TOP 매치
4. **참가 자격**
5. 전체 유저
6. 불법프로그램 사용, 대리게임, 어뷰징 행위 등의 부정 행위가 적발되는 경우 해당 팀은 실격패 처리한다.
7. **전체일정**
8. 참가신청: 2017년 2월 14일(화)~2월 27일(월)
9. 경기일정: 2017년 3월 9일(목)~10일(금), 16일(목)~17일(금) 저녁 8:00~밤 11:00
10. **경기 방식**
11. 참가 형태
12. 공식경기: 폭파모드 / 5vs5 단체전 / 토너먼트
13. 시범경기: 1) 암살모드 / 5vs5 단체전, 2) 생존근접, 생존샷건, 생존스나이퍼 / 10vs10 단체전
14. 경기 세트
15. 폭파모드 – 8강~4강(단판), 결승(3판 2선승)
16. 시범경기: 암살모드, 생존근접, 생존샷건, 생존스나이퍼(단판)
17. 승리 조건

- 6라운드 선승

1. 대회 공식맵

- 전체랜덤

1. 선공 결정 방식: 운영자에게 귓말을 통하여 가위/바위/보를 전달하여 승자 팀이 선공 여부 선택, 패자 팀이 승자 팀의 결정 상황에 따라 나머지 선택(폭파, 암살 모드에 한함)
2. 3세트로 진행되는 경우 승자 팀이 1, 3세트 공수를 선택하면 패자 팀은 반대 진영으로 자동 선택 된다.
3. **경기 설정**
4. 경기 방 옵션 셋팅
5. 폭파, 암살모드

|  |  |
| --- | --- |
|  **구분** | **폭파 미션 내용** |
| 입장제한인원 | 5vs5 |
| 라운드 승수 | 6라운드 선승 |
| 라운드 시간 | 2분 30초 |
| 공수 전환 | 적용 |
| 자동 팀 균형 기능 | 해제 |

1. 생존근접, 생존샷건, 생존스나이퍼 모드

|  |  |
| --- | --- |
|  **구분** | **폭파 미션 내용** |
| 입장제한인원 | 10vs10 |
| 라운드 승수 | 6라운드 선승 |
| 라운드 시간 | 2분 30초 |
| 공수 전환 | 적용 |
| 자동 팀 균형 기능 | 적용 |

1. **경기 유의사항**
2. 폭파 및 암살모드 경기는 대회 서버, 생존 모드의 경우 자유 서버에서 담당 심판 입회 하에 지정된 시간에 진행된다.
3. 폭파 및 암살모드 경기에 참가하는 선수는 본인 확인을 위해 대회 종료 시 까지 콜싸인 정보를 변경할 수 없으며, 임의로 변경한 경우 참가에 제한이 있을 수 있다.
4. 선수들은 반드시 정해진 시간 내에 지정된 서버에 입장해야 한다. (경기 시작 10분전에 입장)
5. 선수들은 서버에 입장하기 전에 자신의 개인 장비 세팅 및 게임 세팅을 확인 할 의무가 있다.
* 선수는 자신의 게임 설정 및 장비 셋팅을 경기 시작 시간 10분 전까지 완료해야 한다.
* 선수가 경기 시작 시간을 초과하여 세팅을 끝내지 못하였을 시 실격패 처리한다.
1. 팀의 선수 중 단 한 명이라도 경기 시작 시간까지 접속하지 못할 경우 해당 팀은 실격 당하게 된다.
단, 전 경기의 영향으로 시간 내에 접속하지 못하였을 시에는 예외 처리한다.
2. 경기 종료 후 선수들은 심판에게 해당 경기 결과와 추 후 경기에 대하여 안내를 받은 후
퇴장하여야 한다.
3. 보이스 채팅 프로그램은 사용이 가능하지만, 그로 인해 생기는 랙 & 튕김 현상으로 받는 불이익은 본인의 책임으로 간주한다.
4. **선수 교체**
5. 대회에 참여하는 팀은 5명으로 구성되어야 하며 신청 로스터에 등록되지 않은 선수는 출전할 수 없다.
6. **무기 및 아이템**
7. 클라이언트에 구현된 모든 아이템, 무기, 캐릭터 등을 사용할 수 있다.
8. 대회 기간 도중 경기에 심각한 영향을 줄 수 있다고 판단 된 아이템, 무기 및 캐릭터는 주최측의
판단에 따라 제한 할 수 있으며, 주최측은 해당 내용을 참가 팀들에게 공지하여야 한다.
9. **심판 판정**
10. 심판은 경기 판정의 제 1의 책임자이며, 심판의 판정은 번복되지 않는다.
11. 팀은 더 이상 경기진행이 어렵다고 판단되는 경우 심판에게 귓말을 하여 기권 할 수 있다.
이 때 기권 신청 권한은 해당 팀의 팀장에게만 있으며, 팀원은 기권을 신청할 수 없다.
12. 팀장이 기권 신청을 하기 위해서는 전반전 진행이 완료 된 후여야만 한다.
13. 심판판정에 대한 과잉반응 또는 경기결과에 영향을 끼치는 행위를 한 팀에 대하여 대회 주최측은 추가적인 징계를 줄 수 있으며, 징계의 수위는 주최측이 결정한다.
14. 팀은 심판의 판정에 이의가 있을 경우 대회 주최측을 통해 이의제기 신청을 할 수 있으며,
이에 대한 판단은 대회 주최측과 해당경기 심판만 참석하여 진행한다.
15. 금지 및 비신사적 행위가 발견되었을 때 심판은 해당 선수에게 아래와 같은 판정을 내린다.

|  |  |
| --- | --- |
| **징계구분** | **내용** |
| **주의** | ▶ 심판의 통제 및 지시에 불응하는 경우▶ 경기 중 전체 채팅을 사용 할 경우**※ 주의 2회 시 경고 1회** |
| **경고** | ▶ 과도한 언어표현을 통하여 상대팀에게 의도적으로 도발하는 행위 등 (욕설)▶ 선수 혹은 팀 멤버의 셋팅 또는 장비 문제로 인해 경기 도중 퇴장하는 경우▶ 맵 버그 등을 이용하여 일반적으로 이동할 수 없는 장소로 이동하는 행위(부스팅) ▶ 이미 주의 징계를 받는 사항을 반복한 경우 |
| **몰수패** | ▶ 대회 참가 팀원이 경기 시작 시간을 초과하였을 경우▶ 대회 참가 팀원이 경기 시작 시간까지 세팅을 완료하지 못하였을 경우▶ 인가되지 않은 불법 프로그램 등의 외부 프로그램을 사용하는 경우▶ 버그, 매크로 프로그램 등을 활용한 비 정상적인 플레이가 확인 된 경우▶ 선수 상호간 충돌, 욕설 및 비매너로 정상적인 경기가 불가능하다고 판단 되는 경우▶ 경고를 2회 받았을 경우(경고는 결승전 진출 시 리셋된다.) |

1. 상기 항목 이외에 정상적인 경기 진행에 저해되는 상황 발생 시 심판의 판단에 따라 적합한 징계 및 체재를 가할 수 있다.
2. **디스커넥트**
3. 디스커넥트 발생 시 해당 팀의 팀원은 채팅으로 디스커넥트 된 상황을 심판에게 알린다.
4. 담당 심판은 교전 전/후를 기준으로 판정을 내리며, 판단 기준은 1명 이상의 사망으로 한다.
5. 디스커넥트에 의한 교전 전/후에 따른 경기진행 판정은 아래와 같다.

|  |  |
| --- | --- |
| **기준** | **내용** |
| 교전 전 | 해당 라운드 무효 및 재경기(이전 라운드 스코어 인정) |
| 교전 후 | ▶ 해당 선수의 사망으로 간주하고 경기를 속개, 다음 라운드 시작 전 발생한 문제에 대한 심판 판정 후 다음 라운드 진행① 문제가 해결된 경우 경기속개② 문제가 해결되지 않는 경우 경기를 종료하고 남은 라운드 수 만큼 재경기 진행(이전 라운드 스코어 인정) |

1. **이상 상황 발생시**
2. 본 규정에 규정 되지 않은 상황이 발생 했을 경우에는 주최측의 판단에 따라 처리된다.
3. 주최측의 지시에 따르지 않을 경우 해당 선수 및 팀은 실격 처리 당할 수 있다.
4. **대회 규정 관련**
5. 최신 패치, 버전 출시에 따른 적용 및 기타 불합리한 요소 발견 시 주최측을 통해 수정 가능 하다.
6. 대회에 참가하는 선수는 규칙을 수시로 확인하여 불이익을 당하지 않도록 노력해야 할 의무가 있다.
7. 대회 규정은 사전 공지되며, 불가피한 상황으로 규정 수정이 이루어지는 경우 주최 측은
 홈페이지 또는 공지사항을 통해 안내해야 할 의무가 있다.
8. 이 규정은 규정 발표 시점을 기준으로 시행된다.