|  |
| --- |
| **리미트 브레이커스 시즌 1 대회 규정** |

**Ver. 2024.05.28**

# **제1조. 규정의 목적**

1. **규정의 목적**
2. 본 대회의 규정은 리미트 브레이커스 시즌 1(이하 “대회”)을 주최하는 액토즈소프트와 대회 관련 업무를 대행하는 유니크엑스피로 구성된 운영위원회가 공정, 투명하고 효율적인 대회 운영을 위해 수립하였다.
3. **규정 적용 대상**
4. 본 규정은 모든 참가자 및 대회 관계자에게 적용된다. 또한, 대회와 관련된 행동뿐만 아니라 대회에 직·간접적인 영향을 주는 모든 대외활동에도 적용된다.
5. **규정 적용 기간**
6. 본 규정은 리미트 브레이커스 시즌 1에 한하여 적용된다.
7. 추후 다른 시즌 대회가 진행될 경우 해당 시즌에 맞는 규정으로 진행한다.
8. **규정의 변경**
9. 본 규정은 대회의 공정, 투명하고 효율적인 운영을 위해 상시 수정, 변경, 보완될 수 있다.
10. 대회 도중 Hot-fix 점검 등으로 인한 클라이언트 업데이트가 있을 경우, 본 규정은 변경될 수 있다.
11. 규정은 수정, 변경, 보완되는 즉시 효력이 발생한다.
12. 운영위원회는 규정에 변동사항이 발생한 경우 해당 내용이 확정된 시점으로부터 24시간 내에 선수에게 서면 또는 홈페이지 공지를 통해 관련 내용을 고지한다.

# **제2조. 용어 정의**

1. **대회 규정 (이하 “규정”)**
2. 대회에 참가하는 모든 선수 및 관계자가 준수해야 할 수칙.
3. **운영위원회**
4. 액토즈소프트 및 액토즈소프트가 대회 진행에 필요하다고 판단하여 허락한 관계자를 총칭한다.
5. 규정에 명시되지 않은 상황이 발생할 경우, 공정하고 투명하게 심의하여 의결한다.
6. **심판진 (이하 “심판”)**
7. 대회 중 규정을 기반으로 승패여부를 판단하고 이에 대한 결정 권한을 가진 대회 관계자를 총칭한다.
8. **선수/팀**
9. 선수 - 대회에 참가 신청했거나 참가 의사를 밝힌 개인
10. 팀 - 대회에 참가 신청했거나 참가 의사를 밝힌 단체로, 아래 인원으로 구성된다.

|  |  |
| --- | --- |
| **팀장** | 해당 팀을 대표하는 선수로, 대회 참가 신청서 제출부터 운영위원회와의 커뮤니케이션 등 본인이 소속된 팀의 원활한 대회 참여를 위한 주요 역할을 담당함 |
| **팀원** | 해당 팀에 소속된 선수 |
| **예비팀원** | 해당 팀에 소속된 선수로, 경기 당일에는 현장에서 대기하며 필요 시 팀원과 교대하여 경기에 참여함 |

1. **대회/경기**
2. 대회의 진행단계 별 정의는 아래와 같다.

|  |  |
| --- | --- |
| **승급전** | (대회 참가신청 팀이 32팀을 초과한 경우) 대회 참가팀(32팀)을 선발하거나  선발전 대진표를 최종 결정하기 위한 랭킹 데이터 취합 기간 |
| **선발전** | 대회 참가조건을 충족한 32팀이 참가하며, 예선 진출팀을 선발하기 위한 단계 |
| **예선** | 선발전을 통과한 16팀이 참가하며, 본선 진출팀을 선발하기 위한 단계 |
| **본선** | 예선을 통과한 8팀이 참가하며, 준결승 진출팀을 선발하기 위한 단계 |
| **준결승** | 본선을 통과한 4팀이 참가하며, 결승 진출팀을 선발하기 위한 단계 |
| **결승** | 준결승을 통과한 2팀 및 예비 1팀이 참가하며, 최종 우승팀을 가리기 위한 단계 |

1. 경기의 단위 및 시즌의 정의는 아래와 같다.

|  |  |
| --- | --- |
| **라운드** | ‘크리스탈라인 컨플릭트’ 1회 플레이로, 양 팀의 승패 스코어가 결정되는 가장 작은 단위 |
| **세트** | 연속된 라운드로 구성되며, 대회규정이 명시한 라운드가 끝나면 종료되는 단위 |
| **경기** | 양 팀이 맞서 승패를 가리는 ‘크리스탈라인 컨플릭트’ 대전을 통칭하는 용어 |
| **시즌** | 대회 참가 신청부터 결승이 종료되는 시점까지의 기간 |

# **제3조. 참가 자격**

**모든 선수는 아래의 참가 자격을 충족해야 하며, 대회 참가 신청 전에 규정을 읽고 동의해야 한다.**

**팀장이 대회 참가 신청서를 제출할 경우 해당 팀의 모든 구성원이 규정에 동의한 것으로 간주한다.**

1. **한국 서비스 및 콘텐츠 이용자**
2. 파이널판타지14 한국 서비스를 이용하는 자
3. 파이널판타지14 크리스탈라인 컨플릭트 콘텐츠를 개방한 자
4. **일정 준수**
5. 공식대회 홈페이지에서 안내된 모든 대회 관련 일정에 참여할 수 있는 자
6. **팀 결성/가입**
7. 인게임에서 최소 5명, 최대 6명의 PvP팀을 결성했거나 그 팀에 가입한 자
8. 1개의 팀은 팀장을 포함한 5~6명의 선수로 구성되어야 한다.
9. 6명으로 구성된 팀은 팀원 중 1명을 예비팀원으로 구분하여야 한다.
10. 참가 신청이 마감된 이후 팀원 추가/변경은 불가하다.
11. **본인명의 이용**
12. 대회는 본인명의 계정으로만 참가할 수 있다.
13. 가족(1촌)을 포함한 타인명의 계정으로 참가할 경우 실격될 수 있다.
14. **미성년자 참가 시**
15. 만 18세 이하의 미성년자는 참가 신청 전, 공식대회 홈페이지 문의를 통해 운영위원회에게 이를 알리고 서류 제출 방법을 안내받아야 한다.
16. 이후 보호자(법정대리인)의 사전동의를 받고 관련 서류를 운영위원회에 제출하여야 한다.
17. 참가 신청 마감일(2024년 6월 24일) 기준으로, 2005년 6월 25일 이후 출생자를 미성년자로 정의한다.
18. **병역의무 이행자 참가 시**
19. 병역의무 이행자(사회복무요원 등)는 참가 신청 전, 공식대회 홈페이지 문의를 통해 운영위원회에게 이를 알리고 서류 제출 방법을 안내받아야 한다.
20. 이후 소속기관장의 사전동의 및 허가를 받고 관련 서류를 운영위원회에게 제출하여야 한다.
21. **중복참여 불가**
22. 선수는 명의 당 1개의 계정으로만 대회에 참가할 수 있다.
23. 2개 이상의 팀 소속으로 확인되는 경우 해당 선수는 실격될 수 있으며, 기존에 지급된 보상 등이 회수될 수 있다.
24. **참가 자격 미달 시**
25. 참가 신청 마감일까지 모든 팀 구성원이 참가 자격을 충족하지 못할 경우 해당 팀의 참가 신청이 반려될 수 있다.
26. 대회(경기) 진행 중 참가 자격 실격 등으로 대회 참가가 제한되는 팀원이 있더라도 해당 팀의 참가는 제한되지 않는다. 단, 팀 구성원이 5인 미만일 경우 실격 처리된다.
27. (예시)파이널판타지14 운영정책에 따라 게임 이용이 정지되어 경기에 참여할 수 없는 경우

# **제4조. 대회 구조 및 진행방식**

1. **대회 구조**
2. 대회는 아래와 같은 구조로 진행되며, 각 단계가 진행되는 경기장은 운영위원회에서 선수에게 별도 고지한다.



1. **대회 진행방식**
2. **승급전**
3. **참여기준 및 기간**
4. 크리스탈라인 컨플릭트 플레이가 가능하다면 누구나 참여할 수 있다.
5. 리미트 브레이커스 시즌 1의 승급전 기간은 아래와 같다.

* 2024년 5월 7일(화) V6.51 업데이트 후 ~ 2024년 5월 28일(화) 14:59 까지

1. **정의**
2. 리미트 브레이커스 시즌 1의 참가신청 팀이 32팀을 초과한 경우 대회 참가팀을 선정하거나, 선발전의 대진표를 결정하기 위한 랭킹 데이터 취합 기간이다.
3. 승급전 데이터만으로 우선순위를 판단할 수 없는 경우, 대회 참가신청 기간 이전의 ‘크리스탈라인 컨플릭트 등급/일반전 데이터’ 및 게임 플레이 현황에 따라 선발전 참가팀이 선정될 수 있다.
4. **선발전**
5. **참여기준**
6. 규정 제3조의 참가 자격을 충족했다면 누구나 참가 신청할 수 있다.
7. 참가 신청팀이 32팀을 초과한 경우, ‘승급전’ 데이터에 따라 선정된 32팀이 선발전에 참여한다.
8. 선발전 참가팀 리스트는 운영위원회에서 검토 후 공식대회 홈페이지를 통해 최종 고지한다.
9. **진행방식**
10. 대진표는 승급전 데이터 기준으로 역산하여 운영위원회가 최종 결정하여 고지한다. (1위vs32위, 2위vs31위, 3위vs30위와 같이 역산하여 대진 배치)
11. 모든 참가팀을 대상으로 3판 2선승제 토너먼트를 진행한다.
12. 참가팀이 홀수인 등 특이상황에는 일부 경기가 부전승 처리될 수 있다.
13. 최종 16팀이 예선에 진출한다.
14. **예선(16강)**
15. **참여기준**
16. 선발전을 통과한 16팀이 참여한다.
17. **진행방식**
18. 대진표는 선발전 당일, 경기 종료 후 각 팀장의 제비뽑기로 확정된다.
19. 운영위원회는 각 팀이 대진표를 확인할 수 있도록 공식대회 홈페이지에서 공개한다.
20. 모든 참가팀을 대상으로 3판 2선승제 조별 풀리그를 진행한다.
21. 각 조의 1, 2위가 본선(8강)에 진출한다.
22. **순위 산정기준**
23. 예선(16강) 조별 순위는 아래 기준에 따라 정한다.

|  |  |
| --- | --- |
| **기준** | |
| **①** | **세트 득실차 값이 높은 팀을 선발 (승리 세트 스코어 - 패배 세트 스코어)** |
| 연장전 중 제한시간 안에 승부가 나지 않아 무승부 처리된 경기가 있더라도 (승리 세트 스코어 - 패배 세트 스코어) 기준으로 순위를 결정한다. |
| **②** | **①로 판단할 수 없는 경우, 라운드 스코어를 점수로 환산하여 결과값이 높은 팀을 선발** |
| 라운드 스코어 승리(2점) / 무승부(0점) / 패배(-1점) 점수를 부여한다. 단, 2선승 팀에게는 가산점 2점을 부여한다. |
| **③** | **②로 판단할 수 없는 경우, 예선 전체경기의 팀별 크리스탈 운반도 평균값이 높은 팀을 선발** |
| 크리스탈 운반도 및 평균값은 소수점 첫째자리까지 인정한다. |
| **④** | **③으로 판단할 수 없는 경우, 예선 전체경기의 팀 단위 (K+A)/D값이 높은 팀을 선발** |
| 경기 중 처치(K)와 도움(A) 수를 더한 뒤 쓰러진 수(D)로 나눈 값으로 본 대회에서는 선수의 경기 참여도를 확인하기 위해 사용한다. |

1. **순위 산정예시**
2. **기준 ①**

* A, B, C팀은 2승 0무 1패 (세트 득실차 1) / D팀은 0승 0무 3패 (세트 득실차 -3)로 D팀 탈락 확정
* A, B, C팀의 세트 스코어가 동점으로, 기준 ②에 따라 본선 진출팀을 정해야 함

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **순위** | **팀** | **세트수** | **세트 스코어** | | | **라운드 스코어** | | | | **평균 운반도 (예선전체)** | **결과** |
| **승** | **무** | **패** | **승** | **무** | **패** | **점수** |
|  | **A팀** | 3 | 2 | 0 | 1 | 5 | 0 | 4 | 6 | 64.8% |  |
|  | **B팀** | 3 | 2 | 0 | 1 | 5 | 0 | 3 | 9 | 64.5% |  |
|  | **C팀** | 3 | 2 | 0 | 1 | 5 | 0 | 4 | 6 | 46.9% |  |
|  | **D팀** | 3 | 0 | 0 | 3 | 2 | 0 | 6 | -2 | 34.4% |  |

1. **기준 ②**

* A, C팀은 (5승x2점) + (4패x(-1점)) = 총 6점
* B팀은 (5승x2점) + (3패x(-1점)) + 2선승 가산점 2점 = 총 9점으로 B팀 본선진출 확정

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **순위** | **팀** | **세트수** | **세트 스코어** | | | **라운드 스코어** | | | | **평균 운반도 (예선전체)** | **결과** |
| **승** | **무** | **패** | **승** | **무** | **패** | **점수** |
|  | **A팀** | 3 | 2 | 0 | 1 | 5 | 0 | 4 | 6 | 64.8% |  |
| **1** | **B팀** | 3 | 2 | 0 | 1 | 5 | 0 | 3 | **9** | 64.5% | **진출** |
|  | **C팀** | 3 | 2 | 0 | 1 | 5 | 0 | 4 | 6 | 46.9% |  |
|  | **D팀** | 3 | 0 | 0 | 3 | 2 | 0 | 6 | -2 | 34.4% |  |

1. **기준 ③**

* A팀 64.8% / C팀 46.9%로 A팀 본선진출 확정

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **순위** | **팀** | **세트수** | **세트 스코어** | | | **라운드 스코어** | | | | **평균 운반도 (예선전체)** | **결과** |
| **승** | **무** | **패** | **승** | **무** | **패** | **점수** |
| **2** | **A팀** | 3 | 2 | 0 | 1 | 5 | 0 | 4 | 6 | **64.8%** | **진출** |
| **1** | **B팀** | 3 | 2 | 0 | 1 | 5 | 0 | 3 | 9 | 64.5% | **진출** |
|  | **C팀** | 3 | 2 | 0 | 1 | 5 | 0 | 4 | 6 | 46.9% |  |
|  | **D팀** | 3 | 0 | 0 | 3 | 2 | 0 | 6 | -2 | 34.4% |  |

1. **본선(8강)**
2. **참여기준**
3. 예선(16강)을 통과한 8팀이 참여한다.
4. **진행방식**
5. 대진표는 예선 결과에 따라 자동으로 확정된다.
6. 모든 참가팀을 대상으로 3판 2선승제 토너먼트를 진행한다.
7. 최종 4팀이 준결승에 진출한다.
8. **준결승**
9. **참여기준**
10. 본선(8강)을 통과한 4팀이 참여한다.
11. **진행방식**
12. 대진표는 본선(8강) 결과에 따라 자동으로 확정된다.
13. 준결승은 3판 2선승제로 진행된다.
14. 3~4위전은 진행하지 않으며, 아래 기준대로 최종 순위를 결정한다.

|  |  |
| --- | --- |
| **①** | 라운드 스코어의 (승리-패배)값이 높은 팀을 선정 - 라운드 스코어 결과가 2:1, 2:0일 경우 2:1로 패배한 팀을 3위로 선정 |
| **②** | ①로 판단할 수 없는 경우, (준결승)전체 경기의 크리스탈 운반도(%) 평균값이 높은 팀을 선정 |
| **③** | ②로 판단할 수 없는 경우, (준결승)전체 경기의 팀 (K+A)/D를 기준으로 선정 |

1. **결승**
2. **참여기준**
3. 준결승을 통과한 2팀이 참여한다.
4. 결승 일정에 참여가능한 차순위 1팀이 예비팀으로 참여한다.

* 예비팀은 결승 당일 대회 현장에서 대기하며 대회규정 제9조 나-11항을 따른다.

1. **진행방식**
2. 결승은 5판 3선승제로 진행한다.

# **제5조. 경기 규정**

1. **선수 체크인**
2. **도착시간 준수**
3. 대회에 참가하는 모든 선수는 운영위원회가 별도로 시간을 통지하는 경우를 제외하고, 아래와 같이 운영위원회가 지정한 장소에 도착하여야 한다.
4. 선발전, 예선 및 본선 – 경기 시작 60분 전
5. 준결승 및 결승 – 경기 시작 120분 전
6. **체크인**
7. 선수는 도착 시 심판 또는 심판에 준하는 권한을 가진 이를 통해 ‘선수 체크인’을 진행하여야 한다.
8. 필요할 경우 심판은 선수의 신분을 확인할 권한을 가진다.
9. 이를 어길 경우 주의 혹은 경고가 부여될 수 있다.
10. **지각 시**
11. 경기 시작 후에 도착하는 경우 해당 일자에 진행되는 경기에 참여할 수 없다.
12. 경기 시작 직전까지 선수가 부재일 경우 해당 팀 혹은 선수가 실격될 수 있다.
13. 천재지변(지진, 산사태, 홍수 등) 및 교통사고와 같이 불가피한 사유로 지각하는 경우 운영위원회의 판단에 따라 선수 실격은 면책된다. 단, 교대할 팀원이 없어 즉시 경기 진행이 어렵다고 판단되는 경우 심판진의 심의 및 의결에 따라 해당 팀이 실격될 수 있다.
    1. 위 사유로 실격된 팀이 포함된 세트는 부전승/패 처리한다.
    2. 단, 결승 진출팀이 위 사유로 실격된 경우 대회규정에 따라 선정된 차순위 팀이 결승에 진출할 수 있다. 이 때, 상금 등의 보상은 결승 경기에 최종 참가한 팀에게 지급된다.
14. B의 사유로 당일 지각한 선수는 아래와 같이 대응하여야 한다.
15. 연락이 불가한 경우를 제외하고 지각이 예상되거나, 발생될 경우 즉시 운영위원회에 알린다.
16. 당일 심판에게 상황을 증명할 수 있는 자료를 제출하여 입증해야 한다.
17. 이후 운영위원회 측에 해당 사실을 입증할 수 있는 공문서를 관련기관에서 발급받아 제출해야 한다.
18. **경기장 선정**
19. 경기장 및 경기장 등장 순서는 대회 당일 운영위원회가 제비뽑기로 정한다. 여기서의 경기장이란 ‘팔라이스트라’나 ‘화산심장’ 등의 인게임 스테이지를 뜻한다.
20. 경기가 진행되는 시점을 기준으로 게임 내 업데이트된 모든 경기장이 사용될 수 있다.
21. **팀 구성**
22. **팀 구성**
23. 한 경기에는 5명이 출전하여야 한다.
24. 특정 팀원의 부재나 실격으로 팀 구성원이 5명 미만이 된 경우, 해당 팀은 실격 처리된다.
25. 경기에 출전하는 팀원은 각자 다른 5개의 잡으로 구성되어야 한다.
26. 위 조건을 충족하는 상태에서 라운드 별로 잡을 자유롭게 변경할 수 있다.
27. 단, 경기 시작 직전 준비확인이 완료된 뒤에는 잡 변경이 불가하다.

* 여기서의 ‘준비확인’이란 파티원의 준비여부를 확인하는 인게임 기능을 의미한다.

1. **팀원 교대**
2. 필요 시 팀원 중 1명은 세트 당 1회에 한해 경기(라운드) 시작 전 예비팀원과 교대할 수 있다.
3. 팀원 교대가 필요한 경우, 운영위원회가 고지한 시점 이전에 운영위원회에 알려야 한다.
4. **경기 준비**
5. **개인장비 세팅**
6. 개인장비의 세팅 시간은 사전 세팅 20분, 경기 시작 전 5분을 원칙으로 한다.
7. 이 시간은 착석 후 심판이 고지한 이후부터의 시간으로, 세팅 시간 초과 시 심판의 판단에 따라 최대 경고 1회가 부여될 수 있다.
8. 비인가 프로그램 설치/사용 금지

모든 선수는 본인이 지참한 개인장비를 세팅할 수 있으나, 개인장비용 드라이버 등 프로그램은 심판의 허가를 받고 설치해야 한다. 심판 및 운영위원회가 허용하지 않은 프로그램은 사용할 수 없으며, 게임 소프트웨어 또는 하드웨어와 관련된 마우스, 키보드 등의 매크로 기능 사용은 불가하다. 단, 파이널판타지14 시스템의 ‘매크로 관리’ 기능에 등록된 매크로는 사용할 수 있다.

1. 매크로/비인가/불법 프로그램 및 기타 운영위원회에서 허가하지 않은 외부 프로그램 사용이 확인될 경우 해당 선수는 즉시 실격 처리된다.
2. 위 사유로 실격된 선수는 향후 진행되는 모든 파이널판타지14 대회성 행사 참가가 영구 금지되며, 주최사는 해당 선수에게 법적 책임을 물을 수 있다.
3. **임무 찾기 페널티**
4. 선수의 준비미흡으로 임무찾기 페널티가 부여되어 경기가 지연되는 경우, 선수가 소속된 팀에게 경고 1회가 부여되며 해당 라운드는 패배 처리된다. 이후 선수가 소속된 팀에서는 아래와 같이 대응하여야 한다.
5. 즉시 예비팀원으로 교대 후 다음 라운드 진행
6. 교대할 예비팀원이 없는 경우, 최대 5분까지 대기한 뒤 다음 라운드 진행
7. 교대할 예비팀원이 없으며, 남은 페널티 시간이 6분 이상인 경우 해당 라운드 및 세트 패배 처리
8. **경기 진행**
9. **비인가 기능 사용 금지**

파이널판타지14에서 단축키로 사용할 수 없는 키를 레지스트리 편집으로 강제 단축키 설정하는 등, 운영위원회가 허가하지 않은 시스템 기능을 이용할 수 없다.

1. **시스템 사양 악용 금지**

파이널판타지14 시스템 상 사양이더라도 대회의 공정성에 영향을 주는 사양을 사용하는 행위는 금지된다.

1. **기타**
2. **세트 MVP 선정**

세트 MVP란, 해당 세트(경기)에서 플레이 기여도가 높은 선수를 의미한다. 예선부터 결승까지의 각 세트 MVP는 아래의 기준에 따라 선정한다.

1. 각 선수의 (K+A)/D (해당 세트에서 발생한 K, A, D값을 합산하여 수식에 반영한다)
2. D(전투 불능) 값이 0일 경우, 퍼펙트 기록으로 간주하여 (K+A)\*1.2로 계산
3. 동점 발생 시, 크리스탈 운반도 1초 당 1점을 부여하여 점수가 높은 선수를 MVP로 선정

# **제6조. 게임 외 규정**

1. **작명 규정 준수**

대회 참가자는 팀명을 자유롭게 설정할 수 있다. 단, 아래에 해당하는 경우 ‘임시팀명’으로 강제 변경되며 이후 공식대회 홈페이지 문의를 통해 다른 명칭으로 변경할 수 있다.

1. 파이널판타지14 운영정책 중 ‘5. 작명 정책’을 위반하는 경우
2. 특정 상표권을 침해하는 경우
3. **참가 권한의 귀속**

대회 참가 권한은 타인에게 양도, 이전, 판매할 수 없다. 이로 인한 대리 참여가 확인되는 즉시 해당 선수 및 팀은 실격될 수 있다.

1. **제3자 개입 금지**

모든 선수는 당일 경기 시작부터 종료되는 시점까지 ‘해당 경기에 출전한 팀원’을 제외한 타인에게 도움을 받아서는 아니된다. 경기 중 휴대전화 등의 통신기기로 경기 관련 정보를 공유하거나, 공유받아 이용하는 경우 해당 선수나 팀이 실격 처리될 수 있다.

1. **건강 이상 유무 확인**

선수에게 건강상의 문제가 있거나 법적으로 규정된 감염병의 양성 판정 혹은 의심 사례인 경우 안전한 진행을 위해 운영위원회에 즉시 알려야 한다. 이를 알리지 않을 경우 이후 대회 참여가 제한될 수 있다.

1. **경기장 사용 규정**
2. **선수 대기실 출입**

당일 대회에 참가하는 선수를 제외한 제3자는 심판의 허가 없이 절대 입장할 수 없다. 이 때, 입장 불가자 범위에는 선수의 가족, 친지 및 지인(친구 등)도 포함된다.

1. **선수석 출입**

선수석에는 심판의 허가 하에 해당 경기에 참여하는 선수와 대회 관계자만 입장할 수 있다. 선수석에 출입하는 인원은 운영위원회에서 요구하는 경우 마스크를 착용하여야 한다.

1. **시설 및 물품 훼손 금지**

선수는 경기장 내 모든 시설 및 물품을 훼손할 수 없다. 경기장은 기본적으로 금연 구역으로, 훼손 행위에는 흡연이 포함된다. 지정되지 않은 구역에서 흡연 시 해당 선수는 실격 처리된다.

1. **반입 금지 항목**

선수는 경기장 및 선수석에 아래의 항목을 반입할 수 없다.

1. 생수 외의 운영위원회에서 허가하지 않은 음료 및 음식 일체
2. 반입한 생수에 라벨이 있을 경우 선수가 직접 제거한다.
3. USB 등의 이동식 저장장치
4. 심판의 허가를 받지 않은 기타 물품 등
5. **팀 보이스 프로그램 규정**
6. 대회에서 사용하는 팀 보이스 프로그램은 아래와 같다.
7. 디스코드(Discord)
8. 본 대회에서의 디스코드는 대회 관련 공지사항 전달이나, 경기용 보이스 프로그램 등 대회 관련 용도로만 사용된다.
9. 디스코드 계정은 선수 본인의 것을 사용한다. 단, 경기 당일에 원활한 이용이 불가할 경우 운영위원회에서 준비한 임의의 디스코드 계정을 사용하게 될 수 있다.
10. 기본적으로 디스코드 외의 프로그램은 사용할 수 없다. 단, 디스코드에 문제가 있을 경우 운영위원회의 허가 하에 다른 보이스 프로그램을 사용할 수 있으며, 해당 프로그램을 사용하기 전 운영위원회로부터 허가를 받아야 한다.

# **제7조. 돌발 시 대응규정**

1. **돌발 상황**
2. **돌발 상황의 정의**
3. 본 규정에서의 돌발 상황이란, 아래와 같은 상황 등으로 선수 개개인의 정상적인 경기 진행이 불가한 경우를 뜻한다.
4. 경기 중 선수의 질병, 부상으로 인해 진행이 어려운 경우
5. 경기 전 점검 상황과 다르게 경기에 영향을 미칠 만한 요소가 발견된 경우
6. 장비의 기술적 문제로 경기 진행이 어려운 경우

* 선수는 심판에게 장비 교체를 요청할 수 있으나, 경기(세트) 진행 중 교체는 불가하다.
* 경기 중 발생하는 개인 장비, PC 등의 문제는 선수 본인의 책임으로 한다.

1. **대응 수칙**
2. **선수**
3. 거수 혹은 대회에서 지정한 보이스 프로그램으로 심판에게 문제 상황을 알린다.
4. 심판에게 문제 상황을 알린 뒤, 해당 라운드는 그대로 진행한다.
5. 문제 상황을 알리는 과정에서 받는 불이익은 선수 본인의 책임으로 한다.
6. 게임 자체의 문제로 중단되는 상황을 제외하고, 돌발 상황이 발생한 경우 선수는 심판의 지시 없이 게임 진행을 중단할 수 없다.
7. **심판 (심판진)**
8. 해당 라운드가 종료된 뒤, 경기(세트)를 일시 중단한다.
9. 문제확인 및 내부논의 후 ‘정상경기 인정’ 혹은 ‘재경기’ 여부를 결정하고 선수에게 고지한다.
10. 예기치 못한 상황으로 장시간 경기 진행이 어려울 것으로 판단되는 경우 별도의 일정을 통해 재경기를 진행한다.
11. 단, 재경기가 필요하더라도 상황에 따라 경기 속행이 어려운 경우 심판진에 의해 판정승/패 처리될 수 있다.
12. **재경기 규칙**
13. 문제가 생긴 해당 경기만 재경기를 진행한다.
14. 재경기 시 직전 경기 중단 시점에서의 HP, MP나 전술 크리스탈의 위치는 고려하지 않는다.
15. **기타 수칙**
16. **경기 중 오류 발견 시**
17. 경기 중 인게임 오류가 발견될 경우 결과에 큰 영향을 미치지 않는 이상 경기는 계속하여 진행한다. 경기 종료 후 운영위원회는 관련 영상 및 해당 오류의 영향도 등을 검토하여 재경기 여부를 결정한다.
18. **선수 귀책으로 발생한 돌발 상황**
19. (키보드 등 개인 장비나 보이스 프로그램 세팅의 문제, 이 외 선수 주의미비 등) 선수 귀책으로 인하여 돌발 상황이 발생한 경우 경중에 따라 제재한다.
20. 선수는 이후 심판이 허가한 시간에 다시 세팅할 수 있다.

* 다시 세팅 시 5분이 주어지며, 시간초과 시 5분마다 주의 1회가 부여된다.

1. **고의적 돌발 상황**
2. 선수가 돌발 상황을 고의적으로 발생시킨 경우, 해당 선수의 경기(라운드)를 패배 처리하며 해당 팀은 최대 실격패까지 받을 수 있다.
3. **경기 중단**
4. **경기 중단의 정의**
5. 규정에서의 경기 중단이란, 아래와 같은 상황 등으로 경기가 강제 중단된 상황을 뜻한다.
6. 대회의 기자재 이상이나 정전, 시스템, 네트워크 장애 등으로 경기가 중단된 경우
7. 관중의 난입, 이물질 투척으로 인해 경기 진행이 불가능한 경우
8. 기타 천재지변으로 인해 경기 진행이 불가능한 경우
9. 운영위원회의 판단에 따라 재경기를 실행하여야 하는 경우
10. **대응 수칙**
11. **선수**
12. 선수는 경기가 중단된 상황에서 심판의 별도 고지 시까지 선수석을 벗어날 수 없다.
13. **심판 (심판진)**
14. 문제확인 및 내부논의 후 ‘재경기 규칙’에 따라 경기를 재개하거나 심판의 판정에 따라 우세승 처리한다.
15. **재경기 규칙**
16. 문제가 생긴 해당 경기만 재경기를 진행한다.
17. 재경기 시 직전 경기 중단 시점에서의 HP, MP나 전술 크리스탈의 위치는 고려하지 않는다.
18. 예기치 못한 천재지변, 비상사태 발생 등의 이유로 장시간 경기 진행이 어려울 것으로 판단되는 경우 별도의 일정을 통해 재경기를 진행한다.
19. **이의제기**
20. **경기 중 이의제기**
21. 경기 중 이의제기를 희망하는 경우, 선수는 아래와 같이 의사를 전달해야 한다.
22. 거수 혹은 대회에서 지정한 보이스 프로그램으로 심판에게 의사를 전달한다.
23. 심판에게 이의제기 의사를 전달한 뒤, 해당 라운드는 그대로 진행한다.
24. 이의제기 과정에서 선수가 경기를 일시 중단하여 받는 불이익은 선수 본인의 책임으로 한다.
25. 이의제기 내용이 사실무근이거나, 고의적인 판정 불복 등 대회 진행에 지장을 주는 행위로 판단되는 경우 해당 팀과 선수는 최소 주의, 최대 실격 처리될 수 있다.
26. 심판이 해당 세트에 최종 승/패 판정을 내린 이후에는 이의제기가 불가하다.

# **제8조. 규정 위반 시 제재기준**

1. **위반 판정의 권한**
2. **심의 및 판정**

선수의 규정 위반여부를 심의, 의결하고 판정할 권리는 운영위원회에게 있다. 판정 결과는 심판 혹은 심판에 준하는 자격을 가진 이가 최종 고지한다.

1. **제재 절차**

대회에서 발생하는 모든 제재 사항은 본 규정에 정의된 내용을 따른다.

1. **규정 외 사항 판정**

본 규정에 정의되지 않은 상황이 발생하더라도 대회에 영향을 끼치거나 그에 준할 경우 운영위원회의 판단에 따라 조치할 수 있다.

1. **규정 위반에 따른 제재**
2. **주의**

선수가 고의적이지 않고 경기에 경미한 영향을 주는 행위를 할 경우 심판은 주의를 부여할 수 있다. 주의가 2회 누적될 경우 경고가 1회 부여되며, 2회의 주의는 소멸한다.

1. **경고**

선수가 고의성을 불문하고 경기에 상당한 영향을 주는 행위를 할 경우 심판은 경고를 부여할 수 있다. 누적된 주의 및 경고는 아래 기준에 따라 부여되는 즉시 효력이 발휘된다.

1. 주의와 경고는 ‘결승 라운드 전’과 ‘대회 시즌 종료 시’에 일괄 초기화한다.
2. **제재 기준**
3. 심판은 경고 누적수 혹은 선수의 특정 행동에 근거하여 아래와 같은 제재를 적용할 수 있다.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **경고 1회** | **경고 2회** | **경고 3회** |
| 없음 | 라운드 패배 | 세트 패배 |

1. 위 내용 외에도 심판은 아래와 같은 제재를 적용할 수 있다.

|  |  |
| --- | --- |
| **라운드패** | 해당 라운드의 경기를 치르지 않고 해당 라운드를 패배 처리한다 |
| **세트패** | 해당 세트의 모든 라운드(경기)를 치르지 않고, 해당 세트를 패배 처리한다. |
| **실격패** | 해당 일자의 모든 경기를 패배 처리한다. |
| **출전 정지** | 파이널판타지14에서 주최하는 대회성 오프라인 행사 참가가 제한된다. |

1. **기타**
2. 본 규정에 명시하지 않은 상황이 발생할 경우 모든 선수는 운영위원회 및 심판진의 판정에 따른다.

# **제9조. 대회 관련 의무**

1. **운영위원회의 의무**
2. **공정한 진행의 의무**

운영위원회는 대회가 공정하고 투명하게 진행될 수 있도록 최선을 다한다.

1. **변동사항 고지의 의무**

운영위원회는 대회 중 규정이나 경기일정 등에 변동사항이 발생할 경우, 해당 사실과 변동사유를 선수에게 고지할 의무가 있다. 이는 내용이 확정된 시점으로부터 24시간 이내에 선수에게 서면 또는 홈페이지 공지사항을 통해 관련 내용을 고지하는 것으로 한다.

1. **규정 외 사항 판정**

규정에 정의되지 않은 상황이 발생할 경우 심판진과 함께 공정한 심의를 거쳐 판정한다. 이 때, 부득이한 경우를 제외하고는 특정 선수에게 불이익이 없도록 한다.

1. **선수의 의무**
2. **규정 확인의 의무**

선수는 대회 참가 전 규정을 확인하고 이에 동의하여야 한다.

1. **공지 및 변동사항 확인 의무**

선수는 공식대회 홈페이지를 통해 공지되는 대회 관련 안내나 변동사항 여부를 수시로 확인하여야 한다. 개인적인 사유 등으로 관련 안내를 확인하지 못하여 발생하는 문제는 선수의 책임으로 한다.

1. **행동 및 언어 준수의 의무**

선수는 다른 선수와 운영위원회를 존중하는 행동 및 언어를 사용해야 한다. 대회 중 욕설이나 비방 등 과격한 언행을 행할 경우 운영위원회가 제지할 수 있으며, 이를 거부할 경우 운영위원회의 판단에 따라 조치한다.

1. **스포츠맨십**

모든 선수는 대회 참가 시 규정을 준수하고 모든 경기에 최선을 다하여야 한다. 무기력 플레이, 승부조작이나 상대방을 과도하게 도발하는 등 스포츠맨십에 어긋나는 행위가 확인될 경우 심판의 판정 하에 최대 실격 처리될 수 있다. 공정하지 않은 방법으로 대회에 참여했을 경우 최대 대회 참여가 제한될 수 있다.

1. **대회 장비 사용 의무**

선수는 운영위원회에서 지급한 PC, 모니터, 네트워크 환경, 경기용 보이스 프로그램을 그대로 사용한다. 선수는 심판의 허가를 받지 않은 상태로 이 외 임의의 장비나 프로그램을 사용할 수 없다.

1. **개인 장비 지참 의무**

위의 5항에서 명시하지 않은 키보드, 마우스, 헤드셋, 마우스 패드 등의 개인 장비는 선수가 직접 지참해야 할 의무를 가진다. 선수가 개인 장비를 지참하지 않은 경우 운영위원회에서 대여하는 임의의 장비를 사용한다. 단, 대여 장비로 인해 발생하는 모든 사항은 선수의 책임으로 한다.

1. 단, 공정한 진행에 부정적인 영향을 끼칠 것으로 판단되는 장비는 사용이 제한될 수 있다.
2. **판정에 대한 승복**

선수는 심판진 및 운영위원회의 공정한 심의를 거친 판정에 승복하여야 한다. 판정 불복 등 대회 진행에 지장을 주는 행위가 지속될 경우 해당 선수는 최소 주의, 최대 실격 처리될 수 있다.

1. **비밀 유지의 의무**

선수는 대회 중 습득한 경기장 정보 등, 대외비 정보에 대한 비밀 유지의 의무를 가진다. 이를 SNS, 각종 커뮤니티 게시판, 인터넷 개인방송 등에 노출하여 대회 진행에 영향을 끼치거나 주최사 및 운영위원회의 이미지를 실추시키는 경우 향후 진행되는 모든 파이널판타지14 관련 오프라인 행사 및 이후에 진행되는 대회 참가가 제한될 수 있으며, 주최사는 이에 대해 최대 법적 책임을 물을 수 있다.

1. **품위 유지의 의무**

선수는 대회를 대표하는 선수로서 명예 및 품위 유지에 최선을 다해야 하며, 사회적 물의를 유발하는 언행은 금지된다. 대회 및 본인이 소속된 팀과 팀원의 명예에 손상을 끼치는 경우 최대 대회 참여가 제한될 수 있다. 또한, 대회 진행 중 버그 악용 등 파이널판타지14 운영정책에 위배되는 행위나 계정 제재 사유에 입각하는 행위를 할 경우 운영위원회의 판단에 따라 대회 참여가 제한될 수 있다.

1. **자료 제출의 의무**

선수는 운영위원회의 자료 제출 요청에 성실하게 임해야 한다.

1. 선수가 제출한 자료는 운영위원회에 별도 공유하지 않는 이상 무단으로 내용을 변경할 수 없다.
2. **방송 협조의 의무**
3. **촬영 협조**

선수는 대회 기간 중 주최사의 인터뷰 및 사진 촬영 요청에 성실하게 임해야 한다.

1. **유니폼 착용**

준결승 및 결승에 진출한 선수는 운영위원회에서 제공하는 유니폼을 착용하여야 한다. 지정된 유니폼 외의 복장은 사회정서에 반하지 않는 범위 내에서 자유롭게 착용할 수 있다.

1. **정시 착석**

선수는 운영위원회 및 심판이 사전에 고지한 장소 및 시간대에 정시 착석해야 할 의무를 가진다.

1. 경기 시작 전까지 선수가 부재일 경우 해당 팀 혹은 선수가 실격될 수 있다.
2. 선수가 특이사유 없이 경기장을 이탈하여 대회 진행에 차질이 발생하는 경우 혹은 대회에 불참하여 경기 진행이 불가해지는 경우 해당 선수는 실격된다. 이후 파이널판타지14가 주최하는 모든 대회성 행사에 참가할 수 없다. (단, 천재지변이나 직계 가족의 부고 등 불가피한 경우에는 면책된다.)
3. 위 사유로 실격된 팀이 포함된 세트는 부전승/패 처리한다
4. 단, 결승 진출팀이 위 사유로 실격된 경우 대회규정에 따라 선정된 차순위 팀이 결승에 진출할 수 있다. 이 때, 상금 등의 보상은 결승 경기에 최종 참가한 팀에게 지급된다.
5. **경기장 환경 확인**

선수는 경기장 환경을 미리 확인하고 운영위원회에 개선(조명 밝기 등)을 요청할 수 있다. 단, 운영위원회의 판단에 따라 현장 및 방송 등의 사유로 환경 개선이 불가할 경우 선수의 요청이 반려될 수 있다.

1. **장비 세팅 확인**

선수는 개인 장비(키보드, 마우스 등) 및 세팅(게임 내 HUD 등)의 이상 유무를 현장에서 사전 확인하여야 한다. 주최사 혹은 운영위원회에 귀책사유가 있지 않은 상황에서 발생하는 장비 및 세팅 이상은 선수의 책임으로 한다. 경기 중 장비나 세팅 문제가 확인되는 경우, 선수는 운영위원회에 장비교체 및 세팅 시간을 요청할 수 있으나 이로 인해 발생하는 모든 책임은 선수 본인에게 있다.

1. 관련 내용은 규정 제7조 ‘선수 귀책으로 발생한 돌발 상황’ 규정을 따른다.
2. 선수의 PC 및 개인장비 세팅으로 인해 대회 진행에 차질이 생길 것으로 판단되는 경우, 운영위원회는 해당 세팅을 강제 조정할 수 있다.
3. **기타**
4. **대회 중 모니터 이동**

선수는 본인에게 배정된 선수석의 전면 범위 내에서 모니터를 원하는 자리로 이동할 수 있다. 단, 방송화면 조정을 위해 운영위원회가 선수의 모니터를 일시적으로 재배치할 수 있으며 이후 심판이 허가한 시간에 모니터를 본인이 원하는 위치로 변경할 수 있다.

# **제10조. 기타**

1. **문의**
2. 선수는 대회 관련 모든 문의사항을 공식대회 홈페이지를 통해 제출할 수 있으며, 운영위원회는 이에 적극적으로 응답할 의무를 가진다. 개인적으로 알게 된 운영위원회 및 관계자의 연락처로 대회 관련 사항을 문의하거나 연락처를 노출시킬 경우 최대 실격될 수 있다.
3. **대회 저작권**
4. 본 대회에서 사용된 모든 콘텐츠(방송, 게임 내 캐릭터와 팀의 초상권, 경기 영상, 대화창, 보이스 채팅을 포함한 모든 오디오 및 모든 경기 관련 내용 등)와 영상에 대한 저작권은 액토즈소프트에 귀속된다. 해당 자료는 이후 액토즈소프트에 의해 별도의 편집 및 재배포될 수 있으며, 대회에 참가 신청한 모든 선수는 이에 동의한 것으로 간주한다.
5. **대회 종료 후의 부정 발견**
6. 대회 종료 이후이더라도 선수의 부정이 발견되었을 경우 보상(트로피, 상금 등)이 회수될 수 있다.
7. **대회 규정 및 대회 진행**
8. 본 규정은 리미트 브레이커스 시즌 1에 한하여 적용되는 규정으로, 추후 다른 시즌 대회 진행 시에는 해당 시즌에 맞는 규정으로 진행한다. 선수는 본인의 신상 관련으로 문제가 발생했을 경우 즉각 운영위원회에 상황을 알려야 하며, 관련 결과는 운영위원회의 판단에 따른다.
9. 본 규정은 대회의 공정, 투명하고 효율적인 운영을 위해 상시 수정, 변경, 보완될 수 있으며 수정, 변경, 보완되는 즉시 효력이 발생한다. 단, 운영위원회는 관련 사항을 선수에게 고지해야 하며 부득이한 경우를 제외하고는 해당 항목이 특정 선수에게 불이익을 주는 일이 없도록 한다.