

---

# 크리스탈라인 컨플릭트 리미트 브레이커스 프리시즌 대회 규정

---

Ver. 2023.06.28

## 제 1조. 기본 규정

### 가. 목적

1. 본 규정은 크리스탈라인 컨플릭트 리미트 브레이커스 프리시즌(이하 "대회")을 주최하는 액토즈소프트와 대회 관련 업무를 대행하는 유니크엑스피로 구성된 대회 운영위원회가 공정, 투명하고 효율적인 대회 운영을 위해 수립하였다.
2. 본 규정은 모든 참가자 및 대회 관계자에게 적용되며, 대회와 관련된 행동 뿐만 아니라 대회에 직·간접적인 영향을 줄 수 있는 모든 대외활동에도 적용된다.

### 나. 정의

#### 1. 대회 규정 (이하 "규정")

본 대회에 참가하는 모든 선수 및 관계자가 준수해야 할 수칙.

#### 2. 대회 운영위원회 (이하 "운영위원회")

액토즈소프트(이하 "회사"), 유니크엑스피 및 회사가 대회 진행에 필요하다고 판단하여 허락한 관계자를 총칭함.

#### 3. 출전 선수 및 팀 (이하 "선수" 혹은 "팀원" 및 "팀")

본 대회 참가를 신청했거나 참가 의사를 밝힌 개인 및 팀을 총칭함.

#### 4. 심판진 (이하 "심판")

본 대회의 오프라인 본선 진행 현장에서 규정의 적용여부 및 승부를 판정하고 이에 대한 결정권한을 가진 대회 관계자를 총칭함.

### 다. 운영위원회의 역할

#### 1. 대회 진행의 의무

운영위원회는 대회가 공정하고 투명하게 진행될 수 있도록 최선을 다한다.

#### 2. 고지의 의무

운영위원회는 대회 진행에 있어 변동사항이 발생할 경우 이 사실과 사유를 선수에게 고지할 의무가 있다. 대회 도중에 규정이나 경기 일정이 변동될 경우 내용이 확정된 후 24시간 안에 서면 또는 대회 페이지의 공지사항을 통해 선수에게 변경된 사실을 안내해야 한다.

#### 3. 규정 외 사항에 대한 판단

규정에 명시되지 않은 사항이 발생할 경우 운영위원회에서 판단하여 결정한다. 이 때 부득이한 경우를 제외하고는 특정 선수에게 불이익을 주는 일이 없도록 한다.

#### 4. 전례

이전의 사건에 대하여 운영위원회가 특정한 판단을 내렸을 경우 적극적으로 고려한다. 단, 운영위원회는 대회의 공정한 진행을 위하여 이전과는 다른 판단을 내릴 수 있다.

### 라. 선수의 자격 및 의무

#### 1. 정의

선수는 대회에 참가할 자격이 있어야 하며, 예선전 참가를 신청하기 전에 대회 규정을 읽고 동의해야 한다. 팀장이 예선전 참가 신청서를 제출할 경우 해당 팀의 모든 구성원이 모든 규정에 동의한 것으로 간주한다.

## 2. 참가 자격

대회에 참가하기 위한 자격 조건은 아래와 같다.

- A. 파이널판타지14 한국 서비스를 이용하는 자
- B. 파이널판타지14 크리스탈라인 컨플릭트 콘텐츠를 개방한 자
- C. 모든 오프라인 본선(16강전~결승전)을 포함한 대회 관련 일정에 참여할 수 있는 자
- D. 게임 내에서 최소 5명, 최대 6명의 PvP 팀을 결성했거나, 가입한 자
  - I. 1개의 팀은 최소 1명의 팀장과 4~5명 사이의 팀원으로 구성되어야 한다.
  - II. 6명으로 구성된 팀은 팀원 중 1명을 예비인원으로 선발해야 한다.
- E. 본인 명의의 아이디를 이용하는 자
  - I. 대회에는 본인 명의의 아이디로만 참가할 수 있으며, 가족(1촌)을 포함한 타인 명의의 아이디로 참가할 경우 실격될 수 있다.
- F. 중복 참가 불가능
  - I. 선수는 명의 당 1개의 아이디로만 대회에 참가할 수 있다. 중복 참가는 불가하며, 이후 순위를 산출하는 과정에서 2개 이상의 팀에 소속되어 있는 것으로 확인될 경우 해당 선수(개인)는 대회 참가가 제한될 수 있다.
  - II. 위 사유로 인해 대회 참가가 제한된 팀원이 있더라도 해당 팀의 대회 참가는 제한되지 않으나, 팀 구성원이 5인 미만일 경우 실격 처리된다.

## 3. 사전 규정 확인 의무

모든 선수는 예선전 참가를 신청하기 전에 대회 규정을 확인하여야 한다.

## 4. 대회 변동사항 확인 의무

모든 선수는 파이널판타지14 공식 홈페이지를 통해 공지되는 대회 관련 공지를 수시로 확인하여야 한다. 피치 못할 사정으로 관련 내용을 확인하지 못했더라도 이로 인해 발생하는 사항은 선수의 책임으로 한다.

## 5. 상호 존중의 의무

모든 선수는 다른 선수와 운영위원회를 존중해야 한다. 선수가 욕설이나 비방과 같은 과격한 언행을 사용할 경우 운영위원회는 이를 제지할 수 있으며, 불응할 경우 운영위원회의 판단에 따라 조치한다.

## 6. 스포츠맨십

모든 선수는 대회 규정을 준수하고 각자의 기량을 최대한 발휘하여 경기에 임해야 한다. 무기력 플레이, 승부조작 및 상대방을 과도하게 도발하는 등의 스포츠맨십에 어긋나는 행위는 할 수 없다. 공정하지 않은 방법으로 대회에 참여했을 경우 최대 대회 참여가 제한될 수 있다.

## 7. 대회 장비 사용의 의무

선수는 운영위원회에서 제공하는 PC, 모니터, 네트워크 환경을 그대로 사용해야 한다. 선수는 심판의 허가를 받지 않은 상태로 임의의 장비를 사용할 수 없다.

## 8. 개인 장비 지참의 의무

본 항의 제7항에서 명시하지 않은 키보드, 마우스, 헤드셋, 마우스 패드 등의 경기 장비는 선수 본인이 지참해야 할 의무를 가진다, 단, 공정한 경기 진행에 부정적인 영향이 미칠 수 있을 것으로 판단되는 장비는 사용이 제한될 수 있다. 선수가 장비를 지참하지 않았을 경우 운영위원회에서 대여하는 임의의 장비를 사용한다. 단, 대여 장비로 인해 발생하는 모든 사항은 선수의 책임으로 한다.

#### 9. 비인가 프로그램 설치 금지

모든 선수는 본인이 지참한 개인 장비를 세팅할 수 있으나, 게임 장비용 프로그램(드라이버)은 심판의 허가를 받고 설치해야 한다. 심판 및 운영위원회에서 허용하지 않은 프로그램은 사용할 수 없으며, 게임 소프트웨어 또는 게임 하드웨어와 관련된 마우스, 키보드 등의 매크로 기능 사용은 불가하다.

A. 파이널판타지14 시스템의 '매크로 관리' 기능에 등록된 매크로는 사용할 수 있다.

#### 10. 판정에 대한 승복

모든 선수는 심판 및 운영위원회의 정상적 심의를 통한 판정에 승복한다.

#### 11. 선수의 품위

모든 선수는 대회를 대표하는 선수로서의 명예 및 품위 유지에 최선을 다해야 하며, 대회에 참여함에 있어 대회 및 본인 소속 팀과 팀원의 명예에 손상을 끼치는 일이 발생할 경우 최대 대회 참여가 제한될 수 있다. 또한, 대회 진행 중 버그 악용 등 파이널판타지14 운영정책에 위배되는 행위 또는 계정 제재 사유에 입각한 행위를 할 경우 운영위원회의 판단에 따라 대회 참여가 제한될 수 있다.

#### 마. 클라이언트 버전

1. 대회 진행 도중에 Hot-fix 점검 등으로 인한 클라이언트 버전 업데이트가 있을 경우, 본 규정은 변경될 수 있다.

## 제 2조. 규정 위반에 대한 제재

#### 가. 위반 판정의 권한

##### 1. 판정의 발표

선수의 규정 위반여부를 판단하고 판정할 권리는 운영위원회에게 있다. 판정 발표는 심판 혹은 심판에 준하는 자격을 가진 이가 최종적으로 고지하는 것으로 한다.

##### 2. 경고 계산 절차

대회 중의 모든 제재 및 경기에 관련된 사항은 본 규정에 정의되어 있는 경고 계산 절차에 따른다.

##### 3. 규정 외 위반 및 위반 의심 행위

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

#### 나. 규정 위반에 따른 제재

##### 1. 주의

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

**2. 경고**

선수의 고의성을 불문하고 경기에 상당한 영향을 줄 수 있는 행위에 대하여 심판은 경고를 부여할 수 있다. 누적된 주의, 경고는 아래의 기준에 따라 제재되며 부여하는 즉시 효력을 발휘한다.

3. 주의와 경고는 '결승 라운드 전'과 '대회 시즌 종료 시'에 일괄 초기화한다.

**다. 제재 기준**

1. 누적된 경고 혹은 선수의 특정 행동에 근거하여 심판은 다음과 같은 제재를 적용할 수 있다.

경고 1회	경고 2회	경고 3회
없음	라운드 패배	세트 패배

2. 위에 정의된 내용 외에도 심판은 다음과 같은 제재를 적용할 수 있다.

<b>라운드패</b>	해당 라운드의 경기를 치르지 않고 해당 라운드를 패배 처리한다
<b>세트패</b>	해당 경기 내의 모든 라운드를 치르지 않고, 해당 경기를 패배 처리한다.
<b>실격패</b>	해당 일자의 모든 경기를 패배 처리한다.
<b>출전 정지</b>	파이널판타지14에서 주최하는 대회성 오프라인 행사 참가가 제한된다.

**라. 기타**

1. 본 규정에 명시하지 않은 상황이 발생할 경우에는 모든 선수는 운영위원회의 판단에 따른다.

**제 3조. 게임 외 규정**

**가. 참가 자격**

**1. 제재 이력을 근거로 한 참가 제한**

파이널판타지14 운영정책을 토대로 제재되었던 경험이 있는 자는 운영위원회의 판단에 따라 임의로 참가자격이 제한될 수 있다.

**2. 대회 출전 권한의 귀속**

대회에 출전하는 선수의 출전 권한은 타인에게 양도, 이양, 이전, 판매할 수 없다.

**3. 건강 이상 및 전염병 위험**

건강상의 문제, 혹은 COVID-19를 포함한 법적으로 규정된 감염병 양성 판정 혹은 의심 사례인 경우, 안전한 대회 진행을 위해 대회 참가가 제한될 수 있다.

**4. 참가 시 사전동의/허가가 필요한 경우**

미성년자 혹은 병역의무(사회복무요원 등)를 이행하고 있는 자는 파이널판타지14 고객센터 문의를 통해 운영위원회에 이를 알린 다음, 대회 참가에 대한 사전동의/허가를 받고 관련 서류를 운영위원회에 제출하여야 한다.

A. 미성년자의 경우 보호자(법정대리인), 병역의무 이행자는 소속기관장의 사전동의/허가가 필요하다.

- B. 관련 서류(자료)를 제출하지 않거나 대회 참가에 대한 동의/허가를 받지 않은 상태에서 참가를 강행할 경우 대회 참가가 제한되거나 실격 처리될 수 있으며, 이후 상금 등의 보상이 회수될 수 있다.

#### 나. 대회 진행에 대한 협조

##### 1. 대리 참여 불가

선수 본인을 대신하여 타인이 경기에 참여하는 것은 불가능하다.

##### 2. 팀 구성원 및 팀명 변경

일반적으로 팀 구성원(팀원)과 팀명의 변경은 불가능하다. 개인사정으로 인하여 대회에 출전하지 못하는 팀원이 있더라도 해당 팀의 대회 출전에는 영향을 끼치지 않는다. 단, 팀 구성원이 5인 미만일 경우 해당 팀은 실격된다.

##### 3. 인터넷 무단 정보 배포 금지

대회 준비, 진행 및 기밀사항을 주최 측에 알리지 않고 SNS, 각종 커뮤니티 게시판, 인터넷 개인 방송 등에 노출하여 대회 진행에 피해를 입히거나 주최사 및 운영위원회의 이미지를 실추시키는 경우에는 향후 진행되는 모든 파이널판타지14 관련 오프라인 행사 참가가 제한될 수 있고, 해당 선수에게는 최대 영구적인 대회 참여 제한 조치까지 가능하며 이후 법적 책임을 물을 수 있다.

##### 4. 자료 제출의 의무

모든 선수는 대회 운영위원회 측의 자료 제출 요청에 성실하게 임하여야 한다.

##### 5. 제출 자료 무단 변경 금지

대회 출전 선수는 이미 제출하고 승인된 자료에 대하여 대회 운영위원회 측에 별도로 전달하지 아니하고 무단으로 해당 내용을 변경할 수 없다.

##### 6. 촬영 협조

대회 출전 선수는 방송 전후와 관계없이 주최사의 인터뷰 및 사진 촬영 요청에 성실하게 임해야 한다.

##### 7. 건강 이상 유무 확인

대회 전 COVID-19 등 법적감염병 의심 증상이 있거나 본인이 평소에 앓고 있는 질환이나 지병이 있는 경우 운영위원회에 즉시 알려야 하며, 의심 증상을 알리지 않을 경우 대회 참가가 제한될 수 있다.

#### 다. 본선 현장에서의 의무 사항

##### 1. 도착 시간

오프라인 본선(16강~8강)에 참여하는 모든 선수는 운영위원회가 별도로 시간을 통지하는 경우를 제외하고, 경기 시작 시간 기준 60분 전에 현장에 도착하여야 하며, 오프라인 결선(준결승~결승)에 참여하는 경우 경기 시작 기준 120분 전에 현장에 도착해야 한다. 도착 시 심판 또는 심판에 준하는 자격을 갖춘 이에게 확인받아야 하며, 필요할 경우 심판은 선수들의 신분을 확인할 권한을 가진다. 이를 어길 경우 주의 혹은 경고가 부여될 수 있다.

##### 2. 지각

천재지변(지진, 산사태, 홍수 등), 교통사고와 같이 불가피한 사유로 지각하는 경우 면책된다. 연락이 불가능한 경우를 제외하고 지각이 예상되거나 발생할 경우 즉시 대회 운영위원회에 알려야 하며, 상황이 발생되었음을 증명할 수 있는 증거 자료를 심판에게 제출하여 입증해야 한다. 또한 이후 대회 운영위원회 측에 해당 사실을 입증할 수 있는 공문서를 관련기관에서 발급받고 이를 제출해야 한다.

#### 라. 행동 및 사용 언어 준수 사항

##### 1. 과격한 언행 금지

선수가 과격한 언행을 사용할 경우 운영위원회는 이를 제지할 수 있다. 선수가 이에 불응할 경우 운영위원회의 판단에 따라 조치한다.

##### 2. 언어 준수 사항

대회 출전 선수는 사회적 물의를 일으킬 수 있는 캐릭터명 및 팀명을 사용할 수 없다.

#### 마. 경기장 무단 사용 금지

##### 1. 경기 스테이지 출입

경기 스테이지는 심판의 허가 하에 해당 경기에 참여하는 선수와 대회 관계자만 출입이 가능하다. 경기 스테이지에 출입하는 인원은 운영위원회에서 요구할 시 마스크를 착용해야 한다.

##### 2. 선수 대기실 사용 제한

선수 대기실은 경기 당일 출전 선수를 제외하고는 심판의 허가 없이 어떠한 자도 입장할 수 없다. 이때 입장이 불가능한 자는 당일 출전 선수의 가족, 친지 및 친구도 포함된다.

##### 3. 일체의 손괴 행위 금지

모든 선수는 경기장 내 협력사의 소유/대여 하에 있는 모든 물품, 시설을 손괴할 수 없다. 손괴 행위에는 흡연이 포함된다. 대회장은 기본적으로 금연이며, 지정되지 않은 흡연 구역에서 흡연 시 해당 선수는 실격 처리된다.

##### 4. 경기장 및 경기 스테이지 내 반입 금지 항목

선수는 경기장 및 경기 스테이지 내에 아래의 항목을 휴대할 수 없다.

- A. 뚜껑이 없는 음료수 및 음식물 (반입한 음료수에 라벨이 있을 경우 본인이 직접 제거한다)
- B. 선수의 요청으로 심판의 허가를 받지 않은 기타 물품 등
- C. USB 등 이동식 저장장치

#### 바. 경기장 무단 이탈 금지

##### 1. 무단 이탈 금지

대회 출전 선수는 진행 도중 아무런 사유 없이 대회장을 이탈하여 대회 진행을 불가능하게 만드는 경우 혹은 대회에 불참하여 자신의 지정된 경기를 하지 못하게 될 경우 대회에서 실격당하게 되며, 불참일 이후 파이널판타지14가 주최하는 모든 대회성 이벤트에 참가할 수 없다. 단, 운영위원회 측에서 인정하는 특별한 사유(천재지변, 직계 가족의 부음, 피치 못할 경우 등)일 경우에는 제외된다.

##### 2. 집합 시간

대회 출전 선수는 운영위원회의 허가를 받더라도 이탈 시에 명시받은 집합 시간을 반드시 지켜야 하며, 이를 어길 시 주의 혹은 경고가 부여될 수 있다.

## 제 4조. 경기 규칙

### 가. 경기 방식 및 대전

#### 1. 경기 방식

- A. 예선전 – 온라인으로 진행 (예선참가팀 중 상위 16팀만 본선에 진출)
- B. 16강 및 8강(PC 방) – 3판 2선승제
- C. 준결승 및 결승(스튜디오) – 준결승전은 3판 다승제, 결승전은 5판 3선승제로 진행
- D. 3~4위전은 진행하지 않으며, 아래 내용을 기준으로 최종 순위를 결정한다.
  - I. 준결승전 경기의 승리 스코어가 높은 쪽 (스코어 결과가 2:1, 3:0일 경우 2:1로 패배한 팀을 3위로 선정)
  - II. D-I로 판단할 수 없을 경우, 준결승전 경기 중 크리스탈 운반도(%) 최고치를 기준으로 선정
  - III. D-II로 판단할 수 없을 경우, 준결승전 경기의 크리스탈 운반도(%) 평균값을 기준으로 선정

#### 2. 참가 선수(팀)의 선발

온라인 예선을 통하여 선발된 상위 16개 팀이 오프라인 본선에 진출한다.

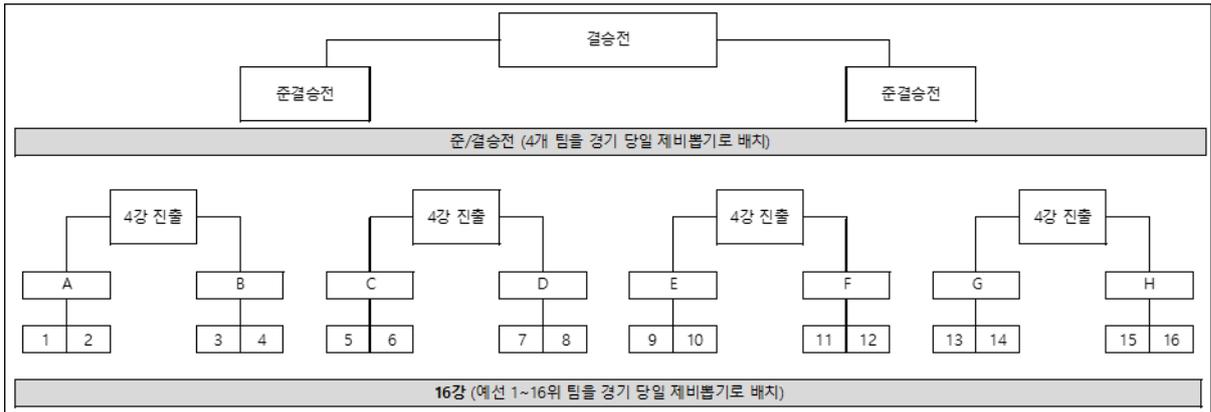
#### 3. 예선전 랭킹 관련

온라인 예선에서 동일한 랭킹(승리 횟수)이 발생하여 16강전 진출팀이 16개를 초과하였을 경우, 아래 기준의 값이 높은 순서에 따라 최종 진출팀을 정한다.

- A. 예선 랭킹은 등급전 기록으로 산출하며, 아래 기준에 따라 정한다.  
(1순위)팀 승리 횟수 → (2순위)등급전 승률 → (3순위) $(K+A) \div D$  값
- B. 등급전 승률(%)
  - I. 예비인원을 포함한 전체 팀원의 [등급전 승리 횟수  $\div$  (등급전 승리+패배 횟수)]로 계산한다.
  - II. 등급전 승률은 소수점 첫째 자리까지 인정한다.
- C.  $(K+A) \div D$  값
  - I. 예비인원을 포함한 전체 팀원의 [(킬+어시스트)  $\div$  데스]로 계산한다.

### 나. 경기에 대해

- 1. 상대 팀과의 대전은 '세트'로, 각 팀의 승패 스코어가 결정되는 가장 작은 단위는 '라운드'로 칭한다.  
(예시: 16강 본선의 3경기는 3판 2선승제로, 최대 1개 세트의 3라운드까지 진행된다)
- 2. 예선전 순위는 온라인 상의 팀 랭킹 대항전으로 결정되며, 대회는 아래의 대진표 형태로 진행된다.
  - A. 대진표 배치는 경기 당일 각 팀 팀장의 제비뽑기로 결정한다. 단, 팀 구성원의 출석여부 등 현장 상황에 따라 운영위원회에서 이를 대신할 수 있다. 이 경우, 운영위원회는 제비뽑기 과정을 선수들이 확인할 수 있도록 공개 진행한다.



3. 각 라운드가 진행되는 경기장 및 경기장 등장 순서는 대회 당일 현장에서 운영위원회가 준비 뽑기로 정한다. 여기서 경기장이란, '팔라이스트라'나 '화산심장' 등 경기가 진행되는 인게임 스테이지를 뜻한다.
4. 대회(경기)가 진행되는 시점을 기준으로 게임 내에 업데이트된 모든 경기장이 사용될 수 있다.
5. 팀 실격의 경우
  - 팀원 부족(5명 미만) 등의 사유로 팀 실격이 발생할 경우 운영위원회에서는 아래와 같이 대응한다.
    - A. 예선전 진행 중 - 예선전 기준으로 차순위 팀을 실격 팀 수만큼 추가 선발하여 대체한다.
    - B. 16강 이후 - 실격 팀이 포함되어 있는 세트를 부전승 처리한다.

#### 다. 팀 구성 및 역할

1. 팀 구성 조건
  - A. 모든 팀원이 대회 참가 자격을 갖추고 있어야 한다. (규정 제 1조 '라'항 참고)
  - B. 1개의 팀은 최소 5명, 최대 6명으로 구성되어야 한다.
    - I. 1개의 팀은 최소 1명의 팀장과 4명 이상의 팀원으로 구성되어야 한다.
    - II. 6명으로 구성된 팀은 팀원 중 1명을 예비인원으로 선발해야 한다.
    - III. 한 경기에는 최대 5명까지 출전할 수 있으며, 경기 출전자 중 지정된 1명은 본선 경기(세트) 당 1회에 한해 경기가 시작되기 전 예비인원과 교대할 수 있다.
    - IV. 특정 팀원의 부재나 실격 등의 사유로 팀 구성원이 5명 미만이 되었을 경우, 해당 팀은 실격 처리된다.
  - C. 경기에 출전하는 팀원은 각자 다른 5개의 잡으로 구성되어야 한다.
    - I. 위 조건을 충족하는 상태에서 라운드 별로 자유로운 잡 변경이 가능하다.
    - II. 6명으로 구성된 팀은 세트 당 1회에 한해 인원 교체가 가능하지만 라운드 당 교체는 불가하다.
    - III. 경기 출전자나 잡 구성의 교체/변경이 필요할 경우 대회 및 경기가 시작되기 전 운영위원회가 고지한 시점 이전에 운영위원회에 알려야 한다.
2. 구성원의 정의
  - A. 팀 내 구성원의 정의 및 역할은 아래와 같다.

- I. 팀장 - 해당 팀을 대표하는 구성원으로, 예선참가 신청서 제출이나 운영위원회와의 커뮤니케이션 등 본인이 소속된 팀의 원활한 대회 참여를 위한 주요 역할을 담당한다.
- II. 팀원 - 해당 팀에 소속된 구성원.

## 라. 경기 관련 규정

1. 대회에 출전한 참여자는 본인의 아이디를 사용하여 경기에 참여해야 한다. 본인명의의 아이디가 아닌 것으로 확인될 경우 해당 아이디(캐릭터)는 실격될 수 있다.
2. 본선(16강~결승)은 라이브 서버에서 진행되며, 운영위원회는 대회 준비를 위해 선수가 이용하는 캐릭터의 외형 정보 등을 요청할 수 있다. 당일 모종의 사유로 선수 본인의 아이디(캐릭터)의 원활한 접속이 불가할 경우 운영위원회에서 준비한 임의의 캐릭터로 참가하게 될 수 있다.
3. 경기 시작 후에 입장하는 경우에는 해당 일자에 진행되는 경기에 참여할 수 없다.
4. 의도적인 무기력 플레이, 승부조작 및 상대방을 과도하게 도발하는 행위는 금지되며, 이와 같은 방법으로 대회에 참여했을 경우 심판의 판정 하에 해당 세트 패배 혹은 전체 실격패 처리될 수 있다.
5. 선수는 경기 중에 게임 내 '매크로 관리' 기능에 등록된 매크로를 사용할 수 있다. (게임 소프트웨어 또는 게임 하드웨어와 관련된 마우스, 키보드 등의 매크로 사용은 불가하다)
6. 경기 중 게임 서버의 이상 등으로 정상적인 진행이 불가할 경우, 선수는 심판에게 문제 상황을 알리고 해당 라운드는 그대로 진행한다. 자세한 내용은 제 5조 '라' 항에 따른다.
7. 경기에 참가하는 선수 이외 타인의 도움을 받을 경우(경기를 진행하고 있는 선수를 제외하고 경기 관련 사항을 공유하는 행위 등) 실격 처리한다.
8. 장내 소란 등 경기 방해, 지연 행위자에 대해서는 경고 및 퇴장 조치한다.
9. 경기 도중 시스템상의 오류로 인하여 발생하는 경기 진행 문제는 운영위원회의 판단에 따라 결정한다.

## 제 5조. 본선 관련 규정

### 가. 참가 선수에게 제공되는 환경

#### 1. 경기장 환경 확인

선수는 경기장의 환경을 미리 확인하고 이에 대한 개선(조명 밝기 등)을 요청할 수 있다. 단, 운영위원회의 판단에 따라 현장 및 방송 상의 사정으로 환경개선이 불가할 경우 선수의 요청이 반려될 수 있다.

#### 2. 대회 PC 사용 관련

선수는 경기장 내 대회 PC에 심판의 허가 없이 무단으로 소프트웨어를 설치, 변조할 수 없다.

### 나. 방송 협조 의무

#### 1. 일시적인 모니터 이동

모니터의 위치는 배정된 경기 스테이지 내의 자신의 착석자리 앞 어디에나 원하는 자리에 배치할 수 있으나 대회 운영위원회는 방송화면을 위해 대회 출전 선수의 모니터를 일시적으로 이동시킬 수 있다. 이후 심판의 허가 하에 모니터를 다시 본인이 원하는 위치로 변경할 수 있다.

## 2. 사회적 물의 유발 행동 금지

경기 도중 사회적 물의를 일으킬 수 있는 언행 및 행위의 사용을 금한다.

## 3. 유니폼 착용

본선(준결승전)에 진출한 모든 선수는 운영위원회에서 제공하는 유니폼(티셔츠 등 상의)을 착용하여야 한다. 유니폼 외의 복장은 사회정서에 반하지 않는 범위 내에서 자유롭게 착용할 수 있다.

## 4. 정시 착석 의무

대회 출전 선수는 심판이 구두로 명시한 시간에 경기장 혹은 경기 스테이지에 착석해야 할 의무를 가진다.

# 다. 경기 준비

## 1. 세팅 허용 시간

개인 장비의 세팅 시간은 사전 세팅 20분, 경기 시작 전 5분을 원칙으로 한다. 이 시간은 착석 후 심판이 고지한 이후부터의 시간이다. 세팅 시간을 초과할 시 심판의 판단에 따라 최대 경고 1회가 부여될 수 있다.

## 2. 장비 소프트웨어

선수는 자신의 장비(키보드, 마우스, 마우스패드 등)사용이 가능하지만, 관련 소프트웨어(드라이버)는 대회 운영위원회 측에서 지원하지 않는다. 소프트웨어(드라이버) 설치가 필요한 경우 심판의 허가를 받고 세팅 시간 내에 본인이 직접 설치해야 한다. 경기가 끝난 후 선수는 반드시 설치한 드라이버를 삭제한 뒤 자리를 벗어나야 한다. 단, 매크로 기능(단축키 지정 등)을 가진 소프트웨어(드라이버)는 설치가 불가하며 경기 중 매크로 기능 이용 시 해당 선수가 포함된 팀은 실격 처리된다.

## 3. 장비 및 세팅 확인 의무

선수의 개인장비(키보드, 마우스, 마우스패드 등) 및 세팅(게임 내 HUD 등)의 이상 유무는 대회 출전 선수가 현장에서 확인해야 하며 주최사 혹은 대회 운영위원회에 귀책사유가 있지 아니하고는 경기 도중의 장비 및 세팅의 이상은 선수의 책임으로 본다. 문제 발생 시 대회 출전 선수는 대회 운영위원회에 장비를 요청할 수 있지만 그 장비로 인해 발생하는 모든 책임은 선수 본인에게 있다.

## 4. 세팅 미흡

자신의 시스템 점검(세팅) 미흡으로 발생한 모든 문제에 대한 책임은 참가 선수에게 있다.

## 5. 선수의 부재

경기 시작 전까지 정해진 대회 출전 선수가 부재일 경우 해당 팀 혹은 선수가 실격될 수 있다.

## 6. 설정의 강제적 조정

만약 대회 출전 선수의 PC 또는 게임의 세팅이 대회 진행에 차질을 준다고 판단될 경우 운영위원회는 이를 조정할 권리를 가진다.

## 7. 개인 화면 녹화 관련사항

개인 세팅 준비 과정에서 개인 화면의 녹화를 위한 프로그램을 강제 종료할 시 발생하는 모든 불이익은 선수 본인에게 있다.

#### 8. 기타 소프트웨어 세팅

운영위원회에서 허용한 프로그램 이외의 프로그램 설치 및 이용은 불가하다. 선수는 소프트웨어(드라이버) 설치가 필요할 경우 심판에게 알려야 하며, 심판의 허가를 받고 설치해야 한다.

### 라. 돌발 상황

#### 1. 대회 진행 중 돌발 상황

아래와 같은 상황 등으로 정상적인 경기 진행이 불가할 경우, 선수는 거수 혹은 운영위원회가 지정한 프로그램을 통한 음성으로 심판에게 문제 상황을 알리고 해당 라운드는 그대로 진행한다. 심판 및 심판진은 라운드가 종료된 뒤, 해당 세트(경기)를 일시중단하고 문제 확인 및 내부논의 후에 '정상경기 인정' 혹은 '재경기' 여부를 결정하고 선수에게 고지한다. 단, 재경기가 필요한 상황이라도 상황에 따라 경기 속행이 어려울 경우에는 심판 및 심판진에 의해 판정승/패 처리될 수 있다.

- A. 경기 중 선수의 질병, 부상으로 인해 진행이 어려울 경우
- B. 경기 전 점검 상황과 다르게 경기에 영향을 미칠 만한 요소 발견 시
- C. 장비의 기술적 문제로 인해 경기 진행이 어려운 경우
  - I. 심판진에게 장비 교체를 요청할 수 있으나, 경기(세트) 진행 중에는 장비 교체가 불가하다.
  - II. 경기 진행 중에 발생하는 개인 장비, PC 등의 문제는 선수 본인의 책임으로 한다.
- D. 문제 상황을 알리는 과정에서 선수가 경기를 중단하여 받는 불이익은 선수 본인의 책임으로 한다.
- E. 선수가 현장 및 영상 판독을 요청하여도 그 이유가 타당하지 못하다고 판단될 경우, 해당 선수는 경고 1회를 받게 되며, 해당 라운드는 해당 팀의 몰수패로 처리한다.
- F. 재경기가 진행될 경우, 경기 중단 시점에서의 캐릭터 HP, MP 나 전술 크리스탈의 위치는 고려하지 않는다.

#### 2. 심판의 중단 명령

게임 자체의 문제로 중단되는 상황을 제외한 돌발 상황이 발생하였을 때 대회 참여 선수는 심판의 지시 없이 게임 진행을 중단할 수 없다.

#### 3. 선수 귀책으로 발생한 돌발 상황

만일 발생한 돌발 상황이 선수 귀책인 경우(예를 들어 키보드, 마우스 등 개인 장비의 문제, 팀 보이스 세팅의 문제, 이 외 선수 주의미비 등) 경중에 따라 제재하고 차후 심판이 허가한 시간에 다시 세팅한다. 다시 세팅할 때에는 기본적으로 5분의 시간이 주어지며 초과시 5분마다 주의 1회를 부여한다.

#### 4. 고의적 돌발 상황

일체의 돌발 상황을 대회 출전 선수가 고의적으로 발생시킨 경우, 해당 선수의 해당 경기를 패배 처리하며 해당 팀은 최대 실격패까지 받을 수 있다.

### 마. 경기 중단

#### 1. 경기 중단

- A. 경기 중 아래 이유로 접속이 끊어진 경우에는 “재경기 진행 규칙”에 따라 경기를 재개하거나, 심판의 판단에 따라 우세승 처리한다.
  - I. 대회를 위해 준비된 기자재 이상이나 정전, 네트워크 장애 등으로 인해 경기가 중단된 경우
  - II. 관중의 경기장 난입, 이물질 투척으로 인해 경기 진행이 불가능한 경우
  - III. 기타 천재지변으로 인해 경기 진행이 불가능한 경우
  - IV. 운영위원회의 판단에 따라 재경기를 실행하여야 하는 경우
- B. 재경기 진행 규칙
  - I. 문제가 생긴 해당 경기만 재경기를 진행한다.
  - II. 재경기 시 직전 경기 중단 시점에서의 캐릭터 HP, MP 나 전술 크리스탈의 위치는 고려하지 않는다.
  - III. 예기치 못한 천재지변, 비상사태 발생 등의 사유로 장시간 경기가 진행되지 못할 것으로 판단되는 경우에는 별도의 일정을 통해 재경기를 진행한다.

## 2. 경기 중단 상황에서 선수의 의무

대회 출전 선수는 경기가 중단된 상황에서 문제가 해결될 때까지 선수석을 벗어날 수 없다.

## 바. 버그 및 외부 프로그램 사용 관련

1. 대회에서 사용하는 보이스 프로그램은 아래와 같다.
  - A. 디스코드(Discord)
  - B. 본 대회에서의 디스코드는 대회 관련 공지사항 전달이나, 경기용 보이스 프로그램 등 대회 관련 용도로만 활용된다.
  - C. 디스코드 계정은 선수 본인의 것을 사용한다. 단, 경기 당일에 원활한 이용이 불가할 경우 운영위원회에서 준비한 임의의 디스코드 계정을 사용하게 될 수 있다.
  - D. 위에 제공되는 보이스 프로그램 이외 프로그램은 기본적으로 사용할 수 없으나, 프로그램 사용에 이상이 있는 경우 운영위원회의 허가 하에 Zoom 을 사용할 수 있다.
2. 경기 진행 도중 버그가 발견될 경우 결과에 큰 영향을 미치지 않는 버그가 아닌 이상 경기는 계속 진행되며, 경기 종료 후 운영위원회가 녹화 영상 및 해당 경기 영향도 등을 검토하여 재경기 여부를 결정한다.
3. 선수는 하드웨어를 사용하는데 필요한 드라이버를 제외하고는 어떠한 외부 프로그램도 사용할 수 없다.
4. 키보드나 마우스 등의 매크로 프로그램, 불법/비인가 프로그램, 기타 운영위원회의 허가를 받지 않은 외부 프로그램의 사용이 확인될 경우 해당 선수는 즉시 실격 처리된다.
5. 외부 프로그램 사용으로 실격된 선수는 향후 진행되는 모든 파이널판타지14 관련 오프라인 행사 참가를 영구적으로 불허하며, 주최 측은 해당 선수에게 법적 책임을 물을 수 있다.
6. 레지스트리 변경 등으로 게임 내에서 사용할 수 없거나, 허용되지 않는 기능을 이용할 수 없다.
  - A. 파이널판타지14에서 단축키로 사용할 수 없는 키를 레지스트리 변경으로 강제 단축키 설정하는 행위 등

## 사. 이의제기

### 1. 경기 중 이의제기

- A. 경기 중 이의를 제기할 필요가 있을 경우 선수는 거수 혹은 운영위원회가 지정한 프로그램을 통한 음성으로 심판에게 이의제기 의사를 전달해야 한다. 단, 진행중인 경기는 중단하지 않으며 해당 라운드가 종료된 뒤 심판 및 운영위원회의 판단에 따라 재경기 여부를 결정한다. 이의제기 과정에서 선수가 경기를 중단하여 받는 불이익은 선수 본인의 책임으로 한다.
- B. 이의 제기한 내용이 사실 무근이거나 고의적인 판정 불복 등 대회 진행에 지장을 주는 행위라고 판단될 경우 해당 팀과 선수는 최소 주의, 최대 실격 처리될 수 있다.
- C. 대회가 종료된 이후에는 이의제기가 불가하다.

## 제 6조. 기타 사항

### 가. 문의

- 1. 선수는 대회 관련 모든 문의사항을 파이널판타지14 고객센터에 제출할 수 있으며, 운영위원회는 고객센터를 통해 적극적으로 응답할 의무를 가진다. 개인적으로 알고 있는 운영위원회 및 관계자의 연락처로 대회 관련 사항을 문의하거나 연락처를 노출시킬 경우 최대 실격될 수 있다.

### 나. 대회 저작권

- 1. 본 대회에서 사용된 모든 콘텐츠(방송, 게임 내 캐릭터와 팀의 초상권, 경기 영상, 채팅창, 보이스 채팅을 포함한 모든 오디오 및 모든 경기 관련 내용 등)와 영상에 대한 저작권은 대회 운영위원회에 귀속된다.

### 다. 대회 종료 후의 부정 발견

- 1. 대회가 종료된 이후라고 하더라도 선수의 부정이 발견되었을 경우 시상 내용(상패, 상금)이 몰수될 수 있다.

### 라. 대회 규정 및 대회 진행

- 1. 본 규정은 크리스탈라인 컨플릭트 리미트 브레이커스 프리시즌에 한하여 적용되는 규정이며, 추후 다른 시즌 대회 진행 시에는 해당 시즌에 맞는 규정으로 진행된다. 선수는 개인 신상 관련으로 문제가 발생했을 시, 즉각 운영위원회 측에 상황을 설명해야 하며, 이와 관련된 결과는 대회 운영위원회의 결정에 따른다.
- 2. 본 규정은 대회의 공정, 투명하고 효율적인 운영을 위해 상시 수정, 변경, 보완될 수 있으며 수정, 변경, 보완되는 즉시 효력이 발생한다. 단, 운영위원회는 관련 내용을 선수에게 고지해야 하며 부득이한 경우를 제외하고는 관련 항목이 특정 선수에게 불이익을 주는 일이 없도록 한다.