

발로란트: INTO THE ABYSS - 아마추어 토너먼트

규정집

2024 / 06 / 28 ver



본 규정집은 **발로란트: INTO THE ABYSS - 아마추어 토너먼트**에 적용 됩니다.

대회에 참가하기 전 규정을 의무적으로 확인하고 토너먼트 진행 과정에서 발생한 분쟁은 본 규정집에 의거하여 처리된다.

제 1 장 선수의 의무

1.1 규정 확인의 의무

대회에 참가하는 모든 팀과 선수는 규정을 숙지하고 이에 따를 것을 동의하는 것으로 간주하며 모든 선수는 대회 규정 및 공지, 변경 사항을 지속적으로 확인해야 하며, 규정 미숙지로 인한 문제의 책임은 선수 본인에게 있다.

1.2 운영진 판단의 의무

규정 외 상황이 발생할 경우 운영진이 판단하여 최종 결정하며 참가자는 결정을 따라야 한다.

1.3 선수 기본 의무

1.3.1 선수는 경기 시작 전까지 경기 준비에 차질이 없도록 해야 하며 경기 시작 후 발생하는 모든 종류의 개인 장비 및 주변 기기등의 이상으로 발생한 피해의 책임은 선수 본인에게 있다.

1.3.2 모든 선수는 원활한 토너먼트 운영 및 방송 중계를 위해 주최 측과 운영진의 지시 사항에 따라야 할 의무가 있으며 지시에 불응하는 경우 주최 측 혹은 운영진의 판단에 따라 주의, 경고 실격패 등의 페널티가 주어진다.

1.3.3 모든 참가자는 원활한 대회 진행을 위해 반드시 지정된 대회 디스코드(Discord)채널에 참가해야 하며 참여하지 않아 발생한 모든 불이익은 선수 본인에게 있다.

1.3.4 모든 참가자는 오프라인 본선 참가에 문제가 없어야 하며 불참으로 인해 발생하는 모든 종류의 불이익은 선수 본인에게 있다.

제 2 장 선수

2.1 선수 자격

2.1.1 참가 접수일 기준 만 15 세 이상의 대한민국 국적 및 거주자여야 한다.

2.1.2 발로란트 한국 서버에 본인 계정을 1 개 이상 보유하여야 한다.

2.1.3 모든 선수는 발로란트를 플레이하는데 결격 사유가 없어야 한다.

2.1.4 참가 신청 마감 이후 계정 정보 미 연동 선수는 선수 자격이 박탈된다.

2.1.5 모든 참가자는 '대회 기간' 동안 프로필 상태를 공개로 설정해야 한다.

2.1.6 대회 기간 중 계정 검수 결과에 문제가 있는 선수는 실격 처리된다.

2.1.7 대회 기간 중 2024 Valorant Champions Tour: International League S2, 2024

Valorant Challengers League S2 의 로스터에 등록된 선수, 코치 및 감독은 참가할 수 없다.

제 3 장 대회 정보

3.1 대회 일정

- 참가 접수: 6 월 12 일(수) ~ 6 월 18 일(화)
- 참가자 검수 및 안내: 6 월 19 일(수) ~ 6 월 20 일(목)
- 대진표 공개: 6 월 21 일(금)
- 예선: 6 월 22 일(토) ~ 6 월 23 일(일)
- 본선: 6 월 29 일(토)

3.2 대회 장소

3.2.1 예선전 모든 경기는 온라인으로 진행되며, 경기와 관련된 공지 및 안내는 공식 디스코드를 사용한다.

3.2.2 본선 모든 경기는 오프라인으로 진행되며, 주소는 아래와 같다.

서울 금천구 디지털로 10 길 78 2 층 레벨업 인피니티

3.3 대회 구조 및 방식

3.3.1 대회 방식

대회 구조: 싱글 엘리미네이션

참가 접수: 선착순 최대 128 팀

예선: 최대 참가팀 수에 따라 양일 간 나눠서 진행된다.

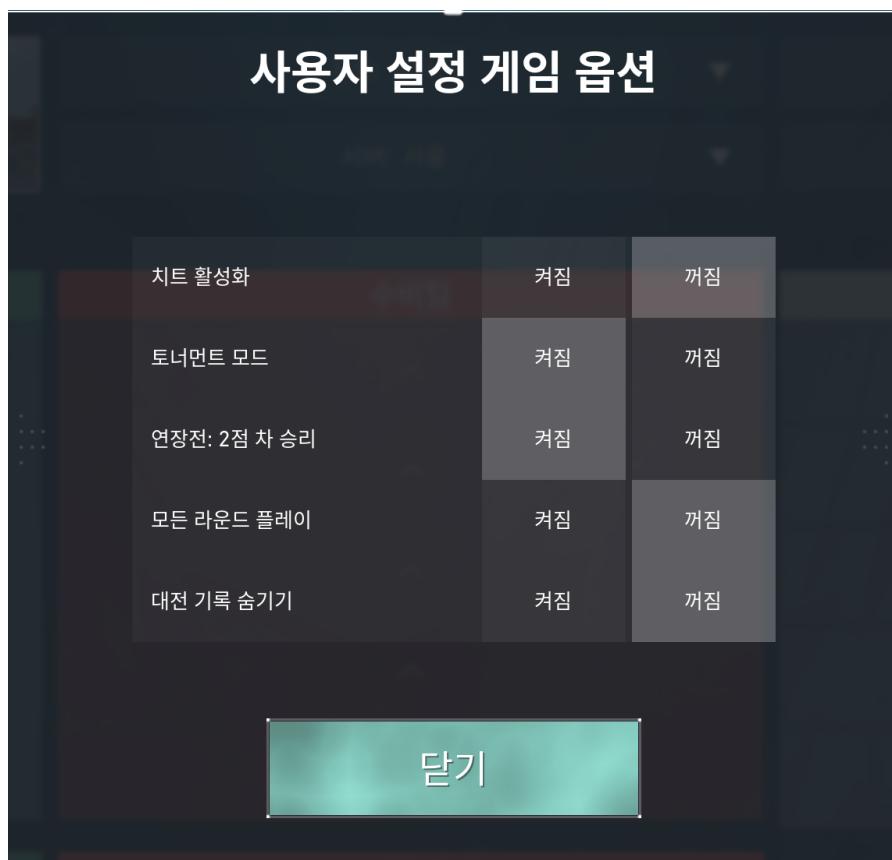
- 전 경기 단판
- 맵: 어비스
- 1 일차: 128 강 / 64 강 / 32 강
- 2 일차: 16 강 / 8 강 / 4 강

※예선전 경기일자는 참가 팀 수에 따라 변경될 수 있습니다.

본선:

- 3 전 2 선승제
- 진영 선택: 전 경기 코인토스로 결정
- 1 세트: 어비스
- 2 세트: 앞선 세트 패배팀이 맵 선택
- 3 세트: 어비스
- 맵풀: 헤이븐, 바인드, 어센트, 아이스박스, 로터스, 선셋

3.3.2 대기실 설정: 기본 모드 | 토너먼트 모드 켜짐 | 연장전 2 점 승리 켜짐



3.4 클라이언트 및 서버

라이브 서버와 동일한 버전으로 진행 되며 서버 설정은 서울로 합니다.

3.5 대회 보상

3.5.1. 상금

순위	상금
1 위	250 만원
2 위	150 만원
4 강	75 만원
4 강	75 만원
총합	550 만원

제 4 장 대회 진행

4.1 대회 준비

4.1.1 경기 참가 신청 시 반드시 LVUP 계정 정보에서 아래에 해당하는 정보를 정확하게 등록

및 연동 해야한다.

- 디스코드: 연결 버튼을 클릭하여 대회 진행시 사용할 디스코드 계정 연동
 - Riot ID: 클라이언트 로그인시 사용하는 ID이며 직접 입력 필요
 - 발로란트 본인인증 계정: 연결 버튼 클릭하여 대회 진행시 사용할 계정 연동
- ※ 원활한 진행을 위하여 운영진은 참가 접수 기간 및 대회 기간 동안 LVUP 사이트에 등록한 Riot ID 또는 발로란트 본인인증 계정 변경이 제한할 수 있다.

4.1.2 선수는 공식 디스코드를 통해 안내되는 사항에 대해 숙지할 의무가 있으며, 이에 따라 실제 경기 시작 전까지 대회를 준비를 마쳐야 한다.

4.2 팀 구성

4.2.1 선수는 LVUP 사이트 내 팀 기능을 활용하여 팀 생성 및 참가를 해야 한다.

4.2.2 참가 신청 시 팀의 캡틴은 대회에 참가할 선수(로스터)를 등록해야 한다.

4.2.3 팀은 코칭스태프를 제외 한 최소 5 인 최대 7 인으로 구성되어야 한다.

4.2.4 팀 로스터는 최소 5 인으로 5 인 미달 팀은 참가 접수 마감이후 자동으로 제외된다.

4.2.5 선수 자격 박탈로 팀 로스터가 5 인 미만 팀이 될 경우 동일하게 참가 팀에서 제외된다.

4.2.6 모든 참가 팀 및 모든 선수는 반드시 본선(오프라인) 경기에 참가 가능해야 한다.

4.3 예선

4.3.1 지정 된 시간부터 참가팀 간 자체적으로 경기 진행 후 LVUP 사이트를 통해 결과 등록하는 방식으로 진행된다.

4.3.2 참가팀 및 선수는 LVUP 사이트에 공개된 대진표를 확인하고 상대 팀의 디스코드 계정, 발로란트 본인인증 계정 등의 정보를 확인해야한다.

4.3.3 인게임 사용자 설정 대기실은 대진표 상 상단에 있는 팀이 생성한다. 단 양 팀 동의 하에 대진표 하단에 있는 팀도 생성 가능하다.

4.3.4 양 팀은 반드시 규정 3.3.2 대기실 설정을 확인해야하며 경기 시작 후 1 라운드 내 대기실 설정 이상 발견시 재경기가 가능하다. 단 1 라운드가 종료 된 시점이라면 경기 진행 및 결과는 정상적으로 반영 된다.

4.3.5 양 팀은 반드시 대진표 상에서 진영을 확인 해야 하며 예선 모든 경기는 어비스로 진행하며, 진영은 LVUP 대진표를 통해 랜덤으로 표시된다.

4.3.6 양 팀은 경기 시작 전 상대팀의 로스터를 확인하고 진행할 의무가 있으며 확인하지 않고

이미 시작된 경기결과는 그대로 적용된다.

- 대진표상 로스터와 실제 인게임 정보가 다를 경우 운영진에게 알려야한다.
- 대진표 상 로스터와 실제 로스터가 다를 경우 실격처리 된다.
- 대진표 배포 후 10 분 내로 정상적인 경기가 불가할 경우 부전승 혹은 실격 처리될 수 있다.

4.3.7 설정 및 로스터 등 이상이 없다면 각 팀은 자체적으로 경기를 시작해야 한다.

- 예선 당일 첫번째 경기는 공지된 시점으로부터 10 분 이내로 시작해야 한다.
- 두번째 경기부터는 대진표상 상대팀이 정해진 후 10 분 이내 진행해야 한다.
- 10 분이 경과한 시점에서 상대 팀과 연락이 되지 않는 경우 운영진에게 해당 사실을 알려야 한다.
- 10 분이상 연동된 정보로 연락이 되지 않는 경우 운영진 판단으로 실격 처리 될 수 있다.

4.3.8 경기 종료 후 각 팀의 팀장은 LVUP 홈페이지를 통해 결과와 스크린샷을 등록 해야한다.

- 승리 팀은 LVUP 대진표에 경기결과(스크린샷)을 업로드 해야한다.
- 패배 팀은 경기 결과 업로드 혹은 업로드 된 경기결과를 승인해야 한다.
- 승리 팀 혹은 패배 팀이 잘못된 경기 결과를 업로드 했을 경우 최초 결과 업로드 이후 10 분이내에 해당 사실을 알려야 한다.
- 최초 결과 업로드 후 승리 팀 혹은 패배 팀이 결과 업로드 혹은 승인을 10 분이상 진행하지 않은 경우 운영진 판단으로 강제 결과 승인 처리 된다.
- 결과 업로드 및 미 승인으로 실제 경기결과와 다른 결과가 강제 승인되더라 모든 불이익에 대한 책임은 결과 미등록 혹은 승인 하지 않은 팀에게 있다.

4.4 본선

4.4.1 본선은 예선을 통해 선발된 상위 2 팀 간의 경기로 진행된다.

4.4.2 본선은 오프라인으로 진행되며, 참가팀들은 운영진의 안내에 따라 경기를 진행한다.

4.4.3 본선 경기는 규정 3.3.1 에 따라 진행한다.

4.4.4 모든 참가 팀 및 모든 선수는 반드시 본선(오프라인) 경기에 참가 가능해야 하며 본선 진출 이후 참가 불가 할 경우 참가자격이 박탈 및 실격 처리되어 후순위 팀으로 대체 된다.

제 5 장 대회 기본 규칙

5.1 기본 규칙

- 5.1.1 운영진은 선수의 게임 계정을 완전히 확인할 때까지 경기 시작을 지연시킬 수 있다.
- 5.1.2 규정 위반 및 운영진 지시 불응, 대리 대회 참가 등 모든 종류의 대회 운영 방해 및 게임의 명예를 실추 시키는 행위로 판단 될 경우 해당 선수는 실격 처리된다.
- 5.1.3 실격 팀 및 선수는 모든 종류의 리워드 지급이 불가하며 지급된 리워드는 경우 몰수 된다.

5.2 대회 장비

5.2.1 온라인 대회

- 5.2.1.1 모든 선수는 대회 진행에 문제가 없도록 필요한 장비를 미리 준비해야 한다.
- 5.2.1.1 모든 선수 및 팀은 모든 경기에 대한 영상 녹화를 권장한다.
 - 모든 선수는 운영진의 요청이 있을 경우 녹화된 영상을 반드시 전달해야 한다.
 - 영상 녹화 미 진행 시 불법프로그램 의심 및 버그 제보 등 판단 근거 부족으로 대응이 불가하여 발생되는 모든 불이익 및 피해는 팀 및 선수 본인에게 있다.
 - 방송 상 필요하다 판단되는 경우 운영진은 추가로 영상 제출을 요구 할 수 있다.

5.2.3 오프라인 대회

- 5.2.3.1 모든 선수는 제공되는 PC, 모니터, 차음 헤드셋을 사용 해야한다.
- 5.2.3.2 차음 헤드셋 외 헤드셋 착용은 불가하다.
- 5.2.3.3 키보드, 마우스, 마우스 패드에 한해서 개인 장비로 사용이 가능하다.
 - 차음 헤드셋 착용으로 헤드셋 사용은 불가하다.
 - 규정 장비 외 사용하는 장비는 사전에 운영진에 통보하여 승인을 받아야한다
 - 위 명시된 장비 외 사용하는 장비를 대회 당일 통보할 경우 사용이 불가하다.
 - 위 명시된 장비 혹은 사전 승인을 받은 경우라도 오프라인 운영진 판단하에 부적합으로 판단되는 장비는 사용 불가하며 운영진은 사유를 반드시 알려야 한다.
 - 키보드, 마우스등 장비 설정을 위해 사용되는 소프트웨어의 경우 현장에서 설치 및 사용이 불가 할 수있기 때문에 반드시 사전에 세팅을 해야한다.

5.3 스트리밍

- 5.3.1 개인 방송은 최소 3 분이상 지연 설정을 권장한다.
- 5.3.2 개인방송 진행으로 인해 프레임 드랍, 방플등 모든 불이익은 선수 본인이 감수해야한다.
- 5.3.2 대회 출전 선수에 한하여 공식 방송의 개인 방송 채널 송출은 허용한다.
단, 공식 후원사, 공식 명칭 등 방송 내의 내용을 변형하는 행위는 불가하다.
 - 5.3.2.1 주최 및 운영진의 판단에 부적합한 형태의 방송의 변형은 허용하지 않는다.
 - 5.3.2.2 부적절한 형태의 공식 방송 영상의 2 차 가공물 생성은 허용하지 않는다.

5.3.2.3 공식 방송의 개인 방송 채널 송출을 원할 경우, 대회 1 일전 반드시 운영진에게 승인 요청해야 한다.

5.3.2.4 허용되지 않는 행위 혹은 사전 승인을 받지 않은 경우

5.4 이슈 대응

5.4.1 전략 타임아웃: 전략 타임아웃은 구매 단계에서 60 초간 진행되며, 정규 라운드 중 전반, 후반 각각 1 회, 연장전 진행 시에는 추가적으로 1 회 사용이 가능하다.

5.4.1.1 예선 경기 진행시에는 인게임 전략 타임아웃 기능을 활용해야하며 특정 라운드가 끝나기 전까지 사용하면 다음 라운드 시작시 투표를 진행하고, 투표 이후 해당 라운드에 적용된다.

5.4.2 예선: 개인 장비 및 네트워크 이슈는 대응없이 정상 진행된다.

5.4.2.1 서버등 개인 장비 및 네트워크가 아닌 요인으로 7 명이상의 선수가 접속이 종료 될 경우 증빙 자료와 함께 알려야 하며 운영진 판단으로 재경기가 진행 될 수 있다.

5.4.3 본선: 장비 및 네트워크 이슈(핑 등)로 라운드 시작 30 초이내 혹은 교전이 발생하지 않은 경우 라운드 롤백 및 경기 중단을 요청 할 수 있다. 30 초 이후 혹은 교전 발생시 정상 진행된다.

- 1) 장비 오작동 및 네트워크 이슈 등 게임을 정상적으로 진행할 수 없는 이슈 발생
- 2) 무기 구매 단계에서 일시정지 진행
- 3) 상대팀 및 운영진에게 중단 사유 전달
- 4) 이슈 파악 및 정상적인 게임 진행 가능 여부 확인
- 5) 이슈 완화 후 경기 속행

※ 개인 장비로 일시정지 팀 별 3 회 혹은 총 10 분이 넘는 일시정지 시간 발생시 규정

1.3.1 적용 혹은 악의적인 목적을 가진 중단으로 판단하여 팀 페널티가 부여된다.

5.4.4 게임 플레이 요소에 관한 제한

5.4.4.1 요원, 스킨 또는 맵에 알려진 버그가 있거나 있다고 의심되는 경우 또는 대회 운영진의 재량에 따라 결정된 다른 이유로 인해 경기 전 또는 경기 중 언제든지 제한이 추가될 수 있다.

5.4.4.1 예선에서 버그로 정상 진행이 불가한 경우 운영진은 재경기 선언을 할 수 있다. 단, 영상 녹화 증빙자료가 있어야 하며 증빙자료가 없을 경우 경기는 정상 진행된다.

5.4.4.2 고의적 악용으로 판단되는 경우 해당 팀은 재경기, 몰수패 등을 선언 할 수 있다.

5.4.4.3 본선에서 버그로 정상 진행 불가한 경우 운영진은 게임내 라운드 롤백 기능을 사용하여 복원을 진행한다.

5.4.4.4 일반적인 요원 도구 관련 규정

맵 텍스처 및/또는 지형지물을 악용해 요원의 도구를 발견 또는 파괴하지 못하도록 하여 게임에서 부정한 이익을 줄 수 있는 모든 요원 도구의 사용 방식은 금지된 악용 사례로

간주한다. 잠재적으로 이로운 정보나 이익을 제공할 수 있는 여지가 있다면 요원 도구는 맵의 경계를 벗어난 구역에 사용할 수 없다. 맵 경계 내 지역이란 설치된 모든 도구를 (1) 의도한 방식대로 파괴할 수 있고 (2) 양 팀 모두가 의도한 방식대로 발견할 수 있으며 (3) 게임에서 부정한 이익을 제공하는 방향으로 맵 텍스처 및/또는 지형지물을 악용하지 않는 구역을 의미한다. 플레이어는 맵 텍스처 및/또는 지형지물을 악용, 다른 도구와의 의도되지 않은 상호작용 악용, 무기와의 의도되지 않은 상호작용 사용 및 부정한 게임 이익을 얻기 위한 목적의 기타 의도되지 않은 상호작용을 통해 특정 도구의 의도된 사용 목적 및 사용법을 훼손해서는 안 된다. 이 외에도 대회 운영진에 의해 게임에서 부정한 이익을 제공하는 것으로 판단되는 요원 도구의 사용은 금지된 악용 사례로 간주한다.

5.4.4.5 어비스 맵의 경우 맵의 경계 밖 (낙사 구역)에서 이동 스킬 및 부활 스킬 등을 활용하여 생존 및 플레이하는 행위를 금지하며 적발시 실격 처리 된다.

- 단 제트의 활공 스킬과 같이 낙하 시 천천히 내려가며 약 3-4 초가량 생존하여 플레이하는 행위는 허용한다.
- 해당 플레이 악용 제보를 위해서는 반드시 영상 녹화 후 영상 제보로 이루어져야 하며 제보는 해당 경기 종료 후 10 분까지만 인정된다. 10 분이 지난 시점에서 이의 제기는 받아들여지지 않는다.

5.4.4.6 알려진 버그 외에 기타 모든 상황과 그 영향에 대한 판단은 운영진의 단독 재량으로 결정된다.

5.4.5 기타

5.4.5.1 참가자 실수(요원 선택, 무기 구매)가 발생하더라도 경기는 정상 진행된다.

5.4.5.2 일시정지 요청 및 운영진 요청 외 모든 경우 전체 채팅은 금지된다.

5.4.5.3 예선 진행시 경기 출전 5 인 외 코칭 스태프를 포함 모두 인게임 관전은 불가하다.

5.4.5.4 규정 외 사항으로 정상 플레이가 불가하거나 방송상 중대한 문제가 발생한 경우 운영진은 임의로 경기를 중단 혹은 라운드 롤백을 할 수 있으며 운영진은 각 팀 코칭스태프에 해당 상황을 설명 해야한다.

5.4.6 기권

5.4.6.1 본선 진출팀이 기권 혹은 실격될 경우, 차순위 팀이 해당 라운드를 대신한다.

5.4.6.2 차순위 팀은 결승 탈락 2 개팀으로 운영진 지정 일정에 재경기가 진행된다.

5.4.6.3 재경기 참여가 어려운 경우 참가 가능한팀이 본선으로 진출한다.

5.4.6.4 차순위 팀 모두 재경기 진행이 어려운 경우 경기결과 및 데이터를 통해 운영진 판단으로 2 개 팀을 선발하여 위와 동일한 절차로 진행된다.

5.5 보칙

- 5.5.1 본 규정의 해석, 선수 자격, 대회 일정, 부정 행위에 대한 패널티와 관련된 모든 최종 정권은 주최 및 운영진측의 공정하고 합리적인 판단에 따라 행사될 수 있다.
- 5.5.2 본 규정은 대회의 공정성과 정직성을 지키기 위해 언제라도 상시 수정, 변경, 보완될 수 있으며, 내용이 수정되는 경우 해당 사실을 공식 디스코드를 통해 공지한다.
- 5.5.3 주최 및 운영진 측은 대회에서 발생한 모든 결과 및 기록, 데이터를 수집하고 가공하여 사용할 수 있는 권리를 가진다.
- 5.5.4 선수는 대회에 참가하는 순간 대회 관련 초상권 및 IP(Intellectual Property) 사용권리가 주최 및 운영진 측에 귀속되는 것에 동의한 것으로 인정된다.
- 5.5.5 주최 및 운영진은 선수에게 '본 대회'와 관련된 마케팅, 광고 등의 홍보 활동에 대한 참여를 요구할 수 있으며, 선수는 합리적인 수준에서 적극적으로 참여할 의무가 있다. 홍보활동은 매체 인터뷰, 오프닝 영상 또는 광고 영상 등의 방송 촬영, 프로필 사진 촬영 등을 포함한다.
- 5.5.6 본 규정의 해석에 대한 오해가 있거나, 본 규정에서 정하지 아니한 사항으로 인해 문제가 발생한 경우에는 관계 법령 및 주최 및 운영진 측의 합리적인 판단에 따라 해결한다.

제 6 장 용어의 정리

6.1 보칙

"로스터"는 팀 멤버 중 해당 경기에 참가할 선수 명단을 의미한다. 선수는 팀에 소속되어 있어도 로스터에 등록되어 있지 않다면 경기에 참가할 수 없다.

6.2 팀 캡틴(팀장)

"팀 캡틴"은 LVUP 사이트에서 팀을 생성하고 운영하는 사람을 의미하며, 참가 신청 시 본인을 팀 리더로 지정해야한다. 팀 캡틴은 참가신청 시 본인 팀원을 로스터에 등록할 수 있으며, 운영진과 소통 및 체크인, 로스터 변경 등 대회에 대한 팀장 및 대표 역할을 수행한다.

6.3 교전

"교전"은 상대 팀에 의해 방어구 및 체력적 손실이 발생한 경우를 의미한다.

제 7 장 페널티

7.1 기본 페널티

대회에 참가하는 모든 선수는 본 규정에 의거하여 아래와 같은 행위를 금지한다.

아래와 같은 불건전 행위를 포함하여 본 규정을 준수하지 않을 경우, 주최 및 운영진 측의 판단에 따라 페널티를 부과할 수 있다.

7.2 페널티 구분

7.2.1 주의: 경기 및 운영상 영향이 없다 판단되는 경우, 주의 2 회는 경고 1 회로 치환된다.

7.2.2 경고: 경기 및 운영상 영향이 있고 타인에게 피해가 발생한 경우,

경고 2 회는 몰수패 혹은 실격 등 대회 진행상 영향을 받는 페널티가 부여된다.

7.2.3 세트 몰수: 대회 진행 중 "세트 몰수"를 받은 팀은 세트 패배로 기록된다.

7.2.4 경기 몰수: 대회 진행 중 "경기 몰수"를 받은 팀은 경기 패배로 기록된다.

7.2.5 참가 자격 정지: 모든 종류의 LVUP 주최 대회에 최소 1 년 최대 무기한 참가가 제한된다.

7.3 지속적인 규정 위반

지속적으로 규정을 위반하는 경우, 페널티의 수위는 향후 대회 참가 자격 박탈 등으로 이어질 수 있다.

단, 페널티의 수위가 항상 단계적으로 상승 및 적용되는 것은 아니며, 그 위반의 정도가 매우 심한

경우에는 이전 위반 사실이 없더라도 주최 및 운영진의 재량으로 즉시 참가 자격을 박탈할 수 있다.