미라클 PUBG CAMPUS CHAMPIONSHIP 규정

1 서문

본 규정은 크래프톤의 승인 아래 LVUP.GG에서 주최하는 미라클 PUBG CAMPUS CHAMPIONSHIP 대회의 규정을 설립하기 위해 작성되었습니다. 대회에 참가하는 모든 참가자에 적용되며, 대회에 참가하기 위해 본 규정을 준수해야 할 책임이 있습니다.

1.1 규정의 동의

1.1.1 대회에 참가하는 모든 팀과 참가자는 대회 규정을 숙지하고 이에 따를 것을 동의하는 것으로 간주합니다. 본 규정을 준수하지 않은 참가자는 규정 혹은 운영진의 판단에 따라 페널티가 적용될 수 있습니다.

1.2 기본 의무

1.2.1 모든 참가자는 원활한 대회 운영 및 방송 중계를 위해 주최 측과 운영진의 지시 사항에 따라야 할 의무가 있습니다. 지시에 불응하는 경우 주최 측의 판단에 따라 주의, 경고, 실격패 등의 페널티가 주어집니다.

1.3 규정의 변경 및 적용

1.3.1 운영진은 규정에 유의미한 변경이 발생했을 경우, 운영진은 참가자들에게 이 사실을 알릴 의무가 있습니다.

1.4 최종 의사 결정

1.4.1 규정 외 상황 발생, 해석, 선수 자격, 일정, 규정 미준수에 따른 페널티 및 대회의 진행에 관한 모든 최종 의사결정 권한은 운영진에 있습니다.

1.5 LVUP.GG

1.5.1 대회 및 경기 진행간 모든 안내는 LVUP.GG 홈페이지와 미라클 PUBG 디스코드 채널에서 진행됩니다. 참가자는 LVUP.GG 홈페이지에 참가자의 명의로 회원 가입해야 하며, 디스코드 채널에 입장해야 합니다.

1.5.2 모든 참가자는 대회 진행 중 어떠한 상황에도 운영진의 공지 및 안내를 확인하기 위해 미라클 PUBG 디스코드 채널을 주시해야 합니다. 대회 진행 간 안내된 내용을 확인하지 못하여 발생하는 불이익은 참가자 및 팀에게 있습니다.

2 LVUP.GG 규정

2.1 참가 자격

2.1.1 참가자는 대한민국 소재의 대학교 소속 재학생, 휴학생, 졸업생 유저만이 참여할 수 있습니다.

2.1.1.1 예선 참가 신청 시, 모든 참가자는 대학교 소속임을 증명할 수 있는 재학증명서 혹은 졸업증명서를 제출해야합니다.

2.1.1.2 재학증명서는 서류 제출일 기준 2개월 이내이어야 합니다.

2.1.2 참가자는 모든 경기 일정에 참여할 수 있어야 합니다.

2.1.3 참가자는 배틀그라운드를 구매한 본인 명의의 스팀 계정으로 참여해야 합니다.

2.1.4 참가 자격을 만족하지 못하거나 PUBG LVUP SHOWDOWN의 페널티 리스트에 등재된 참가자는 대회에 참가할 수 없습니다.

2.1.5 군인 혹은 병역법에 따라 병역의무(현역복무 외의 군복무 의무 또는 공익분야에서의 복무의무)를 이행하는 자는 참여할 수 없습니다.

2.1.6 역대 미라클 펍지 대회(고등펍지, P대면데이트, 워크샵 등) 우승팀 로스터에 있는 선수는 참여 불가합니다.

2.2 배틀그라운드 닉네임

2.2.1 대회에 참가하는 모든 참가자는 LVUP.GG 계정에 본인 명의의 PUBG Steam 닉네임을 등록해야 합니다.

2.2.2 게임 닉네임에 불쾌하거나 부적절한 부분이 포함된 경우 LVUP.GG 관리자의 판단에 따라 닉네임이 제한되거나 변경될 수 있습니다.

2.2.3 참가자의 LVUP.GG 프로필 내 등록된 배틀그라운드 닉네임이 경기 로비에 입장한 닉네임과 다를 경우, 해당 참가자는 경기에 참여할 수 없습니다.

2.3 팀 구성 및 소유권

2.3.1 팀은 같은 대학교 소속인 팀원 4인으로 팀원을 구성하여 참가 신청할 수 있습니다. 이 때, 팀원 중 1명을 팀장으로 지정해야 합니다.

2.3.1.1 구성된 팀원이 동일한 대학교에 소속인 참가자가 아닐 경우, 참가 취소됩니다.

2.3.2 팀원 4인은 대회 참가 접수 종료 시까지 참가 자격을 만족해야 합니다.

2.3.2.1 최소 팀원 4인이 참가 자격을 만족한 팀은 참가 완료로 표기됩니다.

2.3.2.2 최소 팀원 4인이 참가 자격을 만족하지 못할 경우 참가 미완료로 표기되며, 대회에 참여할 수 없습니다.

2.3.3 대회 참가 접수 종료 이후 팀원 변경은 불가합니다. 모든 경기는 제출된 팀원으로만 참여할 수 있습니다.

2.3.4 팀의 소유권은 타인에게 양도될 수 없습니다. 불가피한 사정으로 대회 참여가 불가한 경우, 기권 처리 및 운영진의 판단에 따라 차순위 팀이 선발될 수 있습니다.

2.4 체크인 및 대회 준비

2.4.1 참가 완료 팀은 대회 참여를 위해서 고지된 체크인 시간 내 체크인을 실시해야 합니다. 체크인을 하지 않는 경우, 당일 예선 경기에서 제외됩니다.

2.4.2 당일 예선 경기의 체크인은 경기 시작 전 60분 전부터 경기 시작 전 10분 전까지 50분간 진행됩니다.

2.4.2.1 결선은 체크인을 진행하지 않습니다.

2.4.1 참가자는 운영진이 안내한 경기 로비 정보와 시작 시간을 확인하고 미리 경기 준비를 끝마쳐야 합니다. 경기 시작 후 발생하는 컴퓨터 및 주변 기기 등의 개인 불찰에 의한 불이익은 참가자에게 있습니다.

2.5 이의제기

2.5.1 상대 팀이나 해당 게임에 문제가 있을 경우, 관리자를 통해 이의제기를 신청할 수 있습니다.

2.5.2 이의제기가 접수되는 경우, 운영진은 경기 결과 보류 및 경기 시작을 지연할 수 있습니다.

2.5.3 매치 종료 후 이의제기가 가능하며 이의를 제기할 때는 인정 가능한 증거(스크린샷, 동영상 촬영 등)를 제출해야 합니다.

2.5.4 다음 항목에 해당하는 경우, 이의제기는 받아들여지지 않습니다.

2.5.4.1 매치 종료 후 10분 이후에 이의제기를 접수하는 경우

2.5.4.2 제출된 증거자료의 근거가 부족한 경우

2.6 페널티

2.6.1 다음 규정된 내용을 위반할 경우, 참가자와 팀은 페널티를 받게 됩니다. 운영진은 규정 위반 사항에 대해 심의하여 위반 참가자와 팀에게 다음과 같은 페널티나 제재를 가할 수 있습니다.

2.6.1.1 주의: 참가자가 실수를 하였지만 경기에 큰 영향이 없는 경우 주의가 주어집니다. 주의가 2회 누적될 시 경고가 주어집니다.

2.6.1.2 경고: 경기에 영향을 줄 수 있는 문제로 판단될 경우 규정 엄수가 요청되고 진행되고 있는 경기의 누적 포인트가 5점 삭감됩니다.

2.6.1.3 실격: 대회 기간 동안 경고 2회가 누적되거나 실격 페널티를 받는 경우, 진행 중인 경기의 점수가 0점 처리되어 최하위를 기록합니다. 또한 상금이 발생한 경우, 상금은 몰수됩니다.

3 대회 구조

3.1 대회 일정

3.1.1 대회 일정은 주최사에 의해 변동될 수 있습니다.

<table>
<tr><th colspan="7">10월</th></tr>
<tr><th>일</th><th>월</th><th>화</th><th>수</th><th>목</th><th>금</th><th>토</th></tr>
<tr><td>16</td><td>17</td><td>18</td><td>19</td><td>20</td><td>21</td><td>22</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td colspan="5">참가신청기간
(10/18 ~ 10/28)</td></tr>
<tr><td>23</td><td>24</td><td>25</td><td>26</td><td>27</td><td>28</td><td>29</td></tr>
<tr><td colspan="6">참가신청기간
(10/18 ~ 10/28)</td><td></td></tr>
<tr><td>30</td><td>31</td><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">예선</td><td colspan="4">스페셜 매치 참가자 모집
(11/2 ~ 11/6)</td></tr>
<tr><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">결선</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table>

· 참가신청기간	10월 18일(화) ~ 10월 28일(금) 16:00

· 예선 1일차 체크인	10월 31일(월) 18:00 ~ 18:50
· 예선 1일차	10월 31일(월) 19:00 ~

· 예선 2일차 체크인	11월 1일(화) 18:00 ~ 18:50
· 예선 2일차	11월 1일(화) 19:00 ~

· 결선 1일차	11월 7일(월) 19:00 ~
· 결선 2일차	11월 8일(화) 19:00 ~

3.2 예선 진행 방식

3.2.1 대회 장소

3.2.1.1 모든 예선 경기는 온라인으로 진행됩니다.

3.2.2 참가 팀

3.2.2.1 참가 접수 종료 후 참가 완료 팀 수에 따라 1차 예선과 2차 예선은 다음과 같이 진행됩니다.

3.2.2.1.1 참가 접수 종료 후 참가 완료 팀 수가 170팀 이하인 경우, 참가 팀은 1차 예선과 2차 예선, 총 2번의 예선에 참여할 수 있습니다. 1차 예선에서 선발된 결선 진출 팀은 2차 예선에 참여할 수 없습니다.

3.2.2.1.2 참가 접수 종료 후 참가 완료 팀 수가 171팀 이상인 경우, 참가 팀은 1차 예선과 2차 예선 중 무작위로 배정되어, 배정된 예선 경기에 참여합니다.

3.2.3 대진표

3.2.3.1 각 예선의 대진표는 체크인 종료 후 공개됩니다.

3.2.3.2 모든 참가 팀은 무작위로 그룹에 배정됩니다.

3.2.3.3 각 그룹에 참가하는 참가 팀 수는 각 예선의 체크인 완료 팀 수에 따라 별도 공지될 예정입니다.

3.2.4 진행 방식

3.2.4.1 모든 경기는 TPP(3인칭) 스쿼드로 진행됩니다.

3.2.4.2 사녹, 데스턴, 에란겔, 태이고 총 4개 맵으로 4개의 매치를 진행합니다.

3.2.5 결선 진출 팀

3.2.5.1 1차 예선에서 선발된 8팀과 2차 예선에서 선발된 8팀, 총 16팀이 결선에 진출합니다.

3.2.5.2 공개된 대진표에서 결정된 그룹 수에 따라 선발되는 결선 진출팀은 다음과 같습니다.

<table>
<tr><th>1차,2차 예선 대진표 그룹</th><th>예선 별 결선 진출 팀</th><th>결선 직행 팀</th><th>잔여 팀 선발</th></tr>
<tr><td>1개 그룹 진행 시</td><td colspan="3">별도 안내 예정</td></tr>
<tr><td>2개 그룹 진행 시</td><td rowspan="6">1차 예선: 8팀 선발
2차 예선: 8팀 선발</td><td>각 조 4위까지 결선 진출</td><td></td></tr>
<tr><td>3개 그룹 진행 시</td><td>각 조 2위까지 결선 진출</td><td>3위간의 성적 비교</td></tr>
<tr><td>4개 그룹 진행 시</td><td>각 조 2위까지 결선 진출</td><td></td></tr>
<tr><td>5 ~ 7개 그룹 진행 시</td><td>각 조 1위까지 결선 진출</td><td>2위간의 성적 비교</td></tr>
<tr><td>8개 그룹 진행 시</td><td>각 조 1위까지 결선 진출</td><td></td></tr>
<tr><td>9개 그룹 이상 진행 시</td><td></td><td>1위간의 성적 비교</td></tr>
</table>

3.3 결선 진행 방식

3.3.1 대회 장소

3.3.1.1 모든 결선 경기는 온라인으로 진행됩니다.

3.3.2 참가 팀

3.3.2.1 1차 예선과 2차 예선에서 선발된 16개 팀이 참여합니다.

3.3.3 대진표

3.3.3.1 결선 대진표는 1차 예선과 2차 예선 종료 후 공개됩니다.

3.3.3.2 그룹은 총 16개 팀으로 구성됩니다.

3.3.4 진행 방식

3.3.4.1 모든 경기는 TPP(3인칭) 스쿼드로 진행됩니다.

3.3.4.2 사녹, 데스턴, 에란겔, 태이고 총 4개 맵으로 4개의 매치를 진행합니다.

4 게임 규정

4.1 경기 진행

4.1.1 LVUP.GG 홈페이지의 대진표 항목에서 각 라운드의 로비 정보 및 비밀번호가 제공됩니다. 참가 팀은 대진표에 표기되는 팀 번호에 맞춰 로비에 입장해야 합니다.

4.1.2 참가자들은 운영진이 고지한 경기 시작 시간까지 로비에 입장해야 합니다.

4.1.3 로비 접속 시간이 종료된 이후 다음 항목에 해당하는 경우, 참가 팀은 매치에서 제외됩니다.

4.1.3.1 LVUP.GG 프로필에 등록된 배틀그라운드 닉네임과 일치하지 않은 팀원이 있는 경우 제외됩니다.

4.1.3.2 로비 접속 시간 이후 진행되는 닉네임 검수 작업 이후 팀원이 3인 이상 로비에 입장하지 않은 상태인 경우, 해당 매치에서 제외됩니다.

4.1.4 매치에서 제외된 팀은 경기 준비를 마친 뒤 잔여 매치에 참여할 수 있습니다.

4.1.5 첫 번째 매치 이후 각 팀은 운영진이 고지한 시간까지 다음 매치의 경기 로비에 입장해야 합니다.

4.1.6 운영진은 참가자의 게임 계정과 경기 중 발생한 문제를 완전히 확인할 때까지 경기 진행을 지연시킬 권리를 가집니다.

4.1.7 선수 교체는 참가 신청 당시 로스터에 등록된 자에 한하여 매 경기일 마다 선수교체를 진행할 수 있습니다.

4.1.7.1 각 경기일의 첫 번째 매치 종료 이후에는 당일 경기의 선수교체는 불가합니다.

4.2 진행 모드 및 맵

4.2.1 모든 경기는 TPP(3인칭) 스쿼드 모드로 진행됩니다.

4.2.2 대회 진행 간 사용되는 맵 순서는 다음과 같습니다.

- 1차 예선, 2차 예선

매치 1	매치 2	매치 3	매치 4
에란겔	데스턴	태이고	사녹

- 결선

매치 1,5	매치 2,6	매치 3,7	매치 4,8
에란겔	데스턴	태이고	사녹

4.3 게임 설정

4.3.1 에란겔 게임 설정

- '사용자 지정 – 이스포츠 모드 – 글로벌 규칙 세팅'에서 로비를 생성하여 진행됩니다.
- 블루존, 스폰율, 차량 스폰 등의 설정은 '사용자 지정 – 이스포츠 모드 – 글로벌 규칙 세팅'에 설정된 값과 동일하게 진행됩니다.

4.3.2 사녹 / 태이고 / 데스턴 게임 설정

- 사녹, 태이고, 데스턴 맵은 '사용자 지정 – 일반 모드 – 기본 설정'에서 로비를 생성하여 진행됩니다.

4.3.2.1 사녹

4.3.2.1.1 블루존 설정

	지연	대기	이동	초당 피해량	축소	확산	육지 비율
페이즈 1	90	120	240	0.6	0.4	0.5	0
페이즈 2	0	90	120	0.8	0.7	0.56	0
페이즈 3	0	60	120	1	0.6	0.56	1
페이즈 4	0	60	100	3	0.6	0.56	0
페이즈 5	0	50	80	5	0.65	0.56	0
페이즈 6	0	50	60	8	0.65	0.56	1
페이즈 7	0	20	40	10	0.65	0.56	0
페이즈 8	0	10	40	14	0.6	0.56	0
페이즈 9	0	10	100	18	0.001	10	0

4.3.2.1.2 아이템 스폰율 설정

- 기재되지 않은 아이템 유형은 일반적으로 스폰되지 않습니다.

아이템 스폰 유형	조정 가능한 비율 & 조정 가능한 전체 수
스폰율 배수	1x

탄약	- 탄약: 1x
	  - 12 게이지: 1x
	  - .45 ACP: 1x
	  - 5.56mm: 1x
	  - 7.62mm: 1x
	  - 9mm: 1x

무기	- 저격소총: 3x
	  - Kar98x: 1x
	  - M24: 1x
	  - 모신나강: 1x
	- 지정사수소총: 2x
	  - Mk12: 1x
	  - SKS: 1x
	  - SLR: 1x
	  - QBU: 1x
	- 돌격소총: 1.5x
	  - AKM: 1x
	  - M416: 1x
	  - M16A4: 1x
	  - 베릴 M762: 1x
	  - Mk47 뮤턴트: 1x
	  - QBZ: 1x
	- 경기관총: 1x
	  - M249: 1x
	- 기관단총: 2x
	  - 토미 건: 1x
	  - UMP45: 1x
	  - 마이크로UZI: 1x

	- 벡터: 1x - 산탄총: 1x - S686: 1x - S12K: 1x - S1897: 1x - DBS: 0.5x - 권총: 0.8x - Deagle: 1x - P18C: 1x - P1911: 1x - P92: 1x - R1895: 1x - R45: 1x - 소드 오프: 1x - 스콜피온: 1x - 투척무기: 1.25x - 섬광탄: 1x - 수류탄: 1x - 화염병: 1x - 연막탄: 2x - 근접무기: 0.8x - 쇠지렛대: 1x - 마체테: 1x - 프라이팬: 1.25x - 낫: 1x
기타	- 조준기 부착물: 1x - 레드 도트 사이트: 1x - 홀로그램 조준기: 1x - 2배율 스코프: 1x - 3배율 스코프: 1x - 4배율 스코프: 1x - 6배율 스코프: 1x - 8배율 스코프: 1x - 캔티드 사이트: 1x - 탄창 부착물: 1x - 저격소총 탄창: 1x - 돌격소총 탄창: 1x - 기관단총, 권총 탄창: 1x - 총구 부착물: 1x - 저격소총 총구: 1x - 돌격소총 총구: 1x - 산탄총 총구: 1x - 기관단총, 권총총구: 1x - 손잡이 부착물: 1.3x - 손잡이: 1x - 개머리판 부착물: 1.65x - 전술 개머리판(SMG, AR): 1x - 중량형 개머리판(SMG, AR, M249): 1x - 개머리판(마이크로UZI): 1x - 탄띠 (SG, Win94, Kar98k): 1x - 칙패드 (DMR, SR): 1x - 치료 아이템: 1x - 붕대: 1x - 구급 상자: 1x - 의료용 키트: 1x - 자가제세동기: 1x - 부스트 아이템: 1x - 에너지 드링크: 1x - 진통제: 1x - 아드레날린 주사기: 1x - 배낭: 1x - 배낭(Lv.1): 1x - 배낭(Lv.2): 1x

	- 배낭(Lv.3): 1x - 헬멧: 1x - 헬멧(Lv.1): 1x - 헬멧(Lv.2): 1x - 헬멧(Lv.3): 1x - 방탄조끼: 1x - 경찰 조끼(Lv.1): 1x - 경찰 조끼(Lv.2): 1x - 군용 조끼(Lv.3): 1x
차량 및 수상 이동 수단	- 산악 자전거: 1x - 버기: 1x - 로드스터 모터사이클: 1x - 모터사이클: 1x - 스쿠터: 1x - 툭샤이: 1x - 로니: 1x - 더트 바이크: 1x - 쿠페 RB: 1x - 보트: 1x - 아쿠아레일: 1x

4.3.2.1.3 기타 세팅

- 레드존, 플레어건 보급함은 비활성화 됩니다.
- 페이즈별 보급함은 이스포츠 모드와 동일하게 설정됩니다.
- 게임 시스템이 활성화되더라도 경기는 속행하며, 이용할 수 있습니다.

4.3.2.2 태이고

4.3.2.2.1 블루존 설정

	지연	대기	이동	초당 피해량	축소	확산	육지 비율
페이즈 1	90	240	270	0.6	0.35	0.5	0
페이즈 2	0	90	120	0.8	0.55	0.56	0
페이즈 3	0	60	120	1	0.6	0.56	0
페이즈 4	0	60	120	3	0.6	0.56	1
페이즈 5	0	60	120	5	0.65	0.56	0
페이즈 6	0	60	120	8	0.65	0.56	0
페이즈 7	0	60	90	10	0.65	0.56	0
페이즈 8	0	60	60	14	0.7	0.56	1
페이즈 9	0	10	160	18	0.001	10	0

4.3.2.2.2 아이템 스폰율 설정

- 기재되지 않은 아이템 유형은 일반적으로 스폰되지 않습니다.

아이템 스폰 유형	조정 가능한 비율 & 조정 가능한 전체 수
스폰율 배수	1.8x
탄약	- 탄약: 1x - 12 게이지: 1x - .45 ACP: 1x - 5.56mm: 1x - 7.62mm: 1x - 9mm: 1x
무기	- 저격소총: 1.65x - Kar98x: 1x - M24: 1x - 모신나강: 1x - 지정사수소총: 2.25x

	- 미니14: 1x - Mk12: 1x - SKS: 1x - VSS: 1x - SLR:1x - 돌격소총: 1.3x - AKM: 1x - M416: 1x - M16A4: 1x - 베릴 M762: 1x - Mk47 뮤턴트: 1x - K2: 1x - 경기관총: 0.5x - M249: 1x - 기관단총: 2x - 토미 건: 1x - UMP45: 1x - 마이크로UZI: 1x - 벡터: 1x - 산탄총: 1x - S686: 1x - S12K: 1x - S1897: 1x - DBS: 0.5x - 권총: 0.45x - Deagle: 1x - P18C: 1x - P1911: 1x - P92: 1x - R1895: 1x - 스콜피온: 1x - 투척무기: 1.4x - 섬광탄: 1.1x - 수류탄: 0.7x - 화염병: 1.1x - 연막탄: 1.1x - 근접무기: 1.65x - 쇠지렛대: 1x - 마체테: 1x - 프라이팬: 1x - 낫: 1x
기타	- 조준기 부착물: 1.1x - 레드 도트 사이트: 1x - 홀로그램 조준기: 1x - 2배율 스코프: 1x - 3배율 스코프: 1x - 4배율 스코프: 1x - 6배율 스코프: 1x - 8배율 스코프: 1x - 캔티드 사이트: 1x - 탄창 부착물: 0.55x - 저격소총 탄창: 1x - 돌격소총 탄창: 1x - 기관단총, 권총 탄창: 1x - 총구 부착물: 0.75x - 저격소총 총구: 1x - 돌격소총 총구: 1x - 산탄총 총구: 1x - 기관단총, 권총총구: 1x - 손잡이 부착물: 1.3x - 손잡이: 1x - 개머리판 부착물: 1.65x - 전술 개머리판(SMG, AR): 1x

	- 중량형 개머리판(SMG, AR, M249): 1x - 개머리판(마이크로UZI): 1x - 탄띠 (SG, Win94, Kar98k): 1x - 칙패드 (DMR, SR): 1x - 치료 아이템: 1.1x - 붕대: 1x - 구급 상자: 1x - 의료용 키트: 1x - 자가제세동기: 1x - 부스트 아이템: 1x - 에너지 드링크: 1x - 진통제: 1x - 아드레날린 주사기: 1x - 연료통: 0.35x - 배낭: 0.65x - 배낭(Lv.1): 1x - 배낭(Lv.2): 1x - 배낭(Lv.3): 1x - 헬멧: 0.9x - 헬멧(Lv.1): 1x - 헬멧(Lv.2): 1x - 헬멧(Lv.3): 1x - 방탄조끼: 0.9x - 경찰 조끼(Lv.1): 1x - 경찰 조끼(Lv.2): 1x - 군용 조끼(Lv.3): 1.05x
차량 및 수상 이동 수단	- 산악 자전거: 1x - 버기: 1x - 모터사이클: 1x - UAZ: 1x - 포니 쿠페: 1x - 포터: 1x - 보트: 1x - 아쿠아 레일: 1x

4.3.2.2.3 기타 세팅

- 레드존, 플레어건 보급함은 비활성화 됩니다.
- 보급함, 복귀전, 오류공간은 활성화됩니다.
- 페이즈별 보급함은 이스포츠 모드와 동일하게 설정됩니다.
- 비상 착륙 비행기, 멀티 보급, 부숴지는 항아리 등 일부 게임 시스템이 활성화/비활성화 되더라도 경기는 속행하며, 사용할 수 있습니다. 또한, 경기 결과는 그대로 인정됩니다.

4.3.2.3 데스턴

4.3.2.3.1 블루존 설정

	지연	대기	이동	초당 피해량	축소	확산	육지 비율
페이즈 1	90	240	270	0.6	0.35	0.5	0
페이즈 2	0	90	120	0.8	0.55	0.56	0
페이즈 3	0	60	120	1	0.6	0.56	0
페이즈 4	0	60	120	3	0.6	0.56	1
페이즈 5	0	60	120	5	0.65	0.56	0
페이즈 6	0	60	120	8	0.65	0.56	0
페이즈 7	0	60	90	10	0.65	0.56	0
페이즈 8	0	60	60	14	0.7	0.56	1
페이즈 9	0	10	160	18	0.001	10	0

4.3.2.3.2 아이템 스폰율 설정

- 기재되지 않은 아이템 유형은 일반적으로 스폰되지 않습니다.

아이템 스폰 유형	조정 가능한 비율 & 조정 가능한 전체 수
스폰율 배수	1.8x
탄약	- 탄약: 1x - 12 게이지: 1x - .45 ACP: 1x - 5.56mm: 1x - 7.62mm: 1x - 9mm: 1x - 12 게이지 슬러그: 1x
무기	- 저격소총: 1.65x - Kar98x: 1x - M24: 1x - 모신나강: 1x - 지정사수소총: 2.25x - 미니14: 1x - Mk12: 1x - SKS: 1x - VSS: 1x - SLR:1x - 돌격소총: 1.3x - AKM: 1x - M416: 1x - M16A4: 1x - 베릴 M762: 1x - Mk47 뮤턴트: 1x - SCAR-L: 1x - ACE32: 1x - 경기관총: 0.5x - M249: 1x - 기관단총: 2x - Bizon: 1x - 토미 건: 1x - UMP45: 1x - 마이크로UZI: 1x - 벡터: 1x - MP9: 1x - 산탄총: 1x - S686: 1x - S1897: 1x - DBS: 0.5x - O12: 1x - 권총: 0.45x - Deagle: 1x - P18C: 1x - P1911: 1x - P92: 1x - R1895: 1x - R45: 1x - 소드 오프: 1x - 스콜피온: 1x - 투척무기: 1.4x - 섬광탄: 1.1x - 수류탄: 0.7x - 화염병: 1.1x - 연막탄: 1.1x - 근접무기: 1.65x - 쇠지렛대: 1x - 마체테: 1x - 프라이팬: 1x

	- 낫: 1x
기타	- 조준기 부착물: 1.1x - 레드 도트 사이트: 1x - 홀로그램 조준기: 1x - 2배율 스코프: 1x - 3배율 스코프: 1x - 4배율 스코프: 1x - 6배율 스코프: 1x - 8배율 스코프: 1x - 캔티드 사이트: 1x - 탄창 부착물: 0.55x - 저격소총 탄창: 1x - 돌격소총 탄창: 1x - 기관단총, 권총 탄창: 1x - 총구 부착물: 0.75x - 저격소총 총구: 1x - 돌격소총 총구: 1x - 산탄총 총구: 1x - 기관단총, 권총총구: 1x - 손잡이 부착물: 1.3x - 손잡이: 1x - 개머리판 부착물: 1.65x - 전술 개머리판(SMG, AR, M249): 1x - 중량형 개머리판(SMG, AR, M249): 1x - 개머리판(마이크로UZI): 1x - 탄띠 (SG, Win94, Kar98k): 1x - 칙패드 (DMR, SR): 1x - 치료 아이템: 1.1x - 붕대: 1x - 구급 상자: 1x - 의료용 키트: 1x - 자가제세동기: 1x - 부스트 아이템: 1x - 에너지 드링크: 1x - 진통제: 1x - 아드레날린 주사기: 1x - 연료통: 0.35x - 배낭: 0.65x - 배낭(Lv.1): 1x - 배낭(Lv.2): 1x - 배낭(Lv.3): 1x - 헬멧: 0.9x - 헬멧(Lv.1): 1x - 헬멧(Lv.2): 1x - 헬멧(Lv.3): 1x - 방탄조끼: 0.9x - 경찰 조끼(Lv.1): 1x - 경찰 조끼(Lv.2): 1x - 군용 조끼(Lv.3): 1.05x
차량 및 수상 이동 수단	- 산악 자전거: 1x - 버기: 1x - 모터사이클: 1x - UAZ: 1x - 포니 쿠페: 1x - 포터: 1x - 보트: 1x - 아쿠아 레일: 1x

4.3.2.3.3 기타 세팅

- 레드존, 플레어건 보급함은 비활성화 됩니다.
- 페이즈별 보급함은 이스포츠 모드와 동일하게 설정됩니다.
- 데스턴 고유 요소(유틸리티 낙하산, 셀타워, 주유소, 등강기)는 사용 가능합니다.

- 보안 키카드과 드론은 스폰되지 않도록 비활성화 설정되나, 활성화되는 경우 사용하여도 무방하며 경기 결과는 그대로 인정됩니다.

4.4 포인트

4.4.1 생존 순위와 킬 수에 따른 포인트는 다음과 같이 배정됩니다

순위	포인트
1	10
2	6
3	5
4	4
5	3
6	2
7-8	1
9등 이하	0
Kill Point	1
보상 포인트	없음

4.4.1.1 매치별 순위 결정

- 매치별 순위는 각 매치에서 획득한 생존 포인트와 킬 포인트의 합산인 매치 포인트의 순서대로 결정됩니다.

- 매치 포인트가 동률일 경우, 해당 매치에서 생존 순위가 더 높은 팀에게 상위 순위를 부여합니다.

4.4.1.2 누적 포인트는 경기를 진행하는 1차 예선 / 2차 예선 / 결선의 일정 구간 포인트를 누적하는 것으로 명시된 기간에 획득한 누적 포인트의 순서대로 결정됩니다.

4.4.1.2.1 1차 예선: 4매치의 합산

4.4.1.2.2 2차 예선: 4매치의 합산

4.4.1.2.3 결선: 8매치의 합산

4.4.1.3 4.4.1.2 항목이 동률인 경우, 누적한 생존 순위 포인트가 더 높은 팀에게 상위 순위를 부여합니다.

4.4.1.4 4.4.1.3 항목이 동률인 경우, 마지막 매치에서 획득한 매치 포인트가 더 높은 팀에게 상위 순위를 부여합니다.

4.4.1.5 4.4.1.4 항목이 동률인 경우, 각 팀이 진행한 마지막 매치에서 기록한 매치의 생존 순위가 더 높은 팀에게 상위 순위를 부여합니다.

4.4.1.6 4.4.1.5 항목이 동률인 경우, 각 팀이 진행한 마지막 매치에서 더 오래 생존한 팀에 더 높은 순위를 부여합니다.

4.5 재경기

4.5.1 지정된 시간까지 접속한 선수가 모두 로비에 입장하여 비행기를 타고, 비행경로가 시작되면 경기는 공식적으로 시작됩니다.

4.5.2 모든 경기에서 매치 진행간 다음에 해당하는 경우 재경기를 진행합니다.

4.5.2.1 모든 참가자가 "#unknown"으로 표시된 경우

4.5.2.2 로비 호스트가 게임에 참여하지 못한 경우

4.5.2.3 결선 경기에서 선수가 한 명이라도 비행기 탑승에 실패하는 경우

4.5.2.4 그 외 운영진의 합리적인 판단에 따라 재경기로 인정되는 경우

4.5.2.5 단, 한 팀에서 2회 이상 동일한 이슈가 반복될 경우, 재경기를 실시하지 않습니다.

4.5.3 재경기가 선언 시, 진행 중인 매치에 참석한 인원으로만 재경기를 실시합니다.

4.5.4 재경기 로비 정보 공개된 이후 10분 이내로 접속하지 않는 경우, 경기에서 제외될 수 있습니다.

4.6 경기 중 특이사항

4.6.1 기권: 대회 시작 후 기권을 선언하는 경우, 잔여 경기는 모두 0점 처리됩니다.

4.6.2 티밍: 복수의 팀이 전략 노출 및 합의 등을 통해 경기 중 상호 이익을 주고받을 것을 공모하는 행위가 적발되는 경우 실격 처리됩니다.

4.6.3 불법프로그램: 게임 플레이에 영향을 미칠 수 있는 핵(Hack) 등 비인가 불법 프로그램을 사용하는 경우 실격 처리됩니다.

4.6.3.1 대회 경기 중 불법프로그램 사용이 적발되는 경우, 가장 마지막에 종료된 경기부터 재경기를 진행합니다.

4.6.3.2 1차 예선, 2차 예선, 결선의 경기가 종료된 이후 불법프로그램 사용이 적발되는 경우, 불법프로그램 사용 팀의 점수는 0점처리되고, 나머지 팀의 결과는 그대로 인정됩니다.

4.6.4 부정행위: 티밍, 불법프로그램 외 운영진에 의해 부정행위로 판단하는 경우 실격 및 출전 정지 페널티가 적용될 수 있습니다.

4.6.5 버그: 물리적으로 이동할 수 없는 비정상적인 위치 혹은 플레이로 이득을 취하는 경우 해당 팀은 경고 페널티가 적용됩니다.

4.6.6 천재지변: 운영진은 방송 중 방송 시스템 이상, 네트워크 이상, 갑작스러운 사고 등 대회 진행간 천재지변이 발생하여 경기 진행이 불가하다고 판단하는 경우 경기를 중단할 수 있습니다. 만약 근시일내에 정상적인 플레이가 불가능하다고 판단될 경우 진행된 매치까지의 결과로 순위를 결정할 수 있습니다.

5 경기 준비 및 소프트웨어

5.1 게임 버전

5.1.1 게임 버전은 배틀그라운드의 최신 버전으로 LIVE 서버에서 진행됩니다.

5.2 음성 채팅

5.2.1 예선 경기는 음성 채팅을 위한 외부 프로그램 사용은 자유로우나, 운영진의 안내 및 공지를 확인하기 위해 디스코드 사용을 권장합니다.

5.2.2 음성 채팅 프로그램 이용간 발생하는 문제는 참가자에게 있습니다.

5.2.3 결선 경기는 미라클 PUBG 디스코드 채널에 개설된 음성 채팅 채널을 사용해야 합니다.

6 보칙

6.1 규정의 적용범위

6.1.1 LVUP.GG에서 진행되는 각 종목의 규정은 대회에 참여하는 모든 팀, 사무국, 코치진, 참가자를 대상으로 합니다.

6.2 규정의 변경

6.2.1 본 규정은 '대회'의 공정성과 정직성을 지키기 위해 언제라도 상시 수정, 변경, 보완될 수 있으며,

즉시 효력이 발생합니다.

6.3 주최사의 권리

6.3.1 주최사는 대회에서 발생한 모든 결과 및 기록, 데이터를 수집하고 가공하여 사용할 수 있는 권리를 가집니다.

6.4 권리 관계

6.4.1 참가 팀 및 참가자, 제3자는 주최사의 사전 동의 없이 대회 관련 저작물(작성주체불문)을 재가공하거나 인터넷 등의 매체를 통해 대외적으로 공개해서는 안 됩니다. 해당 규정을 어길 경우 주최 측은 당사자에게 가능한 모든 법적 조치를 취할 수 있습니다.

6.4.2 참가 팀은 아래와 같은 대회 관련 팀, 참가자 초상권 및 IP(Intellectual Property) 사용 권리가 주최사에게 귀속되는 것에 동의해야 합니다.

- 대회의 명칭, 로고, 심볼, 이미지, 영상, 음성 등
- 대회의 결과, 통계, 데이터 등 모든 대회 관련 기록 자료
- 참가 팀의 팀 명, 로고, 이미지 등
- 참가자의 이름, 생년월일, 별명, 아이디, 이미지, 영상, 음성 등
- 기타 대회를 활용한 모든 2차 저작물

6.4.3 참가 팀 및 참가자는 운영진이 팀 및 소속 참가자의 초상권 등을 자유롭게 활용할 수 있음에 동의해야 합니다. 초상권 및 사용권의 활용은 플랫폼, 매체, 기간 여하에 따라 제한되지 않는다.

6.5 팀 해체 및 중도 기권

6.5.1 대회 진행 도중 팀이 해체, 방출, 탈퇴, 자격 상실 등의 사유로 대회 중도 하차할 경우, 운영진의 재량에 따라 대회 규칙, 포맷, 일정, 순위 선정 방식 등을 변경할 수 있습니다.

6.6 일정 변경

6.6.1 천재지변, 갑작스러운 대회 진행 불가 등의 문제로 부득이 경기일정이나 시간이 변경될 경우 대회 운영진은 이 사실과 사유를 참가자들에게 알려야 합니다. 변경된 일정은 특정 참가자에게 불이익을 주지 않도록 조절해야 합니다.

6.7 문의

6.7.1 대회 관련 모든 문의사항은 미라클 PUBG 공식 디스코드 채널에서 접수할 수 있습니다. LVUP.GG 홈페이지 이용 관련 문의는 LVUP.GG 홈페이지 고객센터에 문의해야 합니다.

6.8 행동 수칙

6.8.1 팀 관계자 및 참가자가 공식적으로 공개되지 않은 정보(대회, 프로모션 정보 등)의 기밀을 유지해야 하고 LVUP.GG 측의 관련된 정보를 공개해서는 안 됩니다.

6.8.2 참가자들은 게임 태그, 참가자 소개, 게임 채팅, 경기 중 소통, 로비 채팅, 경기 전/후 컨텐츠, 인터뷰 또는 어떠한 형식의 외부 행사에서 모욕적, 외설적 제스처 또는 욕설을 사용해서는 안 됩니다. 이 규정은 영어 및 기타 모든 언어에 적용되며 약어 및/또는 모호한 참조를 포함합니다.

6.9 상금

6.9.1 상금 수령 대상자들은 개인 정보 동의서를 작성해야 합니다. 만약, 팀 대표자(리더, 팀장 등)가 팀원들의 상금을 일괄 수령할 경우 팀원 전체는 대표자 상금 수령 동의서를 작성해야 합니다.

6.9.2 상금은 다음 경우에 따라 지급이 취소될 수 있습니다.

- 운영진의 동의서 제출 요청 이후 다음 달 말일까지 동의서를 제출하지 않을 경우
- LVUP.GG에 등록된 본인 명의와 수령자의 명의가 다른 경우
- 규정을 준수하지 않아 상금 몰수 페널티를 받는 경우

6.10 경기 규칙

6.10.1 KRAFTON Inc,에서 승인하는 모든 배틀그라운드 대회는 각 대회의 규정 및 배틀그라운드 이스포츠

공식 규정에 따른다. 배틀그라운드 이스포츠의 최신 버전은 아래 링크를 통해 확인할 수 있다.
링크: https://url.kr/dn2xzq

6.10.2 본 대회는 미라클 PUBG CAMPUS CHAMPIONSHIP 규정집 및 배틀그라운드 이스포츠 공식 규정에 의거하여 진행되며, 규정에 기재되어 있지 않은 특별한 상황이 발생할 경우 주최사에서 결정한다.