

해당 자료는 고려대학교 게임동아리 디렉스 및 연세대학교 e스포츠 문화기획 동아리 연켄에게 저작권이 있습니다. 규약 제목부터 내용 전체를 공유하는 조건으로 자유롭게 공유 가능합니다.

표절, 무단수정 및 수정 후 배포를 금합니다.

2021 사이버 정기전 종목별 룰

- 리그 오브 레전드 -

해당 자료는 고려대학교 게임동아리 디렉스 및 연세대학교 e스포츠 문화기획 동아리 연켄에게 저작권이 있습니다. 규약 제목부터 내용 전체를 공유하는 조건으로 자유롭게 공유 가능합니다.

표절, 무단수정 및 수정 후 배포를 금합니다.

예선 룰

A. 예선 진행

- 싱글 엘리미네이션 토너먼트로 진행한다.
- **3판 2선승제**, 소환사의 협곡 맵에서 토너먼트 드래프트 모드로 진행된다.
- 모든 예선은 온라인으로 진행한다.
- 1세트 진영 선택은 각 팀 리더가 결정하며(카카오톡 사다리타기 기능 추천) **2,3세트**는 이전 세트 패배팀이 진영을 선택한다.
- 주최 측은 아이디, 연락처 등의 기본정보를 수집할 수 있다.
- 경기 중 진행이 불가한 부득이한 상황으로 인해 중지를 해야 하는 경우(pp)와 패배를 알리는 신호(게임 시스템 중 항복 선언)를 제외한 전체 채팅을 하는 경우 상대방의 이의 신청 시 담당자의 판단 하에 실격 처리 가능하다.
- 게임 중 일시정지의 경우 장비 및 서버 문제가 아닌 개인적인 사유라고 판단되면 심판의 결정에 따라 경기 디스코드 채널에 문의하여 팀당 1회씩 가능하며, 그 이후로는 1회당 경고를 부여한다.
- 심판 재량으로 비매너 행위 및 게임 진행을 방해하는 행위에 대한 경고를 부여할 수 있다. 경고는 모든 세트에 누적되며 3차 경고를 받을 경우 몰수패 처리한다.
- 정해진 날짜와 시간 내에 각 팀의 리더가 서로 시간을 정하여 경기 디스코드 채널에 알린 후 경기를 진행한다. 기권 또는 정해진 시간 **10분** 전에 상대팀이 오지 않았을 경우 즉시 디스코드 채널의 심판에게 알린다.
- 경기 전 모든 장비 세팅의 책임은 개인에게 있다.
- 춤, 감정표현 등의 기능은 양측 선수들이 모두 합의가 된 경우에 한해서 허용된다.
- 주최 측에서 제시하는 경기에 혼란을 줄 수 있는 스킨(LCK 금지스킨에 따른다)의 사용을 금지한다.

B. 참가자 선발

- 선발 선수 **5명 + 후보 선수 1명**으로 총 **6명**까지 구성 가능하며 **5~6인** 팀으로 참가 신청을 받아 예선전을 진행한다.
- 본선에 진출 시, 예선에 사용한 계정과 같은 계정을 사용하여야 한다.
- **30 레벨** 이상의, 보유 챔피언 **20개** 이상의 계정만 사용 가능하다.
- 부적절한 닉네임의 경우, 본선(사이버정기전) 로스터 제출 전까지 꼭 바뀌어야 하며, 바꾸지 않았을 경우 본선 진출 자격이 회수될 수 있다.

본선 룰(양교 공통)

- 본선은 **3판 2선승제**로 진행되며, 소환사의 협곡 맵에서 토너먼트 드래프트 모드로 진행된다.
- 1세트 진영 선택은 각 팀장이 카카오톡 사다리 타기 기능을 이용해 결정하며, 2세트는 서로 바뀌어서, 3세트는 승리 시간이 짧은 쪽이 선택한다.
- 승패 판별은 게임을 관전하는 심판이 판별한다.
- 경기 중 진행이 불가한 부득이한 상황으로 인해 중지를 해야 하는 경우(pp)와 패배를 알리는 신호(게임 시스템 중 항복 선언)를 제외한 채팅을 한 경우 상대방의 이의 신청

해당 자료는 고려대학교 게임동아리 디렉스 및 연세대학교 e스포츠 문화기획 동아리 연켄에게 저작권이 있습니다. 규약 제목부터 내용 전체를 공유하는 조건으로 자유롭게 공유 가능합니다.

표절, 무단수정 및 수정 후 배포를 금합니다.

시 담당자의 판단 하에 실격 처리 가능하다.

- 게임 중 일시정지의 경우 문제가 생겼을 때 즉시 채팅창에 pp를 치고 일시정지 신청을 하여야 하며 심판은 해당 일시정지가 악의적이거나 의도적이라고 생각되는 경우 경고를 부여할 수 있다.
- 경기 전 모든 장비 세팅의 책임은 참가자 본인에게 있다.
- 룰에 의거하여 심판 재량으로 비매너 행위 및 게임 진행을 방해하는 행위에 대한 경고를 부여할 수 있다. 경고는 모든 세트에 누적되며 **3차** 경고를 받을 경우 몰수패 처리한다.
- 게임 시작 전 출전 선수와 개인 포지션을 주최측에 통보한다. 그 후 세트가 종료된 뒤, 교체 출전 선수가 있다면 그 선수를 주최측에 통보하며, 통보가 없을 경우 기존 선수 그대로 진행한다.
- 도발, 춤, 감정표현 등의 기능은 양측 선수들이 모두 합의가 된 경우에만 사용 가능하다.
- 이펙트 등으로 경기에 혼란을 줄 수 있는 스킨(LCK 금지스킨에 따른다)의 경우 사용을 금지한다.
- 경기 시작 전 참가자 전원이 도착하여 경기 준비를 하지 않았을 경우 **1차** 경고가 부여되며, **5분** 단위로 경고가 누적된다. **3차** 경고 누적 시 몰수패 처리한다.

해당 자료는 고려대학교 게임동아리 디렉스 및 연세대학교 e스포츠 문화기획 동아리 연켄에게 저작권이 있습니다. 규약 제목부터 내용 전체를 공유하는 조건으로 자유롭게 공유 가능합니다.

표절, 무단수정 및 수정 후 배포를 금합니다.

2021 사이버 정기전 종목별 룰

- 스타크래프트 : 리마스터 -

해당 자료는 고려대학교 게임동아리 디렉스 및 연세대학교 e스포츠 문화기획 동아리 연کم에게 저작권이 있습니다. 규약 제목부터 내용 전체를 공유하는 조건으로 자유롭게 공유 가능합니다.

표절, 무단수정 및 수정 후 배포를 금합니다.

예선 룰

A. 예선 진행

- 싱글 엘리미네이션 토너먼트 방식으로 진행한다.
- **3판 2선승제, ASL 시즌 11 24강전 예선전** 순서로 진행한다. (**1세트 폴리포이드, 2세트 이클립스, 3세트 투혼**)
- 게임 설정은 **'Melee'**, **Speed는 'Fastest'**, **Custom Hotkeys는 'Enabled'**로 한다.
- 지원자는 지원서에 제출한 플레이 종족(저그, 테란, 프로토스, 랜덤 불가)으로 예선을 진행하여야 하며, 중간에 종족을 바꾸어 플레이하는 것은 불가능하다.
- 전 경기는 온라인 예선으로 진행되며, 시간은 정해진 예선기간 내에 각 토너먼트 라운드 별로 대진표 상 양 선수간 합의 하에 진행한다.
- 양 선수, 혹은 한 선수 측에서 경기 시간 조율을 희망하나 조정 합의가 이루어지지 않은 경우, 기준일 기존 경기 예정 시간 시작 전에 경기 준비 완료 상태가 아니면 실격 처리된다.
- 심판은 경기 전 선수들의 아이디, 연락처 등의 기본정보를 수집할 수 있다.
- 경기 중 진행이 불가한 부득이한 상황으로 인해 중지를 해야 하는 경우(pp)와 패배를 알리는 신호(zz 또는 gg)를 제외한 채팅을 한 경우 상대방의 이의 신청 시 담당자의 판단 하에 실격 처리 가능하다.
- 게임 중 일시정지의 경우 1회씩 가능하며, 그 이후로는 1회당 경고 누적 1회 처리한다.
- 룰에 의거하여 심판 재량으로 경고를 부여할 수 있다. **3차** 경고를 받을 경우 몰수패 처리한다.
- 부적절한 닉네임 및 배틀코드의 경우, 본선(9월 사이버정기전) 진출 전까지 꼭 바뀌어야 하며, 바꾸지 않았을 경우 본선 진출 자격이 회수될 수 있다.
- 합의한 경기 시간 **5분** 지각 시 **1차** 경고가 부여되며 **5분** 단위로 경고가 누적된다. **15분**이 지났을 경우 몰수패 처리한다.
- 경기 전 모든 장비 세팅의 책임은 개인에게 있다.

B. 참가자 선발

- 결승에 진출한 **2명(1등, 2등)**이 한 팀으로 본선에 진출한다.
- 본선에 진출 시, 예선에 사용한 계정과 같은 계정을 사용하여야 한다.
- 모든 선수들은 스타크래프트 : 리마스터를 구매한 계정을 사용하여야 한다.

본선 룰

- 각 교 대표 **2명**이 참가하여 **3판 2선승제**로 진행한다.
- 각 대진에 의한 경기에서 **1승 1패**로 승부가 가려지지 않을 경우, 현장에서 각 학교 대표 **2인**의 합의 하에 **3세트** 출전 선수를 정하여 승부를 가린다.
- 승패 판별은 게임을 관전하는 심판이 판별한다.
- **3판 2선승제, ASL 시즌 11 24강전 예선전** 순서로 진행한다.(**1세트 폴리포이드, 2세트 이클립스, 3세트 투혼**)
- 게임 설정은 **'Melee'**, **Speed는 'Fastest'**, **Custom Hotkeys는 'Enabled'**로 한다.

해당 자료는 고려대학교 게임동아리 디렉스 및 연세대학교 e스포츠 문화기획 동아리 연켄에게 저작권이 있습니다. 규약 제목부터 내용 전체를 공유하는 조건으로 자유롭게 공유 가능합니다.

표절, 무단수정 및 수정 후 배포를 금합니다.

- 경기 중 진행이 불가한 부득이한 상황으로 인해 중지를 해야 하는 경우(pp)와 패배를 알리는 신호(ㄱㄱ 또는 gg)를 제외한 채팅을 한 경우 상대방의 이의 신청 시 담당자의 판단 하에 실격 처리 가능하다.
- 게임 중 일시정지의 경우 1회씩 가능하며, 그 이후로는 1회당 경고 누적 1회 처리한다.
- 경기 전 모든 세팅의 책임은 참가자 본인에게 있다.
- 룰에 의거하여 심판 재량으로 경고를 부여할 수 있다. 3차 경고를 받을 경우 몰수패 처리한다.
- 경기 시작 전 참가자가 도착하여 경기 준비를 하지 않았을 경우 1차 경고가 부여되며, 5분 단위로 경고가 누적된다. 3차 경고 누적 시 몰수패 처리한다.

해당 자료는 고려대학교 게임동아리 디렉스 및 연세대학교 e스포츠 문화기획 동아리 연켄에게 저작권이 있습니다. 규약 제목부터 내용 전체를 공유하는 조건으로 자유롭게 공유 가능합니다.

표절, 무단수정 및 수정 후 배포를 금합니다.

2021 사이버 정기전 종목별 룰

- 카트라이더 -

해당 자료는 고려대학교 게임동아리 디렉스 및 연세대학교 e스포츠 문화기획 동아리 연켄에게 저작권이 있습니다. 규약 제목부터 내용 전체를 공유하는 조건으로 자유롭게 공유 가능합니다.

표절, 무단수정 및 수정 후 배포를 금합니다.

1. 게임 종목 및 버전

- 본 대회는 NEXON에서 서비스하는 “KARTRIDER”의 현재 온라인 상에서 서비스되는 버전으로 진행한다.
- 대회 진행 도중 버전 업데이트가 있을 경우, 본 규정은 변경이 있을 수도 있다.

2. 대회의 목적

- 본 대회는 “2021 사이버정기전 카트라이더 종목”에 방송 본선에 출전할 선수(팀)을 선발함과 동시에 “2021 사이버정기전 카트라이더 종목” 본선 무대에서 우승할 팀을 선발함을 목적으로 한다.

3. 대회 참가 자격 및 방식

- “2021 사이버정기전 카트라이더 종목”에 참가를 희망하는 인원 4인 이상, 최대 5인으로 신청을 받는다.
- 참가를 신청하는 모든 선수는 연세대학교 신촌캠퍼스 또는 고려대학교 서울캠퍼스 소속 재학생/휴학생으로 구성되어야 한다.
- 본인 계정으로만 참가가 가능하며 직계존속 계정은 허용하나 관련 서류 (가족관계 증명서 등)을 통해 최종 확인이 되어야 참가할 수 있다.

4. 참가 자격 제한

- 군인, 사회복무요원, 상근예비역 등 병역 의무를 행하고 있는 자는 참가할 수 없다.
- 검찰, 경찰의 조사를 받고 있는 사람은 참가할 수 없다.
- 현재 인게임 내 제재를 받고 있을 경우 출전이 금지된다.

5. 경기 방식

(1) 교내 대표 선발전 규정 (연세대학교, 고려대학교)

	1세트	2세트	3세트
Track 1	4:4 스피드전	4:4 아이템전	1:1 에이스 결정전(스피드 개인전)
Track 2			
Track 3			
Track 4			
Track 5			

- 5인 팀의 경우 각 세트 별 선수 1인 (아이템 전문 선수) 교체 가능하며 대표 선발전에 관한 규정은 다음과 같다.

해당 자료는 고려대학교 게임동아리 디렉스 및 연세대학교 e스포츠 문화기획 동아리 연کم에게 저작권이 있습니다. 규약 제목부터 내용 전체를 공유하는 조건으로 자유롭게 공유 가능합니다.

표절, 무단수정 및 수정 후 배포를 금합니다.

1세트(4:4 스피드전)/2세트(4:4 아이템전): 5판 3선승

3세트(1:1 에이스 결정전, 스피드 개인전): 팀 전원의 합의하에 결정된 대표 1인

- 1세트(4:4 스피드전)는 <매우 빠름 팀전>으로, 2세트(4:4 아이템전)는 <가장 빠름 팀전>으로, 3세트(1:1 에이스 결정전, 스피드 개인전)는 <매우 빠름 개인전>으로 진행된다.
- 1세트와 2세트에서는 3개 트랙을 먼저 승리, 3세트에서는 단판에서 승리한 팀이 해당 세트를 승리하며, 2개 세트를 먼저 승리한 팀이 경기에서 승리하게 된다.
- 트랙은 공식 리그 규정대로 일명 '선밴선펙', 트랙 밴 제도를 운영하며 경기 전 양 팀의 모든 선수들이 모인 후, 이후 서술할 스피드 10개 트랙, 아이템 10개 트랙 중 각 팀에서 서로 합의하여 스피드 2개 트랙과 아이템 2개 트랙을 밴할 권한을 갖고, 남은 스피드 6개 트랙, 아이템 6개 트랙 중 양 팀 내에서 합의 후 서로 번갈아 가며 정한다. 이때 트랙 밴 및 트랙 순서는 합의를 통해 다음과 같이 정한다. (선밴, 선펙 제도)

	Ban 1	Ban 2	Ban 3	Ban 4		Track 1	Track 2	Track 3	Track 4	Track 5
1SET SPEED 4:4	A팀 선택	B팀 선택	A팀 선택	B팀 선택	→	A팀 선택	B팀 선택	A팀 선택	B팀 선택	A팀 선택
2SET ITEM 4:4	B팀 선택	A팀 선택	B팀 선택	A팀 선택		B팀 선택	A팀 선택	B팀 선택	A팀 선택	B팀 선택

- A팀 1세트 맵 밴(1)->B팀 1세트 맵 밴(1)->A팀 1세트 맵 밴 (2)->B팀 1세트 맵 밴(2)->A팀 1세트 Track1 맵 선택->B팀 1세트 Track2 맵 선택->A팀 1세트 Track3 맵 선택->B팀 1세트 Track4 맵 선택->A팀 1세트 Track5 맵 선택->B팀 2세트 맵 밴(1)->A팀 2세트 맵 밴(1)->B팀 2세트 맵 밴(2)->A팀 2세트 맵 밴(2)->B팀 2세트 Track1 맵 선택->A팀 2세트 Track2 맵 선택->B팀 2세트 Track3 맵 선택->A팀 2세트 Track4 맵 선택->B팀 2세트 Track5 맵 선택->3세트 맵 추천

A팀과 B팀은 임의로 지정된 팀이며, 양 팀간 합의 후 A와 B를 선택할 수 있다. 합의가 되지 않을 시 추천으로 A팀과 B팀을 지정한다.

- 이때, 3세트 에이스 결정전에서는 트랙 밴 규정이 적용되지 않으며, 스피드 10개 트랙 중에 하나를 에이스 결정전 경기 전에 주최에서 추천하여 양 팀 선수들에게 고지한다.
- 교내 선발전에서 사용되는 트랙은 다음과 같다.
 - 스피드전(10개): 빌리지 고가의 질주, 아이스 아찔한 헬기점프, 비치 해변 드라이브, 월드 두바이 다운타운, 차이나 서안 병마용, 빌리지 운명의 다리, 노르테유 익스프레스, 네모 산타의 비밀공간, 해적 가파른 감시탑, 동화 이상한 나라의 문
 - 아이템전(10개): 신화 빛의 길, 팩토리 거대톱니의 위험, 대저택 루이의 서재, 아이스 신나는 하프파이프, 쥐라기 아슬아슬 화산 점프, 비치 수상비행장, 차이나 빙등축제, 공동묘지 유형의 계곡, 광산 뽀글뽀글 용암굴, 광산 보석채굴장
- 교내 선발전에서는 본인의 계정을 사용하며, 강화, 파츠 사용은 허용이지만 펫, 플라잉 펫, 스키드 등, 풍선, 전자파밴드 이외의 모든 착용 아이템은 불허한다. 아이템전 한정으로 풍선 및 전자파밴드만 허용하며 스피드전 및 아이템전에서 지정된 카트바지만 탑승할 수 있고, 주어진 캐릭터만 사용이 가능하다. 이 카트바디와 캐릭터는 다음과 같다. 아래의 카트바디는 '2021 카트라이더 리그 시즌2'의 허용 카트바디와 같다.
- 1세트 및 3세트(스피드전) 허용 카트바디(21종): 스펙터 X, 스팅레이 X, 흑기사 X, 골드 코튼 X, 백기사 X, 태극 X, 드래곤 세이버 X, 황금기사 X, 파라곤 X, 볼트 X, 붓 X, 플라즈마 X EXT,

해당 자료는 고려대학교 게임동아리 디렉스 및 연세대학교 e스포츠 문화기획 동아리 연캠에게 저작권이 있습니다. 규약 제목부터 내용 전체를 공유하는 조건으로 자유롭게 공유 가능합니다.

표절, 무단수정 및 수정 후 배포를 금합니다.

이클립스 X, 몬스터 X LE, 골든 스톤 블레이드 X, 멘티스 X, 쉐퍼 X, 코튼 V1, 블랙 코튼 V1, 버스트 V1, 썬더 버스트 V1

- 2세트(아이템전) 허용 카트바디(30종): 전기톱 X, 국제선 X, 루루 X, 바스테트 X, 공신 X, 꽃마차 X, 베히모스 X, 궁니르 X, 히드라 X, 스쿠너 X, 모비딕 X, 웨이브 X, 치즈 X, 황금 달토끼 X, 흥련 X, 블랙샤크 X, 저스티스 X, 채리엇 X, 에이스 X, 타이탄 탱크-R, 디멘터 HT-R, 스위피-R, 골든 치킨런 HT-R, 골든 페가수스-R, 초롱아귀-R, 백호-R, 라이트닝 X, 거북이-R, 귀족 오리-R, 데몰리션 X
- 캐릭터(5종): 다오, 배찌, 디지니, 모스, 에띠
- 같은 팀원들끼리 동일한 카트바디는 탑승할 수 없다.

(2) 사이버 정기전 규정 (연세대학교 VS 고려대학교)

	1세트	2세트	3세트
Track 1	4:4 스피드전	4:4 아이템전	1:1 에이스 결정전(스피드 단판)
Track 2			
Track 3			
Track 4			
Track 5			
Track 6			
Track 7			

- 5인 팀의 경우 각 세트 별 선수 1인 (아이템 전문 선수) 교체 가능하며 사이버 정기전에 관한 규정은 다음과 같다.

1세트(4:4 스피드전)/2세트(4:4 아이템전): 7판 4선승

3세트(1:1 에이스 결정전, 스피드 개인전): 팀 전원의 합의하에 결정된 대표 1인

- 1세트(4:4 스피드전)는 <매우 빠름 팀전>으로, 2세트(4:4 아이템전)는 <가장 빠름 팀전>으로, 3세트(1:1 에이스 결정전, 스피드 개인전)는 <매우 빠름 개인전>으로 진행된다.
- 1세트와 2세트에서는 4개 트랙을 먼저 승리, 3세트에서는 단판에서 승리한 팀이 해당 세트를 승리하며, 2개 세트를 먼저 승리한 팀이 경기에서 승리하게 된다.
- 트랙은 일명 '선밴선펑', 트랙 밴 제도를 운영하며 경기 전 양 팀의 모든 선수들이 모인 후, 이후 서술할 스피드 10개 트랙, 아이템 10개 트랙 중 각 팀에서 서로 합의하여 스피드 1개 트랙과 아이템 1개 트랙을 밴할 권한을 갖고, 남은 스피드 8개 트랙, 아이템 8개 트랙 중 양 팀 내에서 합의 후 서로 번갈아 가며 정한다. 이때 트랙 밴 및 트랙 순서는 합의를 통해 다음과 같이 정한다. (선밴, 선펑 제도)

Ban 1	Ban 2		Track 1	Track 2	Track 3	Track 4	Track 5	Track 6	Track 7
-------	-------	--	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------

→

해당 자료는 고려대학교 게임동아리 디렉스 및 연세대학교 e스포츠 문화기획 동아리 연کم에게 저작권이 있습니다. 규약 제복부터 내용 전체를 공유하는 조건으로 자유롭게 공유 가능합니다.

표절, 무단수정 및 수정 후 배포를 금합니다.

1SET SPEED 4:4	A팀 선택	B팀 선택		A팀 선택	B팀 선택	A팀 선택	B팀 선택	A팀 선택	B팀 선택	A팀 선택
2SET ITEM 4:4	B팀 선택	A팀 선택		B팀 선택	A팀 선택	B팀 선택	A팀 선택	B팀 선택	A팀 선택	B팀 선택

- A팀 1세트 맵 밴->B팀 1세트 맵 밴->A팀 1세트 Track1 맵 선택->B팀 1세트 Track2 맵 선택->A팀 1세트 Track3 맵 선택->B팀 1세트 Track4 맵 선택->A팀 1세트 Track5 맵 선택->B팀 1세트 Track6 맵 선택->A팀 1세트 Track7 맵 선택->B팀 2세트 맵 밴->A팀 2세트 맵 밴->B팀 2세트 Track1 맵 선택->A팀 2세트 Track2 맵 선택->B팀 2세트 Track3 맵 선택->A팀 2세트 Track4 맵 선택->B팀 2세트 Track5 맵 선택->A팀 2세트 Track6 맵 선택->B팀 2세트 Track7 맵 선택->3세트 맵 추천

A팀과 B팀은 임의로 지정된 팀이며, 양 팀간 합의 후 A와 B를 선택할 수 있다. 합의가 되지 않을 시 추천으로 A팀과 B팀을 지정한다.

- 이때, 3세트 에이스 결정전에서는 트랙 밴 규정이 적용되지 않으며, 스피드 10개 트랙 중에 하나를 에이스 결정전 경기 전에 주침에서 추천하여 양 팀 선수들에게 고지한다.
- 사이버 정기전에서 사용되는 트랙은 다음과 같으며 교내 선발전 트랙과 동일하다.
 - 스피드전(10개): 빌리지 고가의 질주, 아이스 아찔한 헬기점프, 비치 해변 드라이브, 월드 두바이 다운타운, 차이나 서안 병마용, 빌리지 운명의 다리, 노르테유 익스프레스, 네모 산타의 비밀공간, 해적 가파른 감시탑, 동화 이상한 나라의 문
 - 아이템전(10개): 신화 빛의 길, 팩토리 거대톱니의 위협, 대저택 루이의 서재, 아이스 신나는 하프파이프, 쥐라기 아슬아슬 화산 점프, 비치 수상비행장, 차이나 빙등축제, 공동묘지 유형의 계곡, 광산 뽀글뽀글 용암굴, 광산 보석채굴장
- 사이버 정기전에서는 넥슨 측에서 계정을 지급할 경우, 넥슨에서 제공한 대회 전용 계정을 무조건 사용해야 하며, 강화, 파츠 사용 및 펫, 플라잉 펫, 스킨 등 풍선, 전자파밴드 이외의 모든 착용 아이템은 불허한다. 아이템전 한정으로 풍선 및 전자파밴드만 허용하며 스피드전 및 아이템전에서 지정된 카트바디만 탑승할 수 있고, 주어진 캐릭터만 사용이 가능하다. 이 카트바디와 캐릭터 또한 넥슨 측에서 지급한 계정에 기본으로 있는 카트바디와 캐릭터, 풍선/전자파밴드만 사용이 가능하다.
- 넥슨 측에서 계정을 제공하기 때문에 기본적으로 계정에서 지급되는 강화와 파츠 장착이 되지 않은 순정 카트바디만을 탑승해야 하고 순정 카트바디 여부에 대해 경기 전 심판진의 확인이 있을 예정이다.
- 추후 넥슨에서 계정을 지급하지 않을 경우에 대해서는 예선과 동일한 규정을 적용한다.
- 사이버 정기전 사용 가능 카트바디는 넥슨에서 지급한 계정에 기본적으로 들어있는 카트바디만을 사용해야 하며, 넥슨 계정이 지급된 후 다시 공지한다.
- 1세트 및 3세트(스피드전) 허용 카트바디(21종): 스펙터 X, 스틱레이 X, 흑기사 X, 골드 코튼 X, 백기사 X, 태극 X, 드래곤 세이버 X, 황금기사 X, 파라곤 X, 볼트 X, 붓 X, 플라즈마 X EXT, 이글립스 X, 몬스터 X LE, 골든 스톤 블레이드 X, 멘티스 X, 슈퍼 X, 코튼 V1, 블랙 코튼 V1, 버스트 V1, 썬더 버스트 V1
- 2세트(아이템전) 허용 카트바디(30종): 전기톱 X, 국제선 X, 루루 X, 바스테트 X, 공신 X, 꽃마차 X, 베히모스 X, 궁니르 X, 히드라 X, 스쿠너 X, 모비딕 X, 웨이브 X, 치즈 X, 황금 달토끼 X, 흥련 X, 블랙샤크 X, 저스티스 X, 채리엇 X, 에이스 X, 타이탄 탱크-R, 디멘터 HT-R, 스위피-R, 골든

해당 자료는 고려대학교 게임동아리 디렉스 및 연세대학교 e스포츠 문화기획 동아리 연켄에게 저작권이 있습니다. 규약 제목부터 내용 전체를 공유하는 조건으로 자유롭게 공유 가능합니다.

표절, 무단수정 및 수정 후 배포를 금합니다.

치킨런 HT-R, 골든 페가수스-R, 초롱아귀-R, 백호-R, 라이트닝 X, 거북이-R, 귀족 오리-R, 데몰리션 X

- 캐릭터(5종): 다오, 배찌, 디지니, 모스, 에띠
- 같은 팀원들끼리 동일한 카트바디는 탑승할 수 없다.
- 고려대 선수는 빨간색 페인트, 연세대 선수는 파란색 페인트를 착용하고 경기에 임해야 한다.
- 양교의 팀에서는 닉네임 양식을 통일해야 하고, 실명을 사용하여야 하고, 경기 전 닉네임을 주최 측에 알려야 한다.
 - 예시) YSU000, KU000, 연대000, 고대000, 연세대000, 고려대000

6. 아이템전 특별 규정

- 아이템전 진행 중 트랙에서 획득한 모든 아이템은 사용이 가능하나, 대회 기간 중 경기에 지장을 줄 수 있는 아이템이 새로 출시될 경우, 주최 측의 사용 허가 전에는 기본적으로 사용이 불가함을 원칙으로 한다.
- 아이템이 등장하는 구역에서 고의적인 스펀, 역주행, 정지 등을 통해 한 번에 3개 이상의 아이템을 획득하였을 경우 운영진의 고의성 판단에 따라 해당 트랙 몰수패가 부여될 수 있다.

7. 유의 사항

- 모든 선수는 개인 장비(키보드, 게임패드, 헤드셋, 이어폰)의 사용이 가능하나, 이에 관한 모든 설치 행위는 본인이 직접 진행해야 하며, 이로 인한 문제 발생 시 모든 책임은 선수 본인에게 있다.
- 개인 장비를 지참하지 않은 선수는 주최 측에서 제공하는 장비를 이용하여야 하며, 이 경우 발생하는 모든 문제는 선수 본인의 책임이다.
- 모든 선수는 모니터 주사율을 60Hz이상 자유롭게 설정할 수 있다.
- 모든 선수는 게임 내에서 채팅을 진행할 수 없고, 단축키를 이용한 감정 표현 또한 불허한다. 이를 위반 시 경고처리 될 수 있다.
- 의도적인 역주행 행위는 금지되어 있으며, 이는 심판의 판정 하에 해당 세트 패배 또는 전체 실격패 처리할 수 있다.
- 채팅 또는 단축키 등으로 인한 경고 2회 누적 시 해당 경기 몰수패 처리가 될 수 있다.
- 타 선수의 경기 진행 및 참여에 지장을 주는 행위가 적발될 시 경고 없이 해당 선수에 대한 제재가 가능하다.
- 모든 출전 선수는 본인 스스로의 명예 및 품위 유지에 최선을 다하고, 교내 대표 선발전을 포함한 사이버 정기전의 모든 일정에 참여함에 있어 본 대회 및 본인의 소속 팀과 팀원의 명예에 손상을 끼치는 일이 발생하지 않도록 최선의 노력을 다해야 한다.
- 모든 선수는 페어플레이 정신을 준수해야 하며, 상기 조항에 의거하여 본 대회 혹은 출전 선수 본인과 본인의 소속 팀의 명예에 손상을 끼칠 수 있다고 판단 되는 행동 (공식석상 내 부적절한 발언, 부적절한 내용의 SNS, 게임 플레이 중의 부적절한 플레이, 상대 팀 또는 팀원을 기만하는 행위 등)을 행한 선수에게는 그 선수가 속한 팀에 몰수패 등 제재가 될 수 있다.

해당 자료는 고려대학교 게임동아리 디렉스 및 연세대학교 e스포츠 문화기획 동아리 연켄에게 저작권이 있습니다. 규약 제목부터 내용 전체를 공유하는 조건으로 자유롭게 공유 가능합니다.

표절, 무단수정 및 수정 후 배포를 금합니다.

8. 버그 및 외부 프로그램 사용 관련

- 게임 상에서 알려지지 않아 본 규정에 포함되지 않은 버그라고 할 지라도, 운영진 판단 하에 대회 진행이 문제가 된다고 판단될 경우 사용이 금지된다.
- 운영진의 허가를 받지 않은 외부 프로그램 사용 적발 시 실격처리 될 수 있다.

9. 선수의 요청에 의한 경기 중단

- 선수는 아래와 같은 상황 발생 시, 진행 측을 호출하여 경기 중단을 요청할 수 있다.
 - 주최 측에서 준비한 컴퓨터 등의 기자재 문제 발생 시
 - 기타 경기장 내 환경 등의 사유로 인한 경기에 영향을 미칠 요소가 발견될 시
 - 상대 측의 비매너 플레이(허용되지 않은 카트바디 탑승, 허용되지 않은 아이템 착용, 고의적인 역주행 등)에 대한 이의 제기 시

10. 규정의 적용

- 단일 경기 (3전 2선승 1개) 내에서 2개의 경고를 받을 경우 해당 팀은 몰수패 처리한다.
- 교내 선발전 전체 진행 중 3회의 경고 누적이 될 경우 해당 팀은 즉시 실격 처리된다.
- 본 규정에 명시되지 않은 상황 발생 시 주최 측의 판단을 따른다.
- 사이버 정기전 본선 방송 경기 출전이 확정된 이후 군입대 혹은 천재지변에 준하는 사정 등으로 인해 방송 경기 출연에 어려움이 있는 선수의 경우 주최 측의 판단 하에 대체 선수를 선발하거나, 차순위 팀을 선발할 수 있다.
- 경기 시작 전 참가자 전원이 도착하여 경기 준비를 하지 않았을 경우 1차 경고가 부여되며, 5분 단위로 경고가 누적된다. 이 경우는 경기 내의 경고로 취급하지 않는다.