



2021 S1
PUBG

플레이어

플레이어 : PUBG

공식규정집



목 차

1. 리그소개
2. 대회방식(룰)
3. 대회운영
4. 참가 팀 및 선수
5. 대회 행동 수칙
6. 운영주체
7. 규정 외 해석
8. 문의



1. 리그 소개

1.1 플레이어 - PUBG

1.1.1 플레이어 - PUBG 는 게임의민족이 운영하는 게임 리그 브랜드를 총칭한다.
'플레이어 - PUBG'은 펍지주식회사에서 서비스하는 'PLAYERUNKONWN'S BATTLEGROUNDS'를 활용한 게임리그를 뜻한다.

1.2 대회 장소

1.2.1 플레이어 - PUBG 는 모든 과정을 온라인으로 진행한다.

1.2.2 LIVE SERVER (KR)

1.3 대회 상품 및 경품

1.3.1 기본 상품 및 상금 내역

1.3.1.1 상금은 결승전에 한하여 지급하며, 아래의 표와 같다.

순위	상금
1 위	300,000 원
2 위	200,000 원
3 위	100,000 원
4 위	100,000 원
합계	700,000 원



1.3.1.2 기본적으로 보장 및 진행되는 상품 및 상금 규모는 상기와 같으며, 차후 상품 및 상금 규모는 변경될 수도 있다. 확장 시 운영진은 대회 전 해당 내용을 공지하여야 한다.

1.3.2 상금수령

리그가 종료된 이후 결과에 따라서 운영진이 각 팀 팀장에게 통보한다. 운영진은 상금 수령을 위하여 필요한 서류를 요청할 수 있으며, 불응 시에는 상금 수여가 취소된다.

1.3.3 상금박탈

리그에 참가한 팀(선수)이 부정행위(불법 프로그램 사용, 대리 출전 등)를 한 정황이 있는 경우, 운영진은 즉시 해당 팀에게 필요한 확인 절차를 요구할 수 있다. 해당 절차에 불응하거나 부정행위가 사실로 확인된 경우에는 상금을 박탈하고 운영진의 절차에 따라 징계한다.



2. 대회 방식 (룰)

2.1 경기 맵/모드

예선전 : 1ROUND 미라마 - 2ROUND 미라마 - 3ROUND 에란겔 - 4ROUND 에란겔
FPP(1 인칭) SQUAD(4 인)모드로 진행

결승전 : 1ROUND 미라마 - 2ROUND 미라마 - 3ROUND 에란겔 - 4ROUND 에란겔 -
5ROUND 에란겔
FPP(1 인칭) SQUAD(4 인)모드로 진행

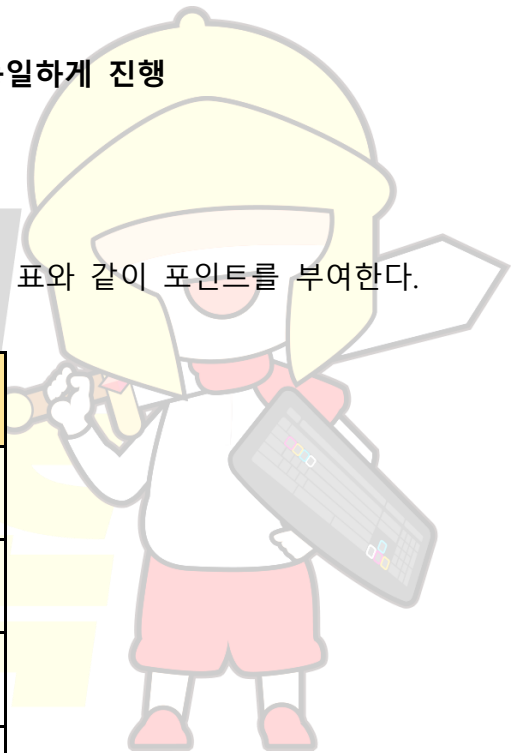
2.2. 게임 세팅

글로벌 이스포츠 셋 적용 (S.U.P.E.R), 본서버 설정과 동일하게 진행

2.3 포인트

대회에 참가한 팀은 매치 별 순위와 킬 수에 따라 아래 표와 같이 포인트를 부여한다.

Placement	Point
1	10
2	6
3	5
4	4
5	3
6	2
7~8	1
9~16	0
Kill Point	1



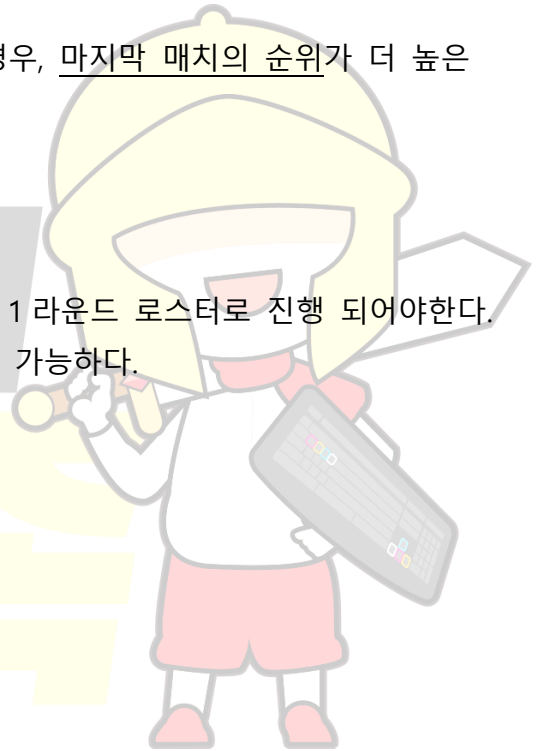
단, 게임 내 존재하는 버그를 사용하여 획득한 포인트와 순위는 모두 무효 처리하고, 해당 팀은 해당 경기에서 최하위 처리된다. 버그 여부의 판단은 운영진이 결정한다.

2.4 포인트 동률

- ① 포인트가 동률일 경우, 진행한 모든 매치의 치킨 횟수가 가장 많은 팀에게 상위 순위를 부여한다.
- ② 제 1 항에 따른 치킨 횟수가 동률일 경우, 킬 포인트 합계가 더 높은 팀에게 상위 순위를 부여한다.
- ③ 제 2 항에 따른 킬 포인트 합계도 동률일 경우, 마지막 매치의 순위가 더 높은 팀에게 상위 순위를 부여한다.
- ④ 제 3 항에 따른 마지막 매치의 순위도 동률일 경우, 마지막 매치의 순위가 더 높은 팀에게 상위 순위를 부여한다.

2.5 선수교체

하루에 진행하는 모든 경기는 특별한 사유가 없는 한 1라운드 로스터로 진행 되어야한다. 단, 이는 사전에 운영진과 협의가 되어있는 경우 변경 가능하다.



3. 대회 운영

3.1 선수 장비 및 프로그램

3.1.1 플레이어 – PUBG 는 모든 과정이 온라인으로 진행되므로 오프라인 선수 장비(PC, 마우스, 키보드, 헤드셋, 이어폰 등)는 점검하지 않는다. 매크로 기능이 첨부된 기기의 사용은 원칙적으로 금하며 적발 시에는 운영진의 결정에 따라 징계한다.

3.1.2 선수 개인의 장비는 경기 시작 전 미리 점검하여 진행 중에 불시의 문제가 발생하지 않도록 주의한다. 개인 장비로 인하여 경기 도중에 발생하는 모든 문제는 선수와 팀에게 책임이 있다.

3.1.3 장비 점검을 위한 테스트 게임은 별도로 진행하지 않는다.

3.1.4 경기 진행은 음성 채팅 프로그램 'Discord'를 사용하며, 모든 선수는 대회가 시작하기전 대회 진행 채널가입을 반드시 한다. 이를 지키지 않아 발생하는 불이익은 팀과 선수에게 있다.

3.1.5 모든 선수는 온라인 게임 플랫폼 'Steam(스팀)'을 통해서 펍지주식회사가 서비스하는 'PLAYERUNKONWN'S BATTLEGROUNDS' 정식 프로그램만 사용한다.

3.1.6 경기가 진행되는 커스텀 매치는 대회 운영진이 생성하며, 운영진의 지시에 따라 접속한다. 서버 접속 불안정, 서버 상태 불안정 등으로 경기를 속행하기 어려운 경우에는 운영진의 결정에 따라 조치한다.

3.1.7 공정한 경기 운영을 위하여 불법 프로그램, 비인가 프로그램을 사용하는 경우는 적발 즉시 규정에 따라 징계한다. 운영진은 해당 사안에 대한 의심자가 발생한 경우, 리플레이 파일과 영상 파일 제출을 요구할 수 있다.

3.2 경기 준비

3.2.1 'Discord' 접속

출전 팀은 경기 시작 시간을 기준으로 10분 전까지 팀원 중 최소 1인이 지정된 'Discord' 서버에 접속하여 팀의 참가 여부를 운영진에게 통보하여야 한다. 그리고 5분전에는 경기에 참여하는 모든 선수가 'Discord' 서버에 참가해야 한다. 필요의 경우 운영진은 선수에게 신분 확인을 요청할 수 있다.

선수 닉네임은 반드시 참가 등록 시에 제출하였던 닉네임과 일치하여야 한다. 만일 선수 닉네임을 변경하였을 시에는 반드시 운영진에게 통보하고, 대회가 시작되기 전까지 확인 절차를 밟아야 한다. 닉네임 변경 무통보로 인하여 경기 당일 발생하는 불이익은 선수 및 팀에게 책임이 있다.

선수가 지각으로 인하여 해당 라운드에 접속하지 못하면 다음 라운드부터 참여한다. 지각으로 인한 패널티는 유지된다. 지각으로 인하여 선수 개인의 장비를 점검하지 못하였더라도 경기를 진행해야만 한다.

만약 2인 이상의 선수가 경기에 참여하지 못할 경우, 해당 팀은 당일 경기 몰수 패 처리한다. 지각과 불참으로 인한 모든 불이익은 팀과 선수에게 책임이 있다.

단, 천재지변이나 교통사고 등에 준하는 사유로 인하여 지각 또는 불참한 경우에는 즉시 대회 운영진에게 알려야 하며 이후 사유를 소명할 자료를 제출하면 운영진의 결정에 따라 추후 징계가 면책될 수 있다.

모든 팀과 선수는 팀원의 이탈이나 개별적인 사유가 발생하는 그 즉시 대회팀에게 해당 사실을 통보하여야 한다.

3.2.2 경기 시작 시간 준수

지정된 시간 내에 모든 준비가 마무리되어야 하며, 운영진의 별도 안내가 없는 한 경기는 예정된 시간에 바로 진행되어야 한다. 만일 문제가 발생하여 정상적인 경기 진행이 불가능한 경우에 따라 운영진은 경기의 지연 또는 중단을 결정할 수 있다. 운영진은 해당 결정에 대해 즉시 전체 참가 팀(선수)에게 통보한다.

3.2.3 경기 종료

매 경기가 끝나면 다음 라운드를 위한 준비 시간을 가진다. 각 라운드가 끝나면 대회 Discord 채널을 통해 다음 라운드 시작 시간을 공지한다. 참가 팀(선수)은 해당 시간 내로 휴식과 점검을 마치고 운영진의 지시에 따라서 커스텀 매치에 접속하여야 한다. 특별한 사유 없이 휴식 시간 이후 접속하지 아니 한 경우에는 감점 패널티를 받을 수 있으며, 운영진의 합리적인 판단에 따라 조치한다.

3.3 경기 중 문제 발생 및 조치

3.3.1 게임 진행이 어려울 정도의 드랍 현상이 발생하면 선수는 즉시 운영진에 보고한다. 운영진은 상황에 따라 재경기 또는 경기 진행을 일시중단 할 수 있다.

3.3.2 드랍 현상 또는 디스커넥션 등의 문제가 발생하여 조작되지 않는 캐릭터에 대한 사실은 점수로 인정되지 않을 수 있다.

3.3.3 경기가 시작된 이후부터 다른 프로그램을 조작하거나 경기와 관련되지 않은 행동으로 문제가 발생한 경우에 모든 책임은 팀과 선수에게 있다. 해당 사유로 인해 게임 진행이 불가능하거나 경기 진행을 방해하는 경우에 운영진의 판단하여 페널티를 부여할 수 있다.

3.3.4 경기 시작 직후부터 수송기가 출발하기 전 디스커넥션(게임 접속 끊김) 현상으로 게임에 정상적으로 참가하지 못했을 경우, 해당 팀에게 누락된 팀원의 인원 수만큼 보상 포인트(1 점)를 부여한다. 단, 고의적인 방식으로 경기에서 이탈한 경우에는 운영진의 판단에 따라서 페널티를 부여받을 수 있다.

3.3.5 경기 도중 디스커넥션(게임 접속 끊김)이 발생한 즉시 해당 선수는 운영진에게 상황을 알리고 운영진의 통제 하에 즉시 재접속을 시도한다. 만일 재접속이 이루어지지 않고 재경기 성립 조건에 해당하지 않는 경우는 해당 인원을 제외하고 경기를 진행한다. 만일 고의로 경기 도중 무단으로 이탈하거나 접속을 끊은 경우에는 운영진의 판단에 따라서 페널티를 부여받을 수 있다.

3.3.6 게임 내에서 물리적으로 이동 및 위치할 수 없는 지형, 지물에서 게임 내 버그로 인하여 타 선수를 공격 및 사살하거나 라운드 진행 중 심각한 버그 사용으로 킬 또는 상위 순위로 랭크 되었을 경우 해당 선수 및 팀이 해당 라운드에서 획득한 모든 킬 포인트는 무효화되며, 해당 라운드에 참여한 팀 중 최하위 팀으로 지정된다.

3.4 재경기

3.4.1 재경기 성립 조건

게임 내의 문제로 인하여 재경기가 성립되는 경우는 다음과 같다. 다음과 같은 상황이 발생하였을 시에는 운영진의 판단에 따라 경기의 진행 및 재경기를 선언할 수 있다. 재경기 시 이전 라운드 기록은 모두 유효하다.

- 1) 주최 측에 화재, 정전 등 재난 상황이 발생하여 경기 진행이 불가능한 경우.
- 2) 서버 등 주최 측의 기술적인 문제로 인하여 경기 진행이 정상적으로 이루어지지 못할 경우.
- 3) 공정한 정상적인 경기가 진행되기 어려운 상황이라고 운영진이 판단하는 경우.
- 4) 다수의 선수가 게임 진입 시 로딩 화면에서 아무런 진행이 이루어지지 않는 경우. (무한로딩 문제)
- 5) 경기 시작점에서 1 팀 전원이 접속하지 못한 경우.
- 6) 대비할 수 없는 불가피한 사유로 디스커넥션이 발생하였으며, 정상적으로 경기를 종료하지 못한 팀이 5 개 팀 이상인 경우.

3.4.2 재경기 비성립 조건

게임 내에서 물리적으로 이동 및 위치할 수 없는 지형, 지물에 있거나 상자 또는 은폐 및 은폐물에 무리하게 진입하여 캐릭터가 갇히거나 끼임 현상으로 인한 차량 폭파 등은 재경기 사유로 처리하지 않는다.

3.5 이의제기

3.5.1 경기 중 이의제기

경기 도중 이의를 제기하는 경우, 대회 운영진에게 Discord 채널을 통해 의사를 전달한다. 단, 그 사유가 사실무근이거나 고의적인 판정불복 등 대회 진행에 지장을 유발하는 행위라고 판단되는 경우에는 운영진의 결정에 따라 해당 팀 또는 선수에게 페널티를 부여할 수 있다.

운영진의 판정은 당일 대회가 진행되는 도중에 반복될 수 없다. 이에 대한 이의제기는 당일 대회가 종료된 이후 팀 대표자의 서면으로 가능하다. 이에 대한 결정은 운영진의 판단에 따른다.

3.6 경기 일정 연기

3.6.1 불가피한 사유에 의하여 예정된 시간 안에 경기 진행이 불가능한 경우, 운영진은 해당 경기의 중계를 중단하고 운영진의 재량에 따라 대회 규칙, 포맷, 일정, 순위 산정 방식 등을 변경하여 적용할 수 있다.

3.6.2 당일 경기 진행이 어려운 경우, 이후 운영진의 판단에 따라서 당일 경기를 취소하고 연기할 수 있다. 운영진은 해당 사항에 준하는 문제가 발생하였을 시에 즉시 조치하여 참가 팀에게 통보할 책임이 있으며, 재량에 따라 대회 규칙, 포맷, 일정, 순위 산정 방식 등을 변경하여 적용할 수 있다.

4. 참가 팀 및 선수

4.1 팀 구성

4.1.1 팀 이름 및 로고

모든 팀은 자율적으로 팀 이름과 로고를 지정하고 사용할 수 있다. 단, 타 서비스와 혼동을 야기할 소지가 있거나, 대한민국 헌법을 위배하거나, 대중에게 유해하거나, 미풍양속을 해치는 등 운영진에 의하여 '부적합' 판정을 받는 경우에 따라 해당 팀 명 및 팀 로고 변경을 요청할 수 있고 참가 거부할 수 있다. 모든 팀은 대회 시작 전 팀 이름과 로고를 운영진에게 제출하여 경기 중계에 활용할 수 있도록 한다. 이 과정에서 운영진을 통해 팀 이름 및 로고에 대한 적합 여부를 승인요청 받아야 한다. 부적합한 로고를 제출하거나, 로고를 제출하지 않았을 시에는 주최 측에서 임의로 로고를 부여하거나 사용할 수 있다. 모든 팀 이름 및 로고는 경기가 시작되기 하루 전까지 운영진에 제출되어야 하며 대회 당일에는 로고를 변경할 수 없다.

4.1.2 팀 스폰서십

플레이어 - PUBG 에 참가하는 팀이 스폰서십을 통하여 팀 이름이나 로고를 사용할 때, 대한민국 헌법을 위배하거나, 대중에게 유해하거나, 미풍양속을 해치는 등 부적절한 스폰서십이라고 운영진이 판단하는 경우 대회 참가에 제한을 받을 수 있다.

- 1) 불법 도박, 마약(일반 의약품 외 약물 포함) 관련 품목
- 2) 포르노 등 성인물 관련 품목
- 3) 담배
- 4) PUBG 와 유사하거나, PUBG 를 모방한 게임 관련 사업자
- 5) 불법 네트워킹 마케팅과 관련되거나 이와 유사한 영업을 하는 사업자
- 6) PUBG 관련 일체의 지식 재산권을 무단으로 사용하는 사업자
- 7) 기타 주최자의 합리적인 판단에 따라 부적격 사업자로 인정되는 경우

4.1.3 팀 로스터 및 예비 선수

팀 로스터의 접수는 운영진에서 공지한 기간으로 정한다. 해당 기간 이후에는 새로운 선수의 로스터 등록은 불가능하다

팀이 플레이어 - PUBG 에 참가하기 위해서는 최소 4 인, 또는 후보선수, 팀 스태프(코치, 매니저 등)를 포함한 최대 6 인으로 구성된 명단을 운영진에 제출하여야 한다. 변동사항이 발생하였을 시에는 운영진에게 해당 사항을 즉시 통보하여야 한다. 무통보로 인한 불이익은 팀과 선수에게 책임이 있다.

팀 로스터에 정식으로 등록되지 않은 선수(용병)는 경기에 참여할 수 없으며, 팀 로스터에 정식으로 등록되지 않은 팀 스태프 또한 경기에 참여할 수 없다.

플레이어 - PUBG 대회 기간 중 질병, 부상 및 천재지변 등 비 고의적인 사유로 인하여 4인 로스터가 유지되기 어려운 경우에는 최소 3인의 선수 구성으로 대회 진행을 허용할 수 있다. 신규 선수 등록은 불가능하다. 정전사고, 천재지변 등 비 고의적인 사유로 경기 도중 선수가 이탈한 경우를 제외하고 경기 도중에 팀원이 이탈하면 감점 페널티를 부여한다. 해당 상황이 발생하면 팀은 운영진에게 즉시 상황을 설명하고 적절한 조치를 받을 때까지 대기한다. 팀원 중에서 2인 이상이 고의적인 사유로 이탈하였을 경우에는 해당 팀은 몰수패 처리되며, 이탈 선수에 대하여 향후 플레이어 - PUBG 참가 자격이 박탈된다.

4.2 선수 규정

4.2.1 선수 자격

- 1) 플레이어 - PUBG 에 참가하는 모든 선수는 현 게임물등급위원회 분류에 따른 이용가능자인 만 18세 이상(대회 시작일 기준)을 원칙으로 한다. 규정을 지키지 않는 경우에 발생하는 모든 불이익은 팀과 선수에게 있다. 단 운영진의 별도 공지에 따라 만 18세 미만~만 15세 이상의 선수가 참가할 수 있으며, 운영진이 공지한 필요서류를 반드시 작성하여 제출해야 한다, 운영진의 승인을 받지 못한 만 18세 미만의 선수는 대회에 참가할 수 없다.
- 2) 배틀 그라운드(카카오/스팀) 게임 내 불법 프로그램, 비인가 프로그램을 사용한 이력이 있는 경우에는 대회 참가가 제한될 수 있으며, 대회는 반드시 본인 명의의 스팀 배틀그라운드 계정을 보유하고 있어야 한다.
- 3) 2021년 이후 프로팀에 소속되어서 공식 경기에 참가한 선수는 참가 불가능하다.

4.2.2 선수 닉네임

모든 선수는 경기에서 사용할 닉네임을 자율적으로 지정하고 사용할 수 있다. 단, 2인 이상의 선수가 중복되거나 유사하여 혼란을 야기하는 경우에는 운영진의 판단 하에 사용 여부를 결정한다. 대한민국 헌법을 위배하거나, 대중에게 유해하거나, 미풍양속을 해치는 등 운영진이 부적합하다고 판단하는 닉네임의 경우 참가를 제한받을 수 있다.

4.2.3 선수 계정

플레이어 - PUBG 에 참가하는 선수의 계정은 하나로 제한한다. 대회 시작 전 로스터에 등록된 계정명과 일치하지 않는 경우에는 운영진의 판단 하에 참가를 제한하거나 감점 페널티를 받을 수 있다.

로스터에 등록된 계정을 부득이하게 사용하지 못할 경우에는 즉시 해당 상황을 대회 운영진에게 보고하고 운영진의 조치에 따른다. 운영진에게 해당 상황을 미리 통보하지 아니하여 발생하는 모든 불이익은 팀과 선수 개인에게 있다.

4.3 권리 승계와 선수 이동

4.3.1 대회기간 중 팀이 획득한 어드밴티지 일체는 획득 당시 3인 이상 구성원이 존재하는 소속 팀이 승계한다.



5. 대회 행동 수칙

5.1 선수 및 팀 행동수칙

플레이어 - PUBG 에 참가하는 모든 팀(선수)은 본 규정에 명시된 행위(금지된 행위, 비신사적 행위 등)에 따라 운영진의 판단 하에 징계를 받을 수 있다. 징계의 범위는 운영진의 합리적인 판단에 따라 부과되며, 운영진은 징계 사실에 대하여 공개적으로 적시할 권리를 가진다. 선수 및 팀은 해당 사실의 적시에 대한 이의를 제기할 수 없다.

5.2 징계 수준

5.2.1 주의

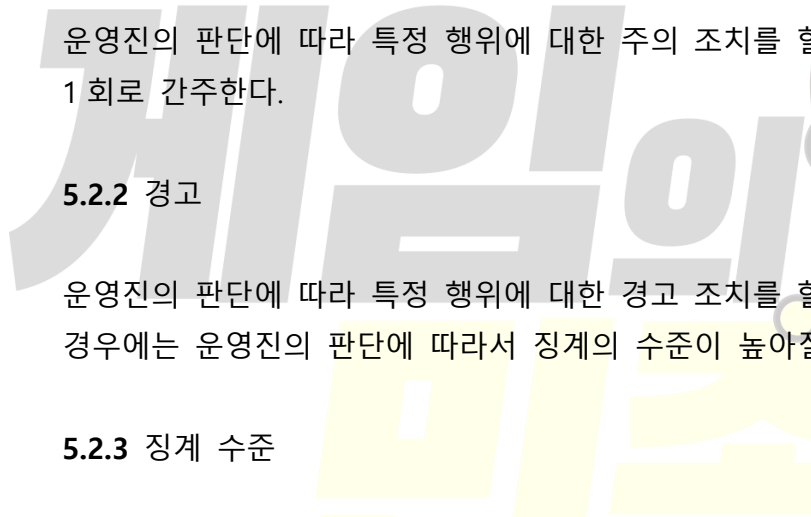
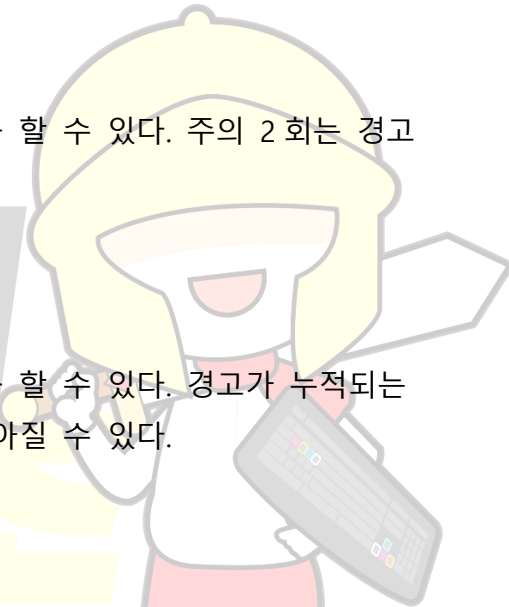
운영진의 판단에 따라 특정 행위에 대한 주의 조치를 할 수 있다. 주의 2회는 경고 1회로 간주한다.

5.2.2 경고

운영진의 판단에 따라 특정 행위에 대한 경고 조치를 할 수 있다. 경고가 누적되는 경우에는 운영진의 판단에 따라서 징계의 수준이 높아질 수 있다.

5.2.3 징계 수준

- 1) 매치 몰수 금지 행동의 수위에 따라 특정 매치가 몰수될 수 있다.
- 2) 당일 경기 몰수 금지 행동의 수위에 따라 특정 일자의 경기가 몰수될 수 있다.
- 3) 시즌 몰수 금지 행동의 수위에 따라 해당 시즌의 경기가 몰수될 수 있다.
- 4) 출장 정지 금지 행동의 수위에 따라 1일, 지정된 기간, 시즌, 영구 출장 정지가 부여될 수 있다.
- 5) 자격 박탈 금지 행동의 수위에 따라 플레이어 - PUBG 및 게임의민족이 주최하는 모든 리그에서 자격이 박탈될 수 있다.



5.3 금지된 행위

5.3.1 불공정 플레이

2명 이상의 선수나 팀 관계자 등이 특정한 목적을 위하여 불이익을 주고자 결성한 모든 종류의 합의를 의미한다. 경기 결과를 조작하기 위하여 특정 팀에게 유리한 행동을 하거나 합당하게 이루어져야 하는 수준의 게임 플레이를 성실하게 하지 않는 경우

5.3.2 티밍(사전모의를 통한 팀 간 협력)

특정한 목적을 위하여 이익을 얻고자 팀이나 선수가 경기 전 사전 모의하여 정상적인 경기를 진행하지 아니하는 경우

5.3.3 해킹

불법적인 프로그램, 비인가 프로그램 등을 사용하여 규정된 클라이언트를 훼손, 위조, 변경하는 경우. 적발 시에는 해당 선수의 경기 기록을 무효 처리하고 플레이어 - PUBG 및 게임의민족이 주최하는 모든 리그의 출전 자격을 박탈한다.

5.3.4 버그 악용

게임에서 우위를 점하기 위하여 또는 불리한 상황에서 재경기를 유도하기 위하여 고의로 게임 내부의 버그를 사용하는 경우

5.3.5 대리 게임

타인이 플레이어 - PUBG 로스터에 등록된 선수의 계정으로 대신 플레이하는 경우

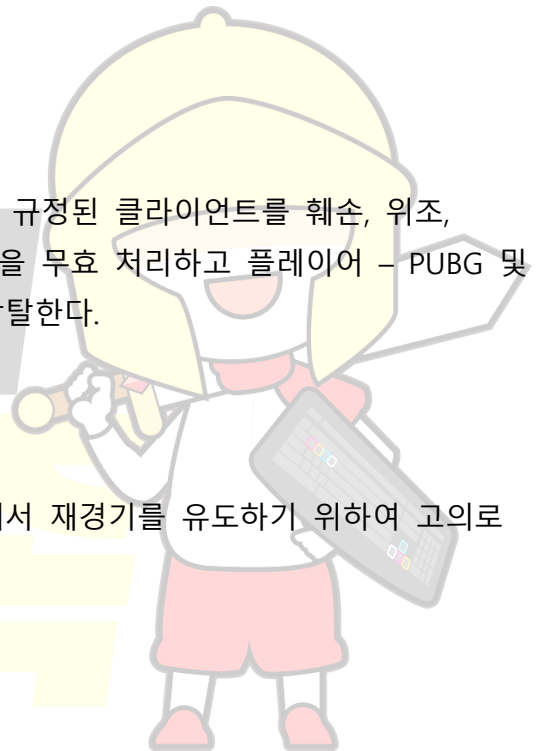
5.3.6 고의적인 접속 종료

합리적인 사유 없이 고의로 경기를 방해 또는 지연시키기 위하여 접속을 종료하는 경우

5.3.7 방플

중계화면을 통해 타 선수의 정보를 습득하여 경기력을 상승시키는 모든 경우

5.3.8 도박



도박을 조장하거나 주선하고 참여하는 행위

5.4 비신사적 행위

5.4.1 품위 유지의 의무

모든 선수 및 관계자는 대회에 참가하는 경기 중 스포츠맨십을 유지할 의무가 있다. 대회 전반에 걸쳐 부적절한 언행이나 태도가 적발되는 경우에는 운영진 판단으로 주의 또는 경고 조치를 취할 수 있다.

5.4.2 불건전한 언행

공개적으로 상대 선수 및 운영진 등 플레이어 - PUBG 관련자에 대한 비방, 모욕, 위협, 조롱, 적대하는 언행으로 상대방의 명예를 훼손하는 경우

5.4.3 차별 행위

인종이나 국가, 사회 성별 등 개인의 인격이나 집단의 존엄성을 모독하거나, 정치적 또는 종교적 비하 메시지를 담고 있는 언행이나 그와 유사한 행위.

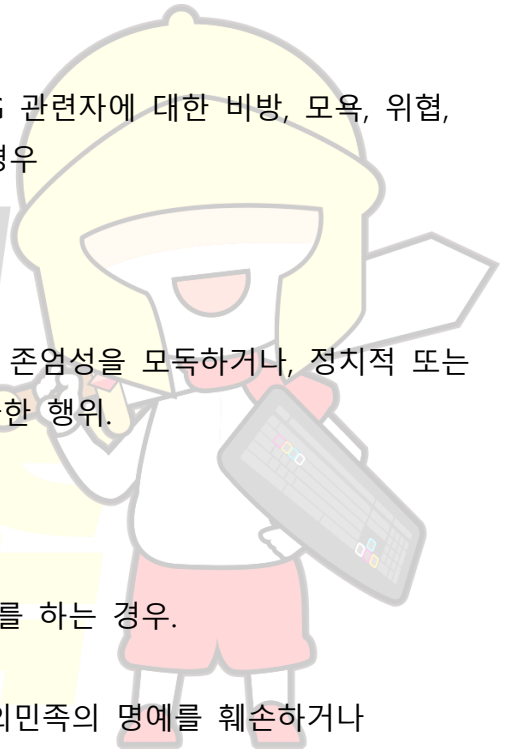
5.4.4 위법 행위

폭력, 성희롱 등 대한민국 법률에 의하여 금지된 행위를 하는 경우.

5.4.5 운영진의 판단 하에 플레이어 - PUBG 및 게임의민족의 명예를 훼손하거나 사회적으로 물의를 야기하는 행위로 판단되는 모든 경우.

5.5 타 대회 참가 규정

5.5.1 타 대회 참가로 인하여 본 대회 운영의 지장을 초래한 경우에는 운영진의 판단 하에 향후 리그 참가 자격을 제한할 수 있다.



5.6 개별 스트리밍 중계 권한

5.6.1 예선전에 한하여 플레이어 - PUBG 에 참가하는 선수 및 팀은 공정한 경기 진행을 방해하지 않는 선에서 중계 또는 스트리밍을 할 수 있다. 만일 개별 선수 및 팀에서 진행하는 스트리밍이 신속한 경기 진행을 방해하거나 플레이어 - PUBG 브랜드 또는 게임의민족 관련 브랜드를 훼손한다고 판단되는 즉시 운영진의 판단 하에 중단을 요구할 수 있다.

5.6.2 방플을 방지하기 위하여 스트리밍 방송 딜레이는 3분(180 초) 이상으로 반드시 설정하여야 한다. 만약 딜레이가 정상적으로 이루어지지 않아 방플 등 부정행위에 악용될 소지가 있는 것으로 판단되면 그 즉시 대회팀에서 방송 송출 중단을 요구할 수 있다.



6. 운영 주체

6.1 운영진

6.1.1 운영진은 플레이어 – PUBG 에 관련되어 게임의민족의 공식적인 승인을 받은 인원을 의미한다.

6.2 최종 결정권

6.2.1 운영진은 본 규정의 해석, 선수 자격, 대회 일정, 부정행위에 대한 징계 등 대회를 공정하고 성공적으로 진행하기 위한 모든 최종 결정권을 지닌다.

6.3 규정의 변경

6.3.1 본 규정은 플레이어 – PUBG 의 공정성과 합리성을 보장하기 위하여 언제든지 상시 수정 및 보완될 수 있다. 운영진은 규정 내 변동 사항이 발생한 경우 가급적 빠른 시일 내 참가 팀에 해당 내용을 사전에 고지할 의무를 진다.

6.3.2 본 규정에서 정의되지 않거나 해석의 오해가 발생하는 경우에 대해서 운영진은 즉시 추가 규정을 추가하여 적용할 수 있다.

6.4 경기 기록

6.4.1 운영진은 경기와 관련된 모든 기록 및 데이터를 수집하고 사용할 권리를 가진다.

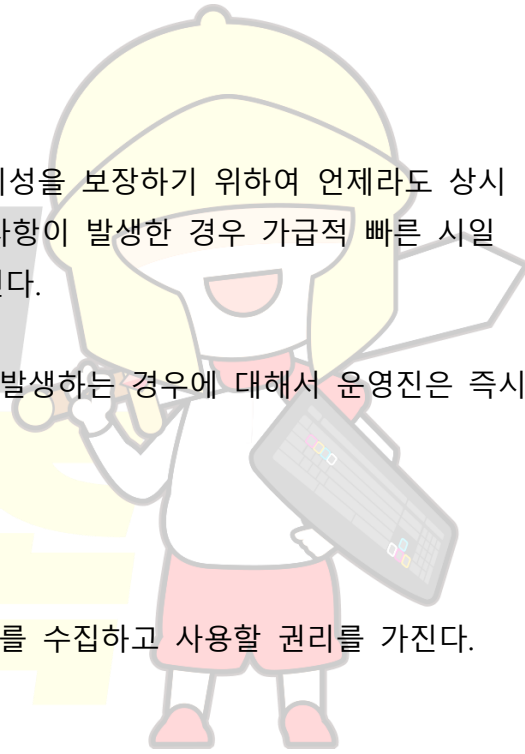
6.5 홍보 활동

6.5.1 운영진은 플레이어 – PUBG 과 관련된 운영, 홍보, 방송, 중계 또는 정보공개를 목적으로 참가 선수 및 관련자의 이름, 영상, 가명, 별명, 약자, 묘사, 이미지, 사진, 영상, 애니메이션, 음성, 기록 등 관련 법규가 허용하는 범위 내에서 활용할 수 있다.

6.6 지적재산권

6.6.1 플레이어 – PUBG 브랜드와 관련된 모든 지적재산권은 게임의민족에 있다.

6.6.2 참가 선수 및 팀은 사전 동의 없이 플레이어 – PUBG 관련 저작물을 재가공하거나 변형할 수 없다.



7. 규정 외 해석

본 규정 해석에 대한 오해가 있거나, 본 규정에서 정하지 않은 사항으로 인한 문제가 발생하는 경우에는 관계 법령에 따라 해결하며, 관계 법령이 없는 경우에는 통상적인 관례 또는 신의성실의 원칙에 따라 이를 해석하고 조치한다.



8. 문의

본 규정 및 플레이어 - PUBG 과 관련된 모든 문의는 공식적인 플레이어 - PUBG 디스코드 또는 게임의민족 채널을 통해서 이루어지며, 비공식적으로 알고 있는 운영진 및 대회관계자의 연락처를 노출하는 경우에는 운영진의 판단에 따라 징계가 이루어질 수 있다.

