

## 캠퍼스E스포츠파이터 규정

### 제1조 (명칭)

본 대회는 「 전국 캠퍼스 E스포츠 파이터 」이라 칭한다.

### 제2조 (주최, 주관, 후원)

- ① 공동주최•주관 : 한국대학축구동아리연맹 (KUFA), e스포츠 아카데미(EIA)
- ② 후원 : 게임의 민족, SPORTJOB ALIO, SOCCERBEE, (주)포브컴퍼니

### 제3조 (일정)

- ① 대회기간: 2021년 12월 18~19일 ( 18일: 17시~22시 19일: 13시~18시 )
- ② 대회 장소: 비대면 / 현장 인력: 스튜디오

### 제4조 (참가자격)

- ① 일반 대학생, 대학원생을 대상으로 대회 진행
- ② 팀의 구성원은 반드시 소속 대학에 재학/휴학/수료(유예) 중이어야 한다.
- ③ 동일한 대학교 인원 2인 1팀 구성 (이원화캠퍼스 포함 지원 가능)
- ④ 졸업생, 평생교육원생, 학점은행제생은 선수등록 및 출전할 수 없다.
- ⑤ 한국 E-스포츠협회 이상의 상위 단체에 과거 등록 이력이 있거나 현재 등록되어 있는 선수는 출전 불가.

### 제5조 (참가신청)

- ① 팀/선수 등록은 각 소속된 연맹에 신청서를 제출한 후 자체적인 추첨으로 진행된다.
- ② 신청 인원: 32팀 / 참가인원 2명 확정/참가비: 팀당 15,000원
- ③ 참가신청 방법:

- 1) 게임의 민족으로 참가신청
- 2) 참가비 입금 확인 (확인 되지 않는 경우, 대회 참가 불가)
- 3) 입금 완료 확인 후, 디스코드 채널 입장 가능
- ④ 참가신청 취소: 최종 참가팀으로 선발된 후 특정 사유에 따라 대회 참가를 취소하고자 할 경우 연맹에게 공문(취소사유 명기)을 통해 취소 요청을 해야 하며, 참가비는 코로나19로 인한 대회 연기 및 취소, 기타 연맹 내 사정을 제외한 어떤 경우에도 환불되지 않는다.

### **제6조 (대표자 회의)**

대진 추첨 및 경기규칙에 대한 공지는 대표자 회의 때 진행하며, 일정은 아래와 같다.

- ① 일시 : 2021년 12월 17일 (선수: 18시, 심판: 20시)
- ② 장소 : 화상프로그램(ZOOM)을 통해 진행
- ③ 각 팀 내 선수등록이 완료된 선수만 참가할 수 있으며, 불참으로 인한 불이익은 해당 팀이 감수하여야 한다.

### **제7조 (포메이션 및 전술 수치 설정)**

- ① 포메이션 구성은 게임에서 허용하는 한도에서 자유롭게 구성할 수 있다.
- ② 개인전술과 팀 전술 수치는 자유롭게 설정할 수 있다.
- ③ 부적절한 팀 전술명을 사용하는 경우 경고를 부여 받으며, 다음 경기 전에 전술명을 수정해야 한다.

### **제8조 (감독)**

- ① 본 대회는 감독 효과가 적용된다.
- ② 감독 사용에 제한을 두지 않는다.

## 제9조 (컨디션)

- ① 모든 경기는 '스페셜 매치'로 진행됨에 따라, 선수 컨디션은 본 대회 진행방식에 적용되지 않는다.

## 제10조 (대회의 취소)

- ① 천재지변 또는 불가항력적인 상황이 발생하였을 경우 및 대회개최가 불가능하다고 판단될 경우에는 대회 개최를 취소할 수 있다.
- ② 코로나19로 인한 정부의 지침에 따라 대회를 연기 혹은 취소할 수 있다.
- ③ 기타 합리적인 사유로 인해 대회가 연기되거나 혹은 취소될 수 있다.

## 제12조 (대진, 일정의 결정)

- ① 본 대회의 대진과 일정은 연맹에서 결정한다.
- ② 경기일정은 대회 전 또는 대회 중에도 경우(일몰 등 기후변화 및 경기장 상황, 기타 불가항력적인 상황)에 따라 변경될 수 있다.

## 제13조 (경기방식)

- ① 공통(결선 제외)
  - 1) 각 팀은 매 경기 운영진에게 세트 출전 순서를 제출해야 하며, 양 팀의 순서는 제출 서로 공유되지 않는 것을 기본으로 한다.
  - 2) 급여 210기준, 후보를 포함한 18명, GK는 필수 2명 포함 (피파 기본 설정).
  - 3) 훈련코치는 자유롭게 사용 가능.
  - 4) 참가선수는 대회 스쿼드 명단을 운영진이 고지한 형태로 제출해야 하며, 제출 기한은 운영진이 추후 각 팀 대표자를 통하여 공지한다.
  - 5) 최초 대회용 스쿼드 제출 이후 추가적인 스쿼드 변경을 할 수 없으며, 대회 진행 중 스쿼드 내 선수에 대한 강화, 판매, 방출을 금지한다.
  - 6) 사전에 제출한 명단에 속한 선수만을 사용할 수 있으며 사전 제출한 명단 외의 선수를 사용할

경우 해당 세트는 '몰수 패' 처리한다.

② 예선

- 1) 각 경기는 총 2세트로 구성되며 1세트는 2VS2 팀전, 2세트는 1VS1 개인전, 최종스코어 동점일시 3세트 2vs2 팀전으로 진행된다.
- 2) 각 경기의 인-게임 HOME&AWAY는 경기 시작 전 심판을 통해 공정한 방식으로 결정한다.
- 3) 온라인으로 팀 간의 경기가 진행되며, 3세트 2vs2 경기는 연장전과 승부차기를 포함한다.

③ 본선 (8강/4강/결승)

- 1) 각 팀은 매 경기 운영진에게 세트 출전 순서를 제출 (경기시작 30분전 명단 제출) 해야 하며, 양 팀의 순서는 제출 서로 공유되지 않는 것을 기본으로 한다.
- 2) 각 경기는 3판 2선승제로 구성되며 2vs2 팀전, 1vs1 개인전, 1vs1 에이스 결정전 순으로 진행된다.
- 3) 온라인으로 팀 간의 경기가 진행되며, 1vs1 에이스 결정전에서는 연장전과 승부차기를 포함한다.

**제14조 (경기시간)**

- ① 1경기 당 10분, 휴식시간: 5분

**제15조 (재경기 실시)**

- ① 주최측이 인정하는 사유로 인하여 경기가 중단되었을 경우 재경기를 실시할 수 있다.
- ② 재경기 진행 시 취소된 경기와 같은 스쿼드로 진행한다.
- ③ 재경기 시 다시 시작 시점 및 조건은 "제16조(경기시작과 재개 및 중단)", "제17조(버그 및 디싱크, 게임 접속 중단 관련)"에서의 규정에 따른다.

## 제16조 (경기시작과 재개 및 중단)

- ① 모든 경기는 심판의 관리 하에 진행함을 기본으로 한다.
- ② 경기 중 채팅은 금지한다. 단 경기 중 채팅은 기본적으로 금지한다. 단, 경기 도중 문제가 발생할 경우에만 채팅을 통해 심판에게 상황을 알려야 한다.
- ③ 과도한 경기 중단을 방지하기 위해, 문제 발생 사유를 주최측이 인정하지 않는다면 해당 선수는 주의, 혹은 경고1회 조치될 수 있다.
- ④ 주최측 및 심판은 어떠한 경우에도 일시 정지 요청을 할 수 있다.
- ⑤ 인게임 선수 교체와 전술 변화를 위한 경기 중단은 게임상에서 허용되는 3번 까지만 가능하며, 볼오프 상황에서 진행한다.
- ⑥ 경기 도중 골키퍼가 볼을 소유한 상태는 볼 오프 상황으로 간주하지 않는다. (골라인 아웃 후 재개 시는 예외)
- ⑦ 선수는 하기의 상황에서 심판에게 이의를 제기하여 공식적으로 경기 중단을 요청할 수 있다.
- ⑧ 게임 도중 렉에 의해 정상적인 경기 진행이 어려울 경우.
- ⑨ 기타 명시되지 않은 항목의 상황이 발생할 경우 운영위원회의 판단에 따라 결정한다.
- ⑩ 선수의 이의 제기신청으로 인한 경기 중단 시점 이후 다시 경기를 재개한 시점 사이에 경기에서 득점이 발생하더라도 해당 득점은 인정하지 않는다.

## 제17조 (버그 및 디싱크, 게임 접속 중단 관련)

- ① 경기 도중 시스템상의 오류로 인하여 발생하는 경기 진행 문제는 주최측의 판단에 따라 결정한다.
- ② 경기 진행 도중 선수의 고의적인 접속 중단 상황이 발생할 경우, 접속 중단을 시도한 선수는 해당 경기를 몰수패 처리한다.
- ③ PK(패널티킥) 상황이 디싱크, 혹은 버그 등으로 정상적으로 진행되지 않는 경우, 잔여 시간 동안 경기를 진행하고 경기 종료 후 PK를 별도로 진행하여 스코어에 합산한다.
- ④ 게임 프로그램 상의 불안정, 혹은 옵저버 PC의 이상으로 인한 경기 중단 시 해당 시간까지의 스코어를 인정하고, 해당 시점부터 잔여 시간 동안 재경기를 진행한다.

- ⑤ 경기 접속 중단 후 재경기 시 볼의 소유권은 경기 중단 전 마지막 공 소유권을 가진 플레이어로 한다.
- ⑥ 위에 명시되어 있지 않는 문제는 주최측의 판단에 따라 결정한다.

## 제18조 (패널티)

본 규정에 따른 패널티 종류는 다음과 같다.

-경고-

- ① 상대방이 경기 도중 부적절한 표현이나 행동을 했을 경우.
  - 1) 경기중 채팅 금지 (단, 퍼즈 요청 시 채팅가능)
- ② 인-게임 내 행위에 대한 경고
 

상대방의 골키퍼가 공을 소유하고 있는 상황에서 골키퍼를 방해할 수 없으며 이를 위반할 시 경고 1회를 부여한다.

  - 1) 주최측 및 심판의 판단 하에 고의로 게임을 지연시키는 행위라 인정되는 상황 발생 시 경고 1회 를 부여한다.
  - 2) 고의적인 자책골을 기록하는 경우 경고 1회를 부여한다.
  - 3) 고의적으로 어떠한 플레이도 하지 않는 경우 경고 1회 를 부여한다.
  - 4) 인게임 내 비매너 점수 판정 발생 시 주최측은 해당 상황을 판단하고 경고 1회를 부여한다.
- ③ 주최측의 지시 불이행에 대한 경고
- ④ 캠 구도 미설정 시에 대한 경고 (대리확인)
  - 1) 재난문자 → 경기 중단 후 캠 재설정.
  - 2) 휴대폰 배터리 방전 → 경고 1회.
  - 3) 가이드 캠 구도 설정 미실시 → 경고 1회
  - 4) 경기 중 캠 화면 이탈 → 경고 1회
- ⑤ 누적 경고 계산

- 1) 경고 부여의 주체는 개인과 팀 모두이며 개인에 적용된 경고는 팀에도 동일하게 적용되는 것을 원칙으로 한다.
- 2) 경고 2회 시 1골 패널티는 해당 경기 결과에 즉각 반영한다.
- 3) 누적 경고 3회 시 실격으로 처리한다.

-실격-

① 게임 몰수 및 실격

- 1) 게임 몰수가 선언되면 해당 시점까지의 득점만을 인정하고 즉각 경기종료를 선언한다.
- 2) 비 매너 점수 누적으로 인한 패배는 몰수 패 처리된다.
- 3) 누적 경고 3회 시 실격으로 처리한다.
- 4) 조별리그 진행 중 실격 팀이 발생할 경우 해당 그룹의 조별리그가 모두 종료된 후 실격 팀 외 팀들 간의 성적을 바탕으로 순위를 산정한다.
- 5) 특정 결과 또는 특정 팀 및 선수, 제3자 등 타인의 이익을 위한 경기 내용 임의 조작이 의심될 경우 주최측은 사후 해당 경기 영상을 포함하여 경기와 선수 또는 팀을 조사하고 해당 경기결과를 취소할 수 있으며, 사안에 따라 해당 선수에게 최소 즉각 실격 조치를 취할 수 있다.

**제19조 (선수규정)**

① 출전선수(팀)의 자격과 의무

- 1) 본인 이외의 다른 사람이 경기에 참석하거나, 대회에 출전하는 다른 선수의 경기에 참가할 수 없다. 해당 사실이 적발될 경우 즉시 실격되며, 추가로 향후 진행하는 KUFA의 관련 대회 및 이벤트에 영구 참가를 불허한다.
- 2) 대회 기간 중 대회 참가 결격 사유가 적발될 경우 해당 인원과 해당 팀에 대한 즉각 실격을 부여한다.
- 3) 모든 참가 선수는 대회의 규정을 충분히 숙지 및 준수해야 한다. 이를 미숙지 하여 발생하는 모든 책임은 선수 본인에게 있다.

- 4) 모든 참가 선수는 주최측의 정상적 심의를 통해 판정에 승복해야 한다. 단, 필요 시 판정에 대한 이의를 제기할 수 있다.
- 5) 운영위원회 측은 경기와 관련한 데이터 및 관련 자료 수집에 대한 권한을 가지며, 선수는 운영위원회 측의 데이터 및 자료 제공 요청에 적극 협조해야 한다.
- 6) 대회 공식 채널 지연에 대한 책임은 해당 팀과 선수에 있다.

### 제20조 (온라인 조별리그 특별 유의사항)

- ① 모든 참가 선수는 대회 전 필수로 줌(ZOOM), 디스코드 설치 및 기능 부분을 직접 해야 한다. (줌으로는 대리 확인, 디스코드는 본인확인, 음성채팅, 대회운영 공지, 심판 활동)
- ② 운영진이 사전에 배포하는 줌의 회의 링크를 본인 및 팀원 외 배포하는 경우 경고 1회를 부여한다.
- ③ 모든 경기는 운영진에서 사전 준비한 방식으로 실시간 방송 및 녹화가 진행되며, 모든 참가 선수는 실시간 방송과 녹화에 동의하고 최대한 협조해야 한다.
- ④ 모든 참가 선수는 운영진에서 안내하는 방법에 따라 본인의 얼굴, 손, 모니터 화면, 마우스 등이 모두 나오도록 원격 확인에 응해야 한다. 이와 관련된 문제발생에 대해 운영측은 다음과 같이 판정을 내릴 수 있다. (사진으로 미리 공지)
  - 5) 재난문자 → 경기 중단 후 캠 재설정.
  - 6) 휴대폰 배터리 방전 → 경고 1회.
  - 7) 가이드 캠 구도 설정 미실시 → 경고 1회
  - 8) 경기 중 캠 화면 이탈 → 경고 1회
- ⑤ 모든 문제 사항과 출전 선수의 이의제기가 있을 경우, 녹화된 영상 판독을 진행하며, 출전한 모든 선수는 판독을 통해 내려진 대회 운영진의 판정을 준수해야 한다.
- ⑥ 모든 참가 선수는 경기를 진행하는 컴퓨터와 네트워크 사전에 확인해야 하며, 게임 오류 외의 이슈로 인해 게임 진행에 문제가 있는 경우 본인의 네트워크 문제가 없음을 입증해야 한다.
- ⑦ 선수는 운영진으로부터 온라인 대회 진행에 따른 확인 및 협조 요청이 있을 경우 즉시 응해야 하며, 운영진의 확인 요청과 협조에 불응할 경우 최대 실격의 판정을 내릴 수 있다.



## 제21조 (경기설정 관련 규정)

- ① 경기 시작 전 선수 개인 세팅
  - 1) 경기 시작 5분 전까지 출전선수 명단 제출 및 모든 세팅 준비를 완료해야 된다.
  - 2) 주어진 시간내 경기 준비에 필요한 모든 세팅을 마쳐야 하며 필요한 경우 심판에게 도움을 요청할 수 있다.
  - 3) 제한 시간 내 경기 준비를 마치지 못한데 대한 책임은 선수 본인에게 있다.
- ② 개인장비
  - 1) 장비 세팅의 미흡에서 발생하는 불이익은 선수 본인에게 그 책임이 있다.
- ③ 외부 프로그램 및 장비
  - 1) 경기전후로 발생하는 문제해결을 위해 주최측은 별도의 외부 녹화 프로그램을 설치 및 활용한다.
  - 2) 보이스 채팅은 주최측에서 제공하는 팀 보이스 채널 사용하는 것을 기본으로 한다.
  - 3) 경기 중 모든 통신장비(스마트패드, 휴대폰, 스마트워치)는 사용할 수 없다.
  - 4) 대회 중 확인되지 않은 버그를 발견하는 경우 반드시 이를 주최측에 알려야 하며, 고의적으로 버그를 사용할 경우 몰수 패를 선언한다.
- ④ 카메라 및 화면 설정은 참가자 편의에 맞게 자율적으로 설정한다.

## 제22조 (심판규정 추가)

- ① 심판은 경기 전, 후 또는 중간에 발생하는 모든 경기 관련 문제, 문의 및 상황에 대한 결정을 내릴 책임이 있다.
- ② 심판이 규정 내에서 내린 판정은 절대적인 효력을 가지며, 심판은 판정에 대해 최우선적인 책임이 있다.
- ③ 심판의 역할은 다음과 같다.
  - 매 세트 참가자들의 엔트리 확인
  - 팀의 출석체크 및 참가자 캠 설정 확인
  - 경기 시작 선언
  - 경기 중 퍼즈 및 재개 명령

- 경기 중 규정 위반에 대한 페널티 명령
- 경기 종료 및 결과 확인
- 이의제기 접수 및 대응

**판정이 필요한 경우, 심판의 재량으로 판정을 내릴 수 있다 (필수)**

### **제23조 (제소)**

- ① 규정 위반, 경기 중 불미스러운 행위 등 경기와 관련한 제소는 육하원칙에 따라 팀 대표자 명의로 문서를 해당 운영본부로 제출해야 한다. 단, 제소는 해당 경기 종료 후 24시간 이내에 해야 하며, 경기 중의 제소는 원칙적으로는 허용하지 않는다.
- ② 심판 판정에 대한 제소는 대상에서 제외함을 원칙으로 한다.

### **제24조 (시상)**

**본 대회 시상 내용은 다음과 같으며, 대회의 특성에 따라 변경될 수 있다.**

**우승: 250,000원**

**준우승: 150,000원**

**3위,4위: 50,000원**

- ① 시상식에는 경기에 출전했던 선수들이 참가하여야 하고, 개인상의 경우 수상자는 본인, 단체상(우승, 준우승, 3위, 페어플레이팀)의 경우 경기 당일 출전선수 명단에 기재된 선수는 반드시 참석하여야 한다. 단, 불가피한 사정이 있는 선수들은 연맹에 사전 통보하여 불참할 수 있다.
- ② 대회 중 징계 조치를 받은 선수는 개인상 시상에서 제외할 수 있다.

### **제25조 (기타 유의 사항)**

- ① 본 대회의 경기 시작이 가능한 팀의 인원수를 2명으로 규정한다.
- ② 참가팀은 페어플레이 정신에 입각하여 최선을 다해 모든 경기에 임해야 하며, 승부 조작 및 부정선수 출전 등 어떠한 부정행위에 관여하거나 연루되지 않아야 한다.

## 제26조 (부칙)

- ① 본 대회에 참가하는 모든 팀은 「운영진 인권 규정」에 동의해야 한다.