



발로하는 VALORANT 공식 규정집

1. 목적

이 규정은 제 1 회 발로하는 VALORANT 대회의 규정집으로 경기 진행과 관련된 제반 사항을 규정함을 목적으로 한다. 본 규정집은 운영진의 판단 하에 업데이트 및 개정될 수 있으며 대회에 참가하는 모든 선수는 본 규정집 내용을 숙지하고 동의해야 한다.

2. 대회 참가 자격

2.1. 대회일 기준 만 15 세 이상이어야 한다.

2.2. 발로란트 본인 명의 계정 보유자 중 에피소드 3 기준 최고 랭크가 골드 이하인 유저만 참가 가능하다.

2.3. 대회에 참가 등록된 게임의민족 계정은 본인 명의여야 한다.

3. 참가 자격 제한

3.1. 운영 정책에 위반되는 유저명, 방송심의를 부적절한 팀 명은 참여가 제한되거나 운영진이 변경을 요청할 수 있다. 변경을 거부할 시 실격 처리한다.

3.2. 현재 인게임 내 제재를 받고 있는 계정으로서는 출전이 금지된다.

3.3. 대회를 관리하고 운영하는 심판 및 운영진은 대회에 참가할 수 없다.

3.4. 대회 기간 중 병역의 의무를 행하고 있는 자 (군인, 사회복무요원, 상근예비역 등)는 참가할 수 없다.

3.5. 에피소드 3 기준 언랭크 유저는 대회에 참가할 수 없다.

3.6. 본인 명의 계정 중 에피소드 3 기준 최고 티어를 달성 한 계정으로 참가하여야 하며, 이를 어길 시 제재 받을 수 있다.

3.7. 대회에 참가된 게임의민족 계정이 본인명이가 아닐 시 참가가 제한된다.

3.8. 참가자 계정 조회 과정 중 참가 자격 기준 랭크에 부합하지 않는 유저들은 참가가 제한된다.

4. 대회 상금

4.1. 총상금: 700,000 원

4.1.1. 우승: 300,000 원

4.1.2. 준우승: 200,000 원

4.1.3. 4 강: 각 100,000 원

5. 상금 관련 사항

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

5.2. 11.9. 규정에 의해 실격 처리된 팀은 상금 및 대회 관련 보상을 지급받을 수 없으며, 이미 지급된 경우 몰수 처리된다.

6. 대회 상세 일정

6.1. 참가 접수: 1 월 20 일(목) 16:00 마감

6.2. 예선: 1 월 22 일(토), 1 월 23 일(일) 13:00 시작

6.3. 결승: 1 월 28 일(금) 17:00 시작

7. 경기 구조 및 방식

7.1. 구조: 싱글엘리미네이션

7.2. N 강~8 강: BO1

4 강: BO3

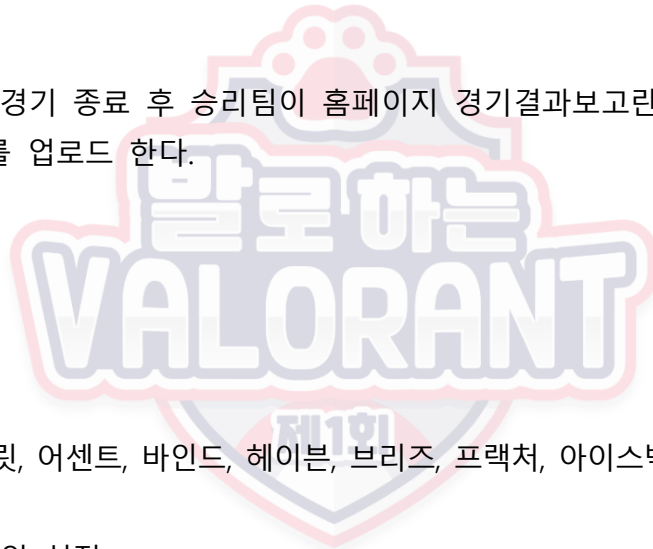
결승: BO5

7.3. 참가인원에 따라 운영진 재량으로 구조 및 방식은 변경될 수 있다. 단, 이 경우 운영진은 출전 팀에게 최대한 신속히 통보해야 한다.

7.2. 대진표 기준 위쪽팀이 사용자 게임 생성 후 상대팀 팀장을 초대한 후 경기를 진행한다.

7.3. 8 강을 제외한 32 강을 제외한 나머지 경기 진영은 대진표 기준 왼쪽 팀이 블루, 오른쪽 팀이 레드로 1 세트를 시작, 2 세트 및 3 세트는 이전 세트와 반대 진영으로 진행한다.

7.4. 매판 마다 경기 종료 후 승리팀이 홈페이지 경기결과보고란에 경기 결과(스크린샷)를 업로드 한다.



8. 게임모드

8.1. 맵풀: 스플릿, 어센트, 바인드, 헤이븐, 브리즈, 프랙처, 아이스박스

8.2. 사용자 게임 설정

8.2.1. 공개: 비공개 파티

8.2.2. 맵: 8.1.에 기재된 맵 중 랜덤

8.2.3. 모드: 기본 모드

8.2.4. 서버: 서울 1 또는 서울 2

8.2.5. 옵션: 토너먼트 모드 및 연장점 2점 승리 옵션 켜짐. 이 외의 옵션은 모두 꺼짐 설정

8.3. 양 팀은 사용자 게임 설정 옵션을 확인하고 진행해야 하며, 해당 설정을 확인하지 않고 진행된 경기는 결과에 그대로 적용될 수 있다.

9. 체크인

9.1. 모든 선수들은 경기 진행 전 운영진이 공지한 시간 내에 체크인을 진행해야 한다.

9.2. 체크인이 완료되지 않은 선수들은 대회에 참여할 수 없다.

9.3. 운영진은 체크인을 모두 완료할 때까지 경기 시작을 지연시킬 권리가 있다.

9.4. 체크인 과정 중 영상, 사진 등의 자료가 수집될 수 있으며 이를 거부하는 경우 대회 참여가 취소될 수 있다.

10. 경기 진행

10.1. 참가자들은 게임의민족 홈페이지 내 생성된 대진표를 확인하고 경기를 진행한다.

10.2. 대진표 기준 위쪽팀이 사용자 게임 생성 후 상대팀 팀장을 초대한 후 경기를 진행한다.

10.3. 대진표 기준 위쪽팀이 맵이나 공수 중 하나를 먼저 선택한다. 아래쪽 팀은 나머지를 선택하고 경기를 진행한다.

10.4. 경기가 종료되면 승리팀이 홈페이지 경기결과보고에 경기 결과(스크린샷)를 업로드 한다.

11. 경기 관련 규정

11.1. 모든 선수는 게임의민족에서 제공하는 디스코드에 입장해야 하며, 미 입장으로 인한 불이익은 선수가 책임진다.

11.1.1. 디스코드 링크: <https://discord.gg/fXbks79T>

11.2. 운영진의 재량에 따라 경기 설정 중 문제가 발생할 경우 경기 시작을 지연시킬 수 있다.

11.3. 결승 경기는 운영진의 시작 요청에 맞춰 시작해야 하며, 별도의 신호 없이 시작된 경기는 운영진의 판단에 따라 재경기가 요청될 수 있다.

11.4. 관전자는 양팀 동의 하에만 허용 가능하다.

11.5. 개인 방송은 최소 3분 지연으로 설정해야 하며, 개인 방송으로 인한 불이익은 모두 본인이 감수해야 한다.

11.6. 경기중 일시정지는 팀당 1회 최대 10분 가능하며 상대팀 및 운영진에게 먼저 일시정지 사유를 전달해야 한다.

11.7. 양 팀은 경기 시작 전 상대팀 로스터가 게임의민족 홈페이지에 등록된 로스터와 일치한지 확인해야 한다.

11.8. 에피소드 4: 디스럽션에 출시된 신규요원 네온은 이번 대회에서 사용 불가능하다.

11.9. 참가 자격에 어긋나는 경우, 대회에 대리 참가할 경우, 버그 악용 및 불법 프로그램으로 부정행위를 저지른 경우가 적발되면 즉시 실격 조치된다.

12. 팀 관리 및 로스터

12.1. 팀장은 팀을 대표하여 운영진 및 상대팀과의 소통을 하는 책임자이다.

12.2. 팀 내 예비 선수는 최대 2인까지 등록 가능하며, 참가자격 기준에 부합하는 자에 한해 등록 가능하다.

12.3. 참가접수가 마감되면 추가적인 선수 등록 및 정보 수정은 불가능하다.

12.4. 선수 교체는 로스터에 등록된 선수 하에 한 세트가 끝나고 교체 가능하다.

12.5. 결승 진출 팀은 운영진이 안내하는 일정에 맞춰 최종 로스터를 제출해야 한다.

12.6. 결승 진출 팀은 팀원 중 불가항력의 사유(질병/부상, 사고, 천재지변, 가족의 상 등)로 인해 참가가 어려운 경우가 생겼을 때 아래의 조건 하에 로스터 교체가 가능하다

가. 5인 로스터로 예비 선수가 없는 경우

나. 선수의 귀책사유가 아닌 불가항력의 사유인 경우

13. 의사소통

13.1. 전체 채팅은 시작 전 인사, 종료 후 인사, 경기중단 요청을 위한 채팅만 가능하다. 그 외 소통은 팀 채팅만 허용한다.

13.2. 대회 진행에 방해가 되거나 상대방을 비하하는 언행은 금지되며, 운영진의 판단에 따라 실격 처리될 수 있다.

13.3. 음성채팅 프로그램은 게임의민족이 제공하는 디스코드 채널만 사용 가능하다.

14. 버그 및 외부 프로그램 사용

14.1. 게임 상에서 알려지지 않아 본 규정에 포함되지 않은 버그라 할지라도, 운영진 판단 하에 대회 진행에 문제가 된다고 판단될 경우 사용이 금지한다.

14.2. 선수는 게임 클라이언트, 개인장비를 위한 프로그램을 제외한 어떠한 프로그램도 실행할 수 없다.

14.3. 운영진의 허가를 받지 않은 외부 프로그램 사용 적발 시 실격처리 될 수 있다.

14.4. 불법 프로그램 사용 적발 시 차후 1년간 진행되는 모든 게임의민족 관련 대회 및 이벤트에 참가가 불가능하다.

15. 경기중 이상현상

15.1. 이상현상이 발생했을 때에는 운영진의 지시에 따라 게임내 일시정지를 하고 문제상황을 조치한 후 재접속을 통해 경기에 참가한다.

15.2. 상황 조치 불가 또는 지속적인 이상 현상으로 경기 진행이 불가능할 경우 운영진의 판단에 따라 재경기, 경기속개, 우세승 판정을 할 수 있다.

15.3. 서버, 인터넷 장애로 인해 전체 참가자가 접속문제가 있을 시 재경기를 시행한다.

15.4. 선수들은 경기 진행에 이상이 없도록 사전에 장비, 인터넷 환경 등을 확인해야 하며 경기 시작 후 이로 인해 발생하는 이상 현상에 대한 불이익은 선수가 책임진다.

16. 이의 제기

16.1. 게임 상의 문제로 인해 게임 속개가 불가능하다 판단되는 경우, 운영진에게 이의를 제기할 수 있으며, 해당 내용의 결과를 도출할 때까지 모든 경기는 그대로 지속해야 한다.

16.2. 경기 결과가 나온 이후 이의 제기는 경기 후 5분 이내로 운영진에게 해야 하며, 그 이후의 이의제기는 효력을 상실한다.

16.3. 상대팀 또는 게임 진행에 대한 이의 제기는 이를 증명 가능한 자료(스크린 샷, 동영상 등)를 같이 제출해야 한다. 이의 제기에 대한 증거가 부족하다고 판단되면 해당 이의는 받아들여지지 않을 수 있다.

16.4. 운영진은 대회 진행과 관련된 중차대한 문제를 제외하고 어떠한 이의 제기도 받지 않으며, 운영진이 합리적인 통제를 벗어나는 사유로 대회 운영이 불가능한 상황이 발생할 경우 이에 따른 모든 진행은 운영진의 판단에 따른다.

17. 부정행위 및 징계

17.1. 대회 진행에 방해가 되는 행위로 대회 분위기를 손상하거나 상대 선수를 자극하는 행위는 운영진의 판단 하에 실격 조치할 수 있다.

17.2. 금지사항 위반 및 경기에 영향을 주는 모든 사항에 대해 운영진은 사안의 경중에 따라 경고 또는 몰수패 조치할 수 있다.

17.3. 운영진으로부터 어떠한 이유로든 경고를 2 회 이상 받을 경우 해당 팀은 실격 조치된다.

18. 규정 변경

18.1. 본 규정은 대회의 공정성과 정직성을 지키기 위해 수시로 수정, 변경 및 보강될 수 있으며, 내용이 수정된 경우 운영진은 해당 사실을 선수에게 신속하게 통보해야 한다.

19. 최종 결정권

19.1. 본 규정의 해석, 선수 자격, 대회 일정, 부정 행위에 대한 패널티와 관련된 모든 최종 결정권은 운영진의 공정하고 합리적인 판단에 따라 행사될 수 있다.

20. 규정 외 적용

20.1. 본 규정에 명시되지 않은 상황 발생시 운영진의 재량에 따라 판단한다.

