

NEW STATE
— MOBILE —

OPEN SERIES

뉴스테이트 모바일 오픈 시리즈 공식 규정집

NMOS OFFICIAL RULEBOOK

1 서문

본 규정은 크래프톤의 승인 및 주관 하에 개최되는 뉴스테이트 모바일 오픈 시리즈 대회 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 규정의 변경 및 적용

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

1.3 최종 의사 결정

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

1.4 게임의민족

1.4.1 대회 및 경기 진행간 모든 안내는 게임의민족 홈페이지와 게임의민족 뉴스테이트 디스코드 채널에서 진행됩니다. 참가자는 게임의민족 홈페이지에 참가자의 명의로 회원 가입해야 하며, 디스코드 채널에 입장해야 합니다.

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

2 참가 규정

2.1 참가 자격

- 2.1.1 참가자는 참가 접수 종료일 기준 한국 국적의 만 15세 이상 뉴스테이트 이용자에 한합니다.
- 2.1.2 레벨/티어에 상관없이 모두 참가 신청이 가능합니다.
- 2.1.3 참가자는 모든 온라인 경기 일정에 참여할 수 있어야합니다.
- 2.1.4 대회 기간 중 병역 의무(군인, 사회복무요원, 상근 예비역 등)를 수행하고 있는 자는 대회에 참여할 수 없습니다.

2.2 팀 구성 및 소유권

- 2.2.1 팀은 팀원 최소 4인, 최대 6명으로 팀원 명단을 제출해야 합니다. 이 때, 팀원 중 1명을 팀장으로 지정해야 합니다.
- 2.2.2 대회 참가 접수 종료 이후 팀원 변경은 불가합니다. 전 경기는 제출된 팀원으로만 참여할 수 있습니다.
- 2.2.3 팀의 소유권은 타인에게 양도될 수 없습니다. 불가피한 사정으로 대회 참여가 불가한 경우, 기권 처리 및 운영진의 판단에 의거해 차순위 팀이 선발될 수 있습니다.

2.3 대회 준비

- 2.3.1 참가자는 운영진이 안내한 경기 로비 정보와 시작 시간을 확인하고 미리 경기 준비를 끝마쳐야 합니다.
- 2.3.2 참가자는 본인 명의의 뉴스테이트 모바일 계정과 게임의민족 회원가입 계정으로 참여해야 합니다.
- 2.3.3 대회에 참여하는 모든 참가자는 게임의민족 계정 닉네임과 뉴스테이트 모바일, 디스코드 닉네임을 통일해야 합니다.
- 2.3.4 참가 접수 종료 이후, 게임의민족 프로필에 등록된 뉴스테이트 모바일 닉네임 변경은 불가합니다.
- 2.3.5 참가자의 게임의민족 프로필 내 등록된 뉴스테이트 모바일 닉네임이 경기 로비에 입장한 닉네임과 다를 경우, 해당 참가자는 경기에 참여할 수 없습니다.

2.4 이의제기

- 2.4.1 각 매치에 문제가 있을 경우, 관리자를 통해 이의제기를 신청할 수 있습니다.
- 2.4.2 이의제기가 접수되는 경우, 운영진은 경기 결과 보류 및 경기 시작을 지연할 수 있습니다.
- 2.4.3 매치 종료 후 이의제기가 가능하며 이의를 제기할 때는 인정 가능한 증거(스크린샷, 동영상 촬영 등)를 제출해야 합니다.
- 2.4.4 다음 항목에 해당하는 경우, 이의제기는 받아들여지지 않습니다.
 - 2.4.4.1 매치 종료 후 10분 이후에 이의제기를 접수하는 경우

2.4.4.2 제출된 증거자료의 근거가 부족한 경우

2.5 페널티

2.5.1 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.

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

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

2.5.1.3 실격패: 대회 기간 동안 경고 2회가 누적되는 경우 실격 및 모든 경기의 점수가 0점 처리됩니다.

2.5.1.4 출전 정지: 특정기간 동안 크래프톤과 게임의민족에서 주최하는 뉴스테이트 모바일 대회에 참가 자격이 박탈됩니다.



3 방송용 닉네임

방송 경기에 참여하는 팀은 운영진의 요청에 따라 참가자의 닉네임을 변경하여 방송 경기에 참여해야 합니다.

3.1 방송용 팀 태그

- 3.1.1 팀들은 '팀 태그'라 불리는 특정 단어를 각 팀에 속한 선수들의 닉네임 앞에 기재 해야 합니다.
- 3.1.2 팀태그는 사용 전 운영진의 승인을 득해야 하며, 운영진은 합리적인 판단에 따라 각 팀 이 제출한 팀 태그의 승인 및 변경을 요청할 수 있습니다.
- 3.1.3 팀태그는 2글자 혹은 3글자의 알파벳, 국문 혹은 숫자로 이루어진 단어로 팀 명의 축약 입니다.

3.2 방송용 닉네임

- 3.2.1 방송용 닉네임은 '팀태그_닉네임' 과 같은 형태로 구성됩니다.
- 3.2.2 방송용 닉네임은 팀 태그를 포함하여 최대 12글자까지 가능합니다.
- 3.2.3 방송용 닉네임에는 알파벳 대문자와 소문자, 국문 또는 숫자(0-9)의 모든 조합을 사용할 수 있습니다.
- 3.2.4 특수문자의 사용은 '-'와 '_' 두 가지만 가능하며, 공란(스페이스)의 사용은 불가합니다.
- 3.2.5 방송용 닉네임은 상업적인 낱말을 포함할 수 없으며, 비속어나 외설적인 표현도 금지됩니다.
- 3.2.6 방송용 닉네임은 스폰서명을 비롯한 어떠한 상품의 이름 및 설명을 포함할 수 없습니다.
- 3.2.7 2인 이상의 참가자가 동일한 닉네임을 사용할 수 없습니다.

4 대회 구조

4.1 대회 일정

4.1.1 대회 일정은 변동될 수 있습니다.

7월						
3 일	4 월	5 화	6 수	7 목	8 금	9 토
10 일	11 월	12 화	13 수	14 목	15 금	16 토
17 일	18 월	19 화	20 수	21 목	22 금	23 토
24 일	25 월	26 화	27 수	28 목	29 금	30 토
					대회 참가 신청 오픈	
8월						
31 일	1 월	2 화	3 수	4 목	5 금	6 토
7 일	8 월	9 화	10 수	11 목	12 금	13 토
14 일	15 월	16 화	17 수	18 목	19 금	20 토
21 일	22 월	23 화	24 수	25 목	26 금	27 토
28 일	29 월	30 화	31 수	1 목	2 금	3 토
			1주차 예선 참가 모집 마감	참가자 데이터 검수 및 최종 참가 확인	1주차 예선	1주차 본선
			2주차 예선 참가 모집 마감	참가자 데이터 검수 및 최종 참가 확인	2주차 예선	2주차 본선
			3주차 예선 참가 모집 마감	참가자 데이터 검수 및 최종 참가 확인	3주차 예선	3주차 본선
			4주차 예선 참가 모집 마감	참가자 데이터 검수 및 최종 참가 확인	4주차 예선	4주차 본선
9월						
28 일	29 월	30 화	31 수	1 목	2 금	3 토
			4주차 예선 참가 모집 마감	참가자 데이터 검수 및 최종 참가 확인	4주차 예선	4주차 본선
4 일	5 월	6 화	7 수	8 목	9 금	10 토
추석 연휴						
11 일	12 월	13 화	14 수	15 목	16 금	17 토
			5주차 예선 참가 모집 마감	참가자 데이터 검수 및 최종 참가 확인	5주차 예선	5주차 본선
18 일	19 월	20 화	21 수	22 목	23 금	24 토
			6주차 예선 참가 모집 마감	참가자 데이터 검수 및 최종 참가 확인	6주차 예선	6주차 본선
25 일	26 월	27 화	28 수	29 목	30 금	1 토
						결선

5 게임 규정

5.1 경기 진행

- 5.1.1 대회 디스코드의 대회 진행 채널에서 각 라운드의 로비 정보 및 비밀번호가 제공됩니다. 참가 팀은 대진표에 표기되는 팀 번호에 맞춰 로비에 입장해야 합니다.
- 5.1.2 참가자들은 운영진이 고지한 경기 시작 시간까지 로비에 입장해야 합니다.
- 5.1.3 로비 접속시간이 종료된 이후 다음 항목에 해당하는 경우, 참가 팀은 매치에서 제외됩니다.
 - 5.1.3.1 게임의 민족 프로필에 등록된 뉴스테이트 모바일 닉네임과 일치하지 않은 팀원이 있는 경우 제외됩니다.
 - 5.1.3.2 팀원 3인 이상이 제한시간 내에 로비에 입장하지 않는 경우 해당 매치에서 제외됩니다.
- 5.1.4 매치에서 제외된 팀은 경기 준비를 마친 뒤 잔여 매치에 참여할 수 있습니다.
- 5.1.5 첫 번째 매치 이후 각 팀은 운영진이 고지한 시간까지 다음 매치의 경기 로비에 입장해야 합니다.
- 5.1.6 운영진은 참가자의 게임 계정과 경기 중 발생한 문제를 완전히 확인할 때까지 경기 진행을 지연시킬 권리를 가집니다.

5.2 진행 모드 및 맵

- 5.2.1 모든 경기는 TPP(3인칭) 스쿼드 모드로 진행됩니다.
- 5.2.2 예선: 1,3경기는 에란겔, 2경기는 트로이에서 진행됩니다.
- 5.2.3 본선: 1,3,5경기는 에란겔에서, 2,4경기는 트로이에서 진행됩니다.
- 5.2.4 결선: 1,3,5경기는 에란겔에서, 2,4,6경기는 트로이에서 진행됩니다.
- 5.2.5 경기 진행간 시작 보급과 영입 시스템은 비활성화 됩니다.

5.3 포인트

- 5.3.1 모든 경기는 매치에서 획득한 순위 포인트와 킬 포인트의 합산인 매치 포인트로 순위를 가립니다.
- 5.3.2 킬 포인트: 1킬 당 1점
- 5.3.3 순위 포인트(POINT MATRIX)

생존 순위	순위 포인트
1위	10점
2위	6점
3위	5점
4위	4점
5위	3점

6위	2점
7~8위	1점
9~16위	0점

5.3.4 매치별 순위 결정

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

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

5.3.5 누적 포인트 동률 시 순위 결정

5.3.5.1 누적 포인트는 경기를 진행하는 예선 / 본선 / 결선의 일정 구간 포인트를 누적하는 것으로 명시된 기간에 획득한 누적 포인트의 순서대로 결정됩니다.

5.3.5.1.1 예선: 3매치의 합산

5.3.5.1.2 본선: 본선에서 획득한 5매치의 합산

5.3.5.1.3 결승전: 결승전 6개의 매치 합산

5.3.5.2 5.3.5.1 항목이 동률인 경우, 누적한 생존 순위 포인트가 더 높은 팀에게 상위 순위를 부여합니다.

5.3.5.3 5.3.5.2 항목이 동률인 경우, 마지막 매치에서 획득한 매치 포인트가 더 높은 팀에게 상위 순위를 부여합니다.

5.3.5.4 5.3.5.3 항목이 동률인 경우, 각 팀이 진행한 마지막 매치에서 기록한 매치의 생존 순위가 더 높은 팀에게 상위 순위를 부여합니다.

5.3.5.5 5.3.5.4 항목이 동률인 경우, 각 팀이 진행한 마지막 매치에서 더 오래 생존한 팀에 더 높은 순위를 부여합니다.

5.3.5.6 5.3.5.5 항목이 동률인 경우, 각 팀이 진행한 마지막 매치에서 모든 팀원이 기록한 생존 시간을 합산하여, 팀의 합산 생존 시간이 더 높은 팀에 높은 순위를 부여합니다.

5.4 재경기

- 5.4.1 지정된 시간까지 접속한 선수가 모두 로비에 입장하여 비행기를 타고, 비행경로가 시작 되면 경기는 공식적으로 시작됩니다.
- 5.4.2 모든 경기에서 매치 진행간 다음에 해당하는 경우 재경기를 진행합니다.
 - 5.4.2.1 모든 참가자가 "#unknown"으로 표시된 경우
 - 5.4.2.2 로비 호스트가 게임에 참여하지 못한 경우
 - 5.4.2.3 예선 / 본선 / 결선 경기에서 선수가 한 명이라도 비행기 탑승을 실패하는 경우
 - 5.4.2.4 그 외 운영진의 합리적인 판단에 따라 재경기로 인정되는 경우
 - 5.4.2.5 단, 한 팀에서 2회 이상 동일한 이슈가 반복될 경우, 재시작을 하지 않습니다.

5.5 선수 교체

- 5.5.1 예선, 본선, 결선의 각 첫 번째 매치에 참여한 4명의 선수가 모든 경기를 진행합니다.
- 5.5.2 각 경기의 첫 번째 매치가 시작된 이후에는 선수교체를 실시할 수 없습니다.

5.6 경기 중 특이사항

- 5.6.1 기권: 대회 시작 후 기권을 선언하는 경우, 잔여 경기는 모두 0점 처리됩니다.
- 5.6.2 팀밍: 복수의 팀이 전략 노출 및 합의 등을 통해 경기 중 상호 이익을 주고받을 것을 공모하는 행위가 적발되는 경우 실격 처리됩니다.
- 5.6.3 불법프로그램: 게임 플레이에 영향을 미칠 수 있는 핵(Hack) 등 비인가 불법 프로그램을 사용하는 경우 실격 처리됩니다.
 - 5.6.3.1 대회 경기 중 불법프로그램 사용이 적발되는 경우, 가장 마지막에 종료된 경기부터 재경기를 진행합니다.
 - 5.6.3.2 각 경기가 종료된 이후 불법프로그램 사용이 적발되는 경우, 불법프로그램 사용 팀의 점수는 0점처리되고, 나머지 팀의 결과는 그대로 인정됩니다.
- 5.6.4 부정행위: 팀밍, 불법프로그램 외 운영진에 의해 부정행위로 판단하는 경우 실격 및 출전 정지 페널티가 적용될 수 있습니다.
- 5.6.5 버그: 물리적으로 이동할 수 없는 비정상적인 위치 혹은 플레이로 이득을 취하는 경우 해당 팀은 경고 페널티가 적용됩니다.
- 5.6.6 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.

6 선수 장비 및 소프트웨어

6.1 게임 버전

6.1.1 게임 버전은 배틀그라운드: 뉴스테이트의 최신 버전으로 LIVE 서버에서 진행됩니다.

6.2 디바이스

6.2.1 모든 참가자는 안드로이드 또는 IOS의 운영체제로 구동되는 개인 모바일 기기를 사용하여 경기에 참여해야 합니다.

6.2.2 모바일 기기에는 스마트폰, 태블릿(아이패드, 탭, 미패드 등), 폴더블폰, 듀얼 스크린 폰 등이 해당합니다.

6.2.3 모바일기기가 아닌 PC 또는 기타 장치를 이용한 에뮬레이터 등은 사용이 금지됩니다.

6.2.4 경기 진행을 위한 핸드폰 데이터(3G, 4G, 5G 등), WiFi 등의 인터넷 연결은 자유로우나, 인터넷 연결로 인한 문제 발생 시 책임은 선수에게 있습니다.

6.2.5 예선, 본선, 결선 경기에서 선수가 장비를 준비하지 못해 정상적으로 경기 출전이 어려운 경우, 모든 귀책은 해당 선수에 있습니다.

6.3 주변 기기

6.3.1 디바이스에 유/무선으로 연결하여 사용하는 컨트롤러 등의 외부 장치는 사용이 금지됩니다.

6.4 음성 채팅

6.4.1 음성 채팅을 위한 외부 프로그램 사용은 자유로우나, 운영진의 안내 및 공지를 확인하기 위해 디스코드를 필수로 사용하셔야 합니다.

6.4.2 음성 채팅 프로그램 이용간 발생하는 문제는 참가자에게 있습니다.

7 보칙

7.1 규정의 변경

7.1.1 본 규정은 '대회'의 공정성과 정직성을 지키기 위해 언제든지 상시 수정, 변경, 보완될 수 있으며, 즉시 효력이 발생합니다.

7.2 주최사의 권리

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

7.3 권리 관계

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

7.3.2 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

7.3.3 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 않습니다.

7.4 팀 해체 및 중도 기권

7.4.1 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.

7.5 일정 변경

7.5.1 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.

7.6 문의

7.6.1 대회 관련 모든 문의사항은 게임의민족 공식 디스코드 채널에서 접수할 수 있습니다. 게임의민족 홈페이지 이용 관련 문의는 게임의민족 홈페이지 고객센터에 문의해야 합니다.

7.7 행동 수칙

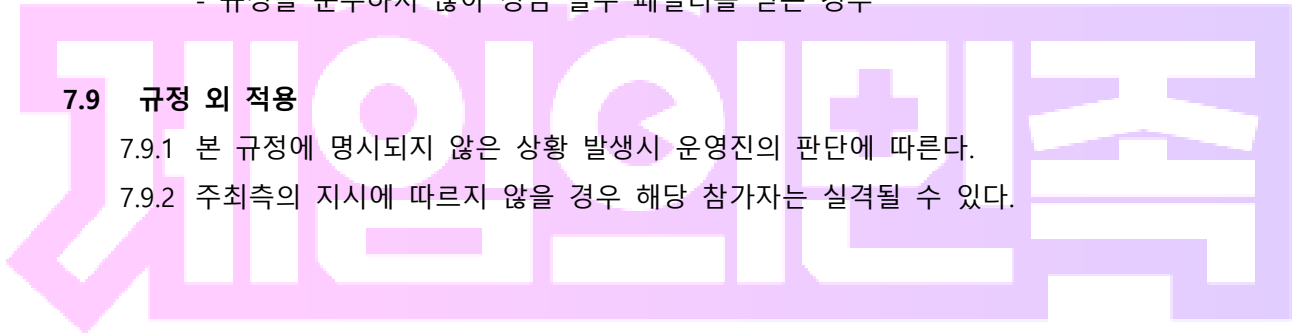
- 7.7.1 팀 관계자 및 참가자가 공식적으로 공개되지 않은 정보(대회, 프로모션 정보 등)의 기밀을 유지해야 하고 게임의민족 측의 관련된 정보를 공개해서는 안 됩니다.
- 7.7.2 참가자들은 게임 태그, 참가자 소개, 게임 채팅, 경기 중 소통, 로비 채팅, 경기 전/후 컨텐츠, 인터뷰 또는 어떠한 형식의 외부 행사에서 모욕적, 외설적 제스처 또는 욕설을 사용해서는 안 됩니다. 이 규정은 영어 및 기타 모든 언어에 적용되며 약어 및/또는 모호한 참조를 포함합니다.

7.8 상금

- 7.8.1 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.
- 7.8.2 상금은 다음 경우에 따라 지급이 취소될 수 있습니다.
- 운영진의 동의서 제출 요청 이후 다음 달 말일까지 동의서를 제출하지 않을 경우
 - 게임의민족에 등록된 본인 명의로와 수령자의 명의로가 다른 경우
 - 규정을 준수하지 않아 상금 몰수 페널티를 받는 경우

7.9 규정 외 적용

- 7.9.1 본 규정에 명시되지 않은 상황 발생시 운영진의 판단에 따른다.
- 7.9.2 주최측의 지시에 따르지 않을 경우 해당 참가자는 실격될 수 있다.



게임의 민족