



e*STARS SEOUL 서든어택 룰 가이드

e*STARS
SEOUL 2008



1조. 출전 선수의 현장등록

1-1 현장등록의 정의

- a) 현장등록은 출전선수가 경기장에 참석해서 당일 경기에 출전의사가 있으며 출전 준비가 완료되었음을 대회 주관사에 최종적으로 알리는 절차이다.
- b) 현장등록은 선수의 출전여부에 대한 의사표현으로 정당한 사유 없이 이를 행하지 않을 경우 출전 의사가 없는 것으로 간주되어 관련규정에 의해 벌칙을 받는다.

1-2 현장등록 절차

- a) 출전 선수는 경기장에 마련된 대회 주관사의 현장등록 데스크에서 지정된 양식에 따라 접수한다.
- b) 모든 출전 선수는 출전 당일 지정된 현장등록 마감시간까지 경기장에 도착하여 현장등록을 해야 한다.
- c) 현장 등록 시 선수의 복장에 대한 심사도 병행되므로 규정에 맞는 복장을 착용해야 한다.

1-3 현장등록 마감시간

- a) 현장등록 마감은 당일 대회 시작시간(생방송 시작시간) 30분전으로 규정한다.
- b) 위 1-3 a)항과는 다른 마감시간을 적용할 경우 대회 주관사는 새로운 마감시간을 기준으로 최소 24시간 전에 출전선수에게 이를 통보 해야 한다.

1-4 현장등록 마감시간의 연기

- a) 선수 개인사정으로 현장등록 마감시간까지 등록을 할 수 없는 경우 해당 선수는 현장등록 마감시간 기준으로 3시간 이전에 대회 주관사에 해당 사실을 통보하여 마감시간 연기를 요청할 수 있다.
- b) 위 a)항에 따라 선수가 현장등록 마감시간의 연기를 요청한 경우 대회 주관사는 사유의 정당성을 판단하여 마감시간을 연기할 수 있다.
- c) 선수 개인사정으로 당일 경기에 출전을 할 수 없을 경우 해당 선수는 현장등록 마감시간 기준으로 72시간 이전에 출전불가 사실을 대회 주관사에 통보 해야 한다.

1-5 출전 불가 상황

- a) 선수가 부상, 질병 등의 개인 사정으로 지정된 경기에 출전할 수 없는 경우에는 이를 즉각 대회 운영위원회에 알려야 한다.
- b) 대회 운영위원회는 a)항과 같은 상황이 발생하였을 경우 정당성 여부를 판단하여 해당 선수의 일정을 조정할 수 있다.
- c) 단 경기 불참 사유에 정당성이 없거나 거짓일 경우 대회 운영위원회는 심의를 거쳐 해당 선수에게 제재를 가할 수 있다.
- d) 선수의 관리 소홀로 인해 아이디 제재를 받을 경우 해당 유저는 참가를 하지 못함.
- e) d와 같은 상황일 경우 해당 팀은 꼭 접수 시 등록된 후보선수로 대체해야 함. 그렇지 못할 경우 대회 참가를 하지 못함.

2조. 게임 도구와 설정

2-1 게임 도구

- a) 경기에 사용되는 PC 및 모니터, 네트워크 환경 등은 주최측에서 제공하는 그대로 사용해야만 하며 선수가 임의대로 다른 기기를 사용할 수 없다.
- b) 개인 장비
 - (1) a)사항에도 불구하고 키보드 마우스 헤드폰 마우스패드 등의 개인장비를 사용할 수 있다.
- c) 선수가 개인적으로 준비한 게임 도구용 소프트웨어(드라이버)는 대회 주관사의 허가를 받고 설치해야 한다.
- d) 허용되지 않은 소프트웨어나 드라이버 등을 사용할 수 없다.
- e) 공지된 경기 시작 후 최대 10분 동안 장비/컴퓨터 셋팅을 마쳐야 한다.
셋팅 시간이 초과되는 시점으로부터 5분 간격으로 경고 1회 적용

3조. 규정 위반과 벌칙

3-1 규정 위반 판정 권한

본 규정에 대한 위반 여부의 판정권한은 대회 운영위원회에 있다.

3-2 규정 위반에 따른 벌칙

대회 운영위원회는 규정 위반 사항에 대해 심의하여 해당 선수에게 다음과 같은 벌칙이나 제재를 가할 수 있다.

- a) 경고 Warnings
경고는 직접적인 제재사항은 없으며 선수에게 공식적으로 규정 염수를 요청하며 재차 위반 시 부전 패 이상의 벌칙을 받을 수 있음을 통보하는 것이다.
- b) 부전 패 Default Loss
회의 경기에 대해서 경기를 치르지 않거나 혹은 정상적으로 경기를 종료하지 않은 상태에서 패배 처리한다.
- c) 실격 Disqualifications
해당 선수의 남은 모든 경기에 대해 부전 패 처리한다.
- d) 출전정지 Ban
일정 기간 동안 e-Stars 서든어택 조직위원회가 주최하는 모든 대회에 참가 자격을 박탈한다.

4조. 선수의 의무와 권리

4-1 선수의 의무

- a) 출전 선수는 대회 기간 중에 대회 규정을 준수할 의무를 갖는다.
- b) 참가자는, 대회 참가 중 주최측에서 인정하는 언론이 홍보를 위해 경기 내용을 사진, 비디오로 기록을 남기는 것에 동의한다.
- c) 출전 선수는 다른 선수의 경기력 발휘에 방해가 되는 행동 및 언행을 삼가야 한다.
- d) 출전 선수는 공정한 대회가 치러질 수 있도록 페어플레이를 해야 한다.
- e) 참가자는 주최측이 참가자를 홍보할 수 있는 필요 자료를 주최측의 요구에 따라 제공하여야 한다.
제공 자료는 사진, 녹화, 선수 연력 및 미디어 인터뷰 내용 등이 포함된다.
- f) 참가자가 주최측에 제공하는 모든 자료 및 사진, 녹화, 미디어 인터뷰 내용 등 모든 결과물의 초상권 및 유·무형 지적 재산권은 주최측에게 있다

4-2 선수의 권리

- a) 리그에 참가하는 선수는 대회 출전 기간 동안 연습에 필요한 기본적인 게임 시스템(대회서버 접속인증)을 제공받는다.
- b) 출전 선수는 대회 기간 동안 위 a)항의 권리가 제대로 지켜지지 않을 경우 대회 조직위원회에 이의를 제기할 수 있으며 대회 조직위원회는 선수들이 최상의 컨디션을 유지할 수 있도록 배려해야 한다.
- d) 출전 선수는 경기 중 심판 또는 대회 운영위원회의 판정에 이의를 제기할 수 있으며 이 경우 대회 운영위원회는 선수의 의견을 수렴하여 해당 판정에 대해 재심을 해야 한다.
- e) 선수는 경기 종료 후에라도 경기 중에 발생한 의심스러운 부분에 대해 확인하기 위해 3분 이내에 승패판정 보류를 신청할 수 있다. 이 경우 대회 운영위원회는 선수의 의견을 수렴, 검토하여 이의에 타당성이 있을 경우 승패를 무효화하고 재경기를 선언할 수 있다.

5조. 기타 조항

5-1 경기일정 변경

방송 스케줄 등의 문제로 부득이 경기일정이나 시간이 변경될 경우 대회 운영위원회는 이 사실과 사유를 선수들에게 알려야 하며 변경된 일정이 특정 선수에게 불이익을 주지 않도록 조절해야 한다.

5-2 대회 운영위원회의 구성

대회 운영위원회는 별도의 서든어택 대회 규정에 명시된 인원으로 구성한다.

5-3 규정의 변경

대회 운영위원회는 대회 도중이라도 필요에 따라 대회 규정을 변경할 수 있다. 단 이 경우 변경이 확정된 후 24시간 안에 서면을 통해 출전선수에게 변경된 규정에 대해 통보해야 한다.

5-4 규정 외 사안에 대한 판단

본 규정에 명시되어 있지 않은 사항은 운영위원회의 판단에 따라 결정된다.

5-5 외부 요인으로 인한 문제발생

- a) 경기 중 경기에 영향을 미칠 수 있는 행동이나 소음, 경기장으로의 이물질 투척, 과격한 언사나 소동, 경기장 난입 등으로 부득이 경기를 중단해야 할 경우, 대회 운영위원회는 문제를 일으킨 관중 모두에게 퇴장을 명한 후 경기속개 또는 재경기를 선언할 수 있다.
- b) 출전 선수는 위 a)항과 같은 상황이 발생했을 때나 경기장 환경(예: 조명, 시설 등) 등의 문제로 인해 정상적인 경기력 발휘가 어렵다고 판단될 경우 경기중단 요청 후 이의를 제기할 수 있다. (단 팀 리더 혹은 매니저를 통한 어필)
- c) 위 a)항이나 b)항의 상황 발생시 대회 운영위원회는 즉시 사안을 심의하여 적절한 조치를 취한다.

1조. 대회 공식 게임 버전

1-1. 대회 공식 패치버전

서든어택 대회는 해당 리그의 진행 시 National 버전의 최상위 버전으로 치러진다.

1-2. 대회 도중 패치 변경

대회 도중 새로운 패치가 발표될 경우 새로운 패치를 대회에 적용하는 것은 패치가 된 일시를 기준으로 최소 7일이 된 날부터 적용할 수 있으며 모든 선수에게 동일 조건, 동일 경기수로 적용한다.

(예를 들어 16강 1차전 도중 패치 됐을 경우 16명 모두 1차전이 모두 종료될 때까지는 기존 패치로 그리고 2차전부터는 바뀐 패치를 적용한다)

1-3. 예외 상황

1-2항을 적용할 수 없는 예외 상황에 대해서는 운영위원회의 판단에 따라 결정한다.

2조. 대회 공식 맵

2-1. 대회 공식 맵

e*STARS SEOUL 서든어택 국가대표선발전의 공식 맵은 화이트스쿨, 올드타운, 제3보급창고 이다. (한국 국가대표선발전만 해당 함)
 한국 대표선발 온라인예선전: 화이트스쿨, 오프라인예선: 올드타운, 제3보급창고, 화이트스쿨
 중국 및 일본 대표선발 온라인예선전: 제3보급창고, 오프라인예선: 제3보급창고, 올드타운

아시아챔피언십의 경우 국가를 불문하고 제3보급창고, 올드타운의 맵을 사용한다.

대회에 따라 변경되며 해당 맵은 대회 진행 시 최소 7일전에는 선수에게 맵을 공지해야 한다.

2-2. 대회 공식 맵의 변경 및 수정

원칙적으로 한 시즌 내에서는 공식 맵을 도중에 변경할 수 없으나, 패치로 인한 밸런스 변경 등에 따른 문제로 인해 기존 맵에 수정 또는 보완이 필요한 경우 대회 운영위원회의 판단에 따라 맵을 수정하여 대회에 적용할 수 있다.

2-3 공식 맵 변경 시 대회 적용

2-2항에 따라 대회 도중 맵에 변경사항이 있을 경우 현재 진행중인 라운드가 종료된 후 다음 라운드부터 새 맵을 적용한다.
 즉 16강 진행 중에 맵을 수정할 경우 새 맵은 8강부터 적용시킨다.

2-4 패치에 따른 맵의 변경

개발사의 패치에 따라서 맵에 변화가 발생한 경우는 1-2항의 규정을 따른다.

3조. 게임 설정

- a) 게임은 본 규정 1조에 따른 패치버전을 사용하며 National version을 사용한다.
- b) 선수가 자신의 취향에 맞게 화면의 밝기나 마우스 감도 등과 같은 게임 내 설정을 변경할 수 있다.
- c) 선수는 경기 시작 전에 사용자 정의 키 설정(커스텀 키) 등이 자신의 의도대로 설정되어 있는지를 확인해야 한다.
- d) 게임 내 자체적으로 제공하지 않는 별도의 소프트웨어를 통한 게임 설정 변경은 허용하지 않는다.
- e) 대회 운영위원회는 선수의 개인적인 게임 설정이 대회 진행에 차질을 준다고 판단될 경우 이를 조절할 권리를 가진다.
- f) 위에 언급되지 않은 기타사항에 대해서는 원칙적으로 기존 대회의 관례를 따르되 최종 판단은 대회 운영위원회의 결정으로 시행한다.

4조. 경기 진행

4-1 경기 준비 및 시작

- a) 각 선수들은 대회 경기를 위해 개설된 게임에 조인하기에 앞서 필요한 모든 준비 및 설정 작업을 마쳐야 하며 게임에 조인한 후 경기를 시작할 준비가 되면 심판(Referee)에게 준비완료를 알린다.
- b) 경기시간 전 까지 정해진 주전선수 인원에 따라 선수를 채우지 못한 팀은 실격패를 당한다.
- c) 참가자들은 모든 팀원과 더불어 대회 주최 측이 지정한 컴퓨터 및 주변 환경 하에서 경기를 해야 한다.
(무대 경기 시, 특수 조명 등의 사용을 수락해야 한다.)
- d) 전반전이 끝난 후
전반전이 끝난 후 모든 팀 들은 운영진의 지시가 있을 때 까지 팀원을 교체할 수 없다.
운영진은 스코어보드를 체크 한 후 팀 교체를 지시한다. 양 팀이 모두 공격/수비를 교제한 후 운영진은 양 팀이 준비완료 시 남는 라운드를 시작한다. 양 팀 리더는 반드시 스코어를 체크 해야 한다.

4-2 경기 중 준수사항

- a) 각 선수는 경기가 시작된 후에는 의사소통을 할 수 있으나, 상대방 플레이에 영향을 미치는 언행을 금한다.
상대방 플레이에 영향을 미치는 언행은 심판의 재량에 따라 제재(경고 또는 실격패)를 받을 수 있다.
- b) 경기를 진행중인 선수는 경기 중에 게임 내 채팅을 통해 상대 선수와 대화를 나누는 것을 금한다.
- c) 심판은 선수가 불필요하거나 부적절한 채팅을 할 경우 이에 대해 게임 내 채팅으로 경고를 할 수 있으며 이에 불응할 경우 대회 운영위원회는 해당 선수에 대해 실격패를 선언할 수 있다.
- d) 경기 도중 고의로 게임에서 나가거나 접속을 끊는 등 경기 진행에 차질을 유발할 경우 경기 운영위원회는 해당 선수에 대해 실격패를 선언할 수 있다.
- e) 키보드 등에 문제가 있어 게임 내 채팅으로 일시 정지 요청을 할 수 없는 경우 한 손을 들어 이를 대신할 수 있다.
- f) 심판은 위 e)항에 따라 선수가 일시 정지 요청을 했을 경우 즉시 게임을 일시 정지한 후 적절한 조치를 취해 경기가 원활하게 재개될 수 있도록 한다.

4-3 승패 판정

다음과 같은 경우 승자와 패자가 결정된다.

- a) 정상적으로 경기가 진행되어 패한 선수가 게임에서 나갔을 때
- c) 상대 선수가 경기 포기의사를 밝혔을 때

4-4 돌발상황

경기가 정상적으로 진행되지 않은 경우 아래 조항에 따른다.

- a) 경기 도중 천재지변이나 갑작스런 사고 등으로 인해 선수 PC의 전원이 차단되거나 운영체제의 불안정이나 다운 등으로 인해 경기진행이 불가능한 경우에는 원칙적으로 지금까지 진행되었던 경기상황을 무시하고 재경기를 치른다.
- b) 단 위 a)항의 경우라도 게임이 저장되어 비정상적으로 종료된 시점으로부터 다시 경기를 속개할 수 있는 경우에는 게임을 다시 로드 해서 재개한다.
- c) 핸디캡 설정 또는 사용자 정의 키 설정(커스텀 키) 등이 경기에 불이익을 주었을 경우 이는 선수 본인의 과실임으로 경기를 그대로 진행한다.
- d) 경기 도중 심판의 PC 시스템 이상 또는 네트워크 이상 등으로 인해 게임에서 디스커넥트 되었을 경우 경기를 지속하는데 이상이 없는 상황 이면 그대로 진행한다. 단 심판이 디스커넥트 된 것이 대회 진행에 차질을 빚는 경우 대회 운영위원회의 판단에 따른다.

4-5 버그발생

버그로 인해 특정 선수에게 불이익이 발생한 경우 아래 조항에 따른다.

- a) 고의적으로 버그를 사용해 부당한 이득을 취하려 한 사실이 명백한 경우 대회 운영위원회의 판단에 따라 경고나 재경기 또는 실격패를 선언할 수 있다.
- b) 알려지지 않은 버그가 발생한 경우 경기중인 선수나 심판, 또는 대회 운영위원은 게임의 일시 정지를 요청할 수 있으며 이후 대회 조직위원회는 경기 속개 또는 재경기 여부를 판단한다.

1. 개요

- ▷ 대전방식 : Sudden Attack , 5vs5 full League & Single Elimination Tournament
(각 팀은 반드시 참가등록을 한 7명중 5명의 라인업으로 출전해야 한다)
- ▷ 참가자격: 만 15세 이상, 팀 당 5명 후보선수 2명(총 7명)
- ※ 참가자는 공지된 날짜 및 시간에 공지된 대회 장소로 참가.
 - 공지된 선수 등록 시간 30분 전 까지 장소에 도착.
 - 참가 시 신분증 반드시 지참 (주민등록증, 여권, 운전면허증 등 사진 있는 신분증)
- ▷ 경기규칙
 - 라운드: 전/후반 각각 7라운드 (공격포인트제: 공격(레드) 득점으로 승패 판정) (대회특성상 달리질 수 있음)
 - 라운드타임: 2분30초 / C4 time 35초 / Freeze time 10초 / 연장전시 MAX Round 3 진행, 3판 2선 승제
 - 선/후 공 결정: Coin toss를 원칙으로 진행(운영위원회의 결정에 따라 수정가능)
- ▷ 공식 맵 : 제3보급창고, 올드타운 (매 리그마다 공식 맵은 따로 결정되며 운영진이 불합리하다 판단될 경우 제외 될 수 있다.)

2. Game rule

- ▷ C4 설치 : 어떤 경로를 통해서든 Blue 의 해체가 가능하다면 설치가 가능하다. 단 부스팅 등을 이용해서 C4 설치하는 것은 불가능 하다.



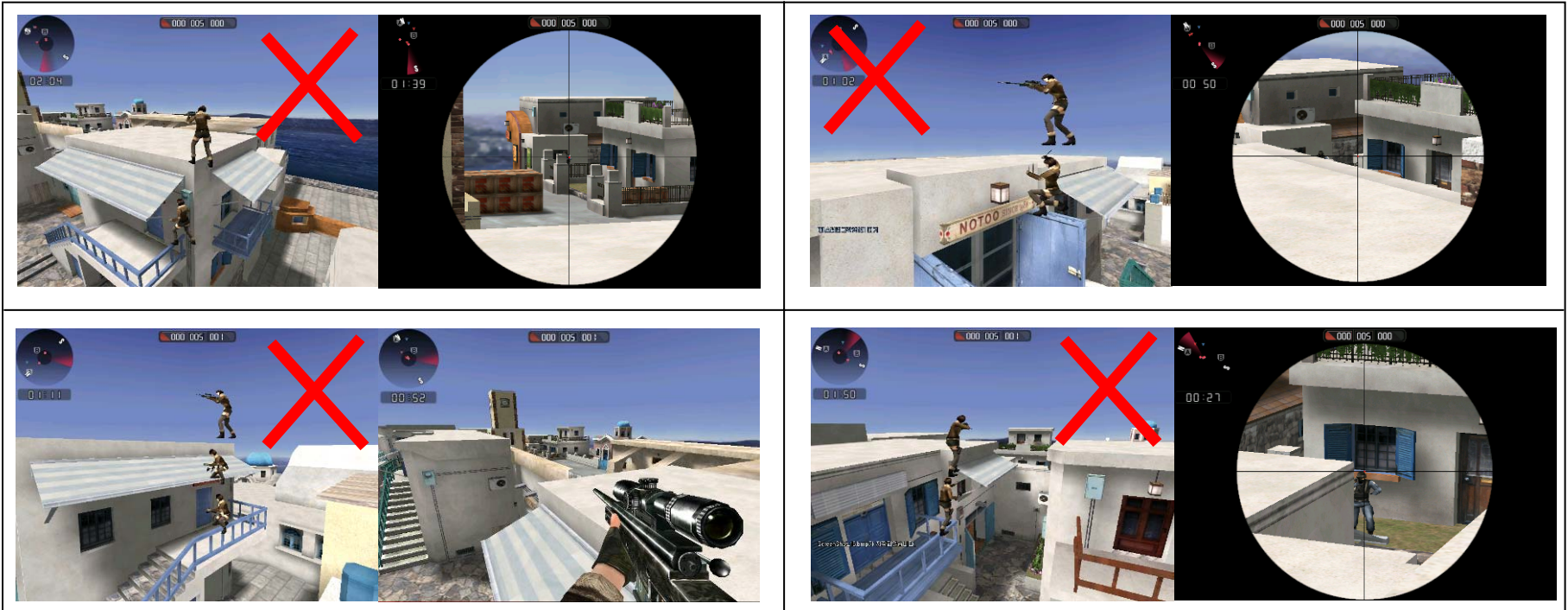
ex) Boosting c4 set



ex) Boosting

- ▷ 부스팅 : 부스팅은 그 인원에 상관없이 허용한다. 인정되는 지역이라면 어느 곳 이라도 가능하다. 그러나 외부를 통해 맵을 볼 수 있는 곳은 불법이다.

▷ 맵 외부 보기: 맵의 외부를 보는 것으로 이득을 얻는 팀은 그 부분이 알려졌던지 아니던지 상관없이 실격패이다. 부스팅을 이용해서 다다를 수 있는 곳은 허용되지만 그 곳이 외부를 볼 수 있다면 불법이다. 조직위원회는 이 부분에 대해 최종판단을 한다.



▷ 캐릭터: 모든 캐릭터 사용가능

▷ item

- 대회 참가자는 다음 무기의 사용을 금한다.
(SCOM16, TAVOR, D-Eagle, B.93R, Double Barrel, Russian Machete, 설치해체 킷)
- 게임 내 시스템인 슬롯 기능은 사용 가능.
 - 사용제한 아이템을 제외한 게임 내 캐시 아이템 사용 가능
 - 경기 시작 전 상점 및 개인창고를 이용하여 무기의 종류, 슬롯 설정, 사용기간 등의 점검을 해야 합니다.
 - 경기 시작 이후 상점 및 창고이용은 불가하며, 이를 어길 경우 해당 참가자 및 팀에 경고 1회 적용 (상점을 이용한 선수 수에 상관없이 발생시기로부터 경고1회 적용)
 - 이를 무시한 고의적으로 계속 상점/창고이용 시 해당 팀은 실격 처리

3. Server Rule

▷ 핑 불균등

- 경기가 시작된 이후로는 서버 핑에 대한 항의를 할 수 없다.

▷ 경기 중 Drop된 경우

- 만일 의도하지 않은 상황 (Server Down) 등의 이유로 경기를 더 이상 진행하지 못할 시에는 아래와 같이 처리한다.

- 교전 전/후 룰을 사용한다.(교전 전 재경기/ 교전 후 사망으로 처리 후 경기속행)
- 교전 전/후의 기준은 사망자의 유무를 기준으로 한다.(사망자가 1명이라도 있을 시 교전 후)
- 만일 죽은 상태의 선수가 접속이 끊어졌을 때 그 라운드의 결과에 영향이 없으므로 그 라운드의 결과는 인정된다.
- 교전 후(사상자가 발생한 경우)만일 양 팀 선수들이 고의가 아닌 문제로 서버연결이 실패했을 경우 그 라운드는 유효로 처리된다.
- 다음 라운드에 모든 선수들이 제대로 접속이 되었는지 확인 후(심판의 결정 여부에 따라) 진행한다.
- 만약 플레이어가 고의적인 Disconnect를 시도할 경우 그 팀은 실격패 처리한다.
- 이의제기는 팀 리더만이 가능하다.

- 선수개인의 문제로 경기 중 서버에서 Drop됐을 경우 그 선수가 소속된 팀은 모든 책임을 져야 한다.

▷ 서버Crash(총돌)

- 예기치 못한 천재지변, 대화장 정전 등 사람이 컨트롤 할 수 없는 기타문제로 서버가 Crash 됐을 경우 다운되기 전까지의 라운드를 인정하고 재경기를 한다.

4. 경고 및 주의사항

▷ 경고 : 한 경기에서 2회의 경고를 받을 경우 진행 중이던 경기를 몰수 패 선언한다.

Stage 당 팀 총합 3회의 경고를 받았을 경우에는 진행 중이던 경기를 몰수 패 선언한다.

▷ 경고누적 : 각 라운드 별 경고는 누적된다.

(Group Stage 1 / Group Stage 2 / Play off)

다음 라운드로 넘어갈 시 경고는 초기화 된다.

▷ 버그플레이 : 모든 버그플레이는 해당경기 몰수 패 선언한다.

- ▷ 스포츠맨십 : 모든 참가선수는 상대팀과 운영진을 존중해야 하며, 이를 어겼다고 판단될 경우 팀 리더회의를 거쳐 징계를 받을 수 있다.
스포츠맨십에 어긋난 행위에 대해서 조직위원회는 엄중한 처벌을 한다. 최고 선수자격박탈 가능.
- ▷ 부정행위 : 상대팀의 화면을 보는 행위, 생방송 중 양쪽의 멀티 큐브를 보는 행위 등 심판장의 판단 아래 부정이라고 간주되는 모든 행위는 최고 몰수 패 등의 징계를 내릴 수 있다.
- ▷ 경기도중 문제 발생시 : 경기 중 문제가 발생했을 시 해당 referee에게 손을 들어서 문제가 있음을 알리고, referee는 경기를 pause한 후 신속하게 문제를 처리, 경기를 속행시키도록 한다.
- ▷ 심판장의 판정 : 심판장의 판정에 대해서는 번복 불가하고, 이의 제기는 오직 팀 리더와 Manager만 가능하다. 이의 제기는 경기 종료 후 5분 이내에 제기해야 하며 최대한의 증거를 제시해야 한다. 이의가 인정된 경우 재경기가 가능하다.

6. 기타 사항

- ▷ Setting시간 : 최대 10분이며 시간 초과시 경고 한 개, 추가 5분마다 경고가 주어진다.
- ▷ 게임 셋팅 : 모든 setting은 운영위에서 PC에 설치해놓은 것(드라이버 등)을 통해 setting한다.
- ▷ 개인장비 : 모든 선수는 반드시 개인 마우스, 마우스패드, 헤드폰, 마이크, 등을 사용하여야 한다. 미지참시의 불이익에 대한 책임은 선수 본인에게 있다.
- ▷ 모니터 : 사전 서든어택 위원회에서 설정해 놓은 VGA Driver의 모니터 주사율은 절대 변경 불가능.
- ▷ Out 당했을 경우 : 마우스와 키보드에서 일체 손을 떼어야 한다. Out 상태에서는 게임진행에 관련하여 어떠한 말도 할 수 없다.
단 Fighting을 위한 응원만 가능
- ▷ 선수교체 : 선수교체가 필요한 팀은 사전에 서든어택 위원회에 이를 알려야 하며, 허가를 득하여야 한다.
- ▷ 복장심사 : 각 팀은 복장심사를 통과해야만 경기를 진행할 수 있다. 각 팀의 전용 유니폼 혹은 서든어택 조직위원회에서 제공하는 유니폼을 착용 해야만 한다. 슬리퍼 착용 금지

1. 제3보급창고

1) B입구 지역 컨테이너 틈새로 보이는 교전플레이 금지

양측간의 월샷플레이는 가능하지만, B입구지역 측은 틈 사이로 상대를 확인 할 수 있음으로 버그로 판정



2) B입구 지역 컨테이너를 이용한 교전 플레이 금지

부스팅을 통해 컨테이너 위에 올라 교전하는 것을 금한다.
단 컨테이너에 올리지 않고 3단 부스팅 상태에서 교전하는 것은 허용한다.

