



SUDDEN ATTACK  
SUPER LEAGUE

# 한국e스포츠협회 서든어택 슈퍼리그 규정

- 작성: (사)한국e스포츠협회 경기국

## ■ - 목 차 -

- **제1장 공인심판**
  - 제1조 공인심판
  - 제2조 기록원
- **제2장 출전팀의 자격과 의무**
  - 제3조 출전 선수의 등록과 자격
  - 제4조 출전 선수의 의무
- **제3장 경기방식**
  - 제5조 공수결정
  - 제6조 스코어 계산
  - 제7조 스코어 동률
  - 제8조 연장전 및 교전에 대한 정의
- **제4장 장치 및 장비**
  - 제9조 경기장
  - 제10조 유니폼
  - 제11조 개인장비
  - 제12조 경기 전 장치 세팅 및 점검
- **제5장 경기 중단 및 재경기**
  - 제13조 불가피한 일시 중단 상황
  - 제14조 선수의 요청으로 인한 경기중단
  - 제15조 일시중단 요청을 할 수 없는 경우
  - 제16조 재경기
- **제6장 부정행위**
  - 제17조 비신사적행위
  - 제18조 버그를 이용한 부정행위
  - 제19조 캐릭터, 무기류 및 아이템 관련
  - 제20조 허위신고
  - 제21조 출전팀 또는 관계자 부정행위
- **제7장 심판 판정**
  - 제22조 즉시판정
  - 제23조 징계
  - 제24조 주의
  - 제25조 경고
  - 제26조 몰수패
  - 제27조 퇴장
  - 제28조 규정 외 사항에 대한 판정
  - 제29조 사후징계
  - 제30조 상벌위원회
- **제8장 이의제기**
  - 제31조 판정에 대한 이의 제기

경기의 승부를 비롯한 모든 판정은 (사)한국e스포츠협회(이하“협회”)에서 선임한 공인심판이 맡게 되며 경기 규정에 예시되지 않은 돌발 상황에 대해서는 공인심판이 공정하고 합리적인 판정을 내린다.

## 제1조 공인심판

1.1 경기를 관할하는 공인심판(이하 “심판”)은 협회로부터 공인되어 현장에 파견된 심판으로 한정하며 경기 중 일어나는 모든 상황에 대한 판정을 내려야 한다.

1.2 심판의 판정은 규정 안에서 절대적인 효력을 가지며 동시에 심판은 그 판정에 대해 제1의 책임을 갖는다.

1.3 심판은 선수 확인부터 마지막인 승패판정 및 이의제기 까지 모든 과정에 직접적으로 관여하며 아래와 같은 과정을 따른다.

- 가. 해당일 경기 라인업 확인
- 나. 경기장과 PC의 상태가 경기에 적합한 상태여부 대한 체크
- 다. 출전선수 등록확인(주의사항 전달 및 부정행위 방지를 위한 소지품 검사)
- 라. 선수입장 명령
- 마. 주의사항 전달 및 소지품 검사(경기석 중앙)
- 바. 선수 착석 및 워밍업 명령(워밍업 및 셋팅시간-착석 후 10분)
- 사. 개인장비 세팅 시 컴퓨터 및 주관사 장비이상의 문제로 인한 시간지체는 워밍업시간에서 제외한다.
- 아. 경기시작 명령
- 자. 경기 종료 선언 및 승패 판정
- 차. 이의제기 및 경기결과 인정 여부 접수

1.4 경기 중 발생한 돌발 상황 및 이의 제기 등에 대하여 공인심판은 규정에 근거하여 정당한 결정을 내린다.

1.5 경기 진행 중 심판의 판정오류가 있더라도 승패 판정이 내려진 후에는 심판의 고유한 판정이 인정되어 판정에 대한 번복은 이루어지지 않으며, 다만 해당 심판의 징계는 “심판위원회”에서 결정 한다.

## 제2조 기록원

2.1 기록원은 협회에서 공인하여 파견한 자로 한정하며 경기의 전반적인 사항 또는 경기 중 발생한 특이사항을 기록해야 하는 의무를 갖는다.

2.2 기록원이 별도로 파견되지 않는 경우 심판은 기록원의 역할을 겸한다.

출전팀은 한국e스포츠협회에서 공인하는 모든 대회 참가 시 다음과 같은 자격조건을 갖춘 자로 구성되어야 하며, 규정에 따라 이행해야 할 의무를 지닌다.

### 제3조 출전 선수의 등록과 자격

3.1 해당 대회에 출전할 수 있는 선수의 자격은 예선을 거쳐 올라온 팀에 제한하며, 운영위원회의 협의에 따라, 시드배정을 받은 팀에 한해서는 참가자격을 부여 받는다.

3.2 운영위원회는 각 팀으로부터 후보선수 변경 기간까지 별도의 변경사항 통보가 없을 때, 기존의 명단에서 변경이 없는 것으로 간주한다.

3.3 명단 이외의 선수가 출전할 시에는 부정선수로 간주하여 규정에 따라 징계를 내린다.

3.4 시즌 중에 징계 또는 참가자격이 “정지 또는 취소”되는 경우에는 더 이상 경기에 참가 할 수 없다.

3.5 대회기간 동안 특정 팀 소속으로 출전했던 선수는 해당 대회에 다른 팀으로 재 출전이 불가능하다.

### 제4조 출전 선수의 의무

4.1 해당 대회에 출전하는 팀은 운영위원회에서 공지한 시간(1시간 30분) 전까지 현장에 도착해야 하며 심판은 각 선수들의 참가자격여부를 확인하여 경기 준비 명령을 한다.

4.2 출전 선수는 대회 주최측의 경기 진행에 적극 협조하며, 운영위원회의 정상적 심의를 통한 판정에 필히 승복한다.

4.3 한 팀의 인원은 주전선수 5명 후보선수 2명으로 구성한다. 부득이한 사정으로 인해 주전선수의 참가가 어려울 시 출전 72시간 전까지 운영위원회에 후보선수의 교체를 통보해야 한다.

4.4 참가선수는 알려지지 않은 버그에 대하여, 한국e스포츠협회에 보고할 의무가 있다.

4.5 방승리그에 무단 불참할 경우 한국e스포츠협회에서 공인 및 주관하는 모든 대회에 영구적으로 참가를 금한다. 단 징계에 대한 조정의 여지가 있을 경우는 운영위원회의 협의결과에 따른다.

경기는 전, 후반전으로 나뉘며 진행하며, 아래와 같은 방법으로 승패가 결정 된다.

### 제5조 공수결정

5.1 심판의 코인토스에 의해 양팀은 공/수 진영을 선택한다.

5.2 선택권을 받은 팀은 본 경기 포함 연장전 진영까지 선택할 수 있다.

### 제6조 스코어의 동률

6.1 풀리그 방식에서 동률이 될 경우 승자승으로 순위를 가리며, 맞물릴 경우 라운드 득실로 승패를 결정한다.

6.2 토너먼트 방식에서 동률이 될 경우 “연장전” 규정에 따라 진행한다.

### 제7조 스코어 계산

7.1 본 대회는 경기에 있어서 각 경기의 경기는 아래의 세트수로 진행하는 것을 기본으로 하되 운영위원회의 협의에 따라 조절이 가능하다.

온라인예선: 10MAX라운드, 전/후반 6라운드 선승제, 승부 결정 시 경기 종료

본선: 14 MAX라운드, 전/후반 8라운드 선승제, 승부 결정 시 경기 종료

(ex: 전반 7:0, 후반 1:0 경기종료 / 전반 4:3, 후반 4:0 경기종료)

### 제8조 연장전 및 교전에 대한 정의

8.1 양팀의 경기에서 동률이 발생할 경우 한국e스포츠협회 경기 규정에 따라, 연장전을 진행한다.

8.2 심판의 코인토스에 의해 결정된 진영으로 해당맵 1라운드만 진행하여 승패를 결정한다.

8.3 교전후란 팀원이 한명이상 사살된 경우를 통칭하며, 경기 시작 후 사살된 팀원이 없는 경우를 교전 전으로 정의한다. 일반적인 교전의 정의를 적용할 수 없는 특이 상황이 발생할 경우 심판의 판정에 따른다.

주관 측은 해당일 출전팀이 경기 또는 경기대기를 위해 최적의 조건을 제공할 의무를 가지며, 경기에 임하는 선수는 경기에 부적합한 개인장비를 사용할 수 없다.

## 제9조 경기장

9.1 주최 및 주관측은 대기하는 선수가 최상의 컨디션을 유지할 수 있도록 선수대기실을 마련해야 하며 선수대기실에는 진행 중인 경기상황 체크가 가능한 VIDEO 장치를 제공해야 한다.

9.2 경기용PC는 규정된 운영체제, 허용된 유틸리티 및 프로그램(마우스 드라이버, 보이스채팅 프로그램 등)만을 사용하며 이외의 프로그램은 설치할 수 없다.

- \* 사용 가능한 보이스채팅 프로그램
  - 서든어택 자체 보이스프로그램(불안정할 시 벤트릴로만 허용)

9.3 선수가 최상의 상태에서 경기에 임할 수 있도록 최적상태의 PC를 제공해야하며 PC상태의 유지관리에 대해 주관측은 제1의 책임을 지낸다.

9.4 응원단이 제작한 개인 응원문구는 경기 진행에 방해가 되지 않는 한도에서 한 좌석에 1개까지는 비치할 허용한다. 단, 상대 선수의 비방 또는 출전선수로서의 품위를 손상시키는 내용이 담긴 응원문구는 비치할 금한다.

## 제10조 유니폼

10.1 경기에 출전하거나 대기하는 선수가 착용하는 유니폼은 소속팀에서 협회와 주최 측에 사전에 통보한 후 착용할 수 있다.

10.2 출전팀은 경기 시 동일한 유니폼을 착용한다.

10.3 심판은 선수가 이를 어겼을 시에는 경기에 임하는 것을 금지시킨다.

10.4 소속이 없는 선수가 출전하는 경우에는 주최 측에서 제공하는 공통유니폼을 입고 출전한다.

10.5 미풍양속을 해치거나 참가선수의 품위를 손상시키는 의상은 금한다.

### 제11조 개인장비

주관사의 기계적 설치 및 선수의 세팅이 완료되면, 심판은 양 팀에게 주의 사항 전달과 함께 소지품 검사 등을 통해 아래의 사항이 지켜졌는지 확인한다. 주관사에서 헤드셋, 키보드, 마우스, 마우스패드, 마우스드라이버, 마우스거치대등의 기본장비를 제공할 의무가 없으며, 반드시 해당선수가 준비해야 한다. 만약 개인장비를 해당선수가 준비하지 못했을 경우에는 주관사에서 준비한 장비를 착용하는 것을 원칙으로 하되, 장비가 없을 경우 발생하는 문제는 해당선수에게 있다.

11.1 출전 및 대기 선수는 경기장 입장 시 경기에 불필요한 개인 소지품(핸드폰, MP3 등)을 일체 소지하지 못한다.

11.2 경기에 출전하는 선수는 “마우스”, “키보드”, “마우스패드”, “헤드셋(내부이어폰 포함)”, “마우스 드라이버”, “마우스 거치대” 및 심판이 허용한 물품 외에는 별도의 개별 장구 또는 장치의 사용을 금한다.

11.3 외부헤드셋을 착용함을 원칙으로 하되, 선수가 내부이어폰을 사용을 원할 경우 외부헤드셋도 동시에 착용해야 한다.  
(단 내부이어폰을 사용하지 않는 경우는 외부헤드셋만 착용한다)

11.4 위의 사항이 지켜지지 않은 것이 경기진행 도중 발견 되었을 때, 교전 전의 경우 심판은 일시정지를 통해 시정 조치하고 재경기를 하며, 교전 후의 경우 해당 라운드 이후 일시정지를 통해 시정 조치하고 “재경기”에 규정에 따라 진행한다.

### 제12조 경기 전 장치 세팅 및 점검

심판의 소지품 검사가 끝난 후 심판은 양 선수에게 착석을 명한다.

12.1 심판은 공정한 대회진행을 위해 경기 전 출전하는 선수들에 대하여 소지품검사를 실시할 수 있다. 만약 소지품 검사에 불응 시 해당팀의 징계는 운영위원회에서 결정한다.

12.2 선수는 경기 전 주최 측에서 제공하는 장치의 기계적 상태 및 세팅 상태 등을 확인하여 이상이 있을 시에는 심판에게 즉각 알려 시정을 요구한다.

12.3 사용되는 컴퓨터의 운영체제(OS)와 경기용 소프트웨어의 패치 버전은 대회규정에 따르며 임의로 수정할 수 없다.

12.4 자신이 사용하는 마우스 설치 드라이버는 직접 경기장에 지참하여 세팅하도록 하며 마우스 드라이버를 지참하지 않은 경우에는 주최 측에서 제공하는 마우스 드라이버 중 선택해서 사용해야 한다.

12.5 경기 전 선수는 자신의 경기에 영향을 미칠만한 외부적 환경을 체크해야만 하며, 심판 및 주관사는 선수의 이의 제기에 적극적으로 협조해야만 한다.

12.6 선수가 경기에 조인하는 것은 모니터, PC 등 현재 사용하는 모든 장비에 대한 이의가 없는 것을 의미하므로 경기가 시작된 이후에는 이에 대해서 이의 제기할 수 없다.

12.7 경기 전 준비 시간은 10분을 원칙으로 한다. 고의로 시간을 엄수하지 않는 팀에 대해서는 심판의 판단에 따라 경고를 줄 수 있다.

심판은 경기진행 중 돌발 상황이 발생하거나 선수 또는 선수단 대표(감독, 코치, 주장의 순)에 의해 경기 중단 요청이 들어올 때 재경기 및 경기재개를 비롯해 중단 요청에 대한 당위성을 판단해야만 한다. 이때, 경기에 임하는 선수, 공인심판과 심판의 요청을 받은 진행요원 이외에는 절대 경기석이 위치한 무대로 올라가지 못하며 해당경기의 선수는 경기석을 이탈하거나 개인장비를 벗지 못한다.

## 제13조 불가피한 경기 중단 상황

아래와 같은 경기 중단 상황 발생시 해당경기는 “심판판정”규정에 따른다.

13.1 경기진행을 위한 기자재 이상이나 정전, 네트워크 장애 등에 경기가 중단된 경우

13.2 교전전 선수가 사용하는 컴퓨터의 시스템 또는 소프트웨어 상의 문제로 인한 오류 발생 또는 컴퓨터 다운현상이 일어나는 경우.

13.3 관중의 경기장 난입, 이물질 투척을 비롯해 과격한 언사나 행동 등의 소동 또는 소음으로 인해서 더 이상의 경기 진행이 어려운 경우

13.4 경기 내용상 승패를 판정하는 것이 불가능해진 경우

13.5 선수의 유니폼 또는 장비가 규정에 어긋난 채 경기가 시작된 경우

13.6 경기장내의 안전장치의 미흡으로 인해 선수단의 신변에 위협이 생기거나 경기 진행에 차질이 야기된 경우

13.7 기타 천재지변을 비롯한 부득이한 상황으로 경기가 중단되는 경우.

## 제14조 선수의 요청으로 인한 경기중단

아래에 명시된 사항에 부합될 때 선수는 거수로 경기 중단 요청을 한다. 이때 양 측 선수는 마우스에서 손을 떼고 헤드셋을 벗지 않은 채 대기해야 한다. 심판은 교전의 전/후 상황을 구분하여 경기중지 명령을 내림으로써 경기를 중단시킨다. 해당경기는 “심판판정”규정에 따른다.

### \* 교전전 중지가 가능한 경우

14.1 주관 측에서 제공한 장비가 작동이상을 보이거나 아예 작동하지 않는 경우

14.2 컴퓨터 작업환경이 갑작스럽게 이상을 보이는 경우

14.3 모니터의 화면이 스크럼블 발생 또는 굴절이 되는 등 이상을 보이는 경우

14.4 경기 전과 다른 조명이 비춤으로 인해 시야에 영향을 미치는 경우

14.5 사운드가 문제가 발생했을 경우

14.6 경기 전 점검상황과 다르게 경기에 영향을 미칠만한 상황이 발생했을 경우

### \* 교전후 중지가 가능한 경우

14.7 금지된 버그사용으로 해당심판이 이를 확인한 경우

14.8 상대 선수가 부정행위를 한 물증이 있으며 경기 중인 우군 선수가 이에 대해 이의제기 하지 않을 경우

14.9 상대방 선수의 채팅 및 보이스채팅을 통한 비신사적인 행위 또는 부정행위를 발견했을 경우

14.10 무대 붕괴로 인한 심리적 위축현상 발생

## 제15조 일시중단 요청을 할 수 없는 경우

15.1 선수의 갑작스런 컨디션 난조에 의한 경기 일시중지는 요청할 수 없으며, 심각한 건강상의 문제가 발생했다고 판단되면 심판은 "레프리 타임"을 적용하여 선수의 상태를 살핀 후 감독과 선수에게 경기 가능 여부를 묻는다.

15.2항목 15.1에서 더 이상 경기 진행이 불가능하게 된 경우에는 "기권패"로 처리된다.

15.3 항목 15.1에서 선수의 회복으로 인해 경기가 가능한 경우에는 "재경기"에 관한 규정을 따른다.

15.4 경기시작 후 선수 개인의 생리적인 이유로 경기 중단을 요청할 수 없다.

15.5 경기시작 후에는 경기시작 전 사전 세팅 또는 워밍업시간에 완료 되어야할 아래와 같은 개인적 사정에 의해 경기 중단 요청을 할 수 없다.

- 가. 이어폰(헤드셋) 길이가 맞지 않을 경우
- 나. 마우스 줄의 길이가 만족스럽지 않거나 끼임 현상이 발생한 경우
- 다. 컨디션이 좋지 않거나 손이 덜 풀렸을 경우
- 라. 아이템 및 캐릭터 방어구의 착용에 문제가 있을 경우

15.6 밝혀지지 않은 버그 또는 고의적이지 않은 것이 명확한 버그 발생 시 경기 중단을 요청할 수 없다.

## 제16조 재경기

경기 중 선수의 요청 또는 일시정지 상황이 발생했을 시 심판은 경기에 대해 일시정지의 명령이 내리고 문제를 해결한 후, 해당상황이 경기결과에 영향을 미치지 않았다고 판단될 경우 재경기를 명령할 수 있다.

16.1 문제발생 상황에 따라 경기결과에 영향을 미치지 않은 경우

경기에 임하는 선수 및 대기 중인 선수단이 경기 중 아래에 해당하는 행위를 하는 것은 부정행위로 인정하여 심판은 해당선수에게 경기규정 제7장에 따라 소정의 징계를 내릴 수 있으며 추가징계는 상벌위원회에서 징계를 논의한다.

### 제17조 비신사적행위

경기에 임하는 선수는 정정당한 자세로 경기에 임해야 하지만 아래와 같은 행위로 상대방의 경기력에 지장을 주는 행위는 비신사적 행위로 인정한다.

17.1 모욕적인 언사나 행동으로 상대선수의 경기에 지장을 주는 행위

17.2 경기 전 또는 경기 중 상대방에게 전체채팅을 이용하여 비상식적인 메시지를 보냄으로써 상대선수의 신경을 자극하는 등의 행동으로 경기에 지장을 주는 경우

### 제18조 버그를 이용한 부정행위

18.1 경기 중 선수가 고의적으로 부정행위를 했을 경우 심판은 경고 및 퇴장 등의 징계수위를 판단하여 선언한다.

18.2 선수의 금지된 버그사용이 발생한 경우 심판은 고의 여부에 관계없이 “경고 및 몰수패”등을 선언할 수 있다.  
(\*맵에 따른 프로그램 오류(버그) 별도 규정 참조)

18.3 모든 대회맵에서의 부스팅이 가능하다.

(단, 부스팅을 이용해 C4설치는 불가능하다. 부스팅을 이용한 버그플레이 확인 시 18.1에 따라 판정한다.)

### 제19조 캐릭터, 무기류 및 아이템 관련

게임 내에서 제공되는 캐릭터는 아래와 같이 선택이 가능하다. 그러나 금지된 아이템사용 및 해킹 또는 치팅 등의 부정행위에 간주되는 행위를 할 경우 “상벌위원회”의 결정에 따라 징계를 받는다.

가. 캐릭터 : 제한 없음 단, 방송경기에서는 여성캐릭터를 2명으로 제한한다.

나. 무기류

- B.93R 이외의 모든 무기류(총기류 및 투척무기) 사용이 가능
- 한 팀의 자격수는 2명으로 제한한다
- 선수 사망으로 인한 총기교체는 모두 가능하다

다. 아이템 : 새로운 아이템 추가 시 테스트 후 사용 여부를 결정한다

### 제20조 허위 신고

상대방 선수가 정당한 자세로 경기에 임했음에도 불구하고 경기 승패에 영향을 주려는 목적으로 “상대방 선수의 비신사적인 행동 또는 부정행위” 거짓으로 신고하여 경기를 일시 정지 시키는 행위를 했을 시 심판은 “몰수패”의 판정을 내리고 추후 “상벌위원회”에서 추가징계를 논의한다.

### 제21조 출전팀 또는 관계자 부정행위

경기 진행 중 또는 경기 일시정지 중인 상황에서 해당경기에 임하는 선수를 제외한 출전팀(코칭스텝 포함)의 부정행위에 대한 처벌은 다음과 같다.

21.1 경기 진행 중 또는 일시정지 중 해당 경기 선수 이외의 출전팀이 경기석에 올라가 심판의 판단을 방해한 경우, 최고 “몰수패”의 징계가 내려지며, 해당 출전팀에게는 “퇴장”을 명할 수 있다.

21.2 일시 정지 상황이 아닌 상황에서 일시 정지를 요구하여 경기 흐름에 방해를 주는 경우 승패에 미치는 영향에 따라 “경고” 또는 “퇴장”을 명령하며 경기 속개 등의 여부를 판단한다.

21.3 경기에 임하는 선수와 관전자가 보이스채팅 등으로 사인을 주고받는 것이 적발 되었을 시 해당 출전팀에 대하여 “전체 대회 몰수패”를 명하며 “상벌위원회”의 결정에 따라 최고 “공식대회 및 공인대회 참가정지” 등의 명령을 내릴 수 있다.

## 제22조 즉시판정

경기 중 선수의 요청 또는 일시정지 상황이 발생했을 시 심판은 경기에 대해 경기 중지 명령을 내리고 문제를 해결한 후, 해당상황이 경기결과에 영향을 미쳤다고 판단될 경우 재경기 및 경기 속개를 명령한다.

### 22.1 경기속개

일시정지 요청 상황에서 문제 해결 후 경기에 미친 영향을 판단해 경기속개 판정을 내릴 수 있다.

### 22.2 재경기

컴퓨터나 네트워크 상의 오류가 발생하거나 기타 특수한 상황 발생으로 경기 속개가 불가능한 경우 심판은 경기의 유효리를 판단하여 재경기를 판정할 수 있다.

## 제23조 징계

출전하는 선수가 부정행위 또는 부적절한 행동을 범했을 때, 심판은 해당선수에게 “주의”, “경고”, “몰수패”, “퇴장”의 징계를 줄 수 있으며, 그 이외의 징계에 대해서는 상벌위원회를 열어 결정한다.

## 제24조 주의

심판은 경기에 출전하는 선수 또는 선수단이 아래와 같은 규정위반을 하였을 경우 “주의” 판정을 내릴 수 있다.

### 24.1 경기 중 전체채팅 혹은 사망 후 팀채팅

### 24.2 경기 중 상점 및 옵션창을 열었을 경우

### 24.3 경기시작 30분전까지 유니폼이 준비되지 않았을 경우

### 24.4 기타 경기를 임하는 선수로서 부적절한 행동을 했을 경우

### 24.5 선고받은 “주의”는 해당경기가 종료되는 시점에서 효력을 상실한다.

## 제25조 경고

경기에 임하는 선수가 “주의”를 두 번 받게 될 경우 “경고”를 받게 되며 이전에 받았던 “주의”는 효력을 상실한다.

25.1 경기 중 규정에 명시된 금지내용을 선수가 위반을 하였을 경우 심판의 재량에 따라 “경고”가 주어지며 추가적인 징계 여부는 “상벌위원회”에서 결정한다.

25.2 경기당일 해당팀 선수는 정해진 시간까지 현장에 도착해야 하며 만약 경기시간 전까지 도착하지 못한 경우 경고1회, 경기시작시간 이후에도 도착하지 못한 경우 심판은 “기권패(해당경기 몰수패)”판정을 할 수 있다.

## 제26조 몰수패

심판은 경기에 출전하는 선수 또는 선수단이 아래와 같은 규정위반을 하였을 경우 “몰수패” 판정을 내릴 수 있다.

26.1 선수 또는 선수단이 경기결과에 직접적인 영향을 미치거나 그에 준하는 목적에서 고의적으로 비신사적인 행위를 하였을 경우

26.2 선수가 임의적으로 경기에서 나가는 경우

26.3 경기시작 전까지 유니폼이 준비가 되지 않았을 경우

26.4 경기의 승패에 영향을 끼친다고 판단되는 버그를 고의적으로 사용할 경우

26.5 경기시작 시각까지 경기장에 도착하지 않았을 경우

26.6 몰수패는 “해당라운드 몰수패”와 “해당경기 몰수패”, “전체경기 몰수패”가 있다.

## 제27조 퇴장

경기에 임하는 선수 또는 선수단이 경기결과에 직접적인 영향을 주는 행위를 지속적으로 행할 우려가 있는 경우 혹은 경기 진행에 방해가 된다고 판단되는 경우 심판은 해당 선수 또는 선수단에 “퇴장”을 명령 할 수 있다.

## 제28조 규정 외 사항에 대한 판정

협회 공인 심판은 대회의 원활한 운영을 위해 규정 외의 예견하지 못한 문제 발생 시 최종 결정의 권한을 가지며, 운영위원회로부터 자문을 구할 수 있다.

### \* 운영위원회 구성

가. 협회 파견 공인심판

나. 방송사 담당PD 및 해당 스텝

다. 기술지원 관련인원(게임제작사 및 유통사)

라. 주관사

### \* 자문위원

- 방송해설위원

### 제29조 사후징계

경기 중 위반행위를 통한 판정에 대해서는 사후에 통보할 수 있도록 한다.

### 제30조 상벌위원회

경기를 준비, 진행함에 있어 아래 각 호의 징계사항이 발생한 경우, 협회는 상벌위원회를 열어 추가징계를 내릴 수 있다.

30.1 고의적인 버그사용이나 부정행위 등으로 몰수패 이상의 징계를 받을 경우

30.2 주최, 주관사 측의 귀책사유로 경기에 지장을 준 경우

30.3 기타 상벌위원회를 통해 징계사항이 필요한 경우

출전팀은 경기의 진행이나 판정에 대하여 불공정하다고 판단되는 부분이 있으면 경기 종료 후 선수 또는 선수단 대표(감독, 코치, 주장)를 통하여 심판에게 이의 제기를 할 수 있다.

### 제31조 판정에 대한 이의 제기

31.1 선수 또는 선수단 대표가 경기 종료 즉시 운영위원회에 이의를 요청할 수 있으며, 경기 중에는 선수 이외에는 진행에 방해되는 범위의 어떠한 이의제기도 할 수 없다.

31.2 이의제기가 받아들여지지 않거나 운영위원회에서 내려진 결과에 승복하지 못할 경우 선수단은 협회에 재심을 신청할 수 있으며 협회는 “상벌위원회”를 소집하여 이에 대한 판정을 내린다.

31.3 재심의 결과 명백한 심판의 오심이 인정되는 경우 심판의 고유한 판정이 인정되어 판정에 대한 번복은 이루어지지 않으며, 협회 “심판회의”를 소집하여 심판에 대한 징계를 논의 한다.

## 1. 제3보급창고



### 1) B입구 지역 컨테이너 틈새로 보이는 교전플레이 금지

양측간의 월샷플레이는 가능하지만, B입구지역 측은 틈 사이로 상대를 확인 할 수 있으므로 버그로 판정  
이를 어길 시 경고1회, 해당 라운드 몰수패



### 2) B입구 지역 컨테이너에 올리는 행위 금지

B입구 지역 컨테이너에 플레이어를 올려 넘어가는 행위 및 교전은 금한다.  
이를 어길 시 경고1회, 해당 라운드 몰수패

### 1. 제3보급창고



### 3) 정상적인 부스팅으로 인한 교전행위 허용

해당 이미지와 같이 순수 부스팅으로 인한, 교전행위는 허용한다.

## 1. 제3보급창고



### 4) A사이트 컨테이너를 1인으로 올라가는 행위 금지

컨테이너를 스크린샷 등 순간적인 렉 현상을 발생해 혼자서 올라가는 행위를 금한다.  
이를 어길 시 경고1회, 해당 라운드 몰수패



### 5) A사이트 녹색 컨테이너를 1인으로 올라가는 행위 허용

해당 위치는 부정행위를 하지 않고 혼자서 올라갈 수 있으므로 허용한다.

## 1. 제3보급창고



6) A사이트 드럼통 위 C4를 설치한 뒤 C4를 이용한 플레이 금지

C4를 드럼통 위에 설치 한 뒤, 해당 C4를 이용한 플레이는 금지한다.  
이를 어길 시 경고1회, 해당라운드 몰수패



## 2. 프로방스



### 1) B지역 기계 위 C4설치 금지

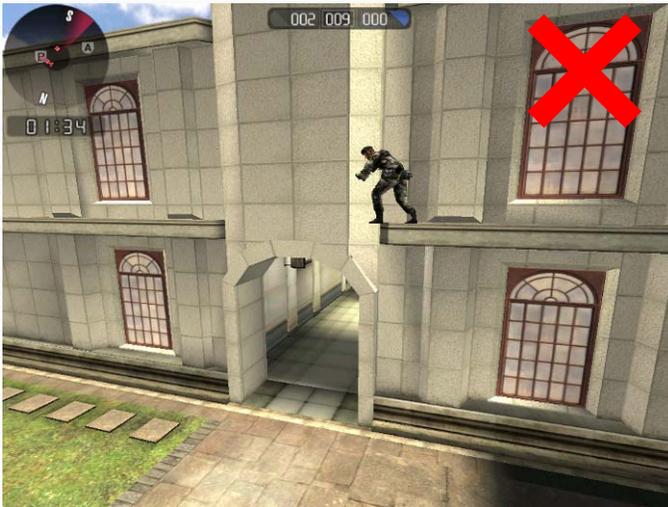
B지역 기계에 C4설치 이후 센터에서 나오는 상대편과의 교전 시  
데미지를 입지 않음.

이와 유사한 형태로 C4를 이용한 플레이를 할 경우 해당라운드 몰수패

### 3. 시티캣

#### 1) B사이트 벽 위로 올리는 행위 금지

B사이트의 외벽을 올리는 행위는 모두 금한다.  
이를 어길 경우 경고1회, 해당 라운드 몰수패



### 3. 시티캣



#### 2) A사이트 잔디가 있는 창문 방향으로의 교전 행위 금지

A사이트 건물 내부에서는 상대방을 사살할 수 있지만, 외부에서는 사살할 수 없다. 따라서 해당 행위를 금한다.  
이를 어길 시 경고1회, 해당 라운드 몰수패