



## 오버워치 여성 커뮤니티 대회 규정

### 1 대회 개요 및 주최측의 정의

- 1.1 대회는 본 규정에 따라 진행된다.
- 1.2 하기의 규정에 포함되지 않은 사항에 대해서는 (주)아이덴티티 엔터테인먼트, iNVEN(방송사), BLIZZARD ENTERTAINMENT™(게임사), 이하 주최측으로 이루어진 단체의 결정에 따른다.
- 1.3 본 대회의 심판은 주최측에 포함된 인원으로 선수의 경기를 직접적으로 모니터링하고 규정에 의거하여 1차적으로 위반 사항에 대해서 체크하는 인원을 뜻한다.
- 1.4 주최측은 현 규정에서 언급되지 않은 상황에 대한 추가규정을 추가하고 적용할 수 있다.
- 1.5 대회와 관련된 모든 사항은 [Overwatch\\_EE@inven.co.kr](mailto:Overwatch_EE@inven.co.kr)로 문의할 수 있다.

### 2 게임 종목 및 버전

- 2.1 BLIZZARD ENTERTAINMENT™에서 현재 서비스하는 'OVERWATCH'의 가장 최신 버전으로 대회를 진행한다.
- 2.2 주최측의 필요에 의해 별도로 제공된 툴을 이용해서 대회를 진행해야 할 경우 참가선수들은 이에 따라야 한다.

### 3 참가 선수의 자격

- 3.1 대회에 출전하는 한 팀은 6인의 여성 게이머로 구성되어야 한다.
- 3.2 참가 선수의 나이 제한은 만 15세 이상으로 규정한다. (2002년생으로 예선 시작일 기준으로 해당 날짜 이전 출생자)
- 3.3 참가 선수는 예선 당일 유효한 본인 명의의 블리자드 아시아 서버 대한민국 계정을 보유해야 한다. (사용정지 당한 계정을 가진 선수는 참가 불가능)
- 3.4 참가 선수는 국내 방송 출연에 대하여 결격 사유가 없어야 한다.
- 3.5 비속어, 욕설, 미풍양속을 해치거나 지역감정을 조장하는 방송 부적합 배틀태그나 팀명을 사용하지 않는다.
- 3.6 오토 프로그램 사용, 승부조작, 타인의 계정을 가지고 등급 작업을 해주는 행위 등 블리자드 온라인 게임 서비스 계정 제재 사유에 해당되는 자는 참가할 수 없다.
- 3.7 기타 대회의 권위를 훼손할 수 있는 문제를 야기한 자는 주최측의 판단에 따라 실격될 수 있다.
- 3.8 참가 접수 기간이 종료된 후 예선 및 본선이 시작되기 48시간 전까지 1회에 한해 2명까지 교체할 수 있다.
- 3.9 본 대회 취지에 입각하여 APEX 및 APEX 챌린저스 대회에 참가 중인 선수 또는 팀은 본 대회에 참가할 수 없다.

#### 4 대회 일정

##### 4.1 대회 일정

참가 접수: 2017년 9월 25일(월) ~ 10월 10일(화)

대회 본선(예선 포함): 2017년 10월 14일(토) 12:00

방송 일자: 10월 28일(토) 15:00

모든 경기는 대회 본선 일자에 진행되며, 녹화 후 방송 일자에 방영된다.

진행 날짜는 주최측의 사정에 의해 변경될 수 있다.

##### 4.2 예선

예선 진행 시간: 주최측에서 정한 시각까지 예선 현장에 팀 전원이 도착해야 한다. 정

해진 시각에 팀원 중 1명이라도 도착하지 않은 경우 경고 1회가 주어지며 추가 시간 10분이 주어진다. 추가 시간에도 도착하지 않은 경우 실격 처리된다.

준비물: 본인임을 확인할 수 있는 신분증을 지참해야 한다. (여권, 운전면허증, 주민등록증, 자격증, 학생증 등 사진이 포함된 실물 신분증) 현장 미지참시 실격

**다음 신분증은 인정되지 않는다.** (스크린샷 및 사진을 포함한 온라인 신분증, 주민등록등본, 가족관계증명서, 재학증명서, 졸업 앨범, 졸업장, 생활기록부)

## 5 대회 구조

5.1 대회 진행 방식은 싱글 엘리미네이션으로 진행된다.

5.2 예선 대진표는 현장 혹은 사전 추첨을 통해 구성한다. (참가팀 수에 따라 주최측 결정)

모든 경기는 사전에 고지된 전장에서 3전 2선승제 경기 진행

1세트는 쟁탈전 리장타워 > 2세트는 점령호위 왕의길 > 3세트는 화물호위 도라도

1세트(쟁탈전)는 승점 2점으로 진행

1세트(쟁탈전)는 대진표상 위 팀이 블루, 2/3세트는 전 세트 패배팀이 선후공 선택 무승부 시 연장 쟁탈전 진행, 승점 1점 설정(전장은 4가지 중 무작위)

승리 팀은 상위 단계로 진출하며, 8강 팀이 선정될 때까지 경기 진행

5.3 8강 예선을 통해 2팀을 선발한다.

싱글 엘리미네이션 방식으로 5전 3선승제 경기 진행

각 게임은 쟁탈전(무작위) > 점령호위 > 점령 > 호위 > 점령호위 순으로 진행

쟁탈전은 승점 2점으로 진행

무승부 시 연장 쟁탈전 진행, 승점 1점 설정(전장은 4가지 중 무작위)

점령전과 호위전, 점령/호위전은 경쟁전 룰로 진행(동점 시 쟁탈 단 판 연장 경기) 한 번 사용된 전장은 다시 선택할 수 없다.

각 게임이 끝나면 패배 팀은 전장 또는 진영 선택 후 승리 팀은 패배 팀이 선택하고 남은 전장 또는 진영을 선택한다.

5.4 최종 2팀은 결승전을 진행한다.

2팀은 5전 3선승제 경기 진행

각 게임은 쟁탈전(무작위) > 점령호위 > 점령 > 호위 > 점령호위 순으로 진행

쟁탈전은 승점 2점으로 진행

무승부 시 연장 쟁탈전 진행, 승점 1점 설정(전장은 4가지 중 무작위)  
점령전과 호위전, 점령/호위전은 경쟁전 롤로 진행(동점 시 쟁탈 단 판 연장 경기)  
한 번 사용된 전장은 다시 선택할 수 없다.  
각 게임이 끝나면 패배 팀은 전장 또는 진영 선택 후 승리 팀은 패배 팀이 선택하  
고 남은 전장 또는 진영을 선택한다.

## 6 경기 방식

- 6.1 대회 대진표 구성 방식 및 진행 방식은 사전에 오버워치 인벤 대회/e스포츠 게시판 및 자유게시판을 통해 고지한다.
- 6.2 대회 기간 도중 신규 전장이나 영웅이 업데이트 되는 경우 실시간으로 적용해 사용할 수 있다. 단, 상황에 따라 주최측이 판단해 사용을 제한할 수 있다.

## 7 게임 설정

- 7.1 본 게임 설정은 대회의 모든 경기에 적용된다.
- 7.2 사용자 지정 게임을 생성하여 경기를 진행하게 되며, 아래의 설정을 제외한 모든 값은 기본 설정과 동일하게 진행된다.

규칙 설정: 경쟁전

사용자 지정: 비공개 설정

전장: 경기를 진행해야 되는 해당 전장

쟁탈: 승점 2점 설정

무승부 시 연장 쟁탈전 진행, 승점 1점 설정(전장은 4가지 중 무작위)

영웅: 전체 활성화 (대회 기간 도중 신규 영웅이 업데이트 되는 경우 즉시 적용 가능하나 치명적인 버그 발생 시 주최측의 판단으로 금지될 수 있다)

처치 영상: 비활성화

실시간 처치 정보: 활성화

스킨: 비활성화

## 8 예선 참가 팀 유의사항

- 8.1 선수들은 사전에 고지된 시간까지 대회장에 도착해야 하며 정해진 시각에 팀 전원이

- 도착하지 않은 경우 경고 1회가 주어진다. 그로부터 10분 후까지 도착하지 않은 경우 실격 처리된다.
- 8.2 선수의 세팅 시간은 심판의 세팅 지시 이후 15분으로 규정한다. 규정된 시간에서 5분 지체할 때마다 경고 1회를 부여한다.
- 8.3 개인 장비는 마우스, 키보드, 마우스패드, 마우스번지, 헤드셋(이어폰 포함)만 사용 가능하며 본 규정에 없는 장비는 사용할 수 없다.
- 장비를 가져오지 않는 경우 선수 본인이 해결하거나 PC방 장비를 사용한다.  
선수 장비에 검수되지 않은 매크로 기능이 있는 경우 사용이 불가능하다.  
개인장비 문제 발생 시 경기 지연 및 경기력에 지장이 있을 경우 경고 1회 이상이 주어진다.
- 8.4 모니터, 본체는 주최측이 준비하는 것만 사용한다.
- 8.5 음성 채팅은 자유롭게 사용 가능하며 설정은 팀이 직접 한다.
- 8.6 알려진 버그를 악용할 시 몰수패를 선언한다.
- 8.7 채팅은 그룹 및 팀 채팅만 허용하며 전체 채팅은 금지한다. 채팅이 1회 적발될 경우 경고 혹은 몰수패가 주어진다.
- 8.8 경기장은 대회에 출전하는 선수만 입장 가능하다.
- 8.9 이의제기는 팀장만 가능하며 경기 종료 후 5분 내 까지만 가능하며, 이를 입증하기 위해 명확한 증거를 제출할 수 있어야 한다.
- 8.10 대회 기간 중 본인 계정이 정지 당하는 경우 선수 자격을 박탈당하며 iNVEN에서 주최하는 리그에 참가할 수 없다.
- 8.11 주최측이 요청하는 프로필 촬영 및 인터뷰는 반드시 참석해야 하며, 명확한 이유없이 거부해서는 안된다.
- 8.12 선수들은 주최측의 지시에 따라야 하며, 명확하고 객관적인 이유 없이 지시에 따르지 않을 경우 주최측에 의해 실격처리 될 수 있다.
- 8.13 본 대회를 주최측의 허가 없이 온라인 상의 스트리밍 사이트(아프리카tv, 트위치)를 통해 방송을 진행하다 적발될 경우 연관된 선수는 징계를 받을 수 있으며, 이때 받게 되는 징계의 수위는 주최측이 결정한다. (최대 실격까지 가능)
- 8.14 선수들은 기본적으로 본 대회와 관련되어 주최측이 선수들에게 알려준 사항을 외부에 이야기해서는 안되며, 외부에 유출 후 적발 시 주최측에 의해서 실격처리 될 수 있다.
- 8.15 대회 기간 도중 범법행위 혹은 리그의 명예를 실추시키는 등의 행위(승부조작 등)를 할

경우 대회에서 퇴출되며, 향후 iNVEN에서 진행하는 모든 대회에 참가 불가능하다.

## 9 경기 중단

- 9.1 디스커넥션 등 문제가 발생한 경우 선수는 손을 들어 심판에게 상황을 반드시 전달, 심판이 확인 후 일시정지 할 수 있다. (일시정지 기본 키: SHIFT + CTRL + =)

디스커넥션은 시스템(System), 네트워크(Network), 전원 등의 문제로 상대방과 온라인 연결이 해제된 상태이거나 게임에서 나가게 된 경우이다.

- 9.2 단, 고의적인 디스커넥션 및 일시정지가 계속해서 이어질 경우 심판의 판단 하에 주의 혹은 경고, 최대 실격 처리할 수 있다.

- 9.3 아래와 같은 상황으로 인해 디스커넥션 상황이 발생한 경우, 3회 이상의 재접속 시도에도 실패하면 주최측의 판단 하에 재경기를 진행한다.

게임 서버 문제 및 대회장 내부 네트워크 문제로 인해 접속이 불가능한 경우 화재 및 사고 등의 천재지변이 발생했을 경우

- 9.4 재경기의 경우 원인 해결 후 동일한 전장으로 진행하며, 어떠한 경우라도 해당 게임은 처음부터 진행한다.

## 10 외부 프로그램 사용 및 클라이언트 조작 관련

- 10.1 운영진의 허가를 받지 않은 게임과 관련된 외부 프로그램 혹은 불법 프로그램 사용 및 설치 후 적발 시 해당 선수는 실격된다.

- 10.2 선수 임의로 클라이언트를 조작하는 등의 행위 적발 시 해당 선수는 실격이다.

## 11 참가 선수의 언행 및 행동

- 11.1 선수는 경기 도중 대회장을 이탈할 수 없으며, 그로 인해 발생하는 모든 불이익은 선수 본인의 책임으로 간주하며 대회 진행에 차질이 생기게 되는 경우 팀은 실격 처리된다. 부득이한 경우 반드시 주최측의 사전 허가를 받은 후 대회장 밖으로 이동할 수 있다.

- 11.2 상대방에게 욕설 및 그에 준하는 행동을 하거나 혹은 악의적인 목적으로 세레머니 등을 하는 경우 주최측의 판단 하에 해당 선수가 소속한 팀은 경고 1회를 받게 된다.

## 12 기타 규정

- 12.1 모든 참가 선수는 대회 규정을 준수하고 주최측의 판정에 필히 승복한다.
- 12.2 심판의 판정이 잘못되었다고 판단될 경우 주최측은 논의를 거쳐 판정을 정정할 수 있다.
- 12.3 본 규정에 규정되지 않은 상황 발생 시 주최측의 판단에 따라 처리된다.

## 13 징계

- 13.1 본 대회에서 받게 되는 징계는 다음과 같다.

주의: 경미한 잘못에 대해서 받게 되는 징계로 주의가 3회 누적될 경우 경고 1회로 계산된다.

경고: '주의'의 상위 징계로 대회 규정을 위반하거나 주최측이 판단하기에 문제가 될 만한 소지의 행위를 했을 경우 받게 되는 징계로 한 경기에 2번의 경고를 받으면 실격 처리된다.

몰수패: 규정에 의거하여 게임 혹은 경기에 내려지는 징계로 해당 징계를 받을 경우 경기의 우세판단과 상관없이 무조건 패배 처리된다.

실격: 경고 2회를 받게 될 경우 내려지는 최상위 징계로 실격 당하면 해당 팀은 대회 참가자격을 잃게 된다.

- 13.2 만일 해당 팀이 받게 되는 경고의 행위가 아주 심각한 위반행위에 대한 것일 경우 주최측의 판단에 따라 해당 팀은 본 대회에서 실격 처리된다.

## 14 저작권 규정

- 14.1 본 대회의 모든 저작권은 (주)아이덴티티 엔터테인먼트에 귀속되며, 해당 저작권은 하기의 부속권리를 포함한다.

오버워치 예선 및 본선과 관련된 사진 및 이미지 사용에 대한 권리  
대회 기간 동안의 선수들의 초상권  
선수 경기 화면 기록 및 리플레이(미래에 지원될 경우)

- 14.2 선수들은 자신의 경기라 하더라도 주최측의 동의없이 인터넷 등의 미디어를 통한 송출 혹은 재가공을 해서는 안되며, 이를 어길 경우 주최측은 선수에게 법적인 권리 주장을 할 수 있다.

14.3 주최측은 "OVERWATCH"와 관련된 운영, 홍보, 방송, 또는 정보 공개를 목적으로 선수의 이름, 가명, 별명, 약자, 묘사, 이미지, 사진, 애니메이션, 모습, 사인, 음성, 기록, 신상 정보 등 모든 개인 특징 또는 정보를 관련 법규가 허용하는 범위 내에서 활용할 수 있다.

## 15 기타 규정

15.1 주최측은 선수에게 "OVERWATCH"와 관련된 마케팅, 광고 등의 홍보 활동에 대한 참여를 요구할 수 있으며, 선수는 합리적인 수준에서 적극적으로 참여할 의무가 있다. 홍보 활동은 매체 인터뷰, 오프닝 영상 또는 광고 영상 등의 방송 촬영, 프로필 사진 촬영 등을 포함할 수 있다.