

WESG_APAC_HS 규정

목 차

01. 참가선수 의무

02. 대회 방식

03. 경기 방식 - 정복전

04. 진행 방식

05. 승패판정

06. 재경기 판정

07. 서버 및 플레이어 연결 문제

08. 룰 수정

01. 참가선수 의무

- 참가선수는 다른 선수, 스태프 및 관중에게 어떠한 폭력도 가해서는 안됩니다.
- 경기중 채팅은 스포츠맨십 표현과 필연적인 의사소통을 제외한 것은 금지되어 있습니다.
- 선수들은 긴급한 기술적 문제 외에는 경기를 일시정지할 수 없습니다. 이 외의 중요 사항 관련은 토너먼트 중 하스스톤 게임 클라이언트를 제외한 다른 허가되지 않은 소프트웨어는 경기 주최측의 설치허가 없이는 사용이 불가합니다.
- 참가선수들은 자신들의 유익을 위해 고의적으로 게임 내 버그를 사용해서는 안됩니다.
- 참가선수들은 경기는 지급된 Battle.net계정만 사용가능합니다.
- 참가선수는 대회의 어떠한 게임에도 베팅을 하면 안됩니다.
- 선수들이 만일 승부조작 제의를 받을 시에는 즉시 대회 주최측에 보고해야 하고, 승부조작에 참여해서는 안됩니다.
- 선수들은 사전에 고지 된 경기 시간을 준수하여야 합니다.
- 본 대회에 참가하는 선수들은 방송 관련 인터뷰 및 촬영에 적극 협조해야 합니다.-
- 참가 선수들은 상호 존중하고 예의 범절을 지키며, 방송심의를 저촉되는 언행은 금지합니다.
- 참가 선수들은 운영자(심판)의 지시에 따라야 하며, 명확하고 객관적인 이유 없이 지시에 따르지 않을 경우주최측에 의해 실격처리 될 수 있습니다.

02. 대회 방식

- A ~ D 조별 풀리그 : A~D 각 조 상위 2명의 플레이어를 선정한다. (5전 3선승 정복전)
- * 조에서 승/패 동률이 나올경우 승자승원칙을 따르며, 그 이후는 그룹 풀리그 세트득실을 계산한다.

* 재경기가 나올 경우 5전 3선승(정복전)으로 진행한다.

- 8강 싱글토너먼트 : 각 조 상위 2명 플레이어로 진행하며, 대진은 현장에서 추첨(7전 4선승 정복전)

* 각 조 1위가 'A그룹, B그룹, C그룹, D그룹' 으로 추첨 먼저 추첨을 진행한다. 각 조 2위

추첨을 진행할 때 조별 예선 1위 플레이어가 있는 그룹을 제외한 나머지 그룹에서 추첨 진행

추첨 순서는 A조 부터 D조까지 알파벳 순서로 진행한다.

-공동 5위전 선정방식 : 8강 진행 후 하위 4명 플레이어가 7전 4선승 정복전을 진행한다.

8강 대진표 기준으로 순차적으로 경기를 진행한다.

-4강 싱글토너먼트 : 8강 싱글토너먼트 상위 4명 플레이어로 진행한다(7전 4선승 정복전)-

-3 4위전 선정방식 : 4강 진행 후 하위 2명 플레이어로 진행한다.(7전 4선승 정복전)

-결승전 진행방식 : 4강 진행 후 상위 2명 플레이어로 진행한다.(7전 4선승 정복전)

03. 경기 방식 - 정복전

- 경기 시작시간 당시의 최신 버전으로 진행합니다.(새로운 직업 또는 카드가 추가될 수 있습니다.)

- 4개의 직업으로 3개(A~D그룹 풀리그)또는 4개(8강부터)의 덱을 구성, 서로 상대의 직업을 확인한 후, 각 덱으로 각 1승씩 기록하는 방식

- 승자의 경우 승리한 덱을 해당 경기에 사용할 수 없으며 다음 세트에서 다른 덱 선택

- 패자의 경우 동일한 덱을 그대로 사용하거나 다른 덱으로 교체 가능

*선수주의사항

1) 덱 카운팅 금지 추가 (펜, 핸드폰, 계산금지)

2) 상대방 덱 리스트는 경기장에 가져올 수 있으나 경기중에는 볼 수 없다.

04. 진행 방식

-경기석 착석 이후 해당 경기가 끝날 때까지 무단으로 자리를 떠날 수 없으며, 이를 어길 경우 심판의 판단 하에 1세트 몰수 또는 게임 몰수패 등의 제재를 받을 수 있습니다.

-경기 시작 사인은 심판이 담당하며, 선수들은 심판을 통해서 경기 준비가 완료됐다는 상황을 고지해야 합니다.

-선수는 선택한 직업을 게임 시작 전 심판에게 공유해야 합니다.

-양 선수는 선택한 직업을 게임 시작 전 공유해야 합니다.

-게임 준비가 끝난 후 상대와 '대전(친선전)' 모드로 진입하고 선택한 직업을 상대방과 공유한다면 경기를 시작한 것으로 간주하며 이후 해당 경기는 계속 진행됩니다.

-선수는 직업을 선택하는 경우 1분내에 선택하여 심판에게 알려야 합니다.

-선수는 경기중 '감정표현' 사용을 불허합니다.

-게임상의 버그나 부정행위를 절대 사용해선 안됩니다.

-경기 진행 시 이미 승리했던 직업으로 경기를 시작한다면 그 세트는 패배하게 됩니다. (정복전 룰에 위배)

-경기를 마친 선수는 결과를 담당 심판에게 알리고 다른 선수들이 해당 라운드를 모두 마칠 때까지 대기합니다.

-새로운 경기가 시작될 때 심판이 지정한 자리로 이동하여 경기를 진행합니다.

-다음 경기를 준비해야 하는 상황에서 장시간 경기장에 부재 중이거나 연락 두절 상태일 경우 상황에 따라 부전패 처리할 수 있습니다.

05. 승패판정

-자신이 승리 하였을 시 심판에게 손을 들어 경기결과를 보고합니다.

*승리보고는 시합에 승리한 만큼 중요합니다. 승리보고가 제대로 진행되지 않으면 승리가 인정되지 않고 재경기가 진행됩니다.

06.재경기 판정

-다음과 같은 경우에는 재경기가 진행됩니다.

- a. 예정되지 않은 서버 다운, 또는 점검
- b. 게임내 시스템의 오류
- c. 지옥의 불길, 눈에는 눈, 아키나이 영혼사제+신성한 폭발 / 신성한 불꽃 등 동시 피해로 양 선수의 생명력이 동시에 0이 된경우, 동일한 맥으로 재경기를 진행.
- d. 밝혀지지 않은 버그 또는 고의적이지 않은 것이 명확한 버그 발생시
- e. 진행을 위한 기자재 이상이나 정전, 네트워크 장애 등으로 경기가 중단된 경우

-경기 내용상 승패를 판정하는 것이 불가능해진 경우

다음과 같은 경우에는 재경기로 인정되지 않습니다.

- a. 개인 프로그램 사용으로 인한 문제 (예:클라이언트 강제 종료)
- b. 개인 장비 (PC/마우스/키보드 등) 문제

07. 서버 및 플레이어 연결 문제

-프리징 : 클라이언트 혹은 네트워크 등의 문제로 인하여 경기를 진행하는 선수 중 한 명 이상의 선수의 클라이언트가 멈춘 상태.

a. 고의적인 디스커넥션 & 프리징: 선수의 특정 행동으로 인한 디스커넥션 또는 프리징 상황 발생시, 심판의 고의성 판단 하에 해당 선수에게 경고 또는 몰수패를 부여 가능.

b. 프리징 상황 발생 시:

경기 시작 후 2턴 내에 프리징 상황이 발생하였을 경우 재경기를 진행합니다. 단, 경기 시작 후 3턴 이후에 프리징 상황이 발생하였을 경우, 아래의 기준에 따른 조치를 시행합니다.

b_1. 양 선수가 재경기에 합의하였을 경우, 동일한 맥으로 재경기 진행.

b_2. 한 명의 선수가 패배를 인정하였을 경우, 기권패로 경기를 종료.

b_3. 양 선수가 재경기에 동의하지 않았을 경우, 심판의 판단에 따른다. 이 때, 심판 판단의 기준은 프리징 시점 당시의 상황을 기준으로, 해당 턴 내에서 경기를 종료시킬 수 있는지의 여부를 기준으로 삼으나, 해당 상황과 관계 없이 경기 결과가 명백하게 바뀔 수 없는 상황일 경우에는 심판의 판단에 따라 우세승을 선언

-경기중 인터넷, PC연결 문제발생시 심판판단으로 재경기를 선언할수 있다

1) 서버 연결에 문제가 발생할 시, 대회 주최측이 경기 스케줄을 조율할 권리가 있다.

2) 만약 선수가 심판의 동의 없이 고의적으로 연결을 끊거나 어떠한 방법을 사용해 억지로 연결을 끊을 시,

판정패 처리 된다.3) 만약 선수가 실수로 연결을 끊었을 시, 일반적인 게임 기능 안에서 복구 후 게임을 진행한다.

이에 관한 모든 결정은 심판의 결정에 따릅니다..

08. 룰 수정

-WESG APAC은 필요할 경우 언제든지 가이드라인과 규칙을 변경할 권리와, 심각한/특수한 상황에서 선수의 참여를 취소할 권리가 있습니다.

-대회 주최측과 심판들은 특수한 상황에서 자신의 판단을 토대로 규칙에 위배하는 선택을

할 수 있다.

-대회 주최측과 심판들은 특수한 상황에서 자신의 판단을 토대로 규칙에 기재돼있지 않은 선택을 할 수 있다.