

WESG_APAC_SC2 규정

목 차

01. 참가선수의 의무

02. 경기 방식

03. 게임 클라이언트 설정

04. 토너먼트 맵

05. 진행 방식

06. 승패 판정

07. 서버 및 플레이어 연결 문제

08. 룰 수정

01. 참가선수 의무

- 참가선수는 다른 선수, 스텝 및 관중에게 어떠한 폭력도 가해서는 안됩니다.
- 경기중 채팅은 스포츠맨십 표현 (예: "gl", "hf", "gg", "pp")과 필연적인 의사소통을 제외한 것은 금지되어 있습니다.
- 선수들은 긴급한 기술적 문제 외에는 경기를 일시정지할 수 없습니다. 이 외의 중요 사항 관련은 선수들이 "pp"를 쳐서 심판에게 일시정지를 요청해야 합니다.
- 토너먼트 중 StarCraft2 게임 클라이언트를 제외한 다른 허가되지 않은 소프트웨어는 경기 주최측의 설치허가 없이는 사용이 불가합니다.
- 참가선수들은 자신들의 유익을 위해 고의적으로 게임 내 버그를 사용해서는 안됩니다.
- 참가선수들은 지급된 Battle.net계정만 사용가능합니다.
- 참가선수는 대회외 어떠한 게임에도 베팅을 하면 안됩니다.
- 선수들이 만일 승부조작 제의를 받을 시에는 즉시 대회 주최측에 보고해야 하고, 승부조작에 참여 해서는 안됩니다.

02. 경기 방식

- 예선은 각 조별 풀리그 Bo3 이며, 총 4개의 조로 진행한다.

-예선은 8강 싱글엘리미네이션으로 진행된다. 싱글엘리미네이션은 Bo5로 진행된다.

-승점의 경우, 승리1점 / 패배 0점 으로 계산한다.

-각 조의 1,2 위는 본선에 진출한다.

-조의 1,2위는 승점이 높은 순서대로 결정한다.

-한 조 안에서 승점이 같은 플레이어가 생길 경우에는 경기 득실로 순위를 정한다.

-한 조 안에서 승점, 득실이 같은 플레이어가 생길 경우에는 승자승 방식으로 순위를 정한다.

-승점이 같은 플레이어가 무승부일 경우, BO3으로 승자를 정한다.(BO3맵 선정방법으로 진행한다.-04)

-8강 진행방식

-8강 싱글토너먼트 : 각 조 상위 2팀으로 진행하며, 대진은 현장에서 추첨한다.

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

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

추첨 순서는 A조 부터 D조까지 알파벳 순서로 진행한다.

-공동 5 위전 선정방식 : 8강 진행 후 하위 4명 플레이어가 BO5 경기를 방식으로 경기 진행한다.

8강 대진표 기준으로 순차적으로 경기를 진행한다.

-4강 싱글토너먼트 : 8강 싱글토너먼트 상위 4명 플레이어로 진행한다.

-3, 4위전 선정방식 : 4강 진행후 하위 2명 플레이어로 진행한다.

-결승전 진행방식 : 4강 진행후 상위 2명 플레이어로 진행한다.

03. 게임 클라이언트 설정

-게임 버전: 스타크래프트2 최신버전: 공허의 유산

-모든 경기는 Battle.net Asia서버나 동남아시아 서버에서 진행됩니다.

-경기 방식 & 스피드: 1대1밀리, 빠름

-선수들은 경기 중 알림을 끄고, 상태를 "busy"로 변경해야 한다

-선수들은 "친구들에게만 메시지를 받기" 옵션을 꺼야합니다.

-선수들은 "자동 리플레이 저장" 옵션을 켜야 한다.

-선수들은 경기 진행 시 토너먼트존에서 심판의 확인을 받고 경기를 시작한다.

04. 토너먼트 맵

-토너먼트 맵 다음과 같은 1대1 레더맵이 있다

Apotheosis

Dasan Station

Frost

Frozen Temple

Galactic Process

King Sejong Station

New Gettysburg

-경기 맵은 전경기의 패배한 선수가 남은 맵 중에서 선택하여 진행합니다.

- B03맵 선정방법 : 운영자가 첫번째 경기 맵을 추첨으로 선정하며, 두번째 맵은 첫번째 경기에서 패배한 선수가, 세번째 맵은 두번째 경기에서 패배한 선수가 선택합니다.

- B05맵 선정방법 : 운영자가 첫번째 경기 맵을 추첨으로 선정하며, 두번째 맵은 첫번째 경기에서 패배한 선수가, 세번째 맵은 두번째 경기에서 패배한 선수가, 네번째 맵은 세번째 경기에서 패배한 선수가, 다섯번째 맵은 네번째 경기에서 패배한 선수가 결정한다.

-해당 경기에 사용한 맵은 다시 선택할 수 없다.

05. 진행 방식

1) 다음과 같은 경우에는 재경기가 진행됩니다.

- a. 예정되지 않은 서버 다운, 또는 점검
- b. 게임내 시스템의 오류
- c. 밝혀지지 않은 버그 또는 고의적이지 않은 것이 명확한 버그 발생시
- d. 진행을 위한 기자재 이상이나 정전, 네트워크 장애 등으로 경기가 중단된 경우
- e. 경기 내용상 승패를 판정하는 것이 불가능해진 경우

2) 다음과 같은 경우네는 불이익으로 인정되지 않습니다.

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

3) 일시정지

- a. 선수는 경기중 2번의 일시정지의 권한이 있습니다.
- b. 플레이어는 일시중지 하기전에 P를 입력하고 바로 운영자에게 바로 통보해야 합니다.
- c. 경기중 아무 이유없이 일시중지가 된경우 일시정지 권한을 하나 잃게되며, 운영자에게 경고를 받을 수 있습니다.
- d. 일시정지 후 재연결 시간은 10분으로 제한됩니다.
- e. 일시정지 후 10분이 경과되면 경기는 재개됩니다.

06. 승패판정

-상대선수가 "gg"를 선언하거나, 상대 선수의 건물이 모두 파괴되면 승리한 것으로 간주된다.

-선수가 사용하는 종족은 경기 전에 선수들이 심판에게 제공한 정보와 일치해야 한다.

-다음과 같은 상황에서, 게임 내의 교착탐색기능 없이 경기가 무승부로 끝날 수 있다.

-양측 선수들 모두 무승부로 마치는 것을 동의할 때

- 게임 내에 심판이 확인해야 하는 자연 교착이 있을 때
- 각 플레이어가 상대방의 빌딩을 죽일 확률이 없을 때
- 게임이 자동교착탐색으로 인해 무승부로 끝날 경우, 심판의 판단 하에 무승부로 끝나거나 승패가 갈릴 수 있다.
- 심판의 결정 혹은 양측 선수들의 동의로 인해 무승부로 끝난 경기는, 같은 맵에서 승패가 갈릴 때까지 재경기를 한다.

07. 서버 및 플레이어 연결 문제

- 서버 연결에 문제가 발생할 시, 대회 주최측이 경기 스케줄을 조율할 권리가 있다.
- 만약 선수가 심판의 동의 없이 고의적으로 연결을 끊거나 어떠한 방법을 사용해 억지로 연결을 끊을 시, 판정패 처리 된다.
- 만약 선수가 실수로 연결을 끊었을 시, 일반적인 게임 기능 안에서 복구 후 게임을 진행한다. 이에 관한 모든 결정은 심판의 결정에 따릅니다.
- 경기중 인터넷, PC연결 문제발생시 심판판단으로 재경기를 선언할수 있다.

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.