



# 서든어택 챔피언스리그

## 세부 규정

V2.3 개정본

## 제 1 조 (게임 도구와 설정)

### 가. 게임 도구

1. 경기에 사용되는 PC 및 모니터, 네트워크 환경은 주최측에서 제공하는 그대로 사용해야만 하며, 선수가 임의대로 다른 기기를 사용할 수 없다.
2. 모든 선수는 키보드, 마우스, 헤드폰, 마우스패드 등의 개인장비를 본인이 지참하여야 하며, 팀 공식 스폰서가 있을 경우, 해당 제품을 사용할 수 있다. 단, 운영위원회는 공정한 경기 진행에 부정적인 영향을 미칠 수 있을 것으로 판단되는 장비는 사용 금지 조치를 취할 수 있으며, 이 경우 운영위원회가 제공하는 장비로 대체한다.
3. 선수가 개인적으로 준비한 게임 도구용 소프트웨어(드라이버)는 심판의 허가를 받고 설치해야 하며, 대회에 허용되지 않은 소프트웨어나 드라이버 등은 사용할 수 없다.

## 제 2 조 (규정 위반과 벌칙)

### 가. 위반 판정 권한

본 규정에 대한 위반 여부의 판정권한은 본 규정 및 대회 운영위원회에게 있으며 판정 발표는 심판장이 하며, 모든 처벌 및 경기에 관련된 사항은 방송 본선용 규정에 경고 계산 절차에 따라 처리한다.

### 나. 규정 위반에 따른 벌칙

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

#### 1. 주 의

선수가 실수를 하였거나 경기에 큰 영향이 없는 행위에 대하여 심판은 주의를 줄 수 있으며, 주의가 지속적으로 2회 누적 될 시 경고를 줄 수 있다.

#### 2. 경 고

선수에게 공식적으로 규정 엄수를 요청하며 경기에 영향을 줄 수 있는 문제로 판단 될 경우, 경고를 선언한다.

#### 3. 라운드패

해당 경기에서 '금지'된 행위를 하여 경고가 1회 선언될 경우 해당 라운드를 패배 처리한다.

#### 4. 세트 패

해당 경기에서 금지된 행위를 하여 경고가 2회 선언될 경우 해당 세트를 패배 처리한다.

#### 5. 실격 패

해당 경기에서 경고 3회 또는 실격패가 선언 될 경우 해당 경기를 패배 처리한다.

#### 6. 출전 정지

일정 기간 동안 넥슨GT/넥슨이 주최하는 모든 대회에 참가 자격을 박탈한다.

### 다. 불응에 따른 벌금형

1. 모든 벌금형은 대회 기간 중 누적되며 대회 종료 이후 상금 지급시 팀별로 정산하여 지급한다.
2. 만약 누적 벌금이 지급되는 상금보다 많을 경우에는 해당 선수에게 관련 벌금을 부과하여 차후 출전하는 대회 소속팀에 적용한다.

## 제 3 조 (기타 조항)

### 가. 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.

### 나. 대회 운영위원회의 구성

대회 운영위원회는 별도의 서든어택 대회 규정에 명시된 인원으로 구성한다. (넥슨GT, 방송사, 심판진)

## 다. 규정의 변경

대회 운영위원회는 대회 도중이라도 필요에 따라 대회 규정을 변경할 수 있다. 단, 이 경우 변경이 확정된 후 24시간 안에 서면 또는 대회 페이지의 공지사항을 통해 출전 선수에게 변경된 규정에 대해 통보해야 한다.

## 라. 규정 외 사항에 대한 판단

본 규정에 명시되어 있지 않은 사항은 대회 운영위원회의 판단 및 방송 본선 규정에 따라 처리한다.

## 마. 외부 요인으로 인한 문제발생

1. 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 경기 속개 또는 재경기를 선언할 수 있다.
2. 출전 선수는 위 1항과 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 통해 심판에게 이의제기해야 한다.)
3. 위 1항이나 2항의 상황 발생시 대회 운영위원회는 즉시 사안을 심의하여 적절한 조치를 취한다.

## 바. 스포츠맨십

1. 모든 참가 선수는 상대팀과 운영진을 존중해야 하며, 이를 어겼다고 판단될 경우 운영위원회의 검토를 거쳐 징계를 받을 수 있다.
2. 스포츠맨십에 어긋난 행위에 대해서 대회 운영위원회는 엄중한 처벌을 한다. (최고 선수자격 박탈 가능)
3. 상대팀의 화면을 보는 행위, 무대 뒤편의 화면을 보는 행위 등 심판장의 판단 아래 부정이라고 간주되는 모든 행위는 최고 실격패 등의 징계를 내릴 수 있다.

# 제 4 조 (대회 개요)

## 가. 대회 개요

1. 대전 방식: 각 시즌의 방식에 따른다.
2. 방송 소개

- 방송사를 통해 방송 대회 진행
- 1경기 여성부, 2경기 일반부
  - ❖ 8강 풀리그 또는 16강 토너먼트
  - ❖ 4강 토너먼트
  - ❖ 결승전: 5판 3선승제, 전/후반 5라운드 진행, 6라운드 선승제
- 라운드타임: 2분 20초

### 3. 연장전

- 골든 라운드로 진행, 선공 선택은 기존 진영 순서로 바꾸어 진행한다.

4. 순위 판정: 경기 승수 - 세트(맵 스코어) 득실 - 라운드 득실 - 승자승 방식

5. 대회 맵 결정: 총 5개의 맵을 심판의 추천 하에 순서를 정한다

6. 진영 선택 : 맵 추천 후 코인 토스를 진행하며, 코인토스에서 이긴 쪽은 레드와 블루 중 먼저 선택하고 진 쪽에서 남은쪽을 가져가게 된다. 1세트 이후 2세트부터 서로 진영을 세트마다 교차하며 진행한다.

(EX : 1세트 A팀 레드, B팀 블루의 경우 2세트는 A팀 블루, B팀 레드 3세트 다시 A팀 레드, B팀 블루로 진행된다.)

7. 공식 맵: 각 시즌의 공지된 방식에 따른다.

## 제 5 조 (게임 설정)

### 가. 대회 공식 게임 버전

서든어택 대회는 해당 리그의 진행 시 최상위 패치가 완료 된 클라이언트로 치러진다.

#### 1. 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.

(Ex. 16강 1차전 도중 패치 됐을 경우 : 16팀 모두 1차전이 모두 종료될 때까지는 기존 패치로, 그리고 2차전 부터는 바뀐 패치를 적용한다.)

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

## 나. 대회 공식 맵

1. 공식 맵은 대회에 따라 변경되며 해당 맵은 대회 진행 시 최소 7일전에는 선수에게 맵을 공지해야 한다.
2. 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.
3. 2항에 따라 대회 도중 맵에 변경사항이 있을 경우 현재 진행 중인 Stage가 종료된 후 다음 라운드부터 새 맵을 적용한다.  
(Ex. 16강 진행 중 맵을 수정할 경우 16강 경기는 기존 맵으로, 8강 이후부터 신규 맵을 적용시킨다.)
4. 개발사의 패치에 따라서 맵에 변화가 발생한 경우는 2항의 규정을 따른다.

## 다. 게임 설정

1. 게임은 본 규정 7조에 따른 패치 버전을 사용하며 공식 국내 클라이언트를 사용한다.
2. 선수가 자신의 취향에 맞게 화면의 밝기나 마우스 감도 등과 같은 게임 내 설정을 변경할 수 있다.
3. 선수는 경기 시작 전에 사용자 정의 키 설정(커스텀 키) 등이 자신의 의도대로 설정되어 있는지를 확인해야 한다.
4. 게임 내 자체적으로 제공하지 않는 별도의 소프트웨어를 통한 게임 설정 변경은 허용하지 않는다.  
(서든 어택 폴더 내 콘솔 명령어 임의 변경 또한 금지)
5. 대회 운영위원회는 선수의 개인적인 게임 설정이 대회 진행에 차질을 준다고 판단될 경우 이를 조정할 권리를 가진다.
6. 위에 언급되지 않은 기타사항에 대해서는 원칙적으로 기존 대회의 관례를 따르되 최종 판단은 대회 운영위원회의 결정으로 시행한다.

## 제 6 조 (경기 진행)

### 가. 경기 준비 및 시작

1. 각 선수들은 대회 경기를 위해 개설된 게임에 조인하기에 앞서 필요한 모든 준비 및 설정 작업을 마쳐야 하며 게임에 조인한 후 경기를 시작할 준비가 되면 심판에게 준비완료를 알린다.
2. 경기시간 전까지 정해진 주전선수 인원에 따라 선수를 채우지 못한 팀은 실격패를 당한다.

3. 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.)
4. 전반전이 끝난 후 모든 팀 들은 심판진의 지시가 있을 때까지 진형을 교체할 수 없다. 심판진은 스코어 보드를 체크 한 후 팀 교체를 지시한다. 양 팀이 모두 공격/수비를 교체한 후 심판진은 양 팀이 준비완료 시 남는 라운드를 시작한다.
5. 규정에 위배될 수 있는 아이템 및 경기 전략 문의 사항이 있을 경우 본 경기 이전 '최소 1시간' 이전까지 문의해야 하고 이후 긴급한 문의로 판정 문제 발생시 선수 개인의 책임으로 한다. 또한 경기 이전 사전 문의는 [sachampions@nexon-gt.com](mailto:sachampions@nexon-gt.com)으로 팀리더가 메일로 문의한다.

## 나. 경기 중 준수사항

1. 각 선수는 경기가 시작된 후에는 의사소통을 할 수 있으나, 상대방 플레이에 영향을 미치는 언행을 금한다. 상대방 플레이에 영향을 미치는 언행은 그 수위에 따라 실격패를 받을 수 있다.
2. 경기를 진행 중인 선수는 경기 중에 게임 내 채팅을 통해 상대 선수와 대화를 나누는 것을 금한다.
3. 선수가 불필요하거나 부적절한 채팅을 할 경우 이에 대해 게임 내 채팅으로 경고를 할 수 있으며 이에 불응할 경우 해당 선수에 대해 실격패를 선언할 수 있다.
4. 경기 도중 고의로 게임에서 나가거나 접속을 끊는 등 경기 진행에 차질을 유발할 경우 대회 운영위원회는 해당 선수에 대해 실격패를 선언할 수 있다.
5. 경기 중 문제가 발생했을 시 심판에게 손을 들어서 문제가 있음을 알려야 한다.

## 다. 승패 판정

1. 정상적으로 경기가 진행되어 모든 라운드가 종료되고, 상대방이 심판의 지시에 따라 경기에서 나갔을 때를 승패 판정 확정으로 한다.
2. 판정 시점: 경기 중 발생한 모든 상황은 경기 중지 또는 라운드 종료 후 최종 판정한다.
3. 심판장의 판정은 당일 대회 현장에서 번복 불가하고, 이의 제기는 경기 후 24시간 이내에 오직 팀 리더와 매니저만 서면으로 가능하다

## 라. 돌발 상황

경기가 정상적으로 진행되지 않은 경우 아래 조항에 따른다.

1. 경기 도중 천재지변이나 갑작스런 사고 등으로 인해 선수 PC의 전원이 차단되거나 운영체제의 불안정이나 다운 등으로 인해 경기진행이 불가능한 경우에는 교전 판정 규정 및 방송 본선 규정에 따라 경기를

속행한다.

2. 핸디캡 설정 또는 사용자 정의 키 설정(커스텀 키) 등이 경기에 불이익을 주었을 경우 이는 선수 본인의 과실이므로 경기를 그대로 진행한다.
3. 경기 도중 오퍼레이터(관전자)가 PC 시스템 이상 또는 네트워크 이상 등으로 인해 게임에서 디스커넥트되었을 경우 경기를 지속하는데 이상이 없는 상황이면 그대로 진행한다. 단, 오퍼레이터(관전자)가 디스커넥트된 것이 대회 진행에 차질을 빚는 경우 대회 운영위원회의 판단에 따른다.

## 마. 의사소통

선수는 마이크를 통해서 다른 선수와 의사소통을 할 수 있으며, 아래와 같은 방식으로 진행한다.

1. 각 팀원의 의사소통은 팀 채팅, 클랜 채팅, 보이스 프로그램만 사용 가능하다.
2. 음성채팅프로그램은 방송사에서 제공하는 프로그램만 사용 가능하다.
3. 선수는 경기 중 죽고 난 후에는 마이크를 통한 브리핑을 할 수 없으며, 심판은 주의를 줄 수 있다. 라운드가 종료된 후 다시 브리핑을 할 수 있다. (단, 경기와 무관한 파이팅 류의 코멘트는 가능하다.)
4. 경기 및 경기진행에 관련되지 않는 내용의 채팅은 금지하며, 이를 어길 시 경고 계산 절차에 따라 벌칙이 부여된다.

## 사. 인터뷰 및 사진 촬영

선수는 경기 종료 후, 승리 패배와 관계없이 인터뷰 및 사진 촬영에 성실하게 임하여야 한다.

1. 경기 종료 후부터 사진 촬영 및 인터뷰 전까지 흡연 행위는 금지된다.
2. 선수는 방송 경기가 모두 종료된 후 대화 주관 매체 및 방송사 측의 인터뷰에 성실히 참여해야 한다.
3. 유니폼은 인터뷰가 모두 종료된 이후부터 탈의가 가능하다.
4. 경기 당일 인터뷰 사진 촬영을 위해 트레이닝복 류의 복장을 금지한다.

## 제 7 조 (경기 규칙)

### 가. 세부 규칙

1. C4 설치 : 어떤 경로를 통해서든 Blue 의 해체가 가능하다면 설치가 가능하다.  
단, 부스팅 등을 이용해서 C4를 설치하는 것은 불가능하며 설치 시 경고가 주어진다.
2. 부스팅 : 다른 선수의 머리를 밟고 올라서는 행위는 가능하다.  
부스팅의 횟수와 선수 숫자 제한은 없다.

3. 캐릭터 : 모든 캐릭터는 사용가능 하다. (여자캐릭터 인원 무제한)
4. 렉샷 : 지형지물에 캐릭터를 밀면서 생기는 순간 렉(순간이동)을 유발시켜 움직이거나 점프해서 총을 쏘는 행위는 주의가 주어진다.
5. 버닝샷 : 지형지물에 머리를 부딪치거나 점프의 가속도를 이용하여 총을 쏘는 행위는 가능하다.  
(3단, 2단 점프 등)
6. 지형지물: 부스팅을 통해 지형지물은 전부 올라갈 수 있으나 단, 지형에 올린 후 맵이 깨지는 틈으로 상대방의 위치를 확인할 경우 경고가 주어진다.
7. 위폭 : 제 10조의 맵별 규칙에 나와있지 않은, 모든 위폭은 가능하다.
8. 아이템
  - 무기류 중 SOCOM, B.93R/PNR-10/PNR-10(S), G18/G18(s), Bomb TechkiT II, Axe Scope, 정조준 무기 사용을 금지한다.
  - 정조준 무기는 Aim 기능(예)AK-47 Aim)이 있는 무기를 제한하며 활 및 저격총은 예외로 한다.
  - 모든 공적 관련 아이템 및 무기는 사용 가능하다.
  - 아군 및 적군의 총을 줍는 행위 가능 (저격 총 포함), 단 한 팀의 스나이퍼는 2명을 넘길 수 없다.  
(2명 + 1명일 경우 주의 1회/상대팀 피격시 경고 1회)
  - 게임 내 시스템인 슬롯 기능은 사용 가능하다.
  - 게임 내 캐시 아이템도 사용 가능하다.
  - 경기 시작 전 상점 및 개인창고를 이용하여 무기의 종류, 슬롯 설정, 사용기간 등을 점검한다.
  - 스폰서 전용 아이템 또는 홍보를 위해 주어진 캐릭터는 필수로 착용 해야 한다.

## 나. 교전 판정

경기 중 Lag, Drop, PC다운 그 외 의도하지 않은 상황 등의 이유로 진행하지 못할 시에는 아래와 같이 처리한다.

1. 경기 중 발생되는 모든 상황은 부심에게 알리고 별도 지시가 없을 경우 경기는 속행한다.
2. 부심의 동의 없이 선수가 임의로 경기를 중단한 경우에는 이의 제기를 인정하지 않는다.
3. 양팀이 경기 중단을 확정 받은 시점에 따라 교전 전/후 규칙을 적용하여 주심이 판정한다.
4. 교전 전/후 룰을 사용한다. (교전 전 재경기/ 교전 후 해당 유저 사망으로 처리 후 재경기)
5. 교전 전/후의 기준은 사망자의 유무를 기준으로 한다. (사망자가 1명이라도 있을 시 교전 후)

6. 교전 후 우세승의 판정을 해야 할 경우 아래와 같이 진행한다.  
(1분 이상: 숫자가 2명 이상 많은 팀 / 1분 이하: 숫자가 1명 이상 많은 팀)  
<단 양쪽 선수 합쳐서 5명 이상 남았을 경우 무효>
7. 교전 후(사상자가 발생한 경우) 만일 양 팀 선수 전원이 서버연결이 실패할 시 생존 인원으로 재경기한다.
8. 재경기 진행시 이전 라운드에 사용된 C4 설치 및 잔여 탄환 수와 수류탄들은 초기화하여 시작한다.
9. 경기 중단 요청이 사유가 불분명한 고의적 중단이라고 판단 될 경우 해당 라운드를 패배로 처리한다.
10. 경기 중단 후 재개시, 선수의 무기가 분실되거나 중단 시점으로부터 남은 시간이 이미 진행되어 경기가 비정상 종료 될 경우 중단 시점의 생존 인원으로 해당 라운드를 재경기한다.

## 다. 서버 규칙

예기치 못한 천재지변, 대회장 정전 등 사람이 컨트롤 할 수 없는 기타문제로 서버가 Crash 됐을 경우 아래와 같이 처리한다.

1. 경기가 다운되기 전까지의 상황을 인정하고 다운된 시점의 인원수로 해당 라운드의 재경기를 한다.
2. 만일 죽은 상태의 선수가 접속이 끊어진 경우 라운드 결과는 영향이 없으므로 결과는 인정된다.
3. 선수 개인의 문제로 경기 중 서버에서 Drop됐을 경우 그 선수가 소속된 팀에게 주의가 주어진다.
4. 만약 플레이어가 고의적인 연결 해제(Disconnect)를 시도할 경우 그 팀은 실격패 처리한다.
5. 스톱빌의 경우에는 경기 중지 후, 선수 입장 후 다시 경기를 속행한다. 경기 중지 시점에 소실된 아이템은 복구되지 않는다.

## 제 8 조 (맵 별 규칙)

### 가. 제3보급창고

1. B입구지역 부스팅을 통해 A지역을 보는 것은 가능하다.



2. B입구지역 컨테이너 위를 밟는 행위는 금지한다.



3. B입구지역 난간에 걸쳐 올라가는 행위는 가능하다.



## 나. 프로방스

1. 레드 베이스의 혼자 창문 밀기를 통해 올라가는 행위는 금지한다. (정상적인 부스팅 허용)



2. B입구 지역 해당 자리 화덕 행위는 금지한다.



3. B설대 지역 해당 자리 화덕 행위는 금지한다.



#### 다. 드래곤 로드

1. A지역에서 B지역으로 던지는 골목 사이 간판(\*야마폭) 사이의 폭탄 투척을 금지한다.



2. 해당 난간 지역에서 화덕 행위는 금지한다.



3. 계단지역에 붙어 앉았다 일어나고 앉는 행위를 반복해 상대방에게 보이지 않는 위치에서 쏘는 행위는 금지한다. (서서 쏘는 행위는 가능하며 벽에서 떨어져 싸우는 행위 가능)



## 라. 크로스포트

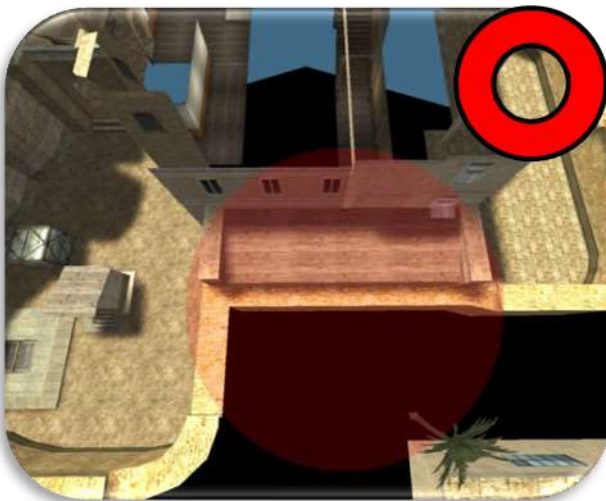
1. 레드 시작 지점 골목 천막 사이로 투척해 A 설대 지역으로 떨어지는 폭탄 투척 금지



2. A설대 지역의 천장 텍스처를 뚫고 내려오는 폭탄 투척 금지



3. B 지역 블루 베이스와 폭탄 교전 가능



## 마. 제5보급창고

1. B계단 지역 벽쪽에 스모그를 설치하는 행위 금지

2. 같은 행위로 계단쪽의 스모그가 텍스처를 뚫고 퍼지는 행위 금지



#### 바. 트리오

1. A지역 폭설 지점 지붕에 부스팅을 하여 올라가는 행위 금지

