



RAGNAROK STARS 2026

공식 대회 규정집

2026 년 11 월 7 일

EMSPHERE UOB LIVE HALL, EMSPHERE, 태국 방콕



1. 대회 개요

1.1 대회 목적

2026 라그나로크 스타즈(이하 "본 대회")는 라그나로크 온라인 국제 e 스포츠 대회로서, 각 서비스 운영사 간의 교류와 협력을 증진하고 공정한 경쟁 환경을 조성하며, 2026 라그나로크 스타즈의 최종 우승팀을 선발하는 것을 목적으로 한다.

본 대회의 모든 경기는 본 규정에 따라 운영되며, 모든 참가자는 본 규정을 충분히 숙지하고 이해한 후 이를 성실히 준수하여야 한다.

1.2 대회 정보

- ☐ 대회명: 2026 라그나로크 스타즈 (Ragnarok Stars 2026)
- ☐ 경기 방식: 7 대 7 팀전
- ☐ 대회 방식: 더블 엘리미네이션
- ☐ 대회 장소: 태국, 방콕, 엠스피어 몰, UOB 홀
- ☐ 대회 일정: 2026 년 11 월 7 일(토)

1.3 참가 법인

본 대회에는 다음 각 법인을 대표하는 팀이 참가한다.

- ☐ Gravity Co.,Ltd.
- ☐ Gravity Game Tech Co.,Ltd.
- ☐ Gravity Communications Co.,Ltd.
- ☐ Gravity Interactive, Inc.
- ☐ Shanghai Taren Network Technology Co., Ltd.

1.4 대회 규정의 적용

본 대회 규정은 모든 참가자에게 적용되며, 선수, 팀장, 팀 매니저(해당하는 경우) 및 그외 대회와 관련된 모든 참가자를 포함한다.

대회에 참가하는 모든 참가자는 본 대회 규정을 숙지하고 충분히 이해하였으며, 이를 모두 준수하는 것에 동의한 것으로 간주된다.

참가자가 본 대회 규정을 위반한 경우, 대회 운영위원회는 단독 재량에 따라 경고, 몰수패, 선수 실격, 팀 실격 또는 그 밖에 필요하다고 판단되는 제재를 부과할 수 있다.



본 대회 규정에 명시되지 않은 상황이나 분쟁이 발생한 경우, 대회 운영위원회는 대회의 공정성과 무결성을 유지하기 위해 본 규정을 해석하고 적절한 조치를 결정할 권한을 가지며, 대회 운영위원회의 모든 결정은 최종적인 효력을 가진다.

2. 대회 운영 및 운영위원회의 권한

2.1 대회 운영위원회

본 대회는 주최자가 지정한 대회 운영위원회 및 운영진의 관리와 감독하에 운영된다. 대회 운영위원회는 본 규정에 따라 대회의 감독, 관리 및 운영을 총괄한다.

2.2 대회 운영위원회의 권한

대회 운영위원회는 다음 각 호의 권한을 가진다.

- ☐ 대회의 운영 및 진행을 총괄한다.
- ☐ 본 규정을 해석하고 집행한다.
- ☐ 규정 위반이 의심되는 행위를 조사 및 심의한다.
- ☐ 대회 중 발생하는 분쟁 및 이의 사항을 심의와 판정한다.
- ☐ 필요하다고 판단되는 경우 경기 또는 대회의 중단, 연기 또는 취소를 결정할 수 있다.
- ☐ 필요한 경우 재경기를 명령할 수 있다.
- ☐ 사안의 경중에 따라 적절한 제재를 부과할 수 있다.
- ☐ 본 규정에 명시되지 않은 사항에 대하여 최종 결정을 내린다.

2.3 운영진의 지시 준수

모든 참가자는 대회 운영위원회 및 운영진의 지시, 안내 및 판정을 성실히 준수하여야 한다.

운영진의 지시를 따르지 않거나, 운영을 방해하거나, 대회의 정상적인 진행에 영향을 미치는 행위를 한 경우, 운영위원회는 사안에 따라 적절한 제재를 부과할 수 있다.

2.4 최종 결정

대회 운영위원회의 판정, 본 규정의 해석 및 모든 결정은 최종적이며 모든 참가자에게 구속력을 가진다. 참가자는 운영위원회의 최종 결정에 대하여 어떠한 이의 제기 또는 항소도 할 수 없다.



3. 참가 등록 및 본인 확인

3.1 본인 확인

모든 참가자는 대회 당일 운영진에게 여권 원본 또는 신분증 원본(허용되는 경우에 한함)을 제시하여 본인 확인을 받아야 한다.

제출한 신분증의 정보는 대회 참가 신청 시 등록한 정보와 일치하여야 한다.

참가자가 본인 확인 서류를 제출하지 못하거나 등록 정보와 일치하지 않는 경우, 주최자는 해당 참가자의 참가 자격을 즉시 실격 처리할 권리를 가진다.

3.2 등록 절차

모든 참가자는 2026 년 11 월 7 일 오전 09:00 까지 (GMT+7) UOB Live Hall (EmSphere Mall 6 층)에서 대회 시작 전에 현장 등록을 완료해야 한다.

등록 및 본인 확인 절차가 완료되면 각 참가자에게 다음 물품이 제공됩니다.

- ☐ 참가자 출입증
- ☐ 대회 규정
- ☐ 대회 일정표
- ☐ 대회 주최 측이 필요하다고 판단하는 기타 자료(해당하는 경우)

3.3 출석 확인

모든 팀은 2026 년 11 월 7 일 오전 08:00 까지 (GMT+7) Bangkok Marriott Marquis Queen's Park 호텔 로비 내 지정된 집결 장소에서 출석 확인을 완료해야 한다.

지정된 시간까지 참가 확인을 완료하지 않거나 경기에 참가할 준비가 되어 있지 않은 팀은 경기 몰수, 실격 또는 기타 징계를 포함한 제재를 받을 수 있으며, 이에 대한 최종 결정은 대회 운영위원회의 재량에 따른다.

3.4 팀장의 책임

팀장은 다음 각 호의 책임을 가진다.

- ☐ 대회 운영위원회와 소통 및 협조
- ☐ 팀의 경기 일정을 전달받아 확인
- ☐ 대회 주최 측의 공지사항 및 안내사항을 팀원에게 전달
- ☐ 모든 팀원이 본 규정을 준수하도록 관리

팀장의 책임은 각 참가자가 본 규정을 준수하여야 할 의무를 면제하지 않는다. 팀원이 본 규정을 위반한 경우, 대회 운영위원회는 사안에 따라 해당 참가자 또는 팀 전체에 제재를 부과할 수 있다.



3.5 대회 중 연락 의무

모든 참가자는 대회 기간 동안 운영진과 연락이 가능한 상태를 유지하여야 한다.

참가자가 대회장을 벗어나는 경우에는 휴대전화를 항상 켜 두거나, 대회 주최 측이 연락할 수 있는 연락 수단을 유지해야 한다.

참가자와 연락이 되지 않아 대회 일정에 차질이 발생할 경우, 대회 운영위원회는 필요에 따라 적절한 제재를 부과할 수 있다.

4. 경기 방식

4.1 대회 방식

본 대회는 더블 엘리미네이션 방식으로 진행되며, 승자조(Upper Bracket)과 패자조(Lower Bracket)로 구성된다.

모든 참가 팀은 승자조(Upper Bracket)에서 경기를 시작한다. 첫 번째 경기에서 패배 시 패자조로 이동하며, 패자조에서 한 차례 더 패배할 경우 해당 팀은 즉시 대회에서 탈락한다.

본 대회에는 총 5 개 팀이 참가한다. 1 번 시드(Seed)를 배정받은 팀은 부전승(Bye)으로 승자조 다음 라운드에 자동으로 진출한다. 나머지 4 개 팀은 대회 운영위원회가确定的한 공식 대진표에 따라 승자조 1 라운드부터 경기를 진행한다.

4.2 경기 방식

각 라운드의 경기 방식은 다음과 같다:

- ☐ 승자조(Upper Bracket) 경기는 3 전 2 선승제(BO3)로 진행된다.
- ☐ 패자조(Lower Bracket) 경기는 3 전 2 선승제(BO3)로 진행된다.
- ☐ 결승전(Grand Final)은 5 전 3 선승제(BO5)로 진행된다.

결승전은 단 한 번만 진행되며, 브래킷 리셋(Bracket Reset)은 적용되지 않는다.

4.3 최종 순위

최종 순위는 더블 엘리미네이션 방식의 경기 결과를 기준으로 다음과 같이 결정된다.

- ☐ 1 위: 결승전(Grand Final) 승리 팀
- ☐ 2 위: 결승전(Grand Final) 준우승 팀
- ☐ 3 위: 패자조 결승(Lower Bracket Final)에서 패배한 팀
- ☐ 4 위: 패자조 결승(Lower Bracket Final) 이전 라운드에서 탈락한 팀



- 5 위: 패자조에서 가장 먼저 탈락한 팀

4.4 대진 추첨 및 맵 추첨

대진 추첨 및 맵 추첨은 2026 년 11 월 6 일 (금) Gathering Night 행사에서 진행된다.

각 팀의 팀장은 대회 운영위원회가 지정한 일시 및 장소에서 진행되는 추첨에 반드시 참석해야 한다.

대진 추첨 및 맵 추첨 결과는 공식 결과로 인정되며, 대회 운영위원회가 별도로 결정하는 경우를 제외하고는 변경하거나 이의를 제기할 수 없다.

5. 캐릭터 규정

5.1 대회 서버

본 대회는 대회 전용으로 구축된 라그나로크 스타즈 서버 (ROS)를 사용하여 진행된다.

모든 참가자는 주최자가 제공한 계정 및 캐릭터만을 사용하여 경기에 참가하여야 하며, 다른 서버의 캐릭터 또는 주최자의 사전 승인을 받지 않은 계정을 사용할 수 없다.

5.2 캐릭터 지정

각 참가자 계정에는 대회 주최측이 지정한 대회용 캐릭터 6 개가 제공되며, 구성은 다음과 같다.

- 캐릭터 01: Match 1 (BO3)
- 캐릭터 02: Match 2 (BO3)
- 캐릭터 03: Match 3 (BO3)
- 캐릭터 04: Match 4 (BO3)
- 캐릭터 05: Match 5 (BO3)
- 캐릭터 06: Match 6 (Final Match / BO5)

각 대회용 캐릭터는 대회 주최측이 지정한 경기에서만 사용할 수 있다.

참가자는 해당 경기에 지정된 캐릭터 외의 다른 캐릭터를 사용할 수 없으며, 예외적으로 대회 운영위원회의 사전 승인을 받은 경우에만 다른 캐릭터를 사용할 수 있다.

5.3 캐릭터 레벨

모든 대회용 캐릭터는 아래와 같이 설정되며, 즉시 경기에 참가할 수 있는 상태로 제공됩니다.

- Base Level 170



- Job Level 60

5.4 참가 직업

본 대회에서는 3 차 직업 캐릭터의 사용만 허용된다.

동일 팀 내에서는 직업 중복 사용이 금지된다.

각 팀은 매 경기에서 7 명의 선수를 출전시켜야 하며, 서로 다른 7 개의 직업을 사용해야 한다.

팀이 7 명을 모두 구성할 수 없는 경우에도 최소 5 명 이상이면 대회 참가가 가능하다. 이 경우에도 참가 선수는 서로 다른 직업을 사용해야 한다.

타이브레이크 경기의 경우 타이브레이크 규정이 우선 적용된다. 아크비숍 직업은 사용이 금지되며, 참가 인원은 해당 경기에서 남아 있는 팀원 수에 따라 결정된다. 또한, 추가 선수를 경기 중에 투입할 수 없다.

5.5 스킬 포인트

모든 대회용 캐릭터는 다음과 같이 스킬 포인트가 부여된다.

- 1 차 직업: 49 포인트
- 2 차 직업: 69 포인트
- 3 차 직업: 59 포인트

총 177 스킬 포인트가 제공된다.

5.6 캐릭터 준비 (대회 이전)

본 조항은 2026 년 11 월 7 일 공식 대회 이전의 사전 준비 기간 동안 적용된다.

대회 주최 측은 2026 년 9 월 28 일까지 모든 팀에 연습 및 대회용 게임 계정을 배포한다.

연습 서버는 계정이 배포된 시점부터 2026 년 11 월 2 일 12:00 (GMT+7)까지 이용할 수 있다. 이후 대회 운영진은 대회 준비를 위해 주최 측에서 서버 접근을 제한한다.

참가자는 2026 년 11 월 2 일 15:00 (GMT+7)부터 2026 년 11 월 7 일 06:00 (GMT+7)까지 캐릭터 설정을 위해 서버에 접속할 수 있다.

해당 시간 동안 참가자는 다음 사항을 설정할 수 있다.

- 능력치 (스테이터스) 분배
- 스킬 포인트 분배
- 아이템 구매
- 길드 생성
- 기타 캐릭터 준비



캐릭터 준비 기간이 종료되면 대회 운영진은 서버 접근을 차단하며, 이후 참가자는 캐릭터 데이터, 설정, 장비 또는 기타 캐릭터 관련 정보를 수정할 수 없다.

5.7 캐릭터 초기화

대회 사전 준비 기간 동안 NPC 를 통한 능력치 초기화(스테이터스 초기화) 또는 스킬 초기화 사용은 허용되지 않는다.

캐릭터 초기화는 대회 운영위원회의 사전 서면 승인이 있는 경우에만 가능하다. 재경기가 진행되는 경우에도, 해당 경기 시작 전에 운영위원회가 별도로 공지하지 않는 한 캐릭터 초기화가 자동으로 허용되지 않는다.

5.8 도작 스킬 사용

쉐도우 체이서 직업군의 플레이어가 도작 스킬을 사용하고자 하는 경우, 원하는 스킬은 반드시 캐릭터 준비 기간 내에 복사해야 한다.

“캐릭터 준비 기간”이란 대회 주최 측이 지정한 기간으로, 참가자가 공식 경기일 이전에 서버에 접속하여 캐릭터를 준비할 수 있는 시간을 의미하며, 2026 년 11 월 2 일 15:00 부터 11 월 7 일 06:00 까지 (GMT+7)이다. 해당 기간이 종료된 이후에는 어떠한 경우에도 도작 스킬을 사용하여 이미 복사된 스킬을 새로 복사, 변경 또는 수정하는 것이 엄격히 금지된다.

복사된 스킬의 변경은 대회 운영위원회의 사전 서면 승인을 받은 경우에만 허용된다.

또한 재경기가 진행되는 경우에도, 해당 경기 시작 전에 운영위원회가 별도로 공지하지 않는 한 복사된 스킬을 변경할 수 있는 권한이 자동으로 부여되지 않는다.

6.아이템 및 장비 규정

6.1 대회 서버 경제 시스템

참가자는 이즈루드 마을에 배치된 대회 주최 측 지정 NPC 를 통해서만 아이템, 장비 및 각종 재료를 구매할 수 있으며, 대회 시스템에서 지급한 Zeny 만 사용할 수 있다.

참가자 간 Zeny, 아이템 또는 기타 자원의 이전, 거래, 교환 및 공유는 모두 엄격히 금지된다.

6.2 시작 Zeny

각 대회용 캐릭터에는 대회 주최 측이 지정한 Zeny 가 지급된다.

- 캐릭터 01~05: 20,000,000 Zeny
- 캐릭터 06: 25,000,000 Zeny (결승전 전용)

참가자는 자신의 Zeny 를 직접 관리할 책임을 지닌다.



참가자의 실수 또는 부주의한 사용으로 인해 Zeny 또는 기타 자원이 손실된 경우, 대회 주최 측은 이를 보상하지 않는다.

6.3 아이템 구매

참가자는 대회 주최 측이 지정한 NPC 를 통해서만 아이템을 구매할 수 있다.

대회의 공정성과 밸런스 유지를 위해 일부 아이템은 구매 가능 수량 또는 사용 가능 횟수가 제한될 수 있으며, 예시는 다음과 같다.

- ☐ Poison Bottle
- ☐ Acid Bottle
- ☐ Bottle Grenade
- ☐ Rune Stone

및 대회 운영진이 별도로 공지하는 기타 아이템

미케닉 및 제네릭 직업의 경우, 각 라운드 종료 시 NPC 를 통해 카트를 재대여해야 하며, 해당 과정에서 Zeny 는 소모되지 않는다.

6.4 장비 제련

장비 제련은 다음 기준까지 허용된다.

- ☐ 방어구: 최대 +4
- ☐ 무기 1Lv: 최대 +7
- ☐ 무기 2Lv: 최대 +6
- ☐ 무기 3Lv: 최대 +5
- ☐ 무기 4Lv: 최대 +4

모든 제련 성공 확률은 100%로 적용된다.

6.5 특별 아이템

참가자는 주최자가 지정한 NPC 를 통해 특별 아이템을 무료로 지급받을 수 있다. 예시는 다음과 같다.

- ☐ Makeover Brush
- ☐ Paint Brush
- ☐ Wolf Flute

이 외에도 대회 전에 추가 공지되는 아이템이 포함될 수 있다.



6.6 비활성화 시스템

공정한 대회 운영을 위해 대회 서버에서는 다음 시스템이 비활성화된다.

- ☐ 노점개설 스킬
- ☐ 교환창 거래
- ☐ 아이템 드롭
- ☐ 참가자 간 아이템 공유
- ☐ 카프라 창고

참가자는 모든 자원을 자신의 대회용 계정 내에서만 사용 및 관리해야 한다.

6.7 사용 가능 장비

본 대회에서는 다음 장비의 사용을 허용한다.

EP16.1

- ☐ Robe Of Flattery
- ☐ Robe Of Vituperation

EP16.2

- ☐ Agenda Robe
- ☐ Consultation Robe

EP17.1

- ☐ Illusion Armor A-type
- ☐ Illusion Armor B-type
- ☐ Illusion Engine Wing A-type
- ☐ Illusion Engine Wing B-type
- ☐ Illusion Leg A-type
- ☐ Illusion Leg B-type
- ☐ Illusion Booster R
- ☐ Illusion Booster L
- ☐ Illusion Battle Chip R
- ☐ Illusion Battle Chip L



- ☐ Beam Claymor-OS
- ☐ Cannon Rapier-OS
- ☐ Boost Lance-OS
- ☐ Blast-OS
- ☐ Saphir Mace-OS
- ☐ Ultio-OS
- ☐ Rutilus Stick-OS
- ☐ Virtual Bow-OS
- ☐ MH-P89-OS
- ☐ AC-B44-OS
- ☐ Meuchler-OS
- ☐ Burning Knuckle-OS

위 목록에 명시되지 않은 장비는 대회에서 사용할 수 없으며, 주최자가 경기 시작 전 별도로 공지하는 경우에 한하여 예외적으로 허용될 수 있다.

7. 서버 설정 및 스킬 규정

7.1 대회 서버 설정

본 대회는 라그나로크 스타즈 (ROS) 서버에서 진행되며, 모든 설정은 주최자가 지정한 기준에 따라 운영된다.

본 대회는 Guild versus Guild (GVG) 설정을 기반으로 진행되며, 데미지는 40%로 적용된다.

서버 설정, 시스템 설정 및 모든 경기 데이터는 모든 팀에게 동일하게 적용되며, 예외는 인정되지 않는다.

7.2 사용 불가 스킬

대회의 공정성과 밸런스를 위해 다음 스킬은 사용이 금지된다.

공통

- ☐ 풀 스로틀

아크비숍

- ☐ 텔레포트



☐ 워프포탈

☐ 리저렉션

수라

☐ 텔레포트

☐ 워프포탈

미케닉

☐ 노점 개설

☐ 무기 제련

제네릭

☐ 노점 개설

☐ 체인지 매터리얼

☐ 가시나무 벽

☐ 콜 호문클루스

☐ 리저렉션 호문클루스

☐ 안식

쉐도우 체이서

☐ 마스커레이드-그루미

☐ 마스커레이드-언럭키

☐ 디맨션 도어

☐ 맨홀

☐ 인디머데이트

소서러

☐ 4 원소 분석

☐ 아브라카다브라

민스트럴/원더러

☐ 수줍은 하루의 우울

길로틴 크로스



□ 백슬라이딩

해당 스킬은 어떠한 경우에도 사용할 수 없다.

7.3 스킬 밸런스 조정

다음 스킬 밸런스 조정은 2026 라그나로크 스타즈 대회에 한하여 적용된다.

직업	스킬	개선 사항
미케닉	셀프 디스트럭션	변동 캐스팅 조정 : 2 / 1.5 / 1 초 □ 전 레벨 5 초 (일괄)
		고정 캐스팅 조정 : 0.5 초 □ 1 초
워록	텔레키네틱 인텐스	디스펠/클리어런스로 해제 가능
	스테이시스	고정 캐스팅 조정 : 전 레벨 3 초 □ 전 레벨 2.5 초 범위 조정 : 시전자에서 9 셀까지 ~ 13 셀까지 □ 1Lv : 시전자에서 3 셀까지 (7x7 범위) / 2Lv : 4 셀까지 (9x9 범위) / 3Lv : 5 셀까지 (11x11 범위) / 4Lv : 6 셀까지 (13x13 범위) / 5Lv : 7 셀까지 (15x15 범위)
세이지	디스펠	스킬 쿨 타임 조정 : 0 초 □ 1 초
쉐도우 체이서	마스커레이드-이그노어런스	디버프 유지시간 조정 : 10 / 15 / 20 초 □ 3 / 6 / 10 초
	마스커레이드-워크니스	디버프 유지시간 조정 : 10 / 15 / 20 초 □ 3 / 6 / 10 초
아크비숍	클리어런스	스킬 쿨 타임 조정 : 전 레벨 10 초 □ 전 레벨 7 초
룬나이트	드래곤 브레스	고정 캐스팅 조정 : 전 레벨 1.5 초 □ 전 레벨 1 초
	드래곤 브레스-수	고정 캐스팅 조정 : 전 레벨 1.5 초 □ 전 레벨 1 초
	차지 어택	스킬 쿨 타임 조정 : 0.5 초 □ 3 초
제네릭	케미칼 프로텍션	풀 케미칼 프로텍션, 케미칼 프로텍션(웨폰), 케미칼 프로텍션(쉴드), 케미칼 프로텍션(헬름), 케미칼 프로텍션(아머) 등 총 5 종의 케미칼 프로텍션 스킬을 이즈루드 마을 및 트레이닝 룸에서 사용할 수 없으며, 해당 스킬은 경기장에서만 사용할 수 있다.

해당 설정은 대회 규정의 일부로 간주되며 모든 참가 팀에 동일하게 적용된다.

7.4 NPC 설정 조정

1. 길로틴 크로스 전용 독 계열 아이템은 해당 직업만 구매할 수 있도록 제한된다.
2. 코팅약 아이템은 Battle Merchant NPC 에서 구매할 수 있도록 설정된다.



8. 맵 규정

8.1 대회 맵

본 대회는 대회 주최 측이 사전에 지정한 맵을 사용하여 진행된다. 대회에 사용되는 맵은 다음과 같다.

1. Freya's Sanctuary
2. Nogg Road
3. Rachel Ice Cave
4. Valkyrie Temple

결승전(5 전 3 선승제, BO5)은 최대 5 경기까지 진행되며 총 4 개의 맵이 사용된다. 5 번째 경기가 진행될 경우, 1 경기에서 사용된 맵을 다시 사용한다.

8.2 맵 추천

2026 년 11 월 6 일 (금) 개최되는 Gathering Night 행사에서 지정된 맵 목록을 대상으로 맵 추천이 진행된다.

맵 추천은 대회 주최측이 정한 방식으로 진행되며, 모든 맵은 동일한 확률로 선택될 수 있다.

8.3 대회 맵 사용

추천된 맵은 각 매치에서 추천된 순서대로 사용된다.

3 전 2 선승제(BO3) 경기에서는 동일 매치 내에서 같은 맵을 중복하여 사용할 수 없다. 단, 대회 주최 측이 별도로 공지한 경우에는 예외로 한다.

8.4 맵 추천 오류

맵 추천 시스템 오류 또는 추천 결과에 영향을 미치는 기술적인 문제가 발생한 경우, 대회 운영위원회는 필요에 따라 맵을 다시 추천하거나 새로운 맵을 지정할 수 있다.

대회 운영진의 모든 결정은 최종 결정으로 간주된다.

8.5 맵 추천 결과 기록

대회의 공정성과 투명성을 위해 대회 운영위원회는 맵 추천 과정을 녹화하거나 생중계할 수 있다.



9. 경기 진행 절차

9.1 경기 전 준비 시간

각 경기 시작 전, 모든 참가자에게 10분간의 준비 시간이 주어진다.

해당 시간 동안 참가자는 다음 사항을 수행할 수 있습니다.

- ☐ 캐릭터 확인
- ☐ 장비 확인
- ☐ 길드 설정 구성
- ☐ 파티 구성
- ☐ 아이템 확인
- ☐ 해당 매치에 사용할 직업 준비

준비 시간이 종료되면 모든 참가자는 즉시 경기에 참여할 수 있는 상태여야 한다.

9.2 선수 구성 및 직업 확인

각 경기 시작 전에 팀장은 7 명의 선수 명단 및 해당 경기에서 사용할 직업/캐릭터를 대회 운영요원에게 반드시 확인 및 제출해야 한다.

한 번 확정된 이후에는 해당 경기 종료 시까지 선수 명단 및 캐릭터를 변경할 수 없으며, 대회 운영위원회의 사전 승인을 받은 경우에만 예외로 인정된다.

9.3 캐릭터 변경

각 라운드 종료 후, 참가자는 다음 라운드를 위해 캐릭터를 변경할 수 있다.

캐릭터 변경은 지정된 시간 내에 완료되어야 하며, 변경 전에 반드시 대회 심판에게 변경 사실을 알리고, 사전 승인을 받아야 한다.

9.4 경기 전 문제 신고

참가자는 캐릭터, 장비, 프로그램 또는 경기 시스템과 관련된 문제가 발생한 경우, 준비 시간 내에 반드시 경기 운영진에게 이를 신고하여야 한다.

경기 시작 전에 신고되지 않은 문제는 원칙적으로 사후에 인정되지 않는다. 단, 해당 문제가 대회 서버 시스템 자체의 결함으로 확인된 경우에는 예외로 처리될 수 있다.



10. 경기 입장 절차

10.1 경기 입장

1. 양 팀은 길드와 파티를 구성하고, 모든 팀원이 정상적으로 초대되어 파티에 포함되어 있는지 확인해야 한다.
2. 양 팀은 경기 시작 전에 장비, 아이템, 캐릭터 설정 및 기타 경기 진행에 필요한 사항을 모두 준비해야 한다.
3. 각 팀의 파티장은 캐릭터 정보, 장비, 스킬 및 기타 경기 관련 사항의 확인과 대회 규정 준수 여부를 점검하기 위해 지정된 대회 운영진 또는 운영위원회를 파티에 초대해야 한다.
4. 점검이 완료되면 대회 운영진은 양 팀에 점검 결과를 안내한 후 각 팀의 파티에서 퇴장한다.
5. 경기 시작 전에 대회 운영진은 양 팀의 준비 완료 여부를 확인한다. 양 팀의 준비 완료를 확인한 후, 대회 운영진은 정해진 절차에 따라 경기장을 생성하고 경기를 시작한다.
6. 대회 운영진이 경기장을 생성한 이후에는 대회 운영위원회의 명시적인 승인이 없는 한 캐릭터, 장비, 팀 구성 또는 기타 사항을 변경할 수 없다.

10.2 카운트다운

양 팀의 모든 선수가 경기장에 입장하면 시스템은 30 초 카운트다운을 시작한다.

카운트다운이 종료되면 경기는 자동으로 시작된다.

10.3 경기 시작 전 금지 사항

경기 시작 전에는 캐릭터를 은신 상태 또는 탐지 불가능한 상태로 만드는 스킬이나 능력을 사용할 수 없다. 여기에는 다음을 포함하되 이에 한정되지 않는다.

- ☐ 하이딩
- ☐ 클로킹
- ☐ 기타 이와 유사한 효과의 스킬

위 규정을 위반할 경우 대회 운영위원회의 판단에 따라 제재가 부과될 수 있다.

10.4 경기 시작 전 게임 이탈

경기장에 입장한 이후에는 대회 운영위원회의 승인이 없는 한 로그아웃하거나 경기장을 이탈하거나 경기 시작을 방해하는 어떠한 행위도 할 수 없다.

캐릭터 상태를 초기화하거나 경기 시작을 지연시킬 목적으로 고의로 로그아웃하는 행위는 규정 위반으로 간주되며, 대회 운영위원회는 이에 대해 제재를 부과할 수 있다.

기술적인 문제가 발생한 경우에는 즉시 대회 운영진에게 알리고 운영위원회의 지시에 따라야 한다. 참가자는 사전 승인 없이 직접 문제를 해결하려 하거나 게임을 이탈해서는 안 된다.



10.5 길드 및 파티 구성 요건

경기 시작 전에 각 팀의 모든 참가자는 대회 운영위원회가 요구하는 동일한 길드와 동일한 파티에 모두 참가해야 하며, 이를 충족해야 경기를 시작할 수 있다.

운영위원회가 지정한 시간 내에 길드 및 파티 구성을 완료하지 못하거나, 모든 참가자의 준비를 완료하지 못한 팀은 해당 경기에서 즉시 몰수패 처리될 수 있다. 이에 대한 운영위원회의 모든 결정은 최종 결정으로 간주된다.

11. 경기 진행 규정

11.1 경기 시간

각 라운드의 최대 경기 시간은 7 분으로 한다.

경기 시간이 종료되면 시스템이 경기를 자동으로 종료하며, 경기 결과는 시스템 판정에 따라 결정된다.

11.2 라운드 승리 조건

다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 경우 해당 팀이 해당 라운드의 승리 팀이 된다.

- ☐ 상대 팀의 모든 플레이어를 처치한 경우
- ☐ 경기 시간이 종료된 경우에는 생존한 플레이어 수가 더 많은 경우

11.3 경기 중 게임 접속 종료 또는 연결 끊김

경기 진행 중 대회 시스템, 게임, 서버 또는 장비의 문제로 인해 경기 진행에 영향을 미치는 상황이 발생하고, 플레이어 간 전투가 진행되어 피해(데미지)가 발생하였으나 어느 팀에서도 처치(Kill)가 발생하지 않은 경우, 대회 운영위원회는 상황에 따라 재경기를 승인할 수 있다.

대회 운영위원회가 재경기를 승인한 경우, 양 팀은 기존 경기와 동일한 라인업 및 캐릭터를 사용하여 경기를 진행하여야 하며, 운영위원회의 명시적인 승인이 없는 한 캐릭터, 팀 구성 또는 라인업을 변경할 수 없다.

대회 운영위원회가 특정 플레이어 또는 팀이 재경기를 유도하거나 경기 진행을 방해하거나 자신 또는 팀의 이익을 얻기 위하여 의도적으로 로그아웃, 접속 종료 또는 이에 준하는 행위를 하였다고 판단하는 경우, 재경기를 승인하지 않을 수 있으며, 상황에 따라 해당 경기의 몰수패를 포함한 적절한 제재를 부과할 수 있다.

재경기 승인 여부, 경기 지속 여부, 경기 종료 및 모든 제재의 적용 여부는 대회 운영위원회의 재량에 따른다. 대회 운영위원회의 모든 해석과 결정은 최종적이며, 모든 참가자는 이를 따라야 한다.



11.4 경기 재입장

경기가 시작된 이후에는 어떠한 경우에도 경기장 재입장을 허용하지 않는다. 단, 대회 운영위원회의 명시적 승인을 받은 경우에는 예외로 한다.

11.5 파티 탈퇴

경기 진행 중 플레이어가 파티를 탈퇴한 경우, 해당 플레이어는 해당 라운드의 경기 참가를 즉시 포기한 것으로 간주한다.

11.6 라운드 종료 전 퇴장

탈락한 플레이어는 현재 라운드가 종료될 때까지 반드시 게임에 남아 있어야 한다.

대회 운영위원회가 해당 라운드의 종료를 공식적으로 선언하기 전까지 모든 플레이어는 게임 종료, 경기장 이탈 또는 경기 진행에 영향을 줄 수 있는 어떠한 행위도 하여서는 아니된다.

플레이어가 라운드 종료 전에 게임을 종료하여 시스템 오류, 게임 오류, 경기 지연 또는 그 밖의 경기 진행에 영향을 미치는 문제가 발생한 경우, 대회 주최측은 어떠한 경우에도 재경기(Rematch) 또는 경기 재진행(Replay)을 승인하지 않는다. 이 경우 대회 운영위원회의 결정을 최종 결정으로 한다.

라운드 종료 전에 게임을 종료하여 발생한 모든 손실 또는 피해에 대한 책임은 해당 참가팀에 있으며, 대회 주최측은 이로 인해 발생하는 어떠한 손해, 손실 또는 청구에 대해서도 책임을 지지 않는다.

대회 운영위원회가 플레이어가 부당한 이득을 얻거나 경기 진행을 방해할 목적으로 의도적으로 게임을 종료하였다고 판단하는 경우, 대회 주최측은 상황에 따라 몰수패, 실격 또는 그 밖의 적절한 제재를 부과할 수 있다.

12. 경기 결과 판정

12.1 경기 승패 판정

각 경기는 Best of 3 (BO3) 또는 Best of 5 (BO5) 대회에서 지정한 방식에 따라 승패를 결정한다.

- Best of 3(BO3): 먼저 2 라운드를 승리한 팀이 해당 경기의 승자가 된다.(3 전 2 선승제)
- Best of 5(BO5): 먼저 라운드를 승리한 팀이 해당 경기의 승자가 된다.(5 전 3 선승제)

12.2 무승부 판정

라운드 종료 시점에 어느 한 팀도 상대 팀을 모두 처치하지 못했으며, 양 팀의 생존 플레이어 수가 동일한 경우 시스템은 무승부로 판정한다.

이 경우 대회 운영위원회는 다음 순서에 따라 승리 팀을 결정한다.

1. 퍼스트 블러드(First Blood)를 먼저 달성한 팀을 승자로 한다.



2. 제 1 항으로 승자를 결정할 수 없는 경우, 해당 경기의 스코어보드에 표시된 총 누적 피해량(Total Damage)이 더 높은 팀을 승자로 한다.
3. 총 누적 피해량도 동일한 경우, 해당 라인업의 직업 점수 총합이 더 높은 팀을 승자로 한다.
4. 직업 점수도 동일한 경우, 대회 운영위원회는 타이브레이크 경기(Tie-Break Match)를 진행할 수 있다.

직업 점수 기준표

점수	직업
1 점	아크비숍, 로얄가드, 수라, 소서러
2 점	룬나이트, 레인저, 워록
3 점	쉐도우 체이서, 미케닉, 길로틴 크로스
4 점	제네릭, 원더러, 민스트럴

12.3 타이브레이크 경기

승패를 결정할 수 없는 경우 타이브레이크 경기(Tie-Break Match, 연장전)

타이브레이크 경기 시작 전에 양 팀에게 5 분간의 준비 시간이 주어진다.

12.4 타이브레이크 경기 규정

타이브레이크 경기에는 다음의 특별 규정을 적용한다.

- ☐ 아크비숍 직업은 사용할 수 없다.
- ☐ 남아 있는 선수는 선수 교체나 교체 출전 없이 기존 출전 선수 그대로 경기를 진행하여야 한다.
- ☐ 퍼스트 킬(First Kill)가 발생하는 즉시 경기를 종료한다.
- ☐ 퍼스트 킬(First Kill)을 기록한 팀을 해당 경기의 승자로 한다.
- ☐ - 타이브레이크 경기 종료 시까지 처치가 발생하지 않은 경우에는 해당 경기의 스코어보드에 표시된 총 누적 피해량(Total Damage)이 더 높은 팀을 승자로 한다.

12.5 타이브레이크 경기에서도 승패를 결정할 수 없는 경우

타이브레이크 경기 종료 시까지 처치가 발생하지 않은 경우 양 팀의 생존 플레이어 수를 비교한다.

생존 플레이어 수가 더 많은 팀을 승자로 한다.

생존 플레이어 수까지 동일한 경우에는 다음과 같이 처리한다

- ☐ 일반 경기(Match 1 ~ Match 5)
 - 타이브레이크 경기 이후에도 승패를 결정할 수 없는 경우, 양 팀 모두 탈락 처리되며 어느 팀도 다음 라운드에 진출할 수 없다.



□ 결승전(Match 6)

- 타이브레이크 경기 이후에도 승패를 결정할 수 없는 경우, 양 팀 모두 준우승으로 처리되며, 대회 주체측은 우승팀을 선정하지 않을 권리를 지닌다.

13. 기술적 문제 및 재경기

13.1 기술적 문제

경기에 영향을 미치는 기술적 문제가 발생한 경우, 대회 운영위원회는 원인 확인을 위하여 경기를 일시 중단할 수 있다. 예시는 다음과 같으며, 이에 한정되지 않는다.

- 서버 문제
- 네트워크 문제
- 컴퓨터 하드웨어 문제
- 대회 시스템 오류
- 경기 환경 또는 경기장의 문제

13.2 기술적 문제 신고

경기 중 기술적 문제가 발생한 경우 참가자는 즉시 손을 들어 경기 운영요원에게 알려야 한다.

경기 운영요원의 명시적인 허가 없이 해당 문제를 직접 해결하려고 시도해서는 안 된다.

13.3 재경기

대회 운영위원회가 기술적 문제가 경기의 공정성에 영향을 미쳤다고 판단하는 경우 재경기를 진행할 수 있다.

재경기 실시 여부는 대회 운영위원회의 재량에 따른다.

13.4 캐릭터 및 자원 초기화

재경기가 결정된 경우, 대회 운영위원회는 참가자를 경기 시작 전과 동일한 상태로 복원하기 위하여 다음 사항을 포함한 경기 데이터를 초기화할 수 있다.

- Zeny
- 장비
- 아이템
- 캐릭터 설정



13.5 재경기 전 준비 시간

재경기가 결정된 후 참가자는 다음을 포함하여 최대 20 분의 준비 시간을 부여받는다.

- ☐ 아이템 구매
- ☐ 장비 조정
- ☐ 캐릭터 정비
- ☐ 경기 준비

준비 시간이 종료된 후 경기장 입장 전에 추가로 5분의 준비 시간을 부여한다.

14. 참가자 행동 수칙 및 윤리 규정

14.1 대회 프로그램

대회 중에는 대회 주최측이 제공하는 공식 클라이언트 및 지정된 프로그램만 사용할 수 있다.

운영진의 허가 없이 다른 프로그램을 설치, 수정 또는 사용할 수 없다.

14.2 경기 장비

모든 참가자는 대회 주최측이 제공한 장비만 사용하여야 한다.

대회 주최측의 사전 승인이 없는 한 개인 장비는 사용할 수 없다.

14.3 경기 중 의사소통

경기 중 참가자는 대회 운영진이 지정한 다음 채널만 사용할 수 있다.

- ☐ 길드 채팅
- ☐ 파티 채팅

전체 채팅 및 허가되지 않은 다른 의사소통 수단의 사용은 금지된다.

최초 위반 시 경고를 부여하며, 동일한 위반이 반복될 경우 참가자 또는 팀을 즉시 실격 처리할 수 있다.

14.4 참가자 행동 규정

모든 참가자는 상대 선수, 관람객, 대회 운영진 및 심판을 존중하고 스포츠맨십을 준수하여야 한다. 다음 행위는 금지된다.

- ☐ 타인에 대한 모욕, 괴롭힘 또는 차별 행위
- ☐ 욕설 또는 부적절한 언행



- ☐ 대회 진행을 고의로 방해하는 행위
- ☐ 대회 운영을 방해하거나 경기장 내 질서를 어지럽히는 행위
- ☐ 운영진 또는 심판의 정당한 지시에 따르지 않는 행위
- ☐ 그 외 공정한 경쟁의 원칙에 반하는 모든 행위

14.5 버그 악용

버그, 오류 또는 의도되지 않은 시스템 메커니즘을 이용하여 경기상 이득을 얻는 행위를 금지한다.

버그 또는 시스템 오류를 발견한 경우 즉시 대회 운영진에게 신고하여야 하며 이를 고의로 악용하여서는 안 된다.

대회 운영진이 버그 또는 시스템 오류의 고의적 악용으로 판단하는 경우 사전 경고 없이 즉시 제재할 수 있다.

14.6 기밀 유지

대회 운영진의 공식 발표 이전에는 대회 운영 정보, 시스템 정보, 전략 정보 및 기타 대회 관련 정보를 제 3자에게 공개하여서는 안 된다. 단, 대회 운영진의 사전 서면 승인을 받은 경우에는 예외로 한다.

15. 제재

15.1 일반 원칙

대회 운영위원회는 위반 행위의 중대성, 경기에 미치는 영향 및 고의성을 종합적으로 고려하여 제재를 결정한다.

동일한 유형의 위반이라도 사안에 따라 다른 제재를 부과할 수 있다.

15.2 제재의 종류

대회 운영위원회는 다음과 같은 제재를 부과할 수 있다.

- ☐ 경고(Warning)
- ☐ 라운드 패(Round Loss)
- ☐ 경기 패(Match Loss)
- ☐ 선수 실격(Player Disqualification)
- ☐ 팀 실격(Team Disqualification)



15.3 경고

경고는 경기의 공정성에 중대한 영향을 미치지 않는 경미한 위반 행위에 적용한다.

- ☐ 운영진의 지시에 따르지 않은 경우
- ☐ 허가되지 않은 채팅 채널을 사용한 경우
- ☐ 규정을 최초로 위반한 경우
- ☐ 그 밖에 운영위원회가 경미한 위반 행위로 판단한 경우

15.4 라운드 패

다음과 같이 경기 진행에 실질적으로 영향을 미치는 경우 라운드 패를 부과할 수 있다.

- ☐ 지정된 시간까지 경기 준비를 완료하지 못한 경우
- ☐ 경고 이후 동일한 규정을 다시 위반한 경우
- ☐ 대회 진행을 방해한 경우
- ☐ 그 밖에 운영위원회가 필요하다고 판단한 경우

15.5 경기 패

위반 행위가 경기의 공정성에 중대한 영향을 미치거나 적절한 시간 내에 시정할 수 없는 경우 경기 패를 부과할 수 있다.

15.6 선수 실격

다음 행위를 한 선수는 실격 처리할 수 있다.

- ☐ 규정을 고의로 위반한 경우
- ☐ 허가되지 않은 프로그램을 사용한 경우
- ☐ 다른 참가자를 사칭한 경우
- ☐ 운영위원회의 지시를 따르지 않은 경우
- ☐ 제재 이후에도 반복적으로 규정을 위반한 경우

15.7 팀 실격

다음 행위가 확인된 경우 팀을 즉시 실격 처리할 수 있다.

- ☐ 불법 프로그램 또는 외부 프로그램을 사용한 경우
- ☐ 등록 정보를 허위로 제출한 경우
- ☐ 등록되지 않은 선수를 출전시킨 경우
- ☐ 승부 조작 등 부정행위를 공모한 경우



- 게임 버그 또는 의도되지 않은 게임 메커니즘을 고의로 악용한 경우
- 경기의 공정성을 심각하게 훼손하는 행위를 한 경우

15.8 수상 취소

대회 종료 후라도 참가자 또는 팀의 규정 위반 사실을 확인한 경우, 대회 운영위원회는 경기 결과, 상금, 시상품, 트로피 및 기타 모든 혜택을 취소할 수 있다.

16. 긴급 상황 및 일반 규정

16.1 불가항력

다음 각 호와 같이 대회 주최측의 통제를 벗어난 사유가 발생하는 경우

- 천재지변
- 공중보건 비상사태
- 보안 또는 공공 안전 관련 사고
- 전력, 네트워크 또는 공공 기반시설의 장애
- 그 밖에 정상적인 대회 운영이 불가능한 기타 사유

대회 주최측은 필요에 따라 대회를 연기, 중단, 취소하거나 경기 방식을 변경할 수 있다.

16.2 대회 규정에 명시되지 않은 사항

본 대회 규정에 명시되지 않은 상황 또는 분쟁이 발생하는 경우, 대회 운영위원회는 대회의 공정성과 건전성을 유지하기 위하여 규정을 해석하고, 결정하며, 적절한 조치를 결정할 권한을 가진다.

16.3 대회 규정의 변경

대회 주최측은 필요에 따라 본 대회 규정을 개정, 수정 또는 추가할 권리를 가진다.

변경된 규정은 대회 주최측이 공식적으로 공지한 시점부터 효력이 발생된다.

16.4 대회 규정의 동의

모든 참가자는 대회에 참가하는 시점부터 본 대회 규정을 읽고 이해하며 이에 동의한 것으로 간주된다.

대회에 참가하는 것은 본 대회 규정에 명시된 모든 내용에 동의하는 것으로 간주된다.



16.5 최종 결정

모든 사항에 대한 대회 운영위원회의 해석, 심의 및 결정은 최종적이며 모든 참가자를 구속한다.
이에 대한 이의 제기, 항소 또는 재심 요청은 인정되지 않는다.