



## 완주군수배 전국 중학생 e-스포츠대회 : 배틀그라운드

(접수 링크 <https://lvup.gg/arena/612c5f1ffbb0710001e758d1/info>)

1. 접수기간: 2021년 8월 30일(월) ~ 2021년 9월 30일(토) 16:00시 까지

2. 접수 문의처: 디스코드: <https://discord.gg/P2JJcQFfca>

### 3. 대회 일정

가. 결선: 2021년 10월 17일(일) 13:00 (온라인 진행)

나. 결승 및 시상식: 2021년 10월 23일 (토)

### 4. 참가 신청 및 자격

#### 가. 참가 신청

- 전국 중학교에 재학 중이며 만 15세 이상인 중학생
- 학생증, 재학증명서 등으로 디스코드와 LVUP.GG에서 본인 인증이 가능한 자

#### 나. 참가 제한

- 만 15세 미만인 중학생 또는 중학생이 아닌 자

#### 다. 참가 주의사항

- 모든 참가자는 LVUP.GG 본인 인증이 되어야 하고, 본인 명의 계정이 연동되어야 한다.
- 모든 참가자는 완주군수배 전국 중학생 e-스포츠대회 디스코드 (<https://discord.gg/P2JJcQFfca>)에 접속되어 있어야 한다.
- 모든 참가팀은 디스코드 DM을 통해 운영진에게 팀장 전화번호를 남겨야 하며, 참가자 전부 학생증, 재학증명서 등의 증빙서류를 통한 본인 인증을 진행해야 참가 접수가 완료됩니다.

## 5. rule

### 가. 게임 모드: FPP 진행

### 나. 서버 및 장소: 라이브 서버 / 온라인

### 다. 참가팀: 예선 32팀 참가 / 2개 조 진행

\* 신청팀에 따라 일부 일정 변경될 수 있습니다.

### 라. 진행 방식

- S.U.P.E.R Rule 인게임 세팅 및 포인트 규정에 따라 순위 산정
- 본선 결과 총 16팀이 결선 진출
- \* 신청팀에 따라 일부 일정 변경될 수 있습니다.

### 마. 재경기 조건 및 점수

- 참가자는 경기 중 튕김 현상이 발생한 경우 다시 접속할 수 있습니다. 단, 재접속에 실패한 참가자는 제외하고 경기를 속행합니다.
- 참가 참가자들이 비행기 탑승이 시작된 이후 운영진은 다음 항목에 한하여 재경기를 진행할 수 있습니다.
  - 1) 모든 참가자가 "#unknown"으로 표시된 경우
  - 2) 로비 호스트가 게임에 참여하지 못한 경우
  - 3) 5명 이상 참가자가 게임에 참여하지 못한 경우 (비행기 탑승 실패)
  - 4) 그 외 운영진의 합리적인 판단에 따라 재경기로 인정되는 경우
- 경기 진행 중 다음 항목에 해당하는 대규모 튕김 현상이 발생하는 경우, 튕김 현상 직전까지 기절하지 않고 생존한 인원으로 재 경기를 실시 합니다. 튕김 현상을 발생시키는데 책임이 있던 참가자가 존재하는 경우 해당 참가자는 제외되며, 재경기의 결과는 대규모 튕김 현상이 발생한 경기 결과에 추가되어 최종 경기 결과를 결정합니다.
  - 1) 생존 중인 모든 팀의 튕김 현상이 동시에 발생하는 경우
  - 2) 생존 중인 한 팀을 제외한 모든 팀의 튕김 현상이 동시에 발생하는 경우
  - 3) 생존 중인 10명 이상의 참가자들의 튕김 현상이 동시에 발생하는 경우

### 바. 점수

구분	1위	2위	3위	4위	5위	6위	7, 8위	9위 이하	KILL POINT
점수	10점	6점	5점	4점	3점	2점	1점	0점	1점

#### 1) 포인트 동점 시 우선 순위

- 가) 모든 매치의 Kill Point 합산이 더 높은 팀이 우선
- 나) 모든 매치 중 가장 점수가 높았던 경기를 비교하여 높은 팀 우선
- 다) 모든 매치 중 가장 Kill Point 가 높았던 경기를 비교하여 높은 팀 우선
- 라) 마지막 매치에서 Kill Point가 높은 팀 우선
- 마) 마지막 매치에서 순위 점수가 높은 팀 우선

※ 참가자는 대회에 참가하기 전 경기 규정을 의무적으로 확인해야 하며, 경기 진행 과정에서 발생한 분쟁은 규정에 의거 하여 처리됩니다.

# 1 LVUP 규정

## 1.1 참가 자격

- 1.1.1 참가자는 현재 중학교에 재학 중인 학생이어야 합니다.
- 1.1.2 참가자는 배틀그라운드를 구매한 본인 명의의 스팀 계정으로 참여할 수 있습니다.
- 1.1.3 대회에 참여하는 모든 참가자는 LVUP 계정에 본인 명의의 PUBG Steam 닉네임을 등록해야 합니다.
- 1.1.4 게임 닉네임에 불쾌하거나 부적절한 부분이 포함되어 있을 경우 LVUP 관리자의 판단에 의거해 닉네임이 제한되거나 변경될 수 있습니다.
- 1.1.5 참가자는 LVUP PUBG 디스코드 채널에서 공지되는 운영진의 안내를 숙지하고 따를 수 있어야 합니다.

## 1.2 참가자 기본 의무

- 1.2.1 모든 참가자는 대회 규정, 공지, 변경 사항을 지속적으로 체크해야 하고, 숙지 미숙으로 인한 불이익은 참가자가 감수합니다.
- 1.2.2 규정 외 상황이 발생할 경우, 참가자는 주최 측의 판단과 결정에 최우선으로 따릅니다.
- 1.2.3 모든 참가자는 경기 시작 전까지 경기 준비에 차질이 없도록 주의를 기울여야 합니다. 경기 시작 후 발생하는 컴퓨터 및 주변 기기 등의 개인 불찰에 의한 불이익은 참가자에게 있습니다.
- 1.2.4 모든 참가자는 원활한 대회 운영 및 방송 중계를 위해 주최 측과 운영진의 지시 사항에 따라야 할 의무가 있습니다. 지시에 불응하는 경우 주최 측의 판단에 따라 주의, 경고, 실격패 등의 페널티가 주어집니다.
- 1.2.5 대회에 참가하는 모든 팀과 참가자는 대회 규정을 숙지하고 이에 따를 것을 동의하는 것으로 간주합니다.

## 1.3 팀 구성

- 1.3.1 팀 구성은 중학생 4인을 맞추어야 합니다.
- 1.3.2 모든 참가자 대회에 1개의 팀에 소속되어 경기를 진행할 수 있습니다.
- 1.3.3 대회 참가 접수 종료 이후 로스터 변경은 불가합니다.
- 1.3.4 결선에 진출하는 경우, 본선에 진출한 대회의 팀원으로 결선에 참여해야 합니다.

## 1.4 체크인 및 대회 준비

- 1.4.1 참가 팀은 고지된 체크인 시간 내 체크인을 실시해야 합니다. 체크인을 하지 않는 경우 대회 참가가 취소됩니다.
- 1.4.2 참가자 전원은 참가 접수 기간까지 참가 조건을 만족해야 합니다. 참가 조건을 만족하지 못한 팀 혹은 팀원은 제외 처리됩니다.

**1.4.3** 참가자의 LVUP 프로필 내 PUBG Steam 닉네임이 경기 로비에 입장한 닉네임과 다를 경우, 해당 참가자는 경기에 참여할 수 없습니다.

## **1.5 이의제기**

**1.5.1** 상대팀이나 해당 게임에 문제가 있을 경우, 관리자를 통해 이의제기를 신청할 수 있습니다.

**1.5.2** 이의제기가 접수되는 경우, 운영진은 판단에 따라 경기 결과 보류 및 경기 시작을 지연할 수 있습니다.

**1.5.3** 매치 종료 후 이의제기가 가능하며 이의를 제기할 때는 인정 가능한 증거(스크린샷, 동영상 촬영 등)를 제출해야 합니다.

**1.5.4** 다음 항목에 해당하는 경우, 이의제기는 받아들여지지 않습니다.

**1.5.4.1** 매치 종료 후 10분 이후에 이의제기를 접수하는 경우

**1.5.4.2** 제출된 증거자료의 근거가 부족한 경우

## **1.6 페널티**

**1.6.1** 다음 규정된 내용을 위반할 경우, 참가자와 팀은 페널티를 받게 됩니다. 운영진은 규정 위반 사항에 대해 심의하여 위반 참가자와 팀에게 다음과 같은 페널티나 제재를 가할 수 있습니다.

**1.6.1.1 주의:** 참가자가 실수를 하였지만 경기에 큰 영향이 없는 경우 주의가 주어집니다. 주의가 2회 누적될 시 경고가 주어집니다.

**1.6.1.2 경고:** 경기에 영향을 줄 수 있는 문제로 판단될 경우 규정 엄수가 요청되고 매치 점수 0점 처리와 경고가 주어집니다.

**1.6.1.3 실격패:** 경고 2회가 누적되는 경우 실격 처리됩니다.

**1.6.1.4 출전 정지:** 특정기간 동안 LVUP.GG에서 주최하는 PUBG 대회에 참가 자격이 박탈됩니다.

# **2 게임 규정**

## **2.1 게임 버전**

**2.1.1** 게임 버전은 PUBG STEAM의 최신 버전으로 LIVE 서버에서 진행됩니다.

## **2.2 경기 진행**

**2.2.1** 대진표 공개 이후 로비 이름 및 비밀번호가 제공됩니다. 참가 팀은 대진표에 표기되는 팀 번호에 맞춰 로비에 입장해야 합니다.

**2.2.2** 참가자들은 운영진이 고지한 경기 시작시간 까지 로비에 입장해야 합니다.

**2.2.3** 로비 접속시간이 종료된 이후 다음 항목에 해당하는 경우, 참가 팀은 매치에서 제외됩니다.

**2.2.3.1** LVUP 프로필에 등록된 PUBG Steam 닉네임과 일치하지 않은 팀원이 있는 경우

**2.2.3.2** 팀원 전원이 경기 로비에 입장하지 않는 경우

**2.2.4** 매치에서 제외된 팀은 경기 준비를 마친 뒤 잔여 매치에 참여할 수 있습니다.

**2.2.5** 첫 번째 매치 이후 팀은 관리자가 지정한 시간까지 경기 로비에 입장해야 합니다.

**2.2.6** 운영진은 참가자의 게임 계정과 경기 중 발생한 문제를 완전히 확인할 때까지 경기 진행을 지연시킬 권리를 가집니다.

## **2.3 진행 모드 및 맵**

**2.3.1** 모든 경기는 FPP(1인칭) 스쿼드 모드로 진행됩니다.

**2.3.2** 대회 진행 간 사용되는 맵 순서는 다음과 같습니다.

**2.3.3** 에란겔 - 에란겔 - 미라마 - 미라마 - 미라마

## **2.4 게임 규칙**

**2.4.1** 게임 내 아이템 스폰율, 블루존 설정 등의 게임 세팅은 '사용자 설정 - 이스포츠 모드 - 글로벌 규칙 세팅'을 따릅니다.

**2.4.2** 순위 결정은 S.U.P.E.R 규정 포인트제로 진행됩니다.

**2.4.2.1** 순위별 포인트

**2.4.2.2** 포인트 동점 시 순위 결정

- A. 모든 경기 Kill Point 합산이 더 높은 팀이 우선
- B. 모든 경기 중 가장 점수가 높았던 경기를 비교하여 높은 팀 우선
- C. 모든 경기 중 가장 Kill Point 가 높았던 경기를 비교하여 높은 팀 우선
- D. 마지막 경기에서 Kill Point가 높은 팀 우선
- E. 마지막 경기에서 순위 점수가 높은 팀 우선

## **2.5 경기 중 튕김 현상**

**2.5.1** 참가자는 경기 중 튕김 현상이 발생한 경우 다시 접속할 수 있습니다. 단, 재접속에 실패한 참가자는 제외하고 경기를 속행합니다.

**2.5.2** 참가 참가자들이 비행기 탑승이 시작된 이후 운영진은 다음 항목에 한하여 재경기를 진행할 수 있습니다.

**2.5.2.1** 모든 참가자가 "#unknown"으로 표시된 경우

**2.5.2.2** 로비 호스트가 게임에 참여하지 못한 경우

**2.5.2.3** 5명 이상 참가자가 게임에 참여하지 못한 경우 (비행기 탑승 실패)

**2.5.2.4** 그 외 운영진의 합리적인 판단에 따라 재경기로 인정되는 경우

**2.5.3** 경기 진행 중 다음 항목에 해당하는 대규모 튕김 현상이 발생하는 경우, 튕김 현상 직전까지 기절하지 않고 생존한 인원으로 재 경기를 실시 합니다. 튕김 현상을 발생시키는데 책임이 있던 참가자가 존재하는 경우 해당 참가자는 제외되며, 재경기의 결과는 대규모 튕김 현상이 발생한 경기 결과에 추가되어 최종 경기 결과를 결정합니다.

**2.5.3.1** 생존 중인 모든 팀의 튕김 현상이 동시에 발생하는 경우

**2.5.3.2** 생존 중인 한 팀을 제외한 모든 팀의 튕김 현상이 동시에 발생하는 경우

**2.5.3.3** 생존 중인 10명 이상의 참가자들의 튕김 현상이 동시에 발생하는 경우

## **2.6 경기 중 특이사항**

**2.6.1** 기권: 대회 시작 후 기권을 선언하는 경우, 잔여 경기는 모두 0점 처리되고 다음 주차 대회에 참여할 수 없습니다.

**2.6.2** 티밍: 복수의 팀이 전략 노출 및 합의 등을 통해 경기 중 상호 이익을 주고받을 것을 공모하는 행위가 적발되는 경우 실격 처리됩니다.

**2.6.3** 불법프로그램: 게임 플레이에 영향을 미칠 수 있는 핵(Hack) 등 비인가 불법 프로그램을 사용하는 경우 실격 처리됩니다.

**2.6.3.1** 대회 경기 중 불법프로그램 사용이 적발되는 경우, 가장 마지막에 종료된 경기부터 재경기를 진행합니다.

**2.6.3.2** 예선-본선-결선의 경기가 종료된 이후 불법프로그램 사용이 적발되는 경우, 불법프로그램 사용 팀의 점수는 0점 처리되고, 나머지 팀의 결과는 그대로 인정됩니다.

**2.6.4** 부정행위: 티밍, 불법프로그램 외 운영진에 의해 부정행위로 판단하는 경우 실격 및 출전 정지 페널티가 적용될 수 있습니다.

**2.6.5** 버그: 물리적으로 이동할 수 없는 비정상적인 위치 혹은 플레이로 이득을 취하는 경우 해당 팀은 경고 페널티가 적용됩니다.

**2.6.6** 천재지변: 운영진은 방송 중 방송 시스템 이상, 네트워크 이상, 갑작스러운 사고 등 대회 진행간 천재지변이 발생하여 경기 진행이 불가하다고 판단하는 경우 경기를 중단할 수 있습니다. 만약 근시일내에 정상적인 플레이가 불가능하다고 판단될 경우 진행된 매치까지의 결과로 순위를 결정할 수 있습니다.

## **3 대회 구조**

### **3.1 대회 장소**

**3.1.1** 모든 경기는 온라인으로 진행됩니다.

### **3.2 본선 (신청팀 수 에 따라 변경될 수 있습니다)**

#### **3.2.1 참가 팀**

**3.2.1.1** 32팀이 각 주차의 본선에 참여합니다.

**3.2.1.2** 본선은 각 주차의 예선 참가 시 등록한 로스터 인원으로만 참여할 수 있습니다.

**3.2.1.3** 본선 진출 자격은 타 팀에게 양도될 수 없습니다. 실격, 불참, 기권 등으로 공석이 발생하는 경우 운영진의 판단으로 차순위 팀 혹은 대체 참가자로 교체됩니다.

#### **3.2.2 진행 방식**

**3.2.2.1** 1그룹 32팀이 각 16팀 2개의 조 본선을 진행합니다.

**3.2.2.2** 5개 매치를 진행하여 순위를 결정합니다.

**3.2.2.3** 본선 경기 결과 상위 16팀 (1조 8팀, 2조 8팀)이 결선에 진출합니다.

### **3.3 결선** (일부 일정에 따라 변경될 수 있습니다)

#### **3.3.1 참가 팀**

**3.3.1.1** 본선 통과 16팀, 총 16팀이 결선에 참여합니다.

**3.3.1.2** 결선은 본선을 통과한 예선 참가 주차에 등록된 로스터 인원으로만 참여할 수 있습니다.

**3.3.1.3** 본선 진출 자격은 타 팀에게 양도될 수 없습니다. 실격 및 불참 등으로 공석이 발생하는 경우 운영진의 판단으로 차순위 팀 혹은 대체 참가자로 교체됩니다.

#### **3.3.2 진행 방식**

**3.3.2.1** 16팀이 결선을 진행합니다.

**3.3.2.2** 5개 매치의 합산 점수로 최종 순위를 결정합니다.