

교하청소년문화의집 e스포츠대회 경기 규정 [발로란트]

[시행 2026.7.21.]

목차

제 1 장 총칙	3
제 1 조 (목적)	3
제 2 조 (종목 명칭 및 버전)	3
제 2 장 경기준비	3
제 3 조 (계정)	3
제 4 조 (대전 방식)	3
제 5 조 (경기 설정)	4
제 6 조 (참가 신청 및 자격)	4
제 7 조 (경기 지연)	5
제 3 장 경기진행	5
제 8 조 (사용장비)	5
제 9 조 (의사소통)	6
제 10 조 (경기결과)	6
제 11 조 (버그)	6
제 12 조 (타임아웃)	6
제 13 조 (경기 중 이상현상)	7
제 14 조 (경기 외)	7

제 1 장 총칙

제 1 조 (목적)

이 규정은 교하청소년문화의집 이스포츠대회 (이하 '대회'라 한다.) FC 온라인 종목의 경기 진행과 관련된 제반 사항을 규정함을 목적으로 한다.

제 2 조 (종목 명칭 및 버전)

- 가. 종목명칭: 발로란트 (VALORANT, 이하 '게임'이라 한다)
- 나. 버전: 경기 시점에서 한국 라이브 서버에서 제공되는 최신버전으로 한다.
- 다. 서버는 현 발로란트 서울 서버를 사용한다.

제 2 장 경기준비

제 3 조 (계정)

- 가. 본인 명의 계정을 권장한다. 가족의 계정을 사용하는 경우, 주최측에서 가족관계증명서 등의 서류를 요구할 수 있다.
- 나. 욕설 및 사회 통념에 반하는 팀명 및 닉네임은 사용할 수 없으며, 주최측의 요청시 해당 팀과 선수는 팀명 및 닉네임을 변경해야 한다. 이를 거부할 시 실격 처리될 수 있다.
- 다. 예선 경기 이후에는 계정 및 닉네임을 변경할 수 없다. 운영진의 별도지시 없이 참가자의 독단으로 계정 혹은 닉네임이 변경된 경우 실격 처리될 수 있다.

제 4 조 (대전 방식)

5 on 5 팀전으로 진행하며, 모든 예선 경기는 싱글-엘리미네이션 토너먼트로 진행 된다. 모든 경기는 단판 세트로 진행되나 대전 방식은 대회 기간 중 운영진 및 주최 측에 의해 변경될 수 있으며 이는 사전 공지되어야 한다.

제 5 조 (경기 설정)

- 가. 공격, 수비 진영선택 : 예선의 경우 랜덤으로 공개된 대전표 상의 [왼쪽,상단]에 위치한 팀이 수비, [우측,하단]에 위치한 팀이 공격으로 진행한다. 본선 이후부터 결승까지는 동전던지기 또는 제비뽑기로 진행하며, 대회 상황에 따라 운영진이 정할 수 있다.
- 나. 모드: 기본 (13라운드)
- 다. 옵션: "토너먼트 모드"/"연장전 2점차 승리" 켜짐
"치트 활성화"/"모든 라운드 플레이"/"대전 기록 숨기기" 꺼짐
* 온라인 예선 간 옵션을 잘못 설정하고 진행된 경우, 옵션이 잘못됨으로 인해 한쪽 팀이 명백한 이익을 취한 것이 확인되지 않을 시 경기를 속행한다. 여기서 명백한 이익이란, 유령 치트를 활용한 반칙, 크레딧 치트, 궁극기 치트 등을 이용한 반칙 등을 말하며, 이 외의 경우에는 운영진의 판단에 따른다.
- 라. 지도: 동전던지기 또는 제비뽑기로 맵을 선택하며 맵은 바인드, 스플릿 중 선택 가능하다. 맵을 먼저 선택한 경우 공격 및 수비를 정하는 우선권은 상대팀에게 있다.
- 마. 서버 : 서울

* 라이브 서버 ACT 상황에 따라 맵 풀은 변경될 수 있으며 변경되면 운영진은 선수들에게 별도로 공지해야 한다.

제 6 조 (참가 신청 및 자격)

- 가. 모든 팀은 참가 접수 당시에 5인 혹은 6인으로 구성된 팀 명단을 제출해야 한다.
- 나. 모집기간 종료 후 로스터의 교체는 허용하지 않는다.
- 다. 계정 정지 및 분실 등의 사유는 선수/팀의 귀책 사유로 로스터 교체가 불가능하다.
- 라. 추후 본선 진출자 중 참가 자격과 부합 안됨이 확인 되는 경우, 상품, 상금이 지급되지 않는다.

마. 본선 경기 진출자는 경기 당일 사진이 부착된 신분증을 지참하여야 한다.
신분증 예시는 아래와 같다.

- 주민등록증, 여권, 온라인 신분증, 주민등록증 발급확인신청서, 청소년증,
청소년증 발급 확인신청서, 사진과 생년월일이 모두 기재된 학생증

바. 참가가능 연령은 15세 ~ 19세까지이다.

제 7 조 (경기 지연)

가. 운영진 측에서 사전 고지한 경기 시간에 불가항력한 사유가 존재하지
않는 한 팀이 준비되지 않은 경우 아래와 같이 처리한다.

- 5분 지연 , 경고 1회 (경고 3회시 실격패) (누적)

- 10분 지연 , 경기 속행 불가로 판단 실격패

나. 불가항력한 사유는 다음과 같다.

- 천재지변, 지역 정전, 사고로 인한 경우, 가족의 상 및 규정에 정해지지 않은
불가피한 상황의 경우 운영진의 판단하에 진행한다.

제 3 장 경기진행

제 8 조 (사용 장비) (오프라인)

가. 경기에 사용되는 PC 및 모니터, 네트워크 환경, 테이블 및 의자 등은
주최측에서 제공하는 상태로 사용한다. 선수가 임의대로 다른 기기를
사용할 수 없으며, 준비되지 않은 다른 장비 요구는 수용되지 않는다.

나. 키보드, 마우스, 헤드폰(이어폰), 연장선, 마우스패드, 마우스 거치대 등
선수가 별도로 준비한 개인장비는 사용 가능하다. 이때 관련한
소프트웨어는 참가자 본인이 직접 설치해야 하며 이에 대해 운영진은
선수 개인의 장비에 대하여 책임을 지지 않는다.

다. 선수 본인이 가지고 온 장비에 문제가 있어 경기 준비가 10분 이상
지연될 경우 운영진의 판단에 따라 사용을 금지할 수 있다.

라. 클라이언트 조작을 통해 기본 설정 범위를 초과한 설정은 금지된다.

제 9 조 (의사소통)

가. 전체 채팅은 시작 전 인사와 종료 후 인사, 경기 포기의사, 경기중단
요청을 위한 채팅만 가능하다. 그 외의 소통은 팀 채팅만 허용된다.

나. 대회에 피해(영향)를 주는 행위 또는 언행은 금지되며, 운영진의 판단에
따라 실격 조치할 수 있다.

다. 요원 픽 단계가 시작된 이후 경기를 참여하는 5명의 선수만 의사소통이
가능하다.

인솔자 및 코칭 스태프는 오프라인 현장에 방문은 가능하나 오프라인
현장에서 대회 진행시 타임아웃 시간을 포함한 경기 중의 의사소통은
금지된다. 위반하는 행위 적발 시 경고 및 실격 조치할 수 있다.

라. 온라인으로 진행되는 경기일 경우 음성 채팅프로그램은 운영진 관리 하에
정해진 채널에서 진행될 수 있으며 이 경우 각 팀에 공지가 전달된다.
따로 공지가 진행되지 않을 경우 선수들이 자유롭게 소통한다.

제 10 조 (경기 결과)

가. 경기 진행 상 문제가 발생했을 경우, 반드시 심판에게 전달하여야 한다.
심판에게 보고되지 않은 상태로 경기 종료 후, 경기 결과가 보고되어
심판의 판정으로 승패가 인정되면 그 결과는 반복할 수 없다.

제 11 조 (버그)

가. 경기 중 이상현상 및 버그가 발생한 경우 선수는 운영진에게 이를
보고하여 조치를 받는다.

나. 게임에 심각한 영향을 초래하는 버그를 사용할 경우 운영진의 판단하에
패널티 조치 될 수 있다.

다. 버그 사용에 있어 이의제기를 할 경우 반드시 증거자료를 운영진에게
제출해야 한다.

제 12 조 (타임아웃)

가. 타임아웃의 경우 인게임 자체 기능을 이용하여 진행이 가능하다. (1분, 총2회)

나. 오프라인 결승전 간, 전략적 타임아웃이 아닌 대회 운영 및 장비 문제로 인한 타임아웃을 신청할 경우, 이는 타임아웃 횟수에 포함되지 않는다.

제 13 조 (경기 중 이상현상)

가. 온라인 예선 경기의 경우, 선수의 개인 장비 및 인게임 내 네트워크 환경의 문제는 선수 과실로 처리한다. 외적으로 문제가 발생한 경우 운영진 판단 하에 처리한다.

나. 서버, 인터넷 장애 또는 경기장 문제로 인해 전체 참가자가 디스커넥트 발생 시 재경기를 시행한다.

다. 요원 픽 단계에서 실수가 발생해도 경기의 일부로 인정되어 수정이 불가하다. 픽 단계에서 선수에 의해 디스커넥트 되는 경우 해당 팀에 경고가 부여되며 운영진의 관리 하에 재시작 한다.

제 14 조 (경기 외)

가. 경기 외적으로 원활하고 공정한 대회 진행을 위해 아래와 같은 상황이 발생될 경우 운영진의 주관 하에 해당 선수를 실격 처리할 수 있다.

- 선수가 다른 선수에게 폭언 및 욕설을 하는 경우
- 선수가 다른 선수에게 폭행을 가한 경우
- 선수가 본인이 아닌 다른 제 3자에게 경기를 대리로 진행하게 하는 경우
- 선수가 별도의 지시 및 안내 없이 경기 중 자리를 이탈 하는 경우
- 선수가 운영진의 지시에 불응하며 경기를 지연시키는 경우

나. 페널티

주의 - 2회시 경고 부여

경고 - 2회시 팀 실격처리

※규정집에 명시되지 않은 상황이 발생한 경우, 모든 판단과 결정은 운영진에게 있으며 참가자는 이에 대해 합당한 이의제기가 가능하나 최종 결정권은 운영진이 갖는다.