



CLUB DIVISION

PRE-SEASON

2022 FIFA 온라인 4 eK 리그 클럽 디비전 프리시즌
본선 규정

- 대회 공식 규정은 대회 진행 중 변경될 수 있으며 변경될 경우, 운영위원회는 선수 전원 또는 팀 대표자에게 해당 내용을 반드시 공지한다.
- 대회 공식 규정과 운영위원회의 개인 정보를 동의 없이 제3자에게 유출하여 대회 운영에 지장을 줄 경우 운영위원회는 사안에 따라 이를 제재할 수 있다.
- 대회 도중 발생하는 상황에 대한 판단과 그에 따른 조치는 대회 공식 규정을 근거로 하며 그 외에 경우, 운영위원회의 협의를 거쳐 판단한다.
- 별도 기간이 명시되어 있지 않은 규정에 대한 효력은 배포와 동시에 발생하며, 그 외의 경우 규정 내 명시된 기간에 따라 효력이 발생한다.

최종 업데이트: 2021년 12월 21일

1. 대회 규정

A. 대회 명칭

- 1) 2022 eK 리그 클럽 디비전 프리시즌 본선 (이하 **“본선”**)
- 2) 2022 eK 리그 클럽 디비전 프리시즌 대표선발전 (이하 **“대표선발전”**)
- 3) 2022 eK 리그 클럽 디비전 프리시즌 (이하 **“대회”**)
- 4) 2022 eK 리그 챔피언십 시즌1 (이하 **“eK리그 챔피언십 시즌1”**)
- 5) 2022 2분기 한국대표선발전 (이하 **“2022 2분기 한국대표선발전”**)

B. 대회 진행

- 1) **“본선”**의 진행은 'EA SPORTS™ FIFA ONLINE 4'의 최신 버전으로 진행된다.
- 2) **“본선”**의 진행은 'EA SPORTS™ FIFA ONLINE 4'의 라이브 서버로 진행된다.
- 3) **“본선”** 참여 K리그 클럽은 총 22개이다.
 - a. K1: 전북현대, 울산현대, FC서울, 포항스틸러스, 대구FC, 강원FC, 수원삼성, 성남FC, 인천유나이티드, 광주FC, 제주유나이티드, 수원FC
 - b. K2: 김천상무, 부산아이파크, 경남FC, FC안양, 부천FC, 안산그리너스, 전남드래곤즈, 충남아산FC, 대전하나시티즌, 서울이랜드
- 4) **“본선”**의 모든 경기는 스페셜 매치 – 클래식 – 대표팀 모드(총 급여210), 1대1 개인전으로 진행된다.
- 5) **“본선”**의 최종 1위(우승팀)부터 4위까지 팀은 해당 소속 클럽을 대표하여 2022년 5월부터 진행될 **“eK 리그 챔피언십 시즌1”**과 **“2022 2분기 한국대표선발전”** 출전 자격이 부여된다.
- 6) **“본선”**에 진출한 모든 클럽 대표팀 및 선수는 클럽팀의 네이밍을 사용하고 해당 유니폼을 착용, 해당 클럽 유니폼 스폰서를 제외하고 개인 및 팀

스폰서에 대한 노출은 불가하다.

- 7) “본선”에 진출한 모든 클럽 대표 팀 및 선수는 소속 클럽의 홍보 등의 목적으로 직접 방문 또는 콘텐츠 출연 요청에 적극 협조해야한다.
- 8) 클럽 대표팀으로 활동하는 기간은 “본선”이 종료되는 시점까지로 한다. 단, 순위 결과에 따라 상위팀(최종 1위부터 4위까지)은 해당 선수들과, 각 클럽 및 운영위원회와 협의를 통해 활동 기간이 확대될 수 있다.
- 9) “본선”의 모든 경기는 심판 이외의 추가 관전자를 통해 녹화 및 생중계될 수 있다.

C. 팀 구성

- 1) 각 클럽 대표팀은 소속 클럽을 대표하여 활동하기 때문에 (규정.1-B) 기존 팀의 네이밍과 기존 스폰서십을 포기해야 한다.
- 2) “대회”에 참가 가능한 한 팀의 구성은 3인 또는 4인 1팀(예비 팀원) 이다.
- 3) 예비 팀원은 반드시 경기에 참여할 필요는 없다. 백업 선수 혹은 매니저, 감독의 역할을 수행 가능하다.
- 4) “대회” 중 팀명 및 팀원 추가 및 변경은 불가 하며, 본 “대회”에서 팀이 획득한 모든 한국 대회의 시드권은 해당 팀과 선수에 귀속된다.
- 5) “대회” 종료 이후에 해당 팀의 시드권과 혜택 유지를 위해서는 해당 성적을 달성한 3인 혹은 4인 팀원이 그대로 유지되어야 한다.
따라서 팀명 및 팀원 추가 및 변경에 따른 불이익(국제대회 랭킹 포인트 박탈, 시드권 박탈 등)이 발생하지 않도록 팀명 및 팀원 구성에 신중해야 한다.
단, 국내 정규리그는 천재지변, 절대 불가피한 개인사정 등 운영위원회가 인정하는 사유에 한하여 팀원 1명까지의 교체 또는 추가가 가능하다
- 6) 국제대회의 팀명 및 팀원 구성은 국내 정규대회 규정 외의 별도 규정에 따르나 가능여부는 반드시 운영위원회의 사전 확인이 필요 하다.
- 7) “대회” 기간 중에 팀원 중 1명 이상이 참가 자격 미달, “대회” 도중 이탈, “대회” 실격하는 경우 해당 팀을 즉각 탈락 처리한다. 팀이 탈락 처리되는 경우, 탈락 시점에 따라 운영위원회는 상대팀에게 승리를 선언 또는 차 순위팀의 상위 라운드 진출을 선언한다.
- 8) 본 “대회”에 같은 소속의 2개 이상의 팀은 출전 불가하다.
(예시 1. 동일 기업 또는 개인에 소속된 A팀/B팀 출전 불가)

D. 대회 진행 계정

- 1) “본선”의 모든 경기는 라이브 서버로 진행된다.
- 2) “본선”의 모든 경기는 각 팀별 제출한 스쿼드가 적용된 대회 계정을 사용한다. 대회 계정은 “본선” 기간에 한하여 “대회” 참가를 위한 용도로만 사용이 가능하며 운영위원회가 정한 대회 계정의 구단주 명을 임의로 변경할 수 없다.
- 3) 대회 계정을 본인이 아닌 타인에게 양도 혹은 대여할 경우 그 즉시 실격처리 된다.
- 4) “대회” 진행 중에는 스쿼드 내 선수의 이적시장 사용, 강화, 방출 등을 금지한다. 해당 행위를 한 선수에게는 페널티가 부여되며 그 수위는 운영위원회

측에서 결정한다.

E. 스쿼드 구성

- 1) “본선”에 참가하는 모든 클럽 대표팀은 2022년 01월 02일 23시 50분까지 “본선”에서 사용할 스쿼드를 제출해야 한다. 스쿼드 구성에 포함 가능한 클래스 및 강화단계는 아래 [표-E]와 같이 제한하며 (강화 0단계 선수 사용 불가) 포함 가능한 선수는 아래 [별첨자료-E] 링크에 포함된 선수로 제한한다.

* 대표선발전 스쿼드 구성에 적용된 현재 클럽 소속 선수 2인을 포함시키는 규정은 “본선”에 적용하지 않는다.

- 2) “본선”에 참가하는 모든 클럽 대표팀은 각 팀별 동일한 스쿼드 1개를 사용한다.
- 3) “본선” 스쿼드 구성 시 급여 210기준으로 보유 “인-게임 선수”의 수량과 구단가치에 제한을 두지 않는다.
- 4) 스쿼드 내에 골키퍼는 경기 전 선발 1인과 교체 명단 내 1인 이상이 포함되어야 한다. 후보 명단의 선수는 인정하지 않는다.
- 5) 스쿼드 내 동일한 클래스의 동일한 선수는 중복 선택할 수 없다.
- 6) 아이콘(ICON) 시즌은 각 시즌 별로 각 팀당 최대 3선수까지만 선택 가능하다.
- 7) 스쿼드 내에 “인-게임 선수” 적응도에 대한 책임은 선수 본인에게 있다.
- 8) “본선” 기간에는 규정에 부합하는 스쿼드만 사용할 수 있으며 규정에 반하는 “인-게임 선수”를 사용할 경우 해당 게임은 '0:3 몰수 패' 처리한다.

[표-E]

클래스	강화단계	적응도	클래스	강화단계	적응도
ICON	3	5	12 KH	6	5
CAP	4	5	LH	7	5
BTB	4	5	21 KFA	7	5
CFA	4	5	TKL	7	5
EBS	4	5	HOT	7	5
BOE21	4	5	20NG	7	5
NTG	5	5	20-21 KLB	7	5
21 TOTS	5	5	COC	8	5

21 TOTY	5	5	TC	8	5
UP	6	5	OTW	8	5
LA	6	5	GR	8	5
21 TOTY-N	6	5	TT	8	5
20 UCL	6	5	20-21 KL	8	5
MC	6	5	NHD	9	5
VTR	6	5	TB	9	5
MOG	6	5	21 LIVE	10	5

[별첨자료-E] [선수 리스트 링크](#)

F. 포메이션 및 전술 수치 설정

- 1) 포메이션 구성은 게임에서 허용하는 한도에서 자유롭게 구성할 수 있다.
- 2) 개인 전술과 팀 전술 수치는 자유롭게 설정할 수 있다.
- 3) 부적절한 팀 전술명을 사용하는 경우 경고를 부여받으며, 다음 경기 전에 전술명을 수정해야 한다.

G. 라이브 퍼포먼스

- 1) 라이브 서버에서 진행됨에 따라, “인-게임 선수”에 대한 라이브 퍼포먼스는 적용된다.

H. 팀 컬러

- 1) 라이브 서버에서 진행됨에 따라, 선수의 스쿼드에 대한 팀 컬러는 적용되며 스쿼드 구성에 따른 팀 컬러 사용에 제한을 두지 않는다.

I. 감독

- 1) 라이브 서버에서 진행됨에 따라, 감독 효과가 적용되며 감독 사용에 제한을 두지 않는다.

J. 컨디션

- 1) 모든 경기는 ‘스페셜 매치’로 진행됨에 따라, 선수 컨디션은 “대회”의 진행방식에 적용되지 않는다.

K. 훈련코치

- 1) 최대 3성 코치로 한정하고, 사용에 제한을 두지 않는다.
- 2) 각 대회 계정에 모두 1,000만 CP가 지급되며, 계정의 CP를 이용하여 훈련코치를 영입, 배정한다.

L. 기타 아이템 관련

- 1) 경기 내용에 영향을 미칠 수 있는 아이템은 운영위원회가 해당 아이템에 대한 사용을 허가하기 전까지 기본적으로 사용할 수 없다.

2. 선수 규정

A. 선발 대상 및 참가 자격과 의무

- 1) “대회” 모든 참가자는 아래의 참가 자격을 만족해야 한다.
 - a. “대표선발전” 일정 기준 만 16세 이상의 본인 명의 계정 소유자 (2005년 12월 02일 이전 출생자까지 신청 가능/가족계정 참가 불가)
 - b. “본선” 일정 참가에 제한이 없는 선수 및 팀
 - c. 해외여행에 결격사유가 없는 선수 및 팀
 - d. 2022년 5월 중 진행될 “eK 리그 챔피언십 시즌1” 일정 참가에 제한이 없는 선수 및 팀
 - e. 아래 ‘C. 대회 참가 제한’에 의해 “대회” 참가가 제한되지 않는 선수 및 팀
- 2) “대회” 모든 참가자는 아래의 의무를 따라야 한다.
 - a. 본인 이외의 다른 사람이 경기에 참가하거나, “대회”에 출전하는 다른 선수의 경기에 참가할 수 없다. 해당 사실이 적발될 경우 즉시 실격되며, 추가로 향후 진행되는 NEXON의 관련 대회 및 이벤트에 영구 참가를 불허하며, 운영위원회는 해당 선수에게 법적 책임을 물을 수 있다.
 - b. 모든 참가 선수는 “대회”의 규정을 충분히 숙지 및 준수해야 한다. 이를 미숙지하여 발생하는 모든 책임은 선수 본인에게 있다.
 - c. 모든 참가 선수는 운영위원회의 정상적 심의를 통한 판정에 승복해야 한다. 단, 필요 시 판정에 대한 이의를 제기할 수 있다.
 - d. 운영위원회 측은 경기와 관련한 데이터 및 관련 자료 수집에 대한 권한을 가지며, 선수는 운영위원회 측의 데이터 및 자료 제공 요청에 적극 협조해야 한다.
- 3) 욕설, 비속어 등 부적절한 팀명 / 구단주명 / 전술명, 이미지 등은 “대회”에 사용 할 수 없으며, 반드시 운영위원회의 감수를 거친 적합한 문구와 이미지를 사용해야 한다. 팀명 / 구단주명 / 전술명, 이미지 등이 부적절 할 시 운영위원회의 변경 요청이 있을 수 있으며 모든 참가 선수는 이를 즉각 변경해야 한다. 이를 거부할 시 “대회” 참여가 불가하다.

B. “본선” “eK리그 챔피언십” 진출권

- 1) 각 클럽 **“대표선발전”** 우승팀이 **“본선”** 참가가 불가할 경우, 해당 팀이 속한 K 리그 클럽의 **“대표선발전”** 순위 결과에 따라 차순위팀이 **“본선”**에 진출할 수 있다.
- 2) **“본선”** 최종 순위 결과에 따라 선발된 **“eK 리그 챔피언십 시즌1”** 진출팀(클럽 디비전 프리시즌 상위 1위(우승팀)부터 4위까지)이 **“eK 리그 챔피언십 시즌1”** 참가가 불가할 경우, **“본선”** 순위 결과에 따라 차순위팀이 진출할 수 있다. 이 경우 참가가 불가한 팀이 획득한 모든 특전과 상금은 차순위팀으로 양도된다.

C. **“대회”** 참가 제한

- 1) 참가자의 본인 명의 계정의 넥슨의 FIFA Online 4 운영 정책을 위반 이력에 따라 아래 표의 기준으로 **“대회”** 참가 제한을 부여한다.

[FIFA Online 4 운영정책]

- a. 내부 제재 이력은 **“대회”** 참가 계정 이외의 본인 명의 계정에서의 FIFA Online 4 게임 내 제재 이력을 모두 합산하여 **“대회”** 참가 자격 기준을 판단한다.
- b. 누적 제재 이력에 따른 참가 제한의 기준 중 **“다음 시즌 금지”**의 경우, 마지막 제재 시점 이후로 가장 먼저 진행되는 클럽 디비전과 오픈 디비전 참가를 제한한다.

구분		대회 참가 제한				
내부 제재 이력	대회 기간 중 일부 혹은 전체 기간에 걸쳐 게임 접속 불가 상태인 경우	참가 불가				
	(FO4 누적 제재 이력을 기준으로 한 참가 제한)	1 회	2 회	3 회	4 회	5 회 이상
	1) 타인에게 불쾌감 및 모욕감을 주는 행위 (불쾌감 및 성적 수치심을 주는 채팅, 게임 플레이 방해 등)	제한 없음	제한 없음	제한 없음	영구 금지	영구 금지
	2) 이름 정책 위반 (구단주명에 비하, 사칭, 비속어, 저작권 및 상표권 침해 등)	제한 없음	제한 없음	제한 없음	영구 금지	영구 금지
	3) 운영 업무 방해 / GM 사칭 및 허위사실 유포	제한 없음	제한 없음	제한 없음	영구 금지	영구 금지
	4) 불법 핵 프로그램 및 비인가 프로그램 사용 / 제작 / 배포	영구 금지	영구 금지	영구 금지	영구 금지	영구 금지

	5) 게임 내 버그 및 오류 어뷰징 / 사용법 유포	제한 없음	영구 금지	영구 금지	영구 금지	영구 금지
	6) 타인의 계정 정보 유출, 계정 도용, 해킹	영구 금지	영구 금지	영구 금지	영구 금지	영구 금지
	7) 현금 거래 및 상업 광고	제한 없음	영구 금지	영구 금지	영구 금지	영구 금지
	8) 비정상적인 이적시장 이용 / 비정상적 프리미엄 PC 방 혜택 사용	제한 없음	영구 금지	영구 금지	영구 금지	영구 금지
	9) 비정상적인 PVP 경기 행위 (승부 조작, 대리 경기, 부정한 매칭 및 매칭 취소)	제한 없음	영구 금지	영구 금지	영구 금지	영구 금지
	10) FIFA 온라인 4M (앱스토어, 플레이스토어) 환불 오류	제한 없음	제한 없음	영구 금지	영구 금지	영구 금지
	11) FIFA 온라인 4M (앱스토어, 플레이스토어) 고의적인 환불 어뷰징	제한 없음	영구 금지	영구 금지	영구 금지	영구 금지
	12) PC 방 랭킹전 어뷰징 제재	제한 없음	제한 없음	영구 금지	영구 금지	영구 금지
	13) 위에서 정의하지 않은 기타 제재 사항	운영위원회에서 제재 횟수 및 위반항목 수위를 고려하여 참가 제한 여부 결정				
기타 참가 제한	군인, 사회복무요원, 상근예비역 등 병역 의무를 행하고 있는 자 (직업 군인 등 제외)	대회 본선 시작일 기준, 복무 여부에 따라 참가 가능 대회운영위원회 사전 확인 필수				
	기타 타 넥슨에서 진행하는 EA SPORTS™ FIFA ONLINE 4 대회에서의 제재에 따라 이번 대회의 참가가 제한이 되는 경우	대회 참가 불가				

- 이외 E-Sports 전반 및 사회적 물의를 일으킨 경력이 있는 자, “대회”의 품위 또는 권위를 훼손할 우려가 있는 자에 대해서는 운영위원회 측에서 임의로 참가 자격을 제한할 수 있으며, “대회” 도중 실격 처리할 수 있다.
- 모든 출전 선수는 본인 스스로의 명예 및 품위 유지에 최선을 다하고, “대회”의 모든 일정에 참여함에 있어 본인의 소속 팀과 팀원의 명예에 손상을 끼치는 일이 발생하지 않도록 최선의 노력을 다해야 한다.
- 상기 조항에 의거, “대회” 혹은 출전 선수 본인과 본인의 소속 팀의 명예에 손상을 끼칠 수 있다고 판단되는 행동 (공식석상 혹은 개인방송 간 부적절

발언, 부적절한 내용의 SNS, 부적절한 게임 플레이 등)을 행한 선수에게는 향후 1년간 진행되는 모든 NEXON의 관련 대회 및 이벤트에 참가가 불허될 수 있으며, 운영위원회 측은 해당 선수에게 법적 책임을 물을 수 있다.

- 5) 코로나 바이러스 양성자는 참가가 불가하며, 대회일 기준 2주 내 해외 출입국자, 혹은 코로나 바이러스 양성 의심자, “대표선발전”을 포함한 “대회” 기간 중에 자가격리 중인 대상자는 참가가 제한될 수 있다.
- 6) “대회” 기간 중 참가 결격 사유가 적발될 경우, 해당 인원과 팀에 대한 즉각 실격을 부여한다.
 - a. “대회” 기간 중에 새로이 게임 이용 제재를 받거나 참가 제한 조건에 포함되는 사실이 발견될 경우
 - b. 정당한 사유 없이 운영위원회의 요청에 불응하는 경우
 - c. 기타 운영위원회의 판단 하에 “대회” 운영에 지장을 주는 부적절 행위 등

D. “본선” 특별 유의사항

- 1) 모든 참가 선수는 “대회” 전 필수로 디스코드(Discord)와 운영위원회에서 요구하는 별도의 프로그램을 설치한 뒤 관련된 세팅을 직접 해야 하며, 채널 입장 시 닉네임은 <소속클럽_대회계정구단주명>으로 해야 한다.
- 2) 운영위원회가 사전에 배포하는 디스코드 채널의 링크를 본인 및 팀원 외 배포하는 경우 경고 1회를 부여한다.
- 3) “본선” 간 모든 참가 선수는 운영위원회가 요구하는 별도의 프로그램을 사용하여 운영위원회에서 안내하는 방법에 따라 본인의 얼굴, 손, 모니터 화면, 마우스 등을 모두 정확히 확인할 수 있도록 응해야 한다.

만일, 게임 진행 도중 원격 화면이 멈춰 확인이 불가능할 경우 운영위원회는 언제든지 게임을 중단한 뒤 조치를 취할 수 있다.

선수는 해당 조치에 반드시 협조해야 하며 해결되지 않을 경우 최대 실격패 처리될 수 있다.
- 4) “본선” 경기 중 발생하는 모든 문제 사항과 출전 선수의 이의제기가 있을 경우, 녹화된 영상 및 리플레이 판독을 진행하며, 출전한 선수는 판독을 통해 내려진 “대회” 운영위원회의 판정을 따라야 한다.
- 5) “본선”을 진행하는 전체 기간 동안 운영위원회가 사전 허가하지 않은 모든 종류의 개인방송은 불가하다.
- 6) 모든 참가 선수는 경기를 진행하는 컴퓨터와 네트워크를 사전에 확인해야 하며, 게임 오류 외의 이슈로 인해 게임 진행에 문제가 있는 경우 본인의 네트워크 문제가 없음을 입증해야 한다.
- 7) 선수는 운영위원회로부터 “본선” 진행에 따른 확인 및 협조 요청이 있을 경우 즉시 응해야 하며, 운영위원회의 확인 요청과 협조에 불응할 경우 최대 실격의 판정을 내릴 수 있다.
 - a. 운영위원회가 요구하는 프로그램 설치와 그에 따른 안내 사항에 응해야 할 의무가 있다.
 - b. 운영위원회가 현장 사진 촬영 및 영상통화를 실시간으로 요청할 경우 즉각 응해야 하는 의무가 있다.

- 8) 선수는 개인 카메라를 통해 실시간 노출되는 방송임을 반드시 인지하고, 경기와 관련 없는 모든 부적절한 행동을 금지한다.
운영위원회의 판단으로 해당 행동이 경기와 관련 없는 부적절한 행동으로 판단되면, 즉시 실격 처리된다.

E. 선수의 이의 제기

- 1) 선수는 불합리한 상황, 게임 중 생기는 버그로 인한 문제 및 외부적인 요인으로 인하여 게임이 불가능한 상황 등에 대해서 운영위원회에 공식적인 이의를 제기할 수 있다.
- 2) 이의 제기가 받아들여지는 경우 운영위원회는 게임을 일시정지 할 수 있는 권한이 있다.
- 3) 이의 제기가 들어온 경우 운영위원회는 이의를 제기한 팀의 상대팀에게 상황을 알리고 게임 재개 예상시간을 알려야 할 의무가 있다.
- 4) 게임 재개 예상시간이 기존 공지 시간보다 길어지는 경우 추가적인 게임 재개 예상시간을 상대팀에게 반드시 공지해야 한다.

3. 진행 규정

A. 경기 단위 명칭

- 1) **경기(Match)**: 최대 5개의 게임으로 구성된 가장 큰 경기 단위
- 2) **게임(Game)**: 선수가 진행하는 실제 한번의 경기로 가장 작은 경기 단위

B. 진행 방식

- 1) [그림 3-B1] 본선 풀리그 → [그림 3-B2] 3위 토너먼트 → [그림 3-B3] 4위 토너먼트 → [그림 3-B4] 최종 토너먼트

[그림 3-B1] 본선 풀리그

본선 풀리그 ※ 경기 선택 중계 진행

본선 풀리그 조편성					
• 클럽 대표 22팀 추첨을 통해 조 배치					
A	B	C	D	E	F
1위	1위	1위	1위	1위	1위
2위	2위	2위	2위	2위	2위
3위	3위	3위	3위	3위	3위
4위	4위	4위	4위	-	-
조별 경기 수					
6경기	6경기	6경기	6경기	3경기	3경기

[경기 방식]

- 조별 풀리그 (Round-Robin)
- 3 vs 3 엔트리제 (팀별 3인 전원 출전)
- 승점제, 게임별 승리 3점 - 무승부 1점 - 패배 0점

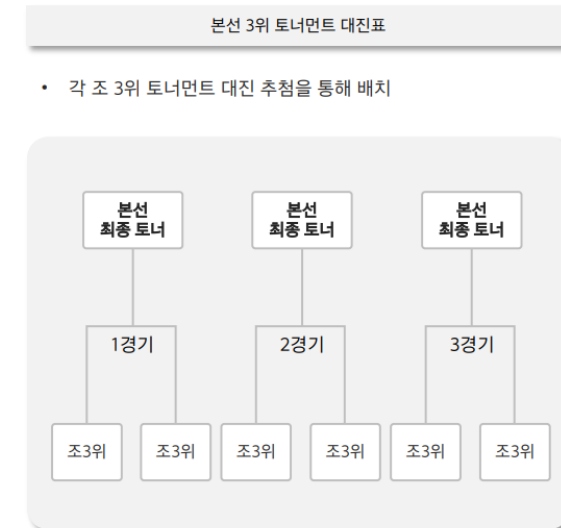
MATCH	GAME1	A팀 - 1번 ——— B팀 - 1번
	GAME2	A팀 - 2번 ——— B팀 - 2번
	GAME3	A팀 - 3번 ——— B팀 - 3번

[순위에 따른 결과]

순위 결과	조 1위	최종 토너먼트 진출
	조 2위	최종 토너먼트 진출
	조 3위	3위 토너먼트 진출
	조 4위	4위 토너먼트 진출

[그림 3-B2] 3위 토너먼트

본선 3위 토너먼트 ※ 경기 선택 중계 진행



[경기 방식]

- 단판 토너먼트
- 승자연전 5판 3선승제 (승리 선수 연속 출전 방식)
- 연장전, 승부차기 포함 진행

[순위에 따른 결과]

순위 결과	1경기 승리 팀	최종 토너먼트 진출
	2경기 승리 팀	최종 토너먼트 진출
	3경기 승리 팀	최종 토너먼트 진출

*승자연전 GAME 5 진행 예시

MATCH	GAME1	A팀 - 1번 승리 ——— B팀 - 1번 패배
	GAME2	A팀 - 1번 패배 ——— B팀 - 2번 승리
	GAME3	A팀 - 2번 승리 ——— B팀 - 2번 패배
	GAME4	A팀 - 2번 패배 ——— B팀 - 3번 승리
	GAME5	A팀 - 3번 승리 ——— B팀 - 3번 패배

[그림 3-B3] 3위 토너먼트

본선 4위 토너먼트

※ 경기 선택 중계 진행

본선 3위 토너먼트 대진표

- 각 조 4위 토너먼트 대진 추첨을 통해 배치



[경기 방식]

- 4강 토너먼트
- 승자연전 5판 3선승제 (승리 선수 연속 출전 방식)
- 연장전, 승부차기 포함 진행

[순위에 따른 결과]

순위 결과	3경기 승리 팀	최종 토너먼트 진출
-------	----------	------------

*승자연전 GAME 5 진행 예시

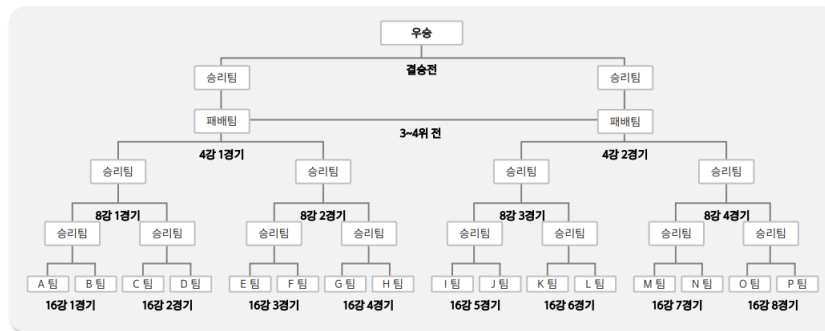
MATCH	GAME1	A팀 - 1번 승리 — B팀 - 1번 패배
	GAME2	A팀 - 1번 패배 — B팀 - 2번 승리
	GAME3	A팀 - 2번 승리 — B팀 - 2번 패배
	GAME4	A팀 - 2번 패배 — B팀 - 3번 승리
	GAME5	A팀 - 3번 승리 — B팀 - 3번 패배

[그림 3-B4] 최종 토너먼트

본선 최종 토너먼트

본선 최종 토너먼트 대진표

- 최종 토너먼트 진출 16팀 대진 추첨을 통한 배치



[경기 방식]

- 16강 토너먼트
- 승자연전 5판 3선승제 (승리 선수 연속 출전 방식)
- 연장전, 승부차기 포함 진행

[순위에 따른 결과]

최종 순위	팀 수	결과
우승	1	-2022 eK 리그 챔피언십 시즌1 진출 -2022 2분기 한국대표선발전 진출
준우승	1	-2022 eK 리그 챔피언십 시즌1 진출 -2022 2분기 한국대표선발전 진출
3위	1	-2022 eK 리그 챔피언십 시즌1 진출 -2022 2분기 한국대표선발전 진출
4위	1	-2022 eK 리그 챔피언십 시즌1 진출 -2022 2분기 한국대표선발전 진출
5~16위	12	-

2) 풀리그

- a. **“본선”** 풀리그는 선발된 클럽 대표 22개 팀을 조별 3~4팀 기준 6개 조로 추첨을 통해 배치하게 된다.
- b. **“본선”** 모든 풀리그 경기는 엔트리제(3인 전원 플레이)로 진행되며 3게임 진행을 원칙으로 한다. 각 게임의 승패와 관계없이 사전에 제출한 엔트리 순서대로 모든 게임을 진행하게 된다.
- c. **“본선”** 풀리그는 연장전과 승부차기는 진행하지 않는다.
- d. **“본선”** 풀리그 경기 진행 시 순위결정 방식은 아래와 같다.
 - i. 승점제로 경기가 진행되며 승리 시 3점, 무승부 시 1점, 패배 시 0점을 획득한다.
 - ii. 승점이 동일할 시 경기 득실이 높은 팀이 상위에 위치하게 된다.
 - iii. 경기 득실이 동일할 시 다득점 기준이 높은 팀이 상위에 위치하게 된다.
 - iv. 다득점까지 동일할 경우 승자결정전(단판) 경기를 진행하여 승리한 팀이 상위에 위치하게 된다. 승자결정전에 나갈 선수는 각 팀에서 결정한다.
 - v. 승자결정전은 단판이며 연장전과 승부차기까지 진행해 승패를 결정한다.
- e. **“본선”** 풀리그 조별 최종 순위를 기준으로 아래와 같이 다음 단계로 진행된다.

조별 순위	진출 여부	A	B	C	D	E	F
1	최종 토너먼트 진출	1위	1위	1위	1위	1위	1위
2	최종 토너먼트 진출	2위	2위	2위	2위	2위	2위
3	3위 토너먼트 진출	3위	3위	3위	3위	3위	3위
4	4위 토너먼트 진출	4위	4위	4위	4위	-	-

3) 토너먼트

- a. **“본선”** 모든 토너먼트 대진은 추첨을 통해 구성된다.
- b. **“본선”** 모든 토너먼트 경기는 5전 3선승제(5게임 중 3게임 먼저 승리한 팀이 경기 승리) 승자연전(승리한 선수가 연속해서 게임에 참가하는 방식)이며 연장전과 승부차기까지 진행해 승패를 결정한다.
- c. **“본선”** 토너먼트의 경기 구성은 아래와 같이 진행된다.

번호	토너먼트	진행 방식	진출 팀			
1	최종 토너먼트	16강	조별 1위(6팀)	조별 2위(6팀)	3위 토너먼트(3팀)	4위 토너먼트(1팀)
2	3위 토너먼트	단판	조별 3위(6팀)	(단판 토너먼트 승리 3팀 최종 토너먼트 진출)		

3	4위 토너먼트	4강	조별 4위(4팀)	(4강 토너먼트 결승 승리 1팀 최종 토너먼트 진출)
4	최종 5위 결정전	4강	8강 패배(4팀)	(차순위 선발을 위한 비방 경기)

d. “본선” 최종 토너먼트 종료 후 아래와 같이 최종 순위에 따라 상위 4팀은 “eK리그 챔피언십 시즌1”과 “2022 2분기 한국대표선발전”에 진출한다.

순위	팀	팀 수	시드권
1위 (우승)	결승전 승리 팀	1	(3월) 2022 2분기 한국대표선발전 / (5월) eK리그 챔피언십 시즌1 진출
2위 (준우승)	결승전 패배 팀	1	(3월) 2022 2분기 한국대표선발전 / (5월) eK리그 챔피언십 시즌1 진출
3위	3/4위 전 승리 팀	1	(3월) 2022 2분기 한국대표선발전 / (5월) eK리그 챔피언십 시즌1 진출
4위	3/4위 전 패배 팀	1	(3월) 2022 2분기 한국대표선발전 / (5월) eK리그 챔피언십 시즌1 진출
5위	5위 결정전 결승 승리 팀	1	-
6위	5위 결정전 결승 패배 팀	1	-
7위~8위	5위 결정전 4강 패배 팀	2	-
9~16위	토너먼트 16강 패배 팀		-

4) 진영선택

a. “본선” 경기의 각 게임의 진영 선택은 경기 당일 안내하는 별도의 진영 선택 사이트에서 아래와 같은 절차로 진행된다.

- 공개된 대진표 상의 왼쪽에 위치한 팀을 앞면, 오른쪽에 있는 선수를 뒷면으로 지정한다.
- 첫번째 게임의 결정 : 코인토스를 승리한 팀이 Home에서 진행한다.
- 두번째 게임의 결정 : 첫번째 게임과 반대 진영으로 진행한다.
- 세번째 게임의 결정 : 첫번째 게임과 동일한 진영으로 진행한다.
- 네번째 게임의 결정 : 첫번째 게임과 반대 진영으로 진행한다.
- 다섯번째 게임의 결정 : 첫번째 게임과 동일한 진영으로 진행한다.

5) 게임 출전 순서 제출

a. 모든 팀은 매 경기 시작 전 게임 출전 순서를 아래 표 B-5)와 같이 운영위원회 측에 제출해야 하며, 양 팀의 출전 순서는 제출 시 서로 공개되지 않는 것을 기본으로 한다.

- 4인으로 구성된 팀은 경기가 진행되는 당일 방송 시작 시간 기준 120분 전까지 경기에 참여하게 되는 선수 3명 또는 4명을 결정한 뒤 운영위원회 측에 전달해야한다.
- 4인으로 엔트리를 제출한 팀의 경우 모든 선수가 본인의 팀의 경기가 완전히 종료될 때까지 대회용 디스코드 채널에 온라인(활성화) 상태로

대기해야 한다.

- iii. 4인으로 구성된 팀이 경기 당일 3인으로 엔트리를 제출하더라도 경기에 참여하지 않는 선수 또한 체크인(본인 확인)을 진행하여야 한다. 단, 체크인 이후에는 디스코드 채널에 오프라인 상태로 있어도 무방하다.
- iv. 4인으로 구성된 팀이 경기 당일 3인으로 엔트리를 제출하고 제출 기한이 마감되었다면 4인으로 재변경이 불가하다. 단, 천재지변, 절대 불가피한 개인사정 등 운영위원회가 인정하는 사유에 한하여 변경될 수 있다.

[표 B-5)]

단계	제출 기한
4인 엔트리 제출	경기 당일 방송 시작 120분 전 (3인 or 4인 출전 선수 제출)
폴리그	경기 당일 방송 시작 60분 전 (3개 게임 전체 제출)
4위 토너먼트 - 4강	경기 당일 방송 시작 60분 전 (첫 게임 출전 선수 제출)
3위 토너먼트	경기 당일 방송 시작 60분 전 (첫 게임 출전 선수 제출)
4위 토너먼트 - 결승	4위 토너먼트 4강 종료 후 주최측이 고지하는 시간까지 제출 (첫 게임 출전 선수 제출)
최종 토너먼트 - 16강	4위 토너먼트 종료 후 주최측이 고지하는 시간까지 제출 (첫 게임 출전 선수 제출)
최종 토너먼트 - 8강	최종 토너먼트 16강 종료 후 주최측이 고지하는 시간까지 제출 (첫 게임 출전 선수 제출)
최종 토너먼트 - 5위 결정전	경기 당일 방송 시작 60분 전 (첫 게임 출전 선수 제출)
최종 토너먼트 - 4강	경기 당일 방송 시작 60분 전 (첫 게임 출전 선수 제출)
최종 토너먼트 - 3.4위 전	최종 토너먼트 4강 종료 후 주최측이 고지하는 시간까지 제출 (첫 게임 출전 선수 제출)
최종 토너먼트 - 결승전	최종 토너먼트 4강 종료 후 주최측이 고지하는 시간까지 제출 (첫 게임 출전 선수 제출)

C. 재경기

- 1) 운영위원회가 인정하는 사유로 인하여 게임이 중단되었을 경우 재경기를 실시할 수 있다.
- 2) 재경기 진행 시 취소된 게임과 같은 스쿼드로 진행한다.
- 3) 재경기 시 재시작 시점 및 조건은 'D. 게임 시작과 재개 및 중단', 'E. 버그 및 디싱크, 게임 접속 중단 관련'에서의 규정에 따른다.

D. 게임 시작과 재개 및 중단

- 1) 모든 게임은 심판 참여 후 진행함을 기본으로 한다.
- 2) 게임 중 채팅은 금지한다. 단, 게임 도중 문제가 발생할 경우에만 채팅을 통해 심판에게 상황을 알려야 한다. 이 경우 해당 게임에 포함된 모든 선수는 심

판의 지시에 따라야 한다.

- 3) 과도한 게임 중단을 방지하기 위해, 문제 발생 사유를 운영위원회 측이 인정하지 않는다면 해당 선수는 주의, 혹은 경고 1회 조치될 수 있다.
- 4) 운영위원회 및 심판은 어떠한 경우에도 게임의 일시 중단 요청을 할 수 있다.
- 5) 선수교체와 전술 변화를 위한 게임 중단은 게임상에서 허용되는 3번 까지만 가능하다. (빠른 선수교체는 자유)
- 6) 선수는 하기의 상황에서 심판에게 이의를 제기하여 공식적으로 게임 중단을 요청할 수 있다.
 - a. 게임 도중 렉에 의해 정상적인 진행이 어려울 경우.
 - b. 상대방이 게임 도중 부적절한 표현이나 행동을 했을 경우.
- 7) 기타 명시되지 않은 항목의 상황이 발생할 경우 운영위원회의 판단에 따라 결정한다.
- 8) 선수의 이의 제기신청으로 인한 게임 중단 시점 이후 다시 게임을 재개한 시점 사이에 득점이 발생하더라도 해당 득점은 인정하지 않는다.

E. 버그 및 디싱크, 게임 접속 중단 관련

- 1) 게임 도중 시스템상의 오류로 인하여 발생하는 문제는 운영위원회의 판단에 따라 결정한다.
- 2) 게임 진행 도중 선수의 고의적인 접속 중단 상황이 발생할 경우, 접속 중단을 시도한 선수의 해당 게임을 '0:3 몰수 패' 처리한다.
- 3) PK(페널티킥) 상황이 디싱크, 혹은 버그 등으로 정상적으로 진행되지 않은 경우, 잔여 시간 동안 게임을 진행하고 게임 종료 후 PK를 별도로 진행하여 스코어에 합산한다.
- 4) 게임 프로그램 상의 불안정, 혹은 옴저버 PC의 이상으로 인한 게임 중단 시 해당 시간까지의 스코어를 인정하고, 해당 시점부터 잔여 시간 동안 재경기를 진행한다.
- 5) 게임 접속 중단 후 재경기 시 볼의 소유권은 게임 중단 전 마지막 공 소유권을 가진 선수로 한다.
- 6) 위에 명시되어 있지 않은 문제는 운영위원회의 판단에 따라 결정한다.

4. 경고 규정

A. 주의 및 경고

- 1) “대회” 기간 중 일어나는 모든 상황 및 문제에 대하여 운영위원회는 사안의 경중에 따라 주의 또는 경고 조치를 취할 수 있다.
- 2) 주의 2회는 경고 1회와 동일하다.
- 3) 경고는 개인 또는 팀에 모두 부여될 수 있으며 경고의 누적은 개인과 팀에 부여된 경고의 합으로 계산한다.
- 4) 명시된 경우 외에 “대회”의 원활한 진행을 방해하는 행위에 대해서 운영위원회는 이를 판단하고 그에 대한 판정 및 조치를 취할 권리가 있다.

B. 인-게임 내 (In-Game) 행위에 대한 경고

- 1) 상대방의 골키퍼가 볼을 소유하고 있는 상황에서 골키퍼를 방해할 수 없으며 위를 위반할 시 해당선수에게 경고를 부여한다.
- 2) 상대방에게 욕설 및 그에 준하는 채팅을 하는 경우 혹은 악의적인 목적으로 채팅을 하는 경우, 운영위원회의 판단 하에 해당 선수는 경고 또는 해당 게임 및 잔여게임 '0:3 몰수 패' 판정을 받고 운영위원회는 추후 이에 대한 제재를 가할 수 있다.
- 3) 운영위원회 및 심판의 판단 하에 고의로 게임을 지연시키는 행위라 인정되는 상황 발생 시 해당 선수에게 경고를 부여한다.
- 4) 고의적인 자책 골을 기록하는 경우 해당 선수에게 경고를 부여한다.
- 5) 고의적으로 어떠한 플레이도 하지 않는 경우 해당 선수에게 경고를 부여한다.
- 6) 특정 결과 또는 특정 팀 및 선수, 제3자 등 타인의 이익을 위한 경기 내용 임의 조작이 의심될 경우 운영위원회는 사후 해당 경기 영상을 포함하여 경기와 선수 또는 팀을 조사하고 해당 경기결과를 취소할 수 있으며, 사안에 따라 해당 선수에게 최소 즉각 실격 조치를 취할 수 있다.

C. 운영위원회의 지시 불이행에 대한 경고

- 1) 운영위원회의 지시를 따르지 않는 경우.
- 2) 경기 시작 시간까지 착석하지 않은 경우.
- 3) 정당한 사유 없이 운영위원회의 판정에 불응하는 경우.
- 4) 상대방에게 모욕적인 언행이나 행동을 취한 경우.

D. 누적 경고 계산

- 1) “본선” 진행 중 누적된 경고의 효력은 아래와 같다.

누적 적용 범위	경고 1회	경고 2회	경고 3회
본선 전체 경기(Match)	볼 소유권 양도	1골 페널티	“대회” 실격

- 2) 경고 부여의 주체는 개인과 팀 모두이며 개인에 적용된 경고는 팀에도 동일하게 적용되는 것을 원칙으로 한다.
- 3) 경고 1회시 볼 소유권 양도는 아래의 방식에 따라 진행된다.
 - a. 볼 소유권 양도 시 모든 선수는 볼을 터치라인 바깥으로 이동시켜 소유권을 양도해야 한다.
- 4) 경고 2회시 1골 페널티는 해당 경기 결과에 즉각 반영된다.
 - b. ex.) 스코어 2-2 무승부 종료 후 A팀에 경고 2회 페널티가 적용되면 B팀의 3-2 승리를 선언한다.
 - c. ex.) 스코어 2-0 A팀 승리 후 A팀에 경고 2회 페널티가 적용되면 A팀 2-1 승리를 선언한다.
- 5) 1골 페널티는 해당팀의 실점으로 인정함과 동시에 상대팀의 득점으로 인정되며, 순위 산정에 반영한다.
- 6) 클럽 대표팀 확정 시점부터 “본선” 종료 시까지로 경고는 누적 계산된다.
- 7) 아래와 같은 경우 해당 선수는 즉시 실격 처리될 수 있다.

- a. 운영위원회의 지시에 따르지 않을 경우
- b. 무단으로 불참하여 경기를 진행하지 않는 경우

E. 인-게임 내 '볼 돌리기' 행위에 대한 경고

- 1) “본선”의 모든 경기는 3~5인으로 구성된 심판진, 운영위원회가 볼 돌리기 행위에 대한 모니터링을 실시간으로 진행한다. 단, 볼 돌리기 행위에 대한 심판진, 운영위원회 구성은 선수들에게 공개되지 않는다.
- 2) 실시간으로 모니터링하는 볼 돌리기 행위는 경기 중 공격 전개를 하지 않고 지연 플레이를 하는 것에 대한 행위 일체이며, 심판진, 운영위원회 과반수 이상이 지연 플레이라고 판단할 경우 즉시 비매너 경고를 부여한다. 비매너 경고의 경우 B. 항목의 경고와 별도로 계산된다.
- 3) 비매너 경고 부여에 대한 선수들의 이의제기는 일체 인정되지 않는다.
- 4) 비매너 경고는 각 게임에 부여되며 해당 게임 종료 후 초기화된다. 즉, 다음 게임에 누적 산정되지 않는다.
- 5) 비매너 경고 누적에 따른 효력은 아래와 같다.

비고	비매너 경고 1회	비매너 경고 2회	비매너 경고 3회
“본선” 각 게임(Game)	인-게임 음성 채팅을 통해 비매너 경고 부여 안내	볼 소유권 양도	해당 게임(Game) 몰수패

- 6) 비매너 경고 2회 누적에 따른 볼 소유권 양도는 아래의 방식에 따라 진행된다.
 - a. 운영위원회는 인-게임 음성 채팅을 통해 볼 소유권 양도 페널티를 부여한다. 해당 선수는 게임 상황과 관계없이 즉시 볼 소유권을 상대 선수에게 양도해야 하며 이에 따르지 않을 시 운영위원회가 게임을 일시정지하고 추가 페널티를 부여할 수 있다.
 - b. 볼 소유권 양도 시 해당 선수는 볼을 터치라인 바깥으로 이동시켜 소유권을 양도해야 한다.
 - c. 운영위원회가 볼 소유권 양도 페널티를 부여하는 시점은 볼 돌리기 행위가 누적 2회 발생한 시점과 일치하지 않을 수 있다. 운영위원회는 게임 상황을 고려하여 볼 소유권 양도 페널티를 부여하며 이에 대한 선수들의 이의제기는 일체 인정되지 않는다.

F. 게임 몰수 및 실격

- 1) 게임 몰수가 선언되면 해당 시점까지의 스코어 상황과는 상관없이 몰수된 쪽의 패배를 기준으로 0:3 스코어를 적용하여 경기종료를 선언한다.
- 2) “대회” 진행 중 실격 팀이 발생할 경우, 실격당한 팀과의 실격 전 경기 결과는 그대로 인정하고, 실격당한 경기는 상기 ‘E-1항’에 의거한 스코어를 적용하여 해당 성적을 바탕으로 순위를 산정한다.
- 3) 정당한 사유 없이 운영위원회의 지시 및 협조요청에 불응 시 해당 선수는 최소 “대회” 실격, 최대 차후 1년간 넥슨에서 진행하는 모든 EA SPORTS™ FIFA ONLINE 4 대회의 참가가 제한된다.

5. 경기 설정 관련 규정

A. 경기 시작 전 선수 개인 세팅

- 1) 경기 시작 전 세팅 시간은 10분으로 하며, 세팅 시간 내 경기 준비를 마치지 못한데 대한 책임은 선수 본인에게 있다.
- 2) 세팅 시간 경과 시 즉시 운영위원회의 지시에 따라야 한다. 단, 선수 개인의 귀책사유가 아닌 사유로 인한 세팅 시간 지연 시, 운영위원회의 판단 하에 추가 시간을 부여할 수 있다.
- 3) 레지스트리 변경은 불가능하다.

B. 게임 장비

- 1) 장비 세팅의 미흡에서 발생하는 불이익은 선수 본인에게 그 책임이 있다.
- 2) 경기 중 특별한 사유 없이 특정 상황에 맞추어 컨트롤러를 교체할 수 없다.

C. 외부 프로그램 및 장비

- 1) 운영위원회에서 인정하지 않는 하드웨어 및 소프트웨어, 드라이버는 설치 및 사용할 수 없다. 필요 시 운영위원회 측에 사용가능 여부를 문의 후 설치할 수 있다.
- 2) 보이스 채팅은 운영위원회에서 안내하는 프로그램을 사용하는 것을 기본으로 한다.
- 3) 게임 중 모든 통신장비(스마트패드, 휴대폰, 스마트워치)는 사용할 수 없다. 단, 휴대폰의 경우 게임 중 음악을 듣는 용도로만 사용이 가능하다.
- 4) 불법 프로그램 사용 적발 시 즉각 실격 선언되며, 차후 영구적으로 넥슨이 주최하는 모든 EA SPORTS™ FIFA ONLINE 4 대회에 참가할 수 없다.
- 5) “대회” 도중 확인되지 않은 버그를 발견하는 경우 반드시 이를 운영위원회 측에 알려야 하며, 고의적으로 버그를 사용할 경우 ‘0:3 몰수 패’를 선언한다.

D. 설정

- 1) 카메라 및 화면, 소리 설정, 자동화 설정, 조작 설정 등 모든 인 게임 플레이 내 환경 설정은 자유롭게 가능하다.

6. 운영위원회

A. 운영위원회의 권한

- 1) 운영위원회는 주최사인 NEXON KOREA와 주관사인 SANDBOX NETWORK로 구성된다.
- 2) 운영위원회는 “대회”와 관련한 모든 사안에 관여하고 판단할 수 있다.
- 3) 운영위원회는 판정에 대한 선수의 이의 제기 시, 판정에 대한 충분한 근거를 제시해야만 한다.
- 4) “대회” 기간 중 또는 “대회” 기간 중이 아니라 하더라도 상대 선수 및 상대 팀에 대한 비하 발언, 욕설, 비속어, 유언 비어 등을 포함한 부정적 이슈로 물

의를 일으킬 경우에 의해 경고 혹은 실격당할 수 있으며 운영위원회는 사안에 따라 해당 선수 또는 팀에 대한 추가 제재를 가할 수 있다.

- 모든 팀과 선수는 운영위원회의 자료제공, 촬영 요청에 대하여 적극 협조해야 하며 합당한 사유없이 요청에 불응할 경우, 운영위원회는 해당 선수 또는 팀에 대한 제재 여부를 판단할 수 있다.
- “대회”는 EA SPORTS™ FIFA ONLINE 4 기본 운영정책을 준수하며, 운영 정책을 벗어난 여타 행위(어뷰징, 대리 게임 등 금지행위) 적발 시 “대회” 기간 중 또는 “대회” 기간 중이 아니라 하더라도 해당 팀 또는 선수는 운영 정책에 맞는 처벌과 대회 출전 금지 및 최근 참가 대회 상금 전액을 반환할 수 있고 NEXON KOREA와 SANDBOX NETWORK는 해당 사항으로 발생한 손해에 대하여 법적 대응을 할 수 있다.

B. 권리 및 보안

- “대회” 관련한 팀과 선수의 초상권, 경기 화면, 리플레이, 팀 채팅과 팀 보이스를 포함한 오디오 등 모든 경기 관련 내용은 운영위원회 측에 권리가 주어지며, 운영위원회 측의 동의없이 해당 내용을 무단으로 가공 또는 사용할 수 없다.
- 운영위원회 측이 배포한 자료, 규정, 운영위원회의 개인정보(e-mail, 연락처 등)를 제3자에게 유포하는 행위를 금지한다.

7. 대회 일정 및 상금

A. 대회 일정 및 상금

- “대회” 일정 및 상금은 변경될 수 있으며, 변경될 경우 운영위원회는 선수 전원에게 공지한다.

“본선” 경기 일정										
날짜 / 구분		구분	내용							
1월 14일 (금)	본선 풀리그	17:30~18:30	디스코드 체크인							
		18:30~19:30	A조	B조	C조	D조	E조	F조		
		19:30~20:30								
		20:30~21:30								
1월 15일 (토)	-	13:00~14:00	디스코드 체크인							
	3위 토너먼트	14:00~15:40	1경기	2경기	3경기					
	4위 토너먼트		1경기	2경기						

	4위토너먼트	15:55~17:25	3경기							
	최종토너먼트 16강	17:40~19:10	1경기	2경기	3경기	4경기	5경기	6경기	7경기	8경기
	최종토너먼트 8강	19:25~20:55	1경기	2경기	3경기	4경기				
1월 16일 (일)	-	13:00~14:00	디스코드 체크인							
	최종토너먼트 4강	14:00~15:40	4강 1경기							
	5위선발전(비방)		1경기	2경기						
	최종토너먼트 4강	15:55~17:25	4강 2경기							
	5위선발전(비방)		1경기							
	최종토너먼트 3-4위	17:40~19:10	3-4위 전							
	최종토너먼트 결승전	19:25~20:55	결승전							

“대회” 상금					
순위	팀 수	상금	백스캐시	특전	비고
우승	1	1500만원	300만원	eK리그 챔피언십 시즌1 기간 팀 운영비 월 600만원	- eK리그 챔피언십 시즌1 진출 - 2022 2분기 한국대표선발전 진출
준우승	1	900만원	300만원	eK리그 챔피언십 시즌1 기간 팀 운영비 월 600만원	- eK리그 챔피언십 시즌1 진출 - 2022 2분기 한국대표선발전 진출
3위	1	600만원	300만원	eK리그 챔피언십 시즌1 기간 팀 운영비 월 600만원	- eK리그 챔피언십 시즌1 진출 - 2022 2분기 한국대표선발전 진출
4위	1	300만원	300만원	eK리그 챔피언십 시즌1 기간 팀 운영비 월 600만원	- eK리그 챔피언십 시즌1 진출 - 2022 2분기 한국대표선발전 진출
5위~22위	18	300만원	100만원	-	-
합계		8,700만원	3,000만원	-	-

8. “본선” 체크인

A. 선수 디스코드 체크인 (참석) 시간

- 1) 1월 14일(금) : 17:30 ~ 18:30
- 2) 1월 15일(토) : 13:00 ~ 14:00
- 3) 1월 16일(일) : 13:00 ~ 14:00

단, 체크인 시간은 변경될 수 있으며, 변경될 경우 운영위원회는 선수 전원에게 사전 공지한다.

B. 체크인 유의 사항

- 1) “본선”에 참가하는 모든 팀과 선수는 경기 당일 지정된 체크인 시간 내에 본인 확인 서류를 지참하여 팀원 전원이 지정된 보이스 프로그램 채널에 입장해야 한다. 팀원 전원이 입장하는 것을 기본으로 하며 체크인 시간 이후 입장 시 실격 처리한다.
- 2) “본선” 체크인 시에는 반드시 본인확인 위한 신분증을 지참하여야 하며, 인정되는 신분증의 종류는 아래와 같다.
 - d. 주민등록증, 여권, 운전면허증 등의 사진과 주민등록번호가 기재된 신분증
 - e. 신분증을 분실한 상태일 경우 주민등록증 발급 신청서(사진 포함)
 - f. 학생의 경우 본인의 사진이 부착된 학생증과 의료보험증 또는 주민 등록 등본
- 3) 팀원(최소 3인)이 체크인을 완료하였다 하더라도, 정해진 시간 내에 본인 확인이 완료되지 못할 시 실격 처리한다.

9. “대회” 안내 연락망

eK리그 디비전 운영사무국 : foesports@nexon.co.kr