

2022 FIFA ONLINE 4 eK 리그

클럽 디비전 시즌 1 대표선발전 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 유포하여 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: 2022년 04월 26일

1. 대회 규정

A. “대회” 명칭

- 1) 2022 eK 리그 클럽 디비전 시즌 1 대표선발전 (이하 “대표선발전”)
- 2) 2022 eK 리그 클럽 디비전 시즌 1 본선 (이하 “본선”)
- 3) 2022 eK 리그 클럽 디비전 시즌 1 (이하 “대회”)
- 4) 2022 eK 리그 오픈 디비전 시즌 1 (이하 “eK 리그 오픈 디비전 시즌 1”)
- 5) 2022 eK 리그 챔피언십 시즌 1 (이하 “eK 리그 챔피언십 시즌 1”)
- 6) 2022 eK 리그 챔피언십 시즌 1 승강전 (이하 “승강전”)
- 7) 2022 eK 리그 챔피언십 시즌 1 (이하 “eK 리그 챔피언십 시즌 1”)

B. “대회” 진행

- 1) “대회”의 진행은 ‘EA SPORTS™ FIFA ONLINE 4’의 최신 버전으로 진행된다.
- 2) “대회”의 진행은 ‘EA SPORTS™ FIFA ONLINE 4’의 라이브 서버로 진행된다.
- 3) “대회” 참여 K리그 클럽은 총 18개이며, “대표선발전”을 통해 각 클럽의 대표로 선발될 경우 “본선”에서 해당 클럽의 올스타 스쿼드를 사용하게 된다.
- 4) “본선”에서 사용할 올스타 스쿼드는 대회운영위원회에서 제공하는 스쿼드 표에 맞추어 선발 명단 11명, 교체 명단 7명을 구성하여 제출해야 한다.
 - a. K리그 2 : 전북현대모터스, 울산현대축구단, 대구FC, 강원FC, 수원삼성블루윙즈, 성남FC, 인천유나이티드, 제주유나이티드, 수원FC
 - b. K리그 2 : 광주FC, 부산아이파크, 경남FC, FC안양, 부천FC, 안산 그리너스 FC, 전남드래곤즈, 충남아산 FC, 서울이랜드FC
- 5) “대회”의 모든 경기는 스페셜 매치 – 클래식 – 대표팀 모드(총 급여 210), 1 대 1 개인전으로 진행된다.

* 비매너 시스템 진행, 연장전/승부차기는 매치에 따라 설정 진행
- 6) 모든 참가자는 거주지와 관계없이 원하는 K 리그 클럽을 선택하여 참가신청을 할 수 있다.

(1 개 팀당 최대 2 개 클럽 “대표선발전” 신청 가능, 단 같은 날 진행되는 클럽 “대표선발전”은 2 개 동시 선택 불가)

2022 년 4 월 / 5 월	월요일	화요일	수요일	목요일	금요일	토요일	일요일
	4/25	4/26	4/27	4/28	4/29	4/30	5/1
	-	-	부천 FC 전남드래곤즈	충남아산 FC 경남 FC	인천유나이티드 FC 안양	울산현대축구단 제주유나이티드	수원삼성블루윙즈 서울이랜드 FC
	5/2	5/3	5/4	5/5	5/6	5/7	5/8
	-	-		수원 FC 부산아이파크	성남 FC 강원 FC	대구 FC 안산 그리너스 FC	전북현대모터스 광주 FC

비고	1. 각 팀별 최대 2개 클럽 참가 신청 가능 단, 당일 동시 진행되는 2개 클럽에 참가 신청 불가 2. “대표선발전” 참가 팀이 2개 클럽에 참가 신청을 하여 첫 번째에 참가하는 “대표선발전”에서 클럽 대표팀 자격을 획득할 경우 두 번째 “대표선발전”에 참가할 수 없다.
----	---

- 7) “대표선발전” 참가 신청 마감 이후 선택한 클럽을 변경할 수 없다.
- 8) “대표선발전” 우승 팀은 해당 클럽의 입단 이벤트 등의 목적으로 직접 방문 또는 출연 요청에 적극 협조해야 한다.
- 9) 각 K리그 클럽 “대표선발전”의 우승 팀은 해당 소속팀을 대표하여 2022년 5월 말부터 6월 초까지 진행될 “eK 리그 클럽 디비전 시즌 1” 출전하게 된다.
- 10) “대회”의 상위 4개 팀은 “승강전” (2022년 7월 말 진행 예정)의 출전 자격이 부여되며, 승강전의 결과로 상위 6팀에 포함될 경우 “eK 리그 챔피언십 시즌 2” (2022년 10월 ~ 11월 진행 예정)의 모든 일정에 참가가 가능해야 한다.
- 11) “대회”의 모든 경기는 심판 이외의 추가 관전자를 통해 녹화 및 생중계될 수 있다.
- 12) “대표선발전” 우승 팀은 차후 상위 대회 진출 시, 클럽팀의 네이밍을 사용하고 해당 유니폼을 착용, 해당 클럽 유니폼 스폰서를 제외하고 개인 및 팀 스폰서에 대한 노출은 불가하다.
- 13) 클럽 대표팀으로 활동하는 기간은 “본선” 및 “eK 리그 챔피언십 시즌 1” 승강전 순위 결과에 따라 최대 “2022 eK 리그 챔피언십 시즌 2”가 종료되는 시점까지로 한다.

* 상기 항목의 구체적인 활동 기간은 해당 선수들과, 각 클럽 및 운영위원회와 협의를 통해 결정될 예정이다.

C. 팀 자격

- 1) 각 클럽 별 “대표선발전”의 우승팀은 해당 K리그 클럽을 대표하여 활동하기 때문에 (규정.1-B-12) 기존 팀의 네이밍과 기존 스폰서십을 포기해야 한다.
- 2) “대회”에 참가하는 팀은 “대회” 기간 동안 팀의 소유권을 변경할 수 없다.
- 3) “대회”에 참가하는 팀은 다른 팀과 팀명을 중복으로 사용할 수 없으며, 다른 팀과 차별화 가능한 고유 명칭과 함께 EA 또는 FIFA에서 지정한 저속한 단어를 팀명으로 사용할 수 없다.

- 4) “대회”에 참가하는 팀은 팀명에 Electronic Arts Inc., Nexon Korea Corporation, Tencent Holding LTD., Garena ONLINE Private Limited and FIFA의 브랜드 명이 포함될 수 없다.
- 5) “대회”에 참가하는 팀은 팀명에 특정 국가 소속임을 나타내려면 EA 또는 FIFA의 공식적인 서면 승인을 받아야 한다.

D. 팀 구성

- 1) “대회”에 참가 가능한 한 팀의 구성은 3인 또는 4인 1팀(예비 팀원) 이다.
- 2) “대회”에 참가하는 선수는 한 개의 팀에만 소속되어 대회를 진행할 수 있으며, 두 개 이상의 팀에 소속될 수 없다.
- 3) 모든 팀원은 해외여행에 결격사유가 없어야 한다.
- 4) 예비 팀원은 반드시 경기에 참여할 필요는 없다. 백업 선수 혹은 매니저, 감독의 역할 수행이 가능하다.
- 5) 단, 참가 신청 종료 이후에 팀원 및 팀명 변경은 불가하며, 모든 국제 대회(EACC, FECC, FeCHC) 및 한국 대회의 랭킹 포인트와 시드권은 해당 팀에 귀속된다.
- 6) 예비 팀원의 모든 국제 대회 (EACC, FECC, FeCHC) 및 한국 대회의 랭킹 포인트와 시드권은 해당 팀 구성원에 귀속된다.
이후 팀원 변경에 따른 불이익(랭킹 포인트 박탈, 시드권 박탈 등)이 발생하지 않도록 팀원 구성에 신중해야 한다.
- 7) “대회” 종료 이후에 해당 팀의 시드권과 혜택 유지를 위해서는 해당 성적을 달성한 3인 혹은 4인 팀원이 그대로 유지되어야 한다.
* 천재지변, 절대 불가피한 개인사정 등 운영위원회가 인정하는 사유에 한하여 팀원 1명까지의 교체 또는 추가가 가능하다.
- 8) 모든 팀의 로스터 변경은 “eK 리그 챔피언십 시즌 2” 종료 시점부터 다음 번 차후 대회의 시작 전까지 가능하다.
- 9) 국제대회의 팀명 및 팀원 구성은 국내 정규대회 규정 외의 별도 규정에 따르나 가능여부는 반드시 운영위원회의 사전 확인이 필요하다.
- 10) “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.

E. “대회” 진행 계정

- 1) “대회”는 라이브 서버로 진행되지만, 운영위원회 측의 결정에 따라 “대회” 클라이언트로 진행할 수 있다.
- 2) “대표선발전”의 모든 경기는 각 선수 본인 명의의 계정으로 진행하며 팀원의 계정을 공유하여 사용할 수 없다.

- 3) 모든 참가자는 참가 신청 마감 후 “대표선발전” 종료까지 참가 계정의 구단주 명을 유지해야 하며, 이를 거부할 시 “대회” 참여가 불가하다.

F. “대표선발전” 스쿼드 구성

- 1) “대표선발전” 스쿼드 구성 시 급여 210 기준으로 보유 “인게임 선수”의 수량과 구단가치에 제한을 두지 않는다.
- 2) “대표선발전”에 참여하는 스쿼드 구성에 포함 가능한 클래스 및 강화단계는 아래 [표-A]와 같이 제한한다. (강화 0단계 선수 사용 불가)
- 3) “대표선발전”에 참여하는 모든 참가자는 참가 신청한 클럽 및 K리그 선수를 포함할 의무는 없으며, 아래 [표-A]의 스쿼드 표를 기준으로 스쿼드를 구성하여야 한다.

[표-A]

클래스	강화단계	클래스	강화단계
21 LIVE, NHD, TB	최대 7단계	LH, 20 UCL, UP, MOG	최대 4단계
TT, GR, TC, COC	최대 6단계	VTR, MC	최대 3단계
HOT, OTW, 20 NG	최대 5단계	2012KH, BOE 21	최대 2단계

- 4) 선수단 구성 시 11명의 선발 명단은 급여 210 기준으로 스쿼드 표에 맞게 구성해야 하며, 7명의 교체 명단은 급여 상관없이 스쿼드 표에 부합하는 선수로 구성하여 총 18명으로 맞춰야 한다. 골키퍼는 선발 명단에 1명과 교체 명단에 1명을 필수로 총 2명을 보유해야 한다.
- 5) “대표선발전” 당일에는 규정에 부합하는 스쿼드만 사용할 수 있으며 규정에 반하는 “인게임 선수”를 사용할 경우 해당 게임은 ‘0:3 몰수 패’ 처리한다.
- 6) 게임 내 선수 적응도에 대한 책임은 선수 본인에게 있다.

G. “본선” 스쿼드 구성

- 1) “본선”에 참가하는 각 클럽 대표의 스쿼드 구성은 아래와 같이 진행된다.
- 2) “본선”은 각 클럽의 올스타 스쿼드로 구성되며, 각 클럽의 자세한 클래스 규정 안내는 추후 운영위원회에서 안내할 예정이다.
- 3) “본선” 스쿼드 규정은 “대표선발전” 이후 소폭 변동될 가능성이 있으며, “본선”에 참가하는 선수에게는 별도의 대회 계정을 지급할 예정이다.

- 4) 선수단 구성 시 11명의 선발 명단은 급여 210 기준으로 스쿼드 표에 맞게 구성해야 하며, 7명의 교체 명단은 급여 상관없이 스쿼드 표에 부합하는 선수로 구성하여 총 18명으로 맞춰야 한다. 골키퍼는 선발 명단에 1명과 교체 명단에 1명을 필수로 총 2명을 보유해야 한다.
- 5) “본선”에 참가하는 모든 선수는 아래 [표-B]의 스쿼드 표를 기준으로 스쿼드를 제출해야 하며, 스쿼드 구성에 대한 자세한 내용은 아래와 같다.

[표-B]

클래스	강화단계	클래스	강화단계
12KH, 21KLB, CAP (선택인원 제한)	1 강	LH (선택인원 제한)	6 강
21KFA, TKL (선택인원 제한)	2 강	20KL (제한 없음)	7 강
20KLB (선택인원 제한)	3 강	19A (선택인원 제한)	8 강
VTR, TKI (선택인원 제한)	4 강	18S (선택인원 제한)	10 강
19KFA (선택인원 제한)	5 강	LIVE (21, 20, 19, 18, 17) (선발 명단 내, 6 인 필수 포함)	10 강
21KL, 22KL (제한 없음)	5 강		

- 6) 현재 진행 중인 [하나원큐 K리그1 2022 / 하나원큐 K리그2 2022] 시즌을 기준으로 각 클럽의 현재 소속 선수를 최소 6명 이상 포함해야 한다. 최소 6명에 대해서 클래스는 무관하며, 각 클럽의 2022 시즌 소속 명단은 추후 본선 진출팀을 대상으로 안내될 예정이다.
- 7) “본선” 선발 명단 구성에 관한 내용은 아래와 같다.
- 선발 명단 11인 중 최소 6인 이상은 LIVE (21, 20, 19, 18, 17) 클래스의 선수로 구성해야 한다.
 - * 선발 명단을 포함하여 경기 중 교체 진행 시에도 최소 6인이 동일하게 포함되어야 하며, 지키지 않을 경우 해당 경기에서 1점의 페널티가 주어진다.
- 8) “본선”의 선발 명단과 후보 명단을 포함하여 전체 스쿼드 구성에서 12KH, 21KLB, CAP 클래스는 도합 최대 2인까지 포함이 가능하다.
- 예) 12KH 1인 + CAP 1인 / 12KH 1인 + 21KLB 1인 / CAP 1인 + 21KLB 1인

9) “본선”의 선발 명단과 후보 명단을 포함하여 전체 스쿼드 구성에서 21KFA, TKL, 20KLB, VTR, TKI, 19KFA, LH, 19A, 18S 클래스는 도합 최대 3인까지 포함이 가능하다.

10) 그 외 스쿼드는 선택 인원에 대해 제한이 없는 22KL, 21KL, 20KL, LIVE (21, 20, 19, 18, 17) 클래스 명단 중 선택해야 한다.

H. 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 부여받게 되며, 다음 경기 전에 전술명을 수정해야 한다.

I. 라이브 퍼포먼스

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

J. 팀 컬러

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

K. 감독

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

L. 컨디션

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

M. 훈련코치

- 1) 훈련코치 사용에 제한을 두지 않는다.

N. 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) “대표선발전”의 참가 신청은 “eK 리그 챔피언십 시즌 1” 대회에 진출한 K리그 4개 클럽을 제외한 K리그 18개 클럽을 대상으로 최대 2개 클럽까지 중복 참가 신청이 가능하다. (단, 같은 날 진행되는 클럽은 2개 동시 선택 불가)
- 2) “대표선발전”은 K리그 클럽 별 참가 신청 팀의 ELO 포인트 점수를 합산하여 최대 상위 16팀을 선발 후 진행한다.

* 단, 예비 팀원의 ELO 포인트는 합산되지 않는다.
- 3) “대회” 모든 참가자는 아래의 참가 자격을 만족해야 한다.
 - a. FIFA ONLINE 4 제재 이력이 없는 만 16세 이상의 구단주
 - b. “대표선발전” 일정 기준 만 16세 이상의 본인 명의 계정 소유자 (참가 모집 마감일 기준 2006년 4월 7일 이전 출생자까지 신청 가능)
 - c. 모든 참가 선수는 본인 명의 계정으로 참가 신청해야 하며, “대표선발전” 진행은 참가 신청한 계정으로만 진행해야 한다. (가족 계정 사용 불가)
 - d. “본선” 일정 참가에 제한이 없는 선수 및 팀
 - e. 해외여행에 결격사유가 없는 선수 및 팀
 - f. 2022년 7월 말에 진행 예정인 “승강전” 및 이에 따른 결과로 “eK 리그 챔피언십 시즌 2” 일정 참가에 제한이 없는 선수 및 팀
 - g. 아래 ‘C. “대회” 참가 제한’에 의해 “대회” 참가가 제한되지 않는 선수 및 팀
- 4) 모든 참가 팀 및 선수는 지정된 “대회” 및 촬영 등의 모든 일정에 참가해야 한다.
- 5) 사전 연락 없이 무단 불참할 경우, 차후에 있을 FIFA ONLINE 4 모든 공식 대회에서 영구 출전 금지한다.
- 6) “대회”에서 본인 경기를 제외한 다른 경기에 참여할 수 없다. 만약 대리 게임 사실이 적발될 경우 즉시 실격되며, 추가로 향후 진행되는 넥슨의 관련 대회 및 이벤트에 영구 참가를 불허하며, 운영위원회는 해당 선수에게 법적 책임을 물을 수 있다.
- 7) 운영위원회의 “대회” 출전 불가 리스트에 등록된 선수는 운영위원회가 “대회” 출전을 거부할 수 있다.

- 8) 모든 참가 선수는 “대회”의 규정 및 대회 참가 동의서의 내용을 충분히 숙지 및 준수해야 한다. 이를 미숙지하여 발생하는 모든 책임은 선수 본인에게 있다.
- 9) 운영위원회 측은 경기와 관련한 데이터 및 관련 자료 수집에 대한 권한을 가지며, 선수는 운영위원회 측의 데이터 및 자료 제공 요청에 적극 협조해야 한다.
- 10) “대회” 기간 중 현역, 사회복무요원 등의 병역의무를 이행 중인 자는 “대회”에 출전할 수 없다.
- 11) 욕설, 비속어 등 부적절한 팀명 / 구단주명 / 전술명, 이미지 등은 “대회”에 사용할 수 없으며, 반드시 운영위원회의 검수를 거친 적합한 문구와 이미지를 사용해야 한다. 팀명 / 구단주명 / 전술명, 이미지 등이 부적절할 경우 운영위원회의 변경 요청이 있을 수 있으며 모든 참가 선수는 이를 즉각 변경해야 한다. 이를 거부할 시 “대회” 참여가 불가하다.
- 12) 출전 팀과 선수는 경기 당일 체크인 시작까지 “대회” 공식 채널에 반드시 도착해야 하며, 지연될 경우 반드시 운영위원회에 해당 내용을 알려야 한다. 사전 통보 또는 운영위원회가 인정하는 사유를 제외하고, “대회” 디스코드 운영 채널에 지정된 시간까지 체크인을 완료하지 못하면 해당 팀 전원은 실격 처리된다.
- 13) “대회” 공식 채널 도착 지연에 대한 책임은 해당 팀과 선수에게 있다.

B. 출전 팀(선수)의 복장 및 용모

- 1) 출전 선수는 방송에 저해되는 복장과 액세서리를 착용할 수 없다.
- 2) 방송 심의 규정에 어긋나거나 “대회”의 품위를 손상시키고 사회 정서에 반할 여지가 있는 복장 혹은 용모에 대하여 운영위원회의 지적이 있을 경우 즉시 이를 시정하여 “대회”에 참가해야 한다. 불복 시 운영위원회는 최소 경고에서 최대 즉각 실격을 선언할 수 있다.
- 3) 문신을 새긴 선수는 해당 문신을 가리고 대회에 임해야 한다.

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				

- 2) 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.
- 3) 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.
- 4) 상기 조항에 의거, “대회” 혹은 출전 선수 본인과 본인의 소속 팀의 명예에 손상을 끼칠 수 있다고 판단되는 행동 (공식 석상 혹은 개인 방송 간 부적절 발언, 부적절한 내용의 SNS, 부적절한 게임 플레이 등)을 행한 선수에게는 향후 1년간 진행되는 모든 넥슨의 관련 대회 및 이벤트에 참가가 불허될 수 있으며, 운영위원회 측은 해당 선수에게 법적 책임을 물을 수 있다.
- 5) “대회” 기간 중 또는 기간 이후에도 참가 결격 사유가 적발될 경우, 해당 인원과 팀에 대한 실격 여부 검토가 진행 된다.
대회운영위원회의 검토 결과에 따라 참가 여부와 실격 여부가 결정 된다.
 - a. “대회” 기간 중 참가자의 본인 명의 계정의 넥슨의 FIFA ONLINE 4 운영 정책을 위반하여 접속 제한 조치를 받게 된 경우
[\[FIFA ONLINE 4 운영정책\]](#)
 - b. 정당한 사유 없이 운영위원회의 요청에 불응하는 경우
 - c. 기타 운영위원회의 판단 하에 “대회” 운영에 지장을 주는 부적절 행위 등

D. “대회” 특별 유의사항

- 1) 모든 참가 선수는 “대회” 전 필수로 디스코드(Discord)와 주최측이 요구하는 별도의 프로그램을 설치한 뒤 관련된 세팅을 직접 해야 하며, 채널 입장 시 닉네임은 운영위원회에서 요구하는 닉네임으로 변경해야 한다. (*입장 닉네임은 차후 공지를 통해 안내할 예정)
- 2) 운영진이 사전에 배포하는 디스코드의 채널의 링크를 본인 및 팀원 외 배포하는 경우 경고 1회를 부여한다.
- 3) “대회” 간 모든 경기는 주최측에서 사전 준비한 방식으로 실시간 방송 및 녹화가 진행되며, 모든 참가 선수는 실시간 방송과 녹화에 동의하고 최대한 협조해야 한다.
- 4) “대회” 간 모든 참가 선수는 주최측이 요구하는 별도의 프로그램을 사용하여 주최측에서 안내하는 방법에 따라 본인의 얼굴, 손, 모니터 화면, 마우스 등이 모두 나오도록 원격 확인에 응해야 한다. 만일 해당 프로그램에 문제가 생길 경우 운영진은 언제든지 진행되고 있는 게임을 중단한 뒤 조치를 취할 수 있다.
- 5) 모든 참가 선수는 경기 및 인터뷰 진행 시 방송에 노출되는 카메라의 뒷배경에 불필요한 의상, 쓰레기 등을 깔끔하게 정리한 뒤 진행해야 하며, 운영위원회 측이 뒷배경에 대한 정리 요청 시 적극 협조해야 한다.
- 6) “대회” 간 발생하는 모든 문제 사항과 출전 선수의 이의 제기가 있을 경우, 녹화된 영상 및 리플레이 판독을 진행하며, 출전한 선수는 판독을 통해 내려진 “대회” 운영위원회의 판정을 따라야 한다.
- 7) “대회”를 진행하는 전체 기간 동안 운영위원회가 사전 허가하지 않은 모든 종류의 개인 방송은 불가하다.
- 8) 모든 참가 선수는 경기를 진행하는 컴퓨터와 네트워크를 사전에 확인해야 하며, 게임 클라이언트 오류로 인해 게임 진행에 문제가 있는 경우 게임 클라이언트 외에 본인의 네트워크와 컴퓨터 작동에 문제가 없음을 입증해야 한다.
- 9) 선수는 운영진으로부터 “대회” 진행에 따른 확인 및 협조 요청이 있을 경우 즉시 응해야 하며, 운영진의 확인 요청과 협조에 불응할 경우 최대 실격의 판정을 내릴 수 있다.
 - a. 운영진위원회가 요구하는 프로그램의 설치와 그에 따른 안내 사항에 응해야 할 의무가 있다.
 - b. 운영위원회가 현장 사진 및 영상통화를 실시간으로 요청할 경우 즉각 응해야 하는 의무가 있다.
- 10) 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) 어떠한 경우에도 운영위원회 및 심판의 일시정지 명령이 있기 전까지 선수는 진행 중인 게임을 임의로 중단하지 않고 플레이해야 한다.
 - 4) 이의 제기가 들어온 경우 운영위원회는 이의를 제기한 팀의 상대팀에게 상황을 알리고 게임 재개 예상시간을 알려야 할 의무가 있다.
 - 5) 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)**: 팀의 승, 무, 패가 결정되는 게임으로 구성된 가장 큰 경기 단위
- 2) **게임(Game)**: 선수가 진행하는 실제 한 번의 경기로 가장 작은 경기 단위

B. 진행 방식

- 1) “**대표선발전**”은 총 9일 동안 진행되며 일 별 K리그 2개 클럽의 대표팀 선발 진행, 총 18개의 클럽 대표팀을 선발하게 된다.
- 2) 각 K리그 클럽 별 “**대표선발전**”은 참가 팀 수에 따라 그룹 스테이지 또는 토너먼트 방식으로 진행되며 우승 시 각 클럽 대표로 선발돼 “**본선**”으로 진출하게 된다.
- 3) 4인으로 구성된 팀은 대표선발전 경기 당일 체크인 시, 경기에 참여하게 되는 선수(3명 or 4명)를 결정한 뒤 운영 측에 전달해야 한다.
- 4) 4인으로 엔트리를 제출한 팀의 경우 모든 선수가 본인 팀의 경기가 종료될 때까지 “**대회**”용 디스코드 상에 온라인 상으로 대기해야 한다.

3명으로 엔트리를 제출할 경우 출전하지 않는 선수의 본인 확인은 진행되지 않으며, 경기 진행 시 해당 선수는 디스코드 상에 오프라인으로 있어도 무관하다.

3인으로 제출한 뒤 제출 기한이 마감되면 4인으로 변경이 불가능하며, 천재지변 및 개인적 사유에 의해 이탈자가 발생할 경우 운영 위원회에서 검토한

뒤 합당한 사유일 경우 변경될 수 있다.

- 5) 각 팀은 매 경기 시작 전 게임 출전 순서를 운영 측에 제출해야 하며, 양 팀의 출전 순서는 제출 시 서로 공유되지 않는 것을 기본으로 한다.
- 6) 각 경기 별 제출 기한은 다음과 같다.

단계	제출 기한
4인 엔트리 제출	체크인 시작 (3인 or 4인 출전 선수 제출)
그룹 스테이지	체크인 완료 후 경기 시작 전 (3개 게임 / 출전 선수 전체 제출)
토너먼트	체크인 완료 후 경기 시작 전 (첫 게임 / 출전 선수 제출)

- 7) 각 K리그 클럽 별 “대표선발전” 참가팀 수에 따른 진행 방식은 아래와 같다.

- a. 참가 팀 수 1팀의 경우
- K리그 클럽 대표 자동 선발
- b. 참가 팀 수 2팀의 경우
- **승자연전 5판 3선승제 (Bo5 / 승리 선수 연속 출전 방식)**
- c. 참가 팀 수 3팀 이상 ~ 5팀 이하 경우
- 1개 조 / **그룹 스테이지**
 - 1개 조 / 1위팀 해당 클럽 대표팀 선발
- d. 참가 팀 수 6팀 이상 ~ 8팀 이하 경우
- 2개 조 / **그룹 스테이지**
 - 2개 조 / 각 조 1위 결승 경기 진행, 최종 우승 팀 해당 클럽 대표팀 선발
- e. 참가 팀 수 9팀 이상 ~ 16팀 이하 경우

- 녹아웃 토너먼트 (싱글 엘리미네이션 토너먼트)
- 토너먼트 우승 팀 해당 클럽 대표팀 선발.

8) 모든 “대표선발전”의 경기 스케줄은 조 추첨이 종료된 후에 규정과 별개로 공지된다.

C. 그룹 스테이지 (조별 풀리그)

1) ‘B. 진행방식’에 명시되어 있는 기준으로 조 편성 및 추첨을 통해 배치하게 되며, 경기의 진행 방식은 아래 그림과 같다.

*3~5개 팀 : 그룹 스테이지 (1개 조)

[경기 방식]

- 1개 조 / 그룹 스테이지(풀리그 / Round-Robin)
- 3 vs 3 엔트리제 (팀별 3인 출전)
- 승점제 / 게임별 [승리 3점 - 무승부 1점 - 패배 0점]
*연장전 및 승부차기 없음

[순위에 따른 결과]

- 그룹 스테이지 종료 후, 승점 상위 1위 팀 최종 대표 선발

*5팀 참가 예시 (*Max. 5팀)

1조
팀 A
팀 B
팀 C
팀 D
팀 E

*6~8개 팀 : 그룹 스테이지 (2개 조)

[경기 운영]

- 2개 조 / 그룹 스테이지(풀리그 / Round-Robin)
- 3 vs 3 엔트리제 (팀별 3인 출전)
- 승점제 / 게임별 [승리 3점 - 무승부 1점 - 패배 0점]*연장전 및 승부차기 없음

[순위에 따른 결과]

- 그룹 스테이지 종료 후, 각 조 1위 팀 결승 진행 (승자연전 BO5)
: 각 조 2위 팀 3, 4위전 동시 진행

*7팀 참가 예시

1조	2조
팀 A	팀 E
팀 B	팀 F
팀 C	팀 G
팀 D	

*8팀 참가 예시

1조	2조
팀 A	팀 E
팀 B	팀 F
팀 C	팀 G
팀 D	팀 H

[경기 방식]

- 그룹 스테이지(풀리그 / Round-Robin)
- 3 vs 3 엔트리제 (팀별 3인 출전)
- 승점제 / 게임별 [승리 3점 - 무승부 1점 - 패배 0점]*연장전 및 승부차기 없음

*엔트리제 진행 예시

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

- 2) 각 조는 조별로 같은 조에 속한 팀과 한 번씩 경기를 진행하는 ‘그룹 스테이지 (조별 풀리그)’ 방식으로 경기를 진행한다.
- 3) 각 경기는 3게임 진행을 원칙으로 하며, 각 게임의 승패와 상관없이 사전에 제출한 출전 순서대로 모든 게임의 경기를 진행하게 된다.
 - a. 한 경기 내에서 2게임 이상의 중복 출전은 불가능 하다.
 - b. 각 팀은 경기 체크인 완료 후, 출전 순서를 모두 제출해야 한다.
 - c. 사전에 출전 선수를 4명으로 제출하였을 경우 해당 팀은 4명의 선수 중 3명의 선수를 결정하여 경기에 출전해야 한다.

4) 게임 별 획득 점수는 [승리 - 3점 / 무승부 - 1점 / 패배 - 0점]이며 각 게임에서 획득한 승점을 합산하여 최종 순위의 승점에 반영한다.

‘그룹 스테이지’에서는 연장전 및 승부차기는 진행하지 않는다. *그룹 스테이지 각 조 1위 결승전 제외

그룹 스테이지 경기가 2개 조 이상일 경우 그룹 스테이지 종료 후 진행되는 각 조 1위 결승 및 3,4위전은 승자연전(승리한 선수가 연속해서 게임에 참가하는 방식)이며, 연장전과 승부차기까지 진행해 승패를 결정한다.

5) 그룹 스테이지의 최종 순위 산정은 아래의 순서를 따른다.

- 승점 → 다득점 → 최소 비매너 경고 횟수 → 골득실 → 동률 팀간의 상대 전적(승점 → 다득점 → 최소 비매너 경고 횟수 → 골득실) → 최소 경고
- 동률 팀간의 상대 전적이 없거나 또는 위의 기준으로 순위가 결정되지 않을 경우, 각 팀 대표자 1인 간의 에이스 결정전을 진행하며, 해당 경기는 연장전과 승부차기를 포함한다.

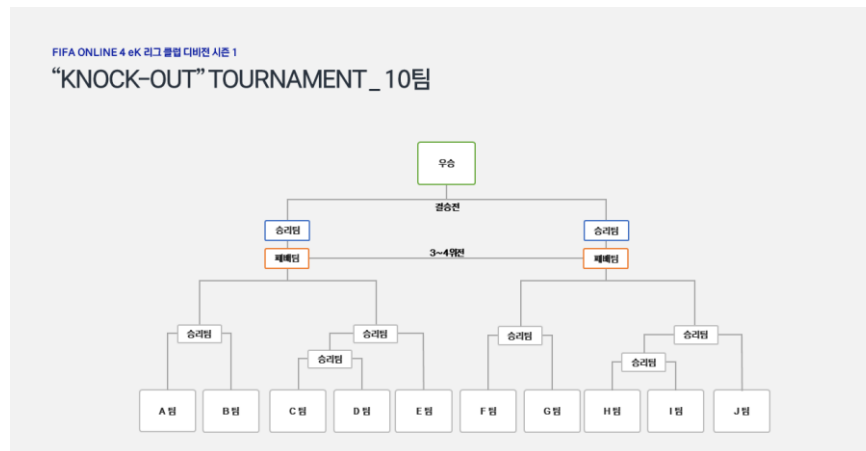
D. 토너먼트

1) **B. 진행 방식 항목**에 명시되어 있는 기준으로 조 편성 및 추첨을 통해 배치하게 되며, 경기의 진행 방식은 아래 그림과 같다.

- (예시) 9팀 녹아웃 토너먼트 대진표



- (예시) 10팀 녹아웃 토너먼트 대진표



- (예시) 11팀 녹아웃 토너먼트 대진표



- (예시) 12팀 녹아웃 토너먼트 대진표



2) 모든 경기는 승자 연전의 5전 3선승제로 진행되며, 각 게임마다 승/패의 결과를 확실하게 하기 위해 연장전과 승부차기를 진행한다.

(승자연전: 출전 선수가 패배할 때까지 선수를 바꾸지 않고 계속해서 게임을 진행하는 방식)

3) 양팀은 첫 게임의 출전 선수만 심판에게 제출한 뒤, 2게임부터는 이전 게임 종료 후 1분 안에 다음 게임에 출전할 선수를 심판에게 이야기하여 출전하는 방식으로 진행한다. 4인의 엔트리를 제출한 팀은 4인 중 최대 3인의 엔트리를 자유롭게 제출할 수 있다. (중복 출전 불가능)

E. 진영 선택

1) “대회” 경기의 첫번째 게임의 진영 선택은 ‘선축’과는 관계가 없으며, 대진표 상 좌측 또는 상단의 팀이 홈으로 시작한다.

2) 이후 게임부터는 첫번째 게임의 반대 진영으로 번갈아 가며 진행한다.

3) 에이스 결정전 진행 시, 별도의 진영 선택 사이트를 통해 아래와 같은 절차로 진행한다.

a. 각 조 편성 결과에 따른 좌측(상단) 팀 - 앞면 / 우측(하단) 팀 - 뒷면으로 지정하여 진영선택을 진행한다.

b. 주최측은 선수들에게 코인토스 절차에 문제가 없음을 증명하기 위해 화면 공유 기능을 사용하여 선수들에게 코인토스 진행 장면을 실시간으로 공유한다.

F. 재경기

- 1) 운영위원회가 인정하는 사유로 인하여 경기가 중단되었을 경우 재경기를 실시할 수 있다.
- 2) 재경기 진행 시 취소된 경기와 같은 스쿼드로 진행한다.
- 3) 재경기 시 다시 시작 시점 및 조건은 'G. 경기 시작과 재개 및 중단', 'H. 버그 및 디싱크, 게임 접속 중단 관련'에서의 규정에 따른다.

G. 경기 시작과 재개 및 중단

- 1) 모든 경기는 심판의 관리자 참여 후 진행함을 기본으로 한다.
- 2) 경기 중 채팅은 금지한다. 단, 경기 도중 문제가 발생할 경우에만 인게임 채팅 (pp) 또는 디스코드 음성채널을 통해 심판에게 상황을 알려야 한다.
이 경우 해당 경기에 포함된 모든 선수는 심판의 지시에 따라야 한다.
- 3) 과도한 경기 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 일시 정지 요청을 할 수 있다.
- 5) 선수교체와 전술 변화를 위한 경기 중단은 게임상에서 허용되는 3번 까지만 가능하다. (빠른 선수교체는 자유)
- 6) 선수는 아래의 상황에서 심판에게 이의를 제기하여 공식적으로 경기 중단을 요청할 수 있다.
 - a. 게임 도중 버벅 거림 또는 게임 멈춤 현상 등에 의해 정상적인 경기 진행이 어려울 경우
 - b. 상대방이 경기 도중 부적절한 표현이나 행동을 했을 경우
- 7) 기타 명시되지 않은 항목의 상황이 발생할 경우 운영위원회의 판단에 따라 결정한다.
- 8) 선수의 이의 제기 신청으로 인한 경기 중단 시점 이후 다시 경기를 재개한 시점 사이에 경기에서 득점이 발생하더라도 해당 득점은 인정하지 않는다.

H. 버그 및 디싱크, 게임 접속 중단 관련

- 1) 경기 도중 시스템상의 오류로 인하여 발생하는 경기 진행 문제는 운영위원회의 판단에 따라 결정한다.
- 2) 경기 진행 도중 선수의 고의적인 접속 중단 상황이 발생할 경우, 접속 중단을 시도한 선수는 해당 경기를 몰수패 처리한다.

- 3) PK (페널티킥) 상황이 디스크, 혹은 버그 등으로 정상적으로 진행되지 않은 경우, 잔여 시간 동안 경기를 진행하고 경기 종료 후 PK를 별도로 진행하여 스코어에 합산한다.
- 4) 게임 프로그램 상의 불안정, 혹은 오퍼버 PC의 이상으로 인한 경기 중단 시 해당 시간까지의 스코어를 인정하고, 해당 시점부터 잔여 시간 동안 재경기를 진행한다.
- 5) 경기 접속 중단 후 재경기 시 볼의 소유권은 경기 중단 전 마지막 공 소유권을 가진 플레이어로 한다.
- 6) 위에 명시되어 있지 않은 문제는 운영위원회의 판단에 따라 결정한다.

4. 경고 규정

A. 주의 및 경고

- 1) “대회” 중 일어나는 모든 상황에 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. 누적 경고 계산

- 1) “대표선발전” 진행 중 누적된 경고의 효력은 아래와 같다.

누적 적용 범위	경고 1회	경고 2회	경고 3회
“대표선발전” 전체 경기(Match)	경고 1회 누적	1골 페널티	대회 실격

- 2) 경고 부여의 주체는 개인과 팀 모두이며 개인에 적용된 경고는 팀에도 동일하게 적용되는 것을 원칙으로 한다.
- 3) 경고 2회시 1골 페널티는 해당 경기 결과에 즉각 반영된다.

- a. ex.) 스코어 2-2 무승부 종료 후 A팀에 경고 2회 페널티가 적용되면 B팀의 3-2 승리를 선언한다.
- b. ex.) 스코어 2-0 A팀 승리 후, A팀에 경고 2회 페널티가 적용되면 A팀 2-1 승리를 선언한다.
- 4) 1골 페널티는 해당팀의 실점으로 인정함과 동시에 상대팀의 득점으로 인정되며, 순위 산정에 반영한다.
- 5) 누적된 경고는 “대표선발전” 전체 일정 종료 시까지 누적되며 “본선”에 진출 시 초기화 된다.

C. 경고 항목

1) 인게임 내 (In-Game) 행위에 대한 경고

- a. 상대방의 골키퍼가 볼을 소유하고 있는 상황에서 골키퍼를 방해할 수 없으며 위를 위반할 시 경고를 부여한다.
- b. 상대방에게 욕설 및 그에 준하는 채팅을 하는 경우 혹은 악의적인 목적으로 채팅을 하는 경우, 운영위원회의 판단 하에 해당 선수는 경고 또는 해당 경기 및 잔여경기 ‘몰수 패’ 판정을 받고 운영위원회는 추후 이에 대한 제재를 가할 수 있다.
- c. 운영위원회 및 심판의 판단 하에 고의로 게임을 지연시키는 행위라 인정되는 상황 발생 시 해당선수에게 경고를 부여한다.
- d. 고의적인 자책 골을 기록하는 경우 해당 선수에게 경고를 부여한다.
- e. 고의적으로 어떠한 플레이도 하지 않는 경우 해당 선수에게 경고를 부여한다.
- f. 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 사실이 적발될 경우 즉시 실격된다. 추가로 향후 진행되는 넥슨의 관련 대회 및 이벤트에 영구 참가를 불허하며, 운영위원회는 해당 선수에게 법적 책임을 물을 수 있다.

2) 운영위원회의 지시 불이행에 대한 경고

- a. 운영위원회의 지시를 따르지 않는 경우
- b. 경기 시작 시간까지 착석하지 않은 경우
- c. 정당한 사유 없이 운영위원회의 판정에 불응하는 경우
- d. 상대방에게 모욕적인 언행이나 행동을 취한 경우

5. 인 게임 내 ‘비매너 시스템’

A. ‘비매너 시스템’ 판정

- 1) 위의 4. 경고규정과 무관하게 모든 경기는 게임 내의 “비매너 시스템”이 적용되며, “비매너 시스템” 점수 누적으로 인하여 경기가 종료되는 선수의 해당 게임은 몰수패 처리된다.
- 2) “비매너 시스템”의 점수 누적에 따른 몰수패와 별도로 “비매너 시스템” 경고 점수를 기준으로 심판진이 하기의 조치를 진행한다.
- 3) 경기 진행 시, “비매너 시스템” 점수가 발생하면 즉각적으로 심판진이 경기중인 선수 팀채널로 상시 입장하여 실시간 보이스로 경고를 부여한다. 이에 따라, 선수들은 경기 진행 중 심판진과의 원활한 소통을 위해 디스코드 음성 채널을 열어 두어야 한다.
- 4) 비매너 경고 판정에 대한 선수들의 항의는 일체 인정되지 않는다.
- 5) 비매너 경고는 각 게임에 부여되며 해당 게임 종료 후 초기화된다. 즉, 다음 게임에 누적 산정되지 않는다.
- 6) 비매너 점수 누적에 따른 효력은 아래와 같다.

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

- 7) 비매너 경고 2회 누적에 따른 볼 소유권 양도는 아래의 방식에 따라 진행된다.
 - a. 운영위원회는 디스코드 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 가까운 터치라인 바깥으로 이동시켜 소유권을 양도해야 한다.
 - c. 운영위원회가 볼 소유권 양도 페널티를 부여하는 시점은 ‘비매너 시스템 판정’이 누적 2회 발생한 시점과 일치하지 않을 수 있다. 운영위원회는 게임 상황을 고려하여 볼 소유권 양도 페널티를 부여하며 이에 대한 선수들의 이의제기는 일체 인정되지 않는다.

6. 게임 몰수 및 실격

- 1) 게임 몰수가 선언되면 해당 시점까지의 스코어 상황과는 상관없이 몰수된 쪽의 패배를 기준으로 0:3 스코어를 적용하여 경기종료를 선언한다.
- 2) 그룹 스테이지 진행 중 실격 선수가 발생할 경우, 해당 조의 실격 처리된 선수와의 경기는 모두 삭제하여 순위를 산정한다.
- 3) 최종토너먼트에서의 실격팀은 예비 순위를 부여받을 수 없다.
- 4) 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.

7. 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 못한 부분에 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) 주최측이 추가 세팅 시간을 준 이후 더 이상의 시간이 필요 없다고 판단될 경우 추가로 받은 세팅 시간 경과 시 즉시 운영진의 지시에 따라야 한다.

B. 게임 장비

- 1) 경기 진행 도중 선수 개인장비(PC, 패드, 키보드, 마우스 등 게임과 관련된 모든 장비)에 문제가 생기는 경우는 선수 본인의 책임이며, 재경기 사유가 될 수 없다.
- 2) 장비 세팅의 미흡에서 발생하는 불이익은 선수 본인에게 1차적으로 그 책임이 있으며, 이와 관련된 상황 발생 시 선수는 주최측의 결정에 반드시 따라야 한다.

- 3) 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 운영위원회에게 사용가능 여부를 문의 후 설치할 수 있다.
- 2) 클라이언트 파일을 임의로 변조하는 행위 및 레지스트리 변경은 불가능하다.
- 3) 보이스 채팅은 운영위원회에서 제공하는 프로그램을 사용하는 것을 기본으로 한다.
- 4) 경기 중 모든 통신장비(스마트패드, 휴대폰, 스마트워치)는 사용할 수 없다. 단, 휴대폰의 경우 경기 중 음악을 듣는 용도로만 사용이 가능하다.
- 5) 불법 프로그램 사용 적발 시 즉각 실격 선언되며, 차후 영구적으로 넥슨이 주최하는 모든 EA SPORTS™ FIFA ONLINE 4 대회에 참가할 수 없다.
- 6) “대회” 도중 확인되지 않은 버그를 발견하는 경우 반드시 이를 운영위원회 측에 알려야 하며, 고의적으로 버그를 사용할 경우 '0:3 물수패'를 선언한다.

D. 설정

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

8. 스포츠맨십 규정

A. 스포츠맨십

- 1) 모든 출전 선수는 어떠한 상황에서도 상대방을 존중하며 “대회”에 임해야 한다.
- 2) 모든 출전 선수와 운영위원회는 어떠한 상황에서도 상대방을 존중하며 원활한 “대회”가 진행될 수 있도록 노력해야 한다.
- 3) 모든 출전 선수는 어떠한 상황에서도 각자의 기량을 최대한 발휘하여 경기에 임할 수 있도록 노력해야 한다.
- 4) 모든 출전 선수는 어떠한 방식으로든 주최사, 주관사, 운영위원회 등 모든 eK 리그 챔피언십 관계자를 대상으로 비방을 하거나 가치를 폄하하거나 명예를 훼손하는 언행이나 행동을 하여서는 안 된다. 본 조항의 효력은 'eK 리그 챔피언십, 클럽 디비전, 오픈 디비전' 대회가 종료된 후에도 지속된다.
- 5) 운영위원회 및 스폰서, 팬을 상대할 시 E-Sports 대회에 참가하는 선수라는 자각을 가지고, 모범이 될 수 있도록 노력해야 한다.

B. 팬서비스

- 1) 본 “대회”의 소비 주체는 언제나 시청자와 유저, 그리고 팬들에게 있다.
 - 2) 모든 출전 선수는 경기를 시청하는 팬들에 충분한 팬 서비스를 제공해야 할 의무가 있다.
-

9. 운영위원회

A. 운영위원회의 권한

- 1) 운영위원회는 주최사인 (주)넥슨코리아 주관사인 (주)샌드박스네트워크로 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 물의를 일으킬 경우에 의해 경고 혹은 실격패 당할 수 있으며 운영위원회는 사안에 따라 해당 선수 또는 팀에 대한 제재를 가할 수 있다.
- 5) 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.
- 6) “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 (주)넥슨코리아와 (주)샌드박스네트워크는 해당 사항으로 발생한 손해에 대하여 법적 대응을 할 수 있다.
- 7) 운영위원회는 참가팀들을 위한 공정한 대회 환경 또는 COVID-19 발생 등의 통제 불가능한 환경적 문제 발생 등 합리적인 판단에 의거하여 필요한 경우 주요 대회 취소, 연기, 일정 변경, 온라인 대회로 대체 등을 수정 및 변경할 수 있는 권리를 보유한다.

B. 권리 및 보안

- 1) “대회” 관련한 팀과 선수의 초상권, 경기 화면, 리플레이, 팀 채팅과 팀 보이스를 포함한 오디오 등 모든 경기 관련 내용은 운영위원회 측에게 권리가 주어지며, 운영위원회 측의 동의없이 해당 내용을 무단으로 가공 또는 사용할 수 없다.

2) 운영위원회 측이 배포한 자료, 규정, 운영위원회의 개인정보(e-mail, 연락처 등)를 제3자에게 유포하는 행위를 금지한다.

10. 대회 일정 및 상금

A. 대회 일정 및 상금

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

eK 리그 클럽 디비전 시즌 1 “대표선발전” 일정			
일정	내용	진행 시간	비고
3월 24일 (목) ~ 4월 7일 (목)	참가자 모집	-	참가 마감시간 별도 공지
4월 27일 (수)	부천FC 전남드래곤즈	16:00 ~ 17:00 / 온라인 체크인 - 본인 확인 - 스쿼드 확인 17:00 ~ 23:00 / 경기 진행 - 참가 팀 수에 따라 진행 방식 결정 - 그룹스테이지 또는 토너먼트 진행 *모든 일정에서 경기 시작 시간은 동일	1주차
4월 28일 (목)	충남아산 FC 경남FC		
4월 29일 (금)	인천유나이티드 FC안양		
4월 30일 (토)	울산현대축구단 제주유나이티드		
5월 1일 (일)	수원삼성블루윙즈 서울이랜드FC		
5월 5일 (목)	수원 FC 부산아이파크		2주차
5월 6일 (금)	성남FC 강원FC		
5월 7일 (토)	대구FC		

	안산 그리너스 FC		
5월 8일 (일)	전북현대모터스 광주FC		

eK 리그 클럽 디비전 시즌 1 “본선” 일정			
일정	경기명	방송 시간	비고
1회차 5월 22일 (일)	그룹 스테이지	15:00 ~ 18:00	6개조 상위 1팀 8강 진출 (총 6팀)
	최종 풀리그	19:00 ~ 22:00	2개조 상위 1팀 8강 진출 (총 2팀)
2회차 5월 25일 (수)	본선 토너먼트 8강 1경기 / 2경기	18:00 ~ 21:00	
3회차 5월 29일 (일)	본선 토너먼트 8강 3경기 / 4경기		
4회차 6월 1일 (수)	본선 토너먼트 4강 1경기 / 2경기		
5회차 6월 5일 (일)	본선 토너먼트 3-4위 결정전 / 결승전		“eK 리그 챔피언십 시즌 1” 승강전 진출

eK 리그 클럽 디비전 시즌 1 “본선” 상금				
순위	팀 수	상금	넥스캐시	비고

1위	1	1,000 만원	400 만원	“eK 리그 챔피언십 시즌 1” 승강전 진출
2위	1	800 만원	300 만원	
3위	1	600 만원	300 만원	
4위	1	400 만원	200 만원	
5~18위	14	200 만원 (총 2천 8백 만원)	200 만원 (총 2천 8백 만원)	
합계		5,600 만원	4,000만원	

11. “대회” 체크인

A. 선수 디스코드 체크인 (참석) 시간

1) 4월 27일 (수) ~ 5월 1일 (일) : 16:00 ~ 17:00

2) 5월 5일 (목) ~ 5월 8일 (일) : 16:00 ~ 17:00

* 팀별로 경기 일정은 상이하다. 신청한 클럽 별 대표선발전 일정에 따라 결정되며, 규정과 별개로 참가자에게 공지된다.

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

B. 체크인 유의 사항

1) 팀 전원이 체크인 과정을 완료하지 못할 시 해당 팀을 실격 처리한다.

2) “대회”에 참가하는 모든 팀과 선수(예비 선수 포함)는 출전 여부와 관계없이 사전에 배포한 디스코드 채널에 모두 당일까지 입장해야 한다.

* 링크 발송 후 입장, 권한 부여까지의 과정을 포함하며 사전 입장이 가능하다.

- 3) 체크인은 본인확인 및 스쿼드 확인까지의 모든 과정을 포함한다.
 - 4) 모든 팀원(예비선수 포함)은 반드시 “대회” 체크인을 진행해야 한다.
 - * 모든 팀원이 체크인이 되지 않은 팀은 경기 참여가 불가하다.
 - * 경기에 참여하지 않는 팀원은 체크인 이후 “대회” 경기에서 이탈해도 무방 하다.
 - * 단, 해당일 한번이라도 “대회” 경기에서 이탈한 팀원은 해당일 경기에 다시 참여는 불가하다.
 - 5) “대회” 체크인 시에는 반드시 본인확인 위한 신분증을 지참하여야 하며, 인정되는 신분증의 종류는 아래와 같다.
 - a. 주민등록증, 여권, 운전면허증 등의 사진과 주민등록번호가 기재된 신분증
 - b. 신분증을 분실한 상태일 경우 주민등록증 발급 신청서(사진 포함)
 - c. 학생의 경우 본인의 사진이 부착된 학생증과 의료보험증 또는 주민 등록 등본
-

12. “대회” 연락망

2022 eK 리그 클럽 디비전 시즌 1 운영위원회: foesports@nexon.co.kr