

# eK 리그 챔피언십 2023 SPRING 한국대표선발전 규정

- 대회 공식 규정은 대회 진행 중 변경될 수 있으며 변경될 경우, 운영위원회는 선수 전원에게 해당 내용을 반드시 공지한다.
- 대회 공식 규정과 운영위원회의 개인 정보를 동의 없이 제 3 자에게 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: 2023년 2월 15일

## 1. 대회 규정

### A. “대회” 명칭



- eK 리그 챔피언십 2023 SPRING 한국대표선발전(이하 “대회”)
- EACC SPRING 2023 (이하 “EACC”)

### B. “대회” 진행

- “대회”의 진행은 ‘EA SPORTS™ FIFA ONLINE 4’의 최신 버전으로 진행된다.
- “대회”의 진행은 ‘EA SPORTS™ FIFA ONLINE 4’의 라이브 서버로 진행된다.
- “대회” 참가 팀은 총 8 개 팀이다.

No.	참가 팀	No.	참가 팀
1	KT 롤스터	5	민초단
2	대전하나시티즌	6	피굽남 BenQ
3	광동 Freecs	7	Liiv SANDBOX
4	팀플레이 xGaming	8	엄살쟁이들

- 4) “대회”의 최종결과 1 위, 2 위 팀은 “EACC SPRING 2023” (2023년 4월 3일(월) ~ 4월 9일(일)에 진행 예정)의 출전 자격이 부여되며, 3 위, 4 위 팀에게는 차순위 후보 선발 시에 예비 후보 자격 및 FeCC 포인트가 부여된다.
- 5) “대회”의 모든 경기는 스페셜 매치 – 클래식 – 대표팀 모드 (총 급여 제한 230 이하), 1 대 1 개인전으로 진행된다.  
\*비 매너 시스템 ON, 연장전/승부차기는 매치에 따라 설정 진행
- 6) “대회”의 모든 경기는 심판 이외의 추가 관전자를 통해 녹화 및 생중계될 수 있다.

## C. 팀 자격

- 1) “대회”에 참가하는 팀은 “대회” 기간 동안 팀의 소유권을 변경할 수 없다.
- 2) “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.
- 3) “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.
- 4) “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(예비 팀원 포함) 1팀이다.
- 2) “대회”에 참가하는 선수는 한 개의 팀에만 소속되어 대회를 진행할 수 있으며, 두 개 이상의 팀에 소속될 수 없다.
- 3) 모든 팀원은 해외 출입국에 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 2인 이상이 그대로 유지되어야 한다.

\*국내 대회 진행은 천재지변, 절대 불가피한 사고 및 운영위원회가 인정하는 특별한 상황 및 사유에 대해서 별도 승인을 통해 팀원의 교체 및 추가를 허용한다.

\*국제 대회 진행은 해당 대회 주최사의 기준에 따르며, 국내 대회 참가와 관계없이 대회 참여 자격이 변동될 수 있다.

8) 모든 팀의 로스터 변경은 대회 운영위원회에서 별도 안내한 로스터 제출 마감일까지 가능하다.

단, 국제 대회 랭킹 포인트를 획득한 팀의 경우 해당 성적을 달성한 시점을 기준으로 3인 혹은 4인 팀원이 두 번의 국제 대회 동안 그대로 유지되어야 한다. 두 번의 국제 대회 이후에는 기존 로스터의 2인 이상을 유지해야 하며, 그렇지 못할 경우 랭킹 포인트가 소멸된다.

9) 국제 대회의 팀명 및 팀원 구성은 국내 정규대회 규정 외의 별도 규정에 따르나 가능 여부는 반드시 운영위원회의 사전 확인이 필요하다.

10) “**대회**” 기간 전에 팀원 중 1명 이상이 참가 자격 미달, “**대회**” 도중 이탈, “**대회**” 실격하는 경우 별도 운영위원회의 승인을 거쳐, 해당 팀의 팀원 교체를 허용한다.

단, 최초 로스터 기준 2인은 반드시 유지해야 하며, 유지가 불가능할 경우 ‘해당 팀’을 “**대회**” 실격 처리한다.

‘10) 항목에 대한, 팀원 교체 및 변경’은 반드시 운영위원회에 사전 공유 및 확인을 받아 진행해야 한다.

11) 팀이 탈락 처리되는 경우, 탈락 시점에 따라 운영위원회는 상대팀에게 승리를 선언 또는 차순위 팀의 상위 라운드 진출을 선언한다.

12) “**대회**” 진행 정도와 관계없이 천재지변, 절대 불가피한 사고 및 운영위원회가 인정하는 특별한 상황 및 사유에 대해서 별도 승인을 통해 팀원의 교체 및 추가를 허용한다.



## E. “**대회**” 진행 계정

- 1) “**대회**”는 라이브 서버로 진행되지만, 특이사항 발생시 운영위원회 측의 결정에 따라 “**대회**” 클라이언트로 진행될 수 있다.
- 2) “**대회**”에 사용될 계정은 각 팀별 드래프트 결과를 기반으로 한 “**대회**” 계정을 사용한다.
- 3) “**대회**” 기간 동안 참가 선수의 구단주 명은 “**대회**” 운영위원회가 고지한 구단주 명으로 “**대회**”를 진행하며 이를 임의로 변경할 수 없다.
- 4) “**대회**” 계정을 본인이 아닌 다른 사람에게 양도 혹은 대여하는 경우 그 즉시 해당 선수는 실격될 수 있으며, 이에 대한 실격 여부 판단은 운영위원회에서 진행한다.
- 5) “**대회**” 진행 중에는 스쿼드 내 선수에 대한 강화, 판매, 방출 등 계정 내 인게임의 본 형태를 반드시 유지해야 한다. 해당 내용을 위반한 선수에게는 징계가 주어지며, 징계의 수위는 최대 대회 실격까지 될 수 있다.
- 6) “**대회**” 계정으로 ‘모든 공식경기’ 및 ‘볼타라이브 공식경기’ 모드는 진행할 수 없으며, 공식경기 진행 시 해당 선수는 최대 실격까지 될 수 있다.
- 7) “**대회**” 계정은 친선경기로만 사용을 제한하며, 친선경기 진행 시에는 상대방에게 자신이 사용하는 계정이 “**대회**” 계정임을 알려야 한다.
- 8) “**대회**” 계정 사용으로 일어나는 불미스러운 일에 대한 책임은 모두 해당 선수에게 있으며, 부주의한 사용은 즉시 “**대회**” 실격 처리된다.

- 9) “대회” 계정을 활용하여 개인방송은 가능하다. 단, 운영위원회를 통해 사전 승인을 받은 후 진행해야 한다.

## F. “대회” 스쿼드 구성

- 1) 운영위원회가 별도 공지한 일정에 ‘온라인 드래프트’를 통해 “대회” 스쿼드 구성이 진행된다.
- 2) 온라인 드래프트 종료 즉시 스쿼드 제출은 마감 및 결정되며, 이후 변경은 불가하다.
- 3) “대회”에 진출한 8 개 팀은 해당 일정에 모두 참여해야 하며 각 팀의 모든 선수는 1 개의 동일한 스쿼드를 사용한다.
- 4) “대회” 스쿼드 구성 시 11 명의 선발 명단은 총 급여 제한 230 기준으로 아래 스쿼드 표에 맞게 구성해야 한다.

7 명의 교체 명단은 총 급여와 상관없이 스쿼드 표에 부합하는 선수로 구성하여 총 18 명으로 맞춰야 한다.

단, 클래스와 강화 단계는 아래와 같은 별도 제한에 따른다. [표-A] 참고

- 5) 동일한 클래스 동일한 선수는 중복 선택할 수 없다.
- 6) 스쿼드 내에 ‘인게임 선수’ 적응도에 대한 책임은 선수 본인에게 있다.
- 7) “대회” 기간에는 규정에 부합하는 스쿼드만 사용할 수 있으며 규정에 반하는 드래프트 명단 외의 ‘인게임 선수’를 사용할 경우 해당 게임은 ‘0:3 몰수 패’ 처리한다.
- 8) 드래프트 완료 후 다른 팀의 스쿼드를 개인 방송 혹은 SNS 상에 해당 팀의 허가 없이 무단으로 송출 혹은 업로드하는 경우 제재를 받을 수 있다.
- 9) 보다 상세한 드래프트 규정은 별도로 고지된다. [별첨자료 - A] [드래프트 규정](#)
- 10) 실제 출시된 클래스에는 해당 선수가 있음에도 [별첨자료 - B]에 표기된 리스트에 존재하지 않는다면 사용할 수 없다.  
다만, 운영위원회에서 해당 리스트에 오류가 있음을 확인하면 변경될 수 있으며 별도 안내에 따라 스쿼드를 구성해야 한다.
- 11) 대회 진행 기간 중 “신규 클래스”가 출시될 경우, 운영위원회의 판단에 따라 각 팀별 추가 스쿼드 영입이 검토될 수 있다.

[표-A] \*대회 계정 사용, 훈련코치 사용 제한 항 참고

클래스	강화단계	클래스	강화단계	클래스	강화단계
ICON	5	FA	7	LH	8
23TOTY	5	LOL	7	HOT	8
23TOTY_N	6	CFA	7	22PL	9

BWC	6	EBS	7	TC	9
22TOTS	6	BOE21	7	TT	9
LN	6	22KFA	7	20KL	8
RMA	6	12KH	7	21KL	8
WC22	6	TKL	8	22KL	8
21UCL	6	NTG	8	NHD	10
SPL	6	UP	8	TB	10
22HR	7	LA	8	LIVE	10
22KB	6	MC	8	COC	10
CAP	7	VTR	8	OTW	10
BTB	7	MOG	8	GR	10

[별첨자료-B] [선수 리스트 링크](#)

## G. 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 부여 받으며, 다음 경기 전에 전술명을 수정해야 한다.

\*1 회 경고 후에도 이에 불응할 시 해당 경기는 몰수패 처리되며, 위 규정으로 3 회 이상 경고를 받을 경우 즉시 “대회” 자격을 박탈한다.

## H. 라이브 퍼포먼스

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

## I. 팀 컬러

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

## J. 감독

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

## K. 컨디션

- 1) 모든 경기는 '스페셜 매치'로 진행됨에 따라, 선수 컨디션은 본 "대회"의 진행방식에 적용되지 않는다.

## L. 훈련코치

- 1) 최대 5 성의 훈련 코치로 제한되지만, 훈련 코치 사용에 제한을 두지 않는다.
- 2) 각 대회 계정에 모두 1 억 CP, 1 천만 기본 재료, 1 천만 기초 재료, 1 천만 고급 재료, 그리고 모두의 스페셜 코치 패키지 1 천 개가 지급되며, 계정의 재화를 이용하여 훈련 코치를 영입 및 배정한다.

## M. 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. 참가 자격과 의무

- 1) "대회"의 모든 참가자는 아래의 참가 자격을 만족해야 한다.  
a. **FIFA ONLINE 4** 제재 이력이 없는 만 16 세 이상의 구단주  
b. "대회" 일정 기준 만 16 세 이상의 본인 명의 계정 소유자  
c. 모든 참가 선수는 본인 명의 계정을 보유해야 하며, "대회" 진행은 지급하는 "대회" 계정으로만 진행해야 한다. (개인 계정 사용 불가)  
d. "대회" 일정 참가에 제한이 없는 선수 및 팀  
e. 해외여행에 결격사유가 없는 선수 및 팀  
f. 2023년 4월 진행 예정인 "EACC SPRING 2023" 일정 참가에 제한이 없는 선수 및 팀  
g. 아래 'C. "대회" 참가 제한'에 의해 "대회" 참가가 제한되지 않는 선수 및 팀
- 2) 모든 참가 팀 및 선수는 지정된 "대회" 및 촬영 등의 모든 일정에 참가해야 한다.
- 3) 사전 연락 없이 무단 불참할 경우, 차후에 있을 FIFA Online 4 모든 공식 대회에서 영구 출전 금지한다.
- 4) "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.
- 5) 운영위원회의 "대회" 출전 불가 리스트에 등록된 선수는 운영위원회가 "대회" 출전을 거부할 수 있다.

- 6) 모든 참가 선수는 운영위원회의 정상적 심의를 통한 판정에 승복해야 한다. 단, 필요시 판정에 대한 이의를 제기할 수 있다.
- 7) 모든 참가 선수는 “대회”의 규정 및 대회 참가 동의서의 내용을 충분히 숙지 및 준수해야 한다. 이를 미숙지하여 발생하는 모든 책임은 선수 본인에게 있다.
- 8) 운영위원회 측은 경기와 관련한 데이터 및 관련 자료 수집에 대한 권한을 가지며, 선수는 운영위원회 측의 데이터 및 자료 제공 요청에 적극 협조해야 한다.
- 9) “대회” 기간 중 현역, 사회복무요원 등의 병역의무를 이행 중인 자는 “대회”에 출전할 수 없다.
- 10) 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 시 운영위원회의 변경 요청이 있을 수 있으며 모든 참가 선수는 이를 즉각 변경해야 한다. 위 G. – 3) 항목에 의거하여 패널티를 받을 수 있으며, 이를 지속적으로 거부할 시 “대회” 자격 박탈 및 이후 참여가 불가할 수 있다.
- 11) “대회” 진행은 오프라인으로 진행하며, 출전 팀과 선수는 경기 당일 운영위원회가 사전에 공지한 시간에 경기장에 도착하여 현장 접수(체크인)을 진행해야 한다.

\* 경기장 도착이 지연될 경우 반드시 운영위원회에 해당 사실을 알려야 한다. 사전 연락 또는 운영위원회가 인정하는 사유를 제외하고, 지정된 시간까지 경기장에 도착하지 못할 경우 해당 선수는 패널티를 부여받을 수 있다.

- 12) “대회” 공식 경기장 도착 지연에 대한 책임은 해당 팀과 선수에게 있다.



## B. 출전 선수의 복장 및 용모

- 1) “대회”: 진행 간 출전 선수들은 소속팀의 유니폼을 착용을 기본으로 한다.
- 2) 팀의 소속 선수 중 일부가 개인 협찬으로 인한 유니폼이 있을 경우, 운영위원회의 승인 하에 “대회” 중 착용이 가능하다.
- 3) 출전 선수는 방송에 저해되는 복장(슬리퍼, 트레이닝복, 반바지 등)과 액세서리를 착용할 수 없다.
- 4) 방송 심의 규정에 어긋나거나 “대회”的 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.
- 5) 외부로 보이는 문신이 있는 선수는 해당 문신을 가리고 “대회”에 출전해야 한다. 문신을 가리는 도구는 참가 선수 본인이 준비 및 대회장에 지참해야 하며, 미지참 시 책임은 해당 선수에 있다.

## C. “대회” 참가 제한

“대회” 기간 중 또는 기간 이후에도 참가 결격 사유가 적발될 경우, 운영위원회의 검토 결과에 따라 해당 인원과 팀에 대한 참가 여부와 실격 여부가 결정된다.

- a. “대회” 기간 중 참가자의 본인 명의 계정의 네슨의 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. 특정 상황에서의 비정상 게임 이용 기록이 확인될 경우
  - d. 기타 운영위원회의 판단 하에 “대회” 운영에 지장을 주는 부적절한 행위 등
- 1) E-Sports 전반 및 사회적 물의를 일으킨 경력이 있는 자, “대회”의 품위 또는 권위를 훼손할 우려가 있는 자에 대해서는 운영위원회 측에서 임의로 참가자격을 제한할 수 있으며, “대회” 도중 실격 처리할 수 있다.
  - 2) 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.
  - 3) 상기 조항에 의거, “대회” 혹은 출전 선수 본인과 본인의 소속 팀의 명예에 손상을 끼칠 수 있다고 판단되는 행동 (공식 석상 혹은 개인 방송 간 부적절한 발언, 부적절한 내용의 SNS, 부적절한 게임 플레이 등)을 행한 선수에게는 향후 1년간 진행되는 모든 넥슨의 관련 대회 및 이벤트에 참가가 불허될 수 있으며, 사안에 따라 운영위원회 결정으로 영구적으로 대회 참여가 불허될 수 있다. 또한 운영위원회 측은 해당 선수에게 법적 책임을 물을 수 있다.



- 4) “대회” 진행 시, 코로나 바이러스 양성자, 대회일 기준 2주 내 해외 출입국자, 혹은 코로나 바이러스 양성 의심자, “대회” 기간 중에 자가격리 중인 대상자는 참가가 제한될 수 있다.
  - 대회 참가가 제한된 선수의 게임은 3:0 몰수패로 인정된다.
  - 단, 4인 팀의 경우 신속항원검사를 통해 양성 확인에 대한 증빙이 가능할 경우 3인으로 진행하며 3인 팀의 경우 해당 팀의 첫 게임(세트) 몰수패 진행  
\* 신속항원검사의 경우에도 보건소 또는 병원 등에서 확인서를 받아 제출해야 하며, 검사 결과 전달의 마감 시점은 '본인 경기 당일 경기 시작 전까지'로 지정한다. 이후, 추가로 PCR 검사 확인증을 요구할 수 있다.

#### **D. “대회” 오프라인 유의사항**

- 1) 모든 참가 선수는 “대회” 전, 본인 PC 또는 모바일 기기 등에 필수로 디스코드(Discord)와 주최측이 요구하는 별도의 프로그램에 관련된 세팅을 직접 해야 하며, 채널 입장 시 닉네임은 운영위원회에서 요구하는 닉네임으로 변경해야 한다. (\*입장 닉네임은 차후 공지를 통해 안내할 예정이다.)
- 2) 운영진이 사전에 배포하는 디스코드의 채널의 링크를 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 적극 협조해야 한다.
- 4) 모든 참가 선수는 “대회” 간 경기 및 인터뷰 진행 시 적극 협조해야 한다.
- 5) “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.
- 6) “대회”를 진행하는 전체 기간 동안 운영위원회가 사전 허가하지 않은 모든 종류의 개인 방송은 불가하다.
- 7) 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.
- 8) “대회” 간 폭언, 욕설 등의 과격한 언행 사용할 경우 운영위원회는 이를 제지하고 최대 실격의 판정을 내릴 수 있다.
- 9) “대회” 간 경기장에서는 선수를 제외한 팀 스탭(감독, 코치, 매니저 등)은 2인까지만 동행이 가능하며, 매주 동행자 명단을 운영위원회에 전달해야 한다.
- 10) “대회” 간 경기 구역은 운영위원회, 심판의 승인 하에 출입이 가능하다. 경기 구역에는 선수 및 감독(코치), 심판 및 운영 스탭을 제외한 인원의 입장을 불허한다.
- 11) “대회” 간 경기 구역 내에 전자기기, 음식물 등은 휴대할 수 없다.
- 12) “대회” 간 연습실은 당일 경기 팀에게만 사용 시간이 제공되며, 사전에 공지되는 시간표에 따라 사용할 수 있다.
- 13) “대회” 간 경기 대기실은 당일 경기 팀의 선수, 감독, 심판, 운영위원회를 제외한 인원의 입장을 불허한다. 이를 어길 시 최대 실격의 판정을 내릴 수 있다.
- 14) 모든 참가 선수는 경기를 진행하는 PC와 네트워크를 사전에 확인해야 하며, 본인이 사용하는 PC의 게임 클라이언트 및 네트워크 등의 오류로 인해 게임 진행에 문제가 있는 경우 즉시 운영위원회 및 심판에게 알려야 한다.
- 15) “대회” 간 대회장 내 모든 물품과 시설에 대한 손괴가 발생할 경우, 해당 선수 및 팀에게 손해 배상을 청구할 수 있으며 최대 실격 처리될 수 있다.
- 16) “대회” 간 대회장 내에서는 금연을 원칙으로 한다. 지정된 구역에서 흡연을 해야 하며, 이를 어길 시 해당 선수는 최대 실격 처리될 수 있다.
- 17) 선수는 운영진으로부터 “대회” 진행에 따른 확인 및 협조 요청이 있을 경우 즉시 응해야 하며, 운영진의 확인 요청과 협조에 불응할 경우 최소 경고, 최대 실격의 판정을 내릴 수 있다.

## E. 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 진행중인 게임을 임의로 중단하지 않고 플레이해야 한다.
- 4) 이의 제기가 들어온 경우 운영위원회는 이의를 제기한 선수의 상대 선수에게 상황을 알리고 게임 재개 예상시간을 알려야 할 의무가 있다.
- 5) 게임 재개 예상시간이 기존 공지 시간보다 길어지는 경우 추가적인 게임 재개 예상시간을 상대 선수에게 반드시 공지해야 한다.

---

### 3. “대회” 현장 접수 (체크인)

#### A. 선수 현장 접수 시간 및 장소

- 1) 대회 경기장 및 접수 장소



- 비타 500 아프리카 콜로세움 (서울특별시 송파구 올림픽로 240 지하 1 층)

\*경기 시간 및 일정은 팀 별로 상이하며, 팀 및 선수들에게 별도 공지할 예정이다.

\*단, 현장 접수 장소는 변경될 수 있으며, 변경될 경우 운영위원회는 선수 전원에게 사전 공지한다.

### 4. “대회” 진행 규정

#### A. 경기 단위 명칭

- 1) **라운드(Round)**: “대회에서 진행하는 그룹 스테이지(팀), 토너먼트의 대회 내 구분 단위
- 2) **경기(Match)**: 팀 / 승, 패가 결정되는 게임으로 구성된 경기 단위
- 3) **게임(Game)**: 선수가 진행하는 실제 한번의 경기로 가장 작은 경기 단위

#### B. “대회” 진행 개요

1) “대회”는 총 2 개의 라운드 구성으로 진행한다.

- 각 팀은 운영사무국이 정한 대진 일정에 따라 “대회”에 참가한다.

2) 경기 방식

Round 1 - 그룹 스테이지(팀) : 조별 더블 엘리미네이션 진행 (조별 4 팀 2 개 조 구성), Bo.3 엔트리 지목제, 연장 및 승부차기 진행

Round 2 - 6 강 및 4 강 토너먼트 Bo.3 엔트리 지목제, 연장 및 승부차기 진행

- 3,4 위전 및 결승전 Bo.5 엔트리 지목제, 연장 승부차기 진행

3) 진영 선택: 모든 경기의 진영은 대진표 순서를 기반으로 좌측이 홈, 우측이 어웨이로 구분

4) 대진 방식: Round 1- 조 추첨식을 통해 대진 구성, Round 2 – Round 1 결과에 따라 대진 구성

5) “대회” 종료 후 아래와 같이 최종 순위 산정이 이루어진다.

순위	내용	비고
1 위	“EACC SPRING 2023” 진출	“FO4S” 랭킹 포인트 부여
2 위	“EACC SPRING 2023” 진출	“FO4S” 랭킹 포인트 부여
3 위	“EACC SPRING 2023” 예비 후보 1	“FO4S” 랭킹 포인트 부여
4 위	“EACC SPRING 2023” 예비 후보 2	“FO4S” 랭킹 포인트 부여
5 위	탈락	
6 위	탈락	
7 위	탈락	
8 위	탈락	

### C. Round 1 – 그룹 스테이지 경기 구성

1) “대회” 그룹 스테이지는 선발전 8 팀이 ‘2 팀 4 개조 더블 엘리미네이션’로 총 2 회차 8 경기를 진행한다. (팀당 2 경기)

2) “대회” 그룹 스테이지 M1, M2, M3, M4 의 승리 팀은 승자전(M5,M6)을 진행하고 패배 팀은 패자전(M7,M8)을 진행한다..

3) “대회” 그룹 스테이지 M5, M6 승리 팀은 “Round 2” 토너먼트 4 강에 배정되며, 패배 팀은 6 강에 배정 받는다.

4) “대회” 그룹 스테이지 M7, M8 승리 팀은 “Round 2” 토너먼트 6 강에 배정되며, 패배 팀은 탈락한다.

5) 각 경기는 Bo3. “승자 엔트리 지명제” 진행을 원칙으로 하며, 연장전 및 승부차기를 진행한다.

\* 승자 엔트리 지명제: 게임에 승리한 팀이 다음 게임에 출전할 상대팀 엔트리를 결정할 수 있다.

6) “대회” Round 1 그룹 스테이지 및 경기 구성은 아래와 같다.



#### D. Round 2 – 토너먼트 경기 구성

- 1) “대회” 토너먼트는 6 팀이 ‘6 강 토너먼트’로 총 2 회차 6 경기를 진행한다.
- 2) “대회” 토너먼트 M1, M2 승리 팀은 4 강에 진출하고 패배 팀은 탈락한다.
- 3) “대회” 토너먼트 M3, M4 승리 팀은 결승전에 진출하고 패배 팀은 3,4 위전에 진출한다.
- 4) “대회” 토너먼트 M1,M2,M3,M4 는 Bo3. “승자 엔트리 지명제” 진행을 원칙으로 하며, 연장전 및 승부차기를 진행한다.

- 5) “대회” 토너먼트 결승전 승리 팀은 EACC SPRING 2023 한국 1 위로 자격이 부여되며, 패배 팀은 EACC SPRING 2023 한국 2 위 자격이 부여된다.
- 6) “대회” 토너먼트 3,4 위전 승리 팀은 예비 후보 1 순위 자격이 부여되며, 패배 팀은 예비 후보 자격 2 순위 자격이 부여된다..
- 7) “대회” 토너먼트 결승&3,4,위전은 Bo5. “승자연전 승자 엔트리 지명제” 진행을 원칙으로 하며, 연장전 및 승부차기를 진행한다..
- 8) “대회” Round 2 토너먼트 경기 구성은 아래와 같다.



## E. 엔트리 제출

- 1) 팀은 “대회” 경기 당일 현장 접수(체크인) 시, 경기 첫 번째 출전 선수를 결정한 뒤 운영 측에 전달해야 한다.
- 2) 팀의 모든 선수는 팀의 경기가 종료될 때까지 대회장에 대기해야 한다.
- 3) 각 팀은 게임에서 승리할 경우 다음 상대를 지목할 수 있다.

4) 각 팀의 첫 번째 출전선수를 모두 제출 완료 후에는 방송 시작 전 공개될 수 있다.

5) 각 경기 별 제출 기한은 다음과 같다.

단계	제출 기한
엔트리 제출	"현장 접수 시 ~ 경기 1 시간 전"까지 첫 번째 출전 선수 제출

## F. 진영 선택

- 1) "대회" 경기의 첫 번째 게임의 진영 선택은 '선축'과는 관계가 없으며, 대진표 상 좌측 또는 상단의 팀이 홈으로 시작한다.
- 2) 해당 매치의 이후 게임에서도 대진표 상 좌측 또는 상단의 팀이 홈 진영, 우측 또는 하단의 팀이 어웨이 진영으로 첫번째 게임과 동일하게 진행한다.
- 3) 에이스 결정전 진행 시, 진영 선택 절차는 심판의 지시에 따라 각 팀 대표와 경기 구역 내에서 실시간으로 코인토스를 진행한다.
  - a. 각 조 편성 결과에 따른 좌측(상단) 팀 - 앞면 / 우측(하단) 팀 - 뒷면으로 지정하여 진영 선택을 진행한다.

## G. 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 'E. 경기 시작과 재개 및 중단', 'F. 버그 및 디싱크, 게임 접속 중단 관련'에서의 규정에 따른다.

## H. 경기 시작과 재개 및 중단

- 1) 모든 경기는 심판의 관리자 참여 후 진행함을 기본으로 한다.
- 2) 경기 도중 문제가 발생할 경우 손을 들어 심판에게 퍼즈 의사를 명확히 밝혀야 한다. 이 경우 해당 경기에 포함된 모든 선수는 심판의 지시에 따라야 한다.
- 3) 어떠한 경우에도 운영위원회 및 심판의 일시정지 지시가 있기 전까지 선수는 진행 중인 게임을 임의로 중단하지 않고 플레이해야 한다.
- 4) 경기 중 인게임 채팅은 금지한다.
- 5) 과도한 경기 중단을 방지하기 위해, 문제 발생 사유를 운영위원회 측이 인정하지 않는다면 해당 선수는 주의, 혹은 경고 1 회 조치될 수 있다.
- 6) 운영위원회 및 심판은 어떠한 경우에도 일시정지 요청을 할 수 있다.

- 7) 선수 교체와 전술 변화를 위한 경기 중단은 게임상에서 허용되는 3 번까지만 가능하다. (빠른 선수 교체는 자유)
- 8) 선수는 아래의 상황에서 심판에게 이의를 제기하여 공식적으로 경기 중단을 요청할 수 있다.
  - a. 게임 도중 벼벽거림 또는 게임 멈춤 현상 등에 의해 정상적인 경기 진행이 어려울 경우.
  - b. 상대방이 경기 도중 부적절한 표현이나 행동을 했을 경우.
- 9) 기타 명시되지 않은 항목의 상황이 발생할 경우 운영위원회의 판단에 따라 결정한다.
- 10) 선수의 이의 제기 신청으로 인한 경기 중단 시점 이후 다시 경기를 재개한 시점 사이에 경기에서 득점이 발생하더라도 해당 득점은 인정하지 않는다

## I. 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 디싱크, 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 옵저버 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.

---

## 5. 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 2 회는 경고 1 회와 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 및 페널티 계산

1) “대회” 진행 중 누적된 경고의 효력은 아래와 같다.

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

2) 경고 부여의 주체는 개인과 팀 모두이며 개인에 적용된 경고는 팀에도 동일하게 적용되는 것을 원칙으로 한다.

3) 경고는 “대회” 전체 일정 종료 시까지 누적 계산된다.

## C. 경고 항목

1) 인게임 내 (In-Game) 행위에 대한 경고



- 상대방의 골키퍼가 볼을 소유하고 있는 상황에서 골키퍼를 방해할 수 없으며 위를 위반할 시 경고를 부여한다.
- 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.
- 운영위원회 및 심판의 판단 하에 고의로 게임을 지연시키는 행위라 인정되는 상황 발생 시 해당선수에게 경고를 부여한다.
- 고의적인 자책 골을 기록하는 경우 해당 선수에게 경고를 부여한다.
- 고의적으로 어떠한 플레이도 하지 않는 경우 해당 선수에게 경고를 부여한다.
- 의도적으로 인게임 버그를 이용하는 경우 해당 선수에게 경고를 부여한다. (ex: 킥오프 이후 바로 상대편 골키퍼에게 슈팅을 하는 등의 행위) 또한, 해당 행위로 인해 득점 또는 추가 공격 기회가 주어지는 상황에 대해서는 무효로 처리하며, 동일 선상의 라인 아웃으로 공격권을 넘겨야 한다.

만약 득점이 될 경우 득점은 무효화되며, 중앙선에서 킥 오프로 시작한다.

만약 코너킥이 될 경우 코너킥은 무효화되며, 상대편 골킥으로 넘겨야 한다.

- 특정 결과 또는 특정 팀 및 선수, 제 3 자 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

---

## 6. 인게임 내 '비매너 시스템' 판정

### A. '비매너 시스템' 판정

- 1) 위의 [5. 경고규정]과 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 선수에게 보이스로 경고를 부여한다.
- 4) 비매너 시스템 판정에 대한 선수들의 항의는 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
"대회" 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 채팅 또는 현장 실시간 판정을 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 패널티를 부여할 수 있다.

- b. 볼 소유권 양도 시 해당 선수는 볼을 가까운 터치라인 바깥으로 이동시켜 소유권을 양도해야 한다.
- c. 운영위원회가 볼 소유권 양도 패널티를 부여하는 시점은 '비매너 시스템 판정'이 누적 2회 발생한 시점과 일치하지 않을 수 있다. 운영위원회는 게임 상황을 고려하여 볼 소유권 양도 패널티를 부여하며 이에 대한 선수들의 이의 제기는 일체 인정되지 않는다.

---

## 7. 게임 몰수 및 실격

### A. 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) 최종 토너먼트에서의 실격 선수는 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.

---

## 8. 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) 경기 시작 전 세팅 완료를 심판진이 확인하며, 이후 발생되는 세팅 관련 문제에 대한 책임은 선수 본인에게 있다.
- 3) 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.
- 4) 주최측이 추가 세팅 시간을 준 이후 더 이상의 시간이 필요 없다고 판단될 경우 추가로 받은 세팅 시간 경과 시 즉시 운영진의 지시에 따라야 한다.
- 5) 레지스트리 변경은 불가능하다

## B. 게임 장비

- 1) 운영위원회에서는 경기 진행을 위해 최소한의 장비(키보드, 마우스, 헤드셋)를 제공하며, 필요할 경우 선수의 개인 장비를 사용할 수 있다.  
\*단, 운영위원회에서 제공하는 장비는 최소한의 장비이며, 해당 장비의 문제로 인해 재경기 사유가 될 수 없다.
- 2) 경기 진행을 위한 장비 세팅 시, 선수 본인이 사용하는 장비의 정상 작동 유무를 통해 장비에 대한 상태를 확인해야 한다.
- 3) 경기 진행 도중 선수 개인 장비(키보드, 마우스, 헤드셋, 게임 컨트롤러 등 게임과 관련된 모든 유무선 장비)에 문제가 생기는 경우 선수 본인의 책임이며, 재경기 사유가 될 수 없다.  
\*단, 운영위원회에서 여러가지 상황을 체크한 뒤 클라이언트의 문제가 있을 경우 재경기 사유가 될 수 있다.  
\*위 상황을 확인하는 과정에서 선수는 대기해야 하며, 심판 및 테크 매니저를 통해 진행된다.
- 4) 장비 세팅의 미흡에서 발생하는 불이익은 선수 본인에게 1 차적으로 그 책임이 있으며, 이와 관련된 상황 발생 시 선수는 주최측의 결정에 반드시 따라야 한다.
- 5) 경기 중 특별한 사유 없이 특정 상황에 맞추어 컨트롤러를 교체할 수 없다.
- 6) XBOX 패드를 제외한 다른 컨트롤러를 사용하여 발생하는 문제는 선수 본인의 책임이며, 재경기 사유가 되지 않는다.

## 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) 보이스 채팅은 운영위원회에서 제공하는 프로그램을 사용하는 것을 기본으로 한다.
- 3) “대회” 경기 중 모든 통신장비(스마트패드, 휴대폰, 스마트워치)는 사용할 수 없다.
- 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 인게임 플레이 내 환경 설정은 자유롭게 가능하다.

## 9. 스폰서십 규정

### A. 스폰서십 노출

- 1) 출전 선수와 팀은 개인이 보유한 의상 내에 스폰서 영역(양팔, 가슴)을 활용하여 스폰서십을 노출할 수 있으며, 운영위원회가 지정한 영역 외의 다른 곳을 통한 노출은 불가하다.
- 2) 소속팀의 공식 유니폼이 존재할 경우 해당 유니폼을 착용하고 경기를 진행할 수 있다.  
\*단, K리그 클럽 팀은 해당 클럽의 K리그 유니폼을 우선으로 입고 출전한다.
- 3) 팀의 소속 선수 중 일부가 개인 협찬으로 인한 유니폼이 있을 경우, 운영위원회의 승인하에 “대회” 중 착용이 가능하다.
- 4) 스폰서 노출 관련 내용을 운영위원회측 및 운영위원회에 경기일 최소 5일 전에 알려 확인 및 승인을 반드시 거쳐야 하며, 운영위원회의 판단 하에 해당 스폰서십의 노출이 “대회” 품위를 손상시킬 소지가 있을 경우, 해당 스폰서십 노출을 제한할 수 있다.
- 5) 담배, 마약, 주류, 대부업, 총기, EA SPORTS™ FIFA ONLINE 4 외의 타 게임, 도박 등 사행성 행위, 성인물, 대리 업체와 관련한 스폰서십은 노출이 불가하다.



## 10. 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 방식으로도 주최사, 주관사, 운영위원회 등 모든 대회 관계자를 대상으로 비방을 하거나 가치를 편하하거나 명예를 훼손하는 언행이나 행동을 하여서는 안 된다. 본 조항의 효력은 “대회”가 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.
- 

## 11. 운영위원회

### A. 운영위원회의 권한

- 1) 운영위원회는 주최사인 (주)넥슨코리아와 주관사인 (주)아프리티비로 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 상대에 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 선수에 대한 제재를 가할 수 있다.
- 5) 모든 선수는 운영위원회의 자료제공, 촬영 요청에 대하여 적극 협조해야 하며 합당한 사유없이 요청에 불응할 경우, 운영위원회는 해당 선수에 대한 제재 여부를 판단할 수 있다.
- 6) “대회”는 EA SPORTS™ FIFA ONLINE 4 기본 운영정책을 준수하며, 운영 정책을 벗어난 여타 행위(어 뷔징, 대리 게임 등 금지행위) 적발 시 “대회” 기간 중 또는 “대회” 기간 중이 아니라 하더라도 해당 선수는 운영 정책에 맞는 처벌과 대회 출전 금지 및 최근 참가 대회 상금 전액을 반환할 수 있고, (주)넥슨코리아와 (주)아프리카티비는 해당 사항으로 발생한 손해에 대하여 법적 대응을 할 수 있다.
- 7) 운영위원회는 참가 선수를 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 선수의 초상권, 경기 화면, 리플레이, 채팅, 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 제 3 자에게 유포하는 행위를 금지한다.
- 

## 12. 대회 일정 및 상금

## A. 대회 일정 및 상금

- 1) “대회” 일정 및 상금은 변경될 수 있으며, 변경될 경우 운영위원회는 선수 전원에게 공지한다.
- 2) “대회” 일정은 중계 방송을 통해 이루어지며, 경기 시작 시간 변동에 대하여 선수들은 적극 협조하여야 한다.
- 3) “대회” 팀별 대진 일정은 운영위원회에서 팀 및 선수에게 별도 공지한다.

“대회” 전체 일정		
일정	내용	비고
2 월 14(화)	조 추첨 및 선수 드래프트	온라인 드래프트
3 월 2 일(목)	“eK 리그 챔피언십 2023 SPRING 한국대표선발전” DAY 1	그룹 스테이지
3 월 3 일(금)	“eK 리그 챔피언십 2023 SPRING 한국대표선발전” DAY 2	그룹 스테이지
3 월 4 일(토)	“eK 리그 챔피언십 2023 SPRING 한국대표선발전” DAY 3	6 강, 4 강 토너먼트
3 월 5 일(일)	“eK 리그 챔피언십 2023 SPRING 한국대표선발전” DAY 4	3-4 위전, 결승전

“대회” 상금			
순위	상금	넥슨캐시	비고
1 위	10,000,000	6,000,000	EACC SPRING 2023 1 위 진출
2 위	7,000,000	5,000,000	EACC SPRING 2023 2 위 진출
3 위	4,000,000	4,000,000	EACC SPRING 2023 1 순위 예비 후보
4 위	3,000,000	3,000,000	EACC SPRING 2023 2 순위 예비 후보

5 위	1,000,000	2,000,000	
6 위	1,000,000	2,000,000	
7 위	1,000,000	2,000,000	
8 위	1,000,000	2,000,000	

---

### 13. “대회” 연락망

eK 리그 챔피언십 2023 SPRING 한국대표선발전 운영위원회: \*\*\*\*\*@nexon.co.kr / [공식 디스코드](#)

