

- Counter-Strike Online -
Zombie Team Match: HERO
경기 규정

1. 안내

1.1. 기본 정보

- 1.1.1. 본 경기는 넥슨이 주최하는 '카운터-스트라이크:온라인 좀비 팀 매치 - 히어로' 대회를 의미한다.
- 1.1.2. 오프라인 대회 진행 시 공정성을 위해 주최측에서 제공한 넥슨ID를 사용하며, 해당 넥슨ID에 제공되어 있는 아이템만 사용해야 한다. 지급받은 넥슨 ID를 이용한 부정적인 행위가 확인 될 경우 참여가 취소되거나 실격 될 수 있다.
- 1.1.3. 대회는 현재 넥슨에서 서비스하고 있는 정규 최신버전으로 진행되며, 대회 진행 도중 버전 업데이트 상황에 따라 대회 규정에 변경이 있을 수 있다.
- 1.1.4. 규정이 변동될 경우, 온/오프라인을 통해 공지되며, 규정에 해석상 이견이 있는 경우 관계 법령에 따라 이를 처리하며, 관계 법령이 없는 경우에는 일반적인 상 관례에 따라 처리한다.
- 1.1.5. 만약 대회가 종료된 이후라고 하더라도 선수의 부정이 발견되었다면 대회 운영위원회 측은 대회 운영위원회 측에서 시상한 내용(상, 트로피, 상금)을 몰수할 수 있다.

2. 참가 신청

2.1. 참가 자격

- 2.1.1. 만 15세 이상의 팀원 5인으로 구성된 팀 (예비 1명 추가 등록 가능)
 - A. 병역 의무를 이행중인 자(현역 일반병, 상근예비역, 공익근무요원)는 참가가 불가하다.
- 2.1.2. 선수들은 반드시 지정 시간 내에 현장에 입장하여야 하며, 본인 확인이 완료된 선수에 한하여 대회에 참가할 수 있다.
 - A. 지정된 시간 내에 현장 접수를 마치지 않은 모든 선수는 자동 실격처리 된다.
- 2.1.3. 본 대회의 현장 접수 시에는 반드시 본인 확인을 위한 신분증을 지참하여야 하며, 인정되는 신분증의 종류는 아래와 같다.
 - A. 사진이 부착된 신분증 (주민등록증, 운전면허증, 여권, 학생증 등)
 - B. 신분증을 분실한 상태일 경우 주민등록증 발급 신청서(사진 포함).
 - C. 본인명의로의 계정이 아닌 직계 가족명의로의 계정을 사용할 경우, 가족관계증명서, 주민등록등본, 의료보험증 등 해당 계정의 명의자가 함께 포함된 신분증 추가 지참.
- 2.1.4. 팀 등록 이후 팀원과 팀명의 변경은 불가하다. 단, 예선이 시작되기 전에 한하여, 대회 운영진이 교체를 인정한 경우 교체가 가능하다.

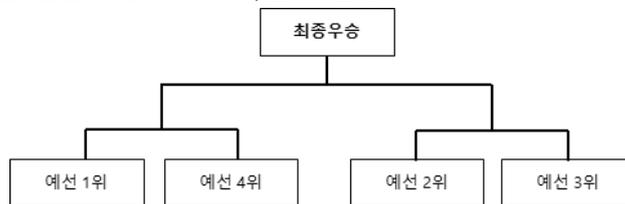
3. 진행 방식

3.1. 예선

- 3.1.1. 진행 일자 : 11/25 (토)
- 3.1.2. 대전 방식 : 좀비 팀 섬멸 모드(대회 룰) 3판 2선승
- 3.1.3. 진행 방식 : 예선 팀 전원을 대상으로 풀 리그 혹은 토너먼트 진행, 상위 4팀 본선 진출
 - A. 예선 진행 당일 추첨으로 대진표 작성

3.2. 본선

- 3.2.1. 진행 일자 : 12/16 (토)
- 3.2.2. 대전 방식 : 좀비 팀 섬멸 모드(대회 룰) 3판 2선승
- 3.2.3. 진행 방식 : 본선 진출 4팀으로 토너먼트 진행



3.3. 국가 대항전

- 3.3.1. 진행 일자 : 12/17 (일)
- 3.3.2. 대전 방식 : 좀비 팀 섬멸 모드(대회 룰) 3판 2선승
- 3.3.3. 진행 방식 : 본선 우승팀 VS 중국 초청팀

3.4. 이벤트전

- 3.4.1. 진행 일자 : 12/17 (일)
- 3.4.2. 대전 방식 : 좀비 히어로 모드 플레이
- 3.4.3. 팀 선정 방식
 - A. 16명씩 2개 팀, 총 32명 구성
 - ① 중국팀 + 본선 진출 팀 + 예선 팀 인원, 총합 32인을 선정
 - ② 16인 2개 팀으로 나누어 1,2경기 진행
 - ③ 1,2경기 각 팀별 상위 8명 (총합 16명)으로 3경기 진행

4. 경기 방식

4.1. 좀비 팀 섬멸 모드

4.1.1. 경기 설정

경기 설정	
좀비 팀 섬멸 대회 룰	<ul style="list-style-type: none"> • 밴/픽 시간: 각 플레이어 별 10초 • 좀비 스폰 시간 17초 • 라운드 시간 1분 45초 • 12라운드 7선승제
진영 선택	<ul style="list-style-type: none"> • 심판의 추천에 의해 선 진영 설정

4.1.2. 맵

맵 설정	
목록	<ul style="list-style-type: none"> • 이탈리아 • 메트로 • 밀리샤 • 이스테이트 • 더스트 • 포비든
결정 방식	<ul style="list-style-type: none"> • 심판의 추천을 통해 맵 결정

4.1.3. 연장전

A. 경기 종료 시 두 팀이 6:6 동점일 경우, 연장전을 진행한다

승리 조건	
1차 연장전	<ul style="list-style-type: none"> • 4라운드 3선승제 • 심판의 추천에 의해 선 진영 설정 • 연장전 발생 Map을 그대로 사용.
2차 연장전	<ul style="list-style-type: none"> • 골든 라운드 진행 • 심판의 추천에 의해 선 진영 설정

4.2. 좀비 히어로 모드 (이벤트전)

4.2.1. 경기 설정

경기 설정	
좀비 히어로 모드	<ul style="list-style-type: none"> • 라운드 시간 3분 • 13라운드
제한 설정	<ul style="list-style-type: none"> • 좀비: 강시 좀비 제한 • 인간 클래스: 초월 클래스 제외

4.2.2. 맵

맵 설정	
목록	<ul style="list-style-type: none"> • 이탈리아 • 밀리샤 • 이스테이트
결정 방식	<ul style="list-style-type: none"> • 심판의 추천을 통해 전체 3경기의 맵 순서 결정

4.2.3. 점수 동률시 등수 선정 기준

A. 점수 동률 시, 아래와 같은 우선 순위로 등수 선정

- ① 킬 카운트 합이 높은 순서대로 등수 선정 (좀비 킬 + 인간 킬)
- ② 킬 카운트 합이 같을 경우 숙주 좀비, 좀비, 인간 순으로 킬 카운트가 높은 순
- ③ 킬수가 모두 동일할 경우, 생존 횟수가 높은 순
- ④ 생존 횟수가 동일할 경우, 데스 카운트가 낮은 순

4.3. 플레이 제한 설정

4.3.1. 명령어 제한

다음 Client 설정은 바꿀 수 없다 (반드시 기본값을 따라야 한다.)

cl_weather	mp_decals
max_smokepuffs	fastsprites
cl_corpsestay	max_shells

4.3.2. 설정 제한

A. 대회 진행 도중 아래 항목들은 설정이 제한되며, 사용 적발 시 경고를 부여한다

제한하는 설정

- 그래픽카드 설정은 이방성 필터링, 안티앨라이징, 수직동기, 감마 35%이상을 제외한 일체 그래픽카드 설정을 금지하며, 리프레쉬(refresh) 관련 조절 프로그램의 사용도 금지
- 색 품질 32비트로 고정
- 기본 skin만을 사용하여야 한다.(총기 skin도 포함)
- 기본 map texture를 사용해야 한다.
- 규정 값과 다른 오프라인 모드에서의 호스트 핑 관련 설정
- 훈장 설정

4.3.3. 불공정 플레이 제한

A. 게임 플레이 도중 아래와 같은 행동은 금지되며, 대회 진행 도중 해당 플레이가 발생할 경우, 심판의 판단에 의해 경고 또는 실격 처리될 수 있다.

불공정 플레이 규정

- 혼자 탈출 할 수 없는 공간으로의 진입 금지
- 맵의 버그를 이용해 디딜 곳이 없는 장소로 이동하는 플레이 금지
- 고의로 맵의 버그를 이용해 특정 오브젝트를 사용 불가 상태로 만드는 행위 금지
- 모든 외부 치트 프로그램 및 불공정 스크립트 사용 금지 (음성 채팅 프로그램은 허용)

5. 규정

5.1. 장비 및 세팅

5.1.1. 공지된 경기 시각 후, 최대 15분의 개인 세팅 시간이 주어진다.

A. 세팅 시간 15분 후 5분단위로 경고 1회가 주어진다.

5.1.2. 선수의 개인 장비(키보드, 마우스, 게임패드, 헤드셋, 이어폰 등)를 사용할 수 있으나, 이에 관한 모든 설치 행위는 본인이 진행하여야 하며, 문제 발생 시, 책임은 참가자 본인이 진다.

A. 참가자가 개인 장비를 사용하지 않을 경우, 주최측에서 제공하는 기본 장비를 사용해야 하며, 만약 경기 도중 해당 장비의 고장이 발생할 경우 책임은 참가자 본인이 진다.

5.1.3. 음성 채팅 프로그램은 자유롭게 사용 가능하나, 해당 프로그램으로 인한 문제 발생 시 책임은 참가자 본인이 진다.

5.1.4. 참가자들은 게임 설정을 변경하거나 게임에 직접적으로 영향을 미치는 외부 프로그램을 사용할 수 없다.

5.2. 진행 규정

5.2.1. 경기 진행 시 선수가 지켜야 할 방식 및 그에 따른 규정은 아래와 같다

A. 각 팀의 선수들은 게임에 접속하거나 게임을 시작할 때 심판으로부터 신호를 받아야 한다.

B. 선수는 경기 진행 중에 쿤솔 창을 내릴 수 없으며, 발각 시 경고 1회가 주어진다.

C. 경기 중 접속 불가 시 다음과 같은 기준으로 판단한다.

① 만일 의도하지 않은 상황(Server Down 등)으로 경기를 더 이상 진행하지 못할 시에는 문제 해결 후 재경기를 실시한다.

② 3명 이상의 선수가 돌발상황으로 인해 연결이 끊긴 경우, 해당 라운드는 무효로 처리한다.

③ 킬이 나온 이후에는 돌발상황으로 인한 접속 장애가 발생하더라도 경기를 계속 진행하며, 이때의 경기 중단 결정은 심판의 지시에 따른다.

④ 고의적인 접속 종료는 심판의 결정에 따라 실격 처리 될 수 있다.

D. 플래쉬 뱅(flash bang) 버그 발생시에는 심판진의 판정에 따라야 한다.

E. 선수는 경기 중 죽었을 경우 다음과 같이 행동해야 한다.

① 다음 라운드가 시작되기 전까지 키보드와 마우스를 건드릴 수 없으며, 이를 위반할 경우 경고 또는 몰수패 처리될 수 있다.

F. 코치는 자신의 팀 뒤에서 코칭을 할 수 있다. 단, 좀비 진영이 스폰되기 전에만 코칭이 가능하며 좀비 진영이 스폰 된 뒤 코칭을 하는 경우 운영진의 판단에 따라 해당 팀에게 경고 또는 몰수패가 주어 질 수 있다.

G. 심판은 이 외 외부요인으로 인해 불공정한 경기가 진행 되었다고 판단하는 경우 추가로 불공정 행위로 판단할 수 있으며 해당 선수는 경고 또는 실격처리 될 수 있다.

5.3. 경기 중단 규정

5.3.1. 선수의 요청에 의한 경기 중단

- A. 만약 경기 도중 이의를 제기할 경우가 있거나, 선수에게 돌발상황(모니터 꺼짐, PC 멈춤 등의 이유로 게임진행이 불가한 상황)이 발생할 경우 해당 문제가 발생한 선수는 즉시 거수하여 심판에게 상황을 알려야 한다.

5.3.2. 심판의 경기 중단 선언

- A. 심판은 경기 도중 정상적인 진행이 불가능하거나, 규정을 위반한 사실을 발견했을 경우 경기를 중단할 수 있다.

5.3.3. 상황 처리 규정

- A. 게임 도중 발생하는 모든 사건에 대한 판정은 심판과 대회 위원회의 결정에 따른다.
- B. 돌발상황이 발생하여 경기를 지속할 수 없는 경우, 재경기를 실시한다.
- C. 고의적인 중단 요청이라고 판단될 경우 해당 선수에게 최소 경고, 최대 실격 처리를 할 수 있다.

6. 규정 집행

6.1. 경고 및 실격 선고 기준

6.1.1. 주의 기준

- A. 선수의 고의적이지 아니하고 경기에 경미한 영향을 주는 행위에 대하여 심판은 주의를 부여할 수 있다. 이때, 주의가 2회 누적될 경우 경고가 1회 부여되며 2회의 주의를 소멸한다.

6.1.2. 경고 기준

- A. 대회 심판이나 운영위원회의 지시를 따르지 않거나, 결정에 불복할 경우
- B. 경기 시각 10분전까지 행사장 입장을 완료하지 않은 경우
- C. 스포츠맨십에 어긋나는 경우

6.1.3. 실격 기준

- A. 단일 경기에서 2회 이상의 경고를 받은 경우
- B. 난폭 하거나 불공정한 행동을 취할 경우
- C. 대회 운영진을 속이거나, 모욕하는 경우
- D. 자신의 경기를 하지 않은 경우

6.2. 집행 방침

6.2.1. 누적된 경고 혹은 선수의 특정한 행동에 근거하여 심판은 다음과 같은 처벌을 집행할 수 있다.

A. 선수가 받은 경고는 팀에 동일하게 누적된다

경고 1회	경고 2회	경고 3회
없음	실격	운영위원회의 결정에 따름

B. 위에 정의된 내용 외에도 심판장은 다음과 같은 처벌을 집행할 수 있다.

세트패	해당 세트내의 모든 경기 내용을 치르지 아니하고 해당 세트를 패배 처리한다.
실격패	경기 내용에 관계 없이 모든 경기 내용을 패배 처리한다.
출전 정지	일정 기간동안 넥슨이 주최하는 모든 대회에 대한 참가자격을 박탈한다.