

S-LEAGUE 토너먼트 및 리그 규칙

Last update: 2020-04-21

0. 참가신청

- 0.1 선수 및 관람객을 포함한 모든 참가자들은 아래 규칙들에 의해 토너먼트가 진행되는 것에 동의하는 것으로 간주합니다.
- 0.2 온라인 토너먼트 등록 시 원활한 진행을 위해 PSN ID, 디스코드 ID, 휴대전화번호를 수집하고 수집된 정보는 토너먼트 또는 리그진행을 위해서만 사용됩니다.
- 0.3 S-리그 입상자들은 상금 수령과 세금 신고를 위해 개인정보(이름, 주민등록번호, 주소, 휴대전화번호, 은행계좌번호)를 제공해야 합니다. 상금 지급과 세금 신고 이외의 목적으로는 사용되지 않습니다.

1. 용어

1.1 대진표

토너먼트의 어느 시점에 누가 플레이 해야 하는지 보여주는 표. 대부분의 토너먼트는 더블 엘리미네이션 방식으로 진행됩니다.

1.2 더블 엘리미네이션

토너먼트 방식 중 하나로, 두 번을 지면 탈락하는 형식의 토너먼트입니다. 시합에 지면 패자조로 내려가게 되지만 남은 모든 경기를 승리하면 우승 할 수 있습니다. 최종 결승에서는 한 번도 패배하지 않은 참가자와 만나기 때문에 패자조로 내려간 선수는 두 시합을 승리해야 우승이 가능합니다.

1.3 리그

각 팀이 다른 모든 팀과 최소 한 번씩 시합을 치르는 게임 방식입니다.

1.4 플레이오프

리그 승자를 가리기 위한 경기 방식입니다. S-리그에서는 리그 상위 4팀이 플레이오프에 진출하게 되며, 4위 vs 3위의 승자가 2위와, 3위 vs 2위의 승자가 1위와 시합을 치러 최종 승자를 가리게 됩니다.

1.5 시합

대진표에서 만나는 두 선수들은 승자가 결정될 때까지 경쟁합니다. 경기는 대부분 3판 2선승 방식으로 치러지게 되나, 특정 경기들만 3선승으로 진행됩니다.

1.6 경기

게임이나 세트와 같은 뜻입니다. 경기는 시합 안에서 2번, 3번 또는 그 이상 치러질 수 있습니다. 예를 들어 Street Fighter의 경기는 3라운드 중 2라운드를 먼저 승리했을 때 승/패가 결정됩니다. Blazblue Cross Tag Battle은 마지막 캐릭터가 패배했을 때 승/패가 결정됩니다.

1.7 감독

감독은 토너먼트 시합을 운영하는 책임자입니다. 대진표를 관리하고 방송 경기에 올릴 시합들을 선정합니다. 또한 심판이 판단하기 어려운 규칙위반 상황에서 상식적이고 도덕적인 판단을 내리기 위해 노력합니다.

1.8 심판

심판은 경기를 원활하게 진행할 수 있도록 도와줍니다. 토너먼트의 규칙을 수행할 수 있도록 도와주며, 선수들 간의 갈등이 생겼을 때 규칙에 의거하여 결정을 내립니다.

2. 등록

- 2.1 모든 참가자들은 미리 알려진 마감일 전에 온라인으로 참가 신청을 해야 합니다.
- 2.2 마감 시간 이후 생방송을 통해 추가적인 참가자 모집이 있을 수 있습니다.

3. 용어정리

- 3.1 시딩: 참가 선수들을 대진표에 배치하는 과정이 시딩입니다. 챌린지 사이트의 셔플 기능을 통해 자동으로 진행되므로 대진표에 대한 질문이나 항의는 받지 않습니다. 참가팀을 등록하는 과정에서 팀이 누락되거나 추가될 경우, 추가적인 셔플을 진행합니다.
- 3.2 대진표: 토너먼트에서 어느 시점에 누구와 시합을 해야 하는지 보여주는 표를 대진표라고 합니다. S-리그의 예선은 더블 엘리미네이션 방식의 토너먼트로 진행됩니다.
- 3.3 시합: 대진표에서 만나는 두 선수들은 승자가 결정될 때까지 경쟁합니다. 경기는 대부분 3판 2선승 방식으로 치러지게 됩니다. 경우에 따라 매치로 표현될 수 있습니다.
- 3.4 경기: 게임이나 세트와 같은 뜻입니다. 경기는 시합 안에서 2번, 3번 또는 그 이상 치뤄질 수 있습니다. 예를 들어 Street Fighter의 경기는 3라운드 중 2라운드를 먼저 승리했을 때 승/패가 결정됩니다.
- 3.5 선봉: 첫번째로 시합에 참가하는 선수
- 3.6 중견: 두번째로 시합에 참가하는 선수
- 3.7 대장: 마지막으로 시합에 참가하는 선수

4. 디스코드

- 4.1 S-리그의 모든 커뮤니케이션은 디스코드 채널을 통해 진행합니다. 리그에 대한 질문은 공개채널에서만 할 수 있으며, 스피릿제로 개인 방송이나 운영진 개개인에게 문의가 들어온 경우 주최측의 판단에 따라 대화 내용이 디스코드 채널에 공개될 수 있습니다.
- 4.2 참가를 신청한 각 팀의 선수들은 사전 공지된 시간 전에 채널에 접속해야 합니다.
- 4.3 S-리그 디스코드 채널: <https://discord.gg/FF3Zab2>

5. 시합 진행

- 5.1 자리 선택
빠른 진행을 위해 챌린지 대진표의 상단에 위치한 팀을 1P, 하단에 위치한 팀을 2P 자리에 배정합니다. 자리가 변경된 상태에서 경기가 시작될 경우 원래의 자리로 다시 시작할 수 없습니다. 규칙대로의 자리에서 시합을 원한다면 경기 시작 후 게임 내 조작이 없는 상태에서 심판에게 이의를 제기해야 합니다.
- 5.2 팀은 매 시합마다 원하는 순서로 경기에 참여할 수 있습니다. 선봉, 대장의 경기를 통해 점수가 같을 경우 각 경기의 승자끼리 경기를 진행해 최종적으로 승리 팀을 결정합니다.
- 5.3 팀원 또는 팀의 부재 시 아래와 같은 절차에 의해 진행됩니다.
 - A. 라운드 전체 시합의 반 이상이 완료된 상태에서 진행되지 않은 시합이 있을 때 이 절차를 시행합니다.
 - B. 2인 팀과 1인 팀의 시합: 1인 팀은 1패로 시작됩니다. 선봉전을 패배한 상태로 시작하는 것과 같습니다. 상대 팀 두 명을 모두 이겨야 승리할 수 있습니다.
 - C. 상대팀 두 명이 모두 부재: 부전승으로 다음 라운드에 진출합니다. 패배한 팀은 승자조에서 패자조로 내려가거나 토너먼트에서 탈락합니다.

6. 온라인 관련 규칙

온라인 환경에서 발생할 수 있는 문제들은 다음과 같이 처리합니다.

- 6.1 너무 빠르게 경기를 시작해서 관전이 안되는 상황이라면 처음부터 경기를 다시 시작합니다. 이런 상황을 피하기 위해 각 팀이 자리에 위치한 뒤 최소 3초를 세고 경기를 시작해주세요.
- 6.2 게임 서버나 기타 알 수 없는 에러로 경기가 중단될 경우 재경기를 합니다. 게임에 문제가 발생한 선수는 휴대전화로 해당 상황을 촬영하고 디스코드 채널에 이미지를 업로드 해야 합니다.
- 6.3 선수가 통제할 수 없는 경기 중단(게임 충돌 또는 인터넷 문제 등)은 심판이 직접 개입합니다. 가능하면 라운드가 중단된 상황을 재현해 경기를 재개하고, 그렇게 할 수 없는 경우 두 선수는 같은 캐릭터와 모드로 경기를 다시 치릅니다.
- 6.4 게임이 중단되는 현상이 2회 반복될 경우 해당 선수를 패배 처리합니다. 각각 다른 이유로 두 번째로 경기가 중단되었다면 플레이어 매치에 남아있는 선수가 승리합니다.

7. 그 밖의 사항

대전격투게임 토너먼트에 참가한 선수는 자기도 모르게 실수를 할 수 있습니다. 다음 규칙을 통해서 모든 참가 선수들을 공정하게 대우하겠습니다.

7.1 경기 몰수

- A. 참가 팀 전체를 찾을 수 없음
- B. 토너먼트 진행을 직, 간접적으로 방해하는 행위
(예: 심판의 지시에 따르지 않음, 다른 선수에게 분쟁을 유발)

7.2 경고

첫번째 경고는 특별한 효과가 없습니다. 그러나 대부분은 몰수와 같이 진행됩니다. 경고는 팀 단위로 주어지며 경고를 두 번 받으면 토너먼트, 또는 리그에서 탈락하게 되며 더 이상 경기에 참여할 수 없습니다.

7.3 경고 상황

- A. 경기 중 과도하게 반복되는 실수(예: 연속적으로 캐릭터를 잘못 선택)
- B. 경기 중 화장실에서 돌아오지 않음
- C. 토너먼트 또는 리그 중의 폭언: (개인 메시지를 포함) 가벼운 욕설, 조롱 등

7.4 강제 퇴장

팀에 경고가 두 번 누적되면 해당 팀은 토너먼트, 또는 리그에서 실격 처리됩니다. 극단적인 상황에서는 주최측의 판단에 따라 경고 없이 즉시 퇴장될 수 있습니다.

- A. (개인 메시지를 포함) 다른 선수 또는 관람객에게 욕설을 하는 경우
- B. 명백한 위법 행위: 폭력적인 발언 등

7.5 선수 등록은 양도할 수 없습니다. 등록하지 않은 선수가 참가한 것이 토너먼트나 리그 과정에서 적발되면 즉시 탈락 처리됩니다. 더불어 출전을 등록한 선수와 대리인은 이후 스피릿제로가 주최하는 모든 이벤트에 참가할 수 없습니다.

7.6 시합을 거부한 선수는 토너먼트에서 실격 처리되며 해당 토너먼트에서 획득한 상금과 상품, 추첨 경품 등에 대한 모든 권리를 상실합니다.

7.7 선수들 사이의 모든 공모는 부정행위로 간주됩니다. 특정 선수나 팀을 만나지 않기 위해 의도적으로 시합에 패배하는 행위도 이에 해당하며, 고의 패배에 협력하는 선수도 처벌의 대상이 됩니다. 장난이라도 디스코드 채널에서 봐 달라는 뉘앙스의 대화는 삼가 해 주세요.

가능한 공정하고 원활하게 토너먼트를 진행하기 위한 규칙들이지만 언제나 예외상황이 발생할 수 있습니다. 규칙에 나와있지 않은 특별한 상황에서는 심판과 감독, 그리고 총 책임자의 판단에 따라 규칙을 추가하거나 변경할 수 있습니다.