

# SF6 오프라인 토너먼트 규칙

Last update: 2023-06-01

## 0. 참가에 앞서

- 0.1 선수 및 관람객을 포함한 모든 참가자들은 아래 규칙들에 의해 토너먼트가 진행되는 것에 동의하는 것으로 간주합니다.
- 0.2 토너먼트 현장에서는 인터넷 생방송이나 촬영을 하고 있는 참여자에 의해 얼굴 이 노출될 수 있습니다. 따라서 노출을 원치 않는 참가자는 마스크나 모자 등 스스로 가릴 수 있는 소품을 직접 준비해 주셔야 합니다.

## 1. 용어

### 1.1 대진표

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

### 1.2 시합

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

### 1.3 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.

### 1.4 감독

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

### 1.5 심판

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

### 1.6 더블 엘리미네이션

토너먼트 방식 중 하나로, 모든 선수들은 두 번의 기회를 가집니다. 처음 시합에서 패배하면 패자조에서 경기를 치르게 되지만 남은 모든 경기를 승리하면 우승 할 수 있습니다. 패자조의 선수가 최종 결승에 진출할 경우 한 번도 패배하지 않은 선수와 만나기 때문에 패자조로 내려간 선수는 두 번의 시합을 승리해야 우승이 가능합니다.

## 2. 등록

- 2.1 모든 선수들은 미리 알려진 마감일 전에 온라인으로 사전 등록해야 합니다. 현장 등록은 원칙적으로 불가능합니다.
- 2.2 토너먼트 당 한번의 등록만 허용합니다. 한 토너먼트에 여러 번 등록한 선수는 실격됩니다.
- 2.3 유료 토너먼트의 티켓은 양도가 불가능합니다. 양도가 적발되면 양도를 한 선수와 양도 받은 선수 모두 토너먼트에서 불이익을 받을 수 있습니다.

### 3. 시딩

참가 선수들을 배치하는 과정을 시딩이라고 합니다. 외국인 참가자와 함께 진행하는 토너먼트는 가능하면 같은 지역(국가)의 선수들을 최대한 분산시키기 위해 수작업을 병행하고 있습니다.

3.1 같은 지역에서 참가한 선수들이 만날 가능성을 최대한 낮춰서 배치합니다. 이렇게 함으로써 참가자들은 이전에 상대하지 못했던 선수들과 만날 가능성이 높아집니다.

3.2 과거 성적이 좋았던 선수들은 시스템에 의해 높은 시딩 순위를 받게 되며, 여러 예선 그룹에 분산되어 배치될 가능성이 높아집니다. 시딩 과정에서 순위와 지역이 충돌하게 되면 실력보다 지역을 우선적으로 고려하나, 다른 선수와 충돌할 경우 낮은 시딩 순위를 받은 선수가 다른 예선 그룹으로 이동됩니다.

3.3 「SF6 발매기념 토너먼트: THE NEXT GENERATION」에는 시딩 규칙이 적용되지 않습니다.

### 4. 경기 진행

#### 4.1 자리 선택

빠른 경기 진행을 위해 대진표 상단에 있는 선수를 1P에 배치합니다. 2P의 선수가 동의하지 않을 경우 가위바위보의 승자가 자리를 결정합니다. 컨트롤러 테스트 과정을 포함해 경기 준비 시작 후 자리 변경은 허용되지 않습니다.

#### 4.2 캐릭터 선택

캐릭터 선택은 일반 선택과 블라인드 픽이 있습니다.

#### 4.3 일반 선택

첫번째 경기가 시작하기 전에 선수들은 원하는 캐릭터를 선택할 수 있습니다. 두 선수 모두 캐릭터를 선택한 뒤에는 블라인드 픽을 요청할 수 없습니다.

#### 4.4 블라인드 픽

- A. 캐릭터를 선택하기 전에 선수가 직접 심판에게 블라인드를 요청합니다.
- B. 선수가 블라인드 픽을 요청하면 심판은 1P 위치의 선수에게 캐릭터와 모드를 전달받습니다.
- C. 심판은 2P 위치의 선수에게 캐릭터와 모드를 먼저 선택하게 합니다.
- D. 2P 선수의 선택이 끝나면 심판은 1P 선수가 처음에 보고한 캐릭터와 모드를 올바르게 선택하는지 확인합니다.

### 5. 경기 시작

자리와 캐릭터가 결정되면 선수들은 경기를 시작해야 합니다.

경기가 종료되면 다음 규칙들이 적용됩니다.

5.1 한 선수가 승/패를 나누기 위해 명시한 경기수만큼 승리하면 시합이 종료됩니다.

스트리트 파이터 6 종목은 아래의 규칙으로 진행합니다.

- B03(First to 2): 예선 ~ 16강
- B05(First to 3): 8강 ~ 결승

5.2 경기에서 패배한 선수는 캐릭터와 모드의 변경이 가능합니다.

5.3 최종적으로 승자/패자가 결정되면 승자가 심판에게 최종 결과를 보고합니다.

## 6. 장비의 고장

토너먼트 진행중 장비의 문제로 레버나 버튼이 움직이지 않을 수 있습니다. 장비 고장에 해당하는 선수는 큰 손해를 볼 수 있으니 주의해야 합니다.

6.1 장비 고장 시 선수는 장비 교체를 위해 경기를 중단시킬 수 있습니다.

6.2 경기를 중단시킨 선수는 라운드를 포기하게 됩니다.

6.3 새로운 장비는 즉시 이용이 가능해야 합니다. 장비를 구하기까지 3분의 시간이 주어지며, 제한 시간이 지나면 선수는 현재 장비를 이용하거나 경기를 포기해야 합니다.

6.4 선수는 경기가 끝난 뒤 장비를 전환할 수 있습니다. 장비가 바뀐 선수는 다음 경기가 시작되기 전 버튼 체크를 위해 충분한 시간을 갖게 됩니다.

## 7. 규칙 위반의 보고

토너먼트 진행 중 참가선수가 규칙을 위반할 수 있습니다. 예를 들어 승리한 선수가 캐릭터를 변경하거나, 허용되지 않은 컨트롤러의 특정 기능을 사용할 수 있습니다. 다음 규칙들은 이러한 상황들에 적절하게 적용됩니다.

7.1 모든 경기에서 규칙 위반을 감지하고 심판에게 보고하는 것은 선수들의 책임입니다.

7.2 게임 플레이가 아닌 모든 규칙 위반들은 경기가 시작되기 전 심판에게 보고해야 합니다.

(예: 승자가 캐릭터를 변경)

7.3 선수들은 게임 플레이와 관계없는 규칙위반을 해결하기 위해 진행중인 게임을 멈출 수 없습니다. 게임 플레이가 아닌 규칙위반을 신고하기 위해 게임을 중단시킬 경우 중단기능을 사용한 선수의 라운드가 몰수됩니다.

7.4 게임 중 규칙위반에 해당하는 상황이 발생하고 있는 경우에만 게임을 중단할 수 있습니다. 이런 경우에는 게임을 중단 시키더라도 라운드 몰수의 페널티가 없습니다.

7.5 잘못된 판단으로 게임을 중단시킨 경우 중단기능을 사용한 선수의 라운드가 몰수됩니다.

(예: SFV 종목에서 승자도 V스킬 변경이 가능한데 이를 착각해서 신고하려고 중단시킴)

7.6 규칙위반은 발생 당시 보고해야 하며, 나중에 신고해도 결과에 반영되지 않습니다.

7.7 심판은 선수를 대신해 규칙위반을 판단할 수 있습니다.

7.8 심판의 규칙위반 착오로 경기가 일시 정지되면 선수들은 같은 캐릭터, 모드를 선택하여 경기를 재개합니다. 심판의 착오로 인한 라운드 몰수는 없습니다.

7.9 위반사항을 신고하기 위해 게임을 중단시킬 수 있는 사람은 경기를 진행중인 선수들과 심판입니다. 어떤 이유로도 다른 사람이 경기를 중단시킬 수 없으며, 만약 관중 등 3자가 경기를 중단시켰을 경우 대회장에서 퇴장 될 수 있습니다.

7.10 선수가 우발적으로 또는 실수로 경기를 중단시킬 경우 해당 라운드가 몰수됩니다. 기기의 옵션 버튼이 잘못 눌리거나 컨트롤러의 고장으로 인식이 되지 않을 경우에도 마찬가지입니다.

7.11 선수가 통제할 수 없는 경기 중단(게임 충돌 또는 기기의 멈춤)은 심판이 직접 개입합니다. 가능하면 라운드가 중단된 상황을 재현해 경기를 재개하고, 그렇게 할 수 없는 경우 두 선수는 같은 캐릭터와 모드로 경기를 다시 치룹니다.

## 8. 규칙 위반과 실격

처음 토너먼트에 참가한 선수는 자기도 모르게 규칙을 위반할 수 있습니다. 다음 규칙을 통해서 모든 참가 선수들을 공정하게 대우하겠습니다.

8.1 심판은 모든 규칙위반 상황에 대해 감독에게 보고해야 합니다.

8.2 라운드 몰수가 발생해 경기가 종료되면 전체 경기, 시합의 결과에도 반영됩니다. 즉, 마지막 경기에서 몰수가 발생하면 해당 시합에서 패배하게 됩니다.

8.3 위와 같은 상황이 패자 조에서 발생하면 해당 선수는 토너먼트에서 탈락합니다.

8.4 몰수가 진행되는 동안 분쟁이 없었을 경우(예: 상대 선수를 기다리다 몰수패가 발생) 기다리고 있던 선수는 상위 라운드로 올라갑니다.

### 8.5 경기 몰수

- A. 심판이 참가자를 찾을 수 없음
- B. 경기 중 규칙 위반
- C. 토너먼트 진행을 직, 간접적으로 방해하는 행위  
(예: 심판의 지시에 따르지 않음, 다른 선수에게 분쟁을 유발)

### 8.6 경고

첫 경고는 특별한 효과가 없습니다. 그러나 대부분은 몰수와 같이 진행됩니다. 경고를 두 번 받으면 경기장 바깥으로 쫓겨나게 되며 더 이상 입장할 수 없습니다.

### 8.7 경고 상황

- A. 경기 중 과도하게 반복되는 실수(예: 연속적으로 캐리터를 잘못 선택)
- B. 경기 중 화장실에서 돌아오지 않음
- C. 다른 선수와의 불필요한 신체 접촉
- D. 토너먼트 중의 위법 행위: 폭력적인 행동, 기물 파손, 가벼운 욕설 등

### 8.8 강제 퇴장

경고가 두 번 누적되어 퇴장된 선수는 토너먼트에서 실격 처리됩니다. 극단적인 상황에서는 경고 없이 즉시 퇴장될 수 있습니다.

- A. 다른 선수 또는 관람객에게 물리적으로 피해를 입히는 경우
- B. 명백한 위법 행위: 절도, 폭행, 폭력적인 발언 등

## 9. 추가 규칙

- 9.1 사전에 고지된 시간으로부터 5분의 유예 시간이 지나면 시합에서 패배 처리됩니다. 지연 사유가 발생하는 경우 반드시 본인이 심판에게 직접 이야기해야 하며 대리인은 인정되지 않습니다.
- 9.2 선수 등록은 양도할 수 없습니다. 등록하지 않은 선수가 참가한 것이 토너먼트 과정에서 적발되면 즉시 실격 및 퇴장 처리됩니다.
- 9.3 장비의 문제로 다른 사람의 장비를 빌릴 수 있으나, 빌린 장비를 원래 선수가 사용하고 있는 경우 장비를 빌렸던 선수는 시합 준비 후 3분 안에 이를 해결해야 합니다. 만약 3분 내에 문제가 해결되지 않으면 시합이 몰수 처리됩니다.
- 9.4 시합을 거부한 선수는 토너먼트에서 실격 처리되며 해당 토너먼트에서 획득한 상금과 상품, 추첨 경품에 대한 모든 권리를 상실합니다.
- 9.5 반드시 패배하는 상황에서 컨트롤러 분리나 게임 중단은 실격 처리되지 않습니다. 일반적으로 Street Fighter에서 CA로 경기가 끝나는 상황이 이에 해당합니다. 그러나 일시정지가 풀리고 KO가 되지 않는 경우에는 일시정지를 발생시킨 선수의 라운드가 몰수됩니다.
- 9.6 대회장 내에서 음주, 흡연을 금지합니다. 또한 대회장 내에서 심한 술냄새를 풍기거나 주정을 부리는 등 타인이 불쾌하게 느낄 수 있는 상황에서는 심판, 또는 관계자에 의해 대회장에서 퇴장될 수 있습니다.
- 9.7 선수들 사이의 모든 공모는 부정행위로 간주됩니다. 특정 선수를 만나지 않기 위해 의도적으로 시합에 패배하는 행위도 이에 해당하며, 고의 패배에 협력하는 선수도 처벌의 대상이 됩니다.
- 9.8 대회장 내/외 또는 주변에서의 폭력이나 폭언, 협박, 성희롱 및 기타 위법한 행위들은 용납되지 않습니다. 해당 상황이 발생하면 즉시 스마트폰의 녹음기능을 켜고 심판, 스태프, 주최자 등 주변 사람들에게 도움을 요청하세요.
- 9.9 스피릿제로에서 주최하는 오프라인 토너먼트는 캡콤프로투어(CAPCOM Pro Tour, CPT)의 규칙들을 존중합니다. 단, 규칙들이 충돌할 경우 CPT의 규칙보다 본 문서에 기재 되어있는 규칙을 우선시합니다.
- 9.10 컨트롤러에 대한 세부 규칙은 기본적으로 CPT의 규칙에 따라 시행합니다.

<https://sf.esports.capcom.com/cpt/rules.html>

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.