

## PMPS 시즌 1 규정

“PMPS 시즌 1”(이하 본 대회)은 ㈜크래프톤(이하 크래프톤)에서 주관하는 대회입니다. ‘본 대회’의 안정적인 운영과 공정하고 합리적인 판단을 위해 본 규정을 제정합니다.

‘본 대회’ 참여 팀(선수)은 공식 규정을 사전 인지하고 준수해야 할 의무를 가지며 사전 미인지에 따른 모든 불이익은 팀(선수)의 귀책으로 합니다.

‘본 대회’에 지원하기 위해서 지원자는 공식 홈페이지를 통해 참가 접수하여 정상적으로 대회를 진행해야 합니다. 참가 신청이 완료되어도 주최측으로부터 결격사유가 확인되거나 참가팀의 불참의사 확인 시에 대기팀에게 참가 기회가 양도될 수 있습니다.

### I. 대회개요

#### ◆ 참가 자격:

- 대한민국 국적을 가진 만 16 세 이상 (2005 년 04 월 22 일 이전 출생자)
- 인게임 18 시즌 KR/JP 서버 스쿼드 TPP 티어 플래티넘 이상 및 인게임 레벨 30 이상  
(두 가지 조건 모두 갖춰야 신청 가능하며, 글로벌 버전의 유저는 참가할 수 없습니다.)
- 2021 년 04 월 22 일부터 ~ 06 월 06 일까지 PMPS 시즌 1 일정에 모두 참가 가능한 자
- 해외 여행 결격사유가 없는 자
- WEEKLY STAGE 부터 주최측에서 제공하는 치팅방지 어플(GAC) 설치 및 실행에 동의하는 자
- 대회 규정 및 심판의 결정을 존중하고 따를 것을 동의한 자
- 방송 출연에 대한 결격 사유가 없는 자
- 불법 프로그램 사용, 승부조작, 타인의 계정을 가지고 등급 대리작업을 해주는 행위 등 PUBG MOBILE 계정 제재 사유에 해당되지 않는 자
- 주최측이 지정하는 프로그램(채팅 등)을 원활히 이용, 안정적으로 경기에 참여할 수 있는 환경에 있는 자
- 대회 기간 중 병역 의무(군인, 사회복무요원, 상근예비역 등)를 행하고 있는 자는 대회에 출전할 수 없습니다.
- 이외, e 스포츠, 인게임 내 혹은 관련 커뮤니티에서 불화 및 사회적 물의를 일으킨 경험이 있는 선수에 대해서는 주최측의 판단 하에 임의로 참가 자격을 제한할 수 있습니다.

※ 기타 대회의 권위를 훼손할 수 있는 문제를 야기한 자는 주최측의 판단에 따라 실격될 수 있습니다.

#### ◆ 참가 방법 및 유의사항:

- PMPS 시즌 1 공식 홈페이지(<https://pubgmesports.pubgmobile.kr>) 참가 신청
- 본 대회는 예비 선수를 포함하여 최대 5 인으로 참가 접수가 가능하며, 4 인 Squad 팀으로 경기 참여가 가능합니다. (최소 4 인 이상 참가 접수해야 합니다.)
- 본 대회 참가 신청 시 모든 참가자는 번호 인증 절차를 공식 홈페이지에서 완료 후 참가 신청이 가능합니다. 참가 신청 후 팀원의 변경은 인정되지 않습니다.

## PUBG MOBILE PRO SERIES SEASON1

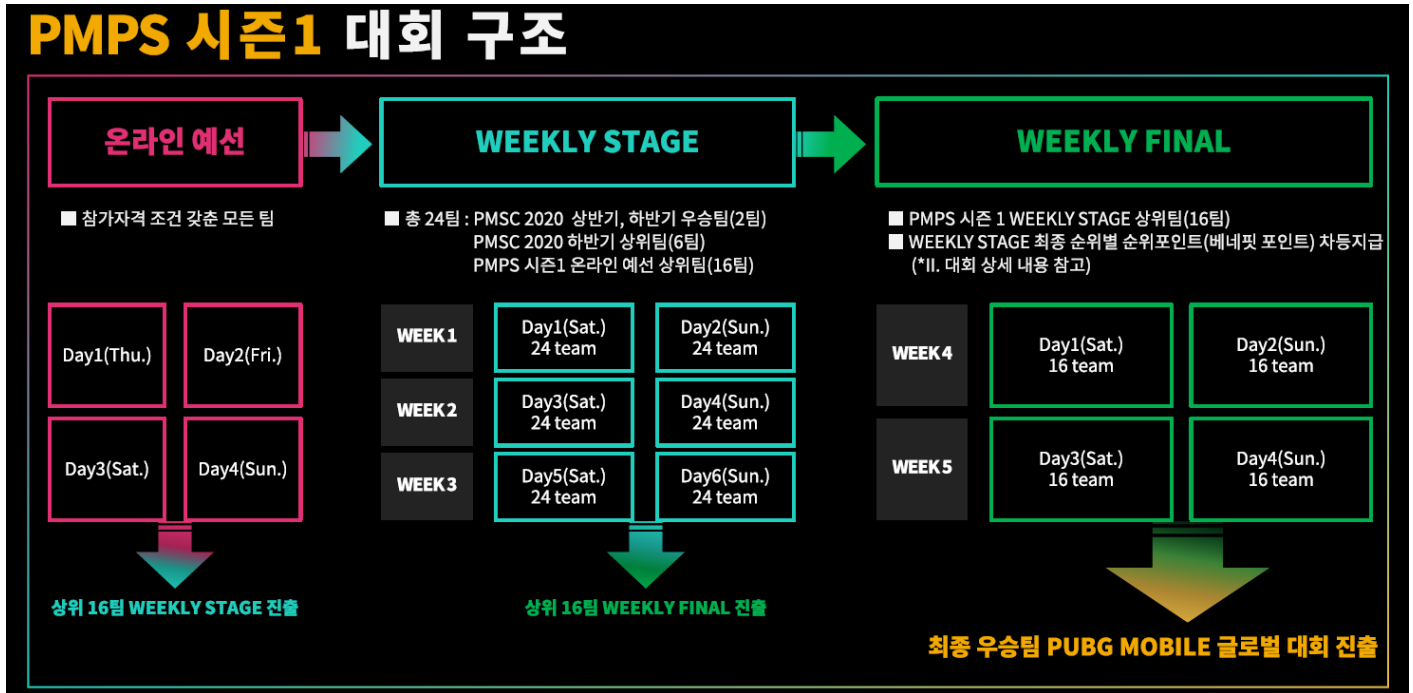
- 참가 접수 후 팀장을 제외한 팀원은 공식 홈페이지 안내에 따라 개인정보 이용동의를 진행해야 하며, 참가접수기간내에 미 제출 시 해당 팀은 대회 참가가 제한될 수 있습니다.
- 욕설이 포함되어 있거나 방송에 적절치 않은 팀명/캐릭터명 사용이 불가합니다. 이 경우 팀명, 캐릭터명을 변경해야 하며 변경에 필요한 재화는 주최측에서 지원하지 않습니다. 이를 거부할 시 대회 참가가 불가능합니다.
- 참가접수 시 팀명은 영문대소문자와 아라비아 숫자를 조합한 10 자 이내의 문자만 등록 가능하며 특수문자와 띄어쓰기는 허용되지 않습니다. 등록했던 팀명 및 선수 캐릭터명은 온라인 예선 종료 시까지 변경이 불가합니다.
- WEEKLY STAGE 부터의 모든 참가자는 대회 3 일 전까지 주최측에서 요청하는 가이드에 맞춰 캐릭터명을 변경해야 합니다. 캐릭터명은 팀명의 약어+언더바(\_)를 포함해 10 자 이내로 변경해야 하며 팀명의 약어는 영어와 아라비아 숫자를 조합한 2 개~4 개 문자만 등록 가능합니다.

※ (예시) 기존 캐릭터명 : pubgm / 팀명 : PUBGMOBILE / 변경 캐릭터명 : PM\_pubgm

- WEEKLY STAGE 에 진출한 참가자 대상으로 캐릭터명 변경을 위한 이스포츠 캐릭터명 변경권을 주최측에서 1 회 제공하며 이는 온라인 예선 최종 순위 확정 후 지급됩니다. 이스포츠 캐릭터명 변경권을 이용해 변경한 캐릭터명이 부적합한 경우 재수정을 요청할 수 있으며 부적합한 캐릭터명 변경에 필요한 재화 등은 주최측에서 지원하지 않습니다.
- WEEKLY STAGE 부터 사용하는 팀명, 팀명의 약어, 캐릭터명은 대회 종료까지 변경할 수 없습니다. 단 주최측의 합리적인 판단에 따라 변경사유가 인정될 경우에는 주최측의 승인하에 변경 할 수 있습니다.
- **WEEKLY STAGE, WEELY FINAL 에 진출한 모든 참가자는 본인 확인을 위해 공식홈페이지의 아이핀 인증절차를 완료해야 합니다. 주최측이 안내한 시간까지 미완료 시 경기 참가가 불가할 수 있습니다.**
- 모든 참가자는 개인 핸드폰, 이어폰/헤드셋을 사용하여 경기에 참여해야 합니다. 핸드폰, 보조배터리, 이어폰/헤드셋을 제외한 태블릿(탭, 패드), 폴더블 폰, 듀얼 스크린 폰으로는 대회에 참여할 수 없습니다. 또한 온라인 예선기간동안 미승인된 기기를 사용한 선수는 실격처리되며 해당 선수가 소속된 팀은 적발 이후 주최측이 고지한 시간까지 교체 인원을 구해 주최측에 알려야 합니다. 만일 고지된 시간까지 변경된 팀원을 구하지 못할 경우, 해당 팀은 실격 처리됩니다.
- 불법 프로그램 사용, 승부조작, 타인의 계정을 가지고 등급 작업을 해주는 행위 등 제재 사유에 해당되는 자는 참가할 수 없으며, 적발 시 게임 정지는 물론 민형사상의 소송 등 강경 대처 예정입니다.
- 대회에 참여하는 모든 계정에 대하여 계정 생성 이후부터 부정 행위(대리게임 및 계정 공유, 계정 판매, 환불 남용, 불법 프로그램 사용, 어뷰징 등)를 한 이력이 있는지 지속적으로 모니터링 할 예정입니다. 시기 상관없이 부정 행위가 적발될 경우 해당 계정의 선수는 PMPS 시즌 1 경기에 참가할 수 없습니다. 또한 해당 선수가 소속된 팀은 적발 시 페널티가 부여될 수 있습니다.
- 모든 참가자는 안정적인 경기환경을 위하여 개인 핸드폰 데이터 (3G / 4G LTE / 5G)를 사용하여 경기에 참여해야 하며, WiFi 및 핫스팟 사용으로 인한 문제는 선수 본인 책임입니다.

◆ 대회 방식:

- 모드 : 4 인 Squad / TPP (3 인칭)
- 경기 방식



◆ 대회 일정

※ 진행 날짜는 주최측의 사정에 의해 변경될 수 있습니다.

월	Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat	Sun
04 월	04/19	04/20	04/21	04/22	04/23	04/24	04/25
				온라인 예선 <DAY 1>	온라인 예선 <DAY 2>	온라인 예선 <DAY 3>	온라인 예선 <DAY 4>
	04/26	04/27	04/28	04/29	04/30	05/01	05/02
05 월	05/03	05/04	05/05	05/06	05/07	05/08	05/09
			WEEKLY STAGE <스크림>		WEEKLY STAGE <스크림>	WEEKLY STAGE <DAY 1>	WEEKLY STAGE <DAY 2>
	05/10	05/11	05/12	05/13	05/14	05/15	05/16
			WEEKLY STAGE <스크림>		WEEKLY STAGE <스크림>	WEEKLY STAGE <DAY 3>	WEEKLY STAGE <DAY 4>
	05/17	05/18	05/19	05/20	05/21	05/22	05/23
			WEEKLY STAGE <스크림>		WEEKLY STAGE <스크림>	WEEKLY STAGE <DAY 5>	WEEKLY STAGE <DAY 6>
	05/24	05/25	05/26	05/27	05/28	05/29	05/30
			WEEKLY FINAL <스크림>		WEEKLY FINAL <스크림>	WEEKLY FINAL <DAY 1>	WEEKLY FINAL <DAY 2>
06 월	05/31	06/01	06/02	06/03	06/04	06/05	06/06
			WEEKLY FINAL <스크림>		WEEKLY FINAL <스크림>	WEEKLY FINAL <DAY 3>	WEEKLY FINAL <DAY 4>

◆ 맵

대회 구분	Match 1	Match 2	Match 3	Match 4	Match 5	Match 6
온라인 예선 DAY 1	에란겔					
온라인 예선 DAY 2	사녹					
온라인 예선 DAY 3	미라마					
온라인 예선 DAY 4	에란겔					
WEEKLY STAGE DAY 1	에란겔 [A 조 + B 조]	미라마 [B 조 + C 조]	사녹 [A 조 + C 조]	미라마 [A 조 + B 조]	사녹 [B 조 + C 조]	에란겔 [A 조 + C 조]
WEEKLY STAGE DAY 2	사녹 [A 조 + B 조]	에란겔 [B 조 + C 조]	미라마 [A 조 + C 조]	에란겔 [A 조 + B 조]	미라마 [B 조 + C 조]	사녹 [A 조 + C 조]
WEEKLY STAGE DAY 3	미라마 [A 조 + B 조]	사녹 [B 조 + C 조]	에란겔 [A 조 + C 조]	사녹 [A 조 + B 조]	에란겔 [B 조 + C 조]	미라마 [A 조 + C 조]
WEEKLY STAGE DAY 4	에란겔 [A 조 + B 조]	미라마 [B 조 + C 조]	사녹 [A 조 + C 조]	미라마 [A 조 + B 조]	사녹 [B 조 + C 조]	에란겔 [A 조 + C 조]
WEEKLY STAGE DAY 5	사녹 [A 조 + B 조]	에란겔 [B 조 + C 조]	미라마 [A 조 + C 조]	에란겔 [A 조 + B 조]	미라마 [B 조 + C 조]	사녹 [A 조 + C 조]
WEEKLY STAGE DAY 6	미라마 [A 조 + B 조]	사녹 [B 조 + C 조]	에란겔 [A 조 + C 조]	사녹 [A 조 + B 조]	에란겔 [B 조 + C 조]	미라마 [A 조 + C 조]
WEEKLY FINAL DAY 1	미라마	에란겔	사녹	미라마	에란겔	사녹
WEEKLY FINAL DAY 2	미라마	에란겔	사녹	미라마	에란겔	사녹
WEEKLY FINAL DAY 3	미라마	에란겔	사녹	미라마	에란겔	사녹
WEEKLY FINAL DAY 4	미라마	에란겔	사녹	미라마	에란겔	사녹

※ 일정 확률로 선택되는 주간 또는 야간 시간대로 대회를 진행합니다.

※ 대회에 진행되는 맵은 불가피한 상황이나 주최측 결정에 따라 변경될 수 있습니다.

※ 대회 맵 & 방식은 주최측 사정에 의해 변경될 수 있으며 변경 시 사전에 공지합니다.

◆ 대회 포인트 시스템

대회포인트 시스템				Kill Point
Rank	Point	Rank	Point	
#1	15	#9	1	1Kill = 1Point
#2	12	#10	1	
#3	10	#11	1	
#4	8	#12	1	
#5	6	#13	0	
#6	4	#14	0	
#7	2	#15	0	
#8	1	#16	0	

※ 합산포인트 동점 시 아래의 순서대로 순위 결정

1. 포인트가 동률일 경우, 해당 대회 1 위(치킨) 달성 총 횟수가 더 높은 팀에게 상위 순위 부여
2. 1 항의 항목이 동률일 경우, 해당 대회 전체 순위 포인트가 더 높은 팀에게 상위 순위를 부여  
(킬 포인트를 제외한 순위 포인트만 합산하여 더 높은 팀에게 상위 순위를 부여)
3. 2 항의 항목이 동률일 경우, 해당 대회의 킬 포인트가 더 높은 팀에게 상위 순위를 부여
4. 3 항의 항목이 동률일 경우, 가장 마지막 경기 기준 순위가 더 높은 팀에게 상위 순위 부여
5. 4 항의 항목이 동률이거나 가려지지 않을 경우, 해당 팀들의 가장 상위 매치 포인트를 기준으로 상위 순위 부여

※ 온라인예선 랭킹 포인트 별도 (II. 대회 상세 내용 참고)

◆ 상금 및 특전

- PMPS 시즌 1 총 상금 약 7,000 만원

- 지급 일정

\* 모든 상금은 순위 확정 2 주 이내 지급

※ WEEKLY STAGE 진출팀이 참가를 포기할 경우, 참가자격과 순위 상금은 차순위 팀에게 승계됩니다.

(\*치킨 상금의 경우 차순위 승계에서 제외됩니다.)

※ 모든 상금은 요청 서류(상금 수령자의 신분증, 통장사본, 상금수령 동의서) 확인이 완료되면 제세 공과금 4.4% 원천징수 후 지급합니다.

II. 대회 상세 내용

◆ 온라인 예선 (온라인 대회 모드)

- 온라인 대회 모드 (Sponsor Match) 활용하여 진행

- 온라인 예선은 4~5 인으로 구성된 Squad 팀만 경기참여가 가능합니다.

※ 4 인 미만 Squad 팀으로 참가 시 해당 경기에서 획득한 순위 및 킬포인트는 무효 처리됩니다.

- 총 20 경기 중 상위 15 경기의 대회 포인트만 합산하여 전체 랭킹 집계

※ 온라인 예선 기간 중 15 경기 미만 참가 시 모든 경기에서 획득한 순위 및 킬포인트는 무효 처리됩니다.

- 온라인 예선 상위 16 팀까지 WEEKLY STAGE 진출

PUBG MOBILE PRO SERIES SEASON1

※ 온라인 예선 상위 16 팀 중 주최측으로부터 결격사유가 확인되거나 WEEKLY STAGE 불참의사 확인 시에 참가 기회가 차순위 팀에 양도될 수 있습니다.

- PMPS 시즌 1 온라인 예선 일정

DAY 1 04/22 (목)	DAY 2 04/23 (금)	DAY 3 04/24 (토)	DAY 4 04/25 (일)
19:00 시작	19:00 시작	19:00 시작	19:00 시작
20:00 시작	20:00 시작	20:00 시작	20:00 시작
21:00 시작	21:00 시작	21:00 시작	21:00 시작
22:00 시작	22:00 시작	22:00 시작	22:00 시작
23:00 시작	23:00 시작	23:00 시작	23:00 시작

- 랭킹 포인트

순위	포인트	순위	포인트	Kill Point  1 Kill = 1 Point
#1	30	#9	7	
#2	22	#10	6	
#3	19	#11	5	
#4	16	#12	4	
#5	14	#13	3	
#6	12	#14	2	
#7	10	#15	1	
#8	8	#16	0	

※ 온라인 예선 랭킹에 산정 기준인 15 경기에 한하여 합산 포인트 동점 시 아래의 순서대로 최종 순위 결정

1. 참가한 전체 경기 중 1 위 달성 횟수(킬 포인트를 제외한 1 위 달성 횟수만 반영)
2. 참가한 전체 경기 중 획득한 팀전원의 킬포인트 합산
3. 참가한 전체 경기 중 팀 전원 사망 수 합산(사망 수 낮은 순서로 반영)

- 최종 랭킹 공지

\* 온라인 예선 종료 후 최종 랭킹 조정 기간을 가집니다. 조정 기간 동안 불건전 플레이 등 특별한 사유로 인해 제외되는 팀이 발생할 경우, 랭킹이 조정될 수 있습니다. 조정된 최종 랭킹은 PMPS 시즌 1 공식 홈페이지 및 개별(팀장) 안내됩니다.

◆ WEEKLY STAGE

- WEEKLY STAGE 는 PMSC 2020 시드팀과 온라인 예선 상위 16 팀으로 구성되어 총 24 팀이 3 개의 조로 나뉘어 조별 리그 방식으로 진행됩니다. PMSC 2020 시드팀은 PMSC 2020 상반기 우승팀, 하반기 우승팀, 하반기 우승팀을 제외한 다음 상위 6 팀으로 구성되며 불참할 경우 시드권은 차순위 승계됩니다.

※ 시드팀 중 엔트리 제출 기간 이후 불참팀이 발생할 경우 온라인 예선 상위팀에게 시드권은 승계됩니다.

- 조 편성 방식 (스네이크 방식)

구분	온라인 예선 상위 16 팀 + PMSC 2020 시드배정 8 팀							
A 조	시드 #1	시드 #6	시드 #7	예선 #4	예선 #5	예선 #10	예선 #11	예선 #16
B 조	시드 #2	시드 #5	시드 #8	예선 #3	예선 #6	예선 #9	예선 #12	예선 #15

## PUBG MOBILE PRO SERIES SEASON1

C 조	시드 #3	시드 #4	예선 #1	예선 #2	예선 #7	예선 #8	예선 #13	예선 #14
-----	-------	-------	-------	-------	-------	-------	--------	--------

※ 배정된 슬롯에 불참한 팀이 있을 경우, 불참하는 팀에 속해 있는 위치에 차순위 팀으로 승계될 수 있습니다.  
- WEEKLY STAGE 일정은 아래와 같습니다.

- \* WEEKLY STAGE DAY 1 : 05 월 08 일(토) 18:00 ~ 23:00 (Match 별 참가 조 상이, 맵 참고)
- \* WEEKLY STAGE DAY 2 : 05 월 09 일(일) 18:00 ~ 23:00 (Match 별 참가 조 상이, 맵 참고)
- \* WEEKLY STAGE DAY 3 : 05 월 15 일(토) 18:00 ~ 23:00 (Match 별 참가 조 상이, 맵 참고)
- \* WEEKLY STAGE DAY 4 : 05 월 16 일(일) 18:00 ~ 23:00 (Match 별 참가 조 상이, 맵 참고)
- \* WEEKLY STAGE DAY 5 : 05 월 22 일(토) 18:00 ~ 23:00 (Match 별 참가 조 상이, 맵 참고)
- \* WEEKLY STAGE DAY 6 : 05 월 23 일(일) 18:00 ~ 23:00 (Match 별 참가 조 상이, 맵 참고)

※ WEEKLY STAGE 에 진출한 팀은 매주 수, 금 진행되는 스크림에 의무적으로 참가해야 합니다.

(IV. 참가 선수 의무 및 유의 사항)

※ WEEKLY STAGE 에 진출한 모든 참가자는 본인 확인을 위해 공식 홈페이지의 아이핀 인증 절차를 완료해야 합니다. 주최측이 안내한 시간까지 미완료 시 경기 참가가 불가할 수 있습니다.

※ WEEKLY STAGE 에 참가하는 모든 선수는 심판의 지시에 따라 치팅방지 어플(GAC) 설치 및 실행해야 합니다.

※ 치팅방지 어플(GAC)은 모든 매치 종료 후 심판 지시에 따라 종료합니다.

### ◆ WEEKLY FINAL

- WEEKLY STAGE 최종 순위에 따라 WEEKLY FINAL 시작 전 베네피트 포인트가 아래와 같이 순위별로 지급됩니다.

※ 베네피트 포인트의 경우, WEEKLY FINAL 순위 포인트로 적용 됩니다.

순위	포인트	순위	포인트	순위	포인트	순위	포인트
#1	16	#5	5	#9	3	#13	1
#2	10	#6	5	#10	3	#14	1
#3	8	#6	4	#11	3	#15	0
#4	6	#8	4	#12	1	#16	0

베네피트 포인트의 경우 불참팀이 발생할 경우 차순위에게 승계됩니다.

- WEEKLY FINAL 일정은 아래와 같습니다.

- \* WEEKLY FINAL DAY 1 : 05 월 28 일(토) 13:00 ~ 18:00
- \* WEEKLY FINAL DAY 2 : 05 월 29 일(일) 13:00 ~ 18:00
- \* WEEKLY FINAL DAY 3 : 06 월 05 일(토) 13:00 ~ 18:00
- \* WEEKLY FINAL DAY 4 : 06 월 06 일(일) 13:00 ~ 18:00

※ WEEKLY FINAL 에 진출한 팀은 매주 금 진행되는 스크림에 의무적으로 참가해야 합니다.

(IV. 참가 선수 의무 및 유의 사항)

※ WEEKLY FINAL 에 참가하는 모든 선수는 심판의 지시에 따라 치팅방지 어플(GAC) 설치 및 실행해야 합니다.

※ 치팅방지 어플(GAC)은 모든 매치 종료 후 심판 지시에 따라 종료합니다.

※ 모든 대회 일자 및 일시는 주최측에 의해 변동될 수 있습니다.

### III. 대회 진행 절차

## 1. 대회 참가 및 기준

### 1.1 참가 접수

- 온라인예선 참가 접수는 공식 홈페이지에서 가능하며 주최측으로부터 결격사유가 확인되거나 참가팀의 불참의사 확인 시에 참가 기회가 양도될 수 있습니다.

## 2. 대회 규정

### 2.1 게임 버전

- 모든 참가자는 대회 기간동안 PUBG MOBILE 의 최신 버전을 사용해야 합니다.
- 모든 참가자는 대회 경기 시작 전 최신 버전의 맵, 리소스 등을 다운로드해야 하며 대회에 사용되는 PUBG MOBILE 클라이언트를 업데이트하지 않을 경우 참가가 제한되거나 페널티가 부여될 수 있습니다.
- 대회 기간 중 업데이트가 진행될 경우에 업데이트를 통해 최신 버전으로 대회에 참여해야 합니다. 대회 진행 도중 버전 업데이트가 있을 경우, 본 규정은 변경될 수 있습니다.

### 2.2 게임 계정

- 모든 선수는 본인의 계정으로 참가해야 하며 대회에 부적합한 캐릭터명일 경우 주최측은 경기 입장을 제한하고 강제 퇴장시킬 수 있습니다.
- 부적합한 캐릭터명 변경에 필요한 재화 등은 주최측에서 지원하지 않습니다.

### 2.3 캐릭터명/팀명

- 욕설이 포함되어 있거나 방송에 적절치 않은 팀명/캐릭터명은 사용이 불가합니다. 이 경우 팀명, 캐릭터명을 변경해야 하며 변경에 필요한 재화는 주최측에서 지원하지 않습니다. 이를 거부할 시 대회 참여가 불가능합니다.
- 참가접수 시 팀명은 영문대소문자와 아라비아 숫자를 조합한 10 자 이내의 문자만 등록 가능하며 특수문자와 띄어쓰기는 허용되지 않습니다. 등록했던 팀명 및 선수 캐릭터명은 온라인 예선 종료 시까지 변경이 불가능합니다.
- WEEKLY STAGE 부터의 모든 참가자는 대회 3 일 전까지 주최측에서 요청하는 가이드에 맞춰 캐릭터명을 변경해야 합니다. 캐릭터명은 팀명의 약어+언더바(\_)를 포함해 10 자 이내로 변경해야 하며 팀명의 약어는 영어와 아라비아 숫자를 조합한 2 개~4 개 문자만 등록 가능합니다.

※ (예시) 기존 캐릭터명 : pubgm / 팀명 : PUBGMOBILE / 변경 캐릭터명 : PM\_pubgm

- WEEKLY STAGE 에 진출한 참가자 대상으로 캐릭터명 변경을 위한 이스포츠 캐릭터명 변경권을 주최측에서 1 회 제공하며 이는 온라인 예선 최종 순위 확정 후 지급됩니다. 이스포츠 캐릭터명 변경권을 이용해 변경한 캐릭터명이 부적합한 경우 재수정을 요청할 수 있으며 부적합한 캐릭터명 변경에 필요한 재화 등은 주최측에서 지원하지 않습니다.
- WEEKLY STAGE 부터 사용하는 팀명, 팀명의 약어, 캐릭터명은 대회 종료까지 변경할 수 없습니다. 단 주최측의 합리적인 판단에 따라 변경사유가 인정될 경우에는 주최측의 승인하에 변경 할 수 있습니다.

### 2.4 경기 방식

#### 2.4.1 팀구성

- 본 대회는 예비 선수를 포함하여 최대 5 인으로 참가 접수가 가능하며, 4 인 Squad 팀으로 경기 참여가 가능합니다. (최소 4 인 이상 참가 접수해야 합니다.)
- WEEKLY STAGE, WEEKLY FINAL 참가팀은 매주 화요일 자정(23 시 59 분)까지 한 주 동안 대회를 참가할 엔트리 4 인을 디스코드를 통해 제출해야 하며, 제출한 엔트리는 일주일 동안 변경이 불가능합니다.  
단 방송 시작 3 시간 전까지는 주최측의 합리적인 판단에 따라 변경 사유가 인정될 경우에는 주최측의



승인하 변경할 수 있습니다.

※ 엔트리 변경 가능 승인과 별도로 사유에 따라 패널티가 부여 될 수 있습니다.

- 엔트리 제출 마감 이후의 변경 및 제출은 불가합니다.
- 엔트리 미제출 혹은 지정된 시간 보다 늦게 제출할 경우 경고를 부여할 수 있습니다.
- 경기 시작 30 분 전까지 1 인 이상 미접속 시 경기 참가가 불가할 수 있습니다.
- 특정 사유로 인한 엔트리 변경 시 변경 된 엔트리로만 해당 주차 경기에 참가 하여야 합니다.
- 경기 당일 Match 에 참가 못할 경우 아래와 같이 패널티가 부여 됩니다.

\*\* 누적 Match 1 회 불참 시 경고(혹은 구두 경고) 제재

\*\* 누적 Match 2 회 불참 시 포인트 1 점 차감

\*\* 누적 Match 3 회 불참 시 포인트 3 점 차감

\*\* 누적 Match 4 회 이상 시 3 회 불참가 동일한 패널티 부여

- 모든 선수는 1 개 팀(스쿼드)에만 소속이 가능하며, 한 선수가 2 개 이상의 팀에 중복 참가 신청 시 소속된 모든 팀의 당일 참가 기회가 박탈되며, 차순위 팀에게 참가 기회가 양도됩니다.

#### 2.4.2 게임 모드

- TPP(3 인칭)

#### 2.4.3 경기 별 참가 인원

- 경기 별 최대 참가자와 최소 참가자는 정하지 않습니다.

#### 2.4.4 프로그램/어플리케이션

- 모든 선수는 주최 측이 지정한 음성 채팅 프로그램 및 어플리케이션만 사용 가능하며 임의로 해당 프로그램 및 어플리케이션을 종료할 수 없습니다. 주최 측은 경기 중 불특정 팀의 음성 채팅을 확인할수 있으며, 모든 선수는 주최측의 요청이 있을 경우 성실히 임해야 합니다.
- 모든 선수는 경기 중 주최측이 제공하며 승인하는 프로그램 및 어플리케이션만 사용 가능하며 프로그램 및 어플리케이션은 SNS, 커뮤니티, 이메일, 메신저 등을 모두 포함합니다.

#### 2.4.4 출전 불가팀 발생

- 개막전 이전 : 온라인 예선의 차순위 팀을 대체 선발
- WEEKLY STAGE : 해당 팀은 잔여 경기와 무관하게 모두 실격패 처리. 잔여 경기는 온라인 예선의 차순위팀을 대체 선발
- WEEKLY FINAL : 해당 팀은 잔여 경기와 무관하게 모두 실격패 처리. 잔여 경기는 WEEKLY STAGE 의 차순위팀을 대체 선발

### 3. 경기 진행

#### 3.1 온라인 진행

##### 3.1.1 사전 공지

- 경기 당일 기준 1~2 일 전 주최측은 각 팀장에게 참가 확인 문자를 전송하며, 각 팀장은 참가 여부를 확정 회신하여야 합니다. 안내된 시간까지 미회신 시, 예비 참가팀에게 기회가 양도됩니다.

##### 3.1.2 PMPS 시즌 1 디스코드방 입장

- 매치별 시작 시간을 기준으로 1 시간 전까지 각 팀의 팀장은 'PMPS 시즌 1 디스코드 채널'에 입장하여 매치 준비를 완료해야 하고, 주최측으로부터 전달받은 공지사항을 팀원들에게 전달할 의무가 있습니다.
- 매치별 시작 시간을 기준으로 1 시간 전까지 입장하지 못하였을 경우, 경고 1 회가 주어지며 리마인드 공지 5 분내까지 접속하지 않을 경우, 참가가 불가할 수 있습니다.

- 디스코드 일부 채널에서는 채팅 입력이 금지되며, 대회 관련 문의사항은 대회 문의 채널을 통해 확인해야 합니다.

- 주최측의 별도 안내가 없는 한 예정된 시간에 시작됩니다.

### 3.1.3 매치 커스텀방 입장

- 각 팀에게는 팀별 고유 번호가 부여되며 반드시 팀별 고유 번호 순서대로 커스텀방에 입장해야 합니다.

- 각 팀장이 디스코드 채널 내 커스텀방 생성 공지 후 고지된 시간 내에 입장 안할 경우, 해당 경기는 몰수패 처리될 수 있으며 차후 경기에도 불참 시 실격 처리될 수 있습니다.

- 커스텀방 입장완료 후 3 회 이상 커스텀방 이탈 또는 연결이 끊기게 되는 경우 해당 팀원은 경기에 참가가 불가할 수 있습니다.

## 3.2 재경기

### 3.2.1

- 아래와 같은 상황이 발생했을 경우 주최측은 재경기를 진행할 수 있으며 모든 참가자는 이에 따라야 합니다.

### 3.2.2

- 심판이 기술적인 문제로 게임을 정상적으로 진행할 수 없다고 판단하는 경우 해당 경기는 다시 시작됩니다. 단, 선수의 실수 및 부주의는 제외합니다.

### 3.2.3

- 게임 서버상의 로 인해 접속이 불가능한 경우, 해당 경기는 다시 시작됩니다.

### 3.2.4

- 게임 진입 시 로딩 화면에서 멈춰서 아무런 조작이 되지 않는 경우 (이하 무한 로딩)

※ 단, 온라인경기에는 재경기 사유가 되지 않으며 팀은 정상적으로 게임에 접속하지 못한 선수를 제외하고 경기 진행이 가능합니다.

### 3.2.5

- 일부 선수가 비행기에 탑승하지 못하고 시작 지점에서 먼저 진행하는 경우

### 3.2.6 대기 중 연결 끊김

- 비행기에서 낙하 대기 중일 때 연결이 끊기는 경우, 해당 경기는 다시 시작됩니다.

※ 단, 온라인경기에는 재경기 사유가 되지 않으며 팀은 정상적으로 게임에 접속하지 못한 선수를 제외하고 경기 진행이 가능합니다.

### 3.2.7 낙하 단계 중 연결 끊김

- 낙하 화면 진입 후 1 분 이내로 5 명 이상의 선수가 연결이 끊기게 되는 경우 경기는 재시작됩니다. 그 외의 경우, 연결이 끊긴 선수는 탈락 처리됩니다.

### 3.2.8 복수 팀 디스커넥션

- 대비할 수 없는 불가피한 사유로 디스커넥션이 발생하였으며 정상적으로 경기를 종료하지 못한 팀이 5 개팀 이상일 경우 재경기를 진행합니다.

- 디스커넥션 이전 정상적으로 게임이 종료된 선수는 재경기를 위해 경기 진입 후 심판의 지시에 따라야 하고, 별도 지시가 없을 경우 비행기 이륙 후 디바이스를 조작하지 않고 캐릭터가 사망할 때까지 대기해야 합니다.

- 재경기 진행 시 디스커넥션 이전 경기 기록은 모두 유효합니다.

### 3.2.9 천재지변

- 전쟁, 테러, 화재, 정전, 사고 등의 천재지변이 발생했을 경우 정상적인 경기 진행이 불가능하다고 판단되면

주최측은 재경기 요청을 할 수 있습니다.

### 3.3 재경기 비성립 조건

- 게임 내에서 물리적으로 이동 및 위치할 수 없는 지형, 지물에 있거나 상자 또는 은폐 및 엄폐물에 무리하게 진입하여 캐릭터가 갇히는 경우, 차량 폭파 등의 현상은 재경기 사유가 되지 않으므로 선수 본인이 책임을 지게 됩니다.
- 게임 내에서 물리적으로 이동 및 위치할 수 없는 지형, 지물에서 게임 내 버그로 인하여 타 선수를 공격 및 사살하거나 경기 진행 중 심각한 버그 사용으로 킬 또는 상위 순위로 랭크되었을 경우 해당 선수 및 팀은 경기에 참여한 팀 중 최하위 팀으로 지정됩니다.
- 게임 상에서 알려지지 않아 본 규정에 포함되지 않은 버그라 할지라도, 주최 측 판단 하에 재경기가 성립되지 않을 수 있습니다.

### 3.4 이의제기

- 참가 선수는 이의를 제기할 권리가 있으며 해당 경기가 끝나고 주최측에 이의 제기해야 합니다.

### 3.5 코칭

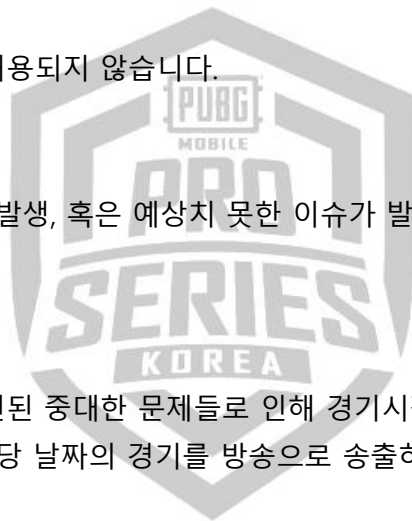
- 경기 중 어떠한 경우에도 코칭은 허용되지 않습니다.

### 3.6 심판 권한

- 심각한 인터넷 이슈, 게임 내 버그 발생, 혹은 예상치 못한 이슈가 발생할 시, 심판은 경기를 다시 시작할 권한이 있습니다.

### 3.7 시간 외 경기

- 천재 지변과 같은 경기 환경과 관련된 중대한 문제들로 인해 경기시작이 일정 시간 이상 지연될 경우, 주최측의 합리적인 판단을 통해 해당 날짜의 경기를 방송으로 송출하지 않고 비공개 온라인 경기로 진행할 수 있습니다.



## IV. 참가 선수 의무 및 유의 사항

### 1. 공식 스크림 참여

#### 1.1 공식 스크림

- 온라인 예선을 제외한 온라인 경기 참가 시 모든 팀은 의무적으로 매주 수, 금 진행되는 공식 스크림을 참여해야 합니다.

#### 1.2 WEEKLY STAGE

- 매주 수요일 오후 8 시~10 시에 진행되는 공식 스크림은 총 3Match 로 진행되며 A 조+B 조/ B 조+C 조/ A 조+C 조 순으로 진행됩니다. 공식 스크림에 참가하는 팀은 해당 Match 시작 30 분 전까지 디스코드 음성 채팅방에 접속을 완료해야 합니다.
- 매주 금요일 오후 8 시~10 시에 진행되는 공식 스크림은 총 3Match 로 진행되며 A 조+B 조/ B 조+C 조/

A 조+C 조 순으로 진행됩니다. 공식 스크림에 참가하는 팀은 해당 Match 시작 1 시간 전까지 디스코드 음성채팅방에 접속을 완료해야 합니다. 모든 팀은 배정받은 조의 공식 스크림 일정에 맞춰 의무적으로 참가해야 하며, 사전에 제출한 엔트리 구성으로 경기를 진행해야 합니다.

### 1.3 WEEKLY FINAL

- 매주 수요일 오후 8 시~10 시에 진행되는 공식 스크림은 총 3Match 로 진행되며 WEEKLY FINAL 에 진출한 모든 팀은 공식 스크림 시작 30 분 전까지 디스코드 음성채팅방에 접속을 완료해야 합니다.
- 매주 금요일 오후 8 시~10 시에 진행되는 공식 스크림은 총 3Match 로 진행되며 WEEKLY FINAL 에 진출한 모든 팀은 공식 스크림 시작 1 시간 전까지 디스코드 음성채팅방에 접속을 완료해야 합니다. 금요일 공식 스크림은 사전에 제출한 엔트리 구성으로 경기를 진행합니다.

### 1.4 공식 스크림 불참 패널티

- 수, 금 공식 스크림 불참 시 아래와 같이 패널티가 부여됩니다.
  - \*\* 공식 스크림 1 회 불참 시 경고(혹은 구두 경고) 제재
  - \*\* 공식 스크림 누적 2 회 불참 시 포인트 1 점 차감
  - \*\* 공식 스크림 누적 3 회 불참 시 포인트 3 점 차감
  - \*\* 공식 스크림 누적 4 회 불참 시 획득한 전체 포인트 몰수
- \*\* WEEKLY STAGE 종료 시 불참 누적 횟수는 리셋됩니다.

## 2. 치팅방지 어플(GAC) 설치 및 실행

- 온라인 예선을 제외한 온라인 경기 참가 시 모든 선수는 필수로 치팅방지 어플을 설치 및 실행하여야 합니다.
- 온라인 경기 당일 기준 1~2 일 전 주최측은 각 팀장에게 치팅방지 어플(GAC) 다운로드 가이드를 제공합니다. 각 팀장은 팀원 전체의 기기에 치팅방지 어플(GAC) 다운로드 완료 후 회신하여야 하며 안내된 시간까지 미회신 시 경기 참가가 불가할 수 있습니다.
- 모든 선수는 경기시작 2 시간전까지 치팅방지 어플의 정상작동 유무를 확인해야 합니다.
- 모든 선수는 경기시작 1 시간전까지 치팅방지 어플을 사용하여 본인확인을 위한 얼굴 사진을 촬영을 합니다. 사진은 얼굴이 기울어지거나 삐뚤어지면 안 되며 얼굴 방향이 정확한 정면을 바라보아야 합니다. 사진은 부적합하게 제출하거나 선명도가 떨어질 시 주최측은 선수에게 사진촬영을 재요청할 수 있습니다.
- 모든 선수는 주최측이 제공한 개인정보 이용동의서를 경기 당일 2 일전까지 제출해야 합니다.

## 3. 디바이스 규정

### 3.1

- 모든 참가자는 개인 핸드폰을 사용하여 경기에 참여해야 합니다. 핸드폰, 보조배터리, 이어폰/헤드셋을 제외한 태블릿류(아이패드, 탭, 미패드 등), 폴더블폰, 듀얼 스크린폰, 비승인 하드웨어(트리거, 조이스틱 등)는 사용할 수 없으며 상기 제품의 사용이 확인될 경우 이후 모든 대회의 참가가 불가합니다.
- 모든 참가자는 안정적인 경기환경을 위하여 개인 핸드폰 데이터 (3G / 4G LTE / 5G)를 사용하여 경기에 참여해야 하며, wi-fi 는 제공되지 않습니다. (사전에 최신 버전 다운로드 및 경기맵 다운로드 필수)
- 경기 중 선수 본인의 핸드폰 기기의 문제는 선수의 책임입니다. (ex 배터리 없음, 게임끊김 현상, 전화 수/발신 등) 이와 같은 상황으로 대회 중 문제가 발생 시 대회는 계속 진행됩니다.
- 주최측의 판단에 따라 불공정한 이점을 제공하거나, 경기 보안을 위협하거나, 정상적인 경기 진행이 어렵다고

판단되는 장비는 사용에 제한을 받을 수 있습니다.

- 주최측의 판단에 따라 경기 전후 혹은 경기 중 불특정 선수의 개인장비 기능 및 성능을 검사할 수 있습니다. 모든 선수는 주최측의 요청이 있을 경우 성실히 임해야 합니다.
- 해당 규정을 위반할 시 해당 선수는 경기 참가 자격과 수상 자격이 박탈됩니다. 또한 규정을 위반한 플레이어는 상금 및 보상 등도 회수 조치되며, 추후 크래프톤에서 주최 또는 주관하는 공식 대회에 참가 제재를 받을 수 있습니다.

### 3.2

- 경기가 시작되기 전에 본인 핸드폰의 정상 작동유무를 확인해야 하며, 경기 중에 장비가 원활하게 운영되도록 확인하는 것은 각 선수의 책임입니다.

### 3.3

- 주최측에서 제공된 장비로 인해 경기의 운영에 문제가 발생했을 시에 선수는 즉시 심판에게 알려 경기가 중단되도록 해야 합니다.

## 4. 치팅

### 4.1

- 게임 콘텐츠를 변경하는 모든 써드파티 소프트웨어는 금지됩니다 (예, 크로스헤어스, 게임 인터페이스, SFX, 스피드, 게임 스크린 등). 해당 규정을 위반할 시 해킹으로 간주되며 해당 선수는 대회 참가 자격과 수상 자격이 박탈됩니다. 또한 규정을 위반한 플레이어는 추후 크래프톤에서 주최 또는 주관하는 공식 대회에 참가 제재를 받을 수 있습니다.

### 4.2

- 크래프톤에서 승인한 인게임 방식을 통하지 않고 획득한 아이템(공식 리워드 제외) 혹은 공지되지 않은 아이템은 사용할 수 없습니다. 해당 규정을 위반할 시 해킹으로 간주되며 해당 선수는 경기 참가 자격과 수상 자격이 박탈됩니다. 또한 규정을 위반한 플레이어는 추후 크래프톤에서 주최 또는 주관하는 공식 대회에 참가 제재를 받을 수 있습니다.

### 4.3

- 헤드셋, 이어폰, 보조배터리 이외의 보조 하드웨어 장비 사용이 금지됩니다. 헤드셋, 이어폰, 보조배터리 이외의 보조 장비 사용을 위해서는 주최측에 특별 요청을 해야 합니다. 해당 규정 위반은 해킹으로 간주되며 해당 참가 자격 및 수상 자격이 박탈됩니다. 또한 규정을 위반한 플레이어는 추후 크래프톤에서 주최 또는 주관하는 공식 대회에 참가 제재를 받을 수 있습니다.

## 5. 선수 행동 수칙

### 5.1 규정 준수

- 본 대회에 참가하는 모든 선수는 본 규정에 의거하여 아래와 같은 행위를 금지해야 합니다. 본 규정을 준수하지 않을 경우 금지 행동 수위와 반복 여부에 따라 패널티의 범위는 비 단계적으로 상향 될 수 있습니다.

### 5.2 패널티의 단계

#### 5.2.1 경고 및 경기 몰수

- 심판을 통한 몰수 패널티가 부여될 수 있으며, 금지 행동 분류 및 수위에 따라 최고 일 경기를 몰수당할 수 있습니다.

5.2.2 반기 몰수

- 심판을 통한 몰수 패널티가 부여될 수 있으며, 금지 행동 분류 및 수위에 따라 최고 'PMPS 시즌 1' 모든 경기를 몰수당할 수 있습니다.

5.2.3 영구 참가자격 박탈

- 심판을 통한 몰수 패널티가 부여될 수 있으며, 금지 행동 분류 및 수위에 따라 최고 크래프톤에서 주최하는 모든 대회 참가 자격을 박탈당할 수 있습니다.

5.3 대회 규정 준수

5.3.1

- 모든 참가 선수는 대회 규정을 사전 인지하고 준수해야 하는 의무를 갖습니다.

5.3.2

- 팀 및 선수는 대회 일정은 사전 인지하고 주최측이 공지하는 시간을 준수해야 합니다.

5.3.3

- 모든 선수는 준비시간을 포함하여 해당 경기가 종료될 때까지 무단으로 이탈할 수 없습니다. 불가피한 경우 심판을 통해 사전 승인을 받은 후 이탈할 수 있지만 경기 시간 내 되돌아오지 못할 경우 해당 경기를 몰수당할 수 있습니다.

5.3.4

- 주최측은 합리적인 사유가 있을 경우 경기 일정 및 순서를 변경할 수 있습니다.

5.4 패널티 기준표

- 선수들은 주최 측의 지시에 따라야 하며, 명확하고 객관적인 이유 없이 지시에 따르지 않을 경우 운영 측에 의해 페널티가 부여될 수 있습니다.

항목	대상	출장정지	제재시효
불건전한 언행	선수(개인)	-	1차 : 경고 2차 : 경기 몰수
차별행위	선수(개인)	-	1차 : 경고 2차 : 시즌 1 몰수
폭력 및 범죄	선수(개인)	2차 이후 영구 대회참가 불가	1차 : 12개월 2차 : 영구
명예훼손	선수(개인)	-	1차 : 경고 2차 : 시즌 1 몰수
	선수(개인)	운영진 재량	최대 : 영구
운영자 사칭	선수(개인)	2차 이후 영구 대회참가 불가	1차 : 경고 2차 : 시즌 1 몰수
기타 불건전 행위	-	심판 재량	심판 재량

PUBG MOBILE PRO SERIES SEASON1

불법/비인가 프로그램 및 하드웨어 사용	핵과 같은 불법 비인가 프로그램의 제작/배포 행위	선수 (개인)	영구 대회참가 불가 및 법적 조치	영구
	대회 기간 외 핵과 같은 불법 비인가 프로그램의 사용	선수 (개인)	영구 대회참가 불가 및 법적 조치	영구
	대회 경기에 핵과 같은 불법 비인가 프로그램의 사용	팀 전체	해당 선수 영구 대회 참가 불가 및 법적 조치 팀원 최대 12개월 대회 참가 불가	영구
	알려진 버그의 고의적 사용	선수 (개인)	최대 12개월 대회참가 불가	12개월
	대회 경기에 금지된 디바이스(테블릿 등), 보조하드웨어를 사용하는 행위	선수 (개인)	최대 영구 대회참가 불가	1차: 시즌 1 몰수 2차: 영구
대리게임	금전적 거래 여부와 관계없이 대리 게임을 조장하고 홍보하고 추천하는 행위	선수 (개인)	영구 대회참가 불가 및 법적 조치	영구
	금전적이거나 유사한 대가성을 가진 타인계정 플레이 (어뷰징, 부스팅 등 포함), 본인 계정을 위탁하는 행위, 타인과 계정을 거래하는 행위	선수 (개인)	영구 대회참가 불가 및 법적 조치	영구
	대리 게임을 공모하거나 방관하는 행위	팀 전체	해당 선수 영구 대회참가 불가 팀원 최대 12개월 대회 참가 불가	1차: 12개월 2차: 영구
명의도용	불건전한 사유로 타인의 명의를 도용하여 대회를 준비 혹은 진행하는 행위	선수(개인)	영구 대회참가 불가 및 법적 조치	1차: 12개월 2차: 영구
승부조작	금전적인 대가 여부와 상관없이 고의적으로 승부의 결과를 조작하는 행위	선수 (개인)	영구 대회참가 불가 및 법적 조치	영구
	조작에 공모하거나 방관하는 행위	팀 전체	해당 선수 영구 대회참가 불가 팀원 최대 12개월 대회 참가 불가	1차: 12개월 2차: 영구
	타 종목 대회 승부조작 행위	선수 (개인)	최대 12개월 대회참가 불가	12개월
부정행위	경기 중 본인의 능력과 관계없는 특정 행위를 통해 경기력을 상승시키는 행위	선수 (개인)	2차 이후 영구 대회참가 불가	1차: 6개월 2차: 영구
대회 진행 방해 및 일시 중단	고의적인 경기 중단, 방해, 경기 준비와 관련된 지시 불이행 등 대회 진행에 차질을 주는 일체의 행위	선수 (개인)	2차 이후 영구 대회참가 불가	1차: 6개월 2차: 영구
	온라인 대회 진행 시 주최측 지시 불이행 등 대회 진행에 차질을 주는 일체의 행위	팀 전체	-	1/2차 : 경고 3차 : 당일 경기 몰수

※ PMPS 시즌 1 온라인 대회에서 대회 경기에 금지된 디바이스 사용으로 인한 패널티는 시즌 내에 국한됩니다.

5.5 라이브 방송 및 중계

- 본 대회에서 발생한 모든 콘텐츠, 사진, 비디오, 리플레이 및 기타 리소스에 대한 소유권은 크래프톤에 있습니다. 경기 참가를 위해서 모든 선수는 해당 조건에 동의해야 합니다.
- 모든 참가자는 대회 라이브 진행 시 대회 콘텐츠를 개인방송 송출 및 라이브 스트리밍을 할 수 없으며 특히 주최측이 소유하고 있는 저작 콘텐츠를 2차적으로 부적절하게 활용하는 행위 등이 적발될 경우, 즉시 영상 삭제를 요청할 수 있습니다.

5.6 초상권 및 사용권

5.6.1

- 참가 선수는 초상권 자료 및 IP(Intellectual Property)의 사용권이 주최사에 귀속되는 것에 동의해야 합니다.

5.6.2 초상권 및 IP 자료

- 경기결과, 데이터 등 모든 기록자료
- 참가팀의 팀 명, 팀 로고, 선수 이미지 등
- 참가 선수의 이름, 별명, 아이디, 이미지, 영상, 음성 등
- 대회를 활용한 모든 2 차 저작물

#### 4.6.3 초상권 및 IP 자료 활용 범위

- 초상권 및 IP 자료의 활용 범위는 온라인, 오프라인, 플랫폼, 매체, 기간 등에 제한하지 않습니다.

#### 5.7 대회 기록

- 주최사는 모든 경기의 결과 및 기록과 데이터를 수집하고 가공하여 사용할 수 있는 권리를 갖습니다.

#### 5.8

- 주최측은 선수에게 '본 대회'와 관련된 마케팅, 광고 등의 홍보 활동에 대한 참여를 요구할 수 있으며, 선수는 합리적인 수준에서 적극적으로 참여할 의무가 있습니다. 홍보활동은 매체 인터뷰, 오프닝 영상 또는 광고 영상 등의 방송 촬영, 프로필 사진 촬영 등을 포함합니다.

#### 5.9 선수 복장

- 모든 참가 선수는 주최측에서 제공하는 의상을 입어야 할 경우 특별한 사유 없이는 착용해야 합니다.
- 모든 선수는 대중에게 유해하거나, 미풍양속을 해치거나, 방송심의를 부적합 하거나 잠옷, 슬리퍼 등 선수의 품위를 손상시키는 복장을 착용할 수 없습니다.

## V. 규정 및 판정

- 본 규정은 모든 팀(스쿼드), 코칭 스텝, 주최측을 대상으로 하며 규정에서 정하지 않은 사항으로 발생한 문제는 관계 법령 및 주최측의 합리적인 판단을 통해 결정하게 됩니다.
- 본 규정은 '대회'의 공정성과 정직성을 지키기 위해 언제든지 상시 수정, 변경, 보완될 수 있습니다.