



## 하스스톤 팀 챔피언십 코리아 대회 규정

### 1 대회 개요 및 주최측의 정의

- 1.1 하스스톤 팀 챔피언십 코리아는 본 규정에 따라 진행된다.
- 1.2 하기의 규정에 포함되지 않은 사항에 대해서는 INVEN(방송사), BLIZZARD ENTERTAINMENT™(게임사), 이하 주최측으로 이루어진 단체의 결정에 따른다.
- 1.3 본 대회의 심판은 주최측에 포함된 인원으로 선수의 경기를 직접적으로 모니터링하고 규정에 의거하여 1 차적으로 위반 사항에 대해서 체크하는 인원을 뜻한다.
- 1.4 주최측은 현 규정에서 언급되지 않은 상황에 대한 규정을 추가하고 적용할 수 있다.
- 1.5 대회와 관련된 모든 사항은 [HTCK@inven.co.kr](mailto:HTCK@inven.co.kr) 로 문의할 수 있다.

### 2 게임 종목 및 버전

- 2.1 BLIZZARD ENTERTAINMENT™에서 현재 서비스하는 'HearthStone'의 가장 최신 버전으로 대회를 진행한다.
- 2.2 주최측의 필요에 의해 별도로 제공된 틀을 이용해서 대회를 진행해야 할 경우 참가선수들은 이에 따라야 한다.

### 3 참가 선수의 자격

- 3.1 대회에 출전하는 한 팀은 최소 3 인의 선수로 구성되어야 한다.
- 3.2 모든 선수는 본인 명의의 계정으로 아시아 서버에서 최소 1 회이상 전설 등급을 달성한 자여야 한다. (오프라인 예선 현장에서 전설 뒷면으로 확인 후, 미 충족자는 실격)
- 3.3 참가 선수의 나이 제한은 만 12 세 이상으로 규정한다. (2006 년생으로 예선 시작일 기준으로 해당 날짜 이전 출생자)
- 3.4 참가 선수는 예선 당일 유효한 본인 명의의 아시아 서버 대한민국 계정을 보유해야 한다. (사용정지 당한 계정을 가진 선수는 참가 불가능)
- 3.5 참가 선수는 국내 방송 출연에 대하여 결격 사유가 없어야 한다.
- 3.6 비속어, 욕설, 미풍양속을 해치거나 지역감정을 조장하는 방송 부적합 배틀태그나 팀명을 사용하지 않는다.
- 3.7 오토 프로그램 사용, 승부 조작, 타인의 계정을 가지고 등급 작업을 해주는 행위 등 BATTLE.NET 계정제재 사유에 해당되는 자는 참가할 수 없다.
- 3.8 기타 대회의 권위를 훼손할 수 있는 문제를 야기한 자는 주최측의 판단에 따라 실격될 수 있다.

- 3.9 참가 접수가 마감된 후 오프라인 예선이 시작되기 48 시간전까지 1 회에 한해 1 명만 교체할 수 있다. (~5/10 11:00)
- 3.10 8 강에 진출한 팀은 본선 시작 전까지 반드시 1 명의 예비 선수를 등록해야 하며, 이때 본 대회 예선과 하스스톤 팀 챔피언십 코리아 세컨드 디비전에 참가했던 선수로도 등록할 수 있다.
- 3.11 8 강부터 결승전까지의 본선 기간 중 팀원 교체는 1 회에 한해 1 명만 교체할 수 있다. 단, 8 강 본선에 진출한 팀의 선수로는 교체할 수 없다. (예선에서 떨어진 선수는 가능) 대회 당일 48 시간 전까지 주최측에 전달해야 한다.

#### 4 대회 일정

##### 4.1 대회 일정

오프라인 예선: 2018 년 5 월 12 일(토) ~ 5 월 13 일(일)  
 본선 8 강: 2018 년 5 월 30 일(수) ~ 6 월 28 일(목)  
 본선 4 강: 2018 년 7 월 4 일(수), 7 월 5 일(목)  
 결승전: 2018 년 7 월 14 일(토)

진행 날짜는 주최측의 사정에 의해 변경될 수 있다.

##### 4.2 오프라인 예선

진행 시간: 주최측에서 정한 시각까지 예선 현장에 도착해야 한다. 도착하지 않은 경우 경고 1 회가 주어지며 추가 시간 10 분이 주어진다. 추가 시간에도 도착하지 않은 경우 실격 처리된다.

준비물: 본인임을 확인할 수 있는 신분증을 지참해야 한다.  
 (주민등록증, 여권, 운전면허증, 자격증, 학생증 등 사진과 함께 찍인된 증명서) 신분증 미 지참 시 실격

**다음 신분증은 인정되지 않는다.** (스크린샷 및 단순 촬영한 신분증 사진, 주민등록등본, 가족관계증명서, 재학증명서, 졸업앨범, 졸업장, 생활기록부)

#### 5 대회 구조

5.1 대회 진행 방식은 싱글 엘리미네이션과 더블 엘리미네이션을 혼합해 진행한다.

5.2 **오프라인 예선**을 통해 8 팀을 선발한다.

서울에 위치한 PC 방에서 싱글 엘리미네이션으로 진행  
 모든 경기는 5 라운드 3 선승의 3vs3 승자연전제(올킬제)  
 선봉 엔트리 제출 후 차순위 엔트리는 실시간으로 제출  
 대전 상대간의 덱 교환 이후 덱 수정 불가능 / 상위 라운드간 덱 수정 가능  
 덱 제출 후 카드 수정 화면으로 이동 및 카드 수정이 발각되면 즉시 실격 조치  
 선수는 반드시 경기에 사용할 4 개의 덱을 문제없이 준비해야 한다.  
 각각의 라운드는 5 세트 3 선승제로 구성  
 모든 경기는 4 덱 1 번 정복전으로 진행  
 승리 팀은 상위 단계로 진출  
 예선은 세컨드 디비전에 진출할 8 팀이 선정될 때까지 경기 진행

5.3 **하스스톤 팀 챔피언십 코리아 세컨드 디비전**을 통해 4 팀을 선발한다.

2 부 - 승격강등전을 하스스톤 팀 챔피언십 코리아 세컨드 디비전으로 명명한다.  
 오프라인 예선을 거쳐 올라온 8 팀과 1 부에서 강등된 4 팀, 총 12 팀이 경기 진행  
 총 12 팀은 서울에 위치한 PC 방에서 스위스 라운드 방식으로 경기 진행  
 스위스 라운드를 통해 2 승 0 패를 먼저 달성한 3 팀은 하스스톤 팀 챔피언십 코리아로 진출  
 스위스 라운드의 3 라운드 경기 후 2 승 1 패를 달성한 3 팀을 대상으로 풀리그 진행  
 풀리그 진행 후 3 팀 중 상위 1 팀은 하스스톤 팀 챔피언십 코리아로 진출  
 (승패 동률 시 상위 1 팀이 확정될 때 까지 경기 진행)  
 1 세트에 출전할 선봉 선수를 정해 경기 전일 24 시까지 덱과 함께 심판에게 제출  
 2 세트부터는 엔트리를 현장에서 정해 실시간으로 제출한다. 단, 덱은 사전 제출  
 모든 경기는 5 라운드 3 선승의 3vs3 승자연전제(올킬제)  
 모든 경기는 4 덱 1 번 정복전으로 진행  
 선수는 덱을 제출한 후 심판의 확인이 끝나면 수정할 수 없다.

선수는 반드시 경기에 사용할 4 개의 덕을 문제없이 준비해야 한다.  
세컨드 디비전 상위 4 팀은 하스스톤 팀 챔피언십 코리아로 진출한다.

\* 하스스톤 팀 챔피언십 코리아 세컨드 디비전은 시즌 2 부터 진행된다.

5.4 **하스스톤 팀 챔피언십 코리아** 1부 본선 8 팀은 추첨을 통해 대진표를 구성한다.

5.5 본선 8 강을 통해 4 팀을 선발한다.

8 팀은 2 개조 더블 엘리미네이션으로 경기 진행

1 세트에 출전할 선봉 선수를 정해 경기 전일 24 시까지 덕과 함께 심판에게 제출

2 세트부터는 엔트리를 현장에서 정해 실시간으로 제출한다. 단, 덕은 사전 제출

모든 경기는 5 라운드 3 선승의 3vs3 승자연전제(올킬제)

모든 경기는 4 덕 1 밴 정복전으로 진행

선수는 덕을 제출한 후 심판의 확인이 끝나면 수정할 수 없다.

선수는 반드시 경기에 사용할 4 개의 덕을 문제없이 준비해야 한다.

더블 엘리미네이션 종료 후 승자조와 패자조 최종 진출 팀은 4 강 진출

5.6 본선 4 강을 통해 2 팀을 선발한다.

4 팀은 싱글 엘리미네이션으로 경기 진행

8 강 조별 승자조 진출 팀과 패자조 진출 팀이 대결

1 세트에 출전할 선봉 선수를 정해 경기 전일 24 시까지 덕과 함께 심판에게 제출

2 세트부터는 엔트리를 현장에서 정해 실시간으로 제출한다. 단, 덕은 사전 제출

모든 경기는 5 라운드 3 선승의 3vs3 승자연전제(올킬제)

모든 경기는 4 덕 1 밴 정복전으로 진행

선수는 덕을 제출한 후 심판의 확인이 끝나면 수정할 수 없다.

선수는 반드시 경기에 사용할 4 개의 덕을 문제없이 준비해야 한다.

승리 팀은 결승전으로 진출

5.7 결승전을 통해 최종 우승팀을 선발한다.

1 세트에 출전할 선봉 선수를 정해 경기 전일 24 시까지 덕과 함께 심판에게 제출

2 세트부터는 엔트리를 현장에서 정해 실시간으로 제출한다. 단, 덕은 사전 제출

모든 경기는 5 라운드 3 선승의 3vs3 승자연전제(올킬제)

모든 경기는 4 덕 1 밴 정복전으로 진행

선수는 덕을 제출한 후 심판의 확인이 끝나면 수정할 수 없다.

## 6 경기 방식

6.1 오프라인 예선의 대진표 구성 방식 및 진행 방식은 사전에 하스스톤 인벤 대회 소식 게시판 및 자유게시판을 통해 고지한다.

6.2 대회 기간 도중 신규 카드가 업데이트되는 경우 실시간으로 적용해 사용할 수 있다. 단, 상황에 따라 주최측이 판단해 카드 사용을 제한할 수 있다.

## 7 참가 팀 유의사항

7.1 예선에 임하는 선수들은 사전에 고지된 시간까지 대회장에 도착해야 하며 정해진 시각에 팀 전원이 도착하지 않은 경우 경고 1 회가 주어진다. 그로부터 10 분 후까지 도착하지 않은 경우 실격 처리된다.

7.2 본선 8 강부터 당일 경기 시작 시간 30 분 전까지 1 명이라도 도착하지 않은 경우 경고 1 회가 주어진다. 그 이후 경기 시작 시간까지 도착하지 않은 경우 해당 선수의 밴 카드를 몰수한다. 경기 시작 15 분 후까지 도착하지 않은 경우 해당 선수의 경기를 몰수패 처리한다. (경기 시작 시간: 오후 7 시)

7.3 모든 선수는 반드시 경기에 사용할 4 개의 덕을 문제없이 준비해야 한다. 준비 소홀로 인해 정상적인 경기 진행이 어려울 경우 심판의 지시에 따라야 하며, 그로 인해 발생하는 불이익은 본인이 감수한다.

7.4 선수의 세팅 시간은 심판의 세팅 지시 이후 10 분으로 규정한다. 규정된 시간에서 5 분 지체할 때마다 경고 1 회를 부여한다.

7.5 모니터, 본체, 마우스, 키보드, 마우스패드, 마우스 번지, 헤드셋 등 대회 관련 장비는 주최측에서 제공한 장비만 사용할 수 있다. 이어폰은 사용할 수 없다.

7.6 알려진 버그를 악용할 시 몰수패를 선언한다.

7.7 채팅은 금지한다. 채팅창을 실수로 열었을 경우에도 주의 1 회를 부여한다.

- 7.8 대회 도중 노출된 정보를 종이나 기타 물품에 기록할 수 없다. 적발 시 경고 1 회를 부여한다.
- 7.9 경기장은 대회에 출전하는 선수만 입장 가능하다.
- 7.10 이의제기는 팀장만 가능하며 경기 종료 후 5 분내까지만 가능하며, 이를 입증하기 위해 명확한 증거를 제출할 수 있어야 한다.
- 7.11 대회 기간 중 본인 계정이 정지당하는 경우 선수 자격을 박탈당하며 INVEN 에서 주최하는 리그에 참가할 수 없다.
- 7.12 주최측이 요청하는 프로필 촬영 및 인터뷰는 반드시 참석해야 하며, 명확한 이유 없이 거부해서는 안된다.
- 7.13 선수들은 주최측의 지시에 따라야 하며, 명확하고 객관적인 이유 없이 지시에 따르지 않을 경우 주최측에 의해 실격처리 될 수 있다.
- 7.14 본 대회를 주최측의 허가 없이 온라인상의 스트리밍 사이트(아프리카 tv, 트위치 등)를 통해 방송을 진행하다 적발될 경우 연관된 선수는 징계를 받을 수 있으며, 이때 받게 되는 징계의 수위는 주최측이 결정한다. (최대 실격까지 가능)
- 7.15 선수들은 기본적으로 본 대회와 관련되어 주최측이 선수들에게 알려준 사항을 외부에 이야기해서는 안되며, 외부에 유출 후 적발 시 주최측에 의해서 실격처리 될 수 있다.
- 7.16 대회 기간 도중 범법행위 혹은 리그의 명예를 실추시키는 등의 행위(승부조작 등)를 할 경우 대회에서 퇴출되며, 향후 INVEN 에서 진행하는 모든 대회에 참가 불가능하다.
- 7.17 만약 위 규정에 따라 1 명이 실격 당할 경우 3.10 규정에 따라 해당 팀에서는 1 명을 교체할 수 있다. 이미 사전에 교체한 적이 있다면, 해당 팀은 실격처리 된다.

## 8 경기 중단

- 8.1 디스커백션 등 문제가 발생한 경우 선수는 손을 들어 심판에게 상황을 반드시 전달, 심판이 확인 후 재접속을 시도한다.  
디스커백션은 시스템(System), 네트워크(Network), 전원 등의 문제로 상대방과 온라인 연결이 해제된 상태이거나 게임에서 나가게 된 경우이다.
- 8.2 단, 고의적인 디스커백션 및 일시 정지가 계속해서 이어질 경우 심판의 판단 하에 주의 혹은 경고, 최대 실격 처리할 수 있다.
- 8.3 재접속 시도 중 지연된 시간에 대해서는 선수 본인이 감수하고 진행한다.
- 8.4 아래와 같은 상황으로 인해 디스커백션 상황이 발생한 경우, 1 회 이상의 재접속 시도에도 실패하면 주최측의 판단 하에 재경기를 진행한다.  
게임서버 문제 및 대회장 내부 네트워크 문제로 인해 접속이 불가능한 경우  
화재 및 사고 등의 천재지변이 발생했을 경우  
화면이 멈추는 등 게임 자체의 버그가 발생했을 경우
- 8.5 모든 경기는 문제가 발생한 마지막 시점에서 확정 승리/패배가 확인되지 않는 이상 재경기를 진행한다.
- 8.6 재경기의 경우 원인 해결 후 동일한 맥으로 진행하며, 어떠한 경우라도 해당 게임은 처음부터 진행한다.
- 8.7 만약 동시 피해로 인해 양측의 영웅이 모두 생명력 0 이하가된 경우 동일한 맥으로 재경기를 진행한다.

## 9 선수 후원 관련

- 9.1 팀은 하스스톤 팀 챔피언십 코리아 경기 진행 중 후원을 받을 수 있다.
- 9.2 후원금은 경기 진행 중 트위치 도네이션 기능으로 가능
- 9.3 후원금은 제세공과금 및 수수료를 제외한 뒤, 경기당 최대 300 만원까지 승리팀이 획득하게 되며, 이를 초과하는 금액은 팀과 시청자의 이름으로 기부
- 9.4 후원금은 결승전 종료 후 2 주 이내에 일괄 지급

## 10 외부 프로그램 사용 및 클라이언트 조작 관련

- 10.1 운영진의 허가를 받지 않은 게임과 관련된 외부 프로그램 혹은 불법 프로그램 사용 및 설치 후 적발 시 해당 선수는 실격된다.
- 10.2 선수 임의로 클라이언트를 조작하는 등의 행위 적발 시 해당 선수는 실격이다.

## 11 참가 선수의 언행 및 행동

- 11.1 선수는 경기 도중 대회장을 이탈할 수 없으며, 그로인해 발생하는 모든 불이익은 선수 본인의 책임으로 간주하며 대회 진행에 차질이 생기게 되는 경우 팀은 실격 처리된다. 부득이한 경우 반드시 주최측의 사전 허가를 받은 후 대회장 밖으로 이동할 수 있다.
- 11.2 상대방에게 욕설 및 그에 준하는 행동을 하거나 혹은 악의적인 목적으로 세레머니 등을 하는 경우 주최측의 판단 하에 해당 선수가 소속한 팀은 경고 1 회를 받게 된다.

## 12 기타 규정

- 12.1 모든 참가 선수는 대회 규정을 준수하고 주최측의 판정에 필히 승복한다.
- 12.2 심판의 판정이 잘못되었다고 판단될 경우 주최측은 논의를 거쳐 판정을 정정할 수 있다.
- 12.3 본 규정에 규정되지 않은 상황 발생 시 주최측의 판단에 따라 처리된다.

## 13 징계

- 13.1 본 대회에서 받게 되는 징계는 다음과 같다.
  - 주의: 경미한 잘못에 대해서 받게 되는 징계로 주의가 3회 누적될 경우 경고 1회로 계산된다.
  - 경고: '주의'의 상위 징계로 대회 규정을 위반하거나 주최측이 판단하기에 문제가 될 만한 소지의 행위를 했을 경우 받게 되는 징계로 한 경기에 2번의 경고를 받으면 실격 처리된다.
  - 몰수패: 규정에 의거하여 세트 혹은 경기에 내려지는 징계로 해당 징계를 받을 경우 경기의 우세판단과 상관없이 무조건패배 처리된다.
  - 실격: 경고 2회를 받게 될 경우 내려지는 최상위 징계로 실격 당하면 해당 팀은 대회 참가자격을 잃게 된다.
- 13.2 하스스톤 팀 챔피언십의 징계는 일(day) 단위로 초기화된다.
- 13.3 만일 해당 팀이 받게 되는 경고의 행위가 아주 심각한 위반행위에 대한 것일 경우 주최측의 판단에 따라 해당 팀은 본 대회에서 실격 처리된다.

## 14 저작권 규정

- 14.1 본 하스스톤 팀 챔피언십의 모든 저작권은 INVEN 에귀속되며, 해당 저작권은 하기의 부속권리를 포함한다.
  - 하스스톤 오프라인 예선 및 본선과 관련된 사진 및 이미지 사용에 대한 권리
  - 대회 기간 동안의 선수들의 초상권
  - 선수 경기 화면 기록 및 리플레이(미래에 지원될 경우)
- 14.2 선수들은 자신의 경기라 하더라도 주최측의 동의 없이 인터넷 등의 미디어를 통한 송출 혹은 재가공을 해서는 안되며, 이를 어길 경우 주최측은 선수에게 법적인 권리 주장을 할 수 있다.
- 14.3 주최측은 "HearthStone"와 관련된 운영, 홍보, 방송, 또는 정보공개를 목적으로 선수의 이름, 가명, 별명, 약자, 묘사, 이미지, 사진, 애니메이션, 모습, 사인, 음성, 기록, 신상정보 등 모든 개인 특징 또는 정보를 관련 법규가 허용하는 범위 내에서 활용할 수 있다.

## 15 기타 규정

- 15.1 주최측은 선수에게 "HearthStone"와 관련된 마케팅, 광고 등의 홍보 활동에 대한 참여를 요구할 수 있으며, 선수는 합리적인 수준에서 적극적으로 참여할 의무가 있다. 홍보 활동은 매체 인터뷰, 오프닝 영상 또는 광고 영상 등의 방송 촬영, 프로필 사진 촬영 등을 포함할 수 있다.
- 15.2 수집되는 개인 정보는 대회 관련 연락을 위한 용도로만 사용되며, 본 대회가 종료된 후 모두 파기된다.