



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, BLIZZARD ENTERTAINMENT™ 이하 주최측으로 이루어진 단체의 결정에 따른다.

1.3 본 대회의 심판은 주최측에 포함된 인원으로 선수의 경기를 직접 모니터링하고 규정에 의거하여 위반 사항에 대해 1차로 체크하는 인원을 뜻한다.

1.4 주최측은 현 규정에서 언급되지 않은 사항에 대한 규정을 추가하고 수정 및 적용할 수 있다.

1.5 대회와 관련된 모든 사항은 이메일 htck@inven.co.kr 주소로 문의할 수 있다.

2. 게임 종목 및 버전

2.1 BLIZZARD ENTERTAINMENT™ 에서 현재 서비스하는 'HearthStone' 가장 최신 버전으로 대회를 진행한다.

2.2 주최측의 필요에 의해 별도로 제공된 툴을 이용해서 대회를 진행해야 할 경우 선수는 이에 따라야 한다.

3. 참가 선수의 자격

3.1 대회에 출전하는 한 팀은 최소 3인의 선수로 구성되어야 한다.

3.2 예선에 참가하는 모든 선수는 본인 명의의 계정으로 아시아 서버에서 최소 1회 이상 전설 등급을 달성한 자여야 한다. 예선 현장에서 전설 뒷면으로 확인 후, 미 충족자는 실격된다.

3.3 선수의 나이 제한은 만 12세 이상으로 규정한다. (2006년생으로 예선 시작일 기준으로 해당 날짜 이전 출생자)

3.4 선수는 국내 방송 출연에 대하여 결격 사유가 없어야 한다.

3.5 선수는 예선 당일 유효한 본인 명의의 아시아 서버 대한민국 계정을 보유해야 한다. 사용정지 당한 계정을 가진 선수는 대회에 참가할 수 없다.

3.6 선수가 외국인일 경우 본인 명의의 계정으로 아시아 서버에서 최소 1회 이상 전설 등급을 달성하고 예선을 포함한 모든 오프라인 경기에 참가할 수 있어야 한다.

3.7 비속어, 욕설, 미풍양속을 해치거나 지역감정을 조장하는 방송 부적합 배틀태그나 팀명을

사용하지 않는다.

3.8 오토 프로그램 사용, 승부 조작, 타인의 계정을 가지고 등급 작업을 해주는 행위 등 BLIZZARD ENTERTAINMENT™ 계정 제재 사유에 해당하는 자는 참가할 수 없다.

3.9 기타 대회에 권위를 훼손할 수 있는 문제를 야기한 자는 주최측의 판단에 따라 최대 실격 될 수 있다.

3.10 참가 접수가 종료된 후 오프라인 예선이 시작되기 48시간 전까지 1회에 한해 1명만 교체 할 수 있다. 시즌 2에서는 8월 23일 오전 11시까지 제출된 건만 인정된다.

3.11 예선을 통해 세컨드 디비전에 진출한 팀은 세컨드 디비전이 시작되기 48시간 전(8월 28일 11:00)까지 반드시 1명의 예비 선수를 등록해야 한다. 이때 예선에 참가했으나 탈락한 선수, 세컨드 디비전 시드 팀에 있다가 방출된 선수도 등록할 수 있다.

3.12 지난 시즌 1의 본선 하위 4팀(5-8위)은 세컨드 디비전이 시작되기 48시간 전(8월 28일 11:00)까지 로스터를 제출해야 하며, 기존 4명의 멤버 중 1명만 변경할 수 있다. 1명을 초과할 경우 시드권이 소멸된다. 예선에 참가했으나 탈락한 선수, 세컨드 디비전 시드 팀에 있다가 방출된 선수를 영입하거나 세컨드 디비전 및 본선 잔류 팀의 선수를 트레이드하는 것도 가능하다.

3.13 지난 시즌 1의 본선 상위 4팀(1-4위)은 세컨드 디비전이 시작되기 48시간 전(8월 28일 11:00)까지 로스터를 제출해야 하며, 기존 4명의 멤버 중 1명만 변경할 수 있다. 1명을 초과할 경우 시드권이 소멸된다. 예선에 참가했으나 탈락한 선수, 세컨드 디비전 시드 팀에 있다가 방출된 선수를 영입하거나 세컨드 디비전 및 본선 잔류 팀의 선수를 트레이드하는 것도 가능하다.

3.14 지난 시즌 1의 시드 팀 중 특정 선수가 시즌 2 예선에 다른 팀으로 참가한다면, 본선 시드를 포기하는 것이므로 예선에서 탈락했을 때 본래의 팀으로 복권될 수 없다. 단, 이때 다른 시드 팀에서 해당 선수를 영입하는 것은 가능하다.

3.15 본선 8강부터 결승전까지 팀원 교체는 1회에 한해 1명만 교체할 수 있다. 단, 본선 8강에 진출한 다른 팀의 선수와 세컨드 디비전에 나온 선수는 불가능하다. (예선에서 떨어진 선수이거나 본 대회에 나오지 않은 선수는 가능) 교체는 반드시 경기 당일 48시간 전까지 주최측에 전달해야 한다.

4. 대회 일정

4.1 일정

- 오프라인 예선: 8월 25일(토) ~ 8월 26일(일)
- 세컨드 디비전(2부 리그): 8월 30일(목) ~ 9월 7일(금)
- 본선(1부 리그): 9월 13일(목) ~ 10월 19일(금)
- 결승전: 10월 27일(토)

4.1.1 대회 일정은 주최측의 사정에 의해 변경될 수 있다.

4.2 예선

4.2.1 선수는 주최측에서 지정한 시각까지 예선 현장에 도착해야 한다. 1명이라도 도착하지 않을 경우 경고 1회와 함께 추가 시간 10분이 주어진다. 추가 시간에도 도착하지 않을 경우 해당 팀은 실격 처리된다.

4.2.2 선수는 본인임을 확인할 수 있는 신분증을 반드시 지참해야 한다. 신분증 미지참 시 실격 처리된다.

4.2.2.1 주민등록증, 여권, 운전면허증, 자격증, 학생증 등 사진과 함께 직인된 증명서 필요

4.2.2.2 다음 신분증은 인정되지 않는다. (스크린샷 및 단순 촬영한 신분증 사진, 주민등록등본, 가족관계증명서, 재학증명서, 졸업앨범, 졸업장, 생활 기록부)

4.2.3 이 외에 해당하는 신분증의 경우 주최측에 최소 3일 전 문의해야 하며, 그로 인해 발생하는 불이익은 선수 본인이 감수한다.

5. 대회 구조 및 방식

5.1 대회는 싱글 엘리미네이션과 더블 엘리미네이션 방식을 혼합해 사용한다.

5.2 하스스톤 팀 챔피언십 코리아 시즌 2 오픈(예선)을 통해 8팀을 선발한다.

5.2.1 서울에 위치한 대형 PC방에서 싱글 엘리미네이션으로 진행한다.

5.2.2 모든 경기는 5라운드 3선승의 3vs3 승자연전제(올킬제)로 진행한다.

5.2.3 각 라운드는 5세트 3선승제로 구성, 4덱 1번 정복전으로 진행된다.

5.2.4 선봉 엔트리 제출 후 중견, 대장 엔트리는 실시간으로 제출한다.

5.2.5 선수는 경기에 사용할 4개의 덱을 준비해와야 한다.

5.2.6 대전 상대 간의 덱 교환 이후 덱은 수정할 수 없다.

5.2.7 상위 라운드로 진출해 대전 상대팀이 바뀔 때는 덱을 수정해 제출할 수 있다.

5.2.8 덱 제출 후 카드 수정 화면으로 이동 및 카드 수정하는 행위가 발각된 경우 해당 팀은 실격 처리된다.

5.2.9 예선을 통해 8팀은 세컨드 디비전으로 진출한다. 만약 세컨드 디비전 시드 팀의 공석이 생길 경우 예선에서 추가로 선발한다.

5.3 하스스톤 팀 챔피언십 코리아 시즌 2 세컨드 디비전(2부 리그)를 통해 4팀을 선발한다.

5.3.1 서울에 위치한 대형 PC방에서 4개조 더블 엘리미네이션으로 진행한다. 일부 경기는 방송을 위해 분당구 정자역에 위치한 인벤 라이젠 e스포츠 아레나에서 진행한다.

5.3.2 세컨드 디비전은 1부 리그 강등팀(5-8위) 4팀과 한국 프로팀 4팀, 오프라인 예선을 통해 올라온 8팀까지 총 16팀이 대결한다.

5.3.2.1 한국 프로팀은 2018 HCT 시즌 2를 기준으로 블리자드에서 공식 승인한 50개의 프로팀 중 상위 20위 안에 있는 팀만 가능하며, 반드시 한국 선수가 1명 이상 포함되고, 이후 모든 오프라인 경기에 참석 가능해야 한다.

5.3.2.2 만약 해당되는 팀이 4팀이 안된다면, 나머지 자리는 오프라인 예선에서 추가로 선발한다.

5.3.3 조별 대진표는 각 조에 1부 리그 강등팀(5-8위)을 1팀씩 배치한 후, 나머지 팀을 무작위로 선정해 구성한다.

5.3.4 선수는 경기에 사용할 4개의 덱을 준비해와야 하며, 경기 전일 24시까지 덱을 사전 제출한다. 이때 제출한 덱은 수정할 수 없다.

5.3.5 팀은 경기 전일 24시까지 1라운드에 출전할 선봉 엔트리를 제출하며, 중견, 대장 엔트리는 현장에서 실시간으로 제출한다.

5.3.6 모든 경기는 5라운드 3선승의 3vs3 승자연전제(올킬제)로 진행한다.

5.3.7 각 라운드는 5세트 3선승제로 구성, 4덱 1번 정복전으로 진행된다.

5.3.8 각 조의 최종 진출팀 4팀은 본선(1부 리그)로 진출한다.

5.4 하스스톤 팀 챔피언십 코리아 본선(1부 리그) 8팀은 조 지명식 혹은 조 추첨식을 통해 대진표를 구성한다.

5.5 하스스톤 팀 챔피언십 코리아 본선 8강을 통해 4팀을 선발한다.

5.5.1 분당구 정자역에 위치한 인벤 라이젠 e스포츠 아레나에서 2개조 더블 엘리미네이션으로 진행한다.

5.5.2 선수는 경기에 사용할 4개의 덱을 준비해와야 하며, 경기 전일 24시까지 덱을 사전 제출한다. 이때 제출한 덱은 수정할 수 없다.

5.5.3 팀은 경기 전일 24시까지 1라운드에 출전할 선봉 엔트리를 제출하며, 중견, 대장 엔트리는 현장에서 실시간으로 제출한다.

5.5.4 모든 경기는 5라운드 3선승의 3vs3 승자연전제(올킬제)로 진행한다.

5.5.5 각 라운드는 5세트 3선승제로 구성, 4덱 1번 정복전으로 진행된다.

5.5.6 각 조의 승자조, 패자조 진출팀은 본선 4강으로 진출한다.

5.6 하스스톤 팀 챔피언십 코리아 본선 4강을 통해 2팀을 선발한다.

5.6.1 분당구 정자역에 위치한 인벤 라이젠 e스포츠 아레나에서 싱글 엘리미네이션으로 진행한다. 이때 8강의 조별 승자조, 패자조 진출 팀이 대결하도록 대진표를 구성한다. (ex. 8강 A조 승자조 진출 팀 vs. 8강 B조 패자조 진출 팀)

5.6.2 선수는 경기에 사용할 4개의 덱을 준비해와야 하며, 경기 전일 24시까지 덱을 사전 제출한다. 이때 제출한 덱은 수정할 수 없다.

5.6.3 팀은 경기 전일 24시까지 1라운드에 출전할 선봉 엔트리를 제출하며, 중견, 대장 엔트리는 현장에서 실시간으로 제출한다.

5.6.4 모든 경기는 5라운드 3선승의 3vs3 승자연전제(올킬제)로 진행한다.

5.6.5 각 라운드는 5세트 3선승제로 구성, 4덱 1번 정복전으로 진행된다.

5.6.6 승리 팀은 결승전으로 진출한다.

5.7 하스스톤 팀 챔피언십 코리아 결승전을 통해 우승 팀을 선발한다.

5.7.1 외부 대형 경기장에서 진행한다. (장소 추후 공지)

5.7.2 선수는 경기에 사용할 4개의 덱을 준비해와야 하며, 경기 전일 24시까지 덱을 사전 제출한다. 이때 제출한 덱은 수정할 수 없다.

5.7.3 팀은 경기 전일 24시까지 1라운드에 출전할 선봉 엔트리를 제출하며, 중견, 대장 엔트리는 현장에서 실시간으로 제출한다.

5.7.4 모든 경기는 5라운드 3선승의 3vs3 승자연전제(올킬제)로 진행한다.

5.7.5 각 라운드는 5세트 3선승제로 구성, 4덱 1밴 정복전으로 진행된다.

6. 상금 및 혜택

6.1 상금 및 시드

우승	상금 1,000만원, 차기 시즌 1부 리그 시드
준우승	상금 400만원, 차기 시즌 1부 리그 시드
4강	상금 200만원, 차기 시즌 1부 리그 시드
8강	상금 50만원
특별상	부문당 50만원 (신인상 1명, 결승전 MVP 1명, 신 스틸러 2명)
파이트 머니	매 경기 승리 시 30만원, 패배 시 15만원 (본선 8강부터 결승전까지 적용)
도네이션	시청자 후원으로 쌓인 후원금은 대회 종료 후 출전 경기 수에 따라 팀에 분배 단, 후원금은 제세공과금 및 수수료를 제외한 금액 적용 (본선 8강부터 결승전까지 적용)

6.1.1 상금 및 후원금은 대회 종료 후 2주 이내에 일괄 지급한다. 주최측의 사정에 의해 이 기간은 연장될 수 있다.

7. 진행 방식

7.1 예선 대진표 구성 및 진행 방식은 하스스톤 인벤 대회 소식 게시판 및 자유게시판을 통해 고지한다. 때에 따라 주최측은 운영에 적합한 방식을 선수에게 고지할 수 있다.

7.2 대회 기간 도중 신규 카드가 업데이트되거나 밸런스 패치가 적용되는 경우 이를 실시간으로 적용해 진행한다. 단, 심각한 버그가 발생해 정상적인 진행이 어려울 경우 주최측은 논의해

카드 사용을 제한할 수 있다.

8. 참가 팀 유의사항

8.1 예선에 임하는 선수들은 주최측이 사전에 고지한 시각까지 대회장에 도착해야 하며, 정해진 시각에 1명이라도 도착하지 않을 경우 경고 1회와 함께 추가 시간 10분이 주어진다. 추가 시간에도 도착하지 않을 경우 해당 팀은 실격 처리된다.

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

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

8.4 선수의 세팅 시간은 심판의 세팅 지시 후 10분으로 규정한다. 규정된 시간에서 5분씩 지체할 때마다 경고 1회를 부여한다.

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

8.6 버그 악용 시 주최측의 판단에 따라 최대 몰수패 처리한다.

8.7 채팅은 금지한다. 경기 중 채팅창을 실수로 열었을 경우에도 주의 1회를 부여한다.

8.8 대회 도중 노출된 정보를 종이나 기타 물품에 기록할 수 없다. 적발 시 경고 1회를 부여한다.

다.

8.9 경기장에는 대회에 출전하는 선수만 입장할 수 있다.

8.10 이의제기는 팀장만 가능하며, 경기 종료 후 5분까지 가능하다. 이를 입증하기 위해 명확한 증거를 제출할 수 있어야 한다.

8.11 대회 기간 중 본인 계정이 정지당하는 경우 선수 자격을 박탈당하며 INVEN에서 주최하는 대회에 참가할 수 없다.

8.12 주최측이 요청하는 프로필 촬영 및 인터뷰는 반드시 참석해야 한다.

8.13 선수는 주최측의 지시에 따라야 하며, 명확하고 객관적인 이유 없이 지시에 따르지 않을 경우 최대 실격될 수 있다.

8.14 본 대회를 주최측의 허가 없이 온라인 상의 스트리밍 사이트(ex. 트위치, 아프리카TV 등)를 통해 방송을 진행하다 적발될 경우 연관된 선수는 징계를 받을 수 있으며, 징계의 수위는 주최측이 결정한다. 최대 실격될 수 있다.

8.15 선수는 본 대회와 관련해 주최측이 알려준 사항을 외부에 발설해서는 안된다. 외부에 유출 후 적발 시 주최측의 판단에 따라 최대 실격될 수 있다.

8.16 대회 기간 중 범법행위 혹은 대회의 명예를 실추시키는 등의 행위(ex. 승부조작)를 할 경우 최대 실격 처리되며, 향후 INVEN에서 주최하는 대회에 참가할 수 없다.

8.17 만약 위 규정에 따라 팀 내 선수 1명이 실격당할 경우 3.15 규정에 따라 해당 팀에서 1명을 교체할 수 있다. 만약 이미 교체한 적이 있다면, 해당 팀은 실격 처리된다.

8.18 하스스톤 팀 챔피언십 코리아 대회에서는 모든 경기에서 '위대한 위즈뱅' 카드의 사용을 금지한다.

9. 경기 중단

9.1 디스커넥션 등 문제가 발생한 경우 선수는 손을 들어 심판에게 먼저 상황을 전달하며, 심판이 이를 확인 후 재접속을 시도한다.

9.1.1 디스커넥션은 시스템, 네트워크, 전원 등의 문제로 상대방과 온라인 연결이 해제된 상태이거나 게임에서 나가게 된 경우이다.

9.2 단, 고의적인 디스커넥션 및 일시 정지가 계속해서 이어질 경우 심판의 판단에 따라 최대 실격될 수 있다.

9.3 재접속 시도 중 지연된 시간에 대해서는 선수 본인이 감수하고 진행한다.

9.4 아래와 같은 상황으로 인해 디스커넥션 상황이 발생한 경우 1회 이상의 재접속 시도에도 실패하면 주최측의 판단에 따라 재경기를 진행한다.

9.4.1 게임 서버 문제 및 대회장 내부 네트워크 문제로 인해 접속이 불가능한 경우

9.4.2 화재 및 사고 등의 천재지변

9.4.3 화면이 멈추는 등 게임 자체의 버그가 발생한 경우

9.5 모든 경기는 문제가 발생한 마지막 시점에서 확정 승리 및 패배가 확인되지 않는 이상 재경기를 진행한다.

9.6 재경기의 경우 원인 해결 후 동일한 맥으로 진행하며, 어떠한 경우라도 해당 게임은 반드시

처음부터 진행한다.

9.7 만약 동시 피해로 인해 양측의 영웅이 모두 생명력 0 이하가 된 경우 동일한 텍으로 재경기를 진행한다.

10. 외부 프로그램 사용 및 클라이언트 조작 관련

10.1 운영진의 허가를 받지 않은 게임과 관련된 외부 프로그램 혹은 불법 프로그램 사용 및 설치 적발 시 해당 선수는 실격된다.

10.2 선수 임의로 클라이언트를 조작하는 등의 행위 적발 시 해당 선수는 실격된다.

11. 선수의 언행 주의

11.1 선수는 경기 도중 대회장을 이탈할 수 없고, 그로 인해 발생하는 모든 불이익은 선수 본인의 책임으로 간주한다. 이때 주최측이 대회 진행에 차질이 생기는 정도를 판단하여 최대 실격 처리할 수 있다. 부득이한 경우에는 반드시 주최측에게 사전에 협조를 구해야 하며, 허가를 받은 후에만 가능하다.

11.2 상대방에게 욕설 및 그에 준하는 행동을 하거나 악의적인 목적으로 세레모니를 하는 경우 주최측의 판단 하에 해당 선수가 포함된 팀에 경고 1회를 부여한다.

12. 기타

12.1 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 없는 상황 발생 시 주최측의 판단에 따라 처리한다.

13. 징계

13.1 본 대회에서 받게 되는 징계는 다음과 같다.

주의	경미한 잘못에 대해 받는 징계로 주의가 3회 누적되면, 경고 1회로 계산
경고	'주의' 의 상위 징계로 대회 규정을 위반하거나 주최측이 판단하기에 문제가 될 만한 소지의 행위를 했을 경우 받는 징계, 한 경기에 2번의 경고를 받으면 실격 처리된다.
몰수패	규정에 의거해 세트 혹은 경기에 내려지는 징계로 해당 징계를 받을 경우 경기의 우세 판단과 상관없이 무조건 패배 처리된다.
실격	경고 2회를 받을 경우 내려지는 최상위 징계로 실격 당하면 해당 팀은 대회 참가 자격을 잃게 된다. 실격될 경우 상금 및 시드에 대해서는 주최측이 판단한다.

13.2 본 대회의 징계는 일(day) 단위로 초기화된다.

13.3 만일 해당 팀이 아주 심각한 위반행위를 한 경우 주최측의 판단에 따라 해당 팀은 최대 실격될 수 있다.

14. 저작권

14.1 본 대회의 모든 저작권은 INVEN에 귀속되며, 해당 저작권은 하기의 부속권리를 포함한다.

14.1.1 하스스톤 예선 및 본선과 관련된 사진 및 이미지 사용에 대한 권리

14.1.2 대회 기간 동안의 선수들의 초상권

14.1.3 선수 경기 화면 기록 및 녹화, 리플레이(미래에 지원될 경우)

14.2 선수는 자신의 경기라도 주최측의 동의없이 온라인 상의 스트리밍 사이트(ex. 트위치, 아프리카TV 등), 미디어를 통한 송출 혹은 재가공을 해서는 안되며, 이를 어길 경우 주최측은 선수에게 법적인 권리 주장을 할 수 있다.

14.3 주최측은 'HearthStone'과 관련된 운영, 홍보, 방송, 또는 정보 공개를 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. 활동 및 개인 정보

15.1 주최측은 선수에게 'HearthStone'과 관련된 마케팅, 광고 등의 홍보 활동에 대한 참여를 요구할 수 있고, 선수는 합리적인 수준에서 적극적으로 참여할 의무가 있다. 홍보 활동은 매체 인터뷰, 오프닝 영상 또는 광고 영상 등의 방송 촬영, 프로필 사진 촬영 등이 포함된다.

15.2 수집되는 개인 정보는 대회 관련 연락을 위한 용도로 사용하며, 본 대회가 종료된 후 모두 파기한다.