



## 1. 대회 개요 및 주최측의 정의

- 1.1 하스스톤 팀 챔피언십 KR vs CN Invitational 은 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 1 차로 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](mailto: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 3 인의 선수로 구성되어야 한다.
- 3.2 선수의 나이 제한은 만 12 세 이상으로 규정한다
- 3.3 선수는 국내 방송 출연에 대하여 결격 사유가 없어야 한다.
- 3.4 선수가 외국인일 경우 모든 오프라인 경기에 참가할 수 있어야 한다.
- 3.5 오토 프로그램 사용, 승부 조작, 타인의 계정을 가지고 등급 작업을 해주는 행위 등 BLIZZARD ENTERTAINMENT™ 계정 제재 사유에 해당하는 자는 참가할 수 없다.
- 3.6 기타 대회의 권위를 훼손할 수 있는 문제를 야기한 자는 주최측의 판단에 따라 최대 실격될 수 있다.
- 3.7 초청된 각 팀은 선수를 교체할 수 없다.

### 4. 대회 일정 및 경기장

#### 4.1 일정

- 8 강: 2 월 19 일(화) ~ 2 월 21 일(목)
- 4 강 및 결승전: 2 월 22 일(금)

4.1.1 대회 일정은 주최측의 사정에 의해 변경될 수 있다.

#### 4.2 경기장

- 8 강: 인벤 라이젠 e-sports 아레나 (경기 성남시 분당구 성남대로 331 번길 9-9 지하 1 층)
- 4 강 및 결승전: 넥슨 아레나 (서울 서초구 서초대로 77 길 54 서초더블유타워 지하 1 층)

### 5. 대회 구조 및 방식

- 5.1 대회는 더블 엘리미네이션 방식을 사용한다.
- 5.2 모든 경기는 5 라운드 3 선승의 3vs3 Last Hero Standing 제로 진행한다.
- 5.2.2 각 팀은 대회에 사용할 9 개의 덱을 준비해와야 한다.
- 5.2.4 경기가 시작되고 난 후 금지 단계 먼저 돌입하여 상대방의 직업 4 개를 금지한다. 5.2.5 금지 단계의 순서는 다음과 같다.

상대 팀의 1 개 텍을 금지하고 동시에 정보를 공개, 이후 2 개의 텍을 금지, 최종적으로 1 개의 텍을 금지한다.

5.2.6 이후 경기에 돌입하면 선봉 직업과 선수를 정해야 한다.

5.2.7 경기에 승리한 선수는 다음 경기를 진행해야 하며, 경기에 진 팀은 이전 선수와는 다른 선수가 패하거나 금지되지 않은 다른 직업으로 이전 경기에 승리한 선수와 경기해야 한다.

5.2.8 모든 텍은 대회 시작 7 일 전에 제출되어야 하며, 대회 6 일전에 공개된다.

5.2.9 텍은 공개가 된 다음 수정할 수 없다.

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

5.3 하스스톤 팀 챔피언십 KR vs CN Invitational 에 참여하는 8 팀은 8 강 더블 엘리미네이션 첫 경기에 한국팀 대 중국팀이 되도록 대진을 정한다.

5.4 하스스톤 팀 챔피언십 KR vs CN Invitational 본선 8 강을 통해 4 팀을 선발한다.

5.4.1 분당구 정자역 근방에 위치한 인벤 라이젠 e 스포츠 아레나에서 2 개조 더블 엘리미네이션으로 진행한다.

5.4.2 각 조의 승자전, 최종진출전 진출팀은 본선 4 강으로 진출한다.

5.5 하스스톤 팀 챔피언십 KR vs CN Invitational 본선 4 강을 통해 2 팀을 선발한다.

5.5.1 4 강전은 넥슨 아레나에서 진행하며, 싱글 엘리미네이션으로 진행한다. 이때 8 강의 조별 승자전, 최종진출전 진출 팀이 대결하도록 대진표를 구성한다. (ex. 8 강 A 조 승자전 진출 팀 대 8 강 B 조 최종진출전 진출 팀)

5.5.2 승리 팀은 결승전으로 진출한다.

5.6 하스스톤 팀 챔피언십 KR vs CN Invitational 결승전을 통해 우승 팀을 선발한다.

5.6.1 결승전은 넥슨 아레나에서 진행한다.

## 6. 상금 및 혜택

### 6.1 상금

우승	상금 2,000 만 원
준우승	상금 1,000 만 원

3/4 위	상금 250 만 원
-------	------------

6.1.1 상금 및 후원금은 대회 종료 후 90 일 이내에 일괄 지급한다. 주최측의 사정에 의해 이 기간은 연장될 수 있다.

## 7. 진행 방식

7.1 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 본선 당일 경기 시작 30 분 전까지 1 명이라도 도착하지 않을 경우 경고 1 회가 주어진다. 이후 경기 시작까지 도착하지 않을 경우 해당 선수는 실격된다.

8.1.1 실격된 선수는 패배처리되며, 한 선수가 실격되어도 나머지 선수만으로 경기는 진행된다.

8.1.2 두 명 이상의 선수가 실격된 경우 해당 팀의 경기를 몰수한다.

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

8.3 버그 악용 시 주최측의 판단에 따라 최대 몰수패 처리한다.

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

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

8.6 경기 부스에는 대회에 출전하는 선수만 입장할 수 있다.

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

8.8 세트 사이의 쉬는 시간은 2 분으로 정한다.

8.9 주최측이 요청하는 프로필 촬영 및 인터뷰는 반드시 참석해야 한다.

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

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

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

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

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

8.15 하스스톤 팀 챔피언십 KR vs CN Invitational 대회에서는 모든 경기에서 '위대한 위즈뱅' 카드의 사용을 금지한다.

8.16 선수 본인 과실에 의한 경기 진행에 중대한 차질이 발생할 경우 해당 선수의 몰수패를 선언한다. (ex. 금지 당한 직업 또는 패한 직업으로 경기를 진행하는 경우)

## 9. 경기 중단

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

9.1.1 디스커넥션은 시스템, 네트워크, 전원 등의 문제로 상대방과 온라인 연결이 해제된 상태 이거나 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 1 회 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 재 경기를 진행한다.

9.6 재경기의 경우 원인 해결 후 동일한 텍으로 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.

**9.8 경기가 시작된 후 90 턴이 되는 순간 클라이언트에서 강제로 경기가 종료되게 된다. 이때 경기가 종료되기 직전까지 보유한 체력이 많은 쪽이 승리하게 된다.**

## **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 1 회를 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 3 회 누적되면, 경고 1 회로 계산
경고	'주의'의 상위 징계로 대회 규정을 위반하거나 주최측이 판단하기에 문제 가 될 만한 소지의 행위를 했을 경우 받는 징계, 한 경기에 2 번의 경고를 받으면 실격 처리된다.
물수패	규정에 의거해 세트 혹은 경기에 내려지는 징계로 해당 징계를 받을 경우 경기의 우세 판단과 상관없이 무조건 패배 처리된다.
실격	경고 2 회를 받을 경우 내려지는 최상위 징계로 실격당하면 해당 팀은 대 회 참가 자격을 잃게 된다. 실격될 경우 상금 대해서는 주최측 이 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 INVEN 에 귀속되며, 해당 저작권은 하기의 부속권리를 포함한다.

14.1.1 하스스톤과 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, 아프리카 TV 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.