

# WESG\_APAC\_CS:GO 규정

## 목 차

01 - 참가선수의 의무

02 - 경기방식 관련

03 - 게임 클라이언트 설정

04 - 게임서버 설정

05 - 토너먼트 맵 풀, 밴/픽제

06 - 일지정지

07 - 승패 판정

08 - 토너먼트 집행 규칙

09 - 서버 및 플레이어 연결 문제

10 - 룰 수정

### 01. 참가 선수의 의무

-참가 선수는 CS:GO 게임 클라이언트 및 스팀을 제외한 다른 허가되지 않은 소프트웨어는 주최측의 설치 허가 없이는 사용이 불가능하다.

-참가 선수는 정해진 시간 안에 미리 준비를 끝낼 수 있도록 한다.

-참가 선수는 해당 대회에 어떠한 게임도, 배팅 사이트에 배팅을 금지 한다.

-참가 선수들은 자신들의 유익을 위해 고의적으로 게임 내 버그를 사용해선 안된다.

-참가 선수들은 다른 선수 및 심판과 관중에게 어떠한 폭력도 가해선 안된다.

또한, 참가 선수는 모든 규칙을 숙지하며, 승패에 필히 승복한다.

### 02. 경기 방식 관련

-클라이언트 관련

CS:GO 최신 버전을 사용해야 한다.

#### 경기 방식

-전반15 후반15 한팀이16라운드 선승시 승리

-예선은 각 조별 풀리그 Bo2 이며, 총 4개의 조로 진행한다.

-본선은 8강 싱글엘리미네이션으로 진행된다. 싱글엘리미네이션은 Bo3로 진행된다.

\*15:15 라운드가 될경우 연장으로 진행된다.

전후반 6라운드 4선승제로 진행은 해당매치에 후반진형으로 진행한다.

(세트 무승부가 없는 연장전을 진행한다.)

-승점의 경우, 승리(2승) 2점 / 무승부(1승1패) 양 팀 1점/ 패배(2패) 0점 으로 계산한다.

-각 조의 1,2위는 본선에 진출한다.

-조의 1,2위는 승점이 높은 순서대로 결정한다.

-한 조 안에서 승점이 같은 팀이 생길 경우에는 경기 득실로 순위를 정한다.

-한 조 안에서 승점, 득실이 같은 팀이 생길 경우에는 승자승 방식으로 순위를 정한다.

-승점이 같은 팀이 무승부일 경우, BO1으로 승자를 정한다. (맵 선택 방법->코인토스)

-8강 싱글토너먼트 : 각 조 상위 2팀으로 진행하며, 대진은 현장에서 추첨한다.

\* 각 조 1위가 'A그룹, B그룹, C그룹, D그룹' 으로 추첨 먼저 추첨을 진행한다. 각 조 2위 추첨을 진행할때 조별 예선 1위 팀이 있는 그룹을 제외한 나머지 그룹에서 추첨 진행 추첨 순서는 A조 부터 D조까지 알파벳 순서로 진행한다.

-공동 5 위전 선정방식 : 8강 진행 후 하위 4팀이 BO3 경기를 방식으로 경기 진행한다.

8강 대진표 기준으로 순차적으로 경기를 진행한다.

-4강 싱글토너먼트 : 8강 싱글토너먼트 상위 4팀으로 진행한다.

-3, 4위전 선정방식 : 4강 진행후 하위 2팀으로 진행한다.

-결승전 진행방식 : 4강 진행후 상위 2팀으로 진행한다.

#### \*정의

a) 매치업 : 한 팀이 시리즈를 진행할 때 반대되는 또 다른 팀.

b) 매치 : 시리즈에서 팀이 경기를 해야만 하는 맵 예 : BO2는 2개의 매치.

c) 라운드 : 게임에서 한 팀이 이긴 턴들의 모든 갯수 예 : 10:5=15라운드

D) 매치 차 : 이긴 매치들의 모든 갯수 - 진 매치들의 모든 갯수

E) 라운드 차 : 이긴 라운드들의 모든 갯수 - 진 라운드들의 모든 갯수

#### 03. 게임 클라이언트 설정

-게임 버전: 카운터스트라이크 최신 버전: 글로벌 오픈시브

-경기 방식: 클래식 5대5 설정

-콘솔 명령어:

- cl\_bobcycle 0.98 only
- mat\_hdr\_level adjustments are prohibited
- mat\_hdr\_enable adjustments are prohibited
- weapon\_recoil\_model adjustments are prohibited

#### 04. 게임서버 설정

-모든 토너먼트일정 동안 이루어지는 경기는 주최측에서 제공하는 공식서버에서 진행됩니다.

-서버 설정:

- Mp\_startmoney 800
- Mp\_roundtime 1.92
- Mp\_freezetime 15
- Mp\_maxrounds 30
- Mp\_c4timer 40
- 오버타임 설정: mp\_maxrounds 6; mp\_startmoney 10000.

#### 05. 토너먼트 맵 풀, 밴/픽

-토너먼트 맵 풀에 속해 있는 맵은, 공식 Active Duty 그룹에 있는 맵으로 진행되며, 아래와 같다.

- de\_dust2
- de\_mirage
- de\_nuke
- de\_cobblestone
- de\_cache
- de\_train
- de\_overpass

-맵 밴/픽 규칙

| 모든 맵 밴/픽 절차는 반드시 각 선수 팀장 앞에서 진행하며 코인토스를 통해 먼저 밴을 정한다..

BO2- 코인토스 승자가 첫번째 맵을 정하고 첫번째 경기 패자가 두번째 맵을 정한다.

BO3- 3판 2선승일 경우, 양 팀이 맵이 3개가 남을때까지 밴을 하며, 첫 경기를 할 맵은 먼저 밴을 한 팀이 결정한다. 두번째로 경기할 맵은 상대방이 결정한다. 남은 맵이 마지막 맵이 되고, 밴이나 픽을 할 수 없다.

| 각 맵의 진영은 칼전을 통해 정해진다.

#### 06. 일시정지

\*전략적 일시정지는 1매치당 1번의 타임을 외칠수 있다.

- 각팀은 각 맵마다 3분의 전력적 일시정지를 할 권한이 1회 주어진다. 팀 주장은 경기가 끝날 무렵 "timeout"이라고 쳐서 일시정지 기회를 얻을 수 있다. 경기가 일시정지되는 동시에 3분 카운트다운이 시작된다.
- 하프타임(15라운드) 후에 3분 휴식. 오버타임 시작전에도 마찬가지로 3분. 그리고 오버타임의 하프타임에도 3분 휴식이
- 만일 선수가 이유 없이 경기 중 일시정지를 할 경우, 팀이 판정패를 부여 받을 수 있다

## 07. 승패 판정

- 팀은 정규라운드 경기에서 16라운드를 확보해야만 승자로 인정됩니다.
- 30라운드의 정규라운드가 지나고 양팀이 15라운드라는 동점이 나왔을 때, 연장전 승부로 넘어가게 된다. 연장전에서는 전반3라운드 후반3라운드 진행 4라운드를 선취하는 쪽이 승자가 될 것이다. 연장전은 시간제한이 없으며 승패가 결정될 때까지 계속된다.

## 09. 토너먼트 집행 규칙

- 경기 중에, 모든 선수들은 모든경기 POV-demo를 기록해야 합니다.  
(콘솔 명령어 - "record POVNAME")
- 어떤 식으로든 게임에 부당한 이익이나 영향을 주는 프로그램은 일체 금지됩니다.
- 어떤 선수든, 만약 심판에게 요청된다면, 모든 필요한 정보 또한 POV-demo를 제공해야 합니다.
- 만일 위에 기재한 요청이 실행 불가능한 경우, 해당 팀은 더 이상 대회를 진행할 수 없고, 손실을 입게 됩니다.
- 베팅이나 승부조작이 발견될 시에는 엄중히 처벌합니다.
- 만일 선수가 대회중 VAC 밴을 당하면, 팀 전체가 실격됩니다.
- Valve로부터 밴을 당했거나 VAC밴 기록이 있는 선수는 어떠한 예선전에도 참가가 제한됩니다.

## 10. 서버 및 플레이어 연결 문제

- 서버 연결에 문제가 발생할 시, 대회 주최측이 경기 스케줄을 조율할 권리가 있다.
- 만약 선수가 심판의 동의 없이 고의적으로 연결을 끊거나 어떠한 방법을 사용해 억지로 연결을 끊을 시, 판정패 처리 된다.
- 만약 선수가 실수로 연결을 끊었을 시, 일반적인 게임 기능 안에서 복구 후 게임을 진행한다.  
이에 관한 모든 결정은 심판의 결정에 따릅니다.

## 11. 룰 수정

- WESG APAC은 필요할 경우 언제든지 가이드라인과 규칙을 변경할 권리와, 심각한/특수한 상황에서 선수의 참여를 취소할 권리가 있습니다.
- 대회 주최측과 심판들은 특수한 상황에서 자신의 판단을 토대로 규칙에 위배하는 선택을 할 수 있다.

-대회 주최측과 심판들은 특수한 상황에서 자신의 판단을 토대로 규칙에 기재돼있지 않은 선택을 할 수 있다.