

# WESG\_APAC\_DOTA2 규정

## 목 차

01 - 참가선수의 의무

02 - 경기 진행 방식 관련

03.승패 보고

04.게임 관련

05.게임 플레이

06. 일지정지

07. 경고 및 징계 관련

08. 서버 및 플레이어 연결 문제

09. 룰 수정

### 01. 참가 선수의 의무

- 참가 선수는 DOTA 2 게임 클라이언트 및 스팀을 제외한 다른 허가되지 않은 소프트웨어는 주최-측의 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 진행 방식 관련

#### 클라이언트 관련

- DOTA 2 최신 버전을 사용해야 한다.

-대회 도중 업데이트를 통하여 캡틴 모드에 새로운 아이템이나 영웅이 사용 가능해지면, 바로 사용할 있다.

-예선은 각 조별 풀 리그 Bo2 이며, 총 4개의 조로 진행한다.

\*코인토스를 통해 승자는 진영 또는 밴 우선권을 가져간다.

\*패자는 승자가 선택하고 남은 선택권을 가져간다.

\*2경기 진행시 1경기 코인토스 패자가 진영 또는 밴 선택권을 가져가며, 남은 선택권은 1경기 코인토스 승자가 가져간다.

-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 승자승 방식으로 순위를 정한다.

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

-본선은 8강 싱글엘리미네이션으로 진행된다. 싱글엘리미네이션는 Bo3로 진행된다.

\*코인토스를 통해 승자는 진영 또는 밴 우선권을 가져간다.

\*패자는 승자가 선택하고 남은 선택권을 가져간다.

\*3경기는 2경기 승자가 진영 또는 밴 우선권을 가져간다.

2경기 패자는 2경기 승자가 선택하고 남은 선택권을 가져간다.

-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.

#### 게임 로비 설정 관련

| 치트 허용 : 체크 해제

| 빈 자리를 봇으로 채우기 : 체크 해제

| 버전 : 최신버전

| 시리즈 유형 : 정해진 규칙에 준수

| 불이익- 래디언트/다이어 : 없음

| 서버 위치 : 일본 / 싱가포르 및 상황에 따라 가장 무난한 서버

| 관전자 : 가능

| 도타 tv 지연 시간 : 2분

|중계자 : WESG에서 허용한 중계진만 가능

### 03.승패 보고

게임의 진행 시간은 승자가 나올때까지 진행한다.

승리 팀 결정은 상대방의 '에이션트' 파괴 혹은 상대방의 항복이 나왔을 때 결정된다.

팀 동료 3명이 채팅창에 GG사인(채팅 GG 및 휠키 GG)가 나왔을 경우, 패배로 결정되며, 이 결정은 번복이 불가능 하다.

### 04.게임 관련

#### 서버 문제

-게임 내 서버 문제 및 컴퓨터 랜선을 통한 서버 이상의 감지 될 경우 대회 주최측의 경기 시간을 조율할 권리를 가진다.

-만약 선수가 게임 진행 도중 심판의 동의 없이 연결을 끊어서 게임 재접속에 불가능한 상황을

-만들었을 경우, 해당 경기는 판정패 처리된다.

-만약 선수가 예기치 못한 상황(도타 클라이언트 종료 및 컴퓨터 다운)의 경우, 게임 안의 기능을 통하여 복구를 진행 한 후, 경기를 진행하며, 이에 관한 결정은 심판의 결정에 따른다.

### 05.게임 플레이

-방필이 적발된 경우 해당 팀의 모든 경기를 몰수패 처리한다.

-상대팀의 이익을 위한 고의적인 행위 및 비신사적인 행위가 적발 시 해당 경기를 무효 처리하고 재 경기를 한다

-게임 내에서 지원하는 매크로, 휠 대화는 자유롭게 사용 가능하다.

-고의적으로 공개 대화를 하거나, 욕설 등의 비매너 행위를 하는 경우 심판의 판단에 따라 경고 최대 몰수패 처리를 한다.

### 06. 일시정지

-경기 중 해당 선수의 접속이 끊어진 경우, 해당 선수가 재접속 할때까지 경기를 정지한다.

-심판의 경우 언제든지 타당한 사유(서버 이상, 중계 문제, 정상적인 관전 불가능)가 있다면 일시 정지를 요청할 수 있다.

-선수들은 경기 정지가 필요하다고 판단되는 경우, 정지 의사를 표하고 정지를 한다. 사유는 다음 a,b,c 가지로 같다.

-버그, 패킷로스, 렉 등 게임 프로그램 상의 불안정으로 안정적인 진행이 어려운 경우

-개인 장비의 갑작스러운 이상(연결 끊김) 으로 게임 진행이 불가능할 경우

-버그가 발견되어 정상적인 경기 진행이 불가능한 경우

-버그 및 불법 프로그램 사용

불법 프로그램 사용이 적발될 경우 해당 경기는 몰수패 처리를 한다.

버그 발견 시 반드시 대회 심판 및 주최측에 알려야 한다.

#### 07. 경고 및 징계 관련

- 경기 중 발생하는 모든 문제에 대한 결정 권한을 가지며 발생하는 모든 이의사항을 제정한다.
- 위반의 경우 적용하는 벌칙을 결정한다. (경고 혹은 몰수패)
- 선수가 문제를 알릴 경우 확인 및 재경기 여부에 대해 결정한다.
- 천재지변 등 불가항력의 경우나 주최측에 긴급한 사정이 발생하는 경우 경기를 연기한다.
- 심판의 판정을 용이하게 하기 위하여 주최자의 총괄 아래 상황에 대한 논의를 진행할 수 있다.  
이 경우 심판은 그 확증을 갖기 위하여 판정을 늦추어도 된다.

#### 08. 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.
- 경기중 인터넷, PC연결 문제발생시 심판판단으로 재경기를 선언할수 있다.

#### 09. 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.