

VALORANT.
FIRST STRIKE
QUALIFIER

발로란트 퍼스트 스트라이크 선발전

대회 규정

(버전 - 2020년 11월 6일)

내용

1. 배경 및 목적.....	5
2. 퍼스트 스트라이크 선발전 대회 구조.....	6
2.1. 용어 정의.....	6
2.1.1. "라운드".....	6
2.1.2. "세트".....	6
2.1.3. "경기".....	6
2.1.4. "스테이지".....	6
2.2. 퍼스트 스트라이크 선발전 대회 형식.....	6
2.3. 퍼스트 스트라이크 선발전 대회 일정.....	7
3. 팀원 자격.....	7
3.1. 선수 연령.....	7
4. 선수 구성 규정.....	7
4.1. 선발 라인업.....	7
4.2. 로스터 잠금.....	8
4.3. 지역 간 이동 정책 로스터 제한.....	8
4.4. 긴급 교체.....	8
4.5. 코치.....	8
5. 선수 장비.....	8
5.1. 선수 개인 장비 또는 팀 소유 장비.....	8
5.1.1. 음성 채팅.....	8
5.1.2. 기본 프로그램.....	9
5.2. 오디오 제한.....	9
6. 경기 절차.....	10
6.1. 일정 변경.....	10
6.2. 심판의 역할.....	10

6.2.1.	주심.....	10
6.2.2.	심판의 책임.....	10
6.2.3.	최종 판정.....	11
6.3.	대회 패치.....	11
6.3.1.	신규 요원.....	11
6.3.2.	신규 맵.....	11
6.3.3.	기타 제한 사항.....	12
6.4.	경기 전 설정.....	12
6.4.1.	선수 계정.....	12
6.4.2.	경기 준비.....	12
6.4.3.	경기 시작 시간 준수.....	12
6.4.4.	선수 준비 완료 상태.....	13
6.4.5.	경기 로비 생성.....	13
6.4.6.	온라인 경기.....	13
6.4.7.	경기 전 의무사항.....	13
6.5.	경기 설정 및 플레이 제한 사항.....	13
6.5.1.	로비 설정.....	13
6.5.2.	서버 선택.....	14
6.5.3.	맵 선택 단계 시작.....	14
6.5.4.	맵 풀.....	14
6.5.5.	3 전 2 선승제 경기의 맵 선택 단계.....	14
6.5.6.	요원 선택 단계 시작.....	15
6.5.7.	요원 및 맵 선택 후 경기 시작.....	15
6.5.8.	통제된 경기 시작.....	15
6.5.9.	클라이언트 로딩 지연.....	15
6.5.10.	게임플레이 요소에 관한 제한.....	16
6.5.11.	대회 중 교체.....	16

7. 일시 중지 및 중단	16
7.1. 타임아웃(전략적 일시 중지)	16
7.2. 기술적 일시 중지	16
7.3. 오류	16
7.4. 경기 후 진행 사항	17
7.4.1. 결과	17
7.4.2. 기술 문제 보고	17
7.4.3. 휴식시간	17
7.4.4. 세트 사이 시간	17
7.4.5. 경기 사이 시간	17
7.4.6. 경기 후 의무사항	18
7.4.7. 게임 몰수 결과	18
8. 대회 운영자와 의사소통	18
9. 해석 및 구성	18
9.1. 대회 운영자의 해석권	18
9.2. 사업적 판단	18

1. 배경 및 목적

발로란트 게임의 소유주인 라이엇 게임즈 유한회사("라이엇")는 [대한민국)("한국")에서 발로란트 프로 e스포츠의 일부로 발로란트 퍼스트 스트라이크 선발전("퍼스트 스트라이크 선발전") 대회를 운영하기 위해 [㈜아프리카TV)("대회 운영사")과(와) 협약한다. 라이엇은 지역에서 개최되는 퍼스트 스트라이크 선발전의 모든 게임, 경기, 대회에 적용되는 규정을 수립할 책임을 대회 운영사에게 위임한다("퍼스트 스트라이크 선발전 규정").

퍼스트 스트라이크 선발전 규정은 다음 대상에 적용되며 구속력을 갖는다. (1) 퍼스트 스트라이크 선발전 대회에 참가하기 위해 팀("팀")을 등록한 개인(자연인), 단체 및/또는 그룹("소유주"), (2) 각 팀의 선수, 매니저, 코치, 소유주 및 기타 대리인. 팀의 선수, 매니저, 코치, 소유주 및 기타 대리인을 "팀원"이라고 한다.

본 퍼스트 스트라이크 선발전 규정은 발로란트 프로 e스포츠 글로벌 대회 정책("글로벌 정책")에 추가 적용되며, 이를 대체하지 않는다. 글로벌 정책과 본 퍼스트 스트라이크 선발전 규정이 상충하는 경우 라이엇에 대한 보호 수준이 가장 높은 조항(라이엇의 전적인 재량에 따라 결정)이 적용된다. 여기에 사용되었지만 달리 정의되지 않은 용어는 문맥상 달리 해석해야 하는 경우를 제외하고 글로벌 정책에 지정된 의미를 갖는다.

본 퍼스트 스트라이크 선발전 규정에 따라 팀원과 대회 운영자 간에 계약이 성립되며, 라이엇은 해당 계약의 제3자 수혜자이다.

****각 팀원은 퍼스트 스트라이크 선발전 대회에 참가하기 전에 본 퍼스트 스트라이크 선발전 규정과 글로벌 정책을 읽고, 이해하고, 동의해야 한다.****

2. 퍼스트 스트라이크 선발전 대회 구조

2.1. 용어 정의

2.1.1. "라운드"

라운드는 발로란트의 맵에서 다음 중 한 가지 상황이 먼저 발생하여 승자가 결정될 때까지 두 팀이 벌이는 경쟁 상황을 의미한다.

- 스파이크 폭발
- 스파이크 해체
- 스파이크를 설치하거나 해체하기 전에 팀 전멸
- 팀 기권

2.1.2. "세트"

세트란 한 팀이 13라운드를 승리할 때까지 진행되는 일련의 라운드를 의미한다. 단, 한 팀이 최소 2라운드 차이로 승리할 때까지 세트는 13라운드 제한을 넘어 계속 진행된다.

2.1.3. "경기"

경기는 한 팀이 전체 세트 중 과반수의 세트에서 승리할 때까지 진행되는 일련의 세트(예: 3세트 중 2세트에서 승리("3전 2선승제"))를 의미한다.

2.1.4. "스테이지"

스테이지는 '발로란트 퍼스트 스트라이크'에 진출하기 위한 단계로 하위 16개 시드 팀의 1스테이지, 상위 8개 시드팀과 1스테이지에서 승리한 8개팀이 겨루는 2스테이지로 나뉜다.

2.2. 퍼스트 스트라이크 선발전 대회 형식

8개팀 부전승 24강 싱글 엘리미네이션 토너먼트(단 16강까지만 진행)

1스태이지 : 하위 16개 시드 팀이 각 3전 2선승제 경기 진행, 승리한 8개 팀이 2스태이지 진출.

2스태이지 : 상위 8개 시드 팀이 1라운드 승리한 8개 팀과 각 3전 2선승제 경기 진행. 승리한 8개 팀이 퍼스트 스트라이크 본선 진출

2.3. 퍼스트 스트라이크 선발전 대회 일정

1스태이지 : 11월 12일(목)~15일(일)

2스태이지 : 11월 19일(목)~22(일)

3. 팀원 자격

3.1. 선수 연령

[16번째] 생일이 지나지 않은 만 [16세] 미만의 선수는 퍼스트 스트라이크 선발전 대회의 경기에 참가할 수 없다.

4. 선수 구성 규정

4.1. 선발 라인업

팀은 다음과 같이 글로벌 정책의 3.4절에 따라 대회 운영자에게 제출된 로스터에서 하루의 첫 게임에 출전하는 선발 로스터를 설정해야 한다(글로벌 정책의 3.5절에 따라 로스터 변경을 통해 수정 가능).

- 목요일 경기의 경우 화요일 오후 6시(현지 시간)
- 금요일 경기의 경우 수요일 오후 6시(현지 시간)
- 토요일 경기의 경우 목요일 오후 6시(현지 시간)
- 일요일 경기의 경우 금요일 오후 6시(현지 시간)

지정된 시간까지 퍼스트 스트라이크 선발전 대회의 각 경기에서 팀은 5명의 선발 선수를 지정해야 하며 이 선수들로 팀의 "선발 선수 로스터"가 구성된다. 로스터는 제출 마감일에 공개되는 것으로 간주

된다.

로스터를 제출하지 않을 경우 사전에 제출한 주전 5명이 선발 로스터로 설정된다.

4.2. 로스터 잠금

퍼스트 스트라이크 선발전에 참가하는 팀은 2020년 11월 3일부터 2020년 11월 22일 사이에 로스터에서 선수를 추가하거나 삭제할 수 없다.

4.3. 지역 간 이동 정책 로스터 제한

팀은 글로벌 정책의 2절에 정의된 대로 선발 로스터의 선수 중 최소 3명을 팀의 홈 지역 출신 거주자로 선발해야 한다.

4.4. 긴급 교체

경기 중 어느 시점에 긴급 사태가 발생할 경우 현장에서 적격한 선수 교체를 위해 팀에 최대 10분이 제공된다. 교체 선수를 찾을 수 없는 경우 해당 팀은 게임에서 몰수패 처리된다. 응급 상황에 해당되는지 여부는 대회 운영진이 판단한다. 교체 선수는 팀 로스터에 등록된 선수여야 한다.

4.5. 코치

본 대회는 팀에서 지정한 코치 중 최소한 1명이 로비에 있는 음성 통신 시스템에 연결할 수 있으며, 각 경기의 요원 및 맵 선택 단계, 타임아웃 및 하프타임 도중과 세트 사이 시간(해당하는 경우)에만 선수 등과 대화할 수 있다.

5. 선수 장비

5.1. 선수 개인 장비 또는 팀 소유 장비

5.1.1. 음성 채팅.

선수는 대회 운영자가 승인한 타사 음성 채팅 소프트웨어(예: Discord) 채널에 접속하여야 한다. 대회 운영진은 대회 운영자의 재량에 따라 팀의 오디오를 모니터링 할 수 있다.

5.1.2. 기본 프로그램.

선수는 경기 도중 및 경기 전에 기본 프로그램인 그림판 및 메모장을 사용할 수 있다. 단, 다음 제한 사항이 적용된다.

- 기본 프로그램에서 선수가 작성한 모든 이미지 또는 발언은 글로벌 정책의 7 절에 명시된 것과 동일한 행동 표준을 따른다.
- 기본 프로그램에서는 개인 브랜드 및 소셜 미디어 또는 통신 계정의 광고를 포함하여 팀, 후원사 및 브랜드에 대한 광고 또는 언급이 금지된다.
- 경기 전 설정(6.5 절)에서 기본 프로그램으로 작성된 전략 노트는 경기를 시작하기 전에 삭제해야 한다.
- 대회 운영진이 선수의 기본 프로그램 사용으로 인한 직접적 또는 간접적 결과로 게임이 일시 중지되었다고 판단하는 경우 이러한 행위는 허용되지 않는 것으로 간주되어 제재를 받게 된다. 대회 운영진은 기본 프로그램 사용으로 인해 버그가 발생한 경우 라운드 재시작 또는 경기 재시작(8 절) 기회를 제공하지 않는다. 또한, 기본 프로그램에 액세스하기 위해 응용 프로그램 창을 전환하는 행위도 기본 프로그램의 사용에 포함된다.

이러한 제한을 위반할 경우 대회 운영진은 선수에게 제재를 부과할 수 있으며 여러 차례 적발 시 선수가 기본 프로그램에 액세스하는 것을 금지할 수 있다.

5.2. 오디오 제한

헤드폰은 선수의 귀에 직접 착용해야 하며 경기가 지속되는 동안 그 상태를 유지해야 한다. 선수는 어떠한 방법으로도 헤드폰의 올바른 착용을 방해하거나, 헤드폰과 선수의 귀 사이에 특정 종교 물품 및/또는 의료 장치(예: 히잡, 터번, 야물커, 보청기)를 제외한 모자, 스카프, 기타 의복 등 어떠한

한 물품도 배치할 수 없다. 물품이 종교 및/또는 의료적 예외에 해당하는지 여부는 대회 운영진이 재량에 따라 결정한다.

6. 경기 절차

6.1. 일정 변경

대회 운영진은 단독 재량에 따라 지정된 날짜 내에서 경기 일정 순서를 변경 및/또는 경기 날짜를 다른 날짜로 변경하거나 경기 일정을 수정할 수 있다. 대회 운영진이 경기 일정을 수정하는 경우 모든 팀에게 최대한 신속히 통보한다.

6.2. 심판의 역할

6.2.1. 주심.

"주심"은 경기 전, 도중 및 직후에 발생하는 모든 경기 관련 문제, 질문 및 상황에 대한 판단을 내릴 책임이 있는 대회 운영진이다. 관리 사항에는 다음이 포함되나 이에 국한되지 않는다.

- 경기 전 팀의 라인업 및 신분증 확인
- 선수 주변 장치 및 경기 구역 확인 및 모니터링(해당하는 경우)
- 경기 시작 발표
- 경기 중 일시 중지/재개 명령
- 경기 중 규정 위반에 대해 제재 및 징계 조치
- 본 퍼스트 스트라이크 선발전 규정과 글로벌 정책에 따라 게임 일시 중지, 게임 중단 등 모든 경기 관련 결정
- 경기 종료 및 결과 확인

6.2.2. 심판의 책임.

"심판"은 대회 운영자를 대신하여 일하며 주심의 지시, 검토 및 관리 감독을 받는 대회 운영진이다. 심판은 다음에 대한 책임이 있다.

- 경기 구역에 대한 접근 허용 또는 거부(해당하는 경우).
- 주심과 다른 대회 운영진이 지시한 보안 지침을 수행하거나 본 퍼스트 스트라이크 선발전 규정 또는 글로벌 정책 지원.
- 선수 체크리스트를 관리하고 선수가 어떠한 행동을 취하거나 취하지 않도록 지시하는 것을 포함하여 본 퍼스트 스트라이크 선발전 규정 및 글로벌 정책 시행.
- 게임 내/외에서 발생한 모든 문제에 대해 선수와 의사소통.
- 요청이 있을 시 버그 악용 설명.

6.2.3. 최종 판정.

본 규정의 해석과 선수 자격, 대회 개최 및 일정, 부정 행위에 대한 페널티와 관련된 모든 결정권은 주심이 단독으로 행사하며, 주심의 결정이 최종 결정이다. 본 규정과 관련하여 주심이 내린 결정에 이의를 제기할 수는 없으며, 주심의 결정은 금전적 손해배상 청구나 기타 제소의 대상이 되지 않는다.

6.3. 대회 패치

경기는 발로란트 라이브 서비스에서 사용 가능한 최신 패치로 플레이 된다.

6.3.1. 신규 요원

신규 요원은 경쟁전에 적용된 후 2주 동안 자동으로 제한된다. 예: 요원 A가 2월 5일에 출시된 경우 요원 A는 2월 19일부터 모든 경기에서 사용할 수 있다.

*신규 요원 '스카이' 사용 불가

6.3.2. 신규 맵

신규 맵은 경쟁전에 적용된 후 4주 동안 자동으로 제한된다. 예: 맵

A가 2월 5일에 출시된 경우 맵 A는 3월 5일부터 모든 경기에서 사용할 수 있다.

*신규 맵 '아이스 박스' 사용 불가

6.3.3. 기타 제한 사항

라이엇 게임즈 담당자는 특정 아이템, 요원, 스킨 또는 스킬에 알려진 버그가 있으면 경기 시작 전 또는 경기 도중에 기타 제한 사항 (예: 특정 총기 사용 금지)을 추가할 수 있다.

*엘더플레임 밴달 스킨 사용 불가

6.4. 경기 전 설정

6.4.1. 선수 계정.

선수는 퍼스트 스트라이크 선발전 대회 중에 본인의 온라인 계정과 라이엇 ID를 사용한다.

6.4.2. 경기 준비

- 경기 전 모든 선수는 본임임을 증명하기 위해 운영자와 영상통화를 통해 신분증을 확인 받아야 한다.
- 1 경기는 오후 4 시 30 분부터, 2 경기는 오후 6 시부터 본인 확인에 들어간다.
- 경기 전 모든 선수는 출전 선수와 모니터 화면이 보이도록 본인 핸드폰을 통해 아프리카 TV 모바일 비밀번호 방송을 진행하여야 한다.

6.4.3. 경기 시작 시간 준수.

- 선수는 할당된 시간 내에 설정 과정에서 생긴 모든 문제를 해결해야 하며 경기는 예정된 시간에 시작되어야 한다. 지연에 대한 제재는 대회 운영진의 재량에 따라 산정될 수 있다.

- 1 경기 준비팀은 오후 4 시 45 분까지 지정된 디스코드 채널 및 로비에 접속해 있어야 한다.
- 2 경기 준비팀은 오후 6 시 15 분까지 지정된 디스코드 채널에 접속해 있어야 하며, 1 경기 종료 시 로비에 접속하여야 한다.

6.4.4. 선수 준비 완료 상태.

본 대회에서, 경기가 시작되기 5분 전까지 심판은 각 선수의 설정이 완료되었는지 확인한다. 출전 선수 10명 모두 설정 완료가 확인 후에는 어떤 선수도 워밍업 경기를 수행할 수 없다.

6.4.5. 경기 로비 생성.

모든 경기는 대회 운영자가 호스팅 하는 경기 로비에서 플레이 된다.

6.4.6. 온라인 경기.

선수는 6.4.2절에 요약된 대로 설정을 완료하고 각 경기가 시작되기 전에 대회 운영진이 지정한 시간에 준비 완료를 확인해야 한다. 선수는 컴퓨터 하드웨어와 주변 장치, 인터넷 연결, DDOS 보호, 전원을 비롯하여 선택한 설정의 성능을 확인할 책임이 있다. 이 설정 관련 문제는 팀에 허용되는 범위를 벗어난 지연 또는 일시 중지의 사유로 받아들여지지 않는다.

6.4.7. 경기 전 의무사항.

경기 전 선수는 경기 후 의무(미디어 출연, 인터뷰, 경기 관련 사안 논의 등을 포함하되 이에 국한되지 않음)에 대해 통보를 받는다.

6.5. 경기 설정 및 플레이 제한 사항

6.5.1. 로비 설정.

공식 경기 로비는 "연장전: 2점차 승리"가 적용된 "토너먼트" 모드로 설정된다.

6.5.2. 서버 선택.

본 경기는 한국 서버에서 진행된다.

6.5.3. 맵 선택 단계 시작.

10명의 선수 모두가 공식 경기 로비에 합류하면 심판 또는 대회 운영진은 양팀에게 맵 선택 단계에 대한 준비가 되었는지 확인을 요청한다. 양 팀의 준비 완료 확인 후 심판 또는 대회 운영진은 룸 소유자에게 이 6.5절에 요약된 맵 선택 단계를 시작할 것을 지시한다. 사용 가능한 맵이 모두 진행된 경우를 제외하고 어떠한 경우에도 한 경기에서 한 맵을 두 번 플레이 할 수 없다. 대회 운영자는 대회 시작 전에 맵 선택 단계를 수정할 수 있지만 모든 참가자와 라이엇 게임즈에 서면으로 미리 통지해야 한다.

6.5.4. 맵 풀.

맵 풀은 바인드, 헤이븐, 스플릿, 어센트로 구성된다.

6.5.5. 3 전 2 선승제 경기의 맵 선택 단계.

시드가 높은 팀이 팀 A 또는 팀 B를 결정한다. 해당 대회의 시드가 미리 결정되지 않은 경우 이 절의 목적상 "시드가 더 높은 팀"은 무작위로 결정된다. 팀 A가 단계를 시작하면 다음 절차에 따라 경기의 맵이 선택된다.

- 팀 A 는 맵 풀에서 지도 하나를 삭제한다.
- 팀 B 는 맵 풀에서 지도 하나를 삭제한다.
- 팀 A 는 3 전 2 선승제 경기의 첫 번째 세트에 적용할 맵을 선택한다.
- 팀 B 는 첫 번째 세트에서 시작할 진영을 선택하고 3 전 2 선승제 경기의 두 번째 세트에 적용할 맵을 선택한다.
- 팀 A 는 두 번째 세트에서 시작할 진영을 선택한다.

- 세 번째 맵은 필요에 따라 전체 맵 풀에서 무작위로 선택되며 해당 맵에서 각 팀의 진영은 동전 던지기로 결정된다.

6.5.6. 요원 선택 단계 시작.

요원 선택은 양팀이 동시에 진행하며, 요원 선택이 시작되면 각 선수는 X초 동안 요원을 선택한다. 선수는 이 단계에서 요원을 잘못 선택한 경우, 요원 선택 타이머가 만료되기 전에 대회 운영진에게 원래 의도했던 선택을 알려야 한다. 이 경우 요원 선택 단계를 재시작하여 해당 선수가 원래 의도한 요원을 선택할 수 있도록 오류가 발생한 선택 단계로 돌아간다. 타이머가 만료된 이후에 선수가 대회 운영진에게 알릴 경우 요원 선택 단계는 재시작되지 않고 선수는 경기를 진행해야 한다.

6.5.7. 요원 및 맵 선택 후 경기 시작.

대회 운영진이 달리 언급하지 않는 한 요원/맵 선택 단계가 완료된 후 즉시 경기가 시작된다. 이때 팀은 팀원이 작성한 메모를 포함하여 경기 구역에서 모든 인쇄물을 수거한다(해당하는 경우). 선수는 픽/밴이 완료되는 순간부터 맵이 로딩될 때("자유 시간")까지 세트를 종료하는 것이 허용되지 않는다.

6.5.8. 통제된 경기 시작.

경기 시작에 오류가 있거나 대회 운영진이 경기 시작과 픽/밴 과정을 분리해야 할 필요가 있다고 판단하는 경우, 대회 운영진이 통제된 방식으로 경기를 시작할 수 있으며 모든 맵은 이전에 완료한 유효한 픽/밴 과정에 따라 선택된다.

6.5.9. 클라이언트 로딩 지연.

게임 오류, 연결 끊김 또는 기타 오류가 발생하여 로딩 과정이 지연되고 경기 시작 시 선수가 경기에 참여하지 못하는 경우 즉시 선수 10명이 모두 경기에 연결될 때까지 경기가 일시정지 되어야 한다.

6.5.10. 게임플레이 요소에 관한 제한.

요원, 스킨 또는 맵에 알려진 버그가 있거나 있다고 의심되는 경우 또는 대회 운영진의 재량에 따라 결정된 다른 이유로 인해 경기 전 또는 경기 중 언제든지 제한이 추가될 수 있다.

6.5.11. 대회 중 교체.

두 개 이상의 세트를 포함하는 경기의 경우(예: 3전 2선승제 또는 5전 3선승제 경기) 각 팀은 세트 사이에 현재 선발 선수를 후보 선수로 교체할 수 있다. 단, 해당 팀은 이전 게임이 끝난 후 5분 이내에 상대 팀에 선수 교체를 알리고 심판에게 교체 승인을 받아야 한다. 선수가 세트 도중에 연결이 끊기고 할당된 일시 중지 시간 내에 복귀할 수 없어 세트가 재시작 되는 경우, 팀은 해당 선수를 로스터에 등록된 후보 선수로 교체할 수 있다. 후보 선수는 팀의 정식 로스터 또는 선발 라인업에 있어야 한다.

7. 일시 중지 및 중단

7.1. 타임아웃(전략적 일시 중지)

팀은 게임 중에 세트당 한 번 30초 타임아웃을 부를 수 있다. 타임아웃은 게임 내 일시 중지 시스템을 통해 부를 수 있다.

7.2. 기술적 일시 중지

선수는 문제가 발생하여 게임을 진행할 수 없는 경우 일시 중지 기능을 사용할 수 있다. 선수는 경기를 일시 중지하기 이전이나 직후에 이유를 발표해야 한다. 기술적 일시 중지 중에 헤드셋을 켜 상태로 유지해야 한다. 대회 운영진이 선수에게 달리 지시하지 않는 한 기술적 일시 중지 상태에서는 선수와 코치 간의 모든 형태의 의사소통(문자 및 음성 대화를 포함하되 이에 국한되지 않음)은 금지된다. 어떠한 이유로 인해 선수 일시 중지가 작동하지 않는 경우 대회 운영진이 게임을 일시 중지할 수 있다.

7.3. 오류

선수가 통제할 수 없는 이유(예: 서버 또는 클라이언트 오류)로 인해 경기에 문제가 발생하여도 원칙적으로 경기는 속행해야 한다. 단, 문제가 발생한 라운드 이후에도 지속적으로 정상적인 경기 진행이 불가한 경우 대회 운영진은 게임을 재시작 하도록 결정할 수 있다. 이때, 오류가 발생한 시점까지의 라운드 점수는 보존되나, 그 외의 설정(총기, 스킬, 크레드 등)은 게임 시작 상황으로 재설정된다.

참가자의 잘못이 명확한 경우에는(예: 잘못된 무기 구매) 경기가 중단되거나 재시작되지 않는다.

7.4. 경기 후 진행 사항

7.4.1. 결과

경기 운영진이 경기 결과를 확인하고 기록한다.

7.4.2. 기술 문제 보고.

선수가 기술적 문제를 발견한 경우 대회 운영진과 함께 파악한다.

7.4.3. 휴식시간

휴식 시간은 세트 사이 시간 외에는 주어지지 않는다.

7.4.4. 세트 사이 시간

대회 운영진은 경기의 다음 세트 전까지 남은 시간(해당되는 경우)을 선수에게 통보한다. 온라인 대회의 경우 세트 사이의 표준 시간은 직전 세트의 마지막 라운드 종료시점부터 선수가 다음 세트를 위해 착석해야 하는 시간까지 8~10분이다.

7.4.5. 경기 사이 시간.

온라인 대회의 경우 경기 사이의 표준 시간은 직전 경기의 마지막 라운드 종료시점부터 선수가 다음 경기를 위해 착석해야 하는 시간까지 8~10분이다. 심판 또는 대회 운영진이 지정한 시점에 선수 전

원이 게임 준비를 마치고 착석하지 않은 경우(해당하는 경우) 해당 팀은 경기 지연에 따른 제재를 받게 된다.

7.4.6. 경기 후 의무사항.

경기 후 선수는 경기 후 의무(미디어 출연, 인터뷰, 경기 관련 사안 논의 등을 포함하되 이에 국한되지 않음)에 대해 통보를 받는다.

7.4.7. 게임 몰수 결과.

경기가 몰수된 경우 결과는 경기를 이기기 위해 필요한 최소 스코어로 기록된다(예: 단판제에서는 1 - 0, 3판 2승제에서는 2 - 0, 5판 3승제에서는 3 - 0). 몰수패된 경기에서 다른 통계는 기록되지 않는다.

8. 대회 운영자와 의사소통

팀원은 모든 의사소통과 지원을 위해 [지정된 디스코드 채널]에서 대회 운영자와 연락할 수 있다.

9. 해석 및 구성

9.1. 대회 운영자의 해석권

본 퍼스트 스트라이크 선발전 규정 또는 글로벌 정책에 포함되지 않은 모든 퍼스트 스트라이크 선발전 대회 관련 사안은 대회 운영자가 판단하며 퍼스트 스트라이크 선발전 규정 또는 글로벌 정책에 대한 업데이트 또는 해석의 형태로 상황에 따라 팀에게 제공될 수 있다. 본 퍼스트 스트라이크 선발전 규정 및 글로벌 정책과 관련하여 대회 운영자와 대회 운영진이 내리는 모든 결정은 최종적이며 구속력을 갖는다.

9.2. 사업적 판단

본 퍼스트 스트라이크 선발전 규정 또는 글로벌 정책에서 라이엇 또는 대회 운영자에게 조치 시행, 조치 제한, 동의 승인 또는 보류, 허가 승인 또는 보류 또는 기타 결정을 내릴 권리를 부여하거나 유보한 경우, 규정에 달리 명시되지 않는 한, 라이엇 및 대회 운영자 각각은 라이엇 및 대회 운

영자의 최선의 이익에 대한 평가, 공식 대회, 퍼스트 스트라이크 대회, 발로란트의 단기 및 장기적 이익, 라이엇 및 대회 운영자의 계열사와 그룹 회사의 사업 및 활동을 고려한 사업적 판단에 기초하여 재량에 따라 그런 결정을 내릴 권리를 보유한다. 팀과 팀원은 라이엇, 대회 운영자 또는 대회 운영진이 본 퍼스트 스트라이크 규정 또는 글로벌 정책에 따른 동의, 승인, 결정 또는 기타 요청된 조치를 부당하게 보류하거나 지연했다는 주장을 근거로 소송을 걸거나 소송의 근거로 삼을 수 없다.