



VALORANT™

**발로란트 챔피언스 투어
챌린저스 대회
예선 규정**

(버전 - 2021년 01월 27일)

목차

1. 배경 및 목적	1
2. 챌린저스 대회 구조	2
2.1. 용어 정의	2
2.1.1. “라운드”	2
2.1.2. “세트”	2
2.1.3. “경기”	2
2.2. 챌린저스 대회 형식	2
2.2.1. 챌린저스 예선	2
2.3. 챌린저스 대회 시드	3
2.4. 챌린저스 대회 일정	3
2.4.1. 챌린저스 예선	3
3. 팀원 자격	3
3.1. 선수 연령	3
4. 선수 구성 규정	3
4.1. 선발 라인업	4
4.2. 긴급 교체	4
4.3. 감독	4
5. 선수 장비	4
5.1. 선수 개인 장비 또는 팀 소유 장비	4
5.1.1. 허용되는 선수 개인 장비 또는 팀 소유 장비	4
5.1.2. 음성 채팅	5
6. 대회장, 경기 구역 레이아웃 및 일정	5
6.1. 경기 구역	5
6.1.1. 팀 매니저	5
6.1.2. 감독의 경기 구역 접근	5
7. 경기 절차	5
7.1. 일정 변경	5
7.2. 대회장 도착	6
7.3. 심판의 역할	6
7.3.1. 주심	6
7.3.2. 심판의 책임	6

7.3.3.	최종 판정	7
7.4.	대회 패치	7
7.4.1.	신규 요원	7
7.4.2.	신규 맵	7
7.4.3.	기타 제한 사항	8
7.5.	경기 전 설정	8
7.5.1.	선수 계정	8
7.5.2.	장비의 기술적 오류	8
7.5.3.	경기 로비 생성	8
7.5.4.	온라인 대회	8
7.6.	경기 설정 및 플레이 제한 사항	9
7.6.1.	로비 설정	9
7.6.2.	서버 선택	9
7.6.3.	맵 선택 단계 시작	9
7.6.4.	맵 풀	9
7.6.5.	3전 2선승제 경기의 맵 선택 단계	9
7.6.6.	요원 선택 단계 시작	10
7.6.7.	요원/맵 선택 후 경기 시작	10
7.6.8.	통제된 경기 시작	11
7.6.9.	클라이언트 로딩 지연	11
7.6.10.	게임플레이 요소에 관한 제한	11
7.6.11.	대회 중 교체	11
8.	일시 중지 및 중단	12
8.1.	기술적 일시 중지	12
8.2.	오류	12
9.	경기 후 진행 사항	13
9.1.	경기 후 진행 사항	13
9.1.1.	결과	13
9.1.2.	기술 문제 보고	13
9.1.3.	휴식 시간	13
9.1.4.	세트 사이 시간	13
9.1.5.	경기 사이 시간	14

9.1.6. 게임 몰수 결과	14
10. 규정의 적용	14
10.1. 주의	14
10.2. 경고	14
11. 대회 운영진과 의사소통	15
12. 해석 및 구성	15
12.1. 라이엇의 해석권	15
12.2. 사업적 판단	15

1. 배경 및 목적

발로란트 게임의 소유주인 라이엇 게임즈 유한회사(“라이엇”)는 대한민국(“지역”)에서 발로란트 챔피언스 투어 일부로 발로란트 챌린저스 (“챌린저스”) 대회를 운영하기 위해 (주)아프리카TV(“대회 운영자”)에 운영을 위탁했다. 라이엇은 지역에서 개최되는 챌린저스의 모든 게임, 경기, 대회에 적용되는 규정을 수립할 책임을 대회 운영자에게 위임한다(“챌린저스 규정”).

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

본 챌린저스 규정은 발로란트 챔피언스 투어 글로벌 대회 정책(“글로벌 정책”)에 추가 적용되며, 이를 대체하지 않는다. 글로벌 정책과 본 챌린저스 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 퍼챌린저스 규정에 따라 팀원과 대회 운영자 간에 계약을 체결하며, 라이엇은 해당 계약의 제3자 수혜자이다.

각 팀원은 챌린저스 대회에 참가하기 전에 본 챌린저스 규정과 글로벌 정책을 읽고, 이해하고, 동의해야 한다.

2. 챌린저스 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
- 라운드 시간 소진
- 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.

2.2. 챌린저스 대회 형식

2.2.1. 챌린저스 예선

[DAY 1- 32강]

4개팀 8개조 싱글 라운드 로빈 3판 2선승제 진행, 조별 상위 2개팀 DAY 2 진출

2세트 선승 시 승점 3점, 2세트 선패 시 승점 0점을 부여받는다. 풀리그 진행 후 각 조의 순위는 팀별로 3개의 경기에서 획득한 총 승점으로 결정된다. 두 팀 이상 승점 동점 시 다음 방식대로 최종 순위가 결정된다:

- 세번의 경기에서 기록한 세트 득실차(총 승리한 세트 수 - 총 패배한 세트 수)
- 세번의 경기에서 기록한 라운드 득실차(총 승리한 라운드 수 - 총 패배한 라운드 수);
- 위 조건에서 모두 동률인 팀들간 획득한 승점 (상대 전적)
- 세번의 경기에서 기록한 총 킬 수

[DAY 2 – 16강]

조별 1위와 다음조의 2위 간의 싱글 엘리미네이션 3판 2선승제 진행,
승리 8팀 챌린저스 본선 진출

2.3. 챌린저스 대회 시드

챌린저스 예선전 진행 시 조편성은 무작위로 진행된다.

2.4. 챌린저스 대회 일정

2.4.1. 챌린저스 예선

1일차(1월 30일(토)) - 32강

2일차(1월 31일(일)) - 16강

3. 팀원 자격

3.1. 선수 연령

16번째 생일이 지나지 않은 만 16세 미만의 선수는 챌린저스 대회의
경기에 참가할 수 없다.

4. 선수 구성 규정

모든 선수는 라이엇 참가 동의서를 서명 후 제출해야한다. 운영진이 고지한 기한까지
참가 동의서를 제출하지 않는 선수는 대회에 참여 할 수 없다.

4.1. 선발 라인업

선발 라인업의 경우 경기 전일 오후 2시까지 제출하여야 한다. 해당 시간까지
로스터를 제출하지 않을 경우 참가 신청 시 등록하였던 주전 5명이 선발
로스터로 설정된다.

4.2. 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.

4.3. 감독

팀은 선택적으로 감독을 최대 1명까지 보유할 수 있으며, 해당 감독은 팀이
참가하는 모든 경기에 출입할 수 있다. 온라인 대회의 경우 감독은 로비에 있는
음성 통신 시스템에 연결할 수 있으며, 각 경기의 경기 준비 단계, 요원/맵 선택
및 전략적 타임아웃 도중, 그리고 세트 사이 시간에만 경기 구역 출입 및
선수와의 커뮤니케이션이 허용된다. 온라인 대회의 경우 선수가 경기 중인 모든
방을 경기 구역로 간주한다.

5. 선수 장비

5.1. 선수 개인 장비 또는 팀 소유 장비

5.1.1. 허용되는 선수 개인 장비 또는 팀 소유 장비

온라인 대회인 경우 본인의 또는 팀이 소유한 장비를 사용하여야 한다. 그로 인하여 문제가 발생하는 경우 모든 책임은 본인 또는 팀에게 있다.

5.1.2. 음성 채팅

LAN 대회 또는 온라인 대회에서 대회 운영진의 명시적인 사전 승인 없이 타사 음성 채팅 소프트웨어(예: Discord)를 사용할 수 없다. 대회 운영진은 라이엇의 재량에 따라 팀의 오디오를 모니터링할 수 있다.

6. 대회장, 경기 구역 레이아웃 및 일정

6.1. 경기 구역

"경기 구역"은 LAN 또는 온라인 대회에서 경기 중에 사용되는 모든 경기용 PC 주변의 영역으로 구성된다. 경기가 진행되는 동안 경기 구역에는 팀원 중 현재 플레이 중인 선수만 있어야 한다.

6.1.1. 팀 매니저

매니저는 경기 준비 단계 중에는 경기 구역에 들어갈 수 있지만, 요원/맵 선택 단계 이전에 경기 구역에서 나와야 하며 경기가 종료될 때까지 다시 들어갈 수 없다.

6.1.2. 감독의 경기 구역 접근

당일 경기에 참가하는 팀의 감독은 경기 구역 접근이 허용되며 경기 준비 단계 및 요원/맵 선택 단계 중에 팀과 대화할 수 있다. 대회 운영진의 명시적인 허가 없이는 이 시간 동안 다른 팀 스태프의 경기 구역 출입이 금지된다. 모든 감독은 요원/맵 선택 단계가 종료되면 즉시 경기 구역에서 나와 지정된 장소로 이동한다. 온라인 대회의 경우 선수가 경기 중인 모든 방을 경기 구역로 간주한다.

7. 경기 절차

7.1. 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.

7.2. 대회장 도착

온라인 경기의 경우 사전 고지된 경기 시간의 15분전까지 지정된 음성 채널 및 게임 로비에 접속 하여야 한다.

7.3. 심판의 역할

7.3.1. 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 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 챌린저스 규정과 글로벌 정책에 따라 게임 일시 중지, 게임 중단 등 모든 경기 관련 결정
- 경기 종료 및 결과 확인

7.3.2. 심판의 책임

"심판"은 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 챌린저스 규정 또는 글로벌 정책 지원.
- 선수 체크리스트를 관리하고 선수가 어떠한 행동을 취하거나 취하지 않도록 지시하는 것을 포함하여 본 챌린저스 규정 및 글로벌 정책 시행.
- 게임 내/외에서 발생한 모든 문제에 대해 선수와 의사소통.
- 요청이 있을 시 버그 악용 설명.

7.3.3. 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.

7.4. 대회 패치

경기는 대회 운영진이 지정하는 패치라인으로 플레이 된다.

7.4.1. 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.

7.4.2. 신규 맵

신규 맵은 라이브 큐에 적용된 후 4주 동안 자동으로 제한된다. *예:* 맵 A가 2월 5일에 출시된 경우 맵 A는 3월 5일부터 모든 경기에서 사용할 수 있다.

7.4.3. 기타 제한 사항

라이엇은 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.

7.5. 경기 전 설정

7.5.1. 선수 계정

선수는 챌린저스 대회 중에 본인 소유의 온라인 계정과 라이엇 ID를 사용한다. 선수는 일관성을 위해 이름 앞에 영문 대문자 알파벳 또는 아라비아 숫자로 구성된 2-4자의 팀 태그를 사용해야 한다. *예:* G2 Mixwell

**오픈 예선에서는 팀 태그를 사용하지 않아도 된다.*

7.5.2. 장비의 기술적 오류

선수는 설정 과정 중 어느 단계에서든 장비 문제를 발견하는 경우 즉시 심판 또는 대회 운영진에게 통보해야 한다.

7.5.3. 경기 로비 생성

온라인 예선전의 DAY 1의 경우 심판이 사전 공지한 대진표에 따라 대진표 상 위쪽에 있는 팀이 상대 팀을 초대하여 경기를 진행한다. DAY 2의 경우 심판이 호스팅 하는 경기 로비에서 플레이 된다. 선수는 심판의 지시에 따라 테스트가 완료되는 즉시 경기 로비에 합류해야 한다.

7.5.4. 온라인 대회

챌린저스의 일부인 온라인 대회인 경우 선수는 장비 설정을 완료하고 각 매치 전에 대회 운영자가 지정한 시간까지 준비 상태를 확인해야 한다. 선수는 컴퓨터 하드웨어 및 주변 장비, 인터넷 연결 상태, DDOS 보호 및 전원을 포함한 모든 환경의 설정을 보장할 책임이 있다. 위 명시된 설정과 관련된 문제는 팀의 허용 범위를 초과하는 지연 또는 일시 중지 등에 대한 허용 가능한 이유가 안 된다.

7.6. 경기 설정 및 플레이 제한 사항

7.6.1. 로비 설정

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

7.6.2. 서버 선택

모든 경기는 대회 운영진의 임의적 판단에 따라 서울 1 또는 서울 2 서버에서 진행된다.

7.6.3. 맵 선택 단계 시작

심판이 공지한 대진표에 따라 10 명의 선수 모두가 공식 경기 로비에 합류하면 양 팀은 준비 완료 확인 후 이 7.6 절에 요약된 맵 선택 단계를 시작한다. 다전제 경기에서 마지막 세트를 제외하고 어떠한 경우에도 한 경기에서 한 맵을 두 번 플레이 할 수 없다. 방송 경기의 경우 심판의 지시에 따라 맵 선택 단계를 진행하게 된다.

참고: 대회 운영진은 대회 시작 전에 맵 선택 단계를 수정할 수 있지만 모든 참가자에게 서면으로 미리 통지해야 한다.

7.6.4. 맵 풀

맵 풀은 바인드, 헤이븐, 스포릿, 어센트, 아이스박스로 구성된다. 추후 라이브 큐에 적용되는 신규 맵은 규정 7.4.2.에 의거하여 추가된다.

7.6.5. 3전 2선승제 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 시작하며, 다음 절차에 따라 경기의 맵이 선택된다.

- 팀 A는 맵 풀에서 맵 하나를 금지(밴)한다.
- 팀 B는 맵 풀에서 맵 하나를 금지(밴)한다.
- 팀 B는 첫 번째 세트에 적용할 맵을 선택한다.
- 팀 A는 첫 번째 세트에서 시작할 진영을 선택한다.
- 팀 A는 두 번째 세트에 적용할 맵을 선택한다.

- 팀 B는 두 번째 세트에서 시작할 진영을 선택하며, 맵풀에서 선택되지 않은 맵이 세 번째 세트에 적용할 맵이 된다.
- 팀 A는 세 번째 세트에서 시작할 진영을 선택한다.

7.6.6. 요원 선택 단계 시작

요원 선택은 양팀이 동시에 진행하며, 요원 선택이 시작되면 각 선수는 85초 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. 단, 각 팀은 경기당 최대 1회만 요원 선택 단계의 재시작을 요청할 수 있다. 타이머가 만료된 이후에 선수가 대회 운영진에게 알릴 경우 요원 선택 단계는 재시작되지 않고 선수는 경기를 진행해야 한다. 단 대회 운영진이 참관하지 않는 온라인 예선 DAY 1의 경우 양 팀간 협의에 따라 재시작이 가능하다.

7.6.7. 요원/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 요원 선택이 완료되는 순간부터 맵이 로딩될 때(“자유 시간”)까지 게임을 종료하는 것이 허용되지 않는다.

7.6.8. 통제된 경기 시작

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

7.6.9. 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 일시정지되어야 한다.

7.6.10. 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.

7.6.11. 대회 중 교체

두 개 이상의 세트를 포함하는 다전제 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 세트가 끝난 후 5분 이내에 심판에게 선수 교체를 알리고 교체 승인을 받아야 한다. 후보 선수는 팀의 정식 로스터 또는 선발 라인업에 있어야 한다. 단 대회 운영진이 참관하지 않는 온라인 예선 DAY 1의 경우 양 팀간 협의에 따라 교체가 가능하다.

8. 일시 중지 및 중단

8.1. 기술적 일시 중지

선수는 문제가 발생하여 게임을 진행할 수 없는 경우 음성 시스템으로 심판에게 일시 중지를 요청할 수 있다. 선수는 일시 중지 요청 시 이유를 발표해야 한다. 심판은 선수의 일시 중지 요청을 받으면 전적인 재량에 따라 교전이 벌어지지 않는 시점(예: 구매 단계)에 경기를 일시 중지한다. 모든 선수는 기술적 일시 중지 중에 헤드셋을 착용한 상태로 유지해야 하며 어떠한 장비도 조작할 수 없다. 대회 운영진이 선수에게 달리 지시하지 않는 한 기술적 일시 중지 상태에서는 선수와 감독 간의 모든 형태의 의사소통(문자 및 음성 대화를 포함하되 이에 국한되지 않음)은 금지된다. 어떠한 경우에도 선수가 직접 일시 중지하는 것은 허용되지 않는다. 단 대회 운영진이 참관하지 않는 온라인 예선 DAY 1의 경우 양 선수간 협의에 따라 일시 중지가 가능하다.

8.2. 오류

- 선수가 통제할 수 없는 이유(예: 서버 또는 클라이언트 오류)로 인해 경기가 중단되거나 방해 받는 경우 대회 운영진은 게임 내 라운드 복원 기능을 사용하여 라운드를 복원할 수 있으며, 필요한 경우 라운드 또는 전체 경기를 다시 진행하도록 결정할 수 있다. 단 해당 기능은 본선에서만 활용 된다.
- 라운드를 시작한 후 1분이 지나지 않았고 피해가 발생하기 이전에 오류가 발생한 경우 심판에게 즉시 통지하였다면 해당 라운드는 복원된다.
- 라운드를 시작한 후 1분 초과 후 또는 피해가 발생한 이후에 오류가 발생한 경우 여전히 라운드의 결과를 결정할 수 있다면(예: 한 선수가 제외되었지만 다른 선수들이 남아 있는 경우) 라운드는 다시 진행되거나 복원되지 않는다. 즉, 라운드는 계속 진행되고 합산된다. 발생한 피해가 대수롭지 않은 것으로 판정된 경우(예: 라운드를 시작할 때 발생한 우발적인 팀원 피해 또는 오류의 영향을 받은 팀에 의해 상대 진영에 발생한 피해) 특별 예외를 둘 수 있다.
- 라운드를 시작한 후 1분 초과 후 또는 피해가 발생한 이후에 오류가 발생한 경우 라운드의 결과를 결정할 수 없다면(예: 서버 작동 오류로 인해), 경기는 라운드의 시작 부분으로 복원된다.

- 라운드를 시작한 후 1분 초과 후 또는 피해가 발생한 이후에 오류가 발생한 경우 라운드의 결과가 명백하지만(예: 한 팀이 남은 10초 이내에 이길 수 있는 경우) 서버 오류 등으로 인해 라운드를 계속할 수 없다면 해당 라운드는 판정을 통해 결정될 수 있다.
- 참가자의 잘못이 명확한 경우에는(예: 잘못된 무기 구매) 경기가 중단되거나 라운드가 복원 또는 재시작되지 않는다.

9. 경기 후 진행 사항

9.1. 경기 후 진행 사항

9.1.1. 결과

경기 운영진이 경기 결과를 확인하고 기록한다.

9.1.2. 기술 문제 보고

선수가 기술적 문제를 발견한 경우 대회 운영진과 함께 파악한다.

9.1.3. 휴식 시간

9.1.4. 세트 사이 시간

대회 운영진은 경기의 다음 세트 전까지 남은 시간(해당되는 경우)을 선수에게 통보한다. 세트 사이의 표준 시간은 직전 세트의 마지막 라운드 종료 시점부터 선수가 다음 세트를 위해 착석해야 하는 시간까지 10분 또는 별도로 심판이 안내하는 시간이다. 다음 세트는(해당하는 경우) 양팀이 모든 선수가 게임 준비를 마치고 착석했다고 심판 또는 대회 운영진에게 확인하는 즉시 시작된다.

9.1.5. 경기 사이 시간

경기 사이의 표준 시간은 직전 경기의 마지막 라운드 종료 시점부터 선수가 다음 경기를 위해 착석해야 하는 시간까지 15분 또는 별도로 심판이 안내하는 시간이다. 다음 경기는(해당하는 경우) 양팀이 모든 선수가 게임 준비를 마치고 착석했다고 심판 또는 대회 운영진에게 확인하는 즉시 시작된다.

심판 또는 대회 운영진이 지정한 시점까지 선수 전원이 게임 준비를 마치고 착석하지 않은 경우 해당 팀은 경기 지연에 따른 제재를 받게 된다.

9.1.6. 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.

10. 규정의 적용

10.1. 패널티

심판, 대회 운영진 또는 라이엇은 규정의 위반사항에 대한 패널티를 부여할 수 있으며, 패널티의 종류는 아래의 항목들을 포함하되 이에 국한되지 않는다;

- 구두주의
- 경고
- 특정 선수의 대회 참여 제한
- 팀 맵 밴 및 진영 선택권 상실
- 세트 몰수패
- 경기 몰수패
- 팀의 대회 참여 제한

11. 대회 운영진과 의사소통

팀원은 모든 의사소통과 지원을 위해 별도 안내 예정인 채널로 대회 운영진과 연락할 수 있다.

12. 해석 및 구성

12.1. 라이엇의 해석권

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

12.2. 사업적 판단

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