

VALORANT™

MASTERS

스태이지 1 마스터스 대회 규정

(Version 1 - 03.2021)

Table of Contents

1. 배경 및 목적	1
2. 마스터스 대회 구조	1
2.1. 마스터스 대회 형식	1
2.2. 마스터스 대회 조 편성 및 대진	2
2.3. 마스터스 대회 일정	2
3. 팀원 자격	3
3.1. 선수 연령	3
4. 로스터 규정	3
4.1. 선발 라인업	3
4.2. 로스터 잠금	3
4.3. 마스터스 로스터 유지	3
4.4. 긴급 교체	4
4.5. 긴급 로스터 교체	4
4.6. 감독	4
5. 선수 장비	5
5.1. 선수 개인 장비 또는 팀 소유 장비	5
5.1.1. 허용되는 선수 개인 장비 또는 팀 소유 장비	5
5.1.2. 사용자 개인 장비 또는 팀 소유 장비 사용 승인 필요	5
5.2. 제공 장비	5
5.3. 제공 장비 교체	6
5.4. 컴퓨터 프로그램 및 사용	6
5.4.1. 음성 채팅	6
5.4.2. 소셜 미디어 및 통신	7
5.4.3. 불필요 장비	7
5.5. 오디오 제한	7
5.6. 장비 조작	7
6. 대회장, 경기 구역 레이아웃 및 일정	7
6.1. 대회장 접근 일반사항	7
6.2. 입장 전 건강 점검	7

6.3. 경기 구역	8
6.3.1. 팀 매니저	8
6.3.2. 감독의 경기 구역 접근	8
6.3.3. 무선 장치	8
6.3.4. 음식 및 음료 제한	8
7. 경기 절차	9
7.1. 일정 변경	9
7.2. 대회장 도착	9
7.3. 심판의 역할	9
7.3.1. 주심	9
7.3.2. 심판의 책임	9
7.3.3. 최종 판정	10
7.4. 대회 패치	10
7.4.1. 신규 요원	10
7.4.2. 신규 맵	10
7.4.3. 기타 제한 사항	10
7.5. 경기 전 설정	10
7.5.1. 선수 계정	10
7.5.2. 설정 시간	11
7.5.3. 장비의 기술적 오류	11
7.5.4. 경기 시작 시간 준수	11
7.5.5. 선수 준비 완료 상태	11
7.5.6. 경기 로비 생성	11
7.5.7. 온라인 대회	12
7.5.8. 경기 전 의무사항	12
7.5.9. 미디어 의무사항	12
7.6. 경기 설정 및 플레이 제한 사항	12
7.6.1. 로비 설정	12
7.6.2. 서버 선택	12
7.6.3. 맵 선택 단계	12

7.6.4.	맵 풀	13
7.6.5.	3 전 2 선승제 경기의 맵 선택 단계	13
7.6.6.	5 전 3 선승제 경기의 맵 선택 단계	13
7.6.7.	요원 선택 단계 시작	14
7.6.8.	요원/맵 선택 후 경기 시작	14
7.6.9.	통제된 경기 시작	14
7.6.10.	클라이언트 로딩 지연	14
7.6.11.	게임플레이 요소에 관한 제한	14
7.6.12.	대회 중 교체	14
8.	일시 중지 및 오류	15
8.1.	전략 타임아웃	15
8.2.	기술적 일시 중지	15
8.3.	오류	15
9.	대회 포기 및 기권	16
9.1.	참가 의무	16
9.1.1.	경기 중 기권	16
9.1.2.	패널티	16
10.	경기 후 진행 사항	16
10.1.	경기 후 진행 사항	16
10.1.1.	결과	16
10.1.2.	기술 문제 보고	17
10.1.3.	세트 사이 시간	17
10.1.4.	경기 사이 시간	17
10.1.5.	경기 후 의무사항	17
10.1.6.	미디어 의무사항	17
10.1.7.	게임 몰수 결과	17
11.	상금	18
11.1.	상금	18
11.2.	MVP 상금	18
12.	서킷 포인트	18

13.	규정의 적용	19
13.1.	패널티	19
13.1.1.	버그 악용	19
14.	대회 운영진과 의사소통	19
15.	해석 및 구성	19
15.1.	라이엇의 해석권	19
15.2.	사업적 판단	20
15.3.	언어	20

1. 배경 및 목적

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

마스터스 규정은 다음 대상에 적용되며 구속력을 갖는다. (1) 마스터스 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 마스터스 규정은 발로란트 챔피언스 투어 글로벌 대회 정책("글로벌 정책")에 추가 적용되며, 이를 대체하지 않는다. 글로벌 정책과 본 마스터스 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 마스터스 규정에 따라 팀원과 대회 운영자 간에 계약을 체결하며, 라이엇은 해당 계약의 제 3자 수혜자이다.

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

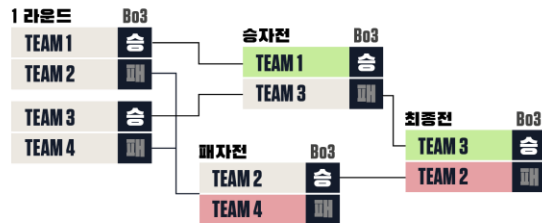
2. 마스터스 대회 구조

2.1. 마스터스 대회 형식

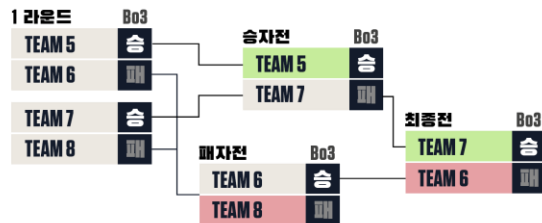
챌린저스 코리아 2, 3 회차를 통하여 진출한 8 개 팀은 4 개팀씩 2 개조로 배정되어 그룹스테이지와 싱글 엘리미네이션을 진행하게 된다.

그룹 단계

GROUP A



GROUP B



싱글 엘리미네이션 단계



2.2. 마스터스 대회 조 편성 및 대진

아래의 기준에 따라 조 편성이 결정 된다.

- 2 회차 각조 1 위팀-A, B 조 슬롯 1 위치(추첨)
- 3 회차 각조 1 위팀-A, B 조 슬롯 3 위치(추첨)
- 2, 3 회차 각조 2 위팀-A, B 조 슬롯 2,4 위치(추첨)

A 조	B 조
Vision Strikers	MUYAHO
NUTURN	APE PRINCE
APEX PEOPLE	DWG KIA
TNL ESPORTS	F4Q

2.3. 마스터스 대회 일정

- 3 월 12 일(금): A 그룹 1 차전 / Group A Round 1
- 3 월 13 일(토): B 그룹 1 차전/ Group B Round 1
- 3 월 14 일(일): 승자전 / Winners Match
- 3 월 15 일(월): 패자전 / Losers Match

- 3 월 16 일(화): 최종전/ Decider Match
- 3 월 17 일(수): 준결승전 / Semifinals
- 3 월 21 일(일): 결승전 / Finals

3. 팀원 자격

3.1. 선수 연령

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

4. 로스터 규정

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

4.1. 선발 라인업

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

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

마스터스 대회의 각 경기에 앞서 팀은 5 명의 선발 선수를 지정해야 하며 이 선수들로 팀의 “선발 선수 로스터”가 구성된다. 로스터는 경기 이틀 전까지 제출하여야 하며, 통상 제출 마감일에 공개되는 것으로 간주된다. 해당 시간까지 로스터를 제출하지 않을 경우 참가 신청 시 등록하였던 주전 5 명이 선발 로스터로 자동 설정된다.

4.2. 로스터 잠금

마스터스에 참가하는 팀은 2021 년 3 월 8 일로부터 2021 년 3 월 22 일까지 스테이지 1 마스터스에서 타 팀 로스터에 등록되었던 선수를 추가할 수 없다.

4.3. 마스터스 로스터 유지

마스터스 시드를 획득한 팀은 마스터스 시드를 획득하게된 마스터스 본선 회차의 경기에 출전한 선수 최소 3 명 이상이 마스터스 로스터에 포함 되어야

한다. 최소 3 명 이상이 로스터에 포함되지 않을 경우 마스터스 시드권은 박탈된다. 마스터스 시드권이 박탈 되는 경우 챌린저스 3 회차 본선에서 마스터스 자동진출 팀을 제외한 총 승점이 가장 높은 팀이 대체하여 마스터스 시드권을 획득하게 된다. 두 팀 이상 승점 동점 시 다음 방식대로 최종 순위가 결정된다:

- 3 회차 본선 세번의 경기에서 기록한 세트 득실차(총 승리한 세트 수 - 총 패배한 세트 수)
- 3 회차 본선 세번의 경기에서 기록한 라운드 득실차(총 승리한 라운드 수 - 패배한 라운드 수);
- 3 회차 본선 세번의 경기에서 기록한 총 킬 수

4.4. 긴급 교체

경기 중 어느 시점에 긴급 사태가 발생할 경우 현장에서 적격한 선수 교체를 위해 팀에 최대 10 분이 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. 긴급 로스터 교체

불가항력 등의 이유로 선수가 경기 참여가 어려운 경우 긴급 로스터 교체가 가능하다. 단, 긴급 로스터 교체는 아래와 같은 조건에서만 허용된다.

- 5 인의 로스터를 제출하여 선수 교체가 불가능한 경우
- 선수/팀 귀책 사유가 아닌 불가항력의 사유가 있는 경우(질병/부상, 사고, 천재지변, 가족의 상 등)

로스터에서 교체되는 선수의 경우 3 회차 예선 및 본선에서 타 팀으로 교체는 불가능하다. 또, 교체 되어지는 선수의 경우 동일 마스터스 대회에 출전 중인 선수여서는 안된다. 긴급 로스터 교체를 지정된 시간까지 전달하지 않을 경우 해당 팀은 몰수패 처리 된다.

4.6. 감독

팀은 선택적으로 감독을 최대 1 명까지 보유할 수 있으며, 해당 감독은 팀이 참가하는 모든 경기에 출입할 수 있다. 마스터스 대회의 일부로 개최되는 오프라인 토너먼트(“LAN 대회”)의 경우 감독은 팀이 참가하는 모든 경기에 출입할 수 있다. 마스터스 대회의 일부로 개최되는 온라인 토너먼트(“온라인 대회”)의 경우 감독은 로비에 있는 음성 통신 시스템에 연결할 수 있으며, 각

경기의 경기 준비 단계, 요원/맵 선택 및 일시정지 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

마스터스 대회의 일부로 개최되는 LAN 대회에서 선수는 본인 또는 팀이 소유한 다음 범주의 장비를 경기 구역(아래 정의 참조) 내에 반입하여 마스터스 대회 중에 사용할 수 있다. (1) PC 키보드, (2) PC 마우스 및 코드홀더, (3) 마우스패드, (4) 이어폰. 구체적으로 선수는 대회 운영진이 제공하지 않은 헤드셋 또는 마이크를 반입하거나, 사용하거나, 착용해서는 안 된다.

5.1.2. 사용자 개인 장비 또는 팀 소유 장비 사용 승인 필요

LAN 대회에서 사용되는 모든 선수 개인 장비 또는 팀 소유 장비 명단은 승인을 위해 대회 운영진에게 미리 제출해야 한다. 비승인 장비 또는 대회 운영진이 불공정한 경쟁 이점을 제공할 것으로 판단하는 장비는 사용할 수 없으며, 선수는 대신 라이엇 제공 장비를 사용해야 한다. 대회 운영진은 재량에 따라 대회의 보안, 안전, 운영 효율 또는 효과와 관련된 이유로 개인 장비의 사용을 허락하지 않을 수 있다. 선수 개인 또는 팀 소유의 하드웨어나 장비가 라이엇 게임즈 또는 발로란트와 경쟁 관계에 있는 회사 또는 브랜드의 이름, 유사성 또는 로고를 포함하거나 표시하는 경우 해당 장비를 경기 구역 안으로 가져올 수 없다. 대회 운영진은 팀원에게 대회 중에 로고 또는 브랜드를 가리도록 요구할 권리를 보유한다.

5.2. 제공 장비

라이엇 또는 대회 운영자는 LAN 대회로 개최되는 모든 마스터스 대회에 대해 다음과 같은 장비를 제공하며 선수는 해당 장비만 사용할 수 있다. (1) PC 및 모니터, (2) 손난로, (3) 헤드셋 및/또는 마이크, (4) 테이블 및 의자. 선수의 요청이 있을 경우 라이엇은 다음 범주의 장비를 LAN 대회로 개최되는 모든 마스터스 대회에서 사용할 수 있도록 제공한다. (1) PC 키보드, (2) PC 마우스, (3) 마우스패드 (4) 이어폰. 라이엇은 제공하는 모든 장비는 라이엇의 전적인 재량에 따라 선택, 선별 및 결정된다. 상기의 조항에 의거하여 대회 제공 장비를 무단으로 변경하거나 대회 운영진이 제공하거나 승인하지 않은 하드웨어, 소프트웨어 또는 기타 장비를 사용할 경우 부정행위로 간주된다. 선수는 LAN 대회가 종료되거나 라이엇 또는 대회 운영자가 요청할

경우 모든 대회 제공 장비를 라이엇 또는 대회 운영자에게 반납해야 한다. LAN 대회가 진행되는 경기장의 장비 리스트는 아래와 같다. 해당 장비는 대회 운영 측 사정으로 인해 예고 없이 변경될 수 있다.

장비	기종
CPU	Intel I7-9700Kf
M/B	GIGABYTE Z-390 AORUS ELITE
RAM	SAMSUNG DDR4 32GB
SSD	860EVO 500GB
VGA	이애크 XENON RTX-2080
모니터	벤큐 조위 XL2546K 240Hz 24.5 인치
책상	가로 950mm x 세로 900mm x 높이 750mm (1 인)

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

5.3. 제공 장비 교체

LAN 대회에서 장비나 기술적인 문제가 의심되는 경우, 선수 또는 대회 운영진이 상황에 대한 기술 검토를 요청할 수 있다. 대회 운영진이 지정한 기술자가 필요에 따라 문제를 진단하고 해결한다. 기술자는 재량에 따라 대회 운영진이 장비 교체를 명령하도록 요청할 수 있다. 모든 장비 교체에 관한 결정은 전적으로 라이엇 또는 대회 운영자의 재량에 따른다. 선수가 개인 교체 장비를 사용하려는 경우, 대회 운영진이 사전 승인한 장비를 사용해야 한다. 그렇지 않은 경우 대회 운영진이 제공하는 교체 장비를 사용한다.

5.4. 컴퓨터 프로그램 및 사용

LAN 대회에서 선수 본인 소유의 프로그램을 설치하는 것은 금지되며, 라이엇 또는 대회 운영자가 제공하는 프로그램만을 사용해야 한다. 이 규정은 워밍업 구역의 컴퓨터에도 적용된다. 선수가 워밍업 구역 컴퓨터에 프로그램을 설치하려면 먼저 대회 운영진에게 문의해야 한다.

5.4.1. 음성 채팅

LAN 대회에서 음성 채팅은 디스코드(Discord) 또는 내부 프로그램을 통해서 제공된다. LAN 대회 또는 온라인 대회에서 대회 운영진의

명시적인 사전 승인 없이 타사 음성 채팅 소프트웨어를 사용할 수 없다. 대회 운영진은 라이엇의 재량에 따라 팀의 오디오를 모니터링할 수 있다.

5.4.2. 소셜 미디어 및 통신

라이엇이 제공한 장비를 사용하여 소셜 미디어 또는 통신 사이트를 보거나 해당 사이트에 게시물을 등록하는 것은 금지된다. 여기에는 Facebook, Twitter, 온라인 포럼/게시판, 전자 메일이 포함되지만 이에 국한되지 않는다.

5.4.3. 불필요 장비

어떠한 이유로든 라이엇 또는 대회 운영자가 제공한 컴퓨터에 휴대폰, 플래시 드라이브 등 불필요한 장비를 연결하는 것은 금지된다.

5.5. 오디오 제한

선수는 볼륨 레벨을 라이엇 또는 대회 운영자가 지정하는 최소 설정 이상으로 유지해야 한다. 대회 운영진은 재량에 따라 볼륨 레벨이 너무 낮다고 판단할 경우 선수에게 볼륨 레벨을 더 높게 조정하도록 요구할 수 있다. 헤드폰은 선수의 귀에 직접 착용해야 하며 경기가 지속되는 동안 그 상태를 유지해야 한다. 선수는 어떠한 방법으로든 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 물품도 배치할 수 없다. 물품이 종교 및/또는 의료적 예외에 해당하는지 여부는 대회 운영진이 재량에 따라 결정한다.

5.6. 장비 조작

LAN 대회에서 경기가 시작된 후 각 선수는 다른 선수의 장비를 만지거나 다룰 수 없다. 장비 관련 지원이 필요한 선수는 대회 운영진에게 지원을 요청해야 한다.

6. 대회장, 경기 구역 레이아웃 및 일정

6.1. 대회장 접근 일반사항

LAN 대회에서 라이엇 또는 대회 운영자가 사전 승인하지 않는 한, 공식 경기를 위한 대회장의 제한된 구역에는 팀원만 접근할 수 있다. 경기 참가 허가는 라이엇의 단독 재량에 따른다.

6.2. 입장 전 건강 점검

대회장 입장을 허용하기 이전에 체온을 측정하거나 다른 방법으로 신체적으로 건강한지 확인하여 점검할 권리를 보유한다. 경기 이전 또는 경기 도중 어느 시점에 대회 운영진이 특정 개인이 건강 상태가 좋지 않아 경기장에 입장할 수 없다고 결정한 경우, 해당 개인은 입장이 거부되며 즉시 경기장을 떠나야 한다. 대회 운영진은 특정 선수의 건강 상태가 좋지 않아 경기에 참가할 수 없다고 결정한 경우, 해당 팀에 선수 교체를 요청할 수 있다. 관련 법률에 따라 추가 또는 다른 건강 검진, 위생 관리 또는 공공 안전 절차가 필요한 경우, 대회 운영진은 관련 절차를 실시할 전권을 보유하며, 모든 팀원은 대회 운영진이 관련 절차를 실시할 수 있도록 협력해야 한다.

6.3. 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.

6.3.1. 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.

6.3.2. 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.

6.3.3. 무선 장치

선수가 요원/맵 선택 단계, 일시 중지, 게임 재시작 및 다전제 경기 중 세트 사이 시간을 비롯하여 경기에 참가하는 동안에는 휴대 전화, 태블릿, 스마트 워치 등 어떠한 무선 장치도 경기 구역 내에서 허용되지 않는다. 대회 운영진은 경기 구역 내의 선수로부터 해당 장치를 수집했다가 경기 종료 시 반환한다.

6.3.4. 음식 및 음료 제한

경기 구역 내에는 음식 반입이 허용되지 않는다. 음료는 라이엇에서 승인한 재밀봉 가능한 용기에 넣은 경우에만 경기 구역 내에 허용된다. 대회 운영진은 요청이 있을 시 이와 같은 용기를 선수에게 제공한다.

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

마스터스 대회의 일부로 개최되는 LAN 대회에 참가하는 팀의 정식 로스터에 등록된 구성원과 감독은 하루의 첫 번째 경기에 참가할 경우 오후 3 시 20 분까지, 하루의 두 번째 경기에 참가할 경우 오후 6 시 20 분까지 또는 대회 운영진이 별도로 공지한 시간까지 대회장에 도착해야 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 마스터스 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 마스터스 규정 또는 글로벌 정책 지원.
- 선수 체크리스트를 관리하고 선수가 어떠한 행동을 취하거나 취하지 않도록 지시하는 것을 포함하여 본 마스터스 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

모든 마스터스 경기는 2.04 패치라인에서 진행된다.

7.4.1. 신규 요원

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

※ 신규 요원인 아스트라는 이번 마스터스에서 전 경기 사용할 수 없다.

7.4.2. 신규 맵

신규 맵은 라이브 큐에 적용된 후 4 주 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 마스터스 대회 참여 시 본인 계정을 사용한다. 선수는 일관성을 위해 이름 앞에 영문 대문자 알파벳 또는 아라비아 숫자로 구성된 2-4 자의 팀 태그를 사용해야 한다. 예: *G2 Mixwell*

7.5.2. 설정 시간

LAN 대회에서 선수에게는 경기 준비를 완전히 마칠 수 있도록 경기 시작 전 설정을 위한 시간이 주어진다. 대회 운영진은 경기 일정의 일부로 선수와 팀에게 예정된 설정 시간을 알려준다. 대회 운영진은 언제든지 일정을 변경할 수 있다. 선수들이 경기 구역으로 입장하면 설정 시간이 시작된 것으로 간주되어 현장의 대회 운영진 혹은 심판의 허가 없이는 경기 구역을 벗어날 수 없으며 허가를 받은 경우에도 반드시 대회 운영진과 함께 이동해야 한다. 설정은 다음과 같은 내용으로 구성된다.

- 라이엇에서 제공하는 모든 장비의 품질 확인
- 주변 장치 연결 및 보정
- 음성 채팅 시스템의 정상적인 기능 확인
- 스킨 선택
- 게임 내 설정 조정
- 제한적인 게임 내 워밍업

7.5.3. 장비의 기술적 오류

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

7.5.4. 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.

7.5.5. 선수 준비 완료 상태

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

7.5.6. 경기 로비 생성

마스터스 대회의 일부로 진행되는 모든 경기는 대회 운영진이 호스팅하는 경기 로비에서 플레이된다. 대회 운영진이 공식 경기 로비

생성 방식을 결정한다. 선수는 심판의 지시에 따라 테스트가 완료되는 즉시 경기 로비에 합류해야 한다.

7.5.7. 온라인 대회

마스터스의 일부인 온라인 대회의 경우 선수는 규정 7.5.2.에 의거하여 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 중지에는 대한 허용 가능한 이유가 안된다.

7.5.8. 경기 전 의무사항

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

7.5.9. 미디어 의무사항

팀은 당일 경기 선발로 출전하는 선수 한 명 이상을 15 분 이상 미디어에 출연할 수 있도록 해야 한다. 선수가 마스터스 전체에서 최소 두 번의 경기에 선발로 출전한 경우 대회 중 적어도 한 번은 미디어에 출연해야 한다.

7.6. 경기 설정 및 플레이 제한 사항

7.6.1. 로비 설정

공식 경기 로비는 "연장전: 2 점차 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

10 명의 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 방장에게 이 7.6 절에 요약된 맵 선택 단계를 시작할 것을 지시한다. 어떠한 경우에도 한 경기에서 한 맵을 두 번 플레이할 수 없다.

참고: 대회 운영진은 대회 시작 전에 맵 선택 단계를 수정할 수 있지만 모든 참가자에게 서면으로 미리 통지해야 한다. 대회 운영진은 경우에 따라 맵 선택 단계를 경기 전 미리 진행할 수 있다.

7.6.4. 맵 풀

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

7.6.5. 3 전 2 선승제 경기의 맵 선택 단계

시드가 높은 팀이 팀 A 또는 팀 B 를 결정한다. 해당 대회의 시드가 미리 결정되지 않은 경우 이 절의 목적상 "시드가 더 높은 팀"은 무작위로 결정된다. 팀 A 가 단계를 시작하며, 다음 절차에 따라 경기의 맵이 선택된다.

- 팀 A 는 맵 풀에서 맵 하나를 금지(밴)한다.
- 팀 B 는 맵 풀에서 맵 하나를 금지(밴)한다.
- 팀 B 는 첫 번째 세트에 적용할 맵을 선택한다.
- 팀 A 는 첫 번째 세트에서 시작할 진영을 선택한다.
- 팀 A 는 두 번째 세트에 적용할 맵을 선택한다.
- 팀 B 는 두 번째 세트에서 시작할 진영을 선택하며, 맵풀에서 선택되지 않은 맵이 세 번째 세트에 적용할 맵이 된다.
- 팀 A 는 세 번째 세트에서 시작할 진영을 선택한다.

7.6.6. 5 전 3 선승제 경기의 맵 선택 단계

시드가 높은 팀이 팀 A 또는 팀 B 를 결정한다. 해당 대회의 시드가 미리 결정되지 않은 경우 이 절의 목적상 "시드가 더 높은 팀"은 무작위로 결정된다. 팀 A 가 단계를 시작하며, 다음 절차에 따라 경기의 맵이 선택된다.

- 팀 A 는 첫 번째 세트에 적용할 맵을 선택한다.
- 팀 B 는 첫 번째 세트에서 시작할 진영을 선택하고 두 번째 세트에 적용할 맵을 선택한다.
- 팀 A 는 두 번째 세트에서 시작할 진영을 선택하고 세 번째 세트에 적용할 맵을 선택한다.
- 팀 B 는 세 번째 세트에서 시작할 진영을 선택하고 필요에 따라 네 번째 세트에 적용할 맵을 선택한다.
- 팀 A 는 네 번째 세트에서 시작할 진영을 선택한다.
- 맵 풀에서 선택되지 않은 맵은 필요에 따라 다섯 번째 세트에 적용할 맵이 되며, 팀 B 는 다섯 번째 맵에서 시작할 진영을 선택 한다.

7.6.7. 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.

7.6.8. 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.

7.6.9. 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.

7.6.10. 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.

7.6.11. 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.

7.6.12. 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.

8. 일시 중지 및 오류

8.1. 전략 타임아웃

전략 타임아웃은 공수교대 직후와 연장전 첫 라운드 시작 직후(해당 시)에 구매 단계에서 30 초간 진행된다. 전략 타임아웃은 심판이 게임 내 일시 중지 시스템을 통해 게임을 일시 정지하고 전략 타임아웃 시작을 선언한 시점부터 30 초간 진행된다. 모든 선수는 일시 중지 중에 헤드셋을 착용한 상태로 유지해야 하며 어떠한 장비도 조작할 수 없다.

8.2. 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.

8.3. 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.
- 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. 대회 포기 및 기권

9.1. 참가 의무

마스터스 대회 참가 접수를 한 팀은 마스터스 대회에 지정된 모든 경기에 참여할 의무가 있다

9.1.1. 경기 중 기권

대회 중 잔여 경기를 포기하는 경우 포기한 팀과의 경기 결과를 모두 몰수 패 처리한다.

9.1.2. 패널티

대회 중 잔여경기를 포기하는 팀은 다음 스테이지 대회 참여가 제한될 수 있다.

- 추후 대회 참가가 제한된 팀은 포기 당시 로스터에 등록된 3명 이상의 선수가 하나의 팀으로 출전 접수를 하면 동일한 팀으로 간주되어 참여가 제한 된다.

대회 중 잔여 경기를 포기하는 상황 및 이유에 따라 라이엇 또는 대회 운영자는 추가 제재를 부과할 수 있다. 불가피한 사유로 인해 잔여경기를 포기할 경우 라이엇 및 대회 운영자는 단독 재량으로 잔여 경기 포기에 대한 사유의 정당성을 판단하고 조치 한다.

10. 경기 후 진행 사항

10.1. 경기 후 진행 사항

10.1.1. 결과

선수가 기술적 문제를 발견한 경우 대회 운영진과 함께 파악한다.

10.1.2. 기술 문제 보고

선수가 기술적 문제를 발견한 경우 대회 운영진과 함께 파악한다.

10.1.3. 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 5분 또는 별도로 심판이 안내하는 시간이다. 다음 세트는(해당하는 경우) 양팀이 모든 선수가 게임 준비를 마치고 착석했다고 심판 또는 대회 운영진에게 확인하는 즉시 시작된다.

10.1.4. 경기 사이 시간

경기 사이의 표준 시간은 직전 경기의 마지막 라운드 종료 시점부터 선수가 다음 경기를 위해 착석해야 하는 시간까지 30분 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.

10.1.5. 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.

10.1.6. 미디어 의무사항

팀은 당일 경기에 선발로 출전한 선수 한 명 이상을 15분 이상 미디어에 출연할 수 있도록 해야 한다. 선수가 마스터스 전체에서 최소 두 번의 경기에 선발로 출전한 경우 대회 중 적어도 한 번은 미디어에 출연 가능해야 한다.

10.1.7. 게임 몰수 결과

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

11. 상금

11.1. 상금

발로란트 마스터스 대회 동안 팀은 대회 성과에 따라 상금을 받을 수 있는 기회가 주어진다. 상금은 아래 순위표에 따라 지급된다:

순위	상금
1 등	\$40,000
2 등	\$20,000
3 등	\$10,000
4 등	\$10,000
5 등	\$6,000
6 등	\$6,000
7 등	\$4,000
8 등	\$4,000

11.2. MVP 상금

마스터스 대회 결승전 우승팀에서 가장 높은 평균 ACS 를 기록한 선수에게 상금 5,000,000 원이 지급된다.

12. 서킷 포인트

발로란트 마스터스 대회 동안 팀은 대회 성과에 따라 챔피언스 진출을 위한 서킷 포인트를 받을 수 있는 기회가 주어진다. 서킷 포인트는 아래 순위표에 따라 지급된다:

순위	서킷 포인트
1st	100

2nd	70
3rd	45
4th	45
5th	20
6th	20
7th	10
8th	10

13. 규정의 적용

13.1. 페널티

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

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

13.1.1. 버그 악용

대회 중 금지된 버그 사용이 확인 되는 경우 이를 악용한 팀은 경기 몰수패, 출전 제한 등의 제재를 받을 수 있다.

14. 대회 운영진과 의사소통

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

15. 해석 및 구성

15.1. 라이엇의 해석권

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

15.2. 사업적 판단

본 마스터스 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, 마스터스 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 마스터스 규정 또는 글로벌 정책에 따른 동의, 승인, 결정 또는 기타 요청된 조치를 부당하게 보류하거나 지연했다는 주장을 근거로 소송을 걸거나 소송의 근거로 삼을 수 없다.

15.3. 언어

본 글로벌 정책은 영어로 작성되어 있다. 본 글로벌 정책의 영어 버전과 번역본 간에 충돌이 발생할 경우 영어 버전이 적용된다.

* * *