

Counter-Strike Online

■ 명칭

카스온라인 정규리그 시즌2 - The CLAN

■ 경기 방식

- 1) 대전 방식 : 공식대회 5 vs 5
- 2) 선수 구성 : 팀 당 5명
- 3) 진영 선택 : 심판에 의한 코인토스 설정 혹은 방송 전에 맵 별 선공 미리 정하는 방식
- 4) 경기 세트 및 라운드

1맵 8선승제	<ul style="list-style-type: none">• CT, TR 각각 7라운드씩 총 14라운드 진행• 전 후반 진행 후 동점일 경우에는 승자가 결정될 때까지 공식대회 연장전 진행• CT, TR 3라운드씩 전/후반전 진행, 전반전 진영으로 연장전 시작
----------------	--

■ 경기 설정

- 1) 대회 맵 : 공식대회 랜덤전

공식 대회 맵	
더스트2 (de_dust2) 열차(de_train) 토스카나(de_toscana)	인페르노(de_inferno) 뉴크(de_Nuke)

- 2) 모드 설정 : 오리지널
- 3) 라운드 시간 : 1분 45초
- 4) 최초 소지금액 : 7,500\$
- 5) 한 라운드에서 구매할 수 있는 수류탄 수는 아래로 제한

HE Grande / 1개	FlashBang / 2개	Smoke Grande / 1개
-----------------------	-----------------------	--------------------------

■ **준수 사항**

- 1) 오프라인 대회 준비물 : 신분증(학생증, 주민등록 초본, 주민등록증, 운전면허증, 여권)
- 2) 오프라인 대회 참여 선수가 신청자 본인이 아닐 시 실격처리
- 3) 당일 후보 선수 교체는 원칙적으로 불가하며,
팀의 일원이 천재지변이나 기타 명확한 사유(부고, 교통사고 등)의 사유로 인해 경기의 참여가 어려울 경우 가능합니다.
단, 증빙 서류가 제출되어야 하며 선수 교체에 따른 판단은 운영진이 판단하게 됩니다.
- 4) 대회 공정성을 위해 주최측이 제공하는 계정을 사용하며, 계정에 제공되어 있는 아이템만 사용 가능
- 5) 경기 중 킥기거나 맵에 끼이는 현상 발생시 사상자가 없을 경우 리방, 사상자가 있을 경우 사망으로 간주 하여 게임 진행, 킥된 선수는 리조인 한다.
- 6) 공지된 경기 시각 후 최대 10분 동안, 장비/컴퓨터 세팅, 연습게임을 할 수 있습니다.
- 세팅 시간 10분 후 5분단위로 경고 1회가 주어집니다.
- 7) 경기 시각 10분 전까지 행사장 입장을 완료하지 않을 경우 아래 징계 조치가 주어집니다.
- 1회 : 경고, 2회 이상 : 몰수패

■ **대회 세부 규칙**

Counter-Strike Online 경기규정

Article 1 - General Information (일반 정보)

1. 본 대회는 넥슨이 주최/주관하는 '카스온라인 정규리그 시즌2 - The CLAN'으로 아래와 같은 온라인 예선 및 오프라인 본선이 진행되는 '대회'를 의미합니다.

온라인 예선	오프라인 예선	오프라인 본선
<ul style="list-style-type: none">• 2011년 11월 22일부터 12월 2일까지 온라인 참가 신청 버튼을 눌러 접수• 2011년 12월 3일부터 12월 11일까지 온라인 예선 진행	<ul style="list-style-type: none">• 2011년 12월 17일 오프라인 예선 진행	<ul style="list-style-type: none">• 12월 5주~ 2월 4주 오프라인 본선

- 1.02 대회 규정은 규정위원회에 의해 특별한 공지 없이 수정될 수 있습니다.
따라서, 공지사항을 상시 참고하시어 경기 규정의 변동사항이 있는지 확인하시기 바랍니다.
- 1.03 참가자는 대회 규정에 대하여 토너먼트, 리그 운영진에 전권을 위임하며, 이들의 결정에 동의해야 합니다.

Article 2 - Competition Structure (경기 형태)

Tournament for mat (토너먼트 형식)

2.01 토너먼트는 다음의 형식으로 진행할 수 있습니다.

- 토너먼트에는 무승부가 없으며 승자가 결정되지 않을 시 연장전을 실시합니다
- 연장전은 전/후반 각각 3라운드제로 진행되며 시합 시작 시 10,000\$의 자금을 기본으로 줍니다.
- 연장전의 진영 선택은 본 시합 전반전 진영과 동일하게 진행합니다.
- 연장전은 대기 시간 없이 바로 시작합니다.
(선수 부주의로 지연상황이 발생할 경우 주의 혹은 경고가 주어집니다.)

Match for mat (경기 형식)

2.02 각각의 경기는 하나의 맵에서 전/후반 7라운드씩 총 14라운드로 진행됩니다.

경기의 승자는 8라운드 이상의 승리를 따낸 팀으로 결정됩니다.

- 2경기 시작은 1경기 종료 후 5분 이내에 시작되어야 합니다.

호스트의 부주의로 인해 경기 시간이 지연될 경우 호스트는 주의 혹은 경고를 받을 수 있습니다.

2.03 만약 두 팀이 전/후반전을 치르고도 동점인 상태가 되면, 승자가 결정될 때까지 각각 3경기씩 전/후반전을 치르게 됩니다.

Article 3 - Game Settings (게임 설정)

3.01 이 대회는 "카운터-스트라이크:온라인"으로 치러지며, 각 팀은 5명으로 구성됩니다.

3.02 아래의 명령어들이 호스트에 기본으로 설정됩니다.

-
- | | |
|------------------------|-------------------------|
| • sv_lan 1 | • sv_bounce 1 |
| • sv_lan_rate 20000 | • sv_clienttrace 1 |
| • sv_maxupdaterate 101 | • sv_clipmode 0 |
| • sv_maxspeed 320 | • sv_friction 4.000 |
| • sv_airaccelerate 10 | • sv_gravity 800 |
| • sv_maxrate 8000 | • sv_minrate 2500 |
| • sv_aim 0 | • sv_stepsize 18 |
| • sv_cheats 0 | • sv_stopspeed 75.000 |
| • sv_aimove 1 | • sv_wateraccelerate 10 |
| • sv_allowupload 1 | • sv_waterfriction 1 |
-

• mp_autoteambalance 0	• mp_c4timer 35
• mp_limitteams 0	• mp_roundtime 1.75
• mp_friendlyfire 1	• mp_freezetime 15
• mp_forcechasecam 2	• mp_chattime 10
• mp_chasecam 1	• mp_startmoney 7500 (mp_startmoney 10,000 for tie-breaker)
• mp_friendly_grenade_damage 1	• mp_timelimit 0
• mp_allowmonsters 0	• mp_maxrounds 7 (mp_maxrounds 3 for tie-breaker)
• mp_ghostfrequency 0.1	• mp_winlimit 0
• mp_fadetoblack 1	• mp_buytime 0.25
• mp_autokick 0	• mp_flashlight 1
• mp_hostagepenalty 0	• mp_logfile 1
• mp_tkpunish 0	• mp_logmessages 1
	• mp_mirrordamage 0

• log on	
• fps_max 200	• sys_ticrate 10000

3.03 이번 대회에는 다음의 맵들을 사용합니다.

더스트 2 (de_dust2)	인페르노 (de_inferno)	열차 (de_train)
뉴크 (de_Nuke)	토스카나 (de_toscana)	

3.04 사용해서는 안 되는 설정을 사용 시 경고가 주어집니다. 경고를 두 번 이상 받으면 해당 팀은 몰수패를 당하게 됩니다.

제한하는 설정
<ul style="list-style-type: none"> • 게임 내의 글자 색을 기본 색과 다르게 변경하는 설정 • 게임 화면상의 총기모형을 삭제하는 설정 • 게임 화면상의 모델을 기본설정과 다르게 변경하는 설정 • 규정 값과 다른 오프라인 모드에서의 호스트 핑 관련설정 • 훈장 설정 • 총기 스킨 아이템 • 한국에서 판매되지 않는 일부 아이템 및 무기 • 게임 내에서 캐시로 판매되는 클래스(기본 클래스만 사용 가능)

< 무기 및 아이템 제한 상세 목록 >

대회 시작 이후 상점 이용은 운영자의 진행 하에 이용할 수 있으며, 운영자의 지시를 무시하고 상점을 이용할 경우 운영자 재량에 한하여 경고 및 실격 처리가 될 수 있습니다.

■ 무기 제한

- 대회용 계정에 지급되지 않은 아이템 사용 불가
- 지급 무기

권총	glock, usp, 데저트 이글, p228, 듀얼 엘리트, 파이브 세븐, 인피니티 싱글 레드, 인피니티 싱글 실버, 인피니티 싱글 블랙, 아나콘다
샷건	m3, xm1014, usas12, m1887 윈체스터, KSG12
기관단총	mp5, mac10, tmp, ump45, p90, mp7a1, k1a, 크리스 슈퍼V, 톰슨 시카고
기관총	m249
소총	파마스, 갈리, m4a1, ak47, aug, sg552, xm8 카빈 리미티드, xm8, scar 5.56 리미티드, scar, tar21, m14 EBR, m16a4, an94, 스카우트, awp, trg42, m95, m24, StG44
장비	샬러맨더, AT4CS

■ 클래스 제한

- 기본 클래스 (대테러, 테러 각 5종)을 제외한 모든 클래스 사용 금지

기본 테러 목록	기본 대테러 목록
피닉스, 게릴라, 엘리트, 아크틱, 민병대	쉴6, SAS, 스페츠나츠, GIGN, GSG-9

■ 아이템 제한

- 게임 중간에 영향을 받는 모든 아이템의 사용 금지 (피해 상세표시, 죽인 사람 표시, 스킨, 스프레이)

■ 장비 제한

- 방탄복, 방탄복 + 헬멧, HE수류탄, M24 수류탄, 섬광 수류탄, 연막탄, C4 해체키트를 제외한 나머지 장비는 사용 금지.

■ 제한하는 플레이

제한하는 플레이

- 마우스 휠 버튼을 이용한 덱버그 점프(컨트롤 키 덕 점프 허용)
 - 덱버그 점프를 이용한 버니훅 사용 불가
 - 소리 없이 C4를 설치하거나 소리가 안나는 장소에 C4를 설치하는 행위
 - 맵 버그를 이용한 플래시 플레이(스카이 박스)
 - 맵 버그를 이용한 일반적으로 이동할 수 없는 장소로 이동하는 행위
 - 게임 상 죽은 멤버들은 어떠한 내용이든(모든 제스처 및 말 포함) 상대방이나 자기 팀 멤버들과 해당 라운드가 종료되기까지는 대화할 수 없다. 단, 응원 구호는 가능하다.
 - 죽은 뒤에도 살아있는 유저와 대화를 할 경우 심판의 판단에 따라 경고 또는 몰수 패 처리될 수 있다.
 - 플래시 버그가 발생한 경우 심판은 데모 파일을 확인하여 해당 라운드 몰수패, 경기의 몰수 패 또는 경기 제재를 결정할 수 있다.
 - 플래시 버그가 발생한 경우 심판은 데모 파일을 확인하여 해당 라운드 몰수패, 경기의 몰수 패 또는 경기 제재를 결정할 수 있다.
 - 모든 Cheat 프로그램은 사용 금지 한다.
 - 외부 음성채팅 프로그램은 사용 금지 한다.
 - 불공정한 스크립트의 사용을 금지 한다.
-

■ 제한하는 세팅

- 게임 내 설정은 카운터-스트라이크:온라인 기본 인터페이스를 사용한다.
- 그래픽카드 설정은 이방성 필터링, 안티앨라이징, 수직동기, 감마 35%이상을 제외한 일체 그래픽카드 설정을 금지한다. 또한 리프레쉬(refresh) 관련 조절 프로그램의 사용을 금지한다.

Article 4 - Player Eligibility (참가 자격)

4.01 대회 참가자 및 참가 팀은 아래의 조건을 만족하여야 합니다.

- '대회'의 조직위원회가 공고한 선발 방법을 통해 올바르게 선발된 팀
- 팀은 오프라인 예선일 기준 동일 클랜에 소속된 클랜원으로 사전에 로스터에 등록된 적격한 6명의 선수 중, 5명의 적격한 자로 구성하여야 함
- 선수는 신청 로스터와 동일인물이어야 합니다.

4.02 당일 후보 선수 교체는 원칙적으로 불가하며,

팀의 일원이 천재지변이나 기타 명확한 사유(부고, 교통사고 등)의 사유로 인해 경기의 참여가 어려울 경우 가능합니다.

단, 증빙 서류가 제출되어야 하며 선수 교체에 따른 판단은 운영진이 판단하게 됩니다.

- 오프라인 경기에서 최대 1회 2명까지 팀원 변경이 가능합니다.
- 교체 선수는 오프라인 예선일 기준 동일 클랜에 소속된 클랜원으로 본 대회에 참가한 이력이 없는 선수만 가능합니다.(중복 출전 불가)

Article 5 - Responsibilities (참가자의 의무)

5.01 참가자는 '대회' 규정을 준수하며, 다음의 사항을 지킬 것에 동의해야 합니다:

- 개개인에 대한 차별, 불공정한 대우는 엄격히 금지됩니다.
- 참가자는 관련 규정을 준수합니다.
- 참가자는 리그 관계자의 결정을 따릅니다.
- 참가자는 위법 행위를 하지 않을 것에 동의합니다.
- 참가자는 페어플레이 정신에 입각하여 정당하게 게임 할 것을 맹세합니다.
- 참가자는 자신이 행한 행동에 대하여 책임을 질 것을 약속합니다.
- 참가자는 경기 시작 시 반드시 데모플레이 녹화를 시작해야 합니다.

5.02 참가자는 리그 관계자를 속이거나, 모욕을 주는 행위를 해서는 안 됩니다.

5.03 참가자는 리그에 참가한 다른 선수를 방해하거나, 도와주는 행위를 해서는 안 됩니다.

5.04 참가자는 '대회'의 시즌 동안 다른 팀으로의 이적을 할 수 없습니다.

Article 6 - Tournament Procedure (경기 진행)

Notification (공지)

6.01 참가자는 정해진 날짜와 시간에 정해진 장소에 참가해야 합니다. 장소는 형식에 따라 오프라인으로 치러집니다. 참가자들은 예상치 못한 일들로 인한 지각을 방지하기 위해 가급적 경기 시작 1시간 전에 도착해 있을 것을 권장합니다.

- 경기 시각 10분 전까지 행사장 입장을 완료하지 않을 경우 징계 조치가 주어집니다.

(1회 : 경고, 2회 이상 : 물수패)

- 참가 선수들은 참가 시 자신의 신분을 증명할 수 있는 신분증을 반드시 지참하셔야 하며, 본인임을 확인할 수 있는 신분증이 없으면 대회에 참가하실 수 없습니다.
- 타인 명의는 카운터-스트라이크:온라인 게임 운영진에게 사전 불가피한 사정을 충분히 설명하였을 때 매우 제한적으로 인정합니다. 여기서 '불가피한 사정'이라 함은 아이디어에 대한 기술적인 오류 등을 포함하며, 계정제재, 넥슨 임의탈퇴 등의 사유는 포함하지 않습니다. 또한 여기서 '타인'이라 함은 직계가족(부모님, 형제, 자매)에 한하며, 이 때 직계가족임을 증명할 수 있는 주민등록등본 또는 의료보험증이 필요합니다.

6.02 공지에는 날짜와 시간을 표기하여 참가자들이 해당 시간에 경기를 치를 수 있어야 합니다. 경기시각은 참가자의 장비 및 컴퓨터 설정, 연습게임, 연장전 등을 모두 고려하여 공지해야 합니다. 플레이어들은 자신의 경기가 모두 끝나면 퇴장할 수 있습니다.

Setup and Warm-up (준비)

6.03 참가자들은 모든 팀원과 더불어 토너먼트, 리그 관리자가 지정한 컴퓨터 및 주변환경 하에서 경기를 해야 합니다. 만약, 무대에서 경기를 하게 되더라도 특수 조명, 헤드폰 등의 사용을 수락해야 합니다.

- 6.04 아래의 규정은, 오프라인으로 치러질 경우 운영진이 지정한 컴퓨터 사용에 대한 내용입니다.
- 참가자들은 개인장비(키보드, 마우스, 헤드폰, 마우스패드, USB 사운드카드 등)를 사용할 수 있습니다. 단 헤드폰(셋) 이 밀폐형이 아닐 경우 방송사에서 제공하는 헤드폰(셋)을 사용해야 합니다.
 - 참가자들은 게임 설정을 변경하는 프로그램을 사용할 수 없습니다.
 - 참가자가 설치한 프로그램이나 드라이버들로 인한 문제에 대한 책임은 참가자 본인에게 있습니다.
 - 개인장비로 인한 문제 발생 시 발생하는 추가 세팅 시간은 선수 본인 책임입니다.
 - 공지된 경기 시각 후 최대 10분 동안, 장비/컴퓨터 세팅, 연습게임을 할 수 있습니다.
 - 세팅 시간 10분 후 5분단위로 경고 1회가 주어집니다.

6.05 참가자들은 게임에 직접적으로 영향을 미치는 외부 프로그램을 사용해서는 안 되며, 토너먼트 운영진의 허가 없이 프로그램의 버전을 바꾸는 등의 행위를 해서는 안 됩니다.

6.06 참가자들은 타당한 이유가 있을 경우 화면의 밝기 설정을 바꿀 수 있으나, OS 비디오 카드 설정은 바꾸어서는 안 됩니다.

6.07 참가자들은 경기 진행 중에 콘솔 창을 내릴 수 없습니다. 발각 시 경고 1회가 주어집니다.

Match procedure (매칭 진행)

6.08 경기 스케줄에 맞게 게임 시작 시간 전까지 각 팀에 5명의 플레이어가 위치하고 있어야 합니다.

6.09 각각의 하프타임에 각 팀은 테러리스트와 대 테러리스트를 선택해서 플레이 합니다.
시작 위치는 무작위로 결정됩니다.

6.10 각 팀의 선수들은 게임에 접속하거나 게임을 시작할 때 심판으로부터 신호를 받아야 합니다.

6.11 각 팀의 선수들은 게임도중에 외부인원과 대화가 되지 않습니다.
자기 팀원 혹은 코치하고만 대화가 가능할 것입니다.

6.12 한 팀에서 8게임 이상을 승리할 때까지, 게임은 계속 진행될 것입니다.
단, 연장전일 경우 2.03항과 같이 처리합니다.

6.13 경기가 선수의 사고, 서버의 문제 발생, 서버 네트워크 장애 등의 문제로 본의 아니게 중단된다면, 공식 토너먼트 위원회는 아래의 룰을 적용해서 재경기를 치르도록 지원할 것입니다.

- 특정 선수에게 문제가 발생한다면, 신속히 해결하고 재접속하여 경기를 속행합니다.
단, 문제가 발생한 시점에서 다음 라운드가 종료될 때까지 문제가 해결되지 않는다면 경기 중단 후 선수 문제를 해결하고 경기를 속행합니다.
- 게임도중 번 돈이나 게임이 중단되어서 잃어버린 돈에 대해서는 어떠한 보상도 하지 않습니다.

6.14 예기치 못한 천재지변, 대회장 정전, 비상사태 발생 등의 사유로 인해

1시간 이상 대회를 진행하지 못할 것으로 판된되는 경우
경기를 취소하고 별도 일정을 통해 재경기를 진행합니다.

6.15 만약 특정 플레이어의 접속이 끊어진다면 해당 플레이어는 최대한 빨리 재 접속해야 합니다.

6.16 플래쉬 뱅(flash bang) 버그 발생시에는 심판진의 판정에 따라야 합니다.

6.17 심판진에게 항의는 클랜마스터(주장)를 통해서만 가능합니다.

- 플레이 상 문제나 상대 클랜의 버그 플레이 등의 문제가 발견되었을 경우 클랜 마스터(주장)는 게임 중간이더라도 발견 즉시 항의 할 수 있습니다.
- 심판진은 항의가 있을 경우 경기 진행을 인위적으로 중지시키고 항의가 합당할 경우 재경기나 상대 클랜의 몰수패(해당 라운드만)를 선언할 수 있습니다.
- 만약 항의가 인정되지 않을 경우에는 이의를 제기한 클랜의 몰수패(해당 라운드만)로 경기를 진행합니다.

6.18 참가 팀은 운영위원회가 제공하는 복장을 우선적으로 입어야 하며 팀 유니폼이 있을 경우 운영위원회의 허락 하에 입어야 합니다. 팀 유니폼은 방송에 적합해야 하며 방송의 적합성은 일반인의 상식과 양식 및 도덕에 맞추어 운영위원회가 판단합니다. (방송경기 한정)

Article 7 - Rules Violations (경기 규정)

Definitions (정의)

7.01 각 경기는 공인된 심판 1인에 의해 진행되며, 심판은 규정에 따라 경기를 진행합니다.

심판은 선수에게 경고를 줄 권한이 있습니다. (7.04 참고)

7.02 토너먼트 경기는 토너먼트 관리자에 의해 진행되며, 토너먼트 관리자는 모든 경기에 대한 진행 권한이 있습니다. 토너먼트 관리자는 각 경기에 심판을 배치하게 되며, 참가자의 패배 처리 권한이 있습니다. 또한, 처벌 규정 추가 검토 시에 참가할 수 있는 권한도 있습니다. (7.04와 7.05 참고)

7.03 토너먼트 운영진(tournament officials)은 심판(referees), 토너먼트, 리그 관리자(the tournament, League director)를 말합니다.

Warnings and Sanctions (경고 및 처벌)

7.04 다음의 경우, 선수는 주의와 경고를 받게 됩니다. (선수가 받은 경고는 팀에 동일하게 누적됩니다.)

- 토너먼트, 리그 운영진의 지시를 따르지 않을 경우
- 경기 시각 10분전까지 행사장 입장을 완료하지 않은 경우
- 처리에 불복할 경우
- 모욕적인 언어나 행동을 구사할 경우
- 스포츠맨십에 어긋나는 경우

7.05 다음의 경우, 선수는 주의를 받고 패배 처리됩니다.

- 2회 이상의 경고를 받은 경우
(단, 경고는 해당 토너먼트 라운드에만 누적되며, 토너먼트 관리자의 권한으로 불공정 플레이, 스포츠맨십에 어긋나는 행위는 경고 누적에 상관없이 1회 경고에 몰수 패 할 수 있습니다.)
- 매우 난폭한 행동을 취할 경우
- 불법적인/불공정한 방법을 사용한 경우
- 토너먼트 운영진을 속이거나, 모욕하는 경우
- 자신의 경기를 하지 않은 경우

7.06 패배 처리된 플레이어는 해당 경기를 패배한 것으로 처리되며, 경기를 하지 않은 경우는 부전패로 처리됩니다.

7.07 '대회' 매니저와 토너먼트 관리자의 처벌 규정 검토를 통해, 여러 번 부전패를 하는 등, 규정을 계속 해서 어기는 선수를 '실격 처리'하거나 '다음 해 참가 불가능' 등의 결정을 내릴 수 있습니다.

7.08 실격 처리된 플레이어의 남은 경기는 모두 부전패 처리되며, 그 동안 받았던 또는 받기로 예정된 상금/상품 혜택 및 권한이 박탈됩니다. 만약 조별 리그에서 실격 처리가 발생할 경우, 이미 치른 경기 도 모두 부전패로 처리되며 조별 순위는 재조정됩니다.

Succession of Benefits and Disciplinary action (징계 및 혜택의 승계)

8.01 본 대회를 통해 '몰수패' 이상의 징계 조치를 받았을 경우, 차후 대회 참여 자격이 박탈되는 등 운영진 판단으로 처벌이 승계될 수 있습니다.

8.02 '몰수패' 조치를 받았을 경우라도 천재지변이나 기타 명확한 사유에 의해 정상 참가이 될 경우 운영진 판단 하에 처벌이 승계되지 않을 수 있습니다.
(단, 증빙 서류가 제출되어야 합니다.)

8.03 본 대회에서 얻은 상금/상품 혜택 및 권한은 대회 참가 계정 외에는 승계되지 않습니다.