



LOST ARK 2022 로열 로더스 대회 규정

1. 총칙

1) 목적

"LOST ARK 2022 로열 로더스(이하 "대회") 공식 "규정"집(이하 "규정")은 선수, 선수 관계자, "대회" 주최/주관/후원사 등의 관계자 간의 투명하고 효율적인 "대회" 운영을 위해 수립하였다.

2) 정의

① 대회 규정 (이하 "규정")

본 "대회" 진행에 참여하는 관계자가 준수해야 할 수칙으로 "대회"의 공통 규정.

② 시즌 별 부칙 (이하 "부칙")

"규정" 외에 각 개별 시즌에 해당하는 별도 규정으로 유효 기간은 정의된 시즌에 한 함.

"부칙"이 적용된 시즌에 대해서는 "부칙"이 "규정"보다 우선 함.

③ 방송 대행사 (이하 "방송사")

"대회"를 주최 또는 주관하여 방송을 제작하는 회사로 시즌별 부칙에서 지정.

④ 대회 운영사 (이하 "운영사")

효율적인 "대회" 운영을 위한 협력사로 "부칙"에서 지정.

⑤ 대회 운영위원회 (이하 "운영위")

(주)스마일게이트알피지(이하 "회사"), "방송사", "운영사" 및 "대회" 진행에 필요하다고 판단하여

"회사"가 허락한 관계자를 총칭

⑥ 선수 및 팀 (이하 "참가자")

"대회"에 참가신청 및 참가 의사를 밝힌 개인 또는 팀, 이를 지원하는 관계자 및 구단 등을 총칭

⑦ 대회 후원사 (이하 "후원사")

"대회" 진행 시 현물/현금/무형자산을 지원하여 "대회"의 가치를 올려주는 회사를 총칭

3) 제정

① 본 "규정"은 "회사"가 수립한다.

② "운영위"는 본 "규정"의 개정 필요 시 상호 발의한다.

③ 본 "규정"의 개정은 "운영위"가 함께 협의하되 "회사"가 최종 결정한다.

④ 본 "규정" 개정 시 "운영위"는 본 "규정"에 따라 "대회", "참가자" 및 "참가 관계자"에게 우선 고지한다.

⑤ 개정된 "규정"을 고지 시 시행일을 함께 고지하며 "운영위"와 "참가자", "참가 관계자"는 이를 준수한다.

2. "대회" 참가 공통 "규정"

본 "대회"에 참여 의사를 밝힌 "참가자"는 다음 각 호의 조건을 모두 충족해야 한다.

본 "대회"의 예선은 모두 온라인으로 진행되며, 이 후 본선까지 주최측이 안내하는 모든 일정에 참가 가능하여야 한다.

본 "대회"의 본선은 모두 오프라인으로 진행된다.

1) "참가자" 연령

① 참가신청 시작 일정 기준 "로스트아크 게임이용등급" 해당자만 신청 및 출전할 수 있다.

2) "대회" 참가 신청 조건

① "참가자"는 로스트아크 게임이용동의 및 실명인증 된 계정을 보유해야 한다.

- ② 실명인증 된 계정이 본인 명의의 계정이 아닌, 가족 명의의 계정인 경우 본인의 신분증과 가족 관계증명서를 사전에 준비해야 한다.
- ③ 실명인증 된 계정이 가족 명의로 아닌 타인 명의의 계정인 경우 "대회" 참가가 제한되며, 해당 "참가자"가 소속된 팀 전체의 "대회" 참가가 제한된다.
- ④ "참가자"는 시즌 별 부칙에 별도 조항이 있는 경우 해당 조항의 조건도 충족해야 한다.

3) 참가 제한 조건

- ① "운영위"에 소속되거나 관계된 자는 "대회" 참가가 제한된다.
- ② 군 관련 업무 종사자 등, 직업의 특성으로 "대회" 전체 일정 참가가 불가능한 자는 "대회" 참가가 제한된다.
- ③ "대회"의 참가 자격을 가진 선수는 아래와 같은 행위를 할 시, 즉시 해당 대회 선수 자격을 박탈함과 동시에 최소 실격 또는 최대 스마일게이트 알피지와 VSPN KOREA가 주최하는 모든 로스트아크 관련 대회 참가를 영구 불허 한다.
 - 원활한 대회 참여가 어렵다고 판단 될 경우 (ex. 심각한 질병, 상해, 군 복무 등)
 - 대회 진행 중 중복 계정으로 참가한 사실이 확인된 경우
 - 운영위원회의 본인 확인 요청에 응하지 않거나, 명의 확인이 불가할 경우
 - 선수 본인의 계정 및 계정 내 캐릭터를 타인과 대여/양도 하는 행위
 - 타인의 계정을 도용(대여)하여 증명의 전장 재화 및 점수를 획득한 경우
 - 대회 명예를 실추한 사실이 확인 될 경우
 - 운영 위원회의 판단 혹은 결정에 불복하는 행위
 - 운영 위원회의 판단으로 선수로서의 자격이 부족하다고 생각되는 행위
 - 사회 통념상 용인되기 어려운 행위

4) "참가자" 및 "참가 관계자" 제한

- ① "참가자"는 후원사(후원자)를 유지할 수 없으며 사회 통념 및 정서상 부적합한 후원사(후원자) 및 상품/서비스는 "대회" 방송에서 어떠한 방식으로도 노출될 수 없다.
- ② 심의를 받지 않고 방송을 통해 노출되어 발생한 모든 법적 물질적 피해는 "참가자" 본인이 부담한다.
- ③ "참가자" 및 "참가 관계자"는 사익을 위한 행위 또는 "운영위"가 허가 또는 공개하지 않은 사행, 사익 행위를 할 수 없으며, 적발 시 페널티 조항에 따라 조치된다. 이로 인한 "운영위"의 물질적, 법적, 기타 손해 발생 시 패널 당사자에게 책임을 묻는다.

5) "참가자" 및 "참가 관계자"의 신분 확인

- ① "운영위"는 원활한 "대회" 운영을 위해 증빙자료 요구를 통해 신분을 확인할 수 있으며, "참가자"와 "참가 관계자"는 이 요구에 응해야 한다. 응하지 않는 경우 "운영위"는 참가 제한 조치를 할 수 있다.

3. 장비 공통 규정

"참가자"는 다음 각 항의 기준에 따라 개인 소유의 장비를 소지/활용할 수 있다.

1) "참가자"가 사용할 수 있는 개인 장비

- ① 키보드 및 마우스
 - i. 하드웨어적 매크로 기능이 없는 장비 사용 가능
 - ii. 소프트웨어적 매크로 기능이 있는 경우 해당 소프트웨어 미설치 시 사용 가능

- ② 이어폰 및 헤드셋 등의 사운드 입/출력 장비
 - i. 개인 이어폰 또는 헤드셋을 준비한다.
 - ii. 헤드셋과 일체형이 아닌 외장 사운드 카드는 사용이 불가능하다.
- ③ 마우스선 거치대 및 마우스 패드

2) 장비 교체

- ① 장비의 기술적 문제로 인해 경기 진행 및 속행이 어려운 경우 "참가자"는 심판에게 장비 교체를 요청할 수 있다.
 - i. 경기를 진행 중에는 장비 교체가 불가능하다.
- ② 심판이 기술적 문제가 있다고 판단한 경우 "운영위" 보고 후 장비 교체를 진행한다.
- ③ 경기 중에는 심판이 확인 후 경기 중단 및 재경기를 선언할 수 있으나, 심판의 결정이 고지되기 전까지 "참가자"는 경기를 속행해야 한다.
- ④ 경기 진행 중에 개인 장비, 개인 PC 등의 문제는 모두 선수 본인 책임에 있다.

4. 온라인 예선 경기 공통 규정

방송 "대회"의 준수사항만 정의하며, 이 외 "대회"의 포괄적 준수사항은 "부칙"에 따른다.

1) 경기 진행

- ① 본 "대회"의 예선은 온라인으로 진행됨에 따라, 참가 접수 마감일 이후의 모든 일정은 "운영위"에서 지정한 별도 프로그램을 통하여 진행된다.
- ② 모든 예선 "참가자"는 "운영위"에서 안내하는 Discord 채널 및 화상 채팅 프로그램의 채널에 반드시 참여해야 하며, 불응하여 생기는 모든 불이익에 대해서는 선수 본인 책임에 있다.
- ③ 온라인 예선을 진행하는 동안 주최측이 지정한 화상 채팅 프로그램을 통해 카메라를 켜 상태로 모든 경기를 진행해야 하며, 불응하여 생기는 모든 불이익에 대해서는 선수 본인에게 책임이 있다.

2) 경기 일정

- ① "운영위"는 합리적인 사유가 있는 경우 의결하여 경기 일정 및 순서를 조정할 수 있다.
- ② 변경된 일정 및 경기 순서는 "참가자"에게 최대한 신속히 고지한다.
- ③ 팀 내 "참가자"간 내부 사정(개인사, 팀 내 "참가자"간 불화)으로 인한 일정 조정은 원칙적으로 불가하나, 해당 팀과의 경기가 있는 "참가자"들에게 고지 후 동의 시 "대회" 일정에 피해가 없는 범위에서 "운영위"가 예외적으로 일정을 조정할 수 있다.

3) 선수 등록

- ① 모든 예선 "참가자"는 "대회" 당일 주최측이 안내하는 시간까지 지정한 프로그램에 입장하여 "운영위" 또는 심판에게 선수 출석 등록을 마쳐야 한다.
- ② 모든 예선 "참가자"는 출석 등록 후, 주최측이 지정한 프로그램 카메라를 통해 심판의 지시에 따라 본인 확인을 진행해야 한다.
- ③ 모든 본선 "참가자"는 "대회" 당일 방송 시작 2시간 전까지 경기장에 도착하여 "운영위" 또는 심판에게 선수 출석 등록을 마쳐야 한다.
- ④ "참가자"의 부득이한 사정으로 인해 지연 도착이 발생하는 경우 모든 수단을 통해 "운영위"에게 출석 시간 30분 전까지는 보고해야 하며, "운영위"가 보고받지 아니한 지연 도착 발생 시 주의, 경고, 몰수패, "참가자" 자격 박탈 등의 제한 조치를 할 수 있다.
- ⑤ "참가자" 본인의 경기 시간까지 도착하지 못하는 경우 경기는 몰수패 처리된다.

- ⑥ "참가자"는 예선 신청 단계에서 선택한 캐릭터가 속해 있는 원정대 내 보유한 전투레벨 50 이상의 다른 캐릭터를 선택할 수 있다. 단, 같은 팀에 속해 있는 "참가자" 간 중복된 클래스의 캐릭터는 선택할 수 없다.
- ⑦ 같은 팀에 속해 있는 "참가자" 간 중복된 클래스를 선택할 수 밖에 없는 경우 실격 처리된다.

4) 경기 준비

- ① 모든 "참가자"는 심판 또는 "운영위"의 고지에 따라 경기 시작 전까지 모든 준비를 마쳐야 한다.
- ② 경기 준비 시간 동안 "참가자"는 아래 항목을 확인 후 심판 또는 "운영위"에 보고해야 한다.
 - i. PC 및 클라이언트의 이상 유무
 - ii. 개인 장비 사용의 이상 유무
 - iii. 음성 채팅 시스템의 이상 유무
 - iv. 각 장비간 연결 및 보정
 - v. 경기 진행을 위한 클라이언트 설정
 - vi. 주최측이 지정한 프로그램의 카메라 설정
- ③ 직전 경기 종료 시, 심판의 지시에 따라 본인의 경기 장소에 착석한다.
 - i. 경기석 착석 지시 후 3분 경과 시까지 착석하지 않을 경우 경고
 - ii. 경기석 착석 지시 후 5분 경과 시까지 착석하지 않을 경우 실격
- ④ 경기를 위한 모든 세팅 안내는 심판의 지시에 따라 진행된다.
 - i. 경기 시작 전 정비 시간은 심판의 고지에 따라 운영
- ⑤ 경기 시작 신호 이후에도 선수가 계속 세팅 중인 경우, 심판은 경기 시작을 강제할 수 있다.

5) 경기 진행

- ① 모든 경기의 시작, 중단, 종료의 판단은 심판의 재량에 따르며, 심판의 판단만으로 속행을 할 수 없는 경우 "운영위"에 즉시 보고하여 의결을 받는다.
- ② 모든 "참가자"는 특별한 사유가 없는 한 심판이 고지한 정비 시간 내에 다음 경기 진행을 위한 재정비를 마쳐야 하며, 예정된 시간에 경기를 시작할 수 있어야 한다.
- ③ "참가자"의 책임으로 인한 경기 시작 지연 등 진행에 지장을 초래할 경우 심판은 페널티를 부과할 수 있다.
- ④ 심판은 경기 시작 전 "참가자"들의 경기 준비 상황을 확인하여 정상적인 경기 진행 가능 여부를 판단하고 필요 시 "운영위"에 보고한다.
- ⑤ "참가자"들은 경기 진행을 위한 입장, 경기 시작을 심판의 지시에 따른다.
- ⑥ "참가자"들은 경기 중 또는 종료 후 해당 경기에 대한 이의 사항을 심판에게 제기할 수 있으며, 심판의 재량 또는 "운영위"의 의결에 따라 경기 결과 확정 또는 재경기를 진행한다.

6) 경기 중단 및 재경기

- ① 심판은 다음의 절차에 따라 경기 중단 및 재경기 여부를 판단한다.
 - i. 경기 진행 중 이의 제기 시
 - 선수는 사전 고지된 주최측이 지정한 프로그램을 통한 음성이나 표현 또는 구호로 심판에게 이의 제기 신호를 보내고 경기 지속
 - 심판은 선수의 경기를 모니터링 하거나 모니터링한 근거를 바탕으로 심의
 - 단, 이의제기 과정에서 선수가 경기를 중단하여 받게 되는 불이익은 선수 본인 및 팀이 감수
 - 5)-③항에 해당하는 경우 심판은 즉시 경기 중단을 선언하고, 상대방측 심판 및 "운영위"에 보고

- 5)-③항에 해당하지 않으며, 심판 단독 판단이 어려운 경우 경기를 지속하며 "운영위" 의결 고지에 따름
- 단 '운영위 판단 중'이라는 내용은 연관된 선수와 심판에게 모두 안내를 하여 "운영위" 의결에 따를 수 있도록 함
- 이 후 경기 시작을 중단하고 "운영위"와 의결
- ii. 경기 종료 후 이의 제기 시
 - "참가자"의 이의 제기 내용을 상대방 심판 및 "운영위"와 공유
 - 명백히 재경기가 필요한 경우는 상대방 "참가자"에게 고지 후 재경기 선언
 - 명백하지 않은 경우 이의 제기 당사자와 유관 선수의 의견도 청취하여 "운영위"와 의결 하여 결과를 선언
- ② 심판 재량으로 해당 경기를 즉시 재경기 선언할 수 있는 경우
 - i. 경기 시작 후 1분 이내 PC 문제 발생 : 블루 스크린, 멈춤 현상 등
 - ii. 경기 시작 후 1분 이내 PC가 종료되는 현상
(단, 악의적인 접속 종료인 경우 해당 라운드 패배 판정)
 - iii. 심판의 판단 하에 재경기가 필요한 상황이 명백히 확인되는 경우
 - iv. 클라이언트 및 서버 환경 등 게임 구조 상 발생할 수 있는 불가피한 장애 요소는 심판 식별 여부에 따라 재경기 진행 여부 판정
- ③ 기타 경기 중단 및 재경기 선언을 할 수 있는 경우
 - i. 경기를 진행하는 장소의 안전 문제로 선수 또는 관계자들의 신변에 위험이 발생하거나, 정상적인 경기 진행에 차질이 발생할 수 있다고 판단될 경우
 - ii. 경기 중 선수 본인의 질병, 부상으로 인해 경기 지속이 어려워 심판에게 고지 후 "운영위"가 의결한 경우
 - iii. "참가자" 전원과 "운영위", 심판이 모두 합의한 재경기 상황의 발생인 경우
- ④ 이 외의 어떠한 경우에도 경기 중단 및 재경기는 진행되지 않는다.

7) 팀 경기 시 선수의 교체

- ① 팀 원 교체가 필요한 사유 발생 시 최소 7일 전까지 "운영위"에 보고하여 심의를 받는다.
 - i. 정당한 교체 사유를 증명할 수 있는 문건 제출
 - ii. 교체를 통해 엔트리에서 제외될 선수와 합류할 선수의 정보 (선수 신상 및 캐릭터 정보)
 - iii. 이 외 "운영위"가 사유를 입증하기 위해 요청하는 추가 증빙 자료
- ② 정당한 교체 사유
 - i. 사고, 질병 등으로 인해 "참가자" 본인이 경기에 참여할 수 없는 신체적 상태
 - ii. 불가항력적 개인 사유 또는 그 외에 운영위가 인정하는 특수한 상황으로 인해 참가가 불가능한 상태
- ③ 교체 제한
 - i. 팀 원의 교체는 한 번의 대회 중 1회(최대 1명)로 제한되며, 교체 사유는 [규정4-7-2] 항목에 부합하는 경우만 가능하다.
 - ii. 교체로 인해 참가 명단에서 제외된 선수는 동일 대회 타 팀 교체 인원으로 다시 참가 불가
 - iii. 교체되어 들어오는 선수는 동일 대회의 예선에 참가하지 않았던 선수만 가능하다.
 - iv. LOST ARK 운영 정책 위반, 대회 참가 실격, 사회통념상 용납될 수 없는 범죄행위의 가담 등 운영위가 판단하기에 부적절한 상황으로 인한 선수 교체 불가
- ④ 팀 원 교체에 따른 상금 "규정"
 - i. 교체를 통해 참가 명단에 제외/추가된 두 선수는 해당 대회의 출전 기여도에 따라서 아래와 같은 방식으로 상금이 지급 된다.

구분	금액
시즌의 모든 경기를 소화한 팀원	팀이 획득하는 상금의 33.3%
시즌 중간에 팀을 나간 팀원 및 새로 들어온 팀원	(팀이 획득하는 상금의 33.3%) x {(소화한 경기 수/팀이 치른 경기수)x100}

※ 본 계산식은 최초 등록 팀원 수 3인을 기준으로 한다.

- ii. "운영위"에서 최종 의결 후 각 "참가자"에게 상금에 대한 분배 고지
- iii. 단, 실격을 당하거나 사회통념상 용납될 수 없는 범죄행위의 가담 등 운영위가 판단하기에 부적절한 상황으로 인해 팀을 나가게 된 팀원에게는 상금을 지급하지 않는다.

8) 기타

- ① "운영위"의 의결에 따라 "대회" 기간 중 다음 각 항목에 대해 사용을 제한 및 변경을 요청할 수 있다.
 - i. 특정 클래스 사용 제한
 - ii. 특정 인게임 의상 사용 제한
 - iii. 특정 인게임 스킬 사용 제한
 - iv. 특정 인게임 닉네임 변경 요청
- ② 8)-①항을 위반하는 경우 페널티 조항에 따른다.

5. "참가자" 행동 수칙

1) "참가자" 외출

- ① "참가자"는 출석 등록 후 "대회" 시작 전까지 경기를 진행하는 장소를 벗어날 수 없다.
- ② 꼭 필요한 경우 "운영위" 또는 심판에게 보고 후 허가를 받아 외출할 수 있다.

2) 출입 제한

- ① 경기 진행 중 경기를 진행하는 장소에 경기를 진행하는 "참가자" 외에는 출입을 제한한다.

구역	구분	출입 가능
경기 진행 장소	경기 시작 전	다음 경기 진행을 위해 세팅이 필요한 "참가자" (심판 지시) "운영위" 및 "운영위"에게 허가 받은 자
	경기 중	경기 진행 "참가자"

3) 선수 품위 유지 "규정" 준수

- ① 선수 품위 유지 "규정"을 준수하여야 하며, 이는 "대회"의 참가 신청 접수 시점부터 유효하다.
- ② "대회"가 지속적으로 개최되어 한 대회 종료 후 차기 대회 진출권을 얻은 "참가자"가 참가 의사를 확정 시 해당 선수는 선수 품위 유지 "규정"을 지속적으로 준수할 의무가 있다.
- ③ 선수 품위 유지 "규정" 위반 시 위반 정도에 따라 "운영위"가 협의하여 페널티를 부과한다.

4) 비밀 유지 계약 준수

- ① "참가자"가 "운영위"와 비밀 유지 계약을 체결하는 경우 "대회", 회사, 로스트아크에 관련 된 모든 대외비 사항에 대해 보안을 준수해야 한다.
- ② 비밀 유지 계약을 위반하여 회사 또는 "운영위"에 손해가 발생한 경우 모든 책임은 위반한 당사자에게 있으며, 이에 대한 손해배상 청구를 할 수 있다.

6. 페널티

“참가자”가 본 “규정”을 위반한 사실을 확인 시 운영진은 다음과 같은 페널티를 부과할 수 있다.

1) 공통

- ① 페널티(I, II, III)는 선수 개인에게 부과되지만, 주의/경고 누적은 팀을 기준으로 합산한다.
- ② 페널티는 부과 후 대회 종료 시까지 차감/삭제되지 않고 유지 및 누적된다.
- ③ 대한민국 각 법령을 위반하여 벌금형 이상을 선고 받은 “참가자”에게 즉시 부과되며, 대상 “참가자”는 “대회” 참가 자격을 영구히 박탈한다.
- ④ 자격 박탈 팀 발생 시 하위 순위 팀들의 순위가 자격 박탈 팀의 숫자만큼 상향된다.

2) 구두 경고

- ① 위반의 정도가 낮고 “대회” 진행에 끼치는 영향이 작은 경우 부과될 수 있다.
- ② 경고를 통해 개선 될 수 있는 상황인 경우 부과될 수 있다.

3) 주의

- ① 같은 위반 사실로 재차 구두 경고가 주어지는 경우 “운영위” 의결로 부과될 수 있다.
- ② 방송 송출 “대회”의 진행 및 심판의 경기 운영에 차질을 주는 경우 즉시 부과될 수 있다.
- ③ 주의부터는 팀 내 누적으로 적용 된다.

4) 경고

- ① 주의 2회 누적 시 팀 원 전체의 이후 페널티는 경고부터 진행된다.
- ② 3)- ②항과 같은 경우 부과되며, 주의보다 심각하다는 결정 시 즉시 부과될 수 있다.
- ③ 팀 합산 경고 3회 시 심각도를 “운영위”가 의결하여 페널티 I, II, III 중 하나를 부과 할 수 있다. 팀원 한 명에게만 부과할 수도 있고, 팀원 전체에게 부과할 수도 있다.

5) 페널티 I

- ① 사회적 통념에 어긋나거나 “대회”의 권위를 심각하게 훼손한 경우 부과할 수 있다.
- ② 타인에 대한 비방 및 모욕으로 “참가자”간 불화를 초래하는 경우 부과할 수 있다.
- ③ 선수 품위 유지 규정을 위배하는 경우 심각도에 따라 “운영위”가 의결하여 부과할 수 있다.
- ④ 지각, 비매너 행동, 심판 지시 불이행 등으로 잦은 경기 지연 상황을 만드는 경우 부과될 수 있다.
- ⑤ 팀 원 1인 에게 ‘페널티 I’이 부과되고 대회를 마친 경우 개인 상금의 30%를 삭감하여 지급한다.
- ⑥ 팀 원 2인 이상에게 ‘페널티 I’이 부과되고 대회를 마친 경우 팀 상금의 30%를 삭감하여 지급한다.
- ⑦ ‘페널티 I’을 받은 “참가자”가 추가 페널티를 받게 될 경우 페널티II로 격상한다.
- ⑧ ‘페널티 I’를 받은 “참가자”를 교체하여 시즌 속행을 원할 경우 위원회는 의결을 통해 교체를 허가할 수 있으며, ‘페널티 I’을 받고 교체된 “참가자”는 시즌 기여도와 관계 없이 상금 지급을 하지 아니한다.

6) 페널티 II

- ① 페널티 I의 부과 조건에 해당하고 심각도가 페널티I보다 높으나 진행 중인 시즌의 “대회”에 참여를 허락 하는 경우 부과될 수 있다.
- ② ‘로스트아크’ 게임 경제나 게임성을 해쳐 일반 고객에게 피해를 입힌 경우 즉시 부과될 수 있다.
- ③ 선수 품위 유지 규정을 위배하는 경우 심각도에 따라 “운영위”가 의결하여 부과할 수 있다.
- ④ 팀 원 1인이 “페널티 II”를 부과 받고 시즌을 마친 경우 개인 상금의 50%를 삭감하여 지급한다.
- ⑤ 팀 전체 합산 기준 “페널티 II” 2회 이상인 경우 ‘페널티III’로 격상할 수 있다.

7) 페널티 III

- ① “운영위”의 의결상 ‘페널티 I’, ‘페널티 II’보다 심각도가 높다고 판단 된 경우 즉시 부과 될 수 있다.
- ② ‘페널티 III’를 부과 받는 선수와 선수가 소속한 팀은 즉시 아래의 조치를 받게 된다.
 - i. 진행 중인 “대회” 참가 자격 박탈 (팀원 3명 모두)

- ii. 부과 선수는 "운영위"가 의결한 기한만큼 "대회" 참가 불가(최소 제재: 차기 대회)
- 8) 부과 받지 않은 선수는 차기 대회부터 출전 가능 공표
- ① "운영위"는 "참가자"에 대한 처벌 내용을 공표할 수 있는 권리를 갖는다.
 - ② 공표의 대상이 되는 "참가자"는 해당 공표를 이유로 하여 "운영위"에 이의를 제기할 수 없다.

(다음페이지 LOST ARK 2022 로열 로더스 대회 부칙에서 계속)

[LOST ARK 2022 로열 로더스 대회 부칙]

1. 일정 및 개요

구분	일정	비고
참가 신청	2022.01.12(수) 정기 점검 이후 ~ 2022.01.23(일) 23:59	로스트아크 홈페이지에서 참가 신청 3인 한 팀으로 신청 필수
참가자 명단 발표	2022.01.26(수)	로스트아크 홈페이지에 참가자 명단 발표
온라인 예선	2022.02.05(토) ~ 2022.02.06(일)	<섬멸전> 진행 공식 홈페이지 공지를 통해 시간 고지
방송 본선	2022.02.19(토) 오후 2시	16강 3전 2선승제 더블 엘리미네이션 토너먼트 Group A 경기
	2022.02.20(일) 오후 2시	16강 3전 2선승제 더블 엘리미네이션 토너먼트 Group B 경기
	2022.02.26(토) 오후 2시	16강 3전 2선승제 더블 엘리미네이션 토너먼트 Group C 경기
	2022.02.27(일) 오후 2시	16강 3전 2선승제 더블 엘리미네이션 토너먼트 Group D 경기
	2022.03.05(토) 오후 2시	8강 3전 2선승제 더블 엘리미네이션 토너먼트 Group A 경기
	2022.03.06(일) 오후 2시	8강 3전 2선승제 더블 엘리미네이션 토너먼트 Group B 경기
	2022.03.12(토) 오후 2시	4강 5전 3선승제 토너먼트 1, 2 경기
	2022.03.19(토) 오후 2시	3,4위전 5전 3선승제 / 결승전 7전 4선승제 경기 진행

2. 상세 내용

1) 참가 신청

① 기간

- i. 2022년 01월 12일(수) 정기 점검 이후 ~ 01월 23일(일) 23:59

② 팀 구성

- i. "규정" 및 "부칙"에 따라 결격 사유가 없는 선수 3명으로 구성
- ii. 로스트아크 이용 고객만 가능 (만 19세 이상)
- iii. 최종 구성원이 3명이 되지 못할 경우 참가 접수 불가

③ 신청 조건

- i. 전투레벨 50을 달성한 캐릭터만 신청 가능
- ii. 참가 신청 고객 본인 명의의 계정으로 신청
- iii. 본인 명의의 계정이 아닌 가족 명의의 계정으로 신청한 경우 본인의 신분증과 가족관계증명서를 사전에 준비해야 한다.
- iv. 가족 명의를 아닌 타인 명의의 계정인 경우 "대회" 참가가 제한되며, 해당 "참가자"가 소속된 팀 전체의 "대회" 참가가 제한된다.
- v. 게임 이용 제재 중인 계정은 참가 신청 할 수 없으며, 대회 규정상 결격 사유가 없어야 함
규정을 준수하지 않아 팀원의 참가 자격이 박탈되는 경우, 그 책임은 본인 및 팀에게 있음

④ 신청 제한

- i. 참가 신청 팀이 128개 팀이 초과될 경우 참가 신청 기간 내 경쟁전 점수를 합산하여 상위 128개 팀을 선발

- ii. 점수 산정 후 최하위 팀의 점수가 동일하여 128개 팀이 넘어갈 경우에는 팀 등록 완료 순서로 결정

2) 온라인 예선 개요

① 기간 : 2022년 02월 05일(토) ~ 02월 06일(일)

② 본인 확인

- i. 온라인 예선에 참여하기 위해서는 주최측이 지정한 프로그램 카메라를 통해 2차 본인 확인 필요
- ii. 본인 확인을 위한 자료는 주민등록증, 운전면허증, 본인의 사진이 부착된 여권만 인정

③ 경기 방식

- i. 참가 신청이 정상적으로 완료된 팀은 별도 공지되는 예선 안내에 따라 온라인 예선에 참여한다.
- ii. 모든 경기는 3전 2선승제의 "섬멸전" 모드로 진행된다.
- iii. 온라인 예선 모든 경기의 맵은 "콜로세움"으로 적용하여 진행된다.
- iv. 클래스 구성
 - 본 대회에서 세분화된 전직은 '클래스'로 통칭한다.
 - 전사 계열 클래스 : 디스트로이어, 워로드, 버서커, 홀리나이트
 - 무도가 계열 클래스 : 배틀마스터, 인파이터, 기공사, 창술사, 스트라이커
 - 헌터 계열 클래스 : 데빌헌터, 블래스터, 호크아이, 스카우터, 건슬링어
 - 마법사 계열 클래스 : 바드, 서머너, 아르카나, 소서리스
 - 암살자 계열 클래스 : 블레이드, 데모닉, 리퍼
 - 본 대회에서 스페셜리스트 계열 클래스인 도화가는 선택할 수 없다.
- v. 온라인 예선은 인게임 라이브 서버의 [증명의 전장 대회 모드 3 vs. 3]으로 진행되며 예선 신청 단계에서 선택한 캐릭터가 속해 있는 원정대 내 보유한 전투레벨 50 이상의 캐릭터 중 최대 3개를 "운영위"에 제출하여 진행된다.
경기 진행 시 같은 팀에 속해 있는 "참가자" 간 중복된 클래스의 캐릭터는 선택할 수 없다.
- vi. 모든 경기는 LOST ARK 인게임의 증명의 전장 "조울의 서" 시스템이 적용되어 진행한다.
- vii. 팀 구성 시 동일 클래스는 한 팀 내에서 중복으로 사용할 수 없으며 동일 계열은 사용 가능하다.
 - 동일 클래스 예시) 한 팀 내 버서커 최대 1인만 사용 가능
 - 동일 계열 예시) 한 팀 내 버서커, 워로드, 디스트로이어 사용 가능
- viii. 온라인 예선에서의 아바타는 선수 본인 계정 내 보유하고 있는 모든 아바타 사용 가능하다.
- ix. 허가되지 않은 모든 채팅 금지 및 채팅창은 최소화하여 진행한다.
- x. 온라인 예선 출석 이후, 인게임 내의 던전, 레이드 등의 허가되지 않은 콘텐츠 이용은 불가능하다.
- xi. 온라인 예선은 모든 경기가 3전 2선승제로 진행되며, 현장 상황에 따라 진행 방식이 달라질 수 있다.
- xii. 승패 결정은 <섬멸전> 1경기를 1세트로 통칭하며, 최종적으로 2세트를 이긴 팀이 승리하는 방식으로 진행된다.
- xiii. 경기에서 승리한 팀은 다음 상위 단계로 진출하며, 패배한 팀은 탈락한다.
- xiv. 총 16개의 상위 팀이 대회 본선에 진출하게 된다.

3) 온라인 예선 그룹 배정

- ① 총 128개 팀이 온라인 예선에 선발되며, 접수 마감 기준 팀원 3명의 경쟁전 최고 점수 합산 순위에 따라 각 64개 팀 씩 Day1, 2로 나뉘어 진행된다.
- ② Day 1, 2로 나뉜 각 64개 팀은 다시 각 32개 팀 씩 오전 / 오후 그룹으로 나뉘어 진다. 그리하여 128개팀은 아래와 같이 4개의 그룹으로 나뉘어 편성된다. (그룹당 32팀)
[Day 1 – 오전 그룹], [Day 1 – 오후 그룹], [Day 2 – 오전 그룹], [Day 2 – 오후 그룹]
- ③ 위와 같이 나뉘어진 4개의 그룹이 각각 경기를 진행하여 그룹 당 4팀씩, 총 16팀이 본선에 진출하게 된다.
- ④ 경기는 4개의 모든 그룹이 [2-4] 항]의 경기 방식에 따라 동일하게 진행되지만, 경기 당일 그룹별 출석 완료한 팀의 숫자에 따라서 경기 방식은 변경될 수 있다.

4) 온라인 예선 경기 진행 방식

- ① 각 그룹별 온라인 예선은 아래와 같은 순서로 진행된다.
[출석 체크 및 본인 확인 → 조별 풀리그 1차전 → 조별 풀리그 2차전]
- ② 참가체크 및 본인 확인
 - i. 각 팀은 “운영위”가 지정한 시간까지 출석 체크를 마쳐야 한다.
 - ii. 각 그룹별로 출석 체크 시간은 다르며, 각 그룹마다 별도로 안내된다.
 - iii. 지정한 시간내에 출석 체크를 마치지 못한 팀은 온라인 예선에 참가가 불가능하다.
 - iv. 본인 확인은 본 부칙의 [2-2)-② 항]의 ‘본인 확인’ 규정에 따라 진행된다.
- ③ 조별 풀리그 1차전
 - i. 32개팀이 4팀 1개 조 기준, 총 8개의 조로 편성되어 온라인 예선 1차전 조별 풀리그를 진행하게 된다.
 - ii. 당일 참가 접수 및 출석 현황에 따라, 그룹 내 24팀 미만으로 편성될 경우,경기 방식이 변경될 수 있다.
 - iii. 그룹 내 조 편성
 - 그룹 별로 편성된 각 32개 팀 그룹내에서의 “팀원 3명의 경쟁전 최고 점수 합산 순위”를 기준으로 그룹 내 조 편성이 진행된다.
 - 당일 본인이 속한 그룹의 출석이 완료된 후, 조 편성이 진행되며, 방식은 아래와 같다.

조별 풀리그 1차전 조편성 예시(32 팀 출석 완료 기준)								
	1 조	2 조	3 조	4 조	5 조	6 조	7 조	8 조
순위	1 위	2 위	3 위	4 위	5 위	6 위	7 위	8 위
	16 위	15 위	14 위	13 위	12 위	11 위	10 위	9 위
	17 위	18 위	19 위	20 위	21 위	22 위	23 위	24 위
	32 위	31 위	30 위	29 위	28 위	27 위	26 위	25 위

- 32팀이 채워지지 않는 숫자의 팀이 접수를 완료한 경우에는 1차전과 2차전에 동일하게 팀이 배정될 수 있도록 아래와 같은 방식으로 배치된다.

조별 풀리그 1차전 조편성 예시(27 팀 출석 완료 기준)								
	1 조	2 조	3 조	4 조	5 조	6 조	7 조	8 조
순위	1 위	2 위	3 위	4 위	5 위	6 위	7 위	8 위
	16 위	15 위	14 위	13 위	12 위	11 위	10 위	9 위
	17 위	18 위	19 위	20 위	21 위	22 위	23 위	24 위
				27 위		26 위		25 위

- 조편성은 경기 당일 출석 시간 종료 후, “운영위”에서 직접 편성하며, 편성 완료 후

모든 선수에게 동시에 공개된다.

- iv. 조편성이 종료 되면, 자신이 속한조의 모든 팀과 한 경기씩 진행하는 방식의 조별 풀리그 1차전을 진행한다.

조별 풀리그 1차전 경기 대진 (4팀 1개조 기준)	
Team 1 vs Team 2	Team 3 vs Team 4
Team 1 vs Team 3	Team 2 vs Team 4
Team 1 vs Team 4	Team 2 vs Team 3

- v. 경기는 1~4조의 경기를 먼저 진행한 뒤, 5~8조의 경기가 진행된다.
- vi. 온라인 예선 1차전 진행 후, 각 조의 1, 2위가 조별 풀리그 2차전에 진출하게 된다.
(조별 2팀씩 총 16개 팀이 조별 풀리그 2차전 진출)

④ 조별 풀리그 2차전

- i. 조별 풀리그 1차전에서 진출한 16개 팀은 다시 4팀 1개조, 총 4개 조로 편성되어 조별 풀리그 2차전을 진행하게 된다.
- ii. 조 편성은 조별 풀리그 1차전의 결과에 따라 아래와 같이 진행된다.

조별 풀리그 2차전 조편성			
2차전 1조	2차전 2조	2차전 3조	2차전 4조
1차전 1조 1위	1차전 2조 1위	1차전 3조 1위	1차전 4조 1위
1차전 4조 2위	1차전 3조 2위	1차전 2조 2위	1차전 1조 2위
1차전 5조 1위	1차전 6조 1위	1차전 7조 1위	1차전 8조 1위
1차전 8조 2위	1차전 7조 2위	1차전 6조 2위	1차전 5조 2위

- iii. 조편성이 종료 되면, 자신이 속한조의 모든 팀과 한 경기씩 진행하는 방식의 조별 풀리그 2차전을 진행한다.

조별 풀리그 2차전 경기 대진 (4팀 1개조 기준)	
Team 1 vs Team 2	Team 3 vs Team 4
Team 1 vs Team 3	Team 2 vs Team 4
Team 1 vs Team 4	Team 2 vs Team 3

- iv. 온라인 예선 2차전 진행 후, 각 조의 1위가 본선에 진출하게 된다.
(조별 1팀씩 총 4개 팀이 본선 진출)

5) 조별 풀리그 순위 판정

- ① 각 조별 순위는 아래와 같은 우선 순위(번호 순)를 기준으로 계산 된다.
 - i. 경기 승리 횟수가 많은 팀
 - ii. 세트 승리 횟수가 많은 팀
 - iii. 승자승 원칙 적용 (동률인 팀 간의 상대전적을 비교한다.)
 - iv. 합산 킬이 높은 팀
 - v. 합산 전장 포인트가 높은 팀

6) 온라인 예선 경기 스케줄

- ① 아래의 스케줄은 현장 진행상황에 따라서 변경될 수 있다.
- ② 각 단계별 시간은 추후 별도 공지된다.

일정	순서	세부사항	비고
1일차	1	1일차 오전 그룹 경기 출석 체크	
	2	1일차 오전 그룹 조별 풀리그 1차전 1~4조 진행	

	3	1일차 오전 그룹 조별 풀리그 1차전 5~8조 진행	
	4	1일차 오전 그룹 조별 풀리그 2차전 1~4조 진행	4팀 본선 진출
	5	1일차 오후 그룹 경기 출석 체크	
	6	1일차 오후 그룹 조별 풀리그 1차전 1~4조 진행	
	7	1일차 오후 그룹 조별 풀리그 1차전 5~8조 진행	
	8	1일차 오후 그룹 조별 풀리그 2차전 1~4조 진행	4팀 본선 진출
2일차	1	2일차 오전 그룹 경기 출석 체크	
	2	2일차 오전 그룹 조별 풀리그 1차전 1~4조 진행	
	3	2일차 오전 그룹 조별 풀리그 1차전 5~8조 진행	
	4	2일차 오전 그룹 조별 풀리그 2차전 1~4조 진행	4팀 본선 진출
	5	2일차 오후 그룹 경기 출석 체크	
	6	2일차 오후 그룹 조별 풀리그 1차전 1~4조 진행	
	7	2일차 오후 그룹 조별 풀리그 1차전 5~8조 진행	
	8	2일차 오후 그룹 조별 풀리그 2차전 1~4조 진행	4팀 본선 진출

7) 오프라인 본선

- ① 기간 : 2022년 02월 19일(토) ~ 2022년 3월 19일(토) 매 주 토, 일 / 3월 13일 (일) 제외
- ② 방식 : 16강, 8강 더블 엘리미네이션 토너먼트 / 4강 이후 토너먼트
- ③ 선수 교체
 - i. 본선 진출 이후 부득이한 사유로 인한 선수 교체
 - 명확한 사유 및 사유가 입증되는 제출 가능한 서류가 있어야만 최대 1명까지 가능.
 - 선수 교체 시 온라인 예선에 참여 기록이 있는 선수는 교체 선수로 인정되지 않음.
- ④ 선수 등록
 - i. 모든 출전 선수는 자신의 경기가 있는 당일의 방송 시작 2시간 전(일반적인 경기 진행 시 14시, 별도 일정 발생 시 개별 공지)까지 지정된 경기 장소에 도착해야 함
 - ii. 지정 시간 이후 도착하여 지각 판정을 받은 팀에게는 1차 경고, 방송 시작 시간 1시간 전까지 도착하지 않을 경우 추가로 2회의 경고 부여
- ⑤ 경기 진행 방식
 - i. 모드는 <섬멸전> 으로 진행
 - ii. 모니터는 대회장에 설치되어 있는 16:9 모니터를 사용한다. 허나, 선수 편의에 따라 16:9 또는 21:9 해상도로 설정하여 경기 참여가 가능하다.
 - iii. 방송 본선은 16강, 8강 더블 엘리미네이션 토너먼트 / 4강 토너먼트로 진행되며, 결승전은 7전 4선승제 / 3, 4위전, 4강전은 5전 3선승제 / 이를 제외한 모든 경기는 3전 2선승제로 진행
 - iv. 방송 본선은 대회 서버에서 진행되며, 운영위원회로부터 대회 전용 계정을 지급 받아 대회 참여
 - v. 게임 내의 지정되지 않은 장소 이동은 불가능하며, 계정 내의 어떠한 재화도 허가되지 않은 곳에 사용 불가능하다.
 - vi. 허가되지 않은 모든 채팅 금지 및 채팅창 최소화하여 진행
 - vii. 닉네임은 "운영위" 안내에 따라 지정된 형식으로 설정
- ⑥ 참가 캐릭터
 - i. 참가 선수는 본선 진출 확정 후 예선 신청 단계에서 선택한 원정대 내 보유한 캐릭터 중 고지된 일정 내에 본선에서 사용할 캐릭터 최대 3개를 제출해야 함
 - 예선 진행일 기준 예선 신청 단계에서 선택한 원정대 내 보유한 캐릭터 중 최대 3개

제출

- 예선에서 경기를 진행한 클래스와 동일하지 않아도 됨
- 제출한 캐릭터 최대 3개로 본선 최종 경기까지 진행
- 팀 원 3명의 참여 캐릭터 클래스 중복 불가
- ii. 참가 캐릭터의 아바타는 대회 전용 계정 내 보유하고 있는 모든 아바타 사용 가능
 - 심판의 판단 하에 의상 변경 또는 해제를 지시하는 경우 선수들은 이에 따라야 함
- iii. 대회 계정에 주어진 '조울의 서 프리셋' 내에서 자유롭게 사용 가능하며, 스킬 포인트 및 특성 포인트는 '조울의 서' 시스템을 원칙으로 적용한다.
- iv. 조울의 서 프리셋은 사전에 제출한 프리셋만 사용이 가능하다.
 - 특성, 스킬 및 트라이포드를 포함한 조울의 서 프리셋은 사전 제출 날짜까지 캐릭터 당 최대 2개의 프리셋 세팅을 제출하여야 한다.
 - 최대 3개의 캐릭터 제출 시 총 6개의 프리셋 제출이 가능하다.
 - 제출 기간 이후 제출한 세팅 값 이외의 변경은 불가능하다.
- v. 조울의 서 프리셋 제출.
 - 참가 경기가 있는 주 금요일 오후 1시까지 아래 메일로 캐릭터 당 최대 2개의 프리셋 세팅을 제출하여야 한다.
1차 프리셋: 특성, 스킬 + 트라이포드, 2차 프리셋: 특성, 스킬+트라이포드
예시) 2022년 2월 19일(토), 20일(일) 경기 팀: 2022년 2월 18일(금) 오후 1시까지 제출
 - 시간 내에 제출하지 않을 시 페널티 부여 및 변경 프리셋 적용 불가능.
 - A. 1회: 구두 경고(주의), 2회: 경고 1회, 3회: 페널티 I, II, III 중 하나 부여
 - B. 페널티 부여와 함께 새로운 프리셋 변경이 불가능하며, 사전에 사용하였던 프리셋으로 적용하여 진행하여야 한다.
 - 조울의 서 프리셋 제출 메일: extra@esportslab.com

3. 기타 사항

1) 예선 인게임 라이브 서버 관련

- ① 예선 경기는 LOST ARK 라이브 서버로 진행한다.
- ② "참가자"는 경기 당일 기준 LOST ARK 클라이언트 최신 버전 업데이트를 완료해야 한다.
- ③ 예선 경기 당일의 인게임 서버별 대기열로 인한 지각은 인정되지 않으며, "참가자"는 이를 대비하여 미리 인게임 접속을 완료한 상태로 유지해야 한다.

2) 본선 대회 서버 관련

- ① 본선 경기는 대회 전용 서버로 진행하며, 연습을 하는 라이브 서버와 환경의 차이가 있을 수 있음

3) 경기 판정 관련

- ① LOST ARK 라이브 서버 증명의 전장 "섬멸전" 모드의 규칙을 원칙으로 진행되며, OVER TIME, Golden Kill 시스템이 모두 적용되어 진행된다.
- ② Golden Kill 까지 승부가 결정되지 않을 경우, 증명의 전장 시스템의 우세승 판정이 그대로 적용된다.

4) 개인 방송 관련

- ① "참가자"의 기타 플랫폼을 통한 개인 방송은 불가능하다.

4. 규정의 변경

- 1) 본 규정은 'LOST ARK 2022 로열 로더스'의 공정하고 원활한 운영을 위해 상시 수정, 변경, 보완(이하

'수정'등) 될 수 있고, 수정 등 즉시 효력이 발생한다.

- 2) 단, 주최사는 규정 내 수정 등이 이루어진 경우, 가급적 빠른 시일 내 참가 선수에게 해당 내용을 고지할 의무를 가진다.