



브롤스타즈 챔피언십

토너먼트 규정집

1. 규정집 개요	6
1.1. 권리	7
1.2. 상금	7
1.3. 주최자	7
1.3.1 토너먼트 운영팀	7
1.4. 게임 버전	7
1.4.1 패치	8
1.5 규정 변경	8
1.6 비밀 유지	8
1.7 알코올 및 향정신성 의약품	8
1.8 참가 요건 및 제한 조건	8
1.8.1 팀 규모 및 선수 등록 규정	9
1.8.1.1 주장	10
1.8.1.2 출전권	10
1.8.1.3 팀 이름	10
1.8.2 이름, 상징 및 스폰서	11
1.8.3 가짜 계정 사용	11
1.8.4 계정 변경	11
1.8.5 참가 거부	11
2. 토너먼트	11
2.1 토너먼트 운영팀 연락처	11
2.2 지역	12
2.2.1 거주지 요건	12
2.2.1.1 18세 이상 선수의 거주지 증명	12

2.2.1.2 18세 미만 선수의 거주지 증명	12
2.2.2 토너먼트 기간 중 거주지의 변경	13
2.2.3 지역별 승점 시스템 - 온라인 지역 예선전	13
2.2.3.1 대한민국 지역 이동 및 중국 추가	14
2.2.4 월별 파이널 승점 시스템	14
2.3 매치 형식	14
2.3.1 베스트 오브 1	15
2.3.2 베스트 오브 3	15
2.3.3 베스트 오브 5	16
2.4 맵 풀	16
2.5 챔피언십 챌린지	17
2.6 ESL Play 온라인 지역 예선전	17
2.6.1 ESL Play 지역 예선전 참가 규정	19
2.7 월별 파이널 (글로벌 이벤트)	19
2.7.1 미디어 데이 참석	19
2.7.2 대회 일정	19
2.7.3 월별 일정	20
2.7.4 월별 파이널 상금 분배	20
2.7.5 월별 파이널 브롤러 금지(밴)	21
2.7.6 월별 파이널 관련 챔피언십 챌린지 완료	21
2.8 월드 파이널	21
2.8.1 상금 분배	21
2.9 시드 배정	22
2.10 매치 변경	22

2.11 게임 준비	22
2.11.1 불참 / 노쇼	22
2.11.2 결과	22
2.11.2.1 온라인 지역 예선전에서의 무승부	23
2.11.3 게임 포기 / 몰수패	23
2.11.4 스크린 샷	23
2.11.5 매치 미디어	23
2.11.6 매치 미디어의 정의	23
2.11.7 방송 및 스트리밍	24
2.11.7.1 관전자	24
2.11.8 선수 교체	24
2.12 기술적 문제	24
2.13 온라인 월별 파이널 형식 및 예선전 형식 변경 사항	25
2.13.1 예선전 통과팀	25
2.13.2 예선전 변경 사항	25
2.13.3 방송 일정:	26
2.13.4 온라인 월별 파이널 상금 및 승점 분배:	26
3. 행동강령	27
3.1 시합 규칙	27
3.1.1 불공정 행위	27
3.2 담합 행위	27
3.3 경쟁 진실성	27
3.4 해킹	27
3.5 악용	28

3.6 의도적인 접속 종료	28
3.7 브롤스타즈 챔피언십의 재량권	28
3.8 욕설 및 혐오 발언	28
3.9 방해 행위 / 모욕	28
3.10 폭력적인 행동	28
3.11 스튜디오 방해	29
3.12 허가되지 않은 커뮤니케이션	29
3.13 복장	29
3.14 신분 확인	30
3.15 미숙한 행동	30
3.15.1 의무 사항	30
3.15.2 괴롭힘	30
3.15.3 성희롱	30
3.15.4 차별과 명예 훼손	30
3.15.5 브롤스타즈 챔피언십, 슈퍼셀 및 브롤스타즈에 대한 발언	30
3.15.6 미승인 정보 공개	31
3.15.7 선수 행동 조사	31
3.15.8 범죄 행위	31
3.15.9 비도덕적 행위	31
3.15.10 비밀 유지	31
3.15.11 뇌물	31
3.15.12 템퍼링	31
3.15.13 선물	32
3.15.14 불이행	32

3.15.15 승부 조작	32
3.15.16 문서 또는 기타 요청	32
3.15.17 도박 유착	32
3.16 페널티	32
3.17 공개권	33
3.18 스폰서	33
3.19 기기	34
4. 커뮤니케이션과 지원	34
4.1 지원	34
4.2 운영팀	34
4.3 부정행위	34
4.3.1 DDoS 공격	35
4.3.2 승부 조작	35
4.3.3 소프트웨어 또는 하드웨어	35
4.4 실격	35
5. 페널티 포인트 목록	35
5.1 벌금	37
6. 이용 약관	37

## 1. 규정집 개요

본 규정집은 대회 모든 단계에서 유효한 안내 문서이다. 운영팀은 사전 통지 후, 또는 사전 통지

없이 본 규정집을 개정할 권한을 가진다. 운영팀은 본 규정집에 기재되지 않은 모든 사항 및 분쟁 사항에 대한 의사 결정권을 가진다.

## **1.1. 권리**

대회의 모든 방송 권한은 슈퍼셀이 소유한다. 방송 권한은 비디오 스트리밍, TV 방송, Shoutcast 스트리밍, 리플레이, 데모 및 라이브 스코어 봇을 포함하되 이에 한정하지 않는다.

## **1.2. 상금**

모든 상금은 월별 파이널 종료 후 최대 90일 이내에 지급이 완료된다. 팀 또는 선수가 올바른 결제 정보를 제공하지 않고 이를 수정하지 않는 경우, 상금은 해당 정보가 수정될 때까지 지급되지 않는다.

## **1.3. 주최자**

브롤스타즈 챔피언십 온라인 지역 예선전 및 월별 파이널은 Supercell Oy를 대신해 다음 단체에서 주최한다.

ESL Gaming Polska sp. z o.o.  
ul. Żeliwna 38, 40-599 Katowice  
NIP: 525-24-78-330  
REGON: 142403601  
KRS: 0000356059

### **1.3.1 토너먼트 운영팀**

토너먼트 운영팀은 Supercell Oy와 ESL Gaming Polska Sp. z o.o. 양 측의 직원으로 이루어진다.

## **1.4. 게임 버전**

모든 선수는 토너먼트 주최 측이 개최하는 토너먼트에 참가하기 전에 최신 버전의 게임을 설치해야 한다. 업데이트는 토너먼트 시작 전에 설치해야 한다.

#### 1.4.1 패치

모든 온라인 매치는 매치 진행 당시 라이브 서버로부터 다운로드 가능한 버전에서 진행된다. 모든 오프라인 매치는 운영팀에서 제공한 기기를 통해 라이브 서버상에서 진행된다.

#### 1.5 규정 변경

운영팀은 추가 공지 없이 규정집에 기재된 규정을 수정, 제거 또는 변경할 수 있는 권한을 가진다. 운영팀은 또한 규정집에 세부적으로 기재되어 있거나 규정집에 기반을 두지 않는 상황에 대한 결정권을 가지며, 극단적인 경우 공정한 플레이와 스포츠맨 정신을 보호하기 위해 규정집에 기재된 규정과는 다른 결정을 내릴 수 있다.

#### 1.6 비밀 유지

이의제기 내용, 고객 지원 티켓, 대화 내용 및 기타 모든 운영팀과의 통신 내용은 철저히 비밀이 보장된다. 운영팀과의 서면 동의 없이 이러한 내용의 외부 발설은 금지되어 있다.

#### 1.7 알코올 및 향정신성 의약품

알코올 또는 다른 향정신성 의약품의 영향을 받은 상태로 온라인 또는 오프라인 매치를 플레이하는 행위는 철저히 금지되어 있으며, 강력한 제재가 가해질 수 있다.

#### 1.8 참가 요건 및 제한 조건

ESL에서 개최하는 토너먼트에 참가하려면 다음과 같은 요건을 충족해야 한다.

- 모든 선수는 참가 전에 여권을 포함해 여행에 적합한 서류를 구비해야 한다.
- 토너먼트 운영팀에서 오프라인 이벤트에 참가하는 모든 선수에 대한 호텔 및 항공권 예약과 토너먼트 개최지로의 셔틀 버스 그리고 공식 토너먼트 초대권을 제공한다.
- 선수가 오프라인 토너먼트가 개최되는 국가의 비자 취득이 필요할 경우, 선수 본인이 해당 국가의 비자를 취득해야 한다. 토너먼트 운영팀은 비자 취득 과정에서 안내 및 도움을 줄 수 있다.
- 모든 선수는 온라인 지역 예선전 당일 만 16세 이상이어야 한다.

- 선수가 법적 성년인 만 18세 미만인 경우 법적 보호자 또는 부모의 서명이 있는 동의서 지침 하에 오프라인 이벤트에 참여할 수 있다. 필요 서류 양식은 토너먼트 운영 측에서 제공한다.
- 모든 선수는 ESL Play 플랫폼에 등록되어 있어야 한다.
- 모든 선수는 브롤스타즈 계정 및 연동된 Supercell ID를 보유해야 한다.
- 모든 선수는 가장 최근의 게임 내 챔피언십 챌린지에서 최대 수치인 15승을 기록해야 해당 달의 온라인 지역 예선전에 참가할 수 있다. 2.7.6.에 기술된 월별 파이널에서 경쟁하는 경우는 예외 사항으로 둔다.

위 요건을 만족하지 못한 경우 참가가 불가능한 것으로 간주한다.

위 요건을 만족하지 못하는 팀이 본 토너먼트에 진출한 경우, 해당 팀은 예선 통과 자격을 박탈하고 차순위 팀이 해당 출전권을 넘겨받는다.

챔피언십 챌린지에서 15승을 기록하고 3번 넘게 패배하지 않은 선수만 온라인 지역 예선전에 참가할 수 있다. 팀에 자격 요건이 갖추어지지 않은 선수가 있는 경우 온라인 지역 예선전 대회에 등록할 수 없다. 자격 요건이 갖춰진 선수의 경우 온라인 지역 예선전에서 자유롭게 팀을 구성할 수 있으며, 챔피언십 챌린지와 같은 선수진으로 팀을 구성하는 것은 강제되지 않는다. 팀이 월드 파이널에 적용되는 승점을 받은 이후에는 선수 등록 규정이 적용되며, 선수진 변경은 승점의 하락으로 이어질 수 있다.

### 1.8.1 팀 규모 및 선수 등록 규정

한 팀은 선발에 3명 또는 4명의 선수만 등록할 수 있으나, 경쟁력과 안정성을 위해 4명을 등록할 것을 강력히 권장한다.

선수 등록 규정은 팀이 승점을 획득한 직후부터 적용된다.

- 선수진은 하프 시즌마다 1번만 선수를 추가할 수 있다.
  - 1월 19일 ~ 5월 31일
  - 6월 1일 ~ 10월 3일
- 선수진은 자유롭게 선수를 방출할 수 있지만, 토너먼트 사이클을 포함해 언제나 최소한 2명의 선수가 팀에 등록되어있어야 한다.
- 한 팀이 첫 번째 하프 시즌에서 멤버 변경이 없었던 경우, **선수진 변경권은 다음 하프 시즌으로 이양되지 않는다.** 따라서 두 번째 하프 시즌에 한 번의 변경권을 가진다.

- 한 팀에 4명의 선수가 있는데 한 명을 추가하고자 하는 경우, 먼저 한 명을 방출해야 한다.
- 한 팀에 3명의 선수가 있는데 한 명을 추가하고자 하는 경우 즉시 추가할 수 있다.
- 시간 및 기타 요소에 의한 영입/방출 요청은 기각될 수 있다.
- 팀이 위 규정을 하나 이상 어길 경우 해당 시점까지 획득한 모든 승점을 잃게 되나, 해당 제재 이후에도 계속 승점을 획득할 수 있다.

오프라인 이벤트의 경우 운영팀에서 선수진 4명에 대한 이동 및 숙박 비용을 제공한다.

"팀에 선수가 3명만 있는 경우, 팀의 주장이 남은 비용 혜택을 받을 4번째 인물을 선택할 수 있다.

다만 4번째 인물은 팀과 관련된 사람이어야 한다(후보, 코치, 매니저, 보호자, 부모님). 4번째 인물은 경기장과 미디어 세션에 팀과 동행해야 한다. 팀에서 추가로 이벤트에 참가시키고자 하는 인원이 있는 경우 자비로 부담해야 하나, 운영팀에서 비행편 및 호텔의 정보를 제공해 여행 계획을 도와줄 수 있다."

#### 1.8.1.1 주장

팀의 주장은 ESL Play 페이지에서 정의된 인원이다. 팀이 승점을 획득하면 다음과 같은 규정이 적용된다.

- 팀의 50% 이상이 운영팀에 이메일을 보내면 주장을 교체할 수 있다.

#### 1.8.1.2 출전권

월별 파이널 및 월드 파이널 출전 권리의 소유권은 팀 멤버들에게 귀속된다. 팀을 소유한 단체는 해당 출전권의 소유권을 주장할 수 없다. 월별 파이널 및 월드 파이널의 출전권을 유지하고 싶은 경우, 선수 등록 규정을 따라야 한다.

- 토너먼트 운영팀은 어떤 단체든 브롤스타즈 챔피언십에서 **최대 2개의 팀**을 소유하고 운영할 수 있도록 허가한다. 한 단체가 챔피언십에서 2개의 팀을 소유하는 경우, 각 팀의 이름은 서로 명확하게 구분되어야 한다. 예: "El Primo Red" / "El Primo Blue"

#### 1.8.1.3 팀 이름

팀은 선수 닉네임과 팀 이름을 경기 내내 동일하게 유지해야 한다. 팀이 승점을 획득하는 즉시 다음과 같은 규정이 적용된다.

- **한 팀당 토너먼트 진행 중 이름과 로고를 단 한 번 만 변경할 수 있다. 변경 사항은 운영팀의 검토를 거쳐 승인된다.** 변경 이후에 이루어지는 재변경 요청은 운영팀에 의해 사례별로 별도로 처리된다.

### 1.8.2 이름, 상징 및 스폰서

토너먼트 운영팀은 부적절한 이름 또는 심볼을 거부할 권리를 가진다. 저작권이 보호되는 단어 및 심볼은 별도로 사용 허가를 받지 않았다면 일반적으로 사용이 금지된다.

다른 게임 회사, 게임 퍼블리셔 또는 게임 플랫폼, 주류, 담배, 약물, 포르노, 무기, 내기 및 도박 또는 위와 관련된 기업, 상품, 서비스를 직/간접적으로 홍보하는 행위는 브롤스타즈 챔피언십과 관련된 경우에만 허가된다.

사용자가 생성한 콘텐츠는 [슈퍼셀 이용약관에 따라 관리된다](#).

### 1.8.3 가짜 계정 사용

모든 선수는 자신의 계정을 사용해야 한다. **계정 공유는 그 어떤 경우에도 허용되지 않는다 - 계정 공유 또는 [Supercell 이용약관](#)에 어긋나는 행위가 토너먼트 이전, 진행 중 혹은 종료 후에 적발될 경우 대회에서 실격 처리되며 해당 브롤스타즈 계정에 대한 적절한 조치가 취해진다.**

### 1.8.4 계정 변경

브롤스타즈 챔피언십에 참가한 선수는 계정 또는 계정 이름을 변경해서는 안 된다. 특별한 경우에만 한해서만 운영팀의 허락하에 계정 또는 계정 이름을 변경할 수 있다.

### 1.8.5 참가 거부

토너먼트 운영팀은 타당한 사유에 따라 선수의 참가를 거부할 권리를 가진다.

## 2. 토너먼트

토너먼트는 네 단계로 나뉘어 진행된다.

- 인게임 챔피언십 챌린지 (글로벌)
- 온라인 지역 예선전 (지역별)
- 월별 파이널 (글로벌)
- 월드 파이널 (글로벌)

### 2.1 토너먼트 운영팀 연락처

토너먼트 운영팀과 연락하는 방법은 크게 세 가지가 있다.

- ESL Play 고객 지원 티켓 - 진행 중인 토너먼트에 대한 도움만 받을 수 있음.

- 공식 브롤스타즈 챔피언십 디스코드 서버 - 현재 토너먼트 관련 및 사소한 공지 사항 담당.
- 토너먼트 운영팀 이메일 - 공식 소통 채널로 교통편, 이름 변경 및 주장 변경 요청 등을 할 수 있음. 이메일 주소: brawlstarsadmin@eslgaming.com

## 2.2 지역

선수는 현재 거주하고 있으며 거주 증명이 가능한 지역을 기반으로 토너먼트에 참가한다. 지역마다 별개의 순위표가 운영되며, 지역별 월별 파이널의 출전권 수량은 다음과 같다.

- 유럽, 중동, 아프리카 - "EUROPE & MEA"로 지칭 - **출전권 3장**
- 아시아 태평양 - 대한민국 및 일본 포함 - "APAC"로 지칭 - **출전권 2장**
- 중국 - "CHINA"로 지칭 - **출전권 1장**
- 북아메리카 및 라틴아메리카 북부 - "NA & LATAM N"으로 지칭 - **출전권 1장**
- 라틴아메리카 남부 - "LATAM S"로 지칭 - **출전권 1장**

월별 파이널의 출전권 분배는 변경될 수 있다.

### 2.2.1 거주지 요건

선수는 해당 지역의 거주자여야 하며, 첫 토너먼트 게임 이전에 해당 지역에 합법적으로 3개월 이상 거주한 경우 거주자로 인정된다.

모든 선수는 ESL Play 프로필에 현재 거주지를 명시해야 하며, 법적 거주지가 변경된 경우 즉시 갱신해야 한다. 토너먼트 운영팀에서 거주지 증명을 요청한 경우, 선수는 관련 서류를 제출해야 한다. 모든 월별 파이널 참가자는 이벤트 참가 전에 거주지 증명을 제출해야 한다.

#### 2.2.1.1 18세 이상 선수의 거주지 증명

18세 이상의 선수는 토너먼트 운영팀에 다음 서류를 제출해 거주지를 증명할 수 있다.

- 공식 정부 문서
- 사문서 - 재학 증명서, 공과금 납부 영수증, 은행 기록 또는 취업 증명서 등 선수가 해당 지역에 장기간 거주했다는 것을 명백히 명시하고 있는 문서

#### 2.2.1.2 18세 미만 선수의 거주지 증명

18세 미만의 선수는 다음과 같은 서류로 거주지를 증명할 수 있다.

- 재학 증명서

- 부모님의 기록 - 가족관계 증명서 및 부모 중 한 명의 거주지 증명 서류(2.2.1.1)

## 2.2.2 토너먼트 기간 중 거주지의 변경

선수가 토너먼트 기간 도중 거주지 변경을 원하는 경우 같은 참가 지역 내에서 아무 제한 없이 변경할 수 있다.

선수가 다른 참가 지역으로 거주지를 변경하고 브롤스타즈 챔피언십에 계속 참가하기를 원하는 경우, 운영팀에 이 사실을 전하고 2.2.1.1에 따라 새로운 거주지 증명을 위해 관련 서류를 제출해야 한다.

## 2.2.3 지역별 승점 시스템 - 온라인 지역 예선전

각 지역의 팀은 참가 지역에 따라 월드 파이널에 진출할 수 있는 승점을 획득한다. 온라인 지역 예선전에서 높은 순위를 기록한 팀들은 월별 파이널 진출권을 획득한다.

- **EUROPE & MEA:**
  - 1위 - 월별 파이널 진출
  - 2위 - 월별 파이널 진출
  - 3위 - 월별 파이널 진출
  - 4위 - 승점 20점
  - 5~8위 - 승점 10점
- **APAC:**
  - 1위 - 월별 파이널 진출
  - 2위 - 월별 파이널 진출
  - 3위 - 승점 20점
  - 4위 - 승점 10점
- **CHINA:**
  - 1위 - 월별 파이널 진출
  - 2위 - 승점 20점
  - 3위 - 승점 10점
  - 4위 - 승점 10점
- **NA & LATAM N:**
  - 1위 - 월별 파이널 진출
  - 2위 - 승점 20점
  - 3위 - 승점 10점

- 4위 - 승점 10점
- **LATAMS:**
  - 1위 - 월별 파이널 진출
  - 2위 - 승점 20점
  - 3위 - 승점 10점
  - 4위 - 승점 10점

월별 파이널을 스튜디오 내에서 개최할 수 없는 경우에는, 2.13 항목의 월별 파이널 출전권 분배를 참조한다.

### 2.2.3.1 대한민국 지역 이동 및 중국 추가

첫 하프 시즌 이후, 대한민국 순위표는 APAC & 일본 순위표에 통합되었다. 통합된 지역은 이제 아시아 태평양(APAC)이라 명명되며, 오프라인 월별 파이널 및 월드 파이널 출전권이 2장씩 부여된다. 해당 시점까지 대한민국 팀들이 획득한 승점은 새롭게 통합된 APAC 순위표로 이전된다.

새롭게 소개된 중국 지역은 독자적인 순위표와 월드 파이널 출전권 1장을 가진다.

### 2.2.4 월별 파이널 승점 시스템

월별 파이널에 진출한 팀은 순위에 따라 승점을 획득한다.

- 1위 - 승점 100점
- 2위 - 승점 80점
- 3위 - 승점 60점
- 4위 - 승점 60점
- 5위 - 승점 40점
- 6위 - 승점 40점
- 7위 - 승점 40점
- 8위 - 승점 40점

## 2.3 매치 형식

경기 단계에 따라 매치는 다양한 형식으로 진행된다. 용어 및 형식은 다음과 같이 정의한다.

- **게임** - 미리 선택된 모드와 맵에서 플레이 되는 한 게임.

- **세트 - 베스트 오브 3** 또는 **베스트 오브 5**로 진행되며, 브롤스타즈에서 플레이 가능한 다음 모드에서 진행된다.
  - 시즈 팩토리
  - 바운티
  - 줌 그랩
  - 하이스트
  - 브롤 볼
- **매치** - 토너먼트의 라운드에 따라 베스트 오브 1, 베스트 오브 3, 베스트 오브 5 세트로 진행된다. 온라인 지역 예선전 중에는 모든 세트가 베스트 오브 3로 진행된다.

사전에 선택된 모드와 맵은 항상 ESL Play의 매치 페이지에 표시된다.

### 2.3.1 베스트 오브 1

베스트 오브 1은 미리 선택된 모드와 맵에서 선수가 한 세트만 플레이하는 것을 의미한다.

- 게임 1
- 게임 2
- 게임 스코어가 1:1인 경우 세 번째 게임을 진행한다.

### 2.3.2 베스트 오브 3

선수는 최대 3세트까지 플레이하며, **2세트**를 먼저 승리한 경우 승자로 결정된다.

- **세트 1 - 모드 및 맵1:**
  - 게임 1
  - 게임 2
  - 게임 스코어가 1:1인 경우 세 번째 게임을 진행한다.
- **세트 2 - 모드 및 맵 2:**
  - 게임 1
  - 게임 2
  - 게임 스코어가 1:1인 경우 세 번째 게임을 진행한다.
- **세트 3 - 모드 및 맵 3(세트 스코어가 1:1인 경우에만 진행한다)**
  - 게임 1
  - 게임 2

- 게임 스코어가 1:1인 경우 세 번째 게임을 진행한다.

### 2.3.3 베스트 오브 5

선수는 최대 5세트까지 플레이하며, 팀이 **3세트**를 먼저 승리한 경우 승자로 결정된다.

- **세트 1 - 모드 및 맵 1:**
  - 게임 1
  - 게임 2
  - 게임 스코어가 1:1인 경우 세 번째 게임을 진행한다.
- **세트 2 - 모드 및 맵 2:**
  - 게임 1
  - 게임 2
  - 게임 스코어가 1:1인 경우 세 번째 게임을 진행한다.
- **세트 3 - 모드 및 맵 3:**
  - 게임 1
  - 게임 2
  - 게임 스코어가 1:1인 경우 세 번째 게임을 진행한다.
- **세트 4 - 모드 및 맵 4(3세트를 먼저 승리한 팀이 없는 경우에만 진행)**
  - 게임 1
  - 게임 2
  - 게임 스코어가 1:1인 경우 세 번째 게임을 진행한다.
- **세트 5 - 모드 및 맵 5(3세트를 먼저 승리한 팀이 없는 경우에만 진행)**
  - 게임 1
  - 게임 2
  - 게임 스코어가 1:1인 경우 세 번째 게임을 진행한다.

## 2.4 맵 풀

온라인 지역 예선전의 맵과 모드는 ESL Play 대진표 페이지에서 확인할 수 있다. 월별 파이널의 맵과 모드는 참가자들에게 이벤트 핸드북의 형태로 안내된다.

## 2.5 챔피언십 챌린지

- 각 선수는 반드시 게임 내에서 해당 달의 챔피언십 챌린지 이벤트를 완료해야 한다.
- 챔피언십 챌린지 매치를 3번 이상 패배하지 않고 15회 승리하면 예선전 다음 단계인 ESL Play의 온라인 지역 예선전에 출전할 수 있다.
- 챔피언십 챌린지는 다음 일자에 한 달에 한 번씩, 8달 동안 진행된다.
  - 1월 11일
  - 2월 8일
  - 3월 14일
  - 4월 11일
  - 5월 9일
  - 6월 13일
  - 7월 11일 (정확한 일정은 1달 전에 고지)
  - 8월 8일 (정확한 일정은 1달 전에 고지)

## 2.6 ESL Play 온라인 지역 예선전

- 싱글 엘리미네이션 대진표
- 매치 형식은 플레이 라운드에 따라 정해지며 토너먼트 페이지에서 확인할 수 있다.
- 팀 등록 제한: 없음
- 각 온라인 지역 예선전의 최상위 팀은 월별 파이널로 진출한다.
- 브롤러 밴 관련 규칙:
  - 각 매치에서 양 팀은 사용을 금지할 브롤러를 하나씩 선택한다. 금지된 브롤러는 매치가 진행되는 동안 양 팀 모두 선택할 수 없다.
  - 금지된 브롤러를 선택한 팀이 있는 경우, 전체 맵을 다시 플레이한다. 한 팀이 같은 경기에서 금지된 브롤러를 두 번 선택하면 해당 매치 실격패 처리된다.
  - 양 팀이 2가지 방법(매치 페이지 코멘트 및 ESL 매치 채팅)을 이용해 실행한 브롤러 밴만 유효한 것으로 간주한다.
  - 매치 페이지 코멘트의 브롤러 밴은 다음 절차를 통해 진행되어야 한다.
    - ESL Play 매치 페이지의 왼쪽에 있는 팀이 매치 코멘트에 브롤러의 이름을 영문으로 적고 게시하는 것으로 하나의 브롤러를 금지한다.

- 매치 페이지의 왼쪽에 있는 팀이 브롤러를 금지하고 게시를 완료하면, 오른쪽에 있는 팀이 같은 방법으로 하나의 브롤러를 금지할 수 있다.
    - 양 팀이 브롤러를 금지하고 매치 페이지에 해당 금지 브롤러가 명확히 표시되면, 매치를 시작할 수 있다.
  - 매치 채팅의 브롤러 밴은 다음 절차를 통해 진행된다.
    - 매치 채팅의 위쪽에 있는 팀이 매치 채팅에 브롤러의 이름을 영문으로 적고 끝에 "ban"을 추가하는 것으로 하나의 브롤러를 금지한다. (예시: 브롤러 “레온”을 금지할 경우, “Leon ban”.)
    - 매치 채팅의 위쪽에 있는 팀이 브롤러를 금지하면, 아래쪽에 있는 팀이 같은 방법으로 하나의 브롤러를 금지할 수 있다.
    - 양 팀이 브롤러를 금지하고 채팅에 해당 금지 브롤러가 명확히 표시되면, 매치를 시작할 수 있다.
- ESL Play 온라인 지역 예선전은 다음 일자에 진행된다.
  - 1월 18~19일
    - 1월 25~26일(APAC & 일본)
  - 2월 15~16일
  - 3월 21~22일
  - 4월 18~19일
  - 5월 16~17일
  - 6월 20~21일
  - 7월 18~19일 (정확한 일정은 1달 전에 고지)
  - 8월 15~16일 (정확한 일정은 1달 전에 고지)
- ESL Gaming Polska sp. z o.o.는 ESL Play 플랫폼의 "ID 요청" 옵션을 통해 참가자의 나이를 확인할 수 있는 권한을 가진다. 만약 선수가 나이 확인을 요청받은 상황에서 팀의 다음 매치까지 응답하지 않을 경우, ESL Gaming Polska sp. z o.o.는 해당 팀을 대회에서 실격시킬 수 있다.

### 2.6.1 ESL Play 지역 예선전 참가 규정

- 선수는 ESL Play와 연동하고 챔피언십 챌린지를 완료할 때 사용한 계정과 동일한 계정으로 로그인했는지 확인해야 한다. 올바르지 않은 계정으로 로그인한 선수는 로비 초대를 받을 수 없다.
- 선수는 토너먼트 시작 시 다른 로비 또는 파티에 들어가 있으면 안 되며, 이를 확인해야 한다. 다른 로비 및 파티에 들어가 있는 선수는 로비 초대를 받을 수 없다.
- 선수는 게임 내의 "방해 금지" 모드를 활성화하면 안 되며, 이를 확인해야 한다. 방해 금지 모드가 설정되어있으면 로비 초대가 화면에 표시되지 않는다.
- 선수는 로비 초대에 대한 응답으로 "무시" 버튼을 누르지 않도록 주의해야 한다.
- 팀이 로비 초대가 전송된 후 15분 안에 로비에 들어오지 않을 경우, 해당 팀은 자동으로 패배 처리된다.
- 만약 매치 중에 문제를 발견한 경우, 반드시 ESL Play에서 이의제기 티켓을 작성하거나 가능한 한 빨리 디스코드 지원 채널의 관리자에게 문의해야 한다.

## 2.7 월별 파이널 (글로벌 이벤트)

모든 지역에서 예선을 통과한 8개 팀이 싱글 엘리미네이션 대진표에 배치된다. 월별 파이널 이벤트는 미디어 데이 1일과 방송일 2일로 이루어지며 폴란드 카토비체의 ESL 아레나에서 진행된다.

월별 파이널을 스튜디오 내에서 개최할 수 없는 경우에는, 2.13 항목의 온라인 월별 파이널 규정, 일정, 상품 및 승점 분배를 참조한다.

### 2.7.1 미디어 데이 참석

각 예선 통과 팀은 공식 토너먼트 시작 하루 전에 미디어 데이에 참석해야 한다.

### 2.7.2 대회 일정

월별 파이널 이벤트의 토너먼트 일정은 다음과 같다.

#### 1일 차: 준준결승

- 준준결승 1경기 - 베스트 오브 5형식, 12:15 CET 시작
- 준준결승 2경기 - 베스트 오브 5형식, 준준결승 1경기 이후, 늦어도 13:15 시작

- 준준결승 3경기 - 베스트 오브 5형식, 준준결승 2경기 이후, 늦어도 14:15 시작
- 준준결승 4경기 - 베스트 오브 5형식, 준준결승 3경기 이후, 늦어도 15:15 시작

## 2일 차: 준결승 및 결승

- 준결승 1경기 - 베스트 오브 5형식, 12:15 CET 시작
- 준결승 2경기 - 베스트 오브 5형식, 준결승 1경기 이후, 늦어도 13:15 시작
- 결승 - 베스트 오브 5형식, 준결승 2경기 이후 늦어도 14:15 시작
  - 결승 세트는 기존의 베스트 오브 3형식이 아닌 **베스트 오브 5형식**으로 진행. 각 팀은 각 모드에서 **5게임 중 3게임을 승리**해야 한다.

### 2.7.3 월별 일정

오프라인 예선은 폴란드 카토비체에서 다음 일정에 따라 개최된다.

- 3월 7~8일 - 1월 온라인 지역 예선전 통과팀
- 4월 4~5일 - 2월 온라인 지역 예선전 통과팀
- 5월 2~3일 - 3월 온라인 지역 예선전 통과팀
- 6월 6~7일 - 4월 온라인 지역 예선전 통과팀
- 7월 4~5일 - 5월 온라인 지역 예선전 통과팀 (정확한 일정은 1달 전에 고지)
- 8월 1~2일 - 6월 온라인 지역 예선전 통과팀(정확한 일정은 1달 전에 고지)
- 9월 5~6일 - 7월 온라인 지역 예선 통과팀(정확한 일정은 1달 전에 고지)
- 10월 3~4일 - 8월 온라인 지역 예선전 통과팀(정확한 일정은 1달 전에 고지)

### 2.7.4 월별 파이널 상금 분배

- 1위 - 25,000\$
- 2위 - 12,500\$
- 3위 - 6,250\$
- 4위 - 6,250\$
- 5위 - 3,125\$
- 6위 - 3,125\$
- 7위 - 3,125\$
- 8위 - 3,125\$

### 2.7.5 월별 파이널 브롤러 금지(밴)

월별 파이널에서는 다음 추가 규칙이 적용된다.

- 각 팀은 매치 중에 사용을 금지할 브롤러를 하나씩 선택한다. 각 매치가 시작되기 전에 운영팀과 함께 금지할 브롤러를 선택한다. 금지된 브롤러는 양 팀 모두 선택할 수 없다.
- 양 팀이 같은 브롤러를 금지하면, 해당 매치에서는 하나의 브롤러만 금지된다.

### 2.7.6 월별 파이널 관련 챔피언십 챌린지 완료

모든 팀의 월별 파이널 선수단은 최소 2명(3인 팀의 경우) 또는 3명(4인 팀의 경우)의 선수로 구성되어야 하며, 모든 선수는 챔피언십 챌린지를 완료하고, ESL Play 지역 예선전 동안 월별 파이널 챔피언십 챌린지를 플레이하고 예선을 통과해야 한다.

## 2.8 월드 파이널

온라인 지역 예선전 및 월별 파이널 등 챔피언십 대회에 출전 후 진행하며 획득한 승점을 기준으로 월드 파이널 참가 자격을 획득할 수 있다.

지역마다 별개의 순위표가 운영되며 마지막 월별 파이널 이후에 지역별 순위표 최상위 팀은 다음 규정에 따라 최종 8팀이 선발되어 월드 파이널에 참가한다.

- EUROPE & MEA - 3개 팀
- APAC - 2개 팀
- CHINA - 1개 팀
- NA & LATAM N - 1개 팀
- LATAM S - 1개 팀

월드 파이널 출전권 및 지역별 출전권 분배는 변경될 수 있다.

첫 하프 시즌 이후 대한민국 지역이 APAC & 일본 지역과 통합되어, APAC 지역으로 조정되었으며, 해당 지역에는 월드 파이널 출전권 2장이 주어진다. 새롭게 생성된 중국 지역은 월드 파이널 출전권 1장을 받게 된다.

### 2.8.1 상금 분배

월드 파이널의 상금액 및 분배율은 추후에 고지된다.

## 2.9 시드 배정

토너먼트 단계 시작마다 이전 예선전 순위에 따라 시드가 배정되며, 이를 기반으로 대결 상대가 결정된다. 1월 지역 예선전의 시드 배정은 무작위로 결정된다. 1월 이후의 지역 예선전의 시드 배정은 각 팀의 현재 지역 순위에 따라 결정된다. 예: 유럽 순위에서 1위를 기록 중인 팀은 1번 시드에 배정되며, 가장 적은 승점을 획득한 가장 낮은 순위의 팀은 가장 낮은 시드에 배정된다. 승점을 획득하지 못한 팀은 무작위로 배정된다.

## 2.10 매치 변경

토너먼트 운영팀은 매치 시작 시각을 재량에 따라 변경할 수 있다. 토너먼트 운영팀은 가능한 한 가장 이른 시점에 관련된 선수들에게 변경된 시작 시각을 안내한다.

## 2.11 게임 준비

선수는 매치 시작 전에 발생할 수 있는 모든 문제를 해결해야 한다. 매치 도중 접속 또는 하드웨어 문제가 발생한 경우, 운영팀에 의해 실격 처리될 수 있다. 팀/선수 간의 합의 사항은 매치 코멘트를 통해 게시해야 한다. 매치는 반드시 올바른 설정으로 진행되어야 한다.

### 2.11.1 불참 / 노쇼

각 팀은 매치 시작 시각 +15분 내로 온라인 매치에 접속해야 한다. 15분 이후에 접속할 경우 실격패 처리된다. 상대를 기다리는 팀은 이의제기 티켓을 통해 상대 팀의 실격패를 요청할 수 있다. 선수가 제시간에 접속했으나 문제가 발생해 자리를 비운 경우, 매치 시작 시각 15분 이후에 돌아오지 않더라도 노쇼로 간주하지 않는다. 본 예외 조항을 악용한 경우 해당 매치는 실격패 처리된다. 선수는 상대 팀이 본 예외 규정을 악용한다고 판단할 경우 티켓을 작성해 운영팀에 보고할 수 있다.

### 2.11.2 결과

매치메이킹 서비스가 동작하지 않을 경우 양 팀은 ESL 웹사이트에 정확한 결과를 입력해야 한다. 따라서 양 선수는 토너먼트 운영팀이 올바른 결과를 확인할 수 있도록 게임 종료 시에 스크린 샷을 찍어 ESL 웹사이트에 업로드해야 한다. 매치 결과에 대한 의견 충돌이 있는 경우, 이의제기 티켓을 통해 운영팀에 보고할 수 있다. 승자를 증명할 수 있는 증거가 부족할 경우, 양 팀 모두 실격패 처리될 수 있다.

### 2.11.2.1 온라인 지역 예선전에서의 무승부

흔한 경우는 아니지만, 무승부가 발생할 수 있다. 게임 종료 시에 '무승부' 화면이 표시되는 경우 승자 팀을 결정하기 위해 추가 게임이 진행된다. 무승부 뒤의 추가 경기에서는 다른 브롤러 및 스타 파워로 플레이할 수 있다.

### 2.11.3 게임 포기 / 몰수패

팀이 온라인 상태에서 전투를 최소한 1회 진행했으나, 15분 동안 ESL Play 내의 연락 수단(채팅, 이의제기 티켓 또는 개인 메시지)에 응답이 없는 경우 실격패 처리되며 온라인 지역 예선전에서 탈락하게 된다.

### 2.11.4 스크린 샷

화면상의 게임 결과 화면 스크린 샷은 **플레이한 모든 게임마다 촬영해야 한다**. 요청을 받은 경우 각 팀은 해당 스크린 샷을 매치 페이지에 업로드해야 하며, 결과 화면별로 한 장의 스크린 샷(라운드 별로 한 장)이 승자 또는 패자 팀에 의해 업로드되어야 한다.

### 2.11.5 매치 미디어

요청이 있는 경우 모든 매치 미디어는 반드시 업로드되어야 하며 ESL Play 상에서 최소 14일간 보관된다. 매치 미디어를 모조하거나 조작하는 행위는 금지되어 있으며 엄격한 페널티가 가해질 수 있다. 매치 미디어(스크린 샷)는 내용을 분명히 전달하기 위해 파일명에 다음 항목을 포함해야 한다.

- 매치 일자
- 팀 명
- 세트 수
- 세트 내의 게임 수
- 모드와 맵의 이름

예시:

- 19-01-2020 팀 X vs 팀 Y, 게임 3, 2 세트, 브롤 볼 - 피치

### 2.11.6 매치 미디어의 정의

매치 미디어는 모든 업로드 대상을 말하며, 스크린 샷, ESL Wire 파일, 데모, 모델 및 동영상을 포함하나 이에 국한되지는 않는다.

### **2.11.7 방송 및 스트리밍**

월별 파이널의 라이브 방송은 토너먼트 운영팀에서 담당한다. 월별 파이널에 참여하는 모든 선수는 방송에 직접 출연하는 데에 동의하는 것으로 간주한다. 추가로 토너먼트 운영팀은 온라인 지역 예선전의 방송 여부를 선택할 수 있으므로, 온라인 지역 예선전 이벤트에 참가하는 것은 방송에 동의하는 것으로 간주한다.

#### **2.11.7.1 관전자**

운영팀에서 구성한 관전자 및 운영팀의 허가를 받은 인원(예: 샤프트캐스터 또는 스트리머)만 매치를 방송할 수 있다.

### **2.11.8 선수 교체**

온라인 지역 예선전에서는 팀마다 등록된 네 명의 선수 내에서 제한 없이 선수를 교체할 수 있다. 월별 파이널에서는 각 매치 사이에만 선수를 교체할 수 있다.

## **2.12 기술적 문제**

하드웨어, 소프트웨어 및 인터넷 문제를 포함해 기술적인 문제에 대한 책임은 선수 개인에게 있다. 기술적 문제로 인해 매치 일정은 변경되지 않으며, 문제가 발생하여도 매치는 일정대로 진행된다. 오프라인 토너먼트 중에 선수는 기술적 문제가 발생한 경우 심판에게 즉각 알려야 한다. 기술적 문제가 발생한 선수는 누구든지 심판에게 게임 재시작(재시합)을 요청할 수 있다. 기술적 문제가 발생한 경우, 다음 절차를 따라야 한다.

- 심판에게 보이도록 손을 든다.
- 기기를 즉시 내려놓는다.
- 게임을 계속하지 않는다(팀의 다른 멤버들은 심판의 결정이 있을 때까지 게임을 계속 진행할 수 있다).
- 문제가 발생한 선수가 계속 게임을 진행할 경우 재시합 요청은 거절된다.
- 재시합이 인정되면 해당 팀들은 브롤러, 스타 파워 및 금지 브롤러를 변경할 수 없다.
- 재시합이 인정되지 않은 경우 재시합을 요청한 팀은 해당 게임의 패배를 선언 받을 수 있으며, 이는 상황별로 심판의 재량에 따른다.

선수들은 현장 브리핑을 통해 월별 파이널 이벤트와 관련된 절차에 대해 안내받는다.

## 2.13 온라인 월별 파이널 형식 및 예선전 형식 변경 사항

선수의 안전을 고려해, 스튜디오에서 문제없이 게임을 플레이할 수 있게 될 때까지 월별 파이널을 온라인으로 실시한다. 대회의 스튜디오 개최에 관한 사항은 2.7 항목에 언급된 기존 형식을 참조한다. 온라인 월별 파이널 형식은 아래에서 설명한다. 월드 파이널 출전권의 분배는 2.8 항목에 설명된 것과 동일하게 유지된다.

### 2.13.1 예선전 통과팀

월별 파이널은 온라인 예선전을 통과한 3개 팀의 4그룹으로 진행된다.

- 아시아: APAC 예선전 1위 + 2위 + 3위
- 유럽: 유럽 예선전 1위 + 2위 + 3위
- 라틴아메리카 남부: 라틴아메리카 남부 예선전 1위 + 2위 + 3위
- 북미 & 라틴아메리카 북부: 북미 & 라틴아메리카 북부 예선전 1위 + 2위 + 3위

### 2.13.2 예선전 변경 사항

라틴아메리카 남부 및 북미 & 라틴아메리카 북부의 예선전 형식이 변경된다.

#### 라틴아메리카 남부 지역:

예선전 진행에는 변경 사항이 없지만, 상위 팀의 보상이 변경된다.

- 1위 – 월별 파이널 진출
- 2위 – 월별 파이널 진출
- 3위 – 월별 파이널 진출
- 4위 – 승점 10 포인트

결승 매치를 진행하지 않으며, 월별 파이널 진출권을 두고 3/4위전을 진행한다.

#### 북미 & 라틴아메리카 북부 지역:

예선전 진행에는 변경 사항이 없지만, 상위 팀의 보상이 변경된다.

- 1위 – 월별 파이널 진출
- 2위 – 월별 파이널 진출
- 3위 – 월별 파이널 진출
- 4위 – 승점 10 포인트

결승 매치를 진행하지 않으며, 월별 파이널 진출권을 두고 3/4위전을 진행한다.

### 2.13.3 방송 일정:

- 1일 차 - 토요일
  - 10:00~11:55 CEST – 아시아 – 그룹 플레이 – 상위 3개 팀 그룹 리그전. 세트 3판 2선승, 매치 5판 3선승
  - 12:00~13:55 CEST – 유럽 – 그룹 플레이 – 상위 3개 팀 그룹 리그전. 세트 3판 2선승, 매치 5판 3선승
- 2일 차 - 일요일
  - 16:00~17:55 CEST – 라틴아메리카 남부 – 그룹 플레이 – 상위 3개 팀 그룹 리그전. 세트 3판 2선승, 매치 5판 3선승
  - 18:00~19:55 CEST – 북미 & 라틴아메리카 북부 – 그룹 플레이 – 상위 3개 팀 그룹 리그전. 세트 3판 2선승, 매치 5판 3선승

### 2.13.4 온라인 월별 파이널 상금 및 승점 분배:

- 북미 & 라틴아메리카 북부:
  - 1위 – \$9,000 + 50 포인트
  - 2위 – \$2,000 + 30 포인트
  - 3위 – \$1,250 + 20 포인트
- 라틴아메리카 남부:
  - 1위 – \$9,000 + 50 포인트
  - 2위 – \$2,000 + 30 포인트
  - 3위 – \$1,250 + 20 포인트
- 유럽:
  - 1위 – \$9,000 + 70 포인트
  - 2위 – \$6,000 + 50 포인트
  - 3위 – \$4,000 + 40 포인트
- 아시아:
  - 1위 – \$9,000 + 70 포인트
  - 2위 – \$6,000 + 50 포인트

- 3위 - \$4,000 + 40 포인트

### **3. 행동강령**

#### **3.1 시합 규칙**

##### **3.1.1 불공정 행위**

다음 행위는 불공정 행위로 간주하여 토너먼트 운영팀에 의해 페널티를 받을 수 있다.

#### **3.2 담합 행위**

담합 행위는 2인 이상의 선수 또는 공모자가 결탁하여 상대 선수에게 불리한 행위를 하는 것으로 정의한다.

담합 행위는 다음 행동을 포함하되 이에 국한되지 않는다.

1. 2인 이상의 선수가 공모하여 서로 피해를 주지 않거나, 경기를 지연하거나, 게임상에서 상식적인 기준에 적합하지 않은 플레이를 보이는 것으로 정의되는 봐주기 행위.
2. 상금을 나눠 갖기로 미리 합의하거나 다른 형태의 보상을 약속하는 행위.
3. 전자장비를 사용하거나 그 외의 방식으로 공모자/타 선수로부터 신호를 주고받는 행위.
4. 보상 또는 다른 이유로 일부러 패배하거나 다른 선수에게 패배하도록 유도하는 행위.

#### **3.3 경쟁 진실성**

각 팀은 토너먼트의 어떤 단계에서든 최선을 다해 플레이해야 하며 스포츠맨십, 정직성 또는 페어플레이의 원칙에 어긋나는 행위를 지양해야 한다.

#### **3.4 해킹**

해킹이란 선수, 팀 또는 선수나 팀을 대신한 누군가가 브롤스타즈 게임 클라이언트를 수정하는 행위로 정의한다.

### 3.5 악용

악용은 의도적으로 우위를 점하기 위해 게임 내의 버그를 이용하는 행위로 정의한다.  
악용에 대한 페널티는 운영팀의 재량에 따라 결정된다.

### 3.6 의도적인 접속 종료

의도적인 접속 종료는 정상적이고 뚜렷한 이유 없이 접속을 종료하는 것을 의미한다.

### 3.7 브롤스타즈 챔피언십의 재량권

경쟁적인 플레이를 위해, 본 규정 및 브롤스타즈 챔피언십 운영팀의 기준에 어긋나는 행위의 이행, 불이행, 및 품행에 대한 판단은 운영팀의 재량에 따라 처분한다.

### 3.8 욕설 및 혐오 발언

팀 멤버는 외설적이거나 비위생적이거나 저속한 발언 또는 모욕, 협박, 학대, 중상, 비방, 명예 훼손 또는 공격적이거나 불쾌한 언어를 사용해서는 안 되며 차별이나 혐오를 조장하는 발언 또한 매치 경기장 내 외부에서 상시 금지한다. 팀 멤버는 이러한 금지된 언어를 게시, 전송, 전파 및 기타 접근 가능토록 만들기 위해 운영팀 또는 관계 업체들이 준비한 시설, 서비스 또는 장비를 사용해서는 안 된다. 팀 멤버는 이러한 부적절한 언어를 소셜 미디어 또는 그 어떤 스트리밍 매체의 공공 이벤트에서 사용해서는 안 된다.

### 3.9 방해 행위 / 모욕

팀 멤버는 상대 팀 멤버, 팬 또는 관계자 및 다른 이들에게 모욕, 놀림, 방해 또는 적대적인 행위를 하거나 이러한 행위에 대한 행동을 취해서는 안 된다.

### 3.10 폭력적인 행동

운영팀, 상대 팀 멤버 또는 관객에 대한 폭력 행위는 절대로 용납되지 않는다. 다른 선수의 컴퓨터, 신체 또는 물건을 건드리는 등의 행위를 포함하지만 이에 국한되지 않는 에티켓 위반이 반복되면 페널티가 부여된다. 팀 멤버와 게스트는 매치에 참가하는 모든 인원을 존중해야 한다.

### 3.11 스튜디오 방해

어느 팀 멤버도 조명, 카메라 또는 기타 스튜디오 장비를 만지거나 조작해서는 안 된다. 팀 멤버는 의자나 테이블 또는 다른 스튜디오 기자재에 올라가서는 안 된다. 팀 멤버는 반드시 스튜디오 관계자의 모든 지시에 따라야 한다.

### 3.12 허가되지 않은 커뮤니케이션

모든 휴대전화, 태블릿 및 다른 음성으로 작동하거나 벨 소리가 울릴 수 있는 전자 기기는 반드시 게임 시작 전에 플레이 구역에서 치워야 한다. 선수는 매치 구역에서 문자 메시지, 이메일 전송 및 소셜 미디어를 사용해서는 안 된다. 매치 도중에 선수의 커뮤니케이션은 해당 팀의 선수 사이에만 허용된다.

### 3.13 복장

운영팀은 언제라도 불쾌하거나 부적절한 복장을 거부할 권한이 있다.

1. 운영팀의 재량으로 상품이나 서비스 또는 증언에 대한 거짓이거나, 근거 없거나 부적절한 주장을 포함하고 있어 비도덕적이라 판단한 내용.
2. 일반 의약품이 아닌 의약, 담배, 무기, 권총 또는 탄약 광고 내용.
3. 비방성이 있거나 외설적이거나 욕설 또는 저속한 언어 또는 공격적인 언어 및 신체 내부 기능을 묘사하거나 신체 내부 질환의 결과를 묘사하거나 사회적으로 받아들여지지 않는 주제에 대한 내용을 포함하는 경우.
4. 포르노 웹사이트 또는 포르노 상품을 광고하는 내용.
5. 상표, 저작권이 있는 내용 또는 다른 지적 재산권에 해당하는 대상을 저작권자의 허가를 받지 않고 사용하거나 이로 인해 브롤스타즈 챔피언십에 저작권 위반, 남용 또는 다른 형태의 불공정 행위의 문제를 불러일으킬 수 있는 내용.
6. 상대 팀의 멤버 또는 타인, 개인 또는 상품에 대한 명예 훼손 및 비방 내용.
7. 운영팀은 위 복장 규정을 위반한 팀 멤버에 대해 참가를 거부하거나 중도에 탈락시킬 수 있는 권한을 가진다.

### **3.14 신분 확인**

선수는 얼굴을 가려 운영팀으로부터 자신의 신분을 감추려 해서는 안 된다. 운영팀은 각 선수의 신분을 상시 확인할 수 있어야 하며, 선수의 신분 확인을 방해하거나 다른 선수 또는 운영팀에 방해될 수 있는 요소를 제거하도록 요구할 수 있다. 이에 따라 챙이 있는 모자는 반드시 뒤로 가도록 착용해 카메라의 시야를 가리지 않도록 해야 한다. 같은 이유로 두건, 짙은 선글라스, 마스크, 스카프 등은 플레이 구역 및 매치 구역에서 착용할 수 없다.

### **3.15 미숙한 행동**

#### **3.15.1 의무 사항**

직접 언급되어 있지 않더라도, 본인의 의도와 무관하게 본 규정에 대한 위반 행위는 처벌 대상이 된다. 규정 위반 시도 역시 처벌 대상이다.

#### **3.15.2 괴롭힘**

괴롭힘 행위는 금지되어 있다. 괴롭힘 행위란 대상을 고립시키거나 대상의 존엄성을 해치려는 목적으로 체계적이고 적대적이며 반복적인 행위가 상당 기간 지속하는 것을 의미한다.

#### **3.15.3 성희롱**

성희롱은 금지되어 있다. 성희롱은 원치 않는 성적인 접근 행위를 의미한다. 이에 대한 판단은 이성적인 사람이 해당 행위를 원치 않거나 공격적이라고 판단함에 기준을 둔다. 성적 협박 또는 강요 및 성 접대 행위에 대해서는 예외 없이 처벌한다.

#### **3.15.4 차별과 명예 훼손**

팀 멤버는 인종, 피부색, 국적 또는 사회적 기원, 성별, 언어, 종교, 정치적 성향 또는 서로 다른 의견, 경제적 상황, 출생 상태, 성 지향성 및 기타 이유로 인해 국가, 개인 또는 단체에 대해 경멸적이거나 차별적이거나 폭력적인 언행 및 행동을 해서는 안 된다.

#### **3.15.5 브롤스타즈 챔피언십, 슈퍼셀 및 브롤스타즈에 대한 발언**

팀 멤버는 대회, 슈퍼셀 또는 그 계열사, 혹은 브롤스타즈의 최선의 이익을 침해하거나 영향을 줄 수 있는 진술이나 행동을 진술, 행동, 발표, 승인 또는 보증할 수 없으며, 이러한 행위의 유무는 전적으로 토너먼트 운영팀의 재량권에 따라 판단한다.

### **3.15.6 미승인 정보 공개**

각 팀은 대회 도중 필요 서류의 제출 또는 제시를 요구받을 수 있다. 정보의 조기 공개는 이후 매치에서 팀이 전략을 짜는 것을 방해할 수 있다. 이로 인해 운영팀 측에서 공개하지 말 것을 당부한 정보를 경기를 방해할 위험이 있음에도 불구하고 노출한 경우, 해당 팀 멤버 또는 팀은 페널티를 받을 수 있다.

### **3.15.7 선수 행동 조사**

운영팀이 팀 또는 팀 멤버가 브롤스타즈 이용 약관을 위반했다고 보거나 브롤스타즈의 다른 규정을 위반했다고 보는 경우, 운영팀은 재량에 의해 페널티를 부여할 수 있다. 운영팀이 조사 목적으로 팀 멤버에게 연락을 취한 경우, 팀 멤버는 사실을 말해야 할 의무가 있다. 팀 멤버가 운영팀으로부터 정보를 감추거나 오도해 조사를 방해할 경우 해당 팀 또는 팀 멤버는 처벌받을 수 있다.

### **3.15.8 범죄 행위**

팀 멤버는 보통법, 법규 또는 협약으로 금지된 행위 및 어떤 법원에서든 유죄로 이어질 수 있는 행위에 연관되어서는 안 된다.

### **3.15.9 비도덕적 행위**

팀 멤버는 운영팀이 간주하기에 비도덕적이거나, 수치스럽거나, 관례로 인정되는 도덕적인 행위에 반하는 행위에 연관되어서는 안 된다.

### **3.15.10 비밀 유지**

팀 멤버는 운영팀 또는 슈퍼셀 관계자에 의해 제공된 기밀 정보를 소셜 미디어 채널을 포함해 어떠한 커뮤니케이션 수단으로도 유출하지 않아야 한다.

### **3.15.11 뇌물**

팀 멤버는 경쟁 팀을 이기거나 이기려는 시도를 목적으로 사전에 약속되었거나 제공된 혹은 제공될 예정인 서비스에 대해 선수, 코치, 매니저, 운영팀 또는 다른 토너먼트 팀과 연관이 있는 인물에게 선물 또는 보상을 제공해서는 안 된다.

### **3.15.12 텀퍼링**

팀 멤버 또는 팀 관계자는 대회에 참가한 팀 멤버에게 요청, 유혹, 또는 고용 제안을 해서는 안 되며, 팀 멤버에게 기존 팀과의 계약을 위반하도록 조장할 수 없다. 본 규정을 위반할 경우

운영팀의 재량에 의한 페널티가 부여된다. 다른 팀의 팀 멤버의 상황에 대해 묻고 싶은 경우, 매니저는 해당 선수가 계약된 팀의 매니지먼트 측에 연락해야 한다. 문의하는 팀은 선수 계약에 대해 논의하기 전에 반드시 운영팀에 문의 사항을 알려야 한다.

### **3.15.13 선물**

팀 멤버는 시합과 관련해 패배 또는 기권 및 승리 약속 등의 승부 조작과 관련되어 사전에 약속되었거나 제공된 혹은 제공될 예정인 서비스에 대한 보상 및 선물을 받아서는 안 된다. 본 규정에 대한 유일한 예외 사항은 소속 팀의 공식 스폰서 또는 소유주가 좋은 성적에 대해 지급하는 보상일 경우만 해당한다.

### **3.15.14 불이행**

팀 멤버는 운영팀의 상식적인 지시 또는 결정을 거부하거나 불이행해서는 안 된다.

### **3.15.15 승부 조작**

팀 멤버가 게임 또는 매치의 결과에 어떤 방식으로든 영향을 줄 수 있는 행위에 대한 제안, 동의, 공모 또는 시도하는 행위는 법률 및 본 규정에 따라 금지되어 있다.

### **3.15.16 문서 또는 기타 요청**

토너먼트 진행 도중에는 운영팀으로부터 문서 및 기타 사물에 대한 제출 요청이 다수 존재할 수 있다. 운영팀에서 요구하는 기준에 맞는 문서가 구비되지 않을 경우 해당 팀에게는 페널티가 적용될 수 있다. 요청된 서류가 마감 시한까지 전달되지 않거나 완성되지 않은 경우에는 페널티가 적용될 수 있다.

### **3.15.17 도박 유착**

팀 멤버 또는 운영팀은 직간접적으로 브롤스타즈 토너먼트 또는 매치와 연관된 내기 또는 도박에 참여할 수 없다.

## **3.16 페널티**

운영팀의 재량으로 부정 플레이라고 여겨지는 행위를 했거나 시도한 인원에게는 페널티가 적용된다.

위에 언급된 위반 사항이 적용되는 팀 멤버가 적발된 경우, 운영팀은 일반적인 권한에 한정되지 않고 다음과 같은 페널티를 적용할 수 있다.

1. 경고
2. 브롤러 금지 제거
3. 출장 정지
4. 실격 처리

위반 사항이 반복되는 경우 페널티의 강도가 높아지며, 이는 최대 향후 모든 브롤스타즈 토너먼트의 참가가 금지될 수 있다. 페널티는 항상 단계적으로 적용되지 않을 수 있다. 예를 들어 토너먼트 운영팀은 재량에 따라 해당 선수의 행위가 실격에 적합하다고 판단한 경우, 첫 위반 사례임에도 불구하고 실격 처리를 할 수 있다.

### 3.17 공개권

운영팀은 페널티를 받은 선수에 대해 페널티를 부여했다고 공개할 권리를 가진다. 이처럼 페널티 내용이 공개된 팀 멤버 또는 팀은 토너먼트 주최 측, 슈퍼셀 및/또는 모회사, 자회사, 관계자, 직원, 에이전트 및 계약사에 대한 법적 소송 권리를 포기한다.

### 3.18 스폰서

브롤스타즈 챔피언십 참가 팀은 토너먼트 진행 기간 중 스폰서를 보유할 수 있다. 스폰서 확보에는 제한이 없다. 스폰서가 다음 분류에 해당하는 경우, 해당 스폰서는 브롤스타즈의 플레이 및 브롤스타즈 관련 상품 인근과 브롤스타즈 챔피언십 또는 슈퍼셀 관련 이벤트에 노출될 수 없다. 운영팀은 본 분류를 상시 업데이트할 수 있다.

다음은 노출이 제한된 스폰서의 목록이다.

1. e스포츠 팀/단체: 둘 이상의 팀이 같은 e스포츠 팀/단체의 이름을 팀 이름으로 사용할 수 없다.
2. 도박 웹사이트: 스포츠 및 e스포츠 이벤트에 돈을 거는 행위를 돕거나 조장하는 웹사이트 및/또는 포커를 포함해 카지노 게임의 돈을 거는 행위를 허용하는 웹사이트
3. 일반 의약품이 아닌 의약품
4. 소형 화기, 권총 또는 탄약 제공업체
5. 포르노 관련 이미지와 상품을 표시하거나 관련이 있는 웹사이트
6. 경쟁사의 상품이나 서비스

- 7. 전자 담배, 액상 담배, 궐련 등 담배 관련 상품
- 8. 주류 상표 및 관련 상품

### **3.19 기기**

경기의 모든 단계에 있어 모든 선수는 모바일 기기(스마트폰 및 태블릿)로 플레이해야 한다. 에뮬레이터 또는 게임을 PC로 플레이할 수 있도록 조작할 수 있는 소프트웨어 또는 기타 허가받지 않은 기기의 사용은 금지된다. 해당 소프트웨어를 사용한 선수는 대회 출전이 금지된다.

모든 오프라인 대회 단계에서는 현장에서 기기가 지급되며 모든 선수는 해당 단계의 매치가 끝날 때까지 개인의 기기를 운영팀에 맡겨야 한다.

참가 팀들은 토너먼트용 기기를 임시로 제공받아 경기를 진행하므로, 적어도 경기 하루 전에 기기 설정을 조정할 수 있는 시간이 제공된다.

**제공되는 기기의 기종은 첫 스튜디오 쇼 이전에 공지된다.**

## **4. 커뮤니케이션과 지원**

### **4.1 지원**

ESL Play 오른쪽 아래에 있는 매치 채팅을 이용하거나 경기 도중 도움이 필요한 경우 고객 지원 문의를 통해 필요한 도움을 받을 수 있다.

### **4.2 운영팀**

모든 참가자는 토너먼트 운영팀, 관리자 및 심판의 결정 및 규칙에 따라야 한다. 명백하게 이의 제기가 가능하다고 규정된 경우를 제외한 모든 상황에서 결정은 반복되지 않는다.

### **4.3 부정행위**

부정행위는 어떠한 형태든지 용납되지 않는다. 부정행위가 적발되는 경우 해당 팀은 즉시 토너먼트에서 제외되며 모든 경기에서 6개월간 출전이 정지된다. 선수는 부정행위 방지

소프트웨어를 경기 기간 설치하도록 요구받을 수 있다. 부정행위는 다음 항목을 포함하되 이에 국한되지 않는다.

#### 4.3.1 DDoS 공격

분산 서비스 거부 공격(DDoS) 또는 다른 수단을 통해 다른 참가자의 게임 접속을 제한하거나 제한을 시도하는 행위.

#### 4.3.2 승부 조작

패배 또는 다른 방식으로 결과에 의도적으로 영향을 주어 결과를 조작하려는 행위.

#### 4.3.3 소프트웨어 또는 하드웨어

게임 내에서 사용 불가능한 기능을 사용할 수 있게 하는 소프트웨어 또는 하드웨어를 사용하는 행위. 다음 예시 또한 해당하나 이에 국한되지 않는다. 제3자 소프트웨어(게임 플레이를 조작하는 비승인 앱), 개인 서버에서의 플레이, 스크립트 공격. 보다 자세한 정보는 [슈퍼셀의 안전하고 공정한 게임 이용 페이지](#) 및 [이용 약관](#)에서 확인할 수 있다.

### 4.4 실격

토너먼트 운영팀은 팀과 선수를 실격 처리할 수 있는 권한을 가진다. 부정행위가 적발된 팀은 해당 행위가 처음 적발된 게임이 몰수패 처리된다. 부정행위가 두 번째 적발되었으며 의도적으로 부정행위를 한 것으로 간주한 경우, 이벤트 전체에서 실격처리 되며 향후 모든 이벤트의 참가가 금지된다.

## 5. 페널티 포인트 목록

일반적으로 더 높은 페널티가 부여되는 심각한 위반을 저지르지 않는 한, 선수와 팀은 매치 당 최대 6점의 페널티 포인트를 받을 수 있다. 규칙을 위반한 선수의 인원과 무관하게 팀은 위반 사항당 페널티를 한 번씩만 받는다. 선수 또는 팀이 다수의 부정행위를 통해 페널티를 받으면 해당 페널티 포인트는 누적된다.

페널티 포인트가 4점에 도달하면 해당 매치는 실격패 처리된다.

규정 위반 사항	페널티 포인트
----------	---------

**일반**

노쇼	팀: 3점, 선수: 2점
의무 챌린지 참가 거부	일반: 1점 심각한 사항 (상위 10위): 2점
매치 포기	선수 / 팀: 2점

**부적격 선수 사용**

미등록 선수	선수 / 팀: 3점
프리미엄 없음 (요구 시에)	선수 / 팀: 3점
인증 없음 (요구 시에)	선수 / 팀: 3점
소속을 속임	선수 / 팀: 6점
올바르지 않은 게임 계정 사용	선수 / 팀: 3점
등록된 계정 없이 플레이	선수 / 팀: 3점

**스포츠맨 정신에 어긋나는 행위**

복수/가짜 계정 사용	경고 / 페널티 포인트 1~4점
기만행위	선수 / 팀: 1~4점
결과 조작	선수 / 팀: 4점
매치 미디어 조작	선수 / 팀: 6점
가짜 매치	선수 / 팀: 6점
부정행위	선수: 12점 / 팀: 6점

페널티 포인트가 4점이 되면 해당 경기를 실격패 당할 뿐만 아니라 ESL Play 사용이 정지된다.

페널티 포인트가 다음 점수 수치에 도달하면 일정 기간 사용이 정지된다.

- 페널티 포인트 4점 - 1주 정지
- 페널티 포인트 8점 - 2주 정지
- 페널티 포인트 12점 - 2년 정지 (6개월 후 재심사)

## 5.1 벌금

토너먼트 운영팀은 규정집에 기재된 규정을 위반한 팀에 벌금을 부과하거나 지급되는 상금을 축소할 수 있는 권한을 가진다.

## 6. 이용 약관

회원 가입 및 참가하는 모든 선수는 [슈퍼셀의 안전하고 공정한 게임 이용](#), [슈퍼셀 이용 약관](#)에 동의하는 것으로 간주하며, 계정이 본인의 계정이 적절한 상태인 것을 확인한 것으로 간주한다.

ESL Play 상에서 브롤스타즈 챔피언십에 등록함으로써, 선수들은 자신의 계정이 [슈퍼셀 이용 약관](#) 위반 사항이 있는지 조사를 받는 것과 해당 조사 결과가 ESL과 공유되는 데에 동의하는 것으로 간주한다.

[슈퍼셀 이용 약관](#) 위반 사항은 대회 실격 처리로 이어질 수 있다.