



브롤스타즈 챔피언십 2021

대회 규정 안내서

1. 소개

다음 용어 및 약관은 브롤스타즈 챔피언십 2021(Brawl Stars Championship, 이하 "**BSC**")의 공식 가이드 문서(이하 "규정집")로써 챔피언십 챌린지(Championship Challenge, 이하 "**CC**"), 월별 예선전(Monthly Qualifier, 이하 "**MQ**"), 월별 파이널(Monthly Final, 이하 "**MF**"), 월드 파이널(World Finals, 이하 "**WF**") 등 이하 "토너먼트"로 불리는 모든 단계에 적용된다. 모든 참가자(이하 "선수" 및/또는 "팀")는 본 규정을 준수할 것에 동의하며, 규정 위반 시 즉각 실격 처리 및/또는 획득한 모든 상금이 박탈될 수 있다.

토너먼트에 참가하는 선수는 다음 사항에 동의한다.

토너먼트 주최자(이하 "주최자")는 재량에 따라

- (a) 때때로 본 규정을 갱신, 개정 및 보완할 수 있으며
- (b) 공지사항, 온라인 게시물, 이메일 또는 기타 전자 파일 형식을 통해 선수에게 지시 사항 및 지침을 제공하는 데 있어 본 규정을 해석 또는 적용할 수 있다.

2. 일반 개요

2.1. 용어 정의

- 2.1.1. 토너먼트. 브롤스타즈 챔피언십 2021 전체를 의미하며, 챔피언십 챌린지, 월별 예선전, 월별 파이널 및 월드 파이널의 총 네(4) 단계 및 각 참가 지역을 포함하며 이에 국한되지 않는다.
- 2.1.2. 토너먼트 주최자. 브롤스타즈 챔피언십 2021, 챔피언십 챌린지, 월별 예선전 및 월별 파이널은 슈퍼셀을 대신해 Vindex에서 주최 및 운영한다.
- 2.1.3. 토너먼트 운영. 토너먼트 운영진은 Vindex 또는 슈퍼셀에서 고용하며, 참가자들의 주요 연락책 역할을 담당한다.
- 2.1.4. 팀. 대회에 같은 편으로 함께 참가하는 세(3) 명 또는 네(4) 명의 선수로 구성된 그룹을 일컫는다.
- 2.1.5. 게임. 승자가 결정될 때까지 진행되는 대회의 한 사례를 일컫는다
- 2.1.6. 세트. 일련의 단판제(Best-of-one, Bo1), 3판 2선승제(Best-of-three, Bo3) 또는 5판 3선승제(Best-of-five, Bo5) 게임을 일컫는다.

- 2.1.7. 매치. 두 참가팀의 일련의 세트를 일컫는다. 매치는 단판제(Bo1), 3판 2선승제(Bo3) 또는 5판 3선승제(Bo5) 세트일 수 있다.
 - 2.1.8. 시즌. 각 시즌은 한 달간 진행되며 글로벌 챔피언십 챌린지, 지역별 월별 예선전 하나(1), 지역별 월별 파이널 하나(1)로 구성된다.
 - 2.1.9. 월별 이벤트. 월별 예선전 및 월별 파이널로 구성된다.
 - 2.1.10. 지역 순위표. 연중 내내 팀별로 획득한 챔피언십 포인트를 기록한다. 지역 순위표의 상위권 팀은 월드 파이널에 진출하며 출전권 배정은 지역별로 상이하다.
 - 2.1.11. 라운드 로빈. 라운드 로빈 토너먼트 포맷에서 각 팀은 사전에 정해진 횟수만큼 서로 대결한다.
 - 2.1.12. 스위스 스타일 대진표. 누적 매치 점수가 같은 팀과 매칭되는 년 엘리미네이션 스타일 토너먼트 포맷이다. 예를 들어, 매치에서 2-0을 기록한 팀은 동일하게 매치에서 2-0을 기록한 상대팀과만 대결한다.
 - 2.1.13. 싱글 엘리미네이션. 팀이 한(1) 매치에서 패하는 즉시 탈락하는 토너먼트 포맷이다.
 - 2.1.14. 팀 주장. 월별 파이널에 진출하면 각 팀은 팀 주장을 지명해야 한다. 팀 주장은 브롤러 금지, 로스터 변경 및 매치 기권 요청을 포함하되 이에 국한되지 않은 팀 관련 모든 문제를 운영진과 소통할 때 주요 연락책이 된다.
- 2.2. 권한
- 2.2.1. 대회와 모든 방송 권한은 슈퍼셀이 소유한다. 해당 방송 권한은 비디오 스트리밍, TV 방송, Shoutcast 스트리밍, 리플레이, 데모 및 라이브 스코어 봇을 포함하되 이에 국한되지 않는다.
- 2.3. 규정 변경
- 토너먼트 운영진은 추가 공지 없이 규정집에 명시된 규정을 개정, 제거 또는 변경할 수 있는 권한을 가진다.
- 또한 토너먼트 운영진은 규정집에 세부적으로 기재되어 있지 않거나 규정집에 기반을 두지 않는 상황에 대한 결정권을 가지며, 특수한 경우 공정한 플레이와 스포츠맨십을 보호하기 위해 규정집에 기재된 규정과는 다른 결정을 내릴 수 있다.

2.4. 비밀 유지

이의 제기 내용, 지원 문의 내용, 토너먼트 운영진과의 논의 사항 및 기타 대화 내용을 포함한 모든 내용은 엄격히 비밀로 간주한다. 토너먼트 운영진의 서면 동의 없이 이러한 내용의 외부 유출은 금지된다.

2.5. 이용 약관

모든 참가자는 토너먼트 소유권자 슈퍼셀이 명시한 [이용 약관](#)에 동의한다.

3. 참가 자격, 요건 및 제한

모든 선수는 반드시 다음 요건을 충족해야 토너먼트 참가 자격을 가질 수 있다. 참가 자격 미달이라고 간주되는 경우, 차순위 팀이 해당 출전권을 넘겨받는다.

3.1. 연령 제한

만 십육(16) 세 이상인 선수만 월별 예선전 및 월별 파이널에 참가할 수 있다.

3.2. 계정 적격성

모든 선수는 토너먼트 참가에 사용하는 브롤스타즈 및 Supercell ID 계정을 보유해야 한다. 계정 공유는 엄격히 금지되며 그 어떤 상황에서도 허용되지 않는다. 계정 공유 또는 슈퍼셀 [이용 약관](#)에 어긋나는 행위가 토너먼트 이전, 진행 중 혹은 종료 후에 적발될 경우 대회에서 실격 처리되며, 해당 브롤스타즈 계정에 대한 적절한 조치가 취해진다.

3.2.1. 선수는 반드시 전체 토너먼트 동안 동일한 계정을 사용해야 한다.

3.3. 지역 제한

월별 예선전 및 월별 파이널은 일곱(7) 개 지역으로 나뉜다. 선수는 월별 예선전과 월별 파이널의 두(2) 단계 동안 상응하는 지역 내에서만 대전한다.

3.3.1. 지역 및 참가 가능 국가

3.3.1.1. 북미 & 라틴아메리카 북부 (NA & LATAM N) - 앤티가 바부다, 아루바, 바하마, 바베이도스, 벨리즈, 버뮤다, 캐나다, 케이맨 제도, 콜롬비아, 코스타리카, 쿠바, 도미니카, 도미니카 공화국, 에콰도르, 엘살바도르, 그레나다, 과테말라, 아이티, 온두라스, 자메이카, 마르티니크, 멕시코, 니카라과, 파나마, 푸에르토리코,

세인트키츠 네비스, 세인트루시아, 트리니다드 토바고,
미합중국, 베네수엘라

3.3.1.2. 라틴아메리카 남부 (**LATAM S**) - 아르헨티나, 볼리비아,
브라질, 칠레, 프랑스령 기아나, 파라과이, 페루, 수리남,
우루과이

3.3.1.3. 유럽, 중동 및 아프리카 (**EMEA**) - 아프가니스탄,
알바니아, 알제리, 안도라, 오스트리아, 바레인, 벨기에,
베냉, 보스니아 헤르체고비나, 보츠와나, 불가리아,
부르키나파소, 부룬디, 카메룬, 카보베르데, 중앙아프리카
공화국, 차드, 코모로, 콩고(민주공화국), 코트디부아르,
크로아티아, 키프로스, 체코, 덴마크, 지부티, 이집트, 적도
기니, 에리트레아, 에스토니아, 에티오피아, 페로 제도,
핀란드, 프랑스, 가봉, 감비아, 독일, 가나, 지브롤터,
그리스, 그린란드, 기니, 기니비사우, 헝가리, 아이슬란드,
이라크, 아일랜드, 맨 섬, 이스라엘, 이탈리아, 저지,
요르단, 케냐, 에스와티니, 쿠웨이트, 라트비아, 레바논,
레소토, 라이베리아, 리비아, 리히텐슈타인, 리투아니아,
룩셈부르크, 마다가스카, 말라위, 말리, 몰타, 모리타니,
모리셔스, 모나코, 몬테네그로, 모로코, 모잠비크,
나미비아, 네덜란드, 니제르, 나이지리아, 북마케도니아,
노르웨이, 오만, 팔레스타인 영토, 폴란드, 포르투갈,
카타르, 루마니아, 르완다, 산마리노, 상투메 프린시페,
사우디아라비아, 세네갈, 세르비아, 슬로바키아,
슬로베니아, 소말리아, 남아프리카 공화국, 스페인, 수단,
스웨덴, 스위스, 시리아 아랍 공화국, 탄자니아, 토고,
튀니지, 터키, 우간다, 아랍에미리트, 영국, 바티칸,
서사하라, 예멘, 잠비아, 짐바브웨

3.3.1.4. 중국 본토

3.3.1.5. 동아시아 - 일본, 한국, 대만, 홍콩, 마카오

3.3.1.6. 동남아시아 및 남아시아 & 호주 및 뉴질랜드 (**SESA &
ANZ**) - 호주, 방글라데시, 부탄, 브루나이 다루살람,
캄보디아, 쿡 제도, 피지, 인도, 인도네시아, 키리바시,
라오스, 말레이시아, 몰디브, 마셜 제도, 미크로네시아
연방국, 몽골, 미얀마, 나우루, 네팔, 뉴질랜드, 파키스탄,

팔라우, 파푸아 뉴기니, 필리핀, 사모아, 싱가포르, 솔로몬 제도, 스리랑카, 태국, 동티모르, 통가, 투발루, 바누아투

3.3.1.7. 동유럽 및 중앙아시아 (EECA) - 아르메니아, 아제르바이잔, 벨라루스, 조지아, 카자흐스탄, 키르기스스탄, 몰도바, 러시아 연방, 타지키스탄, 우즈베키스탄, 우크라이나, 투르크메니스탄

3.3.2. 모든 선수는 토너먼트 시작 시점으로부터 최소 삼(3) 개월 전부터 참가 지역의 거주자여야 한다. 토너먼트 운영진이 거주지 증명을 요청한 경우, 선수는 관련 서류를 제출해야 한다.

3.3.2.1. 만 십팔(18) 세 이상 선수의 거주지 증명

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

3.3.2.2. 만 십팔(18) 세 미만 선수의 거주지 증명

- 재학 증명서
- 부모님의 기록 - 가족관계 증명서 및 부모 중 한 명의 거주지 증명 서류

3.3.2.3. 거주지 변경

3.3.2.3.1. 선수는 참가 지역 내에 있는 한 시즌 중 언제든지 거주지를 변경할 수 있다.

3.3.2.3.2. 선수가 다른 참가 지역으로 거주지를 변경하고 싶은 경우, 토너먼트 운영진에게 이 사실을 알리고 3.3.2.1항 또는 3.3.2.2항에 따라 거주지 증명 서류를 제출해야 한다.

3.4. 출전권 소유 권리

토너먼트의 모든 획득 포인트 및 출전권은 팀을 소유한 조직이 아닌(해당하는 경우) 팀 멤버 개인에게 귀속된다. 팀은 출전권뿐만 아니라 월별 예선전 및 월별

파이널에서 획득한 모든 포인트를 유지하기 위해 4.2항 로스터 제한에 명시된 규정을 준수해야 한다.

3.4.1. 팀 조직은 토너먼트에서 최대 두(2) 개의 팀을 소유 및 운영할 수 있다. 한 조직이 토너먼트에서 두(2) 개의 팀을 소유한 경우, 각 팀의 이름 및 로고는 서로 명확하게 구분되어야 한다. (예: "El Primo Red" / "El Primo Blue")

3.4.1.1. 한 팀 조직이 토너먼트에서 두(2) 개의 팀을 소유한 경우, 한(1) 지역 혹은 두(2) 지역 내에 참가할 수 있다.

3.4.1.2. 팀 조직은 두(2) 개의 팀을 소유하고 있음을 토너먼트 운영진에게 사전에 반드시 알려야 한다.

3.4.1.3. 팀 조직이 이미 토너먼트에 참가하고 있는 팀을 추가로 인수할 의사가 있는 경우, 사전에 반드시 토너먼트 운영진(brawlstars_admin@ee.gg)에게 알려야 한다.

3.5. 게임 버전

3.5.1. 모바일 또는 태블릿을 통한 온라인

3.5.2. 선수는 라이브 서버에 올라온 가장 최신 버전의 게임을 사용해야 한다.

4. 토너먼트 세부사항

4.1. 단계 및 포맷

토너먼트 연도는 여덟(8) 시즌으로 구성된다.

4.1.1. 챔피언십 챌린지

4.1.1.1. 챔피언십 챌린지는 글로벌 인게임 이벤트로 개최된다.

4.1.1.2. 선수는 이틀(2일) 이내에 열다섯(15) 게임에서 승리해야 다음 단계 진출 자격을 획득할 수 있으며, 세(3) 게임 이상 패하면 탈락한다. 참가자가 월별 예선전 출전권 획득에 필요한 최소 승패율은 15승 / 2패이다.

4.1.1.2.1. 모든 매치는 단판제(Bo1) 게임 포맷의 단판제(Bo1) 세트이다.

4.1.1.2.2. 선수는 다음 여섯(6) 모드 중 다섯(5) 모드를 플레이한다.

- 바운티
- 브롤 볼
- 쟀그랩
- 하이스트
- 핫 존
- 시즈 팩토리

4.1.1.3. 선수는 챔피언십 챌린지에 개인으로 참가하거나 미리 구성한 팀으로 참가할 수 있다. 팀으로 참가하는 경우, 월별 예선전에 동일한 팀 멤버와 함께 출전할 필요는 없다.

4.1.2. 월별 예선전

4.1.2.1. 월별 예선전은 신규 "e스포츠" 아이콘 아래의 인앱 토너먼트 허브에서 열린다.

4.1.2.2. 지역별로 별개의 월별 예선전이 개최되며, 글로벌 인게임 챔피언십 챌린지에 통과하고 만 십육(16)세 이상인 선수들만 참가할 수 있다.

4.1.2.3. 월별 예선전은 매일 최대 여덟(8)시간씩 이틀(2일)간 진행된다.

4.1.2.4. 팀은 챔피언십 챌린지 종료 이후 주말에 스위스 스타일 대진표 방식으로 경쟁한다.

4.1.2.4.1. 모든 매치는 3판 2선승제(Bo3) 게임 포맷의 3판 2선승제(Bo3) 세트로 진행된다. 즉, 매치별로 최소 네(4)게임이 진행되며(예; 2-0, 2-0), 최대 아홉(9)게임(예: 2-1, 1-2, 2-1)까지 진행할 수 있다.

4.1.2.4.2. 플레이하는 스위스 라운드 수는 참가자 수에 따라 최대 십일(11)라운드까지 가능하다.

4.1.2.5. 선수는 월별 예선전 시작 이전에 세(3)명 혹은 네(4)명으로 구성된 팀에 소속되어야 한다. 선수는 월별 예선전에 일(1)인 개인 혹은 이(2)인 팀으로 참가할 수 없다.

- 4.1.2.5.1. 팀 멤버는 챔피언십 챌린지와 같을 필요는 없다.
- 4.1.2.5.2. 팀은 획득 포인트를 유지하기 위해 월별 파이널 및 토너먼트에서 4.2항 로스터 제한에 명시된 규정을 준수해야 한다.
- 4.1.2.6. 각 지역의 월별 예선전에서 상위 8위 안에 든 팀은 해당 지역의 월별 파이널에 진출한다.
- 4.1.3. 월별 파이널
 - 4.1.3.1. 월별 파이널은 신규 "e스포츠" 탭 아래의 인앱 토너먼트 허브에서 열린다.
 - 4.1.3.2. 지역별로 별개의 월별 파이널이 개최된다.
 - 4.1.3.3. 팀은 싱글 엘리미네이션 대진표에서 경쟁한다.
 - 4.1.3.3.1. 준준결승은 3판 2선승제(Bo3) 게임 포맷의 3판 2선승제(Bo3) 세트로 진행된다.
 - 4.1.3.3.2. 준결승 및 최종 결승은 3판 2선승제(Bo3) 게임 포맷의 5판 3선승제(Bo5) 세트로 진행된다. 최소 여섯(6) 게임이 진행되며, 최대 열다섯(15) 게임까지 진행될 수 있다.
- 4.1.4. 월드 파이널
 - 4.1.4.1. 월드 파이널은 일곱(7) 개 지역의 열여섯(16) 개 팀으로 구성된다.
 - 4.1.4.2. 월드 파이널은 11월에 개최될 예정이다.
- 4.2. 로스터 제한
 - 4.2.1. 팀은 자체 로스터를 구성 및 유지해야 합니다.
 - 4.2.1.1. 팀은 언제든지 최대 네(4) 명의 선수로 자체 로스터를 구성할 수 있다.
 - 4.2.1.2. 팀은 언제든지 선수를 팀에서 내보낼 수 있지만, 시즌 사이의 기간을 포함해 팀 내에 최소 두(2) 명의 선수를 항상 유지해야 한다.

- 4.2.1.3. 팀은 반기별로 신규 선수를 한(1) 명씩 추가해 토너먼트 연도별로 총 두(2) 명을 추가할 수 있다.
 - 4.2.1.3.1. 토너먼트 연도 상반기는 2월 20일에 시작해 6월 13일에 종료한다. 토너먼트 연도 하반기는 6월 14일에 시작해 월드 파이널 이후 11월 말에 종료한다.
 - 4.2.1.3.2. 팀이 토너먼트 연도 상반기에 신규 선수 한(1) 명을 추가하지 않은 경우, 해당 추가 인원은 이월되지 않으며, 하반기에 한(1) 명만 추가할 수 있다.
 - 4.2.1.3.3. 2021 대회 연도에 성공적으로 챔피언십 챌린지를 완료한 선수만 팀에 참가할 수 있다.
 - 4.2.1.3.4. 팀은 원할 때 언제든지 새로운 선수를 추가할 수 있으나, 월별 예선전 및 월별 파이널 경기일에는 긴급 교체 선수가 필요한 경우에 한 해서만 허용된다. (4.2.3항 참고)
- 4.2.2. 경기일 로스터 로테이션

모든 팀은 선수 교체가 필요할 경우를 대비해 네(4) 명의 선수로 구성된 로스터를 유지할 것을 권장한다.

 - 4.2.2.1. 월별 예선전과 월별 파이널 동안 팀은 매치 사이에 제한 없이 선발 라인업 로테이션을 할 수 있다.
 - 4.2.2.1.1. 모든 선수는 경기일 전에 이미 로스터에 등록된 상태여야 한다.
 - 4.2.2.2. 팀은 경기 중에 선발 라인업 로테이션을 할 수 없다.
- 4.2.3. 긴급 교체

긴급 상황으로 인해 선수 교체가 필요한 경우, 팀 주장은 진행 중인 매치가 완료되는 대로 운영진에게 긴급 상황을 통보해야 하며, Discord 또는 WeChat을 통해 긴급 교체를 신청한다. 교체 선수는 게임 또는 세트 사이에는 투입할 수 없다.

선수 교체가 승인될 경우, 교체 선수는 남은 월별 예선전 또는 월별 파이널 경기에서 플레이하게 되고 기존 선수는 복귀할 수 없다.

4.2.3.1. 교체 선수는 최근의 챔피언십 챌린지를 성공적으로 완료한 사람이어야 한다.

4.2.3.2. 긴급 교체는 4.2.1.3항에 명시된 추가 가능한 신규 선수 인원수에 포함되지 않는다.

4.2.4. 팀 주장 변경

일관된 연락책 유지를 위해, 토너먼트 운영진은 팀에게 전체 토너먼트 연도 내내 동일한 팀 주장을 유지할 것을 요구한다. 어떤 이유에서건 새로운 팀 주장을 선출하고 싶은 경우, 현재 팀 주장은 운영진에게(**brawlstars_admin@ee.gg**) 이메일을 보내 팀 주장 변경을 요청해야 한다. 운영진은 독자적 재량으로 팀 주장 요청을 승인 또는 거부할 권리를 갖는다.

4.2.5. 팀 해산

월드 파이널 출전에 필요한 포인트는 양도할 수 없으며, 팀 해산 시 획득한 모든 포인트는 무효 처리되며 재분배되지 않는다. 팀에 주장만 남은 경우, 주장이 팀을 해산할 수 있다.

4.3. 출전권 배정

4.3.1. 챔피언십 챌린지

챔피언십 챌린지에 참가하는 팀 수에는 제한에 없다.

4.3.2. 월별 예선전

토너먼트 참가 자격을 갖추었으며 월별 예선전 진출 조건을 충족하는 모든 선수는 해당 지역의 월별 예선전에 참가할 수 있다.

4.3.3. 월별 파이널

각 지역의 월별 예선전에서 상위 8위 안에 든 팀은 해당 지역의 월별 파이널에 진출한다.

4.3.4. 월드 파이널

월드 챔피언십 파이널은 총 열여섯(16) 개 팀으로 구성된다. 지역별로 배정된 출전권 수만큼 토너먼트 연도 동안 각 지역에서 가장 많은

포인트를 획득한 팀이 출전 자격을 얻는다. 각 지역별 총 출전권 배정은 다음과 같다.

지역	월드 파이널 출전권
유럽, 중동 및 아프리카	5
중국 본토	3
북미 & 라틴아메리카 북부	2
라틴 아메리카 남부	2
동아시아	2
동남아시아 및 남아시아 & 호주 및 뉴질랜드	1
동유럽 및 중앙아시아	1
합계	16

4.4. 포인트 분배

해당 지역의 월별 예선전 및 월별 파이널에 참가해 포인트를 획득해야 월드 파이널 참가 자격을 획득할 수 있다. 해당 포인트는 여덟(8) 시즌 동안 축적된다.

4.4.1. 월별 예선전의 포인트 분배는 다음과 같다.

스위스 승리	획득 포인트
승리당	2점

4.4.2. 월별 파이널의 포인트 분배는 다음과 같다.

최종 순위	획득 포인트
1위	100점

2위	70점
3~4위	50점
5~8위	35점

4.5. 타이브레이커

4.5.1. 월별 예선전 최종 순위

월별 예선전 최종 순위는 매치 기록에 따라 결정된다. 매치 기록상 무승부인 팀은 다음 규정(중요도 순)에 따라 승자를 결정한다.

4.5.1.1. 타이브레이커 플레이오프

만약 다수의 팀의 매치 스코어가 8순위로 동일하며 세트 승률/게임 승률을 통해 탈락이 결정되지 않은 팀이 발생한 경우, 매치 기록이 8위로 동일한 모든 팀은 싱글 엘리미네이션 타이브레이커 플레이오프에서 경쟁해 최종 8위를 선별하여 월별 파이널에 진출할 팀을 결정한다. 토너먼트 운영팀은 해당 플레이오프 타이브레이커에서 경쟁할 팀을 최대 16개 팀까지 구성할 수 있다. 시드 배정 및 최대 팀 상한선을 구성하기 위해, 타이브레이커 플레이오프 시작 및 종료 시 세트 승률 및 게임 승률을 사용해 팀 시드를 배정한다. 예를 들어, 월별 예선전 스위스 라운드 완료 후 매치 기록 7-2를 보유한 6위~13위 여덟(8) 팀은 월별 파이널 슬롯 세(3) 개를 놓고 경쟁한다.

4.5.1.2. 세트 승률(Set Win Percentage, SW%)

세트 승률(SW%)은 팀의 총 세트 승리 횟수를 총 세트 플레이 횟수로 나눈 값과 같다. 해당 타이브레이커는 매치에서 더 좋은 성과를 낸 팀을 보상하기 위한 것이다. 예를 들어, A팀이 첫 번째 매치를 2-0으로 승리하고 두 번째 매치도 2-1로 승리한 경우, A팀은 총 5세트 중 4세트를 이긴 것이므로 SW%는 $4 / 5 = 80\%$ 가 된다. 1개 이상의 팀이 매치 기록 및 SW%가 같다면, 다음 타이브레이커가 적용된다.

4.5.1.3. 게임 승률(Game Win Percentage, GW%)

게임 승률은 해당 팀이 승리한 모든 게임의 합계를 팀이 플레이한 게임 수로 나눈 값이다. 예를 들어, A팀이 6게임 중 4게임에 승리하였다면, 해당 팀의 **GW%**는 66.66%이다. 1개 이상의 팀이 매치 기록, **SW%** 및 **GW%**가 같다면, 다음 타이브레이커가 적용된다.

4.5.1.4. 대전

무승부 팀이 2개뿐이라면 일대일 매치를 통해 승자를 결정한다. 이 두 팀이 월별 예선전(MQ) 중 서로 겨루지 않았다면, 3판 2선승제(Bo3) 매치를 한 번 진행해 순위 우열을 결정한다.

4.5.2. 지역 순위표

지역 순위표에는 팀이 월별 예선전과 월별 파이널에서 획득한 누적 포인트가 표시된다. 시즌 8이 끝났을 때 포인트가 동일한 팀이 있을 경우, 다음 규정(우선도 순)에 따라 승자를 결정한다.

4.5.2.1. 월별 파이널에서의 총 1위 횟수. 1위 횟수가 같은 경우, 다음 규정을 적용한다.

4.5.2.2. 총 매치 승률. 총 매치 승률은 월별 예선전(MQ) 및 월별 파이널(MF) 매치의 총 승리 횟수를 총 매치 플레이 횟수로 나눈 값과 같다. 예를 들어 A 팀이 20번의 매치 중 15번을 이겼다면, 총 매치 승률은 75%가 된다.

4.5.2.3. 총 세트 승률. 총 세트 승률은 월별 예선전(MQ) 및 월별 파이널(MF) 매치의 총 세트 횟수를 총 세트 플레이 횟수로 나눈 값과 같다. 예를 들어, A 팀이 60 세트 중 30 세트를 이겼다면, 총 세트 승률은 50%가 된다.

4.5.2.4. 월별 예선전 및 월별 파이널의 게임 승률(GW%)의 총합. 더 높은 **GW%** 총합(4.5.1.3항 참조)을 달성한 팀이 승리한다. 총 게임 승률이 같으면 다음 타이브레이커가 적용된다.

4.5.2.5. 대전

무승부 팀이 2개뿐이라면 한 번의 일대일 매치를 통해 승자를 결정한다. 매치는 5판 3선승제(Bo5)이다.

4.6. 토너먼트 일정

4.6.1. 챔피언십 챌린지

챔피언십 챌린지는 글로벌 인게임 이벤트이다.

챔피언십 챌린지	2021년 일정
2월 챔피언십 챌린지	2월 20~21일
3월 챔피언십 챌린지	3월 20~21일
4월 챔피언십 챌린지	4월 17~18일
5월 챔피언십 챌린지	5월 15~16일
6월 챔피언십 챌린지	6월 19~20일
7월 챔피언십 챌린지	7월 17~18일
8월 챔피언십 챌린지	8월 21~22일
9월 챔피언십 챌린지	9월 18~19일

4.6.2. 월별 예선전

모든 지역은 다음 날짜에 월별 예선전을 시작한다.

월별 예선전	2021년 일정
2월 예선전	2월 27~28일
3월 예선전	3월 27~28일
4월 예선전	4월 24~25일
5월 예선전	5월 22~23일
6월 예선전	6월 26~27일
7월 예선전	7월 24~25일

8월 예선전	8월 28~29일
9월 예선전	9월 25~26일

월별 예선전과 출석 확인 시간은 각 지역에서 매일 다음 시간에 시작된다. (시작 시간이 변경될 경우, 토너먼트 시작 전에 Discord / WeChat을 통해 선수에게 통보된다.)

지역	사전 토너먼트 출석 확인 시간	시작 시간
동아시아	9:30 - 11:30 AM KST	12:00 PM KST
중국 본토	9:30 - 11:30 AM CST	12:00 PM CST
동남아시아 및 남아시아 & 호주 및 뉴질랜드 (SESA & ANZ)	9:30 - 11:30 AM SGT	12:00 PM SGT
유럽, 중동 및 아프리카 (EMEA)	7:30 - 9:30 AM CET	10:00 AM CET
동유럽 및 중앙 아시아	1:30 - 3:30 PM MSK	4:00 PM MSK
라틴아메리카 남부 (LATAM S)	11:30 - 1:30 PM BRT	2:00 PM BRT
북미 & 라틴아메리카 북부 (NA & LATAM N)	11:30 - 1:30 PM PDT	2:00 PM PDT

4.6.3. 월별 파이널

월별 파이널은 각 시즌의 다음 달에 개최된다. (예: 2월 파이널은 3월에 개최) 모든 월별 파이널은 토너먼트 운영진에 의해 방송되며 매달 같은 시간에 개최된다.

지역 및 방송 시간 (해당되는 경우 서머타임제 적용)	2021년 일정	
	상반기	하반기
동유럽 및 중앙 아시아 17:00 MSK (모스크바 표준시)	3월 6일 4월 3일 5월 1일 6월 5일	7월 3일 8월 7일 9월 4일 10월 2일
중국 본토 17:00 CST (중국 표준시)	3월 13일 4월 10일 5월 8일 6월 12일	7월 10일 8월 14일 9월 11일 10월 9일
동아시아 12:00 KST	3월 13일 4월 10일 5월 8일 6월 12일	7월 10일 8월 14일 9월 11일 10월 9일
유럽, 중동 및 아프리카(EMEA) 15:00 CET (중앙 유럽 표준시)	3월 7일 4월 4일 5월 2일 6월 6일	7월 4일 8월 8일 9월 5일 10월 3일
북미 & 라틴아메리카 북부 12:00 PST (태평양 표준시)	3월 7일 4월 4일 5월 2일 6월 6일	7월 4일 8월 8일 9월 5일 10월 3일
라틴아메리카 남부 16:00 BRT (브라질 표준시)	3월 14일 4월 11일 5월 9일 6월 13일	7월 11일 8월 15일 9월 12일 10월 10일
동남아시아 및 남아시아 & 호주 및 뉴질랜드(SESA & ANZ) 11:00 SGT (싱가포르 표준시)	3월 6일 4월 3일 5월 1일 6월 5일	7월 3일 8월 7일 9월 4일 10월 2일

4.7. 월드 파이널

정확한 날짜는 추후 공지된다.

4.8. 표준시간대

월별 예선전 및 월별 파이널은 각 지역의 다음 표준시간대를 기준으로 운영된다.

지역	표준시간대 (해당되는 경우 서머타임제 적용)
동유럽 및 중앙 아시아	모스크바 표준시 (MSK)
동남아시아 및 남아시아 & 호주 및 뉴질랜드 (SESA & ANZ)	싱가포르 표준시 (SGT)
유럽, 중동 및 아프리카 (EMEA)	중앙 유럽 표준시 (CET)
북미 & 라틴아메리카 북부	태평양 표준시 (PST)
라틴아메리카 남부	브라질 표준시 (BRT)
동아시아	한국 표준시 (KST)
중국 본토	중국 표준시 (CST)

5. 매치 절차

5.1. 게임 모드 및 맵

모든 게임 모드 및 맵은 토너먼트 운영진이 미리 결정하며, 소셜 미디어, Discord 또는 WeChat 공지를 통해 참가자들에게 공유된다.

월별 예선전과 월별 파이널의 경우, 토너먼트 운영진은 경기일에 플레이할 모드 및 맵의 순서를 Discord 또는 WeChat 공지를 통해 진출 팀에게 통보한다.

5.2. 브롤러 선택 및 금지

5.2.1. 브롤러 선택

월별 예선전과 월별 파이널 동안 팀은 게임 사이에 브롤러를 변경할 수 있다.

5.2.2. 브롤러 사용 금지

월별 예선전 및 월별 파이널 동안, 출석 확인 이후 각 팀 주장은 다음 매치에서 사용 금지할 브롤러 최대 두(2) 명을 선택해야 한다. 팀 주장이 해당 매치에 참가하지 않을 경우, 그 팀에서 출석할 첫 번째 선수가 사용 금지 브롤러를 정한다.

5.2.2.1. 사용 금지 브롤러 선택은 블라인드 형식으로 진행한다.

블라인드 금지 시스템에서, 두 팀은 금지된 브롤러가 표시되기 전에 금지를 완료해야 한다.

5.2.2.2. 금지된 브롤러는 전체 매치 동안 양 팀에서 모두 사용할 수 없다.

5.2.2.3. 양 팀이 금지한 브롤러가 중복될 수 있다. 이 경우, 네(4) 명이 아닌 두(2) 명 또는 세(3) 명의 브롤러가 사용 금지된다.

5.2.2.4. 팀 주장(또는 첫 번째 출석 선수)은 최대 일(1) 분 안에 금지할 브롤러를 선택해야 한다.

5.2.3. 신규 브롤러 출시

월별 예선전 및/또는 월별 파이널 시작 전 이(2) 주 이내에 새로 출시된 브롤러는 비활성되어 선택할 수 없다. 그러나 챔피언십 챌린지에서는 신규 브롤러를 선택해 플레이할 수 있다.

5.3. 매치 절차 세부사항

5.3.1. 챔피언십 챌린지

모든 매치는 인게임 앱에서 진행되며, 홈 화면 중앙 하단의 "신규 이벤트" 아이콘을 눌러 참가할 수 있다.

5.3.1.1. 해당 이벤트 내에서 플레이한 매치만 다음 단계 진출 자격 요건에 충족된다.

5.3.1.2. 각 매치는 단판제(Bo1) 게임의 단판제(Bo1) 세트로, 하나의 게임으로 승패가 결정되며 해당 결과는 예선전 진출권 승패 기록에 적용된다.

5.3.1.3. 선수는 이틀(2일) 이내에 예선전 진출 조건을 충족해야 한다.

5.3.2. 월별 예선전

모든 매치는 인앱 토너먼트 허브에서 진행된다. 토너먼트 허브는 홈 화면 우측의 신규 "e스포츠" 아이콘에 위치한다.

5.3.2.1. 사전 토너먼트 출석 확인

매치일마다, 각 팀의 주장은 팀 출석 확인을 완료해 월별 예선전 참가를 확정해야 한다. 출석 확인 창은 매치일 시작 2시간 30분 전에 열려 2시간 동안 유지된다. 예를 들어, 월별 예선전이 12:00 PM에 시작된다면 출석 확인 창이 열려 있는 시간은 9:30 AM - 11:30 AM이다.

팀의 주장이 팀 출석 확인을 완료하지 않는다면, 해당 팀은 조 편성에서 제외되고 월별 예선전 참가 자격을 상실한다. 팀의 주장이 출석 확인을 완료한 후에는 매치일 시작까지 대기한다.

5.3.2.2. 라운드 출석 확인

팀의 모든 선수는 라운드 플레이 준비가 되면 보라색의 출석 확인 팝업 상자 형태로 알림을 받으며, 그 매치에 참가할 선수만 해당 버튼을 눌러야 한다. 네(4) 명으로 구성된 팀의 경우, 매치에 참가하는 세(3) 명만 이 버튼을 눌러야 한다. 잘못된 팀원 출석 확인을 수정할 방법은 없다. 이 출석 확인 버튼은 토너먼트 허브 내에서만 표시되므로 반드시 토너먼트 허브를 열어둘 것을 권장한다.

각 팀은 라운드가 시작되면 최대 십오(15) 분 동안 출석 확인을 완료할 수 있다. 팀의 모든 선수가 십오(15) 분 안에 출석 확인을 완료하지 않으면, 매치 패배를 포함한 페널티가 부과된다.

정상 참작 가능한 사유로 늦어지는 경우, 팀 주장은 즉시 십오(15) 분 이내에 Discord / WeChat을 통해 토너먼트 운영진에게 알려야 한다.

5.3.2.3. 브롤러 사용 금지

라운드 출석 확인 완료 후, 팀 주장(또는 주장이 참가하지 않을 경우 첫 번째 출석 확인 선수)에게 인게임 브롤러 사용

금지 팝업이 발송된다. 사용 금지 규정은 5.2.2항에서 확인 가능하다.

5.3.2.4. 브롤러 금지가 완료된 이후, 각 팀에게 게임 로비 입장 초대가 발송된다. 팀은 게임 로비 초대로부터 오(5) 분 이내에 입장 및 준비를 마쳐야 한다. 초대 후 오(5) 분 이내에 팀의 모든 선수가 입장 및 준비를 완료하지 않으면, 매치 패배를 포함한 패널티가 부과된다.

5.3.2.5. 게임 로비 입장

모든 매치는 3판 2선승제(Bo3) 게임 포맷의 3판 2선승제(Bo3) 세트이다. 즉, 각 세트는 세(3) 게임으로 구성되며, 팀은 두(2) 게임에서 승리해야 해당 세트에서 승리한다. 이후 팀은 세(3) 세트 중 두(2) 세트에서 승리해야 해당 매치에서 승리한다.

5.3.2.6. 월별 파이널 참가 자격이 있는 모든 팀은 24시간 안에 토너먼트 운영진으로부터 월별 파이널 매치 지침을 전달받는다.

5.3.2.7. 탈락이 없는 스위스 스타일 대진표 방식 특성상, 월별 파이널 출전권 획득 가망이 없어도 팀은 계속해서 플레이할 수 있으며 이는 강력히 권장된다. 이는 승리할 때마다 월별 파이널 출전권 획득을 위한 포인트를 받을 수 있기 때문이다.

5.3.3. 월별 파이널

모든 매치는 인앱 토너먼트 허브에서 진행된다. 토너먼트 허브는 홈 화면 우측의 신규 "e스포츠" 아이콘에 위치한다.

5.3.3.1. 팀 주장은 매치 관전 및 방송이 가능하도록 월별 파이널 클럽에 가입해야 한다.

5.3.3.2. 모든 팀 주장은 지정된 매치 채널에서 Discord(또는 중국 본토의 경우 WeChat)를 통해 매치일 시작 한(1) 시간 전에 팀 출석 확인을 완료해야 한다. 매치 채널에 참가해 "<team name> checking in"을 입력하면 해당 절차는 완료된다.

- 5.3.3.3. 매치 절차는 월별 예선전과 같은 형식을 따르되, **각 팀은 운영진의 지시가 있기 전까지는 준비 및 시작해서는 안 된다.**
- 5.3.3.4. 토너먼트 운영진은 해당 단계에 진출한 선수들과 연락하는 주요 수단으로 **Discord** 또는 **WeChat**을 사용한다.
- 5.3.3.5. 월별 파이널은 토너먼트 운영진에 의해 스트리밍 중계된다.
- 5.3.3.6. 운영진은 원활한 월별 파이널 방송을 위해 이 규정에 추가로 절차나 요건을 덧붙일 수 있다. 추가 규정이 및 요건은 월별 파이널 전에 **Discord / WeChat**을 통해 운영진이 통보하도록 한다.
- 5.3.4. 월드 파이널
 - 5.3.4.1. 추후 공지된다.
- 5.3.5. 휴식 시간
 - 5.3.5.1. 팀은 월별 예선전에서 게임, 세트 및 매치 사이에 다음과 같은 휴식 시간을 가진다.
 - 5.3.5.1.1. 게임: 최대 삼십(30) 초
 - 5.3.5.1.2. 세트: 최대 이(2) 분
 - 5.3.5.1.3. 매치: 최대 오(5) 분
 - 5.3.5.2. 팀은 월별 파이널에서 게임, 세트 및 매치 사이에 다음과 같은 휴식 시간을 가진다.
 - 5.3.5.2.1. 게임: 최대 삼십(30) 초
 - 5.3.5.2.2. 세트: 최대 일(1) 분
 - 5.3.5.2.3. 매치: 최소 이(2) 분

휴식 시간은 방송 요건에 따라 상이하지만, 모든 팀에 항상 최소 이(2) 분의 휴식 시간이 주어진다.

5.3.5.3. 휴식 종료 후 지각 혹은 불참한 팀은 상금 감액, 챔피언십 포인트 차감 및/또는 매치 몰수패 등 본 규정 10항 페널티에 명시된 바와 같은 불이익이 받을 수 있다.

5.3.6. 매치 재경기

매치 재경기는 토너먼트 허브 또는 게임 서버에 문제가 발생했을 경우를 제외하고는 허용되지 않는다. 토너먼트 허브 또는 게임 서버 문제 발생 시, 선수는 반드시 받은 오류 메시지의 스크린샷 및 매치 재경기 요청을 토너먼트 운영진에게 제출해야 한다. 매치 재경기 승인 여부는 토너먼트 운영진의 단독 재량으로 판단한다.

5.3.7. 매치 이의 제기

선수는 매치 완료 10분 전 또는 다음 라운드 시작 10분 전(둘 중 먼저 해당하는 경우)에 **Discord / WeChat**을 통해 운영진에게 이의를 제기하거나 지원을 요청해야 한다.

5.3.7.1. 운영진은 지정된 시간이나 5.3.7항에 명시된 채널 외에 제기된 이의 또는 요청을 검토하거나 수락할 수 없다.

5.4. 시드 배정

5.4.1. 각 지역의 첫 월별 예선전의 경우, 팀은 무작위로 시드 배정을 받는다. 3월을 기점으로, 이전 달의 월별 파이널 참가 자격을 획득한 팀은 자동으로 그다음 달의 월별 예선전 참가 자격을 획득한다. 해당 사항은 팀이 현재 시즌 직전에 월별 파이널에 참가한 경우에만 적용된다. 예를 들어, A팀이 2월 파이널에 참가했다면 자동으로 3월 예선전 출전권을 획득한다. 하지만 A팀이 3월 파이널 참가 자격을 획득하지 못했다면 4월 예선전에는 자동 출전권을 획득하지 못하며, 4월 챔피언십 챌린지에 참가해야 한다.

5.4.2. 월별 파이널에서 팀들은 자신의 최종 순위에 따라 시드가 배정되며, 이때 4.5.1항 월별 예선전 최종 순위에 명시된 바와 같이 타이브레이커를 적용한다.

5.5. 부재 또는 불참

5.5.1. 사전 토너먼트 출석 확인

팀의 주장은 토너먼트 시작 최소 30분 전까지 사전 토너먼트 출석 확인을 완료해야 한다. 이 절차를 완료하지 못할 경우 월별 예선전에서 제외된다.

5.5.2. 라운드 출석 확인

팀의 모든 선수는 라운드 시작 후 십오(15) 분 이내에 매치 출석을 완료해야 한다. 십오(15) 분 안에 매치 출석을 완료하지 못할 경우, 매치 몰수패될 수 있다.

5.5.3. 게임 로비 출석 & 준비

팀은 게임 로비 초대로부터 오(5) 분 이내에 입장 및 준비를 마쳐야 한다. 초대 후 5분 안에 팀의 모든 선수가 입장 및 준비를 완료하지 않으면, 매치 패배를 포함한 페널티가 부과된다.

5.5.4. 월별 파이널

팀은 매치 시작까지 최대 오(5) 분까지의 지각이 허용되며, 이후 매치 실격 처리를 포함한 추가 페널티가 부과될 수 있다. 최종 실격 처리 이전에 지각에 따른 추가 페널티가 부과될 수 있다. 지각은 운영진이 지정한 매치의 시작 시간이 지난 시점부터 계산된다.

5.5.5. 매치 포기 / 몰수패

5.5.5.1. 월별 예선전

월별 예선전에서 팀이 매치를 포기하거나 몰수패하는 경우에도 다음 매치 시작 시간이되면 매치를 계속할 수 있다.

5.5.5.2. 월별 파이널

월별 파이널에서 게임, 세트 또는 매치를 포기하거나 몰수패하는 팀은 상금 감액 및 챔피언십 포인트 차감 형태의 페널티가 적용될 수 있다.

5.6. 무승부

드물게 게임이 "무승부"되는 경우, 승자팀을 결정하기 위해 추가 게임을 진행할 수 있다. 무승부 이후 추가 게임은 다른 브롤러 및 스타 파워로 플레이할 수 있다.

5.7. 기술적인 문제

게임 연결에 대한 책임은 선수 개인에게 있다. 선수는 매치 시작 전에 발생가능한 모든 문제를 해결해야 한다. 대결에 영향을 주는 연결 또는 하드웨어 문제는 자동 매치 몰수패를 초래할 수 있다. 팀 간에 매치 연기를 합의한 경우, 반드시 먼저 운영진의 승인을 받아야 한다. 토너먼트 운영진은 모든 매치 일정 변경 요청을 거부할 권리를 가진다.

6. 인센티브 및 상금

6.1. 챔피언십 챌린지

십오(15)승 이(2)패 또는 더 좋은 기록으로 챔피언십 챌린지를 완료한 만십육(16)세 이상의 선수는 각 지역의 월별 예선전에 진출할 수 있다.

6.2. 월별 예선전

각 지역의 월별 예선전에서 상위 8위 안에 든 팀은 해당 지역의 월별 파이널에 진출한다.

6.3. 월별 파이널

월별 파이널 참가 자격을 획득한 팀은 최종 순위 및 지역에 따라 상금을 받는다.

유럽, 중동 및 아프리카(EMEA)	
순위	상금
1	7,500달러
2	4,000달러
3~4	팀당 2,000달러
5~8	팀당 1,000달러
합계	19,500달러

중국 본토	
순위	상금
1	7,500달러
2	3,000달러
3~4	팀당 1,000달러
합계	12,500달러

북미 & 라틴아메리카 북부	
순위	상금

라틴아메리카 남부	
순위	상금

1	7,500달러
2	3,000달러
3~4	팀당 1,000달러
합계	12,500달러

1	7,500달러
2	3,000달러
3~4	팀당 1,000달러
합계	12,500달러

동아시아	
순위	상금
1	7,500달러
2	3,000달러
3~4	팀당 1,000달러
합계	12,500달러

동남아시아 및 남아시아 & 호주 및 뉴질랜드 (SESA & ANZ)	
순위	상금
1	4,000달러
2	2,000달러
3~4	팀당 500달러
합계	7,000달러

동유럽 및 중앙 아시아	
순위	상금
1	4,000달러
2	2,000달러
3~4	팀당 500달러
합계	7,000달러

6.4. 월드 파이널

2021 브롤스타즈 챔피언십 월드 파이널의 총상금은 최소 500,000달러이며, 추후 커뮤니티의 게임 내 상품 구매를 통해 증가할 수 있다. 자세한 사항은 2021년 하반기에 공지된다.

6.5. 상금 지급

- 6.5.1. 모든 상금은 선수에게 직접 전달된다. 선수가 희망하는 경우 소속된 조직에 상금을 전달할 수 있다. 상금 지급 방법에 관한 모든 권리는 선수에게 있다.
- 6.5.2. 월별 파이널 종료 후, 팀은 칠(7) 일 이내에 모든 지급 정보를 제출해야 한다. 지급 정보 제출을 완료하지 않은 경우 상금 지급이 지연될 수 있다.
- 6.5.3. 본 규정 안내서에 특정되지 않은 상금 지급 관련 경비 및 비용 발생에 대한 책임은 선수에게 있다. 상금 수령 및 사용과 관련해 부가가치세를 포함한 국가, 주 및 지방세에 대한 책임은 전적으로 선수에게 있다.
- 6.5.4. 모든 상금은 운영진이 선수로부터 필요한 모든 지급 정보를 받은 날로부터 30일 이내에 지급된다.

7. 의사소통 및 지원

7.1. 의사소통 방법

- 7.1.1. 모든 선수는 월별 예선전 등록을 완료한 후 **Discord** 또는 **WeChat**에 가입해야 한다. 팀 주장은 채널에 상주해야 하며, 팀 멤버는 선택에 따라 나갈 수 있다.
- 7.1.2. **Discord** 또는 **WeChat**은 주요 의사소통 플랫폼으로 긴급한 토너먼트 관련 문제 또는 질문에 대한 토너먼트 운영진의 답변을 즉시 받을 수 있다.

7.2. 지원

- 7.2.1. 토너먼트 동안 지역 순위표, 알림, 매치 알림 및 출석 확인 요청은 게임 내에서 이용할 수 있다.
- 7.2.2. 토너먼트 **Discord** 또는 **WeChat** 서버는 대회 참가자만 이용할 수 있으며, 선수 및 팀에게 공지사항, 일반 토너먼트 지원, **FAQ**, 규정집 링크, 관련 양식, 연습 매치 요청, **Looking For Team (LFT)** 채널을 제공한다.

- 7.2.2.1. 운영진 및 관리자는 규정 설명, 일정 및 분쟁 관련 질문에 답변해 줄 수 있다.

8. 선수 및 팀의 브랜딩 및 후원사 등

토너먼트 운영진은 토너먼트에서 부적절한 이름 또는 심벌 사용을 거부할 권리를 가진다. 저작권이 보호되는 단어 및 심벌은 별도로 사용 허가를 받지 않는 한 일반적으로 사용이 금지된다.

- 8.1. 선수 및 팀은 선수 닉네임과 팀 이름 사용을 경기 내내 동일하게 유지해야 한다. 팀이 순위 포인트를 획득하는 즉시 다음과 같은 규정이 적용된다.

8.1.1. 리브랜딩

- 8.1.1.1. 선수는 토너먼트가 진행되는 동안 게임 내 이름을 변경할 수 없다.

- 8.1.1.2. 팀마다 토너먼트 연도별로 반기에 한(1) 번씩 총 두(2) 번의 리브랜딩이 허용된다.

- 8.1.1.2.1. 특정 조직이 후원사가 없는 팀과 계약해 해당 조직의 이름으로 리브랜딩을 하는 경우도 리브랜딩으로 간주한다.

- 8.1.1.2.2. 후원 조직과 계약했다가 이후 계약이 해지되는 경우, 팀은 반드시 에이전트가 없던 원래 이름으로 변경해야 한다. 이는 리브랜딩으로 간주되지 않는다.

- 8.1.1.3. 특정 조직이 후원사가 없는 팀과 계약한 뒤, 리브랜딩을 한 후 계약을 해지하고, 다른 조직이 해당 팀과 계약하는 경우, 토너먼트 연도 하반기까지 대기해야 새 조직으로 리브랜딩할 수 있다.

- 8.2. 선수 및 팀은 토너먼트 규정에 어긋나는 개인 또는 팀 브랜드, 후원사 및 로고를 홍보할 수 없다. 금지 항목은 다음 범주에 속하는 모든 항목을 포함하되 이에 국한되지 않는다.

8.2.1. 주류

8.2.2. 일반 의약품 외 모든 약물

- 8.2.3. 도박 웹사이트(내기 도박)
- 8.2.4. 담배
- 8.2.5. 화기
- 8.2.6. 음란물
- 8.2.7. 경쟁사의 상품
- 8.2.8. 다른 게임사, 퍼블리셔 및 플랫폼

9. 행동 수칙

모든 참가자는 토너먼트 주최자 슈퍼셀이 명시한 [안전하고 공정한 게임 이용 방침 및 이용 약관](#)에 동의한다.

9.1. 계정 공유

- 9.1.1. 선수는 대회 이전, 도중 및 이후에 자신의 계정을 다른 선수, 같은 팀 멤버, 친구, 가족 또는 다른 사람과 공유할 수 없다. 이를 어길 시 해당 토너먼트 연도에서 실격 처리된다.

9.2. 경쟁 진실성

- 9.2.1. 각 팀은 토너먼트의 모든 스테이지에서 최선을 다해 플레이해야 하며 스포츠맨십, 정직성 또는 페어플레이의 원칙에 어긋나는 행위를 지양해야 한다.

9.3. 선수 행동 조사

- 9.3.1. 토너먼트 운영진이 팀 또는 선수가 브롤스타즈 [이용 약관](#) 또는 규정집에 명시된 규정을 위배했다고 판단하는 경우, 토너먼트 운영진은 단독 재량에 따라 페널티를 부여할 수 있다. 토너먼트 운영진이 조사 목적으로 선수에게 연락을 취한 경우, 해당 선수는 사실을 말해야 할 의무가 있다. 선수가 토너먼트 운영진에게 정보를 감추거나 오도해 조사를 방해하는 경우, 해당 팀 및/또는 선수는 처벌 대상이 된다.

9.4. 불공정 플레이

다음 행위는 불공정 플레이로 간주하며, 실격을 포함한 페널티를 받을 수 있다. 최종 결정은 토너먼트 운영진의 재량에 따른다.

9.4.1. 공모 행위

공모 행위는 선수 또는 팀끼리 의도적으로 경기 결과를 조작하기로 결탁하는 모든 종류의 합의를 의미한다. 공모 행위에 참여한 팀은 검토 대상이 된다. 해당 규정을 위반한 모든 팀은 해당 토너먼트 연도의 남은 기간 참가가 금지되며, 토너먼트 포인트 몰수 및 미지급된 획득 상금이 박탈된다.

9.4.1.1. 보상 또는 다른 사유로 경기에서 고의로 패배하거나 다른 선수에게 이러한 행위를 하도록 유도하는 행위.

9.4.1.2. 상금을 나눠 갖기로 미리 합의하거나 다른 형태의 보상을 약속하는 행위.

9.4.1.3. 선수 또는 팀끼리 결탁하여 서로 피해를 주지 않거나, 경기를 지연하거나, 대회에 합당한 수준에 미치지 않는 불성실한 플레이를 보이는 것으로 정의되는 봐주기 행위.

9.4.2. 부정 행위

9.4.2.1. 분산 서비스 거부 공격(DDoS)

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

9.4.2.2. 소프트웨어 또는 하드웨어

게임 내에서 사용 불가능한 기능을 사용할 수 있게 하는 소프트웨어 또는 하드웨어를 사용하는 행위. 다음 예시를 포함하되 이에 국한되지 않는다. 제3자 소프트웨어(게임 플레이를 조작하는 비승인 앱), 개인 서버에서 플레이 또는 스크립트 공격. 보다 자세한 정보는 슈퍼셀의 안전하고 공정한 게임 이용 방침 및 이용 약관을 참조한다.

9.4.3. 해킹

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

9.4.4. 버그 악용

우위를 점하기 위해 알려진 또는 새로 발견된 게임 내 버그를 고의로 이용하는 것은 엄격히 금지된다.

9.4.5. 고의적 접속 종료

정당하고 명백한 이유 없이 고의로 게임 연결을 끊는 행위.

9.4.6. 미숙한 행동

9.4.6.1. 괴롭힘

괴롭힘은 상당 기간 지속되는 조직적, 적대적, 반복적인 행위를 의미한다.

9.4.6.2. 성희롱

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

9.4.6.3. 차별

선수는 인종, 피부색, 민족, 국적 또는 사회적 기원, 성별, 언어, 종교, 정치적 성향 또는 서로 다른 의견, 경제적 상황, 출생 또는 다른 양육 상태, 성 지향성 및 기타 이유로 인해 국가, 개인 또는 단체에 대해 경멸적이거나 차별적이거나 폭력적인 언행 및 행동으로 그 존엄성 및 진실성을 해하여서는 안 된다.

9.4.6.4. 선수는 어떠한 공식 발언에서도 슈퍼셀 또는 관련 게임을 대표할 수 없다.

9.4.7. 브롤스타즈 챔피언십, 슈퍼셀 및 브롤스타즈에 대한 발언

팀 멤버는 토너먼트, 슈퍼셀 및 그 계열사 또는 브롤스타즈의 최선의 이익을 침해하거나 부정적인 영향을 줄 수 있는 발언이나 행동을 언급, 작성, 발표, 승인 또는 보증할 수 없으며, 이러한 행위의 유무는 전적으로 토너먼트 운영진의 재량에 따라 판단한다.

9.4.8. 미승인 정보 공개

팀은 토너먼트 동안 승인 및 정보 투명성을 위해 서류 제출을 요구받을 수 있다. 정보의 조기 공개는 매치에서 팀이 전략을 짜는 것을 방해할 수 있다. 따라서 경기 절차를 방해할 위험이 있어 정보 비공개를 당부했음에도 불구하고 해당 정보를 공개한 경우, 해당 팀 멤버 및/또는 팀은 페널티를 받을 수 있다.

9.4.9. 범죄 행위

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

9.4.10. 비도덕적 행위

팀 멤버는 토너먼트 운영진이 간주하기에 비도덕적이거나, 수치스럽거나, 일반적으로 인정되는 도덕적 행동에 반하는 행위와 연관되어서는 안 된다.

9.4.11. 비밀 유지

팀 멤버는 운영진 또는 슈퍼셀 관계자에 의해 제공된 비밀 정보를 소셜 미디어 채널을 포함한 그 어떠한 의사소통 수단으로도 유출하지 않아야 한다.

9.4.12. 뇌물

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

9.4.13. 포칭 또는 텀퍼링

팀 멤버 또는 팀 관계자는 다른 토너먼트 참가 팀과 계약을 맺은 팀 멤버에게 요청, 유혹 또는 고용 제안을 해서는 안 되며, 다른 참가 팀 멤버에게 기존 팀과의 계약을 위반하도록 조장할 수 없다. 본 규정을 위배할 경우 토너먼트 운영진의 재량에 따라 페널티가 부여된다. 다른 팀 멤버의 상황에 대해 문의할 경우, 매니저는 해당 선수가 계약된 팀의 매니지먼트 측에 연락해야 한다. 문의하는 팀은 선수 계약에 대해 논의하기 전에 반드시 운영진에게 문의 사항을 알려야 한다.

9.4.13.1. 하나 이상의 관련 팀이 전문 조직과 계약을 맺지 않은 경우, 해당 팀의 주장을 팀 매니저로 간주한다.

9.4.14. 선물

팀 멤버는 시합과 관련해 패배 또는 기권 및 승리 약속 등의 승부 조작과 관련하여 사전에 약속되었거나 제공된 혹은 제공될 예정인 서비스의 대가로 보상 및 선물을 받아서는 안 된다. 본 규정의 유일한 예외는 소속 팀의 공식 후원사 또는 소유주가 좋은 성적에 대해 지급하는 보상일 경우로 제한한다.

9.4.15. 불이행

팀 멤버는 운영진의 타당한 지시 또는 결정을 거부하거나 불이행해서는 안 된다.

9.4.16. 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 금지된다.

9.4.17. 문서 또는 기타 요청

토너먼트 동안 운영진은 문서, 기타 요청 문서 및 합당한 자료에 대한 제출을 요구할 수 있다. 운영진에서 요구하는 기준에 맞는 문서가 구비되지 않을 경우, 해당 팀에게는 페널티가 적용될 수 있다. 정해진 시간까지 요청 서류가 전달되지 않거나 완료되지 않을 경우, 페널티가 적용될 수 있다.

9.4.18. 도박 유착

팀 멤버 또는 운영진은 직간접적으로 토너먼트와 연관된 내기 또는 도박에 참여할 수 없다.

10. 페널티

운영진의 절대적이고 단독적인 재량에 따라 불공정 플레이라고 여겨지는 행위, 또는 본 규정을 위반하는 행위를 했거나 시도한 인물에게는 페널티가 적용된다. 위에 언급된 위반 사항이 적용되는 팀 멤버가 적발된 경우, 운영진은 일반적인 권한에 한정되지 않고 다음과 같은 페널티를 적용할 수 있다.

- 경고

- 브롤러 금지 제거
- 상금 감액
- 챔피언십 포인트 차감
- 출장 정지
- 실격 처리
- 토너먼트 연도 출장 정지

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 운영진은 재량에 따라 해당 선수의 행위가 실격에 적합하다고 판단한 경우, 첫 위반 사례임에도 불구하고 실격 처리를 할 수 있다.

11. 기기

11.1. 승인

11.1.1. 모바일 기기

11.1.2. 태블릿

11.2. 금지

11.2.1. 에뮬레이터

11.2.2. PC

12. 최종 결정권

본 규정집, 선수 및 팀 자격, 토너먼트 및 관련 이벤트의 일정 및 순위, 불법 행위 페널티에 대한 해석과 관련된 모든 최종 결정권은 전적으로 슈퍼셀 및 토너먼트 운영진에게 있으며, 해당 결정은 변경할 수 없다. 본 규정 및 토너먼트와 관련된 슈퍼셀 및 토너먼트 운영진의 결정에 대해 이의를 제기할 수 없으며, 손해 배상 및 기타 법적 또는 공정한 해결에 대한 어떠한 요구도 제기할 수 없다. 본 규정은 토너먼트의 페어플레이 및 진실성을 보장하기 위해 슈퍼셀 및 토너먼트 운영진에 의해 때때로 개정, 수정 또는 보완될 수 있다.

12.1. 언어 불일치

규정집의 영문판과 번역판이 불일치할 경우, 영문 규정 안내서를 우선으로 한다.