

2024 Pokémon GO WCS 아시아 예선 경기

약관

(‘포켓몬 GO 규정집’)

본 대회와 기획자는 독일 Schanzenstrasse 23, 51063 Cologne에 위치한 ESL

Gaming GmbH(‘ESL’)입니다.

서문

본 문서는 **2024 Pokémon GO WCS** 아시아 예선 경기에 참여할 때 항상 따라야 할 규칙을 서술하고 있습니다. 이러한 규칙을 따르지 않는 경우 서술된 대로 페널티를 받을 수 있습니다.

대회 관리자는 페어플레이와 스포츠맨십을 유지하기 위해 언제나 최종 발언권을 가지며, 이 규정집에서 구체적으로 지원하지 않거나 상세히 서술되지 않은 판단을 내릴 수 있고, 심지어 극단적인 사례의 경우 이 규정집을 거스를 수 있다는 점을 반드시 인지하세요.

저희 **ESL**은 여러분이 플레이어, 관중, 혹은 언론으로서 즐겁게 대회에 참여하기를 바랍니다. 저희는 본 대회와 관련된 모든 이들에게 공정하고 재밌으며 흥미로운 대회로 만들기 위해 최대한의 노력을 다할 것을 보장하기 위해 전념하고 있습니다.

감사합니다.

ESL

목차

1 정의	7
1.1 유효 범위	7
1.1.1 소개	7
1.1.2 동의	7
1.1.3 관리 언어	7
1.2 주요 용어	7
1.3 지역	9
1.4 처벌	9
1.4.1 처벌의 정의와 범위	9
1.4.1.1 불이행 패배	9
1.4.1.2 실격	9
1.4.1.3 추방/출전 금지	9
1.4.1.4 추가 처벌 수단	10
1.4.2 처벌 조합	10
1.4.3 반복된 위반 사항 처벌	10
2 일반	10
2.1 규칙 변경	10
2.2 규칙의 유효성	10
2.2.1 지역 법	10
2.3 개인 정보 및 데이터 보호	11
2.4 기밀 유지	11
2.5 추가 동의	11
2.6 경기 방송	11
2.6.1 권리	11
2.6.2 이러한 권리의 포기	11
2.6.3 플레이어의 책임	12
2.6.4 스트리밍/재송신 승인	12
2.7 소통	12
2.7.1 Discord	12
2.7.2 이메일 서신	12
2.7.3 대회 플랫폼 경기 채팅	12
2.8 참여 요건 및 제한	13
2.8.1 연령 제한	13
2.8.2 플레이어 지역 제한	13
2.8.3 출신 국가/지역	13
2.8.4 거주지 제한	13
2.8.5 플레이어 세부 정보	13

2.8.5.1	별명	14
2.8.5.1.1	이름, 상징 및 스폰서	14
2.8.5.2	플레이어 계정	14
2.8.5.2.1	정확한 플레이어 계정 사용	14
2.8.5.2.2	잘못된 게임 계정으로 플레이	14
2.8.5.2.3	계정 이름 변경 금지	14
2.8.6	포켓몬 월드챔피언십 자격을 갖춘 플레이어	15
2.8.7	여행 정보	15
2.9	초대 수락 및 양도	15
3	대회	15
3.1	대회 형식	15
3.1.2	지역 예선	15
3.1.2.1	타이브레이커	16
3.1.3	지역 플레이오프	17
3.1.3.1	여행 상품	17
3.1.4	시드 배정	17
3.1.4.1	지역 예선 시드 배정	18
3.1.4.2	지역 플레이오프 시드 배정	18
3.1.4.2.1	한국과 인도의 지역 플레이오프 시드 배정	18
3.2	대회 일정	18
3.2.1	경기 시작	20
3.2.2	라운드 시간	20
3.2.3	등록 창	20
4	게임 규칙	20
4.1	게임 버전	20
4.1.2	버전	20
4.2	게임 내 버그	20
4.3	게임 설정	21
4.3.1	게임 설정 준수	21
4.3.2	배틀 팀과 관련 규정	21
4.4	배틀 시작	22
4.4.1	상대 찾기	22
4.4.2	배틀 시작	22
4.4.2.1	배틀 시작에 대한 책임	22
4.4.2.2	대회 중 소통	22
4.4.3	결석/노쇼	22
4.4.3.1	불이행 승리 주장 절차	23
4.4.3.2	임시 결석을 위한 예외	23
4.5	경기 절차	23
4.5.1	배틀 팀 공개	23

4.5.2	파티 변경	23
4.5.3	사전 경기 문제 해결	23
4.5.4	경기 결과	24
4.6	무승부	24
4.7	취소/몰수	24
4.8	증거 제출	24
4.9	경기 미디어	25
4.10	기기	25
4.11	기술 문제	25
4.11.1	재경기	25
4.11.2	플레이어의 동의	26
4.12	경기 변경	26
5.	상품	26
5.1	데이터 승인 및 교환	26
5.2	배송 기간과 청구	26
6	플레이어 행동강령	27
6.1	경쟁 무결성	27
6.2	규정/안내 준수	27
6.3	불공정 행위	27
6.4	경쟁 진실성	27
6.5	프로답지 않은 행동	28
6.5.1	적대 행위	28
6.6	도박	29
6.7	부정 행위	29
6.7.1	승부 조작	29
6.7.2	해킹	29
6.7.3	악용	29
6.7.4	관전 모니터	30
6.7.5	타인 계정 이용 등	30
6.7.6	DDoS 공격	30
6.7.7	소프트웨어 또는 하드웨어	30
6.8	뇌물	30
6.9	선물	30
6.10	허용되지 않는 기기	31
6.11	의도적인 접속 중단	31
6.12	실격	31
6.13	매치 녹화	31
7	라이브 방송	31
7.1	미디어 의무	31

1 정의

1.1 유효 범위

1.1.1 소개

본 대회는 ESL Gaming GmbH에서 ESL의 일부로 운영됩니다. 이 문서는 본 대회, 본 대회의 범위 안에 있는 모든 플레이어와 진행되는 시합에 유효한 기본 규정집입니다.

1.1.2 동의

이 규정집을 따르는 것은 필수 사항입니다. 본 대회에 참가함으로써 플레이어는 이 규칙을 준수할 것에 동의하며 플레이어와 ESL Gaming GmbH('ESL' 또는 '저희') 사이에 구속력 있는 계약을 형성합니다. 플레이어가 앞서 언급된 규칙을 주의 깊게 읽는 것을 장려하며 이러한 사항은 플레이어가 맺은 본 계약의 일부입니다.

1.1.3 관리 언어

본 동의서의 영문본과 타 언어 번역본 사이에 비일관성, 불일치 또는 모호성이 있는 경우, 영문본을 우선시하고 최종 문서이자 관리 문서로 간주합니다. 번역본은 편의를 위해서만 제공되며 영문본의 조항을 설명하거나 해석하는 데 사용되지 않습니다.

1.2 주요 용어

‘규정집’: 이는 2024 Pokémon GO WCS 아시아 예선 경기의 운영과 관련된 모든 규정과 가이드라인을 기술하고 관리하는 본 문서를 말합니다.

‘대회’: 이는 2024 Pokémon GO WCS 아시아 예선 경기를 말합니다.

‘대회 관리자’: 이는 ESL Gaming GmbH('ESL')를 포함하여 모든 ESL 직원이나 관리팀, 방송팀, 프로덕션팀의 구성원, 대회 스태프 또는 그 밖에 본 대회 진행을 목적으로 고용되었거나 계약된 다른 모든 이들을 의미하며 이에 국한되지 않습니다.

‘대회 조직’: 본 대회는 ESL에서 조직했습니다. ESL은 ESL Gaming GmbH에서 운영합니다.

ESL Gaming GmbH
Schanzenstr. 23
51063 Köln
Germany
<https://www.eslgaming.com/>

‘대회 주체’: 이는 ESL, The Pokémon Company, 대회 관리자, 본 대회의 공식 스폰서 및 이들의 각 모회사, 자회사 및 제휴사, 공급자, 대리인 및 담당자와 앞서 언급한 모든 주체의 임원, 책임자 및 직원들을 의미합니다.

‘대회 플랫폼’: 이는 **start.gg** 웹사이트를 말하며 이곳에서 등록, 경기 보고 및 플레이어 간의 소통 등 이에 국한되지 않은 모든 대회 관련 활동이 진행됩니다.

‘X판 제’: 이는 X판 제 게임을 가진 경기를 의미하며 게임의 과반수에 승리한 팀이 승자로 선언됩니다. 한 팀이 필요한 과반수에 도달하는 데 필요한 수의 게임에서 승리하면 이후 해당 팀이 경기의 승자로 선언되며 해당 시점에서 진행하지 않은 모든 게임은 진행되지 않습니다. 예를 들어 3판 2선승 제 경기에서는 한 팀이 두 게임에 승리하면 해당 팀이 즉시 해당 경기의 승자로 선언됩니다.

‘플레이어’: 이는 규정되어 있는 요건과 본 대회의 제한 사항을 완전히 준수하고 참가 등록 절차를 완료한 개인을 의미합니다.

‘호스트’: 이는 게임 로비를 생성한 개인 플레이어나 대회 관리자를 의미합니다.

‘게임’: 이는 두 플레이어 간에 이루어지는 한 번의 시합을 의미합니다.

‘경기’: 이는 여러 게임을 포함할 수 있는 두 플레이어 간의 대회 경기를 의미합니다.

‘스위스’: 이는 플레이어가 정해진 수의 라운드를 진행하는 탈락하지 않는 대회 구조를 말하며 일반적으로 패배 후 바로 탈락하기보다 출전자 총수에 기반합니다. 스위스는 최대한 많은 재경기를 피하면서 가장 근접한 실력을 갖춘 플레이어들을 매칭하기 위해 고안되었습니다. 일반적인 스위스 형식에서는 1-0의 기록을 가진 플레이어들이 1-0의 다른 이들과 겨루며, 0-1의 플레이어도 마찬가지입니다. 이는 특정한 수의 라운드가 완료되기 전까지 2-0대2-0, 1-1대1-1 등으로 반복됩니다. 하지만, 동일한 기록을 가진 플레이어들이 항상 서로 경쟁하도록 보장되는 것은 아닙니다.

‘배틀 팀’: 이는 플레이어가 등록한 6마리의 포켓몬 로스터를 말합니다.

1.3 지역

대회에서 플레이어들은 다른 지리적 지역에서 경쟁할 기회를 가지며 아래에 기술된 바와 같이 이하 '지역'으로 지칭합니다.

- 아시아 태평양(말레이시아, 필리핀, 싱가포르, 홍콩)
- 인도 지역
- 인도네시아 지역
- 한국 지역
- 대만 지역
- 태국 지역

1.4 처벌

1.4.1 처벌의 정의와 범위

처벌은 ESL의 규칙을 위반한 경우 주어집니다. 처벌은 문제의 사고 및 주로 이러한 사고의 두 개 이상으로 구성된 조합에 따라 불이행 패배, 플레이어 출전 자격 박탈이나 실격 중 하나가 될 수 있으며 이에 국한되지 않습니다. 플레이어에게는 메일로 처벌에 관해 알리게 되며 해당 결정안에 항의할 수 있을 때까지 시간이 주어집니다.

1.4.1.1 불이행 패배

불이행 패배는 플레이어가 규정집에 서술된 본 대회의 특정 요건이나 조건을 충족하지 못했을 때 주어집니다. 이는 여러 상황에 따라 발생할 수 있으며 여기에는 노쇼, 특정 기준 충족 실패, 규칙 위반 등을 포함하며 이에 국한되지 않습니다. 불이행 패배는 해당 플레이어가 하나의 게임이나 경기에서 패배한 것으로 간주하며 승리는 이들의 상대에게 주어집니다.

1.4.1.2 실격

실격은 가장 심각한 규칙 위반 사례에서 발생합니다. 이는 심각한 규칙 위반, 비윤리적인 행동이나 본 대회의 무결성에 유해한 것으로 간주되는 행동으로 인해 플레이어가 본 대회에서 쫓겨날 때 발생합니다. 실격은 본 대회 관리자에 의해 집행되며 협상이 불가능합니다.

1.4.1.3 추방/출전 금지

이는 현재 및/또는 향후 대회나 이벤트에서 일시적이거나 영구적으로 플레이어를 제외하는 것을 말합니다. 본 조치는 심각한 부정행위, 반복적인 규칙 위반이나 본 대회의 표준을 부정하는 행동에 대한 대응으로 취해집니다. 추방/출전 금지의 기간과 범위는 해당 위반 사항의 심각도에 기반하여 본 대회 관리자에 의해 정해집니다.

1.4.1.4 추가 처벌 수단

특별한 사례에서 대회 관리자는 다른 처벌 수단을 규정하고 결정할 수 있습니다.

1.4.2 처벌 조합

나열된 처벌 수단은 상호 배타적이지 않으며 대회 관리자에 의해 적합한 것으로 보이는 조합으로 주어질 수 있습니다.

1.4.3 반복된 위반 사항 처벌

본 규정집에 서술된 모든 처벌은 첫 번째 위반 시에 적용될 수 있습니다. 반복된 위반 사항은 타당한 섹션에 나열된 처벌에 준하여 본 규정집의 타당한 섹션에 나열된 것보다 더 심각하게 처벌될 수 있습니다.

2 일반

2.1 규칙 변경

본 대회 관리자는 언제든지 추가 공지 없이 규칙을 수정, 삭제, 그 외 변경할 권리를 가지고 있습니다. 대회 관리자는 또한 공정한 경쟁 및 스포츠맨십의 정신을 지키기 위해 본 규정집에서 특정하게 다루어지지 않은 사례에 대해 판정을 내릴 권리를 가지고 있습니다.

2.2 규칙의 유효성

본 규정집의 조항이 어떤 관할권에서 불법, 무효 또는 시행 불가능하거나 그리되는 경우, 이는 본 규정집의 다른 모든 조항의 해당 관할권에 대한 유효성이나 시행 가능성, 또는 본 규정집의 해당 조항 또는 다른 모든 조항의 타 관할권에 대한 유효성 또는 시행 가능성에 영향을 주지 않습니다.

2.2.1 지역 법

어떤 규칙이나 절차가 지역 법과 충돌하는 경우, 이러한 규칙이나 절차는 기존에 의도한 효과와 최대한 가깝게 유지되는 방식으로 해당 법에 맞추어 조정됩니다.

2.3 개인 정보 및 데이터 보호

모든 플레이어는 ESL Gaming GmbH(ESL)가 본 대회에서 플레이어의 개인 데이터를 수집, 저장, 공유 및 그 외 처리하는 것에 동의하며 이는 플레이어, 코치, 플레이어 매니저 및 플레이어와 관련된 다른 개인을 포함합니다. 플레이어는 ESL이 일반적으로 이미지 및 구어, 이름, 별명 및 국적 등, 이에 국한되지 않는 개인 데이터를 대회 관리 및 개최, 플레이어와 연락 유지, 상품 배송 등을 위해 처리하는 것을 인지하며, ESL은 이러한 개인 데이터를 <https://esl.com/privacypolicy/>에서 확인할 수 있는 개인 정보 처리 방침에 따라 처리합니다. 자세한 정보나 문의는 privacy@eslgaming.com으로 연락해 주세요. 제3자와 공유한 모든 개인 데이터는 ESL 개인 정보 처리 방침에 따라 처리됩니다.

2.4 기밀 유지

이메일 소통, 경기 채널, 토론이나 대회 관리자 및 대회 주체와의 기타 모든 서신의 내용은 엄격하게 기밀로 간주합니다. 대회 관리자의 서면 동의 없이 이러한 자료를 공개하는 것은 금지됩니다.

2.5 추가 동의

ESL 관리자는 어떠한 추가 동의 사항에도 책임이 없으며 개인 플레이어 간에 이루어진 이러한 동의 사항을 집행하는 데 동의하지 않습니다. ESL은 이러한 동의가 이루어지는 것을 크게 반대하며 본 규정집을 부정하는 이러한 동의는 어떤 상황에서도 인정받지 못합니다.

2.6 경기 방송

2.6.1 권리

ESL의 모든 방송 권리는 The Pokémon Company가 소유합니다. 이는 다음을 포함하되 이에 국한되지 않습니다. IRC 봇, Discord 봇, 오디오 스트리밍, 동영상 스트리밍(예: POV 스트리밍), 리플레이, 데모 또는 모든 종류의 방송.

2.6.2 이러한 권리의 포기

ESL Gaming GmbH는 하나나 여러 경기에 대한 방송 권리를 제3자나 플레이어 자신에게 수여할 권리를 가집니다. 이러한 사례의 경우, 해당 방송은 경기가 시작되기 전에 ESL 방송 유통팀과 조정되어야 합니다.

2.6.3 플레이어의 책임

플레이어는 ESL에서 승인한 방송으로 자신의 경기가 방송되는 것을 거부할 수 없으며 해당 경기가 방송되는 방식을 선택할 수도 없습니다. 플레이어는 경기의 방송이 진행될 수 있도록 충분히 합의하는 데 동의합니다.

2.6.4 스트리밍/재송신 승인

ESL과 함께 대회의 어떤 부분이든 스트리밍, 또는 다시 스트리밍하고 싶은 플레이어, 캐스터, 커뮤니티 구성원은 대회 주체의 심사를 받고 적절한 행동강령에 서명해야 합니다. 모든 스트리머와 콘텐츠 크리에이터는 모든 ESL 또는 ESL 관련 이벤트를 스트리밍/다시 스트리밍/협동 스트리밍할 때 이 행동강령을 따라야 합니다. ESL은 이러한 행동강령이나 서비스 약관을 위반하는 경우 모든 개인에게서 이 승인을 철회할 권리를 가집니다.

2.7 소통

2.7.1 Discord

2024 Pokémon GO WCS 아시아 예선 경기의 주요 소통 수단은 Discord입니다. 정기적으로 서버를 확인하여 본 대회의 중요한 공지를 놓치지 않도록 해주세요. 모든 플레이어는 규칙 변경 사항을 전달받고 관리자 및 플레이어와 소통하기 위해 서버에 참여해야 합니다. Discord 서버에서만 아이템이 전달될 수 있습니다. 서버에 있지 않아 이러한 아이템을 인지하지 못한 경우 합당한 사유로 보지 않습니다.

2.7.2 이메일 서신

플레이어는 대회 플랫폼에 등록된 자신의 이메일 주소를 간밀히 확인해야 합니다. 규칙, 해당하는 경우 등록 미완료 관련 알림, 상품 관련 정보 등 이에 국한되지 않고 주요 소통이 플레이어의 메일 주소로 직접 전송될 수 있습니다. 문의는 tops-pokemon-apj@esl.gg로 이메일을 통해 연락하시면 됩니다.

2.7.3 대회 플랫폼 경기 채팅

경기 도중 문제를 마주한 경우, 대회 플랫폼 경기 채팅 칸 하단의 '관리자 요청(Request a Moderator)' 링크를 사용하세요. 가능한 경우 관리자가 채팅에 참여하여 도움을 줄 것입니다. 공식 [Start.gg 지원 기사](#)는 도움이 필요한 분들께 추가 지침을 제공합니다. 대회 플랫폼 경기 채팅은 또한 경기 중 상대와의 기본 소통 방식입니다.

2.8 참여 요건 및 제한

대회에 참가하려면 반드시 다음 조건을 충족해야 합니다. 플레이어가 이러한 요건을 충족하지 못하는 경우, 플레이어는 자격이 없는 것으로 간주됩니다. 플레이어는 월드챔피언십 자격에 대한 요건을 모두 충족해야 합니다. 플레이어가 이러한 요건을 충족하지 못하는 상황에는 자격이 박탈되며 이들의 순위는 자격을 갖춘 바로 다음 플레이어에게 제공됩니다.

2.8.1 연령 제한

모든 플레이어는 대회 첫 경기 날까지 최소 만 13세의 법적 연령 이상이어야 합니다.

플레이어가 만 13세 미만이면서 어떤 경기에 현재 참가하고 있거나 이전에 참가한 것이 발견된 경우, 즉시 대회 참가 자격이 박탈됩니다.

2.8.2 플레이어 지역 제한

플레이어는 하나 이상의 국가나 지역에서 동일한 대회에 자격을 가지려 시도해서는 안 됩니다.

2.8.3 출신 국가/지역

플레이어의 출신 국가는 주로 주거하는 장소가 있는 국가(장시간 거주 증거와 관련된 법적 등록이나 장기 비자로 증명된 경우, 90일 비자로는 충분하지 않음)나 유효한 여권을 가진 국가입니다. 이러한 결정은 ESL 대회마다 새롭게 이루어질 수 있지만, 해당 대회 및 예선에서 결정이 이루어지면 최종 결정이 되며 취소할 수 없습니다.

2.8.4 거주지 제한

모든 플레이어는 섹션 1.3에 서술된 대로 자신이 경쟁하는 지역의 거주자이며 해당 지역에서 참가해야 합니다. 이러한 제한 사항을 위반하면 플레이어는 본 규정집의 섹션 1.4에 기술된 대로 처벌을 받을 수 있습니다.

2.8.5 플레이어 세부 정보

요청 시 플레이어는 성명, 연락처 세부 정보, 출생일, 주거지 주소 및 사진 등 이에 국한되지 않고 필요한 모든 정보를 제공할 의무가 있습니다.

2.8.5.1 별명

플레이어는 ESL 경기에서 어떠한 추가 사항 없이 등록 시 제출한 자신의 공식 별명만 사용하도록 허용됩니다. 모든 별명은 반드시 행동 강령에 따라야 합니다. ESL은 ESL의 판단에 따라 정치적, 종교적 또는 모욕적인 문제나 정서를 포함하는 별명을 거부할 수 있습니다.

2.8.5.1.1 이름, 상징 및 스폰서

ESL은 시합 시 바람직하지 못한 이름 및/또는 심볼을 사용하는 것을 금지할 권리를 가집니다. 법적으로 보호되는 모든 단어나 심볼은 소유자가 허가하지 않은 한 일반적으로 금지됩니다.

음란물, 약물 사용 또는 기타 성인 또는 성숙한 주제 및 상품으로 단독 또는 널리 알려진 스폰서의 광고나 홍보는 2024 Pokémon GO WCS 아시아 예선 경기와 관련하여 허용되지 않습니다.

2.8.5.2 플레이어 계정

모든 참가 인원은 반드시 등록 기간에 대회 플랫폼에 자신의 포켓몬 GO 계정 정보를 포켓몬 라인업 정보와 함께 정확하게 제출해야 합니다. 참가 인원이 start.gg 계정이 없는 상황에는 등록을 진행하기 전에 필수적으로 계정을 생성해야 합니다.

플레이어는 자신이 제출한 정보가 정확하고 완전한지 보장하는 데 책임이 있습니다. 이러한 요건을 따르지 않은 경우 등록이 완료되지 않는 결과를 야기할 수 있습니다.

2.8.5.2.1 정확한 플레이어 계정 사용

- 플레이어는 대회에서 반드시 하나의 start.gg 계정과 하나의 포켓몬 GO 계정만을 사용해야 합니다.
- 동일한 계정 이름을 가진 두 명의 플레이어가 동일한 대회에 거의 동시에 참가하는 경우, 이후 해당 플레이어는 함께 대회 관리자와 협력하여 타협안을 찾아야 합니다. 타협안이 나오지 않는 경우, 이후 해당 계정 이름은 양 플레이어에게 허용되지 않으며 두 플레이어는 모두 본 가이드라인을 준수하는 새로운 계정 이름을 선택해야 합니다.
- ESL은 어떠한 이유에서든 계정 이름의 이러한 사용을 거부하거나 취소할 권리를 가집니다.
- 본 대회에 받아들여진 후 플레이어는 자신의 포켓몬 GO 트레이너 ID를 변경할 수 없습니다.

2.8.5.2.2 잘못된 게임 계정으로 플레이

플레이어는 등록 시 제출한 계정 외에 다른 게임 계정으로 플레이할 수 없습니다. 부정확한 게임 계정은 본 규정집의 섹션 1.4에 서술된 대로 처벌을 받게 될 수 있습니다.

2.8.5.2.3 계정 이름 변경 금지

등록 기간이 종료된 후 플레이어는 자신의 계정이나 계정 이름을 변경할 수 없습니다. 본 규칙에 대한 예외는 특별한 사례에만 부여될 수 있으며 대회 관리자의 재량에 따라 달라질 수 있습니다.

2.8.6 포켓몬 월드챔피언십 자격을 갖춘 플레이어

플레이어가 현재 다른 대회에 참가하고 있거나 이미 사전에 다른 대회를 통해 2024 포켓몬 월드챔피언십에 대한 자격을 갖춘 경우, 해당 플레이어는 본 대회의 참가 자격이 박탈됩니다.

2.8.7 여행 정보

모든 플레이어는 유효한 여행 서류를 소지해야 하며, 참가 전에 여행 준비를 갖추어야 합니다. 특히, 여권은 출발 전 최소 6개월 이상 유효해야 합니다.

2.9 초대 수락 및 양도

개인적인 상황이나 양도 불가 등 이에 국한되지 않고 어떠한 이유에서든 플레이어가 지역 플레이오프 스테이지나 2024 포켓몬 월드챔피언십의 초대를 수락할 수 없는 경우, 해당 초대는 다른 플레이어에게 양도되지 않습니다. 해당 초대는 무효로 간주하며 이후 어떠한 제안도 아래 순위로 확대되지 않습니다.

3 대회

3.1 대회 형식

2024 Pokémon GO WCS 아시아 예선 경기는 섹션 1.3에 서술된 대로 6개의 다른 지리적 지역을 포함합니다. 각 지역은 해당 지역의 독립적인 대회를 주최하며 각각 지역 예선 및 지역 플레이오프라는 두 개의 주요 단계를 포함합니다.

3.1.2 지역 예선

지역 예선 단계에서 플레이어는 스위스 시스템 대회에 참여하게 되며 각 라운드는 3판 2선승 제(Bo3)로 진행됩니다. 최대 플레이어 수는 256명이며 선착순을 기반으로 합니다. 최초 등록만으로는 지역 예선에서 안전한 위치가 보장되지 않는 점을 참고하는 것이 중요합니다. 최종 명단 확정은 섹션 2.8.5.2에 서술된 대로 유효한 등록 데이터를 제출했는지에 달려있습니다. 플레이어는 이메일을 통해 대회 조직에서 공식 명단 확인서를 받게 되며 이는 대회에서 자신의 위치에 대한 최종 인증 역할을 합니다. 라운드 수는 아래에 서술된 대로 각 대회에 등록된 총 플레이어에 따라 달라진다.

- 9~16명의 플레이어 4라운드
- 17~32명의 플레이어 5라운드
- 33~64명의 플레이어 6라운드
- 65~128명의 플레이어 7라운드

- 129~256명의 플레이어 8라운드

지역	지역 예선 경기 수	각 지역 예선에서 올라가는 플레이어	지역 플레이오프의 플레이어 총계
한국	2	상위 8	16
인도	2	상위 8	16
아시아 태평양	1	상위 16	16
인도네시아	1	상위 16	16
대만	1	상위 16	16
태국	1	상위 16	16

상기 표에 표시된 바와 같이 한국 지역과 인도 지역에서 각각 별도로 지역 예선 2개를 주최합니다. 플레이어는 이러한 2개의 지역 예선 중 하나에만 등록할 수 있습니다. 플레이어는 룰북 섹션 3.1.4.2.1에 서술된 대로 지역 예선 1에서 오는 상위 플레이어가 지역 예선 2의 플레이어보다 플레이오프에서 더 높게 시드가 정해지는 점을 추가로 통지받습니다.

3.1.2.1 타이브레이커

지역 예선 스위스 스테이지에서 포인트 할당은 다음을 따른다. 한 번의 경기 승리는 1포인트, 한 번의 게임 승리는 1포인트, 부전승(불이행 승리) 또한 1포인트를 수여합니다. 모아서 누적된 총 포인트는 '스위스 포인트'로 지정됩니다. 스위스 포인트는 지역 예선 스위스 스테이지에서 최종 순위를 판단하기 위한 토대로 여겨집니다. 무승부 발생 시 플레이어 순위를 판단하기 위해 다음의 타이브레이커 기준이 적용됩니다.

- I. 경기 총 승리(MW): 플레이어가 승리한 경기의 총수입니다. 더 높은 MW를 가진 플레이어가 더 높은 순위가 됩니다.
- II. 게임 승리 비율(GW%): 각 경기에서 승리한 게임의 비율입니다. 더 높은 게임 승리 비율을 가진 플레이어가 더 높은 순위가 됩니다.
- III. 상대의 게임 승리 비율(OGW%): 이는 플레이어 상대의 평균 게임 승리 비율을 반영하며 맞선 경쟁자의 힘에 대한 측정치를 제공합니다. OGW%가 더 높은 경우, 플레이어가 종합적으로 더 좋은 실력을 보여준 상대와 싸웠다는 것을 나타내므로 더 높은 순위가 됩니다.

IV. 헤드 투 헤드(H2H): H2H는 타이브레이커를 해결하는 데 필요한 경우 자신의 종합적인 점수가 상대의 종합적인 점수가 얼마나 필적하는지를 말합니다. 헤드 투 헤드는 일반적으로 다른 모든 기준으로 무승부를 해결하지 못했을 때 필수적입니다.

상기 모든 기준을 적용한 후에도 다음 단계로 나아가는 상위 플레이어 사이에 무승부가 지속되는 경우 무승부인 플레이어 사이에 결정적인 단일 1판 제(Bo1) 경기가 실시됩니다. 여러 플레이어가 동일한 순위로 무승부인 경우에는 최종 순위를 결정하기 위해 싱글 엘리미네이션 1판 제(Bo1) 대진표가 만들어집니다.

3.1.3 지역 플레이오프

지역 플레이오프에서는 각 지역의 상위 플레이어 16명이 더블 엘리미네이션 대진표에서 경쟁하게 되며 3판 2선승 제(Bo3) 형식으로 계속됩니다. 그랜드 파이널에는 대진표 재설정 기능이 있습니다. 즉, 패자 대진표에서 나온 플레이어가 그랜드 파이널의 첫 번째 3전 2선승(Bo3) 경기에서 승리할 경우, 그랜드 파이널 리셋(Grand Final Reset)이라고 불리는 두 번째 3전 2선승제(Bo3) 경기가 진행되어 챔피언을 결정한다. 각 지역의 가장 좋은 실력을 보여준 플레이어는 2024 포켓몬 월드챔피언십의 초대장을 확보하게 되며, 지역별 슬롯 할당은 아래 표에 자세히 서술되어 있습니다.

지역	예선 통과 슬롯 수	여행 상품
한국	4	1
인도	4	1
아시아 태평양	2	1
인도네시아	2	1
대만	2	1
태국	2	1

3.1.3.1 여행 상품

2024 포켓몬 월드챔피언십 참가 권리에 더해 초대장(여기서부터 '여행 상품'으로 지칭)을 획득한 경우, 자신의 가장 가까운 공항에서 경기 장소(하와이 호놀룰루)까지 왕복 여행 비용, 숙박 비용 등을 책임질 필요 없이 참가할 수 있습니다. (* 하지만 이는 The Pokémon Company가 정한 범위에 제한됩니다. 모든 항공권 및 숙박에 대한 준비는 주최 측에서 수행합니다. 여행 상품을 획득한 플레이어는 대회 관리자의 안내를 따르고

예약에 필요한 정보를 제공해야 합니다. 대회 관리자의 연락을 기다려 주세요.)

3.1.4 시드 배정

시드 배정이란 대회 대진표에 참가자들을 미리 정해진 기준에 따라 배치하는 방식을 정의합니다.

3.1.4.1 지역 예선 시드 배정

대회의 지역 예선 단계의 경우, 플레이어들의 시드 배정은 무작위 방식으로 진행됩니다. 본 접근 방식은 공정성을 유지하고 경기 시작 시 모든 플레이어들에게 동등한 기회를 제공하기 위해 채택되었습니다.

3.1.4.2 지역 플레이오프 시드 배정

지역 예선 단계가 끝나면 해당 지역 예선 단계의 플레이어 최종 순위에 따라 지역 플레이오프 단계의 시드가 결정됩니다. 본 방식은 이전 단계의 플레이어 결과를 반영하고 대회 진행을 위한 공평한 기반을 구축하기 위해 고안되었습니다.

3.1.4.2.1 한국과 인도의 지역 플레이오프 시드 배정

총 2개의 지역 예선이 포함된 한국과 인도의 특정 토너먼트 구조를 고려하여, 각 지역 플레이오프에서 16명의 플레이어에게 아래 기술된 바와 같이 시드를 배정합니다:

- 1차 지역 예선에서 상위 8명의 플레이어는 1~8번 시드를 배정받습니다.
- 2차 지역 예선에서 상위 8명의 플레이어는 9~16번까지 시드를 배정받습니다.

3.2 대회 일정

대회 일정은 매끄러운 시합 경험을 촉진하기 위해 구성됩니다. 플레이어는 자신의 각 지역에 제시된 타임라인을 따르는 것이 권고됩니다. 대회 조직은 필요한 경우 일정을 수정할 권리를 가지며 이러한 변경 사항은 섹션 2.7에 서술된 소통 수단을 통해 즉시 모든 플레이어에게 전달됩니다. 아래는 지역별로 기술된 일정입니다.

- 아시아 태평양 예선(말레이시아, 필리핀, 싱가포르, 홍콩):
 - 등록 개시: 2024년 4월 6일 토요일 오전 10:00 SGT/HKT/PST/MST(GMT+8)
 - 등록 마감: 2024년 4월 17일 수요일 오후 12:00 SGT/HKT/PST/MST(GMT+8)
 - 예선: 2024년 4월 21일 일요일 오후 02:00 SGT/HKT/PST/MST(GMT+8)
 - 플레이오프: 2024년 5월 12일 일요일 오후 02:00 SGT/HKT/PST/MST(GMT+8)
- 인도 지역 예선

- 예선 #1
 - 등록 개시: 2024년 3월 23일 토요일 오전 10:00 IST(GMT+5:30)
 - 등록 마감: 2024년 4월 3일 수요일 오후 12:00 IST(GMT+5:30)
 - 예선: 2024년 4월 6일 토요일 오후 2:00 IST(GMT+5:30)
- 예선 #2
 - 등록 개시: 2024년 4월 6일 토요일 오후 8:00 IST(GMT+5:30)(임시 지정, 예선 #1의 결과에 따라 달라질 수 있음)
 - 등록 마감: 2024년 4월 11일 목요일 오후 12:00 IST(GMT+5:30)
 - 예선: 2024년 4월 14일 일요일 오후 2:00 IST(GMT+5:30)
- 플레이오프: 2024년 4월 27일 토요일 오후 02:00 IST(GMT+5:30)
- 인도네시아 지역 예선:
 - 등록 개시: 2024년 3월 30일 토요일 오전 10:00 WIB(GMT+7)
 - 등록 마감: 2024년 4월 10일 수요일 오후 12:00 WIB(GMT+7)
 - 예선: 2024년 4월 14일 일요일 오후 2:00 WIB(GMT+7)
 - 플레이오프: 2024년 5월 5일 일요일 오후 2:00 WIB(GMT+7)
- 한국 지역 예선
 - 예선 #1
 - 등록 개시: 2024년 4월 13일 토요일 오전 10:00 KST(GMT+9)
 - 등록 마감: 2024년 4월 24일 수요일 오후 12:00 KST(GMT+9)
 - 예선: 2024년 4월 27일 토요일 오후 2:00 KST(GMT+9)
 - 예선 #2
 - 등록 개시: 2024년 4월 27일 토요일 오후 08:00 KST(GMT+9)(임시 지정, 예선 #1의 결과에 따라 달라질 수 있음)
 - 등록 마감: 2024년 5월 2일 목요일 오후 12:00 KST(GMT+9)
 - 예선: 2024년 5월 5일 일요일 오후 2:00 KST(GMT+9)
 - 플레이오프: 2024년 5월 18일 토요일 오후 2:00 KST(GMT+9)
- 대만 지역 예선:
 - 등록 개시: 2024년 4월 27일 토요일 오전 10:00 TWT(GMT+8)
 - 등록 마감: 2024년 5월 8일 수요일 오후 12:00 TWT(GMT+8)
 - 예선: 2024년 5월 12일 일요일 오후 2:00 TWT(GMT+8)
 - 플레이오프: 2024년 5월 25일 토요일 오후 2:00 TWT(GMT+8)
- 태국 지역 예선:

- 등록 개시: 2024년 3월 23일 토요일 오전 10:00 ICT(GMT+7)
- 등록 마감: 2024년 4월 3일 수요일 오후 12:00 ICT(GMT+7)
- 예선: 2024년 4월 6일 토요일 오후 2:00 ICT(GMT+7)
- 플레이오프: 2024년 4월 21일 일요일 오후 2:00 ICT(GMT+7)

3.2.1 경기 시작

모든 대회와 첫 번째 경기 일은 각 지역에서 오후 2:00 현지 시간에 시작될 예정입니다.

3.2.2 라운드 시간

각 라운드는 45분의 시간이 할당되어 있습니다. 플레이어는 각 경기를 앞서 서술된 45분의 라운드 시간 안에 끝내야 합니다. 하지만, 경기가 이 시간을 넘어서 이어지는 경우, 대회 관리자는 자신의 재량으로 해당 지연에 대한 특성과 사유에 기반하여 연장을 허가할 수 있습니다. 지연에 대한 원인이 플레이어에게 있는 경우, 섹션 1.4에 서술된 대로 조치가 취해질 수 있습니다. 지연이 특정 플레이어의 탓이 아니며 합당한 사유가 제공되지 상황에는 대회 관리자가 적절하다고 간주하는 무작위 선택 과정으로 승자가 결정될 수 있습니다.

3.2.3 등록 창

각 지역 대회의 등록 창은 특정 시간에 열리고 닫힙니다. 최종 명단 확정은 등록 기간에 제출한 정보의 유효성에 영향을 받을 수 있으며 대회 조직의 이메일을 통해 공식적으로 확정됩니다.

4 게임 규칙

4.1 게임 버전

모든 플레이어는 ESL에서 주최하는 대회에 참가하려면 반드시 최신 게임 버전을 설치해야 합니다. 대회가 시작되기 전에 업데이트를 설치해야 합니다.

4.1.2 버전

모든 온라인 경기는 경기 시간에 실시간 서버에서 이용할 수 있는 최신 버전으로 진행됩니다.

4.2 게임 내 버그

플레이어가 버그를 마주한 상황에서는 다음의 조건을 모두 충족했을 때만 재경기가 허용됩니다.

- 버그는 게임 중단시키며 플레이어(또는 여러 플레이어)가 일반적인 방식으로 게임을 플레이할 수 없게 합니다. 현재 알려진 GO 배틀 리그와 관련된 불완전한 문제의 목록은 공식 'GO 배틀 리그의 알려진 문제' 페이지인 <https://niantic.helpshift.com/hc/en/6-pokemon-go/faq/2699-go-battle-league-known-issues-1598471929>에서 확인할 수 있습니다.
- 대회 관리자는 버그가 발생하자마자 즉시 이를 통지받습니다.
- 버그가 플레이어에 의해 악의적인 의도로 발동되지 않은 경우 만들어진 영향의 심각성에 따라 대회 관리자는 섹션 1.4에 서술된 대로 조치를 취할 수 있습니다.

플레이어가 게임을 중단하는 버그와 마주한 상황에는 해당 버그가 현재 'GO 배틀 리그의 알려진 문제' 페이지 목록에 있는지와 관계없이 플레이어는 해당 버그가 일반적인 게임 플레이에 영향을 주었다는 것을 보여주는 깨끗한 스크린샷이나 동영상 녹화의 형태로 자신의 주장을 뒷받침하기 위한 충분한 증거를 제공해야 합니다.

4.3 게임 설정

- 게임 유형: 1대1 배틀
 - 배틀은 슈퍼(Great) 리그에서 진행됩니다(최대 CP 1500).
- 플레이 모드: 온라인

4.3.1 게임 설정 준수

모든 경기는 필수적으로 본 대회 규칙에서 특정하는 정확한 설정으로 실시되어야 합니다. 이러한 설정을 준수하지 않는 경우, 섹션 1.4에 서술된 경기 반복이나 처벌에 대한 가능성 등 관리 조치가 취해질 수 있습니다.

4.3.2 배틀 팀과 관련 규정

- 플레이어들은 대회 시작 전에 등록된 6마리의 포켓몬을 사용하여 배틀합니다. 등록되지 않은 포켓몬은 사용이 금지됩니다.
- 배틀 팀은 같은 포켓몬을 최대 1마리까지 포함할 수 있습니다. 다른 리전폼인 포켓몬(예: 태양 (불) 캐스퐁, 빗방울 (물) 캐스퐁)들은 동일한 포켓몬으로 간주합니다.
- 플레이어는 배틀이 시작되기 직전에 배틀 팀에서 포켓몬 3마리를 선택하여 파티를 구성할 수 있습니다. 만약 플레이어가 3마리의 포켓몬을 가질 수 없다면, 그들은 대회에서 실격됩니다.
- 등록된 배틀 팀은 대회가 끝날 때까지 변경할 수 없습니다. 배틀 팀 내 포켓몬의 파워 업, 진화, 기술을 변경 및 두 번째 스페셜 어택 추가, 정화, 같은 종의 포켓몬 내의 교환과 같은 모든 변경은 금지됩니다.
- CP 부스터를 받은 "베스트 파트너"는 배틀 팀에 포함할 수 있습니다. 해당 포켓몬은 CP 부스터를 받은 상태의 CP로 등록해야 하며, 대회 도중에는 CP 부스터를 받은 포켓몬을 변경할 수 없습니다.

- 그림자 포켓몬과 정화 포켓몬은 플레이어가 배틀 팀을 등록할 시에 그림자 포켓몬 또는 정화 포켓몬임을 지정하였다면 허용됩니다.
- 다음의 포켓몬은 배틀 팀에 등록할 수 없습니다.
 - 메타몽, 껌질몬, 메가진화한 포켓몬, 원시 가이오가, 원시 그란돈, 프리저(가라르의 모습), 썬더(가라르의 모습), 파이어(가라르의 모습), 메이클, 고고트.
- 플레이어가 요건을 준수하지 않는 것으로 판명될 경우, 해당 요건을 충족하지 못하는 등록된 포켓몬은 이번 대회에 부적합한 것으로 간주합니다. 자격이 없는 포켓몬은 어떤 전투에도 참가할 수 없으며 대회가 시작되면 자격을 갖춘 다른 포켓몬으로 대체될 수 없습니다.

4.4 배틀 시작

이 섹션은 대회에서 상대를 찾고 배틀을 시작하는 절차를 서술합니다.

4.4.1 상대 찾기

플레이어는 대회 중 대회 플랫폼 경기 채팅 페이지를 사용하여 상대와 소통해야 합니다. 경기 전에 모든 플레이어 트레이너 이름, 코드 및 포켓몬 라인업을 포함하는 종합 '공용 데이터베이스'를 이용할 수 있습니다. 이 데이터베이스는 플레이어가 자신의 개별 상대를 식별하고 함께 싸우기 위한 기본 참조 자료 역할을 하기 위한 것입니다.

4.4.2 배틀 시작

배틀을 시작하려면 플레이어는 먼저 친구에게서 배틀 도전을 받는 옵션을 켜는지 확인해야 합니다. 이 설정은 게임에서 '설정'을 찾아 '일반'을 선택하고 '친구와 배틀 도전 허용'을 켜서 확인할 수 있습니다.

4.4.2.1 배틀 시작에 대한 책임

각 경기의 대진표 페이지에서 상단에 있는 플레이어가 배틀을 시작하는 책임을 집니다. 이 플레이어는 공용 데이터베이스에서 트레이너 이름과 코드를 활용하여 자신의 상대에게 친구 요청을 보내야 합니다.

4.4.2.2 대회 중 소통

상대 간 소통이든, 도움을 요청하는 경우든 관계없이 대회 중 기본 소통 방식은 대회 플랫폼 경기 채팅이어야 하며, 플레이어는 또한 필요한 경우 추가적인 소통을 위해 공용 데이터베이스에서 제공되는 상대의 **Discord ID**를 참조할 수 있습니다. 자세한 정보는 섹션 2.7.3을 참조해 주세요.

4.4.3 결석/노쇼

플레이어는 예정된 경기 시작 시간(경기 시작 시간 + 10분)으로부터 10분 동안 경기에 참가할 수 있는 시간이 부여됩니다. 이 10분의 유예 기간을 넘어 도착하면 '노쇼'로 처리되며 불이행 패배가 내려집니다.

4.4.3.1 불이행 승리 주장 절차

상대가 할당된 시간 안에 나타나지 않거나 게임이 끝나기 전에 의도적으로 나간 경우, 또는 이와 유사한 상황의 경우에 참석한 플레이어는 대회 플랫폼 경기 채팅 칸에서 '관리자 요청(Request a Moderator)' 기능을 통해 대회 관리자에게 즉시 알려야 합니다. 불이행 승리(3판 2선승 제에 대해 2-0의 경기 승리를 의미)를 공식적으로 주장하려면 참석한 플레이어는 섹션 4.8에 서술된 대로 상대가 결석했거나 일찍 나갔다는 증거를 제공해야 합니다.

4.4.3.2 임시 결석을 위한 예외

플레이어가 시작 시간에 참석했으나 긴급한 문제로 인해 잠시 떠나야 하는 경우, 경기 시작 시간 15분 내(경기 시작 시간+15분)로 돌아오는 경우 '노쇼'로 여겨지지 않습니다. 이러한 허용 사항은 예측하지 못한 상황을 수용하기 위해 만들어졌습니다. 이러한 예외를 악용하지 말 것을 플레이어에게 경고합니다. 이러한 관용을 지나치게 이용하거나 지연을 야기하기 위해 오남용하여 면밀히 감시될 것이며 섹션 1.4에 따라 징계 조치가 취해질 수 있습니다.

4.5 경기 절차

4.5.1 배틀 팀 공개

각 배틀을 시작하기에 앞서 플레이어는 원하는 경우 투명하게 포켓몬 이름, 전투력(CP) 및 기술 등 자신의 배틀 팀 구성을 상대에게 공개할 수 있습니다. 양 플레이어가 배틀 팀을 서로 확인한 후 플레이어는 배틀을 시작하기 위해 세 마리의 포켓몬을 선택하기 시작할 수 있습니다.

4.5.2 파티 변경

각 게임의 결과에 따라 플레이어는 사전에 공개한 배틀 팀 안에서 자신의 파티를 다시 선택할 수 있어 게임 사이에 차후 게임에 대한 전략을 조정할 수 있습니다.

4.5.3 사전 경기 문제 해결

플레이어는 경기 시작에 앞서 연결, 하드웨어 문제 등 모든 잠재적인 문제를 사전에 처리하고 해결해야 합니다. 안정적이고 가동할 준비가 갖춰진 환경을 보장하지 못한 경우 대회 관리자의 재량으로 섹션 1.4에

서술된 대로 처벌을 받을 수 있습니다. 이러한 사전 조치는 본 대회 무결성과 흐름을 유지하는 데 중요합니다.

4.5.4 경기 결과

- 상대의 모든 포켓몬을 물리치는 데 성공한 플레이어는 해당 게임의 승자로 선언됩니다.
- 승자가 당장 명백하지 않은 경우에는 저널 탭에 기록된 결과가 결정적인 요인이 됩니다.
- 저널 탭으로 승자를 확정할 수 없는 경우, 해당 게임은 무효로 선언되며 확실하게 승자를 가리기 위한 재경기가 필요합니다.
- 한 플레이어에 의해 중단된 모든 게임은 해당 플레이어의 패배가 됩니다. 플레이어는 경기 중 자신의 인터넷 연결에 전적으로 책임이 있습니다. 인터넷 불안정으로 인해 연결 해제나 게임 중단이 발생하는 경우 재경기 사유가 되지 않습니다.
- 고의적인 무승부(ID)는 본 대회에서 엄격하게 금지됩니다.

양 플레이어는 대회 플랫폼에서 정확한 경기 결과를 입력할 책임이 있습니다. 양 플레이어는 각 게임이 종료되었을 때 최종 결과를 확인할 수 있는 스크린샷을 찍고 Discord의 경기 결과 제출 섹션에 업로드해야 합니다. 게임 결과에 대해 분쟁이나 문제가 있는 경우, 해당 경기의 대회 플랫폼에서 '관리자 요청(Request a Moderator)' 기능을 통해 관리자에게 알려주세요. 승자 선언을 위한 증거가 불충분한 경우, 대회 관리자는 본 대회의 무결성과 흐름을 유지하기 위해 자신의 재량으로 무작위로 승자를 선택해야 할 수 있습니다.

4.6 무승부

무승부의 경우(예: 양 저널 기재 사항이 무승부로 표시되었거나 둘 다 패배를 나타내는 경우), 플레이어는 승자를 정하기 위해 즉시 승자 결정 게임을 진행해야 합니다. 포켓몬 GO 타이머를 통해 시간을 초과한 배틀은 무승부로 여겨지지 않으며 승자는 참가자들의 저널 기재 사항에 따라 결정됩니다. 최종 결과를 판단하기 위해 양 플레이어는 섹션 4.9에 서술된 증거를 제공해야 합니다.

4.7 취소/몰수

상대가 게임이 끝나기 전에 고의로 나간 상황에서는 섹션 4.4.3.1에 서술된 대로 대회 관리자에게 이러한 일을 즉시 신고할 의무가 남은 플레이어에게 있습니다. 공식 인정 없이 완료되지 않은 게임 결과를 제출하면 신고한 플레이어가 이러한 상황에 대한 정확한 프로토콜을 따르는 것의 중요성을 간과한 것으로 불이행 패배를 받을 수 있습니다.

4.8 증거 제출

상대가 공용 데이터베이스에 등록된 것과 다른 포켓몬이나 공격 유형을 사용하는 것과 같은 불일치 상황 등 이에 국한되지 않고 플레이어가 본 대회에서 게임이나 경기 중 문제를 대회 관리자에게 신고하려는 경우, 해당 플레이어는 섹션 4.9에 서술된 대로 현재 게임 상태나 오류에 대한 경기 미디어를 '증거'의 형태로 제출해야 합니다. 증거가 없는 모든 신고는 대회 관리자의 재량으로 무효로 간주합니다.

플레이어가 유효한 사유 없이 대회 관리자의 결정 사항에 이의를 제기하여 본 대회의 무결성, 진행, 흐름을 방해하는 경우, 해당 대회 관리자는 섹션 1.4에 서술된 대로 앞서 언급된 플레이어에게 페널티를 부과할 수 있습니다.

4.9 경기 미디어

모든 경기 미디어(스크린샷/데모/리플레이 등)는 경기가 종료된 후 최소 2주 동안 플레이어가 보관해야 합니다. 해당 경기에 이의가 제기 되어있는 경우, 해당 이의 제기가 종결되고 해결된 이후에도 최소 2주 동안 플레이어가 해당 기록을 보관해야 합니다.

관리자가 요청한 경우 모든 데모나 리플레이를 이용할 수 있어야 합니다. ESL은 ESL 협정에서 기록된 모든 데모를 재생 및/또는 ESL에 업로드할 권리를 가집니다.

4.10 기기

본 대회는 Android와 iOS 플랫폼에서 모두 액세스할 수 있습니다. 플레이어는 자신의 개인 기기와 안정적인 인터넷 연결을 보장하는 데 전적인 책임을 집니다. 앞서 언급한 플랫폼에서는 참가가 허용되지만 에뮬레이터를 사용하는 것은 엄격하게 금지됩니다. 에뮬레이터를 사용하는 것으로 확인된 모든 플레이어는 섹션 1.4에 서술된 대로 심각한 처벌을 받을 수 있습니다.

4.11 기술 문제

섹션 4.2와 같이 소프트웨어가 고장나 게임 결과에 상당한 영향을 준 경우, 영향을 받은 플레이어는 다음 배틀이 시작되기 전까지 대회 관리자에게 즉시 알려야 합니다. 표준 게임 발생(노멀 기술 애니메이션이 아직 진행되는 동안 포켓몬을 교체하거나 스페셜 기술을 사용할 수 없는 등) 및 사용자 오류(휴대전화 알람으로 플레이를 방해받는 등)는 재경기가 보장되지 않는 문제의 예시입니다.

더욱이, 플레이어는 기기 기능 및 인터넷 연결 안정성 등 이에 국한되지 않고 자신의 측에서 발생한 하드웨어 문제에 전적으로 책임이 있습니다. 이러한 하드웨어 측면에서 발생한 문제는 일반적으로 플레이어의 책임으로 간주하며 대부분의 경우 재경기가 진행되지 않습니다.

4.11.1 재경기

섹션 4.9에서 서술된 명백한 증거가 뒷받침되는 모든 기술 문제나 기타 고비 상황은 즉시 대회 관리자에게 신고해야 합니다. 경기는 대회 관리자의 사전 승인을 통해서만 다시 시작될 수 있습니다. 대회 관리자의 승인으로만 대회 게임이 다시 진행될 수 있습니다. 재경기의 경우, 동일한 선두 포켓몬과 남은 두 포켓몬으로 진행해야 합니다.

4.11.2 플레이어의 동의

플레이어 사이에 맺어진 모든 동의는 대회 플랫폼 안에서 경기 댓글로 공식적으로 기록되어야 합니다. 본 규정집에 제시된 규칙을 위반하거나 섹션 6에 서술된 플레이어 행동강령 가이드라인을 위반하는 플레이어 간의 동의는 엄격하게 금지되며 섹션 1.4에 기술된 대로 심각한 처벌 조치를 받게 될 수 있습니다.

서버 관련 문제와 직면하여 심각한 지연이 생긴 경우 등 특정 상황에서 플레이어들은 해당 문제를 함께 확인하였으며 진행 중인 게임에 들어간 지 1분이 지나기 전에 동의한 경우에만 서버 연결을 개선하기 위해 상호 동의하여 로비를 다시 만들 수 있습니다. 본 동의를 실시하기 전에 플레이어는 본 대회의 투명성과 무결성 유지를 보장하기 위해 대회 플랫폼 경기 채팅을 통해 대회 관리자에게 알릴 의무가 있습니다.

4.12 경기 변경

ESL은 단독 재량으로 경기 시작 시간을 수정하거나 경기 대전표를 변경할 독점권을 가집니다. 이러한 변경 상황 시 ESL은 적절한 준비 및 조정 시간을 보장하기 위해 모든 참여 플레이어에게 최대한 신속하게 통지하기 위해 노력하고 있습니다.

5. 상품

5.1 데이터 승인 및 교환

상품이 걸려있는 대회에서 경쟁할 때 플레이어는 자신이 본 시리즈 경기에 대한 요건을 충족하며 어떠한 상품이든 받을 자격을 갖추었다는 것에 동의합니다. 즉, 플레이어는 상품을 받게 되는 플레이어에게 상품을 배송하는 데 책임이 있는 개인과 요청된 모든 정보를 공유하는 것에 동의합니다. 이는 상품을 받는 모든 플레이어가 대회에서 플레이하는 인물과 동일해야 한다는 점을 고려합니다.

5.2 배송 기간과 청구

게임 내 아바타 아이템 등 이에 국한되지 않고 상품 지급은 관련 ESL 이벤트 종료에 이어 90영업일 내로 완료되는 것을 목표로 하며, 이는 승리한 플레이어가 상품 수령에 필요한 모든 문서를 ESL에 성공적으로 제출했는지에 따라 달라질 수 있습니다. 하지만, 특정 상황에 따라 지급 과정이 최대 180영업일로 연장될 수 있다는 점을 꼭 인지하세요.

6 플레이어 행동강령

6.1 경쟁 무결성

플레이어는 항상 올바르게 행동해야 합니다. 불공정 행위에는 해킹, 착취, 부계정 참여, 고의적인 접속 중단이 포함될 수 있으나 이에 국한되지는 않습니다. 선수들은 좋은 스포츠맨십과 페어플레이를 보여주어야 합니다. 대회 관리자는 이러한 규칙 위반에 대한 단독적인 판단을 유지합니다.

6.2 규정/안내 준수

플레이어는 항상 대회 관리자의 지시를 따라야 합니다.

6.3 불공정 행위

- 플레이어는 본 규정집에 정의된 불공정한 플레이로 여겨지는 모든 행동에 관여하는 것이 금지됩니다.
- 담합 행위
 - 담합 행위는 2인 이상의 선수 또는 공모자가 결탁하여 상대 선수에게 불리한 행위를 하는 것으로 정의합니다. 이는 동일한 e스포츠 조직에 속하거나 대회 외부에 소속된 플레이어 간의 행동이 포함됩니다. 담합 행위는 다음 행동을 포함하되 이에 국한되지 않습니다.
 - 2인 이상의 선수가 공모하여 서로 피해를 주지 않거나, 경기를 지연하거나, 게임상에서 상식적인 기준에 적합하지 않은 플레이를 보이는 것으로 정의되는 봐주기 행위.
 - 상금을 나눠 갖기로 미리 합의하거나 다른 형태의 보상을 약속하는 행위.
 - 전자장비를 사용하거나 그 외의 방식으로 공모자/타 선수로부터 신호를 주고받는 행위.

6.4 경쟁 진실성

경기의 경쟁적 무결성을 훼손하거나 ESL이 경쟁적 게임 플레이를 위해 수립한 이 규정집 및/또는 무결성의 표준을 위반하는 기타 추가 행위, 행동 실패 또는 행동.

6.5 프로답지 않은 행동

6.5.1 적대 행위

- 모독 및 혐오 발언
 - 플레이어는 외설적, 부정확, 음란한, 모욕적, 위협적, 남용적, 비방적, 중상적, 명예 훼손적 또는 달리 공격적이거나 불쾌한 표현을 사용하거나, 언제든지 경기 구역 또는 그 근처에서 혐오적 또는 차별적 행위를 홍보하거나 선동할 수 없습니다. 플레이어는 그러한 금지된 교신을 개시, 송신, 전파 또는 달리 이용할 수 있게 하기 위하여 ESL 또는 그 계약업체가 제공하거나 사용할 수 있게 한 시설, 서비스 또는 장비를 이용할 수 없습니다.
- 교란 적 행동 / 모욕
 - 플레이어는 상대 플레이어, 팬, 또는 담당자에게 모욕적, 조소 적, 교란 적, 또는 적대적인 행위 또는 몸짓하거나 그러한 행위 또는 몸짓하도록 다른 개인을 선동할 수 없습니다.
- 학대
 - ESL 관계자, 상대 플레이어, 또는 관객의 학대는 용인되지 않습니다. 다른 플레이어의 컴퓨터, 신체 또는 재산을 만지는 행위를 포함하되 이에 국한됨이 없이, 반복적 에티켓 위반은 징계로 이어집니다. 플레이어와 그 손님(해당 시)은 경기에 참석하는 모든 개인을 정중하게 대해야 합니다.
- 괴롭힘
 - 괴롭히는 행위는 금지되어 있습니다. 괴롭히는 행위란 대상을 고립시키거나 대상의 존엄성을 해치려는 목적으로 체계적이고 적대적이며 반복적인 행위가 상당 기간 지속하는 것을 의미합니다.
- 성희롱
 - 성희롱은 금지되어 있습니다. 성희롱은 원치 않는 성적인 접근 행위를 의미합니다. 이에 관한 판단은 이성적인 사람이 해당 행위를 원치 않거나 공격적이라고 판단함에 기준을 둔다. 성적 협박 또는 강요 및 성 접대 행위에 대해서는 예외 없이 처벌합니다.
- 차별과 명예 훼손

- 플레이어는 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 주체에 대해 경멸적이거나 차별적이거나 폭력적인 언행 및 행동을 해서는 안 됩니다.
- **평하적 발언**
 - 플레이어는 **ESL**의 절대적 단독 재량으로 정하는 바에 따라, 대회 또는 대회 담당자의 인식을 저해하거나 **ESL** 또는 그 관련자의 최선의 이익을 침해하거나 그에 대하여 유해한 다른 영향을 주기 위하여 고안된 발언을 진술, 표현, 발표, 승인 또는 지지할 수 없습니다.
- **범죄 행위**
 - 플레이어는 관습법, 법령, 또는 조약에 의하여 금지되는 활동 및 관할 법원의 유죄 판결로 이어지거나 유죄 판결로 이어질 것이라고 합리적으로 간주할 수 있는 활동에 참여할 수 없습니다.
- **부도덕 행위**
 - 플레이어는 **ESL**이 부도덕하거나, 불명예스럽거나, 적절한 도덕적 행위에 대한 전통적 기준에 상충하는 것으로 간주하는 활동에 참여할 수 없습니다.

6.6 도박

ESL 이벤트 중(플레이어, 팀 또는 팀과 관련된 모든 사람을 대신하여) 모든 도박 행위는 금합니다. 모든 도박 행위와 연관된 행위를 직간접적으로 참여한 참가자는 대회에서 실격 처리됩니다.

6.7 부정 행위

부정 행위는 어떠한 형태든지 용납되지 않습니다. 부정 행위가 적발되는 경우 해당 플레이어는 즉시 대회에서 제외되며 모든 경기에서 6개월간 출전이 정지됩니다. 선수는 부정 행위 방지 소프트웨어를 경기 기간 설치하도록 요구받을 수 있습니다. 부정 행위는 다음 항목을 포함하되 이에 국한되지 않습니다:

6.7.1 승부 조작

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

6.7.2 해킹

해킹이란 플레이어, 팀 또는 플레이어나 팀을 대신한 누군가가 포켓몬 **GO** 게임 클라이언트를 수정하는 행위로 정의합니다.

6.7.3 악용

악용은 의도적으로 우위를 점하기 위해 게임 내의 버그를 이용하는 행위로 정의됩니다. ESL 관계자의 판단 아래 악용은 비단 의도적으로 버그 또는 오류를 사용하여 게임 내 이점을 얻는 것에 그치지 않습니다. GO 배틀 리그의 알려진 문제는 여기에서 확인할 수 있습니다. 선수들이 의도적으로 제공된 목록에 명시된 버그 이외의 알 수 없는 버그를 사용한 것으로 드러날 경우 관리팀은 페널티를 발행할 수 있습니다. 대회 관리자 팀이 내린 모든 결정은 최종 결정으로 합니다.

6.7.4 관전 모니터

관전 모니터를 보거나 보려고 시도하는 행위.

6.7.5 타인 계정 이용 등

본인 명의의 계정이 아닌 다른 플레이어의 계정으로 플레이하거나, 다른 사람이 다른 플레이어의 계정으로 플레이하도록 권유, 유도, 장려 또는 지시하는 행위. 또한, 플레이어는 대회 플레이 기간에 타인이 자신에게 조연을 제공하도록 할 수 없습니다.

6.7.6 DDoS 공격

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

6.7.7 소프트웨어 또는 하드웨어

게임 내에서 사용 불가능한 기능을 사용할 수 있게 하는 소프트웨어 또는 하드웨어를 사용하는 행위. 이는 다음 예시들이 포함되지만 이에 국한되지 않습니다. 제3자 소프트웨어(게임 플레이를 조작하는 비승인 앱), 개인 서버에서의 플레이, 스크립트 공격.

6.8 뇌물

어떠한 플레이어도 포켓몬 GO 대회 결과에 영향을 주기 위하여 다른 플레이어, 대회 운영자 또는 ESL과 관련된 다른 사람에게 선물, 현금, 또는 기타 보상을 제안하거나 권유할 수 없습니다.

6.9 선물

어떠한 플레이어도 경쟁 상대인 플레이어를 패배시키는 것이나 패배시키기 위한 시도와 관련된 서비스 또는 경기나 게임을 포기하거나 승부를 조작하기 위하여 고안된 서비스를 포함하여 게임의 경쟁적 플레이와

관련하여 약속되거나, 제공되거나, 또는 제공될 서비스에 대하여 선물, 보수 또는 보상을 수락할 수 없습니다. 본 규칙의 유일한 예외는 팀 공식 스폰서 또는 소유자가 플레이어에게 지급하는 성과 기반 보상 사례입니다.

6.10 허용되지 않는 기기

모든 종류의 치트 디바이스 및/또는 치트 프로그램을 사용합니다.

- 스푸핑
 - 포켓몬 GO에서 GPS 조작을 한 참가자들은 실격 처리됩니다.

6.11 의도적인 접속 중단

의도적인 접속 종료는 적절하고 명시적으로 뚜렷한 이유 없이 연결이 끊기는 것을 의미합니다. 접속을 중단한 플레이어의 모든 행동은 플레이어의 실제 의도와 상관없이 고의적인 것으로 간주합니다.

6.12 실격

ESL은 플레이어를 실격 처리할 수 있는 권한을 가집니다. 부정 행위가 적발된 플레이어는 해당 행위가 처음 적발된 게임이 몰수패 처리됩니다. 플레이어의 부정 행위가 두 번째 적발되었으며 의도적으로 부정 행위를 한 것으로 간주한 경우, 본 대회에서 실격 처리되며 향후 모든 이벤트의 참가가 금지됩니다.

6.13 매치 녹화

모든 경기는 플레이어가 녹화해야 합니다. 플레이어들이 경기를 녹화할 수 없는 상황일 경우 대회 관리자에게 도움을 요청해야 합니다.

7 라이브 방송

모든 콘텐츠, 사진, 동영상, 리플레이 및 플레이어 및 2024 Pokémon GO WCS 아시아 예선 경기에 의해 생성된 기타 리소스는 The Pokémon Company의 소유입니다. 플레이어는 2024 Pokémon GO WCS 아시아 예선 경기에서 시합하기로 동의함에 따라 이 조건에 동의합니다.

7.1 미디어 의무

본 리그에서 하나 이상의 플레이어가 인터뷰(짧은 경기 전/후 인터뷰 및/또는 긴 인터뷰 세션), 기자 회견, 사인, 사진 촬영, 동영상 세션에 참여해야 한다고 판단하는 경우, 이후 해당 플레이어는 이를 거부할 수 없으며 반드시 참여해야 합니다. 추가로, 플레이어는 ESL 요건에 기반하여 본 리그에 사진이나 다른 자료를

제공하도록 요청받을 수 있습니다. 대부분의 이벤트는 필수적인 미디어 데이를 가지며 여기에서 플레이어는 이벤트 프레젠테이션을 위해 대회 주최 측 직원에 의해 사진 촬영, 영상 촬영 및 인터뷰를 진행하게 됩니다. 해당 플레이어는 5분이 넘게 소요되는 이러한 종류의 모든 활동에 대한 특성, 기간 및 일정에 관한 정보를 인지하도록 사전에 미디어 일정을 받게 됩니다.

8 저작권 공지

본 문서에 보이는 모든 콘텐츠는 ESL Gaming GmbH의 자산이거나 소유자의 허가를 통해 사용되고 있습니다. 상표 이미지, 그림, 텍스트, 초상, 사진 등 이에 국한되지 않고 본 문서에 포함된 기타 자료를 승인 없이 배포, 복제, 변경 또는 사용하는 경우 저작권 및 상표법 위반으로 여겨질 수 있으며 형법 및/또는 민법에 따라 기소될 수 있습니다.

본 문서 내용의 어떤 부분도 개인적인 사용 외에 ESL Gaming GmbH의 서면 허가 없이 어떤 형태나 어떤 수단으로든 복제되거나 데이터베이스 또는 검색 시스템에 보관되어서는 안 됩니다.

저희가 아는 한 본 문서의 내용은 모두 정확합니다. ESL Gaming GmbH는 어떠한 오류나 누락에도 책임을 지지 않습니다. 저희는 사전 통지나 공지 없이 언제든지 저희 웹사이트(eslgaming.com, intelextrememasters.com, esl-one.com 및 모든 서브도메인 등 이에 국한되지 않음)의 내용 및 파일을 변경할 권리를 가집니다.