
1. 들어가며

1.1 대회 운영 및 관리

이 WEB 사이트에서 운용되는 대회 「Pokémon UNITE Asia Champions League2024」 예선 또는 Pokémon UNITE Asia Champions League 2024 한국 대표결정전 (이하 「본 대회」로 지칭합니다) 은, 주최: 주식회사 JCG, 협력: 주식회사 포켓몬 및 동사가 위탁하는 기업으로 구성된 대회 운영 조직 (이하 「대회 운영회」로 지칭합니다) 이 운영 및 관리를 실시합니다.

본 대회에 참가한 시점에서 후술하는 대회 규약 (이하 「대회 규칙」으로 지칭합니다) 및 관련된 모든 문제에 대해 최종적으로 구속력을 갖는 운영사의 결정에 완벽하게 또는 무조건 동의함을 의미합니다. 본 대회 규칙은 오픈 참가 대회 (한국 지역) 를 대상으로 한 것입니다.

1.2 .참가자격

모든 참가자는 PUACL 2024의 지역 예선 또는 PUACL 2024 지역 예선을 겸한 운영사가 지정한 대회 (이하 「운영사가 지정한 대회」로 지칭합니다) 의 참가 신청 시작일 이전에 만 16세가 되어야 하며 본선은 「운영사가 지정한 대회」입니다.

- a. 본 대회에는 5명 또는 6명으로 구성된 팀으로 참가 신청을 해야 합니다. 5명이 참가 신청을 할 경우 5명 중 3명 이상의 선수가, 6명이 참가 신청을 할 경우 6명 중 4명 이상의 선수가 한국에 거주해야 합니다.이 조건을 충족한 다음 팀 내 모든 선수가 홍콩특별행정구, 인도, 인도네시아, 일본, 한국, 마카오특별행정구, 말레이시아, 필리핀, 싱가포르, 대만, 태국 중 어느 곳에는 꼭 거주해야 합니다.
- b. 선수는 기간 중, 한 국가 또는 지역의 「운영사가 지정한 대회」에만 참가할 수 있습니다.
- c. 모든 선수는 운영사가 요구할 경우 본인 확인 서류나 취업 자격 증명서를 신속히 제출해야 합니다. 본인확인 서류에는 얼굴사진, 이름, 생년월일, 현주소가 포함되어 있어야 합니다.
- d. 거주지란 일시적인 편의를 위해 기간을 정하여 체류하고 있는 거점이 아닌, 생활의 본거지와 일치하는 것을 말합니다. 운영사로부터 거주지 증명을 요구받았을 경우에는 신속하게 생활의 본거지를 나타내는 자료 (공공요금의 지불명세서나 거주지의 주소가 기재되어 있는 학생증이나 여권 등) 를 제출할 필요가 있습니다.
- e. 거주지에서 미성년자인 선수의 참가에는 친권자 또는 그에 준하는 자의 허가가 필요합니다. 미성년자가 수상 후보자로 선정된 경우, 선수의 친권자 또는 그에

준하는 자의 허가를, 선수를 위해서 또한 자기 자신을 위해서, 수상 후보자에게 요구되는 모든 서류에 서명하고 모든 의무와 약속에 동의해야 합니다.

- f. 참가 신청 시, 또는 본 대회 기간 동안 유효한 **JCG** 계정을 가져야 합니다.
- g. 본 대회에 응모하는 시점에서 거주국의 디지털 동의의 최저 연령에 도달해야 합니다.
- h. 대회 운영이 지정하는 애플리케이션을 도입하여, 대회 운영회와 의사소통을 할 수 있어야 합니다.
- i. 본 대회에 응모하는 시점에서, 참가하는 팀 (이하 「팀」으로 지칭합니다) 에 18세 이하의 선수가 포함될 경우에는 그 대상이 되는 보호자로부터 참가 승낙을 받아야 합니다.
- j. 한국어로 읽고 쓰며, 의사소통이 가능해야 합니다.
- k. 모든 참가자는, 본 대회에서 자신이 플레이하는 경기의 일부 또는 경기의 모든 것이 스트리밍 방송되는 것에 동의해야 합니다.
- l. **PUACL 2024** 개최기간 동안 관련된 모든 온라인 대회 및 오프라인 대회 (제3항 참조) 에 참가할 수 있어야 합니다.

1.3 운영사 및 참여제한

The Pokémon Company (이하 「TPC」로 지칭합니다) , JCG Co., Ltd.(이하 「JCG」로 지칭합니다) , TPC 동등의 TCP의 지시 및 재량에 따라, 운영상의 권한 및 책임을 부여하는 다른 모든 사업체 (이하 「운영회사」로 지칭합니다) 는 사유 여부를 불문하고 사전 통지 없이 언제든지 본 공식 규칙을 변경, 갱신 및 수정할 권리를 가집니다.

각각의 모회사, 자회사, 관련 회사, 대표자, 컨설턴트, 위탁자, 법률 고문, 광고, 홍보, 선전, 풀필먼트 및 마케팅 대리점, 웹사이트 사업자 및 웹마스터의 종업원과 도급인, 임원 및 이사 및 그들의 근친자 (거주지를 불문하고 그들의 배우자, 부모, 형제자매 및 자녀) 및 동거인은 본 대회 참가 자격이 없습니다.

- a. 이 규칙의 면제 신청은 경기 시작 전에 실시 해야합니다. 운영사는 단독의 재량으로, 자격기준의 적용 면제를 인정할 권리를 가집니다.

운영사는 단독의 절대적인 재량에 따라, 언제든지 플레이어의 적격성을 검증할 수 있습니다.

1.4 대회 운영과 규칙

운영사는 단독의 재량에 따라 본선을 변경, 중지, 종료 및 중단할 권리, 참가 신청 프로세스를 조작한 자, 본 공식 규칙을 위반한 자 또는 파괴적 행위, 스포츠맨십에 반하는 행위를 한 자를 실격시킬 권리를 가집니다. 또한, 위 내용을 따르지 않고, 운영사는 자체 판단에 따라 실격된 참가자, 적격성이 의심되는 참가자 또는 기타 사유로 참가 신청 자격이

없는 참가자를 배제할 수 있습니다. 또한, 운영사는 본 대회 운영, 안전성, 성실성, 공정성 (의도된 대로) 및 플레이를 해치는 어떠한 사건이 발생했다고 독자적으로 판단했을 경우에는, 본 대회를 변경, 중지, 종료 및 중단할 수 있습니다. 본 대회 기간 종료 예정일 전에 본 대회가 종료된 경우, 운영사는 그 단독 재량으로 상금을 몰수할 권리를 가집니다.

2. 클라이언트

본 대회에서 사용하는 타이틀 및 버전은, Nintendo Switch판, 또는 스마트폰판 「Pokémon UNITE (이하 「본 타이틀」로 지칭합니다)」의 최신 버전에 한합니다.

3. Pokémon UNITE Asia Champions League 2024 대회 구조

- 오픈 참가 대회
 - 개최시기: 2023년 11월~12월경
 - 개최지역: 인도, 인도네시아, 한국, 싱가포르, 말레이시아, 태국, 대만지구, 홍콩특별행정구, 마카오특별행정구, 일본, 필리핀
 - 개최 형식: 오픈 참가 형식
 - Regional Stage
 - 개최시기: 2023년 12월 ~ 2024년 1월경
 - 개최지역: 인도, 동남아시아 (인도네시아, 싱가포르, 말레이시아, 태국, 필리핀), 동아시아 (한국, 대만지구, 홍콩특별행정구, 마카오특별행정구, 일본)
 - 개최 형식: 오픈 참가 대회로부터의 초대제도
※ 순위에 따라 상금 획득 가능
 - Finals
 - 개최시기: 2024년 2월 중순
 - 개최장소: 태국 방콕 오프라인 진행
 - 개최 형식: Regional Stage로부터의 초대제도
※ 순위에 따라 상금 획득 가능
-

4. 대회 형식

4.1 일정

본 대회 일정은 아래 일정으로 진행됩니다.

- **Pokémon UNITE Asia Champions League 2024** 오픈 예선
 - 일정 : **11월 25일 (토)**
 - 참가 신청 기간 : **10월 10일 (화) ~ 11월 25일 (토) 11시 00분 (예정) 까지**
 - 추첨결과 발표 : **11월 25일 (토) 12시 35분 (예정)**
 - 스트리밍: 없음
 - **Pokémon UNITE Asia Champions League 2024** 한국 대표 결정전
 - 일정 : **11월 26일 (일)**
 - 대회 개요 : 오픈 예선 진출팀 및 시드팀 (제5항 참조) 을 포함한 총 여덟 팀에 의한 대회
 - 스트리밍: 있음
- ※ 대회 일정은 변경될 수 있습니다.
- ※ 오픈 예선부터 한국 대표결전의 출전 가능 팀 수는 시드권을 행사받은 팀 수에 따라 변동됩니다.
- ※ 각 대회 출전 가능 팀 수는 운영회에 의해 결정되며, 대회 직전 및 대회 종료 후에 변경될 수 있습니다.

4.2 참가 신청

- a. 참가 신청은 모두 본 대회 참가 신청 사이트에서 진행합니다.
- b. 본 대회에 참가하는 선수는 참가자격 (제1.2항 참조) 을 충족해야 합니다.
- c. 참가 신청 시에는 이하 항목에 대해 등록해야 합니다.
 - i. 트레이너 이름
 - ii. 트레이너 ID
 - iii. Discord 계정
 - iv. 성별
 - v. 생년월일
 - vi. 거주국
 - vii. 선수 설문조사
- d. 참가 신청 시 팀은, 자신의 팀 또는 멤버의 대회 실적 및 게임 내 실적 정보를 기입할 수 있습니다.
 - i. 실적이 있는 팀이 추첨 등을 이유로 낙선 될 가능성이 생겼을 경우, 대회 운영회는 대상 팀에 대한 구제 조치를 실시할 권리를 가집니다.

- ii. 구제 조치는 공식 대회, 게임 내 실적 (랭크 매치 포인트, 랭킹 등) 을 고려합니다.
- e. 참가 신청 후에는 운영 사무국의 요청이 있는 경우를 제외하고, 대회가 종료될 때까지 게임 내 이름을 변경해서는 안됩니다.
- f. 운영 사무국은 게임 내 이름에 대해 변경을 요청할 수 있으며, 선수는 그 요청에 따라야 합니다.
- g. 참가 신청 마감 후 등록정보 변경은 원칙적으로 인정되지 않습니다.

4.3 진행

경기는 본 타이틀에 있어서, 10분의 온라인 대전을 가리키며, 매치는 토너먼트에서의 승리 팀을 결정하는 대전을 가리킵니다.

당첨팀 확정 후 기권팀이 나온 경우에도 재추첨은 진행하지 않습니다.

4.4 대회 형식과 매치 형식

본 대회에서는 다음과 같은 대회 형식으로 형성되며, 다음과 같은 매치 형식을 사용합니다.

- a. **Pokémon UNITE Asia Champions League 2024 오픈 예선**
 - i. 스위스 드로우 형식 (이하 「SD형식」으로 칭합니다)
 - 1. 2경기 선 승리한 팀이 매치의 승자가 되어 다음 라운드로 넘어갑니다.
 - 2. 진 팀은 토너먼트에서 탈락합니다. 본 대회는 일정 수의 팀이 남는 최종결승전까지 진행합니다.
 - 3. 출전권 부여 대상 팀 수는 조정될 수 있습니다.
 - ii. 모든 매치는 최대 3경기를 치르며, 2경기 선 승리로 승부합니다. (BO3형식)
 - iii. 각 온라인 대회의 상위 팀 멤버 전원은 훗날 열리는 **Pokémon UNITE Asia Champions League 2024 한국 대표결정전** 출전권을 획득합니다.
- b. **Pokémon UNITE Asia Champions League 2024 한국 대표 결정전**
 - i. 더블 엘리미네이션 형식 (이하 「DE 형식」으로 지칭합니다)
 - 1. 두 시합을 먼저 이긴 팀이 매치에서 승리하여 승자조 (Winner's Bracket) 의다음 라운드로 진출하게 됩니다. 진 팀은 패자조 (Loser's Bracket) 로편성됩니다. 패자조에서 진 팀은 토너먼트에서탈락합니다. 본 대회는, 일정 수의 팀이 남을때까지 계속 진행됩니다.

2. 모든 매치는 최대 3경기를 치르며, 2경기 선 승리로 승부합니다. (BO3형식)
3. 대회 상위 수상 세 팀의 멤버 전원은, 훗날 행해지는 Regional Stage의 출전권을 획득합니다.

4.5 경기 시작 시각

플레이어는 설정에 관한 지시에 따라, 예정된 시각에 경기를 시작할 것으로 예상됩니다. 설정 문제로 인한 지각은 운영사의 자체 판단으로 허용될 수 있습니다. 지각에 대해서는 운영사의 판단으로 벌칙을 부과할 수 있습니다.

4.6 로비 설정

- a. 모든 대전은「대회용 커스텀 로비」를 사용해야 합니다.
- b. 각 지역 호스트 팀은 운영사에 의해 지정된 서버를 사용해야 합니다.
 - i. 한국지역 : AS03
- c. 지정된 서버가 표시되지 않으면 호스트 팀은 단말기를 재부팅 하여 서버가 올바르게 표시되었는지 확인합니다. 재부팅을 실시한 후에도 서버가 제대로 표시되지 않으면, 서버가 제대로 표시되지 않은 증거 스크린샷을 운영사에 제출해야 합니다.
스크린샷을 제출한 후 운영사의 승인을 받아, 호스트 팀 측에서 가장 통신 환경이 좋은 서버를 선택하여 경기를 진행해야 합니다.
- d. 모든 경기는「테이아 창공 유적 (드래프트 모드)」을 사용해야 합니다.
 - i. 지닌물건 레벨 MAX
 - ii. 지닌물건 전부 개방
 - iii. 유나이트 라이선스 전부 개방
 - iv. 배틀 아이템 전부 개방
- e. 모든 매치는 최대 3경기를 치르며, 2경기 선 승리로 승리합니다.
 - i. BO3의 첫 번째 사이드 선택 (선공, 후공) 은 랜덤, 두 번째 사이드는 첫 번째와 반대 사이드, 세 번째 사이드는 랜덤으로 결정됩니다.

4.7 제한사항

이하의 제한사항 및 가이드라인은 예고 없이 변경될 수 있습니다.

- a. 포켓몬: 사용금지를 받지 않은 모든 포켓몬. (자세한 내용은 제4.8항 참조)
- b. 포켓몬 서포트 메달 : 본 대회에는 사용 금지.

- i. 대회용 커스텀 로비에서는 서포트 메달의 사용이 금지되어 있지만, 다른 대전 룰로 경기를 실시하고, 경기가 종료된 경우에는, 그 경기 결과는 유효합니다.

4.8 사용 포켓몬에 대해서

- a 「뮤츠X」, 「뮤츠Y」의 사용을 금지합니다..
- a 기타 포켓몬, 지닌물건, 배틀 아이템, 기술, 기술 조합, 홀로웨어에 문제가 있을 경우, 운영사 판단에 따라 경기 전, 경기 중에 제한을 둘 수 있습니다. 이러한 제한을 따르지 않을 경우 경기 몰수를 포함한 벌칙이 적용될 수 있습니다.

5. 권리

5.1 WCS2023 요코하마 출전권 획득 팀」의 시드권에 대해서

- a WCS 2023 요코하마의 출전권을 획득한 팀은, 「운영사가 지정한 대회」에서의 시드권이 주어집니다.
- b WCS 2023 요코하마의 출전권을 획득해 「운영사가 지정한 대회」에의 시드권을 가진 팀은, WCS 2023 요코하마에 스타터로서 등록되어 있던 선수 5명 중 3명 이상이, 팀에 소속되어 있는 경우에만, 시드권이 유효합니다.
 - i. 시드권을 행사하는 경우는, 운영사의 특정 방법에 의해서 정해진 기일까지 연락을 할 필요가 있습니다. 해당 팀은 운영사의 허가를 받은 경우에 한하여 팀 이름을 변경하여 시드권을 행사하는 것이 인정됩니다.
 - ii. 해당 팀은 시드권을 행사하지 않고 「운영사가 지정한 대회」에 참가 신청하는 것도 허용됩니다.

5.2 PUACL2024 Regional Stage 참가 자격에 대해서

- a 「운영사가 지정한 대회」에서 상위 2개 팀에게는 PUACL 2024 Regional Stage 의 참가 자격이 주어집니다.
 - i. 「운영사가 지정한 대회」에서 Regional Stage의 출전 정원은, PUACL 2023의 성적에 의해서 정해집니다.
 - 1. East Asia
 - a. 한국: 상위 2개 팀
 - b. 일본: 상위 3개 팀
 - c. 대만 / 홍콩 / 마카오: 상위 3개 팀
 - 2. Southeast Asia
 - a. 필리핀: 상위 2개 팀
 - b. 말레이시아 / 싱가포르: 상위 2개 팀

c. 인도네시아: 상위 2개 팀

d. 태국: 상위 2개 팀

3. India

a. 상위 6개 팀

6. 팀 선수

- a. 본 대회에 참가하는 팀은 리더 서브리더를 포함한, 5~6명의 선수로 구성되어 있어야 합니다.
- b. 리더 또는 서브리더는 대회 당일, 참가 의사 표명 (체크인), 경기 결과 보고, 운영회와의 연락 작업을 담당해야 합니다.
- c. 시합에는 팀 내의 5명의 선수가 출전해야 합니다.
 - i. 시드 팀에 대해서는, 시합에 WCS2023 「포켓몬 유나이티드」부문 출전권 획득시의 스타터 팀 중 과반수(3/5) 가 출전해야 합니다.
 - ii. 대회 운영을 제외하고 시합에 참가하는 5명 이외가 커스텀 로비에 입실하는 것은 인정되지 않는다.
- d. 선수는 동시에 여러 팀에 소속되지 않아야 합니다.
- e. 참가 신청 시 등록하는 트레이너 이름은, 게임 내 트레이너 이름과 일치해야 합니다.
- f. 대회当日은, 게임내 트레이너 이름과 대회 사이트 프로필 등록란의 트레이너 이름을 반드시 일치시켜야 합니다.
 - i. 사전 참가 신청 정보와 트레이너 이름의 일치가 확인되지 않는 경우에는, 원칙적으로 해당 선수의 경기 출전은 허용되지 않습니다.

7. 팀 이름, 트레이너 이름

선수는 아래 금지조건에 해당하지 않는 트레이너 이름 및 팀 이름을 결정해야 합니다. 또한, 이에 해당하는 경우 대회 운영회는 트레이너 이름 및 팀 이름을 편집할 권리가 있습니다.

선수는 대회 운영회에게 트레이너 이름 변경을 지시받은 경우, 이에 따라야 합니다. 또한, 그에 따른 부담은 선수 스스로 부담합니다.

- a. 제3자 권리에 보호받고 있는 경우 및 선수가 서면상의 허가를 받지 않은 경우.
- b. 특정 브랜드와 유사하거나 일치하는 경우.
- c. 본인을 제외하고 현실의 인간과 유사하거나 일치하는 경우.
- d. 법령 또는 공서양속에 위배되는 경우.

- e. 상업적 (예: 제품명) 또는 중상, 경멸, 공격성, 음란, 증오, 선동, 매너 위반 등의 요소를 포함한 모든 팀 이름, 트레이너 이름을 금지합니다. 상기의 조건을 회피하기 위하여 대체 철자, 무의미한 문자열, 잘못된 철자를 사용하는 것도 위반으로 간주합니다.
- f. 상기 외에 대회 운영회에 의해 부적절하다고 판단될 경우에는, 대회 운영회는 상기 금지조건을 확대, 변경, 교체할 권리를 가집니다.

8. 개인 스트리밍

본선의 시합 영상을 촬영, 송신할 때에는 주식회사 포켓몬이 규정하는 「Pokémon UNITE의 동영상 및 스크린샷의 이용에 관한 가이드 라인 (<https://www.pokemonkorea.co.kr/pokemon-unite/menu127?number=2164&mode=view>) 」을 준수 해야합니다. 선수에 의한 스트리밍은, 본 대회 경기와 관련된 모든 게임 영상에 5분 이상의 딜레이를 삽입해야 합니다. 딜레이를 삽입할 수 없는 경우에는 스트리밍을 중지해야 합니다. 또한, 대회 운영회는 개인 스트리밍을 실시하는 선수에 대해서, 스트리밍 정지 및 딜레이 삽입을 지시를 할 수 있습니다. 개인 스트리밍 녹화 공개에 대해서는 제한을 두지 않습니다.

9. 공식 스트리밍 방송

본 대회에서는 모든 경기의 내용이 운영 팀에 의해 스트리밍 방송될 수 있으며, 모든 참가자는 본 대회에서 자신이 하는 경기의 일부 또는 전부가 스트리밍 방송되는 것에 동의한 것으로 간주합니다.

스트리밍 경기 선정은 경기 당일 운영회의 지시가 있으면 신속하게 대응해야 합니다. 또한, 이에 대한 거부는 인정되지 않을 수 있습니다.

10. 주의사항

- a. 경기 중 보이스 채팅 이용은 가능합니다.
 - i. 대회 운영회는 선수용 보이스 채팅 도구 준비를 하지 않기 때문에 각 팀에서 준비해야 합니다.
 - ii. 원칙적으로 경기 중에는 경기에 출전하는 5명의 선수만이 보이스 채팅 입실 및 발언을 사용할 수 있습니다.

- b. 경기 결과를 보고 하기 위해서는 스크린샷 또는 이미지 제출이 필요하므로, 선수는 대회 중 열리는 각 경기 결과의 스크린샷 또는 이미지를 제출할 수 있도록 해야 합니다.
-

11. 대회 Discord 서버

- a. 대회 진행은 채팅 애플리케이션 **Discord**를 이용해 이루어집니다.
 - b. **Discord** 상에서는 대회 진행에 관한 중요한 연락이 이루어지기 때문에 사전에 설치, 계정 작성을 진행하고 동작 확인해야 합니다.
 - c. 리더, 서브리더는 대회 운영회에서 통보받은 대회 **Discord** 서버에 접속해야 합니다.
 - d. **Discord** 서버의 닉네임은 등록 선수 이름과 같은 이름으로 설정해야 합니다. (**Discord** 공식 홈페이지 : <https://discord.com/>)
-

12. 선수의 집합

- a. 리더,서브리더는 대회 운영회가 지정하는 시간에 **Discord**상의 공지사항을 확인해야 합니다.
 - b. 참가 선수에 따른 일정 및 시간표의 변경은 받지 않습니다.
 - c. 대회 운영회는 운영상 부득이한 경우, 일정 및 시간표를 변경할 수 있습니다.
-

13. 선수의 결장 (기권)

선수의 결장 (기권) 혹은 실격 등으로 대회 진행 도중 출전 가능한 멤버가 **5명** 이하로 떨어질 경우, 부전패가 될 수 있습니다.

14. 재경기 판단

원칙적으로 모든 선수가 대회용 커스텀 로비에 입실하고, 정상적으로 로드가 완료돼 조작이 가능해진 단계에서 경기는 유효합니다.

대회 형식별로 정해진 이하【 재경기 신청 가능 케이스 】에 해당하거나, 대회 운영회가 유저에 의한 재경기 신청을 수리한 경우에만 재경기를 실시할 수 있습니다.

- a. 팀은 각 매치마다【 1회까지의 재경기 신청 권리 】를 가집니다.
- b. 재경기의 원인이 된 팀은 해당 매치의【 재경기 신청 권리 】를 소비합니다.

- i. 또한, 원칙적으로 재경기시에는【출전 선수, 지닌물건, 배틀 아이템, 포켓몬】의 변경은 할 수 없습니다.
- c. 원칙적으로 다음 매치가 이미 진행된 경우, 매치를 거슬러 올라가 승패 변경을 할 수 없습니다.

14.1 재경기 신청 가능 케이스

대전규칙 (「제4.6항」 참조) 및 기타 규칙에 따르지 않은 경기가 실시되어, 그 상황을 명확하고 객관적으로 확인할 수 있는 스크린샷을 제출할 수 있는 경우, 재경기 신청은 가능합니다.

- a. 등록 외 멤버가 있는 상태에서 경기가 개시된 경우
 - i. 선수에 의한 판단이 어려운 경우를 제외하고, 호스트 팀이 확인을 게을리 한 것 등을 이유로 동일한 행위를 동일 매치 내에서 2회 실시한 경우, 해당 팀은 패배합니다.
- b. 잘못된 로비 기능 설정, 로비 상태 (「제4.6항」 참조) 가「START」버튼 선택 후 판명된 경우
 - i. 동일 매치 내에서 2회 잘못된 룸 설정으로 시합이 개시된 경우, 룸 작성 (호스트) 팀의 해당 매치를 패배로 간주하는 경우가 있습니다.
 1. 룸 작성팀은 두 번째 룸이 올바른 설정으로 진행되고 있음을 증명하기 위해, 룸 설정을 알 수 있는 스크린샷을 제출할 수 있어야 합니다.
 2. 「유나이티드 라이선스 전부 개방」설정이 제대로 이뤄지지 않은 경우, 포켓몬 재선택이 허용됩니다.
 3. 「드래프트 모드」로 경기가 시작되지 않았을 경우, 포켓몬 재선택이 허용됩니다.
 4. 「모든 지닌물건 레벨 MAX, 지닌물건 전개방」이 제대로 이루어지지 않은 경우 지닌물건의 재선택이 인정됩니다.
 5. 「배틀 아이템 전부 개방」이 제대로 이뤄지지 않은 경우, 배틀 아이템 재선택이 허용됩니다.
- c. 잘못된 사이드 (선공,후공)로 경기가 개시된 경우
 - i. 동일 매치 내에서 2회 잘못된 룸 설정으로 시합이 개시된 경우, 룸 작성 (호스트) 팀의 해당 매치를 패배로 간주하는 경우가 있습니다.
 1. 룸 작성팀은 두 번째 룸이 올바른 설정으로 진행되고 있음을 증명하기 위해, 룸 설정을 알 수 있는 스크린샷을 제출할 수 있어야 합니다.
 2. 이 경우 재경기 시, 포켓몬 재선택은 가능합니다.
- d. 대회용 (WCS) 커스텀 로비를 사용하지 않고, 로비를 작성하거나 그 로비에서 경기가 개시된 경우

- i. 동일 매치 내에서 2회 잘못된 룸 설정으로 시합이 개시된 경우, 룸 작성 (호스트) 팀의 해당 매치를 패배로 간주하는 경우가 있습니다.
 - 1. 룸 작성팀은 두 번째 룸이 올바른 설정으로 진행되고 있음을 증명하기 위해, 룸 설정을 알 수 있는 스크린샷을 제출할 수 있어야 합니다.
- e. 재경기 시【출전 선수, 지닌물건, 배틀 아이템, 포켓몬】의 변경을 실시한 경우
 - i. 해당 팀은 각 매치마다 주어지는【1회까지의 재경기 신청 권리】를 소비하여 재경기 신청을 할 수 있습니다.
 - ii. 이미 재경기 권리를 소비하고 있는 경우, 원칙적으로 해당 팀은 해당 매치에서 패배합니다.
- f. DE (더블 엘리미네이션)의 경우, 아래의 경우에 재경기가 신청 가능합니다.
 - i. 팀 내 선수가 한 명이라도 10분간의 대전 매치 이행 중, 로드를 정상적으로 완료하지 못한 경우
 - ii. 동일 경기 내에서 로드를 정상적으로 완료하지 못한 것을 이유로 한 재경기는, 각 팀 1회만 가능합니다.

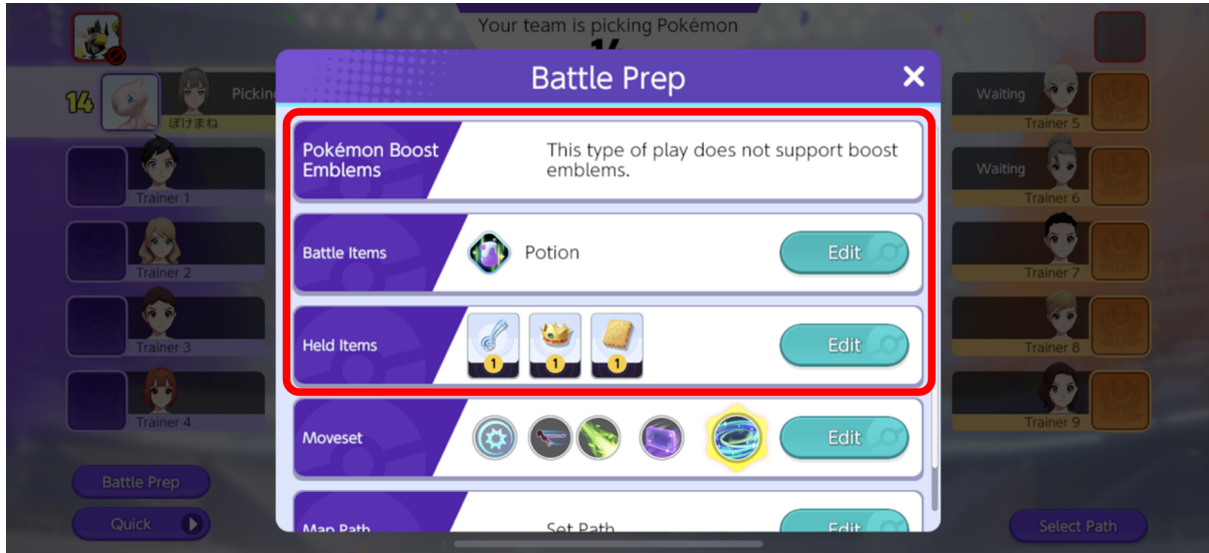
14.2 상정된 재경기가 불가능한 경우

- a. 대회가【SD형식】일 때, 통신의 절단 또는 단말의 동작 불량등을 이유로 하는 문제가 발생했을 경우, 재경기는 실시할 수 없습니다.
- b. 상황을 객관적으로 보여주는 스크린샷을 제출할 수 없는 경우, 재경기 신청이 있어도 이행할 수 없습니다.
- c. 대회 형식이【SD 형식】일때, 팀 내의 선수가 한 명이라도 10분간의 대전 매치 이행 중, 로드를 정상적으로 완료하지 않았을 경우.
 - i. 해당 선수는 스스로 경기 복귀를 시도해야 합니다.
 - ii. 경기 속행이 가능한 선수는 가능한 한 경기를 속행해야 합니다.
- d. 드래프트 픽 중 에러가 발생하여 접속이 끊어진 경우
 - i. 해당 선수는 스스로 경기 복귀를 시도해야 합니다.
 - ii. 경기 속행이 가능한 선수는 가능한 한 경기를 속행해야 합니다.
 - iii. 예외적으로 10분 경기 시작 시에도 경기에 복귀하지 못한 경우, 대회 형식이 SD 형식일 때를 제외하고 재경기 신청이 가능합니다.『재경기 신청방법』에 따라 신속하게 대회 운영회에게 보고해야 합니다. 그 때【출전 선수, 지닌물건, 배틀 아이템, 포켓몬】의 변경은 할 수 없습니다.
- e. 준비가 완료되지 않았음에도 로비 입실 후 경기가 시작된 경우
 - i. 원칙적으로 모든 선수가 입실을 완료한 시점에서만이 대전 준비가 완료된 것으로 간주됩니다.

14.3 재경기 신청방법

재경기 신청 시에는 **Discord** 상에서 대회 운영회에게 이하의 필요 정보를 제출할 것

- a. 문제 내용 보고 및 문제 부분 (「제14.1항」 참조) 을 명확하고 객관적으로 확인할 수 있는 스크린샷
 - i. 대전 규칙 (「제4.6항」 참조) 에 따르지 않은 로비 상태의 오류를 나타내는 스크린샷



- i. 재경기 시 【출전 선수, 지닌물건, 배틀 아이템, 포켓몬】의 잘못을 나타내는 스크린샷



- b 홍 (아래 이미지에 나타내는 범위) 의 빨간색 원 안쪽에서 나오지 않은 것을 알 수 있는 스크린샷
- 모든 플레이어는 에오스 에너지를 획득하지 않은 상태일 것
 - 의도적인 조작 흔적을 확인할 수 없을 것
 - 상대의 보고와 신청 팀으로부터의 보고 내용의 모순이 발견, 확인되지 않을 것



증거가 없는 상태로, 대전 상대의 동의를 얻을 수 없는 신고는 무효로 간주될 경우가 있습니다.

상대의 보고에 의해 허위 보고로 판명될 경우, 해당 팀은 실격될 수 있습니다.

대회 운영회의 판단에 대하여 선수가 정당한 이유 없이 이의를 제기하여 대회진행을 방해한 경우, 대회 운영회는 해당 선수에게 후술하는 대회 규칙에서 정하는 벌칙을 부과할 수 있습니다.

14.4 주의 사항

- a. 대회 운영회가 정하는 대전 규칙 (「제4.6항」 참조)에 따르지 않고 실시된 경기 및 매치에서, 팀이【재경기 신청 권리】를 소지하고 있던 경우라도 재경기 신청을 받지 않을 경우가 있습니다.
- b. 대회 운영회는 선수로부터 재경기 신청을 받았을 경우, 재경기에 대한 판단을 실시합니다.
- c. 재경기 신청이 제대로 이루어지지 않을 경우, 원칙적으로 유효한 경기로 판단합니다.
- d. 안전상 허용할 수 없는 리스크 (천지재해 등) 또는 치명적인 오류 (게임 진행을 할 수 없는 상황 등)가 발생해, 경기 속행이 불가능해진 선수가 있는 경우에는 해당 선수 또는 팀이 대회 운영회에 즉시 보고해야 합니다.
- e. 대회 운영회는 재경기 신청을 남용한 플레이어에 대해 벌칙을 부과할 수 있습니다.
- f. 스트리밍 매치에서 문제가 발생한 경우, 대회 운영회는 해당 매치에 관해 협의 후, 독자적인 판단으로 판결을 내릴 권리를 갖습니다.

14.5 플레이어에게 기대되는 사항

- a. 로비 오너 측 (팀장 권한을 가진 선수가 소속된) 팀은 경기를 시작할 권리를 갖는 동시에, 다음 항목을 확인해야 합니다.
 - i. 로비에 존재하는 모든 선수의 트레이너 이름이 대회 사이트에 등록된 것과 일치 하는 것.
 - ii. 올바른 설정으로 로비가 작성되어 있어야 하는 것.
 - iii. 올바른 사이드 (선공, 후공) 로비 선택 상태여야 할 것.
 - iv. 대회 운영회로부터의 연락을 확인 하고 있을 것.
- b. 게임에 지장을 줄 수 있는 문제가 발생할 경우 플레이어는 즉시 대회 운영회에 연락하여 가능한 한 경기를 계속 진행해야 합니다. 대회 운영회는 그 문제를 조사하고 적절한 대응을 결정합니다.
- c. 대회 운영회에 특정 보고 및 이의제기를 할 경우, 증거로 문제가 있는 곳을 확인할 수 있는 스크린샷을 촬영하여 즉시 제출해야 합니다.
- d. 경기에 참가하고 있는 선수는 남은 시간이 8:30을 지난 시점에, 상대 팀을 경기 내에서 제대로 확인하지 못한 경우, 오류가 있었을 가능성이 있으므로 **Discord**를 확인해야 합니다.

- e. 재경기 신청이 가능한 상황을 제외하고, 원칙적으로 통신 두절 또는 단말기 동작 불량 등을 이유로 경기 속행을 할 수 없게 된 선수가 있는 경우에도, 경기 정지 및 재경기는 이루어지지 않습니다.
 - i. 해당 선수는 스스로 경기 복귀를 시도해야 합니다.
 - ii. 경기 속행이 가능한 선수는 가능한 한 경기를 속행해야 합니다.

14.6 판단의 최종 확정

대회 운영회 판정을 선수가 경기 중 뒤집을 수는 없습니다.

그러나 경기가 끝난 후, 선수는 대회 운영에 이의를 제기할 수 있습니다. 이 때, 공정한 판정을 위하여 대회운영회는 당초의 판정에 관하여 협의를 진행 하고, 공정성이 결여된 판정을 하였다고 판단한 경우, 다시 판결을 내릴 수 있습니다.

대회 기간 동안의 모든 판결권은 운영회 측에 있습니다.

공식 규칙 작성 시점에서는 불명 또는 예측 불가능한 사태가 발생했을 경우, 대회 운영회가 독자적인 판단으로 최선의 방법을 결정하고, 그 결정은 정당 및 최종적인 판단으로 간주 됩니다 .

15. 대전 환경

15.1 단말 및 인터넷 환경

선수는 준비하는 단말기, 인터넷 환경에 대해 책임져야 합니다.

16. 금지 사항

운영사는 개별적인 경우에 따라 패널티를 검토 또는 실시할 권리를 가집니다.

운영사는 본 프로그램의 성실성을 위해, 최선의 판단을 내리고 패널티를 집행하기 위해 위반의 중대성, 상황, 이력, 결과,영향 또는 기타 관련 요인을 포함한 위반의 전체성을 고려해야 합니다.

운영사는 본 공식 규칙을 위반한 것으로 판명된 참가자나 팀에 대해, 다음 중 하나의 패널티를 부과합니다.

- a. 경기의 무효

- b. 매치의 무효
- c. 플레이어 또는 팀의 본선 배제 (실격)
- d. 권리·상금 몰수
- e. 본 프로그램 참가 금지

16.1 벌칙

- a. 선수가 대회 규칙을 위반하였다고 대회 운영회가 판단한 경우, 대회 운영회는 선수에 대하여 아래의 벌칙을 부여할 수 있습니다.
 - i. 레벨 1 : 해당 선수 및 팀에 대한 경고
 - ii. 레벨 2 : 해당 선수가 소속된 팀 경기의 패배 처분
 - iii. 레벨 3 : 해당 선수가 소속된 팀 매치의 패배 처분
 - iv. 레벨 4 : 향후 공식 대회에 1개월간 출전 금지 처분
 - v. 레벨 5 : 향후 공식 대회에 3개월간 출전 금지 처분
 - vi. 레벨 6 : 향후 공식 대회에 6개월간 출전 금지 처분
 - vii. 레벨 7 : 향후 공식 대회에 영구 출전 금지 처분
- b. 대회 운영회는 악질, 영향의 크기 등을 종합적으로 고려하여 해당 수준 이상, 이하의 벌칙을 결정할 권리를 가집니다.
- c. 대회 운영회는 부여한 벌칙에 대해, 공식 웹사이트상 등에서 해당 내용을 공표하는 경우가 있습니다.

16.2 대회 규약

- a. 대회 규약에 지정된 매치 형식을 따르지 않은 것.
 - i. 레벨 1~3의 벌칙을 상황에 따라 판단하여 부과
- b. 대회 규약에 지정된 재경기 판단에 따르지 않은 것.
 - i. 레벨 1~3의 벌칙을 상황에 따라 판단하여 부과

16.3 비도덕적 행동

- a. 차별적, 증오적, 외설적, 신체적으로 위협한, 범죄적, 위법, 기타 바람직하지 않은 행위 (부정행위 등) 에 관여하거나 장려한 것.
 - i. 레벨 1~7의 벌칙을 상황에 따라 판단하여 부과
- b. 부도덕 행위, 비신사적 행위.
 - i. 레벨 1~3의 벌칙을 상황에 따라 판단하여 부과

16.4 부정 프로그램 및 그 형의

악성 프로그램을 쉽게 판단이 가능한 경우, 운영진이 확인하는 대로 해당 팀,플레이어를 대회에서 실격하고 후술하는 대회 패널티를 부과합니다.

즉각적인 판단이 어려울 경우, 대회 진행이 장시간 정지될 가능성이 있으므로 대회 진행을 우선하여 대회 도중 판결을 하지 않도록 합니다.

대회 종료 후에 증거 (동영상 등) 제출을 포함한 접수를 실시하고, 제출된 증거를 포함하여 대회 운영회가 검증 및 판단을 실시하여 상황에 따라 벌칙을 부과합니다.

또한, 검증 대상은 대회 중의 플레이로 한정합니다.

- a. 허락되지 않은 제3자의 소프트웨어 또는 기타 기술적 방법 (봇, Mod, 해킹 및 스크립트 등) 을 이용하여 본 타이틀의 애플리케이션 등에 변조를 가한 것.
 - i. 레벨 5~7의 벌칙을 상황에 따라 판단하여 부과
- b. 본 타이틀을 운영하는 서버에 오작동, 버그 및 기타 오류를 발생시킬 수 있는 행위.
 - i. 레벨 1~7의 벌칙을 상황에 따라 판단하여 부과
- c. 다수의 디바이스에 과도하고 불필요하게 본 타이틀의 애플리케이션을 인스톨 한 것.
 - i. 레벨 1~7의 벌칙을 상황에 따라 판단하여 부과
- d. 부정한 프로그램, 툴, 앱, 기타 명칭 등의 여하를 불문하고, 본 타이틀의 부정한 이용을 목적으로 한 프로그램 등을 개발한 것. 또한, 그러한 프로그램 등을 다른 사람에게 제공하거나, 이용하게 한 것.
 - i. 레벨 5~7의 벌칙을 상황에 따라 판단하여 부과
- e. 본 타이틀 상의 데이터 개편 (데이터 조작 포함), 수정, 번안, 이차적 저작물 작성, 역 컴파일, 역 어셈블 또는 리버스 엔지니어링 또는 이와 유사한 행위.
 - i. 레벨 1~7의 벌칙을 상황에 따라 판단하여 부과
- f. 상기의 각 행위를 다른 사람에게 행하게 하거나 다른 사람에게 행하도록 압력을 가한 것.
 - i. 레벨 1~7의 벌칙을 상황에 따라 판단하여 부과
- g. 타인이 상기의 각 행위를 수행할 때 이를 보조하거나 용이하게 한 것.
 - i. 레벨 1~7의 벌칙을 상황에 따라 판단하여 부과
- h. 에뮬레이터를 사용하여 대회에 참가 한 것.
 - i. 레벨 2~7의 벌칙을 상황에 따라 판단하여 부과

16.5 대회 진행 방해

- a. 경기 중의 고의 회선 절단, 클라이언트를 종료 한 것.
 - i. 레벨 3~6의 벌칙을 상황에 따라 판단하여 부과

- b. 대회 운영회의 본선 운영상 필요한 지시, 요청에 따르지 않은 것. 또한, 본선 운영회를 의도적으로 방해한 것.
 - i. 레벨 1~5의 벌칙을 상황에 따라 판단하여 부과
- c. 대회 운영회의 본선 운영상 필요한 질문에 적절히 답변하지 않은 것. 또한, 대회 운영회에 허위 신고를 한 것.
 - i. 레벨 1~5의 벌칙을 상황에 따라 판단하여 부과

16.6 기타

- a. 혐오를 불러 일으키는 단체 (조폭, 조폭 구성원, 조폭 준 구성원, 조폭 관계 기업, 총 회장 등, 사회 운동 표방 단체, 정치 운동 표방 단체, 특수 지능 폭력 집단 등 또는 이에 준하는 것) 또는 혐오를 불러 일으키는 단체와 밀접한 관계가 있는 자와 관계가 있는 것.
 - i. 레벨 7의 벌칙을 부과
- b. 다른 선수의 계정을 이용하여 출전 한 것. (대리 행위)
 - i. 레벨 2~5의 벌칙을 상황에 따라 판단하여 부과
- c. 의도적인 조작, 의도적인 패배의 압박 등을 한 것. (승부조작 행위)
 - i. 레벨 2~5의 벌칙을 상황에 따라 판단하여 부과
- d. 상대, 다른 선수, 제3자 사이에 경기 내용에 관해 밀약을 한 것.
 - i. 레벨 2~5의 벌칙을 상황에 따라 판단하여 부과
- e. SNS에서 본선 및 본 타이틀의 신용을 잃게 하는 언동을 한 것.
 - i. 레벨 1~7의 벌칙을 상황에 따라 판단하여 부과
- f. 대회 운영회 허가 없이 일반인에게 공개되지 않은 대회 정보를 공개 한 것.
 - i. 레벨 1~7의 벌칙을 상황에 따라 판단하여 부과
- g. 대회 운영회의 허가 없이 대회 운영회가 관리하는 연락 수단을 이용해, 특정 기업이나 상품의 홍보 활동을 한 것.
 - i. 레벨 1~7의 벌칙을 상황에 따라 판단하여 부과
- h. 본 대회를 이용해 도박 행위를 한 것.
 - i. 레벨 4~7의 벌칙을 상황에 따라 판단하여 부과
- i. 제3자를 이용하여 상기 항목 및 그에 준하는 행위를 한 것.
 - i. 레벨 4~7의 벌칙을 상황에 따라 판단하여 부과

17. 일반 규정

17.1 면책 사항

게임 및 게임기기 등의 트러블이나 천재지변 등, 부득이한 사정이 발생한 경우 대회 운영회는 경기 및 본 대회를 연기, 중단하는 경우가 있습니다.

대회 운영회의 책임에 의하지 않는 불가항력으로 인한 본 대회 연기, 중단으로 인하여 발생한 손해 및 불이익에 대하여, 대회 운영회는 선수에 대하여 일체의 책임을 지지 않습니다.

또한 선수 간에 발생한 트러블, 선수가 대회 규칙을 위반하여 발생한 손해나 불이익에 대해, 대회 운영회는 일절 책임지지 않습니다.

17.2 본 대회 개인정보 취급

본 대회의 일환으로 플레이어로부터 제출받은 개인정보는 본 대회 운영, 입상자 선정 및 상금 수여에 사용되며, TPC 웹사이트 (<https://www.pokemon.co.jp/privacy/>) 에 게재된 개인정보 보호정책, Discord 웹사이트 (<https://discord.com/privacy>) 에 게재된 개인정보 보호정책, JCG 웹사이트(<https://jcg.co.jp/kr-privacy-policy>)에 게재된 개인정보 보호정책에 따라 개인정보를 취급합니다.

선수는 게임 내 트레이너 이름을 대회 운영회 및 대회 운영회를 위탁받은 제3자가 작성하는 동영상, 웹사이트, 본선 관련 홍보물, 보도 및 정보 미디어에서 사용될 가능성이 있음을 양해 부탁드립니다.

대회 운영회는 본 대회를 통해 취득한 개인정보를 본 대회와 이와 관련된 행사의 운영 및 연락에만 이용하며, 그 외의 목적으로는 이용하지 않습니다.

17.3 PUACL2024 Regional Stage를 향한 개인정보 취득에 대해서

- a. 본 대회에서 PUCL2024 Regional Stage 참가자격을 획득한 선수의 개인정보는 PUACL2024 운영사인「The Pokémon Company」,「DeNA Co.,Ltd.」,「ESL SEA Pte. Ltd.」,「Jet Skyesports Gaming Pte. Ltd.」에 공유됩니다.
- b. 개인정보는 PUACL 2024 운영, 입상자 선정 및 상금 수여에 사용되며, TPC 웹사이트 (<https://www.pokemon.co.jp/privacy/>) 에 게재된 개인정보 보호정책, Discord 웹사이트 (<https://discord.com/privacy>) 에 게재된 온라인 개인정보 보호정책, DeNA 웹사이트 (<https://dena.com/jp/privacy/>) 에 게재된 개인정보 보호정책, ESL 웹사이트 (<https://esl.com/privacypolicy/>) 에 게재된 개인정보 보호정책에 따라 취급됩니다. 또한, 스카이스포츠는 ESL 웹사이트 (<https://esl.com/privacypolicy/>) 에 게재된 개인정보 보호정책에 따라 취급합니다

17.4 개인정보 처리

JCG는 개인정보 처리자인 주식회사 포켓몬 (The Pokémon Company) 으로부터

개인정보처리를 위탁 받아, 귀하의 개인정보를 다음 기간 동안 보유하고 그 후 적절하게 처리합니다.

- a. 수집, 이용에 관한 동의일로부터 **Pokémon UNITE Asia Champions League 2024 Finals** 종료 후 90일까지
 - i. 선수는 개인정보의 필수 수집, 이용을 거부할 수 있습니다. 단, 개인정보의 필수 수집, 이용에 동의하지 않는 경우, **Pokémon UNITE Asia Champions League 2024** 오픈 예선의 참가가 제한됩니다.

17.5 비밀정보의 유지

선수는 아래 항목의 정보를 제외하고 대회 운영의 허가 없이 대회 운영과의 계약을 통하여 알게 된 비밀정보를 공개하여서는 안됩니다.

또한 본 계약의 이행 이외의 목적으로 사용해서도 안됩니다.

- a. 선택수가 독자적으로 개발한 정보
- b. 취득했을 때 이미 공지되어 있던 정보
- c. 취득한 후에 선수의 책임에 의하지 않고 공지, 공용이 된 정보
- d. 정당한 권리를 가진 제3자로부터 수비 의무를 지지 않고 공개된 정보

본 조항의 규정은, 본선 종료 후에도 유효, 존속됩니다.

17.5 초상권, 퍼블리시티권

선수는 참가 중의 초상, 게임 내 이름 및 프로필 등록 정보 등의 정보가 대회 운영이 작성하는 웹사이트, 대회 관련 홍보물, 보도 및 정보 매체에서 금년도 및 내년도 이후에도 사용될 가능성이 있음을 양해해 주시고, 부수적으로 운영 사무국 및 대회 관계자가 제작하는 인쇄물, 비디오 및 정보 미디어 등에 의한 상업적 이용을 승낙하며, 이에 대하여 초상권, 퍼블리시티권, 기타 권리를 행사할 수 없습니다.

17.6 저작권

©2021 Pokémon. ©1995-2021 Nintendo/Creatures Inc. /GAME FREAK inc.

©2021 Tencent. 포켓몬스터·포켓몬·Pokémon은 닌텐도·크리처스·게임프릭의 등록 상표.

18. 대회 규약의 변경

대회 운영회는 대회 규칙을 변경할 권리가 있습니다.

대회 운영회는 대회 규칙을 변경했을 경우, 공식 웹사이트 등의 수단으로 공지합니다.

변경 후의 대회 규칙은 전항의 고지 시점부터 발효됩니다.

19. 문의

- 本본선 문의 : <https://discord.gg/vzyb36G5zs>
- 문의 대응 시간: 10:00~ 19:00 (평일)

※ 주말, 공휴일의 문의 내용은 다음 영업일 이후에 답변드립니다. (대회 당일 제외)

※ 의견·요청사항, 「본 WEB 사이트·본 대회」와 관계없는 내용 등에 관해서는, 회답을 보류하는 경우가 있습니다.

부칙

2023년 10월 10일(화) : 본 대회 규칙 제1항을 규정해 실시합니다.