

Pokémon UNITE 공식 규정

참가나 승리에겐 종류를 불문하고 어떠한 구매나 결제도 필요하지 않습니다. 구매나 결제를 하더라도 승리할 확률이 높아지는 것은 아닙니다. 「Pokémon UNITE(포켓몬 유나이티드)」는 본 공식 규정에 정의된 「대상 지역」 이외의 지역과 법률상 금지된 지역에서는 이용하실 수 없습니다.

거주지 기준으로 미성년자인 플레이어가 참가하기 위해서는 부모 또는 법정 후견인의 허락이 필요합니다. 참가자는 다수인 반면 승자는 소수에 불과합니다. 개인정보는 본 공식 규정 「개인정보 보호」 조항에 명시된 운영 회사 및 주최 측의 온라인 개인정보처리방침에 따라 수집 및 이용됩니다.

본 대회에 참가한다는 것은, 이 공식 규정(이하 「본 공식 규정」으로 지칭합니다) 및 본 대회에 관한 모든 사항에 대하여 종국적인 것으로서 구속력을 가지는 운영 회사의 결정에 전적으로 동의함을 의미합니다. 본 공식 규정은 2023 Pokémon UNITE 챔피언십 시리즈(이하 「본 프로그램」으로 지칭합니다)의 모든 요소에 대한 주요한 준거 문서가 되며 모든 플레이어, 팀, 기타 관계자 또는 본 프로그램 내 모든 요소의 경쟁 참가자(나열한 각각에 대해서, 또는 하나로 통틀어서 「참가자」로 지칭합니다)에게 적용됩니다. 본 규정집은 한국, Asia Pacific East, Asia Pacific West, 인도 지역을 대상으로 하고 있습니다.

1. 참가 자격

어떠한 구매나 경력도 필요하지 않습니다. Pokémon UNITE는 무료로 다운로드할 수 있으며, 모든 플레이어는 Pokémon UNITE의 이용 약관에 동의하여야 합니다. 본 프로그램 내 토너먼트의 정식 개시일 전까지 만 16세 이상이고 다음 기준을 충족하는 플레이어는 누구나 Pokémon UNITE의 대회(이하 「본 대회」로 지칭합니다)에 참가할 수 있습니다.

- 참가 시점 및 본 프로그램 기간 동안 유효한 JCG 계정(일본, 한국 지역) 또는 Start.gg 계정(Asia Pacific East, Asia Pacific West, 인도 지역)을 보유하고 있어야 합니다.
- 대상 지역에 해당하는 일본, 한국, Asia Pacific East, Asia Pacific West, 인도 지역에 거주하고 있어야 합니다. 대상 지역에 관한 자세한 내용은 제29조를 참고하여 주십시오.
 - 플레이어는 자신이 거주하는 국가가 포함된 지역권의 본 대회에만 참가할 수 있습니다.
 - 플레이어는 본 대회의 기간 중에 하나의 지역권의 본 대회에만 참가할 수 있습니다.

거주지 확인 및 참가 제한

- 모든 플레이어는 운영 회사가 제시를 요구할 경우, 본인 확인 서류나 취업 및 체류자격 증명서를 신속하게 제출하셔야 합니다. 본인 확인 서류에는 얼굴 사진, 성명, 생년월일, 현주소의 정보가 포함되어 있어야 합니다.
- 거주지 기준으로 미성년자인 플레이어가 참가하기 위해서는 부모 또는 법정 후견인의 허락이 필요합니다. 미성년자가 입상 후보로 선정되는 경우, 플레이어의 부모 또는 법정 후견인은 플레이어 및 스스로를 대리하여 본 공식 규정에서 입상 후보에게 요구되는 모든 서류를 작성하고 모든 의무 및 확약 사항에 동의하여야 합니다. 상금은 부모나 법정 후견인의 명의 또는 부모나 법정 후견인 앞으로 수여될 수 있습니다.
- The Pokémon Company(이하 「TPC」로 지칭합니다), DeNA Co.,Ltd.(이하 「DeNA

」로 지칭합니다), ESL SEA Pte. Ltd.(이하 「**ESL**」로 지칭합니다), Jet Sky esports Gaming Pte. Ltd.(이하 「**Sky eSports**」로 지칭합니다), JCG Co., Ltd.(이하 「**JCG**」로 지칭합니다) 및 Smash.Gg Inc., (이하 「**Start.gg**」로 지칭합니다) (이하 「운영 회사」로 통틀어서 지칭합니다) 또는 이들 각각의 모회사, 자회사, 계열회사, 대표자, 컨설턴트, 계약자, 법률대리인, 광고대행사, 홍보대행사, 판촉대행사, 풀필먼트 대행사, 마케팅 대행사, 웹사이트 제공업체, 웹마스터의 직원, 계약자, 임원, 이사와 이들의 직계가족(거주지를 불문하고 배우자, 부모, 형제자매, 자녀를 뜻합니다) 및 동거인은 토너먼트에 참가할 자격이 없습니다.

- 본 규정의 예외 처리 요청은 대회 전까지 이루어져야 합니다. 운영 회사는 자신의 단독 재량에 따라 위 자격 기준에 대한 예외를 부여할 권리를 지닙니다.
- 운영 회사는 단독적이지 절대적 재량으로 언제든지 선수들의 자격을 검증할 권리를 보유합니다.

2. 운영 회사

TPC와 TPC의 지정 및 재량에 따라 운영상의 권한 및 책임을 부여하는 모든 사업체(DeNA, ESL, Sky eSports, JCG 및 Start.gg를 포함합니다)를 의미합니다. 운영 회사는 사유를 불문하고 사전 통지 없이 언제든지 본 공식 규정을 변경, 업데이트, 수정할 권리를 보유합니다.

3. 참가 조건

운영 회사는 자신의 단독 재량으로 본 대회를 변경, 취소, 종료 및 중단할 권리를 비롯하여, 참가 과정을 조작하거나 본 공식 규정을 위반하거나 지장을 초래하거나 스포츠맨십에 어긋나는 행위를 하는 자의 자격을 박탈할 권리를 보유합니다. 전문적인 사함을 제한함이 없이, 운영 회사는 독자적 판단하에 참가 자격을 상실하였거나 자격이 의심되거나 자격이 없는 참가자를 제명할 수 있습니다. 또한 운영 회사는 독자적 판단하에 본 대회의 (계획된) 집행, 보안, 무결성, 공정성 또는 시험 진행을 변질시키거나 해하는 여하한 사건이 발생하는 경우 본 대회를 변경, 취소, 종료 및 중단할 수 있습니다. 본 대회 기간에 명시된 종료일 이전에 대회가 종료될 경우, 운영 회사는 자신의 단독 재량에 따라 상금을 몰수할 권리를 보유합니다.

4. 플레이 방법

Pokémon UNITE는 5 대 5 팀 전략 배틀 게임입니다. 팀이란 본 프로그램 내에서 함께 참가하는 5명의 선수로 구성된 로스터를 의미합니다. 시험 종료 시까지 가장 많은 스코어를 획득한 팀이 승리합니다.

- 에오스 에너지는 배틀을 통해 중립 또는 상대 팀 포켓몬을 쓰러뜨려 획득할 수 있습니다.
 - KO 당한 포켓몬은 에오스 에너지를 떨어뜨리며 잠시 동안 전투 불능 상태가 되고 그 시간은 레벨이 높아질수록 증가합니다.
 - 스코어를 획득하려면 에오스 에너지를 획득한 후 상대 팀 골 에리어에 넣어야 합니다.
- 시험 종료 시점에 양 팀이 동일한 스코어를 획득한 경우 해당 스코어를 먼저 달성한 팀이 승리합니다.

플레이어는 JCG(일본, 한국 지역) 및 Start.gg(Asia Pacific East, Asia Pacific West,

인도 지역)를 통해 매칭되며 게임 플레이 중 의사소통을 위해 Discord를 이용합니다. Pokémon UNITE 토너먼트 페이지는 이곳(<https://pokemonunite-wcs-asia.com/>)에서 확인할 수 있습니다.

5. WCS 예선 대회 형식 및 구조

본 프로그램에서는 이하와 같은 대회 형식을 사용합니다.

- 싱글 엘리미네이션 브라켓(이하 「SE 브라켓」으로 지칭합니다)
 - 두 시합을 먼저 이긴 팀이 매치에서 승리하여 다음 라운드로 진출하고, 진 팀은 토너먼트에서 탈락합니다. 본 대회는 이하 아래 「대회 구조」에서 정하는 바에 따라 특정한 수의 팀이 남을 때까지 계속 진행됩니다.
- 더블 엘리미네이션 브라켓(이하 「DE 브라켓」으로 지칭합니다)
 - 두 시합을 먼저 이긴 팀이 매치에서 승리하여 승자조(Winner's Bracket)의 다음 라운드로 진출하게 됩니다. 진 팀은 패자조(Loser's Bracket)로 편성됩니다. 패자조에서 진 팀은 토너먼트에서 탈락합니다. 본 대회는 이하 아래 「대회 구조」에서 정하는 바에 따라 특정한 수의 팀이 남을 때까지 계속 진행됩니다.
- 싱글 라운드 로빈(이하 「SRR」로 지칭합니다)
 - 해당 형식은 4월 대회 예선 Day2와 5월 대회 예선 Day2의 조별 리그에서만 사용됩니다. 팀들은 수 개의 조로 편성되고, 모든 팀은 해당 조 내에서 각 팀과 1매치씩 대전을 진행합니다. 최종 조 순위는 다음에 따라 결정됩니다.
 - 각 매치는 3전 2선승제로 이루어집니다.
 - 팀의 매치 승패 기록(이하 「매치 기록」으로 지칭합니다)
 - 2개 이상 팀의 매치 기록이 동일한 경우(동점 팀), 매치별 상대 전적 승률(동점 팀 상대로 이긴 매치 수 / 동점 팀 상대로 플레이한 매치 수)에 따라 순위가 결정됩니다.
 - 2개 이상 팀의 매치별 상대 전적 승률이 동일한 경우, 시합별 상대 전적 승률(동점 팀 상대로 이긴 시합 수 / 동점 팀 상대로 플레이한 시합 수)에 따라 순위가 결정됩니다.
 - 2개 이상 팀의 시합별 상대 전적 승률이 동일한 경우, 순위는 전체 시합 승률(이긴 시합 수 / 플레이한 시합 수)에 따라 결정됩니다.
 - 2개 이상 팀의 전체 시합 승률이 동일한 경우, 해당하는 예선 Day1 스위스드로 형식의 순위에 따라 SRR의 순위가 결정됩니다. 최고 순위는 1입니다.
 - 위 방법으로도 동점이 깨지지 않아 다음 단계로 진출할 팀이 결정되지 않을 경우, 동점 팀들은 단판제 라운드 로빈 타이브레이크를 치르게 됩니다.
- 스위스드로(이하 「SD」로 지칭합니다)
 - 모든 참가 팀이 드롭(강제 퇴장)한 경우를 제외하고, 같은 횃수(부전승, 부전패도 매치 횃수에 포함)만큼 매치를 진행하여 최종적으로 0패를 기록한 한 팀이 남을 때까지 진행됩니다. 다만 참가 팀 수가 256팀 이상일 경우에는 0패인 팀이 2팀이 남을 때까지 진행됩니다.
 - 매치 횃수는 참가한 팀 수에 따라서 결정됩니다.
 - 지정된 횃수만큼 매치에서 패배한 경우 그 팀은 대회에서 드롭되며, 지정 횃수는 참가 팀 수에 따라서 결정됩니다.
 - Start.gg를 사용하는 지역(Asia Pacific East, Asia Pacific West, 인도 지역)에서는 드롭은 이루어지지 않습니다.
 - 순위는 승리 횃수에 따라 결정되며, 승리 횃수가 동일한 경우 대전한 팀의 승률(OpMW%, Opponent Match Win Percentage)에 따라서 순위가

결정됩니다.

- OpMW%는 이하의 규칙에 따라서 계산됩니다.
 - 대회 참가자의 MW%(Match Win Percentage)를 계산합니다. MW%는 팀의 승리 횟수를 시합 횟수로 나눈 수치에 100을 곱한 수치입니다(소수점 이하는 반올림). MW%는 대회의 참가자 수에 따라서 하한이 설정됩니다.
 - 대전한 팀의 MW%를 더한 수치를 시합 횟수로 나눈 수치가 OpMW%가 됩니다.
 - OpMW%와 MW%에 관한 예시
 - 5승 2패일 경우, 시합 횟수는 7이며 승리 횟수는 5이므로 $5/7 \times 100$ 의 결과에 따라 MW%는 71%가 됩니다.
 - 시합 횟수가 7, 승리 횟수가 5인 2팀이 순위를 겨루는 경우
 - A팀과 대전한 팀의 MW% 합계가 $442(33+50+60+100+71+71+57)$ 일 경우, OpMW%는 $442/7$ 로 63%가 됩니다.
 - B팀과 대전한 팀의 MW% 합계가 $414(43+50+71+50+43+71+86)$ 일 경우, OpMW%는 $414/7$ 로 59%가 됩니다.
 - 이 경우 OpMW%의 수치가 더 높은 A팀이 B팀보다 높은 순위를 가지게 됩니다.
 - 도중에 드롭한 팀의 MW%(MW%의 하한은 33%, 지정된 드롭 횟수는 2회)
 - 0승 2패인 경우, 시합 횟수가 2, 승리 횟수가 0이므로 MW%는 0(계산 불가)이지만, 설정된 하한을 밑돌고 있으므로 최종적인 MW%는 33%가 됩니다.
 - SD 1회전에서 부전패를 한 팀(참가 등록을 하였으나 대회에 참가하지 않은 팀)의 MW%
 - MW%의 하한으로 지정된 수치가 됩니다.
 - 그 외, OpMW%에 관련된 산출은 모두 운영 회사의 독자적 판단에 따라서 이루어집니다.
 - OpMW%를 통해서도 순위가 확정되지 않을 경우, 각 매치에서 패배한 게임의 총 횟수에 따라서 순위가 결정됩니다.
 - 이상의 규정에 따르더라도 순위가 확정되지 않을 경우, 운영 회사의 독자적 판단에 따라서 순위가 확정됩니다.

본 프로그램은 이하의 대회 구조로 진행됩니다.

※기타 대회가 개최될 경우 4월 대회 Day1, 5월 대회 Day1에서 4월 대회 Day2, 5월 대회 Day2의 참가 자격을 획득하는 팀의 수가 변동됩니다.

- 4월 대회 Day1
 - 참가 자격을 보유한 모든 플레이어가 참가할 수 있는 SD 형식의 오픈 예선입니다. SD 형식(최대 8 매치)의 매치는 3전 2선승제(BO3)로 진행되며, SD 형식의 매치 수는 지역별로 참가 팀 수에 따라서 변동됩니다.
 - 매치 승리 횟수 상위 16팀이 4월 대회 Day2에 진출합니다.
 - 4월 대회 Day1의 참가 팀이 적은 경우에는 4월 대회 Day2에

출전하게 되는 팀의 수가 16팀에서 8팀으로 변경될 수 있습니다.
운영 회사의 독자적 판단에 의해서 그와 같은 변경이 이루어질 시에는 신속하게 팀에게 전달해 드립니다.

- 4월 대회 Day1에서는 지정된 횟수만큼 매치에서 패배한 시점에서 4월 대회 Day1에서 드롭됩니다. 횟수의 지정은 4월 대회 Day1에 참가한 팀의 수에 따라서 운영 회사의 독자적 판단에 의해 결정됩니다.

- 매치 승리 횟수가 동률일 경우, 대전한 팀의 승률에 따라서 상위 16(8)팀이 결정됩니다.

- 4월 대회 Day2

- 4월 대회 Day1, 또는 기타 대회에서 참가 자격을 획득한 16팀의 토너먼트 전입니다. 4월 대회 Day2에서는 (1)각 조별로 4팀이 배정된 4개의 조에서 SRR 형식으로 조별 리그가 이루어지며, 각 조의 상위 2팀이 다음 스테이지로 진출하게 됩니다. (2)조별 리그를 돌파한 총 8팀 중에서 한 팀만이 남을 때까지 DE 브라켓 형식으로 대전이 진행됩니다.
 - 4월 대회 Day2에 출전한 팀이 8팀인 경우에는 곧바로 DE 브라켓 형식의 대전으로 4월 대회 Day2가 시작됩니다.
- 4월 대회 Day2의 상위 3팀이 지역 대표 결정전의 참가 자격을 얻게 됩니다.

- 5월 대회 Day1

- 지역 대표 결정전에 출전이 확정된 플레이어를 제외하고, 참가 자격을 보유한 모든 플레이어가 참가할 수 있는 SD 형식의 오픈 예선입니다. SD 형식(최대 8 매치)의 매치는 3전 2선승제(BO3)로 진행되며, SD 형식의 매치 수는 지역별로 참가 팀 수에 따라서 변동됩니다.
- 매치 승리 횟수 상위 16팀이 5월 대회 Day2에 진출합니다.
 - 5월 대회 Day1의 참가 팀이 적은 경우에는 5월 대회 Day2에 출전하게 되는 팀의 수가 16팀에서 8팀으로 변경될 수 있습니다. 운영 회사의 독자적 판단에 의해서 그와 같은 변경이 이루어질 시에는 신속하게 팀에게 전달해 드립니다.
 - 5월 대회 Day1에서는 지정된 횟수만큼 매치에서 패배한 시점에서 5월 대회 Day1에서 드롭됩니다. 횟수의 지정은 5월 대회 Day1에 참가한 팀의 수에 따라서 운영 회사의 독자적 판단에 의해 결정됩니다.
- 매치 승리 횟수가 동률일 경우, 대전한 팀의 승률에 따라서 상위 16(8)팀이 결정됩니다.

- 5월 대회 Day2

- 5월 대회 Day1, 또는 기타 대회에서 참가 자격을 획득한 16팀의 토너먼트 전입니다. 5월 대회 Day2에서는 (1)각 조별로 4팀이 배정된 4개의 조에서 SRR 형식으로 조별 리그가 이루어지며, 각 조의 상위 2팀이 다음 스테이지로 진출하게 됩니다. (2)조별 리그를 돌파한 총 8팀 중에서 한 팀만이 남을 때까지 DE 브라켓 형식으로 대전이 진행됩니다.
 - 5월 대회 Day2에 출전한 팀이 8팀인 경우에는 곧바로 DE 브라켓

형식의 대전으로 5월 대회 Day2가 시작됩니다.

- 5월 대회 Day2의 상위 3팀이 지역 대표 결정전의 참가 자격을 얻게 됩니다.
- 6월 직전 예선
 - 지역 대표 결정전에 출전이 확정된 플레이어 및 예비 선수로 등록된 플레이어를 제외하고, 참가 자격을 보유한 모든 플레이어가 참가할 수 있는 토너먼트입니다. 6월 직전 예선에서는 (1)SD 형식(최대 8매치)으로 1st Stage가 진행되며, (2)2nd Stage에서는 1st Stage의 상위 2~9위였던 팀이 SE 브라켓 형식으로 대전하게 됩니다.
 - 1st Stage의 1위 팀과 2nd Stage의 1위 팀이 지역 대표 결정전에 참가할 수 있는 자격을 얻게 됩니다.
 - 4월 대회의 Day2, 5월 대회의 Day2에서 참가 자격을 획득한 팀이 지역 대표 결정전 참가를 포기한 경우, 6월 직전 예선 2nd Stage의 2위부터 차례로 지역 대표 결정전의 참가 자격이 주어지게 됩니다.
 - 1st Stage의 SD 형식 매치는 전부 1시합 선승제(BO1)로 이루어집니다. SD 형식의 매치 횟수는 지역별로 참가한 팀 수에 따라서 변동됩니다.
 - 2nd Stage의 매치는 전부 3전 2선승제(BO3)로 이루어집니다.
- 지역 대표 결정전(한국 지역: 포켓몬 월드챔피언십2023(WCS2023)「Pokémon UNITE」 부문)
 - 4월 대회 Day2, 5월 대회 Day2 및 6월 직전 예선의 순위에 따라서 참가 자격을 획득한 8팀의 토너먼트전입니다. 지역 대표 결정전은 DE 브라켓 형식의 대전으로 이루어지며, 지역 대표 결정전에 출전한 총 8팀 중에서 한 팀만이 남을 때까지 DE 브라켓 형식으로 대전이 진행됩니다.
 - 지역 대표 결정전의 순위에 따라서 WCS 참가 자격이 주어집니다. 참가 자격은 일본 지역에서 4팀, 한국 및 인도 지역에서 각각 2팀, Asia Pacific East 및 Asia Pacific West 지역에서 각각 3팀에게 주어집니다.
- 월드챔피언십(WCS)
 - WCS는 The Pokémon Company International(이하 「TPCi」로 지칭합니다)이 운영하는 국제 대회이며, 대상이 되는 모든 지역에서 초청된 팀이 우승을 두고 경쟁하게 됩니다. 본 대회에서는 각 지역의 지역 대표 결정전(한국 지역은 포켓몬 월드챔피언십2023(WCS2023)「Pokémon UNITE」 부문)을 통해 선출된 팀이 초청됩니다. 월드챔피언십의 규정에 대해서는 별도로 안내해 드립니다.
 - WCS 참가 조건
 - 참가 의사
 - WCS에 초청된 팀은 운영 회사가 지정한 기일까지 참가 의사를 표명하여야 합니다. 플레이어는 운영 회사가 제공하는 포털 사이트에 등록하는 것으로 참가 의사의 표명을 완료할 수 있습니다. 참가 자격을 보유한 플레이어의 참가 의사가 확인되지 않을 경우, 운영 회사는 독자적 판단에 의해 해당하는 팀을 실격 처리할 수 있는

권리를 가집니다.

- 여행비 지원(Travel Awards) 및 이동 보조
 - 지역 대표 결정전에서 일정 순위(일본은 2위 이내, Asia Pacific East, Asia Pacific West, 한국 및 인도 지역은 1위)를 달성한 팀에게는, 운영 회사로부터 여행비 지원 혜택이 주어집니다.
 - 여행비 지원 혜택을 받게 된 팀은 WCS로의 이동비 및 숙박비(에 해당하는 부분)를 운영 회사가 부담하게 되며, 이동에 필요한 수속도 지원합니다. 여행비 지원을 획득한 팀은 이와 관련된 운영 회사의 지시에 따라주셔야 하며, 여행비 지원을 획득하지 못한 팀의 이동 및 숙박에 관련된 비용의 부담이나 보조는 지원하지 않습니다. WCS 참가 자격을 보유한 모든 플레이어는 이동에 필요한 관련 서류를 각자가 책임을 지고 준비하여야 합니다.
- 참가 금지
 - 아래의 사항에 해당하는 경우, 참가 자격을 보유한 팀이라 하더라도 이벤트 참가가 금지될 수 있습니다.
 - 참가 자격을 보유한 팀의 멤버가 현지 또는 세계적인 여행 규제로 인해 대회에 참가하지 못한 경우. 또는 여행에 필요한 서류를 준비할 수 없는 경우.
 - 참가 자격을 보유한 팀이 운영 회사가 지정한 기일까지 등록에 필요한 수속을 마치지 못하는 경우.
 - 참가 자격을 보유한 팀의 멤버가 pokemon.com의 웹사이트에 기재되어 있는 COVID-19 관련 규약을 준수하지 않는 경우.
 - 그 밖에 운영 회사가 해당 팀의 WCS 참가를 금지할 필요가 있다고 판단하는 경우.

이하는 본 프로그램의 토너먼트 일정(대회에 관해서만)입니다.

대회명	유형	지역	토너먼트 일정
4월 대회 Day1	오픈 예선	전체	2023년 4월 15일
4월 대회 Day2	초청 형식 토너먼트	전체	2023년 4월 16일
5월 대회 Day1	오픈 예선	전체	2023년 5월 20일

5월 대회 Day2	초청 형식 토너먼트	전 체	2023년 5월 21일
6월 직전 예선	오픈 예선	한국, 인도, Asia Pacific East, Asia Pacific West	2023년 6월 3일
지역 대표 결정전	초청 형식 토너먼트	한국, 인도, Asia Pacific East, Asia Pacific West	2023년 6월 4일
6월 직전 예선	오픈 예선	일본	2023년 6월 10일
PJCS2023 포켓몬 유나이티드 부문	초청 형식 토너먼트	일본	2023년 6월 11일
기타 대회	미정	일본	미정
월드챔피언십	초청 형식 토너먼트	전 체	2023년 8월

사유를 불문하고 예정된 일자에 토너먼트 또는 그 일부를 진행할 수 없을 경우 운영 회사는 자신의 단독 재량에 따라 해당 일자를 변경할 권리를 보유합니다.

6. 대전 규정

시합 및 플레이 흐름

모든 시합은 **Pokémon UNITE**의 커스텀 토너먼트 로비 모드로 진행됩니다. 운영 회사로부터 별도 지시가 없을 경우, 게임이나 시합의 설정은 이하의 가이드라인에 따라서 진행해 주시길 바랍니다.

- 시합 개시 시각
 - 플레이어는 설정에 관련된 지시에 따라 주셔야 하며, 예정된 시각대로 시합을 시작하셔야 합니다. 지각이 발생할 경우, 그 원인이 설정으로 인한 문제일 시에는 운영 회사의 독자적 판단에 의해 용인될 수 있으나, 그 이외의 지각에 대해서는 운영 회사에 의해서 페널티가 부여될 수도 있습니다.
- 대전은 모두 대회용의 커스텀 로비를 사용합니다.
 - 각 지역의 운영팀은 운영 회사로부터 지정된 서버를 사용해 주십시오.
 - 일본 지역: AS02
 - 한국 지역: AS03
 - Asia Pacific East 지역: AS09
 - Asia Pacific West 지역: AS08
 - 인도 지역: AS13

- 지정된 서버가 표시되지 않을 경우, 운영팀은 단말기기를 재실행하여 서버가 정상적으로 표시되는지를 확인해 주시길 바랍니다. 재실행 이후에도 서버가 표시되지 않는다면 서버의 표시 상태를 확인할 수 있는 스크린 캡처를 운영 회사 측에 제출을 부탁드립니다. 스크린 캡처 제출 후 운영 회사의 승인을 받으신 뒤, 운영팀 측에서 가장 통신 환경이 원활한 서버를 선택하셔서 시합을 진행해 주시길 바랍니다.
- 모든 시합은 「테이아창공유적 스타디움(드래프트 모드)」을 사용합니다. 이하 옵션을 전부 선택해 주십시오.
 - 모든 지닌물건 레벨 MAX
 - 지닌물건 전부 개방
 - 유나이트 라이선스 전부 개방
 - 배틀 아이템 전부 개방
- 각 시합은 **BO1, BO3, BO5**로 실시됩니다. 각자 **1선승, 2선승, 3선승**을 거둔 팀이 승리합니다.
 - **BO1, BO3, BO5**의 첫 번째 시합 진영 선택은 무작위로 결정됩니다.
 - 4월 예선 **Day1**, 5월 예선 **Day1**의 두 번째 시합에서의 진영은 첫 번째 시합 때와 반대로 진행되며, 세 번째 시합에서는 무작위로 진영이 결정됩니다.
 - 4월 예선 **Day2**, 5월 예선 **Day2**, 6월 직전 예선 **2nd Stage**, 지역 대표 결정전은 직전의 시합에서 패배한 팀에게 진영 선택권이 주어집니다.
- 제한 사항
 - 포켓몬: 사용 제한은 없습니다. 다만 포켓몬, 지닌물건, 배틀 아이템, 기술, 기술 세트, 홀로웨어에 문제가 있거나 그 외의 문제가 있다고 여겨질 경우, 운영 회사의 판단에 의해 시합 이전 또는 시합 도중에 제한을 설정할 수 있습니다. 제한 사항이 받아들여지지 않는 경우 시합의 몰수를 포함하여 페널티가 적용될 수 있습니다.
 - 포켓몬 서포트 메달은 모든 대회에서 금지됩니다.
 - 대회용 커스텀 로비에서는 서포트 메달의 사용이 금지됩니다. 다만 별도의 대전 규칙이 적용되어 시합이 이루어졌을 경우, 그 결과는 유효로 처리됩니다.
- 가이드라인은 예고 없이 변경될 수 있습니다.

7. 재시합의 판단

- 원칙적으로, 모든 선수가 대회용 커스텀 로비에 입실한 뒤 정상적으로 로드가 완료되어 조작이 가능해진 시점부터 그 시합은 유효로 판단됩니다.
- 대회 형식별로 정해진 이하의 【재시합 신청이 가능한 경우】에 해당하고, 대회 운영 측이 유저의 재시합 신청을 받아들인 경우에만 재시합이 이루어집니다.
 - 팀은 각 매치마다 【재시합 신청 권리 1회】를 지닙니다.
 - 재시합의 원인이 된 팀은 해당 매치에서의 【재시합 신청 권리】를 잃게 됩니다.
 - 또한, 재시합이 이루어질 시에는 【출전 선수, 지닌물건, 배틀 아이템, 포켓몬】은 변경할 수 없습니다.
- 다음 매치가 이미 진행되고 있을 경우, 이전 매치의 승패 결과 변경은 원칙상 이루어지지 않습니다.

● 재시합 신청이 가능한 경우

대전 규정(「제6조」 참조) 및 그 이외의 규정이 지켜지지 못한 채로 시합이 실시되었으며, 그 상황을 객관적이고 명확하게 확인할 수 있는 스크린 캡처를 제출할 수 있는 경우에는 재시합을 신청할 수 있습니다.

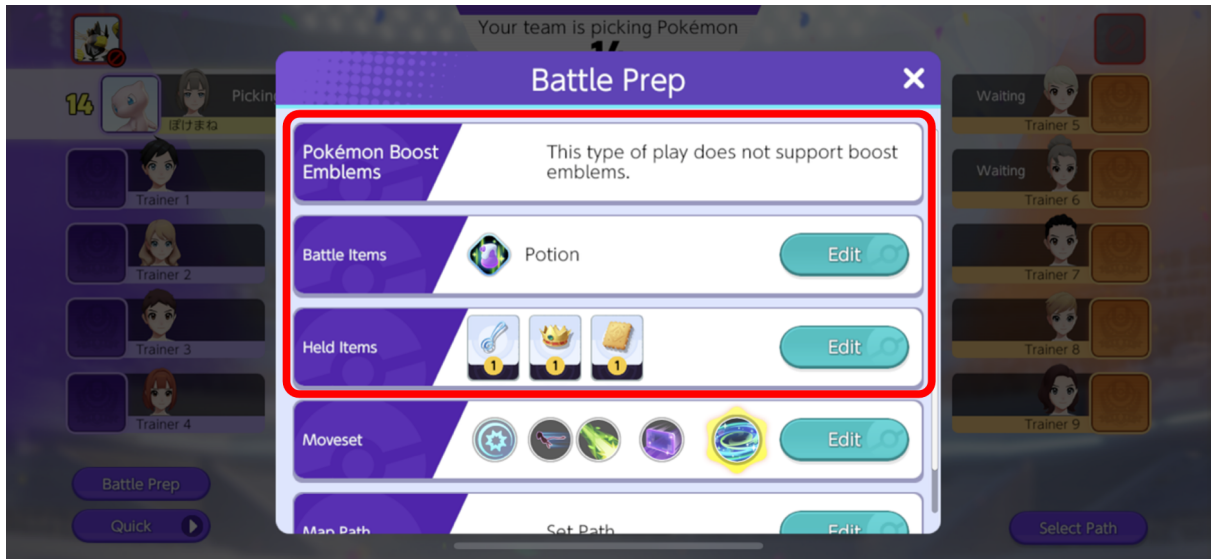
- 등록되지 않은 멤버가 참가한 상태로 시합이 시작된 경우
 - 선수 측에서 판단이 곤란한 경우를 제외하고, 로비를 작성한 팀이 확인을 소홀히 하는 등의 이유로 인해 동일한 문제가 같은 매치에서 2회 이상 발생한 경우, 해당 팀은 패배로 처리됩니다.
- 「START」 버튼을 선택한 후, 올바르게 못한 로비 기능 설정(「제6조」 참조)이 되어 있다고 판명된 경우
 - 같은 매치에서 2회 이상 올바르게 못한 로비 설정으로 시합이 개시된 경우, 로비를 작성한 팀(호스트)은 해당 매치에서 패배로 처리될 수 있습니다.
 - 로비를 작성한 팀은 2회째의 로비 설정이 바르게 되어 있는지를 증명하기 위해, 로비 설정을 확인할 수 있는 스크린 캡처를 제출하셔야 합니다.
 - 「유나이트 라이선스 전부 개방」 설정이 제대로 이루어지지 않은 경우, 포켓몬을 다시 선택할 수 있습니다.
 - 「드래프트 모드」로 시합이 시작되지 않은 경우, 포켓몬을 다시 선택할 수 있습니다.
 - 「모든 지닌물건 레벨 MAX, 지닌물건 전부 개방」이 제대로 이루어지지 않은 경우, 지닌물건을 다시 선택할 수 있습니다.
 - 「배틀 아이템 전부 개방」이 제대로 이루어지지 않은 경우, 배틀 아이템을 다시 선택할 수 있습니다.
- 올바르게 못한 진영(선공 / 후공)에서 시합이 시작된 경우
 - 같은 매치에서 2회 이상 올바르게 못한 로비 설정으로 시합이 개시된 경우, 로비를 작성한 팀(호스트)은 해당 매치에서 패배로 처리될 수 있습니다.
 - 로비를 작성한 팀은 2회째의 로비 설정이 바르게 되어 있는지를 증명하기 위해, 로비 설정을 확인할 수 있는 스크린 캡처를 제출하셔야 합니다.
 - 재시합이 이루어질 경우 포켓몬은 다시 선택할 수 있습니다.
- 대회용(WCS) 커스텀 로비를 사용하지 않은 채로 로비를 작성 또는 그 로비에서 시합이 시작된 경우
 - 같은 매치에서 2회 이상 올바르게 못한 로비 설정으로 시합이 개시된 경우, 로비를 작성한 팀(호스트)은 해당 매치에서 패배로 처리될 수 있습니다.
 - 로비를 작성한 팀은 2회째의 로비 설정이 바르게 되어 있는지를 증명하기 위해, 로비 설정을 확인할 수 있는 스크린 캡처를 제출하셔야 합니다.
- 재시합 시에 【출전 선수, 지닌물건, 배틀 아이템, 포켓몬】의 변경을 실행한 경우
 - 해당하는 팀은 각 매치마다 주어지는 【재시합 신청 권리 1회】를 사용해서 재시합을 신청할 수 있습니다.
 - 재시합 권리를 이미 사용했을 경우, 원칙상 그 팀은 해당 매치에서 패배로 처리됩니다.
- 대회 형식이 SRR(싱글 라운드 로빈), DE(더블 엘리미네이션), SE(싱글 엘리미네이션) 중 한 가지에 해당할 경우, 아래와 같은 상황에서 재시합을 신청할 수 있습니다.
 - 팀의 선수가 한 명이라도 10분간의 대전 매치 이행시에 정상적으로 로드가 완료되지 못한 경우

- 같은 매치에서 로드 미완료 문제를 사유로 하는 재시합은 각 팀마다 1회만 가능합니다.
- 재시합이 불가능한 경우
 - **【SD 형식】**의 대회에서 통신의 절단이나 단말기기의 동작 불량을 이유로 하는 문제가 발생했을 경우, 재시합은 이루어지지 않습니다.
 - 객관적으로 상황을 파악할 수 있는 스크린 캡처를 제출할 수 없는 경우, 재시합이 신청되더라도 받아들여지지 않습니다.
 - 대회 형식이 **【SD 형식】**일 때, 팀의 선수가 한 명이라도 **10분간**의 대전 매치 이행시에 정상적으로 로드가 완료되지 못한 경우
 - 해당 선수는 스스로 시합에 복귀하도록 시도하여야 합니다.
 - 시합 속행이 가능한 선수는 최대한 시합을 속행하여야 합니다.
 - 드래프트 선택 중에 에러가 발생하여 접속이 끊긴 경우
 - 해당 선수는 스스로 시합에 복귀하도록 시도하여야 합니다.
 - 시합 속행이 가능한 선수는 최대한 시합을 속행하여야 합니다.
 - 예외로서, **10분간**의 대전이 시작될 때까지 시합에 복귀하지 못한 경우에는 대회 형식이 **SD** 형식일 경우를 제외하고 재시합을 신청할 수 있습니다. 「재시합의 신청 방법」에 따라서 신속하게 대회 운영 측에게 보고해 주시길 바랍니다.
 - 이때, **【출전 선수, 지닌물건, 배틀 아이템, 포켓몬】**은 변경할 수 없습니다.
 - 준비가 완료되지 않은 상태에서 로비 입실 후 시합이 시작된 경우
 - 원칙적으로 모든 선수가 입실을 완료한 시점부터 대전 준비가 완료된 것으로 간주합니다.

재시합의 신청 방법

- 재시합을 신청할 시에는 **Discord**에서 대회 운영 측에게 이하의 필요 정보를 제출해 주시길 바랍니다.
 - 문제 내용의 보고 및 문제의 원인(「제7조」 참조)을 객관적이고 명확하게 확인할 수 있는 스크린 캡처
 - 대전 규정(「제6조」 참조)이 지켜지지 못한 로비의 상태를 나타내는 확인용 스크린 캡처 예시





- 재시합 시 【출전 선수, 지닌물건, 배틀 아이템, 포켓몬】이 올바르게 선택되지 않았음을 나타내는 확인용 스크린 캡처 예시



- 흠(아래 사진에서 나타내고 있는 범위)의 바깥으로 나가지 않았음을 나타내는 스크린 캡처
 - 모든 플레이어가 에오스 에너지를 획득하지 않은 상태일 것
 - 의도적인 조작의 흔적이 확인되지 않을 것
 - 대전 상대의 보고 내용과 신청한 팀의 보고 내용 사이에 모순이 발견되거나 확인되지 않을 것



증거가 없는 상황이고 대전 상대의 동의 또한 얻을 수 없는 보고에 대해서는 무효로 처리될 수 있습니다.

대전 상대의 보고로 인해 해당 보고가 허위로 판명될 경우, 해당 팀은 실격으로 처리될 수 있습니다.

대회 운영 측의 판단에 대해 선수가 정당한 이유 없이 이의를 표출하여 대회 진행에 좋지 않은 영향을 끼칠 경우, 대회 운영 측은 후술하는 대회 규정에 따라 해당 선수에게 페널티를 내릴 수 있습니다.

주의 사항

- 대회 운영 측에서 세운 대전 규정(「제6조」 참조)이 지켜지지 않은 채로 실시된 시합 및 매치에서는 설령 팀이 【재시합 신청 권리】를 소지하고 있다 하더라도 재시합 신청이 받아들여지지 않을 수 있습니다.
- 대회 운영 측은 선수로부터 재시합 신청을 받은 경우, 그에 대한 판단을 내립니다.
- 재시합의 신청이 올바르게 이루어지지 못한 경우, 원칙적으로 그 시합은 유효로 진행됩니다.
- 안전상 허용할 수 없는 리스크(천재지변이나 재해 등)나 치명적인 오류(게임을 진행할 수 없는 상황 등)가 발생하여 시합을 속행할 수 없게 된 선수가 있을 경우, 해당 선수 또는 팀은 최대한 신속하게 대회 운영 측에게 보고하여야 합니다.
- 대회 운영 측은 재시합의 신청을 남용하는 플레이어에게 페널티를 부여할 수 있습니다.
- 매치 중계 시에 문제가 발생한 경우, 대회 운영 측은 해당 매치에 관하여 협의 후 독자적인 판단에 따른 판정을 내릴 수 있습니다.

플레이어에게 요구되는 사항

- 로비를 작성한 팀(팀 주장의 권한을 가진 선수가 소속된 팀)은 시합을 시작할 수 있는 권한을 가짐과 동시에, 이하의 항목에 대해서 확인하여야 합니다.
 - 로비에 입장한 모든 선수의 트레이너 이름이 대회 사이트에 등록된 내용과 일치할 것
 - 올바른 설정 하에 로비가 작성되어 있을 것
 - 올바르게 진영이 선택된 상태일 것

- 대회 운영 측의 연락 사항을 항상 확인할 것
- 게임에 영향을 끼칠 수 있는 문제가 발생한 경우, 플레이어는 즉시 대회 운영 측에 연락을 취하고 최대한 시합을 속행하도록 합니다. 대회 운영 측은 해당 문제를 조사하고 적절한 조치를 취하도록 합니다.
- 대회 운영 측에 어떠한 보고나 이의를 제시할 시에는 그에 대한 증거로서 관련된 문제를 확인할 수 있는 스크린 캡처를 촬영한 뒤 신속하게 제출하여야 합니다.
- 남은 시간이 **8분 30초** 이하가 된 시점에서, 시합에 참가 중인 선수가 시합 내의 대전 상대를 제대로 확인할 수 없는 경우, 게임 내 오류가 발생했을 가능성이 있으므로 **Discord**를 확인해 주시길 바랍니다.
- 재시합의 신청이 가능한 경우를 제외하고, 통신의 절단이나 단말기기의 동작 불량 등의 이유로 시합을 속행할 수 없는 선수가 있다 하더라도, 시합의 정지나 재시합은 원칙상 이루어지지 않습니다.
 - 해당 선수는 스스로 시합에 복귀하도록 시도하여야 합니다.
 - 시합 속행이 가능한 선수는 최대한 시합을 속행하여야 합니다.

판단의 최종 확정

선수는 시합 중에 대회 운영 측의 판정을 어겨서는 안 됩니다.

다만, 시합이 종료된 후에 대회 운영 측에 이의를 제기할 수는 있습니다. 이러한 경우, 대회 운영 측은 공정한 판정을 내리기 위해 최초의 판정에 대하여 협의를 진행하고, 공정성이 결여된 판정으로 판단될 경우 다시금 판정을 내릴 수 있습니다. 대회 운영 측은 대회 기간 중의 모든 판정에 대한 권한을 지닙니다.

공식 규정이 작성된 시점에서 파악되지 않았거나 예측할 수 없었던 사태가 발생할 경우, 대회 운영 측은 독자적 판단하에 최선의 방법을 결정하도록 하며, 그로 인해 결정된 사항은 정당하며 최종적인 사항으로 구속력을 갖게 됩니다.

8. 플레이어 및 팀의 참가 자격 및 진출

플레이어의 등록 방법

플레이어는 **JCG(일본, 한국 지역)** 및 **Start.gg(Asia Pacific East, Asia Pacific West, 인도 지역)**를 통해서 계정을 작성하고 경기에 등록하여야 합니다. 각 경기는 저마다 독립된 토너먼트이며, 하나 이상의 토너먼트에 참가를 희망하는 플레이어는 각 토너먼트에 개별로 등록이 필요합니다.

대체 팀

토너먼트 참가 자격을 획득한 팀이 자격이 없는 것으로 판단되거나 참가하지 않기로 하거나 사유를 불문하고 출전이 불가능한 경우, 운영 회사는 해당 팀을 운영 회사가 선정하는 팀으로 대체합니다. 운영 회사는 차순위 적격 팀을 대체 팀으로 정하기 위하여 합리적인 노력을 다합니다. 이러한 노력의 일환으로, 운영 회사는 차순위 적격 팀을 결정함에 있어 이전 토너먼트 순위, 호응도 또는 기타 요소를 활용할 수 있습니다. 또한 운영 회사는 팀을 대체하지 않을 권리도 보유합니다.

이하는 본 프로그램의 참가 자격 및 토너먼트의 형식과 그 순위에 따른 특전입니다.

대회명	참가 자격	토너먼트 형식	순위 특전
4월 대회 Day1	자격 있는 모든 선수 참가 가능	SD	상위 16팀 4월 대회 Day2 진출 (일본 지역은 기타 대회에 따라서 Day2 출전 팀 수가 변동됩니다)
4월 대회 Day2	4월 대회 Day1 상위 팀	SRR DE	상위 3팀 지역 대표 결정전 진출 상금 총액: 지역별로 18,750달러 순위에 따라 지급
5월 대회 Day1	자격 있는 모든 선수 참가 가능	SD	상위 16팀 5월 대회 Day2 진출 (일본 지역은 기타 대회에 따라서 Day2 출전 팀 수가 변동됩니다)
5월 대회 Day2	5월 대회 Day1 상위 팀	SRR DE	상위 3팀 지역 대표 결정전 진출 상금 총액: 지역별로 18,750달러 순위에 따라 지급
6월 직전 대회	자격 있는 모든 선수 참가 가능	SD SE	상위 2팀 지역 대표 결정전 진출 (4월 대회 Day2, 5월 대회 Day2에서 지역 대표 결정전 진출을 사퇴한 팀이 있을 경우, 6월 직전 예선 결과로 인한 진출 팀 수가 조절됩니다)
지역 대표 결정전	초청 형식 토너먼트	DE	상위 입상 팀은 WCS로 초청 일본: 4팀 한국: 2팀 Asia Pacific East: 3팀 Asia Pacific West: 3팀 인도: 2팀 상금 총액: 지역별로 37,500달러 순위에 따라 지급
기타 대회	미정	미정	미정

※4월 대회 Day1, 5월 대회 Day1의 참가자 수가 일정 수 이하일 경우, 4월 대회 Day2, 5월 대회 Day2는 8팀으로 개최됩니다.

팀 및 로스터(선수 명단) 관리

각 팀은 주요 연락을 담당하고 로스터 변경 권한을 갖도록 지정된 리더(이하 「팀 주장」으로 지칭합니다)를 두어야 합니다. 각 팀은 다음과 같은 선수 명단 관련 제한 사항을 전제로 지정된 기간 사이에 자유롭게 로스터를 변경할 수 있습니다. 로스터는, 5명(선발 선수 5명) 또는 6인(선발 선수 5명과 예비 선수 1명)으로 구성된 팀의 소속 선수들을 의미합니다.

※기타 대회가 개최될 경우(일본 지역만 해당) 각 대회의 등록, 참가 자격, 후술하는

로스터 략(로스터의 등록 기한)에 대해서는 변경될 수 있습니다.

등록 및 참가 자격에 대하여

- 4월 대회 Day1
 - 각 지역의 대회 참가 자격을 보유한 선수 5명으로 구성된 팀이 등록할 수 있습니다. 4월 대회 Day1에서 상위 16(8)위 이내를 기록한 팀에게는 4월 대회 Day2의 참가 자격이 주어집니다.
- 5월 대회 Day1
 - 등록한 시점에서 아직 지역 대표 결정전의 참가 자격을 가지지 못한, 각 지역의 대회 참가 자격을 보유한 선수 5명으로 구성된 팀이 등록할 수 있습니다. 5월 대회 Day1에서 상위 16(8)위 이내를 기록한 팀에게는 5월 대회 Day2의 참가 자격이 주어집니다.

4월 대회 Day1 및 5월 대회 Day1에서 상위 16(8)위 이내에 들어간 팀이 4월 대회 Day2 및 5월 대회 Day2의 참가 자격을 유지하기 위해서는 팀에 소속된 5명의 플레이어 전원이 그대로 남아 있어야 합니다. 해당 조건이 지켜지지 않을 경우 상위 입상 결과는 무효가 될 수 있습니다.

- 4월 대회 Day2
 - 4월 대회 Day1 또는 기타 대회에서 우수한 성적을 거둔 16팀이 초청받아 시행되는 토너먼트입니다. 4월 대회 Day2의 상위 3위 이내를 기록한 팀에게는 지역 대표 결정전의 참가 자격이 주어집니다. 또한, 상위 8위 이내를 기록한 팀에게는 상금이 수여됩니다. 자세한 내용은 5조, 17조를 참조해 주시기 바랍니다.
- 5월 대회 Day2
 - 5월 대회 Day1 또는 기타 대회에서 우수한 성적을 거둔 16팀이 초청받아 시행되는 토너먼트입니다. 5월 대회 Day2의 상위 3위 이내를 기록한 팀에게는 지역 대표 결정전의 참가 자격이 주어집니다. 또한, 상위 8위 이내를 기록한 팀에게는 상금이 수여됩니다. 자세한 내용은 5조, 17조를 참조해 주시기 바랍니다.

4월 대회 Day2 및 5월 대회 Day2에서 지역 대표 결정전의 참가 자격을 획득한 플레이어는 그 이후에 개최되는 오픈 대회에 등록해서는 안 됩니다. 등록이 확인될 경우 지역 대표 결정전의 참가 자격이 박탈될 수 있습니다.

- 6월 직전 대회
 - 지역 대표 결정전에 출전이 확정된 플레이어 및 예비 선수로 등록된 플레이어를 제외하고, 각 지역의 대회 참가 자격을 보유한 모든 플레이어가 참가할 수 있는 토너먼트입니다. 6월 직전 예선에 참가하기 위해서는 선발 선수 5명과 예비 선수 1명으로 구성된 6인 팀으로 참가 등록이 필요합니다. 6월 직전 예선 1st Stage 1위, 2nd Stage 1위 팀에게는 지역 대표 결정전의 참가 자격이 주어집니다. 4월 대회 Day2 및 5월 대회 Day2에서 지역 대표 결정전의 참가 자격을 획득한 팀

중에서 사퇴한 팀이 있을 경우, 6월 직전 예선 2nd Stage의 2위 이하의 팀에게 참가 자격이 주어지게 됩니다.

- 지역 대표 결정전
 - 지역 대표 결정전은 4월 대회 Day2, 5월 대회 Day2, 6월 직전 예선에서 참가 자격을 획득한 8팀으로 이루어지는 초청 형식 토너먼트전입니다. 지역 대표 결정전의 상위 팀에게는 WCS의 참가 자격과 여행비 지원 혜택이 주어집니다. 자세한 내용은 5조, 17조를 참조해 주시길 바랍니다.

지역 대표 결정전의 참가 자격을 획득한 팀이 자격을 유지하기 위해서는 팀에 소속된 5명 또는 6명의 플레이어 전원이 그대로 남아 있어야 합니다. 해당 조건을 지키지 못할 경우, 지역 대표 결정전의 참가 자격이 박탈될 수 있습니다.

지역 대표 결정전에는 4월 대회 Day2, 5월 대회 Day2에 참가 자격을 획득한 시점에 팀에 소속되어 있던 5명의 플레이어에 더해 예비 선수 1명을 추가로 등록하셔야 합니다. 해당 조건을 지키지 못할 경우, 지역 대표 결정전의 참가 자격이 박탈될 수 있습니다.

지역 대표 결정전에는 4월 대회 Day2, 5월 대회 Day2에서 참가 자격을 획득한 시점에 팀에 소속되어 있던 5명의 플레이어를 선발 선수로 간주합니다. 마찬가지로, 6월 직전 예선에서 선발 선수로 등록된 5명의 플레이어가 지역 대표 결정전의 선발 선수가 됩니다. 예비 선수는 선발 선수와 교대하여 시합에 출전할 수 있으며, 선발 선수와 예비 선수 간의 교대는 운영 측의 승인이 필요합니다.

선발 선수와 예비 선수의 교대는 팀 주장이 지정된 수단을 통해서 운영 회사에 연락을 취한 경우에만 인정됩니다. 선발 선수와 예비 선수의 교대는 【지역 대표 결정전 제1 시합이 개최되기 이전】에 1번만 교대할 수 있습니다. 긴급 시에는 【지역 대표 결정전의 매치와 매치 사이】에도 교대가 인정될 수 있습니다. 예비 선수에서 선발 선수와 교대한 플레이어는, 그 이후의 모든 매치에서 선발 선수로 참가해야만 합니다.

지역 대표 결정전의 참가 자격을 획득하지 못하였으나 각 지역에서의 참가 자격을 보유한 모든 플레이어는 예비 선수로서 참가할 권리를 지닙니다.

로스터 락에 대하여

팀에 소속된 선수의 변경을 할 수 없게 되는 상태를 로스터 락이라 지칭합니다. 로스터 락 이후에는 선발 선수와 예비 선수를 변경할 수 없습니다.

4월 대회 Day1, 5월 대회 Day1, 6월 직전 예선은 누구나 참가할 수 있는 오픈 대회이므로, 참가 등록이 완료된 시점에 로스터 락이 적용됩니다. 4월 대회 Day1, 5월 대회 Day1의 로스터 락은 각자 4월 대회 Day2, 5월 대회 Day2가 종료될 때까지 적용됩니다. 6월 직전 예선의 로스터 락은 지역 대표 결정전이 종료될 때까지 적용됩니다.

4월 대회 Day2, 5월 대회 Day2에서 지역 대표 결정전의 참가 자격을 획득한 팀은, 5월 28일까지 지역 대표 결정전의 로스터를 확정지어야 합니다. 로스터락은 선발 선수 5명과 예비 선수 1명을 등록하는 것으로 성립됩니다.

WCS의 참가 자격을 획득한 팀은 그 시점부터 WCS가 종료될 때까지 로스터락이 적용됩니다.

운영 회사는 독자적 재량으로 로스터 변경 신청을 승인 또는 거부할 수 있습니다.

스폰서 선전 행위에 대하여

본 대회에 참가하는 팀 및 플레이어는, 운영 회사의 중계에 출전할 시 운영 회사의 허가 없이 개별적인 스폰서의 선전이나 포켓몬 공식 상품 이외의 기업명, 초상, 로고가 들어간 복장의 착용을 해서는 안 됩니다. 팀 및 플레이어가 개별적으로 본 대회의 중계를 실시하는 경우에는 상기 제약은 적용되지 않습니다. 플레이어는 본 대회의 중계를 희망할 시 「Pokémon UNITE의 동영상이나 정지 영상의 이용에 관한 가이드라인」(<https://www.pokemonkorea.co.kr/pokemon-unite/menu127?number=2164&mode=view>)에 따라주어야 합니다.

그 밖의 주의 사항

각 팀 및 플레이어는 운영 회사가 지정한 대회에서 사용한 팀 명 및 플레이어 명을 사용하도록 합니다. 부득이한 사정으로 인해 게임에서 사용하기 이전에 운영 회사의 승인을 받은 경우를 제외하고, 이름의 변경은 인정되지 않습니다. 운영 회사는 독자적 재량으로 플레이어 명 또는 팀 명의 변경을 요구할 수 있습니다.

9. 토너먼트 제한 사항

다음의 제한 사항은 모든 지역에 적용됩니다.

- 플레이어는 본인이 거주하는 지역에서만 참가할 수 있습니다.
- 플레이어는 다음의 본 대회 공식 기기 중 하나로만 시합을 치를 수 있습니다:
Nintendo Switch, Apple iOS, Google Android.
- 에뮬레이터의 사용이나 스마트폰 및 태블릿으로 플레이하시는 경우에 단말기에 컨트롤러를 접속해서 플레이하는 행위는 금지됩니다.
- 한 팀 내 모든 플레이어는 동일한 지역에 거주하여야 합니다.
- 운영 회사는 대회에서 신규 출시 포켓몬의 사용을 금지할 권리를 보유합니다.
- Discord나 JCG(일본, 한국 지역) 및 Start.gg(Asia Pacific East, Asia Pacific West, 인도 지역)의 등록 사이트에서 플레이어 명을 변경해서는 안 됩니다.
- 플레이어는 하나의 대회 동안에는 하나의 팀에만 소속되어야 합니다.

선수 부적격

운영 회사는 어떠한 플레이어가 본 프로그램 참가 자격이 없다고 판단될 경우, 언제든지 단독 재량에 따라 해당 플레이어를 토너먼트에서 제명하고 모든

잠재적인 상금을 몰수할 수 있습니다.

매치 모니터링

모든 **Pokémon UNITE** 시합은 운영 회사의 대표자이자 시합의 심판 자격으로 행위하는 심사위원(이하 「스태프」로 지칭합니다)에 의하여 모니터링됩니다. 스태프가 시합에 관해 내리는 결정은 종국적이고 구속력 있는 것으로서 오로지 스태프의 재량에 따라 이루어집니다.

10. 플레이어에게 요구되는 추가 사항

운영 회사는 대회 중의 게임 플레이 등을 포함한 모든 영상을 홍보 등의 목적으로 사용할 수 있으며, 본 프로그램의 모든 매치에 대해서 중계 권한을 지닙니다. 플레이어는 운영 회사가 승인한 중계를 거부할 수 없습니다. 운영 회사는 특정 중계 시간에 맞추기 위하여 본 프로그램의 매치 일정을 변경할 수 있으며, 플레이어는 이처럼 변경된 일정을 거부할 수 없습니다. 운영 회사의 중계 또는 매치의 일정 변경을 거부하는 경우 이하 제12조에 보다 자세히 명시한 바와 같이 페널티를 받을 수 있습니다.

운영 회사는 토너먼트 매치의 중계를 원활하게 실시하기 위하여, 플레이어에게 추가로 합리적인 행동을 요구할 수 있으며, 플레이어에게는 운영 회사에 대한 협력과 협조를 부탁드립니다. 해당 사항에는 이하를 포함하되 이에 한정되지 않습니다.

- 예정된 매치 시작 시간의 30분 전까지 온라인 접속하여 플레이를 준비할 것
- 관전자나 감시자 또는 그 밖의 지정된 계정을 게임 로비로 초대할 것
- 팀의 의사소통 및 그 밖의 조정은 운영 회사가 지정한 통신 서버를 이용할 것
- 기술 리허설(Technical Rehearsals) 및 드레스 리허설(Dress Rehearsals)에

참가할 것

- 시합 전후의 인터뷰에 참가할 것
- 운영 회사가 내리는 특정 지시 및 타이밍에 따라서 시합을

개시하고 진행할 것

- 그 외 운영 회사로부터 내려지는 합리적 지시에 따라줄 것

11. 대회 규정

플레이어는 항상 모든 관련 법률을 준수할 것이 요구됩니다. 또한 플레이어는 가장 높은 수준의 개인적 고결성 및 진정한 스포츠맨십을 준수하며 본 공식 규정 및 운영 회사의 최선의 이익에 부합하는 방식으로 행동하여야 합니다. 플레이어는 다른

플레이어 및 운영 회사와의 의사소통에 있어 전문적이고 스포츠맨십에 기반한 태도로 행동하여야 하며, 어떠한 방식으로든 본 대회 게임 플레이를 저해하는 행위를 삼가야 합니다.

플레이어는 어카운트명, 사용자명, 게임 내 이름, 닉네임, 이메일 주소, 본 대회에서의 채팅 또는 커뮤니케이션, 촬영되는 매치 플레이를 포함한 모든 종류의 공개된 커뮤니케이션에서 외설적이거나 모욕적인 제스처 또는 욕설을 사용할 수 없습니다. 운영 회사는 그 내용이 외설적이거나 모욕적인지 판단할 단독 재량을 갖습니다. 이 규정은 한국어 및 그 외 모든 언어에 적용되며, 줄임말이나 함축적인 표현 등에도 적용됩니다.

플레이어 사이에 의견 차이가 있을 경우 (신체적 또는 비신체적을 막론하고) 폭력, 협박, 위협에 의존하지 않고 정중한 태도로 해결할 것이 요구됩니다. 시간과 장소를 불문하고, 다른 플레이어, 팬, 스태프, 기타 관계자 또는 운영 회사의 대표자 등 타인에 대한 폭력은 절대 허용되지 않습니다.

- 스포츠맨십
 - 본 프로그램의 참가자들은 게임 내 커뮤니케이션, Discord, JCG(일본, 한국 지역) 및 Start.gg(Asia Pacific East, Asia Pacific West, 인도) 등 본 프로그램에서 사용되는 그 외의 공식 커뮤니케이션 플랫폼 및 모든 소셜 미디어 플랫폼에 적용되는 높은 수준의 품행, 커뮤니케이션, 행동 기준을 준수하여야 합니다. 참가자들은 전문적이고 정중한 태도로 본 프로그램을 대변할 것이 요구되며, 어떠한 때라 하더라도 저속하거나 비매너적이거나 적대적이거나 선동적이거나 주의를 흠뜨리거나 위협적인 것으로 여겨질 수 있는 커뮤니케이션이나 행위 또는 본 프로그램과 관련하여 일반적으로 운영 회사를 잘못 대변하는 커뮤니케이션이나 행위를 하는 것이 엄격하게 금지됩니다.
- 대회 소프트웨어
 - 플레이어가 본 대회 관련 소프트웨어(「Pokémon UNITE」 게임, 브라켓 플랫폼 「JCG」(일본, 한국 지역) 및 「Start.gg」(Asia Pacific East, Asia Pacific West, 인도), 채팅 플랫폼 「Discord」를 포함하되 이에 한정되지 않습니다)의 버그나 취약점을 고의로 이용하거나 이용을 시도하는 행위는 엄격하게 금지되며, 이 경우 운영 회사는 해당 플레이어의 자격을 박탈할 수 있습니다.
- 부정행위 및 본 대회에서의 무결성
 - 플레이어는 항상 자신의 기술과 능력을 최대한 활용하여 경쟁에 참여하여야 합니다. 플레이어의 부정행위는 어떠한 형태로든 용인되지 않으며, 부정행위를 할 경우 자격이 박탈될 수 있습니다. 플레이어는 본 대회에서의 시합에 영향력을 행사하거나 이를 조작해서는 안 됩니다.
- 괴롭힘 금지
 - 운영 회사는 괴롭힘과 차별이 없는 경기 환경을 제공하기 위해 노력할 것을 약속합니다. 이러한 노력을 증진하기 위하여, 플레이어는 (본 대회의 내외를 막론하고) 인종, 피부색, 종교, 성별, 국적, 나이, 장애, 성적 지향, 성 정체성, 기타 분류 또는 특성에 기반한 것을 포함하되 이에 한정되지 않는 어떠한 형태의 괴롭힘 또는 차별 행위에 관여해서는 안 됩니다.
- 비방 금지
 - 플레이어는 전문적이고 스포츠맨다운 태도로 자신의 의견을 표현할 권리가 있습니다. 단, 공개적으로 다른 플레이어, 운영 회사 및 그 각각의

대리인, 계열회사, 자회사, 대표자, 서비스 제공자의 무결성 또는 자격을 문제시하는 진술을 해서는 안 됩니다. 플레이어는 언제라도 다른 개인 또는 법인을 상대로 또는 공개 포럼에서 운영 회사 및 주최 측 또는 이들 각각의 대리인, 계열회사, 자회사, 대표자 또는 서비스 제공자, 다른 플레이어, 본 대회, 그 외 운영 회사 또는 그 대리인, 계열회사, 자회사, 대표자의 제품 또는 서비스와 관련하여 허위이거나 명예를 훼손하거나 비방적이거나 중상적인 발언, 언급, 진술을 하거나, 그러한 발언, 언급, 진술을 게시, 발표, 전달할 수 없습니다. 또한 플레이어는 대중의 구성원으로 하여금 본 항목에서 금지된 행위를 하도록 조장할 수 없습니다. 본 항목은 어떠한 방식으로든 플레이어가 관련 법률 또는 관할권 있는 법원이나 권한 있는 정부 기관의 유효한 명령을 준수하는 것을 제한하거나 방해하지 않습니다. 단, 그러한 준수가 해당 법률 또는 명령에 의하여 요구되는 범위를 초과하지 않는 경우에 한합니다.

- 내기 및 도박
 - 본 프로그램 내 모든 토너먼트에 대해 형태를 불문하고 내기 또는 도박을 하는 행위는 금지됩니다. 또한 플레이어는 내부 정보를 제공하거나 영향력을 행사하거나 어떠한 방식으로든 직간접적으로 내기나 도박에 참여할 수 없습니다.
- 기밀 유지
 - 운영 회사는 수시로 참가자들과 민감정보 또는 기밀 정보를 공유할 수 있습니다. 운영 회사가 참가자들에게 제공하는 기밀 정보 또는 자료를 의도적이거나 비의도적으로 공유 또는 배포하는 행위는 엄격하게 금지됩니다. 기밀 정보는 아직 일반 대중에게 공개되지 않은 정보나 자료, 합리적인 개인이라면 기밀로 알고 있거나 합리적으로 이해하는 정보나 자료, 운영 회사가 기밀로 지정하는 정보나 자료를 포함하되 이에 한정되지 않습니다.
- 불법 및 유해 행위
 - 플레이어는 (i) 자신을 공공연한 오명, 불명예, 조롱의 대상이 되게 하거나, 대중의 특정 일부 또는 집단에 충격을 주거나 불쾌하게 하거나, 자신의 대중적 이미지를 해하는 활동이나 행위, 또는 (ii) 운영 회사 및 주최 측 또는 이들 각각의 대리인, 계열회사, 자회사, 대표자, 서비스 제공자, 다른 플레이어, 본 대회, 그 외 운영 회사 또는 그 대리인, 계열회사, 자회사, 대표자 제품 또는 서비스의 이미지 또는 평판을 해하거나, 그에 대한 대중의 비판 또는 불명예를 초래하거나, 그러할 것으로 합리적으로 예상되는 활동이나 행위에 가담할 수 없습니다. 보다 명확히 하자면, 운영 회사가 단독 재량으로 판단하기에 어느 플레이어가 운영 회사 및 이들 각각의 대리인, 계열회사, 자회사, 대표자, 서비스 제공자, 다른 플레이어, 본 대회, 그 외 운영 회사 및 주최 측 또는 그 대리인, 계열회사, 자회사, 대표자 제품 또는 서비스의 이미지 또는 평판을 해하는 개인, 법인, 브랜드와 제휴 관계에 있는 경우, 해당 플레이어는 본 조항 및 본 공식 규정을 위반한 것으로 간주합니다. 그러한 위반 행위의 일부 예시는 다음과 같으며 모든 예시를 든 것은 아닙니다.
- 가정 폭력, 파트너 폭력, 데이트 폭력, 아동 학대를 포함하여 사람에 대한 실제적 폭력 또는 폭력 우려
- 성적 학대 및 기타 유형의 성범죄
- 타인의 안전에 위험을 가하는 행위
- 동물 학대
- 절도 및 기타 재산 범죄
- 부정행위를 수반하는 범죄
 - 각 플레이어는 운영 회사가 현지의 법 집행 당국에 위법 행위를 신고하거나 법 위반 혐의가 발생한 관할 지역 법 집행 또는 사법 당국의

공식적 질의에 응답할 관련 법률상 의무를 질 수 있음을 인정합니다.

- 플레이어가 본 공식 규정 중 어느 하나를 위반한 것으로 의심되는 경우, 운영 회사는 단독 재량에 따라 본 대회 도중 언제든지 해당 플레이어의 자격을 박탈하고, 그와 동시에 해당 플레이어가 획득한 상금의 반환을 요구할 수 있습니다.

12. 페널티

운영 회사는 사안별로 페널티를 검토하거나 집행할 권리를 보유합니다. 운영 회사는 본 프로그램의 무결성을 최선의 이익으로 하여 결정을 내리거나 페널티를 집행하기 위하여 위반 행위의 심각성, 정황, 내력, 결과 및 영향, 기타 관련 요소 등을 포함한 위반행위의 전반적인 사황을 고려합니다.

운영 회사는 본 공식 규정을 위반한 것으로 확인되는 참가자 및 팀에 대하여 다음과 같은 페널티를 부여할 수 있습니다.

- 시합의 몰수패
- 매치의 몰수패
- 본 대회에서의 플레이어 또는 팀의 배제(자격 박탈)
- 상금의 몰수
- 본 프로그램 참가 금지

13. 중계용 제출자료 요건

운영 회사는 플레이어에게 사진의 제출 및 기록된 음성이나 영상(이하 「제출자료」로 지칭합니다)을 제출하도록 요구할 수 있습니다. 운영 회사는 본 대회의 일반적 중계 가능성을 고려하여, 단독 재량에 따라 운영 회사의 본 대회 보도 및 홍보의 일환으로 플레이어의 제출자료를 취합하여 중계하거나 제출자료를 공개할 수 있습니다. 또한 운영 회사는 플레이어가 시합을 온라인 생중계하는 것을 금지할 수 있으며, 운영 회사가 공개적으로 중계할 때까지 플레이어가 시합 결과를 비밀로 유지하도록 요구할 수 있습니다. 모든 제출자료는 다음을 준수하여야 합니다.

- 운영 회사의 단독 재량에 따라 혐오, 비방, 중상, 불법, 음란, 외설, 포르노, 부적절, 폭력, (살인, 무기 판매, 잔혹 행위, 학대 등과 관련한) 자해, (인종, 피부색, 종교, 성별, 국적, 나이, 장애, 성적 지향, 성 정체성 또는 여타 분류나 특성에 기반한) 차별, (미성년자 음주, 약물 남용, 컴퓨터 해킹 등의) 위법행위, 공격, 위협, 모독 또는 괴롭힘에 해당하는 (또는 그러한 행위를 조장하는) 자료를 포함하거나, 어떤 개인, 장소, 사업, 집단 혹은 세계 평화에 위협적인 자료를 포함하거나, 특정 인종, 민족, 종교, 성적 지향, 성 정체성 혹은 표현, 또는 사회경제 집단의 개인에게 광범위하게 불쾌감을 주는 것으로 여겨지는 단어 또는 상징을 포함하거나, 저속한 이미지, 단어 또는 문자, 폭력 행위, 또는 제출자료가 생성된 관할 지역의 법령에 위배되거나 이에 반하거나 위법하거나 위험한 것으로 보이는 행위를 포함하여서는 안 됩니다.
- 프라이버시, 퍼블리시티 또는 지식재산권을 침해하거나 저작권 침해에 해당하는 자료를 포함하되 이에 한정되지 않고 타인의 권리에 위배되거나 이를 침해하는 자료를 포함하여서는 안 됩니다. 전술한 내용을 제한함이 없이,

제출자료는 운영 회사를 제외한 제3자의 상표, 로고, 휘장, 위치 표지판, 사진, 미술품 또는 조형물을 포함하여서는 안 됩니다.

- 서적, 기사, 사진, 미술품, 음악 등을 포함하되 이에 한정되지 않고 저작권이 있는 모든 미디어 제작물에 대한 언급 또는 상연이나, 운영 회사의 소유 이외의 미디어 재산에 대한 설명을 포함하여서는 안 됩니다. 제출자료는 상업 음악을 포함하여서는 안 됩니다.

플레이어가 상기 중계 제출 요건 중 어느 하나를 위반한 것으로 의심되는 경우, 운영 회사는 단독 재량에 따라 본 대회 도중 언제든지 해당 플레이어의 자격을 박탈하고, 그와 동시에 해당 플레이어가 획득한 상금의 반환을 요구할 수 있습니다.

14. 지식재산의 라이선스 및 양도

플레이어는 제출자료를 제출함으로써, 해당 제출자료와 그에 수반되는 모든 권리가 비밀이 아니며 비전유적인 것으로 간주되고, 운영 회사는 해당 제출자료와 관련하여 어떠한 종류의 의무도 부담하지 않음에 동의합니다. 운영 회사는 플레이어 또는 제3자에 대한 보상, 허가 또는 통지 없이 현재 알려져 있거나 알려지지 않은 모든 매체에서 목적을 불문하고 전 세계적, 영속적으로 자유롭게 제출자료를 편집, 활용, 수정, 출판, 복제, 이용하고 타인에게 공개, 유포, 배포할 수 있습니다. 플레이어는 이에 운영 회사와 그 법정 대리인, 승계인 및 양수인에게 형식이나 양식을 불문하고 제출자료를 영속적으로 사용하고 수정할 수 있는 취소 불가능한 전 세계적 라이선스를 부여하며, 운영 회사가 제출자료를 사용하는 경우 플레이어는 어떠한 종류의 크레딧, 대가, 통지 또는 지급도 받을 수 없음을 인정하고 이에 동의합니다. 플레이어는 제출자료에 대하여 귀하가 가질 수 있는 저작인격권(moral rights)을 법률상 허용되는 최대한의 범위 내에서 포기하며, 운영 회사가 제출자료를 여하한 목적으로 사용하기로 하는 경우, 플레이어의 제출자료와 관련되거나 운영 회사가 이를 사용함으로써 인하여 발생할 수 있는 저작권 또는 기타 지식재산권에 따른 모든 권리는 운영 회사의 단독 재산이 되는 것에 동의합니다. 또한 플레이어는 운영 회사가 플레이어의 제출자료를 사용하기로 하는 경우, 플레이어(또는 플레이어가 미성년자인 경우 플레이어의 친권자나 법정 후견인)가 본 양도와 관련하여 운영 회사가 요청하는 모든 문서를 작성하는 것에 동의합니다. 운영 회사의 제출자료 사용으로 인해 제3자에 대한 책임을 부담하게 되는 경우, 플레이어는 제출자료 사용으로 인해 발생하는 모든 손해, 비용, 판결 및 지출(합리적인 변호사 선임 비용 포함)로부터 혹은 이에 대해 운영 회사 및 그 대리인, 직원, 계열회사, 자회사, 대표자 및 모든 관련 당사자를 면책함에 동의합니다.

15. 공개 동의

법률상 금지된 경우를 제외하고, 플레이어는 본 대회에 참가하는 것으로 운영 회사 및 주최 측, 각각의 대리인, 계열회사, 자회사, 대표자 또는 서비스 제공자에게 언제든지 추가적인 대가, 보상, 허가 또는 통지 없이 광고, 거래 및 홍보를 목적으로 현재 알려져 있거나 향후 개발될 모든 매체(월드 와이드 웹(World Wide Web)을 포함하되 이에 한정되지 않습니다)에서 플레이어의 성명, 어카운트 사용자 이름, 초상화, 사진, 아바타, 음성, 화상, 소셜 미디어상의 별명, 의견 및 신상 정보(출생지나 지역 및 국가를 포함하되 이에 한정되지 않습니다)를 전 세계적으로 인쇄, 출판, 방송 및 사용할 수 있는 권리 및 허가를 부여하는 것으로

간주합니다(부여 여부는 운영 회사의 요청에 따라 서면으로 확인되실 수 있습니다).

16. 제한

(이메일 주소 또는 등록된 회원 어카운트 개수와 관계없이) 1인당 또는 (1명 이상의 사람이 동일한 이메일 주소를 사용하는지 여부와 관계없이) 이메일 주소 1개당 한 번의 참가만 가능합니다. 본 공식 규정에 따라 온라인으로 접수된 참가만 인정되며, 팩스, 우편, 이메일, 전화 등 다른 형식의 참가는 인정되지 않습니다. 참가 자료 및 데이터가 조작되거나 변경된 경우에는 무효입니다.

17. 상금, 여행비 지원(Travel Awards), 입상자 선정

상금

적격 승자에게는 아래 표에 명시된 현금 가치가 지급됩니다. 모든 상금은 미국 달러로 지급됩니다. 상금은 4월 대회 Day2, 5월 대회 Day2, 지역 대표 결정전, 월드 챔피언십 상위 팀에만 배정됩니다. 상금은 인당 배정 금액 항목에 기재된 바에 따라 해당 팀 소속 개인들에게 지급됩니다. 상금의 내역은 다음과 같습니다.

4월 대회 Day2, 5월 대회 Day2(지역별)		
순위	총 배정 금액	인당 배정 금액
1	\$7,500.00	\$1,500.00
2	\$3,750.00	\$750.00
3	\$3,000.00	\$600.00
4	\$1,500.00	\$300.00
5	\$750.00	\$150.00
5	\$750.00	\$150.00
5	\$750.00	\$150.00

5	\$750.00	\$150.00
합계	\$18,750.00	-

지역 대표 결정전(지역별)		
순위	총 배정 금액	인당 배정 금액
1	\$15,000.00	\$3,000.00
2	\$7,500.00	\$1,500.00
3	\$6,000.00	\$1,200.00
4	\$3,000.00	\$600.00
5	\$1,500.00	\$300.00
5	\$1,500.00	\$300.00
5	\$1,500.00	\$300.00
5	\$1,500.00	\$300.00
합계	\$37,500.00	-

예비 선수의 상금 관련

- 지역 대표 결정전의 예비 선수는 이하의 상황에서 상금을 받을 수 있습니다.
 - 지역 대표 결정전의 제1 시합이 개최되기 이전에 선발 선수와 예비 선수가 교체한 경우
 - 교체한 예비 선수는 상금의 인당 배정 금액을 받을 수 있습니다.
 - 교체한 선발 선수는 일체의 상금을 받을 수 없습니다.
 - 각 매치 사이에 선발 선수와 예비 선수가 교체된 경우
 - 교체한 예비 선수와 선발 선수는 각자 인당 배정 금액의 상금 절반을 받게 됩니다.

- 지역 대표 결정전에 예비 선수로 출전했으나 시합은 치르지 않은 경우
 - 상금은 선발 선수에게만 주어집니다. 예비 선수는 일체의 상금을 받을 수 없습니다.

여행비 지원(Travel Awards)

- 제5조의 여행비 지원 항목을 참조해 주십시오. 여행비 지원 혜택을 획득한 선수에게는 WCS로의 이동에 필요한 교통비 및 숙박비(에 해당하는 부분)를 운영 회사가 부담하게 되며, 운영 회사가 지정한 방법에 의해 이동에 필요한 보조도 지원됩니다.

WCS		
순위	총 배정 금액	인당 배정 금액
1	\$100,000.00	\$20,000.00
2	\$75,000.00	\$15,000.00
3	\$65,000.00	\$13,000.00
4	\$60,000.00	\$12,000.00
5	\$45,000.00	\$9,000.00
5	\$45,000.00	\$9,000.00
7	\$25,000.00	\$5,000.00
7	\$25,000.00	\$5,000.00
9	\$10,000.00	\$2,000.00
9	\$10,000.00	\$2,000.00

9	\$10,000.00	\$2,000.00
9	\$10,000.00	\$2,000.00
13	\$5,000.00	\$1,000.00
13	\$5,000.00	\$1,000.00
13	\$5,000.00	\$1,000.00
13	\$5,000.00	\$1,000.00
합계	\$500,000.00	-

예비 선수의 출전료 및 상금 관련

- WCS에 참가한 예비 선수는 이하의 상황에서 TPCi로부터 출전료나 상금을 받을 수 있습니다.
 - 예비 선수로 WCS에 참가하였고, 선발 선수로 나서지 않은 경우
 - 예비 선수는 출전료로 500달러를 받을 수 있습니다.
 - 예비 선수로 WCS에 참가하였고, 선발 선수로 적어도 한 시합 이상 시합에 출전하였으나, 팀에게 예정된 모든 시합에서 선발 선수로 출전하지 않은 경우
 - 예비 선수는 출전료로 1,000달러를 받을 수 있습니다.
 - 예비 선수로 WCS에 참가하였고, 팀에게 예정된 모든 시합에서 선발 선수로 출전한 경우
 - 예비 선수는 팀의 순위에 따른 인당 배정 금액을 받을 수 있습니다. 시합이 출전하지 않은 본래의 선발 선수는 팀의 순위에 따른 인당 배정 금액을 받을 수 없습니다. 또한 본래 선발 선수와 그와 교체한 예비 선수는 출전료는 받을 수 없습니다.

상금의 제한 사항

본 공식 규정에서 명시하고 있지 않은 상금의 수령이나 사용 시에 적용되는 세금, 수수료 등의 비용은 모두 입상자가 단독으로 부담하시게 됩니다. 상금의 대체 및 양도는 할 수 없으나, 운영 회사는 독자적인 판단에 따라 그와 가치가 동등하거나 더 큰 상품으로 대체할 수 있습니다. 운영 회사는 분실되거나 도난당한 상금이나 그 구성요소를 대체하여 주지 않습니다. 상금은 그 밖에 다른 홍보나 제안과 연계하여 사용될 수 없습니다. 본 대회에서는 본 공식 규정에 명시된 수만큼의 상금만을 수상할 수 있습니다. 법적으로 금지된 경우를 제외하고, 각 플레이어가 자신의 상금을 획득하기 위해서는 통지가 발송된 날로부터 10일 이내에 「적격성, 책임 및 공개 동의 확인서」(Affidavit of Eligibility, Liability & Publicity Release, 이하 「확인서」라 지칭합니다)를 작성하여 회신하여야 합니다(입상자가 자신의 거주지에서 미성년자인 경우에는 친권자 또는 법정 후견인이 이를 이행하도록

합니다).

18. 입력 오류 및 입력사항의 반환 불가

운영 회사 및 주최 측은 상실, 지연되거나 불완전하거나 손상, 도난, 무효화되거나 해석 불가하거나 잘못 전달된 등록에 대하여 책임을 지지 않고 이는 실격 처리됩니다. 운영 회사와 주최 측은 (1) 네트워크, 서버, 인터넷, 웹사이트, 전화, 위성, 컴퓨터 또는 기타 연결의 방해, (2) 전화, 위성, 하드웨어, 소프트웨어 또는 기타 장비의 고장, (3) 혼동이 있거나 잘못 전달되거나 무질서한 전송 또는 트래픽 혼잡, (4) 인적, 기술적, 기계적 또는 전자적인지의 여부를 불문한 기타 모든 종류의 오류, 혹은 (5) 입력사항 또는 기타 정보를 부정확하거나 잘못 포착하거나 그러한 정보를 포착하지 못한 경우를 포함하되 이에 한정되지 아니하고 본 대회와 관련하여 사용되는 서비스 또는 장비의 이용 불가 또는 중단에 대하여 책임을 지지 않습니다.

제출된 자료 및 등록 정보는 운영 회사의 단독 소유물로 취급되며, 수령 여부를 확인하거나 반환되지 않습니다. 운영 회사는 입상 후보자에게 신분증을 제시하도록 요구할 수 있으며, 입상 후보자로 하여금 입상자와 연관된 이메일 주소 및 비밀번호의 승인된 계정 소유자임을 입증하도록 요구할 수 있습니다.

19. 입상 후보자의 검증

모든 입상 후보자는 운영 회사의 검증을 받아야 하며, 운영 회사의 결정은 종국적인 것으로 합니다. 검증의 형식은 운영 회사가 단독으로 결정합니다. 입상 후보자는 그 자격이 검증되고 검증이 완료되었음을 통지받기 전까지 상금을 획득할 수 없습니다. 운영 회사는 자체적인 검증 절차를 갈음하는 스크린 캡처, 확인서, 또는 기타 우승 증거를 수락하지 않습니다. 어떠한 사유라도 시스템에 장애가 발생한 후 등록된 사항은 결함이 있는 등록으로 간주되어 무효가 될 수 있습니다.

입상 후보자는 본 대회 기간 종료 후 15 영업일 이내에 등록 양식에 명시된 주소로 이메일(또는 익일 우편) 통지를 받습니다.

입상 후보자는 (i) 본 공식 규정을 준수하지 않는 경우(또는 달리 부적격하다고 판단되는 경우), (ii) 상금 획득의 통지가 전송된 날(또는 우편 발송의 경우 수령한 날)로부터 10일 이내에 응답하지 않거나, 이메일로 발송된 상금 획득 통지가 3회의 발송 시도 후 전달 불가 상태로 반송되는 경우, 또는 (iii) 여하한 사유로 상금의 전달이 불가한 경우 자격을 상실합니다. 운영 회사가 입상 후보자에게 통지를 하거나 상금을 전달하고자 하거나 달리 연락을 취하고자 한 이후에 해당 입상 후보자가 자격을 상실한 경우, 운영 회사는 단독 재량에 따라 합리적인 경영 판단을 통해 상금의 처분을 결정합니다(예를 들어, 단독 재량에 따라 상금을 다른 기관에 기부할 수 있음).

상금의 획득은 본 공식 규정에 명시된 모든 요건을 충족하는 것을 조건으로 합니다. 본 공식 규정에 명시되지 않은 본 대회의 참가(상금 수령 포함)와 관련된 모든 비용(식사 및 봉사료 등)은 입상자가 단독으로 부담합니다.

20. 추가 조건

참가자는 참가 시 본 공식 규정 및 운영 회사의 결정(본 대회에 관한 모든 사항에 대하여 종국적인 것으로서 구속력을 가짐)에 전적, 무조건적으로 동의하는 것으로 간주됩니다.

운영 회사는 민형사 재판 기록 및 경찰 보고서를 포함하되 이에 한정되지 않는 입상 후보자 및 동행자의 모든 기록에 대한 신원 조회를 행할 권리가 있으며, 입상 후보자 및 그 동행자는 이러한 신원 조회에 응할 것에 동의합니다. 입상자 및 동행자는 법률상 필요한 범위 내에서 본 신원 조회를 승인해야 합니다. 운영 회사는 또한 입상자 및 동행자가 면담 시 운영 회사에 제공한 정보를 검증하기 위해 필요한 모든 조치를 취할 수 있습니다. 이와 관련하여 입상자 및 동행자는 운영 회사가 그러한 조사를 수행할 수 있도록 필요한 연락처 및 정보를 제공할 의무가 있습니다. 운영 회사는 (단독 재량에 따라) 신원 조회에 근거하여 입상자 및 동행자의 자격을 박탈하고 대체자를 선정할 권리를 가집니다.

주의: 본 대회의 합법적인 운영을 고의로 저해하거나 웹사이트를 변경 또는 훼손하는 자는 민사 및 형사상의 처벌이나 벌금을 부과받을 수 있습니다. 운영 회사는 그러한 자에게 법률상 허용되는 최대 범위 내에서 손해배상을 청구할 권리를 보유합니다.

21. 면책 및 보상

플레이어는 본 대회의 참가나 상금을 수령하는 데 있어서, 본 대회(또는 관련 활동)의 참가 또는 상금의 수령, 보유, 사용 및 오용의 전체나 그 일부, 또는 직접적이거나 간접적인 원인으로 하여 발생한 참가자 또는 어떠한 개인이나 법인에 대한 책임, 손해, 사망, 손실 또는 손해로부터, 운영 회사와 주최 측 및 이들 각각의 관계 회사와 이들 각각의 임원, 이사, 직원 및 대리인(이하 「피면책 당사자」로 통틀어서 지칭합니다)을 면책하고, 보상하며, 이에 관련하여 손해를 입히지 않을 것에 동의하는 것으로 간주합니다.

22. 책임의 제한

피면책 당사자는 플레이어의 착오 혹은 본 대회와 관련된 장비, 하드웨어, 소프트웨어, 프로그래밍으로 인하여 야기된 것인지를 불문하고 잘못되거나 부정확한 정보, 그리고 상금의 수령, 소유, 오용, 사용, 본 대회 또는 관련 활동의 등록 또는 참가, 또는 퍼블리시티권, 명예훼손, 개인정보 침해, 상품 배송에 기반한 청구를 전체적 또는 부분적, 직접적 또는 간접적 원인으로 하여 발생한 것으로서 그 종류를 불문한 인적(상해 또는 사망 포함), 물적 상해, 손실 또는 손해에 대하여 어떠한 책임도 지지 않으며, 플레이어에게 그 손해를 보상하지 않습니다. 천재지변, 전쟁, 자연재해, 우려되거나 실제적인 공중보건 위기(전염병 및 유행병, 이와 관련된 섯다운 또는 자택 대기 명령을 포함하되 이에 한정되지 않음), 악천후, 테러로 발생한 취소, 지연, 중단으로 인하여 본 대회가 계획대로 운영될 수 없거나 시상을 할 수 없는 경우, 피면책 당사자는 이에 대한 책임을 지지 않습니다. 피면책 당사자는 (1) 네트워크, 서버, 인터넷, 웹사이트, 전화, 위성, 컴퓨터 또는 기타 연결의 방해, (2) 전화, 위성, 하드웨어, 소프트웨어 또는 기타 장비의 고장, (3) 혼동이 있거나 잘못 전달되거나 무질서한 전송 또는 트래픽 혼잡, (4) 인적, 기술적, 기계적 또는 전자적인지의 여부를 불문한 기타 모든

종류의 오류, 혹은 (5) 입력사항 또는 기타 정보를 부정확하거나 잘못 포착하거나 그러한 정보를 포착하지 못한 경우를 포함하되 이에 한정되지 아니하고 본 대회와 관련하여 사용되는 서비스 또는 장비의 이용 불가 또는 중단에 대하여 책임을 지지 않습니다. 플레이어는 본 대회에 참가함으로써, 피면책 당사자가 본 대회와 관련된 웹사이트 또는 소프트웨어 플랫폼에 접속하여 사용하거나, 해당 웹사이트나 소프트웨어 플랫폼에서 자료를 다운로드하거나 그로부터 다운로드받은 자료를 출력함으로 인해 발생하는 것으로서 사람 또는 재산에 대한 직접적, 간접적, 부수적, 결과적, 징벌적 손해(사망 포함) 등 그 종류를 불문한 상해, 손해 또는 손실에 대해 책임지지 않음에 동의합니다. 보다 명확히 하자면, 본 규정의 어떠한 내용도 운영 회사 또는 그 직원, 대리인, 하수급인의 과실로 인하여 발생하는 사망 또는 상해에 대한 책임을 포함하여, 관련 법률상 합법적으로 배제 또는 제한될 수 없는 손실에 대한 책임을 배제하거나 제한하지 않습니다. 상기 사항을 제한하지 아니하고, 본 대회와 관련된 웹사이트 또는 소프트웨어 플랫폼 및 모든 상금 등 본 대회와 관련된 모든 사항은 상품성, 특정 목적에 대한 적합성, 또는 비침해에 대한 묵시적 보증을 포함하되 이에 한정되지 않는 명시적 혹은 묵시적인 보증(그 종류를 불문함) 없이 「있는 그대로」 제공됩니다. 일부 관할지역에서는 부수적 또는 결과적 손해에 대한 책임 제한 또는 배제나 묵시적 보증의 배제를 허용하지 않을 수 있으므로 상기 제한 및 배제 사항의 일부가 적용되지 않을 수 있습니다. 이러한 제한 또는 배제와 관련된 제약 또는 제한 사항에 대해서는 현지 법률을 확인하십시오.

23. 분쟁 / 준거법

본 공식 규정은 일본 법률에 준거하여 같은 법에 따라 해석될 수 있으며, 플레이어는 일본의 대인 관할권을 따르게 됩니다. 플레이어는 일본에 소재한 주 법원이 플레이어가 당사를 상대로 제기하는 모든 청구에 관하여 본 공식 규정으로부터 기인 또는 관련하여 발생한 분쟁에 대해서는 전속적 관할권을 가지며, 당사가 플레이어를 상대로 제기하는 모든 청구에 대해서는 비전속적 관할권을 가짐에 취소 불능한 조건으로 동의하는 것으로 간주합니다. 또한 플레이어는 플레이어가 당사에 대하여 지정한 플레이어의 주소지가 소재한 국가 또는 지역에서 우편으로 송달을 받는 것에 동의하는 것으로 간주합니다. 당사자들은 본 규정에 따라 배심원 재판을 포기합니다.

24. 개인정보 보호

본 대회의 일환으로 플레이어로부터 제출된 개인정보는 본 대회의 운영, 입상자의 선정 및 상금의 수여에 사용되며, TPC의 웹사이트(<https://www.pokemon.co.jp/privacy/>)에 게재하고 있는 개인정보처리방침, Discord의 웹사이트(<https://discord.com/privacy>)에 게재하고 있는 개인정보처리방침, DeNA의 웹사이트(<https://dena.com/jp/privacy/>)에 게재하고 있는 개인정보처리방침, JCG의 웹사이트(<https://jcg.co.jp/privacy-policy>)에 게재하고 있는 온라인 개인정보처리방침에 따라 처리됩니다.

25. 입상자 명단

WCS를 제외한 본 대회 입상팀 명단을 열람하려면 「
<https://pokemonunite-wcs-asia.com/>」에 방문하시기 바랍니다. 입상팀은 그 팀에
소속된 선수의 검증이 완료된 이후 열람할 수 있습니다.

26. 본 공식 규정의 변경

운영 회사는 본 공식 규정을 변경할 수 있는 권리를 지닙니다. 운영 회사는 본
공식 규정을 변경할 경우 공식 홈페이지 등의 수단을 통해서 고지합니다.

변경된 본 공식 규정은 전술한 고지 시점부터 유효합니다.

27. 언어에 대하여

본 공식 규정은 다양한 언어로 제공됩니다. 이상의 규정에 대한 번역에 모순이
발생했을 경우에는, 본 규정집의 일본어판의 내용이 우선하여 적용됩니다. 또한
일본 지역에 관한 규정집은 본 규정집에 추가 사항을 기재합니다.

28. 저작권

©2021 Pokémon. ©1995-2021 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.
©2021 Tencent.
포켓몬스터, 포켓몬, Pokémon, Nintendo Switch는 Nintendo의 상표입니다.
TM, ® Nintendo.

29. 대상 지역

- 일본
 - 일본
- 한국
 - 한국
- Asia Pacific East
 - 대만 지구, 홍콩 특별행정구, 마카오 특별행정구, 필리핀
- Asia Pacific West
 - 인도네시아, 싱가포르, 태국, 말레이시아
- 인도
 - 인도

부칙

2023년 5월 17일: 본 공식 규정 제6판을 규정하고 실시합니다.