

- 문서 목록 (모두 읽어주시기 바랍니다.)
 - [규정집](#)
 - [일정](#)

제 2차 한국포럼 토너먼트 규칙 및 안내사항 :

- 기본 운영

총 참가 플레이어 **32**명으로 최종 결정됩니다.

참가 조건과 참가에 유리한 조건 등은 아래 **[참가 조건]** 부분을 참고하시기 바랍니다.

참가 신청 기한이 끝난 후에 참가 신청을 한다면, 안타깝게도 해당 플레이어는 대회에 참가 할 수 없습니다.

최종적으로 결정된 **32**인은 모두 별도의 디스코드 서버에 초대되며, 그곳에서 대진표, 대회 정보 등(물론 공개적으로도 알려짐)을 알 수 있으며, 반드시 이 디스코드 서버에 참가해야 합니다.

플레이어가 아래 **[규칙 사항]**을 위반한 경우, 운영진에게는 해당 어택을 무효화 하거나, 매치를 강제로 종료한 후 해당 플레이어에 강제탈락 처리를 할 권한(상금 박탈 포함)이 존재합니다.

본선부터의 각 매치는 실시간 중계가 이루어지게 됩니다.

참가 신청을 냈다면, 이 문서의 내용에 동의한 것입니다.

[참가 신청 : \[페이지\]](#)

- 참가 조건

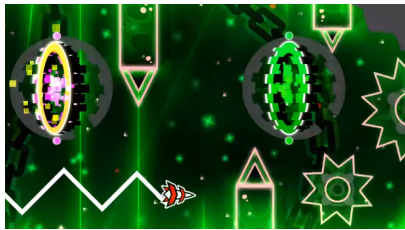
- 한국포럼이나 데몬리스트(Pointercrate)에 이름이 등재된 유저
- 현재 한국포럼에 밴이 되어 있지 않은 유저
- 신청한 유저들 중, 한국포럼 유저 포인트를 기준으로 상위 **32명**의 플레이어만 대회를 진행합니다.

- 상금 지급

- 총 상금 : \200,000
- 1위 : \100,000
- 2위 : \50,000
- 3위(2명) : \20,000
- MVP : \10,000
- MVP는 시청자들의 투표로 “가장 극적인 승리, 혹은 장면을 연출해낸” 플레이어에게, 지급하는 보너스 상금으로, 1~3위 상금과 중복으로 받게 될 수 있습니다.

● 규칙 사항

- ❑ 아래의 [**허용되는 핵, Bypass**]를 제외한 핵, 혹은 **Bypass**, 제 3자 프로그램(**Cheat Engine, GD Bot, 매크로**)을 사용했을 경우, 즉시 해당 플레이어는 탈락 처리가 되며, 상금은 회수되고, 한국포럼에서 무기한 밴 처리됩니다.
- ❑ 매치 레벨은 정루트로만 진행해야 하며, 싱크가 어긋날 정도의 버그 루트, 비밀길 등은 허용되지 않으나, 일부 어려운 루트를 피하기 위한 짧은 버그 루트는 허용합니다.



▲ AAAAAAAAAA...(Ax20)의 버그 루트 (허용되는 대표적 예)

- ❑ 각 플레이어는 반드시 스트리밍을 할 수 있는 수단이 존재해야 합니다. [‘대회 진행’ 문서의 \[매치 진행\]](#)부분을 참고하세요.
- ❑ 대회 중 부적절한 언행 및 행위가 발생하지 않아야 합니다.
- ❑ 레벨의 렉 문제로 인해서 타 **LDM** 레벨을 사용할 경우, 매치 시작 전에 반드시 운영진의 허가를 받아야 합니다.
- ❑ 특정 플레이어를 밀어주는 일명 ‘어뷰징’ 행위가 발견될 시 즉시 연관된 유저 모두 탈락처리(상금 회수)됩니다.

● 허용되는 핵, Bypass

- ❑ **FPS Bypass (~300fps)**
- ❑ **Practice Music Bypass**
- ❑ 그 외 운영진측에서 승인받은 **Bypass**
- ❑ **Mega Hack v6** 전면 사용 금지 (v5는 허용)

- 기본 진행 방식

토너먼트로 이루어지며, 32강은 예선, 16강~결승전은 본선으로 구성되며.

매주 토요일과 일요일 오후 6시 진행, 한 경기 당 두 매치를 진행합니다.

한 매치는 2명(예선은 4명)의 플레이어가 경쟁하게 되며, 먼저 맵을 클리어 하거나, 매치 시간 종료 후에 더 높은 퍼센트를 달성한 플레이어가 승리하며. 패배한 플레이어는 탈락하게 됩니다.

(아래 [\[매치 진행\]](#) 참조)

각 매치는 스트리밍으로 진행되며, 각 플레이어의 라이브(스트리밍, 디스코드 화면 공유, 원격)를 송출하는 방식으로 중계됩니다.

각 경기들의 대결 맵은 1주일 전, 이전 경기가 끝난 뒤 공개됩니다.
(첫 예선 맵은 12/21에 공개됨.)

- 매치 진행

- 기본

각 매치는 **2명**(예선일 경우 **4명**)의 플레이어가 경쟁하게 되고, 각 매치 종료 시간동안 매치가 진행합니다.

- 승리 조건

맵을 먼저 클리어 하거나, 매치 종료 시간이 끝난 뒤에 더 높은 퍼센트를 달성한 플레이어가 승리하게 되며, 다음 라운드에 진출하게 됩니다.

(+ 1차 수정 : 매치 종료 시간 이전에 시작한 마지막 어템 도중에 새로운 기록을 달성할 경우 기록으로 인정됩니다.)

- 스트리밍 필수 사항

각 플레이어는 유튜브(트위치) 스트리밍, 디스코드 화면 공유, 팀뷰어 등을 이용한 원격을 통해서 플레이가 송출 가능해야합니다.

(만약 이 조건이 만족되지 않는다면, 기권 처리)

- 리매치

만약, 레벨을 동시에 클리어 하거나, 최종 퍼센테이지가 똑같은 경우라면. 어템 카운팅을 진행하게 됩니다.

만약 플레이어가 클리어를 했다면, 상대방의 현재 진행중인 어템까지 매치에 포함시키며, 이 어템에서 클리어를 했다면 “동시에 클리어”의 범주로 인정됩니다.

~~레벨을 “동시에 클리어” 한다면의 기준은, 다른 플레이어가 먼저 클리어 한 뒤, **30초** 이내에 본인도 클리어하게 된다면, 이는 “동시에 클리어”로 인정되며, 어템 카운팅을 진행합니다.~~

어템 카운팅은 매치에서 사용된 어템을 모두 합하여, 어템이 더 낮은 사람이 승리하게 되며, 만약 두 플레이어가 모두 어템이 동일할 경우, **10**어템 리매치를 진행합니다

(+ 1차 수정 : 어템 카운팅은 이뤄지지 않습니다.)

(+ 2차 수정 : 어템 카운팅제를 다시 규정에 포함하며, 동시에 클리어에 대한 명확한 기준을 수정했습니다.)

- 매치 시간 및 레벨

각 매치별로 선정될 레벨과 제한 시간은 다음과 같습니다.

매치	레벨	제한 시간
32강(예선)	데몬리스트 150 ~ 200위	15분
16강	데몬리스트 100 ~ 150위	20분
8강	데몬리스트 70위 ~ 110위	20분
4강	데몬리스트 50 ~ 80위	25분
결승	데몬리스트 30 ~ 50위	30분

이전 매치가 끝나면, 다음 매치의 레벨이 즉시 공개됩니다.

각 매치 레벨은 운영진에서 위 표에 근거해서 선정하며, 두 플레이어가 모두 클리어했거나, 공개된 프로그램스가 없는 레벨만 선정됩니다.

해당 매치 선수들과 유저들에게 절대로 사전에 공개되지 않습니다.