



Tigers of the Cold Wave

Info, Rules & Regulation

1. 기본 경기규칙

1.1. 게임 진행방식

1.1.1. **Tigers of the Cold Wave** 는 2부작 토너먼트입니다. 각 팀은 싱글 엘리미네이션(Single Elimination) 토너먼트 형식으로 대회를 시작하며, 대진표 빈칸에 무작위로 배치됩니다.

1.1.1.1. 조 추첨 일정은 디스코드에 추후 공개됩니다.

1.1.1.2. 조 추첨은 이벤트 진행자중 한명이 스트리밍을 통해 진행합니다.

1.1.2. 토너먼트 첫 스테이지(32강, 16강, 8강)는 싱글 엘리미네이션(Single Elimination) 토너먼트 형식으로 진행됩니다. 각 경기는 3판 2선승제입니다. 경기가 벌어질 맵은 경기 시작 전에 미리 정해집니다.

1.1.3. 준결승전과 결승전은 5판 3선승제로 정해집니다.. 맵은 밴픽 시스템으로 경기 전날 미리 정해질 것입니다. 5번 경기 중 3번 이기는 팀이 승리하게 됩니다.

1.1.3.1. 3,4위전 또한 같은 방식으로 진행됩니다.

1.2. 함선규칙

1.2.1. 각 팀은 8티어 2대, 7티어 3대로 이루어집니다.

1.2.2. 항공모함의 참가는 금지됩니다.

1.2.3. 일반적으로 구할 수 없는 함선의 참가는 엄격히 금지됩니다.
(슈퍼테스트 중인 함선, 혹은 벨파스트(7티어)와 쿠투조프(8티어))

1.2.4. 전함은 1대, 프리미엄 함선도 1대로 제한됩니다.

1.2.5. 동일 국가의 함선 2척 이상을 사용할 수 없습니다.

1.3. 게임 형식

1.3.1. 게임은 트레이닝 룸에서 진행됩니다.

1.3.2. 준결승 이전의 매치에서, 경기에 쓰일 맵 로테이션 순서는 미리 결정되며, 변경되지 않습니다.

1.3.3. 홈팀이 각 경기의 호스트가 됩니다.

- 1.3.3.1. 각 경기에서 홈팀은 위쪽 괄호를 차지합니다. 예컨대, “홈팀”은 “팀1”입니다.
- 1.3.4. 호스트인 홈팀은 경기가 진행될 방을 열고, 상대팀과 스트리머들을 초대해야 합니다.
- 1.3.5. 팀 1은 알파 스폰에서, 팀 2는 브라보 스폰에서 시작합니다.
- 1.3.6. 경기 제한시간은 15분입니다.
- 1.3.7. 미리 짜여진 일정에 따라 경기가 제시간에 시작되어야 합니다.
- 1.3.8. 일정을 지키지 않고 준비가 늦어지는 팀은 몰수패 당합니다.
- 1.3.9. 경기시작 1분 안에 한하여, 기술적 문제를 겪는 경우 경기 재시작을 요청할 수 있습니다.
 - 1.3.9.1. 새로운 경기가 시작할때에는 픽을 바꿀 수 있지만, 재시작을 하는 경우 픽을 바꾸면 안됩니다.
 - 1.3.9.2. 재시작을 할 때 픽을 바꾸는 경우, 해당 팀은 곧장 대회에서 퇴출되어 실격처리 됩니다.

2. 경기 등록과 의사소통

2.1. 경기 등록

- 2.1.1. 각 팀은 최소 5명으로 구성되어야 하며, 예비 후보를 포함하여 최대 7명까지 등록할 수 있습니다
- 2.1.2. 각 팀은 남들과 구별이 가능한, 최소 2자에서 최대 5자까지의 태그명을 써야 합니다. 태그명은 이벤트 운영자의 재량권에 따라 검열될 수 있습니다.
- 2.1.3. 각 선수들은 한 개의 팀에만 속할 수 있습니다.
- 2.1.4. 각 클랜에서 최대 1개의 팀만 출전할 수 있습니다. 예를 들어 A클랜은 7명을 초과하는 인원을 대회에 출전시킬 수 없습니다.
- 2.1.5. 각 팀은 아래의 링크를 통해Tigers of the Cold Wave 대회에 등록할 수 있습니다. 링크 : <https://goo.gl/forms/pRcRTz35jHJIMNdy1>
- 2.1.6. 팀을 등록할 때 아래와 같은 사항을 물어볼 것입니다
 - 팀 이름 : 32자 이내로 팀 이름을 정하는걸 추천합니다.

- 팀 태그명 : 2~6자로 팀 이름의 짧은 형식을 써 주십시오.
- 플레이어 리스트 : 최소 5명의 플레이어가 등록되어야 하며, 이벤트 진행자와의 연락을 통해 명단을 수정할 수 있습니다. 각 플레이어의 ID를 제출해야 합니다.(단, 여기서 ID는 인게임 ID가 아닌, 고유의 번호를 이야기 합니다. 디스코드 서버에서 추가적인 정보들을 확인할 수 있습니다)

2.1.7. 더 자세한 사항들은 디스코드 서버를 이용하십시오.

2.2. 경기 중 의사소통

2.2.1. 모든 참가자들은 반드시 토너먼트 디스코드 서버에 접속해있어야 합니다. <https://discord.gg/xChhUnX>

2.2.2. 각 팀의 플레이어 중 한 명은 팀 대표를 맡게 됩니다.

2.2.2.1. 팀 대표는 경기 당일 의사소통에 관한 책임을 지게 됩니다.

2.2.2.2. 팀 대표는 소통에 필요한 기본적인 영어 수준을 갖추어야 합니다.

2.2.3. 모든 의사소통은 영어를 공식적으로 사용합니다.

2.2.4. **Tigers of the Cold Wave** 디스코드 서버에서 관계자들과의 모든 공식적인 의사소통이 진행될 것입니다.

2.2.4.1. 해당 디스코드 서버 외부에서 일어나는 모든 의사소통은 비공식적으로 간주합니다.

2.2.5. 참가자들은 규정을 정확히 숙지해야 합니다. 규정 미숙지로 인한 책임과 불이익은 모두 플레이어가 지게 됩니다.

2.2.5.1. 정확하고 빠른 언어적 이해와 의사소통을 위해 국가별 언어로 서포트 채널이 운영됩니다.

3. 대회 일정

경기 단계	일정 (국제표준시 UTC+8)
-------	------------------

32강전	2월 2일 @ 18:30
16강전, 8강전, 4강전	2월 9일 @ 18:30 (16강전) 2월 10일 @ 18:30 (8강전, 4강전)
결승전, 3,4위전	2월 16일 @ 18:30

3.1. 각 3판 2선승제 경기는 약 60분이 소요될 것입니다. 이후 10분간의 휴식시간이 있을 것입니다. 따라서 같은 날 벌어지는 연속적인 매치는 최소 60분의 갭이 있을 것입니다.

4. 대회 구조

- 4.1. Tigers of the Cold Wave 대회는 2부로 구성됩니다.
- 4.2. 1부 토너먼트는 (32강전, 16강전, 8강전) 는 싱글 엘리미네이션 (Single Elimination) 형식으로 3판 2선승제를 통해 정해집니다.
- 4.3. 3,4위전과 결승전은 5판 3선승제로 결정될것 입니다.
 - 4.3.1. 최종 스테이지에서 각 팀들은 밴픽 시스템으로 맵을 정할 것입니다.
 - 4.3.1.1. **Appendix A: Pick/Ban system**을 참고하십시오.

5. 경기 배치

- 5.1. 플레이어/게임 배치
 - 5.1.1. 플레이어들은 아슬란이나 워게이밍 모드팩에서 제공하는 모든 모드를 사용할 수 있습니다. 미리 협의가 되지 않은 그 외의 모든 모드는 제한됩니다.
 - 5.1.2. 모든 플레이어들은 리플레이 기능을 활성화시켜야 합니다.
- 5.2. 경기 배치
 - 5.2.1. 경기가 진행될 방은 아래와 같은 형식으로 생성되어야 합니다.
"TotCW Team A vs Team B"
 - 5.2.2. 경기 제한시간은 15분으로 지정되어야 합니다.

- 5.2.3. 매치는 토너먼트, 점령전 으로 진행됩니다.
- 5.2.4. 각 팀은 지정된 위치에 알맞게 배치되어야 합니다.
- 5.2.5. 양쪽 팀은 방이 규정된 조건에 알맞게 세팅되어 있는지 확인해야 합니다
- 5.2.6. 만약 규정에 맞지 않는 실수가 발생했음을 인지하면, 최대한 빨리 상대팀과 심판에게 고지해야 합니다.
 - 5.2.6.1. 경기 시작 후 2분이 지나면, 반드시 경기는 끝까지 진행되어야 합니다.

6. 분쟁 해결과 경기 종료 후 확인사항

- 6.1. 각 팀은 경기 종료 후, 팀 대표를 통해 결과창 스크린샷과 리플레이 파일을 제출해야 합니다.
 - 6.1.1. 해당 자료들을 제출하지 않을 경우, 심판이 해당 팀을 실격처리 할 수 있습니다.
- 6.2. 만약 경기 종료 후 분쟁이 발생할 경우, 모든 플레이어들은 자신의 리플레이 파일을 구글 드라이브 폴더에 업로드해야 합니다. 구글 드라이브 폴더는 심판이나 대회 관계자들에 의해 미리 제공될 것입니다.
 - 6.2.1. 중국에 거주중인 플레이어들의 경우, 대표가 플레이어들의 리플레이 파일을 취합하고 이를 압축하여, 디스코드나 다른 경로를 통해 전달해야 합니다.

7. 대회 상품

King of the Seas처럼, 각 멤버들은 팀의 최종 순위에 따라 보상이 지급됩니다. 각 팀은 배정된 모든 경기에 참석해야 보상을 받을 자격이 주어집니다.

순위	상품(한사람당)
1위	원하는 8티어 프리미엄 함선* + 1,000 더블룬+ 5,000 석탄
2위	원하는 7티어 프리미엄 함선* + 700 더블룬+ 4,000 석탄
3위	원하는 6티어 프리미엄 함선* + 3,000 석탄

4위	원하는 5티어 프리미엄 함선* + 3,000 석탄
5~8위	2,000 석탄
9~16위	1,500 석탄
17~32위	700 석탄
모든 참여팀	x5 FTW 위장

*단 아래의 판매금지 함선들은 선택 불가:

- 모든 프리미엄 항공모함(CV)
- 벨파스트
- 미하일 쿠투조프
- 카미카제
- 그리미야시
- 줄리오 체자레

8. 스트리밍

- 8.1. 모든 경기 중계는 TotCW 관계자들에 의해 편성될 것입니다.
- 8.2. 이벤트 스트리머가 되고 싶은 플레이어들은 토너먼트 디스코드 서버에 있는 스프레드 시트(spreadsheet)를 작성하면 됩니다.
- 8.3. 모든 이벤트 스트리머들은 반드시 1티어 하시다테로 스폰해야 합니다.
- 8.4. 일부 경기들의 시작은 스트리머들이 이전 경기를 끝내고 나올 때까지 지연될 수 있습니다. 이런 경우 심판이 팀에게 미리 고지할 것입니다.
- 8.5. 모든 스트리머들은 스트리밍과 실제 경기 진행 사이에 최소 3분 이상의 시간차를 두어야 합니다.
- 8.6. 해당 경기를 참가하고 있는 플레이어들은 해당 경기 내용 스트리밍이 허용됩니다.
 - 8.6.1. 비공식 캐스터들의 경우 최소 5분 이상의 지연을 걸고 경기를 중계하는 것을 추천합니다.

9. Sportsmanship & Conduct

- 9.1. 모든 플레이어들은 아래의 Wargaming.net End User License Agreement (EULA)를 준수해야 합니다:

- 9.1.1. 영어 : <http://legal.asia.wargaming.net/en/eula>
- 9.1.2. 일본어 : <http://legal.asia.wargaming.net/ja/eula/>
- 9.1.3. 한국어 : <http://legal.asia.wargaming.net/ko/eula>
- 9.1.4. 대만어 Taiwanese Mandarin:
<http://legal.asia.wargaming.net/zh-tw/eula>
- 9.1.5. 태국어 : <http://legal.asia.wargaming.net/th/eula>

Appendix A: Pick/Ban System

밴픽 시스템을 통해 팀들은 7개의 후보맵을 5개의 맵으로 줄일 것입니다. 팀은 그들의 스폰 지역과 순서를 정합니다.. 이러한 방법은 해당 라운드의 팀들이 공정하게 맵을 선정할 수 있게끔 사용되는 것입니다.

밴픽 시스템에선 각 팀은 1개의 맵을 밴할 수 있습니다. 그 이후에는 다음 경기가 벌어질 맵을 선택합니다. 참고: 해당 맵을 선택한 팀은 스폰지역은 선택할 수 없습니다. 아래의 과정을 참고하십시오:

1. 팀 1 이 맵 하나를 밴 합니다.
2. 팀 2 가 맵 하나를 밴 합니다. 이제 맵은 5개가 남았습니다.
3. 팀 1 이 첫 경기에 사용할 맵을 고릅니다.
4. 팀 2가 해당 맵의 스폰 지역을 고릅니다.
5. 팀2가 그 다음 경기에 사용할 맵을 고릅니다.
6. 팀1이 해당 맵의 스폰 지역을 고릅니다.
7. 3번째와 4번째 경기 또한 동일한 과정을 거쳐 맵이 선택됩니다.
8. 5번째 경기는 마지막으로 남은 맵을 사용할 것입니다. 이 맵에서는 대진표 에서 위쪽에 위치한 팀이 알파 스폰을 가져갑니다.

Appendix B: 맵

A. 1부

	맵1	맵2	맵3
32강 전	고리(Ring)	삼지창(Trident)	단층선(Fault line)

B. 2부

	맵1	맵2	맵3
16강 전	해협(Strait)	고리(Ring)	이웃(Neighbors)
8강 전	여명(New Dawn)	이웃(Neighbors)	북녘의 빛(Northern Lights)

Appendix C: 맵 후보

맵 이름	알파 스폰	브라보 스폰
여명(New Dawn)	북동쪽	남서쪽
단층선(Fault line)	북쪽	남쪽
삼지창(Trident)	북쪽	남쪽
이웃(Neighbors)	북서쪽	남동쪽
북녘의 빛(Northern Lights)	북쪽	남쪽
고리(Ring)	북동쪽	남서쪽
해협(Strait)	서쪽	동쪽