

## Overwatch

참가자 구성: 플레이어 6 + 예비 플레이어2

로스터 락 (2-2-2): 활성

싱글 일리미네이션, 결승전을 제외하고 BO1

결승전 : BO3Map

맵 구성:

- 64 라운드 : 블리자드 월드
- 32 라운드 : 부산
- 16 라운드 : 리알토
- 8 라운드 : 하바나
- 4 라운드 : 네팔
- 결승전 : 일리오스, 파리, 왕의 길

어느 맵이던 동률이 나왔을 경우에는 승자 결정을 위해 리장타워에서 1 컨트롤 포인트 매치를 진행하게 됩니다.

모든 게임은 아시아 서버에서 진행됩니다.

모든 플레이어는 서로를 존중해야 합니다. 위법이나 불법행위를 저지른 경우, 어드민에 의해 실격 처리 될 수 있습니다. 디스코드 채널에 음란물 업로드, 욕설, 상대방 비방, 인종차별, 성차별적인 발언은 용납되지 않으며 이런 경우 바로 제재처리(ban) 됩니다.

모든 어드민의 결정이 최종 결정 사항 입니다.

게임 룰 및 셋업

- 룰 : 경쟁전
- 킬캠 : OFF
- 최대 관전자: 0
- 스킨 허용
- 맵 옵션

- 맵 컨트롤 포인트 : All
- 로비로 돌아오기: 미러전 이후
- 왼쪽팀이 로비를, 오른쪽팀이 사이드를 결정합니다.

#### 노 쇼 방침 (No show policy)

모든 팀은 경기 전 최소 30분 전 접속을 완료한 후, 체크인을 완료해야 합니다. 제 시간에 접속해 있지 않거나 체크인을 하지 못한 경우, 자동으로 실격처리 됩니다. 모든 팀은 10분 안에 매치 체크인을 진행해야 합니다. 준비가 끝나면 바로 매치를 시작합니다.

#### 접속 끊김 (Disconnections)

매치 초반 60초 이내에 인터넷 연결로 인한 어려움을 겪는다면, 다시 로비로 돌아가게 됩니다. 다른 팀은 자동 중지가 되지 않을 수도 있습니다. 플레이어는 로비로 돌아온 순간부터 5분 내에 재접속을 해야 합니다. 다시 접속된 후, 게임은 다시 시작됩니다. 만약 5분 내에 재접속을 하지 못한다면 5명의 선수로만 경기를 진행해야 합니다. 만약 초반 60초 안에 접속 장애를 겪는다면 해당 팀들은 최대 3분 동안 정지 상태로 있을 수도 있습니다. 3분 안에 재접속이 안된다면 5명의 선수로만 경기를 진행해야 합니다. 선수 교체는 맵과 맵 사이에 변경이 가능한 것이므로, 맵 중간에 교체는 불가능 합니다.

#### 소프트웨어 (Software)

인게임 소프트웨어 사용이 명백한 경우, 그 팀은 영구적으로 향후 조텍 이벤트에서 제명됩니다. 또한, 어떤/모든 정보들은 Blizzard로 전달될 수 있습니다. Battlefy 또한 향후 이벤트에 대해 조치를 취할 것 입니다. 만약, 팀이 이익을 얻기 위해 글리치나 버그 등을 남용할 경우, 그 팀은 자동 실격 처리 됩니다.

모든 어드민의 결정이 최종 결정 사항 입니다.