



2026 제 55 회 전국소년체육대회 이스포츠 – FC 온라인 규정

[시행 2026.03.03]

(사)한국이스포츠협회



사단법인 한국e스포츠협회

목차

제 1 장 총칙	4
제 1 조 (목적)	4
제 2 조 (용어의 정의)	4
제 3 조 (의무)	5
제 2 장 대회 정보	6
제 4 조 (스쿼드 운영)	6
제 5 조 (지역별 대표선발전)	7
제 6 조 (전국대회)	9
제 3 장 참가자격 및 신청	11
제 7 조 (신청종류 및 자격)	11
제 8 조 (자격제한)	12
제 9 조 (참가자격 검수)	12
제 4 장 로스터 및 팀 관리	13
제 10 조 (단체전 로스터 구성)	13
제 11 조 (선수 등록 및 변경)	13
제 12 조 (스쿼드 제출)	14
제 5 장 경기준비	15
제 13 조 (심판)	15
제 14 조 (서버 및 계정)	16
제 15 조 (경기설정)	17
제 6 장 경기진행	17
제 16 조 (장비 및 기타 프로그램)	17
제 17 조 (지도자)	20
제 18 조 (의사소통)	20
제 19 조 (버그)	21

제 20 조 (경기 일시정지).....	21
제 21 조 (이의 제기).....	22
제 22 조 (재경기)	22
제 7 장 징계.....	24
제 23 조 (비 신사적 행위)	24
제 24 조 (부정행위).....	25
제 25 조 (징계).....	25
제 8 장 사무국 권한	26
제 26 조 (최종 결정권)	26
제 27 조 (규정 변경).....	26
제 28 조 (경기 기록).....	26
제 29 조 (팀 이름 및 로고).....	26
제 30 조 (선수 및 코칭스태프의 초상권).....	26
제 31 조 (대회 공식 일정 참여)	27
제 32 조 (선수 중도하차 시 대응).....	27
제 33 조 (규정 외 해석).....	27
별첨 1. 제 55 회 전국소년체육대회 e 스포츠 페널티 인덱스	28

제 1 장 총칙

제 1 조 (목적)

본 규정은 '제 55 회 전국소년체육대회'의 (이하 '대회'라 한다.) e 스포츠 종목의 세부 종목인 FC 온라인 종목의 경기진행과 관련된 제반 사항을 규정함을 목적으로 한다.

제 2 조 (용어의 정의)

① 종목명: e 스포츠

② 세부종목명: FC 온라인 – 단체전, FC 온라인 – 개인전

③ 대회기간

1. 본 규정에서 "대회기간"은 지역별 대표 선발전부터 전국대회 종료 시까지 기간을 의미한다.

2. 대회의 세부 단계에 대한 정의는 아래와 같다.

가. 지역대표선발전: 학교 또는 스포츠 클럽을 대상으로 공개모집을 통하여 진행되는 시·도별 대표 선발전

1) 시·도 대표선발전: 각 시·도 체육회 또는 시·도 이스포츠협회 주관 하에 진행되는 대표 선발을 위한 대회

2) 각 시·도 대표선발전은 주최/주관에 따라 그 진행 방식이 달라질 수 있다.

3) 각 시·도 대표선발전은 주최/주관에 따라 시·도 체전과 겸할 수 있다.

4) 시·도 체육회 및 교육청 등 시·도 소년체육대회 내 대표선발전 포함이나 시·도협회의 대표 선발전 운영이 어려울 경우, 해당 지역의 대표 선발전은 한국이스포츠협회가 주관한다.

나. 전국대회: 각 시·도 대표 선수들이 참가하는 토너먼트 스테이지

④ 경기단위

1. 라운드: 대회 중 동시간 대에 진행되는 모든 매치를 지칭하는 단위

2. 매치: 한 선수가 경기 승리를 얻기까지 벌어진 연속된 세트의 집합

3. 세트: 한 선수가 치르는 경기 단위 중 가장 작은 단위

⑤ 스쿼드

1. 본 규정에서 "스쿼드"는 선수가 실제로 "세트"에서 사용할 인 게임 선수 명단을 뜻한다.

⑥ 경기장

1. "경기장"이란 경기에 출전하는 선수가 현장 등록부터 경기 진행까지 일련의 과정을 진행하는 공간을 의미한다.
2. 출전 선수는 경기 당일 현장 등록 이후 운영진에서 지정한 시간 외에는 경기장 이탈할 수 없다.
3. "경기구역"이란 선수가 경기를 진행하는 테이블, 의자, 게임 기기가 있는 공간을 의미한다.

제 3 조 (의무)

① 사무국

대회 사무국은, 본 대회의 성공적 개최를 위해 최선의 지원을 제공한다. 본 대회의 성공적 개최에 해가 될 수 있는 사안에 대하여 그 심각성의 정도에 따라 합리적인 방식으로 대응한다. 이러한 의무는 규정 내 명시된 내용 이외의 사안에도 해당된다.

② 참가자

본 대회의 모든 참가자는 대회의 성공적 개최를 위해 사무국의 대회 운영 방침에 적극 협조한다. 참가자는 대회 기간 중 개인적인 사유로 중도 이탈하거나 대회의 공정성 및 순수성을 해치는 행위를 지양하고 건전한 스포츠맨십을 바탕으로 하여 매 경기 최선을 다한다.

제 2 장 대회 정보

제 4 조 (스쿼드 운영)

① 스쿼드 구성

1. 대회 스쿼드 구성 시 급여는 '라이브 서버 대표팀 급여' / 구단가치는 100 조 BP 기준으로 인 게임 선수의 수량과 훈련코치, 클래스 및 강화 단계 등에 제한을 두지 않는다.
2. 골키퍼는 선발 명단에 1 명과 교체 명단에 1 명을 필수로 총 2 명을 보유해야 한다.
3. 스쿼드 내에 인 게임 선수 적응도에 대한 책임은 선수 본인에게 있다.
4. 지역대표선발전 진행 시에는 본인 명의의 라이브 서버 계정 내에 상기 조건에 맞는 스쿼드를 구성해야 한다.
5. 전국대회 진행 시에는 대회 서버 계정이 지급될 수 있으며, 상기 조건에 맞는 스쿼드를 구성해야 한다.

② 포메이션 및 전술 수치 설정

1. 본 대회에서는 6 명 이상의 수비수를 채택하는 포메이션 또는 3 명 이상의 수비형 미드필더를 채택하는 포메이션 또는 제로 톱(공격수를 채택하지 않는) 포메이션 설정을 제한한다.

구분	내용
수비수	LWB, RWB, LB, RB, LCB, CB, RCB, SW 포지션에 해당하는 인게임 선수
수비형 미드필더	LDM, CDM, RDM 포지션에 해당하는 인게임 선수
공격수	ST, LS, RS, CF, LF, RF 포지션에 해당하는 인게임 선수

2. LW, RW 포지션은 공격수로 인정하지 않는다.
3. 그 외 포메이션 구성은 게임에서 허용하는 한도에서 자유롭게 구성할 수 있다.
4. 개인 전술과 팀 전술 수치는 자유롭게 설정할 수 있다.
5. 부적절한 팀 전술명을 사용하는 경우 경고가 부여될 수 있으며, 다음 세트 전에 전술명을 수정해야 한다.

③ 감독 및 훈련코치

1. 감독 및 훈련코치 사용에 제한을 두지 않는다.
2. 감독 및 훈련코치 미적용에 대한 책임은 선수 본인에게 있다.

④ 스폰서/서포터/집중훈련 및 전술훈련

1. 스폰서/서포터/집중훈련 및 전술훈련 사용에 제한을 두지 않는다.
2. 스폰서/서포터/집중훈련 및 전술훈련 미적용에 대한 책임은 선수 본인에게 있다.

⑤ 기타 아이템 관련

1. 경기 내용에 영향을 미칠 수 있는 아이템은 사무국이 해당 아이템에 대한 사용을 허가하기 전까지 기본적으로 사용할 수 없다.

제 5 조 (지역별 대표선발전)

① 참가자격

1. 해당 지역에 거주 중인 만 15 세 이하 청소년
 - 1) 2011 년 1 월 1 일 이후 출생자로 한다.
 - 2) 다만, 2010 년생 중 중학교 3 학년에 재학중이며 1 회의 유급에 해당하는 경우에 한하여 예외적으로 참가를 인정할 수 있다.
 - 3) 고등학교 과정에 해당하거나 이에 준하는 학력 단계에 있는 자는 참가할 수 없다.
2. 대한체육회 경기인등록 시스템 내 경기인 등록이 완료된 자
3. 본인 명의 계정의 FC 온라인 계정을 보유한 자
4. 상기 참가자격 외 지역에서 추가로 필요한 사항이 있을 경우, 별도로 추가할 수 있다.

② 일정: 3~4 월 중 각 지역 주관기관이 선정한 일정

③ 장소: 각 지역 주관기관이 지정한 온라인 또는 오프라인 경기장

④ 경기 방식: 아래 기준을 준수하되 참가 선수 수에 따라 각 지역 주관기관 재량으로 변경할 수 있다.

구분	대표선발전 FC 온라인 경기방식
대전방식	• 싱글 토너먼트
경기방식	• 결승, 3•4 위전: 5 세트 3 선승제 • 4 강 이하: 3 세트 2 선승제
매치 수	• 전 세트 단판
게임모드	• 스페셜 매치-클래식-대표팀 모드, 개인전 ※ 비매너 시스템 ON, 연장전/승부차기 ON 설정
홈/어웨이 선택	• 1 세트 코인토스를 통해 승자가 홈 또는 어웨이를 선택한다. • 2 세트부터는 전 세트 패자가 홈 또는 어웨이를 선택한다.

⑤ 경기 결과

1. 상위 순위 3 명의 선수는 해당 지역의 대표팀으로 선발된다.
2. 상위 순위 3 명의 선수는 개인전과 단체전에 모두 출전한다.
3. 지역 대표 자격을 획득한 선수가 출전을 포기할 경우, 해당 대표 자격은 차 순위 선수에게 승계된다.

⑥ 참가 신청 방법: 각 지역 주관기관이 선정한 방법으로 진행

제 6 조 (전국대회)

① 참가대상: 대표선발전을 통해 본선 참가 권한을 각 지역 대표 선수 및 팀 (51 명)

② 일정

1. 5 월 23 일: 개인전 64 강 ~ 4 강

2. 5 월 24 일: 팀전 16 강 진출전 ~ 결승전, 개인전 결승전

③ 장소: 부산이스포츠경기장 (부산광역시 부산진구 중앙대로 672, 삼정타워 15~16F)

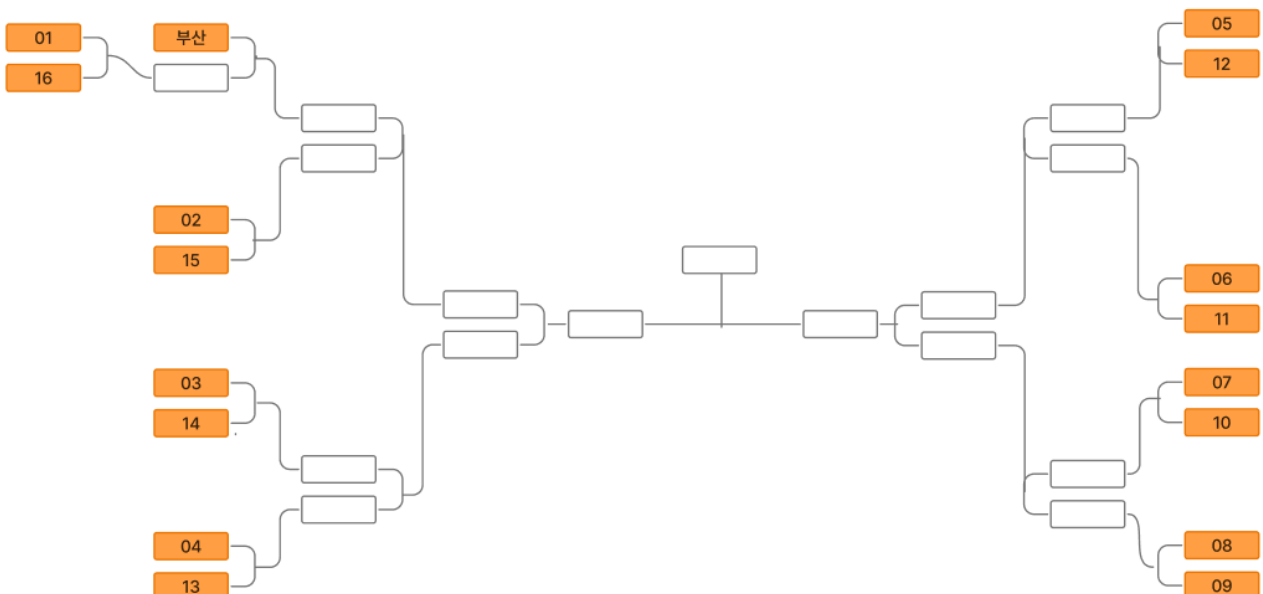
④ 시드 배정

1. 개최지인 부산에 시드를 적용하며, 기타 시도는 대표자 회의 시 추첨으로 진행된다.

2. 시드의 적용은 개인전과 단체전 모두 동일하게 적용된다.

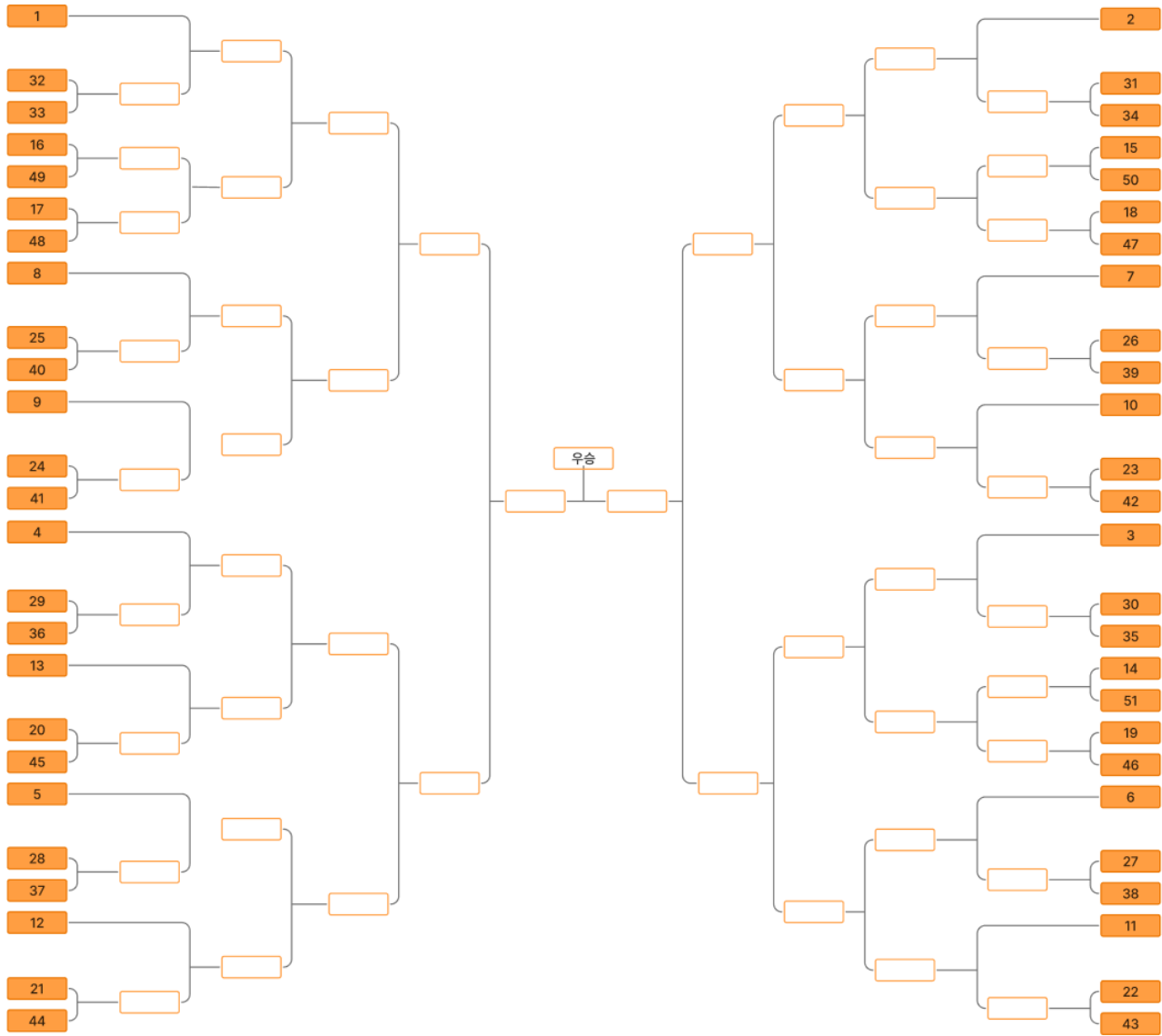
④ 단체전 경기 방식

구분	전국소년체육대회 FC 온라인-단체전 경기방식
대전방식	• 17 개 팀 참여 싱글 토너먼트
경기방식	• 4 강 이전: 3 판 2 선승 경기 진행 • 4 강, 결승전: 5 판 3 선승 경기 진행
게임모드	• 스페셜 매치-클래식-대표팀 모드, 개인전 ※ 비매너 시스템 ON, 연장전/승부차기 ON 설정
홈/어웨이 선택	• 1 세트 코인토스를 통해 승자가 홈 또는 어웨이를 선택한다. • 2 세트부터는 전 세트 패자가 홈 또는 어웨이를 선택한다.



⑤ 개인전 경기 방식

구분	전국소년체육대회 FC 온라인-개인전 경기방식
대전방식	• 토너먼트 진행
경기방식	• 4 강 이전: 3 판 2 선승 경기 진행 • 4 강, 결승전: 5 판 3 선승 경기 진행
게임모드	• 스페셜 매치-클래식-대표팀 모드, 개인전 ※ 비매너 시스템 ON, 연장전/승부차기 ON 설정
홈/어웨이 선택	• 1 세트 코인토스를 통해 승자가 홈 또는 어웨이를 선택한다. • 2 세트부터는 전 세트 패자가 홈 또는 어웨이를 선택한다.



⑥ 시상

연번	시상명	시상내용
1	단체전 시상	- 1 위: 금메달, 상장 및 대한체육회장 상배 - 2 위: 은메달, 상장 및 대한체육회장 상배 - 3 위 및 4 위: 동메달, 상장 및 대한체육회장 상배
2	개인전 시상	- 1 위: 금메달, 상장 - 2 위: 은메달, 상장 - 3 위 및 4 위: 동메달, 상장
3	종목별, 종별 최우수 선수상	- 대한체육회장 상배
체전 전체 시상	꿈나무상	- 12 세 이하부 선수 중 최다 메달 획득 - 최연소 메달리스트 등 수여 - 대한체육회장 상장
	기타	- 한국 신기록 이상 수립 선수 - 비기록경기종목의 선수(단체) 중 경기력을 특별히 발휘한 자 - 최우수 선수상 수상자, 우수 지도자(교사) 등

제 3 장 참가자격 및 신청

제 7 조 (신청종류 및 자격)

① 공통사항

1. 한국이스포츠협회 '경기인등록규정' 에 의해 '제 55 회 전국소년체육대회 이스포츠'에 참가하는 지도자(임원), 선수 등록을 필한 자에 한한다.
2. 지역 대표 참가권 획득 후에도 개인의 문제로 본 대회 참가가 불가능하다고 판단되는 선수는 주관 기관에서 참가를 제한할 수 있다.
3. 대한민국 헌법을 위배하는 행위 혹은 대리게임, 승부조작, 불법 베팅 등 e 스포츠 전반 및 사회적 물의를 일으킨 이력이 있는 자는 참가할 수 없다.

② 선수

1. 참가 신청 기간 중 사무국에서 지정한 서류를 준비하여 제출한 후 승인받은 선수들을 의미한다.

③ 지도자

1. 참가 신청 기간 중 사무국에서 지정한 서류를 준비하여 제출한 후 승인받은 지도자들을 의미한다.

제 8 조 (자격제한)

① 계정제한

1. 본인 명의 FC 온라인 계정을 보유하지 않은 자 (직계가족 명의 계정은 불인정)는 참가할 수 없다.
2. 본인 소유의 계정 중 어느 한 개라도 대리 게임, 계정 공유, 어뷰징, 부정행위 프로그램 사용으로 인한 제재가 있는 자는 참가할 수 없다.

제 9 조 (참가자격 검수)

- ① 참가 선수 종류별로 신청자격과 자격제한을 검수하여 부적격한 선수가 적발될 경우 해당 선수는 실격조치 되고 어떠한 보상도 지급되지 않는다. 잔여 경기는 몰수패 되고 이미 진행된 경기 결과는 반복되지 않으나, 토너먼트에서 실격이 발생할 경우 사무국 또는 지역 주관기관의 판단 하에 직전 패배 선수를 대신 진출시킬 수 있다.
- ② 지역 대표 선발전 참여에 대한 참가자격 검수는 아래와 같이 진행한다.
 1. 참가자격 및 계정제한: 지역 선발전 완료 이후 일괄적으로 검수한다.
- ③ 전국대회 출전 선수에 대한 참가자격 검수는 아래와 같이 진행한다.
 1. 참가자격: 대한체육회 측에 참가 신청 서류 제출 후 검수한다.
 2. 계정제한: 경기 시작 전 현장에서 검수한다.
 - 가. 본인 명의 계정: 경기 진행 시 첫 경기 시작 전 현장에서 검수한다. 단, 오프라인 경기가 아닐 경우 화상대면 등을 통한 대체 방법으로 검수한다. 대회 진행 중 사용 계정을 변경할 경우 즉시 검수한다.
 - 나. 계정 제재 사항: 접수 마감 후 검수한다.

- ④ 참가신청 마감 후, 체육회가 정한 소정의 기일 안에 시도별 책임자가 참가신청 시스템 내에서 시도별 참가자를 열람해야 하며, 본인 시도의 참가자를 제외하고 타 시도 참가자의 참가상이 있는 경우, 즉시 이의신청을 해야 한다.
- ⑤ 이의신청의 경우, 반드시 시도체육회를 통해 신청한다.
- ⑥ 시도체육회는 이의신청에 대한 관련 서류를 확인한 뒤, 이의신청서를 제출 양식에 맞춰 제출해야 하며, 대한체육회는 이를 조사하여 처리한다.
- ⑦ 열람기간이 지난 후 제출되는 이의신청서나 소청서는 처리하지 아니한다.

제 4 장 로스터 및 팀 관리

제 10 조 (단체전 로스터 구성)

- ① 각 지역 대표팀은 선수 3 명과 지도자(임원) 1 명으로 구성한다.
- ② 선수
 - 1. 각 지역 선수는 지역 대표 선발전 참가자격 요건에 맞는 자로 제한한다.
 - 2. 각 지역 선수는 본인 명의 계정을 보유한 자로 제한한다.
- ③ 지도자
 - 1. 지도자는 대한체육회 경기인 등록 시스템에 등록되어 있는 자로 제한한다.

제 11 조 (선수 등록 및 변경)

- ① 참가 선수는 다음 사항을 확인하고 수행하여야 한다.
 - 1. 참가 선수는 최종 로스터 등록 시, 각 선수의 본인 명의 모든 계정과 타인 명의 계정을 포함하여 신의에 따라 사용한 계정에서 최근 2 년 동안 달성한 최고 티어와 그 시즌에 대한 정보를 함께 제출하여야 한다.

2. 선수 등록 시 제출해야 하는 필수 정보는 다음과 같다.

- ① 선수 이름
- ② 선수 생년월일
- ③ 넥슨 로그인 아이디
- ④ FC 온라인 구단주명

i. FC 온라인 구단주명은 참가 신청 후 변경할 수 없다.

3. 사무국은 본 항 제 1 호에 해당하는 정보를 확인하기 위해 각 선수 명의 전체 계정 정보를 요구할 수 있다.

- ② 로스터 등록 이후 대회기간 중 인게임 닉네임은 어떠한 경우에도 변경이 불가하며, 무단으로 이를 변경할 시, 해당 선수에게 경고 페널티가 부과될 수 있다.

제 12 조 (스쿼드 제출)

- ① 스쿼드 구성 시, 다음에 해당하는 선수는 포함할 수 없다.

- 1. 교환이 불가능한 ICON TM 선수 카드
- 2. 임대선수

- ② 참가팀은 로스터 제출 시 등록하는 선수가 사용할 스쿼드를 함께 제출하여야 한다.

- ③ 참가팀은 스쿼드 제출 시, 네이버즈 또는 네이버 시계와 같은 서버에 기반한 시간 표기·주전·후보 선수의 구단가치가 포함된 인게임 스크린샷을 함께 제출해야 하며, 이 때 구단가치는 100 조 BP 를 초과해선 아니 된다.

- 1. 스테이지 진행 중 스쿼드에 변경이 없었으나 인 게임 이적시장 시세 변동으로 인해 구단가치가 기준을 초과할 경우 이를 적용하지 아니한다.

- ④ 스쿼드 제출 기간 내에 주최 측에 스쿼드를 제출한 이후 스쿼드의 변경은 불가능하다.

- ⑤ 시도대표선발전의 스쿼드 제출 마감 기한은 시도대표선발전 운영 주체의 방침에 따른다.

- ⑥ 전국대회의 스쿼드 제출 마감 기한은 대회 시작 일주일 전인 2026 년 5 월 16 일 23 시 59 분까지이다.

제 5 장 경기준비

제 13 조 (심판)

- ① 심판은 경기 전, 후 또는 중간에 발생하는 모든 경기 관련 문제, 문의 및 상황에 관한 결정을 내릴 책임이 있다. 심판이 본 규정에 따라 내린 판정은 우선적 효력을 가지며, 심판은 판정에 관해 최우선적인 책임이 있다. 심판의 역할은 다음을 포함한다.

1. 매 매치 참가 팀의 엔트리 확인
2. 경기용 PC 및 주변장치 상태 확인 및 모니터링
3. 팀의 경기장 도착 여부 확인 및 선수 착석, 준비 명령
4. 모든 경기 심판 관리자 참여 후 시작 선언 및 진행
5. 경기 중 일시 정지 및 재개 명령
6. 경기 중 규정 위반에 대한 페널티 명령
7. 경기 종료 및 결과 확인
8. 이의제기 접수 및 대응

- ① 심판의 자격: 심판은 사무국이 사전에 심사하여 자격을 부여한 자로 한다. 심판은 매 시즌 전 사무국이 요청하는 심판 관련 교육을 이수해야 하며, 이수하지 못할 경우 자격이 박탈될 수 있다. 또한, 심판은 어떠한 방식으로든 특정 팀에 소속될 수 없다.
- ② 심판의 중립: 심판은 항상 엄숙하게 행동해야 하며, 공정한 판결을 내려야 한다. 심판은 어떠한 선수, 팀, 감독, 코치, 관계자에 대한 선호나 편견을 보여서는 안 된다.

- ③ 판정의 최종 결정권: 심판이 잘못된 판결을 내리면 심판의 결정은 절대적이므로 경기 중 판결을 반복할 수 없다. 그러나 경기에 참가하는 팀이 이의를 제기하거나 합리적인 사유가 있는 경우 사무국은 재량에 따라 심판이 공정한 판정을 내리기 위한 적합한 절차를 준수했는지 확인하고 검토할 수 있다. 심판이 적합한 절차를 따르지 않고 판정을 내린 경우 사무국은 심판의 판정을 무효로 하고 반복할 수 있으며, 적절한 제재를 가할 수 있다. 대회 기간 내 모든 판정의 최종 결정권은 항상 사무국이 보유한다.
- ④ 심판에 대한 징계: 심판이 경기장 내/외에서 불공정한 판결, 부정행위, 비신사적 행위, 규정 위반 행위 및 사회적 물의를 일으킬 수 있는 행위를 하는 경우, 재량에 따라 다음의 페널티를 부과할 수 있다.
 - 1. 경고
 - 2. 감봉
 - 3. 심판 자격정지

제 14 조 (서버 및 계정)

- ① 서버는 현 FC 온라인 라이브 게임 서버 클라이언트를 사용한다.
- ② 운영 상황에 따라 **대회 서버 사용 및 대회 서버용 계정 지급이 진행될** 경우, 선수 및 팀들에게 사전 고지를 진행한다.
- ③ 버전은 해당 서버에서 제공되는 최신 버전으로 한다.
- ④ 사무국은 재량에 따라 버그 및 기타 안정성 등을 고려하여 선수 사용 불가 등의 조치를 취할 수 있다.
- ⑤ 욕설 및 사회 통념에 반하는 팀명, 닉네임, 전술명 등은 사용할 수 없으며, 이 경우 해당 팀과 선수는 팀명, 닉네임, 전술명 등을 변경해야 한다. 변경 과정에서 발생하는 비용은 본인이 부담하여 변경해야 하며 이를 거부할 시 실격 처리한다.
- ⑥ 라이브 서버에서 진행됨에 따라, 인게임 선수에 대한 라이브 퍼포먼스는 적용된다.
- ⑦ 라이브 서버에서 진행됨에 따라, 선수의 스쿼드에 대한 팀 컬러는 적용된다.
- ⑧ 라이브 서버에서 진행됨에 따라, 감독 효과가 적용되며 감독 사용에 제한을 두지 않는다.
- ⑨ 모든 경기는 '스페셜 매치'로 진행됨에 따라, 선수 컨디션은 본 대회의 진행방식에 적용되지 않는다.

제 15 조 (경기설정)

- ① 게임모드: 스페셜 매치-클래식-대표팀 모드 / 개인전 / 비매너 시스템 ON / 연장전, 승부차기 ON
- ② 심판 관리자 참여 및 관전 허용
- ③ 스쿼드 구성 시 총 급여는 '라이브 서버 대표팀 급여' / 구단가치 100 조 BP 이하로 맞춰야 하며, 스쿼드 제출 시 기준에 부합하지 않았을 경우 사무국은 스쿼드 구성 변경 등의 방법으로 이에 대한 조치를 요구할 수 있다.
 - 1. 총 급여 및 구단가치 검수는 본 규정 제 16 조에 명시된 스쿼드 제출 시점에 진행한다.
 - 2. 기준치 초과에 대한 사무국의 시정 조치 요구에도 불구하고 각 팀 또는 선수에게 배정된 첫 번째 경기 시작 1 시간 전까지 조치가 이뤄지지 않은 경우, 세트 몰수패 페널티를 부과한다.
- ④ 선수들은 운영진이 고지한 시간에 체크인을 진행해야 한다. 고지 시간 내 체크인을 진행하지 못할 경우 페널티 인덱스에 따라 페널티가 부여된다. 단, 천재지변 등의 운영진이 인정하는 사유는 예외로 간주한다.

제 6 장 경기진행

제 16 조 (장비 및 기타 프로그램)

- ① 경기에 사용되는 PC 및 모니터, 네트워크 환경, 테이블 및 의자, 마우스, 키보드 등은 주최 측에서 제공하는 상태로 사용한다. 심판 또는 운영진이 경기에 반드시 필요하다고 판단하는 전자기기(키보드, 마우스, 헤드셋, 게임 컨트롤러 등)를 제외한 경기에 불필요한 전자기기를 경기용 PC 에 연결하는 것은 어떠한 이유로도 금지된다.
 - ※ 단, 사무국에서 제공하는 장비는 최소한의 장비이며, 해당 장비의 문제로 인해 재경기 사유가 될 수 없으며, 이에 대한 예비 장비 미구비로 인해 선수가 정상적으로 경기에 참가할 수 없는 경우 해당 세트 몰수패 페널티가 부과된다.

② 전국대회 경기용 PC 및 모니터 세팅은 다음과 같다.

구분	전국대회 경기용 PC 스펙
제조사	(주)비엔피
모델명	B9M-3T32S1H2
POWER	800W
CPU	Intel Core i9 13900
SSD	1TB
HDD	2TB
RAM	32GB
메인보드	Intel B790
GPU	RTX 4070 12GB

구분	전국대회 경기용 모니터 스펙
제조사	벤큐코리아
모델명	XL2540K-B
해상도	1920*1080(FHD)
최대주사율	240Hz
응답속도	0.5ms
밝기	320cd

구분	전국대회 경기용 기본 키보드 및 마우스, 헤드셋 정보
키보드	GEEKSTAR GK820
마우스	GEEKSTAR GM900
헤드셋	GEEKSTAR GH800

③ 키보드, 마우스, 유선 헤드셋 및 유선 이어폰, 연장선, 마우스패드, 마우스 거치대, 게임 컨트롤러 등 선수가 별도로 준비한 개인장비는 사용할 수 있다. 개인 장비 사용에 따른 문제 발생은 선수 본인의 책임이며, 재경기 사유가 될 수 없다.

- ④ 선수 본인이 가지고 온 장비에 문제가 있어 경기 준비가 10 분 이상 지연될 경우 심판 또는 운영진의 판단에 따라 사용을 금지할 수 있다.
- ⑤ 음성 채팅 프로그램과 장비 제조사가 서비스하는 장비 설정 프로그램 (마우스, 키보드, 게임패드)을 제외한 외부 프로그램은 사용이 금지된다.
- ⑥ 핫키 및 매크로 프로그램을 활용한 다중 키 사용은 금지되며, 사용이 발견되는 즉시 페널티 인덱스에 따라 처리된다.
- ⑦ 클라이언트 조작을 통해 기본 설정 범위를 초과한 설정은 금지된다.
- ⑧ 선수는 경기 구역 안에서 심판 또는 운영진이 허용하는 무선 키보드 및 마우스를 제외한 휴대전화, 태블릿, 무선 이어폰 및 무선 헤드셋 등 어떠한 무선 전자기기도 소지할 수 없다. 일시 정지 상황, 재경기 상황 등을 비롯하여 경기에 참가하는 동안에는 어떠한 무선 전자기기의 사용도 금지된다.
- ⑨ 경기 진행 중, 선수 본인을 제외한 제 3 자가 해당 선수의 장비를 조작하는 행위를 금지한다.
- ⑩ 위 금지 행위에 대해 발견되는 즉시 페널티 인덱스에 따라 처리된다.
- ⑪ 장비 교체
 - 장비 교체에 관한 모든 결정은 전적으로 심판의 재량에 따른다.
 - 언제라도 장비에 기술적 문제가 있다고 판단되는 경우 심판은 선수의 요청 또는 심판의 직권에 따라 장비에 대한 기술적인 검토를 할 수 있다.
 - 심판은 문제를 확인하고, 재량에 따라 문제가 있는 장비를 교체하도록 지시할 수 있다.
 - 선수는 심판의 지시 없이 경기 도중 사용 중인 컨트롤러를 변경할 수 없다.
 - 단, 심판이 장비 교체를 지시한 후에도 선수가 원하는 경우 선수는 기존 장비를 그대로 계속 사용할 수는 있으나 이후 발생하는 모든 문제에 관한 책임은 해당 팀과 선수가 부담해야 하고, 이후 사무국 또는 심판에게 일체의 이의제기를 할 수 없다.
- ⑫ 심판의 판단에 따라 경기 전후 혹은 경기 중 불특정 선수 개인 장비의 기능 및 성능을 검사할 수 있다. 모든 선수는 심판의 검사 요청이 있을 경우 이에 성실히 임해야 한다.

제 17 조 (지도자)

- ① 현장에 참석한 지도자는 다음과 같이 경기에 참여를 허용한다.
- ② 경기 관전
 - 1. 선수 경기석 인근 사무국 및 심판진이 지정한 자리에서 선수 경기 화면을 함께 보는 방식으로 진행한다.
 - 2. 경기 진행 중 선수와 지도자 간 의사소통은 자유로이 허용한다. 단, 의사소통 과정에서 소통 내용이 타 팀에 들리는 것에 대한 책임은 팀 자체에 있으며, 지도자가 경기 관전을 진행하는 과정에서 어떠한 형태로든 선수의 게임 조작에 영향을 주거나, 일시 정지, PC 종료 등 경기운영에 영향을 주는 경우, 심판의 판단에 따라 해당 세트 몰수패 조치를 할 수 있다.

제 18 조 (의사소통)

- ① 전체 채팅은 시작 전 인사와 종료 후 인사, 경기 포기의사, 경기중단 요청을 위한 채팅만 가능하다. 그 외의 목적으로 전체 채팅을 하는 경우, 사무국의 판단 하에 해당 선수는 경고 또는 세트 몰수패 조치할 수 있다.

제 19 조 (버그)

- ① 경기 도중 시스템상의 오류로 인하여 발생하는 경기 진행 문제는 심판 및 사무국의 판단에 따라 결정한다.
- ② 경기 진행 도중 선수의 고의적인 접속 중단 상황이 발생될 경우, 접속 중단을 시도한 선수는 해당 세트 몰수패 처리한다.
- ③ PK (페널티킥) 상황이 디싱크, 혹은 버그 등으로 정상적으로 진행되지 않은 경우, 잔여 시간 동안 경기를 진행하고 경기 종료 후 PK를 별도로 진행하여 스코어에 합산한다.
- ④ 게임 클라이언트 상의 불안정 혹은 오퍼버 PC의 이상으로 인한 경기 중단 시, 해당 시간까지의 스코어를 인정하고, 해당 시점부터 잔여 시간 동안 재경기를 진행한다.
- ⑤ 경기 접속 중단 후 재경기 시, 볼의 소유권은 경기 중단 전 마지막 공 소유권을 가진 플레이어로 한다.
- ⑥ 킥오프 이후 바로 상대편 골키퍼에게 슈팅을 하는 행위는 금지하며, 이를 행하는 경우 해당 선수에게 페널티를 부여한다. 또한 해당 행위로 인해 득점 또는 추가 공격 기회가 주어지는 상황에 대해서는 무효로 처리하며, 공격권을 상대팀에 넘겨야 한다.
- ⑦ 위에 명시되어 있지 않은 문제는 운영위원회의 판단에 따라 결정한다.

제 20 조 (경기 일시정지)

- ① 경기 중 이상 현상이 발생했을 경우 선수는 거수를 통해 상황을 전달하거나 심판 및 운영진에게 연락을 취해 알린다. 이 경우 해당 경기에 포함된 모든 선수는 심판의 지시에 따라야 한다.
 1. 이상 현상이 발생했을 때에는 심판 또는 운영진의 지시에 따라 게임을 일시 중지하고 문제상황을 조치한다.
 2. 상황 조치 불가 또는 지속적인 이상 현상으로 경기 진행이 불가능할 경우 심판의 판단에 따라 재경기, 경기 속개 판정을 할 수 있다.
- ② 어떠한 경우에도 사무국 및 심판의 일시정지 지시가 있기 전까지 선수는 진행 중인 게임을 임의로 중단하지 않고 플레이해야 하며, 이를 어길 시 경고 페널티가 부여될 수 있다.

제 21 조 (이의 제기)

- ① 게임상의 문제로 인해 게임 속개가 불가능하다 판단되는 경우, 심판 또는 운영진에게 이의를 제기할 수 있으며, 이후 해당 내용의 결과를 도출할 때까지 모든 경기는 그대로 지속해야 한다.
- ② 경기의 결과가 나온 이후 이의제기는 경기 후 1분 이내로 심판 또는 운영진에게 해야 하며, 그 이후의 이의제기는 효력을 상실한다.
- ③ 심판 또는 운영진은 대회 진행과 관련된 중차대한 문제를 제외하고 어떠한 이의 제기도 받지 않으며, 합리적인 통제를 벗어나는 사유로 대회 운영이 불가능한 상황이 발생할 경우 이에 따른 모든 진행은 심판의 판단에 따른다.
- ④ 경기 진행 중 불합리한 상황이나 버그가 발생하더라도 즉시 이의 제기를 하지 않으면, 해당 상황이 플레이에 영향을 미쳤더라도 경기는 속행된다.
- ⑤ 오프사이드 판정은 인게임 판정 시스템을 기준으로 하며, 이에 대한 어떠한 이의 제기도 인정되지 않는다

제 22 조 (재경기)

- ① 경기가 일시 정지된 경우 심판은 해당 세트에 대한 재경기를 선언할 수 있다.
- ② 정상적인 경기 진행 불가 및 해결 불가능한 상황은 다음과 같다.
 - 클라이언트 오류
 - 네트워크 오류
 - 관리자 PC 디스커넥트
 - PC 하드웨어 고장
 - 심판 및 리그 사무국의 판단 하에, 비고의적 버그로 인해 득점이 발생한 경우
- ③ 재경기 진행 시 재경기는 재경기 선언 이후 즉시 진행하며 취소된 경기와 동일한 스쿼드로 진행한다.

- ④ 재경기 진행 시 다음 사항에 맞추어 경기를 속행한다.
1. 경기 중단 시, 해당 시점까지의 스코어, 인게임 내 경고 (옐로, 레드카드)를 유지하며, 해당 시점부터 잔여 시간 동안 재경기를 진행한다.
 2. 경기 재개 시, 심판 및 리그 사무국은 문제가 발생한 시점의 볼 소유권과 위치를 선수들에게 전달해야 한다.
 3. 경기 재개 시, 재개 위치는 문제가 발생한 위치의 가까운 스로인 지역 코너킥, 골킥, 프리킥, 페널티킥이 될 수 있다.
 4. 볼 소유권 양도 시점 및 위치에 대한 선수들의 이의 제기는 일체 인정되지 않는다.
 5. 게임 클라이언트 상의 불안정 혹은 오퍼버 PC의 이상으로 인한 경기 중단 시, 해당 시간까지의 스코어를 인정하고 해당 시점부터 잔여 시간동안 재경기를 진행한다.
 6. 경기 접속 중단 후, 재경기 시 필드 플레이 상황에서는 마지막 위치와 가장 가까운 스로인에서 경기를 재개하며 볼의 소유권은 경기 중단 전 마지막 공 소유권을 가진 플레이어로 한다. 볼데드 상황 (페널티킥, 프리킥, 코너킥, 골킥)에서는 각 상황에서 시작한다.
 7. 심판과 운영진의 재량에 따라 판정승을 판정할 수 있다.

제 7 장 징계

제 23 조 (비 신사적 행위)

① 인 게임 내 행위

1. 경기 진행 중 또는 게임 준비 중 고의로 게임을 종료하거나 진행을 방해하는 행위가 적발될 시 해당 세트는 몰수패 처리한다.
2. 인 게임 내의 비매너 시스템이 적용되며, '비매너 점수 누적'으로 인한 경기 종료는 해당 세트 몰수패 처리된다.
가. 비매너 경고 판정에 대한 선수들의 항의는 일체 인정되지 않는다.
나. 인 게임 비매너 경고는 각 세트에 부여되며 해당 세트 종료 후 초기화되며, 다음 세트에 누적 산정되지 않는다.
3. 상대방에게 욕설 및 그에 준하는 채팅을 하는 경우 혹은 악의적인 목적으로 채팅을 하는 경우, 심판의 판단 하에 해당 선수에게 경고 조치할 수 있으며, 내용의 경중에 따라 사무국은 이에 대한 추가 제재를 가할 수 있다.
4. 고의적인 자책 골을 기록하는 경우 해당 선수에게 경고를 부여한다.

② 인 게임 외 행위

1. 경기 도중 플레이어가 아닌 제 3 자의 행동이 대회에 영향을 미칠 수 있다고 판단되는 경우, 운영진은 퇴장 조치할 수 있다.
2. 대회 진행에 방해되는 행위(욕설, 부당행위, 비매너 행위) 등을 통해 대회 분위기를 손상하거나 상대 선수를 자극하는 행위는 운영진의 판단으로 실격 조치할 수 있다.

제 24 조 (부정행위)

- ① 게임상에서 발생하는 버그를 고의적으로 악용하여 이득을 취한 경우, 사무국의 판단 하에 실격 조치 및 향후 대회 참가자격을 박탈한다.
- ② 승부조작과 관련해 의논이 진전된 상태라도 해당 경기 시작 직전까지 사무국에 제보한 선수는 처벌하지 않는다.
- ③ 승부조작과 관련된 신고사항은 팀과 선수 모두에게 피해가 가지 않도록 처리하는 것을 원칙으로 한다.
- ④ 실제 경기에서 승부조작을 시도했을 때 대한체육회 및 시도체육회, 시도교육청, 그리고 한국이스포츠협회의 협의 하에 향후 대회 진출 불가는 물론, 법적 처벌을 받을 수 있도록 조치한다.
- ⑤ 해킹 및 불법 프로그램 사용 시 즉시 실격 조치 및 향후 대회 참가자격을 박탈한다.

제 25 조 (징계)

- ① 금지사항 위반 및 경기에 영향을 주는 모든 사항에 대해 심판은 사안의 경중에 따라 주의나 경고, 해당 세트 몰수패, 실격 조치할 수 있다.
 1. 주의: 사무국 및 심판의 재량으로 부과하며, 주의를 2 회 부과 받은 선수에게는 경고 1 회를 부과한다. 이때, 기존에 받은 주의 2 회는 소멸된다.
 2. 경고: 사무국 및 심판의 재량으로 부과하며 경고를 2 회 받은 선수에게는 경고를 받는 즉시 혹은 받은 시점으로부터 가장 가까운 경기에 대해 세트 1 패의 페널티가 부과된다. 이때 기존에 받은 경고 2 회는 소멸된다.

가. 규정에 명시된 있는 항목 조정 이외의 항목을 조정하는 경우

나. 심판의 경기 진행 절차를 따르지 않는 경우

다. 스포츠맨십에 위배되거나 원활한 대회 진행을 방해하는 행위를 하는 경우 (폭행, 욕설, 고의로 게임을 종료하는 행위 등)

 2. 부과된 주의 및 경고 징계는 대회 종료 시까지 유효하며, 대회가 종료되면 잔여 주의 및 경고와 누적 주의 및 경고횟수는 소멸된다.
 3. 그 외 대회 진행을 방해하거나 문제가 되는 행위는 운영진의 판단으로 경고 조치된다.

제 8 장 사무국 권한

제 26 조 (최종 결정권)

본 규정의 해석, 선수 자격, 대회 일정, 부정 행위에 대한 페널티와 관련된 모든 최종 결정권은 사무국의 공정하고, 합리적인 판단에 따라 행사될 수 있다.

제 27 조 (규정 변경)

- ① 게임 업데이트 및 운영상의 이유로 규정의 수정이 필요할 경우 대회기간 중에도 사무국은 규정을 수정할 수 있다. 이 때, 사무국은 수정된 규정을 즉시 선수들에게 배포하고 공지해야 한다.
- ② 사무국이 진행하고자 하는 본 규정의 개정에 대한 내용이 중대한 변경이거나 본 규정의 대상이 되는 선수에게 불리하게 변경되는 경우 사무국은 최소 30 일 이전에 통지해야 하며, 그 외 개정에 대해서는 최소 7 일 이전까지 통지하여야 한다. 단 해당 기준에 대한 판단은 사무국의 전적인 재량에 의해 판단된다.

제 28 조 (경기 기록)

사무국은 경기와 관련된 모든 기록 및 기타 데이터를 수집하고 사용할 수 있는 권리를 가지며, 선수 및 팀 관계자는 이에 대한 사무국의 요구에 적극 협조하여야 한다.

제 29 조 (팀 이름 및 로고)

사무국은 대회와 관련된 운영, 홍보, 방송, 또는 정보공개를 목적으로 지역 이름, 로고, 브랜드, 트레이드마크, 또는 심볼을 활용할 수 있다.

제 30 조 (선수 및 코칭스태프의 초상권)

사무국은 대회와 관련된 운영, 홍보, 방송, 또는 정보 공개를 목적으로 선수 및 지도자의 이름, 영상, 가명, 별명, 약자, 묘사, 이미지, 사진, 애니메이션, 모습, 싸인, 음성, 기록, 신상정보 등 모든 개인 특징 또는 정보를 관계 법령이 허용하는 범위 내에서 활용할 수 있다.

제 31 조 (대회 공식 일정 참여)

사무국은 선수 및 코칭스태프에게 대회 경기, 대회에 관한 홍보 활동(매체 인터뷰, 오프닝 영상 또는 광고 영상 등의 방송 촬영, 프로필 사진 촬영 등을 포함), 대회 관련 콘텐츠를 비롯한 대회 공식 일정에 대한 참여를 요구할 수 있으며, 선수 및 지도자는 합리적인 수준에서 적극적으로 협조할 의무가 있다.

제 32 조 (선수 중도하차 시 대응)

만약 대회 도중 하나 이상의 선수가 자격 상실 등의 사유로 대회에서 중도하차 하게 되는 경우, 사무국은 재량에 따라 대회 규칙, 포맷, 일정, 순위 산정 방식 등을 변경하여 적용할 수 있다.

제 33 조 (규정 외 해석)

본 규정의 해석에 대한 오해가 있거나, 본 규정에서 정하지 아니한 사항으로 인해 문제가 발생한 경우에는 사무국과 지역 주관기관 및 참가 선수의 협의에 따라 이를 해결하며 그럼에도 불구하고 해결할 수 없는 경우 관계 법령 및 통상적인 상 관례 또는 신의성실의 원칙의 순서에 따라 이를 해결한다.

별첨 1. 제 55 회 전국소년체육대회 e 스포츠 페널티 인덱스

분류	구분	1 회	2 회
징계 부여	주의	주의 1 회	경고 1 회, 누적 주의 소멸
	경고	경고 1 회	몰수패 처리, 누적 경고 소멸

제 55 회 전국소년체육대회 e 스포츠 – FC 온라인 징계 인덱스		
분류	구분	발생 시 징계
대회 규정 위반	고의적 게임 종료 및 고의적 진행 방해 행위	해당 세트 몰수패 처리
	‘비매너 점수 누적’ 으로 인한 경기 종료	해당 세트 몰수패 처리
	상대 대상 악의적인 채팅 및 욕설 혹은 그에 준하는 채팅	경고 1 회 부여
	고의적인 자책골 행위	경고 1 회 부여
	핫키, 매크로 프로그램 사용	해당 세트 몰수패 처리
	클라이언트 변조, 조작	해당 세트 몰수패 처리
	스쿼드 제출 기한 미준수	주의 1 회
	엔트리 제출 기한 미준수	주의 1 회
	제 3 자의 선수 장비 조작 행위	해당 세트 몰수패 처리
	대회 진행 방해 행위 (욕설, 부당 행위, 비매너 등)	최대 실격 조치
	대회 분위기 손상	최대 실격 조치
	예비 장비 미구비로 인한 정상적 경기 참가 불가	최대 해당 세트 몰수패 처리
	사용 불가 장비 반입 및 사용	최대 실격 조치
	경기 도중 입력 장치의 무단 변경	주의 1 회 부여 및 이전 장비 사용 명령
	심판 지시 불이행	최대 실격 조치
	게임 내 버그의 고의적 악용 및 이득	실격 조치 및 향후 대회 참가자격 박탈
	승부조작 시도	향후 대회 참가 자격 박탈 및 법적 처벌
	해킹 및 불법 프로그램 사용	실격 조치 및 향후 대회 참가 자격 박탈
	기타 대회 규정 위반행위	주의 1 회
규정 시각 미준수 (체크인, 경기 시작 등)	~ 10 분 미만	주의 1 회
	10 분 이상 ~ 20 분 미만	주의 2 회 (경고 1 회)
	20 분 이상 ~ 30 분 미만	주의 3 회 (주의 1 회 및 경고 1 회)
	30 분 이상	주의 4 회 (경고 2 회, 몰수패), 최대 참가 자격 박탈