



**FIFA 온라인 4 오픈리그 “나는 프로다”**  
**본선 규정**

- 대회 공식 규정은 대회 진행 중 변경될 수 있으며 변경될 경우, 운영위원회는 선수 전원 또는 팀 대표자에게 해당 내용을 반드시 공지한다.
- 대회 공식 규정과 운영위원회의 개인 정보를 동의 없이 제3자에게 유출하여 대회 운영에 지장을 줄 경우 운영위원회는 사안에 따라 이를 제재할 수 있다.
- 대회 도중 발생하는 상황에 대한 판단과 그에 따른 조치는 대회 공식 규정을 근거로 하며 그 외에 경우, 운영위원회의 협의를 거쳐 판단한다.
- 별도 기간이 명시되어 있지 않은 규정에 대한 효력은 배포와 동시에 발생하며, 그 외의 경우 규정 내 명시된 기간에 따라 효력이 발생한다.

최종 업데이트: 2022년 01월 25일

---

## 1. 대회 규정

### A. 대회 명칭

- 1) FIFA 온라인 4 오픈리그 "나는 프로다" 본선 (이하 **"본선"**)
- 2) FIFA 온라인 4 오픈리그 "나는 프로다" (이하 **"대회"**)

### B. 대회 진행

- 1) **"본선"**의 진행은 'EA SPORTS™ FIFA ONLINE 4'의 최신 버전으로 진행된다.
- 2) **"본선"**의 진행은 'EA SPORTS™ FIFA ONLINE 4'의 라이브 서버로 진행된다.
- 3) **"본선"**의 모든 경기는 스페셜 매치 – 클래식 – 대표팀 모드(총 급여210), 1대1 개인전으로 진행된다.
- 4) **"본선"**의 모든 경기는 심판 이외의 추가 관전자를 통해 녹화 및 생중계될 수 있다.

### C. 대회 진행 계정

- 1) **"본선"**의 모든 경기는 라이브 서버로 진행된다.
- 2) **"본선"**의 모든 경기는 각 선수 본인 명의의 계정으로 진행한다.
- 3) 모든 참가자는 참가 신청 마감 후 **"대회"** 종료까지 참가 계정의 구단주 명을 유지해야 하며, 이를 거부할 시 **"대회"** 참여가 불가하다.

#### D. 스쿼드 구성

- 1) 개인 계정을 사용하는 관계로 스쿼드 구성에 제한은 없다.
- 2) 단, 임대선수 및 강화단계 0인 선수카드는 사용 불가하다.

#### E. 포메이션 및 전술 수치 설정

- 1) 개인 전술과 팀 전술 수치, 포메이션 구성은 게임에서 허용하는 한도에서 자유롭게 구성할 수 있다.
- 2) 부적절한 팀 전술명을 사용하는 경우 경고를 부여 받으며, 다음 경기 전에 전술명을 수정해야 한다.

#### F. 라이브 퍼포먼스

- 1) 라이브 서버에서 진행됨에 따라, "인-게임 선수"에 대한 라이브 퍼포먼스는 적용된다.

#### G. 팀 컬러

- 1) 라이브 서버에서 진행됨에 따라, 선수의 스쿼드에 대한 팀 컬러는 적용되며 스쿼드 구성에 따른 팀 컬러 사용에 제한을 두지 않는다.

#### H. 감독

- 1) 라이브 서버에서 진행됨에 따라, 감독 효과가 적용되며 감독 사용에 제한을 두지 않는다.

#### I. 컨디션

- 1) 모든 경기는 '스페셜 매치'로 진행됨에 따라, 선수 컨디션은 "대회"의 진행방식에 적용되지 않는다.

#### J. 훈련코치

- 1) 훈련코치 사용에 제한을 두지 않는다.

## K. 기타 아이템 관련

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

---

## 2. 선수 규정

### A. 의무

- 1) 모든 참가 팀 및 선수는 지정된 “본선” 대회 및 촬영 등의 모든 일정에 참가해야 한다.
- 2) 사전 연락 없이 무단 불참할 경우, 차후에 있을 FIFA Online 4 모든 공식 대회에서 영구 출전 금지한다.
- 3) 모든 참가 선수는 “대회”의 규정을 충분히 숙지 및 준수해야 한다. 이를 미숙지하여 발생하는 모든 책임은 선수 본인에게 있다.
- 4) 모든 참가 선수는 본인 명의 계정으로 “예선” 참가 신청한 계정으로만 참여해야 한다. (가족 계정 사용 불가)
- 5) 본인 이외의 다른 사람이 경기에 참가하거나, “대회”에 출전하는 다른 선수의 경기에 참가할 수 없다. 해당 사실이 적발될 경우 즉시 실격되며, 추가로 향후 진행되는 NEXON의 관련 대회 및 이벤트에 영구 참가를 불허하며, 운영위원회는 해당 선수에게 법적 책임을 물을 수 있다.
- 6) 모든 참가 선수는 운영위원회의 정상적 심의를 통한 판정에 승복해야 한다. 단, 필요 시 판정에 대한 이의를 제기할 수 있다.
- 7) 운영위원회는 경기와 관련한 데이터 및 관련 자료 수집에 대한 권한을 가지며, 선수는 운영위원회 측의 데이터 및 자료 제공 요청에 적극 협조해야 한다.
- 8) 욕설, 비속어 등 부적절한 팀명 / 구단주명 / 전술명, 이미지 등은 “대회”에 사용 할 수 없으며, 반드시 운영위원회의 감수를 거친 적합한 문구와 이미지를 사용해야 한다. 팀명 / 구단주명 / 전술명, 이미지 등이 부적절 할 시 운영위원회의 변경 요청이 있을 수 있으며 모든 참가 선수는 이를 즉각 변경해야 한다. 이를 거부할 시 “대회” 참여가 불가하다.

### B. “대회” 참가 제한

- 1) E-Sports 전반 및 사회적 물의를 일으킨 경력이 있는 자, “대회”의 품위 또는 권위를 훼손할 우려가 있는 자에 대해서는 운영위원회 측에서 임의로 참가 자격을 제한할 수 있으며, “대회” 도중 실격 처리할 수 있다.
- 2) 모든 출전 선수는 본인 스스로의 명예 및 품위 유지에 최선을 다하고, “대회”의 모든 일정에 참여함에 있어 본인의 소속 팀과 팀원의 명예에 손상을 끼치는 일이 발생하지 않도록 최선의 노력을 다해야 한다.

- 3) 상기 조항에 의거, “대회” 혹은 출전 선수 본인과 본인의 소속 팀의 명예에 손상을 끼칠 수 있다고 판단되는 행동 (공식석상 혹은 개인방송 간 부적절 발언, 부적절한 내용의 SNS, 부적절한 게임 플레이 등)을 행한 선수에게는 향후 1년간 진행되는 모든 NEXON의 관련 대회 및 이벤트에 참가가 불허될 수 있으며, 운영위원회 측은 해당 선수에게 법적 책임을 물을 수 있다.
- 4) 코로나 바이러스 양성자는 참가가 불가하며, 대회일 기준 2주 내 해외 출입국자, 혹은 코로나 바이러스 양성 의심자, “대회” 기간 중에 자가격리 중인 대상자는 참가가 제한될 수 있다.
- 5) “대회” 기간 중 참가 결격 사유가 적발될 경우, 해당 인원과 팀에 대한 즉각 실격을 부여한다.
  - a. “대회” 기간 중에 새로이 게임 이용 제재를 받거나 참가 제한 조건에 포함되는 사실이 발견될 경우
  - b. 정당한 사유 없이 운영위원회의 요청에 불응하는 경우
  - c. 기타 운영위원회의 판단 하에 “대회” 운영에 지장을 주는 부적절 행위 등

#### C. 선수의 이의 제기

- 1) 선수는 불합리한 상황, 게임 중 생기는 버그로 인한 문제 및 외부적인 요인으로 인하여 게임이 불가능한 상황 등에 대해서 운영위원회에 공식적인 이의를 제기할 수 있다.
- 2) 이의 제기가 받아들여지는 경우 운영위원회는 게임을 일시정지 할 수 있는 권한이 있다.
- 3) 이의 제기가 들어온 경우 운영위원회는 이의를 제기한 팀의 상대팀에게 상황을 알리고 게임 재개 예상시간을 알려야 할 의무가 있다.
- 4) 게임 재개 예상시간이 기존 공지 시간보다 길어지는 경우 추가적인 게임 재개 예상시간을 상대팀에게 반드시 공지해야 한다.

---

## 3. 진행 규정

#### A. 진행 방식

- 1) “본선 토너먼트”는 조 추첨 과정을 통해 배정된다.
- 2) “본선”의 결승을 제외한 모든 경기는 1:1 단판으로 진행되며, 승리 선수는 상위 토너먼트 라운드에 진출한다. (\* 결승 3판 2선승)
- 3) “본선 토너먼트”는 연장전과 승부차기를 포함하여 진행된다.

## B. 재경기

- 1) 운영위원회가 인정하는 사유로 인하여 게임이 중단되었을 경우 재경기를 실시할 수 있다.
- 2) 재경기 진행 시 취소된 게임과 같은 스쿼드로 진행한다.
- 3) 재경기 시 재시작 시점 및 조건은 'C. 게임 시작과 재개 및 중단', 'D. 버그 및 디싱크, 게임 접속 중단 관련'에서의 규정에 따른다.

## C. 게임 시작과 재개 및 중단

- 1) 모든 게임은 심판 참여 후 진행함을 기본으로 한다.
- 2) 게임 중 채팅은 금지한다. 단, 게임 도중 문제가 발생할 경우에만 채팅을 통해 심판에게 상황을 알려야 한다. 이 경우 해당 게임에 포함된 모든 선수는 심판의 지시에 따라야 한다.
- 3) 과도한 게임 중단을 방지하기 위해, 문제 발생 사유를 운영위원회 측이 인정하지 않는다면 해당 선수는 주의, 혹은 경고 1회 조치될 수 있다.
- 4) 운영위원회 및 심판은 어떠한 경우에도 게임의 일시 중단 요청을 할 수 있다.
- 5) 선수교체와 전술 변화를 위한 게임 중단은 게임상에서 허용되는 3번 까지만 가능하다. (빠른 선수교체는 자유)
- 6) 선수는 하기의 상황에서 심판에게 이의를 제기하여 공식적으로 게임 중단을 요청할 수 있다.
  - a. 게임 도중 렉에 의해 정상적인 진행이 어려울 경우.
  - b. 상대방이 게임 도중 부적절한 표현이나 행동을 했을 경우.
- 7) 기타 명시되지 않은 항목의 상황이 발생할 경우 운영위원회의 판단에 따라 결정한다.
- 8) 선수의 이의 제기신청으로 인한 게임 중단 시점 이후 다시 게임을 재개한 시점 사이에 득점이 발생하더라도 해당 득점은 인정하지 않는다.

## D. 버그 및 디싱크, 게임 접속 중단 관련

- 1) 게임 도중 시스템상의 오류로 인하여 발생하는 문제는 운영위원회의 판단에 따라 결정한다.
- 2) 게임 진행 도중 선수의 고의적인 접속 중단 상황이 발생할 경우, 접속 중단을 시도한 선수의 해당 게임을 '0:3 몰수 패' 처리한다.
- 3) PK (페널티킥) 상황이 디싱크, 혹은 버그 등으로 정상적으로 진행되지 않은 경우, 잔여 시간 동안 게임을 진행하고 게임 종료 후 PK를 별도로 진행하여 스코어에 합산한다.
- 4) 게임 프로그램 상의 불안정, 혹은 오피버 PC의 이상으로 인한 게임 중단 시 해당 시간까지의 스코어를 인정하고, 해당 시점부터 잔여 시간 동안 재경기를 진행한다.
- 5) 게임 접속 중단 후 재경기 시 볼의 소유권은 게임 중단 전 마지막 공 소유권을 가진 선수로 한다.
- 6) 위에 명시되어 있지 않은 문제는 운영위원회의 판단에 따라 결정한다.

---

## 4. 경고 규정

### A. 주의 및 경고

- 1) “대회” 기간 중 일어나는 모든 상황 및 문제에 대하여 운영위원회는 사안의 경중에 따라 주의 또는 경고 조치를 취할 수 있다.
- 2) 주의 2회는 경고 1회와 동일하다.
- 3) 명시된 경우 외에 “대회”의 원활한 진행을 방해하는 행위에 대해서 운영위원회는 이를 판단하고 그에 대한 판정 및 조치를 취할 권리가 있다.

### B. 인-게임 내 (In-Game) 행위에 대한 경고

- 1) 상대방의 골키퍼가 볼을 소유하고 있는 상황에서 골키퍼를 방해할 수 없으며 위를 위반할 시 해당선수에게 경고를 부여한다.
- 2) 상대방에게 욕설 및 그에 준하는 채팅을 하는 경우 혹은 악의적인 목적으로 채팅을 하는 경우, 운영위원회의 판단 하에 해당 선수는 경고 또는 해당 게임 및 잔여게임 '0:3 몰수 패' 판정을 받고 운영위원회는 추후 이에 대한 제재를 가할 수 있다.
- 3) 운영위원회 및 심판의 판단 하에 고의로 게임을 지연시키는 행위라 인정되는 상황 발생 시 해당 선수에게 경고를 부여한다.
- 4) 고의적인 자책 골을 기록하는 경우 해당 선수에게 경고를 부여한다.
- 5) 고의적으로 어떠한 플레이도 하지 않는 경우 해당 선수에게 경고를 부여한다.
- 6) 특정 결과 또는 특정 팀 및 선수, 제3자 등 타인의 이익을 위한 경기 내용 임의 조작이 의심될 경우 운영위원회는 사후 해당 경기 영상을 포함하여 경기와 선수 또는 팀을 조사하고 해당 경기결과를 취소할 수 있으며, 사안에 따라 해당 선수에게 최소 즉각 실격 조치를 취할 수 있다.

### C. 운영위원회의 지시 불이행에 대한 경고

- 1) 운영위원회의 지시를 따르지 않는 경우.
- 2) 경기 시작 시간까지 착석하지 않은 경우.
- 3) 정당한 사유 없이 운영위원회의 판정에 불응하는 경우.
- 4) 상대방에게 모욕적인 언행이나 행동을 취한 경우.

### D. 누적 경고 계산

- 1) “본선” 진행 중 누적된 경고의 효력은 아래와 같다.

| 누적 적용 범위 | 경고 1회    | 경고 2회  | 경고 3회   |
|----------|----------|--------|---------|
| 본선 전체 경기 | 볼 소유권 양도 | 1골 페널티 | “대회” 실격 |

- 2) 경고 2회시 1골 페널티는 해당 경기 결과에 즉각 반영된다.
  - a. ex 1) 스코어 2:2 무승부 종료 후, A선수에 경고 2회 페널티가 적용되면 B 선수의 3:2 승리를 선언한다.
  - b. ex 2) 스코어 2:0으로 A선수 승리 후, A선수에 경고 2회 페널티가 적용되면 A 선수의 2:1 승리를 선언한다.
- 3) 경고 1회시 볼 소유권 양도는 아래의 방식에 따라 진행된다.
  - a. 볼 소유권 양도 시 모든 선수는 볼을 터치라인 바깥으로 이동시켜 소유권을 양도해야 한다.
- 4) 1골 페널티는 해당 선수의 실점으로 인정함과 동시에 상대 선수의 득점으로 인정된다.
- 5) 아래와 같은 경우 해당 선수는 즉시 실격 처리될 수 있다.
  - a. 운영위원회의 지시에 따르지 않을 경우
  - b. 무단으로 불참하여 경기를 진행하지 않는 경우

#### E. 게임 몰수 및 실격

- 1) 게임 몰수가 선언되면 해당 시점까지의 스코어 상황과는 상관없이 몰수된 쪽의 패배를 기준으로 0:3 스코어를 적용하여 경기종료를 선언한다.
- 2) 게임 내 경기 비 매너 점수 누적으로 인한 패배는 몰수패 처리된다.
- 3) 정당한 사유 없이 운영위원회의 지시 및 협조요청에 불응 시 해당 선수는 최소 “대회” 실격, 최대 차후 1년간 넥슨에서 진행하는 모든 EA SPORTS™ FIFA ONLINE 4 대회의 참가가 제한된다.

## 5. 경기 설정 관련 규정

#### A. 경기 시작 전 선수 개인 세팅

- 1) 경기 시작 전 세팅 시간은 10분으로 하며, 세팅 시간 내 경기 준비를 마치지 못한데 대한 책임은 선수 본인에게 있다.
- 2) 세팅 시간 경과 시 즉시 운영위원회의 지시에 따라야 한다. 단, 선수 개인의 귀책사유가 아닌 사유로 인한 세팅 시간 지연 시, 운영위원회의 판단 하에 추가 시간을 부여할 수 있다.
- 3) 레지스트리 변경은 불가능하다.

## B. 게임 장비

- 1) 장비 세팅의 미흡에서 발생하는 불이익은 선수 본인에게 그 책임이 있다.
- 2) 경기 중 특별한 사유 없이 특정 상황에 맞추어 컨트롤러를 교체할 수 없다.

## C. 외부 프로그램 및 장비

- 1) 운영위원회에서 인정하지 않는 하드웨어 및 소프트웨어, 드라이버는 설치 및 사용할 수 없다. 필요 시 운영위원회 측에 사용가능 여부를 문의 후 설치할 수 있다.
- 2) 보이스 채팅은 운영위원회에서 안내하는 프로그램을 사용하는 것을 기본으로 한다.
- 3) 게임 중 모든 통신장비(스마트패드, 휴대폰, 스마트워치)는 사용할 수 없다. 단, 휴대폰의 경우 게임 중 음악을 듣는 용도로만 사용이 가능하다.
- 4) 불법 프로그램 사용 적발 시 즉각 실격 선언되며, 차후 영구적으로 넥슨이 주최하는 모든 EA SPORTS™ FIFA ONLINE 4 대회에 참가할 수 없다.
- 5) “대회” 도중 확인되지 않은 버그를 발견하는 경우 반드시 이를 운영위원회 측에 알려야 하며, 고의적으로 버그를 사용할 경우 ‘0:3 몰수 패’를 선언한다.

## D. 설정

- 1) 카메라 및 화면, 소리 설정, 자동화 설정, 조작 설정 등 모든 인 게임 플레이 내 환경 설정은 자유롭게 가능하다.

---

# 6. 운영위원회

## A. 운영위원회의 권한

- 1) 운영위원회는 주최사인 NEXON KOREA 와 주관사인 아프리카 TV 로 구성된다.
- 2) 운영위원회는 “대회”와 관련한 모든 사안에 관여하고 판단할 수 있다.
- 3) 운영위원회는 판정에 대한 선수의 이의 제기 시, 판정에 대한 충분한 근거를 제시해야만 한다.
- 4) “대회” 기간 중 또는 “대회” 기간 중이 아니라 하더라도 상대 선수 및 상대 팀에 대한 비하 발언, 욕설, 비속어, 유언 비어 등을 포함한 부정적 이슈로 물의를 일으킬 경우에 의해 경고 혹은 실격 당할 수 있으며 운영위원회는 사안에 따라 해당 선수에 대한 추가 제재를 가할 수 있다.

- 5) 모든 팀과 선수는 운영위원회의 자료제공, 촬영 요청에 대하여 적극 협조해야 하며 합당한 사유없이 요청에 불응할 경우, 운영위원회는 해당 선수 또는 팀에 대한 제재 여부를 판단할 수 있다.
- 6) “대회”는 EA SPORTS™ FIFA ONLINE 4 기본 운영정책을 준수하며, 운영 정책을 벗어난 여타 행위(어뷰징, 대리 게임 등 금지행위) 적발 시 “대회” 기간 중 또는 “대회” 기간 중이 아니라 하더라도 해당 팀 또는 선수는 운영 정책에 맞는 처벌과 대회 출전 금지 및 최근 참가 대회 상금 전액을 반환할 수 있고 NEXON KOREA 와 아프리카 TV 는 해당 사항으로 발생한 손해에 대하여 법적 대응을 할 수 있다.

B. 권리 및 보안

- C. “대회” 관련한 팀과 선수의 초상권, 경기 화면, 리플레이, 팀 채팅과 팀 보이스를 포함한 오디오 등 모든 경기 관련 내용은 운영위원회 측에 권리가 주어지며, 운영위원회 측의 동의 없이 해당 내용을 무단으로 가공 또는 사용할 수 없다.
- D. 운영위원회 측이 배포한 자료, 규정, 운영위원회의 개인정보(e-mail, 연락처 등)를 제3자에게 유포하는 행위를 금지한다.

# 7. 대회 일정 및 상금

A. 대회 일정 및 상금

- 1) “대회” 일정 및 상금은 변경될 수 있으며, 변경될 경우 운영위원회는 선수 전원에게 공지한다.

| 일정                          | 경기명         | 장소                                                        |
|-----------------------------|-------------|-----------------------------------------------------------|
| 2022.02.04 (금)              | 예선 1        | 온라인                                                       |
| 2022.02.05 (토)              | 예선 2        |                                                           |
| 2022.02.06 (일)              | 예선 3        |                                                           |
| 2022.02.11 (금)              | 예선 4        |                                                           |
| 2022.02.12 (토)              | 예선 5        |                                                           |
| 2022.02.13 (일)              | 예선 6        |                                                           |
| 2022.02.19(토)~2022.02.20(일) | “나는 프로다” 본선 | 오프라인<br>잠실 아프리카TV 콜로세움 스튜디오<br>(코로나19 상황에 따라 온라인으로 변동 가능) |

| 순위  | 상금        | 넥슨캐시      |
|-----|-----------|-----------|
| 우승  | 3,000,000 | 3,000,000 |
| 준우승 | 2,000,000 | 2,000,000 |
| 4강  | 1,000,000 | 1,000,000 |
| 8강  | 500,000   | 500,000   |
| 16강 | 300,000   | 300,000   |

## 8. “본선” 체크인

### A. 선수 등록 (참석) 시간 및 장소

2022년 2월 19일 12:00 “아프리카TV 콜로세움 스튜디오”

2022년 2월 20일 12:00 “아프리카TV 콜로세움 스튜디오”

\* 단, 체크인 시간은 변경될 수 있으며, 변경될 경우 운영위원회는 선수 전원에게 사전 공지한다.

### B. 체크인 유의 사항

- 1) “본선”에 참가하는 모든 선수는 경기 당일 지정된 체크인 시간 내에 신분증을 지참하여 정해진 장소에 도착하여야 한다.
- 2) “본선” 접수 시간 이후 도착 시에는 운영위원회에게 사전 고지하여야 하며, 운영위원회는 상황에 따라 실격 처리할 수 있다.
- 3) “본선” 체크인 시에는 반드시 본인확인 위한 신분증을 지참하여야 하며, 인정되는 신분증의 종류는 아래와 같다.
  - a. 주민등록증, 여권, 운전면허증 등의 사진과 주민등록번호가 기재된 신분증
  - b. 신분증을 분실한 상태일 경우 주민등록증 발급 신청서(사진 포함)
  - c. 학생의 경우 본인의 사진이 부착된 학생증과 의료보험증 또는 주민 등록 등본

## 9. “대회” 안내 연락망

운영위원회: openleague@nexon.co.kr