



충남도지사배 청소년 이스포츠 대회 아산시 대표 선발전

2026 아산시 윈즈컵 규정집 (브롤스타즈)

신나게 성장하는
행복한 청소년

본 규정집은 [2026 아산시 윈즈컵]에만 적용되며, **규정집 미숙지에 따라 발생하는 문제는 참가자 본인 책임**이므로 반드시 규정집 내용을 잘 확인하시고 대회에 참여하여 주시기 바랍니다.

- ★ 본 규정집은 “2026 충남도지사배 청소년 이스포츠 대회” 경기 규정을 준수하였습니다.
- ★ [2026 아산시 윈즈컵] 우승한 팀은 아산시 지역 대표로 “ 2026 충남도지사배 청소년 이스포츠 대회 본선”에 출전합니다. 따라서 8월 8일(토)(예정)에 반드시 참여가 가능해야 합니다.
- ★ 문의 041-531-5678(내선311 이동령) & 화~토요일 9시~18시(점심시간 12~13시 제외)

제 1조(대회 정보)

1. 일 시: **2026. 7. 19.(일) 10:00~17:00**

2. 장 소: 배방청소년자유공간(아산시 배방읍 모산로 140-12) 1층

3. 신청방법: 네이버폼(<https://naver.me/FM9fJLyI>)

4. 신청자격

가. 아산시 거주 및 아산시 소재 학교(또는 기관)에 재학 중 청소년

※ 기관 예시: 대안학교, 아산시학교밖지원센터, 아산 공공기관 등

나. 2007년 8월 9일 이후 ~ 2017년 8월 8일 이전 출생자

다. 파워 매치 모드 진행을 위해, 참가자 개인 계정 기준 브롤러 12명 이상 보유 필수

5. 모집인원

가. 3인 1팀으로 구성된 총 16팀 (단, 후보 1명 추가 등록 가능)

나. 초과 모집 시 팀 개인별 한국서버 현재 티어 점수를 합산하여 높은 점수 팀 순서로 선발

| 구분 | 점수 | 구분 | 점수 |
|-------|-----|-----|-----|
| 브론즈 | 0점 | 신화 | 20점 |
| 실버 | 5점 | 전설 | 25점 |
| 골드 | 10점 | 마스터 | 30점 |
| 다이아몬드 | 15점 | 프로 | 35점 |

6. 시상식: 2025. 8. 23.(토) 17:00~18:00

7. 시상내용

| 구분 | 내용 | 훈격 |
|-----------|--|---------|
| 브롤스타즈 | 1위 | 협의 후 확정 |
| | 2위 | |
| | 공동 3위(2개팀) | |
| 우승(1위) 특전 | 충남도지사배 청소년 이스포츠 대회 본선 출전권 부여(8월 8일 예정) | |



재|아산시청소년재단

아산시청소년문화의집

제 2조(대회 개요)

[대회] 본 규정집은 2026 충남 도지사배 청소년 이스포츠 대회 브롤스타즈 - 아산시 대표 선발전 (2026 아산시 윈즈컵) 종목의 공정하고 합리적인 운영 및 판단을 위해 경기 진행과 관련된 제반 사항을 규정함을 목적으로 한다.

[주관] 본 대회 2026 아산시 윈즈컵의 주관사는 '(재)아산시청소년재단 아산시청소년문화의집' 이다
[운영위원회] 본 대회의 규정 운영 및 판단 주체는 대회 운영진(주심판, 부심판)으로 구성된 대회 운영위원회 이다

[클라이언트 / 서버] 경기 시점에 한국 지역에서 서비스 중인 '브롤스타즈'의 최신 버전을 이용하며, 서버는 한국 서버를 사용한다. 단, 주관측이 토너먼트 서버에 접속할 수 있는 클라이언트와 계정을 제공할 경우, 모든 선수는 지정된 서버와 계정을 이용해야 한다.

제 3조(용어 정의)

[라운드] 한 맵에서 승자가 결정될 때까지 두 팀이 벌이는 일련의 경쟁 상황을 말한다.

[게임 / 세트] 정해진 규칙에 따라 승패가 결정되는 일련의 라운드 집합을 한 게임 또는 한 세트라 한다.

[매치] 세트의 집합으로, 예정된 전체 세트 중 과반 이상을 먼저 승리한 팀이 매치에서 승리한다.

제 4조(선수 자격)

[계정 및 명의] 모든 참가자는 본인 이메일 또는 직계 가족 명의로 생성된 '슈퍼셀' 계정으로 대회에 참가해야 한다. 참가자는 신청한 계정과 닉네임으로 경기를 진행해야 하며, 대회 기간 중 닉네임을 변경할 수 없다. 직계 가족 명의를 사용할 경우 주민등록등본 등으로 사전에 운영위원회에 가족 관계를 증명해야 한다.

[연령 제한 및 참가자격]

- 만 9세 이상 만 19세 미만의 청소년만 참여 가능하다.(2007년 8월 9일 이후 ~ 2017년 8월 8일 이전 출생자)

- 참가 신청 마감일을 기준으로 충남에 거주하는 청소년 또는 충남 소재 학교·기관에 재학·소속된 청소년만 참가할 수 있다. 군 복무자 및 대체복무자를 제외한 휴학생은 재학생으로 간주한다.

[프로 참가 제한] 주최측은 타 게임을 포함한 '브롤스타즈' 게임 내·외 제재 이력이나, 대한민국 헌법을 위배하는 행위 또는 사회적 물의를 일으킨 이력이 있는 경우 해당 참가자의 참가를 제한할 수 있다.

[제재 이력] 주최측은 타 게임을 포함한 게임 내·외 제재 이력이나, 대한민국 헌법을 위배하는 행위 또는 사회적 물의를 일으킨 이력이 있는 경우 참가를 제한할 수 있다. 다만 채팅 욕설로 인한 단기 제재는 참가가 가능하며, 대리 게임·비정상 플레이·외부 비인가 프로그램 사용 등의 제재 이력은 참가가 제한된다. 명시되지 않은 제재는 운영진의 판단에 따른다.

[닉네임] 닉네임·팀명·팀 태그에는 허용된 문자만 사용할 수 있으며, 선정성·비속어·정치적 표현, 게임 내 캐릭터·아이템과 혼동될 수 있는 명칭, 타 제품·서비스와 혼동될 수 있는 명칭은 사용할 수 없다. 위반 시 주최측은 변경을 요청할 수 있고, 불응할 경우 출전을 거부할 수 있다.

[본인 확인 서류] 모든 선수는 사진이 부착된 본인 신분증(주민등록증·운전면허증·여권·청소년증·학생증 등)을 지참해야 한다. 2021년 12월 21일 이후 발급된 여권은 여권 정보 증명서를 함께 제시해야 한다.

[자격 증빙 서류] 충남 거주 또는 충남 소재 학교·기관 재학·소속을 확인할 수 있는 증빙 서류(주민등록등본·재학증명서·재직증명서·건강보험 자격득실 확인서 등)를 사전에 준비하여 제시해야 한다.

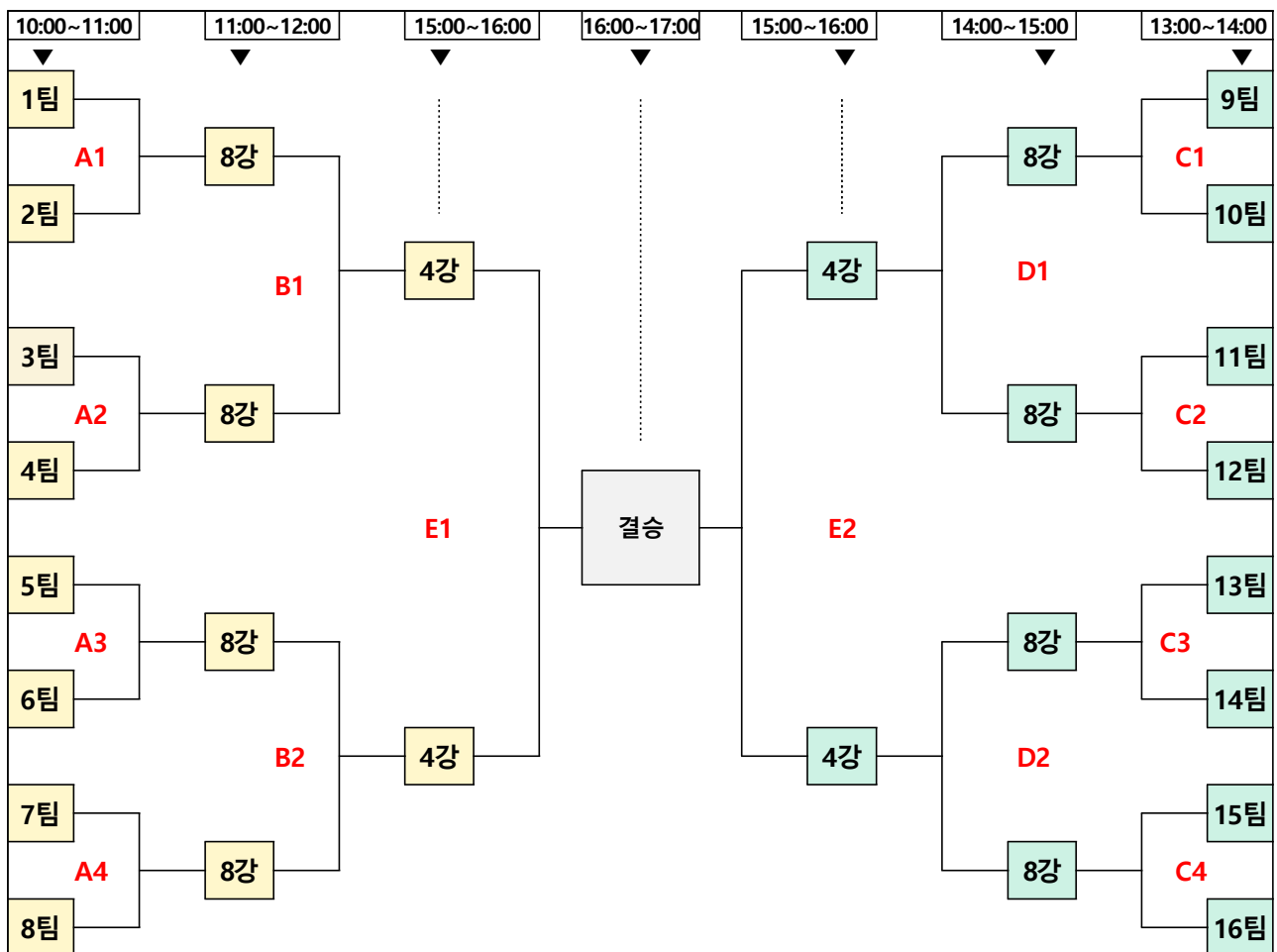
[확인 시점] 경기를 진행할 때 각 경기일마다 신분증과 증빙 서류를 지참해야 하며, 운영위원회는 신분 확인 절차를 진행할 수 있다.

[부정 참가] 본인이 아니거나 부정한 방법으로 참가한 사실이 확인될 경우 모든 경기 결과는 무효 처리되며, 상금 및 상품도 지급되지 않는다.

제 5조(대회 방식)

모든 팀은 본 규정 '제 4조 선수 자격'을 충족하는 선수 3인으로 구성되어야 한다.

[대진표] (A1~4 ▶ B1~2 ▶ C1~4 ▶ D1~2 ▶ E1~2 ▶ 결승)



2. 일정표

| 시간 | 경기 대진 | | 비고 |
|-------------|------------------------|------------------------|-----|
| 10:00~11:00 | [A1 경기] 1번팀 vs 2번팀 | [A2 경기] 3번팀 vs 4번팀 | 16강 |
| | [A3 경기] 5번팀 vs 6번팀 | [A4 경기] 7번팀 vs 8번팀 | 16강 |
| 11:00~12:00 | [B1 경기] A1 승자 vs A2 승자 | [B2 경기] A3 승자 vs A4 승자 | 8강 |
| 13:00~14:00 | [C1 경기] 9번팀 vs 10번팀 | [C2 경기] 11번팀 vs 12번팀 | 16강 |
| | [C3 경기] 13번팀 vs 14번팀 | [C4 경기] 15번팀 vs 16번팀 | 16강 |
| 14:00~15:00 | [D1 경기] C1 승자 vs C2 승자 | [D2 경기] C3 승자 vs C4 승자 | 8강 |
| 15:00~16:00 | [E1 경기] B1 승자 vs B2 승자 | [E2 경기] D1 승자 vs D2 승자 | 4강 |
| 16:00~17:00 | 결승전 | | - |

※ 실제 경기 시간에 따라 경기 대진 시간이 변동될 수 있음

가. 경기 규칙

- 1) 16~8강 경기는 총 3세트로 구성되며, 2세트를 먼저 승리한 팀이 최종 승리로 인정한다.
- 2) 4강~결승 경기는 총 5세트로 구성되며, 3세트를 먼저 승리한 팀이 최종 승리로 인정한다.
- 2) 각 세트는 동일한 맵(라운드)에서 진행되며, 1세트당 최대 3판까지 진행된다.
- 3) 각 세트에서 2판을 먼저 승리한 팀이 해당 세트의 승리 팀이 된다.

나. 게임 모드: 친선 전투 3대3 팀전 ▶ 친선 전투 파워매치

다. 추가 모드: 파워 매치 / 개별 라운드 3전 2선승제 / 이외 옵션 모두 off

라. 파워 매치

- 1) 각세트 시작 전 각 플레이어는 어떤 브롤러든 사용을 금지할 수 있다.
- 2) 팀원들이 현재 무엇을 선택하는지 볼 수 있으며, 팀원이 특정 브롤러를 사용 금지하면 해당 브롤러는 다시 금지할 수 없다.
- 3) 개별 사용 금지는 블라인드 처리되어 상대팀에게 보이지 않는다. 따라서 상대도 같은 브롤러를 금지할 수 있다.
- 4) 사용 금지되는 브롤러의 수는 최소 3명, 최대 6명이며, 브롤러 선택 후에도 매치가 시작되기 전에는 팀 멤버와 브롤러를 교체할 수 있다.

4. 경기 맵

| 시간 | 라운드 | 맵 | 비고 |
|--------------------|-------------------|---------------|-----|
| 16강~8강 3세트 2선승제 | ROUND 1 (3전 2선승제) | 젼 그랩(암석 광산) | 1세트 |
| | ROUND 2 (3전 2선승제) | 브롤 볼(트리플 드리블) | 2세트 |
| | ROUND 3 (3전 2선승제) | 하이스트(안전지대) | 3세트 |
| 4강~결승 5세트 3선승제 | ROUND 1 (3전 2선승제) | 브롤 볼(트리플 드리블) | 1세트 |
| | ROUND 2 (3전 2선승제) | 녹아웃(벨스 락) | 2세트 |
| | ROUND 3 (3전 2선승제) | 젼 그랩(암석 광산) | 3세트 |
| | ROUND 4 (3전 2선승제) | 하이스트(안전지대) | 4세트 |
| | ROUND 5 (3전 2선승제) | 바운티(별내림 계곡) | 5세트 |

제 6조(경기진행)

[대회 장소] 모든 경기는 오프라인으로 진행한다.

[대회 일정] 모든 경기는 2026년 7월 26일(일)에 진행되며, 세부 진행 시간은 별도 공지하는 대진표에 따른다.

[대진표] 각 경기일의 대진표는 경기 진행일 3일 전까지 무작위 추첨하여 공지한다.

[선수 교체] 선수 교체가 있을 경우 팀은 경기 담당 운영위원회에게 알릴 의무가 있으며, 다전제의 경우 상대 팀에게도 고지해야 한다. 현장에서 교체 시 해당 팀에 최대 5분의 장비 세팅 시간이 주어지며, 이를 초과할 경우 경고가 부여될 수 있다.

[체크인] 출전 선수는 경기 당일 공지된 경기 시작 시간의 30분 전까지 현장 안내 장소에 도착하여 체크인해야 한다. 체크인 시 운영진은 신분 확인 절차를 진행할 수 있다.

[지각] 정해진 시간에 늦는 경우 1회에 한해 '주의'를 부여하고, 이후 매 회 '경고'를 부여한다. 천재 지변·교통사고 등 불가피한 사유는 운영진 판단에 따라 페널티를 적용하지 않을 수 있다.

[미응답 및 미도착] 체크인 이후 경기 진행 시간에 10분 이상 응답이 없으면 경고, 15분 이상 응답

이 없거나 경기 시작 전까지 도착하지 못한 경우 해당 경기를 몰수패 처리한다.

[복장] 운영위원회는 사회적 물의를 일으킬 수 있는 복장으로 출전한 선수에 대해 제재할 수 있다.

[장비] 선수는 본인 소유의 모바일 기기(휴대폰·폴더블폰·듀얼 스크린 폰 포함) 또는 태블릿 PC를 지참하여 사용한다. 명시된 기기 외의 장비는 사용이 금지되며, 명시되지 않은 장비는 사전 허가를 받아야 한다.

[네트워크] **본 행사의 게임 진행에 필요한 네트워크 환경은 원칙적으로 참가자가 직접 준비하는 것을 기본으로 한다.** 운영 측은 편의를 위해 현장에서 와이파이(Wi-Fi) 서비스를 제공할 수 있다. 단, 해당 네트워크는 공개된 환경으로 연결 안정성을 보장하지 않으며, 이로 인해 발생하는 게임 내 불이익(접속 종료, 렉 등)이나 보안 문제에 대하여 운영 측은 어떠한 책임도 지지 않는다.

참가자는 네트워크 환경 불량으로 인한 게임 결과에 대해 운영 측에 이의를 제기할 수 없으며, 원활한 플레이를 위해 개인 셀룰러 데이터 사용을 권장한다.

[설정 시간] 선수에게는 매 세트·매치 시작 전 경기 준비를 위한 '설정 시간'이 주어진다. 설정 시간은 10분을 원칙으로 하되, 운영위원회는 합리적 사유가 있을 경우 변경할 수 있다. 선수는 설정 시간 내에 장비와 게임 내 세팅 등 모든 준비를 마쳐야 한다.

[세팅 미흡 책임] 선수 본인의 시스템 점검(세팅) 미흡으로 발생한 모든 문제의 책임은 해당 선수에게 있다.

[비고의성 접속 해제] 게임 클라이언트·플랫폼 또는 (오프라인에 한해) 주관측이 제공한 네트워크·PC의 문제로 접속이 해제되는 경우를 말한다.

[고의성 접속 해제] 선수의 행동(게임 종료 등)으로 접속이 해제되는 경우는 고의성과 무관하게 고의성 접속 해제로 간주한다.

[경기 재접속] 비고의성 접속 해제가 발생한 선수는 해제 시점부터 10분 이내에 재접속해야 한다. 재접속은 총기 구매 단계에서 일시정지 기능으로 게임을 중지한 뒤 진행한다.

[재접속 불가] 위 조치에도 재접속이 불가능한 경우 진행 중이던 전·후반 라운드를 모두 마친 뒤 운영진의 조치에 따라 재접속을 시도한다.

[서버 장애] 게임 서버 또는 경기장 인터넷 문제로 일부 또는 전체 선수의 연결이 종료되는 경우를 서버 장애로 간주한다.

[무단 일시 정지] 정당한 사유 없이 게임을 일시정지하거나 일시정지된 게임을 임의로 속행하는 행위는 불공정 플레이로 간주하여 처벌한다.

[재경기 선언] 운영위원회는 합리적 사유에 따라 언제든지 재경기를 선언할 수 있다. 재경기 사유는 아래를 포함하며 이에 한정되지 않는다.

- 게임 결과를 크게 바꿀 수 있는 치명적 버그가 발생한 경우
- 게임의 공정성이 훼손되었다고 판단되는 경우
- 기술적 문제로 게임을 정상적으로 재개할 수 없는 경우
- 선수의 실수가 아닌 버그임이 리플레이로 확인되는 경우

[게임 내 채팅] 전체 채팅은 경기 중단 요청 용도로만 사용할 수 있으며, 그 외 소통은 팀 채팅에 한해 허용된다.

[음성 채팅] 팀원 간 소통을 위한 음성 채팅 프로그램(게임 내 및 디스코드)을 사용할 수 있다.

[공백 채팅] 전체 채팅 오류로 인한 공백 채팅은 팀당 1회까지 처벌하지 않으며, 2회 이상 발생 시 경고한다.

[이의 제기] 팀이 심판의 판정 또는 경기 진행 절차에 이의가 있을 경우 팀 대표자에 한해 운영 위원회에게 이의를 제기할 수 있다.

[유효 시간] 모든 이의 제기는 경기 결과가 나온 후 5분 이내에 접수되어야 하며, 그 이후 접수된 이의 제기는 효력을 상실한다.

[운영진의 재량] 운영진은 대회 진행과 관련된 중대한 문제를 제외한 이의는 받지 않으며, 합리적 통제를 벗어난 사유로 대회 운영이 불가능한 경우 모든 조치는 운영진의 판단에 따른다.

제 7조(징계 및 규정 외 해석)

[위반 판정 권한]

본 규정 위반 여부의 판정 권한은 운영위원회에 있으며, 최종 판정은 심판장 또는 그에 준하는 자격을 가진 자가 한다. 규정에 명시되지 않은 사항이라도 대회에 영향을 미치거나 그에 준하는 경우 페널티를 부여할 수 있다.

[주의] 고의성이 없고 경기에 경미한 영향을 주는 행위에 대해 '주의'를 부여한다. 주의 2회가 누적되면 경고 1회로 전환되며, 누적된 주의 2회는 소멸한다.

[경고] 고의성과 무관하게 경기에 상당한 영향을 줄 수 있는 행위에 대해 '경고'를 부여하며, 경고는 다음과 같이 누적 효력을 발휘한다.

- 경고 1회: 다음 세트(매치) 진영 선택권 박탈
- 경고 2회: 해당 세트(매치) 몰수패
- 경고 3회: 대회 실격

[고의적 진행 방해] 챔피언(요원·브롤러) 선택 단계 등에서 고의로 게임을 종료하거나 진행을 방해하는 행위가 적발될 경우 경고를 부여한다.

[버그 악용] 게임 내 버그를 고의로 악용하여 이득을 취한 경우 실격 처리하며 향후 대회 참가 자격을 박탈한다.

[승부 조작] 승부 조작을 시도한 경우 해당 경기를 몰수패 처리하고, 향후 대회 참가 제한은 물론 민·형사상 책임을 물을 수 있다.

[외부 프로그램] 게임 진행에 도움을 주는 외부 비인가 프로그램의 사용을 금지하며, 사용 시 경중에 따라 경고 또는 실격 처리한다.

[외부 인원 및 선수 퇴장] 제3자의 행동이 대회에 영향을 미친다고 판단되거나 선수가 경기 진행을 지속적으로 방해할 우려가 있는 경우, 심판은 해당 인원·선수를 퇴장 조치할 수 있다.

[규정 외 해석]

본 규정의 해석에 오해가 있거나 본 규정에서 정하지 않은 사항으로 문제가 발생한 경우 관계 법령에 따라 해결하며, 관계 법령이 없는 경우 통상적인 상관례 또는 신의성실의 원칙에 따라 해석한다.

[권리 귀속] 본 대회의 모든 저작권은 주최측에 귀속되며, 대회 관련 사진·이미지 사용 권리, 대회 기간 중 선수의 초상권, 선수 경기 화면 기록을 포함한다.

[사용 범위] 주최측은 대회 운영·홍보·방송·정보공개를 목적으로 선수의 이름·별명·이미지·사진·영상·기록 등 개인 특징 또는 정보를 관계 법규가 허용하는 범위에서 활용할 수 있다.

[홍보 협조] 주최측은 선수에게 마케팅·광고 등 홍보 활동(인터뷰·영상 촬영·프로필 촬영 등) 참여를 요청할 수 있으며, 선수는 합리적 수준에서 적극 협조할 의무가 있다.

제 8조(선수의 의무 사항)

[상호 존중] 모든 선수는 타 선수와 운영진을 존중해야 하며, 욕설·폭언 등 혐오 표현과 성인지 감수성에 어긋나는 차별적 언행을 금지한다. 위반 시 사안의 경중에 따라 엄중히 조치한다. 심판을 포함한 관계자 역시 동일하게 적용되며, 현장 운영 및 방송 중계 등 모든 영역에서 혐오 표현 금지

및 성인지 언어 연출 기준을 준수해야 한다.

[스포츠맨십] 모든 선수는 대회 규정을 준수하고 각자의 기량을 최대한 발휘해 경기에 임해야 하며, 승부 조작이나 상대방에 대한 과도한 도발 등 스포츠맨십에 어긋나는 행위를 할 수 없다.

[선수의 품위] 모든 출전 선수는 선수로서의 명예와 품위 유지에 최선을 다해야 하며, 대회 일정에 참여함에 있어 대회 또는 본인의 명예를 손상시키는 일이 발생할 경우 참가 자격 박탈 등의 조치를 받을 수 있다.