



2026 대전 스쿨챌린지 규정

제1장 총칙

제1조 (목적)

제 12회 청소년 나Be한마당 이스포츠 경연대회 2026 대전 스쿨챌린지 (이하 ‘대회’라 한다.) FC 온라인 종목의 경기진행과 관련된 제반 사항을 규정함을 목적으로 한다.

제2조 (종목명칭 및 버전)

종목명칭

FC 온라인

버전

경기 시점에서 한국 라이브 서버에서 제공되는 최신버전으로 한다.

제3조 (의무)

운영사

운영사는, 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 운영사의 의무는 규정 내 명시된 내용 이외의 사안에도 해당된다. 단, 규정 내 명시되지 않은 사항은 운영사와 심판의 판단에 따른다.

참가자

본 대회의 모든 참가자는 본 대회의 성공적 개최를 위해 운영사의 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.

제4조 (규정)

규정의 변경

게임 업데이트 및 운영상의 이유로 규정의 수정이 필요할 경우 대회기간 중에도 운영사는 규정을 수정할 수 있다. 이 때, 운영사는 수정된 규정을 선수들에게 배포하고 공지해야 할 의무가 있다.

제2장 대회 참가

제 5조 (대회 자격)

참가 자격

1. 자격 요건

본 대회 참가자는 아래의 자격 요건을 모두 충족해야 한다.

1. 대전 내 중학교 혹은 고등학교 같은 학교 학생으로 구성된 2인팀

2. 참가 자격 제한

가) 2025 ~ 2026 FC 온라인 슈퍼 챔피언스 리그(FSL) 로스터에
등록 이력이 있는 선수 (예비 로스터 포함)

★ FC 온라인 퓨처스 리그(FFL)는 적용하지 않음

나) 2025 ~ 2026 FC 프로 마스터즈, FC 프로 챔피언스 컵 로스터에
등록 이력이 있는 선수

2. 참가제한

가) 대리게임, 승부조작, 불법배팅 등 e스포츠 정신을 심각하게 손상하는 행위를
저지른 자

나) 기타 해당 종목사 자체 징계에 의해 대회 출전이 금지된 자

제6조 (온라인 접수)

1. 천재지변(지진, 산사태, 홍수 등), 교통사고 혹은 해당 상황에 준하는 사유로
지각하는 경우 면책된다. 해당 상황 발생 시 운영사에 이를 알려야 하며, 해당
상황을 증명할 수 있는 자료를 제출해야 한다.

2. 대회 참여 선수들은 현장 접수에 필요한 본인 확인 신분증 (실물)을 지참하여야
하며, 인정되는 신분증의 종류는 아래와 같다.

학생증, 주민등록증, 여권, 등의 이름과 사진이 기재된 신분증

신분증을 분실한 상태일 경우 주민등록증 발급 신청서(사진포함)

학생증이 아닌 다른 신분증 사용시 본인 학교를 증명할만한 기타 자료

필수(가능한지 아닐지는 운영진에게 문의)

3. 온라인 접수 시간은 변경될 수 있으며, 변경될 경우 운영사는 선수 전원에게
사전 공지한다.

제3장 경기준비

제7조 (서버 및 계정)

서버는 현 FC 온라인 라이브 게임 서버 클라이언트를 사용한다.

본인명의의 계정만 사용할 수 있다. 본인명의의 계정이 아닌 경우 실격 처리한다.

대회 주최 측의 재량에 따라 버그 및 기타 안정성 등을 고려하여 사용 불가능의 조치를 취할 수 있다.

욕설 및 사회 통념에 반하는 닉네임은 사용할 수 없으며, 이 경우 해당 팀과 선수는 닉네임을 변경해야 한다. 이를 거부할 시 실격 처리한다.

참가 선수는 대회 운영사가 지정한 시각까지 인게임 아이디(구단주명)를 제출해야 하며 제출이 완료 된 시점부터 대회 기간 동안 구단주명을 변경할 수 없다. 대회 진행 시 운영사에 제출한 구단주명과 다른 것이 확인되면, 자동 실격 처리된다.

제8조 (개인 선수 세팅)

가. 경기 시작 전 선수 개인 세팅

- 1) 운영사가 정해진 세팅 시간 내 경기 준비를 마치지 못한 부분에 대한 책임은 선수 본인에게 있다.
- 2) 세팅 시간 경과 시 즉시 운영사의 지시에 따라야 한다. 단, 선수 개인의 귀책사유가 아닌 사유로 인한 세팅 시간 지연 시, 운영사의 판단하에 추가 시간을 부여할 수 있다.
- 3) 주최측이 추가 세팅 시간을 준 이후 더 이상의 시간이 필요 없다고 판단될 경우, 추가로 받은 세팅 시간 경과 시, 즉시 운영진의 지시에 따라야 한다.

제9조 (인 게임 세팅)

스쿼드 구성

- 1) 선수단의 급여는 라이브 서버의 대표팀 급여를 기준으로 하며 구단가치에 제한을 두지 않는다.
- 2) 인게임 선수의 수량과 훈련 코치, 클래스, 강화 단계 등에 제한을 두지 않는다. 단, 골키퍼는 선발 명단에 1명과 교체 명단에 1명을 필수로 총 2명을 보유해야 하며 임대 선수는 사용이 불가능 하다.
- 3) 스쿼드 내에 인 게임 선수 적응도에 대한 책임은 선수 본인에게 있다.

- 슈퍼계정 지급이 어려운점을 고려 참가 선수들이 규정에 맞춰 스쿼드를 새로 맞추기에 큰 어려움이 있기에 기존의 스쿼드를 그대로 쓸 수 있게 하기 위함.

포메이션 및 전술 수치 설정

- 1) 포메이션 구성은 게임에서 허하는 한도에서 자유롭게 구성할 수 있다.
- 2) 개인 전술과 팀 전술 수치는 자유롭게 설정할 수 있다.
- 3) 부적절한 팀 전술명을 사용하는 경우 경고를 부여받으며, 다음 경기 전에 전술명을 수정해야 한다.

감독 및 훈련코치

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

스폰서, 서포터, 집중훈련, 전술훈련 : 사용에 제한을 두지 않는다.

기타

- 1) 경기 내용에 영향을 미칠 수 있는 아이템은 운영사가 해당 아이템에 대한 사용을 허가하기 전까지 기본적으로 사용할 수 없다.
- 2) 카메라 및 화면, 소리 설정, 자동화 설정, 조작 설정 등 모든 인게임 플레이 내 환경 설정은 자유롭게 가능하다

제10조 (대회 진행)

예선전(~ 16강)

대회 기간

- 8월 1일 (토) 오후 01:00시

대회 장소

- 온라인

대회 방식

- 싱글 엘리미네이션(토너먼트)

(운영사에서 싱글 엘리미네이션으로 진행 할 수 없다고 판단 시 다른 대진 방법으로 변경이 가능하며 참가자들에게 고지해야 한다.)

2인팀이 각각 BO3로 진행

1라운드 : 팀원 2인 중 선발 대표 1인 출전

2라운드 : 1라운드 미출전 선수 출전

3라운드 : 팀원 2인 중 대표 1인 출전

대표팀 > 스페셜매치 > 클래식모드 (총 급여는 라이브 서버 대표팀 급여)

연장전 및 승부차기 진행, 비매너 판정 시스템 적용

오프라인 본선(8강)

대회 장소

- 대전 이스포츠경기장

대회방식

리그전 (각 팀은 나머지 7팀과 한번씩 경기를 진행하며 스코어 및 최종 승패에 따라 점수를 매겨 순위가 나뉜다. 최종 동률 발생 시 각 동률팀끼리 경기를 진행하여 순위를 매긴다.)

2인팀이 각각 BO3로 진행

1라운드 : 팀원 2인 중 선발 대표 1인 출전

2라운드 : 1라운드 미출전 선수 출전

3라운드 : 팀원 2인 중 대표 1인 출전

대표팀 > 스페셜매치 > 클래식모드 (총 급여는 라이브 서버 대표팀 급여)

연장전 및 승부차기 진행, 비매너 판정 시스템 적용

대회 기간

[1주차] 8월 8일 (토)		[2주차] 8월 15일(토)	
시간	매치	시간	매치
~ 13:00	중등부 체크인	~ 13:00	중등부 체크인
13:00 ~ 15:00	중등부 R1~R2	13:00 ~ 15:00	중등부 R3~R4
~15:00	고등부 체크인	~15:00	고등부 체크인
15:00 ~ 17:00	고등부 R1~R2	15:00 ~ 17:00	고등부 R3~R4
[3주차] 8월 22일(토)		[4주차] 8월 29일(토)	
시간	매치	시간	매치
~ 13:00	중등부 체크인	~ 13:00	중등부 체크인
13:00 ~ 15:00	중등부 R5~R6	13:00 ~ 14:00	중등부 R7
~15:00	고등부 체크인	~14:00	고등부 체크인
15:00 ~ 17:00	고등부 R5~R6	14:00 ~ 15:00	고등부 R7

오프라인 결선(결승전)

대회 일정 및 장소

10월 15일 (금) 국립중앙과학관

10월 15일(금)	
시간	일정
~ 13:00	중등부 및 고등부 선수 집합
13:00 ~ 14:00	선수 세팅
14:00 ~ 14:50	중등부 결승전 (Bo5)
14:50 ~ 15:00	쉬는시간
15:00 ~ 15:50	고등부 결승전 (Bo5)
15:50 ~ 16:00	시상 및 종료

대회 방식

싱글 엘리미네이션(토너먼트) / Bo5 (5판 3선승제)

2인팀이 1 vs 1 각각 BO5로 개인전 진행

1라운드 : 팀원 중 선발 대표 1인 출전

2라운드 : 팀원 중 1라운드 미출전 선수 출전

3라운드 : 1라운드 출전 선수 출전

4라운드 : 2라운드 출전 선수 출전

5라운드 : 각 팀원중 대표 1인 출전

대표팀 > 스페셜매치 > 클래식모드 (총 급여는 라이브 서버 대표팀 급여)

연장전 및 승부차기 진행, 비매너 판정 시스템 적용

2) 대진표 작성 방식

랜덤

제11조 (경기 장소 도착)

1. 경기에 출전하는 모든 팀은 운영진이 공지한 시간(체크인)까지 본인이 경기를 진행 할 장소(온라인, 오프라인)에 도착해야 한다.
2. 체크인 후 경기 시작시간까지 자유롭게 세팅 가능하며 체크인 시간이 지나 경기 시작시간에 체크인을 할 경우 별도 세팅시간은 주어지지 않으며 바로 경기를 진행해야 한다.
2. 경기 시작시간까지 도착하지 않을 시 20분 기다린 뒤 안올 경우 몰수패로 진행한다.
3. 몰수패는 예선부터 본선까지 스코어는 2:0으로 기록된다.
단, 천재지변등 불가피한 사유가 있을 경우에는 운영진의 판단에 따라 페널티를 적용하지 않을 수 있다.

제12조 (경기설정)

가. 진영 선택

- 1) “대회” 경기의 각 게임의 진영 Home & Away를 번갈아 가면서 진행한다.
- a. 첫번째 게임의 진영: 공개된 대진표 상의 위쪽 또는 좌측에 위치한 선수가 Home, 아래 또는 오른쪽에 있는 선수가 Away로 진행한다.
- b. 두번째 게임의 진영: 첫번째 게임과 반대 진영으로 진행한다.
- c. 세번째 게임의 진영: 첫번째 게임과 동일한 진영으로 진행한다.

나. 경기모드

대표팀 > 스페셜 매치 > 클래식 모드

다. 경기시간 : 8분

라 : 연장전 및 승부차기 진행

연장전 및 승부차기 [미진행]으로 설정하고 게임을 시작했을 경우, 재경기를 실시해야 한다.

마. 경기 중 어떠한 상황에서도 장비 교체는 허용되지 않는다.

단. 운영사에서 제공한 장비에 문제가 발생 한 경우 현장 운영진의 판단에 따라 예외적으로 교체를 허용 할 수 있다.

운영사가 제공한 장비 외에는 어떠한 문제가 발생하더라도 선수 개인 귀책으로 장비교체는 불가능하다.

바. 관전자 채팅 노출 범위 : 전체

아. 비매너 판정 시스템 : 적용

자. 타임아웃은 게임 내에서 허용되는 3번까지만 가능하다.

나. 재경기

- 1) 운영사가 인정하는 사유로 인하여 경기가 중단되었을 경우 재경기를 실시할 수 있다.
- 2) 재경기 진행 시 취소된 경기와 같은 스쿼드로 진행한다.

다. 경기 중 이상현상

1) 온라인 진행시에는 선수 자체적으로 선제적으로 일시정지 후 디스코드를 통해 심판에게 현재 상황을 전달한다. 오프라인의 경우 이상현상 발생 시 선수는 거수를 통해 심판에게 알린다.

2) 이상 현상이 발생했을 때에는 운영진의 지시에 따라 게임 내 ESC 기능을 이용하여 게임을 일시 중지하고 문제상황을 조치 후 재접송을 통해 경기에 참여한다.

3) 상황 조치 불가 또는 지속적인 이상 현상으로 경기 진행이 불가능 할 경우 운영진의 판단에 따라 재경기, 경기 속개 판정을 할 수 있다.

4) 일시정지 : 경기는 아래에 명시된 사유로 일시 정지 될 수 있다.

가) 심판 지시에 의한 일시정지

1. 선수의 비고의적 접속종료
2. 천재지변등으로 경기가 중단되는 경우
3. 질병, 부상, 또는 생리적인 이유 및 기타 사유로 일시정지가 불가피하다고 판단한 선수가 심판에게 이를 사전 통보하는 경우
4. 기타 합리적인 사유로 인해 경기 중단이 불가피한 경우

나) 선수에 의한 일시정지

1. 선수에 대한 신체적 방해(ex. 소동 또는 소음으로 더는 경기 진행이 어려운 경우, 선수 테이블 또는 의자 파손 등)

5) 서버, 인터넷 장애 또는 경기장 문제로 인해 전체 참가자가 디스커넥트 발생 시 재경기를 시행한다.

6) 경기 중단 시점 이후 다시 경기를 재개한 시점 사이에 경기에서 득점이 발생하더라도 해당 득점은 인정하지 않는다.

8) 기타 명시되지 않은 항목의 상황이 발생할 경우 운영사의 판단에 따라 결정한다.

라. 버그 및 디싱크, 게임 접속 중단 관련

1) 경기 도중 시스템상의 오류로 인하여 발생하는 경기 진행 문제는 운영사의 판단에 따라 결정한다.

2) 경기 진행 도중 선수의 고의적인 접속 중단 상황이 발생할 경우, 접속 중단을 시도한 선수는 해당 경기를 몰수패 처리한다.

3) 다음 각 호의 상황은 버그 또는 디싱크로 인정하며, 해당 상황에서 발생한 득점은 인정되지 않는다.

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 프로그램 상의 불안정, 혹은 옴저버 PC의 이상으로 인한 경기 중단 시 해당 시간까지의 스코어를 인정하고, 해당 시점부터 잔여 시간 동안 재경기를 진행한다.

a. 재경기로 인한 해당 시점까지 세팅 중에 경고 혹은 비매너 플레이 점수를 받는다면 모두 선수 과실로 판정한다.

5) 경기 접속 중단 후 재경기 시 볼의 소유권은 경기 중단 전 마지막 공 소유권을 가진 플레이어로 한다.

6) 위에 명시되어 있지 않은 문제는 운영사의 판단에 따라 결정한다.

제4장 경기진행

제 13 조 (장비 및 기타 프로그램)

주최 측 제공 장비

주최 측은 원활한 경기 진행을 위해 모든 참가 선수에게 하기 장비를 제공하며 선수는 아래 장비에 대해서는 개인 장비로 바꿔 사용할 수 없다. 주최 측이 제공하는 모든 장비 구성은 추후 운영진의 재량에 따라 변경될 수 있다. 단, 이는 오프라인 대회에 한정한다.

가.1. PC 및 모니터

가.2. 네트워크 환경

가.3. 테이블 및 의자

개인 장비

선수는 다음의 본인 소유 장비를 경기 중 사용할 수 있다. 선수가 개인 장비를 준비하지 못했거나 고장 등으로 인해 해당 장비를 사용하지 못 하는 경우, 주최 측이 제공하는 장비를 사용할 수 있으나 이로 인해 발생하는 모든 결과에 대한 책임은 해당 선수에게 있다.

나.1. 키보드

나.2. 마우스 및 마우스선 거치대, 마우스패드

나.3. 헤드셋(이어폰)

나.4. 연장선

1) 경기 진행 도중 선수 개인장비(게임과 관련된 모든 장비)에 문제가 생기는 경우 주최측은 모든 상황을 파악한 뒤, 재경기 여부를 판단한다. 이 경우 판단 기준은 주최측이 결정한다.

2) 장비 세팅의 미흡에서 발생하는 불이익은 선수 본인에게 1차적으로 그 책임이 있으며, 이와 관련된 상황 발생 시 선수는 주최측의 결정에 반드시 따라야 한다.

3) 경기 중 특별한 사유 없이 특정 상황에 맞추어 컨트롤러를 교체할 수 없다.

외부 프로그램

1) 운영사에서 인정하지 않는 하드웨어 및 소프트웨어, 드라이버는 설치 및 사용할 수 없다.

2) 경기 중 모든 통신 전자 기기는 사용할 수 없다.

3) 불법 프로그램 사용 적발 시 즉각 실격 선언된다.

사용 제한

주최 측은 아래의 상황에서 선수의 개인 장비 또는 프로그램 사용을 제한할 수 있다.

1. 검사 불응

개인 장비 및 프로그램에 대한 주최 측의 검사 요청에 선수가 응하지 않는 경우

2. 경기 지연

개인 장비 및 프로그램의 문제로 인해 경기 진행이 10분 이상 지연되는 경우

제 14조 (의사소통)

가. 채팅은 경기중단 요청을 위한 채팅만 가능하다.

제 15조 (게임 중단)

경기 중 예기치 못한 문제 발생으로 인해 경기 진행에 큰 차질이 예상되는 경우, 심판 및 선수는 해당 문제의 해결을 위해 게임 중단을 요청할 수 있다. 게임 중단 가능 시간은 최대 10분까지이며 특별한 사유로 주최 측이 선제적으로 게임 중단을 선언한 경우에는 예외로 한다. 선수에 의해 경기가 중단된 지 10분 후까지 경기를 재개하지 못 할 경우, 심판은 재경기를 명령할 수 있고 한쪽이 우세한 상황이라면 심판의 권한으로 판정승을 결정할 수 있다. 경기가 일시 정지되거나 중단된 동안 선수는 심판의 허가 없이 경기장을 벗어날 수 없다.

제 16조 (버그)

경기 도중 확인되지 않은 버그를 발견하는 경우 반드시 이를 운영사 측에 알려야 하며, 고의적으로 버그를 사용할 경우 ‘0:3 몰수 패’를 선언한다. 또한, 제16조 이의제기를 통해 명확한 증거를 제시해야한다.

제 17조 (이의제기)

경기 중에 문제 상황이 발생했을 시 참가자는 반드시 심판진 및 운영진에게 상황 발생 5분 이내에 이의 제기를 진행하여야 하며, 5분 경과시 이를 받아들이지 않을 수 있다.

- 이의를 제기할 때는 판별 가능한 증거(캡처 화면, 녹화 파일 등)를 제출해야한다.

(시간 정보 필수)

- 증거가 부족할 경우 이의가 받아들여지지 않는다.

- 규정에서 명시하지 아니한 사항이 발생할 시 운영사의 판단에 따른다.

제5장 상금 및 부상

본 대회 종목의 총 상금은 1,500,000원이며, 상금은 세금(4.4%)을 제외 후 각 팀의 팀장에게 일괄 지급된다.

상금 수령자는 본인의 주민등록번호 뒷자리까지 표기되어있는 신분증 또는 주민등록등본 과 통장사본을 제출해야 한다.

참가자 전원 미성년자임을 고려 부모님을 통해 수령 가능하며 이 경우 상금 수령하실 부모님의 신분증과 통장사본을 제출해야 한다.

중등부

1등 : 500,000원

2등 : 250,000원

고등부

1등 : 500,000원

2등 : 250,000원

위 규정은 FC 온라인 정식 규정집을 기반으로 작성되었으며 위 규정에 나와있지 않는 사항일 경우 FC 온라인 공식 대회의 규정을 기반으로 심판이 판단한다.