



2025 <레이싱 마스터> 레전드컵

대회 규칙

(2025 년 6 월)

개요 및 안내

이번 2025 <레이싱 마스터> 레전드컵(이하 '레전드컵')의 공식 규정(이하 '규정')은 본 대회에 참가하는 모든 플레이어에게 적용됩니다(승급전 단계 이후 '선수' 혹은 '참가자'로 통칭).

본 규칙은 2025 <레이싱 마스터> 레전드컵 이벤트에만 적용되며, 다른 대회 및 <레이싱 마스터> 관련 행사에는 적용되지 않습니다.

1.대회 일정

1.1.대회 시간

예선전: 7 월 10 일~7 월 18 일

브레이크아웃: 7 월 20 일~7 월 24 일

승급전: 7 월 26 일~8 월 3 일

결승전: 8 월 23 일

7월							8월						
월	화	수	목	금	토	일	월	화	수	목	금	토	일
	1	2	3	4	5	6					1	2	3
7	8	9	10	11	12	13	4	5	6	7	8	9	10
14	15	16	17	18	19	20	11	12	13	14	15	16	17
21	22	23	24	25	26	27	18	19	20	21	22	23	24
28	29	30	31				25	26	27	28	29	30	31

예선전	9일	브레이크아웃	5일	승급전	8일	결승전	1일
-----	----	--------	----	-----	----	-----	----

1.2.단계별 대회 일정

1.2.1.[예선전]

7 월 10 일부터 게임 내에서 2025 레전드컵 예선전이 시작되며, 서버 내 모든 플레이어가 참여할 수 있습니다. 이번 예선전은 총 3 개의 일정으로 구성되며, 각 일정마다 4 개의 트랙이 개방됩니다. 플레이어는 4 개 트랙 모두에서 공식이 제공하는 동일한 차량(ECU 5 단계 및 모든 부품 레벨 5)을 사용해 도전에 참여해야 하며, 모든 트랙의 기록 총합을 기준으로 랭킹이 결정됩니다.

1 차 일정 오픈: 7 월 10 일 ~ 7 월 18 일

2 차 일정 오픈: 7 월 13 일 ~ 7 월 18 일

3 차 일정 오픈: 7 월 16 일 ~ 7 월 18 일

예선전 랭킹 상위 2048 명과 7 월 18 일 23:59:59 기준 서버 랭킹전 상위 2048 명을 합쳐, 총 4096 명의 플레이어가 브레이크아웃에 진출합니다.

동일한 플레이어가 예선 랭킹과 랭킹전 두 기준을 모두 만족할 경우 예선 랭킹을 기준으로 우선 선발되며, 랭킹전 다음 순위의 플레이어가 순차적으로 진출하게 됩니다(예: 두 기준을 모두 충족한 플레이어가 1 명일 경우 랭킹전 2049 위 진출, 2 명일 경우 2050 위 진출).

1.2.2.[브레이크아웃]

본 단계는 정해진 시간 내에 플레이어가 직접 경기에 참여하는 방식입니다.

예선전 성적과 티어 랭킹에 따라 4096 명의 플레이어가 128 그룹으로 분류됩니다. 각 그룹은 32 명으로 구성되며, 3 라운드에 걸친 8 인 혼전을 통해 최종 128 명의 플레이어가 승급전에 진출하게 됩니다.

1) 1 라운드(4096 명 중 2048 명 진출): 각 그룹의 32 명이 8 명씩 한 팀이 되어 개인 혼전 경기를 진행합니다. 각 팀은 정해진 시간 내에 6 개 트랙을 연달아 완주하며, 트랙별 랭킹을 기준으로 포인트를 산정합니다. 포인트 합산 결과에 따라 팀 내 상위 4 명의 플레이어가 다음 라운드로 진출합니다.

2) 2 라운드(2048 명 중 1024 명 진출): 각 그룹 내 남은 16 명이 8 명씩 한 팀이 되어 개인 혼전 경기를 진행합니다. 각 팀은 정해진 시간 내에 6 개 트랙을 연달아 완주하며, 트랙별 랭킹을 기준으로 포인트를 산정합니다. 포인트 합산 결과에 따라 팀 내 상위 4 명의 플레이어가 다음 라운드로 진출합니다.

3) 3 라운드(1024 명 중 512 명 진출): 각 그룹 내 남은 8 명이 한 팀이 되어 개인 혼전 경기를 진행합니다. 각 팀은 정해진 시간 내에 6 개 트랙을 연달아 완주하며, 트랙별 랭킹을 기준으로 포인트를 산정합니다. 포인트 합산 결과에 따라 팀 내 상위 4 명의 플레이어가 다음 라운드로 진출합니다.

4) 4 라운드(512 명 중 256 명 진출): 각 그룹 내 남은 4 명이 한 팀이 되어 개인 혼전 경기를 진행합니다. 각 팀은 정해진 시간 내에 6 개 트랙을 연달아 완주하며, 트랙별 랭킹을 기준으로 포인트를 산정합니다. 포인트 합산 결과에 따라 팀 내 상위 2 명의 플레이어가 다음 라운드로 진출합니다.

5) 5 라운드(256 명 중 128 명 진출): 인접한 두 그룹에서 각 2 명씩, 총 4 명이 한 팀이 되어 개인 혼전 경기를 진행합니다. 정해진 시간 내에 6 개 트랙을 연달아 완주하며, 트랙별 랭킹을 기준으로 포인트를 산정합니다. 포인트 합산 결과에 따라 각 팀의 2 위가 승급전에 진출합니다.

경기 프로세스

첫 그룹	1라운드 (2048명 진출)	2라운드 (1024명 진출)
총 128개 그룹, 그룹당 32인 구성	각 팀에서 상위 4명이 진출하며, 새로운 8인 팀 2개로 재편성됩니다.	각 팀에서 상위 4명이 진출하여, 새로운 8인 팀이 구성됩니다.
1번째 그룹 4개 팀	1, 2번째 팀	1번째 팀
2번째 그룹 4개 팀	3, 4번째 팀	2번째 팀
3번째 그룹 4개 팀	5, 6번째 팀	3번째 팀
⋮		
10번째 그룹 4개 팀	19, 20번째 팀	10번째 팀
⋮		
128번째 그룹 4개 팀	255, 256번째 팀	128번째 팀

3라운드 (512명 진출)	4라운드 (256명 진출)	5라운드 (128명 진출)
각 팀에서 상위 2명이 진출하여, 새로운 4인 팀이 구성됩니다.	각 팀에서 상위 2명이 진출하며, 128개 그룹의 상위 2명을 선발합니다.	서로 인접한 두 그룹의 상위 2명이 4인 팀을 구성하며,
1번째 팀	1번째 그룹 상위 2명	1+2번째 그룹 상위 2명
2번째 팀	2번째 그룹 상위 2명	3+4번째 그룹 상위 2명
3번째 팀	3번째 그룹 상위 2명	⋮
⋮		
10번째 팀	10번째 그룹 상위 2명	
⋮		
128번째 팀	128번째 그룹 상위 2명	127+128번째 그룹 상위 2

경기 일정(게임 내 공지 기준):

일자	시간	단계	경기 내용	시작 인원	진출 인원
7 월 20 일	19:30	1 라운드: 1~32 그룹	각 그룹의 32 명은 8 명씩 한 팀으로 나뉘어 개인 혼전 경기를 진행하며, 총 6 개 트랙을 완주합니다. 누적 기록 시간을 기준으로 각 팀 내 상위 4 명의 플레이어가 다음 라운드에 진출합니다.	4096	2048
	20:00	1 라운드: 33~64 그룹			
	20:30	1 라운드: 65~96 그룹			
	21:00	1 라운드: 97~128 그룹			
7 월 21 일	19:30	1 라운드: 1~32 그룹	각 그룹 내 남은 16 명은 8 명씩 한 팀으로 나뉘어 개인 혼전 경기를 진행하며, 총 6 개 트랙을 완주합니다. 누적 기록 시간을 기준으로 각 팀 내 상위 4 명의 플레이어가 다음 라운드에 진출합니다.	2048	1024
	20:00	1 라운드: 33~64 그룹			
	20:30	1 라운드: 65~96 그룹			
	21:00	1 라운드: 97~128 그룹			
7 월 22 일	19:30	1 라운드: 1~32 그룹	그룹 내 남은 8 명이 개인 혼전 경기를 진행하며, 총 6 개 트랙을 완주합니다. 누적 기록 시간을 기준으로 상위 4 명이 다음 라운드에 진출합니다.	1024	512
	20:00	1 라운드: 33~64 그룹			
	20:30	1 라운드: 65~96 그룹			
	21:00	1 라운드: 97~128 그룹			
7 월 23 일	19:30	1 라운드: 1~32 그룹	그룹 내 남은 4 명이 개인 혼전 경기를 진행하	512	256
	20:00	1 라운드: 33~64 그룹			

	20:30	1 라운드: 65~96 그룹	며, 총 6 개 트랙을 완주합니다. 누적 기록 시간을 기준으로 상위 2 명이 다음 라운드에 진출합니다.		
	21:00	1 라운드: 97~128 그룹			
7 월 24 일	19:30	1 라운드: 1~32 그룹	인접한 두 그룹에서 선발된 4 명의 플레이어가 개인 혼전 경기를 진행하며, 총 6 개 트랙을 완주합니다. 누적 기록 시간을 기준으로 상위 2 명이 다음 라운드에 진출합니다.	256	128
	20:00	1 라운드: 33~64 그룹			
	20:30	1 라운드: 65~96 그룹			
	21:00	1 라운드: 97~128 그룹			

1.2.3.[승급전]

출전 자격을 획득한 128 명의 참가자에게는 게임 내 메일이 발송되며, 메일에 포함된 설문지를 통해 참가 확인 및 관련 정보를 제출해야 합니다. 원활한 대회 진행을 위해 공지사항을 수시로 확인해 주시고, 운영진과의 연락에도 적극 협조해 주시기 바랍니다.

7 월 25 일 밤 24 시까지 정보를 제출하지 않고 대회 운영진과의 연락도 닿지 않은 참가자는 대회 참가를 포기한 것으로 간주합니다. 해당 자리는 5 라운드 브레이크아웃의 3~4 위 선수 중 랭킹에 따라 선발됩니다.

만약 보충 선발된 선수가 7 월 26 일 점심 12 시까지 정보를 제출하지 않고 대회 운영진과도 연락하지 않을 경우, 해당 선수는 대회 참가를 포기한 것으로 간주되며, 자동으로 기권 처리됩니다.

본 단계는 심판원이 직접 진행하며, 선수의 한국 여권 또는 신분증을 통해 만 19 세 이상임을 확인한 후 승급전에 참가할 수 있으며, 대회 참가 시 심판의 안내에 따라 정식 서버에 로그인해야 합니다.

참가자 현황을 확인한 후, 브레이크아웃 3 개 라운드의 누적 포인트를 기준으로 128 명의 선수를 8 개의 그룹으로 나누며, 각 그룹은 16 명의 플레이어로 구성됩니다. 기권한 선수도 브레이크아웃 성적을 기준으로 정상적으로 그룹 배치가 이루어집니다.

1 라운드(128 강) [7 월 26 일 ~ 7 월 28 일]: 각 그룹의 16 명이 4 명씩 한 팀이 되어 개인 혼전 경기를 진행합니다. 각 팀은 3 개 트랙을 완주하며, 트랙별 랭킹을 기준으로 포인트를 산정합니다. 포인트 합산 결과에 따라 각 팀의 상위 2 명이 다음 라운드에 진출합니다.

2 라운드(64 강) [7 월 30 일 ~ 7 월 31 일]: 각 그룹의 남은 8 명이 4 명씩 한 팀이 되어 개인 혼전 경기를 진행합니다. 각 팀은 3 개 트랙을 완주하며, 트랙별 랭킹을 기준으로 포인트를 산정합니다. 포인트 합산 결과에 따라 각 팀의 상위 2 명이 다음 라운드에 진출합니다.

3 라운드(32 강) [8 월 1 일]: 인접한 두 그룹 간의 크로스 매치를 통해 새로운 팀을 구성합니다. (예: 1 그룹 A 팀 1 위 + 1 그룹 B 팀 2 위 + 2 그룹 B 팀 1 위 + 2 그룹 A 팀 2 위, 이와 같은 방식으로 진행됨) 새롭게 구성된 4 인 팀은 다시 개인 혼전 경기를 진행하며, 3 개 트랙을 완주합니다. 각 트랙의 랭킹에 따라 포인트를 산정하며, 포인트 합산 결과 상위 2 명이 다음 라운드에 진출합니다.

4 라운드(16 강) [8 월 2 일]: 아래의 방식으로 크로스 매치 팀을 구성합니다.

- 1 그룹 1 위 + 3 그룹 2 위
- 2 그룹 1 위 + 4 그룹 2 위
- 3 그룹 1 위 + 1 그룹 2 위
- 4 그룹 1 위 + 2 그룹 2 위, 이와 같은 방식으로 진행됨

그룹 내 남은 2 명이 1v1 대결을 진행하며, 5 판 3 승제로 승부를 가립니다.

5 라운드(8 강) [8 월 3 일]: 랭킹전 성적 및 3 라운드의 8 인 혼전 경기 결과를 바탕으로 A/B 조로 나뉘며, 총 6 경기를 치른 후 각 팀 포인트 상위 2 명의 플레이어가 다음 라운드에 진출합니다.

경기 시간 및 매치 일정은 아래와 같습니다(대회 당일 각 경기 시작 시간은 이전 경기 종료 상황에 따라 다소 앞당겨지거나 지연될 수 있으며, 구체적인 시간은 심판원의 안내를 기준으로 합니다).

일자	단계	경기 내용	예상 시작 시간
7 월 26 일	128 강(1)	1 그룹 - A 팀 경기	19:00
		1 그룹 - B 팀 경기	19:25
		1 그룹 - C 팀 경기	19:50
		1 그룹 - D 팀 경기	20:15
		2 그룹 - A 팀 경기	20:40

		2 그룹 - B 팀 경기	21:05
		2 그룹 - C 팀 경기	21:30
		2 그룹 - D 팀 경기	21:55
		3 그룹 - A 팀 경기	22:20
		3 그룹 - B 팀 경기	22:45
7 월 27 일	128 강(2)	3 그룹 - C 팀 경기	19:00
		3 그룹 - D 팀 경기	19:25
		4 그룹 - A 팀 경기	19:50
		4 그룹 - B 팀 경기	20:15
		4 그룹 - C 팀 경기	20:40
		4 그룹 - D 팀 경기	21:05
		5 그룹 - A 팀 경기	21:30
		5 그룹 - B 팀 경기	21:55
		5 그룹 - C 팀 경기	22:20
		5 그룹 - D 팀 경기	22:45
		6 그룹 - A 팀 경기	23:10
7 월 28 일	128 강(3)	6 그룹 - B 팀 경기	19:00
		6 그룹 - C 팀 경기	19:25
		6 그룹 - D 팀 경기	19:50
		7 그룹 - A 팀 경기	20:15
		7 그룹 - B 팀 경기	20:40
		7 그룹 - C 팀 경기	21:05
		7 그룹 - D 팀 경기	21:30
		8 그룹 - A 팀 경기	21:55
		8 그룹 - B 팀 경기	22:20

		8 그룹 - C 팀 경기	22:45
		8 그룹 - D 팀 경기	23:10

일자	단계	경기 내용	예상 시작 시간
7 월 30 일	64 강(1)	1 그룹 - A 팀 경기	19:00
		1 그룹 - B 팀 경기	19:25
		2 그룹 - A 팀 경기	19:50
		2 그룹 - B 팀 경기	20:15
		3 그룹 - A 팀 경기	20:40
		3 그룹 - B 팀 경기	21:05
		4 그룹 - A 팀 경기	21:30
		4 그룹 - B 팀 경기	21:55
7 월 31 일	64 강(2)	5 그룹 - A 팀 경기	19:00
		5 그룹 - B 팀 경기	19:25
		6 그룹 - A 팀 경기	19:50
		6 그룹 - B 팀 경기	20:15
		7 그룹 - A 팀 경기	20:40
		7 그룹 - B 팀 경기	21:05
		8 그룹 - A 팀 경기	21:30
		8 그룹 - B 팀 경기	21:55
8 월 1 일	32 강	1, 2 그룹 크로스 매치	19:00
		2, 1 그룹 크로스 매치	19:25
		3, 4 그룹 크로스 매치	19:50
		4, 3 그룹 크로스 매치	20:15
		5, 6 그룹 크로스 매치	20:40

		6, 5 그룹 교차 경기	21:05
		7, 8 그룹 크로스 매치	21:30
		8, 7 그룹 크로스 매치	21:55
8 월 2 일	16 강	1, 3 그룹 1v1 대결	19:00
		2, 4 그룹 1v1 대결	19:25
		3, 1 그룹 1v1 대결	19:50
		4, 2 그룹 1v1 대결	20:15
		5, 7 그룹 1v1 대결	20:40
		6, 8 그룹 1v1 대결	21:05
		7, 5 그룹 1v1 대결	21:30
		8, 6 그룹 1v1 대결	21:55
8 월 3 일	8 강	랭킹전 3 회 + A/B 팀 분류 후 대결 6 회 진행	

1.2.4.[결승전]

4 강 진출자는 승급전 종료 후 24 시간 이내에 오프라인 대회 참가 가능 여부를 반드시 확인해야 합니다. 오프라인 대회를 원활히 진행하기 위해, 본선 진출자는 한국 여권 정보를 제출해야 하며, 이는 해외 대회 항공권 구매 및 호텔 예약에 사용됩니다.

참석이 불가능할 경우, 해당 자리는 차례대로 차순위 선수에게 넘어가며 순위는 16 강 참여 선수들의 예선전 성적을 기준으로 결정됩니다.

최종적으로 4 강에 진출한 선수들은 8 월 23 일 해외 오프라인 현장에 도착하여, 조별 세미 파이널, 3·4 위전, 챔피언 결정전을 치르며 레전드컵 챔피언 명예를 놓고 경쟁하게 됩니다. 또한 지역의 우승자는 한국, 일본, 홍콩·마카오·대만, 동남아 지역 서버의 우승자들과 함께 명예 레이스를 펼치게 됩니다.

오프라인 결승전 당일의 구체적인 경기 시간은 추후 안내될 예정입니다.

1.3.디바이스 사용 규정

대회 기간 중 공정성과 원활한 진행을 위해, 참가자가 임의로 디바이스를 교체할 경우 보안 보호 시스템이 작동하여 게임 실행이 정상적으로 이루어지지 않을 수 있습니다. 선수가 부득이한 사유로 디바이스를 변경해야 할 경우, 반드시 최소 1 일 전에 심판진에 변경 신청을 제출하고, 심판진의 확인 및 승인을 받은 후에만 변경이 가능합니다. 선수가 규정에 따라 사전에 변경 신청을 하지 않았거나, 경기 당일 임의로 디바이스 변경을 요청하여 정상적으로 경기에 참여하지 못할 경우 이에 대한 책임은 전적으로 선수 본인에게 있습니다.

결승전에서는 공식 제공 디바이스로만 경기에 참여해야 하며, 선수는 개인 디바이스나 외부 장치를 사용할 수 없습니다.

2.경기 규칙

2.1.게임 계정

모든 경기는 정해진 시간 내에 공식 서버 계정을 통해 진행되며, 128 강에 진출한 선수에게는 심판진이 직접 연락하여 안내할 예정입니다.

2.2.용어 설명

라운드: 경기 내에서 진행되는 단일 매치를 의미합니다. 3 판 2 승제(B03), 5 판 3 승제(B05)와 같은 특정 매치 또는 포인트 매치 등의 단일 대결 등이 이에 해당합니다.

경기: 여러 라운드로 구성된 매치의 통칭으로, 3 판 2 승제(B03), 5 판 3 승제(B05) 또는 여러 라운드의 누적 포인트를 기준으로 승패를 결정하는 형식이 포함됩니다.

5 판 3 승제(B05): 두 참가자가 최대 5 라운드의 매치를 순차적으로 진행하며, 먼저 3 라운드를 승리한 쪽이 해당 경기의 승자가 됩니다.

7 판 4 승제(B07): 두 참가자가 최대 7 라운드의 매치를 순차적으로 진행하며, 먼저 4 라운드를 승리한 쪽이 해당 경기의 승자가 됩니다.

'익스트림 레이스'는 7 판 4 승제(B07)로 진행되며, 두 참가자의 점수가 3:3 으로 동점일 경우, 특별 연장 규정이 발동됩니다. 참가자들은 한쪽이 2 라운드 차로 앞설 때까지 경기를 계속 진행하며, 조건을 먼저 충족한 선수가 해당 경기에서 승리하게 됩니다.

포인트 매치: 각 라운드에서 여러 번의 대결을 진행하며, 매 라운드의 순위에 따라 상응하는 포인트를 획득합니다. 최종적으로 총 누적 포인트를 기준으로 승패 또는 진출 여부가 결정됩니다.

우선 선택권: 경기 시작 전, 지정 트랙 [바르셀로나 - 마운틴 스피드]와 지정 차량 Pagani Huayra 로 우선 선택 라운드를 진행합니다. 승리한 선수가 해당 라운드의 첫 번째 매치에서 트랙을 우선 선택하며, 패배한 선수는 차량을 선택합니다. 이후 각 라운드에서 직전 라운드의 패자가 트랙을 선택하고, 승자가 차량을 선택합니다.

차량 그룹: 경기에 사용되는 차량의 성능에 따라 구분된 3 가지 그룹을 의미하며, 각각 [스탠다드 그룹], [퍼포먼스 그룹], [익스트림 그룹]으로 나뉩니다. 각 선수는 규정에 따라 해당 그룹과 차량풀 내에서 경기에 사용할 차량을 선택해야 합니다.

차량풀: 각 대회 단계에서 선택할 수 있도록 제한된 전설 차량의 범위를 의미하며, [차량 1 그룹] 부터 [차량 3 그룹]에 포함된 모든 전설 차량이 이에 해당됩니다(자세한 내용은 아래 차량풀 목록 참고). 참가자는 대회 규정에 따라 지정된 차량풀 내에서 차량을 선택해야 합니다.

2.3.경기 방 설정

트랙 랩 수: 단방향(Point to Point) 편도 트랙은 1 랩으로 설정되며, 그 외의 편도 트랙은 모두 2 랩으로 설정됩니다.

고스팅 설정: 기본으로 [활성화] 상태이며, 1v1 우선 선택 라운드에서는 [고스팅 해제]로 설정됩니다.

퍼포먼스 제한: 모든 단계에서 [ECU 5 단계]와 [모든 부품 레벨 5] 세팅의 차량을 사용합니다.

운전 보조 제한: 모든 경기 중에는 운전 보조를 사용할 수 없습니다.

추격 제한: 기능 활성화

슬립스트림 제한: 차량의 슬립스트림 효과가 일반 랭킹전에 비해 크게 약화됩니다.

충돌 감속: 차량이 벽에 충돌 시 감속 정도를 최대치로 조정합니다(경미한 충돌도 감속 강도 확대)

2.4.경기 모드

2.4.1.[브레이크아웃(총 5 회 경기, 4096 강 → 128 강)]

경기: 각 라운드 시작 30 분 전에 시스템이 자동으로 경기 방을 생성하며, 해당 방의 참가자에게 알림이 전송됩니다. 참가자는 정해진 시간에 경기 화면을 통해 방에 입장해 경기에 참여해야 합니다. 각 경기마다 총 6 라운드의 포인트 매치를 진행하며, 각 라운드의 포인트는 해당 라운드의 순위에 따라 산정됩니다. 6 라운드 종료 후, 누적 포인트 순으로 최종 순위가 결정됩니다. 동점자가 발생할 경우, 해당 경기의 6 라운드 누적 기록 시간이 더 짧은 참가자가 상위 순위를 차지합니다.

트랙: 각 라운드 시작 전, 시스템이 예선전에 포함된 12 개의 트랙 중에서 무작위로 트랙을 선택하며, 동일한 경기 내에서는 중복 트랙이 출현하지 않습니다.

차량: 총 6 라운드 동안의 차량은 [스탠다드 그룹 - 퍼포먼스 그룹 - 익스트림 그룹 - 스탠다드 그룹 - 퍼포먼스 그룹 - 익스트림 그룹] 순으로 사용되며, 각 라운드마다 사용할 수 있는 차량풀은 시스템에서 자동으로 지정됩니다(자세한 내용은 아래 차량풀 제한 항목 참고). 6 라운드 포인트 매치 동안 동일 차량은 단 한 번만 사용할 수 있습니다.

순위	포인트
1	9
2	7
3	5
4	4
5	3
6	2
7	1
8	0

동점 시: 해당 라운드 총 주행시간이 더 짧은 쪽이 승리합니다.

2.4.2.[승급전 - 4인 혼전 단계(총 5회 경기, 128강 → 4강)]

경기: 본 단계는 심판진이 수동으로 진행하며, 4명이 한 팀을 이루어 개인 혼전 경기를 진행합니다. 참가자는 지정된 시간에 맞춰 경기 화면을 통해 방에 입장하여 경기에 참여해야 합니다. 각 경기마다 총 3라운드의 포인트 매치를 진행하며, 각 라운드의 포인트는 해당 라운드의 순위에 따라 산정됩니다. 3라운드 종료 후, 누적 포인트 순으로 최종 순위가 결정됩니다. 동점자가 발생할 경우, 해당 경기의 3라운드 누적 기록 시간이 더 짧은 참가자가 상위 순위를 차지합니다.

트랙: 각 라운드 시작 전, 시스템이 3~5성 난이도의 트랙 중에서 랜덤으로 하나의 트랙을 선택합니다. 각 경기의 트랙은 중복되지 않으며, 다음의 트랙은 후보에 포함되지 않습니다.

번호	사용 금지 트랙
1	페르시아만 전지역
2	인디애나폴리스 - 신 내곽 순환도로 리버스
3	인디애나폴리스 - 신 로맨틱 폴리스 리버스
4	도쿄 - 신칸센 내부 순환선
5	도쿄 - 신칸센 외부 순환선

차량: 세 번의 라운드에서 차량 그룹은 순서대로 [스탠다드 그룹 - 퍼포먼스 그룹 - 익스트림 그룹]으로 사용되며, 각 라운드에 사용할 차량풀은 경기 전날 참가자들의 투표로 결정됩니다. 세 라운드 모두 동일한 최다 득표 차량풀을 사용하며, 동점일 경우 심판이 무작위로 선택합니다.

만약 일부 참가자의 기권으로 인해 팀 인원이 2명 미만일 경우, 경기는 진행되지 않으며 남은 참가자는 자동으로 다음 라운드에 진출합니다. 단, 인원이 2명 이상일 경우에는 경기를 정상적으로 진행합니다.

순위	포인트
1	9
2	7
3	5
4	4

동점 시: 해당 라운드 총 주행시간이 더 짧은 쪽
이 승리합니다.

2.4.3.[승급전 - 16 강 1v1 대결, 5 판 3 승제(BO5)]

대결 방식: 16 강에 진출한 참가자들은 1v1 대결을 진행하며, 각 매치는 5 판 3 승제로 진행됩니다. 각 라운드의 승패는 게임 내 결과를 기준으로 판단하며, 한쪽이 먼저 3 승을 달성하면 해당 경기는 종료되고 남은 라운드는 진행하지 않습니다.

차량 그룹은 경기 순서에 따라 [스탠다드 그룹 - 퍼포먼스 그룹 - 익스트림 그룹] 순으로 사용됩니다. 5 판 3 승제 경기 시작 전, 심판이 **랜덤으로 한 명의 참가자를 지정**합니다. 지정된 참가자는 트랙을 선택하며(**선택 범위는 시스템 랜덤 선택 범위와 동일**), 다른 한 명의 참가자는 차량풀을 선택합니다. 이후 경기에서는 이전 라운드의 패자가 트랙을 선택하고, 승자는 차량그룹을 선택합니다.

트랙과 차량 그룹 선택은 이전 경기 종료 후 3 분 이내에 심판에게 전달해야 하며, 기한 내에 전달하지 않을 경우 선택을 포기한 것으로 간주됩니다. 선택을 포기한 경우, 트랙과 차량 그룹은 심판이 랜덤으로 지정합니다.

2.4.4.[승급전] - 8 강, A/B 조로 나누어 4 인 혼전 경기

경기: 8 명 선수가 3 라운드의 혼전 경기를 진행합니다. 각 경기의 포인트는 해당 경기의 랭킹에 따라 부여되며, 총 포인트 순위에 따라 1·4·5·8 위는 A 조, 2·3·6·7 위는 B 조로 나뉩니다.

순위	포인트
1	9
2	7
3	5
4	4
5	3
6	2
7	1
8	0

동점 시: 해당 라운드 총 주행시간이 더 짧은 쪽

이 승리합니다.

트랙: 각 라운드 시작 전, 시스템이 3~5 성 난이도의 트랙 중에서 랜덤으로 하나의 트랙을 선택합니다. 각 경기의 트랙은 중복되지 않으며, 다음의 트랙은 후보에 포함되지 않습니다.

번호	사용 금지 트랙
1	페르시아만 전지역
2	인디애나폴리스 - 신 내곽 순환도로 리버스
3	인디애나폴리스 - 신 로맨틱 폴리스 리버스
4	도쿄 - 신칸센 내부 순환선
5	도쿄 - 신칸센 외부 순환선

재경기: 각 팀은 4 인 혼전 경기를 진행하며, 총 6 개 트랙을 완주합니다. 차량 그룹은 경기 순서에 따라 [스탠다드 그룹 - 퍼포먼스 그룹 - 익스트림 그룹 - 스탠다드 그룹 - 퍼포먼스 그룹 - 익스트림 그룹] 순으로 사용됩니다. 각 경기의 포인트는 해당 경기의 랭킹에 따라 부여되며, 6 경기 종료 후 동점자가 발생할 경우, 누적 시간이 더 적은 참가자가 상위 랭킹을 차지합니다. 6 라운드 종료 후, 총 랭킹 포인트를 기준으로 각 팀 상위 2 명이 다음 라운드에 진출합니다.

순위	포인트
1	9
2	7
3	5
4	4
동점 시: 해당 라운드 총 주행시간이 더 짧은 쪽이 승리합니다.	

트랙: 각 라운드 시작 전, 시스템이 3~5 성 난이도의 트랙 중에서 랜덤으로 하나의 트랙을 선택합니다. 각 경기의 트랙은 중복되지 않으며, 다음의 트랙은 후보에 포함되지 않습니다.

번호	사용 금지 트랙
1	페르시아만 전지역
2	인디애나폴리스 - 신 내곽 순환도

	로 리버스
3	인디애나폴리스 - 신 로맨틱 폴리스 리버스
4	도쿄 - 신칸센 내부 순환선
5	도쿄 - 신칸센 외부 순환선

차량: 차량은 [스탠다드 그룹 - 퍼포먼스 그룹 - 익스트림 그룹] 순으로 사용되며, 사용할 차량풀은 팀 구성 종료 후 참가자들의 투표로 결정됩니다. 6 라운드 모두 동일한 최다 득표 차량풀을 사용하며, 동점일 경우 심판이 랜덤으로 선택합니다.

2.4.5.[오프라인 지역 결승전] - 4 강 1v1 대결(B05)

경기: 크로스 매칭 방식으로 두 번의 1v1 대결을 진행합니다.

예) A 조 1 위 vs B 조 2 위, B 조 1 위 vs A 조 2 위

각 경기는 5 판 3 승제로 진행되며, 각 라운드의 승패는 게임 내 순위에 따라 결정됩니다. 한쪽이 먼저 3 승을 달성하면 매치는 종료되며, 남은 라운드는 진행하지 않습니다. 두 경기에서 승리한 2 명의 참가자는 이후 챔피언 결정전에 진출하며, 패배한 두 참가자는 3 위 결정전에 진출합니다.

트랙 및 차량풀: B05 경기 시작 전, 우선 선택권을 정하기 위한 라운드를 진행합니다. 지정 트랙은 [바르셀로나 - 마운틴 스피드], 지정 차량은 Pagani Huayra 입니다. 승자는 1 라운드에서 먼저 트랙을 선택하며(선택 범위는 시스템 랜덤 선택 범위와 동일), 패자는 차량 그룹을 선택합니다. 이후 각 라운드에서는 매번 패자가 트랙을 선택하고, 승자가 차량 그룹을 선택합니다.

트랙과 차량풀 선택은 이전 경기 종료 후 3 분 이내에 심판에게 전달해야 하며, 기한 내에 전달하지 않을 경우 선택을 포기한 것으로 간주됩니다. 선택을 포기한 경우, 트랙과 차량풀은 심판이 랜덤으로 지정합니다.

2.4.6.[오프라인 지역 결승전]

경기: 먼저 3 위 결정전을 B07 방식으로 진행한 후, 챔피언 결정전을 B07 방식으로 진행합니다. 두 경기는 모두 1v1 대결로 진행되며, 7 전 4 승제 방식입니다. 먼저 4 라운드를 승리하고 최소 2 라운드 차로 앞선 참가자가 승리합니다. 조건을 만족하지 못할 경우 경기는 계속 진행됩니다.

차량: 차량은 [스탠다드 그룹 - 퍼포먼스 그룹 - 익스트림 그룹] 순으로 사용됩니다.

6:6 동점 상황에서는 한 라운드 차로 앞선 쪽이 승리합니다. 그 외의 규칙은 4 강 1v1 대결 B05 경기와 동일합니다.

마지막에는 명예 레이스의 챔피언 경기입니다. 4 개 지역의 우승자 가 함께 경기를 치르게 됩니다.

경기는 토너먼트 방식을 사용하며, 매 라운드마다 최하위 1 명이 탈락하게 됩니다. 마지막까지 살아남은 1 명의 선수가 명예 레이스의 챔피언이 됩니다.

차량 그룹은 순서대로 [스탠다드 그룹 - 퍼포먼스 그룹 - 익스트림 그룹]으로 사용되며 차량풀은 매 라운드 마지막 둘째 순위의 선수가 선정합니다. 트랙은 시스템이 3~5 성 난이도의 트랙 중에서 랜덤으로 선택합니다.

2.5.트랙 설정

2.5.1.[예선전 3 단계 일정 트랙 후보]

1 단계: 시카고 - 서킷 미니 리버스, 레드불 링 서킷 - 피에스타, 샌프란시스코 - 골든 게이트 브리지, 남해군 - 반짝이는 섬

2 단계: 바르셀로나 - 마운틴 스피드, 알프스 - 윈드 벨리, 인디애나폴리스 - 클래식 서킷, 충칭 - 미로 도시

3 단계: 바이윈산 - 벚꽃 폭포, 암스테르담 - 컨트리 서킷 리버스, 도쿄 - 어둠의 도시, 서울 - 한강 리버스

2.5.2.[브레이크아웃 트랙 후보]

예선전 단계에서는 총 12 개의 트랙이 사용되며, 단방향인 트랙은 2 바퀴로 설정됩니다. 각 경기마다 랜덤으로 트랙이 선택되며, 동일한 경기 내에서 중복된 맵은 등장하지 않습니다.

2.5.3.[승급전 트랙 후보]

1v1 우선 선택권 경기의 지정 트랙을 제외한 모든 단계에서는 난이도 3~5 성의 모든 트랙이 트랙 풀에 포함됩니다(아래 사용 금지 트랙 제외). 단방향이 아닌 트랙은 2 바퀴로 설정되며, 동일한 경기 내에서 중복된 맵은 등장하지 않습니다.

번호	사용 금지 트랙
1	페르시아만 전지역
2	인디애나폴리스 - 신 내곽 순환도로 리버스
3	인디애나폴리스 - 신 로맨틱 폴리스 리버스
4	도쿄 - 신칸센 내부 순환선
5	도쿄 - 신칸센 외부 순환선

2.6.차량 제한

2.6.1.[브레이크아웃]

공식 서버의 인게임 규정을 기준으로 하며, 일반 차량과 희귀 차량에는 별도의 제한이 없습니다. 각 단계별 그룹에서는 전설 차량 사용이 가능하되, 사용 가능한 전설 차량 목록은 아래 표를 기준으로 합니다. 단, 모든 참가자는 경기에서 이미 사용한 차량은 다시 사용할 수 없습니다.

1단계 4096강:익스트림 그룹		1단계 4096강:퍼포먼스 그룹		1단계 4096강:스탠다드 그룹	
브랜드	이름	브랜드	이름	브랜드	이름
Pagani	Huayra	McLaren	570S Coupe	Hyundai N	Avante
Koenigsegg	Agera	Porsche	911	NISSAN	Skyline
Porsche	918 Spyder	Lamborghini	Gallardo	Toyota	Sprinter Trueno
Bugatti	Chiron	Hyundai N	IONIQ 5	Porsche	911
2단계 2048강:익스트림 그룹		2단계 2048강:퍼포먼스 그룹		2단계 2048강:스탠다드 그룹	
브랜드	이름	브랜드	이름	브랜드	이름
Ferrari	SF90	NISSAN	GT-R	BMW	Z4
Lamborghini	Aventador	Chevrolet	Corvette	Mitsubishi	Lancer
Mercedes-AMG	GT R Coupé	Mercedes-AMG	SL 63	Aston Martin	DB5
BMW	M8 GTE	Jaguar	F-Type	Chevrolet	Camaro
3단계 1024강:익스트림 그룹		3단계 1024강:퍼포먼스 그룹		3단계 1024강:스탠다드 그룹	
브랜드	이름	브랜드	이름	브랜드	이름
Audi	R8	Lotus	Evora	Chevrolet	Corvette
Dodge	Challenger	Audi	RS7	Ford	Mustang
Ford	GT	Porsche	Panamera	BMW	2 Series Gran Coupe
Ferrari	F8	BMW	M4	MINI	John Cooper Works
4단계 512강:익스트림 그룹		4단계 512강:퍼포먼스 그룹		4단계 512강:스탠다드 그룹	
브랜드	이름	브랜드	이름	브랜드	이름
Pagani	Huayra	McLaren	570S Coupe	Hyundai N	Avante
Koenigsegg	Agera	Porsche	911	NISSAN	Skyline
Porsche	918 Spyder	Lamborghini	Gallardo	Toyota	Sprinter Trueno
Bugatti	Chiron	Hyundai N	IONIQ 5	Porsche	911
5단계 256강:익스트림 그룹		5단계 256강:퍼포먼스 그룹		5단계 256강:스탠다드 그룹	
브랜드	이름	브랜드	이름	브랜드	이름
Ferrari	SF90	NISSAN	GT-R	BMW	Z4
Lamborghini	Aventador	Chevrolet	Corvette	Mitsubishi	Lancer
Mercedes-AMG	GT R Coupé	Mercedes-AMG	SL 63	Aston Martin	DB5
BMW	M8 GTE	Jaguar	F-Type	Chevrolet	Camaro

2.6.2.[승급전]

일반 차량과 희귀 차량에는 제한이 없으며, 사용 가능한 전설 차량의 구체적인 모델은 3 가지 그룹으로 제한됩니다.

1단계 4096강:익스트림 그룹		1단계 4096강:퍼포먼스 그룹		1단계 4096강:스탠다드 그룹	
브랜드	이름	브랜드	이름	브랜드	이름
Pagani	Huayra	McLaren	570S Coupe	Hyundai N	Avante
Koenigsegg	Agera	Porsche	911	NISSAN	Skyline
Porsche	918 Spyder	Lamborghini	Gallardo	Toyota	Sprinter Trueno
Bugatti	Chiron	Hyundai N	IONIQ 5	Porsche	911
2단계 2048강:익스트림 그룹		2단계 2048강:퍼포먼스 그룹		2단계 2048강:스탠다드 그룹	
브랜드	이름	브랜드	이름	브랜드	이름
Ferrari	SF90	NISSAN	GT-R	BMW	Z4
Lamborghini	Aventador	Chevrolet	Corvette	Mitsubishi	Lancer
Mercedes-AMG	GT R Coupé	Mercedes-AMG	SL 63	Aston Martin	DB5
BMW	M8 GTE	Jaguar	F-Type	Chevrolet	Camaro
3단계 1024강:익스트림 그룹		3단계 1024강:퍼포먼스 그룹		3단계 1024강:스탠다드 그룹	
브랜드	이름	브랜드	이름	브랜드	이름
Audi	R8	Lotus	Evora	Chevrolet	Corvette
Dodge	Challenger	Audi	RS7	Ford	Mustang
Ford	GT	Porsche	Panamera	BMW	2 Series Gran Coupe
Ferrari	F8	BMW	M4	MINI	John Cooper Works

승급전 4인 혼전 경기(128강 ~ 16강)에서는, 각 팀의 참가자들이 차량풀을 선택해 제출해야 합니다. 제출된 표를 집계하여 가장 많은 표를 받은 차량풀이 해당 팀의 경기 차량풀로 지정됩니다. 차량풀 선택 정보는 경기 전날까지 심판에게 제출해야 하며, 기한 내 제출하지 않을 경우 선택을 포기한 것으로 간주되어 같은 팀 내 다른 참가자들의 표만 집계됩니다. 동표가 발생할 경우, 심판이 랜덤으로 차량풀을 지정합니다. 최종 차량풀은 경기 시작 2시간 전에 심판이 공지합니다. 모든 참가자는 경기에서 이미 사용한 차량은 다시 사용할 수 없습니다.

승급전 1v1 대결 단계(16강)에서는 첫 번째 경기에 한해, 심판이 랜덤으로 지정한 참가자가 차량풀을 선택합니다. 이후 경기부터는 이전 경기의 승자가 차량풀을 선택합니다. 모든 참가자는 경기에서 이미 사용한 차량은 다시 사용할 수 없습니다.

승급전 8강에서는, 8명의 참가자들이 차량풀을 선택해 제출해야 합니다. 제출된 표를 집계하여 가장 많은 표를 받은 차량풀이 경기 차량풀로 지정됩니다. 차량풀 선택 정보는 경기 전날까지 심판에게 제출해야 하며, 기한 내 제출하지 않을 경우 선택을 포기한 것으로 간주되어 같은 팀 내 다른 참가자들의 표만 집계됩니다. 동표가 발생할 경우, 심판이 랜덤으로 차량풀을 지정합니다. 최종 차량풀은 경기 시작 2시간 전에 심판이 공지합니다. 모든 참가자는 경기에서 이미 사용한 차량은 다시 사용할 수 없습니다.

8강 A/B 조 4인 혼전 경기 단계에서는, 각 팀의 참가자들이 차량풀을 선택해 제출해야 합니다. 제출된 표를 집계하여 가장 많은 표를 받은 차량풀이 해당 팀의 경기 차량풀로 지정되며, 투표는 경기 시작 5분 전까지 완료해야 합니다. 정해진 시간 내에 차량풀을 제출하지 않을 경우 선택을 포기한 것으로 간주되며, 같은 팀 내 다른 참가자들의 표만 집계됩니다. 동점표가 발생할 경우, 심판이 랜덤으로 차량풀을 지정합니다. 모든 참가자는 경기에서 이미 사용한 차량은 다시 사용할 수 없습니다.

2.6.3.[오프라인 지역 결승전]

각 서버에서 지역 4강이 결정된 후, 8월 23일 오프라인으로 결승전이 진행됩니다.

4강 1v1 대결 BO5 경기에서는 차량풀을 우선 선택권 경기의 승자가 선택하며, 이후에는 각 라운드마다 패자가 차량풀을 선택합니다. 모든 참가자는 경기에서 이미 사용한 차량은 다시 사용할 수 없습니다.

3 위 결정전 및 챔피언 결정전 단계에서는 차량풀을 우선 선택권 경기의 승자가 선택하며, 이후에는 각 라운드마다 패자가 차량풀을 선택합니다. 모든 참가자는 경기에서 이미 사용한 차량은 다시 사용할 수 없습니다.

경기 시작 후 차량풀에 없는 차량을 선택한 플레이어가 있는 경우, 해당 경기는 무효 처리되고 다시 시작되며, 해당 플레이어는 [잘못된 차량 선택] 경고를 받게 됩니다. 한 플레이어가 같은 대회에서 [잘못된 차량 선택] 경고를 2 회 받을 경우 해당 경기에서 패배 처리되고 자동으로 다음 라운드가 시작됩니다. 동일 플레이어가 같은 대회에서 [잘못된 차량 선택] 경고를 3 회 이상 받을 경우 해당 대회에서 패배 처리됩니다.

3.참가 요구사항

이번 대회의 예선전 및 승급전은 참가 자격을 충족한 한국 서버 내 모든 플레이어가 참여할 수 있으며, 아래의 요구 사항은 승급전 종료 후 128 강에 진출한 선수 및 해당 계정에만 적용됩니다.

3.1.참가 계정

출전 자격을 획득한 참가자에게는 게임 내 메일이 발송되며, 메일에 포함된 설문지를 통해 참가 확인 및 관련 정보를 제출해야 합니다. 원활한 대회 진행을 위해 안내사항을 수시로 확인해 주시고, 운영진과의 연락에도 적극 협조해 주시기 바랍니다.

3.2.중복 불가 조건

참가 계정은 참가자 정보와 정확히 일치해야 하며, 하나의 선수가 여러 개의 계정으로 중복 참가하거나, 여러 선수가 동일한 계정을 사용해 참가하는 것은 허용되지 않습니다. 한 선수가 중복으로 참가하거나, 여러 선수가 동일 계정으로 참가한 사실이 확인될 경우, 해당 선수 및 계정의 모든 참가 자격과 경기 기록은 무효 처리됩니다.

3.3. 4 강 진출자 정보 확인

오프라인 4 강이 확정된 후, 참가자는 24 시간 이내에 운영측과 오프라인 참가 가능 여부를 확인하고 스케줄 관련 정보를 확인해야 합니다. 오프라인 참가가 불가할 경우, 16 강 예선전 성적을 기준으로 다음 순위의 참가자가 대신 출전하게 됩니다.

규정된 시간 내 운영측과 연락되지 않을 경우 오프라인 경기에 포기한 것으로 간주되며, 이유를 물론하고 이후 경기에 참여할 수 없습니다.

3.4.연령

승급전 단계는 만 19 세 이상의 플레이어만 참가할 수 있습니다. 해당 연도 내에 만 19 세가 되더라도, 경기 당일(7 월 25 일) 기준으로 아직 만 19 세가 되지 않은 경우에는 미성년자로 간주되며 대회 참가가 제한됩니다. 참가자는 한국 여권 혹은 신분증을 제출해 참가 자격을 증명해야 하며, 이외의 서류는 인정되지 않습니다.

3.5.선수 닉네임

참가 선수의 닉네임은 게임 내 이름과 일치해야 합니다.

게임 내 닉네임 및 선수 이름에는 저속하거나 성적, 공포, 폭력, 도박 등의 부적절한 표현은 사용할 수 없으며, 관련 법령이나 사회 통념이나 <레이싱 마스터> 운영 정책에 어긋나는 내용 또한 허용되지 않습니다. 또한, 닉네임에는 스폰서 관련 정보가 포함되어서는 안 됩니다. 참가자는 대회 규정에 부합하는 이름을 사용해야 하며, 각 참가자의 이름은 서로 구별 가능해야 합니다. 닉네임이 유사한 경우, 주최 측은 해당 참가자에게 이름 변경을 요구할 수 있습니다.

두 명의 참가자가 동일한 닉네임으로 대회에 참가할 경우, 해당 참가자는 주최 측과 협의를 통해 조정해야 합니다. 협의가 이루어지지 않을 경우 두 참가자 모두 해당 닉네임을 사용할 수 없으며, 주최 측은 양측 모두에게 규정에 부합하는 새로운 닉네임을 선택하도록 요구할 수 있습니다.

3.6.디바이스 사용 규정

이번 대회의 예선전, 브레이크아웃, 승급전 단계에서는 디바이스 종류에 대한 제한은 없으나, 하나의 디바이스로 여러 계정을 이용해 참가하는 대리 행위는 전면 금지됩니다. 해당 행위가 적발될 경우, 참가 자격이 박탈됩니다.

오프라인 결승전 단계에서는 iPad Pro(M4 칩 버전) 또는 iPhone 16 Pro Max 가 공식 경기용 디바이스로 제공됩니다. 참가자는 경기 전날까지 사용할 디바이스를 선택해 확정해야 하며, 결승 당일에는 디바이스 종류를 변경할 수 없습니다. 개인 디바이스나 외부 장비는 사용할 수 없습니다.

3.7.경기 전 준비 절차

경기 전, 참가자는 아래의 사항이 모두 준비되어 있어야 합니다.

>경기용 디바이스의 배터리, 네트워크 상태 등

>게임 내 설정 미리 점검

>차량 커스텀 리버리 확인(저속하거나 음란, 공포, 폭력, 도박 등 관련 법령, 정책, 사회적 통념 또는 레이싱 마스터 운영 정책에 반하는 리버리는 사용 불가. 해당 리버리로 경기에 참여할 경우, 자동 패배 처리.)

3.8.경기 시작 시간

특별한 문제가 없을 경우, 경기는 정해진 시간에 시작됩니다. 이전 경기가 종료되지 않아 일정에 변동이 생길 경우, 심판의 안내가 있을 예정입니다.

승급전 단계에서는 경기 시작 20 분 전부터 방 입장이 가능하며, 경기 시작 시간까지 입장하지 않은 경우 지각으로 간주됩니다. 10 분 이상 지각 시, 해당 참가자는 기권으로 처리됩니다.

3.9. 네트워크 환경

온라인 경기 단계에서는 참가자가 본인의 경기용 네트워크를 직접 준비해야 하며, 네트워크 상태로 인해 발생하는 문제에 대한 모든 책임은 참가자 본인에게 있습니다. 참가자 개인의 네트워크 문제로 경기 진행에 문제가 발생한 경우, 운영진은 재경기를 진행하지 않을 수 있습니다.

4.사전 프로세스

4.1.경기 일정 변경

대회 조직위는 특정 일자의 일정을 재조정하거나, 경기 일자를 변경하거나, 기타 방식으로 경기 일정을 변경할 수 있습니다. 대회 조직위가 경기 일정을 변경할 경우, 모든 참가자에게 최대한 신속히 안내될 예정입니다.

4.2.대회 출석체크(승급전 및 결승전 한정)

경기에 참가하는 선수는 경기 시작 전 심판과 연락하여 온라인 출석체크를 완료해야 하며, 출석 체크 시간은 경기 예정 시간 30 분 전부터입니다. 출석체크 후에는 경기 시작까지 원활한 연락 상태를 유지해야 합니다.

4.3.게임 방 생성

공식 측에서는 최종 게임 방 생성 방식을 결정합니다.

게임 방은 경기 시작 전에 시스템에 의해 자동으로 생성되며 경기 시작 30 분 전, 해당 방에 배정된 플레이어에게 안내 알림이 발송됩니다.

경기가 시작된 이후에도 매치가 진행 중일 경우, 플레이어가 중간에 접속하더라도 라운드 사이에 방 입장 알림을 받을 수 있습니다.

만약 전체 경기 과정에서 한 경기라도 참여하지 않을 경우, 기권으로 간주되며 이후 참가 자격을 상실합니다.

4.4.심판(승급전 및 결승전 한정)

심판은 <레이싱 마스터> 레전드컵의 공식 담당자로, 경기 전/중/후반에 발생하는 모든 경기 관련 사항을 판단하고 관리합니다.

심판 관할 범위 예시:

- > 경기 전 참가자 신원 확인
- > 참가자의 디바이스 및 경기 장소 점검 및 감독
- > 경기 시작 안내
- > 경기 중 일시 정지 및 재개 지시
- > 경기 중 규칙 위반 제재
- > 경기 종료 및 결과 확인

4.5.최종 판정

모든 판정은 심판이 규정과 현장 상황에 대한 판단을 바탕으로 최종 결정합니다. 선수가 판정에 이의를 제기하고자 할 경우, 해당 라운드 종료 후 공식적으로 이의를 제기할 수 있습니다. 심판이 현장 상황을 확인하고 판정을 진행하는 동안, 참가자는 심판의 업무를 방해해서는 안 됩니다. 심판의 판정에 오류가 있었을 경우, 해당 판정은 변경될 수 있습니다. 운영 측은 경기 중 또는 경기 종료 후 해당 판정이 공정한 절차에 따라 이뤄졌는지 자체적으로 평가할 수 있습니다. 절차상 문제가 있었던 경우, 운영 측은 해당 판정을 철회할 수 있습니다. 운영 측은 경기 중 모든 판정에 대한 최종 결정권을 보유합니다.

5.경기 진행 절차

5.1.네트워크 오류

온라인 경기 중에는 참가자가 본인의 경기용 네트워크를 직접 준비해야 하며, 네트워크 상태로 인해 발생하는 문제에 대한 모든 책임은 참가자 본인에게 있습니다. 참가자 개인의 네트워크 문제로 경기 진행에 문제가 발생한 경우, 운영진은 재경기를 진행하지 않을 수 있습니다.

5.2.예상치 못한 접속 종료

승급전 단계에서 게임 클라이언트의 불안정으로 인해 다수의 참가자가 접속이 끊긴 것이 확인될 경우, 대회 운영 측은 양측 참가자에게 재경기를 지시할 수 있습니다.

5.3.고의적인 접속 종료

참가자의 행위(예: 자발적인 게임 종료) 또는 온라인 경기 중 디바이스에 문제가 발생해(예: 전원 꺼짐, 응답 없음 등) 한 명이라도 접속이 끊긴 경우, 대회 운영 측은 재경기를 허용하지 않을 수 있습니다.

5.4.증징계 규정

5.4.1.버그

버그는 게임 결과에 오류나 비정상적인 현상을 일으키거나, 게임 데이터 및 하드웨어 디바이스 작동에 이상을 초래할 수 있는 오류, 결함, 고장 또는 시스템상의 문제를 의미합니다.

5.4.2.경미한 버그

게임 내 경기에 큰 영향을 주거나 결과를 변경하지 않는 수준의 버그를 의미합니다. 이러한 버그는 클라이언트 재시작 등의 방식으로 영향을 줄이거나 방지할 수 있습니다. 해당 버그가 발생하더라도 경기는 그대로 진행되며, 버그의 영향 정도에 따라 대회 조직위가 재경기 여부를 판단할 수 있습니다.

5.4.3.하드웨어 고장

하드웨어 고장은 서버, 경기 디바이스 또는 주변 기기에서 발생하는 문제를 포함합니다. 이 중 선수의 잘못으로 인해 발생한 하드웨어 고장은 포함되지 않습니다. 대회 조직위는 하드웨어 고장의 인위적 발생 여부를 판단할 수 있습니다.

5.4.4.심각한 버그

심각한 버그란 하드웨어의 예기치 않은 고장을 포함하여, 전체 참가자의 절반 이상에게 다음과 같은 영향을 미치는 경우를 말합니다. 경기 환경에서의 플레이 능력이 심각하게 저하되거나, 경기 데이터 혹은 게임 메커니즘이 크게 변경되는 버그가 해당됩니다. 또한, 특정 외부 환경 조건으로 인해 절반 이상의 참가자가 경기를 정상적으로 이어가기 어려운 상황 역시 심각한 버그로 간주됩니다. 이러한 버그가 발생한 경우, 대회 조직위는 재경기를 진행할 수 있습니다.

5.4.5.버그 등급

대회 진행 중 발생한 버그에 대해서, 대회 조직위는 해당 버그의 등급을 판단할 수 있습니다.

5.4.6.재경기 절차

경기가 중단될 정도의 상황이 발생한 경우 운영 측은 재경기 여부를 검토합니다.

해당 상황이 경기 중단 사항에 해당하는지는 운영 측이 판단하게 결정합니다.

선수 간의 소통을 이유로 경기가 일시 중단되지는 않으며, 소통 중에 발생한 모든 조작 및 그에 따른 결과는 선수 본인이 책임져야 합니다.

선수가 고의로 버그를 악용한 사실이 확인될 경우, 해당 버그로 인해 이득을 보았는지와 관계없이 해당 라운드의 출전 자격이 박탈됩니다.

5.5. 대회 항의 절차 (승급전 및 결승전 한정)

경기 진행 중 해당 라운드의 결과에 대해 양측 선수가 이의를 제기하지 않을 경우, 결과에 대해 양측 모두가 동의한 것으로 간주합니다. 경기 종료 후 이전 라운드의 결과에 대한 참가자의 이의 제기는 대회 조직위에서 접수하지 않습니다.

현재 라운드의 경기에 한하여 참가자가 이의 사항이 있을 경우, 대회 조직위에 이의 신청을 제기할 수 있습니다. 참가자는 각 라운드 종료 후 3 분 이내에 담당 심판에게 이의를 제기해야 합니다.

참가자가 이의 제기 시 해당 매치가 아직 종료되지 않았을 경우에는 경기를 정상적으로 완료한 뒤에 처리합니다.

6.참가자 행동 수칙 (승급전 및 결승전 한정)

6.1.라이브 스트리밍 협조

경기 진행 중, 참가자는 심판 및 공식 운영진의 요청에 반드시 협조해야 하며, 경기의 원활한 진행을 위해 음성 인터뷰 등 절차상 진행에도 응할 의무가 있습니다.

참가자가 개인적인 사유로 고의로 라이브 방송 진행을 지연하거나 방해할 경우(예: 게임 시작 거부, 무단 퇴장 등), 심판은 해당 참가자에게 경고를 부여하거나 해당 라운드 패배 처리할 수 있습니다. 심각한 경우, 참가 자격 및 모든 보상이 박탈될 수 있습니다.

6.2.부정 행위

다음의 행위는 불공정 행위로 간주되며, 이에 대한 처벌은 대회 조직위의 판단에 따라 결정됩니다.

6.2.1.소극적인 경기

심판은 언제든지 선수의 레이스 랩 타임을 재검토할 권한을 가지며, 이를 통해 선수가 경기에 적극적으로 참여했는지 여부를 확인할 수 있습니다. 만약 심판이 선수가 소극적인 경기를 펼쳤다고 판단할 경우 해당 선수의 대회 참가 자격이 박탈되며, 참가를 통해 획득한 모든 보상 또한 회수됩니다.

6.2.2.소극적인 경기에 대한 처벌

선수가 승급전 또는 결승전 기간 동안 기록한 랩 타임 중 하나라도 예선전 및 브레이크아웃 기간 중의 본인 최고 기록 대비 10% 이상 느릴 경우, 심판진은 이를 근거로 소극적인 경기로 판단할 수 있습니다.

6.2.3.공모(아래와 같은 행위를 포함)

경기를 공모하거나, 게임 내에서 정당한 기준에 따라 경쟁하지 않는 행위.

사전에 상금 및/또는 기타 형태의 보상을 분배하기로 합의하는 행위.

상금 또는 기타 어떠한 이유로 특정 라운드에서 고의로 패배하거나, 다른 참가자에게 그렇게 하도록 유도하는 행위.

6.2.4.경기 공정성

모든 참가자는 레전드컵 경기 진행 중 스포츠 정신을 갖고 임해야 하며, 정직함을 유지하고 공정한 경기 원칙이 훼손되지 않도록 해야 합니다.

6.2.5.해킹

참가자 또는 참가자를 대리하는 개인이 <레이싱 마스터>의 게임 클라이언트를 임의로 수정하는 모든 행위를 의미합니다.

6.2.6.버그 악용

게임 내 버그를 고의로 이용하여 이득을 얻는 모든 행위를 의미합니다. 버그 악용에는 대회 조직위의 판단 하에 정상적으로 작동하지 않는 게임 기능을 이용하거나, 게임 설계 의도를 위반하는 모든 행위가 포함됩니다.

6.2.7.대리 플레이

다른 참가자의 계정을 사용해 경기에 참여하거나, 타인에게 해당 계정을 사용하도록 부추기거나 유도하거나 지시하는 행위를 의미합니다.

6.2.8.부정 행위

모종의 치팅 장비 및/또는 치팅 프로그램을 사용하거나, 이와 유사한 방식으로 행해지는 모든 행위를 의미합니다.

6.2.9.고의적인 접속 종료

정당하고 명확한 사유 없이 고의로 연결을 종료하는 모든 행위를 의미합니다.

6.2.10.모욕 및 혐오 발언:

참가자는 음란한 언행, 타인의 권리를 침해하는 행위, 저속하거나 무례한 태도, 위협, 모욕 및 비방 등 공격적이거나 불쾌감을 주는 언행을 해서는 안 됩니다. 또한, 경기 중 증오나 차별을 조장하거나 선동하는 행위 역시 금지됩니다. 참가자는 모종의 도구나 장비를 이용해 위와 같은 발언이나 정보를 게시, 전파, 유포하는 행위를 해서는 안 됩니다.

6.3.범죄 행위

참가자는 직·간접적으로(유인, 권유, 지원, 교사, 강요, 위임 등 기타 간접적인 방식 포함) 국가 또는 지역의 법률, 규정, 행정 명령, 정책 또는 기타 규범을 위반하는 행위에 관여해서는 안 됩니다. 위반 시, 대회 조직위는 본 규정에 따라 해당 참가자에게 엄중히 처벌할 수 있으며, 관련 자료를 관계 기관에 이관할 수 있습니다.

6.4.비밀 유지 의무

참가자는 모든 통신 수단(모든 SNS 채널 포함)을 통해 대회 조직위가 제공한 기밀 정보를 공개해서는 안 됩니다.

6.5.기권

본 대회는 원칙적으로 참가자의 기권을 금지합니다. 참가자가 끝까지 기권 의사를 고수하거나, 정해진 시간에 맞춰 경기에 참여하지 않을 경우, 대회 운영 측은 해당 참가자가 본 대회 참가 권리를 포기한 것으로 간주하며, 해당 참가자가 포함된 경기는 부전승 처리됩니다.

7.대회 보상

서버 순위	보상 내역
1 위	현물 보상: 2025 레전드컵 챔피언 트로피
	현물 보상: 10,000 달러
	다이아*12,888, 챔피언 카드 배경*1, 챔피언 프레임*1, 챔피언 타이틀*1, 전설

	차량 1 대 선택*1 개
2	현물 보상: 2025 레전드컵 유니크 메달(4 강)
	현물 보상: 5,000 달러
	다이아*10,888, 준우승 카드 배경*1, 준우승 프레임*1, 준우승 타이틀*1, 전설 차량 1 대 선택*1 개
3	현물 보상: 2025 레전드컵 유니크 메달(4 강)
	현물 보상: 3,000 달러
	다이아*8,888, 3 위 카드 배경*1, 3 위 프레임*1, 3 위 타이틀*1, 전설 차량 1 대 선택*1 개
4	현물 보상: 2025 레전드컵 유니크 메달(4 강)
	현물 보상: 1,000 달러
	다이아*8,888, 4 위 카드 배경*1, 4 위 프레임*1, 4 위 타이틀*1, 전설 차량 1 대 선택*1 개
5~8	다이아*8,888, 8 강 카드 배경*1, 8 강 프레임*1, 8 강 타이틀*1
9~16	다이아*6,480, 16 강 카드 배경*1, 16 강 타이틀*1
17~32	다이아*6,480, 32 강 카드 배경*1, 32 강 타이틀*1
33~64	다이아*6,480, 64 강 카드 배경*1, 64 강 타이틀*1
65~128	다이아*6,480, 128 강 카드 배경*1, 128 강 타이틀*1
129~256	다이아*3,000, 256 강 카드 배경*1, 256 강 타이틀*1
257~512	다이아*3,000, 512 강 카드 배경*1, 512 강 타이틀*1
513~1024	다이아*3,000, 1024 강 카드 배경*1, 1024 강 타이틀*1
1025~2048	다이아*1,500, 2048 강 카드 배경*1, 2048 강 타이틀*1
2049~4096	다이아*500, 4096 강 카드 배경*1, 4096 강 타이틀*1

전설 차량 선택*1: 출시된 전설 차량 중 1 대 혹은 다이아*15,000 개를 선택할 수 있습니다.

명시된 현금 보상은 세전 금액이며, 실제 지급 시에는 관련 법률에 따라 세금이 공제된 후 지급됩니다.

추가 보상이 있을 경우, 추후 별도로 안내될 예정입니다.

8.규칙 변경 안내

대회 조직위는 레전드컵의 공정한 경쟁과 대회의 완전성을 보장하기 위해, 본 규정을 언제든지 수정·변경 또는 보완할 수 있습니다.

9.정보 수집

9.1.오프라인 대회를 위한 정보 수집 안내

선수의 연령이 참가 자격에 부합하는지 확인하기 위해, 128 강에 진출한 참가자의 한국 여권 또는 신분증 정보를 수집합니다.

또한, 해외 오프라인 대회 참가 자격을 확인하기 위해, 4 강에 진출한 참가자의 여권 정보와 휴대전화 번호, 이메일 주소를 추가로 수집할 예정입니다.

수집된 개인정보는 자격 확인 및 항공권·숙소 예약 등 오프라인 대회 참가를 위한 용도로만 사용되며, 대회 종료 후 영업일 기준 30 일 이내에 모두 폐기됩니다.

9.2.보상 지급 관련 정보 수집 안내

이번 오프라인 대회의 지역 우승자, 준우승자, 3 위, 4 위에게는 상금이 지급됩니다. 상금 지급을 위해 선수의 명의로 된 개인 은행 계좌 정보를 수집합니다. 해당 정보는 상금 지급에만 사용되며, 오프라인 대회 상금 지급 완료 후 영업일 기준 30 일 이내에 폐기됩니다.