

KFA eFootball 국가대표 선발대회 대회규정

2023.10.05 기준

"KFA eFootball 국가대표 선발대회" (이하 "본 선발대회")는 "AFC eAsian Cup 2023"에 출전하는 대한민국 eFootball 국가대표 선수를 선발하기 위한 대회입니다. 대한축구협회 (이하 "KFA") 내 "KFA eFootball 국가대표 선발대회" 운영 담당부서(이하 "주최측")는 본 선발대회에 대한 규정을 다음과 같이 정합니다.

제1장 총칙

제1조 (적용 범위 및 추가·변경)

본 규정은 본 선발대회에 참가하는 팀 또는 자 (이하 "팀", "선수"로 함) 및 주최 측에 적용됩니다. 주최 측은 합리적인 범위와 방법으로 선수의 사전 동의를 받지 않고도 본 규정을 추가하거나 변경할 수 있습니다. 선수는 변경 후의 규정이 인터넷에 게시된 시점에서 변경 후의 내용에 동의한 것으로 간주됩니다.

제2조 (용어정의)

(1) eFOOTBALL 2024

코나미사에서 출시한 축구 비디오 게임을 가리킵니다.

(2) 트라이얼 2vs2 모드

eFOOTBALL 에 내장된 트라이얼(2vs2) 모드를 가리킵니다.

(3) SEN 계정 (온라인 ID)

Sony Entertainment Network 계정의 약어로, 소니 인터랙티브 엔터테인먼트 주식회사가 제공하는 온라인 서비스 플랫폼을 이용할 수 있는 계정을 가리킵니다. 본 선발대회에서는 상대 매칭, 경기 결과 보고 등에 사용됩니다.

(4) 팀명(게임 내 팀 이름)

본 대회에 참가하는 팀 이름으로, 게임 내에서 선수가 생성한 팀 이름을 가리킵니다. 다만, 부적절한(수치, 불쾌, 혐오를 야기하는) 이름으로의 참가는 금지됩니다.

(5) 플레이어명 (게임 내 이름)

본 선발대회에서 선수의 호칭에 사용되는 게임 내 이름을 가리킵니다. 다만, 부적절한(수치, 불쾌, 혐오를 야기하는) 이름으로의 참가는 금지됩니다.

(6) 본 선발대회

2023년 10월 21일(토)에 개최되는 오프라인 형식의 대회 전반을 가리킵니다.

(7) AFC eAsian Cup 2023

아시아컵에 참가하는 각국 축구 협회에서 선출한 선수들이 모여 아시아 최고의 나라를 결정하는 AFC 주최의 e스포츠 국제 대회를 가리킵니다. 본 대회는 'eFOOTBALL 2024' 게임으로 진행되며 '2 VS 2 방식'으로 진행됩니다. 2024년 2월 1일~5일, 카타르에서 진행 예정입니다. 자세한 내용은 AFC 공식 웹사이트를 참조하십시오.

제3조 (본 선발대회 형식)

본 선발대회 참가 자격을 획득한 32개 팀에 의한 "eFootball™ 2024의 트라이얼" 모드를 사용한 2vs2 경기입니다. 오프라인 형식으로 진행됩니다.

제4조 (담당의 권한)

주최 측은 문제가 발생하거나 규칙을 적용하는 것이 공정성을 심각하게 해치는 결과를 초래하는 경우 및 기타, 본 부서의 개입이 필요한 모든 경우에 대한 최종 결정 권한을 단독으로 가집니다.

제5조 (참가 자격)

본 선발대회에 참가하려면 다음 요건을 모두 충족해야 합니다.

- (1) 2023년 KFA eFootball 국가대표팀의 일원으로 뛸 수 있어야 합니다.
- (2) 대한민국 eFootball 국가대표팀에 선발된 경우, 2024년 2월 1일, 카타르에서 개최 예정인 AFC eAsian Cup 2023 (전후 여행 날짜 포함) 참여할 수 있어야 합니다. 협회가 대회 참가를 위해 진행하는 온라인, 오프라인 훈련(기간: 2023년 11월 ~ 2024년 1월, 날짜 미정, 오프라인: 광화문 축구회관 또는 파주NFC 등)에 참여할 수 있어야 합니다.
※ 각 대회 일정은 신종 코로나 바이러스 감염증의 감염 상황에 따라 변경 될 수 있습니다.
- (3) 폭력, 성관련 비위행위, 승부조작(어뷰징 포함), 음주운전, 도박 등 행위, 범죄경력이 있는 경우 대회에 참가할 수 없습니다.
- (4) 타 대회 등에서 공식적인 징계이력이 있는 경우, 주최측에 이를 밝혀야 하며 이에 따라 출전에 제한이 있을 수 있다. 징계가 있었음에도 이를 밝히지 않는 경우 추후 자격 박탈 등의 불이익이 있을 수 있다.
- (5) 23년 10월 31일 기준, 만18세 이상이어야 합니다. (출생연월일이 2005년 10월 31일 이전)
- (6) 한국 거주자, 한국 국적, 한국 여권을 소지하고 있어야 합니다. 한국 여권의 경우 가지고 있지 않은 경우 대표자로 선출된 후 즉시 취득할 수 있어야 합니다.
- (7) KFA 준회원 ID가 있어야 합니다 #4. [*여기](#)(링크)에서 ID를 취득할 수 있습니다.
[회원가입]-[준회원 가입하기]로 이동, 기존 정회원 또는 준회원ID 있는 경우 신청시 가입 가능
- (8) KFA가 별도로 규정하는 대회 참가 규정에 동의해야 합니다.
- (9) KFA 축구국가대표팀 운영규정에 동의해야 합니다.
- (10) AFC가 별도로 규정한 대회 참가 규정에 동의해야 합니다.
- (11) 주최측 및 다른 플레이어와 한국어로 의사 소통 능력이 있어야 합니다.
- (12) 대회 참가 신청시, 유효한 플레이 스테이션 네트워크 계정을 소지해야 합니다.
- (13) 「축구국가대표팀 운영 규정」을 준수하며 이에 결격사유 또는 문제가 될 소지가 있는 경우 사전에 협회에 이를 통보해야 합니다. 이를 지키지 않거나 결격사유가 확인될 경우 선발전 전 실격 또는 선발전 후 대표선수로 자격 박탈 등의 불이익이 있을 수 있습니다. 또한 협회는 최종 선발된 선수들에게 「범죄경력조치서」를 요청할 수 있으며, 참가자는 이를 따라야 합니다.
- (14) 「개인정보의 취급에 관한 동의서」 및 「저작권, 초상권 등 취급에 관한 동의서」에 동의해야 합니다.

본 선발대회 참가 조건

본 대회에 출전한 선수 중 본 대회에 참가하는 선수는 다음 항목에 따라 선발된 32팀(64명)입니다.

- (1) 'eFOOTBALL 2024' 중 '2024 페이지1 레이팅(점수)' 기준 상위 32팀(2명의 점수 합산)

예) A팀: 참가자의 레이팅(점수)이 2250점, 2300점, B팀 2500점, 2000점인 경우

A팀 합산(4550점)이 B팀(4500점)보다 더 높으므로 A팀에게 대해 참가 자격 부여

(2) (1)에 해당하는 선수가 참가 자격을 충족하지 못하는 선수를 대체하기 위해 KFA가 별도로 정한 방법으로 선발된 선수

(3) 주최측이 광고 노출이나 이익 활동을 금지시킬 수 있는 경우 동의해야 합니다. 선수가 본 선발대회와 관련하여 광고 노출이나 이익 활동 등을 할 경우 사전에 주최측의 승인을 받아야 합니다.

(4) 본 선발대회 참가 시 착용할 유니폼은 주최측이 지정한 것을 착용해야 합니다.

- e스포츠 팀 소속 선수: 팀 유니폼 (팀 유니폼이 없는 경우 주최측이 지정한 유니폼을 착용)
- 무소속 선수: 주최측이 지정한 (팀별로 동일한 색상, 단색의) 복장, 별도 지정 없을시 단정한 복장
- 공공질서나 도덕에 어긋나는 로고, 메시지 등이 포함되어 있을 경우 유니폼 착용이 허용되지 않을 수 있습니다.

제6조 (상금)

(1) 우승: 플스5 1대, KFA 듀얼센스 컨트롤러 및 충전거치대 2세트

(2) 준우승: KFA 듀얼센스 컨트롤러 및 충전거치대 2세트

제7조 (참가)

참가와 관련한 정보는 KFA 공식 홈페이지 내 공지사항을 통해 안내됩니다.

선수는 2023년 10월 4일부터 10월 17일까지의 기간 동안 공지사항 내 참가신청 링크를 통해 참가합니다. 단 함께 안내된 KFA 준회원 가입하기 링크를 통해 KFA 준회원가입도 함께 해야 합니다. 대회 규정 제5항 내 본 선발대회 참가 조건 중 (1)에 따라 팀 중 상위 성적 순서대로 선택됩니다. 또한, 위 참가 기간 동안 정해진 팀 수(32팀)를 충족하지 못할 경우, 참가 기간 내에 참가한 팀 중 일부 팀의 참가를 확정하고, 부족한 팀 수를 추가 모집할 수 있습니다. 추가 선발이 있는 경우 별도로 기간과 일정을 통보할 예정입니다.

협회는 10월 19일(금)에 대회 참가팀, 대진, 일정 등 대회 정보를 협회 홈페이지 및 SNS를 통해 안내할 예정이며 필요한 경우 참가팀 수를 변경할 수 있습니다.

팀장 및 팀원 등록

(1) 신청 시 팀장 1명, 팀원 1명의 필수 정보를 팀장이 대표로 등록합니다.

본 선발대회 참가 조건을 충족하기 위한 팀장과 팀원 모두의 정보 및 자료를 입력, 제출해야 합니다.

(2) 선수가 본 규정에서 정한 금지 행위에 위반하거나, 그 외 선수에 의한 본 선발대회 참가가 부적절하다고 합리적으로 판단될 때, 주최측은 해당 선수의 신청을 거부할 수 있습니다.

제2장 본 선발대회의 진행

제8조 (개요)

본 선발대회는 2023년 10월 21일에 오프라인에서 “eFootball™ 2024의 트라이얼(2vs2) 모드”를 사용하여, 그룹 스테이지, 녹아웃 스테이지(더블 엘리미네이션 형식), 팀경기(2대2)로 진행됩니다. 그룹 스테이지(예선)은 8개팀 4개조로 구성되어 단판 더블 엘리미네이션 방식으로 진행됩니다. 녹아웃 스테이지(본선)은 8개팀이 기본 2경기, 최대 3경기, 더블 엘리미네이션 방식으로 진행됩니다.

제9조 (경기 형식)

(32팀, 8팀 4개 그룹 기준, 최종 참가팀 수 변화에 따라 조정 될 수 있음)

(1) 그룹스테이지: 단판, *더블 엘리미네이션 방식, 4개그룹 조1~2위, 총 8팀 녹아웃스테이지 진출
순위결정방식: 승리팀, 정규시간까지 점수가 동률시, 연장전 진행, 무승부시 승부차기 진행

(2) 녹아웃스테이지: 기본 2경기(*두 경기결과(점수)를 합산하여 승자결정:aggregate score)

동률시 3경기 진행, *더블 엘리미네이션 방식

승자결정방식: 2경기 경기결과를 모두 합산하여 승자 결정, 동률시 3경기 진행

2경기 정규시간만 진행, 3경기는 정규시간 내 동률시, 연장전, 승부차기 순 진행

*더블 엘리미네이션 방식: 모든 팀에게 예선과 본선에서 각각 2번의 기회가 제공되는 방식

*결과(점수)합산 승자결정(aggregate score)방식: 2경기의 결과(점수)를 합산하여 승자를 결정

예) 1경기 A팀(3)vs(2)B팀, 2경기 B팀(4)vs(2)A팀 일 경우 합산 A팀(5)vs(6)B팀으로 B팀 승리

제10조 (연락 방법)

주최측에서 팀(선수)에게 본 선발대회에 관한 연락은 사전 또는 진행 중 전화(선수가 신청 시 제공한)를 통해 한국어로 진행됩니다. 선수가 연락에 응답하지 않아 발생하는 불이익은 선수 본인의 책임입니다.

제11조 (게임 환경)

본 선발대회에서 사용할 게임 환경은 다음과 같습니다.

게임: eFOOTBALL 2024 (PS5® 버전)

버전: 본 선발대회 개최 날짜의 최신 버전

게임 기기: PS5®

제12조 (게임 설정)

팀(선수)는 "eFootball™ 2024의 트라이얼(2vs2)" 모드에서 다음 설정을 확인하고 상대 팀을 초대합니다. 선수는 다음을 공통 게임 설정으로 준수해야 합니다. 필수 설정 항목을 지키지 않고 경기를 진행할 경우 해당 경기는 '패배' 처리 됩니다.

선수는 통보받은 시간 내(시작 10분전 공지)에 경기 전에 게임과 관련한 모든 설정을 빠르게 확인하고 설정해야하는 의무가 있습니다. 다시 확인하여 잘못된 설정이나 게임 설정이 적용되지 않은 경우 주최측에 알려야 합니다. 다음 경기에 대한 게임 설정을 변경할 수 없습니다.

[필수]

트라이얼 설정	
VS	2 VS 2, 오프라인
정원	4인
소속 데이터 설정	선수 능력 균일화

게임 플레이 설정	
경기 난이도	슈퍼스타
게임 스피드	0
컨디션: 홈	보통
컨디션: 어웨이	보통
부상	없음

경기 화면 표시	
레이더 표시	아래
선수 이름 상자	켜기
공수 레벨	켜기
공수 레벨 정보	켜기
레이더: 홈	유니폼 색상(기본값)
레이더: 어웨이	(단 선수의 이의가 있고, 심판이 판단하여 변경이 필요한 경우 따라야 함)
파워 게이지	켜기
커서 표시	켜기
체력 게이지	끄기
시간과 점수	켜기
커서 선수 이름 표시: 대전 상대	켜기
동료 커서 이름 : 온라인 협력 플레이	선수 이름
세트 피스 조작 가이드	켜기
골 세레머니 조작 가이드	켜기

규정	
경기 시간	10분
연장전	조별(없음), 녹아웃(있을 수 있음) / 9항 참조
PK	있음 / 제9항 참조
선수 교체 인원수	5
선수 교체 횟수	3
연장 시 교체 인원 1명 추가	있음
볼	eFootball™ 2024

카메라 / 오디오 / 유니폼	
카메라	다이나믹 와이드
오디오	e스포츠
유니폼	FREE (단 선수의 이의가 있고, 심판이 판단하여 변경이 필요한 경우 따라야 함)

경기장 설정	
경기장	eFootball™ Stadium
시간대	야간
시즌	여름
날씨	맑음
진디 길이	보통
경기장 상태	보통

‘사이드 선택’ 컨트롤러 세부 설정	
커서 이름	선수 이름

[권장]

선수들은 버튼 배치나 게임 플랜 옵션 등의 개인 설정이 허용됩니다.

컨트롤러 세팅의 경우 홈팀, 원정팀 순으로 합니다. 단 세팅 시간에 대해 심판의 지시가 있는 경우 이에 따라 조속히 세팅을 마무리해야 합니다.

[기타-장비]

게임에 사용되는 모니터, PS5 본체, 컴퓨터, 네트워크 환경 등은 주최측에서 제공한 상태로 사용해야 한다. 선수는 자신의 의사에 따라 다른 장비를 사용할 수 없으며, 준비되지 않은 다른 장비 요청은 허용되지 않는다.

- 모든 게임은 Sony PlayStation® 5 콘솔을 사용하여 진행되며 KONAMI 온라인 업데이트를 통해 최신 eFootball 2024에서 작동할 수 있어야 한다.

공식 Sony DualSens 컨트롤러 및 컨트롤러 케이블은 주최자가 제공하지만 플레이어는 개인 컨트롤러(단 Sony DualSens 컨트롤러만 가능, 개조된 컨트롤러 사용 불가) 및 컨트롤러 케이블을 사용하여 참가할 수 있다. (유, 무선 선택 가능)

- 선수가 별도로 준비한 헤드폰(이어폰) 등은 허용된다.

- 개인 장비를 사용할 때 게임 중 발생하는 기술적인 문제 및 결과에 대한 불이익은 해당 팀(선수)에 책임이 있다. 다만, 제공되는 장비에 기술적인 문제가 있는 경우에는 팀(선수)가 운영진에 확인을 요청할 수 있다. 확인 후 관리팀은 필요한 조치를 취할 수 있다.

제13조 (스쿼드 제한)

(1) ‘트라이얼 모드’ 내 ‘선수 능력 균일화’로 진행되며 해당 모드 내에 있는 클럽 또는 국가대표팀을 선택하여 대회에 참가할 수 있다.

(2) 선수들은 본 대회가 진행되는 동안, 추가적인 스쿼드 제한이 있을 수 있고 선수는 안내에 따라 이를 준수해야 합니다.

(3) 상대팀의 위반이 있는 경우 확인 가능한 증거가 있는 경우 이의를 제기할 수 있습니다.

제14조 (대회 진행)

팀(선수)들은 주최측이 지정한 일시, 장소에 최소 30분전까지 도착해야 합니다. 경기 전, 경기 중 구두 또는 유선상에 연락 가능한 상태를 유지해야 합니다. 또한 본 대회 당일 중계가 있는 경우 라이브 스트리밍을 원활히 진행하기 위한 사전 준비(세팅)를 해야 합니다.

선수들은 스쿼드 제한을 포함한 게임 설정을 사전에 확인하고 모든 하드웨어 및 네트워크가 작동하여 필요한 업데이트를 완료해야 합니다.

주최측은 경기 시작 10분 전을 기준으로 선수들에게 대진과 경기 시작시간, 경기 진행 위치를 통보합니다. 본 대회의 진행 상황에 따라 이 통보가 지연될 수 있으므로 경기 당일에는 주최측의 연락을 받은 후 빠르게 경기를 시작할 수 있도록 대기해야 합니다.

경기가 종료 후 각 팀의 대표선수 1인은 경기 결과를 확인 후 서명해야 합니다. 만일 이에 따르지 않을 경우 불이익이 있을 수 있습니다.

제15조 (부정 행위)

주최측은 선수가 다음 중 하나에 해당하는 경우 해당 선수를 대회에서 제명할 수 있습니다.

(1) 통보받은 일시 및 장소에 나타나지 않을 경우

(2) 전화를 통해 연락이 되지 않는 경우

(3) 고의로 게임과의 연결을 끊고 재연결할 수 없는 경우, 연결이 끊긴 상태 현장에서 즉시 보고해야 합니다. 연결을 고의로 끊었는지 여부 및 경기 재개 등은 주최측의 재량에 따라 결정됩니다.

제16조 (문제 발생 시 대응)

- (1) 주최측은 대회 운영상 필요한 경우 상황(게임 진행 상황 및 기타 상황)에 대한 질문이나 일정 시간 대기를 팀(선수)에게 지시할 수 있습니다.
- (2) 주최측은 팀(선수)가 참석한 상태임에도 불구하고 매칭에 문제가 발생한 경우 게임 장비의 재시작 등을 지시할 수 있습니다.
- (3) 주최측은 팀(선수)가 의도하지 않고 네트워크 연결이 끊겨 다시 연결할 수 없는 경우에 대한 판단을 내리며 경기를 연결 시점으로 돌릴 수 있는지 여부를 판단합니다. 경기를 되돌릴 수 없다고 판단한 경우 경기를 다시 시작하는 할 수 있으며 이는 주최측의 재량에 따라 결정됩니다.

제17조 (언어)

본 대회는 모두 한국어로 진행됩니다.

제18조 (경기)

- (1) 팀(선수)들은 경기 전에 게임 설정을 확인하고 모든 하드웨어와 네트워크가 작동하는지 확인해야 합니다.
- (2) 경기 중 게임 내 일시정지는 선수 교체와 전술 변경을 포함하여 최대 5회까지 제한됩니다. 이 외에도 게임 내 팀의 선수가 퇴장되었을 때 선수 교체와 전술 변경을 위해 일시정지할 수 있습니다.

제19조 (기타)

- (1) 대회 진행 시, 코로나19 등의 감염이 확인되거나 고열 등의 건강 이상이 발생한 경우, 선수 및 팀은 주최측에 연락한 후 참가를 중단해야 합니다. 해당 사유가 확인된 경우, 관련 선수 및 팀에 대한 부정 또는 문제여부를 판단하는 것은 주최측의 재량에 따라 이루어질 수 있습니다.
- (2) 오류 등으로 인해 경기 속행이 불가능할 경우 주최측 판단에 따라 재경기 결정될 수 있습니다.-
 - 선수의 기기가 로딩이 끝나기 전에 오류가 생겨 경기에 진입하지 못했을 경우, 반드시 재경기를 진행한다.
 - 경기 도중 오류가 생긴 경우 경기가 중단된 시점(동일한 볼 소유권 상태에서)부터 다시 이어서 경기를 진행한다.
 - 그 이외의 상황 조치 불가 또는 지속적인 이상 현상으로 경기 진행이 불가능할 경우 운영진의 판단에 따라 재경기, 경기속개 판정을 할 수 있다
- (3) 재대결은 게임 중 게임 기록이나 게임 플레이 메커니즘을 크게 변경할 수 있는 치명적인 버그에 대한 대응으로 운영진의 재량에 따라 이루어질 수 있다.

제20조 (배상책임보험)

본 대회 중 발생한 사고로 인하여 참가자의 손해(피해)가 발생할 경우 사전 가입된 배상책임보험을 통해 일정 범위 보상하여 드립니다.

제21조 (개인 정보 처리)

주최 측은 선수로부터 수집한 개인 정보를 본 대회의 개최 및 운영(보험 포함) 등 필요한 목적으로만 사용합니다. 주최 측은 수집한 개인 정보를 KFA의 개인 정보 보호 정책에 따라 적절하게 관리합니다. 선수는 본 대회 종료 후 AFC 및 코나미사에게 결과 및 본 대회의 홍보 등을 목적으로 개인 정보, SEN 계정, 게이머 태그 및 본 대회에서의 성과 등을 제공할 것에 동의합니다.

제22조 (저작권 및 초상권 등의 처리)

선수는 본 대회 중 자신의 초상, 게임 내 이름, 연령 및 기타 정보가 KFA, 대행사 또는 관련자가 제작하는 웹 사이트, 본 대회 관련 홍보물, 보도 및 정보 매체 등에서 사용될 가능성이 있다는 점에 동의합니다. 또한 선수는 KFA, 사무국 또는 관련자가 선수의 이름, 초상, 게임 플레이 내용, 게임 결과 등을 상업적으로 활용할 수 있다는 점에 동의하며, 초상권, 홍보권 및 기타 권리를 주장하거나 행사하지 않을 것입니다.

제3자와의 사이에서 초상권 등의 권리에 관한 계약을 체결한 선수는 해당 제3자의 동의를 받은 상태에서 본 대회에 참가합니다.

본 대회에 관한 문서, 영상, 이미지, 스트리밍, 동영상, 소프트웨어 등의 저작권 (저작권법 제27조 및 제28조에서 정한 권리 포함) 및 기타 모든 권리 (통틀어 "저작권 등"이라 함)은 KA에 속합니다. 선수가 본 대회에 관한 저작권 등을 사용하려는 경우 사전에 KFA의 승인이 필요합니다.

제23조 (금지 행위)

선수들은 다음 행위가 금지되어 있음을 인지해야 합니다.

- (1) 거짓 정보를 사용하여 출전하는 행위
- (2) 동일한 개인이 여러 차례 출전하는 행위
- (3) 여러 계정을 사용하여 출전하는 행위
- (4) 다른 사람으로 가장하여 출전하는 행위
- (5) 본 대회 참가 자격을 다른 사람에게 양도하는 행위
- (6) 경기 시간을 고의로 늦추는 행위
- (7) 경기 결과를 고의로 결정하려는 시도
- (8) 공공질서 및 도덕에 반하는 부적절한 플레이어 이름, 클럽 이름 사용
- (9) 경기 중에 타인으로부터 경기 코칭을 받는 행위
- (10) 경기 중에 상대 선수에게 무단으로 말을 거는 행위
- (11) 경기 중에 주최측이 제공한 장비외의 전자기기(스마트폰, 태블릿 등) 조작 또는 참고하는 행위
- (12) 경기중에 알코올, 약물 또는 기타 영향으로 경기운영 또는 상대방의 행동을 방해하는 행위
- (13) 다른 선수나 주최측에 대한 괴롭힘 또는 협박
- (14) 다른 선수나 주최측을 부당하게 차별, 비방 또는 모욕
- (15) 다른 선수나 주최측에게 반사회적 세력을 이용한 접근을 시도
- (16) 경기 결과를 대상으로 한 도박 또는 도박 참여를 유도
- (17) 고의로 경기에서 패배하도록 다른 선수에게 요청하는 행위
- (18) 다른 선수의 요청에 따라 고의로 경기에서 패배하는 행위
- (19) 정해진 시간에 정해진 장소에 모이지 않는 행위
- (20) 주최측의 지시를 따르지 않는 행위
- (21) 주최측의 질문에 적절하고 적시에 대답하지 않는 행위
- (22) 주최측에 의한 본 대회 진행을 고의로 방해하는 행위
- (23) 본인 또는 반사회적 세력을 이용하여 다른 선수나 주최측에 대해 사기, 폭력을 가하는 행위
- (24) SNS 등을 통해 모욕, 괴롭힘 행위 등을 하는 행위
- (25) 그 밖에 사무국이 부적절하다고 판단하는 행위

제24조 (제재)

- (1) 주최측은 선수가 본 규정을 위반한 경우 위반한 선수에 대해 제재를 가할 수 있습니다.
 - (2) 선수 또는 팀의 위반 수위에 따라 최소 경고, 1경기 패배, 해당 매치(대진) 몰수패, 참가 자격 박탈 등의 제재가 있을 수 있습니다.
 - (3) 예선 및 본선 최초 경기시작 30분전까지 현장에 참석해서 본인 확인 등을 포함한 경기준비를 해야 합니다. 이를 어길 경우 첫 경기는 *몰수패 처리 될 수 있습니다.
 - (4) 본인이 참가하는 모든 경기 시작 10분전까지 현장에서 해당 팀(선수)는 전원 대기해야하며 이를 어길 경우 *몰수패 처리 될 수 있습니다.
 - (4) 23항의 금지행위에 따른 제재 중 선수가 제명될 경우, 대한민국 e축구 국가대표팀의 선발, 국제 대회 참가, 부상을 획득하는 등의 자격을 박탈합니다.
 - (5) 주최측은 제재 대상자 및 내용을 웹 사이트에서 공개할 수 있습니다.
- *몰수패: 해당 경기는 0:3 패배 처리됩니다.

제25조 (면책 사항)

- (1) 주최측은 대회장, 게임 서버의 문제나 천재지변 등 불가항력적인 이유로 본 대회의 내용을 변경, 중단, 연기 또는 취소할 수 있습니다. 해당 사항이 발생할 경우 최대한 신속하게 참가자들에게 이를 안내할 예정입니다. 그러나 불가항력적인 이유로 인한 변경 시 주최측은 그로 인해 발생한 선수의 손해에 대해 어떠한 책임도 지지 않습니다.
- (2) 주최측은 선수가 경기에 참가하는 비용을 부담하지 않습니다.
- (3) 주최측은 선수 간 또는 선수와 제3자 간에 발생한 문제에 대해, 주최측이 중대한 책임이 있는 경우를 제외하고는 어떠한 책임도 지지 않습니다.
- (4) 선수는 본인이 게임 구단, 기획사 등 (이하 "구단 등"이라 함)에 소속되어 있는 경우 본 규정에 동의하기 위한 구단 등의 사전 동의를 얻는 것으로 합니다. 구단 등에서 손해 배상 청구를 받았을 경우, 선수는 자신의 비용과 책임으로 분쟁을 해결해야 합니다.

제26조 (적용법 및 관할)

본 규정의 성립, 효력, 이행 및 해석과 관련하여 대한민국 법이 적용됩니다.

본 규정과 관련된 분쟁이 발생한 경우 협회의 본사 소재지를 관할하는 법원을 전속 관할법원으로 합니다.

제27조 (성실 협의)

본 규정에 명시되지 않은 사항이나 규정의 해석에 대한 의혹이 생길 경우, 주최측과 선수는 협의하고 성의를 다하여 해결하도록 합니다. 단 최종 해석의 권한은 KFA가 갖습니다.

부칙 (시행 및 개정)

시행: 2023년 10월 4일 시행

개정: 2023년 10월 6일 개정