

2026 월드교류전 경기 규약

2026 WORLD INVITATIONAL RULE BOOK



<목차>

■ 제 1 장 경기 개요

1. 종목 및 경기 명칭
2. 경기 안내 및 수정 의무
3. 참가 신청
4. 참가 자격 및 자격 박탈

■ 제 2 장 경기 진행

5. 경기 공통 사항
6. 선발전 경기 안내
7. 본선 경기 안내
8. 2026 월드교류전 일정

■ 제 3 장 경기 상세 규정

9. 참가자 의무 사항
10. 주최 측 판정 및 문제 대응, 본인 확인 요청 안내
11. 금지 행위 및 비신사적 행위
12. 참가자명, 가문명, 캐릭터 외형
13. 저작권 및 기타 규약
14. 규약 시행일

■ 제 1 장. 경기 개요

1. 종목 및 경기 명칭

- [1.1] 종목 명칭 : 검은사막 3:3 아르샤의 창 팀 대전
- [1.2] 경기 명칭 : 2026 월드교류전

2. 경기 안내 및 규약 수정 의무

- [2.1] 2026 월드교류전(이하 교류전)은 검은사막의 아르샤의 창 경기장에서 진행되는 팀 경기이며, 주최 측이 홈페이지를 통하여 공지하거나 안내하는 내용과 규약에 따라 진행됩니다.
- [2.2] 교류전은 각 월드의 라이브 서버에서 진행되는 선발전과 이벤트 서버에서 진행되는 본선으로 구성되어 있으며, 선발전을 진행하여 월드 상위 4 팀이 이벤트 서버로 접속하여 다른 월드의 팀과 경기를 진행합니다.
- [2.3] 교류전은 3:3 팀 경기로 진행되며 팀원은 3~4 명의 참가자로 구성할 수 있습니다.
- [2.4] 교류전 참가자들은 본 경기 규약과 함께 주최 측에서 안내사항을 준수해야 하며, 참가 신청이 완료될 시 규약 및 안내사항에 동의한 것으로 판단합니다.
- [2.5] 경기 규약에 명시되지 않은 사항은 주최 측의 결정과 [\[검은사막 운영정책\]](#), [\[검은사막 이벤트 규약\]](#)에 따라 결정됩니다.
- [2.6] 주최 측은 경기 진행에 불합리할 수 있는 요소가 확인되면 참가자에게 이를 안내하고 최신 버전 업데이트를 통해 수정할 수 있습니다.
- [2.7] 주최 측은 경기 규약과 진행에 대한 안내를 사전에 공지해야 하며 불가피한 상황으로 경기 규약이 수정될 경우에는 수정된 내용을 홈페이지를 통하여 공지하거나 직접 안내해야 합니다.
- [2.8] 주최 측은 경기 규약에 기재되지 않은 상황에 관한 규약을 추가하고 적용할 수 있으며, 규약이 변경될 때 참가자에게 사전 안내하며 이후 홈페이지를 통해 공지됩니다.

3. 참가 신청

- [3.1] 검은사막 홈페이지의 월드교류전 공지사항을 통해 안내된 방법으로만 참가 신청할 수 있습니다.
- [3.2] 참가 신청은 게임 내 [메뉴(ESC)] - [전쟁] - [월드교류전 참가 신청]을 통해 신청할 수 있으며, 신청이 완료된 이후에는 재신청이 불가능합니다.
- [3.3] 참가 신청이 완료된 후 신청 내용의 수정이 필요한 경우, 참가 신청이 종료되는 5월 6일(수) 정기점검 전까지 고객센터 1:1 문의를 통해 신청한 내용의 변경을 요청할 수 있습니다. 이때 신청 내용의 수정이 필요한 계정으로 로그인하여 문의를 접수해야 합니다. (비회원 문의 시에는 수정 요청이 접수되지 않습니다.)
- [3.4] 참가 신청은 동일한 명의로 중복으로 신청할 수 없으며, 중복 신청한 경우에는 마지막에 신청된 계정을 기준으로 참가 신청 여부를 판단합니다.
- [3.5] 참가자는 교류전 경기 규약 및 공지사항을 지속적으로 확인해야 하며, 충분히 안내된 내용의 숙지 미숙으로 인한 문제가 발생할 경우 규약에 따라 경고, 참가 신청 취소, 참가 자격 박탈 등의 조치가 이루어질 수 있습니다.

4. 참가 자격 및 자격 박탈

- [4.1] 만 19 세 이상 대한민국 국적을 가지고 있거나, 대한민국에 거주하고 있는 경우에만 참가할 수 있습니다. (참가 신청 당시 기준)
- [4.2] 본인 명의로 생성된 계정으로만 참가 신청할 수 있습니다.
- [4.3] 가문 내 최대 공방합 수치가 820 이상인 계정으로만 참가 신청할 수 있습니다.
- [4.4] 참가 신청이 종료되는 일자인 '5월 6일(수) 정기점검 시작 전'을 기준으로 아래의 3 가지 조건을 전부 만족해야만 참가 신청이 완료됩니다.
 - 1) 가문 내에 '월드교류전 참가 신청서' 아이템을 소지한 캐릭터가 존재할 것
 - 2) 검은사막 게임 내에서 [월드교류전 참가 신청]을 통해 [참가 신청]을 완료할 것

3) 공지를 통해 안내된 설문지를 통해 **본인 인증과 팀 등록**을 완료할 것

* 참가 신청에 필요한 공방합 수치는 장비(I) 인터페이스를 통해 확인하실 수 있으며 '행복한 흑정령 효과' 및 '모험 일지 완료'를 통해 증가하는 수치를 포함합니다. (단, 검은사막 토틀로 획득할 수 있는 '아침의 축복' 효과로 증가하는 수치는 포함되지 않습니다.)

* 개명으로 인하여 본인 인증이 어려운 참가자는 사전에 고객센터 문의를 통해 회원 가입된 정보의 갱신이 필요합니다.

[4.5] 최근 6개월 이내에 운영정책을 위반하여 게임 접속이 제한된 이력을 보유한 계정은 경기의 참가 신청이 제한됩니다.

[4.6] 교류전이 진행되는 도중에 신청서에 작성한 내용이 실제와 다르거나 자격 미달이 확인되는 경우 즉시 참가 자격이 박탈되고, 경기에 참여하는 팀원 수가 부족할 경우 몰수패 처리되며 교류전 보상이 지급되지 않습니다.

[4.7] 참가자가 사회 통념에 어긋나는 행위 또는 게임 진행, 경기 진행을 방해하고 있다고 주최측이 판단한 경우에는 해당 참가자에게 경고 또는 경기 참가 자격 박탈이 이루어질 수 있으며 경중에 따라 검은사막 운영정책에 의거하여 조치될 수 있습니다.

[4.8] 특정 참가자가 경기가 진행되는 도중에 참가 자격이 박탈되었을 경우, 다음 순위의 참가자가 박탈로 실격된 참가자와 동일한 자격을 얻게 됩니다. 이때 다음 순위의 참가자를 구분할 수 없다면, 실격된 참가자가 가장 마지막에 경기를 치른 참가자가 자격을 얻게 됩니다. (단, 이벤트 서버의 경기는 해당 항목의 대상이 되지 않습니다.)

[4.9] 펠어비스 임직원은 교류전에 참가할 수 없습니다.

■ 제 2 장. 경기 진행

5. 경기 공통 사항

- 아르샤의 창에서 경기 진행
- 체험 캐릭터로 참가
- 아르샤의 창 III 장비를 사용(공격력 375, 방어력 435)
- 수정, 반려동물 사용 불가
- 모험일지 및 길드 기술로 얻는 효과 적용
- 팀 내 동일 클래스 사용 불가
- 경기 시간 : 3분
- 장막 유무 : 장막 없음

[5.1] 토너먼트에서 무승부로 결과가 종료되어 승자가 결정되지 않을 경우, 승자가 결정될 때까지 경기(1 라운드 단판)를 진행합니다.

[5.2] 경기 방식 및 참가자 현황에 따라 부전승 또는 추가 경기가 진행되어, 참가자별 최대 경기 횟수에 차이가 있을 수 있습니다.

6. 선발전 경기 안내(각 월드 라이브 서버 진행)

[6.1] 16강까지의 경기 방식 - 3:3 팀 대전 토너먼트

[6.2] 8강 이후 경기 방식 - 3:3 팀 대전 리그전

***A 그룹, B 그룹으로 분리되어 각 리그별로 4 팀씩 배치됩니다.**

[6.3] 승리 조건

토너먼트	3라운드 2선승으로 다음 경기 진출
리그전 (상위 8 팀)	3라운드 2선승으로 승점 획득

[6.4] 그룹별로 최대 3 번의 경기 진행 후 상위 2 팀을 선정할 수 없었을 경우 아래의 순서에 따라 순위를 선정합니다.

리그전 승/패 점수 비교	그룹별로 진행한 리그전에서 승리 라운드는 1 점, 패배 라운드는 -1 점으로 계산하여 점수가 더 높은 팀을 상위 팀으로 선정합니다. 예시) 동일한 순위인 레드팀/블루팀이 존재할 때, 3 개의 경기에서 진행하는 라운드에서 레드팀은 6 승 2 패, 블루팀은 6 승 1 패 했다면 레드팀은 4 점, 블루팀은 5 점으로 블루팀을 상위 팀으로 선정합니다.
리그전 킬/데스 점수 비교	그룹별로 진행한 리그전에서 상대 선수를 쓰러트린 킬 점수는 1 점, 아군이 사망한 데스 점수는 -1 점으로 계산하여 점수가 더 높은 팀을 상위 팀으로 선정합니다. 예시) 승/패 점수 비교로도 동일한 순위인 레드팀/블루팀이 존재할 때, 레드팀은 3 개의 경기에서 9 킬 5 데스, 블루팀은 3 개의 경기에서 9 킬 6 데스 했다면 레드팀은 4 점, 블루팀은 3 점으로 레드팀을 상위 팀으로 선정합니다.
1 라운드 단판 재경기	승/패 점수 비교, 킬/데스 점수 비교를 통해서도 상위 2 팀이 선정되지 않은 경우, 최종 순위를 결정하기 위해 동일 순위의 팀은 1 라운드 단판 재경기를 진행하여 순위를 가립니다.

7. 본선 경기 안내(이벤트 서버 진행)

[7.1] 경기 방식 - 3:3 팀 대전 토너먼트

[7.2] 승리 조건

토너먼트	5 라운드 3 선승으로 다음 경기 진출
------	-----------------------

[7.3] 결승전이 진행되기 전, 3 위 결정전 진행

8. 2026 월드교류전 전체 일정

구분	일정
참가 신청	2026 년 4 월 22 일(수) 정기점검 후 ~ 2026 년 5 월 6 일(수) 정기점검 전
참가 신청 현황 공개	2026 년 4 월 29 일(수)
선발전 대진표 공개	2026 년 5 월 11 일(월)
선발전 경기 일정	2026 년 5 월 16 일(토) 2026 년 5 월 23 일(토)
본선 대진표 공개	2026 년 6 월 5 일(금)
본선 경기 일정	2026 년 6 월 13 일(토)

■ 제 3 장. 경기 상세 규정

9. 참가자 확인 의무 사항

[9.1] 모든 참가자는 경기 진행 중 문제가 발생하면 해당 내용을 주최 측에 알리고 확인을 요청할 수 있습니다. 단, 경기 중단 및 속행에 대한 판정은 주최 측에서 결정합니다.

[9.2] 참가자들은 사전에 안내된 시간까지 게임에 접속하여 경기를 시작할 준비가 되어있어야 하며, 준비되지 않은 경우 상대 참가자의 부전승으로 처리됩니다.

[9.3] 모든 참가자는 게임 환경 설정 및

PC 주변기기를 포함한 주변 환경의 이상 유무를 본인 스스로 확인해야 합니다. 이를 확인하지 않아 발생한 문제에 대해서는 주최 측의 귀책 사유가 될 수 없으며, 해당 사항에 대한 모든 책임은 참가자 본인에게 있습니다.

[9.4] 모든 참가자는 경기 대기 시간 및 경기 도중에 캐릭터가 착용한 장비와 기술 프리셋, 전송/각성의 교체가 가능합니다. 단, 참가자 개인의 세팅 시간을 별도로 제공하지는 않습니다.

10. 주최 측 판정 및 문제 대응, 본인 확인 요청 안내

- [10.1] 주최 측은 경기 판정의 제 1 책임자이며 경기 기간 중 모든 판정의 최종 결정권은 항상 주최 측이 보유합니다.
- [10.2] 주최 측은 구두 또는 게임 내 채팅 등으로 경고 및 참가 자격 박탈 판정을 내릴 수 있습니다.
- [10.3] 주최 측은 경기의 원활한 진행을 위하여 사전에 게임 환경을 점검해야 합니다.
- [10.4] 주최 측은 특수한 상황의 발생으로 경기를 진행할 수 없다고 판단되는 시점에 경기의 무승부 또는 재경기를 선언할 수 있습니다.
- [10.5] 교류전이 진행되는 도중 주최 측으로부터 본인 확인을 위해 신분증 또는 여권 등의 사진이나 실물의 확인을 요청할 수 있으며 참가자는 이에 불응할 경우 참가 자격 박탈 판정이 내려질 수 있습니다
- [10.6] 경기가 진행되는 도중 게임 클라이언트, 네트워크, PC 및 주변기기의 문제로 게임 연결이 종료되는 경우에 아래와 같이 대응합니다.

게임 연결이 종료되는 문제 발생시 대응되는 내용	
경기장 문이 열리지 않은 경우 (전투가 시작되지 않았을 때)	(1) 문제가 발생한 참가자가 5 분간 재접속이 불가능하거나 재접속 후에도 다시 한번 게임 연결이 종료되는 경우 해당 라운드는 패배 처리됩니다. (2) (1)의 문제가 동일하게 발생할 경우 참가 자격이 박탈됩니다. 이후 3:3 팀 경기를 진행할 수 없는 상황일 경우 해당 팀은 몰수패 처리됩니다. (3) 자격이 박탈된 참가자와 교대하여 경기에 참여할 참가자가 있다면 교대하여 경기를 속행합니다. (4) 해당 사항은 교류전이 진행되는 동안 누적됩니다.
경기장 문이 열린 경우 (전투가 시작되었을 때)	(1) 게임 연결이 종료된 참가자를 제외하고 경기가 속행됩니다. (2) 해당 라운드가 종료된 후, 승패가 결정되지 않았다면, 재접속한 참가자는 다음 라운드 참가를 위해 경기장에 입장하실 수 있습니다.

- [10.7] 주최 측이 판단했을 때 치명적인 버그가 발생하거나, 기술적인 문제로 경기를 정상적으로 진행하기 어렵다고 판단할 경우 또는 기타 합리적인 사유로 인해 경기 중단이 불가피한 경우 재경기를 선언할 수 있습니다.

11. 금지 행위 및 비신사적 행위

- [11.1] 교류전 진행 중 금지 행위 및 비신사적 행위가 확인될 시 주최 측은 참가자 또는 참가 팀에게 아래와 같은 판정을 내릴 수 있습니다.

판정 구분	내용
경고	(1) 주최 측의 통제 및 지시에 불응하는 경우 (2) 경기 진행 중 상대 팀, 참가자에 대하여 의도적으로 도발하거나 조롱하는 경우 * 예시) 사망한 캐릭터 위에서 특정 동작이나 점프 등을 반복하는 행위 (3) 기타 주최 측의 판단에 따라 경고 조치가 합당한 경우 * 경고는 교류전이 진행되는 전체 기간 동안 팀 단위로 누적됩니다. * 경고 2 회 시 해당 팀의 참가 자격이 박탈됩니다. * 경중에 따라 경고 조치 없이 참가 자격이 박탈될 수 있습니다.
참가 자격 박탈	(1) 제 1 장 4 항에서 안내된 자격 박탈 사항에 해당하는 경우 (2) 경기 결과에 직접적인 영향을 끼칠 수 있는 게임 내 버그 등을 악용한 경우 (3) 인가되지 않은 불법 프로그램 등의 외부 프로그램 사용이 확인된 경우 (4) 참가자 상호 간의 충돌 또는 비신사적인 행동의 반복으로 정상적인 경기의 진행을 방해하거나 반복되는 충돌로 경기의 진행이 불가능하다고 판단되는 경우

[11.2] 상기 항목 이외 방법으로 정상적인 경기 진행을 저해하거나 방해하는 부적절한 행위가 확인될 경우 주최 측의 판단에 따라 적합한 조치가 진행될 수 있으며, 이벤트 서버에서 발생한 행위라도 검은사막 운영정책에 따라 라이브 서버의 계정 또한 조치될 수 있습니다.

[11.3] 타인이 본인을 대신하여 경기에 참여한 사실이 확인될 경우 즉시 경기 중단 및 참여 자격이 박탈됩니다. 또한, 대회 보상은 지급되지 않으며, 검은사막 운영정책에 따라 조치될 수 있습니다.

[11.4] 경기 규약에 규정한 내용 이외 이용약관 및 운영정책에서 규정한 사항을 위반한 것으로 확인될 경우 본 규정 제 9 조에 따라 참가 자격이 제한되며, 이용약관 및 운영정책에 따라 조치될 수 있습니다.

12. 참가자명, 가문명, 캐릭터 외형 규약

[12.1] 참가자 중 가문명, 캐릭터명, 팀명이 검은사막 운영정책에 위배되거나 사회 통념상 타인에게 불쾌감을 줄 수 있다고 주최 측이 판단한 경우 가문명 및 캐릭터명, 팀명 변경을 요청할 수 있으며, 이에 불응할 경우 본 경기 규약 11 조에 따라 조치될 수 있습니다.

[12.2] 캐릭터의 외형 및 염색의 커스터마이징은 가능하지만, 타인에게 불쾌감을 일으킬 수 있는 외형은 주최 측의 판단에 따라 변경을 요청할 수 있으며, 이에 불응할 경우 본 경기 규약 11 조에 따라 조치될 수 있습니다.

13. 저작권 및 기타 규약

[13.1] 모든 경기는 녹화가 진행되며, 주최 측의 결정에 따라 생방송 및 생중계될 수 있습니다. 생방송 및 생중계되지 않은 경기 또한 동일하게 녹화가 진행됩니다.

[13.2] 참가자가 경기 참가 신청 시 기재한 가문명, 캐릭터명, 팀명 등은 사전에 홈페이지와 방송을 통해 공개될 수 있습니다.

[13.3] 교류전과 관련된 영상의 모든 저작권은 주최 측에 귀속됩니다. 해당 저작권은 아래의 부속권리를 포함합니다.

- 교류전과 관련된 사진 및 녹화 영상 사용에 대한 권리
- 생중계 및 녹화 영상

[13.4] 주최 측은 "검은사막"과 관련된 이벤트, 홍보, 방송 등의 목적으로 온/오프라인 홍보물, 녹화 편집 VOD 등 2 차 가공물 제작에 활용할 수 있으며, 교류전 참가자는 이에 동의하는 것으로 간주합니다.

14. 규약 시행일

[14.1] 이 규약은 규약 발표 시점을 기준으로 시행됩니다.

[14.2] 규약내의 내용이 수정, 추가될 경우 수정, 추가된 시점을 기준으로 규약의 내용이 적용됩니다.