

〈펌프잇업 월드 챔피언십〉 운영규정

I. 총 칙

제1조(명칭)

본 대회 명칭은 “천안흥타령춤축제 2025 펌프잇업 월드 챔피언십 <PUMP IT UP WORLD CHAMPIONSHIP>” (이하 “대회” 로 한다.)

제2조(목적)

본 대회는 댄스 시뮬레이션 게임의 경연을 통한 건강한 놀이문화의 확산, e-스포츠로서 펌프 잇 업의 활성화, 펌프 잇 업의 보급 및 유저간의 화합을 목적으로 한다.

제3조(부문)

본 대회는 아래 각호의 부문별로 치러지는 것을 원칙으로 한다.

1. 마스터부
2. 루키부

제4조(참가요건)

① 제 3조제1호 부문의 참가 요건은 다음 각호와 같다.

1. 전 세계의 대회 참가 희망자
2. 스태프의 한국어 또는 영어 안내에 소통이 가능한 자

② 제 3조제2호 부문의 참가 요건은 다음 각호와 같다.

1. 대회 개최인 기준 만 18세 이하(2007년생 이상)인자.
단, 여성은 제한 없음.
2. 스태프의 한국어 또는 영어 안내에 소통이 가능한 자

- ③ 제 1항 또는 제 2항의 충족에도 불구하고, 다음 각호에 해당하는 자는 대회에 참가할 수 없다.
1. 역대 천안흥타령춤축제 기간 중 축제장에서 퇴거를 요청받은 자
 2. 역대 루키부 우승자. 단, 마스터부로 부문을 변경하는 경우에 한하여 참가할 수 있다.

II. 예 선

제5조(예선의 개최)

- ① 원활한 대회 진행은 위해 대회 주최자는 예선을 진행하여 순위 내의 자를 대상으로 축제 기간 중 본선만을 개최할 수 있다.
- ② 예선 접수는 대회 공고 당시 안내된 창구를 통하여 진행한다.

제6조(예선 참가신청)

- ① 예선 참가신청은 아래 각호 자료를 첨부하여 대회 공고 시 안내한 창구에 제출, 주최측에 도달하는 시점에 완료된 것으로 본다.
 1. 성명 및 생년월일
 2. 연락처(휴대전화)
 3. 게임 ID(닉네임)
 4. 예선곡 5곡의 결과가 모두 포함된 사진. 단, 사진에는 본인의 게임 닉네임과 게임 옵션창, 득점이 명확하게 드러나야 한다.
 5. 개인정보 수집 및 활용 동의서
- ② 제 1항 각호 중 누락되었거나 보완이 필요한 자료가 있는 경우 해당 자료가 보완된 시점에 제출된 것으로 간주한다.
- ③ 예선곡 점수가 갱신된 경우 예선 참가신청서를 갱신할 수 있다. 이 때, 제 1항 각호의 여타 서류는 제출하지 않아도 된다.
- ④ 예선 참가신청서 갱신 횟수에는 제한이 없다. 다만, 마지막으로 예선 참가신청 완료 시점도 갱신한 시점으로 변경된다.
- ⑤ 예선 참가신청서를 제출한 자는 본 대회에서 영상 또는 사진의 촬영 및 방송 송출에 동의한 것으로 간주한다.

제7조(예선 출제범위)

예선 난이도는 부문별로 아래 각호 각목의 난이도로 구성한다.

1. 마스터부

- 가. 싱글 22 2곡
- 나. 싱글 23 1곡
- 다. 더블 24 1곡
- 라. 더블 25 1곡

2. 루키부

- 가. 싱글 21 1곡
- 나. 싱글 22 2곡
- 다. 더블 23 1곡
- 라. 더블 24 1곡

제8조(예선 선발기준)

예선 합격자는 다음 각호를 순서대로 적용하여 결정한다.

1. 예선곡으로 고지한 5곡의 결과 합산 점수가 높은 자
2. 제1호의 합산 점수가 동일한 경우, 먼저 참가를 완료한 자

제9조(예선 시 활용 가능한 기능)

예선에서는 다음 각호의 기능만 활용할 수 있다.

1. 속도 관련

- 가. AV(Auto Velocity)설정
- 나. 배속

2. 화면 관련

- 가. 노트 스킨
- 나. BGA DARK
- 다. FD(FreeDom)

3. 판정 조정 관련

- 가. 1)JT(Judge Timing)

1) JT(Judge Timing) : 정확한 타이밍에서 약간의 판정선이 1~5ms 가감할 수 있도록 하는 게임 내 옵션

제10조(예선 참가자의 검증)

스태프는 예선 시 참가자가 제출한 내용의 검증과 관련하여 참가자에게 다음 각호 중 하나 이상의 자료를 요청할 수 있다.

1. 제출한 회차의 플레이 영상 또는 라이브 방송
2. 동일한 레벨 내에서 스태프가 임의로 지정한 곡의 추가 결과

제11조(예선기간)

- ① 대회 예선 기간은 8월 1일부터 8월 31일까지로 한다.
- ② 마감일 18:00까지 도달한 것을 유효한 신청으로 잠정 간주한다. 이때, 시간의 기준은 한국표준시(KST)로 한다.
- ③ 마감 시점까지 보완이 완료되지 않은 신청서는 추가로 24시간 이내 보완을 요구할 수 있으며 해당 시간 이후에는 신청서를 무효 처리한다.

제12조(예선 결과의 발표)

- ① 대회 주최자는 예선 공고와 동일한 방식으로 예선 결과를 발표한다. 금년의 경우 9월 1일까지 발표한다.
- ② 본선 진출자 공고와 함께 예비순위를 부문별 5위까지 발급한다.
- ③ 본선 진출자의 실격이나 불참 등의 사유로 발생한 공석은 예비순위에 따라 그 지위를 승계한다.

※ 2025. 9. 24.(수)까지 승계, 이후 불참 시 승계 없이 공석으로 진행

Ⅲ. 본 선

제13조(부문별 본선 진행)

- ① 본선은 부문별로 다음과 같이 각목별 라운드로 진행한다.

1. 마스터부

가. 16강 : S22²⁾ 단판, 점수제

나. 8강 : S23, 2곡 합산 점수제

다. 4강 : D24, 3판 2선승제

라. 3·4위전 : D24³⁾, 3판 2선승제

마. 결승전 : D25, D25, D26, D27 각 1판, 5판 3선승제

2) S00 : 싱글모드, 00 안에 들어가는 숫자는 곡 난이도를 뜻함, S22 : 싱글모드 22레벨

3) D00 : 더블모드, 00 안에 들어가는 숫자는 곡 난이도를 뜻함, D22 : 더블모드 22레벨

2. 루키부

가. 16강 : S21 단판, 점수제

나. 8강 : S21, S22, 2곡 합산 점수제

다. 4강 : D23, 2곡 합산 점수제

라. 3·4위전 : D23, 2곡 합산 점수제

마. 결승전 : D24(지정곡), D24, D25 각 2판, 5판 3선승제

② 각호 각목별 경기에 사용되는 곡은 별표1과 같다.

③ 선수들이 플레이하는 곡은 각 라운드 시작 전 추첨한다.

다만, 제 15조에 따른 추가 플레이(재경기)가 발생한 경우 해당 조가 플레이하지 않은 곡 중 각 라운드별 사용곡을 임의로 추첨한다.

④ 제 3항에 따른 추첨을 하는 경우 타 조의 곡과 중복을 허용한다.

제14조(본선 시 활용 가능한 기능)

본선에서는 다음 각호의 기능만 활용할 수 있다.

1. 속도 관련

가. AV(Auto Velocity)설정

나. 배속

2. 화면 관련

가. 노트 스킨

나. BGA DARK

다. FD(FreeDom)

3. 판정 조정 관련

가. JT(Judge Timing)

제15조(본선에서의 승패 결정)

① 단판 점수제에서는 다음 각호의 순서대로 승패를 결정한다.

1. 백만점 만점 기준 점수가 높은 쪽이 승리한다.

2. 동점인 경우 아래 각목의 플레이트⁴⁾ 순서대로 승패를 결정한다.

4) 플레이트 : 안다미로 펌프잇업 게임 내 자체 시스템으로 100만점 만점의 점수와 함께 이용되는 기준 중 하나

- 가. PG⁵⁾(1순위)
- 나. UG⁶⁾(2순위)
- 다. EG⁷⁾(3순위)
- 라. SG⁸⁾(4순위)
- 마. MG⁹⁾(5순위)
- 바. TG¹⁰⁾(6순위)
- 사. FG¹¹⁾(7순위)
- 아. RG¹²⁾(8순위)

3. 제 2호의 판정 후에도 동률인 경우, 1곡을 추가 플레이한다.

② 2곡 합산제에서는 다음 방식으로 승패를 결정한다.

- 1. 2백만점 만점 기준 점수가 높은 쪽이 승리한다.
- 2. 동점인 경우 두 곡의 최대 콤보를 더하여 높은 쪽이 승리한다.
- 3. 제2호의 판정 후에도 동률인 경우, 1곡을 추가 플레이한다.

③ 다선승제에서는 다음 방식으로 승패를 결정한다.

- 1. 백만점 만점 기준 점수가 높은 쪽에 1승을 더한다.
- 2. 동점인 경우 해당 경기는 무효화 한다.
- 3. 다선승자가 발생할 때까지 반복하여 경기를 진행한다.

제16조(부문별 본선 진행)

① 모든 참가선수는 경기 중 아래 각호 문제가 발생한 경우 손을 들어 의사를 표시하고, 경기 종료 후 이의를 제기할 수 있다.

- 1. 경기용 기체의 오류
- 2. 화면의 오류
- 3. 타 선수의 경기 방해
- 4. 기타 승패에 영향을 끼칠 것으로 생각되는 경기 중 문제

② 이의가 제기된 경우, 해당 경기 이후 대회를 중단하며 발생한 문제의 파악 및 해당 경기 영상 판독 등을 통해 제기된 이의의 수용 여부를 결정한다.

5) PG : Perfect Game의 약자로 모든 노트를 퍼펙트로 클리어

6) UG : Ultimate Game의 약자로 모든 노트를 퍼펙트와 그레이트로 클리어

7) EG : Excellent Game의 약자로 배드 미스 없이 클리어

8) SG : Superb Game의 약자로 미스 없이 클리어

9) MG : Marvelous Game의 약자로 미스 5개 이하로 클리어

10) TG : Talented Game의 약자로 미스 10개 이하로 클리어

11) FG : Fair Game의 약자로 미스 20개 이하로 클리어

12) RG : Rough Game의 약자로 클리어

- ③ 스태프 논의 결과 이의를 수용하는 경우 해당 경기는 무효 처리하며, 재경기를 결정한다.

제17조(본선의 조 구성)

본선의 조는 시드 토너먼트를 기반으로, 별표2와 같이 구성한다.

제18조(실격)

- ① 다음 각호에 해당하는 경우 선수는 실격 처리된다.
1. 경기 중 맨발 또는 양말만 착용하여 안전상 우려가 있는 경우
 2. 경기장을 무단 이탈하여 본인의 출전 시까지 미복귀한 경우
 3. 파우더, 물 등으로 대회 기체의 경기조건을 무단 변경한 경우
 4. 선수 등록 마감 시점까지 대회장에 도착하지 못한 경우
- ② 다음 각호에 해당하는 경우 주최측은 즉시 선수를 실격 처리할 수 있다.
1. 무기 또는 흉기 등을 소지한 것이 적발된 경우
 2. 관객 또는 동료 선수에게 모욕감을 준 경우
 3. 타 선수의 경기를 직접적으로 방해한 경우
 4. 정치적, 지역적, 인종적, 성적 논란의 여지가 있는 행동으로 본 축제 의도에 맞지 않은 부적절한 행동이나 발언을 한 경우
 5. 기계, 무대, 부품 등을 훼손한 경우
 6. 음주를 한 것으로 판단되거나 경기장 내 음주가 적발된 경우
- ③ 실격자가 발생한 경우 해당자가 참여 예정인 경기는 상대 선수 부전승으로 처리한다.

IV. 기 타

제19조(선수등록)

선수 등록은 오전 9시에 개시하며, 제1경기 전 마감한다.

제20조(상금의 지급)

입상자의 상금 액수는 제세공과금 공제 전 금액을 기준으로 한다.

제21조(준용규정)

본 규정에서 정하지 않은 사항은 다음 각호에 따라 판단한다.

1. 대한민국의 법률
2. 대한민국의 미풍양속 및 건전한 상식
3. 주최측 및 선수, 개별 당사자 간 합의

제22조(중대재해 대비)

대회 관련 중대재해 대비는 천안문화재단의 소관으로 한다.

제23조(개인정보 수집·관리)

대회 관련 개인정보 관리자는 천안문화재단의 사업 담당자로 한다.