

☐ **종별 및 세부종목**

장애유형	등급	성별	세부종목	구분		
				초등	중등	고등
지체·청각장애	Open	혼성	리그오브레전드(개인전)	-	○	○
			피파온라인4(개인전)	○	○	○
			카트라이더 드리프트 (개인전)	○	○	○
			닌텐도 스위치 스포츠 테니스(개인전)	○	○	○
			닌텐도 스위치 스포츠 볼링(개인전)	○	○	○
지적 (발달)장애	Open	혼성	리그오브레전드(개인전)	-	○	○
			피파온라인4(개인전)	○	○	○
			카트라이더 드리프트 (개인전)	○	○	○
			닌텐도 스위치 스포츠 테니스(개인전)	○	○	○
			닌텐도 스위치 스포츠 볼링(개인전)	○	○	○

☐ **참가자격**

- 2025년 등록을 마친 자로서 대회 참가요강에 의하여 참가신청을 필한 자

☐ **참가인원 및 세부종목 신청**

- 경기임원 : 감독 1명, 코치 3명, 인솔코치(지역별)
- 선수
 - 카트라이더 드리프트(개인전): 시·도별 대표 지적(발달)장애 4인 이내, 지체·청각장애 4인 이내
 - 닌텐도스위치 볼링(개인전): 시·도별 대표 지적(발달)장애 4인 이내, 지체·청각장애 4인 이내
- * 1인 2 세부종목 참가신청 가능(PC 1종목, 콘솔 1종목)
- 참가신청서 작성 시 종목 정확히 기재할 것.

□ 경기방법

○ 리그오브레전드 (개인전 - 토너먼트)

- 대전방식: 1 대 1 개인전
- 아 이 디: 개인 아이디 사용
- 승리조건: 예선~8강 - 3전 2선승제
4강~결승 - 5전 3선승제
- 게임설정: 사용자 설정 게임, 소환사의 협곡, 비공개선택, 로비관전자 공개로 진행한다.
- 진행방식 : cs 50개 수급, 퍼스트 블러드, 포탑방패 2칸 채굴 중 한가지 조건을 달성할 시 승리
(포탑처형도 퍼스트 블러드로 인정)
- 경기시간: 최대 경기 시간 8분
- 경기방법: 8분이 되면 cs 처치 수가 높은 사람이 승자가 된다.
cs 처치 수가 동일할 경우 경기시간을 1분씩 연장하여 승패를 결정한다.
- 준비 단계 : 챔피언, 룬, 소환사 주문 선택 자유
- 스킨 사용 불가

○ FC온라인 (개인전 - 토너먼트)

- 대전방식: 1 대 1 개인전
- 아 이 디 : 대회 ID 사용
- 대회 ID 안에 있는 선수 자유롭게 사용 가능
- 승리 조건: 예선~결승 - 3전 2선승제
- 진영선택: 코스토인 후 승자가 선택
- 경기장: 홈팀 경기장
- 축구공: 기본
- 경기시간: 8분
- 무승부 시 연장전/승부차기 진행

○ 카트라이더 드리프트 (개인전)

- 대전방식 : 8인 개인전 (인원에 따라 각 조별 인원 조정 가능)
- 승리조건 : 예선 ~ 8강 - 5게임 집계
4강 ~ 결승 - 7게임 집계
- 집계기준 (개인전)

순위	인원수	1위	2위	3위	4위	5위	6위	7위	8위	retire
포인트	8명	10	7	5	4	3	1	0	-1	-3
	7명	10	7	5	4	3	1	-1		-3
	6명	10	7	5	4	2	0			-1
	5명	10	7	5	4	2				0
	4명	7	5	3	2					0
	3명	5	3	2						0
	2명	3	1							0

* 2022 카트라이더 리그 시즌2 대회규정을 준함

- 경기채널 : 통합
- 아 이 디 : 개인 ID 사용
- 카트바디 : 계정에 있는 희귀 등급 카트바디 사용 (풍선 장착 금지, 강화도 자유)
- 캐 릭 터 : 기본 캐릭터 일반등급 중 택 1
- 경기트랙 : 스피드 개인전 - 랜덤 스피드 전용

○ 닌텐도 스위치 스포츠 테니스 (개인전 - 토너먼트)

- 대전방식: 1 대 1 개인전
- 경기종목: 테니스
- 소프트웨어: 닌텐도 스위치 스포츠
- 경기채널: 3게임 승리 설정
- 승패결정: 5전 3선승(예선 ~ 결승)
- 캐 릭 터: 소프트웨어 내 캐릭터 중 선택, 코인토스 후 승자가 선택

○ 닌텐도 스위치 스포츠 볼링 (기록경기)

- 기록방식: 정확한 타임테이블로 선수별 정해진 시간에 기록 측정
- 경기종목: 볼링
- 소프트웨어: 닌텐도 스위치 스포츠
- 승패결정: 2번의 경기를 진행하여 높은 점수가 본인의 최종 기록으로 기록됨. 모든 등록된 선수들 경기가 끝난 후 점수에 따른 순위 집계.
- 캐 릭 터: 소프트웨어 내 캐릭터 중 선택