

# e 스포츠 종목선정 심의규정 시행세칙

[시행 2017.4.14] [2017.4.4, 일부개정]

(사)한국 e 스포츠협회 02-737-3710

**제 1 조 (목적)** 이 세칙은 "e 스포츠 종목선정 심의규정"에서 위임된 사항과 그 시행에 관하여 필요한 사항을 규정함을 목적으로 한다.

**제 2 조 (인정대회)** e 스포츠 종목선정 심의규정(이하 '심의규정'이라 한다) 제 2 조 제 4 호에서 인정하는 대회목록은 다음 각 호와 같다.

1. 대한체육회 주최 "전국체육대회", "전국소년체육대회"
2. 문화체육관광부 주최 "전국아마추어 e 스포츠대회"
3. 한국 e 스포츠협회 주최 "KeSPA CUP", "전문 e 스포츠팀대회"
4. 국제 e 스포츠연맹 주최 "세계 e 스포츠대회"
5. 올림픽, 아시아경기대회 등 국제종합경기대회에 포함된 e 스포츠대회
6. 기타 한국 e 스포츠협회와 국제 e 스포츠연맹이 승인하고 e 스포츠 산업 지원 센터로부터 확인 받은 e 스포츠대회

**제 3 조 (문화적 영향력)** 심의규정 제 9 조 제 2 항 제 1 호에서 적합 평가하는 문화적 영향력에 대한 세부기준은 다음 각 호와 같다.

1. 해당 게임물로 진행되는 일련의 e 스포츠 활동이 특정주체의 이익에만 부합되지 않고 공공의 이익에도 기여할 수 있어야 한다.
2. 게임물관리위원회 청소년이용불가 등급의 게임물을 심의할 때 해당 게임물로 생산되는 e 스포츠 콘텐츠를 청소년이 관전할 때 미칠 영향력을 고려하여 종목의 적합여부를 평가하여야 한다. 이에 대한 구체적인 기준은 게임물관리위원회 등급분류 규정 제 10 조, 제 11 조, 제 12 조, 제 13 조, 제 14 조의 청소년이용불가 등급 기준을 따른다.
3. 동 조 제 2 호에도 불구하고 e 스포츠 종목으로 선정된 게임물의 선수활동 가능연령은 게임물관리위원회의 등급분류를 따른다.

**제 4 조 (대전방식)** 심의규정 제 9 조 제 2 항 제 2 호에서 적합 평가하는 대전방식에 대한 세부기준은 다음 각 호와 같다.

1. 대전방식이 흥미롭고 사용자의 호응을 이끌어 낼 수 있어야 한다.
2. 대전을 통해 선수간의 우열이 객관적으로 판단될 수 있어야 한다.
3. 선수의 객관적인 기량 외에 캐릭터 레벨 및 아이템 차별, 게임머니·캐쉬 등 게임의 시스템 요소로 인해 경기에 영향을 미치는 요소가 없는 대전모드가 있어야 한다.

**제 5 조 (관전 및 중계요소)** 심의규정 제 9 조 제 2 항 제 3 호에서 적합 평가하는 관전 및 중계요소에 대한 세부기준은 다음 각 호와 같다.

1. 제3자가 선수간의 대전화면을 객관적으로 인식할 수 있도록 게임화면이 구성되거나, 별도의 관전 시스템이 마련되어 있어야 한다.
2. 경기 승패확인 및 세부기록 등 경기의 결과를 세부적으로 살펴볼 수 있는 스코어보드 시스템이 구비되어 있어야 한다.

**제 6 조 (선수 관리 체계)** 심의규정 제 9 조 제 2 항 제 4 호에서 적합 평가하는 선수등록 및 관리 체계에 대한 세부기준은 다음 각 호와 같다.

1. 한국 e 스포츠협회 선수등록 규정에 준하는 선수관리 시스템을 구비하고 있어야 한다.
2. 선수에 대한 소양교육 실시 및 제재, 징계 등 관리규정이 있어야 한다.

**제 7 조 (경기환경)** 심의규정 제 9 조 제 2 항 제 5 호에서 적합 평가하는 경기환경에 대한 세부기준은 다음 각 호와 같다.

1. 한국 e 스포츠협회 규정에 준하는 객관적이고 공정한 경기규정이 있어야 한다.
2. 객관적이고 공정하게 경기를 관장하고 대회를 운영할 수 있는 심판 또는 경기 운영인력을 보유하고 있어야 한다.
3. 원활한 대회 진행을 위한 서버, 클라이언트, 계정 및 아이템 설정 등 기술지원 시스템이 구비되어 있거나 가능해야 한다.

**제 8 조 (적합평가 배점기준)** ① 심의규정 제 3 장 9 조 2 항에 따른 적합평가 배점기준은 별표 제 1 호에 따른다.

- ② 각 심의위원은 배점기준표에 따라 평가점수를 매기며, 항목별 심사위원 평균을 기준으로 평가를 실시한다.

- ③ 항목별 심사위원 평균이 모두 보완필요 이상이고 항목별 평균의 합(최종 평가점수)이 80 점 이상일 경우 적합 판정의 요건을 충족시킨 것으로 본다. 즉, 1 개 항목이라도 부적합 판정을 받았다면 최종 평가점수에 관계없이 적합 판정의 요건을 충족시키 못한 것으로 본다.
- ④ 보완필요 혹은 부적합 판정을 받은 항목이 있을 경우, 적합평가 결과와 함께 해당 항목을 종목사에 통보한다.
- ⑤ 종목사는 다음 등급변경심의에 보완필요 항목의 개선 현황을 제출해야 하며, 심의위원회에서는 보완 내용에 따라 정식종목 자격의 지속여부를 결정할 수 있다.

**제 9 조 (등급평가 배점기준)** ① 심의규정 제 3 장 9 조 3 항에 따른 등급평가 배점기준은 게임물의 플랫폼에 따라 다음 각 호와 같이 구분하여 적용한다.

- 1. 개인용 컴퓨터(PC) 게임물 (PC 에서 구동되는 게임물): 별표 제 2 호
- 2. 비디오 게임물 (게임전용 기기에서 구동되는 게임물): 별표 제 3 호
- 3. 모바일 게임물 (모바일 기기에서 작동하는 게임물): 별표 제 4 호
- 4. 아케이드 게임물 (게임법 제 2 조 제 6 호의 규정에 의한 게임제공업용 게임물): 별표 제 5 호

② 시장환경을 고려하여 등급평가 배점기준을 적용하되, 여러 플랫폼을 지원하는 게임물의 경우 PC 게임물, 비디오 게임물, 모바일 게임물, 아케이드 게임물의 순으로 기준을 적용한다.

③ 합산점수 75 점 이상은 전문종목, 25 점 이상은 일반종목의 요건을 충족시킨 것으로 본다.

**제 10 조 (심의신청 제출자료)** 심의규정 제 11 조 제 2 항에 따라 심의신청 시 제출하여야 하는 자료는 각 호와 같다.

- 1. 대전방식, 관전 시스템, 스코어보드 시스템 등 게임물 내용 설명서
- 2. 기존대회 개최 시 사용했던 대회규정 및 경기규정
- 3. 대회서버, 클라이언트, 계정 및 아이템 설정 등 기술지원 시스템 설명서
- 4. 시험용 계정 또는 패키지 10EA
- 5. 게임물의 주요 진행과정을 녹화한 동영상물
- 6. 아케이드 게임물의 경우 기기장치의 사진 (전후좌우 4 면 촬영)

7. PC 방 점유율, 패키지 판매량, 어플리케이션 다운로드 건수, 기기 판매대수 등 이용자 현황 및 오프라인 대회 참가자 현황. 단, 객관적인 자료 입증을 위해 해당 게임물의 종목사가 아닌 제 3의 기관을 통해 입증할 수 있는 자료를 제출하여야 한다.
8. 온/오프라인 커뮤니티, 개인 스트리밍 방송, 관련 기사, 비 종목사주최 대회 등 전반에 걸친 종목 활성화 현황
9. 해외 국가 서비스 현황
10. 최근 1년간 국내 e 스포츠 사업비 투자 규모 및 총상금 규모
11. 향후 1년간 국내 e 스포츠 사업 계획 및 총상금 투자 규모
12. 관리 중인 선수 명단, 선수 교육실시 현황, 선수 관리규정
13. 전문 e 스포츠팀 현황

## 부칙

**제 1 조 (시행일)** 이 세칙은 공포한 날부터 시행한다.

[별표 제 1 호]

**적합평가 배점기준(제 8 조)**

평가 항목	배점	세부 사항
문화적 영향력	비공개	해당 게임물로 진행되는 일련의 e 스포츠 활동이 특정주체의 이익에만 부합되지 않고 공공의 이익에도 기여할 수 있어야 한다. 게임물관리위원회 청소년이용불가 등급의 게임물을 심의할 때 해당 게임물로 생산되는 e 스포츠 콘텐츠를 청소년이 관전할 때 미칠 영향력을 고려하여 종목의 적합여부를 평가하여야 한다. e 스포츠 종목으로 선정된 게임물의 선수활동 가능연령은 게임물관리위원회의 등급분류를 따른다.
대전 방식	비공개	대전방식이 흥미롭고 사용자의 호응을 이끌어 낼 수 있어야 한다. 대전을 통해 선수간의 우열이 객관적으로 판단될 수 있어야 한다. 선수의 객관적인 기량 외에 캐릭터 레벨 및 아이템 차별, 게임머니·캐쉬 등 게임의 시스템 요소로 인해 경기에 영향을 미치는 요소가 없는 대전모드가 있어야 한다.
관전 및 증계 요소	비공개	제 3 자가 선수간의 대전화면을 객관적으로 인식할 수 있도록 게임화면이 구성되거나, 별도의 관전 시스템이 마련되어 있어야 한다. 경기 승패확인 및 세부기록 등 경기의 결과를 세부적으로 살펴볼 수 있는 스코어보드 시스템이 구비되어 있어야 한다.
선수 관리 체계	비공개	한국 e 스포츠협회 선수등록 규정에 준하는 선수관리 시스템을 구비하고 있어야 한다. 선수에 대한 소양교육 실시 및 제재, 징계 등 관리규정이 있어야 한다.
경기환경 (대회 관련 규정 기록, 기술지원 등)	비공개	한국 e 스포츠협회 규정에 준하는 객관적이고 공정한 경기규정이 있어야 한다. 객관적이고 공정하게 경기를 관장하고 대회를 운영할 수 있는 심판 또는 경기 운영인력을 보유하고 있어야 한다. 원활한 대회 진행을 위한 서버, 클라이언트, 계정 및 아이템 설정 등 기술지원 시스템이 구비되어 있거나 가능해야 한다.

- 1) 항목별 적합 판정: 각 항목별 심사위원 평균이 항목 배점의 80% 이상시 적합, 50% 이상시 보완필요, 50% 미만시 부적합 판정을 내린다.
- 2) 최종 적합 판정: 항목별 심사위원 평균이 모두 보완필요 이상이고 항목별 평균의 합(최종 평가점수)이 80 점 이상일 경우 적합 판정의 요건을 충족시킨 것으로 본다.  
즉, 1 개 항목이라도 부적합 판정을 받았다면 최종 평가점수에 관계없이 적합 판정의 요건을 충족시키 못한 것으로 본다.

[별표 제 2 호]

## 개인용 컴퓨터(PC) 게임물 등급평가 배점기준(제 9 조)

평가내용	평가항목
이용자 지표	최근 1년 이내 국내 오프라인 대회 누적참가자
	최근 6개월 평균 PC 방 점유율
	게임 활성 현황
전문 e 스포츠팀	국내 전문 e 스포츠팀 수
국제적 활성화	서비스 국가 수(한국 포함)
투자실적	최근 1년 이내 국내 e 스포츠 사업비의 연간 투자규모
	최근 1년 이내 국내에서 개최 한 대회의 연간 총 상금규모
향후 투자계획	향후 1년간 국내 e 스포츠 사업 계획
	향후 1년간 국내 대회의 연간 총 상금규모

- 1) 게임 활성 현황: 온/오프라인 커뮤니티, 스트리밍 방송, 관련 기사, 비 종목사주최 대회 등 전반적인 활성 현황을 포괄한다.
- 2) 전문 e 스포츠팀: 한국 e 스포츠협회 등록여부와 무관하다.
- 3) 국제적 활성화: 국제 e 스포츠연맹 인정종목은 해당 항목 만점을 부여한다.
- 4) e 스포츠 사업비: 해당 게임물의 종목사가 투자한 대회상금, 대회운영비, 방송제작비가 포함된다.
- 5) 상금규모: 종목사 주최/주관/투자 대회에 한하여 평가한다.
- 6) 사업 계획: 예산 투자, 전담조직 운영, e 스포츠 환경 조성, 지속적인 대회 개최 등 e 스포츠 전반에 대한 계획을 말한다.

[별표 제 3 호]

## 비디오 게임물 등급평가 배점기준(제 9 조)

평가내용	평가항목
이용자 지표	최근 1년 이내 국내 오프라인 대회 누적참가자
	국내 패키지 누적 판매수량
	게임 활성화 현황
전문 e 스포츠팀	국내 전문 e 스포츠팀 수
국제적 활성화	서비스 국가 수(한국 포함)
투자실적	최근 1년 이내 국내 e 스포츠 사업비의 연간 투자규모
	최근 1년 이내 국내에서 개최 한 대회의 연간 총 상금규모
향후 투자계획	향후 1년간 국내 e 스포츠 사업 계획
	향후 1년간 국내 대회의 연간 총 상금규모

- 1) 게임 활성화 현황: 온/오프라인 커뮤니티, 스트리밍 방송, 관련 기사, 비 종목사주최 대회 등 전반적인 활성화 현황을 포괄한다.
- 2) 전문 e 스포츠팀: 한국 e 스포츠협회 등록여부와 무관하다.
- 3) 국제적 활성화: 국제 e 스포츠연맹 인정종목은 해당 항목 만점을 부여한다.
- 4) e 스포츠 사업비: 해당 게임물의 종목사가 투자한 대회상금, 대회운영비, 방송제작비가 포함된다.
- 5) 상금규모: 종목사 주최/주관/투자 대회에 한하여 평가한다.
- 6) 사업 계획: 예산 투자, 전담조직 운영, e 스포츠 환경 조성, 지속적인 대회 개최 등 e 스포츠 전반에 대한 계획을 말한다.

[별표 제 4 호]

## 모바일 게임물 등급평가 세부기준(제 9 조)

평가내용	평가항목
이용자 지표	최근 1년 이내 국내 오프라인 대회 누적참가자
	어플리케이션 누적 다운로드(글로벌)
	게임 활성화 현황
전문 e 스포츠팀	국내 전문 e 스포츠팀 수
국제적 활성화	서비스 국가 수(한국 포함)
투자실적	최근 1년 이내 국내 e 스포츠 사업비의 연간 투자규모
	최근 1년 이내 국내에서 개최 한 대회의 연간 총 상금규모
향후 투자계획	향후 1년간 국내 e 스포츠 사업 계획
	향후 1년간 국내 대회의 연간 총 상금규모

- 1) 어플리케이션 누적 다운로드 수: 앱스토어, 구글플레이 등 각 마켓별 다운로드 수의 단순합계(글로벌)를 평가한다.
- 2) 게임 활성화 현황: 온/오프라인 커뮤니티, 스트리밍 방송, 관련 기사, 비 종목사주최 대회 등 전반적인 활성화 현황을 포괄한다.
- 3) 전문 e 스포츠팀: 한국 e 스포츠협회 등록여부와 무관하다.
- 4) 국제적 활성화: 국제 e 스포츠연맹 인정종목은 해당 항목 만점을 부여한다.
- 5) e 스포츠 사업비: 해당 게임물의 종목사가 투자한 대회상금, 대회운영비, 방송제작비가 포함된다.
- 6) 상금규모: 종목사 주최/주관/투자 대회에 한하여 평가한다.
- 7) 사업 계획: 예산 투자, 전담조직 운영, e 스포츠 환경 조성, 지속적인 대회 개최 등 e 스포츠 전반에 대한 계획을 말한다.



[별표 제 5 호]

## 아케이드 게임물 등급평가 세부기준(제 9 조)

평가내용	평가항목
이용자 지표	최근 1년 이내 국내 오프라인 대회 누적참가자
	기기 누적 판매대수
	게임 활성화 현황
전문 e 스포츠팀	국내 전문 e 스포츠팀 수
국제적 활성화	서비스 국가 수(한국 포함)
투자실적	최근 1년 이내 국내 e 스포츠 사업비의 연간 투자규모
	최근 1년 이내 국내에서 개최 한 대회의 연간 총 상금규모
향후 투자계획	향후 1년간 국내 e 스포츠 사업 계획
	향후 1년간 국내 대회의 연간 총 상금규모

- 1) 게임 활성화 현황: 온/오프라인 커뮤니티, 스트리밍 방송, 관련 기사, 비 종목사주최 대회 등 전반적인 활성화 현황을 포괄한다.
- 2) 전문 e 스포츠팀: 한국 e 스포츠협회 등록여부와 무관하다.
- 3) 국제적 활성화: 국제 e 스포츠연맹 인정종목은 해당 항목 만점을 부여한다.
- 4) e 스포츠 사업비: 해당 게임물의 종목사가 투자한 대회상금, 대회운영비, 방송제작비가 포함된다.
- 5) 상금규모: 종목사 주최/주관/투자 대회에 한하여 평가한다.
- 6) 사업 계획: 예산 투자, 전담조직 운영, e 스포츠 환경 조성, 지속적인 대회 개최 등 e 스포츠 전반에 대한 계획을 말한다.