

## **PACMAN CAPTURE THE FLAG 경기 규칙**

### **1. 총 경기 진행 방식**

#### **1.1. 진행 환경**

- 모든 경기의 map은 랜덤으로 정해진다(-I RANDOM 옵션 이용).
- 경기 진행 서버 성능
  - CPU : intel i7-6700K 4GHz 8 core
  - 유휴 메모리 : 약 12745 MB
  - GPU : GTX 1080Ti

#### **1.2. 경기 구성**

- 경기는 예선과 본선으로 이루어진다.

### **2. 예선 진행 방식**

#### **2.1. 경기 방식**

- 예선은 리그로 진행되며 각 팀간 두 번의 경기가 이루어진다.
- 각 팀은 RED와 BLUE 진영에서 한 번씩 번갈아 경기를 진행한다.

#### **2.2. 순위 결정 방식**

- 승무패 -> 승자승 -> 득실차 -> 코드가 제출된 시간(via email) 순으로 순위를 결정한다(단, 예선 탈락팀의 경우 승무패로 따진 승점이 같을 때 같은 순위를 부여한다).

### **3. 본선 진행 방식**

#### **3.1. 조편성 방식**

- 본선은 토너먼트로 진행되며 4강에서는 예선의 결과에 따라 1위, 4위팀과 2위, 3위팀의 경기가 진행된다.

#### **3.2. 경기 방식**

- 경기는 3판 2선승제로 진행된다.
- 예선의 결과에 따라 순위가 높은 팀이 RED 진영에 서서 경기가 진행된다.
- 경기마다 진영을 바꾸고 3번째 경기에서는 예선에서의 순위가 높은 팀이 자신의 진영을 선택할 수 있다.
- 3번째 경기에서 순위가 결정되지 않을시 진영이 바뀌고 최대 5회까지 경기가 진행된다.

#### **3.3. 순위 결정 방식**

- 이긴 게임의 횟수(승무패)로 순위를 결정한다.
- 5경기 이후에도 승부가 결정이 나지 않을 시 4강전의 경우 득실차 -> 예선 순위 순으로 순위를 결정한다.
- 5경기 이후에도 승부가 결정이 나지 않을 시 결승의 경우 같은 순위를 부여한다.