



BATTLE CREW | XTEND®

CHAMPIONSHIP
RULE BOOK

챔피언십 경기 진행 순서

〈아이언 리그〉

1일차 — 리그전(32강전)



16강전



8강전



준결승전



결승전

2일차

〈플레이어 리그〉

1일차 — 리그전(8강전)



준결승전 1차



준결승전 2차



결승전

2일차

기본 경기 규정

1. 경기 진행 설명

챔피언십 경기 방식 : 18m의 전력 질주

: 대회장에는 2개의 경기장이 설치되어 있습니다.

한 경기장에 한 크루씩 들어가 1대1 매치 방식으로

경기가 진행됩니다. 챔피언에는 9가지 종목이

선정되어 있고 크루들은 각 경기 미션에 따라

진행할 종목을 선택 혹은 부여 받게 됩니다.

크루들은 정해진 종목 숫자에 맞춰 선수를 선발하여

경기를 진행합니다.

리그전은 조별 경기입니다. 한 조당 4크루씩 묶여있고

총 3경기를 진행하여 성적이 우수한 2크루가

16강전에 진출하게 됩니다.

챔피언십은 토너먼트 방식으로 진행됩니다.

2. 선수 교체

: 챔피언십 선수 교체는 배들크루 선발전과 달리

한 선수가 한 종목을 완료해야 선수 교체가 가능합니다.

3. 승패 결정

: 경기를 끝내고 타이머 버튼을 먼저 누른 크루가 승리합니다.

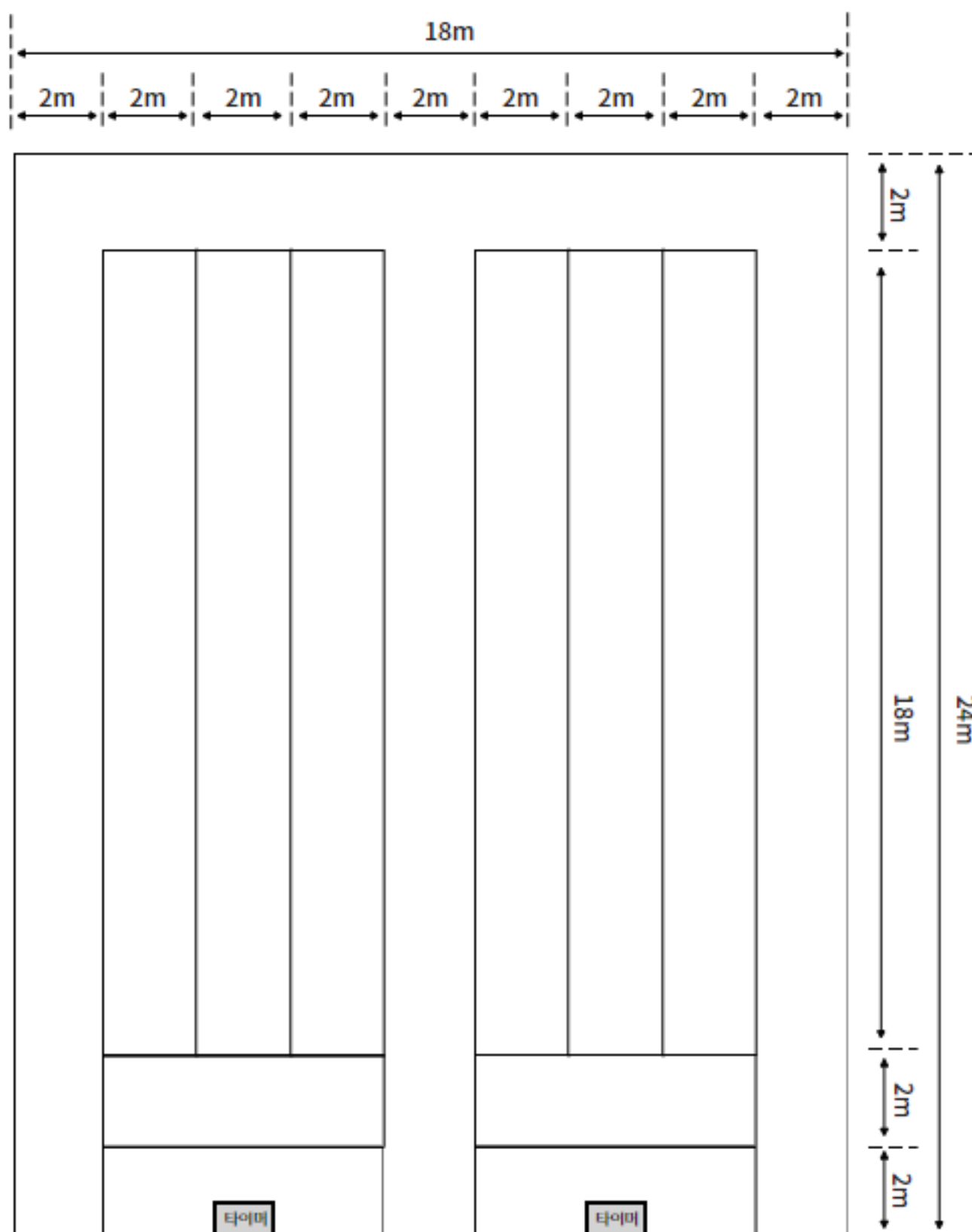
조 추첨 일정

1. 일정 : 2025. 10. 17(금) 오후 9시

2. 중계 : 배들크루 공식 인스타 계정 라이브

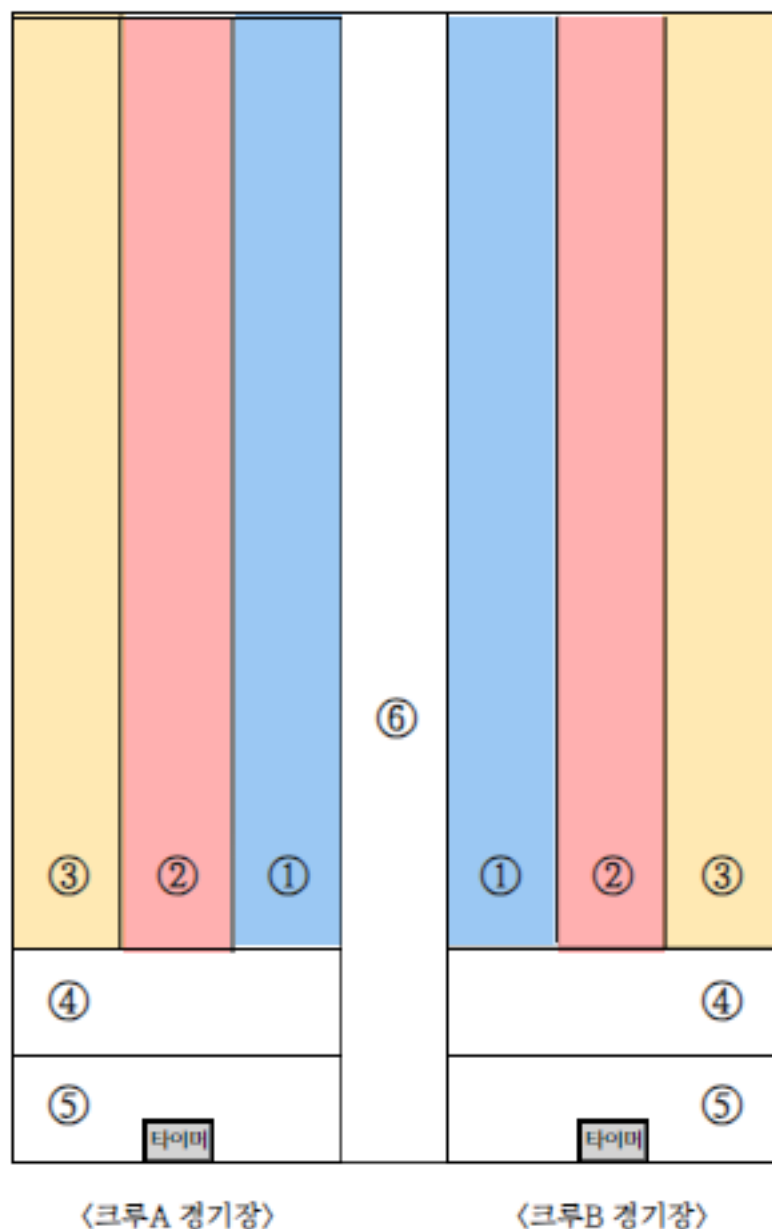
3. 추첨 방법 : 구슬 뽑기 추첨으로 4크루를 1조로 묶어

아이언 리그 8조, 플레이어 리그 4조 선발



〈 챔피언십 경기장 도면〉

*종목별 규정은 경기 미션 다음에 있습니다.



- 출발선과 반환선 위치는 배틀크루 선발전과 동일합니다. -

경기장 도면 설명

① Speed Control 구역

: 신체를 활용한 종목으로
스피드, 민첩성을 테스트 한다.
서들런, 장애물넘기, 로프타기가 있다.

② Power Control 구역

: 외부 물체를 활용한 종목으로
스트렝스를 테스트 한다. 요크 캐리,
샌드백 캐리, 파머스 워크가 있다.

③ Hybrid Control 구역

: 신체와 외부가 혼합되어 있는 종목으로
전반적인 부분을 테스트 한다.
슬레드 밀기, 슬레드 밧줄 당기기,
혼합 샌드백 캐리가 있다.

④ 장비 대기 장소

: 장비가 대기하고 있는 장소

⑤ 선수 대기 장소

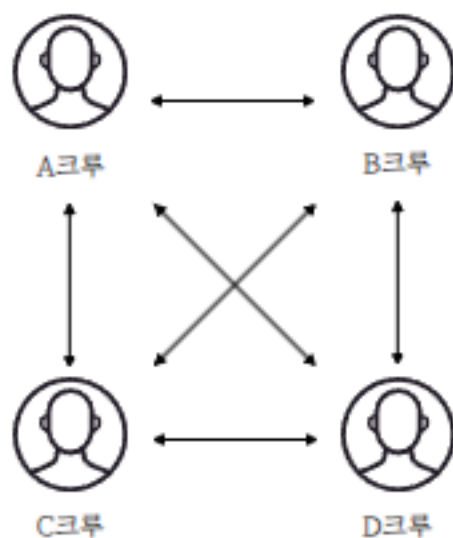
: 대기 중인 선수들이 있는 장소

⑥ 진행 요원 이동 장소

: 대회 진행 요원이 이동하는 장소

*종목별 규정은 경기 미션 다음에 있습니다.

0 조 경기 순서



- ☞ 1경기 : A크루 vs B크루, C크루 vs D크루
- ☞ 2경기 : A크루 vs C크루, B크루 vs D크루
- ☞ 3경기 : A크루 vs D크루, B크루 vs C크루

경기 미션 - 리그전

1. 미션 조건

- : 아이언 리그 8조(32강전), 플레어 리그 2조(8강전)
- : 총 3경기를 진행하여 1,2위 크루가 토너먼트전 진출

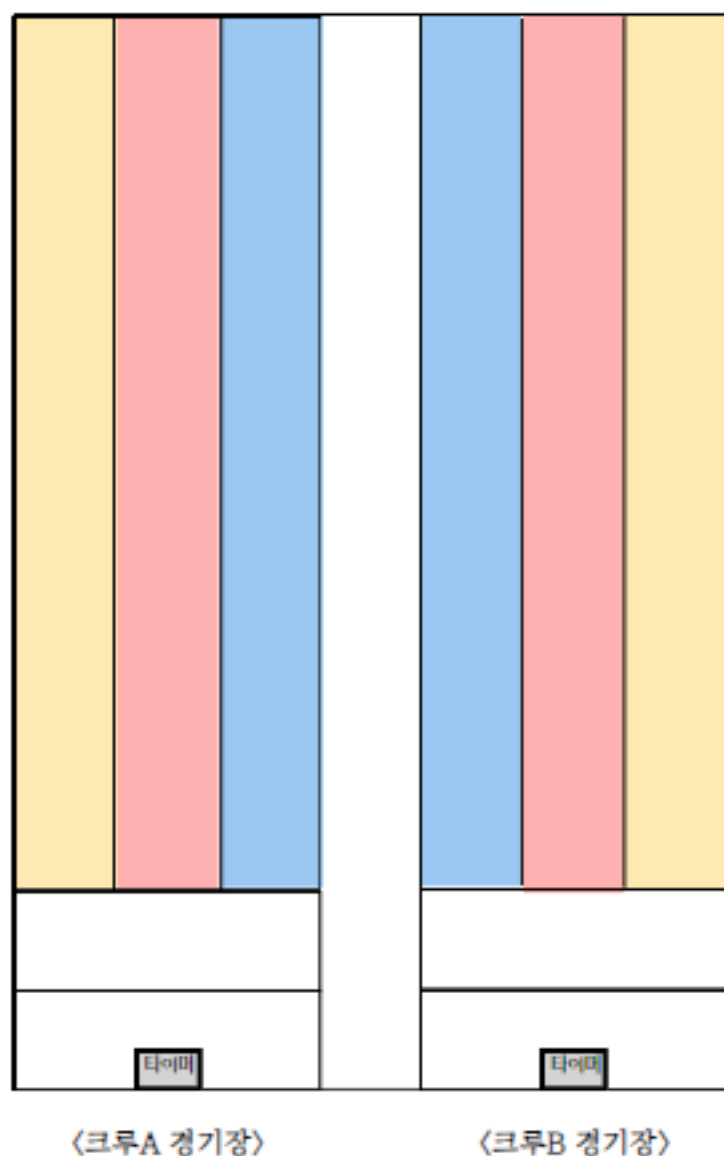
2. 미션 진행

- 1) 리그전은 조별 경기입니다. 한 조당 4크루씩 묶여있고 총 3경기를 진행하여 가장 성적이 우수한 1,2위 크루가 16강전에 진출하게 됩니다.
- 2) 3번의 경기는 좌측 '0조 경기 순서'와 같이 진행합니다. 1~3경기는 서로 다른 크루끼리 1번씩 경기를 진행합니다
- 3) 종목 진행 순서는
신체 제어 종목 ⇄ 외부 물체 제어 종목 ⇄ 혼합형 종목
순서대로 진행됩니다.
- 4) 순위는 대회 당일 현장에서 실시간으로 공개되고, 전체적인 공지는 2경기 종료 후, 3경기 종료 후에 안내 됩니다.

3. 종합 성적이 같을 경우

- : 3경기를 마친뒤 다른 크루와 성적이 동일할 경우 다음과 같은 순서로 순위를 나누게 됩니다.
- 1) 1~3경기 시간의 합
- 2) 시간의 합이 같을 경우 : 3경기 중 가장 빠른 시간

*종목별 규정은 경기 미션 다음에 있습니다.



경기 미션 - 리그전 1경기

1. 미션 승리 조건

: 3가지 종목 2번 왕복하여 6분 안에

가장 빨리 끝내는 크루가 승리

- 시간 안에 들어 올 경우 : 먼저 들어온 크루

- 시간 안에 못 들어 올 경우 : 더 많이 진행한 크루

2. 미션 진행

1) 종목 진행 순서는

Speed Con' ↔ Power Con' ↔ Hybrid Con'을
순서대로 2번 왕복해서 진행됩니다.

- Speed Control : 서들런

- Power Control : 요크 캐리

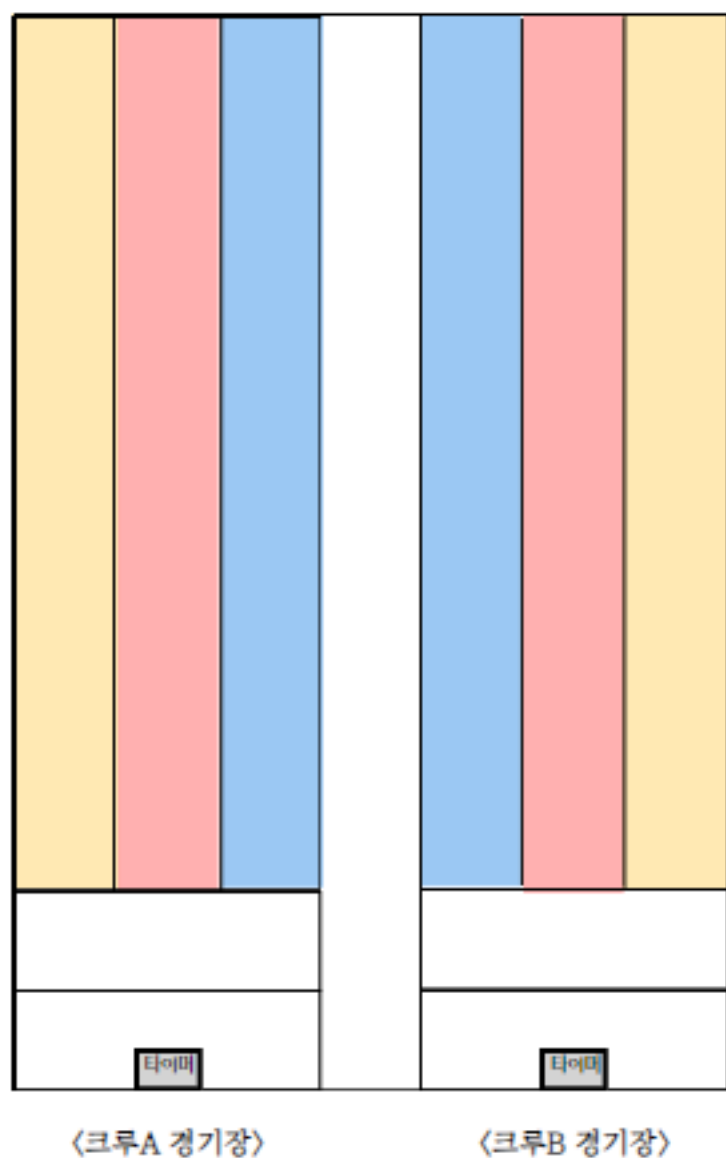
- Hybrid Control : 슬래드 밀기

ex) 서들런 → 요크 → 슬래드 → 서들런 → 요크 → 슬래드

2) 경기 선발 인원 : 최대 3명(선수 당 한 종목 담당)

3) 그 외 선수 교체 방식, 출발선/반환선 규정 등의
기본 규정은 배틀크루 선발전 규정과 동일합니다.

*종목별 규정은 경기 미션 다음에 있습니다.



경기 미션 - 리그전 2경기

1. 미션 승리 조건

: 3가지 종목 2번 왕복하여 6분 안에

가장 빨리 끝내는 크루가 승리

- 시간 안에 들어 올 경우 : 먼저 들어온 크루

- 시간 안에 못 들어 올 경우 : 더 많이 진행한 크루

2. 미션 진행

1) 종목 진행 순서는

Speed Con' ↔ Power Con' ↔ Hybrid Con'을

순서대로 2번 왕복해서 진행됩니다.

- Speed Control : 장애물 넘기

- Power Control : 샌드백 캐리

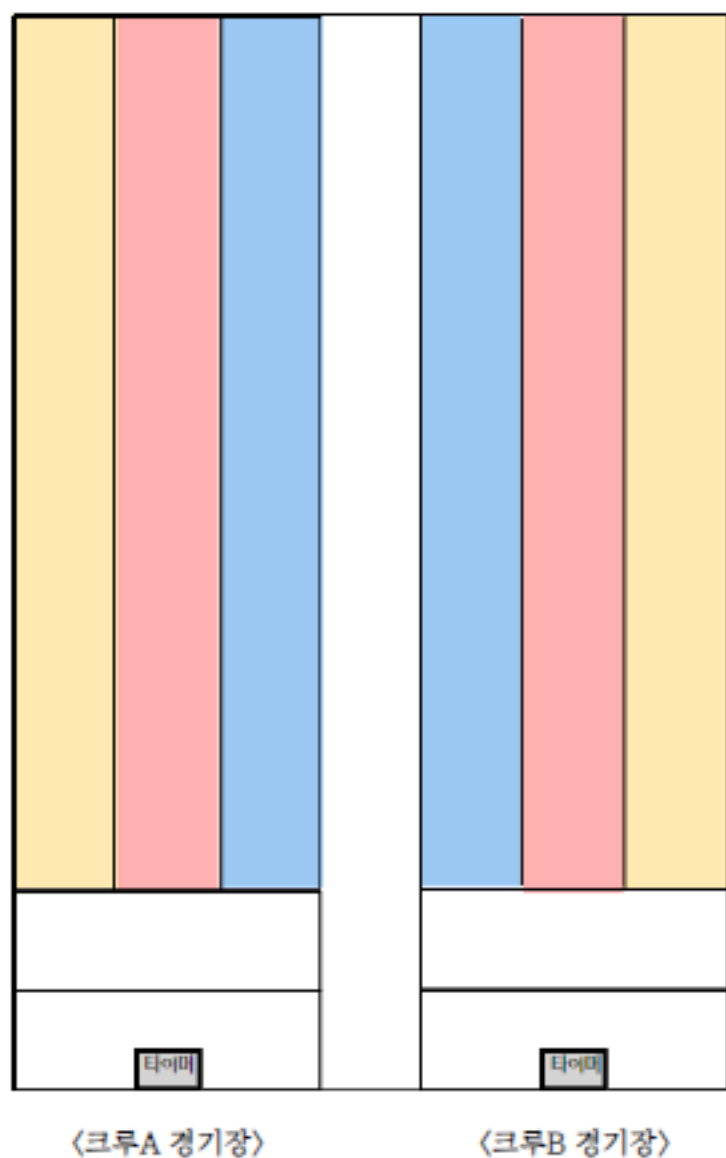
- Hybrid Control : 슬래드 밧줄 당기기

ex) 장애물 → 샌드백 → 슬래드 → 장애물 → 샌드백 → 슬래드

2) 경기 선발 인원 : 최대 3명(선수 당 한 종목 담당)

3) 그 외 선수 교체 방식, 출발선/반환선 규정 등의
기본 규정은 배틀크루 선발전 규정과 동일합니다.

*종목별 규정은 경기 미션 다음에 있습니다.



경기 미션 - 리그전 3경기

1. 미션 승리 조건

: 3가지 종목 2번 왕복하여 6분 안에

가장 빨리 끝내는 크루가 승리

- 시간 안에 들어 올 경우 : 먼저 들어온 크루

- 시간 안에 못 들어 올 경우 : 더 많이 진행한 크루

2. 미션 진행

1) 종목 진행 순서는

Speed Con' ↔ Power Con' ↔ Hybrid Con'을
순서대로 2번 왕복해서 진행됩니다.

- Speed Control : 로프타기

- Power Control : 파머스 워크

- Hybrid Control : 혼합 샌드백 캐리

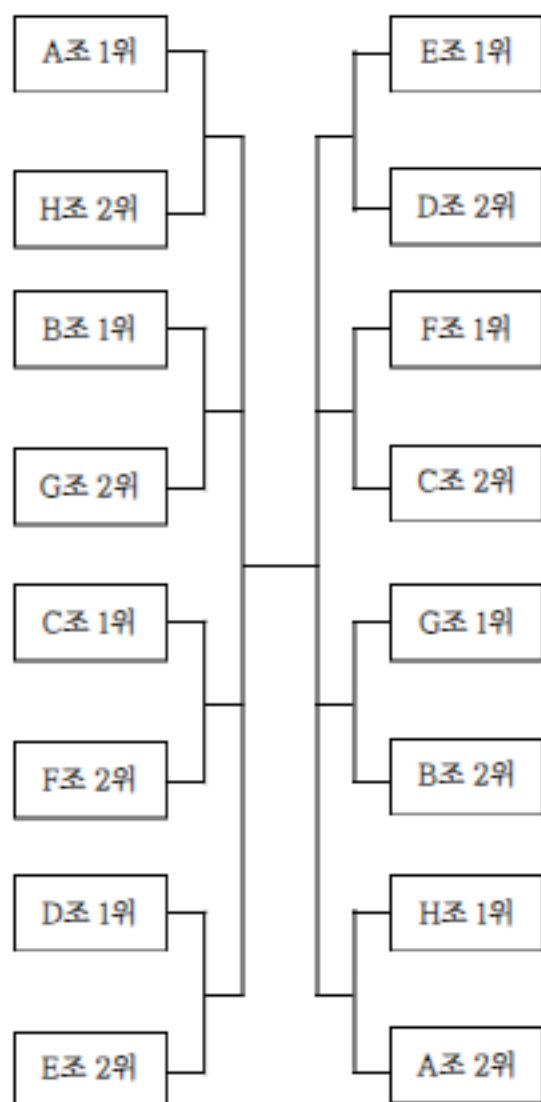
ex) 로프 → 파머스 → 샌드백 → 로프 → 파머스 → 샌드백

2) 경기 선발 인원 : 최대 3명(선수 당 한 종목 담당)

3) 그 외 선수 교체 방식, 출발선/반환선 규정 등의
기본 규정은 배틀크루 선발전 규정과 동일합니다.

*종목별 규정은 경기 미션 다음에 있습니다.

경기 미션 - 16강전



- 경기장 위치는 리그전 1등 크루가 선택할 수 있습니다. -

1. 미션 조건

: 아이언 리그만 진행
: 혼합형 경기, 3판 2선승제

2. 미션 진행

1) 첫번째 경기는 리그전 1등 크루가 1가지 종목을 선택합니다.

2) 선택된 종목에 맞춰 각 크루는

선수 1명을 선발하여 경기를 진행합니다.

3) 두번째 경기는 첫번째 경기에서 이긴 크루가
추가로 1가지 종목을 선택합니다.

4) 선택된 종목에 맞춰 각 크루는

선수 2명을 선발하여 경기를 진행합니다.

(두번째 경기는 첫번째·두번째 종목을 함께 진행합니다.)

5) 세번째 경기는 두번째 경기에서 이긴 크루가
추가로 1가지 종목을 선택합니다.

(세번째 경기는 첫번째·두번째·세번째 종목을 함께 진행합니다.)

6) 뽑힌 종목에 맞춰 각 크루는

선수 3명을 선발하여 경기를 진행합니다.

7) 2승을 먼저 획득한 크루가 승리하게 됩니다.

*종목은 중복되지 않습니다.

*Speed/Power/Hybrid Control인 한 경기에 중복되지 않습니다.

*경기 진행 순서는 첫번째 → 두번째 → 세번째 종목으로 진행됩니다.

*종목별 규정은 경기 미션 다음에 있습니다.

1. 미션 조건

: 아이언 리그 8강전, 플레어 리그 준결승 1차전

: 개인전, 5관 3선승제

- 시간 안에 들어 올 경우 : 먼저 들어온 크루
- 시간 안에 못 들어 올 경우 : 더 많이 진행한 크루

2. 미션 진행

1) 배틀크루 운영진은 9종목 중 3종목을 랜덤으로 선정합니다.

(Speed 1종목, Power 1종목, Hybrid 1종목)

3) 각 크루는 뽑힌 종목을 보고

종목별 출전할 선수를 1명씩 선발합니다.

(최대 5명 선발, 중복 출전 가능)

4) 선발된 대표 선수끼리 해당 종목의 경기를 진행합니다.

5) 종목별 제한 시간은 1분 30초, 사이 휴식 시간은 30초입니다.

6) 경기 전 심판 미팅 시간에

3경기에 대한 장비 세팅도 함께 진행합니다.

7) 3층을 먼저 획득한 크루가 나올때까지

위와 같은 방법을 반복합니다.

*경기 진행은 첫번째 → 두번째 → 세번째

→ 첫번째 → 두번째 종목 순서대로 진행됩니다.

AH조 1위

ED조 1위

BG조 1위

FC조 1위

CF조 1위

GB조 1위

DE조 1위

HA조 1위

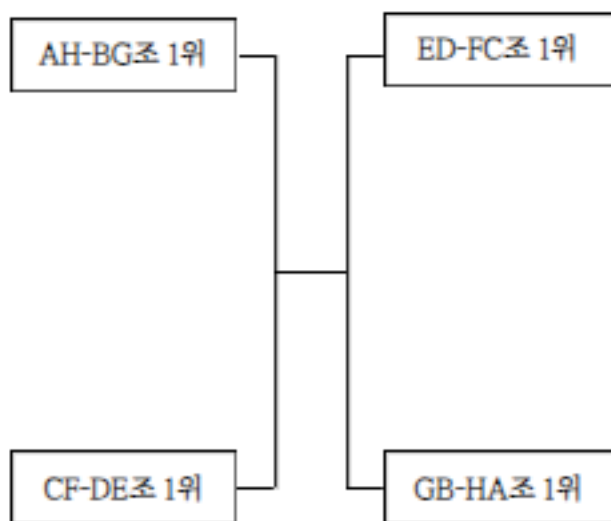
- 경기장 위치는 동전 던지기로 결정됩니다. -

*종목별 규정은 경기 미션 다음에 있습니다.

경기 미션 - 준결승전, 준결승 2차전

1. 미션 승리 조건

- : 아이언 리그 준결승전, 플레어 리그 준결승 2차전
- : 3가지 종목을 5분 안에 가장 빨리 끝내는 크루가 승리
 - 시간 안에 들어 올 경우 : 먼저 들어온 크루
 - 시간 안에 못 들어 올 경우 : 더 많이 진행한 크루

운영진
1종목좌측크루
1종목우측크루
1종목

- 경기장 위치는 동전 던지기로 결정됩니다. -

2. 미션 진행

1) 종목 진행 순서는

Speed Con' ↔ Power Con' ↔ Hybrid Con'을
순서대로 진행됩니다.

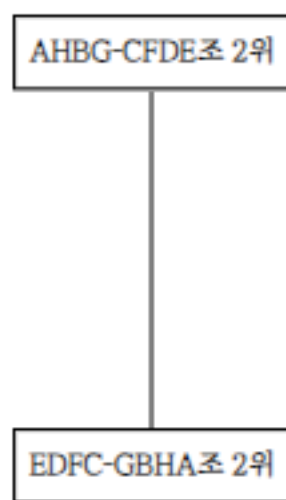
- 동전 던지기를 통하여 우측 경기장을 선택한 크루가
Speed/Power/Hybrid 중 한 종목을 먼저 선택합니다.
- 다른 크루는 첫번째 종목을 제외하고
나머지 종목 중 하나를 선택합니다.
- 마지막 한 종목은 운영진 측에서 무작위로 뽑습니다.

2) 그 외 경기 규정은 배틀크루 선발전 규정과 동일합니다.

*플레어 리그 준결승전 채점 방식

- 총 3경기를 진행하여 승점 2점을 먼저 획득한 크루가 결승 진출. 3경기 진행 전 2점을 먼저 획득한 크루는 3경기 생략.
 - 준결승 1차전 : 1경기 진행 - 승점 1점
 - 준결승 2차전 : 2경기 진행 - 각 경기별 승점 1점

*종목별 규정은 경기 미션 다음에 있습니다.



경기 미션 - 3등 결정전

1. 미션 승리 조건

- : 3가지 종목을 5분 안에 가장 빨리 끝내는 크루가 승리
- 시간 안에 들어 올 경우 : 먼저 들어온 크루
- 시간 안에 못 들어 올 경우 : 더 많이 진행한 크루

2. 미션 진행

1) 종목 진행 순서는

Speed Con' ↔ Power Con' ↔ Hybrid Con'을

순서대로 진행됩니다.

- 동전 던지기를 통하여 우측 경기장을 선택한 크루가 Speed/Power/Hybrid 중 한 종목을 먼저 선택합니다.
- 다른 크루는 첫번째 종목을 제외하고 나머지 종목 중 하나를 선택합니다.
- 마지막 한 종목은 운영진 측에서 무작위로 뽑습니다.

2) 그 외 경기 규정은 배들크루 선발전 규정과 동일합니다.



- 경기장 위치는 동전 던지기로 결정됩니다. -

*종목별 규정은 경기 미션 다음에 있습니다.

경기 미션 - 결승전



〈1경기〉



〈2경기〉



〈3경기〉



〈4경기〉



〈5경기〉

1. 미션 조건

: 혼합형 경기, 5판 3선승제

2. 미션 진행

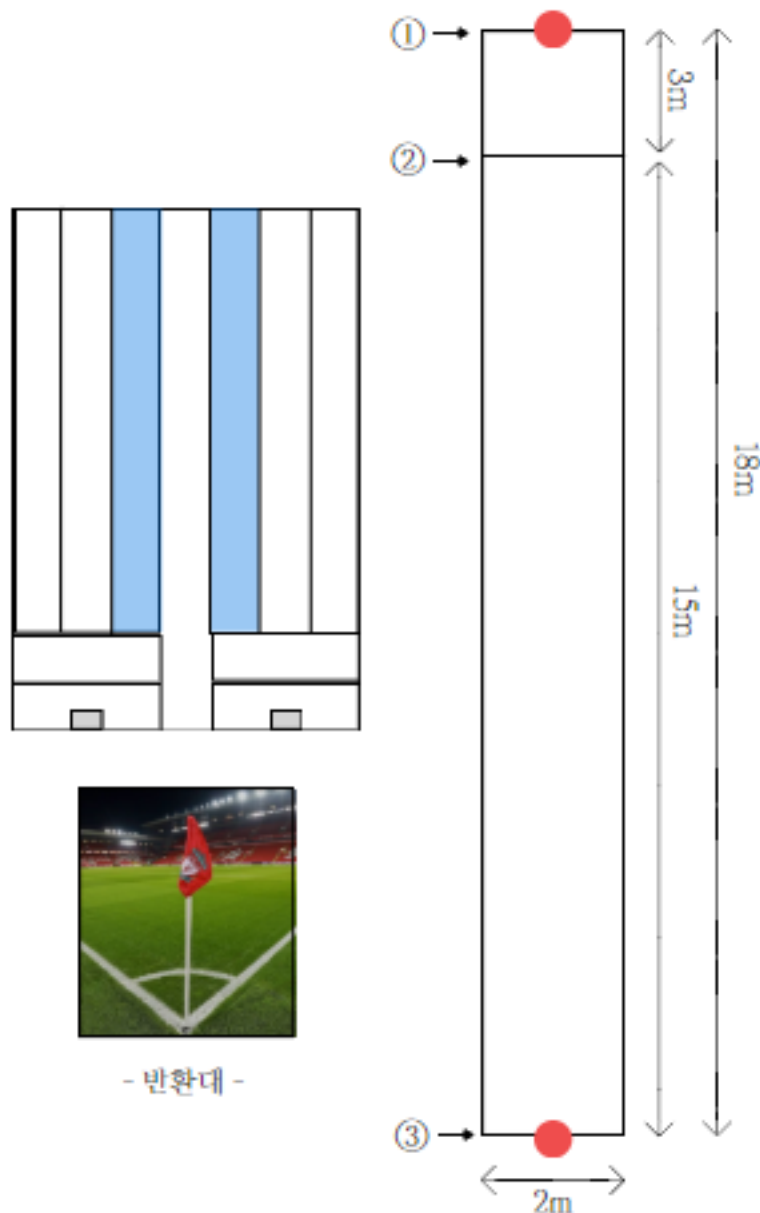
- 1) 운영진이 9가지 종목 중 1가지 종목을 무작위로 뽑습니다.
- 2) 종목에 맞춰 각 크루는 선수 1명을 선발합니다.
- 3) 운영진이 8가지 종목 중 2가지 종목을 무작위로 뽑습니다.
- 4) 종목에 맞춰 각 크루는 선수 2명을 선발합니다.
- 5) 운영진이 6가지 종목 중 3가지 종목을 무작위로 뽑습니다.
- 6) 종목에 맞춰 각 크루는 선수 3명을 선발합니다.
- 7) 운영진이 3가지 종목 중 1가지 종목을 무작위로 뽑습니다.
- 8) 종목에 맞춰 각 크루는 선수 1명을 선발합니다.
- 9) 운영진이 남은 2가지 종목을 무작위로 뽑습니다.
- 10) 종목에 맞춰 각 크루는 선수 2명을 선발합니다.
- 11) 경기는 3승을 먼저 획득한 크루가 나올때까지 계속 진행됩니다.

*종목은 중복되지 않습니다.

*한 경기에 Speed/Power/Hybrid가 중복되어 나오지 않습니다.

*경기 진행 순서는 호명된 종목 순으로 진행됩니다.

*종목별 규정은 경기 미션 다음에 있습니다.



〈 경기장 도면 〉

【종목별 규정】

Speed Control ① - 셔틀런

1. 종목 완료 조건

- 1) 리그전 : 4번 왕복 진행
- 2) 토너먼트전 : 6번 왕복 진행

2. 거리

: 남자 - 18m / 여자 - 15m

3. 경기장 도면 설명

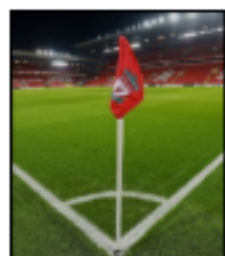
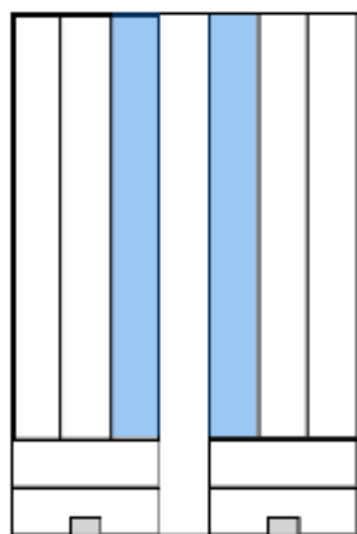
- ① : 남자 반환선
- ② : 여자 반환선
- ③ : 셔틀런 출발/반환선

4. 종목 진행 순서

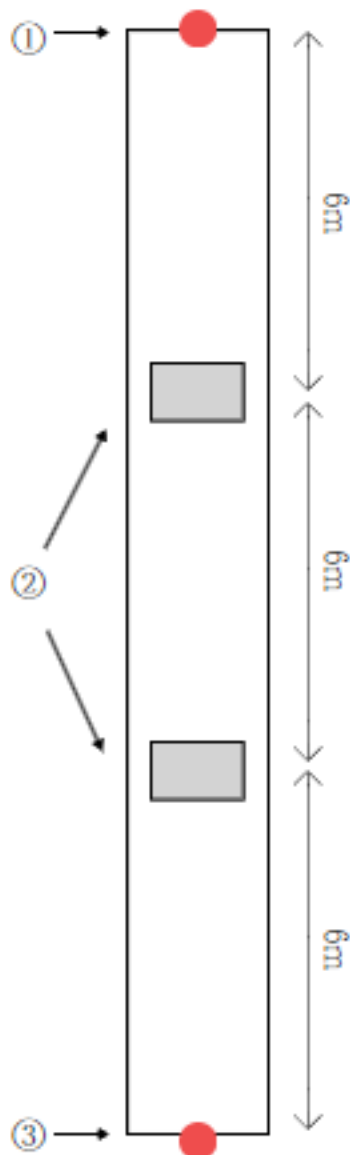
- 1) 선수는 출발선부터 시작합니다.
- 2) 선수의 성별에 따라 반환하는 거리가 다릅니다.
- 3) 반환 시 선수는 반환선에 있는 반환대를 중심으로 돌면서 반환해야 합니다.
- 4) 반환 시 무리한 반환으로 반환대가 쓰러질 경우 반환대를 세우고 나서 경기를 진행해야 합니다.
- 5) 달리기를 4/6번 왕복하면 경기가 끝납니다.

【종목별 규정】

Speed Control ② - 장애물 넘기



- 반환대 -



〈 경기장 도면 〉

1. 종목 완료 조건

- 1) 리그전 : 3번 왕복 진행
- 2) 토너먼트전 : 5번 왕복 진행

2. 높이

: 남자 - 1.2m / 여자 - 1m

3. 경기장 도면 설명

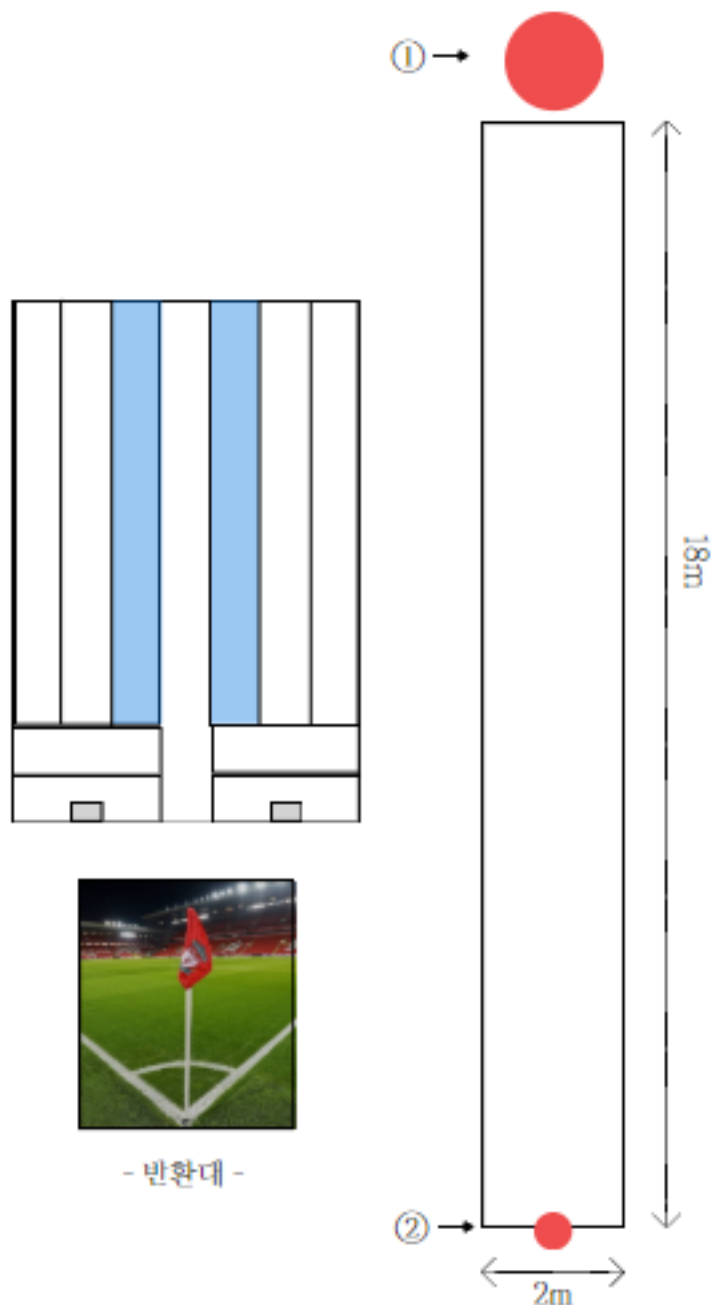
- ① : 반환선
- ② : 장애물
- ③ : 출발/반환선

4. 종목 진행 순서

- 1) 선수는 출발선부터 시작합니다.
- 2) 선수의 성별에 따라 장애물 높이가 다릅니다.
- 3) 장애물을 넘는 방법은 자유롭게 하시면 됩니다.
- 4) 반환 시 선수는 반환선에 있는 반환대를 중심으로 돌면서 반환해야 합니다.
- 5) 반환 시 무리한 반환으로 반환대가 쓰러질 경우 반환대를 세우고 나서 경기를 진행해야 합니다.
- 6) 달리기 3/5번 왕복하면 경기가 끝납니다.

【종목별 규정】

Speed Control ③ - 로프타기



〈경기장 도면〉

1. 종목 완료 조건

- 1) 리그전 : 2번 왕복 진행
- 2) 토너먼트전 : 3번 왕복 진행

2. 높이/ 동작

- 남자 : 4.5m/ 로프 올라갈 때 다리사용 금지
- 여자 : 3.5m/ 로프 올라갈 때 다리사용 가능

3. 경기장 도면 설명

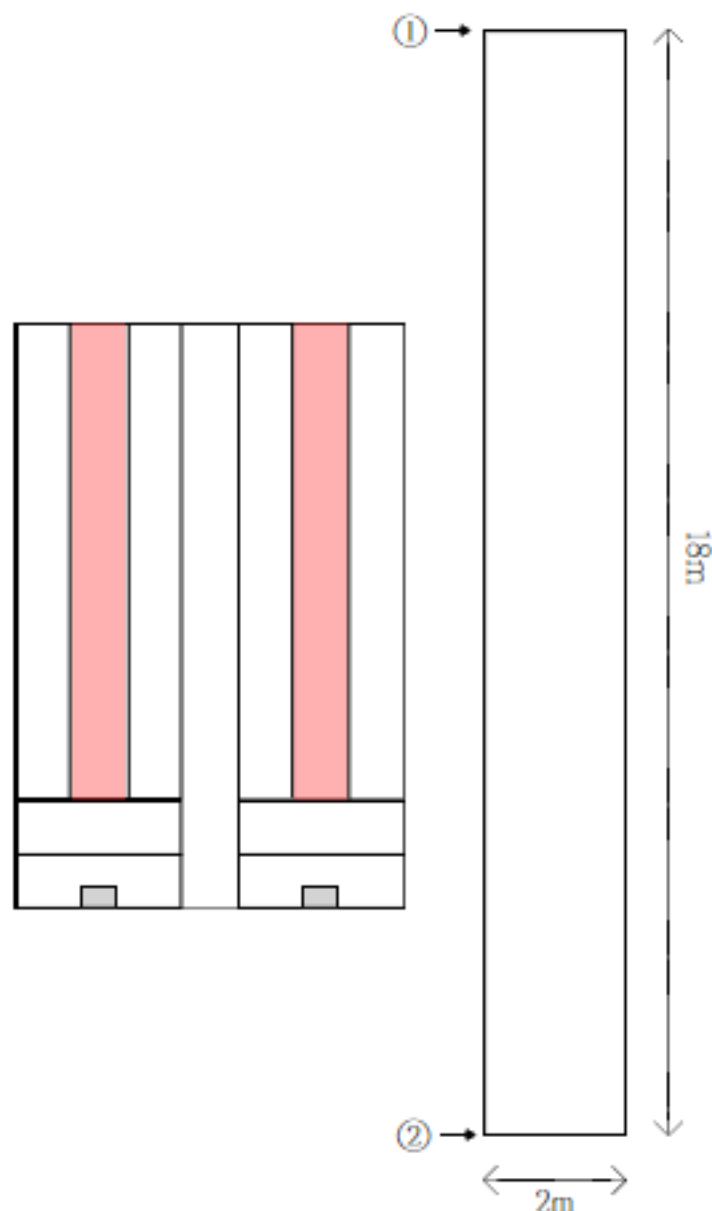
- ① : 로프 타는 구간
- ② : 출발/반환선 구간

4. 종목 진행 순서

- 1) 선수는 출발선부터 시작합니다.
- 2) 선수는 로프 타는 구간까지 가서 로프타기를 진행합니다.
- 3) 로프를 올라갈 때는 규정 동작에 맞춰 진행하고 내려올 때는 다리를 사용하여 내려와도 됩니다.
- 4) 로프를 올라간 후 선수는 본인에게 해당되는 높이의 테이프를 손으로 터치한 후 내려오면 됩니다.
- 5) 로프타기를 1회 진행하면 선수는 출발/반환선까지 서둘러 1회 진행합니다.

*세부 서둘러 내용

- 출발 시 : 로프 구간까지만 가면 됨.
- 중간 로프 진행 시 : 1회 서둘러 진행.
- 마지막 로프 진행 후 : 출발/반환선까지만 가면 됨.



〈 경기장 도면 〉

【종목별 규정】

Power Control ① - 요크 캐리

1. 종목 완료 조건

- 1) 리그전 : 2번 왕복 진행(12m)
- 2) 토너먼트전 : 2번 왕복 진행(18m)

2. 무게(플레이트 무게)

: 남자 - 100lb / 여자 - 없음

3. 경기장 도면 설명

- ① : 반환선
- ② : 출발선/반환선

4. 종목 진행 순서

- 1) 선수는 출발선부터 시작합니다.
- 2) 선수의 성별에 따라 무게가 다릅니다.
- 3) 반환의 기준은 두발이
반환선을 접촉 혹은 넘어가면 됩니다.
- 4) 가는 도중 장비를 내려놓을 수 있습니다.
- 5) 요크 캐리를 2번 왕복하면 경기가 끝납니다.

【종목별 규정】

Power Control ② - 샌드백 캐리

1. 종목 완료 조건

- 1) 리그전 : 1번 왕복 진행(12m)
- 2) 토너먼트전 : 1번 왕복 진행(18m)

2. 무게

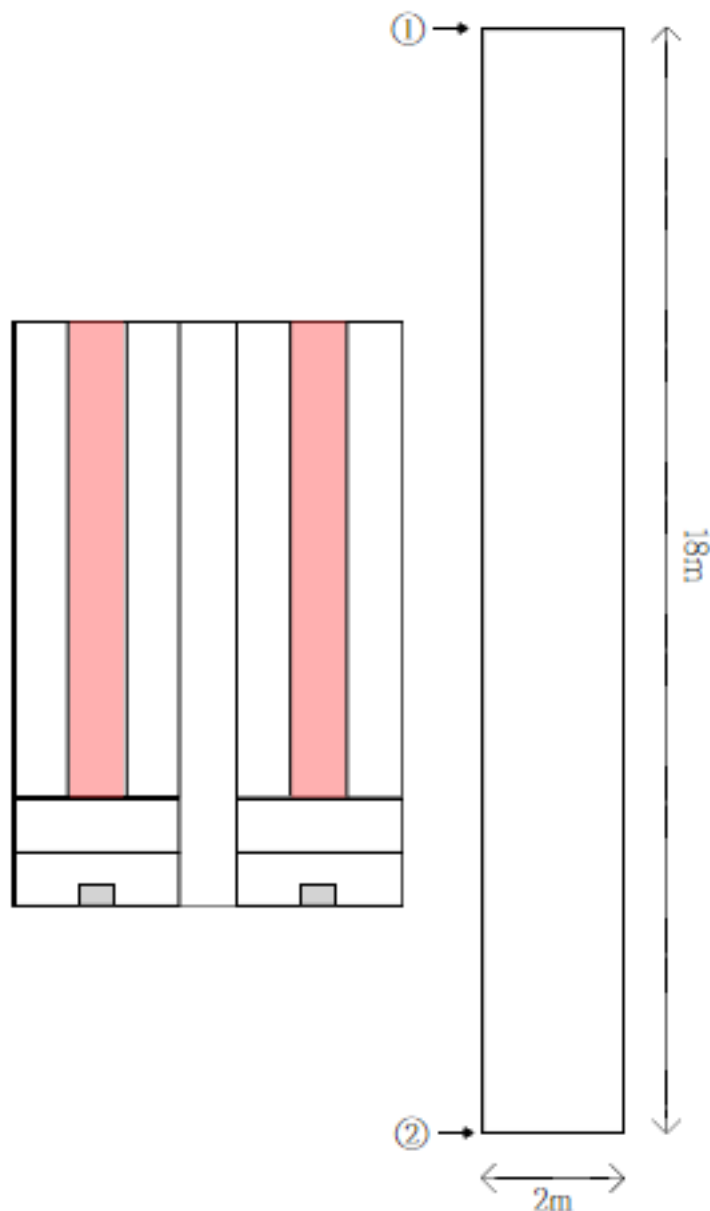
: 남자 - 200lb / 여자 - 150lb

3. 경기장 도면 설명

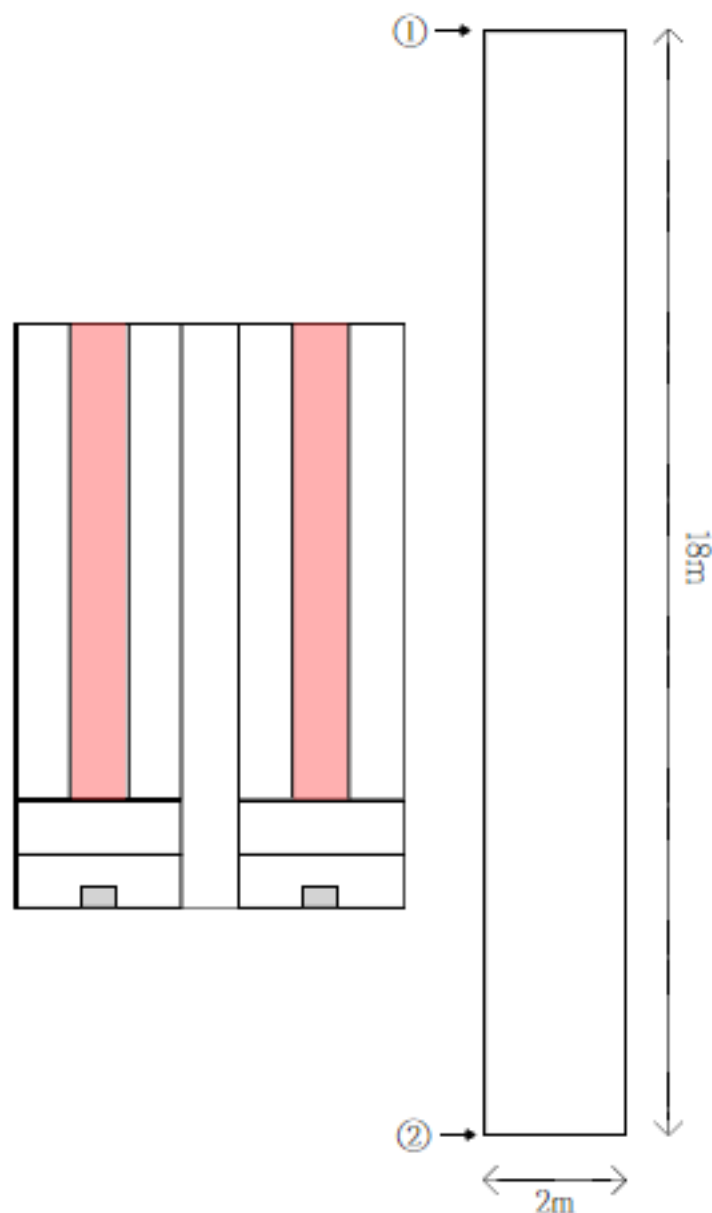
- ① : 반환선
- ② : 출발선/반환선

4. 종목 진행 순서

- 1) 선수는 출발선부터 시작합니다.
- 2) 선수의 성별에 따라 무게가 다릅니다.
- 3) 반환의 기준은 샌드백을 들고 있는 상태에서
두발이 반환선을 접촉 혹은 넘어가면 됩니다.
- 4) 가는 도중 샌드백을 내려놓을 수 있습니다.
- 5) 샌드백 내려놓았을 경우 샌드백을 내려는 곳부터
다시 샌드백을 들어 경기를 진행하면 됩니다.
단, 반환지점에서 두발이 반환선에 넘어가기 전
샌드백을 던지거나 슬라이드 형식으로
샌드백이 반환선을 넘어가게 되었을 경우에는
선수는 샌드백 던진 구간 또는 슬라이드를
시도한 구간부터 다시 샌드백을 들어
경기를 진행해야 합니다.
- 6) 샌드백은 1번 왕복하면 경기가 끝납니다.



〈 경기장 도면 〉



〈 경기장 도면 〉

【종목별 규정】

Power Control ③ - 파머스 워크

1. 종목 완료 조건

- 1) 리그전 : 2번 왕복 진행(12m)
- 2) 토너먼트전 : 2번 왕복 진행(18m)

2. 무게(플레이트 무게)

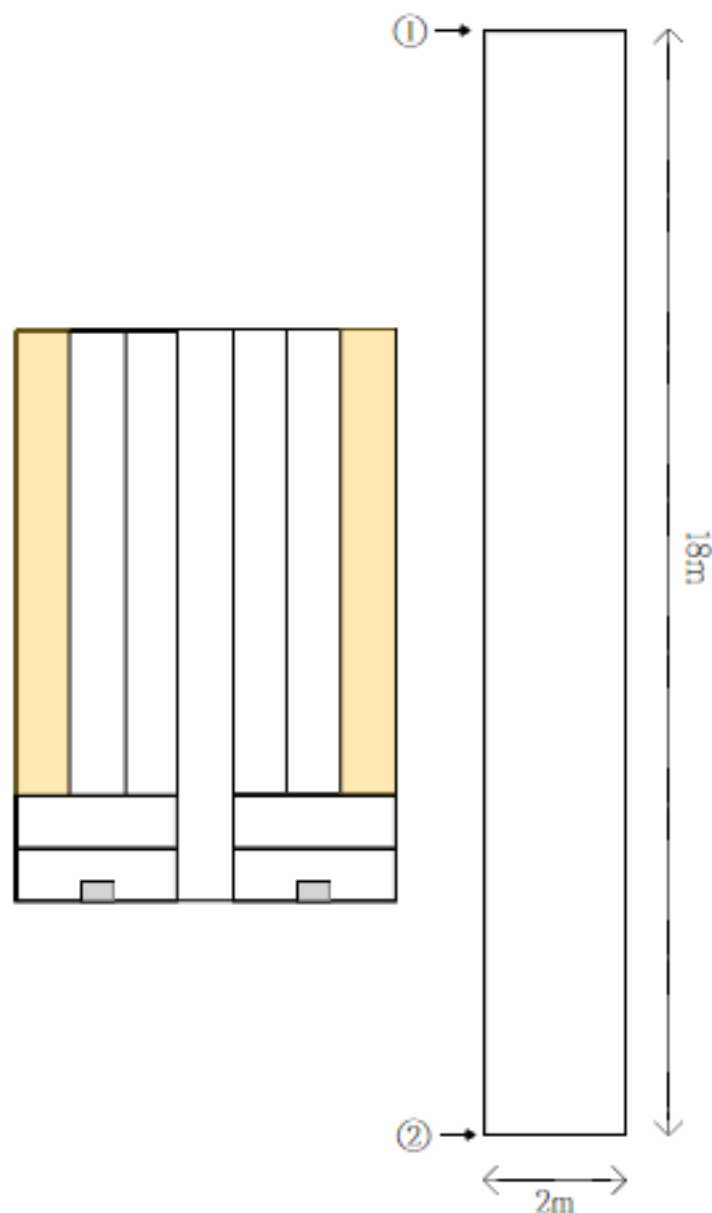
: 남자 - 220lb / 여자 - 140lb

3. 경기장 도면 설명

- ① : 반환선
- ② : 출발선/반환선

4. 종목 진행 순서

- 1) 선수는 출발선부터 시작합니다.
- 2) 선수의 성별에 따라 무게가 다릅니다.
- 3) 반환의 기준은 두발이
반환선을 접촉 혹은 넘어가면 됩니다.
- 4) 가는 도중 장비를 내려놓을 수 있습니다.
- 5) 장비를 내려놓았을 경우 장비를 내려놓은 곳부터
다시 장비를 들어 경기를 진행하면 됩니다.
단, 반환지점에서 두발이 반환선에 넘어가기 전
장비를 던져 장비가 반환선을 넘어가게
되었을 경우에는 선수는 장비를 던진 구간부터
다시 장비를 들어 경기를 진행해야 합니다.
- 6) 파머스 캐리를 2번 왕복하면 경기가 끝납니다.



〈 경기장 도면 〉

【종목별 규정】

Hybrid Control ① - 슬래드 밀기

1. 종목 완료 조건

- 1) 리그·토너먼트전 : 2번 왕복 진행(18m)

2. 무게

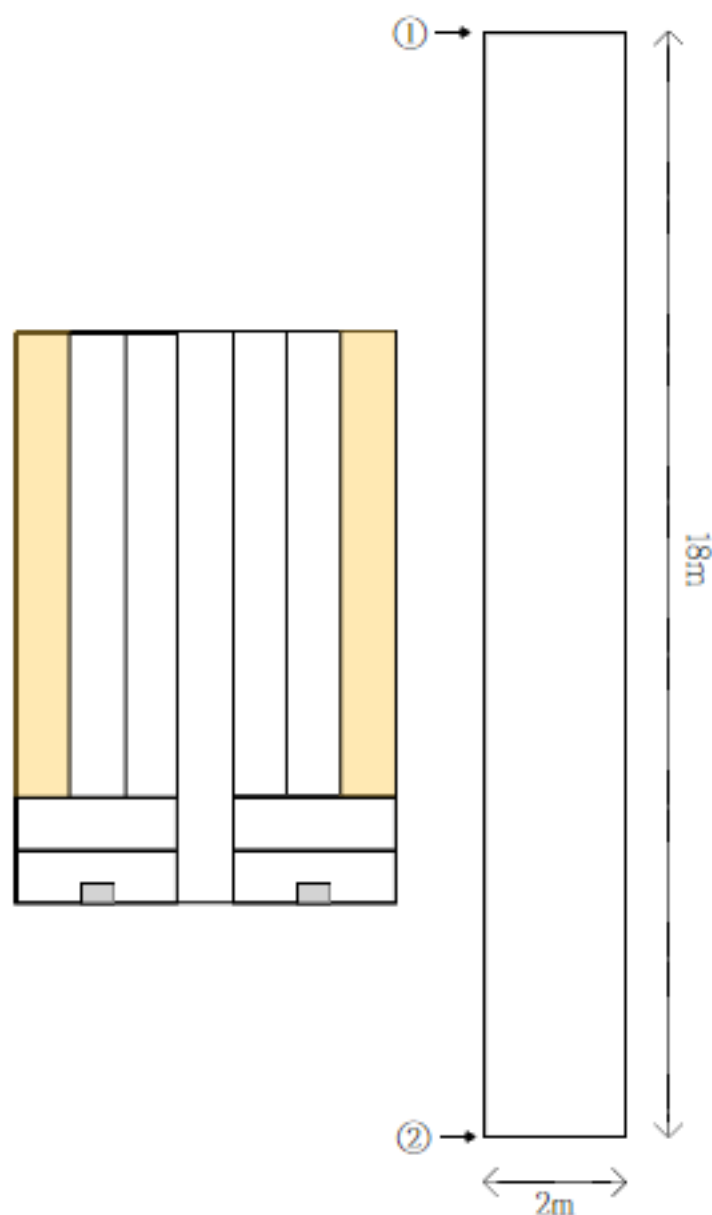
- 남자 : 리그 45lb*2장/ 토너먼트 45lb*3장
- 여자 : 리그 25lb*2장/ 토너먼트 25lb*3장

3. 경기장 도면 설명

- ① : 반환선
- ② : 출발선

4. 종목 진행 순서

- 1) 선수는 출발선부터 시작합니다.
- 2) 선수의 성별에 따라 플레이트 무게가 다릅니다.
- 3) 반환의 기준은 슬래드의 일부분이 반환선을 넘어가면 됩니다.
- 4) 슬래드를 밀 때 상체를 슬래드 막대기에 접촉한 상태로 미는 동작들은 모두 허용됩니다.



〈 경기장 도면 〉

【종목별 규정】

Hybrid Control ② - 슬래드 밧줄 당기기

1. 종목 완료 조건

1) 리그·토너먼트전 : 2번 왕복 진행(18m)

2. 무게

- 남자 : 리그 45lb*2장/ 토너먼트 45lb*3장

- 여자 : 리그 25lb*2장/ 토너먼트 25lb*3장

3. 경기장 도면 설명

① : 반환선

② : 출발선

4. 종목 진행 순서

1) 선수는 출발선부터 시작합니다.

2) 선수의 성별에 따라 플레이트 무게가 다릅니다.

3) 반환의 기준은 슬래드의 일부분이

반환선을 넘어가면 됩니다.

4) 밧줄 길이는 10m로 반환선/출발선이 아닌

슬래드 경기 구역 안에서 밧줄을 당겨도 됩니다.

5) 슬래드를 당길 때 상체를 사용하여

밧줄을 당기는 동작들은 모두 허용됩니다.

【종목별 규정】

Hybrid Control ③ - 혼합 샌드백 옮기기

1. 종목 완료 조건

1) 리그·토너먼트전 : 무게별 1번 왕복 진행(18m)

2. 무게

- 남자 : 75lb, 100lb, 150lb 샌드백

- 여자 : 50lb, 75lb, 100lb 샌드백

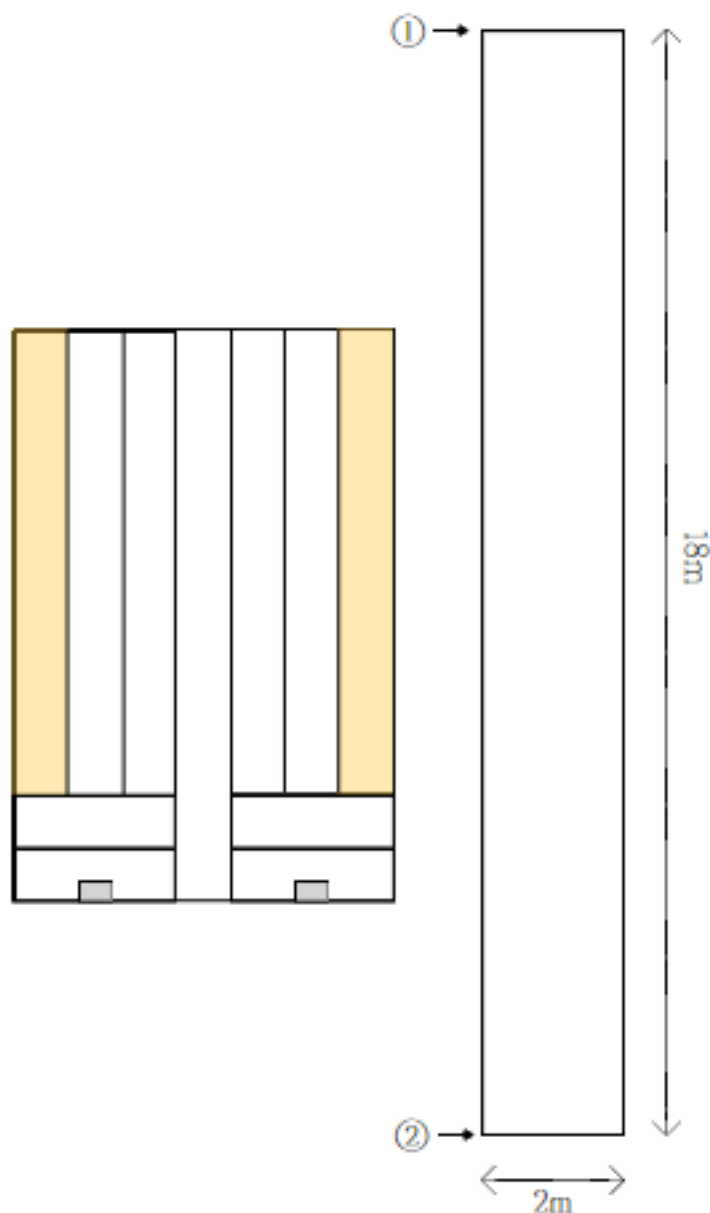
3. 경기장 도면 설명

① : 반환선

② : 출발선

4. 종목 진행 순서

- 1) 선수는 출발선부터 시작합니다.
- 2) 선수의 성별에 따라 샌드백 무게가 다릅니다.
- 3) 출발선에 무게가 다른 샌드백 3개가 놓여져 있고, 선수는 샌드백을 한 개씩 들어 샌드백 캐리를 진행해야 합니다.
- 4) 샌드백 순서는 선수의 전략에 따라 자유롭게 선택하여 진행하시면 됩니다.
- 5) 반환의 기준은 샌드백을 들고 있는 상태에서 두발이 반환선을 접촉 혹은 넘어가면 됩니다.
- 6) 가는 도중 샌드백을 내려놓을 수 있습니다.
- 7) 샌드백 내려놓았을 경우 샌드백을 내려는 곳부터 다시 샌드백을 들어 경기를 진행하면 됩니다. 단, 반환지점에서 두발이 반환선에 넘어가기 전 샌드백을 던지거나 슬라이드 형식으로 샌드백이 반환선을 넘어가게 되었을 경우에는 선수는 샌드백 던진 구간 또는 슬라이드를 시도한 구간부터 다시 샌드백을 들어 경기를 진행해야 합니다.



〈 경기장 도면 〉



BATTLE CREW | XTEND[®]