



## 완주군수배 전국 중학생 e-스포츠대회 : 리그오브레전드

(접수 링크 <https://lvup.gg/arena/612c510dfc4dad000185ab78/rule>)

### 대회 목적

완주군수배 전국 중학생 e-스포츠대회는 전국 중학생들을 대상으로 완주군과 한국게임과학고등학교에서 개최하는 대회이며 우수한 이스포츠 전문 인력을 발굴해내는 목적도 포함되어 있다.

※ 본 규정은 완주군수배 전국 중학생 e-스포츠대회(리그오브레전드)에 참가하는 모든 선수와 관계자들에게 적용된다.

### 제 1장 일정

1.1 대회 접수: 2021년 8월 30일(월)부터 2021년 9월 25일(토) 16:00시 까지 진행된다.

#### 1.2 대회 일정

##### 가. 예선 및 본선

- 1) 32강/16강 2021.10.09.(토) 13:00 단판
- 2) 4강 2021.10.16.(토) 13:00 3전 2선승제

나. 결승 및 시상식: 2021년 10월 23일(토) 12:00 3전 2선승제 (대회 장소는 전주시 내로 추후 공지)

1.3 대회 일정 변경: 대회 일정은 운영진 측에서 변경할 수 있으며, 변경이 필요하다 판단되면 참가자들에게 전화와 디스코드(<https://discord.gg/ffZKdEHYaY>)를 통해 공지해야 할 의무가 있다. 변경된 일정을 숙지하지 못하여 생긴 불이익은 참가자가 책임져야 한다.

### 제 2장 참가 자격

2.1 기본 자격: 한국에 거주 중이며 한국 서버 본인 명의 계정으로 참여해야 한다.

- 2.2 계정 등록:** 중학교에 재학 중인 중학생만 신청 가능하며 재학증명서, 혹은 학생증으로 실시간 인증이 가능해야 한다.
- 2.3 대회 참여:** 레벨업 홈페이지에 등록한 RIOT 계정 및 소환사명으로만 대회에 참여할 수 있다.
- 2.4 개명:** 개명으로 인해 본인 명의 계정 등록이 불가능한 경우, 운영진에게 별도 연락 및 적절한 절차에 따라 증빙자료를 제출해야 하며 정상적으로 등록된 경우에만 참여 가능하다.
- 2.5 계정 정지:** 본인 명의 계정 중 LoL 시즌 10~11 최고 티어 계정이 정지 당한 경우 대회에 참여할 수 없으며, 대회 참여가 확인된 경우 페널티를 부과받을 수 있다.
- 2.6 프로 참가 제한:** 2020년~2021년 LCK, LCK CL 또는 타 지역 프로리그 경기에 출전한 선수 및 해당 팀들의 프로연습생은 참가할 수 없다.
- 2.7 징계 대상자 참가 제한:** 헌법위배, 사회적 물의를 일으킨 이력이 있는 유저, 이스포츠 징계 대상자는 참여가 제한된다.
- 2.8 소환사 명:** 미풍양속을 해치거나 정서에 부적절한 소환사명은 참여가 제한되거나 운영진이 소환사명 변경을 요청할 수 있다.
- 2.9 게임 내 제재:** 영구적인 게임 이용제한 혹은 경기 당일 기준 게임 이용이 제한된 계정은 대회에 참가할 수 없다.
- 2.10 챔피언 수:** 참가자는 대회진행에 있어 토너먼트 드래프트픽 모드를 진행할 수 있는 최소의 챔피언을 보유해야 한다.
- 2.11 소환사명 변경:** 대회 기간 중 소환사명은 1번 변경할 수 있다. 변경하는 경우 운영진측에 즉시 알려야 한다. 알리지 않고 대회가 진행될 경우 페널티가 부과될 수 있다.
- 2.12 로스터:** 각 팀은 5인의 참가 선수 명단을 참가 접수 기간 내에 운영진에게 제출한다. 팀은 로스터 제출 시 운영진이 요청하는 정보 등을 제공하여야 한다. 이는 성명, 생년월일, 포지션, LoL 계정 및 소환사명과 신분증 및 학생증을 포함한다. 만 18세 이하의 선수가 부모님의 명의로 가입된 계정으로 참가할 시 부모님 동의서가 필수이며, 운영진에게 인증해야 한다.
- 2.13 디스코드:** 모든 참가자는 완주군수배 전국 중학생 e-스포츠대회 디스코드에 접속해야 하며, 접속하지 않을 시 참가가 제한된다.

### 제 3장 선수 장비

- 3.1 선수 개인 장비:** 32강, 16강, 8강은 온라인으로 진행되며 본인이 필요한 챔피언을 보유하고 있어야 하고, PC, 키보드, 마우스 등의 장비는 본인의 장비로 진행한다. 오프라인으로 진행되는 4강에서 PC, 마우스, 키보드, 헤드셋까지는 제공을 하나, PC를 제외한 본인 장비를 가지고 오는 것을 권한다.
- 3.2 장비 교체:** 대회 도중 심판 또는 선수가 장비에 기술적 문제가 발생했다고 판단하는 경우 일시정지(pause) 요청 혹은 경기 시작 연기를 요청할 수 있다. 이때 운영진 판단하에 장비 교체 시간이 주어진다. 장비 교체에 관한 모든 결정은 전적으로

해당 경기에 배정된 심판의 재량에 따른다.

- 3.3 컴퓨터 프로그램 사용:** 대회 시작 전, 롤 클라이언트와 음성프로그램을 제외한 모든 불필요한 프로그램은 사용종료를 권한다. 클라이언트 오류가 아닌 타 프로그램의 오류로 인한 일시 정지 혹은 경기 시작 연기 요청은 페널티가 부과될 수 있다.
- 3.4 음성 채팅:** 운영진이 허용하는 음성 채팅 프로그램(디스코드)만을 사용할 수 있으며, 그 외의 외부 프로그램은 금지된다. 운영진은 재량에 따라 팀의 음성 채팅을 모니터링 할 수 있다.
- 3.5 개인 계정:** 모든 선수는 경기 시작 전 챔피언, 스킨, 룬, 아이템 등 계정 설정을 자신이 선호하는 대로 직접 조정할 의무가 있으며 개인 실수로 챔피언 스왑 및 룬, 특성을 설정하지 못한 경우 경기는 그대로 진행된다. 뱅크 클라이언트 오류로 인해 문제가 발생할 경우에는 재경기가 진행될 수 있다. 클라이언트에 관련된 모든 결정은 전적으로 해당 경기에 배정된 심판의 재량에 따른다.

## 제 4장 경기 절차

- 4.1 경기 구성 방식 변경:** 운영진은 합리적인 판단에 따라 참가팀에게 대회 규칙, 포맷, 일정, 순위 산정 방식 등을 변경하여 적용할 수 있다.
- 4.2 경기 장소 도착:**
- 4강 오프라인 대회가 진행되는 당일 운영진에게 전화를 통해 (010-6612-7787) 참가 의사를 알려야 한다.
  - 32강, 16강, 8강 온라인 대회에 지각하는 경우 다음과 같은 불이익을 받을 수 있다.
- 4.3 대회 당일 지각**
- 5분 지각 시: 뱅카드 1개 몰수
  - 10분 지각 시: 뱅카드 3개 몰수
  - 20분 지각 시: 해당경기 몰수패 처리
- 4.4 판정의 최종 결정권:** 심판이 잘못된 판결을 내리는 경우에도 심판의 결정은 절대적 이므로 경기 중 판결을 번복할 수 없다. 그러나 경기에 참가하는 팀이 이의를 제기하거나 합리적인 사유가 있는 경우 운영진은 재량에 따라 심판이 공정한 판정을 내리기 위한 적합한 절차를 준수했는지 확인하고 검토할 수 있다. 심판이 적합한 절차를 따르지 않고 판정을 내린 경우 운영진은 심판의 판정을 무효화하고 번복할 수 있으며, 적절한 제재를 가할 수 있다. 대회 기간 내 모든 판정의 최종 결정권은 항상 운영진이 보유한다.
- 4.5 대회진행 클라이언트 및 패치:** 리그 오브 레전드 라이브 서버에 적용되어 있는 클라이언트 및 패치버전을 사용한다. 대회에 앞서 운영진은 각 참가팀에게 금지 챔피언, 금지 행위, 각종 버그에 대한 공지를 해야 하며 각 참가선수들은 공지에 따라 대회를 참가하여야 한다.
- 4.6 게임 전 설정:** 선수에게는 경기 준비를 완전히 마칠 수 있도록 매 세트 시작 전 설정을 위한 일정 시간 (이하 '설정 시간')이 주어진다. 경기 참가 팀은 불가피한 사

유가 없을 경우 경기 시작 30분 전부터 셋팅을 시작해야 하며, 경기에 참가하는 선수는 설정 시간 내 키보드, 마우스, 헤드셋 등 장비의 설정, 게임 내 챔피언, 스킨, 아이템, 룬 설정, 그리고 경기 시작을 위한 준비를 마쳐야 한다. 운영진의 별도 안내가 없는 이상 설정 시간은 경기 시간 10분 전까지로 제한하며 이 시간 내에 모든 선수는 경기 준비 완료 후 심판에게 알려야 한다. 운영진은 합리적인 사유가 있을 경우 언제든지 설정 시간을 변경할 수 있으며, 설정 시간은 선수가 경기 구역에 입장하는 순간부터 시작하는 것으로 간주한다. 선수는 경기방 입장 이후 심판의 허가 없이 경기 구역을 떠나서는 안되며 허가를 받고 떠나는 경우에는 복귀 즉시 심판에게 알려야 한다. 설정 시간에는 다음 작업이 가능하다.

**4.7 좌석 배치:** 선수들은 개개인이 각자 집에서 경기를 진행해도, 특정구역(PC방 등)에서 같이 모여 경기를 진행해도 무방하다.

**4.8 기술적 문제:** 선수는 설정 중 언제든지 장비 혹은 게임 내 기술적 문제를 발견하는 경우, 즉시 심판에게 통보해야 한다.

**4.9 문제 해결:** 심판은 설정 시간 중 문제 해결을 위해 디스코드 및 롤 클라이언트에서 대회 시작 1시간 전부터 항시 대기한다.

**4.10 게임 시작 시간 준수:** 선수는 할당된 설정 시간 내에 모든 사전 준비를 해야 하며 특별한 사유가 없는 한 경기는 예정된 시간에 시작되어야 한다. 심판은 재량에 따라 설정 중 문제가 발생할 경우 경기 시작 시간을 지연시킬 수 있다. 선수 또는 팀의 책임으로 인한 시작 시간 지연에 대해서는 운영진의 재량으로 페널티를 부과할 수 있다.

**4.11 게임 전 설정 완료 확인:** 게임 시작 최소 5분 전, 심판은 각 선수에게 설정이 완료되었는지 확인한다. 경기 준비 확인 이후에 발생하는 장비 및 설정 관련 문제에 대한 모든 책임은 선수 본인에게 있다. 단 운영진의 명백한 과실로 인해 발생하는 문제에 대해서는 예외로 한다.

**4.12 선수 준비 완료 상태:** 경기 시작 시간 15분 전부터는 어떤 선수도 일반 게임을 하고 있어서는 안되며, 10분 전부터는 연습 모드도 수행할 수 없다.

**4.13 게임 로비 생성:** 심판이 공식 게임 로비 생성 방식을 결정한다. 선수는 심판의 지시에 따라 설정이 완료되는 즉시, 포지션의 순서 상관없이 게임 로비에 합류해야 한다. 매 세트 전 게임 로비 제목과 비밀번호는 운영진 및 심판을 통해 공지되며 선수들은 시간에 맞춰 입장을 해야 하는 의무가 있다.

**4.14 게임 설정:** 출전선수 10명 모두가 공식 게임 로비에 합류한 후 심판은 양팀에게 준비 완료 확인을 요청한다. 팀의 준비 완료 확인 후 심판은 운영진에게 게임을 시작할 것을 요청한다. 운영진의 게임 시작 명령이 내려지면 심판은 방장인 선수에게 시작 명령을 내린다. 방장인 선수는 심판의 시작 명령 전 임의로 게임을 시작해서는 안되며 임의로 경기를 시작할 시 '경고'에 해당하는 페널티를 부과 받을 수 있다.

**4.15 일반/게임 설정:** 밴/픽은 클라이언트 내 토너먼트 드래프트 기능을 통해 진행된다. 어떠한 이유에서든 밴/픽 단계를 수동으로 종료해야 하는 경우, 심판은 종료 시점

까지 진행된 밴/픽 챔피언 목록을 기록해야만 한다.

#### **4.16 게임 설정:**

- 맵: 소환사의 협곡
- 팀 인원 수: 5
- 관전 허용: 로비 관전자 공개
- 게임 종류: 토너먼트 드래프트
- 서버: Korea
- 비밀번호: 세트/게임 진행 시 마다 반드시 비밀번호 설정

**4.17 밴픽틀 제한:** 경기 시작 전 양팀의 협의 하에 인터넷의 특정한 밴픽틀을 통해 미리 밴/픽을 설정하고 경기 시작 후 미리 설정된 밴/픽틀에 따라 밴/픽이 진행되는 과정을 제한하고, 이를 방지하기 위해 해당 경기의 팀장은 디스코드의 화면 공유하기 기능을 통해 밴/픽을 시작하는 순간부터 밴/픽 과정 종료 후 로딩화면이 나오기까지의 화면을 공유한다. 이를 어길 시에는 운영진의 재량에 따라 패널티가 부여될 수 있다.

**4.18 게임플레이 요소 제한:** 아이템, 챔피언, 스킨, 룬, 소환사 주문 등에 알려진 버그가 있거나 원활한 경기를 위하여 필요하다고 판단되는 경우 운영진은 재량에 따라 경기 시작 전 또는 대회진행 중 언제든지 제한 사항을 추가할 수 있다.

**4.19 진영선택:** 32강부터 8강까지의 경기는 단판 경기로, 사다리 타기를 통해 이긴 팀이 진영선택권을 가지게 되며 4강과 결승전은 다전제로 첫번째 경기는 사다리 타기를 통해 이긴 팀이 첫 진영선택권을 가지고 번갈아 가며 진영을 바꾼다.

**4.20 챔피언 교환:** 각 팀은 챔피언 교환 단계가 시작된 후 게임 시작 30초 전(챔피언 교환 가능 최대 시간 기준 30초 전)까지 모든 챔피언 교환을 완료해야 하며 룬 및 소환사 주문 선택은 10초 전까지 완료해야 한다. 주어진 시간 내 모든 선택을 완료하지 않은 경우 페널티를 받을 수 있다.

**4.21 게임 종료 금지:** 선수는 심판이 허락하는 경우를 제외하고 밴/픽이 시작되는 순간부터 해당 게임의 승자가 결정될 때까지 게임을 종료하는 것이 허용되지 않는다.

**4.22 통제된 게임 시작:** 게임 시작에 오류가 있거나 게임 시작과 밴/픽 단계를 분리해야 할 필요가 있다고 심판이 판단하는 경우 심판은 비공개 선택 모드를 사용하여 통제된 방식으로 게임을 시작할 수 있다. 모든 선수는 이전에 완료된 유효 밴/픽 결과에 따라 챔피언을 선택한다.

**4.23 클라이언트 로딩 지연:** 연결 끊김 또는 기타의 오류가 발생하여 로딩 과정이 지연되고 게임 시작 시 선수가 게임에 참여하지 못하는 경우 즉시, 선수 10명이 모두 게임에 연결될 때까지 게임을 일시 정지한다.

## **제 5장 선수 행동 수칙**

**5.1 대회 행동 수칙:** 다음과 같은 행위 시 해당 팀 및 선수, 팀 관계자는 페널티를 받을 수 있으며, 운영진의 판단에 따라 본 규정집을 근거로 페널티를 부과하며, Riot Games에 부정 행위자로 제출되어 향후 대회참가에서 제한을 받을 수 있다.

## 5.1.1 불공정 플레이

**5.1.1.1 공모:** 공모는 2명 이상의 선수나 선수 이외 외부인 (이하 '외부공모자'), 팀 내 코칭 스태프 및 구단주 및 팀 내 임직원, 상대편 선수 및 코칭스태프 등과 팀에게 불이익을 주고자 결성한 모든 종류의 합의를 의미한다. 공모에는 아래 행위 등이 포함된다.

**5.1.1.1.1 불성실한 플레이:** 게임에서 상대팀에게 피해를 주지 않거나 고의로 상대팀에게 유리한 행동을 하는 등 게임에서 합당하게 이루어져야 하는 수준의 게임플레이를 성실하게 하지 않는 경우

**5.1.1.1.2 상대팀 또는 외부공모자와 공모하여 상금 등의 보상을 나누는 경우**

**5.1.1.1.3 전자기기 등을 사용하여 외부공모자와 선수 간에 신호를 주고받는 경우**

**5.1.1.1.4** 게임을 고의적으로 패배하거나 다른 선수로 하여금 이러한 행위를 유도하는 경우

**5.1.1.2 정정당한 경쟁:** 모든 게임에서 팀은 항상 최선을 다해 플레이 해야 하며 스포츠 정신, 정직성, 페어 플레이 원칙에 위반되는 어떠한 행위도 해서는 안 된다. 다만 밴/픽 등의 창의적 요소 또는 전략 등에 대해서는 고의적인 패배 등을 목표로 하지 않는 한 본 규정의 위반으로 판단하지 않는다.

**5.1.1.3 해킹:** 해킹은 운영진 또는 회사의 명시적인 허락 없이 선수나 팀, 혹은 타인에 의해 LoL 라이브 클라이언트 및 선수용 계정이 어떤 방식으로든 위조, 변조, 변경되는 것을 의미하며, 선수용 계정이 계정공유, 해킹 등을 포함한 어떠한 방식으로든 제 3자에게 유출되는 것 또한 해당 내용에 포함된다.

**5.1.1.4 버그 악용:** 버그 악용은 게임에서 우위를 점하기 위해 혹은 불리한 상황에서 재경기를 유도하기 위해 고의적으로 게임 내부의 버그를 사용하는 것을 의미한다. 아이템 구매 오류, 중립 미니언과의 상호작용 오류, 챔피언 스킬 오류 및 심판이 정상적으로 작동하지 않는다고 판단한 게임 기능 등을 고의적으로 사용하는 것이 버그 악용에 포함된다.

**5.1.1.5 대리 게임:** 다른 선수 또는 다른 LoL 플레이어의 계정으로 플레이하거나 타인이 다른 선수의 계정으로 플레이 하도록 유인, 설득, 권유 또는 지시하는 행위

**5.1.1.6 부정 행위:** 부정 행위를 위한 기기, 프로그램 및 신체를 이용한 신호 등의 행위

**5.1.1.7 고의적 접속 종료:** 합리적인 사유 없이 고의적으로 접속을 종료하는 행위

**5.1.1.8 운영진 판단에 따른 기타 불공정 플레이:** 공정한 게임 플레이 및 경기를 위해 기본적으로 지켜야 하는 행동에 위반된다고 운영진이 판단하는 기타 모든 행위

**5.1.2 비속어 사용 및 차별적 발언:** 선수 및 코칭 스태프, 구단주를 포함한 팀 임직원은 경기장 내외에서 혐오적이거나 어떠한 형태의 차별적인 행위를 조장해서는 안 되며 외설적이거나, 저속하거나, 비하적이거나, 위협적이거나, 모욕적이거나, 비방적이거나, 명예를 훼손할 수 있거나 타인을 불쾌하게 하는 언어를 사용하거나 소셜 미디어 또는 스트리밍 서비스 등을 통해 이러한 발언을 게시, 전송 및 유포할 수 없다.

**5.1.3 방해 행위 / 모욕:** 선수 및 코칭 스태프, 팀 임직원은 상대 선수 및 코칭 스태프, 상대 팀 관계자, 관중, 대중 또는 운영진을 모욕하거나, 조롱하거나, 적대적이거나, 방해가 되는 행위나 행동을 취해서는 안되며, 다른 선수, 코칭 스태프, 관객, 대중 등에게 이러한 행동을 하도록 선동해서도 아니 된다.

**5.1.4 비인가 통신:** 모든 휴대전화, 태블릿, 음성인식 기기 등 모든 전자기기는 경기 전 반드시 전원을 종료하여, 경기 구역에서 제거해야만 한다. 선수는 경기구역에서 경기 진행 중 전화, 문자, 이메일, 소셜 미디어 등을 사용할 수 없으며, 게임 중 선수는 본인 팀의 다른 출전 선수들과 만 의사소통을 할 수 있다.

**5.1.5 복장:** 복장은 아무런 제한 없이 자유롭게 착용할 수 있다.

**5.1.6 신원 확인:**

- 참가선수는 경기시작 전 디스코드 내의 동영상 – 카메라 켜기 기능을 통해 본인 확인 절차를 따라야 하며 신분증 및 학생증을 소지해야 한다. 임하지 않거나 시간을 고의로 지체할 경우 운영진의 재량으로 대리 게임으로 판단하거나 '경고' 혹은 그 이상의 페널티를 부과할 수 있다.
- 대회 진행 중에도 대리게임 등 심판이 의심이 드는 경우에는 언제든지 본인확인 요청을 할 수 있으며 선수는 즉시 해당 요청에 성실히 임해야 한다.

**5.2 페널티 대상:** 대회 참가 선수 및 코칭 스태프, 팀 관계자는 본 규정을 위반하는 행위 또는 대한민국 법률을 위반하는 행위에 참여했거나, 시도한 경우 페널티의 대상이 된다. 페널티의 유형과 수준은 운영진의 합리적인 판단에 따라 재량으로 정할 수 있다.

**5.3 페널티 구분:** 다음과 같은 행위 시 해당 팀 및 선수, 코칭스태프, 구단주를 포함한 팀 임직원이 본 규정집을 근거로 페널티를 받을 수 있으며, Riot Games에 부정행위자로 제출되어 향후 대회참가에서 제한을 받을 수 있다.

**5.3.1 구두 또는 서면주의**

**5.3.2 경고:** 대회 기간 중에 '경고'를 3회 받은 팀은 경기 참가 자격을 박탈한다.

## 제 6장 게임규정

### 6.1 용어의 정의

**6.1.1 비 고의적 접속 종료:** 게임 클라이언트, 플랫폼, 네트워크, 또는 PC 상의 문제로 선수의 게임 연결이 종료되는 것.

**6.1.2 고의적 접속 종료:** 선수의 행동으로 인해 게임 연결이 종료되는 것. 선수의 행동으로 인해 게임 연결이 종료되는 경우, 운영진은 선수의 고의여부를 재량에 따라 판단한다.

**6.1.3 서버 오류:** 게임 서버 또는 인터넷 문제로 일부 또는 선수의 게임 연결이 종료되는 것.

**6.1.4 가픽:** 자신의 팀 픽 순서에 원하는 챔프가 없을 경우 임의로 챔피언을 픽하는 행위(가픽은 허용되지 않는다. 해당 규정이 허용될 경우 가픽해 놓은 챔프를 고의로 뱅을 하거나 실수로 픽을 하는 경우에도 가픽이라는 명분으로 규정을 악용할

수 있기 때문.)

**6.2 기록 게임 (Game of Record):** 기록 게임은 10명의 선수 모두 로딩이 완료되고, 대전하는 팀 간에 의미 있는 교전이 발생한 게임을 의미한다. 경기가 기록 게임으로 판정되는 순간부터 제한된 조건 하에서만 재경기가 허용된다. 다음 조건 충족 시, 기록 게임으로 인정한다.

**6.2.1** 미니언, 정글몬스터, 포탑, 적 챔피언에게 기본 공격 및 스킬 공격이 적중하는 경우.

**6.2.2** 상대 팀 선수 간에 시야가 구축되는 경우

**6.2.3** 상대 팀의 정글에 들어가거나, 시야를 확보하거나, 스킬 공격을 발사하는 경우 (강을 건너거나 상대 팀 정글과 연결된 수풀에 들어가는 것 포함).

**6.2.4** 게임 내 타이머가 2분 (00:02:00)에 이르는 경우.

**6.3 게임 중단:** 선수가 심판에게 알리지 않고 고의적으로 연결을 종료하거나 일시 정지하는 경우, 심판은 게임 속행을 선언할 수 있다. 경기가 일시 정지되거나 중단된 동안 선수는 심판의 허가 없이 경기구역을 벗어날 수 없다. 해당 선수가 경기 중단 10분 후까지 경기를 재개하지 못하거나 기술적인 문제를 해결하지 못할 경우에는 심판이 재경기를 명령할 수 있고, 한쪽이 우세한 상황이라면 심판의 권한으로 판정승 결정을 할 수 있다. 비 고의적 및 고의적 접속 종료의 경우 경기를 일시 정지하고, 해당 선수의 재 접속 후 경기를 속행한다.

**6.3.1 심판 지시에 의한 일시 정지:** 심판은 언제든지 어떠한 이유로든 게임의 일시 정지를 명령할 수 있다. 일시 정지를 명령하는 경우는 다음을 포함한다.

**6.3.1.1** 비 고의적 접속 종료

**6.3.1.2** 방송 중계를 위한 관전용 PC 및 중계 장비 문제로 정상적인 방송 중계가 불가능한 경우

**6.3.1.3** 천재지변 등으로 인해 경기가 중단되는 경우

**6.3.1.4** 기타 합리적인 사유로 인해 경기 중단이 불가피한 경우

**6.3.2 선수에 의한 일시 정지:** 선수는 다음과 같은 현상이 발생하는 경우에 한하여 즉시 게임을 일시 정지하고 심판과 상대팀에게 일시 정지 이유를 밝혀야 한다.

**6.3.2.1** 선수가 사용하는 PC의 하드웨어 혹은 소프트웨어 오작동(예: 모니터 전원 문제, 주변장치 장애, 게임 오류 등)

**6.3.2.2** 게임 중 FPS 수치 또는 반응 속도 (Ping) 변화로 인한 문제를 확인했을 경우 (화면이 뚝 끊기거나 챔피언이 반응하지 않는 경우 등)

**6.3.2.3** 상대방 선수의 채팅을 통한 비신사적 행위 혹은 부정행위를 발견했을 경우  
선수는 본인의 질병, 부상 또는 생리적인 이유로 일시 정지할 수 없다. 하지만 이와 같은 이유로 일시 정지가 불가피하다고 판단할 경우 일시 정지를 하고 즉시 심판과 상대팀에게 사유를 말해야 한다. 이러한 통보를 받은 심판은 재량으로 조치를 취할 수 있고, 해당 선수가 5분 이내에 경기에 복귀할 수 있는지 확인 후 일시 정지 상태를 유지하거나 게임 속행을 선언할 수 있다. 생리적인 이유로 일시 정지를 할 수 있는 시간은 경기당 각 팀당 총 10분으로 제한한다. 선수가 10분 이내에



게임에 복귀할 수 없다고 심판이 판단할 경우 해당 선수의 팀을 기권패 처리할 수 있다. 질병, 부상 또는 생리적인 이유로 일시 정지를 야기한 선수의 소속팀에게는 운영진의 판단에 따라 '경고'에 해당되는 페널티가 부과될 수 있다.

**6.3.3 게임 재개:** 일시 정지 후 선수가 임의로 게임을 재개하는 것은 허용되지 않는다. 선수 전원이 심판의 재개 승인을 통보 받은 뒤 본인 자리에서 준비가 완료되면 양 팀 주장이 게임 내 채팅으로 게임을 재개할 준비가 되었음을 알리고, 블루팀 팀장이 심판에게 양팀 모두 준비 완료가 되었다는 보고 해야 한다. 이를 확인한 심판이 블루팀 팀장에게 경기 재개 명령을 내려 경기를 속행한다. 심판의 재개 승인을 받지 않은 채 선수가 임의로 게임을 재개하는 경우 운영진의 판단에 따라 페널티가 부과될 수 있다.

**6.3.4 임의 일시 정지 및 게임 재개:** 선수가 허용된 사유 없이 직접 게임을 일시 정지하거나 일시 정지된 게임을 속행하는 경우 불공정 플레이로 간주되며 운영진의 판단에 따라 해당 팀은 '경고' 또는 그 이상에 해당되는 페널티를 받는다. 또한, 허용된 사유로 인해 게임이 일시 정지된 경우에도 선수의 과실로 인해 일시 정지의 원인을 제공한 경우에는 운영진의 판단에 따라 '경고'에 해당되는 페널티가 부과될 수 있다.

**6.3.5. 게임 중단 시 선수 커뮤니케이션:** 경기의 공정성을 위해 선수들은 게임이 중단되는 동안 서로 경기와 관련된 대화를 허용하지 않는다. 하지만 문제해결이 가장 최우선이며 이 외의 대화로 인해 지체되는 경우에는 심판의 재량에 따라 '경고'에 해당하는 페널티가 부과될 수 있다.

## 6.4 재경기

**6.4.1 재경기 사유:** 심판은 본인의 재량과 합리적인 사유에 따라 언제든지 게임의 재경기를 선언할 수 있다. 재경기 사유는 아래를 포함할 수 있으며, 이외 다른 사유가 있을 수 있다.

**6.4.1.1** 게임 중 언제든지 게임 기록 또는 게임 플레이 메커니즘을 크게 변경할 수 있는 치명적인 버그가 발생하는 경우

**6.4.1.2** 심판이 게임의 공정성을 훼손할 수 있는 환경 조건이 있다고 판단하는 경우 (예: 소음, 날씨, 안정 상의 위협 등)

**6.4.1.3** 심판이 기술적인 문제로 게임을 정상적으로 재개할 수 없다고 판단하는 경우

**6.4.1.4** 기타 합리적인 사유로 인해 경기 중단이 불가피한 경우

단, 선수의 실수 또는 부주의로 인하여 챔피언 스왑, 룬, 소환사 주문 및 스킨 등이 잘못 설정된 경우에는 재경기의 사유로 받아들여지지 않는다.

### 6.4.2 버그로 인한 재경기 절차:

- 심판은 정해진 조건에 부합하거나 재량에 의해 버그가 치명적이고, 해당 버그가 입증 가능하다고 판단되는 경우 재경기를 선언할 수 있다. 치명적인 버그란 게임에서 선수의 능력을 심각하게 저해하거나 상향시킬 수 있는 것으로 회사가 의도하지 않은 게임 내 모든 상황을 의미한다. 즉 버그가 치명적인지에 대한 여부

는 심판의 재량으로 판단한다. 심판이 문제 상황의 경기화면, 리플레이 또는 선수의 개인화면 녹화 영상 등을 보고 버그의 존재를 확실하게 인지할 수 있고, 선수의 과실이 없음을 확신할 수 있는 경우, 해당 버그가 입증 가능한 것으로 간주한다. 반면, 해당 버그가 기존에 알려진 적이 없고, 발생 경위 또는 원인이 불분명하거나 선수의 과실 없음을 확신할 수 없는 경우에는 입증 가능한 버그로 간주하지 않는다.

- 치명적인 버그가 발생했다고 생각하는 선수는 게임을 즉시 일시 정지해야 하며, 즉시 심판에게 해당 사실을 통지해야 한다. 선수가 고의적으로 더 불리한 시기에 경기를 중단한 경우 운영진의 재량에 의해 페널티를 받을 수 있으며, 해당 사실의 여부는 운영진이 직접 판단한다.
- 버그가 치명적이며 입증 가능하다고 판단되고 선수가 올바른 일시 정지 절차를 따랐다면 버그로 인해 불이익을 받은 팀에게 재경기 결정권이 부여된다. 해당 팀이 재경기를 희망할 경우, 6.4에 따라 즉시 재경기를 진행한다. 단 6.5에 따라 심판이 판정승을 내릴 수 있는 상황이라면 심판의 단독 재량으로 재경기를 금지할 수 있다.
- 챔피언 버그로 인해 해당 챔피언을 금지하고 재경기를 하는 경우에는 기록 게임 판정이 되지 않았더라도 기존 챔피언, 룬, 소환사 주문을 동일하게 선택할 의무가 없다. 버그의 원인을 완전히 제거할 수 없는 특정한 게임 구성 요소 (예, 특정 스킨)가 발견되지 않는 이상, 당일 잔여 경기에서 해당 챔피언의 사용을 금지한다.
- 재경기 결정권이 있는 팀이 재경기를 거부하는 경우, 해당 경기는 그대로 속행되며, 게임을 계속 진행하는 중 같은 버그가 다시 발생해도 이 팀은 이의를 제기할 수 없다. 그러나 정당한 경쟁이 힘들 정도로 경기 환경이 불안정해졌다고 판단되는 경우 심판은 언제든지 재경기를 선언할 수 있다.

**6.4.3 게임 설정 유지:** 게임이 기록 게임으로 판정 받기 전 재경기가 선언되면 해당 경기에 참가한 모든 선수의 챔피언과 소환사 주문은 모두 원래대로 보존해야 한다. 하지만 게임이 기록 게임으로 판정 받은 후 재경기가 선언되면 다시 새롭게 설정할 수 있다.

**6.5 판정승:** 기술 문제 발생 시 심판은 게임 재시작을 선언하는 대신 어느 한 팀에게 판정승을 줄 수 있다. 게임 타이머 기준으로 20분 이상 게임이 진행된 경우 (00:20:00), 심판은 재량에 따라 합리적으로 판단하여 한 팀이 곧 패배할 가능성이 높은 상황에서만 게임 승리를 판정할 수 있다. 다음은 그러한 판정의 잣대로 삼을 수 있는 기준들이다 (반드시 적용해야 하는 것은 아님).

**6.5.1 골드 차이.** 골드를 더 획득한 팀의 보유 골드를 기준으로 차이가 33%를 초과할 경우

**6.5.2 남은 포탑 수 차이.** 양 팀 간 남은 포탑 수 차이가 7개 이상일 경우

**6.5.3 남은 억제기 수 차이.** 양 팀 간 남은 억제기 수 차이가 2개인 경우

**6.5.4 남은 넥서스 포탑 수 차이.** 양 팀 간 남은 넥서스 포탑 수 차이가 2개인 경우

**6.5.5 생존한 챔피언 수 차이.** 양 팀 간 살아있는 챔피언의 수 차이가 최소 4명 이상이며 사망한 모든 챔피언들의 부활 대기시간이 최소 40초 이상일 경우

## **6.6 세트 종료 후 진행 사항**

**6.6.1 결과:** 심판이 세트 결과를 확인하고 기록한다.

**6.6.2 기술적 문제 보고:** 선수가 기술적 문제를 발견한 경우 심판과 상의한다.

**6.6.3. 대기 시간:** 세트 간 대기 시간은 10분이며, 넥서스가 파괴된 시점으로부터 시작된다. 심판은 다음 세트의 밴/픽 단계가 시작되기 전까지의 남은 시간을 팀에게 통보한다. 심판이 통보한 밴/픽 시작시간 전까지 해당 세트의 출전하는 선수 전원이 경기 구역에 복귀하지 않는 경우 해당 팀에게는 '경고'에 해당되는 페널티가 부과된다. 심판이 통보한 밴/픽 시작 시간 이후 15분이 경과할 때까지 해당 세트에 출전하는 선수 중 단 1명이라도 경기 장소에 복귀하지 않는 경우 해당 팀은 해당 세트를 기권한 것으로 간주한다.

## **6.7 경기 후 진행 사항**

**6.7.1 결과:** 이긴 팀의 팀장이 대회 전 안내받은 가이드라인을 참고하여 경기결과를 캡처하고 디스코드를 통해 운영진에게 전달해야 한다.

**6.7.2 안내:** 각 팀은 대회에서의 진출 라운드 혹은 다음 경기 일정에 대해 안내받게 된다.

**6.7.3 경기 후 의무사항:** 운영진은 특별한 사유가 없는 한 경기 종료 후 10분 이내로 선수에게 경기에 대한 추가 논의, 경기결과 전달 등의 경기 후 의무사항을 통보한다. 선수는 경기 종료 후 최대 1시간까지 운영진이 요청하는 사항에 대해 성실히 협조해야 한다.

**6.8 이의제기:** 팀이 심판의 판정 또는 경기 진행 방식에 이의가 있는 경우 경기 종료 후 5분내로 사전에 제출한 팀 명단에 기재된 팀장에 한하여 심판에게만 이의를 제기할 수 있다. 경기 종료 5분 후부터는 받아들여지지 않으며, 게임이 진행되는 도중에는 어떠한 경우라도 이의제기가 허용되지 않으며, 만약 게임이 진행되는 도중에 이의를 제기하거나 허용되지 않은 방식으로 이의제기를 하는 경우 운영진은 합리적인 재량에 따라 해당 팀 또는 선수에게 페널티를 부과할 수 있다.

**6.9 경기 기권 결과:** 경기를 기권한 경우 경기 결과는 경기를 이기기 위해 필요한 최소 스코어로 기록된다. (예: 3전 2선승제에서는 2-0, 5전 3선승제에서는 3-0, 3전 2선승제에서 1경기를 이기고 기권한 경우에는 1-2). 기권된 경기에서 다른 통계는 기록되지 않으며, 고려되지 않는다. 또한 기권패가 있는 팀은 순위 고려 시 최하위 팀으로 간주되고, 기권승이 있는 팀의 경기 시간은 15(분):00으로 간주한다.