

LCK Academy Series 대회규정

(사)한국 e 스포츠협회

목차

제 1 장. LCK AS 구조	3
제 2 장. 참가 자격	4
제 3 장. 로스터	6
제 4 장. 선수 장비	7
제 5 장. 경기 운영	8
제 6 장. 게임규정	14
제 7 장. 선수 행동 수칙	20
제 8 장. 연습용 계정	25
제 9 장. 운영진 권한	28
제 10 장. 규정 외 해석	29

목적

LCK Academy Series(이하 'LCK AS') 공식 규정집(이하 '규정')은 LCK AS 를 공동으로 주최하는 LCK 리그 법인과 (사)한국 e 스포츠협회로 구성된 대회 운영진(이하 '운영진')이 공정·투명하고 효율적인 대회 운영을 위해 수립하였다.

본 규정은 LCK AS 에 참가하는 모든 관계자에게 적용된다.

제1장. LCK AS 구조

LCK AS 는 토너먼트와 풀리그가 혼합된 방식으로 진행되며, 오픈 토너먼트 - 트라이아웃 - 아카데미 리그 형태를 가진다. 단, 아카데미 리그의 경우 LCK 의 아카데미 팀을 대상으로 한다.

1.1 LCK AS 오픈 토너먼트

LCK AS 오픈 토너먼트는 싱글 엘리미네이션 토너먼트(single-elimination tournament) 방식으로 진행되며, 전 경기 3 전 2 선승제로 경기를 치른다. LCK AS 오픈 토너먼트의 모든 게임은 토너먼트 드래프트 모드에서 진행된다.

1.2 LCK AS 트라이아웃

LCK AS 트라이아웃은 해당 반기별 오픈토너먼트 1 회 이상 참가자를 대상으로 상위권 선발 후 진행되며, LCK 팀 산하 아카데미 팀의 선수 선발을 목적으로 개최된다.

1.2.1 솔로 랭크 LP(참가 접수 마감일 기준) 및 해당 반기별 오픈토너먼트 참가 횟수와 성적 반영 등을 포함한 최종 산출 점수를 기준으로 상위권 참가자를 선발한다.

1.2.2 LCK 아카데미 팀 측 별도 선수 선발 요청이 있을 경우, 우선적으로 트라이아웃 참가 자격을 부여한다.

1.3 LCK AS 아카데미 리그

LCK AS 아카데미 리그는 LCK 팀 산하 아카데미 팀들이 참여하는 대회로 풀리그 - 플레이오프 형태를 가진다. 단, 각 LCK 팀당 1 개팀만 참가를 원칙으로 한다.

1.3.1 풀리그는 타 팀과 서로 두 번씩 경기에 맞붙는 더블 라운드 로빈 방식으로 진행되며, 풀리그 진행 세트 수는 경기별 2 세트씩 진행된다. 풀리그에서 4 위 이상을 기록한 팀은 플레이오프에 진출하게 된다. 풀리그 최종 팀 순위는 각 팀이 승리한 세트 수로 정해진다. 두 팀이 세트득실(승점)까지 동률을 이룬 경우, 두 팀 간의 상대 전적 - 승리 시간 순서로 순위를 결정한다. 세 팀 이상 동률을 이룬 경우, 상위 리그의 규정에 따라 진행된다.

1.3.2 플레이오프는 전 경기 5 판 3 선승제로 진행된다.

1.3.3 현 LoL 라이브 게임 서버 클라이언트 또는 주최측에서 준비한 대회용 게임 서버 클라이언트와 계정을 이용해야 한다.

1.3.4 참가 로스터는 선수 최소 5 인, 최대 8 인까지 구성이 가능하다.

1.3.5 참가 팀 수에 따라 주최측의 판단 하에 대회 구조가 일부 조정될 수 있다.

1.3.6 승리 시간: 승리 시간은 한 팀이 다른 팀을 상대로 승리할 때 걸린 총 게임 시간을 뜻한다. 동률인 팀 간의 승리 시간이 동일한 경우, 해당 아카데미 리그 모든 경기에서 승리하는데 걸린 총 게임 시간으로 대체한다. 기권승이 있는 경우, 기권승을 한 팀의 승리 시간은 15(분):00 으로 간주되고, 기권패가 있는 팀은 승리 시간에 관계없이 최하위로 간주된다.

제 2 장. 참가 자격

LCK AS 에 참가하는 모든 선수는 다음 자격 조건을 충족하여야 한다.

2.1 참가 연령

대회 참가일 기준으로 만 12 세 미만인 자는 어떠한 경우에도 대회에 참가할 수 없다.

2.2 게임 내 자격

2.2.1 한국 선수는 리그 오브 레전드(League of Legends, 이하 'LoL') 한국 서버에서의 현 시즌 솔로랭크 기준으로 본인 명의로 된 다이아 4 이상 티어의 계정을 1 개 이상 보유해야 하며 해당 계정으로 대회에 참가해야 한다. 단, 오픈토너먼트 회차별 접수 마감일 이전까지 솔로랭크 다이아 4 이상을 1 회 이상 기록했을 경우에만 인정된다.

2.2.2 해외 선수는 본인이 활동하고 있는 LoL 해외 서버에서의 현 시즌 기준으로 본인 명의로 된 다이아 4 이상 티어의 계정을 1 개 이상 보유해야 한다. 단, 오픈토너먼트 회차별 접수 마감일 이전까지 솔로랭크 다이아 4 이상을 1 회 이상 기록했을 경우에만 인정된다

2.3 운영진 참가 금지

라이엇게임즈코리아 유한회사 및 (사)한국 e 스포츠협회의 임직원은 선수로 참가할 수 없다.

2.4 참가 제한

다음 각 항목에 해당하는 자는 부적합한 참가자로 간주하여 참가를 제한한다.

2.4.1 대회 당일 기준으로 현재 LCK와 LCK CL 통합 로스터, 리그 로스터 및 CL 서브 로스터에 등록된 자

2.4.2 대회 당일 기준으로 타 지역 프로리그 로스터에 등록된 자

2.4.3 대회 당일 기준으로 6개월 사이에 LCK 또는 타 지역 프로리그 등 경기 출전 이력을 보유한 자

2.4.4 대회 당일 기준 진행중인 LCK CL 1개 시즌 5경기 초과 출전 이력을 보유한 자 (단, 대회 당일을 기준으로 진행중인 LCK CL 시즌이 없을 시, 직전 시즌을 기준으로 한다)

2.4.5 대한민국 헌법을 위배하는 행위, 사회적 물의를 일으킨 이력이 있는 자

2.4.6 대회 기간 중 병역의 의무를 행하고 있는 자 (군인, 사회복무요원, 상근예비역등)

2.4.7 이스포츠 징계로 인해 대회 참가가 금지된 자

2.4.8 인게임 제재로 인해 본인 명의 계정으로 대회 기간 중 참가가 불가능한 자

2.4.9 영구 게임 이용제한 조치를 받은 이력이 있는 자

2.5 예외

2.5.1 긴급 콜업으로 인해 LCK, LCK CL 로스터에 등록된 자 혹은 출전 이력을 보유한 자는 참가제한(2.4.1/2.4.3/2.4.4)에 해당되지 않는다.

2.5.2 LCK 및 LCK CL 공식 규정집 2.3.8 에 의거하여 각 팀의 지정 선수 1 명에 대해서는 참가제한(2.4.1/2.4.3/2.4.4)에 해당되지 않는다. 단, 지정된 선수는 해당 팀 산하에 있는 아카데미팀으로만 출전이 가능하다.

2.5.2.1 지정 선수가 오픈토너먼트에 참여하는 경우에는 LCK 아카데미 팀으로만 출전이 가능하다.

제 3 장. 로스터

3.1 로스터 제출

3.1.1 각 팀은 참가 선수 명단을 참가접수 기간 내에 운영진에게 제출한다. 로스터 제출 일정은 대회 일정 변동 및 기타 사유로 인해 변동될 수 있으며, 이 경우 리그 사무국에서 별도로 공지한다.

3.1.2 팀은 로스터 제출 시 운영진이 요청하는 정보 등을 제공하여야 한다. 이는 성명, 생년월일, 포지션, LoL 계정 및 소환사명을 포함한다. 운영진은 팀명 및 소환사명에 대한 시정을 요구할 수 있으며, 운영진이 요청하는 정보를 제공하지 않는 경우 대회에 참가할 수 없다.

3.2 자격검수

참가접수 마감 이후, 각 팀에서 제출한 선수 명단에 대한 자격검수가 진행된다. 자격검수 시작 이후에는 팀원 및 LoL 계정을 변경할 수 없다.

3.3 제출 후 선발

3.3.1 오픈 토너먼트는 로스터 제출을 완료한 참가팀 대상, 참가접수 마감일을 기준으로 팀 평균 티어를 산출하여 오픈 토너먼트에 참가할 팀을 선발한다. 단, 참가팀이 부족할 경우 추가로 선발할 수 있다.

3.3.2 아카데미 리그는 각 LCK 팀 당 1 개팀씩 총 10 팀을 선발한다. 팀당 로스터는 최대 8 인까지 가능하며, 운영진의 판단 하에 따라 일부 조정될 수 있다.

3.4 로스터 공개

각 참가팀 로스터는 참가접수 마감일 이후 대진표와 함께 공개된다. 참가신청 마감 이후에는 로스터 및 소환사명 변경이 불가하며, 대진표가 공개된 이후에는 팀명을 변경할 수 없다. 참가신청 마감 이후에 소환사명 변경이 필요한 경우, 운영진의 승인을 받아야 하며 '경고'에 해당하는 페널티가 부여된다. 운영진의 승인을 받지 않고 소환사명을 변경할 경우, 해당 팀은 운영진의 판단에 따라 경고 1 회 이상의 페널티가 부과될 수 있다.

제 4 장. 선수 장비

4.1 주최측에서 제공하는 장비

운영진은 'LCK AS'의 모든 오프라인 경기에서 참가 선수에게 하기 장비를 제공하며, 선수는 해당 장비만을 사용할 수 있다. 운영진이 제공하는 모든 장비는 운영진의 전적인 재량에 따라 선택, 선별 및 결정된다.

4.1.1 PC 및 모니터

4.1.2 테이블 및 의자

4.1.3 헤드셋

4.2 선수 또는 팀 소유 장비

선수는 다음의 본인 또는 팀 소유 장비를 경기 구역 내에서 경기 중 사용할 수 있다. 단, 운영진은 아래의 장비를 선수에게 제공할 의무가 없으며, 선수 또는 팀이 직접 준비해야 한다. 만약 선수 또는 팀이 장비를 준비하지 못해 정상적으로 경기에 출전할 수 없는 경우 운영진이 제공하는 장비를 사용할 수 있으나, 이 때 발생하는 모든 문제의 책임은 해당 팀과 선수에게 있다.

4.2.1 키보드

4.2.2 마우스 및 마우스선 거치대

4.2.3 마우스패드

운영진 재량에 따라 불공정한 이점을 제공한다고 판단되는 장비는 경기에 사용할 수 없다. 또한 운영진 재량에 따라 경기 보안, 안전 또는 운영상 효율을 저해한다고 판단되는 장비는 금지될 수 있다.

4.3 장비 교체

언제라도 심판 또는 선수가 장비에 기술적 문제가 발생했다고 판단하는 경우 기술적 검토를 요청할 수 있다. 해당 요청에 대하여 심판은 문제를 확인하고 재량에 따라 문제가 있는 장비를 교체하도록 할 수 있다. 장비 교체에 관한 모든 결정은 전적으로 심판의 재량에 따른다.

4.4. 컴퓨터 프로그램 사용

선수가 경기용 PC 에 스스로 프로그램을 설치하는 것은 금지되며, 운영진이 제공하는 프로그램만을 사용할 수 있다.

4.4.1. 음성 채팅

운영진이 허용하는 음성 채팅 프로그램만을 사용할 수 있으며, 그 외의 외부 프로그램은 금지된다. 단, 제공된 음성 채팅 프로그램에 이상 발생 시 심판의 결정에 따라 운영진이 지정하는 타 프로그램을 사용할 수 있으며, 운영진은 재량에 따라 팀의 음성 채팅을 모니터링 할 수 있다.

4.4.2. 불필요한 프로그램

선수는 경기용 PC 에서 LoL 클라이언트를 비롯하여 운영진이 지정하고 승인하는 필수 프로그램 외에 어떠한 프로그램도 사용할 수 없다.

4.4.3. 소셜 미디어 및 통신

경기용 PC 를 사용하여 소셜 미디어 또는 통신 사이트를 보거나 해당 사이트에 게시하는 것은 금지된다. 여기에는 SNS (Facebook, Twitter, Instagram 등), 온라인 커뮤니티 포럼 및 게시판, 전자 메일, 메신저 등 이 포함된다.

4.4.4. 불필요한 전자기기

휴대전화, 이동식 드라이브 등 경기에 불필요한 전자기기를 경기용 PC 에 연결하는 것은 어떠한 이유에서 든 금지된다.

4.5. 대회 계정

운영진은 원활한 대회 운영을 위해 선수에게 대회 계정을 제공할 수 있다. 대회 계정을 받은 선수는 대회 계정을 사용하고 챔피언, 스킨, 룬, 소환사 주문, 아이템 등 계정 설정을 자신이 선호하는 대로 직접 조정할 의무가 있다. 계정의 소환사명은 운영진의 승인을 받은 본인의 소환사명으로 정확히 설정해야 한다.

4.6. 타 선수 장비

선수는 게임이 시작한 후 다른 선수의 장비를 임의로 접촉하거나 사용할 수 없으며 장비 관련 지원이 필요한 선수는 심판에게 직접 지원을 요청해야 한다.

제 5 장. 경기 운영**5.1 일정 변경**

대회 운영진은 아래에 해당하는 경우 경기 일정을 변경할 수 있다.

5.1.1. 공식대회 또는 운영진의 승인 하에 참여하는 대회 일정으로 인해 일정조정이 필요한 경우

5.1.2. 정상적인 경기를 진행할 수 없다고 운영진의 합리적으로 판단하는 경우

5.1.3. 천재지변 및 불가항력적인 사유 등으로 인해 경기를 정상적으로 진행할 수 없는 경우

경기 일정 변경 시 발생 당일에 진행하는 것을 최우선으로 한다. 당일 경기 진행이 불가능하다고 판단되는 경우, 운영진이 지정한 일자에 잔여 경기를 진행하며 선정 기준은 아래와 같다.

5.1.3.1 취소된 경기 이후 가장 가까운 휴식일

5.1.3.2 운영진이 적정하다고 판단하는 날짜

5.1.4 경기 구성 방식 변경

5.1 에 명시된 사유로 인해 장기간 경기를 진행할 수 없는 경우 운영진은 합리적인 판단에 따라 참가팀에게 대회 규칙, 포맷, 일정, 순위 산정 방식 등을 변경하여 적용할 수 있다.

5.2 경기장소 도착

LCK AS 경기에 출전하는 모든 팀은 운영진이 공지한 시간까지 경기장에 도착해야 한다.

5.2.1. 지각

운영진이 공지한 시간까지 경기 장소에 도착하지 못하거나 준비되지 않은 팀은 최초 1 회에 한해 '구두 또는 서면 주의'를 받으며, 2 회 이상의 지각에 대해서는 매 회 '경고'를 받는다. 경기 시작 시간까지 도착하지 못한 팀은 해당 경기에서 몰수패 처리된다.

5.2.2. 불참

경기에 불참하였을 경우 불참한 팀은 몰수패로 처리된다. 결과는 경기를 이기기 위해 필요한 최소 스코어로 기록된다. 몰수패 처리된 경기에서 다른 통계는 기록되지 않는다. 단, 천재지변 등의 불가피한 사유가 있는 경우 운영진의 판단에 따라 몰수패 및 페널티를 적용하지 않는다.

5.3 심판

5.3.1. 심판의 책임

심판은 경기 전, 후 또는 중간에 발생하는 모든 경기 관련 문제, 문의 및 상황에 대한 결정을 내릴 책임이 있다. 심판이 규정 내에서 내린 판정은 절대적인 효력을 가지며 심판은 판정에 대해 최우선적인 책임이 있다. 심판의 역할은 다음을 포함한다.

5.3.1.1 매 세트 전 팀의 로스터 확인**5.3.1.2 경기준비 현황 확인 및 모니터링****5.3.1.3 (오프라인) 경기용 PC 및 주변장치 상태 확인 및 모니터링****5.3.1.4 팀의 경기장소 도착여부 확인 및 선수 착석, 준비 명령, 경기 참가 이상 유무 확인****5.3.1.5 경기 시작 선언****5.3.1.6 게임 중 일시 정지 및 재개 명령****5.3.1.7 경기 중 규정 위반에 대한 처벌 명령****5.3.1.8 경기 종료 및 결과 확인****5.3.1.9 이의제기 접수 및 대응****5.3.2. 심판의 자격**

심판은 운영진이 사전에 심사하여 자격을 부여한 자로 한다. 심판은 매 시즌 전 운영진이 요청하는 심판 관련 교육을 이수해야 하며, 이수하지 못할 경우 자격이 박탈될 수 있다. 또한, 심판은 어떠한 방식으로도 특정 팀에 소속될 수 없다.

5.3.3. 심판의 처신

심판은 항상 엄숙하게 행동해야 하며, 공정한 판결을 내려야 한다. 심판은 어떠한 선수, 팀, 코칭스태프, 관계자에 대한 선호나 편견을 보여서는 안 된다.

5.3.4. 판정의 최종 결정권

심판이 잘못된 판결을 내리는 경우에도 심판의 결정은 절대적이므로 경기 중 판결을 번복할 수 없다. 그러나 경기에 참가하는 팀이 이의를 제기하거나 합리적인 사유가 있는 경우 운영진은 재량에 따라 심판이 공정한 판정을 내리기 위한 적절한 절차를 준수했는지 확인하고 검토할 수 있다. 심판이 적절한 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.

5.3.5. 심판에 대한 징계

심판이 경기장 내/외에서 불공정한 판결, 부정 행위, 비신사적 행위, 규정 위반 행위 및 사회적 물의를 일으킬 수 있는 행위를 저지를 경우, 운영진은 재량에 따라 다음의 징계조치를 취할 수 있다.

5.3.5.1 벌금**5.3.5.2 감봉****5.3.5.3 자격정지**

5.4 대회 진행 클라이언트 및 패치

LCK AS 는 운영진에서 안내한 클라이언트 및 패치버전을 사용한다. TR 클라이언트를 사용할 경우, 경기의 안정성과 선수들의 준비 용이성을 고려하여 아래의 기본적인 원칙을 따른다.

5.4.1. 운영진은 경기일 최소 7일 전까지 패치 버전을 각 팀에 공지한다.

5.4.2. 운영진은 패치의 안정성이 확보되지 않았다고 판단하는 경우, 챔피언, 스킨, 금지행위 등을 임의적으로 결정하여 통보할 수 있다.

5.4.3. 신규 출시 챔피언은 라이브 서버에 적용된 시점으로부터 최소 7일간 TR 에 적용되지 않는다. 리워크된 챔피언의 적용 시점은 운영진의 판단에 따른다.

5.5 게임 전 설정

5.5.1. 설정 시작

선수에게는 경기 준비를 완전히 마칠 수 있도록 매 세트 시작 전 설정을 위한 일정 시간(이하 "설정 시간")이 주어진다. 경기 참가 팀은 불가피한 사유가 없을 경우 경기 시작 30분 전부터 셋팅을 시작해야 하며, 경기에 참가하는 선수는 설정 시간 내 키보드, 마우스, 헤드셋 등 장비의 설정, 그리고 경기 시작을 위한 준비를 마쳐야 한다. 운영진의 별도 안내가 없는 이상 설정 시간은 총 5분으로 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. 설정 시간에는 다음 작업이 가능하다.

5.5.1.1 운영측에서 제공하는 모든 장비의 품질 확인

5.5.1.2 주변 장치 연결 및 보정

5.5.1.3 음성 채팅 시스템의 올바른 작동 확인

5.5.1.4 삭제 및 FPS 표시 전환 기능 활성화 하기(CTRL+F)

5.5.1.5 게임 내 시스템 설정 조정

5.5.1.6 게임 내 연습 및 기타 준비

5.5.2. 좌석 배치

오프라인 경기장 내에서 선수는 탑, 정글, 미드, 바텀, 서포터 포지션 순으로 지정해주는 자리에 착석해야 한다.

5.5.3. 기술적 문제

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

5.5.4. 기술적 지원

심판은 설정 시간 중 기술적 지원 및 문제 해결을 위해 지정된 장소 혹은 경기 구역에서 대기한다.

5.5.5. 경기 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 게임 시작 시간 이후 10분이 지나면 경고 1회, 15분이 지나면 경고 2회, 20분이 지나면 세트 몰수패 처리가 되며 상황에 따라 운영진의 재량으로 페널티에 대한 사안을 결정할 수 있다.

5.5.6. 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.

5.5.7. 선수 준비 완료 상태

출전 선수 10명 모두 설정 완료를 확인한 후에는, 어떤 선수도 연습 게임을 수행할 수 없다. 선수는 경기 구역 입장 이후 심판의 허가 없이 경기 구역을 떠나서는 안 되며 허가를 받고 떠나는 경우에는 복귀 즉시 심판에게 알려야 한다.

5.5.8. 게임 로비 생성

심판이 공식 게임 로비 생성 방식을 결정한다. 선수는 심판의 지시에 따라 설정이 완료되는 즉시 탑, 정글, 미드, 바텀, 서포터 포지션의 순서로 게임 로비에 합류해야 한다.

5.6 게임 설정

5.6.1. 게임 시작

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.

5.6.2. 일반/게임 설정

밴/픽은 클라이언트 내 토너먼트 드래프트 기능을 통해 진행된다. 어떠한 이유에서든 밴/픽 단계를 수동으로 종료해야 하는 경우, 심판은 종료 시점까지 진행된 밴/픽 챔피언 목록을 기록해야만 한다.

5.6.3. 일반/게임 설정

5.5.1.1 맵: 소환사의 협곡

5.5.1.2 팀 인원 수: 5

5.5.1.3 관전 허용: 로비 관전자 공개

5.5.1.4 게임 종류: 토너먼트 드래프트

5.5.1.5 서버: Korea

5.5.1.6 비밀번호: 세트/게임 진행 시 마다 반드시 비밀번호 설정

5.7 밴/픽 과정

5.7.1. 토너먼트 드래프트

심판은 원활한 대회 진행을 위해 토너먼트 드래프트 또는 밴픽툴 프로그램을 사용할 수 있다.

5.7.2. 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 경기 진행 중 언제든지 제한 사항을 추가할 수 있다.

5.7.3. 진영 선택

5.7.3.1 토너먼트는 양 팀 간의 코인 토스에서 이긴 팀이 1 세트 진영 선택권을 가지고, 이전 세트를 진 팀이 진영 선택권을 가진다. 다음 세트의 진영 선택은 넥서스가 파괴된 시점으로부터 5분 이내에 진영을 선택하여 심판에게 고지해야 한다.

5.7.3.2 풀리그는 무작위로 정해진 순서대로 모든 상대팀과 1회 블루진영, 1회 레드진영을 번갈아 가며 경기를 치른다.

5.7.3.3 플레이 오프는 정규 시즌 높은 순위를 기록한 팀이 1 세트 진영 선택권을 가지며, 결승전은 코인 토스에서 이긴 팀이 1 세트 진영 선택권을 가진다.

5.7.4. 드래프트 모드

드래프트 모드는 다음과 같이 스네이크 드래프트 포맷으로 진행된다.

블루 진영팀 = A, 레드 진영팀 = B

선택 금지 (밴) 1 단계: ABABAB

선택 (픽) 1 단계: ABBAAB

선택 금지 (밴) 2 단계: BABA

선택 (픽) 2 단계: BAAB

5.7.5. 챔피언 교환

각 팀은 챔피언 교환 단계가 시작된 후 게임 시작 20 초 전(챔피언 교환 가능 최대 시간 기준 20 초 전)까지 모든 챔피언 교환을 완료해야 한다. 주어진 시간 내 모든 선택을 완료하지 않은 경우 페널티를 받을 수 있다.

5.7.6. 게임 종료 금지

선수는 심판이 허락하는 경우를 제외하고 밴/픽이 시작되는 순간부터 해당 게임의 승자가 결정될 때까지 게임을 종료하는 것이 허용되지 않는다.

5.7.7. 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.

5.7.8. 클라이언트 로딩 지연

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

제 6 장. 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, 대회용 클라이언트(TR) 또는 경기장의 인터넷 문제로 일부 또는 모든 선수의 게임 연결이 종료되는 것

6.2 기록 게임 (Game of Record)

기록 게임은 10 명의 선수 모두 로딩이 완료되고, 대전하는 팀 간에 의미 있는 교전이 발생한 게임을 의미한다. 경기가 기록 게임으로 판정되는 순간부터 제한된 조건 하에서만 재경기가 허용된다(8.4. 참조). 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 완전히 건너거나 상대 팀 정글과 연결된 수풀에 들어가는 것 포함)
- 6.2.4. 게임 내 타이머가 2 분 (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 경기장을 벗어날 수 없다. 심판이 경기 중단 10 분 후까지 경기를 재개하지 못하거나 기술적인 문제를 해결하지 못할 경우에는 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. 비고의적 접속 종료
- 6.3.1.2. 오프라인 경기장 내 안전 장치의 미흡으로 인해 선수의 신변이 위협받는 상황이 발생하거나, 기타 경기 진행에 차질이 야기되는 경우
- 6.3.1.3. 방송 중계를 위한 관전용(옵저버용) PC 및 중계 장비 문제로 정상적인 방송 중계가 불가능한 경우
- 6.3.1.4. 천재지변 등으로 인해 경기가 중단되는 경우

6.3.1.5. 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 심판에게 곧바로 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. 선수에 대한 신체적 방해 (예: 대회 참가 관련자 이외의 경기 구역 난입, 이물질 투척을 비롯한 소동 또는 소음으로 더 이상 경기진행이 어려운 경우, 선수 테이블 또는 의자 파손 등)

6.3.2.3. 게임 중 FPS 수치 또는 반응 속도 (Ping) 변화로 인한 문제를 확인했을 경우(FPS가 60 이하로 일정 시간 지속된다고 판단되는 상황 또는 반응 속도가 30 이상으로 일정 시간 지속된다고 판단되는 상황)

6.3.2.4. 상대방 선수의 채팅을 통한 비신사적 행위 혹은 부정행위를 발견했을 경우

선수는 허용된 사유 이외에는 본인의 질병, 부상, 생리적인 이유 기타 사유로 경기를 직접 일시 정지할 수 없으며, 이와 같은 이유로 일시 정지가 불가피하다고 판단할 경우 심판에게 사전 통보해야 한다. 이러한 통보를 받은 심판은 재량으로 적절한 시점에 일시 정지 조치를 취할 수 있고, 해당 선수가 10분 이내에 경기에 복귀할 수 있는지 확인 후 일시 정지 상태를 유지하거나 해당 세트에 대한 경기 재개를 선언할 수 있다. 만약 심판이 해당 선수가 경기를 제대로 진행할 수 없거나, 10분 이내에 경기에 복귀할 수 없다고 판단할 경우 해당 선수의 소속팀을 기권패 또는 몰수패 처리할 수 있다.

6.3.3 경기 재개

심판은 양 팀 모든 선수의 준비 완료를 확인하고 경기를 재개하여야 한다. 심판의 재개 승인을 받지 않은 채 선수가 직접 게임을 재개하는 경우 운영진의 판단에 따라 페널티가 부과될 수 있다.

6.3.4 무단 일시 정지

선수는 허용된 사유가 아닌 경우 직접 경기를 일시 정지하여서는 아니 된다. 또한, 허용된 사유로 인해 경기가 일시 정지된 경우에도 선수가 그 과실로 인해 일시 정지의 원인을 제공한 경우에는 운영진의 판단에 따라 페널티를 부과할 수 있다.

6.3.5 경기 일시 정지 시 선수 커뮤니케이션

경기의 공정성을 위해 선수들은 경기가 일시 정지되는 동안 어떤 형태로든 서로 게임과 관련된 대화를 할 수 없다. 선수는 중단 원인을 파악하고, 문제를 해결하기 위해 심판이 요구한 경우에만 심판과 대화가 가능하다. 경기 중단이 길어지는 경우 심판의 재량으로 각 팀은 경기 재개 전 경기 상황에 대해 논의할 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 게임플레이 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, 안전 상의 위험 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 룬, 소환사 주문 및 스킨 등이 잘못 설정된 경우는 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 치명적인지 여부는 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 과실이 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 유리한 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, 6.4.에 따라 즉시 재경기를 진행한다. 단, 6.5.에 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 있는 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 되기 전 재경기 또는 크로노브레이크가 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 20 분 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 7 개 이상일 경우

6.5.3. 남은 억제기 수 차이

양 팀 간 남은 억제기 수 차이가 2 개 이상일 경우

6.5.4. 남은 넥서스 포탑 수 차이

두 팀 간 남은 넥서스 포탑 수 차이가 두(2)개인 경우

6.5.5. 두 팀 간 살아있는 챔피언의 수 차이가 최소 4 명 이상이며 사망한 모든 챔피언들의 부활 대기시간이 최소 40 초 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 12 분이며, 넥서스가 파괴된 시점으로부터 시작된다. 운영진은 대회 진행상황에 따라 세트 간 대기 시간을 변경할 수 있다. 심판은 다음 세트의 밴/픽 단계가 시작되기 전까지의 남은 시간을 팀에게 통보한다. 심판이 통보한 밴/픽 시작 시간 전까지 해당 세트에 출전하는 선수 전원이 경기 구역에 복귀하지 않은 경우 해당 팀에게는 '경고'에 해당되는 페널티가 부과된다. 심판이 통보한 밴/픽 시작 시간 이후 10 분이 경과할 때까지 해당 세트에 출전하는 선수 중 단 1 명이라도 경기 장소에 복귀하지 않은 경우 해당 팀은 게임을 기권한 것으로 간주한다.

6.7 경기 후 진행 사항

6.7.1. 결과

심판이 경기 결과를 확인하고 기록한다.

6.7.2. 안내

각 팀은 대회에서의 토너먼트 내 진출 라운드 혹은 현재순위와 다음 경기 일정에 대해 안내받게 된다.

6.7.3. 경기 후 의무사항

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

6.8 이의제기

팀이 심판의 판정 또는 경기 진행 방식에 이의가 있는 경우, 사전에 제출한 팀 명단에 기재된 주장 대표자에 한하여 심판에게만 이의를 제기할 수 있다. 단 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 1 경기를 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):00 으로 간주한다.

제 7 장. 선수 행동 수칙

7.1 대회 행동 수칙

다음과 같은 행위 시 해당 팀 및 선수, 팀 관계자는 페널티를 받을 수 있으며, 공식홈페이지 내 공지된 GPI(Global Penalty Index), LCK Penalty Index, 본 규정집을 근거로 페널티를 부과한다.

7.1.1. 불공정 플레이

7.1.1.1. 공모

공모는 2 명 이상의 선수나 선수 이외 외부인 (이하 "외부공모자"), 팀 내 코칭스태프 및 구단주 및 팀 내 임직원, 상대편 선수 및 코칭스태프 등과

팀에게 불이익을 주고자 결성한 모든 종류의 합의를 의미한다. 공모에는 아래 행위 등이 포함된다.

7.1.1.1.1. 불성실한 플레이

게임에서 상대팀에게 피해를 주지 않거나 고의로 상대팀에게 유리한 행동을 하는 등 게임에서 합당하게 이루어져야 하는 수준의 게임 플레이를 성실하게 하지 않는 경우

7.1.1.1.2. 상대팀 또는 외부공모자와 공모하여 상금 등의 보상을 나누는 경우

7.1.1.1.3. 전자기기 등을 사용하여 외부공모자와 선수 간에 신호를 주고받는 경우

7.1.1.1.4. 게임을 고의적으로 패배하거나 다른 선수로 하여금 이러한 행위를 유도하는 경우

7.1.1.2. 정정당당한 경쟁

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

7.1.1.3. 해킹

해킹은 운영진 또는 회사의 명시적인 허락 없이 선수나 팀, 혹은 타인에 의해 LoL 라이브 또는 대회용 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.

7.1.1.4. 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.

7.1.1.5. 관객용 화면

관객용 화면 혹은 관객이 소지한 전자기기의 화면을 통해 경기 화면을 보거나 보려고 하는 행위

7.1.1.6. 대리 게임

다른 선수 또는 다른 LoL 플레이어의 계정으로 플레이 하거나 타인이 다른 선수의 계정으로 플레이 하도록 유인, 설득, 권유 또는 지시하는 행위

7.1.1.7. 부정 행위

부정 행위를 위한 기기, 프로그램 및 신체를 이용한 신호 등의 행위

7.1.1.8. 고의적 접속 종료

합리적인 사유 없이 고의적으로 접속을 종료하는 행위

7.1.1.9. 운영진 판단에 따른 기타 불공정 플레이

공정한 게임 플레이 및 경기를 위해 기본적으로 지켜야 하는 행동에 위반된다고 운영진이 판단하는 기타 모든 행위

7.1.1.10. 금지항목 위배

원활한 대회 진행을 위해 운영진이 공지한 금지항목을 지키지 않은 경우를 의미한다. 금지항목은 대회별로 상이할 수 있으며 해당 내용은 운영진의 판단 하에 설정된다.

7.1.2. 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.

7.1.3. 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 안 되며, 다른 선수, 코칭 스태프, 관객, 대중 등에게 이러한 행동을 하도록 선동해서도 아니 된다.

7.1.4. 폭력적 행동

선수 및 코칭 스태프, 팀 임직원은 본인의 소속 팀 내 선수 및 코칭스태프, 팀 관계자, 상대 팀의 선수 및 코칭 스태프, 상대 팀 관계자, 관중, 대중 또는 운영진에 대하여 폭력적인 행동을 취해서는 안되며, 다른 선수의 신체나 소지품, 장비를 건드리는 등 무례한 행동을 취할 경우 페널티가 부과될 수 있다.

7.1.5. 방송 장비 사용 방해

선수 및 코칭 스태프, 팀 임직원은 조명, 카메라 등 방송 장비를 건드리거나 그 사용을 방해해서는 안 되며, 의자, 책상 및 기타 스튜디오 장비 위에 올라서는 등의 행동을 해서는 안 된다. 또한 이러한 방송 장비에 대해서는 운영진의 지시사항에 전적으로 따라야 한다.

7.1.6. 비인가 통신

모든 휴대전화, 태블릿, 음성인식 기기 등 모든 전자기기는 경기 전 반드시 전원을 종료하여, 경기 구역에서 제거해야만 한다. 선수는 경기장에서 전화, 문자, 이메일, 소셜 미디어 등을 이용할 수 없으며, 게임 중 선수는 본인 팀의 다른 출전 선수들과만 의사소통을 할 수 있다.

7.1.7. 복장

선수는 다수의 로고, 부착물, 또는 광고 문구가 부착된 복장을 착용할 수 있다. 단, 아래와 같이 타인에게 불쾌감을 줄 수 있는 복장은 경기 장소 내/외를 불문하고 금지될 수 있다.

7.1.7.1. 어떤 상품이나 서비스에 대한 근거 없는 허위 주장이나 운영진의 재량에 따라 판단되는 비윤리적인 로고, 부착물 또는 광고 문구를 부착하는 것

7.1.7.2. 일반의약품 외의 약물, 담배류, 화기, 또는 탄약을 광고하는 것

7.1.7.3. 사행심을 조장, 유도, 홍보하는 기업이나 서비스, 제품 등을 포함하는 대한민국에서 불법으로 간주되는 모든 로고, 부착물 또는 광고 문구를 부착하는 것

7.1.7.4. 타인에게 불쾌감 또는 혐오감을 줄 수 있는 비방, 외설, 신성모독, 인체 기능이나 증상이 묘사되는 등 보편적으로 용인되지 않는 주제를 나타내는 모든 로고, 부착물 또는 광고 문구를 부착하는 것

7.1.7.5. 성인 웹사이트나 성인용품을 나타내는 로고, 부착물 또는 광고문구를 부착하는 것

7.1.7.6. 권리 보유자의 동의 없이 상표권, 저작권 등 지적재산권 보호 대상이 되는 로고, 부착물 또는 광고문구 등을 부착하거나 이를 부착함으로써 주최사 및 그 계열사, 운영진이 권리 침해, 유용, 방조 등 관련 소송이나 피해가 발생하도록 하는 것

7.1.7.7. 사회 통념에 반하거나 일반 대중 등이 납득할 수 없는 상대팀, 상대 선수 혹은 특정 인물, 단체, 제품을 비방하거나 비하하는 내용의 로고, 부착물 또는 광고를 부착하는 것

7.1.7.8. 작업복, 운동복, 잠옷, 슬리퍼 등의 복장은 리그 사무국에게 사전 승인을 받지 않은 경우 허용되지 않으며 모자, 선글라스, 마스크 등 선수의 얼굴을 가리는 액세서리를 착용할 수 없다. 단, 코로나 19 등의 특별한 사정이 있는 경우 리그 사무국의 사전 고지에 따라 본 내용이 변경될 수 있다.

운영진은 언제라도 위의 복장 규정뿐만 아니라 재량에 따라 복장에 문제가 있다고 판단되는 팀 또는 선수의 출전을 거부하거나 진행 중인 경기에서 퇴장시키는 등의 페널티를 부과할 수 있는 권리를 가진다.

7.1.8. 신원 확인

선수는 항상 운영진이 신원을 파악할 수 있도록 얼굴 등을 가릴 수 없으며, 운영진은 각 선수의 신원 파악에 방해가 되는 복장에 대한 탈의 또는 제거를 요구할 수 있다.

7.2 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.

7.3 페널티 구분

팀 및 선수, 코칭스태프, 구단주를 포함한 팀 임직원은 행동 수칙을 위반할 시 페널티를 받을 수 있으며, 공식 홈페이지 내 공지된 GPI(Global Penalty Index), LCK Penalty Index 와 본 규정집을 근거로 페널티를 부과한다. 본 규정에 따른 페널티의 종류는 다음과 같다.

7.3.1. 구두 또는 서면주의

7.3.2. 경고

7.3.2.1 경고에 따른 페널티

경고 2 회시부터 아래와 같은 페널티가 부여되며 이후 경고 누적 사항에 따라 추가적인 페널티가 부여된다.

7.3.2.1.1 경고 2 회, 현재 혹은 이후 게임에서 첫 페이즈 밴 카드 1 회 상실

7.3.2.1.2 경고 3 회, 현재 혹은 이후 게임에서 첫 페이즈 밴 카드 3 회 상실

7.3.2.1.3 경고 4 회, 현재 혹은 이후 게임에서 밴 권한 박탈

7.3.2.1.4 경고 5 회, 현재 혹은 이후 게임에서 세트 몰수패

7.3.2.1.5 경고 6 회, 현재 혹은 이후 게임에서 경기 몰수패

7.3.2.1.6 경고 7 회, 현재 참가중인 대회에서 실격 처리

페널티의 수위가 항상 단계적으로 상승, 적용되는 것은 아니며, 그 위반의 정도가 매우 심한 경우에는 이전에 규정을 위반한 사실이 없다 하더라도 운영진 단독 재량에 의해 해당 선수 혹은 팀의 참가 자격을 즉시 실격시킬 수 있다.

7.4 공표권

운영진은 선수 및 코칭 스태프, 팀 관계자에 대한 처벌 내용을 공표할 권리를 보유한다. 이 같은 공표의 대상이 되는 선수 및 코칭 스태프, 구단주를 포함한 팀 임직원은 해당 공표 등을 이유로 운영진에게 이의를 제기할 수 없다.

제 8 장. 연습용 계정

8.1. 연습용 계정

경기 능력 향상과 쾌적한 연습 환경을 위해 라이엇게임즈코리아 유한회사(이하 “회사”)는 LCK 아카데미 시리즈 오픈토너먼트에 입상한 팀에 소속된 선수(이하 “수령자”)에게 “회사”가 운영하는 게임인 리그 오브 레전드(이하 “게임”)에서 사용할 수 있는 연습용 계정을 지급하기로 하며, 이에 대한 관리는 LCK 아카데미 시리즈 운영사무국(이하 “운영진”)이 담당한다. 또한 수령자는 연습용 계정을 사용함에 있어 아래와 같은 내용을 숙지하고 준수해야 한다.

8.1.1 연습용 계정 지급 및 회수

연습용 계정은 경기 능력 향상을 위한 연습 및 훈련 등의 목적으로 수령자 본인만 사용하는 것으로 한해 수령자에게 지급한다. 한편, 수령자가 LCK(“LoL Champions KOREA”) 아카데미 시리즈(이하 “LCK AS”)에의 참가가 제한되거나 참가 자격이 박탈되는 등 연습용 계정의 지급이 더 이상 필요하지 않은 것으로 운영진이 합리적으로 판단할 수 있는 사유가 존재하는 경우, 운영진은 별도의 사전통지 없이 연습용 계정을 회수할 수 있다.

8.1.2 새로운 연습용 계정 지급

수령자는 합리적인 사유가 있는 경우 반기별 1 회에 한해 새로운 연습용 계정을 지급해 줄 것을 운영진에게 요청할 수 있으며, 운영진은 기존 연습용 계정의 이용내역 및 수령자가 새로운 계정의 지급을 요청하는 사유를 종합적으로 고려하여 타당하다고 판단되는 경우, 새로운 연습용 계정을 지급한다. 단, 새로운 연습용 계정을 지급하는 경우, 기존에 지급했던 연습용 계정은 회수 및 삭제한다.

8.1.3 연습용 계정 모니터링

운영진은 지급된 연습용 계정의 이용 현황을 모니터링 할 수 있으며, 수령자가 연습용 계정을 사용함에 있어 게임 이용약관 및 운영규칙, 시리즈 운영규정을 위반하는 것이 발견된 경우, 사전 통지 없이 해당 연습용 계정을 회수 및 삭제할 수 있는 권리를 가진다.

8.1.4 연습용 계정 사용 가능 기간

수령자는 오픈토너먼트에 입상한 직후부터 1년간 사용할 수 있는 계정을 지급받는다. 수령자가 차후 오픈토너먼트 대회에서 입상한 이력이 있을 경우 해당 시점 1년 이후로 연습용 계정 사용 연장 신청이 가능하다.

8.1.5 연습용 계정 관련 주의 사항

8.1.5.1 사용하지 않는 계정은 비활성화되어야 함에 따라, 반드시 운영진에게 사전에 공지해야 한다.

8.1.5.2 연습용 계정은 입상 선수에게 지급되는 계정이므로 향후 팀 개편 등으로 팀과 계약이 종료되더라도, 계정의 소유권은 팀이 아닌 선수 개인에게 있다.

8.1.5.3 2차 이메일 도입으로 인해 지급받은 대여 계정은 당사자 개인 이메일 인증 이후에 사용이 가능하다.

8.2. 연습용 계정 공개 범위

수령자는 연습용 계정을 사용하여 연습 또는 훈련 목적으로 “게임”을 하는 것을 실시간 또는 녹화 등의 방법을 통해 일반 공중에게 공개할 수 있으나, 수령자의 공개행위로 인해 연습용 계정이 노출되는 경우, 새로운 연습용 계정 발급 요청의 합리적인 사유로 인정되지 않는다.

8.3. 연습용 계정 사용 수칙

연습용 계정을 사용하는 수령자는 항상 타 이용자에게 귀감이 될 수 있는 건전하고 매너 있는 플레이를 해야 한다. 따라서 아래와 같은 수칙을 숙지하고 준수하여야 한다.

8.3.1 일반 이용자가 비 매너 행위를 유도하는 등 특별한 사정이 있더라도 비 매너 행위로 대응하거나 이에 준하는 행위를 엄격히 제한한다.

8.3.2 불건전한 의미를 담고 있거나 상업적인 성격, 상표권, 저작권에 위배될 가능성이 있는 소환사명을 사용을 엄격히 금지한다(예. 소속팀의 회사 및 후원사를 제외한 제 3자를 홍보하는 단어/표현을 포함하는 것, 올챔프 및 올스킨이 지급된 계정임을 나타내는 단어 및 표현을 포함하는 것 등).

8.3.3 연습용 계정을 사용하여 방송 등 매체에서 논란을 일으키거나 게임을 이용하는 플레이어에게 악영향을 미칠 수 있는 행위를 엄격히 금지한다.

8.3.4 수령자는 아이디 및 비밀번호 정보(이하 “로그인 정보”)가 외부에 유출되지 않도록 하는 등 계정 보안을 위해 최선의 노력을 다해야 하며, 로그인 정보가 유출되었거나 해킹 등의 사유가 의심될 경우 운영진에게 24 시간 이내에 알려야 한다.

8.3.5 수령자는 연습용 계정을 사용함에 있어 승부조작, 연습을 이유로 한 고의적인 피딩 등을 할 수 없으며, 시리즈 운영규정, 게임의 이용약관 및 운영정책을 충분히 숙지하고 이를 준수하여야 한다.

8.3.6 연습용 계정에 RP(“라이엇 포인트”)가 지급되어 있는 경우, 이를 본인 또는 제 3 자에게 선물하는 등 경기 능력 향상을 위한 연습 및 훈련 이외의 용도로 사용하는 것을 엄격히 금지한다.

8.3.7 수령자는 수령한 연습용 계정의 명예 레벨을 2 레벨 이상 유지해야 한다.

8.4. 연습용 계정 사용자 위반 행위

연습용 계정을 지급받은 선수는 다음과 같은 행위를 하지 않아야 한다.

8.4.1 타 프로팀과의 스크림 매치를 방송 또는 녹화하여 공개하는 행위

8.4.2 운영진의 승인을 득하지 않은 영리행위에 연습용 계정을 사용하는 행위

8.4.3 운영진이 합리적인 필요에 의해 안내하는 사항 및 기타 법률 및 미풍양속에 반하는 행위

8.4.4 연습용 계정을 공개하거나 지인 등 제 3자와 공유하는 행위

8.4.5 연습용 계정을 대여하거나 판매하는 등 연습 및 훈련 외의 목적으로 사용하는 행위

8.4.6 봇 프로그램 사용, 핵사용, 부당한 외부 툴 사용, 버그 악용 또는 기타 게임 악용 행위

8.4.7 연결 종료, 자리 비움, 가만히 있기, 플레이 거부 및 고의로 패배하는 행위

8.4.8 로비에 있는 다른 플레이어에게 고의로 피해를 주는 행위

8.4.9 욕설, 혐오발언, 편파적 언행, 정정당당하지 못한 태도, 언어폭력 행위

8.5. 연습용 계정 제재

연습용 계정을 사용함에 있어 앞서 명시된 사항들의 위반이 적발되거나 게임 내 제재를 받는 경우, 운영진은 기지급 된 연습용 계정을 회수 및 삭제하며 준프로 자격을 박탈한다.

8.5.1 위반 행위에 따른 추가 제재

위반행위 정도에 따른 추가 제재에 대한 여부는 시리즈 운영규정, 게임의 이용약관 및 운영규칙을 비롯하여 사회적 통념을 종합적으로 고려하여 판단한다.

8.5.2 시리즈 운영규정에 따른 제재 및 효과

시리즈 운영규정에 따른 제재를 부여하는 경우, 운영진은 회사와 협의하여 결정한다. 또한 시리즈 운영규정에 따른 제재의 효과는 시리즈 내에서의 경기뿐만 아니라, 국제 대회의 출전 및 상위 대회에도 영향을 미칠 수 있다.

8.5.3 제재 조치

수령자의 위반 행위 정도에 따라 아래와 같이 제재 조치를 내릴 수 있다

8.5.3.1 연습용 계정 사용 자격 박탈 및 준프로 자격 박탈

8.5.3.2 시리즈 운영규정에 따른 제재 부여

8.5.4 제재 확인

수령자가 제재를 받았을 경우, 수령 시 인증한 이메일로 제재 내역이 안내될 예정이며 공식 홈페이지에 로그인하여 내역을 확인할 수 있다.

제 9 장. 운영진 권한

9.1. 최종 결정권

본 규정의 해석, 선수 자격, 대회 일정, 부정 행위에 대한 페널티와 관련된 모든 최종 결정권은 운영진의 공정하고 합리적인 판단에 따라 행사될 수 있다.

9.2. 규정 변경

운영진은 대회의 공정성과 정직성을 지키기 위해 본 규정을 수시로 수정, 변경 및 보강할 수 있으며, 내용이 수정된 경우 해당 사실을 선수 및 선수 관계자에게 빠른 시일 내에 통보해야 한다.

9.3. 경기 기록

운영진은 경기와 관련된 모든 기록 및 기타 데이터를 수집하고 사용할 수 있는 권리를 가지며, 선수 및 코칭 스태프, 구단주는 이에 대한 운영진의 요구에 적극 협조한다.

9.4. 팀 이름 및 로고

운영진은 대회와 관련된 운영, 홍보, 방송, 또는 정보공개를 목적으로 팀 이름, 로고, 브랜드, 트레이드마크, 또는 심볼을 활용할 수 있다.

9.5. 선수 및 코칭 스태프의 초상권

운영진은 대회와 관련된 운영, 홍보, 방송, 또는 정보공개를 목적으로 선수 및 코칭 스태프의 이름, 영상, 가명, 별명, 약자, 묘사, 이미지, 사진, 애니메이션, 모습, 싸인, 음성, 기록, 신상정보 등 모든 개인 특징 또는 정보를 관련 법규가 허용하는 범위 내에서 활용할 수 있다.

9.6. 홍보 활동

운영진은 선수 및 코칭 스태프에게 대회와 관련된 마케팅, 광고 등의 홍보 활동에 대한 참여를 요구할 수 있으며, 선수 및 코칭 스태프는 합리적인 수준에서 적극적으로 협조할 의무가 있다. 홍보 활동은 매체 인터뷰, 오프닝 영상 또는 광고 영상 등의 방송 촬영, 프로필 사진 촬영 등을 포함할 수 있다.

9.7. 팀 중도하차 시 대응

만약 대회 도중 하나 이상의 팀이 해체, 방출, 탈퇴, 자격 상실 등의 사유로 대회에서 중도하차 하게 되는 경우, 운영진은 재량에 따라 대회 규칙, 포맷, 일정, 순위 산정 방식 등을 변경하여 적용할 수 있다.

제 10 장. 규정 외 해석

본 규정의 해석에 대한 오해가 있거나, 본 규정에서 정하지 아니한 사항으로 인해 문제가 발생한 경우에는 관계 법령에 따라 이를 해결하며, 관계 법령이 없는 경우에는 통상적인 상관례 또는 신의성실의 원칙에 따라 이를 해석하고 운영사무국의 재량에 따라 판단한다.