

개정일: 2025-04-14

시행일: 2025-04-21

리그 오브 레전드 챔피언스 코리아 아카데미 시리즈 공식 규정집

목 차

소개 및 목적	3
제 1 장 리그 구조	4
제 2 장 선수 자격	5
제 3 장 팀 및 로스터	6
제 4 장 선수 장비	8
제 5 장 경기 절차	10
제 6 장 게임 규정	15
제 7 장 연습용 계정	21
제 8 장 행동 수칙	24
제 9 장 페널티	27
제 10 장 운영 사무국 권한	28
제 11 장 규정 외 해석	29

소개 및 목적

리그 오브 레전드 챔피언스 코리아 아카데미 시리즈(이하 "**LCK AS**")의 공식 규정집(이하 "**본 규정집**")은 LCK AS 를 주최하는 리그오브레전드챔피언스코리아 유한회사(이하 "**회사**")와 LCK AS 를 주관하는 사단법인 한국 e 스포츠협회(이하 "**운영 사무국**")가 공정, 투명하고 효율적으로 리그를 운영하기 위하여 제정하였다. 본 규정집은 LCK AS 경기에 참가하는 모든 팀, 감독, 코치, 선수, 선수 및 코칭스태프의 에이전트 및 사무국 직원과 기타 팀 관계자에게 적용된다.

본 규정에서 "**팀**"은 LCK, LCK CL, LCK AS 에 참가하는 각 팀(단장, 감독, 코치, 선수 등의 집합체)을 의미하되, 맥락에 따라 법률상 권리의무의 주체가 될 수 있는 팀이 소속된 법인(이하 "**게임단**")을 지칭할 수 있다.

본 규정의 효력 발생일(이하 "**시행일**")은 2025 년 1 월 17 일로 한다.

리그 구조

LCK AS 는 연간 상·하반기로 나누어 진행되며, 각 반기에 토너먼트와 풀리그가 혼합된 방식으로 진행된다. LCK AS 는 각 반기 별 오픈 토너먼트 – 트라이아웃 – 아카데미 리그의 형태를 가진다.

리그 구조 정의

1.1 리그 구조 정의

1.1.1 LCK AS 오픈 토너먼트 (이하 '오픈 토너먼트')

오픈 토너먼트는 각 반기 별 2 회씩 진행되며, 아마추어 선수를 대상으로 진행되는 리그이다. 오픈 토너먼트는 싱글 엘리미네이션 토너먼트(Single-Elimination Tournament) 방식으로 진행되며, 전 경기 Bo3(3 전 2 선승제)로 경기를 치른다. 오픈 토너먼트의 모든 게임은 토너먼트 드래프트 모드에서 진행된다

1.1.2 LCK AS 트라이아웃 (이하 '트라이아웃')

트라이아웃은 최근 1 년간 오픈 토너먼트 1 회 이상 참가자를 대상으로 진행되는 팀의 소속 선수 선발 목적 행사이다.

1.1.2.1 솔로 랭크 LP (각 트라이아웃 별 참가 접수 마감일 기준) 및 오픈토너먼트 참가 횟수와 성적 등을 반영 및 점수를 산출하여 상위권 참가자를 선발한다.

1.1.2.2 팀 측의 별도 선수 선발 요청이 있을 시, 우선적으로 해당 선수에게 트라이아웃 참가 자격을 부여한다.

1.1.3 LCK AS 아카데미 리그 (이하 '아카데미 리그')

아카데미 리그는 LCK 팀 산하 아카데미 팀들이 참여하는 리그로 풀리그 – 플레이오프의 형태를 가진다. 단, 각 LCK 팀당 1 개의 아카데미 팀만이 참가함을 원칙으로 한다. 모든 경기는 피어리스 드래프트(Fearless Draft) 모드에서 진행된다.

1.1.3.1 풀리그

풀리그는 각 팀이 타 팀과 서로 세 번씩 경기를 치르는 트리플 라운드 로빈 방식으로 진행되며, 풀리그 경기 별 진행은 Bo3(3 판 2 선승제)로 진행한다. 풀리그에서 6 위 이상을 기록한 팀은 플레이오프에 자동 진출하게 된다. 풀리그 최종 팀 순위는 풀리그 마지막 경기 후 각 팀이 승리한 경기 수로 결정된다. 두 팀 이상 동일한 수의 경기를 승리하였을 경우에는 세트득실 (승점)로 순위를 가른다. 만일 두 팀이상 승리 경기수 세트득실(승점)까지 동일한 경우, 다음 타이브레이커 (Tie-breaker) 규칙을 따른다.

1.1.3.1.1 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 15:00(15 분)으로 간주되고, 기권패가 있는 팀은 승리 시간에 관계없이 최하위로 간주된다.

1.1.3.1.2 2 개 팀 동률

2 개 팀이 승리한 경기 수와 세트 득실(승점)이 동일한 경우, 상대 전적을 먼저 고려한다. 두 팀간의 상대 전적에서 한 팀의 승률이 50%를 초과하는 경우(단 상대 전적까지 동률일 경우 상대 전적에서 세트득실(승점)이 높은 팀) > 승리시간 순까지 고려하여, 순위를 결정한다. 만약 승리시간까지 동일할 경우,

타이브레이커 경기를 진행하며 최종 순위를 결정한다.

타이브레이커 경기의 진영 선택권은 2025 LCK 대회별 규정집의 승자승 점수가 더 높은 팀에게 주어진다. 두 팀의 승자승 점수가 동일한 경우, 타이브레이커 경기 시작 직전에 동전 던지기를 하여 진영 선택을 결정한다. 진영 선택의 마감 시한은 리그 사무국이 별도 통지한다.

1.1.3.1.3 만일 세 팀 이상 동률을 이룬 경우, 2025 LCK 대회별 규정집의 타이브레이커 규정(폴리그 종료 기준)에 따라 진행된다.

1.1.3.2 플레이오프는 폴리그 최종 순위 상위 6 개팀 간의 세미 더블 엘리미네이션 토너먼트 방식으로 총 5 라운드로 진행되며, 전 경기 Bo5(5 판 3 선승제)로 진행된다.

플레이오프 1 라운드에서는 폴리그 3 위팀이 폴리그 5 위팀과 6 위팀 중 한 팀을 선택하여 경기를 진행하고, 폴리그 4 위 팀은 폴리그 3 위 팀이 선택하지 않은 팀과 경기를 진행한다.

플레이오프 2 라운드에서는 폴리그 1 위팀이 플레이오프 1 라운드에서 승리한 팀 중 한 팀을 선택하여 경기를 진행하고, 폴리그 2 위팀은 폴리그 1 위 팀이 선택하지 않은 플레이오프 1 라운드 승리 팀과 경기를 진행한다.

플레이오프 3 라운드에서는 2 라운드에서 승리한 두 팀이 승자조 경기를 진행하고, 2 라운드에서 패배한 두 팀이 패자조 경기를 진행한다.

플레이오프 4 라운드에서는 3 라운드 승자조 경기에서 패배한 팀과 3 라운드 패자조 경기에서 승리한 팀이 경기를 진행한다.

플레이오프 5 라운드인 결승전은 플레이오프 3 라운드 승자조 경기에서 승리한 팀과 4 라운드 경기에서 승리한 팀이 경기를 진행한다.

플레이오프 1 라운드에서 패배한 두 팀 중 폴리그 상위 순위 팀은 플레이오프 5 위로 최종 결정된다. 플레이오프 3 라운드 패자조 경기에서 패배한 팀은 플레이오프 4 위로 최종 결정되며 플레이오프 4 라운드에서 패배한 팀은 플레이오프 3 위로 최종 결정된다.

이해를 돕기 위하여, 위 내용을 요약하면 다음과 같다.

- 플레이오프 대상 팀: 폴리그 1~6 위 (6 개팀)
- 플레이오프 1 라운드(5 판 3 선승제)
 - 3 위팀 vs 5~6 위팀 중 3 위팀이 선택한 팀
 - 4 위팀 vs 5~6 위팀 중 3 위팀이 선택하지 않은 팀
 - 플레이오프 1 라운드 패배한 두 팀 중 폴리그 상위 순위 팀이 플레이오프 5 위로 결정(나머지 팀은 자동으로 플레이오프 6 위로 결정됨)
- 플레이오프 2 라운드(5 판 3 선승제)
 - 1 위팀 vs 플레이오프 1 라운드 승리한 팀 중 1 위 팀이 선택한 팀
 - 2 위팀 vs 플레이오프 1 라운드 승리한 팀 중 1 위팀이 선택하지 않은 팀
- 플레이오프 3 라운드(5 판 3 선승제)
 - [승자조] 플레이오프 2 라운드 승리한 두 팀

- [패자조] 플레이오프 2 라운드 패배한 두 팀
- 플레이오프 3 라운드 패자조 경기에서 패배한 팀은 플레이오프 4 위로 결정
- 플레이오프 4 라운드(5 판 3 선승제)
 - 플레이오프 3 라운드 승자조 경기에서 패배한 팀 vs 플레이오프 3 라운드 패자조 경기에서 승리한 팀
- 플레이오프 5 라운드 결승전(5 판 3 선승제)
 - 플레이오프 3 라운드 승자조 경기에서 승리한 팀 vs 플레이오프 4 라운드에서 승리한 팀

1.1.3.3 대회서버와 계정은 현재 한국 리그 오브 레전드(League of Legends, 이하 'LoL') 라이브 게임 서버 클라이언트 또는 주최측에서 준비한 대회용 게임 서버 클라이언트와 계정을 이용하여야 한다.

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

제 2 장 선수 자격

LCK AS 에 참가하는 모든 선수는 다음 자격을 모두 충족하여야 한다.

2.1 선수 연령

대회 참가일 기준으로 만 12 세 미만의 선수는 어떠한 LCK AS 경기에도 출전할 수 없다.

2.2 선수 체류 자격

모든 선수는 대한민국에서 선수로서 활동하는데 제약이 없는 적법한 체류자격을 보유하고 있어야 한다. 비거주 선수의 경우 신청 마감일까지 비자 등 체류자격을 증명할 수 있는 운영 사무국의 요청자료를 운영 사무국에 제출해야 한다.

2.3 거주/비거주 선수 보유 의무

2.3.1 거주/비거주 선수의 정의

2.3.1.1 대한민국 국적이나 합법적인 영주권을 보유하는 선수에 한하여 대한민국 거주 선수(이하 "거주 선수")로 인정한다.

2.3.1.2 거주 선수 이외의 선수를 비거주 선수로 정의한다

2.3.1.3 선수는 한번에 한 지역의 거주 선수만 될 수 있다. 여러 지역에서 합법적인 영주권을 가진 선수라도 동시에 두 지역의 거주 선수가 될 수 없다. 예를 들어, A 지역의 거주 선수로 등록된 자가 B 지역의 거주 선수가 되고자 하는 경우, 이동하고자 하는 지역(B 지역)의 리그 사무국으로부터 승인을 득하여야 하고, 이 경우 B 지역의 거주 선수가 됨과 동시에 A 지역의 거주 선수가 아니게 된다.

2.3.2 최소 거주 선수

모든 팀은 항시 선발 엔트리의 3 명 이상을 거주 선수로 구성해야 한다. 선발 엔트리의 거주 선수가 3 명 미만일 경우 팀은 해당 경기를 기권패 또는 물수패한다.

2.4 게임 내 자격

2.4.1 대한민국 국적의 선수는 LoL 한국 서버에서 현 시즌 솔로랭크 기준으로 본인 명의로 된

다이아 4 이상 티어의 계정을 1 개 이상 보유하여야 하며 해당 계정으로 대회에 참가하여야 한다. 단, 상반기 오픈토너먼트의 경우 당해 직전 시즌의 마지막 스플릿 솔로랭크 다이아 4 이상을 1 회 이상 달성했을 경우 참가할 수 있다.

2.4.2 해외 선수는 본인이 활동하고 있는 LoL 해외 서버에서 현 시즌 솔로랭크 기준으로 본인 명의로 된 다이아 4 이상 티어의 계정을 1 개 이상 보유하여야 하며 본인 명의의 LoL 한국 서버의 계정으로 참여하여야 한다. 단, 상반기 오픈토너먼트의 경우 당해 직전 시즌의 마지막 스플릿 솔로랭크 다이아 4 이상을 1 회 이상 달성했을 경우 참가할 수 있다.

2.5 참가 제한

다음 각 항목에 해당하는 자는 부적합한 선수로 간주하여 참가를 제한한다.

2.5.1 개막전 당일 기준으로 현재 LCK 통합 로스터 및 CL 서브 로스터에 등록된 자

2.5.2 개막전 당일 기준으로 타 지역 프로리그 로스터에 등록된 자

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

2.5.4 개막전 당일 기준 진행 중인 LCK CL 1 개 시즌 5 경기 초과 출전 이력을 보유한 자 (단, 대회 당일을 기준으로 진행 중인 LCK CL 시즌이 없을 시, 직전 시즌을 기준으로 한다.)

2.5.4.1 긴급 콜업으로 인해 LCK 통합 로스터에 등록된 자 혹은 출전 이력을 보유한 자는 참가제한(2.5.1, 2.5.3, 2.5.4)에 해당되지 않는다.

2.5.4.2 LCK 통합 규정집 2.3.8 에 의거, 각 팀의 지정 선수 1 인에 대해서는 참가제한(2.5.1, 2.5.3, 2.5.4)에 해당되지 않는다. 단, 지정된 선수는 해당 팀 산하에 있는 아카데미 팀으로만 출전이 가능하다.

2.5.4.3 LCK 및 LCK CL 의 각 스플릿 전에 아카데미 리그 일정이 종료될 경우, LCK 통합 로스터에 등록이 되더라도 아카데미 리그에 출전이 가능하다.

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

2.5.6 대회 기간 중 병역의 의무를 행하고 있는 자 (군인, 사회복무요원, 상근예비역 등)

2.5.7 이스포츠 징계로 인해 대회 참가가 금지된 자

2.5.8 인게임 제재로 인해 본인 명의의 계정으로 대회 기간 중 참가가 불가한 자

2.5.9 영구 게임 이용제한 조치를 받은 이력이 있는 자

제 3 장 팀 및 로스터

제 1 장에 따라 오픈토너먼트에는 아마추어 모든 팀이 참가할 수 있으나, 아카데미 리그에는 LCK 팀 산하 아카데미 팀만이 참석할 수 있다.

3.1 오픈토너먼트 팀 구분

오픈토너먼트에 참가하는 팀의 구성은 아래 항목과 같다.

3.1.1 LCK 팀 산하 아카데미 시드권 팀(자동 본선 진출)

3.1.1.1 시드권 팀은 오픈토너먼트 회차 별 LCK 팀 별 1 개의 시드를 부여하며, 시드권

팀을 희망하는 경우 참가 접수 시 시드권 팀임을 명시하여야 한다.

3.1.2 LCK 팀 산하 아카데미 비시드권 팀(예선 참가)

3.1.3 아마추어 팀(사설 아카데미, 아마추어 팀)

3.2 로스터 구성

3.2.1 팀은 본 규정집 3.3 에 의거하여 정한 기한 내 운영 사무국에 제출해야 하고, 아래 구성 요건을 충족해야 한다. 선수는 본 규정집 제 2 장에 명시된 선수 자격을 충족해야 한다. 운영 사무국은 해당 충족 요건을 만족하지 못한 경우 팀이 제출한 로스터에 대한 승인을 거부할 수 있고, 이미 승인된 로스터의 경우에는 승인을 철회할 수 있다.

3.2.1.1 코칭스태프 최소 0 명, 최대 3 명

3.2.1.2 선수 최소 5 명(아카데미 리그는 최소 5 명, 최대 8 명)

3.3 로스터 제출

3.3.1 각 팀은 로스터를 아래에 명시된 기한 내에 운영 사무국에 제출해야 한다. 이때 본 규정집 제 3 장에 의거하여 구성된 선수만 로스터에 등록할 수 있다. 아카데미 리그의 경우 로스터에 등록된 코칭스태프만 해당 리그의 경기 구역 및 코치박스에 출입이 가능하다. 팀은 로스터 제출 시 운영 사무국이 요청하는 정보 (성명, 생년월일, 포지션, LoL 계정 명 및 라이엇 ID(소환사명) 등 포함)를 제공하여야 한다.

3.3.2 오픈토너먼트 로스터 제출 일정은 각 회차 별 참가 접수 기간 내 제출하여야 한다.

3.3.3 아카데미리그 로스터 제출 일정은 운영 사무국이 각 팀에게 안내한 참가 접수 기간 내 제출하여야 한다.

3.3.4 로스터 제출 일정은 대회 일정 변동 및 기타 사유로 인하여 변동될 수 있으며, 이 경우 운영 사무국에서 별도로 공지한다.

3.3.5 로스터 제출 이후에는 대회 도중 로스터 상의 선수, 코칭스태프의 추가 및 변경(이하 "로스터 변경")이 금지된다. 단, 고의 또는 과실이 아닌 불가항력적인 사유로 인해 로스터에 포함된 선수 및 코칭스태프가 경기에 출전할 수 없는 경우, 운영 사무국의 사전 승인 하에 대체 선수를 선정할 수 있으며, 운영 사무국은 해당 사유에 대한 증빙 서류를 요청할 수 있다.

3.4 대회용 소환사명

3.4.1 대회용 소환사명은 공백을 포함하여 최소 2 자에서 최대 12 자까지만 허용되며, 대문자 및 소문자 알파벳, 아라비아 숫자, 밑줄 또는 공백만을 포함할 수 있다. 단 공백은 한 칸을 초과할 수 없으며, 소환사명에는 후원사 이름을 사용할 수 없다. 이를 준수하지 않을 경우 해당 선수 및 코칭스태프(이하 "참가자")는 경기에 출전할 수 없다.

3.4.2 대회용 소환사명은 전세계적으로 고유해야 하며, 중복되는 참가자 소환사명이 있을 경우 먼저 국내/외 LoL 이스포츠 프로리그에 데뷔한 참가자에게 우선권이 주어진다. 명확하게 하기 위해 부연하면 국내/외 LoL 이스포츠 프로리그에 데뷔한 시기가 동일하고, 글로벌 규정 상 한 참가자는 프로 레벨(LCK / LCK CL), 다른 참가자는 세미프로 레벨(LCK AS 가 이에 포함된다)에 있을 경우, 프로 레벨에 있는 참가자에게 해당 소환사명에 대한 우선권이 주어진다. 관련 참가자들의 데뷔 시기 및 레벨이 동일할 경우, 각 지역 리그 사무국은 글로벌 리그 운영자와 함께 중재안을 찾도록 노력할 것이며, 중재안을 찾지 못할 경우 각 지역 리그 사무국은 해당 참가자들에게 각각 새로운 소환사명을 사용하도록 요구할 수 있다. 해당 참가자가 리그

사무국의 요구에 따라 조치하지 않을 경우 해당 조치 시까지 경기에 출전할 수 없다.

3.4.3 대회용 소환사명은 해당 참가자가 마지막으로 프로 혹은 세미프로 리그에 출전한 날로부터 1 년 동안 보호된다. 명확하게 하기위해 부연하면 참가자가- 마지막 출전일로부터 1 년 동안 프로 혹은 세미프로 리그에 출전하지 않았을 경우 해당 참가자의 소환사명을 다른 참가자가 사용할 수 있다. 단, 글로벌 리그 운영자가 특정 참가자의 소환사명을 계속해서 보호해야 할 필요가 있다고 판단하는 경우 해당 소환사명을 영구적으로 보호할 수 있다.

3.4.4 참가자가 소환사명을 변경하는 경우, 이전 소환사명에 대한 권리는 즉시 소멸한다.

3.5 자격 검수

참가 접수 마감 이후, 각 팀에서 제출한 선수 명단에 대한 자격 검수가 진행된다. 자격 검수 시작 이후에는 로스터, LoL 계정, 라이엇 ID(소환사명)을 변경할 수 없다. 이후에 라이엇 ID(소환사명) 변경이 필요한 경우, 운영 사무국의 승인을 받아야 하며 '경고'에 해당하는 페널티가 부여된다. 운영 사무국의 승인을 받지 않고 라이엇 ID(소환사명)을 변경할 경우, 해당 팀은 운영 사무국의 판단에 따라 경고 1 회 이상의 페널티가 부과될 수 있다.

3.6 제출 후 선발

3.6.1 오픈 토너먼트는 로스터 제출을 완료한 참가팀 대상, 참가 접수 마감일을 기준으로 팀 평균 티어를 산출하여 오픈 토너먼트에 참가할 팀을 선발한다. 단, 참가 팀이 부족할 경우 운영 사무국의 판단 하에 추가로 선발할 수 있다.

3.6.2 아카데미 리그는 각 LCK 팀 당 1 개 팀, 총 10 개 팀을 선발한다.

3.7 로스터 공개

각 참가 팀 로스터는 참가접수 마감일 이후 대진표와 함께 공개된다. 대진표 및 로스터가 공개된 이후에는 팀 명을 변경할 수 없다.

3.8 팀 명, 팀 태그 및 선수 라이엇 ID(소환사명)

팀 명, 팀 태그 및 선수 라이엇 ID(소환사명)에는 허용된 문자만 사용할 수 있으며, 특수문자 등 다른 문자는 사용할 수 없다. 또한 욕설, 비속어 등 미풍양속을 해치거나 정서, 방송심의 등에 근거하여 부적절하다고 판단되는 단어 및 문구 등은 사용할 수 없으며, 기타 다른 제품이나 서비스와 혼동의 여지가 있는 문구도 사용이 금지된다. 부적절한 내용에 대해서는 운영 사무국은 시정 조치를 요구할 수 있고, 그에 따른 페널티를 부여할 수 있다.

제 4 장 선수 장비

4.1 주최측에서 제공하는 장비

운영 사무국은 LCK AS 의 모든 오프라인 경기에서 참가 선수에게 하기 장비를 제공하며, 선수는 해당 장비만을 사용할 수 있다. 운영 사무국이 제공하는 모든 장비는 운영 사무국의 전적인 재량에 따라

선택, 선별 및 결정된다. 선수가 이에 따르지 않을 경우 경기에 출전할 수 없다.

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, 운영 사무국은 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 운영 사무국이 제공하는 장비를 사용할 수 있으나, 이 때 발생하는 모든 문제에 대한 책임은 해당 팀과 선수가 부담한다.

4.2.1 키보드

4.2.2 마우스 및 마우스선 거치대

4.2.3 마우스패드

4.3 사용 금지 장비

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

4.4 장비 교체

장비 교체에 관한 모든 결정은 전적으로 심판의 재량에 따른다. 언제라도 장비에 기술적 문제가 있다고 판단되는 경우 심판은 선수의 요청 또는 심판의 직권에 따라 장비에 대한 기술적인 검토를 할 수 있다. 심판은 문제를 확인하고, 재량에 따라 문제가 있는 장비를 교체하도록 지시할 수 있다. 단 심판이 장비 교체를 지시한 후에도 선수가 원하는 경우 선수는 기존 장비를 그대로 계속 사용할 수는 있으나 이후 발생하는 모든 문제에 대한 책임은 해당 팀과 선수가 부담해야 하고, 이후 운영 사무국 또는 심판에게 일체의 이의제기를 할 수 없다.

4.5 컴퓨터 프로그램 사용

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

4.5.2 음성채팅

운영 사무국이 허용하는 음성 채팅 프로그램만을 사용할 수 있으며, 그 외의 외부 프로그램은 금지된다. 단, 제공된 음성 채팅 프로그램에 문제가 발생한 경우 심판의 재량에 따라 운영 사무국이 지정하는 타 프로그램을 사용할 수 있다. 운영 사무국은 재량에 따라 팀의 음성 채팅을 모니터링 할 수 있다.

4.5.3 불필요한 프로그램

선수는 경기용 PC 에서 LoL 클라이언트를 비롯하여 운영 사무국이 지정하고 승인하는

필수 프로그램 외에 어떠한 프로그램도 사용할 수 없다.

4.5.4 인터넷 브라우저

경기용 PC 에서 인터넷 브라우저를 사용할 수 없다.

4.5.5 불필요한 전자기기

운영 사무국이 경기에 반드시 필요하다고 판단하는 전자기기(키보드, 마우스 등)를 제외한 경기에 불필요한 전자기기를 경기용 PC 에 연결하는 것은 어떠한 이유에서든 금지된다.

4.5.6 선수가 본 규정집 4.5 를 위반하고, 운영 사무국의 시정 요구에도 응하지 않을 경우 경기에 출전할 수 없다.

4.6 대회용 클라이언트 (TR) 계정

운영 사무국은 선수에게 TR 계정을 제공할 수 있다. 선수는 챔피언, 스킨, 룬, 아이템 등 계정 설정을 자신이 선호하는 대로 직접 설정할 의무가 있다. 계정의 라이엇 ID(소환사명)는 운영 사무국의 승인을 받은 본인의 라이엇 ID(소환사명)로 정확히 설정해야 하고, 다른 라이엇 ID(소환사명)로는 경기에 출전할 수 없다.

4.7 타 선수 장비

선수는 경기가 시작한 후 다른 선수의 장비를 임의로 접촉하거나 이를 사용할 수 없으며, 장비 관련 지원이 필요한 선수는 심판에게 직접 지원을 요청해야 한다. 선수가 이에 따르지 않을 경우 경기에 출전할 수 없다.

제 5 장 경기 절차

5.1 일정 변경

운영 사무국은 아래에 해당하는 경우 LCK AS 의 경기 일정을 변경할 수 있다.

5.1.1 라이엇 게임즈 공식 대회 또는 운영 사무국의 승인 하에 별도 참여하는 대회 일정으로 인해 LCK AS 경기 일정에 조정이 필요한 경우

5.1.2 천재지변, 폭동, 전쟁, 소요사태, 감염병(코로나 19 포함), 정부(지방자치단체 포함)의 규제·명령·조치 및 기타 불가항력적인 사유 등으로 인해 경기를 정상적으로 진행할 수 없는 경우

5.1.3 본 규정집 5.1.1 및 5.1.2 에 정한 사유 외에 기타 경기를 정상적으로 진행할 수 없다고 운영 사무국이 합리적으로 판단하는 경우

5.1.4 본 규정집 5.1 에 따라 경기 일정이 변경되는 경우 동일한 날의 다른 시간에 경기를 진행하는 것을 원칙으로 한다. 단 당일 경기 진행이 불가하다고 판단되는 경우 운영 사무국이 지정한 일자에 경기를 진행하며, 운영 사무국이 지정하는 일자의 선정 기준은 아래와 같다.

5.1.4.1 기존 경기 일정과 가장 가까운 휴식일

5.1.4.2 기타 운영 사무국이 적정하다고 판단하는 일자

5.1.5 경기 구성 방식 변경

본 규정집 5.1 에 명시된 사유로 인해 장기간 경기를 진행할 수 없는 경우 운영 사무국은

LCK AS 참가 팀과 협의 후 합리적인 판단에 따라 대회 규칙, 포맷, 일정, 순위 산정 방식 등을 변경할 수 있다.

5.2 경기장 도착

5.2.1 출전 팀은 운영 사무국이 공지한 시간까지 경기장에 도착해야 한다. 팀의 첫 세트 엔트리에 포함된 선수 5 명과 코칭스태프 1 명이 도착하고, 심판에게 이를 알린 경우, 해당 팀이 경기장에 도착한 것으로 간주한다.

5.2.2 경기에 지각하는 팀은 본 규정에 따라 페널티를 부과받을 수 있다. 단 플레이오프 경기에 지각, 불참 등을 하는 팀은 **제 9 장과** 상관없이 운영 사무국의 합리적인 판단에 의한 페널티를 부과받을 수 있다. 경기에 불참하거나 경기 시작 시간 전까지 도착하지 못한 경우 해당 경기는 기권패 또는 몰수패 처리된다. 경기 결과는 경기를 이기기 위해 필요한 최소 스코어로 기록된다 (예: 3 전 2 선승제에서는 2-0, 5 전 3 선승제에서는 3-0). 기권패 또는 몰수패 처리된 경기에서 다른 통계는 기록되지 않는다. 단, 천재지변 등의 불가항력적인 사유가 있는 경우 운영 사무국의 판단에 따라 기권패 또는 몰수패를 처리하지 않을 수 있고, 별도의 페널티를 적용하지 않을 수 있다.

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 본 규정에 따라 내린 판정은 우선적 효력을 가지며, 심판은 판정에 대해 최우선적인 책임이 있다. 심판의 역할은 다음을 포함한다.

- 매 세트 참가 팀들의 엔트리 확인
- 경기 준비 현황 확인 및 모니터링
- (오프라인) 경기용 PC 및 주변장치 상태 확인 및 모니터링
- 팀의 경기장 도착여부 확인 및 선수착석, 준비 명령, 경기 참가 이상 유무 확인
- 경기 시작 선언
- 게임 중 일시 정지 (Pause) 및 재개 (Resume) 명령
- 경기 중 규정 위반에 대한 페널티 명령
- 경기 종료 및 결과 확인
- 이의제기 접수 및 대응

5.3.2 심판의 자격

심판은 운영 사무국이 사전 심사하여 심판 자격을 부여한 자로 한다. 심판은 매 시즌 시작 전 운영 사무국이 요청하는 심판 관련 교육을 이수해야 하며, 이수하지 못할 경우 자격이 박탈될 수 있다. 또한, 심판은 어떠한 방식으로든 특정 팀에 소속될 수 없다.

5.3.3 심판의 처신

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

5.3.4 판정의 최종 결정권

심판이 경기 중 내린 판정은 우선적인 효력이 있다. 심판이 잘못된 판결을 내리는 경우에도 심판의 결정은 절대적이므로 경기 중 판결을 번복할 수 없다. 그러나 경기에 참가한 팀이 이의를 제기하거나 기타 합리적인 사유가 있는 경우 운영 사무국은 재량에 따라 심판이 공정한 판정을 내리기 위한 적합한 절차를 준수하고, 이에 근거한 판단을 했는지 확인하고, 검토할 수 있다. 심판이 적합한 절차를 따르지 않고, 불합리한 판정을 내린 경우 또는 기타 합리적인 사유가 있는

경우 운영 사무국은 경기 중 또는 경기 이후 심판의 판정을 번복할 수 있으며, 해당 심판에게 별도의 페널티를 부과할 수 있다. 대회 기간 내 모든 판정에 대한 최종 결정권은 항상 운영 사무국이 보유한다.

5.3.5 사행행위 금지

LCK 통합 규정집 9.2.17.에 명시된 사행행위 금지 규정은 심판에게도 동일하게 적용된다.

5.3.6 심판에 대한 징계

심판이 경기장 내/외에서 불공정한 판결, 부정 행위, 비신사적 행위, 규정 위반 행위 및 사회적 물의를 일으킬 수 있는 행위를 하는 경우, 운영 사무국은 재량에 따라 다음의 페널티를 부과할 수 있다.

- 경고
- 출장정지
- LCK AS 참가자격 정지

5.4 대회 진행 클라이언트 및 패치

LCK AS는 운영 사무국이 안내한 LoL 클라이언트 및 패치 버전을 사용한다. TR 클라이언트를 사용할 경우, 경기의 안정성과 선수들의 준비 용이성을 고려하여 아래의 기본적인 원칙을 따른다.

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

5.4.2 운영 사무국은 패치의 안정성이 확보되지 않았다고 판단하는 경우, 챔피언, 스킨, 금지행위 등을 임의적으로 결정하여 통보할 수 있다. 각 팀과 선수는 위 통보 내용에 따라야 한다.

5.4.3 신규 출시 챔피언은 라이브 서버 출시일로부터 최소 1 주장은 해당 챔피언의 사용이 금지되며 해당 기간은 챔피언 출시 시점에 따라 변동될 수 있다. 단, 신규 출시 챔피언이 아닌 리워크 된 챔피언의 적용 시점은 운영 사무국의 판단에 따른다.

5.5 게임 전 설정

5.5.1 설정 시간

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 운영 사무국이 고지한 시간부터 설정을 시작해야 하며, 경기에 참가하는 선수는 운영 사무국이 통보한 설정 시간 내 키보드, 마우스, 헤드셋 등 장비의 설정, 그리고 경기 시작을 위한 준비를 마쳐야 한다. 설정 시간에는 다음 작업을 수행하여야 하며 해당 설정을 확인하지 않아 생기는 모든 책임은 선수와 해당 선수가 속한 팀에게 있다.

- 운영측에서 제공하는 모든 장비의 품질 확인
- 주변 장치 연결 및 보정
- 음성 채팅 시스템의 올바른 작동 확인
- FPS 표시 전환 기능 활성화 하기 (Ctrl+F)
- 게임 내 시스템 설정 조정
- 게임 내 연습 및 기타 준비
- 경기 대비 기타 주요 사항

5.5.2 좌석 배치

오프라인 경기 시, 선수는 탑, 정글, 미드, 원거리 딜러, 서포터 포지션 순으로 심판이 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 게임 시작 시간 준수

팀과 선수는 예정된 시간에 경기가 시작할 수 있도록 할당된 설정 시간 내에 모든 사전 준비를 해야 하고 경기 시작 시간을 지연시켜서는 아니 된다. 다만, 사전 준비 과정에서 문제가 발생할 경우 심판은 재량에 따라 경기 시작시간을 연기할 수 있다.

5.5.6 게임 전 설정 완료 확인

게임 시작 최소 5 분 전, 심판은 각 선수에게 설정이 완료되었는지 확인한다. 설정 완료 확인 이후에 발생하는 장비 및 설정 관련 문제에 대한 모든 책임은 선수 본인에게 있다. 단, 운영 사무국의 명백한 과실로 인해 발생하는 문제에 대해서는 그러하지 아니하다.

5.5.7 선수 준비 완료 상태

출전 선수 10 명 모두 설정 완료를 확인한 후에는, 어떤 선수도 연습 게임을 수행할 수 없다. 또한 선수는 준비 완료 상태 이후로는 심판의 허가 없이 경기 구역을 떠나서는 안 되며 허가를 받고 떠나는 경우에는 심판 또는 심판이 지정한 자와 동행해야 한다.

5.5.8 게임 로비 생성

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

5.6 게임 설정

5.6.1 게임 시작

출전 선수 10 명 모두가 공식 게임 로비에 합류한 후, 심판은 양팀에게 준비 완료 확인을 요청한다. 팀의 준비 완료 확인 후 심판은 운영 사무국에 해당 세트를 시작할 것을 요청한다.

5.6.2 토너먼트 드래프트 모드 시작

각 팀의 코칭스태프는 토너먼트 드래프트 모드의 밴/픽 과정 중 최대 2 명까지 경기 구역에 입장하여 출전 선수 및 밴/픽 과정에 참여한 다른 코칭스태프와 의사소통을 할 수 있다. 단, 각 코칭스태프들은 챔피언 교환 과정이 15 초 남았을 때까지 경기 구역을 퇴장해야 한다.

5.6.3 일반/게임 설정

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

5.7 밴/픽 과정

5.7.1 토너먼트 드래프트

밴/픽은 TR의 토너먼트 드래프트 기능을 통해 진행된다. 단 심판은 토너먼트 드래프트 또는 수동 드래프트(게임 내 기능을 사용하지 않고 채팅으로 드래프트 실시)를 사용하기로 선택할 수 있다. 어떠한 이유에서든 밴/픽 단계를 수동으로 종료해야 하는 경우, 심판은 종료 시점까지 진행된 밴/픽 챔피언 목록을 기록해야만 한다.

5.7.2 게임플레이 요소 제한

아이템, 챔피언, 스킨, 룬, 소환사 주문 등에 알려진 버그가 있거나 원활한 경기 진행을 위하여 필요하다고 판단되는 경우 운영 사무국은 재량에 따라 경기 시작 전 또는 경기 진행 중 언제든지 제한 사항을 추가할 수 있다.

5.7.3 진영 선택

5.7.3.1 오픈 토너먼트는 양 팀 간의 코인 토스를 통해 이긴 팀이 1 세트 진영 선택권을 가지고, 이후에는 이전 세트를 진 팀이 진영 선택권을 가진다. 각 세트 종료 후, 다음 세트의 진영 선택권을 지닌 팀은 넥서스가 파괴된 시점으로부터 5분 이내에 다음 세트의 진영을 선택하여 심판에게 고지해야 한다.

5.7.3.2 아카데미 리그 풀리그 1~2 라운드는 무작위로 정해진 대전 중, 홈팀이 진영을 선택하여 경기를 치른다.

풀리그 3 라운드 진영 선택권은 다음과 같이 진행된다.

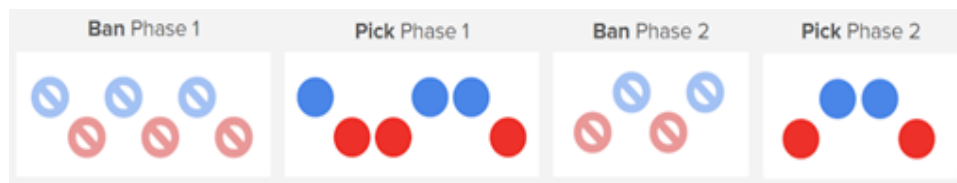
- 1~2 라운드 성적 상위 팀이 1 세트 진영선택권을 가진다. 1~2 라운드 경기 승리 수 순과 세트 득실(승점)이 동률일 경우, 두 팀 간의 상대 전적-승리 시간 순서로 순위를 결정한다. 만약 이 또한 같다면 코인토스를 통해 승리팀이 진영선택권을 가진다. 이후 직전 세트를 패배한 팀이 진영 선택권을 가진다.

5.7.3.3 아카데미 리그 플레이오프는 피어리스 드래프트로 진행된다. 플레이오프 1 라운드, 2 라운드, 3 라운드에서는 풀리그 상위 팀이 1 세트의 진영 선택권을 가지고, 플레이오프 4 라운드에서는 플레이오프 3 라운드 승자조 경기에서 패배한 팀이 1 세트 진영 선택권을 가지며, 플레이오프 결승전에서는 플레이오프 3 라운드 승자조 경기에서 승리하여 진출한 팀에게 1 세트 진영 선택권을 부여한다. 이후 세트의 경우 직전 세트를 패배한 팀이 진영 선택권을 가진다.

본 규정집에서 정하지 아니한 구체적인 세부 내용은 리그 사무국이 별도 통지하거나, 경쟁의 공정성을 고려하여 합리적으로 결정할 수 있다.

5.7.4 드래프트 모드

드래프트 모드는 다음과 같이 스네이크 드래프트 (Snake Draft) 포맷으로 진행된다.



블루 진영팀 = A, 레드 진영팀 = B

선택 금지 (뱅크) 1 단계: ABABAB

선택 (픽) 1 단계: ABBAAB

선택 금지 (뱅크) 2 단계: BABA

선택 (픽) 2 단계: BAAB

5.7.4.1 피어리스(Fearless) 드래프트

5.7.4.1.1 피어리스 드래프트 포맷은 해당하는 경기/매치 동안 양 팀이 선택한 챔피언을 다시 선택할 수 없는 드래프트 포맷을 의미한다. 피어리스 드래프트 포맷을 통해 사용 금지된 챔피언을 “피어리스 뱅된 챔피언”이라고 한다.

5.7.4.1.2 명확하게 하기 위해 예를 들어 부연하면 1 세트 뱅/픽 단계에서 A 팀이 바이, 아지르, 자크를 뱅하고 크산테, 신 짜오, 코르키, 세나, 탐 켄치를 선택, B 팀이 드레이븐, 잭스, 리 신을 뱅하고 우르곳, 세주아니, 탈리야, 바루스, 노틸러스를 선택했다면 양 팀은 해당 경기/매치 나머지 세트에서 크산테, 신 짜오, 코르키, 세나, 탐 켄치, 우르곳, 세주아니, 탈리야, 바루스, 노틸러스를 선택할 수 없다.

5.7.4.1.3 팀이 여하한 사유를 불문하고, 피어리스 뱅된 챔피언을 선택하게 되는 경우 뱅/픽 과정은 해당 시점에서 다시 시작되며 이를 위반한 팀에게 별도의 페널티가 부과될 수 있다.

5.7.4.1.4 팀이 여하한 사유를 불문하고, 피어리스 뱅된 챔피언을 뱅할 경우 팀의 과실로 해당 뱅 기회를 상실하게 되며 별도의 페널티는 부과되지 않는다.

5.7.4.1.5 이 외의 규칙은 5.7.4 드래프트 모드에 명시된 절차 및 LCK 공식 규정집의 규정에 따라 진행된다.

5.7.5 선택 실수

챔피언 픽 또는 뱅을 실수로 잘못 선택한 경우, 잘못 선택을 한 해당 팀은 상대팀이 다음 선택을 하기 전에 원래 의도하였던 픽 또는 뱅을 심판진에게 즉시 알려야 한다. 상대팀이 다음 선택을 하기 전에 알린 경우 심판의 판단 하에 실수를 바로잡을 수 있도록 해당 과정을 재 시작하여 픽 또는 뱅을 잘못 선택하기 전의 지점으로 돌아갈 수 있다. 그러나 잘못 선택을 한 팀이 심판진에게 알리기 전에 상대팀의 다음 선택이 확정되면 픽 또는 뱅에 대한 이의제기를 하거나 픽 또는 뱅을 변경할 수 없다. 또한 시간 초과로 인해 픽 또는 뱅을 하지 못하여 챔피언이 랜덤으로 픽되거나 뱅이 되지 않은 경우에는 선택 실수 규정이 적용되지 아니하고, 픽 또는 뱅을 변경할 수 없다.

5.7.6 챔피언 교환

각 팀은 챔피언 교환 단계가 시작된 후 게임 시작 20 초 전(즉 챔피언 교환 가능 최대 시간 기준 20 초 전)까지 모든 챔피언 교환을 완료해야 한다.

5.7.7 게임 종료 금지

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

5.7.8 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.

5.7.9 클라이언트 로딩 지연

연결 끊김 또는 기타 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 게임 규정

6.1 용어의 정의

6.1.1 비 고의적 접속 종료

게임 클라이언트, 플랫폼, 네트워크, 또는 PC 상의 문제로 선수의 의사와 무관하게 게임 연결이 종료되는 것.

6.1.2 고의적 접속 종료

선수의 고의적인 행동으로 인해 게임 연결이 종료되는 것. 선수의 행동으로 인해 게임 연결이 종료되는 경우, 운영 사무국은 선수의 고의 여부를 제반 사정을 고려하여 판단한다.

6.2 경기 일시 정지

경기는 본 규정집 6.2.1 및 6.2.2 에 명시된 사유로 일시 정지될 수 있다. 어떠한 경우에도 경기가 일시 정지되거나 중단된 동안 선수는 심판의 허가 없이 경기장을 벗어날 수 없다.

6.2.1 심판 지시에 의한 일시 정지

심판은 언제든지 어떠한 이유로든 경기의 일시 정지를 명령할 수 있다. 일시 정지를 명령하는 경우는 다음을 포함한다.

- 선수의 비 고의적 접속 종료
- 경기장 내 안전 장치의 미흡으로 인해 선수의 신변이 위협받거나, 기타 정상적인 경기 진행에 차질이 야기되는 경우.
- 방송 중계를 위한 관전용(옴저버용) PC 및 중계 장비 문제로 정상적인 방송 중계가 불가능한 경우.
- 천재지변 등으로 인해 경기가 중단되는 경우.
- 질병, 부상 또는 생리적인 이유 기타 사유로 일시 정지가 불가피하다고 판단한 선수가 심판에게 이를 사전 통보하는 경우
- 기타 합리적인 사유로 인해 경기 중단이 불가피한 경우

6.2.2 선수에 의한 일시 정지

6.2.2.1 선수는 다음과 같은 현상이 발생하는 경우(이하 “허용된 사유”)에 한하여 즉시 해당 세트 경기를 일시 정지하고, 심판에게 곧바로 일시 정지 이유를 밝혀야 한다. 선수가 심판에게 알리지 않고 고의적으로 접속을 종료하거나 경기를 일시 정지하는 경우, 심판은 경기 재개를 선언할 수 있다.

- 선수가 사용하는 PC 의 하드웨어 혹은 소프트웨어 오작동(예: 모니터 전원 문제, 주변장치 장애, 게임 오류 등).
- 선수에 대한 신체적 방해 (예: 관중의 경기 구역 난입, 이물질 투척을 비롯한 소동 또는 소음으로 더 이상 경기 진행이 어려운 경우, 선수 테이블 또는 의자 파손 등).
- 게임 중 FPS 수치 또는 반응 속도 (Ping) 변화로 인한 문제를 확인했을 경우 (FPS 가 60 이하로 일정 시간 지속된다고 판단되는 상황 또는 반응 속도가 30 이상으로 일정 시간 지속된다고 판단되는 상황).
- 상대방 선수의 채팅을 통한 비신사적 행위 혹은 부정행위를 발견했을 경우
- 버그가 발생한 것으로 판단하는 경우

6.2.2.2 선수는 허용된 사유 이외에는 본인의 질병, 부상 또는 생리적인 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 10 분 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, 10 분 이내에 경기에 복귀할 수 없다고 판단할 경우 해당 선수의 소속팀을 기권패 또는 몰수패 처리할 수 있다.

6.2.3 경기 재개

일시 정지 후 선수가 직접 경기를 재개하는 것은 허용되지 않는다. 심판은 경기 재개 준비가 되었다고 판단한 경우 양 팀 선수들에 준비 확인 요청을 하며 모두 준비가 완료된 것을 확인한 심판은 해당 세트에 대한 경기를 재개한다.

6.2.4 무단 일시 정지

선수가 허용되지 않은 사유로 직접 일시 정지를 하거나 심판의 허가 없이 일시 정지를 해제(직접 경기를 재개)하는 경우, 또는 선수가 허용된 사유로 경기를 일시 정지한 경우에도 선수가 그 과실로 일시 정지의 원인을 제공한 경우에는 운영 사무국의 판단에 따라 제 9 장에 따른 페널티를 부과할 수 있다.

6.2.5 경기 일시 정지 시 선수 커뮤니케이션

경기의 공정성을 위해 선수들은 경기가 일시 정지되는 동안 어떤 형태로든 서로 경기와 관련된 대화를 할 수 없다. 선수가 심판의 허가를 받고 경기장을 벗어난 경우에도 모든 선수, 코칭스태프, 단장, 전력분석관을 포함한 다른 사람과 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.

6.3 재경기 및 크로노브레이크

6.3.1 크로노브레이크

Deterministic Disaster Recovery Tool 을 의미한다.

6.3.2 버그

부정확하거나 예기치 못한 결과를 낳거나 게임이나 하드웨어 장치가 의도치 않은 방식으로 작동하게 하는 오류, 결함, 고장, 장애를 의미한다. (=경미한 버그)

최악의 경우, 선수에게 불편을 주는 버그(비고의적인 하드웨어 고장 포함)를 의미한다. 최적의 조건은 아니어도 필요하다면 게임을 계속 플레이할 수 있는 정도로 게임 수치나 게임플레이 방식을 바꾸는 버그도 이에 포함될 수 있다. (=치명적인 버그)

선수의 게임 내 경기력을 크게 저해하는 버그(비고의적인 하드웨어 고장 포함), 게임 수치나 게임플레이 방식을 크게 변경하는 버그 또는 외부 환경 조건이 버틸 수 없는 수준인 상황을 의미한다. 해당 버그가 선수의 경기력을 크게 저해하는지 여부는 심판의 단독 재량으로 결정된다.

6.3.3 플레이를 지속할 수 있는 버그

게임의 진행을 크게 방해하지 않는 버그를 의미한다. 플레이를 지속할 수 없는 버그이지만 완화 방법이 있는 경우(예: 게임 클라이언트나 컴퓨터 재시작)도 여기에 해당한다. 그리고 버그의 영향을 다른 게임 내 기능으로 완화할 수 있는 경우도 포함될 수 있다.

또한, 경기 시작 전 운영 사무국이 고지한 버그 (이하 “고지한 버그”)도 여기에 포함된다. (설정 시간 및 각 세트 종료 이후 준비 시간에 고지한 버그도 고지한 버그에 포함되며 이에 한정하지 않는다) 즉, 고지한 버그는 게임 전에 게임 정지, 크로노브레이크 및 재경기가 불가능하다고 미리 고지한 버그를 말한다. 해당 버그는 고지한 버그이기 때문에 크로노브레이크 및 재경기를 적용할 수 없고, 플레이를 지속해야 한다.

6.3.4 비고의적인 하드웨어 고장

서버 고장, 모니터 또는 PC 고장, 선수 주변장치 고장 등을 포함한 모든 하드웨어 고장을 의미한다. 단 선수가 야기한 하드웨어 고장은 포함하지 않으며 여기에는 선수 주변장치의 고의적인 훼손이나 파괴, 모니터 훼손, 선수의 PC 간섭이 포함된다. 하드웨어 고장이 비고의적인지는 심판의 단독 재량 하에 판단한다.

6.3.5 검증 가능한 버그

확실히 존재하며 선수의 실수에서 기인하지 않은 버그를 의미한다. 이 경우 심판이 버그 발생 장면을 재생해 보고 버그를 확인해야 한다. 경미한 버그, 치명적인 버그, 플레이를 지속할 수 있는 버그 모두 검증 가능한 버그에 포함될 수 있다.

6.3.6 해결 불가능한 상황

재경기를 해야하는 버그나 기타 상황을 의미하며 다음과 같은 상황이 포함된다.

- 크로노브레이크를 사용할 수 없거나 게임을 복구할 수 없는 치명적인 버그 발생
- 크로노브레이크를 사용해서 해결할 수 없거나 피할 수 없는 치명적인 버그(챔피언이나 스킨의 금지를 요할 수 있는 챔피언 또는 스킨 버그 포함)
- 심판의 재량으로 게임을 지속할 수 없다고 판단하는 경우(환경적 문제 및 심각한 하드웨어 고장 포함)

6.3.7 데드 볼 상태

데드 볼 상태란 게임에서 양 팀이 서로 심각한 교전을 벌이고 있지 않던 시점을 말하며 어느 정도 가벼운 교전이 있더라도 데드 볼 상태로 간주할 수 있다.

교전이 없거나 가벼운 교전이 발생한 시점에 버그가 발생하여 크로노브레이크를 진행하는 경우 최대한 버그 발생 시점에 가까운 시점으로 데드 볼 상태를 정한다.

심각한 교전 중 버그가 발생하여 크로노브레이크를 진행하는 경우 양 팀이 교전을 벌인 시점부터 게임을 되돌려 해당 교전이 일어나기 적어도 2 초 전의 시점을 데드 볼 상태로 정한다.

완벽한 데드 볼 상태가 없을 수도 있으며 이 경우에는 주요한 교전이 없었던 상태를 버그 발생 시점에 최대한 가깝게 찾는 것을 우선으로 해야 한다(예를 들어, 지나치게 뒤로 가면 와드나 라인 압박, 급습 등 팀이 완성해 놓은 설정이 사라질 수 있음).

6.3.8 신속한 고지

선수는 버그(앞서 정의된 바에 따라 하드웨어 고장이 의심되는 경우도 포함함)를 인지하는 즉시 아래의 방법 중 하나를 통해 경기를 일시 정지하고, 심판에게 버그를 명확하게 알려야 한다. (이하 '신속한 고지') 방법은 다음과 같다.

- /pause 명령어로 게임 일시 정지
- 들을 수 있는 수준의 음성 대화를 통해 팀 멤버에게 일시 정지 요청
- 심판에게 게임 일시 정지 요청

선수가 버그를 인지하는 즉시 명확하게 심판을 호명하며 심판에게 게임 일시 정지 요청을 들을 수 있는 수준으로 하는 경우, 경기가 곧바로 일시 정지되지 않더라도 신속한 고지를 한 것으로 간주된다. 또한 양 팀이 서로 교전 중인 경우 등 버그를 인지한 즉시 일시 정지하기 어려운 사정이 있는 경우에는 심판의 재량에 따라 교전이 끝나기 전까지는 게임을 일시 중지하기 어려웠다고 판단하고, 신속한 고지를 한 것으로 간주할 수 있다. 단, 버그가 발생한 시점으로부터 선수의 인지 시점까지 상당한 시간이 지나거나 해당 세트가 종료된 이후 고지가 된 경우에는 위 방법과 조건에 부합한다고 하더라도 신속한 고지를 했다고 보지 않는다.

선수가 신속한 고지를 하지 않은 경우에는 크로노브레이크 혹은 재경기를 진행하지 않을 수 있다.

6.3.9 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 해당 세트에 대한 재경기가 허용된다 (**본 규정집 6.4.4 참조**). 다음 조건 중 하나를 충족하는 경우 기록 게임으로 인정한다.

- 미니언, 정글몬스터, 포탑, 적 챔피언에게 기본 공격 및 스킬 공격이 적중하는 경우.
- 상대 팀 선수 간에 시야가 구축되는 경우.
- 상대 팀의 정글에 들어가거나, 시야를 확보하거나, 스킬 공격을 발사하는 경우 (강을 완전히 건너거나 상대 팀 정글과 연결된 수풀에 들어가는 것 포함)
- 게임 내 타이머가 2 분 (00:02:00)에 이르는 경우.

6.4 크로노브레이크가 허용되는 경우와 사용 절차

경기 중 언제든지 게임에 버그가 발생하는 경우, 심판은 먼저 선수가 일시 정지 절차(신속한 고지 등)를 따랐는지 확인해야 한다. 게임이 올바른 절차에 따라 일시 중지되었다면 심판은 버그가 검증 가능한 버그인지 판단해야 한다. 검증 가능한 버그라면, 심판은 이 버그가 경미한 버그, 치명적인 버그, 고지한 버그, 해결 불가능한 상황 중 어디에 해당하는지 판단해야 한다.

6.4.1 경미한 버그

버그가 경미한 버그이면 크로노브레이크를 사용하지 않는다. 단 플레이를 지속할 수 있는 버그가 아닌 경우 해당 버그는 경미한 버그가 아닌 치명적인 버그로 간주한다.

6.4.2 치명적인 버그

버그가 치명적인 버그일 경우(치명적인 버그는 플레이를 지속할 수 있는 버그가 아님), 심판은 (i) 크로노브레이크로 게임을 되돌릴 수 있는지, 그리고 (ii) 게임을 이전 상태로 되돌리면 버그가 해결되거나 버그를 초래하는 상황을 피할 수 있는지 판단해야 한다.

크로노브레이크로 게임을 되돌릴 수 없거나, 게임을 이전 상태로 되돌려도 버그를 해결하거나 피할 수 없는 경우는 해결 불가능한 상황으로 간주한다.

치명적인 버그인 경우, 그 치명적인 버그로 인해 한 팀 또는 양 팀이 크게 불이익을 받았는지 여부를 심판이 판단해야 하며, 크게 불이익을 받은 팀에는 해당 게임에 크로노브레이크를 사용할 기회가 주어지며 심판이 고지한 시간까지 해당 팀의 선수끼리 상의하여 크로노브레이크 사용 여부를 정한다. 고지한 시간까지 정하지 못했을 경우, 해당 팀은 크로노브레이크를 사용하지 않는 것을 통보한 것으로 간주한다. 양 팀 모두 크게 불이익을 받은 경우, 한 팀이라도 크로노브레이크를 요청하면 크로노브레이크를 사용한다. 다만 어느 데드 볼 상태를 사용하게 될지는 크로노브레이크 사용이 결정되기 전에 양 팀에 알려주지 않는다. 크게 불이익을 받은 팀이 크로노브레이크를 요청하면 심판은 버그가 발생하기 전 적절한 데드 볼 시점을 파악하고 경기 재개 전 양 팀에 해당 시점을 통보한다.

6.4.3 고지한 버그

버그가 고지한 버그일 경우 크로노브레이크 및 재경기를 적용하지 않는 것을 원칙으로 한다.

6.4.4 해결 불가능한 상황

해결 불가능한 상황인 경우, 심판은 재경기 절차(아래)를 따른다.

6.4.4.1 기록 게임 판정 전 재경기

기록 게임 판정 전, 재경기를 할 수 있는 상황의 예는 다음과 같다.

- 게임 로비 단계와 경기 시작 사이에 선수가 버그로 인해 룰이나 UI 설정이 올바르게 적용되지 않았음을 발견하고, 해당 설정을 조정하기 위해 게임을 일시 중지하였으나 설정을 올바르게 조정할 수 없는 경우 게임을 재시작할 수 있다.
- 심판이 기술적인 문제로 게임을 정상적으로 재개할 수 없다고 판단하는 경우
- 기록 게임 판정 후에도 재경기가 가능한 모든 상황

6.4.4.2 기록 게임 판정 후 재경기

기록 게임 판정 후, 재경기를 할 수 있는 상황의 예는 다음과 같다.

- 경기 중 언제든지 게임에 해결 불가능한 상황이 발생하는 경우
- 심판이 외부적인 환경 요건으로 인해 게임의 공정성이 훼손될 수 있다고 판단하는 경우(예: 과도한 소동 또는 소음, 날씨, 안전상의 위험 등)

6.5 재경기 절차

6.5.1 해결 불가능한 상황

해결 불가능한 상황에서 버그로 인해 한 팀 또는 양 팀이 크게 불이익을 받았는지 여부를 심판이 판단해야 하며 크게 불이익을 받은 팀에는 해당 세트에 대한 재경기를 결정할 기회가 주어지며 심판이 고지한 시간까지 해당 팀의 선수끼리 상의하여 재경기 여부를 정한다. 고지한 시간까지 정하지 못했을 경우, 해당 팀은 재경기를 하지 않는 것을 통보한 것으로 간주한다. 양 팀 모두 크게 불이익을 받은 경우, 한 팀이라도 재경기를 요청하면 재경기를 진행한다.

6.5.2 통제된 환경

아직 기록 게임이 되지 않은 게임을 재시작하여 재경기를 하는 경우 픽/밴이나 소환사 주문 등을 포함하는 설정이 보존될 수 있다. 하지만 기록 게임으로 판정된 게임을 재시작하여 재경기를 하는 경우에는 어떠한 설정도 유지할 수 없다.

6.5.3 챔피언 및 스킨 금지

챔피언 버그로 인해 재경기를 하는 경우에는 기록 게임 판정 여부와 관계없이 픽/밴을 포함한 설정이 유지되지 않는다. 또한 해당 챔피언은 버그가 완전히 제거 가능한 특정 상황(예: 버그를 유발하는 특정 스킨 사용을 금지함으로써 해결되는 상황 등)으로 판명되지 않는 한 적어도 해당일의 모든 잔여 경기에서는 해당 챔피언을 선택하여 경기를 할 수 없게 된다. 기록 게임으로 판정되기 전 버그가 완전히 제거 가능한 특정 상황에서 기인한 것으로 판명될 경우에는 설정을 유지할 수 있다.

6.6 하드웨어 오작동

6.6.1 하드웨어 오작동의 경우, 심판은 이 오작동이 경미한 버그(예: 비 교전 상황에서 모니터가 일시적으로 꺼진 경우), 치명적인 버그(예: 키보드가 멈추면서 플레이어가 사망하는 경우), 해결 불가능한 상황(예: 게임 서버 충돌) 중 어디에 해당하는지 판단하고 위에 명시된 적절한 절차를 따른다.

6.7 심판의 재량적 판단

6.7.1 심판은 LCK AS의 이익을 보호하는 데 필요하다고 판단하는 경우, 본 규정집 내 어떠한 규정에도 불구하고, 크로노브레이크를 사용하거나 게임의 재시작을 지시할 수 있다.

6.8 판정승

경기가 일시 정지된 경우 심판은 해당 세트에 대한 재경기를 선언하는 대신 어느 한 팀에게 판정승을 줄 수 있다. 경기가 일시 정지된 순간에 게임 타이머 기준으로 20분 이상 경기가 진행된 경우(00:20:00), 심판은 재량에 따라 합리적으로 판단하여 한 팀이 곧 패배할 가능성이 높은 상황에서만 해당 세트에 대한 승리를 판정할 수 있다. 아래의 내용은 이러한 판단의 기준에 대한 예시이며 이에 구속되거나 한정되지 아니한다.

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

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

6.8.3 남은 억제기 수 차이. 양 팀 간 남은 억제기 수 차이가 2개 이상일 경우.

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

6.8.5 생존 챔피언 수 차이. 두 팀 간 생존하는 챔피언의 수 차이가 4개 이상이며 사망한 모든 챔피언들의 부활 대기시간이 각 40초 이상일 경우.

6.9 세트 종료 후 진행 상황

6.9.1 결과

심판이 세트 결과를 확인하고, 기록한다

6.9.2 기술적 문제 보고

선수가 기술적 문제를 발견한 경우 심판과 상의한다

6.9.3 대기 시간

세트 간 대기 시간은 12 분이며, 넥서스가 파괴된 시점부터 기산한다. 심판은 다음 세트의 밴/픽 시작 시간을 코칭스태프에게 통보한다. 심판이 통보한 밴/픽 시작 시간 전까지 해당 세트에 출전하는 선수 전원이 경기 구역에 복귀하여야 한다. 심판이 통보한 밴/픽 시작 시간 이후 10 분이 경과할 때까지 해당 세트에 출전하는 선수 중 단 1 명이라도 경기 구역에 복귀하지 않은 경우 해당 팀은 게임을 기권한 것으로 간주한다.

6.10 경기 후 진행 상황

6.10.1 결과

심판이 경기 결과를 확인하고, 기록한다.

6.10.2 안내

각 팀은 대회에서의 현재 순위와 다음 경기 일정에 대해 안내 받는다.

6.10.3 경기 후 의무사항

운영 사무국은 특별한 사유가 없는 한 경기 종료 후 10 분 이내에 코칭스태프 및 선수에게 언론 출연, 인터뷰, 경기에 대한 추가 논의 등의 경기 후 의무사항을 통보한다. 코칭스태프 및 선수는 경기 종료 후 최대 1 시간까지 운영 사무국이 요청하는 사항에 대해 성실히 협조해야 한다.

6.11 이의제기

팀이 심판의 판정 또는 경기 진행 방식에 이의가 있는 경우, 사전에 제출한 코칭스태프 명단에 기재된 감독 또는 사전에 운영 사무국과 협의된 임시 감독에 한하여 심판 또는 운영 사무국에 이의를 제기할 수 있다. 단, 게임 진행 도중에는 원칙상 이의제기가 허용되지 않으며, 만약 게임 진행 도중에 이의를 제기하거나 허용되지 않은 방식으로 이의제기를 하는 경우 운영 사무국은 합리적인 재량에 따라 해당 팀 또는 코칭스태프에게 제 9 장에 따라 페널티를 부과할 수 있다.

6.12 경기 기권 또는 몰수 결과

경기를 기권한 경우 또는 몰수 경기의 경우 경기 결과는 경기를 이기기 위해 필요한 최소 스코어로 기록된다(예: 3 전 2 선승제에서는 2-0, 5 전 3 선승제에서는 3-0, 3 전 2 선승제에서 1 세트를 이기고, 이후 세트를 기권패 또는 몰수패한 경우에는 1-2). 기권된 경기 또는 몰수 경기에서 다른 통계는 기록 및 고려하지 않는다. 단, 기권패 또는 몰수패가 있는 팀은 승리시간 고려 시 최하위 팀으로 간주되고, 기권승 또는 몰수승이 있는 팀의 경기 시간은 15 분(00:15:00)으로 간주한다.

제 7 장 연습용 계정

7.1 연습용 계정 정의

경기 능력 향상 및 쾌적한 연습 환경을 위해 "회사"는 LCK AS 오픈 토너먼트에 입상한 팀에 소속된 선수(이하 "수령자")에게 회사가 운영하는 LoL 에서 사용할 수 있는 연습용 계정을 지급하기로 하며, 이에 대한 권리는 "운영 사무국"이 담당한다. 또한 "수령자"는 연습용 계정을 사용함에 있어 아래와

같은 내용을 숙지해야 하고 본 규정집을 준수하여야 한다.

7.1.1 연습용 계정 지급 및 회수

연습용 계정은 경기 능력 향상을 위한 연습 및 훈련 등의 목적으로 수령자 본인만 사용할 수 있는 것으로 한해 수령자에게 지급한다. 한편, 수령자가 LCK AS 에 참가가 제한되거나 참가 자격이 박탈되는 등 연습용 계정의 지급이 더 이상 필요하지 않은 것으로 운영진이 합리적으로 판단할 수 있는 사유가 존재하는 경우, 운영진은 별도의 사전 통지 없이 연습용 계정을 회수할 수 있다.

7.1.2 연습용 계정 제공 범위

리그 사무국은 선수에게 연습용 계정을 제공한다. 제공된 연습용 계정은 모든 챔피언이 사용 가능한 상태여야 한다. 또한 계정의 소환사명은 리그 사무국의 승인을 받은 본인의 소환사명으로 정확히 설정해야 하고, 다른 소환사명은 사용 불가하다.

7.1.3 새로운 연습용 계정 지급

수령자는 합리적인 사유가 있는 경우, 반기 별 1 회에 한해 새로운 연습용 계정을 지급해 줄 것을 운영진에게 요청할 수 있으며, 운영 사무국은 기존 연습용 계정의 이용내역 및 수령자가 새로운 계정의 지급을 요청하는 사유를 종합적으로 고려하여 타당하다고 판단되는 경우, 새로운 연습용 계정을 지급할 수 있다. 단, 새로운 연습용 계정을 지급하는 경우, 기존에 지급했던 연습용 계정은 회수 및 삭제 처리한다.

7.1.4 연습용 계정 모니터링

운영 사무국은 지급된 연습용 계정의 이용 현황을 모니터링 할 수 있으며, 수령자가 연습용 계정을 사용함에 있어 게임 이용약관 및 운영 규칙, 시리즈 운영 규정을 위반하는 것이 적발될 경우, 사전 통지 없이 해당 연습용 계정을 회수 및 삭제할 수 있는 권리를 가진다.

7.1.5 연습용 계정 사용 가능 기간

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

7.1.6 연습용 계정 관련 주의 사항

운영 사무국은 지급된 연습용 계정의 이용 현황을 모니터링 할 수 있으며, 수령자가 연습용 계정을 사용함에 있어 게임 이용약관 및 운영 규칙, 시리즈 운영 규정을 위반하는 것이 적발될 경우, 사전 통지 없이 해당 연습용 계정을 회수 및 삭제할 수 있는 권리를 가진다.

7.1.6.1 사용하지 않는 계정은 비활성화되어야 함에 따라, 반드시 운영 사무국에 사전 공지해야 한다.

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

7.1.6.3 2 차 이메일 인증 도입으로, 지급받은 연습용 계정은 수령자 개인의 이메일 인증 이후에 사용이 가능하다.

7.2 연습용 계정 공개 범위

수령자는 연습용 계정을 사용하여 연습 또는 훈련 목적으로 게임 플레이 하는 것을 실시간 또는 녹화

등의 방법을 통해 일반 공중에 공개할 수 있으나, 수령자의 공개 행위로 인해 연습용 계정이 노출되는 경우, 새로운 연습용 계정 발급 요청의 합리적인 사유로 인정되지 않는다.

7.3 연습용 계정 사용 수칙

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

- 7.3.1 일반 이용자가 비 매너 행위를 유도하는 등 특별한 사정이 있더라도 비 매너 행위로 대응하거나 이에 준하는 행위를 엄격히 제한할 수 있으며 해당 사실이 적발될 시 계정을 회수 조치할 수 있다.
- 7.3.2 본 규정집 3.8 에 의거하여 운영 사무국이 수령자의 연습용 계정 소환사 명이 불건전한 소환사 명으로 판단될 경우, 이를 엄격히 제한할 수 있으며 해당 사실이 적발될 시 계정을 회수 조치할 수 있다.
- 7.3.3 연습용 계정을 사용하여 방송 등 매체에서 논란을 일으키거나 게임을 이용하는 플레이어에게 악영향을 미칠 수 있는 행위를 엄격히 제한하며 해당 사실이 적발될 시 계정을 회수 조치할 수 있다.
- 7.3.4 수령자는 아이디 및 비밀번호 정보(이하 “로그인 정보”)가 외부에 유출되지 않도록 하는 등 계정 보안 유지를 위해 최선의 노력을 다해야 하며, 로그인 정보가 유출되었거나 본인 부주의로 인한 해킹 등의 사유가 의심될 경우 운영 사무국에 24 시간 이내에 알려야 한다.
- 7.3.5 수령자는 연습용 계정을 사용함에 있어 승부조작, 연습을 이유로 한 고의적인 피딩 등을 할 수 없으며, 본 규정집, 게임의 이용약관 및 운영정책을 충분히 숙지하고 이를 준수하여야 한다.
- 7.3.6 연습용 계정에 라이엇포인트(“RP”)가 지급되어 있는 경우, 이를 본인 또는 제 3 자에게 선물하기 등 경기 능력 향상을 위한 연습 및 훈련 이외의 용도로 사용하는 것을 엄격히 금지하며 해당 사실이 적발될 시 계정을 회수 조치할 수 있다.
- 7.3.7 수령자는 수령한 연습용 계정의 명예 레벨을 2 레벨 이상 유지하여야 한다.

7.4 연습용 계정 사용자 위반 행위

연습용 계정을 지급받은 선수는 아래와 같은 행위를 하지 않아야 한다.

- 7.4.1 타 프로팀과의 스크림 매치를 방송 또는 녹화하여 공개하는 행위
- 7.4.2 운영 사무국의 승인을 득하지 않은 영리 행위에 연습용 계정을 이용하는 행위
- 7.4.3 운영 사무국이 합리적인 필요에 의해 안내하는 사항 및 기타 법률 및 미풍양속에 위반하는 행위
- 7.4.4 연습용 계정을 공개하거나 지인 등 제 3 자와 공유하는 행위
- 7.4.5 연습용 계정을 대여하거나 판매하는 등 연습 및 훈련 외의 목적으로 사용하는 행위
- 7.4.6 봇 프로그램, 핵, 부당한 기타 외부 툴, 버그 악용 또는 기타 게임 악용 행위
- 7.4.7 연결 종료, 자리 비움 등의 플레이 거부 및 고의로 패배하는 행위
- 7.4.8 로비에 있는 다른 플레이어에게 고의로 피해를 주는 행위
- 7.4.9 욕설, 혐오발언, 편파적 언행, 정정당당하지 못한 태도, 언어폭력 행위 등

7.5 연습용 계정 제재

본 규정 7.3, 7.4 를 준수하지 않은 사실이 적발될 시 운영 사무국은 계정 회수 조치, 자격 박탈 및 제 9 장에 의거하여 처벌할 수 있으며, 이외에 기재되지 않은 위반 행위가 적발될 시에는 운영 사무국의 재량적 판단에 의하여 처벌될 수 있다.

제 8 장 행동 수칙

8.1 대회 행동 수칙

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

8.1.1 불공정 플레이

선수 및 코칭스태프, 단장, 전력분석관을 포함한 팀 임직원, 팀, 게임단 및 게임단주는 공정한 경쟁을 저해하는 행위로서 다음의 행위를 하여서는 아니 된다.

8.1.1.1 공모

2 명 이상의 선수나 선수 이외 외부인(이하 “외부공모자”), 코칭스태프, 단장, 전력분석관을 포함한 팀 임직원, 상대편 선수 및 코칭스태프 등이 팀에게 불이익을 주고자 결성한 모든 종류의 합의. 공모에는 아래 행위 등이 포함된다.

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

8.1.1.1.2 상대팀 또는 외부공모자와 공모하여 상금 등의 보상을 나누는 경우.

8.1.1.1.3 전자기기 등을 사용하여 외부공모자와 선수 간에 신호를 주고받는 경우.

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

8.1.1.2 정정당당한 경쟁 저해

스포츠 정신, 정직성, 페어 플레이 원칙에 위반되는 일체의 행위. 다만 픽/밴 등의 창의적 요소 또는 전략 등에 대해서는 고의적인 패배 등을 목표로 하지 않는 한 본 규정의 위반으로 판단하지 않는다.

8.1.1.3 해킹

운영 사무국 또는 라이엇 게임즈의 명시적인 허락 없이 선수나 팀, 혹은 타인에 의해 LoL 라이브 또는 TR 및 선수용 계정이 어떤 방식으로든 위조, 변조, 변경되는 행위. 선수용 계정이 계정공유, 해킹 등을 포함한 어떠한 방식으로든 제 3 자에게 유출, 공개, 누설되는 것을 포함한다.

8.1.1.4 버그 악용

게임에서 우위를 점하기 위해 혹은 불리한 상황에서 재경기를 유도하기 위해 고의적으로 게임 내부의 버그를 사용하는 행위. 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.

8.1.1.5 관객용 화면 이용

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

8.1.1.6 대리 게임

다른 선수의 계정으로 플레이 하거나 타인이 다른 선수의 계정으로 플레이 하도록 유인, 설득, 권유 또는 지시하는 행위.

8.1.1.7 부정 행위

부정 행위를 위한 기기, 프로그램 및 신체를 이용한 신호 등의 행위.

8.1.1.8 고의적 접속 종료

합리적인 사유 없이 경기 중 고의적으로 접속을 종료하는 행위.

8.1.1.9 운영 사무국 판단에 따른 기타 불공정 플레이

공정한 게임 플레이 및 경기를 위해 기본적으로 지켜야 하는 행동에 위반된다고 운영 사무국이 판단하는 기타 모든 행위.

8.1.1.10 금지항목 위배

원활한 대회 진행을 위해 운영 사무국이 공지한 금지항목을 지키지 않은 경우를 의미한다. 금지항목은 대회별로 상이할 수 있으며, 해당 내용은 운영 사무국의 판단 하에 설정된다.

8.1.2 스튜디오 장비 사용 방해

선수 및 코칭스태프, 단장을 포함한 팀 임직원, 팀, 게임단 및 게임단주는 조명, 카메라 등 스튜디오 장비를 건드리거나 그 사용을 방해해서는 안 되며, 이는 의자, 책상 및 기타 스튜디오 장비 위에 올라서는 등의 행동을 포함한다. 또한 이러한 스튜디오 장비와 관련된 운영 사무국의 지시사항에 전적으로 따라야 한다.

8.1.3 비인가 통신

휴대전화, 태블릿, 음성인식 기기 등 모든 전자기기는 경기 전 반드시 전원을 종료하여, 경기 구역에서 제거해야 한다. 선수는 경기장에서 전화, 문자, 이메일, 소셜 미디어 등을 이용할 수 없으며, 경기 중 선수는 오로지 본인이 소속된 팀의 다른 출전 선수들(단 벤/픽 과정에서는 허용된 코칭스태프를 포함함)과 의사소통을 할 수 있다. 단, 경기에 영향을 주지 않는 전자기기에 한해 심판의 재량으로 반입을 허용할 수 있다.

8.1.4 복장

선수 및 코칭스태프는 다수의 로고, 부착물, 또는 광고 문구가 부착된 복장을 착용할 수 있다. 단, 아래와 같이 타인에게 불쾌감을 줄 수 있는 복장은 경기장 내/외를 불문하고 금지된다.

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

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

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

8.1.4.4 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.

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

8.1.4.6 권리 보유자의 동의 없이 상표권, 저작권 등 지적재산권 보호 대상이 되는 로고, 부착물 또는 광고문구 등을 부착하거나 이를 부착함으로써 라이엇 게임즈 및 운영 사무국, 라이엇 게임즈 및 운영 사무국이 지정한 수탁사 등에 권리 침해, 유용, 방조 등 관련 법적 분쟁이나 피해가 발생하도록 하거나 발생할 우려가 있는 것.

8.1.4.7 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.

운영 사무국은 선수 및 코칭스태프가 위 복장 관련 준수사항을 위반한 경우 **제 9 장**에 따라 페널티를 부과할 수 있고 나아가 리그사무국의 재량에 따라 복장에 문제가 있다고 판단되는 팀 또는 선수의 출전을 거부하거나 진행 중인 경기에서 퇴장시키는 등의 지시를 할 수 있다. 팀 또는 선수는 이와 같은 운영 사무국의 지시에 따라야 하고, 이에 대해 이의를 제기할 수 없다.

8.1.5 신원 확인

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

8.2 프로답지 못한 행동

선수 및 코칭스태프, 단장, 전력분석관을 포함한 팀 임직원, 팀, 게임단 및 게임단주는 다음의 사항을 준수해야 한다.

8.2.1 규정 준수 책임

운영 사무국은 본 규정에 별도로 명시되어 있지 않는 한 규정 위반에 대해 고의가 있었는지 여부 및 규정 위반의 결과가 실제로 발생하였는지와 무관하게 **제 9 장**에 따라 페널티를 부과할 수 있으며, 규정 위반을 시도하는 행위에 대해서도 **제 9 장**에 따라 페널티를 부과할 수 있다.

8.2.2 차별 및 편파

선수 및 코칭스태프, 단장, 전력분석관을 포함한 팀 임직원, 팀, 게임단 및 게임단주는 인종, 피부색, 민족, 출신 국가 혹은 사회, 성별, 언어, 종교, 정치 및 기타 주제에 관한 견해, 재정 상태, 출신 혹은 기타 지위, 성적 성향 등 어떠한 이유에서도 경멸, 차별, 모욕적 언행을 통해 국가나 개인, 집단의 존엄성을 모독해서는 아니 된다.

8.2.3 부도덕한 행위

선수 및 코칭스태프, 단장, 전력분석관을 포함한 팀 임직원, 팀, 게임단 및 게임단주는 운영 사무국이 별도로 교육, 고지하는 부도덕하거나, 불명예스러운 행위를 포함하여 사회상규에 반하는 행위를 해서는 아니 된다.

8.2.4 지시 불이행

선수 및 코칭스태프, 단장, 전력분석관을 포함한 팀 임직원, 팀, 게임단 및 게임단주는 합리적인 범위 내에서 운영 사무국이 지시 또는 결정한 리그 운영에 필요한 사항을 이행하지 않거나 거부해서는 아니 된다.

8.2.15 서류 및 기타 요구 사항

운영 사무국의 요청이 있는 경우 팀은 대회 기간 내 여러 차례 관련 서류를 제출해야 한다. 팀은 운영 사무국이 요청한 기준 및 기한에 맞추어 해당 서류를 제출해야 하고, 허위 정보 또는 자료를 제출하여서는 아니 된다.

8.2.6 비신사적인 행위

선수 및 코칭스태프, 단장, 전력분석관을 포함한 팀 임직원, 팀, 게임단 및 게임단주는 경기 전, 후, 및 진행 중 관객, 심판, 다른 팀의 선수 및 코칭스태프, 단장, 전력분석관, 게임단주에게 위화감이나 불쾌감을 주는 발언 또는 행위 등을 하지 않아야 한다.

8.2.7 비속어 사용 및 차별적 발언

선수 및 코칭스태프, 단장, 전력분석관을 포함한 팀 임직원, 팀, 게임단 및 게임단주는 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 유포해서는 아니 된다.

8.2.8 방해행위/모욕

선수 및 코칭스태프, 단장, 전력분석관을 포함한 팀 임직원, 팀, 게임단 및 게임단주는 상대 선수 및 코칭스태프, 상대 팀 게임단주를 포함한 상대 팀 관계자, 관중, 대중 또는 운영 사무국을 모욕하거나, 조롱하거나, 적대적이거나, 관련 거짓된 정보를 유포하거나, 방해가 되는 행위나 행동을 취해서는 안 되며, 다른 선수, 코칭스태프, 관객, 대중 등에게 이러한 행동을 하도록 선동해서도 아니 된다.

8.2.9 폭력적 행동

선수 및 코칭스태프, 단장, 전력분석관을 포함한 팀 임직원, 팀, 게임단 및 게임단주는 본인의 소속 팀 내 선수 및 코칭스태프, 게임단주를 포함한 소속팀 관계자, 상대 팀의 선수 및 코칭스태프, 상대 팀 게임단주를 포함한 상대 팀 관계자, 관중, 대중 또는 운영 사무국에 대해 폭력적인 행동을 취해서는 안 되며, 다른 선수의 신체나 소지품, 장비를 건드리는 등 무례한 행동을 취해서는 아니 된다.

제 9 장 페널티

9.1 페널티 대상

운영 사무국은 선수 및 코칭스태프, 단장, 전력분석관을 포함한 팀 임직원, 팀, 게임단 및 게임단주가 본 규정 또는 대한민국 법령을 위반하는 행위에 관여했거나, 그러한 행위를 시도한 경우 공식 홈페이지 내 공지된 GPI(Global Penalty Index) 및 본 규정집을 근거로 페널티를 부과할 수 있다. 만일 GPI와 본 규정집의 내용이 다른 경우에는 본 규정집을 우선하여 적용한다.

페널티의 유형과 수준은 해당 장에서 정한다. 다만 해당 장은 현재 예상 가능한 행위들을 예시로 들어 페널티를 정한 것에 불과하고, 만일 제 8 장 및 해당 장에 예시로 명시되어 있지 아니한 행위가 발생할

경우 운영 사무국은 이와 유사한 행위에 대한 페널티를 준용하여 부과할 수 있다. 또한, **해당 장**의 수정 또는 변경이 필요한 경우 운영 사무국은 **본 규정집 10.2** 에서 정하는 바에 따라 이를 수정 또는 변경할 수 있다.

9.2 페널티 구분

본 규정에 따른 페널티의 종류는 다음과 같다.

9.2.1 구두 또는 서면 주의

9.2.2 경고

LCK AS 경기에서 또는 LCK AS 진행 중에 **본 규정집**에서 정한 대회규정 위반에 따라 '경고'를 2 회 시부터 아래와 같은 페널티가 부여되며 이후 경고 누적 사항에 따라 추가적인 페널티가 부여된다.

9.2.2.1 경고 2 회, 현재 혹은 이후 게임에서 첫 페이지 밴 카드 1 회 상실

9.2.2.2 경고 3 회, 현재 혹은 이후 게임에서 첫 페이지 밴 카드 3 회 상실

9.2.2.3 경고 4 회, 현재 혹은 이후 게임에서 밴 권한 박탈

9.2.2.4 경고 5 회, 현재 혹은 이후 게임에서 세트 몰수패

9.2.2.5 경고 6 회, 현재 혹은 이후 게임에서 경기 몰수패

9.2.2.6 경고 7 회, 현재 참가 중인 대회에서 실격 처리

9.3 공표권

운영 사무국은 선수 및 코칭스태프, 단장, 전력분석관을 포함한 팀 임직원, 팀, 게임단 또는 게임단주에 대한 페널티 내용을 공표할 권리를 보유한다. 이 같은 공표의 대상이 되는 선수 및 코칭스태프, 단장, 전력분석관을 포함한 팀 임직원, 팀, 게임단 및 게임단주는 해당 공표 등을 이유로 운영 사무국에게 이의를 제기할 수 없다.

제 10 장 운영 사무국 권한

10.1 최종 결정권

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

10.2 규정 변경

운영 사무국은 대회의 공정성과 정직성을 지키기 위해 본 규정집을 수시로 개정 및 보충할 수 있으며, 내용이 개정 및 보충된 경우 해당 사실을 선수 및 선수 관계자에게 빠른 시일 내에 통지해야 한다.

10.3 경기 기록

운영 사무국은 경기와 관련된 모든 기록 및 기타 데이터를 수집하고 사용할 수 있는 권리를 가지며, 선수 및 코칭스태프, 단장, 전력분석관을 포함한 팀 임직원, 팀, 게임단 및 게임단주는 이에 대한 운영 사무국의 요구에 적극 협조한다.

10.4 팀 이름 및 로고

운영 사무국은 LCK AS 와 관련된 운영, 홍보, 방송, 또는 정보공개를 목적으로 팀 이름, 로고, 브랜드, 트레이드마크, 또는 심볼을 활용할 수 있다.

10.5 선수 및 코칭 스태프의 초상권

운영 사무국은 LCK AS 와 관련된 운영, 홍보, 방송, 또는 정보공개를 목적으로 선수 및 코칭스태프의 이름, 영상, 가명, 별명, 약자, 묘사, 이미지, 사진, 애니메이션, 모습, 싸인, 음성, 기록, 신상정보 등 모든 개인 특징 또는 정보를 관계 법령이 허용하는 범위 내에서 활용할 수 있다.

10.6 홍보 활동

운영 사무국은 선수 및 코칭 스태프에게 대회와 관련된 마케팅, 광고 등의 홍보 활동에 대한 참여를 요구할 수 있으며, 선수 및 코칭스태프는 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.

10.7 팀 중도하차 시 대응

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

제 11 장 규정 외 해석

본 규정집의 해석에 대한 오해가 있거나, 본 규정에서 정하지 아니한 사항으로 인해 문제가 발생한 경우에는 팀 참가 계약 및 면책확인서에 따라 이를 해결하며 그럼에도 불구하고 해결할 수 없는 경우 관계 법령 및 통상적인 상 관례 또는 신의성실의 원칙의 순서에 따라 이를 해결한다.