



2025 KeSPA CUP (리그 오브 레전드)

공식 규정집

V1.1 (2025-11-12)

# 2025 KeSPA CUP (리그 오브 레전드) 규정

소개 및 목적	8
제 1 장. 선수 자격	9
1.1. 선수 연령	9
1.2. 게임 내 자격	9
1.3. 게임 외 자격	9
1.4. 운영진 임직원 참가 금지	9
1.5. 선수 심사	9
제 2 장. 팀 및 로스터	10
2.1. 참가팀 소유 제한	10
2.2. 팀 후원사	10
2.3. 로스터 제출	12
2.4. 로스터 변경	13
2.5. 엔트리 및 선수 교체	13
2.6. 거주, 비거주 선수 보유 의무	14
2.6.1. 거주, 비거주 선수의 정의	14
2.6.3. 최소 거주 선수	14
2.7. 팀 명, 팀 태그 및 선수 소환사명	14
2.7.1. 팀 태그	15
2.7.2. 선수 소환사명	15
2.8. 코칭스태프	15
2.8.1. 감독	15
2.8.2. 코치	15
2.8.3. 코칭스태프 명단	16

2.8.4. 코칭스태프의 체류자격	16
2.8.5. 코칭스태프의 게임 내 자격	16
2.8.6. 코칭스태프 심사	16
제 3 장. 선수 장비	17
3.1. 주최측에서 제공하는 장비	17
3.2. 선수 또는 팀 소유 장비	17
3.3. 장비의 기술적 검토 및 교체	18
3.4. 소유 장비 적합성 확인 및 교체	19
3.5. 선수 및 코칭스태프 복장	20
3.6. 컴퓨터 프로그램 사용	23
3.6.1. 음성 채팅	23
3.6.2. 불필요한 프로그램	23
3.6.3. 인터넷 브라우저	23
3.6.4. 불필요한 전자기기	23
3.7. 대회용 클라이언트 (TR) 계정	23
3.8. 타 선수 장비	24
제 4 장. 경기장과 대회 구역	24
4.1. 경기장 내 제한 구역	24
4.2. 경기 구역 및 코치박스	24
4.2.1. 코치박스	24
4.2.2. 코칭스태프의 경기 구역 접근	24
4.2.3. 무선 전자기기	24
4.2.4. 노트 및 메모지	25
4.2.5. 소모품 제한	25
4.2.6. 불필요한 개인 소지품	25
4.2.7. 방음 환경	25

4.3. 경기 중 경기 구역 이탈 금지	25
4.4. 팀 대기 구역	26
4.5. 원격 대회 구역	26
4.6. 기타 제한 사항	26
제 5 장. 대회 구조	26
5.1. 단계별 세부 정보	26
5.1.1. 조별 싱글 라운드 로빈	26
5.1.2. LCQ (결선 최종 진출 1 개 팀 결정전)	29
5.1.3. 파이널 스테이지	31
5.2. 상금 및 시상	32
5.2.1. KeSPA CUP 상금 및 시상	32
5.2.2. Finals MVP	33
제 6 장. 경기 절차	33
6.1. 대회 일정	33
6.2. 경기장 도착	33
6.3. 심판	34
6.3.1. 심판의 책임	34
6.3.2. 심판의 자격	34
6.3.3. 심판의 처신	34
6.3.4. 판정의 최종 결정권	34
6.4. 대회용 클라이언트 및 경기 패치	35
6.5. 경기 전 설정	35
6.5.1. 설정 시간	35
6.5.2. 좌석 배치	36
6.5.3. 기술적 문제	36
6.5.4. 기술적 지원	36

6.5.5. 경기 시작 시간 준수	36
6.5.6. 경기 전 설정 완료 확인	36
6.5.7. 선수 준비 완료 상태	37
6.5.8. 게임 로비 생성	37
6.6 게임 설정	37
6.6.1. 밴/픽 과정 시작	37
6.6.4. 밴/픽 과정	38
6.6.4.1. 토너먼트 드래프트	38
6.6.4.2. 피어리스 (Fearless) 드래프트	38
6.6.5. 게임플레이 요소 제한	39
6.6.6. 선택 실수	39
6.6.7. 챔피언 교환	39
6.6.8. 게임 종료 금지	40
6.6.9. 통제된 게임 시작	40
6.6.10. 클라이언트 로딩 지연	40
제 7 장. 게임 규정	40
7.1. 용어의 정의	40
7.1.1. 비 고의적 접속 종료	40
7.1.2. 고의적 접속 종료	40
7.2. 경기 일시 정지	40
7.2.1. 심판 지시에 의한 일시 정지	41
7.2.2. 선수에 의한 일시 정지	41
7.2.3. 경기 재개	42
7.2.4. 무단 일시 정지	42
7.2.5. 경기 일시 정지 시 선수 커뮤니케이션	42
7.3. 재경기 및 크로노브레이크	42

7.3.1. 크로노 브레이크	42
7.3.2. 버그	43
7.3.3. 경미한 버그	43
7.3.4. 치명적인 버그	43
7.3.5. 플레이를 지속할 수 있는 버그	43
7.3.6. 비고의적인 하드웨어 고장	43
7.3.7. 검증 가능한 버그	43
7.3.8. 해결 불가능한 상황	44
7.3.9. 데드 볼 상태	44
7.3.10. 신속한 고지	44
7.3.11. 기록 게임 (Game of Record)	45
7.4. 크로노브레이크가 허용되는 경우와 사용 절차	45
7.4.1. 경미한 버그	45
7.4.2. 치명적인 버그	46
7.4.3. 고지한 버그	46
7.4.4. 해결 불가능한 상황	46
7.5. 재경기 절차	47
7.5.1. 해결 불가능한 상황	47
7.5.2. 통제된 환경	47
7.5.3. 챔피언 및 스킨 금지	47
7.6. 하드웨어 오작동	47
7.7. 운영진의 재량적 판단	48
7.8. 판정승	48
7.9. 세트 종료 후 진행 사항	48
7.9.1. 결과	48
7.9.2. 기술적 문제 보고	48

7.9.3 대기 시간	49
7.10. 경기 후 진행 사항	49
7.10.1. 결과	49
7.10.2. 안내	49
7.10.3. 경기 후 의무사항	49
7.11. 이의제기	49
7.12. 경기 기권 또는 물수 결과	49
제 8 장. 행동 수칙	50
8.1. 고의성 무관	50
8.2. 규정 준수 책임	50
8.3. 대회 행동 수칙	50
8.3.1. 불공정 플레이	50
8.3.2. 비속어 사용 및 차별적 발언	52
8.3.3. 방해 행위/모욕	52
8.3.4. 폭력적 행동	53
8.3.5. 스튜디오 장비 사용 방해	53
8.3.6. 비인가 통신	53
8.3.7. 복장	53
8.3.8. 신원 확인	53
8.3.9. 희롱/지속적 괴롭힘	53
8.3.10. 성희롱	54
8.3.11. 차별 및 폄하	54
8.3.12. KeSPA Cup, LoL 게임, 팀, 협회 및 운영진 관련 발언	54
8.3.13. 게임 내 제재	54
8.3.14. 선수 및 코칭스태프 심사	54
8.3.15. 범죄 행위	55

8.3.16. 부도덕한 행위	55
8.3.17. 기밀 유지	55
8.3.18. 금품 공여	55
8.3.19. 금품 수수	55
8.3.20. 사행행위 참여	56
8.3.21. 지시 불이행	56
8.3.22. 서류 및 기타 요구 사항	56
8.4. 페널티 대상	56
8.5. 페널티 구분	56
제 9 장. 협회 및 운영진의 권한	57
9.1. 최종 결정권	57
9.2. 규정 변경	57
9.3. 경기 기록	57
9.4. 팀 이름 및 로고	57
9.5. 선수 및 코칭스태프의 초상권	58
9.6. 홍보 활동	58
9.7. 방송 및 중계권	58
9.8. 팀 중도하차 시 대응	59
제 10 장. 규정 외 해석	59

## 소개 및 목적

2025 KeSPA CUP 공식 규정집 (이하 “**규정**”)은 2025 본 대회 (이하 “**대회**”)을 주최하는 사단법인 한국이스포츠협회의 (이하 “**협회**”) 대회 운영진 (이하 “**운영진**”)이 공정, 투명하고 효율적인 대회 운영을 위해 수립하였다.

본 규정은 대회에 참가하는 모든 팀의 감독, 코치, 선수 및 사무국 직원과 기타 팀 관계자에게 적용된다.

## 제1장. 선수 자격

본 대회에 참가하는 모든 선수는 다음 자격 조건을 모두 충족하여야 한다.

### 1.1. 선수 연령

만 15세 미만의 선수는 대회 경기에 출전할 수 없다. 대회참가 팀 (이하 “**팀**”)은 만 15세 미만의 선수와 자체적으로 계약을 맺을 수 있으나, 해당 선수가 로스터 제출일 기준 만 15세가 된 이후에만 경기에 출전시킬 수 있다.

### 1.2. 게임 내 자격

모든 선수는 리그 오브 레전드 (이하 “LoL”) 한국 서버에서 본인 명의로 된 계정을 1개 이상 보유하여야 한다. 단 해외 초청팀의 경우, 예외로 원 소속 지역 내 본인 명의로 된 계정을 1개 이상 보유하여야 한다.

### 1.3. 게임 외 자격

모든 선수는 협회가 지정한 선수 등록의 의무가 있다. 선수 등록이란, 대한체육회 경기인등록시스템에 선수로서 등록하기 위한 절차를 가리키며 본 규정 2.3에 의거한 일시까지 선수 등록을 하지 않은 선수의 경우, 선수로서 대회에 참가할 수 없다. 단 해외 초청팀의 경우, 대한민국 국적의 선수가 아닐 경우 예외로 적용한다.

### 1.4. 운영진 임직원 참가 금지

협회, 주최, 주관 기관 및 기업에 속한 임직원은 선수, 코칭스태프 및 팀 관계자로 참가할 수 없다.

### 1.5. 선수 심사

운영진은 각 선수에 대해 다음 각 항목을 심사하여 부적합한 선수에 대한 본 대회 참가를 제한할 수 있다.

#### 1.5.1. 선수 자격 요건 충족 여부

#### 1.5.2. 선수 심사 이후 선수의 행동 위반에 따른 제재 기록이 확인될 경우 운영진의 재량에 따라 본 대회 참가를 제한할 수 있다.

## 제2장. 팀 및 로스터

### 2.1. 참가팀 소유 제한

본 대회에 참가하는 팀은 팀의 전부 또는 일부를 동시에 2개 이상 직, 간접적으로 소유하거나 지배할 수 없고 해당 팀의 임직원, 대리인, 고문 등으로 참여하는 등 여하한 방법으로 직, 간접적인 이해관계를 가지지 않아야 한다. 또한 동시에 2개 이상의 LoL 프로리그 팀이 동일한 또는 서로 소유 및 지배 관계를 가진 투자자, 후원사, 모회사, 고용주, 고용인 또는 도급자를 보유할 수 없다.

팀의 지분 또는 주식에 대해 환매권, 우선매입권 등 어떠한 권리라도 보유하는 경우, 팀을 직간접적으로 소유 또는 지배하는 것으로 간주한다. 운영진은 대회 공정성을 저해할 가능성이 있다고 판단하는 모든 팀 소유 및 지배 관계 허용 여부에 대한 최종 결정을 내릴 수 있다.

#### 2.1.1. 팀 소유권 및 운영권 변경

대회 진행 중 팀의 소유권, 운영권, 지분 등의 양도, 인수 및 매매가 발생하여 팀 소유 관계가 변동되는 경우, 해당 팀은 운영진에 해당 변동 내용을 알리고 운영진의 승인을 득해야 한다. 만약 해당 팀이 운영진의 승인을 득하지 않는 경우, 대회 참가가 제한될 수 있다.

### 2.2. 팀 후원사

#### 2.2.1. 팀 후원사의 선정

각 팀은 자율적으로 후원사(이하 “후원사”)를 유치할 수 있으며, 후원사 수에는 제한이 없다. 단, 미풍양속을 해치거나, 방송심의 및 정서상 부적합한 후원사 또는 상품/서비스는 대회에서 어떠한 방식으로든 노출될 수 없다. 후원사 또는 상품/서비스 노출 허용 여부에 대한 모든 최종 결정은 운영진이 내리며, 운영진은 현장에서 후원사 관련 내용의 가림·교체·관계자 퇴거를 지시할 수 있다. 다음은 대회에서 노출될 수 없는 후원사 및 상품/서비스의 예시 목록이다.

2.2.1.1. 라이엇 게임즈 및 LoL을 제외한 기타 비디오 게임, 기타 비디오게임 개발자 또는 출판사

2.2.1.2. 라이엇 게임즈 및 LoL을 제외한 e스포츠 및 “기타 비디오 게임” (데일리 판타지 등 판타지 e스포츠 포함) 토너먼트, 리그 또는 이벤트

2.2.1.3. 전문의약품

2.2.1.4. 화기, 탄약 및 화기용 액세서리

2.2.1.5. 포르노 또는 포르노물

2.2.1.6. LoL 이용약관에 위반되는 상품 또는 서비스를 제공하는 판매자나 판매처

2.2.1.7. 도박, 내기, 경마, 스포츠 또는 e스포츠 베팅(판타지 스포츠 또는 e스포츠 포함) 등 사행성 산업과 관련된 사업

2.2.1.8. 정치 캠페인 또는 정치 활동 단체

2.2.1.9. 특정한 종교적 또는 정치적 입장을 지지하거나 평판이 좋지 않은 자선단체

## 2.2.2. 팀 후원사와 공식 파트너사의 관계

협회는 대회 운영·홍보·중계·마케팅 등과 관련하여 대회 공식 파트너사(이하 “**공식 파트너사**”)를 지정할 수 있으며, 팀 후원사와 공식파트너사의 원만한 관계를 위해 다음과 같이 정한다.

2.2.2.1. 협회는 공식 파트너사가 선정되는 경우 해당 파트너사 정보와 주요지침(예: 노출 가이드, 금지 카테고리, 가림·교체 기준 등)을 합리적인 범위에서 사전 또는 즉시 통지한다. 팀과 선수는 통지된 지침을 준수한다.

2.2.2.2 팀 또는 선수의 개별 후원사의 권리가 공식 파트너사의 권리와 충돌하는 경우, 협회의 해석과 지침을 우선 적용한다.

2.2.2.3. 협회는 충돌을 해소하기 위하여 로고 가림·교체·이동, 노출 중단, 장비·복장의 변경, 콘텐츠의 미사용 등을 지시할 수 있다.

2.2.2.4. 팀과 선수는 개별 후원 계약을 체결할 때, 본 조의 우선 적용 원칙과 현장 조정 가능성을 충분히 이해하고 계약에 반영한다. 팀과 선수는 개별 후원사와의 관계에서 필요한 동의·허가를 스스로 확보한다.

2.2.2.5. 권리 충돌 또는 협회의 지시·해석·지침 적용으로 인해 팀 또는 선수에게 발생하는 불이익, 비용, 손실, 기회비용 등에 대하여 협회는 어떠한 책임도 부담하지 않는다. 팀과 선수는 이에 관하여 협회에 이의를 제기하거나 손해배상을 청구하지 않는다.

2.2.2.6. 팀과 선수는 협회의 사전 승인 없이 대회 명칭·로고·대회 영상·현장 이미지 등을 사용하여 제3자의 대회 후원을 암시·연상시키는 홍보를 하지 않는다.

### 2.3. 로스터 제출

각 팀은 운영진이 정한 기한까지 최소 5인, 최대 6인의 참가 선수 명단 (이하 “로스터”)을 제출하여야 한다. 또한, 로스터에 등록이 되어 있는 선수만 경기에 선발 및 교체 선수로 출전할 수 있다. 팀은 로스터 제출 시 운영진이 요청하는 선수 정보 등을 제공하여야 한다. 이는 선수 성명, 생년월일, 포지션, LoL 계정명 및 소환사명을 포함한다.

제출된 로스터는 각 팀의 마지막 경기일까지 유효하다.

구분	최소 인원	최대 인원	로스터 제출 시기	로스터 유효 기간	비고
1차	-	선수 6인	2025.11.27.(목) 18:00 (KST)		선 참여 선수 확인
2차	선수 5인		2025.12.04.(목) 18:00 (KST)	팀 마지막 경기일	최종 로스터 제출

2.3.1. 로스터에는 각 팀과 계약 체결되어 승인이 완료된 선수를 등록하는 것을 원칙으로 한다. 단, 아래의 요건을 충족할 경우 해당 팀의 소속 선수로서 인정되어 로스터에 등록될 수 있다.

2.3.1.1 팀과 계약을 체결하였지만 계약 승인을 로스터 제출일까지 받지 못한 선수

2.3.1.1.1 단, 운영진이 공시한 ‘참가팀 소속 로스터 등록 동의 및 확인서’ 양식에 선수의 서면 동의를 받은 선수.

2.3.1.1.2 2.3.1.1.1에 동의를 한 선수는 신청일로부터 대회 종료일까지 신청한 참가팀 소속으로 출전해야 하며, 이외의 팀과 어떠한 형태로도 계약 및 겸직하고 있지 않아야 한다. 보다 명확히 하기 위하여 설명하자면, 2.3.1.1.1에 동의한 선수는 신청일로부터 대회 종료일까지 등록한 팀으로만 경기를 출전할 수 있다.

2.3.1.2 임대 선수로서 임차팀과 임대팀간 임대 계약이 유효한 선수면서 2.3.1.1.1에 임차팀 소속으로 등록 및 동의한 선수

### 2.3.2. 로스터 제출 및 등록에 따른 의무

로스터를 제출하여 본 대회에 참여 여부가 확정된 팀과 모든 팀 관계자와 해당 로스터에 등록되어 대회를 참여하게 될 선수 및 코칭스태프는 하기의 의무를 준수하여야 한다.

2.3.2.1. 모든 참가 팀, 선수 및 코칭스태프는 본 대회에 성실히 참여하여야 할 의무를 가진다. 보다 명확히 하기 위하여 설명하자면, 본 대회의 경기와 같은 경기 내적인 부분과 언론 등과의 인터뷰, 팬 서비스, 품위 유지 등의 경기 외적인 부분 또한 포함된다.

2.3.2.2. 모든 참가 팀, 선수 및 코칭스태프는 본 대회의 후원사가 가진 권리를 존중하여야 하며 합리적인 사유에 따른 요청에 성실히 응해야 한다.

## 2.4. 로스터 변경

로스터 제출 이후에는 로스터 상 선수 추가 및 변경 (이하 “**로스터 변경**”)이 금지된다. 대회 도중 선수를 로스터에서 제외하는 것은 허용되나, 어떠한 경우에도 경기를 출전하기 위한 최소 5인의 로스터는 유지하여야 한다. 선수, 코칭스태프 및 팀 관계자의 고의 과실이 아닌 불가항력의 사유로 인해 등록된 로스터로 정상적인 5명의 엔트리 구성이 불가능한 경우, 운영진의 판단에 따라 예외적인 로스터 변경이 허용될 수 있다. 단, 이 경우 운영진의 재량에 따라 페널티를 적용할 수 있다.

## 2.5. 엔트리 및 선수 교체

### 2.5.1. 엔트리

엔트리는 해당 팀의 로스터에 등록된 선수로 구성된 5명의 출전 선수 명단을 말한다.

### 2.5.2. 엔트리 제출

각 팀은 매 경기 1세트 엔트리를 경기 전일(前日) 17시까지 제출해야 한다. 단, 로스터에 선수가 5명인 팀은 별도로 엔트리를 제출할 필요가 없으며, 로스터와 엔트리가 동일한 것으로 간주된다. 엔트리는 각 경기 전 1회 제출할 수 있으며, 운영진은 양 팀이 경기장에 모두 도착했음을 확인한 후 엔트리를 공개하기로 한다. 첫 경기 1세트의 엔트리를 기한 내 제출하지 못한 경우 운영진은 본 규정에 의거하여 해당 팀에 페널티를 부과할 수 있으며, 이후 경기의 엔트리를 기한 내 제출하지 못한 경우에는 해당 팀이 치른 가장 최근 경기의 마지막 세트 엔트리를 유효한 엔트리로 간주하고, 1세트 종료 전까지 엔트리 변경을 금지할 수 있다.

### 2.5.3. 선수 교체

각 팀은 매 세트 종료 이후 해당 팀의 로스터에 등록된 선수에 한해 출전 선수를 교체할 수 있다. 선수 교체를 희망하는 경우 세트 종료 후 넥서스가 파괴된 시점을 기준으로 5분 이내로 다음 세트 엔트리를 심판에게 제출하여야 한다.

#### 2.5.4. 교체 횟수

허용되는 선수 교체 횟수는 별도 제한이 없으며, 선수 교체를 통해 엔트리에서 한번 제외된 선수도 다시 엔트리로 투입될 수 있다.

#### 2.5.5. 예외 사항

선수, 코칭스태프 및 팀 관계자의 고의 과실이 아닌 불가항력의 사유로 인해 등록된 엔트리로 정상적인 경기 출전이 불가능한 경우, 운영진의 판단에 따라 예외적인 엔트리 변경이 허용될 수 있으나 엔트리에 추가되는 선수는 해당 팀 로스터에 사전 등록되어 있어야 한다. 단, 이 경우 운영진 재량에 따라 페널티를 적용할 수 있다. 예외적인 엔트리 변경이 인정되지 않아 엔트리에 등록된 5명의 선수가 정상적으로 출전하지 못하는 경우, 해당 경기를 몰수패 처리한다.

### 2.6. 거주, 비거주 선수 보유 의무

#### 2.6.1. 거주, 비거주 선수의 정의

2.6.1.1. 대한민국 국적을 보유하고 있거나, 대한민국에서 합법적인 영주권을 보유하는 선수에 한하여 대한민국 거주 선수 (이하 “거주 선수”)로 인정한다.

2.6.1.2. 거주 선수 이외의 선수를 비거주 선수로 정의한다. 비거주 선수의 경우 본 규정 2.3에 따른 로스터 등록 마감일까지 비자 등 대한민국에서 선수로 활동하는데 제약이 없음을 증명할 수 있는 자료를 운영진에게 제출하여야 한다.

#### 2.6.3. 최소 거주 선수

모든 팀은 항시 엔트리의 3명 이상을 거주 선수로 구성해야 한다. 단, 해외 초청팀의 경우, 해당 규정의 예외로 적용한다.

### 2.7. 팀 명, 팀 태그 및 선수 소환사명

팀 명, 팀 태그 및 선수 소환사명에는 허용된 문자만 사용할 수 있으며, 특수문자 등 다른 문자는 사용할 수 없다. 또한 욕설, 비속어 등 미풍양속을 해치거나 정서, 방송심의 등에 근거하여 부적절하다고 판단

되는 단어 및 문구 등은 사용할 수 없으며, LoL에 등장하는 챔피언/캐릭터와 동일하거나 유사한 이름, 기타 다른 제품이나 서비스에 근거한 혼동의 소지가 있는 문구도 사용이 금지된다.

모든 팀 명, 팀 태그 및 선수 소환사명은 경기에 사용하기 전까지 운영진으로부터 승인을 받아야 하며, 대회 중에는 변경이 허용되지 않는다. 단, 운영진의 판단 아래 합리적인 사유에 해당하는 경우에는 운영진의 승인 하에 이를 변경할 수 있다. 또한 운영진은 언제든지 합리적인 사유가 있는 경우 팀 또는 선수에게 팀 명, 팀 태그 또는 선수 소환사명의 변경을 요청할 수 있다.

#### 2.7.1. 팀 태그

각 팀은 소속 선수의 대회용 클라이언트 (Tournament Realm; 이하 “TR”)에서 사용할 소환사명 앞에 공통적으로 사용할 팀 태그를 지정할 수 있다. 팀 태그는 2~3개의 글자로 구성되며 알파벳 대문자 및 아라비아 숫자만 사용할 수 있다.

#### 2.7.2. 선수 소환사명

선수 소환사명은 공백을 포함하여 최소 2자에서 최대 12자까지만 허용되며, 알파벳 대문자 및 소문자, 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 선수는 경기에 출전할 수 없다.

### 2.8. 코칭스태프

#### 2.8.1. 감독

각 팀은 의무적으로 1명의 감독을 보유하여야 한다.

감독은 로스터에 선수로 등록될 수 없으며 어떠한 형태의 관련 보직도 겸직할 수 없다. 감독은 참가하는 단 1개의 팀의 소속 감독으로만 등록될 수 있다.

감독은 로스터 및 엔트리 제출과 선수 교체에 대한 권리 및 의무가 있다. 감독은 팀이 출전하는 매 경기에 참석해야 하며, 불가피한 사정으로 인해 참석이 불가능 할 경우 해당 팀의 코치가 권리 및 의무를 준수한다.

#### 2.8.2. 코치

각 팀은 감독 외 코치를 등록할 수 있으며, 허용되는 코치 수는 최소 1명부터 최대 3명까지 허용된다. 단, 코치는 로스터에 선수로 등록될 수 없다. LCK 챌린저스 리그, LCK 아카데미 시리즈

즈 및 타지역 LoL 프로리그 팀의 감독, 코치, 선수, 구단주, 단장, 전력분석관, 매니저 등 어떠한 형태의 관련 보직도 겸직할 수 없으며 단 1개의 팀에만 고용될 수 있다.

### 2.8.3. 코칭스태프 명단

각 팀은 대회 시작 전 운영진이 정한 기한까지 로스터와 함께 감독 및 코치 (이하 “코칭스태프”) 명단을 제출하여야 한다. 팀은 코칭스태프 명단 제출 시 운영진이 요청하는 정보를 모두 제공하여야 한다. 이는 성명, 생년월일, 보직, LoL 계정명 및 소환사명을 포함한다.

코칭스태프 명단은 본 규정 2.3에 따른 로스터 등록 마감일까지 제출할 수 있으며, 제출 후에는 변경할 수 없다. 단, 질병 및 심신장애, 천재지변, 재난 등 특수한 상황이 발생하여 등록된 코칭스태프가 정상적으로 직무를 이행하기 어려운 경우, 운영진의 판단에 따라 예외적인 코칭스태프 명단 변경이 허용될 수 있다.

### 2.8.4. 코칭스태프의 체류자격

모든 코칭스태프는 대한민국에서 코칭스태프로써 활동하는데 제약이 없는 적법한 체류자격을 보유하고 있어야 한다. 단, 비거주 코칭스태프의 경우 본 규정 2.3에 따른 로스터 등록 마감일까지, 비자 등 적법한 체류자격을 증명할 수 있는 자료를 운영진에게 제출하여야 한다.

### 2.8.5. 코칭스태프의 게임 내 자격

모든 코칭스태프는 리그 오브 레전드 한국 서버에서 본인 명의로 된 계정을 1개 이상 보유하여야 한다. 단, 해외 초청팀의 경우, 예외로 원 소속 지역 내 본인 명의로 된 계정을 1개 이상 보유하여야 한다.

### 2.8.6. 코칭스태프 심사

운영진은 각 코칭스태프에 대해 심사하여 본 대회 참가를 제한할 수 있다. 심사하는 항목은 다음과 같다.

#### 2.8.6.1. 코칭스태프 자격 요건 충족 여부

#### 2.8.6.2. 게임 내적, 외적 불건전 행위 및 제재 기록

2.8.6.3 코칭스태프 심사 이후 선수의 행동 위반에 따른 제재 기록이 확인될 경우 운영진의 재량에 따라 본 대회 참가를 제한할 수 있다.

## 제3장. 선수 장비

### 3.1. 주최측에서 제공하는 장비

3.1.1. 협회는 모든 공식 경기에서 참가 선수에게 다음의 장비를 제공하며, 선수는 경기 구역 내에서 해당 장비(이하 “**제공 장비**”)만을 사용하여야 한다.

#### 3.1.1.1. PC 및 모니터

운영진은 경기에 사용하는 PC 및 모니터의 모델명 또는 사양을 각 팀에 사전 전달한다.

#### 3.1.1.2. 헤드셋

#### 3.1.1.3. 테이블 및 의자

#### 3.1.1.4. 기타 운영진이 합리적인 사유에 따라서 착용 혹은 사용을 지시한 장비

3.1.2. 협회가 제공하는 모든 장비의 종류, 모델명, 사양, 수량, 배치 등은 운영진의 전적인 재량에 따라 결정되며, 선수 및 팀은 이에 일체의 이의를 제기할 수 없다.

3.1.3. 선수가 본 규정 3.1.에 반하여 제공된 장비 외의 장비를 경기 구역 내에서 사용할 경우, 해당 선수는 경기 출전이 제한되거나 실격 처리 등 페널티를 받을 수 있다.

### 3.2. 선수 또는 팀 소유 장비

3.2.1. 선수는 다음의 본인 또는 팀 소유 장비(이하 “**소유 장비**”)를 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 선수가 부담한다.

#### 3.2.1.1. 키보드

#### 3.2.1.2. 마우스 및 마우스선 거치대

#### 3.2.1.3. 마우스 패드

### 3.2.2. 다음의 장비의 사용은 금지된다.

3.2.2.1. 라이엇 게임즈 또는 LoL의 경쟁사 및 경쟁 제품/서비스의 로고, 브랜드, 또는 상호명이 표기된 장비

3.2.2.2. 소속팀이 아닌 타 팀의 로고 및 브랜드 또는 팀명(타 팀의 선수 및 코칭스태프 등의 이름, 소환사명 포함)이 표기된 장비 중 운영진의 재량에 따라 금지된 장비

3.2.2.3. 운영진이 재량에 따라 경기의 공정성을 해한다고 판단한 장비

3.2.2.4. 운영진이 재량에 따라 경기 보안, 안전 또는 운영상 효율을 저해한다고 판단한 장비

## 3.3. 장비의 기술적 검토 및 교체

### 3.3.1. 장비에 대한 기술적 검토

선수 및 팀의 요청 또는 심판의 직권에 따라 장비에 기술적 문제가 있다고 판단되는 경우 심판은 언제든지 장비에 대한 기술적 검토를 할 수 있다.

### 3.3.2. 제공 장비의 교체

심판은 검토한 제공 장비에 기술적 문제가 있다고 판단할 경우 합리적인 재량에 따라 운영진에게 해당 장비의 교체를 지시할 수 있으며, 운영진은 즉시 위 지시에 따라 기존의 제공 장비와 동일한 사양으로 장비를 교체하여야 한다.

### 3.3.3. 소유 장비의 교체

심판은 검토한 제공 장비에 기술적 문제가 있다고 판단할 경우 합리적인 재량에 따라 선수 및 팀에게 장비의 교체를 지시할 수 있다.

### 3.3.4. 장비교체 지시에 대한 거부와 책임

선수는 심판의 장비교체 지시를 거부하고 기술적 문제가 있다고 판단된 해당 장비를 계속 사용할 수 있다. 다만, 교체 거부 이후 발생하는 모든 문제에 대한 책임은 선수 및 해당 팀이 부담해야 하며, 선수와 팀은 해당 장비에 관하여 일체의 이의제기를 할 수 없다.

### 3.3.5. 심판의 결정권

장비에 대한 기술적 검토 및 교체 지시는 오로지 심판의 합리적인 재량에 따라 결정된다. 선수와 팀은 본 규정 3.3.4.의 경우 외에 심판의 합리적인 결정에 일체의 이의제기를 할 수 없다. 이에 반하여 선수와 팀이 이의를 제기할 경우 심판은 경기의 원활한 진행을 위하여 재량에 따라 경고, 밴 카드 박탈, 세트/경기 몰수 등 페널티를 부과할 수 있다.

## 3.4. 소유 장비 적합성 확인 및 교체

### 3.4.1. 장비 적합성 확인 및 판단

3.4.1.1. 선수와 팀은 보유 장비가 본 규정에 적합한지 사전에 확인하여야 한다.

3.4.1.2. 장비 적합성이 불분명한 경우 선수 또는 팀은 지체 없이 운영진에 장비 적합성 여부에 대하여 문의한다.

3.4.1.3. 운영진은 경기 진행에 지장이 없는 범위에서 장비 적합성 여부에 대하여 신속히 답변한다. 운영진은 현장 상황을 고려하여 필요시 조건부 사용(예: 기능 제한, 임시 테이핑, 로고 가림 등)을 허용하거나 사용을 금지할 수 있다.

3.4.1.4. 운영진의 적합성 판단은 해당 세트 및 당일 경기에서 우선적으로 적용되며, 선수와 팀은 이에 이의를 제기하지 않는다.

### 3.4.2. 장비 부적합 결정 시 조치

3.4.2.1. 운영진이 장비가 규정에 어긋난다고 판단하는 경우, 선수와 팀은 해당 장비 사용을 즉시 중단하고 즉시 교체한다.

3.4.2.2. 선수와 팀이 자체적으로 교체 장비를 확보하지 못한 경우, 운영진은 재량에 따라 대체 장비를 제공할 수 있다.

3.4.2.3. 운영진이 제공하는 대체 장비에 대하여 운영진은 품질 보증을 하지 않는다. 선수와 팀은 대체 장비 수령·사용 시 이 점에 동의한 것으로 본다.

### 3.4.3. 지연 및 책임

3.4.3.1. 장비 적합성 문의·판단·교체·대체 장비 수령 과정에서 발생하는 모든 시간 지연은 선수 또는 해당 팀의 귀책으로 본다. 운영진은 경기의 원활한 진행을 위하여 재량에 따라 경고, 벤 카드 박탈, 세트/경기 몰수 등 페널티를 부과할 수 있다.

3.4.3.2. 선수와 팀은 장비 교체를 이유로 경기 시작 시간을 지연하지 않는다. 부득이한 지연이 발생한 경우에도 운영진의 지시에 따른다.

#### 3.4.4. 임시 허용 및 선례 불인정

3.4.4.1. 운영진이 특정 장비의 사용을 임시로 허용하는 경우라도, 이는 향후 동일· 유사 장비에 대한 일반적 허용의 선례로 보지 않는다.

3.4.4.2. 운영진은 공정성·안전·보안 또는 방송 품질을 위하여 언제든지 임시 허용을 철회하거나 추가 제한을 부과할 수 있다.

### 3.5. 선수 및 코칭스태프 복장

#### 3.5.1. 팀 유니폼

3.5.1.1. 상의. 짧은 소매 또는 긴 소매 상의를 포함한다.

3.5.1.2. 하의. 바지만 허용된다.

3.5.1.3. 팀 유니폼. 상의와 바지 및 운동복, 후드 셔츠, 외투 등 상의 위 복장도 포함된다.

3.5.1.4. 신발. 발가락이 보이지 않는 신발만 허용된다.

3.5.1.5. 기타 의상 물품. 모자, 선글라스, 마스크 등 선수의 얼굴을 가리는 물품을 경기장 내 착용할 수 없다.

3.5.1.6. 운영진의 합리적인 재량에 따라 복장의 적절성을 판단, 시정 요구할 수 있다.

#### 3.5.2. 팀과 선수의 신원

팀과 선수는 운영진이 항상 선수의 신원을 확인할 수 있도록 다음과 같은 사항을 준수하여야 한다.

3.5.2.1. 팀 유니폼에는 팀의 로고와 선수의 소환사명을 표시하여야 하며, 선수의 소환사명은 유니폼 뒷면 상단에 표시하여야 한다. 이 때, 팀의 로고와 소환사명은 방송 화면에서 쉽게 식별가능한 크기여야 하며, 후원사 로고 및 유니폼의 기타 요소와 구분이 용이하게 표시하여야 한다.

3.5.2.2. 모든 선수의 유니폼은 선수의 소환사명을 제외하고 동일하여야 한다.

3.5.2.3. 선수는 얼굴을 가리는 등 운영진으로 하여금 선수의 신원 확인을 어렵게 하거나 다른 선수 및 운영진에게 방해가 되는 복장을 착용하여서는 아니된다. 운영진은 이를 위반한 선수에게 위반행위의 중단 및 위반 복장의 탈의를 요구할 수 있다.

3.5.2.4. 다만 마스크 착용에 관하여 코로나19 등의 특별한 사정이 있는 경우에 협회의 사전 고지에 따라 본 규정(3.5.2.)이 변경될 수 있다.

### 3.5.3. 후원사 로고 배치

팀은 후원사 로고를 팀 유니폼에 배치할 수 있다. 후원사 로고의 개수 및 로고 배치 위치에 제한은 없다. 단, 본 규정 2.2에 따라 본 대회에서 노출이 금지된 후원사의 로고를 배치할 수 없다.

### 3.5.4. 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.

3.5.4.1. 어떤 상품이나 서비스에 대한 근거 없는 허위 주장이나 협회의 절대적인 단독 재량으로 판단하였을 때, 비윤리적인 문구.

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

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

3.5.4.4. 타인에게 혐오감 혹은 불쾌감을 줄 수 있는 비방 · 외설 · 저속 등, 인체 기능 혹은 신체 증상을 묘사되는 등, 사회적으로 용인되지 않은 주제를 나타내는 내용.

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

3.5.4.6. 권리 보유자의 동의 없이 상표권, 저작권 등 지적재산권 보호 대상이 되는 로고, 부착물 또는 광고문구 등을 부착하거나 이를 부착함으로써 협회 및 관계사 등에 권리 침해, 유용, 방조 등 관련 법적 분쟁이나 피해가 발생하도록 하거나 발생할 우려가 있는 것.

3.5.4.7. 사회 통념에 반하거나 일반 대중 등이 납득할 수 없는 상대 팀, 상대 선수 또는 다른 인물, 단체, 제품에 대한 비방 혹은 명예 훼손.

### 3.5.5. 저작권 요소

팀 유니폼은 권리 보유자의 동의 없이 상표, 저작권 혹은 기타 지식재산권 보호 대상을 사용하거나, 이를 사용함으로써 권리 침해, 유용, 혹은 기타 불공정 경쟁 관련 소송이 발생하거나 협회가 제소당하는 원인이 되는 것을 포함해서는 아니된다.

### 3.5.6. 복장 허용

모든 팀의 유니폼은 본 대회 시작 전(정확한 기준일 필요)에 서면으로 제출 및 승인되어야 한다.

### 3.5.7. 복장 정책

선수는 경기 중, 경기 전·후 인터뷰 시 그리고 대회 공식 일정에서 협회 및 운영진의 요청이 있을 시 공식 팀 유니폼을 착용해야 하며 다른 의상을 착용할 수 없다.

### 3.5.8. 코칭스태프 복장

경기 구역 및 코치박스에서 비즈니스 캐주얼 복장, 정장, 또는 유니폼을 착용해야 한다. 비즈니스 캐주얼 복장은 블레이저 재킷, 면바지 및 단정한 청바지, 그리고 드레스 셔츠 또는 스웨터를 의미한다. 코칭스태프가 선수 유니폼과 다른 유니폼을 착용하는 경우 3.5의 모든 규정을 준수하여야 한다.

### 3.5.9. 위반시 제재

선수 및 코칭스태프가 본 규정 3.5.를 위반한 복장을 착용한 경우 운영진은 재량에 따라 선수 및 팀에게 경고 조치, 경기 구역 출입 금지 등의 페널티를 줄 수 있다.

### 3.6. 컴퓨터 프로그램 사용

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

#### 3.6.1. 음성 채팅

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

#### 3.6.2. 불필요한 프로그램

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

#### 3.6.3. 인터넷 브라우저

경기용 PC에서 인터넷 브라우저를 사용할 수 없다.

#### 3.6.4. 불필요한 전자기기

허용된 선수 및 팀 소유 장비 또는 협회가 제공하는 장비 외의 장비를 경기용 PC에 연결하는 것은 어떠한 이유로든 금지된다. 예를 들어, 핸드폰 또는 이동식 드라이브 장치도 이에 포함된다.

#### 3.6.5. 위반시 제재

선수가 본 규정 3.6에 반하여 사용이 금지된 프로그램 또는 전자기기를 사용하는 경우 해당 선수는 경기 출전이 제한되거나 실격 처리 등 페널티를 받을 수 있다.

### 3.7. 대회용 클라이언트 (TR) 계정

운영진은 선수에게 TR 계정을 제공한다. 선수는 챔피언, 스킨, 룬, 아이템 등 계정 설정을 자신이 선호하는 대로 직접 설정할 의무가 있다. 계정의 소환사명은 운영진의 승인을 받은 본인의 소환사명으로 정확히 설정해야 하고, 다른 소환사명으로는 경기에 출전할 수 없다.

### 3.8. 타 선수 장비

선수는 경기가 시작한 후 다른 선수의 장비에 임의로 접촉하거나 이를 사용할 수 없으며, 장비 관련 지원이 필요한 선수는 심판에게 직접 지원을 요청해야 한다.

## 제4장. 경기장과 대회 구역

### 4.1. 경기장 내 제한 구역

경기장 내 제한 구역은 운영진이 재량으로 지정하는 경기 구역을 포함한 경기장 내 모든 구역을 의미한다. 경기장 내 제한 구역은 운영진과 당일 출전 팀의 사무국, 코칭스태프 및 선수만 입장할 수 있으며, 그 외에 출입이 필요한 인원은 사전에 운영진에게 별도의 승인을 받아야 입장할 수 있다.

### 4.2. 경기 구역 및 코치박스

경기 구역은 경기용 PC가 있는 운영진이 지정한 공간을 의미한다. 경기가 진행되는 동안 경기 구역에는 팀 소속 인원 중 현재 경기 중인 선수와, 4.2.2에 따른 코칭스태프만 있어야 한다.

#### 4.2.1. 코치박스

코치박스는 관전용 PC가 있는 운영진이 지정한 공간을 의미한다. 코치박스에는 당일 출전 팀의 로스터에 등록된 코칭스태프 그리고 선수, 단장, 전력분석관 및 팀 사무국 인솔자만 출입할 수 있다. 경기장 규모 및 환경에 따라 코치박스는 4.4의 팀 대기 구역과 중복될 수 있다. 불가항력적인 사유로 인해 추가로 출입 인원이 필요한 팀은 사전에 운영진으로부터 별도의 승인을 받아야 한다. 코치박스에 출입 가능한 인원 수는 운영진의 재량에 따라 변경 또는 제한될 수 있다.

#### 4.2.2. 코칭스태프의 경기 구역 접근

코칭스태프로 등록된 코칭스태프(최대 2명)는 경기 준비 단계와 밴/픽 단계 진행 중 경기 구역 안에 위치하여야 하나, 밴/픽 단계 종료 후에 모든 코칭스태프는 경기 구역을 퇴장해야 하며 세트가 종료될 때까지 다시 들어갈 수 없다.

#### 4.2.3. 무선 전자기기

코칭스태프와 선수는 경기 구역 안에서 운영진이 허용하는 무선 키보드 및 무선 마우스 등을 제외한 휴대전화, 태블릿, 스마트워치 등 어떠한 무선 전자기기도 소지할 수 없다. 밴/픽 단계,

일시 정지 상황, 재경기 상황 등을 비롯하여 경기에 참가하는 동안에는 어떠한 무선 전자기기의 사용은 허용되지 아니한다.

#### 4.2.4. 노트 및 메모지

선수는 경기 구역에 작성한 문서 또는 인쇄물을 가지고 입장해서는 안 된다. 코칭스태프는 4.2.1에 따라 경기구역에 접근 가능한 경우 작성한 문서 또는 인쇄물을 가지고 입장할 수 있다. 단, 작성한 문서 또는 인쇄물은 퇴장 시 함께 가지고 나가야 하며 위 경기구역에 접근 가능한 경우 외에는 작성한 문서 또는 인쇄물로 선수와 소통하거나 선수에게 정보를 전달하는 행위를 해서는 아니 된다.

#### 4.2.5. 소모품 제한

경기 구역 내에서 운영진이 승인하지 않은 식수를 포함한 음료 및 음식은 허용되지 않는다. 담배나 기타 니코틴 함유 제품 또한 허용되지 않는다.

#### 4.2.6. 불필요한 개인 소지품

선수 및 코칭스태프는 몸에 직접 착용하는 액세서리와 운영진이 허용하는 물품 이외에 경기 에 불필요한 개인 소지품을 일체 소지할 수 없다.

#### 4.2.7. 방음 환경

운영진은 공정한 경기를 위하여 경기장 내 방음 환경을 경기 진행 중 최적의 상태로 제공할 의무가 있다.

### 4.3. 경기 중 경기 구역 이탈 금지

경기에 참가하는 선수는 매 게임 밴/픽이 시작되는 순간부터 해당 게임의 승자가 결정될 때까지 경기 구역 내 본인의 좌석을 이탈할 수 없다. 또한, 밴/픽 단계에 참가하는 코칭스태프는 밴/픽 단계가 시작된 이후 밴/픽 단계가 종료되기 전까지 경기 구역을 나갈 수 없다. 단, 선수가 일시 정지 상태에서 심판의 승인을 득한 뒤 자리를 비우는 경우는 예외로 하나, 허용된 사유라 하더라도 선수의 과실이 있는 경우에는 페널티를 받을 수 있다.

#### 4.4. 팀 대기 구역

팀 대기 구역은 팀 사무국, 코칭스태프 및 선수들이 경기 구역 외 별도의 공간에서 휴식을 취할 수 있도록 대회 장소 내에 마련된 구역이다. 팀 대기 구역은 운영진과 당일 출전 팀의 코칭스태프, 선수 및 관계자만 입장할 수 있으며, 그 외 출입이 필요한 인원은 사전에 운영진에게 별도의 승인을 받아야만 한다.

#### 4.5. 원격 대회 구역

협회는 보건 및 안전 규정에 따라 선수가 경기장 위에서 경기를 참가할 수 없다고 판단한 경우 해당 선수는 운영진이 정한 격리된 구역에서 경기에 참여할 수 있다. 선수들은 경기 관련 규정을 따라야 하나, 운영진의 재량에 따라 원격 플레이를 위한 예외 규정을 둘 수 있다.

#### 4.6. 기타 제한 사항

4.6.1. 외부 방문객은 어느 경우에도 제한 구역 출입이 허용되지 않는다.

4.6.2. 팀 소속 인원은 조명, 카메라, 기타 스튜디오 기구를 건드리거나 그 사용을 방해해서는 안되며, 의자, 책상, 기타 스튜디오 기구 위에 올라서서도 안 된다. 또한 팀 소속 인원은 운영진 및 스튜디오 관계자의 지시 사항에 전적으로 따라야 한다.

4.6.3. 협회는 경기장에 걸쳐 후원과 관련된 다양한 요소를 설치할 수 있으며 이 요소들은 가려지거나, 옮겨지거나, 애매하게 보이게 되는 등 어떠한 방식으로든 그 노출이 방해되어서는 아니 된다.

## 제5장. 대회 구조

### 5.1. 단계별 세부 정보

본 대회의 단계별 세부 정보는 하기 세부 규정 내용과 같으며, 보다 명확히 하기 위하여 시각적으로 표현한 정보는 그림 1,2,3에서 확인할 수 있다.

#### 5.1.1. 조별 싱글 라운드 로빈

LCK 10개 팀, 해외 올스타 팀 2개 팀 및 국외 2개 팀, 총 14개 팀이 3개 조 (A조, B조, C조)로 나뉘어 싱글 라운드 로빈 방식으로 진행된다. 각 조의 모든 팀이 모든 타 팀과 경기를 1회 치를 때 까지 진행된다. 모든 게임은 토너먼트 교차 선택 모드에서 진행된다.

5.1.1.1. 조별 싱글 라운드 로빈 단계에서 각 조는 팀당 단판제로 이루어진 경기 3-4회씩 진행되며 (A&B조 4회 / C조 3회), 조별 경기 6-10회 (A&B조 10회 / C조 6회), 총 26경기가 진행된다.

5.1.1.2. 조별 싱글 라운드 로빈 단계에서 맵의 선호하는 진영을 선택할 권리 (이하 “**진영 선택권**”)와 팀의 선택 (이하 “**진영 선택**”)은 없으며, 사전 안내된 대진표의 추첨을 통해 각 진영이 선택된다. 대진표의 추첨을 통해 홈 팀으로 선정된 팀은 진영 선택권을 가지게 되며, 경기일 전일 17시까지 다음 날 출전하는 모든 경기의 진영 선택을 마쳐야 한다. 만약 17시 이후 진영 선택을 하지 않았을 경우 블루 진영에서 게임을 진행해야 한다.

5.1.1.3. 순위 집계는 조별 각 경기 이후 승리 및 패배에 따른 승점의 취합을 통해 이루어진다. 승리는 2점, 패배는 -1점을 기록하게 되며, 각 조의 마지막 경기가 종료된 이후 각 조의 상위 1위 팀은 자동으로 결선에 진출하게 된다 (3팀). 그리고 각 조의 상위 2위 팀은 LCQ에 진출하여 결선에 진출할 최종 진출 1팀을 가린다 (3팀). 그 외 팀들은 본 대회에서 자동 탈락된다.

#### 5.1.1.4. 타이브레이커

5.1.1.4.1 조별 싱글 라운드 로빈에 참가하는 팀 중 조별 2개 팀 혹은 3개 팀 이상 승점의 동률이 발생하여 순위가 1위 혹은 2위 중 동일한 경우, 타이브레이커가 필요한 상황으로 간주하고 아래의 규정에 의거하여 조별 최종 순위를 산정한다.

##### 5.1.1.4.1.1 상대 전적 비교 (승자승)

순위가 동일한 팀끼리 조별 싱글 라운드 로빈 간 상대 전적을 검토하여 순위를 산정하는 방식을 뜻한다. 상대 전적이 우위인 경우에는 별도의 타이브레이커 경기 없이 해당 팀을 더 높은 순위로 간주한다. 명확하게 하기 위해 예를 들어 부연하면, 조별 싱글 라운드 로빈 동일 조 내 최종 성적이 A팀과 B팀이 3승 2패로 동률이고 A팀이 조별 싱글 라운드 로빈 중 B팀을 승리했다면 A팀을 더 높은 순위로 간주한다.

#### 5.1.1.4.1.2 승리 시간 비교

상대 전적 비교에도 불구하고 순위의 산정이 어렵거나 같은 조에 참가하는 3개 팀 이상이 동률이 발생할 경우, 조별 싱글 라운드 로빈 간 동률이 발생한 각 팀의 승리한 모든 경기의 경기 시간 평균을 비교하여 승리한 평균 시간이 가장 짧은 팀 순대로 더 높은 순위로 간주한다. 명확하게 하기 위해 예를 들어 부연하면, 조별 싱글 라운드 로빈 동일 조 내 최종 성적이 A팀, B팀, C팀 모두 3승 2패로 동률이고 A팀이 B팀을 상대로 승리, B팀이 C팀을 상대로 승리, C팀이 A팀을 상대로 승리했다면 세 팀의 조별 싱글 라운드 로빈 중 승리한 세트의 평균 시간을 산정하여 그 시간이 가장 짧은 순대로 순위를 정한다.

#### 5.1.1.4.1.3 타이브레이커 경기

상대 전적 비교와 승리 시간 비교에도 불구하고 순위의 산정이 어려울 경우 상대 전적과 승리 시간을 초기화한 상태로 동률이 발생한 팀 간 비방송으로 단판 타이브레이커 경기를 진행한다. 동률이 발생한 팀이 3팀 이상일 경우, 싱글 라운드 로빈으로 운영진이 지시한 무작위 대진표에 맞춰 경기를 진행한다. 타이브레이커 경기에 한하여, 승리와 패배의 승점을 기록하며 그 중 가장 승점이 높은 순대로 더 높은 순위로 간주한다. 타이브레이커 경기로도 순위의 산정이 불가한 경우 순위가 산정될 때까지 동률이 발생한 팀간 비방송 단판 타이브레이커 경기를 지속한다. 단, 1회의 전체 타이브레이커 경기 이후 일부 팀간 동률이 발생하고 그 외 팀은 순위가 산정된다면 그 외 팀의 진출, 탈락 여부에 따라 다음 단계로 진출 혹은 탈락한 상태로 타이브레이커 경기 지속 여부를 결정한다.

※ 그림 1. 조별 싱글 라운드 로빈 대진 및 경기 구조 예시

## Day 1

	HOME	AWAY
15:00	A1	A5
15:45	B2	B3
16:30	A5	A3
17:15	A2	A1
18:00	A4	A3
18:45	B1	B4
19:30	A2	A4
20:15	B5	B1
21:00	C1	C3

## Day 2

	HOME	AWAY
15:00	A4	A5
15:45	B5	B3
16:30	B4	B2
17:15	A3	A1
18:00	B2	B5
18:45	B3	B4
19:30	B1	B2
20:15	A3	A2
21:00	C2	C4

## Day 3

	HOME	AWAY
15:00	C4	C1
15:45	A5	A2
16:30	C1	C2
17:15	A1	A4
18:00	C3	C4
18:45	B3	B1
19:30	C2	C3
20:15	B4	B5

### 5.1.2. LCQ (결선 최종 진출 1개 팀 결정전)

조별 싱글 라운드 로빈에서 조별 순위 2위를 달성한 3개 팀은 LCQ로 진출하게 되며, 사전 운영진이 공시한 대진으로 3판 2선승으로 이루어진 싱글 라운드 로빈 경기를 치른다. 경기는 LCQ에 진출한 모든 팀이 LCQ에 진출한 모든 타 팀과 1회 경기를 마칠 때까지 진행된다 (3경기). 모든 게임은 토너먼트 교차 선택 모드에서 진행된다.

5.1.2.1. LCQ 단계에서 각 경기 1세트의 진영 선택권과 진영 선택은 대진표의 추첨을 통해 홈 팀으로 선정된 팀은 진영 선택권을 가지게 되며, 경기일 전일 17시까지 다음 날 출전하는 모든 경기의 진영 선택을 마쳐야 한다. 만약 17시 이후 진영 선택을 하지 않았을 경우 블루 진영에서 게임을 진행해야 한다.

5.1.2.2. 1세트 이후 세트의 진영 선택권과 진영 선택은 직전 세트에서 패배한 팀이 그 권리를 가지게 되며, 진영 선택은 권리를 취득한 시점으로부터 5분 이내 사용하여야 한다. 선택을 고지하지 않을 경우 해당 팀은 블루 진영에서 게임을 진행해야 한다.

5.1.2.3. 순위 집계는 각 세트 이후 승리 및 패배에 따른 승점의 취합을 통해 이루어진다. 세트별 승리는 2점, 패배는 -1점을 기록하게 되며, LCQ의 마지막 경기가 종료된 이후 상위 1위 팀은 자동으로 결선에 진출하게 된다 (1팀). 그 외 팀들은 본 대회에서 자동 탈락된다.

5.1.2.4. 타이브레이커

5.1.2.4.1 LCQ에 참가하는 팀 중 2개 팀 혹은 3개 팀 승점의 동률이 발생하여 순위가 1위 중 동일한 경우, 타이브레이커가 필요한 상황으로 간주하고 아래의 규정에 의거하여 조별 최종 순위를 산정한다.

#### 5.1.2.4.1.1 상대 전적 비교 (승자승)

순위가 동일한 팀끼리 LCQ 간 상대 전적을 검토하여 순위를 산정하는 방식을 뜻한다. 상대 전적이 우위인 경우에는 별도의 타이브레이커 경기 없이 해당 팀을 더 높은 순위로 간주한다. 명확하게 하기 위해 예를 들어 부연하면, LCQ 내 최종 성적이 A팀과 B팀이 2승 1패로 동률이고, 승점 또한 4점으로 동일한 상황에서 A팀이 LCQ 중 B팀을 승리했다면 A팀을 더 높은 순위로 간주한다.

#### 5.1.2.4.1.2 승리 시간 비교

상대 전적 비교에도 불구하고 순위의 산정이 어렵거나 참가하는 3개 팀의 동률이 발생할 경우, LCQ 간 동률이 발생한 팀들의 승리한 모든 경기의 경기 시간 평균을 비교하여 승리한 평균 시간이 가장 짧은 팀 순대로 더 높은 순위로 간주한다. 명확하게 하기 위해 예를 들어 부연하면, LCQ 내 최종 성적이 A팀, B팀, C팀 모두 1승 1패로 동률이고 승점 또한 3점으로 동일한 상황에서, A팀이 B팀을 상대로 승리, B팀이 C팀을 상대로 승리, C팀이 A팀을 상대로 승리했다면 세 팀의 경기 중 각 팀의 승리한 세트의 평균 시간을 산정하여 그 시간이 가장 짧은 순대로 순위를 정한다.

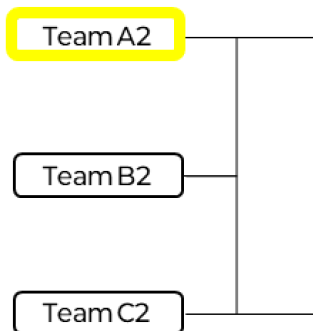
#### 5.1.2.4.1.3 타이브레이커 경기

상대 전적 비교와 승리 시간 비교에도 불구하고 순위의 산정이 어려울 경우 상대 전적과 승리 시간을 초기화한 상태로 동률이 발생한 팀 간 비방송으로 단판 타이브레이커 경기를 진행한다. 동률이 발생한 팀이 3팀일 경우, 싱글 라운드 로빈으로 운영진이 지시한 무작위 대진표에 맞춰 경기를 진행한다. 타이브레이커 경기에 한하여, 승리와 패배의 승점을 기록하며 그 중 가장 승점이 높은 순대로 더 높은 순위로 간주한다. 타이브레이커 경기로도 순위의 산정이 불가한 경우 순

위가 산정될 때까지 동률이 발생한 팀간 비방송 단판 타이브레이커 경기를 지속한다. 단, 1회의 전체 타이브레이커 경기 이후 일부 팀간 동률이 발생하고 그 외 팀은 순위가 산정된다면 그 외 팀의 진출, 탈락 여부에 따라 다음 단계로 진출 혹은 탈락한 상태로 타이브레이커 경기 지속 여부를 결정한다.

※ 그림 2. LCQ (4강 최종 진출 1개 팀 결정전) 대진 및 경기 구조 예시

#### Round Robin (3 Matches)



#### 5.1.3. 파이널 스테이지

파이널 스테이지에 진출한 4개 팀은 더블 엘리미네이션 대진에 배치되어 1라운드와 패자조 1라운드는 3판 2선승제, 승자조-패자조-최종 결승전은 5판 3선승제로 진행된다. 모든 게임은 토너먼트 교차 선택 모드에서 진행된다.

5.1.3.1. 파이널 스테이지 단계에서 1세트 맵의 선호하는 진영선택권과 진영선택은 운영진 또는 심판이 지정 및 안내한 일시, 장소에서 동전 던지기 (또는 이에 상응하는 다른 방법)를 통해 취득하게 된다. 진영 선택은 권리를 취득한 시점으로부터 5분 이내 사용하여야 한다. 선택을 고지하지 않을 경우 해당 팀은 블루 진영에서 게임을 진행해야 한다.

5.1.3.2. 1세트 이후 세트의 진영 선택권과 진영 선택은 직전 세트에서 패배한 팀이 그 권리를 가지게 되며, 진영 선택은 권리를 취득한 시점으로부터 5분 이내 사용하여야 한다. 선택을 고지하지 않을 경우 해당 팀은 블루 진영에서 게임을 진행해야 한다.

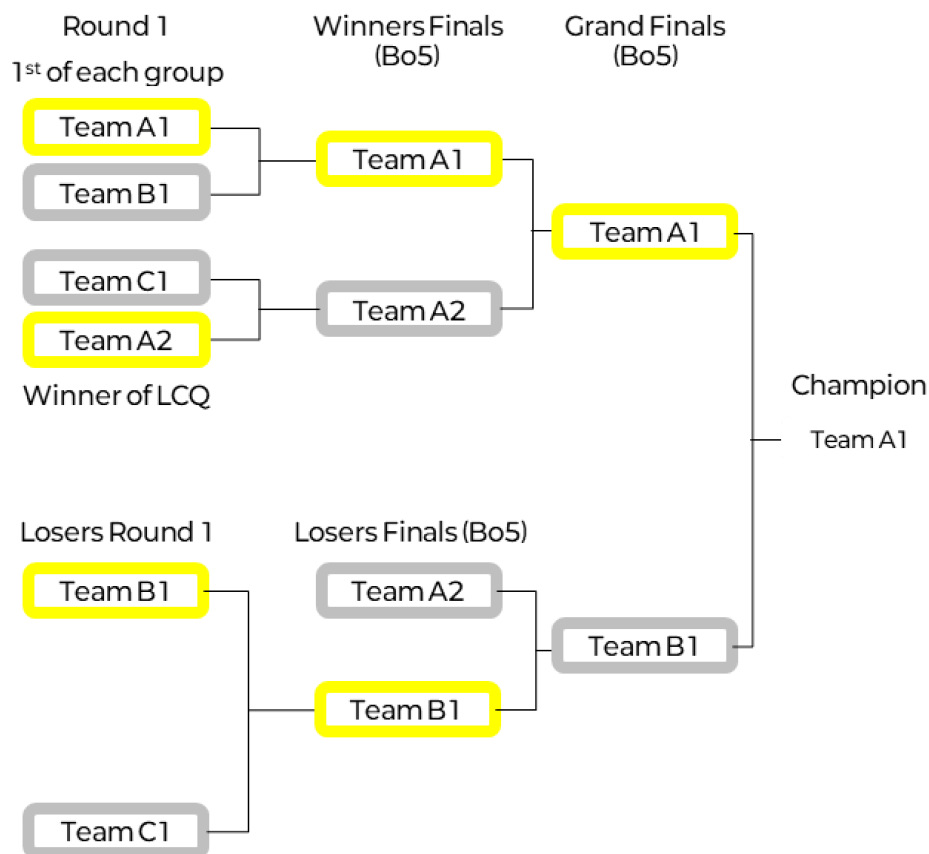
5.1.3.3. 1라운드에서 승리한 팀은 승자조 결승전에 진출하며, 1라운드에서 패배한 팀은 패자조 1라운드에서 경기를 진행한다. 패자조 1라운드에서 승리한 팀은 패자조 결

승전으로 진출하며, 패자조 1라운드에서 패배한 팀은 본 대회에서 탈락하며 4위가 된다.

5.1.3.4. 승자조 결승에서 승리한 팀은 최종 결승전으로 진출하며, 승자조 결승에서 패배한 팀은 패자조 결승전에서 경기를 진행한다. 패자조 결승에서 승리한 팀은 최종 결승전으로 진출하며, 패자조 결승에서 패배한 팀은 본 대회에서 탈락하며 3위가 된다.

5.1.3.5. 최종 결승전에서 우승한 팀은 2025 KeSPA CUP 챔피언으로 등극한다. 결승에서 패배한 팀은 2위가 된다.

※ 그림 3. 토너먼트 스테이지 대진 및 경기 구조 예시



## 5.2. 상금 및 시상

### 5.2.1. KeSPA CUP 상금 및 시상

협회는 대회 종료 이후 최종 순위에 따라 아래의 상금을 해당 참가 팀에게 지급한다.

- 1등: 한화 6 천만원

- 2등: 한화 2 천 5백만원

- 3위: 한화 1 천만원

- 4위: 한화 5백만원

#### 5.2.2. Finals MVP

본 대회 결승전에서 가장 뛰어난 활약을 펼친 선수를 선정하여, 한화 2백만원의 상금을 수여한다.

5.2.3. 본 규정 내 명시된 KeSPA Cup에 대한 상금 및 시상은 협회의 사정에 따라 변경될 수 있으며 이 경우 협회는 해당 사실을 사전 통지하기로 한다. 본 대회에 대한 상금 및 시상과 관련하여 발생할 수 있는 일체의 세금 등은 수상 팀 또는 수상자 스스로 부담해야 한다.

## 제6장. 경기 절차

### 6.1. 대회 일정

#### 6.1.1. 일정 변경

운영진은 재량에 따라 합리적인 사유가 있는 경우, 기존에 공지된 경기 일정 및 당일 경기 순서를 변경할 수 있다. 운영진이 경기 일정 또는 순서를 변경하는 경우 해당 팀에게 최대한 신속히 통보한다.

### 6.2. 경기장 도착

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

6.2.2. 대회 기간 중에 지각하는 팀에 대해 운영진은 재량에 따라 페널티를 부과할 수 있다.

### 6.3. 심판

#### 6.3.1. 심판의 책임

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

6.3.1.1. 매 세트 참가 팀들의 엔트리 확인

6.3.1.2. 경기구역 확인 및 모니터링

6.3.1.3. 경기용 PC 및 주변장치 상태 확인 및 모니터링

6.3.1.4. 팀의 경기장 도착여부 확인 및 선수착석, 준비 명령, 경기 전 선수, 코칭스태프 유니폼 및 복장 확인

6.3.1.5. 경기 시작 선언

6.3.1.6. 게임 중 일시 정지 (Pause) 및 재개 (Resume) 명령

6.3.1.7. 경기 중 규정 위반에 대한 페널티 명령

6.3.1.8. 경기 종료 및 결과 확인 (승패에 대한 경기결과 확인증 서명)

6.3.1.9. 이의제기 접수 및 대응

#### 6.3.2. 심판의 자격

심판은 협회가 사전 심사하여 심판 자격을 부여한 자로 한다. 심판은 어떠한 방식으로든 특정 팀에 소속될 수 없다.

#### 6.3.3. 심판의 처신

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

#### 6.3.4. 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 참가하는 팀이 이의

를 제기하거나 기타 합리적인 사유가 있는 경우 운영진은 재량에 따라 심판이 공정한 판정을 내리기 위한 적합한 절차를 준수하고, 이에 근거한 판단을 했는지 확인하고, 검토할 수 있다. 이에 따라 운영진이 심판의 판정에 절차위반이나 불공정성 등이 있다고 판단할 경우 심판의 판정을 번복할 수 있으며, 적절한 제재를 가할 수 있다. 대회 기간 내 모든 판정의 최종 결정권은 항상 운영진이 보유한다.

#### 6.4. 대회용 클라이언트 및 경기 패치

본 대회는 라이엇 게임즈에서 공식적으로 제공하는 버전의 대회용 클라이언트 (이하 “TR”)를 사용하며, 대회 기간 내에 사용되는 클라이언트 버전과 상세 내용은 별도로 안내하며, 협회의 재량에 따라 변경될 수 있다. 모든 챔피언, 아이템, 룬, 스킨 또는 버그 악용은 협회 운영진의 재량에 따라 경기 중을 포함해 언제든지 금지될 수 있다. 대회 전 모든 팀은 금지된 챔피언, 아이템, 룬 및 버그 악용 목록을 제공받는다.

#### 6.5. 경기 전 설정

##### 6.5.1. 설정 시간

선수에게는 준비를 완전히 마칠 수 있도록 경기 시작 전 설정을 위한 일정 시간 (이하 “**설정 시간**”)이 주어진다. 운영진은 선수와 팀에 예정된 설정 시간 및 지속 시간을 경기 일정의 일부로 서 통보한다. 운영진은 합리적인 사유가 있을 경우 언제든지 설정 시간을 변경할 수 있으며, 설정 시간은 선수들이 경기 구역에 입장하는 순간부터 시작하는 것으로 간주한다. 선수는 경기 구역 입장 이후 현장 심판의 허가 없이는 경기 구역을 벗어날 수 없다. 설정 시간 내 장비의 설정, 그리고 경기 시작을 위한 준비를 마쳐야 하며, 다음의 작업을 수행한다. 해당 설정을 확인하지 않아 생기는 모든 책임은 선수와 해당 선수가 속한 팀에게 있다.

6.5.1.1. 대회용 클라이언트 계정 이름이 정확한 지 확인

6.5.1.2. 주최측에서 제공하는 모든 장비의 품질 확인

6.5.1.3. 주변 장치 연결 및 보정

6.5.1.4. 음성 채팅 시스템의 올바른 작동 확인

6.5.1.5. 챔피언, 스킨, 룬, 아이템 설정 등의 게임 설정

6.5.1.6. FPS 표시 전환 기능 활성화하기 (Ctrl+F)

6.5.1.7. 게임 내 시스템 설정 조정

6.5.1.8. 게임 내 연습 및 기타 준비

6.5.1.9. 경기 대비 기타 주요 사항

## 6.5.2. 좌석 배치

선수는 탑, 정글, 미드, 바텀, 서포터 포지션 순으로 심판이 지정해주는 자리에 착석해야 한다.

## 6.5.3. 기술적 문제

선수는 설정 중 언제든지 장비 혹은 TR의 기술적 문제를 발견하는 경우 즉시 심판에게 알려야 한다.

## 6.5.4. 기술적 지원

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

## 6.5.5. 경기 시작 시간 준수

팀과 선수는 예정된 시간에 경기가 시작할 수 있도록 할당된 설정 시간 내에 모든 사전 준비를 해야 하며 특별한 사유가 없는 한 경기는 예정된 시간에 시작되어야 한다. 다만, 사전 설정 중 문제가 발생할 경우 운영진의 재량에 따라 경기 시작 시간의 지연이 허용될 수 있다. 선수 또는 팀의 책임으로 인한 시작시간 지연에 대해서는 운영진의 재량으로 페널티를 부과할 수 있다.

## 6.5.6. 경기 전 설정 완료 확인

경기 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 그러하지 아니하다.

#### 6.5.7. 선수 준비 완료 상태

출전 선수 10명 모두 설정 완료를 확인한 후에는, 어떤 선수도 연습 게임을 수행할 수 없다. 또한 선수는 준비 완료 상태 이후로는 심판의 허가 없이 경기 구역을 떠나서는 안되며 허가를 받고 떠나는 경우에만 가능하다.

#### 6.5.8. 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.

### 6.6 게임 설정

#### 6.6.1. 밴/픽 과정 시작

출전 선수 10명 모두가 공식 게임 로비에 합류한 후, 심판은 양팀에게 밴/픽 단계에 대한 준비 완료 확인을 요청한다. 양팀의 준비 완료 확인 후 심판은 운영진에게 해당 세트를 시작할 것을 요청한다.

#### 6.6.2. 토너먼트 교차 선택 모드 시작

각 팀의 코칭스태프는 토너먼트 교차 선택 모드의 밴/픽 과정 중 최대 2명까지 경기 구역에 입장하여 팀과 의사소통을 할 수 있다. 단 각 코칭스태프들은 챔피언 교환 과정 카운트다운 타이머가 15초에 도달하면 경기 구역을 퇴장해야 하며, 타이머가 0초가 되면 음소거된다.

#### 6.6.3. 일반/게임 설정

6.6.3.1. 맵: 소환사의 협곡

6.6.3.2. 팀 인원 수: 5

6.6.3.3. 관전 허용: 로비 관전자 공개

6.6.3.4. 게임 종류: 토너먼트 교차 선택

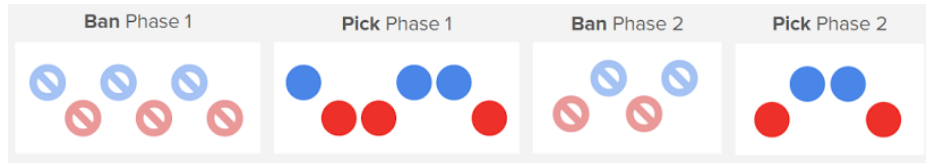
6.6.3.5. 서버: Seoul

6.6.3.6. 비밀번호: 세트 진행 시 마다 반드시 비밀번호 설정 및 공유

#### 6.6.4. 밴/픽 과정

##### 6.6.4.1. 토너먼트 드래프트

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



블루 진영팀 = A, 레드 진영팀 = B

선택 금지 (밴) 1단계: ABABAB

선택 (픽) 1단계: ABBAAB

선택 금지 (밴) 2단계: BABA

선택 (픽) 2단계: BAAB

##### 6.6.4.2. 피어리스 (Fearless) 드래프트

6.6.4.2.1. 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 밴된 챔피언”이라고 한다.

6.6.4.2.2. 명확하게 하기 위해 예를 들어 부연하면 1세트 밴/픽 단계에서 A팀이 바이, 아지르, 자크를 밴하고 크산테, 신 짜오, 코르키, 세나, 탐 켄치를 선택, B팀이 드레이븐, 잭스, 리 신을 밴하고 우르곳, 세주아니, 탈리야, 바루스, 노틸러스를 선택했다면 양 팀은 해당 경기 나머지 세트에서 크산테, 신 짜오, 코르키, 세나, 탐 켄치, 우르곳, 세주아니, 탈리야, 바루스, 노틸러스를 선택할 수 없다.

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

6.6.4.2.4. 팀이 여하한 사유를 불문하고 피어리스 밴된 챔피언을 밴할 경우 팀의 과실로 해당 밴 기회를 상실하게 되며 별도의 페널티는 부과되지 않는다.

6.6.4.2.5. 이 외의 규칙은 7.7.1.1 토너먼트 드래프트에 명시된 절차와 동일하게 진행된다.

**6.6.4.1.** 심판은 자율적인 재량에 따라 게임 클라이언트 내 구현된 드래프트 또는 수동 드래프트 (게임 내 기능을 사용하지 않고 다른 정해진 방식으로 드래프트 실시) 중 하나로 선택할 수 있다. 어떠한 이유에서든 밴/픽 단계를 수동으로 종료해야 하는 경우, 심판은 종료 시점까지 진행된 밴/픽 챔피언 목록을 기록해야만 한다.

#### **6.6.5. 게임플레이 요소 제한**

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

#### **6.6.6. 선택 실수**

챔피언 픽 또는 밴을 실수로 잘못 선택한 경우, 잘못 선택을 한 해당 팀은 상대팀이 다음 선택을 하기 전에 원래 의도하였던 픽 또는 밴을 심판진에게 즉시 알려야 한다. 상대팀이 다음 선택을 하기 전에 알린 경우 심판의 판단 하에 실수를 바로잡을 수 있도록 해당 과정을 재 시작하여 픽 또는 밴을 잘못 선택하기 전의 지점으로 돌아갈 수 있다. 그러나 잘못 선택을 한 팀이 심판진에게 알리기 전에 상대팀의 다음 선택이 확정되면 픽 또는 밴에 대한 이의제기를 하거나 픽 또는 밴을 변경할 수 없다. 또한 시간 초과로 인해 픽 또는 밴을 하지 못하여 챔피언이 랜덤으로 픽되거나 로비를 재생성해야할 경우, 해당 팀은 시간 초과가 된 직후 원래 의도했던 픽을 심판에게 즉시 알려야 하며, 밴/픽 과정을 재 시작하여 시간 초과되기 전의 지점으로 돌아가 심판진에게 알린 픽을 진행한다. 시간 초과한 해당 팀에게는 페널티가 부과될 수 있다. 반면 시간 초과로 인해 밴을 하지 못하여 밴이 되지 않은 경우에는 선택 실수 규정이 적용되지 아니하고 밴을 변경할 수 없다.

#### **6.6.7. 챔피언 교환**

각 팀은 챔피언 교환 단계가 시작된 후 게임 시작 20초 전(챔피언 교환 가능 최대 시간 기준 20초 전)까지 모든 챔피언 교환을 완료해야 한다. 완료되지 않을 경우 운영진의 재량에 따라 페널티가 부과될 수 있다. 단, 경기의 마지막 게임 등 별도의 페널티를 적용할 수 없는 상황일 경우 뒤늦은 교환은 받아들여지지 않을 수 있으며 선수는 그 교환 전 보유하고 있던 챔피언으로 플레이해야 한다.

#### 6.6.8. 게임 종료 금지

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

#### 6.6.9. 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.

#### 6.6.10. 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 정지되어야 한다.

## 제7장. 게임 규정

### 7.1. 용어의 정의

#### 7.1.1. 비 고의적 접속 종료

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

#### 7.1.2. 고의적 접속 종료

선수의 고의적인 행동으로 인해 게임 연결이 종료되는 것. 선수의 일정한 행동으로 인해 게임 연결이 종료되는 경우, 그 고의성에 관한 판단은 운영진의 재량에 따른다.

### 7.2. 경기 일시 정지

경기는 본 규정 7.2.1 및 7.2.2에 명시된 사유로 일시 정지될 수 있다. 경기가 일시 정지되거나 중단된 동안 선수는 절대 심판의 허가 없이 경기장을 벗어날 수 없다.

### 7.2.1. 심판 지시에 의한 일시 정지

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

7.2.1.1. 선수의 비 고의적 접촉 종료.

7.2.1.2. 경기장 내 안전 장치의 미흡으로 인해 선수의 신변이 위협받거나, 기타 정상적인 경기 진행에 차질이 야기되는 경우.

7.2.1.3. 방송 중계를 위한 관전용 (옵저버용) PC 및 중계 장비 문제로 정상적인 방송 중계가 불가능한 경우.

7.2.1.4. 천재지변 등으로 인해 경기가 중단되는 경우.

7.2.1.5. 질병, 부상 또는 생리적인 이유 기타 사유로 일시 정지가 불가피하다고 판단한 선수가 심판에게 이를 사전 통보하는 경우

7.2.1.6. 기타 합리적인 사유로 인해 경기 중단이 불가피한 경우

### 7.2.2. 선수에 의한 일시 정지

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 바로 정지 이유를 밝히지 않는 경우, 심판은 경기 재개를 선언할 수 있다.

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

7.2.2.2. 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).

7.2.2.3. 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).

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

7.2.2.5. 버그가 발생한 것으로 판단하는 경우.

7.2.2.6. 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 10분 이내에 경기에 복귀할 수 있는지 확인 후 일시 정지 상태를 유지하거나 해당 세트에 대한 경기 재개를 선언할 수 있다. 만약 심판이 해당 선수가 게임을 제대로 진행할 수 없거나, 10분 이내에 게임에 복귀할 수 없다고 판단할 경우 해당 선수의 소속팀을 기권패 또는 몰수패 처리할 수 있다.

### 7.2.3. 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 후에 해당 세트에 대한 경기를 재개한다.

### 7.2.4. 무단 일시 정지

선수가 허용된 사유 없이 직접 게임을 일시 정지하거나 심판의 허가 없이 일시 정지를 해제(직접 경기를 재개)하는 경우, 또는 선수가 허용된 사유로 경기를 일시 정지하였으나 이에 선수의 귀책사유가 인정되는 경우 운영진은 해당 선수 또는 팀에게 페널티를 부과할 수 있다.

### 7.2.5. 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, 코칭 스태프를 포함한 다른 사람과 대화를 할 수 없다. 선수는 중단 원인을 파악하고, 문제를 해결하기 위해 심판이 요구한 경우에만 심판과 대화가 가능하다. 경기 중단이 길어지는 경우 운영진의 재량으로 각 팀은 경기 재개 전 경기 상황에 대해 논의할 수 있다.

## 7.3. 재경기 및 크로노브레이크

### 7.3.1. 크로노 브레이크

Deterministic Disaster Recovery Tool을 의미한다.

### 7.3.2. 버그

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

### 7.3.3. 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.

### 7.3.4. 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.

### 7.3.5. 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 협회가 고지한 버그(이하 “고지한 버그”)중 게임 정지, 크로노브레이크 및 재경기가 불가능하다고 미리 고지한 버그도 이에 포함된다(설정 시간 및 각 세트 종료 이후 준비 시간에 고지한 버그도 고지한 버그에 포함되며, 이에 한정하지 않는다). 고지한 버그의 경우 사전 고지에 따라 크로노브레이크 및 재경기를 적용할 수 없고, 플레이를 지속해야 한다.

### 7.3.6. 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.

### 7.3.7. 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.

#### 7.3.8. 해결 불가능한 상황

재경기를 해야 하는 버그나 기타 상황을 의미하며 다음과 같은 상황이 포함된다.

7.3.8.1. 크로노브레이크를 사용할 수 없거나 게임을 복구할 수 없는 치명적인 버그 발생

7.3.8.2. 크로노브레이크를 사용해서 해결할 수 없거나 피할 수 없는 치명적인 버그 (챔피언이나 스킨의 금지를 요할 수 있는 챔피언 또는 스킨 버그 포함)

7.3.8.3. 심판의 재량으로 게임을 지속할 수 없다고 판단하는 경우(환경적 문제 및 심각한 하드웨어 고장 포함)

#### 7.3.9. 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 2초 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).

#### 7.3.10. 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.

7.3.10.1. /pause 명령어로 게임 일시 정지

7.3.10.2. 들을 수 있는 수준의 음성 대화를 통해 팀 멤버에게 일시 정지 요청

7.3.10.3. 심판에게 게임 일시 정지 요청

선수가 버그를 인지하는 즉시 명확하게 심판을 호명하며 심판에게 게임 일시 정지 요청을 들

을 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.

#### 7.3.11. 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 해당 세트에 대한 재경기가 허용된다 (본 규정집 7.4.4 참조). 다음 조건 중 하나를 충족하는 경우 기록 게임으로 인정한다.

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

7.3.11.2. 상대 팀 선수 간에 시야가 구축되는 경우.

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

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

### 7.4. 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.

#### 7.4.1. 경미한 버그

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

#### 7.4.2. 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 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.

#### 7.4.3. 고지한 버그

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

#### 7.4.4. 해결 불가능한 상황

해결 불가능한 상황인 경우, 심판은 재경기 절차(아래)를 따른다.

##### 7.4.4.1. 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

##### 7.4.4.2. 기록 게임 판정 전 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)

## 7.5. 재경기 절차

### 7.5.1. 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 것으로 간주한다. 양 팀 모두 크게 불이익을 받은 경우, 한 팀이라도 재경기를 요청하면 재경기를 진행한다.

### 7.5.2. 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.

### 7.5.3. 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.

## 7.6. 하드웨어 오작동

7.6.1. 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.

## 7.7. 운영진의 재량적 판단

7.7.1. 본 규정집 내의 규정에도 불구하고 운영진은 본 대회에 이익을 보호하는 데 필요하다고 판단하는 경우, 크로노브레이크를 사용하거나 게임의 재시작을 지시할 수 있다.

## 7.8. 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 15분 이상 게임이 진행된 경우 (00:15:00), 심판은 재량에 따라 합리적으로 판단하여 아래와 같이 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.

7.8.1. **골드 차이.** 양 팀이 획득한 총 골드량의 57.5%이상을 한 팀이 획득한 경우. (예를 들어, 양 팀이 획득한 총 골드량이 10,000골드인 경우 앞서고 있는 팀이 5,750골드 이상 획득한 경우)

7.8.2. **남은 포탑 수 차이.** 양 팀 간 남은 포탑 수 차이가 8개 이상일 경우.

7.8.3. **남은 억제기 수 차이.** 양 팀 간 남은 억제기 수 차이가 3개 이상일 경우.

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

7.8.5. **생존 챔피언 수 차이.** 두 팀 간 살아있는 챔피언의 수 차이가 최소 4개 이상이며 사망한 모든 챔피언들의 부활 대기시간이 각 40초 이상일 경우

## 7.9. 세트 종료 후 진행 사항

### 7.9.1. 결과

심판이 세트 결과를 확인하고 기록한다.

### 7.9.2. 기술적 문제 보고

선수가 기술적 문제를 발견한 경우 심판과 상의한다.

### 7.9.3 대기 시간

세트 간 대기 시간은 12분이며, 넥서스가 파괴된 시점으로부터 기산한다. 심판은 다음 세트의 밴/픽 단계 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 10분이 경과할 때까지 해당 세트에 출전하는 선수 중 단 1명이라도 경기 구역에 복귀하지 않은 경우 해당 팀은 게임을 기권한 것으로 간주한다.

## 7.10. 경기 후 진행 사항

### 7.10.1. 결과

심판이 경기 결과를 확인하고, 기록한다.

### 7.10.2. 안내

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

### 7.10.3. 경기 후 의무사항

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

## 7.11. 이의제기

팀이 심판의 판정 또는 경기 진행 방식에 이의가 있는 경우, 사전에 제출한 코칭스태프 명단에 기재된 감독 또는 사전에 운영진과 협의된 임시 감독에 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 코칭스태프에게 페널티를 부과할 수 있다.

## 7.12. 경기 기권 또는 몰수 결과

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

## 제8장. 행동 수칙

### 8.1. 고의성 무관

운영진은 본 규정집의 위반을 시도하거나 위반한 자에 대하여 별도의 규정이 없는 한 고의성 여부와 무관하게 페널티를 부과할 수 있다.

### 8.2. 규정 준수 책임

선수, 팀을 포함한 대회 관련자 일체는 본 규정을 준수하여야 한다. 본 규정의 위반을 시도하거나 위반한 자는 운영진의 재량에 따라 부과된 페널티를 수인하여야 한다.

### 8.3. 대회 행동 수칙

#### 8.3.1. 불공정 플레이

선수, 팀을 포함한 대회 관련자 일체가 다음과 같은 행위를 할 경우 불공정 플레이로 간주되며 운영진의 재량에 따라 페널티를 받을 수 있다.

##### 8.3.1.1. 공모

공모는 다른 사람을 속이거나 기만하는 협력 또는 음모로 정의한다. 이러한 협력 또는 음모는 선수, 팀 또는 조직 간에 발생할 수 있으며 이에 국한되지 않는다. 공모에는 아래 예시 행위 등이 포함된다.

8.3.1.1.1. 선수가 게임에서 합리적인 경쟁 기준에 따르지 않고 불성실하게 플레이하는 경우.

8.3.1.1.2. 상대팀 또는 외부공모자와 공모하여 상금 또는 기타 형태의 보상을 나누기로 합의하는 행위.

8.3.1.1.3. 전자기기 또는 기타 방법으로 외부공모자와 선수 간에 신호를 주고받는 행위.

8.3.1.1.4. 보상 또는 기타 이유로 인해 고의로 게임을 지거나 다른 선수에게 그렇게 하도록 유도하는 행위

#### 8.3.1.2. 승부 조작

팀의 선수, 코칭스태프, 단장, 전력분석관, 그 외 임직원 등을 포함한 팀 소속 인원 (이하 “**팀 소속 인원**”)은 법률 또는 본 규정에서 금지하는 수단을 사용하여 게임 또는 경기 결과에 영향을 주는데 동의하거나, 이를 제안하거나, 공모하거나, 시도할 수 없다.

#### 8.3.1.3. 스포츠맨십에 반하는 행위

팀은 모든 게임 내에서 항상 최선을 다해야 하며 우수한 스포츠맨 정신, 정직성, 또는 공정한 플레이 원칙에 위배되는 행동을 지양해야 한다. 다만 밴/픽 등의 창의적 요소 또는 전략 등에 대해서는 고의적인 패배 등을 목표로 하지 않는 한 본 규정의 위반으로 판단하지 않는다.

#### 8.3.1.4. 해킹

해킹은 선수나 팀, 혹은 선수나 팀을 대신하는 타인에 의해 대화용 PC(또는 게임에 사용되는 기타 하드웨어), 서버, 인터넷 연결 또는 리그 오브 레전드 클라이언트가 어떤 방식으로든 위조, 변조, 변경되는 것을 의미하며, 선수용 계정이 계정공유, 해킹 등을 포함한 어떠한 방식으로든 제3자에게 유출되는 것 또한 해당 내용에 포함된다.

#### 8.3.1.5. 버그 악용

버그 악용은 게임에서 우위를 점하기 위해 고의적으로 버그를 사용하는 것을 의미한다. 악용에는 알려진 버그 또는 운영진이 정상적으로 작동하지 않는다고 판단한 리그 오브 레전드 기능 등을 고의적으로 사용하는 등의 행위가 포함된다.

#### 8.3.1.6. 관전용 화면의 이용

경기의 선발 명단에 있는 선수가 해당 경기의 관전용 화면 (즉, 맵이 중립으로 표시되거나 중립으로 볼 수 있는 화면)이 표시된 화면 또는 장치를 보거나 보려고 하는 행위는 허용되지 않는다. 또한 선수는 이러한 화면 또는 장치를 보았을 시 즉시 보고해야 한다.

#### 8.3.1.7. 대리 게임

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

#### 8.3.1.8. 부정 행위

모든 종류의 부정행위 장치 및 프로그램 또는 이와 유사한 방법(예: 장치 및 손을 사용한 신호 전달 등)을 사용한 일체의 부정행위를 의미한다. 또한 팀 소속 인원이나 팀 스태프는 무대 뒤쪽의 코칭스태프 관전용 장치를 이용하여 게임에 개입하거나 게임에 관련된 사람과 통신해서는 아니된다. (예: 백스테이지 코치용 관전 기기를 통해 게임을 일시 중지하거나 게임 참가자에게 메시지를 보내는 등의 게임을 방해하는 경우) 이를 위반한 경우 의도와 상관없이 상대 팀에 대해 몰수패 처리된다.

#### 8.3.1.9. 고의적 접속 종료

합리적인 사유 없이 고의적으로 접속을 종료하는 행위.

#### 8.3.1.10. 기타 불공정 플레이

정정당한 게임 플레이를 위해 운영진이 설정한 기준 또는 이러한 규칙을 위반한다고 운영진이 판단하는 기타 모든 행위의 이행 또는 불이행.

### 8.3.2. 비속어 사용 및 차별적 발언

팀 소속 인원은 불쾌함을 유발하거나, 저속하거나, 모욕적이거나, 위협적이거나, 폭력적이거나, 비방적이거나, 명예를 훼손하거나 공격적이거나 무례한 발언을 사용해서는 안 되며 증오 또는 차별 행위를 조장 또는 선동할 수 없다.

### 8.3.3. 방해 행위/모욕

팀 소속 인원은 상대 선수 및 코칭스태프, 상대 팀 구단주를 포함한 상대 팀 관계자, 관중, 대중 또는 운영진을 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.

#### 8.3.4. 폭력적 행동

팀 소속 인원은 본인의 소속 팀 내 선수 및 코칭스태프, 구단주를 포함한 소속팀 관계자, 상대 팀의 선수 및 코칭스태프, 상대 팀 구단주를 포함한 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.

#### 8.3.5. 스튜디오 장비 사용 방해

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

#### 8.3.6. 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, 경기 중 선수는 본인이 소속된 팀의 다른 출전 선수들(단 밴/픽 과정에서는 허용된 코칭스태프를 포함함)과만 의사소통을 할 수 있다.

#### 8.3.7. 복장

운영진은 언제든지 불쾌감 또는 혐오감을 줄 수 있는 복장을 금지할 권리를 보유한다. 운영진은 본 규정집 3.4에 명시된 대회 복장 규정을 준수하지 않는 팀 소속 인원의 경기 입장 또는 계속되는 참가를 거부할 권리가 있다.

#### 8.3.8 신원 확인

선수는 자신의 얼굴을 가리거나 운영진에게 신분을 숨기려는 시도를 할 수 없다. 운영진은 항상 각 선수의 신원을 구별할 수 있어야 하며, 선수의 신원 확인을 방해하거나 다른 선수 또는 운영진에게 혼란을 주는 물질은 모두 없애도록 선수에게 지시할 수 있다.

#### 8.3.9. 희롱/지속적 괴롭힘

팀 소속 인원, 선수 및 코칭스태프의 에이전트, 팀, 게임단 및 게임단주는 타인을 희롱하거나 지속적으로 괴롭히는 행위를 하여서는 아니 된다. 희롱 또는 지속적 괴롭힘은 상당 기간 동안

지속되는 체계적, 적대적, 반복적인 행위로 신체적 또는 심리적 공격을 가하여 대상이 고통을 느끼도록 하는 일체의 행위를 의미한다.

#### 8.3.10. 성희롱

팀 소속 인원, 선수 및 코칭스태프의 에이전트, 팀, 게임단 및 게임단주는 성희롱을 하여서는 아니 된다. 성희롱은 상대방이 원치 않는 성적인 접근을 의미하는 것으로 합리적인 사람이 특정 행위에 대하여 성적으로 불쾌하거나 모욕적이라고 느낄 수 있다면 성희롱으로 간주될 수 있다. 성적인 협박, 강요, 성적 행위를 요구하며 대가를 약속하는 행위는 절대 허용되지 않는다.

#### 8.3.11. 차별 및 폄하

팀 소속 인원, 선수 및 코칭스태프의 에이전트, 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.

#### 8.3.12. KeSPA Cup, LoL 게임, 팀, 협회 및 운영진 관련 발언

팀 소속 인원, 선수 및 코칭스태프의 에이전트, 팀, 게임단 및 게임단주는 본 대회, LoL 게임, 참가 팀 등 모든 관계자, 협회 및 운영진을 비방하거나 가치를 폄하하거나 명예를 훼손하는 발언이나 행위를 할 수 없으며, 이를 조장하거나 지지할 수 없다.

#### 8.3.13. 게임 내 제재

선수 및 코칭스태프는 리그 오브 레전드 서비스 약관 또는 기타 이에 준하는 규정에 위반되는 행동을 하여서는 아니 된다. 운영진은 게임 내 제재를 받은 선수 및 코칭스태프에게 부과할 수 있다.

#### 8.3.14. 선수 및 코칭스태프 심사

운영진의 판단에 따라 팀 소속 인원, 선수 및 코칭스태프의 에이전트, 팀, 게임단 및 게임단주가 소환사의 규율, LoL 이용약관, 또는 기타 LoL 규칙을 위반한 경우 페널티를 부과할 수 있으며, 이에 대한 조사를 위하여 운영진이 선수 및 코칭스태프에게 연락 및 협조 요청하는 경우 선수 및 코칭스태프는 이에 성실히 응해야만 한다. 해당 선수 및 코칭스태프가 사실을 은폐하거나

나 잘못된 정보를 전달하여 조사를 방해할 경우, 운영진은 재량에 따라 선수 및 코칭스태프에 페널티를 부과할 수 있다.

#### **8.3.15. 범죄 행위**

팀 소속 인원, 선수 및 코칭스태프의 에이전트, 팀, 게임단 및 게임단주는 대한민국 법률에 의해 금지된 행위를 해서는 아니 되며, 관련법률에 따라 유죄 판결을 받거나 그렇게 될 가능성이 높은 행위를 해서는 안 된다.

#### **8.3.16. 부도덕한 행위**

팀 소속 인원, 선수 및 코칭스태프의 에이전트, 팀, 게임단 및 게임단주는 부도덕하거나, 불명 예스럽거나, 전통적으로 인정되는 윤리적 관념에 반하는 행위를 해서는 안 된다.

#### **8.3.17. 기밀 유지**

선수, 팀을 포함한 대회 관련자 일체는 원활한 대회 운영을 위해 운영진이 제공한 기밀 정보를 어떠한 형태 및 어떠한 수단으로도 공개해서는 아니 된다.

#### **8.3.18. 금품 공여**

팀 소속 인원, 선수 및 코칭스태프의 에이전트, 팀, 게임단 및 게임단주는 대회의 경기 전반, 일부분 또는 특정 측면에 부적절하게 영향을 미치거나 조작을 야기할 수 있는 뇌물, 선물 또는 기타 종류를 불문한 경제적 또는 기타 대가를 제안하거나 공여하는 행위를 하거나 이에 가담하여서는 아니된다. 단, 소속팀의 공식 스폰서 혹은 게임단주가 선수 및 코칭스태프에게 성적에 따른 정당한 성과급을 지급하는 경우만은 예외로 한다.

#### **8.3.19. 금품 수수**

팀 소속 인원, 선수 및 코칭스태프의 에이전트, 팀, 게임단 및 게임단주는 팀의 패배를 초래할 수 있는 행위 또는 경기 혹은 게임에서 져주거나 승부를 조작하는 행위 등, 대회의 경기 전반, 일부분 또는 특정 측면에 부적절하게 영향을 미치거나 조작을 야기할 수 있는 뇌물, 선물 또는 기타 종류를 불문한 경제적 또는 기타 대가를 수락하거나 수령하는 행위를 하거나 이에 가담하여서는 아니 된다. 단, 협회, 소속팀의 공식 후원사 혹은 게임단주가 선수 및 코칭스태프에게 성적에 따른 정당한 성과급을 지급하는 경우만은 예외로 한다.

#### 8.3.20. 사행행위 참여

선수 및 코칭스태프는 경기 내용, 결과를 포함하여 본 대회 경기와 관련된 모든 것에 대하여 사행행위에 참여하거나 시도해서는 아니 된다.

#### 8.3.21. 지시 불이행

팀 소속 인원, 선수 및 코칭스태프의 에이전트, 팀, 게임단 및 게임단주는 합리적인 범위 내에서 운영진이 지시 또는 결정한 대회 운영에 필요한 사항을 이행하지 않거나 거부해서는 아니 된다.

#### 8.3.22. 서류 및 기타 요구 사항

운영진의 요청에 따라 팀은 대회 기간 내 여러 차례 관련 서류를 제시해야 할 수 있다. 요청 시 운영진의 기준 및 기한에 맞추어 해당 서류를 제출하지 않거나 완비하지 않았거나 허위 정보를 제출할 경우, 페널티를 받을 수 있다.

### 8.4. 페널티 대상

선수, 팀을 포함한 대회 관련자 일체는 본 규정 또는 대한민국 법률을 위반한 경우 또는 그에 가담하는 경우 페널티의 대상이 된다. 운영진은 재량에 따라 합리적인 페널티의 유형과 수준을 정할 수 있다.

### 8.5. 페널티 구분

운영진은 재량에 따라 **선수, 팀을 포함한 대회 관련자 일체에게** 다음과 같은 페널티를 부과할 수 있으며, 개인과 팀의 페널티는 각각 또는 병행하여 부과할 수 있다.

#### 8.5.1. 구두 또는 서면주의

#### 8.5.2. 경고

대회 기간 중에 ‘경고’를 2회 받은 팀에게는 해당 경기의 다음 세트 또는 다음 경기 첫 세트에서 첫 밴 페이지 중 첫번째 밴 카드 1개를 상실한다. 이후 ‘경고’는 사라지지 않고 해당 선수 혹은 팀이 본 대회에서 탈락할 때까지 유지되며 ‘경고’ 횟수가 누적될 때마다 상실하는 밴 카드는 1개씩 늘어난다. 만약 해당 팀이 한 세트에 사용할 수 있는 밴 카드 (5개)를 모두 상실할 경우 (경고 6회 누적) 누적된 ‘경고’는 초기화되며 운영진의 재량에 따라 더 높은 수위의 페널티를 부과할 수 있다.

8.5.3. 벌금 혹은 상금 몰수

8.5.4. 세트 몰수

8.5.5. 경기 몰수

8.5.6. 출장 정지

8.5.7. 참가 자격 박탈

반복적으로 규칙을 위반하는 경우 운영진은 위반행위자의 향후 대회 참가 자격을 박탈할 수 있다. 단 페널티의 수위가 항상 단계적으로 상승, 적용되는 것은 아니므로 첫 위반행위의 위반의 정도가 매우 심한 경우에는 운영진 재량에 따라 해당 선수의 참가 자격을 즉시 박탈할 수 있다.

## 제9장. 협회 및 운영진의 권한

### 9.1. 최종 결정권

운영진은 본 규정의 해석, 선수 자격, 대회 일정 및 진행, 부정 행위에 대한 페널티와 관련된 모든 최종 결정권을 갖는다.

### 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 코칭스태프는 이에 대한 운영진의 요구에 적극 협조한다.

### 9.4. 팀 이름 및 로고

9.4.1. 협회 및 운영진은 본 대회와 관련된 운영, 홍보, 방송, 또는 정보공개를 목적으로 팀 이름, 로고, 브랜드, 트레이드마크, 또는 심볼을 제한 없이 활용할 수 있으며, 각 팀은 이를 수인하여야 한다.

9.4.2. 공식 파트너사는 본 대회의 후원과 관련된 콘텐츠 제작에 국한하여 협회 및 운영진이 정한 범위 내에서 이를 활용할 수 있다.

9.4.3. 협회 및 운영진은 공식 파트너사의 활용 범위를 각 팀에게 사전에 고지하며, 각 팀은 합리적인 사유가 없는 한 성실히 협조하여야 한다.

## 9.5. 선수 및 코칭스태프의 초상권

9.5.1. 협회 및 운영진은 본 대회와 관련된 운영, 홍보, 방송, 또는 정보공개를 목적으로 선수 및 코칭스태프의 이름, 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 있으며, 선수 및 코칭스태프는 이를 수인하여야 한다.

9.5.2. 공식 파트너사는 본 대회의 후원과 관련된 콘텐츠 제작에 국한하여 협회 및 운영진이 정한 범위 내에서 이를 활용할 수 있다.

9.5.3. 협회 및 운영진은 이에 대해 공식 파트너사의 활용 범위를 각 팀에게 사전에 고지하며, 각 팀은 합리적인 사유가 없는 한 성실히 협조하여야 한다.

## 9.6. 홍보 활동

9.6.1. 협회 및 운영진은 선수 및 코칭스태프에게 본 대회와 관련된 합리적인 범위의 홍보 활동에 대한 참여를 요구할 수 있으며, 선수 및 코칭스태프는 이에 적극 협조하여야 한다. 홍보 활동은 매체 인터뷰, 오프닝 영상 또는 광고 영상 등의 방송 촬영, 프로필 사진 촬영 등을 포함한다.

9.6.2. 공식 파트너사는 본 대회의 후원과 관련된 콘텐츠 제작에 국한하여 운영진이 정한 범위 내에서 이를 활용할 수 있다.

9.6.3. 협회 및 운영진은 이에 대해 공식 파트너사의 활용 범위를 각 팀에게 사전에 고지하여야 하며, 각 팀은 합리적인 사유가 없는 한 성실히 협조하여야 한다.

9.6.4. 위 과정에서 협회 및 운영진이 제작한 콘텐츠의 저작권 및 2차적 저작물 작성권 등 일체의 지식재산권은 협회 및 운영진에 귀속된다.

## 9.7. 방송 및 중계권

9.7.1. 본 대회의 모든 방송 및 중계권리는 협회 및 운영진에 전속적으로 귀속된다.

9.7.2. 방송 및 중계권에는 오디오 방송, 영상 스트리밍, 대회 녹화영상, 대회 중계영상, 하이라이트 영상 등 일체가 포함되며, 협회 및 운영진은 이를 자유롭게 사용, 배급, 편집, 2차 활용할 권리 등을 가진다.

9.7.3. 협회는 공식 파트너사 또는 협회가 지정한 제3자에게 전항의 권리를 재허락할 수 있다.

9.7.4. 선수와 팀은 전항의 이용과 관련하여 추가 대가를 요구하지 않는다.

#### 9.8. 팀 중도하차 시 대응

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

### 제10장. 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 상 관례 또는 신의성실의 원칙에 따라 이를 해석한다.