

e스포츠시설 동호인대회 경기 규정 - 리그 오브 레전드

제 1 장 총칙

제 1 조 (목적)

이 규정은 e스포츠시설 동호인대회 (이하 '대회'라 한다.) League of Legends(이하 '리그 오브 레전드'라 한다.) 종목의 경기진행과 관련된 기본 제반 사항을 규정함을 목적으로 한다. 단, 해당 규정은 기본 규정으로, 필수조항을 제외한 대회 운영 방식 및 세부 규정에 대해서는 주최측 및 업주 자율에 따라 참가자에게 사전 공지 후 변경할 수 있다.

제 2 장 대회참가

제 2 조 (참가자격)

- ① 다음에 해당하는 자만이 대회에 참가 가능하다. 해당 조항은 필수조항으로 주최측 및 업주 자율에 따라 변경할 수 없다.
1. 게임물등급위원회 분류에 따른 이용 가능 연령자로서, 대회일 기준 해당 게임이 이용을 금하는 연령자는 참가할 수 없다.
 2. 참가자는 본인 명의의 계정을 소유하고 본인 계정으로 대회에 참가해야 한다.
 3. 대회일 기준 1년 이내 해당 종목의 공인 프로팀 로스터에 등록된 경험이 있는 자는 참가를 제한한다.
 4. 대한민국 헌법을 위배하는 행위 혹은 e스포츠 전반 및 사회적 물의를 일으킨 이력이 있는 자는 참가를 제한한다.
- ② 팀 내 선수교체는 허용하지 않으며, 5인 1팀으로 구성한다.

제 3 조 (참가자격 검사시점)

대회 당일 사진이 부착된 본인 신분증(학생증, 청소년증, 주민등록증, 운전면허증, 여권, 기간이 만료되지 않은 임시 주민등록증) 확인이 된 동호인만 대회에 참가 가능하다.

제 3 장 경기준비

제 4 조 (서버 및 계정)

- ① 경기 시점에서 한국 라이브 서버에서 제공되는 최신 버전으로 한다.
- ② 대회 주최 측에서 대회용 계정을 제공하는 경우 대회용 계정을 사용해야 한다.
- ③ 대회 주최 측의 재량에 따라 버그 및 기타 안정성 등을 고려하여 사용 불가 등의 조치를 취할 수 있다.

제 5 조 (진영선택)

- ① 운영진의 코인토스를 통해 진영을 선택한다. (코인토스: 팀장이 동전의 앞·뒷면을 선택하고, 운영진이 동전을 던져 떨어졌을 때의 앞·뒷면을 맞힌 팀에게 진영선택권이 주어지는 것)
- ② 다전제 경기의 경우, 코인 토스에서 이긴 팀이 1 세트 진영 선택권을 가지고 2 세트부터 진영선택권은 이전 세트를 진 팀이 진영 선택권을 가지게 된다. 단, 다음세트의 진영 선택은 넥서스가 파괴된 시점으로부터 5분 이내에 다음 세트의 진영을 선택하여 운영진에게 고지해야 한다.

제 6 조 (경기세트 및 설정)

- ① 경기세트는 다음과 같이 진행한다.
 1. 8강 이하: 단판
 2. 4강~결승: 3전 2선승제
- ② 경기설정은 다음과 같이 진행한다.
 1. 경기 맵: 소환사의 협곡
 2. 게임모드: 토너먼트 드래프트
 3. 팀 인원수: 5인
 4. 관전 허용: 로비 관전자 공개

제 4 장 경기진행

제 7 조 (장비)

- ① 키보드, 마우스, 헤드폰(이어폰), 연장선, 마우스패드, 마우스 거치대 등과 같이 동호인이 별도로 준비한 개인장비는 사용 가능하다.
- ② 개인 장비로 인한 튕김 현상, 에러 등의 문제는 동호인 본인이 책임을 지며, 운영진에게 이의를 (사)한국e스포츠협회

제기할 수 없다.

- ③ 동호인 본인이 가져온 장비에 문제가 있어 경기준비가 10분 이상 지연될 경우 운영진의 판단에 따라 사용을 금지할 수 있다.
- ④ 마우스 프로그램, 음성프로그램 외 프로그램 사용은 금지된다.
- ⑤ 클라이언트 조작을 통해 기본 설정 범위를 초과한 설정은 금지된다.

제 8 조 (경기승패)

경기승패의 기준은 다음과 같다.

- 1. 상대의 넥서스를 완전 파괴했을 경우 승리한다.
- 2. 상대가 경기 포기의사를 선언했을 경우 승리한다.

제 9 조 (판정승)

- ① 기술 문제 발생 시 운영진은 재시작을 선언하는 대신 어느 한 팀에게 판정승을 줄 수 있다. 게임 타이머 기준으로 20분 이상 게임이 진행된 경우, 운영진은 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).

- 1. 골드 차이: 골드를 더 획득한 팀의 보유 골드를 기준으로 차이가 33%를 초과하는 경우
- 2. 남은 포탑 수 차이: 양 팀 간 남은 포탑 수 차이가 7개 이상인 경우
- 3. 남은 억제기 수 차이: 두 팀 간 남은 넥서스 포탑 수 차이가 2개인 경우
- 4. 남은 넥서스포탑 수 차이: 양 팀 간 남은 억제기 수 차이가 2개 이상일 경우
- 5. 두 팀 간 살아있는 챔피언의 수 차이가 최소 4명 이상이며 사망한 모든 챔피언들의 부활 대기 시간이 최소 40초 이상일 경우

제 10 조 (게임 중단)

- ① 경기 중 이상 현상이 발생했을 경우, 선수는 거수를 통해 운영진에게 알리고 게임을 일시정지할 수 있다.
 - 1. 경기 중 이상 현상이 발생했을 시 운영진의 지시에 따라 게임 내 / Pause 기능을 이용하여 게임을 일시 중지하고 운영진에게 문제상황을 알린 후 문제상황을 조치한다.
 - 2. 문제상황이 해결되어 게임을 속개할 경우, 운영진은 양 팀에 경기 속개의사를 알리고 경기를 재개한다.

3. 운영진의 판단에 따라 동호인의 부주의로 인한 이상현상이라 판단하고 즉시 경기 속개를 할 수 있다.
 4. 상황 조치 불가 또는 지속적인 이상 현상으로 경기 진행이 불가능할 경우 운영진의 판단에 따라 재경기, 경기속개, 판정승 판정을 할 수 있다.
- ② 선수는 본인의 질병, 부상 또는 생리적인 이유로 직접 일시정지할 수 없으며, 이와 같은 이유로 일시정지가 불가피하다고 판단할 경우 운영진에게 알리고 게임을 중단할 수 있다.
1. 운영진의 재량으로 일시정지 조치를 취할 수 있고, 해당 선수가 10분 이내에 경기에 복귀할 수 있는지 확인 후 일시정지 상태를 유지하거나 게임속행을 선언할 수 있다.
 2. 질병, 부상 또는 생리적인 이유로 일시정지를 야기한 선수에게는 운영진의 판단에 따라 '경고'에 해당되는 페널티가 부과될 수 있다.
- ③ 일시정지 상황에서 동호인들은 다음과 같은 행동을 취해야 한다.
1. 마우스, 키보드 조작금지하며, 개인 이어폰 및 헤드셋 착용상태를 유지한다.
 2. 경기의 공정성을 위해 선수들은 게임이 중단된 동안 어떤 형태로든 서로간 경기와 관련된 커뮤니케이션을 할 수 없다.

제 11 조 (버그)

- ① 게임 중 게임 기록 또는 게임 플레이 메커니즘을 크게 변경하지 않는 치명적이지 않은 버그는 일시 중단 없이 경기를 속개한다. 다음은 치명적이지 않은 버그의 예시이며, 이외 다른 사유가 있을 수 있다.
1. 챔피언 스킬의 미적용 또는 오작동
 2. 챔피언이 움직이지 않는 버그
 3. 챔피언이 의도하지 않은 곳으로 위치하게 되는 버그
 4. 룬, 마스터리 등 선수 개인에게 일어나는 버그
- ② 게임 중 게임 기록 또는 게임 플레이 메커니즘을 크게 변경할 수 있는 치명적인 버그는 운영진의 판단에 따라 재경기, 판정승 판정을 할 수 있다. 다음은 치명적인 버그의 예시이며, 이외 다른 사유가 있을 수 있다.
1. 포탑에 데미지를 입힐 수 없는 버그
 2. 특정 챔피언의 상태 이상으로 타게팅을 할 수 없는 버그
 3. 경기의 일부로 인정되는 버그가 연속적으로 발생하여 경기에 심대한 영향을 주는 상황

제 12 조 (의사소통)

전체 채팅은 경기 포기의사, 경기중단 요청을 위한 채팅만 가능하며, 그 외의 소통은 팀 채팅만 허

용한다. 다음에 해당하는 경우 운영진의 판단에 따라 '경고'에 해당되는 페널티가 부과될 수 있다.

- ① 대회에 피해를 주는 행위 또는 언행
- ② 경기 포기의사, 경기중단 요청 외의 내용을 전체 채팅한 경우

제 13 조 (이의제기)

- ① 게임 상의 문제로 인해 게임 속개가 불가능하다 판단되는 경우, 운영진에게 이의제기 가능하며, 이후 해당 내용의 결과를 도출할 때까지 모든 경기는 그대로 진행해야 한다.
- ② 운영진은 대회 진행과 관련된 중차대한 문제를 제외하고 어떠한 이의 제기도 경기가 정상적으로 종료된 이후에는 받지 않으며, 운영진이 합리적인 통제를 벗어나는 사유로 대회 운영이 불가능한 상황이 발생할 경우 이에 따른 모든 진행은 운영진의 판단에 따른다.

제 5 장 징계

제 14 조 (비신사적 행위)

- ① 경기 시작 30분 전 까지 대회에 참가하는 동호인은 시설 현장에 있어야 하며, 지각으로 경기 시작 시간 이후 도착한 동호인은 10분 초과시 경고 1회를 받고 20분 초과시 실격패 한다.
- ② 경기 진행 중 챔피언 선택 시 고의로 게임을 종료, 진행을 방해하는 행위가 적발될 시 경고 1회가 주어진다.
- ③ 경기 도중 제3자가 경기에 참가하거나, 행동이 대회에 영향을 미칠 수 있다 판단되는 경우, 퇴장 또는 실격패 처리할 수 있다.
- ④ 경기에 임하는 선수가 경기 결과에 직접적인 영향을 주는 행위를 지속적으로 행할 우려가 있으며 혹은 경기 진행에 방해가 된다고 판단될 경우 운영진은 해당 선수를 퇴장조치 할 수 있다.
- ⑤ 대회 진행 시 (욕설, 비 매너) 등으로 대회 분위기를 손상하거나 상대 선수를 자극하는 행위는 운영진의 판단 하에 경고 1회 또는 실격패 처리할 수 있다.

제 15 조 (부정행위)

- ① 게임 진행 중 발생하는 버그를 고의적으로 사용할 경우, 운영진의 판단으로 실격패 처리할 수 있다.
- ② 주차별 대회에서 승부조작과 관련하여 논의가 되거나 시도를 했을 경우 향후 대회 진출 불가능 물론 법적 처벌을 받을 수 있도록 조치한다.

제 16 조 (징계)

- ① 제 14조 및 제 15조 외 경기에 영향을 주는 모든 사항에 대해 운영진은 사안의 경중에 따라 경고, 세트 몰수패 또는 실격 조치할 수 있다.
- ② 운영진으로부터 어떠한 이유로든 구두주의를 2회 이상 받을 경우 해당 팀은 경고 1회를 받는다.
- ③ 운영진으로부터 어떠한 이유로든 경고를 2회 이상 받을 경우 해당 팀은 실격패 한다.