



2024 이스포츠 동호인 대회 경기 규정

[리그 오브 레전드]



사단법인 한국e스포츠협회

2024 이스포츠 동호인 대회 리그 오브 레전드 경기 규정

제 1 장 총칙	3
제 1 조 (목적)	3
제 2 조 (종목명칭)	3
제 3 조 (규정)	3
제 2 장 대회참가	3
제 4 조 (참가자격)	3
제 3 장 경기준비	4
제 5 조 (서버 및 계정)	4
제 6 조 (개인 선수 세팅)	4
제 7 조 (대회진행)	5
제 8 조 (시드권)	6
제 9 조 (경기설정)	6
제 4 장 경기진행	7
제 10 조 (심판)	7
제 11 조 (경기진행)	8
제 12 조 (장비조작)	8
제 13 조 (의사소통)	8
제 14 조 (경기 중 부정행위)	8
제 15 조 (이의제기)	9
제 5 장 경고 및 징계	9
제 16 조 (경고 및 징계)	9

제 1 장 총칙

제 1조 (목적)

이 규정은 2024 이스포츠 동호인 대회 (이하 '대회'라 한다) 리그 오브 레전드 종목의 경기 진행과 관련된 제반 사항을 규정을 목적으로 한다.

제 2조 (종목명칭)

League of Legends (이하 '리그 오브 레전드'라 한다)

제 3조 (규정)

가. 규정의 변경

게임 업데이트 및 운영상의 이유로 규정의 수정이 필요할 경우 대회 기간 중에도 협회는 규정을 수정할 수 있다. 이때, 협회는 수정된 규정을 시설 및 선수들에게 배포하고 공지해야 할 의무가 있다.

제 2장 대회참가

제 4조 (참가자격)

가. 연령제한 : 게임물등급위원회 분류에 따른 이용 가능 연령자로서 12세 이상 참가자만 대회에 참가할 수 있다.

※ 단 업주 선택에 따라 대회 연령대, 직업 등의 제한을 추가로 적용할 수 있다.

ex) 고등학생, 고등학교 3학년, 대학생, 직장인 등

나. 참가자격

- 1) '대회'에 참가하기 위해선 이스포츠 동호인 포털에 회원가입이 되어 있어야 한다.
- 2) 대회 기간 중 병역의 의무를 행하고 있는 군인, 사회복무요원, 상근예비역 등은 참가할 수 없다.
- 3) 모든 동호인들은 본인 명의의 계정을 통해서만 대회에 참가가 가능하다.
 - 계정 명의의 검수는 플레이오프 진행 시점으로 진행한다.
- 4) 미풍양속을 해치거나 기타 운영진이 부적절하다고 판단되는 라이엇 ID는 제재를 받을 수 있으며, 주최 측의 요청 시 해당 선수는 라이엇 ID를 변경해야 한다.
 - 라이엇 ID는 본인이 직접 변경하여야 하며, 이를 거부할 시 플레이오프 참가가 제한된다.
- 5) 2022년 이후 해당 종목 공인 프로 팀에 소속된 경험이 있는 자는 참가를 제한한다.
 - 2022년 이후 라이엇 게임즈에서 개최한 국제 대회 및 LCK, LCK CL, LCK AS 아카데미 리그 등 프로 대회 로스터 등록 경험이 있는 자는 참가를 제한한다.
 - 해당 종목 공인 프로 팀에 소속된 경험이 있는 자가 대회에 출전한 사실이 추후 적발되었을

경우 향후 1년간 한국e스포츠협회 주최/주관 대회에 참가할 수 없다.

6) 팀 구성은 후보 선수 없이 5인 1팀(팀장 1인, 팀원 4인)으로 구성되어야 한다.

- 팀원 변경은 대회 접수 마감 24시간 전까지 가능하다.
- 팀원이 건강 상의 이유로 참여가 불가한 경우 운영진에 증빙서류 제출 후 대회 접수 마감 전까지 팀원 변경이 가능하다.

다. 신원확인 : 참가자는 경기 당일 사진이 부착된 **실물 신분증**을 지참하여야 하며, 확인이 된 동호인만 '대회'에 참가 가능하다. 신분증의 복사본, 사진 파일, 캡처 파일은 인정하지 않는다.

구분	유효한 신분증
성인	주민등록증, 운전면허증(모바일 신분증 포함), 모바일 신분증, 기간 만료 전의 여권, 주민등록증 발급확인신청서
미성년자	사진과 생년월일 확인이 가능한 학생증, 기간 만료 전의 여권, 청소년증, 청소년증 발급확인신청서

- 1) 2021 년 12 월 21 일 이후에 발급된 여권은 여권 정보 증명서를 함께 제시해야 한다.
- 2) 주민등록증 및 청소년증 발급확인신청서는 사진, 인적사항, 발급번호, 유효기간, 기관장 관인에 투명 스티커가 부착되어야 공문서로 인정된다.
- 3) 대회 당일 실물 신분증을 지참하지 않은 경우 해당 선수는 본인임을 증명할 수 있는 문서를 대회 시작 시점까지 준비해야 하며, 본인 확인이 되지 않았을 경우에는 참가를 제한한다.

제 3장 경기준비

제 5조 (서버 및 계정)

- 가. 서버 및 버전은 현 리그 오브 레전드 라이브 게임 서버 클라이언트와 경기 시점에서 제공되는 최신 버전을 사용한다.
- 나. 대회 주최 측의 재량에 따라 버그 및 기타 안정성 등을 고려하여 사용 불가 등의 조치를 취할 수 있다.

제 6조 (개인 선수 세팅)

- 가. 기본적으로 시설 내 장비를 사용하여야 한다.
- 나. 키보드, 마우스, 헤드셋(이어폰), 연장선, 마우스패드, 마우스 거치대와 같은 동호인이 별도로 준비한 개인 장비는 사용 가능하나, 개인 장비로 인한 튕김 현상, 에러 등의 문제는 동호인 본인이 책임을 지며, 운영진에게 이의를 제기할 수 없다.
- 다. 경기 시작 전 세팅 시간은 10분으로 하며, 세팅 시간 내 경기 준비를 마치지 못한 부분에 대한 책임은 선수 본인에게 있다.
- 1) 세팅 시간 경과 시 즉시 운영진의 지시에 따라야 한다. 단, 선수 개인의 귀책사유가 아닌 사유로

인한 세팅 시간 지연 시, 운영진의 판단 하에 추가 시간을 부여할 수 있다.

제 7조 (대회진행)

가. 시즌

- 1) 경기 설정
 - 4강 이하
 - 싱글 엘리미네이션 / 5 vs 5 팀전 / **단판**
 - 소환사의 협곡 / 토너먼트 드래프트 / 로비 관전자 공개
 - 결승
 - 싱글 엘리미네이션 / 5 vs 5 팀전 / **3전 2선승제**
 - 소환사의 협곡 / 토너먼트 드래프트 / 로비 관전자 공개
 - **3/4위전은 결승과 동일한 방식으로 진행한다.**
 - **플레이오프는 운영진의 재량에 따라 경기 방식을 변경하여 진행할 수 있다.**
- 2) 좌석 배치: 선수는 탑, 정글, 미드, 원거리 딜러, 서포터 포지션 순으로 착석해야 한다.
- 3) 블루, 레드 진영 선택
 - 운영진의 코인토스를 통해 승자가 선택한다
 - 다전제 경기의 경우, 첫 세트에서는 코인토스 승리한 팀이 진영을 정하고, 이후 세트는 직전 세트를 패배한 팀이 진영 선택권을 가진다(1세트: 코인토스 승자 → 2세트: 1세트 패배한 팀 → 3세트: 2세트 패배한 팀)
- 4) 각 팀은 챔피언 교환 단계가 시작된 후 게임 시작 20초 전(챔피언 교환 가능 최대 시간 기준 20초 전)까지 모든 챔피언 교환 및 소환사 주문 선택을 완료해야 한다. 20초 미만일 때 챔피언 교환 및 소환사 주문을 선택할 경우 발생하는 오류 발생 시 주의를 부여할 수 있다.
- 5) 시간초과로 인해 픽 또는 밴을 하지 못하여 챔피언이 랜덤으로 픽 되거나 밴이 되지 않은 경우에는 선택 실수 규정이 적용되지 아니하고, 픽 또는 밴을 변경할 수 없다.

나. 플레이오프

- 1) 팀원 변경
 - 팀원 변경은 대회 접수 마감일까지 가능하다.
 - 팀원이 건강 상의 이유로 참여가 불가능한 경우 운영진에 증빙서류 제출 후 플레이오프 전일까지 팀원 변경이 가능하다.
 - 팀원 변경은 시즌 대회 팀원(5인) 중 최대 2인까지 변경 가능하다.
- 2) 플레이오프 진출 팀이 5팀 이상일 경우, 예선을 진행하여 결선에 진출할 4팀을 가린다.
 - 예선 대진 : 홈페이지 대진표 시스템을 활용한 무작위 편성
- 3) 경기방식
 - 5팀 이상 ~ 15팀 이하 일 경우
 - 홈페이지 추첨을 통한 대진 무작위 편성 후, 단판 플레이오프 진출 토너먼트 진행, 승자는 플레이오프 진출, 패자는 다른 패자와 경기를 진행하며, 8팀이 남을 때까지 반복

진행하여 진출팀 선발

- 16팀 이상 24팀 이하 일 경우
 - 홈페이지 추첨을 통한 무작위 4~6개 조 편성 후 조별 예선전 진행
 - 조 1위 자동 진출, 조 2위팀 간 단판 토너먼트 진행하며, 8팀이 남을 때까지 반복 진행하여 진출팀 선발
- 25팀 이상 일 경우
 - 홈페이지 추첨을 통한 8개 조 편성 후 조별 예선전 진행하여 각 조 1위 팀 플레이오프 진출

다. 그 외 형식의 경기

- 1) 정식 종목 규정에 명시된 소환사의 협곡 (5vs5 팀전) 외에 전략적 팀 전투 (TFT), 칼바람 나락 등으로 변형하여 대회를 진행할 경우, 자유 종목 규정을 기준으로 진행한다.

제 8조 (시드권)

가. 플레이오프 시드권

- 1) 시즌 대회별 우승팀은 대회 종목 시설 대표팀 자격으로 반기별 플레이오프 시드권을 획득한다.
- 2) 시드권은 시설별 정식 종목당 1개씩 지급된다.
 - 9개 이상 시설에서 대회를 개최하여 시드권을 9팀 이상이 가지게 될 경우에는 운영진의 판단에 따라 시즌 종료 후 별도 예선전을 통해 플레이오프 진출 팀을 선발할 수 있다.
 - 8개 미만 시설에서 대회를 개최하거나 시즌 우승 팀의 시드권 포기로 인해 시드권 획득 인원이 8팀 이하가 될 경우 운영진의 판단에 따라 시즌 우승팀이 아닌 팀이 시드권을 획득할 수 있다.
- 3) 다수의 대회에 중복 참여하여 플레이오프 진출 자격 획득 시, 가장 먼저 진행된 시설 대회에서의 시드권만을 인정한다.
 - 팀원 일부가 먼저 시드권을 획득한 경우
 - 교체 인원 한도 내 교체가 불가능할 경우, 차순위 팀이 시드권을 획득한다.
 - 시드권 획득과는 별개로, 대회 우승 상금 수령은 가능하다.

제 9조 (경기설정)

가. 방식 : 소환사의 협곡

나. 세부 설정

- 1) 게임 종류: 토너먼트 드래프트
- 2) 관전 허용: 로비 관전자 공개

다. 재경기

- 1) 운영진의 인정하는 사유로 인하여 경기가 중단되었을 경우 재경기를 실시할 수 있다.
- 2) 재경기 진행 시 취소된 경기와 같은 챔피언, 룬, 스펠로 진행한다.

라. 경기 시작과 재개 및 중단

- 1) 운영진은 아래와 같은 상황을 선수의 적합한 경기 중단 사항으로 인정할 수 있다.
 - 게임 도중 렉에 의해 정상적인 경기 진행이 어려울 경우
 - 상대방이 경기 도중 비신사적인 표현이나 행동을 했을 경우
 - 대회 현장의 관중의 방해로 게임 진행이 방해가 되는 경우
 - 기타 명시되지 않은 항목의 상황이 발생할 경우 운영진의 판단에 따라 결정한다.

마. 버그 및 디싱크, 게임 접속 중단 관련

- 1) 경기 도중 시스템 상의 오류로 인하여 발생하는 경기 진행 문제는 운영진의 판단에 따라 결정한다.
- 2) 경기 진행 도중 선수의 고의적인 접속 중단 상황이 발생할 경우, 접속 중단을 시도한 선수의 팀은 경고 혹은 해당 경기를 몰수패 처리한다.
- 3) 위에 명시되어 있지 않은 문제는 운영진의 판단에 따라 결정한다.
- 4) 문제상황이 해결되어 게임을 속개할 경우 운영진은 경기 속개의사를 알리고 경기를 속개한다.

제 4장 경기진행

제 10조 (심판)

가. 시설 업주는 반드시 협회에 심판 파견을 요청해야 하며, 만약 심판 없이 대회를 진행할 경우 시설업주가 심판의 역할에 최선을 다하여야 한다.

나. 심판의 책임

- 1) 심판은 경기 전, 후 또는 중간에 발생하는 모든 경기 관련 문제, 문의 및 상황에 대한 결정을 내려야 하며 판정에 대해 최우선적인 책임이 있다. 심판의 역할은 다음을 포함한다.
 - 매 라운드 선수별 챔피언 및 스펠 확인
 - 선수의 준비 여부 확인 및 준비 명령
 - 경기 시작 선언
 - 게임 중 경기 중단 및 재경기 명령
 - 경기 중 규정 위반에 대한 처벌 명령
 - 경기 종료 및 결과 확인
 - 이의제기 접수 및 대응

다. 판정의 최종 결정권

- 1) 대회 기간 내 모든 판정의 최종 결정권은 운영진이 보유한다.
 - 심판 없이 업주가 자체적으로 대회를 진행하는 경우 우선 결정권은 업주가, 최종 결정권은 협회가 보유한다.

제 11조 (경기진행)

- 가. 경기 중 시스템상 오류로 인하여 발생하는 경기 진행 문제는 운영진의 판단에 따른다
 나. 동호인의 부주의로 인해 경기가 시작되었을 경우 그대로 경기를 진행한다.

제 12조 (장비조작)

- 가. 마우스 제조사가 서비스하는 마우스 설정 프로그램, 음성 채팅 프로그램 외 프로그램 사용과 Alt + Tab 사용 등 경기 중 불필요한 행동은 제한된다.
 나. 클라이언트 조작을 통해 기본 설정 범위를 초과한 설정은 금지된다.

제 13조 (의사소통)

- 가. 전체 채팅은 시작 전 인사와 종료 후 인사, 경기 포기의사, 경기중단 요청을 위한 채팅만 가능하다.
 나. 그 외 경기 중 불필요한 전체 채팅은 금지된다. 대회에 피해(영향)를 주는 행위 또는 언행은 금지되며, 운영진의 판단에 따라 실격 조치할 수 있다.
 다. 게임 내 챔피언의 이야기, 웃음, 춤, 감정표현 등의 액션은 허용된다.
 라. 음성 프로그램 사용은 가능하나 사용하고자 하는 프로그램에 문제가 있어 경기준비가 10분 이상 지연될 경우 심판은 해당 프로그램의 사용을 제한할 수 있다.
 마. 밴/픽 단계가 시작된 이후 경기에 참여하는 5명의 선수만 의사소통이 가능하다. 별도의 인솔자 및 코칭 스태프와의 의사소통은 금지되며, 위반하는 행위 및 적발 시 경고 및 실격 조치할 수 있다.

제 14조 (경기 중 이상 현상)

- 가. 다음의 상황은 경기 일부로 인정되는 버그로 일시 중단 없이 경기를 속개한다
- 1) 챔피언 스킬의 미 적용 또는 오작동
 - 2) 챔피언이 움직이지 않는 버그
 - 3) 챔피언이 의도하지 않는 곳으로 위치하게 되는 버그
 - 4) 룬, 소환사 주문 등 오류 및 버그
- 나. 다음의 상황은 경기 일부로 인정되지 않는 버그로 운영진의 판단에 따라 재경기 및 경기 속개, 판정승 판정을 할 수 있다.
- 1) 포탑에 데미지를 입힐 수 없는 버그
 - 2) 특정 챔피언의 상태 이상으로 타게팅을 할 수 없는 버그
 - 3) 경기 일부로 인정되는 버그가 연속적으로 발생하여 경기에 심대한 영향을 주는 상황
 - 4) 비고의적인 하드웨어 고장
 - 5) 그 외 운영진이 판단할 때 경기를 진행할 수 없다고 판단되는 경우
- 다. 기술 문제 발생 시, 심판은 게임 재시작을 선언하는 대신 어느 한 팀에게 판정승을 줄 수 있다.
 라. 게임 타이머 기준으로 15분 이상 게임이 진행될 경우(00:15:00), 심판은 재량에 따라 합리적으로 판단하여 한 팀이 곧 패배할 가능성이 높은 상황에서만 게임 승리를 판정할 수 있다.

다음은 그러한 판정의 잣대로 삼을 수 있는 기준들이다. (반드시 적용해야 하는 것은 아님)

- 1) 골드 차이: 양 팀이 획득한 총 골드량이 57.5% 이상을 한 팀이 획득한 경우
(양 팀이 획득한 총 골드량이 10,000골드인 경우에, 앞서고 있는 팀이 5,750골드 이상 획득한 경우)
- 2) 남은 포탑 수 차이: 양 팀 간 남은 포탑 수 차이가 8개 이상일 경우
- 3) 남은 억제기 수 차이: 양 팀 간 남은 억제기 수 차이가 3개 이상일 경우
- 4) 남은 넥서스 포탑 수 차이: 양 팀 간 남은 넥서스 포탑 수 차이가 2개인 경우
- 5) 생존 챔피언 수 차이: 두 팀 간 생존하는 챔피언의 수 차이가 4개 이상이며, 사망한 모든 챔피언들의 부활 대기시간이 각 40초 이상일 경우

마. 전투 포기 : 항복 투표를 실시할 경우 투표 시작 후 10초 이내로 찬성해야 하되, 찬성 투표 불일치로 취소될 경우 경고조치 된다.

바. 전체 대화 : 경기 진행 중 혹은 로비에서 전체 대화는 사용이 금지된다.

제 15조 (이의제기)

가. 게임 상의 문제로 인해 게임 속개가 불가능하다 판단되는 경우, 운영진에게 이의를 제기할 수 있으며, 이후 해당 내용의 결과를 도출할 때까지 모든 경기는 그대로 지속해야 한다.

나. 경기의 결과가 나온 이후 이의제기는 경기 후 3분 이내로 운영진에게 해야 하며, 그 이후의 이의제기는 효력을 상실한다.

- 1) 심판 없이 업주가 자체적으로 대회를 진행하는 경우, 업주가 명백하게 잘못된 판정을 내렸다고 판단하였을 때 선수는 대회 종료 후 3일 이내로 협회에 이의제기해야 하며, 그 이후의 이의제기는 효력을 상실한다.

다. 운영진은 대회 진행과 관련된 중차대한 문제를 제외하고 어떠한 이의 제기도 받지 않으며, 운영진이 합리적인 통제를 벗어나는 사유로 대회 운영이 불가능한 상황이 발생할 경우 이에 따른 모든 진행은 운영진의 판단에 따른다.

제 5장 경고 및 징계

제 16조 (경고 및 징계)

가. 선수 개인에 대한 경고 및 징계는 해당 선수 소속 팀에 대한 경고 및 징계로 간주한다.

나. 금지사항 위반 및 경기에 영향을 주는 모든 사항에 대해 운영진은 사안의 경중에 따라 경고 또는 해당 라운드/경기 몰수패를 선언할 수 있다.

- 1) 주의 2회는 경고 1회와 동일하다.
 - 주의 2회 이후부터는 주의 이상의 징계 조치를 받는 경우, 경종과 상관없이 경고 조치를 내릴 수 있다.

- 2) 명시된 경우 외에 "대회"의 원활한 진행을 방해하는 행위에 대해서 운영진은 이를 판단하고 그

에 대한 판정 및 조치를 취할 권리가 있다.

- 3) 운영진으로부터 어떠한 이유로든 경고를 3회 이상 받을 경우 해당 팀은 몰수패한다.

다. 누적 경고 및 페널티 계산

경고 1회	경고 2회	경고 3회
경고	매치 몰수패	대회 몰수패

라. 심판이 인-게임 내 행위에 대해 주의 및 경고를 부여할 수 있으며, 내용은 다음과 같다.

- 1) 경기 중 고의로 게임 종료, 진행을 방해하는 행위 적발 시 주의가 주어진다.
- 2) 고의적으로 어떠한 플레이도 하지 않는 경우 해당 팀에게 주의가 주어진다.
- 3) 상대방에게 욕설 및 그에 준하는 채팅을 하는 경우 혹은 악의적 목적의 채팅을 하는 경우 해당 팀은 경고 또는 해당경기 및 잔여경기 몰수패 판정을 받을 수 있다.
- 4) 경기 도중 제3자가 경기에 참가하거나, 행동이 대회에 영향을 미칠 수 있다고 판단되는 경우 관련 인원은 퇴장 또는 실격패 처리할 수 있으며 향후 1년간 한국e스포츠협회 주최/주관 대회에 참가할 수 없다.
- 5) 동호인 대회에서 승부조작과 관련하여 논의가 되거나 시도를 했을 경우 관련 동호인 및 팀은 실격 처리하며 향후 1년간 한국e스포츠협회 주최/주관 대회에 참가할 수 없다.

마. 운영진은 지시 불이행에 대해 주의 및 경고를 부여할 수 있으며, 내용은 다음과 같다.

- 1) 경기 시작 시간까지 선수 석에 착석하지 않은 경우
- 2) 정당한 사유 없이 운영진의 판정에 불응하는 경우
- 3) 상대방에게 모욕적인 언행이나 행동을 취한 경우

바. 폭력 행위 발생 시 폭력을 가한 인원은 즉시 실격 처리하며 향후 영구적으로 한국e스포츠협회 주최/주관 대회에 참가할 수 없다. 협회와 운영진은 해당 사건에 관한 모든 민형사상 책임을 지지 않는다.

사. 실격이 선언되면 해당 시점까지의 경기 상황과는 상관없이 해당 동호인 및 팀은 대회에서 탈락한다.

※ 본 규정에 명시되지 않은 상황 발생 시 운영진의 판단에 따른다.