

## e스포츠시설 동호인대회 경기규정 - 리그 오브 레전드

### 제 1 장 총칙

#### 제 1조 (목적)

이 규정은 e스포츠시설 동호인대회 (이하'대회'라 한다.) 리그 오브 레전드 종목의 경기진행과 관련된 제반 사항을 규정 및 참고를 목적으로 한다.

#### 제 2조 (종목명칭)

종목명칭: 리그 오브 레전드(League of Legends) (이하'LoL'이라 한다)

### 제 2 장 대회참가

#### 제 3조 (참가자격)

가. 연령제한: 게임물등급위원회 분류에 따른 이용 가능 연령자로서 대회일 기준 만 12세 미만의 동호인은 참가할 수 없다.

※. 중고등부는 13세 이상 20세 미만 선수만 참가 가능

나. 참가자격

1) '대회'에 참가하기 위해선 e스포츠 시설 사이트(e-sportsarena.or.kr)에 가입, 동호인으로 등록이 되어 있어야 한다.

2) 해당 종목 공인 프로팀에 소속된 경험이 있는 자는 참가를 제한한다.

3) 모든 동호인들은 본인 명의의 Lv.30 계정을 소유하고 본인 계정으로 '대회'에 참가해야 한다.

※ 가족 및 친구계정 사용 금지

4) 미풍양속을 해치거나 기타 운영진이 부적절하다고 판단되는 아이디는 제재를 받을 수 있다.

5) 5인 1팀으로 구성되어야 한다.

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

※. 정기 대회 종료 후 반기 별 대회 진출자 확인 시점에 검사한다.

라. 팀원변경: 반기 대회 및 왕중왕전 진출팀에 한하여 대회 접수 종료일 전까지 팀원을 2명까지 변경할 수 있다.

※. 단, 팀원 변경 시 운영진 측에 미리 전달하여야 한다.

## 제 3장 경기준비

### 제 4조 (서버 및 계정)

가. 서버 및 버전은 현 LoL 라이브 게임 서버 클라이언트와 버전을 사용한다.

나. 대회 주최 측에서 대회용 계정을 제공하는 경우 대회용 계정을 사용해야 한다.

다. 대회 주최 측의 재량에 따라 버그 및 기타 안정성 등을 고려하여 사용 불가 등의 조치를 취할 수 있다.

## 제 5조 (경기설정)

### 가. 진영선택

- 1) 운영진의 코인토스를 통해 진영을 선택한다.
- 2) 다전제 경기의 경우, 전 세트 패배 팀이 진영을 선택한다.

※ 업주 자율방식에 따라 변경 가능.

### 나. 경기방식

- 1) 경기맵은 소환사의 협곡, 게임모드는 토너먼트 드래프트로 진행한다.
- 2) 경기 수 : ~8강 단판 , ~4강 및 결승 3판 2선승으로 한다.
- 3) 팀 인원수 : 5인 1팀으로 한다.
- 4) 관전 허용 : 로비 관전자 공개

※. 경기맵을 제외한 모든 경기설정부분은 업주 자율선택이 가능하다.

## 제 4장 경기진행

### 제 6조 (장비)

가. 정기 대회의 경우 해당 매장의 장비를 사용하며, 반기 대회 이상부터 키보드, 마우스, 헤드폰(이어폰), 연장선, 마우스패드, 마우스 거치대와 같은 동호인이 별도로 준비한 개인장비의 사용 가능하다.

※. 개인 장비로 인한 튕김 현상, 에러 등의 문제는 동호인 본인이 책임을 지며, 운영진에게 이의를 제기할 수 없다.

나. 동호인 본인이 가져온 장비에 문제가 있어 경기준비가 10분 이상 지연될 경우 운영진의 판단에

따라 사용을 금지할 수 있다.

다. 마우스 프로그램, 음성프로그램 외 프로그램 사용과 Alt + Tab은 사용이 금지된다.

라. 클라이언트 조작을 통해 기본 설정 범위를 초과한 설정은 금지된다.

## 제 7조 (경기 승패)

가. 상대가 경기 포기의사를 선언했을 경우 승리한다.

나. 상대의 넥서스를 완전 파괴했을 경우 승리한다.

다. 기타 상황에 대해서는 운영진 판정에 따른다.

- 기술 문제 발생 시 운영진은 경기 재시작을 선언하는 대신 어느 한 팀에게 판정승 판정을 내릴 수 있다.

- 판정승 경우에 아래 항목 중 3가지 이상 충족되는 경우 판정승 기준에 맞춰 우세승 판정을 내릴 수 있다.

1) 게임 타이머 기준으로 20분 이상 게임이 진행된 경우(00:20:00)

2) 골드를 더 획득한 팀의 보유 골드를 기준으로 차이가 33%를 초과하는 경우

3) 양 팀 간 남은 포탑 수 차이가 7개 이상인 경우

4) 두 팀 간 남은 넥서스 포탑 수 차이가 2개인 경우

## 제 8조 (경기 중 이상현상)

가. 경기 중 이상 현상이 발생했을 경우 선수는 거수를 통해 운영진에게 알린다.

1) 경기 중 이상 현상이 발생했을 시 퍼즈를 건 후 일시 정지상황에서 운영진에게 문제상황을

알린 후 문제상황을 조치한다.

- 2) 문제상황이 해결되어 게임을 속개할 경우 운영진은 경기 속개의사를 알리고 경기를 속개한다.
- 3) 상황 조치 불가 또는 지속적인 이상 현상으로 경기 진행이 불가능할 경우 운영진의 판단에 따라 재경기, 경기속개, 우세승 판정을 할 수 있다.
- 4) 동호인의 부주의(챔피언 미선택 및 잘못선택, 룬설정)로 인한 경기 시작은 그대로 경기를 시작한다.
- 5) 경기 중 생리현상으로 중단을 요청한 경우 제 8조 가 1항에 따라 경기를 중단하며 경고 1회와 문제상황 해결 후 경기를 속개한다.

나. 일시 정지 상황에서 동호인들은 다음과 같은 행동을 취해야 한다.

- 1) 마우스, 키보드 조작금지
- 2) 개인 이어폰 및 헤드셋 착용 상태를 유지하며, 어떠한 형태로든 서로간 경기 상황 커뮤니케이션은 금지한다.

다. 서버, 인터넷 장애 또는 경기장 문제로 인해 참가 동호인 전체가 디스커넥트 발생 시 재경기를 실시 한다.

## 제 9조 (버그)

가. 게임 중 게임 기록 또는 게임 플레이 매커니즘을 크게 변경할 수 있는 치명적이지 않은 버그는 일시 중단 없이 경기를 속개하며, 이외 다른 사유가 있을 수 있다.

- 1) 챔피언 스킬의 미 적용 또는 오작동
- 2) 챔피언이 움직이지 않는 버그
- 3) 챔피언이 의도하지 않은 곳으로 위치하게 되는 버그
- 4) 룬,마스터리 등 선수 개인에게 일어나는 버그

나. 게임 중 게임 기록 또는 게임 플레이 매커니즘을 크게 변경할 수 있는 치명적인 버그는 운영진의 판단에 따라 재경기, 우세승 판정을 할 수 있으며, 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

※. 단 운영진의 재량에 따라 판정은 달라질 수 있다.

## 제 10조 (의사소통)

가. 전체 채팅은 경기 포기의사, 경기중단 요청을 위한 채팅만 가능하다. 그 외의 소통은 팀 채팅만 허용한다. (전체 채팅 시 경고 1회)

※. 경기 포기의사 GG 또는 gg, 경기중단 요청 PP 또는 pp

나. '대회'에 피해를 주는 행위 또는 언행은 금지되며, 운영진의 판단에 따라 실격 조치할 수 있다.

다. 음성 프로그램은 사용 가능하나 사용하고자 하는 프로그램에 문제가 있어 경기준비가 10분 이상 지연될 경우 운영진이 사용 금지 선언 가능하다.

## 제 11조 (이의제기)

가. 게임 상의 문제로 인해 게임 속개가 불가능하다 판단되는 경우, 운영진에게 이의제기 가능하며, 이후 해당 내용의 결과가 도출될 때까지 모든 경기는 그대로 진행해야한다.

나. 경기 종료 후 나온 이의제기는 경기 후 5분 이내로 운영진에게 해야 하며, 그 이후의 이의제기는 효력을 상실한다.

다. 운영진은 '대회' 진행과 관련된 중대한 문제를 제외하고 어떠한 이의 제기도 받지 않으며, 운영

진이 합리적 통제를 벗어나는 사유로 '대회' 운영이 불가능한 상황이 발생할 경우 이에 따른 모든 진행은 운영진의 판단에 따른다.

## 제 5장 징계

### 제 12조 (부정행위)

- 가. 금지사항 위반 및 경기에 영향을 주는 모든 사항에 대해 운영진은 사안의 경중에 따라 경고 또는 해당 세트 몰수패를 선언할 수 있다.
- 나. 경기 진행 중 챔피언 선택 시 고의로 게임을 종료, 진행을 방해하는 행위가 적발될 시 경고 1회가 주어진다.
  - ※. 해당 경기에서 고의로 게임을 종료하기 전까지 챔피언은 동일하게 선택해야한다.
- 다. 경기 도중 제3자가 경기에 참가하거나, 행동이 대회에 영향을 미칠 수 있다 판단되는 경우, 퇴장 또는 실격패 처리할 수 있다.
- 라. 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.
- 마. 대회 진행 시 (욕설, 비 매너) 등으로 대회 분위기를 손상하거나 상대 선수를 자극하는 행위는 운영진의 판단 하에 실격패 처리할 수 있다.
- 바. 게임 진행 중 발생하는 버그를 고의적으로 사용할 경우, 운영진의 판단으로 실격패 처리할 수 있다.
- 사. 경기 시작 10분 전 까지 '대회'에 참가하는 동호인은 현장에 있어야 하며, 경기 시작 시간에 지각을 한 동호인은 10분 초과시 경고 1회, 20분 초과시 실격패 한다.
- 아. '대회'에서 승부조작과 관련하여 논의가 되거나 시도를 했을 경우 관련 팀은 실격패 처리하며 향후 한국e스포츠협회 주관 대회에 참가할 수 없다.

자. 운영진으로부터 어떠한 이유로든 경고를 3회 이상 받을 경우 해당 동호인 /팀은 실격패한다.

※ 본 규정에 명시되지 않은 상황 발생 시 운영진의 판단에 따른다.