



# 2024 이스포츠 동호인 대회 경기 규정

## [전략적 팀 전투]



사단법인 한국e스포츠협회

# 이스포츠 동호인 대회 전략적 팀 전투 경기 규정

<b>제 1 장 총칙</b> .....	<b>3</b>
제 1 조 (목적) .....	3
제 2 조 (종목 명칭).....	3
제 3 조 (규정).....	3
<b>제 2 장 대회참가</b> .....	<b>3</b>
제 4 조 (참가자격).....	3
<b>제 3 장 경기준비</b> .....	<b>4</b>
제 5 조 (서버 및 계정).....	4
제 6 조 (개인 선수 세팅).....	4
제 7 조 (경기설정).....	4
<b>제 4 장 경기진행</b> .....	<b>6</b>
제 8 조 (심판).....	6
제 9 조 (경기진행).....	7
제 10 조 (장비조작) .....	7
제 11 조 (의사소통) .....	7
제 12 조 (이의제기) .....	7
<b>제 5 장 경고 및 징계</b> .....	<b>8</b>
제 13 조 (경고 및 징계).....	8

## 제1장 총칙

### 제1조 (목적)

이 규정은 이스포츠 동호인 대회 (이하 '대회'라 한다.) 리그 오브 레전드 - 전략적 팀 전투 종목의 경기진행과 관련된 제반 사항을 규정을 목적으로 한다.

### 제2조 (종목 명칭)

리그 오브 레전드 - 전략적 팀 전투(이하 'TFT'라 한다)

### 제3조 (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.

## 제2장 대회참가

### 제4조 (참가자격)

가. 연령제한 : 게임물등급위원회 분류에 따른 해당 게임의 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) 미풍양속을 해치거나 기타 운영진이 부적절하다고 판단되는 라이엇 ID는 제재를 받을 수 있으며, 주최 측의 요청 시 해당 선수는 라이엇 ID를 변경해야 한다.
- 4) 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) 2021년 12월 21일 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.

## 제3장 경기준비

### 제5조 (서버 및 계정)

- 가. 서버 및 버전은 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.

### 제6조 (개인 선수 세팅)

- 가. 기본적으로 시설 내 장비를 사용하여야 한다.
- 나. 키보드, 마우스, 헤드셋(이어폰), 연장선, 마우스패드, 마우스 거치대, 게임 패드와 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.

### 제7조 (경기설정)

- 가. 경기 방식 (8인 진행 시)
  - 1) 신청 인원이 8명일 시 1그룹으로 대회를 진행한다.
  - 2) 3라운드 포인트제
  - 3) 라운드 별 포인트

순위	포인트
1	8
2	5

3	4
4	3
5	2
6	1
7, 8	0

- 4) 합산 포인트가 동률일 경우 우선순위는 아래와 같다.
  - 4-1) 당일 대회 게임에서의 1위 횟수 및 상위 4인 내 순위한 횟수 (1위의 경우 2회로 간주)
  - 4-2) 당일 대회에서 획득한 최고 등수의 횟수

나. 경기 방식 (12인 진행 시)

- 1) 그룹 : 홈페이지 대진표 시스템을 통한 4인 3개 그룹 무작위 편성
- 2) 예선 : 홈페이지 대진표 시스템을 활용한 무작위 그룹 편성 후 (A+B 1라운드 / B+C 1라운드 / A+C 1라운드) 진행
- 3) 3개 그룹 이상 진행으로, 순위에 따른 8인 선정이 어려울 경우 우선순위는 아래와 같다.
  - 3-1) 3그룹 이상 진행 시 각 그룹 별 상위 n인 결선 진출 후 잔여 인원 중 더 상위 라운드에 탈락한 인원 결선 진출
  - 3-2) 1항의 항목이 동률일 시, 각 그룹 1위 잔여 체력이 더 높은 그룹의 인원이 진출
  - 3-3) 2항의 항목이 동률일 시, 각 그룹 최종 라운드가 더 높은 그룹의 인원이 진출
  - 3-4) 3항의 항목이 동률일 시, 결선 참가자 제외 상위 8인 대상 재경기 진행 후 결선 진출
- 4) 결선 : 2라운드 포인트제 진행
  - 4-1) 합산 포인트가 동률인 경우 우선순위는 아래와 같다
    - (1) 합산 포인트가 동률일 경우, 라운드 1위를 더 많이 한 순서대로 순위 산정
    - (2) 1항의 항목이 동률일 시, 마지막 라운드 생존 순위가 높은 순서대로 순위 산정

다. 경기 방식 (16인 이상 진행 시)

- 1) 그룹 : 홈페이지 대진표 시스템을 활용한 무작위 편성
- 2) 예선 : 그룹별 1라운드 단판 진행, 각 조별 포인트에 따라 상위 8인 결선 진출
- 3) 3개 그룹 이상 진행으로, 순위에 따른 8인 선정이 어려울 경우 우선순위는 아래와 같다.
  - 3-1) 3그룹 이상 진행 시 각 그룹 별 상위 n인 결선 진출 후 잔여 인원 중 더 상위 라운드에 탈락한 인원 결선 진출
  - 3-2) 1항의 항목이 동률일 시, 각 그룹 1위 잔여 체력이 더 높은 그룹의 인원이 진출
  - 3-3) 2항의 항목이 동률일 시, 각 그룹 최종 라운드가 더 높은 그룹의 인원이 진출
  - 3-4) 3항의 항목이 동률일 시, 결선 참가자 제외 상위 8인 대상 재경기 진행 후 결선 진출
- 4) 결선 : 2라운드 포인트제 진행
  - 4-1) 합산 포인트가 동률인 경우 우선순위는 아래와 같다
    - (1) 합산 포인트가 동률일 경우, 라운드 1위를 더 많이 한 순서대로 순위 산정
    - (2) 1항의 항목이 동률일 시, 마지막 라운드 생존 순위가 높은 순서대로 순위 산정

라. 재경기

- 1) 운영진이 인정하는 사유로 인하여 경기가 중단되었을 경우 재경기를 실시할 수 있다.
- 2) 재경기 진행 시 취소된 경기와 같은 캐릭터/맵 등 동일한 내용으로 진행한다.

다. 경기 시작과 재개 및 중단

- 1) 경기 중 불필요한 전체 채팅은 제한한다. 선수가 심판에게 경기 중단 의사를 표현할 수 있으며, 경기 중단 의사 표현 전 선수가 직접 인게임 내 일시정지 조치를 취할 수 있으며 이후 경기 중단 사유를 운영진이 인정하지 않는다면 해당 선수는 주의 및 최대 경고 1회를 부여받을 수 있다.
- 2) 운영진은 아래와 같은 상황을 선수의 적합한 경기 중단 사항으로 인정할 수 있다.
  - 2-1) 게임 도중 렉에 의해 정상적인 경기 진행이 어려울 경우
  - 2-2) 상대방이 경기 도중 비신사적인 표현이나 행동을 했을 경우
  - 2-3) 대회 현장의 관중의 방해로 게임 진행이 방해가 되는 경우
  - 2-4) 기타 명시되지 않은 항목의 상황이 발생할 경우 운영진의 판단에 따라 결정한다.

바. 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 선수는 경고 혹은 해당 경기를 몰수패 처리한다.
- 3) 아래 상황에서의 경기 중단 시, 해당 시간까지의 스코어를 인정하고, 해당 시점부터 잔여 시간 동안 재경기를 진행한다.
  - 3-1) 대회장 내부 전기시설의 문제로 인한 접속 중단
  - 3-2) 경기에 사용중인 PC의 시스템 또는 게임 프로그램 상의 불안정으로 인한 경기 중단
- 4) 문제상황이 해결되어 게임을 속개할 경우 운영진은 경기 속개의사를 알리고 경기를 속개한다.
- 5) 위에 명시되어 있지 않은 문제는 운영진의 판단에 따라 결정한다.

## 제4장 경기진행

### 제8조 (심판)

가. 시설 업주는 반드시 협회에 심판 파견을 요청해야 하며, 만약 심판 없이 대회를 진행할 경우 시설 업주가 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.
  - (1) 매 세트 양 선수 캐릭터 등 인게임적 준비 요소 확인

- (2) 선수의 준비 여부 확인 및 준비 명령
- (3) 경기 시작 선언
- (4) 게임 중 일시정지 및 재개 명령
- (5) 경기 중 규정 위반에 대한 처벌 명령
- (6) 경기 종료 및 결과 확인
- (7) 이의제기 접수 및 대응

다. 판정의 최종 결정권

1) **대회 기간 내 모든 판정의 최종 결정권은 운영진이 보유한다.**

- (1) 심판 없이 업주가 자체적으로 대회를 진행하는 경우 우선 결정권은 업주가, 최종 결정권은 협회가 보유한다.

### 제9조 (경기진행)

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

### 제10조 (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.

### 제11조 (의사소통)

- 가. 대회에 피해(영향)를 주는 행위 또는 언행은 금지되며, 운영진의 판단에 따라 실격 조치할 수 있다.
- 나. 음성 프로그램 사용은 가능하나 사용하고자 하는 프로그램에 문제가 있어 경기준비가 10분 이상 지연될 경우 심판은 해당 프로그램의 사용을 제한할 수 있다.

### 제12조 (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 5분 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, 운

영진이 합리적인 통제를 벗어나는 사유로 대회 운영이 불가능한 상황이 발생할 경우 이에 따른 모든 진행은 운영진의 판단에 따른다.

## 제5장 경고 및 징계

### 제13조 (경고 및 징계)

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

1) 주의 2회는 경고 1회와 동일하다.

(1) 주의 2회 이후부터는 주의 이상의 징계 조치를 받는 경우, 경중과 상관없이 경고 조치를 내릴 수 있다.

2) 명시된 경우 외에 "대회"의 원활한 진행을 방해하는 행위에 대해서 운영진은 이를 판단하고 그에 대한 판정 및 조치를 취할 권리가 있다.

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

나. 누적 경고 및 페널티 계산

경고 1회	경고 2회	경고 3회
경고	매치 몰수패	대회 몰수패

다. 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 선수에게 주의가 주어진다.

3) 상대방에게 욕설 및 그에 준하는 채팅을 하는 경우 혹은 악의적 목적의 채팅을 하는 경우 해당 선수는 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.

라. 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

마. 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.

바. 실격이 선언되면 해당 시점까지의 경기 상황과는 상관없이 해당 동호인 및 팀은 대회에서 탈락

한다.

※ 본 규정에 명시되지 않은 상황 발생 시 운영진의 판단에 따른다.