



# 제 15 회 대통령배 아마추어 이스포츠 대회

## 리그 오브 레전드 경기 규정

[시행 2023.06.22]

(사)한국 e 스포츠협회



## 목차

### 제 1 장 총칙

제 1 조 (목적).....	3
제 2 조 (종목 명칭 및 버전).....	3
제 3 조 (의무).....	3

### 제 2 장 대회 정보

제 4 조 (지역 대표 선발전).....	3
제 5 조 (전국 결선).....	4

### 제 3 장 대회 참가

제 6 조 (참가자격 및 교체).....	5
제 7 조 (참가자격 제한 검사시점).....	6

### 제 4 장 경기준비

제 8 조 (심판).....	7
제 9 조 (서버 및 계정).....	8
제 10 조 (경기 설정).....	8
제 11 조 (개인 장비).....	9

### 제 5 장 경기진행

제 12 조 (의사소통).....	10
제 13 조 (버그).....	11
제 14 조 (판정승).....	11
제 15 조 (경기 중 이상현상).....	12
제 16 조 (이의 제기).....	13

### 제 6 장 징계

제 17 조 (비 신사적 행위).....	14
제 18 조 (부정행위).....	14
제 19 조 (징계).....	14

## 제 1 장 총칙

### 제 1 조 (목적)

이 규정은 제 15 회 대통령배 아마추어 이스포츠 대회(이하 '제 15 회 대통령배 KeG'라 한다.) 리그 오브 레전드 종목의 경기 진행과 관련된 제반 사항을 규정함을 목적으로 한다.

### 제 2 조 (종목 명칭 및 버전)

가. 종목 명칭: 리그 오브 레전드 (League of Legends, 이하 'LoL'이라 한다)

나. 버전: 경기 시점에서 한국 라이브 서버에서 제공되는 최신 버전으로 한다.

### 제 3 조 (의무)

가. 사무국

대회 운영사무국은, 본 대회의 성공적 개최를 위해 최선의 지원을 제공한다. 본 대회의 성공적 개최에 해가 될 수 있는 사안에 대하여 그 심각성의 정도에 따라 합리적인 방식으로 대응한다. 이러한 사무국의 의무는 규정 내 명시된 내용 이외의 사안에도 해당한다.

나. 참가자

본 대회의 모든 참가자는 본 대회의 성공적 개최를 위해 사무국의 대회 운영 방침에 적극 협조한다. 참가자는 대회 기간 중 개인적인 사유로 중도 이탈하거나 대회의 공정성 및 순수성을 해치는 행위를 지양하고 건전한 스포츠맨십을 바탕으로 하여 매 경기 최선을 다한다.

## 제 2 장 대회 정보

### 제 4 조 (지역 대표 선발전)

가. 일정: 7 월 1 일(토) ~ 7 월 30 일(일) 중 각 주관 기관이 선정한 일정

나. 장소: 온라인 혹은 오프라인 장소 (지역 이스포츠 경기장, PC 방, 체육관 등)

다. 경기 방식

구분	경기 세트	방식
4 강 이하	단판	싱글 토너먼트
결승, 3/4 위전	3 전 2 선승제	싱글 토너먼트

(※ 지역 대표 선발전 주관 기관의 재량에 따라 변경할 수 있다.)

- 1) 참가팀 선수는 지역 대표 선발전 출전 시 서약서를 자필로 서명하여 사무국에 제출해야 한다.
- 2) 지역 대표 선발전이 온라인으로 진행될 경우, 영상 통화를 통해 참가자 본인의 얼굴과 제 7 조 가항 연령 제한에 명시된 신분증 실물을 제시해 본인 인증을 진행해야 한다.

라. 상금

순위	상금
1 위	팀 30 만원
2 위	팀 20 만원

- 1) 지역 대표 선발전 상금은 해당 팀 선수들에게 1/5 로 분배하여 4.4% 공제 후 지급된다. (상금은 전국 결선과 함께 지급된다.)
- 2) 지역 대표 선발전에서 해당 종목에 3 팀 이하가 참여했을 경우, 지역 대표 선발전의 상금은 지급되지 않는다.
- 3) 지역 대표 선발전에서 전국 결선에 진출한 팀이 전국 결선에 출전하지 않을 경우 지역 대표 선발전 상금은 지급하지 않는다.
- 4) 지역 대표 선발전을 통해 전국 결선에 진출한 팀이 전국 결선에 출전하지 않을 경우 전국 결선 출전 권한은 차 순위 팀에게 승계된다. 단, 지역 대표 선발전 순위에 따른 상금은 차 순위 팀에게 승계되지 않는다.

**제 5 조 (전국 결선)**

가. 일정: 8 월 19 일(토) ~ 8 월 20 일(일)

나. 장소: 군산새만금컨벤션센터 실내전시장

다. 경기 방식

구분	경기 세트	방식
16 강 이하	단판	4 개 조 풀리그
8 강	단판	싱글 토너먼트
4 강, 3/4 위전, 결승	3 전 2 선승제	싱글 토너먼트

- 1) 풀리그 순위를 결정하기 위해, 매 경기에서 승리한 팀은 1 점을 획득한다.
- 2) 풀리그가 종료된 직후 최종 점수가 동점인 경우, 두 팀 간의 상대 전적을 고려해 경기 순위를 정한다. 이때 상대 전적이 동률이면 서로 간 경기에서 승리한 경기 시간의 합이 짧은 순으로 순위를 정한다. 승리 시간까지 같을 경우 단판 순위결정전을 진행한다.

## 라. 상금 및 표창

순위	상금	표창
1 위	팀 400 만원	문화체육관광부장관상
2 위	팀 200 만원	한국콘텐츠진흥원장상
3 위	팀 150 만원	한국 e 스포츠협회장상
4 위	팀 50 만원	-
8 강	팀 40 만원	-
16 강	팀 30 만원	-

- 1) 전국 결선 상금은 해당 팀 선수들에게 1/5 로 분배하여 4.4% 공제 후 개별 지급된다.

## 제 3 장 대회 참가

### 제 6 조 (참가자격 및 교체)

가. 연령제한: 2023 년 대회 개최일 기준으로 게임물등급위원회 분류에 따른 이용 가능 연령자로서 2011 년 대회 개최일 이후 출생자는 참가할 수 없다.

나. 지역제한: 지역 제한을 적용하는 지역에 참가하는 팀은 해당 지역에 거주하거나 해당 지역 학교에 재학 중인 인원을 최소 2 명 이상 포함해야 한다.

- 1) 지역 제한에 해당하는 선수는 대회 당일 기준으로 14 일 이내 발급한 주민등록등본(초본), 재학증명서를 사무국에 제출해야 한다.
- 2) 지역 대표 선발전 참가 후 소속 지역을 변경할 수 없으며, 올해 대통령배 KeG 와 KeSPA CUP 등을 포함하여 한국 e 스포츠협회가 주최, 주관하는 대회에는 해당 소속 지역으로 참가해야 한다.

다. 자격제한: 다음 자격에 해당하는 자는 참가를 할 수 없다.

- 1) 다음 리그에 출전 경험이 있는 자 (소속 팀의 예비 명단에 포함된 경우에도 해당)
  - 가) 2022~2023 년 LCK, LCK 챌린저스 리그 본선 로스터에 등록된 선수
  - 나) 2022~2023 년 타 국가의 LoL 1 부 및 2 부 리그 본선 로스터에 등록된 선수 단, 아래에 해당하는 경우에는 자격 제한에 해당하지 않는다.
    - ① 지역 대표 선발전이 시작된 이후에 위에 명시된 리그에 참가한 경우
    - ② 긴급 콜업으로 인해 LCK, LCK 챌린저스 리그 본선 로스터에 등록된 경우
- 2) 대한민국 헌법을 위배하는 행위 혹은 e 스포츠 전반 및 사회적 물의를 일으킨 이력이 있는 자

3) 기타 해당 종목사 자체 징계에 의해 대회 출전이 금지된 자

(대리 게임, 계정 공유, 어뷰징, 부정행위 프로그램 사용 등)

라. 대회 기간 중 병역의 의무를 행하고 있는 군인, 사회복무요원, 상근예비역 등은 참가할 수 없다.

마. 계정 제한: 참가자는 본인 명의의 LoL 30 레벨 이상의 라이엇 계정을 보유해야 한다.

바. 시드 배정: 사무국의 재량에 따라 지역 대표 선발전 진행 시 아래에 해당하는 팀은 상위 라운드에 시드를 받을 수 있다. (ex: 전체 16 강으로 진행 시, 8 강에 시드 부여)

- 2022 년 8 월 22 일 이후 지역에서 주최한 동일 종목의 대회에 입상한 팀

사. 팀 내 선수교체는 전국 결선 직전에 한해 최대 2 인까지 가능하며, 참가 자격 기준에 맞는 자에 한해 가능하다.

### 제 7 조 (참가자격 제한 검사 시점)

가. 연령 제한: 참가자는 경기 당일 사진이 부착된 신분증 실물을 지참하여야 하며, 신분증의 복사본, 사진 파일, 캡처 파일은 인정하지 않는다.

구분	유효한 신분증
성인	주민등록증, 운전면허증(모바일 신분증 포함), 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.

나. 중복 참여 제한

1) 지역 대표 선발전 참가 후, 타 지역 대표 선발전에 중복으로 참가할 수 없다.

2) 한 종목에 참가 한 후, 다른 종목에 중복으로 참가할 수 없다.

3) 중복 참가가 확인된 경우 상금, 표창, 훈격은 모두 무효 및 몰수로 처리한다.

다. 자격 제한: 지역 대표 선발전 종료 후 전국 결선 진출자 확인 시점에 검사한다. 적발될 경우 지급될 상금 및 상품은 모두 몰수하며 경기 결과는 번복되지 않는다.

라. 계정 제한: 지역 대표 선발전 시점에 검사한다. 적발될 경우 전국 결선에 참가할 수 없고, 상금 및 상품도 지급되지 않는다. 또한, 경기 결과는 번복되지 않는다.

## 제 4 장 경기준비

### 제 8 조 (심판)

가. 심판은 경기 전, 후 또는 중간에 발생하는 모든 경기 관련 문제, 문의 및 상황에 관한 결정을 내릴 책임이 있다. 심판이 본 규정에 따라 내린 판정은 우선적 효력을 가지며, 심판은 판정에 관해 최우선적인 책임이 있다. 심판의 역할은 다음을 포함한다.

- 1) 매 세트 참가 팀들의 엔트리 확인
- 2) 경기용 PC 및 주변장치 상태 확인 및 모니터링
- 3) 팀의 경기장 도착 여부 확인 및 선수 착석, 준비 명령
- 4) 경기 시작 선언
- 5) 게임 중 일시 정지(Pause) 및 재개(Resume) 명령
- 6) 경기 중 규정 위반에 대한 페널티 명령
- 7) 경기 종료 및 결과 확인
- 8) 이의제기 접수 및 대응

나. 심판의 자격: 심판은 운영진이 사전에 심사하여 자격을 부여한 자로 한다. 심판은 매 시즌 전 운영진이 요청하는 심판 관련 교육을 이수해야 하며, 이수하지 못할 경우 자격이 박탈될 수 있다. 또한, 심판은 어떠한 방식으로든 특정 팀에 소속될 수 없다.

다. 심판의 중립: 심판은 항상 엄숙하게 행동해야 하며, 공정한 판결을 내려야 한다. 심판은 어떠한 선수, 팀, 감독, 코치, 관계자에 대한 선호나 편견을 보여서는 안 된다.

라. 판정의 최종 결정권: 심판이 잘못된 판결을 내리면 심판의 결정은 절대적이므로 경기 중 판결을 번복할 수 없다. 그러나 경기에 참가하는 팀이 이의를 제기하거나 합리적인 사유가 있는 경우 운영진은 재량에 따라 심판이 공정한 판정을 내리기 위한 적합한 절차를 준수했는지 확인하고 검토할 수 있다. 심판이 적합한 절차를 따르지 않고 판정을 내린 경우 운영진은 심판의 판정을 무효로 하고 번복할 수 있으며, 적절한 제재를 가할 수 있다. 대회 기간 내 모든 판정의 최종 결정권은 항상 운영진이 보유한다.

마. 심판에 대한 징계: 심판이 경기장 내/외에서 불공정한 판결, 부정행위, 비신사적 행위, 규정 위반 행위 및 사회적 물의를 일으킬 수 있는 행위를 하는 경우, 재량에 따라 다음의 페널티를 부과할 수 있다.

- 1) 경고
- 2) 감봉
- 3) 심판 자격정지

### 제 9 조 (서버 및 계정)

- 가. 서버는 현 LoL 라이브 게임 서버 클라이언트를 사용한다.
- 나. 참가자는 본인 명의의 계정만 사용할 수 있다.
- 다. 사무국의 재량에 따라 버그 및 기타 안정성 등을 고려하여 사용 불가 등의 조치를 취할 수 있다.
- 라. 욕설 및 사회 통념에 반하는 팀명 및 소환사명은 사용할 수 없으며, 사무국의 요청시 해당 팀과 선수는 팀명 및 소환사명을 변경해야 한다. 소환사명은 본인이 직접 '소환사 이름 변경'을 구매하여 변경하여야 하며, 이를 거부할 시 실격 처리한다.

### 제 10 조 (경기 설정)

- 가. 좌석 배치: 선수는 탑, 정글, 미드, 원거리 딜러, 서포터 포지션 순으로 착석해야 한다.
- 나. 블루, 레드 진영선택
  - 1) 운영진의 코인토스를 통해 승자가 선택한다.
  - 2) 다전제 경기의 경우, 첫 세트에서는 코인토스 승리한 팀이 진영을 정하고, 이후 세트는 직전 세트를 패배한 팀이 진영 선택권을 가진다. (1 세트: 코인토스 승자 → 2 세트: 1 세트 패배한 팀)
  - ex) (A 팀: 코인토스 승자) 1 세트: A 팀 진영 우선선택 → 2 세트: 1 세트 패배한 팀 → 3 세트: 2 세트 패배한 팀
- 다. 경기맵: 소환사의 협곡
- 라. 게임모드: 토너먼트 드래프트 (원활한 대회 진행을 위해 픽밴틀 사이트를 사용한다.)
- 마. 팀 인원 수: 5 명
- 바. 관전 허용: 로비 관전자 공개
- 사. 밴픽틀 활용
  - 1) 지역 대표 선발전: 픽밴틀 사이트를 활용하여 챔피언 금지 및 선택을 진행한다.  
 그 후 인게임 토너먼트 드래프트를 통해 픽밴틀 사이트와 동일하게 금지 및 선택을 진행한 뒤 실제 경기를 진행한다.  
 (단, 경기 장소가 라이엇 게임즈의 프리미엄 PC 방 서비스를 적용 받거나 양 팀이 모두 동의한 경우 게임 내 토너먼트 드래프트를 통해 진행한다.)
  - 2) 전국 결선: 모든 경기에 픽밴틀 사이트를 활용하여 챔피언 금지 및 선택을 진행한다.  
 그 후 인게임 토너먼트 드래프트를 통해 픽밴틀 사이트와 동일하게 금지 및 선택을 진행한 뒤 실제 경기를 진행한다.



**아. 챔피언 교환**

각 팀은 챔피언 교환 단계가 시작된 후 게임 시작 20 초 전(챔피언 교환 가능 최대 시간 기준 20 초 전)까지 모든 챔피언 교환 및 소환사 주문 선택을 완료해야 한다. 20 초 미만일 때 챔피언 교환 및 소환사 주문을 선택할 경우 발생하는 오류에 대해서 사무국은 책임을 지지 않으며, 오류 발생 여부와 관계없이 최소 주의를 부여할 수 있다.

**자. 선택 실수**

챔피언 픽 또는 밴을 실수로 잘못 선택한 경우, 잘못 선택을 한 팀은 상대팀이 다음 선택을 하기 전에 원래 의도하였던 픽 또는 밴을 심판에게 즉시 알려야 한다. 상대팀이 다음 선택을 하기 전에 알린 경우 심판의 판단으로 실수를 바로잡을 수 있도록 해당 과정을 재 시작하여 픽 또는 밴을 잘못 선택하기 전의 지점으로 돌아갈 수 있다. 그러나 잘못 선택을 한 팀이 심판에게 알리기 전에 상대팀의 다음 선택이 확정되면 이의제기 또는 변경할 수 없다. 또한, 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.

## 제 5 장 경기진행

**제11조 (개인 장비)**

가. 경기에 사용되는 PC 및 모니터, 네트워크 환경, 테이블 및 의자 등은 주최 측에서 제공하는 상태로 사용한다. 운영진이 경기에 반드시 필요하다고 판단하는 전자기기(키보드, 마우스 등)를 제외한 경기에 불필요한 전자기기를 경기용 PC에 연결하는 것은 어떠한 이유에서든 금지된다.

나. 키보드, 마우스, 헤드폰(이어폰), 연장선, 마우스패드, 마우스 거치대 등 선수가 별도로 준비한 개인장비는 사용할 수 있다.

다. 선수 본인이 가지고 온 장비에 문제가 있어 경기 준비가 10분 이상 지연될 경우 운영진의 판단에 따라 사용을 금지할 수 있다.

라. 마우스 제조사가 서비스하는 마우스 설정 프로그램, 음성 채팅 프로그램 외 외부 프로그램은 사용이 금지된다.

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

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

일시 정지 상황, 재경기 상황 등을 비롯하여 경기에 참가하는 동안에는 어떠한 무선 전자기기의 사용도 금지된다.

사. 장비 교체: 장비 교체에 관한 모든 결정은 전적으로 심판의 재량에 따른다. 언제라도 장비에 기술적 문제가 있다고 판단되는 경우 심판은 선수의 요청 또는 심판의 직권에 따라 장비에 대한 기술적인 검토를 할 수 있다. 심판은 문제를 확인하고, 재량에 따라 문제가 있는 장비를 교체하도록 지시할 수 있다. 단, 심판이 장비 교체를 지시한 후에도 선수가 원하는 경우 선수는 기존 장비를 그대로 계속 사용할 수는 있으나 이후 발생하는 모든 문제에 관한 책임은 해당 팀과 선수가 부담해야 하고, 이후 사무국 또는 심판에게 일체의 이의제기를 할 수 없다.

## 제 12 조 (의사소통)

- 가. 전체 채팅은 시작 전 인사와 종료 후 인사, 경기 포기의사, 경기중단 요청을 위한 채팅만 가능하다. 그 외의 소통은 팀 채팅만 허용된다.
- 나. 대회에 피해(영향)를 주는 행위 또는 언행은 금지되며, 운영진의 판단에 따라 실격 조치할 수 있다.
- 다. 항복 투표를 실시할 경우 투표 시작 후 10초 이내로 찬성해야 하되, 찬성 투표 불일치로 취소될 경우 경고조치 된다.
- 라. Shift + Enter 오류로 인한 공백 채팅은 팀 당 1회까지 유예하며 2회 발생 시 경고조치 된다.
- 마. 게임 내 챔피언의 이야기, 웃음, 춤, 감정표현 등의 액션은 허용된다.
- 바. 음성채팅 프로그램은 사용할 수 있다. 단, 사용하고자 하는 프로그램에 문제가 있어 경기준비가 10분 이상 지연될 경우 운영진의 판단에 따라 사용을 금지할 수 있다.
- 사. 밴/픽 단계가 시작된 이후 경기에 참여하는 5명의 선수만 의사소통이 가능하다. 별도의 인솔자 및 코칭 스태프와의 의사소통은 금지되며, 위반하는 행위 적발 시 경고 및 실격 조치할 수 있다.

## 제13조 (버그)

- 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 않은 곳으로 위치하게 되는 버그
  - 4) 룬 등 오류 및 버그

나. 다음의 상황은 경기 일부로 인정되지 않는 버그로 운영진의 판단에 따라 재경기, 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

### 제14조 (판정승)

가. 기술 문제 발생 시, 심판은 게임 재시작을 선언하는 대신 어느 한 팀에게 판정승을 줄 수 있다.

나. 게임 타이머 기준으로 15 분 이상 게임이 진행된 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 골드량의 57.5% 이상을 한 팀이 획득한 경우  
(예를 들어, 양 팀이 획득한 총 골드량이 10,000 골드인 경우에 앞서고 있는 팀이 5,750 골드 이상 획득한 경우)
- 2) 남은 포탑 수 차이: 양 팀 간 남은 포탑 수 차이가 8 개 이상일 경우
- 3) 남은 억제기 수 차이: 양 팀 간 남은 억제기 수 차이가 3 개 이상일 경우
- 4) 남은 넥서스 포탑 수 차이: 양 팀 간 남은 넥서스 포탑 수 차이가 2 개인 경우
- 5) 생존 챔피언 수 차이: 두 팀 간 생존하는 챔피언의 수 차이가 4 개 이상이며 사망한 모든 챔피언들의 부활 대기시간이 각 40 초 이상일 경우

다. 경기 기권 결과: 경기를 기권한 경우 경기 결과는 경기에서 이기기 위해 필요한 최소 스코어로 기록된다. (예: 3 전 2 선승제에서는 2-0, 5 전 3 선승제에서는 3-0, 3 전 2 선승제에서 1 경기를 이기고 기권한 경우에는 1-2)

- 1) 기권 된 경기에서 다른 통계는 기록되지 않으며, 고려되지 않는다.
- 2) 기권패 혹은 몰수패 가 있는 팀은 타이브레이커 고려 시 최하위 팀으로 간주하고, 기권승이 있는 팀의 경기 시간은 15(분):00 으로 간주한다.

**제15조 (경기 중 이상 현상)**

가. 지역 대표 선발전 및 전국 결선에서 이상 현상이 발생했을 경우 선수는 오프라인은 거수를 통해, 온라인은 운영진에게 연락을 취해 알린다.

- 1) 이상 현상이 발생했을 때에는 운영진의 지시에 따라 게임 내 /pause 기능을 이용하여 게임을 일시 중지하고 문제상황을 조치하고 재 접속을 통해 경기에 참여한다.
- 2) 상황 조치 불가 또는 지속적인 이상 현상으로 경기 진행이 불가능할 경우 운영진의 판단에 따라 재경기, 경기 속개, 판정승 판정을 할 수 있다.

나. 일시 정지: 경기는 아래에 명시된 사유로 일시 정지될 수 있다.

- 1) 심판 지시에 의한 일시 정지
  - 가) 선수의 비고의적 접속 종료
  - 나) 천재지변 등으로 경기가 중단되는 경우
  - 다) 질병, 부상 또는 생리적인 이유 및 기타 사유로 일시 정지가 불가피하다고 판단한 선수가 심판에게 이를 사전 통보하는 경우
  - 라) 기타 합리적인 사유로 인해 경기 중단이 불가피한 경우
- 2) 선수에 의한 일시 정지
  - 가) 선수에 대한 신체적 방해(예: 소동 또는 소음으로 더는 경기 진행이 어려운 경우, 선수 테이블 또는 의자 파손 등)
  - 나) 게임 중 FPS 수치 또는 반응 속도 (Ping) 변화로 인한 문제를 확인했을 경우 (FPS 가 60 이하로 일정 시간 지속된다고 판단되는 상황 또는 반응 속도가 30 이상으로 일정 시간 지속된다고 판단되는 상황)

다. 서버, 인터넷 장애 또는 경기장 문제로 인해 전체 참가자가 디스커넥트 발생 시 재경기를 시행한다.

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

마. 선수가 직접 게임을 재개하는 것은 허용되지 않는다. 선수 전원이 심판의 재개 승인을

통보받은 뒤 준비가 완료되면 양 팀 주장이 게임 내 채팅으로 게임을 재개할 준비가 되었음을 알리고, 이를 확인한 심판이 경기를 속행한다. 심판의 재개 승인을 받지 않은 채 선수가 직접 게임을 재개하는 경우 운영진의 판단에 따라 페널티가 부과될 수 있다.

바. 선수가 허용되지 않은 사유로 직접 일시 정지를 하거나 심판의 허가 없이 일시 정지를 해제(직접 경기를 재개)하는 경우, 또는 선수가 허용된 사유로 경기를 일시 정지한 경우에도 선수가 그 과실로 일시 정지의 원인을 제공한 경우에는 운영진의 판단에 따라 경고 및 실격 처리할 수 있다.

사. 경기의 공정성을 위해 선수들은 경기가 일시 정지되는 동안 어떤 형태로든 서로 경기와 관련된 대화를 할 수 없다. 선수는 중단 원인을 파악하고, 문제를 해결하기 위해 심판이 요구한 경우에만 심판과 대화를 할 수 있다. 경기 중단이 길어지는 경우 심판의 재량으로 각 팀은 경기 재개 전 경기 상황에 대해 논의할 수 있다.

### 제16조 (이의 제기)

가. 게임상의 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.

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 6 장 징계

### 제 17 조 (비 신사적 행위)

가. 경기 진행 중 챔피언 선택 시 고의로 게임을 종료, 진행을 방해하는 행위가 적발될 시 경고가 주어진다.

나. 경기 도중 플레이어가 아닌 제3자의 행동이 대회에 영향을 미칠 수 있다고 판단되는 경우, 운영진은 퇴장 조치할 수 있다.

다. 대회 진행에 방해되는 행위(욕설, 부당행위, 비매너) 등으로 대회 분위기를 손상하거나 상대 선수를 자극하는 행위는 운영진의 판단으로 실격 조치할 수 있다.

### 제 18 조 (부정행위)

- 가. 게임상에서 발생하는 버그를 고의적으로 악용하여 이득을 취한 경우, 주최 측의 판단 하에 실격 조치 및 향후 대회 참가자격을 박탈한다.
- 나. 승부조작과 관련해 의논이 진전된 상태라도 해당 경기 시작 직전까지 주최 측에 제보한 선수는 처벌하지 않는다.
- 다. 승부조작과 관련된 신고사항은 팀과 선수 모두에게 피해가 가지 않도록 처리하는 것을 원칙으로 한다.
- 라. 실제 경기에서 승부조작을 시도했을 때 라이엇 게임즈, 한국 e 스포츠협회와 협의 하에 향후 대회 진출 불가는 물론, 법적 처벌을 받을 수 있도록 조치한다.
- 마. 해킹 및 불법 프로그램 사용 시 즉시 실격 조치 및 향후 대회 참가자격을 박탈한다.

### 제19조 (징계)

- 가. 금지사항 위반 및 경기에 영향을 주는 모든 사항에 대해 운영진은 사안의 경중에 따라 경고 또는 해당 세트 몰수패 조치할 수 있다.
    - 1) 주의: 대회 진행 중 주의를 3회 받을 시 경고가 부과된다. 이때, 기존에 받은 주의 3회는 소멸된다.
    - 2) 경고: 운영진 및 심판의 재량이며, 경고 3회를 받은 선수는 실격 처리된다.
      - 가) 규정에 명시된 있는 항목 조정 이외의 항목을 조정하는 경우
      - 나) 심판의 경기 진행 절차를 따르지 않는 경우
      - 다) 스포츠맨십에 위배되거나 원활한 대회 진행을 방해하는 행위를 하는 경우(폭행, 욕설, 고의로 게임을 종료하는 행위 등)
- 그 외 대회 진행을 방해하거나 문제가 되는 행위는 운영진의 판단으로 경고 조치된다.