



**2021 광진구 점령전 이스포츠 대회**  
**리그오브레전드 규정집**

# 목차

1. 대회 개요
2. 선수 및 팀 자격
  - a. 팀 자격
  - b. 선수 자격
  - c. 참가 제한
3. 대회 구성
  - a. 대회 장소
  - b. 대회 일정
4. 대회 방식
5. 대회 진행
  - a. 경기 전
  - b. 경기 설정
6. 선수 지침
7. 버그 및 일시정지
  - a. 일시정지
  - b. 버그
8. 처벌 및 재경기
  - a. 처벌 규정
  - b. 지각
  - c. 재접속
  - d. 판정승

9. 오프라인 규정

- a. 장비 관련 규정
- b. 스튜디오 진행 규정

10. 규정에 관하여

- a. 정의 적용
- b. 규정의 변경
- c. 주최측의 책임과 권리
- d. 선수의 책임과 권리

## 1. 대회 개요

- 건국대학교 및 세종대학교에 속해 있는 학생들을 대상으로 진행하는 “리그 오브 레전드” 대회이다.

### - 클라이언트 버전

‘RIOT’에서 현재 서비스하는 “리그 오브 레전드”의 최신 버전으로 진행된다. 대회 기간 중 업데이트가 있을 경우 업데이트가 적용된 최신 버전으로 진행한다.

### - 기타 프로그램

주최측의 필요로 별도 제공 및 요청한 툴 (대회 서버, 디스코드 등)을 이용해야 할 경우 선수들은 이에 따라야 한다. 지정된 프로그램을 제외한 일체의 프로그램 사용은 대회에서 금지한다.

## 2. 선수 및 팀 자격

### a. 팀 자격

- 모든 팀은 같은 대학의 학생 5~6 인 선수로 구성되어야 한다.
- 한 번 등록이 완료된 팀은, 주최측에서 설정한 별도의 변경 기간이 없는 한 대회 일정 중 변경할 수 없다.

### b. 선수 자격

- 모든 선수는 건국대학교 또는 세종대학교에 재·휴학 중인 학생이어야 한다.
- 모든 선수는 경기에 사용할 본인 명의로 생성한 리그 오브 레전드 계정이 있어야 한다.

- 선수는 대회가 진행되는 동안 소환사명을 변경할 수 없다.

### **c. 참가 제한**

- 본 대회는 공익근무요원, 상근예비역 등 국방의 의무를 이행하고 있는 선수는 출전이 제한된다.
- 본인 명의의 리그 오브 레전드 계정이 있더라도 욕설이 포함되어 있거나 경기에 적절치 않은 소환사명(욕설, 바코드 닉네임 등)을 사용하는 경우 참가가 제한될 수 있다.
- 리그 오브 레전드 운영 정책을 위반하여 중대한 제재 이력(불법 프로그램으로 인한 정지 등)이 있는 선수의 경우 제재수위에 따라 참가 자격이 박탈될 수 있다.

## **3. 대회 구성**

### **a. 대회 장소**

- 모든 경기는 온라인으로 진행한다.

### **b. 대회 일정**

- 예선 (각 학교별 진행, 온라인 진행)
- 본선 (7/9~7/10, 온라인 진행)

## **4. 대회 방식**

### **a. 대진 구성**

- 싱글 엘리미네이션
- 예선: 3 판 2 선승제

- 결승: 5 판 3 선승제

## 5. 대회 진행

### a. 경기 전

#### 1) 본인 확인

- 각 팀 팀장은 경기 일주일 전까지 자신의 팀 선수들의 "본교 학생증 스캔본"과 "본인 계정임을 확인할 수 있는 페이지와 본교 학생증을 동시에 촬영한 사진"을 취합하여 공식 메일로 보낸다.

#### 2) 선수 준비

- 선수에게는 경기 준비를 완전히 마칠 수 있도록 매 세트 시작 전 설정을 위한 일정 시간(이하 '설정 시간')이 주어진다. 선수는 설정 시간 내 장비의 설정, 그리고 경기 시작을 위한 준비를 마쳐야만 한다. 운영진의 별도 안내가 없는 이상 설정 시간은 총 5분으로 제한하며 이 시간 내에 모든 선수는 경기 준비 완료 후 심판에게 설정 사항을 확인을 받아야 한다. 운영진은 합리적인 사유가 있는 경우 언제든지 설정 시간을 변경할 수 있다.
- 선수는 설정 중 언제든지 장비의 기술적 문제를 발견하는 경우 즉시 심판에게 통보해야 하고, 심판은 설정 시간 중 기술적 지원 및 문제 해결을 위해 경기 구역에서 대기한다.
- 선수는 할당된 설정 시간 내에 모든 사전 준비를 마쳐야 하며 특별한 사유가 없는 한 경기는 예정된 시간에 시작되어야 한다. 심판은 재량에 따라 설정 중 문제

가 발생할 경우 경기 시작 시간을 지연시킬 수 있다.

- 모든 선수들은 게임 시작 30분 전에 디스코드 방에 입장한 후 게임 시작을 준비해야 한다. 게임 시작 예정 시간 최소 10분 전, 심판은 각 선수가 설정을 완료했는지 확인한다. 경기 설정 확인 이후에 발생하는 장비 및 설정 관련 문제에 대한 모든 책임은 선수 본인에게 있다. 단 운영진의 명백한 과실로 인해 발생하는 문제에 대해서는 예외로 한다.
- 심판이 경기의 커스텀 게임을 생성하고 각 팀의 팀장을 초대한다. 선수들은 심판의 지시에 따라 커스텀 게임 로비에 입장하며 모든 팀원이 입장을 완료하면 즉시 심판에게 알린다.
- 출전 선수 10명 모두가 공식 게임 로비에 합류한 후, 심판은 양팀에게 준비 완료 확인을 요청한다. 팀의 준비 완료 확인 후 심판은 담당 운영진에게 게임을 시작할 것을 요청한다.

### 3) 밴/픽 과정 기록

- 밴/픽은 주최 측이 가지고 있는 밴/픽 틀을 통해 진행된다. 어떠한 이유에서든 밴/픽 단계를 수동으로 종료해야 하는 경우, 심판은 종료 시점까지 진행된 밴/픽 챔피언 목록을 기록해야만 한다.

## **b. 경기 설정**

l 맵: 소환사의 협곡

l 팀 인원 수: 5

l 관전 허용: 로비 관전자 공개

l 게임 종류: 토너먼트 드래프트

l 서버: Korea

l 비밀번호: 세트/게임 진행 시 마다 반드시 비밀번호 설정

- 첫번째 진영은 디스코드 코인토스 봇을 이용하여 결정된다. 다음 라운드부터는 교차로 진행된다.

**c. 방송**

- 본 대회는 부정행위를 방지하기 위해 5분 딜레이를 거친 스트리밍을 진행한다.

**6. 선수 지침**

- 위 대회에 참가하는 선수들은 다음과 같은 행동을 하지 않도록 한다.

**a. 불공정 플레이**

공모, 정정당한 경쟁 저해, 해킹, 버그 악용, 관객용 화면 이용, 대리 게임, 부정 행위, 고의적 접속 종료, 리그 사무국 판단에 따른 기타 불공정 플레이

**b. 선수답지 못한 행동**

규정 준수 책임, 희롱/지속적 괴롭힘, 차별 및 폄화, 게임 내 제제, 부도덕한 행위, 금품 공여/수수, 지시 불이행, 승부 조작, 비속어 사용 및 차별적 발언, 방해행위/모욕

**7. 버그 및 일시정지**

**a. 일시정지**

- 심판은 본인의 재량과 합리적인 사유에 따라 언제든지 게임의 재경기 또는 일시정지를 선언할 수 있다. 재경기 또는 일시정지의 사유는 아래를 포함할 수 있으며, 이외 다른 사유가 있을 수 있다.

| 게임 중 언제든지 게임 기록 또는 게임플레이 메커니즘을 크게 변경할 수 있는 치명적인 버그가 발생하는 경우.

| 심판이 게임의 공정성을 훼손할 수 있는 환경 조건이 있다고 판단하는 경우  
(예: 날씨, 안전 상의 위험 등)

| 심판이 기술적인 문제로 게임을 정상적으로 재개할 수 없다고 판단하는 경우

| 기타 합리적인 사유로 인해 경기 중단이 불가피한 경우

- 단 선수의 실수 또는 부주의로 인하여 룰, 소환사주문, 스킨 등이 잘못 설정된 경우는 재경기 또는 일시정지의 사유로 받아들여지지 않는다.
- 일시정지에 대한 세부적인 사항에 대해서는 별도의 가이드라인을 통해 정할 수 있고, 해당 가이드라인을 토대로 심판이 합리적인 재량에 따라 일시정지 여부를 결정하기로 한다.

#### **b. 버그**

- 다음의 상황은 경기의 일부로 인정되는 버그로 일시 중단 없이 경기를 속개
  - 1) 챔피언 스킬의 미 적용 또는 오작동
  - 2) 챔피언이 움직이지 않는 버그
  - 3) 챔피언이 의도하지 않은 곳으로 위치하게 되는 버그

4) 룬 등 선수 개인에게 일어나는 버그

- 다음의 상황은 경기의 일부로 인정되지 않는 버그로 운영진의 판단에 따라 재경기, 경기 속개, 우세승 판정

1) 포탑에 데미지를 입힐 수 없는 버그

2) 특정 챔피언의상태 이상으로 타게팅을 할 수 없는 버그

- 경기 중 이상 현상이 발생할 경우 운영진의 지시에 따라 게임 내 /pause 기능을 이용하여 게임을 일시 중지하고 문제를 조치한 뒤 재접속을 통해 경기 진행

### c. 기록 게임

- 기록 게임은 10 명의 선수 모두 로딩이 완료되고, 대전하는 팀 간에 의미 있는 교전이 발생한 게임을 의미한다. 경기가 기록 게임으로 판정되는 순간부터 제한된 조건 하에서만 재경기가 허용된다 (8.4. 참조). 다음 조건 충족 시, 기록 게임으로 인정한다.

1) 미니언, 정글몬스터, 포탑, 적 챔피언에게 기본 공격 및 스킬 공격이 적중하는 경우.

2) 상대 팀 선수 간에 시야가 구축되는 경우.

3) 상대 팀의 정글에 들어가거나, 시야를 확보하거나, 스킬 공격을 발사하는 경우  
(강을 건너거나 상대 팀 정글과 연결된 수풀에 들어가는 것 포함)

4) 게임 내 타이머가 2 분 (00:02:00)에 이르는 경우.

## 8. 처벌 및 재경기

### a. 처벌 규정

## 경고

- 시작 전, 종료 후 인사와 경기중단 요청을 제외한 전체 채팅이 적발될 경우

경고 1 회

- 'Shift+Enter' 오류로 인한 공백 채팅은 팀 당 1 회까지 유예하며 2 회 발생 시

경고 1 회

- 대회 시작 30 분 전 디스코드 출석을 못할 경우 경고 1 회

- 항복 투표를 실시할 경우 투표 시작 후 10 초 이내로 찬성을 해야 하되, 찬성 투

표 불일치로 취소가 될 경우 경고 1 회

- 경기 1 진행 중 챔피언 선택 시 고의로 게임을 종료, 진행을 방해하는 행위가 적

발 될 경우 경고 1 회

## 몰수패

- 경고 누적 2 회 시 몰수패

- 타인의 계정을 도용한 것이 확인된 경우

- 사회 통념상 용인되기 어려운 행위(대회 중 욕설 등)

- 운영팀의 대회 운영에 불복하는 행위

- 운영진의 판단 하에 사회 통념 및 정서 상 부적합하다고 생각되는 아이디를 사용

- Riot Games 에서 인가하지 않은 비인가 프로그램을 경기 중에 사용할 경우, 대회

실격을 부과함

## b. 지각

- 지정된 시간까지 대기실에 접속하지 않을 경우 지각으로 간주하며 주의를 1회 부과, 선발전의 경우 10분 첫 경기 밴 카드 박탈, 20분 세트물수 패, 30분 매치 물수패 적용

**c. 재접속**

- 온라인 경기 진행 중 접속이 끊길 경우 참가자는 재접속을 시도할 수 있으며 재접속 시도 중 지연된 시간에 대하여는 참가자 본인이 감수하고 진행
- 만약 게임 타이머 20분 전(19분 59초전)에 '뱅크드 오류'와 같이 클라이언트 오류로 인해 재접속이 불가능한 경우에는 재경기를 진행

**d. 판정승**

- 게임 타이머 20분 이상 경기가 진행되었고, 한 팀이 곧 패배할 가능성이 확실시되는 경우 재경기를 고려해야 하는 상황이 발생하더라도 한 팀의 판정승 결정 가능
  - 1) 양 팀 간의 보유 골드 차이가 33%를 초과할 경우
  - 2) 남은 포탑 수 차이가 7개 이상일 경우
  - 3) 남은 억제기 수 차이. 양 팀 간 남은 억제기 수 차이가 2개 이상일 경우.
  - 4) 남은 넥서스 포탑 수 차이. 두 팀 간 남은 넥서스 포탑 수 차이가 두(2)개인 경우
  - 5) 두 팀 간 살아있는 챔피언의 수 차이가 최소 4명 이상이며 사망한 모든 챔피언들의 부활 대기시간이 최소 40초 이상일 경우

**9. 오프라인 규정**

**a. 장비 관련 규정**

- 매크로 기능이 첨부되거나 별도의 편의기능이 설정 및 장착된 키보드, 마우스는 절대로 사용이 불가능하다.
- 게임 시작 전 장비에 대하여 충분한 점검을 진행할 것을 강력하게 권고한다. 만약 이를 시행하지 않은 상태에서 경기 시작 후에 결함이 발생된 경우 모든 책임은 선수에게 돌아간다.
- 언제라도 심판 또는 선수가 장비에 기술적 문제가 발생했다고 판단하는 경우 기술적 검토를 요구할 수 있다. 해당 요청에 대하여 심판은 문제를 확인하고 재량으로 문제가 있는 장비를 교체하도록 할 수 있다. 장비 교체에 관한 모든 결정은 전적으로 심판의 재량에 따른다.

**10. 규정에 관하여**

**a. 정의 적용**

- 규정, 선수 자격, 경기 일정 및 방식, 각종 처벌 규정은 대회를 진행함에 있어 기본적인 틀이 될 뿐만 아니라, 규정에 없는 돌발 상황에 대처함에 있어 대회 주최 측의 최종적인 판단에 근거로 사용된다. 규정집에 명문화되어 있는 항목에 대한 처분은 어떠한 참가자도 대회주최 측의 판단에 이의를 제기할 수 없다.

**b. 규정의 변경**

- 규정은 더욱 정당하고 깨끗한 대회 진행을 위해 주최측이 변경할 수 있으며, 이

경우 규정의 변경일자 및 적용 일자는 참가자들에게 사전에 공지한다.

**c. 주최측의 책임과 권리**

- 대회 운영진들은 대회의 진행을 위해 항상 최선을 다할 것이며, 주최측의 권한 남용으로 인해 특정 팀이 불이익을 받는 일이 없도록 한다.
- 주최측은 선수에게 본 대회와 관련된 마케팅, 광고 등의 홍보 활동에 대한 참여를 요구할 수 있으며, 선수는 합리적인 수준에서 적극적으로 참여할 의무가 있다.
- 홍보 활동은 매체 인터뷰, 오프닝 영상 또는 광고 영상 등의 방송 촬영, 프로필 촬영 등을 포함할 수 있으며 홍보를 위해 선수의 이름, 닉네임, 사진 등을 관련 법규가 허용하는 범위 내에서 활용할 수 있다.

**d. 선수의 책임과 권리**

- 선수는 경기 중 발생한 문제 및 규정 위반으로 인한 문제에 경기 종료 후 10분이내까지 이의를 제기할 수 있다.
- 본 대회의 모든 저작권은 주최측에 있으며 선수는 대회의 권위 및 내용을 지나치게 훼손하지 않는 선에서 본인 유튜브 등에 업로드 할 수 있다.
- 선수는 예선 등의 모든 경기를 주최측의 허가 없이 개인방송으로 송출할 수 없으며, 주최측에서 요청하거나 개인방송이 가능하게 허가한 경우에만 방송할 수 있다.
- 이를 어기는 경우 주최측은 송출 혹은 게재의 중단을 요청할 수 있으며, 응하지 않을 경우 참가 중인 경기 및 이후 경기 참가에 불이익이 있을 수 있다.