

**2016 스프링 리그 오브 레전드 챔피언스 코리아**

**공식 규정집**

## 목차

소개 및 목적 .....	11
제1장. 선수 자격 .....	12
1.1. 선수 연령.....	12
1.2. 선수 체류자격 .....	12
1.3. 게임 내 자격.....	12
1.4. 선수계약 .....	12
1.4.1. 최소 연봉.....	12
1.4.2. 최소 계약기간.....	12
1.4.3. 계약 종료일 공시.....	13
1.4.4. 선수계약 승인.....	13
1.5. 라이엇 게임즈 및 한국이스포츠협회 임직원 참가 금지.....	13
1.6. 여권 소지 의무 .....	13
1.7. 선수 심사.....	13
제2장. 팀 및 로스터 .....	14
2.1. 팀 소유주 제한.....	14
2.1.1. 팀 소유권 및 운영권 변경.....	14
2.2. 팀 후원사.....	14
2.3. 로스터 제출 .....	15
2.3.1. 승격 팀의 로스터.....	15
2.4. 로스터 변경 .....	15
2.5. 엔트리 및 선수 교체 .....	16
2.6. 거주 선수 보유 의무 .....	16

2.6.1. 거주 선수의 정의.....	16
2.6.2. 최소 거주 선수 .....	16
2.7. 팀 명, 팀 태그 및 선수 소환사명 .....	16
2.7.1. 팀 태그 .....	17
2.7.2. 선수 소환사명.....	17
2.8. 코칭 스태프 .....	17
2.8.1. 감독 .....	17
2.8.2. 코치 .....	18
2.8.3. 코칭 스태프 명단.....	18
2.8.4. 코칭 스태프의 체류자격.....	18
2.8.5. 코칭 스태프 심사.....	18
제3장. 선수 영입 .....	19
3.1. 선수 트레이드 .....	19
3.1.1. 트레이드 횟수.....	19
3.1.2. 트레이드 기간.....	19
3.1.3. 이적료.....	19
3.1.4. 비대칭 트레이드 .....	19
3.1.5. 다수 팀간 트레이드 .....	19
3.1.6. 트레이드 금지 조항 .....	20
3.1.7. 승격 팀의 해외 트레이드 제한.....	20
3.1.8. 트레이드 승인.....	20
3.1.9. 발효 시점.....	21
3.2. 비계약 선수 영입 .....	21

3.2.1. 비계약 선수의 정의 .....	21
3.2.2. 비계약 선수 영입 기간 .....	21
3.2.3. 발효 시점 .....	21
3.3. 챌린저스 출전 선수 영입 제한 .....	21
제4장. 선수 장비 .....	21
4.1. 주최측에서 제공하는 장비 .....	21
4.1.1. PC 및 모니터 .....	22
4.1.2. 테이블 및 의자 .....	22
4.2. 선수 또는 팀 소유 장비 .....	22
4.2.1. 키보드 .....	22
4.2.2. 마우스 및 마우스선 거치대 .....	22
4.2.3. 마우스패드 .....	22
4.2.4. 헤드셋 .....	22
4.3. 장비 교체 .....	22
4.4. 선수 및 코칭 스태프 복장 .....	23
4.5. 컴퓨터 프로그램 사용 .....	23
4.5.1. 음성 채팅 .....	24
4.5.2. 불필요한 프로그램 .....	24
4.5.3. 소셜 미디어 및 통신 .....	24
4.5.4. 불필요한 전자기기 .....	24
4.6. TR 계정 .....	24
4.7. 타 선수 장비 .....	24
제5장. 경기장 .....	24

5.1. 경기장 내 제한 구역 .....	24
5.2. 경기 구역.....	25
5.2.1. 코칭 스태프 .....	25
5.2.2. 무선 전자기기.....	25
5.2.3. 음식 및 음료.....	25
5.2.4. 불필요한 개인 소지품 .....	25
5.2.5. 방음 환경.....	25
5.3. 팀 대기 구역.....	25
제6장. 리그 구조 .....	26
6.1. 용어의 정의.....	26
6.1.1. 세트/게임 .....	26
6.1.2. 경기/매치 .....	26
6.1.3. 라운드.....	26
6.1.4. 시즌 .....	26
6.1.5. 폴시즌.....	26
6.2. 단계별 세부 정보 .....	26
6.2.1. 정규시즌 .....	26
6.2.2. 포스트시즌.....	28
6.2.3. 챔피언십 포인트.....	29
6.2.4. 챔피언십 포인트 순위 결정.....	29
6.2.5. 월드 챔피언십 한국대표팀 선발전.....	29
6.2.6. 승강전.....	30
제7장. 경기 절차 .....	31

7.1. 일정 변경.....	31
7.2. 경기장 도착.....	31
7.3. 심판.....	31
7.3.1. 심판의 책임.....	31
7.3.2. 심판의 자격.....	32
7.3.3. 심판의 처신.....	32
7.3.4. 판정의 최종 결정권.....	32
7.3.5. 사행행위 금지.....	32
7.3.6. 심판에 대한 징계.....	32
7.4. 대회용 클라이언트 및 패치.....	33
7.5. 게임 전 설정.....	33
7.5.1. 설정 시간.....	33
7.5.2. 좌석 배치.....	34
7.5.3. 기술적 문제.....	34
7.5.4. 기술적 지원.....	34
7.5.5. 게임 시작 시간 준수.....	34
7.5.6. 게임 전 설정 완료 확인.....	34
7.5.7. 선수 준비 완료 상태.....	34
7.5.8. 게임 로비 생성.....	35
7.6. 게임 설정.....	35
7.6.1. 게임 시작.....	35
7.6.2. 밴/픽 과정 기록.....	35
7.6.3. 일반 / 게임 설정.....	35

7.7. 밴/픽 과정 .....	36
7.7.1. 토너먼트 드래프트 .....	36
7.7.2. 게임플레이 요소 제한 .....	36
7.7.3. 드래프트 모드.....	36
7.7.4. 챔피언 교환 .....	37
7.7.5. 밴/픽 이후 게임 시작.....	37
7.7.6. 통제된 게임 시작.....	37
7.7.7. 클라이언트 로딩 지연 .....	37
제8장. 게임 규정 .....	37
8.1. 용어의 정의.....	37
8.1.1. 비 고의적 접속 종료.....	37
8.1.2. 고의적 접속 종료.....	37
8.1.3. 서버 오류.....	38
8.2. 기록 게임 (Game of Record) .....	38
8.3. 게임 중단.....	38
8.3.1. 심판 지시에 의한 일시 정지.....	38
8.3.2. 선수에 의한 일시 정지 .....	39
8.3.3. 게임 재개.....	39
8.3.4. 무단 일시 정지 .....	40
8.3.5. 게임 중단 시 선수 커뮤니케이션 .....	40
8.4. 재경기.....	40
8.4.1. 재경기 사유 .....	40
8.4.2. 버그로 인한 재경기 절차 .....	40

8.4.3. 게임 설정 유지 .....	41
8.5. 판정승.....	41
8.6. 세트 종료 후 진행 사항.....	42
8.6.1. 결과 .....	42
8.6.2. 기술적 문제 보고.....	42
8.6.3 대기 시간.....	42
8.6.4 경기 기권 결과 .....	42
8.7. 경기 후 진행 사항 .....	42
8.7.1. 결과 .....	42
8.7.2. 안내 .....	42
8.7.3. 경기 후 의무사항.....	43
8.8. 이의제기 .....	43
제9장. 선수 행동 수칙.....	43
9.1. 대회 행동 수칙.....	43
9.1.1. 불공정 플레이.....	43
9.1.2. 비속어 사용 및 차별적 발언.....	45
9.1.3. 방해 행위 / 모욕 .....	45
9.1.4. 폭력적 행동 .....	45
9.1.5. 스튜디오 장비 사용 방해 .....	45
9.1.6. 비인가 통신 .....	45
9.1.7. 복장 .....	46
9.1.8 신원 확인.....	47
9.2. 프로답지 못한 행동.....	47



9.2.1. 규정 준수 책임 .....	47
9.2.2. 희롱 .....	47
9.2.3. 성희롱 .....	47
9.2.4. 차별 및 폄하 .....	47
9.2.5. LCK, LoL, 운영진 관련 발언 .....	47
9.2.6. 게임 내 제재 .....	48
9.2.7. 선수 및 코칭 스태프 심사 .....	48
9.2.8. 범죄 행위 .....	48
9.2.9. 부도덕한 행위 .....	48
9.2.10. 기밀 유지 .....	48
9.2.11. 금품 공여 .....	48
9.2.12. 탬퍼링 금지 .....	48
9.2.13. 금품 수수 .....	49
9.2.14. 지시 불이행 .....	49
9.2.15. 승부 조작 .....	49
9.2.16. 서류 및 기타 요구 사항 .....	49
9.2.17. 사행행위 참여 .....	49
9.3. 제3자 대회 및 경기 참가 금지 .....	49
9.4. 스트리밍 계약 제한 .....	50
9.5. 페널티 대상 .....	50
9.6. 페널티 구분 .....	50
9.7. 공표권 .....	51
제10장. 운영진 권한 .....	51

10.1. 최종 결정권 .....	51
10.2. 규정 변경 .....	51
10.3. 경기 기록 .....	51
10.4. 팀 이름 및 로고 .....	51
10.5. 선수 및 코칭 스태프의 초상권 .....	51
10.6. 홍보 활동 .....	52
10.7. 팀 중도하차 시 대응 .....	52
제11장. 규정 외 해석 .....	52

## 소개 및 목적

리그 오브 레전드 챔피언스 코리아 공식 규정집 (이하 "**규정**")은 리그 오브 레전드 챔피언스 코리아 (이하 "**LCK**")를 공동으로 주최하는 라이엇 게임즈 코리아 유한회사, 사단법인 한국이스포츠협회 그리고 온게임넷으로 구성된 대회 운영진 (이하 "**운영진**")이 공정, 투명하고 효율적인 대회 운영을 위해 수립하였다.

본 규정은 LCK에 참가하는 모든 팀, 감독, 코치, 선수 및 사무국 직원과 기타 팀 관계자에게 적용된다.

## 제1장. 선수 자격

LCK에 참가하는 모든 선수는 다음 자격 조건을 모두 충족하여야 한다.

### 1.1. 선수 연령

만 17세 미만의 선수는 어떠한 LCK 경기에도 출전할 수 없다. LCK 참가 팀 (이하 "팀")은 만 17세 미만의 선수와 자체적으로 계약을 맺을 수 있으나, 해당 선수가 만 17세가 된 이후에만 경기에 출전시킬 수 있다.

### 1.2. 선수 체류자격

모든 선수는 대한민국에서 선수로서 활동하는데 제약이 없는 적법한 체류자격을 보유하고 있어야 한다.

### 1.3. 게임 내 자격

모든 선수는 리그 오브 레전드 (이하 "LoL") 한국 서버에서 본인 명의로 된 계정을 보유하여야 한다.

### 1.4. 선수계약

팀과 선수 간의 계약 (이하 "선수계약")에 있어 다음 조건을 충족하는 선수만 LCK에 참가할 수 있다. 단, 리그 오브 레전드 챌린저스 코리아 (이하 "챌린저스") 팀 소속으로 승강전에 참가하는 선수는 예외로 한다.

#### 1.4.1. 최소 연봉

각 팀은 선수계약의 최소 연봉으로 2,000만원을 지급해야 하며, 연봉은 정기 급여만을 포함하고, 상여, 수당 등 조건부로 지급하는 급여는 포함하지 않는다. 팀은 선수에게 최소 연봉의 12분의 1 이상을 계약기간 중 매월 지급해야 한다.

#### 1.4.2. 최소 계약기간

선수의 안정적인 프로 생활과 팀의 장기적 선수 육성을 장려하기 위해 선수계약의 최소 계약기간은 매년 스프링 시즌 개막일로부터 리그 오브 레전드 월드 챔피언십 (이하 "월드 챔피언십") 종료일까지의 기간 (이하 "풀시즌")으로 한다. 만약 월드 챔피언십 종료일이 미정인 경우, 11월 1일로 가정한다.

단, 선수계약이 스프링 시즌 개막일 이후에 체결되었더라도 서머 시즌 최종 로

스터 변경 시점 이전부터 당해 월드 챔피언십 종료일까지 유효한 경우에는 최소 계약기간을 충족하는 것으로 인정한다. 서머 시즌 최종 로스터 변경 시점 이후에 체결된 선수계약은 차년도 월드 챔피언십 종료일까지 유효해야 한다.

모든 선수계약의 종료일은 월드 챔피언십 종료일과 11월 30일 사이여야만 한다.

#### **1.4.3. 계약 종료일 공시**

투명한 선수 이적 절차 수립 및 탬퍼링 방지를 위하여 각 팀은 보유한 모든 선수의 계약 종료일을 공개할 의무가 있다. 각 팀은 선수계약 체결 후 7일 이내에 운영진에 계약 종료일을 알려야 하며, 운영진은 계약 종료일을 필요에 따라 제3자에게 공개할 수 있다.

#### **1.4.4. 선수계약 승인**

모든 선수계약은 최소 연봉 및 최소 계약기간 준수에 대한 운영진의 승인을 받아야 한다. 각 팀은 선수계약 체결 후 7일 이내에 한국이스포츠협회 사무국에 최소 연봉 및 최소 계약기간 준수 여부를 인증하는 공문을 제출해야 한다. 한국이스포츠협회 사무국은 제출된 공문을 검토하여 승인 여부를 팀에 통보한다. 승인 받지 않은 선수계약은 인정되지 않는다.

### **1.5. 라이엇 게임즈 및 한국이스포츠협회 임직원 참가 금지**

(유)라이엇 게임즈 코리아 및 (사)한국이스포츠협회의 임직원은 선수로 참가할 수 없다.

### **1.6. 여권 소지 의무**

모든 선수는 정규시즌 로스터에 등록된 시점부터 60일 이내에 당해 말일까지 유효한 여권을 소지해야 한다.

### **1.7. 선수 심사**

운영진은 각 선수에 대해 다음 각 항목을 심사하여 부적합한 선수에 대한 LCK 참가를 제한할 수 있다.

#### **1.7.1. 선수 자격 요건 충족 여부**

#### **1.7.2. 게임 내적 행동 및 제재 기록**

#### **1.7.3. 게임 외적 행동**

## 제2장. 팀 및 로스터

### 2.1. 팀 소유주 제한

어떠한 기업이나 개인도 리그 오브 레전드 프로페셔널 리그 (이하 “LoL 프로리그”) 소속 팀의 전체 또는 일부를 동시에 2개 이상 직, 간접적으로 소유하거나 지배할 수 없다. 또한 동시에 2개 이상의 LoL 프로리그 팀이 동일한 또는 서로 소유 및 지배 관계를 가진 투자자, 후원사, 모회사, 고용주, 고용인 또는 도급자를 보유할 수 없다.

소속팀이 월드 챔피언십에 출전권을 부여 받을 수 있는 각 지역 최상위 티어 대회를 LoL 프로리그로 간주한다. 이는 LCK를 비롯하여 North American League of Legends Championship Series (NA LCS), European League of Legends Championship Series (EU LCS), Garena Premier League (GPL), League of Legends Master Series (LMS), Tencent LoL Professional League (LPL) 등을 포함한다.

또한 LCK 팀은 챌린저스에 참가하는 팀을 소유하거나 지배할 수 없다. 더불어 운영진의 승인 없이 다른 LoL 대회에 출전하는 팀을 소유하거나 지배할 수 없다.

팀의 지분 또는 주식에 대해 환매권, 우선매입권 등 어떠한 권리라도 보유하는 경우, 팀을 직, 간접적으로 소유 또는 지배하는 것으로 간주한다. 운영진은 대회 공정성을 저해할 가능성이 있다고 판단하는 모든 팀 소유 및 지배 관계 허용 여부에 대한 최종 결정을 내릴 수 있다.

#### 2.1.1. 팀 소유권 및 운영권 변경

언제라도 팀의 소유권, 운영권, 지분 등의 양도, 인수 및 매매 등이 발생하여 팀 소유 관계가 변동되는 경우, 해당 팀은 운영진에 해당 변동 내용을 알리고 운영진의 승인을 득해야 한다.

운영진은 승인을 위하여 해당 팀에 필요한 자료를 요청할 수 있으며, 만약 해당 팀이 이에 응하지 않을 경우 운영진은 승인을 거부할 수 있다.

운영진의 승인을 득하지 못한 팀은 LCK 참가가 제한될 수 있다.

### 2.2. 팀 후원사

각 팀은 자율적으로 후원사를 유치할 수 있으며, 후원사 수에는 제한이 없다. 단, 청소년에게 유해하거나, 미풍양속을 해치거나, 방송심의 및 정서상 부적합한 후원사 또는 상품/서비스는 LCK에서 어떠한 방식으로든 노출될 수 없다. 후원사 또는 상품/서비스 노출 허

용 여부에 대한 모든 최종 결정은 운영진이 내린다. 다음은 LCK에서 노출될 수 없는 후원사 및 상품/서비스의 예시 목록이다.

**2.2.1.** 도박, 마약 등 대한민국에서 제조, 유통이 금지된 품목

**2.2.2.** 일반 의약품 외 모든 약물

**2.2.3.** 무단으로 라이엇 게임즈 또는 LoL 지적 재산을 도용하거나 게임 내 화폐 및 기타 콘텐츠를 판매 또는 판매 중개하는 부적격 사업자

**2.2.4.** 포르노 등 성인물 웹사이트

**2.2.5.** 주류 및 담배

**2.2.6.** LoL의 경쟁 상품 및 서비스

### **2.3. 로스터 제출**

매 라운드 시작일로부터 10일전까지 각 팀은 최소 6인, 최대 10인의 참가 선수 명단 (이하 "로스터")을 제출하여야 한다. 이 때, **제3장**에 의거하여 영입된 선수만 로스터에 등록할 수 있다. 또한, 로스터에 등록이 되어 있는 선수만 경기에 선발 및 교체 선수로 출전할 수 있다. 팀은 로스터 제출 시 운영진이 요청하는 선수 정보 등을 제공하여야 한다. 이는 선수 성명, 생년월일, 포지션, LoL 계정명 및 소환사명을 포함한다.

제출된 로스터는 각 팀의 해당 라운드 마지막 경기일까지 유효하다.

#### **2.3.1. 승격 팀의 로스터**

승강전을 통해 승격되어 LCK에 새로 합류한 팀은 승강전에 출전한 선수 전원을 해당 시즌 1라운드 로스터에 등록시켜야 한다.

### **2.4. 로스터 변경**

로스터 제출 이후에는 라운드 도중 로스터 상의 선수 추가 및 변경 (이하 "로스터 변경")이 금지된다. 단, 라운드 도중 트레이드를 통해 영입한 선수는 즉시 로스터 추가가 가능하다.

라운드 도중 선수를 로스터에서 제외하는 것은 허용되나, 어떠한 경우에도 최소 6인의 로스터는 유지하여야 한다. 질병 및 심신장애, 천재지변, 재난 등 특수한 상황이 발생하여 등록된 로스터로 정상적인 경기 출전이 불가능한 경우, 운영진의 판단에 따라 예외적인 로스터 변경이 허용될 수 있다. 예외적인 로스터 변경이 인정되는 경우, 운영진 재량

에 따라 페널티를 적용할 수 있다.

## 2.5. 엔트리 및 선수 교체

각 팀은 매 세트 시작 전 로스터에 속한 선수 5명으로 구성된 엔트리를 제출하여야 한다. 각 팀은 매 주 첫 경기 1세트 엔트리를 해당 주 월요일 오후 2시까지 운영진에 제출하여야 한다. 만약 팀이 한 주에 두 경기가 있는 경우, 두 번째 경기 1세트 엔트리는 첫 경기 다음 날 오후 2시까지 제출하여야 한다. 엔트리는 각 경기 전 1회 제출할 수 있으며, 매 세트 종료 후 선수 교체를 통해서만 경기 도중 변경할 수 있다. 운영진은 각 경기의 양 팀 엔트리를 1세트 시작시간 30분 전까지는 상대 팀에게 공개 할 수 없다.

각 팀은 매 세트 종료 후 로스터에 등록된 선수에 한해 출전 선수를 교체할 수 있다. 선수 교체를 희망하는 경우 세트 종료 직후 다음 세트 엔트리를 심판에게 제출하여야 한다. 허용되는 선수 교체 횟수는 무제한이며, 선수 교체를 통해 엔트리에서 한번 제외된 선수도 다시 엔트리로 투입될 수 있다.

질병 및 심신장애, 천재지변, 재난 등 특수한 상황이 발생하여 등록된 엔트리로 정상적인 경기 출전이 불가능한 경우, 운영진의 판단에 따라 예외적인 엔트리 변경이 허용될 수 있으나 엔트리에 추가되는 선수는 로스터에 사전 등록되어 있어야 한다. 예외적인 엔트리 변경이 인정되는 경우, 운영진 재량에 따라 페널티를 적용할 수 있다.

그럼에도 불구하고 예외적인 엔트리 변경이 인정되지 않아 엔트리에 등록된 5명의 선수가 정상적으로 출전하지 못하는 경우, 경기를 몰수패 처리한다.

## 2.6. 거주 선수 보유 의무

### 2.6.1. 거주 선수의 정의

대한민국 국적을 보유하고 있거나, 시즌 첫 경기일로부터 최근 3년간 24개월 이상을 적법하게 대한민국에서 체류한 선수에 한하여 대한민국 거주 선수 (이하 "거주 선수")로 인정한다.

### 2.6.2. 최소 거주 선수

모든 팀은 항시 로스터 및 엔트리의 3명 이상을 거주 선수로 구성해야 한다.

## 2.7. 팀 명, 팀 태그 및 선수 소환사명

팀 명, 팀 태그 및 선수 소환사명에는 허용된 문자만 사용할 수 있으며, 특수문자 등 다른 문자는 사용할 수 없다. 또한 욕설, 비속어 등 미풍양속을 해치거나 정서, 방송심의



등에 근거하여 부적절하다고 판단되는 단어 및 문구 등은 사용할 수 없으며, LoL에 등장하는 챔피언/캐릭터와 동일하거나 유사한 이름, 기타 다른 제품이나 서비스에 근거한 혼동의 소지가 있는 문구도 사용이 금지된다.

모든 팀 명, 팀 태그 및 선수 소환사명은 경기에 사용하기 전 운영진으로부터 승인을 받아야 하며, 시즌 중에는 변경이 허용되지 않는다. 단, 운영진의 판단 아래 합리적인 사유에 해당하는 경우에는 운영진의 승인 하에 이를 변경할 수 있다. 또한 운영진은 언제든지 판단에 따라 변경을 요청할 수 있다.

### 2.7.1. 팀 태그

각 팀은 소속 선수가 대회용 클라이언트 (Tournament Realm; 이하 "TR")에서 사용할 소환사명 앞에 공통적으로 사용할 팀 태그를 지정할 수 있다. 팀 태그는 2~3개의 글자로 구성되며 대문자 및 소문자 알파벳과 아라비아 숫자만 사용할 수 있다.

### 2.7.2. 선수 소환사명

선수 소환사명은 공백을 포함하여 최대 12자까지만 허용되며, 대문자 및 소문자 알파벳, 아라비아 숫자, 밑줄 또는 공백만을 포함할 수 있다. 단 공백은 한 칸을 초과할 수 없으며, 소환사명에는 후원사 이름을 사용할 수 없다.

## 2.8. 코칭 스태프

### 2.8.1. 감독

각 팀은 의무적으로 1명의 감독을 보유해야 하나, 승강전에 참가하는 챌린저스 팀은 예외로 한다. 단 승강전을 통해 승격되어 LCK에 새로 합류한 팀은 반드시 해당 시즌 개막일로부터 4주 안에 감독을 선임해야 한다. 이를 준수하지 않는 경우 운영진은 참가 제한 등의 조치를 할 수 있다.

로스터에 등록된 선수는 감독이 될 수 없으며, 감독은 챌린저스 및 타 LoL 프로 리그 팀의 감독, 코치, 선수, 구단주, 매니저 등 어떠한 형태의 관련 보직에 겸직할 수 없고, 단 1개의 팀에만 고용될 수 있다.

감독은 로스터 및 엔트리 제출과 선수 교체에 대한 권리 및 의무가 있다. 감독은 팀이 출전하는 매 경기에 참석해야 하며, 불가피한 사정으로 인해 참석이 불가능한 경우 임시 감독을 지정하여 참석시켜야만 한다.

### 2.8.2. 코치

각 팀은 자율적으로 코치를 고용할 수 있으며, 허용되는 코치 수는 무제한이다.

로스터에 등록된 선수는 코치가 될 수 없으며, 코치는 챌린저스 및 타 LoL 프로 리그 팀의 감독, 코치, 선수, 구단주, 매니저 등 어떠한 형태의 관련 보직에 겸직할 수 없고, 단 1개의 팀에만 고용될 수 있다.

### 2.8.3. 코칭 스태프 명단

매 라운드 시작일로부터 10일전까지 각 팀은 로스터와 함께 감독 및 코치 (이하 "코칭 스태프") 명단을 제출하여야 한다. 또한 팀은 코칭 스태프 명단 제출 시 운영진이 요청하는 정보를 모두 제공하여야 한다. 이는 성명, 생년월일, 보직, LoL 계정명 및 소환사명을 포함한다.

코칭 스태프 명단은 각 라운드 전 1회 제출할 수 있으며, 제출 후에는 라운드 도중 이를 변경할 수 없다. 단, 승강전을 통해 승격되어 LCK에 새로 합류한 팀은 해당 시즌 개막일로부터 4주 안에 코칭 스태프를 추가 등록할 수 있다.

또한 질병 및 심신장애, 천재지변, 재난 등 특수한 상황이 발생하여 등록된 코칭 스태프가 정상적으로 직무를 이행하기 어려운 경우, 운영진의 판단에 따라 예외적인 코칭 스태프 명단 변경이 허용될 수 있다.

### 2.8.4. 코칭 스태프의 체류자격

모든 코칭 스태프는 대한민국에서 코칭 스태프로서 활동하는데 제약이 없는 적법한 체류자격을 보유하고 있어야 한다.

### 2.8.5. 코칭 스태프 심사

운영진은 각 코칭 스태프에 대해 심사하여 LCK 참가를 제한할 수 있다. 심사하는 항목은 다음과 같다.

#### 2.8.5.1. 코칭 스태프 자격 요건 충족 여부

#### 2.8.5.2. 게임 내적 행동 및 제재 기록

#### 2.8.5.3. 게임 외적 행동

## 제3장. 선수 영입

팀은 선수 트레이드 및 비계약 선수 영입을 통해서만 선수를 영입할 수 있다. 이 외의 방법으로 영입한 선수는 인정되지 않으며, 로스터에 등록될 수 없다.

### 3.1. 선수 트레이드

팀은 보유하고 있는 선수와의 선수계약을 계약 기간 중에 타 팀에 양도할 수 있으며, 이를 통한 선수 이적을 "트레이드"라 칭한다. 트레이드 시, 기존 계약 상의 권리 및 의무는 양수 팀에 양도 된다.

#### 3.1.1. 트레이드 횟수

각 시즌에 허용되는 트레이드 횟수는 무제한이다.

#### 3.1.2. 트레이드 기간

트레이드는 다음 금지구간을 제외하고 연중 언제라도 허용된다.

	트레이드 금지구간 시작 일시 (오전 00:00:00 KST)	트레이드 금지구간 종료 일시 (오후 11:59:59 KST)
1차	스프링 시즌 2라운드 시작일	스프링 시즌 종료일 (단 MSI가 있는 경우 MSI 종료일)
2차	서머 시즌 2라운드 시작일	월드 챔피언십 종료일

#### 3.1.3. 이적료

선수 트레이드 시, 팀 간의 합의 하에 한 팀이 다른 팀으로부터 이적료를 받을 수 있다.

#### 3.1.4. 비대칭 트레이드

팀간 선수를 교환할 경우, 동일한 수의 선수를 교환할 필요는 없으며, 어떠한 비율의 트레이드라도 허용된다. (예. 2대1, 3대2)

#### 3.1.5. 다수 팀간 트레이드

동시에 트레이드에 참여할 수 있는 팀 수는 제한이 없다. 따라서 3개 이상의 팀도 트레이드에 참여할 수 있다.

예시:

'A' 팀의 'X' 선수가 'B' 팀으로 트레이드

'B' 팀의 'Y' 선수가 'C' 팀으로 트레이드

'C' 팀의 'Z' 선수가 'A' 팀으로 트레이드

### 3.1.6. 트레이드 금지 조항

팀과 선수는 선수의 동의 없이 트레이드를 금하는 조항 (이하 “**트레이드 금지 조항**”)을 자율적으로 협의하여 선수계약에 포함할 수 있으며, 선수계약에 트레이드 금지 조항이 포함된 선수는 본인이 희망하지 않는 경우 트레이드에 응하지 않을 수 있다.

### 3.1.7. 승격 팀의 해외 트레이드 제한

승강전을 통해 승격되어 LCK에 새로 합류한 팀은 승강전에 출전한 선수를 해당 시즌 중 해외 팀에 트레이드 할 수 없다.

### 3.1.8. 트레이드 승인

트레이드를 희망하는 팀은 트레이드 승인 신청서를 제출하여 운영진의 승인을 취득해야 한다. 운영진은 3.1.에 의거하여 해당 트레이드가 적법하지 않다고 판단할 경우, 승인을 거절할 수 있다. 트레이드 승인 신청서는 다음 정보를 포함해야 한다.

3.1.8.1. 트레이드 참가 팀명

3.1.8.2. 트레이드 참가 팀 감독 성명

3.1.8.3. 트레이드 대상 선수 성명

3.1.8.4. 트레이드 설명

3.1.8.5. 이적료 유무 및 금액

3.1.8.6. 트레이드 발효 일자

트레이드 승인 신청서는 트레이드에 참가하는 각 팀의 감독 및 사무국이 서명해야 한다. 단, 트레이드 금지 조항으로 인하여 선수에게도 트레이드에 대한 승인 권한이 있는 경우, 감독 및 사무국뿐 만 아니라 해당 선수 또한 트레이드 승인 신청서에 직접 서명해야 한다.

### 3.1.9. 발효 시점

트레이드는 운영진이 승인하는 즉시 유효한 것으로 간주한다. 단, 트레이드 승인 신청서에 별도의 발효 시점이 명시되어 있는 경우, 명시된 일자부터 트레이드가 유효한 것으로 간주한다.

## 3.2. 비계약 선수 영입

### 3.2.1. 비계약 선수의 정의

현재 다른 팀과 체결된 선수계약이 없고 선수 자격을 모두 충족시키는 선수를 “비계약 선수”라고 한다.

원 소속팀의 동의 하에 임의로 탈퇴한 선수 또한 비계약 선수로 인정한다. 다만, 원 소속팀의 동의 없이 무단으로 계약을 파기한 선수는 비계약 선수 자격이 없으며 본래 계약의 만료일까지 다른 팀과 선수계약을 체결할 수 없다.

### 3.2.2. 비계약 선수 영입 기간

비계약 선수 영입은 연중 언제라도 허용된다. 단, 영입된 선수의 로스터 등록은 2.3.에 명시된 로스터 제출 시점에만 가능하다.

### 3.2.3. 발효 시점

비계약 선수 영입은 운영진이 선수계약을 승인하는 즉시 유효한 것으로 간주한다. 단, 선수계약에 별도의 발효 시점이 명시되어 있는 경우, 명시된 일자부터 비계약 선수 영입이 유효한 것으로 간주한다.

## 3.3. 챌린저스 출전 선수 영입 제한

챌린저스에 출전한 선수는 해당 선수가 참가한 챌린저스의 시즌이 종료될 때까지 어떠한 방식으로든 영입이 금지된다.

# 제4장. 선수 장비

## 4.1. 주최측에서 제공하는 장비

운영진은 모든 공식 경기에서 참가 선수에게 하기 장비를 제공하며, 선수는 해당 장비만을 사용할 수 있다. 운영진이 제공하는 모든 장비는 운영진의 전적인 재량에 따라 선택, 선별 및 결정된다.

#### **4.1.1. PC 및 모니터**

운영진은 경기에 사용하는 PC 및 모니터의 모델명 또는 사양을 각 팀에 사전 전달 한다.

#### **4.1.2. 테이블 및 의자**

### **4.2. 선수 또는 팀 소유 장비**

선수는 다음의 본인 또는 팀 소유 장비를 경기 구역 내에서 경기 중 사용할 수 있다. 단, 운영진은 아래의 장비를 선수에게 제공할 의무가 없으며, 선수 또는 팀이 직접 준비해야 한다. 만약 선수 또는 팀이 장비를 준비하지 못해 정상적으로 경기에 출전할 수 없는 경우 운영진이 제공하는 장비를 사용할 수 있으나, 이 때 발생하는 모든 문제의 책임은 해당 팀과 선수에게 있다.

#### **4.2.1. 키보드**

#### **4.2.2. 마우스 및 마우스선 거치대**

#### **4.2.3. 마우스패드**

#### **4.2.4. 헤드셋**

운영진 재량에 따라 불공정한 이점을 제공한다고 판단되는 장비는 경기에 사용할 수 없다. 또한 운영진 재량에 따라 경기 보안, 안전 또는 운영상 효율을 저해한다고 판단되는 장비는 금지될 수 있다.

라이엇 게임즈 또는 LoL의 경쟁사 및 경쟁 제품/서비스의 로고, 브랜드, 또는 상호명이 표기된 장비는 경기구역에서 사용이 금지된다.

### **4.3. 장비 교체**

언제라도 심판 또는 선수가 장비에 기술적 문제가 발생했다고 판단하는 경우 기술적 검토를 요청할 수 있다. 해당 요청에 대하여 심판은 문제를 확인하고 재량에 따라 문제가 있는 장비를 교체하도록 할 수 있다. 장비 교체에 관한 모든 결정은 전적으로 심판의 재량에 따른다.

#### 4.4. 선수 및 코칭 스태프 복장

선수는 경기 중 그리고 경기 전·후 인터뷰 시 공식 팀 유니폼을 착용해야 하며 다른 의상을 착용할 수 없다. 유니폼은 상의, 하의 및 외투를 포함하며 각 팀 별 최대 2가지 버전의 유니폼이 허용되고, 각 유니폼의 디자인 시안 또는 샘플을 매 시즌 시작 전 운영진이 지정한 일자까지 제출하여 승인을 받아야 한다. 각 팀의 모든 출전 선수는 경기 중 서로 다른 버전의 유니폼을 착용할 수 없으며 미풍양속을 해치거나 대회, 팀 및 선수의 품위를 손상시키는 의상은 금지된다. 작업복, 운동복, 잠옷, 슬리퍼 등의 복장은 운영진에게 사전 승인을 받지 않은 경우 허용되지 않으며 모자, 선글라스 등 선수의 얼굴을 가리는 액세서리를 착용할 수 없다. 선수 복장의 적절성에 대한 판단은 운영진이 재량에 의해 판단하며, 팀 및 선수는 운영진의 시정 요구를 수용해야 한다. 단 특별한 사정이 있는 경우 운영진에 별도 요청할 수 있으며, 운영진은 합리적인 재량에 의해 이를 결정한다.

운영진의 사전승인을 받은 경우 후원사 또는 후원사 제품, 서비스의 로고 및 브랜드를 유니폼에 표시할 수 있으나 법규에 따라 광고노출 및 상품협찬 등의 노출이 제한될 수 있다.

유니폼은 후원사 추가 및 변경, 기업 CI 변경 등의 합당한 사유가 있는 경우에만 팀의 고유 전통성 및 아이덴티티를 해치지 않는 범위 내에서 시즌 중 운영진의 사전 승인 후 변형 또는 변경할 수 있다.

코칭 스태프는 경기 구역에서 비즈니스 캐주얼 복장, 정장, 또는 유니폼을 착용해야 한다. 비즈니스 캐주얼 복장은 블레이저 재킷, 면바지, 그리고 드레스 셔츠 또는 스웨터를 의미한다. 코칭 스태프가 유니폼을 입기를 희망하나 유니폼이 선수 유니폼과 동일하지 않은 경우, 선수 유니폼과 마찬가지로 유니폼의 디자인 시안 또는 샘플을 매 시즌 시작 전 운영진이 지정한 일자까지 제출하여 승인을 받아야 한다. 미풍양속을 해치거나 대회, 팀 및 코칭 스태프의 품위를 손상시키는 의상은 금지된다. 티셔츠, 후드티, 작업복, 운동복, 잠옷, 청바지, 슬리퍼 등의 복장은 운영진의 사전 승인을 받지 않은 한 허용되지 않으며 모자, 선글라스 등 선수의 얼굴을 가리는 액세서리를 착용할 수 없다. 코칭 스태프 복장의 적절성에 대한 판단은 운영진이 재량에 의해 판단하며, 팀 및 코칭 스태프는 운영진의 시정 요구를 수용해야 한다. 단 특별한 사정이 있는 경우 운영진에 별도 요청할 수 있으며, 운영진은 합리적인 재량에 의해 이를 결정한다.

#### 4.5. 컴퓨터 프로그램 사용

선수가 경기용 PC에 스스로 프로그램을 설치하는 것은 금지되며, 운영진이 제공하는 프로그램만을 사용할 수 있다.

#### 4.5.1. 음성 채팅

운영진이 허용하는 음성 채팅 프로그램만을 사용할 수 있으며, 그 외의 외부 프로그램은 금지된다. 단, 제공된 음성 채팅 프로그램에 이상 발생 시 심판의 결정에 따라 운영진이 지정하는 타 프로그램을 사용할 수 있으며, 운영진은 재량에 따라 팀의 음성 채팅을 모니터링할 수 있다.

#### 4.5.2. 불필요한 프로그램

선수는 경기용 PC에서 LoL 클라이언트를 비롯하여 운영진이 지정하고 승인하는 필수 프로그램 외에 어떠한 프로그램도 사용할 수 없다.

#### 4.5.3. 소셜 미디어 및 통신

경기용 PC를 사용하여 소셜 미디어 또는 통신 사이트를 보거나 해당 사이트에 게시하는 것은 금지된다. 여기에는 SNS (Facebook, Twitter 등), 온라인 커뮤니티 포럼 및 게시판, 전자 메일, 메신저 등이 포함된다.

#### 4.5.4. 불필요한 전자기기

휴대전화, 이동식 드라이브, MP3 플레이어 등 경기에 불필요한 전자기기를 경기용 PC에 연결하는 것은 어떠한 이유에서든 금지된다.

### 4.6. TR 계정

운영진은 선수에게 TR 계정을 제공한다. 선수는 챔피언, 스킨, 룬, 특성, 아이템 등 계정 설정을 자신이 선호하는 대로 직접 조정할 의무가 있다. 계정의 소환사명은 운영진의 승인을 받은 본인의 소환사명으로 정확히 설정해야 한다.

### 4.7. 타 선수 장비

선수는 게임이 시작한 후 다른 선수의 장비를 임의로 접촉하거나 사용할 수 없으며, 장비 관련 지원이 필요한 선수는 심판에게 직접 지원을 요청해야 한다.

## 제5장. 경기장

### 5.1. 경기장 내 제한 구역

경기장 내 제한 구역은 경기 구역을 포함하여 경기장 내 운영진이 재량으로 지정하는 모든 구역을 의미한다. 경기장 내 제한 구역은 운영진과 당일 출전 팀의 코칭 스태프 및



선수만 입장할 수 있으며, 그 외에 출입이 필요한 인원은 사전에 운영진에게 별도의 승인을 받아야 입장할 수 있다.

## **5.2. 경기 구역**

경기 구역은 경기용 PC가 있는 칸막이 구조물 (부스) 안을 의미한다. 밴/픽 단계 이후 게임 진행 도중에는 해당 게임에 출전하는 선수 외에 어떠한 코칭 스태프 및 선수, 관계자도 경기 구역 내에 출입이 불가능하다.

### **5.2.1. 코칭 스태프**

코칭 스태프로 등록된 감독 1명과 코치 1명은 밴/픽 단계 진행 중 경기 구역 안에 있을 수 있다. 밴/픽 단계 종료 후, 모든 코칭 스태프는 경기 구역을 퇴장해야만 한다.

### **5.2.2. 무선 전자기기**

코칭 스태프와 선수는 경기 구역 안에서 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.

### **5.2.3. 음식 및 음료**

경기 구역 내에서 음식은 허용되지 않는다. 단 식수를 포함한 음료는 사전에 운영진의 승인을 받은 경우 허용된다.

### **5.2.4. 불필요한 개인 소지품**

선수는 몸에 직접 착용하는 액세서리 외 경기에 불필요한 개인 소지품을 일체 소지할 수 없다.

### **5.2.5. 방음 환경**

운영진은 공정한 경기를 위하여 사운드 커튼 등의 방법을 사용하여 경기장 내 방음 환경을 경기 진행 중 최적의 상태로 제공할 의무가 있다.

## **5.3. 팀 대기 구역**

팀 대기 구역은 코칭 스태프 및 선수들이 경기 구역 외 별도의 공간에서 휴식을 취하고 친목을 도모할 수 있도록 대회 장소 내에 마련된 구역이다. 팀 대기 구역은 운영진과 당일 출전 팀의 코칭 스태프, 선수 및 관계자만 입장할 수 있으며, 그 외 출입이 필요한 인

원은 사전에 운영진에게 별도의 승인을 받아야만 한다.

## 제6장. 리그 구조

### 6.1. 용어의 정의

#### 6.1.1. 세트/게임

운영진이 지정한 맵에서 다음 중 한가지 상황이 먼저 발생하여 승자가 결정될 때까지 두 팀이 벌이는 경쟁 행위를 뜻한다: (a) 최종 목표 완수 (넥서스 파괴), (b) 항복, (c) 몰수패 또는 기권패, (d) 판정승

#### 6.1.2. 경기/매치

한 팀이 미리 정해진 수의 세트/게임을 승리할 때까지 벌어지는 연속된 세트/게임의 집합을 뜻한다. 승리한 팀은 리그 포맷에서는 승리 기록 1회를 받고, 토너먼트 포맷에서는 다음 라운드로 진출한다.

#### 6.1.3. 라운드

각 팀이 시즌에 참가하는 모든 타 팀과 경기를 1회 진행하는 대회 기간을 의미한다 (예: 1라운드, 2라운드). 라운드는 시즌 별 2회 진행된다.

#### 6.1.4. 시즌

2개의 라운드로 구성되는 약 4개월 단위의 대회 기간을 의미한다 (예: 스프링 시즌, 서머 시즌). 시즌은 연 2회 진행된다.

#### 6.1.5. 풀시즌

2개의 시즌 및 월드 챔피언십으로 구성되는 연 단위의 대회 기간을 의미한다 (예: 2015년 풀시즌, 2016년 풀시즌). 풀시즌은 연 1회 진행된다.

### 6.2. 단계별 세부 정보

#### 6.2.1. 정규시즌

정규시즌은 2라운드 풀리그 (Round Robin) 방식으로 진행되며, 각 팀은 운영진이 정한 대진 일정에 따라 시즌에 참가하는 다른 모든 팀과 2회의 3전 2선승제 경기를 치른다. 정규시즌의 모든 게임은 토너먼트 드래프트 모드에서 진행된다.

각 팀은 모든 상대팀과 1회 홈팀, 1회 어웨이팀으로 경기를 치른다. 각 경기의 1, 3세트는 홈팀이 블루 진영, 어웨이팀이 레드 진영에서, 2세트는 홈팀이 레드 진영, 어웨이팀이 블루 진영에서 게임을 한다.

정규시즌 진행 중 팀 순위는 각 팀이 승리한 경기 수로 정해진다. 두 팀 이상 동일한 경기 수를 승리하였을 경우에는 승률, 세트득실 순서로 순위를 가른다.

정규시즌 최종 팀 순위는 정규시즌 마지막 경기 후 각 팀이 승리한 경기 수로 정해진다. 두 팀 이상 동일한 수의 경기를 승리하였을 경우에는 세트득실로 순위를 가른다. 두 팀 이상 승리 경기 수, 세트득실까지 동률을 이룬 경우, 다음 타이브레이커 (Tie-breaker) 규칙을 따른다.

#### **6.2.1.1. 2개팀 타이브레이커**

두 팀이 승리 경기 수, 세트득실까지 동률을 이룬 경우, 상대 전적을 순위 결정에 먼저 고려한다. 두 팀간의 정규시즌 전적에서 한 팀이 2승을 거둔 경우에는 해당 팀이 상위 순위로 최종 결정되고, 1승1패로 동률일 경우에는 별도로 운영진이 주최하는 양 팀간의 순위결정전을 통해 순위를 결정한다.

#### **6.2.1.2. 3개팀 타이브레이커**

세 팀이 승리 경기 수, 세트득실까지 동률을 이룬 경우, 상대 전적을 순위 결정에 먼저 고려한다. 어느 한 팀이 동률을 이룬 다른 모든 팀과의 상대 전적에서 2승을 기록한 경우, 해당 팀이 세 팀 중 가장 상위 순위로 최종 결정되며, 남은 두 팀의 순위는 **6.2.1.1.**에 따라 최종 결정된다. 다른 모든 팀과의 상대 전적에서 우위를 기록한 팀이 없는 경우에는 별도로 운영진이 주최하는 세 팀간의 순위결정전을 통해 순위를 결정한다.

#### **6.2.1.3. 4개팀 타이브레이커**

네 팀이 승리 경기 수, 세트득실까지 동률을 이룬 경우, 상대 전적을 순위 결정에 먼저 고려한다. 어느 한 팀이 동률을 이룬 다른 모든 팀과의 상대 전적에서 2승을 기록한 경우, 해당 팀이 네 팀 중 가장 상위 순위로 최종 결정되며, 남은 세 팀의 순위는 **6.2.1.2.**에 따라 최종 결정된다. 다른 모든 팀과의 상대 전적에서 우위를 기록한 팀이 없는 경우에는 별도로 운영진이 주최하는 네 팀간의 순위결정전을 통해 순위를 결정한다.

#### 6.2.1.4. 5개팀 타이브레이커

다섯 팀이 승리 경기 수, 세트득실까지 동률을 이룬 경우, 상대 전적을 순위 결정에 먼저 고려한다. 어느 한 팀이 동률을 이룬 다른 모든 팀과의 상대 전적에서 2승을 기록한 경우, 해당 팀이 다섯 팀 중 가장 상위 순위로 최종 결정되며, 남은 네 팀의 순위는 6.2.1.3.에 따라 최종 결정된다. 다른 모든 팀과의 상대 전적에서 우위를 기록한 팀이 없는 경우에는 별도로 운영진이 주최하는 다섯 팀간의 순위결정전을 통해 순위를 결정한다.

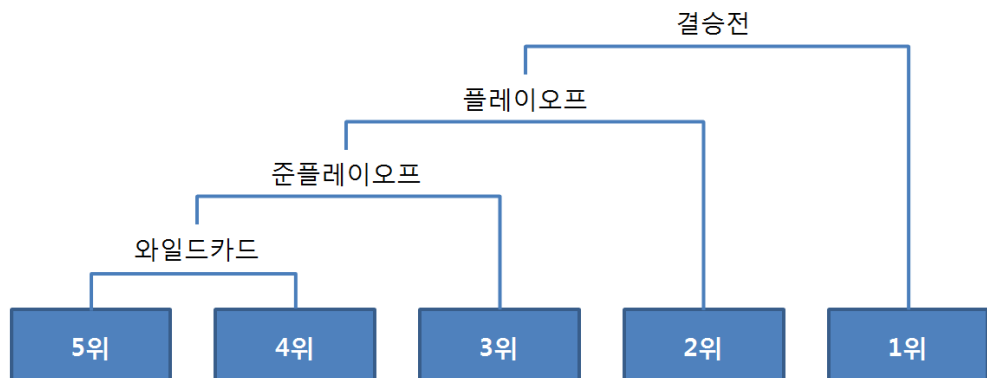
#### 6.2.1.5. 6개팀 이상 타이브레이커

여섯 팀 이상 승리 경기 수, 세트득실까지 동률을 이룬 경우, 상대 전적과 상관 없이 별도로 운영진이 주최하는 모든 동률 팀간의 순위결정전을 통해 순위를 판가름한다.

### 6.2.2. 포스트시즌

포스트시즌은 정규시즌 최종 순위 상위 5개 팀 간 챌린저 토너먼트 방식으로 진행한다. 먼저 정규시즌 4위팀과 5위팀이 와일드카드 경기를 치르며, 승자는 정규시즌 3위팀과 준플레이오프 경기를 치른다. 준플레이오프 승자는 정규시즌 2위팀과 플레이오프 경기를 치르며 플레이오프 승자가 정규시즌 1위팀과 결승전을 치른다. 와일드카드 경기는 3전 2선승제로, 준플레이오프, 플레이오프 및 결승전은 5전 3선승제로 진행된다. 모든 포스트시즌 게임은 토너먼트 드래프트 모드에서 진행되며, 각 경기의 정규시즌 순위 상위 팀이 1, 3, 5 세트의 진영 선택권을 가지게 되고, 하위 팀이 2, 4 세트의 진영 선택권을 가지게 된다.

#### 포스트시즌 구성



### 6.2.3. 챔피언십 포인트

매 시즌의 포스트시즌 종료 후 최종 순위에 따라 팀에게 챔피언십 포인트가 부여된다. 챔피언십 포인트 최종 순위에 따라 팀에게 월드 챔피언십 시드권 및 한국대표팀 선발전 (이하 "선발전") 참가 자격이 주어진다. 챔피언십 포인트는 다음 방식으로 부여된다.

순위	스프링 시즌	서머 시즌
1	90	자동 진출
2	70	90
3	50	70
4	30	40
5~6	10	20
7~10	0	0

서머 시즌 우승팀은 한국대표팀 1번 시드로 자동으로 월드 챔피언십에 진출한다. 서머 시즌 우승팀을 제외하고 연간 2개 시즌에 걸쳐 가장 많은 챔피언십 포인트를 획득한 팀이 한국대표팀 2번 시드를 부여 받는다. 1, 2번 시드를 받은 팀을 제외한 챔피언십 포인트 상위 4개 팀은 선발전에 진출한다.

서머 시즌 이후 승강전에 참가하는 팀은 부여된 모든 챔피언십 포인트를 상실한다.

### 6.2.4. 챔피언십 포인트 순위 결정

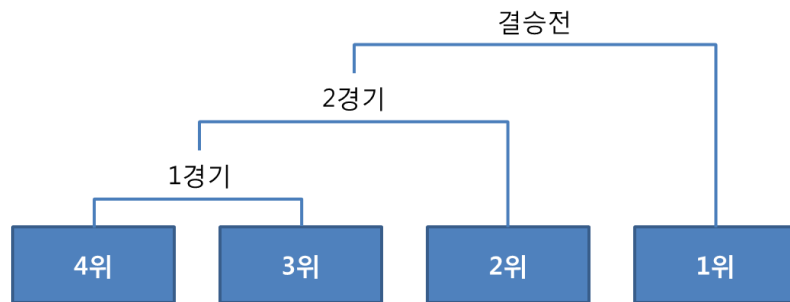
서머 시즌 이후 2개 이상 팀이 동일한 챔피언십 포인트를 기록한 경우, 서머 시즌에서 획득한 챔피언십 포인트의 순위로 최종 순위를 판가름한다. 만일 동일한 챔피언십 포인트를 기록한 팀이 서머 시즌에도 같은 챔피언십 포인트를 기록한 경우, 서머 시즌 정규시즌 승리 경기 수, 세트득실, 상대 전적 순서로 최종 순위를 판가름한다.

### 6.2.5. 월드 챔피언십 한국대표팀 선발전

서머 시즌 이후 월드 챔피언십에 1, 2번 시드를 받은 팀을 제외한 챔피언십 포인트 상위 4개 팀은 월드 챔피언십 한국대표팀 선발전에 참가한다. 선발전에서 우승한 팀이 한국대표팀 3번 시드를 부여 받게 된다. 챔피언십 포인트 4위팀 대 3위팀 경기 승자가 2위팀과 다음 라운드에서 경기를 치르며, 해당 경기 승자가

1위팀과 결승전을 치른다. 모든 경기는 5전 3선승제이며 토너먼트 드래프트 모드에서 게임이 진행된다. 각 경기의 챔피언십 포인트 순위 상위 팀이 1, 3, 5 세트의 진영 선택권을 가지게 되고, 하위 팀이 2, 4 세트의 진영 선택권을 가지게 된다.

### **월드 챔피언십 한국대표팀 선발전 구성**



#### **6.2.5.1. 선발전 로스터**

각 참가 팀의 선발전 로스터는 LCK 서머 시즌 2라운드 로스터와 동일하게 유지되며, 로스터 변경은 허용되지 않는다. 단, 질병 및 심신장애, 천재지변, 재난 등 특수한 상황이 발생하여 로스터에 등록된 선수만으로 정상적인 경기 출전이 불가능한 경우, 운영진의 판단에 따라 예외적으로 임시 로스터 변경이 허용될 수 있다. 이 때, 로스터에 추가되는 선수는 모든 출전 자격을 충족시켜야 한다.

#### **6.2.6. 승강전**

승강전은 각 시즌 종료 후 LCK 최종 순위 하위 2개 팀과 챌린저스 최종 순위 상위 2개 팀 간 진행된다.

##### **6.2.6.1. 승강전 로스터**

모든 참가 팀은 승강전 시작 전 운영진이 정한 기한까지 승강전 로스터를 제출하여야 한다. 단, 각 참가 팀의 승강전 로스터에는 소속 리그의 직전 시즌 최종 로스터에 등록된 선수가 3명 이상 포함 되어야 한다. 또한 매 세트 엔트리에도 직전 시즌 최종 로스터에 등록된 선수가 3명 이상 포함 되어야 한다. 팀은 직전 시즌 최종 로스터에 등록된 선수 이외에 승강전 첫 경기일로부터 최근 3개월 간 국내/외 LoL 프로리그 및

2부 리그에 다른 팀 소속으로 출전한 이력이 있는 선수를 로스터에 등록시킬 수 없다.

## 제7장. 경기 절차

### 7.1. 일정 변경

운영진은 단독 재량에 따라 합리적인 사유가 있는 경우 경기 일정 및 당일 경기 순서를 변경할 수 있다. 운영진이 경기 일정 또는 순서를 변경하는 경우 해당 팀에게 최대한 신속히 통보한다.

### 7.2. 경기장 도착

출전 팀은 운영진이 공지한 시간 (방송 시간 1시간 30분 전)까지 경기장에 도착해야 한다.

정규시즌 내 지각하는 팀은 최초 1회에 한해 구두 주의를 받으며, 2회 이상의 지각에 대해서는 매 회 주의를 받게 된다. 주의 2회 누적 시마다 경고에 해당하는 제재 조치로 세트득실 1점을 차감하기로 한다. 단, 포스트시즌 내 지각하는 팀은 횟수와 무관하게 매 지각 시마다 해당 경기 1세트에서 2개의 밴을 상실하는 제재 조치가 취해진다.

정규시즌 또는 포스트시즌 경기에 불참하거나 경기 시작 시간까지 도착하지 못한 팀은 해당 경기가 몰수패 된다. 단, 천재지변 등의 불가피한 사유가 있는 경우 운영진의 판단에 따라 페널티를 적용하지 않을 수 있다.

### 7.3. 심판

#### 7.3.1. 심판의 책임

심판은 경기 전, 후 또는 중간에 발생하는 모든 경기 관련 문제, 문의 및 상황에 대한 결정을 내릴 책임이 있다. 심판이 규정 내에서 내린 판정은 절대적인 효력을 가지며, 심판은 판정에 대해 최우선적인 책임이 있다. 심판의 역할은 다음을 포함한다.

**7.3.1.1. 매 세트 전 팀의 엔트리 확인**

**7.3.1.2. 경기구역 및 부스 내 사운드커튼 확인 및 모니터링**

**7.3.1.3. 경기용 PC 및 주변장치 상태 확인 및 모니터링**

**7.3.1.4.** 팀의 경기장 도착여부 확인 및 선수착석, 준비 명령

**7.3.1.5.** 경기 시작 선언

**7.3.1.6.** 게임 중 일시 정지 (Pause) 및 재개 (Resume) 명령

**7.3.1.7.** 경기 중 규정 위반에 대한 처벌 명령

**7.3.1.8.** 경기 종료 및 결과 확인 (승패에 대한 경기결과 확인증 서명)

**7.3.1.9.** 이의제기 접수 및 대응

### **7.3.2. 심판의 자격**

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

### **7.3.3. 심판의 처신**

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

### **7.3.4. 판정의 최종 결정권**

경기 중 심판이 명백하게 잘못된 판정을 내린 경우 운영진이 판정을 번복할 수 있다. 또한 운영진은 합리적인 사유가 있는 경우 재량에 따라 심판이 공정한 판정을 내리기 위한 적절한 절차를 준수했는지 확인하고 검토할 수 있다. 심판이 적절한 절차를 따르지 않고 판정을 내린 경우 운영진은 심판의 판정을 무효화하고 번복할 수 있으며, 적절한 제재를 가할 수 있다. 대회 기간 내 모든 판정의 최종 결정권은 항상 운영진이 보유한다.

### **7.3.5. 사행행위 금지**

9.2.17.에 명시된 사행행위 금지 규칙은 심판에게도 제한 없이 적용된다.

### **7.3.6. 심판에 대한 징계**

심판이 경기장 내/외에서 불공정한 판결, 부정 행위, 비신사적 행위, 규정 위반 행위 및 사회적 물의를 일으킬 수 있는 행위를 저지를 경우, 운영진은 재량에



따라 다음의 징계조치를 취할 수 있다.

#### 7.3.6.1. 벌금

#### 7.3.6.2. 감봉

#### 7.3.6.3. 자격정지

### 7.4. 대회용 클라이언트 및 패치

LCK는 라이엇 게임즈에서 공식적으로 제공하는 버전의 TR을 사용한다. 단 TR이 아닌 LoL 라이브 클라이언트의 신규 패치는 라이브 서버 적용 이후 게임 밸런스 및 버그 확인/수정 작업을 할 수 있는 충분한 테스트 기간이 지난 이후 TR에 적용된다. TR 패치 버전은 운영진의 재량에 따라 변경될 수 있으며, TR은 경기의 안정성과 선수들의 준비 용이성을 고려하여 아래의 기본적인 원칙을 따른다.

**7.4.1.** 운영진은 경기일 최소 7일 전까지 TR 버전을 각 팀에 공지한다.

**7.4.2.** 운영진은 패치의 안정성이 확보되지 않았다고 판단하는 경우, 패치 적용 시점 또는 TR 패치 버전을 임의적으로 조정할 수 있다.

**7.4.3.** 신규 출시 챔피언은 라이브 서버에 적용된 시점으로부터 최소 2주간 TR에 적용되지 않는다. 리워크된 챔피언의 적용 시점은 운영진의 판단에 따른다.

### 7.5. 게임 전 설정

#### 7.5.1. 설정 시간

선수에게는 경기 준비를 완전히 마칠 수 있도록 매 세트 시작 전 설정을 위한 일정 시간 (이하 "**설정 시간**")이 주어진다. 선수는 설정 시간 내 키보드, 마우스, 헤드셋 등 장비의 설정, 게임 내 챔피언, 스킨, 아이템, 룬, 특성 설정, 그리고 경기 시작을 위한 준비를 마쳐야 한다. 운영진의 별도 안내가 없는 이상 설정 시간은 총 5분으로 제한하며 이 시간 내에 모든 선수는 경기 준비 완료 후 심판에게 확인 서명을 완료해야 한다. 운영진은 합리적인 사유가 있을 경우 언제든지 설정 시간을 변경할 수 있으며, 설정 시간은 선수가 경기 구역에 입장하는 순간부터 시작하는 것으로 간주한다. 선수는 경기 구역 입장 이후 현장 심판의 허가 없이 경기 구역을 떠나서는 안 되며 허가를 받고 떠나는 경우에는 심판과 동행해야 한다. 설정 시간에는 다음 작업이 가능하다.

##### 7.5.1.1. 주최측에서 제공하는 모든 장비의 품질 확인

#### **7.5.1.2. 주변 장치 연결 및 보정**

#### **7.5.1.3. 음성 채팅 시스템의 올바른 작동 확인**

#### **7.5.1.4. 챔피언, 스킨, 룬, 특성, 아이템 설정**

#### **7.5.1.5. 게임 내 설정 조정**

#### **7.5.1.6. 게임 내 기타 준비**

### **7.5.2. 좌석 배치**

선수는 게임 로비에 입장하는 순서대로 착석해야 한다 (탑, 정글, 미드, 원거리 딜러, 서포트 포지션 순). 배치는 관중석에서 바라보았을 때 무대 중앙에서 가장 자리 순서로 한다.

### **7.5.3. 기술적 문제**

선수는 설정 중 언제든지 장비 혹은 TR의 기술적 문제를 발견하는 경우 즉시 심판에게 통보해야 한다.

### **7.5.4. 기술적 지원**

심판은 설정 시간 중 기술적 지원 및 문제 해결을 위해 경기 구역에서 대기한다.

### **7.5.5. 게임 시작 시간 준수**

선수는 할당된 설정 시간 내에 모든 사전 준비를 해야 하며 특별한 사유가 없는 한 경기는 예정된 시간에 시작되어야 한다. 심판은 재량에 따라 설정 중 문제가 발생할 경우 경기 시작시간을 지연시킬 수 있다. 선수 또는 팀의 책임으로 인한 시작시간 지연에 대해서는 운영진의 재량으로 페널티를 부과할 수 있다.

### **7.5.6. 게임 전 설정 완료 확인**

게임 시작 최소 5분 전, 심판은 각 선수에게 설정이 완료 되었는지 확인한다. 경기 준비 확인 서명 이후에 발생하는 장비 및 설정 관련 문제에 대한 모든 책임은 선수 본인에게 있다. 단 운영진의 명백한 과실로 인해 발생하는 문제에 대해서는 예외로 한다.

### **7.5.7. 선수 준비 완료 상태**

출전 선수 10명 모두 설정 완료를 확인한 후에는, 어떤 선수도 룬 페이지를 변

경하거나 연습 게임을 수행할 수 없다.

#### **7.5.8. 게임 로비 생성**

심판이 공식 게임 로비 생성 방식을 결정한다. 선수는 심판의 지시에 따라 설정이 완료되는 즉시 탑, 정글, 미드, 원거리 딜러, 서포터 포지션의 순서로 게임 로비에 합류해야 한다.

### **7.6. 게임 설정**

#### **7.6.1. 게임 시작**

출전 선수 10명 모두가 공식 게임 로비에 합류한 후, 심판은 양팀에게 준비 완료 확인을 요청한다. 팀의 준비 완료 확인 후 심판은 운영진에게 게임을 시작할 것을 요청한다.

##### **7.6.1.1. 토너먼트 드래프트 모드 시작**

각 팀의 감독 1명 및 코치 1명은 토너먼트 드래프트 모드의 밴/픽 과정 중 경기 구역에 입장하여 팀과 의사소통을 할 수 있다. 단 각 팀의 감독 및 코치는 챔피언 교환 과정이 5초 남았을 때까지 경기 구역을 퇴장해야만 한다.

#### **7.6.2. 밴/픽 과정 기록**

밴/픽은 TR의 토너먼트 드래프트 기능을 통해 진행된다. 어떠한 이유에서든 밴/픽 단계를 수동으로 종료해야 하는 경우, 심판은 종료 시점까지 진행된 밴/픽 챔피언 목록을 기록해야만 한다.

#### **7.6.3. 일반 / 게임 설정**

**7.6.3.1. 맵:** 소환사의 협곡

**7.6.3.2. 팀 인원 수:** 5

**7.6.3.3. 관전 허용:** 로비 관전자 공개

**7.6.3.4. 게임 종류:** 토너먼트 드래프트

(아래 예시 화면 참고)



## 7.7. 밴/픽 과정

### 7.7.1. 토너먼트 드래프트

심판은 토너먼트 드래프트 또는 수동 드래프트 (게임 내 기능을 사용하지 않고 채팅으로 드래프트 실시)를 사용하기로 선택할 수 있다.

### 7.7.2. 게임플레이 요소 제한

아이템, 챔피언, 스킨, 룬, 특성, 소환사 주문 등에 알려진 버그가 있거나 원활한 경기를 위하여 필요하다고 판단되는 경우 운영진은 재량에 따라 경기 시작 전 또는 경기 진행 중 언제든지 제한 사항을 추가할 수 있다.

### 7.7.3. 드래프트 모드

드래프트 모드는 다음과 같이 스네이크 드래프트 (Snake draft) 포맷으로 진행된다.

블루 진영팀 = A, 레드 진영팀 = B

선택 금지 (밴): ABABAB

선택 (픽): ABBAABBAAB

#### 7.7.4. 챔피언 교환

각 팀은 챔피언 교환 단계가 시작된 후 게임 시작 20초 전까지 모든 챔피언 교환 및 소환사 주문 선택을 완료해야 한다. 주어진 시간 내 모든 선택을 완료하지 않은 경우 페널티를 받을 수 있다.

#### 7.7.5. 밴/픽 이후 게임 시작

심판이 달리 언급하지 않는 한 밴/픽 단계가 완료된 후 즉시 게임이 시작된다. 이때 심판은 경기 구역에 있는 치어풀을 제외한 모든 인색물 (코칭스태프 또는 선수가 작성한 전략 메모 등)을 수거해야만 한다. 선수는 밴/픽 완료 후 게임 실행 전까지의 시간 동안 게임을 종료하는 것이 허용되지 않는다.

#### 7.7.6. 통제된 게임 시작

게임 시작에 오류가 있거나 게임 시작과 밴/픽 단계를 분리해야 할 필요가 있다고 심판이 판단하는 경우 심판은 비공개 선택 모드를 사용하여 통제된 방식으로 게임을 시작할 수 있다. 모든 선수는 이전에 완료된 유효 밴/픽 결과에 따라 챔피언을 선택한다.

#### 7.7.7. 클라이언트 로딩 지연

연결 끊김 또는 기타의 오류가 발생하여 로딩 과정이 지연되고 게임 시작 시 선수가 게임에 참여하지 못하는 경우 즉시, 선수 10명이 모두 게임에 연결될 때까지 게임을 일시 정지 한다.

## 제8장. 게임 규정

### 8.1. 용어의 정의

#### 8.1.1. 비 고의적 접속 종료

게임 클라이언트, 플랫폼, 네트워크, 또는 PC 상의 문제로 선수의 게임 연결이 종료되는 것.

#### 8.1.2. 고의적 접속 종료

선수의 행동으로 인해 게임 연결이 종료되는 것. 선수의 행동으로 인해 게임 연결이 종료되는 경우, 운영진은 선수의 고의여부를 재량에 따라 판단한다.

### 8.1.3. 서버 오류

게임 서버, 대회용 클라이언트 (TR) 또는 경기장의 인터넷 문제로 일부 또는 모든 선수의 게임 연결이 종료되는 것.

## 8.2. 기록 게임 (Game of Record)

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

**8.2.1.** 미니언, 정글몬스터, 포탑, 적 챔피언에게 기본 공격 및 스킬 공격이 적중하는 경우.

**8.2.2.** 상대 팀 선수 간에 시야가 구축되는 경우.

**8.2.3.** 상대 팀의 정글에 들어가거나, 시야를 확보하거나, 스킬 공격을 발사 하는 경우 (강을 건너거나 상대 팀 정글과 연결된 수풀에 들어가는 것 포함)

**8.2.4.** 게임 내 타이머가 2분 (00:02:00)에 이르는 경우.

## 8.3. 게임 중단

선수가 심판에게 알리지 않고 고의적으로 연결을 종료하거나 일시 정지하는 경우, 심판은 게임 속행을 선언할 수 있다. 경기가 일시 정지되거나 중단된 동안 선수는 심판의 허가 없이 경기장을 벗어날 수 없다. 심판이 경기 중단 10분 후까지 경기를 재개하지 못하거나 기술적인 문제를 해결하지 못할 경우에는 재경기를 명령할 수 있고 한쪽이 우세한 상황이라면 심판의 권한으로 판정승 결정을 할 수 있다. 비 고의적 및 고의적 접속 종료의 경우 경기를 일시 정지 하고, 해당 선수의 재 접속 후 경기를 속행한다.

### 8.3.1. 심판 지시에 의한 일시 정지

심판은 언제든지 어떠한 이유로든 게임의 일시 정지를 명령할 수 있다. 일시 정지를 명령하는 경우는 다음을 포함한다.

**8.3.1.1.** 비 고의적 접속 종료.

**8.3.1.2.** 경기장 내 안전 장치의 미흡으로 인해 선수의 신변이 위협받는 상황이 발생하거나, 기타 경기 진행에 차질이 야기되는 경우.

**8.3.1.3.** 방송 중계를 위한 관전용 (옵저버용) PC 및 중계 장비 문제로 정상적인 방송 중계가 불가능한 경우.

**8.3.1.4.** 천재지변 등으로 인해 경기가 중단되는 경우.

### **8.3.2. 선수에 의한 일시 정지**

선수는 다음과 같은 현상이 발생하는 경우에 한하여 즉시 게임을 일시 정지하고 심판에게 곧바로 일시 정지 이유를 밝혀야 한다.

**8.3.2.1.** 선수가 사용하는 PC의 하드웨어 혹은 소프트웨어 오작동 (예: 모니터 전원 문제, 주변장치 장애, 게임 오류 등).

**8.3.2.2.** 선수에 대한 신체적 방해 (예: 관중의 경기 구역 난입, 이물질 투척을 비롯한 소동 또는 소음으로 더 이상 경기 진행이 어려운 경우, 선수 테이블 또는 의자 파손 등).

**8.3.2.3.** 게임 중 FPS 수치 또는 반응 속도 (Ping) 변화로 인한 문제를 확인했을 경우 (FPS가 60 이하로 일정 시간 지속된다고 판단되는 상황 또는 반응 속도가 20 이상으로 일정 시간 지속된다고 판단되는 상황).

**8.3.2.4.** 상대방 선수의 채팅을 통한 비신사적 행위 혹은 부정행위를 발견했을 경우.

선수는 본인의 질병, 부상 또는 생리적인 이유로 직접 일시 정지할 수 없으며, 이와 같은 이유로 일시 정지가 불가피하다고 판단할 경우 심판에게 통보해야 한다. 이러한 통보를 받은 심판은 재량으로 적절한 시점에 일시 정지 조치를 취할 수 있고, 해당 선수가 10분 이내에 경기에 복귀할 수 있는지 확인 후 일시 정지 상태를 유지하거나 게임 속행을 선언할 수 있다. 만약 심판이 해당 선수가 게임을 제대로 진행할 수 없거나, 10분 이내에 게임에 복귀할 수 없다고 판단할 경우 해당 선수의 소속팀을 기권패 처리할 수 있다. 질병, 부상 또는 생리적인 이유로 일시 정지를 야기한 선수의 소속팀에게는 "주의" 또는 그 이상에 해당되는 페널티가 적용된다.

### **8.3.3. 게임 재개**

일시 정지 후 선수가 직접 게임을 재개하는 것은 허용되지 않는다. 선수 전원이 심판의 재개 승인을 통보 받은 뒤 본인 자리에서 준비가 완료되면 양 팀 주장이 게임 내 채팅으로 게임을 재개할 준비가 되었음을 알리고, 이를 확인한 심판이

경기를 속행한다.

#### **8.3.4. 무단 일시 정지**

선수가 허용된 사유 없이 직접 게임을 일시 정지하거나 일시 정지된 게임을 속행하는 경우 불공정 플레이로 간주되며 경우에 따라 페널티를 받을 수 있다.

#### **8.3.5. 게임 중단 시 선수 커뮤니케이션**

경기의 공정성을 위해 선수들은 게임이 중단된 동안 어떤 형태로든 서로 대화할 수 없다. 선수는 중단 원인을 파악하고 문제를 해결하기 위해 심판이 요구한 경우에만 심판과 대화가 가능하다. 게임 중단이 길어지는 경우 심판의 재량으로 각 팀은 게임 속행 전에 경기 상황을 논의할 수 있다.

### **8.4. 재경기**

#### **8.4.1. 재경기 사유**

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

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

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

**8.4.1.3.** 심판이 기술적인 문제로 게임을 정상적으로 재개할 수 없다고 판단하는 경우.

단 선수의 실수 또는 부주의로 인하여 룰, 특성, 소환사주문 및 스킨 등이 잘 못 설정된 경우는 재경기의 사유로 받아들여지지 않는다.

#### **8.4.2. 버그로 인한 재경기 절차**

심판은 정해진 조건에 부합하거나 재량에 의해 버그가 치명적이고, 해당 버그가 입증 가능하다고 판단되는 경우 재경기를 선언할 수 있다. 치명적인 버그란 게임에서 선수의 능력을 심각하게 저해하거나 상향시킬 수 있는 것으로 회사가 의도하지 않은 게임 내 모든 상황을 의미한다. 버그가 선수의 능력을 저해하거나



상향시킬 수 있는지의 여부는 심판의 재량으로 판단한다. 심판이 버그의 존재를 확실하게 인지할 수 있고, 선수의 실수로 인해 발생한 것이 아니라고 판단되는 경우를 버그가 입증 가능한 것으로 간주한다. 또한 이 경우, 심판이 문제 상황의 리플레이를 보고 버그를 확인할 수 있어야 한다.

치명적인 버그가 발생했다고 생각하는 선수는 게임을 즉시 일시 정지해야 하며, 즉시 심판에게 해당 사실을 통지해야 한다. 선수가 고의적으로 더 유리한 시기에 경기를 중단한 경우 운영진의 재량에 의해 패널티를 받을 수 있으며, 해당 사실의 여부는 운영진이 직접 판단한다.

버그가 치명적이며 입증 가능하다고 판단되고 선수가 올바른 일시 정지 절차를 따랐다면 버그로 인해 불이익을 받은 팀에게 재경기 결정권이 부여된다. 해당 팀이 재경기를 희망할 경우, 8.4.에 따라 즉시 재경기를 진행한다. 단, 8.5.에 따라 심판이 판정승을 내릴 수 있는 상황이라면 심판의 단독 재량으로 재경기를 금지할 수 있다.

챔피언 버그로 인해 해당 챔피언을 금지하고 재경기를 하는 경우에는 기록 게임 판정이 되지 않았더라도 기존 챔피언, 룬, 특성, 소환사 주문을 동일하게 선택할 의무가 없다. 버그의 원인을 완전히 제거할 수 있는 특정한 게임 구성 요소 (예. 특정 스킨)가 발견되지 않는 이상, 당일 잔여 경기에서 해당 챔피언의 사용을 금지한다.

재경기 결정권이 있는 팀이 재경기를 거부하는 경우, 해당 경기는 그대로 속행되며, 게임을 계속 진행하는 중 같은 버그가 다시 발생해도 이 팀은 이의를 제기할 수 없다. 그러나 정당한 경쟁이 힘들 정도로 경기 환경이 불안정해졌다고 판단되는 경우 심판은 언제든지 재경기를 선언할 수 있다.

#### **8.4.3. 게임 설정 유지**

게임이 기록 게임으로 판정 되기 전 재경기가 선언되면 해당 경기에 참가한 모든 선수의 챔피언과 소환사 주문은 모두 원래대로 보존해야 한다. 하지만 게임이 기록 게임으로 판정 받은 후 재경기가 선언되면 다시 새롭게 설정할 수 있다.

### **8.5. 판정승**

심판은 게임 타이머 20분(00:20:00) 이상 경기가 진행되었고, 한 팀이 곧 패배할 가능성이 거의 확실시되는 다음과 같은 상황에서는 재경기를 고려해야 하는 상황이 발생하더라도 한 팀의 게임 승리로 결정할 수 있다.

**8.5.1. 골드 차이.** 양 팀 간 보유 골드 차이가 33%를 초과할 경우.

**8.5.2. 남은 포탑 수 차이.** 양 팀 간 남은 포탑 수 차이가 7개를 넘는 경우.

**8.5.3. 남은 억제기 수 차이.** 양 팀 간 남은 억제기 수 차이가 2개를 넘는 경우.

## **8.6. 세트 종료 후 진행 사항**

### **8.6.1. 결과**

심판이 세트 결과를 확인하고 기록한다.

### **8.6.2. 기술적 문제 보고**

선수가 기술적 문제를 발견한 경우 심판과 상의한다.

### **8.6.3 대기 시간**

심판은 다음 세트의 뱅/픽 단계가 시작되기 전까지의 남은 시간을 선수들에게 통보한다. 이후 경기 구역으로 돌아오지 않은 선수가 있다 하더라도 뱅/픽 단계는 심판이 통보한 예정 시각의 정시에 시작되며, 심판은 부재중인 선수를 대신하여 게임 로비에 입장할 수 있다. 뱅/픽 단계가 시작되고 팀에서 경기 구역에 복귀한 선수가 단 한 명일 경우 해당 선수가 소속팀의 뱅/픽을 모두 결정할 수 있다. 뱅/픽 단계가 종료되었는데도 팀 선수 전원이 경기장에 복귀하지 않은 경우 해당 팀은 경기를 기권한 것으로 간주한다.

### **8.6.4. 경기 기권 결과**

경기를 기권한 경우 경기 결과는 경기를 이기기 위해 필요한 최소 스코어로 기록된다 (예: 3전 2선승제에서는 2-0, 5전 3선승제에서는 3-0). 기권된 경기에서 다른 통계는 기록되지 않는다.

## **8.7. 경기 후 진행 사항**

### **8.7.1. 결과**

심판이 경기 결과를 확인하고 기록한다.

### **8.7.2. 안내**

각 팀은 대회에서의 현재 순위와 다음 경기 일정에 대해 안내 받게 된다.

### 8.7.3. 경기 후 의무사항

운영진은 특별한 사유가 없는 한 경기 종료 후 10분 이내로 코칭 스태프 및 선수에게 언론 출연, 인터뷰, 경기에 대한 추가 논의 등의 경기 후 의무사항을 통보한다. 코칭 스태프 및 선수는 경기 종료 후 최대 1시간까지 운영진이 요청하는 사항에 대해 성실히 협조해야 한다.

## 8.8. 이의제기

팀이 심판의 판정 또는 경기 진행 방식에 이의가 있는 경우, 사전에 제출한 코칭 스태프 명단에 기재된 감독 또는 사전에 운영진과 협의된 임시 감독에 한하여 심판에게만 이의를 제기할 수 있다. 단 게임이 진행되는 도중에는 어떠한 경우라도 이의제기가 허용되지 않으며, 만약 게임이 진행되는 도중에 이의를 제기하거나 허용되지 않은 방식으로 이의를 제기하는 경우 운영진은 합리적인 재량에 따라 페널티를 부과할 수 있다.

## 제9장. 선수 행동 수칙

### 9.1. 대회 행동 수칙

#### 9.1.1. 불공정 플레이

경기 중 다음과 같은 행위는 불공정 플레이로 간주되며 운영진의 재량에 따라 페널티를 받을 수 있다.

##### 9.1.1.1. 공모

공모는 2명 이상의 선수나 선수 이외 외부인 (이하 “외부공모자”), 상대방 선수 등과 팀에게 불이익을 주고자 결성한 모든 종류의 합의를 의미한다. 공모에는 아래 행위 등이 포함된다.

##### 9.1.1.1.1. 불성실한 플레이

게임에서 상대팀에게 피해를 주지 않거나 고의로 상대팀에게 유리한 행동을 하는 등 게임에서 합당하게 이루어져야 하는 수준의 게임 플레이를 성실하게 하지 않는 경우.

9.1.1.1.2. 상대팀 또는 외부공모자와 공모하여 상금 등의 보상을 나누는 경우.

9.1.1.1.3. 전자기기 등을 사용하여 외부공모자와 선수 간에 신

호를 주고받는 경우.

**9.1.1.1.4.** 게임을 고의적으로 패배하거나 다른 선수로 하여금 이러한 행위를 유도하는 경우.

#### **9.1.1.2. 정정당한 경쟁**

모든 게임에서 팀은 항상 정정당당하게 최선을 다해 플레이 해야 한다.

#### **9.1.1.3. 해킹**

해킹은 운영진 또는 회사의 명시적인 허락 없이 선수나 팀, 혹은 타인에 의해 LoL 라이브 또는 대회용 클라이언트 및 선수용 계정이 어떤 방식으로든 위조, 변조, 변경되는 것을 의미하며, 선수용 계정이 계정공유, 해킹 등을 포함한 어떠한 방식으로든 제 3자에게 유출되는 것 또한 해당 내용에 포함된다.

#### **9.1.1.4. 버그 악용**

버그 악용은 게임에서 우위를 점하기 위해 혹은 불리한 상황에서 재경기를 유도하기 위해 고의적으로 게임 내부의 버그를 사용하는 것을 의미한다. 아이템 구매 오류, 중립 미니언과의 상호작용 오류, 챔피언 스킬 오류 및 심판이 정상적으로 작동하지 않는다고 판단한 게임 기능 등을 고의적으로 사용하는 것이 버그 악용에 포함된다.

#### **9.1.1.5. 관객용 화면**

관객용 화면 혹은 관객이 소지한 전자기기의 화면을 통해 경기 화면을 보거나 보려고 하는 행위.

#### **9.1.1.6. 대리 게임**

다른 선수 또는 다른 LoL 플레이어의 계정으로 플레이 하거나 타인이 다른 선수의 계정으로 플레이 하도록 유인, 설득, 권유 또는 지시하는 행위.

#### **9.1.1.7. 부정 행위**

부정 행위를 위한 기기, 프로그램 및 신체를 이용한 신호 등의 행위.

#### **9.1.1.8. 고의적 접속 종료**

합리적인 사유 없이 고의적으로 접속을 종료하는 행위.

#### **9.1.1.9. 운영진 판단에 따른 기타 불공정 플레이**

공정한 게임 플레이 및 경기를 위해 기본적으로 지켜야 하는 행동에 위반된다고 운영진이 판단하는 기타 모든 행위.

#### **9.1.2. 비속어 사용 및 차별적 발언**

선수 및 코칭 스태프는 경기장 내외에서 혐오적이거나 어떠한 형태의 차별적인 행위를 조장해서는 안 되며 외설적이거나, 저속하거나, 비하적이거나, 위협적이거나, 모욕적이거나, 비방적이거나, 명예를 훼손할 수 있거나 타인을 불쾌하게 하는 언어를 사용하거나 소셜 미디어 또는 스트리밍 서비스 등을 통해 이러한 발언을 게시, 전송 및 유포할 수 없다.

#### **9.1.3. 방해 행위 / 모욕**

선수 및 코칭 스태프는 상대 선수 및 코칭 스태프, 관중, 대중 또는 운영진을 모욕하거나, 조롱하거나, 적대적이거나, 방해가 되는 행위나 행동을 취해서는 안 되며, 다른 선수, 코칭 스태프, 관객, 대중 등에게 이러한 행동을 하도록 선동해서도 아니 된다.

#### **9.1.4. 폭력적 행동**

선수 및 코칭 스태프는 상대 선수 및 코칭 스태프, 관중, 대중 또는 운영진에 대하여 폭력적인 행동을 취해서는 안되며, 다른 선수의 신체나 소지품, 장비를 건드리는 등 무례한 행동을 취할 경우 페널티가 부과될 수 있다.

#### **9.1.5. 스튜디오 장비 사용 방해**

선수 및 코칭 스태프는 조명, 카메라 등 스튜디오 장비를 건드리거나 그 사용을 방해해서는 안 되며, 의자, 책상 및 기타 스튜디오 장비 위에 올라서는 등의 행동을 해서는 안 된다. 또한 이러한 스튜디오 장비에 대해서는 운영진의 지시사항에 전적으로 따라야 한다.

#### **9.1.6. 비인가 통신**

모든 휴대전화, 태블릿, 음성인식 기기 등 모든 전자기기는 경기 전 반드시 전원

을 종료하여, 경기 구역에서 제거해야만 한다. 선수는 경기장에서 전화, 문자, 이메일, 소셜 미디어 등을 이용할 수 없으며, 게임 중 선수는 본인 팀의 다른 출전 선수들과만 의사소통을 할 수 있다.

#### **9.1.7. 복장**

선수 및 코칭 스태프는 다수의 로고, 부착물, 또는 광고 문구가 부착된 복장을 착용할 수 있다. 단, 아래와 같이 타인에게 불쾌감을 줄 수 있는 복장은 경기장 내/외를 불문하고 금지된다.

**9.1.7.1.** 어떤 상품이나 서비스에 대한 근거 없는 허위 주장이나 운영진의 재량에 따라 판단되는 비윤리적인 로고, 부착물 또는 광고 문구를 부착하는 것.

**9.1.7.2.** 일반의약품 외의 약물, 담배류, 화기, 또는 탄약을 광고하는 것.

**9.1.7.3.** 사행심을 조장, 유도, 홍보하는 기업이나 서비스, 제품 등을 포함하는 대한민국에서 불법으로 간주되는 모든 로고, 부착물 또는 광고 문구를 부착하는 것.

**9.1.7.4.** 타인에게 불쾌감 또는 혐오감을 줄 수 있는 비방, 외설, 신성모독, 인체 기능이나 증상이 묘사되는 등 보편적으로 용인되지 않는 주제를 나타내는 모든 로고, 부착물 또는 광고 문구를 부착하는 것.

**9.1.7.5.** 성인 웹사이트나 성인용품을 나타내는 로고, 부착물 또는 광고 문구를 부착하는 것.

**9.1.7.6.** 권리 보유자의 동의 없이 상표권, 저작권 등 지적재산권 보호 대상이 되는 로고, 부착물 또는 광고문구 등을 부착하거나 이를 부착함으로써 주최사 및 그 계열사, 운영진이 권리 침해, 유용, 방조 등 관련 소송이나 피해가 발생하도록 하는 것.

**9.1.7.7.** 사회 통념에 반하거나 일반 대중 등이 납득할 수 없는 상대팀, 상대 선수 혹은 특정 인물, 단체, 제품을 비방하거나 비하하는 내용의 로고, 부착물 또는 광고를 부착하는 것.

운영진은 언제라도 위의 복장 규정뿐만 아니라 재량에 따라 복장에 문제가 있다고 판단되는 팀 또는 선수의 출전을 거부하거나 진행 중인 경기에서 퇴장시키는 등의 페널티를 부과할 수 있는 권리를 가진다.

### 9.1.8 신원 확인

선수는 항상 운영진이 신원을 파악할 수 있도록 얼굴 등을 가릴 수 없으며, 운영진은 각 선수의 신원 파악에 방해가 되는 복장에 대한 탈의 또는 제거를 요구할 수 있다.

## 9.2. 프로답지 못한 행동

### 9.2.1. 규정 준수 책임

운영진은 본 규정에 별도로 명시되어 있지 않는 한 규정위반에 대해 고의성 여부와 무관하게 페널티를 부과할 수 있으며, 규정 위반을 시도하는 행위에 대해서도 역시 페널티 부과가 가능하다.

### 9.2.2. 희롱

희롱은 상당 기간 동안 지속되는 체계적, 적대적, 반복적인 행위로 대상을 고립시키거나 존엄성에 악영향을 끼치려는 의도를 포함한 모든 행동을 뜻하며, 운영진은 이러한 모든 행동에 대하여 페널티를 부과할 수 있다.

### 9.2.3. 성희롱

성희롱은 상대방이 원치 않는 성적인 접근을 의미하는 것으로 합리적인 사람이 특정 행위에 대하여 성적으로 불쾌하거나 모욕적이라고 느낄 수 있다면 성희롱으로 간주될 수 있다. 성적인 협박, 강요, 성적 행위를 요구하며 대가를 약속하는 행위는 절대 허용되지 않으며, 운영진은 이러한 모든 행동에 대하여 페널티를 부과할 수 있다.

### 9.2.4. 차별 및 편파

선수 및 코칭 스태프는 인종, 피부색, 민족, 출신 국가 혹은 사회, 성별, 언어, 종교, 정치 및 기타 주제에 관한 견해, 재정 상태, 출신 혹은 기타 지위, 성적 성향 등 어떠한 이유에서도 경멸, 차별, 모욕적 언행을 통해 국가나 개인, 집단의 존엄성을 모독해서는 아니 된다.

### 9.2.5. LCK, LoL, 운영진 관련 발언

선수 및 코칭 스태프는 LCK, LoL 및 운영진에 해가 되거나 불리한 영향을 끼칠 수 있는 발언이나 행위를 할 수 없으며, 이에 대해 조장하거나 지지할 수 없다.

#### **9.2.6. 게임 내 제재**

선수 및 코칭 스태프가 어떠한 사유라도 게임 내 제재를 받은 경우 운영진은 재량에 따라 대회 참가 제한 등의 페널티를 부과할 수 있다.

#### **9.2.7. 선수 및 코칭 스태프 심사**

운영진의 판단에 따라 선수 및 코칭 스태프가 소환사의 규율, LoL 이용약관, 또는 기타 LoL 규칙을 위반한 경우 페널티를 부과할 수 있으며, 이에 대한 조사를 위하여 운영진이 선수 및 코칭 스태프에게 연락 및 협조 요청하는 경우 선수 및 코칭 스태프는 이에 성실히 응해야만 한다. 해당 선수 및 코칭 스태프가 사실을 은폐하거나 잘못된 정보를 전달하여 조사를 방해할 경우, 운영진은 재량에 따라 선수 및 코칭 스태프에 페널티를 부과할 수 있다.

#### **9.2.8. 범죄 행위**

선수 및 코칭 스태프는 대한민국 법률에 의해 금지된 행위를 해서는 아니 되며, 관련법률에 따라 유죄 판결을 받거나 그렇게 될 가능성이 높은 행위를 해서는 안 된다.

#### **9.2.9. 부도덕한 행위**

선수 및 코칭 스태프는 운영진이 별도로 교육, 고지하는 부도덕하거나, 불명예스럽거나, 일반적으로 인정되는 윤리적 행위에 반한다고 간주되는 행위를 해서는 안 된다.

#### **9.2.10. 기밀 유지**

선수 및 코칭 스태프는 원활한 대회 운영을 위해 운영진이 제공한 기밀 정보를 어떠한 형태로도 공개해서는 아니 된다.

#### **9.2.11. 금품 공여**

선수 및 코칭 스태프는 다른 팀의 불이익을 초래할 수 있는 행위를 대가로 다른 선수, 코치, 감독, 운영진 또는 이와 연계된 자, 제 3자 외부인 등에게 어떠한 형태의 경제적인 이득도 받아서는 아니 된다.

#### **9.2.12. 탬퍼링 금지**

선수, 코칭 스태프, 사무국 직원 및 기타 팀 관계자는 다른 팀과 선수계약이 체



결된 선수를 직접적으로 유인, 회유하거나 고용 계약 등을 제안할 수 없고, 해당 선수가 소속 팀과의 계약을 위반하거나 해지하도록 유도할 수 없으며, 이를 위반할 경우 운영진은 재량에 따라 페널티를 부과할 수 있다. 선수, 코칭 스태프, 사무국 직원 및 기타 팀 관계자는 다른 팀의 사무국을 통해서만 해당 팀 소속 선수의 계약 현황에 대해 문의할 수 있고, 이적을 제의할 수 있다.

#### **9.2.13. 금품 수수**

선수 및 코칭 스태프는 팀의 패배를 초래할 수 있는 행위 또는 경기 혹은 게임에서 저 주거나 승부를 조작하는 행위 등, 경기에서의 특정 게임 플레이에 대한 대가로 금품이나 보상을 받을 수 없다. 단, 소속팀의 공식 후원사 혹은 사무국이 선수 및 코칭 스태프에게 성적에 따른 정당한 성과급을 지급하는 경우만은 예외로 한다.

#### **9.2.14. 지시 불이행**

어떠한 선수 및 코칭 스태프도 합리적인 범위 내에서 운영진이 지시 또는 결정한 리그 운영에 필요한 사항을 이행하지 않거나 거부해서는 아니 된다.

#### **9.2.15. 승부 조작**

어떠한 선수 및 코칭 스태프도 법규나 본 규정에서 금지하는 수단을 사용하여 게임 혹은 경기 결과를 조작하는 데 동의하거나, 이를 제안하거나, 공모하거나, 시도해서는 아니 된다.

#### **9.2.16. 서류 및 기타 요구 사항**

운영진의 요청에 따라 팀은 대회 기간 내 여러 차례 관련 서류를 제시해야 할 수 있다. 요청 시 운영진의 기준 및 기한에 맞추어 해당 서류를 제출하지 않거나 완비하지 않은 경우, 페널티를 받을 수 있다.

#### **9.2.17. 사행행위 참여**

선수 및 코칭 스태프는 경기 내용, 결과를 포함하여 LCK 경기와 관련된 모든 것에 대하여 사행행위의 수단으로 삼을 수 없으며, 이에 직, 간접적으로 참여해서는 아니 된다.

### **9.3. 제3자 대회 및 경기 참가 금지**

선수 및 코칭 스태프는 라이엇 게임즈의 사전 승인을 받은 경우를 제외하고 운영진이 아

닌 제3자가 주최하는 대회 또는 경기에 참가해서는 아니 된다.

#### **9.4. 스트리밍 계약 제한**

선수는 본 규정 및 LoL의 이용약관을 준수하는 범위 내에서 자유롭게 스트리밍 방송을 할 수 있으며, 이와 관련하여 계약을 체결할 수 있다. 단, 월 총 30시간 이상의 스트리밍 방송을 의무로 하는 형태의 계약을 체결할 수 없으며, 2개 이상의 계약을 체결하는 경우에도 누적시간 총 30시간을 초과할 수 없다.

#### **9.5. 페널티 대상**

선수 및 코칭 스태프는 본 규정을 위반하는 행위 또는 대한민국 법률을 위반하는 행위에 참여했거나, 시도한 경우 페널티의 대상이 된다. 페널티의 유형과 수준은 운영진의 합리적인 판단에 따라 재량으로 정할 수 있다.

#### **9.6. 페널티 구분**

선수 및 코칭 스태프가 본 규정을 위반한 사실이 적발되면 운영진은 다음과 같은 페널티를 부과할 수 있다.

**9.6.1. 구두 경고**

**9.6.2. 주의**

**9.6.3. 경고** (주의에 해당하는 행위 2회 누적 시): 세트득실 1점 차감에 해당하는 벌점 부과

**9.6.4. 현재 혹은 이후 게임(들)에서 진영 선택권 박탈**

**9.6.5. 현재 혹은 이후 게임(들)에서 밴 권한 박탈**

**9.6.6. 벌금 부과 또는 상금 몰수**

**9.6.7. 세트 몰수**

**9.6.8. 경기 몰수**

**9.6.9. 출장 정지**

**9.6.10. 참가 자격 박탈**

반복적으로 규칙을 위반하는 경우 페널티의 수위는 향후 대회 참가 자격 박탈 등으로 이

어질 수 있다. 단 페널티의 수위가 항상 단계적으로 상승, 적용되는 것은 아니며, 그 위반의 정도가 매우 심한 경우에는 이전에 규정을 위반한 사실이 없다 하더라도 운영진 단독 재량에 의해 해당 선수의 참가 자격을 즉시 실격시킬 수 있다.

### **9.7. 공표권**

운영진은 선수 및 코칭 스태프에 대한 처벌 내용을 공표할 권리를 보유한다. 이 같은 공표의 대상이 되는 선수 및 코칭 스태프는 해당 공표 등을 이유로 운영진에게 이의를 제기할 수 없다.

## **제10장. 운영진 권한**

### **10.1. 최종 결정권**

본 규정의 해석, 선수 자격, 대회 일정, 부정 행위에 대한 페널티와 관련된 모든 최종 결정권은 운영진의 공정하고 합리적인 판단에 따라 행사될 수 있다.

### **10.2. 규정 변경**

운영진은 대회의 공정성과 정직성을 지키기 위해 본 규정을 수시로 수정, 변경 및 보강할 수 있으며, 내용이 수정된 경우 해당 사실을 선수 및 선수 관계자에게 즉시 통보해야 한다.

### **10.3. 경기 기록**

운영진은 경기와 관련된 모든 기록 및 기타 데이터를 수집하고 사용할 수 있는 권리를 가지며, 선수 및 코칭 스태프는 이에 대한 운영진의 요구에 적극 협조한다.

### **10.4. 팀 이름 및 로고**

운영진은 LCK와 관련된 운영, 홍보, 방송, 또는 정보공개를 목적으로 팀 이름, 로고, 브랜드, 트레이드마크, 또는 심볼을 활용할 수 있다.

### **10.5. 선수 및 코칭 스태프의 초상권**

운영진은 LCK와 관련된 운영, 홍보, 방송, 또는 정보공개를 목적으로 선수 및 코칭 스태프의 이름, 가명, 별명, 약자, 묘사, 이미지, 사진, 애니메이션, 모습, 싸인, 음성, 기록, 신상 정보 등 모든 개인 특징 또는 정보를 관련 법규가 허용하는 범위 내에서 활용할 수 있다.

## 10.6. 홍보 활동

운영진은 선수 및 코칭 스태프에게 LCK와 관련된 마케팅, 광고 등의 홍보 활동에 대한 참여를 요구할 수 있으며, 선수 및 코칭 스태프는 합리적인 수준에서 적극적으로 협조할 의무가 있다. 홍보 활동은 매체 인터뷰, 오프닝 영상 또는 광고 영상 등의 방송 촬영, 프로필 사진 촬영 등을 포함할 수 있다.

## 10.7. 팀 중도하차 시 대응

만약 시즌 도중 하나 이상의 팀이 해체, 방출, 탈퇴, 자격 상실 등의 사유로 LCK에서 중도하차 하게 되는 경우, 운영진은 재량에 따라 대회 규칙, 포맷, 일정, 순위 산정 방식을 변경하여 적용할 수 있다.

# 제11장. 규정 외 해석

본 규정의 해석에 대한 오해가 있거나, 본 규정에서 정하지 아니한 사항으로 인해 문제가 발생한 경우에는 관계 법령에 따라 이를 해결하며, 관계 법령이 없는 경우에는 통상적인 상 관례 또는 신의성실의 원칙에 따라 이를 해석한다.