

개정일 : 2025-12-15

시행일 : 2026-01-14



2026 LCK 대회별 규정집

목차

1. 소개 및 목적	3
1.1. 목적	3
1.2. 용어 정의	3
2. 공통 형식	3
2.1. 대회 구성	3
2.2. 상금 및 시상	4
2.2.1. LCK	4
2.3. 로스터 제출	6
2.3.1. LCK CUP / LCK CL KICKOFF 로스터 제출	6
2.3.2. 리그 정규 시즌 로스터 제출	6
2.3.3. LCK CL 서브 로스터 제출	6
2.4. 엔트리 제출	7
2.5. 첫 번째 선택권 제출	7
2.6. 첫 번째 선택권(Right of First Selection, 이하 “RoFS”)	7
2.7. 순위 산정 방식	8
2.7.1. 대회 진행 중 순위 산정 방식	8

2.7.2. 최종 순위 산정 방식	8
2.8. 타이브레이커	10
3. LCK CUP / LCK CL KICKOFF	14
3.1. 그룹 배틀	14
3.1.1. 경기 방식	14
3.1.2. 그룹 배정 및 팀 선발 방식	15
3.1.3. 진출 자격	15
3.1.4. 첫 번째 선택권	15
3.2. 플레이-인	16
3.2.1. 경기 방식	16
3.2.2. 첫 번째 선택권	16
3.3. 플레이오프	17
3.3.1. 경기 방식	17
3.3.2. 첫 번째 선택권	18
3.4. LCK CL KICKOFF에 대한 규정 준용	20
4. 정규 시즌	20
4.1. 정규 라운드	20
4.1.1. 경기 방식	20
4.1.2. 진출 자격	20
4.1.3. 첫 번째 선택권	20
4.2. 플레이-인	21
4.2.1. 경기 방식	21
4.2.2. 첫 번째 선택권	21
4.3. 플레이오프	22
4.3.1. 경기 방식	22
4.3.2. 첫 번째 선택권	23
4.4. Worlds 진출 자격	25
4.5. LCK CL 정규 시즌에 대한 규정 준용	26
5. LCK Road to MSI	26
5.1. 경기 방식	26
5.2. 첫 번째 선택권	26
별첨 1. 코치 보이스	28

1. 소개 및 목적

1.1. 목적

본 LCK 대회별 규정집(이하 "**본 규정집**")은 리그 오브 레전드 챔피언스 코리아(이하 "**LCK**") 및 리그 오브 레전드 챔피언스 코리아 챌린저스 리그(이하 "**LCK CL**", LCK와 총칭하여 "**리그**")를 주최하는 라이엇게임즈코리아 유한회사 및 리그 사무국(이하 총칭하여 "**리그 사무국**")이 리그의 공식 및 정규 대회에 적용될 대회별 규칙 및 절차를 공정하고 투명하게 명시하기 위하여 제정되었다.

본 규정집은 LCK 및 LCK CL 공식 규정집의 일부로서 이를 보충하며 대체하지 않는다.

1.2. 용어 정의

본 규정집에서 사용된 용어 중 명시적으로 정의되지 않은 용어는 LCK 및 LCK CL 공식 규정집, 팀 참가 계약(TPA), Riot Esports Code of Conduct, Global Policy 등에서 정의하고 있는 의미를 가진다.

2. 공통 형식

2.1. 대회 구성

2.1.1. LCK

- A. LCK CUP
 - 그룹 배틀 (Group Battle, GB)
 - 플레이-인 (Play-Ins, P.I)
 - 플레이오프 (Playoffs, PO)
- B. LCK 정규 시즌
 - 정규 라운드 (Regular Round)
 - 플레이-인 (Play-Ins, P.I)
 - 플레이오프 (Playoffs, PO)
- C. LCK Road to MSI

2.1.2. LCK CL

- A. LCK CL KICKOFF
 - 그룹 배틀
 - 플레이-인
 - 플레이오프
- B. LCK CL 정규 시즌
 - 정규 라운드
 - 플레이-인

- 플레이오프

2.2. 상금 및 시상

2.2.1. LCK

개인 시상

- 최다 Player of the Match 선정 선수 (Most POM)
LCK 정규 라운드에서 매 경기 종료 후 선정단 투표로 Player of the Match(이하 "POM")을 선정하며, 정규 라운드 종료 후 최다 POM을 받은 선수에게 시상한다. 단, 최다 POM이 동률을 기록하여 다수의 수상자가 선정되는 경우, 선정된 공동 수상자 모두에게 시상한다.
- Regular Round MVP
LCK 정규 라운드에서 가장 뛰어난 실력을 선보인 선수를 선정한다. 단, 해당 LCK 정규 라운드에서 최소 42세트 이상 출전한 선수를 후보로 한다.
- ALL LCK Team (1st, 2nd, 3rd)
각 포지션별로 정규 라운드 내내 LCK에서 뛰어난 실력을 선보인 선수들에게 투표해 1st, 2nd, 3rd팀을 가린다. 단, 해당 LCK 정규 라운드에서 최소 42세트 이상 출전한 선수를 후보로 한다.
- Finals MVP
LCK 결승전에서 가장 뛰어난 활약을 펼친 선수를 선정한다.
- Head Coach of the Year
LCK 감독을 대상으로 시상하는 부문이다.
- Rookie of the Year
신인상으로, LCK 엔트리 최초 등록일 기준 2개 시즌까지를 대상으로 하고, 후보가 되는 해당 시즌에서 총 26세트 이상 출전한 선수를 후보로 한다. 후보군에 오른 선수는 차년도 후보군에 오를 수 없으며, 과거 해외 지역 로스터에 등록됐던 선수 또한 후보에서 제외된다.
- Player of the Year
LCK CUP, LCK 정규 시즌, 국제 대회를 포함하여 1년 내내 LCK에서 혹은 LCK를 대표해서 가장 뛰어난 실력을 선보인 선수를

선정한다. 단, 당해 LCK 정규 라운드에서 최소 42세트 이상 출전한 선수를 후보로 한다.

2.2.2. LCK CL

LCK CL KICKOFF

- 1등 : 1,500만원

정규 시즌

- 1등 : 4,000만원
- 2등 : 2,500만원
- 3등 : 1,500만원
- 4등 : 750만원

개인 시상

- KICKOFF Finals MVP
LCK CL KICKOFF 결승전에서 가장 뛰어난 활약을 펼친 선수를 선정하여 100만원의 상금을 수여한다.
- Regular Round MVP
LCK CL 정규 라운드에서 가장 뛰어난 실력을 선보인 선수를 선정하여, 250만원의 상금을 수여한다. 단, 해당 LCK CL 정규 라운드에서 최소 42세트 이상 출전한 선수를 후보로 한다.
- ALL CL Team (1st)
각 포지션별로 정규 라운드 내내 LCK CL에서 뛰어난 실력을 선보인 선수들에게 투표해 1st팀을 가리며, 1st팀에 선정된 선수들에게는 각 100만원의 상금을 수여한다. 단, 해당 LCK CL 정규 라운드에서 최소 42세트 이상 출전한 선수를 후보로 한다.
- Finals MVP
LCK CL 결승전에서 가장 뛰어난 활약을 펼친 선수를 선정하여 250만원의 상금을 수여한다.
- CL Coach of the Year
LCK CL 감독 또는 코치를 대상으로 시상하는 부문으로 수상자에게는 200만원의 상금을 수여한다.

2.2.3. 본 규정집 내 명시된 LCK 및 LCK CL에 대한 상금 및 시상에 관한 사항은 리그 사무국의 사정에 따라 변경될 수 있으며, 이 경우 리그 사무국은 이를 팀들에게 사전 통지하기로 한다. 해당 상금 및 시상과 관련하여 발생할 수 있는 일체의

세금 등은 수상 팀 또는 수상자 스스로 부담해야 한다.

2.3. 로스터 제출

2.3.1. LCK CUP / LCK CL KICKOFF 로스터 제출

	제출 마감일	로스터 유효 기간
통합로스터	LCK CUP 시작일로부터 20일 전	그룹 배틀 및 플레이-인
플레이오프 로스터	추후 별도 공지	플레이오프

2.3.2. 리그 정규 시즌 로스터 제출

	제출 마감일	유효 기간
1차 통합로스터	LCK / LCK CL 정규 시즌 개막일로부터 30일 전 17:00	1라운드
2차 통합로스터	2라운드 시작일로부터 10일 전 17:00	2라운드~LCK Road to MSI
3차 통합로스터	3라운드 시작일로부터 10일 전 17:00	3~4라운드
플레이-인/플레이오프 로스터	추후 별도 공지	플레이-인 ~ 플레이오프

2.3.3. LCK CL 서브 로스터 제출

	제출 마감일	유효 기간
1차 서브로스터	CL 정규 시즌 개막일로부터 14일 전 17:00	CL 1주차~2주차 (Mat. 1~20)
2차 서브로스터	CL 3주차 시작일로부터 7일 전 17:00	CL 3주차~6주차 (Mat. 21~60)
3차 서브로스터	CL 7주차 시작일로부터 7일 전 17:00	CL 7주차~9주차 (Mat. 61~90)

4차 서브로스터	CL 10주차 시작일로부터 8일 전 17:00	CL 10주차~11주차 (Mat. 91~110)
5차 서브로스터	CL 12주차 시작일로부터 7일 전 17:00	CL 12주차~ 플레이오프 (Mat. 111~Playoffs)

2.4. 엔트리 제출

- 2.4.1. 리그 정규 라운드 및 그룹 배틀 : 경기 전일(前日) 17:30까지 제출
- 2.4.2. 플레이-인 및 플레이오프 : 리그 사무국이 별도 전달한 기한 내 제출
- 2.4.3. LCK Road to MSI : 리그 사무국이 별도 전달한 기한 내 제출
- 2.4.4. 세트 종료 후 : 넥서스가 파괴된 시점으로부터 5분 이내 제출

2.5. 첫 번째 선택권 제출

- 2.5.1. 정규 라운드 및 그룹 배틀
 - 2.5.1.1. 첫 번째 선택권 보유 팀 : 경기 전일(前日) 17:00까지 제출
 - 2.5.1.2. 첫 번째 선택권 미보유 팀 : 경기 전일(前日) 17:15까지 제출
- 2.5.2. 플레이-인 및 플레이오프 : 리그 사무국이 별도 전달한 기한 내 제출
- 2.5.3. LCK Road to MSI : 리그 사무국이 별도 전달한 기한 내 제출
- 2.5.4. 세트 종료 후 : 넥서스가 파괴된 시점으로부터 5분 이내 제출

2.6. 첫 번째 선택권(Right of First Selection, 이하 "RoFS")

첫 번째 선택권은 경기 전 두 가지 선택 항목인 선호 픽 순서(선택픽/후픽)와 선호 진영(블루/레드) 중 하나를 우선적으로 결정할 수 있는 권리를 의미한다.

- 2.6.1. 부여 기준
 - 2.6.1.1. 정규 라운드 및 그룹 배틀 1세트 RoFS는 홈팀에게 부여되며, 이 외 경기의 1세트 RoFS는 본 규정집 내 명시된 대로 부여된다.
 - 2.6.1.2. 1세트 이후에는 이전 세트에서 패배한 팀이 다음 세트의 RoFS를 갖는다.
- 2.6.2. 제출 방식 및 배정 방식
 - 2.6.2.1. 1세트는 리그 사무국이 제공하는 시스템을 통해 절차에 따라 제출한다.
 - 2.6.2.2. 각 세트 종료 후, 양 팀은 넥서스가 파괴된 시점으로부터 5분 이내에 선택 항목에 대한 선호 순서와 각 항목별 세부 선호도를 심판에게 고지해야 한다.

- 양 팀은 두 가지 선택 항목에 대한 선호 순서와 각 항목별 세부 선호도를 심판에게 제출해야 한다.
- 선호 순서는 RoFS 제출 순서를 따르며, 가장 선호하는 것과 두 번째로 선호하는 것 순으로 기재한다 (예: "1순위: 선택, 2순위: 레드 진영").
 - RoFS 보유 팀: 본인 팀이 가장 선호하는 선택지(예시: "선택")를 배정받는다.
 - RoFS 미보유 팀: RoFS 보유 팀이 선택하지 않은 나머지 항목 중 본인 팀이 선호하는 쪽(예시: "레드 진영")을 배정받는다.

2.6.3. 제출 지연 또는 미제출 시 규정

2.6.3.1. RoFS를 가진 팀이 제출하지 않은 경우

- 해당 팀은 선택을 선택한 것으로 간주된다.

2.6.3.2. RoFS를 갖지 않은 팀이 제출하지 않은 경우

- RoFS를 가진 팀이 선호 진영(블루 또는 레드)을 선택했을 경우 선택을 선택한 것으로 자동 간주된다.
- RoFS를 가진 팀이 선호 픽 순서(선택 또는 후픽)을 선택했을 경우 블루 진영을 선택한 것으로 자동 간주된다.

2.7. 순위 산정 방식

2.7.1. 대회 진행 중 순위 산정 방식

그룹 배틀 및 정규 라운드 대회 진행 중 팀 순위는 팀이 승리한 경기 수로 정해진다. 두 팀 이상 동일한 경기 수를 승리하였을 경우에는 승률, 승률이 동일한 경우 세트 득실 순서(승점)로 순위를 가른다.

2.7.2. 최종 순위 산정 방식

2.7.2.1. 그룹 배틀

그룹 배틀 최종 팀 순위는 다음과 같은 순서로 결정한다. 다자간 동률 상황에서 아래의 특정 기준을 적용해 일부 팀만 순위가 결정된 경우, 남은 동률 팀들은 이미 적용한 기준을 반복하지 않고 다음 기준부터 순차적으로 적용한다.

- 승리 경기 수
- 세트 득실(승점)
- 상대 전적
 - 같은 그룹 내 팀 간 순위를 산정하게 되는 경우 적용하지 않음

- 플레이-인 시드 산정 사유로 두 그룹 팀이 모두 포함되어 있는 경우 상대 전적은 고려하지 않음
 - 승자승 점수
 - 같은 그룹 내 팀 간 승자승 점수를 산정하는 경우 해당 그룹 5개팀 기준으로 산정(승자승 점수 표 내 1~5위 기준으로 점수 적용)
 - 플레이-인 시드 산정 사유로 두 그룹 팀이 모두 포함되어 승자승 점수를 산정하는 경우 10개팀 통합 순위 기준으로 산정
 - 승리 시간

2.7.2.2. 정규 라운드

정규 라운드 1~2라운드 및 정규 라운드 최종 팀 순위는 다음과 같은 순서로 결정하며, 그럼에도 순위를 결정할 수 없으면 본 규정집 내 명시된 타이브레이커 규칙을 따른다.

- 승리 경기 수
- 세트 득실(승점)
- 상대 전적
 - 2개 팀 동률에만 적용하며, 3개 팀 이상 동률 시에는 별도 다자간 동률 조항을 따름
- 타이브레이커

2.7.3. 승자 그룹, 패자 그룹 결정 방식(LCK CUP, LCK CL KICKOFF 한정)

모든 경기가 종료되면 각 그룹의 승리 포인트를 합산하여, 승리 포인트가 더 높은 그룹은 승자 그룹으로, 승리 포인트가 더 낮은 그룹은 패자 그룹으로 결정된다. 각 그룹의 승리 포인트가 동일한 경우 각 그룹 내 합산 세트 득실이 높은 그룹이 승자 그룹으로 결정되며, 세트 득실도 동일한 경우 다음과 같은 방식으로 타이브레이커 경기를 치른다.

2.7.3.1. 타이브레이커 경기 방식

각 그룹의 최종 순위가 1위 및 5위인 팀들을 대상으로 5전 3선승제 경기를 진행한다. 해당 5전 3선승제 경기는 피어리스 드래프트(Fearless Draft) 모드로 진행하며, 세트별로 매치업이 아래와 같이 구분되어 진행된다.

- 1, 3, 5세트 : 각 그룹의 5위 팀 참여
- 2, 4세트 : 각 그룹의 1위 팀 참여

2.8. 타이브레이커

2.8.1. 용어 정의

2.8.1.1. 상대 전적

상대 전적은 최종 순위 산정 또는 정규 시즌 타이브레이커 진행 전 RoFS를 가질 팀을 정하거나, 다자간 동률 시 타이브레이커 대진을 정하기 위해 사용되는 방식이다. 상대 전적 승률이 50% 초과인 경우에는 해당 팀을 더 높은 순위로 간주한다.

2.8.1.2. 승자승 점수

승자승 점수는 그룹 배틀의 최종 순위 산정 또는 정규 시즌 타이브레이커 진행 전 RoFS를 가질 팀을 정하거나, 다자간 동률 시 타이브레이커 대진을 정하기 위해 사용되는 방식이다.

본 규정집 2.7에 따라 팀 순서를 정하며, 복수의 팀들이 같은 순위에 배정될 경우 그 다음 순위는 더 높은 순위에 배정된 팀의 수에 1을 더해 계산한다. 명확하게 하기 위해 예를 들어 부연하면, 본 규정집 2.7에 따라 동일하게 3위에 해당하는 팀이 세 팀이 있는 경우, 그 다음으로 순위가 높은 팀은 6위로 정한다.

위 순위를 결정한 뒤 각 순위별 상대 팀을 상대로 기록하는 경기/매치에 대한 1승의 가치는 아래 표에 제시된 점수와 같다. 승자승 점수는 각 팀에 대한 경기/매치의 승리 횟수와 아래 명시된 해당 순위 팀의 배수를 곱하여 나온 수를 모두 더해 계산한다.

순위	배수		순위	배수
1위	5.0		6위	2.5
2위	4.5		7위	2.0
3위	4.0		8위	1.5
4위	3.5		9위	1.0
5위	3.0		10위	0.5

명확하게 하기 위해 예를 들어 부연하면, 본 규정집 2.8.4에 따라 동일한 순위에 해당하는 팀 간의 상대 전적까지 고려했음에도

불구하고, 동일한 4위에 해당하는 팀이 두 팀이 있는 경우, 동일하게 4위에 해당하는 팀 중 한 팀이 1위 팀 상대로 1승(5점)을 거두고, 2위, 3위 팀 상대로 승리하지 못하고, 동일하게 4위에 해당하는 상대 팀 상대로 1승(3.5점)을 거두고, 6위 상대로 승리하지 못하고, 7위, 8위, 9위, 10위 팀을 상대로 각 1승(2점 + 1.5점 + 1점 + 0.5점, 총 5점)을 거둔 경우, 해당 4위 팀의 총 승자승 점수는 13.5점이 된다. (동일하게 4위에 해당하는 팀이 두 팀이 있기 때문에, 이 경우 5위 팀은 존재하지 않는다.)

2.8.1.3. 승리 시간

승리 시간은 그룹 배틀의 최종 순위 산정 또는 정규 시즌 타이브레이커 진행 전 RoFS를 가질 팀을 정하거나, 다자간 동률 시 타이브레이커 대진을 정하기 위해 고려하는 방식이며, 동일한 순위에 있거나 동일한 승자승 점수를 가진 팀이 동일한 순위에 있거나 동일한 승자승 점수를 가진 다른 모든 팀을 상대로 승리(패배한 매치에서 승리한 세트도 포함됨)할 때 걸린 총 경기 시간의 평균을 뜻한다. 동일한 순위에 있는 팀 간의 승리 시간도 동일한 경우, 동일한 순위에 있는 각 팀이 해당 그룹 배틀 또는 정규 시즌에서 모든 참가 팀을 상대로 승리할 때 걸린 총 경기 시간의 평균으로 대체한다. 기권승 또는 몰수승이 있는 경우, 기권승 또는 몰수승을 한 팀의 승리 시간은 20(분):00(초)로 간주되고, 기권패 또는 몰수패가 있는 팀은 승리 시간에 관계없이 최하위로 간주된다.

2.8.2. 적용 범위

타이브레이커는 수개의 팀이 승리한 경기 수, 세트 득실(승점)이 동일한 경우에 적용된다.

2.8.3. 적용 시점

타이브레이커는 리그 사무국이 지정한 때에 진행한다.

2.8.4. 적용 방침

본 규정집 2.7에 따라 팀 순위를 정한다. 다만, 본 규정집 2.7에 따른 고려 후에도 순위를 정할 수 없는 경우에는 본 규정집 2.8(타이브레이커)에 따라 순위를 결정한다. 단, 다음 단계 진출 및 상금에 영향을 끼치지 않는 타이브레이커는 진행하지 않는다.

3개 팀 이상 동률 상황에서는 상대 전적(3개 팀 동률 시는 예외), 상대 전적 세트 득실(승점), 승자승 점수, 승리 시간, 동전 던지기 순서로 시드 순위를 배분하여 타이브레이커 대진 방식을 결정한다. 특정 기준을 적용해 일부

팀만 순위가 결정된 경우, 남은 동률 팀들은 이미 적용한 기준을 반복하지 않고 다음 기준부터 순차적으로 적용한다. 타이브레이커 경기 시 RoFS를 가질 팀은 상대 전적, 상대 전적 세트 득실, 승자승 점수, 승리 시간, 동전 던지기 순서로 정하며, RoFS 선택의 마감 시한은 리그 사무국이 별도 통지한다.

2.8.5. 2개 팀 동률

2개 팀이 승리한 경기 수와 세트 득실(승점)이 동일한 경우, 상대 전적을 먼저 고려한다. 두 팀 간의 상대 전적에서 한 팀의 승률이 50%를 초과하는 경우, 해당 팀은 별도의 타이브레이커 경기 없이 승자가 되며 더 높은 순위로 기록된다. 상대 전적이 동률일 경우, 상대 전적에서 세트 득실(승점)이 높은 팀을 별도의 타이브레이커 경기 없이 더 높은 순위로 간주한다. 명확하게 하기 위해 예를 들어 부연하면, A팀과 B팀의 상대 전적이 1승 1패로 동률이고, A팀이 2:0으로 B팀이 2:1로 이겼다면 A팀을 더 높은 순위로 간주한다. 두 팀 간의 상대 전적 세트 득실(승점)까지 같을 경우에는 두 팀 간 타이브레이커 경기를 진행하며 최종 순위를 결정한다.

2.8.6. 3개 팀 동률

3개 팀이 승리한 경기 수와 세트 득실(승점)이 동일한 경우, 동일한 모든 팀 간의 상대 전적을 각각 고려한다.

2.8.6.1. 세 팀이 각각 다른 종합 상대 전적을 거둔 경우(예시 : A팀 3승 1패, B팀 2승 2패, C팀 1승 3패), 상대 전적 결과에 따라 순위를 결정한다.

2.8.6.2. 세 팀 중 두 팀이 각각 같은 종합 상대 전적을 거두고, 세 번째 팀이 앞에 두 팀보다 낮은 종합 상대 전적을 기록한 경우(예시 : A팀 3승 1패, B팀 3승 1패, C팀 0승 4패), 세 번째 팀은 3개 팀 중 가장 낮은 순위로 기록되며, 같은 종합 상대 전적을 거둔 두 팀은 본 규정집 2.8.5에 제시된 2개 팀 동률을 적용하여 순위를 기록한다.

2.8.6.3. 세 팀 중 두 팀이 각각 같은 종합 상대 전적을 거두고, 세 번째 팀이 앞에 두 팀보다 높은 종합 상대 전적을 기록한 경우(예시 : A팀 1승 3패, B팀 1승 3패, C팀 4승 0패), 세 번째 팀은 3개 팀 중 가장 높은 순위로 기록되며, 같은 종합 상대 전적을 거둔 두 팀은 본 규정집 2.8.5에 제시된 2개 팀 동률을 적용하여 순위를 기록한다.

2.8.6.4. 3개 팀이 서로 같은 종합 상대 전적(예시 : 2승 2패 또는 4승 4패)을 기록한 경우, 가장 낮은 시드를 갖는 두 팀이 타이브레이커 경기를 진행한다. 이 경기의 패자는 3개 팀 중 가장 낮은 순위로 기록되며

승자는 가장 높은 시드를 기록한 팀과 타이브레이커 경기를 진행한다. 이 두 번째 타이브레이커 경기의 승자가 3개 팀 중 가장 높은 순위로 기록되며 패자는 남은 순위로 기록된다.

2.8.7. 4개 팀 동률

4개 팀은 무작위로 총 2개 조로 나뉘어 경기하며, 1번째 경기와 2번째 경기에서 승리한 팀들은 3번째 경기에서 맞붙게 되며 패자팀은 4번째 경기에서 맞붙게 된다. 3번째 경기에서 승리한 팀은 4개 팀 중 가장 높은 순위로 기록되며 3번째 경기에서 패배한 팀은 두 번째로 높은 순위로 기록된다. 4번째 경기에서 승리한 팀은 4개 팀 중 세 번째로 높은 순위로 기록되며 4번째 경기에서 패배한 팀은 가장 낮은 순위로 기록된다.

2.8.8. 5개 팀 동률

5개 팀 중 시드가 가장 낮은 2개 팀은 플레이-인 경기를 진행한다. 이 경기의 패자는 동률인 팀 중 가장 낮은 순위로 기록되며 해당 플레이-인 경기의 승자와 나머지 3개 팀은 본 규정집 2.8.7에 명시된 4개 팀 동률 규정을 따른다.

2.8.9. 6개 팀 동률

6개 팀 중 시드가 낮은 4개 팀은 무작위로 2개 조에 배정되어 플레이-인 경기를 진행한다. 플레이-인 경기에서 패배한 두 팀은 본 규정집 2.8.5에 제시된 2개 팀 동률을 적용하여 가장 낮은 순위로 차례대로 기록된다. 플레이-인 경기에서 승리한 두 팀과 나머지 두 팀은 본 규정집 2.8.7에 명시된 4개 팀 동률을 적용하여 순위가 기록된다.

2.8.10. 7개 팀 동률

7개 팀 중 시드가 가장 낮은 6개 팀은 무작위로 3개 조에 배정되어 플레이-인 경기를 진행한다. 플레이-인 경기에서 패배한 세 팀은 본 규정집 2.8.6에 제시된 3개 팀 동률을 적용하여 가장 낮은 순위로 차례대로 기록된다. 플레이-인 경기에서 승리한 세 팀과 나머지 한 팀은 본 규정집 2.8.7에 명시된 4개 팀 동률을 적용하여 가장 높은 순위로 차례대로 기록된다.

2.8.11. 8개 팀 동률

각 팀은 무작위로 4개 조에 배정되어 플레이-인 경기를 진행한다. 플레이-인 경기에서 승리한 네 팀은 본 규정집 2.8.7에 명시된 4개 팀 동률을 적용하여 가장 높은 순위로 차례대로 기록된다. 플레이-인 경기에서 패배한 네 팀은 본 규정집 2.8.7에 명시된 4개 팀 동률을 적용하여 가장 낮은 순위로 차례대로 기록된다.

2.8.12. 9개 팀 동률

9개 팀 중 시드가 가장 낮은 2개 팀은 플레이-인 경기를 진행한다. 이 게임의 패자는 동률인 팀 중 가장 낮은 순위로 기록되며 해당 플레이-인 게임의 승자와 나머지 7개 팀은 본 규정집 2.8.11에 제시된 8개 팀 동률 규정을 따른다.

2.8.13. 10개 팀 동률

10개 팀 중 시드가 가장 낮은 4개 팀은 무작위로 2개 조에 배정되어 플레이-인 경기를 진행한다. 플레이-인 경기에서 패배한 두 팀은 본 규정집 2.8.5에 명시된 2개 팀 동률을 적용하여 가장 낮은 순위에 차례대로 기록된다. 해당 플레이-인 게임에서 승리한 두 팀과 나머지 6개 팀은 본 규정집 2.8.11에 제시된 8개 팀 동률 규정을 따른다.

2.8.14. 타이브레이커 경기 진행 방식

타이브레이커 경기는 본 규정집에 명시된 바에 따라 진행하는 것을 원칙으로 한다. 진행해야 할 타이브레이커 총 경기 수가 한 경기만 있는 경우 5전 3선승제, 총 경기 수가 두 경기일 경우 각 3전 2선승제, 총 경기 수가 세 경기 혹은 그 이상일 경우 각 단판제로 진행된다.

3. LCK CUP / LCK CL KICKOFF

3.1. 그룹 배틀

3.1.1. 경기 방식

LCK 소속 10개 팀은 5팀씩 두 개 그룹으로 나뉘어, 상대 그룹과 1라운드 풀리그(Round Robin) 방식으로 5전 3선승제 또는 3전 2선승제 경기를 진행한다. 그룹 배틀은 피어리스 드래프트(Fearless Draft) 포맷으로 진행된다. 3전 2선승제 경기에서 승리하는 그룹은 1점을 획득하며, 5전 3선승제에서 승리하는 그룹은 2점을 획득한다.

팀 개별 순위를 산정할 때는 경기 방식에 관계없이 모든 매치의 승리는 동일하게 1승으로 계산하고, 세트 득실은 해당 매치에서 기록한 실제 세트 스코어를 그대로 반영한다. 예를 들어, 5전 3선승제 경기에서 3:0으로 승리한 경우, 해당 팀이 속한 그룹은 2점을 획득하고, 해당 팀은 1승 및 세트 득실 +3이 적용된다.

이후 모든 경기가 종료되면 각 그룹의 승리 포인트를 합산하여, 포인트가 더 많은 그룹은 승자 그룹으로, 적은 그룹은 패자 그룹으로 결정된다.

LCK CUP 그룹 배틀 한정 코칭 스태프가 경기 중에 실시간으로 선수들과 직접 소통하며 작전을 지시하는 시스템인 코치 보이스가 도입된다.

코치 보이스의 사용 및 관리에 관한 모든 운영 세부사항은 **별첨 1. 코치 보이스**에서 정한 바에 따른다.

3.1.2. 그룹 배정 및 팀 선발 방식

3.1.2.1. 그룹 배정

전년도 정규 시즌 우승팀과 준우승팀은 각각 두 그룹으로 나뉘어 배정된다.

3.1.2.2. 팀 선발 방식

팀 선발은 아래 예시와 같은 스네이크 방식으로 진행된다.

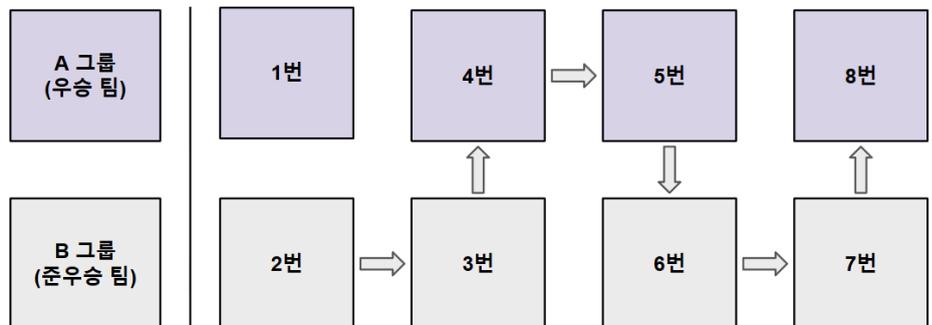
3.1.2.3. 지명 순서

지명 순서는 전년도 정규 시즌 우승팀이 1번 또는 2번 지명 순서 중 하나를 먼저 선택하며, 준우승팀은 남은 순서를 배정받는다.

우승팀과 준우승팀이 각자 첫 번째 지명을 완료한 이후, 다음 지명은 아래 예시와 같은 순서에 따라 진행되며, 모든 팀이 지명이 완료될 때까지 이어간다.

3.1.2.4. 예시(전년도 우승팀이 1번 지명 순서를 선택한 상황)

팀 지명 순서



3.1.3. 진출 자격

- 승자 그룹 1, 2위 팀 : 플레이오프 2라운드 직행
- 패자 그룹 1위 팀 : 플레이오프 1라운드 직행
- 승자 그룹 3~5위 팀 및 패자 그룹 2~4위 팀 : 플레이-인 진출

3.1.4. 첫 번째 선택권

10개 팀은 총 두 개의 그룹(이하 편의상 '가 그룹' 및 '나 그룹')으로 나뉘고, 각 그룹의 홈/어웨이 경기 수는 아래와 같이 구성된다. 두 그룹은 무작위로 아래의 각 경우에 하나씩 배정되며, 각 그룹 내에서 "홈 3경기"를 가지는 팀과 "홈 2경기"를 가지는 팀 역시 무작위 방식으로 결정된다.

- 3.1.4.1. 가 그룹
 - [홈 3경기 / 어웨이 2경기] : 3팀
 - [홈 2경기 / 어웨이 3경기] : 2팀
- 3.1.4.2. 나 그룹
 - [홈 3경기 / 어웨이 2경기] : 2팀
 - [홈 2경기 / 어웨이 3경기] : 3팀

3.2. 플레이-인

3.2.1. 경기 방식

그룹 배틀 성적을 바탕으로 플레이-인에 진출한 6개 팀이 피어리스 드래프트(Fearless Draft) 모드로 경기를 진행한다. 플레이-인 시드는 그룹에 상관없이 그룹 배틀에서 팀별 승수가 높은 순서대로 상위 시드에 배정된다.

3.2.1.1. 1라운드 (Round 1) (3전 2선승제)

- [1경기] : 3번 시드팀 vs 6번 시드팀
- [2경기] : 4번 시드팀 vs 5번 시드팀

3.2.1.2. 2라운드 (Round 2) (3전 2선승제)

- [1경기] : 1번 시드팀 vs 1라운드 승리한 팀 중 1번 시드 팀이 선택한 팀
- [2경기] : 2번 시드팀 vs 1라운드 승리한 팀 중 1번 시드 팀이 선택하지 않은 팀

플레이-인 2라운드에서 승리한 두 팀 중 플레이-인 시드가 높은 팀은 4번 시드, 플레이-인 시드가 낮은 팀은 5번 시드로 플레이오프에 진출하며, 패배한 두 팀은 최종전에서 경기를 진행한다.

3.2.1.3. 최종전 (Final Round) (5전 3선승제)

- 2라운드 1경기 패배팀 vs 2라운드 2경기 패배팀
- 최종전에서 승리한 팀은 플레이오프에 6번 시드로 진출한다.

3.2.2. 첫 번째 선택권

3.2.2.1. 1~2라운드

각 라운드의 1세트 첫 번째 선택권은 그룹 배틀 성적을 바탕으로 상위 시드를 얻은 팀이 가지고, 그 이후 세트들은 직전 세트에서 패배한 팀이 첫 번째 선택권을 가진다.

3.2.2.2. 최종전

1세트 첫 번째 선택권은 동전 던지기 승자가 가지고, 그 이후 세트들은 직전 세트에서 패배한 팀이 첫 번째 선택권을 가진다.

[경기 방식 도표]

LCK CUP / LCK CL KICKOFF - PLAY-INS



3.3. 플레이오프

3.3.1. 경기 방식

그룹 배틀과 플레이-인 성적을 바탕으로 플레이오프에 진출한 6개 팀이 피어리스 드래프트(Fearless Draft) 모드로 5전 3선승제 경기를 진행한다.

3.3.1.1. 승자조 1라운드 (Upper Bracket Round 1)

- [1경기] : 패자 그룹 1위 팀 vs 플레이-인을 통과해 플레이오프에 진출한 팀들 중 패자 그룹 1위 팀이 선택한 팀
- [2경기] : 플레이-인을 통과해 플레이오프에 진출한 팀들 중 패자 그룹 1위 팀이 선택하지 않은 팀들 가운데, 플레이오프 시드가 높은 팀 vs 플레이오프 시드가 낮은 팀

3.3.1.2. 패자조 1라운드 (Lower Bracket Round 1)

- 플레이오프 승자조 1라운드에서 패배한 두 팀
플레이오프 패자조 1라운드에서 승리한 팀은 패자조 2라운드로 이동하며, 패배한 팀은 6위로 순위가 최종 확정된다.

3.3.1.3. 승자조 2라운드 (Upper Bracket Round 2)

- [1경기] : 승자 그룹 1위 팀 vs 플레이오프 승자조 1라운드 승리한 팀 중 승자 그룹 1위 팀이 선택한 팀

- [2경기] : 승자 그룹 2위 팀 vs 플레이오프 승자조 1라운드 승리한 팀 중 승자 그룹 1위 팀이 선택하지 않은 팀
- 3.3.1.4. 패자조 2라운드 (Lower Bracket Round 2)
- 패자조 1라운드에서 승리한 팀 vs 승자조 2라운드 1, 2경기 패배팀 중 플레이오프 시드가 낮은 팀
- 3.3.1.5. 승자조 3라운드 (Upper Bracket Round 3)
플레이오프 승자조 2라운드 승리한 두 팀
- 3.3.1.6. 패자조 3라운드 (Lower Bracket Round 3)
- 패자조 2라운드에서 승리한 팀 vs 승자조 2라운드 1, 2경기 패배팀 중 플레이오프 시드가 높은 팀
- 3.3.1.7. 4라운드/결승 진출전 (Round 4/Loser Finals)
- 승자조 3라운드에서 패배한 팀 vs 패자조 3라운드에서 승리한 팀
- 3.3.1.8. 결승전 (Finals)
- 승자조 3라운드 승자조에서 승리한 팀 vs 플레이오프 4라운드에서 승리한 팀
 - 결승전 결과에 따라 FST (First Stand Tournament) 진출팀을 결정한다.
 - LCK 시드 1장: 우승팀 1시드 진출
 - LCK 시드 2장: 우승팀 1시드 및 준우승팀 2시드 진출

3.3.2. 첫 번째 선택권

각 라운드의 1세트 첫 번째 선택권은 아래에 명시된 바에 따르며, 이후 세트의 경우 직전 세트를 패배한 팀이 첫 번째 선택권을 가진다.

- 3.3.2.1. 승자조 1라운드 (Upper Bracket Round 1)
- [1경기] : 패자 그룹 1위 팀
 - [2경기] : 플레이오프 시드가 높은 팀
- 3.3.2.2. 패자조 1라운드 (Lower Bracket Round 1)
- 동전 던지기
- 3.3.2.3. 승자조 2라운드 (Upper Bracket Round 2)
- [1경기] : 승자 그룹 1위 팀
 - [2경기] : 승자 그룹 2위 팀
- 3.3.2.4. 패자조 2라운드 (Lower Bracket Round 2)
- 승자조 2라운드 패배 팀

- 3.3.2.5. 승자조 3라운드 (Upper Bracket Round 3)
 - 동전 던지기
- 3.3.2.6. 패자조 3라운드 (Lower Bracket Round 3)
 - 승자조 2라운드 패배 팀
- 3.3.2.7. 4라운드/결승 진출전 (Round 4/Lower Finals)
 - 승자조 3라운드에서 패배한 팀
- 3.3.2.8. 결승전 (Finals)
 - 승자조 3라운드에서 승리한 팀
 - 단, 결승전 한정으로 승자조 3라운드에서 승리한 팀은 1세트에 선호 픽 순서와 진영 선택권을 모두 얻는다.

[경기 방식 도표]

LCK CUP / LCK CL KICKOFF - PLAYOFFS



3.4. LCK CL KICKOFF에 대한 규정 준용

- 3.4.1. 본 규정집의 3.1~3.3에서 정하고 있는 내용은 본 규정집에서 달리 명시하지 않는 한 LCK CL KICKOFF에도 동일하게 준용하여 적용한다.

4. 정규 시즌

4.1. 정규 라운드

4.1.1. 경기 방식

4.1.1.1. 1~2라운드

정규 시즌 1~2라운드는 LCK 소속 10개 팀이 총 2라운드 풀리그(Round Robin) 방식으로 3전 2선승제 경기를 진행한다. 정규 시즌 1~2라운드의 모든 경기는 피어리스 드래프트(Fearless Draft) 모드에서 진행된다.

4.1.1.2. 3~4라운드

정규 시즌 3~4라운드는 정규 시즌 1~2라운드 성적을 바탕으로 상위 5개 팀을 '레전드 그룹', 하위 5개 팀을 '라이즈 그룹'으로 나누어 총 2라운드 풀리그(Round Robin) 방식으로 3전 2선승제 경기를 진행한다. 정규 시즌 1~2라운드에서 거둔 성적은 3~4라운드에서도 그대로 누적되며, 정규 시즌 3~4라운드의 모든 경기는 피어리스 드래프트(Fearless Draft) 모드에서 진행된다.

4.1.2. 진출 자격

- 레전드 1~2위 : 각각 1번 및 2번 시드로 플레이오프 2라운드 직행
- 레전드 3~4위 : 각각 3번 및 4번 시드로 플레이오프 1라운드 직행
- 레전드 5위와 라이즈 1~3위 : 플레이-인 진출
- 라이즈 4~5위 : 각각 최종 9위, 10위로 순위 확정

4.1.3. 첫 번째 선택권

4.1.3.1. 1~2라운드

1~2라운드는 모든 팀이 서로 한 번씩 홈팀과 어웨이팀으로 경기를 진행한다.

4.1.3.2. 3~4라운드

3~4라운드는 각 팀이 소속된 그룹(레전드 또는 라이즈) 내의 모든 다른 팀과 각 한 번씩 홈팀과 어웨이팀으로 경기를 진행한다.

4.2. 플레이-인

4.2.1. 경기 방식

플레이-인은 정규 라운드 성적을 바탕으로 4개 팀이 참가하여 5전 3선승제 경기를 진행한다. 모든 경기는 피어리스 드래프트(Fearless Draft) 모드에서 진행된다.

4.2.1.1. 1라운드 (Round 1)

- 레전드 5위 팀 vs 라이즈 1위 팀

1라운드에서 승리한 팀은 플레이오프에 5번 시드로 진출한다.

4.2.1.2. 2라운드 (Round 2)

- 라이즈 2위 팀 vs 라이즈 3위 팀

2라운드에서 승리한 팀은 최종전으로 이동하며, 패배한 팀은 8위로 순위가 최종 확정된다.

4.2.1.3. 최종전 (Final Round)

- [최종전] 플레이-인 1라운드에서 패배한 팀 vs 플레이-인

2라운드에서 승리한 팀

플레이-인 최종전에서 승리한 팀은 플레이오프에 6번 시드로 진출하며, 패배한 팀은 7위로 순위가 최종 확정된다.

4.2.2. 첫 번째 선택권

4.2.2.1. 1라운드

- 레전드 5위 팀

4.2.2.2. 2라운드

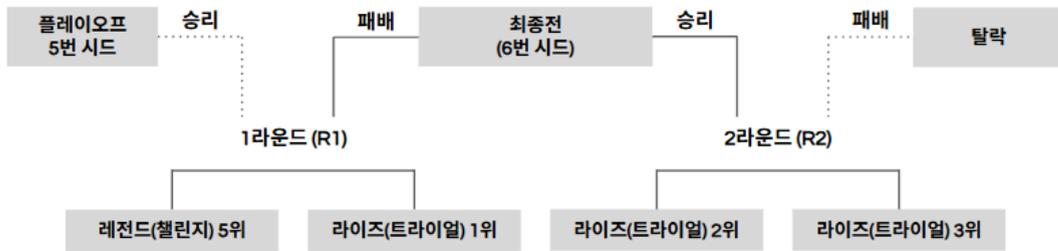
- 라이즈 2위 팀

4.2.2.3. 최종전

- 1라운드 패배 팀

[경기 방식 도표]

LCK (CL) PLAY-INS



4.3. 플레이오프

4.3.1. 경기 방식

플레이오프는 정규 라운드와 플레이-인 성적을 바탕으로 6개팀이 참가하여 더블 엘리미네이션 방식으로 5전 3선승제 경기를 진행한다. 모든 경기는 피어리스 드래프트(Fearless Draft) 모드에서 진행된다.

4.3.1.1. 승자조 1라운드 (Upper Bracket Round 1)

- [1경기] 레전드 3위 팀 vs 플레이-인에서 진출한 팀 중 레전드 3위 팀이 선택한 팀
- [2경기] 레전드 4위 팀 vs 플레이-인에서 진출한 팀 중 레전드 3위 팀이 선택하지 않은 팀

4.3.1.2. 패자조 1라운드 (Lower Bracket Round 2)

- 플레이오프 승자조 1라운드에서 패배한 두 팀
플레이오프 패자조 1라운드에서 승리한 팀은 패자조 2라운드로 이동하며, 패배한 팀은 6위로 순위가 최종 확정된다.

4.3.1.3. 승자조 2라운드 (Upper Bracket Round 2)

- [1경기] 레전드 1위 팀 vs 플레이오프 1라운드 1, 2경기 승리한 팀 중 레전드 1위 팀이 선택한 팀
- [2경기] 레전드 2위 팀 vs 플레이오프 1라운드 1, 2경기 승리한 팀 중 레전드 1위 팀이 선택하지 않은 팀

플레이오프 승자조 2라운드 1, 2경기에서 승리한 두 팀은 승자조 3라운드로 이동하며, 패배한 두 팀 중 플레이오프 시드가 높은 팀은 패자조 3라운드로 이동하고, 플레이오프 시드가 낮은 팀은 패자조 2라운드로 이동한다.

4.3.1.4. 패자조 2라운드 (Lower Bracket Round 2)

- 패자조 1라운드에서 승리한 팀 vs 승자조 2라운드 1, 2경기 패배팀
중 플레이오프 시드가 낮은 팀
플레이오프 패자조 2라운드에서 승리한 팀은 패자조 3라운드에
진출하며, 패배한 팀은 5위로 순위가 최종 확정된다.
- 4.3.1.5. 승자조 3라운드 (Upper Bracket Round 3)
- 플레이오프 승자조 2라운드 1, 2경기 승리팀
플레이오프 승자조 3라운드 승리팀은 결승전에 진출하며,
패배팀은 4라운드로 이동한다.
- 4.3.1.6. 패자조 3라운드 (Lower Bracket Round 3)
- 2라운드 승자조 1, 2경기 패배한 두 팀 중 플레이오프 시드가 높은
팀 vs 패자조 2라운드 승리팀
패자조 3라운드 승리팀은 4라운드로 이동하며, 패배팀은 4위로
순위가 최종 확정된다.
- 4.3.1.7. 4라운드/결승 진출전 (Round 4/Lower Finals)
- 승자조 3라운드 패배팀 vs 패자조 3라운드 승리팀
플레이오프 4라운드 승리팀은 결승전에 진출하며, 패배팀은 3위로
순위가 최종 확정된다.
- 4.3.1.8. 결승전 (Grand Finals)
- 플레이오프 승자조 3라운드 승리팀 vs 플레이오프 4라운드 승리팀
- 4.3.2. 첫 번째 선택권
- 4.3.2.1. 승자조 1라운드 (Upper Bracket Round 1)
- [1경기] : 레전드 3위 팀
 - [2경기] : 레전드 4위 팀
- 4.3.2.2. 패자조 1라운드 (Lower Bracket Round 1)
- 동전 던지기
- 4.3.2.3. 승자조 2라운드 (Upper Bracket Round 2)
- [1경기] : 레전드 1위 팀
 - [2경기] : 레전드 2위 팀
- 4.3.2.4. 패자조 2라운드 (Lower Bracket Round 2)
- 승자조 2라운드 패배팀

4.3.2.5. 승자조 3라운드 (Upper Bracket Round 3)

- 동전 던지기

4.3.2.6. 패자조 3라운드 (Lower Bracket Round 3)

- 승자조 2라운드 패배팀

4.3.2.7. 4라운드/결승 진출전 (Round 4/Lower Finals)

- 승자조 3라운드 패배팀

4.3.2.8. 결승전 (Grand Finals)

- 승자조 3라운드 승리팀
- 단, 결승전 한정으 승자조 3라운드에서 승리한 팀은 1세트에 선호 픽 순서와 진영 선택권을 모두 얻는다.

[경기 방식 도표]

LCK (CL) PLAYOFFS



4.4. Worlds 진출 자격

- 4.4.1. LCK 우승팀은 LCK 대표팀 1번 시드로 시드권을 받아 Worlds에 진출한다.
- 4.4.2. LCK 준우승팀은 LCK 대표팀 2번 시드로 시드권을 받아 Worlds에 진출한다.
- 4.4.3. LCK 플레이오프 4라운드 패자팀은 LCK 대표팀 3번 시드로 시드권을 받아 Worlds에 진출한다.
- 4.4.4. LCK 플레이오프 패자조 3라운드 패자팀은 LCK에 배정된 Worlds 시드권이 4개인 경우 4번 시드로 시드권을 받아 Worlds에 진출한다.
- 4.4.5. 단, 본 규정집 내 어떠한 내용에도 불구하고, 당해 연도 MSI 우승팀은 LCK 플레이오프 진출 시 최소 LCK 대표팀 4번 시드권을 확보하게 된다. 명확하게 하기 위해 부연하면, 당해 연도 MSI 우승팀은 LCK 플레이오프에 진출하였으나 LCK 플레이오프 3라운드에 진출하지 못한 경우에도 최소 4번 시드를 확보하게 되며, 이 경우 본 규정집 4.4.4에도 불구하고 LCK 플레이오프 패자조 3라운드 패자팀은 시드권을 얻지 못한다. 반면, 당해 연도 MSI 우승팀이 LCK 플레이오프에 진출하지 못하였다면 MSI 우승에 따른 Worlds 시드권을 받을 수 없다.

4.5. LCK CL 정규 시즌에 대한 규정 준용

- 4.5.1. 본 규정집의 4.1~4.3에서 정하고 있는 내용은 본 규정집에서 달리 명시하지 않는 한 LCK CL 정규 시즌에도 동일하게 준용하여 적용한다.
- 4.5.2. LCK CL 정규 시즌 3~4라운드에서 나누는 두 그룹의 이름은 각 '챌린지 그룹'과 '트라이얼 그룹'으로 한다.

5. LCK Road to MSI

5.1. 경기 방식

LCK Road to MSI는 정규 시즌 1~2라운드 성적을 바탕으로 상위 6개 팀이 참가하여 5전 3선승제 경기를 진행한다. 모든 경기는 피어리스 드래프트(Fearless Draft) 모드에서 진행된다.

5.1.1. 1라운드 (Round 1)

- 정규 시즌 1~2라운드 5위 팀 vs 정규 시즌 1~2라운드 6위 팀

5.1.2. 2라운드 (Round 2)

- 정규 시즌 1~2라운드 4위 팀 vs 1라운드 승리팀

5.1.3. 3라운드/1시드 결정전 (Round 3/1st Seed Decider)

- 정규 시즌 1~2라운드 1위 팀 vs 정규 시즌 1~2라운드 2위 팀
3라운드에서 승리한 팀은 MSI 1번 시드권을 획득한다.

5.1.4. 4라운드 (Round 4)

- 정규 시즌 1~2라운드 3위 팀 vs 2라운드 승리팀

5.1.5. 최종전/2시드 결정전 (Final Round/2nd Seed Decider)

- 3라운드 패배팀 vs 4라운드 승리팀
최종전에서 승리한 팀은 MSI 2번 시드권을 획득한다.

5.2. 첫 번째 선택권

5.2.1. 1~4라운드

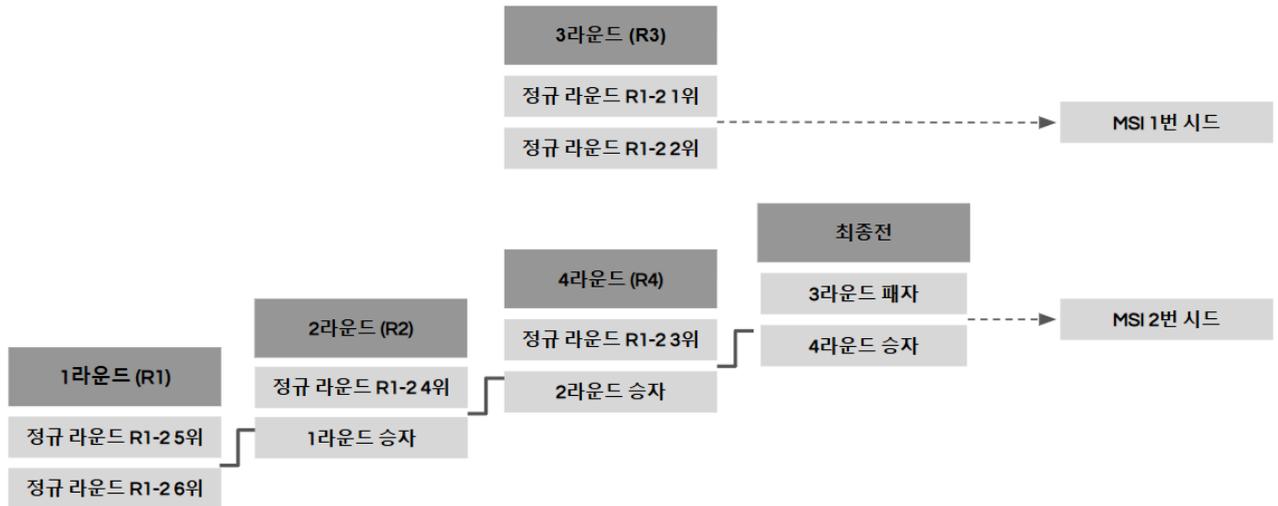
1~4라운드는 정규 시즌 1~2라운드 성적 상위 팀이 1세트의 첫 번째 선택권을 가지며, 이후 세트의 경우 직전 세트를 패배한 팀이 첫 번째 선택권을 가진다.

5.2.2. 최종전

최종전은 3라운드 패배팀이 1세트의 첫 번째 선택권을 가지며, 이후 세트의 경우 직전 세트를 패배한 팀이 첫 번째 선택권을 가진다.

[경기 방식 도표]

LCK Road to MSI



별첨 1. 코치 보이스

코치 보이스는 경기 중 코칭 스태프가 선수와 실시간으로 소통하는 행위에 관한 사항과 그 시행에 필요한 세부적인 내용을 정함에 목적이 있다.

1. 코치 보이스(Coach Comms) 정의
 - 1.1. 코치 보이스란 경기 중 사전에 지정된 감독, 코치, 전력 분석관 등의 코칭스태프(이하 "코치")가 무대 위의 선수들과 직접 소통할 수 있는 권한을 의미한다.
2. 코치 보이스 사용 절차
 - 2.1. 코치는 사전에 지정된 방식으로 리그 운영진에 코치 보이스 사용을 요청하여야 한다.
 - 2.2. 팀은 기록 게임(Game of Record) 이후부터 넥서스 파괴 전까지 코치 보이스 사용을 요청할 수 있다.
 - 2.3. 각 팀은 세트마다 최대 3회 코치 보이스 카드를 사용할 수 있으며, 1회 사용 시 최대 45초까지 사용이 가능하다. 사용 시간은 코치가 선수들과 실제로 통신할 수 있는 상태가 되는 시점부터 집계 및 차감된다.
 - 2.4. 사용하지 않은 코치 보이스 카드는 다음 세트로 이월되지 않는다.
 - 2.5. 코치 보이스는 일시정지(Pause) 또는 게임 진행 과정의 어떠한 중단 상황 중에는 제공되지 않는다.
3. 코치 보이스 사용 원칙
 - 3.1. 코치 보이스는 리그 사무국이 사전에 지정한 구역에서만 코치가 사용할 수 있다. 코치가 지정 구역을 이탈할 경우, 해당 세트 종료 이전에는 재입장이 허용되지 않는다.
 - 3.2. 소통은 선수들과 코치 간의 직접 소통으로만 제한되며, 외부와의 모든 형태의 커뮤니케이션은 금지된다.
 - 3.3. 코치는 자신의 팀 시야만 확인할 수 있으며, 경기 중 항상 헤드셋을 착용해야 한다.
 - 3.4. 본 제3조를 위반할 시, 리그 사무국은 잔여 코치 보이스 카드의 몰수, 세트 또는 경기 몰수 등의 제재를 부과할 수 있다.
4. 이슈 처리
 - 4.1. 코치 보이스 사용 중 경과된 시간이 25초 이하인 시점에 오디오 이슈가 발생한 경우, 해당 팀은 동일 세트 내에서 1회의 추가 코치 보이스 카드를 보상받는다.
 - 4.2. 코치 보이스 사용 중 경과된 시간이 25초 초과인 시점에 오디오 이슈가 발생한 경우, 별도의 보상 없이 세트는 계속하여 진행된다.

- 4.3. 제4.1조에 따른 코치 보이스 사용 중 이슈 발생에 대한 보상은 리그 사무국이 해당 이슈가 확인 가능한 버그 또는 장애로 인해 발생한 것임을 인정한 경우에 한하여 제공되며, 팀의 고의적 행동으로 판단될 경우 보상은 제공되지 않는다.
- 5. 기타
 - 5.1. 코치 보이스 관련 문제는 원칙적으로 게임 중단 및 크로노 브레이크 사유로 인정되지 않는다.
 - 5.2. 제5.1조에도 불구하고, 리그 사무국이 합리적으로 필요하다고 판단하는 경우에 한하여 코치 보이스 관련 문제를 이유로 게임 중단을 예외적으로 허가할 수 있다.