



2022 와일드 리프트 ICONS 글로벌 챔피언십

대회 규정집

(최종 버전 - 2022 년 5 월 16 일)

| | |
|---------------------|----|
| 배경 및 목적 | 7 |
| 1. 대회 구조 | 8 |
| 1.1 용어 정의 | 8 |
| 1.1.1 게임 | 8 |
| 1.1.2 경기 | 8 |
| 1.2 대회 일정 | 8 |
| 1.3 대회 형식 | 9 |
| 1.3.1 자격 | 9 |
| 1.3.2 플레이-인 스테이지 | 9 |
| 1.3.3 그룹 스테이지 | 9 |
| 1.3.4 토너먼트 스테이지 | 10 |
| 1.3.4.1 8강전 | 10 |
| 1.3.4.2 준결승전 | 10 |
| 1.3.4.3 결승전 | 10 |
| 1.4 시드 및 그룹 | 11 |
| 1.4.1 플레이-인 스테이지 시드 | 11 |
| 1.4.2 그룹 스테이지 시드 | 11 |
| 1.5 상금 | 11 |
| 2. 팀원의 참가 자격 | 14 |
| 2.1 선수 나이 | 14 |
| 2.2 복수 팀 소속 | 14 |
| 2.3 거주 선수의 정의 | 14 |
| 2.4 거주 증명 | 14 |
| 2.5 단일 거주 신분 | 14 |
| 2.6 라이엇 직원 참가 금지 | 14 |
| 3. 로스터 규정 | 16 |
| 3.1 선발 라인업 | 16 |

| | |
|----------------------------|----|
| 3.2 로스터 확정 | 16 |
| 3.3 지역 간 이동 정책 로스터 제한 | 16 |
| 3.4 긴급 교체 | 16 |
| 3.5 코치 | 17 |
| 3.6 로스터 및 진영 선택 제출 | 17 |
| 3.6.1 플레이-인 스테이지 및 그룹 스테이지 | 17 |
| 3.6.2 토너먼트 스테이지 | 17 |
| 3.6.3 당일 선수 교체 및 진영 선택 | 17 |
| 4. 선수 장비 | 19 |
| 5. 대회장과 대회 구역 배치 | 20 |
| 5.1 대회장 접근 일반사항 | 20 |
| 5.2 경기 구역 | 20 |
| 5.2.1 팀 코치 | 20 |
| 5.2.2 팀 매니저 | 20 |
| 5.2.3 무선 기기 | 20 |
| 5.2.4 음식 및 음료 제한 | 21 |
| 5.3 연습 구역 | 21 |
| 5.4 기타 팀원 대기 구역 | 21 |
| 5.5 제한 사항 | 21 |
| 5.5.1 대기실 | 21 |
| 5.5.2 식사 | 21 |
| 5.5.3 방문객 | 22 |
| 5.5.4 마스크 | 22 |
| 6. 경기 절차 | 23 |
| 6.1 일정 변경 | 23 |
| 6.2 로비 도착 | 23 |
| 6.3 심판의 역할 | 23 |
| 6.3.1 주심 | 23 |

| | | |
|---------|-------------------|----|
| 6.3.2 | 심판 | 24 |
| 6.3.3 | 최종 결정 | 24 |
| 6.4 | 대회용 패치 | 24 |
| 6.4.1 | 신규 챔피언 | 24 |
| 6.4.2 | 추가 제한 사항 | 25 |
| 6.5 | 경기 전 설정 | 25 |
| 6.5.1 | 선수 계정 | 25 |
| 6.5.2 | 설정 시간 | 25 |
| 6.5.2.1 | 경기 전 체크리스트 | 25 |
| 6.5.3 | 장비의 기술적 오류 | 26 |
| 6.5.4 | 경기 시작 시간 준수 | 26 |
| 6.5.5 | 선수 준비 완료 상태 | 26 |
| 6.5.6 | 경기 로비 생성 | 27 |
| 6.5.7 | 경기 전 의무사항 | 27 |
| 6.5.8 | 미디어 의무사항 | 27 |
| 6.6 | 경기 설정 및 플레이 제한 사항 | 27 |
| 6.6.1 | 진영 선택 | 27 |
| 6.6.2 | 픽/밴 과정 시작 | 28 |
| 6.6.3 | 픽/밴 과정 | 28 |
| 6.6.4 | 선택 실수 | 29 |
| 6.6.5 | 챔피언 교환 | 29 |
| 6.6.6 | 픽/밴 이후 게임 시작 | 29 |
| 6.6.7 | 게임 시작 통제 | 30 |
| 6.6.8 | 클라이언트 로딩 지연 | 30 |
| 6.6.9 | 게임 내 대화 | 30 |
| 6.7 | 일시 중지 및 오류 | 30 |
| 6.7.1 | 용어의 정의 | 30 |
| 6.7.1.1 | 연결 끊김 | 30 |

| | | |
|---------|-------------------|----|
| 6.7.1.2 | 하드웨어 고장 | 30 |
| 6.7.1.3 | 서버 오류 | 31 |
| 6.7.1.4 | 플레이 중단 | 31 |
| 6.8 | 게임 재시작 및 판정승 | 31 |
| 6.8.1 | 정의 | 31 |
| 6.8.1.1 | 버그 | 31 |
| 6.8.1.2 | 사소한 버그 | 31 |
| 6.8.1.3 | 경기 진행이 가능한 버그 | 32 |
| 6.8.1.4 | 치명적인 버그 | 32 |
| 6.8.1.5 | 검증 가능한 버그 | 32 |
| 6.8.1.6 | 종료 상황 | 32 |
| 6.8.1.7 | 즉시 보고 | 33 |
| 6.8.1.8 | 기록 게임 | 33 |
| 6.8.2 | 기록 게임 판정 전 게임 재시작 | 33 |
| 6.8.3 | 기록 게임 판정 후 재시작 | 34 |
| 6.8.4 | 게임 재시작 절차 | 34 |
| 6.8.4.1 | 판정승 | 34 |
| 6.8.4.2 | 게임 재시작 제안 | 35 |
| 6.8.4.3 | 통제된 환경 | 35 |
| 6.8.4.4 | 챔피언 및 스킨 비활성화 | 35 |
| 6.8.5 | 게임 전 하드웨어 오작동 | 36 |
| 6.8.6 | 대회 재량 | 36 |
| 6.9 | 경기 후 절차 | 36 |
| 6.9.1 | 경기 결과 | 36 |
| 6.9.2 | 기술 문제 보고 | 36 |
| 6.9.3 | 게임 간 휴식 | 36 |
| 6.9.4 | 경기 간 휴식 | 37 |
| 6.9.5 | 경기 후 의무사항 | 37 |

| | | |
|-------|---|----|
| 6.9.6 | 미디어 의무사항 | 37 |
| 6.9.7 | 게임 몰수 결과 | 37 |
| 7. | 팀원 행동 | 38 |
| 7.1 | 고의성 무관 | 38 |
| 7.2 | 대회 행동 수칙 | 38 |
| 7.2.1 | 공모 | 38 |
| 7.2.2 | 승부 조작 | 38 |
| 7.2.3 | 경쟁 무결성 | 39 |
| 7.2.4 | 해킹 | 39 |
| 7.2.5 | 버그 악용 | 39 |
| 7.2.6 | 대리게임 | 39 |
| 7.2.7 | 부정 행위 | 39 |
| 7.2.8 | ICONS 재량 | 39 |
| 7.3 | 타인에 대한 선수의 행동 | 40 |
| 7.3.1 | 비속어 및 혐오 발언 | 40 |
| 7.3.2 | 폭력적 행동 | 40 |
| 7.3.3 | 와일드 리프트에서의 행위 | 40 |
| 7.3.4 | 괴롭힘 | 40 |
| 7.3.5 | 성희롱 | 41 |
| 7.3.6 | 차별과 명예 훼손 | 41 |
| 7.3.7 | 대회 주최자, ICONS, 라이엇 게임즈 및 와일드 리프트에 관한 발언 | 41 |
| 7.4 | 기타 금지된 행동 | 41 |
| 7.4.1 | 심판 방해 금지 | 41 |
| 7.4.2 | 허가되지 않은 의사소통 | 42 |
| 7.4.3 | 범죄 행위 | 42 |
| 7.4.4 | 기밀 유지 | 42 |
| 7.4.5 | 금품 공여 | 42 |
| 7.4.6 | 금품 수수 | 42 |

| | |
|-------------------------|----|
| 7.5 와일드 리프트 e 스포츠 규정 준수 | 43 |
| 7.5.1 페널티 대상 | 43 |
| 7.5.2 지시 불이행 | 43 |
| 7.5.3 서류 및 기타 요구 사항 | 43 |
| 7.5.4 페널티 | 43 |
| 7.5.5 정책 위반에 대한 페널티 | 44 |
| 7.5.6 선수 행동 조사 | 44 |
| 7.5.7 공표권 | 44 |
| 8. 대회 주최자와의 의사소통 | 46 |
| 9. 해석 및 구성 | 46 |
| 9.1 대회 주최자의 해석 권리 | 46 |
| 9.2 사업적 판단 | 46 |
| 9.3 언어 | 46 |
| 10. 규정의 의의 | 48 |
| 10.1 최종 결정 | 48 |
| 10.2 규정 변경 | 48 |
| 10.3 ICONS 의 최선의 이익 | 48 |
| 부록 | 49 |
| 건강 검진 | 49 |

배경 및 목적

라이엇 게임즈(이하 "라이엇")는 자사 게임인 리그 오브 레전드: 와일드 리프트(이하 "와일드 리프트")의 2022 와일드 리프트 ICONS 글로벌 챔피언십(이하 "Icons") 대회를 싱가포르에서 개최한다. 라이엇은 대회 주최자로서 ICONS 및 대회 중 진행될 모든 게임과 경기에 적용될 규정(이하 "ICONS 규정") 제정 권한을 가진다.

ICONS 규정은 (1) ICONS 에 참가하기 위해 팀("팀")을 등록한 개인(자연인), 단체 및/또는 그룹("소유주"), (2) 각 팀의 선수, 매니저, 코치, 구단주 및 기타 대리인에게 적용되며 구속력을 갖는다. 팀의 선수, 매니저, 코치, 구단주 및 기타 대리인을 "팀원"이라고 한다.

본 ICONS 규정은 와일드 리프트 국제대회 규정(이하 "국제 규정")을 보완하며 이를 대체하지 않는다. 국제 규정과 본 ICONS 규정이 상충하는 경우 라이엇에 대한 보호 수준이 가장 높은 조항(라이엇의 전적인 재량에 따라 결정)이 적용된다. 여기에 사용되었지만 달리 정의되지 않은 용어는 문맥상 달리 해석해야 하는 경우를 제외하고 국제 규정에 지정된 의미를 갖는다.

본 ICONS 규정에 따라 팀원과 라이엇 게임즈 간에 계약이 성립된다.

****각 팀원은 ICONS 에 참가하기 전에 본 ICONS 규정과 국제 규정을 읽고, 이해하고, 동의해야 한다.****

1. 대회 구조

1.1 용어 정의

1.1.1 게임

소환사의 협곡 맵에서 (a) 최종 목표 달성(넥서스 파괴), (b) 한 팀의 몰수패, (c) 판정승 중 한가지 상황이 먼저 발생하여 승자가 결정될 때까지 두 팀이 벌이는 경쟁 상황을 의미한다.

1.1.2 경기

3 게임 중 2 게임 승리("3 전 2 선승"), 5 게임 중 3 게임 승리("5 전 3 선승"), 7 게임 중 4 게임 승리("7 전 4 선승")와 같이 한 팀이 전체 게임의 과반수에서 승리할 때까지 플레이하는 게임의 세트를 뜻한다. 5 게임 중 3 게임을 승리하여 경기가 종료될 경우 "5 전 3 선승 경기"로 정의한다. 승리한 팀은 리그 형식에서는 1 승이 추가되고, 토너먼트 형식에서는 다음 라운드로 진출한다.

1.2 대회 일정

- 플레이-인 스테이지: 2022 년 6 월 14 일 화요일 ~ 2022 년 6 월 18 일 토요일
- 그룹 스테이지: 2022 년 6 월 21 일 화요일 ~ 2022 년 6 월 25 일 토요일
- 토너먼트 스테이지:
 - 8 강전: 2022 년 7 월 1 일 금요일 ~ 2022 년 7 월 2 일 토요일
 - 준결승전: 2022 년 7 월 5 일 화요일 ~ 2022 년 7 월 6 일 수요일
 - 결승전: 2022 년 7 월 9 일 토요일

1.3 대회 형식

1.3.1 자격

지역 예선 대회를 통해 선발된 24 개 팀이 ICONS 참가 자격을 얻게 된다. 각 지역의 첫 번째 시드 팀은 그룹 스테이지에 배정되며 나머지 팀은 플레이-인 스테이지에 배정된다. 지역별로 할당된 자리는 다음과 같다.

- 중국: 4
- 동남아시아: 4
- 브라질: 3
- 유럽, 중동, 아프리카: 3
- 라틴 아메리카: 3
- 대한민국: 3
- 일본: 2
- 북아메리카: 2

1.3.2 플레이-인 스테이지

열여섯 팀이 총 네 조로 나뉘게 되며 각 조에서 더블 엘리미네이션 대진을 진행하여 다음 스테이지로 진출할 두 팀을 선발한다. 승자 대진에서 승리한 팀은 각 조의 첫 번째 시드를 배정받고, 패자 대진에서 승리한 팀이 각 조의 두 번째 시드를 배정받는다. 각 경기는 3전 2선승제로 진행된다.

1.3.3 그룹 스테이지

플레이-인 스테이지에서 진출한 여덟 팀이 각 지역의 첫 번째 시드 팀을 만나게 된다. 총 열여섯 팀이 네 조로 나뉘게 되며 각 조에서 더블 엘리미네이션 대진을 진행하여 다음 스테이지인 토너먼트 스테이지로 진출할 팀을 선발한다. 승자

대진에서 승리한 팀은 각 조의 첫 번째 시드를 배정받고, 패자 대진에서 승리한 팀이 각 조의 두 번째 시드를 배정받는다. 각 경기는 3전 2선승제로 진행된다.

1.3.4 토너먼트 스테이지

1.3.4.1 8강전

그룹 스테이지 종료 후 각 조의 상위 두 팀씩 여덟 팀이 토너먼트 스테이지에 진출한다. 각 조의 1위 팀은 다른 조의 2위 팀과 대결하게 된다. 자세한 대진은 아래와 같다. 8강에서 진행될 네 경기는 모두 5전 3선승제로 실시된다. 각 8강 경기의 승자는 준결승에서 맞붙는다.

8강전 1 경기: A 그룹 1번 시드 vs. D 그룹 2번 시드

8강전 2 경기: C 그룹 1번 시드 vs. B 그룹 2번 시드

8강전 3 경기: B 그룹 1번 시드 vs. C 그룹 2번 시드

8강전 4 경기: D 그룹 1번 시드 vs. A 그룹 2번 시드

1.3.4.2 준결승전

4강은 8강 승리팀 간에 5전 3선승제 방식으로 진행되며 두 세트의 경기가 치러진다. 각 4강 경기의 승자는 결승전에서 맞붙는다.

8강전 1 경기 승리팀 vs. 8강전 2 경기 승리팀

8강전 3 경기 승리팀 vs. 8강전 4 경기 승리팀

1.3.4.3 결승전

대회 결승전은 준결승에서 승리한 두 팀 간의 7전 4선승제 방식으로 진행된다. 결승전에서 우승한 팀이 2022 ICONS 챔피언이 된다.

1.4 시드 및 그룹

팀들은 각각 소속된 지역 예선 대회 최종 순위 및 지역 성적에 따라 추첨 그룹에 편성된다.

1.4.1 플레이-인 스테이지 시드

1 그룹 - 브라질 #2, 중국 #2, 한국 #2, 동남아시아 #2

2 그룹 - 유럽, 중동, 아프리카 #2, 일본 #2, 라틴 아메리카 #2, 북아메리카 #2

3 그룹 - 브라질 #3, 중국 #3, 한국 #3, 동남아시아 #3

4 그룹 - 중국 #4, 유럽, 중동, 아프리카 #4, 라틴 아메리카 #3, 동남아시아 #4

각 그룹의 팀들은 네 조 중 한 조에 무작위 배정된다. 만약 같은 지역 소속의 다른 팀이 포함된 조에 배정된 경우, 해당 팀은 충돌 사항이 없는 다른 조에 배정된다.

1.4.2 그룹 스테이지 시드

1 그룹 - 중국 #1, 일본 #1, 한국 #1, 동남아시아 #1

2 그룹 - 브라질 #1, 유럽, 중동, 아프리카 #1, 라틴 아메리카 #1, 북아메리카 #1

3 그룹 - 플레이-인 스테이지 그룹의 1 위 팀들

4 그룹 - 플레이-인 스테이지 그룹의 2 위 팀들

각 그룹의 팀들은 네 조 중 한 조에 무작위 배정된다. 만약 같은 지역 소속의 다른 두 팀이 포함된 조에 배정되었거나 플레이-인 스테이지에서 2위를 차지한 팀이 이전에 플레이-인 스테이지에서 만난 1 위 팀과 같은 조에 배정된 경우, 해당 팀은 충돌 사항이 없는 다른 조에 배정된다.

1.5 상금

상금과 관련한 규정과 정책은 [여기](#)에서 확인할 수 있는 와일드 리프트 e 스포츠 - 국제 대회 규정을 따른다.

상금

| 순위 | 상금(미화) |
|------|-----------|
| 1 위 | \$640,000 |
| 2 위 | \$320,000 |
| 3 위 | \$160,000 |
| 4 위 | \$160,000 |
| 5 위 | \$80,000 |
| 6 위 | \$80,000 |
| 7 위 | \$80,000 |
| 8 위 | \$80,000 |
| 9 위 | \$40,000 |
| 10 위 | \$40,000 |
| 11 위 | \$40,000 |
| 12 위 | \$40,000 |
| 13 위 | \$40,000 |
| 14 위 | \$40,000 |
| 15 위 | \$40,000 |
| 16 위 | \$40,000 |

| | |
|-----------|--------------------|
| 17 위~24 위 | 총 \$80,000 |
| 총계 | \$2,000,000 |

2. 팀원의 참가 자격

2.1 선수 나이

16 번째 생일이 지나지 않아 만 16 세가 되지 않은 선수는 와일드 리프트 e 스포츠 대회에 참가할 수 없다.

2.2 복수 팀 소속

팀원이 동시에 두 개 이상의 팀을 위해 플레이하는 행위 및/또는 두 개 이상의 팀과 계약하는 행위는 금지되어 있다. 특정 팀원이 이러한 행동 또는 계약을 강행 및 체결하는 경우 대회 운영진은 상황이 종결되고 문제의 선수가 본 조항의 요구 조건을 충족할 때까지 해당 선수의 게임 참여를 무기한 제한할 수 있다.

2.3 거주 선수의 정의

“거주 선수”란 (i) 해당 예선 지역의 시민, 합법적인 영주권 취득자 또는 (ii) 기타 특수한 지위를 취득한 자(난민, 망명 등)를 의미한다.

2.4 거주 증명

선수가 거주 선수로 인증을 받으려면 지역 내 합법적 영주권을 증명해야 한다.

2.5 단일 거주 신분

선수는 여러 지역에서의 합법적인 거주 상태와 관계없이 한 번에 한 지역의 거주 선수로 활동할 수 있다. 새로운 지역으로 이동하는 선수는 이동 후 만 1 년이 지나기 전까지 이전 지역의 거주 선수 자격을 유지한다.

2.6 라이엇 직원 참가 금지

ICONS 개최 시점 또는 진행되는 기간 중 라이엇 게임즈(“RGI”) 및 계열사 직원으로 근무하는 자는 팀원으로 참가할 수 없다. “계열사”는 소유 또는 지배하거나, 소유주의

소유 또는 지배 하에 있거나, 소유주와 공동 소유 또는 지배 하에 있는 모든 개인 또는 기타 독립체로 정의한다. “지배”는 그와 같은 독립체의 책임자, 운영자, 관리자 또는 위탁 관리자를 직접 또는 간접적으로 선출, 임명 또는 승인하는 권력을 통해 또는 다른 방법으로 독립체의 정책 또는 관리를 어떠한 방법으로든 결정하는 권한을 의미한다.

3. 로스터 규정

모든 선수, 코치, 매니저 및 팀의 대표는 라이엇 참가자격 및 면책 확인서에 서명해야 한다. 대회 시작 24 시간 전까지 이 양식에 서명하지 않는 개인은 참가할 수 없다.

3.1 선발 라인업

각 팀은 ICONS 중 팀 선발 라인업에 5명의 선수("선발 선수")를 항상 유지해야 한다. 모든 팀은 의무적으로 한 명의 후보 선수를 운용해야 하며 최대 2명의 추가 선수를 후보 선수(이하 "후보 선수")로 등록하여 총 8명의 라인업을 꾸릴 수 있다.

3.2 로스터 확정

ICONS 에 참가하는 팀은 라이엇 관계자의 서면 동의가 없는 한 지역 예선 대회를 통해 ICONS 참가 자격을 얻은 이후에는 로스터에 선수를 추가하거나 제외할 수 없다.

3.3 지역 간 이동 정책 로스터 제한

팀은 국제 규정 제 2 항에 정의된 대로 선발 로스터의 선수 중 최소 3명을 팀의 홈 지역 출신 거주자로 선발해야 한다.

3.4 긴급 교체

경기 진행 도중 긴급 상황이 발생한다면 해당 팀에게 자격이 있는 후보 선수를 준비할 시간이 주어진다. 교체 선수를 찾을 수 없는 경우 해당 팀은 게임에서 몰수패 처리된다. 긴급 상황 여부에 대한 판단 권한은 라이엇 게임즈에게 있다. 대회 운영진은 해당 팀에게 긴급 상황에 대한 증명을 요구할 수 있다. 후보 선수는 팀의 로스터에 포함된 팀원이어야 한다.

3.5 코치

각 팀은 1 명의 코치를 등록할 수 있다. 팀에 코치가 등록되어 있을 경우 해당 코치는 팀의 모든 게임의 픽/밴 단계에 직접 참가할 수 있다. 각 팀의 픽/밴 단계에서 최대 2 명의 코치가 스테이지에 출입할 수 있다.

3.6 로스터 및 진영 선택 제출

3.6.1 플레이-인 스테이지 및 그룹 스테이지

첫 경기의 선발 라인업 변경 요청은 팀의 경기 하루 전 현지시간으로 오후 10 시까지 또는 해당 날짜의 마지막 게임 종료 후 한 시간 이내에 제출해야 하며, 둘 중 더 늦은 시각을 기준으로 한다. 또한, 진영 선택권이 있는 팀은 이 시한에 맞춰 첫 번째 게임의 진영 선택을 제출해야 한다. 시한 전에 진영 선택을 고지하지 않으면 자동으로 파랑 진영에 배정된다.

3.6.2 토너먼트 스테이지

팀은 첫 게임의 선발 라인업을 현지시간으로 경기 이틀 전 오후 10 시까지 제출해야 한다. 또한, 진영 선택권이 있는 팀은 이 시한에 맞춰 첫 번째 게임의 진영 선택을 제출해야 한다. 시한 전에 진영 선택을 고지하지 않으면 자동으로 파랑 진영에 배정된다.

3.6.3 당일 선수 교체 및 진영 선택

팀의 그 날 첫 번째 경기 종료 후 선수를 교체하고자 할 경우, 다음 예정 게임 시작(픽/밴 과정이 시작되면 다음 게임이 시작된 것으로 간주) 전에 주심에게 선수 교체를 고지해야 한다. 이때 다음 예정 게임이란 선수를 교체하려는 팀의 다음 게임이 아니라 다음 순서로 방송 예정인 게임을 뜻한다.

팀은 경기 중(즉, 3전 2선승 또는 5전 3선승 또는 7전 4선승제 경기의 게임 사이)에 선수를 교체할 수 있다. 각 팀은 게임이 끝난 직후, 넥서스가 파괴되고

2 분 이내에 대회 운영진에게 선수 교체를 알리고 승인받아야 한다. 게임 간 진영 선택 시에도 같은 시간이 적용된다.

4. 선수 장비

선수 장비와 관련한 규정과 규율은 [여기](#)에서 확인할 수 있는 와일드 리프트 e 스포츠 – 국제 대회 규정을 따른다.

오프라인(실시간/LAN) 경기에 참가하는 모든 선수에게 휴대 전화가 지급된다. 경기에 사용될 휴대 전화는 해당 선수의 탈락 또는 대회 기간 종료 중 한 가지 상황이 먼저 발생할 때까지 라이엇 운영진 및 라이엇 파트너 운영진이 검사 및 보관한다. 에뮬레이터, 태블릿, 컨트롤러, 손가락 연장 도구, 키보드, 마우스 및 기타 물리적인 연장 도구의 사용은 금지된다.

핑거 슬리브의 사용은 허용된다. 대회 운영진이 지급하지 않은 개인 전화 케이스의 사용 또는 휴대 전화의 개조(편의성 향상을 위해 그립 또는 링 등을 부착하는 행위 등)는 금지된다.

5. 대회장과 대회 구역 배치

5.1 대회장 접근 일반사항

사전에 운영진에게 달리 승인을 받지 않는 한, 공식 대회 경기 장소의 제한 구역은 대회 참가 팀원만 이용할 수 있다. 대회 경기 참석 허가는 전적으로 대회 운영진의 재량에 따르도록 한다.

대회장 출입은 항상 제한된다. 대회 운영진이 출입을 요청한 경우에만 팀원이 대회장에 출입할 수 있다.

대회장 입구는 입장 시 체온 측정 시행 등 대회 안전 규정에 따라 관리된다.

5.2 경기 구역

“경기 구역”이란 경기 플레이에 사용되는 대회용 기기를 둘러싼 인접 구역을 의미한다. 경기가 진행되는 동안 경기 구역에는 팀원 중 현재 플레이하고 있는 선발 선수만 있어야 한다.

5.2.1 팀 코치

지정된 헤드 코치는 경기 준비 단계와 픽/밴 단계 중에는 경기 구역에 위치해야 하지만, 픽/밴 단계가 완료되면 경기 구역에서 나와야 하며 게임이 종료될 때까지 다시 들어갈 수 없다.

5.2.2 팀 매니저

매니저는 경기 준비 단계 중에는 경기 구역에 들어갈 수 있지만, 픽/밴 단계 이전에 경기 구역에서 나와야 하며 게임이 종료될 때까지 다시 들어갈 수 없다.

5.2.3 무선 기기

선수들이 픽/밴 단계, 일시 정지, 일시 정지 후 경기 재개, 세트 게임 사이 휴식 시간을 비롯하여 현재 플레이에 참가하는 동안에는 휴대 전화, 태블릿 등 무선

기기는 경기 구역에서 허용되지 않는다. 대회 운영진은 경기장에서 기기를 회수하고 경기가 종료된 후 선수에게 돌려주며 선수는 운영진의 재량에 따라 페널티의 대상이 될 수 있다.

5.2.4 음식 및 음료 제한

경기 구역 내에는 음식 반입이 허용되지 않는다. 음료는 라이엇 게임즈가 제공한 재밀봉이 가능한 용기에 담긴 경우에만 경기 구역에 가지고 들어갈 수 있다. 대회 운영진은 요청이 있을 시 이와 같은 용기를 선수에게 제공한다.

5.3 연습 구역

연습 구역("허들 룸"이라고도 함)에는 선수들이 자신의 공식 경기가 시작되기 전에 연습할 수 있도록 대회에서 지정한 휴대 전화가 준비된다. 연습 구역은 팀원만 사용할 수 있으며 대회 운영진이 재량에 따라 이용을 허락할 수 있다.

5.4 기타 팀원 대기 구역

기타 팀원 대기 구역은 선수들이 경기 구역 외 별도의 공간에서 휴식을 취하고 친목을 도모할 수 있도록 대회 장소 내에 마련된 구역으로, 대회 운영진이 시기에 따라 정한다. 대회 운영진이 달리 특별 권한을 부여하지 않는 한, 해당 구역은 팀원만 이용할 수 있다.

5.5 제한 사항

5.5.1 대기실

팀원은 대회 운영진의 승인 없이 소속 대기실에서 나갈 수 없다. 대회 운영진이 달리 지시하지 않는 한, 팀원은 게임이 끝날 때마다 즉시 대기실로 복귀해야 한다.

5.5.2 식사

대회장에서 팀원을 위한 식사는 제공되지 않는다.

5.5.3 방문객

대회장에 외부 방문객의 입장은 항상 금지된다.

5.5.4 마스크

경기 구역을 제외하면 팀원은 대회장 내에서 항상 마스크를 착용해야 한다.

6. 경기 절차

6.1 일정 변경

대회 운영진은 단독 재량에 따라 지정된 날짜 내에서 경기 일정 순서를 변경 및/또는 경기 날짜를 다른 날짜로 변경하거나 경기 일정을 수정할 수 있다. 대회 운영진이 경기 일정을 수정하는 경우 모든 팀에게 최대한 신속히 통보한다.

6.2 로비 도착

선수는 대회 운영진이 지정한 시간을 넘기지 않고 게임 로비에 접속해야 한다.

6.3 심판의 역할

6.3.1 주심

“주심”은 경기 전, 도중 및 직후에 발생하는 모든 경기 관련 문제, 질문 및 상황에 대한 판단을 내릴 책임이 있는 대회 운영진을 의미한다. 관리 사항에는 다음이 포함되나 이에 국한되지 않는다.

- 경기 전 팀의 라인업 확인
- 가능한 경우, 선수 주변 장치 및 경기 구역 확인 및 모니터링
- 경기 시작 선언
- 플레이 중 일시 중지/재개 명령
- 경기 중 규정 위반에 대한 제재 및 징계 조치
- 본 ICONS 규정과 국제 규정에 따라 게임 일시 중지, 게임 중단 등 모든 경기 관련 결정
- 경기 종료 선언 및 결과 발표

6.3.2 심판

“심판”은 대회 주최자를 대신해 주심의 지시, 검토 및 관리에 따라 역할을 수행하는 대회 운영진을 의미한다. 심판은 다음에 대한 책임이 있다.

- 가능한 경우, 경기 구역에 대한 접근 허용 또는 거부
- 주심과 다른 대회 운영진이 지시한 보안 지침을 수행하거나 본 ICONS 규정 및/또는 국제 규정 지원
- 선수 체크리스트를 관리하고 선수가 어떠한 행동을 취하거나 취하지 않도록 지시하는 것을 포함하여 본 ICONS 규정 및 국제 규정 시행
- 게임 내/외에서 발생한 모든 문제에 대해 선수와 의사소통
- 요청이 있을 경우 버그 악용 설명

6.3.3 최종 결정

본 규정의 해석과 선수 자격, 대회 개최 및 일정, 부정 행위에 대한 페널티와 관련된 모든 결정권은 주심이 단독으로 행사하며, 주심의 결정이 곧 최종 결정이다. 본 규정과 관련하여 주심이 내린 결정에 이의를 제기할 수는 없으며, 주심의 결정은 금전적 손해배상 청구나 기타 제소의 대상이 되지 않는다.

6.4 대회용 패치

모든 게임은 충분한 테스트 기간을 거친 라이브 서버에서 사용 가능한 최신 패치로 플레이된다. 대회용 패치의 변경은 라이엇 게임즈의 단독 재량에 따라 진행된다.

6.4.1 신규 챔피언

신규 챔피언은 라이브 패치 출시 후 7 일까지 자동으로 사용이 제한된다. 예: 챔피언 A가 2월 5일에 출시된 경우 챔피언 A는 2월 12일부터 모든 경기에서 사용이 가능하다.

6.4.2 추가 제한 사항

아이템, 챔피언, 스킨, 룬, 소환사 주문에 알려진 버그가 있거나 있다고 의심되는 경우 또는 대회 운영진의 재량에 따라 결정된 다른 이유로 인해 경기 전 또는 경기 중 언제든지 제한이 추가될 수 있다.

6.5 경기 전 설정

6.5.1 선수 계정

ICONS 가 진행되는 동안 모든 선수는 라이엇 게임즈에서 제공한 대회용 계정과 사전에 등록된 라이엇 아이디를 사용한다. 통일성을 위해 모든 선수는 소속 팀 태그를 이름 앞에 표시해야 한다. 팀 태그의 길이는 최대 3 자까지 가능하다.

대회용 계정은 대회 운영진으로부터 제공된다. 선수는 계정 준비를 정상적으로 완료했음을 경기 시작 전마다 확인해야 한다. 대회의 공정성과 원활한 생방송 스트리밍을 위해 운영진은 개인적인 사정으로 필요한 계정 설정을 마치지 못한 선수에게 경기 시작 전 디버깅 단계 혹은 준비 단계에서 추가 시간을 제공하지 않는다.

6.5.2 설정 시간

선수에게는 경기 준비를 완전히 마칠 수 있도록 경기 시작 전 설정을 위한 시간이 지정된다. 대회 운영진은 경기 일정의 일부로 선수와 팀에게 예정된 설정 시간을 공지한다. 대회 운영진은 언제든지 일정을 변경할 수 있다. 선수들이 경기 구역으로 입장하면 설정 시간이 시작된 것으로 간주되어 현장의 대회 운영진 혹은 심판의 허가 없이는 경기 구역을 벗어날 수 없으며 허가를 받은 경우에도 반드시 대회 운영진과 함께 이동해야 한다. 모든 선수는 자리에 앉는 즉시 경기 전 체크리스트를 주어진 시간 내에 확인 및 작성하여 심판에게 전달해야 한다.

6.5.2.1 경기 전 체크리스트

다음 항목을 검토하고 확인해야 한다.

- 장비의 제공이 완료되었음을 확인
- 팀 음성 채팅 및 게임 내 사운드 디버깅 완료 확인
- 선수 아이디, 챔피언, 스킨 상태 확인
- 준비 계획이 올바르게 이행되었음을 확인
- 모든 게임 내 설정 디버깅이 완료되었음을 확인

[3]분 내에 체크리스트 각 항목의 완료 상태를 확인한 후 본 체크리스트 카드를 주심에게 제출한다. 카드를 제출함으로써 위 내용을 검토하고 동의했음을 확인한다. 본 체크리스트의 항목은 일시 중지의 공식적인 사유가 될 수 없다. 상기 문제로 인해 이 경기의 결과를 번복하거나 이의를 제기할 수 없다.

6.5.3 장비의 기술적 오류

선수는 설정 과정 중 어느 단계에서든 장비 문제를 발견하는 경우 즉시 심판 또는 대회 운영진에게 통보해야 한다.

6.5.4 경기 시작 시간 준수

선수는 할당된 시간 내에 설정 과정 중의 모든 문제를 해결해야 하며 경기는 예정된 시간에 시작되어야 한다. 지연에 대한 제재는 대회 운영진의 재량에 따라 산정될 수 있다.

6.5.5 선수 준비 완료 상태

경기가 시작되기 5분 전까지 심판은 각 선수의 설정이 완료되었는지 확인한다. 출전 선수 10명 모두 설정 완료가 확인 후에는 어떤 선수도 워밍업 경기를 수행할 수 없다.

6.5.6 경기 로비 생성

ICONS 에서 진행되는 모든 경기는 대회 주최자가 생성한 경기 로비에서 플레이된다. 공식 경기 로비 생성 방식은 대회 운영진이 결정한다. 경기 로비의 점검이 끝난 후 선수는 심판에 지시에 따라 로비에 입장한다.

6.5.7 경기 전 의무사항

선수는 경기 전 의무사항(미디어 출연, 인터뷰, 경기 관련 사안 논의 등을 포함하되 이에 국한되지 않음)에 대해 통보를 받는다.

6.5.8 미디어 의무사항

팀은 당일 경기 선발로 출전할 예정인 선수 한 명 이상을 15분 이상 미디어에 출연할 수 있도록 해야 한다. 선수가 ICONS 전체에서 최소 두 번의 경기에 선발로 출전한 경우 대회 중 적어도 한 번은 미디어에 출연해야 한다. 팀은 한 명의 선수를 4번 연속 경기 당일 미디어에 출연시킬 수 없다.

6.6 경기 설정 및 플레이 제한 사항

6.6.1 진영 선택

ICONS 플레이-인 스테이지 및 그룹 스테이지의 경우, 진영은 사전에 임의로 선택된다. 토너먼트 스테이지 진영은 그룹 스테이지에서 더 높은 시드를 획득한 팀이 선택한다. 첫 게임 이후의 모든 게임에서는 이전 게임에서 패배한 팀이 진영 선택권을 갖는다. 대전의 진영 선언은 첫 번째 게임 이후 게임 간에 결정된다. 각 게임에서 진영 선택권을 가진 팀(이전 게임에서 패한 팀)은 넥서스가 파괴된 후 2분 이내에 다음 게임의 진영을 선택해야 한다. 이 시한은 선수 교체 고지 시한과 동일하다. 코치는 심판에게 팀의 진영 선택을 알려야 한다.

6.6.2 픽/밴 과정 시작

10 명의 선수 모두가 공식 게임 로비에 합류하면 심판 또는 대회 운영진은 양 팀에게 밴/픽 단계에 대한 준비가 되었는지 확인을 요청한다. 양 팀의 준비 완료 확인 후 심판 또는 대회 운영진은 룸 소유자에게 게임을 시작할 것을 지시한다.

6.6.3 픽/밴 과정

픽/밴 과정은 다음의 스네이크 드래프트 형식에 따라 진행된다.

1 단계:

- 블루 진영팀이 하나의 챔피언 밴
- 레드 진영팀이 하나의 챔피언 밴
- 블루 진영팀이 하나의 챔피언 밴
- 레드 진영팀이 하나의 챔피언 밴
- 블루 진영팀이 하나의 챔피언 밴
- 레드 진영팀이 하나의 챔피언 밴
- 블루 진영팀이 첫 번째 챔피언 선택
- 레드 진영팀이 첫 번째 챔피언 선택
- 레드 진영팀이 두 번째 챔피언 선택
- 블루 진영팀이 두 번째 챔피언 선택
- 블루 진영팀이 세 번째 챔피언 선택
- 레드 진영팀이 세 번째 챔피언 선택

2 단계:

- 레드 진영팀이 하나의 챔피언 밴
- 블루 진영팀이 하나의 챔피언 밴

- 레드 진영팀이 하나의 챔피언 밴
- 블루 진영팀이 하나의 챔피언 밴
- 레드 진영팀이 네 번째 챔피언 선택
- 블루 진영팀이 네 번째 챔피언 선택
- 블루 진영팀이 다섯 번째 챔피언 선택
- 레드 진영팀이 다섯 번째 챔피언 선택

6.6.4 선택 실수

챔피언 픽 또는 밴을 잘못 선택한 경우, 실수를 한 팀은 상대 팀이 다음 선택을 확정하기 전에 심판 또는 대회 운영진에게 이를 알려야 한다. 이때 해당 팀은 대회 운영진에게 원래 의도한 픽을 함께 전달해야 한다. 상대팀이 다음 선택을 하기 전에 알린 경우 실수를 바로잡을 수 있도록 해당 과정을 재시작하여 픽 또는 밴을 잘못 선택하기 전의 지점으로 돌아갈 수 있다. 실수를 한 팀이 대회 운영진에게 알리기 전에 다음 선택이 확정되면 잘못 선택한 내용은 변경할 수 없는 것으로 간주된다.

6.6.5 챔피언 교환

각 팀은 교환 단계가 종료되기 20 초 전까지 모든 챔피언 교환을 완료해야 한다. 20 초가 지난 후에 발생한 교환은 인정되지 않는다. 대회 운영진은 픽/밴 과정을 다시 시작해 마지막 픽/밴 단계로 돌아가 각 선수가 20 초가 지나기 전에 선택한 챔피언으로 플레이하도록 요구할 수 있다.

6.6.6 픽/밴 이후 게임 시작

대회 운영진이 달리 명시하지 않는 한, 밴/픽 과정이 완료된 직후 게임이 시작된다. 이때 운영진은 팀원이 작성한 메모를 포함하여 경기 구역에서 모든 인쇄물을 수거한다. 선수는 밴/픽이 완료되는 순간부터 해당 게임이 시작될 때("자유 시간")까지 게임을 종료하는 것이 허용되지 않는다.

6.6.7 게임 시작 통제

게임 시작에 오류가 있거나 게임 시작과 밴/픽 과정을 분리해야 할 필요가 있다고 대회 운영진이 결정하는 경우 대회 운영진은 게임 시작을 통제할 수 있으며 모든 선수는 이전에 완료된 유효 밴/픽 과정에 따라 챔피언을 선택한다.

6.6.8 클라이언트 로딩 지연

Bugsplat, 연결 끊김 또는 기타 오류로 인해 로딩 과정이 중단되고 게임 시작 시 선수가 게임에 참여할 수 없게 되면 10 명의 선수가 모두 게임에 연결될 때까지 즉시 게임을 일시 중지해야 한다.

6.6.9 게임 내 대화

경기가 진행되는 도중 선수들은 [전체] 채널을 통해 도발적이거나 모욕적인 메시지를 보내거나 [전체] 채널에서 너무 잦은 메시지를 보낼 수 없다. 플레이어 조작 실수 등의 사유는 용인되지 않는다.

6.7 일시 중지 및 오류

6.7.1 용어의 정의

6.7.1.1 연결 끊김

와일드 리프트 게임 클라이언트, 플랫폼, 네트워크 또는 선수 하드웨어의 문제로 인해 선수의 게임 연결이 끊어지는 것을 의미한다.

6.7.1.2 하드웨어 고장

기기를 포함한 모든 하드웨어의 오작동을 의미한다.

6.7.1.3 서버 오류

와일드 리프트 서버의 문제로 인해 특정 게임에서 모든 선수의 접속이 종료되는 것을 의미한다. 서버 오류가 발생할 경우 게임 재시작 또는 제 6.8.4.1 항에 따른 판정승이 진행될 수 있다.

6.7.1.4 플레이 중단

일시 중지가 발생할 경우 모든 선수는 휴대 전화를 양손과 함께 내려놓아야 한다. 일시 중지된 동안 선수들 간의 의사소통은 전면 금지된다. 구체적으로, 선수들은 심판과 대화할 수 있지만, 이는 게임 중단 사유를 밝히고 문제를 해결하기 위해 대화를 지시받았을 경우에만 가능하다. 대회 운영진의 판단에 따라 게임 중단이 필요 이상으로 길어지는 경우 심판의 단독 재량하에 각 팀은 게임 재개 전에도 경기 상황을 논의할 수 있다.

6.8 게임 재시작 및 판정승

6.8.1 정의

6.8.1.1 버그

잘못되거나 예기치 않은 결과를 초래하거나 게임의 의도치 않은 작동을 유발하는 오류, 결함, 실패 또는 장애를 의미한다.

6.8.1.2 사소한 버그

선수의 불편을 초래하는 정도에 그치는 버그를 의미한다. 여기에는 게임 통계나 게임 플레이 방식을 최적이 아닌 방법으로 변경하는 버그가 포함될 수 있으며 필요한 경우 버그 수정 없이 계속 플레이할 수 있다. 이러한 버그는 게임 재시작의 사유가 될 수 없다.

6.8.1.3 경기 진행이 가능한 버그

게임의 공정성을 크게 해치지 않는 버그를 의미한다. 게임 내에서는 해결이 어려운 버그지만 완화 방법이 있는 경우(예: 와일드 리프트 클라이언트나 기기 재시작)도 여기에 해당한다. 또는 다른 게임 내 기능을 통해 버그의 영향을 완화할 수 있는 상황이 포함될 수 있다. 대회 운영진은 재시작을 허용하지 않고 플레이를 계속 진행한다.

이 범주에는 "지정 알림"에 따라 제공된 버그, 즉 크로노브레이크나 게임 재시작이 불가능하다고 미리 통지한 버그(일반적으로 챔피언, 아이템 또는 환경 상호 작용 및 지속적인 효과 관련 버그)가 포함된다. 이러한 효과나 상호작용은 문제의 챔피언이나 스킨, 아이템을 금지하지 않고는 피하거나 완화할 방법이 없으므로 이러한 버그에는 재시작을 적용할 수 없고 플레이를 지속할 수밖에 없다.

6.8.1.4 치명적인 버그

선수의 게임 내 경기력을 심각하게 저해하거나, 게임 통계 또는 게임 플레이 방식을 크게 변경하거나, 외부 환경 조건을 제대로 유지할 수 없는 상황을 유발하는 버그를 의미한다. 해당 버그가 선수의 경기력을 저해하는지 여부는 대회 운영진의 단독 재량으로 결정된다.

6.8.1.5 검증 가능한 버그

확실히 존재하며 선수 오류로 발생하지 않은 버그 또는 치명적 버그를 의미한다. 읍저버는 문제가 되는 장면을 재생해 보고 버그 또는 치명적인 버그를 확인할 수 있어야 한다.

6.8.1.6 종료 상황

게임을 재시작해야만 하는 버그 또는 기타 상황을 의미한다. 이러한 상황에는 (i) 치명적 버그의 사례, (ii) 해결할 수 없는 버그(챔피언이나 스킨을 비활성화해야 하는 버그 포함) 또는 (iii) 대회 운영진의 재량에

따라 게임을 지속할 수 없다고 판단되는 기타 사례(환경 문제와 치명적인 하드웨어 고장 포함)가 포함된다.

6.8.1.7 즉시 보고

본 규정에 따라 하드웨어 이상으로 의심되는 증상을 포함한 모든 버그를 인지한 선수는 이 사실을 대회 운영진에게 알려야 한다. 양 팀이 서로 교전 중인 경우와 같이 버그를 인지한 즉시 대회 운영진에게 알리기 어려운 상황이 존재할 수 있으며, 대회 운영진은 교전이 끝날 때까지 버그 사실을 알릴 수 없는 상황에 해당했는지를 판단할 수 있다.

6.8.1.8 기록 게임

10 명의 선수가 모두 로딩이 완료되고 서로 의미 있는 교전이 발생한 수준의 게임을 의미한다. 기록 게임("GOR")으로 간주되면 재시작이 허용될 수 있는 기간이 끝나고 해당 시점부터 게임이 "공식적"으로 간주된다. 기록 게임으로 판정하는 상황의 예는 다음과 같다.

- 상대 팀 선수 간에 시야가 구축되는 경우
- 미니언, 정글 몬스터, 구조물 또는 적 챔피언에게 일반 공격 또는 스킬 공격이 적중하는 경우
- 강을 떠나거나 적 정글과 연결된 수풀에 들어가는 행위를 포함하여 상대의 정글에 선수가 진입하거나, 시야를 확보하거나, 스킬을 사용하는 경우
- 게임 내 타이머가 30 초(00:00:30)에 이르는 경우

6.8.2 기록 게임 판정 전 게임 재시작

기록 게임으로 판정되지 않은 경우 게임을 재시작할 수 있는 상황의 예시는 다음과 같다.

- 게임 로비 단계와 경기 시작 사이에 선수가 버그로 인해 룬이나 UI 설정이 올바르게 적용되지 않았음을 발견하는 경우. 이때 선수는 해당 설정을 조정하기 위해 게임을 일시 중지할 수 있다. 설정을 올바르게 조정할 수 없는 경우, 게임을 재시작할 수 있다.
- 대회 운영진이 기술적인 문제로 게임을 정상적으로 재개할 수 없다고 판단하는 경우(미니언 생성과 같은 특정 게임 이벤트에 대비해 팀이 올바른 위치에 자리 잡을 수 없는 등의 상황)
- 기록 게임 판정 후 재시작이 가능한 모든 상황

6.8.3 기록 게임 판정 후 재시작

기록 게임 판정 후, 게임을 재시작할 수 있는 상황의 예시는 다음과 같다.

- 경기 중 언제든지 게임에 해결 불가능한 상황이 발생하는 경우
- 대회 운영진이 공정한 게임을 훼손할 수 있는 환경 조건이 있다고 판단하는 경우(예: 과도한 소음, 날씨, 안전상의 위험 등)

6.8.4 게임 재시작 절차

6.8.4.1 판정승

종료 상황에서 대회 운영진이 게임 재시작을 선언하려는 경우, 대회 운영진은 먼저 한 팀에게 판정승을 부여해야 하는지 여부를 고려해야 한다.

대회 운영진은 단독 재량으로 팀이 합리적인 정도의 확실성으로 패배를 피할 수 없다고(즉, 게임을 재개해도 이길 수 없음) 결정할 수 있다. 대회 운영진은 팀이 합리적인 정도의 확실성으로 패배를 피할 수 없다고 결정하는 데 있어 다음 기준 중 하나 또는 모두를 사용할 수 있으나 의무 사항은 아니다.

- 골드 차이. 한 팀의 총 골드가 90,000 미만이며 양 팀의 골드 차이가 불리한 팀이 기록한 골드 획득량의 33%를 초과하는 경우
- 남은 포탑 수 차이. 두 팀 간의 남은 포탑 수 차이가 6 개 이상인 경우
- 플레이어 수 차이. 두 팀 간 살아있는 챔피언의 수 차이가 4 명 이상이며 사망한 모든 챔피언들의 부활 대기시간이 최소 25 초 이상인 경우
- 승패가 명백한 상황. 기술적인 어려움이 있을 때 대회 운영진이 모든 상황이 특정 팀에게 유리하다고 판단하는 경우

6.8.4.2 게임 재시작 제안

대회 운영진이 판정승을 부여하지 않은 경우, 한 팀 또는 두 팀 모두 버그로 인해 크게 불이익을 받았는지를 판단하고, 크게 불이익을 받은 팀에게는 게임을 재시작할 기회를 제공한다. 크게 불이익을 받은 팀이 게임 재시작을 수락하면 본 조항에 따라 게임이 즉시 재시작된다. 큰 불이익을 받은 상황에서만 재시작을 제안할 수 있다. 서버 오류 등의 해결 불가능한 상황이 발생하면 대회 운영진은 각 팀에게 게임 재시작 기회를 제공하지 않고 즉시 재시작할 수 있다.

6.8.4.3 통제된 환경

아직 기록 게임(GOR)이 되지 않은 게임을 재시작하는 경우 픽/밴이나 소환사 주문 등을 포함하는 설정이 보존될 수 있다. 하지만 기록 게임으로 이미 판정된 경우 대회 운영진은 어떠한 설정도 유지할 수 없다.

6.8.4.4 챔피언 및 스킨 비활성화

챔피언 버그로 인해 게임이 재시작되는 경우는 기록 게임 판정 여부와 관계없이 픽/밴을 포함한 설정이 유지되지 않는다. 또한 해당 챔피언은 버그가 완전히 제거 가능한 특정 게임 요소에서 기인한 것(예: 사용

금지할 수 있는 스킨)으로 판명되지 않는 한 적어도 해당일의 모든 잔여 경기에서는 플레이할 수 없게 된다.

6.8.5 게임 전 하드웨어 오작동

하드웨어 오작동으로 게임 시작이 지연되는 경우 대회 운영진은 문제를 해결할 시간을 최대 15 분까지 제공할 수 있다. 오작동 발생 팀이 15 분 이내에 충분한 해결 가능성을 보이지 않는 경우, 대회 운영진은 단독 재량하에 해당 게임의 일정을 변경하거나 오작동이 발생한 팀의 몰수패를 제안할 수 있다.

6.8.6 대회 재량

대회 운영진은 대회의 성공적인 운영을 위해 필요하다고 판단되는 경우 어떤 게임이든 재시작할 수 있다. 이 권한은 본 규정에서 명시되지 않은 내용으로 인해 제한될 수 없다. 모든 게임 재시작은 라이엇 게임즈의 심의 및 검토 대상이다.

6.9 경기 후 절차

6.9.1 경기 결과

대회 운영진은 경기 결과를 확인하고 기록한다.

6.9.2 기술 문제 보고

선수는 발생하는 모든 기술적인 문제를 대회 운영진에게 알려야 한다.

6.9.3 게임 간 휴식

해당 사항이 있을 경우 대회 운영진은 선수에게 경기의 다음 게임이 시작되기 전까지 남은 시간을 알린다. 게임 간 표준 전환 시간은 8 분이며 이는 마지막 게임의 라운드로부터 선수가 다음 게임을 대비해 착석해야 하는 시점까지이다. 해당 사항이 있을 경우, 양 팀 모두 심판 또는 대회 운영진을 통해 모든 선수가 준비를 마쳤음을 확인하면(LAN 대회의 경우 착석까지 확인) 즉시 다음 게임이 진행된다.

6.9.4 경기 간 휴식

경기 간 전환을 위한 표준 시간은 12 분이며 마지막 경기 라운드로부터 이 시간이 지나면 모든 선수가 다음 게임을 대비해 착석한 상태여야 한다. 다음 경기는(해당하는 경우) 양 팀이 모든 선수가 게임 준비를 마치고 착석했다고(LAN 대회의 경우) 심판 또는 대회 운영진에게 확인하는 즉시 시작된다. 심판 또는 대회 운영진이 지정한 시간 내에 모든 선수가 플레이 준비를 마치지 않은 경우(착석까지 포함해야 하는 상황인 경우 착석 포함), 해당 팀은 게임 시작 지연으로 제재될 수 있다.

6.9.5 경기 후 의무사항

선수들은 미디어 출연, 인터뷰, 경기 관련 사안 논의 등을 포함하는 경기 후 의무 사항에 대해 안내를 받는다.

6.9.6 미디어 의무사항

팀은 당일 경기에 선발로 출전한 선수 한 명 이상을 15 분 이상 미디어에 출연할 수 있도록 해야 한다. 선수가 ICONS 전체에서 최소 두 번의 경기에 선발로 출전한 경우 대회 중 적어도 한 번은 미디어에 출연해야 한다. 팀은 한 명의 선수를 4 번 연속 경기 당일 미디어에 출연시킬 수 없다.

6.9.7 게임 몰수 결과

경기가 몰수된 경우 결과는 경기를 이기기 위해 필요한 최소 스코어로 기록된다(예: 단판승제에서 1 대 0, 3 전 2 선승제에서 2 대 0, 5 전 3 선승제에서 3 대 0, 7 전 4 선승제에서 4 대 0 등). 몰수된 경기에서 다른 통계는 기록되지 않는다.

7. 팀원 행동

7.1 고의성 무관

다르게 명시되지 않는 한 본 규정 위반이나 침해는 고의성 여부와 무관하게 처벌할 수 있다. 규정 위반 및 침해 시도 역시 처벌 대상이다.

7.2 대회 행동 수칙

다음과 같은 행위는 대회 운영진의 재량에 따라 불공정한 플레이로 간주되어 페널티를 받을 수 있다.

7.2.1 공모

공모는 다른 사람을 속이거나 기만하는 협력 또는 음모로 정의한다. 이러한 협력 또는 음모는 선수, 팀 및/또는 조직 간에 발생할 수 있으며 이에 국한되지 않는다. 공모는 아래 항목 등을 포함하지만 이에 국한되지 않는다.

- 선수가 게임에서 합리적인 경쟁 기준에 따르지 않고 불성실하게 플레이하는 경우
- 다른 팀과 사전에 상금 및/또는 기타 형태의 보상을 나누기로 합의하는 경우
- 전자기기 또는 기타 방법으로 외부공모자와 선수 간에 신호를 주고받는 행위
- 보상 또는 기타 이유로 인해 고의로 게임을 지거나 다른 선수에게 그렇게 하도록 유도하는 행위

7.2.2 승부 조작

팀원은 법률 또는 본 규정에서 금지하는 수단을 사용하여 게임 또는 경기 결과에 영향을 주는 데 동의하거나, 이를 제안하거나, 공모하거나, 시도할 수 없다.

7.2.3 경쟁 무결성

팀은 모든 게임 내에서 항상 최선을 다해야 하며, 우수한 스포츠맨 정신, 정직성 또는 공정한 플레이 원칙에 위배되는 행동을 지양해야 한다.

7.2.4 해킹

해킹은 특정 개인이 선수, 팀 또는 선수나 팀을 대신해 대회용 기기, 서버, 인터넷 연결 또는 와일드 리프트 게임 클라이언트를 개조하는 행위를 의미한다.

7.2.5 버그 악용

버그 악용은 우위를 점하기 위해 고의적으로 버그를 사용하는 행위를 의미한다. 악용에는 알려진 버그 또는 대회 운영진이 정상적으로 작동하지 않는다고 판단한 와일드 리프트의 기능 등을 고의적으로 사용하는 등의 행위가 포함된다.

7.2.6 대리게임

다른 선수의 계정으로 플레이하거나 타인이 다른 선수의 계정으로 플레이하도록 유도, 설득, 권유 또는 지시하는 행위를 의미한다.

7.2.7 부정 행위

모든 종류의 부정 행위 장치 및/또는 프로그램 또는 이와 유사한 부정 행위 방법(예: 장치 및 손을 사용한 신호 전달 등)의 사용을 의미한다.

7.2.8 ICONS 재량

정정당한 게임 플레이를 위해 대회에서 설정한 기준 및/또는 이러한 규칙을 위반한다고 대회 운영진이 판단하는 기타 모든 행위의 이행 또는 불이행 및 동작을 의미한다.

7.3 타인에 대한 선수의 행동

7.3.1 비속어 및 혐오 발언

팀원은 외설적이거나, 불쾌함을 유발하거나, 저속하거나, 모욕적이거나, 위협적이거나, 폭력적이거나, 비방적이거나, 중상적이거나, 명예를 훼손하거나 공격적이거나 무례한 발언을 사용해서는 안 되며 증오 또는 차별 행위를 조장 또는 선동할 수 없다.

7.3.2 폭력적 행동

대회 운영진, 상대 팀원 또는 관중에 대한 폭력적인 행동은 용인되지 않는다. 반복적으로 에티켓을 지키지 못하는 경우(다른 선수의 휴대 전화, 신체 또는 재산을 만지는 것을 포함하되 이에 국한되지 않음) 페널티가 부과된다. 팀원 및 팀원이 초대된 관중(존재할 경우)은 경기에 참여하는 모든 이들을 존중해야 한다.

7.3.3 와일드 리프트에서의 행위

전체 팀 로스터에 포함된 모든 팀원은 행위 검토 대상이며 대회 참가 자격을 획득하기 이전에 플레이한 와일드 리프트 게임에서의 행위 역시 검토 대상이다. 팀원은 게임 내에서 적절하게 행동해야 하며, 욕설, 인종 차별 및 공격적인 언어의 사용과 피해를 주는 행위나 의도적인 피드 행위도 금지된다.

7.3.4 괴롭힘

괴롭힘은 금지된다. 괴롭힘은 상당 기간 동안 지속되는 체계적, 적대적, 반복적인 행위 또는 1 회의 심각한 사건으로, 대상을 괴롭 또는 배척하거나 그 존엄성에 악영향을 끼치려는 의도를 띠는 행동을 의미한다.

7.3.5 성희롱

성희롱은 금지된다. 성희롱은 상대방이 원치 않는 성적인 접근을 의미하는 것으로, 이성적으로 판단했을 때 해당 행위가 불쾌하거나 모욕적이라면 성희롱으로 간주할 수 있다. 성적인 협박이나 강요, 성적 행위를 요구하며 대가를 약속하는 것 등에는 무관용 원칙이 적용된다.

7.3.6 차별과 명예 훼손

팀원은 인종, 피부색, 민족, 출신 국가 또는 사회적 신분, 성별, 언어, 종교, 정치적 견해 및 기타 모든 견해, 재정 상태, 출생 또는 기타 모든 신분, 성적 성향 또는 기타 어떠한 이유에서도 경멸, 차별, 모욕적 언행을 통해 국가, 개인, 집단 또는 존엄성 또는 무결성을 모독할 수 없다.

7.3.7 대회 주최자, ICONS, 라이엇 게임즈 및 와일드 리프트에 관한 발언

팀원은 라이엇 게임즈의 절대적인 단독 재량에 따라 판단했을 때 대회 주최자, ICONS, 라이엇 게임즈와 그 계열사, 와일드 리프트에 해가 되거나 불리한 영향을 끼칠 수 있거나 이를 의도하는 발언이나 행위를 해서도, 승인해서도, 지지해서도 안 된다.

7.4 기타 금지된 행동

7.4.1 심판 방해 금지

게임 일시 중지 또는 기타 플레이 중단(게임 서버 오류 포함) 중에는 어떠한 팀원도 백스테이지에서 주심 가까운 곳에 있어서는 안 된다. 팀원은 주심에게 전달할 내용을 지정된 심판 또는 대회 운영진을 통해 전달하고 주심으로부터 필요한 정보를 받아 팀에 전달할 수 있다.

7.4.2 허가되지 않은 의사소통

와일드 리프트 구동을 위한 공식 기기가 아닌 모든 휴대 전화, 태블릿 및 기타 음성 기능이 탑재된 기기 및/또는 “소리가 울릴 수 있는” 전자 기기는 게임 시작 전 경기 구역에서 반출해야 한다. 선수들은 경기 구역에 있는 동안 무대 뒤의 선수, 코치 또는 다른 단체에게 직접 메시지를 전달할 수 없다. 여기에는 게임 클라이언트, 문자, 이메일, 소셜 미디어 및 기타 의사소통 수단을 통한 메시지 전달이 포함된다. 경기 중 선발 선수에 의한 의사소통은 해당 선발 팀의 선수로만 제한된다.

7.4.3 범죄 행위

팀원은 관습법, 법령 또는 조약에 의해 금지된 행위 및 적법한 관할권을 가진 법원에서 유죄 판결을 받거나 그러할 가능성이 높다고 합리적으로 간주될 수 있는 행위에 관여할 수 없다.

7.4.4 기밀 유지

팀원은 대회 주최자, 라이엇 게임즈 혹은 라이엇 게임즈 계열사가 제공한 기밀 정보를 소셜 미디어 등의 통신 수단을 이용하여 공개할 수 없다.

7.4.5 금품 공여

팀원은 상대 팀의 패배를 초래하거나 그렇게 시도하는 행위의 대가로 약속되거나, 제공되거나, 제공될 서비스에 대해 다른 선수, 코치, 매니저, 대회 운영진, 라이엇 게임즈 직원, 다른 팀과 연계되거나 고용된 사람에게 금품이나 보상을 제공할 수 없다.

7.4.6 금품 수수

어떠한 팀원도 상대 팀의 패배를 초래하거나 그러한 시도와 관련된 서비스, 경기 혹은 게임을 포기하거나 승부를 조작하도록 설계된 서비스 등, 와일드 리프트에서의 특정 게임 플레이와 관련하여 약속되거나, 이행되거나 이행될

예정인 서비스에 대한 대가로 선물, 금품 또는 보상을 받을 수 없다. 단, 팀의 공식 후원사 또는 소유주가 팀원에게 지불하는 성과 기반 보상은 예외로 한다.

7.5 와일드 리프트 e 스포츠 규정 준수

7.5.1 페널티 대상

대회 운영진의 단독 재량에 따라 불공정한 플레이로 간주되는 행위에 참여하거나 시도한 경우 페널티의 대상이 된다. 불공정 플레이에 대한 페널티의 유형과 수준은 대회 주최자와 라이엇 게임즈의 절대적 단독 재량에 따라 결정된다.

7.5.2 지시 불이행

팀원은 대회 운영진의 합리적인 지침 또는 결정 사항을 이행하지 않거나 거부할 수 없다.

7.5.3 서류 및 기타 요구 사항

대회 운영진 또는 라이엇 게임즈의 요청에 따라 팀은 여러 차례 관련 서류 또는 기타 합당한 항목을 제공해야 할 수 있다. ICONS 에서 요구하는 수준으로 서류를 제출하지 못하면 팀은 페널티를 받을 수 있다. 요청한 항목이 기한에 맞춰 접수 및 완비되지 않은 경우 페널티가 부과될 수 있다.

7.5.4 페널티

본 규정을 위반한 팀원에게 대회 주최자 및 라이엇 게임즈는 권한의 제한 없이 다음과 같은 페널티를 부과할 수 있다.

- 구두 또는 서면 경고
- 현재 또는 향후 게임에서 진영 선택권 박탈
- 현재 또는 향후 게임에서 밴 권한 박탈

- 벌금 부과 및/또는 상금 몰수
- 게임 몰수
- 경기 몰수
- 출장 정지
- 참가 자격 박탈

반복적으로 규칙을 위반하는 경우 페널티의 수위가 향후 ICONS 참가 자격 박탈 등으로까지 올라갈 수 있다. 페널티는 단계적으로 부과되지 않을 수 있다. 그 위반의 정도가 매우 심한 경우에는 이전에 규정을 위반한 사실이 없다 하더라도 대회 주최자의 단독 재량에 의해 해당 선수의 참가 자격을 즉시 박탈할 수 있다.

징계 기간이 명시된 페널티는 실제 기간으로 적용된다.

7.5.5 정책 위반에 대한 페널티

대회 주최자 또는 라이엇에서 팀 또는 팀원이 소환사의 규율, 와일드 리프트 이용약관 또는 기타 와일드 리프트 규정을 위반한 것으로 판단하는 경우 대회 운영진은 단독 재량으로 페널티를 부과할 수 있다.

7.5.6 선수 행동 조사

대회 운영진이 조사 논의를 위해 팀원에게 접촉할 때, 해당 팀원은 진실만을 말할 의무가 있다. 팀원이 정보를 은폐하거나 잘못된 정보를 제공하여 조사를 방해할 경우 해당 팀 및/또는 팀원은 처벌을 받는다.

7.5.7 공표권

라이엇 게임즈는 팀원에 대한 처벌 내용을 공표할 권리를 보유한다. 이 같은 공표의 대상이 되는 팀원 및/또는 팀은 와일드 리프트 e 스포츠 및/또는 해당 모회사, 자회사, 계열사, 직원, 대리인 또는 계약자에 대해 법적 조치를 취할 권리를 포기한다.

8. 대회 주최자와의 의사소통

ICONS 대회가 진행되는 동안 팀원은 공식 소통 및 지원 방법으로 대회 주최자에게 연락할 수 있다.

9. 해석 및 구성

9.1 대회 주최자의 해석 권리

본 ICONS 규정 또는 국제 규정에 포함되지 않은 모든 ICONS 대회 관련 사안은 대회 주최자가 판단하며 ICONS 규정 또는 국제 규정에 대한 업데이트 또는 해석의 형태로 상황에 따라 팀에게 제공될 수 있다. 본 ICONS 규정 및 국제 규정과 관련하여 대회 주최자와 대회 운영진이 내리는 모든 결정은 최종적이며 구속력을 갖는다.

9.2 사업적 판단

본 ICONS 규정 또는 국제 규정에서 라이엇 또는 대회 주최자에게 조치 시행, 조치 제한, 동의 승인 또는 보류, 허가 승인 또는 보류 또는 기타 결정을 내릴 권리를 부여하거나 유보한 경우, 규정에 달리 명시되지 않는 한, 라이엇 및 대회 주최자 각각은 라이엇 및 대회 주최자의 최선의 이익에 대한 평가, 공식 대회, ICONS 대회, 와일드 리프트의 단기 및 장기적 이익, 라이엇 및 대회 주최자의 계열사와 그룹 회사의 사업 및 활동을 고려한 사업적 판단에 기초하여 재량에 따라 그런 결정을 내릴 권리를 보유한다. 팀과 팀원은 라이엇, 대회 주최자 또는 대회 운영진이 본 ICONS 규정 또는 국제 규정에 따른 동의, 승인, 결정 또는 기타 요청된 조치를 부당하게 보류하거나 지연했다는 주장을 근거로 소송을 걸거나 소송의 근거로 삼을 수 없다.

9.3 언어

원본 ICONS 규정은 영어로 작성되어 있다. 만약 영문 버전과 번역본 사이에 의도치 않은 불일치가 발생할 경우 영문 버전이 우선한다.

10. 규정의 의의

10.1 최종 결정

본 규정, 선수 자격, 일정, ICONS 스테이지 구성 및 부적절한 행위에 따른 페널티에 대한 해석과 결정은 전적으로 운영진에게 있다. 연관된 개인 혹은 집단이 운영진에게 이의를 제기하고자 하는 경우 공식 창구를 이용할 수 있으며 해당 내용에 따라 운영진이 적절한 조치를 취한다. 운영진은 보상 및 기타 해결책에 대한 책임을 지지 않는다.

10.2 규정 변경

본 규정은 ICONS의 공정성과 정직성을 보존하기 위해 언제든지 운영진에 의해 수정, 개편 혹은 보완될 수 있다. 본 규정의 개정은 와일드 리프트 공식 웹사이트를 통해 실시간으로 공유된다.

10.3 ICONS의 최선의 이익

운영진은 ICONS의 성공적인 개최를 위하여 언제든지 필요한 권한에 따라 행동을 취할 수 있다. 이 권한은 본 문서에 별도로 명시되지 않아도 제한되지 않는다. 운영진은 ICONS의 최선의 이익 범위를 벗어난 행동을 한 단체에 대해 모든 형태의 처벌 조치를 행사할 수 있다.

부록

건강 검진

LAN 대회에서 각 팀원은 공식 경기 대회장에 입장하기 전에 대회 운영진을 통해 신원 확인을 받아야 한다. 또한, 대회 운영진은 팀원 또는 다른 개인에게 대회장 입장을 허용하기 이전에 체온을 측정하거나 다른 방법으로 신체적으로 건강한지 확인하여 점검할 권리를 보유한다. 경기 이전 또는 경기 도중 어느 시점에 대회 운영진이 특정 개인이 건강 상태가 좋지 않아 경기장에 입장할 수 없다고 결정한 경우, 해당 개인은 입장이 거부되며 즉시 경기장을 떠나야 한다. 대회 운영진은 특정 선수의 건강 상태가 좋지 않아 경기에 참가할 수 없다고 결정한 경우, 해당 팀에 선수 교체를 요청할 수 있다. 관련 법률에 따라 추가 또는 다른 건강 검진, 위생 관리 또는 공공 안전 절차가 필요한 경우, 대회 운영진은 관련 절차를 실시할 전권을 보유하며, 모든 팀원은 대회 운영진이 관련 절차를 실시할 수 있도록 협력해야 한다.

위의 일반 건강 상태 점검 이외에, 대회 운영진은 팀원 또는 현장의 다른 인원의 대회장 입장을 허용하기 이전에 ICONS로 출발하기 72시간 전 코로나 19 중합 효소 연쇄 반응(PCR) 검사, ICONS 대회 지역 도착 시 PCR 검사, 백신 접종 여부와 상관없이 자가 격리, 1일 1회 항원 검사, 주 1회 PCR 검사, ICONS를 떠나기 48시간 전 PCR 검사 등의 비제한적 조치를 통해 개인이 신체적으로 건강한지 확인할 권리를 보유한다. 대회 운영진은 ICONS의 안전을 확보하기 위하여 각 팀원의 건강 상태 점검 시 추가 조치를 취할 권리를 보유한다. 관련 법률에 따라 추가 또는 다른 코로나 19 관련 건강 상태 점검 절차가 필요한 경우, 대회 운영진은 관련 절차를 실시할 전권을 보유하며, 모든 팀원은 대회 운영진이 관련 절차를 실시할 수 있도록 협력해야 한다.