



2025 미드시즌 인비테이셔널 대회 규정집

<b>1. 소개 및 목적</b>	<b>5</b>
1.1 배경 및 목적	5
1.2 목적	5
1.3 확인 및 수락	5
1.4 대회 규정의 적용	5
1.5 징계 조치	6
<b>2. 대회 참가 자격</b>	<b>7</b>
2.1. 팀원 참가 자격	7
2.2. 팀 참가 자격	7
<b>3. 명단</b>	<b>9</b>
3.1. 최소 선수 명단 요건	9
3.2. 명단 제출 마감	9
3.3. 참석	9
<b>4. 장비 및 주변 장치</b>	<b>10</b>
4.1. 무대 장비 및 주변 장치	10
4.2. 컴퓨터 프로그램 및 사용	11
4.3. 선수 복장	12
4.4. 코치 복장	14
<b>5. 대회장 및 경기 구역</b>	<b>15</b>
5.1. 대회장 출입	15
5.2. 경기 구역	15
5.3. 연습 구역	16
5.4. 허들 룸	16
5.5. 기타 팀원 대기 구역	17
5.6. 기타 제한 사항	17
<b>6. 대회 구조, 일정 및 상금</b>	<b>18</b>
6.1. 대회 진행 방식	18
6.2. 대회 시드 배정	20

6.3. 대회 조 추첨	21
6.4. 대회 경기 일정	22
6.5. 대회 상금	22
<b>7. 경기 진행 과정</b>	<b>23</b>
7.1. 대회장 도착	23
7.2. MSI 운영진의 역할	23
7.3. 대회 패치	24
7.4. 경기 전 설정	24
7.5. 게임 설정	26
7.6. 게임 후 진행 사항	27
7.7. 경기 후 진행 사항	28
<b>8. 일시 중지 및 버그</b>	<b>29</b>
8.1. 플레이 중단	29
8.2. 버그 정의	30
8.3. Chronobreak가 허용되는 경우와 그 사용	32
<b>9. 팀 소속 인원 행동 수칙</b>	<b>36</b>
9.1. 고의성 무관	36
9.2. 대회 행동 수칙	36
9.3. 타인에 대한 팀 소속 인원의 행동 수칙	37
9.4. 기타 금지된 행동	38
9.5. 리그 규정 준수	40
9.6. 도박 관여	41
<b>10. 규정의 의의</b>	<b>42</b>
10.1. 최종 결정	42
10.2. 규정 변경	42
10.3. 언어 차이	42
10.4. MSI의 권한	42
<b>용어집</b>	<b>43</b>
<b>부록</b>	<b>45</b>



# 1. 소개 및 목적

## 1.1 배경 및 목적

미국 델라웨어주의 유한 회사인 League of Legends Championship Series LLC("MSI 주관 단체") 및 그 계열사(통칭 "라이엇 게임즈")는 2025 MSI에서 사용되는 규정을 통일하고 표준화하기 위해 리그 오브 레전드 대회의 공식 규정집을 마련했다.

## 1.2 목적

본 규정집은 리그 오브 레전드 프로 플레이 및 프로 레벨에서 플레이하는 팀 간의 공정한 경쟁을 위해 MSI에서 준비한 시스템의 무결성을 보장하기 위한 목적으로 작성되었다. 표준화된 규정집은 팀, 선수, 코치, 매니저 등 리그 오브 레전드 프로 플레이에 참여하는 모든 관련자를 위한 것이다.

## 1.3 확인 및 수락

대회 규정집을 확인하고 각 조항을 준수하고 이에 구속된다는 점에 동의하는 것은 각 팀 대회 참가 계약의 필수 조건이다. 본 대회 규정집은 각 팀 참가 계약에서 언급되는 '공식 대회 규정집'이며 해당 계약에 기술된 광범위한 규정 및 정책("규정")의 일부를 구성한다. MSI 주관 단체는 정책, 대회 규정 및 기타 규정의 조항을 설명하거나, 명확히 하거나, 보충하거나, 이에 대한 비공식 지침을 제공하기 위해 수시로 해석, 지침 및 기타 정책 문서(각각 "지침 문서")를 발행할 수 있다. 이러한 모든 지침 문서는 각 팀에 배포되는 즉시 대회 규정집에 포함되며 해당 규정의 일부를 구성하는 것으로 간주한다. 초기 지침 문서는 대회 규정집에 별첨으로 첨부되어 있으며 본 문서에 포함되어 있다.

## 1.4 대회 규정의 적용

각 팀 단체는 (a) 중간 법인 또는 기타 단체를 통해 직간접적으로 팀 단체 또는 팀 표시의 증권, 지분권 또는 기타 소유권을 보유한 개인 또는 단체("소유주") 및 (b) 선수, 코치,

관리자, 분석가, 계약자, 컨설턴트, 고용인, 스태프 또는 팀 단체나 소유주에 소속되어 수시로 팀 단체의 의무 사항을 수행하거나 팀 참가 계약에 따라 팀 단체의 권리를 행사하는 기타 개인(이하 통칭 "팀 소속 인원")이 대회 규정 또는 지침 문서를 위반하거나 준수하지 않은 경우 팀 단체 자체의 잘못이 아닌 경우에도 팀 단체가 대회 규정 또는 지침 문서를 위반하거나 준수하지 않은 것으로 간주된다는 사실을 인정하고 이에 동의한다. 본 대회 규정은 공식 MSI 경기에만 적용되며 리그의 직원, 계약자 또는 대리인("MSI 운영진")이 관리하는 다른 리그 오브 레전드 경기, 대회 또는 조직 경기에는 적용되지 않는다.

## 1.5 징계 조치

MSI 주관 단체는 단독 재량에 따라 팀 단체, 소유주 또는 팀 소속 인원이 본 대회 규정을 위반하거나 준수하지 않았다고 판단될 경우 벌금, 출전 정지, 실격, 기타 징계 조치 또는 이러한 징계 조치의 조합(통칭 "징계 조치")을 부과할 수 있다. 이러한 징계 조치는 (i) MSI 주관 단체가 단독 재량에 따라 공개할 수 있으며 (ii) MSI의 공정한 경쟁 또는 게임, MSI 및 라이엇 게임즈와 관련된 영업권을 보존하기 위해 합리적이고 필요한 행위이다.

## 2. 대회 참가 자격

### 2.1. 팀원 참가 자격

다음 조건을 충족하는 선수, 코치 및 매니저("팀원")만이 MSI에 참가할 수 있다.

- 2.1.1. **나이.** 각 팀원은 2008년 6월 27일 금요일 또는 그 이전 출생자여야만 한다.  
(대회 1일 차 기준 17살 이상)
- 2.1.2. **거주 및 노동 자격.** 각 팀원은 MSI에서 대표하는 지역의 노동 자격 요건을 충족시켜야 한다.
- 2.1.3. **라이엇 게임즈 직원 참가 금지.** 팀원은 MSI 시작 시 또는 대회 기간 중 Riot Games Inc.("RGI"), League of Legends Esports Federation LLC 또는 해당 계열사의 직원이어서는 안 된다. "계열사"는 소유 또는 지배하거나, 소유주의 소유 또는 지배하에 있거나, 소유주와 공동 소유 또는 지배하에 있는 모든 개인 또는 기타 단체로 정의된다. "지배"는 어떤 수단으로든 그와 같은 단체의 책임자, 운영자, 관리자 또는 위탁 관리자를 직접 또는 간접적으로 선출, 임명 또는 승인하는 권력을 통해 또는 다른 방법으로 단체의 정책 또는 관리를 결정하는 권한을 의미한다.
- 2.1.4. **팀원 이름.** 팀원은 MSI 참가 자격을 얻기 위해 출전했던 마지막 지역 경기에서 사용한 대회용 이름을 사용해야 한다. 이름 변경은 불가피한 경우를 제외하고는 허용되지 않으며, 변경 시에는 MSI 게임에서 사용하기 전에 MSI 운영진에게 반드시 허가를 받아야 한다.

### 2.2. 팀 참가 자격

- 2.2.1. **팀 출전권.** 팀은 소속된 지역에서 그 지역이 정한 규정에 따라 정규 및 포스트 시즌 경기를 통해 MSI의 참가 자격을 얻게 된다. 다음의 각 지역에서는 MSI에 두 팀을 출전시킨다.

- 2.2.1.1. 리그 오브 레전드 챔피언스 코리아 (LCK)
- 2.2.1.2. 리그 오브 레전드 챔피언십 아메리카스 (LTA)
- 2.2.1.3. 리그 오브 레전드 챔피언십 퍼시픽 (LCP)
- 2.2.1.4. 리그 오브 레전드 EMEA 챔피언십 (LEC)
- 2.2.1.5. 리그 오브 레전드 프로 리그 (LPL)

본 규정집에서 각 팀은 지역 이름 및 숫자로 지칭(예: LCK2 또는 LTA1)할 수 있다. 숫자는 각 팀이 지역 리그에서 달성한 순위를 나타낸다.

**2.2.2. 참가 자격 박탈.** 다음 상황이 발생하는 경우 라이엇 게임즈는 단독 재량에 따라 팀의 참가 자격을 박탈할 수 있다.

- 2.2.2.1. 참가 자격을 획득한 팀이 지역 또는 국제 여행 제한으로 대회 장소로 이동할 수 없거나, MSI로 이동하기 전에 해당 국가 입국을 위한 필수 서류(비자, 코로나19 음성확인서 등)를 확보하지 못한 경우
- 2.2.2.2. 참가 자격을 획득한 팀이 MSI 운영진이 지정한 날짜까지 선수 명단 요건을 충족하지 못한 경우
- 2.2.2.3. 기타 이유로 MSI 운영진이 참가 자격을 획득한 팀이 MSI에 참가하는 것을 금지해야 한다고 판단한 경우

**2.2.3. 팀 이름, 태그 및 로고.** 각 팀은 참가 자격을 얻기 위해 출전했던 마지막 지역 경기에서 사용한 팀 이름, 팀 태그, 팀 로고를 사용해야 한다. 변경은 불가피한 경우를 제외하고는 허용되지 않으며, 변경 시에는 사용 전에 MSI 운영진에게 반드시 허가를 받아야 한다.

### 3. 명단

#### 3.1. 최소 선수 명단 요건

- 3.1.1. **선수.** 각 팀은 MSI 대회 중 선수 명단을 최소 5명으로 유지해야 한다. 선발 선수 중 최소 3명은 그들이 대표하는 지역의 거주자여야 한다. 팀은 추가로 1명 또는 2명의 선수를 명단에 포함할 수 있다. (총 6명 또는 7명까지 명단 구성 가능)
- 3.1.2. **코치.** 각 팀은 MSI 기간 동안 헤드 코치 1명을 항상 유지해야 한다. 팀은 추가로 전술 코치를 최대 3명까지 명단에 포함할 수 있다.
- 3.1.3. **매니저.** 각 팀은 MSI 기간 동안 팀 매니저 1명을 항상 유지해야 한다.

#### 3.2. 명단 제출 마감

- 3.2.1. **유효 선수 구성 확정.** 팀은 유효 선수 구성 명단을 확정하고 2025년 6월 2일 15시 59분까지 MSI 운영진에게 제출해야 한다. 이 시점까지 제출된 유효 선수 구성을 적격한 MSI 유효 선수 구성으로 간주한다. 본 명단은 팀의 지역 명단에 속해 있는 선수 및 코치로만 구성해야 한다.
- 3.2.2. **선발 명단.** MSI의 각 경기마다 팀은 유효 선수 구성에서 5명의 선수를 경기의 선발 명단으로 지정해야 한다. 팀의 첫 번째 게임 명단은 팀의 경기 하루 전 현지 시각으로 오후 10시까지 또는 해당 팀의 그날 마지막 게임 종료 후 30분 이내에 제출해야 하며, 둘 중 더 늦은 시각을 기준으로 한다. 후속 게임의 명단은 이전 게임 종료 후 5분 이내에 제출해야 한다. 모든 명단에는 그들이 대표하는 지역에서 거주하는 선수가 최소 3명 포함되어야 한다.

#### 3.3. 참석

모든 팀원은 다음을 포함하되 이에 국한되지 않는 모든 필수 활동에 참가해야 한다.

- 3.3.1. 예정된 경기
- 3.3.2. 리허설/기술 점검 단계
- 3.3.3. 언론 및/또는 미디어 행사
- 3.3.4. 프리미엄 체험 프로그램
- 3.3.5. 그 외 MSI 운영진이 필요하다고 판단하는 활동

## 4. 장비 및 주변 장치

### 4.1. 무대 장비 및 주변 장치

- 4.1.1. **MSI 제공 장비.** MSI는 선수에게 다음 범주의 장비를 제공하며, 선수는 해당 장비만을 사용한다. (1) PC와 모니터, (2) 손난로, (3) 헤드셋과 마이크 및 (4) 테이블과 의자를 제공하며, 선수는 해당 장비만을 사용한다.

추가로, 선수의 요청이 있을 경우 MSI 주관 단체는 다음 범주의 장비를 사용할 수 있도록 제공한다. (1) PC 키보드, (2) PC 마우스 및 (3) 마우스패드를 사용할 수 있도록 제공한다.

MSI가 제공하는 모든 장비는 MSI의 전적인 재량에 따라 선택, 선별 및 결정된다. 상기의 조항에 따라 MSI 제공 장비를 무단으로 변경하거나 MSI가 제공하거나 승인하지 않은 하드웨어, 소프트웨어 또는 기타 장비를 사용할 경우 부정행위로 간주된다. 선수는 대회가 종료되거나 MSI 운영진이 요청할 경우 모든 MSI 제공 장비를 MSI 운영진에게 반납해야 한다. MSI 장비는 대회 후원사의 로고 또는 상표로 장식될 수 있다. 선수는 해당 로고 또는 상표를 가리거나 모호하게 만들지 않아야 한다.

- 4.1.2. **선수 및 팀 제공 장비.** 선수는 다음 범주의 개인 또는 팀 소유 장비를 경기 구역 안으로 반입하여 공식 MSI 경기 진행 중 사용할 수 있다. (1) PC 키보드, (2) PC 마우스 및 마우스 선 거치대, (3) 마우스패드 범주의 개인 또는 팀 소유 장비를 경기 구역 안에 반입하여 공식 MSI 경기 진행 중

사용할 수 있다. 해당 장비는 라이엇 게임즈 또는 리그 오브 레전드와 경쟁 관계에 있는 회사 또는 브랜드의 이름, 유사성, 로고 또는 기타 지식재산을 포함하거나 표시할 수 없다. 또한 저작권 보유자의 동의가 없는 경우 또는 이를 사용함으로써 권리 침해, 유용 혹은 기타 불공정 경쟁 관련 소송이 발생하거나 MSI 또는 그 계열사가 제소당할 수 있는 경우 해당 장비를 사용할 수 없다. 선수는 헤드셋, 마이크, 이어폰, 휴대 전화, 휴대용 저장 장치, MP3 플레이어 등을 포함하되 이에 국한되지 않는 다른 장비를 경기 구역에 반입할 수 없다. 선수가 무대에 반입하는 모든 장비 또는 물품은 지정된 시간에 MSI 운영진에게 사전 승인을 받아야 한다.

**4.1.3. 장비 교체.** 장비 문제 또는 기술적 문제가 의심되는 경우 선수 또는 MSI 운영진이 상황에 대한 기술 검토를 요청할 수 있다. 이 경우 MSI 운영진이 지정한 기술자가 의심되는 문제를 진단하고 해결한다. 기술자는 재량에 따라 MSI 운영진이 장비 교체를 허가하도록 요청할 수 있다. 선수가 선수 또는 팀이 제공하는 장비로 교체하고자 한다면, 해당 장비는 즉시 사용할 수 있도록 대회장에 준비되어 있어야 한다. 해당 장비가 준비되어 있지 않다면 위에 명시된 MSI 제공 장비를 사용해야 한다. 장비 교체에 관한 모든 결정은 전적으로 MSI의 재량에 따른다.

**4.1.4. 주변 장치 규정.** 대회 진행 중에 사용하고자 하는 모든 선수 개인 또는 팀 제공 장비는 대회 전에 MSI 운영진에게 제출해야 한다. MSI는 대회 기간 동안 해당 주변 장치를 보관하며 팀이 탈락하거나 다른 대회장으로 이동할 경우 이를 반환한다. 팀은 장비를 대회장에서 다른 대회장으로 이동시킬 책임이 있으며 경기 시작 전에 모든 주변 장치를 다시 제출해야 한다. MSI 운영진은 팀 주변 장치를 보관하고 필요한 경우 충전할 책임이 있다. MSI 운영진이 지시하지 않는 한, 팀 또는 선수가 해당 장비를 경기 구역 밖으로 가지고 나갈 경우 페널티를 받을 수 있다. 예를 들어, 선수가 연습 구역과 무대에서 경기 장비를 소지하고자 한다면 선수는 해당 장비 두 벌을 가져와야 한다.

**4.1.5. 미승인 장비.** 승인을 받지 않은 장비 또는 MSI 운영진이 불공정한 경쟁 우위를 제공한다고 판단하는 장비는 사용할 수 없다. 대회 중 미승인 장비 사용은 부정행위로 간주된다. 선수의 장비가 승인받지 않은 것으로 간주되는 경우, 선수는 MSI에서 제공하는 장비를 사용해야 한다. 또한 MSI 운영진은 단독 재량에 따라 대회의 보안, 안전, 운영 효율 또는 효과와 관련된 이유로 개인 장비의 사용을 허락하지 않을 수 있다.

## 4.2. 컴퓨터 프로그램 및 사용

연습 구역을 포함해 MSI가 제공한 컴퓨터에 팀원 본인 소유의 프로그램을 설치하는 것은 엄격히 금지된다. 팀원이 컴퓨터에 프로그램을 설치하고자 한다면 먼저 MSI 운영진에게 승인을 받아야 한다. 미승인 컴퓨터 프로그램 사용은 부정행위로 간주된다.

**4.2.1. 음성 채팅.** 음성 채팅은 MSI에서 제공하는 헤드셋에서 사용되는 자체 시스템을 통해서만 제공된다. 타사 음성 채팅 소프트웨어(예: Discord)는 사용할 수 없다. MSI 운영진은 MSI의 재량에 따라 팀의 오디오를 모니터링할 수 있다.

**4.2.2. 소셜 미디어 및 통신.** MSI 컴퓨터를 사용하여 소셜 미디어 또는 커뮤니티 사이트를 보거나 해당 사이트에 게시물을 등록하는 것은 금지된다. 여기에는 Facebook, X, 온라인 포럼/게시판, 이메일이 포함되지만 이에 국한되지 않는다.

**4.2.3. 비필수 장비.** 어떠한 이유로든 승인된 선수/팀 소유 장비 또는 MS 제공 장비 외 다른 장비를 MSI 제공 컴퓨터에 연결하는 것은 금지된다. 예를 들어 해당 장비에는 휴대 전화 또는 휴대용 저장 장치가 포함된다.

**4.2.4. 매크로.** 소프트웨어 매크로 및 하드웨어 메모리에 설치되어 실행되는 매크로를 포함한 리그 오브 레전드 게임 클라이언트 외부의 모든 매크로 프로그램은 금지된다.

- 4.2.5. **기본 프로그램.** 선수는 경기 전 및 경기 이후에 기본 프로그램인 그림판 및 메모장을 사용할 수 있다. 하지만 경기 도중에는 기본 프로그램인 그림판 및 메모장을 사용할 수 없으며, 경기가 시작되기 전에 해당 프로그램을 종료해야 한다. 이를 악용할 경우 MSI는 선수가 기본 프로그램에 액세스하는 것을 금지할 수 있다.
- 4.2.6. **분홍색 소음.** MSI는 대회의 공정성을 보호하기 위해 헤드셋에 내장된 '분홍색 소음' 형식의 소음 차단 시스템을 사용한다. 선수는 헤드셋에 최소한의 '분홍색 소음'을 유지해야 한다. 외부 소음이 쉽게 들린다고 판단되면, MSI 운영진은 단독 재량에 따라 선수들이 '분홍색 소음'을 낮추지 못하도록 제한할 수 있다. 또한 MSI 운영진은 단독 재량에 따라 '분홍색 소음' 시스템을 사용하지 않기로 결정할 수 있다.
- 4.2.7. **추가 오디오 제한.** 헤드폰은 선수의 귀에 직접 착용해야 하며 게임이 지속되는 동안 그 상태를 유지해야 한다. 헤드셋에 부착된 마이크는 선수의 입 가까이에 두어야 하며 MSI 운영진은 마이크가 올바른 위치에 있지 않다고 판단할 시 이를 조절할 수 있다. 선수는 어떠한 방법으로든 헤드폰의 올바른 착용을 방해하거나, 헤드폰과 선수의 귀 사이에 특정 종교 물품 및/또는 의료 장치(예: 히잡, 터번, 야물커, 보청기)를 제외한 모자, 스카프, 기타 의복 등 어떠한 물품도 배치할 수 없다. 물품이 종교 및/또는 의료적 예외에 해당하는지 여부는 MSI 운영진이 재량에 따라 결정한다.
- 4.2.8. **장비 변조.** 선수는 경기 시작 후 다른 팀 동료가 소유하거나 제공받은 장비를 만지거나 다뤄서는 안 된다. 장비 관련 지원이 필요한 선수는 MSI 운영진에게 지원을 요청해야 한다.

### 4.3. 선수 복장

- 4.3.1. **정의.** 팀 유니폼에 포함되는 의상은 다음과 같다.
- 4.3.1.1. **티프 저지.** 반팔 및 긴팔 저지가 포함된다.

4.3.1.2. **하의.** 하지만 허용된다.

4.3.1.3. **팀 유니폼.** 저지 및 바지와 더불어 운동복, 후드티, 재킷 등 저지 위복장이 포함된다.

4.3.1.4. **양말 및 신발.** 발가락을 덮은 신발만 허용된다.

4.3.1.5. **기타 의류.** 선수는 경기 구역 내에서 모자 등 머리에 쓰는 의류 또는 '스마트 기기'(예: 손목시계, 반지)를 착용할 수 없다.

4.3.2. **팀 및 선수 신원.** 팀은 팀의 로고를 저지의 가슴 부위에, 선수의 소환사 이름을 저지 뒷면 상단에 표시해야 한다. 팀 로고 및 소환사 이름은 방송에 쉽게 노출될 수 있는 크기여야 하며, 후원사 로고 및 저지의 기타 요소와 구분되어야 한다. 모든 선수의 유니폼은 통일되어야 한다.

4.3.3. **후원사 로고 표기.** 팀 유니폼에 후원사 로고를 표기할 수 있다. 국제 대회에서는 후원사 로고 수 및 로고 표기 위치에 제한이 없다. 팀은 팀 및 후원사 로고를 유니폼에 어떻게 표기할지 선택할 수 있다. 그러나 팀은 후원사가 명명권을 소유하고 있지 않다면 명명권을 가진 후원사처럼 보이게해서는 안 된다.

4.3.4. **부적절한 소재.** 일부 소재는 부적절한 것으로 간주되며 팀 유니폼에 표시할 수 없다. 이는 다음을 포함한다.

4.3.4.1. 어떤 상품이나 서비스에 대한 근거 없는 허위 주장이나 MSI의 절대적인 단독 재량으로 판단하였을 때 비윤리적인 문구

4.3.4.2. 비방적이거나, 외설적이거나, 저속하거나, 상스럽거나, 타인에게 혐오감 혹은 불쾌감을 주거나, 인체 내부 기능 혹은 신체 증상을 묘사하거나, 사회적으로 용인되지 않는 주제를 나타내는 소재

4.3.4.3. 상대 팀, 상대 선수 또는 다른 인물, 단체, 제품을 비방 혹은 중상하는 것

- 4.3.5. **저작권.** 팀 유니폼은 권리 보유자의 동의 없이 상표, 저작권 혹은 기타 지식재산권 보호 대상을 사용하거나, 이를 사용함으로써 권리 침해, 유용, 혹은 기타 불공정 경쟁 관련 소송이 발생하거나 MSI 및 그 계열사가 제소당할 수 있게 하는 내용을 포함할 수 없다.
- 4.3.6. **복장 승인.** 모든 팀 유니폼은 MSI 시작 전에 서면으로 승인을 받아야 한다.
- 4.3.7. **복장 규정.** 선수는 경기, 경기 전 및 경기 후 인터뷰, 특집 인터뷰, 무대 소개, 개막식 등을 포함하되 이에 국한되지 않는 모든 공식 MSI 행사에서 공식 팀 유니폼을 착용해야 한다.
- 4.3.8. **동일 유니폼.** 경기가 진행되는 동안 선수는 동일한 팀 저지 및 하의를 착용해야 한다. 선수는 원하면 개별적으로 팀 재킷을 착용할 수 있다. 재킷을 착용하기로 선택한 선수들은 서로 동일한 재킷을 착용해야 한다. (예: 경기가 진행되는 동안 팀은 한 종류의 재킷만 착용 가능)
- 4.3.9. **신원 확인.** 선수는 MSI 운영진에게 자신의 신원을 숨기기 위해 얼굴을 가릴 수 없다. MSI 운영진은 항상 각 선수의 신원을 파악할 수 있어야 하며 신원을 확인할 수 없게 하거나 다른 선수 및 MSI 운영진에게 방해가 되는 복장을 착용하는 선수에게는 그러한 복장을 탈의하도록 요구할 수 있다. 이와 위의 4.2.7항에 따라 모자는 허용되지 않는다.
- 4.3.10. **추가 제한 사항.** 선수들은 글로벌 규정에 명시된 팀 유니폼 규정을 준수해야 한다. 팀이 대표하는 지역에 따라 선수 유니폼 관련 지역별 제한 사항이 있는 경우 이는 MSI에도 적용된다.

#### 4.4. 코치 복장

- 4.4.1. **복장 규정.** 코치는 대회 중 적절한 복장을 착용해야 한다. 적절한 복장은 비즈니스 캐주얼 복장이며 운동복, 팀명이 적힌 복장(저지 등), 슬리퍼 등은 적절한 복장에 포함되지 않는다. 코치는 본 규정집의 상기 제한 사항을 모두 준수하는 조건으로 배지를 착용할 수 있다.

4.4.2. **지역별 제한.** 팀이 대표하는 지역에 따라 코치 복장 관련 지역별 제한 사항이 있는 경우 이는 MSI에도 적용된다.

## 5. 대회장 및 경기 구역

### 5.1. 대회장 출입

- 5.1.1. **일반적 대회장 출입.** 사전에 MSI 운영진에게 달리 승인받지 않는 한, 공식 MSI 경기 장소의 제한 구역은 MSI 참가 팀 소속 인원만 이용할 수 있다. MSI 경기 참석 허가는 전적으로 MSI의 재량에 따른다. 대회장 출입은 항상 제한된다. MSI 운영진이 출입을 요청한 경우에만 팀 소속 인원이 대회장에 출입할 수 있다. 대회장 입장은 대회 안전 규정에 따라 결정된다.
- 5.1.2. **입장 전 건강 점검.** 각 팀 소속 인원은 어떠한 이유로든 대회장에 입장할 때 MSI 운영진에게 신분을 확인받아야 한다. 또한, MSI 운영진은 팀 소속 인원 또는 다른 개인에게 대회장 입장을 허용하기 이전에 체온을 측정하거나 다른 방법으로 신체적으로 건강한지 확인하여 점검할 권리를 보유한다. 경기 이전 또는 경기 도중 어느 시점에 MSI 운영진이 특정 개인이 건강 상태가 좋지 않아 대회장에 입장할 수 없다고 결정한 경우, 해당 개인은 입장이 거부되며 즉시 대회장을 떠나야 한다. MSI 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, MSI 운영진은 관련 절차를 실시할 전권을 보유하며, 모든 선수는 MSI 운영진이 관련 절차를 실시할 수 있도록 협력해야 한다.

### 5.2. 경기 구역

"경기 구역"은 경기 플레이에 사용되는 대회용 PC를 둘러싼 인접 구역을 의미한다. 경기가 진행되는 동안 경기 구역에는 팀 소속 인원 중 해당 경기에 참가하는 팀 선수와 아래 제5.2.2항에 따라 코치만 있어야 한다.

- 5.2.1. **팀 소속 인원.** 팀 매니저, 통역사 및 기타 팀 지원 스태프 등을 포함해 등록을 통해 자격이 증명된 팀 소속 인원은 경기 준비 과정에는 경기 구역에 들어갈

수 있지만, 픽/밴 과정이 시작되기 전에 나와야 하며 경기가 종료될 때까지 다시 들어갈 수 없다. 선수, 코치, 기타 팀 소속 인원을 포함해 경기 준비 과정에서 경기 구역에 들어갈 수 있는 팀 소속 인원의 합은 10명을 초과할 수 없다.

**5.2.2. 코치의 경기 구역 출입.** 지정된 헤드 코치는 경기 준비 단계와 픽/밴 단계 중에는 경기 구역에 위치해야 하지만, 픽/밴 단계가 완료되면 경기 구역에서 나와야 하며 경기가 종료될 때까지 다시 들어갈 수 없다. 추가로 1명의 전술 코치가 별도로 경기 준비 과정 및 픽/밴 단계에 참석할 수 있으나 전술 코치 또한 픽/밴 단계가 완료되면 경기 구역에서 나와야 한다.

**5.2.3. 무선 장치.** 픽/밴 단계, 일시 중지, 게임 재시작 및 세트 게임 사이 휴식 시간을 비롯하여 경기 중에는 휴대 전화, 태블릿 및 스마트 워치를 포함하되 이에 국한되지 않는 전자 기기를 경기 구역 및 팀 허들 룸에 반입할 수 없다. MSI 운영진은 경기 구역 및 팀 허들 룸에 있는 모든 팀 소속 인원에게서 해당 기기를 수거하고 경기가 종료된 후 반환한다.

**5.2.4. 노트 및 메모지.** 선수는 경기 중 경기 구역에 작성한 문서 또는 인쇄물을 갖고 입장해서는 안 된다. 헤드 코치 및 전술 코치는 경기 중 경기 구역에 작성한 문서 또는 인쇄물을 갖고 입장할 수 있다. 작성한 문서 또는 인쇄물은 코치가 해당 문서를 사용하도록 지정된 구역에서 코치가 지참해야 한다. 코치는 픽/밴 단계, 게임 사이 및 그 외 코치와 선수 간 의사소통이 허용되는 시간을 제외하고 작성한 문서 또는 인쇄물을 통해 선수와 의사소통을 하거나 선수에게 정보를 전달해서는 안 된다.

**5.2.5. 소모품 제한.**

허용되는 소모품:

**5.2.5.1.** 음료는 MSI에서 승인한 용기에 넣은 경우에만 경기 구역 내에 허용된다. MSI 운영진은 요청이 있을 시 이와 같은 용기를 선수에게 제공한다.

금지된 소모품:

5.2.5.2. 음식은 경기 구역 내에 허용되지 않는다.

5.2.5.3. 담배나 기타 니코틴 함유 제품은 경기 구역에 가지고 들어갈 수 없다.

팀은 경기가 종료된 후에 경기 구역 내에 쓰레기를 두고 가서는 안 된다.

### 5.3. 연습 구역

5.3.1. **목적.** 연습 구역("그린 룸"이라고도 함)에는 선수들이 자신의 공식 경기가 시작되기 전에 연습할 수 있도록 MSI에서 지정한 PC가 준비된다.

5.3.2. **연습 구역 출입.** 자격이 증명된 팀 소속 인원만 팀의 연습 구역에 들어갈 수 있다. 추가 입장 여부는 MSI 운영진의 단독 재량에 따른다.

5.3.3. **연습 구역 촬영.** MSI는 연습 구역 내에서 팀의 모습을 촬영한 영상을 때때로 방송에 노출할 수 있다. 이러한 이유로 팀 소속 인원은 연습 구역에 입장할 경우 항상 자격 증명을 가려야 한다.

### 5.4. 허들 룸

5.4.1. **목적.** 허들 룸("코치 구역"이라고도 함)에는 코치가 진행 중인 경기를 시청할 수 있도록 MSI에서 지정한 PC가 준비된다.

5.4.2. **허들 룸 출입.** 자격이 증명된 팀 소속 인원만 팀의 연습 구역에 들어갈 수 있다. 추가 입장 여부는 MSI 운영진의 단독 재량에 따른다.

5.4.3. **허들 룸 촬영.** MSI는 허들 룸 내에서 팀의 모습을 촬영한 영상을 때때로 방송에 노출할 수 있다. 이러한 이유로 팀 소속 인원은 허들 룸에 입장할 경우 항상 자격 증명을 가려야 한다.

## 5.5. 기타 팀원 대기 구역

- 5.5.1. **목적.** 기타 팀원 대기 구역은 선수들이 경기 구역 외 별도의 공간에서 휴식을 취하고 친목을 도모할 수 있도록 대회 장소 내에 마련된 구역으로, MSI 운영진이 시기에 따라 정한다.
- 5.5.2. **기타 팀원 대기 구역 출입.** 자격이 증명된 팀 소속 인원만 해당 구역에 들어갈 수 있다. 추가 입장 여부는 MSI 운영진의 단독 재량에 따른다.

## 5.6. 기타 제한 사항

- 5.6.1. **방문객.** 외부 방문객은 어느 경우에도 제한 구역 출입이 허용되지 않는다.
- 5.6.2. **스튜디오 방해.** 팀 소속 인원은 조명, 카메라 또는 기타 스튜디오 기구를 건드리거나 그 사용을 방해할 수 없다. 팀 소속 인원은 의자, 테이블 또는 기타 스튜디오 장비 위에 서 있을 수 없다. 또한 팀 소속 인원은 MSI 스튜디오 관계자의 지시 사항에 전적으로 따라야 한다.
- 5.6.3. **대회장 후원 방해.** MSI는 대회장 곳곳에 다양한 후원 협력 통합 안내를 게시하고 있으며 해당 안내는 가려지거나, 이동되거나, 불분명해지는 등의 방식으로 방해를 받아서는 안 된다.

## 6. 대회 구조, 일정 및 상금

### 6.1. 대회 진행 방식

#### 6.1.1. 플레이-인 스테이지

6.1.1.1. **설명.** 4개 팀이 5판 3선승제 더블 엘리미네이션 대진에 배정된다. 대진의 상위 2개 팀(2-0 및 2-1의 성적을 기록한 팀)은 브래킷 스테이지로 진출한다. 플레이-인 스테이지를 시각적으로 나타낸 도식은 부록의 그림 1에서 확인할 수 있다.

6.1.1.1.1. 대진은 1라운드 경기 2회, 2라운드 경기 2회 그리고 3라운드 경기 1회로 5판 3선승제 다섯 경기가 진행된다.

6.1.1.1.2. 1라운드 경기에서 승리한 팀은 2라운드 1경기로 진출하고 패자는 2라운드 2경기로 진출한다.

6.1.1.1.3. 2라운드 1경기에서 승리한 팀은 브래킷 스테이지로 진출한다. 2라운드 2경기에서 패배한 팀은 10위가 되며 MSI에서 탈락한다.

6.1.1.1.4. 2라운드 1경기에서 패배한 팀은 2라운드 2경기에서 승리한 팀과 3라운드에서 경기를 치른다. 해당 경기에서 패배한 팀은 9위가 되며 MSI에서 탈락하고, 승리한 팀은 브래킷 스테이지로 진출한다.

6.1.1.2. **진영 선택** 1라운드의 첫 번째 게임에서 선호하는 진영을 선택할 수 있는 권리(이하 "**진영 선택권**")는 더 높은 시드를 달성한 팀에게 주어진다. 두 팀의 시드가 동일한 경우 첫 번째 게임 진영 선택권은 동전 던지기 또는 이와 동등한 방식으로 결정된다. 팀의 진영 선택(이하 "**진영 선택**")은 현지 시각으로 경기 시작 2일 전 오후 10시까지 완료되어야 한다. 예를 들어, 경기가 6월 27일에

진행된다면 진영 선택 기한은 현지 시각으로 6월 25일 오후 10시까지이다. 2라운드 및 3라운드의 첫 번째 게임 진영 선택권은 이전의 경기가 완료된 후 동전 던지기 또는 이와 동등한 방식으로 결정된다. 진영 선택은 동전 던지기 시점에 완료되어야 한다. 모든 경기에서 첫 번째 게임 이후 이전 게임에서 패배한 팀이 진영 선택권을 갖게 되며, 해당 팀의 진영 선택은 이전 게임이 종료된 후 5분 이내에 완료되어야 한다.

## 6.1.2. 브래킷 스테이지

6.1.2.1. **설명.** 8개 팀이 단일 5판 3선승제 더블 엘리미네이션 대진을 진행한다. 브래킷 스테이지는 4개의 '상위권 대진' 라운드와 4개의 '하위권 대진' 라운드로 구성된다. 브래킷 스테이지를 시각적으로 나타낸 도식은 부록의 그림 2에서 확인할 수 있다.

6.1.2.1.1. 상위권 대진 1라운드는 5판 3선승제 네 경기로 구성된다. 해당 경기에서 승리한 팀은 상위권 대진 2라운드로 진출하고, 패배한 팀은 하위권 대진 1라운드로 진출한다.

6.1.2.1.2. 상위권 대진 2라운드는 5판 3선승제 두 경기로 구성된다. 해당 경기에서 승리한 팀은 상위권 대진 3라운드로 진출하고, 패배한 팀은 하위권 대진 2라운드로 진출한다. 상위권 대진 2라운드 1경기에서 패배한 팀은 하위권 대진 2라운드 2경기로 진출하고, 상위권 대진 2라운드 2경기에서 패배한 팀은 하위권 대진 2라운드 1경기로 진출한다.

6.1.2.1.3. 상위권 대진 3라운드("상위권 결승")는 5판 3선승제 한 경기로 구성된다. 해당 경기에서 승리한 팀은 상위권 대진 4라운드로 진출하고, 패배한 팀은 하위권 대진 4라운드로 진출한다.

- 6.1.2.1.4. 하위권 대진 1라운드는 5판 3선승제 두 경기로 구성된다. 해당 경기에서 승리한 팀은 하위권 대진 2라운드로 진출하고 패배한 팀은 7위/8위가 되며 MSI에서 탈락한다.
- 6.1.2.1.5. 하위권 대진 2라운드는 5판 3선승제 두 경기로 구성된다. 각 경기는 상위권 대진 2라운드의 1개 팀과 하위권 대진 1라운드의 1개 팀으로 진행된다. 해당 경기에서 승리한 팀은 하위권 대진 3라운드로 진출하고 패배한 팀은 5위/6위가 되며 MSI에서 탈락한다.
- 6.1.2.1.6. 하위권 대진 3라운드는 5판 3선승제 한 경기로 구성된다. 해당 경기에서 승리한 팀은 하위권 대진 4라운드로 진출하고 패배한 팀은 4위가 되며 MSI에서 탈락한다.
- 6.1.2.1.7. 하위권 대진 4라운드는 5판 3선승제 한 경기로 구성된다. 해당 경기에서 승리한 팀은 상위권 대진 4라운드로 진출하고 패배한 팀은 3위가 되며 MSI에서 탈락한다.
- 6.1.2.1.8. 상위권 대진 4라운드는 5판 3선승제 한 경기로 구성된다. 해당 경기에서 승리한 팀은 2025 MSI 챔피언으로 등극하고 패배한 팀은 2위가 되며 MSI에서 탈락한다.

#### 6.1.2.2. **진영 선택**

- 6.1.2.2.1. **상위권 대진 1라운드.** 1라운드 경기별 첫 번째 게임의 진영 선택권은 대회 시드가 더 높은 팀에게 주어진다. 진영 선택은 현지 시각으로 경기가 시작되기 하루 전 오후 10시까지 완료해야 한다.
- 6.1.2.2.2. **상위권 대진 4라운드.** 상위권 대진 4라운드 첫 게임의 진영 선택권은 상위권 대진을 통해 진출한 팀에게 주어진다.

6.1.2.2.3. **그 외 모든 라운드.** 상기 두 가지 경우를 제외하고, 브래킷 스테이지의 모든 라운드에서 첫 게임의 진영 선택권은 이전의 경기가 완료된 후 동전 던지기 또는 이와 동등한 방식으로 결정된다. 진영 선택은 동전 던지기 시점에 완료되어야 한다.

6.1.2.2.4. 모든 라운드의 경기에서 첫 번째 게임 이후 이전 게임에서 패배한 팀이 진영 선택권을 갖게 되며, 해당 팀의 진영 선택은 이전 게임이 종료된 후 5분 이내에 완료되어야 한다.

## 6.2. 대회 시드 배정

팀은 플레이-인 스테이지 또는 브래킷 스테이지 둘 중 하나의 스테이지에서 대회를 시작하도록 배정된다.

### 6.2.1. 플레이-인 스테이지 시작 팀:

6.2.1.1. LEC 2위 진출팀

6.2.1.2. LPL 2위 진출팀

6.2.1.3. LCP 2위 진출팀

6.2.1.4. LTA 2위 진출팀

### 6.2.2. 브래킷 스테이지 시작 팀:

6.2.2.1. LCK 1위 진출팀

6.2.2.2. LPL 1위 진출팀

6.2.2.3. LEC 1위 진출팀

6.2.2.4. LTA 1위 진출팀

6.2.2.5. LCP 1위 진출팀

#### 6.2.2.6. LCK 2위 진출팀

### 6.3. 대회 조 추첨

#### 6.3.1. 플레이-인 조 추첨

6.3.1.1. **조 추첨 절차.** 플레이-인 스테이지에서는 추첨을 진행하지 않는다. 첫 번째 라운드의 경우, 2025 퍼스트 스탠드 토너먼트 결과에 따라 다음과 같이 각 팀의 대진이 결정된다.

6.3.1.1.1. LEC2는 LTA2와 경기한다. (시드가 더 높은 LEC2에게 첫 번째 게임 진행 선택권이 주어진다.)

6.3.1.1.2. LCP2는 LPL2와 경기한다. (두 팀의 시드가 동일하므로 첫 번째 게임 진행 선택권은 동전 던지기로 결정된다.)

#### 6.3.2. 브래킷 스테이지 조 추첨

6.3.2.1. **그룹.** 팀은 브래킷 스테이지의 목적에 따라 소속 지역의 2025 퍼스트 스탠드 토너먼트 성적에 근거해 네 개의 그룹으로 나누어진다.

6.3.2.1.1. 그룹 1: LCK1, LEC1

6.3.2.1.2. 그룹 2: LCP1, LPL1

6.3.2.1.3. 그룹 3: LTA1, LCK2

6.3.2.1.4. 그룹 4: 플레이-인 브래킷 진출 팀

6.3.2.2. **조 추첨 절차.** 이러한 그룹을 그룹 1과 4 그리고 2와 3으로 두 그룹씩 짝을 짓는다. 팀은 짝지어진 그룹에서 무작위로 선택된 팀과 경기를 치른다. (예: 그룹 1 대 그룹 4 및 그룹 2 대 그룹 3) 조 추첨 순서는 경기가 진행되는 순서를 결정하지 않는다. 대진 양측(상단/하단)은 그룹별로 한 팀씩 추첨해 구성된다.

6.3.2.3. **조 추첨 제한 사항.** 상위권 대진의 첫 두 라운드와 하위권 대진의 첫 라운드에서 같은 지역의 팀 간 경기가 치러지지 않도록 한다. 상위권 대진 1라운드, 상위권 대진 2라운드 또는 하위권 대진 1라운드에서 같은 지역의 팀 간 대진이 성립될 경우 추첨이 된 팀은 다음 자리, 즉 반대편 대진으로 이동한다. 예를 들어, 상위권 대진 1라운드 조 추첨 시 같은 지역 출신 팀은 같은 '대진'에 배정되지 않는다.

### 6.3.3. 대회 조 추첨 일정

6.3.3.1. **브래킷 스테이지 조 추첨:** 6월 29일 경기 완료 직후 조 추첨 규정 및 제한 사항에 따라, 단 하나의 추첨 결과만 가능한 경우가 발생할 수 있다. 이러한 경우, 브래킷 스테이지 조 추첨을 진행할 필요가 없으므로 MSI 운영진이 브래킷 스테이지 대진을 직접 발표한다.

## 6.4. 대회 경기 일정

### 6.4.1. 대회 스테이지 날짜

6.4.1.1. **플레이-인 스테이지:** 6월 27일~29일

6.4.1.2. **토너먼트 스테이지:** 7월 1일~12일

6.4.2. **일정 변경.** 경기 순서, 날짜 및 일정은 MSI의 단독 재량에 따른다. MSI 운영진은 전적인 재량에 따라 특정 날짜의 경기 일정을 재조정하거나, MSI 경기의 날짜를 다른 날짜로 변경하거나, 다른 방식으로 경기 일정을 수정할 수 있다. MSI에서 경기 일정을 수정하는 경우 MSI는 최대한 빨리 모든 팀에 공지한다.

## 6.5. 대회 상금

MSI의 상금은 대회 주최자가 제공하는 미화 200만 달러의 총상금액을 정해진 비율로 나누어 지급한다. 상금 배분 비율은 다음과 같다.

순위	비율	지급액
1위	25	미화 500,000달러
2위	15	미화 300,000달러
3위	12	미화 240,000달러
4위	10	미화 200,000달러
5위/6위	8	미화 160,000달러
7위/8위	6.5	미화 130,000달러
9위	5	미화 100,000달러
10위	4	미화 80,000달러

## 7. 경기 진행 과정

### 7.1. 대회장 도착

MSI에 참가하는 팀의 유호 선수 구성에 속한 인원은 MSI 운영진이 지정한 시간까지 대회장에 도착해야 한다. 지연에 대한 제재는 MSI 운영진의 재량에 따라 산정될 수 있다.

### 7.2. MSI 운영진의 역할

7.2.1. **대회 운영 리드.** "대회 운영 리드"는 공정한 경쟁에 영향을 끼치는 모든 대회 관련 문제에 대한 판단을 내릴 책임이 있는 MSI 운영진이다. 해당 인원은 역할에는 다음이 포함되나 이에 국한되지 않는다.

7.2.1.1. 모든 경기 운영 관련 규정에 대한 최종적인 판단

7.2.2. **경기 운영 리드.** "경기 운영 리드"는 공정한 경쟁에 영향을 끼치는 모든 경기 관련 문제에 대한 판단을 내릴 책임이 있는 MSI 운영진이다. 해당 인원은 역할에는 다음이 포함되나 이에 국한되지 않는다.

7.2.2.1. 버그 및 악용 사례와 그에 따른 잠재적인 영향 평가

7.2.2.2. 모든 경기 운영 관련 규정에 대한 최초 판단

7.2.3. **주심.** "주심"은 경기 전 및 경기 후 경기 설정과 더불어 게임 내 로비에 대한 책임이 있는 MSI 운영진이다. 감독 사항에는 다음이 포함되나 이에 국한되지 않는다.

7.2.3.1. 경기 전 팀의 선수 명단 확인

7.2.3.2. 가능한 경우, 선수 주변 장치와 경기 구역 확인 및 모니터링

7.2.3.3. 경기 시작 선언

7.2.3.4. 기록 게임 판정 및 기록

- 7.2.3.5. 플레이 중 일시 중지/재개 명령
- 7.2.3.6. 팀에게 경기 중 발생하는 규정 위반에 대한 제재 및 징계 조치 통보
- 7.2.3.7. 본 대회 규정집에 따라 게임 일시 중지, 게임 중단 등 경기 관련 결정
- 7.2.3.8. 경기 종료 및 결과 확인

7.2.4. **경기 심판.** "경기 심판"은 경기 운영 리드 및 주심의 지시를 따른다. 해당 인원의 책임에는 다음이 포함되나 이에 국한되지 않는다.

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

7.2.5. **규정 준수 리드.** "규정 준수 리드"는 팀 소속 인원의 일반적인 비도덕적 행동 또는 라이엇 e스포츠 규정을 위반하는 행동을 조사할 책임이 있는 MSI 운영진이다. 해당 인원은 역할에는 다음이 포함되나 이에 국한되지 않는다.

- 7.2.5.1. 팀 소속 인원 행동 관련 규정(제9항)을 포함한 라이엇 e스포츠 규정 위반 조사
- 7.2.5.2. 팀에게 징계 조치 적용 시 최종적인 판단
- 7.2.5.3. 요청이 있을 경우 팀에게 적용된 징계 조치 설명

7.2.6. **심판의 처신.** 심판은 항상 프로답게 행동해야 하며, 공정하게 판결을 내려야 한다. 선수, 팀, 팀 매니저, 소유주 또는 기타 개인에 대한 선호나 편견을 보여서는 안 된다.

### 7.2.7. 최종 판정.

본 대회 규정집의 해석과 선수 자격, 대회 개최 및 일정, 부정행위에 대한 페널티와 관련된 모든 결정권은 대회 운영 리드가 단독으로 행사하며, 대회 운영 리드의 결정이 곧 최종 결정이다. 본 대회 규정집에 관한 대회 운영 리드의 결정에는 이의를 제기할 수 없으며 금전적 손해 배상 청구 또는 기타 법적 또는 구제 조치를 취할 수 없다.

## 7.3. 대회 패치

MSI 대회는 25.13 패치 버전으로 진행한다. 대회에서 사용되는 패치는 MSI의 재량에 따라 변경될 수 있다. MSI 운영진의 재량에 따라 경기 도중을 포함해 언제든지 챔피언, 아이템, 룬, 스킨 및 악용 사례가 금지될 수 있다. 대회 전 모든 팀은 제한된 챔피언, 아이템, 룬 및 악용 사례 목록을 제공받는다.

## 7.4. 경기 전 설정

7.4.1. **선수 계정.** 선수들은 모든 공식 MSI 경기에서 사용할 수 있도록 계정("대회용 클라이언트 계정")을 제공받는다. 대회용 클라이언트 계정 이름은 공식 팀 태그, 선수의 공식 대회용 이름 순서로 구성되어야 한다.

7.4.2. **좌석 배치.** 선수는 심판의 안내에 따라 순서대로 앉아야 한다.

7.4.3. **설정 시간.** 선수에게는 준비를 완전히 마칠 수 있도록 경기 시간 전에 일정 시간이 주어진다. MSI 운영진은 선수와 팀에 예정된 설정 시간 및 지속 시간을 경기 일정의 일부로서 통보한다. MSI 운영진은 언제든지 일정을 변경할 수 있다. 선수들이 경기 구역으로 입장하면 설정 시간이 시작된 것으로 간주하여 현장의 MSI 운영진 혹은 심판의 허가 없이는 경기 구역을 벗어날 수 없으며 허가를 받은 경우에도 반드시 MSI 운영진과 함께 이동해야 한다. 설정은 다음과 같은 내용으로 구성된다.

7.4.3.1. 대회용 클라이언트 계정 이름이 정확한지 확인

- 7.4.3.2. 모든 장비의 품질 확인
- 7.4.3.3. 주변 장치 연결 및 보정
- 7.4.3.4. 음성 채팅 시스템의 올바른 작동 확인
- 7.4.3.5. 룬 페이지 설정
- 7.4.3.6. 게임 내 설정 조정
- 7.4.3.7. 제한된 게임 내 연습

- 7.4.4. **장비의 기술적 오류.** 선수는 설정 과정의 어느 단계든 장비에서 문제를 발견하는 경우 즉시 MSI 운영진에게 통보해야 한다.
- 7.4.5. **조명 강도.** 선수는 경기 전 설정 중 경기 구역을 비추는 조명의 강도 조절을 요청할 수 있다. 하지만 MSI 운영진에서 지정한 수준 이하로 조명 강도를 내릴 수 없다.
- 7.4.6. **경기 시작 시간 준수.** 선수는 할당된 시간 내에 설정 과정 중의 모든 문제를 해결해야 하며 경기는 예정된 시간에 시작되어야 한다. 설정 중 문제가 발생할 경우 MSI 운영진의 전적인 재량에 따라 시간 지연이 허용될 수 있다. 시간 지체에 대한 페널티는 MSI 운영진의 재량에 따라 평가될 수 있다.
- 7.4.7. **선수 준비 완료 상태.** 경기 시작 예정 시간이 2분 이상 남은 상태에서 MSI 운영진이 각 선수의 설정이 완료되었는지 확인한다. 경기에 참가하는 선수 10명 모두 설정을 완료하고 나면 어떤 선수도 MSI 운영진의 허가 없이 경기 구역을 떠나거나 연습 게임을 수행할 수 없다.
- 7.4.8. **게임 로비 생성.** MSI 운영진이 공식 게임 로비 생성 방식을 결정한다. 선수는 MSI 운영진의 지시에 따라 설정이 완료된 즉시 게임 로비에 합류해야 한다. (탑, 정글, 미드, 원거리 딜러, 서포터 순)

- 7.4.9. **경기 전 의무 사항.** 팀원은 경기 전 의무 사항(미디어 출연, 인터뷰, 경기 관련 사안 논의 등을 포함하되 이에 국한되지 않음)에 대해 통보받는다. 팀원은 이러한 경기 전 의무 사항을 수행해야 한다.
- 7.4.10. **경기 전 일정.** 모든 팀은 MSI 운영진이 각 팀에게 제공한 경기 전 일정을 따라야 한다. 경기 전 일정에는 팀의 숙소 및 대회장과 관련하여 지정된 도착 및 출발 시간이 포함될 수 있다. 또한 경기 전 의무 사항, 헤어 및 메이크업, 설정 시간 및 기타 경기 전 요구사항과 같은 일정도 포함될 수 있다. 지연 및/또는 경기 전 일정에 명시된 의무 사항을 준수하지 않은 경우에 대한 제재는 MSI 운영진의 재량에 따라 산정될 수 있다.

## 7.5. 게임 설정

- 7.5.1. **픽/밴 과정 시작.** 10명의 선수 모두가 공식 게임 로비에 합류하면 MSI 운영진은 양 팀에게 밴/픽 단계에 대한 준비가 되었는지 확인을 요청한다. 양 팀의 준비 완료 확인 후 MSI 운영진은 경기를 시작한다. 헤드 코치와 1명의 전술 코치는 경기 무대 출입이 가능하며 픽/밴 과정 진행 중 팀과 대화할 수 있다. 코치는 챔피언 교환 단계에서 카운트다운 타이머가 5초에 도달하면 스테이지를 떠나 지정된 위치로 돌아가야 하며 타이머가 0초에 도달하면 음소거된다.
- 7.5.2. **픽/밴 과정 기록.** 픽/밴은 클라이언트의 토너먼트 드래프트 기능을 통해 진행된다. MSI 운영진은 드래프트가 진행되는 동안 픽/밴 과정을 기록한다. 드래프트를 재시작해야 할 경우, 양 팀은 재시작 사유가 발생하기 직전까지의 픽/밴을 똑같이 진행해야 한다.
- 7.5.3. **토너먼트 드래프트.** MSI 운영진은 토너먼트 드래프트 모드 기능 또는 수동 드래프트(예: 게임 내 기능을 사용하지 않고 채팅으로 드래프트 실시)를 사용하기로 선택할 수 있다. 드래프트 시작 후 각 팀의 선수는 교체할 수 없다. 선수는 해당 팀이 드래프트한 어떤 챔피언이든지 플레이할 수 있다.

**7.5.4. 피어리스 드래프트 모드.** 모든 MSI 경기는 피어리스 드래프트 방식으로 진행된다. 이 방식에서는 한 번 선택된 챔피언이 남은 경기 동안 금지된다. 이렇게 금지된 챔피언을 "**피어리스 밴**"으로 지칭한다. 픽/밴 단계에서 10명의 챔피언을 금지하는 과정("**기본 밴**")은 모든 게임에서 그대로 유지된다. 예를 들어, 한 경기에서 적용되는 밴의 수는 다음과 같다.

**7.5.4.1.** 게임 1: 기본 밴 10개

**7.5.4.2.** 게임 2: 총 20개의 밴 (기본 밴 10개 + 피어리스 밴 10개)

**7.5.4.3.** 게임 3: 총 30개의 밴 (기본 밴 10개 + 피어리스 밴 20개)

**7.5.4.4.** 게임 4: 총 40개의 밴 (기본 밴 10개 + 피어리스 밴 30개)

**7.5.4.5.** 게임 5: 총 50개의 밴 (기본 밴 10개 + 피어리스 밴 40개)

이 방식을 시각적으로 나타낸 도식은 부록의 그림 4에서 확인할 수 있다.

**7.5.5. 개별 게임 드래프트 모드.** 모든 MSI 경기의 픽/밴 단계는 스네이크 드래프트 방식으로 진행된다. 자세한 정보는 부록의 그림 3에서 확인할 수 있다.

**7.5.6. 선택 오류.** 챔피언 픽 또는 밴을 잘못 진행한 경우, 실수를 한 팀은 상대 팀이 다음 선택을 하기 전에 원래의 픽을 MSI 운영진에게 알려야 한다. 상대 팀이 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 MSI 운영진에게 알리기 전에 다음 선택이 확정되면 잘못 선택한 내용은 변경할 수 없는 것으로 간주된다.

**7.5.7. 피어리스 드래프트 선택 오류 - 챔피언 픽.** 팀이 피어리스 드래프트 경기 도중 챔피언 픽을 잘못 진행한 경우 실수를 바로잡을 수 있도록 챔피언 선택 과정을 재시작하여 이를 잘못 선택하기 전의 지점으로 돌아갈 수 있다.

- 7.5.8. **피어리스 드래프트 선택 오류 - 챔피언 밴.** 팀이 피어리스 드래프트 경기 도중 챔피언 밴을 잘못 진행한 경우 챔피언 선택을 계속한다. 밴의 경우 선택 오류가 발생해도 재시작하지 않는다.
- 7.5.9. **챔피언 교환.** 각 팀은 교환 단계가 종료되기 20초 전까지 모든 챔피언 교환을 완료해야 한다.
- 7.5.10. **픽/밴 이후 게임 시작.** MSI 운영진이 달리 언급하지 않는 한 픽/밴 과정이 완료된 후 즉시 게임이 시작된다. 게임 시작 시 MSI 운영진은 경기 구역에 팀원이 작성한 메모 등을 포함하여 어떠한 인쇄물도 남아 있지 않도록 수거한다. 선수는 픽/밴 완료와 게임 실행 사이의 시간 동안 게임을 종료하는 것이 허용되지 않는다.
- 7.5.11. **통제된 게임 시작.** 게임 시작에 오류가 있거나 MSI 운영진이 게임 시작과 픽/밴 과정을 분리해야 할 필요가 있다고 판단하는 경우, MSI 운영진이 통제된 방식으로 게임을 시작할 수 있으며 모든 선수는 이전에 완료한 유효한 픽/밴 과정에 따라 챔피언을 선택한다.
- 7.5.12. **클라이언트 로딩 지연.** Bugsplat, 연결 끊김 또는 기타 오류가 발생하여 로딩 과정이 지연되고 게임 시작 시 선수가 게임에 참여하지 못하는 경우 즉시 선수 10명이 모두 게임에 연결될 때까지 게임이 일시 중지되어야 한다.

## 7.6. 게임 후 진행 사항

- 7.6.1. **결과.** MSI 운영진이 공식 경기 결과를 확인하고 기록한다.
- 7.6.2. **기술 문제 보고.** 기술 문제 발생 시 선수는 MSI 운영진에게 보고한다.
- 7.6.3. **휴식 시간.** MSI 운영진은 다음 게임의 픽/밴 단계가 시작되기 전까지 남은 시간을 선수들에게 통보한다. 넥서스 파괴 후 선수가 착석해야 하는 시점까지로 정의되는 게임 사이의 표준 시간 간격은 13분 정도이다. 정확한 휴식 시간을 심판이 코치 및/또는 선수에게 전달한다. 픽/밴 단계는 모든 선수가 착석을 완료하는 순간 시작된다. 심판이 선수에게 지정한 시간에

모든 선수가 착석하지 않았고 챔피언 선택 준비가 완료되지 않았다면 팀은 게임 지연에 따른 페널티를 받을 수 있다.

- 7.6.4. **경기 몰수 결과.** 경기가 몰수된 경우 결과는 경기에 이기기 위해 필요한 최소 스코어로 기록된다. (예: 단판승제에서는 1 - 0, 3판 2선승제에서는 2 - 0, 5판 3선승제에서는 3 - 0) 몰수된 경기의 승리 시간은 20분으로 간주되며 해당 경기에서는 다른 통계가 기록되지 않는다.

## 7.7. 경기 후 진행 사항

- 7.7.1. **결과.** MSI 운영진이 경기 결과를 확인하고 기록한다.

- 7.7.2. **경기 후 의무 사항.** 선수들은 경기 종료 직후 미디어 출연, 경기 후 및 무대 뒤 인터뷰, 경기 관련 사안 논의 등을 포함하는 경기 후 의무 사항에 대해 안내받게 된다.

- 7.7.2.1. **경기 종료 후 무대 인터뷰.** 선수는 향후 방송되는 대회 공식 방송을 위해 경기 종료 후 인터뷰 사전 녹화에 참여해야 할 수 있다. 경기 종료 후 인터뷰는 주로 무대에서 진행되지만 항상 그런 것은 아니다. 이 인터뷰는 선수가 소속된 팀의 그날 마지막 경기 종료 후에만 진행된다.

- 7.7.2.2. **보도/미디어용 인터뷰. 게임 후 기자회견 방송.** 팀은 승패와 관계없이 그날 한 게임이라도 출전한 선수나 코치 중 적어도 2명을 다양한 미디어와 지역 방송국에서 진행하는 기자회견에 출연할 수 있도록 해야 한다. 기자회견은 10~15분 정도 소요된다.

- 7.7.2.2.1. **토너먼트 스테이지의 모든 경기가 종료된 후 팀은 코치를 포함한 모든 선수를 다양한 미디어에서 진행하는 기자회견에 내보내야 한다. 기자회견은 30~45분 정도 소요된다.**

- 7.7.2.3. **보도/미디어용 인터뷰.** 팀은 승패와 관계없이 그날 한 게임이라도 출전한 선수나 코치 중 적어도 3명이 총 6회 이상의 인터뷰를 할 수

있도록 해야 한다. 다음의 지침은 MSI 운영진이 달리 지시하지 않는 한 준수해야 한다.

- 7.7.2.3.1. 해당 인터뷰 중 4번은 북미, EMEA, 중국, 대한민국 지역의 매체와 진행해야 한다.
- 7.7.2.3.2. 해당 인터뷰 중 1번은 대면 인터뷰여야 한다.

## 8. 일시 중지 및 버그

### 8.1. 플레이 중단

- 8.1.1. **심판 지시에 의한 일시 중지.** MSI 운영진은 단독 재량에 따라 언제든지 경기의 일시 중지를 명령할 수 있다. 또한 특정 선수의 컴퓨터 장비에 대해서도 일시 중지 명령을 실행할 수 있다.
- 8.1.2. **선수에 의한 승인된 일시 중지.** 선수는 다음과 같은 상황이 일어났을 때 즉시 경기를 일시 중지할 수 있지만, 일시 중지 후 곧바로 MSI 운영진에게 알려 이유를 밝혀야 한다. 용인 가능한 사유는 다음과 같다.
  - 8.1.2.1. **비고의적 접속 종료** (게임 클라이언트, 플랫폼, 네트워크 또는 PC의 문제로 선수의 게임 연결이 끊기는 것)
  - 8.1.2.2. **하드웨어 혹은 소프트웨어 오작동** (예: 모니터 전원 문제, 주변 장치 장애, 게임 오류)
  - 8.1.2.3. **선수에 대한 신체적 방해** (예: 팬의 난입, 의자 파손)
- 8.1.3. **무단 일시 중지.** 선수가 허용되지 않은 사유로 또는 MSI 운영진의 허가 없이 게임을 일시 중지하거나 일시 중지를 해제하는 경우 불공정 플레이로 간주하며 MSI 운영진의 재량에 따라 페널티가 적용된다. 여기에는 선수 준비 완료 상태 규정(제7.4.7항)에 따른 부정확한 설정으로 인한 일시 중지가 포함된다.
- 8.1.4. **고의적 접속 종료.** 고의적 접속 종료는 허용되지 않는다. 선수의 행동(예: 게임 종료)으로 인해 게임 연결이 끊어지는 경우 선수는 고의적 접속 종료를 겪을 수 있다. 선수의 행동 때문에 게임 연결이 끊기는 경우, 실제 고의성이 있었는지의 여부와 관계없이 의도적인 것으로 간주한다. 고의적 접속 종료의 경우 MSI 운영진이 반드시 강제로 게임을 중단시킬 필요는 없다.

**8.1.5. 질병, 부상 또는 장애.** 선수의 가벼운 질병, 부상 또는 장애는 선수에 의한 일시 중지의 사유로 받아들여지지 않는다. 그러나 질병 및/또는 사전에 처방된 의학적 증상이 있는 경우 선수는 경기 전에 MSI 운영진에게 이를 알릴 수 있다. 그러면 MSI 운영진이 경기를 일시 중지한 후 문제를 확인하고 선수가 준비되어 있는지, 진행할 의지가 있으며 리그 운영진이 정한 시간 내에 경기를 계속 진행할 수 있는지를 판단한다. 이 과정은 몇 분을 초과하지 않아야 한다.

선수가 코로나19 바이러스 증상으로 의심되는 증상을 보이면 대회 시작 전에 제공된 보건 및 안전 가이드라인에 따라 조치가 취해진다.

선수가 의료 담당자의 승인을 받지 않아 게임 참가나 진행이 금지된 경우 또는 소속 팀에서 위 규칙을 준수하는 선수단을 구성하지 못할 경우, MSI 운영진의 재량에 따라 판정승의 경우가 아닌 한 해당 경기는 몰수당하게 된다.

**8.1.6. 게임 중단 시 선수 의사소통.** 대회의 공정성을 위해 선수들은 게임이 중단된 동안 어떤 형태로든 서로 대화할 수 없다. 구체적으로, 선수들은 심판과 대화할 수 있지만, 이는 게임 중단 사유를 밝히고 문제를 해결하기 위해 대화를 지시받았을 경우에만 가능하다. 게임 중단이 길어지는 경우 심판의 단독 재량에 따라 각 팀은 게임 재개 전에도 경기 상황을 논의할 수 있다.

## 8.2. 버그 정의

**8.2.1. Chronobreak.** Deterministic Disaster Recovery Tool을 의미한다.

**8.2.2. 버그.** 부정확하거나 예기치 못한 결과를 낳거나 게임이나 하드웨어 장치가 의도치 않은 방식으로 작동하게 하는 오류, 결함, 고장, 장애를 의미한다.

**8.2.3. 경미한 버그.** 최악의 경우, 선수에게 불편을 주는 버그(하드웨어 고장 포함)를 의미한다. 여기에는 게임 통계나 게임 플레이 방식을 최적이지 아닌 방법으로 변경하는 버그가 포함될 수 있으며 필요한 경우 버그 수정 없이

계속 플레이할 수 있다. Chronobreak를 사용할 수 없는 버그의 경우, 재시작으로 이어지지 않는다.

**8.2.4. 플레이를 지속할 수 있는 버그.** 게임의 공정성을 크게 해치지 않는 버그를 의미한다. 게임 내에서는 해결이 어려운 버그지만 완화 방법이 있는 경우(예: 게임 클라이언트나 컴퓨터 재시작)도 여기에 해당한다. 그리고 버그의 영향을 다른 게임 내 기능으로 완화할 수 있는 경우도 포함될 수 있다.

**8.2.5.** 이 범주에는 "지정 통보"에 따라 제공된 버그, 즉 게임 재시작이 불가능하다고 미리 통지한 버그(일반적으로 챔피언, 아이템 또는 환경 상호작용 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.

만약 '지정 통보'된 버그가 게임의 공정한 경쟁을 크게 방해한다고 판단되는 경우, MSI 운영진은 재량에 따라 Chronobreak 사용을 제안할 수 있다. 만약 불리한 상황에 놓인 선수나 팀이 고의로 버그를 발동시켰다고 MSI 운영진이 판단할 경우 Chronobreak의 사용을 제안하지 않는다. Chronobreak를 사용하는 상황에서 MSI 운영진은 '플레이를 지속할 수 있는 버그'가 '경미한 버그'인지 '치명적인 버그'인지 적절하게 판단해야 한다. Chronobreak를 통해서도 게임을 복구하지 못하거나 선수의 행동으로 동일한 버그가 다시 발생하는 경우 MSI 운영진은 재시작 또는 추가 Chronobreak 없이 플레이를 강제한다.

**8.2.6. 비고의적인 하드웨어 고장.** 서버 고장, 모니터 또는 PC 고장, 선수 주변 장치 고장 등을 포함한 모든 하드웨어 고장을 의미한다. 여기에는 선수의 고의적 주변 장치 손상 또는 파손, 모니터 손상 또는 PC 방해물 비롯하여 선수로 인한 하드웨어 고장은 포함되지 않는다. 하드웨어 고장이 비고의적인지는 MSI 운영진의 단독 재량에 따라 판단한다.

- 8.2.7. **치명적인 버그.** 선수의 게임 내 경기력을 크게 저해하는 버그(비고의적인 하드웨어 고장 포함), 게임 수치나 게임플레이 방식을 크게 변경하는 버그 또는 외부 환경 조건이 버틸 수 없는 수준인 상황을 의미한다. 해당 버그가 선수의 경기력을 저해하는지 여부는 MSI 운영진의 단독 재량으로 결정된다.
- 8.2.8. **검증 가능한 버그.** 확실히 존재하며 선수 오류로 발생하지 않은 버그 또는 치명적 버그를 의미한다. 이 경우 옵저버가 버그 발생 장면을 재생해 버그나 치명적인 버그를 확인해야 한다.
- 8.2.9. **해결 불가능한 상황.** 게임을 재시작해야만 하는 버그 또는 기타 상황을 의미한다. 이러한 상황에는 (i) Chronobreak를 사용할 수 없거나 게임을 복구할 수 없는 치명적 버그 발생, (ii) Chronobreak를 사용해서 해결하거나 피할 수 없는 버그(사용을 금지해야 할 수 있는 챔피언 또는 스킨 버그 포함) 또는 (iii) MSI 운영진의 재량으로 게임을 지속할 수 없다고 판단하는 경우(환경적 문제와 심각한 하드웨어 고장 포함)가 포함된다.
- 8.2.10. **"데드 볼" 상태.** 게임에서 양 팀이 서로 심각한 교전을 벌이고 있지 않던 시점을 말하며, 어느 정도 가벼운 교전이 있더라도 데드 볼 상태로 간주할 수 있다.
- 데드 볼 상태를 정할 때는 최대한 버그 발생 시점에 가까운 시점을 찾으면서 양 팀이 교전을 벌인 시점부터 게임을 되돌려 잠재적인 교전이 일어나기까지 약 2초의 간격을 확보하도록 최선을 다해야 한다. 여기서 목표는 교전이 불가피한 것이 아니라 가능했던 시점을 찾는 것이다.
- 완벽한 데드 볼 상태가 없을 수도 있으며 이 경우에는 주요한 교전이 없었던 상태를 버그 발생 시점에 최대한 가깝게 찾는 것을 우선으로 해야 한다. (예를 들어, 지나치게 뒤로 가면 와드나 라인 압박, 급습 등 팀이 완성해 놓은 설정이 사라질 수 있다.)
- 8.2.11. **손실.** (i) 챔피언 사망, (ii) 데드 볼 상태에서 달리 진행되지 않은 포탑, 억제기, 드래곤, 협곡의 전령 또는 내셔 남작 등의 목표물(즉, 드래곤을

끌어냈거나 상대가 없는 상태에서 상대 포탑에 선수 세 명과 미니언 무리가 있는 경우) 또는 (iii) 궁극기가 1레벨일 때(버그 시점의 궁극기 레벨이나 재사용 대기시간과 관계없이) 또는 기본 소환사 주문이나 아이템(룬 또는 아이템의 재사용 대기시간 감소 없이)의 재사용 대기시간이 110초 이상일 때 궁극기, 아이템 또는 소환사 주문을 사용하는 것을 손실로 간주한다. MSI 운영진의 판단에 따라 궁극기나 소환사 주문이 단지 본 규정하에서 손실을 유도하고자 하는 목적으로 정상적인 플레이 패턴을 벗어나 사용되었을 때는 손실로 간주하지 않는다. 시야(설치 또는 파괴된 와드), 처치한 미니언 등 다른 요소들은 모두 게임에서 어느 정도 가치가 있지만 Chronobreak 사용 여부를 판단할 때 가중 요소로 반영되지 않는다.

**8.2.12. 즉시 보고.** 선수는 버그(앞서 정의된 바에 따라 하드웨어 고장이 의심되는 경우도 포함)를 인지하는 즉시 아래의 방법 중 하나를 통해 게임을 일시 중지하고 MSI 운영진에게 버그를 알려야 한다. 방법은 다음과 같다.

**8.2.12.1.** /pause 명령어를 사용하여 게임 일시 중지

**8.2.12.2.** 들을 수 있는 수준의 음성 대화를 통해 팀원에게 일시 중지 요청

**8.2.12.3.** 심판에게 게임 일시 중지 요청

의심의 여지를 피하기 위해, 선수가 심판에게 귀에 들리는 수준으로 게임 일시 중지를 요청하는 경우, 게임이 곧바로 일시 중지되지 않더라도 선수는 즉시 일시 중지 요청을 한 것으로 간주한다. 양 팀이 서로 교전 중인 경우 등, 버그를 인지한 즉시 일시 중지하기 어려울 때도 있다. 이러한 경우에는 MSI 운영진이 교전이 끝나기 전까지는 게임을 일시 중지하기 어려웠다고 판단할 수 있다.

**8.2.13. 기록 게임 (Game of Record).** 10명의 선수가 모두 로딩이 완료되고 서로 의미 있는 교전이 발생한 수준의 게임을 의미한다. 기록 게임("GOR")으로 판정되면 재시작이 허용되지 않으며, 해당 시점 이후 게임이 '공식적'으로 시작된 것으로 간주한다. GOR로 판정하는 상황의 예는 다음과 같다.

- 8.2.13.1. 상대 팀 선수 간에 시야가 구축되는 경우
- 8.2.13.2. 미니언, 정글 몬스터, 구조물 또는 적 챔피언에게 기본 공격이나 스킬 공격이 적중하는 경우
- 8.2.13.3. 강을 떠나거나 적 정글과 연결된 수풀에 들어가는 행위를 포함하여 상대의 정글에 선수가 진입하거나, 시야를 확보하거나, 스킬을 사용하는 경우
- 8.2.13.4. 게임 내 타이머가 1분 30초(00:01:30)에 이르는 경우

### 8.3. Chronobreak가 허용되는 경우와 그 사용

8.3.1. **버그 판단.** 경기 중 언제든지 게임에 버그가 발생하는 경우, MSI 운영진은 먼저 선수가 상기 명시된 일시 중지 절차를 따랐는지 확인해야 한다. 게임이 시의적절하게 일시 중지되었다면 MSI 운영진은 버그가 검증 가능한 버그인지 판단해야 한다. 검증 가능한 버그라면 MSI 운영진은 이 버그가 경미한 버그, 치명적인 버그, 해결 불가능한 상황 중 어디에 해당하는지 판단해야 한다.

#### 8.3.2. 경미한 버그.

8.3.2.1. 버그가 경미한 버그인 경우, MSI 운영진은 적절한 데드 볼 시점을 정하고 Chronobreak를 사용해 데드 볼 상태로 되돌릴 때 손실이 있는지 확인해야 한다. 경미한 버그와 관련해 손실이 있는 경우, Chronobreak를 사용할 수 없으며 선수는 버그가 있는 상태에서 플레이하도록 한다.

8.3.2.2. 경미한 버그이고 손실이 없는 경우, MSI 운영진은 (i) Chronobreak로 게임을 복구할 수 있는지, 그리고 (ii) 게임을 이전 상태로 되돌리면 버그가 해결되거나 버그를 초래하는 상황을 피할 수 있는지 판단해야 한다. Chronobreak로 게임을 복구할 수 없거나, 게임을 이전 상태로 되돌려도 버그를 해결하거나 피할 수 없거나, 플레이를

지속할 수 있는 버그인 경우, Chronobreak는 사용하지 않으며  
선수는 버그가 있는 상태에서 플레이하도록 한다.

**8.3.2.3.** Chronobreak 사용이 적절하다고 MSI 운영진이 판단하면, 그 경미한  
버그로 인해 한 팀 또는 양 팀이 크게 불이익을 받았는지를 MSI  
운영진이 판단해야 하며 크게 불이익을 받은 팀에는 해당 게임에  
Chronobreak를 사용할 기회가 주어진다. 다만 어느 데드 볼 상태를  
사용하게 될지는 이 팀에 알려주지 않는다. 양 팀 모두 크게  
불이익을 받은 경우, 한 팀이라도 Chronobreak를 요청하면  
Chronobreak를 사용한다.

**8.3.2.4.** 크게 불이익을 받은 팀이 Chronobreak를 요청하면 MSI 운영진은  
Chronobreak를 사용해 적절한 데드 볼 상태로 게임을 복구한다.  
적절한 '데드 볼' 상태가 확인되지 않더라도 선수들은 MSI 운영진의  
재량에 따라 버그가 일어나기 전 복구된 시점에 배치될 수 있다.

### **8.3.3. 치명적인 버그.**

**8.3.3.1.** 치명적인 버그인 경우, MSI 운영진은 (i) Chronobreak로 게임을  
복구할 수 있는지, 그리고 (ii) 게임을 이전 상태로 되돌리면 버그가  
해결되거나 버그를 초래하는 상황을 피할 수 있는지 판단해야 한다.

**8.3.3.2.** Chronobreak로 게임을 복구할 수 없거나, 게임을 이전 상태로  
되돌려도 버그를 해결하거나 피할 수 없는 경우는 해결 불가능한  
상황으로 간주한다.

**8.3.3.3.** 치명적인 버그인 경우, 그 치명적인 버그로 인해 한 팀 또는 양 팀이  
크게 불이익을 받았는지를 MSI 운영진이 판단해야 하며 크게  
불이익을 받은 팀에는 해당 게임에 Chronobreak를 사용할 기회가  
주어진다. 다만 어느 데드 볼 상태를 사용하게 될지는 이 팀에  
알려주지 않는다. 크게 불이익을 받은 팀이 Chronobreak를 요청하면  
MSI 운영진은 버그가 발생하기 전 적절한 데드 볼 시점을 파악한다.

적절한 '데드 볼' 상태가 확인되지 않더라도 선수들은 MSI 운영진의 재량에 따라 버그가 일어나기 전 복구된 시점에 배치될 수 있다. MSI 운영진이 Chronobreak 손실이 재시작 손실보다 높을 것으로 판단한 경우, 불이익을 받은 팀에게 재시작을 제안할 수 있다.

**8.3.4. 해결 불가능한 상황.** 해결 불가능한 상황인 경우, MSI 운영진은 아래 명시된 재시작 절차를 따른다.

**8.3.5. GOR 판정 전 재시작.** 다음은 GOR로 판정되지 않은 경우 게임을 재시작할 수 있는 상황의 예다.

**8.3.5.1.** 게임 로비 단계와 경기 시작 사이에 선수가 버그로 인해 룬, 소환사 주문 또는 GUI 설정이 올바르게 적용되지 않았음을 발견하는 경우, 선수는 설정을 조정하기 위해 게임을 일시 중지할 수 있다. 설정을 올바르게 조정할 수 없는 경우, 게임을 재시작할 수 있다.

**8.3.5.2.** MSI 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)

**8.3.5.3.** GOR 판정 후 재시작이 가능한 모든 상황

**8.3.6. GOR 판정 후 재시작**

**8.3.6.1.** GOR 판정 후, 게임을 재시작할 수 있는 상황의 예는 다음과 같다.

**8.3.6.1.1.** 경기 중 언제든지 게임에 해결 불가능한 상황이 발생하는 경우

**8.3.6.1.2.** MSI 운영진이 공정한 게임을 훼손할 수 있는 환경 조건이 있다고 판단하는 경우 (예: 과도한 소음, 날씨, 안전상의 위험)

**8.3.7. 게임 재시작 절차**

**8.3.7.1. 판정승.** 해결 불가능한 상황에서 대회 운영진이 게임 재시작을 선언하려는 경우, 대회 운영진은 먼저 한 팀에게 판정승을 부여해야 하는지 여부를 고려해야 한다.

MSI 운영진은 단독 재량에 따라 합리적으로 판단하여 한 팀이 패배를 피할 수 없다고(즉, 게임을 재개해도 이길 수 없음) 결정할 수 있다. MSI 운영진은 합리적으로 판단하여 한 팀이 패배를 피할 수 없다고 결정하는 데 있어 다음 기준 중 하나 또는 모두를 사용할 수 있지만 반드시 적용해야 하는 것은 아니다.

- 8.3.7.1.1. 골드 차이.** 게임에서 획득한 전체 골드를 기준으로 한 팀이 57.5% 이상의 골드를 획득한 경우 (예: 게임에서 총 10,000골드를 획득한 경우 승리 팀이 5,750골드 이상을 획득)
- 8.3.7.1.2. 남은 포탑 수 차이.** 두 팀 간 남은 포탑 수 차이가 여덟(8) 개 이상인 경우
- 8.3.7.1.3. 남은 억제기 수 차이.** 두 팀 간 남은 억제기 수 차이가 세(3) 개인 경우
- 8.3.7.1.4. 남은 넥서스 포탑 수 차이.** 두 팀 간 남은 넥서스 포탑 수 차이가 두(2) 개인 경우
- 8.3.7.1.5. 챔피언 수 차이.** 두 팀 간 살아 있는 챔피언의 수 차이가 최소 네(4) 명 이상이며 사망한 모든 챔피언의 부활 대기시간이 최소 사십(40) 초 이상일 경우
- 8.3.7.1.6. 승패가 명백한 상황.** 기술 문제 발생 시점에 특정 팀의 승리 외에 다른 경우의 수가 없다고 MSI 운영진이 판단하는 경우 (예: 45분에 한 팀이 전멸한 상태에서 상대 팀의 중단 공격로

챔피언과 정글러가 미니언 무리와 함께 상대 팀 기지를 공격하는 경우)

- 8.3.8. 게임 재시작 제안.** MSI 운영진이 판정승을 부여하지 않은 경우, MSI 운영진은 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 항에 따라 게임이 즉시 재시작된다. 큰 불이익을 받은 상황에서만 재시작을 제안할 수 있다.
- 서버 오류로 인해 게임을 진행할 수 없거나 Chronobreak를 통해 복구할 수 없는 특정 해결 불가능한 상황에서는, MSI 운영진이 팀에게 게임을 재시작할 기회를 제공하지 않고 바로 재시작을 지시할 수 있다.
- 8.3.9. 통제된 환경.** 아직 GOR로 판정되지 않은 게임을 재시작하는 경우 픽/밴, 룬, 스킨 또는 소환사 주문 등을 포함하는 설정이 보존될 수 있다. 하지만 GOR로 이미 판정된 경우 MSI 운영진은 어떠한 설정도 유지할 수 없다.
- 8.3.10. 챔피언 및 스킨 금지.** 챔피언 버그로 인해 게임이 재시작되는 경우는 GOR 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.
- 8.3.11. 하드웨어 오작동.** 하드웨어 오작동의 경우, MSI 운영진은 이 오작동이 경미한 버그(예: 모니터 전원이 꺼지고 선수가 벽에 부딪히거나 엉뚱한 길로 들어가는 경우), 치명적인 버그(예: 키보드가 멈추면서 챔피언이 사망하는 경우), 해결 불가능한 상황(예: 게임 서버 충돌) 중 어디에 해당하는지 판단하고 위에 명시된 적절한 절차를 따른다.
- 8.3.12. 운영진 재량 판단.** MSI 운영진은 절대적인 단독 재량하에 리그의 이익을 보호하는 데 필요하다고 판단하는 경우, 어떠한 때이든 Chronobreak를 사용하거나 어떠한 게임이든 재시작할 수 있다. 이 권한은 본 규정집에서

명기한 사항 외에도 포괄적으로 적용된다.

## 9. 팀 소속 인원 행동 수칙

### 9.1. 고의성 무관

달리 명시되지 않는 한 본 규정 위반이나 침해는 고의성 여부와 무관하게 처벌 가능하다. 규정 위반 및 침해의 시도 역시 처벌 대상이다.

### 9.2. 대회 행동 수칙

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

- 9.2.1. **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 아래의 행위 등을 포함하며 이에 국한되지 않는다.
  - 9.2.1.1. 선수가 게임에서 합리적인 경쟁 기준에 따르지 않고 불성실하게 플레이하는 경우
  - 9.2.1.2. 다른 팀과 사전에 상금 및/또는 기타 형태의 보상을 나누기로 합의하는 경우
  - 9.2.1.3. 전자 기기 등을 사용하여 외부 공모자와 선수 간에 신호를 주고받는 경우
  - 9.2.1.4. 보상 또는 기타 이유로 인해 고의로 게임에서 지거나 다른 선수에게 그렇게 하도록 유도하는 행위
- 9.2.2. **승부 조작.** 어떠한 팀 소속 인원도 법률이나 본 규정에서 금지하는 수단을 사용하여 게임 혹은 경기 결과를 조작하는 데 동의하거나, 이를 제안하거나, 공모하거나, 시도해서는 안 된다.

- 9.2.3. **공정한 경쟁.** 팀은 모든 게임 내에서 항상 최선을 다해야 하며 스포츠 정신, 정직성 또는 페어플레이 원칙에 위배되는 행동을 지양해야 한다.
- 9.2.4. **해킹.** 해킹은 선수나 팀 혹은 그 대리자에 의해 대회용 PC(또는 게임에 사용되는 기타 하드웨어), 서버, 인터넷 연결 또는 리그 오브 레전드 클라이언트가 어떤 방식으로든 변경되는 것을 의미한다.
- 9.2.5. **스크립트.** 스크립트는 라이엇 게임즈 인프라에 위배되는 외부 소프트웨어 및/또는 응용 프로그램 사용 시도를 의미하며, 대회용 클라이언트에서 다른 팀의 연습 경기 정보를 추출하는 행위가 포함된다.
- 9.2.6. **버그 악용.** 버그 악용은 우위를 점하기 위해 고의로 버그를 사용하는 것을 의미한다. 버그 악용에는 알려진 버그 또는 리그 운영진이 정상적으로 작동하지 않는다고 판단한 리그 오브 레전드 기능 등을 고의로 사용하는 등의 행위가 포함되며 이에 국한되지 않는다.
- 9.2.7. **관전용 화면.** 게임의 선발 명단에 있는 선수가 해당 게임의 관전용 화면(즉, 맵이 중립으로 표시되거나 중립으로 볼 수 있는 화면)이 표시된 화면 또는 장치를 보거나 보려고 하는 행위는 허용되지 않는다. 또한 해당 화면 또는 기기가 보일 경우 즉시 신고해야 한다.

참고: 예를 들어, 대회장의 오버헤드 화면에는 게임 중 볼 수 없는 상대 팀의 움직임, 위치, 골드 또는 기타 정보가 표시되거나 표시될 수 있으므로 경기 중인 선수는 이 화면을 보거나 보려고 시도해서는 안 된다. 다른 규정에 위배(예: 헤드셋 벗기)되지 않는 한 팀원 모니터에 기대거나 보는 행위는 금지되지 않는다.

- 9.2.8. **관전용 장치.** 팀 소속 인원이나 팀 스태프는 무대 뒤쪽의 코치 관전용 장치를 이용하여 게임에 개입하거나 게임에 관련된 사람과 통신할 수 없다. 관전용 장치를 이용하여 게임을 정지시키거나 게임 참가자에게 메시지를 보내는 등 게임에 개입할 경우, 고의성 여부와 상관없이 해당 팀의 경기는 몰수된다.

- 9.2.9. **대리 게임.** 다른 선수의 계정으로 플레이하거나 타인이 다른 선수의 계정으로 플레이하도록 유도, 설득, 권유 또는 지시하는 행위가 해당된다.
- 9.2.10. **부정행위.** 모든 종류의 부정행위 장치 및/또는 프로그램 또는 이와 유사한 부정행위 방법(예: 장치 및 손을 사용한 신호 전달 등)의 사용이 해당된다.
- 9.2.11. **운영진 재량 판단.** 공정한 게임 플레이를 위해 MSI에서 설정한 규정 및/또는 기준을 위반한다고 MSI 운영진이 판단하는 기타 모든 행위의 이행, 불이행 또는 행동이 해당된다.

### 9.3. 타인에 대한 팀 소속 인원의 행동 수칙

- 9.3.1. **비속어 사용 및 차별적 발언.** 팀 소속 인원은 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.
- 9.3.2. **폭력적 행동.** MSI 운영진, 상대 팀원, 관중에 대한 폭력적인 행동은 용인되지 않는다. 다른 선수의 신체나 소지품, 컴퓨터를 건드리는 등 반복적으로 무례한 행동을 할 경우 페널티를 받게 된다. 팀 소속 인원 및 팀 소속 인원이 초대된 관중(존재할 경우)은 경기에 참여하는 모든 이들을 존중해야 한다.
- 9.3.3. **리그 오브 레전드 내에서의 행위.** 모든 팀 소속 인원은 리그 오브 레전드 플레이 도중 행동을 확인 및 검토받아야 하며 코치, 매니저 또는 선수로서 팀과 연결되기 전에 플레이한 게임에서의 행위 역시 검토 대상이다. 팀 소속 인원은 게임 내에서 적절하게 행동해야 하며 욕설, 인종 차별 및 공격적인 언어의 사용과 피해를 주는 행위나 의도적으로 적에게 죽는 행위도 금지된다.

- 9.3.4. **괴롭힘.** 괴롭힘은 금지되어 있다. 괴롭힘은 상당히 오랫동안 지속되는 체계적, 적대적, 반복적인 행위 또는 1회의 심각한 사건으로, 대상을 괴롭 또는 배척하거나 그 존엄성에 악영향을 끼치려는 의도를 띠는 행동을 의미한다.
- 9.3.5. **성희롱.** 성희롱은 금지되어 있다. 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.
- 9.3.6. **차별 및 편파.** 팀 소속 인원은 인종, 피부색, 민족, 출신 국가 또는 사회적 신분, 성별, 언어, 종교, 정치적 견해 또는 기타 모든 견해, 재정 상태, 출생 또는 기타 모든 신분, 성적 성향 또는 기타 어떠한 이유에서도 경멸, 차별, 모욕적 언행을 통해 국가, 개인, 집단의 존엄성 또는 무결성을 모독할 수 없다.
- 9.3.7. **MSI, 라이엇 게임즈, 리그 오브 레전드 관련 발언.** 팀 소속 인원은 MSI의 절대적인 단독 재량에 따라 판단했을 때 MSI, 라이엇 게임즈와 그 계열사, 리그 오브 레전드에 해가 되거나 불리한 영향을 끼칠 수 있거나 이를 의도하는 발언이나 행위를 해서도, 승인해서도, 지지해서도 안 된다.

## 9.4. 기타 금지된 행동

- 9.4.1. **스튜디오 방해.** 팀 소속 인원은 조명, 카메라 또는 기타 스튜디오 기구를 건드리거나 그 사용을 방해할 수 없다. 팀 소속 인원은 의자, 테이블 또는 기타 스튜디오 장비 위에 서 있을 수 없다. 또한 팀 소속 인원은 리그 운영진의 지시 사항에 전적으로 따라야 한다.
- 9.4.2. **심판 방해 금지.** 게임이 일시 중지되거나 기타 요인으로 인해 플레이가 중단된 경우(게임 서버 충돌 등), 어떠한 팀 소속 인원도 무대 뒤쪽의 주심 근처로 가서는 안 된다. 팀 소속 인원은 주심에게 전달할 내용을 지정된

심판 또는 리그 운영진을 통해 전달하고 주심으로부터 필요한 정보를 팀에 전달받을 수 있다.

- 9.4.3. **비승인 통신.** 모든 휴대 전화, 태블릿 PC, 기타 음성 명령으로 기능하거나 '울리는' 전자 기기는 게임 전 경기 구역에서 제거해야 한다. 선수들은 경기 구역에 있는 동안 무대 위의 선수, 코치 또는 다른 단체에 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.
- 9.4.4. **복장.** 리그 운영진은 불쾌감 또는 혐오감을 줄 수 있는 복장을 금지할 권리를 항시 보유한다. 리그 운영진은 리그 운영 매뉴얼에 명시된 리그 복장 규정을 준수하지 않는 팀 소속 인원의 출전을 거부하거나 진행 중인 경기에서 제외할 수 있는 권리를 가진다. 모자는 허용되지 않는다.
- 9.4.5. **신원 확인.** 선수는 리그 운영진에게 자신의 신원을 숨기기 위해 얼굴을 가릴 수 없다. 리그 운영진은 항시 각 선수의 신원을 파악할 수 있어야 하며 신원을 확인할 수 없게 하거나 다른 선수 및 리그 운영진에게 방해가 되는 복장을 착용하는 선수에게는 그러한 복장을 탈의하도록 요구할 수 있다.
- 9.4.6. **범죄 행위.** 팀 소속 인원은 관습법, 법령 또는 조약에 의해 금지된 행위와 적법한 관할권을 가진 법원에서 유죄 판결을 받거나 그러한 가능성이 높다고 합리적으로 간주될 수 있는 행위에 관여할 수 없다.
- 9.4.7. **부도덕한 행위.** 팀 소속 인원은 리그 운영진이 부도덕하거나, 불명예스럽거나, 올바른 윤리적 또는 정정당당한 행위에 대한 전통적인 기준에 반한다고 간주하는 행위에 관여해서는 안 된다.
- 9.4.8. **기밀 유지.** 팀 소속 인원은 LCS 혹은 라이엇 게임즈 계열사가 제공한 기밀 정보를 소셜 미디어 등의 통신 수단을 이용하여 유출할 수 없다.

- 9.4.9. **금품 공여.** 팀 소속 인원은 대회 참가팀의 패배를 초래할 수 있는 행위에 대한 대가로 선수, 코치, 매니저, 리그 운영진, 라이엇 게임즈 고용인 혹은 다른 팀에 고용되거나 연계된 인물에게 금품이나 보상을 제공할 수 없다.
- 9.4.10. **금품 수수.** 팀 소속 인원은 대회 참가 팀의 패배를 초래할 수 있는 행위 및 경기 혹은 게임에서 져 주거나 승부를 조작하는 행위 등, 대회에서의 리그 오브 레전드 플레이에 대한 대가로 금품이나 보상을 받을 수 없다. 단, 소속 팀의 공식 후원사 혹은 소유주가 팀 소속 인원에게 실적에 따른 성과급을 지급하는 경우만은 예외로 한다.

## 9.5. 리그 규정 준수

- 9.5.1. **페널티 대상.** MSI 운영진의 절대적 단독 재량으로 판단하였을 때 불공정 플레이에 해당하는 행위에 참여했거나 그러한 행위를 시도한 경우 페널티의 대상이 된다. 불공정 플레이에 대한 페널티의 유형과 수준은 리그의 절대적 단독 재량에 따른다.
- 9.5.2. **지시 불이행.** 어떠한 팀 소속 인원도 MSI 운영진의 합리적인 지시, 결정 사항을 이행하지 않거나 거부해서는 안 된다.
- 9.5.3. **서류 및 기타 요구 사항.** 리그 운영진은 서류 및 기타 합리적으로 필요한 사항을 수차례 요청할 수 있다. 서류가 리그에서 설정한 표준에 맞지 않는 경우 팀은 페널티를 받을 수 있다. 요청한 항목이 정해진 시한 내에 접수되지 않거나 완비되지 않는 경우 페널티가 부과될 수 있다.
- 9.5.4. **페널티.** 팀 소속 인원이 본 규정을 위반한 사실이 적발되면 리그는 권한에 제한 없이 다음과 같은 페널티를 부과할 수 있다.
  - 9.5.4.1. 구두 또는 서면 경고
  - 9.5.4.2. 현재 혹은 향후 게임에서 진영 선택권 박탈
  - 9.5.4.3. 현재 또는 향후 게임에서 밴 권한 박탈

9.5.4.4. 벌금 부과 및/또는 상금 몰수

9.5.4.5. 게임 몰수

9.5.4.6. 경기 몰수

9.5.4.7. 출전 정지

9.5.4.8. 참가 자격 박탈

반복적으로 규칙을 위반하는 경우 페널티의 수위가 향후 리그 오브 레전드 대회 참가 자격 박탈까지 상승할 수 있다. 참고로 페널티가 항상 단계적으로 부과되는 것은 아니다. 예컨대 선수가 참가 자격을 박탈당할 정도의 행동을 하는 경우 이전에 규정을 위반한 적이 없다 하더라도 MSI 단독 재량으로 해당 선수의 참가 자격을 박탈할 수 있다.

징계 기간이 명시된 페널티는 경기 기간(월)에만 적용된다. 경기 기간(월)은 리그 오브 레전드의 프로 경기가 열리는 달로 정의된다. (예: 1월~10월)

위반에 대한 판단은 riotgames.com/LCS 웹 사이트에 나와 있는 GPI(Global Penalty Index)를 기준으로 한다.

9.5.5. **규정 위반에 대한 페널티.** MSI나 라이엇 게임즈가 판단하기로 팀 또는 팀 소속 인원이 소환사의 규율, 리그 오브 레전드 이용약관 또는 기타 리그 오브 레전드 규정을 위반한 경우 MSI 운영진 단독 재량으로 페널티를 줄 수 있다.

9.5.6. **조사 행동 수칙 및 기밀 유지.** MSI 운영진이 조사 논의를 위해 팀 소속 인원에게 접촉할 때, 팀 소속 인원은 진실만을 말해야 할 의무가 있다. 팀 소속 인원이 정보를 알려주지 않거나 MSI 운영진을 오도해 조사를 방해하면 팀 및/또는 팀 소속 인원은 처벌받는다. 팀 및/또는 팀 소속 인원은 출처에 상관없이 조사 과정에서 알게 된 정보를 공개해서는 안 된다.

9.5.7. **공표할 권리.** MSI는 팀 소속 인원이 처벌받았음을 공표할 권리를 지닌다. 이 같은 공표의 대상이 되는 팀 소속 인원 및/또는 팀은 리그 오브 레전드 챔피언십 시리즈, LLC, Riot Games, Inc. 및/또는 해당 모회사, 자회사, 계열사, 직원, 대리인 또는 계약자에 대해 법적 조치를 취할 권리를 포기한다.

## 9.6. **도박 관여**

어떠한 팀원이나 MSI 운영진도 직간접적으로 전 세계 리그 오브 레전드 대회 또는 경기 결과에 돈을 걸거나 이와 관련한 도박에 참여해서는 안 된다.

## 10. 규정의 의의

### 10.1. 최종 결정

본 규정의 해석과 선수 자격, MSI 개최 및 일정, 부정행위에 대한 페널티와 관련된 모든 결정권은 MSI가 단독으로 행사하며, MSI의 결정이 최종 결정이다. 본 규정과 관련하여 MSI가 내린 결정에 이의를 제기할 수는 없으며, MSI의 결정은 금전적 손해배상 청구나 기타 제소의 대상이 되지 않는다.

### 10.2. 규정 변경

리그는 공정성과 페어플레이 원칙을 지키기 위해 본 규정을 수시로 수정, 변경 또는 보강할 수 있다.

### 10.3. 언어 차이

본 규정집은 대회 참가자들에게 다양한 언어로 제공될 수 있다. 규정의 번역으로 인해 충돌이 일어날 경우 규정집의 영어 원본이 우선한다.

### 10.4. MSI의 권한

MSI 운영진은 MSI의 성공적인 개최를 위하여 언제든지 필요한 권한에 따라 행동을 취할 수 있다. 이 권한은 본 규정집에서 명기한 사항 외에도 포괄적으로 적용된다. MSI 운영진은 MSI의 성공적 개최에 위배되는 행위를 하는 어떤 주체에 대해서도 처벌을 가할 수 있다.

# 용어집

**게임.** 소환사의 협곡 맵에서 (a) 최종 목표(넥서스 파괴) 완수, (b) 한 팀의 항복, (c) 팀 몰수패, (d) 심판의 판정승(제8.8항 참조) 중 한 가지 상황이 먼저 발생하여 승자가 결정될 때까지 플레이되는 인스턴스 하나를 뜻한다.

**경기.** 한 팀이 전체 게임의 과반수에서 승리할 때까지(예: 단일 경기 승리("단판승제"), 3게임 중 2게임 승리("3판 2선승제"), 5게임 중 3게임 승리("5판 3선승제")) 플레이되는 게임의 세트를 뜻한다.

**선수.** 팀과 서면으로 선수 서비스 계약을 체결하고 리그 오브 레전드 e스포츠 리그 인정 계약 데이터베이스에 소속 팀의 선수로서 등록된 선수 개인을 뜻한다.

**헤드 코치.** 팀과 서면으로 코치 서비스 계약을 체결하고 리그 오브 레전드 e스포츠 리그 인정 계약 데이터베이스에 소속 팀의 코치로서 등록된 개인을 뜻한다. 해당 개인은 선수, 소유주이거나 프로, 세미 프로 또는 아카데미 급 팀의 매니저여서는 안 된다.

**전술 코치.** 대표하는 팀과 서면 계약을 체결한 개인을 뜻한다. 해당 개인은 교체 선수, 분석가, 통역사 또는 참가 자격을 획득한 팀의 기타 구성원일 수 있다. 해당 개인은 MSI 운영진의 서면 허가 없이는 헤드 코치로 활동할 수 없다.

**매니저.** 매니저는 MSI 참가와 관련된 팀의 의무(콘텐츠 요청, 경기 일정 공지, 현장 조정 및 정보 전달이 포함되며 이에 국한되지 않음)를 관리할 책임이 있는 팀이 지정한 개인을 뜻한다. 해당 인원은 소속 팀을 포함해 그 어떤 팀의 선수 또는 헤드 코치여서는 안 된다.

**팀 소속 인원.** 선수, 코치, 매니저 및 기타 스태프를 포함한 자격이 증명된 팀 스태프 구성원을 뜻한다.

**유효 선수 구성.** 프로 팀을 대표하는 6명 또는 7명의 선수 및 헤드 코치를 뜻한다.

**진출 리그.** 퍼스트 스탠드 토너먼트에 출전하는 리그는 리그 오브 레전드 챔피언스 코리아(LCK), 리그 오브 레전드 챔피언십 아메리카스(LTA), 리그 오브 레전드 챔피언십 퍼시픽(LCP), 리그 오브 레전드 EMEA 챔피언십(LEC), 리그 오브 레전드 프로 리그(LPL)이다.

# 부록

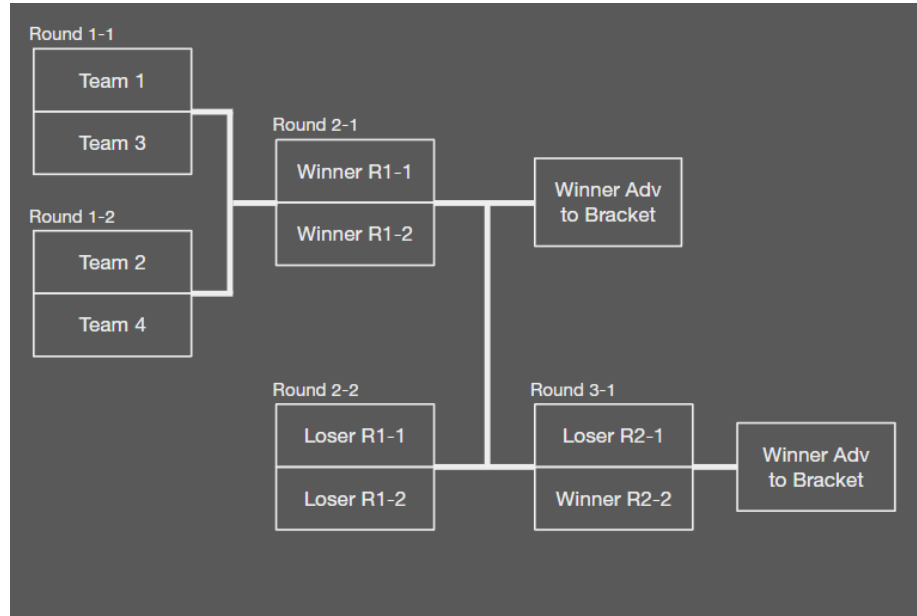


그림 1 - 플레이-인 대진

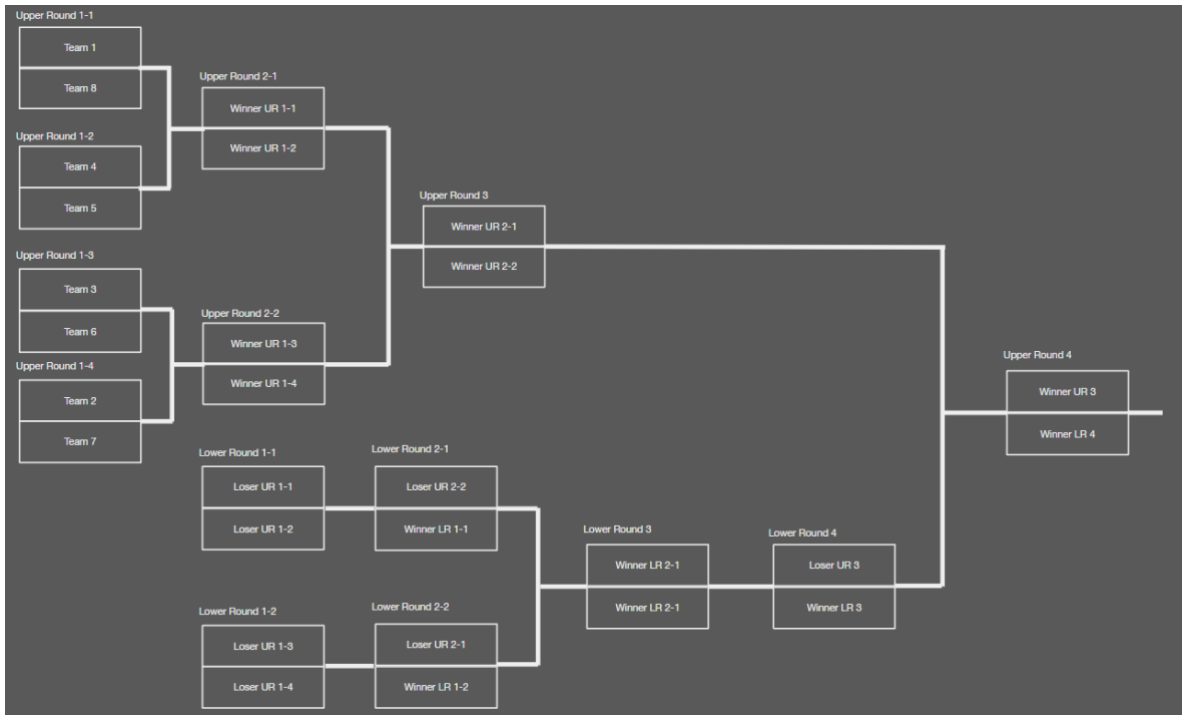


그림 2 - 토너먼트 대진

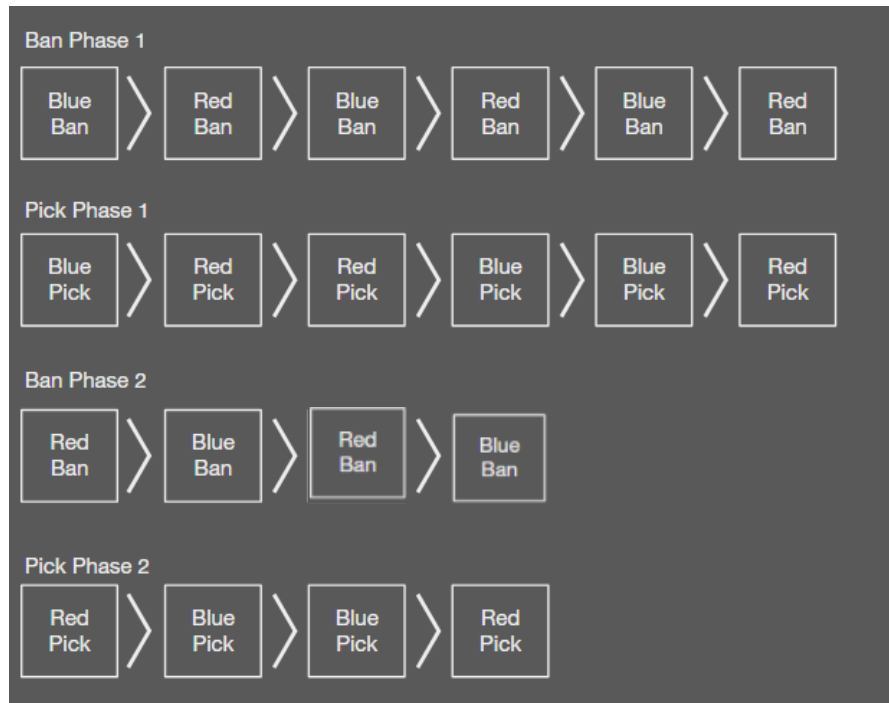
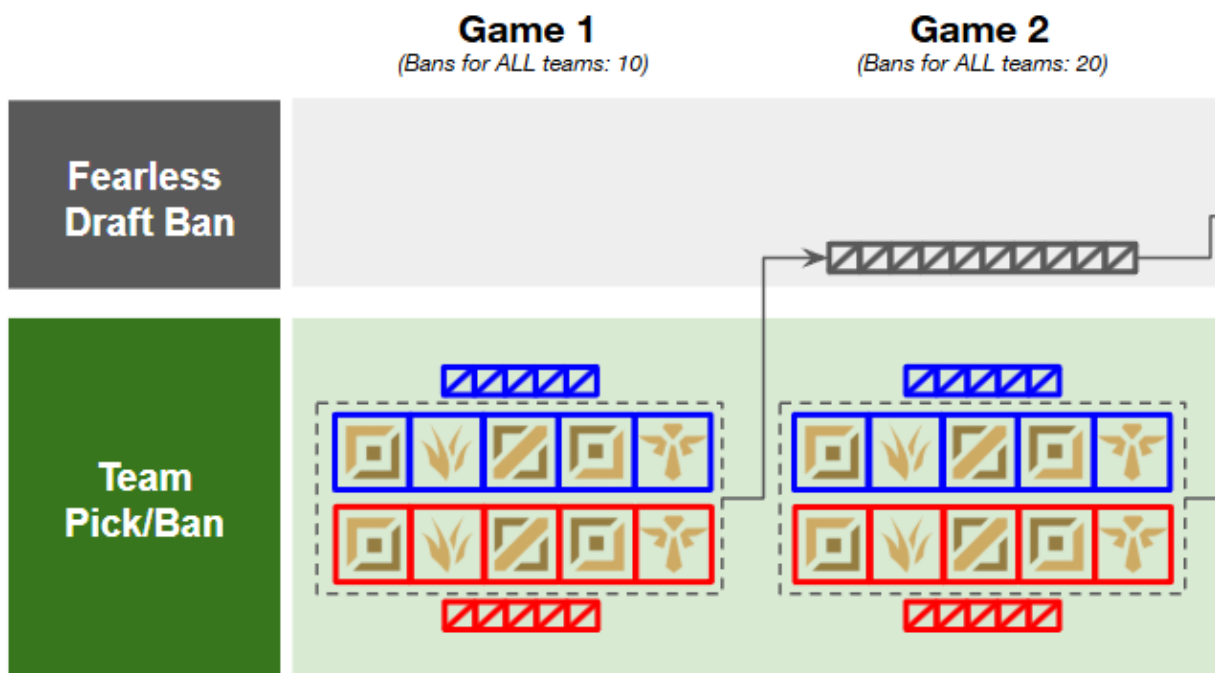


그림 3 - 드래프트 모드



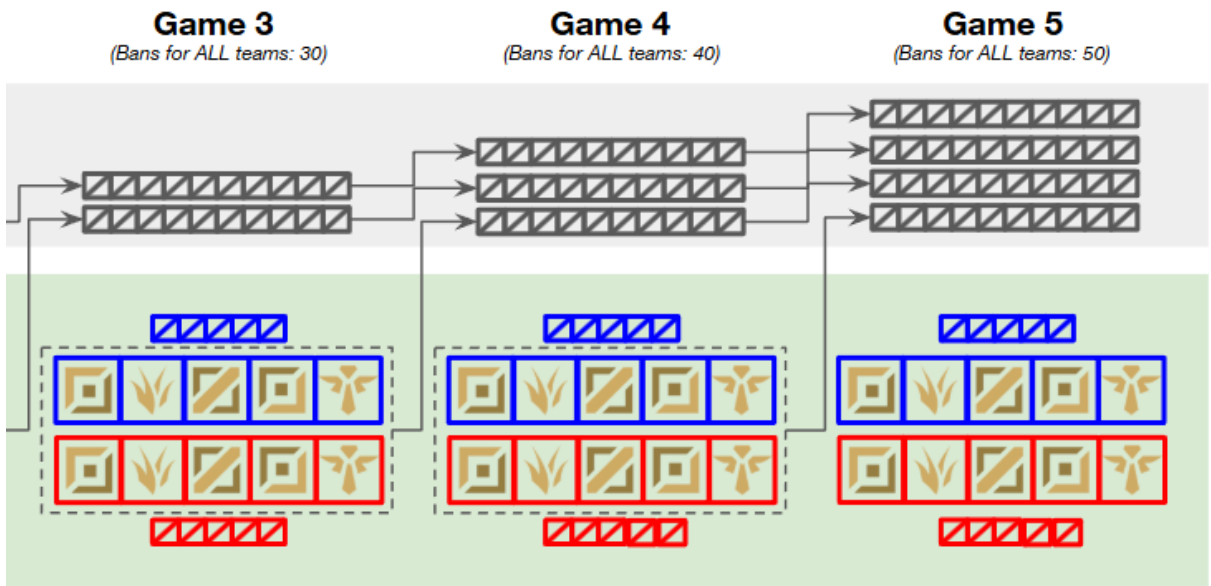


그림 4 - 피어리스 드래프트 모드