

2020 리그 오브 레전드 챔피언스 코리아

공식 규정집

목차

소개 및 목적	11
제1장. 선수 자격	12
1.1. 선수 연령.....	12
1.2. 선수 체류자격	12
1.3. 게임 내 자격.....	12
1.4. 선수계약	12
1.4.1. 최소 연봉	12
1.4.2. 계약기간	12
1.4.3. 계약 종료일 공시.....	13
1.4.4. 선수계약 승인.....	13
1.5. 운영진 참가 금지	14
1.6. 여권 소지 의무	14
1.7. 선수 심사.....	14
제2장. 팀 및 로스터	14
2.1. 팀 소유주 제한	14
2.1.1. 팀 소유권 및 운영권 변경	15
2.2. 팀 후원사.....	15
2.3. 로스터 제출	16
2.4. 로스터 변경	17
2.5. 엔트리 및 선수 교체	17
2.6. 거주 선수 보유 의무	18
2.6.1. 거주 선수의 정의.....	18

2.6.2. 최소 거주 선수	18
2.7. 팀 명, 팀 태그 및 선수 소환사명	18
2.7.1. 팀 태그	18
2.7.2. 선수 소환사명	19
2.8. 코칭 스태프	19
2.8.1. 감독	19
2.8.2. 코치	19
2.8.3. 코칭 스태프 명단	19
2.8.4. 코칭 스태프의 체류자격	19
2.8.6.2 최소 연봉	20
2.8.6.3 계약 종료일 공시	20
2.8.6.4 코칭 스태프 계약 승인	21
2.8.7. 코칭 스태프 심사	21
2.9. 겸직 금지	21
제3장. 선수 영입	22
3.1. 선수 트레이드	22
3.1.1. 트레이드 횟수	22
3.1.2. 트레이드 기간	22
3.1.3. 이적료	22
3.1.4. 비대칭 트레이드	22
3.1.5. 다수 팀간 트레이드	23
3.1.6. 해외 지역 트레이드	23
3.1.7. 미성년 선수 트레이드	23

3.1.8. 불이익 변경 금지.....	23
3.1.9. 트레이드 승인.....	23
3.1.10. 발효 시점.....	24
3.2. 비계약 선수 영입.....	24
3.2.1. 비계약 선수의 정의.....	24
3.2.2. 비계약 선수 영입 기간.....	24
3.2.3. 발효 시점.....	24
제4장. 선수 장비.....	25
4.1. 주최측에서 제공하는 장비.....	25
4.1.1. PC 및 모니터.....	25
4.1.2. 테이블 및 의자.....	25
4.1.3 헤드셋.....	25
4.2. 선수 또는 팀 소유 장비.....	25
4.2.1. 키보드.....	25
4.2.2. 마우스 및 마우스선 거치대.....	25
4.2.3. 마우스패드.....	25
4.3. 장비 교체.....	26
4.4. 선수 및 코칭 스태프 복장.....	26
4.5. 컴퓨터 프로그램 사용.....	27
4.5.1. 음성 채팅.....	27
4.5.2. 불필요한 프로그램.....	27
4.5.3. 소셜 미디어 및 통신.....	27
4.5.4. 불필요한 전자기기.....	27

4.6. TR 계정	27
4.7. 타 선수 장비.....	28
제5장. 경기장	28
5.1. 경기장 내 제한 구역	28
5.2. 경기 구역.....	28
5.2.1. 코칭 스태프	28
5.2.2. 무선 전자기기.....	28
5.2.3. 음식 및 음료.....	28
5.2.4. 불필요한 개인 소지품	29
5.2.5. 방음 환경.....	29
5.3. 게임 중 경기 구역 이탈 금지.....	29
5.4. 코치 박스 구역.....	29
5.5. 팀 대기 구역.....	29
제6장. 리그 구조	29
6.1. 용어의 정의.....	29
6.1.1. 세트/게임	29
6.1.2. 경기/매치	30
6.1.3. 라운드.....	30
6.1.4. 스플릿.....	30
6.1.5. 시즌	30
6.2. 단계별 세부 정보	30
6.2.1. 정규시즌	30
6.2.2. 정규 시즌 타이브레이커.....	31

6.2.3. 플레이오프.....	37
6.2.4. 챔피언십 포인트.....	37
6.2.5. 챔피언십 포인트 순위 결정.....	38
6.2.6. 월드 챔피언십 한국대표팀 선발전.....	38
6.2.7. 승강전.....	39
제7장. 경기 절차.....	40
7.1. 일정 변경.....	40
7.2. 경기장 도착.....	41
7.3. 심판.....	42
7.3.1. 심판의 책임.....	42
7.3.2. 심판의 자격.....	42
7.3.3. 심판의 처신.....	42
7.3.4. 판정의 최종 결정권.....	42
7.3.5. 사행행위 금지.....	43
7.3.6. 심판에 대한 징계.....	43
7.4. 대회용 클라이언트 및 패치.....	43
7.5. 게임 전 설정.....	44
7.5.1. 설정 시간.....	44
7.5.2. 좌석 배치.....	44
7.5.3. 기술적 문제.....	44
7.5.4. 기술적 지원.....	45
7.5.5. 게임 시작 시간 준수.....	45
7.5.6. 게임 전 설정 완료 확인.....	45

7.5.7. 선수 준비 완료 상태.....	45
7.5.8. 게임 로비 생성	45
7.6. 게임 설정.....	45
7.6.1. 게임 시작.....	45
7.6.2. 밴/픽 과정 기록	46
7.6.3. 일반 / 게임 설정.....	46
7.7. 밴/픽 과정.....	47
7.7.1. 토너먼트 드래프트	47
7.7.2. 게임플레이 요소 제한	47
7.7.3. 진영 선택.....	47
7.7.4. 드래프트 모드.....	47
7.7.5. 선택 실수.....	48
7.7.6. 챔피언 교환	48
7.7.7. 게임 종료 금지	48
7.7.8. 통제된 게임 시작.....	48
7.7.9. 클라이언트 로딩 지연	49
제8장. 게임 규정	49
8.1. 용어의 정의.....	49
8.1.1. 비 고의적 접속 종료.....	49
8.1.2. 고의적 접속 종료.....	49
8.1.3. 서버 오류.....	49
8.2. 기록 게임 (Game of Record)	49
8.3. 게임 중단.....	50

8.3.1. 심판 지시에 의한 일시 정지.....	50
8.3.2. 선수에 의한 일시 정지.....	50
8.3.3. 게임 재개.....	51
8.3.4. 무단 일시 정지.....	51
8.3.5. 게임 중단 시 선수 커뮤니케이션.....	51
8.4. 재경기 및 크로노브레이크.....	52
8.4.1. 재경기 및 크로노브레이크 사유.....	52
8.4.2. 버그로 인한 재경기 또는 크로노브레이크의 절차.....	52
8.4.3. 게임 설정 유지.....	53
8.5. 판정승.....	53
8.6. 세트 종료 후 진행 사항.....	54
8.6.1. 결과.....	54
8.6.2. 기술적 문제 보고.....	54
8.6.3. 대기 시간.....	54
8.7. 경기 후 진행 사항.....	54
8.7.1. 결과.....	54
8.7.2. 안내.....	55
8.7.3. 경기 후 의무사항.....	55
8.8. 이의제기.....	55
8.9. 경기 기권 결과.....	55
제9장. 선수 행동 수칙.....	56
9.1. 대회 행동 수칙.....	56
9.1.1. 불공정 플레이.....	56

9.1.2. 비속어 사용 및 차별적 발언.....	58
9.1.3. 방해 행위 / 모욕.....	58
9.1.4. 폭력적 행동.....	58
9.1.5. 스튜디오 장비 사용 방해.....	58
9.1.6. 비인가 통신.....	58
9.1.7. 복장.....	59
9.1.8. 신원 확인.....	59
9.2. 프로답지 못한 행동.....	60
9.2.1. 규정 준수 책임.....	60
9.2.2. 희롱.....	60
9.2.3. 성희롱.....	60
9.2.4. 차별 및 폄하.....	60
9.2.5. LCK, 챌린저스, LoL, 운영진 및 팀 관련 발언.....	60
9.2.6. 게임 내 제재.....	61
9.2.7. 선수 및 코칭 스태프, 구단주 심사.....	61
9.2.8. 범죄 행위.....	61
9.2.9. 부도덕한 행위.....	61
9.2.10. 기밀 유지.....	61
9.2.11. 금품 공여.....	61
9.2.12. 탬퍼링 금지.....	62
9.2.13. 금품 수수.....	62
9.2.14. 지시 불이행.....	62
9.2.15. 승부 조작.....	62

9.2.16. 서류 및 기타 요구 사항	62
9.2.17. 사행행위 참여	63
9.2.18. 비신사적인 행위	63
9.3. 제3자 대회 및 경기 참가 금지	63
9.4. 페널티 대상	63
9.5. 페널티 구분	63
9.6. 공표권	64
제10장. 운영진 권한	64
10.1. 최종 결정권	64
10.2. 규정 변경	65
10.3. 경기 기록	65
10.4. 팀 이름 및 로고	65
10.5. 선수 및 코칭 스태프의 초상권	65
10.6. 홍보 활동	65
10.7. 팀 중도하차 시 대응	65
제11장. 규정 외 해석	65

소개 및 목적

리그 오브 레전드 챔피언스 코리아 (이하 "LCK")의 공식 규정집(이하 "규정")은 LCK를 공동으로 주최하는 라이엇 게임즈 코리아 유한회사와 사단법인 한국이스포츠협회로 구성된 대회 운영진 (이하 "운영진")이 공정, 투명하고 효율적인 대회 운영을 위해 수립하였다.

본 규정은 LCK 및 기타 "운영진"이 공식 승인한 경기에 참가하는 모든 팀, 감독, 코치, 선수 및 사무국 직원과 기타 팀 관계자에게 적용된다.

본 규정의 적용기간은 2020 LCK 스프링 시작일로부터 2021 LCK 스프링 시작 전일까지로 한다. 단, 운영진이 리그 운영상 필요하다고 합리적으로 판단하는 경우에는 달리 정할 수 있다.

제1장. 선수 자격

LCK에 참가하는 모든 선수는 다음 자격 조건을 모두 충족하여야 한다.

1.1. 선수 연령

만 17세 미만의 선수는 어떠한 LCK 경기에도 출전할 수 없다. LCK 참가 팀 (이하 "팀")은 만 17세 미만의 선수와 자체적으로 계약을 맺고 팀 로스터에 등록 할 수 있지만 해당 선수는 만 17세가 된 이후에만 경기에 출전시킬 수 있다.

1.2. 선수 체류자격

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

1.3. 게임 내 자격

모든 선수는 리그 오브 레전드 (이하 "LoL") 한국 서버에서 본인 명의로 된 계정을 1개 이상 보유하여야 한다.

1.4. 선수계약

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

1.4.1. 최소 연봉

각 팀은 로스터에 포함된 선수 계약의 최소 연봉으로 2,000만원(세금포함)을 현금으로 지급해야 하며, 여기서 말하는 연봉에는 정기 급여만을 포함하고, 상여, 수당 등 조건부로 지급하는 급여는 포함하지 않는다. 팀은 선수에게 최소 연봉의 12분의 1 이상을 계약기간 중 매월 지급해야 한다.

1.4.2. 계약기간

선수계약의 기간은 최소 매년 스프링 스플릿 개막일로부터 당해 연도 UTC 시간 기준 11월 세 번째 월요일 23시 59분까지로 하며, 최대 3년으로 한다..

단, 선수계약이 스프링 스플릿 개막일 이후에 체결되었다라도 당해 UTC 시간 기준 11월 세 번째 월요일까지 유효한 경우에는 최소 계약기간을 충족하는 것으로

인정한다.

모든 선수계약의 종료일은 연도와 관계없이 UTC 시간 기준 11월 세 번째 월요일이어야 한다.

1.4.3. 계약 종료일 공시

투명한 선수 이적 절차 수립 및 탬퍼링 방지를 위하여 각 팀은 보유한 모든 선수 및 코칭스태프의 계약 종료일을 공개할 의무가 있다. 각 팀은 선수 및 코칭스태프와 계약 체결 후 7일 이내에 운영진에 계약 종료일을 알려야 하며, 운영진은 계약 종료일을 필요에 따라 제 3자에게 공개할 수 있다.

1.4.4. 선수계약 승인

모든 선수계약은 운영진의 승인을 받아야 한다. 각 팀은 선수 계약 후 공식 발표 이전 선수 계약 요약표를 제출해야 하며, 로스터 제출 마감일까지 선수와 체결한 계약서를 제출해야 한다. 운영진은 제출된 계약서를 검토하여 승인 여부를 팀에 통보한다. 운영진은 리그 운영상 필요하다고 합리적으로 판단되는 경우 시즌 도중 체결되는 선수계약의 승인을 거부할 수 있다. 승인 받지 않은 선수계약은 인정되지 않는다.

1.4.5. 표준선수계약서 작성 및 효력

운영진은 선수와 팀 사이의 공정한 계약 체결을 도모하기 위하여 표준선수계약서를 작성하여 그 사용을 권장할 수 있다. 표준선수계약서가 도입된 이후, 팀이 선수와 계약을 체결할 때 표준선수계약서와 다른 계약내용을 포함하고자 하는 경우, 팀은 그 내용을 선수가 알기 쉽게 표시하여야 한다.

표준선수계약서 도입 이전에 체결 및 리그의 승인을 득한 계약이라 하더라도, 운영진은 팀에게 표준선수계약과 다른 내용을 담은 선수계약에 대해 문제가 있다고 판단하는 경우 시정을 요청할 수 있으며, 팀이 합리적인 기간 내에 이를 시정하지 않을 경우, 본 규정에서 정한 기준에 따른 제재를 팀에 부과할 수 있다.

1.4.6. 미성년선수계약

각 팀은 미성년선수와의 계약을 체결하는 경우, 계약 진행 및 체결과정 전반에 걸쳐 미성년 선수의 법정대리인에게 계약 내용 및 진행 전반에 대해 충분히 설명하고 반드시 해당 선수의 법정대리인의 서면동의를 득하여야 한다. 이는 미성년 선수와 체결한 계약의 내용을 변경하는 경우에도 동일하다.

미성년선수와의 계약과 관련하여, 각 팀은 계약 체결 전에 운영진에게 해당 사실을 안내하고, 운영진이 해당 미성년 선수와의 계약 진행 및 체결과 관련하여 계약서 및 관련 정보 등을 요구하는 경우 성실히 이를 운영진에게 제공하기로 한다.

1.5. 운영진 참가 금지

라이엇게임즈코리아 유한회사 및 (사)한국이스포츠협회의 임직원은 선수로 참가할 수 없다.

1.6. 여권 소지 의무

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

1.7. 선수 심사

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

1.7.1. 선수 자격 요건 충족 여부

1.7.2. 게임 내적 행동 및 제재 기록

1.7.3. 게임 외적 행동

제2장. 팀 및 로스터

2.1. 팀 소유주 제한

리그 오브 레전드 프로페셔널 리그 (이하 "LoL 프로리그") 소속팀의 전체 또는 일부를 직, 간접적으로 소유하거나 지배하는 기업 또는 개인은 다른 LoL 프로리그 팀의 전체 또는 일부를 직, 간접적으로 소유하거나 지배하거나 후원할 수 없다. 또한 동시에 2개 이상의 LoL 프로리그 팀이 동일한 또는 서로 소유 및 지배 관계를 가진 투자자, 모회사, 고용주, 고용인 또는 도급자를 보유할 수 없다.

소속팀이 월드 챔피언십에 출전권을 부여 받을 수 있는 각 지역 최상위 티어 대회를 LoL 프로리그로 간주한다. 이는 LCK를 비롯하여 North American League of Legends Championship Series (LCS), League of Legends European Championship (LEC), League of Legends Professional League (LPL), Pacific Championship Series (PCS), CBLOL (Brazil), LCL (CIS), LJL (Japan), CLN (Latin America North), CLS (Latin America South), OPL (Oceania), GPL (SE Asia), TCL (Turkey), VCS (Vietnam) 등을 포함한다.

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

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

2.1.1. 팀 소유권 및 운영권 변경

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

운영진은 승인을 위하여 해당 팀에 필요한 자료를 요청할 수 있으며, 만약 해당 팀이 이에 응하지 않을 경우 운영진은 승인을 거부할 수 있다. 운영진은 팀 참가계약 11.2조에 따라 언제든지 즉각적으로 팀 참가계약을 해지할 권리를 유보하며, 리그 운영상 필요하다고 합리적으로 판단되는 경우 시즌 도중 팀 소유관계 변동에 대한 승인을 거부할 수 있다.

운영진의 승인을 득하지 못하거나 승인을 득했으나 이후 팀 소유관계 변동 등의 사유로 인해 승인이 취소되는 팀은 LCK 참가가 제한될 수 있다.

2.2. 팀 후원사

각 팀은 자율적으로 후원사를 유치할 수 있으며, 후원사 수에는 제한이 없다. 단, 청소년에게 유해하거나, 미풍양속을 해치거나, 방송심의 및 정서상 부적합한 후원사 또는 상품/서비스는 LCK에서 어떠한 방식으로도 노출될 수 없다. 후원사 또는 상품/서비스 노출 허용 여부에 대한 모든 최종 결정은 운영진이 내린다. 다음은 LCK에서 노출될 수 없는 후원사 및 상품/서비스의 예시 목록이다.

2.2.1. 도박, 마약 등 대한민국에서 제조, 유통이 금지된 품목

2.2.2. 일반 의약품 외 모든 약물

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

2.2.4. 포르노 등 성인물 웹사이트

2.2.5. 주류 및 담배

2.2.6. 라이엇 게임즈 및 LoL을 제외한 게임 회사, 게임기 (콘솔), 또는 게임 (PC, 콘솔 및 모바일 게임을 모두 포함함)

2.3. 로스터 제출

각 팀은 최소 5인, 최대 10인의 참가 선수 명단과 코칭 스태프 명단 (이하 "로스터")을 아래에 명시된 기한 내에 운영진에 제출해야 한다. 이 때, 제3장에 의거하여 영입된 선수만 로스터에 등록할 수 있다. 또한, 로스터에 등록된 선수만 경기에 선발 및 교체 선수로 출전 할 수 있으며, 등록된 코칭 스태프만 경기 구역에 출입이 가능하다. 팀은 로스터 제출 시 운영진이 요청하는 정보 등을 제공하여야 한다. 이는 성명, 생년월일, 포지션, LoL 계정명 및 소환사명을 포함한다. 로스터 제출 기한 미 준수 시, 해당 팀에게는 '경고'에 해당되는 페널티가 부과된다.

제출된 로스터는 각 팀의 해당 라운드 마지막 경기일까지 유효하다.

2.3.1. 스프링 스플릿 로스터 제출일정

- 스프링 1라운드 시작일로부터 20일전
- 스프링 2라운드 시작일로부터 10일전

2.3.2. 서머 스플릿 로스터 제출일정

- 서머 1라운드 시작일로부터 20일전
- 서머 1라운드 시작일로부터 15일전 (단, 트레이드 선수만 취합 가능)
- 서머 2라운드 시작일로부터 10일전

2.4. 로스터 변경

로스터 제출 이후에는 라운드 도중 로스터 상의 선수 추가 및 변경 (이하 “로스터 변경”) 이 금지된다. 단, 라운드 도중 국/내외 LoL 프로리그 로스터에 등록 중인 선수를 트레이드로 영입하는 경우 즉시 로스터에 추가가 가능하다. 라운드 도중 선수를 로스터에서 제외하는 것은 허용되나, 어떠한 경우에도 최소 5인의 로스터는 유지하여야 한다. 선수, 코칭 스태프 및 팀 관계자의 고의 과실이 아닌 불가항력의 사유로 인해 등록된 로스터로 정상적인 5명의 엔트리 구성이 불가능한 경우, 경기 시작 24시간 전까지 운영진에게 신청한 경우에만 운영진의 판단에 따라 예외적인 로스터 변경이 허용될 수 있다. 단, 이 경우 운영진 재량에 따라 페널티를 적용할 수 있다.

2.5. 엔트리 및 선수 교체

엔트리는 로스터에 속한 선수로 구성된 5명의 출전 선수 명단을 말한다. 각 팀은 매 경기 1세트 엔트리를 경기 전일(前日) 오후 5시까지 운영진에 제출해야 한다 (아래 표 참조). “아래표” 이외의 요일 및 시간에 진행될 경우 운영진이 별도 전달한 기한 내 엔트리를 제출하도록 한다. 단, 로스터에 선수가 5명인 팀은 별도로 엔트리를 제출할 필요가 없으며, 로스터와 엔트리가 동일한 것으로 간주된다. 엔트리는 각 경기 전 1회 제출할 수 있으며, 매 세트 종료 후 선수 교체를 통해서만 경기 도중 변경할 수 있다. 운영진은 양팀이 경기장에 모두 도착했음을 확인한 후 엔트리를 공개하기로 한다. 각 라운드 첫 경기의 엔트리를 기한 내 제출하지 못한 경우에는 해당 팀에 ‘경고’에 해당되는 페널티가 부과되며, 이후 경기의 엔트리를 기한 내 제출하지 못한 경우에는 현재 라운드 내 해당 팀이 치른 가장 최근 경기의 마지막 세트 엔트리가 유효한 것으로 간주되고 1세트 종료 전까지 엔트리 변경이 금지된다.

경기 요일	수요일	목요일	금요일	토요일	일요일
제출 기한	화요일 오후 5시	수요일 오후 5시	목요일 오후 5시	금요일 오후 5시	토요일 오후 5시

각 팀은 매 세트 종료 후 로스터에 등록된 선수에 한해 경기 중 출전 선수를 교체할 수 있다. 선수 교체를 희망하는 경우 세트 종료 직후 넥서스가 파괴된 시점을 기준으로 5분 이내로 다음 세트 엔트리를 심판에게 제출하여야 한다. 허용되는 선수 교체 횟수는 무제한이며, 선수 교체를 통해 엔트리에서 한번 제외된 선수도 다시 엔트리로 투입될 수 있다. 다음 세트 엔트리를 제출하지 않으면 직전 세트 엔트리와 동일한 것으로 간주한다.

선수, 코칭 스태프 및 팀 관계자의 고의 과실이 아닌 불가항력의 사유로 인해 등록된 엔

트리로 정상적인 경기 출전이 불가능한 경우, 운영진의 판단에 따라 예외적인 엔트리 변경이 허용될 수 있으나 엔트리에 추가되는 선수는 로스터에 사전 등록되어 있어야 한다. 단, 이 경우 운영진 재량에 따라 페널티를 적용할 수 있다.

엔트리에 등록된 5명의 선수가 정상적으로 출전하지 못하는 경우, 게임(세트)을 몰수패 처리한다. 경기 결과는 경기를 이기기 위해 필요한 최소 스코어로 기록된다 (예: 3전 2선승제에서는 2-0, 5전 3선승제에서는 3-0). 몰수패 처리된 경기에서 다른 통계는 기록되지 않는다..

2.6. 거주 선수 보유 의무

2.6.1. 거주 선수의 정의

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

2.6.2. 최소 거주 선수

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

2.7. 팀 명, 팀 태그 및 선수 소환사명

팀 명, 팀 태그 및 선수 소환사명에는 허용된 문자만 사용할 수 있으며, 특수문자 등 다른 문자는 사용할 수 없다. 또한 욕설, 비속어 등 미풍양속을 해치거나 정서, 방송심의 등에 근거하여 부적절하다고 판단되는 단어 및 문구 등은 사용할 수 없으며, LoL에 등장하는 챔피언/캐릭터와 동일하거나 유사한 이름, 기타 다른 제품이나 서비스에 근거한 혼동의 소지가 있는 문구도 사용이 금지된다.

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

2.7.1. 팀 태그

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

2.7.2. 선수 소환사명

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

2.8. 코칭 스태프

2.8.1. 감독

각 팀은 의무적으로 1명의 감독을 보유해야 한다. 이를 준수하지 않는 경우 운영진은 참가 제한 등의 조치를 할 수 있다.

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

2.8.2. 코치

각 팀은 자율적으로 코치를 고용할 수 있으며, 허용되는 코치 수는 최대 3명이다.

2.8.3. 코칭 스태프 명단

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

코칭 스태프 명단은 각 라운드 전 1회 제출할 수 있으며, 제출 후에는 라운드 도중 이를 변경할 수 없다.

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

2.8.4. 코칭 스태프의 체류자격

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

2.8.5. 코칭 스태프의 게임 내 자격

모든 코칭 스태프는 리그 오브 레전드 한국 서버에서 본인 명의로 된 계정을 1개 이상 보유하여야 한다.

2.8.6 코칭 스태프 계약

2.8.6.1 최소 계약 기간

코칭 스태프의 계약기간은 최소 매년 스프링 개막일로부터 당해 UTC 시간 기준 11월 세번째 월요일 23시 59분까지로 하며, 최대 3년으로 한다.

단, 코칭 스태프 계약이 스프링 스프릿 개막일 이후에 체결되었더라도 당해 UTC 시간 기준 11월 세 번째 월요일까지 유효한 경우에는 최소 계약기간을 충족하는 것으로 인정한다.

모든 코칭 스태프 계약의 종료일은 연도와 관계없이 UTC 시간 기준 11월 세 번째 월요일이어야 한다.

2.8.6.2 최소 연봉

각 팀은 로스터에 포함된 코칭 스태프 계약의 최소 연봉으로 2,000만원(세금포함)을 현금으로 지급해야 하며, 여기서 말하는 연봉에는 정기 급여만을 포함하고, 상여, 수당 등 조건부로 지급하는 급여는 포함하지 않는다. 팀은 코칭 스태프에게 최소 연봉의 12분의 1 이상을 계약기간 중 매월 지급해야 한다.

2.8.6.3 계약 종료일 공시

투명한 코칭 스태프 이적 절차 수립 및 탬퍼링 방지를 위하여 각 팀은 보유한 모든 선수 및 코칭스태프의 계약 종료일을 공개할 의무가 있다. 각 팀은 선수 및 코칭스태프와 계약 체결 후 7일 이내에 운영진에 계약 종료일을 알려야 하며, 운영진은 계약 종료일을 필요에 따라 제 3자에게 공개할 수 있다.

2.8.6.4 코칭 스태프 계약 승인

모든 코칭 스태프 계약은 운영진의 승인을 받아야 한다. 각 팀은 코칭 스태프와 계약을 체결하는 경우 코치계약요약표를 제출해야 하며, 로스터 제출 마감일 전까지 코치와 체결한 계약서를 제출해야 한다. 운영진은 제출된 계약서를 검토하여 승인 여부를 팀에 통보한다. 운영진은 리그 운영상 필요하다고 합리적으로 판단되는 경우 시즌 도중 체결되는 코칭 계약의 승인을 거부할 수 있다. 승인 받지 않은 코치 계약은 인정되지 않는다.

2.8.6.5 표준계약서 작성 및 효력

운영진은 선수와 코칭스태프 사이의 공정한 계약 체결을 도모하기 위하여 표준코칭스태프계약서를 작성하여 그 사용을 권장할 수 있다. 표준코칭스태프계약서가 도입된 이후, 팀이 코칭스태프와 계약을 체결할 때 표준코칭스태프계약서와 다른 계약내용을 포함하고자 하는 경우, 팀은 그 내용을 선수가 알기 쉽게 표시하여야 한다.

표준코칭스태프계약서 도입 이전에 체결 및 리그의 승인을 득한 계약이라 하더라도, 운영진은 팀에게 표준코칭스태프계약과 다른 내용을 담은 코칭스태프계약에 대해 문제가 있다고 판단하는 경우 시정을 요청할 수 있으며, 팀이 합리적인 기간 내에 이를 시정하지 않을 경우, 본 규정에서 정한 기준에 따른 제재를 팀에 부과할 수 있다.

2.8.7. 코칭 스태프 심사

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

2.8.7.1. 코칭 스태프 자격 요건 충족 여부

2.8.7.2. 게임 내적 행동 및 제재 기록

2.8.7.3. 게임 외적 행동

2.9. 겸직 금지

코칭 스태프 및 선수는 챌린저스 및 타 LoL 프로리그 팀의 감독, 코치, 선수, 구단주, 매니저 등 어떠한 형태의 관련 보직에 겸직할 수 없고, 단 1개의 팀에만 고용될 수 있다.

또한, 코칭 스태프는 로스터에 선수로 등록될 수 없다.

제3장. 선수 영입

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

3.1. 선수 트레이드

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

3.1.1. 트레이드 횟수

각 스플릿에 허용되는 트레이드 횟수는 3.1.2.를 준수하는 한 횟수에 제한이 없다.

3.1.2. 트레이드 기간

트레이드는 다음 금지구간을 제외하고 연중 언제라도 허용된다.

	트레이드 금지구간 시작 일시 (오전 00:00:00 KST)	트레이드 금지구간 종료 일시 (오후 11:59:59 KST)
1차	스프링 스플릿 2라운드 시작일	05/22 23:59 KST
2차	서머 스플릿 2라운드 시작일	글로벌 공식 계약 종료일

3.1.3. 이적료

선수 트레이드 시, 팀 간의 합의 하에 한 팀이 다른 팀으로부터 이적료를 받을 수 있다. 이적료의 경우는 팀 간의 상호 합의에 따라 발생하거나 혹은 발생하지 않을 수 있다. 이적료 금액에 대한 제한은 따로 두지 않는다

3.1.4. 비대칭 트레이드

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

3.1.5. 다수 팀간 트레이드

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

예시:

'A' 팀의 'X' 선수가 'B' 팀으로 트레이드

'B' 팀의 'Y' 선수가 'C' 팀으로 트레이드

'C' 팀의 'Z' 선수가 'A' 팀으로 트레이드

3.1.6. 해외 지역 트레이드

팀은 대한민국 이외의 지역에 있는 다른 팀의 소속으로 트레이드 시키고자 하는 경우 선수의 사전 동의를 받아야 한다.

3.1.7. 미성년 선수 트레이드

미성년 선수 트레이드 시 선수 및 법정 대리인의 사전 승인을 받드시 득해야 한다.

3.1.8. 불이익 변경 금지

트레이드 진행 시 선수와 팀 간 체결한 기존 계약보다 불리한 처우를 내용으로 하는 계약을 체결할 수 없다. 단, 기존 계약보다 유리한 처우를 내용으로 하는 계약은 금지하지 않는다.

3.1.9. 트레이드 승인

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

3.1.9.1. 트레이드 참가 팀명

3.1.9.2. 트레이드 참가 팀 감독 성명

3.1.9.3. 트레이드 대상 선수 성명

3.1.9.4. 트레이드 설명

3.1.9.5. 이적료 유무 및 금액

3.1.9.6. 트레이드 발효 일자

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

3.1.10. 발효 시점

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

3.2. 비계약 선수 영입

3.2.1. 비계약 선수의 정의

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

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

3.2.2. 비계약 선수 영입 기간

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

3.2.3. 발효 시점

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

제4장. 선수 장비

4.1. 주최측에서 제공하는 장비

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

4.1.1. PC 및 모니터

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

4.1.2. 테이블 및 의자

4.1.3 헤드셋

4.2. 선수 또는 팀 소유 장비

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

4.2.1. 키보드

4.2.2. 마우스 및 마우스선 거치대

4.2.3. 마우스패드

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

라이엇 게임즈 또는 LoL의 경쟁사 및 경쟁 제품/서비스의 로고, 브랜드, 또는 상호명이 표기된 장비는 경기구역에서 사용이 금지된다. 소속팀이 아닌 타 팀의 로고 및 브랜드 또는 팀명(타 팀의 선수 및 코칭스태프 등의 이름 포함)이 표기된 장비를 사용하는 선수

의 경우도 운영진의 재량에 따라 해당 장비 사용이 금지될 수 있다.

4.3. 장비 교체

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

4.4. 선수 및 코칭 스태프 복장

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

운영진의 사전승인을 받은 경우 후원사 또는 후원사 제품, 서비스의 로고 및 브랜드를 유니폼에 표시할 수 있으나 법규에 따라 광고노출 및 상품협찬 등의 노출이 제한될 수 있다. 또한, 2.2.에 근거하여 LCK에서 노출이 금지된 후원사 및 상품/서비스의 로고 및 브랜드는 유니폼에 표시할 수 없다.

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

코칭 스태프는 경기 구역에서 비즈니스 캐주얼 복장, 정장, 또는 유니폼을 착용해야 한다. 비즈니스 캐주얼 복장은 블레이저 재킷, 면바지, 그리고 드레스 셔츠 또는 스웨터를 의미한다. 코칭 스태프가 유니폼을 입기를 희망하나 유니폼이 선수 유니폼과 동일하지 않은 경우, 선수 유니폼과 마찬가지로 유니폼의 디자인 시안 또는 샘플을 매 스플릿 시작 전 운영진이 지정한 일자까지 제출하여 승인을 받아야 한다. 미풍양속을 해치거나 대회, 팀

및 코칭 스태프의 품위를 손상시키는 의상은 금지된다. 티셔츠, 후드티, 작업복, 운동복, 잠옷, 청바지, 슬리퍼 등의 복장은 운영진의 사전 승인을 받지 않은 한 허용되지 않으며 모자, 선글라스 등 선수의 얼굴을 가리는 액세서리를 착용할 수 없다. 코칭 스태프 복장의 적절성에 대한 판단은 운영진이 재량에 의해 판단하며, 팀 및 코칭 스태프는 운영진의 시정 요구를 수용해야 한다. 단 특별한 사정이 있는 경우 운영진에 별도 요청할 수 있으며, 운영진은 합리적인 재량에 의해 이를 결정한다.

4.5. 컴퓨터 프로그램 사용

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

4.5.1. 음성 채팅

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

4.5.2. 불필요한 프로그램

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

4.5.3. 소셜 미디어 및 통신

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

4.5.4. 불필요한 전자기기

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

4.6. TR 계정

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

4.7. 타 선수 장비

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

제5장. 경기장

5.1. 경기장 내 제한 구역

경기장 내 제한 구역은 경기 구역을 포함하여 경기장 내 운영진이 재량으로 지정하는 모든 구역을 의미한다. 경기장 내 제한 구역은 운영진과 당일 출전 팀의 코칭 스태프 및 선수만 입장할 수 있으며, 그 외에 출입이 필요한 인원은 사전에 운영진에게 별도의 승인을 받아야 입장할 수 있다.

5.2. 경기 구역

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

5.2.1. 코칭 스태프

코칭 스태프로 등록된 코칭 스태프 최대 2명까지 밴/픽 단계 진행 중 경기 구역 안에 있을 수 있다. 밴/픽 단계 종료 후, 모든 코칭 스태프는 경기 구역을 퇴장해야만 한다.

5.2.2. 무선 전자기기

코칭 스태프와 선수는 경기 구역 안에서 운영진이 허용하는 무선 키보드 및 무선 마우스 등을 제외한 휴대전화, 태블릿 등 어떠한 무선 전자기기도 소지할 수 없다. 밴/픽 단계, 일시 정지 상황, 재경기 상황 등을 비롯하여 경기에 참가하는 동안에는 어떠한 무선 전자기기의 사용도 금지된다.

5.2.3. 음식 및 음료

경기 구역 내에서 운영진이 승인하지 않은 식수를 포함한 음료 및 음식은 허용되지 않는다.

5.2.4. 불필요한 개인 소지품

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

5.2.5. 방음 환경

운영진은 공정한 경기를 위하여 경기장 내 방음 환경을 경기 진행 중 최적의 상태로 제공할 의무가 있다.

5.3. 게임 중 경기 구역 이탈 금지

게임에 참가하는 선수는 매 게임 밴/픽이 시작되는 순간부터 해당 게임의 승자가 결정될 때까지 경기 구역 내 본인의 좌석을 이탈할 수 없다. 또한, 밴/픽 단계에 참가하는 코칭 스태프는 밴/픽 단계가 시작된 이후 밴/픽 단계가 종료되기 전까지 경기 구역을 나갈 수 없다. 단, 선수가 일시 정지 상태에서 심판의 승인을 득한 뒤 자리를 비우는 경우는 예외로 하나, 허용된 사유라 하더라도 선수의 과실이 있는 경우에는 페널티를 받을 수 있다.

5.4. 코치 박스 구역

코치 박스 구역은 코칭 스태프 및 선수들이 경기하는 선수들의 커뮤니케이션을 듣고 경기를 관전할 수 있도록 대회 장소 내에 마련된 구역이다. 코치 박스는 운영진과 당일 출전 팀의 코칭 스태프, 선수만 입장할 수 있으며, 그 외 출입이 필요한 인원은 사전에 운영진에게 별도의 승인을 받아야만 한다. 또한 운영진의 재량에 따라 코치 박스의 출입 가능한 인원을 제한할 수 있다.

5.5. 팀 대기 구역

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

제6장. 리그 구조

6.1. 용어의 정의

6.1.1. 세트/게임

운영진이 지정한 맵에서 다음 중 한가지 상황이 먼저 발생하여 승자가 결정될

때까지 두 팀이 벌이는 경쟁 행위를 뜻한다: (a) 최종 목표 완수 (넥서스 파괴), (b) 항복, (c) 몰수패 또는 기권패, (d) 판정승

세트/게임은 밴/픽 단계가 시작되는 순간부터 승자가 결정될 때까지 지속되는 것으로 간주한다.

6.1.2. 경기/매치

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

6.1.3. 라운드

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

6.1.4. 스플릿

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

6.1.5. 시즌

2개의 스플릿 및 MSI, 월드 챔피언십으로 구성되는 연 단위의 대회 기간을 의미한다 (예: 2015 시즌, 2016 시즌). 시즌은 연 1회 진행된다.

6.2. 단계별 세부 정보

6.2.1. 정규시즌

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

정규시즌 진행 중 팀 순위는 각 팀이 승리한 경기 수로 정해진다. 두 팀 이상 동일한 경기 수를 승리하였을 경우에는 승률, 세트득실 순서(승점)로 순위를 가른다.

정규시즌 최종 팀 순위는 정규시즌 마지막 경기 후 각 팀이 승리한 경기 수로

정해진다. 두 팀 이상 동일한 수의 경기를 승리하였을 경우에는 세트득실(승점)로 순위를 가른다. 두 팀 이상 승리 경기 수, 세트득실(승점)까지 동률을 이룬 경우, 다음 타이브레이커 (Tie-breaker) 규칙을 따른다.

6.2.2. 정규 시즌 타이브레이커

6.2.2.1. 타이브레이커 적용 범위

타이브레이커는 정규 시즌 스플릿 종료 시 다수의 팀이 승률과 세트 득실이동률인 경우에 적용된다.

6.2.2.2. 타이브레이커 시점

순위 결정 시 타이브레이커 경기가 불가피할 경우에는, 정규 시즌의 마지막 경기가 끝나고 리그 운영진이 지정한 때에 진행한다. (단, 플레이오프 첫날 경기 이전에 진행한다.)

6.2.2.3. 타이브레이커 방침

매 정규 시즌 스플릿이 종료되면 경기의 승률(동률 시 세트득실을 고려함)에 따라 1위부터 10위까지의 팀 순위가 정해진다. 승률이 가장 높은 팀은 1위로 기록되고 나머지 팀들은 승률이 높은 순으로 순위가 매겨진다.

두 팀 이상이 승률과 세트득실이 동률이고, 동률인 팀끼리 상대 전적을 검토하여 상대 전적 승률이 50% 이상인 경우, 해당 팀을 더 높은 순위로 간주한다. 그럼에도 동률인 경우, 아래의 조항들에 명시된 승자승 점수, 승리 시간, 동전 던지기 순서로 순위를 정한 뒤 별도의 타이브레이커 경기 진행 후 최종 순위를 결정 짓게 된다.

6.2.2.4. 승자승 점수

정규 시즌 스플릿 종료 후 타이브레이커 진행 이전의 승률에 따라 1위부터 10위까지의 팀 순서가 정해진다. 동률인 팀들이 같은 순위에 배정될 경우 그 다음으로 승률이 높은 팀의 순위는 해당 팀보다 승률이 더 높은 팀의 수에 1을 더해 계산한다. 예를 들어 3위에 해당하는 승률과 승점을 기록한 팀이 총 3팀일 경우, 그 다음으로 승률과 승점이 높은 팀의 순위는 본 규정에 의거하여 6위로 기록 된다.

위 순위가 결정되면 각 순위별 팀을 상대로 기록하는 경기/매치에 대한 1승의 가치는 아래 표에 제시된 점수와 같다. 승자승 점수는 각 팀에 대한 경기/매치의 승리 횟수와 해당 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

예를 들어 4위 동물팀이 2팀이 있는 경우, 4위 동물팀 중 한 팀이 1위 팀 상대로 1승(5점)을 거두고, 2위, 3위팀 상대로 승리하지 못하고, 동물인 4위팀 상대로 1승(3.5점)을 거두고, 6위 상대로 승리하지 못하고, 7위, 8위, 9위, 10위팀을 상대로 각 1승(2점 + 1.5점 + 1점 + 0.5점, 총 5점)을 거둔 경우, 해당 4위팀의 총 승자승 점수는 13.5점이 된다. (4위에 동물인 두 팀이 있기 때문에, 이 경우에 5위팀은 존재하지 않는다.)

6.2.2.5. 승리 시간.

승리 시간은 한 팀이 동물인 다른 모든 팀을 상대로 승리할 때 걸린 총 게임 시간을 뜻한다. 동물인 팀 간의 승리 시간이 동일한 경우, 해당 스플릿의 모든 경기에서 승리하는데 걸린 총 게임 시간으로 대체한다. 기권승이 있는 경우 기권승을 한 팀의 승리 시간은 15(분):00으로 간주되고, 기권패가 있는 팀은 승리 시간에 관계없이 최하위로 간주된다.

6.2.2.6. 2개 팀 동물.

2개 팀이 승률과 승점이 동물인 경우, 상대 전적을 먼저 고려한다. 두 팀간의 상대 전적에서 한 팀의 승률이 50% 이상인 경우, 해당 팀이 타이브레이커 경기의 승자가 되며 더 높은 시드를 받게 된다. 두 팀간의 상대 전적이 같을 경우, 두 팀이 단판 타이브레이커 경기를 진행하며 최종 순위를 결정한다.

- **진영 선택.** 타이브레이커 경기의 진영 선택권은 승자승 점수가 더 높은 팀에게 주어진다. 두 팀의 승자승 점수가 동일한 경우, 승리 시간이 더 짧은 팀에게 진영 선택권이 주어진다. 해당 스플릿의 모든 경기에서 승리 시간까지 동일한 경우, 타이브레이커 경기 시작 직전에 동전 전지기를 하여 진영 선택을 결정한다. 진영 선택의 마감 시한은 리그 운영진이 통보한다.

6.2.2.7. 3개 팀 동률.

3개팀이 승률과 승점 동률을 이룬 경우에는 해당 동률을 이룬 모든 팀 간의 상대 전적을 각각 고려한다. 3개팀 동률에서는 다음과 같은 다섯 가지의 전적 조합이 나올 수 있다.

- 세 팀이 서로 2승 2패의 종합 전적을 기록한 경우, 가장 낮은 승자승 점수를 갖는 두 팀이 단판 타이브레이커 게임을 진행한다. 이 게임의 패자는 3개 팀 동률에서 가장 낮은 순위에 오르며 승자는 가장 높은 승자승 점수를 기록한 팀과 단판 타이브레이커 게임을 진행한다. 이 두 번째 타이브레이커 게임의 승자가 3개 팀 동률에서 가장 높은 순위에 오르며 패자는 남은 순위에 오른다.
- 한 팀이 3승 1패, 다른 팀이 2승 2패, 세 번째 팀이 1승 3패의 종합 전적을 기록한 경우, 2승 2패와 1승 3패를 기록한 두 팀이 단판 타이브레이커 게임을 진행한다. 이 게임의 패자는 3개 팀 동률에서 가장 낮은 순위에 오르며 승자는 3승 1패를 기록한 팀과 단판 타이브레이커 게임을 진행한다. 이 두 번째 타이브레이커 게임의 승자가 3개 팀 동률에서 가장 높은 순위에 오르며 패자는 남은 순위에 오른다. 진영 선택은 3승 1패, 2승 2패, 1승 3패 순으로 더 좋은 종합 전적을 기록한 팀에게 주어진다. 해당 내용은 제6.2.2.7.1항에 제시된 진영 선택 규정의 예외 사항이다.
- 두 팀이 각각 3승 1패, 세 번째 팀이 0승 4패의 종합 전적을 기록한 경우, 0승 4패를 기록한 팀이 3개 팀 동률에서 가장 낮은 순위에 오르며 3승 1패를 기록한 두 팀은 제6.2.2.6항에 제시된 2개 팀 동률을 적용하여 새로운 타이브레이커 게임을 진

행한다.

- 한 팀이 4승 0패, 나머지 두 팀이 1승 3패의 종합 전적을 기록한 경우, 4승 0패를 기록한 팀이 자동 승리하여 3개 팀 동률에서 가장 높은 시드를 얻고 1승 3패를 기록한 두 팀은 제 6.2.2.6항에 제시된 2개 팀 동률을 적용하여 새로운 타이브레이커 게임을 진행한다.
- 한 팀이 4승 0패, 다른 팀이 2승 2패, 세 번째 팀이 0승 4패의 종합 전적을 기록한 경우, 4승 0패 팀이 자동 승리하여 3개 팀 동률에서 가장 높은 시드를 얻고 2승 2패 팀은 0승 4패 팀과 맞붙을 경우 상대 전적 상 승리하게 되므로 두 번째 시드를 얻으며 0승 4패 팀은 가장 낮은 시드를 얻게 된다.

6.2.2.7.1 진영 선택. 조합에 대한 별도의 언급이 없는 한, 3 개 팀 동률 시 타이브레이커 게임의 진영 선택권은 승자승 점수가 더 높은 팀에게 주어진다. 승자승 점수가 동일한 경우, 진영 선택권은 승리 시간이 더 짧은 팀에게 주어진다. 동률인 팀의 승리 시간까지 동일한 경우, 모든 스플릿 경기의 승리 시 총 게임 시간을 고려한다. (제 6.2.2.5 항 참조) 모든 스플릿 경기의 승리 시간이 동일한 경우, 동전 던지기로 진영 선택권을 결정한다. 진영 선택의 마감 시한은 리그 운영진이 통보한다.

6.2.2.8. 4개 팀 이상 동률.

4 개팀 이상이 승률과 승점 동률을 이룬 경우, 해당 팀들은 아래 설명된 대로 싱글 엘리미네이션 대진에 무작위로 배정되어 단판 타이브레이커 경기를 진행한다.

6.2.2.8.1 진영 선택. 4 개 팀 이상이 동률인 타이브레이커 게임의 진영 선택권은 승자승 점수가 더 높은 팀에게 주어진다. 2 개 팀 이상이 동일한 승자승 점수를 가질 경우, 승리 시간이 더 짧은 팀에게 진영 선택권이 주어진다. 해당 스플릿의 모든 경기에서 동률인 팀의 승리 시간까지 동일한 경우, 타이브레이커 경기 시작 직전에 동전 던지기를 하여 진영 선택을 결정한다. 진영 선택의 마감 시한은 리그 운영진이 통보한다.

6.2.2.8.2 4개 팀 동률. 4개 팀은 총 2개 조로 나뉘어 경기하며, 1번째

경기와 2번째 경기에서 승리한 팀들은 3번째 경기에서 맞붙게 되며 패자팀은 4번째 경기에서 맞붙게 된다. 3번째 경기에서 승리한 팀은 동률인 팀 중 가장 높은 순위에 오르며, 3번째 경기에서 패배한 팀은 두 번째로 높은 순위에 오르게 된다. 4번째 경기에서 승리한 팀은 3번째 경기한 팀들의 다음으로 높은 순위에 오르며, 4번째 경기에서 패배한 팀은 가장 낮은 순위에 오르게 된다.

6.2.2.8.3 5개 팀 동률. 승자승 점수가 가장 낮은 2개 팀은 싱글 엘리미네이션 방식의 플레이-인 경기를 진행한다.

3개 팀 이상이 승자승 점수가 낮아 동률인 경우, 또는 1개 팀만이 승자승 점수가 가장 낮고 다른 2개 팀 이상이 그 다음으로 낮은 승자승 점수를 가져 동률인 경우에는 각 팀의 승리 시간을 계산한다. 승자승 점수가 동일한 팀 사이에서는 승리 시간이 가장 긴 팀(즉, 게임에서 승리할 때 가장 긴 시간이 걸린 팀)이 승자승 점수가 가장 낮은 팀과 플레이-인 경기를 진행한다. 이 게임의 패자는 동률인 팀 중 가장 낮은 순위에 오르며, 해당 플레이-인 게임의 승자와 나머지 3개 팀은 제6.2.2.8.2항에 제시된 4개 팀 동률 규정을 따른다.

6.2.2.8.4 6개 팀 동률. 승자승 점수가 가장 낮은 4개 팀은 무작위로 2개 조에 배정되어 단판 플레이-인 경기를 진행한다. 4개 팀 이상이 낮은 승자승 점수로 동률인 경우, 각 팀의 승리 시간을 계산한다. 승자승 점수가 동일한 팀 사이에서는 승리 시간이 가장 긴 팀(즉, 게임에서 승리할 때 가장 긴 시간이 걸린 팀)이 모든 순위를 정할 때까지 플레이-인 경기를 진행한다.

플레이-인 경기에서 패배한 두 팀은 제6.2.2.6항에 제시된 2개 팀 동률을 적용하여 가장 낮은 순위에 차례대로 오르게 된다. 플레이-인 경기에서 승리한 두 팀과 나머지 두 팀은 제6.2.2.8.2항에 제시된 4개 팀 동률을 적용하여 가장 높은 순위에 차례대로 오르게 된다.

6.2.2.8.5 7개 팀 동률. 승자승 점수가 가장 낮은 6개 팀은 무작위로 3개 조에 배정되어 단판 플레이-인 경기를 진행한다. 7개 팀이 모두 승자승 점수가 동일한 경우, 각 팀의 승리 시간(즉, 각 팀이 동률인 7개 팀 상대로 승리할 때 걸린 총 시간)을 계산한다. 승자승 점수가 동일한

팀 사이에서는 승리 시간이 가장 긴 팀(즉, 게임에서 승리할 때 가장 긴 시간이 걸린 팀)이 모든 순위를 정할 때까지 플레이-인 경기를 진행한다.

플레이-인 경기에서 패배한 세 팀은 제6.2.2.7항에 제시된 3개 팀 동률을 적용하여 가장 낮은 순위에 차례대로 오르게 된다. 플레이-인 경기에서 승리한 세 팀과 나머지 한 팀은 제6.2.2.8.2항에 제시된 4개 팀 동률을 적용하여 가장 높은 순위에 차례대로 오르게 된다.

6.2.2.8.6 8개 팀 동률. 각 팀은 무작위로 4개 조에 배정되어 단판 플레이-인 경기를 진행한다. 플레이-인 경기에서 승리한 네 팀은 제6.2.2.8.2항에 제시된 4개 팀 동률을 적용하여 가장 높은 순위에 차례대로 오르게 된다. 플레이-인 경기에서 패배한 네 팀은 제6.2.2.8.2항에 제시된 4개 팀 동률을 적용하여 가장 낮은 순위에 차례대로 오르게 된다.

6.2.2.8.7 9개 팀 동률. 승자승 점수가 가장 낮은 2개 팀은 싱글 엘리미네이션 방식의 플레이-인 경기를 진행한다. 3개 팀 이상이 낮은 승자승 점수로 동률인 경우, 또는 1개 팀만이 승자승 점수가 가장 낮고 다른 2개 팀 이상이 그 다음으로 낮은 승자승 점수를 가져 동률인 경우에는 각 팀의 승리 시간(즉, 각 팀이 동률인 상대 팀을 상대로 승리할 때 걸린 총 시간)을 계산한다. 승자승 점수가 동일한 팀 사이에서는 승리 시간이 가장 긴 팀(즉, 게임에서 승리할 때 가장 긴 시간이 걸린 팀)이 플레이-인 경기를 진행한다.

이 게임의 패자는 동률인 팀 중 가장 낮은 순위에 오르며, 해당 플레이-인 게임의 승자와 나머지 7개 팀은 제6.2.2.8.6항에 제시된 8개 팀 동률 규정을 따른다.

6.2.2.8.8 10개 팀 동률. 승자승 점수가 가장 낮은 4개 팀은 무작위로 2개 조에 배정되어 단판 플레이-인 경기를 진행한다. 4개 팀 이상이 낮은 승자승 점수로 동률인 경우, 각 팀의 승리 시간(즉, 각 팀이 동률인 팀을 상대로 승리할 때 걸린 총 시간)을 계산한다. 승자승 점수가 동일한 팀 사이에서는 승리 시간이 가장 긴 팀(즉, 게임에서 승리할 때 가장 긴 시간이 걸린 팀)이 모든 순위를 정할 때까지 플레이-인 경기를 진행

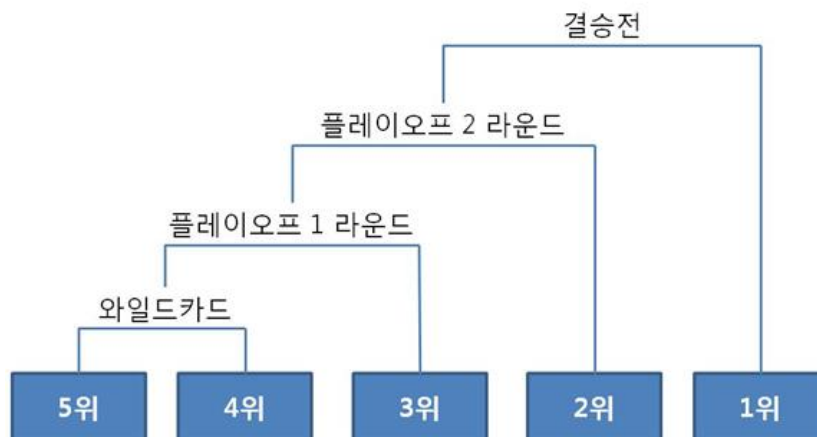
한다.

플레이-인 경기에서 패배한 두 팀은 제6.2.2.6항에 제시된 2개 팀 동률을 적용하여 가장 낮은 순위에 차례대로 오르게 된다. 해당 플레이-인 게임에서 승리한 두 팀과 나머지 6개 팀은 제6.2.2.8.6항에 제시된 8개 팀 동률 규정을 따른다.

6.2.3. 플레이오프

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

플레이오프 구성



6.2.4. 챔피언십 포인트

매 스플릿의 플레이오프 종료 후 최종 순위에 따라 팀에게 챔피언십 포인트가 부여된다. 챔피언십 포인트 최종 순위에 따라 월드 챔피언십 시드권 및 한국대

표팀 선발전 (이하 “**선발전**”) 참가 자격이 주어진다. 챔피언십 포인트는 다음 방식으로 부여된다.

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

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

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

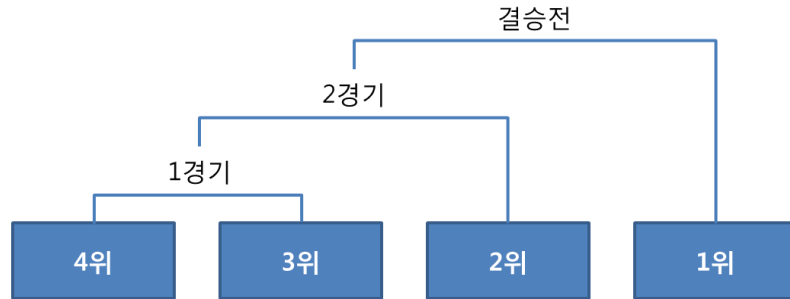
6.2.5. 챔피언십 포인트 순위 결정

서머 스플릿 이후 2개 이상 팀이 동일한 챔피언십 포인트를 기록한 경우, 서머 스플릿에서 획득한 챔피언십 포인트의 순위로 최종 순위를 판가름한다.

6.2.6. 월드 챔피언십 한국대표팀 선발전

서머 스플릿 이후 월드 챔피언십에 1, 2번 시드를 받은 팀을 제외한 챔피언십 포인트 상위 4개 팀은 월드 챔피언십 한국대표팀 선발전 (이하 “**선발전**”)에 참가한다. 챔피언십 포인트를 부여 받은 팀이 4개 미만일 경우 별도의 추가 선발전을 구성하지 않고 챔피언십 포인트를 보유하고 있는 팀들로만 한국대표팀 선발전을 진행한다. 선발전에서 우승한 팀이 한국대표팀 3번 시드를 부여 받게 된다. 챔피언십 포인트 4위팀 대 3위팀 경기 승자가 2위팀과 다음 라운드에서 경기를 치르며, 해당 경기 승자가 1위팀과 결승전을 치른다. 모든 경기는 5전 3선승제이며 토너먼트 드래프트 모드에서 게임이 진행된다. 각 경기의 챔피언십 포인트 순위 상위 팀이 1, 3, 5 세트의 진영 선택권을 가지게 되고, 하위 팀이 2, 4 세트의 진영 선택권을 가지게 된다.

월드 챔피언십 한국대표팀 선발전 구성



6.2.6.1. 선발전 로스터

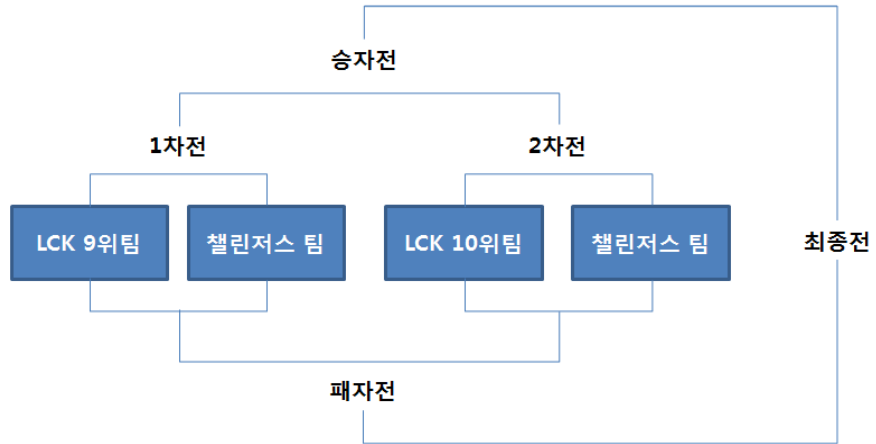
각 참가 팀의 선발전 로스터는 LCK 서머 스플릿 2라운드 로스터와 동일하게 유지되며, 로스터 변경은 허용되지 않는다. 단, 질병 및 심신장애, 천재지변, 재난 등 특수한 상황이 발생하여 로스터에 등록된 선수만으로 정상적인 경기 출전이 불가능한 경우, 운영진의 판단에 따라 예외적으로 임시 로스터 변경이 허용될 수 있다. 이 때, 로스터에 추가되는 선수는 모든 출전 자격을 충족시켜야 한다.

6.2.7. 승강전

운영진은 리그 운영상 필요하다고 합리적으로 판단되는 경우 승강전을 진행하지 아니할 수 있다. 이하는 승강전이 진행되는 경우에 적용된다.

승강전은 각 스플릿 종료 후 LCK 최종 순위 하위 2개 팀과 챌린저스 최종 순위 상위 2개 팀 간 더블 엘리미네이션 방식으로 진행한다. LCK 9위팀은 챌린저스 상위 2개 팀 중 상대팀을 지명하여 해당 팀과 3전 2선승제로 **1차전**을 치르고 LCK 10위팀은 9위팀이 지명하지 않은 팀과 3전 2선승제로 **2차전**을 치른다. 1차전 승자와 2차전 승자는 5전 3선승제로 **승자전**을 치르며, 승자전에서 이긴 팀은 차기 스플릿 LCK 시드를 부여 받는다. 1차전 패자와 2차전 패자는 5전 3선승제로 **패자전**을 치르며, 패자전에서 패한 팀은 차기 스플릿 챌린저스 시드를 부여 받는다. 마지막으로 승자전 패자와 패자전 승자가 5전 3선승제로 **최종전**을 치르며, 최종전 승자는 차기 스플릿 LCK 시드를 부여 받고, 패자는 차기 스플릿 챌린저스 시드를 부여 받는다. 모든 게임은 토너먼트 드래프트 모드에서 진행된다.

승강전 구성



1차전 및 2차전은 LCK 팀이 홀수 세트 진영 선택권을 가지고, 챌린저스 팀이 짝수 세트 진영 선택권을 가진다. 승자전 및 패자전은 양 팀 간의 코인 토스에서 이긴 팀이 홀수 세트 진영 선택권을 가지고, 진 팀이 짝수 세트 진영 선택권을 가진다. 최종전은 승자전 패자가 홀수 세트 진영 선택권을 가지고, 패자전 승자가 짝수 세트 진영 선택권을 가진다.

6.2.7.1. 승강전 로스터

모든 참가 팀은 승강전 시작 전 운영진이 정한 기한까지 승강전 로스터를 제출하여야 한다. 단, 각 참가 팀의 승강전 로스터에는 소속 리그의 직전 스플릿 최종 로스터에 등록된 선수가 3명 이상 포함 되어야 한다. 또한 매 세트 엔트리에도 직전 스플릿 최종 로스터에 등록된 선수가 3명 이상 포함 되어야 한다. 팀은 직전 스플릿 최종 로스터에 등록된 선수 이외에 승강전 첫 경기일로부터 최근 3개월 간 국내/외 LoL 프로리그 및 2부 리그에 다른 팀 소속으로 출전한 이력이 있는 선수를 로스터에 등록시킬 수 없다.

제7장. 경기 절차

7.1. 일정 변경

운영진은 아래에 해당하는 경우 경기 일정을 변경할 수 있다.

- 라이엇 공식 국제대회 또는 운영진의 승인 하에 참여하는 대회 일정으로 인해

LCK의 일정에 조정이 필요한 경우

- 경기를 정상적으로 진행할 수 없다고 운영진이 합리적으로 판단하는 경우
- 천재지변 및 불가항력적인 사유 등으로 인해 경기를 정상적으로 진행할 수 없는 경우

경기 일정 변경 시 발생 당일에 진행하는 것을 최우선으로 한다. 당일 경기 진행이 불가능하다고 판단되는 경우 운영진이 지정한 일자에 잔여 경기를 진행하며, 선정 기준은 아래와 같다.

1. 취소된 경기 이후 가장 가까운 휴식일
2. 운영진이 적절하다고 판단하는 날짜

7.1.1 경기 구성 방식 변경

7.1에 명시된 사유로 인해 장기간 경기를 진행할 수 없는 경우 운영진은 LCK 참가 팀과 협의를 진행한 후 합리적인 판단에 따라 대회 규칙, 포맷, 일정, 순위 산정 방식 등을 변경하여 적용할 수 있다.

7.2. 경기장 도착

출전 팀은 운영진이 공지한 시간 까지 경기장에 도착해야 한다. 팀의 첫 세트 엔트리에 포함된 선수 5명과 코칭 스태프 1명이이 대기 구역에 도착하고 심판에게 이를 알린 경우, 해당 팀이 경기장에 도착한 것으로 간주한다.

정규시즌 경기에 지각하는 팀은 최초 1회에 한해 '구두 또는 서면 주의'를 받으며, 2회 이상의 지각에 대해서는 매 회 '경고'를 받는다. 단 플레이오프, 승강전, 또는 선발전 경기에 지각, 불참 등을 하는 팀은 운영진의 판단에 의한 페널티를 부여 받을 수 있다. 경기에 불참하거나 경기 시작 시간까지 도착하지 못한 팀은 해당 경기가 몰수패 된다. 경기 결과는 경기를 이기기 위해 필요한 최소 스코어로 기록된다 (예: 3전 2선승제에서는 2-0, 5전 3선승제에서는 3-0). 몰수패 처리된 경기에서 다른 통계는 기록되지 않는다. 단, 천재 지변 등의 불가피한 사유가 있는 경우 운영진의 판단에 따라 페널티를 적용하지 않을 수 있다.

7.3. 심판

7.3.1. 심판의 책임

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

7.3.1.1. 매 세트 전 팀의 엔트리 확인

7.3.1.2. 경기구역 확인 및 모니터링

7.3.1.3. 경기용 PC 및 주변장치 상태 확인 및 모니터링

7.3.1.4. 팀의 경기장 도착여부 확인 및 선수착석, 준비 명령, 경기 전 선수, 코칭 스태프 유니폼 및 복장 확인

7.3.1.5. 경기 시작 선언

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

7.3.1.7. 경기 중 규정 위반에 대한 처벌 명령

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

7.3.1.9. 이의제기 접수 및 대응

7.3.2. 심판의 자격

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

7.3.3. 심판의 처신

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

7.3.4. 판정의 최종 결정권

심판이 잘못된 판결을 내리는 경우에도 심판의 결정은 절대적이므로 경기 중 판

결을 반복할 수 없다. 그러나 경기에 참가하는 팀이 이의를 제기하거나 합리적인 사유가 있는 경우 운영진은 재량에 따라 심판이 공정한 판정을 내리기 위한 적합한 절차를 준수했는지 확인하고 검토할 수 있다. 심판이 적합한 절차를 따르지 않고 판정을 내린 경우 운영진은 심판의 판정을 무효화하고 반복할 수 있으며, 적절한 제재를 가할 수 있다. 대회 기간 내 모든 판정의 최종 결정권은 항상 운영진이 보유한다.

7.3.5. 사행행위 금지

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

7.3.6. 심판에 대한 징계

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

7.3.6.1. 벌금

7.3.6.2. 감봉

7.3.6.3. 자격정지

7.4. 대회용 클라이언트 및 패치

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

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

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

7.4.3. 신규 출시 챔피언은 라이브 서버에 적용된 시점으로부터 최소 7일간 TR에 적용되지 않는다. 리워크된 챔피언의 적용 시점은 운영진의 판단에 따른다.

7.5. 게임 전 설정

7.5.1. 설정 시간

선수에게는 경기 준비를 완전히 마칠 수 있도록 매 세트 시작 전 설정을 위한 일정 시간 (이하 “설정 시간”)이 주어진다. 경기 참가 팀은 불가피한 사유가 없을 경우 경기 시작 30분전부터 셋팅을 시작해야 하며, 경기에 참가하는 선수는 설정 시간 내 키보드, 마우스, 헤드셋 등 장비의 설정, 게임 내 챔피언, 스킨, 아이템, 룬 설정, 그리고 경기 시작을 위한 준비를 마쳐야 한다. 운영진의 별도 안내가 없는 이상 설정 시간은 총 5분으로 제한하며 이 시간 내에 모든 선수는 경기 준비 완료 후 심판에게 알려야 한다. 운영진은 합리적인 사유가 있을 경우 언제든지 설정 시간을 변경할 수 있으며, 설정 시간은 선수가 경기 구역에 입장하는 순간부터 시작하는 것으로 간주한다. 선수는 경기 구역 입장 이후 현장 심판의 허가 없이 경기 구역을 떠나서는 안 되며 허가를 받고 떠나는 경우에는 심판과 동행해야 한다. 설정 시간에는 다음 작업이 가능하다.

7.5.1.1. 주최측에서 제공하는 모든 장비의 품질 확인

7.5.1.2. 주변 장치 연결 및 보정

7.5.1.3. 음성 채팅 시스템의 올바른 작동 확인

7.5.1.4. 챔피언, 스킨, 룬, 아이템 설정 등의 게임 설정

7.5.1.5. 게임 내 시스템 설정 조정

7.5.1.6. 게임 내 연습 및 기타 준비

7.5.2. 좌석 배치

선수는 탑, 정글, 미드, 원거리 딜러, 서포트 포지션 순으로 심판이 지정해주는 자리에 착석해야 한다.

7.5.3. 기술적 문제

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

7.5.4. 기술적 지원

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

7.5.5. 게임 시작 시간 준수

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

7.5.6. 게임 전 설정 완료 확인

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

7.5.7. 선수 준비 완료 상태

출전 선수 10명 모두 설정 완료를 확인한 후에는, 어떤 선수도연습 게임을 수행할 수 없다.

7.5.8. 게임 로비 생성

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

7.6. 게임 설정

7.6.1. 게임 시작

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

7.6.1.1. 토너먼트 드래프트 모드 시작

각 팀의 코칭스태프는 토너먼트 드래프트 모드의 밴/픽 과정 중 최대 2명까지 경기 구역에 입장하여 팀과 의사소통을 할 수 있다. 단 각 코칭

스태프들은 챔피언 교환 과정이 5초 남았을 때까지 경기 구역을 퇴장해야만 한다.

7.6.2. 밴/픽 과정 기록

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

7.6.3. 일반 / 게임 설정

7.6.3.1. 맵: 소환사의 협곡

7.6.3.2. 팀 인원 수: 5

7.6.3.3. 관전 허용: 로비 관전자 공개

7.6.3.4. 게임 종류: 토너먼트 드래프트

7.6.3.5. 서버: Korea

7.6.3.6. 비밀번호: 세트/게임 진행 시 마다 반드시 비밀번호 설정

(아래 예시 화면 참고)



7.7. 밴/픽 과정

7.7.1. 토너먼트 드래프트

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

7.7.2. 게임플레이 요소 제한

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

7.7.3. 진영 선택

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

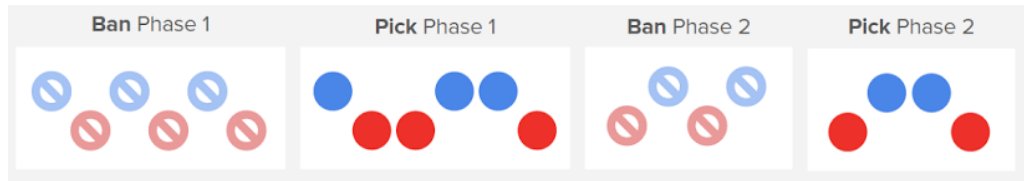
플레이오프, 승강전 및 선발전 경기에서는 더 높은 시드를 배정받은 팀이 홀수 번째 세트의 진영 선택권을 가지고 더 낮은 시드를 배정받은 팀이 짝수 번째 세트의 진영 선택권을 가진다. 다시 말해 더 높은 시드를 배정받은 팀은 1, 3, 5세트에서 진영 선택권을 가지고, 더 낮은 시드를 배정받은 팀은 2, 4세트에서 진영 선택권을 가지게 된다.

더 높은 시드를 배정받은 팀은 해당 경기 엔트리 제출 시에 1세트 진영 선택 결과를 제출해야 한다. 선택을 고지하지 않을 경우 자동적으로 블루 진영에서 게임을 진행하게 된다.

정규 시즌을 포함한 플레이오프, 승강전 및 선발전 경기의 각 세트 종료 후, 다음 세트의 진영 선택권을 지닌 팀 (2, 4세트에서는 더 낮은 시드를 배정받은 팀, 3, 5세트에서는 더 높은 시드를 배정받은 팀)의 감독은 넥서스가 파괴된 시점으로부터 5분 이내에 다음 세트의 진영을 선택하여 심판에게 고지해야 한다.

7.7.4. 드래프트 모드

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



블루 진영팀 = A, 레드 진영팀 = B

선택 금지 (밴) 1단계: ABABAB

선택 (픽) 1단계: ABBAAB

선택 금지 (밴) 2단계: BABA

선택 (픽) 2단계: BAAB

7.7.5. 선택 실수

챔피언 픽 또는 밴을 잘못 선택한 경우, 실수를 한 팀은 상대팀이 다음 선택을 하기 전에 원래의 픽 또는 밴을 심판진에게 즉시 알려야 한다. 상대팀이 다음 선택을 하기 전에 알린 경우 심판의 판단 하에 실수를 바로잡을 수 있도록 해당 과정을 재 시작하여 픽 또는 밴을 잘못 선택하기 전의 지점으로 돌아갈 수 있다. 그러나 실수를 한 팀이 심판진에게 알리기 전에 상대팀의 다음 선택이 확정되면 이의제기 또는 변경할 수 없는 것으로 간주된다.

7.7.6. 챔피언 교환

각 팀은 챔피언 교환 단계가 시작된 후 게임 시작 20초 전(챔피언 교환 가능 최대 시간 기준 20초 전)까지 모든 챔피언 교환 및 소환사 주문 선택을 완료해야 한다. 주어진 시간 내 모든 선택을 완료하지 않은 경우 페널티를 받을 수 있다.

7.7.7. 게임 종료 금지

선수는 심판이 허락하는 경우를 제외하고 밴/픽이 시작되는 순간부터 해당 게임의 승자가 결정될 때까지 게임을 종료하는 것이 허용되지 않는다.

7.7.8. 통제된 게임 시작

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

7.7.9. 클라이언트 로딩 지연

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

제8장. 게임 규정

8.1. 용어의 정의

8.1.1. 비 고의적 접속 종료

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

8.1.2. 고의적 접속 종료

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

8.1.3. 서버 오류

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

8.2. 기록 게임 (Game of Record)

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

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

8.2.2. 상대 팀 선수 간에 시야가 구축되는 경우.

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

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

8.3. 게임 중단

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

8.3.1. 심판 지시에 의한 일시 정지

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

8.3.1.1. 비 고의적 접속 종료.

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

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

8.3.1.4. 천재지변 등으로 인해 경기가 중단되는 경우.

8.3.1.5. 기타 합리적인 사유로 인해 경기 중단이 불가피한 경우

8.3.2. 선수에 의한 일시 정지

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

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

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

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

또는 반응 속도가 50 이상으로 일정 시간 지속된다고 판단되는 상황).

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

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

8.3.3. 게임 재개

일시 정지 후 선수가 직접 게임을 재개하는 것은 허용되지 않는다. 선수 전원이 심판의 재개 승인을 통보 받은 뒤 본인 자리에서 준비가 완료되면 양 팀 주장이 게임 내 채팅으로 게임을 재개할 준비가 되었음을 알리고, 이를 확인한 심판이 경기를 속행한다. 심판의 재개 승인을 받지 않은 채 선수가 직접 게임을 재개하는 경우 운영진의 판단에 따라 페널티가 부과 될 수 있다.

8.3.4. 무단 일시 정지

선수가 허용된 사유 없이 직접 게임을 일시 정지하거나 일시 정지된 게임을 속행하는 경우 불공정 플레이로 간주되며 운영진의 판단에 따라 해당 팀은 '경고' 또는 그 이상에 해당되는 페널티를 받는다. 또한, 허용된 사유로 인해 게임이 일시 정지된 경우에도 선수의 과실로 인해 일시 정지의 원인을 제공한 경우에는 운영진의 판단에 따라 '경고'에 해당되는 페널티가 부과될 수 있다.

8.3.5. 게임 중단 시 선수 커뮤니케이션

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

8.4. 재경기 및 크로노브레이크

8.4.1. 재경기 및 크로노브레이크 사유

심판은 본인의 재량과 합리적인 사유에 따라 언제든지 게임의 재경기 또는 크로노브레이크(Chronobreak)를 선언할 수 있다. 재경기 또는 크로노브레이크의 사유는 아래를 포함할 수 있으며, 이외 다른 사유가 있을 수 있다.

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

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

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

8.4.1.4. 기타 합리적인 사유로 인해 경기 중단이 불가피한 경우

단 선수의 실수 또는 부주의로 인하여 룰, 소환사주문, 스킨 등이 잘못 설정된 경우는 재경기 또는 크로노브레이크의 사유로 받아들여지지 않는다.

크로노브레이크에 대한 세부적인 사항에 대해서는 별도의 가이드라인을 통해 정할 수 있고, 해당 가이드라인을 토대로 심판이 합리적인 재량에 따라 크로노브레이크 여부를 결정하기로 한다.

8.4.2. 버그로 인한 재경기 또는 크로노브레이크의 절차

심판은 정해진 조건에 부합하거나 재량에 의해 버그가 치명적이고, 해당 버그가 입증 가능하다고 판단되는 경우 재경기 또는 크로노 브레이크를 선언할 수 있다. 치명적인 버그란 게임에서 선수의 능력을 심각하게 저해하거나 상향시킬 수 있는 것으로 회사가 의도하지 않은 게임 내 모든 상황을 의미한다. 즉 버그가 치명적인지 여부는 심판의 재량으로 판단한다. 심판이 문제 상황의 경기화면, 리플레이 또는 선수의 개인화면 녹화 영상 등을 보고 버그의 존재를 확실하게 인지할 수 있고, 선수의 과실이 없음을 확신할 수 있는 경우, 해당 버그가 입증 가능한 것으로 간주한다. 반면, 해당 버그가 기존에 알려진 적이 없고, 발생 경위 또

는 원인이 불분명하거나 선수의 과실 없음을 확신할 수 없는 경우에는 입증 가능한 버그로 간주하지 않는다.

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

버그가 치명적이며 입증 가능하다고 판단되고 선수가 올바른 일시 정지 절차를 따랐다면 버그로 인해 불이익을 받은 팀에게 재경기 또는 크로노브레이크의 제안권이 부여된다. 해당 팀이 재경기 또는 크로노브레이크를 제안할 경우, 심판은 **8.4.**에 따라 판단한 후 즉시 재경기 또는 크로노브레이크 여부를 결정한다. 단, **8.5.**에 따라 심판이 판정승을 내릴 수 있는 상황이라면 심판의 단독 재량으로 재경기 또는 크로노브레이크를 금지할 수 있다.

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

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

8.4.3. 게임 설정 유지

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

8.5. 판정승

기술 문제 발생 시 심판은 게임 재시작을 선언하는 대신 어느 한 팀에게 판정승을 줄 수 있다. 게임 타이머 기준으로 20분 이상 게임이 진행된 경우 (00:20:00), 심판은 재량에 따라 합리적으로 판단하여 한 팀이 곧 패배할 가능성이 높은 상황에서만 게임 승리를 판정

할 수 있다. 다음은 그러한 판정의 잣대로 삼을 수 있는 기준들이다 (반드시 적용해야 하는 것은 아님).

8.5.1. 골드 차이. 골드를 더 획득한 팀의 보유 골드를 기준으로 차이가 33%를 초과할 경우.

8.5.2. 남은 포탑 수 차이. 양 팀 간 남은 포탑 수 차이가 7개 이상일 경우.

8.5.3. 남은 억제기 수 차이. 양 팀 간 남은 억제기 수 차이가 2개 이상일 경우.

8.5.4. 남은 넥서스 포탑 수 차이. 두 팀 간 남은 넥서스 포탑 수 차이가 두(2)개인 경우.

8.5.5. 두 팀 간 살아있는 챔피언의 수 차이가 최소 4명 이상이며 사망한 모든 챔피언들의 부활 대기시간이 최소 40초 이상일 경우.

8.6. 세트 종료 후 진행 사항

8.6.1. 결과

심판이 세트 결과를 확인하고 기록한다.

8.6.2. 기술적 문제 보고

선수가 기술적 문제를 발견한 경우 심판과 상의한다.

8.6.3. 대기 시간

세트 간 대기 시간은 12분이며, 넥서스가 파괴된 시점으로부터 시작된다. 심판은 다음 세트의 밴/픽 단계가 시작되기 전까지의 남은 시간을 감독에게 통보한다. 심판이 통보한 밴/픽 시작 시간 전까지 해당 세트에 출전하는 선수 전원이 경기 구역에 복귀하지 않은 경우 해당 팀에게는 '경고'에 해당되는 페널티가 부과된다. 심판이 통보한 밴/픽 시작 시간 이후 10분이 경과할 때까지 해당 세트에 출전하는 선수 중 단 1명이라도 경기 구역에 복귀하지 않은 경우 해당 팀은 게임을 기권한 것으로 간주한다.

8.7. 경기 후 진행 사항

8.7.1. 결과

심판이 경기 결과를 확인하고 기록한다.

8.7.2. 안내

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

8.7.3. 경기 후 의무사항

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

8.8. 이의제기

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

8.9. 경기 기권 결과

경기를 기권한 경우 경기 결과는 경기를 이기기 위해 필요한 최소 스코어로 기록된다 (예: 3전 2선승제에서는 2-0, 5전 3선승제에서는 3-0, 3전 2선승제에서 1경기를 이기고 기권한 경우에는 1-2). 기권된 경기에서 다른 통계는 기록되지 않으며, 고려되지 않는다. 또한 기권패가 있는 팀은 타이브레이커 고려 시 최하위 팀으로 간주되고, 기권승이 있는 팀의 경기 시간은 15(분):00으로 간주한다.

제9장. 선수 행동 수칙

9.1. 대회 행동 수칙

다음과 같은 행위 시 해당 팀 및 선수, 코칭스태프, 구단주를 포함한 팀 임직원이 페널티를 받을 수 있으며, 공식 홈페이지 내 공지된 GPI(Global Penalty Index), LCK Penalty Index, 본 규정집을 근거로 페널티를 부과한다.

9.1.1. 불공정 플레이

9.1.1.1. 공모

공모는 2명 이상의 선수나 선수 이외 외부인 (이하 "외부공모자"), 팀 내 코칭스태프 및 구단주 및 팀 내 임직원, 상대편 선수 및 코칭스태프 등과 팀에게 불이익을 주고자 결성한 모든 종류의 합의를 의미한다. 공모에는 아래 행위 등이 포함된다.

9.1.1.1.1. 불성실한 플레이

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

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

9.1.1.1.3. 전자기기 등을 사용하여 외부공모자와 선수 간에 신호를 주고받는 경우.

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

9.1.1.2. 정정당한 경쟁

모든 게임에서 팀은 항시 최선을 다해 플레이 해야 하며 스포츠 정신, 정직성, 페어 플레이 원칙에 위반되는 어떠한 행위도 해서는 안 된다. 다만 픽/ 밴 등의 창의적 요소 또는 전략 등에 대해서는 고의적인 패배 등을 목표로 하지 않는 한 본 규정의 위반으로 판단하지 않는다.

9.1.1.3. 해킹

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

9.1.1.4. 버그 악용

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

9.1.1.5. 관객용 화면

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

9.1.1.6. 대리 게임

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

9.1.1.7. 부정 행위

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

9.1.1.8. 고의적 접속 종료

합리적인 사유 없이 고의적으로 접속을 종료하는 행위.

9.1.1.9. 운영진 판단에 따른 기타 불공정 플레이

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

9.1.2. 비속어 사용 및 차별적 발언

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

9.1.3. 방해 행위 / 모욕

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

9.1.4. 폭력적 행동

선수 및 코칭 스태프, 구단주를 포함한 팀 임직원은 본인의 소속 팀 내 선수 및 코칭스태프, 구단주를 포함한 소속팀 관계자, 상대 팀의 선수 및 코칭 스태프, 상대 팀 구단주를 포함한 상대 팀 관계자, 관중, 대중 또는 운영진에 대하여 폭력적인 행동을 취해서는 안되며, 다른 선수의 신체나 소지품, 장비를 건드리는 등 무례한 행동을 취할 경우 페널티가 부과될 수 있다.

9.1.5. 스튜디오 장비 사용 방해

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

9.1.6. 비인가 통신

모든 휴대전화, 태블릿, 음성인식 기기 등 모든 전자기기는 경기 전 반드시 전원을 종료하여, 경기 구역에서 제거해야만 한다. 선수는 경기장에서 전화, 문자, 이메일, 소셜 미디어 등을 이용할 수 없으며, 게임 중 선수는 본인 팀의 다른 출전 선수들과만 의사소통을 할 수 있다.

9.1.7. 복장

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

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

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

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

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

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

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

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

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

9.1.8 신원 확인

선수는 항상 운영진이 신원을 파악할 수 있도록 얼굴 등을 가릴 수 없으며, 운

영진은 각 선수의 신원 파악에 방해가 되는 복장에 대한 탈의 또는 제거를 요구할 수 있다.

9.2. 프로답지 못한 행동

9.2.1. 규정 준수 책임

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

9.2.2. 희롱

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

9.2.3. 성희롱

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

9.2.4. 차별 및 편파

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

9.2.5. LCK, 챌린저스, LoL, 운영진 및 팀 관련 발언

선수 및 코칭 스태프, 구단주를 포함한 팀 임직원은 LCK, 챌린저스 대회에 관한 사항, LoL 게임에 관한 사항, LCK 참가팀 및 챌린저스 참가팀의 선수, 코칭스태프, 구단주를 포함한 상대팀 관계자, 운영진을 비방하거나 가치를 폄하하거나 명예를 훼손하는 발언이나 행위를 할 수 없으며, 이에 대해 조장하거나 지지할 수 없다.

9.2.6. 게임 내 제재

선수 및 코칭 스태프, 구단주를 포함한 팀 임직원은 어떠한 사유라도 게임 내 제재를 받은 경우 운영진은 재량에 따라 대회 참가 제한 등의 페널티를 부과할 수 있다.

9.2.7. 선수 및 코칭 스태프, 구단주 심사

운영진의 판단에 따라 선수 및 코칭 스태프, 구단주를 포함한 팀 임직원이 소환사의 규율, LoL 이용약관, 또는 기타 LoL 규칙을 위반한 경우 페널티를 부과할 수 있으며, 이에 대한 조사를 위하여 운영진이 선수 및 코칭 스태프, 구단주를 포함한 팀 임직원에게 연락 및 협조 요청하는 경우 선수 및 코칭 스태프, 구단주를 포함한 팀 임직원은 이에 성실히 응해야만 한다. 해당 선수 및 코칭 스태프, 구단주를 포함한 팀 임직원이 사실을 은폐하거나 잘못된 정보를 전달하여 조사를 방해할 경우, 운영진은 재량에 따라 선수 및 코칭 스태프, 구단주를 포함한 팀 임직원에 페널티를 부과할 수 있다.

9.2.8. 범죄 행위

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

9.2.9. 부도덕한 행위

선수 및 코칭 스태프, 구단주를 포함한 팀 임직원은 운영진이 별도로 교육, 고지하는 부도덕하거나, 불명예스러운 행위를 포함하여 사회상규에 반하는 행위를 해서는 안 된다.

9.2.10. 기밀 유지

선수 및 코칭 스태프, 구단주를 포함한 팀 임직원은 원활한 대회 운영을 위해 운영진이 제공한 기밀 정보를 어떠한 형태로도 공개해서는 아니 된다.

9.2.11. 금품 공여

선수 및 코칭 스태프, 구단주를 포함한 팀 임직원은 다른 팀의 불이익을 초래할 수 있는 행위를 대가로 다른 선수, 코치, 감독, 운영진 또는 이와 연계된 자, 제3자 외부인 등에게 어떠한 형태의 경제적인 이득도 받아서는 아니 된다.

9.2.12. 탬퍼링 금지

선수, 코칭 스태프, 구단주, 사무국 직원 및 기타 팀 관계자는 다른 팀과 선수계약이 체결된 선수를 직접적으로 유인, 회유하거나 고용 계약 등을 제안할 수 없고, 해당 선수가 소속 팀과의 계약을 위반하거나 해지하도록 유도할 수 없으며, 이를 위반할 경우 운영진은 재량에 따라 페널티를 부과할 수 있다. 선수, 코칭 스태프, 구단주, 사무국 직원 및 기타 팀 관계자는 다른 팀의 사무국을 통해서만 해당 팀 소속 선수의 계약 현황에 대해 문의할 수 있고, 이적을 제의할 수 있다. 사무국을 통하지 않은 연락을 받은 선수 및 코칭스태프는 그 즉시 소속팀의 사무국에 해당 내용을 알릴 의무가 있다.

9.2.13. 금품 수수

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

9.2.14. 지시 불이행

어떠한 선수 및 코칭 스태프, 구단주를 포함한 팀 임직원은 합리적인 범위 내에서 운영진이 지시 또는 결정한 리그 운영에 필요한 사항을 이행하지 않거나 거부해서는 아니 된다.

9.2.15. 승부 조작

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

9.2.16. 서류 및 기타 요구 사항

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

9.2.17. 사행행위 참여

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

9.2.18. 비신사적인 행위

선수 및 코칭스태프, 구단주를 포함한 팀 임직원은 경기 전, 후, 및 진행 중 관객, 심판, 다른 팀의 선수 및 코칭스태프, 구단주에게 위화감이나 불쾌감을 주는 발언 또는 행위 등을 하지 않아야 한다.

9.3. 제3자 대회 및 경기 참가 금지

선수 및 코칭 스태프, 구단주를 포함한 팀 임직원은 라이엇 게임즈의 사전 승인을 받은 경우를 제외하고 운영진이 아닌 제3자가 주최하는 대회 또는 경기에 참가해서는 아니 된다.

9.4. 페널티 대상

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

9.5. 페널티 구분

다음과 같은 행위 시 해당 팀 및 선수, 코칭스태프, 구단주를 포함한 팀 임직원이 페널티를 받을 수 있으며, 공식 홈페이지 내 공지된 GPI(Global Penalty Index), LCK Penalty Index, 본 규정집을 근거로 페널티를 부과한다.

9.5.1. 구두 또는 서면주의

9.5.2. 경고

정규시즌 경기에서 또는 정규시즌 진행 중에 '경고'를 2회 받은 팀에게는 '벌점'이 부과 된다. 이 때, 기존에 받은 '경고' 2회는 소멸된다.

플레이오프, 승강전 및 선발전 경기에서 또는 플레이오프, 승강전 및 선발전 진행 중에 '경고'를 받은 팀은 운영진의 판단에 의한 페널티를 부여 받을 수 있다..

9.5.3. 벌점

정규시즌 경기에서 또는 정규시즌 진행 중에 '벌점'을 받은 팀은 정규시즌 총 세트득실(승점) 중 1점이 차감된다.

플레이오프, 승강전 및 선발전 경기에서 또는 플레이오프, 승강전 및 선발전 진행 중에 '벌점'을 받은 팀은 운영진의 판단에 의한 페널티를 부여 받을 수 있다.

9.5.4. 현재 혹은 이후 게임(들)에서 진영 선택권 박탈

9.5.5. 현재 혹은 이후 게임(들)에서 뱅 권한 박탈

9.5.6. 벌금 부과 또는 상금 몰수

9.5.7. 세트 몰수

9.5.8. 경기 몰수

9.5.9. 출장 정지

9.5.10. 참가 자격 박탈

반복적으로 규칙을 위반하는 경우 페널티의 수위는 향후 대회 참가 자격 박탈 등으로 이어질 수 있다. 단 페널티의 수위가 항상 단계적으로 상승, 적용되는 것은 아니며, 그 위반의 정도가 매우 심한 경우에는 이전에 규정을 위반한 사실이 없다 하더라도 운영진 단독 재량에 의해 해당 선수의 참가 자격을 즉시 실격시킬 수 있다.

9.6. 공표권

운영진은 선수 및 코칭 스태프, 구단주를 포함한 팀 임직원에게 대한 처벌 내용을 공표할 권리를 보유한다. 이 같은 공표의 대상이 되는 선수 및 코칭 스태프, 구단주를 포함한 팀 임직원은 해당 공표 등을 이유로 운영진에게 이의를 제기할 수 없다.

제10장. 운영진 권한

10.1. 최종 결정권

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

10.2. 규정 변경

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

10.3. 경기 기록

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

10.4. 팀 이름 및 로고

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

10.5. 선수 및 코칭 스태프의 초상권

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

10.6. 홍보 활동

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

10.7. 팀 중도하차 시 대응

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

제11장. 규정 외 해석

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

신의성실의 원칙에 따라 이를 해석한다.

개정일 : 2020년 6월 3일