

경기과학기술대학교 e스포츠 대회  
리그 오브 레전드 규정집

Ver 1.1

---

목차

제1조 대회 운영사무국 .....	4
1. 구성 및 목적 .....	4
2. 경기 일정의 변경 .....	4
3. 규정의 변경 .....	4
4. 규정 외 사항에 대한 판단 .....	4
제2조 선수 자격 및 의무 .....	4
1. 고등학생 .....	5
2. 범죄 행위 .....	5
3. 전례를 근거로 한 참가 제한 .....	5
4. 대회 출전 권한의 귀속 .....	5
5. COVID-19 참가 제한 .....	5
제3조 선수의 의무 .....	5
1. 사전 규정 확인 .....	5
2. 규정 변경 확인 .....	5
3. 자기책임 .....	5
4. 상호 존중 .....	6
5. 스포츠맨십 .....	6
6. 대회 환경 준수 .....	6
7. 외부 프로그램 설치 제한 .....	6
8. 판정의 승복 .....	6
9. 선수의 품위 .....	6
제4조 경기구역 .....	6
1. 경기구역의 정의 .....	6
2. 경기구역 이탈 허용 사항 .....	6
3. 무단 이탈 금지 .....	7
4. 집결 시간 .....	7
5. 경기구역 출입 .....	7
6. 경기장 .....	7
제5조 경기 절차 .....	8
1. 선수 등록 의무 사항 .....	8
2. 방송 협조 의무 .....	8
3. 경기 준비 .....	9
4. 돌발 상황 .....	10
5. 이의 제기 .....	10

제6조 경기 규칙.....	11
1. 대회 서버.....	11
2. 선수용 계정.....	11
3. 선수 닉네임.....	11
4. 대회 구성.....	11
5. 경기 방식.....	11
6. 공통 설정 규정.....	11
제7조 게임 규칙.....	12
1. 게임 버전.....	12
2. 게임 관련 규칙.....	12
제8조 게임 중단.....	12
1. 용어의 정의.....	12
2. 심판 지시에 의한 일시 정지.....	13
3. 선수에 의한 일시 정지.....	13
4. 게임 재개.....	13
5. 무단 일시 정지.....	13
6. 게임 중단 시 선수 커뮤니케이션.....	14
7. 재경기 여부.....	14
8. 게임 중단 상황에서 선수 의무.....	14
제9조 규정 위반.....	14
1. 규정의 적용.....	14
2. 위반 판정의 권한.....	14
3. 규정 위반에 따른 벌칙.....	15
4. 집행 방침.....	15
5. 경고 및 이상 상황 발생.....	15
제10조 게임 외 규칙.....	16
1. 대회 진행에 대한 협조.....	16
2. 행동 및 언어 사용 준수 사항.....	17
제11조 기타 사항.....	17
1. 대회 저작권.....	17
2. 대회 진행 태도 및 종료 후의 부정 발견.....	17

## 소개 및 목적

본 규정은 제1회 경기과학기술대학교 e-스포츠 대회 (이하 "대회")를 주최하는 경기과학기술대학교로 구성된 대회 운영사무국의 공정, 투명하고 효율적인 대회 운영을 위해 수립하였다.

본 규정에서 "선수"는 대회에 참가하는 각 선수(고등학생)를 의미한다.

본 대회에 참가하는 선수들은 규정에 따라 공정하게 경기를 치르고, 대회의 원활한 진행이 가능하도록 참가하는 모든 선수 및 관계자에게 적용된다.

본 규정의 적용 기간은 대회 개막일로부터 결승전까지 한다. 단, 대회 운영진이 필요하다고 합리적으로 판단하는 경우에는 달리 정할 수 있다.

## 제1조 대회 운영사무국

### 1. 구성 및 목적

대회 운영사무국은 대회를 주최하는 경기과학기술대학교로 구성하고, 대회의 공정, 투명하고 효율적인 진행을 위해 노력한다. 아울러, 행사의 진행을 위하여 행사 업체와 학생회에서 진행에 도움을 줄 수 있다.

### 2. 경기 일정의 변경

부득이하게 경기 일정이나 시간이 변경될 시 대회 운영사무국은 이 사실과 사유를 선수에게 고지해야 하며 부득이한 경우를 제외하고는 변경된 일정이 특정 선수에게 불이익을 주는 일이 없도록 한다.

### 3. 규정의 변경

대회 운영사무국은 대회 도중이라고 하더라도 필요에 따라 대회 규정을 변경할 수 있다. 단, 이 경우 변경이 확정된 후 24시간 안에 e-메일 또는 대회 홈페이지의 공지사항을 통해 출전 선수에게 변경된 규정에 대하여 통보해야 한다.

### 4. 규정 외 사항에 대한 판단

본 규정에서 정하지 않은 사항이 발생한 경우, 대회 운영사무국은 통상적인 상관례 또는 신의 성실의 원칙에 따라 판단한다.

## 제2조 선수 자격 및 의무

대회에 참가하는 모든 선수는 다음의 자격 조건을 충족하여야 한다.

## 1. 고등학생

대회 기간 중 참가 고등학교에 소속되어 있는 재학생

## 2. 범죄 행위

대회에 출전하는 선수는 대한민국 법률에 의해 금지된 행위를 해서는 안되며, 관련 법률에 따라 유죄 판결을 받거나 수사 중인 경우에는 대회에 출전할 수 없다.

## 3. 전례를 근거로 한 참가 제한

- I. e스포츠 전반 및 사회적 물의를 일으킨 경험이 있는 자에 대해서는 운영사무국에서 임의로 참가 자격을 제한할 수 있다.
- II. 게임 운영 정책의 위반이나 제재 이력이 있는 자에 대해서는 운영사무국에서 임의로 참가 자격을 제한할 수 있다.

## 4. 대회 출전 권한의 귀속

대회를 출전하는 선수의 출전 권한은 타인에게 양도, 이양, 이전, 판매될 수 없다.

## 5. COVID-19 참가 제한

- I. 해외 출입국자 및 COVID-19 양성자 혹은 양성 의심자
- II. 대회일 기준 2주 내 해외 출입국자는 출전할 수 없다.
- III. COVID-19 양성자 혹은 양성자와 밀접 접촉한 자는 출전할 수 없다.
- IV. 체온 37.5도 이상이거나 자가 격리 통지를 받은 자는 출전할 수 없다.

## 제3조 선수의 의무

대회에 출전하는 모든 선수는 아래 규정된 의무사항을 준수하여야 한다.

### 1. 사전 규정 확인

규정에 관련된 내용에 대해서 문의할 때 당일 경기일 경기 시작 최소 30분전에 질의해야 하며 시간을 초과할 경우 대회 운영사무국은 해당 질문에 대한 답변의 의무를 지지 아니한다

### 2. 규정 변경 확인

제1조 3호의 '규정의 변경'에도 불구하고 대회 운영사무국에서 시간 안에 분명히 통보하였을 때 규정 확인의 의무는 선수에게 있으며 피치 못할 사정으로 확인하지 못했다고 하더라도 불이익은 선수의 책임으로 한다.

### 3. 자가책임

운영사무국의 고의 혹은 중과실로 인하여 발생한 사고를 제외하고, 선수의 특정 행동으로 발생하는 불이익은 특정한 행동을 한 선수 본인의 책임으로 한다.

#### 4. 상호 존중

모든 참가 선수는 다른 선수와 운영진을 존중해야 하며, 욕설, 폭언, 폭행 등 이를 어겼다고 판단될 경우 경중에 따라 처벌한다. 또한, SNS, 각종 커뮤니티, 개인 방송 등으로 대회에 대한 무책임한 비방이나 대회의 이미지를 훼손할 경우 운영사무국의 판단에 따라 출전 자격을 박탈할 수 있으며 법적 조치를 취할 수 있다.

#### 5. 스포츠맨십

모든 참가 선수는 대회 규정을 준수하고, 각자의 기량을 최대한 발휘하여 경기에 임해야 하며, 승부조작이나 상대방을 과도하게 도발하는 등의 스포츠맨십에 어긋나는 행위를 할 수 없다.

#### 6. 대회 환경 준수

오프라인 대회 진행 시 휴대폰, 태블릿, PC, 모니터, 등의 장비 환경은 주최측에서 제공할 경우 그대로를 사용해야 하며 선수는 심판의 허가를 받지 아니한 상태로 임의의 장비를 사용할 수 없다.

#### 7. 외부 프로그램 설치 제한

모든 참가 선수는 문제의 소지가 있는 외부 프로그램은 심판의 허가를 받고 설치해야 하며, 운영사무국에서 허용한 프로그램 이외의 프로그램을 사용하지 아니한다.

#### 8. 판정의 승복

모든 참가 선수는 대회 운영사무국의 정상적 심의를 통한 판정에 승복한다.

#### 9. 선수의 품위

모든 참가 선수는 대회를 대표하는 선수로서의 명예 및 품위 유지에 최선을 다해야 하며, 대회에 참여함에 있어 대회 및 본인 소속 고등학교의 명예에 손상을 끼치는 일이 발생할 경우 해당 선수는 참가 자격을 박탈한다. 또한, 대회 기간 중에 "리그 오브 레전드" 운영 정책에 위배되는 행위 또는 계정 제재 사유에 입각한 행위를 한 경우 발견 즉시 참가 자격을 박탈하고, 참여에 제한을 받는다.

### 제4조 경기구역

#### 1. 경기구역의 정의

본 대회에서 경기구역은 대회 진행간 선수가 경기를 하는 구역을 의미한다. 경기 시작 후 운영사무국과 사전 협의 없이 경기구역을 변경할 수 없다.

#### 2. 경기구역 이탈 허용 사항

선수는 필요에 따라 심판에게 사전 허가를 받아 경기구역을 이탈할 수 있다. 단, 심판은 해당 사유가 경기 진행에 있어서 불필요한 행위라고 판단될 경우 이를 거부할 수 있다. 또한, 운영사무국의 허가를 받아 이탈 후 선수가 특별한 사유 없이 복귀 시간을 초과하거나 고의적인 목적으로 지속적, 반복적 자리를 이탈할 경우 최소 주의부터 최대 실격의 페널티가 부여될 수 있다.

### 3. 무단 이탈 금지

대회 진행 중 심판에게 사전 허가를 받지 아니하고 경기구역을 이탈하여 경기 진행이 불가한 상황을 유발할 경우 혹은 임의로 불참하여 경기에 참여할 수 없는 상황이 되었을 경우 대회에서 실격처리 된다. 단, 운영사무국이 인정하는 특별한 사유(천재지면, 직계 가족의 부음 등 그 밖에 사회통념상 피치 못할 상황으로 인정되는 사유)는 예외로 한다.

### 4. 집결 시간

심판 및 운영사무국의 허가를 받은 이탈이라 할지라도 복귀/집결 시간을 반드시 준수하여야 하며, 이를 위반할 시 페널티가 부여될 수 있다.

### 5. 경기구역 출입

대회 진행 중에 참가하는 선수 외에 제3자는 경기구역에 출입할 수 없다. 다만, 사전에 운영사무국의 허가를 받은 인원이나 긴급, 응급 상황에서의 제3자 출입은 허용한다.

제3자 출입이 가능한 긴급, 응급 상황은 아래와 같다.

- I. 선수가 경기 속행이 불가능할 정도로 응급 상황인 경우
- II. 방송 및 경기 진행 중 장비 이상이 발생하여 이를 해결해야 할 경우

상기 사유 외에도 운영사무국에서 필요하다고 판단될 경우 제3자의 경기구역 출입이 허가될 수 있다.

### 6. 경기장

본 대회에서 경기장은 경기구역의 하위 범주로 코로나 환경에 따라 오프라인으로 진행될 시 사용되는 일반적인 의미의 경기장을 의미한다.

#### 6.1 경기장 환경 확인

대회 출전 선수는 경기장의 환경을 미리 확인할 의무가 있고 이에 대한 개선(조명 밝기 등)을 요청할 수 있다. 단, 대회 운영사무국 측은 방송 상의 사정으로 환경개선이 불가할 경우 선수의 요청을 거부할 수 있다.

#### 6.2 대회 PC 사용의 제한

대회 출전 선수는 경기부스 입장 후 컴퓨터를 사용함에 있어 심판의 허가를 받지 아니하고 대회PC에 무단으로 소프트웨어를 설치하거나 소프트웨어를 변조하는 등의 행동을 할 수 없다.

#### 6.3 경기 부스 출입

경기 부스는 심판의 허가 하에 출입이 가능하다. 해당 경기 선수를 제외한 어떠한 자도 입장할 수 없다. 대회 운영사무국에서 요구할 경우 마스크를 착용해야 한다.

#### 6.4 선수 대기실 사용 제한

선수 대기실은 경기 당일 출전 선수를 제외하고는 심판의 허가 없이 어떠한 자도 입장할 수 없다. 이때 입장이 불가한 자는 당일 출전 선수의 가족, 친지, 친구 등 당일 출전하지 않는 선수도 포함한다.

#### 6.5 일체의 손괴 행위 금지

대회 출전 선수는 경기장 내 방송사 소유/대여 하에 있는 모든 물품, 시설에 대해서 손괴할 수 없다. 손괴 행위는 흡연행위를 포함한다. 대회장은 기본적으로 금연이며, 흡연 시 해당 선수는 실격 처리된다.

#### 6.6 경기장 부스 내 반입 금지 항목

선수는 부스 내 아래의 항목을 휴대할 수 없다.

- A. 휴대폰 및 전자기기 (개인용 장비 제외)
- B. 뚜껑이 없는 음료수 및 음식물 (음료수의 라벨은 본인이 직접 제거한다)
- C. 선수의 요청으로 심판의 허가를 받지 않은 기타 물품 등

## 제5조 경기 절차

### 1. 선수 등록 의무 사항

#### 1.1 체크인

대회 운영사무국이 별도로 시간을 통지하는 경우를 제외하고는 지정된 시간에 도착하여야 하며 심판 또는 심판에 준하는 자격을 갖춘 이에게 확인을 받아야한다. 이를 어길 시 페널티가 부여될 수 있다. 또한, 필요할 경우 심판은 선수들의 신분을 확인할 권한을 가진다.

#### 1.2 선수 본인 확인

대회 운영사무국은 본인 확인의 일환으로 선수에게 특정 프로그램 사용 지시 혹은 본인확인고 관련된 행위를 요구할 수 있다. 선수는 이에 충실히 따라야 하며, 대회운영사무국 지시에 불응할 경우 최대 실격의 페널티를 받을 수 있다.

#### 1.3 지각

천재지변(지진, 산사태, 홍수 등) 및 교통사고 등 그에 준하는 상황으로 인해 체크인이 지연될 경우 페널티가 면제될 수 있다. 해당 상황 발생 시 연락이 완전히 불가능한 상황이 아닐 경우 해당 선수는 즉시 운영사무국에 연락하여 이를 통지하여야 하며, 상황이 발생한 것에 대한 증거자료를 제출하여 상황을 입증할 의무를 가진다.

#### 1.4 건강 이상 유무 확인

현장 도착 시 운영진으로부터 개별 건강 체크를 필수로 받아야 하며, 마스크 착용 및 COVID-19 의심 증상 시 보고 하지 않을 경우 출전의 제한 및 경고를 받을 수 있다.

### 2. 방송 협조 의무

#### 2.1 일시적인 모니터 이동

모니터의 위치는 배정된 경기부스 내의 자신의 착석자리 앞 어디에나 원하는 자리에 배치할 수 있으나 대회 운영사무국은 방송화면을 위해 대회 출전 선수의 모니터를 일시적으로 이동시킬 수 있다. 이후 심판의 허가 하에 모니터를 다시 본인이 원하는

위치로 변경할 수 있다.

## 2.2 사회적 물의 유발 행동 금지

방송 도중 사회적 물의를 일으킬 수 있는 언행 및 행위(고인 모독, 기타 비하표현 등)의 사용을 금한다.

## 2.3 문신 등 착용 해제가 불가한 불량 복장

문신과 같이 착용해제 하는 것이 불가한 종류의 복장 중 대회 운영사무국의 판단 하에 사회정서에 반하는 것으로 여겨지는 것은 가린 상태에서 경기에 임해야 한다.

## 2.4 정시 착석 의무

대회 출전 선수는 심판이 구두로 명시한 시간 혹은 심판의 착석 명령 시에 착석해야 할 의무를 가진다. 이에 불복할 경우 경중에 따라 처벌한다.

# 3. 경기 준비

## 3.1 세팅 허용 시간

모든 선수는 경기가 시작되기 전에 모든 장비 및 설정 세팅을 완료해야 한다.

## 3.2 장비 소프트웨어

선수는 자신의 장비(키보드, 마우스, 마우스패드 등)사용이 가능하지만, 그에 따르는 소프트웨어(드라이버)는 대회 운영사무국 측에서 지원하지 않는다.

## 3.3 장비 및 세팅 확인 의무

선수의 개인장비(키보드, 마우스, 마우스패드 등)및 세팅(게임 세팅, 보이스 프로그램 등)의 이상 유무는 대회 출전 선수가 확인해야 하며 주최/주관사 혹은 대회 운영사무국에 귀책사유가 있지 아니하고는 경기 도중의 장비 및 세팅의 이상은 선수의 책임으로 본다. 오프라인으로 진행 시 장비 이상으로 문제 발생 시 대회 출전 선수는 대회 운영사무국에 장비를 요청할 수 있지만 그 장비로 인해 발생하는 모든 책임은 선수 본인에게 있다. 온라인으로 진행 시 장비 지원은 불가하다.

## 3.4 세팅 미흡

자신의 시스템 점검(세팅) 미흡으로 발생한 모든 문제에 대한 책임은 참가 선수에게 있다.

## 3.5 선수의 부재

경기 시작 전까지 정해진 대회 출전 선수가 부재일 경우 해당 선수는 실격될 수 있다.

## 3.6 설정의 강제적 조정

만약 대회 출전 선수의 PC 또는 게임의 세팅이 대회 진행에 차질을 준다고 판단될 경우 대회 운영사무국은 이를 조정할 권리를 가진다.

## 3.7 신규 업데이트 사항

규정에서 별도로 허가한 경우를 제외하고 게임 혹은 소프트웨어의 업데이트로 새로이 이용할 수 있는 콘텐츠에 대해 대회 운영사무국 측의 허가를 받지 아니한 상태에서 사용하는 것을 금한다.

## 4. 돌발 상황

### 4.1 돌발 상황 보고

선수는 대회 진행 중 돌발 상황이 발생할 시 해당 문제를 심판 및 운영사무국에게 즉각 보고해야 한다. 보고되지 않은 문제에 대해 운영사무국은 책임지지 않는다.

### 4.2 대회 출전 선수의 돌발 상황

선수는 하기와 같은 상황 발생 시, 심판에게 경기 중단을 요구할 수 있다.

- A. 오프라인 진행 시 대회를 위해 준비된 기자재 이상이나 정전, 네트워크 장애, 게임 서버의 문제 등으로 인해 경기가 중단된 경우
- B. 오프라인 진행 시 관중의 경기장 난입, 이물질 투척으로 인해 경기 진행이 불가능 한 경우
- C. 대회 운영사무국의 판단에 따라 재경기를 실행하여야 하는 경우
- D. 옴저버 기기가 게임에 참가하지 못한 경우
- E. 참가 선수의 계정이 아닌 다른 계정이 난입한 경우
- F. 기타 천재지변으로 인해 경기 진행이 불가능 한 경우

선수는 상기 사유 외에도 경기 진행이 불가능하다고 판단될 시 심판에게 경기 중단을 요구할 수 있다. 단, 심판 및 운영사무국에서 해당 사유가 타당하지 않다고 판단될 경우, 이를 거부할 권리를 가지며 그 사유가 타당하지 않고, 경기 진행을 고의적으로 지연시킬 경우 페널티를 부여할 수 있다.

### 4.3 심판의 중단 지시

게임 자체의 문제로 중단되는 상황을 제외한 돌발 상황이 발생하였을 때 대회 참여 선수는 심판의 지시 없이 게임 진행을 중단할 수 없다.

### 4.4 선수 귀책으로 발생한 돌발 상황

만일 발생한 돌발 상황이 선수 귀책인 경우(예를 들면 키보드, 마우스 등 개인 장비의 문제, 팀 보이스 세팅의 문제, 이외 선수 주의미비 등) 경중에 따라 처벌하고 차후 심판의 허가한 시간에 다시 세팅한다.

### 4.5 고의적 돌발 상황

일체의 돌발 상황을 대회 출전 선수가 고의적으로 발생시킨 경우, 해당 선수의 해당 라운드를 패배 처리하며 해당 선수 최대 실격패까지 받을 수 있다.

## 5. 이의 제기

### 5.1 경기 중 이의제기

- I. 경기 중 이의를 제기할 필요가 있을 경우 심판에게 경기 중지 의사를 전달해야

한다. 단, 중지 의사를 전달함에 있어 진행하던 경기는 진행을 완료해야 한다.

- II. 이의 제기한 내용이 사실 무근이거나 고의적인 판정 불복 등 대회 진행에 지장을 주는 행위라고 판단될 경우 해당 선수는 최소 주의, 최대 실격 처리될 수 있다.

### 5.2 심판 판정에 대한 이의제기

심판의 판정은 당일 대회 현장에서 번복이 불가하며, 이에 대한 이의제기는 다음날 해당 선수의 서면 제출로만 가능하다.

## 제6조 경기 규칙

### 1. 대회 서버

대회서버는 현 LoL 라이브 게임 서버 클라이언트를 사용한다. 다만, 본선 이후 경기는 상황에 따라 리그 서버로 변경될 수 있다.

### 2. 선수용 계정

본 대회에서 선수용 계정은 대회 운영사무국에서 제공해주는 계정이 아닌 평소 선수가 사용하는 계정을 의미한다. 이 때, 선수용 계정은 제3자 계정은 사용이 불가능하며, 직계 가족의 한하여 직계 가족임을 입증할 서류를 운영위원회로부터 제출하고 사전 허가를 받아야 한다.

### 3. 선수 닉네임

선수가 사용하는 닉네임이 사회통념상 적합하지 않다고 판단될 경우 운영위원회는 선수에게 닉네임 변경을 요청할 수 있으며, 선수는 이를 따라야 한다. 선수가 이에 불응할 시 최대 실격의 페널티를 부여할 수 있다.

### 4. 대회 구성

구분	라운드	비고
예선	개별공지	
본선	3라운드	3판 2선증제
결승		

단, 추후 모집 인원 및 선수 일정에 따라 변동될 수 있음

### 5. 경기 방식

경기는 5:5팀전 싱글 토너먼트로 진행된다.

### 6. 공통 설정 규정

#### 6.1 블루, 레드 진영선택

진영 선택은 다전제의 경우 심판의 코인토스로 결정되며, 이후 번갈아 가며 진영을

선택한다. 단, 온라인으로 진행 시 사다리타기로 결정한다.

## 6.2 게임모드

토너먼트 드래프트

## 6.3 경기맵

소환사의 협곡

## 6.4 팀

팀 인원 수: 5인

## 6.5 관전허용

로비 관전자 공개

## 6.6 승리방식

상대팀 넥서스 파괴

# 제7조 게임 규칙

## 1. 게임 버전

대회 진행 도중에 게임의 버전 업데이트가 있을 경우, 본 규정은 변경될 수 있다.

## 2. 게임 관련 규칙

2.1 경기 시작 후에 입장하는 경우에는 해당 일에 진행되는 경기에 참석할 수 없다.

2.2 리그 기간 중 나오는 신챔피언의 사용은 금지한다.

2.3 아이템, 챔피언, 스킨, 룬, 소환사 주문 등 알려진 버그가 있거나 원활한 경기를 위하여 필요하다고 판단되는 경우 운영사무국은 경기 시작 전 또는 경기 진행 중 언제든지 자세한 사항을 추가할 수 있다.

2.4 서로 다른 선수 특정한 이득을 위해 공모하여 담합한 정황이 발견되었을 경우 해당하는 모든 선수는 실격 처리된다.

2.5 경기 진행 중 상대 선수와 전체 채팅을 통해 대화할 수 없으며, 적발 시 운영사무국은 이를 제지하고 경중에 따라 페널티를 부여할 수 있다.

2.6 게임 내 감정 표현 및 아이콘은 사용할 수 있다.

2.7 게임에 알려진 버그를 악용할 경우 제재대상이며 이는 실격처리 된다.

# 제8조 게임 중단

## 1. 용어의 정의

### 1.1 비고의적 접속 종료

게임 클라이언트, 플랫폼, 네트워크, 또는 PC상의 문제, 천재지변 등의 이유로 선수의 게임 연결이 종료되는 것

## 1.2 고의적 접속 종료

선수의 고의적 행동으로 인하여 게임 연결이 종료되는 것. 선수의 행동으로 인해 게임 연결이 종료되는 경우, 운영사무국은 선수의 고의 여부를 제반 사정을 고려하여 판단한다.

## 2. 심판 지시에 의한 일시 정지

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

## 3. 선수에 의한 일시 정지

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

- I. 선수가 사용하는 PC의 하드웨어 혹은 소프트웨어 오작동 (예: 모니터 전원 문제, 주변장치 장애, 게임 오류 등)
- II. 선수에 대한 신체적 방해 (예: 타인의 경기 구역 난입, 소동 또는 소음으로 더 이상 경기 진행이 어려운 경우)
- III. 게임 중 FPS, MS수치 변화로 인한 문제를 확인했을 경우, 단 이 경우 일정시간 지속될 경우에 한함 일시 정지 후 재접속 이후에도 동일한 문제 발생시 경기재개
- IV. 상대방 선수의 부정행위를 발견했을 경우

위 사유 외에도 선수 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.

## 4. 게임 재개

일시 정지 후 선수가 직접 게임을 재개하는 것은 허용되지 않는다. 선수 전원이 심판의 재개 승인을 통보받은 뒤 본인 자리에서 준비가 완료되면 양 팀 주장이 게임을 재개할 준비가 되었음을 알리고, 이를 확인한 심판이 경기를 속행한다. 심판의 재개 승인을 받지 않은 채 선수가 직접 게임을 재개하는 경우 운영진의 판단에 따라 페널티를 부여할 수 있다.

## 5. 무단 일시 정지

선수가 심판에게 알리지 않고 고의적으로 연결을 종료하거나 일시 정지하는 경우, 심판은 게임 속행을 선언할 수 있으며, 불공정 플레이로 간주하여 운영진의 판단에 따라 해당 팀에게 페널티를 부여할 수 있다. 또한, 허용된 사유로 인해 게임이 일시 정지된 경우에도 선수의 과실로 인해 일시 정지의 원인을 제공한 경우에는 운영진의 판단에 따라 페

널티를 부여할 수 있다.

## 6. 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.

## 7. 재경기 여부

### 7.1 경기 중단에 따른 재경기 여부

- I. 경기 중 아래 이유로 접속이 끊어진 경우에는 “재경기 진행 규칙”에 따라 경기를 재개한다.
  - A. 오프라인 진행 시 대회를 위해 준비된 기자재 이상이나 정전, 네트워크 장애, 게임 서버의 문제 등으로 인해 과반수가 끊김 현상이 발생할 경우
  - B. 오프라인 진행 시 관중의 경기장 난입, 이물질 투척으로 인해 경기 진행이 불가능한 경우
  - C. 대회 운영사무국의 판단에 따라 재경기를 실행하여야 하는 경우

선수의 특정 행정으로 인한 접속해제, 선수의 장비 관리 미흡(온라인 진행 한정), 게임 중 발생하는 버그 현상 등의 사유는 재경기에 해당하지 않는다.
- II. 재경기 진행 규칙
  - A. 문제가 생긴 해당 게임 세트만 재경기

## 8. 게임 중단 상황에서 선수 의무

경기가 일시 정지되거나 중단된 동안 선수는 심판의 허가 없이 경기구역을 벗어날 수 없다. 심판이 경기 중단 10분 후까지 경기를 재개하지 못하거나 기술적인 문제를 해결하지 못한 경우에는 재경기를 명령할 수 있고, 한쪽이 우세한 상황이라면 심판의 권한으로 판정승 결정을 할 수 있다.

## 제9조 규정 위반

### 1. 규정의 적용

규정, 선수 자격, 경기 일정 및 방식, 각종 처벌 규정은 대회를 진행함에 있어 기본적인 틀이 될 뿐만 아니라 규정에 없는 돌발상황에 대처함에 있어 대회 운영위원회의 최종적인 판단에 근거로 사용된다. 규정집에 명문화되어있는 항목에 대한 처분은 어떠한 참가자도 운영사무국의 판단에 이의를 제기할 수 없다.

### 2. 위반 판정의 권한

#### 2.1 판정의 발표

본 규정에 대한 위반 여부의 판정 권한은 대회 운영사무국에 있으며 판정 발표는 심

판장 혹은 심판장에 준하는 자격을 가진 이가 최종적으로 판정하는 것으로 한다.

## 2.2 경고 계산 절차

모든 처벌 및 경기에 관련된 사항은 본 규정에 규정되어 있는 경고 계산 절차에 따른다. 해당하는 경고 계산 절차가 별도로 마련되어 있지 않다면 경중에 따라 대회 운영사무국이 처벌의 수위를 결정한다.

## 2.3 규정 외 위반 및 위반 의심 행위

본 규정에서 정의되지 않은 사항이라고 하더라도 대회에 영향을 끼치거나 그에 준할 경우 이에 대한 처벌을 집행할 수 있다.

# 3. 규정 위반에 따른 벌칙

## 3.1 주의의 정의

선수의 고의적이지 아니하고 경기에 경미한 영향을 주는 행위에 대하여 심판은 주의를 부여할 수 있다. 이때, 주의가 2회 누적될 경우 경고가 1회 부여되며 2회의 주의를 소멸한다.

## 3.2 경고의 정의

선수의 고의성을 불문하고 경기에 상당한 영향을 줄 수 있는 행위에 대하여 경고를 선언한다. 누적된 주의, 경고는 이하의 집행방침에 의거하여 부여 즉시 효력을 발휘한다.

## 3.3 주의와 경고의 초기화

주의와 경고는 규정에서 별도로 정의하지 않는다면 초기화하지 아니한다.

# 4. 집행 방침

4.1 누적된 경고 혹은 선수의 특정한 행동에 근거하여 심판은 다음과 같은 처벌을 집행할 수 있다.

경고 1회	경고 2회	경고 3회
없음	세트 패배	실격

4.2 위에 정의된 내용 외에도 심판장은 다음과 같은 처벌을 집행할 수 있다.

세트 패배	해당 라운드의 경기를 치르지 아니하고, 해당 라운드를 패배한다
실격패	해당 날짜의 모든 경기를 패배 처리한다

# 5. 경고 및 이상 상황 발생

5.1 누적 경고 수는 결승 경기 전에 일괄 초기화 한다.

5.2 본 규정에 명시하지 않은 상황이 발생했을 경우에는 대회 운영사무국은 신의 성실의 원칙에 따라 처리한다.

5.3 대회 운영사무국 측의 지시에 따르지 않을 경우 해당 선수는 실격 처리 및 상금 몰수 등의 불이익을 당할 수 있다

## 제10조 게임 외 규칙

### 1. 대회 진행에 대한 협조

#### 1.1 복장 제한

대회 운영위원회는 대회에 적합하지 하거나 사회적 물의를 일으킬 수 있는 복장을 한 선수에 대해서 제재할 수 있는 권리를 가진다.

#### 1.2 대리 게임 불가

기본적으로 선수 자신을 대신하여 타인이 경기하는 것은 불가능하다. 대리게임 적발 시 실격의 페널티를 부여할 수 있다.

#### 1.3 팀원 변경

기본적으로 팀원의 변경은 불가능하다. 단, 부득이한 사유로 교체가 필요 할 경우 관련 문서 및 사유를 제출해야 하며, 대회 운영사무국의 승인 하에 교체 가능하나 하기의 사유로 한정한다.

- I. 친족 부고(사망 진단서/주민등록등본)
- II. 입영(입영 영장 - 단, 대회 기간 중에 입대하는 경우로 한한다.)
- III. 대회 날 입원 등의 사유로 대회에 참여가 불가능 할 경우(진단서)
- IV. 코로나-19 확진자 혹은 밀접 접촉자
- V. 해외 이민(해외이주신고 확인서)
- VI. 국가기관 공인 시험

위의 내용 외의 사회통념상 허락되는 사유하의 가능하며, 관련된 서류를 제출해야 한다.

#### 1.4 닉네임 변경

규정에 변경에 관련하여 별도 언급이 없는 한 대회 중 닉네임 변경은 불가능하며, 부득이하게 변경이 필요하다면 운영사무국으로부터 사전 승인을 받아야 한다.

#### 1.5 인터넷 무단 정보 배포 금지

대회 준비, 진행 및 기밀사항을 주최 측에 알리지 아니하고 SNS, 각종 커뮤니티 게시판, 인터넷 개인 방송 등에 노출하여 대회 진행에 피해를 입히거나 주최/주관사 및 대회 운영사무국의 이미지를 실추시키는 경우에는 향후 진행되는 모든 경기도 관련 대회 및 이벤트에 참가가 불허될 수 있고, 해당 선수에게는 최대 대회의 출전 정지 및 영구 제명의 처벌까지 가능하며 법적 책임을 물을 수 있다.

## 1.6 자료 제출 의무

대회 출전 선수는 운영사무국의 자료 제출 요구에 성실하게 임하여야 하며, 자료는 대회 출전 선수가 운영사무국에 제공하는 모든 종류의 자료 (글, 사진, 오디오 등)를 모두 포함한다.

## 1.7 제출 자료 무단 변경 금지

대회 출전 선수는 제출된 후 승인된 자료에 대해 운영사무국의 별도 확인 없이 무단으로 해당 내용을 변경할 수 없다.

## 1.8 촬영 협조

대회 출전 선수는 방송 전후와 관계없이 주최/주관사의 인터뷰 및 사진 촬영 요청에 성실하게 임해야 한다.

## 1.9 건강 이상 유무 확인

대회 전 운영진에게 COVID-19 의심 증상이 있을 경우 즉각 보고 해야 한다.

## 2. 행동 및 언어 사용 준수 사항

### 2.1 과격한 언행 금지

대회 출전 선수가 과격한 언행을 사용할 경우 대회 운영사무국은 이를 제지할 수 있으며 불응할 경우 그 경중에 따라 처벌한다

### 2.2 게임 내 채팅

경기를 진행 중인 선수는 상대 선수와 대화할 수 없으며 대회 운영사무국은 이를 제지하고 경중에 따라 처벌한다

### 2.3 사회적 물의 유발 가능 명칭 사용

대회 출전 선수는 사회적 물의를 일으킬 수 있는 닉네임을 사용할 수 없다.

## 제11조 기타 사항

### 1. 대회 저작권

본 대회에서 사용된 모든 콘텐츠 (방송 / 온라인 / 모바일 콘텐츠의 캐릭터와 팀의 초상권, 리플레이, 팀 채팅, 보이스 채팅을 포함한 모든 오디오, 모든 경기 관련 내용 등)와 방송에 대한 저작권은 대회 운영사무국 측에 귀속된다.

### 2. 대회 진행 태도 및 종료 후의 부정 발견

대회 진행 중 반복적으로 불성실한 태도를 보였거나, 대회가 종료된 이후라고 하더라도 선수의 부정이 발견되었다면 대회 운영사무국은 시상한 내용(수상, 상금)을 몰수할 수 있다.

### 3. 장학금은 경기과학기술대학교에 입학시 지급한다.

상기 사항 외 규정에 명시되지 않은 상황이 발생할 시에는 현장에서의

심판 및 운영진의 판단에 따라 결정된다.