

와이칼리버 e스포츠 리그

리그 오브 레전드 규정집



목차

소개 및 목적

제1 장 선수의 의무

- 1.1 규정 확인의 의무
- 1.2 운영진 판단의 의무
- 1.3 대회 준비의 의무
- 1.4 대회 진행의 의무
- 1.5 대회 참가의 의무

제2 장 선수

- 2.1 선수 자격
- 2.2 팀 구성

제3 장 대회 정보

- 3.1 대회 일정
- 3.2 대회 장소
- 3.3 대회 구조 및 방식
- 3.4 대회 보상

제4 장 대회 진행

- 4.1 경기 준비
- 4.2 경기 진행

제5 장 대회 기본 규칙

- 5.1 기본 규칙
- 5.2 대회 장비
- 5.3 이슈 사항
- 5.4 일시정지 및 중단
- 5.5 디스커넥트(연결 종료)
- 5.6 보칙

제6 장 용어의 정리

- 6.1 로스터
- 6.2 팀 캡틴
- 6.3 팀 리더(팀 장)
- 6.4 체크인

제7 장 페널티

- 7.1 기본 페널티
- 7.2 페널티 구분
- 7.3 지속적인 규정 위반
- 7.4 페널티 인덱스

소개 및 목적

와이칼리버 e스포츠 리그(이하 “대회”) 규정집(이하 “규정집”)은 팀, 선수(이하 “선수”)와 함께 와이칼리버 e스포츠 리그에 참가하는 모든 이에게 적용된다.

이 규정집은 본 대회를 주최하고 운영하는 대회 운영진(이하 “운영진”)이 공정, 투명하고 효율적인 대회 운영을 할 수 있도록 제작되었다. 표준화된 규정은 선수 및 관리자를 포함하여 대회에 참가하는 모든 이에게 도움이 된다.

본 규정집은 최선의 대회 운영을 위해 주최측과 운영 사무국의 결정에 따라 업데이트, 개정 또는 보완될 수 있다.

제1 장 선수의 의무

대회에 참가하는 모든 선수는 대회 규정을 숙지하고 이에 따를 것을 동의함으로 간주한다.

1.1 규정 확인의 의무

모든 선수는 대회 규정 및 공지, 변경 사항을 지속적으로 체크해야 하며, 숙지 미숙으로 인한 불이익은 선수에게 있다.

1.2 운영진 판단의 의무

규정에 해당하지 않는 상황이 발생할 경우, 운영진의 판단과 결정을 최우선으로 하며, 선수들은 운영진의 판단과 결정에 따른다.

1.3 대회 준비의 의무

모든 선수는 경기가 시작되기 전까지 자신의 장비와 주변 기기들을 체크하며, 경기 준비에 차질이 없도록 주의를 기울인다.

경기 시작 후 장비 및 기기들의 이상에 대한 불이익은 선수가 책임진다.

1.4 대회 진행의 의무

모든 선수는 원활한 대회 진행 및 운영, 방송 중계를 위해 주최 및 운영진의 지시 사항에 따라야 할 의무가 있으며, 이를 어길 시 주최 측의 판단에 따라 주의, 경고, 몰수 패 등의 페널티를 받게 된다.

1.5 대회 참가의 의무

대회 기간 중 범법행위 혹은 대회의 명예를 실추시키는 행위(ex. 승부조작)를 할 경우 최대 실격 처리되며, 향후 LVUP 공식 대회에 참가가 제한될 수 있다.

제2 장 선수

2.1 선수 자격

2.1.1 기본 자격: 선수는 대한민국 국적 및 거주 중이며, 참가 신청 시작 일자 기준 만 12세 이상 참가 마감 일자 기준 만 29세 이하여야 한다. (1992년 8월 20일생 - 2010년 8월 5일생)

2.1.2 리그 오브 레전드 계정

2.1.2.1 게임 내 자격: 모든 선수는 리그 오브 레전드 한국 서버에 본인 명의로 된 계정을 1개 이상 보유하여야 한다. 또한 모든 선수는 리그 오브 레전드를 플레이하는데 결격 사유가 없어야 하며 라이엇 게임즈에 의해 게임 이용 제재가 된 경우 참가가 제한된다.

2.1.2.2 명의: 대회는 본인 명의 계정으로만 참가 가능하다.

2.1.2.3 서버: 대회는 한국 서버에서 진행된다.

2.1.2.4 소환사명: 선수는 대회 기간 중 소환사명을 변경할 수 없으며, 변경하는 경우 참가가 제한될 수 있다. 또한, 미풍양속을 해치거나 정서, 방송 심의 등에 부적절한 소환사명은 참가가 제한되거나 주최 및 운영진이 변경을 요청할 수 있다.

2.1.3 LVUP 사이트 내 계정 등록

2.1.3.1 리그 오브 레전드 계정: 선수는 2.1.2 규정에 적합한 리그 오브 레전드 계정을 LVUP 사이트 [LoL 본인 인증 계정]에 등록해야 하며, 해당 계정으로만 대회 참가가 가능하다.

2.1.3.2 DISCORD 계정: 선수는 본인이 주로 사용하는 DISCORD 계정을 LVUP 사이트에 등록해야 하며, 대회 기간 중 해당 DISCORD 계정을 통해 주최 및 운영진, 선수와 소통해야 한다.

2.1.4 참가 제한

2.1.4.1 운영진: 대회를 관리하고 운영하는 운영진은 참가할 수 없다.

2.1.4.2 2022년 League of Legends Champions Korea & Challengers League의 로스터 혹은 앞 예시 대회와 같은 해외 프로리그 로스터에 등록된 선수는 참가할 수 없다.

2.1.4.3 징계 대상자: 헌법 위배, 사회적 물의를 일으킨 이력이 있는 유저, 이스포츠 징계 대상자는 참가가 제한된다.

2.2 팀 구성

2.2.1 로스터: 팀은 대회에 참가할 선수를 5명 이상 등록해야 하며, 예비 선수 포함 최대 7명까지 등록 가능하다.

2.2.1.1 로스터 변경: 로스터는 참가 접수 마감 기간까지 변경 가능하며, 참가 접수가 마감되었다면 변경 불가하다.

2.2.2 팀 리더(팀 장): 팀은 주최 및 운영진, 상대 선수와 의사소통을 하기 위한 선수를 지정해야 하며, 해당 선수는 팀을 대표하는 책임자의 역할을 맡게 된다.

제3 장 대회 정보

3.1 대회 일정

3.1.1 참가 접수 시작: 8월 01일(월) 12:00

3.1.2 참가 접수 마감: 8월 19일(금) 18:00

3.1.3 체크인: 대회일 경기 시작 1시간 전 50분간 진행

3.1.4 대진표 공개: 체크인 종료 후 10분 내 공개

3.1.5 대회 진행: 대진표 공개 후 진행

3.1.6 예선 시작 일정: 8월 20일(토) 10:00

3.1.7 본선 시작 일정: 8월 27일(토) 10:00

3.1.8 결선 시작 일정: 9월 03일(토)

3.1.8.1 결선 시작 시간은 진출팀에게 별도 공지 예정

3.2 대회 장소

3.2.1 예선 및 본선: 모든 경기는 온라인으로 진행되며, 경기와 관련된 공지 및 안내는 공식 DISCORD를 사용한다.

3.2.2 결선: 오프라인(장소는 진출팀에게 별도 공지 예정)

3.2.3 대회에 참가하는 모든 선수는 대회 DISCORD에 입장해야 하며, 미 입장으로 인한 불이익은 선수가 책임진다.

3.2.3.1 DISCORD: <https://discord.gg/V2dX78fSNy>

3.3. 대회 구조 및 방식

3.3.1 공통 사항

3.3.1.1 서버: 한국 서버

3.3.1.2 클라이언트 및 패치 버전: LIVE 서버 클라이언트 및 패치 버전으로 진행된다.

3.3.1.3 대기실 설정: 소환사의 협곡 5vs5 I 토너먼트 교차 선택 모드

3.3.1.4 진영: 첫 라운드는 대진표 상 랜덤으로 표기. 다전제의 경우 이전 라운드 패배팀이 선택한다.

3.3.2 예선

3.3.2.1 구조: 8그룹 싱글 엘리미네이션

3.3.2.2 방식: 전 경기 단판(Bo1)

3.3.2.3 진출: 각 그룹 우승팀 본선 진출(총 8팀)

3.3.3 본선

3.3.3.1 구조: 2그룹 싱글 엘리미네이션

3.3.3.2 방식: 전 경기 3판2선(Bo3)

3.3.3.3 진출: 각 그룹 우승팀 결선 진출(총 2팀)

3.3.4 결선

3.3.4.1 구조: 싱글 엘리미네이션

3.3.4.2 방식: 3판2선(Bo3)

3.4 대회 보상

3.4.1 총 상금: 26,000,000원

3.4.2 순위 별 상금

3.4.2.1 1위 20,000,000원

3.4.2.2 2위 5,000,000원

3.4.2.3 3,4위 500,000원

3.4.3 1승 보상: 마법공학 상자 및 열쇠

3.4.4 특별 보상: 대회 MVP 1인 KT 롤스터 연습생 입단 기회 제공

3.4.4.1 MVP 1인은 중계진, 오퍼버, KT 롤스터 관계자 등의 투표로 선정 예정

제4 장 대회 진행

4.1 경기 준비

4.1.1 경기에 참가하기 위해서는 LVUP 사이트에서 아래에 해당하는 계정을 등록해야 한다.

4.1.1.1 LoL 본인 인증계정

4.1.1.2 DISCORD 계정

4.1.2 참가자는 LVUP 사이트 내 팀 기능을 활용하여 팀 생성 및 참가를 해야 한다.

4.1.3 참가 신청 시 팀의 캡틴은 대회에 참가할 선수(로스터)를 등록해야 하며, 최대 7인까지 등록할 수 있다.

4.1.4 로스터에 등록된 선수는 참가자의 조건을 달성해야 하며, 조건을 달성하지 못한 선수는 제외처리 될 수 있다.

4.1.5 선수는 경기 시작 전까지 대회를 준비해야 하며, 공식 DISCORD를 통해 안내되는 사항에 대해 숙지할 의무가 있다.

4.2 경기 진행

4.2.1 선수는 대회에 참가하기 위해 지정된 시간 안에 체크인을 진행해야 하며, 체크인이 완료되지 않은 참가자는 대회에 참가할 수 없다.

4.2.2 선수는 체크인 마감 이후 LVUP 대회 페이지에 공개되는 대진표를 통해 본인의 그룹을 확인해야 한다.

4.2.3 인게임 사용자 설정 대기실은 대진표 상 상단에 있는 팀이 생성하며, 양 팀 동의 하에 대진표 하단에 있는 팀도 생성 가능하다. 양 팀은 대기실 설정을 확인하고 진행할 의무가 있다. 해당 설정을 확인하지 않고 이미 시작된 경기는 그대로 결과가 적용될 수 있다.

4.2.4 진영은 경기 별 공지사항에 무작위로 표시되며, 대기실 위치상 왼쪽이 블루 진영이다.

4.2.5 양 팀은 경기 시작 전 상대팀의 로스터를 확인하고 진행할 의무가 있다. 상대팀의 로스터를 확인하지 않고 이미 시작된 경기는 그대로 결과가 적용될 수 있다.

4.2.5.1 상대팀의 로스터가 다를 경우 운영진에게 연락해야 하며, 대진표 배포 후 10분 내로 정상적인 경기가 불가할 경우 부전 승 혹은 실격 패 처리될 수 있다.

4.2.6 대기실 설정, 진영, 로스터 등 이상이 없고 각 팀의 준비가 확인된다면 자체적으로 경기를 진행해야 한다. 경기는 대진표 배포 후 10분 이내로 시작해야 하며, 1경기 이후 경기는 대진표 상 상대팀이 정해진 후 10분 이내 진행해야 한다.

4.2.7 경기 종료 후 승리팀과 패배팀은 LVUP 대회 페이지에 결과 자료를 등록해야 한다. 결과 승인이 완료된 후 다음 대진표 상대가 정해진다면 경기 진행 순서에 따라 다음 경기를 진행해야 한다. 일정 시간 이상 승인이 안된 경기 결과는 운영진에 의해 승인될 수 있다.

4.2.7.1 승리 팀: 승리팀은 LVUP 대회 페이지 대진표에 경기결과 자료(스크린샷)를 업로드 해야 한다.

4.2.7.2 패배 팀: 패배팀은 업로드 된 경기결과 자료(스크린샷)를 확인하고 승인해야 한다. 승인된 결과는 반복되지 않

는다.

4.2.7.3 이의제기: 업로드 된 경기결과 자료(스크린샷)가 실제 결과와 다를 경우, 증거 자료를 통해 이의제기가 가능하다. 단 제출된 증거 자료의 근거가 부족하거나, 결과 업로드 후 5분이 지났을 경우 받아들여지지 않을 수 있다.

제5 장 대회 기본 규칙

5.1 기본 규칙

5.1.1 운영진은 참가자의 게임 계정을 완전히 확인할 때까지 경기 시작을 지연시킬 수 있다.

5.1.2 참가 자격이 없는 경우, 대회 규정을 위반한 경우, 운영진의 지시에 불응할 경우, 대회에 대리 참가할 경우, 대회의 공정성을 훼손시킬 경우 해당 선수는 실격 처리된다.

5.1.3 5.1.2 규정에 의해 실격 처리된 팀은 상금 등 대회 관련 보상을 수령할 수 없으며, 이미 수령하였을 경우 몰수 처리된다.

5.2 대회 장비

5.2.1 대회에 참가하는 선수는 대회 진행에 문제가 없도록 필요한 장비를 미리 준비해야 한다.

5.2.2 온라인 대회

5.2.2.1 온라인 대회의 경우 선수가 소유한 장비를 사용하여야 한다. 해당 장비로 문제가 발생하는 경우 모든 책임은 선수에게 있다.

5.2.3 오프라인 대회

5.2.3.1 선수는 대회를 위해 아래 항목의 장비를 준비해야 한다.

a. 키보드

b. 마우스

c. 마우스 패드

5.2.4 음성 프로그램은 자체 DISCORD 채널을 사용한다. DISCORD 서버에 이상이 생겨 경기 진행이 어려울 경우 다른 음성 프로그램으로 대체될 수 있다. 운영진은 불공정한 이점, 보안, 안전, 운영 효율을 고려하여 특정 장비 및 프로그램을 제한할 수 있으며, 재량에 따라 팀 오디오를 모니터링 할 수 있다.

5.3 이슈 사항

5.3.1 운영진이 안내한 시간으로부터 10분 후까지 접속하지 않을 경우 패널티가 부여될 수 있다.

5.3.2 온라인 경기 중 발생하는 선수 장비 혹은 인터넷 연결 등 문제에 대해서는 주최측 및 운영진이 책임지지 않는다. 개인의 문제에서 비롯되어 경기 진행에 문제가 발생할 경우 주최 및 운영진은 제재 조치를 취할 수 있다.

5.3.3 선수의 문제가 아닌 특이 사항(서버 끊김, 점검, 자연재해 등)의 경우 주최 및 운영진은 재경기, 몰수 때, 기권 승 등의 결정을 내릴 수 있으며, 선수는 그 결정에 따라야 한다.

5.3.4 운영진은 정해진 조건에 부합하거나 재량에 의해 치명적인 버그가 발생하고, 해당 버그가 입증 가능하다고 판단되는 경우 재경기를 선언할 수 있다. 경기 진행이 불가한 기술적 문제를 해결할 수 없는 경우에도 주최 및 운영진의 재량에 따라 재경기를 선언할 수 있다.

5.3.5 뱅&픽 단계에서 챔피언을 잘못 선택한 경우 해당 챔피언으로 진행해야 한다.

5.3.6 아이템, 챔피언, 스킨, 룬, 숙련도 소환사 주문에 알려진 버그가 있는 경우 혹은 주최 및 운영진의 재량에 따라 판단되는 다른 이유가 있는 경우 경기 시작 전 또는 경기 진행 중 언제든지 제한 사항을 추가할 수 있다. 또한, 고의적으로 버그를 악용하였을 경우 운영진의 판단에 따라 몰수 때, 실격 때 처리될 수 있다.

5.3.7 실제 경기에 참가하는 선수(각 팀5인) 외 다른 선수 및 감독, 코치는 로비 입장 및 관전이 불가하며, 오프라인 경기 시 무대에 오를 수 없다.

5.3.8 경기 진행 중 특별한 사유 없이 전체 채팅 사용은 불가하다.

5.3.9 신규 챔피언은 라이브 서버 클라이언트에 적용된 시점부터 사용 가능하다.

5.3.10 오프라인 경기에서의 일시정지 및 중단, 디스커넥트의 경우 경기의 공정성을 위하여 각 팀은 경기와 관련된 이야기를 할 수 없다.

5.4 일시정지 및 중단

선수는 다음과 같은 “허용된 사유”에 한하여 즉시 게임을 일시 정지하고 곧바로 심판에게 일시 정지 이유를 밝혀야 한다. 단 악의적인 목적으로 중단을 남용하는 경우, 선수의 과실로 일시 정지의 원인을 제공한 경우에는 운영진 판단에 따라 패널티가 부과될 수 있다.

5.4.1 장비의 오작동, 핑 이슈 등 게임을 정상적으로 진행할 수 없는 경우

5.4.2 게임 중 FPS 수치 또는 반응 속도 (Ping) 변화로 인한 문제를 확인했을 경우

5.4.3 게임에서 선수의 능력을 심각하게 저해하거나 상향시킬 수 있는 것으로 회사가 의도하지 않은 게임 내 상황 (이하 “버그”)이 발생한 것으로 판단하는 경우

5.5 디스커넥트(연결 종료)

5.5.1 장비 문제, 인터넷 연결 오류 등 모든 디스커넥트는 재접속을 통하여 경기에 재 접속함을 기본 원칙으로 한다.

5.5.2 게임 내 디스커넥트 시간이 10분을 초과할 경우 세트 패배 처리될 수 있으며, 지속적인 디스커넥트 발생 시 운영진의 판단에 따라 세트 패배 처리될 수 있다.

5.5.3 오프라인 경기 진행 중 장비 또는 인터넷 오류로 인한 디스커넥트는 주최 및 운영진의 판단에 따라 일시정지 혹은 재경기를 진행할 수 있다.

5.6 보칙

5.6.1 본 규정의 해석, 선수 자격, 대회 일정, 부정 행위에 대한 패널티와 관련된 모든 최종 결정권은 주최 및 운영진 측의 공정하고 합리적인 판단에 따라 행사될 수 있다.

5.6.2 본 규정은 대회의 공정성과 정직성을 지키기 위해 언제든지 상시 수정, 변경, 보완될 수 있으며, 내용이 수정되는 경우 해당 사실을 공식 DISCORD를 통해 공지한다.

5.6.3 주최 및 운영진 측은 대회에서 발생한 모든 결과 및 기록, 데이터를 수집하고 가공하여 사용할 수 있는 권리를 가진다.

5.6.4 선수는 대회에 참가하는 순간 대회 관련 초상권 및 IP(Intellectual Property) 사용권리가 주최 및 운영진 측에 귀속되는 것에 동의한 것으로 인정된다.

5.6.5 주최 및 운영진은 선수에게 ‘본 대회’와 관련된 마케팅, 광고 등의 홍보 활동에 대한 참여를 요구할 수 있으며, 선수는 합리적인 수준에서 적극적으로 참여할 의무가 있다. 홍보활동은 매체 인터뷰, 오프닝 영상 또는 광고 영상 등의 방송 촬영, 프로필 사진 촬영 등을 포함한다.

5.6.6 본 규정의 해석에 대한 오해가 있거나, 본 규정에서 정하지 아니한 사항으로 인해 문제가 발생한 경우에는 관계 법령 및 주최 및 운영진 측의 합리적인 판단에 따라 해결한다.

제6 장 용어의 정리

6.1 로스터

“로스터”는 팀 멤버 중 해당 경기에 참가할 선수 명단을 의미한다. 선수는 팀에 소속되어 있어도 로스터에 등록되어 있지 않다면 경기에 참가할 수 없다.

6.2 팀 캡틴

“팀 캡틴”은 LVUP 사이트에서 팀을 생성하고 운영하는 사람을 의미한다. 팀 캡틴은 참가신청 시 본인 팀원을 로스터에 등록할 수 있으며, 팀 리더 또한 지정할 수 있다.

6.3 팀 리더(팀 장)

“팀 리더”는 참가신청 시 선택할 수 있으며, 주최 및 운영진과 소통 및 체크인, 로스터 변경 등 해당 대회에 대한 팀의 팀 장 및 대표 역할을 맡게 된다.

6.4 체크인

“체크인”은 경기 시작 시간 전에 정상적인 경기 참가 준비를 확인하는 시스템이다. 로스터 상 팀 리더는 지정된 시간 내 체크인을 완료해야 정상적인 경기 참가가 가능하다.

제7 장 패널티

7.1 기본 페널티

대회에 참가하는 모든 선수는 본 규정에 의거하여 아래와 같은 행위를 금지한다. 아래와 같은 불건전 행위를 포함하여 본 규정을 준수하지 않을 경우, 주최 및 운영진 측의 판단에 따라 페널티를 부과할 수 있다.

7.2 페널티 구분

7.2.1 주의: 대회 진행 중 “주의”를 2회 받은 팀에게는 “경고”가 부과된다. 이때, 기존에 받은 “주의” 2회는 소멸된다.

7.2.2 경고: 대회 진행 중 “경고”를 2회 받은 팀에게는 “세트 몰수” 혹은 주최 및 운영진 측의 판단에 의한 페널티를 부과받는다.

7.2.3 세트 몰수: 대회 진행 중 “세트 몰수”를 받은 팀은 세트 패배로 기록된다.

7.2.4 경기 몰수: 대회 진행 중 “경기 몰수”를 받은 팀은 경기 패배로 기록된다.

7.2.5 참가 자격 정지: 참가 자격 정지 처분을 받은 선수는 이후 1년간 LVUP 주최 대회에 참가할 수 없다. 본 참가 자격 정지는 최대 무기한까지 부과될 수 있다.

7.3 지속적인 규정 위반

지속적으로 규정을 위반하는 경우, 페널티의 수위는 향후 대회 참가 자격 박탈 등으로 이어질 수 있다. 단, 페널티의 수위가 항상 단계적으로 상승 및 적용되는 것은 아니며, 그 위반의 정도가 매우 심한 경우에는 이전 위반 사실이 없더라도 주최 및 운영진의 재량으로 즉시 참가 자격을 박탈할 수 있다.