

제 1회 건한 교류전 LOL리그 규정집

제 1조 대회 개요

1.1 종목명칭

- 건국대학교 KU:GG와 한양대학교 HYES가 주최 및 주관하는 <제 1회 건한 교류전 LOL리그>

1.2

- 클라이언트 버전

'RIOT'에서 현재 서비스하는 "리그 오브 레전드"의 최신 버전으로 진행된다. 대회 기간 중 업데이트가 있을 경우 업데이트가 적용된 최신 버전으로 진행함.

- 기타 프로그램

주최측의 필요로 별도 제공 및 요청한 툴 (대회 서버, 디스코드 등)을 이용해야 할 경우 선수들은 이에 따라야 한다. 이외 프로그램을 사용할 경우, 주최측에게 허락을 받아야함. 지정된 프로그램을 제외한 일체의 프로그램 사용은 대회에서 금지함.

제 2조 참가 자격

2.1 건국대학교 KU:GG, 한양대학교 HYES에서 활동하는 동아리원 (대회 기간중 졸업 예정자, 졸업생, 대학원생 제외)

2.2 대회의 원활한 진행을 위해 공익, 상근, ROTC를 포함한 출/퇴근 군인을 제외한 군인은 참가를 제한함.

2.3 참가 팀원은 건국대학 KU:GG, 한양대학교 HYES으로 구성함.

2.4 LoL 한국 서버에 30레벨 이상의 본인 명의 계정을 보유한 경우 참가 가능하고, 계정 중 가장 상위 티어의 계정으로 참가해야함. 본인 계정이 아닌 경우 참가 불가.

2.4.1 만약, 타인의 계정으로 최고티어를 찍은 사실이 있다면, 신청서에 최고티어를 기입해야함.

2.4.2 가족 명의로 된 계정은 가족관계 증명서와 같은 증빙서류를 통해 확인이 될 경우 인정함.

2.4.3 개명하여 제출한 계정의 명칭과 본인의 이름이 다른 경우, 개명사실이 확인 가능한 증명 서류를 제출하여 개명 사실을 입증하면 참가할 수 있음.

2.5 참가제한

2.5.1 본인 명의의 리그 오브 레전드 계정이 있더라도 욕설이 포함되어 있거나 경기에 적절치 않은 소환사명(욕설, 바코드 닉네임 등)을 사용하는 경우 참가가 제한될 수 있음.

2.5.1.1대회 방송 경기 진행 시 비속어, 욕설, 미풍양속을 해치거나 지역감정을 조장하는 방송 부적합 소환사명인 경우, 주최 측의 결정으로 참여 선수에게 소환사명 변경을 요구할 수 있으며, 참여 선수는 이를 적극적으로 수용하고 따라야 함.

2.5.2 리그 오브 레전드 운영 정책을 위반하여 중대한 제재 이력(불법 프로그램으로 인한 정지 등)이 있는 선수의 경우 제재수위에 따라 참가 자격이 박탈될 수 있음.

2.5.3 2020년 이후 각 종목 프로 대회에서 선수로 활동한 경력이 있는 자 (프로 기준 : LCK, LCK CL, 그 외 해외 리그 1/2 부 출신)

2.5.4 대리게임, 승부조작, 불법베팅 등 e 스포츠 정신을 심각하게 손상하는 행위로 계정 영구 정지 등의 징계를 받은 자는 출전이 불가함.

제 3조 참가 신청

3.1 참가 신청

3.1.1 개인 단위

3.1.1.1 모든 참가자들은 개인 단위로 참가 신청을 해야함.

3.1.1.2 신청 기간은 8월 16일부터 8월 20일 23시 59분까지임.

3.1.1.3 개인으로 신청한 뒤, 모집 마감 후 '팀원 뽑기 경매' 방식을 통해 팀을 구성하게 됨.
이에 대한 참고는 하이에스 유튜브 채널 및 자낭대 방송을 참고하면 됨.

3.1.1.4 팀장의 경우, 티어가 가장 낮은 순서대로 참가 인원의 20%가 팀장이 됨.

3.1.1.4.1 팀장은 8월 21일에 있는 팀원 뽑기 방송에 반드시 참여해야 하며, 불참시 불이익이 있을 수 있음.

3.1.1.4.2 팀장간 티어격차를 고려하여, 주최측의 재량으로 선수 영입시 사용하는 포인트를 차등지급함.

3.2 참가 시 제출 서류

3.2.1 모든 참가자는 구글폼을 통해 지원하며, 추후 공지를 통해 '게임의 민족' 사이트에서 추가 신청에 관한 안내함.

3.2.2 모든 참가자는 지원 시 본인인증을 위해 아래의 자료들을 구글폼 신청서를 작성할 때 같이 제출하여야 함.

① 학생증 사진

② 라이브 홈페이지의 개인정보에 있는 가입한 계정들이 모두 보이는 사진

3.2.3 참가비는 인당 2000원으로, 추후 공지를 통해 안내함.

3.2.4 위의 모든 내용은 개인이 제출해야 함.

3.3 구글 폼에 기재하는 소환사명은 본인 명의 계정이어야 함.

3.4 대회 참가 팀원 구성은 반드시 건국대학교 KU:GG, 한양대학교 HYES 동아리원으로 구성되어야 하며, 이를 어길 경우 대회 참여 자격을 즉시 박탈함.

3.5 선수는 대회 기간 중 참가 신청한 계정으로만 대회에 참가해야 하며, 해당 계정이 어떠한 사유로 든 기간/영구정지를 당해 경기 진행이 불가한 경우 해당 선수는 실격 처리됨. 해당 팀에 대타 선수가 없어서 팀이 경기 진행이 불가한 경우 해당 팀은 실격 처리됨. 단, 대타 선수는 KU:GG 혹은 HYES 동아리 내 선수여야하며, 참가 불가한 선수보다 티어가 낮아야함.

3.5.1 단, 예선전이 시작되기 전에 정지당했다는 사실을 주최측에 보고할 시, 선수당 1회에 한해 계정변경이 가능함. 이후에 추가로 제재를 받을 시 3.5를 따름.

3.6 본선전 기간 중 소환사명을 변경하지 않음. 단, 변경이 필요한 경우 본선 경기 48시간 전까지 주최 측에 알려야 함. 이를 어길 경우 대회 참여자격을 즉시 박탈함.

제 4조 대회 진행

4.1 경기 일정

4.1.1 8월 22일부터 8월 26일까지 스크림 기간을 가짐.

4.1.2 8월 27일부터 9월 2일까지 예선전을 치루고, 9월 4일에 결승전을 실시함.

4.2 경기 전

4.2.1 본인 확인

4.2.1.1 경기 시작 늦어도 10분전까지 디스코드에 모인 후, 심판이 참가자들 사진을 통해, 본인인증 관련 화면을 참고하여 확인 함.

4.2.2 선수 준비

4.2.2.1 선수에게는 경기 준비를 완전히 마칠 수 있도록 매 세트 시작 전 설정을 위한 일정 시간(이하 '설정 시간')이 주어짐. 선수는 설정 시간 내 장비의 설정, 그리고 경기 시작을 위한 준비를 마쳐야만 함. 운영진의 별도 안내가 없는 이상 설정 시간은 총 5분으로 제한하며

이 시간 내에 모든 선수는 경기 준비 완료 후 심판에게 설정 사항을 확인을 받아야 함. 운영진은 합리적인 사유가 있는 경우 언제든지 설정 시간을 변경할 수 있음.

4.2.2.2 선수는 설정 중 언제든지 장비의 기술적 문제를 발견하는 경우 즉시 심판에게 통보해야 하고, 심판은 설정 시간 중 기술적 지원 및 문제 해결을 위해 경기 구역에서 대기함.

4.2.2.3 선수는 할당된 설정 시간 내에 모든 사전 준비를 마쳐야 하며 특별한 사유가 없는 한 경기는 예정된 시간에 시작되어야 함. 심판은 재량에 따라 설정 중 문제가 발생할 경우 경기 시작 시간을 지연시킬 수 있음.

4.2.2.4 모든 선수들은 게임 시작 30분 전에 디스코드 방에 입장한 후 게임 시작을 준비해야 함. 게임 시작 예정 시간 최소 10분 전, 심판은 각 선수가 설정을 완료했는지 확인함. 경기 설정 확인 이후에 발생하는 장비 및 설정 관련 문제에 대한 모든 책임은 선수 본인에게 있음. 단 운영진의 명백한 과실로 인해 발생하는 문제에 대해서는 예외로 함.

4.2.2.5 심판이 경기의 커스텀 게임을 생성하고 각 팀의 팀장을 초대함. 선수들은 심판의 지시에 따라 커스텀 게임 로비에 입장하며 모든 팀원이 입장을 완료하면 즉시 심판에게 알림.

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

4.2.3 밴/픽 과정 기록

4.2.3.1 밴/픽은 주최 측이 가지고 있는 밴/픽 톨을 통해 진행된다. 어떠한 이유에서든 밴/픽 단계를 수동으로 종료해야 하는 경우, 심판은 종료 시점까지 진행된 밴/픽 챔피언 목록을 기록해야만 함.

4.3 경기 설정

l 맵: 소환사의 협곡

l 팀 인원 수: 5

l 관전 허용: 로비 관전자 공개

l 게임 종류: 토너먼트 드래프트

I 서버: Korea

I 비밀번호: 세트/게임 진행 시 마다 반드시 비밀번호 설정

4.3.1 챔피언이 없어서 선택을 못하는 경우를 방지하기 위해 뱅픽틀 사이트를 통해서 진행할

것이며, 참가자 전원은 뱅픽틀 사이트를 참고하여 사용 방법을 숙지하여야 함.

뱅픽틀 사이트 사용 방법 숙지 미숙으로 인한 불이익은 해당 팀원 및 팀이 책임을 짐.

(뱅픽틀 사이트 주소 : <http://prodraft.leagueoflegends.com/>)

4.3.2 첫번째 진영은 심판이 네이버 사다리타기를 이용하여 결정함. 이후 세트부턴 전 세트 패배 팀이 진영을 선택함.

4.4 라인의 경우 신청할 때 주라인, 부라인이라고 기입한 라인에 한해서만 갈 수 있음.

제 5조 선수 지침

- 위 대회에 참가하는 선수들은 다음과 같은 행동을 하지 않도록 함.

5.1 불공정 플레이

5.1.2 공모, 정정당한 경쟁 저해, 해킹, 버그 악용, 대리 게임, 부정 행위, 고의적 접속 종료, 리그 사무국 판단에 따른 기타 불공정 플레이

5.2 선수답지 못한 행동

5.2.2 규정 준수 책임, 희롱/지속적 괴롭힘, 차별 및 폄하, 게임 내 제제, 부도덕한 행위, 금품 공여 /수수, 지시 불이행, 승부 조작, 비속어 사용 및 차별적 발언, 방해행위/모욕

5.3 채팅 및 감정표현

5.3.1 경기 포기 의사 및 경기 중단 요청 채팅을 제외한 다른 채팅 사용 금지함. 단, 경기 도중 원활한 경기 진행을 위한 채팅과 경기 시작 시 인사, 경기 종료 직전의 GG 관련 채팅은 예외로 함.

5.3.2 항복 투표 후 10초 이내로 찬성을 해야 하되, 찬성투표 불일치로 인한 항복 취소는 금지함.

5.3.3 게임 내 챔피언의 이야기, 도발, 웃음, 춤, 감정 표현, 인장 등의 액션은 절대 금지함.

제 6조 버그 및 디스커넥트

6.1 경기 일부로 인정하는 버그

아래 상황 발생 시 심판은 일시 중단 없이 경기를 진행함.

6.1.1 챔피언 스킬의 미적용 또는 오작동

6.1.2 챔피언이 움직이지 않는 버그

6.1.3 챔피언이 의도하지 않는 곳으로 위치하게 되는 버그

6.1.4 룬과 같은 선수 개인에게 일어나는 버그

6.2 경기 일부로 인정되지 않는 버그

아래 상황 발생 시 심판은 판단에 따라 재경기, 경기 속개, 우세승 판정을 할 수 있음.

6.2.1 포탑에 피해를 입힐 수 없는 버그

6.2.2 특정 챔피언의 상태 이상으로 타겟팅을 할 수 없는 버그

6.2.3 경기의 일부로 인정되는 버그가 연속적으로 발생하여 경기에 심대한 영향을 주는 경우

6.2.4 룬이 정상적으로 적용되지 않는 버그를 교전 의사 시점 전에 발견할 경우. 단, 교전 의사 시점 후에는 경기 중단 없이 속개함.

-교전 의사 시점 : 해당 팀 중 1명의 선수라도 기지 밖(홈 기지 계단까지 포함)으로 나간 경우

6.3 디스커넥트

6.3.1 모든 디스커넥트는 재접속을 통해 경기에 재접속함을 기본 원칙으로 함.

6.3.2 밴픽 도중, 디스커넥트가 될 경우 디스커넥트가 된 팀에게 주의 1회를 부과하며, 디스커넥트가 되기 전의 밴픽까지 그대로 진행하고, 이후 밴픽을 진행함.

제 7조 경기 중 이상 현상

7.1 경기 중 위의 6.1 조항의 내용 이외의 이상 현상이 발생했을 경우, 선수는 일시 중단(퍼즈)을 하고 심판에게 알림.

7.2 해당 선수는 문제 상황 조치 후 재접속을 통해 경기에 참여함.

7.3 단, 퍼즈가 걸렸을 경우 심판은 즉시 해당 팀의 디스코드에 접속하여 사유를 알아봄. 이때 규정집의 퍼즈 상황으로 인정되는 상황이 아님에도 불구하고 팀의 편의를 위해 퍼즈를 건 경우에는 해당 라운드를 패배처리함.

7.4 상황 조치 불가 또는 지속적인 이상 현상으로 경기 진행이 불가능할 경우, 심판의 판정에 따름.

제 8조 경기 승리 및 이의제기

- 8.1 상대방의 넥서스를 파괴하거나 항복을 받아내는 팀이 승리함.
- 8.2 규정상 상대 팀에게 몰수 패를 줄 수 있는 사안이 발생되었을 경우 승리한다.
- 8.3 게임 상의 문제로 인해 게임 속개가 불가능하다 판단되는 경우, 심판에게 이의를 제기할 수 있으며, 이후 해당 내용의 결과를 도출할 때까지 모든 경기는 그대로 지속해야 함.
- 8.4 경기의 결과가 나온 이후 이의 제기는 경기 후 10분 이내로 심판에게 해야 하며, 그 이후의 이의 제기는 효력을 상실함.

제 9조 처벌 및 재경기

9.1 처벌 규정

9.1.1 경고

- 9.1.1.1 시작 전, 종료 후 인사와 경기중단 요청을 제외한 전체 채팅이 적발될 경우 경고 1회
- 9.1.1.2 게임 내 챔피언의 이야기, 도발, 웃음, 춤, 감정 표현, 인장질 등의 액션을 사용할 경우 경고 1회
- 9.1.1.3 Shift+Enter' 오류로 인한 공백 채팅은 팀 당 1회까지 유예하며 2회 발생 시 경고 1회
- 9.1.1.4 대회 시작 10분 전까지 디스코드 출석 및 본인인증을 못할 경우 경고 1회
- 9.1.1.5 항복 투표를 실시할 경우 투표 시작 후 10초 이내로 찬성을 해야 하되, 찬성 투표 불일치로 취소가 될 경우 경고 1회

9.1.1.6 경기 1진행 중 챔피언 선택 시 고의로 게임을 종료, 진행을 방해하는 행위가 적 발
될 경우 경고 1회

9.2 몰수패

9.2.1 경고 누적 2회 시 게임 몰수패

9.2.2 타인의 계정을 도용한 것이 확인된 경우

9.2.3 사회 통념상 용인되기 어려운 행위(대회 중 욕설 등)

9.2.4 운영팀의 대회 운영에 불복하는 행위

9.2.5 운영진의 판단 하에 사회 통념 및 정서 상 부적합하다고 생각되는 아이디를 사용

9.2.6 Riot Games에서 인가하지 않은 비인가 프로그램을 경기 중에 사용할 경우, 대회 실격을 부
과함.

9.3 지각

9.3.1 지정된 시간까지 대기실에 접속하지 않을 경우 지각으로 간주하며 경고를 1회 부과, 경기시
작 10분 후 첫 경기 밴 카드 박탈, 20분 세트 몰수 패, 30분 매치 몰수패 적용

9.4 재접속

9.4.1 온라인 경기 진행 중 접속이 끊길 경우 참가자는 재접속을 시도할 수 있으며 재접속 시 도
중 지연된 시간에 대하여는 참가자 본인이 감수하고 진행

9.4.2 만약 게임 타이머 20분 전(19분 59초전)에 '뱅크드 오류'와 같이 클라이언트 오류로 인해 재
접속이 불가능한 경우에는 재경기를 진행

9.5 판정승

9.5.1 게임 타이머 20분 이상 경기가 진행되었고, 한 팀이 곧 패배할 가능성이 확실시되는 경
우 재경기를 고려해야 하는 상황이 발생하더라도 한 팀의 판정승 결정 가능

9.5.1.1 양 팀 간의 보유 골드 차이가 33%를 초과할 경우

9.5.1.2 남은 포탑 수 차이가 7개 이상일 경우

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

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

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

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

제 10조 규정에 관하여

10.1 규정의 적용

10.1.1 규정, 선수 자격, 경기 일정 및 방식, 각종 처벌 규정은 대회를 진행함에 있어 기본적인 틀이 될뿐만 아니라, 규정에 없는 돌발 상황에 대처함에 있어 대회 주최측의 최종적인 판단에 근거로 사용됨. 규정집에 명문화되어 있는 항목에 대한 처분은 어떠한 참가자도 주최측의 판단에 이의를 제기할 수 없음.

10.2 규정의 변경

10.2.1 규정은 더욱 정당하고 깨끗한 대회 진행을 위해 주최측이 변경할 수 있으며, 이 경우 규정의 변경일자 및 적용 일자 는 참가자들에게 사전에 공지함.

10.3 주최측의 책임과 권리

10.3.1 대회 운영진들은 대회의 진행을 위해 항상 최선을 다할 것이며, 주최측의 권한 남용으로 인해 특정 팀이 불이익을 받는 일이 없도록 함.

10.3.2 주최측은 선수에게 본 대회와 관련된 마케팅, 광고 등의 홍보 활동에 대한 참여를 요구할 수 있으며, 선수는 합리적인 수준에서 적극적으로 참여할 의무가 있음.

10.3.3 홍보 활동은 매체 인터뷰, 오프닝 영상 또는 광고 영상 등의 방송 촬영, 프로필 촬영 등을 포함할 수 있으며 홍보를 위해 선수의 이름, 닉네임, 사진 등을 관련 법규가 허용하는 범위 내에서 활용할 수 있음.

10.4 선수의 의무

10.4.1 모든 선수는 대회 규정 및 공지, 변경 사항을 지속적으로 체크해야 하고, 숙지 미숙으로 인한 불이익은 선수가 책임을 짐.

10.4.2 규정에 해당하지 않는 상황이 발생할 경우, 주최 측의 판단과 결정을 최우선으로 하며, 선수들은 주최 측의 판단과 결정에 따름.

10.4.3 모든 선수는 경기가 시작되기 전까지 자신의 컴퓨터와 주변기기들을 체크하며, 경기 준비에 차질이 없도록 주의를 기울인다. 경기 시작 후 발생하는 컴퓨터 및 주변 기기들의 이상에 대한 불이익은 선수가 책임을 짐.

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

10.4.5 참가 신청을 한 모든 팀과 팀원은 대회 규정을 숙지하고 이에 따를 것을 동의함으로 간주함.