



제 16 회 대통령배 아마추어 이스포츠 대회
리그 오브 레전드 경기 규정
(지역 대표 선발전 및 전국 결선)

[시행 2024.06.27]

(사)한국 e 스포츠협회



목차

제 1 장 총칙

제 1 조 (목적).....	3
제 2 조 (의무).....	3

제 2 장 대회 정보

제 3 조 (지역 대표 선발전).....	4
제 4 조 (전국 결선).....	5

제 3 장 대회 참가

제 5 조 (참가 자격).....	6
제 6 조 (참가자격 제한 검사 시점).....	7
제 7 조 (로스터).....	8

제 4 장 경기준비

제 8 조 (서버 및 계정).....	9
제 9 조 (경기 장소 도착).....	9
제 10 조 (신원 확인 및 본인인증).....	9
제 11 조 (경기 설정).....	9

제 5 장 경기진행

제 12 조 (개인 장비).....	11
제 13 조 (의사소통).....	12
제 14 조 (버그).....	12
제 15 조 (판정승).....	13
제 16 조 (경기 중 이상 현상).....	14
제 17 조 (이의 제기).....	15

제 6 장 징계

제 18 조 (비 신사적 행위).....	15
제 19 조 (부정행위).....	15
제 20 조 (징계).....	16
제 21 조 (규정 외 해석).....	16

제 1 장 총칙

제 1 조 (목적)

이 규정은 제16회 대통령배 아마추어 이스포츠 대회(이하 '제16회 대통령배 KeG'라 한다.) 리그 오브 레전드(League of Legends, 이하 'LoL') 종목의 지역 대표 선발전 및 전국 결선 경기 진행과 관련된 제반 사항을 규정함을 목적으로 한다.

제 2 조 (의무)

가. 사무국

대회 운영사무국은, 본 대회의 성공적 개최를 위해 최선의 지원을 제공한다. 본 대회의 성공적 개최에 해가 될 수 있는 사안에 대하여 그 심각성의 정도에 따라 합리적인 방식으로 대응한다. 이러한 사무국의 의무는 규정 내 명시된 내용 이외의 사안에도 해당한다.

나. 참가자

본 대회의 모든 참가자는 본 대회의 성공적 개최를 위해 사무국의 대회 운영 방침에 적극 협조한다. 참가자는 대회 기간 중 개인적인 사유로 중도 이탈하거나 대회의 공정성 및 순수성을 해치는 행위를 지양하고 건전한 스포츠맨십을 바탕으로 하여 매 경기 최선을 다한다.

다. 심판

심판은 경기 전, 후 또는 중간에 발생하는 모든 경기 관련 문제, 문의 및 상황에 관한 결정을 내릴 책임이 있다. 심판이 본 규정에 따라 내린 판정은 우선적 효력을 가지며, 심판은 판정에 관해 최우선적인 책임이 있다.

1) 심판의 역할

- ① 매 세트 참가 팀들의 엔트리 확인
- ② 경기용 PC 및 주변장치 상태 확인 및 모니터링
- ③ 팀의 경기장 도착 여부 확인 및 선수 착석, 준비 명령
- ④ 경기 시작 선언
- ⑤ 게임 중 일시 정지(Pause) 및 재개(Resume) 명령
- ⑥ 경기 중 규정 위반에 대한 페널티 명령
- ⑦ 경기 종료 및 결과 확인
- ⑧ 이의제기 접수 및 대응

- 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.
- 3) 심판의 중립: 심판은 항상 엄숙하게 행동해야 하며, 공정한 판결을 내려야 한다. 심판은 어떠한 선수, 팀, 감독, 코치, 관계자에 대한 선호나 편견을 보여서는 안 된다.
- 4) 판정의 최종 결정권: 심판이 잘못된 판결을 내리면 심판의 결정은 절대적이므로 경기 중 판결을 번복할 수 없다. 그러나 경기에 참가하는 팀이 이의를 제기하거나 합리적인 사유가 있는 경우 운영진은 재량에 따라 심판이 공정한 판정을 내리기 위한 적절한 절차를 준수했는지 확인하고 검토할 수 있다. 심판이 적절한 절차를 따르지 않고 판정을 내린 경우 운영진은 심판의 판정을 무효로 하고 번복할 수 있으며, 적절한 제재를 가할 수 있다. 대회 기간 내 모든 판정의 최종 결정권은 항상 운영진이 보유한다.
- 5) 심판에 대한 징계: 심판이 경기장 내/외에서 불공정한 판결, 부정행위, 비신사적 행위, 규정 위반 행위 및 사회적 물의를 일으킬 수 있는 행위를 하는 경우, 사무국은 재량에 따라 다음의 페널티를 부과할 수 있다.

- ① 경고
- ② 감봉
- ③ 심판 자격정지
- ④ 그 외 사무국 재량에 의한 징계 정도

제 2 장 대회 정보

제 3 조 (지역 대표 선발전)

- 가. 일정: 7 월 6 일(토) ~ 8 월 4 일(일) 중 각 주관 기관이 선정한 일정
- 나. 장소: 온라인 혹은 오프라인 장소 (지역 이스포츠 경기장 및 시설 체육관 등)
- 다. 경기 방식

구분	경기 세트	방식
4 강 이하	단판	싱글 토너먼트
결승, 3/4 위전	3 전 2 선승제	싱글 토너먼트

(※ 지역 대표 선발전 주관 기관의 재량에 따라 변경할 수 있다.)

- 1) 대회에 참가를 희망하는 선수들은 참가 접수와 함께 협회 홈페이지 내에 이스포츠 선수 등록을 신청해야 한다. 선수 등록이 되어있지 않은 선수는 대회에 참가할 수 없다.

제 16 회 대통령배 KeG 경기 규정 – 리그 오브 레전드 (지역 대표 선발전, 전국 결선)
 – 선수 등록 신청: <http://old.e-sports.or.kr/register/>

- 2) 참가팀 선수는 지역 대표 선발전 출전 시 서약서를 자필로 서명하여 사무국에 제출해야 한다.
- 3) 지역 대표 선발전이 온라인으로 진행될 경우, 영상 통화를 통해 참가자 본인의 얼굴과 제 7 조 가항 연령 제한에 명시된 신분증 실물을 제시해 본인 인증을 진행해야 한다.

라. 상금

순위	상금
1 위	팀 30 만원
2 위	팀 20 만원

- 1) 지역 대표 선발전 상금은 전국 결선 상금과 합산하여 해당 팀 선수들에게 1/5 로 분배하여 4.4% 공제 후 지급된다.
- 2) 지역 대표 선발전에서 해당 종목에 3 팀 이하가 참여했을 경우, 지역 대표 선발전의 상금은 지급되지 않는다.
- 3) 지역 대표 선발전에서 전국 결선에 진출한 팀이 전국 결선에 출전하지 않을 경우 지역 대표 선발전 상금은 지급하지 않는다.
- 4) 지역 대표 선발전을 통해 전국 결선에 진출한 팀이 전국 결선에 출전하지 않을 경우 전국 결선 출전 권한은 차 순위 팀에게 승계된다. 단, 지역 대표 선발전 순위에 따른 상금은 차 순위 팀에게 승계되지 않는다.

제 4 조 (전국 결선)

가. 일정: 8 월 17 일(토) ~ 8 월 18 일(일)

나. 장소: 충남 아산시순신체육관

다. 경기 방식

구분	경기 세트	방식
16 강 이하	단판	4 개 조 풀리그
8 강	3 전 2 선승제	싱글 토너먼트
4 강, 3/4 위전, 결승	3 전 2 선승제	싱글 토너먼트

- 1) 풀리그 순위를 결정하기 위해, 매 경기에서 승리한 팀은 1 점을 획득한다.
- 2) 풀리그가 종료된 직후 최종 점수가 동점인 경우, 두 팀 간의 상대 전적을 고려해 경기 순위를 정한다. 이때 상대 전적이 동률이면 서로 간 경기에서 승리한 경기

제 16 회 대통령배 KeG 경기 규정 – 리그 오브 레전드 (지역 대표 선발전, 전국 결선)
시간의 합이 짧은 순으로 순위를 정한다. 승리 시간까지 같을 경우 단판
순위결정전을 진행한다.

라. 상금 및 표창

순위	상금	표창
1 위	팀 400 만원	문화체육관광부장관상
2 위	팀 200 만원	한국콘텐츠진흥원장상
3 위	팀 100 만원	한국 e 스포츠협회장상
4 위	팀 50 만원	-

- 1) 전국 결선 상금은 지역 대표 선발전 상금과 합산하여 해당 팀 선수들에게 1/5 로
분배하여 4.4% 공제 후 지급된다.

제 3 장 대회 참가

제 5 조 (참가 자격)

가. 연령제한: 2024 년 대회 개최일 기준으로 게임물등급위원회 분류에 따른 이용 가능
연령자로서 2012 년 대회 개최일 이후 출생자는 참가할 수 없다.

나. 지역제한: 지역 제한을 적용하는 지역에 참가하는 팀은 해당 지역에 거주하거나 해당
지역 학교에 재학 중인 인원을 최소 2 명 이상 포함해야 한다.

- 1) 지역 제한에 해당하는 선수는 대회 당일 기준으로 14 일 이내 발급한
주민등록등본(초본), 재학증명서를 사무국에 제출해야 한다.
- 2) 지역 대표 선발전 참가 후 소속 지역을 변경할 수 없으며, 올해 대통령배 KeG 전국
결선과 리그에는 해당 소속 지역으로 참가해야 한다.

다. 자격제한: 다음 자격에 해당하는 자는 참가를 할 수 없다.

- 1) 다음 리그에 출전 경험이 있는 자

가) 2023~2024 년 LCK, LCK 챌린저스 리그 통합 및 서브 로스터에 등록 이력이 있는
선수

- 긴급 콜업으로 인하여 LCK 챌린저스 리그에 출전한 경우에는 적용하지 않음
- LCK 팀의 AS 지정 선수로 등록된 1 인은 자격 제한 적용 대상임

나) 2023~2024 년 타 국가의 LoL 1 부 및 2 부 리그 공식 로스터에 등록 이력이 있는
선수

- 예외 대상의 경우 대회 운영 사무국의 판단 하에 참여 제한할 수 있음

- 2) 대한민국 헌법을 위배하는 행위 혹은 e 스포츠 전반 및 사회적 물의를 일으킨 이력이
있는 자

3) 기타 해당 종목사 자체 징계에 의해 대회 출전이 금지된 자

(대리 게임, 계정 공유, 어뷰징, 부정행위 프로그램 사용 등)

라. 대회 기간 중 병역의 의무를 행하고 있는 군인, 사회복무요원, 상근예비역 등은 참가할 수 없다.

마. 지역 내 동일한 종목의 지역 연고 아마추어 팀 보유 시 지역 대표 선발전 없이 지역 대표로 선발하여 전국 결선 및 리그에 출전할 수 있다 (단, 자격 제한 요건 충족 필요)

바. 시드 배정: 지역 대표 선발전 사무국의 요청이 있을 경우 대회 운영 사무국의 승인에 따라 지역 대표 선발전 진행 시 아래에 해당하는 팀은 상위 라운드에 시드를 받을 수 있다.

※ 2023 년 8 월 21 일 이후 지역에서 주최한 동일 종목의 대회에 입상한 선수

※ 예시: 지역 대표 선발전 전체 16 강으로 진행 시, 8 강에 시드 팀 부여

제 6 조 (참가자격 제한 검사 시점)

가. 연령 제한: 참가자는 경기 당일 사진이 부착된 신분증 실물을 지참하여야 하며, 신분증의 복사본, 사진 파일, 캡처 파일은 인정하지 않는다.

구분	유효한 신분증
성인	주민등록증, 운전면허증(모바일 신분증 포함), 기간 만료 전의 여권, 주민등록증 발급확인신청서
미성년자	사진과 생년월일 확인이 가능한 학생증, 기간 만료 전의 여권, 청소년증, 청소년증 발급확인신청서

1) 2021 년 12 월 21 일 이후에 발급된 여권은 여권 정보 증명서를 함께 제시해야 한다.

2) 주민등록증 및 청소년증 발급확인신청서는 사진, 인적사항, 발급번호, 유효기간, 기관장 관인에 투명 스티커가 부착되어야 공문서로 인정된다.

3) 외국 국적자는 출입국관리법 등 관계 법령이 허용하는 범위 안에 해당하는 적법한 비자를 보유하고 있어야 한다. 체류기간 90 일 미만의 경우 사증발급인정서를, 90 일 이상의 경우 외국인등록증을 추가로 제시해야 한다.

- 스포츠 관련 명시된 비자: 단기일반(C-3-1), 계절근로 외 단기취업(C-4-5), 예술행행 – 운동(E-6-3)

- 스포츠 관련 명시가 없으나, 활동 범위 제한에 해당하지 않는 비자: 거주(F-2), 재외동포(F-4), 영주(F-5), 결혼이민(F-6)

나. 중복 참여 제한

- 1) 지역 대표 선발전 참가 후, 타 지역 대표 선발전에 중복으로 참가할 수 없다.
- 2) 한 종목에 참가한 후, 다른 종목에 중복으로 참가할 수 없다.
- 3) 중복 참가가 확인된 경우 상금, 표창, 훈격은 모두 무효 및 몰수로 처리한다.

다. 자격 제한: 지역 대표 선발전 종료 후 전국 결선 진출자 확인 시점에 검사한다. 적발될 경우 지급될 상금 및 상품은 모두 몰수하며 경기 결과는 번복되지 않는다.

라. 계정 제한: 지역 대표 선발전 시점에 검사한다. 적발될 경우 전국 결선에 참가할 수 없고, 상금 및 상품도 지급되지 않는다. 또한, 경기 결과는 번복되지 않는다. 단, 지역 대표 선발전을 진행하지 않은 지역의 경우 전국 결선 진출자 확인 시점에 검사한다.

제 7 조 (로스터)

가. 로스터 제출: 각 지역팀은 참가 선수 명단을 지역 대표 선발전이 종료된 이후 운영진이 제시한 기간 내에 운영진에게 제출한다. 팀은 로스터 제출 시 운영진이 요청하는 정보 등을 제공하여야 한다. 이는 성명, 성별, 생년월일, 포지션, LoL 계정, 소환사명 및 개인정보를 포함한다. 운영진이 요청하는 정보를 제공하지 않는 경우 대회에 참가할 수 없다.

나. 참가접수 마감 이후, 각 팀에서 제출한 선수 명단에 대한 자격 검수가 진행된다. 자격 검수 시작 이후에는 팀원 및 LoL 계정을 변경할 수 없다. 단 부득이한 사유로 로스터 변경이 필요 할 경우 마(로스터 변경)항을 따른다.

다. 제출 후 선발

- 1) 팀당 로스터는 최대 5 인까지 가능하며, 운영진의 판단 하에 따라 일부 조정될 수 있다.

라. 소환사명 변경: 각 참가팀 로스터는 참가접수 마감일 이후 검수 과정을 거쳐 대진표와 함께 공개되며 로스터 공개 이후에는 소환사명을 변경할 수 없다. 운영진에게 알림 없이 변경할 경우, 해당 팀은 운영진의 판단에 따라 '경고'에 해당되는 페널티가 부과될 수 있다.

마. 로스터 변경: 전체 대회 기간 중 부득이한 사유로 인해 로스터 변경이 필요한 경우 반드시 운영진에게 알려야 하며, 변경 선수에 대한 자격 검수가 이루어진 이후에 변경이 가능하다.

- 1) 각 참가 팀의 로스터에는 해당 년도 지역 대표 선발전에 등록된 선수가 3 명 이상 포함되어야 한다. 지역 대표 선발전에서 과반수 이상 변경시 해당 팀은 전국 결선에 출전할 수 없다.

- 2) 로스터 변경은 팀 기준으로 과반수 이하까지 가능하며, 참가자격 기준에 맞는 자에 한해 가능하다. 타 지역 대표 선발전에 출전한 선수로는 변경이 불가능하다.

(예: 5 명 – 최대 2 명 교체 가능)

- 3) 로스터 변경의 경우 해당 선수에 대한 자격 검수가 일체 완료된 이후에 대회 참가가 가능하다. 로스터 변경은 전국 결선 시작 5 일 전까지 가능하며 변경 선수의 경우 운영진이 요청한 자료를 모두 제출해야 한다. 운영진은 제출 완료 시점부터 최대 24 시간 이내에 결과를 통보한다. 전국 결선 진행중에는 변경이 불가능하다.

제 4 장 경기준비

제 8 조 (서버 및 계정)

- 가. 서버는 경기 시점에서 한국 라이브 서버에서 제공되는 최신 버전으로 한다.
- 나. 참가자는 본인 명의의 리그 오브 레전드 한국 서버의 30 레벨 계정으로 대회에 참가해야 한다. 단, 대한민국 국적이 아닌 선수가 국내 활동 혹은 대회 참여를 위해 종목사로부터 제공받은 계정 보유시 해당 계정으로 대회 출전이 가능하다.
- 다. 사무국의 재량에 따라 버그 및 기타 안정성 등을 고려하여 사용 불가 등의 조치를 취할 수 있다.
- 라. 욕설 및 사회 통념에 반하는 팀명 및 라이엇 ID 는 사용할 수 없으며, 사무국의 요청 시 해당 팀과 선수는 팀명 및 라이엇 ID 를 변경해야 한다. 이를 거부할 시 실격 처리한다.

제 9 조 (경기 장소 도착)

- 가. 경기에 출전하는 모든 팀은 운영진이 공지한 시간까지 본인이 경기를 진행할 장소(온라인, 오프라인)에 도착해야 한다.
- 나. 경기에 지각하는 팀은 최초 1 회에 한해 '구두 또는 서면 주의'를 받으며, 2 회 이상의 지각에 대해서는 매 회 '경고'를 받는다.
- 다. 경기에 불참하거나 경기 시작 시간까지 도착하지 못한 팀은 해당 경기가 몰수패 된다. 경기 결과는 경기를 이기기 위해 필요한 최소 스코어로 기록된다. 몰수패 처리된 경기에서 다른 통계는 기록되지 않는다. 단, 천재지변 등의 불가피한 사유가 있는 경우 운영진의 판단에 따라 페널티를 적용하지 않는다.

제 10 조 (신원 확인 및 본인인증)

- 가. 각 팀은 운영진이 공지한 시간까지 신분증을 지참하여 본인인증 확인을 진행한다.

나. 규정에 명시된 신분증에 포함되지 않는 신분증은 인정하지 아니하며, 신분증 실물이 확인되지 않을 시 대회에 참가할 수 없다.

제 11 조 (경기 설정)

가. 좌석 배치: 선수는 탑, 정글, 미드, 바텀, 서포터 포지션 순으로 착석해야 한다.

나. 블루, 레드 진영선택

- 1) 운영진의 코인토스를 통해 승자가 선택한다.
- 2) 양 팀간의 코인토스에서 이긴 팀이 1 세트 진영 선택권을 가지며, 2 세트부터는 이전 세트를 패배한 팀이 진영 선택권을 가지게 된다.
- 3) 진영선택은 넥서스가 파괴된 시점으로부터 5 분 이내에 진영을 선택하여 심판에게 고지해야 한다.

다. 경기맵: 소환사의 협곡

라. 게임모드: 토너먼트 드래프트 (인게임 내 뱅픽 활용)

마. 팀 인원 수: 5 명

바. 관전 허용: 로비 관전자 공개

사. 뱅픽툴: 활용 불가

아. 챔피언 교환

각 팀은 챔피언 교환 단계가 시작된 후 게임 시작 20 초 전(챔피언 교환 가능 최대 시간 기준 20 초 전)까지 모든 챔피언 교환 및 선택을 완료해야 한다.

단, 선수의 부주의로 챔피언 교환 및 룬, 소환사 주문 선택 오류 발생이 확인될 시 해당 책임은 선수에게 있다.

자. 선택 실수

챔피언 픽 또는 뱅을 실수로 잘못 선택한 경우, 잘못 선택을 한 팀은 상대팀이 다음 선택을 하기 전에 원래 의도하였던 픽 또는 뱅을 심판에게 즉시 알려야 한다. 상대팀이 다음 선택을 하기 전에 알린 경우 심판의 판단으로 실수를 바로잡을 수 있도록 해당 과정을 재 시작하여 픽 또는 뱅을 잘못 선택하기 전의 지점으로 돌아갈 수 있다. 그러나 잘못 선택을 한 팀이 심판에게 알리기 전에 상대팀의 다음 선택이 확정되면 이의제기 또는 변경할 수 없다. 또한, 시간초과로 인해 픽 또는 뱅을 하지 못하여 챔피언이 랜덤으로 픽 되거나 뱅이 되지 않은 경우에는 선택 실수 규정이 적용되지 아니하고, 픽 또는 뱅을 변경할 수 없다.

차. 도핑 규정: 한국도핑방지위원회(이하 KADA)에서 제작한 한국도핑방지규정을 적용한다.

선수, 지도자, 심판, 학부모와 관계자는 e 스포츠계의 도핑 경각심 제고 및 규정 숙지

제 16 회 대통령배 KeG 경기 규정 – 리그 오브 레전드 (지역 대표 선발전, 전국 결선)
여건 마련과 공정한 스포츠 환경 조성에 동참하여야 한다.

- 한국도핑방지규정: <https://www.kada-ad.or.kr> → 자료실 → 규정 및 국제표준

제 5 장 경기진행

제12조 (개인 장비)

- 가. 오프라인 경기에 사용되는 PC 및 모니터, 네트워크 환경, 테이블 및 의자 등은 주최 측에서 제공하는 상태로 사용한다. 운영진이 경기에 반드시 필요하다고 판단하는 전자기기(키보드, 마우스 등)를 제외한 경기에 불필요한 전자기기를 경기용 PC에 연결하는 것은 어떠한 이유에서든 금지된다.
- 나. 온라인으로 대회를 진행하는 경우 경기 진행 환경에 맞춰 선수가 장비 점검을 일체 진행해야 하며, 경기 도중 개인 장비로 인한 문제 발생 시 해당 귀책 사유는 선수 본인에게 있다.
- 다. 키보드, 마우스, 헤드폰(이어폰), 연장선, 마우스패드, 마우스 거치대 등 선수가 별도로 준비한 개인장비는 사용할 수 있다.
- 라. 선수 본인이 가지고 온 장비에 문제가 있어 경기 준비가 10분 이상 지연될 경우 운영진의 판단에 따라 사용을 금지할 수 있다.
- 마. 마우스 제조사가 서비스하는 마우스 설정 프로그램, 사무국이 허용한 음성 채팅 프로그램 외 외부 프로그램은 사용이 금지된다.
- 바. 클라이언트 조작을 통해 기본 설정 범위를 초과한 설정은 금지된다.
- 사. 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.
- 단, 경기에 영향을 주지 않는 전자기기에 한해 심판 또는 운영진의 재량으로 반입을 허용할 수 있다.
- 아. 장비 교체: 장비 교체에 관한 모든 결정은 전적으로 심판의 재량에 따른다. 언제라도 장비에 기술적 문제가 있다고 판단되는 경우 심판은 선수의 요청 또는 심판의 직권에 따라 장비에 대한 기술적인 검토를 할 수 있다. 심판은 문제를 확인하고, 재량에 따라 문제가 있는 장비를 교체하도록 지시할 수 있다. 단, 심판이 장비 교체를 지시한 후에도 선수가 원하는 경우 선수는 기존 장비를 그대로 계속 사용할 수는 있으나 이후 발생하는 모든 문제에 관한 책임은 해당 팀과 선수가 부담해야 하고, 이후 사무국 또는 심판에게 일체의 이의제기를 할 수 없다.

- 자. 기술적 문제: 선수는 설정 중 언제든지 장비 혹은 게임내 기술적 문제를 발견하는 경우, 즉시 심판에게 통보해야 한다
- 차. 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 게임 시작 시간 이후 10 분이 지나면 경고 1 회, 15 분이 지나면 경고 2 회, 20 분이 지나면 세트 몰수패 처리가 되며 상황에 따라 운영진의 재량으로 페널티를 부과할 수 있다.
- 카. 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.
- 타. 게임 종료 금지: 선수는 심판이 허락하는 경우를 제외하고 밴/픽이 시작되는 순간부터 해당 게임의 승자가 결정될 때까지 게임을 종료하는 것이 허용되지 않는다.

제 13 조 (의사소통)

- 가. 전체 채팅은 시작 전 인사와 종료 후 인사, 경기 포기의사, 경기중단 요청을 위한 채팅만 가능하다. 그 외의 소통은 팀 채팅만 허용된다.
- 나. 대회에 피해(영향)를 주는 행위 또는 언행은 금지되며, 운영진의 판단에 따라 실격 조치할 수 있다.
- 다. 항복 투표를 실시할 경우 투표 시작 후 10초 이내로 찬성해야 하되, 찬성 투표 불일치로 취소될 경우 경고조치 된다.
- 라. Shift + Enter 오류로 인한 공백 채팅은 팀 당 1회까지 유예하며 2회 발생 시 경고조치 된다.
- 마. 게임 내 챔피언의 이야기, 웃음, 춤, 감정표현 등의 액션은 허용된다.
- 바. 사무국이 허용한 음성채팅 프로그램은 사용할 수 있다. 단, 사용하고자 하는 프로그램에 문제가 있어 경기준비가 10분 이상 지연될 경우 운영진의 판단에 따라 사용을 금지할 수 있다.
- 사. 밴/픽 단계가 시작된 이후 경기에 참여하는 5명의 선수만 의사소통이 가능하다. 별도의 인솔자 및 코칭 스태프와의 의사소통은 금지되며, 위반하는 행위 적발 시 경고 및 실격 조치할 수 있다.

제14조 (버그)

- 가. 플레이를 지속할 수 있는 버그: 게임의 진행을 크게 방해하지 않는 버그를 의미한다. 플레이를 지속할 수 없는 버그이지만 완화 방법이 있는 경우(예: 클라이언트나 컴퓨터 재시작)도 여기에 해당한다. 그리고 버그의 영향을 다른 게임 내 기능으로 완화할 수 있는 경우도 포함될 수 있다.
- 나. 비고의적인 하드웨어 고장: 서버 고장, 모니터 또는 PC 고장, 선수 주변장치 고장 등을 포함한 모든 하드웨어 고장을 의미한다. 단 선수가 야기한 하드웨어 고장은 포함하지 않으며 여기에는 선수 주변장치의 고의적인 훼손이나 파괴, 모니터 훼손, 선수의 PC 간섭이 포함된다. 하드웨어 고장이 비고의적인지는 심판의 단독 재량 하에 판단한다.
- 다. 검증 가능한 버그: 확실히 존재하며 선수의 실수에서 기인하지 않은 버그를 의미한다. 이 경우 심판이 버그 발생 장면을 재생해 보고 버그를 확인해야 한다. 경미한 버그, 치명적인 버그, 플레이를 지속할 수 있는 버그 모두 검증 가능한 버그에 포함될 수 있다.
- 라. 해결 불가능한 상황: 재경기를 해야하는 버그나 기타 상황을 의미하며 다음과 같은 상황이 포함된다.
- 1) 해결할 수 없거나 피할 수 없는 치명적인 버그(챔피언이나 스킨의 금지를 요할 수 있는 챔피언 또는 스킨 버그 포함)
 - 2) 심판의 재량으로 게임을 지속할 수 없다고 판단하는 경우(환경적 문제 및 심각한 하드웨어 고장 포함)
- 마. 신속한 고지: 선수는 버그(앞서 정의된 바에 따라 하드웨어 고장이 의심되는 경우도 포함함)를 인지하는 즉시 아래의 방법 중 하나를 통해 경기를 일시 정지하고, 심판에게 버그를 명확하게 알려야 한다. (이하 '신속한 고지') 방법은 다음과 같다.
- 1) /pause 명령어로 게임 일시 정지
 - 2) 들을 수 있는 수준의 음성 대화를 팀 멤버에게 일시 정지 요청
 - 3) 심판에게 게임 일시 정지 요청

제15조 (판정승)

- 가. 경기가 일시 정지된 경우 심판은 해당 세트에 대한 재경기를 선언하는 대신 어느 한 팀에게 판정승을 줄 수 있다. 경기가 일시 정지된 순간에 게임 타이머 기준으로 15분 이상 경기가 진행된 경우 (00:15:00), 심판은 재량에 따라 합리적으로 판단하여 한 팀이 곧 패배할 가능성이 높은 상황에서만 해당 세트에 대한 승리를 판정할 수 있다. 아래의 내용은 이러한 판단의 기준에 대한 예시이며 이에 구속되거나 한정되지 아니한다.

- 1) 골드 차이: 양 팀이 획득한 총 골드량의 57.5% 이상을 한 팀이 획득한 경우. (예를 들어, 양 팀이 획득한 총 골드량이 10,000골드인 경우 앞서고 있는 팀이 5,750골드 이상 획득한 경우)
- 2) 남은 포탑 수 차이: 양 팀 간 남은 포탑 수 차이가 8 개 이상일 경우
- 3) 남은 억제기 수 차이: 양 팀 간 남은 억제기 수 차이가 3 개 이상일 경우
- 4) 남은 넥서스 포탑 수 차이: 양 팀 간 남은 넥서스 포탑 수 차이가 2 개인 경우
- 5) 생존 챔피언 수 차이: 두 팀 간 생존하는 챔피언의 수 차이가 4개 이상이며 사망한 모든 챔피언들의 부활 대기시간이 각 40 초 이상일 경우

다. 경기 기권 또는 몰수 결과: 경기를 기권한 경우 또는 몰수 경기의 경우 경기 결과는 경기를 이기기 위해 필요한 최소 스코어로 기록된다(예: 3 전 2 선승제에서는 2-0, 5 전 3 선승제에서는 3-0, 3 전 2 선승제에서 1 세트를 이기고, 이후 세트를 기권패 또는 몰수패한 경우에는 1-2)

- 1) 기권된 또는 몰수 경기에서 다른 통계는 기록되지 않으며, 고려되지 않는다.
- 2) 기권패 혹은 몰수패 가 있는 팀은 타이브레이크 고려 시 최하위 팀으로 간주하고, 기권승이 있는 팀의 경기 시간은 (00:15:00)으로 간주한다.

제16조 (경기 중 이상 현상)

가. 온라인 진행 시에는 선제적으로 일시정지 후 담당 심판에게 현재상황을 전달한다. 오프라인에서는 이상 현상이 발생했을 경우 선수는 거수를 통해 알린다.

- 1) 이상 현상이 발생했을 때에는 운영진의 지시에 따라 게임 내 /pause 기능을 이용하여 게임을 일시 중지하고 문제상황을 조치하고 재 접속을 통해 경기에 참여한다.
- 2) 상황 조치 불가 또는 지속적인 이상 현상으로 경기 진행이 불가능할 경우 운영진의 판단에 따라 재경기, 경기 속개, 판정승 판정을 할 수 있다.

나. 일시 정지: 경기는 아래에 명시된 사유로 일시 정지될 수 있다.

- 1) 심판 지시에 의한 일시 정지
 - 가) 선수의 비고의적 접속 종료
 - 나) 천재지변 등으로 경기가 중단되는 경우
 - 다) 질병, 부상 또는 생리적인 이유 및 기타 사유로 일시 정지가 불가피하다고 판단한 선수가 심판에게 이를 사전 통보하는 경우
 - 라) 기타 합리적인 사유로 인해 경기 중단이 불가피한 경우
- 2) 선수에 의한 일시 정지

가) 선수에 대한 신체적 방해(예: 소동 또는 소음으로 더는 경기 진행이 어려운 경우, 선수 테이블 또는 의자 파손 등)

나) 게임 중 FPS 수치 또는 반응 속도 (Ping) 변화로 인한 문제를 확인했을 경우
(FPS 가 60 이하로 일정 시간 지속된다고 판단되는 상황 또는 반응 속도가 30 이상으로 일정 시간 지속된다고 판단되는 상황)

나. 서버, 인터넷 장애 또는 경기장 문제로 인해 전체 참가자가 디스커넥트 발생 시 재경기를 시행한다.

다. 선수는 허용된 사유 이외에는 본인의 질병, 부상 또는 생리적인 기타 사유로 경기를 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 10 분 이내에 경기에 복귀할 수 있는지 확인 후 일시 정지 상태를 유지하거나 해당 세트에 대한 경기 재개를 선언할 수 있다. 만약 심판이 해당 선수가 경기를 제대로 진행할 수 없거나, 10 분 이내에 경기에 복귀할 수 없다고 판단할 경우 해당 선수의 소속팀을 기권패 혹은 몰수패 처리할 수 있다.

라. 선수가 직접 게임을 재개하는 것은 허용되지 않는다. 선수 전원이 심판의 재개 승인을 통보받은 뒤 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 부과될 수 있다.

마. 선수가 허용되지 않은 사유로 직접 일시 정지를 하거나 심판의 허가 없이 일시 정지를 해제(직접 경기를 재개)하는 경우, 또는 선수가 허용된 사유로 경기를 일시 정지한 경우에도 선수가 그 과실로 일시 정지의 원인을 제공한 경우에는 운영진의 판단에 따라 페널티가 부과될 수 있다.

바. 경기의 공정성을 위해 선수들은 경기가 일시 정지되는 동안 어떤 형태로든 서로 경기와 관련된 대화를 할 수 없다. 선수는 중단 원인을 파악하고, 문제를 해결하기 위해 심판이 요구한 경우에만 심판과 대화를 할 수 있다. 경기 중단이 길어지는 경우 심판의 재량으로 각 팀은 경기 재개 전 경기 상황에 대해 논의할 수 있다.

제17조 (이의 제기)

팀이 심판의 판정 또는 경기 진행 방식에 이의가 있는 경우, 사전에 제출한 팀 명단에

제 16 회 대통령배 KeG 경기 규정 – 리그 오브 레전드 (지역 대표 선발전, 전국 결선)
기재된 팀장에 한하여 심판에게만 이의를 제기할 수 있다. 단 게임이 진행되는
도중에는 원칙상 이의제기가 허용되지 않으며, 만약 게임이 진행되는 도중에 이의를
제기하거나 허용되지 않은 방식으로 이의제기를 하는 경우 운영진은 합리적인 재량에
따라 해당 팀 또는 선수에게 페널티를 부과할 수 있다.

제 6 장 징계 및 규정 외 해석

제 18 조 (비 신사적 행위)

- 가. 경기 진행 중 챔피언 선택 시 고의로 게임을 종료, 진행을 방해하는 행위가 적발될 시 경고가 주어진다.
- 나. 경기 도중 플레이어가 아닌 제3자의 행동이 대회에 영향을 미칠 수 있다고 판단되는 경우, 운영진은 퇴장 조치할 수 있다.
- 다. 대회 진행에 방해되는 행위(욕설, 부당행위, 비매너) 등으로 대회 분위기를 손상하거나 상대 선수를 자극하는 행위는 운영진의 판단으로 실격 조치할 수 있다.

제 19 조 (부정행위)

- 가. 게임상에서 발생하는 버그를 고의적으로 악용하여 이득을 취한 경우, 주최 측의 판단 하에 실격 조치 및 향후 대회 참가자격을 박탈한다.
- 나. 승부조작과 관련해 의논이 진전된 상태라도 해당 경기 시작 직전까지 주최 측에 제보한 선수는 처벌하지 않는다.
- 다. 승부조작과 관련된 신고사항은 팀과 선수 모두에게 피해가 가지 않도록 처리하는 것을 원칙으로 한다.
- 라. 실제 경기에서 승부조작을 시도했을 때 라이엇 게임즈, 한국 e 스포츠협회와 협의 하에 향후 대회 진출 불가는 물론, 법적 처벌을 받을 수 있도록 조치한다.
- 마. 해킹 및 불법 프로그램 사용 시 즉시 실격 조치 및 향후 대회 참가자격을 박탈한다.

제20조 (징계)

- 가. 금지사항 위반 및 경기에 영향을 주는 모든 사항에 대해 운영진은 사안의 경중에 따라 경고 또는 해당 세트 물수패 조치할 수 있다.
 - 1) 주의: 대회 진행 중 주의를 3회 받을 시 경고가 부과된다. 이때, 기존에 받은 주의 3회는 소멸된다.
 - 2) 경고: 운영진 및 심판의 재량이며, 경고 3회를 받은 선수는 실격 처리된다.
- 가) 규정에 명시된 있는 항목 조정 이외의 항목을 조정하는 경우

나) 심판의 경기 진행 절차를 따르지 않는 경우

다) 스포츠맨십에 위배되거나 원활한 대회 진행을 방해하는 행위를 하는 경우(폭행, 욕설, 고의로 게임을 종료하는 행위 등)

그 외 대회 진행을 방해하거나 문제가 되는 행위는 운영진의 판단으로 경고 조치된다.

제21조 (규정 외 해석)

본 규정의 해석에 대한 오해가 있거나, 본 규정에서 정하지 아니한 사항으로 인해 문제가 발생한 경우에는 종목사 공식 규정 및 협회 규정을 활용하며, 관계 법령이 없는 경우에는 통상적인 상 관례 또는 신의성실의 원칙에 따라 이를 해석하고 운영사무국의 재량에 따라 판단한다.