2021 월드 챔피언십 규정집

목차

1. 팀 멤버 참가자격 5

1.1. 선수의 나이 5
1.2. 거주 및 노동 자격 5
1.3. 참가 금지 조건 5

2. 대회 참가 자격 및 상금 6

2.1. 팀 참가 자격 6
2.2. 대회 상금 7

3. 선수 구성 규정 9

3.1. 용어의 정의 9
3.2. 선수 구성 요건 9
3.3. 코치 9
3.4. 유효 선수 구성 확정 10
3.5. 선수 구성 및 진영 선택 제출 12
3.6. 일일 선수 교체 및 진영 선택 13
3.7. 팀 이름, 팀 태그 및 선수 이름 14

4. 선수가 사용하는 장비 15

4.1. WCE 제공 장비 15
4.2. 선수 개인 장비 또는 팀 소유 장비 15
4.3. WCE 게임 장비 정책 15
4.4. 장비 교체 16
4.5. 선수와 코치의 복장 16
4.6. 컴퓨터 프로그램 및 사용 16
4.7. 클라이언트 계정 17
4.8. 오디오 컨트롤 17
4.9. 장비 변조 17

5. 대회장과 대회 구역 배치 18

5.1. 일반적 대회장 이용 18
5.2. 경기 구역 18
5.3. 연습 구역 18

5.4. 기타 팀 멤버 대기 구역 19
5.5. 제한 19

6. 토너먼트 구조 20

6.1. 일정 20
6.2. 플레이-인 스테이지 20
6.3. 플레이-인 토너먼트 스테이지 21
6.4. 그룹 스테이지 22
6.5. 토너먼트 스테이지(8 강, 4 강, 결승) 24

7. 경기 진행 과정 26

7.1. 일정 변경 26
7.2. 스튜디오 도착 26
7.3. 심판의 역할 26
7.4. 대회 패치 27
7.5. 경기 전 설정 27
7.6. 게임 설정 및 플레이 제한 사항 28

8. 게임 규정 31

8.1. 용어의 정의 31
8.2. 플레이 중단 31
8.3. 재시작 및 복구 절차 32
8.4. Chronobreak 가 허용되는 경우와 그 사용 35
8.5. 재시작 절차 37
8.6. 하드웨어 오작동 37
8.7. 운영진 재량 판단 38
8.8. 판정승 38
8.9. 게임 후 진행 사항 38
8.10. 경기 후 진행 사항 39

9. 선수 행동 수칙 40

9.1. 대회 행동 수칙 40
9.2. 프로답지 못한 행동 43
9.3. 도박 관여 45
9.4. 특별 요건 45
9.5. 페널티 대상 45
9.6. 페널티 45

9.7. 퍼블리싱권 46

10. 돌발 상황 시 규정 적용 47

10.1. 최종 결정 47

10.2. 규정 변경 47

10.3. WCE 의 권한 47

소개 및 목적

본 2021 월드 챔피언십 대회(이하 '**WCE**')의 공식 규정집(이하 '**규정집**')은 2021 년 월드 챔피언십 참가 자격을 얻은 각 팀과 해당 팀의 매니저, 코치, 선수 및 기타 스태프에게 적용된다. 본 규정집은 2021 WCE 에만 적용되며, 기타 리그 오브 레전드 (이하 '**LoL**' 혹은 '**게임**') 조직경기 및 토너먼트, 대회 등에는 적용되지 않는다.

미국 델라웨어 주의 유한 회사인 League of Legends Championship Series LLC 는 2021 WCE 에서 사용되는 규정을 통일하고 표준화하기 위해 LoL 대회의 공식 규정집을 마련했다.

본 규정집은 LoL 프로 플레이 및 프로 레벨에서 플레이하는 팀 간의 공정한 경쟁을 위해 WCE 에서 준비한 시스템의 무결성을 보장하기 위한 목적으로 작성되었다. 표준화된 규정집은 팀, 선수, 코치, 매니저 등 LoL 프로 플레이에 참여하는 모든 관련자를 위한 것이다.

본 규정집은 선수에 대한 경쟁을 제한하지 않는다. 선수와 팀 간의 계약 조건은 각 팀 및 해당 선수가 결정한다.

1. 팀 멤버 참가 자격

다음 조건을 충족하는 선수만이 WCE 에 참가할 수 있다.

1.1. 선수의 나이

17 번째 생일이 지나지 않아 만 17 세가 되지 않은 선수는 WCE 에 참가할 수 없다.

1.2. 거주 및 노동 자격

각 선수는 WCE 에서 대표하는 지역의 자격 요건을 충족시켜야 한다.

1.3. 참가 금지 조건

구단주, 매니저, 코치, 선발 선수 및 예비 선수(본 규정집에서 정의된 바에 따라 이하 '**팀 멤버**'로 통칭)는 WCE 시작 시 또는 대회 기간 중 Riot Games Inc.(이하 '**RGI**'), League of Legends Esports Federation LLC 또는 해당 계열사의 직원이어서는 안 된다. '**계열사**'는 소유 또는 지배하거나, 소유주의 소유 또는 지배 하에 있거나, 소유주와 공동 소유 또는 지배 하에 있는 모든 개인 또는 기타 독립체로 정의된다. '**지배**'는 그와 같은 독립체의 책임자, 운영자, 관리자 또는 위탁 관리자를 직접 또는 간접적으로 선출, 임명 또는 승인하는 권력을 통해 또는 다른 방법으로 독립체의 정책 또는 관리를 어떠한 방법으로든 결정하는 권한을 의미한다.

2. 대회 참가 자격 및 상금

2.1. 팀 참가 자격

2.1.1. 팀은 소속된 지역에서 그 지역이 정한 규정에 따라 2021 WCE 의 참가 자격을 얻게 된다. WCE 출전권은 지역별로 다음과 같이 배정된다.

중국(LPL)	1 번 시드 - 1 번 시드로 그룹 스테이지 배정(그룹당 1 팀) 2/3 번 시드 - 그룹 스테이지 배정 4 번 시드 - 플레이-인 스테이지 배정
한국(LCK)	1 번 시드 - 1 번 시드로 그룹 스테이지 배정(그룹 당 1 팀) 2/3 번 시드 - 그룹 스테이지 배정 4 번 시드 - 플레이-인 스테이지 배정
유럽(LEC)	1 번 시드 - 1 번 시드로 그룹 스테이지 배정(그룹당 1 팀) 2/3 번 시드 - 그룹 스테이지 배정
북미(LCS)	1/2 번 시드 - 그룹 스테이지 배정 3 번 시드 - 플레이-인 스테이지 배정
동남아시아(PCS)	1 번 시드 - 1 번 시드로 그룹 스테이지 배정(그룹 당 1 팀) 2 번 시드 - 플레이-인 스테이지 배정
브라질(CBLOL)	1 번 시드 - 플레이-인 스테이지 배정
독립 국가 연합(LCL)	1 번 시드 - 플레이-인 스테이지 배정
일본(LJL)	1 번 시드 - 플레이-인 스테이지 배정
라틴 아메리카(LLA)	1 번 시드 - 플레이-인 스테이지 배정
오세아니아(LCO)	1 번 시드 - 플레이-인 스테이지 배정
터키(TCL)	1 번 시드 - 플레이-인 스테이지 배정

2.1.2. **참가 의사** 각 팀은 협정세계시 2021 년 7 월 31 일까지 WCE 참가 의사를 밝혀야 출입국을 위한 비자 및 기타 필수 서류를 확보할 수 있다. WCE 운영진은 위의 마감 시간 이후에 WCE 참가 의사를 밝히는 팀을 위해 출입국을 위한 비자 및 기타 필수 서류를 신청하지 못할 수 있다. 참가 조건을 충족한 팀이 출입국을 위한 필수 서류를 확보하지 못할 경우 참가 자격은 아래의 상속 규칙에 따라 다음 팀에게 이양된다.

2.1.3. **참가 금지** 참가 자격을 획득한 팀은 다음 상황이 발생하면 참가 자격을 박탈당할 수 있다.

2.1.3.1. 참가 자격을 획득한 팀이 지역 또는 국제 여행 제한으로 아이슬란드에 갈 수 없거나 WCE 참가를 위한 비행기 탑승 전에 아이슬란드 입국을 위한 필수 서류(비자, 코로나 19 음성확인서 등)를 확보하지 못한 경우

2.1.3.2. 참가 자격을 획득한 팀이 WCE 운영진이 지정한 날짜까지 선수 명단 요구사항을 충족하지 못한 경우

2.1.3.3. 기타 이유로 WCE 운영진이 참가 자격을 획득한 팀이 WCE 에 참가하는 것을 금지해야 한다고 판단한 경우

2.2. 대회 상금

(i) 본 토너먼트 주최자의 기여금 미화 222 만 5 천 달러와 (ii) WCE 와 관련해 지정된 특정 디지털 상품의 매출액 중 일정 비율로 구성되어, 토너먼트 주최자가 최소 미화 225 만 5 천 달러로 보장하는 총 상금액(이하 '총 상금액')을 정해진 비율로 나누어 WCE 의 상금을 지급한다.

2021 WCE 챔피언은 총 상금액의 25.0%를 받으며 5 전 3 선승제의 결승에서 승리하는 팀이 WCE 챔피언이다. 2 위 팀(즉, 5 전 3 선승제의 결승에서 패배하는 팀)은 총 상금액의 17.50%를, 4 강전에서 패배하는 두 팀은 각각 총 상금액의 9.00%를 상금으로 받는다. 8 강전에서 패배하는 네 팀은 각각 총 상금액의 4.50%를 상금으로 받는다. 각 그룹에서

3 위로 그룹 스테이지를 마감하는 팀은 각각 총 상금액의 2.50%를 상금으로 받는다. 각 그룹에서 4 위로 그룹 스테이지를 마감하는 팀은 각각 총 상금액의 2.25%를 상금으로 받는다. 각 플레이-인 그룹에서 플레이-인 엘리미네이션 경기에 진출했으나 그룹 스테이지 진출에는 실패한 팀은 총 상금액의 1.75%를 상금으로 받는다. 각 플레이-인 그룹에서 토너먼트 스테이지에 진출했으나 플레이-인 엘리미네이션 경기 진출에는 실패한 팀은 총 상금액의 1.25%를 상금으로 받는다. 마지막으로, 각 플레이-인 그룹에서 5 위로 스테이지를 마감하는 팀은 각각 총 상금액의 1%를 상금으로 받는다.

그룹 스테이지의 특정 그룹에서 3 위와 4 위 팀의 WCE 그룹 스테이지 승패 수가 동일해 3 위와 4 위의 구분이 뚜렷하지 않은 경우, 동률을 기록한 팀들의 총 상금액 비율을 합한 다음 나누어 갖는다(그리고 상금액 계산에는 두 팀이 동률일 때의 타이브레이커 규정을 적용하지 않는다). 예를 들어, B 조의 3 위 팀이 2 승 4 패를, 같은 조의 4 위 팀도 2 승 4 패를 기록했다면 각 팀은 총 상금액의 2.375%((2.50% + 2.25%)/2)를 상금으로 받는다.

팀이 참가 자격을 획득했으나 WCE 에 참가하지 못한 경우 받을 수 있는 최소 금액의 상금을 받는다. 예를 들어, 플레이-인으로 WCE 를 시작하는 팀은 총 상금액의 1%에 준하는 금액을 상금으로 받는다.

순위	**총 상금액 대비 상금 비율**
월드 챔피언	22.00%
2 위	15.00%
3 위 및 4 위	각각 8.00%
5~8 위	각각 4.50%
그룹 스테이지 순위	**총 상금액 대비 상금 비율**
1 위	8 강 진출
2 위	8 강 진출
3 위	각각 2.50%
4 위	각각 2.25%
3 위와 4 위가 동률인 경우	각각 2.375%

플레이-인 스테이지 순위	**총 상금액 대비 상금 비율**

1 위	그룹 스테이지 진출
2 위	그룹 스테이지 진출
3 위	각각 1.75%
4 위	각각 1.25%
5 위	각각 1.00%

3. 선수 구성 규정

3.1. 용어의 정의

3.1.1. **게임.** 소환사의 협곡 맵에서 다음 중 한 가지 상황이 먼저 발생하여 승자가 결정될 때까지 플레이되는 인스턴스 하나를 뜻한다. (a) 최종 목표(넥서스 파괴) 완수, (b) 한 팀의 항복, (c) 팀 몰수패, (d) 심판의 판정승(제 8.8 항 참조)

3.1.2. **경기** 한 팀이 전체 게임의 과반수에서 승리할 때까지(예: 3 게임 중 2 게임 승리('3 판 2 선승'), 5 게임 중 3 게임 승리('5 판 3 선승')) 플레이되는 게임의 세트를 뜻한다.

3.2. 선수 구성 요건

WCE 기간 동안 각 팀은 항상 선발 라인업 선수(이하 '**선발 선수**') 5 명, 교체 선수(이하 '**예비 선수**') 1 명 또는 2 명, 헤드 코치 1 명 및 전술 코치 1 명 이상의 체제(통칭 '**유효 선수 구성**')를 유지해야 한다. 각 팀은 유효 선수 구성에 최소 4 명의 상주 플레이어를 포함해야 한다. 유효 선수 구성에 일곱 번째 선수를 포함하기로 할 경우 일곱 번째 선수의 WCE 참가 관련 비용을 팀이 전액 부담한다. 경기 시 유효 선수 구성을 유지하지 못하면 페널티를 받는다. WCE 운영진이 긴급상황이라고 간주하는 경우에는 WCE 운영진이 어떠한 페널티이든 면제할 수 있다.

본 규정에서 요구하는 대로 경기 시 예비 선수를 두지 못하는 팀은 팀이 받는 상금액의 20%이자 최대 미화 2 만 달러($20,000)로 제한된 팀 벌금을 내야 한다. WCE 운영진은 팀의 선수 구성 불능으로 인한 WCE 경기의 몰수패에 따라 페널티를 고려할 때 경기 시 예비 선수의 부재를 심각한 가중 요인으로 간주한다.

팀은 지역 리그에서 유효 선수 구성을 확정한 뒤 선수를 추가할 수 없지만 아래의 제 3.4.3 항에 따라 WCE 운영진의 판단하에 승인될 수 있다.

3.3. 코치

3.3.1. **헤드 코치** 각 팀에는 반드시 한 명의 지정된 헤드 코치가 있어야 한다. 선발 선수, 예비 선수, 세미 프로 팀의 현역 선수, 프로 팀, 세미 프로 팀 혹은 아카데미 팀의 구단주와 매니저는 헤드 코치를 맡을 수 없다.

지역 리그 규정 상 코치 보유가 의무 사항이 아닌 경우 헤드 코치가 매니저를 겸할 수 있다. 헤드 코치는 하나의 단체만 대표할 수 있다. 또한 소속팀이 참여하는 모든 경기를 현장에서 관전해야 한다. 만약 비상 상황으로 인해 헤드 코치가 경기 현장에 나올 수 없는 경우 매니저가 임시 코치를 배정하거나 직접 헤드 코치를 대리한다. 대리 헤드 코치는 유효 선수 구성에 포함된 선수일 수 없다. WCE 운영진이 재량에 따라 긴급상황의 여부를 판단한다. 헤드 코치가 경기 현장에 나타나지 않는 경우 해당 팀은 페널티의 대상이 된다.

3.3.2. **전술 코치** 각 팀은 팀의 선택하에 픽/밴 과정에 전술 코치를 도입할 수 있다. 전술 코치는 분석가, 통역사, 예비 선수 또는 참가 자격을 획득한 팀에서 WCE 운영진의 승인을 받은 팀원이 맡을 수 있다. 전술 코치는 WCE 운영진의 서면 동의가 있는 경우를 제외하면 헤드 코치로 활동할 수 없다. (예: 픽/밴 과정에 헤드 코치가 스테이지에 없는 경우)

다른 팀의 선발 선수, 예비 선수, 세미 프로 팀의 현역 선수, 프로 팀, 세미 프로 팀 혹은 아카데미 팀의 구단주와 매니저는 전술 코치를 맡을 수 없다.

팀은 유효 선수 구성을 확정할 때 전술 코치도 확정해야 한다. 다수의 전술 코치를 보유한 팀은 각 게임의 선발 선수 명단을 제출할 때 전술 코치를 확정해야 한다.

3.3.3. **리그의 정의** 본 규정에서 프로 팀이란 WCE 진출 자격을 직접 얻을 수 있는 지역 리그에 참여하는 팀을, 세미 프로 팀이란 프로 리그 진출 자격을 직접 얻을 수 있는 리그에 참여하는 팀을, 아카데미 팀이란 각 지역의 하위 리그에 참여하는 팀을 말한다.

3.4. 유효 선수 구성 확정

3.4.1. 팀은 유효 선수 구성(선발 선수 + 예비 선수 + 코치) 명단을 확정하고 협정세계시 기준 2021 년 9 월 1 일 23 시 59 분까지 지역 리그에 제출해야 한다.

3.4.2. 이 날짜까지 지역 리그 운영진에게 제출되었거나 이 날짜에 지역 리그 운영진이 알고 있는 유효 선수 구성이 적격한 WCE 유효 선수 구성으로 간주된다. 유효 선수 구성은 해당 지역별 선수 구성 확정 당시 팀의 선수 명단에 속해 있는 선수 및 코치로만 구성해야 한다. 본 선수 구성 확정은 지역별 선수 구성 확정을 대체하지 않으며 팀 선수 중 어떤 자격 있는 선수가 WCE 의 유효 선수 구성에 속하게 되는지 팀이 지정하도록 하는 목적으로만 도입되었다. 지역별 선수 구성 확정 제도가 없는 경우, 팀은 WCE 전 마지막 지역 대회 이후 선수 구성에 선수 및 코치를 새로 추가할 수 없다.

3.4.3. **긴급 선수 추가** 비상 상황이 발생하면 팀은 다음 두 가지 방식으로 선수를 대체할 수 있다.

3.4.3.1. **임시 선수 대여** 임시 선수 대여란 대여 시점에 프로 팀의 유효 선수 구성에 포함된 계약 중인 선수를 임시로 이전하는 것을 의미한다. 참가 자격을 획득한 팀의 선수가 코로나 19 관련 문제(예: 코로나 19 와 관련된 의료 문제 또는 해외 여행 제한)로 인해 WCE 에 참가할 수 없다면 임시 선수 대여를 통해 해당 선수를 다른 선수로 대체할 수 있다.

3.4.3.1.1. 모든 대여 활동은 유효 선수 구성 확정 기간 내에 또는 지역 참가 팀 확정 완료 후 48 시간 이내에 승인되어야 한다.

3.4.3.1.2. 참가 자격을 획득한 팀은 WCE 기간 동안 유효 선수 구성에 최대 2 명의 대여 선수만 포함할 수 있다.

3.4.3.1.3. 팀은 같은 지역의 팀에서만 선수를 대여할 수 있다.

3.4.3.1.4. WCE 의 선수 참가 자격은 대여 선수에게도 적용되며 선수를 대여한 팀은 WCE 의 다른 모든 선수 구성 요구사항을 충족해야 한다.

3.4.3.1.5. 선수 대여 기간은 WCE 의 종료 날짜(예: 2021 년 11 월 6 일)를 초과할 수 없다.

3.4.3.1.6. 유효 선수 구성에 대여 선수가 추가되면 해당 대여 선수가 대체한 선수는 WCE 운영진의 지시에 따라 대여 선수가 선수 구성에서 제외되는 경우를 제외하고 2021 년 WCE 에 참가할 수 없다.

3.4.3.1.7. 양 팀 및 선수의 관계를 명시하는 대여 동의서를 작성해야 한다. 이 동의서는 WCE 와 관련된 상금액(대회 상금, 스킨 판매금 등), 대여비 및 지불일시를 포함해야 한다.

3.4.3.1.8. 모든 대여 요청은 WCE 운영진이 검토해야 한다. 운영진은 모든 신청 내역을 개별로 확인하고 단독 재량에 따라 대여 신청을 거부할 수 있다.

3.4.3.2. **긴급 자유 선수 ('EFA')** 긴급 자유 선수는 2021 년에 전 세계의 어떤 프로 리그에도 참가하지 않은 비계약 선수를 의미한다. 정당한 사유로 팀의 선수가 WCE 에 참가하지 못하는 경우(예: 비자 신청 문제, 코로나 19 양성 판정 등) EFA 가 해당 선수를 대신하여 WCE 참가 팀에 합류할 수 있다.

3.4.3.2.1. EFA 는 팀의 WCE 첫 경기 시작 7 일 전까지 팀에 추가될 수 있다. WCE 운영진은 비상 상황 발생 시 단독 재량으로 예외를 둘 수 있다.

3.4.3.2.2. EFA 는 참가하려는 팀 지역의 프로 선수가 되기 위한 모든 조건을 충족해야 하며 WCE 참가 조건도 충족해야 한다.

3.4.3.2.3. 참가 자격을 획득한 팀은 WCE 기간 동안 유효 선수 구성에 최대 2 명의 EFA 만 포함할 수 있다.

3.4.3.2.4. 유효 선수 구성에 EFA 가 추가되면 해당 EFA 가 대체한 선수는 2021 년 WCE 에 참가할 수 없다. WCE 운영진은 비상 상황 발생 시 단독 재량에 따라 이 제한 사항을 면제할 수 있다.

3.4.3.2.5. WCE 운영진은 모든 신청 내역을 개별로 확인하고 단독 재량에 따라 EFA 신청을 거부할 수 있다.

3.4.3.3. 해외 여행이 제한된 현 상황으로 인해 대여 선수 또는 EFA 의 비행기 표를 확보할 수 없는 경우 해당 선수를 팀에 추가할 수 없다.

3.4.4. 참가 자격을 획득한 팀이 WCE 운영진이 지정한 날짜 이전에 선수 구성을 확정하지 못하면 해당 팀의 WCE 참가 자격이 박탈된다.

3.4.5. 유효 선수 구성의 모든 구성원은 소속된 팀과 체결한 서면 계약을 보유하고 있어야 한다.

3.5. 선수 구성 및 진영 선택 제출

3.5.1. **플레이-인 스테이지**에서 팀의 대회 첫날 첫 경기 선발 라인업 변경 요청은 반드시 2021 년 10 월 4 일 오후 10 시(현지시간) 전까지 이루어져야 한다. 또한 이러한 요청은 지정된 헤드 코치에 의해 이루어져야 한다. 각 대회 단계의 첫날을 제외한 다른 날 첫 경기의 선발 라인업 변경 요청은 한 주의 마지막 날이 아닌 경우 팀의 경기 하루 전 현지시간으로 오후 10 시까지 또는 해당 날짜의 마지막 경기 종료 후 한 시간 이내에 제출해야 하며, 둘 중 더 늦은 시각을 기준으로 한다.

3.5.2. **플레이-인 토너먼트 스테이지**의 경우 팀의 선발 라인업 변경 요청은 반드시 현지시간으로 해당 팀의 경기 전날 오후 10 시까지 제출해야 한다. 예를 들어, 2021 년 10 월 8 일 경기가 있는 팀은 2021 년 10 월 7 일 오후 10 시(현지시간)까지, 2021 년 10 월 9 일 경기가 있는 팀은 2021 년 10 월 8 일 오후 10 시(현지시간)까지 제출해야 한다. 또한, 시드가 높은 팀은 이 시한에 맞춰 1 번째 게임의 진영 선택을 제출해야 한다. 시한 전에 진영 선택을 고지하지 않으면 자동으로 파랑 진영에 배정된다.

3.5.3. **그룹 스테이지**의 경우, 팀의 대회 첫날 첫 경기 선발 라인업 변경 요청은 반드시 2021 년 10 월 10 일 오후 10 시(현지시간) 전까지 이루어져야 한다. 또한 이러한 요청은 지정된 헤드 코치에 의해 이루어져야 한다. 각 대회 단계의 첫날을 제외한 다른 날 첫 경기의 선발 라인업 변경 요청은 한 주의 마지막 날이 아닌 경우 팀의 경기 전날 현지시간으로 오후 10 시까지 또는 방송 종료 후 한 시간 이내에 제출해야 하며, 둘 중 더 늦은 시각을 기준으로 한다.

3.5.4. **결선 토너먼트 (8 강, 4 강, 결승)**의 경우, 첫 번째 게임의 선수 명단을 경기 2 일 전

현지시간으로 오후 10 시까지 제출해야 한다. 즉, 예를 들어 일요일에 결선 토너먼트 경기가 있다면 현지시간으로 금요일 오후 10 시까지 선수 명단을 제출해야 한다. 또한, 진영 선택권이 있는 팀은 이 시한에 맞춰 첫 번째 게임의 진영 선택을 제출해야 한다. 시한 전에 진영 선택을 고지하지 않으면 자동으로 파랑 진영에 배정된다.

3.5.5. 선수 명단 제출 시 WCE 운영진이 요구하는 팀 및 팀 멤버들에 관한 개인정보를 함께 제출해야 한다. 여기에는 팀 멤버들의 게임 내 이름도 포함된다(원하는 표기 방식과 대소문자 구분 여부 등). 지정된 시간 이내에 선발 선수를 확정하지 못하면 이전 경기와 동일한 선발 선수가 참가해야 한다.

3.6. 일일 선수 교체 및 진영 선택

팀의 그 날 첫 번째 경기 종료 후 선수를 교체하고자 할 경우, 다음 예정 게임 시작(픽/밴 과정이 시작되면 다음 게임이 시작된 것으로 간주) 전에 주심에게 선수 교체를 고지해야 한다. 이때 다음 예정 게임이란 선수를 교체하려는 팀의 다음 게임이 아니라 다음 순서로 방송 예정인 게임을 뜻한다.

또한 경기 중(즉, 3 판 2 선승 또는 5 판 3 선승제 경기의 게임 사이) 또는 연속적으로 경기를 진행하는 팀은 단판제 라운드의 게임 사이에 한 명의 선수 교체가 가능하다. 각 팀은 게임이 끝난 직후, 넥서스가 파괴되고 5 분 이내에 WCE 운영진에게 선수 교체를 알리고 승인받아야 한다. 예컨대 두 번째 게임에서 선수 교체를 원하는 경우 코치는 첫 번째 게임이 종료되고 5 분 이내에 WCE 운영진에게 선수 교체를 알려야 한다.

다판승제 경기에서 첫 번째 게임 이후 진영 선택은 게임 사이사이에 이루어진다. 다음 게임의 진영 선택권이 있는 팀은 넥서스가 파괴되고 5 분 이내에 다음 게임의 진영을 선택해야 한다. 이 시한은 선수 교체 고지 시한과 동일하다. 코치는 심판에게 팀의 진영 선택을 알려야 한다.

3.7. 팀 이름, 팀 태그 및 선수 이름

선수는 WCE 참가 자격을 얻기 위해 출전했던 마지막 지역 경기에서 사용했던 팀 이름, 팀 태그, 소환사명을 사용해야 한다. 이름 변경은 불가피한 경우를 제외하고는 허용되지 않으며, 변경 시에는 WCE 게임 전 WCE 운영진에게 반드시 허가를 받아야 한다.

4. 선수가 사용하는 장비

4.1. WCE 제공 장비

WCE 운영진은 모든 공식 WCE 경기에서 참가 선수에게 다음 범주의 장비를 제공하며, WCE 참가 선수는 해당 장비만을 사용한다.

- PC 및 모니터
- 핸드 워머
- 헤드셋 및/또는 이어폰 및/또는 마이크
- 테이블 및 의자

WCE 참가 선수의 요청이 있을 경우 WCE 운영진은 다음 범주의 장비를 모든 공식 WCE 경기에서 사용할 수 있도록 제공한다.

- PC 키보드
- PC 마우스
- 마우스패드

WCE 에서 제공하는 모든 장비는 WCE 운영진의 전적인 재량에 따라 선택, 선별 및 결정된다.

4.2. 선수 개인 장비 또는 팀 소유 장비

선수는 다음 범주의 개인 또는 팀 소유 장비를 경기 구역 안으로 반입하여 공식 WCE 경기 진행 중 사용할 수 있다.

- PC 키보드
- PC 마우스 및 코드 홀더
- PC 마우스패드

경기 구역에서 선수는 WCE 에서 제공한 것 이외에 어떠한 헤드셋, 이어폰 및/또는 마이크도 경기 구역 안으로 가져오거나, 사용하거나, 착용해서는 안 된다.

4.3. WCE 게임 장비 정책

선수 개인 또는 팀 소유의 모든 장비는 승인을 위해 사전에 WCE 운영진에게 제출해야 하며 해당 장비는 대회가 종료될 때까지 운영진이 보관한다. 승인을 받지 않은 장비 또는 WCE 운영진이 불공정한 경쟁 우위를 제공한다고 판단하는 장비는 사용할 수 없다. 선수의 장비가 승인을 받지 않은 것으로 간주되는 경우, 선수는 WCE 에서 제공하는 장비를 사용해야 한다.

WCE 운영진은 재량에 따라 대회의 보안, 안전, 운영 효율 또는 효과와 관련된 이유로 개인 장비의 사용을 허락하지 않을 수 있다.

해당 장비가 라이엇 게임즈 또는 LoL 과 경쟁 관계에 있는 회사 또는 브랜드의 이름, 유사성 또는 로고를 포함하거나 표시하는 경우, 어떠한 선수 개인 또는 팀 소유의 하드웨어나 장비도 경기 구역 안으로 가져올 수 없다.

모든 장비는 경기 구역에 반입하기 전에 소독해야 하며 WCE 기간 동안 청결 상태를 유지해야 한다.

4.4. 장비 교체

WCE 운영진이 장비 또는 기술 문제라고 판단하는 경우, 선수 또는 WCE 운영진은 언제든지 해당 상황에 관한 기술 검토를 요청할 수 있다. WCE 기술자가 필요에 따라 문제를 진단하고 해결한다. 기술자는 재량에 따라 WCE 운영진이 장비 교체를 명령하도록 요청할 수 있다. 모든 장비 교체에 관한 결정은 전적으로 WCE 운영진의 재량에 따른다. 선수가 개인 소유의 대체 장비를 사용하고자 한다면 WCE 운영진의 허가를 획득한 장비를 사용해야 한다.

4.5. 선수와 코치의 복장

선수는 모든 WCE 경기와 WCE 가 주관하는 경기 전 및 경기 후 인터뷰가 진행되는 동안 공식 팀 유니폼을 착용해야 한다. 선수는 WCE 이벤트 및 관련 행사에서 항상 바지와

발가락 부분이 트이지 않은 신발, 팀명이 적힌 상의를 착용해야 한다. 모든 선발 선수는 선수 소개 시 복장을 통일해서 착용해야 한다. 복장에는 셔츠, 져지, 재킷, 바지 등이 포함된다. 선수는 져지를 착용하고 경기에 임해야 하며, 원하면 개별적으로 재킷을 착용할 수 있다. 모든 재킷과 져지, 바지는 통일되어야 한다. 구체적으로 추리닝 바지, 운동복 바지 및/또는 잠옷 바지는 WCE 운영진의 사전 허가를 받는 경우를 제외하고 적절한 복장으로 간주되지 않는다. 이러한 경우 착용하는 셔츠 및 기타 모든 의복에는 아래 제 9 항에 명시된 제한 사항이 적용되며, WCE 운영진의 검토 및 재량에 따른다. 또한 WCE 운영진이 모든 복장에 관한 최종 허가권을 갖는다.

헤드 코치 및 전술 코치는 대회 중 적절한 복장을 착용해야 하며, 이 복장은 WCE 운영진의 허가를 받을 필요가 있다. 적절한 복장은 비즈니스 캐주얼 복장이며 운동복, 팀명이 적힌 복장(져지 등), 슬리퍼는 적절한 복장에 포함되지 않는다.

선수와 코치의 복장은 지역 리그의 규정도 준수해야 한다.

4.6. 컴퓨터 프로그램 및 사용

선수 본인 소유의 프로그램을 설치하는 것은 금지되며, WCE 에서 제공하는 프로그램만을 사용해야 한다.

4.6.1. **음성 채팅** 음성 채팅은 WCE 에서 제공하는 헤드셋에서 사용되는 자체 시스템을 통해서만 제공된다. 제 3 자 음성 채팅 소프트웨어(예: Skype)는 사용할 수 없다. WCE 운영진은 WCE 의 재량에 따라 팀의 오디오를 모니터링할 수 있다.

4.6.2. **소셜 미디어 및 통신** WCE 컴퓨터를 사용하여 소셜 미디어 또는 통신 사이트를 보거나 해당 사이트에 게시물을 등록하는 것은 금지된다. 여기에는 Facebook, Twitter, 온라인 포럼/게시판, 전자 메일이 포함되지만 이에 국한되지 않는다.

4.6.3. **비필수 장비** 어떠한 이유로든 WCE 컴퓨터에 휴대폰, 휴대용 저장 장치, MP3 플레이어 등 비필수 장비를 연결하는 것은 금지된다.

4.7. 클라이언트 계정

WCE 에서는 선수에게 대회 클라이언트 계정을 제공한다. 이 계정의 소환사 설정은 본인이 직접 세팅해야 한다. 계정의 소환사 이름은 WCE 운영진의 승인을 받은 해당 선수의 공식대회용 소환사명으로 설정해야 한다.

4.8. 오디오 컨트롤

선수는 헤드셋에 최소한의 '백색 소음'을 유지해야 한다. 외부 소음이 쉽게 들린다고 판단되면, WCE 운영진은 재량에 따라 선수들이 '백색 소음'을 낮추지 못하도록 제한할 수 있다.

헤드폰은 선수의 귀에 직접 착용해야 하며 게임이 지속되는 동안 그 상태를 유지해야 한다. 헤드셋에 부착된 마이크는 선수의 입 가까이에 두어야 하며 WCE 운영진은 마이크가 올바른 위치에 있지 않다고 판단할 시 이를 조절할 수 있다. 선수는 어떠한 방법으로도 헤드폰의 올바른 착용을 방해하거나, 헤드폰과 선수의 귀 사이에 모자, 스카프, 기타 의복 등 어떠한 물품도 배치할 수 없다.

4.9. 장비 변조

선수는 경기가 시작한 후 다른 팀 동료가 소유하거나 제공받은 장비를 만지거나 다뤄서는 안 된다. 장비 관련 지원이 필요한 선수는 WCE 운영진에게 지원을 요청해야 한다.

5. 대회장과 대회 구역 배치

5.1. 일반적 대회장 이용

사전에 운영진에게 달리 승인을 받지 않는 한, 공식 WCE 경기 장소의 제한 구역은 WCE 참가 팀 멤버만 이용할 수 있다. WCE 경기 참석 허가는 전적으로 WCE 의 재량에 따른다.

대회장 출입은 항상 제한된다. 팀 멤버가 대회장에 출입할 수 있는 경우는 WCE 운영진이 출입을 요청한 경우다.

5.2. 경기 구역

'경기 구역'은 경기 플레이에 사용되는 대회용 PC 를 둘러싼 인접 구역으로 구성된다. 경기가 진행되는 동안 경기 구역에는 팀 멤버 중 현재 플레이 중인 선발 선수만 있어야 한다.

5.2.1. **코치** 지정된 헤드 코치는 경기 준비 단계와 픽/밴 단계 중에는 경기 구역에 위치해야 하지만, 픽/밴 단계가 완료되면 경기 구역에서 나와야 하며 경기가 종료될 때까지 다시 들어갈 수 없다. 전술 코치는 픽/밴 단계 중에 경기 구역에 들어갈 수 있지만 WCE 운영진의 승인이 없다면 팀의 헤드 코치로 활동할 수 없다.

5.2.2. **팀 매니저** 매니저는 경기 준비 단계 중에는 경기 구역에 들어갈 수 있지만, 픽/밴 단계 이전에 경기 구역에서 나와야 하며 경기가 종료될 때까지 다시 들어갈 수 없다.

5.2.3. **무선 장치** 선수들이 픽/밴 단계, 일시 정지, 일시 정지 후 경기 재개, 세트 게임 사이 휴식 시간을 비롯하여 현재 플레이에 참가하는 동안에는 휴대폰, 태블릿 등 무선 장치는 경기 구역에서 허용되지 않는다. WCE 운영진은 경기장에서 장치를 회수하고 경기가 종료된 후 선수에게 돌려주며 선수는 운영진의 재량에 따라 페널티의 대상이 될 수 있다.

5.2.4. **음식 및 음료 제한** 경기 구역에서 음식은 허용되지 않는다. 음료는 라이엇 게임즈가 제공한 재밀봉이 가능한 용기에 담긴 경우에만 경기 구역에 가지고

들어갈 수 있다. WCE 운영진은 요청이 있을 시 이와 같은 용기를 선수에게 제공한다.

5.3. 연습 구역

연습 구역('그린 룸'이라고도 함)에는 선수들이 자신의 공식 경기가 시작되기 전에 연습할 수 있도록 WCE 에서 지정한 PC 가 준비된다. 연습 구역은 팀 멤버만 사용할 수 있으며 WCE 운영진이 재량에 따라 이용을 허락할 수 있다.

5.4. 기타 팀 멤버 대기 구역

기타 팀 멤버 대기 구역은 선수들이 경기 구역 외 별도의 공간에서 휴식을 취하고 친목을 도모할 수 있도록 대회 장소 내에 마련된 구역으로, WCE 운영진이 시기에 따라 정한다. WCE 운영진이 달리 특별 권한을 부여하지 않는 한, 해당 구역은 팀 멤버만 이용할 수 있다.

5.5. 제한

5.5.1. 팀 휴게실

팀 멤버는 WCE 운영진의 승인이 없는 한 팀 휴게실을 이탈할 수 없다. 팀 멤버는 WCE 운영진의 안내가 없는 한 게임이 종료될 때마다 휴게실로 복귀해야 한다.

5.5.2. 식사

식사는 팀 휴게실로 직접 배달된다. 팀 멤버는 음식 또는 음료를 가지러 팀 휴게실을 이탈할 수 없다.

5.5.3. 방문객

외부 방문객은 어느 경우에도 허용되지 않는다.

5.5.4. 마스크

경기 구역을 제외하면 팀 멤버는 팀 휴게실 밖에서 항상 마스크를 착용해야 한다.

6. 토너먼트 구조

6.1. 일정

- 플레이-인 그룹 스테이지 (10 월 5 일~7 일)
- 플레이-인 토너먼트 스테이지 (10 월 8 일~9 일)
- 그룹 스테이지 (10 월 11 일~18 일)
- 8 강 (10 월 22 일~25 일)
- 4 강 (10 월 30 일~31 일)
- 결승 (11 월 6 일)

6.2. 플레이-인 스테이지

6.2.1. **설명** WCE 의 첫 번째 라운드는 플레이-인 그룹을 대상으로 하여 단판제 싱글 풀리그 방식으로 치러진다. 출전 자격을 갖춘 10 팀의 플레이-인 팀을 WCE 전에 5 팀씩 2 개 조로 나눈다. 각 팀이 같은 조의 다른 네 개의 팀과 모두 한 번씩 경기를 치르게 된다.

6.2.2. **진영 배정** 각 경기에서 진영 선택은 사전에 무작위로 결정한다. 각 팀은 두 개의 게임을 파랑 진영과 빨강 진영에서 플레이하게 된다.

6.2.3. **타이브레이커 시점** 타이브레이커 게임은 플레이-인 스테이지의 마지막 게임 직후에 열린다.

6.2.4. **2 개 팀 동률:** 플레이-인 스테이지 결과 한 조에서 두 팀이 동률을 이룬 경우, 최종 순위 결정을 위해 타이브레이커 게임을 진행한다.

6.2.4.1. **진영 선택** 진영 선택은 상대 전적 비교에 따라 결정된다.

6.2.4.2. **3 위/4 위 예외** 3 위 및 4 위 팀이 동률을 이룬 경우 타이브레이커 게임을 진행하지 않는다.

6.2.5. **3 개 팀 동률:** 플레이-인 스테이지 결과 3 개 팀이 동률을 이룬 경우에는 해당

동률을 이룬 모든 팀 간의 상대 전적을 각각 고려한다. 3 개 팀 동률에서는 다음과 같은 두 가지의 전적 조합이 나올 수 있다.

- 각 팀이 서로 1 승 1 패의 종합 전적을 기록한 경우, 승리 시 총 게임 시간이 가장 긴 두 팀(즉, 가장 늦게 승리를 달성한 두 팀)이 단판 타이브레이커 게임을 진행하며 진영 선택은 승리 시 총 게임 시간이 더 짧은 팀에게 주어진다. 이 게임의 패자는 3 개 팀 동률에서 가장 낮은 순위에 오르고, 승자는 승리 시 총 게임 시간이 가장 짧은 팀과 단판 타이브레이커 게임을 진행하며 진영 선택은 승리 시 총 게임 시간이 더 짧은 팀에게 주어진다. 이 두 번째 타이브레이커 게임의 승자가 3 개 팀 동률에서 가장 높은 순위에 오르며 패자는 남은 순위에 오른다. 3 위 및 4 위 결정을 위한 타이브레이커 게임은 진행되지 않는다.

- 한 팀이 2 승 0 패, 다른 팀이 1 승 1 패, 세 번째 팀이 0 승 2 패의 종합 전적을 기록한 경우, 2 승 0 패 팀이 자동 승리하여 3 개 팀 동률에서 가장 높은 시드를 얻고 1 승 1 패 팀은 0 승 2 패 팀과 맞붙을 경우 두 번째 시드를 얻으며 0 승 2 패 팀은 가장 낮은 시드를 얻게 된다.

6.2.6. **5 개 팀 동률:** 플레이-인 스테이지 결과 5 개 팀이 동률을 이룬 경우에는 승리까지 걸린 시간에 따라 시드가 주어진다. 승리 시 총 게임 시간이 가장 긴 두 팀(즉, 가장 늦게 승리를 달성한 두 팀)이 단판 타이브레이커 게임을 진행하며 진영 선택은 승리 시 총 게임 시간이 더 짧은 팀에게 주어진다. 이 게임의 승자는 총 게임 시간에 따라 시드(예: 가장 빠르게 승리한 팀이 가장 느리게 승리한 팀과 겨룸)가 주어지는 단판 싱글 엘리미네이션을 진행한다. 제 6.2.4.2 항에 따라 3 위를 결정하기 위한 게임은 진행되지 않는다.

6.3. 플레이-인 토너먼트 스테이지

6.3.1. **설명** 각 플레이-인 그룹의 1 위 팀이 자동으로 그룹 스테이지에 진출한다. 각 플레이-인 그룹의 3 위 및 4 위 팀은 5 판 3 선승제 게임을 진행한다. 이 게임의 승자는 다른 플레이-인 그룹의 2 위 팀을 상대로 5 판 3 선승제 게임을 진행한다.

두 경기 각각의 승자는 그룹 스테이지에 진출하며 그룹 스테이지 조에 무작위 배정된다. 이 경기에서 패배한 팀은 WCE 에서 탈락하게 된다.

6.3.2. **진영 선택** 첫 게임의 진영 선택권은 더 높은 시드를 달성한 팀에게 주어진다. 첫 게임 이후 이전 게임에서 패배한 팀이 진영을 선택한다. 두 번째 게임에서 진영 선택권을 가진 팀이 패배했다면 세 번째 게임에서도 해당 팀이 진영을 선택한다. 양 팀이 동일한 시드를 가진 경우(제 6.2.4.2, 6.2.5 및 6.2.6 항 참고) 첫 게임의 진영 선택은 총 게임 시간이 더 짧은 팀에게 주어진다.

6.4. 그룹 스테이지

6.4.1. **설명** 그룹 스테이지는 그룹 스테이지 풀을 대상으로 하여 단판제 더블 풀리그 방식으로 치러진다. 출전 자격을 갖춘 16 팀을 그룹 스테이지 전에 4 팀씩 4 개 조로 나눈다. 각 팀이 같은 조의 다른 팀과 모두 두 번씩 경기를 치르게 되며 다만, 같은 팀과 두 번 연속으로 경기를 치르지는 않는다.

6.4.2. **진영 배정** 각 경기에서 진영 선택은 사전에 무작위로
결정한다. 각 팀은 같은 조의 상대마다 파랑 진영과 빨강 진영에서 한 번씩 플레이하게 된다.

6.4.3. **타이브레이커 시점** 타이브레이커 게임은 각 조 그룹 스테이지의 마지막 게임 직후에 열린다.

6.4.4. **2 개 팀 동률:** 그룹 스테이지 결과 두 팀이 동률을 이룬 경우, 상대 전적을 승자 결정에 먼저 고려한다. 두 팀의 상대 전적이 같고 조의 1, 2 위를 두고 동률인 경우, 타이브레이커 게임을 한 번 진행해 최종 순위를 결정한다. 조의 1, 2 위 팀을 결정하는 경우가 아니라면 타이브레이커 게임은 진행하지 않는다. (즉, 조의 3, 4 위 팀이 2 개 팀 동률인 상황인 경우, 타이브레이커 게임을 진행하지 않는다.)

6.4.4.1. **진영 선택** 타이브레이커 게임의 진영 선택권은 승리 시 총 게임 시간이 더 짧은 팀에게 주어진다. 진영 선택은 타이브레이커 진행 여부가 결정된

경기 종료 후 5 분 이내에 완료되어야 한다. 경기 시간표는 WCE 운영진의 전적인 재량에 따라 수정될 수 있으며 WCE 운영진은 수정사항에 영향을 받는 팀에 수정된 경기 시간표를 최대한 빨리 공지한다.

6.4.5. **3 개 팀 동률:** 3 개 팀이 동률을 이룬 경우에는 해당 동률을 이룬 모든 팀 간의 상대 전적을 각각 고려한다. 3 개 팀 동률에서는 다음과 같은 다섯 가지의 전적 조합이 나올 수 있다.

- 각 팀이 서로 2 승 2 패의 종합 전적을 기록한 경우, 승리 시 총 게임 시간이 가장 긴 두 팀(즉, 가장 늦게 승리를 달성한 두 팀)이 단판 타이브레이커 게임을 진행하며 진영 선택은 승리 시 총 게임 시간이 더 짧은 팀에게 주어진다. 이 게임의 패자는 3 개 팀 동률에서 가장 낮은 순위에 오르고, 승자는 승리 시 총 게임 시간이 가장 짧은 팀과 단판 타이브레이커 게임을 진행하며 진영 선택은 승리 시 총 게임 시간이 더 짧은 팀에게 주어진다. 이 두 번째 타이브레이커 게임의 승자가 3 개 팀 동률에서 가장 높은 순위에 오르며 패자는 남은 순위에 오른다.
- 한 팀이 3 승 1 패, 다른 팀이 2 승 2 패, 세 번째 팀이 1 승 3 패의 종합 전적을 기록한 경우, 2 승 2 패와 1 승 3 패를 기록한 두 팀이 단판 승자 결정 게임을 진행한다. 이 게임의 패자는 3 개 팀 동률에서 가장 낮은 순위에 오르며 승자는 3 승 1 패를 기록한 팀과 단판 타이브레이커 게임을 진행한다. 이 두 번째 타이브레이커 게임의 승자가 3 개 팀 동률에서 가장 높은 순위에 오르며 패자는 남은 순위에 오른다. 진영 선택은 3 승 1 패, 2 승 2 패, 1 승 3 패 순으로 더 좋은 종합 전적을 기록한 팀에게 주어진다.
- 두 팀이 각각 3 승 1 패, 세 번째 팀이 0 승 4 패의 종합 전적을 기록한 경우, 0 승 4 패를 기록한 팀이 3 개 팀 동률에서 가장 낮은 순위에 오르며 3 승 1 패를 기록한 두 팀은 제 6.4.4 항에 제시된 2 개 팀 동률을 적용하여 새로운 타이브레이커 게임을 진행한다.
- 한 팀이 4 승 0 패, 나머지 두 팀이 1 승 3 패의 종합 전적을 기록한 경우, 4 승 0 패를 기록한 팀이 자동 승리하여 3 개 팀 동률에서 가장 높은 시드를 얻고

1 승 3 패를 기록한 두 팀은 제 6.4.4 항에 제시된 2 개 팀 동률을 적용하여 새로운 타이브레이커 게임을 진행한다.

- 한 팀이 4 승 0 패, 다른 팀이 2 승 2 패, 세 번째 팀이 0 승 4 패의 종합 전적을 기록한 경우, 4 승 0 패 팀이 자동 승리하여 3 개 팀 동률에서 가장 높은 시드를 얻고 2 승 2 패 팀은 0 승 4 패 팀과 맞붙을 경우 상대 전적 상 승리하게 되므로 두 번째 시드를 얻으며 0 승 4 패 팀은 가장 낮은 시드를 얻게 된다.

6.4.6. **4 개 팀 동률:** 각 팀의 승리 시 누적 게임 시간에 따라 싱글 엘리미네이션 방식의 대진표가 구성된다. 타이브레이커 게임은 단판 승부로 치러진다. 시드는 승리 시 게임 시간이 짧은 순서대로 배정된다. 4 개 팀은 2 개 조로 나뉘어 경기하며, 첫 두 게임에서 1 번 시드(즉, 승리 시 총 게임 시간이 가장 짧은 팀)와 4 번 시드 팀(즉, 승리 시 총 게임 시간이 가장 긴 팀), 2 번 시드와 3 번 시드 팀이 대전하게 된다. 여기에서 패배한 팀은 토너먼트에서 탈락한다. 타이브레이커 게임에서 승리한 팀들은 세 번째 게임에서 맞붙는다. 세 번째 게임에서 승리한 팀이 가장 높은 시드를, 패배한 팀이 다음 시드를 받는다.

6.4.6.1. **진영 선택** 타이브레이커 게임의 진영 선택권은 승리 시 총 게임 시간이 더 짧은 팀에게 주어진다.

6.5. 토너먼트 스테이지(8 강, 4 강, 결승)

6.5.1. **구성** 그룹 스테이지가 종료된 후 각 조의 상위 두 팀씩 여덟 팀이 토너먼트 스테이지에 진출한다. 시드는 팀의 그룹 스테이지 조 순위에 따라 배정되며, 그룹 스테이지에서 1 번 시드를 받은 팀이 다른 조의 2 번 시드 팀과 경기를 치른다. 대진은 추첨을 통해 무작위로 결정된다.

6.5.1.1. 8 강전 대진 추첨은 1 번 그룹 및 2 번 그룹의 승자와 3 번 그룹 및 4 번 그룹의 승자가 겨루도록 구성된다.

6.5.1.2. 같은 그룹의 팀은 결승에 도달하기 전에 겨룰 수 없다. (A 조의 1 번 시드

팀은 8 강전 1 번 그룹에 속하며 A 조의 2 번 시드 팀은 8 강전 1 번 또는 2 번 그룹에 속하지 않는다)

6.5.2. **8 강** 8 강에서 진행될 네 경기는 모두 5 전 3 선승제로 실시된다. 각 8 강 경기의 승자는 준결승에서 맞붙는다.

6.5.2.1. **진영 선택** 첫 게임의 진영 선택권은 더 높은 시드를 달성한 팀에게 주어진다. 첫 게임 이후 이전 게임에서 패배한 팀이 진영을 선택한다. 두 번째 게임에서 진영 선택권을 가진 팀이 패배했다면 세 번째 게임에서도 해당 팀이 진영을 선택한다.

6.5.3. **4 강** 4 강은 8 강 우승팀 사이에 5 전 3 선승제 방식으로 진행되며 두 세트의 경기가 치러진다. 각 4 강 경기의 승자는 결승전에서 맞붙는다.

6.5.3.1. **진영 선택** 모든 4 강 경기의 첫 게임 진영 선택권은 동전 던지기로 결정한다. 동전 던지기에서 이긴 팀이 이긴 직후 WCE 운영진에게 원하는 진영을 알려야 한다. 첫 게임 이후 이전 게임에서 패배한 팀이 진영을 선택한다. 두 번째 게임에서 진영 선택권을 가진 팀이 패배했다면 세 번째 게임에서도 해당 팀이 진영을 선택한다.

6.5.4. **결승** 토너먼트의 마지막 라운드인 결승 경기는
4 강전의 승자 간에 5 전 3 선승제 한 세트로 진행된다. 또한 결승 경기의 승자는 2021 월드 챔피언으로 간주된다.

6.5.4.1. **진영 선택** 결승 경기의 첫 게임 진영 선택권은 동전 던지기로 결정한다. 동전 던지기에서 이긴 팀이 이긴 직후 WCE 운영진에게 원하는 진영을 알려야 한다. 첫 게임 이후 이전 게임에서 패배한 팀이 진영을 선택한다. 두 번째 게임에서 진영 선택권을 가진 팀이 패배했다면 세 번째 게임에서도 해당 팀이 진영을 선택한다.

7. 경기 진행 과정

7.1. 일정 변경

WCE 운영진은 전적인 재량에 따라 특정 날짜 내의 경기 일정을 재조정하거나, WCE 경기의 날짜를 다른 날짜로 변경하거나, 다른 방식으로 경기 일정을 수정할 수 있다. WCE 에서 경기 일정을 수정하는 경우 WCE 는 최대한 빨리 모든 팀에 공지한다.

7.2. 스튜디오 도착

WCE 대회에 참가하는 팀의 유효 선수 구성의 구성원은 WCE 운영진이 지정한 시간까지 스튜디오에 도착해야 한다.

팀은 WCE 운영진이 제공하는 가이드라인 및 요구사항을 준수해야 하며 이는 보건 및 안전 규정에 국한되지 않는다.

7.3. 심판의 역할

7.3.1. **책임** 심판은 경기 플레이 전, 도중 및 직후에 발생하는 모든 경기 관련 문제, 문의 및 상황에 관한 결정을 내릴 책임이 있는 WCE 운영진이다. 관리 사항에는 다음이 포함되나 이에 국한되지는 않는다.

- 경기 전 팀의 라인업 확인
- 선수 게임 장비 및 경기 구역 확인 및 모니터링
- 경기 시작 선언
- 플레이 중 일시 중지/재개 명령
- 경기 중 규정 위반에 대한 페널티 명령
- 경기 종료 및 결과 확인

7.3.2. **심판의 처신** 심판은 항상 프로답게 행동해야 하며, 공정하게 판결을 내려야 한다. 선수, 팀, 팀 매니저, 구단주 또는 기타 개인에 대한 선호나 편견을 보여서는 안 된다.

7.3.3. **최종 판정** 심판이 잘못된 판결을 내리는 경우에도 심판의 결정은 절대적이므로 경기 중 판결을 번복할 수 없다. 그러나 WCE 운영진은 적절한 절차에 따라 공정한 판결이 내려졌는지를 확인하는 차원에서 경기 종료 후 심판의 결정을 평가할 수 있다. 적절한 절차에 따른 판결이 아니라고 판단되는 경우 WCE 운영진은 심판의 결정을 무효화할 수 있는 권한을 가진다. WCE 운영진은 언제나 WCE 대회 중 내려진 모든 결정에 대한 최종 결정권을 가진다.

7.4. 대회 패치

WCE 대회는 11.19 패치 버전으로 진행한다. 대회에서 사용되는 패치는 WCE 의 재량에 따라 변경될 수 있다.

1 주를 초과하는 기간 동안 라이브 서비스에서 사용할 수 없었던 챔피언은 자동으로 제한된다. 수정을 거친 챔피언의 경우 WCE 운영진의 재량에 따른다. WCE 운영진의 재량에 따라 언제든지 어떤 챔피언이든 금지될 수 있다. 대회 전 모든 팀들은 제한된 챔피언 목록을 제공받는다.

7.5. 경기 전 설정

7.5.1. **설정 시간** 선수에게는 준비를 완전히 마칠 수 있도록 경기 시간 전에 일정 시간이 주어진다. WCE 운영진은 선수와 팀에 예정된 설정 시간 및 지속 시간을 경기 일정의 일부로서 통보한다. WCE 운영진은 언제든지 일정을 변경할 수 있다. 선수들이 경기 구역으로 입장하면 설정 시간이 시작된 것으로 간주되어 현장의 WCE 운영진 혹은 심판의 허가 없이는 경기 구역을 벗어날 수 없으며 허가를 받은 경우에도 반드시 WCE 운영진과 함께 이동해야 한다. 설정은 다음과 같은 내용으로 구성된다.

- WCE 에서 제공하는 모든 장비의 품질 확인
- 주변 장치 연결 및 보정

- 음성 채팅 시스템의 올바른 작동 확인
- 룬 페이지 설정
- 게임 내 설정 조정
- 제한된 게임 내 연습

7.5.2. **좌석 배치** 선수는 심판의 안내에 따라 순서대로 앉아야 한다.

7.5.3. **장비의 기술적 오류** 선수는 설정 과정의 어느 단계든 장비에서 문제를 발견하는 경우 즉시 WCE 운영진에게 통보해야 한다.

7.5.4. **기술 지원** 설정 과정을 지원하고 경기 전 설정 중 발생한 각종 문제를 해결하기 위해 WCE 운영진이 대기한다.

7.5.5. **조명 강도** 선수는 경기 전 설정 중 경기 구역을 비추는 조명의 강도 조절을 요청할 수 있다. 하지만 WCE 운영진에서 지정한 수준 이하로 조명 강도를 내릴 수 없다.

7.5.6. **경기 시작 시간 준수** 선수는 할당된 시간 내에 설정 과정 중의 모든 문제를 해결해야 하며 경기는 예정된 시간에 시작되어야 한다. 설정 중 문제가 발생할 경우 WCE 운영진의 전적인 재량에 따라 시간 지연이 허용될 수 있다. 시간 지체에 대한 페널티는 WCE 운영진의 재량에 따라 평가될 수 있다.

7.5.7. **게임 전 세팅 확인** 경기 시작 예정 시간이 2 분 이상 남은 상태에서 WCE 운영진이 각 선수의 설정이 완료되었는지 확인한다.

7.5.8. **선수 준비 완료 상태** 경기에 참가하는 선수 10 명 모두 설정을 완료하고 나면 어떤 선수도 WCE 운영진의 허가 없이 경기장을 떠나거나 연습 게임을 수행할 수 없다.

7.5.9. **게임 로비 생성** WCE 운영진이 공식 게임 로비 생성 방식을 결정한다. 선수는 WCE 운영진의 지시에 따라 설정이 완료된 즉시 게임 로비에 합류해야 한다. (탑, 정글, 미드, 원거리 딜러, 서포터 포지션 순)

7.6. 게임 설정 및 플레이 제한 사항

7.6.1. **픽/밴 과정 시작** 선수 10 명 모두가 공식 게임 로비에 입장하면 WCE 운영진은 양 팀에게 밴/픽 단계 준비 완료 확인을 요청한다. (아래 정의 및 설명 참조) 양 팀의 준비 완료 확인 후 WCE 운영진은 경기 진행 책임자에게 게임을 시작할 것을 지시한다.

코치는 경기 무대 출입이 가능하며 픽/밴 과정 진행 중 팀과 대화할 수 있다. 교환 단계에서 카운트다운 타이머가 5 초를 가리키면 경기 무대에서 나와 지정된 장소로 이동하며 0 초가 되면 아무 말도 할 수 없다.

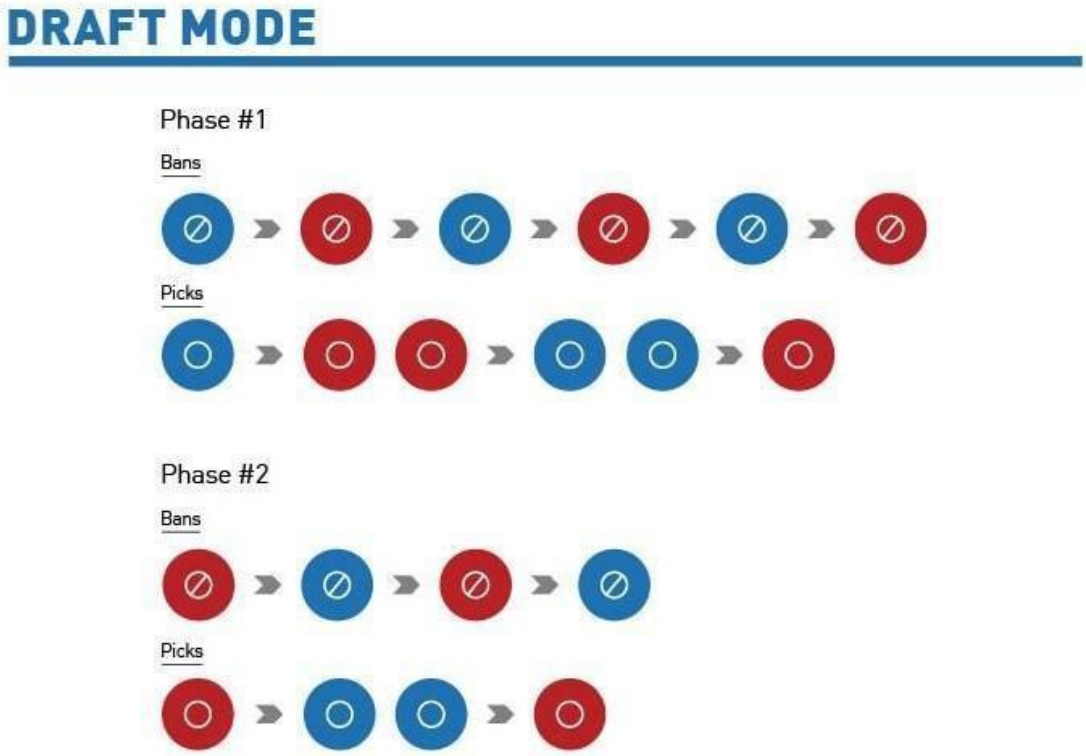
7.6.2. **픽/밴 과정 기록** 픽/밴은 클라이언트의 토너먼트 드래프트 기능을 통해 진행된다. WCE 운영진은 드래프트가 진행되는 동안 픽/밴 과정을 기록한다. 드래프트를 재시작해야 할 경우, WCE 운영진은 드래프트 재시작 사유가 발생하기 직전까지의 픽/밴을 똑같이 진행하도록 양 팀에 요청한다.

7.6.3. **토너먼트 드래프트** WCE 운영진은 토너먼트 드래프트 모드 기능 또는 수동 드래프트(예: 게임 내 기능을 사용하지 않고 채팅으로 드래프트 실시)를 사용하기로 선택할 수 있다. 드래프트 시작 후 각 팀의 선발 선수는 교체할 수 없다. 선수는 해당 팀이 드래프트한 어떤 챔피언이든지 플레이할 수 있지만, 선택한 챔피언을 WCE 운영진에게 확정해 주어야 한다.

7.6.4. **게임플레이 요소에 관한 제한** 아이템, 챔피언, 스킨, 룬, 소환사 주문에 알려진 버그가 있는 경우 혹은 WCE 의 재량에 따라 판단되는 다른 이유로 경기 시작 전 또는 경기 진행 중 언제든지 제한 사항을 추가할 수 있다.

7.6.5. **드래프트 모드** 드래프트 모드는 다음과 같이 스네이크 드래프트(snake draft)

포맷으로 진행된다.



7.6.6. **선택 실수** 챔피언 픽 또는 밴을 잘못 진행한 경우, 실수를 한 팀은 상대 팀이 다음 선택을 하기 전에 원래의 픽을 WCE 운영진에게 알려야 한다. 그러면 잘못 선택한 팀이 실수를 바로잡을 수 있도록 해당 과정을 재시작하여 오류가 발생한 지점으로 돌아간다. 실수를 한 팀이 WCE 운영진에게 알리기 전에 다음 선택이 확정되면 잘못 선택한 내용은 변경할 수 없는 것으로 간주된다.

7.6.7. **챔피언 교환** 팀들은 챔피언 교환 단계가 시작된 후 20 초 내에 모든 챔피언 교환을 완료해야 한다. 그러지 않으면 이후 게임에서 페널티가 적용된다. WCE 운영진의 재량에 따라 뒤늦은 교환은 받아들여지지 않을 수 있으며 선수는 그 교환 전 보유하고 있던 챔피언으로 플레이해야 한다(예를 들어, 경기의 마지막 게임 등 페널티를 적용할 수 없는 상황일 경우).

7.6.8. **픽/밴 이후 게임 시작** WCE 운영진이 달리 언급하지 않는 한 픽/밴 과정이 완료된 후 즉시 게임이 시작된다. 게임 시작 시 WCE 운영진은 경기 구역에 팀 멤버가 작성한 메모 등을 포함, 어떠한 인쇄물도 남아 있지 않도록 수거한다. 선수는 픽/밴

완료와 게임 실행 사이의 시간('자유 시간'이라고도 함) 동안 게임을 종료하는 것이 허용되지 않는다.

7.6.9. **통제된 게임 시작** 게임 시작에 오류가 있거나 WCE 운영진이 게임 시작과 픽/밴 과정을 분리해야 할 필요가 있다고 판단하는 경우, WCE 운영진이 통제된 방식으로 게임을 시작할 수 있으며 모든 선수는 이전에 완료한 유효한 픽/밴 과정에 따라 챔피언을 선택한다.

7.6.10. **클라이언트 로딩 지연** Bugsplat, 연결 끊김 또는 기타 여하한 오류가 발생하여 로딩 과정이 지연되고 게임 시작 시 선수가 게임에 참여하지 못하는 경우 즉시 선수 10 명이 모두 게임에 연결될 때까지 게임이 일시정지되어야 한다.

8. 게임 규정

8.1. 용어의 정의

8.1.1. 비고의적 연결 끊김 게임 클라이언트, 플랫폼, 네트워크 또는 PC 의 문제로 선수의 게임 연결이 끊기는 것.

8.1.2. 고의적 접속 종료 선수의 행동(예: 게임 종료)으로 인해 선수의 게임 연결이 끊기는 것. 선수의 행동 때문에 게임 연결이 끊길 경우, 실제 고의성이 있었는지의 여부와 관계없이 의도적인 것으로 간주한다.

8.1.3. 서버 작동 오류 게임 서버, 대회 클라이언트 또는 대회장의 인터넷 불안정 문제로 모든 선수의 게임 연결이 끊기는 것.

8.2. 플레이 중단

선수가 WCE 운영진에게 알리지 않고 고의적으로 연결을 끊거나 일시 정지하는 경우에도 WCE 운영진이 반드시 강제로 게임을 중단시킬 필요는 없다. 경기가 일시 정지되거나 중단된 동안 선수들은 WCE 운영진의 허가 없이 경기장을 벗어날 수 없다.

8.2.1. 심판 지시에 의한 일시 중지 WCE 운영진은 단독 재량에 따라 언제든지 경기의 일시 정지를 명령할 수 있다. 또한 특정 선수의 컴퓨터 장비에 대해서도 일시 정지 명령을 실행할 수 있다.

8.2.2. 선수에 의한 일시 중지 선수는 다음과 같은 상황이 일어났을 때만 즉시 경기를 일시 정지할 수 있지만, 일시 정지 후 곧바로 WCE 운영진에게 알려 이유를 밝혀야 한다. 용인 가능한 이유는 다음과 같다.

- 비고의적 연결 끊김
- 하드웨어 혹은 소프트웨어 오작동 (예: 모니터 전원 문제, 게임 장비 장애, 게임 오류)
- 선수에 대한 신체적 방해 (예: 팬의 난입, 의자 파손)

8.2.3. **질병, 부상, 장애** 선수의 가벼운 질병, 부상, 장애는 선수에 의한 일시 중지의 사유로 받아들여지지 않는다. 기존 질환 및/또는 기저 질환이 있는 경우 선수가 경기 시작 전 WCE 운영진에게 알려야 하며, 운영진은 해당 선수가 적절한 시간 안에 경기에 복귀할 수 있는 준비가 되었는지, 복귀 의지가 있는지, 복귀가 가능한지를 확인하기 위해 단독 재량으로 일시 정지 조치를 취할 수 있다. 이때 적절한 시간은 리그 운영진의 결정에 따르며 수 분을 초과해서는 안 된다.

선수가 코로나 19 바이러스 증상으로 의심되는 증상을 보이면 대회 시작 전에 제공된 보건 및 안전 가이드라인에 따라 조치가 취해진다.

선수가 의료 담당자의 승인을 받지 않아 게임 참가나 진행이 금지된 경우, 또는 소속팀에서 위 규칙을 준수하는 선수단을 구성하지 못할 경우, WCE 운영진의 재량에 따라 판정승의 경우가 아닌 한 해당 경기는 몰수당하게 된다.

8.2.4. **게임 재개** 일시 중지 후 선수가 경기를 재시작하는 것은 허용되지 않는다. 선수 전원이 WCE 운영진의 승인을 통보받은 뒤 본인 부스에서 준비가 완료되면 양 팀 선수가 게임상 채팅으로 경기를 재개할 준비가 되었음을 알리고, 주심이나 라이브 프로덕션 담당자로 구성된 옵저버가 일시 정지를 해제한다.

8.2.5. **무단 일시 중지** 선수가 허용되지 않은 사유로 또는 WCE 운영진의 허가 없이 게임을 일시 정지하거나 일시 정지를 해제하는 경우 불공정 플레이로 간주하며 WCE 운영진의 재량에 따라 페널티가 적용된다.

8.2.6. **게임 중단 시 선수 커뮤니케이션** 대회의 공정성을 위해 선수들은 게임이 중단된 동안 어떤 형태로든 서로 대화할 수 없다. 구체적으로, 선수들은 심판과 대화할 수 있지만 게임 중단 사유를 밝히고 문제를 해결하기 위해 대화를 지시받았을 경우에만 가능하다. 게임 중단이 길어지는 경우 심판의 단독 재량 하에 각 팀은 게임 재개 전에도 경기 상황을 논의할 수 있다.

8.3. 재시작 및 복구 절차

8.3.1. **Chronobreak** Deterministic Disaster Recovery Tool 을 의미한다.

8.3.2. **버그** 부정확하거나 예기치 못한 결과를 낳거나 게임이나 하드웨어 장치가 의도치 않은 방식으로 작동하게 하는 오류, 결함, 고장, 장애를 의미한다.

8.3.3. **경미한 버그** 최악의 경우, 선수에게 불편을 주는 버그(하드웨어 고장 포함)를 의미한다. 최적의 조건은 아니어도 필요하다면 게임을 계속 플레이할 수 있는 정도로 게임 수치나 게임플레이 방식을 바꾸는 버그도 이에 포함될 수 있다. Chronobreak 를 사용할 수 없는 버그의 경우, 재시작으로 이어지지 않는다.

8.3.4. **플레이를 지속할 수 있는 버그** 게임의 공정성을 크게 해치지 않는 버그를 의미한다. 게임 내에서는 해결이 어려운 버그지만 완화 방법이 있는 경우(예: 게임 클라이언트나 컴퓨터 재시작)도 여기에 해당한다. 그리고 버그의 영향을 다른 게임 내 기능으로 완화할 수 있는 경우도 포함될 수 있다.

또한, '지정 통보'에 따라 통보된 버그도 여기에 포함된다.
이러한 버그는 게임 전에 재시작이 불가능하다고 미리 통지한 버그(보통 챔피언이나 아이템, 환경 상호작용, 지속적인 효과 관련 버그)를 말한다. 이러한 효과나 상호작용은 문제의 챔피언이나 스킨, 아이템을 금지하지 않고는 피하거나 완화할 방법이 없으므로 이러한 버그에는 재시작을 적용할 수 없고 플레이를 지속할 수밖에 없다.

만약 '지정 통보'된 버그가 게임의 정정당당한 경쟁을 크게 방해한다고 판단되는 경우, WCE 운영진은 재량에 따라 Chronobreak 사용을 제안할 수 있다. 만약 불리한 상황에 놓인 선수나 팀이 고의적으로 버그를 발동시켰다고 WCE 운영진이 판단할 경우 Chronobreak 의 사용을 제안하지 않는다. Chronobreak 를 사용하는 상황에서 WCE 운영진은 '플레이를 지속할 수 있는 버그'가 '경미한 버그'인지 '치명적인 버그'인지 적절하게 판단해야 한다. Chronobreak 를 통해서도 게임을 복구하지 못하거나 플레이어의 행동으로 동일한 버그가 다시 발생하는 경우 WCE

운영진은 재시작 또는 추가 Chronobreak 없이 플레이를 강제한다.

8.3.5. **비고의적인 하드웨어 고장** 서버 고장, 모니터 또는 PC 고장, 선수 주변장치 고장 등을 포함한 모든 하드웨어 고장을 의미한다. 선수가 야기한 하드웨어 고장은 포함하지 않는다. 여기에는 선수 주변장치의 고의적인 훼손이나 파괴, 모니터 훼손, 선수의 PC 간섭이 포함된다. 하드웨어 고장이 비고의적인지는 WCE 운영진의 단독 재량 하에 판단한다.

8.3.6. **치명적인 버그** 선수의 게임 내 경기력을 크게 저해하는 버그(비고의적인 하드웨어 고장 포함), 게임 수치나 게임플레이 방식을 크게 변경하는 버그, 또는 외부 환경 조건이 버틸 수 없는 수준인 상황을 의미한다. 해당 버그가 선수의 경기력을 저해하는지 여부는 WCE 운영진의 단독 재량으로 결정된다.

8.3.7. **검증 가능한 버그** 확실히 존재하며 선수의 실수에서 기인하지 않은 버그나 치명적인 버그를 의미한다. 이 경우 옵저버가 버그 발생 장면을 재생해 보고 버그나 치명적인 버그를 확인해야 한다.

8.3.8. **해결 불가능한 상황** 게임을 재시작해야만 하는 버그나 기타 상황을 의미한다. 이러한 상황에는 (i) Chronobreak 를 사용할 수 없거나 게임을 복구할 수 없는 치명적인 버그 발생,
(ii) Chronobreak 를 사용해서 해결하거나 피할 수 없는 버그(챔피언이나 스킨의 금지를 요할 수 있는 챔피언 또는 스킨 버그 포함), 또는 (iii) WCE 운영진의 재량으로 게임을 지속할 수 없다고 판단하는 경우(환경적 문제 및 심각한 하드웨어 고장 포함)가 포함된다.

8.3.9. **'데드 볼' 상태** '데드 볼' 상태란 게임에서 양 팀이 서로 심각한 교전을 벌이고 있지 않던 시점을 말하며 어느 정도 가벼운 교전이 있더라도 데드 볼 상태로 간주할 수 있다.

데드 볼 상태를 정할 때는 최대한 버그 발생 시점에 가까운 시점을 찾으면서 양 팀이 교전을 벌인 시점부터 게임을 되돌려 잠재적인 교전이 일어나기까지 약

2 초의 간격을 확보하도록 최선을 다해야 한다. 여기서 목표는 교전이 불가피한 것이 아니라 가능했던 시점을 찾는 것이다.

완벽한 데드 볼 상태가 없을 수도 있으며 이 경우에는 주요한 교전이 없었던 상태를 버그 발생 시점에 최대한 가깝게 찾는 것을 우선으로 해야 한다. (예를 들어, 지나치게 뒤로 가면 와드나 라인 압박, 급습 등 팀이 완성해 놓은 설정이 사라질 수 있음)

8.3.10. **손실** 모든 (i) 플레이어 사망, (ii) 데드 볼 상태일 때 달리 공략 중(즉, 드래곤을 끌어냈거나 상대가 없는 상태에서 상대 포탑에 선수 세 명과 미니언 무리가 있는 경우)이지 않았던 파괴된 목표물(포탑, 억제기, 드래곤, 협곡의 전령 또는 내셔 남작), 또는 (iii) 궁극기가 1 단계일 때(버그 발생 시점의 궁극기 단계나 재사용 대기시간은 무관) 또는 기본 소환사 주문 또는 아이템의 재사용 대기시간이(룬이나 아이템의 재사용 대기시간 감소 효과가 없을 시) 110 초 이상일 때 궁극기, 아이템 또는 소환사 주문의 사용을 손실로 간주한다. WCE 운영진의 판단 하에 궁극기나 소환사 주문이 단지 본 규정 하에서 손실을 유도하고자 하는 목적으로 정상적인 플레이 패턴을 벗어나 사용되었을 때에는 손실로 간주하지 않는다. 시야(설치됐거나 파괴된 와드), 처치한 미니언 등 다른 요소들도 게임에서 어느 정도 가치가 있지만 Chronobreak 사용을 고려할 때 가중 요소로 반영하지 않는다.

8.3.11. **신속한 고지** 선수는 버그(앞서 정의된 바에 따라 하드웨어 고장이 의심되는 경우도 포함)를 인지하는 즉시 아래의 방법 중 하나를 통해 게임을 일시 정지하고 WCE 운영진에게 버그를 알려야 한다. 방법은 다음과 같다.

- /pause 명령어로 게임 일시 중지
- 들을 수 있는 수준의 음성 대화를 통해 팀 멤버에게 일시 중지 요청
- 심판에게 게임 일시 정지 요청

플레이어가 심판에게 게임 일시 중지 요청을 들을 수 있는 수준으로 하는 경우, 게임이 곧바로 일시 중지되지 않더라도 선수는 즉시 일시 중지 요청을 한 것으로

간주된다. 양 팀이 서로 교전 중인 경우 등, 버그를 인지한 즉시 일시 정지하기 어려울 때도 있다. 이러한 경우에는 WCE 운영진이 교전이 끝나기 전까지는 게임을 일시 중지하기 어려웠다고 판단할 수 있다.

8.3.12. 기록 게임(Game of Record) 기록 게임('**GOR**')은 10 명의 선수 모두 로딩이 완료되고, 대전하는 팀 간에 의미 있는 교전이 발생한 게임을 의미한다. 기록 게임으로 판정되면 재시작이 허용되지 않으며, 해당 시점 이후 게임은 '공식적'으로 시작된 것으로 간주한다. 기록 게임으로 판정하는 상황의 예는 다음과 같다.

- 상대 팀 선수 간에 시야가 구축되는 경우
- 미니언, 정글 몬스터, 구조물 또는 적 챔피언에게 기본 공격이나 스킬 공격이 적중하는 경우
- 상대의 정글에 선수가 진입하거나, 시야를 확보하거나, 스킬을 발사하는 경우(강을 떠나거나 적 정글과 연결된 수풀에 들어가는 것 포함)
- 게임 내 타이머가 00:02:00 에 이르는 경우

8.4. Chronobreak 가 허용되는 경우와 그 사용

경기 중 언제든지 게임에 버그가 발생하는 경우, WCE 운영진은 먼저 선수가 일시 정지 절차를 따랐는지 확인해야 한다. 게임이 적시에 일시 정지되었다면 WCE 운영진은 버그가 **검증 가능한 버그**인지 판단해야 한다. **검증 가능한 버그**라면 WCE 운영진은 이 버그가 **경미한 버그, 치명적인 버그, 해결 불가능한 상황 중** 어디에 해당하는지 판단해야 한다.

8.4.1. 경미한 버그

버그가 **경미한 버그**이지만 **플레이를 지속할 수 있는 버그**가 아닌 경우, WCE 운영진은 적절한 데드 볼 시점을 정하고 Chronobreak 를 사용해 데드 볼 상태로 되돌릴 때 손실이 있는지 확인해야 한다. **경미한 버그**와 관련해 손실이 있는 경우, Chronobreak 를 사용할 수 없으며 선수는 버그가 있는 상태에서 플레이하도록 한다.

경미한 버그이고 손실이 없는 경우, WCE 운영진은
(i) Chronobreak 로 게임을 복구할 수 있는지, 그리고 (ii) 게임을 이전 상태로 되돌리면 버그가 해결되거나 버그를 초래하는 상황을 피할 수 있는지 판단해야 한다. Chronobreak 로 게임을 복구할 수 없거나, 게임을 이전 상태로 되돌려도 버그를 해결하거나 피할 수 없거나, **플레이를 지속할 수 있는 버그**인 경우, Chronobreak 는 사용하지 않으며 선수는 버그가 있는 상태에서 플레이하도록 한다.

Chronobreak 사용이 적절하다고 WCE 운영진이 판단하면, 그 **경미한 버그**로 인해 한 팀 또는 양 팀이 크게 불이익을 받았는지를 WCE 운영진이 판단해야 하며 크게 불이익을 받은 팀에는 해당 게임에 Chronobreak 를 사용할 기회가 주어진다. 다만 어느 데드 볼 상태를 사용하게 될지는 이 팀에 알려주지 않는다. 양 팀 모두 크게 불이익을 받은 경우, 한 팀이라도 Chronobreak 를 요청하면 Chronobreak 를 사용한다.

크게 불이익을 받은 팀이 Chronobreak 를 요청하면 WCE 운영진은 Chronobreak 를 사용해 적절한 데드 볼 상태로 게임을 복구한다. 적절한 데드 볼 상태가 확인되지 않더라도 선수들은 WCE 운영진의 재량에 따라 버그가 일어나기 전 복구된 시점에 배치될 수 있다.

8.4.2. 치명적인 버그

치명적인 버그인 경우(이러한 **치명적인 버그**는 **플레이를 지속할 수 있는 버그**가 아님), WCE 운영진은 (i) Chronobreak 로 게임을 복구할 수 있는지, 그리고 (ii) 게임을 이전 상태로 되돌리면 버그가 해결되거나 버그를 초래하는 상황을 피할 수 있는지 판단해야 한다.

Chronobreak 로 게임을 복구할 수 없거나, 게임을 이전 상태로 되돌려도 버그를 해결하거나 피할 수 없는 경우는 **해결 불가능한 상황**으로 간주한다.

치명적인 버그인 경우, 그 **치명적인 버그**로 인해 한 팀 또는 양 팀이 크게 불이익을

받았는지를 WCE 운영진이 판단해야 하며 크게 불이익을 받은 팀에는 해당 게임에 Chronobreak 를 사용할 기회가 주어진다. 다만 어느 데드 볼 상태를 사용하게 될지는 이 팀에 알려주지 않는다. 크게 불이익을 받은 팀이 Chronobreak 를 요청하면 WCE 운영진은 버그가 발생하기 전 적절한 데드 볼 시점을 파악한다. 적절한 데드 볼 상태가 확인되지 않더라도 선수들은 WCE 운영진의 재량에 따라 버그가 일어나기 전 복구된 시점에 배치될 수 있다.

8.4.3. **해결 불가능한 상황 해결 불가능한 상황**인 경우, WCE 운영진은 재시작 절차(아래)를 따른다.

8.4.4. 기록 게임 판정 전 재시작

기록 게임 판정 전, 게임을 재시작할 수 있는 상황의 예는 다음과 같다.

- 게임 로비 단계와 경기 시작 사이에 선수가 버그로 인해 룬이나 UI 설정이 올바르게 적용되지 않았음을 발견하는 경우, 해당 설정을 조정하기 위해 게임을 일시 중지할 수 있다. 설정을 올바르게 조정할 수 없는 경우, 게임을 재시작할 수 있다.
- WCE 운영진이 기술적인 문제로 게임을 정상적으로 재개할 수 없다고 판단하는 경우(미니언 생성과 같은 특정 게임 이벤트에 대비해 팀이 올바른 위치에 자리 잡을 수 없는 등의 상황)
- 기록 게임 판정 후 재시작이 가능한 모든 상황

8.4.5. 기록 게임 판정 후 재시작

기록 게임 판정 후, 게임을 재시작할 수 있는 상황의 예는 다음과 같다.

- 경기 중 언제든지 게임에 **해결 불가능한 상황**이 발생하는 경우
- WCE 운영진이 공정한 게임을 훼손할 수 있는 환경 조건이 있다고 판단하는 경우(예: 과도한 소음, 날씨, 안전상의 위험)

8.5. 재시작 절차

8.5.1. **해결 불가능한 상황** 버그로 인해 한 팀 또는 양 팀이 크게 불이익을 받았는지를 WCE 운영진이 판단하며 크게 불이익을 받은 팀에는 해당 게임을 재시작할 기회가 주어진다. 크게 불이익을 받은 팀 중 어느 팀이든 재시작을 선택하면 본 항에 따라 게임은 즉시 재시작된다. 큰 불이익을 받은 상황에서만 재시작을 제안할 수 있다.

8.5.2. **통제된 환경** 아직 기록 게임(GOR)이 되지 않은 게임을 재시작하는 경우 픽/밴이나 소환사 주문 등을 포함하는 설정이 보존될 수 있다. 하지만 기록 게임으로 이미 판정된 경우 WCE 운영진은 어떠한 설정도 유지할 수 없다.

8.5.3. **챔피언 및 스킨 금지** 챔피언 버그로 인해 게임이 재시작되는 경우는 기록 게임 판정 여부와 관계없이 픽/밴을 포함한 설정이 유지되지 않는다. 또한 해당 챔피언은 버그가 완전히 제거 가능한 특정 게임 요소에서 기인한 것(예: 사용 금지할 수 있는 스킨)으로 판명되지 않는 한 적어도 해당일의 모든 잔여 경기에서는 플레이할 수 없게 된다. 기록 게임으로 판정되기 전 버그가 완전히 제거 가능한 특정 게임 요소에서 기인한 것으로 판명될 경우에는 설정을 유지할 수 있다.

8.6. **하드웨어 오작동** 하드웨어 오작동의 경우, WCE 운영진은 이 오작동이 경미한 버그(예: 모니터 전원이 꺼지고 플레이어가 적 포탑으로 직진하는 경우), 치명적인 버그(예: 키보드가 멈추면서 플레이어가 사망하는 경우), 해결 불가능한 상황(예: 게임 서버 충돌) 중 어디에 해당하는지 판단하고 위에 명시된 적절한 절차를 따른다.

8.7. **운영진 재량 판단** WCE 운영진은 절대적인 단독 재량 하에 WCE 의 이익을 보호하는 데 필요하다고 판단하는 경우, 어떠한 때이든 Chronobreak 를 사용하거나 어떠한 게임이든 재시작할 수 있다. 이 권한은 본 규정집에서 명기한 사항 외에도 포괄적으로 적용된다.

8.8. **판정승**

기술 문제 발생 시 WCE 운영진은 게임 재시작을 선언하는 대신 어느 한 팀에게 판정승을 줄 수 있다. WCE 운영진은 재량에 따라 합리적으로 판단하여 한 팀이 패배할 가능성이

매우 높은 상황에서만 게임 승리를 판정할 수 있다. 다음은 그러한 판정의 잣대로 삼을 수 있는 기준들이다(반드시 적용해야 하는 것은 아님).

8.8.1. **게임 시간** 게임 타이머 기준으로 15 분 이상 게임이 진행된 경우(00:15:00)

8.8.2. **골드 차이** 두 팀 간 보유 골드 차이가 33%를 넘는 경우

8.8.3. **남은 포탑 수 차이** 두 팀 간 남은 포탑 수 차이가 일곱(7) 개를 넘는 경우

8.8.4. **남은 억제기 수 차이** 두 팀 간 남은 억제기 수 차이가 두(2) 개를 넘는 경우

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

8.8.6. **챔피언 수 차이** 두 팀 간 살아있는 챔피언의 수 차이가 최소 네(4) 명 이상이며 사망한 모든 챔피언들의 부활 대기시간이 최소 40 초 이상일 경우

8.8.7. **승패가 명백한 상황** 기술 문제 발생 시 WCE 운영진은 한 팀의 승리 여부만을 결정하게 된다.

8.9. 게임 후 진행 사항

8.9.1. **결과** WCE 운영진이 게임 결과를 확인하고 기록한다.

8.9.2. **기술 문제 보고** 기술 문제 발생 시 선수는 WCE 운영진에게 보고한다.

8.9.3. **휴식 시간** WCE 운영진은 다음 게임의 픽/밴 단계가 시작되기 전까지 남은 시간을 선수들에게 통보한다. 넥서스 파괴 후 선수가 착석해야 하는 시점까지로 정의되는 게임 사이의 표준 시간 간격은 12 분 정도이다. 정확한 휴식 시간을 심판이 코치 및/또는 선수에게 전달한다. 픽/밴 단계는 모든 선수가 착석을 완료하는 순간 시작된다. 심판이 선수에게 지정한 시간에 모든 선수가 착석하지 않았고 챔피언 선택 준비가 완료되지 않았다면 팀은 게임 지연에 따른 페널티를 받을 수 있다.

8.9.4. **게임 몰수 결과** 경기가 몰수된 경우 결과는 경기를 이기기 위해 필요한 최소 스코어로 기록된다(예: 단판제에서는 1 - 0, 3 판 2 승제에서는 2 - 0, 5 판

3 승제에서는 3 - 0). 몰수된 경기에서 다른 통계는 기록되지 않는다.

8.10. 경기 후 진행 사항

8.10.1. **결과** WCE 운영진이 경기 결과를 확인하고 기록한다.

8.10.2. **다음 경기** 선수들은 대회에서의 현재 순위와 다음 경기 일정에 대해서 안내 받게 된다.

8.10.3. **경기 후 의무 사항** 선수들은 경기 종료 직후 미디어 출연, 경기 후 및 무대 뒤 인터뷰, 경기 관련 사안 논의 등을 포함하는 경기 후 의무 사항에 대해 안내받게 된다.

8.10.3.1. **무대 뒤 인터뷰** 플레이어는 대회의 공식 생방송을 위해 무대 뒤 인터뷰를 진행해야 할 수 있다. 이 인터뷰는 선수가 소속된 팀의 해당 날짜의 마지막 경기 종료 후에만 진행된다.

8.10.3.2. **경기 종료 후 인터뷰** 플레이어는 대회의 공식 방송을 위해 경기 종료 후 인터뷰 사전 녹화에 참여해야 할 수 있다. 이 인터뷰는 선수가 소속된 팀의 해당 날짜의 마지막 경기 종료 후에만 진행된다.

8.10.3.3. **보도/미디어용 인터뷰** 팀은 승패와 관계없이 그날 한 게임이라도 출전한 선수나 코치 중 적어도 세 명은 선수/코치당 총 10 분 동안 최소 1 회의 미디어 출연을 할 수 있도록 해야 한다. 또한, 각 팀은 플레이-인 및 그룹 스테이지에서 '스크럼 형식'의 인터뷰를 1 회 진행해야 한다. 인터뷰 일정은 최소 1 일 전에 인터뷰를 진행하는 팀에게 제공되며 해당 날짜의 1 대 1 인터뷰를 대체한다.

8.10.3.4. **기자회견** 토너먼트 스테이지의 모든 경기가 종료되고 결승 진출이 확정된 후 팀은 코치를 포함한 모든 선수를 다양한 미디어에서 진행하는 기자회견에 내보내야 한다. 기자회견은 30~45 분 정도 소요된다.

9. 선수 행동 수칙

9.1. 대회 행동 수칙

9.1.1. **불공정 플레이** 다음과 같은 행동은 WCE 운영진의 재량에 따라 불공정 플레이로 간주하며 페널티를 받을 수 있다.

9.1.1.1. **공모** 공모는 둘(2) 이상의 선수, 코치, 팀 및/또는 외부 공모자가 상대편 선수들에게 불이익을 주고자 결성한 모든 종류의 합의를 의미한다. 공모에는 아래의 예 등의 행동이 포함된다.

9.1.1.1.1. 불성실한 플레이. 두(2) 명 이상의 선수가 게임에서 합당하게 이루어져야 하는 수준으로 플레이하지 않거나, 상대를 방해하거나 상대에게 데미지를 입히지 않기로 합의하는 경우

9.1.1.1.2. 다른 팀과 사전에 상금 및/또는 기타 형태의 보상을 나누기로 합의하는 경우

9.1.1.1.3. 전자 기기 등을 사용하여 외부 공모자와 선수 간에 신호를 주고받는 경우

9.1.1.1.4. 보상을 받거나 여하한 이유로 상대에게 게임 승리를 고의적으로 허용하거나, 다른 선수로 하여금 이러한 행위를 유도하는 경우.

9.1.1.2. **정정당당한 경쟁** WCE 대회에서 모든 팀은 항시 최선을 다해 플레이해야 하며 스포츠 정신, 정직성, 페어 플레이 원칙에 위배되는 어떠한 행위도 해서는 안 된다. 다만 이 규칙의 위반 여부를 결정할 때 팀 구성이나 픽/밴 단계는 고려하지 않는다.

9.1.1.3. **해킹** 해킹은 선수나 팀, 혹은 그 대리자에 의해 리그 오브 레전드 게임 클라이언트가 어떤 방식으로든 변경되는 것을 의미한다.

9.1.1.4. **버그 악용** 버그 악용은 경기에서 우위를 점하기 위해 고의적으로 게임 내부의 버그를 사용하는 것을 의미한다. 아이템 구매 오류, 중립

미니언과의 상호작용 오류, 챔피언 스킬 능력치 오류, 기타 WCE 운영진이 정상적으로 작동하지 않는다고 판단한 게임 기능 등의 사용이 버그 악용에 포함된다.

9.1.1.5. **관전용 화면** 관전용 화면을 보거나 보려고 하는 행위를 의미한다.

9.1.1.6. **링잉(Ringing)** 다른 선수의 계정으로 플레이하거나 타인이 다른 선수의 계정으로 플레이하도록 유인, 설득, 권유, 지시하는 행위를 의미한다.

9.1.1.7. **치트 프로그램** 치트 장치 및/또는 치트 프로그램의 사용을 의미한다.

9.1.1.8. **고의적 접속 종료** 명확하게 언급된 올바른 이유 없이 수행된 고의적 연결 끊기를 의미한다.

9.1.1.9. **WCE 운영진 재량 판단** 기타 행위나 불행위 중 WCE 운영진이 공정한 게임 플레이를 위해 WCE 에서 규정한 정직성 기준 및/또는 위 규칙들을 위반한다고 판단한 것을 의미한다.

9.1.2. **비속어 사용 및 차별적 발언** 팀 멤버는 항시 경기 구역 안 혹은 근처에서 혐오적, 차별적 행위를 조장해서는 안 되고, 외설적이거나, 상스럽거나, 저속하거나, 비하적이거나, 위협적이거나, 모욕적이거나, 비방적이거나, 명예를 훼손할 수 있거나 기타 타인을 불쾌하게 하는 언어를 사용해서도 안 된다. 또한 팀 멤버는 WCE 이나 협력업체에서 제공한 시설, 서비스, 장비를 이용하여 이러한 발언을 게시, 전송, 유포하는 등의 행위를 해서도 안 된다. 팀 멤버는 소셜 미디어나 스트리밍 방송 등 대중에 노출되는 상황에서 비속어를 사용하거나 차별적 발언을 해서는 안 된다.

9.1.3. **방해가 되는 행위/모욕적 행동** 팀 멤버는 상대 팀 멤버, 팬 또는 운영진에 대해 모욕적, 조롱적, 적대적이거나 방해가 되는 행위나 제스처를 취해서는 안 되며, 다른 사람들이 그러한 행동을 하도록 선동해서도 안 된다.

9.1.4. **폭력적 행동** WCE 운영진, 상대 팀 멤버, 관중에 대한 폭력적인 행동은 용인되지 않는다. 다른 선수의 신체나 소지품, 컴퓨터를 건드리는 등 반복적으로 무례한 행동을 할 경우 페널티를 받게 된다. 팀 멤버와 멤버가 초대한 관중(존재할 경우)은 경기에 참여하는 모든 이들을 존중해야 한다.

9.1.5. **스튜디오 기구 사용 방해** 팀 멤버는 조명, 카메라, 기타 스튜디오 기구를 건드리거나 그 사용을 방해해서는 안 되며, 의자, 책상, 기타 스튜디오 기구 위에 올라서서도 안 된다. 또한 팀 멤버는 WCE 스튜디오 관계자의 지시사항에 전적으로 따라야 한다.

9.1.6. **허가되지 않은 통신** 모든 휴대전화, 태블릿 PC, 기타 음성명령으로 기능하거나 '울리는' 전자 기기는 게임 전 경기 구역에서 제거해야 한다. 선수들은 경기 구역에서 문자 및 이메일을 보낼 수 없으며 소셜 미디어를 이용해서도 안 된다. 경기 중 선발 선수는 본인 팀 소속 선수들과만 의사소통해야 한다.

9.1.7. **복장** 팀 멤버는 다수의 로고, 패치, 광고 문구가 부착된 복장을 착용할 수 있으며, WCE 는 아래와 같이 타인에게 불쾌감을 주는 복장을 제재할 권리를 항시 보유한다.

9.1.7.1. 어떤 상품이나 서비스에 대한 근거 없는 허위 주장이나 WCE 의 절대적인 단독 재량으로 판단하였을 때 비윤리적인 문구를 부착하는 것.

9.1.7.2. 일반의약품 외의 의약품, 담배류, 화기, 권총, 탄약을 광고하는 것.

9.1.7.3. 도박을 조장, 유도, 홍보하는 복권, 기업, 서비스, 제품 등을 포함, WCE 개최지에서 불법으로 간주되는 것과 관련된 복장을 착용하는 것.

9.1.7.4. 비방적이거나, 외설적이거나, 비속하거나, 상스럽거나, 타인에게 혐오감 혹은 불쾌감을 주거나, 인체 내부 기능 혹은 신체 증상을 묘사하거나, 사회적으로 용인되지 않는 주제를 나타내는 복장을 착용하는 것.

9.1.7.5. 성인 웹사이트나 포르노 제품을 광고하는 것.

9.1.7.6. 권리 보유자의 동의 없이 상표, 저작권 혹은 기타 지적재산권 보호 대상을 사용하거나, 이를 사용함으로써 권리 침해, 유용, 혹은 기타 불공정 경쟁 관련 소송이 발생하거나 WCE 및 그 계열사가 제소당할 수 있게 하는 것.

9.1.7.7. 상대 팀, 상대 선수 혹은 다른 인물, 단체, 제품에 대해 비방 혹은 중상하는

것.

9.1.7.8. WCE 는 위의 복장 규정을 준수하지 않는 팀 멤버의 출전을 거부하거나 진행 중인 경기에서 제외시킬 수 있는 권리를 가진다.

9.1.8. **신원 확인** 선수는 WCE 운영진에게 자신의 신원을 숨기기 위해 얼굴을 가릴 수 없다. WCE 운영진은 항시 각 선수의 신원을 파악할 수 있어야 하며 신원을 확인할 수 없게 하거나 다른 선수 및 WCE 운영진에게 방해가 되는 복장을 착용하는 선수에게는 그러한 복장을 탈의하도록 요구할 수 있다. 이와 4.8 항에 따라 모자는 허용되지 않는다.

9.1.9. **관전용 장치** 팀원이나 팀 스태프는 무대 뒤쪽의 코치 관전용 장치를 이용하여 게임에 개입하거나 게임에 관련된 사람과 통신할 수 없다. 관전용 장치를 이용하여 게임을 정지시키거나 게임 참가자에게 메시지를 보내는 등 게임에 개입할 경우, 고의성 여부와 상관없이 해당 팀의 경기는 몰수된다.

9.1.10. **심판 방해 금지** 게임이 일시 정지되거나 기타 요인으로 인해 플레이가 중단된 경우(게임 서버 충돌 등), 어떠한 팀 멤버도 무대 뒤쪽의 주심을 비롯한 다른 심판 근처로 오거나 플레이 중단과 관련해 주심과 다른 심판, WCE 운영진에게 영향을 주는 행위를 시도해서는 안 된다.

9.2. 프로답지 못한 행동

9.2.1. **규정 준수 책임** 다르게 명시되지 않는 한 본 규정 위반이나 침해는 고의성 여부와 무관하게 처벌 가능하다. 규정 위반 및 침해 시도 역시 처벌 가능하다.

9.2.2. **괴롭힘** 괴롭힘은 금지되어 있다. 괴롭힘은 상당 기간 동안 지속되는 체계적, 적대적, 반복적인 행위 또는 1 회의 심각한 사건으로, 대상을 고립 또는 배척시키거나 그의 존엄성에 악영향을 끼치려는 의도를 띠는 행동을 뜻한다.

9.2.3. **성희롱** 성희롱은 금지되어 있다. 성희롱은 상대방이 원치 않는 성적인 접근을 의미한다. 이성적으로 판단했을 때 해당 행위가 불쾌하거나 모욕적이라면

성희롱으로 간주할 수 있다. 성적인 협박이나 강요, 성적 행위를 요구하며 대가를 약속하는 것 등에는 무관용 원칙이 적용된다.

9.2.4. **차별과 명예 훼손** 팀 멤버는 인종, 피부색, 민족, 출신 국가 혹은 사회, 성별, 언어, 종교, 정치 및 기타 주제에 관한 견해, 재정 상태, 출신 혹은 기타 지위, 성적 성향 등을 이유로 경멸적, 차별적, 모욕적 언행을 통해 국가나 개인, 집단의 존엄성을 모독해서는 안 된다.

9.2.5. **WCE, 라이엇 게임즈, 리그 오브 레전드 관련 발언** 팀 멤버는 WCE 의 절대적인 단독 재량에 따라 판단했을 때 WCE, 라이엇 게임즈와 그 계열사, 리그 오브 레전드에 해가 되거나 불리한 영향을 끼칠 수 있거나 이를 의도하는 발언이나 행위를 해서도, 승인해서도, 지지해서도 안 된다.

9.2.6. **선수 행동 조사** WCE 나 라이엇 게임즈가 판단하기로 팀 멤버가 소환사의 규율, 리그 오브 레전드 이용약관, 또는 기타 리그 오브 레전드 규칙을 위반한 경우 WCE 운영진 단독 재량으로 페널티를 줄 수 있다. WCE 운영진이 조사 논의를 위해 팀 멤버에게 접촉할 때, 팀 멤버는 진실만을 말해야 할 의무가 있다. 팀 멤버가 정보를 알려주지 않거나 WCE 운영진을 오도해 수사를 방해하면 팀 및/또는 팀 멤버는 처벌을 받는다.

9.2.7. **범죄 행위** 팀 멤버는 관습법이나 성문법, 조약에 의해 금지되고, 관할 사법권 법정에서 유죄 판결을 받게 되거나 그렇게 될 가능성이 큰 행위에 관여해서는 안 된다.

9.2.8. **부도덕한 행위** 팀 멤버는 WCE 가 부도덕하거나, 불명예스럽거나, 올바른 윤리적 행위에 대한 전통적인 기준에 반한다고 간주하는 행위에 관여해서는 안 된다.

9.2.9. **기밀 유지** 팀 멤버는 WCE 혹은 라이엇 게임즈 계열사가 제공한 기밀 정보를 소셜 미디어 등의 통신 수단을 이용하여 유출할 수 없다.

9.2.10. **금품 공여** 팀 멤버는 대회 참가팀의 패배를 초래할 수 있는 행위에 대한 대가로 선수, 코치, 매니저, WCE 운영진, 라이엇 게임즈 고용인, 혹은 다른 WCE 팀에

고용되거나 연계된 인물에게 금품이나 보상을 제공할 수 없다.

9.2.11. **선수 유인 및 매수 금지** 팀 멤버나 관계자는 다른 WCE 출전 팀과 계약된 선수를 유인, 회유하거나 고용 계약을 제의할 수 없고, 다른 팀 선수가 소속팀과의 계약을 위반하거나 해지하도록 유도할 수 없다. 정식 코치나 선수는 팀이 이 규정을 위반하도록 유도할 수 없다. 정식 코치나 선수는 팀을 떠나겠다는 뜻을 공개적으로 밝히고 관심 있는 팀은 누구나 자신의 매니지먼트에 문의하도록 장려할 수는 있으나,

팀이 자신의 매니지먼트에 접촉하도록 직접 유인하거나 자신의 계약상 의무를 위반하려 해서는 안 된다. 본 규정의 위반은 WCE 운영진의 재량에 따라 페널티를 받을 수 있다.

9.2.12. **금품 수수** 팀 멤버는 대회 참가팀의 패배를 초래할 수 있는 행위 및 경기 혹은 게임에서 져 주거나 승부를 조작하는 행위 등, 대회에서의 게임 플레이에 대한 대가로 금품이나 보상을 받을 수 없다. 단, 소속팀의 공식 후원사 혹은 구단주가 팀 멤버에게 실적에 따른 성과급을 지급하는 경우만은 예외로 한다.

9.2.13. **지시 불이행** 어떠한 팀 멤버도 WCE 운영진이 지시, 결정한 사항을 이행하지 않거나 거부해서는 안 된다.

9.2.14. **승부 조작** 어떠한 팀 멤버도 법규나 본 규정에서 금지하는 수단을 사용하여 게임 혹은 경기 결과를 조작하는 데 동의하거나, 이를 제안하거나, 공모하거나, 시도해서는 안 된다.

9.2.15. **서류 및 기타 요구 사항** WCE 대회 기간 동안 WCE 운영진이 서류 및 기타 합리적으로 필요한 사항을 수차례 요청할 수 있다. WCE 에서 요구하는 수준으로 서류를 제출하지 못하면 팀은 페널티를 받을 수 있다. 이러한 요청 사항이 정해진 시한 내에 해결되지 않거나 문서 등이 전달되지 않는 경우, 또한 WCE 가 정한 기준에 부합하지 못하는 경우 페널티가 부과될 수 있다.

9.3. 도박 관여

어떠한 팀 멤버나 WCE 운영진도 직간접적으로 WCE 게임, 경기 또는 대회 결과에 돈을 걸거나 이와 관련한 도박에 참여해서는 안 된다.

9.4. 특별 요건

9.4.1. 팀 멤버는 항상 라이엇 게임즈에서 제공하는 대회 안전 규정, 선수 안내서 및 기타 문서의 지시사항을 준수해야 한다.

9.4.2. WCE 에 참가하지 않는 팀 멤버는 아이슬란드 지역 기관에서 발행한 비자를 통해 아이슬란드를 여행할 수 없다. 이를 위반할 시 평생 출전 제한 등의 심각한 페널티가 부여될 수 있다.

9.5. 페널티 대상

WCE 의 절대적 단독 재량으로 판단하였을 때 불공정 플레이에 해당하는 행위에 참여했거나 그러한 행위를 시도한 경우 페널티의 대상이 된다. 불공정 플레이에 대한 페널티의 유형과 수준은 WCE 의 절대적 단독 재량에 따른다.

9.6. 페널티

팀 멤버가 위의 규정을 위반한 사실이 적발되면 WCE 는 제 9.4 항에서 정의된 권한에 제한 없이 다음과 같은 페널티를 줄 수 있다.

- 구두 경고
- 현재 혹은 이후 게임(들)에서 진영 선택권 박탈
- 현재 혹은 이후 게임(들)에서 밴 권한 박탈
- 벌금 및/혹은 상금 몰수
- 게임 몰수
- 경기 몰수
- 출장 정지
- 참가 자격 박탈

반복적으로 규칙을 위반하는 경우 페널티의 수위가 향후 WCE 참가 자격 박탈 등으로까지 올라갈 수 있다. 또한 페널티가 항상 단계적으로 적용되는 것은 아니다. 예컨대 선수가 참가

자격을 박탈당할 정도의 행동을 하는 경우 이전에 규정을 위반한 적이 없다 하더라도 WCE 단독 재량으로 해당 선수의 참가 자격을 박탈할 수 있다.

9.7. 퍼블리싱권

WCE 는 팀 멤버가 처벌받았음을 공표할 권리를 지닌다. 이 같은 공표의 대상이 되는 팀 멤버 및/또는 팀은 본 문건을 통해 League of Legends Championship Series, LLC, 라이엇 게임즈 주식회사 및/또는 이들의 모회사, 자회사, 계열사, 고용인, 대리인, 용역인을 상대로 법적 조치를 취할 권리를 포기한다.

10. 돌발 상황 시 규정 적용

10.1. 최종 결정

본 규정의 해석과 선수 자격, WCE 개최 및 일정, 부정 행위에 대한 페널티와 관련된 모든 결정권은 WCE 가 단독으로 행사하며, WCE 의 결정이 최종 결정이다. 본 규정과 관련하여 WCE 가 내린 결정에 이의를 제기할 수는 없으며, WCE 의 결정은 금전적 손해배상 청구나 기타 제소의 대상이 되지 않는다.

10.2. 규정 변경

WCE 는 WCE 의 공정성과 페어 플레이 원칙을 지키기 위해 본 규정을 수시로 수정, 변경, 보강할 수 있다.

10.3. WCE 의 권한

WCE 운영진은 WCE 의 성공적인 개최를 위하여 언제든 필요한 권한에 따라 행동을 취할 수 있다. 이 권한은 본 규정집에서 명기한 사항 외에도 포괄적으로 적용된다. WCE 운영진은 WCE 의 성공적 개최에 위배되는 행위를 하는 어떤 주체에 대해서도 처벌을 가할 수 있다.

*　　*　　*