



2023 미드시즌 인비테이셔널 규정집

목차

1.	5	
1.1.	선수의 나이	5
1.2.	거주 및 노동 자격	5
1.3.	참가 금지 조건	5
2.	6	
2.1.	팀 참가 자격	6
2.2.	대회 상금	7
3.	8	
3.1.	용어 정의	8
3.2.	선수 구성 요건	8
3.3.	코치	8
3.4.	유효 선수 구성 확정	9
3.5.	선수 구성 및 진영 선택 제출	10
3.6.	일일 선수 교체 및 진영 선택	11
3.7.	팀 이름, 팀 태그 및 선수 이름	11
4.	12	
4.1.	MSI 제공 장비	12
4.2.	선수 개인 장비 또는 팀 소유 장비	12
4.3.	MSI 게임 장비 정책	13
4.4.	장비 교체	13
4.5.	선수와 코치의 복장	13
4.6.	컴퓨터 프로그램 및 사용	14
4.7.	클라이언트 계정	15
4.8.	오디오 컨트롤	15
4.9.	장비 조작	15
5.	16	
5.1.	대회장 접근 일반사항	16
5.2.	경기 구역	16
5.3.	연습 구역	17
5.4.	기타 팀원 대기 구역	17

5.5.	원격 경기 구역	17
5.6.	제한 사항	18
6.	19	
7.	23	
7.1.	일정 변경	23
7.2.	스튜디오 도착	23
7.3.	심판의 역할	23
7.4.	대회 패치	24
7.5.	경기 전 설정	24
7.6.	게임 설정 및 플레이 제한	26
8.	29	
8.1.	용어 정의	29
8.2.	플레이 중단	29
8.3.	재시작 및 복구 절차	31
8.4.	Chronobreak가 허용되는 경우와 그 사용	34
8.5.	게임 재시작 절차	37
8.6.	하드웨어 오작동	38
8.7.	운영진 재량 판단	38
8.8.	판정승	38
8.9.	게임 종료 후 진행 사항	39
8.10.	경기 후 진행 사항	39
9.	41	
9.1.	대회 행동 수칙	41
9.2.	프로답지 못한 행동	45
9.3.	도박 관여	47
9.4.	특별 요건	48
9.5.	페널티 대상	48
9.6.	페널티	48
9.7.	퍼블리싱권	49
10.	50	
10.1.	최종 결정	50
10.2.	규정 변경	50
10.3.	언어 차이	50
10.4.	MSI의 권한	50

소개 및 목적

본 2023 미드시즌 인비테이셔널(이하 '**MSI**') 대회 공식 규정집(이하 '**규정집**')은 2023년 MSI 참가 자격을 얻은 각 팀과 해당 팀의 매니저, 코치, 선수 및 기타 스태프에게 적용된다. 본 규정집은 2023 MSI에만 적용되며 다른 리그 오브 레전드(이하 '**LoL**' 혹은 '**게임**') 조직 경기, 토너먼트 또는 대회에는 적용되지 않는다.

미국 델라웨어 주의 유한 회사인 League of Legends Championship Series LLC는 2023 MSI에서 사용되는 규정을 통일하고 표준화하기 위해 LoL 대회의 공식 규정집을 마련했다.

본 규정집은 LoL 프로 플레이 및 프로 레벨에서 플레이하는 팀 간의 공정한 경쟁을 위해 MSI에서 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. 팀원 자격

다음 조건을 충족하는 선수만이 MSI에 참가할 수 있다.

1.1. 선수의 나이

17번째 생일이 지나지 않은 만 17세 미만의 선수는 MSI에 참가할 수 없다.

1.2. 거주 및 노동 자격

각 선수는 MSI에서 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 '팀원'으로 통칭)는 MSI 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 어떠한 방법으로든 독립체의 정책 또는 관리를 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 2023 MSI의 참가 자격을 얻게 된다. MSI 출전권은 지역별로 다음과 같이 배정된다.

한국(LCK)	1/2번 시드 - 브래킷 스테이지 배정
중국(LPL)	1번 시드 - 브래킷 스테이지 배정 2번 시드 - 플레이-인 스테이지 배정
유럽(LEC)	1번 시드 - 브래킷 스테이지 배정 2번 시드 - 플레이-인 스테이지 배정
북미(LCS)	1번 시드 - 브래킷 스테이지 배정 2번 시드 - 플레이-인 스테이지 배정
아시아 태평양(PCS)	1번 시드 - 플레이-인 스테이지 배정
베트남(VCS)	1번 시드 - 플레이-인 스테이지 배정
브라질(CBLOL)	1번 시드 - 플레이-인 스테이지 배정
일본(LJL)	1번 시드 - 플레이-인 스테이지 배정
라틴 아메리카(LLA)	1번 시드 - 플레이-인 스테이지 배정

2.1.2. 플레이-인 및 브래킷 스테이지 배정 티어

플레이-인:

티어	팀
1	LPL2, LEC2
2	LCS2, PCS1

브래킷 스테이지:

티어	팀
1	LCK1, LPL1
2	LEC1, LCS1

3	VCS1, LJL1
4	CBLOL1, LLA1

3	LCK2, 플레이-인 진출권 획득 3개 팀
---	----------------------------

2.2. 대회 상금

(i) 본 토너먼트 주최자의 기여금 미화 25만 달러와 (ii) MSI와 관련해 지정된 특정 디지털 상품의 매출액 중 일정 비율로 구성되며, 토너먼트 주최자가 보장하는 미화 25만 달러 이상의 총 상금액(이하 '총 상금액')을 정해진 비율로 나누어 MSI의 상금을 지급한다.

팀이 참가 자격을 획득했으나 MSI에 참가하지 못한 경우 받을 수 있는 최소 금액의 상금을 받는다. 예를 들어, 플레이-인으로 MSI를 시작하는 팀은 총 상금액의 2.00%에 준하는 금액을 상금으로 받는다.

순위	총 상금액 대비 상금 비율
MSI 챔피언	20.00%
2위	15.00%
3위	12.00%
4위	10.00%
5위 / 6위	8.00%
7위 / 8위	6.00%
9위	5.00%
10위 / 11위	3.00%
12위 / 13위	2.00%

3. 선수 구성 규정

3.1. 용어 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(제8.8항 참조)
- 3.1.2. **경기.** 한 팀이 전체 게임의 과반수에서 승리할 때까지(예: 3게임 중 2게임 승리('3판 2선승'), 5게임 중 3게임 승리('5판 3선승')) 플레이되는 게임의 세트를 뜻한다.

3.2. 선수 구성 요건

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

본 규정에서 요구하는 대로 경기 시 예비 선수를 두지 못하는 팀은 최대 미화 2만 달러(\$20,000) 한도 내에서 팀이 받는 상금액의 20%를 팀 벌금으로 내야 한다. MSI 운영진은 팀의 선수 구성 불능으로 인한 MSI 경기의 몰수패라는 페널티를 고려할 때 경기 시 예비 선수의 부재를 심각한 가중 요인으로 간주한다.

3.3. 코치

- 3.3.1. **헤드 코치.** 각 팀에는 반드시 한 명의 지정된 헤드 코치가 있어야 한다. 프로 팀,

세미 프로 팀 혹은 아카데미 팀의 선발 선수, 예비 선수, 현역 선수, 구단주 및/또는 매니저는 헤드 코치를 맡을 수 없다.

헤드 코치는 소속 팀이 참여하는 모든 경기를 현장에서 관전해야 한다. 만약 긴급상황으로 인해 헤드 코치가 경기 현장에 나올 수 없는 경우 팀은 즉시 MSI 대회 운영진에게 알려야하며 현장에서 관전하거나 직접 코치를 대리할 임시 코치를 배정해야 한다. 대리 헤드 코치는 유효 선수 구성에 포함된 선수일 수 없다. 긴급상황의 여부는 MSI 운영진이 재량에 따라 판단한다.

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 MSI 운영진의 승인을 받은 팀원이 맡을 수 있다. 전술 코치는 MSI 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 MSI 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 한국 표준시 기준 2023년 4월 1일 15시 59분까지 지역 리그에 제출해야 한다.
- 3.4.2. 이 날짜까지 지역 리그 운영진에게 제출되었거나 이 날짜에 지역 리그 운영진이 알고 있는 유효 선수 구성이 적절한 MSI 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 MSI의 유효 선수 구성에 속하게 되는지 팀이 지정하도록 하는 목적으로만 도입되었다. 지역별 선수 구성 확정 제도가 없는 경우, 팀은 MSI 전 마지막 지역 대회 또는 MSI 대회 운영진이 명시한 선수 구성 확정일 이후로 선수 구성에 선수 및 코치를 새로 추가할 수 없으며, 둘 중 더 이른 날짜를 기준으로 한다.

3.5. 선수 구성 및 진영 선택 제출

- 3.5.1. 플레이-인 스테이지에서 팀의 대회 첫날 첫 경기 선발 라인업 변경 요청은 반드시 2023년 5월 1일 오후 10시(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 10시까지 또는 해당 날짜의 마지막 경기 종료 후 한 시간 이내에 제출해야 하며, 둘 중 더 늦은 시각을 기준으로 한다.
- 3.5.2. 브래킷 스테이지의 경우 첫 번째 경기의 선수 명단을 경기 하루 전 현지 시간으로 오후 10시 또는 해당 날짜의 마지막 경기 종료 후 한 시간 이내에 제출해야 하며, 둘 중 더 늦은 시각을 기준으로 한다. 또한, 상위권 대진의 첫 번째 라운드에서 진영 선택권이 있는 팀은 이 시한에 맞춰 첫 번째 게임의 진영 선택을 제출해야 한다. 시한 전에 진영 선택을 고지하지 않으면 자동으로 파랑 진영에 배정된다. 다른 라운드의 진영 선택은 본 규정의 제6항에 정의된 시간 전에 제출해야 한다.
- 3.5.3. 선수 명단 제출 시 MSI 운영진이 요구하는 팀 및 팀원들에 관한 개인정보를 함께

제출해야 한다. 여기에는 팀원들의 게임 내 이름(원하는 표기 방식과 대소문자 구분 여부 등)도 포함된다. 지정된 시간 이내에 선발 선수를 확정하지 못하면 이전 경기와 동일한 선발 선수가 참가해야 한다.

3.6. 일일 선수 교체 및 진영 선택

팀은 경기 중(예: 3판 2선승제 또는 5판 3선승제 경기의 게임 사이)에 선수를 교체할 수 있다. 각 팀은 게임이 끝난 직후, 넥서스가 파괴되고 5분 이내에 MSI 운영진에게 선수 교체를 알리고 승인받아야 한다. 예컨대 두 번째 게임에서 선수 교체를 원하는 경우 코치는 첫 번째 게임이 종료되고 5분 이내에 MSI 운영진에게 선수 교체를 알려야 한다.

다선승제 경기에서 첫 번째 게임 이후 진영 선택은 게임 사이사이에 이루어진다. 다음 게임의 진영 선택권이 있는 팀은 넥서스가 파괴되고 5분 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 MSI 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 MSI 게임에서 사용하기 전에 MSI 운영진에게 반드시 허가를 받아야 한다.

4. 선수 장비

4.1. MSI 제공 장비

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

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

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

- PC 키보드
- PC 마우스
- 마우스패드

MSI에서 제공하는 모든 장비는 MSI 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 MSI 경기 진행 중 사용할 수 있다.

- PC 키보드
- PC 마우스 및 마우스선 거치대
- PC 마우스패드

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

4.3. MSI 게임 장비 정책

선수 개인 또는 팀 소유의 모든 장비는 승인을 위해 사전에 MSI 운영진에게 제출해야 하며 해당 장비는 대회가 종료될 때까지 운영진이 보관한다. 대회 기간 동안 팀은 해당 장비를 대회 경기장에서 가지고 나가서는 안 된다. 승인을 받지 않은 장비 또는 MSI 운영진이 불공정한 경쟁 우위를 제공한다고 판단하는 장비는 사용할 수 없다. 선수의 장비가 승인을 받지 않은 것으로 간주되는 경우, 선수는 MSI에서 제공하는 장비를 사용해야 한다.

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

해당 장비가 라이엇 게임즈 또는 LoL과 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 MSI 기간 동안 청결 상태를 유지해야 한다.

4.4. 장비 교체

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

4.5. 선수와 코치의 복장

선수는 모든 MSI 경기와 MSI가 주관하는 경기 전 및 경기 후 인터뷰가 진행되는 동안 공식 팀 유니폼을 착용해야 한다. 선수는 MSI 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, 저지, 재킷, 바지 등이 포함된다. 선수는 저지를 착용하고 경기에 임해야 하며, 원하면 개별적으로 재킷을 착용할 수 있다. 모든 재킷과 저지, 바지는 통일되어야 한다. 구체적으로 추리닝 바지, 운동복 바지 및/또는 잠옷 바지는 MSI 운영진의 사전 허가를 받는 경우를 제외하고 적절한 복장으로 간주되지 않는다. 이러한 경우 착용하는 셔츠 및 기타 모든 의복에는 아래 제9항에 명시된 제한 사항이 적용되며, MSI 운영진의 검토 및 재량에 따른다. 또한 MSI 운영진이 모든 복장에 관한 최종 허가권을 갖는다.

헤드 코치 및 전술 코치는 대회 중 복장을 착용해야 하며 이 복장은 MSI 운영진의 허가를 받아야 한다. 적절한 복장은 비즈니스 캐주얼 복장이며 운동복, 팀명이 적힌 복장(저지 등), 슬리퍼는 적절한 복장에 포함되지 않는다

선수와 코치의 복장은 MSI 운영진이 정한 다른 규정 및 지역 리그의 규정도 준수해야 한다.

4.6. 컴퓨터 프로그램 및 사용

선수 본인 소유의 프로그램을 설치하는 것은 금지되며, MSI에서 제공하는 프로그램만 사용해야 한다.

- 4.6.1. **음성 채팅.** 음성 채팅은 MSI에서 제공하는 헤드셋에서 사용되는 자체 시스템을 통해서만 제공된다. 제3자 음성 채팅 소프트웨어(*예*: Skype)는 사용할 수 없다. MSI 운영진은 MSI의 재량에 따라 팀의 오디오를 모니터링할 수 있다.
- 4.6.2. **소셜 미디어 및 통신.** MSI 컴퓨터를 사용하여 소셜 미디어 또는 통신 사이트를 보거나 해당 사이트에 게시물을 등록하는 것은 금지된다. 여기에는 Facebook, Twitter, 온라인 포럼/게시판, 전자 메일이 포함되며 이에 국한되지 않는다.
- 4.6.3. **비필수 장비.** 어떠한 이유로든 MSI 컴퓨터에 휴대폰, 휴대용 저장 장치, MP3 플레이어 등 비필수 장비를 연결하는 것은 금지된다.

4.7. 클라이언트 계정

MSI에서는 선수에게 대회 클라이언트 계정을 제공한다. 이 계정의 소환사 설정은 본인이 직접 세팅해야 한다. 계정의 소환사 이름은 MSI 운영진의 승인을 받은 해당 선수의 공식 대회용 소환사명으로 설정해야 한다.

4.8. 오디오 컨트롤

선수는 헤드셋에 최소한의 '백색 소음'을 유지해야 한다. 외부 소음이 쉽게 들린다고 판단되면, MSI 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 MSI 운영진은 마이크가 올바른 위치에 있지 않다고 판단할 시 이를 조절할 수 있다. 선수는 어떠한 방법으로든 헤드폰의 올바른 착용을 방해하거나, 헤드폰과 선수의 귀 사이에 모자, 스카프, 기타 의복 등 어떠한 물품도 배치할 수 없다.

4.9. 장비 조작

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

5. 대회장과 대회 구역 배치

5.1. 대회장 접근 일반사항

사전에 운영진에게 달리 승인을 받지 않는 한, 공식 MSI 경기 장소의 제한 구역은 MSI 참가 팀원만 이용할 수 있다. MSI 경기 참석 허가는 전적으로 MSI의 재량에 따른다.

대회장 출입은 항상 제한되며 MSI 운영진이 출입을 요청한 경우에만 팀원이 대회장에 출입할 수 있다.

대회장 입구는 대회 안전 규정에 따라 관리된다.

5.2. 경기 구역

'경기 구역'이란 경기 플레이에 사용되는 대회용 PC를 둘러싼 인접 구역을 의미한다. 경기가 진행되는 동안 경기 구역에는 팀원 중 현재 플레이하고 있는 선발 선수만 있어야 한다.

5.2.1. 팀 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 MSI 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 중지, 일시 중지 후 경기 재개, 세트 게임 사이 휴식 시간을 비롯하여 현재 플레이에 참가하는 동안에는 휴대폰, 태블릿 등 무선 장치는 경기 구역에서 허용되지 않는다. MSI 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. MSI 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 MSI에서 지정한 PC가 준비된다. 연습 구역은 팀원만 사용할 수 있으며 MSI 운영진이 재량에 따라 이용을 허락할 수 있다.

5.4. 기타 팀원 대기 구역

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

5.5. 원격 경기 구역

- 5.5.1. MSI 보건 및 안전 규정에 따라 선수가 경기장 위에서 플레이할 수 없다고 판단한 경우 해당 팀원은 MSI 운영진이 정해둔 격리된 구역에서 플레이할 수 있다. 모든 팀원은 반드시 경기 관련 규정을 준수해야 한다. 하지만 MSI 운영진의 전적인 재량에 따라 원격으로 경기에 진행할 수 있도록 예외 사항이 적용될 수 있다.

5.6. 제한 사항

5.6.1. 방문객

대회장 제한 구역에 외부 방문객의 입장은 항상 금지된다.

5.6.2. 마스크

경기 구역 또는 라이엇 게임즈 스태프가 지시한 경우를 제외하면 팀원은 팀 휴게실 밖에서 항상 마스크를 착용해야 한다.

6. 대회 구성

6.1. 일정

- 플레이-인 스테이지 (현지 시각 기준 5월 2일~5월 7일)
- 브래킷 스테이지 (현지 시각 기준 5월 9일~5월 21일)

6.2. 플레이-인 스테이지

6.2.1. 설명. MSI의 첫 번째 스테이지에서는 4개 팀이 A조와 B조로 나뉘어 3판 2선승제 더블 엘리미네이션 대진을 치르고, 최종 진출전은 5판 3선승제 싱글 엘리미네이션 경기로 진행된다.

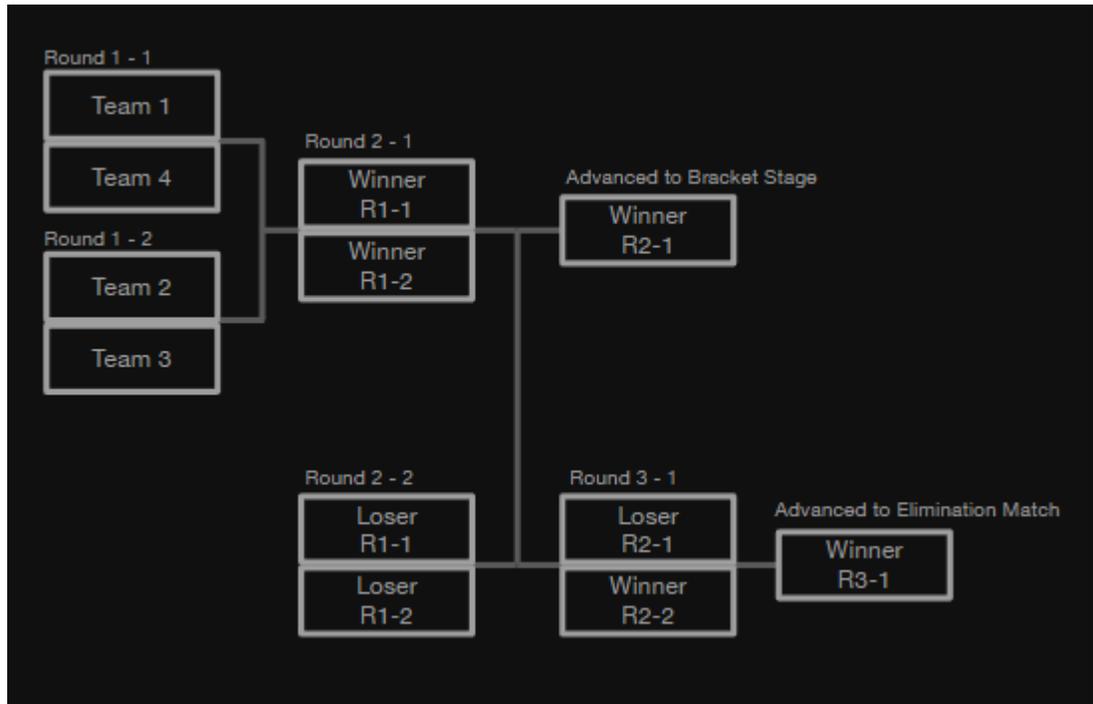
6.2.1.1. 각 조는 1라운드 경기 2회, 2라운드 경기 2회 그리고 3라운드 경기 1회로 5경기가 진행된다.

6.2.1.2. 첫 번째 라운드 경기에서 승리한 팀은 2라운드 1경기로 진출하고 패자는 2라운드 2경기로 진출한다.

6.2.1.3. 2라운드 1경기에서 승리한 팀은 브래킷 스테이지로 진출한다. 2라운드 2경기에서 패배한 팀은 12위/13위가 되며 MSI에서 탈락한다.

6.2.1.4. 2라운드 1경기에서 패배한 팀은 2라운드 2경기에서 승리한 팀과 3라운드에서 경기를 치른다. 해당 경기에서 패배한 팀은 10위/11위가 되며 MSI에서 탈락하고, 승리한 팀은 다른 조에서 승리한 팀과 3라운드 엘리미네이션 경기를 치른다.

6.2.1.5. 엘리미네이션 경기에서 승리한 팀은 브래킷 스테이지로 진출하며 패배한 팀은 9위가 되며 MSI에서 탈락한다.



6.2.2. 구성. MSI 대회 전에 8개의 플레이-인 팀은 A조 및 B조로 나뉜다. 각 조는 위 제2항에서 명시한 티어에서 한 팀씩 포함되어 있다. 첫 경기는 1티어 팀 대 4티어 팀, 2티어 팀 대 3티어 팀으로 치러진다.

- 6.2.3. 진영 배정.** 1라운드에서 첫 번째 게임의 진영 선택권은 더 높은 시드를 달성한 팀에게 주어진다. 플레이-인 스테이지의 다른 모든 경기에서 첫 번째 게임의 진영 선택권은 이전의 경기가 완료된 후 동전 던지기로 결정된다. 모든 경기에서 첫 번째 게임 이후 이전 게임에서 패배한 팀이 진영을 선택한다.

6.3. 브래킷 스테이지

- 6.3.1. 설명.** MSI의 두 번째 스테이지에서는 8개 팀이 5판 3선승제 더블 엘리미네이션 대진을 진행한다. 브래킷 스테이지는 제6.3.2항의 절차에 따라 뽑힌 4개의 상위권 대진으로 1라운드 경기가 시작된다.

- 6.3.1.1.** 상위권 대진 1라운드 1경기과 1라운드 2경기에서 승리한 팀은 상위권 대진 2라운드 1경기로 진출하고 패배한 팀은 하위권 대진 1라운드 1경기로 진출한다. 상위권 대진 1라운드 3경기과 1라운드 4경기에서 승리한 팀은 상위권 대진 2라운드 2경기로 진출하고 패배한 팀은 하위권 대진 1라운드 2경기로 진출한다.

- 6.3.1.2.** 하위권 대진 1라운드 1경기에서 승리한 팀은 하위권 대진 2라운드 1경기로 진출하고 패배한 팀은 7위/8위가 되며 MSI에서 탈락한다. 하위권 대진 1라운드 2경기에서 승리한 팀은 하위권 대진 2라운드 2경기로 진출하고 패배한 팀은 7위/8위가 되며 MSI에서 탈락한다.

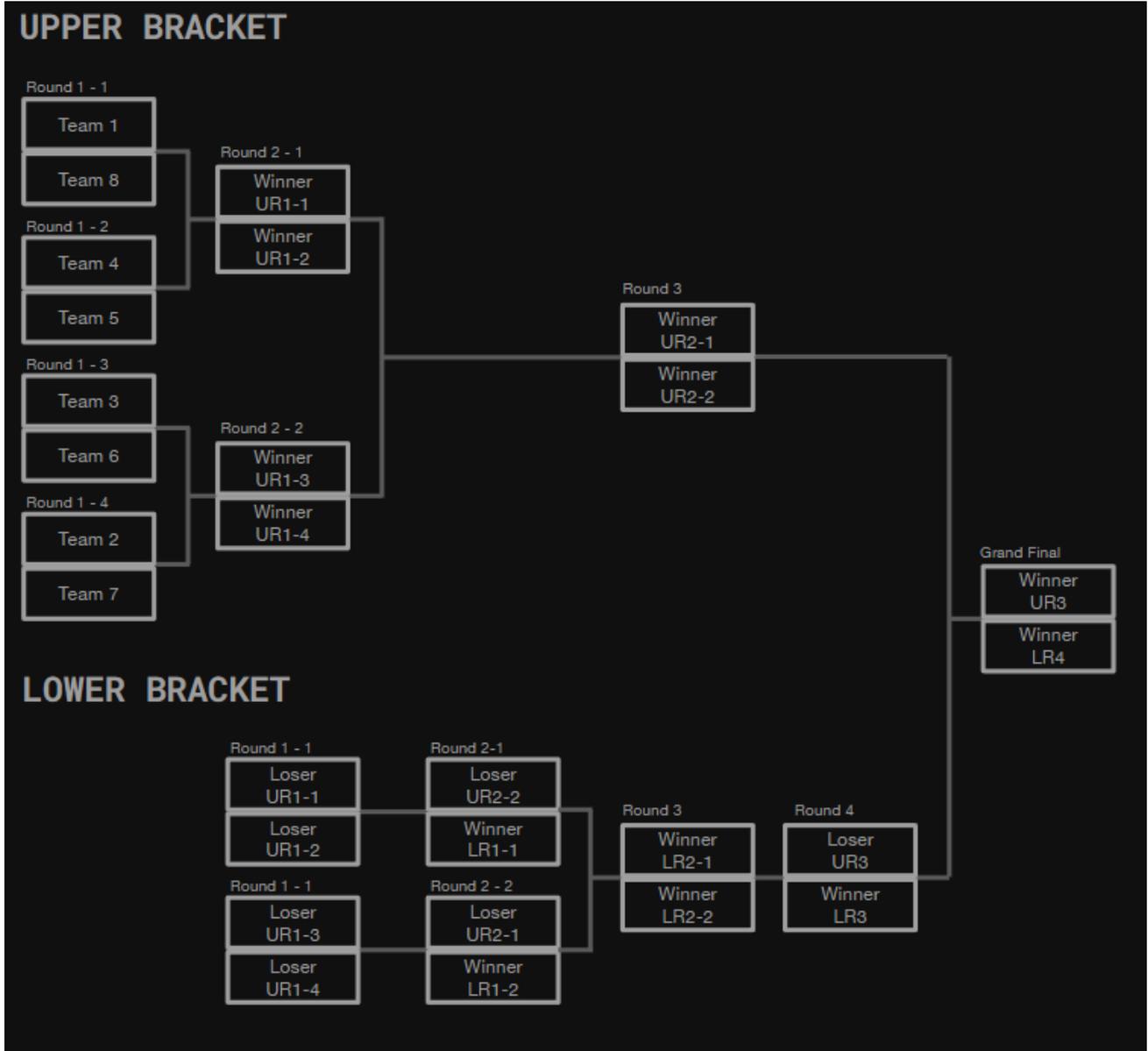
- 6.3.1.3.** 상위권 대진 2라운드 1경기에서 승리한 팀은 상위권 대진 3라운드로 진출하고 패배한 팀은 하위권 대진 2라운드 2경기로 진출한다. 상위권 대진 2라운드 2경기에서 승리한 팀은 상위권 대진 3라운드로 진출하고 패배한 팀은 하위권 대진 2라운드 1경기로 진출한다.

- 6.3.1.4.** 하위권 대진 2라운드 경기에서 승리한 팀은 하위권 대진 3라운드로 진출하고 패배한 팀은 5위/6위가 되며 MSI에서 탈락한다. 하위권 대진 3라운드에서 승리한 팀은 하위권 대진 4라운드로 진출하고 패배한 팀은 4위가 되며 MSI에서 탈락한다.

- 6.3.1.5.** 상위권 대진 3라운드에서 승리한 팀은 결승으로 진출하고 패배한 팀은 하위권 대진 4라운드로 진출한다. 하위권 대진 4라운드에서 승리한 팀은

결승으로 진출하고 패배한 팀은 3위가 되며 MSI에서 탈락한다.

- 6.3.1.6. 결승에서 승리한 팀은 2023 MSI 챔피언으로 등극하고 패배한 팀은 2위가 되며 MSI에서 탈락한다.



- 6.3.2. 구성. 플레이-인 스테이지 이후 팀은 상위권 대진으로 나뉜다. 제2항에서 설명된 1티어와 2티어 팀이 3티어 팀과 경기를 치른다. 또한 두 개의 1티어 팀이 대진의 반대편으로 배치되며, 상위권 대진 1라운드에서 같은 지역의 팀이 경기를 치르지

않도록 한다.

7. 경기 절차

7.1. 일정 변경

MSI 운영진은 전적인 재량에 따라 특정 날짜의 경기 일정을 재조정하거나, MSI 경기의 날짜를 다른 날짜로 변경하거나, 다른 방식으로 경기 일정을 수정할 수 있다. MSI에서 경기 일정을 수정하는 경우 MSI는 최대한 빨리 모든 팀에 공지한다.

7.2. 스튜디오 도착

MSI 대회에 참가하는 팀의 유효 선수 구성에 속한 인원은 MSI 운영진이 지정한 시간까지 스튜디오에 도착해야 한다.

팀은 MSI 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 MSI 운영진이다. 심판의 역할에는 다음이 포함되며 이에 국한되지 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. 또한 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 MSI 운영진은 적절한 절차에 따라 공정한 판결이 내려졌는지를 확인하는 차원에서 경기 종료 후 심판의 결정을 평가할 수 있다. 적절한 절차에 따른 판결이 아니라고 판단되는 경우 MSI 운영진은 심판의 결정을 무효화할 수 있는 권한을 가진다. MSI 운영진은 언제나 MSI 대회 중 내려진 모든 결정에 대한 최종 결정권을 가진다.

7.4. 대회 패치

MSI 대회는 13.8 패치 버전으로 진행한다. 대회에서 사용되는 패치는 MSI의 재량에 따라 변경될 수 있다.

1주를 초과하는 기간 동안 라이브 서버에서 사용할 수 없었던 챔피언은 자동으로 제한된다. 업데이트된 챔피언의 경우 MSI 운영진의 재량에 따른다. MSI 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. MSI 운영진은 선수와 팀에 예정된 설정 시간 및 지속 시간을 경기 일정의 일부로서 통보한다. MSI 운영진은 언제든지 일정을 변경할 수 있다. 선수들이 경기 구역으로 입장하면 설정 시간이 시작된 것으로 간주되어 현장의

MSI 운영진 혹은 심판의 허가 없이는 경기 구역을 벗어날 수 없으며 허가를 받은 경우에도 반드시 MSI 운영진과 함께 이동해야 한다. 설정은 다음과 같은 내용으로 구성된다.

- MSI에서 제공하는 모든 장비의 품질 확인
- 주변 장치 연결 및 보정
- 음성 채팅 시스템의 정상적인 기능 확인
- 룰 페이지 설정
- 게임 내 설정 조정
- 제한적인 게임 내 워밍업

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 MSI 운영진에게 통보해야 한다.

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

7.5.5. 조명 강도. 선수는 경기 전 설정 중 경기 구역을 비추는 조명의 강도 조절을 요청할 수 있다. 하지만 MSI 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 MSI 운영진의 전적인 재량에 따라 시간 지연이 허용될 수 있다. 시간 지체에 대한 페널티는 MSI 운영진의 재량에 따라 평가될 수 있다.

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

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

- 7.5.9. 게임 로비 생성.** MSI 운영진이 공식 게임 로비 생성 방식을 결정한다. 선수는 MSI 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

- 7.6.1. 픽/밴 과정 시작.** 선수 10명 모두가 공식 게임 로비에 입장하면 MSI 운영진은 양 팀에게 픽/밴 단계 준비 완료 확인을 요청한다(아래 정의 및 설명 참조). 양 팀의 준비 완료 확인 후 MSI 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 5초를 가리키면 경기 무대에서 나와 지정된 장소로 이동하며 0초가 되면 아무 말도 할 수 없다.

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

- 7.6.3. 토너먼트 드래프트.** MSI 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 MSI 운영진에게 확정해 주어야 한다.

- 7.6.4. 게임플레이 요소에 관한 제한.** 아이템, 챔피언, 스킨, 룬, 소환사 주문에 알려진 버그가 있는 경우 혹은 MSI의 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)

방식으로 진행된다.

DRAFT MODE

Phase #1

Bans



Picks



Phase #2

Bans



Picks



- 7.6.6. 선택 오류.** 챔피언 픽 또는 밴을 잘못 진행한 경우, 실수를 한 팀은 상대 팀이 다음 선택을 하기 전에 원래의 픽을 MSI 운영진에게 알려야 한다. 상대 팀이 다음 선택을 하기 전에 알린 경우 실수를 바로잡을 수 있도록 해당 과정을 재시작하여 픽 또는 밴을 잘못 선택하기 전의 지점으로 돌아갈 수 있다. 실수를 한 팀이 MSI 운영진에게 알리기 전에 다음 선택이 확정되면 잘못 선택한 내용은 변경할 수 없는 것으로 간주된다.
- 7.6.7. 챔피언 교환.** 각 팀은 교환 단계가 종료되기 20초 전까지 모든 챔피언 교환을 완료해야 한다. MSI 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.** MSI 운영진이 달리 언급하지 않는 한 픽/밴 과정이 완료된 후 즉시 게임이 시작된다. 게임 시작 시 MSI 운영진은 경기 구역에 팀원이 작성한 메모 등을 포함하여 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. 게임 시작 통제. 게임 시작에 오류가 있거나 MSI 운영진이 게임 시작과 픽/밴 과정을 분리해야 할 필요가 있다고 판단하는 경우, MSI 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 오류가 발생하여 로딩 과정이 지연되고 게임 시작 시 선수가 게임에 참여하지 못하는 경우 즉시 선수 10명이 모두 게임에 연결될 때까지 게임이 일시 중지되어야 한다.

8. 게임 규정

8.1. 용어 정의

- 8.1.1. **비 고의적 접속 종료.** 게임 클라이언트, 플랫폼, 네트워크 또는 PC의 문제로 선수의 게임 연결이 끊기는 것을 의미한다.
- 8.1.2. **고의적 접속 종료.** 선수의 행동(예: 게임 종료)으로 인해 선수의 게임 연결이 끊기는 것을 의미한다. 선수의 행동 때문에 게임 연결이 끊길 경우, 실제 고의성이 있었는지의 여부와 관계없이 의도적인 것으로 간주한다.
- 8.1.3. **서버 오류.** 게임 서버, 대회 클라이언트 또는 대회장의 인터넷 불안정 문제로 모든 선수의 게임 연결이 끊기는 것을 의미한다.

8.2. 플레이 중단

선수가 MSI 운영진에게 알리거나 일시 중지하지 않고 고의적으로 연결을 끊는 경우에도 MSI 운영진이 반드시 강제로 게임을 중단시킬 필요는 없다. 경기가 일시 중지되거나 중단된 동안 선수들은 MSI 운영진의 허가 없이 경기장을 벗어날 수 없다.

- 8.2.1. **심판 지시에 의한 일시 중지.** MSI 운영진은 단독 재량에 따라 언제든지 경기의 일시 중지를 명령할 수 있다. 또한 특정 선수의 컴퓨터 장비에 대해서도 일시 중지 명령을 실행할 수 있다.
- 8.2.2. **선수에 의한 일시 중지.** 선수는 다음과 같은 상황이 일어났을 때만 즉시 경기를 일시 중지할 수 있지만, 일시 중지 후 곧바로 MSI 운영진에게 알려 이유를 밝혀야 한다. 용인 가능한 이유는 다음과 같다.
 - 비 고의적 접속 종료
 - 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 또는 장애. 선수의 가벼운 질병, 부상 또는 장애는 선수에 의한 일시 중지의 사유로 받아들여지지 않는다. 그러나 질병 및/또는 사전에 처방된 의학적 증상이 있는 경우 선수는 경기 전에 MSI 운영진에게 이를 알릴 수 있다. 그러면 MSI 운영진이 경기를 일시 중지한 후 문제를 확인하고 선수가 준비되어 있는지, 진행할 의지가 있으며 리그 운영진이 정한 시간 내에 경기를 계속 진행할 수 있는지를 판단한다. 이 과정은 몇 분을 초과하지 않아야 한다.

선수가 코로나19 바이러스 증상으로 의심되는 증상을 보이면 대회 시작 전에 제공된 보건 및 안전 규정에 따라 조치가 취해진다.

선수가 의료 담당자의 승인을 받지 않아 게임 참가나 진행이 금지된 경우 또는 소속 팀에서 위 규칙을 준수하는 선수단을 구성하지 못할 경우, MSI 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 MSI 운영진의 승인을 통보받은 뒤 본인 자리에서 준비가 완료되면 양 팀 선수가 게임상 채팅으로 경기를 재개할 준비가 되었음을 알리고, 주심이나 라이브 프로덕션 담당자로 구성된 옵저버가 일시 중지를 해제한다.

8.2.5. 무단 일시 중지. 선수가 허용되지 않은 사유로 또는 MSI 운영진의 허가 없이 게임을 일시 중지하거나 일시 중지를 해제하는 경우 불공정 플레이로 간주하며 MSI 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 이는 게임 중단 사유를 밝히고 문제를 해결하기 위해 대화를 지시받았을 경우에만 가능하다. 게임 중단이 길어지는 경우 심판의 단독 재량에 따라 각 팀은 게임 재개 전에도 경기 상황을 논의할 수 있다.

8.3. 재시작 및 복구 절차

- 8.3.1. **Chronobreak.** Deterministic Disaster Recovery Tool을 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.** 선수에게 최악의 경우 불편을 줄 수 있는 버그(하드웨어 고장 포함)를 의미한다. 여기에는 게임 수치나 게임 플레이 방식을 최적이지 아닌 방법으로 변경하는 버그가 포함될 수 있으며 필요한 경우 버그 수정 없이 계속 플레이할 수 있다. Chronobreak를 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, MSI 운영진은 재량에 따라 Chronobreak 사용을 제안할 수 있다. 만약 불리한 상황에 놓인 선수나 팀이 고의적으로 버그를 발동시켰다고 MSI 운영진이 판단할 경우 Chronobreak의 사용을 제안하지 않는다. Chronobreak를 사용하는 상황에서 MSI 운영진은 '플레이를 지속할 수 있는 버그'가 '경미한 버그'인지 '치명적인 버그'인지 적절하게 판단해야 한다. Chronobreak를 통해서도 게임을 복구하지

못하거나 선수의 행동으로 동일한 버그가 다시 발생하는 경우 MSI 운영진은 재시작 또는 추가 Chronobreak 없이 플레이를 강제한다.

8.3.5. 비고의적 하드웨어 고장. 서버 고장, 모니터나 PC 고장 또는 선수 주변 장치 고장을 포함한 모든 하드웨어 고장을 의미한다. 여기에는 선수의 고의적 주변 장치 손상 또는 파손, 모니터 손상 또는 PC 방해를 포함하여 선수로 인한 하드웨어 고장은 포함되지 않는다. 하드웨어 고장이 비고의적인지는 MSI 운영진의 단독 재량에 따라 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 뜻한다. 해당 버그가 선수의 경기력을 저해하는지 여부는 MSI 운영진의 단독 재량으로 결정된다.

8.3.7. 검증 가능한 버그. 확실히 존재하며 선수 오류로 발생하지 않은 버그 또는 치명적 버그를 의미한다. 이 경우 옴저버가 버그 발생 장면을 재생해 보고 버그나 치명적인 버그를 확인해야 한다.

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

8.3.9. '데드 볼' 상태. 양 팀 간에 서로 심한 교전이 이루어지고 있지 않는 시점을 의미한다. 단, 일부 사소한 교전이 있는 경우에도 데드 볼 상태로 간주될 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

2초의 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 있다.)

8.3.10. 손실. (i) **챔피언** 사망, (ii) 데드 볼 상태에서 달리 진행되지 않은 목표물(포탑, 억제기, 드래곤, 협곡의 전령 또는 내서 남작)(즉, 드래곤을 끌어냈거나 상대가 없는 상태에서 상대 포탑에 선수 세 명과 미니언 무리가 있는 경우) 또는 (iii) 궁극기가 1레벨일 때(버그 시점의 궁극기 레벨이나 재사용 대기시간에 관계없이) 또는 기본 소환사 주문이나 아이템(룬 또는 아이템의 재사용 대기시간 감소 없이)의 재사용 대기시간이 110초 이상일 때 궁극기, 아이템 또는 소환사 주문을 사용하는 것을 손실로 간주한다. MSI 운영진의 판단에 따라 궁극기나 소환사 주문이 단지 본 규정 하에서 손실을 유도하고자 하는 목적으로 정상적인 플레이 패턴을 벗어나 사용되었을 때에는 손실로 간주하지 않는다. 시야(설치 또는 파괴된 와드), 처치한 미니언 등 다른 요소들은 모두 게임에서 어느 정도 가치가 있지만 Chronobreak 사용 여부를 판단할 때 가중 요소로 반영되지 않는다.

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

- /pause 명령어를 사용하여 게임 일시 중지
- 들을 수 있는 수준의 음성 통신을 통해 팀원에게 일시 중지 요청
- 심판에게 게임 일시 중지 요청

선수가 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 중지하기

어려울 때도 있다. 이러한 경우에는 MSI 운영진이 교전이 끝나기 전까지는 게임을 일시 중지하기 어려웠다고 판단할 수 있다.

8.3.12. 기록 게임(Game of Record). 10명의 선수가 모두 로딩이 완료되고 서로 의미 있는 교전이 발생한 수준의 게임을 의미한다. 기록 게임('GOR')으로 간주되면 재시작이 허용될 수 있는 시간이 끝나고 해당 시점부터 게임이 '공식적'으로 간주된다. GOR로 판정하는 상황의 예는 다음과 같다.

- 상대 팀 선수 간에 시야가 구축되는 경우
- 미니언, 정글 몬스터, 구조물 또는 적 챔피언에게 일반 공격 또는 스킬 공격이 적중하는 경우
- 강을 떠나거나 적 정글과 연결된 수풀에 들어가는 행위를 포함하여 상대의 정글에 선수가 진입하거나, 시야를 확보하거나, 스킬을 사용하는 경우
- 게임 내 타이머가 2분(00:02:00)에 도달하는 경우

8.4. Chronobreak가 허용되는 경우와 그 사용

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

8.4.1. 경미한 버그

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

경미한 버그이고 손실이 없는 경우, MSI 운영진은

(i) Chronobreak로 게임을 복구할 수 있는지, 그리고 (ii) 게임을 이전 상태로 되돌리면 버그가 해결되거나 버그를 초래하는 상황을 피할 수 있는지 판단해야 한다. Chronobreak로 게임을 복구할 수 없거나, 게임을 이전 상태로 되돌려도 버그를 해결하거나 피할 수 없거나, **플레이를 지속할 수 있는 버그**인 경우, Chronobreak는 사용하지 않으며 선수는 버그가 있는 상태에서 플레이하도록 한다.

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

크게 불이익을 받은 팀이 Chronobreak를 요청하면 MSI 운영진은 Chronobreak를 사용해 적절한 데드 볼 상태로 게임을 복구한다. 적절한 '데드 볼' 상태가 확인되지 않더라도 선수들은 MSI 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), MSI 운영진은 (i) Chronobreak로 게임을 복구할 수 있는지, 그리고 (ii) 게임을 이전 상태로 되돌리면 버그가 해결되거나 버그를 초래하는 상황을 피할 수 있는지 판단해야 한다.

Chronobreak로 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 MSI 운영진이 판단해야 하며 크게 불이익을 받은 팀에는 해당 게임에

Chronobreak를 사용할 기회가 주어진다. 다만 어느 데드 볼 상태를 사용하게 될지는 이 팀에 알려주지 않는다. 크게 불이익을 받은 팀이 Chronobreak를 요청하면 MSI 운영진은 버그가 발생하기 전 적절한 데드 볼 시점을 파악한다. 적절한 '데드 볼' 상태가 확인되지 않더라도 선수들은 MSI 운영진의 재량에 따라 버그가 일어나기 전 복구된 시점에 배치될 수 있다.

8.4.3. 해결 불가능한 상황. 해결 불가능한 상황인 경우, MSI 운영진은 재시작 절차(아래)를 따른다.

8.4.4. GOR 판정 전 재시작

다음은 GOR로 판정되지 않은 경우 게임을 재시작할 수 있는 상황의 예다.

- 게임 로비 단계와 경기 시작 사이에 선수가 버그로 인해 룰이나 UI 설정이 올바르게 적용되지 않았음을 발견하는 경우. 이 경우 선수는 설정을 조정하기 위해 게임을 일시 중지할 수 있으며 설정을 올바르게 조정할 수 없는 경우 게임을 재시작할 수 있다.
- MSI 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)
- GOR 판정 후 재시작이 가능한 모든 상황

8.4.5. GOR 판정 후 재시작

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

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

8.4.6. 게임 완료 후 재시작

게임이 완료된 상황인 경우 게임은 재시작하지 않는다. 다음 조건이 발생하면 게임이 완료된 경우로 간주한다.

- 한 팀이 최종 게임 목표(넥서스 파괴) 달성
- 한 팀의 항복
- 팀 몰수패
- 제8.8항에 따른 심판의 판정승

MSI 운영진이 단독 재량으로 경기에 중대하고 부적절한 영향이 있었다고 인정할 경우에만 게임을 재시작할 수 있다.

8.5. 게임 재시작 절차

- 8.5.1. 해결 불가능한 상황.** 버그로 인해 한 팀 또는 양 팀이 크게 불이익을 받았는지를 MSI 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 GOR이 되지 않은 게임을 재시작하는 경우 픽/밴이나 소환사 주문 등을 포함하는 설정이 보존될 수 있다. 하지만 GOR로 이미 판정된 경우 MSI 운영진은 어떠한 설정도 유지할 수 없다.
- 8.5.3. 챔피언 및 스킨 금지.** 챔피언 버그로 인해 게임이 재시작되는 경우는 GOR 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. GOR로 판정되기 전 버그가 완전히 제거 가능한 특정 게임 요소에서 기인한 것으로 판명될 경우에는 설정을 유지할 수 있다.

8.6. 하드웨어 오작동

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

8.7. 운영진 재량 판단

MSI 운영진은 절대적인 단독 재량 하에 MSI의 이익을 보호하는 데 필요하다고 판단하는 경우, 어떠한 때이든 Chronobreak를 사용하거나 어떠한 게임이든 재시작할 수 있다. 이 권한은 본 규정집에서 명기한 사항 외에도 포괄적으로 적용된다.

8.8. 판정승

기술 문제 발생 시 MSI 운영진은 게임 재시작을 선언하는 대신 어느 한 팀에게 판정승을 줄 수 있다. MSI 운영진은 재량에 따라 합리적으로 판단하여 한 팀이 패배할 가능성이 매우 높은 상황에서만 게임 승리를 판정할 수 있다. 그러한 판정의 잣대로 삼을 수 있는 기준은 다음과 같다(반드시 적용해야 하는 것은 아님).

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

8.8.2. 골드 차이. 두 팀 간 보유 골드 차이가 33%를 초과할 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 40초 이상일 경우
- 8.8.7. **승패가 명백한 상황.** 기술 문제 발생 시 MSI 운영진은 한 팀의 승리 여부만을 결정하게 된다.

8.9. 게임 종료 후 진행 사항

- 8.9.1. **결과.** MSI 운영진이 게임 결과를 확인하고 기록한다.
- 8.9.2. **기술 문제 보고.** 기술 문제 발생 시 선수는 MSI 운영진에게 보고한다.
- 8.9.3. **휴식 시간.** MSI 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 12분 정도이다. 정확한 휴식 시간을 심판이 코치 및/또는 선수에게 전달한다. 픽/밴 단계는 모든 선수가 착석을 완료하는 순간 시작된다. 심판이 선수에게 통보한 시간에 모든 선수가 착석하지 않았고 챔피언 선택 준비가 완료되지 않았다면 팀은 게임 지연에 따른 페널티를 받을 수 있다.
- 8.9.4. **경기 몰수 결과.** 경기가 몰수된 경우 결과는 경기를 이기기 위해 필요한 최소 스코어로 기록된다(~~0/0~~: 단판제에서는 1-0, 3판 2승제에서는 2-0, 5판 3승제에서는 3-0). 몰수된 경기에서 다른 통계는 기록되지 않는다.

8.10. 경기 후 진행 사항

- 8.10.1. **결과.** MSI 운영진이 경기 결과를 확인하고 기록한다.
- 8.10.2. **다음 경기.** 선수들은 대회에서의 현재 순위와 다음 경기 일정에 대해서 안내받게 된다.
- 8.10.3. **경기 후 의무 사항.** 선수들은 미디어 출연, 게임 종료 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. 선수들은 대회의 공식 생방송을 위해 무대 뒤 인터뷰를 진행해야 할 수 있다. 이 인터뷰는 선수가 소속된 팀의 당일 마지막 경기 종료 후에만 진행된다.

8.10.3.2. 경기 종료 후 인터뷰. 선수들은 대회의 향후 공식 방송을 위해 게임 종료 후 인터뷰 사전 녹화에 참여해야 할 수 있다. 이 인터뷰는 선수가 소속된 팀의 당일 마지막 경기 종료 후에만 진행된다.

8.10.3.3. 보도/미디어용 인터뷰. 팀은 승패와 관계없이 그날 한 게임이라도 출전한 선수나 코치 중 적어도 세 명이 총 8회 이상의 인터뷰를 할 수 있도록 해야 한다.

8.10.3.3.1. 해당 인터뷰 중 한 번은 반드시 팀의 홈 지역 외의 지역 소속과 진행해야 한다.

8.10.3.3.2. 해당 인터뷰 중 한 번은 반드시 대회가 진행되는 지역(유럽) 소속과 진행해야 한다.

8.10.3.3.3. 해당 인터뷰 중 한 번은 반드시 '스크럼 형식'의 인터뷰로 진행해야 한다.

8.10.3.3.4. 해당 인터뷰 중 여섯 번은 반드시 직접 참여해야 한다.

8.10.3.3.5. 보도/미디어 의무 인터뷰는 60분을 초과하여 진행되지 않는다.

8.10.3.3.6. 각 인터뷰는 최대 10분씩 진행된다.

8.10.3.4. 기자회견 결승전이 종료된 후 팀은 코치를 포함한 모든 선수를 다양한 미디어에서 진행하는 기자회견에 내보내야 한다. 기자회견은 30~45분 정도 소요된다.

9. 선수 행동 수칙

9.1. 대회 행동 수칙

9.1.1. 불공정 플레이. 다음과 같은 행동은 MSI 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 상대방 선수들에게 불이익을 주고자 결성한 모든 종류의 합의를 의미한다. 공모는 아래 항목 등을 포함하며 이에 국한되지 않는다.

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. 정정당한 경쟁. MSI 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 MSI 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. **대리게임.** 다른 선수의 계정으로 플레이하거나 타인이 다른 선수의 계정으로 플레이하도록 유도, 설득, 권유 또는 지시하는 행위가 해당된다.
 - 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. **MSI 운영진 재량 판단.** 정정당한 게임 플레이를 위해 MSI에서 설정한 규정 및/또는 기준을 위반한다고 MSI 운영진이 판단하는 기타 모든 행위의 이행, 불이행 또는 행동이 해당된다.
- 9.1.2. **비속어 사용 및 차별적 발언.** 팀원은 항상 경기 구역 안 혹은 근처에서 혐오적, 차별적 행위를 조장해서는 안 되며 외설적이거나, 상스럽거나, 저속하거나, 비하적이거나, 위협적이거나, 모욕적이거나, 비방적이거나, 명예를 훼손할 수 있거나 기타 타인을 불쾌하게 하는 언어를 사용해서도 안 된다. 또한 팀원은 MSI나 협력업체에서 제공한 시설, 서비스, 장비를 이용하여 이러한 발언을 게시, 전송, 유포하는 등의 행위를 해서도 안 된다. 팀원은 소셜 미디어나 스트리밍 방송 등 대중에게 노출되는 상황에서 비속어를 사용하거나 차별적 발언을 해서는 안 된다.
 - 9.1.3. **방해가 되는 행위/모욕적 행동.** 팀원은 상대 팀원, 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.** MSI 운영진, 상대 팀원, 관중에 대한 폭력적인 행동은 용인되지 않는다. 다른 선수의 신체나 소지품, 컴퓨터를 건드리는 등 반복적으로 무례한 행동을 할 경우 페널티를 받게 된다. 팀원 및 팀원이 초대된 관중(존재할 경우)은 경기에 참여하는 모든 이들을 존중해야 한다.
 - 9.1.5. **스튜디오 방해.** 팀원은 조명, 카메라 또는 기타 스튜디오 장비를 만지거나 방해할

수 없다. 팀원은 의자, 테이블 또는 기타 스튜디오 장비 위에서 있을 수 없다. 또한 팀원은 MSI 스튜디오 관계자의 지시사항에 전적으로 따라야 한다.

9.1.6. 비승인 통신. 모든 휴대전화, 태블릿 PC, 기타 음성명령으로 기능하거나 '올리는' 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. 팀원은 다수의 로고, 패치, 광고 문구가 부착된 복장을 착용할 수 있지만, MSI는 아래와 같이 타인에게 불쾌감을 주는 복장을 제재할 권리를 항시 보유한다.

9.1.7.1. 어떤 상품이나 서비스에 대한 근거 없는 허위 주장이나 MSI의 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, MSI 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 MSI 및 그 계열사가 제소당할 수 있게 하는 것

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

9.1.7.8. MSI는 위의 복장 규정을 준수하지 않는 팀원의 출전을 거부하거나 진행

중인 경기에서 제외시킬 수 있는 권리를 가진다.

- 9.1.8. **신원 확인.** 선수는 MSI 운영진에게 자신의 신원을 숨기기 위해 얼굴을 가릴 수 없다. MSI 운영진은 항상 각 선수의 신원을 파악할 수 있어야 하며 신원을 확인할 수 없게 하거나 다른 선수 및 MSI 운영진에게 방해가 되는 복장을 착용하는 선수에게는 그러한 복장을 탈의하도록 요구할 수 있다. 이와 제4.8항에 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 중지되거나 기타 요인으로 인해 플레이가 중단된 경우(게임 서버 충돌 등), 어떠한 팀원도 무대 뒤쪽의 주심을 비롯한 다른 심판 근처로 오거나 플레이 중단과 관련해 주심과 다른 심판, MSI 운영진에게 영향을 주는 행위를 시도해서는 안 된다.

9.2. 프로답지 못한 행동

- 9.2.1. **규정 준수 책임.** 달리 명시되지 않는 한 본 규정 위반이나 침해는 고의성 여부와 무관하게 처벌 가능하다. 규정 위반 및 침해 시도 역시 처벌 대상이다.
- 9.2.2. **괴롭힘.** 괴롭힘은 금지된다. 괴롭힘은 상당 기간 동안 지속되는 체계적, 적대적, 반복적인 행위 또는 1회의 심각한 사건으로, 대상을 고립 또는 배척하거나 그 존엄성에 악영향을 끼치려는 의도를 띠는 행동을 의미한다.
- 9.2.3. **성희롱.** 성희롱은 금지된다. 성희롱은 상대방이 원치 않는 성적인 접근을 의미하는 것으로 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. **차별 및 폄하.** 팀원은 인종, 피부색, 민족, 출신 국가 또는 사회적 신분, 성별, 언어, 종교, 정치적 견해 및 기타 모든 견해, 재정 상태, 출생 또는 기타 모든 신분, 성적 성향 또는 기타 어떠한 이유에서도 경멸, 차별, 모욕적 언행을 통해 국가, 개인, 집단의 존엄성 또는 무결성을 모독할 수 없다.
- 9.2.5. **MSI, 라이엇 게임즈, 리그 오브 레전드 관련 발언.** 팀원은 MSI의 절대적인 단독 재량에 따라 판단했을 때 MSI, 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.** MSI나 라이엇 게임즈가 판단하기로 팀원이 소환사의 규율, 리그 오브 레전드 이용약관 또는 기타 리그 오브 레전드 규정을 위반한 경우 MSI 운영진 단독 재량으로 페널티를 줄 수 있다. MSI 운영진이 조사 논의를 위해 팀원에게 접촉할 때, 팀원은 진실만을 말해야 할 의무가 있다. 팀원이 정보를 알려주지 않거나 MSI 운영진을 오도해 수사를 방해하면 팀 및/또는 팀원은 처벌을 받는다.
- 9.2.7. **범죄 행위.** 팀원은 관습법, 법령 또는 조약에 의해 금지된 행위와 적법한 관할권을 가진 법원에서 유죄 판결을 받거나 그러할 가능성이 높다고 합리적으로 간주될 수 있는 행위에 관여할 수 없다.
- 9.2.8. **부도덕한 행위.** 팀원은 MSI가 부도덕하거나, 불명예스럽거나, 올바른 윤리적 행위에 대한 전통적인 기준에 반한다고 간주하는 행위에 관여해서는 안 된다.
- 9.2.9. **기밀 유지.** 팀원은 MSI 혹은 라이엇 게임즈 계열사가 제공한 기밀 정보를 소셜 미디어 등의 통신 수단을 이용하여 유출할 수 없다.
- 9.2.10. **금품 공여.** 팀원은 대회 참가 팀의 패배를 초래할 수 있는 행위에 대한 대가로 선수, 코치, 매니저, MSI 운영진, 라이엇 게임즈 고용인, 혹은 다른 MSI 팀에 고용되거나 연계된 인물에게 금품이나 보상을 제공할 수 없다.
- 9.2.11. **선수 유인 및 매수 금지.** 팀원이나 관계자는 다른 MSI 출전 팀과 계약된 선수를

유인, 회유하거나 고용 계약을 제의할 수 없고, 다른 팀 선수가 소속 팀과의 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 MSI 운영진의 재량에 따라 페널티를 받을 수 있다.

9.2.12. 금품 수수. 팀원은 대회 참가 팀의 패배를 초래할 수 있는 행위 및 경기 혹은 게임에서 저 주거나 승부를 조작하는 행위 등, 대회에서의 게임 플레이에 대한 대가로 금품이나 보상을 받을 수 없다. 단, 소속 팀의 공식 후원사 혹은 구단주가 팀원에게 실적에 따른 성과급을 지급하는 경우만은 예외로 한다.

9.2.13. 미준수. 어떠한 팀원도 MSI 운영진이 지시, 결정한 사항을 이행하지 않거나 거부해서는 안 된다.

9.2.14. 승부 조작. 어떠한 팀원도 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. MSI 대회 기간 동안 MSI 운영진이 서류 및 기타 합리적으로 필요한 사항을 수차례 요청할 수 있다. MSI에서 요구하는 수준으로 서류를 제출하지 못하면 팀은 페널티를 받을 수 있다. 이러한 요청 사항이 정해진 시한 내에 해결되지 않거나 문서 등이 전달되지 않는 경우 또는 MSI가 정한 기준에 부합하지 못하는 경우 페널티가 부과될 수 있다.

9.3. 도박 관여

어떠한 팀원이나 MSI 운영진도 직간접적으로 MSI 게임, 경기 또는 대회 결과에 돈을

걸거나 이와 관련한 도박에 참여해서는 안 된다.

9.4. 특별 요건

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

9.5. 페널티 대상

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

9.6. 페널티

팀원이 위의 규정을 위반한 사실이 적발되면 MSI는 제9.4항에서 정의된 **권한**에 제한 없이 다음과 같은 페널티를 줄 수 있다.

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

반복적으로 규칙을 위반하는 경우 페널티의 수위가 향후 MSI 참가 자격 박탈까지 올라갈 수 있다. 페널티는 단계적으로 부과되지 않을 수 있다. 예컨대 선수가 참가 자격을 박탈당할 정도의 행동을 하는 경우 이전에 규정을 위반한 적이 없다 하더라도 MSI 단독 재량으로

해당 선수의 참가 자격을 박탈할 수 있다.

9.7. 퍼블리싱권

MSI는 팀원이 처벌받았음을 공표할 권리를 지닌다. 이 같은 공표의 대상이 되는 팀원 및/또는 팀은 League of Legends Championship Series, LLC, Riot Games, Inc. 및/또는 해당 모회사, 자회사, 계열사, 직원, 대리인 또는 계약자에 대해 법적 조치를 취할 권리를 포기한다.

10. 규정의 의의

10.1. 최종 결정

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

10.2. 규정 변경

MSI는 MSI의 공정성과 페어 플레이 원칙을 지키기 위해 본 규정을 수시로 수정, 변경, 보강할 수 있다.

10.3. 언어 차이

해당 규정집은 대회 참가자들에게 다양한 언어로 제공될 수 있다. 규정집의 번역으로 인해 충돌이 일어날 경우 규정집의 영어 원본이 우선한다.

10.4. MSI의 권한

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

* * *