

라이엇 게임즈 이스포츠

글로벌 행동 수칙

목차

1. 배경 및 목적	4
1.1 이스포츠 생태계 보호	4
1.2 구속력	4
1.3 규칙 위반으로 인한 결과	4
2. 본 행동 수칙의 적용	4
2.1 이스포츠 종사자에 대한 적용	4
2.2 라이엇 이스포츠 대회에 대한 적용	4
2.3 적용 시기	5
2.4 글로벌 적용	5
3. 행동 규칙	5
3.1 일반적 의무	5
3.2 성적 부진	5
3.3 부정행위	5
3.4 스튜디오 및 현장 방해	5
3.5 무단 통신	5
3.6 중도포기 및 참가 거부	6
3.7 불법 약물 및 기타 금지 물질	6
3.8 욕설 또는 명예훼손 발언	6
3.9 저속, 도발, 혐오적인 행위	6
3.10 괴롭힘/성희롱	6
3.11 따돌림 및 학대	6
3.12 위협	6
3.13 뇌물	7
3.14 승부조작	7
3.15 도박	7
3.16 판타지 이스포츠	7
3.17 이해의 상충	7
3.18 허위 정보, 위조 및 변조	7
3.19 지위의 남용 및 보복	8
3.20 보복	8
3.21 기밀정보	8

3.22 부도덕한 활동	8
3.23 법률의 위반	8
3.24 라이엇 게임즈 서비스 약관 위반	8
4. 규칙 위반 조사 및 결과	9
4.1 신고 의무	9
4.2 협력 의무	9
4.3 소멸시효	9
4.4 결과	9
4.5 시정 조치 및 공공 서비스	10
4.6 임시 조치	10
4.7 가중 및 감경 사유	10
4.8 의도	10
4.9 위반의 시도, 지원, 공모, 유도 및 제재의 우회	10
4.10 팀 제재 및 팀 지도부의 역할	10
4.11 징계 인덱스	10
4.12 심판 판정	11
4.13 최종 판단	11
4.14 공개 결정	11
5. 기타 규칙 및 본 행동 수칙의 변경	11
5.1 서비스 약관	11
5.2 기타 라이엇 계약, 기타 규칙	11
5.3 개정	11
5.4 영어	12
5.5 일반 조항	12

1. 배경 및 목적

1.1 이스포츠 생태계 보호

"플레이어 경험 최우선"은 라이엇 게임즈의 기본 가치 중 하나로, 이스포츠를 비롯해 라이엇 게임즈가 운영하는 사업의 모든 측면에 적용됩니다. 선수(플레이어)의 경험은 이스포츠 생태계에 참여하는 모든 주체의 협력에 영향을 받으며, 당사는 소수의 행위가 이스포츠 생태계에 피해를 입힐 수 있다는 점도 잘 알고 있습니다. 부정행위, 승부조작, 인종차별, 괴롭힘, 그 밖에 불법적, 비윤리적 또는 반사회적인 행동은 팬, 스폰서, 스트리밍 플랫폼 및 방송국에서 인식하는 이스포츠의 매력을 떨어뜨립니다. 하지만 무엇보다 이러한 행동은 선수들이 느끼는 이스포츠의 즐거움을 크게 저하시킵니다. 본 행동 수칙의 목적은 안전하고 신뢰할 수 있는 이스포츠 환경을 조성하고 이스포츠 선수와 팀, 팬, 그리고 넓은 범위에서 라이엇 이스포츠 커뮤니티를 보호하기 위해 설계된 기존의 규칙과 관행을 명문화하는 데 있습니다.

1.2 구속력

본 행동 수칙은 귀하와 라이엇 게임즈, 또는 귀하의 관할권에 속하는 라이엇 게임즈의 해당 계열사(이하 "라이엇", "당사")간에 체결되는 법적 계약입니다. 귀하는 (a) 본 행동 수칙이 통합, 연계, 참조 또는 첨부된 계약이나 등록 양식에 서명하거나, (b) 온라인 등록 과정에서 "동의" 옵션이 제시될 때 이를 클릭하거나, (c) 라이엇의 비디오 게임 타이틀의 경기가 포함된 프로 또는 세미프로 이스포츠 이벤트에 참가함으로써 본 행동 수칙을 수락하고 이에 구속된다는 데 동의합니다. 귀하는 당사가 본 행동 수칙을 기반으로 조성하는 안전하고 신뢰할 수 있는 이스포츠 환경으로 인한 직간접적인 혜택을 누린다는 데 동의합니다.

1.3 규칙 위반으로 인한 결과

아울러 귀하는 라이엇이 (a) 본 행동 수칙, 기타 이스포츠 정책, 라이엇 서비스 약관 및 기타 토너먼트별 또는 게임별 규칙의 준수 여부를 모니터링하고, (b) 전술한 사항의 위반 가능성 및/또는 적용되는 법률의 위반 가능성을 조사하고(또는 당사의 대리인으로 하여금 조사하도록 하고), (c) 본 행동 수칙이나 위 1.3(a)에서 언급되는 기타 규정의 위반에 대하여, 적절한 경우 아래에서 상세히 기술하는 바와 같이 제재 조치를 취할 수 있는 권리를 보유한다는 데 동의합니다.

2. 본 행동 수칙의 적용

이하의 규정은 본 행동 수칙의 적용 방식(대상, 내용, 시기 및 장소)을 기술합니다.

2.1 이스포츠 종사자에 대한 적용

본 행동 수칙은 프로 및 세미프로 이스포츠 선수, 코치, 트레이너, 단장, 게임단주, 기타 팀 대표자, 라이엇 또는 라이엇 이스포츠 대회에 등록된 기타 모든 이스포츠 종사자, 및 팀에게 적용됩니다. 이러한 개인들과 팀들은 본 행동 수칙에서 "이스포츠 종사자"라 합니다. 라이엇 이스포츠 대회(이하 제2.2조에서 정의된 바와 같음)에 참가하는 각 팀은 자신의 이스포츠 종사자의 본 행동 수칙 준수를 보장할 책임이 있습니다.

2.2 라이엇 이스포츠 대회에 대한 적용

본 행동 수칙은 리그 오브 레전드, 발로란트, 리그 오브 레전드: 와일드 리프트, 전략적 팀 전투, 레전드 오브 룬테라 및 그 외 라이엇이 소유하거나 운영하는 게임 타이틀의 플레이가 포함된 모든 프로 또는 세미프로 이스포츠 대회의 이스포츠 종사자에게 적용됩니다. 이러한 이스포츠 대회는 본 행동 수칙에서 "라이엇 이스포츠 대회"라 합니다. "라이엇 이스포츠 대회"는 다음 사항을 포함하며, 여기에는 본 행동 수칙이 적용됩니다: (a) 이스포츠 대회로 이어지는 모든 사전 행사 및 그 직후에 진행되는 모든 행사(예: 홍보 행사, 기자회견, 프리 에이전시, 시상식/트로피 세레모니, 개막식 및 폐막식), (b) 선발전, 정규시즌, 프리 및 포스트 시즌 경기(올스타 게임, 초청 토너먼트 또는 월드 챔피언십 시리즈와 같은 행사 포함), 및 (c) 라이엇의 인가를 받은 기타 공식 대회, 경기, 게임, 토너먼트 또는 이스포츠 종사자의 라이엇 비디오 게임 타이틀 경기가 포함된 공개 행사.

2.3 적용 시기

본 행동 수칙은 라이엇 이스포츠 대회 당시 또는 해당 기간 동안 발생하는 위반에 적용되며, 위반에 대한 조사가 개시되는 시점에 이스포츠 종사자가 라이엇 이스포츠 대회에 더 이상 관여하고 있지 않더라도 적용됩니다. 또한 위반의 성격이 특히 심각하거나 혐의 행위가 시간에 걸쳐 반복적으로 발생하였을 경우, 본 행동 수칙은 이스포츠 종사자가 라이엇 이스포츠 대회에 대한 참가를 개시하기 전에 발생한 위반에도 적용됩니다. 예를 들어, 팀의 코치로 고용되기 전에 이스포츠 대회의 승부조작에 관여한 코치는 해당 행위에 대해 본 행동 수칙에 따라 제재를 받을 수 있습니다.

2.4 글로벌 적용

본 행동 수칙은 온/오프라인의 구분 없이 라이엇 이스포츠 대회가 개최되는 전 세계 모든 곳에 적용됩니다. 또한 라이엇의 개별적인 판단에 따라, 혐의 행위가 라이엇 이스포츠 생태계에 악영향을 미칠 수 있거나 라이엇, 당사의 계열사, 당사의 게임 타이틀 또는 기타 재산과 관련될 수 있는 상황의 경우, 본 행동 수칙은 제3자 이스포츠 대회 및 토너먼트 경기 외부에서 발생하는 상황에도 적용될 수 있습니다. 본 행동 수칙의 규칙은 라이엇 이스포츠 대회 기간 또는 시점에 적용되며, 나아가 공개 또는 비공개 여부를 불문한 문자 메시지, 채팅, 소셜미디어 포스팅 및 기타 다른 형태의 통신을 포함한 대회 외부에서 발생하는 행위에도 적용됩니다.

3. 행동 규칙

3.1 일반적 의무

라이엇 이스포츠 대회에 참가하는 이스포츠 종사자는 언제나 가장 높은 수준의 청렴성과 스포츠 행위 기준을 준수하여야 합니다. 이스포츠 종사자는 상대 선수, 코치, 심판, 토너먼트 관리자, 미디어, 스폰서, 팬 및 타인과의 모든 교류 시 정중한 태도로 행동할 것이 요구됩니다. 또한 이스포츠 종사자는 라이엇 및 타인의 재산(게임 장비, 휴식 구역, 작업 공간 및 기타 시설 포함)을 전문적이고 책임감 있는 방식으로 다루어야 합니다. 이스포츠 종사자는 라이엇 이스포츠 대회 관계자(심판 포함)의 결정과 지시에 따라야 합니다.

3.2 성적 부진

이스포츠 종사자는 모든 라이엇 이스포츠 대회에서 각자의 의무를 이행하고 최선을 다해 경기에 임해야 합니다. 고의적인 성적 부진은 금지됩니다.

3.3 부정행위

부정행위는 금지됩니다. "부정행위"는 게임 승패에 영향을 미치거나 개인 또는 팀에게 부당한 이점을 제공하는 여하한 게임 내 또는 게임 외 방법, 기법 또는 기술(예를 들어, 핵 사용, 버그 악용, 치트 또는 게임에 참여하고 있지 않은 개인과의 통신 포함)의 사용으로 정의됩니다.

3.4 스튜디오 및 현장 방해

이스포츠 종사자는 라이브 행사에 사용되는 조명, 카메라 또는 기타 스튜디오 장비의 사용을 방해하여서는 안 됩니다. 예를 들어, 의자, 테이블 또는 기타 스튜디오 장비에 올라서는 행위는 금지되며, 공식 토너먼트 스폰서 통합물을 은폐, 이동, 불분명하게 하거나 그 밖에 방해하는 행위 역시 금지됩니다. 이스포츠 종사자는 전술한 내용과 관련하여 스튜디오 및/또는 행사 요원의 지시에 따라야 합니다.

3.5 무단 통신

경기 도중 무단 코칭 및 기타 통신은 팀이나 선수에게 부당한 경쟁적 이점을 제공할 수 있습니다. 게임이 진행되는 동안, 이스포츠 종사자는 게임 또는 행사별 규칙 및 규정에서 허용하고 있지 않는 방식으로 타인과 소통할 수 없습니다. 라이엇 또는 토너먼트 주최 측이 경기 중 통신에 사용할 특정 절차나 장비를 지정한 경우, 이스포츠 종사자는 해당 절차에 따르고 지정된 장비를 사용하여야 합니다. 통신이 허용될 경우, 이스포츠 종사자는 오직 승인된 개인과 소통할 수 있으며 이러한 통신을 위하여 라이엇이 승인한 헤드셋과 소프트웨어만 사용할 수 있습니다.

3.6 중도포기 및 참가 거부

라이엇 이스포츠 대회에 등록하였거나 참가에 동의한 이스포츠 종사자는 토너먼트 관계자의 승인 없이 해당 행사를 중도에 포기하거나 참가를 거부할 수 없습니다.

3.7 불법 약물 및 기타 금지 물질

알코올이나 약물의 불법적인 보유, 사용 또는 배포는 금지되며, 귀하가 (a) 라이엇 이스포츠 대회 또는 본 행동 수칙이 적용되는 기타 행사에 참가하는 동안 및/또는 (b) 라이엇 또는 이스포츠 토너먼트 운영자가 소유하거나 임대하는 부지 내에서 약물이나 알코올의 영향을 받는 상태로 있는 것 역시 금지됩니다. 이스포츠 종사자는 오직 자격을 갖춘 의료 전문가가 처방한 전문의약품만을 처방된 투약 방식, 조합, 용량대로 사용할 수 있습니다. 이스포츠 종사자는 처방받은 증상을 치료할 용도로만 전문의약품을 사용할 수 있으며, 게임 성적을 향상시킬 목적으로 이를 사용해서는 안 됩니다. 본 규칙은 라이엇 이스포츠 대회에 사용되는 호텔, 스타디움, 훈련 시설, 식당 및 기타 공공장소에 적용됩니다.

3.8 욕설 또는 명예훼손 발언

이스포츠 종사자는 인종, 피부색, 민족, 국적 또는 사회적 출신, 성별, 언어, 종교, 정치적 견해 또는 기타 의견, 재정 상태, 출생 또는 기타 지위, 성적 지향, 의료 증상이나 병력 또는 그 외 여하한 사유를 이유로 경멸, 차별 또는 폄하의 의미가 담긴 언행을 통해 특정 국가, 사인 또는 집단의 존엄성이나 고결함을 훼손하여서는 안 됩니다.

3.9 저속, 도발, 혐오적인 행위

이스포츠 종사자는 외설적, 저속, 도발적, 혐오적, 인종차별적, 모욕적, 위협적, 공격적이거나, 타인을 비방, 중상, 명예훼손하거나 그 밖에 무례하거나 불쾌한 메시지를 전할 목적으로 언어, 행동, 디지털 또는 물리적 물체 또는 기타 수단을 사용하여서는 안 됩니다. 이스포츠 종사자는 소셜 미디어에서, 모든 공개 행사(예를 들어, 스트리밍) 도중에 또는 라이엇이나 그 계열사, 게임 타이틀, 기타 재산과 관련될 수 있는 상황에서 이와 같이 금지되는 통신을 사용하여서는 안 됩니다.

3.10 괴롭힘/성희롱

이스포츠 종사자는 어떠한 형태의 괴롭힘에도 참여하여서는 안 됩니다. "괴롭힘"은 폄하하거나 품위를 훼손하거나 그 밖에 위협이 되는 달갑지 않고 원치 않는 행동으로 정의됩니다. 본 규칙은 달갑지 않은 모든 형태의 성적 접근으로 정의되는 "성희롱"도 금지합니다. 피해자가 원하지 않거나 불쾌하다고 간주하는 경우 "달갑지 않은" 접근입니다. 스토킹, (실제 또는 온라인상) 폭력의 위협을 수반하는 행위 및 타인의 개인정보를 무단으로 공유하는 행위는 괴롭힘의 형태로 간주되고, 타인에 의한 학대를 선동하거나 조장하는 개인의 여하한 행동 또한 마찬가지입니다. 모든 형태의 괴롭힘은 금지되며, 해당 행위가 적용 법률에 따라 불법적인 행위를 구성할 정도로 심각하거나 지속적이지 않더라도 동일합니다.

3.11 따돌림 및 학대

이스포츠 종사자는 어떤 형태의 따돌림이나 신체적, 정신적 학대에 참여하여서는 안 됩니다. "따돌림"은 특히 해당 개인이 약자로 인식되는 상황에서 합리적인 사람이라면 적대적이고 불쾌하며 정당한 경쟁과 무관하다고 간주할 악의적인 행위로 정의됩니다. "학대"는 특히 반복적으로 행해질 경우 사람을 잔인하거나 폭력적으로 대하는 행위로 정의됩니다. 자신의 행위로 인한 잠재적인 악영향을 무모하게 무시하며 행동하는 것 역시 따돌림의 한 형태로 간주되어 금지됩니다.

3.12 위협

이스포츠 종사자는 타인을 위협하여서는 안 됩니다. "위협"은 타인의 작위나 부작위에 대한 보복으로 타인에게 폭력적인 행위를 가하거나 그 밖에 적대적 조치를 취하겠다는 의사의 진술로 정의됩니다.

3.13 뇌물

이스포츠 종사자는 라이엇 이스포츠 대회와 관련된 직간접적인 이익을 대가로 다른 이스포츠 종사자, 팀, 토너먼트 관계자, 정부 관계자 또는 타인에게 현금 또는 기타 가치가 있는 물품을 직간접적으로 수락, 제의, 약속, 수령, 요청, 청탁 또는 제공할 수 없습니다. 본 규칙의 목적을 위하여 "가치가 있는 물품"에는 대출, 디지털 및 실물 재화, 전문적인 서비스가 포함될 수 있습니다. 본 규칙은 "능동적 뇌물"(뇌물을 제의, 약속 또는 제공하는 경우)과 "피동적 뇌물"(뇌물을 요청, 수령 또는 수락하는 경우)을 금지합니다.

3.14 승부조작

이스포츠 종사자는 승부를 조작하거나 그 밖에 경기나 대회의 결과를 조작하거나, 타인에게 이를 요청, 조장 또는 지시할 수 없습니다. "조작"은 해당 행위가 금전적 이득, 스포츠 이점 또는 기타 여하한 목적을 위하여 행해졌는지와 관계없이, 작위나 부작위로 인해 직간접적으로 발생하는 경기 또는 대회의 과정, 결과 또는 기타 여하한 측면(즉, 경기 조작)에 대한 불법적이거나 부당한 영향 또는 변경(최선을 다하지 않는 행위 포함)으로 정의됩니다. 팀은 게임단주, 선수, 코치 및 해당 조직의 기타 직원이나 구성원의 행위에 대해 제재를 받을 수 있습니다. 여하한 대회를 조작하려는 모든 시도는 설사 성공하지 않더라도 본 규칙의 위반으로 간주됩니다.

3.15 도박

이스포츠 종사자는 (a) 해당 이스포츠 종사자가 참가하는 대회, 게임, 플레이 또는 그 구성요소에 대해 직간접적으로 베팅 또는 내기를 하거나 이를 시도하거나, (b) 라이엇 소유의 비디오 게임 타이틀에 관한 합법적 또는 불법적 도박 활동에 관여하거나, 타인에게 이를 지시, 허용, 유발 또는 가능하게 하거나, (c) 이스포츠 대회에 대하여 또는 이와 관련하여 베팅, 도박, 복권 또는 이와 유사한 행사나 거래를 판촉, 중개, 주선 또는 진행하는 기업이나 기타 조직의 지분을 직간접적으로 소유할 수 없습니다. "도박 활동"은 베팅이나 내기와 관련하여 가치가 있는 물품(실물 화폐, 암호화폐, 기타 디지털 자산 포함)을 위태롭게 하는 행위로 정의됩니다. 도박 활동은 카지노, 기타 실제 소매 장소 또는 인터넷상에서 발생할 수 있습니다.

3.16 판타지 이스포츠

이스포츠 종사자는 (a) 금전적 또는 기타 실물 가치가 있는 상품을 우승자에게 수여하는, 라이엇 이스포츠 대회와 관련된, 합법적 또는 불법적 시즌제, 토너먼트제 또는 일일 판타지 대회에 직간접적으로 참가하거나, (b) 이스포츠 대회에 대한 판타지 대회에 관여하는 기업이나 기타 조직의 지분을 직간접적으로 소유할 수 없습니다. "판타지 대회" 또는 "일일 판타지 대회"는 이스포츠 참가자의 실제 성적이 게임 참가자가 구성한 가상 팀의 가상 성적 및/또는 총점을 결정하거나 이에 영향을 미치는 모든 온라인 또는 P2P 대회로 정의됩니다.

3.17 이해의 상충

이스포츠 종사자는 이해 상충을 수반하는 상황에 참여할 수 없습니다. 이해 상충은 개인의 이해관계가 (a) 이스포츠 종사자가 팀에게 최선이 되는 결정을 내리는 데 방해가 되거나, (b) 해당 스포츠의 청렴성에 악영향을 미치거나 이를 훼손할 수 있는 상황 또는 그와 같이 보여질 수 있는 상황을 의미합니다. 예를 들어, A팀을 소유한 개인이 상당한 금액을 B팀에 대여한 경우, 해당 개인은 A팀과 B팀 간 경기에 있어 이해 상충이 발생합니다. 기밀 정보에 대한 접근 권한 또는 이스포츠 종사자나 팀에 기타 부당한 혜택을 부여할 수 있는 인적 관계를 맺는 이스포츠 종사자는 본 정책의 위반 대상일 수 있습니다. 본 조에서 언급하고 있는 이해 상충의 사례는 예시에 불과하며 포괄적이지 않습니다.

3.18 허위 정보, 위조 및 변조

이스포츠 종사자는 라이엇 또는 당사의 토너먼트 주최 측 및 기타 대표자에게 허위 또는 오해의 소지가 있는 정보를 제공할 수 없습니다. 이스포츠 종사자는 위조 또는 변조되었거나 허위 또는 오해의 소지가 있는 정보가 포함된 것으로 인지한(또는 합리적으로 의심하였어야 하는) 여하한 문서 또는 양식을 사용할 수 없습니다. 본 규칙은 세무 양식, 등록 양식, 부모 동의 양식 및 기타 양식이나 문서(인쇄본 또는 디지털)에 적용됩니다. 타인에 대한 악의적 허위 신고 및 타인이나 다른 법인의 사칭은 본 규칙에서 금하는 행위의 예시입니다.

3.19 지위의 남용 및 보복

타인에게 권위를 행사할 수 있는 지위(소유주, 코치, 단장 등의 역할 특성상)에 있는 이스포츠 종사자는 개인적 목적이나 사적 이익을 위해 자신의 지위를 남용할 수 없습니다. "지위의 남용"은 본인의 지위에 내재된 권력 및 권위의 부적절한 사용을 의미하며, 이는 협박, 위협, 공갈, 강요, 신뢰 남용 등과 같은 수단을 통해 이루어질 수 있습니다. 이는 타인의 직장에서의 지위(예를 들어, 선수의 선발 포지션)를 위태롭게 하거나, 개인의 직무 수행 능력을 훼손하거나, 개인의 경제적 생계를 위협하거나, 라이엇 이스포츠 대회 운영을 방해하거나 악영향을 미친다고 합리적으로 예상할 수 있는 행위를 포함합니다. 개인의 감독 권한 및 권위의 정당한 행사는 포함하지 않습니다. 선수의 성적에 대한 평가, 선발 선수의 승급 및 강등, 적절한 징계 및 기타 감독/지도부 기능과 관련된 권위의 적절한 행사를 수반하는 행위는 지위의 남용을 구성하지 않습니다.

3.20 보복

이스포츠 종사자는 본 행동 수칙의 위반 가능성을 선의로 신고하거나 조사 과정에서 진실한 정보를 제공하는 자를 상대로 보복 행위를 할 수 없습니다.

3.21 기밀정보

이스포츠 종사자는 라이엇 또는 그 계열사의 기밀정보이거나 경쟁과 관련된 민감한 정보에 대한 접근 권한이 있을 수 있습니다. 해당 기밀정보의 예시는 다음을 포함합니다: (a) 팀 라인업, (b) 팀 전략, (c) 추후 관객에게 방송 또는 스트리밍되는 사전 녹화 경기 결과, (d) 예정된 공개 이전에 엠바고가 걸린 정보, 및 (e) 이스포츠 종사자가 조사 또는 징계 절차에서 접근하는 정보. 이스포츠 종사자는 라이엇 기밀정보 또는 비공개 정보를 타인에게 전달/유출하거나 라이엇 이스포츠 대회의 참가를 제외한 여하한 목적으로 사용할 수 없습니다. 이와 유사하게, 이스포츠 종사자는 본인의 이익이나 타인의 이익을 위해 기밀정보 또는 비공개 정보의 이러한 제공을 요청하거나 촉진할 수 없습니다.

3.22 부도덕한 활동

이스포츠 종사자는 부도덕하거나 불명예스럽거나 적절한 윤리 및 스포츠 행위에 관한 기존 기준에 반하는 활동에 참여하여서는 안 됩니다.

3.23 법률의 위반

이스포츠 종사자는 라이엇 이스포츠 대회에 참가하는 동안 언제나 모든 적용 법률을 준수하여야 합니다. 이스포츠 종사자는 라이엇 및/또는 라이엇 이스포츠 대회의 평판을 훼손하거나 라이엇 또는 라이엇 이스포츠 대회의 권위, 명예 및 브랜드 가치에 악영향을 미치거나 라이엇 이스포츠 대회의 운영에 피해를 입힐 수 있는 여하한 불법적인 활동에 참여(타인에게 이를 조장하거나 청탁하는 것 포함)할 수 없습니다.

3.24 라이엇 게임즈 서비스 약관 위반

이스포츠 종사자는 라이엇 게임즈 서비스 약관을 준수해야 하며, 라이엇 게임즈 서비스 약관에서 규정한 사항에 더하여 본 행동 수칙에 따른 제재를 받을 수 있습니다. 특히, 모든 형태의 계정 부스팅, 공유 및 링잉(ringing)은 금지됩니다. "링잉"은 다른 플레이어의 계정으로 플레이하거나 타인이 다른 플레이어의 계정으로 플레이할 것을 청탁, 유도, 조장 또는 지시하는 행위로 정의됩니다. 이스포츠 종사자는 게임 계정 또는 라이엇 ID의 매치메이킹 순위/등급("MMR")을 높이거나 끌어올리기 위하여 게임의 경쟁전 모드의 매치메이킹 과정을 우회하는(또는 이를 시도하는) 행위에 참여할 수 없습니다. 예를 들어, 이스포츠 종사자는 본인의 계정 또는 라이엇 ID의 MMR을 올리기 위해 본인의 게임 계정 또는 라이엇 ID에 대한 다른 플레이어의 접근을 허용해서는 안 됩니다. 이와 유사하게, 이스포츠 종사자는 다른 플레이어의 계정 또는 라이엇 ID의 MMR을 올리기 위해 해당 플레이어의 게임 계정 또는 라이엇 ID에 접근해서는 안 됩니다. 이스포츠 종사자는 특정 플레이어의 계정 또는 라이엇 ID의 MMR을 올려주겠다는 제안을 하거나 다른 플레이어에게 본인 계정 또는 라이엇 ID의 MMR을 올려줄 것을 요청하여서는 안 됩니다. 이스포츠 종사자는 본인의 계정이나 라이엇 ID의 MMR, 또는 다른 플레이어의 계정이나 라이엇 ID의 MMR과 관련하여 가치가 있는 물품을 약속하거나 수령할 수 없으며, 다른 플레이어의 계정이나 라이엇 ID의 MMR을 올리기 위해 해당 플레이어와 같은 팀(큐)으로 게임할 수 없습니다.

4. 규칙 위반 조사 및 결과

4.1 신고 의무

이스포츠 종사자는 본 행동 수칙 위반을 인지하는 경우, 이를 당사에 신고하여야 합니다. 라이엇 이스포츠 대회 도중에 위반이 발생할 경우, 이스포츠 종사자는 토너먼트 관계자(예를 들어, 심판, 대회 운영 직원 또는 기타 지정된 개인)에게 해당 위반 사항을 신고하여야 합니다.

4.2 협력 의무

이스포츠 종사자는 본 행동 수칙의 위반 혐의에 관하여 진행되는 내부 또는 외부 조사 시 라이엇 또는 라이엇이 지정한 대리인에게 협조하고, 나아가 여하한 지침, 지시, 처분 또는 결정(징계 조치 포함)에 따라야 합니다. 이스포츠 종사자는 이러한 모든 조사와 관련하여 진실을 말할 의무와 해당 조사를 방해 또는 오도, 증거를 유보하지 않을 의무를 부담합니다. 라이엇은 조사 과정에서 이스포츠 종사자의 비협조에 대하여 불리한 추정을 도출할 수 있습니다. 조사에 협조하지 않거나 존재하는 것으로 알려진 요청 문서나 기타 증거를 제출하지 않거나 지침, 지시, 처분 또는 결정(징계 조치 포함)에 따르지 않는 이스포츠 종사자는 기타 구제책에 더하여 제4.2조 위반에 대한 제재를 받을 수 있습니다.

4.3 소멸시효

- (A) 본 행동 수칙의 위반 혐의가 라이엇 이스포츠 대회 도중에 발생하였고 부정행위, 성적부진 또는 그 밖에 해당 라이엇 이스포츠 대회의 특정 게임 또는 경기에 국한된 사안과 관련된 경우, 해당 라이엇 이스포츠 대회의 최종 게임 또는 경기 종료일과 당사의 위반 발견일로부터 2년이 넘게 경과하였다면 당사는 해당 위반을 조사하지 않습니다.
- (B) 본 행동 수칙의 위반 혐의가 뇌물, 승부조작, 성희롱 또는 형사법 위반과 관련된 경우, 위반 혐의 발생일과 당사의 위반 발견일로부터 6년이 넘게 경과하였다면 당사는 해당 위반을 조사하지 않습니다.
- (C) 본 행동 수칙의 기타 위반 혐의 일체에 대하여, 위반 혐의 발생일과 당사의 위반 발견일로부터 4년이 넘게 경과하였다면 당사는 해당 위반을 조사하지 않습니다.
- (D) 상기 제4.3조 (a), (b) 및 (c)에 명시된 시효 기간은 일반 규칙으로서, 특히 심각한 행위가 발생하였다고 당사가 판단하는 경우 예외가 적용될 수 있습니다. 당사 또는 당사가 지정하는 자에 의한 조사의 개시는 해당 시효 기간을 정지시킵니다. 위반 행위가 시간에 걸쳐 반복된 경우, 시효 기간은 해당 위반 혐의가 최종적으로 발생한 날부터 진행됩니다.

4.4 결과

본 행동 수칙의 위반은 다음 징계 조치 중 하나 이상을 적용하여 제재할 수 있습니다.

- 경고(비공개 또는 공개)
- 벌금
- 상금 몰수 및 상금 반환(종전에 수여된 금전 및 트로피 포함)
- 현장 출입 제한 또는 금지
- 게임, 경기 또는 토너먼트 몰수(진행 중인 대회 실격 및/또는 향후 대회 배제 포함)
- 재경기
- 리그 포인트, 서킷 포인트, 경쟁적 랭킹 시스템상의 포인트 또는 순위 몰수
- 하나 이상의 라이엇 이스포츠 대회 참가 정지, 실격 또는 금지

- 현장 변경
- 팀의 신규 선수 영입 제한
- 무관중 행사
- 라이엇 계정 정지 또는 해지

4.5 시정 조치 및 공공 서비스

조사는 특정 시정 조치의 도입 또는 지정된 공공 서비스 활동 수행의 지시를 포함한 결정으로 이어질 수 있습니다. 예를 들어, 당사는 민감도 교육, 미디어 교육 또는 성희롱 예방 교육과 같이 특정 주제에 관한 교육을 받도록 이스포츠 종사자에게 요구할 수 있습니다. 라이엇의 결정에 명시된 지시사항 및/또는 시정 조치에 동의하지 않거나 이를 이행하지 않는 것은 본 행동 수칙의 위반입니다.

4.6 임시 조치

당사는 조사 결과가 있기 이전에 사안에 대한 결정이 확정될 때까지 임시 또는 잠정적 징계 조치를 부과할 수 있습니다.

4.7 가중 및 감경 사유

부과될 수 있는 징계 조치의 종류와 범위는 위반 행위의 심각성 뿐만 아니라 가중 및 감경 사유를 참작하여 각 사안의 구체적인 상황을 바탕으로 합니다. 반복적 또는 다발적으로 발생하는 위반이나 침해는 가중 사유로 간주되어 보다 중한 제재의 대상이 될 수 있습니다. 단일 위반에 대하여 복수의 징계 조치가 병합되어 부과될 수 있습니다.

4.8 의도

본 행동 수칙의 위반은 징계 조치의 대상이며, 의도적으로 자행되었거나 농담, 장난 또는 소셜 미디어상 퍼포먼스의 일부로 자행되는지를 불문합니다.

4.9 위반의 시도, 지원, 공모, 유도 및 제재의 우회

본 행동 수칙을 위반하는 행위에 가담하는 시도는 제재의 대상입니다. 본 행동 수칙에서 금지하는 행위의 옹호, 조장, 공모 또는 지원은 본 행동 수칙의 위반입니다. 다른 게임 계정이나 라이엇 ID를 이용하여 정지, 실격 또는 금지 처분을 우회하려는 시도는 금지되며, 이는 본 행동 수칙의 위반입니다.

4.10 팀 제재 및 팀 지도부의 역할

특정 라이엇 게임 타이틀을 팀으로 플레이하는 경우, 팀은 그에 소속된 이스포츠 종사자의 행위를 바탕으로 징계 조치를 받을 수 있습니다. 팀의 게임단주, 코치 및 단장은 타의 모범이 되고 긍정적인 이스포츠 생태계 조성 및 유지에 일조해야 하는 중요한 역할을 감안하여 보다 엄격한 행동 기준이 적용될 수 있습니다.

4.11 징계 인덱스

일부 관할권에서는 토너먼트 주최자, 라이엇 또는 현지 라이엇 계열사가 "페널티 인덱스" 또는 위반과 상응하는 제재가 포함된 표를 제공할 수 있습니다. 이스포츠 종사자에게 이러한 유형의 인덱스 또는 표가 제공된 경우, 이는 설명 목적으로만 제공됩니다. 제재에 관한 최종 판단은 당사가 제반 사실의 검토 이후 내리며, 인덱스 또는 표에는 반영되지 않은 가중 및 감경 사유를 참작할 수 있습니다.

4.12 심판 판정

라이엇 이스포츠 대회 도중에 심판 또는 토너먼트 관계자가 내리는 결정은 최종적이며 구속력을 가집니다. 이스포츠 종사자는 라이엇 이스포츠 대회 과정에서 심판 또는 토너먼트 관계자가 내리는 결정을 준수 및 이행하여야 합니다.

4.13 최종 판단

적절한 징계 조치(또는 복수의 징계 조치 병합)에 대한 당사의 판단은 최종적이며 구속력을 가집니다. 당사는 판단을 내릴 때 전체적인 상황, 과거 위반 사항, 위반의 심각성, 가중 또는 감경 사유의 유무, 조사 과정에서 받은 협조 수준을 참작할 수 있습니다. 또한 당사는 유사한 위반 행위를 저지하기 위한 모범을 보여야 할 필요성 및 전체 라이엇 이스포츠 생태계의 현재 및 미래 이익을 고려할 수 있습니다. 이스포츠 종사자는 현지 법률에서 규정하는 필수적인 권리 또는 구제책을 행사할 수 있습니다. 본 행동 수칙의 여하한 내용도 해당 권리 또는 구제책을 제한하거나 이에 영향을 미치지 않습니다.

4.14 공개 결정

당사는 단독 재량에 따라 결정을 공개할 수 있으며, 이는 본 행동 수칙의 위반 또는 위반 혐의에 대하여 라이엇이 내리는 결정 또는 기타 징계 처분과 관련된 특정 사실, 세부 사항, 결과 또는 기타 정보를 포함할 수 있고, 라이엇 이스포츠 생태계의 이익과 심각하게 상충한다고 라이엇이 판단하는 이스포츠 종사자의 행위를 포함할 수 있습니다.

5. 기타 규칙 및 본 행동 수칙의 변경

5.1 서비스 약관

모든 라이엇 비디오 게임 타이틀의 플레이는 이스포츠 종사자가 사전에 검토 및 동의한 [라이엇 게임즈 서비스 약관](#)의 적용을 받습니다. 본 행동 수칙은 서비스 약관에서 언급하고 있는 “행동강령”의 일부이며 서비스 약관의 의무에 더하여 적용됩니다. 서비스 약관 제13조(보증의 부인), 제14조(책임의 제한), 제15조(준거법), 제16조(분쟁 해결) 및 제19조(기타규정)의 규정은 전문이 본 제5.1조에 삽입된 것으로 간주하여 본 행동 수칙에 적용됩니다. 서비스 약관과 본 행동 수칙이 상충할 경우, 라이엇 이스포츠 생태계를 최대한 보호하는 규정이 우선합니다.

5.2 기타 라이엇 계약, 기타 규칙

이스포츠 종사자가 라이엇 또는 당사의 계열사와 토너먼트 참가 또는 기타 서면 계약을 체결한 경우가 있을 수 있습니다. 본 행동 수칙은 해당 계약에서 언급하고 있는 "규칙"에 포함됩니다. 당사 또는 당사의 계열사와 체결한 기타 계약과 본 행동 수칙이 상충할 경우, 라이엇 이스포츠 생태계를 최대한 보호하는 규정이 우선합니다. 단, 규칙 위반 분쟁을 규율하는 구체적인 조항이 해당 계약에 포함되어 있는 경우에는 본 행동 수칙과 상충되는 범위에 한하여 해당 조항이 우선하여 적용됩니다. 이스포츠 종사자가 라이엇 이스포츠 대회에 참가하기 위해 토너먼트별 또는 게임별 규칙 등 추가 규칙에 동의해야 하는 요건을 비롯하여 토너먼트 주최 측, 라이엇 또는 현지 라이엇 계열사가 제시하는 추가 약관을 수락할 것이 요구될 수 있습니다. 이러한 추가 약관과 규칙은 서비스 약관에서 언급하고 있는 "행동강령"으로서 본 행동 수칙의 의무와 함께 적용됩니다.

5.3 개정

당사는 본 행동 수칙을 수시로 변경할 수 있습니다. 본 행동 수칙을 변경할 경우, 당사는 본 행동 수칙의 신규 사본을 온라인에 게재 및/또는 이메일이나 팀을 통해 이스포츠 종사자에게 송부합니다. 변경 사항은 당사가 개정된 본 행동 수칙을 게재하거나 이메일로 송부한 30일 후 발효됩니다. 변경 사항에 동의하지 않는 이스포츠 종사자는 라이엇 이스포츠 대회의 참여를 중단할 수 있으며, 변경 사항은 참여를 중단한 이스포츠 종사자에게 영향을 미치지 않습니다. 본 행동 수칙의 변경이 발효된 이후 라이엇 이스포츠 대회의 계속적 참가는 해당 변경 사항에 대한 동의로 간주됩니다.

5.4 영어

본 행동 수칙은 영어로 작성되었습니다. 기타 언어 번역본은 공식 버전이 아닙니다. 본 행동 수칙의 영문본과 번역본 사이에 해석이 충돌할 경우, 적용 법률에서 달리 규정하지 않는 한 영문본이 우선합니다.

5.5 일반 조항

본 행동 수칙의 특정 조항이 여하한 측면에서 지나치게 광범위한 것으로 선언되어 그 전체 범위에서 집행할 수 없는 경우, 해당 조항은 법률이 허용하는 최대한의 범위로 집행되며 그에 따라 해당 조항은 변경된 것으로 간주합니다.

최종 개정일: 2023년 11월 27일