

**리그 오브 레전드 챔피언스 코리아 및  
리그 오브 레전드 챔피언스 코리아 챌린저스 리그  
공식 규정집**

# 목 차

소개 및 목적	5
<b>제 1 장 선수 자격</b>	6
1.1 선수 연령	6
1.2 선수 체류 자격	6
1.3 게임 내 자격	6
1.4 선수 계약	6
1.5 육성권	10
1.6 리그 사무국 참가 금지	10
1.7 여권 소지 의무	10
1.8 선수 심사	10
<b>제 2 장 팀 및 로스터</b>	10
2.1 소유권 제한	10
2.2 스폰서십	11
2.3 로스터 구성	11
2.4 로스터 제출	13
2.5 로스터 변경	15
2.6 엔트리 선수 및 교체	17
2.7 거주/비거주 선수 보유 의무	18
2.8 팀 명, 팀 태그 및 선수 소환사명	18
2.9 단장 및 코칭스태프	20
<b>제 3 장 선수 및 코칭스태프 영입 및 계약 해지</b>	24
3.1 선수 및 코칭스태프 영입	24
3.2 선수 및 코칭스태프 트레이드	24
3.3 비계약 선수 및 코칭스태프 영입	26
3.4 선수 및 코칭스태프 재계약	27
3.5 선수 및 코칭스태프 계약 해지	27
<b>제 4 장 선수 장비</b>	27
4.1 주최측에서 제공하는 장비	27
4.2 선수 또는 팀 소유 장비	28

4.3 장비 교체	28
4.4 선수 및 코칭스태프 복장	28
4.5 컴퓨터 프로그램 사용	30
4.6 대회용 클라이언트 (TR) 계정	30
4.7 타 선수 장비	31
<b>제 5 장 경기장</b>	<b>31</b>
5.1 경기장 내 제한 구역	31
5.2 경기 구역 및 코치박스	31
5.3 경기 중 경기 구역 이탈 금지	32
5.4 팀 대기 구역	32
<b>제 6 장 리그 구조</b>	<b>32</b>
6.1 용어의 정의	32
6.2 단계별 세부 정보	33
<b>제 7 장 경기 절차</b>	<b>43</b>
7.1 일정 변경	43
7.2 경기장 도착	44
7.3 심판	44
7.4 대회용 클라이언트(TR) 및 패치	45
7.5 게임 전 설정	45
7.6 게임 설정	46
7.7 밴/픽 과정	47
<b>제 8 장 게임 규정</b>	<b>48</b>
8.1 용어의 정의	48
8.2 경기 일시 정지	49
8.3 재경기 및 크로노브레이크	50
8.4 크로노브레이크가 허용되는 경우와 사용 절차	52
8.5 재경기 절차	53
8.6 하드웨어 오작동	53
8.7 심판의 재량적 판단	54
8.8 판정승	54

8.9 세트 종료 후 진행 상황	54
8.10 경기 후 진행 사항	54
8.11 이의제기	55
8.12 경기 기권 또는 몰수 결과	55
<b>제 9 장 행동 수칙</b>	<b>55</b>
9.1 대회 행동 수칙	55
9.2 프로답지 못한 행동	57
9.3 제 3 자 대회 및 경기 참가 금지	62
9.4 LCK 공인 에이전트 제도 규정 준수	62
<b>제 10 장 페널티</b>	<b>63</b>
10.1 페널티 대상	63
10.2 페널티 구분	63
10.3 이의제기	64
10.4 공표권	64
<b>제 11 장 리그 사무국 권한</b>	<b>65</b>
11.1 최종 결정권	65
11.2 규정 변경	65
11.3 경기 기록	65
11.4 팀 이름 및 로고	65
11.5 선수 및 코칭스태프의 초상권	65
11.6 리그 공식 일정 참여	65
11.7 팀 중도하차 시 대응	65
<b>제 12 장 규정 외 해석</b>	<b>65</b>
<b>별첨 1. 페널티 인덱스</b>	<b>66</b>
<b>별첨 2. 육성권 제도</b>	<b>72</b>
<b>별첨 3. 지정선수 특별협상제도</b>	<b>78</b>

## 소개 및 목적

리그 오브 레전드 챔피언스 코리아(이하 "**LCK**") 및 리그 오브 레전드 챔피언스 코리아 챌린저스 리그 (이하 "**LCK CL**", LCK 와 총칭하여 "**리그**") 공식 규정집(이하 "**본 규정집**")은 LCK 와 LCK CL 을 주최하는 리그오브레전드챔피언스코리아 유한회사와 리그 오브 레전드 챔피언스 코리아 및 리그 오브 레전드 챔피언스 코리아 챌린저스 리그 사무국(이하 총칭하여 "**리그 사무국**")이 공정, 투명하고 효율적으로 리그를 운영하기 위하여 제정하였다. 본 규정집은 LCK, LCK CL 및 기타 리그 사무국이 공식 승인한 경기에 참가하는 모든 팀, 감독, 코치, 선수, 선수 및 코칭스태프의 에이전트 및 사무국 직원과 기타 팀 관계자에게 적용된다.

본 규정에서 "**팀**"은 LCK 및 LCK CL 에 참가하는 각 팀(단장, 감독, 코치, 선수 등의 집합체)을 의미하되, 맥락에 따라 법률상 권리의무의 주체가 될 수 있는 팀이 소속된 법인(이하 "**게임단**")을 지칭할 수 있다.

본 규정의 효력 발생일(이하 "**시행일**")은 2022 년 12 월 16 일로 한다.

# 제 1 장 선수 자격

LCK 및 LCK CL 에 참가하는 모든 선수는 다음 자격 조건을 모두 충족하여야 한다.

## 1.1 선수 연령

### 1.1.1 LCK 선수 연령

만 17 세 미만의 선수는 어떠한 LCK 경기에도 출전할 수 없다.

### 1.1.2 LCK CL 선수 연령

만 15 세 미만의 선수는 어떠한 LCK CL 경기에도 출전할 수 없다.

## 1.2 선수 체류 자격

모든 선수는 대한민국에서 선수로서 활동하는데 제약이 없는 적법한 체류자격을 보유하고 있어야 한다. 비거주 선수의 경우 통합 로스터 등록 마감일까지 비자 등 체류자격을 증명할 수 있는 리그 사무국의 요청자료를 리그 사무국에 제출해야 한다.

### 1.3 게임 내 자격

모든 선수는 리그 오브 레전드(이하 "LoL") 한국 서버에서 본인 명의로 된 계정을 1 개 이상 보유하여야 한다. 비거주 선수는 로스터 등록 시에 해외 서버의 본인 계정 정보를 제출할 수 있으나, 로스터 등록 후 90 일 이내에 적법한 방법으로 한국 서버에서 본인 명의의 계정 1 개 이상을 생성 및 보유하여야 한다. 단, 미성년 비거주 선수의 경우는 리그 사무국의 별도 안내에 따르기로 한다.

### 1.4 선수 계약

팀과 선수 간의 계약(이하 "선수 계약")에 있어 다음 조건을 충족하는 선수만 LCK 및 LCK CL 에 참가할 수 있다.

#### 1.4.1 선수 최소 연봉

1.4.1.1 각 팀은 통합 로스터에 등록된 선수 중 적어도 5 명의 선수에게 **LCK 선수 최소 연봉인 6,000 만원(세금포함)**을 현금으로 최소 지급해야 하며, 그외 선수에게는 **LCK CL 선수 최소 연봉인 2,000 만원(세금포함)**을 현금으로 최소 지급해야 한다. 본 규정에서 말하는 연봉은 근로기준법의 적용을 받는 연봉이 아니라 팀을 위해 선수로서 활동하는 것에 대한 대가로 팀이 선수에게 1 년 동안 지급하는 총 계약 금액을 의미하고, 선수 계약에서 명시하는 후원금과 동일한 것을 의미한다. 연봉은 팀이 선수에게 매월 지급하는 정기적인 금액만을 포함하고, 상여, 수당, 성과금 등 조건부로 지급하는 추가적인 금액은 포함하지 않는다. 팀은 계약기간 중 매월 선수에게 연봉의 12 분의 1 이상에 해당하는 금액을 최소 지급해야 한다.

1.4.1.2 각 팀은 시즌 중 통합 로스터에 등록된 선수를 LCK 와 LCK CL 리그에 동일 시즌에 출전시킬 수 있으나 LCK 에 출전한 선수와 계약한 연봉이 LCK 선수 최소 연봉에 미치지 못하는 경우, LCK 선수 최소 연봉에서 해당 선수의 연봉을 제한 금액을 36 일(LCK 팀이 한 시즌 출전해야 하는 LCK 정규시즌 총 경기 일수)로 나눈 후 해당 선수가 LCK 엔트리에 포함된 일수를 곱한 금액을 추가로 지급해야 한다.  $([LCK\ 최소\ 연봉 - 선수\ 연봉] / 36\ 일 * LCK\ 엔트리에\ 포함된\ 일수)$  여기서 LCK 엔트리에 포함된 일수에는 LCK 플레이오프 엔트리에 포함된 일수도 포함한다. 팀은 선수와 서면 합의를 통해 별도의 연봉 산정 방식을 정할 수 있으나, 전단의 산정 방식에 따른 금액보다 낮은 금액을 지급할 수 없다.

- 1.4.1.3** LCK 선수 최소 연봉보다 적은 연봉을 받는 선수가 동일 시즌 내 LCK 출전 세트 수가 LCK 팀 당 한 시즌 최소한으로 출전해야 하는 LCK 정규시즌 세트 수(72 세트)의 50% (36 세트) 이상인 경우, 팀과 해당 선수는 50% 이상 출전한 날의 익일을 계약기간 개시일로 정하여 LCK 선수 최소 연봉과 같거나 높은 연봉으로 선수 계약을 다시 체결해야 한다. 이때 당해 연도 이미 지급 받은 연봉과 (해당하는 경우 **본 규정집 1.4.1.2**에 따라 추가로 지급 받은 연봉을 합산하여 적용함) 새로 체결한 선수 계약에 따라 이후 받게 되는 당해 연도 연봉을 합산했을 때 LCK 선수 최소 연봉 이상이라면 전 단의 조건을 충족한 것(LCK 선수 최소 연봉과 같거나 높은 연봉으로 선수 계약을 체결한 것)으로 본다. 또한 이와 별개로 당해 연도 이미 지급 받은 연봉과(해당하는 경우 **본 규정집 1.4.1.2**에 따라 추가로 지급 받은 연봉을 합산하여 적용함) 기존 계약에 따라 이후 받게 되는 연봉을 합산했을 때 이미 LCK 선수 최소 연봉 이상일 경우 전단의 내용(새로운 선수 계약을 체결해야 할 의무)을 적용하지 아니한다. 선수가 출전한 세트 수에는 동일 시즌 플레이오프 경기에 출전 세트 수도 포함되며 **본 규정집 1.4.1.2**와 **1.4.1.3**이 동시 적용되거나 충돌하는 경우에는 **본 규정집 1.4.1.3**을 우선하여 적용한다.
- 1.4.1.4** 육성권 계약(별첨 2.에 정의됨)을 체결한 선수는 해당 육성권 계약에 따른 연봉을 적용하나, **본 규정집 1.4.1.1**(단 LCK 최소 연봉을 지급받는 경우에 한정함), **1.4.1.2**, **1.4.1.3** 중 어느 하나에 해당하고, 이에 따라 팀으로부터 지급받는 연봉이 육성권 계약에 따른 연봉보다 높은 경우, 이를 우선하여 적용한다.

#### 1.4.2 계약 기간

- 1.4.2.1** 선수 계약의 최소 계약 기간은 매년 스프링 스플릿 개막일로부터 글로벌 공식 계약 종료일인 당해 연도 UTC 시간 기준 11 월 세 번째 월요일 23 시 59 분까지(이하 “**글로벌 공식 계약 종료일**”)로 하며, 최대 3 개 시즌(**본 규정집 6.1.6**에서 정의됨)까지 계약 기간을 정할 수 있다. 단, 다음과 같은 조건을 모두 충족하는 선수에 한해 계약 기간을 최대 4 개 시즌까지 정할 수 있다.
- (i) 최근 두 시즌 동안 LCK 혹은 LCK CL에서 활동하였고, 두 시즌 중 적어도 한 시즌은 LCK에서 활동한 선수(‘시즌 동안 활동했다’는 것은 LCK 정규시즌 총 경기 일수를 기준으로 50% 이상 통합 로스터에 등록된 경우를 의미하며, ‘LCK에서 활동했다’는 것은 50% 이상 LCK 엔트리에 포함된 경우를 의미함)
  - (ii) 직전 두 시즌 동안 LCK에 참가하는 것에 결격 사유가 없었던 선수
- 1.4.2.2** **본 규정집 1.4.2.1**에도 불구하고 선수 계약이 스프링 스플릿 개막일 이후에 체결된 경우 해당 계약기간이 계약체결일로부터 “글로벌 공식 계약 종료일”까지 유효한 경우에는 최소 계약 기간을 충족하는 것으로 간주한다. 모든 선수 계약의 종료일은 연도와 관계없이 글로벌 공식 계약 종료일까지 여야 하나 긴급 콜업된 선수나 서브 로스터에 등록된 선수는 예외로 한다. 팀과 선수간 체결한 선수 계약 내 구체적인 시간이 명시되어 있지 않은 경우 글로벌 공식 계약 종료일까지로 간주한다.
- 1.4.2.3** **본 규정집 1.4.2.1** 및 **1.4.2.2**에도 불구하고 **별첨 3. 지정선수 특별협상제도**에 따라 지정선수로 지정된 선수의 경우, 아래와 같은 조건을 모두 충족한 경우에 한해 리그 사무국의 별도 공지에 따라 최대 14 일까지 계약기간이 연장될 수 있다.
- 1.4.2.3.1** 팀과 선수간 체결한 선수 계약 내 **본 규정집 1.4.2.3.2** 따라 계약 기간이 연장될 수 있음이 명시되어 있는 경우

1.4.2.3.2 당해 연도 월즈 종료일로부터 글로벌 공식 계약 종료일까지의 기간이 2 주 미만인 경우

#### 1.4.3 계약 종료일 공시

투명한 선수 이적 절차 수립 및 템퍼링 방지를 위하여 각 팀은 보유한 모든 선수 계약의 종료일을 공개할 의무가 있다. 각 팀은 선수와 선수 계약을 체결한 경우 계약체결일로부터 7 일 이내 리그 사무국에 계약 종료일을 알려야 하며, 리그 사무국은 계약 종료일을 필요에 따라 제 3 자에게 공개할 수 있다.

#### 1.4.4 선수 계약 승인

모든 선수 계약은 리그 사무국의 승인을 받아야 한다. 각 팀은 선수 계약 체결 후 로스터 제출 마감일까지 계약 요약표 및 선수 계약서를 제출해야 하고, 리그 사무국은 제출된 계약 요약표 및 선수 계약서를 검토하여 선수 계약의 승인 여부를 팀에게 통보한다. 이와 별개로 리그 사무국은 리그 운영상 필요하다고 합리적으로 판단되는 경우 시즌 도중 체결되는 선수 계약의 승인을 거부할 수 있다. 리그 사무국의 승인을 받지 못한 선수 계약은 유효한 계약으로 인정되지 않으며 유효한 계약이 없는 선수의 경우 LCK 및 LCK CL 참가가 거부될 수 있다. 단, 리그 사무국의 승인을 받은 선수 계약이라 할지라도 소속 팀에서 제출한 통합 로스터가 **본 규정집 2.3** 로스터 구성 요건을 충족하지 못할 경우, 리그 사무국은 해당 팀의 일부 선수 계약 또는 통합 로스터 자체에 대한 승인을 철회할 수 있다.

#### 1.4.5 표준계약서 작성 및 효력

1.4.5.1 리그 사무국은 선수와 팀 사이의 공정한 계약 체결을 도모하기 위하여 표준계약서를 작성하여 그 사용을 권장하거나 의무화할 수 있다.

1.4.5.2 표준계약서의 사용이 의무화 되는 경우, 의무화 전에 이미 계약이 체결된 경우 등 합리적인 사유가 있는 경우를 제외하고는, 팀은 (i) 리그 사무국의 사전 동의 없이는 표준계약서를 변경하는 등 표준계약서와 다른 계약을 선수와 체결할 수 없고, (ii) 리그 사무국의 사전 동의를 받아 표준계약서와 다른 내용의 계약을 체결하는 경우, 그 내용을 선수가 알기 쉽게 표시하여야 한다.

1.4.5.3 표준계약서와 다른 내용을 담은 계약서의 내용이 법률 또는 본 규정을 위반한다고 합리적으로 판단되는 경우, 리그 사무국은 해당 팀에 대해 해당 계약서의 내용을 시정할 것을 요청할 수 있으며, 팀이 리그 사무국이 제시한 기한 내에 시정하지 않을 경우 리그 사무국은 해당 선수 계약에 대한 승인을 거절 또는 철회하고, 해당 팀에 대해 **별첨 1. 페널티 인덱스**에 따른 제재를 부과할 수 있다.

#### 1.4.6 미성년 선수 계약

1.4.6.1 팀이 미성년 선수와 계약을 체결하는 경우, 미성년 선수의 법정대리인에게 계약의 주요 내용과 계약 진행 및 체결 과정 전반에 관해 충분히 설명하고, 해당 미성년 선수의 법정대리인의 사전 서면동의를 득해야만 한다. 이는 미성년 선수와 체결한 계약의 내용을 변경하는 경우에도 동일하다.

1.4.6.2 팀이 미성년 선수와 계약을 체결하는 경우, 팀은 계약 체결 전에 리그 사무국에 해당 사실을 고지할 책임을 부담한다. 리그 사무국이 계약의 주요 내용과 계약 진행 및 체결 과정 등에 대해 확인하기 위해 계약서 및 관련 정보 등을 요구하는 경우 팀은 이를 리그 사무국에 제공해야 한다.

#### 1.4.7 서면계약



팀은 선수와 서면 계약으로 계약을 체결해야 하며, 해당 선수 계약 내 팀과 선수 사이의 모든 권리와 의무를 명시해야 한다. 리그 사무국의 승인을 받은 선수 계약 내 기재된 권리와 의무 이외의 내용에 대해서는 유효한 것으로 인정되지 않는다.

#### 1.4.8 선수 계약의 준수사항

- 1.4.8.1 선수 계약은 계약이 만료 또는 종료된 선수가 다른 이스포츠 팀, 조직 또는 회사와 계약하는 것을 제한하는 경쟁 금지, 우선거부권 또는 기타 유사한 조항을 포함하여서는 안 된다.
- 1.4.8.2 선수 계약은 한 당사자가 계약의 중대한 위반을 저지르고 상대방으로부터 서면 통지를 받은 후 30 일 이내에 시정하지 않을 경우, 상대방 당사자가 계약을 종료할 수 있는 선택권을 포함해야 한다.
- 1.4.8.3 선수 계약은 선수의 별도 서면 동의 없이 본 규정집 1.4.2 에서 정하는 최대계약기간을 초과하여 계약 기간을 연장하도록 간주하는 자동 갱신 또는 자동 연장 조항이 포함되어서는 안 된다. 단, **별첨 2**에 명시된 육성권 계약을 체결한 선수 또는 **별첨 3**에 따라 지정선수로 지정된 선수의 경우에는 자동 갱신 또는 자동 연장 조항에 대한 리그 사무국의 사전 승인을 득한 경우에 한해 본 규정을 적용하지 아니한다.
- 1.4.8.4 선수 계약은 각 팀의 팀 참가 계약이 리그 사무국에 의해 종료된 경우 또는 글로벌 계약 데이터베이스(Global Contract Database)에서 제외됨으로써 선수가 공식적으로 팀에서 제외되는 경우 해당 선수와의 선수 계약을 즉시 종료할 수 있는 조항을 포함해야 한다.
- 1.4.8.5 선수 계약은 계약 및 계약의 모든 내용을 리그 사무국에 공개할 수 있도록 하는 내용의 기밀 유지에 대한 예외 조항을 포함해야 한다.
- 1.4.8.6 선수 계약은 어떠한 경우에도 선수에게 매년 지급하는 구체적인 연봉을 명시하여 체결해야 하며, 구체적인 연봉을 명시하지 못하는 특별한 사정이 있는 경우라도 선수에게 지급하는 매년 최소 연봉을 기재해야만 한다. 가령 선수와 3 개 시즌의 계약을 체결하는 경우 각 시즌에 지급할 최소 연봉을 모두 명시하여 체결해야 한다.

#### 1.4.9 중복 계약의 금지

- 1.4.9.1 선수는 리그 사무국이 서면으로 동의하지 않는 한 전 세계적으로 한 팀과 계약을 체결할 수 있으며 계약을 맺은 팀을 위해서만 경기에 참가할 수 있다. 명확히 하기 위해 부연하면 선수는 동시에 둘 이상의 팀을 위해 경기에 참가할 수 없으며 둘 이상의 팀 명단에 등록될 수 없다. 선수가 다른 지역의 팀과 계약을 체결한 경우 해당 선수는 즉시 해당 사실을 리그 사무국에 통지해야 한다.
- 1.4.9.2 선수가 공식적으로 어느 팀과 선수 계약을 체결했는지 확인할 수 있도록 각 팀은 리그 사무국에 모든 선수에 대한 선수 계약을 제출해야 한다.

#### 1.4.10 계약 기간 종료 이전 선수 은퇴

- 1.4.10.1 선수 계약의 계약 기간이 종료하지 않은 상황에서 선수가 은퇴를 희망하는 경우, 팀은 리그 사무국에게 (i) 해당 선수가 은퇴를 희망한다는 사실과 구체적인 사유 및 (ii) 팀과 선수간의 잔여 계약 기간을 기재한 양식을 작성하여 팀과 선수 모두 날인한 뒤 제출해야 한다.

1.4.10.2 리그 사무국은 선수 계약이 은퇴로 인해 해지되지 않았다면 남아있었을 계약 기간 동안 해당 선수를 글로벌 계약 데이터베이스에 은퇴 선수로 등록하여 계속 유지한다.

1.4.10.3 선수가 은퇴선수로서 글로벌 계약 데이터베이스에 등록되어 있는 기간 내 LCK 및 LCK CL 을 포함한 국내/외 LoL 이스포츠 선수로 복귀하는 경우, 해당 선수가 은퇴를 할 당시 속했던 팀(이하 "원 소속 팀")이 은퇴 선수에 대한 권한을 가진다. 명확하게 하기 위해 부연하면 은퇴 선수가 은퇴하지 않았다면 남아 있었을 계약 기간이 종료되기 전에 프로 선수로 복귀하는 경우 "원 소속팀"은 선수와 기존 선수 계약을 해지하고, 선수 계약을 다시 체결하거나, 선수를 트레이드하거나, 기존 선수 계약을 해지함으로써 계약을 종료하거나, 선수 계약이 아직 유효한 경우 기존 선수 계약을 유지함으로써 잔여 계약 기간 동안 선수 계약을 유지할 수 있다. 해당 팀은 선수와 관련된 위 조치 중 하나를 취하고, 그 결정에 따라 리그 사무국에서 요청하는 서류를 제출한 뒤 이에 대한 승인을 득해야 한다. 단, 원 소속 팀은 해당 선수가 명시적으로 LCK 및 LCK CL 을 포함한 국내/외 LoL 이스포츠 선수로서 복귀하기 전까지는 해당 선수에 대한 상기 권한을 다른 팀과 트레이드하거나 다른 팀에게 판매 등 양도할 권한을 보유하지 아니하고, 오로지 리그 사무국에 해당 권한 포기의 의사표시를 할 수 있는 권한만 보유하며 원 소속 팀외 다른 팀은 원 소속 팀이 해당 권한 포기의 의사표시를 리그 사무국에 전달하고, 리그 사무국이 이를 수용하기 전까지는 해당 선수를 영입할 수 없다.

## 1.5 육성권

1.5.1 팀은 **별첨 2. 육성권**에 따라 선수와 육성권 계약을 체결할 수 있다. 육성권에 대한 세부 내용 및 절차는 **별첨 2. 육성권**에 명시된 바에 따른다.

## 1.6 리그 사무국 참가 금지

라이엇게임즈코리아 유한회사 및 리그 사무국의 임직원은 선수 및 선수의 에이전트로서 LCK 및 LCK CL 에 참가할 수 없다.

## 1.7 여권 소지 의무

모든 선수는 정규시즌 통합 로스터에 등록된 시점부터 60 일 이내에 차년도 말일까지 유효한 여권을 소지해야 한다.

## 1.8 선수 심사

리그 사무국은 모든 선수에 대해 다음 각 항목을 심사한다. 심사 결과 리그 사무국의 합리적인 판단에 따라 LCK 및 LCK CL 에 참가가 부적합하다고 인정되는 선수에 한해 리그 사무국은 LCK 및 LCK CL 참가를 거부할 수 있다.

- 1.8.1 선수 자격 요건 충족 여부
- 1.8.2 게임 내 불건전 행위 기록
- 1.8.3 게임 외 불건전 행위 기록

# 제 2 장 팀 및 로스터

## 2.1 소유권 제한

2.1.1 리그 경기의 공정성을 유지하기 위해 게임단, 게임단주, 리그 사무국과의 팀 참가계약에 정한 바에 따라 게임단, 게임단주, 단장, 선수 및 코칭 스태프 등으로 하여금 리그 사무국의

사전 서면 승인 없이 팀을 제외한 다른 프로 LoL 이스포츠 팀의 전부 또는 일부를 직·간접적으로 소유 또는 지배할 수 없고, 해당 팀의 임직원, 대리인, 고문 등으로 참여하는 등 여하한 방법으로 직·간접적인 이해관계를 가지지 않아야 한다. 만약 이를 위반하는 경우 위반한 자는 리그 사무국으로부터 **별첨 1. 페널티 인덱스**에 따라 페널티를 받을 수 있고, 지체없이 위반사항을 해소하기 위한 조치를 취해야 한다.

- 2.1.2** 팀 소유권 및 네이밍 스폰서 변경은 LCK 및 LCK CL의 각 스플릿 종료일 이후(단 MSI 및 월드 챔피언십 등 국제 경기에 대해서는 해당 대회가 진행 중이지 않을 경우)에만 리그 사무국으로부터 승인 받을 수 있다.

## **2.2 스폰서십**

팀은 LCK 및 LCK CL 참가를 위해 리그 사무국과 체결한 팀 참가계약의 규정을 준수하는 범위에서 자율적으로 스폰서십을 유치할 수 있다.

## **2.3 로스터 구성**

- 2.3.1** 팀은 LCK 및 LCK CL 참가 기간 동안 다음과 같은 단장, 감독, 코치, 전력분석관 및 선수 명단(이하 "통합 로스터"라 하고, 감독 및 코치를 총칭하여 "코칭스태프"라 한다)을 **본 규정집 2.4**에서 정한 기한 내 리그 사무국에 제출해야 하고, 아래 구성 요건을 항상 충족해야 한다. 명확하게 하기 위해 부연하면 "통합 로스터"는 LCK 및 LCK CL에 참가하는 단장, 코칭스태프, 전력분석관과 선수 명단을 통합한 전체 로스터를 의미한다. 통합 로스터에 포함된 선수 중 6인 이상은 **본 규정집 1.1.1**에 명시된 LCK 선수 연령을 충족해야 하며, 5인 이상은 **본 규정집 1.4.1.1**에 명시된 LCK 선수 최소 연봉을 충족해야 한다. 리그 사무국은 해당 충족 요건을 만족하지 못한 경우 팀이 제출한 통합로스터에 대한 승인을 거부할 수 있고, 이미 승인된 통합 로스터의 경우에는 승인을 철회할 수 있다.

**2.3.1.1** 단장 1명

**2.3.1.2** 감독 최소 1명, 최대 2명

**2.3.1.3** 코치 최소 2명, 최대 7명

**2.3.1.4** 선수 최소 11명, 최대 20명

**2.3.1.5** 전력분석관 최소 0명, 최대 1명

- 2.3.2** 팀은 통합 로스터에 각 코칭스태프의 소속(LCK 혹은 LCK CL)을 구분해야 하며 구성 요건을 다음과 같이 충족해야 한다. 단 단장, 선수 그리고 전력분석관은 LCK 및 LCK CL 소속을 구분하지 않아도 되며 코칭스태프의 소속은 언제든지 변경할 수 있다. 팀은 어떠한 경우에도 하기 구성 요건을 충족해야 하며, 변경될 경우 즉시 리그 사무국에 통지해야 한다. 경기가 있는 날의 경우 해당 일 1경기 시작 시간 기준 1시간 20분 전까지 알린 경우에만 해당 경기 일부부터 변경 사항이 적용되며, 그 외에는 다음 날부터 변경 사항이 적용된다. 단, 코칭스태프 및 팀 관계자의 고의 또는 과실이 아닌 불가항력적인 사유로 인해 변경이 필요한 경우는 리그 사무국의 승인 하에 즉시 적용이 가능할 수 있다.

### **2.3.2.1 LCK 코칭스태프 구성 요건**

**2.3.2.1.1** 감독 1명

**2.3.2.1.2** 코치 최소 1명, 최대 3명

### **2.3.2.2 LCK CL 코칭스태프 구성 요건**

**2.3.2.2.1** 감독 의무 아님

**2.3.2.2.2** 코치 최소 1명, 최대 4명 (단, LCK CL 감독이 별도 있는 경우 최소 0명, 최대 3명)

**2.3.3** 팀은 **본 규정집 2.4** 에서 정한 기한 내 리그 사무국에 각 리그의 플레이오프 로스터(이하 "플레이오프 로스터")를 제출해야 한다. 단 LCK 플레이오프에 진출하지 못한 팀이라도 LCK 대표팀 선발전 등의 사유로 인해 리그 사무국이 필요하다고 판단하는 경우 플레이오프 로스터 제출을 요구할 수 있고, 해당 요구를 받은 팀은 리그 사무국이 별도 안내한 일정에 따라 플레이오프 로스터를 제출해야 한다. 해당 로스터는 **본 규정집 2.3.3.1** 및 **2.3.3.2** 의 구성 요건과 **2.3.3.3** 의 조건을 충족해야 하며 LCK 의 경우 통합 로스터에 등록된 선수 및 코칭스태프로만 구성할 수 있고, LCK CL 의 경우 통합 로스터 및 서브 로스터에 등록된 선수 및 코칭스태프로만 구성할 수 있다. 선수 및 코칭스태프는 LCK 플레이오프 로스터와 LCK CL 플레이오프 로스터에 중복되어 등록될 수 없다. 단장 및 전력분석관을 제외하고, 각 로스터에 등록된 인원만 각 리그의 플레이오프에 참가할 수 있다.

**2.3.3.1 LCK 플레이오프 로스터**

- 2.3.3.1.1 감독 1 명
- 2.3.3.1.2 코치 최소 1 명, 최대 3 명
- 2.3.3.1.3 선수 최소 5 명, 최대 10 명

**2.3.3.2 LCK CL 플레이오프 로스터**

- 2.3.3.2.1 감독 의무 아님
- 2.3.3.2.2 코치 최소 1 명, 최대 4 명 (감독이 별도 있는 경우 최소 0 명, 최대 3 명)
- 2.3.3.2.3 선수 최소 5 명, 최대 10 명 (서브 로스터 등록 선수를 포함할 수 있으나 최소 인원은 서브 로스터 인원과 별개로 충족해야 함)

**2.3.3.3 LCK CL 플레이오프 로스터에 아래와 같은 선수는 포함될 수 없다**

- 2.3.3.3.1 LCK CL 출전 이력이 없는 선수 (단, LCK 및 LCK CL 출전 이력이 둘 다 없는 선수의 경우 LCK CL 플레이오프 로스터에 포함할 수 있음)
- 2.3.3.3.2 각 팀이 출전한 해당 스플릿 LCK 정규 시즌 평균 세트 수(45 세트)의 50%를 초과하여 LCK 에 23 세트 이상 출전한 선수

**2.3.4** 팀은 통합 로스터 외에 LCK CL 에만 참여할 수 있는 선수들로 구성된 "LCK CL 서브 로스터(이하 "서브 로스터")"를 **본 규정집 2.4** 에서 정한 기한 내 리그 사무국에 제출할 수 있다. 팀은 서브 로스터의 구성 요건을 충족해야 하고, 아래 명시된 등록 선수 자격 및 연봉 지급 방식을 준수한 선수만 서브 로스터에 등록할 수 있다.

**2.3.4.1 서브 로스터 구성 요건**

- 2.3.4.1.1 선수 최소 0 명, 최대 5 명 (단 통합 로스터 선수와 서브 로스터 선수 인원의 합이 통합 로스터 선수 구성 요건인 최대 인원인 20 명을 초과할 수 없고, 통합 로스터에 등록되어야 하는 최소 인원인 11 명은 서브 로스터 선수 인원과 별개로 늘 충족해야 한다.)

**2.3.4.2 서브 로스터 등록 선수 자격**

- 2.3.4.2.1 본 규정집에 명시된 LCK CL 선수 자격에 부합해야 한다.
- 2.3.4.2.2 서브 로스터 등록 당시 해당 팀 산하에 있는 아카데미팀 소속 선수여야 한다.
- 2.3.4.2.3 서브 로스터 등록일 기준 직전 1 년 내 LCK AS(LCK 아카데미 시리즈)에 출전한 경험이 있어야 한다.

### 2.3.4.3 서브 로스터 등록 선수 연봉 지급 방식

2.3.4.3.1 해당 선수가 등록된 차수의 서브 로스터 유효기간(본 규정집 2.4.5 에 명시)에 따라 LCK CL 선수 최소 연봉에서 해당 선수가 아카데미 팀에서 받는 연봉을 제한 금액을 등록된 서브 로스터의 유효기간 일수만큼 일할 계산하여 지급해야 한다.  $([LCK CL 선수 최소 연봉 - 해당 선수가 아카데미팀에서 받는 연봉] / 12 개월 / 26 일 * 등록된 서브 로스터의 유효기간 일수)$  팀은 해당 선수가 서브 로스터의 유효기간 도중 말소되더라도 제출된 해당 차수의 서브 로스터 유효기간 동안은 LCK CL 선수 최소 연봉을 보장해야 한다. 팀은 선수와 서면 합의를 통해 별도의 연봉 산정 방식을 정할 수 있으나, 전단의 산정 방식에 따른 금액보다 낮은 금액을 지급할 수 없다.

2.3.4.3.2 해당 선수가 당해 시즌의 50% 이상(네 번의 차수 이상) 서브 로스터에 등록된 경우 팀과 해당 선수는 50% 이상 서브 로스터에 등록된 날의 익일을 계약기간 개시일로 정하여 LCK CL 선수 최소 연봉과 같거나 높은 연봉으로 선수 계약을 다시 체결해야 한다. 이때 당해 연도 이미 지급 받은 연봉과(해당하는 경우 본 규정집 2.3.4.3.1 에 따라 추가로 지급 받은 연봉을 합산하여 적용함) 새로 체결한 선수 계약에 따라 이후 받게 되는 당해 연도 연봉을 합산했을 때 LCK CL 선수 최소 연봉 이상이라면 전단의 조건을 충족한 것(LCK CL 선수 최소 연봉과 같거나 높은 연봉으로 선수 계약을 체결한 것)으로 본다. 또한 이와 별개로 당해 시즌의 50% 이상 서브 로스터에 등록되기 전 당해 연도 내 이미 지급 받은 연봉과 기존 계약에 따라 이후 받게 되는 연봉(해당하는 경우 본 규정집 2.3.4.3.1 에 따라 추가로 지급 받은 연봉을 합산하여 적용함)을 합산했을 때 이미 LCK CL 선수 최소 연봉 이상일 경우 전단의 내용(새로운 선수 계약을 체결해야 할 의무)을 적용하지 아니한다.

- 2.3.5 팀은 통합 로스터, 플레이오프 로스터, 서브 로스터(필수 아님)로 구성된 로스터(이하 "로스터")를 본 규정집 2.4 에서 정한 기한 내 리그 사무국에 각 제출해야 하고, 각 리그 참가기간 동안 본 규정집 2.3 에 명시된 조건을 항시 충족해야 한다.
- 2.3.6 누구든 본 규정집 2.3.1, 2.3.2.1 과 2.3.2.2 에 명시된 역할 중 둘 이상을 동시에 겸임할 수 없으며 선수 역시 통합 로스터와 서브 로스터에 동시에 등록될 수 없다.
- 2.3.7 임시 비자 발급, 출장정지 또는 응급 의료 상황 등과 같이 리그 사무국이 인정할만한 특별한 사정이 있는 경우에 한해 본 규정집 내 명시된 로스터 구성 요건의 일부 또는 전부가 일시적으로 면제될 수 있다.
- 2.3.8 각 팀은 통합 로스터 및 서브 로스터에 등록된 선수 중 1 명을 지정하여 LCK AS 규정집에 명시된 참가 제한의 일부 항목을 적용 받지 않고, 예외적으로 LCK AS 에 출전 시킬 수 있다. (상세 내용은 LCK AS 규정집에서 확인할 수 있음) 단, 지정된 해당 선수는 LCK 경기는 출전하지 못한다. 해당 선수 지정은 통합 로스터 제출 시에 함께 제출하며 변동을 원할 경우 리그 사무국의 승인을 받아야 한다.

## 2.4 로스터 제출

- 2.4.1 각 팀은 로스터를 아래에 명시된 기한 내에 리그 사무국에 제출해야 한다. 이 때 본 규정집 제 3 장에 의거하여 영입된 선수만 로스터에 등록할 수 있다. 통합 로스터에 포함된 선수는

언제든지 LCK 및 LCK CL 엔트리에 포함될 수 있으며, **본 규정집 5.2**에 따라 LCK 및 LCK CL로 소속이 구분된 코칭스태프만 해당 리그의 경기 구역 및 코치박스에 출입이 가능하다. 단장 및 전력 분석관의 경우 LCK 및 LCK CL 소속과 관계 없이 LCK와 LCK CL 코치박스에 출입이 가능하다. 팀은 로스터 제출 시 리그 사무국이 요청하는 정보 등(성명, 생년월일, 포지션, LoL 계정명 및 소환사명을 포함)을 제공하여야 한다.

#### 2.4.2 스프링 스플릿 통합 로스터 제출 일정

2.4.2.1 LCK 스프링 1라운드 시작일로부터 20일전 (1차)

2.4.2.2 LCK 스프링 2라운드 시작일로부터 10일전 (2차)

#### 2.4.3 서머 스플릿 통합 로스터 제출 일정

2.4.3.1 LCK 서머 1라운드 시작일로부터 20일전 (1차)

2.4.3.2 LCK 서머 2라운드 시작일로부터 10일전 (2차)

#### 2.4.4 각 스플릿 별 플레이오프 로스터 제출 일정 및 유효기간

##### 2.4.4.1 제출 일정 및 유효기간

2.4.4.1.1 LCK 플레이오프 시작일 기준으로 직전 주 일요일 오후 11시까지 제출해야 한다. 단, 일요일 LCK 경기가 오후 10시 이후 종료된 경우에 한해서는 해당 경기 참가 팀은 경기 종료 후 1시간 내 제출 가능하다. (플레이오프 로스터 유효기간 : 제출일(일요일) 다음 날부터 스프링 스플릿의 경우 결승전까지, 서머 스플릿의 경우 선발전 종료 시까지로 하며 자정이 넘어가 일자가 바뀌더라도 상기 사정으로 인한 지연 제출에 대해서는 전일(일요일) 제출한 것으로 간주함)

2.4.4.2 **본 규정집 2.4.4.1.1**의 플레이오프 로스터 유효기간이란 제출된 플레이오프 로스터의 유효한 기간을 의미하며 해당 기간 내 로스터 변경은 불가하다.

2.4.4.3 로스터 제출 일정은 대회 일정 변동 및 기타 사유로 인해 변동될 수 있으며 이 경우 리그 사무국에서 각 팀에게 별도 공지한다.

#### 2.4.5 각 스플릿 별 서브 로스터 제출 일정 및 유효기간

2.4.5.1 1차 : **2.4.2.1** 및 **2.4.3.1**에 명시된 통합 로스터 1차 제출 일정과 동일 (유효기간 : LCK CL 기준 1라운드 시작일로부터 종료일까지)

2.4.5.2 2차 : LCK CL 기준 3주차 시작일로부터 7일전 (유효기간 : LCK CL 기준 3주차 시작일로부터 5주차 종료일까지)

2.4.5.3 3차 : LCK CL 기준 6주차 시작일로부터 7일전 (유효기간 : LCK CL 기준 6주차 시작일로부터 7주차 종료일까지)

2.4.5.4 4차 : LCK CL 기준 8주차 시작일로부터 7일전 (유효기간 : LCK CL 기준 8주차 시작일로부터 마지막 주차 종료일까지)

2.4.6 통합 로스터 제출 시에만 신규 선수, 단장, 코칭스태프 및 전력분석관 등록이 가능하다. 명확히 하자면, 신규 선수, 단장, 코칭스태프 및 전력분석관이란 기존 통합 로스터에 존재하지 않았던 새로운 선수, 단장, 코칭스태프 및 전력분석관을 의미한다.

2.4.7 **본 규정집 2.4.6**에도 불구하고 예외적으로 서브 로스터 제출 시에도 신규 선수 등록이 가능하나 **본 규정집 2.3.4**에 명시된 구성 요건, 자격 및 연봉 지급 방식을 충족해야 한다. 서브 로스터에 등록된 선수는 LCK CL 리그에만 출전할 수 있으며 LCK 리그는 출전할 수 없다. **본 규정집 2.4.2.2** 및 **2.4.3.2**에 명시된 통합 로스터 2차 제출 일정에 등록된 신규

선수 및 코칭스태프는 LCK 1 라운드 및 LCK CL 1 라운드 참가 및 출전이 불가능하며 LCK 2 라운드 및 LCK CL 2 라운드부터 참가 및 출전이 가능하다.

- 2.4.8** 통합 로스터 및 서브 로스터에 등록된 모든 선수 및 코칭스태프는 글로벌 계약 데이터베이스에 등록되고, 등록된 명단 중 변경이 필요한 경우 리그 사무국에 의해 글로벌 계약 데이터베이스가 업데이트 될 수 있다. 글로벌 계약 데이터베이스의 명단은 최신 명단으로 간주되며 팀은 상시 확인할 책임이 있고, 현재 명단이 정확하게 반영되어 있지 않은 경우 리그 사무국에게 고지할 책임이 있다.

## **2.5 로스터 변경**

- 2.5.1** 로스터 제출 이후에는 라운드 도중 로스터 상의 선수, 단장, 코칭스태프 및 전력분석관 추가 및 변경(이하 "로스터 변경")이 금지된다. 단, 라운드 도중 트레이드를 통해 리그 사무국의 승인에 따라 영입한 선수는 즉시 로스터 변경이 가능하다. 또한 라운드 도중 선수, 코칭스태프 및 전력분석관을 로스터에서 제외하는 것은 허용되나, 어떠한 경우에도 **본 규정집 2.3** 로스터 구성 요건을 충족해야 한다.

### **2.5.2 긴급 콜업**

#### **2.5.2.1 정규시즌 중 긴급 콜업**

**2.5.2.1.1** 선수, 코칭스태프 및 팀 관계자의 고의 또는 과실이 아닌 불가항력적인 사유로 인해 통합 로스터에 포함된 선수가 경기에 출전할 수 없는 경우, 리그 사무국의 사전 승인 하에 해당 팀 산하에 있는 아카데미 팀에서 대체 선수를 선정할 수 있으며 이를 "정규시즌 긴급 콜업"이라고 한다. 대체 선수는 1 년 내 LCK AS(LCK 아카데미 시리즈)에 출전한 경험이 있는 선수여야 하며, LCK CL 선수의 출전 자격을 모두 갖춰야 한다. 단, 정규시즌 중 긴급 콜업 된 대체 선수는 LCK 경기에는 출전할 수 없고, LCK CL 경기만 출전 가능하다.

**2.5.2.1.2** **본 규정집 2.5.2.1.1** 에도 불구하고 경기 출전이 불가한 선수와 동일 포지션의 선수가 통합 로스터 및 서브로스터에 2 인 이상 있으며 그 중 1 명 이상이 LCK 선수 자격을 충족하는 경우 정규시즌 중 긴급 콜업이 불가하다. 또한 정규시즌 중 긴급 콜업된 선수는 긴급 콜업된 일자를 기준으로 첫 경기의 첫 세트에 반드시 출전해야 한다.

**2.5.2.1.3** 선수가 계약해지 등(단, 불가항력적인 사유로 인한 계약해지 등의 경우, 불가항력적인 사유로 인한 긴급 콜업 규정을 적용한다)의 사유로 로스터에서 제외되어 **본 규정집 2.3** 로스터 구성 요건을 충족하지 못한 경우 팀은 긴급 콜업을 요청할 수 있으나 리그 사무국의 승인이 필요하며 **별첨 1. 페널티 인덱스**에 따른 페널티가 부과될 수 있다.

**2.5.2.1.4** 정규시즌 긴급 콜업 된 선수는 경기 시작 시간 30 분 전까지 경기장에 도착해야 출전이 가능하며 경기 도중 긴급 콜업은 불가하다. 팀이 엔트리 제출 이후 긴급 콜업으로 엔트리를 변경할 경우에는 **별첨 1. 페널티 인덱스**에 따른 페널티가 부과될 수 있다.

**2.5.2.1.5** 정규시즌 긴급 콜업으로 인해 변경된 통합 로스터는 불가항력적인 사유로 인해 출전하지 못한 선수 및 코칭스태프가 출전이 가능해지기 전까지 유효하며 변경이 불가하다. 명확하게 하기 위해 부연하면 불가항력적인 사유로 인해 출전하지 못한 선수가 복귀할 경우에는 기존 긴급 콜업된 선수는 긴급 콜업 이후 포함되어 있던 로스터에서 제외된다. 단

불가항력적인 사유로 인해 출전하지 못한 선수는 기존 정상적인 로스터 등록자로 간주한다.

- 2.5.2.1.6 아카데미팀에서 정규시즌 긴급 콜업된 선수에게는 아래 명시된 산정방식에 따라 연봉을 지급해야 한다. [(LCK CL 리그 최저 연봉 - 해당 선수가 아카데미팀에서 받는 연봉) / 36 일 \* LCK CL 출전 일수] 팀은 선수와 서면 합의를 통해 별도의 연봉 산정 방식을 정할 수 있으나, 전단의 산정 방식에 따른 금액보다 낮은 금액을 지급할 수 없다.

## 2.5.2.2 플레이오프 중 긴급 콜업

- 2.5.2.2.1 선수, 코칭스태프 및 팀 관계자의 고의 또는 과실이 아닌 불가항력적인 사유로 인해 플레이오프 로스터에 포함된 선수 및 코칭스태프가 경기에 출전할 수 없는 경우, 리그 사무국의 사전 승인 하에 해당 팀 LCK CL 플레이오프 로스터에 등록된 선수 및 코칭스태프를 LCK 플레이오프 로스터로 이동시키거나 정규시즌 긴급 콜업과 동일한 방식으로 아카데미팀에서 대체 선수를 선정할 수 있으며 이를 “플레이오프 긴급 콜업”이라고 한다. 만약 LCK CL 팀이 플레이오프에 진출하지 못했을 경우 해당 팀의 LCK 플레이오프 로스터에 포함되지 못한 해당 팀 통합 로스터 선수 및 코칭스태프 명단을 LCK CL 플레이오프 로스터로 간주한다.
- 2.5.2.2.2 **본 규정집 2.5.2.2.1** 에도 불구하고 경기 출전이 불가능한 선수와 같은 리그의 플레이오프 로스터에 동일 포지션의 경기 출전이 가능한 다른 선수가 있을 경우에는 긴급 콜업은 불가하다.
- 2.5.2.2.3 선수 및 코칭스태프가 계약해지 등(단, 불가항력적인 사유로 인한 계약해지 등의 경우, 불가항력적인 사유로 인한 긴급 콜업 규정을 적용한다)의 사유로 로스터에서 제외되어 **본 규정집 2.3** 로스터 구성 요건을 충족하지 못한 경우 팀은 긴급 콜업을 요청 할 수 있으나 리그 사무국의 승인이 필요하며 **별첨 1. 페널티 인덱스**에 따른 페널티가 부과될 수 있다.
- 2.5.2.2.4 플레이오프에 긴급 콜업 된 선수 및 코칭스태프는 경기 시작 시간 30 분 전까지 경기장에 도착해야 출전이 가능하며 경기 도중 긴급 콜업은 불가하다. 팀이 엔트리 제출 이후 긴급 콜업으로 엔트리를 변경할 경우에는 **별첨 1. 페널티 인덱스**에 따른 페널티가 부과될 수 있다.
- 2.5.2.2.5 플레이오프 긴급 콜업으로 인해 변경된 플레이오프 로스터는 불가항력적인 사유로 인해 출전하지 못한 선수 및 코칭스태프가 출전이 가능해지기 전까지는 유효하며 변경이 불가하다. 명확하게 하기 위해 부연하면 불가항력적인 사유로 인해 출전하지 못한 선수 및 코칭스태프가 복귀할 경우에는 기존 긴급 콜업된 선수 및 코칭스태프는 긴급 콜업 이후 포함되어 있던 플레이오프 로스터에서 제외되며 기존에 포함되었던 플레이오프 로스터로 복귀한다. 단, 불가항력적인 사유로 인해 출전하지 못한 선수 및 코칭스태프는 기존 정상적인 로스터 등록자로 간주한다.
- 2.5.2.2.6 LCK 로 긴급 콜업된 선수에게는 **본 규정집 1.4.1** 를 적용하고, 코칭스태프에게는 **본 규정집 2.9.7.1** 를 적용하여 해당 규정에 따라 연봉을 산정하여 지급해야 한다. 또한 LCK CL로 긴급 콜업된 선수에게는 **본 규정집 2.5.2.1.6** 과 동일한 산정방식으로 인상된 연봉을 지급해야 한다. 팀은 선수 및 코칭스태프와 서면 합의를 통해 별도의 연봉 산정 방식을 정할 수 있으나, 전단의 산정 방식에 따른 금액보다 낮은 금액을 지급할 수 없다.



## 2.6 엔트리 선수 및 교체

### 2.6.1 정규시즌 엔트리 제출

LCK 엔트리는 통합 로스터에 속한 선수로 구성된 5 명의 LCK 정규시즌 경기 출전 선수 명단을 말한다. 팀은 매 경기 1 세트 LCK 엔트리를 경기 전일(前日) 오후 5 시까지 리그 사무국에 제출해야 한다. LCK CL 엔트리는 통합 로스터 및 서브 로스터에 속한 선수로 구성된 5 명의 LCK CL 정규시즌 출전 선수 명단을 말한다. 각 팀은 매 경기의 LCK CL 엔트리를 경기 전일(前日) 오후 5 시까지 리그 사무국에 제출해야 한다 (**아래 표 참조**). (LCK 엔트리와 LCK CL 엔트리를 총칭하여 “**정규시즌 엔트리**”라고 한다) 한 팀의 LCK 경기와 LCK CL 경기가 같은 날에 진행될 경우에는 한 선수가 LCK 엔트리와 LCK CL 엔트리에 모두 포함될 수 없으며 둘 중 하나의 정규시즌 엔트리에만 포함될 수 있다. 아래 표에 명시된 이외의 요일에 경기가 진행될 경우 리그 사무국은 별도의 제출 기한을 팀에게 전달하기로 하고, 팀은 리그 사무국이 전달한 해당 기한 내 정규시즌 엔트리를 제출해야 한다.

경기 요일	수요일	목요일	금요일	토요일	일요일
LCK 엔트리 제출 기한	화요일 오후 5 시	수요일 오후 5 시	목요일 오후 5 시	금요일 오후 5 시	토요일 오후 5 시
경기 요일	월요일	화요일	목요일	금요일	
LCK CL 엔트리 제출 기한	일요일 오후 5 시	월요일 오후 5 시	수요일 오후 5 시	목요일 오후 5 시	

### 2.6.2 플레이오프 엔트리 제출

LCK 플레이오프 엔트리는 LCK 플레이오프 로스터에 속한 선수로 구성된 5 명의 LCK 플레이오프 경기 출전 선수 명단을 말한다. LCK CL 플레이오프 엔트리는 LCK CL 플레이오프 로스터에 속한 선수로 구성된 5 명의 LCK CL 플레이오프 경기 출전 선수 명단을 말한다. (LCK 플레이오프 엔트리와 LCK CL 플레이오프 엔트리를 총칭하여 “**플레이오프 엔트리**”라고 하며, 플레이오프 엔트리와 정규시즌 엔트리를 총칭하여 “**엔트리**”라고 한다) 플레이오프 엔트리는 리그 사무국이 별도 전달한 기한 내 제출하도록 한다.

**2.6.3** 엔트리는 각 경기 전 1 회 제출할 수 있다. 리그 사무국은 양 팀이 경기장에 모두 도착했음을 확인한 후 엔트리를 공개하기로 한다. 각 정규시즌 라운드 및 플레이오프 첫 경기의 엔트리를 기한 내 제출하지 못한 경우에는 **별첨 1. 페널티 인덱스**에 따라 페널티가 부과될 수 있으며, 이후 경기의 엔트리를 기한 내 제출하지 못한 경우 리그 사무국은 해당 라운드 내 해당 팀이 치른 가장 최근 경기의 마지막 세트 엔트리를 유효한 엔트리로 간주하고, 1 세트 종료 전까지 엔트리 변경을 금지할 수 있다.

**2.6.4** 각 팀은 정규시즌 매 세트 종료 후, LCK의 경우는 통합 로스터에 등록된 선수에 한해, LCK CL의 경우는 통합 로스터 및 서브 로스터에 등록된 선수에 한해 출전 선수를 교체할 수 있다. 또한 각 팀은 플레이오프 매 세트 종료 후, LCK의 경우는 LCK 플레이오프 로스터에 등록된 선수에 한해, LCK CL의 경우는 LCK CL 플레이오프 로스터에 등록된 선수에 한해 출전 선수를 교체할 수 있다. 선수 교체를 희망하는 경우 세트 종료 직후 넥서스가 파괴된 시점을 기준으로 5 분 이내에 다음 세트 엔트리를 심판에게 제출하여야 한다. 허용되는 선수 교체 횟수는 무제한이며, 선수 교체를 통해 엔트리에서 제외된 선수도 다시 엔트리로

투입될 수 있다. 다음 세트 엔트리를 제출하지 않으면 직전 세트 엔트리와 동일한 것으로 간주한다. 단, 교체할 선수는 교체 당시 경기장에 있어야 하며 교체된 선수가 경기장에 부재하여 경기 시간이 지연되는 경우 리그 사무국은 직전 세트 엔트리를 유효한 것으로 간주하며 **별첨 1. 페널티 인덱스**에 따라 별도의 페널티를 부과할 수 있다.

**2.6.5** 선수, 코칭스태프 및 팀 관계자의 고의, 과실이 아닌 불가항력의 사유로 인해 등록된 엔트리로 정상적인 경기 출전이 불가능한 경우, 리그 사무국의 판단에 따라 예외적인 엔트리 변경이 허용될 수 있으나, **별첨 1. 페널티 인덱스**에 따른 페널티가 부과될 수 있다. 단, 엔트리 제출 기한 이후부터 양 팀에 엔트리를 공개하기 전까지 불가항력적인 사유로 인해 엔트리가 변경되어야만 하고, 엔트리에 추가할 선수가 LCK 엔트리의 경우 통합 로스터에, LCK CL 엔트리의 경우 통합 로스터 및 서브로스터에, LCK 플레이오프 엔트리의 경우 LCK 플레이옔� 로스터에, LCK CL 플레이오프 엔트리의 경우 LCK CL 플레이오프 로스터에 사전 등록되어 있던 선수라면 페널티를 부과하지 않을 수 있다.

**2.6.6** 엔트리를 양 팀에 공개한 후 5 명의 선수 중 단 1 명이라도 정상적으로 출전하지 못하는 경우, 해당 세트를 기권패 또는 몰수패 처리한다. 경기 결과는 경기를 이기기 위해 필요한 최소 스코어로 기록된다 (예: 3 전 2 선승제에서는 2-0, 5 전 3 선승제에서는 3-0, 3 전 2 선승제에서 1 경기를 이기고, 이후 세트를 기권패 또는 몰수패 처리된 경우에는 1-2). 기권패 또는 몰수패 처리된 경기에서 다른 통계는 기록되지 않는다.

## **2.7 거주/비거주 선수 보유 의무**

### **2.7.1 거주/비거주 선수의 정의**

**2.7.1.1** 대한민국 국적이나 합법적인 영주권을 보유하는 선수에 한하여 대한민국 거주 선수(이하 "거주 선수")로 인정한다.

**2.7.1.2** 거주 선수 이외의 선수를 비거주 선수로 정의한다.

**2.7.1.3** 선수는 한번에 한 지역의 거주 선수만 될 수 있다. 여러 지역에서 합법적인 영주권을 가진 선수라도 동시에 두 지역의 거주 선수가 될 수 없다. 예를 들어, A 지역의 거주 선수로 등록된 자가 B 지역의 거주 선수가 되고자 하는 경우, 이동하고자 하는 지역(B 지역)의 리그 사무국으로부터 승인을 득하여야 하고, 이 경우 B 지역의 거주 선수가 됨과 동시에 A 지역의 거주 선수가 아니게 된다.

### **2.7.2 최소 거주 선수**

모든 팀은 항시 선발 엔트리의 3 명 이상을 거주 선수로 구성해야 한다. 선발 엔트리의 거주 선수가 3 명 미만일 경우 팀은 해당 경기를 기권패 또는 몰수패한다.

## **2.8 팀 명, 팀 태그 및 선수 소환사명**

팀 명, 팀 태그 및 선수 소환사명에는 허용된 문자만 사용할 수 있으며, 특수문자 등 다른 문자는 사용할 수 없다. 또한 욕설, 비속어 등 미풍양속을 해치거나 정서, 방송심의 등에 근거하여 부적절하다고 판단되는 단어 및 문구 등은 사용할 수 없으며, LoL 에 등장하는 챔피언/캐릭터와 동일하거나 유사한 이름, 기타 다른 제품이나 서비스와 혼동의 여지가 있는 문구도 사용이 금지된다.

모든 팀 명, 팀 태그 및 선수 소환사명은 경기 전 리그 사무국으로부터 승인을 받아야 하며, 스플릿 진행 중에는 변경이 허용되지 않는다. 단, 합리적인 사유가 있는 경우에는 리그 사무국의 승인 하에 이를 변경할 수 있다. 리그 사무국은 언제든지 합리적인 사유가 있는 경우 팀 또는 선수에게 팀 명, 팀 태그 또는 선수 소환사명의 변경을 요청할 수 있다.

### **2.8.1 팀 태그**

각 팀은 소속 선수가 대회용 클라이언트(Tournament Realm; 이하 "TR")에서 사용할 소환사명 앞에 공통적으로 사용할 팀 태그를 지정할 수 있다. 팀 태그는 2~3 개의 글자로 구성되며 대문자 및 아라비아 숫자만 사용할 수 있다

**2.8.1.1** 팀 태그는 전세계적으로 고유해야 하며, 중복되는 팀 태그가 있을 경우 먼저 국내/외 LoL 이스포츠 프로리그에 데뷔한 팀에게 우선권이 주어진다. 명확하게 하기 위해 부연하면 국내/외 LoL 이스포츠 프로리그에 데뷔한 시기가 동일하고, 글로벌 규정 상 한 팀은 프로 레벨(LCK 가 이에 포함된다), 다른 팀은 세미프로 레벨(LCK CL 이 이에 포함된다)에 있을 경우, 프로 레벨에 있는 팀에게 해당 팀 태그에 대한 우선권이 주어진다. 관련 팀들의 데뷔 시기 및 레벨이 동일할 경우, 각 지역 리그 사무국은 글로벌 리그 운영자와 함께 중재안을 찾도록 노력할 것이며, 중재안을 찾지 못할 경우 각 지역 리그 사무국은 해당 팀들에게 각각 새로운 팀 태그를 사용하도록 요구할 수 있다. 해당 팀이 리그 사무국의 요구에 따라 조치하지 않을 경우 해당 조치 시까지 경기에 출전할 수 없다.

**2.8.1.2** 팀 태그는 해당 팀이 마지막으로 프로 혹은 세미프로 리그에 출전한 날로부터 1 년 동안 보호된다. 명확하게 하기위해 부연하면 팀이 마지막 출전일로부터 1 년 동안 프로 혹은 세미프로 리그에 출전하지 않았을 경우 해당 팀 태그는 다른 팀 이 사용할 수 있다. 단, 글로벌 리그 운영자가 특정 팀 태그를 계속해서 보호해야 할 필요가 있다고 판단하는 경우 해당 팀 태그를 영구적으로 보호할 수 있다.

**2.8.1.3** 팀이 팀 태그를 변경하는 경우, 이전 팀 태그에 대한 권리는 즉시 소멸한다.

## **2.8.2 선수 소환사명**

**2.8.2.1** 선수 소환사명은 공백을 포함하여 최소 2자에서 최대 12자까지만 허용되며, 대문자 및 소문자 알파벳, 아라비아 숫자, 밑줄 또는 공백만을 포함할 수 있다. 단 공백은 한 칸을 초과할 수 없으며, 소환사명에는 후원사 이름을 사용할 수 없다. 이를 준수하지 않을 경우 해당 선수는 경기에 출전할 수 없다.

**2.8.2.2** 선수 소환사명은 전세계적으로 고유해야 하며, 중복되는 선수 소환사명이 있을 경우 먼저 국내/외 LoL 이스포츠 프로리그에 데뷔한 선수에게 우선권이 주어진다. 명확하게 하기 위해 부연하면 국내/외 LoL 이스포츠 프로리그에 데뷔한 시기가 동일하고, 글로벌 규정 상 한 선수는 프로 레벨(LCK 가 이에 포함된다), 다른 선수는 세미프로 레벨(LCK CL 이 이에 포함된다)에 있을 경우, 프로 레벨에 있는 선수에게 해당 소환사명에 대한 우선권이 주어진다. 관련 선수들의 데뷔 시기 및 레벨이 동일할 경우, 각 지역 리그 사무국은 글로벌 리그 운영자와 함께 중재안을 찾도록 노력할 것이며, 중재안을 찾지 못할 경우 각 지역 리그 사무국은 해당 선수들에게 각각 새로운 소환사명을 사용하도록 요구할 수 있다. 해당 선수가 리그 사무국의 요구에 따라 조치하지 않을 경우 해당 조치 시까지 경기에 출전할 수 없다.

**2.8.2.3** 선수 소환사명은 해당 선수가 마지막으로 프로 혹은 세미프로 리그에 출전한 날로부터 1 년 동안 보호된다. 명확하게 하기위해 부연하면 선수가 마지막 출전일로부터 1 년 동안 프로 혹은 세미프로 리그에 출전하지 않았을 경우 해당 선수의 소환사명을 다른 선수가 사용할 수 있다. 단, 글로벌 리그 운영자가 특정 선수의 소환사명을 계속해서 보호해야 할 필요가 있다고 판단하는 경우 해당 소환사명을 영구적으로 보호할 수 있다.

**2.8.2.4** 선수가 소환사명을 변경하는 경우, 이전 소환사명에 대한 권리는 즉시 소멸한다.

## 2.9 단장 및 코칭스태프

### 2.9.1 단장

각 팀은 단장 1 명을 유지하고, 보유해야 한다. 단장은 팀의 LCK 및 LCK CL 활동(대회 일정 및 대회 현장 관리, 콘텐츠 참가 및 요청, 주간 회의 참가 등이 포함되며 이에 국한되지 않음)과 관련된 팀의 의무를 관리하고, 이행하도록 할 책임이 있다. 만 19 세 미만의 단장은 로스터에 등록될 수 없다.

### 2.9.2 전력 분석관

각 팀은 최소 0 명에서 최대 1 명의 전력분석관을 통합 로스터에 등록할 수 있다. 단, 팀은 로스터 등록 전까지 전력분석관 본인 명의로 가입된 리그 오브 레전드 한국서버 계정을 제출하여야 하며, 리그 사무국은 합리적인 재량에 따라 LCK 및 LCK CL 에 참여하는 것이 부적절하다고 판단되는 전력분석관에 대해 해당 통합 로스터 등록을 거부하거나, 등록을 취소할 수 있다. 만 19 세 미만의 전력 분석관은 로스터에 등록될 수 없다.

### 2.9.3 코칭스태프

#### 2.9.3.1 LCK 코칭스태프

각 팀은 **본 규정집 2.3.2.1** 에 따라 통합 로스터에 LCK 소속의 코치를 최소 1 명, 최대 3 명 유지하고, 보유해야 하며, 이와 별도로 1 명의 감독을 유지하고, 보유해야 한다. LCK 감독은 LCK 엔트리 제출과 선수 교체에 대한 권리 및 의무가 있다. LCK 감독은 팀이 출전하는 매 LCK 경기에 참석해야 하며, 불가피한 사정으로 인해 참석이 불가능한 경우 해당 팀은 사전 리그 사무국의 승인을 받아 임시 감독을 지정하여 참석시켜야 한다. 리그 사무국은 이를 위반하는 경우 해당 팀에 대해 **별첨 1. 페널티 인덱스**에 따른 페널티를 부과할 수 있다. 만 19 세 미만의 코칭스태프는 로스터에 등록될 수 없다.

#### 2.9.3.2 LCK CL 코칭스태프

각 팀은 **본 규정집 2.3.2.2** 에 따라 통합 로스터에 LCK CL 소속의 코치를 최소 1 명, 최대 4 명 유지하고, 보유해야 하며, 코칭스태프 중 1 명을 감독으로 선임할 수 있고, 이 경우 LCK CL 소속의 코치를 최소 0 명, 최대 3 명으로 유지하고, 보유할 수 있다. LCK CL 코칭스태프는 LCK CL 의 로스터 및 엔트리 제출과 선수 교체에 대한 권리 및 의무가 있다. LCK CL 코칭스태프 중 적어도 1 명은 팀이 출전하는 매 LCK CL 경기에 참석해야 하며, 불가피한 사정으로 인해 참석이 불가능한 경우 해당 팀은 사전 리그 사무국의 승인을 받아 임시 감독 혹은 코치 1 명을 지정하여 참석시켜야 한다. 리그 사무국은 이를 위반하는 경우 해당 팀에 대해 **별첨 1. 페널티 인덱스**에 따른 페널티를 부과할 수 있다. 만 19 세 미만의 코칭스태프는 로스터에 등록될 수 없다.

### 2.9.4 코칭스태프 명단

**2.9.4.1** 팀은 본 규정집에 명시된 각 로스터 제출일까지 선수 명단과 함께 코칭스태프 명단을 제출하여야 한다. 팀은 코칭스태프 명단 제출 시 리그 사무국이 요청하는 정보(성명, 생년월일, 보직, LoL 계정명 및 소환사명을 포함)를 모두 제공하여야 한다.

**2.9.4.2** 질병 및 심신장애, 천재지변, 재난 등 특수한 상황이 발생하여 등록된 코칭스태프가 정상적으로 직무를 이행하기 어려운 경우, 리그 사무국은 코칭스태프 명단의 변경을 허용할 수 있다.

### 2.9.5 코칭스태프의 체류자격

모든 코칭스태프는 대한민국에서 코칭스태프로서 활동하는 데 제약이 없는 적법한 체류자격을 보유하고 있어야 한다. 비거주 코칭스태프의 경우 통합 로스터 등록 마감일까지 비자 등 체류자격을 증명할 수 있는 리그 사무국의 요청자료를 리그 사무국에 제출해야 한다.

### 2.9.6 코칭스태프의 게임 내 자격

모든 코칭스태프는 LoL 한국 서버에서 본인 명의로 된 계정을 1 개 이상 보유하여야 한다. 비거주 코칭스태프는 로스터 등록 시에 해외 서버의 본인 계정 정보를 제출할 수 있으나, 로스터 등록 후 90 일 이내에 적법한 방법으로 한국 서버에서 본인 명의의 계정 1 개 이상을 생성 및 보유하여야 한다.

### 2.9.7 코칭스태프 계약

팀과 코칭스태프 간의 계약(이하 “코칭스태프 계약”)에 있어 다음 조건을 충족한 코칭스태프만 LCK 및 LCK CL 에 참가할 수 있다.

#### 2.9.7.1 코칭스태프 최소 연봉

2.9.7.1.1 팀은 LCK 코칭스태프로 계약 후 통합 로스터 내 LCK 소속으로 포함되었거나 포함될 코칭스태프에게 최소 연봉으로 연 6,000 만원(감독) 또는 연 4,000 만원(코치)(각 세금 포함)을 현금으로 지급해야 하며, LCK CL 코칭스태프로 계약 후 통합 로스터 내 LCK CL 소속으로 포함되었거나 포함될 코칭스태프에게 최소 연봉으로 연 2,000 만원(세금 포함)을 현금으로 지급해야 한다. 본 규정에서 말하는 연봉은 근로기준법의 적용을 받는 연봉이 아니라 팀을 위해 코칭스태프로서 활동하는 것에 대한 대가로 팀이 코칭스태프에게 1 년 동안 지급하는 총 계약 금액을 의미하고, 코칭스태프 계약에서 명시하는 후원금과 동일한 것을 의미한다. 연봉은 팀이 코칭스태프에게 매월 지급하는 정기적인 금액만을 포함하고, 상여, 수당, 성과금 등 조건부로 지급하는 추가적인 금액은 포함하지 않는다. 팀은 계약기간 중 매월 코칭스태프에게 연봉의 12 분의 1 이상에 해당하는 금액을 최소 지급해야 한다.

2.9.7.1.2 각 팀은 시즌 중 통합 로스터에 LCK CL 소속으로 되어 있는 코칭스태프를 동일 시즌 LCK 소속으로 변경할 수 있으나 해당 코칭스태프와 계약한 연봉이 본 규정집 2.9.7.1.1 에 명시된 LCK 코칭스태프 최소 연봉에 미치지 못하는 경우 LCK 코칭스태프 최소 연봉에서 해당 코칭스태프의 연봉을 제한 금액을 36 일(LCK 팀이 한 시즌 출전해야 하는 LCK 정규시즌 총 경기 일수)로 나눈 후 해당 코칭스태프가 LCK 소속으로 통합 로스터에 포함되어 참여한 경기 일수를 곱한 금액을 추가로 지급해야 한다. 
$$[(LCK \text{ 코칭스태프 최소 연봉} - \text{코칭스태프 연봉}) / 36 \text{ 일} * \text{통합 로스터 내 LCK 소속으로 참여한 경기 일수}]$$
 여기서 통합 로스터 내 LCK 소속으로 참여한 경기 일수는 플레이오프 경기 일수도 포함한다. 팀은 코칭스태프와 서면 합의를 통해 별도의 연봉 산정 방식을 정할 수 있으나, 전단의 산정 방식에 따른 금액보다 낮은 금액을 지급할 수 없다.

#### 2.9.7.2 계약기간

2.9.7.2.1 코칭스태프의 최소 계약 기간은 매년 스플릿 개막일로부터 글로벌 공식 계약 종료일까지로 하며, 최대 3 개 시즌까지 계약기간을 정할 수 있다. 단,

다음과 같은 조건을 모두 충족하는 코칭스태프에 한해 계약 기간을 최대 4개 시즌까지 정할 수 있다.

(i) 최근 두 시즌 동안 LCK 혹은 LCK CL 에서 활동하였고, 두 시즌 중 적어도 한 시즌은 LCK 에서 활동한 코칭스태프('시즌 동안 활동했다'는 것은 LCK 정규시즌 총 경기 일수를 기준으로 50% 이상 통합 로스터에 등록된 경우를 의미하며, 'LCK 에서 활동했다'는 것은 50% 이상 통합로스터 상 LCK 소속으로 등록된 경우를 의미함)

(ii) 직전 두 시즌 동안 LCK 에 참가하는 것에 결격 사유가 없었던 코칭스태프

#### 2.9.7.2.2

2.9.7.2.3 **본 규정집 2.9.7.2.1** 에도 불구하고 코칭스태프 계약이 스프링 스플릿 개막일 이후에 체결된 경우 해당 계약기간이 계약체결일로부터 당해 글로벌 공식 계약 종료일까지 유효한 경우에는 최소 계약기간을 충족하는 것으로 간주한다. 모든 코칭스태프 계약의 종료일은 연도와 관계없이 글로벌 공식 계약 종료일까지여야 한다. 코칭스태프 계약 내 구체적인 시간이 명시되어 있지 않은 경우 글로벌 공식 계약 종료일까지로 간주한다.

#### 2.9.7.3 계약 종료일 공시

투명한 코칭스태프 이적 절차 수립 및 템퍼링 방지를 위하여 각 팀은 보유한 모든 코칭스태프 계약의 종료일을 공개할 의무가 있다. 각 팀은 코칭스태프와 계약을 체결한 경우 계약체결일로부터 7일 이내 리그 사무국에 계약 종료일을 알려야 하며, 리그 사무국은 계약 종료일을 필요에 따라 제 3자에게 공개할 수 있다.

#### 2.9.7.4 코칭스태프 계약 승인

모든 코칭스태프 계약은 리그 사무국의 승인을 받아야 한다. 각 팀은 코칭스태프와 계약 체결 후 통합 로스터 제출 마감일까지 코칭스태프와 체결한 계약서를 제출해야 하고, 리그 사무국은 제출된 코칭스태프 계약서를 검토하여 코칭스태프 계약의 승인 여부를 팀에게 통보한다. 이와 별개로 리그 사무국은 리그 운영상 필요하다고 합리적으로 판단되는 경우 시즌 도중 체결되는 코칭스태프 계약의 승인을 거부할 수 있다. 리그 사무국의 승인을 받지 못한 코칭스태프 계약은 유효한 계약으로 인정되지 않으며 유효한 계약이 없는 코칭스태프의 경우 LCK 및 LCK CL 참가가 거부될 수 있다. 단, 리그 사무국의 승인을 받은 코칭스태프 계약이라 할지라도 소속 팀에서 제출한 통합 로스터가 **본 규정집 2.3** 로스터 구성 요건을 충족하지 못할 경우, 리그 사무국은 해당 팀의 일부 코칭스태프 계약 또는 통합 로스터 자체에 대한 승인을 철회할 수 있다. 팀은 리그 사무국에 의하여 코칭스태프 계약이 승인되기 전에 영입사실을 발표하여서는 아니 된다.

#### 2.9.7.5 표준계약서 작성 및 효력

2.9.7.5.1 리그 사무국은 코칭스태프와 팀 사이의 공정한 계약 체결을 도모하기 위하여 표준계약서를 작성하여 그 사용을 권장하거나 의무화할 수 있다.

2.9.7.5.2 표준계약서의 사용이 의무화 되는 경우, 의무화 전에 이미 계약이 체결된 경우 등 합리적인 사유가 있는 경우를 제외하고는, 팀은 (i) 리그 사무국의 사전 동의 없이는 표준계약서를 변경하는 등 표준계약서와 다른 계약을

코칭스태프와 체결할 수 없고, (ii) 리그 사무국의 사전 동의를 받아 표준계약서와 다른 내용의 계약을 체결하는 경우, 그 내용을 코칭스태프가 알기 쉽게 표시하여야 한다.

- 2.9.7.5.3 표준계약서와 다른 내용을 담은 계약서의 내용이 법률 또는 본 규정을 위반한다고 합리적으로 판단되는 경우, 리그 사무국은 해당 팀에 대해 해당 계약서의 내용을 시정할 것을 요청할 수 있으며, 팀이 리그 사무국이 제시한 기한 내에 시정하지 않을 경우 리그 사무국은 해당 코칭스태프 계약에 대한 승인을 거절 또는 철회하고, 팀에 대해 **벌칙 1. 페널티 인덱스**에 따른 제재를 부과할 수 있다.

#### 2.9.7.6 서면계약

팀은 코칭스태프와 서면으로 계약을 체결해야 하며, 해당 코칭스태프 계약 내 팀과 코칭스태프 사이의 모든 권리와 의무를 명시해야 한다. 리그 사무국의 승인을 받은 코칭스태프 계약 내 기재된 권리와 의무 이외의 내용에 대해서는 유효한 것으로 인정되지 않는다.

#### 2.9.7.7 코칭스태프 계약의 준수사항

- 2.9.7.7.1 코칭스태프 계약은 계약이 만료 또는 종료된 코칭스태프가 다른 이스포츠 팀, 조직 또는 회사와 계약하는 것을 제한하는 경쟁 금지, 우선거부권 또는 기타 유사한 조항을 포함하여서는 안 된다.
- 2.9.7.7.2 코칭스태프 계약은 한 당사자가 계약의 중대한 위반을 저지르고 상대방으로부터 서면 통지를 받은 후 30 일 이내에 시정하지 않을 경우, 상대방 당사자가 계약을 종료할 수 있는 선택권을 포함해야 한다.
- 2.9.7.7.3 코칭스태프 계약은 코칭스태프의 명시적인 서면 승인 없이 계약 기간을 연장하여 자동으로 갱신된 것으로 간주하는 자동 갱신 또는 자동 연장 조항이 포함되어서는 안 된다.
- 2.9.7.7.4 코칭스태프 계약은 각 팀의 팀 참가 계약이 리그 사무국에 의해 종료된 경우 또는 글로벌 계약 데이터베이스(Global Contract Database)에서 제외됨으로써 코칭스태프가 공식적으로 팀에서 제외되는 경우 해당 코칭스태프와의 코칭스태프 계약을 즉시 종료할 수 있는 조항을 포함해야 한다.
- 2.9.7.7.5 코칭스태프 계약은 계약 및 계약의 모든 내용을 리그 사무국에 공개할 수 있도록 하는 내용의 기밀 유지에 대한 예외 조항을 포함해야 한다.
- 2.9.7.7.6 코칭스태프 계약은 어떠한 경우에도 코칭스태프에게 매년 지급하는 구체적인 연봉을 명시하여 체결해야 하며, 구체적인 연봉을 명시하지 못하는 특별한 사정이 있는 경우라도 코칭스태프에게 지급하는 매년 최소 연봉을 기재해야만 한다. 가령 코칭스태프와 3 개 시즌의 계약을 체결하는 경우 각 시즌에 지급할 최소 연봉을 모두 명시하여 체결해야 한다.

#### 2.9.7.8 중복 계약의 금지

- 2.9.7.8.1 코칭스태프는 리그 사무국이 서면으로 동의하지 않는 한 전 세계적으로 한 팀과 계약을 체결할 수 있으며 계약을 맺은 팀을 위해서만 경기에 참가할 수 있다. 명확히 하기 위해 부연하면 코칭스태프는 동시에 둘 이상의 팀을 위해 경기에 참가할 수 없으며 둘 이상의 팀 명단에 등록될 수 없다.

코칭스태프가 다른 지역의 팀과 계약을 체결한 경우 해당 코칭스태프는 즉시 해당 사실을 리그 사무국에 통지해야 한다.

2.9.7.8.2 코칭스태프가 공식적으로 어느 팀과 계약을 체결했는지 확인할 수 있도록 각 팀은 리그 사무국에 모든 코칭스태프에 대한 코칭스태프 계약을 제출해야 한다.

#### 2.9.7.9 계약 기간 종료 이전 코칭스태프 은퇴

코칭스태프 계약의 계약 기간이 종료하지 않은 상황에서 코칭스태프가 은퇴를 희망하는 경우, **본 규정집 1.4.10** 을 준용한다.

#### 2.9.7.10 리그 사무국 참가 금지

라이엇게임즈코리아 유한회사 및 리그 사무국의 임직원은 코칭스태프, 코칭스태프의 에이전트로서 LCK 및 LCK CL 에 참가할 수 없다.

#### 2.9.7.11 여권 소지 의무

모든 코칭스태프는 정규시즌 통합 로스터에 등록된 시점부터 60 일 이내에 차년도 말일까지 유효한 여권을 소지해야 한다.

#### 2.9.7.12 코칭스태프 심사

리그 사무국은 코칭스태프에 대해 다음 각 항목을 심사한다. 심사 결과 리그 사무국의 합리적 판단에 따라 LCK 및 LCK CL 에 참가가 부적합하다고 인정되는 코칭스태프에 한해 리그 사무국은 LCK 및 LCK CL 참가를 거부할 수 있다.

2.9.7.12.1 코칭스태프 자격 요건 충족 여부

2.9.7.12.2 게임 내 불건전 행위 기록

2.9.7.12.3 게임 외 불건전 행위 기록

## 제 3 장 선수 및 코칭스태프 영입 및 계약 해지

### 3.1 선수 및 코칭스태프 영입

팀은 선수 트레이드, 비계약 선수 영입, 본 규정집 **별첨 2. 육성권 선수 및 별첨 3. 지정선수 특별협상제도**에 따른 지정 선수 영입을 통해서만 선수를 영입할 수 있고, 비계약 코칭스태프 영입을 통해서만 코칭스태프를 영입할 수 있다. 이 외의 방법으로 영입한 선수 및 코칭스태프는 로스터에 등록될 수 없다. 팀은 리그 사무국에 의하여 해당 트레이드, 비계약 선수 및 코칭스태프의 영입 또는 육성권 선수 및 지정선수 영입이 승인되기 전에 영입사실을 외부에 발표 하거나 해당 선수 및 코칭스태프와 관련한 일체의 홍보 활동(콘텐츠 제작, SNS 기재 등)을 하여서는 아니 되며 이를 위반하는 경우 본 규정 및 **별첨 1. 페널티 인덱스**에 따라 페널티를 부과 받을 수 있다.

### 3.2 선수 및 코칭스태프 트레이드

#### 3.2.1 트레이드의 의미

팀은 선수 및 코칭스태프와 체결한 선수 계약 및 코칭스태프 계약에 따라 보유하고 있는 선수 및 코칭스태프에 대한 권리를 계약 기간 중에 타 팀에 양도할 수 있으며, 이를 통한 선수 및 코칭스태프 이적을 “**트레이드**”라 칭한다.

#### 3.2.2 트레이드 횟수



신규 계약 금지 구간을 준수하는 한 각 스플릿에 허용되는 트레이드 횟수에는 제한이 없다.

### 3.2.3 트레이드 시기

트레이드는 다음 신규 계약 금지 구간을 제외하고, 연중 언제라도 허용된다. 신규 계약 금지 구간에 이루어지는 트레이드에 대하여 리그 사무국은 승인을 거절할 수 있다. 명확히 하면, 신규 계약 금지 구간에 이루어지는 트레이드 대상 선수 및 코칭스태프는 로스터에 등록될 수 없고, LCK 및 LCK CL 참가가 거부될 수 있다. 단 해외 지역 리그에 소속된 선수 및 코칭스태프에 대한 트레이드 진행 시 해당 해외 지역 리그의 트레이드 시기가 LCK의 트레이드 시기와 상이한 경우 해당 해외 지역 리그 사무국과 리그 사무국이 별도 협의를 진행한 뒤 안내하기로 하고, 각 팀은 안내된 해당 절차에 따라 진행해야 한다.

	신규 계약 금지 구간 시작 일시	신규 계약 금지 구간 종료 일시
1 차	LCK 스프링 스플릿 2 라운드 시작일 (오전 00:00:00 KST)	MSI 종료일 (오후 11:59:59 KST)
2 차	LCK 서머 스플릿 2 라운드 시작일 (오전 00:00:00 KST)	글로벌 공식 계약 종료일 (오후 11:59:59 UTC)

### 3.2.4 이적료

선수 및 코칭스태프 트레이드 시, 팀 간의 자유로운 합의 하에 한 팀이 다른 팀으로부터 이적료를 받을 수 있다. 단 이적료는 팀 간의 상호 합의에 따라 발생하거나 혹은 발생하지 않을 수 있으며 금액에 대한 제한은 없다. 이적료는 현금 및/또는 기타 대가를 조합하여 구성할 수 있다.

### 3.2.5 다수 팀간 트레이드

동시에 트레이드에 참여할 수 있는 팀 수는 제한이 없다. 따라서 3 개 이상의 팀도 트레이드에 참여할 수 있다.

예시:

'A' 팀의 'X' 선수가 'B' 팀으로 트레이드  
 'B' 팀의 'Y' 선수가 'C' 팀으로 트레이드  
 'C' 팀의 'Z' 선수가 'A' 팀으로 트레이드

### 3.2.6 해외 지역 트레이드

3.2.6.1 팀은 선수 및 코칭스태프를 대한민국 이외의 지역에 있는 다른 팀으로 트레이드 하고자 하는 경우 선수의 사전 서면 동의를 받아야 한다.

3.2.6.2 해외 지역 트레이드 진행 시에 해당 해외 지역의 트레이드 규정과 LCK 규정이 상이한 경우 해당 해외 지역 리그 사무국과 리그 사무국이 별도 협의를 진행한 뒤 안내하기로 하고, 각 팀은 안내된 해당 절차에 따라 진행해야 한다.

### 3.2.7 미성년 선수 트레이드

팀은 미성년 선수 트레이드 시 선수 본인 및 법정 대리인의 사전 서면 동의를 받아야 한다.

### 3.2.8 불이익 변경 금지

트레이드 진행 시 선수 및 코칭스태프와 팀 간 체결한 기존 선수 및 코칭스태프 계약보다 불리한 처우를 내용으로 하는 선수 및 코칭스태프 계약을 체결할 수 없으며 해당 트레이드는 승인되지 않는다.

### 3.2.9 트레이드 승인

3.2.9.1 트레이드를 희망하는 팀은 트레이드 승인 신청서 및 팀 간 트레이드 계약서를 제출하여 리그 사무국의 승인을 득해야 한다. 리그 사무국은 **본 규정집 3.2.**에 근거하여 해당 트레이드가 적법하지 않다고 판단할 경우, 또는 기타 리그 운영상 필요하다고 합리적으로 판단하는 경우 승인을 거절하거나 보류할 수 있다. 트레이드 승인 신청서는 다음 정보를 포함해야 한다.

- 트레이드 참가 팀명
- 트레이드 참가 팀 단장 성명
- 트레이드 대상 선수 혹은 코칭스태프 성명
- 트레이드 설명
- 이적료 유무 및 금액
- 트레이드 발효 일자

3.2.9.2 트레이드 승인 신청서는 트레이드에 참가하는 각 팀의 단장이 서명해야 한다. 단, 리그 사무국의 판단 하에 트레이드에 대한 선수 혹은 코칭스태프의 서면 승인이 필요하다고 판단하는 경우, 단장 및 리그 사무국뿐만 아니라 해당 선수 혹은 코칭스태프 또한 트레이드 승인 신청서에 직접 서명해야 한다.

3.2.9.3 해외 지역 트레이드 진행 시 트레이드 승인 절차는 달라질 수 있으며 이는 리그 사무국에서 별도로 통지한 바에 따른다.

### 3.2.10 발효 시점

트레이드는 리그 사무국이 승인하는 즉시 유효한 것으로 간주한다. 단, 트레이드 승인 신청서에 별도의 발효 시점이 명시되어 있는 경우, 명시된 일자부터 트레이드가 유효한 것으로 간주한다. 트레이드 된 선수 및 코칭스태프는 리그 사무국의 승인 하에 영입 팀의 통합 로스터에 즉시 등록이 가능하다. 단, 어떠한 경우에도 **본 규정집 제 1 장**의 선수 자격, **본 규정집 2.9**의 내용 및 **본 규정집 2.3** 로스터 구성 요건을 충족해야 한다.

## 3.3 비계약 선수 및 코칭스태프 영입

### 3.3.1 비계약 선수 및 코칭스태프의 정의

3.3.1.1 현재 다른 팀과 체결된 선수 계약이 없고, **본 규정집 제 1 장**의 선수 자격을 모두 충족하는 선수를 “비계약 선수”라고 하며, 현재 다른 팀과 체결된 코칭스태프 계약이 없고, **본 규정집 2.9**의 코칭스태프 자격을 모두 충족하는 코칭스태프를 “비계약 코칭스태프”라고 한다.

3.3.1.2 원 소속팀의 동의 하에 임의로 탈퇴한 선수 혹은 코칭스태프 또한 비계약 선수 및 비계약 코칭스태프로 인정한다. 단 원 소속팀의 동의 없이 임의로 탈퇴를 선언한 선수 및 코칭스태프는 비계약 선수 및 코칭스태프 자격이 없으며 본래 계약의 만료일까지 다른 팀과 선수 계약 혹은 코칭스태프 계약을 체결할 수 없다.

### 3.3.2 비계약 선수 및 코칭스태프 영입 기간

#### 3.3.2.1 비계약 선수 영입 기간

비계약 선수 영입은 **본 규정집 3.2.3**에 명시된 신규 계약 금지 구간의 2차 구간(LCK 서머 스플릿 2라운드 시작일로부터 글로벌 공식 계약 종료일)을 제외한 기간에 언제라도 허용된다. 단, **본 규정집** 내 어떠한 규정에도 불구하고 LCK 및 LCK CL을 포함하여 다른 해외 지역의 프로 리그와 세미프로 리그에 한 번도 로스터에 등록되지 않았던 선수의 영입은 언제라도 허용된다.

### 3.3.2.2 비계약 코칭스태프 영입 기간

비계약 코칭스태프 영입은 본 규정집 3.2.3 에 명시된 신규 계약 금지 구간의 2 차 구간 시작일(LCK 서머 스플릿 2 라운드 시작일)로부터 월드 챔피언십 결승전 당일 UTC 23:59 까지를 제외한 기간에 언제라도 허용된다. 단, 본 규정집 내 어떠한 규정에도 불구하고 LCK 및 LCK CL 을 포함하여 다른 해외 지역의 프로 리그와 세미프로 리그에 한 번도 로스터에 등록되지 않았던 코칭스태프의 영입은 언제라도 허용된다.

3.3.2.3 영입된 선수 및 코칭스태프의 로스터 등록은 '통합 로스터 또는 서브 로스터 제출' 가능 시점에만 허용된다. 리그 사무국은 이를 위반한 비계약 선수 및 코칭스태프의 선수 계약 및 코칭스태프 계약에 대한 승인을 거절할 수 있다. 명확히 하게 하기 위해 부연하면 이를 위반한 해당 선수 및 코칭스태프는 로스터에 등록될 수 없다.

### 3.3.3 발효 시점

비계약 선수 또는 코칭스태프의 영입은 리그 사무국이 해당 선수 또는 코칭스태프의 계약을 승인하는 즉시 유효한 것으로 간주한다. 단, 선수 계약 또는 코칭스태프와의 계약 내 별도의 발효 시점(계약의 효력발생일)이 명시되어 있는 경우, 명시된 일자부터 비계약 선수 또는 코칭스태프의 영입이 유효한 것으로 간주한다. 명확하게 하기 위해 부연하면 비계약 선수 또는 코칭스태프의 영입은 리그 사무국의 승인을 전제로 하며 선수 계약 또는 코칭스태프와의 계약에 명시된 별도의 발효 시점이 리그 사무국이 승인하는 시점보다 이전 시점일 경우에는 리그 사무국이 승인한 시점을 유효한 시점으로 간주한다.

## 3.4 선수 및 코칭스태프 재계약

3.4.1 이미 팀에 소속되어 있는 선수 및 코칭스태프와 재계약 혹은 연장 계약은 언제라도 허용된다.

## 3.5 선수 및 코칭스태프 계약 해지

3.5.1 팀은 선수 및 코칭스태프와 계약 종료일 이전이라 할지라도 양 당사자간 서면 합의 하에 계약을 중도 해지할 수 있다. 단 서면 합의에 대한 증적을 리그 사무국에 제출해야 한다. 팀은 리그 사무국에 서면 합의에 대한 증적을 제출하기 전에 계약 해지 사실을 외부에 발표하여서는 아니 되고, 이를 위반하는 경우 본 규정 및 별첨 1. 페널티 인덱스에 따라 페널티를 부과 받을 수 있다.

# 제 4 장 선수 장비

## 4.1 주최측에서 제공하는 장비

리그 사무국은 모든 공식 경기에서 참가 선수에게 하기 장비를 제공하며, 선수는 해당 장비만을 사용할 수 있다. 리그 사무국이 제공하는 모든 장비는 리그 사무국의 전적인 재량에 따라 선택, 선별 및 결정된다. 선수가 이에 따르지 않을 경우 경기에 출전할 수 없다.

### 4.1.1 PC 및 모니터

리그 사무국은 경기에 사용하는 PC 및 모니터의 모델명 또는 사양을 각 팀에 사전 전달한다.

### 4.1.2 테이블 및 의자

### 4.1.3 헤드셋

## 4.2 선수 또는 팀 소유 장비

4.2.1 선수는 다음의 본인 또는 팀 소유 장비를 경기 구역 내에서 경기 중 사용할 수 있다. 단, 리그 사무국은 아래의 장비를 선수에게 제공할 의무가 없으며, 선수 또는 팀이 직접 준비해야 한다. 만약 선수 또는 팀이 장비를 준비하지 못해 정상적으로 경기에 출전할 수 없는 경우 리그 사무국이 제공하는 장비를 사용할 수 있으나, 이 때 발생하는 모든 문제에 대한 책임은 해당 팀과 선수가 부담한다.

4.2.1.1 키보드

4.2.1.2 마우스 및 마우스선 거치대

4.2.1.3 마우스패드

4.2.2 리그 사무국 재량에 따라 불공정한 이점을 제공한다고 판단되는 장비는 경기에 사용할 수 없다. 또한 리그 사무국 재량에 따라 경기 보안, 안전 또는 운영상 효율을 저해한다고 판단되는 장비는 금지될 수 있다.

4.2.3 라이엇 게임즈(라이엇게임즈코리아 유한회사, 리그 사무국 및 이와 관계되는 모회사, 자회사, 계열회사를 모두 포함함)(이하 "라이엇 게임즈") 또는 LoL의 경쟁사 및 경쟁 제품/서비스의 로고, 브랜드, 또는 상호명이 표기된 장비는 경기 구역에서 사용이 금지된다. 소속팀이 아닌 타 팀의 로고 및 브랜드 또는 팀명(타 팀의 선수 및 코칭스태프 등의 이름 포함)이 표기된 장비도 리그 사무국의 재량에 따라 사용이 금지될 수 있다.

## 4.3 장비 교체

장비 교체에 관한 모든 결정은 전적으로 심판의 재량에 따른다. 언제라도 장비에 기술적 문제가 있다고 판단되는 경우 심판은 선수의 요청 또는 심판의 직권에 따라 장비에 대한 기술적인 검토를 할 수 있다. 심판은 문제를 확인하고, 재량에 따라 문제가 있는 장비를 교체하도록 지시할 수 있다. 단 심판이 장비 교체를 지시한 후에도 선수가 원하는 경우 선수는 기존 장비를 그대로 계속 사용할 수는 있으나 이후 발생하는 모든 문제에 대한 책임은 해당 팀과 선수가 부담해야 하고, 이후 리그 사무국 또는 심판에게 일체의 이의제기를 할 수 없다.

## 4.4 선수 및 코칭스태프 복장

4.4.1 선수는 경기 중 그리고 경기 전·후 인터뷰 시 공식 팀 유니폼을 착용해야 하며 다른 의상을 착용할 수 없다. 유니폼은 상의, 하의 및 외투를 포함한다. 각 팀 별 제작된 모든 버전의 유니폼(최소 1 가지 버전 이상의 유니폼을 제작하고, 착용할 의무를 부담함)(이하 "유니폼")과 팀 로고 혹은 팀 스폰서 로고가 들어간 모든 의류(모자, 팔토시, 마스크, 손목밴드 등을 포함하나 이에 한정되지 아니한다)(이하 "모든 의류")에 대한 디자인 시안 또는 샘플을 매 스플릿 시작 전 리그 사무국이 지정한 일자까지 제출하여 승인을 받아야 한다. 만약 팀에서 별도 사유로 유니폼을 추가로 등록하고 싶을 경우 리그 사무국의 사전 승인을 받아야 한다. 각 팀의 모든 출전 선수는 경기 중 서로 다른 버전의 유니폼을 착용할 수 없으며 미풍양속을 해치거나 대회, 팀 및/또는 선수의 품위를 손상시키는 의상은 금지된다. 유니폼이 아닌 외투, 작업복, 운동복, 잠옷, 슬리퍼 등의 복장은 리그 사무국에게 사전 승인을 받지 않은 경우 허용되지 않으며 모자, 선글라스, 마스크 등 선수의 얼굴을 가리는 액세서리를 착용할 수 없다.(단 코로나 19 등의 특별한 사정이 있는 경우 리그 사무국의 사전 고지에 따라 본 내용이 변경될 수 있음) 선수 복장의 적절성에 대한 판단은 리그 사무국이 재량에 의해 판단하며, 팀 및 선수는 리그 사무국의 시정 요구가 있는 경우 이를 수용하고, 이에 필요한 조치를 이행해야 한다. 이를 수용하지 않을 경우 해당 선수는 경기에 출전할 수 없다. 단 특별한 사정이 있는 경우 리그 사무국에 별도 요청할 수 있으며, 리그 사무국은 합리적인 재량에 의해 이를 결정한다.

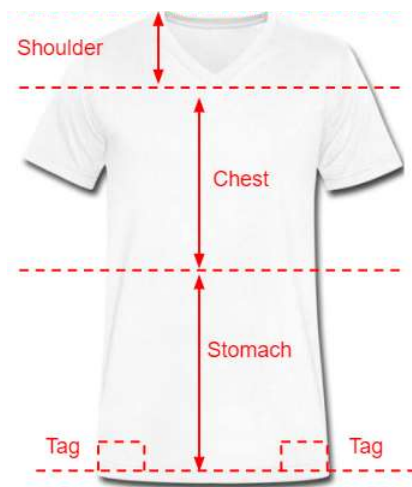
4.4.2 리그 사무국의 사전 승인을 받은 경우 후원사 또는 후원사 제품, 서비스의 로고 및 브랜드를 유니폼에 표시할 수 있으나 관련 법령에 따라 광고노출 및 상품협찬 등이 제한될 수 있다. 또한, **본 규정집 2.2** 에 근거하여 LCK 및 LCK CL 에서 노출이 금지된 후원사 및 상품/서비스의 로고 및 브랜드는 유니폼 및 모든 의류에 표시할 수 없다.

4.4.3 유니폼은 후원사 추가 및 변경, 기업 CI 변경 등의 합당한 사유가 있는 경우에만 팀의 고유 전통성 및 아이덴티티를 해치지 않는 범위 내에서 스플릿 중 리그 사무국의 사전 승인 후 변형 또는 변경할 수 있다.

4.4.4 코칭스태프는 경기 구역 및 코치박스에서 비즈니스 캐주얼 복장, 정장, 또는 유니폼을 착용해야 한다. 비즈니스 캐주얼 복장은 블레이저 재킷, 면바지 및 단정한 청바지, 그리고 드레스 셔츠 또는 스웨터를 의미한다. 코칭스태프가 유니폼을 입기를 희망하나 유니폼이 선수 유니폼과 동일하지 않은 경우, 선수 유니폼과 마찬가지로 유니폼의 디자인 시안 또는 샘플을 매 스플릿 시작 전 리그 사무국이 지정한 일자까지 제출하여 사전 승인을 받아야 한다. 미풍양속을 해치거나 대회, 팀 및 코칭스태프의 품위를 손상시키는 의상은 금지된다. 티셔츠, 후드티, 작업복, 운동복, 잠옷, 슬리퍼, 단정하지 않은 의상 등의 복장은 리그 사무국의 사전 승인을 받지 않은 한 허용되지 않으며 모자, 선글라스, 마스크 등 코칭스태프의 얼굴을 가리는 액세서리를 착용할 수 없다.(단 코로나 19 등의 특별한 사정이 있는 경우 리그 사무국의 사전 고지에 따라 본 내용이 변경될 수 있음) 코칭스태프 복장의 적절성에 대한 판단은 리그 사무국이 재량에 의해 판단하며, 팀 및 코칭스태프는 리그 사무국의 시정 요구가 있는 경우 이를 수용해야 하고, 이에 필요한 조치를 이행해야 한다. 이를 수용하지 않을 경우 해당 코칭스태프는 경기에 출전할 수 없다. 단 특별한 사정이 있는 경우 리그 사무국에 별도 요청할 수 있으며, 리그 사무국은 합리적인 재량에 의해 이를 결정한다.

4.4.5 유니폼 정책

4.4.5.1 유니폼 상의 및 외투의 몸통(하기 이미지 상 가슴(Chest)과 몸통(Stomach) / 목깃(Shoulder) 아래)에는 팀 이름/로고가 있어야 하며, 추가로 최대 세 곳의 후원사가 있을 수 있다. 단, 해당 유니폼을 제조한 회사 로고를 유니폼 좌우 하단의 상표(하기 이미지 상 Tag)에 노출할 경우에 한해서는 좌우 하단 상표의 유니폼 제조사 로고를 포함하여 최대 네 곳의 후원사 로고가 있을 수 있다. 유니폼 뒷면의 동일 영역에는 팀 브랜딩 및 선수 소환사명이 포함되어야 한다.



- 4.4.5.2 유니폼 몸통을 제외한 유니폼 상의 및 외투 부분에는 팀 재량 하에 로고를 제한 없이 노출할 수 있다.
- 4.4.5.3 유니폼 하의에는 팀 로고, 유니폼 제조사 로고, 추가로 최대 한 곳의 후원사가 있을 수 있다.
- 4.4.5.4 모자, 마스크 등 유니폼 외 의류에는 팀 로고 및 유니폼 제조사 로고만 노출할 수 있다.
- 4.4.5.5 유니폼에는 국기가 포함될 수 없다.
- 4.4.5.6 유니폼 상의 및 외투에 리그 사무국에서 별도로 공유한 가이드라인에 따라 반드시 LCK 로고를 포함해야 한다.
- 4.4.5.7 팀 유니폼에는 리그에서 지정한 공간을 제외하고는 LCK 및 LCK CL 또는 라이엇 게임즈 로고를 사용할 수 없다.
- 4.4.5.8 리그 사무국은 복장 규정을 준수하지 않는 선수 및 코칭스태프의 경기장 출입 또는 LCK 및 LCK CL 참가를 제한할 수 있다.

#### 4.5 컴퓨터 프로그램 사용

- 4.5.1 선수가 경기용 PC 에 스스로 프로그램을 설치하는 것은 금지되며, 리그 사무국이 제공하는 프로그램만을 사용할 수 있다.
- 4.5.2 음성 채팅  
리그 사무국이 허용하는 음성 채팅 프로그램만을 사용할 수 있으며, 그 외의 외부 프로그램은 금지된다. 단, 제공된 음성 채팅 프로그램에 문제가 발생한 경우 심판의 재량에 따라 리그 사무국이 지정하는 타 프로그램을 사용할 수 있다. 리그 사무국은 재량에 따라 팀의 음성 채팅을 모니터링할 수 있다.
- 4.5.3 불필요한 프로그램  
선수는 경기용 PC 에서 LoL 클라이언트를 비롯하여 리그 사무국이 지정하고 승인하는 필수 프로그램 외에 어떠한 프로그램도 사용할 수 없다.
- 4.5.4 인터넷 브라우저  
경기용 PC 에서 인터넷 브라우저를 사용할 수 없다.
- 4.5.5 불필요한 전자기기  
리그 사무국이 경기에 반드시 필요하다고 판단하는 전자기기(키보드, 마우스 등)를 제외한 경기에 불필요한 전자기기를 경기용 PC 에 연결하는 것은 어떠한 이유에서든 금지된다.
- 4.5.6 선수가 본 규정집 4.5 를 위반하고, 리그 사무국의 시정 요구에도 응하지 않을 경우 경기에 출전할 수 없다.

#### 4.6 대회용 클라이언트 (TR) 계정

리그 사무국은 선수에게 TR 계정을 제공한다. 선수는 챔피언, 스킨, 룬, 아이템 등 계정 설정을 자신이 선호하는 대로 직접 설정할 의무가 있다. 계정의 소환사명은 리그 사무국의 승인을 받은 본인의 소환사명으로 정확히 설정해야 하고, 다른 소환사명으로는 경기에 출전할 수 없다.

#### 4.7 타 선수 장비

선수는 경기가 시작한 후 다른 선수의 장비를 임의로 접촉하거나 이를 사용할 수 없으며, 장비 관련 지원이 필요한 선수는 심판에게 직접 지원을 요청해야 한다. 선수가 이에 따르지 않을 경우 경기에 출전할 수 없다.

## 제 5 장 경기장

### 5.1 경기장 내 제한 구역

경기장 내 제한 구역은 경기 구역 및 코치박스를 포함하여 경기장 내 리그 사무국이 재량으로 지정하는 모든 구역을 의미한다. 경기장 내 제한 구역은 리그 사무국과 당일 출전 팀의 코칭스태프 및 선수만 입장할 수 있으며, 그 외에 출입이 필요한 인원은 사전에 리그 사무국에게 별도의 승인을 받아야 입장할 수 있다.

### 5.2 경기 구역 및 코치박스

- 5.2.1 “경기 구역”은 경기용 PC가 있는 리그 사무국이 지정한 공간을 의미한다. 밴/픽 단계 종료 이후부터 해당 세트 종료 시까지 해당 세트에 출전하는 선수 외에는 어떠한 코칭스태프 및 선수, 관계자도 경기 구역에 출입할 수 없다.
- 5.2.2 “코치박스”는 관전용 PC가 있는 리그 사무국이 지정한 공간을 의미한다. LCK 코치박스에는 당일 출전 팀의 통합 로스터에 LCK 소속으로 등록된 코칭스태프 그리고 통합 로스터에 등록된 선수, 단장 및 전력분석관만 출입할 수 있다. LCK CL 코치박스에는 당일 출전 팀의 통합 로스터에 LCK CL 소속으로 등록된 코칭스태프, 그리고 통합 로스터 및 서브 로스터에 등록된 선수, 단장, 전력분석관만 출입할 수 있다. 경기장 규모 및 환경에 따라 코치박스는 팀 대기 구역과 중복될 수 있다. 불가항력적인 사유로 인해 추가로 출입 인원이 필요한 팀은 사전에 리그 사무국으로부터 별도의 승인을 받아야 한다. 코치박스에 출입 가능한 인원 수는 리그 사무국의 재량에 따라 변경 또는 제한될 수 있다. 코치박스에 출입하는 모든 인원은 **본 규정집 4.4.4** 및 **9.1.4**에 명시된 복장 규정을 준수하여야 한다.
- 5.2.3 통합 로스터에 코칭스태프로 등록된 각 리그의 코칭스태프는 최대 2명까지 본인이 소속된 리그 경기의 각 세트 밴/픽 단계 시작 시부터 종료 시까지 경기 구역에 있을 수 있다. 밴/픽 단계 종료 이후, LCK의 경우 모든 코칭스태프는 코치박스로 이동해야 하고 LCK CL의 경우 모든 코칭스태프는 코치박스 혹은 리그 사무국이 별도로 지정한 장소로 이동해야 한다.
- 5.2.4 코칭스태프와 선수를 비롯한 경기 구역에 출입하는 인원은 밴/픽 단계, 일시 정지 상황, 재경기 상황 등을 비롯하여 경기에 참가하는 동안에는 리그 사무국이 허용하는 키보드 및 마우스 등을 제외한 어떠한 무선 전자기기의 사용도 금지된다. 단, 경기에 영향을 주지 않는 전자기기에 한해 심판 또는 리그 사무국의 재량으로 반입을 허용할 수 있다.
- 5.2.5 경기 구역 및 코치박스 내에서 리그 사무국이 승인하지 않은 식수를 포함한 음료 및 음식은 허용되지 않는다.
- 5.2.6 선수 및 코칭스태프는 몸에 직접 착용하는 액세서리와 심판이 허용하는 물품 이외에 경기에 불필요한 개인 소지품을 일체 소지할 수 없다.
- 5.2.7 리그 사무국은 공정한 경기를 위한 경기장 내 방음 환경을 경기 진행 중 최적의 상태로 제공할 수 있도록 노력한다.

### 5.3 경기 중 경기 구역 이탈 금지

경기에 참가하는 모든 선수는 매 세트 밴/픽이 시작되는 순간부터 해당 세트의 승자가 결정될 때까지 경기 구역 내 본인의 좌석을 이탈 하거나 헤드셋을 벗을 수 없다. 또한, 밴/픽 단계에 참가하는 코칭스태프는 밴/픽 단계가 시작된 이후부터 밴/픽 단계가 종료되기 전까지 경기 구역을 나가거나 헤드셋을 벗을 수 없다. 단, 선수가 일시 정지 상태에서 심판의 승인을 득한 뒤 자리를 비우는 경우는 예외로 하나, 선수의 과실이 있는 경우에는 **별첨 1. 페널티 인덱스**에 따른 페널티를 부과 받을 수 있다.

### 5.4 팀 대기 구역

팀 대기 구역은 코칭스태프 및 선수들이 경기 구역 및 코치박스 외 별도의 공간에서 휴식을 취하고, 친목을 도모할 수 있도록 대회 장소 내에 마련된 구역이다. 팀 대기 구역은 리그 사무국과 당일 출전 팀의 코칭스태프, 선수 및 관계자만 입장할 수 있으며, 그 외 출입이 필요한 인원은 사전에 리그 사무국의 별도 승인을 받아야 한다.

## 제 6 장 리그 구조

### 6.1 용어의 정의

#### 6.1.1 세트

리그 사무국이 지정한 맵에서 다음 중 한가지 상황이 먼저 발생하여 승자가 결정될 때까지 두 팀이 벌이는 경쟁 행위를 뜻한다: (a) 최종 목표 완수 (넥서스 파괴), (b) 항복, (c) 물수패 또는 기권패, (d) 판정승

세트/게임은 밴/픽 단계가 시작되는 순간부터 승자가 결정될 때까지 지속되는 것으로 간주한다.

#### 6.1.2 경기/매치

한 팀이 미리 정해진 수의 세트를 승리할 때까지 벌어지는 연속된 세트의 집합을 뜻한다. 승리한 팀은 리그 포맷에서는 승리 기록 1 회를 받고, 토너먼트 포맷에서는 다음 라운드로 진출한다.

#### 6.1.3 라운드

##### 6.1.3.1 LCK 라운드

각 팀이 LCK 스플릿에 참가하는 모든 타 팀과 경기를 1 회 진행하는 대회 기간을 의미한다 (예: 1 라운드, 2 라운드). 라운드는 스플릿 별 2 회 진행된다.

##### 6.1.3.2 LCK CL 라운드

각 팀이 LCK CL 스플릿에 참가하는 모든 타 팀과 경기를 1 회 진행하는 대회 기간을 의미한다 (예: 1 라운드, 2 라운드). 라운드는 스플릿 별 2 회 진행된다.

#### 6.1.4 정규시즌

##### 6.1.4.1 LCK 정규시즌

각 팀이 스플릿 별 2 라운드를 진행하는 대회 기간을 의미한다.

##### 6.1.4.2 LCK CL 정규시즌

각 팀이 스플릿 별 2 라운드를 진행하는 대회 기간을 의미한다.



### 6.1.5 스플릿

정규시즌 및 플레이오프로 구성되는 약 4 개월 단위의 대회 기간을 의미한다(예: 스프링 스플릿, 서머 스플릿). 스플릿은 연 2 회 진행된다.

### 6.1.6 시즌

2 개의 스플릿 및 MSI(Mid-Season Invitational), 월드 챔피언십으로 구성되는 연 단위의 대회 기간을 의미한다 (예: 2022 시즌, 2023 시즌). 시즌은 연 1 회 진행된다.

## 6.2 단계별 세부 정보

### 6.2.1 정규시즌

#### 6.2.1.1 LCK 정규시즌

정규시즌은 하나의 스플릿 기간 동안 2 라운드 풀리그 (Round Robin) 방식으로 진행되며, 각 팀은 리그 사무국이 정한 대진 일정에 따라 스플릿에 참가하는 다른 모든 팀과 2 회의 3 판 2 선승제 경기를 치른다. 정규시즌의 모든 게임은 토너먼트 드래프트 모드에서 진행된다.

정규시즌 진행 중 팀 순위는 각 팀이 승리한 경기 수로 정해진다. 두 팀 이상 동일한 경기 수를 승리하였을 경우에는 승률, 승률이 동일한 경우에는 세트득실 순서(승점)로 순위를 가른다.

정규시즌 최종 팀 순위는 정규시즌 마지막 경기 후 각 팀이 승리한 경기 수로 정해진다. 두 팀 이상 동일한 수의 경기를 승리하였을 경우에는 세트득실 (승점)로 순위를 가른다. 두 팀 이상 승리 경기 수, 세트득실(승점)까지 동일한 경우, 다음 타이브레이커(Tie-breaker) 규칙을 따른다.

#### 6.2.1.2 LCK CL 정규시즌

정규시즌은 하나의 스플릿 기간동안 2 라운드 풀리그 (Round Robin) 방식으로 진행되며, 각 팀은 리그 사무국이 정한 대진 일정에 따라 스플릿에 참가하는 다른 모든 팀과 2 회의 3 판 2 선승제 경기를 치른다. 정규시즌의 모든 경기는 토너먼트 드래프트 모드에서 진행된다.

정규시즌 진행 중 팀 순위는 각 팀이 승리한 경기 수로 정해진다. 두 팀 이상 동일한 경기 수를 승리하였을 경우에는 승률, 승률이 동일한 경우에는 세트득실 순서(승점)로 순위를 가른다.

정규시즌 최종 팀 순위는 정규시즌 마지막 경기 후 각 팀이 승리한 경기 수로 정해진다. 두 팀 이상 동일한 수의 경기를 승리하였을 경우에는 세트득실(승점)로 순위를 가른다. 두 팀 이상 승리 경기 수, 세트득실(승점)까지 동일한 경우, 다음 타이브레이커(Tie-breaker) 규칙을 따른다.

### 6.2.2 정규시즌 타이브레이커

#### 6.2.2.1 타이브레이커 적용 범위

타이브레이커는 정규시즌 스플릿 종료 시 수개의 팀이 승리한 경기수, 세트 득실(승점)이 동일한 경우에 적용된다.

#### 6.2.2.2 타이브레이커 시점

타이브레이커는 정규시즌의 마지막 경기가 끝나고 리그 사무국이 지정한 때에 진행한다. (단, 플레이오프 첫날 경기 이전에 진행한다.)

### 6.2.2.3 타이브레이커 방침

매 정규시즌 스플릿 종료 후 **본 규정집 6.2.1**에 따라 1 위부터 10 위까지의 팀 순위를 정한다.

**본 규정집 6.2.1**에 따른 고려 후에도 순위를 정할 수 없는 경우 순위가 동일한 해당 팀끼리 상대 전적을 검토하여 상대 전적 승률이 50% 초과인 경우, 별도의 타이브레이커 경기 없이 해당 팀을 더 높은 순위로 간주한다. 상대 전적이 동률일 경우 상대 전적에서 세트득실(승점)이 높은 팀을 별도의 타이브레이커 경기 없이 더 높은 순위로 간주한다. 명확하게 하기 위해 예를 들어 부연하면 A 팀과 B 팀의 상대 전적이 1 승 1 패로 동률이고, A 팀이 2:0 으로 B 팀이 2:1 로 이겼다면 A 팀을 더 높은 순위로 간주한다. 그럼에도 불구하고 순위를 정할 수 없는 경우, 아래에 명시된 승자승 점수, 승리 시간, 동전 던지기 순서로 진영 선택권을 가질 팀을 정한 뒤 별도의 타이브레이커 경기 진행 후 최종 순위를 결정한다. 단, 7 위부터 10 위까지의 순위 결정을 위한 타이브레이커는 진행하지 않는다.

### 6.2.2.4 승자승 점수

본 승자승 점수는 타이브레이커 진행 전 진영 선택권을 가질 팀을 정하거나 다자간 동률 시 경기 순서를 정하기 위해 사용되는 방식이다. **본 규정집 6.2.1**에 따라 1 위부터 10 위까지의 팀 순서를 정하며 동일한 팀들이 같은 순위에 배정될 경우 그 다음 순위는 동일한 순위에 배정된 팀의 수에 1 을 더해 계산한다. 명확하게 하기 위해 예를 들어 부연하면 **본 규정집 6.2.1**에 따라 동일하게 3 위에 해당하는 팀이 세 팀이 있는 경우 그 다음으로 승률이 높은 팀은 6 위로 정한다.

위 순위를 결정한 뒤 각 순위별 상대 팀을 상대로 기록하는 경기/매치에 대한 1 승의 가치는 아래 표에 제시된 점수와 같다. 승자승 점수는 각 팀에 대한 경기/매치의 승리 횟수와 아래 명시된 해당 순위 팀의 배수를 곱하여 나온 수를 모두 더해 계산한다.

순위	배수	순위	배수
1 위	5.0	6 위	2.5
2 위	4.5	7 위	2.0
3 위	4.0	8 위	1.5
4 위	3.5	9 위	1.0
5 위	3.0	10 위	0.5

명확하게 하기 위해 예를 들어 부연하면 **본 규정집 6.2.2.3**에 따라 동일한 순위에 해당하는 팀간의 상대 전적까지 고려했음에도 불구하고, 동일한 4 위에 해당하는 팀이 2 팀이 있는 경우, 동일하게 4 위에 해당하는 팀 중 한 팀이 1 위팀

상대로 1 승(5 점)을 거두고, 2 위, 3 위팀 상대로 승리하지 못하고, 동일하게 4 위에 해당하는 상대 팀 상대로 1 승(3.5 점)을 거두고, 6 위 상대로 승리하지 못하고, 7 위, 8 위, 9 위, 10 위팀을 상대로 각 1 승(2 점 + 1.5 점 + 1 점 + 0.5 점, 총 5 점)을 거둔 경우, 해당 4 위팀의 총 승자승 점수는 13.5 점이 된다. (동일하게 4 위에 해당하는 팀이 두 팀이 있기 때문에, 이 경우 5 위팀은 존재하지 않는다.)

#### 6.2.2.5 승리 시간

승리 시간은 타이브레이커 진행 전 진영 선택권을 가질 팀을 정하거나 다자간 동률 시 경기 순서를 정하기 위해 고려하는 방식이며 동일한 순위에 있거나 동일한 승자승 점수를 가진 팀이 동일한 순위에 있거나 동일한 승자승 점수를 가진 다른 모든 팀을 상대로 승리할 때 걸린 총 경기 시간을 뜻한다. 동일한 순위에 있는 팀 간의 승리 시간도 동일한 경우, 동일한 순위에 있는 각 팀이 해당 스플릿에서 모든 참가 팀을 상대로 승리할 때 걸린 총 경기 시간으로 대체한다. 기권승 또는 몰수승이 있는 경우 기권승 또는 몰수승을 한 팀의 승리 시간은 15(분):00(초)로 간주되고, 기권패 또는 몰수패가 있는 팀은 승리 시간에 관계없이 최하위로 간주된다.

#### 6.2.2.6 2 개 팀 동률

2 개 팀이 승리한 경기 수와 세트 득실(승점)이 동일한 경우, 상대 전적을 먼저 고려한다. 두 팀간의 상대 전적에서 한 팀의 승률이 50%를 초과하는 경우(단 상대 전적까지 동률일 경우 상대 전적에서 세트득실(승점)이 높은 팀), 해당 팀은 별도의 타이브레이커 경기 없이 승자가 되며 더 높은 순위로 기록된다. 두 팀간의 상대 전적이 같을 경우에는 두 팀간 단판 타이브레이커 경기를 진행하며 최종 순위를 결정한다.

타이브레이커 경기의 진영 선택권은 승자승 점수가 더 높은 팀에게 주어진다. 두 팀의 승자승 점수가 동일한 경우, **본 규정집 6.2.2.5**에 따라 승리 시간이 더 짧은 팀에게 진영 선택권이 주어진다. 승리 시간까지 동일한 경우, 타이브레이커 경기 시작 직전에 동전 던지기를 하여 진영 선택을 결정한다. 진영 선택의 마감 시한은 리그 사무국이 별도 통지한다.

#### 6.2.2.7 3 개 팀 동률

3 개팀이 승리한 경기 수와 세트 득실(승점)이 동일한 경우, 동일한 모든 팀간의 상대 전적을 각각 고려한다.

- 6.2.2.7.1 3 개 팀이 서로 2 승 2 패의 종합 전적을 기록한 경우, 가장 낮은 승자승 점수를 갖는 두 팀이 단판 타이브레이커 경기를 진행한다. 3 개 팀이 승자승 점수가 동일한 경우, 또는 1 개 팀만이 승자승 점수가 가장 낮고, 다른 2 개 팀이 그 다음으로 낮은 승자승 점수를 가져 동일한 경우에는 **본 규정집 6.2.2.5**에 따라 점수가 동일한 팀끼리 각 팀의 승리 시간을 계산한다. 전자의 경우 승리 시간이 긴 두 팀을 선정하며, 후자의 경우 승자승 점수가 동일한 팀 사이에서 승리 시간이 가장 긴 팀이 승자승 점수가 가장 낮은 팀과 플레이-인 경기를 진행한다. 이 경기의 패자는 3 개 팀 중 가장 낮은 순위로 기록되며 승자는 가장 높은 승자승 점수를 기록한 팀과 단판 타이브레이커 경기를 진행한다. 이 두 번째 타이브레이커 경기의 승자가 3 개 팀 중 가장 높은 순위로 기록되며 패자는 남은 순위로 기록된다.

- 6.2.2.7.2 본 규정집 내 어떠한 규정에도 불구하고 한 팀이 3 승 1 패, 다른 팀이 2 승 2 패, 세 번째 팀이 1 승 3 패의 상대 전적을 기록한 경우, 2 승 2 패와 1 승 3 패를 기록한 두 팀이 단판 타이브레이커 경기를 진행한다. 이 경기의 패자는 3 개 팀 동률에서 가장 낮은 순위로 기록되며 승자는 3 승 1 패를 기록한 팀과 단판 타이브레이커 경기를 진행한다. 이 두 번째 타이브레이커 경기의 승자가 3 개 팀 동률에서 가장 높은 순위로 기록되며 패자는 남은 순위로 기록된다. 진영 선택권은 3 승 1 패, 2 승 2 패, 1 승 3 패 순으로 더 좋은 종합 전적을 기록한 팀에게 주어진다.
- 6.2.2.7.3 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 중 가장 낮은 순위로 기록되며 3 승 1 패를 기록한 두 팀은 **본 규정집 6.2.2.6**에 명시된 2 개 팀 동률을 적용하여 새로운 타이브레이커 경기를 진행한다.
- 6.2.2.7.4 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 중 가장 높은 순위로 기록되며 1 승 3 패를 기록한 두 팀은 **본 규정집 6.2.2.6**에 제시된 2 개 팀 동률을 적용하여 새로운 타이브레이커 경기를 진행한다
- 6.2.2.7.5 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 중 가장 높은 순위로 기록되며 2 승 2 패 팀은 0 승 4 패 팀과 맞붙을 경우 상대 전적 상 승리하게 되므로 두 번째 순위로 기록된다. 0 승 4 패 팀은 가장 낮은 순위로 기록된다.

별도의 다른 언급이 없는 한 3 개 팀 동률 시 타이브레이커 경기의 진영 선택권은 승자승 점수가 더 높은 팀에게 주어진다. 승자승 점수가 동일한 경우, **본 규정집 6.2.2.5**에 따라 승리 시간이 더 짧은 팀에게 진영 선택권이 주어진다. 승리 시간까지 동일한 경우, 타이브레이커 경기 시작 직전에 동전 던지기를 하여 진영 선택을 결정한다. 진영 선택의 마감 시한은 리그 사무국이 별도 통지한다.

#### 6.2.2.8 4 개 팀 이상 동률

4 개 팀 이상이 승리한 경기 수와 세트 득실(승점)이 동일한 경우, 해당 팀들은 아래 명시된 바에 따라 싱글 엘리미네이션 대진에 무작위로 배정되어 단판 타이브레이커 경기를 진행한다.

##### 6.2.2.8.1 진영 선택

타이브레이커 게임의 진영 선택권은 승자승 점수가 더 높은 팀에게 주어진다. 2 개 팀 이상이 동일한 승자승 점수를 가질 경우, **본 규정집 6.2.2.5**에 따라 승리 시간이 더 짧은 팀에게 진영 선택권이 주어진다. 승리 시간까지 동일한 경우, 타이브레이커 경기 시작 직전에 동전 던지기를 하여 진영 선택을 결정한다. 진영 선택의 마감 시한은 리그 사무국이 별도 통지한다.

##### 6.2.2.8.2 4 개 팀 동률

4 개 팀은 무작위로 총 2 개 조로 나뉘어 경기하며, 1 번째 경기와 2 번째 경기에서 승리한 팀들은 3 번째 경기에서 맞붙게 되며 패자팀은 4 번째 경기에서 맞붙게 된다. 3 번째 경기에서 승리한

팀은 4 개 팀 중 가장 높은 순위로 기록되며 3 번째 경기에서 패배한 팀은 두 번째로 높은 순위로 기록된다. 4 번째 경기에서 승리한 팀은 4 개 팀 중 세 번째로 높은 순위에 기록되며 4 번째 경기에서 패배한 팀은 가장 낮은 순위로 기록된다.

#### 6.2.2.8.3 5 개 팀 동률

5 개 팀 중 승자승 점수가 가장 낮은 2 개 팀은 싱글 엘리미네이션 방식의 플레이-인 경기를 진행한다.

3 개 팀 이상이 승자승 점수가 낮아 동일한 경우, 또는 1 개 팀만이 승자승 점수가 가장 낮고, 다른 2 개 팀 이상이 그 다음으로 낮은 승자승 점수를 가져 동일한 경우에는 **본 규정집 6.2.2.5** 에 따라 점수가 동일한 팀끼리 승리 시간을 계산한다. 전자의 경우 승리 시간이 긴 두 팀을 선정하며, 후자의 경우 승자승 점수가 동일한 팀 사이에서 승리 시간이 가장 긴 팀이 승자승 점수가 가장 낮은 팀과 플레이-인 경기를 진행한다. 이 경기의 패자는 동률인 팀 중 가장 낮은 순위로 기록되며 해당 플레이-인 경기의 승자와 나머지 3 개 팀은 **본 규정집 6.2.2.8.2** 에 명시된 4 개 팀 동률 규정을 따른다

#### 6.2.2.8.4 6 개 팀 동률

6 개 팀 중 승자승 점수가 낮은 4 개 팀은 무작위로 2 개 조에 배정되어 단판 플레이-인 경기를 진행한다. 3 개 팀 이상이 승자승 점수가 높아 동일한 경우, 또는 1 개 팀만이 승자승 점수가 가장 높고, 다른 2 개 팀 이상이 그 다음으로 높은 승자승 점수를 가져 동일한 경우에는 **본 규정집 6.2.2.5** 에 따라 점수가 동일한 팀끼리 승리 시간을 계산한다. 전자의 경우 승리 시간이 짧은 두 팀을 선정하며, 후자의 경우 승자승 점수가 동일한 팀 사이에서 승리 시간이 가장 짧은 팀과 승자승 점수가 가장 높은 팀을 선정하여 해당 두 팀을 제외한 4 개 팀이 플레이-인 경기를 진행한다.

플레이-인 경기에서 패배한 두 팀은 **본 규정집 6.2.2.6** 에 제시된 2 개 팀 동률을 적용하여 가장 낮은 순위에 차례대로 기록 된다. 플레이-인 경기에서 승리한 두 팀과 나머지 두 팀은 **본 규정집 6.2.2.8.2** 에 명시된 4 개 팀 동률을 적용하여 순위가 기록된다.

#### 6.2.2.8.5 7 개 팀 동률

7 개 팀 중 승자승 점수가 가장 낮은 6 개 팀은 무작위로 3 개 조에 배정되어 단판 플레이-인 경기를 진행한다. 7 개 팀이 모두 승자승 점수가 동일한 경우, **본 규정집 6.2.2.5** 에 따라 승리 시간을 계산하여 승리 시간이 긴 6 개 팀이 플레이-인 경기를 진행한다.

플레이-인 경기에서 패배한 세 팀은 **본 규정집 6.2.2.7** 에 제시된 3 개 팀 동률을 적용하여 가장 낮은 순위에 차례대로 기록 된다. 플레이-인 경기에서 승리한 세 팀과 나머지 한 팀은 **본 규정집 6.2.2.8.2** 에 명시된 4 개 팀 동률을 적용하여 가장 높은 순위에 차례대로 기록된다.

#### 6.2.2.8.6 8 개 팀 동률

각 팀은 무작위로 4 개조에 배정되어 단판 플레이-인 경기를 진행한다. 플레이-인 경기에서 승리한 네 팀은 **본 규정집 6.2.2.8.2**에 명시된 4 개 팀 동률을 적용하여 가장 높은 순위에 차례대로 기록된다. 플레이-인 경기에서 패배한 네 팀은 **본 규정집 6.2.2.8.2**에 명시된 4 개 팀 동률을 적용하여 가장 낮은 순위에 차례대로 기록된다.

#### 6.2.2.8.7 9개 팀 동률

9개 팀 중 승자승 점수가 가장 낮은 2개 팀은 싱글 엘리미네이션 방식의 플레이-인 경기를 진행한다. 3개 팀 이상이 낮은 승자승 점수로 동일한 경우, 또는 1개 팀만이 승자승 점수가 가장 낮고 다른 2개 팀 이상이 그 다음으로 낮은 승자승 점수로 동일한 경우에는 **본 규정집 6.2.2.5**에 따라 점수가 동일한 팀끼리 승리 시간을 계산한다. 전자의 경우 승리 시간이 긴 두 팀을 선정하며, 후자의 경우 승자승 점수가 동일한 팀 사이에서 승리 시간이 가장 긴 팀이 승자승 점수가 가장 낮은 팀과 플레이-인 경기를 진행한다. 이 게임의 패자는 동률인 팀 중 가장 낮은 순위로 기록되며 해당 플레이-인 게임의 승자와 나머지 7개 팀은 **본 규정집 6.2.2.8.6**에 제시된 8개 팀 동률 규정을 따른다.

#### 6.2.2.8.8 10개 팀 동률

10개 팀 중 승자승 점수가 가장 낮은 4개 팀은 무작위로 2개조에 배정되어 단판 플레이-인 경기를 진행한다. 승자승 점수가 동일한 팀이 발생하여 4개 팀을 선정할 수 없을 경우, **본 규정집 6.2.2.5**에 따라 점수가 동일한 팀끼리 승리 시간을 계산한다. 승자승 점수가 동일한 팀 사이에서 승리 시간이 긴 팀이 승자승 점수가 낮은 것으로 간주하고 이를 토대로 선정된 4개 팀이 플레이-인 경기를 진행한다.

플레이-인 경기에서 패배한 두 팀은 **본 규정집 6.2.2.6**에 명시된 2개 팀 동률을 적용하여 가장 낮은 순위에 차례대로 기록된다. 해당 플레이-인 게임에서 승리한 두 팀과 나머지 6개 팀은 **본 규정집 6.2.2.8.6**에 제시된 8개 팀 동률 규정을 따른다.

### 6.2.3 플레이오프

#### 6.2.3.1 LCK 플레이오프

플레이오프는 정규시즌 최종 순위 상위 6개 팀 간의 토너먼트 방식으로 총 5라운드로 진행한다.

플레이오프 1라운드에서는 정규시즌 3위팀이 정규시즌 5위팀과 6위팀 중 한 팀을 선택하여 경기를 진행하고, 정규시즌 4위 팀은 정규시즌 3위 팀이 선택하지 않은 팀과 경기를 진행한다.

플레이오프 2라운드에서는 정규시즌 1위팀이 플레이오프 1라운드에서 승리한 팀 중 한 팀을 선택하여 경기를 진행하고, 정규시즌 2위팀은 정규시즌 1위 팀이 선택하지 않은 플레이오프 1라운드 승리 팀과 경기를 진행한다.

플레이오프 3라운드에서는 2라운드에서 승리한 두 팀이 승자조 경기를 진행하고, 2라운드에서 패배한 두 팀이 패자조 경기를 진행한다.

플레이오프 4 라운드에서는 3 라운드 승자조 경기에서 패배한 팀과 3 라운드 패자조 경기에서 승리한 팀이 경기를 진행한다.

플레이오프 5 라운드인 결승전은 플레이오프 3 라운드 승자조 경기에서 승리한 팀과 4 라운드 경기에서 승리한 팀이 경기를 진행한다.

플레이오프 1 라운드에서 패배한 두 팀 중 정규시즌 상위 순위 팀은 플레이오프 5 위로 최종 결정된다. 플레이오프 3 라운드 패자조 경기에서 패배한 팀은 플레이오프 4 위로 최종 결정되며 플레이오프 4 라운드에서 패배한 팀은 플레이오프 3 위로 최종 결정된다.

모든 플레이오프 게임은 토너먼트 드래프트 모드에서 진행된다. 플레이오프 1 라운드, 2 라운드, 3 라운드에서는 정규시즌 상위 팀이 1 세트의 진영 선택권을 가지고, 플레이오프 4 라운드에서는 플레이오프 3 라운드 승자조 경기에서 패배한 팀이 1 세트 진영 선택권을 가지며, 플레이오프 결승전에서는 플레이오프 3 라운드 승자조 경기에서 승리하여 진출한 팀에게 1 세트 진영 선택권을 부여한다. 이후 세트의 경우 직전 세트를 패배한 팀이 진영 선택권을 가진다.

이해를 돕기 위하여, 위 내용을 요약하면 다음과 같다.

- 플레이오프 대상 팀: 정규시즌 1~6 위 (6 개팀)
- 플레이오프 1 라운드(5 판 3 선승제)
  - 3 위팀 vs 5~6 위팀 중 3 위팀이 선택한 팀
  - 4 위팀 vs 5~6 위팀 중 3 위팀이 선택하지 않은 팀
  - 플레이오프 1 라운드 패배한 두 팀 중 정규시즌 상위 순위 팀이 플레이오프 5 위로 결정(나머지 팀은 자동으로 플레이오프 6 위로 결정됨)
- 플레이오프 2 라운드(5 판 3 선승제)
  - 1 위팀 vs 플레이오프 1 라운드 승리한 팀 중 1 위 팀이 선택한 팀
  - 2 위팀 vs 플레이오프 1 라운드 승리한 팀 중 1 위팀이 선택하지 않은 팀
- 플레이오프 3 라운드(5 판 3 선승제)
  - [승자조] 플레이오프 2 라운드 승리한 두 팀
  - [패자조] 플레이오프 2 라운드 패배한 두 팀
  - 플레이오프 3 라운드 패자조 경기에서 패배한 팀은 플레이오프 4 위로 결정
- 플레이오프 4 라운드(5 판 3 선승제)
  - 플레이오프 3 라운드 승자조 경기에서 패배한 팀 vs 플레이오프 3 라운드 패자조 경기에서 승리한 팀
- 플레이오프 5 라운드 결승전(5 판 3 선승제)
  - 플레이오프 3 라운드 승자조 경기에서 승리한 팀 vs 플레이오프 4 라운드에서 승리한 팀

본 규정집에서 정하지 아니한 구체적인 세부 내용은 리그 사무국이 별도 통지하거나, 경쟁의 공정성을 고려하여 합리적으로 결정할 수 있다.

### 6.2.3.2 LCK CL 플레이오프

본 규정집 6.2.3.1 에 명시된 LCK 플레이오프 방식과 동일하게 진행한다.

### 6.2.4 LCK 챔피언십 포인트

LCK 의 경우 매 스플릿 종료 후 플레이오프 최종 순위에 따라 각 팀에게 다음 방식으로 챔피언십 포인트가 부여된다. 챔피언십 포인트에 따라 월드 챔피언십 시드권(이하 "시드권") 및 LCK 대표팀 선발전(이하 "선발전") 참가 자격이 주어진다.

	스프링 스플릿	서머 스플릿
1 위	90 점	월드 챔피언십 직행
2 위	70 점	100 점
3 위	50 점	80 점
4 위	30 점	50 점
5 위	20 점	30 점
6 위	10 점	10 점
7 위~10 위	0 점	0 점

단 LCK 서머 스플릿 우승팀은 LCK 대표팀 1 번 시드로 시드권을 받아 자동으로 월드 챔피언십에 진출한다. LCK 서머 스플릿 우승팀을 제외하고, 연간 2 개 스플릿에 걸쳐 가장 많은 LCK 챔피언십 포인트를 획득한 팀은 LCK 대표팀 2 번 시드로 시드권을 받게 된다. 1,2 번 시드권을 받은 2 개 팀을 제외한 LCK 챔피언십 포인트 획득 기준 상위 4 개팀은 선발전에 진출한다.

### 6.2.5 LCK 챔피언십 포인트 순위 결정

2 개 이상 팀이 동일한 챔피언십 포인트를 기록한 경우, LCK 서머 스플릿에서 획득한 챔피언십 포인트의 순위로 최종 순위를 결정한다.

### 6.2.6 선발전

**6.2.6.1** LCK 대표팀 1,2 번 시드를 받은 팀을 제외한 LCK 챔피언십 포인트 획득 기준 상위 4 개팀은 선발전에 참가한다. LCK 대표팀 1, 2 번 시드를 받은 팀을 제외하고, LCK 챔피언십 포인트를 보유하는 팀이 4 개 팀 미만일 경우 LCK 챔피언십 포인트를 보유하는 팀들로만 LCK 대표팀 선발전을 진행한다.

**6.2.6.2** LCK 대표팀 1, 2 번 시드를 받은 팀을 제외한 나머지 상위 4 개 팀 중 LCK 챔피언십 포인트 4 위팀과 3 위팀 간 경기의 승자가 2 위팀과 다음 라운드에서 경기를 치르며, 해당 경기 승자가 1 위팀과 결승전을 치른다. 결승전에서 우승한 팀만이 LCK 대표팀 3 번 시드를 받게 된다. 단, LCK 가 4 개의 시드권을 보유하는 경우에는 아래의 방식을 적용한다. LCK 대표팀 1, 2 번 시드를 받은 팀을 제외한 나머지 상위 4 개 팀 중 1 위팀과 2 위팀이 선발전 1 라운드 경기를 진행하고, 3 위팀과 4 위팀이 선발전 2 라운드 경기를 진행한다. 선발전 1 라운드 경기의 승자는 LCK 의 3 번 시드권을 받게 되고, 선발전 1 라운드 경기의 패자와 선발전 2 라운드 경기의 승자가 선발전 최종전을 치른다. 선발전 최종전에서 승리한 팀이 LCK 의 4 번 시드권을 받게 된다.



6.2.6.3 모든 경기는 5 판 3 선승제로 토너먼트 드래프트 모드에서 진행된다. 각 경기는 챔피언십 포인트 획득 기준 상위 팀이 1 세트의 진영 선택권을 가지게 되고, 이후 세트의 경우 직전 세트를 패배한 팀이 진영 선택권을 가지게 된다.

**LCK 3시드**



**LCK 4시드**



**6.2.7 선발전 로스터**

본 규정집 6.2.6 의 대상이 되는 각 참가 팀의 선발전 로스터는 LCK 서머 스플릿 플레이오프를 위해 제출한 LCK 플레이오프 로스터와 동일한 것으로 간주하며, 본 규정집 2.5.2 에 따른 경우를 제외하고, 로스터 변경은 허용되지 않는다.

**6.2.8 상금 및 시상**

**6.2.8.1 LCK 상금 및 시상**

6.2.8.1.1 리그 사무국은 각 스플릿 종료 이후 LCK 플레이오프 순위에 따라 아래의 상금을 해당 참가 팀에게 지급한다.

- 1 등: 2 억원
- 2 등: 1 억원
- 3 등: 5 천만원
- 4 등: 2 천 5 백만원

6.2.8.1.2 LCK 정규시즌에서 매 세트 종료 후 선정단 12 인 투표로 Player of the Game(이하 "POG")을 선정하며, 정규시즌 종료 후 최다 "POG"를 받은 선수를 Player of the Split (이하 "POS")으로 선정하여 200 만원의 상금을 시상한다. 단 최다 "POG"가 동률을 기록하여 다수의 "POS"가 선정되는 경우 선정된 공동 수상자 모두에게 각 200 만원의 상금을 지급한다.

6.2.8.1.3 LCK Awards 는 다음과 같이 진행한다. 각 수상자는 정규시즌 종료 직후 총 40 여명의 심사위원단의 투표를 통해 선정된다.

6.2.8.1.3.1 Regular Season MVP

LCK 정규시즌에서 가장 뛰어난 실력을 선보인 선수를 선정하여, 500 만원의 상금을 수여한다. 단 해당 스플릿 정규시즌에 LCK 에서 최소 29 세트 이상 출전한 선수를 후보로 한다.

6.2.8.1.3.2 All LCK Team (1st, 2nd, 3rd)

각 포지션 별로 스플릿 내내 LCK 에서 뛰어난 실력을 선보인 선수들에게 투표해 1st, 2nd, 3rd 팀을 가리며 1st 팀에 선정된 선수들에게는 각 200 만원의 상금을 수여한다. 단 해당 스플릿 정규시즌에 LCK 에서 최소 29 세트 이상 출전한 선수를 후보로 한다.

6.2.8.1.3.3 Finals MVP

각 스플릿 별 LCK 결승전에서 가장 뛰어난 활약을 펼친 선수를 선정하여 500 만원의 상금을 수여한다.

6.2.8.1.3.4 Best Head Coach

LCK 감독을 대상으로 시즌 통합 연 1 회 시상하는 부문으로 수상자에게는 300 만원의 상금을 수여한다.

6.2.8.1.3.5 Rookie of the Year

시즌 통합 연 1 회 시상하는 신인상으로, LCK 엔트리 최초 등록일 기준 2 개 시즌까지를 대상으로 하고, 후보가 되는 해당 시즌 내 LCK 스프링과 LCK 서머 스플릿을 합산하여 총 18 세트 이상(플레이오프 포함) 출전한 선수를 후보로 한다. 후보군에 오른 선수는 차년도 후보군에 오를 수 없으며, 과거 해외 지역 로스터에 등록됐던 선수 또한 후보에서 제외된다. 수상자에게는 300 만원의 상금을 수여한다.

## 6.2.8.2 LCK CL 상금 및 시상

6.2.8.2.1 리그 사무국은 각 스플릿 종료 이후 LCK CL 플레이오프 순위에 따라 아래의 상금을 해당 참가 팀에게 지급한다.

- 1 등: 3 천 5 백만원
- 2 등: 2 천만원
- 3 등: 1 천만원

6.2.8.2.2 개인 시상은 다음과 같이 진행한다.

6.2.8.2.2.1 Round MVP

LCK CL 정규시즌 각 라운드 별로 가장 뛰어난 실력을 선보인 선수를 1 명씩 선정하여, 각 100 만원의 상금을 수여한다. 단 해당 스플릿 정규시즌에 LCK CL 에서 최소 18 세트 이상 출전한 선수를 후보로 한다.

6.2.8.2.2.2 Regular Season MVP

LCK CL 정규시즌에서 가장 뛰어난 실력을 선보인 선수를 선정하여, 300 만원의 상금을 수여한다. 단 해당 스플릿 정규시즌에 LCK CL 에서 18 세트 이상 출전한 선수를 후보로 한다.

#### 6.2.8.2.2.3 All-CL Team

각 포지션 별로 스플릿 내내 LCK CL 에서 뛰어난 실력을 선보인 선수들에게 투표해 1st 팀을 가리며 1st 팀에 선정된 선수들에게는 각 100 만원의 상금을 수여한다. 단 해당 스플릿 정규시즌에 LCK CL 에서 최소 18 세트 이상 출전한 선수를 후보로 한다.

#### 6.2.8.2.2.4 Finals MVP

각 스플릿 별 LCK CL 결승전에서 가장 뛰어난 활약을 펼친 선수를 선정하여 300 만원의 상금을 수여한다.

#### 6.2.8.2.2.5 Best Coach

각 스플릿 별로 LCK CL 감독 또는 코치 중에 1 명을 수상자로 선정하여, 각 200 만원의 상금을 수여한다.

**6.2.8.3** 본 규정집 내 명시된 LCK 및 LCK CL 에 대한 상금 및 시상은 리그 사무국의 사정에 따라 변경될 수 있으며 이 경우 리그 사무국은 해당 사실을 사전 통지하기로 한다. 본 LCK 및 LCK CL 에 대한 상금 및 시상과 관련하여 발생할 수 있는 일체의 세금 등은 수상 팀 또는 수상자 스스로 부담해야 한다.

## 제 7 장 경기 절차

### 7.1 일정 변경

- 7.1.1 리그 사무국은 아래에 해당하는 경우 LCK 및 LCK CL 의 경기 일정을 변경할 수 있다
  - 7.1.1.1 라이엇 게임즈 공식 국제대회 또는 리그 사무국의 승인 하에 별도 참여하는 대회 일정으로 인해 LCK 및 LCK CL 경기 일정에 조정이 필요한 경우
  - 7.1.1.2 천재지변, 폭동, 전쟁, 소요사태, 감염병(코로나 19 포함), 정부(지방자치단체 포함)의 규제·명령·조치 및 기타 불가항력적인 사유 등으로 인해 경기를 정상적으로 진행할 수 없는 경우
  - 7.1.1.3 **본 규정집 7.1.1.1. 및 7.1.1.2.**에 정한 사유 외에 기타 경기를 정상적으로 진행할 수 없다고 리그 사무국이 합리적으로 판단하는 경우
- 7.1.2 **본 규정집 7.1.1** 에 따라 경기 일정이 변경되는 경우 동일한 날의 다른 시간에 경기를 진행하는 것을 원칙으로 한다. 단 당일 경기 진행이 불가하다고 판단되는 경우 리그 사무국이 지정한 일자에 경기를 진행하며, 리그 사무국이 지정하는 일자의 선정 기준은 아래와 같다.
  - 7.1.2.1 기존 경기 일정과 가장 가까운 휴식일
  - 7.1.2.2 기타 리그 사무국이 적절하다고 판단하는 일자
- 7.1.3 경기 구성 방식 변경

본 규정집 7.1.1 에 명시된 사유로 인해 장기간 경기를 진행할 수 없는 경우 리그 사무국은 LCK 및 LCK CL 참가 팀과 협의 후 합리적인 판단에 따라 대회 규칙, 포맷, 일정, 순위 산정 방식 등을 변경할 수 있다.

## 7.2 경기장 도착

7.2.1 출전 팀은 리그 사무국이 공지한 시간까지 경기장에 도착해야 한다. 팀의 첫 세트 엔트리에 포함된 선수 5 명과 코칭스태프 1 명이 대기 구역에 도착하고, 심판에게 이를 알린 경우, 해당 팀이 경기장에 도착한 것으로 간주한다.

7.2.2 정규시즌 경기에 지각하는 팀은 본 규정 및 **별첨 1. 페널티 인덱스**에 따라 페널티를 부과 받을 수 있다. 단 플레이오프 또는 선발전 경기에 지각, 불참 등을 하는 팀은 **별첨 1. 페널티 인덱스**와 상관 없이 리그 사무국의 합리적인 판단에 의한 페널티를 부과 받을 수 있다. 경기에 불참하거나 경기 시작 시간 전까지 도착하지 못한 경우 해당 경기는 기권패 또는 몰수패 처리된다. 경기 결과는 경기를 이기기 위해 필요한 최소 스코어로 기록된다 (예: 3 전 2 선승제에서는 2-0, 5 전 3 선승제에서는 3-0). 기권패 또는 몰수패 처리된 경기에서 다른 통계는 기록되지 않는다. 단, 천재지변 등의 불가항력적인 사유가 있는 경우 리그 사무국의 판단에 따라 기권패 또는 몰수패를 처리하지 않을 수 있고, 별도의 페널티를 적용하지 않을 수 있다.

## 7.3 심판

### 7.3.1 심판의 책임

심판은 경기 전, 후 또는 중간에 발생하는 모든 경기 관련 문제, 문의 및 상황에 대한 결정을 내릴 책임이 있다. 심판이 본 규정에 따라 내린 판정은 우선적 효력을 가지며, 심판은 판정에 대해 최우선적인 책임이 있다. 심판의 역할은 다음을 포함한다.

- 매 세트 참가 팀들의 엔트리 확인
- 경기 구역 및 코치박스 확인 및 모니터링
- 경기용 PC 및 주변장치 상태 확인 및 모니터링
- 팀의 경기장 도착여부 확인 및 선수착석, 준비 명령, 경기 전 선수와 코칭스태프 유니폼 및 복장 확인
- 경기 시작 선언
- 게임 중 일시 정지 (Pause) 및 재개 (Resume) 명령
- 경기 중 규정 위반에 대한 페널티 명령
- 경기 종료 및 결과 확인 (승패에 대한 경기결과 확인증 서명)
- 이의제기 접수 및 대응

### 7.3.2 심판의 자격

심판은 리그 사무국이 사전 심사하여 심판 자격을 부여한 자로 한다. 심판은 매 시즌 시작 전 리그 사무국이 요청하는 심판 관련 교육을 이수해야 하며, 이수하지 못할 경우 자격이 박탈될 수 있다. 또한, 심판은 어떠한 방식으로도 특정 팀에 소속될 수 없다.

### 7.3.3 심판의 처신

심판은 항상 엄숙하게 행동해야 하며, 공정한 판결을 내려야 한다. 심판은 어떠한 선수, 팀, 감독, 코치, 관계자에 대한 선호나 편견을 보여서는 안 된다.

### 7.3.4 판정의 최종 결정권

심판이 경기 중 내린 판정은 우선적인 효력이 있다. 심판이 잘못된 판결을 내리는 경우에도 심판의 결정은 절대적이므로 경기 중 판결을 번복할 수 없다. 그러나 경기에 참가한 팀이

이의를 제기하거나 기타 합리적인 사유가 있는 경우 리그 사무국은 재량에 따라 심판이 공정한 판정을 내리기 위한 적절한 절차를 준수하고, 이에 근거한 판단을 했는지 확인하고, 검토할 수 있다. 심판이 적절한 절차를 따르지 않고, 불합리한 판정을 내린 경우 또는 기타 합리적인 사유가 있는 경우 리그 사무국은 경기 중 또는 경기 이후 심판의 판정을 반복할 수 있으며, 해당 심판에게 별도의 페널티를 부과할 수 있다. 대회 기간 내 모든 판정에 대한 최종 결정권은 항상 리그 사무국이 보유한다.

### 7.3.5 사행행위 금지

본 규정집 9.2.17.에 명시된 사행행위 금지 규정은 심판에게도 동일하게 적용된다.

### 7.3.6 심판에 대한 징계

심판이 경기장 내/외에서 불공정한 판결, 부정 행위, 비신사적 행위, 규정 위반 행위 및 사회적 물의를 일으킬 수 있는 행위를 하는 경우, 리그 사무국은 재량에 따라 다음의 페널티를 부과할 수 있다.

- 경고
- 출장정지
- LCK 및 LCK CL 참가자격 정지

## 7.4 대회용 클라이언트(TR) 및 패치

LCK 및 LCK CL 은 라이엇 게임즈에서 공식적으로 제공하는 패치 버전의 TR 을 사용한다. 단, TR 의 기술적인 오류 등으로 인하여 불가피한 경우에는 참가 팀과 협의하여 라이브 클라이언트를 사용할 수 있다. TR 에 대한 라이브 클라이언트의 신규 패치는 라이브 클라이언트 적용 이후 게임 밸런스 및 버그 확인/수정 작업을 할 수 있는 충분한 테스트 기간이 지난 이후 TR 에 적용된다. 리그 사무국은 재량에 따라 TR 패치 버전을 변경할 수 있되, 경기의 안정성과 선수들의 준비 용이성을 고려하여 아래의 기본적인 원칙을 따른다.

7.4.1 리그 사무국은 경기일 최소 7 일 전까지 TR 패치 버전을 각 팀에 공지한다.

7.4.2 리그 사무국은 패치의 안정성이 확보되지 않았다고 판단하는 경우, 패치 적용 시점 또는 TR 패치 버전을 조정할 수 있다.

7.4.3 신규 출시 챔피언은 출시된 시점의 패치(리그 오브 레전드 라이브 서버 기준)에서 사용이 금지되며 특별한 이슈가 없다면 그 다음 패치 시점(리그 오브 레전드 라이브 서버 기준)부터 사용 가능한 것으로 정한다. 이에 따라 출시일로부터 약 3 주간은 해당 챔피언의 사용이 금지되며 해당 기간은 챔피언 출시 시점에 따라 변동될 수 있다. 단, 신규 출시 챔피언이 아닌 리워크 된 챔피언의 적용 시점은 리그 사무국의 판단에 따른다.

## 7.5 게임 전 설정

### 7.5.1 설정 시간

선수에게는 경기 준비를 완전히 마칠 수 있도록 매 세트 시작 전 설정을 위한 일정 시간(이하 "설정 시간")이 주어진다. 경기 참가 팀은 불가피한 사유가 없을 경우 운영진이 고지한 시간부터 설정을 시작해야 하며, 경기에 참가하는 선수는 운영진이 통보한 설정 시간 내 키보드, 마우스, 헤드셋 등 장비의 설정, 그리고 경기 시작을 위한 준비를 마쳐야 한다. 설정 시간에는 다음 작업을 수행하여야 하며 해당 설정을 확인하지 않아 생기는 모든 책임은 선수와 해당 선수가 속한 팀에게 있다.

- 주최측에서 제공하는 모든 장비의 품질 확인
- 주변 장치 연결 및 보정

- 음성 채팅 시스템의 올바른 작동 확인
- FPS 표시 전환 기능 활성화 하기 (Ctrl+F)
- 게임 내 시스템 설정 조정
- 게임 내 연습 및 기타 준비
- 경기 대비 기타 주요 사항

#### 7.5.2 좌석 배치

선수는 탑, 정글, 미드, 원거리 딜러, 서포터 포지션 순으로 심판이 지정해주는 자리에 착석해야 한다.

#### 7.5.3 기술적 문제

선수는 설정 중 언제든지 장비 혹은 TR의 기술적 문제를 발견하는 경우 즉시 심판에게 통보해야 한다.

#### 7.5.4 기술적 지원

심판은 설정 시간 중 기술적 지원 및 문제 해결을 위해 경기 구역에서 대기한다.

#### 7.5.5 게임 시작 시간 준수

팀과 선수는 예정된 시간에 경기가 시작할 수 있도록 할당된 설정 시간 내에 모든 사전 준비를 해야 하고 경기 시작 시간을 지연시켜서는 아니 된다. 다만, 사전 준비 과정에서 문제가 발생할 경우 심판은 재량에 따라 경기 시작시간을 연기할 수 있다.

#### 7.5.6 게임 전 설정 완료 확인

게임 시작 최소 5분 전, 심판은 각 선수에게 설정이 완료되었는지 확인한다. 설정 완료 확인 이후에 발생하는 장비 및 설정 관련 문제에 대한 모든 책임은 선수 본인에게 있다. 단 리그 사무국의 명백한 과실로 인해 발생하는 문제에 대해서는 그러하지 아니하다.

#### 7.5.7 선수 준비 완료 상태

출전 선수 10명 모두 설정 완료를 확인한 후에는, 어떤 선수도 연습 게임을 수행할 수 없다. 또한 선수는 준비 완료 상태 이후로는 심판의 허가 없이 경기 구역을 떠나서는 안 되며 허가를 받고 떠나는 경우에는 심판 또는 심판이 지정한 자와 동행해야 한다.

#### 7.5.8 게임 로비 생성

심판이 공식 게임 로비 생성 방식을 결정한다. 선수는 심판의 지시에 따라 설정이 완료되는 즉시 탑, 정글, 미드, 원거리 딜러, 서포터 포지션의 순서로 게임 로비에 합류해야 한다.

### 7.6 게임 설정

#### 7.6.1 게임 시작

출전 선수 10명 모두가 공식 게임 로비에 합류한 후, 심판은 양팀에게 준비 완료 확인을 요청한다. 팀의 준비 완료 확인 후 심판은 리그 사무국에 해당 세트를 시작할 것을 요청한다.

#### 7.6.2 토너먼트 드래프트 모드 시작

각 팀의 코칭스태프는 토너먼트 드래프트 모드의 밴/픽 과정 중 최대 2명까지 경기 구역에 입장하여 출전 선수 및 밴/픽 과정에 참여한 다른 코칭스태프와 의사소통을 할 수 있다. 단 각 코칭스태프들은 챔피언 교환 과정이 15초 남았을 때까지 경기 구역을 퇴장해야 한다.

#### 7.6.3 일반/게임 설정

- 맵: 소환사의 협곡
- 팀 인원 수: 5
- 관전 허용: 로비 관전자 공개
- 게임 종류: 토너먼트 드래프트
- 서버: Seoul
- 비밀번호: 세트 진행 시 마다 반드시 비밀번호 설정

## 7.7 밴/픽 과정

### 7.7.1 토너먼트 드래프트

밴/픽은 TR의 토너먼트 드래프트 기능을 통해 진행된다. 단 심판은 토너먼트 드래프트 또는 수동 드래프트(게임 내 기능을 사용하지 않고 채팅으로 드래프트 실시)를 사용하기로 선택할 수 있다. 어떠한 이유에서든 밴/픽 단계를 수동으로 종료해야 하는 경우, 심판은 종료 시점까지 진행된 밴/픽 챔피언 목록을 기록해야만 한다.

### 7.7.2 게임플레이 요소 제한

아이템, 챔피언, 스킨, 룬, 소환사 주문 등에 알려진 버그가 있거나 원활한 경기 진행을 위하여 필요하다고 판단되는 경우 리그 사무국은 재량에 따라 경기 시작 전 또는 경기 진행 중 언제든지 제한 사항을 추가할 수 있다.

### 7.7.3 진영 선택

**7.7.3.1** LCK 및 LCK CL 정규시즌에서 각 팀은 무작위로 정해진 순서대로 모든 상대팀과 1회 홈팀, 1회 어웨이팀으로 경기를 진행한다. 각 경기의 1세트는 홈팀이 진영 선택권을 가진다. 이후 세트의 경우 직전 세트를 패배한 팀이 진영 선택권을 가진다.

**7.7.3.2** 플레이오프 및 선발전 경기에서는 본 규정집 6.2.3 및 6.2.6에서 정하는 바에 따라 진영 선택권을 가지고, 그 이후 세트들은 직전 세트에서 패배한 팀이 진영 선택권을 가진다.

**7.7.3.3** LCK 및 LCK CL 정규시즌에서 1세트 진영 선택권을 가지는 팀, 즉 홈팀은 경기 3일 전 17시까지 진영 선택 결과를 제출해야 한다. 선택을 고지하지 않을 경우 해당 팀은 블루 진영에서 게임을 진행해야 한다.

**7.7.3.4** LCK 및 LCK CL 플레이오프 및 LCK 선발전 경기에서 1세트 진영 선택권을 가지는 팀은 리그 사무국이 고지한 시간까지 1세트 진영 선택 결과를 제출해야 한다. 선택을 고지하지 않을 경우 해당 팀은 블루 진영에서 게임을 진행해야 한다.

**7.7.3.5** 각 세트 종료 후, 다음 세트의 진영 선택권을 지닌 팀의 감독은 넥서스가 파괴된 시점으로부터 5분 이내에 다음 세트의 진영을 선택하여 심판에게 고지해야 한다. 선택을 고지하지 않을 경우 해당 팀은 블루 진영에서 게임을 진행해야 한다.

### 7.7.4 드래프트 모드

드래프트 모드는 다음과 같이 스네이크 드래프트 (Snake Draft) 포맷으로 진행된다.



블루 진영팀 = A, 레드 진영팀 =B  
 선택 금지 (밴) 1 단계: ABABAB  
 선택 (픽) 1 단계: ABBAAB  
 선택 금지 (밴) 2 단계: BABA  
 선택 (픽) 2 단계: BAAB

### 7.7.5 선택 실수

**7.7.6** 챔피언 픽 또는 밴을 실수로 잘못 선택한 경우, 잘못 선택을 한 해당 팀은 상대팀이 다음 선택을 하기 전에 원래 의도하였던 픽 또는 밴을 심판진에게 즉시 알려야 한다. 상대팀이 다음 선택을 하기 전에 알린 경우 심판의 판단 하에 실수를 바로잡을 수 있도록 해당 과정을 재 시작하여 픽 또는 밴을 잘못 선택하기 전의 지점으로 돌아갈 수 있다. 그러나 잘못 선택을 한 팀이 심판진에게 알리기 전에 상대팀의 다음 선택이 확정되면 픽 또는 밴에 대한 이의제기를 하거나 픽 또는 밴을 변경할 수 없다. 또한 시간 초과로 인해 픽 또는 밴을 하지 못하여 챔피언이 랜덤으로 픽되거나 밴이 되지 않은 경우에는 선택 실수 규정이 적용되지 아니하고, 픽 또는 밴을 변경할 수 없다.**챔피언 교환**

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

### 7.7.7 게임 종료 금지

선수는 심판이 허락하는 경우를 제외하고, 밴/픽이 시작되는 순간부터 해당 게임의 승자가 결정될 때까지 게임을 종료하는 것이 허용되지 않는다.

### 7.7.8 통제된 게임 시작

게임 시작에 오류가 있거나 게임 시작과 밴/픽 단계를 분리해야 할 필요가 있다고 심판이 판단하는 경우 심판은 비공개 선택 모드를 사용하여 통제된 방식으로 게임을 시작할 수 있다. 모든 선수는 이전에 완료된 유효 밴/픽 결과에 따라 챔피언을 선택한다.

### 7.7.9 클라이언트 로딩 지연

연결 끊김 또는 기타 오류가 발생하여 로딩 과정이 지연되고, 게임 시작 시 선수가 게임에 참여하지 못하는 경우 즉시, 선수 10 명이 모두 게임에 연결될 때까지 게임을 일시 정지한다.

## 제 8 장 게임 규정

### 8.1 용어의 정의

#### 8.1.1 비 고의적 접속 종료

게임 클라이언트, 플랫폼, 네트워크, 또는 PC 상의 문제로 선수의 의사와 무관하게 게임 연결이 종료되는 것.



### 8.1.2 고의적 접속 종료

선수의 고의적인 행동으로 인해 게임 연결이 종료되는 것. 선수의 행동으로 인해 게임 연결이 종료되는 경우, 리그 사무국은 선수의 고의 여부를 제반 사정을 고려하여 판단한다.

## 8.2 경기 일시 정지

경기는 본 규정집 8.2.1 및 8.2.2 에 명시된 사유로 일시 정지될 수 있다. 어떠한 경우에도 경기가 일시 정지되거나 중단된 동안 선수는 심판의 허가 없이 경기장을 벗어날 수 없다.

### 8.2.1 심판 지시에 의한 일시 정지

심판은 언제든지 어떠한 이유로든 경기의 일시 정지를 명령할 수 있다. 일시 정지를 명령하는 경우는 다음을 포함한다.

- 선수의 비 고의적 접속 종료
- 경기장 내 안전 장치의 미흡으로 인해 선수의 신변이 위협받거나, 기타 정상적인 경기 진행에 차질이 야기되는 경우.
- 방송 중계를 위한 관전용(옵저버용) PC 및 중계 장비 문제로 정상적인 방송 중계가 불가능한 경우.
- 천재지변 등으로 인해 경기가 중단되는 경우.
- 질병, 부상 또는 생리적인 이유 기타 사유로 일시 정지가 불가피하다고 판단한 선수가 심판에게 이를 사전 통보하는 경우
- 기타 합리적인 사유로 인해 경기 중단이 불가피한 경우

### 8.2.2 선수에 의한 일시 정지

8.2.2.1 선수는 다음과 같은 현상이 발생하는 경우(이하 "허용된 사유")에 한하여 즉시 해당 세트 경기를 일시 정지하고, 심판에게 곧바로 일시 정지 이유를 밝혀야 한다. 선수가 심판에게 알리지 않고 고의적으로 접속을 종료하거나 경기를 일시 정지하는 경우, 심판은 경기 재개를 선언할 수 있다.

- 선수가 사용하는 PC 의 하드웨어 혹은 소프트웨어 오작동(예: 모니터 전원 문제, 주변장치 장애, 게임 오류 등).
- 선수에 대한 신체적 방해 (예: 관중의 경기 구역 난입, 이물질 투척을 비롯한 소동 또는 소음으로 더 이상 경기 진행이 어려운 경우, 선수 테이블 또는 의자 파손 등).
- 게임 중 FPS 수치 또는 반응 속도 (Ping) 변화로 인한 문제를 확인했을 경우 (FPS 가 60 이하로 일정 시간 지속된다고 판단되는 상황 또는 반응 속도가 30 이상으로 일정 시간 지속된다고 판단되는 상황).
- 상대방 선수의 채팅을 통한 비신사적 행위 혹은 부정행위를 발견했을 경우
- 버그가 발생한 것으로 판단하는 경우

8.2.2.2 선수는 허용된 사유 이외에는 본인의 질병, 부상 또는 생리적인 기타 사유로 경기를 직접 일시 정지할 수 없으며, 이와 같은 이유로 일시 정지가 불가피하다고 판단할 경우 심판에게 사전 통보해야 한다. 이러한 통보를 받은 심판은 재량으로 적절한 시점에 일시 정지 조치를 취할 수 있고, 해당 선수가 10 분 이내에 경기에 복귀할 수 있는지 확인 후 일시 정지 상태를 유지하거나 해당 세트에 대한 경기 재개를 선언할 수 있다. 만약 심판이 해당 선수가 경기를 제대로 진행할 수 없거나, 10 분 이내에 경기에 복귀할 수 없다고 판단할 경우 해당 선수의 소속팀을 기권패 또는 몰수패 처리할 수 있다.

### 8.2.3 경기 재개

일시 정지 후 선수가 직접 경기를 재개하는 것은 허용되지 않는다. 심판은 경기 재개 준비가 되었다고 판단한 경우 양 팀 선수들에 준비 확인 요청을 하며 모두 준비가 완료된 것을 확인한 심판은 해당 세트에 대한 경기를 재개한다.

#### 8.2.4 무단 일시 정지

선수가 허용되지 않은 사유로 직접 일시 정지를 하거나 심판의 허가 없이 일시 정지를 해제(직접 경기를 재개)하는 경우, 또는 선수가 허용된 사유로 경기를 일시 정지한 경우에도 선수가 그 과실로 일시 정지의 원인을 제공한 경우에는 리그 사무국의 판단에 따라 **별첨 1. 페널티 인덱스**에 따른 페널티를 부과할 수 있다.

#### 8.2.5 경기 일시 정지 시 선수 커뮤니케이션

경기의 공정성을 위해 선수들은 경기가 일시 정지되는 동안 어떤 형태로든 서로 경기와 관련된 대화를 할 수 없다. 선수가 심판의 허가를 받고 경기장을 벗어난 경우에도 모든 선수, 코칭스태프, 단장, 전력분석관을 포함한 다른 사람과 대화를 할 수 없다. 선수는 중단 원인을 파악하고, 문제를 해결하기 위해 심판이 요구한 경우에만 심판과 대화가 가능하다. 경기 중단이 길어지는 경우 심판의 재량으로 각 팀은 경기 재개 전 경기 상황에 대해 논의할 수 있다.

### 8.3 재경기 및 크로노브레이크

#### 8.3.1 크로노브레이크

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. 경미한 버그

최악의 경우, 선수에게 불편을 주는 버그(비고의적인 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. 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 크게 저해하는지 여부는 심판의 단독 재량으로 결정된다.

#### 8.3.3 플레이를 지속할 수 있는 버그

게임의 진행을 크게 방해하지 않는 버그를 의미한다. 플레이를 지속할 수 없는 버그이지만 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, 경기 시작 전 리그 사무국이 고지한 버그 (이하 "고지한 버그")도 여기에 포함된다. (설정 시간 및 각 세트 종료 이후 준비 시간에 고지한 버그도 고지한 버그에 포함되며 이에 한정하지 않는다) 즉, 고지한 버그는 게임 전에 게임 정지, 크로노브레이크 및 재경기가 불가능하다고 미리 고지한 버그를 말한다. 해당 버그는 고지한 버그이기 때문에 크로노브레이크 및 재경기를 적용할 수 없고, 플레이를 지속해야 한다.

#### 8.3.4 비고의적인 하드웨어 고장

서버 고장, 모니터 또는 PC 고장, 선수 주변장치 고장 등을 포함한 모든 하드웨어 고장을 의미한다. 단 선수가 야기한 하드웨어 고장은 포함하지 않으며 여기에는 선수 주변장치의 고의적인 훼손이나 파괴, 모니터 훼손, 선수의 PC 간섭이 포함된다. 하드웨어 고장이 비고의적인지는 심판의 단독 재량 하에 판단한다.

### 8.3.5 검증 가능한 버그

확실히 존재하며 선수의 실수에서 기인하지 않은 버그를 의미한다. 이 경우 심판이 버그 발생 장면을 재생해 보고 버그를 확인해야 한다. 경미한 버그, 치명적인 버그, 플레이를 지속할 수 있는 버그 모두 검증 가능한 버그에 포함될 수 있다.

### 8.3.6 해결 불가능한 상황

재경기를 해야하는 버그나 기타 상황을 의미하며 다음과 같은 상황이 포함된다.

- 크로노브레이크를 사용할 수 없거나 게임을 복구할 수 없는 치명적인 버그 발생
- 크로노브레이크를 사용해서 해결할 수 없거나 피할 수 없는 치명적인 버그(챔피언이나 스킨의 금지를 요할 수 있는 챔피언 또는 스킨 버그 포함)
- 심판의 재량으로 게임을 지속할 수 없다고 판단하는 경우(환경적 문제 및 심각한 하드웨어 고장 포함)

### 8.3.7 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.

교전이 없거나 가벼운 교전이 발생한 시점에 버그가 발생하여 크로노브레이크를 진행하는 경우 최대한 버그 발생 시점에 가까운 시점으로 데드 볼 상태를 정한다.

심각한 교전 중 버그가 발생하여 크로노브레이크를 진행하는 경우 양 팀이 교전을 벌인 시점부터 게임을 되돌려 해당 교전이 일어나기 적어도 2 초 전의 시점을 데드 볼 상태로 정한다.

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).

### 8.3.8 신속한 고지

선수는 버그(앞서 정의된 바에 따라 하드웨어 고장이 의심되는 경우도 포함함)를 인지하는 즉시 아래의 방법 중 하나를 통해 경기를 일시 정지하고, 심판에게 버그를 명확하게 알려야 한다. (이하 '신속한 고지') 방법은 다음과 같다.

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

선수가 버그를 인지하는 즉시 명확하게 심판을 호명하며 심판에게 게임 일시 정지 요청을 들을 수 있는 수준으로 하는 경우, 경기가 곧바로 일시 정지되지 않더라도 신속한 고지를 한 것으로 간주된다. 또한 양 팀이 서로 교전 중인 경우 등 버그를 인지한 즉시 일시 정지하기 어려운 사정이 있는 경우에는 심판의 재량에 따라 교전이 끝나기 전까지는 게임을 일시 중지하기 어려웠다고 판단하고, 신속한 고지를 한 것으로 간주할 수 있다. 단, 버그가 발생한 시점으로부터 선수의 인지 시점까지 상당한 시간이 지나거나 해당 세트가 종료된 이후 고지가 된 경우에는 위 방법과 조건에 부합한다고 하더라도 신속한 고지를 했다고 보지 않는다.

선수가 신속한 고지를 하지 않은 경우에는 크로노브레이크 혹은 재경기를 진행하지 않을 수 있다.

### 8.3.9 기록 게임 (Game of Record)

기록 게임은 10 명의 선수 모두 로딩이 완료되고, 대전하는 팀 간에 의미 있는 교전이 발생한 게임을 의미한다. 경기가 기록 게임으로 판정되는 순간부터 제한된 조건 하에서만 해당 세트에 대한 재경기가 허용된다 (본 규정집 8.4.3 참조). 다음 조건 중 하나를 충족하는 경우 기록 게임으로 인정한다.

- 미니언, 정글몬스터, 포탑, 적 챔피언에게 기본 공격 및 스킬 공격이 적중하는 경우.
- 상대 팀 선수 간에 시야가 구축되는 경우.
- 상대 팀의 정글에 들어가거나, 시야를 확보하거나, 스킬 공격을 발사하는 경우 (강을 완전히 건너거나 상대 팀 정글과 연결된 수풀에 들어가는 것 포함)
- 게임 내 타이머가 2 분 (00:02:00)에 이르는 경우.

## 8.4 크로노브레이크가 허용되는 경우와 사용 절차

경기 중 언제든지 게임에 버그가 발생하는 경우, 심판은 먼저 선수가 일시 정지 절차(신속한 고지 등)를 따랐는지 확인해야 한다. 게임이 올바른 절차에 따라 일시 중지되었다면 심판은 버그가 검증 가능한 버그인지 판단해야 한다. 검증 가능한 버그라면, 심판은 이 버그가 경미한 버그, 치명적인 버그, 고지한 버그, 해결 불가능한 상황 중 어디에 해당하는지 판단해야 한다.

### 8.4.1 경미한 버그

버그가 경미한 버그이면 크로노브레이크를 사용하지 않는다. 단 플레이를 지속할 수 있는 버그가 아닌 경우 해당 버그는 경미한 버그가 아닌 치명적인 버그로 간주한다.

### 8.4.2 치명적인 버그

버그가 치명적인 버그일 경우(치명적인 버그는 플레이를 지속할 수 있는 버그가 아님), 심판은 (i) 크로노브레이크로 게임을 되돌릴 수 있는지, 그리고 (ii) 게임을 이전 상태로 되돌리면 버그가 해결되거나 버그를 초래하는 상황을 피할 수 있는지 판단해야 한다.

크로노브레이크로 게임을 되돌릴 수 없거나, 게임을 이전 상태로 되돌려도 버그를 해결하거나 피할 수 없는 경우는 해결 불가능한 상황으로 간주한다.

치명적인 버그인 경우, 그 치명적인 버그로 인해 한 팀 또는 양 팀이 크게 불이익을 받았는지 여부를 심판이 판단해야 하며, 크게 불이익을 받은 팀에는 해당 게임에 크로노브레이크를 사용할 기회가 주어지며 심판이 고지한 시간까지 해당 팀의 선수끼리 상의하여 크로노브레이크 사용 여부를 정한다. 고지한 시간까지 정하지 못했을 경우, 해당 팀은 크로노브레이크를 사용하지 않는 것을 통보한 것으로 간주한다. 양 팀 모두 크게 불이익을 받은 경우, 한 팀이라도 크로노브레이크를 요청하면 크로노브레이크를 사용한다. 다만 어느 데드 볼 상태를 사용하게 될지는 크로노브레이크 사용이 결정되기 전에 양 팀에 알려주지 않는다. 크게 불이익을 받은 팀이 크로노브레이크를 요청하면 심판은 버그가 발생하기 전 적절한 데드 볼 시점을 파악하고 경기 재개 전 양 팀에 해당 시점을 통보한다.

### 8.4.3 고지한 버그

버그가 고지한 버그일 경우 크로노브레이크 및 재경기를 적용하지 않는 것을 원칙으로 한다.

### 8.4.4 해결 불가능한 상황

해결 불가능한 상황인 경우, 심판은 재경기 절차(아래)를 따른다.

#### 8.4.4.1 기록 게임 판정 전 재경기

기록 게임 판정 전, 재경기를 할 수 있는 상황의 예는 다음과 같다.

- 게임 로비 단계와 경기 시작 사이에 선수가 버그로 인해 튜나 UI 설정이 올바르게 적용되지 않았음을 발견하고, 해당 설정을 조정하기 위해 게임을 일시 중지하였으나 설정을 올바르게 조정할 수 없는 경우 게임을 재시작할 수 있다.
- 심판이 기술적인 문제로 게임을 정상적으로 재개할 수 없다고 판단하는 경우
- 기록 게임 판정 후에도 재경기가 가능한 모든 상황

#### 8.4.4.2 기록 게임 판정 후 재경기

기록 게임 판정 후, 재경기를 할 수 있는 상황의 예는 다음과 같다.

- 경기 중 언제든지 게임에 해결 불가능한 상황이 발생하는 경우
- 심판이 외부적인 환경 요건으로 인해 게임의 공정성이 훼손될 수 있다고 판단하는 경우(예: 과도한 소동 또는 소음, 날씨, 안전상의 위험 등)

### 8.5 재경기 절차

#### 8.5.1 해결 불가능한 상황

해결 불가능한 상황에서 버그로 인해 한 팀 또는 양 팀이 크게 불이익을 받았는지 여부를 심판이 판단해야 하며 크게 불이익을 받은 팀에는 해당 세트에 대한 재경기를 결정할 기회가 주어지며 심판이 고지한 시간까지 해당 팀의 선수끼리 상의하여 재경기 여부를 정한다. 고지한 시간까지 정하지 못했을 경우, 해당 팀은 재경기를 하지 않는 것을 통보한 것으로 간주한다. 양 팀 모두 크게 불이익을 받은 경우, 한 팀이라도 재경기를 요청하면 재경기를 진행한다.

#### 8.5.2 통제된 환경

아직 기록 게임이 되지 않은 게임을 재시작하여 재경기를 하는 경우 픽/밴이나 소환사 주문 등을 포함하는 설정이 보존될 수 있다. 하지만 기록 게임으로 판정된 게임을 재시작하여 재경기를 하는 경우에는 어떠한 설정도 유지할 수 없다.

#### 8.5.3 챔피언 및 스킨 금지

챔피언 버그로 인해 재경기를 하는 경우에는 기록 게임 판정 여부와 관계없이 픽/밴을 포함한 설정이 유지되지 않는다. 또한 해당 챔피언은 버그가 완전히 제거 가능한 특정 상황(예: 버그를 유발하는 특정 스킨 사용을 금지함으로써 해결되는 상황 등)으로 판명되지 않는 한 적어도 해당일의 모든 잔여 경기에서는 해당 챔피언을 선택하여 경기를 할 수 없게 된다. 기록 게임으로 판정되기 전 버그가 완전히 제거 가능한 특정 상황에서 기인한 것으로 판명될 경우에는 설정을 유지할 수 있다.

### 8.6 하드웨어 오작동

- #### 8.6.1 하드웨어 오작동의 경우, 심판은 이 오작동이 경미한 버그(예 : 비 교전 상황에서 모니터가 일시적으로 꺼진 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 심판의 재량적 판단

- 8.7.1 심판은 LCK 및 LCK CL의 이익을 보호하는 데 필요하다고 판단하는 경우, 본 규정집 내 어떠한 규정에도 불구하고, 크로노브레이크를 사용하거나 게임의 재시작을 지시할 수 있다.

## 8.8 판정승

경기가 일시 정지된 경우 심판은 해당 세트에 대한 재경기를 선언하는 대신 어느 한 팀에게 판정승을 줄 수 있다. 경기가 일시 정지된 순간에 게임 타이머 기준으로 20분 이상 경기가 진행된 경우(00:20:00), 심판은 재량에 따라 합리적으로 판단하여 한 팀이 곧 패배할 가능성이 높은 상황에서만 해당 세트에 대한 승리를 판정할 수 있다. 아래의 내용은 이러한 판단의 기준에 대한 예시이며 이에 구속되거나 한정되지 아니한다.

- 8.8.1 골드 차이. 골드를 더 획득한 팀의 보유 골드를 기준으로 차이가 33%를 초과할 경우.  
8.8.2 남은 포탑 수 차이. 양 팀 간 남은 포탑 수 차이가 7개 이상일 경우.  
8.8.3 남은 억제기 수 차이. 양 팀 간 남은 억제기 수 차이가 2개 이상일 경우.  
8.8.4 남은 넥서스 포탑 수 차이. 양 팀 간 남은 넥서스 포탑 수 차이가 2개인 경우.  
8.8.5 생존 챔피언 수 차이. 두 팀 간 생존하는 챔피언의 수 차이가 4개 이상이며 사망한 모든 챔피언들의 부활 대기시간이 각 40초 이상일 경우.

## 8.9 세트 종료 후 진행 상황

### 8.9.1 결과

심판이 세트 결과를 확인하고, 기록한다

### 8.9.2 기술적 문제 보고

선수가 기술적 문제를 발견한 경우 심판과 상의한다

### 8.9.3 대기 시간

세트 간 대기 시간은 12분이며, 넥서스가 파괴된 시점부터 기산한다. 심판은 다음 세트의 밴/픽 시작 시간을 코칭스태프에게 통보한다. 심판이 통보한 밴/픽 시작 시간 전까지 해당 세트에 출전하는 선수 전원이 경기 구역에 복귀하여야 한다. 심판이 통보한 밴/픽 시작 시간 이후 10분이 경과할 때까지 해당 세트에 출전하는 선수 중 단 1명이라도 경기 구역에 복귀하지 않은 경우 해당 팀은 게임을 기권한 것으로 간주한다.

## 8.10 경기 후 진행 사항

### 8.10.1 결과

심판이 경기 결과를 확인하고, 기록한다.

### 8.10.2 안내

각 팀은 대회에서의 현재 순위와 다음 경기 일정에 대해 안내 받는다.

### 8.10.3 경기 후 의무사항

리그 사무국은 특별한 사유가 없는 한 경기 종료 후 10분 이내에 코칭스태프 및 선수에게 언론 출연, 인터뷰, 경기에 대한 추가 논의 등의 경기 후 의무사항을 통보한다. 코칭스태프 및 선수는 경기 종료 후 최대 1시간까지 리그 사무국이 요청하는 사항에 대해 성실히 협조해야 한다.

### 8.11 이의제기

팀이 심판의 판정 또는 경기 진행 방식에 이의가 있는 경우, 사전에 제출한 코칭스태프 명단에 기재된 감독 또는 사전에 리그 사무국과 협의된 임시 감독에 한하여 심판 또는 리그 사무국에 이의를 제기할 수 있다. 단 게임 진행 도중에는 원칙상 이의제기가 허용되지 않으며, 만약 게임 진행 도중에 이의를 제기하거나 허용되지 않은 방식으로 이의제기를 하는 경우 리그 사무국은 합리적인 재량에 따라 해당 팀 또는 코칭스태프에게 **별첨 1. 페널티 인덱스**에 따라 페널티를 부과할 수 있다.

### 8.12 경기 기권 또는 몰수 결과

경기를 기권한 경우 또는 몰수 경기의 경우 경기 결과는 경기를 이기기 위해 필요한 최소 스코어로 기록된다(예: 3 전 2 선승제에서는 2-0, 5 전 3 선승제에서는 3-0, 3 전 2 선승제에서 1 세트를 이기고, 이후 세트를 기권패 또는 몰수패한 경우에는 1-2). 기권된 경기 또는 몰수 경기에서 다른 통계는 기록 및 고려하지 않는다. 단, 기권패 또는 몰수패가 있는 팀은 **본 규정집 6.2.2**의 정규 시즌 타이브레이커에서 승리시간 고려 시 최하위 팀으로 간주되고, 기권승 또는 몰수승이 있는 팀의 경기 시간은 15 분(00:15:00)으로 간주한다.

## 제 9 장 행동 수칙

### 9.1 대회 행동 수칙

#### 9.1.1 불공정 플레이

선수 및 코칭스태프, 단장, 전력분석관을 포함한 팀 임직원, 선수 및 코칭스태프의 에이전트, 팀, 게임단 및 게임단주는 공정한 경쟁을 저해하는 행위로서 다음의 행위를 하여서는 아니 된다.

##### 9.1.1.1 공모

2명 이상의 선수나 선수 이외 외부인(이하 "**외부공모자**"), 코칭스태프, 단장, 전력분석관을 포함한 팀 임직원, 선수 및 코칭스태프의 에이전트, 상대편 선수 및 코칭스태프 등이 팀에게 불이익을 주고자 결성한 모든 종류의 합의. 공모에는 아래 행위 등이 포함된다.

9.1.1.1.1 게임에서 상대팀에게 피해를 주지 않거나 고의로 상대팀에게 유리한 행동을 하는 등 게임에서 합당하게 이루어져야 하는 수준의 게임 플레이를 성실하게 하지 않는 경우.

9.1.1.1.2 상대팀 또는 외부공모자와 공모하여 상금 등의 보상을 나누는 경우.

9.1.1.1.3 전자기기 등을 사용하여 외부공모자와 선수 간에 신호를 주고받는 경우.

9.1.1.1.4 게임을 고의적으로 패배하거나 다른 선수로 하여금 이러한 행위를 유도하는 경우.

##### 9.1.1.2 정정당한 경쟁 저해

스포츠 정신, 정직성, 페어 플레이 원칙에 위반되는 일체의 행위. 다만 픽/밴 등의 창의적 요소 또는 전략 등에 대해서는 고의적인 패배 등을 목표로 하지 않는 한 본 규정의 위반으로 판단하지 않는다.

##### 9.1.1.3 해킹

리그 사무국 또는 라이엇 게임즈의 명시적인 허락 없이 선수나 팀, 혹은 타인에 의해 LoL 라이브 또는 TR 및 선수용 계정이 어떤 방식으로든 위조, 변조, 변경되는 행위. 선수용 계정이 계정공유, 해킹 등을 포함한 어떠한 방식으로든 제 3 자에게 유출, 공개, 누설되는 것을 포함한다.

9.1.1.4 버그 악용

게임에서 우위를 점하기 위해 혹은 불리한 상황에서 재경기를 유도하기 위해 고의적으로 게임 내부의 버그를 사용하는 행위. 아이템 구매 오류, 중립 미니언과의 상호작용 오류, 챔피언 스킬 오류 및 심판이 정상적으로 작동하지 않는다고 판단한 게임 기능 등을 고의적으로 사용하는 것이 버그 악용에 포함된다.

9.1.1.5 관객용 화면 이용

관객용 화면 혹은 관객이 소지한 전자기기의 화면을 통해 경기 화면을 보거나 보려고 하는 행위.

9.1.1.6 대리 게임

다른 선수의 계정으로 플레이 하거나 타인이 다른 선수의 계정으로 플레이 하도록 유인, 설득, 권유 또는 지시하는 행위.

9.1.1.7 부정 행위

부정 행위를 위한 기기, 프로그램 및 신체를 이용한 신호 등의 행위.

9.1.1.8 고의적 접속 종료

합리적인 사유 없이 경기 중 고의적으로 접속을 종료하는 행위.

9.1.1.9 리그 사무국 판단에 따른 기타 불공정 플레이

공정한 게임 플레이 및 경기를 위해 기본적으로 지켜야 하는 행동에 위반된다고 리그 사무국이 판단하는 기타 모든 행위.

**9.1.2 스튜디오 장비 사용 방해**

선수 및 코칭스태프, 단장을 포함한 팀 임직원, 선수 및 코칭스태프의 에이전트, 팀, 게임단 및 게임단주는 조명, 카메라 등 스튜디오 장비를 건드리거나 그 사용을 방해해서는 안 되며, 이는 의자, 책상 및 기타 스튜디오 장비 위에 올라서는 등의 행동을 포함한다. 또한 이러한 스튜디오 장비와 관련된 리그 사무국의 지시사항에 전적으로 따라야 한다.

**9.1.3 비인가 통신**

휴대전화, 태블릿, 음성인식 기기 등 모든 전자기기는 경기 전 반드시 전원을 종료하여, 경기 구역에서 제거해야 한다. 선수는 경기장에서 전화, 문자, 이메일, 소셜 미디어 등을 이용할 수 없으며, 경기 중 선수는 오로지 본인이 소속된 팀의 다른 출전 선수들(단 밴/픽 과정에서는 허용된 코칭스태프를 포함함)과 의사소통을 할 수 있다. 단, 경기에 영향을 주지 않는 전자기기에 한해 심판의 재량으로 반입을 허용할 수 있다.

**9.1.4 복장**

선수 및 코칭스태프는 다수의 로고, 부착물, 또는 광고 문구가 부착된 복장을 착용할 수 있다. 단, 아래와 같이 타인에게 불쾌감을 줄 수 있는 복장은 경기장 내/외를 불문하고 금지된다.



- 9.1.4.1 어떤 상품이나 서비스에 대한 근거 없는 허위 주장이나 리그 사무국의 재량에 따라 판단되는 비윤리적인 로고, 부착물 또는 광고 문구를 부착하는 것.
- 9.1.4.2 일반의약품 외의 약물, 담배류, 화기, 또는 탄약을 광고하는 것.
- 9.1.4.3 사행심을 조장, 유도, 홍보하는 기업이나 서비스, 제품 등을 포함하는 대한민국에서 불법으로 간주되는 모든 로고, 부착물 또는 광고 문구를 부착하는 것.
- 9.1.4.4 타인에게 불쾌감 또는 혐오감을 줄 수 있는 비방, 외설, 신성모독, 인체 기능이나 증상이 묘사되는 등 보편적으로 용인되지 않는 주제를 나타내는 모든 로고, 부착물 또는 광고 문구를 부착하는 것.
- 9.1.4.5 성인 웹사이트나 성인용품을 나타내는 로고, 부착물 또는 광고문구를 부착하는 것.
- 9.1.4.6 권리 보유자의 동의 없이 상표권, 저작권 등 지적재산권 보호 대상이 되는 로고, 부착물 또는 광고문구 등을 부착하거나 이를 부착함으로써 라이엇 게임즈 및 리그 사무국, 라이엇 게임즈 및 리그 사무국이 지정한 수탁사 등에 권리 침해, 유용, 방조 등 관련 법적 분쟁이나 피해가 발생하도록 하거나 발생할 우려가 있는 것.
- 9.1.4.7 사회 통념에 반하거나 일반 대중 등이 납득할 수 없는 상대팀, 상대 선수 혹은 특정 인물, 단체, 제품을 비방하거나 비하하는 내용의 로고, 부착물 또는 광고를 부착하는 것.

리그 사무국은 선수 및 코칭스태프가 위 복장 관련 준수사항을 위반한 경우 **별첨 1. 페널티 인덱스**에 따라 페널티를 부과할 수 있고 나아가 리그사무국의 재량에 따라 복장에 문제가 있다고 판단되는 팀 또는 선수의 출전을 거부하거나 진행 중인 경기에서 퇴장시키는 등의 지시를 할 수 있다. 팀 또는 선수는 이와 같은 리그 사무국의 지시에 따라야 하고, 이에 대해 이의를 제기할 수 없다.

### 9.1.5 신원 확인

선수는 항시 리그 사무국이 신원을 파악할 수 있도록 얼굴 등을 가릴 수 없으며, 리그 사무국은 각 선수의 신원 파악에 방해가 되는 복장에 대한 탈의 또는 제거를 요구할 수 있다.

## 9.2 프로답지 못한 행동

선수 및 코칭스태프, 단장, 전력분석관을 포함한 팀 임직원, 선수 및 코칭스태프의 에이전트, 팀, 게임단 및 게임단주는 다음의 사항을 준수해야 한다.

### 9.2.1 규정 준수 책임

리그 사무국은 본 규정에 별도로 명시되어 있지 않는 한 규정 위반에 대해 고의가 있었는지 여부 및 규정 위반의 결과가 실제로 발생하였는지와 무관하게 **별첨 1. 페널티 인덱스**에 따라 페널티를 부과할 수 있으며, 규정 위반을 시도하는 행위에 대해서도 **별첨 1. 페널티 인덱스**에 따라 페널티를 부과할 수 있다.

### 9.2.2 희롱/지속적 괴롭힘

선수 및 코칭스태프, 단장, 전력분석관을 포함한 팀 임직원, 선수 및 코칭스태프의 에이전트, 팀, 게임단 및 게임단주는 타인을 희롱하거나 지속적으로 괴롭히는 행위를 하여서는 아니 된다. 희롱 또는 지속적 괴롭힘이란 상당 기간 동안 지속되는 체계적, 적대적, 반복적인 행위로 신체적 또는 심리적 공격을 가하여 대상이 고통을 느끼도록 하는 일체의 행위를 의미한다.

### 9.2.3 성희롱

선수 및 코칭스태프, 단장, 전력분석관을 포함한 팀 임직원, 선수 및 코칭스태프의 에이전트, 팀, 게임단 및 게임단주는 성희롱을 하여서는 아니 된다. 성희롱은 상대방이 원치 않는 성적인 접근을 의미하는 것으로 합리적인 사람이 특정 행위에 대해 성적으로 불쾌하거나 모욕적이라고 느낄 수 있다면 성희롱으로 간주될 수 있다. 성적인 협박, 강요, 성적 행위를 요구하며 대가를 약속하는 행위는 절대 허용되지 않는다.

### 9.2.4 차별 및 폄하

선수 및 코칭스태프, 단장, 전력분석관을 포함한 팀 임직원, 선수 및 코칭스태프의 에이전트, 팀, 게임단 및 게임단주는 인종, 피부색, 민족, 출신 국가 혹은 사회, 성별, 언어, 종교, 정치 및 기타 주제에 관한 견해, 재정 상태, 출신 혹은 기타 지위, 성적 성향 등 어떠한 이유에서도 경멸, 차별, 모욕적 언행을 통해 국가나 개인, 집단의 존엄성을 모독해서는 아니 된다.

### 9.2.5 LCK, LCK CL 리그, LoL 게임, 리그 사무국 및 팀, 라이엇 게임즈 관련 발언

선수 및 코칭스태프, 단장, 전력분석관을 포함한 팀 임직원, 선수 및 코칭스태프의 에이전트, 팀, 게임단 및 게임단주는 LCK, LCK CL 리그 대회에 관한 사항, LoL 게임에 관한 사항, LCK 및 LCK CL 리그의 참가팀, LCK 및 LCK CL 리그 참가팀 내 소속된 선수, 코칭스태프, 단장, 전력분석관을 포함한 상대팀 관계자, 리그 사무국, 라이엇 게임즈를 비방하거나 가치를 폄하하거나 명예를 훼손하는 발언이나 행위를 할 수 없으며, 이를 조장하거나 지지할 수 없다.

### 9.2.6 게임 내 제재

선수 및 코칭스태프는 리그 오브 레전드 서비스 약관 또는 기타 이에 준하는 규정에 위반되는 행동을 하여서는 아니 된다. 명확하게 하기 위해 부연하면 선수 및 코칭스태프가 리그 오브 레전드 서비스 약관 또는 기타 이에 준하는 규정을 위반하여 게임 내 제재를 받은 경우에도 **별첨 1. 페널티 인덱스**에 따라 페널티를 부과 받을 수 있다.

### 9.2.7 선수 및 코칭스태프, 단장, 전력분석관, 게임단주 조사

리그 사무국을 포함한 라이엇 게임즈의 판단에 따라 선수 및 코칭스태프, 단장, 전력분석관을 포함한 팀 임직원, 선수 및 코칭스태프의 에이전트, 팀, 게임단 및 게임단주가 리그 오브 레전드 소환사의 규율, 리그 오브 레전드 서비스 약관, 또는 기타 이에 준하는 규정을 위반한 경우, 리그 사무국은 단독 재량에 따라 **별첨 1. 페널티 인덱스**에 따른 페널티를 부과할 수 있으며, 이에 대한 조사를 위하여 리그 사무국이 선수 및 코칭스태프, 단장, 전력분석관을 포함한 팀 임직원, 선수 및 코칭스태프의 에이전트, 팀, 게임단 및 게임단주에게 연락 및 협조 요청하는 경우 선수 및 코칭스태프, 단장, 전력분석관을 포함한 팀 임직원, 선수 및 코칭스태프의 에이전트, 팀, 게임단 및 게임단주는 이에 성실히 응해야만 한다. 해당 선수 및 코칭스태프, 단장, 전력분석관을 포함한 팀 임직원, 선수 및 코칭스태프의 에이전트, 팀, 게임단 및 게임단주가 사실을 은폐하거나 잘못된 정보를 전달하여 조사를 방해하거나, 문제된 부정행위에 연루되었거나 달리 연관되어 있는 경우, 리그 사무국은 합리적인 재량에 따라 선수 및 코칭스태프, 단장, 전력분석관을 포함한 팀 임직원, 선수 및 코칭스태프의 에이전트, 팀, 게임단 및 게임단주에게 **별첨 1. 페널티 인덱스**에 따라 페널티를 부과할 수 있다.

### 9.2.8 범죄 행위

선수 및 코칭스태프, 단장, 전력분석관을 포함한 팀 임직원, 선수 및 코칭스태프의 에이전트, 팀, 게임단 및 게임단주는 대한민국 법률에 의해 금지된 행위를 해서는 아니 되고, 선수 및 코칭스태프, 단장, 전력분석관을 포함한 팀 임직원, 선수 및 코칭스태프의 에이전트, 팀,

게임단 및 게임단주가 범죄 행위의 수사대상이 되는 등 해당 행위가 리그의 권리·명예 및 브랜드 가치에 부정적인 영향을 미치거나 리그 운영에 중대한 위해를 발생시키는 경우 리그 사무국은 **별첨 1. 페널티 인덱스**에 따라 페널티를 부과할 수 있다. 명확하게 하기 위해 부연하면 본 내용에는 조세법 및 조세범처벌법 위반 행위의 혐의를 받아 세무 당국 등의 조사가 진행되는 경우를 포함하고, 이에 한정되지 아니한다.

#### 9.2.9 부도덕한 행위

선수 및 코칭스태프, 단장, 전력분석관을 포함한 팀 임직원, 선수 및 코칭스태프의 에이전트, 팀, 게임단 및 게임단주는 리그 사무국이 별도로 교육, 고지하는 부도덕하거나, 불명예스러운 행위를 포함하여 사회상규에 반하는 행위를 해서는 아니 된다.

#### 9.2.10 기밀 유지

선수 및 코칭스태프, 단장, 전력분석관을 포함한 팀 임직원, 선수 및 코칭스태프의 에이전트, 팀, 게임단 및 게임단주는 원활한 대회 운영을 위해 리그 사무국이 제공한 기밀 정보를 어떠한 형태로도 공개, 유출, 누설해서는 아니 된다.

#### 9.2.11 금품 공여

선수 및 코칭스태프, 단장, 전력분석관을 포함한 팀 임직원, 선수 및 코칭스태프의 에이전트, 팀, 게임단 및 게임단주는 어떠한 이스포츠 토너먼트·경기 전반, 일부분 또는 특정 측면에 부적절하게 영향을 미치거나 조작을 야기할 수 있는 뇌물, 선물 또는 기타 종류를 불문한 경제적 또는 기타 대가를 제안하거나 공여하는 행위에 가담하여서는 아니 된다. 단, 소속팀의 공식 스폰서 혹은 게임단주가 선수 및 코칭스태프에게 성적에 따른 정당한 성과급을 지급하는 경우만은 예외로 한다.

#### 9.2.12 템퍼링 금지

선수 및 코칭스태프, 단장, 전력분석관을 포함한 팀 임직원, 선수 및 코칭스태프의 에이전트, 팀, 게임단 및 게임단주는 다른 팀과 선수 계약 혹은 코칭스태프 계약이 체결된 선수 및 코칭스태프를 직접적으로 유인, 회유하거나 고용 계약 등을 제안할 수 없고, 해당 선수 및 코칭스태프가 소속 팀과의 계약을 위반하거나 해지하도록 유도하여서는 아니 된다. 선수 및 코칭스태프, 단장, 전력분석관을 포함한 팀 임직원, 선수 및 코칭스태프의 에이전트, 팀, 게임단 및 게임단주는 다른 팀을 통해서만 해당 팀 소속 선수 및 코칭스태프의 선수 계약 혹은 코칭스태프 계약 현황에 대해 문의할 수 있고, 이적을 제의할 수 있다. 소속팀을 통하지 않은 연락을 받은 선수 및 코칭스태프는 그 즉시 소속팀에 해당 내용을 알릴 의무가 있고, 만약 알리지 않을 경우 리그 사무국은 **별첨 1. 페널티 인덱스**에 따라 페널티를 부과할 수 있다.

또한 소속 팀과 협의하지 않고, 다른 팀과 선수 및 코칭스태프의 이적, 계약 등의 이야기를 하는 경우도 템퍼링으로 간주될 수 있다. 이는 선수 및 코칭스태프 본인이 직접 진행한 경우에도 동일하게 적용된다. 선수나 코칭스태프의 법정 대리인 혹은 이에 준하는 가족 구성원이 템퍼링을 진행하거나 에이전트나 지인이 선수 및 코칭스태프 본인에 대한 템퍼링을 진행한 사실을 묵인하거나 템퍼링을 의뢰, 종용한 경우에도 리그 사무국은 해당 선수나 코칭스태프에게 **별첨 1. 페널티 인덱스**에 따라 페널티를 부과할 수 있다.

#### 9.2.13 금품 수수

선수 및 코칭스태프, 단장, 전력분석관을 포함한 팀 임직원, 선수 및 코칭스태프의 에이전트, 팀, 게임단 및 게임단주는 팀의 패배를 초래할 수 있는 행위 또는 경기 혹은 게임에서 저주거나 승부를 조작하는 행위 등 어떠한 이스포츠 토너먼트·경기 전반, 일부분 또는 특정 측면에 부적절하게 영향을 미치거나 조작을 야기할 수 있는 뇌물, 선물 또는 기타 종류를

불문한 경제적 또는 기타 대가를 수락하거나 수령하는 행위에 가담하여서는 아니 된다. 단, 리그 사무국, 소속팀의 공식 스폰서, 게임단 또는 게임단주가 선수 및 코칭스태프에게 성과급 등 성적 또는 계약에 따른 정당한 대가를 지급하는 경우는 예외로 한다.

#### 9.2.14 지시 불이행

선수 및 코칭스태프, 단장, 전력분석관을 포함한 팀 임직원, 선수 및 코칭스태프의 에이전트, 팀, 게임단 및 게임단주는 합리적인 범위 내에서 리그 사무국이 지시 또는 결정한 리그 운영에 필요한 사항을 이행하지 않거나 거부하여서는 아니 된다.

#### 9.2.15 승부 조작

선수 및 코칭스태프, 단장, 전력분석관을 포함한 팀 임직원, 선수 및 코칭스태프의 에이전트, 팀, 게임단 및 게임단주는 어떠한 이스포츠 토너먼트·경기 전반, 일부분 또는 특정 측면에 부적절하게 영향을 미치거나 조작을 야기할 수 있는 행위를 하여서는 아니 된다. 나아가, 선수 및 코칭스태프, 단장, 전력분석관을 포함한 팀 임직원, 선수 및 코칭스태프의 에이전트, 팀, 게임단 및 게임단주는 타인으로 하여금 위 행위에 참여하도록 지시하거나, 허락하거나, 조장하거나, 그러한 기회를 부여하여서는 아니 된다.

#### 9.2.16 서류 및 기타 요구 사항

리그 사무국의 요청이 있는 경우 팀은 대회 기간 내 여러 차례 관련 서류를 제출해야 한다. 팀은 리그 사무국이 요청한 기준 및 기한에 맞추어 해당 서류를 제출해야 하고, 허위 정보 또는 자료를 제출하여서는 아니 된다.

#### 9.2.17 사행행위

##### 9.2.17.1 신고 의무

사행행위란 내기나 노름과 관련하여 실제 화폐, 가상 화폐, 또는 기타 디지털 자산을 비롯한 일체의 금품을 거는 행위를 말한다. **본 규정집 9.2.17.2**의 위반사실 또는 위반으로 의심되는 사실을 목격하거나 여하한 방법으로 이를 알게 된 자는, 직접 연루되었는지 여부 또는 이를 알게 된 경위를 불문하고, 지체 없이 리그 사무국 및 라이엇 게임즈에 이를 신고할 의무가 있다. 만약 이를 신고하지 않을 경우 **본 규정집 9.2.17.2** 위반으로 간주한다. 위 사항을 신고하는 자에 대한 보복행위는 엄격하게 금지된다.

##### 9.2.17.2 사행행위 금지

###### 9.2.17.2.1 내기 금지

선수 및 코칭스태프, 단장, 전력분석관을 포함한 팀 임직원, 선수 및 코칭스태프의 에이전트는 그 적법성 여부에 관계 없이 어떠한 이스포츠 토너먼트 또는 행사에 대해 어떠한 방식으로든 사행행위에 참여하거나 이를 시도하여서는 안된다. **본 규정집 9.2.17.2.1**은 물리적인 소매점 또는 인터넷을 통한 사행행위를 포함하되 이에 한정되지 아니하는 모든 사행행위에 적용된다. 한편, 선수 및 코칭스태프, 단장, 전력분석관을 포함한 팀 임직원, 선수 및 코칭스태프의 에이전트는 어떠한 이스포츠 토너먼트 또는 행사에 대하여 어떠한 방식으로든 타인으로 하여금 그 적법성 여부에 관계 없이 사행행위에 참여하거나 이를 시도하도록 지시하거나, 허락하거나, 부추기거나, 그러한 기회를 부여하여서는 아니 된다.

###### 9.2.17.2.2 판타지 콘테스트

선수 및 코칭스태프, 단장, 전력분석관을 포함한 팀 임직원, 선수 및 코칭스태프의 에이전트는 이스포츠 토너먼트·경기 전반과 관련된 것으로서 현실에서 금전적 가치 또는 그 외의 가치가 있는 금품을 보상으로 지급하는 합법적 또는 불법적인 시즌 별 또는 데일리 판타지 콘테스트에 직·간접적으로 참여할 수 없다. 판타지 콘테스트 또는 데일리 판타지 콘테스트란 이스포츠 참가자의 현실 성적에 따라 게임 참가자가 구성한 가상의 팀의 성적 및/또는 종합 점수가 결정되는 온라인 또는 피어-투-피어(peer to peer) 콘테스트를 의미한다.

#### 9.2.17.2.3 내부자 정보

특정 미공개정보를 알아야 할 정당한 필요가 없는 자가 해당 정보를 통해 사행행위에서 이득을 취할 가능성이 있을 경우, 선수 및 코칭스태프, 단장, 전력분석관을 포함한 팀 임직원, 선수 및 코칭스태프의 에이전트는 해당 미공개정보를 직·간접적으로 요구하거나 공개할 수 없다. 그러한 미공개정보를 요구하거나 공개하는 경우, 해당 정보가 사행행위 목적으로 사용될 수 있다는 사실을 알고 있거나 합리적으로 알았어야 하는지 여부를 불문하고 **본 규정집 9.2.17.2.3**의 위반행위로 간주할 수 있다. 위와 같은 정보에는 팀 엔트리, 거래 내역, 팀 전략, 일정 변경과 사전 녹화되어 시청자에게는 후일에 방송 또는 라이브 스트리밍되는 경기의 결과 등이 포함되나 이에 한정되지 아니한다. 마찬가지로 선수 및 코칭스태프, 단장, 전력분석관을 포함한 팀 임직원, 선수 및 코칭스태프의 에이전트는 자신이나 타인의 이익을 위한 것인지 여부를 불문하고 그러한 지식이나 기타 정보의 제공을 요구하거나 지원할 수 없다.

#### 9.2.18 비신사적인 행위

선수 및 코칭스태프, 단장, 전력분석관을 포함한 팀 임직원, 선수 및 코칭스태프의 에이전트, 팀, 게임단 및 게임단주는 경기 전, 후, 및 진행 중 관객, 심판, 다른 팀의 선수 및 코칭스태프, 단장, 전력분석관, 게임단주, 선수 및 코칭스태프의 에이전트에게 위화감이나 불쾌감을 주는 발언 또는 행위 등을 하지 않아야 한다.

#### 9.2.19 비속어 사용 및 차별적 발언

선수 및 코칭스태프, 단장, 전력분석관을 포함한 팀 임직원, 선수 및 코칭스태프의 에이전트, 팀, 게임단 및 게임단주는 경기장 내외에서 혐오적이거나 어떠한 형태의 차별적인 행위를 조장해서는 안 되며 외설적이거나, 저속하거나, 비하적이거나, 위협적이거나, 모욕적이거나, 비방적이거나, 명예를 훼손할 수 있거나 타인을 불쾌하게 하는 언어를 사용하거나 소셜 미디어 또는 스트리밍 서비스 등을 통해 이러한 발언을 게시, 전송 및 유포해서는 아니 된다.

#### 9.2.20 방해행위/모욕

선수 및 코칭스태프, 단장, 전력분석관을 포함한 팀 임직원, 선수 및 코칭스태프의 에이전트, 팀, 게임단 및 게임단주는 상대 선수 및 코칭스태프, 상대 팀 게임단주를 포함한 상대 팀 관계자, 관중, 대중 또는 리그 사무국을 모욕하거나, 조롱하거나, 적대적이거나, 관련 거저된 정보를 유포하거나, 방해가 되는 행위나 행동을 취해서는 안 되며, 다른 선수, 코칭스태프, 관객, 대중 등에게 이러한 행동을 하도록 선동해서도 아니 된다.

#### 9.2.21 폭력적 행동

선수 및 코칭스태프, 단장, 전력분석관을 포함한 팀 임직원, 선수 및 코칭스태프의 에이전트, 팀, 게임단 및 게임단주는 본인의 소속 팀 내 선수 및 코칭스태프, 게임단주를 포함한 소속팀 관계자, 상대 팀의 선수 및 코칭스태프, 상대 팀 게임단주를 포함한 상대 팀 관계자, 선수 및 코칭스태프의 에이전트, 관중, 대중 또는 리그 사무국에 대해 폭력적인 행동을 취해서는 안되며, 다른 선수의 신체나 소지품, 장비를 건드리는 등 무례한 행동을 취해서는 아니 된다.

### 9.3 제 3 자 대회 및 경기 참가 금지

선수 및 코칭스태프, 단장, 전력분석관을 포함한 팀 임직원, 선수 및 코칭스태프의 에이전트, 팀, 게임단 및 게임단주는 리그 사무국의 사전 승인을 받은 경우를 제외하고 LoL 게임과 관련하여 리그 사무국이 아닌 제 3 자가 주최하는 대회 또는 경기에 참가해서는 아니 된다.

### 9.4 LCK 공인 에이전트 제도 규정 준수

#### 9.4.1 선수 및 코칭스태프

9.4.1.1 선수 및 코칭스태프는 LCK 공인 에이전트 제도 규정 제 3 장에 명시된 업무 대리를 LCK 공인 에이전트에게만 맡길 수 있다. LCK 공인 에이전트 명단은 LCK 공인 에이전트 홈페이지에서 확인할 수 있다. 선수 및 코칭스태프가 LCK 공인 에이전트가 아닌 자에게 에이전트 업무를 대리로 맡길 경우 리그 사무국은 **별첨 1. 페널티 인덱스**에 따라 페널티를 부과할 수 있다.

9.4.1.2 선수 및 코칭스태프는 수수료 지급 등을 포함하여 본인의 에이전트와 약속한 의무사항을 성실히 수행해야 한다.

9.4.1.3 선수 및 코칭스태프는 원칙상 LCK 공인 에이전트 제도 규정 제 3 장에 명시된 업무 대리를 위해 1 인의 에이전트만 지정할 수 있다. 보다 명확히 하면, 선수 및 코칭스태프가 각 지정한 1 명의 공인 에이전트만이 해당 선수 및 코칭스태프의 계약 교섭 및 연봉계약 체결 업무와 LCK 규정상 연봉조정신청 및 조정업무의 대리를 수행할 수 있다. 만일 선수 및 코칭스태프가 이를 위반하고, 해당 업무 대리를 위해 복수의 에이전트와 계약을 체결한 경우, 리그 사무국 및 한국 e 스포츠협회는 해당 선수 및 코칭스태프가 복수의 에이전트와의 계약관계를 해소하고, 1 인의 에이전트만을 지정할 때까지 해당 선수 및 코칭스태프에 대한 각 에이전트의 업무를 정지시킬 수 있다. 또한 해당 선수 및 코칭스태프에 대해 리그 사무국은 **별첨 1. 페널티 인덱스**에 따라 페널티를 부과할 수 있다.

9.4.1.4 선수 및 코칭스태프의 에이전트가 본 규정집을 위반하고, 해당 위반 행동을 선수 및 코칭스태프가 묵인하거나 의뢰 혹은 종용했을 경우 리그 사무국은 **별첨 1. 페널티 인덱스**에 따라 해당 선수 및 코칭스태프에 대해 페널티를 부과할 수 있다.

#### 9.4.2 팀 및 팀 관계자

9.4.2.1 팀 임직원, 팀, 게임단 및 게임단주는 선수 및 코칭스태프와 연봉 계약 체결, 연봉 조정 업무 등을 진행할 시에 선수 및 코칭스태프 혹은 그들의 에이전트(선수 및 코칭스태프가 미성년자이고, 에이전트를 선임하지 않았을 경우에는 그들의 법정 대리인)와 진행해야 한다. LCK 공인 에이전트 제도 규정에 따라 선수 및 코칭스태프의 적법한 대리인이 아닌 자와 연봉 계약 체결, 연봉 조정 업무 등을 진행하거나 적법하지 않은 대리인과 접촉했을 때 신고하지 아니한 팀 임직원, 팀, 게임단 및 게임단주에 대해 리그 사무국은 **별첨 1. 페널티 인덱스**에 따라 페널티를 부과할 수 있다.

9.4.3 LCK 공인 에이전트 제도 규정은 본 규정집의 부속 규정으로 간주하고, 본 규정집과 LCK

공인 에이전트 제도 규정이 충돌하는 경우에는 LCK 공인 에이전트 제도 규정을 우선하여 적용한다.

## 제 10 장 페널티

### 10.1 페널티 대상

리그 사무국은 선수 및 코칭스태프, 단장, 전력분석관을 포함한 팀 임직원, 선수 및 코칭 스태프의 에이전트, 팀, 게임단 및 게임단주가 본 규정 또는 대한민국 법령을 위반하는 행위에 관여했거나, 그러한 행위를 시도한 경우 공식 홈페이지 내 공지된 GPI(Global Penalty Index) 및 본 규정집을 근거로 페널티를 부과할 수 있다. 만일 GPI와 본 규정집의 내용이 다른 경우에는 본 규정집을 우선하여 적용한다.

페널티의 유형과 수준은 **별첨 1. 페널티 인덱스**에서 정한다. 다만 **별첨 1. 페널티 인덱스**는 현재 예상 가능한 행위들을 예시로 들어 페널티를 정한 것에 불과하고, 만일 **별첨 1. 페널티 인덱스**에 예시로 명시되어 있지 아니한 행위가 발생할 경우 리그 사무국은 이와 유사한 행위에 대한 페널티를 준용하여 부과할 수 있다. 또한, **별첨 1. 페널티 인덱스**의 수정 또는 변경이 필요한 경우 리그 사무국은 **본 규정집 11.2**에서 정하는 바에 따라 이를 수정 또는 변경할 수 있다.

### 10.2 페널티 구분

본 규정에 따른 페널티의 종류는 다음과 같다.

#### 10.2.1 구두 또는 서면 주의

#### 10.2.2 경고

LCK 정규시즌 경기에서 또는 LCK 정규시즌 진행 중에 **별첨 1. 페널티 인덱스**에서 정한 대회규정 위반에 따라 '경고'를 2 회 받은 LCK 팀에게는 '별첨 1. 페널티 인덱스' 1 점이 부과된다. 이 때, 기존에 받은 '경고' 2 회는 소멸된다.

LCK CL 정규시즌 경기에서 또는 LCK CL 정규시즌 진행 중에 **별첨 1. 페널티 인덱스**에서 정한 대회규정 위반에 따라 '경고'를 2 회 받은 LCK CL 팀에게는 '별첨 1. 페널티 인덱스' 1 점이 부과된다. LCK 팀이 받은 대회규정 위반에 따른 '경고'와 LCK CL 팀이 받은 '경고'는 서로 누적되지 않는다.

LCK 및 LCK CL 플레이오프 및 선발전 경기에서 또는 플레이오프 및 선발전 진행 중에 '경고'를 받은 팀은 리그 사무국의 판단에 의해 별도의 페널티를 부과 받을 수 있다.

#### 10.2.3 벌점

LCK 정규시즌 경기에서 또는 LCK 정규시즌 진행 중에 '벌점'을 받은 LCK 팀은 '벌점' 1 점 당 LCK 정규시즌 총 세트득실(승점) 중 1 점이 차감된다.

LCK CL 정규시즌 경기에서 또는 LCK CL 정규시즌 진행 중에 '벌점'을 받은 LCK CL 팀은 '벌점' 1 점 당 LCK CL 정규시즌 총 세트득실(승점) 중 1 점이 차감된다.

LCK 및 LCK CL 플레이오프 및 선발전 경기에서 또는 플레이오프 및 선발전 진행 중에 '벌점'을 받은 팀은 벌금에 해당하는 1,000 만원을 리그 사무국이 지정한 곳으로 납입한다.

#### 10.2.4 벌금

**별첨 1. 페널티 인덱스**에 따라 벌금을 부과 받는 경우 해당 벌금에 해당하는 금액을 리그 사무국이 지정한 계좌로 납부해야 한다.

### 10.2.5 출장정지

출장정지 처분을 받은 자는 로스터에 등록될 수는 있지만, 경기에 선수, 코칭스태프 또는 심판 등으로 참여할 수 없고, 경기장 내 제한구역에도 입장할 수 없다.

### 10.2.6 LCK 및 LCK CL 참가자격 정지

10.2.6.1 LCK 및 LCK CL 참가자격 정지 처분을 받은 단장, 전력분석관, 선수 또는 코칭스태프는 로스터에 등록될 수 없으며 경기장 내 제한구역에도 입장할 수 없다. 단장, 전력분석관, 선수 및 코칭스태프를 제외한 팀 임직원이 LCK 및 LCK CL 참가자격 정지 처분의 대상이 될 경우 팀은 해당 임직원을 LCK 및 LCK CL 관련 업무에서 배제시켜야 한다. 팀, 게임단, 게임단주가 LCK 참가자격 정지 처분의 대상이 되는 경우 해당 팀은 LCK 및 LCK CL의 구성원으로서 참여할 수 없고, 이 경우 팀 참가계약의 해지 여부는 팀 참가계약에서 정한 바에 따른다. **본 규정집 10.2.6**의 LCK 및 LCK CL 참가자격 정지는 최대 영구정지까지 부과될 수 있다.

10.2.6.2 LCK 및 LCK CL 참가자격 정지의 처분을 받은 경우 다른 국내/외 공식 LoL 이스포츠 리그에도 동일하게 적용되며 해당 기한 내 모든 리그에 대한 참가가 제한될 수 있다.

10.2.6.3 기한이 정해진 출장정지 혹은 참가자격 정지 처분의 경우 리그 사무국이 당사자에게 페널티를 서면 통지한 시점부터 효력이 발생되며 해당 일을 기준으로 기산일을 산정한다. 다만, 리그 사무국 판단에 따라 기한을 정한 출장정지 혹은 참가자격 정지 대신 해당 기한과 유사한 수준으로 경기 수에 대한 출장정지로 대신하여 부과할 수 있다.

## 10.3 이의제기

10.3.1 본 규정에 따라 리그 사무국으로부터 페널티를 부과 받은 자는 페널티에 대한 서면(이메일 포함)을 받은 날로부터 14 일 이내에 이스포츠공정위원회에 재심을 청구할 수 있다. 페널티에 대한 서면을 받은 날로부터 14 일 이내에 재심을 청구하지 않는 경우, 리그 사무국이 부과한 페널티에 대해 이의가 없는 것으로 간주하고, 최종적으로 확정된다. 재심과 관련한 세부 절차는 이스포츠공정위원회의 규정에 따르는 것으로 한다. 단 제재의 효과가 일회적이고, 즉각적일 경우(e.g. 대회규정 위반으로 인한 제재) 또는 재심의 실익이 없다고 판단되는 경우 재심이 허용되지 않을 수 있다.

10.3.2 전 항에도 불구하고 리그 사무국은 직권으로 본 규정집을 위반한 자에 대한 페널티 부과 또는 페널티 부과의 적정성 여부 등의 판단을 이스포츠공정위원회에 청구할 수 있다.

10.3.3 리그 사무국과 선수 및 코칭스태프, 단장, 전력분석관을 포함한 팀 임직원, 팀, 게임단 또는 게임단주, 선수 및 코칭스태프의 에이전트는 이스포츠공정위원회의 결정을 본 규정 위반에 대한 최종판단으로 인정하고, 이를 수용한다.

## 10.4 공표권

리그 사무국은 선수 및 코칭스태프, 단장, 전력분석관을 포함한 팀 임직원, 선수 및 코칭스태프의 에이전트, 팀, 게임단 또는 게임단주에 대한 페널티 내용을 공표할 권리를 보유한다. 이 같은 공표의 대상이 되는 선수 및 코칭스태프, 단장, 전력분석관을 포함한 팀 임직원, 선수 및 코칭 스태프의 에이전트, 팀, 게임단 및 게임단주는 해당 공표 등을 이유로 리그 사무국에게 이의를 제기할 수 없다.



## 제 11 장 리그 사무국 권한

### 11.1 최종 결정권

본 규정집의 해석, 선수 자격, 대회 일정, 부정 행위에 대한 페널티와 관련된 모든 최종 결정권은 리그 사무국의 공정하고, 합리적인 판단에 따라 행사될 수 있다.

### 11.2 규정 변경

리그 사무국은 대회의 공정성과 정직성을 지키기 위해 본 규정집을 수시로 개정 및 보충할 수 있으며, 내용이 개정 및 보충된 경우 해당 사실을 선수 및 선수 관계자에게 통지해야 한다. 명확하게 하기 위해 부연하면 리그 사무국이 진행하고자 하는 본 규정집의 개정 및 보충에 대한 내용이 중대한 변경이거나 본 규정집의 대상이 되는 선수 및 코칭스태프, 단장, 전력분석관을 포함한 팀 임직원, 선수 및 코칭스태프의 에이전트, 팀, 게임단 또는 게임단주에게 불리하게 변경되는 경우 리그 사무국은 최소 30 일 이전 통지해야 하며 그 외 개정에 대해서는 최소 7 일 이전까지 통지하기로 한다. 단 해당 기준에 대한 판단은 리그 사무국의 전적인 재량에 의해 판단된다.

### 11.3 경기 기록

리그 사무국은 경기와 관련된 모든 기록 및 기타 데이터를 수집하고 사용할 수 있는 권리를 가지며, 선수 및 코칭스태프, 단장, 전력분석관을 포함한 팀 임직원, 팀, 게임단 및 게임단주는 이에 대한 리그 사무국의 요구에 적극 협조한다.

### 11.4 팀 이름 및 로고

리그 사무국은 LCK 및 LCK CL 과 관련된 운영, 홍보, 방송, 또는 정보공개를 목적으로 팀 이름, 로고, 브랜드, 트레이드마크, 또는 심볼을 활용할 수 있다.

### 11.5 선수 및 코칭스태프의 초상권

리그 사무국은 LCK 및 LCK CL 과 관련된 운영, 홍보, 방송, 또는 정보공개를 목적으로 선수 및 코칭스태프의 이름, 영상, 가명, 별명, 약자, 묘사, 이미지, 사진, 애니메이션, 모습, 싸인, 음성, 기록, 신상정보 등 모든 개인 특징 또는 정보를 관계 법령이 허용하는 범위 내에서 활용할 수 있다.

### 11.6 리그 공식 일정 참여

리그 사무국은 선수 및 코칭스태프에게 리그 경기, LoL 과 LCK 및 LCK CL 에 관한 홍보 활동(매체 인터뷰, 오프닝 영상 또는 광고 영상 등의 방송 촬영, 프로필 사진 촬영 등을 포함), 리그 관련 콘텐츠를 비롯한 리그 공식 일정에 대한 참여를 요구할 수 있으며, 선수 및 코칭스태프는 합리적인 수준에서 적극적으로 협조할 의무가 있다.

### 11.7 팀 중도하차 시 대응

만약 시즌 도중 하나 이상의 팀이 해체, 방출, 탈퇴, 자격 상실 등의 사유로 LCK 및 LCK CL 에서 중도하차 하게 되는 경우, 리그 사무국은 재량에 따라 대회 규칙, 포맷, 일정, 순위 산정 방식 등을 변경하여 적용할 수 있다.

## 제 12 장 규정 외 해석

본 규정집의 해석에 대한 오해가 있거나, 본 규정에서 정하지 아니한 사항으로 인해 문제가 발생한 경우에는 팀 참가 계약 및 면책확인서에 따라 이를 해결하며 그럼에도 불구하고 해결할 수 없는 경우 관계 법령 및 통상적인 상 관례 또는 신의성실의 원칙의 순서에 따라 이를 해결한다.

## 별첨 1. 페널티 인덱스

LCK & LCK CL Penalty Index						
분류	사유	대상	1 차	2 차	3 차	페널티 시효
게임 내 불건전 행위 <sup>1</sup>	게임 진행 방해	선수 및 코칭 스태프	서면 주의	5 경기 이하 출장정지 150 만원 이하 벌금	12 개월 이하 출장정지 또는 LCK 및 LCK CL 참가자격 정지 300 만원 이하 벌금	24 개월
	탈주 및 자리 비움		서면 주의	3 경기 이하 출장정지 100 만원 이하 벌금	12 개월 이하 출장정지 또는 LCK 및 LCK CL 참가자격 정지 300 만원 이하 벌금	
	언어 폭력		서면 주의	3 경기 이하 출장정지 100 만원 이하 벌금	12 개월 이하 출장정지 또는 LCK 및 LCK CL 참가자격 정지 300 만원 이하 벌금	
	비인가 프로그램 제작, 사용, 홍보, 유포		12 개월 이하 출장정지 또는 LCK 및 LCK CL 참가자격 정지 300 만원 이하 벌금	최대 영구 출장정지 또는 LCK 참가자격 정지	2 차와 동일	
	대리 게임		12 개월 이하 출장정지 또는 LCK 및 LCK CL 참가자격 정지 300 만원 이하 벌금	24 개월 이하 출장정지 또는 LCK 및 LCK CL 참가자격 정지 500 만원 이하 벌금	최대 영구 출장정지 또는 LCK 및 LCK CL 참가자격 정지	
	승리/패배 조작		12 개월 이하 출장정지 또는 LCK 및 LCK CL 참가자격 정지 300 만원 이하 벌금	24 개월 이하 출장정지 또는 LCK 및 LCK CL 참가자격 정지 500 만원 이하 벌금	최대 영구 출장정지 또는 LCK 및 LCK CL 참가자격 정지	
	기타 게임 내 불건전 행위		서면 주의	3 경기 이하 출장정지 100 만원 이하 벌금	12 개월 이하 출장정지 또는 LCK 및 LCK CL 참가자격 정지 300 만원 이하 벌금	
단, '기타 게임 내 불건전 행위'의 경우 그 구체적인 태양과 성격을 고려하여 위 열거된 행위 중 가장 유사한 행위에 규정된 페널티를 적용 및 부과할 수 있고, 이 경우 해당 행위에 대한 시효가 적용됨.						

<sup>1</sup> '게임 내 불건전 행위' 분류에 속하는 각 페널티 사유는 리그 오브 레전드 서비스약관 또는 기타 이에 준하는 규정상의 분류에 따른 것임

게임 외 불건전 행위	공모 또는 부당한 금품 거래 (공모, 금품공여, 금품수수, 승부 조작 등)	관련자 <sup>2</sup>	최대 영구 출장정지 또는 LCK 및 LCK CL 참가자격 정지 1 억원 이하의 벌금	1 차와 동일	1 차와 동일	36 개월
	범죄 행위		최대 영구 출장정지 또는 LCK 및 LCK CL 참가자격 정지 1 억원 이하의 벌금	1 차와 동일	1 차와 동일	
	템퍼링 행위		6 개월 이하 출장정지 또는 LCK 및 LCK CL 참가자격 정지 3 천만원 이하의 벌금	12 개월 이하 출장정지 또는 LCK 및 LCK CL 참가자격 정지 5 천만원 이하의 벌금	최대 영구 출장정지 또는 LCK 및 LCK CL 참가자격 정지 1 억원 이하의 벌금	24 개월
	사행행위 금지		6 개월 이하 출장정지 또는 LCK 및 LCK CL 참가자격 정지 5 천만원 이하 벌금	12 개월 이하 출장정지 또는 LCK 및 LCK CL 참가자격 정지 1 억원 이하 벌금	2 차와 동일	36 개월
	경기에서의 불공정 플레이(해킹, 버그 악용, 관객용 화면 이용, 대리 게임, 부정 행위 등)		12 개월 이하 출장정지 또는 LCK 및 LCK CL 참가자격 정지 3 천만원 이하 벌금	최대 영구 출장정지 또는 LCK 및 LCK CL 참가자격 정지 5 천만원 이하 벌금	최대 영구 출장정지 또는 LCK 및 LCK CL 참가자격 정지 1 억원 이하 벌금	
	비속어 사용 및 차별적 발언, 방해행위/모욕, 차별 및 폄하 및 기타 부도덕한 행위		서면 주의 또는, 1 개월 이하 출장정지 또는 LCK 및 LCK CL 참가자격 정지 1 천만원 이하 벌금	1 차와 동일	3 개월 이하 출장정지 또는 LCK 및 LCK CL 참가자격 정지 3 천만원 이하 벌금	24 개월
	리그, 리그 스폰서, 팀 또는 선수의 품위 손상 행위		서면 주의 또는, 1 개월 이하 출장정지 또는 LCK 및 LCK CL 참가자격 정지 1 천만원 이하 벌금	1 차와 동일	3 개월 이하 출장정지 또는 LCK 및 LCK CL 참가자격 정지 3 천만원 이하 벌금	
	허위 사실 유포 (예 : 사실 관계가 확인되지 않았거나 사실과 다른 내용을 제 3 자와 공유하는 행위 등)		서면 주의 또는, 1 개월 이하 출장정지 또는 LCK 및 LCK CL 참가자격 정지 1 천만원 이하 벌금	1 차와 동일	3 개월 이하 출장정지 또는 LCK 및 LCK CL 참가자격 정지 3 천만원 이하 벌금	
	비신사적인 행위 (예 : 선수, 코칭스태프, 심판, 팀 관계자 등에게 불쾌감을 주는 발언 혹은 행동 등)		서면 주의 또는, 1 개월 이하 출장정지 또는 LCK 및 LCK CL 참가자격 정지 1 천만원 이하 벌금	1 차와 동일	3 개월 이하 출장정지 또는 LCK 및 LCK CL 참가자격 정지 3 천만원 이하 벌금	

<sup>2</sup> ‘관련자’란 해당 페널티 사유에 연루되었거나 달리 연관된 선수, 코칭 스태프, 단장, 전력분석관을 포함한 팀 임직원, 선수 및 코칭스태프의 에이전트, 팀, 게임단 또는 게임단주를 의미함.

	제 3 자 대회 및 경기 참가 금지		서면 주의 또는, 1 개월 이하 출장정지 또는 LCK 및 LCK CL 참가자격 정지 1 천만원 이하 벌금	1 차와 동일	3 개월 이하 출장정지 또는 LCK 및 LCK CL 참가자격 정지 3 천만원 이하 벌금	
	기타 불건전 행위		서면 주의 또는, 1 개월 이하 출장정지 또는 LCK 및 LCK CL 참가자격 정지 1 천만원 이하 벌금	1 차와 동일	3 개월 이하 출장정지 또는 LCK 및 LCK CL 참가자격 정지 3 천만원 이하 벌금	
		단, '기타 불건전 행위'의 경우 그 구체적인 태양과 성격을 고려하여 위 열거된 행위 중 가장 유사한 행위에 규정된 페널티를 적용할 수 있고, 이 경우 해당 행위에 대한 시효가 적용됨.				-
팀 행정 및 운영관련 위반	허위 정보 또는 자료 제출 (리그 참가를 위한 허위 정보 제출, 요청 자료 허위 제출 등)	팀	경고 및 1000 만원 이하 벌금	1 억원 이하 벌금	영구 LCK 및 LCK CL 참가자격 정지	24 개월
	기밀 공개 행위		1000 만원 이하 벌금	1 억원 이하 벌금	영구 LCK 및 LCK CL 참가자격 정지	12 개월
	리그 공식 일정 무단 불참		300 만원 이하 벌금	500 만원 이하 벌금	1,000 만원 이하 벌금	
	방송 상업 용도 로고 위반 (예시: 허용되지 않는 로고가 포함된 의류 착용 등)		경고	500 만원 이하 벌금	1,000 만원 이하 벌금	
	리그 승인 전 공식 영입, 트레이드, 홍보 활동 혹은 계약 해지 발표		경고	100 만원 이하 벌금	300 만원 이하 벌금	
	리그 정책에 위배되는 선수 계약 또는 코칭스태프 계약 체결 (이면 계약 체결 등)		경고 및 1000 만원 이하 벌금 (문제가 되는 해당 사유가 소멸될 때까지 관련 선수는 LCK 및 LCK CL 참가가 제한될 수 있음)	1 억원 이하 벌금 (문제가 되는 해당 사유가 소멸될 때까지 관련 선수는 LCK 및 LCK CL 참가가 제한될 수 있음)	영구 LCK 및 LCK CL 참가자격 정지	
	선수 계약 또는 코칭스태프 계약 위반 행위 (임금 미지급 등)		경고 및 1000 만원 이하 벌금	1 억원 이하 벌금	영구 LCK 및 LCK CL 참가자격 정지	36 개월
	기타 리그 정책 위반 행위		경고	100 만원 이하 벌금	300 만원 이하 벌금	12 개월
		단, '기타 리그 정책 위반 행위'의 경우 그 구체적인 태양과 성격을 고려하여 위 열거된 행위 중 가장 유사한 행위에 규정된 페널티를 적용 및 부과할 수 있고, 이 경우 해당 행위에 대한 시효가 적용됨.				-

대회규정 위반	로스터 제출 기한 미준수	팀	경고	경고	경고	스플릿 종료까지
	허용되지 않은 로스터 변경		경고	벌점	벌점	
	엔트리 제출 기한 미준수		경고	경고	경고	
	엔트리 제출 기한 마감 이후 엔트리 변경		경고	경고	벌점	
	경기장 도착 시간 미준수 (지각)		구두 또는 서면 주의	경고	경고	
	게임 시작 시간 미준수		구두 또는 서면 주의	경고	경고	
	경기 구역 복귀 시간 미준수		구두 또는 서면 주의	경고	경고	
	챔피언 교환 시간 미준수		구두 또는 서면 주의	경고	경고	
	선수에 의한 일시정지		구두 또는 서면 주의	경고	경고	
	무단 일시 정지 <sup>3</sup>		경고	경고	벌점	
	복장 미준수		구두 또는 서면 주의	경고	경고	
	무단 게임 재개		경고	경고	벌점	
	버그 악용 (버그 리스트에 포함된 버그 악용 행위 등)		구두 또는 서면 주의	경고	경고	
	게임 중 경기 구역 이탈 (경기 종료 전 헤드셋 착용을 해제하는 행동도 포함함)		구두 또는 서면 주의	경고	경고	
	고의적 접속 종료		구두 또는 서면 주의	경고	경고	
	리그 사무국 및 심판진 지시 불이행		경고	경고	벌점	
기타 대회규정 위반행위	구두 또는 서면 주의	경고	경고			

<sup>3</sup> 허용된 사유로 인하여 게임이 일시 정지된 경우에도 선수의 과실로 인하여 일시 정지의 사유가 발생한 것이라면 본 규정집 8.3.4의 위반으로 간주하여 '경고'에 해당하는 페널티가 부과될 수 있음

			단, '기타 대회규정 위반 행위'의 경우 그 구체적인 태양과 성격을 고려하여 위 열거된 행위 중 가장 유사한 행위에 규정된 페널티를 적용 및 부과할 수 있고, 이 경우 해당 행위에 대한 시효가 적용됨.			
기타 규정 위반	LCK 공인 에이전트 규정 위반 (1명 이상의 에이전트지정, 수수료 미지급 행위, 미공인 에이전트와 대리 업무 진행 등)	관련자	최대 경고 및 1000만원 이하 벌금	최대 5000만원 이하 벌금	최대 1억원 이하 벌금	36개월
지정선수 특별협상제도	특별보상금 지급 불이행 (완납 시까지 지정선수 특별협상제도 참여 불가)	관련 팀	특별보상금 완납일을 기준으로 최대 1개 시즌 동안 지정선수 특별협상제도의 원팀 및 협상팀으로서 참여 불가 및 1억원 이하의 벌금	특별보상금 완납일을 기준으로 최대 3개 시즌 동안 지정선수 특별협상제도의 원팀 및 협상팀으로서 참여 불가 및 1억원 이하의 벌금	지정선수 특별협상제도의 원팀 및 협상팀으로서 최대 영구 참여 불가 및 1억원 이하의 벌금	36개월
	특별보상금 지급 불이행 외 지정선수 특별협상제도 위반 시도	관련 팀	최대 3개 시즌 지정선수 특별협상제도의 원팀 및 협상팀으로서 참여 불가 및 1억원 이하의 벌금	최대 6개 시즌 지정선수 특별협상제도의 원팀 및 협상팀으로서 참여 불가 및 1억원 이하의 벌금	지정선수 특별협상제도의 원팀 및 협상팀으로서 최대 영구 참여 불가 및 1억원 이하의 벌금	36개월
	지정선수 특별협상제도 위반 혹은 위반 시도	관련 선수	최대 12개월 이하 출장정지 또는 LCK 및 LCK CL 참가자격 정지	최대 36개월 이하 출장정지 또는 LCK 및 LCK CL 참가자격 정지	최대 영구 LCK 및 LCK CL 참가자격 정지	36개월

1. 페널티의 수위는 단계적으로 상승, 적용되는 것을 원칙으로 하되, 그 위반의 정도가 매우 심하거나 다수 반복적, 고의적으로 이루어진 경우에는 이전에 페널티를 받은 사실이 없다 하더라도 리그 사무국은 2차 또는 3차 위반행위에 해당하는 페널티는 물론 최고 수준의 페널티를 부과할 수도 있다. 위반 횟수가 3회를 초과하는 경우에는 1, 2, 3차 위반 시 페널티의 수준을 감안하여 3차 위반행위에 대한 페널티보다 가중된 페널티를 적용할 수 있다.
2. '페널티 시효'란 본 규정집에 명시된 위반 행위가 종료된 날로부터 일정한 기간이 지날 때까지 종료된 해당 위반 행위에 대하여 리그 사무국이 1) 페널티 부과에 대한 의결을 개시하지 않거나 2) 적절한 페널티 부과를 위해 이스포츠공정위원회에 요청하지 않은 경우에 리그 사무국의 페널티 부과에 대한 권한을 소멸하는 제도 및 기간을 의미한다. 본 규정집 별첨 1.에 명시된 각 페널티의 시효기간이 경과한 때에는 리그 사무국은 페널티 부과를 위한 의결을 개시하거나 적절한 페널티 부과를 위해 이스포츠공정위원회에 요청할 수 없다. 보다 명확하게 하기 위해 부연하면 여기서 말하는 위반 행위가 종료된 날이란 대상자의 위반 행위가 마지막으로 진행된 날(단 계속적으로 위반 행위가 진행되고 있는 경우에는 해당 위반 행위가 종료된 날)을 의미하고, 리그 사무국의 의결 개시(조사 개시를 포함함) 또는 이스포츠공정위원회에 요청을 하는 경우 해당일로부터 해당 페널티 시효는 정지되는 것으로 간주한다.
3. 리그 사무국이 위반행위에 대하여 합리적인 시점까지 시정을 요구하였음에도 불구하고 해당 위반행위가 시정되지 않은 경우에는 위반행위가 재차 발생한 것으로 본다.
4. 벌금이 다른 페널티 유형과 함께 기재되어 있는 경우 리그 사무국은 벌금을 단독으로 또는 함께 기재된 다른 페널티와 병행하여 부과할 수 있다.
5. 어느 행위가 둘 이상의 사유에 해당할 경우 보다 중한 페널티를 적용하거나, 모두 적용할 수 있다.

6. 다음 항목에 대해서는 제재를 받은 날로부터 2년이 경과한 경우, 해당 제재에 대한 제재 차수를 리셋할 수 있다. ([게임 내 불건전 행위] 게임 진행 방해, [게임 내 불건전 행위] 탈주 및 자리 비움, [게임 내 불건전 행위] 언어 폭력, [팀 행정 및 운영관련 위반] 방송 상업 용도 로고 위반, [팀 행정 및 운영관련 위반] 리그 승인 전 공식 영입, 홍보 활동 혹은 계약 해지 발표)

7.대회규정 위반에서 '경고'는 위반 사유와 관계없이 누적되며, 대회규정 위반에 해당하는 제재 차수는 해당 스플릿 종료 시까지만 합산한다. 명확하게 하기 위하여 예를 들어 부연하면, 어떤 팀이 스프링 스플릿에서 대회규정 위반 행위로 인해 2차 제재를 받은 경우에도, 해당 스프링 스플릿 종료 시점 이후의 대회규정 위반 행위에 대해서는 3차 제재 차수가 아닌 1차 제재 차수를 적용한다. 단 지속 반복적으로 제재가 발생 또는 이를 악용하거나 리그 운영상 꼭 필요하다고 판단되는 경우 상기 내용을 적용하지 아니하고, 보다 상위 차수의 제재를 적용할 수 있다.

8. 대회규정 위반은 LCK 리그에서 발생한 것과 LCK CL 리그에서 발생한 것이 서로 누적되지 않는다.

## 별첨 2. 육성권 제도

별첨 2. 육성권 제도는 선수에게 적용되는 육성권에 관한 사항과 그 시행에 필요한 세부적인 내용을 정함에 목적이 있다.

### 1.1 육성권 적용 대상

1.1.1 팀과 선수 계약을 체결하는 선수가 다음 각 호에 모두 해당하고, 육성권 적용에 대한 선수의 사전 서면동의가 있는 경우, 팀은 선수에게 육성권을 적용할 수 있다. 이 때, 선수는 육성권 적용에 대한 동意的 의사표시를 별도의 육성권 동의서 상에 서면으로 명시해야 한다. 육성권 적용에 동意的 선수와 팀간의 선수 계약을 “**육성권 계약**”이라고 한다.

1.1.1.1 계약체결일 기준 LCK 통합 로스터 등록 이력 1 개 스플릿(Split) 미만 선수

1.1.1.2 계약체결일 기준 해외 LoL 프로리그 로스터 등록 이력 1 개 시즌(Season) 이하 선수

1.1.1.3 해당 선수에 대한 계약체결일을 기준으로 도래하는 첫 서머 스플릿 시작 시점까지 **본 규정집** 본문 1.1.2 에 따라 LCK CL 에 출전할 수 있는 연령의 선수

### 1.1.2 부칙

1.1.2.1 육성권은 2022 년 11 월 22 일 이후 선수 계약이 새롭게 체결되는 선수에 한해 적용할 수 있으며, 그 이전에 유효한 선수계약이 체결되어 있는 선수에 대해서는 육성권을 소급 적용할 수 없다.

1.1.2.2 육성권 계약 체결을 위해서는 2022 년 11 월 22 일 이후 리그 사무국에서 배포한 선수표준계약서 및 육성권 동의서를 사용해야 한다.

### 1.2 육성권 발동 및 유지 절차

#### 1.2.1 육성권의 발동 조건

팀은 이하에 정의된 육성권 적용 기간 동안 발동조건을 만족한 경우에만 육성권 적용 선수에 대하여 육성권을 발동할 수 있다.

1.2.1.1 육성권 적용 기간은 육성권 계약체결일을 시작일로 기산하여 향후 도래하는 첫 번째 시즌을 기준으로 한 해당 연도의 글로벌 공식 계약 종료일까지의 기간을 의미한다. 육성권 계약을 체결함으로써 육성권 적용 기간에 있는 선수를 “**육성권 적용 선수**”라 한다. 단, 팀과 선수가 시즌 도중에 육성권 계약을 체결하는 경우, “**육성권 적용 기간**”은 해당 계약체결일로부터 해당 연도의 글로벌 공식 계약 종료일까지로 정하고, 해당 시즌을 첫 번째 시즌으로 간주한다.

1.2.1.2 팀은 육성권 적용 기간 내 육성권 계약 체결 이후 도래하는 첫 번째 시즌에서 육성권 적용 선수가 출전한 총 세트 수가 LCK CL 정규 시즌 전체 기간 동안 해당 팀이 출전하여야 하는 최소한의 세트 수의 50 퍼센트(%)를 초과(이하 “**발동 조건**”)할 경우에만 육성권 발동 권한을 행사할 수 있다(다만 육성권 발동 권한 행사가 강제되지는 아니함). 발동 조건과 관련한 세트 수의 구체적인 산정방식은 본 **별첨 2**의 1.2.1.3 에 따른다. 단, 해당 선수가 출전한 세트 수가 발동 조건에 미달하는 경우에도 팀은 선수와의 별도 서면 합의에 따라 육성권을 발동할 수 있고, 이 경우 육성권 발동 조건이 충족된 것으로 간주한다.

1.2.1.2.1 단, 육성권 계약의 계약체결일 당시 **본 규정집** 본문 1.1.2 에서 정한 LCK CL 에 출전 연령에 도달하지 못한 선수에 대해서는, 해당 선수가 위 출전 연령에 도달하여 최초로 경기에 출전한 날부터 동일 시즌 LCK CL 정규 시즌 종료일까지의 기간을 기준으로 해당 팀이 출전하여야 하는 최소한의 세트(이하 “잔여 세트”)의 수를 계산한다. (i) 해당 선수가 “육성권 적용 기간” 동안 출전한 세트 수가 “잔여 세트” 수의 50 퍼센트(%)를 초과하는 경우 또는 (ii) 팀이 **별첨 2**의 1.2.1.2 의 단서에 따라 선수와 별도로 서면 합의를 체결한 경우, 팀은 해당



선수에 대하여 발동 조건이 충족된 것으로 간주되고, 육성권 발동 권한을 행사할 수 있다(다만 육성권 발동 권한 행사가 강제되지는 아니함).

1.2.1.3 발동 조건 충족 여부와 관련하여, 선수가 출전한 세트 수 및 해당 팀이 출전하여야 하는 최소한의 세트 수는 아래와 같이 산정한다.

1.2.1.3.1 본 **별첨 2.**에서 의미하는 팀이 출전하여야 하는 최소한의 세트 수 산정 시에는 LCK CL 정규 시즌 세트 만을 고려한다. 명확하게 하기 위해 부연하면 LCK CL의 플레이오프와 LCK 정규 시즌 및 LCK 플레이오프는 팀이 출전하여야 하는 최소한의 세트 수 산정에 고려대상이 되지 아니한다.

1.2.1.3.2 선수가 출전한 세트 수에는 LCK CL 정규 시즌을 포함하여 LCK CL 플레이오프 경기 및 선수가 출전한 LCK 정규 시즌 및 LCK 플레이오프 경기도 포함된다. 선수가 출전한 세트 수 산정 시 각 LCK CL 세트(LCK CL 플레이오프 포함)는 1개 세트로 산정하되, 선수가 LCK 경기 출전 시 각 LCK 세트(LCK 플레이 오프 포함)는 2개 세트로 계산한다. 명확하게 하기 위해 예를 들어 부연하면 당해 연도 LCK CL 정규 시즌 종료일을 기준으로 해당 팀이 출전하여 하는 최소한의 세트 수가 30 세트인 경우, 선수는 LCK CL의 정규 시즌 경기에 16 세트 이상을 출전하거나, LCK 정규 시즌 경기에 8 세트 이상을 출전하거나, LCK CL의 정규 시즌 경기에 12 세트만 출전했으나, 당해 연도 LCK CL의 플레이오프에 4 세트 이상 출전한 경우 “발동 조건”이 충족된 것으로 간주한다.

1.2.1.4 팀은 발동 조건을 달성한 소속 팀 선수에 대하여 육성권 발동 권한 행사 여부(**별첨 2.**의 **1.2.1.2** 단서에 따라 양 당사자간 서면 합의에 의해 육성권을 발동하기로 한 경우도 포함함)을 육성권 적용 기간에 해당하는 해당 연도의 글로벌 공식 계약 종료일이 도래하기 14 일 전까지 결정하여 선수 및 리그 사무국에 통지해야 한다. 단, 해당 육성권 적용 선수가 월드 챔피언십에 출전한 경우, 팀은 리그 사무국이 별도로 통지한 일정에 따라 육성권 발동 권한 행사 여부를 선수 및 리그 사무국에 통지할 수 있다. 팀이 육성권 발동 권한을 행사하기로 결정한 경우, 리그 사무국은 **별첨 2. 1.1.1**의 육성권 적용 대상 요건 및 발동 조건 등을 종합적으로 검수하여 해당 선수의 육성권 계약 종료일이 도래하기 3 일 전까지 최종 승인 여부를 통보한다. 단, 해당 육성권 적용 선수가 월드 챔피언십에 출전한 경우, 해당 일정은 변동될 수 있으나 리그 사무국은 해당 선수의 육성권 계약 종료일이 도래하기 전까지는 최종 승인 여부를 통보한다. 리그 사무국의 승인을 얻지 아니한 육성권 발동은 효력이 없다.

1.2.1.5 팀의 육성권 발동 조건이 충족되지 않거나 팀이 육성권을 행사하지 않기로 결정하는 경우, 해당 선수에 대한 육성권 계약은 육성권 적용 기간의 종료일에 종료된다.

1.2.1.6 팀은 선수와 **별첨 2. 1.3**에 따라 인상된 연봉에 대한 부속합의서를 해당 합의서에 근거하여 지급해야 하는 첫 연봉 지급일 기준 전일까지 체결해야 하고, 해당 합의서 체결일로부터 3 영업일 이내 리그 사무국에 제출해야 하며, **별첨 2. 1.3.3**에 관한 부속합의서 혹은 별도의 계약을 체결할 경우에도 해당 계약체결일로부터 3 영업일 이내 리그 사무국에 해당 부속합의서 또는 계약서를 제출해야 한다. 해당 부속합의서 또는 계약서를 체결하였으나, 제출하지 않은 경우 해당 선수와 체결한 해당 계약은 승인되지 않은 것으로 간주되고, **본 규정집 1.4.4**를 적용한다.

## 1.2.2 육성권 발동에 따른 계약 연장 의무

육성권 적용 선수가 육성권 발동 조건을 달성하고, 팀이 해당 선수에 대하여 육성권 발동 권한을 행사하는 경우, 팀과 선수는 육성권 계약 기간을 이하에서 정의하는 “**육성권 유지 기간**”까지 연장하여야 한다.

1.2.2.1 “**육성권 유지 기간**”이란 육성권 적용 기간 종료일의 익일을 시작일로 기산하여 향후 도래하는 첫 번째 시즌이 아닌 두 번째 시즌을 기준으로 한 해당 연도의 글로벌 공식 계약 종료일까지의 기간을 의미한다. 육성권 유지 기간에 있는 선수를 “**육성권 유지 선수**”라고

한다.

- 1.2.2.2 팀이 육성권 발동 권한을 행사한 경우에도, 팀이 선수와 육성권 계약 종료에 대한 서면 합의를 체결하는 경우에는 육성권 계약을 해지할 수 있다. 이 경우 팀은 해당 서면합의가 있는 날로부터 3 영업일 이내 리그 사무국에 해당 사실을 통지해야 한다.
- 1.2.2.3 팀은 육성권 유지 기간 동안 본 **별첨 2**의 **1.3** 및 선수 계약(해당 하는 경우 부속합의서 포함)에 따른 연봉 상승률을 보장해야 하고, 본 **별첨 2**의 **1.2.3** 에서 규정한 육성권의 유지 조건에 따라 육성권 유지 선수의 출전 세트 수를 충족해야 육성권을 유지할 수 있다.
- 1.2.2.4 만약 육성권 적용 기간 또는 유지 기간이 종료하지 않은 상황에서 팀이 본 **별첨 2**를 위반한 사유로 인하여 선수가 이에 대한 시정을 요청했음에도 불구하고, 30 일 이내 이를 시정하지 않아 계약이 해지되는 경우, 팀은 이하에서 정하는 바와 같이 선수에게 계약 해지일로부터 3 개월 이내에 위약별로 잔여 연봉을 지급해야 한다.
  - 1.2.2.4.1 육성권 적용 기간 동안 **별첨 2**의 **1.2.2.4** 의 사유로 인하여 육성권 계약이 해지되는 경우, 만약 해당 팀이 최소한으로 출전해야 하는 LCK CL 정규 시즌 전체 세트 수에서 계약 해지 시점 이후의 잔여 최소 세트 수를 뺀 세트 수를 기준으로 하였을 때, 해당 선수가 위 세트 수의 50%에 해당하는 세트 수만큼 이미 출전한 경우, 팀의 의사와 관계없이 육성권 발동권이 행사되었다고 간주하며, 해당 팀의 귀책사유가 아니었다면 육성권 계약이 계속해서 유지되었을 것으로 간주한다. 이에 따라 소속 팀은 선수에게 두 번째 시즌 종료일까지(즉 육성권 유지기간의 첫 번째 시즌 종료일까지)에 대한 잔여 연봉 지급 의무를 부담한다. 이 때 잔여 연봉 중 2 년차 연봉은 해당 해지 시점에서 본 **별첨 2**의 **1.3** 에 따라 산정한다.
  - 1.2.2.4.2 육성권 유지 기간 동안 **별첨 2**의 **1.2.2.4** 의 사유로 인하여 육성권 계약이 해지되는 경우, 소속팀은 선수에게 세 번째 시즌 종료일까지(즉 육성권 유지기간의 종료일까지)에 대한 잔여 연봉 지급 의무를 부담한다. 팀은 육성권 유지 선수 중 두 번째 시즌에 있던 선수에 대해서는 두 번째 시즌의 잔여 연봉 및 계약 해지 시점에서 본 **별첨 2**의 **1.3** 에 따라 산정한 세 번째 시즌의 연봉의 합산 총액을 지급해야 하고, 육성권 유지 선수 중 세 번째 시즌에 있던 선수에 대하여는 세 번째 시즌의 잔여 연봉의 합산 총액을 지급하여야 한다.
  - 1.2.2.4.3 팀이 본 조에 따라 선수에게 지급하는 금액은 선수의 팀에 대한 손해배상 청구에는 영향을 미치지 않는다.
  - 1.2.2.4.4 팀이 **별첨 2**의 **1.2.1.2** 및 **1.2.3.1** 에서 정한 육성권 발동 조건 또는 유지 조건을 달성하지 못하거나 **별첨 2**의 **1.2.1.5** 에서 언급된 것처럼 육성권 발동 권한을 포기한 경우에는 본 **1.2.2.4** 에서 정한 계약 해지 사유로 간주하지 아니한다. 명확하게 하기 위해 부연하면 이 경우 **별첨 2**의 **1.2.2.4** 를 적용하지 아니하며, 팀은 **별첨 2**의 **1.2.1** 에서 정한 육성권 발동 권한과 **별첨 2**의 **1.2.3.1** 에서 정한 육성권 계약을 유지할 수 있는 권리만을 상실한다.
- 1.2.2.5 육성권 적용 및 유지 선수는 소속 팀의 선수로 성실히 활동할 의무가 있다. 만약 육성권 적용 또는 유지 기간이 종료하지 않은 상황에서 선수가 본 **별첨 2**를 위반한 사유로 인하여 팀이 이에 대한 시정을 요청했음에도 불구하고, 30 일 이내 이를 시정하지 않아 육성권 계약이 해지되는 경우, 팀은 계약 해지 시점부터 만일 계약이 해지되지 않았더라면 연봉이 계속해서 지급되었을 육성권 유지기간의 종기까지에 대한 잔여 연봉 지급 의무를 면제받는다. 또한 해당 선수는 본 **규정집 1.4.10** 을 준용하여 잔여 계약 기간 동안(즉 육성권 유지 기간의 종료일까지의 기간) 글로벌 계약 데이터베이스에 '은퇴 선수'로 간주, 표기되고, 해당 선수가 잔여 계약 기간 내 국내/외 LoL 이스포츠 프로 선수로 복귀하는 경우, 기존 육성권 계약을 체결한 팀이 본 **규정집 1.4.10** 을 준용하여 해당 선수에 대한 권한을 갖게 된다. 해당 선수가 해당 기간 내 소속 팀으로 복귀하여 다시 경기에 출전하는 경우, 소속

팀은 선수에게 해당 시점부터 일할 계산한 연봉을 지급할 의무를 부담하며 육성권 계약기간은 선수가 '은퇴 선수'로 간주되었는지 여부와 관계 없이 선수와 팀이 처음 육성권 계약을 체결하였던 계약기간까지만 유지되며 '은퇴 선수'로 간주된 기간만큼 연장되지 아니한다. 명확하게 하기 위해 예를 들어 부연하면 선수가 육성권 유지 기간 중 첫 번째 시즌에 상기 사유가 발생하여 '은퇴 선수'로 간주된 상태에서 두 번째 시즌에 복귀한 경우 팀은 해당 선수의 연봉을 첫 번째 시즌 연봉을 기준으로 지급할 수 있고, 육성권 계약기간은 해당 육성권 계약이 해지되지 않은 경우를 기준으로 하였을 때 육성권 유지 기간 중 두 번째 시즌 종료일에 종료하며, 선수가 '은퇴 선수'로 간주된 기간만큼 연장되지 아니한다.

1.2.2.6 육성권 적용 및 발동 선수 트레이드 시, **본 규정집 3.2**가 적용된다.

### 1.2.3 육성권의 유지 조건

1.2.3.1 팀은 육성권 계약 기간 중 두 번째 시즌(즉 육성권 유지 기간의 첫 번째 시즌)에서 육성권 유지 선수가 출전한 세트 수가 해당 팀이 최소한으로 출전해야 하는 LCK CL 정규 시즌 전체 세트 수의 50 퍼센트(%)를 초과(이하 "**육성권 유지 조건**")할 경우 해당 선수와 육성권 계약을 세 번째 시즌까지 유지해야 한다. 반면 해당 팀이 육성권 유지 조건을 달성하지 못할 경우, 해당 팀은 해당 선수와 세 번째 시즌까지 육성권 계약을 유지할 수 있는 권리를 상실하고, 해당 육성권 발동 선수와 팀과의 계약을 두 번째 시즌의 글로벌 공식 계약 종료일에 종료 또는 해지해야 한다.

1.2.3.2 단 **별첨 2**의 **1.2.3.1** 에도 불구하고, 선수가 희망하여 육성권 계약을 연장하고자 하는 경우에는, 팀은 **별첨 2**의 **1.2.3.1**의 조건을 만족하였는지 여부 및 팀의 의사와 관계없이 해당 육성권을 세 번째 시즌까지 유지해야 할 의무를 부담한다. 단 해당 사실을 리그 사무국에 사전 통지하고, 리그 사무국의 승인을 받는 것을 조건으로 한다.

1.2.3.3 육성권 유지 조건과 관련한 세트 수의 구체적인 산정방식은 **별첨 2**의 **1.2.1.2**의 내용을 그대로 준용한다.

### 1.2.4 육성권이 종료된 선수의 신분

육성권 적용 기간 또는 유지 기간이 종료되거나 **별첨 2**의 **1.2.1.5** 및 **1.2.3.1**에 따라 팀과의 계약이 종료 또는 해지된 선수는 육성권 적용 기간 또는 유지 기간 종료 시점 혹은 팀과의 계약 종료 또는 해지 시점부터 자유계약선수로 신분이 변경된다. 단, **별첨 2**의 **1.2.2.5**에 해당하는 때에는 자유계약선수로 간주하지 아니한다.

## 1.3 육성권 적용 및 유지 선수의 연봉 상승률

팀은 육성권 유지 선수와의 계약 기간 동안 **본 별첨 2**의 **1.3**에 규정된 연봉 상승률에 따라 해당 선수의 연봉을 인상해 지급해야 한다. 보다 구체적으로 설명하면 선수의 육성권 계약 체결 이후 도래하는 첫 번째 시즌 연봉을 기준으로 기본 상승률과 추가 상승률을 합산한 상승률을 반영하여 두 번째 시즌 연봉을 산정하고, 두 번째 시즌 연봉을 기준으로 동일한 절차에 따라 세 번째 시즌 연봉을 산정한다. 단, 시즌 도중 육성권 계약을 체결한 경우에는 계약체결일을 기준으로 한 당해 연도 해당 시즌을 첫 번째 시즌으로 간주한다. **본 별첨 2. 1.3**에서 의미하는 연봉은 순수 연봉만을 기준으로 하며, 상여, 수당 등 조건부로 지급하는 추가적인 금액은 연봉 계산 시 포함되지 않는다. 팀은 부속합의서 내 매 시즌에 대한 인상 금액을 각각 명시해야 한다. 단 육성권 적용 및 유지선수가 차기 시즌 LCK 최소 연봉으로 팀과 선수계약을 체결하는 경우 해당 선수의 차기 시즌의 연봉은 LCK 최소 연봉과 **본 별첨 2**의 **1.3**에 따라 당해 시즌 연봉을 기준으로 한 기본 상승률과 추가 상승률을 합산한 상승률을 반영한 연봉 중 높은 연봉으로 정한다.

### 1.3.1 기본 상승률

육성권 유지 선수의 차기 시즌 연봉은 직전 시즌 연봉을 기준으로 최소 20 퍼센트(%) 인상한 금액으로 산정해야 한다.

### 1.3.2 추가 상승률

팀은 **별첨 2**의 **1.3.1**과 별개로 팀의 직전 시즌 성과 및 해당 선수의 개인 성과를 토대로 추가

상승률을 산정한다.

### 1.3.2.1 팀 성과

1.3.2.1.1 팀 성과는 소속팀이 LCK 및 LCK CL과 기타 국제대회에서 달성한 **별첨 2**의 **1.3.2.1.1.1**부터 **1.3.2.1.1.5**에 따른 성과를 지칭하며, 각 성과별 연봉 상승률은 리그 사무국에서 별도로 정해 배포한 세부 산정 기준을 토대로 육성권 계약 내 명시된 기준에 따라 최종 결정된다. 단, 하기 **별첨 2**의 **1.3.2.1.1.1** 및 **1.3.2.1.1.2**의 성과는 육성권 적용 선수 또는 육성권 유지 선수가 해당 대회 기간 내 최소 1 세트 이상 출전한 경우에 한해 성과로 인정한다. 또한, **별첨 2**의 **1.3.2.1.1.3**은 해당 성과를 이룬 스플릿의 LCK 엔트리에 육성권 적용 선수 또는 육성권 유지 선수가 등록된 경우, 그리고 **별첨 2**의 **1.3.2.1.1.4**는 해당 성과를 이룬 스플릿의 LCK CL 엔트리에 육성권 적용 선수 또는 육성권 유지 선수가 등록된 경우에 한해 성과로 인정한다. **별첨 2**의 **1.3.2.1.1.3**의 LCK 리그 팀 성과와 **별첨 2**의 **1.3.2.1.1.4**의 LCK CL 리그 팀 성과에 모두 해당하는 경우에는 더 높은 상승률의 성과만을 인정하며, LCK 리그의 팀 성과와 LCK CL 리그의 팀 성과는 중복 적용되지 않는다.

**별첨 2**의 **1.2.1.1**에 따라 시즌 도중 육성권 계약을 체결하고, 경기에 출전한 선수에게 육성권이 발동되는 경우, 팀 성과에 따른 상승률은 해당 선수의 육성권 계약 체결 이후에 달성한 성과에 한해 산정한다.

1.3.2.1.1.1 월드 챔피언십: 우승, 준우승, 4강 진출, 8강 진출

1.3.2.1.1.2 MSI: 우승, 준우승, 4강 진출

1.3.2.1.1.3 LCK: 우승, 준우승, 4강 진출, PO 진출

1.3.2.1.1.4 LCK CL: 우승, 준우승, 4강 진출, PO 진출

1.3.2.1.1.5 이외 대회: KeSPA CUP, League of Legends Asia Star Challengers Invitational(ASCI) 등 LCK 공인 대회 우승, 준우승

### 1.3.2.2 개인 성과

1.3.2.2.1 개인 성과는 해당 선수가 LCK 및 LCK CL과 기타 국제대회에서 달성한 아래의 성과를 지칭하며, 각 성과별 연봉 상승률은 리그 사무국에서 별도로 정해 배포한 세부 산정 기준을 토대로 육성권 계약 내 명시된 기준에 따라 최종 결정된다. 단, 아래 명시된 성과 내역은 LCK 및 LCK CL의 리그 사정에 따라 변경될 수 있으며, 리그 사무국은 성과 내역이 변경되는 경우 해당 사실에 대해 별도 공지한다

1.3.2.2.1.1 월드 챔피언십: 결승 MVP

1.3.2.2.1.2 MSI: 결승 MVP

1.3.2.2.1.3 LCK: 정규리그 MVP, 결승 MVP, Player of the Split, All-Pro Team 1st/2nd/3rd, Rookie of the Year

1.3.2.2.1.4 LCK CL: 정규리그 MVP, 결승 MVP, All-CL Team, Round MVP

1.3.2.2.1.5 이외 대회: 해당 없음

### 1.3.3 상여 및 기타 수당

**별첨 2**의 **1.3.1** 및 **1.3.2**에 따른 연봉 상승률을 준수하는 것과 무관하게 팀은 선수와의 자유로운 협의에 따라 선수에게 추가적인 상여, 기타 수당 등을 별도 지급할 수 있다. 명확하게 하기 위해 부연하면 본 조에 따라 팀이 선수에게 별도 지급하는 추가적인 상여 및 기타 수당 등은 **별첨 2**의 **1.3**의 연봉 상승률을 산정하는 것과 무관하며, 연봉으로 계산되지 않는다.

### 1.3.4 LCK 출전에 따른 연봉 산정 방식

육성권 적용 및 유지 선수가 LCK 최소 연봉보다 낮은 연봉을 받으며 **본 규정집** 본문 **2.5.2.4**에 따라 LCK 경기에 출전하여 추가적인 금액을 수령한 경우에는 당해 시즌 연봉에 LCK 출전으로 인해

지급받는 추가적인 실 수령액을 합산한 금액을 기준으로 하여 **별첨 2.의 1.3**에 따라 차기 시즌 연봉을 산정한다.

## 별첨 3. 지정선수 특별협상제도

별첨 3. 지정선수 특별협상제도는 본 별첨 3.에 따라 지정된 LCK 선수를 대상으로 운영되는 특별협상기간에 관한 사항과 그 시행에 필요한 세부적인 내용을 정함에 목적이 있다.

### 1.1 지정선수 특별협상제도 적용 대상

- 1.1.1 팀과 "선수 계약"을 체결하고 활동중인 선수가 다음 각 호에 모두 해당하는 경우, 팀은 해당 선수를 지정선수 특별협상제도의 지정선수(이하 "지정선수")로 지정할 수 있다.
  - 1.1.1.1 선수 계약이 당해 연도 UTC 시간 기준 11 월 세 번째 월요일을 기준으로 전/후 3 일 이내 종료되는 선수 (단, 해당 기한을 달리 정해야 할 합리적인 사유가 있는 경우 리그 사무국은 해당 사실을 당해 연도 UTC 시간 기준 11 월 세 번째 월요일을 기준으로 2 개월 전에 통지함으로써 변경할 수 있음)
  - 1.1.1.2 **별첨 2. 육성권 제도**에 따라 육성권 유지 기간의 두 번째(마지막) 시즌에 있지 않은 선수
  - 1.1.1.3 미성년자 선수의 경우 본 지정선수 특별협상제도 적용에 대한 법정대리인의 별도 동의를 받은 선수
  - 1.1.1.4 규정집 및 **별첨 3. 내** 명시된 규정에 따라 LCK 선수로 활동하고, 지정선수로 지정되는 것에 결격사유가 없는 선수
- 1.1.2 각 팀의 지정선수는 최소 0 명에서 최대 1 명으로 한다. 명확히 하면, **별첨 3. 1.1.1**에 해당하는 선수가 1 명 이상인 경우에도, 해당 팀은 최대 1 명만 지정선수로 지정할 수 있다.
- 1.1.3 각 팀은 연속 최대 2 회까지 동일한 선수를 지정선수로 지정할 수 있다. 명확하게 하기 위해 부연하면 모든 선수는 소속 팀에서 연속으로 최대 2 회 지정선수로 지정될 수 있고, 이후 다른 팀으로 이적한 경우에는 다른 팀을 기준으로 연속으로 최대 2 회 지정선수로 지정될 수 있다. 단 어느 한 팀에서 연속하여 지정된 것이 아니라면 2 회를 초과하여 지정선수로 지정될 수 있다.
- 1.1.4 리그 사무국은 팀과 선수 간에 체결하는 선수 계약 및 변경합의서 내 지정선수 특별협상제도를 거부하거나 회피하는 내용 등의 조항이 포함된 경우 리그 사무국은 해당 계약 및 변경합의서를 승인하지 않을 수 있다.
- 1.1.5 지정선수는 **별첨 3. 1.2.**에서 정한 특별협상기간(이하 "특별협상기간")에 새로운 선수 계약을 체결해야 하며, 새로운 선수 계약의 계약 개시일은 해당 선수의 기존 선수 계약 종료일 기준 익일로 정한다.
- 1.1.6 부칙
  - 1.1.6.1 지정선수 특별협상제도의 시행일은 (2023 년 11 월 7 일)로 한다. 단 본 시행일 이전이라 할지라도 **별첨 3. 1.3.1**에서 정의한 매칭을 포함하여 팀과 선수간 선수 계약을 체결했거나, 별도의 동의서 또는 서면 합의를 체결한 경우에는 이를 유효한 것으로 간주한다.

### 1.2 지정선수 특별협상기간 및 운영 절차

지정선수에 대한 특별협상기간은 매년 당해 연도 UTC 시간 기준 11 월 세 번째 월요일 23 시 59 분까지(이하 "글로벌 공식 계약 종료일")를 기준으로 최대 2 주전부터 지정 선수의 선수 계약 종료일까지로 정하고, 그 세부적인 절차는 본 **별첨 3. 1.2** 및 이하에 따른다. **별첨 3. 1.2** 이하에서 정한 리그 사무국이 지정하는 특별협상기간의 세부 일정 및 절차는 "글로벌 공식 계약 종료일"을 기준으로 2 개월 전에 공시된 내용에 따르는 것을 원칙으로 하나 리그 사무국은 특별한 사정이 있는 경우 공시 일정을 포함하여 본 **별첨 3. 1.2**에 명시된 지정선수 특별협상기간을 변경할 수 있고, 공시된 내용에는 아래 명시된 절차 일부가

생략되거나, 일정 등을 포함한 세부 내용의 변동이 있을 수 있다.

### 1.2.1 원팀 제안 기간

- 1.2.1.1 각 팀은 지정선수가 있는 경우, 리그 사무국에서 배포한 의향서(이하 “의향서”)에 지정선수의 성명과 팀이 제안하고자 하는 차년도 연봉, 계약기간 등을 명시하고, 지정선수와 협의하여 **별첨 3. 1.2**에 따라 리그 사무국이 사전 지정한 시점까지 리그 사무국에 이메일로 제출하여야 한다. 여기서 차년도 연봉은 당해 연도를 기준으로 해당 팀에서 두 번째로 높은 연봉을 받는 선수의 당해 연도 연봉과 같거나 높아야 하며, 해당 지정선수의 최소 연봉 보장 금액은 당해 연도 연봉의 120% 보다 낮을 수 없다. 만약 해당 지정선수가 한 팀에서 연속으로 두 번 지정될 경우 두 번째 지정될 때에 최소 연봉 보장 금액은 직전 연도 연봉의 130%보다 낮을 수 없다. 지정선수의 소속팀(이하 “원팀”)이 의향서에 기재한 계약기간에도 불구하고, 원팀과 지정선수 간에 체결하는 선수 계약의 계약기간은 상호 합의 하에 최대 3년 혹은 **본 규정집 1.4.2**에 따라 조건부 4년으로 정할 수 있다.
- 1.2.1.2 리그 사무국은 원팀에서 제출한 지정선수의 성명, 차년도 연봉, 계약기간 등이 명시된 의향서를 검토한 후 **별첨 3. 1.1**에서 정한 요건을 충족한 지정선수에 한해 해당 지정선수 명단을 외부에 공개할 수 있다.

### 1.2.2 타팀 제안 기간

- 1.2.2.1 원팀을 제외한 LCK 및 해외 지역 팀(이하 “타팀”)은 **별첨 3. 1.2.1.2**에 따라 외부에 공개된 지정선수에 한하여 외부에 공개된 날로부터 **별첨 3. 1.2**에 따라 리그 사무국이 사전 지정한 시점(이하 “타팀 제안 기간”)까지 이적 논의 및 제안을 할 수 있으며 이는 템퍼링으로 간주하지 않는다. **본 규정집** 본문 **3.2.3**에서 정한 신규 계약 금지 구간은 **본 별첨 3. 1.2.2.1**의 대상이 되는 지정선수에 한하여 타팀 제안 기간 동안 한시적으로 적용이 배제된다.
- 1.2.2.2 지정선수는 타팀 제안 기간 동안 다수의 타팀과 이적 조건을 자유롭게 협의할 수 있다. 이 때 타팀은 특별보상금 규모를 파악하고, 지정선수의 영입 여부를 결정하기 위한 목적에 한하여 지정선수에게 **별첨 3. 1.2.1.1**에 따라 원팀이 제출한 의향서 내 명시된 차년도 및 (계약기간이 1년 이상인 경우) 그 이후의 연봉(이하 “차후 연봉”)과 기존 연봉(당해 연도 연봉)을 문의할 수 있고, 지정선수는 의향서에 기재된 내용대로 답변할 의무가 있다. 타팀은 리그 사무국에 지정선수가 답변한 연봉에 대한 사실 여부를 확인할 수 있으며 리그 사무국은 **별첨 3. 1.2.1.1**에 따라 제출된 내용대로 답변해야 한다. 지정선수는 타팀 제안 기간 내 타팀과 협의하여 타팀으로부터 의향서 및 특별보상금 지급 각서를 수령할 수 있으며 수령한 각 팀과의 의향서 및 특별보상금 지급 각서를 **별첨 3. 1.2**에 따라 공시되는 리그 사무국이 지정한 시점까지 리그 사무국에 이메일로 제출하여야 한다. 이 때, 지정선수가 제출한 의향서가 두 개 이상인 경우, 해당 선수는 이적 선호 순위를 명시해야 한다.
- 1.2.2.3 리그사무국이 지정한 시점까지 타팀 의향서 및 특별보상금 지급 각서를 제출하지 않은 지정선수는 원팀에 잔류 의사가 있는 것으로 간주하고, **별첨 3. 1.2.1.1**에서 원팀이 제시한 총 계약기간 동안의 평균 연봉으로 선수 계약을 체결해야 하며 원팀에 최대 1년동안 잔류해야 한다. 단 이 과정에서 원팀과 지정선수간 별도의 서면합의가 있는 경우 원팀이 제시한 총 계약기간 동안의 평균 연봉으로 선수 계약기간을 최대 3년 혹은 **본 규정집 1.4.2**에 따라 조건부 4년으로 정할 수 있다. 본 내용은 원팀의 명백한 귀책사유로 인해 타팀 의향서 및 특별보상금 지급 각서를 지정선수가 제출하지 못하는 경우에는 적용하지 아니한다. 이때 귀책사유가 있는 원팀은 **별첨 1. 페널티 인덱스**에 따라 페널티를 받을 수 있다.
- 1.2.2.4 리그 사무국은 제출된 의향서 및 특별보상금 지급 각서를 각 검토한 후, 결격사유가 없는 의향서를 제출한 원팀과 타팀에 한하여 이적 협상 참여 승인을 이메일로

통지한다.(단 원팀에게는 협상팀(이하 정의됨)이 제안한 지정선수의 차후 연봉과 계약기간(이하 "이적 조건")을 포함하여 함께 통지함) 리그 사무국으로부터 이적 협상 참여 승인을 받은 원팀 이외의 타팀을 "협상팀" 이라고 한다.

- 1.2.2.5 타팀과 원팀은 **별첨 3. 1.2.2.2** 및 **1.2.2.5** 에 따라 인지한 지정선수의 차후 연봉 등에 대하여 엄격한 비밀유지 의무를 부담한다. 타팀과 원팀은 해당 정보를 해당 지정선수의 영입을 위한 목적으로만 사용할 수 있고, 해당 정보가 지정선수 영입 외의 목적으로 제 3 자에게 제공, 공개, 누설될 경우 책임이 있는 당사자가 **별첨 1. 페널티 인덱스**에 따른 책임을 부담한다.
- 1.2.2.6 타팀과 지정선수간에 협의 하에 제출되는 타팀 의향서 내 명시되는 선수 계약기간은 최대 3 년 혹은 **본 규정집 1.4.2** 에 따라 조건부 4 년으로 정할 수 있다.

### 1.2.3 최종 거취 결정 기간

- 1.2.3.1 원팀은 협상팀의 이적 조건을 검토한 후, **별첨 3. 1.2** 에 따라 공시되는 리그 사무국이 지정한 시점까지 지정선수에게 차년도 선수 계약을 체결하기 위한 최종 연봉을 제안하고, **별첨 3. 1.2.1.1** 에 따라 리그 사무국에 기 제출한 의향서에 대한 변경의향서를 작성하여 리그 사무국에 이메일로 제출한다. 이 때 원팀이 제안하는 총 계약기간 동안의 평균 연봉은 원팀 제안 기간에 원팀이 지정선수에게 제시한 총 계약기간 동안의 평균 연봉보다 같거나 높아야 한다. 단 원팀이 **별첨 3. 1.2.1.1** 에 따라 기 제출한 의향서와 동일한 조건으로 지정선수에게 제안하고자 하는 경우 원팀은 변경의향서를 체결하지 않을 수 있다.
- 1.2.3.2 지정선수는 **별첨 3. 1.2** 에 따라 공시되는 리그 사무국이 지정한 시점까지 원팀과 협상팀에 대한 이적 선호 순위를 정하여 리그 사무국에 제출해야 한다. (명확하게 하기 위해 부연하면 **별첨 3. 1.2.2.2** 에 따라 선수가 제출한 이적 선호 순위와 무관하게 선수의 자유로운 의사에 따라 재 결정하여 제출할 수 있음) 지정선수의 귀책사유로 인해 리그 사무국이 지정한 시점까지 최종적인 이적 선호 순위를 제출하지 않은 경우 해당 지정선수는 원팀에 잔류 의사가 있는 것으로 간주하고, **별첨 3. 1.2.3.1** 에서 원팀이 최종적으로 제시한 총 계약기간 동안의 평균 연봉으로 선수 계약을 체결해야 하며, 원팀에 최대 1 년동안 잔류해야 한다. 단 이 과정에서 원팀과 지정선수간 별도의 서면합의가 있는 경우 원팀이 최종적으로 제시한 총 계약기간 동안의 평균 연봉으로 계약기간을 최대 3 년 혹은 **본 규정집 1.4.2** 에 따라 조건부 4 년으로 정할 수 있다. **본 별첨 3. 1.2.3.2** 에도 불구하고, 지정선수와 원팀이 기 체결한 선수 계약 또는 별도의 동의서 또는 기타 서면 합의서 내 **별첨 3. 1.3** 에 해당하는 원팀 매칭 조항이 포함되어 있고, 원팀이 **별첨 3. 1.3** 의 조건을 준수한 경우 해당 지정선수는 원팀에 잔류해야 한다. 매칭에 대한 자세한 내용은 **별첨 3. 1.3** 에 따른다.
- 1.2.3.3 **별첨 3. 1.2.3.2** 에 따라 1 순위로 지정된 팀과 해당 지정선수는 **별첨 3. 1.2.4** 에 따라 선수 계약을 체결해야 한다. 해당 팀과 선수 계약 체결이 불발될 경우 선수 계약 체결 의무를 위반한 당사자는 **별첨 1. 페널티 인덱스**에 따른 제재를 받을 수 있다. (해외 팀의 경우에도 **별첨 1. 페널티 인덱스**에 따른 제재를 받는 것을 원칙으로 하되, 이를 적용하지 못할 경우 해당 해외 팀이 속한 해외 지역 리그의 페널티 인덱스에 따른 제재를 받는다.) 선수 계약 체결 의무를 위반하지 않은 지정선수는 **별첨 3. 1.2.3.2** 에서 제출한 이적 선호 순위에 따라 2 순위 팀과 선수계약을 체결한다. 2 순위 팀과 선수 계약 체결이 불발될 경우 3 순위 팀과, 3 순위 팀과 불발될 경우 4 순위 팀 순으로 선수계약을 체결해야 한다. 단 지정선수는 원팀 및 모든 협상팀의 귀책사유로 인해 선수계약을 체결하지 못한 경우를 제외하고는 어떠한 경우에도 원팀 혹은 협상팀 이외의 다른 팀과 차년도 선수 계약을 체결할



수 없다.

- 1.2.3.4 리그 사무국은 지정선수의 선택 결과를 **별첨 3. 1.2**에 따라 공시되는 리그 사무국이 지정한 시점까지 공개한다.

#### 1.2.4 지정선수 특별협상제도에 따른 선수 계약 체결 및 의무

- 1.2.4.1 **별첨 3. 1.2.3.2** 혹은 **별첨 3. 1.2.3.3**에 따라 지정선수와 계약을 체결해야 하는 팀이 원팀인 경우, 원팀과 지정선수는 원팀이 **별첨 3. 1.2.1.1**에 따라 제출한 의향서(단 **1.2.3.1**에 따라 변경의향서를 추가로 체결한 경우에는 해당 변경의향서)상의 계약 조건을 그대로 반영하여 선수 계약을 체결할 의무를 부담한다(단, **별첨 3**에서 규정하는 바에 따라 원팀과 지정선수는 계약기간을 달리 정할 수 있음). 해당 계약 조건과 다른 조건을 제시 또는 요구하거나 계약체결을 거부한 당사자는 **별첨 1. 페널티 인덱스**에 따른 제재를 받을 수 있다.
- 1.2.4.2 **별첨 3. 1.2.3.3**에 따라 지정선수의 최종 선택을 받은 팀이 협상팀 중 하나인 경우, 해당 협상팀과 지정선수는 해당 협상팀의 의향서 및 특별보상금 지급 각서 상의 계약조건을 그대로 반영하여 선수 계약을 체결할 의무를 부담한다. 지정선수와 선수 계약을 체결한 협상팀은 **별첨 3. 1.2.5**에 따른 지정선수 특별보상금을 원팀에게 지급할 의무를 부담한다. 해당 협상팀 의향서의 계약 조건과 다른 조건을 제시 또는 요구하거나 계약 체결을 거부한 당사자는 **별첨 1. 페널티 인덱스**에 따른 제재를 받을 수 있고, **별첨 3. 1.2.3**에 따른 지정선수와 선수 계약을 체결한 협상팀이 기한 내 원팀에게 지정선수 특별보상금을 지급하지 않을 경우에도 **별첨 1. 페널티 인덱스**에 따른 제재를 받을 수 있다.
- 1.2.4.3 지정선수 특별협상제도에 따라 선수 계약을 체결한 지정선수는 **본 규정집 및 별첨 3.**을 준수하고, 소속 팀의 선수로서 성실히 활동할 의무가 있다. 단, 지정선수가 지정선수 특별협상제도로 인해 최종적으로 원팀에 잔류할 경우, 원팀은 해당 지정선수가 해당 제도로 인해 잔류하는 기간 동안 어떠한 경우에도 지정선수의 서면 동의 없이는 해당 선수에 대한 트레이드를 임의로 진행할 수 없다.

#### 1.2.5 지정선수 특별협상제도의 위반 및 페널티

- 1.2.5.1 원팀이 **별첨 3.**에서 정한 의무를 위반하는 경우 **별첨 1. 페널티 인덱스**에 따른 제재를 받을 수 있다. 아래의 내용은 예시에 해당하며 이에 한정되지 않는다.
  - 1.2.5.1.1 원팀이 최종 거취 결정 기간 혹은 그 이후 지정선수와의 선수 계약을 거부하거나, 제안 기간 및 최종 거취 결정기간 때 지정선수에게 제안한 조건과 다른 조건(최초 제안한 연봉보다 낮은 연봉 등을 포함하나 이에 제한되지 아니하나, **별첨 3.**에서 규정하는 바에 따라 원팀과 지정선수는 계약기간을 달리 정할 수 있음)으로 선수 계약을 체결하려고 시도하거나 체결하는 경우
  - 1.2.5.1.2 원팀의 명백한 귀책사유로 인해 지정선수가 정해진 기간 내 타팀 의향서를 제출하지 못하게 되는 경우
  - 1.2.5.1.3 기타 **본 별첨 3.**을 위반하거나 이를 우회 또는 악용할 목적으로 이를 시도하거나 이행하는 경우
- 1.2.5.2 타팀 및 협상팀이 **별첨 3.**에서 정한 의무를 위반하는 경우 **별첨 1. 페널티 인덱스**에 따른 제재를 받을 수 있다. 아래의 내용은 예시에 해당하며 이에 한정되지 않는다.
  - 1.2.5.2.1 협상팀이 최종 거취 결정 기간 혹은 그 이후 지정선수와의 선수 계약을 거부하거나 해당 협상팀의 의향서와 다른 조건으로 계약을 체결하려고 시도하거나 체결하는 경우
  - 1.2.5.2.2 원팀에게 제시한 특별보상금 지급 기한을 넘길 경우(특별보상금을

완납할 때까지 지정선수 특별협상기간제도의 원팀 및 타팀, 협상팀으로서 참여 불가 및 **별첨 1. 페널티 인덱스**에 따라 페널티를 부담할 수 있음)

1.2.5.2.3 기타 본 **별첨 3.**을 위반하거나 이를 우회 또는 악용할 목적으로 이를 시도하거나 이행하는 경우

1.2.5.3 지정선수가 **별첨 3.**에서 정한 의무를 위반하는 경우 **별첨 1. 페널티 인덱스**에 따른 제재를 받을 수 있다. 아래의 내용은 예시에 해당하며 이에 한정되지 않는다.

1.2.5.3.1 원팀 제안 기간에 의향서 제출 또는 (해당하는 경우)의향서에 대한 변경의향서 제출을 방해하거나 거부하는 경우

1.2.5.3.2 **별첨 3. 1.4.1**에 따라 은퇴 혹은 휴식을 선언한 이후 지정선수 특별협상기간이 개시된 날로부터 12 개월 이내 이를 반복하여 타팀으로 이적하거나 은퇴 혹은 휴식 선언 이전에 이미 타팀과의 협상 진행 이력이 있는 등 여하한 사유를 불문하고, 본 **별첨 3.**의 제도 회피 목적으로 이를 악용하는 경우

1.2.5.3.3 **별첨 3.**에 따라 선수 계약 체결 의무를 부담하는 팀과 선수 계약 체결을 거부하는 경우 등 본 **별첨 3.**에서 정한 의무를 위반하는 경우

1.2.5.3.4 기타 본 **별첨 3.**을 위반하거나 이를 우회 또는 악용할 목적으로 이를 시도하거나 이행하는 경우

## 1.2.6 지정선수 특별보상금

지정선수와 협상팀이 선수 계약을 체결하는 경우 선수계약을 체결하는 협상팀(이하 "이적팀")은 지정선수에게 제시한 총 계약기간 동안의 평균 연봉을 기준으로 보상금을 산정(이하 "특별보상금")하여 이를 원팀에게 지급해야 한다. 특별보상금 산정 방식은 하기 명시된 바와 같으며 세부적인 내용은 **별첨 3. 1.2**에 따라 공시되는 리그 사무국이 지정한 시점까지 리그 사무국이 별도로 공지한 바에 따른다. 특별보상금의 지급 기한 및 방식은 특별보상금 지급 각서에 명시된 바 혹은 원팀과 이적팀 간에 별도의 서면으로 정한 바에 따른다.

### 1.2.6.1 특별보상금 산정 방식

하기 금액 중 더 높은 금액으로 정한다. 본 **별첨 3. 1.2.6.1** 특별보상금 산정 방식에서 말하는 지정 선수의 당해 연도 연봉을 "기존 연봉"이라고 하고, 지정 선수에게 이적팀이 제시한 총 계약기간 동안의 평균 연봉을 "차년도 연봉"이라고 한다.

1.2.6.1.1 차년도 연봉에서 기존 연봉을 뺀 금액의 60%

1.2.6.1.2 기존 연봉의 20%

1.2.6.2 본 **별첨 3. 1.2.6.1**에도 불구하고 이적팀이 지정선수에게 제시한 총 계약기간 동안의 평균 연봉이 원팀에서 **별첨 3. 1.2.1.1**에서 최초로 제시한 총 계약기간 동안의 평균 연봉보다 낮은 경우, 특별보상금 산정 방식에서 차년도 연봉은 원팀에서 최초로 제시한 총 계약기간 동안의 평균 연봉을 기준으로 산정한다. 명확하게 하기 위해 예를 들어 부연하면 이적팀이 연봉 15 억원, 총 계약기간 2 년으로 총 30 억원을 제시했고, 원팀이 연봉 20 억원, 총 계약기간 1 년으로 제시했다면 특별보상금은 차년도 연봉을 20 억원으로 산정한다.

1.2.6.3 이적팀이 원팀에게 제시한 특별보상금 지급 기한을 넘길 경우, 해당 이적팀은 특별보상금을 완납할 때까지 지정선수 특별협상제도에 참여할 수 없고, 해당

이적팀에게는 **별첨 1. 페널티 인덱스**에 따른 제재를 부과한다.

### 1.3 원팀 매칭 조항

**1.3.1** 최종 거취 결정 기간 내 **별첨 3. 1.2.3.1**에 따라 원팀이 지정선수와의 선수 계약 체결을 위해 제안한 총 계약기간 동안의 평균 연봉이 지정선수의 이적 선호 1 순위팀이 제안한 총 계약기간 동안의 평균 연봉(이하 "매칭 기준 연봉") 이상인 경우, 지정선수는 원팀의 조건을 수용하고, 원팀에 잔류해야 한다(이를 "매칭"이라 함). 단 이는 원팀과 지정선수간 당해 특별협상기간 전에 체결한 선수 계약에 매칭에 대한 조건이 포함되어 있거나, 당해 특별협상기간 전에 매칭에 대한 별도의 서면 동의서 또는 합의를 체결한 것을 전제로 한다. 매칭이 이뤄진 경우 원팀은 반드시 지정선수와 **별첨 3. 1.3.2**에 따라 선수 계약을 체결해야 하고, 선수의 명백한 귀책사유가 있는 경우를 제외하고, 이를 위반하는 경우 **별첨 1. 페널티 인덱스**에 따른 제재를 받을 수 있다.

1.3.1.1 매칭 기준 연봉은 이적 선호 1 순위 협상팀이 제시한 연봉만을 대상으로 고려한다. 만일 이적 선호 1 순위 협상팀에서 지정선수와 1년을 초과한 계약 기간을 제시한 경우, 계약 기간 전체에 해당하는 총 연봉 합계액을 매칭 여부 결정 시 고려 대상으로 한다. 이때 원팀은 매칭을 위하여 총 연봉 합계액을 여러 해에 걸쳐서 분할 지급하는 것을 제시할 수 있으나, 어느 단일 해의 연봉이라도 이적 선호 1 순위 협상팀에서 제시한 총 계약기간 동안의 평균 연봉보다 낮을 수 없다.

1.3.1.2 명확하게 하기 위해 예를 들어 부연하면 이적 선호 1 순위 협상팀이 연봉 15 억원과 2년의 계약기간을 제시한 경우, 원팀이 이와 동일하게 제시하거나 연봉 30 억원과 1년의 계약 기간을 제시한 경우 매칭된 것으로 간주하지만, 원팀이 연봉 10 억원과 3년의 계약 기간을 제시하는 경우에는 매칭되지 않은 것으로 간주한다.

1.3.1.3 또한 두번째 예시로, 이적 선호 1 순위 협상팀이 계약 첫 번째 해에 연봉 5 억원, 계약 두 번째 해에 연봉 10 억원, 총 2년의 계약기간을 제안한 경우, 원팀이 이와 동일하게 제시하거나 연봉 7.5 억원 이상과 2년의 계약기간을 제시한 경우 매칭된 것으로 간주하지만, 원팀이 연봉 5 억원과 3년의 계약기간을 제시한 경우에는 매칭되지 않은 것으로 간주한다.

**1.3.2** 매칭에 따라 지정선수가 원팀에 잔류하는 경우, 원팀이 지정선수 특별협상기간 내 최종적으로 제시한 계약기간에 관계 없이 원팀과 지정선수 간에 체결하는 선수계약의 계약기간은 1년을 원칙으로 하나, 선수가 원하는 경우 원팀이 지정선수 특별협상기간 내 최종적으로 제시한 계약기간에 따르되, 원팀과 선수는 별도의 서면합의 하에 선수계약의 계약기간을 최대 3년 혹은 **본 규정집 1.4.2**에 따라 조건부 4년으로 정할 수 있다. 이때 지정선수의 연봉은 원팀이 지정선수 특별협상기간 내 최종적으로 제시한 총 계약기간 동안의 평균 연봉으로 산정한다.

1.3.2.1 명확하게 하기 위해 예를 들어 부연하면 원팀이 각 해 연봉 15 억원과 2년의 계약기간을 제안하여 매칭되었을 경우, 선수가 연봉 15 억원과 1년의 계약기간을 원한다면 연봉 15 억원 과 1년의 계약기간으로 선수 계약을 체결해야 하고, 선수가 각 해 연봉 15 억원과 2년의 계약기간을 원한다면 원팀의 의사와 관계없이 각 해 연봉 15 억원과 2년의 계약기간으로 계약을 체결해야 한다.

1.3.2.2 또한 두 번째 예시로, 원팀이 계약 첫 번째 해에 연봉 5 억원, 계약 두 번째 해에 연봉 10 억원과 총 2년의 계약기간을 제안하여 매칭되었을 경우, 원팀은 선수가 1년의 계약기간을 원한다면 연봉을 10 억원과 5 억원의 평균인 7.5 억원으로 하여 1년의 계약기간으로 계약을 체결해야 한다.

### 1.4 지정선수의 은퇴 및 휴식

**1.4.1** 원팀은 지정선수로 지목하고자 하는 선수가 다음 해에 은퇴 혹은 휴식을 희망하는지 여부를 지정선수 특별협상기간이 개시되기 이전까지 확인해야 한다. 원팀이 지정선수로 지목하고자 하는 선수가 다음 해에 은퇴 혹은 휴식을 희망할 경우 원팀은 즉시 리그 사무국에 해당 사실을

통지할 의무를 부담하고, 해당 선수 또한 지정선수 특별협상기간이 개시되기 이전까지 해당 사실을 리그 사무국에 통지할 의무를 부담한다. 단 원팀과 선수는 지정선수 특별협상기간이 개시되기 이전까지 리그 사무국에 통지한 의사를 자유롭게 철회할 수 있으나, 지정선수 특별협상기간이 개시된 이후에는 리그 사무국의 별도 승인이 없는 한 통지한 의사를 임의로 철회할 수 없으며, 은퇴 혹은 휴식을 철회하지 못하여 원팀 또는 선수에게 손해가 발생한 경우 리그 사무국은 해당 손해에 대하여 책임을 부담하지 아니한다. 원팀은 다음 해에 은퇴 혹은 휴식을 희망하는 선수와 은퇴 및 휴식 확인서를 작성할 수 있고, 이 경우 원팀은 해당 선수를 지정 선수로 지정할 수 없다.

- 1.4.2 **별첨 3. 1.4.1** 에 따라 은퇴 혹은 휴식 의사를 통지한 선수가 은퇴 또는 휴식 의사 통지 이후 첫 번째로 도래하는 지정선수 특별협상기간이 개시된 날로부터 12 개월 이내 국내/외 LoL 이스포츠 프로 선수로 복귀를 희망할 경우, **본 규정집 1.4.10** 을 준용한다. 단 적용 기간에 있어서는 지정선수 특별협상기간이 개시된 날로부터 최대 12 개월간 원팀이 해당 권리를 보유하게 된다. 이와 별개로 리그 사무국의 별도 승인없이 해당 선수가 은퇴 혹은 휴식 직전 소속된 원팀이 아닌 다른 국내/외 LoL 이스포츠 팀과 계약을 체결하는 경우 해당 선수는 해당 계약 체결일로부터 **별첨 1. 페널티 인덱스**에 따른 페널티를 부담할 수 있다.
- 1.4.3 지정선수는 원팀이 **별첨 3. 1.2.1.1** 에 따라 지정선수의 성명과 차후 연봉, 계약기간 등이 명시된 의향서를 제출한 이후에는 원팀 혹은 협상팀과 선수 계약을 작성하기 전까지 차년도 은퇴 혹은 휴식을 선언할 수 없다.
- 1.4.4 최종 거취 결정 이후 선수 계약을 맺은 선수가 은퇴 혹은 휴식을 선언할 경우 **본 규정집 1.4.10** 을 준용한다.
- 1.4.5 매칭에 따라 원팀에 잔류하게 된 지정선수가 은퇴 혹은 휴식을 선언할 경우, 매칭으로 잔류하게 된 기간 동안 **본 규정집 1.4.10** 을 준용하고, 원팀이 해당 기간동안 해당 지정선수에 대한 권리를 보유한다.