

# WORLDS 23

**2023** 월드 챔피언십 규정집

**v1.0**

<b>1. 소개 및 목적.</b>	<b>4</b>
1.1 배경 및 목적.	4
1.2 목적.	4
1.3 확인 및 수락	4
1.4 대회 규정의 적용	4
1.5 제재 조치	5
<b>2. 대회 참가 자격</b>	<b>6</b>
2.1. 팀 멤버 참가 자격	6
2.2. 팀 참가 자격	6
<b>3. 명단</b>	<b>8</b>
3.1. 최소 선수 명단 요건	8
3.2. 명단 마감	8
3.3. 참석.	8
<b>4. 장비 및 주변 장치</b>	<b>9</b>
4.1. 스테이지 장비 및 주변 장치	9
4.2. 컴퓨터 프로그램 및 사용	10
4.3. 선수 복장	11
4.4. 코치 복장	13
<b>5. 경기장과 대회 구역</b>	<b>14</b>
5.1. 경기장 이용	14
5.2. 경기 구역	14
5.3. 연습 구역	15
5.4. 기타 팀 멤버 대기 구역	16
5.5. 원격 대회 구역	16
5.6. 기타 제한 사항	16
<b>6. 대회 구성, 일정 및 상금</b>	<b>17</b>
6.1. 대회 진행 방식	17
6.2. 대회 시드 배정	20
6.3. 대회 배정	20
6.4. 대회 일정	22
6.5. 대회 상금	22
<b>7. 경기 진행 과정</b>	<b>24</b>
7.1. 경기장 참석	24
7.2. WCE 운영진의 직책	24
7.3. 경기 패치	25
7.4. 경기 전 설정	26
7.5. 게임 설정	27

7.6. 게임 후 진행 사항	28
7.7. 경기 후 진행 사항	29
<b>8. 일시 중지 및 버그</b>	<b>30</b>
8.1. 플레이 중단	30
8.2. 버그 정의	31
8.3. 크로노브레이크 허용 상황 및 사용	34
<b>9. 팀 소속 인원 수칙</b>	<b>37</b>
9.1. 고의성 무관	37
9.2. 대회 행동 수칙	38
9.3. 타인에 대한 팀 소속 인원 수칙	39
9.4. 기타 금지된 행동	40
9.5. 리그 규정 준수	41
9.6. 도박 관여	43
<b>10. 돌발 상황 시 규정 적용</b>	<b>44</b>
10.1. 최종 결정	44
10.2. 규정 변경	44
10.3. 다양한 언어 버전	44
10.4. WCE의 권한	44
용어집	<b>45</b>
부록	<b>47</b>

# 1. 소개 및 목적

## 1.1 배경 및 목적

미국 델라웨어 주의 유한 회사인 League of Legends Championship Series LLC(이하 '**WCE** 단체')는 계열사(통칭 '라이엇 게임즈')와 함께 2023 WCE에서 사용되는 규정을 통일하고 표준화하기 위해 LoL 대회의 본 공식 규정집을 마련했다.

## 1.2 목적

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

## 1.3 확인 및 수락

대회 규정을 확인하고 해당 조건에 구속되고 조건을 준수하는 데 동의하는 것은 각 팀 대회 참가 계약의 필수 조건이다. 이 대회 규정은 각 팀 참가 계약에 언급된 '공식 대회 규정'이며 해당 계약에 명시된 보다 포괄적인 여러 가지 규칙 및 정책의 일부를 구성한다(이하 '규칙'). WCE 단체는 정책, 대회 규정 및 기타 규정의 조항을 설명, 규명, 보완하거나 해당 조항에 대한 비공식 지침을 제공하기 위해 때때로 해석이나 지침 그리고 다른 정책 문서(각각, 이하 '지침 문서')를 게시할 수 있다. 이러한 모든 지침 문서는 팀에게 공개되는 즉시 대회 규정에 통합되어 포함되는 것으로 간주한다. 첫 지침 문서는 대회 규정에 게시물로 첨부되어 이 문서에 포함된다.

## 1.4 대회 규정의 적용

각 팀 단체는 (a) 직접 또는 간접적으로 중개 업체 또는 기타 단체를 통해 팀 단체 또는 팀 상표에 대한 증권, 지분 또는 기타 소유권을 가진 개인 또는 단체(이하 '소유주')가 대회 규정 또는 지침 문서를 위반하거나 준수하지 않는 경우 팀 단체가 대회 규정 또는 지침 문서를 위반하거나 준수하지 않는 것으로 간주한다는 것을 인정하고 동의한다. 그리고 (b) 선수, 코치, 관리자, 분석가, 계약자, 컨설턴트, 스태프 멤버 또는 팀 참가 계약에 따라 팀 단체의 의무를 때때로 수행하거나 팀 단체의 권리를 행사하는 팀 단체 또는 소유자가 관리하는 기타 인원(통칭 '팀 소속 인원')이 대회 규정 또는 지침 문서를 위반하거나 준수하지 않는 경우 팀 단체의 과실이 없는 경우에도 팀 단체가 이를 위반하거나 준수하지 않는 것으로 간주한다는 것을 인정하고 동의한다. 이 대회 규정은 공식 WCE 경기에만 적용되며 리그의 직원, 계약자 또는 대리인('WCE 운영진')이 관리하는 다른

대회, 토너먼트 또는 조직에서 주관하는 리그 오브 레전드의 플레이에는 적용되지 않는다.

## **1.5** 제재 조치

WCE 단체는 자체적인 단독 재량에 따라 팀 단체, 모든 소유주 또는 팀 소속 인원이 본 대회 규정을 위반하거나 준수하지 않았다고 판단될 경우 벌금, 출전 정지, 실격, 기타 징계 조치 또는 이러한 징계 조치를 조합한 조치(통칭 '징계 조치')를 시행할 수 있다. 이러한 징계 조치는 (i) WCE 단체가 단독 재량에 따라 공개할 수 있으며 (ii) WCE의 공정한 경쟁 또는 해당 게임과 WCE 그리고 라이엇 게임즈와 관련된 영업권을 보존하기 위해 합리적이고 필요한 행위이다.

## 2. 대회 참가 자격

### 2.1. 팀 멤버 참가 자격

WCE에 참가하는 모든 선수와 코치 그리고 매니저(이하 '팀 멤버')는 다음 조건을 충족해야만 한다.

- 2.1.1. 나이. 각 팀 멤버는 2006년 10월 9일 또는 그 이전 출생자여야 한다(예: 대회 1일차 기준 최소 17살 이상).
- 2.1.2. 거주 및 노동 자격. 각 팀 멤버는 WCE에서 대표하는 지역의 노동 자격 요건을 충족해야 한다.
- 2.1.3. 참가 금지 조건. 팀 멤버는 WCE 시작 시 또는 대회 기간 중 Riot Games Inc.(이하 'RGI'), League of Legends Esports Federation LLC 또는 해당 계열사의 직원이어서는 안 된다. '계열사'는 소유권 또는 지배권이 있거나, 소유주의 소유권 또는 지배권 아래에 있거나, 소유주와 공동 소유권 또는 지배권을 보유하는 모든 개인 또는 기타 독립체로 정의된다. '지배'는 그와 같은 독립체의 책임자, 운영자, 관리자 또는 위탁 관리자를 직접 또는 간접적으로 선출, 임명 또는 승인하는 권한을 통해 또는 다른 방법으로 독립체의 정책 또는 관리를 어떠한 방법으로든 결정하는 권한을 의미한다.
- 2.1.4. 팀 멤버 소환사명. 팀 멤버는 WCE 참가 자격을 얻기 위해 출전했던 마지막 지역 경기에서 사용했던 소환사명을 사용해야 한다. 이름 변경은 불가피한 경우를 제외하고는 허용되지 않으며, 변경 시에는 WCE 게임 전 WCE 운영진에게 반드시 허가를 받아야 한다.

### 2.2. 팀 참가 자격

- 2.2.1. 팀 진출. 팀은 기존에 경쟁하는 지역에서 해당 지역의 정해진 규정에 따라 지역별 정규 대회와 포스트 시즌 대회를 통해 WCE에 진출한다. 각 지역에는 다음과 같이 출전권이 부여된다.

- 2.2.1.1. 중국(LPL), 한국(LCK): 4개

- 2.2.1.2. EMEA(LEC), 북미(LCS): 3개

- 2.2.1.3. 아시아 태평양(PCS), 베트남(VCS): 2개

- 2.2.1.4. 브라질(CBLOL), 일본(LJL), 라틴 아메리카(LLA): 1개

추가로, 월드 챔피언십 선발전 시리즈(WQS)에서 우승한 한 팀이 진출하게 된다. 이 규정을 통해 각 팀을 해당하는 지역과 숫자로 부를 수 있다(예:

LCK2 또는 VCS1). 이 숫자는 지역 대회를 통해 각 팀이 달성한 랭크를 의미한다.

**2.2.2.** 진출 취소. 다음 상황에서 팀의 진출이 취소될 수 있다.

**2.2.2.1.** 참가 자격을 획득한 팀이 지역 또는 국제 여행 제한으로 대한민국에 갈 수 없거나 WCE 참가를 위한 여행 전에 대한민국 입국을 위한 필수 서류(비자, 코로나19 음성확인서 등)를 확보하지 못한 경우

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

**2.2.2.3.** 기타 이유로 WCE 운영진이 참가 자격을 획득한 팀이 WCE에 참가하는 것을 금지해야 한다고 판단한 경우

**2.2.3.** 팀 이름, 태그 및 로고. 각 팀은 WCE 참가 자격을 얻기 위해 출전했던 마지막 지역 경기에서 사용했던 팀 이름, 팀 태그, 팀 로고를 사용해야 한다. 변경은 불가피한 경우를 제외하고는 허용되지 않으며, 변경 시에는 WCE 운영진에게 반드시 허가를 받아야 한다.

### 3. 명단

#### 3.1. 최소 선수 명단 요건

- 3.1.1. 선수. WCE 기간 동안 각 팀은 항상 선수 명단에 최소 6명의 선수를 유지해야 한다. 선수 중 최소 4명은 팀이 대표하는 지역의 거주자로 간주되어야 한다. 팀은 추가로 자체 비용을 들여 7번째 선수를 명단에 유지할 수 있다.
- 3.1.2. 코치. 각 팀은 WCE 기간 동안 항상 헤드 코치 1명을 유지해야 한다. 팀은 추가로 팀 명단에 전술 코치를 최대 3명 유지할 수 있다.
- 3.1.3. 매니저. 각 팀은 WCE 기간 동안 항상 팀 매니저 한 명을 유지해야 한다.

#### 3.2. 명단 마감

- 3.2.1. 유효 선수 명단 확정. 팀은 유효 선수 명단을 최종화하고 2023년 8월 2일 오후 3시 59분 전까지 WCE 운영진에게 제출해야 한다. 이 때 제출한 유효 선수 명단을 적격한 WCE용 유효 선수 명단으로 간주한다. 이 명단은 팀의 지역 대회 명단에 있는 선수와 코치로만 구성되어야 한다.
- 3.2.2. 선발 명단. 각 WCE 게임에 대해 팀은 유효 선수 명단에서 5명의 선수를 해당 게임의 선발 명단에 지정해야 한다. 경기 일자별 팀의 첫 번째 게임에 대한 명단 제출은 팀의 경기 전날, 현지 시간으로 오후 10시 이전 또는 당일 마지막 경기 종료 후 한 시간 이내 중에서 늦은 시간 이전까지 제출되어야 한다. 그 이후의 게임에 대한 명단 제출은 이전 게임이 끝난 후 5분 이내에 제출해야 한다.

#### 3.3. 참석

모든 팀 멤버는 필요한 모든 활동에 참석할 의무가 있으며 이는 다음을 포함하지만 이에 국한되지 않는다.

- 3.3.1. 일정이 잡힌 경기
- 3.3.2. 리허설/기술적 확인 기간
- 3.3.3. 언론 및 미디어 행사
- 3.3.4. WCE 운영진이 필요하다고 판단한 기타 활동



## 4. 장비 및 주변 장치

### 4.1. 스테이지 장비 및 주변 장치

- 4.1.1. WCE 제공 장비.** WCE는 다음 범주의 장비를 제공하며, 선수는 해당 장비만을 사용한다. (1) PC 및 모니터, (2) 핸드워머, (3) 헤드셋 및 마이크, (4) 테이블 및 의자

추가로, 선수의 요청이 있을 경우 WCE 단체는 다음 범주의 모든 장비를 사용할 수 있도록 제공한다. (1) PC 키보드, (2) PC 마우스, (3) 마우스 패드.

WCE가 제공하는 모든 장비는 WCE의 전적인 재량에 따라 선택, 선별 및 결정된다. 상기의 조항에 의거하여 WCE 제공 장비를 무단으로 변경하거나 WCE가 제공하거나 승인하지 않은 하드웨어, 소프트웨어 또는 기타 장비를 사용할 경우 부정행위로 간주한다. 선수는 대회가 종료되거나 WCE 운영진이 요청할 경우 모든 WCE 제공 장비를 WCE 운영진에게 반납해야 한다. WCE 장비는 대회 후원사의 로고나 상표로 장식될 수 있다. 선수는 이 로고나 상표를 가리거나, 알아보기 어렵게 만들거나, 헛갈리게 만들 수 없다.

- 4.1.2. 선수 및 팀 제공 장비.** 선수는 개인 또는 팀 소유의 (1) PC 키보드, (2) PC 마우스 및 마우스 코드 홀더 그리고 (3) 마우스 패드 장비를 경기 구역 안으로 반입하여 공식 WCE 경기 진행 중 사용할 수 있다. 해당 장비는 라이엇 게임즈 또는 LoL과 경쟁 관계에 있는 회사 또는 브랜드의 이름, 유사성 또는 로고를 포함하거나 표시하지 않아야 한다. 선수는 헤드셋, 마이크, 이어폰, 핸드폰, 휴대용 저장 장치 또는 mp3 플레이어를 포함하지만 이에 국한되지 않고 다른 어떤 장비도 경기 구역에 가지고 올 수 없다.

- 4.1.3. 장비 교체.** 장비나 기술적인 문제가 의심되는 경우, 선수 또는 WCE 운영진이 상황에 대한 기술 검토를 요청할 수 있다. WCE 운영진이 지정한 기술자가 필요에 따라 의심되는 문제를 진단하고 해결한다. 기술자는 재량에 따라 WCE 운영진이 장비 교체를 허용하도록 요청할 수 있다. 선수가 개인/팀 제공 장비를 대체 장비로 사용하려는 경우, 해당 장비를 즉시 사용할 수 있도록 경기장에 준비해 두어야 한다. 장비를 준비해 두지 않았다면 위에 명시된 대로 WCE 제공 장비를 사용해야만 한다. 모든 장비 교체에 관한 결정은 전적으로 WCE의 재량에 따른다.

- 4.1.4. 주변 장치 정책.** 대회 중 선수가 사용하려고 하는 선수 및 팀이 제공하는 모든 장비는 승인을 위해 대회 사전에 WCE 운영진에게 제출해야 한다. WCE는 해당 주변 장치의 소유권을 대회 기간 동안 유지하며 팀이 탈락하거나 경기장 간 이동 시 해당 장치를 되돌려준다. 팀은 경기장 간

장비 운반에 책임이 있으며 모든 스테이지가 시작되기 전에 주변 장치를 다시 제출해야 한다. WCE 운영진은 팀 주변 장치에 대해 보관(필요하다면 충전 포함)의 책임이 있다. WCE 운영진이 승인하지 않는 한, 해당 장비를 경기 구역 밖으로 반출하는 팀이나 플레이어는 페널티를 받을 수 있다. 추가로, 선수가 경기 장비를 연습 구역과 스테이지에서 사용하고자 할 경우 해당 장비를 두 세트 가져와야 한다.

- 4.1.5.** 미승인 장비. 승인을 받지 않은 장비 또는 WCE 운영진이 불공정한 경쟁 우위를 제공한다고 판단하는 장비는 사용할 수 없다. 승인을 받지 않은 장비를 대회 중 사용할 시 부정행위로 간주한다. 선수의 장비가 미승인 장비로 지정되는 경우, 선수는 WCE에서 제공하는 장비를 사용해야 한다. 또한 WCE 운영진은 단독 재량에 따라 대회의 보안, 안전, 운영 효율 또는 유효성과 관련된 이유로 개인 장비의 사용을 허락하지 않을 수 있다.

## 4.2. 컴퓨터 프로그램 및 사용

팀 멤버는 연습과 준비를 하는 구역을 포함해 WCE가 제공한 어떤 컴퓨터에서도 개인 프로그램을 설치하는 것이 엄격히 금지된다. 팀 멤버가 컴퓨터에 특정 프로그램을 설치하고 싶다면 먼저 WCE 운영진의 승인을 받아야 한다. 승인되지 않은 컴퓨터 프로그램의 사용은 부정행위로 간주한다.

- 4.2.1.** 음성 채팅. 음성 채팅은 WCE에서 제공하는 헤드셋에서 사용되는 자체 시스템을 통해서만 제공된다. 타사 음성 채팅 소프트웨어(예: Discord)는 사용할 수 없다. WCE 운영진은 WCE의 재량에 따라 팀의 오디오를 모니터링할 수 있다.
- 4.2.2.** 소셜 미디어 및 통신. WCE 컴퓨터를 사용하여 소셜 미디어 또는 통신 사이트를 보거나 해당 사이트에 게시물을 등록하는 것은 금지된다. 여기에는 Facebook, X, 온라인 포럼/게시판, 전자 메일이 포함되지만 이에 국한되지 않는다.
- 4.2.3.** 비필수 장비. 어떠한 이유로든 허용된 선수/팀 소유 장비 또는 WCE 제공 장비 외의 장비를 WCE 컴퓨터에 연결하는 것은 금지된다. 예를 들어, 핸드폰 또는 저장 장치도 이에 포함된다.
- 4.2.4.** 매크로. 소프트웨어 매크로와 하드웨어의 온보드 메모리에 저장된 하드웨어로 구현된 매크로를 포함한 모든 리그 오브 레전드 게임 클라이언트 외부의 매크로 프로그램은 금지된다.
- 4.2.5.** 기본 프로그램. 선수는 경기 전 및 경기 후에 기본 프로그램인 그림판 및 메모장을 사용할 수 있다. 선수는 기본 프로그램인 그림판 및 메모장을 경기 도중에 사용할 수 없으며, 경기 시작 전에 해당 프로그램을 종료해야

한다. 여러 차례 오용 시 WCE는 선수가 기본 프로그램에 액세스하는 것을 금지할 수 있다.

- 4.2.6.** 분홍색 소음. WCE는 대회의 공정성을 보호하기 위해 '분홍색 소음' 스타일의 노이즈 캔슬링 체계를 헤드셋에 사용한다. 선수는 헤드셋에 최소한의 '분홍색 소음'을 유지해야 한다. 외부 소음이 쉽게 들린다고 판단되면, WCE 운영진은 재량에 따라 선수들이 '분홍색 소음'을 낮추지 못하도록 제한할 수 있다. 또한, WCE 운영진은 재량에 따라 '분홍색 소음' 체계를 적용하지 않을 수 있다.
- 4.2.7.** 추가 오디오 제한. 헤드폰은 선수의 귀에 직접 착용해야 하며 게임이 지속되는 동안 그 상태를 유지해야 한다. 헤드셋에 부착된 마이크는 선수의 입 가까이에 두어야 하며 WCE 운영진은 마이크가 올바른 위치에 있지 않다고 판단할 시 이를 조절할 수 있다. 선수는 어떠한 방법으로도 헤드폰의 올바른 착용을 방해하거나, 헤드폰과 선수의 귀 사이에 특정 종교 물품 및/또는 의료 장치(예: 히잡, 터번, 야물커, 보청기)를 제외한 모자, 스카프, 기타 의복 등 어떠한 물품도 배치할 수 없다. 물품이 종교 및/또는 의료적 예외에 해당하는지 여부는 WCE 운영진이 재량에 따라 결정한다.
- 4.2.8.** 장비 변조. 선수는 경기가 시작한 후 다른 팀 동료가 소유하거나 제공받은 장비를 만지거나 다뤄서는 안 된다. 장비 관련 지원이 필요한 선수는 WCE 운영진에게 지원을 요청해야 한다.

### 4.3. 선수 복장

- 4.3.1.** 정의. 팀 유니폼은 다음과 같은 항목을 포함한다.
  - 4.3.1.1.** 팀 저지. 짧은 소매 또는 긴 소매 저지를 포함한다.
  - 4.3.1.2.** 하의. 바지만 허용된다.
  - 4.3.1.3.** 팀 유니폼. 저지와 바지 및 운동복, 후드 셔츠, 재킷 등 다른 저지 위복장도 포함한다.
  - 4.3.1.4.** 양말과 신발. 발가락이 보이지 않는 신발만 허용된다.
  - 4.3.1.5.** 기타 의상 물품. 선수는 모자나 기타 머리 관련 물품을 경기장 내에서 착용할 수 없다.
- 4.3.2.** 팀과 선수의 신원. 팀은 팀의 로고를 저지의 가슴 부위에 표시해야 하며 선수의 소환사 이름은 저지 뒷면 상단에 표시되어야 한다. 팀 로고와 소환사명은 방송에 쉽게 노출될 수 있는 크기여야 하며 후원사 로고 및

저지의 기타 요소와 구분될 수 있어야 한다. 모든 선수의 유니폼은 동일해야 한다.

- 4.3.3.** 후원사 로고 배치. 후원사 로고를 팀 유니폼에 배치할 수 있다. 국제 대회에서 후원사 로고의 개수 및 로고 배치 위치와 관련된 제한은 없다. 팀은 팀 및 후원사 로고를 유니폼에 어떻게 배치할지 선택할 수 있다. 하지만 팀은 명칭 후원사가 아닌 후원사가 해당 팀의 명칭 후원사라는 인상을 주는 것을 삼가야 한다.
- 4.3.4.** 불쾌한 요소. 일부 요소는 불쾌하다고 여겨지며, 팀 유니폼에 표시되어서는 안 된다. 이는 다음을 포함한다.
  - 4.3.4.1.** 어떤 상품이나 서비스에 대한 근거 없는 허위 주장이나 WCE의 절대적인 단독 재량으로 판단하였을 때 비윤리적인 문구.
  - 4.3.4.2.** 비방적이거나, 외설스럽거나, 저속하거나, 상스럽거나, 타인에게 혐오감 혹은 불쾌감을 주거나, 인체 내부 기능 혹은 신체 증상을 묘사하거나, 사회적으로 용인되지 않는 주제를 나타내는 물건.
  - 4.3.4.3.** 상대 팀, 상대 선수 또는 다른 인물, 단체, 제품에 대한 비방 혹은 명예 훼손.
- 4.3.5.** 저작권 요소. 팀 유니폼은 권리 보유자의 동의 없이 상표, 저작권 혹은 기타 지식재산권 보호 대상을 사용하거나, 이를 사용함으로써 권리 침해, 유용, 혹은 기타 불공정 경쟁 관련 소송이 발생하거나 WCE 및 그 계열사가 제소당하는 원인이 되는 것을 포함해서는 안 된다.
- 4.3.6.** 복장 허용. 모든 팀의 유니폼은 WCE 시작 전에 서면으로 승인되어야 한다.
- 4.3.7.** 복장 정책. 선수는 경기 전과 후 인터뷰, 특별 인터뷰, 스테이지 소개 및 모든 공식 행사를 포함하지만 이에 국한되지 않고 모든 공식 WCE 행사 동안 공식 팀 유니폼을 착용해야 한다.
- 4.3.8.** 동일 유니폼. 선수는 동일한 팀 저지와 하의를 착용하고 경기에 임해야 한다. 선수는 원하면 개별적으로 팀 재킷을 착용할 수 있다. 재킷을 착용하기로 한 모든 선수는 재킷을 통일해야 한다(예: 경기 중 한 팀은 한 종류의 재킷만 착용할 수 있다).
- 4.3.9.** 신원 확인. 선수는 WCE 운영진에게 자신의 신원을 숨기기 위해 얼굴을 가릴 수 없다. WCE 운영진은 항상 각 선수의 신원을 파악할 수 있어야 하며 신원을 확인할 수 없게 하거나 다른 선수 및 WCE 운영진에게 방해가 되는 복장을 착용하는 선수에게는 그러한 복장을 탈의하도록 요구할 수 있다. 본 조항 및 제4.2.7항에 따라 모자는 허용되지 않는다.

- 4.3.10.** 지역별 제한. 팀이 대표하는 지역의 선수 유니폼에 대한 모든 추가적인 지역 제한은 WCE에서도 적용된다.

#### **4.4. 코치 복장**

- 4.4.1.** 복장 정책. 코치는 대회 중 적절한 복장을 착용해야 한다. 적절한 복장은 비즈니스 캐주얼 복장이며 운동복, 팀명이 적힌 복장(저지 등), 슬리퍼는 적절한 복장에 포함되지 않는다. 코치는 규정에 명시된 모든 제한을 준수하는 조건으로 배지를 착용할 수 있다.
- 4.4.2.** 지역별 제한. 팀이 대표하는 지역의 코치 복장에 대한 모든 추가적인 지역 제한은 WCE에서도 적용된다.

## 5. 경기장과 대회 구역

### 5.1. 경기장 이용

- 5.1.1. 일반적 경기장 이용. 사전에 운영진에게 달리 승인을 받지 않는 한, 공식 WCE 경기 장소의 제한 구역은 WCE 참가 팀 소속 인원만 이용할 수 있다. WCE 경기 참석 허가는 전적으로 WCE의 재량에 따른다. 경기장 출입은 항상 제한된다. 팀 소속 인원이 대회장에 출입할 수 있는 경우는 WCE 운영진이 출입을 요청한 경우다. 경기장 입장은 대회 안전 규정에 따라 결정된다.
- 5.1.2. 입장 전 건강 점검. 각 팀 소속 인원은 어떠한 이유로든 경기장에 입장하기 전에 WCE 운영진을 통해 신원 확인을 받아야 한다. 또한, WCE 운영진은 팀 소속 인원 또는 다른 개인에게 대회장 입장을 허용하기 이전에 체온을 측정하거나 다른 방법으로 신체적으로 건강한지 확인하여 점검할 권리를 보유한다. 경기 이전 또는 경기 도중 어느 시점에 WCE 운영진이 특정 개인이 건강 상태가 좋지 않아 경기장에 입장할 수 없다고 결정한 경우, 해당 개인은 입장이 거부되며 즉시 경기장을 떠나야 한다. WCE 운영진은 특정 선수의 건강 상태가 좋지 않아 경기에 참가할 수 없다고 결정한 경우, 해당 팀에 선수 교체를 요청할 수 있다. 관련 법률에 따라 추가 또는 다른 건강 검진, 위생 관리 또는 공공 안전 절차가 필요한 경우, WCE 운영진은 관련 절차를 실시할 전권을 보유하며, 모든 선수는 WCE 운영진이 관련 절차를 실시할 수 있도록 협력해야 한다.

### 5.2. 경기 구역

'경기 구역'은 경기 플레이에 사용되는 대회용 PC를 둘러싼 인접 구역을 의미한다. 경기가 진행되는 동안 경기 구역에는 팀 소속 인원 중 현재 플레이 중인 선수와, 아래 제5.2.2항에 따른 코치만 있어야 한다.

- 5.2.1. 팀 소속 인원. 대회에 등록하고 자격을 부여받은 팀 매니저 통역가 그리고 그 외 팀 지원 스태프를 포함한 자격이 증명된 팀 소속 인원은 경기 준비 단계 중에는 경기 구역에 들어갈 수 있지만, 픽/밴 단계 시작 전에 경기 구역에서 나와야 하며 경기가 종료될 때까지 다시 들어갈 수 없다. 경기 준비 단계에서 경기 구역에 입장할 수 있는 선수와 코치 그리고 기타 팀 소속 인원을 포함한 전체 팀 소속 인원의 합은 10명을 초과할 수 없다.
- 5.2.2. 감독의 경기 구역 접근. 지정된 헤드 코치는 경기 준비 단계와 픽/밴 단계 중에는 경기 구역에 위치해야 하지만, 픽/밴 단계가 완료되면 경기 구역에서 나와야 하며 게임이 종료될 때까지 다시 들어갈 수 없다. 추가로,

전술 코치 한 명이 경기 준비 단계와 픽/밴 단계에 선택적으로 출석할 수 있지만, 픽/밴 단계가 완료되면 경기 구역에서 나와야 한다.

**5.2.3.** 무선 장치. 전자 장치는 휴대폰, 태블릿, 스마트워치를 포함하되 이에 국한되지 않고 경기 구역과 팀 허들 룸 내에서 픽/밴/픽 단계, 일시 중지, 재시작 그리고 세트 경기 사이 시간을 포함하되 이에 국한되지 않고 경기 중에 허용되지 않는다. WCE 운영진은 이에 해당하는 장치를 경기 구역과 팀 허들 룸 내 모든 팀 소속 인원에게서 회수하고 경기가 종료된 후 돌려준다.

**5.2.4.** 노트 및 메모지. 선수는 경기 중 경기 구역에 작성한 문서 또는 인쇄물을 가지고 입장해서는 안 된다. 헤드 코치 및 전술 코치는 경기 중 경기 구역에 작성한 문서 또는 인쇄물을 가지고 입장할 수 있다. 작성한 문서 또는 인쇄물은 코치용 지정 구역에서 코치와 함께 남아있어야 한다. 코치는 픽/밴 단계, 게임 사이 그리고 코치와 선수의 소통이 허용되는 기타 기간을 제외하고 경기 중에 작성한 문서 또는 인쇄물로 선수와 소통하거나 선수에게 정보를 전달하는 행위를 해서는 안 된다.

**5.2.5.** 소모품 제한

허용되는 소모품:

**5.2.5.1.** 음료는 WCE에서 승인한 재밀봉 가능한 용기에 넣은 경우에만 경기 구역 내에 허용된다. WCE 운영진은 요청이 있을 시 이와 같은 용기를 선수에게 제공한다.

금지된 소모품:

**5.2.5.2.** 음식은 경기 구역에 가지고 들어갈 수 없다.

**5.2.5.3.** 담배나 기타 니코틴 함유 제품은 경기 구역에 가지고 들어갈 수 없다.

팀은 경기가 종료된 후에 경기 구역 내에 쓰레기를 두고 가서는 안 된다.

### **5.3.** 연습 구역

**5.3.1.** 목적. 연습 구역('그린 룸'이라고도 함)에는 선수들이 자신의 공식 경기가 시작되기 전에 연습할 수 있도록 WCE에서 지정한 PC가 준비된다.

**5.3.2.** 연습 구역 이용. 자격이 증명된 팀 소속 인원만이 팀의 연습 구역을 이용할 수 있다. 추가 이용 자격은 WCE 운영진의 재량에 따른다.

**5.3.3.** 연습 구역 녹화. WCE는 때때로 연습 구역에 있는 팀의 영상을 방송에 송출할 수 있다. 이러한 이유로, 팀 소속 인원은 연습 구역 내에 입장하면 언제나 개인 정보를 가려야 한다.

## **5.4.** 기타 팀 멤버 대기 구역

**5.4.1.** 목적. 기타 팀 멤버 대기 구역은 선수들이 경기 구역 외 별도의 공간에서 휴식을 취하고 친목을 도모할 수 있도록 대회 장소 내에 마련된 구역으로, WCE 운영진이 시기에 따라 정한다.

**5.4.2.** 기타 팀 멤버 구역 이용. 자격이 증명된 팀 소속 인원만이 해당 구역을 이용할 수 있다. 추가 이용 자격은 WCE 운영진의 재량에 따른다.

## **5.5.** 원격 대회 구역

WCE 보건 및 안전 규정에 따라 선수가 경기장 위에서 플레이할 수 없다고 판단한 경우 해당 팀원은 WCE 운영진이 정해둔 격리된 구역에서 플레이할 수 있다. 팀 멤버들은 경기 관련 규정을 따라야 한다. 다만, WCE 운영진의 재량에 따라 원격 플레이를 위한 예외 규정을 둘 수 있다.

## **5.6.** 기타 제한 사항

**5.6.1.** 방문객. 외부 방문객은 어느 경우에도 제한 구역 출입이 허용되지 않는다.

**5.6.2.** 스튜디오 기구 사용 방해. 팀 소속 인원은 조명, 카메라, 기타 스튜디오 기구를 건드리거나 그 사용을 방해해서는 안 되며, 의자, 책상, 기타 스튜디오 기구 위에 올라서서도 안 된다. 또한 팀 소속 인원은 WCE 스튜디오 관계자의 지시 사항에 전적으로 따라야 한다.

**5.6.3.** 경기장 후원 방해. WCE는 경기장에 걸쳐 후원과 관련된 다양한 요소를 설치했으며 이 통합 요소는 가려지거나, 옮겨지거나, 애매하게 보이게 되거나 또는 기타 방식으로 방해되어서는 안 된다.



## 6. 대회 구성, 일정 및 상금

### 6.1. 대회 진행 방식

#### 6.1.1. 플레이-인 스테이지

**6.1.1.1. 설명.** 8개 팀이 3판 2선승제의 더블 엘리미네이션 대진(대진 A와 대진 B)으로 나뉜다. 각 대진의 1위 팀은 다른 대진의 2위 팀과 5판 3선승제로 최종 진출 경기를 치른다. 이 경기 각각의 승자는 스위스 스테이지에 진출한다. 플레이-인 스테이지를 시각적으로 표현한 정보는 부록의 그림 1a와 1b에서 확인할 수 있다.

**6.1.1.1.1.** 각 조는 1라운드 경기 2회, 2라운드 경기 2회 그리고 3라운드 경기 1회로 3판 2선승제 경기를 5번 진행한다.

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

**6.1.1.1.3.** 2라운드 1경기에서 승리한 팀은 진출 경기로 진출한다. 2라운드 2경기에서 패배한 팀은 21위/22위가 되며 WCE에서 탈락한다.

**6.1.1.1.4.** 2라운드 1경기에서 패배한 팀은 2라운드 2경기에서 승리한 팀과 3라운드에서 경기를 치른다. 해당 경기에서 패배한 팀은 19위/20위가 되며 MSI에서 탈락하고, 승리한 팀은 다른 대진의 2라운드 1경기에서 승리한 팀과 진출 경기를 치른다.

**6.1.1.1.5.** A대진 2라운드 1경기에서 승리한 팀은 B대진 3라운드 1경기에서 승리한 팀과, B대진 2라운드 1경기에서 승리한 팀은 A대진 3라운드 1경기에서 승리한 팀과 5판 3선승제 세트로 진출 경기를 치른다.

**6.1.1.1.6.** 진출 경기에서 승리한 팀은 스위스 스테이지로 진출하며 패배한 팀은 17위/18위가 되며 WCE에서 탈락한다.

**6.1.1.2. 진영 선택.** 1라운드의 첫 번째 게임에서 맵의 선호하는 진영을 선택할 권리(이하 '진영 선택권')는 시드가 더 높은 팀에게 주어진다. 해당 팀의 선택(이하 '진영 선택')은 경기 시작 이틀 전, 현지 시각으로 오후 10시까지 이루어져야 한다. 예를 들어, 경기가 10월 10일에 진행된다면 진영 선택은 현지 시간으로 10월 8일 오후 10시까지 이루어져야 한다. 2라운드와 3라운드 첫 번째 게임의 진영 선택권은 직전의 경기가 완료된 후 동전 던지기 또는 이에

상응하는 다른 방법으로 결정된다. 진영 선택은 동전 던지기 시점까지 완료되어야 한다. 진출 경기 첫 번째 게임의 진영 선택권은 각 대진의 2라운드 1경기에서 진출한 팀에게 주어진다. 첫 번째 게임 이후의 모든 게임에 대해 이전 게임에서 패배한 팀이 진영 선택권을 가지며, 해당 팀은 진영 선택권을 이전 게임이 종료된 후 5분 내에 사용해야 한다.

## **6.1.2.** 스위스 스테이지

**6.1.2.1.** 설명. 16개 팀이 5라운드의 단판제 및 3판 2선승제 경기를 치른다. 1라운드에서는 8개 팀으로 나뉘어 단판제 경기를 치른다. 해당 경기 이후 팀은 8번 더 진행되는 단판제 경기에 배정되며, 각 팀은 같은 전적을 기록한 상대와 경기를 치른다. 이 과정은 모든 팀이 경기 3승 또는 경기 3패를 할 때까지 진행된다. 첫 경기는 단판제로 진행되며 진출 또는 탈락을 결정하는 모든 경기는 3판 2선승제로 진행된다. 3승을 기록한 팀은 토너먼트 스테이지로 진출하며 3패를 기록한 팀은 WCE에서 탈락한다. 스위스 스테이지를 시각적으로 표현한 정보는 부록의 그림 2에서 확인할 수 있다.

**6.1.2.1.1.** 1라운드는 단판제 경기 8회로 구성된다.

**6.1.2.1.2.** 2라운드는 단판제 경기 8회로 구성된다.

**6.1.2.1.3.** 3라운드는 3판 2선승제 경기 4회와 단판제 경기 4회로 구성된다. 패배하지 않은 팀(예: 경기 성적 2승 0패)과 승리하지 못한 팀(예: 경기 성적 0승 2패) 간의 경기는 3판 2선승제로 진행되며 나머지 경기(예: 경기 성적 1승 1패 팀 간 경기)는 단판제로 진행된다. 3라운드에서 탈락한 팀은 WCE를 15위/16위로 마무리하는 것으로 간주한다.

**6.1.2.1.4.** 4라운드는 3판 2선승제 경기 6회로 구성된다. 4라운드에서 탈락한 팀은 WCE를 12위/13위/14위로 마무리하는 것으로 간주한다.

**6.1.2.1.5.** 5라운드는 3판 2선승제 경기 3회로 구성된다. 5라운드에서 탈락한 팀은 WCE를 9위/10위/11위로 마무리하는 것으로 간주한다.

## **6.1.2.2.** 진영 선택

**6.1.2.2.1.** 1라운드. 1라운드 게임의 진영 선택권은 배정 조가 더 높은 팀에게 주어진다. 1라운드의 모든 경기에서 진영 선택은

현지 시간으로 10월 17일 오후 10시(경기 이틀 전)까지 완료되어야 한다.

**6.1.2.2. 2라운드~5라운드.** 2~5라운드 각 경기 첫 게임의 진영 선택권은 배정 조가 더 높은 팀에게 주어진다. 이들 경기에서 진영 선택은 팀의 경기 전날, 현지 시간으로 오후 10시 이전 또는 마지막 경기 종료 후 한 시간 이내 중에서 더 늦은 시간까지 제출되어야 한다. 두 팀이 같은 배정 조에 속했을 경우, 진영 선택권은 배정 후 즉시 동전 던지기(또는 이에 상응하는 다른 방법)로 결정된다. 진영 선택권이 동전 던지기로 정해졌다면, 팀의 진영 선택은 동전 던지기 시점까지 완료되어야 한다. 첫 번째 게임 이후의 모든 게임에 대해 이전 게임에서 패배한 팀이 진영 선택권을 가지며, 해당 팀은 진영 선택권을 이전 게임이 종료된 후 5분 내에 사용해야 한다.

### **6.1.3. 토너먼트 스테이지**

**6.1.3.1. 설명.** 남은 8개 팀은 8개 팀, 5판 3선승제, 싱글 엘리미네이션 대진에 배정되어 3라운드를 진행한다. 바로 8강, 4강 그리고 결승이다. 토너먼트 스테이지를 시각적으로 표현한 정보는 부록의 그림 3에서 확인할 수 있다.

**6.1.3.1.1.** 8강에서 승리한 팀은 4강으로 진출한다. 8강에서 패배한 팀은 5~8위가 되며 WCE에서 탈락한다.

**6.1.3.1.2.** 4강에서 승리한 팀은 결승으로 진출한다. 4강에서 패배한 팀은 3위/4위가 되며 WCE에서 탈락한다.

**6.1.3.1.3.** 결승에서 우승한 팀은 2023 WCE 챔피언으로 등극한다. 결승에서 패배한 팀은 2위가 되며 WCE에서 탈락한다.

### **6.1.3.2. 진영 선택**

**6.1.3.2.1. 8강.** 8강 첫 번째 게임의 진영 선택권은 스위스 스테이지에서 경기 성적이 더 좋은 팀에게 주어진다. 두 팀이 같은 경기 성적을 기록했을 경우, 진영 선택권은 8강 배정에서 배정된 순서에 따라 결정된다(제6.3항 참고). 진영 선택은 각 경기 시작 이틀 전, 현지 시각으로 오후 10시까지 이루어져야 한다.

**6.1.3.2.2. 4강 및 결승.** 4강 및 결승의 진영 선택권은 동전 던지기로 결정되며, WCE 운영진이 결정한 시간 및 장소에서

진행된다. 진영 선택은 동전 던지기 시점까지 완료되어야 한다.

- 6.1.3.2.3.** 모든 라운드에서, 첫 번째 게임 이후의 모든 게임에 대해 이전 게임에서 패배한 팀이 진영 선택권을 가지며, 해당 팀은 진영 선택권을 이전 게임이 종료된 후 5분 내에 사용해야 한다.

## 6.2. 대회 시드 배정

팀은 플레이-인 스테이지와 스위스 스테이지라는 대회의 두 스테이지 중 하나에서 시작하도록 배정된다.

### 6.2.1. 플레이-인 스테이지 시작 팀:

- 6.2.1.1.** PCS 1위 및 2위 시드
- 6.2.1.2.** VCS 1위 및 2위 시드
- 6.2.1.3.** CBLOL 1위 시드
- 6.2.1.4.** LLA 1위 시드
- 6.2.1.5.** LJL 1위 시드
- 6.2.1.6.** 월드 챔피언십 선발전 시리즈(WQS) 승자

### 6.2.2. 스위스 스테이지 시작 팀:

- 6.2.2.1.** LPL 1위, 2위, 3위 및 4위 시드
- 6.2.2.2.** LCK 1위, 2위, 3위 및 4위 시드
- 6.2.2.3.** LEC 1위, 2위, 3위 시드
- 6.2.2.4.** LCS 1위, 2위, 3위 시드

## 6.3. 대회 배정

### 6.3.1. 플레이-인 배정

- 6.3.1.1.** 배정 조. 팀은 플레이-인 스테이지를 위해 소속 지역에서의 이전 국제 성적에 기반해 2개 조에 배정된다.

- 6.3.1.1.1.** 1조: PCS1, PCS2, VCS1, WQS 우승자

### 6.3.1.1.2. 2조: CBL0L1, LJL1, LLA1, VCS2

**6.3.1.2.** 배정 절차. 팀은 무작위로 선정된 다른 조의 팀을 상대로 경기를 치르게 된다(예: 각 1조 팀은 2조 팀을 상대로 경기를 치른다). 이 경기들은 배정 순서에 따라 두 개의 대진에 편성되지만, 아래의 제한을 따른다. 배정 순서가 경기의 플레이 순서를 결정하지는 않는다.

**6.3.1.3.** 배정 제한. 한 대진에 속한 두 팀이 같은 지역일 수 없다. 이러한 방식으로 배정이 되거나 이후 배정에서 이러한 상황이 강제로 일어날 경우, 배정된 팀은 이동할 수 있는 다음 슬롯으로 이동한다.

### 6.3.2. 스위스 배정 - 1라운드

**6.3.2.1.** 배정 조. 팀은 스위스 스테이지를 위해 자신의 지역에서의 이전 국제 성적에 기반해 4개 조에 배정된다. 이 조는 1/4조와 2/3조의 두 쌍으로 나뉜다.

**6.3.2.1.1.** 1조: LCK1, LPL1, LCS1, LEC1

**6.3.2.1.2.** 2조: LCK2, LPL2, LCS2, LEC2

**6.3.2.1.3.** 3조: LCK3, LPL3, LCS3, LEC3

**6.3.2.1.4.** 4조: LCK4, LPL4, 플레이-인 진출자 1, 플레이-인 진출자 2

**6.3.2.2.** 배정 절차. 팀은 무작위로 선정된 짝이 맞는 조의 팀을 상대로 경기를 치르게 된다(예: 1조 대 4조, 2조 대 3조). 배정 순서가 경기의 플레이 순서를 결정하지는 않는다.

**6.3.2.3.** 배정 제한. 스위스 스테이지 1라운드에서는 지역 내 경기가 발생하지 않는다. 이러한 방식으로 배정이 되거나 이후 배정에서 이러한 상황이 강제로 일어날 경우, 배정된 팀은 이동할 수 있는 다음 슬롯으로 이동한다.

### 6.3.3. 스위스 배정 - 2~5라운드

**6.3.3.1.** 배정 절차. 모든 팀은 같은 경기 성적을 기록한 상대방과 짝을 이룬다. 배정 순서가 경기의 플레이 순서를 결정하지는 않는다.

**6.3.3.2.** 배정 제한. 2~5라운드 배정은 추가 제한이 없다.

### 6.3.4. 토너먼트 스테이지, 스테이지 배정

**6.3.4.1.** 배정 절차. 스위스 스테이지를 (3승 0패)의 경기 성적으로 마무리한 팀은 스위스 스테이지를 (3승 2패)의 경기 성적으로 마무리한 팀과

무작위로 짝을 이룬다. 이 배정에 이어, 남은 네 팀은 무작위로 두 개의 경기에 배정된다.

**6.3.4.2.** 대진 구성. (3승 2패) 대 (3승 0패) 경기 두 개는 토너먼트 대진에서 반대편에 배치된다. 나머지 두 경기의 배치는 배정 순서에 따라 결정된다.

**6.3.4.3.** 배정 제한. 토너먼트 스테이지 배정은 추가 제한이 없다.

#### **6.3.5.** 대회 배정 일정

**6.3.5.1.** 플레이-인 스테이지 배정: 2023년 9월 10일

**6.3.5.2.** 스위스 1라운드 배정: 10월 15일 경기 완료 후 즉시

**6.3.5.3.** 스위스 2라운드 배정: 10월 19일 경기 완료 후 즉시

**6.3.5.4.** 스위스 3라운드 배정: 10월 20일 경기 완료 후 즉시

**6.3.5.5.** 스위스 4라운드 배정: 10월 23일 경기 완료 후 즉시

**6.3.5.6.** 스위스 5라운드 배정: 10월 28일 경기 완료 후 즉시

**6.3.5.7.** 8강 배정: 10월 29일 경기 완료 후 즉시

### **6.4.** 대회 일정

#### **6.4.1.** 대회 스테이지 일정

**6.4.1.1.** 플레이-인 스테이지: 10월 10일~10월 15일

**6.4.1.2.** 스위스 스테이지: 10월 19일~10월 23일, 10월 26일~10월 29일

**6.4.1.3.** 브래킷 스테이지 - 8강: 11월 2일~11월 5일

**6.4.1.4.** 브래킷 스테이지 - 4강: 11월 11일~11월 12일

**6.4.1.5.** 브래킷 스테이지 - 결승: 11월 19일

**6.4.2.** 일정 변경. 경기 순서와 날짜 그리고 일정은 WCE의 단독 재량에 따른다. WCE 운영진은 전적인 재량에 따라 특정 날짜 내의 경기 일정을 재조정하거나, WCE 경기의 날짜를 다른 날짜로 변경하거나, 다른 방식으로 경기 일정을 수정할 수 있다. WCE에서 경기 일정을 수정하는 경우 WCE는 최대한 빨리 모든 팀에 공지한다.

## 6.5. 대회 상금

WCE의 상금은 대회 주최자가 보장하는 최소 미화 225만 5천 달러의 총 상금액(이하 '총 상금액')을 정해진 비율로 나누어 지급하며 전체 보상금은 (i) 본 대회 주최자의 기여금 미화 222만 5천 달러와 (ii) WCE와 관련해 지정된 특정 디지털 상품의 매출액 중 일정 비율로 구성된다. 상금 배분 방식은 다음과 같다.

순위	비율
1위	20.00%
2위	15.00%
3위/4위	각각 8.00%
5위~8위	각각 4.50%
9위~11위	각각 3.25%
12위~14위	각각 2.75%
15위/16위	각각 2.25%
17위/18위	각각 1.75%
19위/20위	각각 1.50%
21위/22위	각각 1.00%

## 7. 경기 진행 과정

### 7.1. 경기장 참석

WCE에 참가하는 팀의 유효 선수 명단에 속한 인원은 WCE 운영진이 지정한 시간까지 경기장에 도착해야 한다. 지연에 대한 제재는 WCE 운영진의 재량에 따라 산정될 수 있다.

### 7.2. WCE 운영진의 직책

**7.2.1.** 대회 운영 리드. '대회 운영 리드'는 공정한 경쟁에 영향을 주는 모든 대회 관련 사항의 판정을 담당하는 WCE 운영진이다. 해당 인원의 역할은 다음이 포함되나 이에 국한되지 않는다.

**7.2.1.1.** 모든 경기 운영 관련 규정의 최종 결정

**7.2.2.** 경기 운영 리드. '대회 운영 리드'는 공정한 경쟁에 영향을 주는 모든 경기 관련 사항의 판정을 담당하는 WCE 운영진이다. 해당 인원의 역할은 다음이 포함되나 이에 국한되지 않는다.

**7.2.2.1.** 버그 및 버그 악용의 발생과 잠재적 영향 검토

**7.2.2.2.** 모든 경기 운영 관련 규정의 최초 결정

**7.2.3.** 주심. '주심'은 경기 전과 후 설정 그리고 게임 내 로비 설정에 책임이 있는 WCE 운영진이다. 관리 사항에는 다음이 포함되나 이에 국한되지 않는다.

**7.2.3.1.** 경기 전 팀의 라인업 확인

**7.2.3.2.** 가능한 경우, 선수 주변 장치와 경기 구역 확인 및 모니터링

**7.2.3.3.** 경기 시작 선언

**7.2.3.4.** 기록 게임 결정 및 녹화

**7.2.3.5.** 플레이 중 일시 중지/재개 명령

**7.2.3.6.** 경기 중 발생하는 규정 위반에 대한 제재 및 징계 조치를 팀에게 고지

**7.2.3.7.** 해당 대회 규정에 따라 게임 일시 중지, 게임 중단 등 경기 관련 결정

**7.2.3.8.** 경기 종료 및 결과 확인

**7.2.4.** 경기장 심판. '경기장 심판'은 경기 운영 리드와 주심의 지시를 따른다. 책임에는 다음이 포함되나 이에 국한되지 않는다.



- 7.2.4.1.** 가능한 경우, 경기 구역에 대한 접근 허용 또는 거부
- 7.2.4.2.** 주심과 다른 WCE 운영진이 지시한 보안 지침을 수행하거나 본 대회 규정 지원
- 7.2.4.3.** 선수 체크리스트를 관리하고 선수가 어떠한 행동을 취하거나 취하지 않도록 지시하는 것을 비롯한 본 대회 규정 시행
- 7.2.4.4.** 게임 내/외에서 발생한 모든 문제에 대해 선수와 의사소통
- 7.2.4.5.** 요청이 있을 경우 버그 악용 설명

**7.2.5.** 규정 준수 리드. '규정 준수 리드'는 팀 소속 인원의 일반적으로 비도덕적이라 고려되는 행동 또는 라이엇 게임즈 e스포츠 규정을 위반하는 모든 행동을 조사할 책임이 있는 WCE 운영진이다. 해당 인원의 역할은 다음이 포함되나 이에 국한되지 않는다.

- 7.2.5.1.** 팀 소속 인원 행동 관련 규정을 포함한 모든 라이엇 게임즈 e스포츠 규정의 위반 조사(제9항)
- 7.2.5.2.** 팀에게 취해진 모든 징계 조치에 대한 최종 결정
- 7.2.5.3.** 요청이 있을 시, 팀에게 취해진 모든 징계 조치 설명

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

**7.2.7.** 최종 판정

본 대회 규정의 해석과 선수 자격, 대회 개최 및 일정, 부정행위에 대한 페널티와 관련된 모든 결정권은 대회 운영 리드가 단독으로 행사하며, 대회 운영 리드의 결정이 곧 최종 결정이다. 본 대회 규정에 관한 대회 운영 리드의 결정에는 이의를 제기할 수 없으며 금전적 손해 배상 청구 또는 기타 법적 또는 구제 조치를 취할 수 없다.

### **7.3.** 경기 패치

WCE는 13.19 패치 버전으로 진행한다. 대회에서 사용되는 패치는 WCE의 재량에 따라 변경될 수 있다. 모든 챔피언, 아이템, 룬, 스킨 또는 버그 악용은 WCE 운영진의 재량에 따라 경기 중을 포함해 언제든지 금지될 수 있다. 대회 전 모든 팀은 금지된 챔피언, 아이템, 룬 및 버그 악용 목록을 제공받는다.

## 7.4. 경기 전 설정

- 7.4.1.** 선수 계정. 선수들은 **WCE**의 모든 공식 경기용 계정('대회용 클라이언트 계정')을 제공받는다. 대회용 클라이언트 계정은 공식 팀 태그 뒤에 해당 선수의 공식 대회용 소환사명이 추가되는 방식으로 지정된다.
- 7.4.2.** 좌석 배치. 선수는 심판의 안내에 따라 순서대로 앉아야 한다.
- 7.4.3.** 설정 시간. 선수에게는 준비를 완전히 마칠 수 있도록 경기 시간 전에 일정 시간이 주어진다. **WCE** 운영진은 선수와 팀에 예정된 설정 시간 및 지속 시간을 경기 일정의 일부로서 통보한다. **WCE** 운영진은 언제든지 일정을 변경할 수 있다. 선수들이 경기 구역으로 입장하면 설정 시간이 시작된 것으로 간주되어 현장의 **WCE** 운영진 혹은 심판의 허가 없이는 경기 구역을 벗어날 수 없으며 허가를 받은 경우에도 반드시 **WCE** 운영진과 함께 이동해야 한다. 설정은 다음과 같은 내용으로 구성된다.
  - 7.4.3.1.** 대회용 클라이언트 계정 이름이 정확한지 확인
  - 7.4.3.2.** 모든 장비의 품질 확인
  - 7.4.3.3.** 주변 장치 연결 및 보정
  - 7.4.3.4.** 음성 채팅 시스템의 올바른 작동 확인
  - 7.4.3.5.** 룬 페이지 설정
  - 7.4.3.6.** 게임 내 설정 조정
  - 7.4.3.7.** 제한된 게임 내 연습
- 7.4.4.** 장비의 기술적 오류. 선수는 설정 과정의 어느 단계든 장비에서 문제를 발견하는 경우 즉시 **WCE** 운영진에게 알려야 한다.
- 7.4.5.** 조명 강도. 선수는 경기 전 설정 중 경기 구역을 비추는 조명의 강도 조절을 요청할 수 있다. 하지만 **WCE** 운영진에서 지정한 수준 이하로 조명 강도를 내릴 수 없다.
- 7.4.6.** 경기 시작 시간 준수. 선수는 할당된 시간 내에 설정 과정 중의 모든 문제를 해결해야 하며 경기는 예정된 시간에 시작되어야 한다. 설정 중 문제가 발생할 경우 **WCE** 운영진의 전적인 재량에 따라 시간 지연이 허용될 수 있다. 시간 지체에 대한 페널티는 **WCE** 운영진의 재량에 따라 평가될 수 있다.
- 7.4.7.** 선수 준비 완료 상태. 경기 시작 예정 시간이 2분 이상 남은 상태에서 **WCE** 운영진이 각 선수의 설정이 완료되었는지 확인한다. 경기에 참가하는 선수

10명 모두 설정을 완료하고 나면 어떤 선수도 WCE 운영진의 허가 없이 경기장을 떠나거나 연습 게임을 수행할 수 없다.

- 7.4.8. 게임 로비 생성. WCE 운영진이 공식 게임 로비 생성 방식을 결정한다. 선수는 WCE 운영진의 지시에 따라 설정이 완료된 즉시 게임 로비에 합류해야 한다. (탑, 정글, 미드, 원거리 딜러, 서포터 포지션 순)
- 7.4.9. 경기 전 의무사항. 팀 멤버는 경기 전 의무사항(미디어 출연, 인터뷰, 경기 관련 사안 논의 등을 포함하되 이에 국한되지 않음)에 대해 통보를 받는다. 팀 멤버들은 이러한 경기 전 의무 사항을 수행해야 한다.
- 7.4.10. 경기 전 일정. 모든 팀은 WCE 운영진이 팀에게 제공한 모든 경기 전 일정을 준수할 의무가 있다. 경기 전 일정은 팀의 숙소 및 대회 장소로부터의 지정된 도착 및 출발 시간이 포함될 수 있다. 또한 경기 전 의무, 헤어 및 메이크업, 설정 시간 그리고 기타 경기 전 필요 사항을 위한 시간도 경기 전 일정에 포함한다. 지각 또는 경기 전 일정에서 정해진 의무를 준수하지 않았을 때의 제재는 WCE 운영진의 재량에 따라 산정될 수 있다.

## 7.5. 게임 설정

- 7.5.1. 픽/밴 과정 시작. 10명의 선수 모두가 공식 게임 로비에 합류하면 WCE 운영진은 양 팀에게 밴/픽 단계에 대한 준비가 되었는지 확인을 요청한다. 양 팀의 준비 완료 확인 후 WCE 운영진은 경기 진행 책임자에게 게임을 시작할 것을 지시한다. 헤드 코치와 전술 코치 한 명은 경기 무대 출입이 가능하며 픽/밴 과정 진행 중 팀과 대화할 수 있다. 코치는 챔피언 교환 단계에서 카운트다운 타이머가 5초에 도달하면 스테이지를 떠나 지정된 위치로 돌아가야 하며 타이머가 0초가 되면 음소거된다.
- 7.5.2. 픽/밴 과정 기록. 픽/밴은 클라이언트의 토너먼트 드래프트 기능을 통해 진행된다. WCE 운영진은 드래프트가 진행되는 동안 픽/밴 과정을 기록한다. 드래프트를 재시작해야 할 경우, 각 팀은 드래프트 재시작 사유가 발생하기 직전까지의 픽/밴을 똑같이 진행해야 한다.
- 7.5.3. 토너먼트 드래프트. WCE 운영진은 토너먼트 드래프트 모드 기능 또는 수동 드래프트(예: 게임 내 기능을 사용하지 않고 채팅으로 드래프트 실시)를 사용하기로 선택할 수 있다. 드래프트 시작 후 각 팀의 선수는 교체될 수 없다. 선수는 팀이 드래프트로 선택한 어떤 챔피언이든 플레이할 수 있다.

- 7.5.4.** 드래프트 모드. WCE의 모든 경기는 픽/밴 단계 중 스네이크 드래프트(snake draft) 형식을 사용한다. 부록의 그림 4를 참고하면 자세한 내용을 확인할 수 있다.
- 7.5.5.** 선택 실수. 챔피언 픽 또는 밴을 잘못 진행한 경우, 실수를 한 팀은 상대 팀이 다음 선택을 하기 전에 원래의 픽을 WCE 운영진에게 알려야 한다. 그러면 잘못 선택한 팀이 실수를 바로잡을 수 있도록 해당 과정을 재시작하여 오류가 발생한 지점으로 돌아간다. 실수를 한 팀이 WCE 운영진에게 알리기 전에 다음 선택이 확정되면 잘못 선택한 내용은 변경할 수 없는 것으로 간주된다.
- 7.5.6.** 챔피언 교환. 팀들은 챔피언 교환 단계가 시작된 후 20초 내에 모든 챔피언 교환을 완료해야 한다. WCE 운영진의 재량에 따라 뒤늦은 교환은 받아들여지지 않을 수 있으며 선수는 그 교환 전 보유하고 있던 챔피언으로 플레이해야 한다(예를 들어, 경기의 마지막 게임 등 페널티를 적용할 수 없는 상황일 경우).
- 7.5.7.** 픽/밴 이후 게임 시작. WCE 운영진이 달리 언급하지 않는 한 픽/밴 과정이 완료된 후 즉시 게임이 시작된다. 게임 시작 시 WCE 운영진은 경기 구역에 팀 멤버가 작성한 메모 등을 포함, 어떠한 인쇄물도 남아 있지 않도록 수거한다. 선수는 픽/밴 완료와 게임 실행 사이의 시간 동안 게임을 종료하는 것이 허용되지 않는다.
- 7.5.8.** 게임 시작 통제. 게임 시작에 오류가 있거나 WCE 운영진이 게임 시작과 픽/밴 과정을 분리해야 할 필요가 있다고 판단하는 경우, WCE 운영진이 통제된 방식으로 게임을 시작할 수 있으며 모든 선수는 이전에 완료한 유효한 픽/밴 과정에 따라 챔피언을 선택한다.
- 7.5.9.** 클라이언트 로딩 지연. Bugsplat, 연결 끊김 또는 기타 오류가 발생하여 로딩 과정이 지연되고 게임 시작 시 선수가 게임에 참여하지 못하는 경우 즉시 선수 10명이 모두 게임에 연결될 때까지 게임이 일시 중지되어야 한다.

## 7.6. 게임 후 진행 사항

- 7.6.1.** 결과. WCE 운영진이 공식 게임 결과를 확인하고 기록한다.
- 7.6.2.** 기술 문제 보고. 기술 문제 발생 시 선수는 WCE 운영진에게 보고한다.
- 7.6.3.** 휴식 시간. WCE 운영진은 다음 게임의 픽/밴 단계가 시작되기 전까지 남은 시간을 선수들에게 통보한다. 넥서스 파괴 후 선수가 착석해야 하는 시점까지로 정의되는 게임 사이의 표준 시간 간격은 13분 정도이다. 정확한 휴식 시간에 대해 심판이 코치 및/또는 선수와 소통한다. 픽/밴

단계는 모든 선수가 착석을 완료하는 순간 시작된다. 심판이 선수에게 지정한 시간에 모든 선수가 착석하지 않았고 챔피언 선택 준비가 완료되지 않았다면 팀은 게임 지연에 따른 페널티를 받을 수 있다.

- 7.6.4.** 게임 몰수 결과. 경기가 몰수된 경우 결과는 경기를 이기기 위해 필요한 최소 스코어로 기록된다(예: 단판제에서는 1 - 0, 3판 2선승제에서는 2 - 0, 5판 3선승제에서는 3 - 0). 몰수된 경기에서 다른 통계는 기록되지 않는다.

## 7.7. 경기 후 진행 사항

- 7.7.1.** 결과. WCE 운영진이 경기 결과를 확인하고 기록한다.

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

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

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

- 7.7.2.3.** 보도/미디어용 인터뷰. 팀은 승패와 관계없이 그날 한 게임이라도 출전한 선수나 코치 중 적어도 세 명은 최소 총 4회의 미디어 출연을 할 수 있도록 해야 한다.

- 7.7.2.3.1.** 인터뷰 중 네 번은 다음 각 지역 소속의 미디어와 진행해야 한다. 북미, EMEA, 중국, 한국

- 7.7.2.3.2.** 출연 중 한 번은 대면 인터뷰여야 한다.

- 7.7.2.3.3.** 또한, 각 팀은 플레이-인 및 스위스 스테이지에서 '스크럼 형식'의 인터뷰를 1회 진행해야 한다. 인터뷰 일정은 최소 1일 전에 인터뷰를 진행하는 팀에게 제공되며 해당 날짜의 1대1 인터뷰를 대체한다.

- 7.7.2.4.** 기자회견. 토너먼트 스테이지의 모든 경기가 종료된 후 팀은 코치를 포함한 모든 선수를 다양한 미디어에서 진행하는 기자회견에 내보내야 한다. 기자회견은 30~45분 정도 소요된다.

## 8. 일시 중지 및 버그

### 8.1. 플레이 중단

- 8.1.1. 심판 지시에 의한 일시 중지. WCE 운영진은 단독 재량에 따라 언제든지 경기의 일시 중지를 명령할 수 있다. 또한 특정 선수의 컴퓨터 장비에 대해서도 일시 중지 명령을 실행할 수 있다.
- 8.1.2. 선수에 의한 승인된 일시 중지. 선수는 다음과 같은 상황이 일어났을 때만 즉시 경기를 일시 중지할 수 있지만, 일시 중지 후 곧바로 WCE 운영진에게 알려 이유를 밝혀야 한다. 용인 가능한 이유는 다음과 같다.
  - 8.1.2.1. 의도하지 않은 접속 종료(예: 게임 클라이언트, 플랫폼, 네트워크 또는 PC의 문제로 선수의 게임 연결이 끊기는 것)
  - 8.1.2.2. 하드웨어 혹은 소프트웨어 오작동 (예: 모니터 전원 문제, 게임 장비 장애, 게임 오류)
  - 8.1.2.3. 선수에 대한 신체적 방해 (예: 팬의 난입, 의자 파손)
- 8.1.3. 무단 일시 중지. 선수가 허용되지 않은 사유로 또는 WCE 운영진의 허가 없이 게임을 일시 중지하거나 일시 중지를 해제하는 경우 불공정 플레이로 간주하며 WCE 운영진의 재량에 따라 페널티가 적용된다. 이는 선수 준비 완료 상태 규정(제7.4.7항)에 따라 수립된 올바르지 않은 설정에 따른 일시 중지도 포함한다.
- 8.1.4. 고의적 접속 종료. 고의적 접속 종료는 허용되지 않는다. 선수는 게임과의 연결이 종료되는 행동(예: 게임에서 나가기)을 할 시 고의적 접속 종료로 간주될 수 있다. 선수의 행동 때문에 게임 연결이 끊길 경우, 실제 고의성이 있었는지 여부와 관계없이 의도적인 것으로 간주한다. 고의적 접속 종료의 경우, WCE 운영진이 반드시 강제로 게임을 중단시킬 필요는 없다.
- 8.1.5. 질병, 부상, 장애. 선수의 가벼운 질병, 부상, 장애는 선수에 의한 일시 중지의 사유로 받아들여지지 않는다. 기존 질환 및/또는 기저 질환이 있는 경우 선수가 경기 시작 전 WCE 운영진에게 알려야 하며, 운영진은 해당 선수가 적절한 시간 안에 경기에 복귀할 수 있는 준비가 되었는지, 복귀 의지가 있는지, 복귀가 가능한지를 확인하기 위해 단독 재량으로 일시 중지 조치를 취할 수 있다. 이때 적절한 시간은 리그 운영진의 결정에 따르며 수 분을 초과해서는 안 된다.

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

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

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

## 8.2. 버그 정의

**8.2.1.** 크로노브레이크(**Chronobreak**). Deterministic Disaster Recovery Tool을 의미한다.

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

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

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

**8.2.5.** 이 범주에는 '지정 알림'에 따라 제공된 버그, 즉 크로노브레이크나 게임 재시작이 불가능하다고 미리 통지한 버그(일반적으로 챔피언, 아이템 또는 환경 상호 작용 및 지속적인 효과 관련 버그)가 포함된다. 이러한 효과나 상호작용은 문제의 챔피언이나 스킨, 아이템을 금지하지 않고는 피하거나 완화할 방법이 없으므로 이러한 버그에는 재시작을 적용할 수 없고 플레이를 지속할 수밖에 없다.

만약 '지정 통보'된 버그가 게임의 정정당한 경쟁을 크게 방해한다고 판단되는 경우, WCE 운영진은 재량에 따라 크로노브레이크 사용을 제안할 수 있다. 만약 불리한 상황에 놓인 선수나 팀이 고의적으로 버그를

발동시켰다고 WCE 운영진이 판단할 경우 크로노브레이크의 사용을 제안하지 않는다. 크로노브레이크를 사용하는 상황에서 WCE 운영진은 '플레이를 지속할 수 있는 버그'가 '경미한 버그'인지 '치명적인 버그'인지 적절하게 판단해야 한다. 크로노브레이크를 통해서도 게임을 복구하지 못하거나 플레이어의 행동으로 동일한 버그가 다시 발생하는 경우 WCE 운영진은 재시작 또는 추가 크로노브레이크 없이 플레이를 강제한다.

- 8.2.6.** 비고의적인 하드웨어 고장. 서버 고장, 모니터 또는 PC 고장, 선수 주변 장치 고장 등을 포함한 모든 하드웨어 고장을 의미한다. 선수가 야기한 하드웨어 고장은 포함하지 않는다. 여기에는 선수 주변장치의 고의적인 훼손이나 파괴, 모니터 훼손, 선수의 PC 간섭이 포함된다. 하드웨어 고장이 비고의적인지는 WCE 운영진의 단독 재량 하에 판단한다.
- 8.2.7.** 치명적인 버그. 선수의 게임 내 경기력을 크게 저해하는 버그(비고의적인 하드웨어 고장 포함), 게임 수치나 게임플레이 방식을 크게 변경하는 버그 또는 외부 환경 조건이 버틸 수 없는 수준인 상황을 의미한다. 해당 버그가 선수의 경기력을 저해하는지 여부는 WCE 운영진의 단독 재량으로 결정된다.
- 8.2.8.** 검증 가능한 버그. 확실히 존재하며 선수의 실수에서 기인하지 않은 버그나 치명적인 버그를 의미한다. 이 경우 옴져버가 버그 발생 장면을 재생해 보고 버그나 치명적인 버그를 확인해야 한다.
- 8.2.9.** 해결 불가능한 상황. 게임을 재시작해야만 하는 버그나 기타 상황을 의미한다. 이러한 상황에는 (i) 크로노브레이크를 사용할 수 없거나 게임을 복구할 수 없는 치명적 버그의 사례, (ii) 크로노브레이크를 사용하여 해결 또는 방지할 수 없는 버그(챔피언이나 스킨을 비활성화해야 하는 버그 포함) 또는 (iii) WCE 운영진의 재량에 따라 게임을 지속할 수 없다고 판단되는 기타 사례(환경 문제와 치명적인 하드웨어 고장 포함)가 포함된다.
- 8.2.10.** '데드 볼' 상태. '데드 볼' 상태란 게임에서 양 팀이 서로 심각한 교전을 벌이고 있지 않던 시점을 말하며 어느 정도 가벼운 교전이 있더라도 데드 볼 상태로 간주할 수 있다.

데드 볼 상태를 정할 때는 최대한 버그 발생 시점에 가까운 시점을 찾으면서 양 팀이 교전을 벌인 시점부터 게임을 되돌려 잠재적인 교전이 일어나기까지 약 2초의 간격을 확보하도록 최선을 다해야 한다. 여기서 목표는 교전이 불가피한 것이 아니라 가능했던 시점을 찾는 것이다.

완벽한 데드 볼 상태가 없을 수도 있으며 이 경우에는 주요한 교전이 없었던 상태를 버그 발생 시점에 최대한 가깝게 찾는 것을 우선으로 해야



한다(예를 들어, 지나치게 뒤로 가면 와드나 라인 압박, 급습 등 팀이 완성해 놓은 설정이 사라질 수 있음).

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

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

**8.2.12.1.** /pause 명령어로 게임 일시 중지

**8.2.12.2.** 들을 수 있는 수준의 음성 대화를 통해 팀 멤버에게 일시 중지 요청

**8.2.12.3.** 심판에게 게임 일시 중지 요청

선수가 심판에게 게임 일시 중지 요청을 들을 수 있는 수준으로 하는 경우, 게임이 곧바로 일시 중지되지 않더라도 선수는 즉시 일시 중지 요청을 한 것으로 간주된다. 양 팀이 서로 교전 중인 경우 등, 버그를 인지한 즉시 일시 중지하기 어려울 때도 있다. 이러한 경우에는 WCE 운영진이 교전이 끝나기 전까지는 게임을 일시 중지하기 어려웠다고 판단할 수 있다.

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

**8.2.13.1.** 상대 팀 선수 간에 시야가 구축되는 경우

- 8.2.13.2.** 미니언, 정글 몬스터, 구조물 또는 적 챔피언에게 기본 공격이나 스킬 공격이 적중하는 경우
- 8.2.13.3.** 상대의 정글에 선수가 진입하거나, 시야를 확보하거나, 스킬을 발사하는 경우(강을 떠나거나 적 정글과 연결된 수풀에 들어가는 것 포함)
- 8.2.13.4.** 게임 내 타이머가 00:02:00에 이르는 경우

### 8.3. 크로노브레이크 허용 상황 및 사용

**8.3.1.** 버그 결정. 경기 중 어느 시점에서든 버그가 발생한 경우 WCE 운영진은 먼저 선수가 상기 명시된 일시 중지 지침을 따랐는지 확인해야 한다. 게임이 적절한 방식으로 일시 중지된 경우 WCE 운영진은 다음으로 버그가 확인 가능한 일시 중지 버그인지 판단해야 한다. 검증 가능한 버그라면 WCE 운영진은 이 버그가 경미한 버그, 치명적인 버그, 해결 불가능한 상황 중 어디에 해당하는지 판단해야 한다.

#### 8.3.2. 경미한 버그

**8.3.2.1.** 버그가 경미한 버그인 경우 WCE 운영진은 적절한 데드 볼 상태와 크로노브레이크를 사용하여 데드 볼 상태로 되돌릴 때 손실이 발생하는지 판단해야 한다. 경미한 버그와 관련해 손실이 있는 경우 크로노브레이크를 사용할 수 없으며 선수는 버그 수정 없이 게임을 계속 진행해야 한다.

**8.3.2.2.** 손실이 없는 경미한 버그의 경우 WCE 운영진은 (i) 크로노브레이크로 게임을 복원할 수 있는지 여부와 (ii) 게임을 이전 상태로 되돌릴 경우 버그가 해결되고 버그 작동 조건을 피할 수 있는지 여부를 결정해야 한다. 크로노브레이크로 게임을 복원할 수 없거나, 게임을 이전 상태로 되돌려도 버그를 수정하거나 피할 수 없거나, 경기 진행 가능 버그인 경우 크로노브레이크를 사용하지 않고 선수에게 버그 수정 없이 그대로 게임을 진행하도록 지시한다.

**8.3.2.3.** Chronobreak 사용이 적절하다고 WCE 운영진이 판단하면, 그 경미한 버그로 인해 한 팀 또는 양 팀이 크게 불이익을 받았는지를 WCE 운영진이 판단해야 하며 크게 불이익을 받은 팀에는 해당 게임에 Chronobreak를 사용할 기회가 주어진다. 다만 어느 데드 볼 상태를 사용하게 될지는 해당 팀에 알려주지 않는다. 두 팀이 모두 큰 불이익을 받은 경우 크로노브레이크를 요청하는 팀이 크로노브레이크의 사용을 개시한다.

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

**8.3.3.** 치명적인 버그

**8.3.3.1.** 치명적인 버그의 경우, **WCE** 운영진은 (i) 크로노브레이크로 게임을 복원할 수 있는지 여부와 (ii) 게임을 이전 상태로 되돌릴 경우 버그가 해결되고 버그 작동 조건을 피할 수 있는지 여부를 결정해야 한다.

**8.3.3.2.** 크로노브레이크로 게임을 복원할 수 없거나 게임을 이전 상태로 되돌려도 버그가 해결되지 않거나 버그를 피할 수 없는 경우 버그는 종료 상황이 된다.

**8.3.3.3.** 치명적인 버그인 경우, 그 치명적인 버그로 인해 한 팀 또는 양 팀이 크게 불이익을 받았는지를 **WCE** 운영진이 판단해야 하며 크게 불이익을 받은 팀에는 해당 게임에 **Chronobreak**를 사용할 기회가 주어진다. 다만 어느 데드 볼 상태를 사용하게 될지는 이 팀에 알려주지 않는다. 크게 불이익을 받은 팀이 **Chronobreak**를 요청하면 **WCE** 운영진은 버그가 발생하기 전 적절한 데드 볼 시점을 파악한다. 적절한 '데드 볼' 상태가 확인되지 않더라도 선수들은 **WCE** 운영진의 재량에 따라 버그가 일어나기 전 복구된 시점에 배치될 수 있다. **WCE** 운영진이 크로노브레이크 손실이 재시작 손실보다 높을 것으로 판단한 경우, 불이익을 받은 팀에게 재시작을 제안할 수 있다.

**8.3.4.** 해결 불가능한 상황. 해결 불가능한 상황인 경우, **WCE** 운영진은 아래에 명시된 재시작 절차를 따른다.

**8.3.5.** 기록 게임 판정 전 재시작. 기록 게임으로 판정되지 않은 경우 게임을 재시작할 수 있는 상황의 예시는 다음과 같다.

**8.3.5.1.** 게임 로비 단계와 경기 시작 사이에 선수가 버그로 인해 룰, 소환사 주문 또는 **GUI** 설정이 올바르게 적용되지 않았음을 발견하는 경우(이때 해당 설정을 조정하기 위해 해당 선수가 게임 일시 중지 가능). 설정을 올바르게 조정할 수 없는 경우, 게임을 재시작할 수 있다.

**8.3.5.2.** WCE 운영진이 기술적인 문제로 게임을 정상적으로 재개할 수 없다고 판단하는 경우(미니언 생성과 같은 특정 게임 이벤트에 대비해 팀이 올바른 위치에 자리 잡을 수 없는 등의 상황)

**8.3.5.3.** 기록 게임 판정 후 재시작이 가능한 모든 상황

**8.3.6.** 기록 게임 후 재시작

**8.3.6.1.** 기록 게임 판정 후, 게임을 재시작할 수 있는 상황의 예시는 다음과 같다.

**8.3.6.1.1.** 경기 중 언제든지 게임에 해결 불가능한 상황이 발생하는 경우

**8.3.6.1.2.** WCE 운영진이 공정한 게임을 훼손할 수 있는 환경 조건이 있다고 판단하는 경우(예: 과도한 소음, 날씨, 안전상의 위험)

**8.3.7.** 게임 재시작 절차

**8.3.7.1.** 판정승. 종료 상황에서 WCE 운영진이 게임 재시작을 선언하려는 경우, WCE 운영진은 먼저 한 팀에게 판정승을 부여해야 하는지 여부를 고려해야 한다.

WCE 운영진은 단독 재량으로 팀이 합리적인 정도의 확실성으로 패배를 피할 수 없다고(즉, 게임을 재개해도 이길 수 없음) 결정할 수 있다. WCE 운영진은 팀이 합리적인 정도의 확실성으로 패배를 피할 수 없다고 결정하는 데 있어 다음 기준 중 하나 또는 모두를 사용할 수 있으나 의무 사항은 아니다.

**8.3.7.1.1.** 골드 차이. 게임에서 획득한 총 골드를 기준으로 한 팀에서 57.5% 이상의 골드를 획득한 경우. 예를 들어, 게임에서 총 10,000 골드를 획득한 경우 승리 팀은 5,750 골드 이상을 획득.

**8.3.7.1.2.** 남은 포탑 수 차이. 두 팀 간의 남은 포탑 수 차이가 8개 이상인 경우.

**8.3.7.1.3.** 남은 억제기 수 차이. 두 팀 간의 남은 억제기 수 차이가 3개 이상인 경우.

**8.3.7.1.4.** 남은 넥서스 포탑 수 차이. 팀 간의 남은 넥서스 포탑 수 차이가 2개인 경우

**8.3.7.1.5.** 플레이어 수 차이. 양 팀 간의 살아있는 선수 캐릭터 수 차이가 최소 4개이고 사망한 플레이어의 남은 사망 타이머 시간이 최소 40초 이상인 경우

**8.3.7.1.6.** 승패가 명백한 상황. 기술적인 어려움이 있을 경우 WCE 운영진이 특정 팀의 승리 이외의 어떤 것을 초래할 수 있는 시나리오가 없다고 판단하는 경우(예: 45분에 한 팀이 우세한 상태로 상대 팀의 중단 공격로 챔피언과 정글러가 미니언 웨이브를 통해 상대 팀 기지를 공격하는 경우).

**8.3.8.** 게임 재시작 제안. WCE 운영진이 판정승을 부여하지 않은 경우, 한 팀 또는 두 팀 모두 버그로 인해 크게 불이익을 받았는지를 판단하고, 크게 불이익을 받은 팀에게는 게임을 재시작할 기회를 제공한다. 크게 불이익을 받은 팀이 게임 재시작을 수락하면 본 조항에 따라 게임이 즉시 재시작된다. 큰 불이익을 받은 상황에서만 재시작을 제안할 수 있다.

예를 들어 서버에 오류가 발생하여 게임을 계속 진행하거나 크로노브레이크를 통해 복구할 수 없는 종료 상황에서는, WCE 운영진이 팀에게 게임을 재시작할 기회를 제공하지 않고 바로 재시작을 지시할 수 있다.

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

**8.3.10.** 챔피언 및 스킨 금지. 챔피언 버그로 인해 게임이 재시작되는 경우는 기록 게임 판정 여부와 관계없이 밴/픽을 포함한 설정이 유지되지 않는다. 또한 해당 챔피언은 버그가 완전히 제거 가능한 특정 게임 요소에서 기인한 것(예: 사용 금지할 수 있는 스킨)으로 판명되지 않는 한 적어도 해당일의 모든 잔여 경기에서는 플레이할 수 없게 된다.

**8.3.11.** 하드웨어 오작동. 하드웨어 오작동의 경우, WCE 운영진은 하드웨어 오작동이 경미한 버그(예: 모니터 전원이 끊기고 선수가 벽에 부딪히거나 영뚱한 길로 들어간 경우), 치명적인 버그(예: 키보드 작동이 중지되어 플레이어가 사망한 경우) 또는 종료 상황(예: 리그 오브 레전드 서버 오류)으로 인한 것인지 판단하고 위에 설명된 적절한 기준을 따른다.

**8.3.12.** 리그 재량. WCE 운영진은 리그의 최선의 이익을 유지하기 위해 그러한 조치가 필요하다고 판단한 경우 언제든지 단독 재량에 따라 크로노브레이크를 사용하거나 게임을 재시작할 수 있다. 이 권한은 본 규정에서 명시되지 않은 내용으로 인해 제한될 수 없다.

## 9. 팀 소속 인원 수칙

### 9.1. 고의성 무관

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

### 9.2. 대회 행동 수칙

다음과 같은 행위는 리그 운영진의 재량에 따라 불공정한 플레이로 간주되어 페널티를 받을 수 있다.

**9.2.1.** 공모. 공모는 다른 사람을 속이거나 기만하는 협력 또는 음모로 정의한다. 이러한 협력 또는 음모는 선수, 팀 및/또는 조직 간에 발생할 수 있으며 이에 국한되지 않는다. 공모에는 아래의 예 등의 행동이 포함된다.

**9.2.1.1.** 선수가 게임에서 합리적인 경쟁 기준에 따르지 않고 불성실하게 플레이하는 경우

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

**9.2.1.3.** 전자 기기 또는 기타 방법으로 외부 공모자와 선수 간에 신호를 주고받는 행위

**9.2.1.4.** 보상 또는 기타 이유로 인해 고의로 게임을 지거나 다른 선수에게 그렇게 하도록 유도하는 행위

**9.2.2.** 승부 조작. 팀 소속 인원은 법률 또는 본 규정에서 금지하는 수단을 사용하여 게임 또는 경기 결과에 영향을 주는 데 동의하거나, 이를 제안하거나, 공모하거나, 시도할 수 없다.

**9.2.3.** 정정당한 경쟁. 팀은 모든 게임 내에서 항상 최선을 다해야 하며 우수한 스포츠맨 정신, 정직성 또는 공정한 플레이 원칙에 위배되는 행동을 지양해야 한다.

**9.2.4.** 해킹. 해킹은 선수나 팀, 혹은 선수나 팀을 대신하는 타인에 의해 대회용 PC(또는 게임에 사용되는 기타 하드웨어), 서버, 인터넷 연결 또는 리그 오브 레전드 클라이언트가 어떤 방식으로든 변조되는 것을 의미한다.

**9.2.5.** 스크리핑. 스크리핑이란 라이엇 내부 서버를 상대로 제삼자 소프트웨어 또는 애플리케이션을 사용해 영향을 주는 모든 행위를 의미한다. 스크리핑의 예는 대회용 클라이언트에서 스크림 정보나 다른 팀의 경기 정보를 스크래핑하는 것이 있다.

- 9.2.6. 버그 악용. 버그 악용은 우위를 점하기 위해 고의적으로 버그를 사용하는 행위를 의미한다. 악용에는 알려진 버그 또는 리그 운영진이 정상적으로 작동하지 않는다고 판단한 리그 오브 레전드 기능 등을 고의적으로 사용하는 등의 행위가 포함된다.
- 9.2.7. 관전용 화면. 게임의 선발 명단에 있는 선수가 해당 게임의 관전용 화면(즉, 맵이 중립으로 표시되거나 중립으로 볼 수 있는 화면)이 표시된 화면 또는 장치를 보거나 보려고 하는 행위는 허용되지 않는다. 또한 선수는 이러한 화면 또는 장치를 보았을 시 즉시 보고해야 한다.  
  
참고: 예를 들어, 대회 장소의 오버헤드 화면에는 게임 중 볼 수 없는 상대 팀의 움직임, 위치, 골드 또는 기타 정보가 표시되거나 표시될 수 있으므로 경기 중인 선수는 이 화면을 보거나 보려고 시도해서는 안 된다. 다른 규정에 위배되지 않는 한(예: 헤드셋 벗기) 팀원 모니터에 기대거나 보는 행위는 금지되지 않는다.
- 9.2.8. 관전 기기. 팀 소속 인원이나 팀 스태프는 무대 뒤쪽의 코치 관전용 장치를 이용하여 게임에 개입하거나 게임에 관련된 사람과 통신할 수 없다. 백스테이지 코치용 관전 기기를 통해 게임을 일시 중지하거나 게임 참가자에게 메시지를 보내는 등 게임을 방해하는 경우 의도와 상관없이 상대 팀에 대해 몰수패 처리된다.
- 9.2.9. 링잉(Ringing). 다른 선수의 계정으로 플레이하거나 타인이 다른 선수의 계정으로 플레이하도록 유도, 설득, 권유 또는 지시하는 행위가 해당된다.
- 9.2.10. 부정행위. 모든 종류의 부정행위 장치 및/또는 프로그램 또는 이와 유사한 부정행위 방법(예: 장치 및 손을 사용한 신호 전달 등)의 사용이 해당된다.
- 9.2.11. 리그 재량. 정정당한 게임 플레이를 위해 WCE에서 설정한 기준 및/또는 이러한 규칙을 위반한다고 WCE 운영진이 판단하는 기타 모든 행위의 이행 또는 불이행 및 동작이 해당된다.

### 9.3. 타인에 대한 팀 소속 인원 수칙

- 9.3.1. 비속어 사용 및 차별적 발언. 팀 소속 인원은 불쾌함을 유발하거나, 저속하거나, 모욕적이거나, 위협적이거나, 폭력적이거나, 비방적이거나, 중상적이거나, 명예를 훼손하거나 공격적이거나 무례한 발언을 사용해서는 안 되며 증오 또는 차별 행위를 조장 또는 선동할 수 없다.
- 9.3.2. 폭력적 행동. WCE 운영진, 상대 팀 소속 인원, 관중에 대한 폭력적인 행동은 용인되지 않는다. 반복적으로 에티켓을 지키지 못하는 경우(다른 선수의 컴퓨터, 신체 또는 재산을 만지는 것을 포함하되 이에 국한되지

않음) 페널티가 부과된다. 팀 소속 인원 및 팀 소속 인원이 초대한 관중(존재할 경우)은 경기에 참여하는 모든 이들을 존중해야 한다.

- 9.3.3. 리그 오브 레전드 내에서의 행위. 모든 팀 소속 인원은 코치, 매니저 또는 선수로 팀과 연관되기 전에 리그 오브 레전드를 플레이하는 동안 자신의 행동을 점검하고 검토해야 한다. 팀 소속 인원은 게임 내에서 적절하게 행동해야 하며 욕설, 인종 차별 및 공격적인 언어의 사용과 피해를 주는 행위나 의도적으로 적에게 죽는 행위도 금지된다.
- 9.3.4. 괴롭힘. 괴롭힘은 금지되어 있다. 괴롭힘은 상당 기간 동안 지속되는 체계적, 적대적, 반복적인 행위 또는 1회의 심각한 사건으로, 대상을 괴롭 또는 배척하거나 그 존엄성에 악영향을 끼치려는 의도를 띠는 행동을 뜻한다.
- 9.3.5. 성희롱. 성희롱은 금지되어 있다. 성희롱은 상대방이 원치 않는 성적인 접근을 의미한다. 이성적으로 판단했을 때 해당 행위가 불쾌하거나 모욕적이라면 성희롱으로 간주할 수 있다. 성적인 협박이나 강요, 성적 행위를 요구하며 대가를 약속하는 것 등에는 무관용 원칙이 적용된다.
- 9.3.6. 차별과 명예 훼손. 팀 소속 인원은 인종, 피부색, 민족, 출신 국가 또는 사회적 신분, 성별, 언어, 종교, 정치적 견해 또는 기타 모든 견해, 재정 상태, 출생 또는 기타 모든 신분, 성적 성향 또는 기타 어떠한 이유에서도 경멸, 차별, 모욕적 언행을 통해 국가, 개인, 집단의 존엄성 또는 무결성을 모독할 수 없다.
- 9.3.7. **WCE**, 라이엇 게임즈, 리그 오브 레전드 관련 발언. 팀 소속 인원은 **WCE**의 절대적인 단독 재량에 따라 판단했을 때 **WCE**, 라이엇 게임즈와 그 계열사, 리그 오브 레전드에 해가 되거나 불리한 영향을 끼칠 수 있거나 이를 의도하는 발언이나 행위를 해서도, 승인해서도, 지지해서도 안 된다.

## 9.4. 기타 금지된 행동

- 9.4.1. 스튜디오 기구 사용 방해. 팀 소속 인원은 조명, 카메라, 기타 스튜디오 기구를 건드리거나 그 사용을 방해해서는 안 되며, 의자, 책상, 기타 스튜디오 기구 위에 올라서서도 안 된다. 팀 소속 인원은 리그 운영진의 모든 지침을 따라야 한다.
- 9.4.2. 심판 방해 금지. 게임 일시 중지 또는 기타 플레이 중단(게임 서버 오류 포함) 중에는 어떠한 팀 소속 인원도 백스테이지에서 주심 가까운 곳에 있어서는 안 된다. 팀 소속 인원은 주심에게 전달할 내용을 지정된 심판 또는 리그 운영진을 통해 전달하고 주심으로부터 필요한 정보를 팀에 전달받을 수 있다.



- 9.4.3.** 허가되지 않은 통신. 모든 휴대 전화, 태블릿, 음성 지원 및/또는 “소리가 울리는” 전자장치는 경기 전 반드시 경기 구역에서 제거해야 한다. 선수들은 경기 구역에 있는 동안 무대 위의 선수, 코치 또는 다른 단체에 직접 메시지를 전달할 수 없다. 여기에는 게임 클라이언트, 문자, 이메일, 소셜 미디어 및 기타 의사소통 수단을 통한 메시지 전달이 포함된다. 경기 중 선발 선수에 의한 의사소통은 해당 선발 팀의 선수로만 제한된다.
- 9.4.4.** 복장. 리그 운영진은 언제든지 불쾌감 또는 혐오감을 줄 수 있는 복장을 금지할 권리를 보유한다. 리그 운영진은 리그 운영 매뉴얼에 명시된 리그 복장 규정을 준수하지 않는 팀 소속 인원의 경기 입장 또는 계속되는 참가를 거부할 권리가 있다. 모자는 허용되지 않는다.
- 9.4.5.** 신원 확인. 선수는 자신의 얼굴을 가리거나 리그 운영진에게 신분을 숨기려는 시도를 할 수 없다. 리그 운영진은 항상 각 선수의 신원을 구별할 수 있어야 하며, 선수의 신원 확인을 방해하거나 다른 선수 또는 리그 운영진에게 혼란을 주는 물질은 모두 없애도록 선수에게 지시할 수 있다.
- 9.4.6.** 범죄 행위. 팀 소속 인원은 관습법이나 성문법, 조약에 의해 금지되고, 관할 사법권 법정에서 유죄 판결을 받게 되거나 그렇게 될 가능성이 큰 행위에 관여해서는 안 된다.
- 9.4.7.** 부도덕한 행위. 팀 소속 인원은 리그 운영진이 부도덕하거나, 불명예스럽거나, 올바른 윤리적 행위에 대한 전통적인 기준에 반한다고 간주하는 행위에 관여해서는 안 된다.
- 9.4.8.** 기밀 유지. 팀 소속 인원은 모든 소셜 미디어 채널을 비롯하여 어떠한 통신 수단으로도 LCS 또는 라이엇 게임즈 계열사가 제공한 기밀 정보를 공개할 수 없다.
- 9.4.9.** 금품 공여. 팀 소속 인원은 상대 팀의 패배를 초래하거나 그렇게 시도하는 행위의 대가로 약속되거나, 제공되거나, 제공될 서비스에 대해 다른 선수, 코치, 관리자, 리그 운영진, 라이엇 게임즈 직원, 다른 팀과 연계되거나 고용된 사람에게 금품이나 보상을 제공할 수 없다.
- 9.4.10.** 금품 수수. 어떠한 팀 소속 인원도 상대 팀의 패배를 초래하거나 그러한 시도와 관련된 서비스, 경기 혹은 게임을 포기하거나 승부를 조작하도록 설계된 서비스 등, 리그 오브 레전드에서의 특정 게임 플레이와 관련하여 약속되거나, 이행되거나 이행될 예정인 서비스에 대한 대가로 선물, 금품 또는 보상을 받을 수 없다. 단, 팀의 공식 후원사 또는 소유주가 팀 소속 인원에게 지불하는 성과 기반 보상은 예외로 한다.

## 9.5. 리그 규정 준수

- 9.5.1. 페널티 부과. WCE 운영진의 단독 재량에 따라 불공정한 플레이로 간주되는 행위에 참여하거나 시도한 경우 페널티의 대상이 된다. 페널티의 유형과 정도는 운영진의 단독 재량으로 정할 수 있다.
- 9.5.2. 지시 불이행. 팀 소속 인원은 WCE 운영진의 합리적인 보상, 지침 또는 결정 사항을 이행하지 않거나 거부할 수 없다.
- 9.5.3. 서류 및 기타 요구 사항. 리그 운영진의 요청에 따라 팀은 여러 차례 관련 서류 또는 기타 합당한 항목을 제공해야 할 수 있다. 리그가 설정한 표준에 따라 서류가 작성되지 않은 경우 팀에 페널티가 부과될 수 있다. 요청한 항목이 기한에 맞춰 접수 및 완비되지 않은 경우에도 페널티가 부과될 수 있다.
- 9.5.4. 페널티. 본 규정을 위반한 팀 소속 인원에게는 권한의 제한 없이 다음과 같은 페널티가 부과될 수 있다.
  - 9.5.4.1. 구두 또는 서면 경고
  - 9.5.4.2. 현재 혹은 이후 게임(들)에서 진영 선택권 박탈
  - 9.5.4.3. 현재 또는 이후 게임(들)에서 뱅권한 박탈
  - 9.5.4.4. 벌금 및/혹은 상금 몰수
  - 9.5.4.5. 게임 몰수
  - 9.5.4.6. 경기 몰수
  - 9.5.4.7. 출장 정지
  - 9.5.4.8. 참가 자격 박탈

반복적으로 규정을 위반하는 경우 페널티의 수위는 향후 리그 오브 레전드 대회 참가 자격 박탈까지 상승할 수 있다. 또한 페널티가 항상 단계적으로 적용되는 것은 아니다. 그 위반의 정도가 매우 심한 경우에는 이전에 규정을 위반한 사실이 없다 하더라도 WCE 운영진의 단독 재량에 의해 해당 선수의 참가 자격을 즉시 박탈할 수 있다.

징계 기간이 명시된 페널티는 대회 기간(월)에만 적용된다. 대회 기간(월)은 리그 오브 레전드의 프로 경기가 열리는 기간(월)으로 정의된다(예: 1월~10월).

위반에 대한 판단은 [riotgames.com/LCS](http://riotgames.com/LCS) 웹사이트에 나와 있는 GPI(Global Penalty Index)를 기준으로 한다.

- 9.5.5.** 정책 위반에 대한 페널티. WCE 또는 라이엇 게임즈에서 팀 또는 팀 소속 인원이 소환사의 규율, 리그 오브 레전드 이용 약관 또는 기타 리그 오브 레전드 규정을 위반한 것으로 판단하는 경우 WCE 운영진은 단독 재량으로 페널티를 부과할 수 있다.
- 9.5.6.** 조사 수칙 및 기밀 유지. WCE 운영진이 조사 논의를 위해 팀 소속 인원에게 접촉할 때, 팀 소속 인원은 진실만을 말해야 할 의무가 있다. 팀 소속 인원이 정보를 알려주지 않거나 WCE 운영진을 오도해 수사를 방해하면 팀 또는 팀 소속 인원이 처벌을 받는다. 팀 또는 팀 소속 인원은 조사 동안 모든 당사자가 제공한 어떤 정보도 공개해서는 안 된다.
- 9.5.7.** 공표권. WCE는 팀 소속 인원에게 대한 처벌 내용을 공표할 권리를 보유한다. 이 같은 공표의 대상이 되는 팀 소속 인원 및/또는 팀은 League of Legends Championship Series, LLC, 라이엇 게임즈 주식회사 및/또는 이들의 모회사, 자회사, 계열사, 고용인, 대리인, 용역인을 상대로 법적 조치를 취할 권리를 포기한다.

## **9.6. 도박 관여**

팀 소속 인원 또는 WCE 운영진은 전 세계 리그 오브 레전드 토너먼트 또는 경기의 결과에 대한 직간접적인 베팅 또는 도박에 참여할 수 없다.

## 10. 돌발 상황 시 규정 적용

### 10.1. 최종 결정

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

### 10.2. 규정 변경

본 규정은 리그의 공정성과 무결성을 보장하기 위해 수시로 개정, 수정 또는 보완될 수 있다.

### 10.3. 다양한 언어 버전

본 규정은 대회 참가자들에게 여러 가지 언어 버전으로 제공될 수 있다. 여러 가지 언어 버전에 충돌이 발생하는 경우 영문 버전이 우선 적용된다.

### 10.4. WCE의 권한

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

## 용어집

게임. 소환사의 협곡 맵에서 다음 중 한 가지 상황이 먼저 발생하여 승자가 결정될 때까지 플레이되는 인스턴스 하나를 뜻한다. (a) 최종 목표(넥서스 파괴) 완수, (b) 한 팀의 항복, (c) 팀 몰수패, (d) 심판의 판정승(제8.8항 참조)

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

선수. 자신이 플레이하는 팀과 서면 선수 서비스 계약을 맺고 리그 오브 레전드 e스포츠 리그-공인 계약 데이터베이스에 해당 팀의 선수로 등록된 개인 선수를 뜻한다.

헤드 코치. 자신이 플레이하는 팀과 서면 코칭 서비스 계약을 맺고 리그 오브 레전드 e스포츠 리그-공인 계약 데이터베이스에 해당 팀의 코치로 등록된 개인을 뜻한다. 이 개인은 그 어떤 프로 팀, 세미 프로 팀 또는 아카데미 단계 팀의 선수, 구단주 또는 매니저여서는 안 된다.

전술 코치. 자신이 대표하는 팀과 서면 계약을 한 개인을 뜻한다. 이 개인은 예비 선수, 분석가, 번역가 또는 본선 진출 팀의 다른 멤버여서는 안 된다. 이 개인은 WCE 운영진의 서면 허가 없이 헤드 코치로 활동해서는 안 된다.

매니저. 매니저는 콘텐츠 요청, 대회 일정 알림, 현장 조정 및 정보 전달이 포함되며 이에 국한되지 않고 WCE 참가와 관련된 팀의 의무를 관리할 책임이 있는 팀이 지정한 개인을 뜻한다. 이 인원은 자신이 관리하는 팀을 포함해 그 어떤 팀의 헤드 코치로도 활동해서는 안 된다.

팀 소속 인원. 선수, 코치, 매니저 및 다른 스태프를 포함해 자격이 증명된 모든 팀 스태프를 뜻한다.

유효 선수 명단. 프로 팀을 대표하는 여섯 명 또는 일곱 명의 선수와 헤드 코치를 뜻한다.

진출 리그. 월드 챔피언십 진출권을 보유한 리그는 리그 오브 레전드 프로 리그(LPL), 리그 오브 레전드 챔피언스 코리아(LCK), 리그 오브 레전드 EMEA 챔피언 (LEC), 리그 오브 레전드 챔피언십 시리즈(LCS), 퍼시픽 챔피언십 시리즈(PCS), 베트남 챔피언십 시리즈(VCS), 서킷 브라질리언 리그 오브 레전드(CBLOL), 리그 오브 레전드 라틴아메리카 리그(LLA) 그리고 리그 오브 레전드 일본 리그(LJL)이다.

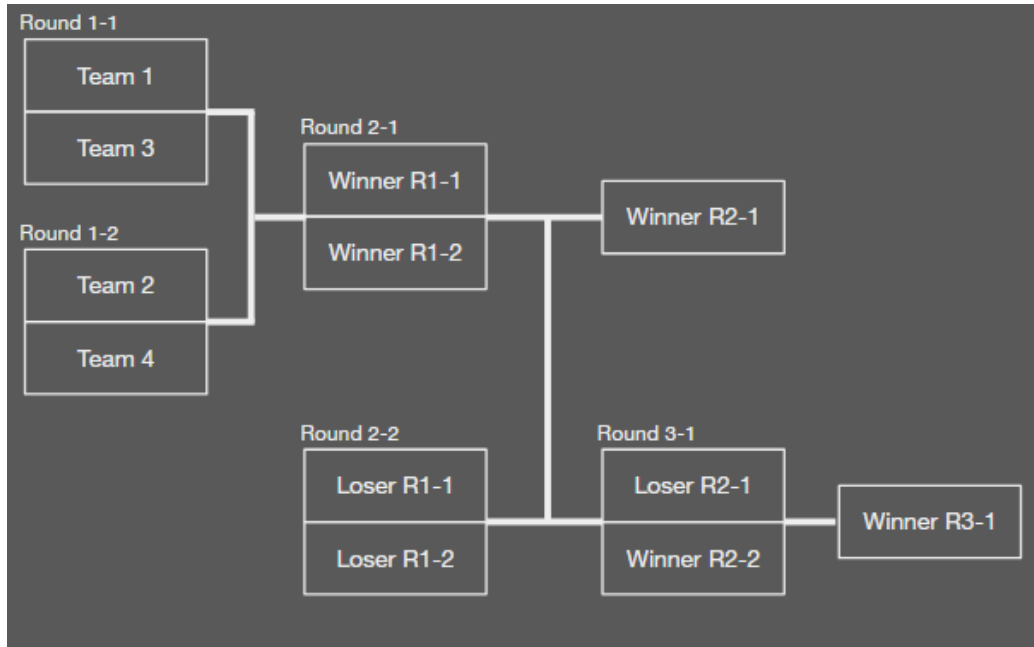


그림 1a - 플레이-인 대진

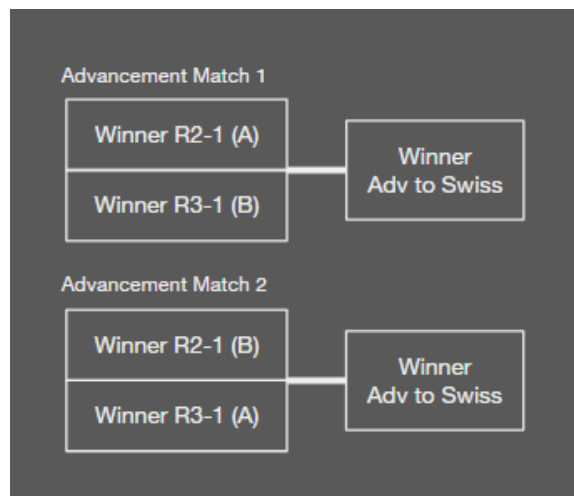


그림 1b - 플레이-인 진출 경기

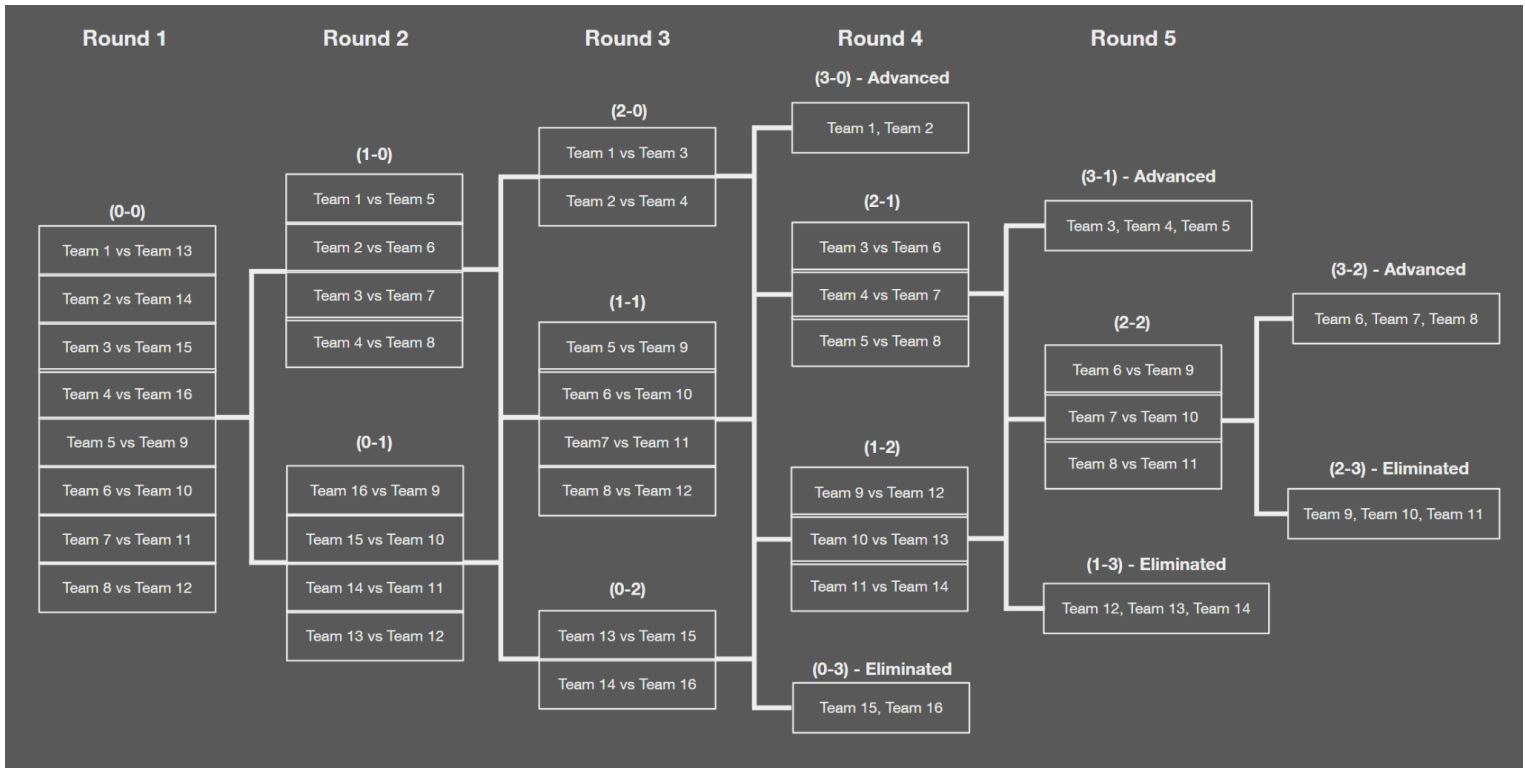


그림 2 - 스위스 스테이지 대진 예시

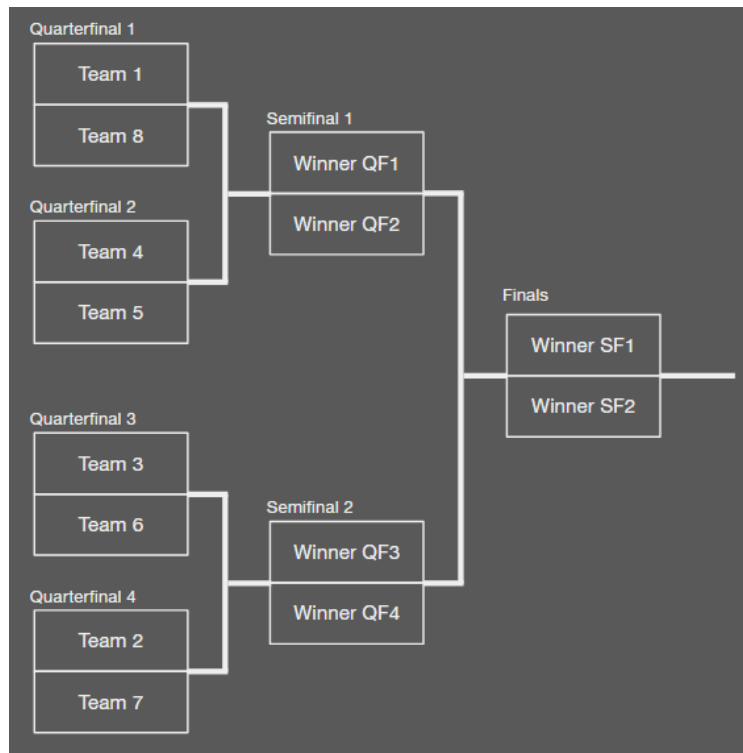


그림 3 - 토너먼트 스테이지 대진



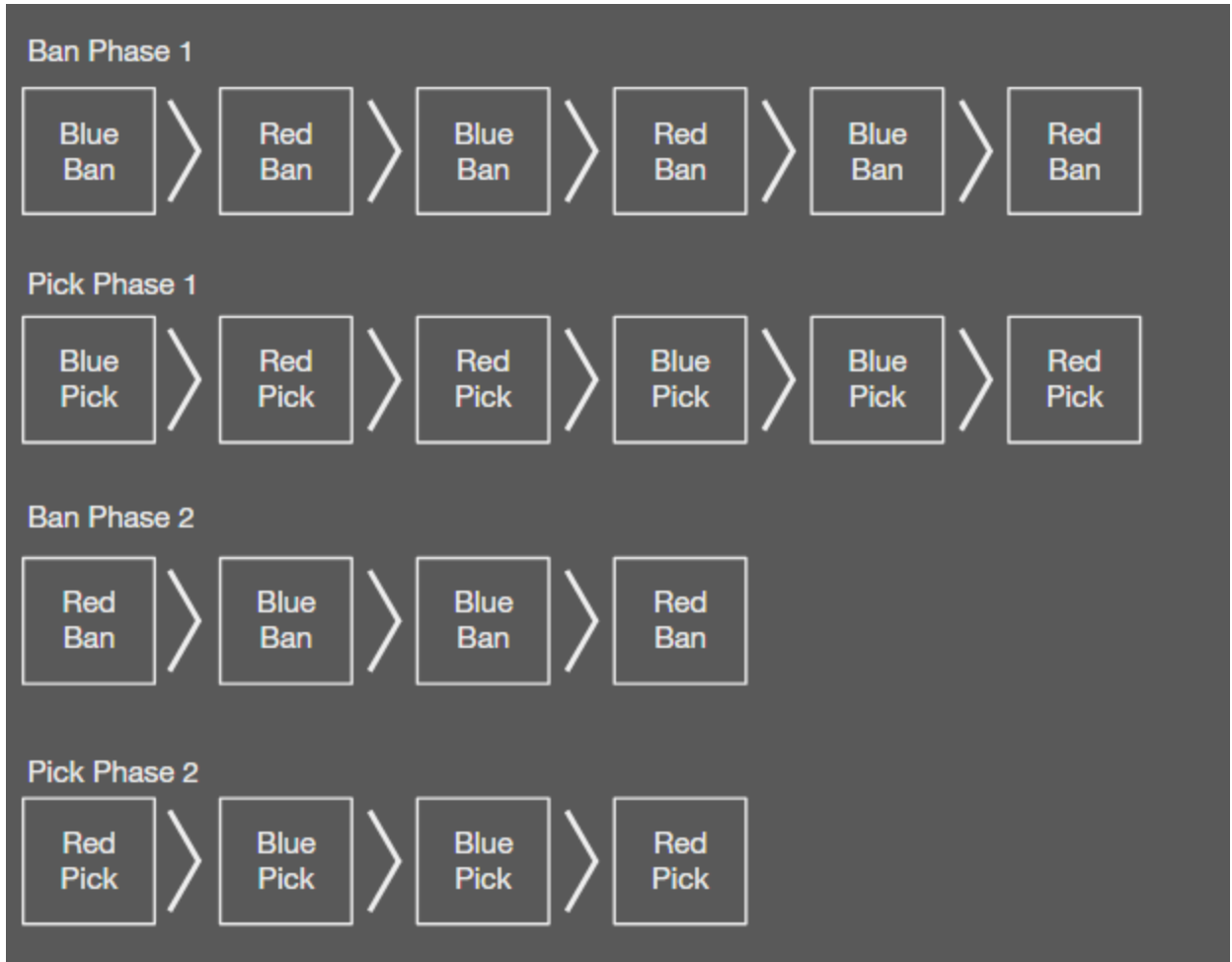


그림 4 - 드래프트 모드