

**2022 리그 오브 레전드 챔피언스 코리아
공식 규정집**

목 차

소개 및 목적	5
제 1 장 선수 자격	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 리그 사무국 참가 금지	9
1.6 여권 소지 의무	9
1.7 선수 심사	9
제 2 장 팀 및 로스터	10
2.1 소유권 제한	10
2.2 스폰서십	10
2.3 로스터 구성	10
2.4 로스터 제출	11
2.5 로스터 변경	12
2.6 엔트리 선수 및 교체	12
2.7 거주/비거주 선수 보유 의무	13
2.8 팀 명, 팀 태그 및 선수 소환사명	13
2.9 단장 및 코칭스태프	14
제 3 장 선수 영입	17
3.1 선수 영입	17
3.2 선수 트레이드	17
3.3 비계약 선수 영입	19
제 4 장 선수 장비	20
4.1 주최측에서 제공하는 장비	20
4.2 선수 또는 팀 소유 장비	20
4.3 장비 교체	20
4.4 선수 및 코칭스태프 복장	20
4.5 컴퓨터 프로그램 사용	22
4.6 대회용 클라이언트 (TR) 계정	23
4.7 타 선수 장비	23
제 5 장 경기장	23
5.1 경기장 내 제한 구역	23
5.2 경기 구역	23

5.3	게임 중 경기 구역 이탈 금지	24
5.4	팀 대기 구역	24
제 6 장 리그 구조		24
6.1	용어의 정의	24
6.2	단계별 세부 정보	25
제 7 장 경기 절차		32
7.1	일정 변경	32
7.2	경기장 도착	33
7.3	심판	33
7.4	대회용 클라이언트(TR) 및 패치	34
7.5	게임 전 설정	35
7.6	게임 설정	36
7.7	밴/픽 과정	36
제 8 장 게임 규정		38
8.1	용어의 정의	38
8.2	기록 게임 (Game of Record)	38
8.3	게임 중단	38
8.4	재경기 및 크로노브레이크	40
8.5	판정승	41
8.6	세트 종료 후 진행 상황	41
8.7	경기 후 진행 사항	42
8.8	이의제기	42
8.9	경기 기권 결과	42
제 9 장 선수 행동 수칙		43
9.1	대회 행동 수칙	43
9.2	프로답지 못한 행동	45
9.3	제3자 대회 및 경기 참가 금지	49
제 10 장 페널티		49
10.1	페널티 대상	49
10.2	페널티 구분	50
10.3	이의제기	50
10.4	공표권	51
제 11 장 리그 사무국 권한		51
11.1	최종 결정권	51
11.2	규정 변경	51

11.3	경기 기록	51
11.4	팀 이름 및 로고	51
11.5	선수 및 코칭스태프의 초상권	51
11.6	리그 공식 일정 참여	51
11.7	팀 중도하차 시 대응	51
제 12 장	규정 외 해석	52
별첨 1.	페널티 인덱스	53

소개 및 목적

리그 오브 레전드 챔피언스 코리아(이하 “LCK” 또는 “리그”)의 공식 규정집(이하 “본 규정”)은 LCK를 주최하는 리그오브레전드챔피언스코리아 유한회사(이하 “리그 사무국”)가 공정, 투명하고 효율적으로 리그를 운영하기 위하여 제정하였다. 본 규정은 LCK 및 기타 리그 사무국이 공식 승인한 경기에 참가하는 모든 팀, 감독, 코치, 선수 및 사무국 직원과 기타 팀 관계자에게 적용된다.

본 규정에서 “팀”은 LCK에 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 적용기간은 2022 LCK 스프링 시작일로부터 2023 LCK 스프링 시작 전일까지로 한다. 단, 리그 사무국이 리그 운영상 필요하다고 합리적으로 판단하는 경우에는 달리 정할 수 있다.

제 1 장 선수 자격

LCK에 참가하는 모든 선수는 다음 자격 조건을 모두 충족하여야 한다.

1.1 선수 연령

만 17세 미만의 선수는 어떠한 LCK 경기에도 출전할 수 없다. LCK에 참가하는 팀은 만 17세 미만의 선수와 자체적으로 계약을 맺고 팀의 LCK 리그 로스터에 등록할 수 있지만 해당 선수는 만 17세가 된 이후에만 경기에 출전할 수 있다.

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 1개 이상 보유하여야 한다. 비거주 선수는 로스터 등록 시에 해외 서버의 본인 계정 정보를 제출할 수 있으나, 로스터 등록 후 90일 이내에 적합한 방법으로 한국 서버에서 본인 명의의 계정 1개 이상을 생성 및 보유하여야 한다.

1.4 선수 계약

팀과 선수 간의 계약 (이하 “선수 계약”)에 있어 다음 조건을 충족하는 선수만 LCK에 참가할 수 있다.

1.4.1 최소 연봉

1.4.1.1 각 팀은 LCK 리그 로스터에 포함된 선수에게 연봉으로 최소 **6,000만원(세금포함)**을 현금으로 지급해야 하며, 여기서 말하는 연봉에는 정기 급여만을 포함하고, 상여, 수당 등 조건부로 지급하는 급여는 포함하지 않는다. 팀은 계약기간 중 매월 선수에게 최소 연봉의 12분의 1 이상에 해당하는 금액을 지급해야 한다.

1.4.1.2 각 팀은 시즌 중 2군 리그인 ‘LCK Challengers League (약어: LCK CL)’(이하 “2군 리그”) 리그 로스터에 포함되었던 선수를 동일 시즌 LCK 리그 로스터에 등록할 수 있으나 해당 선수와 계약한 연봉 금액이 LCK 최저 연봉 금액에 미치지 못하는 경우 LCK 최저 연봉에서 해당 선수의 연봉을 제한 금액을 LCK 스플릿 일수(180일)로 나눈 후 해당 선수가 LCK 리그 로스터에 포함된 일수를 곱한 금액을 추가로 지급해야 한다. 명확히 하자면, ‘LCK 리그 로스터에 포함된 일수’는 해당 선수의 LCK 리그 로스터 등록 시점(해당 선수가 등록된 LCK 리그 로스터의 유효시작일)부터 제외 시점(해당 선수가 마지막으로 등록된 LCK 리그 로스터의 유효종료일)까지이거나 한 스플릿 종료시까지 등록이 유지되었다면 LCK 리그 로스터 등록 시점부터 소속 팀의 해당 스플릿 마지막 경기일까지이다. 예를 들어, A라는 선수가 스프링 스플릿 2라운드 시작 시 LCK 리그 로스터에 등록 되고 스프링 스플릿 종료 시까지 유지됐는데 소속 팀이 플레이오프에 진출하지 못했다면, A 선수의 ‘LCK 리그 로스터에 포함된 일수’는 스프링 스플릿 2라운드부터 소속 팀의 해당 정규 시즌 마지막 경기일까지이다. 대회가 진행되지 않는 기간 동안은 ‘LCK 리그

로스터에 포함된 일수'로 계산되지 않는다. 팀은 선수와 협의를 통해 별도의 연봉 산정 방식을 정할 수 있으나, 해당 산정 방식은 1.4.1.2 첫 문장의 산정 방식에 따른 금액보다 낮은 금액을 지급하는 방식이어서는 아니 된다.

1.4.2 계약 기간

선수 계약의 기간은 최소 매년 스프링 스플릿 개막일로부터 당해 연도 UTC 시간 기준 11월 세 번째 월요일 23시 59분까지로 하며, 최대 3개 시즌(6.1.6에서 정의됨)으로 한다. 단, 다음과 같은 조건을 모두 충족하는 선수에 한해 계약 기간을 최대 4개 시즌으로 할 수 있다.

(i) 최근 두 시즌동안 LCK 혹은 LCK CL에서 활동하였고, 두 시즌 중 적어도 한 시즌은 LCK에서 활동한 선수(‘시즌동안 활동했다’는 것은 정규시즌 경기의 50% 이상 리그 로스터에 등록된 경우를 의미함)

(ii) 두 시즌 내내 프로 리그 참가 자격이 있었던 선수

선수 계약이 스프링 스플릿 개막일 이후에 체결되었다더라도 당해 UTC 시간 기준 11월 세 번째 월요일까지 유효한 경우에는 최소 계약기간을 충족하는 것으로 인정한다. 모든 선수 계약의 종료일은 연도와 관계없이 UTC 시간 기준 11월 세 번째 월요일이어야 한다.

1.4.3 계약 종료일 공시

투명한 선수 이적 절차 수립 및 탬퍼링 방지를 위하여 각 팀은 보유한 모든 선수 및 코칭스태프의 계약 종료일을 공개할 의무가 있다. 각 팀은 선수 및 코칭스태프와 계약 체결 후 7일 이내에 리그 사무국에 계약 종료일을 알려야 하며, 리그 사무국은 계약 종료일을 필요에 따라 제 3자에게 공개할 수 있다.

1.4.4 선수 계약 승인

모든 선수 계약은 리그 사무국의 승인을 받아야 한다. 각 팀은 선수 계약 후 로스터 제출 마감일까지 선수와 체결한 계약서를 제출해야 한다. 리그 사무국은 제출된 계약 요약표 및 계약서를 검토하여 승인 여부를 팀에 통보한다. 리그 사무국은 리그 운영상 필요하다고 합리적으로 판단되는 경우 시즌 도중 체결되는 선수 계약의 승인을 거부할 수 있다. 승인 받지 않은 선수 계약은 인정되지 않는다.

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 없이 표준계약서를 변경하는 등 표준계약서와 다른 계약을 선수와 체결할 수 없고, (ii) 표준계약서와 다른 내용의 계약을 체결하는 경우, 그 내용을 선수가 알기 쉽게 표시하여야 한다.

1.4.5.3 리그사무국이 표준계약서와 다른 내용을 담은 계약서의 내용이 법률 또는 본 규정을 위반한다고 합리적으로 판단하는 경우, 리그 사무국은 팀에 대해 해당 계약서의 내용을 시정할 것을 요청할 수 있으며, 팀이 합리적인 기간 내에 시정하지 않을 경우 리그 사무국은 팀에 대해 본 규정에서 정한 기준에 따른 제재를 부과할 수 있다.

1.4.6 미성년 선수 계약

1.4.6.1 팀이 미성년 선수와의 계약을 체결하는 경우, 계약 진행 및 체결과정 전반에 걸쳐 미성년 선수의 법정대리인에게 계약 내용 및 진행 전반에 관해 충분히 설명하고

반드시 해당 미성년 선수의 법정대리인의 서면동의를 득하여야 한다. 이는 미성년 선수와 체결한 계약의 내용을 변경하는 경우에도 동일하다.

- 1.4.6.2 팀이 미성년 선수와 계약을 체결하고자 하는 경우, 팀은 계약 체결 전에 리그 사무국에 해당 사실을 알려야 한다. 리그 사무국이 해당 미성년 선수와의 계약 진행 및 체결과 관련하여 계약서 및 관련 정보 등을 요구하는 경우 팀은 성실히 이를 리그 사무국에 제공하기로 한다.

1.4.7 서면계약

팀은 선수와 서면 계약을 맺어야 하며, 해당 계약은 팀과 선수 사이의 모든 권리와 의무를 명시해야 한다. 리그 사무국에 제출되지 않은 계약에 기재된 의무 이외의 의무는 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 30일 이내에 시정하지 않을 경우, 상대방 당사자가 계약을 종료할 수 있는 선택권을 포함해야 한다.
- 1.4.8.3 선수 계약은 선수의 명시적인 서면 승인 없이 계약 기간을 연장하여 자동으로 갱신된 것으로 간주하는 "자동 갱신" 조항이 포함하여서는 안 된다.
- 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 선수의 선수 계약을 즉시 종료할 수 있는 옵션을 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 어떤 경우에도 선수에게 매년 지급하는 구체적인 연봉 금액을 명시하여 체결해야 하며, 구체적인 연봉 금액을 명시하지 못하는 특별한 사정이 있는 경우라도 선수에게 지급하는 매년 최소 연봉을 기재해야만 한다. 가령 선수와 3개 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 명시적으로 허용하지 않는 한 전 세계적으로 한 팀과 계약할 수 있으며 계약을 맺은 팀을 위해서만 대전에 참가할 수 있다. 명확히 하면, 선수는 동시에 둘 이상의 팀을 위해 대전에 참가할 수 없으며 둘 이상의 팀 명단에 등재될 수 없다. 선수가 현재 다른 지역의 팀과 계약을 맺은 경우 해당 선수는 해당 정보를 공개해야 한다.
- 1.4.9.2 선수가 공식적으로 어느 팀과 계약되어 있는지 확인할 수 있도록 각 팀은 리그 사무국에 계약 상태임을 나타내고자 하는 각 선수에 대한 계약을 제출해야 한다.

1.4.10 계약 기간 종료 이전 선수 은퇴

- 1.4.10.1 선수 계약의 계약 기간이 아직 종료하지 않은 상황에서 선수가 은퇴를 하려는 경우, 팀은 리그 사무국에게 (i) 해당 선수가 은퇴를 하는 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 선수계약이 은퇴로 인해 해지되지 않았다면 남아있었을 계약 기간 동안 해당 선수를 글로벌 계약 데이터베이스에 은퇴 선수로 표기하여 계속 유지한다.
- 1.4.10.3 선수가 은퇴선수로서 글로벌 계약 데이터베이스에 포함되어 있는 기간 내 프로 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 은퇴 전 해당 프로 선수의 "원 소속팀"은 선수와 선수 계약을 다시 체결하거나, 선수를 트레이드하거나, 기존 선수 계약을 해지하거나, 선수 계약이 아직 유효한 경우 기존 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 팀"은 해당 선수가 명시적으로 프로 선수로서 복귀하기 전까지는 해당 선수에 대한 상기 권한을 다른 팀과 트레이드하거나 판매할 권한을 보유하지 아니하고, 오로지 리그 사무국에 해당 권한의 해지를 요청할 수 있는 권한만 보유하며 "원 소속 팀"외 다른 팀은 "원 소속 팀"이 해당 권한 해지를 요청하고, 리그 사무국이 이를 승인하기 전까지는 해당 선수를 영입할 수 없다.

1.5 리그 사무국 참가 금지

라이엇게임즈코리아 유한회사 및 리그 사무국의 임직원은 선수로 참가할 수 없다.

1.6 여권 소지 의무

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

1.7 선수 심사

리그 사무국은 각 선수에 대해 다음 각 항목을 심사하여 리그 사무국의 합리적 판단에 따라 LCK에 참여하기 부적합하다고 인정되는 선수에 대해 LCK 참가를 제한할 수 있다.

- 1.7.1 선수 자격 요건 충족 여부
- 1.7.2 게임 내적 행동 및 제재 기록
- 1.7.3 게임 외적 행동

제 2 장 팀 및 로스터

2.1 소유권 제한

- 2.1.1 리그 경기의 공정성을 유지하기 위해 게임단과 게임단주 리그 사무국과의 팀 참가계약에 정한 바에 따라 게임단, 게임단주, 단장, 코칭 스태프, 선수 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 징계를 받을 수 있고, 지체없이 위반사항을 해소하기 위한 조치를 취해야 한다.
- 2.1.2 팀 소유권 및 네이밍 스폰서 변경은 스플릿 종료 이후에만 리그 사무국으로부터 승인 받을 수 있다.

2.2 스폰서십

팀, 게임단은 LCK 참가를 위해 리그 사무국과 체결한 팀 참가계약의 규정을 준수하는 범위에서 자율적으로 스폰서십을 유지할 수 있다. 단, 청소년에게 유해하거나, 미풍양속을 해치는 상품 또는 서비스에 대한 스폰서십으로 각 팀 참가계약이 정하는 스폰서십은 제한된다.

2.3 로스터 구성

- 2.3.1 팀은 LCK 및 2군 리그 참가 기간동안 다음과 같은 단장, 감독, 코치, 전력분석관 및 선수 명단(이하 “**통합 로스터**”라 하고, 감독 및 코치를 총칭하여 “**코칭스태프**”라 한다) 구성 요건을 항시 충족해야한다. 명확하게 하기 위해 부연하면 "통합 로스터"는 LCK 및 2군 리그에 참가하는 단장, 코칭스태프, 전력분석관과 선수 명단을 통합한 전체 로스터를 의미한다.
 - 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 로스터 외에 LCK 및 2군 리그의 각 단장, 코칭스태프, 전력분석관 및 선수 명단(이하 "**리그 로스터**") 구성 요건을 다음과 같이 충족해야한다.
 - 2.3.2.1 LCK 리그 로스터 구성 요건
 - 2.3.2.1.1 단장 1명
 - 2.3.2.1.2 감독 1명
 - 2.3.2.1.3 코치 최소 1명, 최대 3명
 - 2.3.2.1.4 선수 최소 6명, 최대 10명
 - 2.3.2.1.5 전력분석관 최소 0명, 최대 1명
 - 2.3.2.2 2군 리그 로스터 구성 요건
 - 2.3.2.2.1 감독 의무 아님
 - 2.3.2.2.2 코치 최소 1명, 최대 4명 (감독이 별도 있는 경우 최소 0명, 최대 3명)
 - 2.3.2.2.3 선수 최소 5명, 최대 10명

2.3.3 팀은 통합 로스터 및 리그 로스터 외에 2군 리그에만 참여할 수 있는 선수들로 구성된 "LCK CL 서브 로스터 (이하 "서브 로스터")"를 제출할 수 있다. 서브 로스터의 구성 요건은 다음과 같이 충족해야하고 하기 명시된 자격 및 연봉 지급 방식을 갖춘 선수만 서브 로스터에 등록될 수 있다. 즉, 팀은 통합 로스터, LCK 리그 로스터, 2군 리그 로스터 및 서브 로스터(필수 아님) 총 4가지의 로스터 (이하 "로스터")를 제출해야하고, 각 리그 참가기간 동안 2.3에 명시된 조건을 상시 항시 충족해야 한다.

2.3.3.1 서브 로스터 구성 요건

2.3.3.1.1 선수 최소 0명, 최대 5명 (2군 리그 로스터와 서브 로스터 선수 인원의 합이 2군 리그 로스터 선수 구성 요건의 최대인원(10명)을 초과 할 수 없음. 2군 리그 로스터에 등록된 최소 인원(5명)은 서브 로스터 인원과 별개로 늘 충족해야함)

2.3.3.2 서브 로스터 등록 선수 자격

2.3.3.2.1 2군 리그 규정집에 명시된 선수 자격에 부합해야한다.

2.3.3.2.2 서브 로스터 등록 당시 해당 참가팀 산하에 있는 아카데미팀 소속 선수여야한다.

2.3.3.2.3 서브 로스터 등록 라운드 시작일 기준 1년 내 LCK AS(LCK 아카데미 시리즈)에 출전한 경험이 있어야한다.

2.3.3.3 서브 로스터 등록 선수 연봉 지급 방식

2.3.3.3.1 해당 선수가 등록된 라운드의 서브 로스터 유효기간(2.4.5에 명시)에 따라 2군 리그 선수 최소 연봉을 일할 계산하여 지급해야한다. (2군 리그 선수 최소 연봉 / 12개월 / 26일 * 등록된 서브 로스터의 유효기간 일수) 해당 선수가 라운드 도중 서브 로스터에서 말소되더라도 해당 라운드의 서브 로스터 유효기간 동안만큼은 2군 리그 선수 최소 연봉을 보장해야한다. 팀은 선수와 협의를 통해 별도의 연봉 산정 방식을 정할 수 있으나, 해당 산정 방식은 2.3.3.3.1 첫 문장의 산정 방식에 따른 금액보다 낮은 금액을 지급하는 방식이어서는 아니 된다.

2.3.3.3.2 해당 선수가 당해 시즌의 50% 이상 서브 로스터에 등록된 경우 2군 리그 선수의 최소연봉에 준하는 계약을 체결해야한다. (단, 서브 로스터 등록 전 해당 년도 내 받은 연봉과 서브 로스터 등록 이후 받게 되는 연봉을 합산하여 2군 리그 선수의 최소 연봉의 이상을 지급하는 계약을 체결하거나 지급하는 경우 해당 조건을 충족한 것으로 간주한다)

2.3.4 누구든 2.3.1, 2.3.2.1과 2.3.2.2에 나열된 역할 중 둘 이상을 동시에 겸임할 수 없으며 선수 역시 LCK 및 2군 리그 로스터 그리고 서브 로스터에 동시에 등록될 수 없다.

2.3.5 임시 비자 발급, 출장정지 또는 응급 의료 상황과 같이 정상 참작이 가능한 상황에서는 리그 사무국의 재량에 따라 로스터 구성 요건의 적용이 일시적으로 면제될 수 있다.

2.3.6 통합로스터에 등록된 선수 및 코칭스태프가 반드시 리그로스터에 등록될 필요는 없다. 단, 어떠한 경우에도 2.3 로스터 구성 요건에 명시된 통합로스터와 리그로스터의 구성 요건을 충족해야한다.

2.4 로스터 제출

2.4.1 각 팀은 로스터를 아래에 명시된 기한 내에 리그 사무국에 제출해야 한다. 이 때 **제3장**에 의거하여 영입된 선수만 로스터에 등록할 수 있다. 또한, LCK 리그 로스터에 등록된 선수만

경기에 선발 및 교체 선수로 출전할 수 있으며, 5.2에 따라 LCK 리그 로스터에 등록된 코칭스태프만 경기 구역에 출입이 가능하다. 단, 코치박스는 5.2.1에 따라 LCK 리그 로스터에 포함된 단장 및 전력분석관도 입장할 수 있다. 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 스프링 1라운드 시작일로부터 20일전
- 2.4.2.2 스프링 2라운드 시작일로부터 10일전

2.4.3 서머 스플릿 통합 로스터 제출 일정

- 2.4.3.1 서머 1라운드 시작일로부터 20일전
- 2.4.3.2 서머 2라운드 시작일로부터 10일전

2.4.4 스프링 및 서머 스플릿 리그 로스터 제출 일정 및 리그 로스터 유효기간

2.4.4.1 제출 일정 및 유효기간

- 2.4.4.1.1 각 스플릿 첫 통합 로스터 제출 시 함께 제출 (리그 로스터 유효기간 : 제출일 다음 날부터 스플릿 개막 첫 주 일요일까지)
- 2.4.4.1.2 스플릿 개막 후 정규시즌 종료시까지 매주 일요일 오후 11시 제출. 단, 일요일 2경기가 오후 10시 이후 종료된 경우에 한해서는 해당 경기 참가팀은 경기 종료 후 1시간 내 제출 가능 (리그 로스터 유효기간 : 제출일(일요일) 다음 날부터 그 다음 리그 로스터 제출일까지로 하며 자정이 넘어가 일자가 바뀌더라도 상기 사정으로 인한 지연 제출에 대해서는 전일(일요일) 제출한 것으로 간주함)
- 2.4.4.1.3 플레이오프 시작일 기준으로 직전 주 일요일 오후 11시까지 제출. 단, 일요일 2경기가 오후 10시 이후 종료된 경우에 한해서는 해당 경기 참가팀은 경기 종료 후 1시간 내 제출 가능 (리그 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 리그 로스터 유효기간이란 제출된 리그 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 서브 로스터 제출 일정 및 유효기간

- 2.4.5.1 1차 : 2.4.2.1 및 2.4.3.1에 명시된 통합 로스터 1차 제출 일정과 동일 (유효기간 : 2군 리그 기준 1라운드 시작일로부터 종료일까지)
- 2.4.5.2 2차 : 2군 리그 기준 2라운드 시작일로부터 7일전 (유효기간 : 2군 리그 기준 2라운드 시작일로부터 종료일까지)
- 2.4.5.3 3차 : 2군 리그 기준 3라운드 시작일로부터 7일전 (유효기간 : 2군 리그 기준 3라운드 시작일로부터 종료일까지)

- 2.4.5.4 4차 : 2군 리그 기준 4라운드 시작일로부터 7일전 (유효기간 : 2군 리그 기준 4라운드 시작일로부터 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 의미하며, 리그 로스터 제출 시에는 신규 선수, 단장, 코칭스태프 및 전력분석관 등록이 불가능하고, 2.3 로스터 구성 요건을 준수하는 범위 내에서 LCK와 2군 리그 간의 콜업 및 센드다운만 가능하다.
- 2.4.7 예외적으로 서브 로스터 제출 시에도 신규 선수 등록이 가능하며 2.3.3.1, 2.3.3.2 그리고 2.3.3.3에 명시된 구성 요건, 자격 및 연봉 지급 방식을 충족해야한다. 서브 로스터에 등록된 선수는 2군 리그에만 출전할 수 있으며 LCK 리그 로스터에 등록, 즉 LCK로의 콜업은 불가하다.
- 2.4.8 2.4.2.2 및 2.4.3.2에 따라 스프링 및 서머 2라운드 시작일로부터 10일 전 통합로스터를 통해 등록된 신규 선수 및 코칭스태프는 1라운드 참가 및 출전이 불가능하며 2라운드부터 참가 및 출전이 가능하다.
- 2.4.9 통합 로스터 및 서브 로스터에 등록된 모든 선수 및 코칭스태프는 글로벌 계약 데이터베이스에 표시된다. 승인된 명단 변경 사항이 리그 사무국에 의해 확인되면 글로벌 계약 데이터베이스가 업데이트된다. 글로벌 계약 데이터베이스의 명단은 최신 명단으로 간주되며 팀은 현재 명단이 정확하게 반영되지 않은 경우 리그 사무국에게 알릴 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 2.3 로스터 구성 요건을 충족해야 한다.
- 2.5.2 긴급 콜업 및 센드다운
- 2.5.2.1 선수, 코칭스태프 및 팀 관계자의 고의 또는 과실이 아닌 불가항력적인 사유로 인해 리그 로스터에 포함된 선수 및 코칭스태프가 경기에 출전할 수 없는 경우, 리그 사무국의 사전 승인 하에 LCK 리그 로스터에 등록된 선수 및 코칭스태프를 2군 리그 로스터로 이동시키거나 2군 리그 로스터에 등록된 선수 및 코칭스태프를 LCK 리그 로스터로 이동시킬 수 있으며 이를 “긴급 콜업 및 센드다운”이라고 한다. 경기 출전이 불가한 선수와 같은 리그 로스터에 동일 포지션의 경기 출전이 가능한 다른 선수가 있을 경우에는 긴급 콜업 및 센드다운은 불가하다. 또한 선수 및 코칭스태프가 계약해지 등(단, 불가항력적인 사유로 인한 계약해지 등의 경우, 불가항력적인 사유로 인한 긴급 콜업 및 센드다운 규정을 적용한다)으로 로스터에서 제외되어 2.3 로스터 구성 요건을 충족하지 못한 경우 긴급 콜업 및 센드다운을 요청 할 수 있으나 리그 사무국의 승인이 필요하며 페널티가 부과될 수 있다.
- 2.5.2.2 긴급 콜업 혹은 센드다운된 선수는 경기 시작 시간 30분 전까지 경기장에 도착해야 출전이 가능하다. 경기 도중에는 긴급 콜업 및 센드다운은 불가하다. 엔트리 제출 이후 긴급 콜업 및 센드다운으로 엔트리가 변경된 경우에는 페널티가 부과될 수 있다.

- 2.5.2.3 긴급 콜업 및 샌드다운으로 인해 변경된 리그 로스터는 다음 리그 로스터 제출일까지 유효하며 변경이 불가하다. 불가항력적인 사유로 인해 경기에 출전하지 못한 해당 선수 및 코칭스태프는 다음 리그 로스터 제출일까지 출전할 수 없다. 단, 해당 선수 및 코칭스태프는 기존 정상적인 로스터 등록자로 간주한다.
- 2.5.2.4 LCK로 긴급 콜업된 인원에게는 1.4.1 및 2.9.8.2의 동일한 산정방식으로 인상된 연봉을 지급해야한다. LCK 리그 로스터에 포함된 일수는 해당 선수 및 코칭스태프가 긴급 콜업되어 출전한 LCK 경기일로부터 불가항력적인 사유로 인해 경기에 출전하지 못한 선수 및 코칭스태프가 복귀하기 전 주의 리그 로스터 유효기간까지이다.
- 2.5.2.5 긴급 콜업 및 샌드다운 혹은 불가항력적인 사유로 인해 2군 리그 로스터 및 서브 로스터로 정상적인 5명의 엔트리 구성이 불가한 경우, 해당 참가팀 산하에 있는 아카데미팀에서 대체 선수를 선정할 수 있다. 대체 선수는 1년 내 LCK AS(LCK 아카데미 시리즈)에 출전한 경험이 있는 선수여야하며, 2군 리그 규정집에 명시된 출전 자격을 모두 갖춰야한다. 단, 해당 선수는 통합 로스터에 신규 선수 등록이 가능한 시점을 제외하고, LCK 리그 로스터에는 등록될 수 없다. 아카데미팀에서 선정된 대체 선수에게는 다음 계산법에 따라 연봉을 지급해야한다. [2군 리그 최저 연봉 / 12개월 / 26일 * 2군 리그 로스터에 포함된 일수] 여기서 2군 리그 로스터에 포함된 일수는 해당 선수가 긴급 콜업되어 출전한 2군 경기일로부터 불가항력적인 사유로 인해 경기에 출전하지 못한 선수가 복귀하기 전 주의 리그 로스터 유효기간까지이다. 팀은 선수와 협의를 통해 별도의 연봉 산정 방식을 정할 수 있으나, 해당 산정 방식은 본 조항에 언급된 산정 방식에 따른 금액보다 낮은 금액을 지급하는 방식이어서는 아니 된다.

2.6 엔트리 선수 및 교체

- 2.6.1 엔트리는 LCK 리그 로스터에 속한 선수로 구성된 5명의 출전 선수 명단을 말한다. 각 팀은 매 경기 1세트 엔트리를 경기 전일(前日) 오후 5시까지 리그 사무국에 제출해야 한다 (아래 표 참조). 아래 표 이외의 요일 및 시간에 진행될 경우 리그 사무국이 별도 전달한 기한 내 엔트리를 제출하도록 한다. 엔트리는 각 경기 전 1회 제출할 수 있다. 리그 사무국은 양 팀이 경기장에 모두 도착했음을 확인한 후 엔트리를 공개하기로 한다. 각 라운드 첫 경기의 엔트리를 기한 내 제출하지 못한 경우에는 페널티가 부과될 수 있으며, 이후 경기의 엔트리를 기한 내 제출하지 못한 경우에는 현재 라운드 내 해당 팀이 치른 가장 최근 경기의 마지막 세트 엔트리가 유효한 것으로 간주되고 1세트 종료 전까지 엔트리 변경이 금지된다.

경기 요일	수요일	목요일	금요일	토요일	일요일
제출 기한	화요일 오후 5시	수요일 오후 5시	목요일 오후 5시	금요일 오후 5시	토요일 오후 5시

- 2.6.2 각 팀은 매 세트 종료 후 LCK 리그 로스터에 등록된 선수에 한해 경기 중 출전 선수를 교체할 수 있다. 선수 교체를 희망하는 경우 세트 종료 직후 넥서스가 파괴된 시점을 기준으로 5분 이내로 다음 세트 엔트리를 심판에게 제출하여야 한다. 허용되는 선수 교체 횟수는 무제한이며, 선수 교체를 통해 엔트리에서 한번 제외된 선수도 다시 엔트리로 투입될 수 있다. 다음 세트 엔트리를 제출하지 않으면 직전 세트 엔트리와 동일한 것으로 간주한다.
- 2.6.3 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 본 규정에 따른 페널티가 부과될 수 있다. 단, 엔트리 제출 기한

이후 그리고 양 팀에 엔트리를 공개하기 전에 불가항력의 사유로 인해 엔트리가 변경되고 엔트리에 추가되는 선수가 LCK 리그 로스터에 사전 등록되어있던 선수라면 페널티는 부과되지 않을 수 있다.

- 2.6.4 엔트리에 등록된 5명의 선수가 정상적으로 출전하지 못하는 경우, 게임(세트)을 기권패 또는 몰수패 처리한다. 경기 결과는 경기를 이기기 위해 필요한 최소 스코어로 기록된다 (예: 3전 2선승제에서는 2-0, 5전 3선승제에서는 3-0, 3전 2선승제에서 1경기를 이기고 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 국적이거나 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 이 규정에 따라 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 당국으로부터 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 3명 이상을 거주 선수로 구성해야 한다. 선발 엔트리의 거주 선수가 3명 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, LoL에 등장하는 챔피언/캐릭터와 동일하거나 유사한 이름, 기타 다른 제품이나 서비스에 근거한 혼동의 소지가 있는 문구도 사용이 금지된다.

모든 팀 명, 팀 태그 및 선수 소환사명은 경기에 사용하기 전 리그 사무국으로부터 승인을 받아야 하며, 스플릿 중에는 변경이 허용되지 않는다. 단, 리그 사무국의 판단 아래 합리적인 사유에 해당하는 경우에는 리그 사무국의 승인 하에 이를 변경할 수 있다. 또한 리그 사무국은 언제든지 판단에 따라 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 2~3개의 글자로 구성되며 대문자 및 아라비아 숫자만 사용할 수 있다.

2.8.2 선수 소환사명

- 2.8.2.1 선수 소환사명은 공백을 포함하여 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 팀 태그 및 선수 소환사명은 전세계적으로 고유해야 하며, 중복되는 팀 태그 또는 선수 소환사명이 있을 경우 먼저 프로 이스포츠 리그에 데뷔한 팀 또는 선수에게 우선권이 주어진다. 만약 프로 이스포츠 리그에 데뷔한 시기가 동일하며 글로벌 규정 상 한 선수는 프로 레벨, 다른 선수는 세미프로 레벨에 있을 경우, 프로 레벨에 있는 선수에게 소환사명에 대한 우선권이 주어진다. 관련 선수들의 데뷔 시기 및 레벨이 동일할 경우, 각 지역 리그 당국들은 글로벌 리그 운영자와 함께 중재안을 찾도록 노력할 것이며, 중재안을 찾지 못할 경우 각 지역 리그 당국은 팀 또는 선수에게 각각 새로운 팀 태그 및 소환사명을 사용하도록 지시할 수 있다. 선수가 이러한 지시에 따르지 않을 경우 경기에 출전할 수 없다.
- 2.8.2.3 선수 소환사명은 해당 선수가 마지막으로 프로 혹은 세미프로 리그에 출전한 날로부터 1년 동안 보호된다. 명확히 하자면, 선수가 마지막 출전일로부터 1년 동안 프로 혹은 세미프로 리그에 출전하지 않았을 경우 해당 선수의 소환사명을 다른 선수가 사용할 수 있다. 단, 글로벌 리그 운영자가 특정 선수의 소환사명을 계속해서 유지해야 할 필요가 있다고 판단하는 경우 해당 소환사명을 영구적으로 보호할 수 있다.
- 2.8.2.4 선수가 소환사명을 변경하는 경우, 이전 소환사명에 대한 권리는 즉시 해지된다.

2.9 단장 및 코칭스태프

2.9.1 단장

각 팀은 단장 1명을 유지해야 한다. 단장은 팀의 LCK 활동 (대회 일정, 대회 현장 관리, 콘텐츠 요청, 주간 회의 참가 등이 포함되며 이에 국한되지 않음)과 관련된 팀의 의무를 관리할 책임이 있다.

2.9.2 전력 분석관

각 팀은 최소 0명에서 최대 1명의 전력분석관을 LCK 리그 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 LCK에 참여하는 것이 부적절하다고 판단되는 전력분석관에 대해 로스터 등록을 거부 및 해제할 수 있다.

2.9.3 감독

각 팀은 의무적으로 1명의 감독을 보유해야 한다. 감독은 로스터 및 엔트리 제출과 선수 교체에 대한 권리 및 의무가 있다. 감독은 팀이 출전하는 매 경기에 참석해야 하며, 불가피한 사정으로 인해 참석이 불가능한 경우 사전 리그 사무국의 승인을 득한 임시 감독을 지정하여 참석시켜야 한다.

2.9.4 코치

각 팀은 코치를 최소 1명, 최대 3명 유지해야 한다.

2.9.5 코칭스태프 명단

2.9.5.1 팀은 지정된 로스터 제출일에 맞추어서 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.

2.9.5.2 질병 및 심신장애, 천재지변, 재난 등 특수한 상황이 발생하여 등록된 코칭스태프가 정상적으로 직무를 이행하기 어려운 경우, 리그 사무국의 판단에 따라 예외적인 코칭스태프 명단 변경이 허용될 수 있다.

2.9.6 코칭스태프의 체류자격

모든 코칭스태프는 대한민국에서 코칭스태프로서 활동하는 데 제약이 없는 적법한 체류자격을 보유하고 있어야 한다.

2.9.7 코칭스태프의 게임 내 자격

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

2.9.8 코칭스태프 계약

팀이 코칭스태프 계약을 체결하는 경우 다음 사항을 준수해야 한다.

2.9.8.1 최소계약기간

코칭스태프의 계약기간은 최소 매년 스플릿 개막일로부터 당해 UTC 시간 기준 11월 세번째 월요일 23시 59분까지로 하며, 최대 3년으로 한다. 단, 코칭스태프 계약이 스프링 스플릿 개막일 이후에 체결되었다더라도 당해 UTC 시간 기준 11월 세 번째 월요일까지 유효한 경우에는 최소 계약기간을 충족하는 것으로 인정한다. 모든 코칭스태프 계약의 종료일은 연도와 관계없이 UTC 시간 기준 11월 세 번째 월요일이어야 한다.

2.9.8.2 최소 연봉

2.9.8.2.1 팀은 LCK 리그 로스터에 포함된 코칭스태프에게 최소 연봉으로 연 6,000만원(감독) 또는 연 4,000만원(코치)(각 세금 포함)을 현금으로 지급해야 하며, 여기서 말하는 연봉에는 정기 급여만을 포함하고, 상여, 수당 등 조건부로 지급하는 급여는 포함하지 않는다. 팀은 계약기간 중 매월 코칭스태프에게 각 최소 연봉의 12분의 1 이상에 해당하는 금액을 지급해야 한다.

2.9.8.2.2 각 팀은 시즌 중 2군 리그인 ‘LCK Challengers League (약어: LCK CL)’(이하 “2군 리그”) 리그 로스터에 포함되었던 코칭스태프를 동일 시즌 LCK 리그 로스터에 등록할 수 있으나 해당 코칭스태프와 계약한 연봉 금액이 LCK 최저 연봉 금액에 미치지 못하는 경우 LCK 최저 연봉에서 해당 코칭스태프의 연봉을 제한 금액을 LCK 스플릿 일수(180일)로 나눈 후 해당 코칭스태프가 LCK 리그 로스터에 포함된 일수를 곱한 금액을 추가로 지급해야 한다. 구체적인 산정방식은 1.4.1.2에 명시된 내용과 동일하다. 팀은 코칭스태프와 협의를 통해 별도의 연봉 산정 방식을 정할 수 있으나, 해당 산정 방식은 2.9.8.2.2 첫 문장의 산정 방식에 따른 금액보다 낮은 금액을 지급하는 방식이어서는 아니 된다.

2.9.8.3 계약 종료일 공시

투명한 코칭스태프 이적 절차 수립 및 탬퍼링 방지를 위하여 각 팀은 보유한 모든 선수 및 코칭스태프의 계약 종료일을 공개할 의무가 있다. 각 팀은 선수 및 코칭스태프와 계약 체결 후 7일 이내에 리그 사무국에 계약 종료일을 알려야 하며, 리그 사무국은 계약 종료일을 필요에 따라 제 3자에게 공개할 수 있다.

2.9.8.4 코칭스태프 계약 승인

모든 코칭스태프 계약은 리그 사무국의 승인을 받아야 한다. 각 팀은 코칭스태프와 계약을 체결하는 경우 코칭스태프와 체결한 계약서를 제출해야 한다. 리그 사무국은 제출된 계약서를 검토하여 승인 여부를 팀에 통보한다. 팀은 리그 사무국에 의하여 계약이 승인되기 전에 영입사실을 발표하여서는 아니 된다. 리그 사무국은 리그 운영상 필요하다고 합리적으로 판단되는 경우 시즌 도중 체결되는 코칭스태프 계약의 승인을 거부할 수 있다. 리그 사무국의 승인을 받지 않은 코칭스태프 계약은 인정되지 않는다.

2.9.8.5 코칭스태프 계약의 준수사항

2.9.8.5.1 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.

2.9.8.5.2 코칭스태프 계약은 한 당사자가 계약의 중대한 위반을 저지르고 상대방으로부터 서면 통지를 받은 후 30일 이내에 시정하지 않을 경우, 상대방 당사자가 계약을 종료할 수 있는 선택권을 포함해야 한다.

2.9.8.5.3 코칭스태프 계약은 코칭스태프의 명시적인 서면 승인 없이 계약 기간을 연장하여 자동으로 갱신된 것으로 간주하는 "자동 갱신" 조항이 포함하여서는 안 된다.

2.9.8.5.4 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 코칭스태프의 코칭스태프 계약을 즉시 종료할 수 있는 옵션을 포함해야 한다.

2.9.8.5.5 코칭스태프 계약은 계약 및 계약의 모든 내용을 리그 사무국에 공개할 수 있도록 하는 내용의 기밀 유지에 대한 예외 조항을 포함해야 한다.

2.9.8.6 표준계약서 작성 및 효력

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

2.9.8.6.2 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) 표준계약서와 다른 내용의 계약을 체결하는 경우, 그 내용을 코칭스태프가 알기 쉽게 표시하여야 한다.

2.9.8.6.3 리그 사무국이 표준계약서와 다른 내용을 담은 계약서의 내용이 법률 또는 본 규정을 위반한다고 합리적으로 판단하는 경우, 리그 사무국은 팀에 대해 해당 계약서의 내용을 시정할 것을 요청할 수 있으며, 팀이 합리적인 기간

내에 시정하지 않을 경우 리그 사무국은 팀에 대해 본 규정에서 정한 기준에 따른 제재를 부과할 수 있다.

2.9.8.7 코칭스태프 심사

리그 사무국은 코칭스태프에 대해 다음 각 항목을 심사하여 리그 사무국의 합리적 판단에 따라 LCK에 참여하기 부적합하다고 인정되는 코칭스태프에 대해 LCK 참가를 제한할 수 있다.

2.9.8.7.1 코칭스태프 자격 요건 충족 여부

2.9.8.7.2 게임 내적 행동 및 제재 기록

2.9.8.7.3 게임 외적 행동

제 3 장 선수 영입

3.1 선수 영입

팀은 선수 트레이드 및 비계약 선수 영입을 통해서만 선수를 영입할 수 있다. 이 외의 방법으로 영입한 선수는 인정되지 않으며, 로스터에 등록될 수 없다. 팀은 리그 사무국에 의하여 해당 트레이드 또는 비계약 선수 영입이 승인되기 전에 영입사실을 발표하여서는 아니 된다.

3.2 선수 트레이드

3.2.1 트레이드의 의미

팀은 보유하고 있는 선수와의 선수 계약을 계약 기간 중에 타 팀에 양도할 수 있으며, 이를 통한 선수 이적을 “트레이드”라 칭한다. 트레이드 시, 기존 계약 상의 권리 및 의무는 양수 팀에 양도된다.

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 금지 구간을 제외하고 연중 언제라도 허용된다. 금지 구간에 이루어지는 트레이드에 대하여 리그 사무국은 승인을 거절할 수 있다. 명확히 하면, 해당 트레이드 대상 선수는 로스터에 등록될 수 없다.

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

3.2.4 이적료

선수 트레이드 시, 팀 간의 합의 하에 한 팀이 다른 팀으로부터 이적료를 받을 수 있다. 이적료의 경우는 팀 간의 상호 합의에 따라 발생하거나 혹은 발생하지 않을 수 있다.

이적료는 현금 및/또는 기타 대가를 조합하여 구성할 수 있다. 금액에 대한 제한은 따로 두지 않는다.

3.2.5 다수 팀간 트레이드

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

팀은 선수를 대한민국 이외의 지역에 있는 다른 팀으로 트레이드 하고자 하는 경우 선수의 사전 동의를 받아야 한다.

3.2.7 미성년 선수 트레이드

팀은 미성년 선수 트레이드 시 선수 본인 및 법정 대리인의 사전 승인을 반드시 득해야 한다.

3.2.8 불이익 변경 금지

트레이드 진행 시 선수와 팀 간 체결한 기존 계약보다 불리한 처우를 내용으로 하는 계약을 체결할 수 없다. 단, 기존 계약보다 유리한 처우를 내용으로 하는 계약은 금지하지 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 취득해야 한다. 리그 사무국은 3.2.에 의거하여 해당 트레이드가 적법하지 않다고 판단할 경우, 또는 기타 리그 운영상 필요하다고 합리적으로 판단되는 경우 승인을 거절할 수 있다. 트레이드 승인 신청서는 다음 정보를 포함해야 한다.

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

3.2.9.2 트레이드 승인 신청서는 트레이드에 참가하는 각 팀의 단장 및 리그 사무국이 서명해야 한다. 단, 트레이드 금지 조항 등으로 인하여 트레이드에 대해 선수의 승인이 필요한 경우, 단장 및 리그 사무국뿐 만 아니라 해당 선수 또한 트레이드 승인 신청서에 직접 서명해야 한다.

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. 트레이드된 선수는 리그 사무국의 승인하에 영입팀의 통합 로스터 및 리그 로스터에 바로 등록이 가능하며 원소속팀에서 2군 리그 로스터에 등록 되어있던

선수라도 영입팀에서 바로 LCK 리그 로스터에 등록할 수 있다. 단, 어떠한 경우에도 2.3 로스터 구성 요건을 충족해야 한다.

3.3 비계약 선수 영입

3.3.1 비계약 선수의 정의

3.3.1.1 현재 다른 팀과 체결된 선수 계약이 없고, 선수 자격을 모두 충족시키는 선수를 “비계약 선수”라고 한다.

3.3.1.2 원 소속팀의 동의 하에 임의로 탈퇴한 선수 또한 비계약 선수로 인정한다. 다만, 원 소속팀의 동의 없이 무단으로 계약을 파기한 선수는 비계약 선수 자격이 없으며 본래 계약의 만료일까지 다른 팀과 선수 계약을 체결할 수 없다.

3.3.2 비계약 선수 영입 기간

비계약 선수 영입은 3.2.3.에 따른 트레이드 2차 금지 구간 (서머 스플릿 2라운드 시작일로부터 글로벌 공식 계약 종료일)을 제외한 기간에 언제라도 허용된다. 단, 영입된 선수의 로스터 등록은 ‘통합 로스터 및 서브 로스터 제출’ 가능 시점에만 허용된다. 리그 사무국은 이에 위반한 비계약 선수 영입에 관한 선수계약의 승인을 거절할 수 있다. 명확히 하면, 해당 선수는 로스터에 등록될 수 없다.

3.3.3 발효 시점

비계약 선수 영입은 리그 사무국이 선수 계약을 승인하는 즉시 유효한 것으로 간주한다. 단, 선수 계약에 별도의 발효 시점이 명시되어 있는 경우, 명시된 일자부터 비계약 선수 영입이 유효한 것으로 간주한다.

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 문제의 책임은 해당 팀과 선수에게 있다.

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 회사를 모두 포함한다. 이하 동일하다.) 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 장비를 사용하는 선수의 경우도 리그 사무국의 재량에 따라 해당 장비 사용이 금지될 수 있다.

4.3 장비 교체

언제라도 심판 또는 선수가 장비에 기술적 문제가 발생했다고 판단하는 경우 기술적 검토를 요청할 수 있다. 해당 요청에 대해 심판은 문제를 확인하고 재량에 따라 문제가 있는 장비를 교체하도록 할 수 있다. 장비 교체에 관한 모든 결정은 전적으로 심판의 재량에 따른다.

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 1가지 버전 이상의 유니폼을 제작하고, 착용할 의무를 부담함) 및 팀 로고 혹은 팀 스폰서 로고가 들어간 모든 의류(모자, 팔토시, 마스크, 손목밴드 등을 포함하나 이에 한정되지 아니한다)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 대회 리그 사무국의 승인을 득해야 한다. 각 팀의 모든 출전 선수는 경기 중 서로 다른 버전의 유니폼을 착용할 수 없으며 미풍양속을 해치거나 대회, 팀 및 선수의 품위를 손상시키는 의상은 금지된다. 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. 선수 복장의 적절성에 대한 판단은 리그 사무국이 재량에 의해 판단하며, 팀 및 선수는 리그 사무국의 시정 요구를 수용해야 한다. 단 특별한 사정이 있는 경우 리그 사무국에 별도 요청할 수 있으며, 리그 사무국은 합리적인 재량에 의해 이를 결정한다.

4.4.2 리그 사무국의 사전승인을 받은 경우 후원사 또는 후원사 제품, 서비스의 로고 및 브랜드를 유니폼에 표시할 수 있으나 법규에 따라 광고노출 및 상품협찬 등의 노출이 제한될 수 있다. 또한, 2.2.에 근거하여 LCK에서 노출이 금지된 후원사 및 상품/서비스의 로고 및 브랜드는 유니폼에 표시할 수 없다.

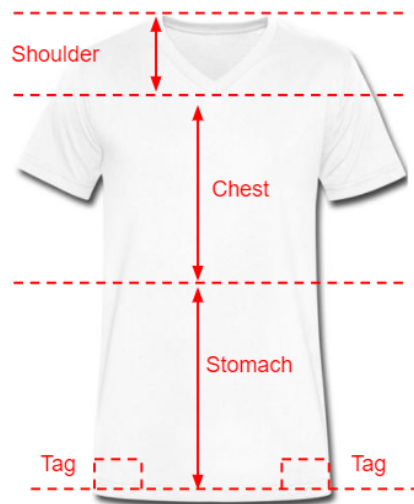
4.4.3 유니폼은 후원사 추가 및 변경, 기업 CI 변경 등의 합당한 사유가 있는 경우에만 팀의 고유 전통성 및 아이덴티티를 해치지 않는 범위 내에서 스플릿 중 리그 사무국의 사전 승인 후 변형 또는 변경할 수 있다.

4.4.4 코칭스태프는 경기 구역에서 비즈니스 캐주얼 복장, 정장, 또는 유니폼을 착용해야 한다. 비즈니스 캐주얼 복장은 블레이저 재킷, 면바지, 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 승인을 받아야 한다. 미풍양속을 해치거나 대회, 팀 및 코칭스태프의 품위를 손상시키는 의상은 금지된다. 티셔츠, 후드티, 작업복, 운동복, 잠옷, 청바지, 슬리퍼 등의 복장은 리그 사무국의 사전 승인을 받지 않은 한 허용되지 않으며 모자, 선글라스 등 선수의 얼굴을 가리는 액세서리를 착용할 수 없다. 코칭스태프 복장의 적절성에 대한 판단은 리그 사무국이 재량에 의해 판단하며, 팀 및 코칭스태프는 리그 사무국의 시정 요구를 수용해야 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 상의의 몸통 (하기 이미지 상 가슴(Chest)과 몸통(Stomach) / 목깃(Shoulder) 아래)에는 팀 이름/로고가 있어야 하며, 추가로 최대 두 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 세 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 부분에는 팀 재량하에 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 팀 유니폼에는 리그에서 지정한 공간을 제외하고는 LCK 또는 라이엇 게임즈 로고를 사용할 수 없다.
- 4.4.5.6 리그 사무국은 복장 규정을 준수하지 않는 선수 및 코칭스태프의 경기장 입장 또는 LCK 참가를 제한할 수 있다.

4.5 컴퓨터 프로그램 사용

- 4.5.1 선수가 경기용 PC에 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 이상 발생 시 심판의 결정에 따라 리그 사무국이 지정하는 타 프로그램을 사용할 수 있으며, 리그 사무국은 재량에 따라 팀의 음성 채팅을 모니터링할 수 있다.
- 4.5.3 불필요한 프로그램
선수는 경기용 PC에서 LoL 클라이언트를 비롯하여 리그 사무국이 지정하고 승인하는 필수 프로그램 외에 어떠한 프로그램도 사용할 수 없다.
- 4.5.4 인터넷 브라우저
경기용 PC에서 인터넷 브라우저를 사용할 수 없다.
- 4.5.5 불필요한 전자기기
휴대전화, 이동식 드라이브, MP3 플레이어 등 경기에 불필요한 전자기기를 경기용 PC에 연결하는 것은 어떠한 이유에서든 금지된다.
- 4.5.6 선수가 본 4.5를 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 조정할 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 게임이 시작한 후 다른 선수의 장비를 임의로 접촉하거나 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 구역을 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

- 5.2.1 경기 구역은 경기용 PC가 있는 공간과 관전용 PC가 있는 공간(이하 “코치박스”)을 의미한다. 밴/픽 단계 이후 게임 진행 도중에는 해당 게임에 출전하는 선수 외에 어떠한 코칭스태프 및 선수, 관계자도 경기용 PC가 있는 공간에 출입할 수 없다. 코치박스에는 당일 출전 팀의 LCK 리그 로스터에 포함된 코칭스태프, 선수, 단장 및 전력분석관만 입장할 수 있다. 불가항력적인 사유로 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 4.4.4 및 9.1.4에 명시된 복장 규정을 준수하여야 한다.
- 5.2.2 코칭스태프로 등록된 코칭스태프 최대 2명까지 밴/픽 단계 진행 중 경기용 PC가 있는 경기 구역 안에 있을 수 있다. 밴/픽 단계 종료 후, 모든 코칭스태프는 코치박스로 이동해야 한다.
- 5.2.3 코칭스태프와 선수를 비롯한 5.2.1에 따라 코치박스에 출입하는 인원은 경기 구역 안에서 리그 사무국이 허용하는 무선 키보드 및 무선 마우스 등을 제외한 휴대전화, 태블릿 등 어떠한 무선 전자기기도 소지할 수 없다. 밴/픽 단계, 일시 정지 상황, 재경기 상황 등을 비롯하여 경기에 참가하는 동안에는 어떠한 무선 전자기기의 사용도 금지된다. 단, 경기에 영향을 주지 않는 전자기기에 한해 심판의 재량으로 반입을 허용할 수 있다.
- 5.2.4 경기 구역 내에서 리그 사무국이 승인하지 않은 식수를 포함한 음료 및 음식은 허용되지 않는다.
- 5.2.5 선수는 몸에 직접 착용하는 액세서리 외 경기에 불필요한 개인 소지품을 일체 소지할 수 없다.
- 5.2.6 리그 사무국은 공정한 경기를 위하여 경기장 내 방음 환경을 경기 진행 중 최적의 상태로 제공할 의무가 있다.

5.3 게임 중 경기 구역 이탈 금지

게임에 참가하는 선수는 매 게임 밴/픽이 시작되는 순간부터 해당 게임의 승자가 결정될 때까지 경기 구역 내 본인의 좌석을 이탈할 수 없다. 또한, 밴/픽 단계에 참가하는 코칭스태프는 밴/픽 단계가 시작된 이후 밴/픽 단계가 종료되기 전까지 경기 구역을 나갈 수 없다. 단, 선수가 일시 정지 상태에서 심판의 승인을 득한 뒤 자리를 비우는 경우는 예외로 하나, 선수의 과실이 있는 경우에는 페널티를 부과 받을 수 있다.

5.4 팀 대기 구역

팀 대기 구역은 코칭스태프 및 선수들이 경기 구역 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 사무국에 별도의 승인을 받아야 한다.

제 6 장 리그 구조

6.1 용어의 정의

6.1.1 세트/게임

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) 몰수패 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 세트/게임을 승리할 때까지 벌어지는 연속된 세트/게임의 집합을 뜻한다. 승리한 팀은 리그 포맷에서는 승리 기록 1회를 받고, 토너먼트 포맷에서는 다음 라운드로 진출한다.

6.1.3 라운드

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

6.1.4 정규시즌

각 팀이 스플릿 별 2라운드를 진행하는 대회 기간을 의미한다.

6.1.5 스플릿

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

6.1.6 시즌

2개의 스플릿 및 MSI(Mid-Season Invitational), 월드 챔피언십으로 구성되는 연 단위의 대회 기간을 의미한다 (예: 2021 시즌, 2022 시즌). 시즌은 연 1회 진행된다.

6.2 단계별 세부 정보

6.2.1 정규시즌

정규시즌은 2라운드 풀리그 (Round Robin) 방식으로 진행되며, 각 팀은 리그 사무국이 정한 대진 일정에 따라 스플릿에 참가하는 다른 모든 팀과 2회의 3판 2선승제 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, 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 동률을 이룬 경우, 다음 타이브레이커 (Tie-breaker) 규칙을 따른다.

6.2.2 정규시즌 타이브레이커

6.2.2.1 타이브레이커 적용 범위

타이브레이커는 정규시즌 스플릿 종료 시 다수의 팀이 승률과 세트득실이동률인 경우에 적용된다.

6.2.2.2 타이브레이커 시점

순위 결정 시 타이브레이커 경기가 불가피할 경우에는, 정규시즌의 마지막 경기가 끝나고 리그 사무국이 지정한 때에 진행한다. (단, 플레이오프 첫날 경기 이전에 진행한다.)

6.2.2.3 타이브레이커 방침

매 정규시즌 스플릿이 종료되면 경기의 승률(동률 시 세트득실을 고려함)에 따라 1위부터 10위까지의 팀 순위가 정해진다. 승률이 가장 높은 팀은 1위로 기록되고 나머지 팀들은 승률이 높은 순으로 순위가 매겨진다.

두 팀 이상이 승률과 세트득실이 동률이고, 동률인 팀끼리 상대 전적을 검토하여 상대 전적 승률이 50% 초과인 경우, 해당 팀을 더 높은 순위로 간주한다. 그럼에도 동률인 경우, 아래의 조항들에 명시된 승자승 점수, 승리 시간, 동전 던지기 순서로 순위를 정한 뒤 별도의 타이브레이커 경기 진행 후 최종 순위를 결정 짓게 된다. 단, 7~10위 순위 결정을 위한 타이브레이커는 진행하지 않는다.

6.2.2.4 승자승 점수

정규시즌 스플릿 종료 후 타이브레이커 진행 이전의 승률에 따라 1위부터 10위까지의 팀 순서가 정해진다. 동률인 팀들이 같은 순위로 배정될 경우 그 다음으로 승률이 높은 팀의 순위는 해당 팀보다 승률이 더 높은 팀의 수에 1을 더해 계산한다. 예를 들어 3위에 해당하는 승률과 승점을 기록한 팀이 총 3팀일 경우, 그 다음으로 승률과 승점이 높은 팀의 순위는 본 규정에 의거하여 6위로 기록된다.

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

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

예를 들어 4위 동률팀이 2팀이 있는 경우, 4위 동률팀 중 한 팀이 1위팀 상대로 1승(5점)을 거두고, 2위, 3위팀 상대로 승리하지 못하고, 동률인 4위팀 상대로 1승(3.5점)을 거두고, 6위 상대로 승리하지 못하고, 7위, 8위, 9위, 10위팀을 상대로 각 1승(2점 + 1.5점 + 1점 + 0.5점, 총 5점)을 거둔 경우, 해당 4위팀의 총 승자승 점수는 13.5점이 된다. (4위에 동률인 두 팀이 있기 때문에, 이 경우에 5위팀은 존재하지 않는다.)

6.2.2.5 승리 시간

승리 시간은 한 팀이 동률인 다른 모든 팀을 상대로 승리할 때 걸린 총 게임 시간을 뜻한다. 동률인 팀 간의 승리 시간이 동일한 경우, 해당 스플릿의 모든 경기에서 승리하는데 걸린 총 게임 시간으로 대체한다. 기권승 또는 몰수승이 있는 경우 기권승 또는 몰수승을 한 팀의 승리 시간은 15(분):00으로 간주되고, 기권패 또는 몰수패가 있는 팀은 승리 시간에 관계없이 최하위로 간주된다.

6.2.2.6 2개 팀 동률

2개 팀이 승률과 승점이 동률인 경우, 상대 전적을 먼저 고려한다. 두 팀간의 상대 전적에서 한 팀의 승률이 50% 초과인 경우, 해당 팀이 타이브레이커 경기의 승자가 되며 더 높은 시드를 받게 된다. 두 팀간의 상대 전적이 같을 경우, 두 팀이 단판 타이브레이커 경기를 진행하며 최종 순위를 결정한다.

타이브레이커 경기의 진영 선택권은 승자승 점수가 더 높은 팀에게 주어진다. 두 팀의 승자승 점수가 동일한 경우, 승리 시간이 더 짧은 팀에게 진영 선택권이 주어진다. 해당 스플릿의 모든 경기에서 승리 시간까지 동일한 경우, 타이브레이커 경기 시작 직전에 동전 전지기를 하여 진영 선택을 결정한다. 진영 선택의 마감 시한은 리그 사무국이 통보한다.

6.2.2.7 3개 팀 동률

3개 팀이 승률과 승점 동률을 이룬 경우에는 해당 동률을 이룬 모든 팀간의 상대 전적을 각각 고려한다. 3개 팀 동률에서는 다음과 같은 다섯 가지의 전적 조합이 나올 수 있다.

- 세 팀이 서로 2승 2패의 종합 전적을 기록한 경우, 가장 낮은 승자승 점수를 갖는 두 팀이 단판 타이브레이커 게임을 진행한다. 이 게임의 패자는 3개 팀 동률에서 가장 낮은 순위에 오르며 승자는 가장 높은 승자승 점수를 기록한 팀과 단판 타이브레이커 게임을 진행한다. 이 두 번째 타이브레이커 게임의 승자가 3개 팀 동률에서 가장 높은 순위에 오르며 패자는 남은 순위에 오른다.
- 한 팀이 3승 1패, 다른 팀이 2승 2패, 세 번째 팀이 1승 3패의 종합 전적을 기록한 경우, 2승 2패와 1승 3패를 기록한 두 팀이 단판 타이브레이커 게임을 진행한다. 이 게임의 패자는 3개 팀 동률에서 가장 낮은 순위에 오르며 승자는 3승 1패를 기록한 팀과 단판 타이브레이커 게임을 진행한다. 이 두 번째 타이브레이커 게임의 승자가 3개 팀 동률에서 가장 높은 순위에 오르며 패자는 남은 순위에 오른다. 진영 선택은 3승 1패, 2승 2패, 1승 3패 순으로 더 좋은 종합 전적을 기록한 팀에게 주어진다. 해당 내용은 6.2.2.7.1에 제시된 진영 선택 규정의 예외 사항이다.
- 두 팀이 각각 3승 1패, 세 번째 팀이 0승 4패의 종합 전적을 기록한 경우, 0승 4패를 기록한 팀이 3개 팀 동률에서 가장 낮은 순위에 오르며 3승 1패를 기록한 두 팀은 6.2.2.6에 제시된 2개 팀 동률을 적용하여 새로운 타이브레이커 게임을 진행한다.
- 한 팀이 4승 0패, 나머지 두 팀이 1승 3패의 종합 전적을 기록한 경우, 4승 0패를 기록한 팀이 자동 승리하여 3개 팀 동률에서 가장 높은 시드를 얻고 1승 3패를 기록한 두 팀은 6.2.2.6에 제시된 2개 팀 동률을 적용하여 새로운 타이브레이커 게임을 진행한다.
- 한 팀이 4승 0패, 다른 팀이 2승 2패, 세 번째 팀이 0승 4패의 종합 전적을 기록한 경우, 4승 0패 팀이 자동 승리하여 3개 팀 동률에서 가장 높은 시드를 얻고 2승 2패 팀은 0승 4패 팀과 맞붙을 경우 상대 전적 상 승리하게 되므로 두 번째 시드를 얻으며 0승 4패 팀은 가장 낮은 시드를 얻게 된다.

조합에 대한 별도의 언급이 없는 한, 3개 팀 동률 시 타이브레이커 게임의 진영 선택권은 승자승 점수가 더 높은 팀에게 주어진다. 승자승 점수가 동일한 경우, 진영 선택권은 승리 시간이 더 짧은 팀에게 주어진다. 동률인 팀의 승리

시간까지 동일한 경우, 모든 스플릿 경기의 승리 시 총 게임 시간을 고려한다.
(6.2.2.5 참조) 모든 스플릿 경기의 승리 시간이 동일한 경우, 동전 던지기로 진영
선택권을 결정한다. 진영 선택의 마감 시한은 리그 사무국이 통보한다.

6.2.2.8 4개 팀 이상 동률

4개 팀 이상이 승률과 승점 동률을 이룬 경우, 해당 팀들은 아래 설명된 대로
싱글 엘리미네이션 대진에 무작위로 배정되어 단판 타이브레이커 경기를
진행한다.

6.2.2.8.1 진영 선택

4개 팀 이상이 동률인 타이브레이커 게임의 진영 선택권은 승자승
점수가 더 높은 팀에게 주어진다. 2개 팀 이상이 동일한 승자승
점수를 가질 경우, 승리 시간이 더 짧은 팀에게 진영 선택권이
주어진다. 해당 스플릿의 모든 경기에서 동률인 팀의 승리 시간까지
동일한 경우, 타이브레이커 경기 시작 직전에 동전 던지기를 하여
진영 선택을 결정한다. 진영 선택의 마감 시한은 리그 사무국이
통보한다.

6.2.2.8.2 4개 팀 동률

4개 팀은 총 2개 조로 나뉘어 경기하며, 1번째 경기와 2번째 경기에서
승리한 팀들은 3번째 경기에서 맞붙게 되며 패자팀은 4번째
경기에서 맞붙게 된다. 3번째 경기에서 승리한 팀은 동률인 팀 중
가장 높은 순위에 오르며, 3번째 경기에서 패배한 팀은 두 번째로
높은 순위에 오르게 된다. 4번째 경기에서 승리한 팀은 3번째 경기한
팀들의 다음으로 높은 순위에 오르며, 4번째 경기에서 패배한 팀은
가장 낮은 순위에 오르게 된다.

6.2.2.8.3 5개 팀 동률

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

3개 팀 이상이 승자승 점수가 낮아 동률인 경우, 또는 1개 팀만이
승자승 점수가 가장 낮고 다른 2개 팀 이상이 그 다음으로 낮은
승자승 점수를 가져 동률인 경우에는 각 팀의 승리 시간을 계산한다.
승자승 점수가 동일한 팀 사이에서는 승리 시간이 가장 긴 팀(즉,
게임에서 승리할 때 가장 긴 시간이 걸린 팀)이 승자승 점수가 가장
낮은 팀과 플레이-인 경기를 진행한다. 이 게임의 패자는 동률인 팀
중 가장 낮은 순위에 오르며, 해당 플레이-인 게임의 승자와 나머지
3개 팀은 6.2.2.8.2에 제시된 4개 팀 동률 규정을 따른다.

6.2.2.8.4 6개 팀 동률

승자승 점수가 가장 낮은 4개 팀은 무작위로 2개 조에 배정되어 단판
플레이-인 경기를 진행한다. 4개 팀 이상이 낮은 승자승 점수로
동률인 경우, 각 팀의 승리 시간을 계산한다. 승자승 점수가 동일한
팀 사이에서는 승리 시간이 가장 긴 팀(즉, 게임에서 승리할 때 가장
긴 시간이 걸린 팀)이 모든 순위를 정할 때까지 플레이-인 경기를
진행한다.

플레이-인 경기에서 패배한 두 팀은 6.2.2.6에 제시된 2개 팀 동률을
적용하여 가장 낮은 순위에 차례대로 오르게 된다. 플레이-인

경기에서 승리한 두 팀과 나머지 두 팀은 6.2.2.8.2에 제시된 4개 팀 동률을 적용하여 가장 높은 순위에 차례대로 오르게 된다.

6.2.2.8.5 7개 팀 동률

승자승 점수가 가장 낮은 6개 팀은 무작위로 3개 조에 배정되어 단판 플레이-인 경기를 진행한다. 7개 팀이 모두 승자승 점수가 동일한 경우, 각 팀의 승리 시간(즉, 각 팀이 동률인 7개 팀 상대로 승리할 때 걸린 총 시간)을 계산한다. 승자승 점수가 동일한 팀 사이에서는 승리 시간이 가장 긴 팀(즉, 게임에서 승리할 때 가장 긴 시간이 걸린 팀)이 모든 순위를 정할 때까지 플레이-인 경기를 진행한다.

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

6.2.2.8.6 8개 팀 동률

각 팀은 무작위로 4개 조에 배정되어 단판 플레이-인 경기를 진행한다. 플레이-인 경기에서 승리한 네 팀은 6.2.2.8.2에 제시된 4개 팀 동률을 적용하여 가장 높은 순위에 차례대로 오르게 된다. 플레이-인 경기에서 패배한 네 팀은 6.2.2.8.2에 제시된 4개 팀 동률을 적용하여 가장 낮은 순위에 차례대로 오르게 된다.

6.2.2.8.7 9개 팀 동률

승자승 점수가 가장 낮은 2개 팀은 싱글 엘리미네이션 방식의 플레이-인 경기를 진행한다. 3개 팀 이상이 낮은 승자승 점수로 동률인 경우, 또는 1개 팀만이 승자승 점수가 가장 낮고 다른 2개 팀 이상이 그 다음으로 낮은 승자승 점수를 가져 동률인 경우에는 각 팀의 승리 시간(즉, 각 팀이 동률인 상대 팀을 상대로 승리할 때 걸린 총 시간)을 계산한다. 승자승 점수가 동일한 팀 사이에서는 승리 시간이 가장 긴 팀(즉, 게임에서 승리할 때 가장 긴 시간이 걸린 팀)이 플레이-인 경기를 진행한다.

이 게임의 패자는 동률인 팀 중 가장 낮은 순위에 오르며, 해당 플레이-인 게임의 승자와 나머지 7개 팀은 6.2.2.8.6에 제시된 8개 팀 동률 규정을 따른다.

6.2.2.8.8 10개 팀 동률

승자승 점수가 가장 낮은 4개 팀은 무작위로 2개 조에 배정되어 단판 플레이-인 경기를 진행한다. 4개 팀 이상이 낮은 승자승 점수로 동률인 경우, 각 팀의 승리 시간(즉, 각 팀이 동률인 팀을 상대로 승리할 때 걸린 총 시간)을 계산한다. 승자승 점수가 동일한 팀 사이에서는 승리 시간이 가장 긴 팀(즉, 게임에서 승리할 때 가장 긴 시간이 걸린 팀)이 모든 순위를 정할 때까지 플레이-인 경기를 진행한다.

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

6.2.3 플레이오프

플레이오프는 정규시즌 최종 순위 상위 6개 팀 간의 토너먼트 방식으로 진행된다. 플레이오프 1라운드에서는 정규시즌 3위팀과 6위팀이, 그리고 4위팀과 5위팀이 각 경기를 치른다. 플레이오프 2라운드에서는 정규시즌 1위팀이 플레이오프 1라운드에서 승리한 팀 중 한 팀을 선택하여 경기를 치르고 정규시즌 2위팀이 선택되지 않은 팀과 경기를 치른다. 플레이오프 결승전은 플레이오프 2라운드에서 승리한 두 팀이 경기를 치른다. 플레이오프 1라운드에서 패배한 두 팀 중 정규시즌 상위 순위 팀에게 상위 순위(5위)를 배정하며 플레이오프 2라운드에서 패배한 두 팀 중 정규시즌 상위 순위 팀에게 상위 순위(3위)를 배정한다.

모든 플레이오프 게임은 토너먼트 드래프트 모드에서 진행된다. 플레이오프 1라운드, 2라운드에서는 정규시즌 상위 팀이 1세트의 진영 선택권을 가지고, 플레이오프 결승전에서는 코인 토스 방식으로 1세트 진영 선택권을 부여한다. 이후 세트의 경우 직전 세트를 패배한 팀이 진영 선택권을 가진다.

이해를 돕기 위하여, 위 내용을 요약하면 다음과 같다.

- 참가 팀: 정규시즌 1~6위 (6개 팀)
- 플레이오프 1라운드(5판 3선승제)
 - 3위팀 vs 6위팀
 - 4위팀 vs 5위팀
 - 플레이오프 1라운드 패배한 두 팀 중 정규 리그 상위 팀에게 상위 순위(5위) 배정
- 플레이오프 2라운드(5판 3선승제)
 - 1위팀 vs 플레이오프 1라운드 승리한 팀 중 1위 팀이 선택한 팀
 - 2위팀 vs 플레이오프 1라운드 승리한 팀 중 1위팀이 선택하지 않은 팀
 - 플레이오프 2라운드 패배한 두 팀 중 정규 리그 상위팀에게 상위 순위(3위) 배정
- 플레이오프 결승전(5판 3선승제)
 - 플레이오프 2라운드에서 승리한 두 팀

본 규정에서 정하지 아니한 구체적인 진행방식은 리그 사무국이 경쟁의 공정성을 고려하여 합리적으로 결정할 수 있다.

6.2.4 챔피언십 포인트

매 스플릿 종료 후 플레이오프 최종 순위에 따라 팀에게 다음 방식으로 챔피언십 포인트가 부여된다. 챔피언십 포인트에 따라 월드 챔피언십 시드권 및 LCK대표팀 선발전(이하 “선발전”) 참가 자격이 주어진다.

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

서머 스플릿 우승팀은 LCK대표팀 1번 시드로 자동으로 월드 챔피언십에 진출한다. 서머 스플릿 우승팀을 제외하고 연간 2개 스플릿에 걸쳐 가장 많은 챔피언십 포인트를 획득한 팀이 LCK 대표팀 2번 시드를 부여 받는다. 1,2번 시드를 받은 팀을 제외한 챔피언십 포인트 상위 4개팀은 선발전에 진출한다.

6.2.5 챔피언십 포인트 순위 결정

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

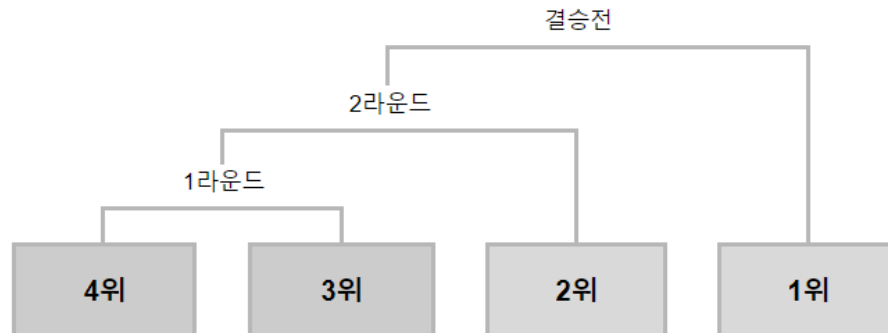
6.2.6 선발전

6.2.6.1 LCK대표팀 1, 2번 시드를 받은 팀을 제외한 챔피언십 포인트 상위 4개팀은 선발전에 참가 한다. LCK대표팀 1, 2번 시드를 받은 팀을 제외하고 챔피언십 포인트를 보유하는 팀이 4개 미만일 경우 별도의 추가 선발전을 구성하지 않고 챔피언십 포인트를 보유하는 팀들로만 LCK대표팀 선발전을 진행한다.

6.2.6.2 챔피언십 포인트 4위팀과 3위팀 간 경기의 승자가 2위팀과 다음 라운드에서 경기를 치르며, 해당 경기 승자가 1위팀과 결승전을 치른다. 결승전에서 우승한 팀만이 LCK대표팀 3번 시드를 부여 받게 된다. 단, LCK가 4개의 시드권을 보유하는 경우에는 1위팀과 2위팀이 1라운드 경기를 치르며, 3위팀과 4위팀이 2라운드 경기를 치른다. 1라운드 경기의 승자는 3번 시드를 부여 받고 1라운드 경기의 패자와 2라운드 경기의 승자가 최종전을 치른다. 최종전에서 우승한 팀이 4번 시드를 부여 받게 된다.

6.2.6.3 모든 경기는 5판 3선승제이며 토너먼트 드래프트 모드에서 게임이 진행된다. 각 경기의 챔피언십 포인트 순위 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

각 참가 팀의 선발전 로스터는 LCK 서머 스플릿 플레이오프를 위해 제출한 리그 로스터와 동일하게 간주되며, 2.5.2에 언급된 상황을 제외하고, 로스터 변경은 허용되지 않는다.

6.2.8 상금 및 시상

6.2.8.1 리그 사무국은 각 스플릿 종료 이후 플레이오프 순위에 따라 아래의 상금을 해당하는 참가 팀에게 지급한다.

- 1등: 2억
- 2등: 1억
- 3등: 5천만원
- 4등: 2천5백만원

6.2.8.2 매 세트 종료 후 선정단 12인 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 200만원의 상금을 시상한다. 단 최다 "POG"가 동률을 기록하여 다수의 "POS"가 선정되는 경우 선정된 공동 수상자 모두에게 각 200만원의 상금을 지급한다.

6.2.8.3 다음과 같이 LCK Awards를 진행한다. 각 수상자는 정규시즌 종료 직후 총 40여명의 심사위원단의 투표를 통해 선정된다.

6.2.8.3.1 Regular Season MVP

정규시즌에서 가장 뛰어난 실력을 선보인 선수를 수상자로 선정하여, 500만원의 상금을 수여한다. 단 해당 스플릿 정규시즌에 최소 29세트 이상 출전한 선수를 후보 대상으로 한다.

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

각 포지션 별로 스플릿 내내 뛰어난 실력을 선보인 선수들에게 투표해 1st, 2nd, 3rd팀을 가리며 1st팀에 선정된 선수들에게는 각 200만원의 상금이 수여된다. 단 해당 스플릿 정규시즌에 최소 29세트 이상 출전한 선수를 후보 대상으로 한다.

6.2.8.3.3 Finals MVP

각 스플릿 별 결승전에서 가장 뛰어난 활약을 펼친 선수에게 수여하는 상으로, 수상자에게는 500만원의 상금이 수여된다.

6.2.8.3.4 Best Coach

감독과 코치를 대상으로 시상하는 부문으로 시즌 통합 연 1회 시상한다.
감독과 코치 중 선정된 수상자에게는 300만원의 상금이 수여된다.

6.2.8.3.5 Rookie of the Year

시즌 통합 연 1회 시상하는 신인상으로, LCK 리그 로스터 최초 등록 기점 기준 2년 차까지 해당 년도 스프링과 서머 스플릿 합산 정규 리그 기준 18세트 이상 출전한 선수를 후보 대상으로 한다. 당해 기준에 부합해 후보군에 오른 선수는 차년도 후보군에 오를 수 없으며, 과거 해외 지역 로스터에 등록됐던 선수 또한 후보 대상에서 제외된다. 수상자에게는 300만원의 상금이 수여된다.

제 7 장 경기 절차

7.1 일정 변경

7.1.1 리그 사무국은 아래에 해당하는 경우 경기 일정을 변경할 수 있다

7.1.1.1 라이엇 게임즈 공식 국제대회 또는 리그 사무국의 승인 하에 참여하는 대회 일정으로 인해 LCK의 일정에 조정이 필요한 경우

7.1.1.2 천재지변, 폭동, 전쟁, 소요사태, 감염병, 정부(지방자치단체 포함)의 규제·명령·조치 및 기타 불가항력적인 사유 등으로 인해 경기를 정상적으로 진행할 수 없는 경우

7.1.1.3 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 경기 일정 변경 시 발생 당일에 진행하는 것을 최우선으로 한다. 당일 경기 진행이 불가능하다고 판단되는 경우 리그 사무국이 지정한 일자에 잔여 경기를 진행하며, 선정 기준은 아래와 같다.

7.1.2.1 취소된 경기 이후 가장 가까운 휴식일

7.1.2.2 리그 사무국이 적정하다고 판단하는 날짜

7.1.3 경기 구성 방식 변경

위에 명시된 사유로 인해 장기간 경기를 진행할 수 없는 경우 리그 사무국은 LCK 참가 팀과 협의를 진행한 후 합리적인 판단에 따라 대회 규칙, 포맷, 일정, 순위 산정 방식 등을 변경하여 적용할 수 있다.

7.2 경기장 도착

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

7.2.2 정규시즌 경기에 지각하는 팀은 본 규정에 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 시간까지 도착하지 못한 팀은 해당 경기가 기권패 또는 몰수패 된다. 경기 결과는 경기를 이기기 위해 필요한 최소 스코어로 기록된다 (예: 3전 2선승제에서는 2-0, 5전 3선승제에서는

3-0). 기권패 또는 몰수패 처리된 경기에서 다른 통계는 기록되지 않는다. 단, 천재지변 등의 불가피한 사유가 있는 경우 리그 사무국의 판단에 따라 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 규정 내에서 내린 판정은 절대적인 효력을 가지며, 심판은 판정에 대해 최우선적인 책임이 있다. 심판의 역할은 다음을 포함한다.

- 매 세트 참가팀들의 엔트리 확인
- 경기 구역 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 사전에 심사하여 자격을 부여한 자로 한다. 심판은 매 시즌 전 리그 사무국이 요청하는 심판 관련 교육을 이수해야 하며, 이수하지 못할 경우 자격이 박탈될 수 있다. 또한, 심판은 어떠한 방식으로든 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 잘못된 판결을 내리는 경우에도 심판의 결정은 절대적이므로 경기 중 판결을 번복할 수 없다. 그러나 경기에 참가하는 팀이 이의를 제기하거나 합리적인 사유가 있는 경우 리그 사무국은 재량에 따라 심판이 공정한 판정을 내리기 위한 적합한 절차를 준수했는지 확인하고 검토할 수 있다. 심판이 적합한 절차를 따르지 않고 판정을 내린 경우 리그 사무국은 심판의 판정을 무효화하고 번복할 수 있으며, 적절한 제재를 가할 수 있다. 대회 기간 내 모든 판정의 최종 결정권은 항상 리그 사무국이 보유한다.

7.3.5 사행행위 금지

9.2.17.에 명시된 사행행위 금지 규칙은 심판에게도 제한 없이 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 저지를 경우, 리그 사무국은 재량에 따라 다음의 징계조치를 취할 수 있다.

- 경고

- 출장정지
- LCK 참가자격 정지

7.4 대회용 클라이언트(TR) 및 패치

LCK는 라이엇 게임즈에서 공식적으로 제공하는 패치 버전의 TR을 사용한다. 단, TR의 기술적인 오류 등으로 인하여 불가피한 경우에는 참가 팀과 협의하여 라이브 클라이언트를 사용할 수 있다. TR이 아닌 라이브 클라이언트의 신규 패치는 라이브 클라이언트 적용 이후 게임 밸런스 및 버그 확인/수정 작업을 할 수 있는 충분한 테스트 기간이 지난 이후 TR에 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 7일 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 3주간은 해당 챔피언의 사용이 금지되며 이는 챔피언 출시 시점에 따라 변동될 수 있다. 단, 신규 출시 챔피언이 아닌 리워크된 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 시간 부터 설정을 시작해야 하며, 경기에 참가하는 선수는 설정 시간 내 키보드, 마우스, 헤드셋 등 장비의 설정, 그리고 경기 시작을 위한 준비를 마쳐야 한다. 리그 사무국의 별도 안내가 없는 이상 설정 시간은 총 5분으로 제한하며 이 시간 내에 모든 선수는 경기 준비 완료 후 심판에게 알려야 한다. 리그 사무국은 합리적인 사유가 있을 경우 언제든지 설정 시간을 변경할 수 있으며, 설정 시간은 선수가 경기 구역에 입장하는 순간부터 시작하는 것으로 간주한다. 선수는 경기 구역 입장 이후 현장 심판의 허가 없이 경기 구역을 떠나서는 안 되며 허가를 받고 떠나는 경우에는 심판과 동행해야 한다. 설정 시간에는 다음 작업이 가능하다.

- 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

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. 경기 준비 확인 이후에 발생하는 장비 및 설정 관련 문제에 대한 모든 책임은 선수 본인에게 있다. 단 리그 사무국의 명백한 과실로 인해 발생하는 문제에 대해서는 예외로 한다.

7.5.7 선수 준비 완료 상태

출전 선수 10명 모두 설정 완료를 확인한 후에는, 어떤 선수도 연습 게임을 수행할 수 없다.

7.5.8 게임 로비 생성

심판이 공식 게임 로비 생성 방식을 결정한다. 선수는 심판의 지시에 따라 설정이 완료되는 즉시 탐, 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 게임을 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 팀과 의사소통을 할 수 있다. 단 각 코칭스태프들은 챔피언 교환 과정이 15초 남았을 때까지 경기 구역을 퇴장해야만 한다.

7.6.3 밴/픽 과정 기록

밴/픽은 TR의 토너먼트 드래프트 기능을 통해 진행된다. 어떠한 이유에서든 밴/픽 단계를 수동으로 종료해야 하는 경우, 심판은 종료 시점까지 진행된 밴/픽 챔피언 목록을 기록해야만 한다.

7.6.4 일반/게임 설정

- 맵: 소환사의 협곡
- 팀 인원 수: 5
- 관전 허용: 로비 관전자 공개
- 게임 종류: 토너먼트 드래프트

- 서버: Seoul
- 비밀번호: 세트/게임 진행 시 마다 반드시 비밀번호 설정

7.7 밴/픽 과정

7.7.1 토너먼트 드래프트

심판은 토너먼트 드래프트 또는 수동 드래프트 (게임 내 기능을 사용하지 않고 채팅으로 드래프트 실시)를 사용하기로 선택할 수 있다.

7.7.2 게임플레이 요소 제한

아이템, 챔피언, 스킨, 룬, 소환사 주문 등에 알려진 버그가 있거나 원활한 경기를 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 정규시즌에서 각 팀은 무작위로 정해진 순서대로 모든 상대팀과 1회 홈팀, 1회 어웨이팀으로 경기를 치른다. 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 6.2.3. 및 6.2.6.가 정하는 바에 따라 진영 선택권을 가지고, 그 이후 세트들은 직전 세트에서 패배한 팀이 진영 선택권을 가지게 된다.

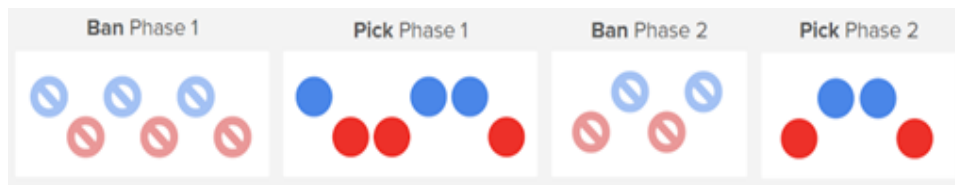
7.7.3.3 정규시즌에서 1세트 진영 선택권을 가지는 팀, 즉 홈팀은 경기 전 가장 가까운 일요일 23시까지 진영 선택 결과를 제출해야 한다. 선택을 고지하지 않을 경우 자동적으로 블루 진영에서 게임을 진행하게 된다.

7.7.3.4 플레이오프 및 선발전 경기에서 1세트 진영 선택권을 가지는 팀은 리그 사무국이 고지한 시간까지 1세트 진영 선택 결과를 제출해야 한다. 선택을 고지하지 않을 경우 자동적으로 블루 진영에서 게임을 진행하게 된다.

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.

7.7.4 드래프트 모드

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



블루 진영팀 = A, 레드 진영팀 = B

선택 금지 (밴) 1단계: ABABAB

선택 (픽) 1단계: ABBAAB

선택 금지 (밴) 2단계: BABA

선택 (픽) 2단계: BAAB

7.7.5 선택 실수

챔피언 픽 또는 밴을 실수로 잘못 선택한 경우, 잘못 선택을 한 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 이의제기 또는 변경할 수 없다.

7.7.6 챔피언 교환

각 팀은 챔피언 교환 단계가 시작된 후 게임 시작 20초 전(챔피언 교환 가능 최대 시간 기준 20초 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 기타의 오류가 발생하여 로딩 과정이 지연되고 게임 시작 시 선수가 게임에 참여하지 못하는 경우 즉시, 선수 10명이 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 게임 연결이 종료되는 것.

8.1.2 고의적 접속 종료

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

8.1.3 서버 오류

게임 서버, TR 또는 경기장의 인터넷 문제로 일부 또는 모든 선수의 게임 연결이 종료되는 것.

8.2 기록 게임 (Game of Record)

기록 게임은 10명의 선수 모두 로딩이 완료되고, 대전하는 팀 간에 의미 있는 교전이 발생한 게임을 의미한다. 경기가 기록 게임으로 판정되는 순간부터 제한된 조건 하에서만 재경기가 허용된다 (8.4. 참조). 다음 조건 충족 시, 기록 게임으로 인정한다:

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

8.3 게임 중단

선수가 심판에게 알리지 않고 고의적으로 연결을 종료하거나 일시 정지하는 경우, 심판은 게임 속행을 선언할 수 있다. 경기가 일시 정지되거나 중단된 동안 선수는 심판의 허가 없이 경기장을 벗어날 수 없다. 심판이 경기 중단 10분 후까지 경기를 재개하지 못하거나 기술적인 문제를 해결하지 못할 경우에는 재경기를 명령할 수 있고, 한쪽이 우세한 상황이라면 심판의 권한으로 판정승 결정을 할 수 있다. 비 고의적 및 고의적 접속 종료의 경우 경기를 일시 정지하고, 해당 선수의 재 접속 후 경기를 속행한다.

8.3.1 심판 지시에 의한 일시 정지

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

- 비 고의적 접속 종료
- 경기장 내 안전 장치의 미흡으로 인해 선수의 신변이 위협받는 상황이 발생하거나, 기타 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.
- 기타 합리적인 사유로 인해 경기 중단이 불가피한 경우

8.3.2 선수에 의한 일시 정지

8.3.2.1 선수는 다음과 같은 현상이 발생하는 경우(이하 “**허용된 사유**”)에 한하여 즉시 게임을 일시 정지하고 심판에게 곧바로 일시 정지 이유를 밝혀야 한다.

- 선수가 사용하는 PC의 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 (FPS가 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

- 게임에서 선수의 능력을 심각하게 저해하거나 상향시킬 수 있는 것으로 회사가 의도하지 않은 게임 내 상황(이하 “**치명적인 버그**”)이 발생한 것으로 판단하는 경우

8.3.2.2 선수는 허용된 사유 이외에 본인의 질병, 부상 또는 생리적인 이유 기타 사유로 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 10분 이내에 경기에 복귀할 수 있는지 확인 후 일시 정지 상태를 유지하거나 게임 속행을 선언할 수 있다. 만약 심판이 해당 선수가 게임을 제대로 진행할 수 없거나, 10분 이내에 게임에 복귀할 수 없다고 판단할 경우 해당 선수의 소속팀을 기권패 또는 몰수패 처리할 수 있다.

8.3.3 게임 재개

일시 정지 후 선수가 직접 게임을 재개하는 것은 허용되지 않는다. 선수 전원이 심판의 재개 승인을 통보받은 뒤 본인 자리에서 준비가 완료되면 양 팀 주장이 게임 내 채팅으로 게임을 재개할 준비가 되었음을 알리고, 이를 확인한 심판이 경기를 속행한다.

8.3.4 무단 일시 정지

선수는 허용된 사유가 없는 경우 직접 게임을 일시 정지하여서는 아니 된다. 허용된 사유로 인해 게임이 일시 정지된 경우에도 선수가 그 과실로 일시 정지의 원인을 제공한 경우에는 리그 사무국의 판단에 따라 페널티가 부과될 수 있다.

8.3.5 게임 중단 시 선수 커뮤니케이션

경기의 공정성을 위해 선수들은 게임이 중단된 동안 어떤 형태로든 서로 경기와 관련된 대화를 할 수 없다. 선수는 중단 원인을 파악하고 문제를 해결하기 위해 심판이 요구한 경우에만 심판과 대화가 가능하다. 게임 중단이 길어지는 경우 심판의 재량으로 각 팀은 게임 속행 전에 경기 상황을 논의할 수 있다.

8.4 재경기 및 크로노브레이크

8.4.1 재경기 및 크로노브레이크 사유

8.4.1.1 심판은 본인의 재량과 합리적인 사유에 따라 언제든지 게임의 재경기 또는 크로노브레이크(Chronobreak)를 선언할 수 있다. 재경기 또는 크로노브레이크의 사유는 아래를 포함할 수 있으며, 이외 다른 사유가 있을 수 있다.

- 게임 중 언제든지 게임 기록 또는 게임플레이 메커니즘을 크게 변경할 수 있는 치명적인 버그가 발생하는 경우.
- 심판이 게임의 공정성을 훼손할 수 있는 환경 조건이 있다고 판단하는 경우 (예: 소음, 날씨, 안전 상의 위험 등)
- 심판이 기술적인 문제로 게임을 정상적으로 재개할 수 없다고 판단하는 경우
- 기타 합리적인 사유로 인해 경기 중단이 불가피한 경우

8.4.1.2 단 선수의 실수 또는 부주의로 인하여 룰, 소환사주문, 스킨 등이 잘못 설정된 경우는 재경기 또는 크로노브레이크의 사유로 받아들여지지 않는다.

- 8.4.1.3 크로노브레이크에 대한 세부적인 사항에 대해서는 별도의 가이드라인을 통해 정할 수 있고, 해당 가이드라인을 토대로 심판이 합리적인 재량에 따라 크로노브레이크 여부를 결정하기로 한다.

8.4.2 버그로 인한 재경기 또는 크로노브레이크의 절차

- 8.4.2.1 심판은 정해진 조건에 부합하거나 재량에 의해 치명적인 버그가 발생하고, 해당 버그가 입증 가능하다고 판단되는 경우 재경기 또는 크로노 브레이크를 선언할 수 있다. 치명적인 버그 여부는 심판의 재량으로 판단한다. 심판이 문제 상황의 경기화면, 리플레이 또는 선수의 개인화면 녹화 영상 등을 보고 치명적인 버그의 존재를 확실하게 인지할 수 있고, 선수의 과실이 없음을 확신할 수 있는 경우, 해당 버그가 입증 가능한 것으로 간주한다. 반면, 해당 버그가 기존에 알려진 적이 없고, 발생 경위 또는 원인이 불분명하거나 선수의 과실 없음을 확신할 수 없는 경우에는 입증 가능한 버그로 간주하지 않는다.
- 8.4.2.2 치명적인 버그가 발생했다고 생각하는 선수는 게임을 즉시 일시 정지하고 심판에게 해당 사실을 통지해야 한다. 리그 사무국이 판단하기에 선수가 고의적으로 더 유리한 시기에 경기를 중단한 경우 페널티를 부과 받을 수 있다.
- 8.4.2.3 치명적인 버그가 존재하며 입증 가능하다고 판단되고 선수가 올바른 일시 정지 절차를 따랐다면 치명적인 버그로 인해 불이익을 받은 팀에게 재경기 또는 크로노브레이크의 제안권이 부여된다. 해당 팀이 재경기 또는 크로노브레이크를 제안할 경우, 심판은 8.4.에 따라 판단한 후 즉시 재경기 또는 크로노브레이크 여부를 결정한다. 단, 8.5.에 따라 심판이 판정승을 내릴 수 있는 상황이라면 심판의 단독 재량으로 재경기 또는 크로노브레이크를 금지할 수 있다.
- 8.4.2.4 챔피언 버그로 인해 해당 챔피언을 금지하고 재경기를 하는 경우에는 기록 게임 판정과 무관하게 기존 챔피언, 룬, 소환사주문을 동일하게 선택할 의무가 없다. 버그의 원인을 완전히 제거할 수 있는 특정한 게임 구성 요소 (예. 특정 스킨)가 발견되지 않는 이상, 당일 잔여 경기에서 해당 챔피언의 사용을 금지한다.
- 8.4.2.5 재경기 또는 크로노브레이크 제안권이 있는 팀이 재경기 또는 크로노브레이크를 거부하는 경우, 해당 경기는 그대로 속행되며, 게임을 계속 진행하는 중 같은 버그가 다시 발생해도 이 팀은 이의를 제기할 수 없다. 그러나 정당한 경쟁이 힘들 정도로 경기 환경이 불안정해졌다고 판단되는 경우 심판은 언제든지 재경기 또는 크로노브레이크를 선언할 수 있다.

8.4.3 게임 설정 유지

게임이 기록 게임으로 판정 받기 전 재경기 또는 크로노브레이크가 선언되면 해당 경기에 참가한 모든 선수의 챔피언과 소환사주문은 모두 원래대로 보존해야 한다. 하지만 게임이 기록 게임으로 판정 받은 후 재경기가 선언되면 다시 새롭게 설정할 수 있다.

8.5 판정승

기술 문제 발생 시 심판은 게임 재시작을 선언하는 대신 어느 한 팀에게 판정승을 줄 수 있다. 게임 타이머 기준으로 20분 이상 게임이 진행된 경우 (00:20:00), 심판은 재량에 따라 합리적으로 판단하여 한 팀이 곧 패배할 가능성이 높은 상황에서만 게임 승리를 판정할 수 있다. 다음은 그러한 판정의 잣대로 삼을 수 있는 기준들이다 (반드시 적용해야 하는 것은 아님).

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

8.6 세트 종료 후 진행 상황

8.6.1 결과

심판이 세트 결과를 확인하고 기록한다

8.6.2 기술적 문제 보고

선수가 기술적 문제를 발견한 경우 심판과 상의한다

8.6.3 대기 시간

세트 간 대기 시간은 12분이며, 넥서스가 파괴된 시점으로부터 시작된다. 심판은 다음 세트의 밴/픽 단계가 시작되기 전까지의 남은 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.

8.7 경기 후 진행 사항

8.7.1 결과

심판이 경기 결과를 확인하고 기록한다.

8.7.2 안내

각 팀은 대회에서의 현재 순위와 다음 경기 일정에 대해 안내 받게 된다.

8.7.3 경기 후 의무사항

리그 사무국은 특별한 사유가 없는 한 경기 종료 후 10분 이내로 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.

8.8 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 게임이 진행되는 도중에는 어떠한 경우라도 이의제기가 허용되지 않으며, 만약 게임이 진행되는 도중에 이의를 제기하거나 허용되지 않은 방식으로 이의제기를 하는 경우 리그 사무국은 합리적인 재량에 따라 해당 팀 또는 코칭스태프에게 페널티를 부과할 수 있다.

8.9 경기 기권 결과

경기를 기권한 경우 또는 몰수 경기의 경우 경기 결과는 경기를 이기기 위해 필요한 최소 스코어로 기록된다(예: 3전 2선승제에서는 2-0, 5전 3선승제에서는 3-0, 3전 2선승제에서 1경기를 이기고 기권한 경우에는 1-2). 기권된 경기 또는 몰수 경기에서 다른 통계는 기록되지 않으며, 고려되지 않는다. 단, 기권패 또는 몰수패가 있는 팀은 타이브레이커에서 승리시간 고려 시 최하위 팀으로 간주되고, 기권승 또는 몰수승이 있는 팀의 경기 시간은 15(분):00으로 간주한다.

제 9 장 선수 행동 수칙

9.1 대회 행동 수칙

9.1.1 불공정 플레이

선수 및 코칭스태프, 단장, 전력분석관을 포함한 팀 임직원, 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, 전력분석관 및 팀 임직원, 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 회사의 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 제3자에게 유출되는 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 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, 팀, 게임단 및 게임단주는 조명, 카메라 등 스튜디오 장비를 건드리거나 그 사용을 방해해서는 안 되며, 의자, 책상 및 기타 스튜디오 장비 위에 올라서는 등의 행동을 해서는 아니 된다. 또한 이러한 스튜디오 장비와 관련된 리그 사무국의 지시사항에 전적으로 따라야 한다.

9.1.3 비인가 통신

모든 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, 게임 중 선수는 본인이 소속된 팀의 다른 출전 선수들과만 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 주최사 및 그 계열사, 리그 사무국이 권리 침해, 유용, 방조 등 관련 소송이나 피해가 발생하도록 하는 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 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 한다.

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, 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 페널티를 부과할 수 있으며, 규정 위반을 시도하는 행위에 대해서도 역시 페널티 부과가 가능하다.

9.2.2 희롱/지속적 괴롭힘

선수 및 코칭스태프, 단장, 전력분석관을 포함한 팀 임직원, 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, 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, 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, 2군 리그, LoL 게임, 리그 사무국 및 팀 관련 발언

선수 및 코칭스태프, 단장, 전력분석관을 포함한 팀 임직원, 팀, 게임단 및 게임단주는 LCK, 2군 리그 대회에 관한 사항, LoL 게임에 관한 사항, LCK 참가팀 및 2군 리그 참가팀의 선수, 코칭스태프, 단장, 전력분석관을 포함한 상대팀 관계자, 리그 사무국을 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 서비스약관 또는 기타 LoL 규칙에 위반되는 행동을 하여서는 아니 된다. 명확히 하면, 선수 및 코칭스태프가 리그 오브 레전드 서비스약관 또는 기타 LoL 규칙을 위반하여 게임 내 제재를 받은 경우에도 본 규정에 따라 추가적으로 페널티를 부과 받을 수 있다.

9.2.7 선수 및 코칭스태프, 단장, 전력분석관, 게임단주 조사

리그 사무국을 비롯한 라이엇 게임즈의 판단에 따라 선수 및 코칭스태프, 단장, 전력분석관을 포함한 팀 임직원, 팀, 게임단 및 게임단주가 리그 오브 레전드 소환사의 규율, 리그 오브 레전드 서비스약관, 또는 기타 LoL 규칙을 위반한 경우, 리그 사무국은 단독 재량에 따라 페널티를 부과할 수 있으며, 이에 대한 조사를 위하여 리그 사무국이 선수 및 코칭스태프, 단장, 전력분석관을 포함한 팀 임직원, 팀, 게임단 및 게임단주에게 연락 및 협조 요청하는 경우 선수 및 코칭스태프, 단장, 전력분석관을 포함한 팀 임직원, 팀, 게임단 및 게임단주는 이에 성실히 응해야만 한다. 해당 선수 및 코칭스태프, 단장, 전력분석관을 포함한 팀 임직원, 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, 팀, 게임단 및 게임단주에 페널티를 부과할 수 있다.

9.2.8 범죄 행위

선수 및 코칭스태프, 단장, 전력분석관을 포함한 팀 임직원, 팀, 게임단 및 게임단주는 대한민국 법률에 의해 금지된 행위를 해서는 아니되고, 선수 및 코칭스태프, 단장, 전력분석관을 포함한 팀 임직원, 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 페널티를 부과 받을 수 있다. 명확하게 하기 위해 부연하면 본 내용에는 조세법 및 조세범처벌법 위반 행위의 혐의를 받아 세무당국등의 조사가 진행되는 경우를 포함하고, 이에 한정되지 아니한다.

9.2.9 부도덕한 행위

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

9.2.11 금품 공여

선수 및 코칭스태프, 단장, 전력분석관을 포함한 팀 임직원, 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, 팀, 게임단 및 게임단주는 다른 팀과 선수 계약이 체결된 선수를 직접적으로 유인, 회유하거나 고용 계약 등을 제안할 수 없고, 해당 선수가 소속 팀과의 계약을 위반하거나 해지하도록 유도하여서는 아니 된다. 선수 및 코칭스태프, 단장, 전력분석관을 포함한 팀 임직원, 팀, 게임단 및 게임단주는 다른 팀을 통해서만 해당 팀 소속 선수의 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 페널티를 부과 받을 수 있다.

9.2.13 금품 수수

선수 및 코칭스태프, 단장, 전력분석관을 포함한 팀 임직원, 팀, 게임단 및 게임단주는 팀의 패배를 초래할 수 있는 행위 또는 경기 혹은 게임에서 쳐주거나 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, 팀, 게임단 및 게임단주는 합리적인 범위 내에서 리그 사무국이 지시 또는 결정한 리그 운영에 필요한 사항을 이행하지 않거나 거부해서는 아니 된다.

9.2.15 승부 조작

선수 및 코칭스태프, 단장, 전력분석관을 포함한 팀 임직원, 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, 팀, 게임단 및 게임단주와 리그 사무국을 비롯한

라이엇 게임즈 임직원은 타인으로 하여금 위 행위에 참여하도록 지시하거나, 허락하거나, 조장하거나, 그러한 기회를 부여하여서는 아니 된다.

9.2.16 서류 및 기타 요구 사항

리그 사무국의 요청에 따라 팀은 대회 기간 내 여러 차례 관련 서류를 제시해야 할 수 있다. 팀은 리그 사무국의 요청이 있을 경우 리그 사무국이 제시한 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

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 사무국을 비롯한 라이엇 게임즈에 신고할 의무가 있다. 만약 이를 신고하지 않을 경우 그 자체로 9.2.17.2. 위반으로 간주한다. 위 사항을 선의로 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 임직원은 어떠한 이스포츠 토너먼트 또는 행사에 대해서도 어떠한 방식으로든 합법적 또는 불법적인 사행행위에 참여하거나 이를 시도하여서는 안된다. 본 9.2.17.2.1.은 물리적인 소매점 또는 인터넷을 통한 사행행위를 포함하되 이에 한정되지 아니하는 모든 사행행위에 적용된다. 사행행위란 내기나 노름과 관련하여 실제 화폐, 가상 화폐, 또는 기타 디지털 자산을 비롯한 일체의 금품을 거는 행위를 말한다. 한편, 선수 및 코칭스태프, 단장, 전력분석관을 포함한 팀 임직원과 리그 사무국을 비롯한 라이엇 게임즈 임직원은 어떠한 이스포츠 토너먼트 또는 행사에 대하여 어떠한 방식으로든 타인으로 하여금 합법적 또는 불법적인 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 임직원은 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 임직원은 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 9.2.17.2.3.의 위반에 해당할 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, 리그 사무국을 비롯한 라이엇 게임즈 임직원은 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, 팀, 게임단 및 게임단주는 경기 전, 후, 및 진행 중 관객, 심판, 다른 팀의 선수 및 코칭스태프, 단장, 전력분석관, 게임단주에게 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, 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, 팀, 게임단 및 게임단주는 상대 선수 및 코칭스태프, 상대 팀 게임단주를 포함한 상대 팀 관계자, 관중, 대중 또는 리그 사무국을 모욕하거나, 조롱하거나, 적대적이거나, 관련 거짓된 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, 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, 관중, 대중 또는 리그 사무국에 대해 폭력적인 행동을 취해서는 안 되며, 다른 선수의 신체나 소지품, 장비를 건드리는 등 무례한 행동을 취해서는 아니 된다.

9.3 제3자 대회 및 경기 참가 금지

선수 및 코칭스태프, 단장, 전력분석관을 포함한 팀 임직원, 팀, 게임단 및 게임단주는 리그 사무국의 사전 승인을 받은 경우를 제외하고 LoL게임과 관련하여 리그 사무국이 아닌 제3자가 주최하는 대회 또는 경기에 참가해서는 아니 된다.

제 10 장 페널티

10.1 페널티 대상

리그 사무국은 선수 및 코칭스태프, 단장, 전력분석관을 포함한 팀 임직원, 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 규정을 근거로 페널티를 부과할 수 있다. 만일 GPI와 본 규정의 내용이 다른 경우에는 본 규정이 우선한다.

페널티의 유형과 수준은 **별첨 1. 페널티 인덱스**에서 정한다. 다만 **별첨 1. 페널티 인덱스**는 현재 예상 가능한 행위들에 대한 페널티를 정한 것으로 만일 **별첨 1. 페널티 인덱스**에 명시되어 있지 아니한 행위가 발생할 경우 리그 사무국은 이와 유사한 행위에 준하여 페널티를 부과할 수 있다. 또한, **별첨 1. 페널티 인덱스**의 수정 또는 변경이 필요한 경우 리그 사무국은 본 규정 11.2에서 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

정규시즌 경기에서 또는 정규시즌 진행 중에 ‘경고’를 2회 받은 팀에게는 ‘별첨’이 부과된다. 이 때, 기존에 받은 ‘경고’ 2회는 소멸된다.

플레이오프 및 선발전 경기에서 또는 플레이오프 및 선발전 진행 중에 ‘경고’를 받은 팀은 리그 사무국의 판단에 의한 페널티를 부과 받을 수 있다.

10.2.3 벌점

정규시즌 경기에서 또는 정규시즌 진행 중에 ‘벌점’을 받은 팀은 정규시즌 총 세트득실(승점) 중 1점이 차감된다.

플레이오프 및 선발전 경기에서 또는 플레이오프 및 선발전 진행 중에 ‘벌점’을 받은 팀은 리그 사무국의 판단에 의한 페널티를 부과 받을 수 있다.

10.2.4 벌금

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 참가자격 정지

LCK 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 참가자격 정지 처분의 대상이 될 경우 팀은 해당 임직원을 LCK 관련 업무에서 배제시켜야 한다. 팀, 게임단, 게임단주가 LCK 참가자격 정지 처분의 대상이 되는 경우 해당 팀은 LCK의 구성원으로서 참여할 수 없고, 이 경우 팀

참가계약의 해지 여부는 팀 참가계약이 정하는 바에 따른다. 본 10.2.6.의 LCK 참가자격 정지는 최대 무기한까지 부과될 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 14일 이내에 이스포츠공정위원회에 재심을 청구할 수 있다. 페널티에 대한 서면을 받은 날로부터 14일 이내에 재심을 청구하지 않는 경우, 리그 사무국이 부과한 페널티가 최종적으로 확정된다. 재심과 관련한 세부 절차는 이스포츠공정위원회의 규정에 따르는 것으로 한다. 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 규정을 위반한 자에 대한 페널티 부과 또는 페널티 부과액의 적정성 여부 등의 판단을 이스포츠공정위원회에 청구할 수 있다.
- 10.3.3 리그 사무국과 선수 및 코칭스태프, 단장, 전력분석관을 포함한 팀 임직원, 팀, 게임단 또는 게임단주는 이스포츠공정위원회의 결정을 본 규정 위반에 대한 최종판단으로 인정하고 이를 수용한다.

10.4 공표권

리그 사무국은 선수 및 코칭스태프, 단장, 전력분석관을 포함한 팀 임직원, 팀, 게임단 또는 게임단주에 대한 페널티 내용을 공표할 권리를 보유한다. 이 같은 공표의 대상이 되는 선수 및 코칭스태프, 단장, 전력분석관을 포함한 팀 임직원, 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 규정의 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 규정을 수시로 수정, 변경 및 보강할 수 있으며, 내용이 수정된 경우 해당 사실을 선수 및 선수 관계자에게 빠른 시일 내에 통보해야 한다.

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 LCK와 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 LCK와 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 관련 법규가 허용하는 범위 내에서 활용할 수 있다.

11.6 리그 공식 일정 참여

리그 사무국은 선수 및 코칭스태프에게 리그 경기, LoL과 LCK에 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 LCK에서 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 규정의 해석에 대한 오해가 있거나, 본 규정에서 정하지 아니한 사항으로 인해 문제가 발생한 경우에는 관계 법령에 따라 이를 해결하며, 관계 법령이 없는 경우에는 팀 참가계약, 통상적인 상관례 또는 신의성실의 원칙에 따라 이를 해석한다.

별첨 1. 페널티 인덱스

LCK Penalty Index

분류	사유	대상	1차	2차	3차	페널티 시효
게임 내 불건전 행위 ¹	게임 진행 방해	선수 및 코칭 스태프	서면 주의	5경기 이하 출장정지 150만원 이하 벌금	12개월 이하 출장정지 또는 LCK 참가자격 정지 300만원 이하 벌금	24개월
	탈주 및 자리 비움		서면 주의	3경기 이하 출장정지 100만원 이하 벌금	12개월 이하 출장정지 또는 LCK 참가자격 정지 300만원 이하 벌금	
	언어 폭력		서면 주의	3경기 이하 출장정지 100만원 이하 벌금	12개월 이하 출장정지 또는 LCK 참가자격 정지 300만원 이하 벌금	
	비인가 프로그램 제작, 사용, 홍보, 유포		12개월 이하 출장정지 또는 LCK 참가자격 정지 300만원 이하 벌금	최대 무기한 출장정지 또는 LCK 참가자격 정지	2차와 동일	
	대리 게임		12개월 이하 출장정지 또는 LCK 참가자격 정지 300만원 이하 벌금	24개월 이하 출장정지 또는 LCK 참가자격 정지 500만원 이하 벌금	최대 무기한 출장정지 또는 LCK 참가자격 정지	
	승리/패배 조작		12개월 이하 출장정지 또는 LCK 참가자격 정지 300만원 이하 벌금	24개월 이하 출장정지 또는 LCK 참가자격 정지 500만원 이하 벌금	최대 무기한 출장정지 또는 LCK 참가자격 정지	
	기타 게임 내 불건전 행위		서면 주의	3경기 이하 출장정지 100만원 이하 벌금	12개월 이하 출장정지 또는 LCK 참가자격 정지 300만원 이하 벌금	
			단, ‘기타 게임 내 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.			
게임 외 불건전 행위	공모 또는 부당한 금품 거래 (공모, 금품공여, 금품수수, 승부 조작 등)	관련자 ²	최대 무기한 출장정지 또는 LCK 참가자격 정지 1억원 이하의 벌금	1차와 동일	1차와 동일	36개월

¹ ‘게임 내 불건전 행위’ 분류에 속하는 각 페널티 사유는 리그 오브 레전드 서비스약관 또는 기타 LoL 규칙상의 분류에 따른 것임

² ‘관련자’란 해당 페널티 사유에 연루되었거나 달리 연관된 선수, 코칭 스태프, 단장, 전력분석관을 포함한 팀 임직원, 팀, 게임단 또는 게임단주를 의미함.

	범죄 행위		최대 무기한 출장정지 또는 LCK 참가자격 정지 1억원 이하의 벌금	1차와 동일	1차와 동일	
	템퍼링 행위		6개월 이하 출장정지 또는 LCK 참가자격 정지 3천만원 이하의 벌금	12개월 이하 출장정지 또는 LCK 참가자격 정지 5천만원 이하의 벌금	최대 무기한 출장정지 또는 LCK 참가자격 정지 1억원 이하의 벌금	24개월
	사행행위 금지		6개월 이하 출장정지 또는 LCK 참가자격 정지 5천만원 이하 벌금	12개월 이하 출장정지 또는 LCK 참가자격 정지 1억원 이하 벌금	2차와 동일	36개월
	경기에서의 불공정 플레이(해킹, 버그 악용, 관객용 화면 이용, 대리 게임, 부정 행위 등)		12개월 이하 출장정지 또는 LCK 참가자격 정지 3천만원 이하 벌금	최대 무기한 출장정지 또는 LCK 참가자격 정지 5천만원 이하 벌금	최대 무기한 출장정지 또는 LCK 참가자격 정지 1억원 이하 벌금	
	비속어 사용 및 차별적 발언, 방해행위/모욕, 차별 및 폄하 및 기타 부도덕한 행위		서면 주의 또는, 1개월 이하 출장정지 또는 LCK 참가자격 정지 1천만원 이하 벌금	1차와 동일	3개월 이하 출장정지 또는 LCK 참가자격 정지 3천만원 이하 벌금	24개월
	리그, 팀 또는 선수의 품위 손상 행위		서면 주의 또는, 1개월 이하 출장정지 또는 LCK 참가자격 정지 1천만원 이하 벌금	1차와 동일	3개월 이하 출장정지 또는 LCK 참가자격 정지 3천만원 이하 벌금	
	비신사적인 행위		서면 주의 또는, 1개월 이하 출장정지 또는 LCK 참가자격 정지 1천만원 이하 벌금	1차와 동일	3개월 이하 출장정지 또는 LCK 참가자격 정지 3천만원 이하 벌금	24개월
	제3자 대회 및 경기 참가 금지		서면 주의 또는, 1개월 이하 출장정지 또는 LCK 참가자격 정지 1천만원 이하 벌금	1차와 동일	3개월 이하 출장정지 또는 LCK 참가자격 정지 3천만원 이하 벌금	
	기타 불건전 행위		서면 주의 또는, 1개월 이하 출장정지 또는 LCK 참가자격 정지 1천만원 이하 벌금	1차와 동일	3개월 이하 출장정지 또는 LCK 참가자격 정지 3천만원 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 운영관 련 위반	허위 정보 또는 자료 제출 (리그 참가를 위한 허위 정보 제출, 요청 자료 허위 제출 등)	팀	경고 및 1000만원 이하 벌금	1억원 이하 벌금	무기한 LCK 참가자격 정지	24개월
	기밀 공개 행위		1000만원 이하 벌금	1억원 이하 벌금	무기한 LCK 참가자격 정지	12개월
	리그 공식 일정 무단 불참		300만원 이하 벌금	500만원 이하 벌금	1,000만원 이하 벌금	

	방송 상업 용도 로고 위반 (예시: 허용되지 않는 로고가 포함된 의류 착용 등)		경고	500만원 이하 벌금	1,000만원 이하 벌금		
	리그 승인 전 공식 영입 발표		경고	100만원 이하 벌금	300만원 이하 벌금		
	리그 정책에 위배되는 선수 계약 또는 코칭스태프 계약 체결 (이면 계약 체결 등)		경고 및 1000만원 이하 벌금	1억원 이하 벌금	무기한 LCK 참가자격 정지		
	선수 계약 또는 코칭스태프 계약 위반 행위 (임금 미지급 등)		경고 및 1000만원 이하 벌금	1억원 이하 벌금	무기한 LCK 참가자격 정지		36개월
	기타 리그 정책 위반 행위		경고	100만원 이하 벌금	300만원 이하 벌금		12개월
			단, ‘기타 리그 정책 위반 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.			-	
대회규 정 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 ³		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		구두 또는 서면 주의	경고	경고		

³ 허용된 사유로 인하여 게임이 일시 정지된 경우에도 선수의 과실로 인하여 일시 정지의 사유가 발생한 것이라면 본 규정 8.3.4조에 따라 ‘경고’에 해당하는 페널티가 사행행위부과될 수 있음

	고의적 접촉 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
			단, ‘기타 대회규정 위반 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.		

1. 페널티의 수위가 항상 단계적으로 상승, 적용되는 것은 아니며, 그 위반의 정도가 매우 심하거나 반복적으로 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 리그 사무국이 페널티에 대한 의결을 개시하거나 이스포츠공정위원회에 페널티 부과에 대해 청구할 수 있는 기간을 의미한다. 페널티 부과 사유가 발생한 날로부터 위 표에 기재된 기간을 경과한 때에는 페널티의 의결을 개시하거나 이스포츠공정위원회에 청구할 수 없다. 이와 관련하여 ‘페널티 부과 사유가 발생한 날’이란 위반행위가 종료된 때를 의미하며, 페널티 시효기간의 계산은 리그 사무국의 페널티 의결 개시 또는 이스포츠공정위원회로의 청구일로부터 역산하며, 의결 개시 또는 청구가 있는 경우 시효는 정지되는 것으로 한다.
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 적용한다.
6. 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 프로 선수가 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.