

2022년 유스나루 e스포츠대회

[마포 오브 레전드] 규정

[1] 게임 종목 및 버전

- 본 대회는 라이엇 게임즈에서 서비스하는 “리그 오브 레전드(League of Legends)”이며 개인 PC를 이용한 온라인으로 진행한다.
- 경기 시점에서 한국 라이브 서버에 제공되는 최신 버전으로 진행한다.

[2] 대회의 목적

- 본 대회는 “2022년 유스나루 e스포츠대회”에서 청소년들의 참여활동을 장려하고 마포구의 대표 청소년 e스포츠대회로 자리매김하는 것을 목적으로 한다.

[3] 참가 자격 및 방식

- 신청기간: ~ 12월 14일(수) 참가 신청한 자에 한한다.
- 참가자격: 12세 ~ 만 24세 청소년 최소 5명 ~ 최대 6명
- 참가방법: 온라인 신청서 작성 및 청소년증/신분증 제출
- 지역제한: 없음
- 대회방식: 비대면
- 예선에 참가하는 선수들은 별도로 마련된 연락체계를 통해 경기 규정 및 공지사항을 전달받는다.
- 계정은 신청서를 통해 알려진 사전 신청한 아이디와 동일해야 하며, 변경 시 대회 진행 전날까지 관리자에게 연락해야 한다.
- 모든 선수들은 본인 계정으로만 참가가 가능하며, 직계존속 계정은 허용하나 관련 서류(가족관계증명서, 주민등록등본 등)을 통해 최종 확인이 되어야 참가할 수 있다.
- 본선 경기 당일 인터뷰 진행을 위한 디스코드(Discord) 프로그램을 이용할 수 있다.

[4] 참가 자격 제한

- 청소년이 아닌 자는 참가할 수 없다.
- 검찰, 경찰의 조사를 받고 있는 사람은 참가할 수 없다.
- 운영 정책에 위반되는 계정명의 경우 참여가 불가능할 수 있다.
- 현재 인게임 내 제재를 받고 있을 경우 출전이 금지 또는 패배 처리된다.
(타인에게 불쾌감과 모욕감을 주는 경우/ 원활한 게임 진행 및 게임 운영 업무 방해/ 허위사실 유포, 불법 프로그램 사용/ 시스템(버그) 악용/ 해킹, 계정도용 등)

[5] 참가 규정 안내

- 팀원 최대 티어는 마스터로 제한한다.
- 팀 구성시 마스터 최대 1명, 다이아 최대 2명, 하위 티어는 포인트 제한 내에 자유롭게 구성할 수 있다.
- 최대 포인트는 **136pt**로 제한하여 팀을 구성할 수 있다.

아이언4~1	브론즈4~1	실버4~1	골드4~1	플레티넘4~1	다이아4~3	다이아2~1	마스터
5pt	10pt	14pt	20pt	24pt	28pt	32pt	34pt

[6] 대회 진행 방식

- 대회 맵은 ‘소환사의 협곡’ 토너먼트 트레프트 형식으로 진행된다.
- 룬, 특성, 스킨은 전체 사용 가능하다.
- **예선전**은 참가팀 수에 따라 12월 15일(목) ~ 16일(금) 저녁 토너먼트 단판 경기로 진행된다.
※ 본 일정은 상황에 따라 변경될 수 있습니다.
- **4강전** 경기는 대회 당일 순차적으로 단판 경기로 진행된다.
- **결승전**은 대회 당일에 3판 2선승제로 4강전 경기 종료 후 진행된다.

[7] 경기 관련 규정

- **승리조건**: 운영진이 지정한 맵에서 다음 중 한가지 상황이 먼저 발생하여 승자가 결정될 때까지 두 팀이 경쟁합니다. (a.백서스 파괴 b.항복 c.물수 패 또는 기권 패 d.판정승)
- **퍼즈, 일시 중지**: 게임 도중 문제가 발생 할 경우 운영진과의 연락체계 수단을 통해 먼저 말을 한 후에 /pause 를 입력합니다.
※ 단, 적절치 않은 이유로 일시 정지할 경우 패널티를 적용합니다.
- **경기 중 채팅**: 전체 채팅은 시작 전 인사와 종료 후 인사, 경기 포기 의사, 경기 중단요청을 위한 채팅만 가능 ※ 그 외의 소통은 팀 채팅만 허용, 전체 채팅 시 패널티 적용

[8] 버그 및 외부 프로그램 사용 관련

- 게임상에서 알려지지 않아 본 규정에 포함되지 않은 버그라 할지라도, 운영진 판단하에 대회진행에 문제가 된다고 판단될 경우 사용이 금지된다.
- 다음의 상황은 경기의 일부로 인정되는 버그로 일시 중단없이 경기를 속개한다.
 - a. 챔피언 스킬의 미적용 또는 오작동
 - b. 챔피언이 움직이지 않는 버그
 - c. 챔피언이 의도하지 않은 곳으로 위치하게 되는 버그
 - d. 룬, 마스터리 등 선수 개인에게 일어나는 버그

[9] 경기 중 이상현상

- 대회 중 이상 현상이 발생했을 경우 선수는 운영진과의 연락 체계 수단을 이용하여 운영진에게 알린다.
- 상황 조치 불가 또는 지속적인 이상 현상으로 경기 진행이 불가능할 경우 운영진의 판단에 따라 재경기, 경기 속개판정을 할 수 있다.
※ 단, 선수 본인의 책임이 확인될 경우 해당 라운드에 대한 재경기는 진행하지 않는다.
- 서버, 인터넷 장애 또는 경기장 문제로 인해 전체 참가자가 디스커넥트 발생 시 재경기를 시행한다.

[10] 규정의 적용

- 본 규정에 명시되지 않은 상황 발생 시 운영진의 판단에 따른다.
- 주최 측의 지시에 따르지 않을 경우 해당 팀은 실격처리 될 수 있다.
- 경기의 결과가 나온 이후 이의제기는 경기 후 5분 이내로 운영진에게 해야 하며, 그 이후의 이의 제기는 효력을 상실한다.
- 운영진은 대회진행과 관련된 중차대한 문제를 제외하고 어떠한 이의제기도 받지 않으며, 운영진이 합리적인 통제를 벗어나는 사유로 대회 운영이 불가능한 상황이 발생 할 경우 이에 따른 모든 진행은 운영진의 판단에 따른다.
- 방송 경기 출전이 확정된 이후 천재지변에 준하는 사정 등으로 인해 경기 참여에 어려움이 있는 선수의 경우 대회 담당자에게 미리 알려야 하며, 예비선수 이외의 선수 참가는 불가하다
- 본 규정은 사전 규정으로, 별도 상황에 따라 변동될 수 있다.