



# 경기 규정집

# 목차

1. 팀 멤버 참가 자격.....	5
1.1 선수의 나이.....	5
1.2 거주 지역.....	5
1.3 참가 금지 조건.....	5
2. 상금.....	5
2.1 대회 상금.....	5
2.2 2017 월드 챔피언십 연계.....	6
3. 선수 구성 규정.....	8
3.1 용어의 정의.....	8
3.2 선수 구성 요건.....	8
3.3 일곱 번째 선수 요건.....	8
3.4 유효 선수 구성/일곱 번째 선수 확정.....	9
3.5 선수 명단 제출.....	9
3.6 코치.....	11
3.7 선수 교체.....	11
3.8 팀 이름, 팀 태그 및 선수 이름.....	11
4. 선수가 사용하는 장비.....	12
4.1 MSI 제공 장비.....	12
4.2 선수 개인 장비 또는 팀 소유 장비.....	12
4.3 장비 교체.....	13
4.4 선수와 코치의 복장.....	13
4.5 컴퓨터 프로그램 및 사용.....	13
4.6 클라이언트 계정.....	14

4.7	오디오 컨트롤.....	14
4.8	장비 변조.....	14
5.	대회장과 대회 구역 배치.....	15
5.1	일반적 대회장 이용.....	15
5.2	경기 구역.....	15
5.3	연습 구역.....	15
5.4	기타 팀 멤버 대기 구역.....	15
6.	리그 구성.....	16
6.1	일정.....	16
6.2	플레이-인 그룹 스테이지.....	16
6.3	플레이-인 토너먼트 스테이지.....	17
6.4	그룹 스테이지.....	19
6.5	그룹 토너먼트 스테이지.....	23
6.6	그룹 결승전.....	23
7.	경기 진행 과정.....	24
7.1	일정 변경.....	24
7.2	스튜디오 도착.....	24
7.3	심판의 역할.....	24
7.4	대회 패치.....	24
7.5	경기 전 설정.....	25
7.6	게임 설정.....	26
7.7	픽/밴 단계 및 진영 선택.....	27
8.	게임 규정.....	30
8.1	용어의 정의.....	30

8.2	기록 게임 (Game of Record) .....	30
8.3	플레이 중단.....	30
8.4	게임 재시작.....	32
8.5	판정승.....	33
8.6	게임 후 진행 사항.....	34
8.7	경기 후 진행 사항.....	34
9.	선수 행동 수칙.....	36
9.1	대회 행동 수칙.....	36
9.2	프로답지 못한 행동.....	39
9.3	도박 참여.....	40
9.4	페널티 대상.....	40
9.5	페널티.....	41
9.6	퍼블리싱권.....	41
10.	돌발 상황 시 규정 적용 .....	42
10.1	최종 결정.....	42
10.2	규정 변경.....	42
10.3	MSI 의 권한 .....	42

## 소개 및 목적

본 2017 미드 시즌 인비테이셔널(이하 'MSI')의 공식 규정집(이하 '규정집')은 2017년 MSI 참가 자격을 얻은 각 팀과 해당 팀의 매니저, 코치, 선수 및 기타 스태프에게 적용된다. MSI 출전권은 한국, 북미, 유럽, 중국 본토, LMS 지역(대만/홍콩/마카오), SEA, 브라질, 북라틴 아메리카, 남라틴 아메리카, 일본, 터키, CIS, 오세아니아 13개 프로리그의 1위 팀에게 부여된다. 본 규정집은 2017 MSI에만 적용되며, 기타 리그 오브 레전드(이하 'LoL' 혹은 '게임') 조직경기 및 토너먼트, 대회 등에는 적용되지 않는다. 또한 명시된 모든 규정은 MSI 출전팀에게 적용된다.

미국 델라웨어 주의 유한 회사인 League of Legends eSports Federation LLC는 MSI에서 사용되는 규정을 통일하고 표준화하기 위해 LoL 대회의 공식 규정집을 마련했다.

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

본 규정집은 선수에 대한 경쟁을 제한하지 않는다. 선수와 팀 간의 계약 조건은 각 팀 및 해당 선수가 결정한다.

## 1. 팀 멤버 참가 자격

다음 조건을 충족하는 선수만이 MSI에 참가할 수 있다.

### 1.1 선수의 나이

17 번째 생일이 지나지 않아 만 17세가 되지 않은 선수는 MSI에 참가할 수 없다.

### 1.2 거주 지역

각 선수는 MSI에서 대표하는 지역의 거주자 요건을 충족시켜야 한다.

### 1.3 참가 금지 조건

책임자, 매니저, 코치, 선발 선수 및 예비 선수(이하 '팀 멤버')는 MSI 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 소유 또는 지배하거나, 소유주의 소유 또는 지배 하에 있거나, 소유주와 공동 소유 또는 지배 하에 있는 모든 개인 또는 기타 독립체로 정의된다. '지배'는 그와 같은 독립체의 책임자, 운영자, 관리자 또는 위탁 관리자를 직접 또는 간접적으로 선출, 임명 또는 승인하는 권력을 통해 또는 다른 방법으로 독립체의 정책 또는 관리를 어떠한 방법으로도든 결정하는 권한을 의미한다.

## 2. 상금

### 2.1 대회 상금

(i) 본 토너먼트 주최자의 기여금 미화 250,000 달러와 (ii) MSI와 관련해 지정된 특정 디지털 상품의 매출액 중 최소 미화 750,000 달러가 되도록 보장된 일정 비율로 구성되어, 토너먼트 주최자가 최소 미화 1 백만 달러로 보장하는 총 상금액(이하 '총 상금액')을 정해진 비율로 나누어 MSI의 상금을 지급한다.

2017 MSI 챔피언은 총 상금액의 40%를 받으며 5전 3선승제의 결승에서 승리하는 팀이 MSI 챔피언이다. 2위 팀은 총 상금액의 20%를, 3위와 4위 팀은 각각 총 상금액의 10%를 상금으로 받는다. 5위 및 6위 팀(즉, 그룹 스테이지에서 토너먼트 스테이지로 진출하지 못한 두 팀)은 각각 총 상금액의 5%를 상금으로 받는다. 7위 팀(즉, 플레이-인 토너먼트 스테이지에서 그룹 스테이지로 진출하지 못한 팀)은 총

상금액의 2.5%를 상금으로 받는다. 8 위와 9 위 팀(즉, 각 플레이-인 그룹에서 2 위로 스테이지를 마감하는 팀)은 각각 총 상금액의 1.5%를 상금으로 받는다. 10 위와 11 위 팀(즉, 각 플레이-인 그룹에서 3 위로 스테이지를 마감하는 팀)은 총 상금액의 1.25%를 상금으로 받는다. 마지막으로, 12 위와 13 위 팀(즉, 각 플레이-인 그룹에서 최하위로 스테이지를 마감하는 팀)은 각각 총 상금액의 1%를 상금으로 받는다.

8 위에서 13 위 사이 팀 중 어느 팀이라도 MSI 플레이-인 스테이지의 승패 수가 동일해 8 위와 9 위 및/또는 10 위와 11 위 및/또는 12 위와 13 위의 구분이 뚜렷하지 않은 경우, 동률을 기록한 팀들의 총 상금액 비율을 합한 다음 나누어 갖는다. 예를 들어, 8 위 팀이 5 승 3 패(다섯 번의 승리와 세 번의 패배)를 기록하고 9 위 팀이 4 승 4 패, 10 위 팀이 4 승 4 패, 11 위 팀이 2 승 6 패, 12 위 팀이 2 승 6 패, 13 위 팀이 0 승 8 패를 기록했다면 9 위와 10 위 팀이 각각 총 상금액의 1.375% $((1.5\% + 1.25\%)/2)$ 를 받고 11 위와 12 위 팀은 각각 총 상금액의 1.125% $((1.25\% + 1\%/2))$ 를 받는다.

순위	총 상금액 대비 상금 비율	최소 상금
챔피언	40%	미화 400,000달러
2위	20%	미화 200,000달러
3위 및 4위	각각 10%(총 20%)	각각 미화 100,000달러
5위 및 6위	각각 5%(총 10%)	각각 미화 50,000달러
7위	2.5%	미화 25,000달러
8위 및 9위	각각 1.50%(총 3.0%)	각각 미화 15,000달러
10위 및 11위	각각 1.25%(총 2.5%)	각각 미화 12,500달러
12위 및 13위	각각 1%(총 2%)	각각 미화 10,000달러

## 2.2 2017 월드 챔피언십 연계

MSI 종료 시 최상위 4 팀은 월드 챔피언십 그룹 스테이지의 최상위 시드 4 개를 배정받는다.

또한, 브라질, CIS, 일본, 북라틴 아메리카, 남라틴 아메리카, 오세아니아, SEA 및 터키(즉, 플레이-인 스테이지에 참여하는 여덟 지역) 중 최상위 지역이 월드 챔피언십 시드를 추가로 확보합니다. 즉, 1 번 시드는 월드 챔피언십 그룹 스테이지에서 경기를 시작하고 새 시드(지역의 2 번 시드)는 월드 챔피언십 플레이-

인 스테이지에서 경기를 시작하게 된다. 브라질, CIS, 일본, 북라틴 아메리카, 남라틴 아메리카, 오세아니아, SEA 및 터키 중 두 지역이 MSI 에서 4 위권 안에 들면 두 1 번 시드 모두 월드 챔피언십 그룹 스테이지에서 최상위 시드로, 2 번 시드는 월드 챔피언십 플레이-인 스테이지에서 경기를 시작하며 월드 챔피언십 플레이-인 스테이지의 나머지 팀은 이에 따라 조정된다.

MSI 에서의 성적으로 팀이 월드 챔피언십 진출권을 확보하는 것은 아니다. MSI 의 결과는 월드 챔피언십 그룹 스테이지 조추첨 시 지역의 풀 배정에만 영향을 미친다.



### 3. 선수 구성 규정

#### 3.1 용어의 정의

**3.1.1 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(제[Fill In]항 참조)

**3.1.2 경기.** 한 팀의 전체 게임의 과반수에서 승리할 때까지(예: 3 게임 중 2 게임 승리('3 전 2 선승'), 5 게임 중 3 게임 승리('5 전 3 선승')) 플레이되는 게임의 세트를 뜻한다.

#### 3.2 선수 구성 요건

MSI 기간 동안 각 팀은 항상 선발 라인업 선수(이하 '선발 선수') 5 명, 교체 선수(이하 '예비 선수') 1 명, 코치 1 명 체제(통칭 '유효 선수 구성')를 유지해야 한다. 경기 시 유효 선수 구성을 유지하지 못하면 페널티를 받는다.

#### 3.3 일곱 번째 선수 요건

**3.3.1** 팀은 (i) 선발 선수가 세 명의 거주자 선수와 두 명의 비거주자 선수로 구성되어 있고 (ii) 팀의 예비 선수가 비거주자 선수일 경우, 두 번째 교체 선수(이하 "일곱 번째 선수")를 반드시 두어야 한다. 이때 일곱 번째 선수는 거주자여야 한다. 일곱 번째 선수 요건은 거주자 선수가 MSI 에서 경기하지 못하는 상황에 처하고 선발 선수에 비거주자 선수를 세 명 이상 두지 못하는 규정으로 인해 팀이 비거주자 예비 선수로 팀을 구성할 수 없게 되는 일을 방지하기 위함이다.

**3.3.2** 일곱 번째 선수의 MSI 참가 관련 비용을 팀이 전액 부담하기로 동의하는 경우, 팀이 일곱 번째 선수를 두는 것을 허용한다.

**3.3.3** 일곱 번째 선수는 유효 선수 구성의 일부가 아니며 팀은 유효 선수 구성에 속한 선수가 (i) 병, (ii) 경기 불능 상태, (iii) 개인적 긴급상황(즉, 가족의 사망 등), (iv) MSI 운영진이 긴급한 상황이라 판단하는 기타 모든 상황으로 인해 경기에 참가할 수 없는 경우가 아니라면 일곱 번째 선수를 유효 선수 구성에 포함시킬 수 없다. 유효 선수 구성에 속한 선수가 일곱 번째 선수로 교체되는 경우, MIS 운영진의 허가 없이는 교체된 선수가

그해 MSI 의 이후 경기에 전혀 참여할 수 없게 된다. 운영진의 허가는 매우 드문 상황에서만 내려진다.

**3.3.4** 팀이 본 규정에 따라 일곱 번째 선수를 두어야 하는 경우, 일곱 번째 선수가 경기장에 있지 않을 시 팀은 페널티를 받게 된다.

### 3.4 유효 선수 구성/일곱 번째 선수 확정

팀은 유효 선수 구성(선발 선수 + 예비 선수) 및 일곱 번째 선수 명단을 확정하고 해당하는 경우 다음과 같이 지역 리그에 제출해야 한다.

**3.4.1** 플레이-인 그룹 스테이지에서 경기를 시작하는 팀(브라질, CIS, 일본, 북라틴 아메리카, 남라틴 아메리카, 오세아니아, SEA, 터키)의 경우, MSI 선수 구성이 지역 리그가 지정한 선수 구성 확정 날짜 또는 지정된 날짜가 없는 경우 2017년 4월 18일 중 이른 날짜에 확정된 것으로 간주된다.

**3.4.2** 플레이-인 토너먼트 스테이지에서 경기를 시작하는 팀(LMS 및 북미)의 경우, MSI 선수 구성이 지역 리그가 지정한 선수 구성 확정 날짜 또는 지정된 날짜가 없는 경우 2017년 4월 25일 중 이른 날짜에 확정된 것으로 간주된다.

**3.4.3** 그룹 스테이지에서 경기를 시작하는 팀(중국, 유럽 및 한국)의 경우, MSI 선수 구성이 지역 리그가 지정한 선수 구성 확정 날짜 또는 지정된 날짜가 없는 경우 2017년 5월 2일 중 이른 날짜에 확정된 것으로 간주된다.

### 3.5 선수 명단 제출

각 팀은 MSI 시작 전 선발 선수 5명과 예비 선수 1~2명으로 구성된 선수 명단을 제 3.4 항에 명시된 대로 MSI 운영진에 제출해야 한다. 대회 기간 중 선발 라인업을 변경하고자 하는 팀은 새 라인업을 적용하고자 하는 날짜 이전에 가급적 빨리 요청서를 제출해야 한다.

MSI 플레이-인 스테이지에서 팀의 대회 첫 날 첫 경기 선발 라인업 변경 요청은 반드시 2017년 4월 27일 10:00pm(현지시간) 전까지 이루어져야 한다. 또한 이러한 요청은 지정된 코치에 의해 이루어져야 한다. 각 대회 단계의 첫날을 제외한 다른 날 첫 경기의 선발 라인업 변경 요청은 한 주의 마지막 날이 아닌 경우 방송 종료 후 한 시간 이내에 이루어져야 한다.

MSI 플레이-인 토너먼트 스테이지의 경우 팀의 선발 라인업 변경 요청은 반드시 팀의 경기 전날 10:00 pm(현지시간) 전까지 이루어져야 한다(즉, 5월 3일 경기가

있는 팀은 2017 년 5 월 2 일 10:00 pm(현지시간), 5 월 4 일 경기가 있는 팀은 2017 년 5 월 3 일 10:00 pm(현지시간)). 플레이-인 결승 스테이지의 경우 팀의 선발 라인업 변경 요청은 반드시 2017 년 5 월 5 일 10:00 pm(현지시간) 전까지 이루어져야 한다.

MIS 그룹 스테이지의 경우, 팀의 대회 첫날 첫 경기 선발 라인업 변경 요청은 반드시 2017 년 5 월 9 일 10:00 pm(현지시간) 전까지 이루어져야 한다. 또한 이러한 요청은 지정된 코치에 의해 이루어져야 한다. 각 대회 단계의 첫날을 제외한 다른 날 첫 경기의 선발 라인업 변경 요청은 한 주의 마지막 날이 아닌 경우 방송 종료 후 한 시간 이내에 이루어져야 한다.

MSI 그룹 토너먼트 스테이지의 경우, 첫 번째 경기의 선수 명단은 2017 년 5 월 18 일 11:59pm(현지시간) 전까지 이루어져야 한다. 그룹 결승 진출 시 첫 번째 경기의 선수 명단은 2017 년 5 월 20 일 11:59pm(현지시간) 전까지 이루어져야 한다.

선발 선수 변경 요청 시 MSI 운영진에서 요구하는 팀 및 팀 멤버들에 관한 개인정보를 함께 제출해야 한다. 여기에는 팀 멤버들의 게임 상 이름도 포함된다. (원하는 표기 방식과 대소문자 구분 여부 등)

### 3.6 코치

각 팀에는 반드시 한 명의 지정된 코치가 있어야 한다. 선발 선수, 예비 선수, 챌린저 시리즈 팀의 현역 선수, 프로 팀 혹은 챌린저 팀의 매니저는 코치를 맡을 수 없다. 지역 리그 규정 상 코치 보유가 의무 사항이 아닌 경우 코치가 매니저를 겸할 수 있다. 코치는 하나의 단체만 대표할 수 있다. 또한 소속팀이 참여하는 모든 경기를 현장에서 관전해야 한다. 만약 비상 상황으로 인해 코치가 경기 현장에 나올 수 없는 경우 GM 이 임시 코치를 배정하여 코치를 대리하게 한다. 코치가 경기 현장에 나타나지 않는 경우 해당 팀은 페널티의 대상이 된다.

### 3.7 선수 교체

팀의 그 날 첫 번째 경기 종료 후 선수를 교체하고자 할 경우, 다음 예정 게임 시작(픽/밴 과정이 시작되면 다음 게임이 시작된 것으로 간주) 전에 주심에게 선수 교체를 신고해야 한다. 이때 다음 예정 게임이란 선수를 교체하려는 팀의 다음 게임이 아니라 다음 순서로 방송 예정인 게임을 뜻한다.

또한 경기 중에는 한 명의 선수 교체가 가능하다. 각 팀은 게임이 끝난 직후, 넥서스가 파괴되고 5분 이내에 MSI 운영진에게 선수 교체를 알리고 승인받아야 한다. 예컨대 두 번째 게임에서 선수 교체를 원하는 경우 코치는 첫 번째 게임이 종료되고 5분 이내에 MSI 운영진에게 선수 교체를 알려야 한다.

### 3.8 팀 이름, 팀 태그 및 선수 이름

토너먼트 기간 동안 각 팀은 선수들의 소환사명 앞에 2~3자로 이루어진 태그를 붙일 수 있다. 태그는 대문자 및 숫자(0~9)로만 구성되어야 한다.

소환사명은 대문자, 소문자, 숫자(0~9), 밑줄(\_)로만 구성되어야 하며 단어 사이의 띄어쓰기는 한 칸 이상 할 수 없다. 소환사명은 띄어쓰기 포함 12자를 초과할 수 없다. 기타 특수문자는 팀 이름, 소환사명, 태그에 사용할 수 없다. 각 팀은 하나의 브랜드만 소환사명에 포함시킬 수 있다. 욕설 및 외설적인 표현, LoL 챔피언과 유사한 이름, 특정 상품 혹은 서비스명과 유사하여 혼란을 불러일으킬 수 있는 이름 등은 소환사명 혹은 팀 이름으로 사용할 수 없다.

모든 팀 태그, 팀 이름, 소환사명은 경기에서 사용 전 MSI 운영진의 허가를 받아야 한다. 이름 변경은 불가피한 경우를 제외하고는 허용되지 않으며, 변경 시에는 MSI 경기 전 MSI 운영진에게 반드시 허가를 받아야 한다.

## 4. 선수가 사용하는 장비

### 4.1 MSI 제공 장비

MSI 운영진은 모든 공식 MSI 경기에서 참가 선수에게 다음 범주의 장비를 제공하며, MSI 참가 선수는 해당 장비만을 사용한다.

- 4.1.1 PC 및 모니터
- 4.1.2 핸드 워머
- 4.1.3 헤드셋 및/또는 이어폰 및/또는 마이크
- 4.1.4 테이블 및 의자

MSI 참가 선수의 요청이 있을 경우 MSI 운영진은 다음 범주의 장비를 모든 공식 MSI 경기에서 사용할 수 있도록 제공한다.

- 4.1.5 PC 키보드
- 4.1.6 PC 마우스
- 4.1.7 마우스패드

MSI 에서 제공하는 모든 장비는 MSI 운영진의 전적인 재량에 따라 선택, 선별 및 결정된다.

### 4.2 선수 개인 장비 또는 팀 소유 장비

선수는 다음 범주의 개인 또는 팀 소유 장비를 경기 구역 안으로 반입하여 공식 MSI 경기 진행 중 사용할 수 있다.

- 4.2.1 PC 키보드
- 4.2.2 PC 마우스 및 코드 홀더
- 4.2.3 PC 마우스패드

경기 구역에서 선수는 MSI 에서 제공한 것 이외에 어떠한 헤드셋, 이어폰 및/또는 마이크도 경기 구역 안으로 가져오거나, 사용하거나, 착용해서는 안 된다. 단, 팀 스폰서의 제품으로서, 플러그에서 분리되어 있고, 전원이 공급되지 않으며, 어떠한 종류의 배터리도 없는 상태로 유지되고, 장식적인 성격이 아닌 어떠한 용도로도 사용되지 않는 한, 선수 개인 또는 팀 소유의 보조 헤드셋을 목에 두른 형태로 착용할 수 있다. 보조 헤드셋에 마이크가 있는 경우에는 완전히 비활성화된 상태 또는 '꺼짐' 상태로 계속 유지되어야 한다.

선수 개인 또는 팀 소유의 모든 장비는 승인을 위해 사전에 MSI 운영진에게 제출해야 한다. 승인된 장비는 경기 전까지 MSI 운영진이 관리한다. 승인을 받지 않은 장비 또는 MSI 운영진이 불공정한 경쟁 우위를 제공한다고 판단하는 장비는 사용할 수 없으며, 이 경우 선수는 MSI 에서 제공하는 장비를 사용해야 한다.

MSI 운영진은 재량에 따라 대회와 보안, 안전, 운영 효율 또는 효과와 관련된 이유로 개인 장비의 사용을 허락하지 않을 수 있다.

해당 장비가 라이엇 게임즈 또는 LoL 과 경쟁 관계에 있는 회사 또는 브랜드의 이름, 유사성 또는 로고를 포함하거나 표시하는 경우, 어떠한 선수 개인 또는 팀 소유의 하드웨어나 장비도 경기 구역 안으로 가져올 수 없다.

#### 4.3 장비 교체

MSI 운영진이 장비 또는 기술 문제라고 판단하는 경우, 선수 또는 MSI 운영진은 언제든지 해당 상황에 관한 기술 검토를 요청할 수 있다. MSI 기술자가 필요에 따라 문제를 진단하고 해결한다. 기술자는 재량에 따라 MSI 운영진이 장비 교체를 명령하도록 요청할 수 있다. 모든 장비 교체에 관한 결정은 전적으로 MSI 운영진의 재량에 따른다. 선수가 개인 소유의 대체 장비를 사용하고자 한다면 MSI 운영진의 사전 허가를 획득하여야 하며 그렇지 않을 경우 MSI 운영진이 제공하는 대체 장비를 사용해야 한다.

#### 4.4 선수와 코치의 복장

선수는 모든 MSI 경기와 MSI 가 주관하는 경기 전 및 경기 후 인터뷰가 진행되는 동안 공식 팀 유니폼을 착용해야 한다. 별도의 팀 규정이 없는 경우 선수는 MSI 이벤트 및 관련 행사에서 항상 바지와 발가락 부분이 트이지 않은 신발, 팀명이 적힌 상의를 착용해야 한다. 모든 선발 선수는 셔츠, 저지, 재킷, 바지 등 복장을 통일해서 착용한 상태로 게임에 임해야 한다. 구체적으로 추리닝 바지, 운동복 바지 및/또는 잠옷 바지는 MSI 운영진의 사전 허가를 받는 경우를 제외하면 적절한 복장으로 간주되지 않는다. 이러한 경우 착용하는 셔츠 및 기타 모든 의복에는 아래 제 9 항에 명시된 제한 사항이 적용되며, MSI 운영진의 검토 및 재량에 따른다. 또한 MSI 운영진이 모든 복장에 관한 최종 허가를 갖는다.

코치는 대회 중 적절한 복장을 착용해야 하며, 이 복장은 MSI 운영진의 허가를 받을 필요가 있다. 운동복, 운동화, 팀명이 적힌 복장 (저지 등)은 적절한 복장에 포함되지 않는다.

#### 4.5 컴퓨터 프로그램 및 사용

선수 본인 소유의 프로그램을 설치하는 것은 금지되며, MSI 에서 제공하는 프로그램만을 사용해야 한다.

**4.5.1** 음성 채팅. 음성 채팅은 MSI 에서 제공하는 헤드셋에서 사용되는 자체 시스템을 통해서만 제공된다. 제 3 자 음성 채팅 소프트웨어(예: Skype)는 사용할 수 없다. MSI 운영진은 MSI 의 재량에 따라 팀의 오디오를 모니터링할 수 있다.

**4.5.2** 소셜 미디어 및 통신. MSI 컴퓨터를 사용하여 소셜 미디어 또는 통신 사이트를 보거나 해당 사이트에 게시물을 등록하는 것은 금지된다. 여기에는 Facebook, Twitter, 온라인 포럼/게시판, 전자 메일이 포함되지만 이에 국한되지 않는다.

**4.5.3** 비필수 장비. 어떠한 이유로든 MSI 컴퓨터에 휴대폰, 휴대용 저장 장치, MP3 플레이어 등 비필수 장비를 연결하는 것은 금지된다.

#### 4.6 클라이언트 계정

MSI에서는 선수에게 대회 클라이언트 계정을 제공한다. 이 계정의 소환사 설정은 본인이 직접 세팅해야 한다. 계정의 소환사 이름은 MSI 운영진의 승인을 받은 해당 선수의 공식대회용 소환사명으로 설정해야 한다.

#### 4.7 오디오 컨트롤

선수는 볼륨 레벨을 최소 설정 이상으로 유지해야 하며, 이는 컨트롤에 명확하게 표시된다. MSI 운영진은 재량에 따라 볼륨 레벨이 너무 낮다고 판단되는 경우 선수에게 볼륨을 더 높게 조정할 것을 요구할 수 있다.

헤드폰은 선수의 귀에 직접 착용해야 하며 게임이 지속되는 동안 그 상태를 유지해야 한다. 선수는 어떠한 방법으로든 헤드폰의 올바른 착용을 방해하거나, 헤드폰과 선수의 귀 사이에 모자, 스카프, 기타 의복 등 어떠한 물품도 배치할 수 없다.

#### 4.8 장비 변조

선수는 경기가 시작한 후 다른 팀 동료가 소유하거나 제공받은 장비를 만지거나 다뤄서는 안 된다. 장비 관련 지원이 필요한 선수는 MSI 운영진에게 지원을 요청해야 한다.

## 5. 대회장과 대회 구역 배치

### 5.1 일반적 대회장 이용

사전에 MSI 운영진에게 달리 승인을 받지 않는 한, 공식 MSI 경기 장소의 제한 구역은 승인을 받은 MSI 참가 팀 멤버만 이용할 수 있다. MSI 경기 참석 허가는 전적으로 MSI의 재량에 따른다.

### 5.2 경기 구역

'경기 구역'은 경기 플레이에 사용되는 대회용 PC를 둘러싼 인접 구역으로 구성된다. 경기가 진행되는 동안 경기 구역에는 팀 멤버 중 현재 플레이 중인 선발 선수만 있어야 한다.

**5.2.1** 팀 매니저. 매니저는 경기 준비 단계 중에는 경기 구역에 들어갈 수 있지만, 픽/밴 단계 이전에 경기 구역에서 나와야 하며 경기가 종료될 때까지 다시 들어갈 수 없다.

**5.2.2** 무선 장치. 선수들이 픽/밴 단계, 일시 정지, 일시 정지 후 경기 재개, 세트 게임 사이 휴식 시간을 비롯하여 현재 플레이에 참가하는 동안에는 휴대폰, 태블릿 등 무선 장치를 어떠한 상태이든(전원이 꺼진 상태 포함) 직접 소지하거나 무대에 둘 수 없다. 발각되면 MSI 운영진은 경기장에서 장치를 회수하고 경기가 종료된 후 선수에게 돌려주며 선수는 운영진의 재량에 따라 페널티의 대상이 될 수 있다.

**5.2.3** 음식 및 음료 제한 경기 구역에서 음식은 허용되지 않는다. 음료는 라이엇 게임즈가 제공한 부착된, 재밀봉이 가능한 용기에 담긴 경우에만 경기 구역에 가지고 들어갈 수 있다. MSI 운영진은 요청이 있을 시 이와 같은 용기를 선수에게 제공한다.

### 5.3 연습 구역

연습 구역('그린 룸'이라고도 함)에는 선수들이 자신의 공식 경기가 시작되기 전에 연습할 수 있도록 MSI에서 지정한 PC가 준비된다. 연습 구역은 팀 멤버만 사용할 수 있으며 MSI 운영진이 재량에 따라 이용을 허락할 수 있다.

### 5.4 기타 팀 멤버 대기 구역



기타 팀 멤버 대기 구역은 선수들이 경기 구역 외 별도의 공간에서 휴식을 취하고 친목을 도모할 수 있도록 대회 장소 내에 마련된 구역으로, MSI 운영진이 시기에 따라 정한다. MSI 운영진이 달리 특별 권한을 부여하지 않는 한, 해당 구역은 팀 멤버만 이용할 수 있다.

## 6. 리그 구성

### 6.1 일정

- 6.1.1 플레이-인 그룹 스테이지(4 월 28 일 ~ 5 월 1 일)
- 6.1.2 플레이-인 토너먼트 스테이지(5 월 3 일 ~ 5 월 6 일)
- 6.1.3 그룹 스테이지(5 월 10 일 ~ 5 월 14 일)
- 6.1.4 그룹 토너먼트 스테이지(5 월 19 일 ~ 5 월 20 일)
- 6.1.5 그룹 결승전(5 월 21 일)

### 6.2 플레이-인 그룹 스테이지

**6.2.1 설명.** MSI 의 첫 번째 라운드는 플레이-인 풀을 대상으로 하여 풀리그 방식으로 치러진다. 출전 자격을 획득한 여덟 팀이 MSI 개막 전 2 개 조(A 조 및 B 조)로 나누어진다. 각 팀이 같은 조의 다른 팀과 모두 두 번씩 경기를 치르게 되며 다만, 같은 팀과 두 번 연속으로 경기를 치르지는 않는다. 각 게임에서 진영 선택은 사전에 무작위로 결정한다. 각 팀은 같은 조의 상대마다 파랑 진영과 빨강 진영에서 한 번씩 플레이하게 된다.

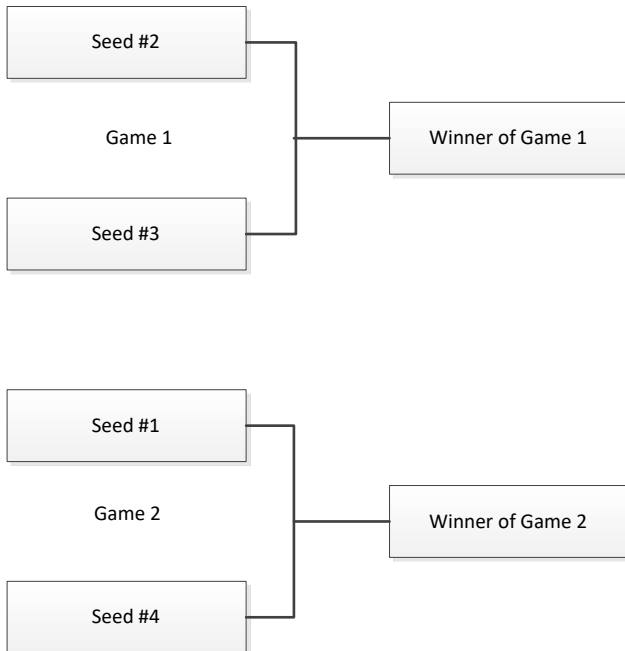
**6.2.2 타이브레이커.** 플레이-인 그룹 스테이지 결과 두 팀이 동률을 이룬 경우, 상대 전적을 승자 결정에 먼저 고려한다. 두 팀의 상대 전적도 같은 경우, 승자 결정 게임을 한 번 진행해 최종 순위를 결정한다. 승자 결정 게임은 플레이-인 그룹 스테이지의 마지막 게임 이후에 열린다. 동률을 이룬 팀끼리 승자가 결정될 때까지 경기를 치른다.

한 조에서 3 개 이상의 팀이 동률을 이룬 경우에는 동률을 이룬 모든 팀 간의 상대 전적을 각각 고려한다. 어느 한 팀이 동률을 이룬 다른 모든 팀과의 상대 전적에서 더 좋은 기록을 보유한 경우(게임의 50% 이상에서 승리한 경우), 해당 승자 결정 단계에서 배정 가능한 가장 높은 시드가 자동으로 부여되고, 나머지 팀들 간에 새로운 승자 결정 단계가 선언된다.

승자 결정 단계에서 다른 모든 팀과의 상대 전적에서 더 좋은 기록을 보유한 팀이 없는 경우 다음 방법이 사용된다.

**6.2.3 3개 팀 동률:** 3개 이상의 팀이 동률을 이룬 경우에는 동률을 이룬 모든 팀 간의 상대 전적을 각각 고려한다. 어느 한 팀이 동률을 이룬 다른 모든 팀과의 상대 전적에서 더 좋은 기록을 보유한 경우(게임의 50% 이상에서 승리한 경우), 해당 승자 결정 단계에서 배정 가능한 가장 높은 시드가 자동으로 부여되고(이에 따라 승자 결정 단계의 우승팀이 됨), 나머지 팀들 간에 새로운 승자 결정 단계가 선언된다(즉, 남은 팀 간의 상대 전적을 비교함). 예를 들어, A 팀이 B 팀에 2승 0 패를, C 팀에 1승 1 패를 기록했으며 C 팀은 B 팀을 상대로 1승 1 패를 한 경우, A 팀이 동률을 이룬 팀 전체에서 총 3승 1 패를 기록한 셈이므로 승자 결정 단계의 우승팀이 된다.

**6.2.4 4개 팀 동률:** 각 팀의 승리 시 누적 게임 시간에 따라 싱글 일리미네이션 방식의 대진표가 구성된다. 승자 결정전은 단판 승부로 치러진다. 시드는 승리 시 게임 시간이 짧은 순서대로 배정된다. 4개 팀은 2개 조로 나뉘어 경기하며, 1번 시드와 4번 시드 팀, 2번 시드와 3번 시드 팀이 대전하게 된다. 승자 결정전 경기에서 승리한 팀들은 게임 3에서 맞붙는다. 그리고 승리한 팀은 그 조의 우승팀으로서 플레이-인 토너먼트 스테이지에 진출한다.



### 6.3 플레이-인 토너먼트 스테이지

**6.3.1 설명.** A 조와 B 조 각각의 1 위 팀이 플레이-인 토너먼트 스테이지에 진출한다. 진출한 두 팀은 플레이-인 토너먼트 스테이지로 자동 시드 배정된 팀(북미 또는 LMS) 중 하나와 5 전 3 선승제로 경기를 치르며 대진은 플레이-인 그룹 스테이지 종료 시 무작위로 결정된다. 각 경기의 승자는 그룹 스테이지에 진출한다. 각 경기의 패자는 5 전 3 선승제로 서로 경기를 치르고, 이 대결에서 승리한 팀은 그룹 스테이지에 진출한다.

## 6.4 그룹 스테이지.

**6.4.1 설명.** 그룹 스테이지로 자동 시드 배정된 세 팀(한국, 중국, 유럽)과 플레이-인 토너먼트 스테이지에서 진출한 세 팀(총칭 "그룹 스테이지 팀")은 다른 팀과 모두 두 번씩 경기를 치르게 되며 다만, 같은 팀과 두 번 연속으로 경기를 치르지는 않는다. 각 게임에서 진영 선택은 사전에 무작위로 결정한다. 각 팀은 그룹 스테이지 상대 팀마다 파랑 진영과 빨강 진영에서 한 번씩 플레이하게 된다.

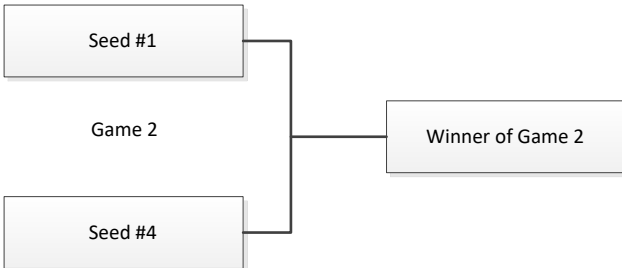
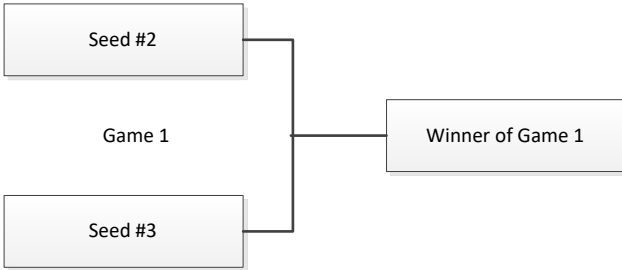
**6.4.2 타이브레이커.** 그룹 스테이지 결과 두 팀이 동률을 이룬 경우, 상대 전적을 승자 결정에 먼저 고려한다. 두 팀의 상대 전적도 같은 경우, 승자 결정 게임을 한 번 진행해 최종 순위를 결정한다. 승자 결정 게임은 그룹 스테이지의 마지막 게임 이후에 열린다. 동률을 이룬 팀끼리 승자가 결정될 때까지 경기를 치른다.

3 개 이상의 팀이 동률을 이룬 경우에는 동률을 이룬 모든 팀 간의 상대 전적을 각각 고려한다. 어느 한 팀이 동률을 이룬 다른 모든 팀과의 상대 전적에서 더 좋은 기록을 보유한 경우(게임의 50% 이상에서 승리한 경우), 해당 승자 결정 단계에서 배정 가능한 가장 높은 시드가 자동으로 부여되고, 나머지 팀들 간에 새로운 승자 결정 단계가 선언된다.

승자 결정 단계에서 다른 모든 팀과의 상대 전적에서 더 좋은 기록을 보유한 팀이 없는 경우 다음 방법이 사용된다.

**6.4.3 3 개 팀 동률:** 3 개 이상의 팀이 동률을 이룬 경우에는 동률을 이룬 모든 팀 간의 상대 전적을 각각 고려한다. 어느 한 팀이 동률을 이룬 다른 모든 팀과의 상대 전적에서 더 좋은 기록을 보유한 경우(게임의 50% 이상에서 승리한 경우), 해당 승자 결정 단계에서 배정 가능한 가장 높은 시드가 자동으로 부여되고(이에 따라 승자 결정 단계의 우승팀이 됨), 나머지 팀들 간에 새로운 승자 결정 단계가 선언된다(즉, 남은 팀 간의 상대 전적을 비교함). 예를 들어, A 팀이 B 팀에 2 승 0 패를, C 팀에 1 승 1 패를 기록했으며 C 팀은 B 팀을 상대로 1 승 1 패를 한 경우, A 팀이 동률을 이룬 팀 전체에서 총 3 승 1 패를 기록한 셈이므로 승자 결정 단계의 우승팀이 된다.

**6.4.4 4 개 팀 동률:** 각 팀의 승리 시 누적 게임 시간에 따라 싱글 일리미네이션 방식의 대진표가 구성된다. 승자 결정전은 단판 승부로 치러진다. 시드는 승리 시 게임 시간이 짧은 순서대로 배정된다. 4 개 팀은 2 개 조로 나뉘어 경기하며, 1 번 시드와 4 번 시드 팀, 2 번 시드와 3 번 시드 팀이 대전하게 된다.



**6.4.4.1** 4 개 팀이 동률로 1 위인 경우: 승자 결정전 경기에서 승리한 팀들은 게임 3 에서 맞붙는다. 그리고 승리한 팀은 그룹 토너먼트 스테이지 1 번 시드를 배정받는다. 승자 결정전 경기 패배팀은 그룹 스테이지(승자 결정전 제외) 경기의 승리 시 누적 게임 시간에 따라 그룹 토너먼트 스테이지의 3 번과 4 번 시드를 배정받는다.

**6.4.4.2** 4 개 팀이 동률로 2 위인 경우: 승자 결정전 경기에서 승리한 팀들은 각각 2 번과 3 번 시드를 배정받아 준결승전에서 맞붙는다. 그룹 토너먼트 스테이지 진행 선택은 그룹 스테이지(승자 결정전 제외) 경기의 승리 시 누적 게임 시간에 따라 결정한다. 승자 결정전 경기에서 패배한 팀들은 게임 3 에서 맞붙는다. 게임 3 에서 승리한 팀은 그룹 토너먼트 스테이지에서 4 번 시드를 배정받는다. 게임 3 에서 패배한 팀은 토너먼트에서 탈락하게 된다.

**6.4.4.3** 4 개 팀이 동률로 3 위인 경우: 승자 결정전 경기에서 승리한 팀들은 게임 3 에서 맞붙는다. 게임 3 에서 승리한 팀은 그룹 토너먼트 스테이지에서 3 번 시드를 배정받는다. 게임 3 에서 패배한 팀은 그룹 토너먼트 스테이지에서 4 번 시드를 배정받는다. 승자 결정전 경기 패배팀은 토너먼트에서 탈락하게 되며 그룹 스테이지(승자 결정전 제외) 경기의 승리 시 누적 게임 시간에 따라 5 위와 6 위로 배정된다.

**6.4.5 5개 팀 동률:** 다섯 팀은 각 팀의 승리 시 누적 게임 시간에 따라 시드를 배정받는다. 승자 결정전은 단판 승부로 치러진다. 시드는 승리 시 게임 시간이 짧은 순서대로 배정된다.

**6.4.5.1 5개 팀이 동률로 1위인 경우:** 게임 시간에 따라 가장 낮은 시드를 배정받은 두 개 팀이 게임 1에서 맞붙게 된다. 여기에서 패배한 팀은 토너먼트에서 탈락한다. 2번과 3번 시드를 배정받은 팀은 게임 2에서 맞붙고, 더 높은 시드를 배정받은 팀이 진영 선택권을 갖는다. 시간 기준에 근거하여 1번 시드를 배정받은 팀과 게임 1에서 승리한 팀이 게임 3에서 맞붙는다. 게임 2에서 승리한 팀과 게임 3에서 패배한 팀이 그룹 토너먼트 스테이지에서 맞붙게 된다. 게임 3에서 승리한 팀과 게임 2에서 패배한 팀이 그룹 토너먼트 스테이지에서 맞붙게 된다.

**6.4.5.2 5개 팀이 동률로 2위인 경우:** 시간 기준에 근거하여 가장 높은 시드를 배정받은 팀은 그룹 토너먼트 스테이지에서 전체 기준 2번 시드를 배정받는다. 그 후 4개 팀이 동률인 경우와 같은 대전표를 적용하여 나머지 시드 네 개를 배정한다. 승자 결정전 경기에서 승리한 팀들은 게임 3에서 맞붙는다. 게임 3에서 승리한 팀은 그룹 토너먼트 스테이지에서 3번 시드를 배정받는다. 게임 3에서 패배한 팀은 그룹 토너먼트 스테이지에서 4번 시드를 배정받는다. 승자 결정전 경기 패배팀은 토너먼트에서 탈락하게 되며 그룹 스테이지(승자 결정전 제외) 경기의 승리 시 누적 게임 시간에 따라 5위와 6위로 배정된다.

**6.4.6 6개 팀 동률:** 여섯 팀은 각 팀의 승리 시 누적 게임 시간에 따라 시드를 배정받는다. 시간 기준에 근거하여 가장 높은 시드와 그다음 시드를 배정받은 팀은 각각 1번과 2번 시드로 그룹 토너먼트 스테이지에 진출한다. 그 후 4개 팀이 동률인 경우와 같은 대전표를 적용하여 나머지 시드 네 개를 배정한다. 승자 결정전 경기에서 승리한 팀들은 게임 3에서 맞붙는다. 게임 3에서 승리한 팀은 그룹 토너먼트 스테이지에서 3번 시드를 배정받는다. 게임 3에서 패배한 팀은 그룹 토너먼트 스테이지에서 4번 시드를 배정받는다. 승자 결정전 경기 패배팀은 토너먼트에서 탈락하게 되며 그룹 스테이지(승자 결정전 제외) 경기의 승리 시 누적 게임 시간에 따라 5위와 6위로 배정된다.

2팀이 동률인 경우를 비롯 모든 승자 결정전 게임에서는 각 팀의 승리 시 누적 게임 시간을 기준으로 진영 선택권을 결정한다. 높은 시드를 배정받은 팀이 진영 선택권을 가진다.



## 6.5 그룹 토너먼트 스테이지

**6.5.1 설명.** MSI 의 다음 라운드는 5 전 3 선승제 방식으로, 두 세트의 경기가 치러진다. 시드는 팀의 그룹 스테이지 성적에 따라 배정되며, 조별 예선에서 1 번 시드를 배정받은 팀과 4 번 시드 팀, 2 번 시드 팀과 3 번 시드 팀이 대전하게 된다. 또한 각 경기에서 승리한 팀들은 결승전에서 대전하게 된다.

## 6.6 그룹 결승전

**6.6.1 설명.** MSI 의 결승 경기는 5 전 3 선승제로, 그룹 토너먼트 스테이지 경기 1 의 승자와 경기 2 의 승자가 대결하게 된다. 또한 결승 경기의 승자는 토너먼트 챔피언으로 간주되며 대회 상금을 받는다.



## 7. 경기 진행 과정

### 7.1 일정 변경

MSI 운영진은 전적인 재량에 따라 특정 날짜 내의 경기 일정을 재조정하거나, MSI 경기의 날짜를 다른 날짜로 변경하거나, 다른 방식으로 경기 일정을 수정할 수 있다. MSI가 경기 일정을 수정하는 경우 MSI는 최대한 빨리 모든 팀에 공지한다.

### 7.2 스튜디오 도착

MSI 대회에 참가하는 팀의 유효 선수 구성의 구성원은 MSI 운영진이 지정한 시간까지 스튜디오에 도착해야 한다.

### 7.3 심판의 역할

**7.3.1 책임.** 심판은 경기 플레이 전, 도중 및 직후에 발생하는 모든 경기 관련 문제, 문의 및 상황에 관한 결정을 내릴 책임이 있는 MSI 운영진이다. 관리 사항에는 다음이 포함된다.

**7.3.1.1** 경기 전 팀의 라인업 확인

**7.3.1.2** 선수 주변 장치 및 경기 구역 확인 및 모니터링

**7.3.1.3** 경기 시작 선언

**7.3.1.4** 플레이 중 일시 정지/재개 명령

**7.3.1.5** 경기 중 규정 위반에 대한 처벌 명령

**7.3.1.6** 경기 종료 및 결과 확인

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

**7.3.3 최종 판정.** 경기 중 심판이 잘못된 판결을 내리는 경우에도 심판의 결정은 절대적이다. 그러나 MSI 운영진은 적절한 절차에 따라 공정한 판결이 내려졌는지를 확인하는 차원에서 경기 종료 후 심판의 결정을 평가할 수 있다. 적절한 절차에 따른 판결이 아니라고 판단되는 경우 MSI 운영진은 심판의 결정을 무효화할 수 있는 권한을 가진다. MSI 운영진은 언제나 MSI 대회 중 내려진 모든 결정에 대한 최종 발언권을 가진다.

**7.3.4 도박 금지.** 아래 제 9 항에 나와 있는 것과 같이, LoL 에 대한 도박을 금지하는 모든 규정은 심판에게도 제한 없이 적용된다.

### 7.4 대회 패치

MSI 대회는 7.8 패치 버전으로 진행한다. 대회에서 사용되는 패치는 MSI의 재량에 따라 변경될 수 있다.

1 주를 초과하는 기간 동안 라이브 서비스에서 사용할 수 없었던 챔피언은 자동으로 제한된다. 수정을 거친 챔피언의 경우 MSI 운영진의 재량에 따른다. 대회 전 팀은 제한된 챔피언 목록을 제공받는다.

## 7.5 경기 전 설정

**7.5.1 설정 시간.** 선수에게는 준비를 완전히 마칠 수 있도록 경기 시간 전에 일정 시간이 주어진다. MSI 운영진은 선수와 팀에 예정된 설정 시간 및 지속 시간을 경기 일정의 일부로서 통보한다. MSI 운영진은 언제든지 일정을 변경할 수 있다. 선수들이 경기 구역으로 입장하면 설정 시간이 시작된 것으로 간주되어 현장의 MSI 운영진 혹은 심판의 허가 없이는 경기 구역을 벗어날 수 없으며 허가를 받은 경우에도 반드시 MSI 운영진과 함께 이동해야 한다. 설정은 다음과 같은 내용으로 구성된다.

**7.5.1.1 MSI에서 제공하는 모든 장비의 품질 확인**

**7.5.1.2 주변 장치 연결 및 보정**

**7.5.1.3 음성 채팅 시스템의 올바른 작동 확인**

**7.5.1.4 룬 및 특성 페이지 설정**

**7.5.1.5 게임 내 설정 조정**

**7.5.1.6 제한된 게임 내 연습**

**7.5.2 좌석 배치.** 선수는 게임 로비에 입장하는 순서대로 앉아야 한다. (탑, 정글, 미드, 원거리 딜러, 서포터 포지션 순) 이는 선수들을 마주하고 본 시점 기준으로 왼쪽에서 오른쪽 순서이다.

**7.5.3 장비의 기술적 오류.** 선수는 설정 과정의 어느 단계든 장비에서 문제를 발견하는 경우 즉시 MSI 운영진에게 통보해야 한다.

**7.5.4 기술 지원.** 설정 과정을 지원하고 경기 전 설정 중 발생한 각종 문제를 해결하기 위해 MSI 운영진이 대기한다.

**7.5.5 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 MSI 운영진의 전적인 재량에 따라 시간 지연이 허용될 수 있다. 시간 지체에 대한 페널티는 MSI 운영진의 재량에 따라 평가될 수 있다.

- 7.5.6 게임 전 세팅 확인서.** 경기 시작 예정 시간이 10분 이상 남은 상태에서 MSI 운영진이 각 선수의 설정이 완료되었는지 확인한다.
- 7.5.7 선수 준비 완료 상태.** 경기에 참가하는 선수 10명 모두 설정을 완료한 경우 선수는 룬 페이지를 변경하거나 연습 게임을 수행할 수 없다.
- 7.5.8 게임 로비 생성.** MSI 운영진이 공식 게임 로비 생성 방식을 결정한다. 선수는 MSI 운영진의 지시에 따라 세팅이 완료된 즉시 게임 로비에 합류해야 한다. (탑, 정글, 미드, 원거리 딜러, 서포터 포지션 순)

## 7.6 게임 설정

- 7.6.1 픽/밴 과정 시작.** 선수 10명 모두가 공식 게임 로비에 입장하면 MSI 운영진은 양 팀에게 밴/픽 단계 준비 완료 확인을 요청한다. (아래 정의 및 설명 참조) 양 팀의 준비 완료 확인 후 MSI 운영진은 경기 진행 책임자에게 게임을 시작할 것을 지시한다.

코치는 대회장 출입이 가능하며 픽/밴 과정 진행 중 팀과 대화할 수 있다. 교환 단계에서 카운트다운 타이머가 5 초를 가리키면 대회장을 나와 지정된 장소로 이동한다.

- 7.6.2 픽/밴 과정 기록.** 픽/밴은 클라이언트의 토너먼트 드래프트 기능을 통해 진행된다. 픽/밴이 게임 설정 이전에 상당히 완료된 경우, MSI 운영진의 지시 및 재량에 따라 MSI 운영진이 공식 픽/밴을 기록하고 게임 시작을 수동으로 중지한다.

### 7.6.3 일반 / 게임 설정

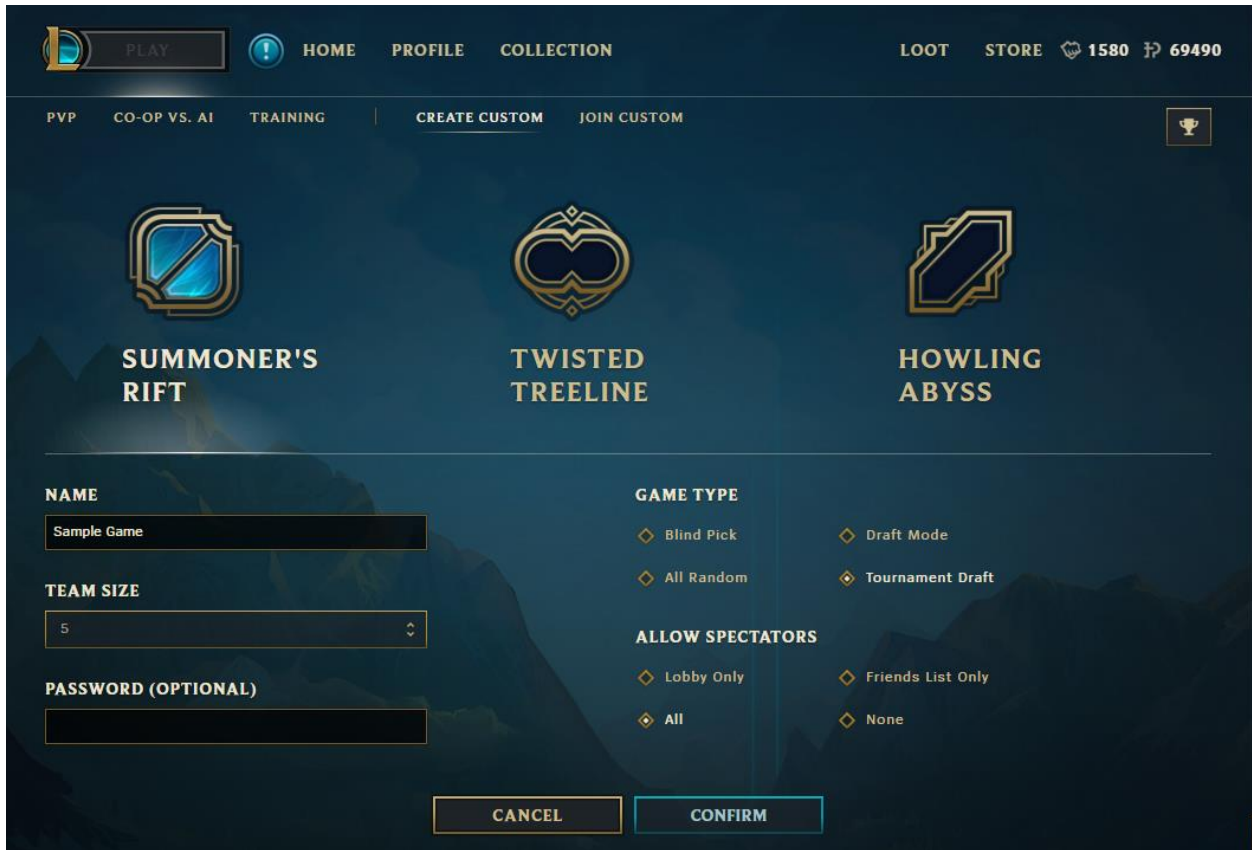
**7.6.3.1 맵:** 소환사의 협곡

**7.6.3.2 팀 크기:** 5

**7.6.3.3 관전 허용:** 로비에서만

**7.6.3.4 게임 종류:** 토너먼트 드래프트

(다음 페이지의 설정 화면 참조)



## 7.7 픽/밴 단계 및 진영 선택

**7.7.1 토너먼트 드래프트.** MSI 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 선발 선수는 교체할 수 없다. 선수는 해당 팀이 드래프트한 어떤 챔피언이든지 플레이할 수 있지만, 선택한 챔피언을 MSI 운영진에게 확정해 주어야 한다.

**7.7.2 게임플레이 요소에 관한 제한.** 아이템, 챔피언, 스킨, 룬, 특성, 소환사 주문에 알려진 버그가 있는 경우 혹은 MSI의 재량에 따라 판단되는 다른 이유로 경기 시작 전 또는 경기 진행 중 언제든지 제한 사항을 추가할 수 있다.

**7.7.3 진영 선택.** 플레이-인 그룹 스테이지와 그룹 스테이지 경기 시 진영은 무작위로 결정한다. 플레이-인 토너먼트 스테이지의 경우, 북미와 LMS 팀이 모든 홀수 번째 게임의 진영 선택권을 가지며 플레이-인 그룹 스테이지에서 진출한 팀이 모든 짝수 번째 게임의 진영선택권을 가진다. 그룹 토너먼트 스테이지 및 그룹 결승전에서는 더 높은 시드를 배정받은

팀이 홀수 번째 게임의 진영 선택권을 가진다. 짝수 번째 게임의 경우 더 낮은 시드를 배정받은 팀이 진영 선택권을 가진다. 다시 말해 더 높은 시드를 배정받은 팀은 게임 1, 3, 5에서 진영 선택권을 가지고, 더 낮은 시드를 배정받은 팀은 게임 2 와 4 에서 진영 선택권을 가지게 되는 것이다. 그룹 토너먼트 스테이지 진출팀은 선수 명단 제출 시한인 2017년 5월 18일 11:59pm(현지시간)까지 최종 선택을 고지해야 한다. 그룹 결승전 진출팀은 선수 명단 제출 시한인 2017년 5월 20일 11:59pm(현지시간)까지 최종 선택을 고지해야 한다. 선택을 고지하지 않을 경우 자동으로 파랑 진영에서 게임을 진행하게 된다.

**7.7.4 드래프트 모드.** 드래프트 모드는 다음과 같이 스네이크 드래프트(snake draft) 포맷으로 진행된다.

파랑 팀 = A, 빨강 팀 = B

선택 금지(밴): ABABAB

선택(픽): ABBAAB

선택 금지(밴): BABA

선택(픽): BAAB

**7.7.5 선택 실수.** 챔피언 픽 또는 밴을 잘못 선택한 경우, 실수를 한 해당 팀은 상대 팀이 다음 선택을 하기 전에 MSI 운영진에게 알려야 한다. 그러면 잘못 선택한 팀이 실수를 바로잡을 수 있도록 해당 과정을 재시작하여 오류가 발생한 지점으로 돌아간다. 실수를 한 팀이 MSI 운영진에게 알리기 전에 다음 선택이 이루어지면 잘못 선택한 내용은 변경할 수 없는 것으로 간주된다.

**7.7.6 챔피언 교환.** 팀들은 챔피언 교환 단계가 시작된 후 20 초 내에 모든 챔피언 교환을 완료해야 한다. 그러지 않으면 이후 게임에서 페널티가 적용된다.

**7.7.7 픽/밴 이후 게임 시작.** MSI 운영진이 달리 언급하지 않는 한 픽/밴 과정이 완료된 후 즉시 게임이 시작된다. 게임 시작 시 MSI 운영진은 경기 구역에 팀 멤버가 작성한 메모 등을 포함, 어떠한 인쇄물도 남아있지 않도록 수거한다. 선수는 픽/밴 완료와 게임 실행 사이의 시간('자유 시간'이라고도 함) 동안 게임을 종료하는 것이 허용되지 않는다.

**7.7.8 통제된 게임 시작.** 게임 시작에 오류가 있거나 MSI 운영진이 게임 시작과 픽/밴 과정을 분리해야 할 필요가 있다고 판단하는 경우, MSI 운영진이 통제된 방식으로 게임을 시작할 수 있으며 모든 선수는 이전에 완료한 유효한 픽/밴 과정에 따라 챔피언을 선택한다.

**7.7.9 클라이언트 로딩 지연.** Bugsplat, 연결 끊김 또는 기타 여하한 오류가 발생하여 로딩 과정이 지연되고 게임 시작 시 선수가 게임에 참여하지 못하는 경우 즉시 선수 10 명이 모두 게임에 연결될 때까지 게임이 일시정지되어야 한다.

## 8. 게임 규정

### 8.1 용어의 정의

- 8.1.1 비고의적 연결 끊김.** 게임 클라이언트, 플랫폼, 네트워크 또는 PC 의 문제로 선수의 게임 연결이 끊기는 것.
- 8.1.2 고의적 접속 종료.** 선수의 행동(예: 게임 종료)으로 인해 선수의 게임 연결이 끊기는 것. 선수의 행동 때문에 게임 연결이 끊길 경우, 실제 고의성이 있었는지의 여부와 관계 없이 의도적인 것으로 간주한다.
- 8.1.3 서버 작동 오류.** 게임 서버, 대회 클라이언트 또는 대회장의 인터넷 불안정 문제로 모든 선수의 게임 연결이 끊기는 것.

### 8.2 기록 게임 (Game of Record)

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

- 8.2.1** 미니언, 정글 몬스터, 포탑 또는 적 챔피언에게 기본 공격이나 스킬 공격이 적중하는 경우.
- 8.2.2** 상대 팀 선수 간에 시야가 구축되는 경우.
- 8.2.3** 선수가 이동하거나, 와드를 사용하거나, 상대의 정글 또는 수풀에 스킬을 발사하는 경우. (강을 떠나거나 적 정글과 연결된 수풀에 들어가는 것으로 간주함)
- 8.2.4** 게임 내 타이머가 00:02:00 에 이르는 경우.

### 8.3 플레이 중단

선수가 MSI 운영진에게 알리지 않고 고의적으로 연결을 끊거나 일시 정지하는 경우에도 MSI 운영진이 반드시 강제로 게임을 중단시킬 필요는 없다. 경기가 일시 정지되거나 중단된 동안 선수들은 MSI 운영진의 허가 없이 경기장을 벗어날 수 없다.

**8.3.1 심판 지시에 의한 일시 정지.** MSI 운영진은 어떠한 이유로든 경기의 일시 정지를 명령할 수 있다. 또한 특정 선수의 컴퓨터 장비에 대해서도 일시 정지 명령을 실행할 수 있다.

**8.3.2 선수에 의한 일시 정지.** 선수는 언제든지 경기를 일시 정지할 수 있지만, 일시 정지 후 즉시 MSI 운영진에게 알려 이유를 밝혀야 한다. 용인 가능한 이유는 다음과 같다:

**8.3.2.1** 비고의적 연결 끊김.

**8.3.2.2** 하드웨어 혹은 소프트웨어 오작동(e.g. 모니터 전원 문제, 주변장치 장애, 게임 오류)

**8.3.2.3** 선수에 대한 신체적 방해(예: 팬의 난입, 테이블 또는 의자 파손)

선수의 질병, 부상, 장애는 선수에 의한 일시 정지의 사유로 받아들여지지 않는다. 그러한 경우 팀에서 MSI 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 정지 조치를 취할 수 있다. 이때 적절한 시간은 MSI 운영진의 결정에 따르며 수 분을 초과해서는 안 된다. MSI 운영진이 해당 선수가 적절한 시간 내에 경기에 복귀할 수 없다고 판단할 경우 해당 선수의 소속팀은 게임을 몰수당하게 된다. 다만 MSI 운영진 재량으로 판정승 대상이 되는 경기는 예외로 한다. (제 8.5 항 참조)

**8.3.3 게임 재개.** 일시 정지 후 선수가 경기를 재시작하는 것은 허용되지 않는다. 선수 전원이 MSI 운영진의 승인을 통보 받은 뒤 본인 부스에서 준비가 완료되면 양 팀 주장이 게임상 채팅으로 경기를 재개할 준비가 되었음을 알리고, 이를 확인한 옵저버가 일시 정지를 해제한다.

**8.3.4 무단 일시 정지.** 선수가 대회 전에 전달될 허용되지 않은 사유로 게임을 일시 정지하거나 일시 정지를 해제하는 경우 불공정 플레이로 간주한다. MSI 운영진의 재량에 따라 부정 플레이로 간주되어 페널티가 적용된다.

**8.3.5 게임 중단 시 선수 커뮤니케이션.** 대회의 공정성을 위해 선수들은 게임이 중단된 동안 어떤 형태로든 서로 대화할 수 없다. 구체적으로, 선수들은 심판과 대화할 수 있지만 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.



## 8.4 게임 재시작

게임 재시작이 용인되는 사유는 MSI 운영진의 전적인 재량에 따른다. 이에 해당하는 예는 아래와 같으나, 이외에도 다른 사유가 있을 수 있다.

**8.4.1 기록 게임 판정 전 재시작.** 기록 게임으로 판정되지 않은 경우에 한해, 게임을 재시작할 수 있는 상황은 다음과 같다.

**8.4.1.1** 게임 로비 단계와 경기 시작 사이에 선수가 룬, 특성이나 UI 설정이 올바르게 적용되지 않았음을 발견하는 경우 해당 설정을 조정하기 위해 게임을 일시 정지할 수 있다. 설정을 올바르게 조정할 수 없는 경우, 게임을 재시작할 수 있다.

**8.4.1.2** MSI 운영진이 기술적인 문제로 게임을 정상적으로 재개할 수 없다고 판단하는 경우(미니언 생성과 같은 특정 게임 이벤트에 대비한 올바른 위치에 자리 잡을 수 없는 등의 상황)

**8.4.2 기록 게임 판정 후 재시작.** 기록 게임으로 판정되었을 경우, 게임을 재시작해야 하는 상황은 다음과 같다.

**8.4.2.1** 경기 중 언제든지 킬/데스 기록 또는 게임플레이 메커니즘을 크게 변경할 수 있는 치명적인 버그가 게임에 발생하는 경우

**8.4.2.2** MSI 운영진이 공정한 게임을 훼손할 수 있는 환경 조건이 있다고 판단하는 경우(예: 소음, 날씨, 안전상의 위험)

**8.4.3 재시작 규정.** 경기 중 언제든지 킬/데스 기록 또는 게임플레이 메커니즘을 크게 변경할 수 있거나, 외부 환경 조건상 재시작이 불가피한 치명적인 버그가 게임에 발생하는 경우

상황이 특정 조건에 부합하는 경우에만 재시작을 할 수 있다. 일단 MSI 운영진이 해당 버그가 치명적이고 검증 가능하다고 판단해야 한다. 이때 치명적인 버그란 게임 중 선수의 경기력을 저해하는 버그를 뜻한다. 해당 버그가 선수의 경기력을 저해하는지 여부는 MSI 운영진의 단독 재량으로 결정된다. 또한 검증 가능한 버그란 확실히 존재하며 선수의 실수에서 기인하지 않은 버그를 뜻한다. 이 경우 업저버가 버그 발생 장면을 재생해 보고 버그를 확인해야 한다.

치명적인 버그가 발생했다고 생각하는 선수는 게임을 일시 정지하고 신속하게 심판에게 알려야 한다. 선수가 좀 더 유리한 시점에 게임을

재시작하고자 버그 보고를 지연시킨다고 판단되는 경우 재시작은 허용되지 않는다.

MSI 운영진이 판단하기에 버그가 치명적이고 검증 가능하며 선수가 일시 정지 절차를 잘 따랐을 경우 해당 팀에게는 게임 재시작 선택권이 주어진다. 팀이 재시작을 수락하면 MSI 운영진은 **Deterministic Disaster Recovery Tool** 을 사용해 게임 복구를 시도한다. 이 도구로 게임이 복구되면 주심이 버그가 발생하기 전 시점을 선택한다. 주심은 버그가 발생하기 전 시점 중에서 적절한 "데드 볼" 상태를 찾는다. 여기서 "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. 적절한 "데드 볼" 상태가 확인되지 않더라도 선수들은 버그가 일어나기 전 복구된 시점에 배치될 수 있다.

**Deterministic Disaster Recovery Tool** 로 게임을 복구하지 못했다면 제 8.4 항에 따라 게임은 즉시 재시작된다. 단 챔피언 버그로 인해 게임이 재시작되는 경우는 제 8.4 항의 예외로, 기록 게임(GOR) 판정 여부와 관계없이 픽/밴을 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.

재시작 선택권을 받았지만 재시작하지 않기로 결정하는 경우 해당 팀은 남은 경기 동안 동일 버그로 인한 재시작을 요구할 수 없다. 그러나 정정당당한 경쟁이 불가능할 정도로 게임 환경이 악화되면 MSI 운영진은 언제든지 게임 재시작을 강제할 권리를 지닌다.

**8.4.4 통제된 환경.** 기록 게임(GOR)이 아직 되지 않은 게임을 재시작하는 경우 픽/밴이나 소환사 주문 등을 포함하는 설정이 보존될 수 있다. 하지만 기록 게임(GOR)으로 이미 판정된 경우 MSI 운영진은 어떠한 설정도 유지할 수 없다.

**8.4.5 설정에 대한 선수 확인.** 각 팀 주장은 자기 팀의 모든 선수가 기록 게임으로 판정되기 전에 자신이 의도하는 게임 설정(문, 특성, 단축키 및 GUI 설정 포함)을 올바르게 구성했는지 확인할 책임이 있다. 기록 게임으로 판정된 후에는 이러한 설정이 잘못 적용됐더라도 게임을 재시작할 수 없다.

## 8.5 판정승

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

**8.5.1 골드 차이.** 두 팀 간 보유 골드 차이가 33%를 초과할 경우

**8.5.2 남은 포탑 수 차이.** 두 팀 간 남은 포탑 수 차이가 일곱(7) 개를 넘는 경우

**8.5.3 남은 억제기 수 차이.** 두 팀 간 남은 억제기 수 차이가 두(2) 개를 넘는 경우

## 8.6 게임 후 진행 사항

**8.6.1 결과.** MSI 운영진이 기록 및 경기 결과를 확인한다.

**8.6.2 기술 문제 보고.** 기술 문제 발생 시 선수는 MSI 운영진에게 보고한다.

**8.6.3 휴식 시간.** MSI 운영진은 다음 게임의 픽/밴 단계가 시작되기 전까지 남은 시간을 선수들에게 통보한다. 정시에 경기장으로 돌아오지 않은 선수가 있다 하더라도 픽/밴 단계는 예정된 대로 시작된다. MSI 운영진은 본인 재량으로 선수 계정에 접속하여 게임 로비에 입장할 수 있다. 픽/밴 단계가 시작되고 팀에서 경기장에 복귀한 선수가 단 한 명일 경우 그 선수가 소속팀의 픽/밴을 모두 결정할 수 있다. 픽/밴 단계가 시작되었는데도 팀 선수 전원이 경기장에 복귀하지 않은 경우 해당 팀은 게임을 몰수당한 것으로 간주한다.

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

## 8.7 경기 후 진행 사항

**8.7.1 결과.** MSI 운영진이 기록 및 경기 결과를 확인한다.

**8.7.2 다음 경기.** 선수들은 대회에서의 현재 순위와 다음 경기 일정에 대해서 안내 받게 된다.

**8.7.3 경기 후 금지 사항.** 선수들은 미디어 출연, 인터뷰, 경기 관련 사안을 외부에 알리는 행위 등을 포함하는 경기 후 금지사항에 대해 안내 받게 된다.

## 9. 선수 행동 수칙

### 9.1 대회 행동 수칙

**9.1.1 불공정 플레이.** 다음과 같은 행동은 MSI 운영진의 재량에 따라 불공정 플레이로 간주하며 페널티를 받을 수 있다.

**9.1.1.1 공모.** 공모는 두(2) 명 이상의 선수나 외부 공모자가 상대방 선수들에게 불이익을 주고자 결성한 모든 종류의 합의를 의미한다. 공모에는 아래의 예 등의 행동이 포함된다.

**9.1.1.1.1 불성실한 플레이.** 두(2) 명 이상의 선수가 게임에서 합당하게 이루어져야 하는 수준으로 플레이 하지 않거나, 상대를 방해하거나 상대에게 데미지를 입히지 않기로 합의하는 경우.

**9.1.1.1.2** 다른 팀과 공모하여 경기 결과를 결정 또는 상금을 나누는 경우.

**9.1.1.1.3** 전자 기기 등을 사용하여 외부 공모자와 선수 간에 신호를 주고받는 경우.

**9.1.1.1.4** 보상을 받거나 여하한 이유로 상대에게 게임 승리를 고의적으로 허용하거나, 다른 선수로 하여금 이러한 행위를 유도하는 경우.

**9.1.1.2 정정당당한 경쟁.** MSI 대회에서 모든 팀은 항상 최선을 다해 플레이 해야 하며 스포츠 정신, 정직성, 페어 플레이 원칙에 위배되는 어떠한 행위도 해서는 안 된다. 다만 이 규칙의 위반 여부를 결정할 때 팀 구성이나 픽/밴 단계는 고려하지 않는다.

**9.1.1.3 해킹.** 해킹은 선수나 팀, 혹은 그 대리자에 의해 리그 오브 레전드 게임 클라이언트가 어떤 방식으로든 변경되는 것을 의미한다.

**9.1.1.4 버그 악용.** 버그 악용은 경기에서 우위를 점하기 위해 고의적으로 게임 내부의 버그를 사용하는 것을 의미한다. 아이템 구매 오류, 중립 미니언과의 상호작용 오류, 챔피언 스킬 능력치 오류, 기타 MSI 운영진이 정상적으로 작동하지 않는다고 판단한 게임 기능 등의 사용이 버그 악용에 포함된다.

**9.1.1.5 관전용 화면.** 관전용 화면을 보거나 보려고 하는 행위.

**9.1.1.6 링잉(Ringing).** 다른 선수의 계정으로 플레이하거나 타인이 다른 선수의 계정으로 플레이 하도록 유인, 설득, 권유, 지시하는 행위.

**9.1.1.7 치트 프로그램.** 치트 장치 및/또는 치트 프로그램의 사용.

**9.1.1.8 고의적 접속 종료.** 명확하게 언급된 올바른 이유 없이 수행된 고의적 연결 끊기.

**9.1.1.9 MSI 운영진 재량 판단.** 기타 행위나 불행위 중 MSI 운영진이 공정한 게임 플레이를 위해 MSI 에서 규정한 정직성 기준 및 위 규칙들을 위반한다고 판단한 것.

**9.1.2 비속어 사용 및 차별적 발언.** 팀 멤버는 항상 경기장 안 혹은 근처에서 혐오적, 차별적 행위를 조장해서는 안 되고, 외설적이거나, 상스럽거나, 저속하거나, 비하적이거나, 위협적이거나, 모욕적이거나, 비방적이거나, 명예를 훼손할 수 있거나 기타 타인을 불쾌하게 하는 언어를 사용해서도 안 된다. 또한 팀 멤버는 MSI 나 협력업체에서 제공한 시설, 서비스, 장비를 이용하여 이러한 발언을 게시, 전송, 유포하는 등의 행위를 해서도 안 된다. 팀 멤버는 소셜 미디어나 스트리밍 방송 등 대중에 노출되는 상황에서 비속어를 사용하거나 차별적 발언을 해서는 안 된다.

**9.1.3 방해가 되는 행위 / 모욕적 행동.** 팀 멤버는 상대 팀 멤버에 대해 모욕적, 조롱적, 적대적이거나 방해가 되는 행위나 제스처를 취해서는 안 되며, 다른 사람들이 그러한 행동을 하도록 선동해서도 안 된다.

**9.1.4 폭력적 행동.** MSI 운영진, 상대 팀 멤버, 관중에 대한 폭력적인 행동은 용인되지 않는다. 다른 선수의 신체나 소지품, 컴퓨터를 건드리는 등 반복적으로 무례한 행동을 할 경우 페널티를 받게 된다. 팀 멤버와 멤버가 초대된 관중(존재할 경우)은 경기에 참여하는 모든 이들을 존중해야 한다.

**9.1.5 스튜디오 기구 사용 방해.** 팀 멤버는 조명, 카메라, 기타 스튜디오 기구를 건드리거나 그 사용을 방해해서는 안 되며, 의자, 책상, 기타 스튜디오 기구 위에 올라서서도 안 된다. 또한 팀 멤버는 MSI 스튜디오 관계자의 지시사항에 전적으로 따라야 한다.

**9.1.6 허가되지 않은 통신.** 게임 중 모든 휴대전화, 태블릿 PC, 기타 음성명령으로 기능하거나 '울리는' 전자 기기의 전원을 완전히 꺼야 한다.

선수들은 경기 구역에서 문자 및 이메일을 보낼 수 없다. 게임 중 선발 선수는 본인 팀 소속 다섯 선발 선수들과만 의사소통 해야 한다.

**9.1.7 복장.** 팀 멤버는 다수의 로고, 패치, 광고 문구가 부착된 복장을 착용할 수 있으며, MSI 는 아래와 같이 타인에게 불쾌감을 주는 복장을 제재할 권리를 항시 보유한다.

**9.1.7.1** 어떤 상품이나 서비스에 대한 근거 없는 허위 주장이나 MSI 의 절대적인 단독 재량으로 판단하였을 때 비윤리적인 문구를 부착하는 것.

**9.1.7.2** 일반의약품 외의 의약품, 담배류, 화기, 권총, 탄약을 광고하는 것.

**9.1.7.3** 도박을 조장, 유도, 홍보하는 복권, 기업, 서비스, 제품 등을 포함, MSI 개최지에서 불법으로 간주되는 것과 관련된 복장을 착용하는 것.

**9.1.7.4** 비방적이거나, 외설적이거나, 신성모독적이거나, 상스럽거나, 타인에게 혐오감 혹은 불쾌감을 주거나, 인체 내부 기능 혹은 신체 증상을 묘사하거나, 사회적으로 용인되지 않는 주제를 나타내는 복장을 착용하는 것.

**9.1.7.5** 성인 웹사이트나 포르노 제품을 광고하는 것.

**9.1.7.6** 권리 보유자의 동의 없이 상표, 저작권 혹은 기타 지적재산권 보호 대상을 사용하거나, 이를 사용함으로써 권리 침해, 유용, 혹은 기타 불공정 경쟁 관련 소송이 발생하거나 MSI 및 그 계열사가 제소당할 수 있게 하는 것.

**9.1.7.7** 상대팀, 상대 선수 혹은 다른 인물, 단체, 제품에 대해 비방 혹은 중상하는 것.

**9.1.7.8** MSI 는 위의 복장 규정을 준수하지 않는 팀 멤버의 출전을 거부하거나 진행 중인 경기에서 제외시킬 수 있는 권리를 가진다.

**9.1.8** 신원 확인. 선수는 MSI 운영진에게 자신의 신원을 숨기기 위해 얼굴을 가릴 수 없다. MSI 운영진은 항시 각 선수의 신원을 파악할 수 있어야 하며 신원을 확인할 수 없게 하거나 다른 선수 및 MSI 운영진에게 방해가 되는 복장을 착용하는 선수에게는 그러한 복장을 탈의하도록 요구할 수 있다.

## 9.2 프로답지 못한 행동

- 9.2.1 **규정 준수 책임.** 다르게 명시되지 않는 한 본 규정 위반이나 침해는 고의성 여부와 무관하게 처벌 가능하다. 규정 위반 및 침해 시도 역시 처벌 가능하다.
- 9.2.2 **괴롭힘.** 괴롭힘은 금지되어 있다. 괴롭힘은 상당 기간 동안 지속되는 체계적, 적대적, 반복적인 행위로 대상을 고립시키거나 그의 존엄성에 악영향을 끼치려는 의도를 띠는 행동을 뜻한다.
- 9.2.3 **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.
- 9.2.4 **차별과 명예 훼손.** 팀 멤버는 인종, 피부색, 민족, 출신 국가 혹은 사회, 성별, 언어, 종교, 정치 및 기타 주제에 관한 견해, 재정 상태, 출신 혹은 기타 지위, 성적 성향 등을 이유로 경멸적, 차별적, 모욕적 언행을 통해 국가나 개인, 집단의 존엄성을 모독해서는 안 된다.
- 9.2.5 **MSI, 라이엇 게임즈, 리그 오브 레전드 관련 발언.** 팀 멤버는 MSI 의 절대적인 단독 재량으로 MSI, 라이엇 게임즈와 그 계열사, 리그 오브 레전드에 해가 되거나 불리한 영향을 끼칠 수 있는 발언이나 행위를 해서도, 승인해서도, 지지해서도 안 된다.
- 9.2.6 **게임 배심원단 제재.** 팀 멤버가 게임 배심원단에 의해 유죄 판결 및 처벌을 받는 경우 MSI 운영진 단독 재량으로 대회에서 추가적인 페널티를 가할 수 있다.
- 9.2.7 **선수 행동 조사.** MSI 나 라이엇 게임즈가 판단하기로 팀 멤버가 소환사의 규율, 리그 오브 레전드 이용약관, 또는 기타 리그 오브 레전드 규칙을 위반한 경우 MSI 운영진 단독 재량으로 페널티를 줄 수 있다.
- 9.2.8 **범죄 행위.** 팀 멤버는 관습법이나 성문법, 조약에 의해 금지되고, 관할 사법권 법정에서 유죄 판결을 받게 되거나 그렇게 될 가능성이 큰 행위에 관여해서는 안 된다.
- 9.2.9 **부도덕한 행위.** 팀 멤버는 MSI 가 부도덕하거나, 불명예스럽거나, 올바른 윤리적 행위에 대한 전통적인 기준에 반한다고 간주하는 행위에 관여해서는 안 된다.



**9.2.10 기밀 유지.** 팀 멤버는 MSI 혹은 라이엇 게임즈 계열사가 제공한 기밀 정보를 소셜 미디어 등의 통신 수단을 이용하여 유출할 수 없다.

**9.2.11 금품 공여.** 팀 멤버는 대회 참가팀의 패배를 초래할 수 있는 행위에 대한 대가로 선수, 코치, 매니저, MSI 운영진, 라이엇 게임즈 고용인, 혹은 다른 MSI 팀에 고용되거나 연계된 인물에게 금품이나 보상을 제공할 수 없다.

**9.2.12 선수 유인 및 매수 금지.** 팀 멤버나 관계자는 다른 MSI 출전 팀과 계약된 선수를 유인, 회유하거나 고용 계약을 제의할 수 없고, 다른 팀 선수가 소속팀과의 계약을 위반하거나 해지하도록 유도할 수 없다. 본 규정의 위반은 MSI 운영진의 재량에 따라 페널티를 받을 수 있다.

**9.2.13 금품 수수.** 팀 멤버는 대회 참가팀의 패배를 초래할 수 있는 행위 및 경기 혹은 게임에서 저 주거나 승부를 조작하는 행위 등, 대회에서의 게임 플레이에 대한 대가로 금품이나 보상을 받을 수 없다. 단, 소속팀의 공식 후원사 혹은 구단주가 팀 멤버에게 실적에 따른 성과급을 지급하는 경우만은 예외로 한다.

**9.2.14 지시 불이행.** 어떠한 팀 멤버도 MSI 운영진이 지시, 결정한 사항을 이행하지 않거나 거부해서는 안 된다.

**9.2.15 승부 조작.** 어떠한 팀 멤버도 법규나 본 규정에서 금지하는 수단을 사용하여 게임 혹은 경기 결과를 조작하는 데 동의하거나, 이를 제안하거나, 공모하거나, 시도해서는 안 된다.

**9.2.16 서류 및 기타 요구 사항.** MSI 대회 기간 동안 MSI 운영진이 서류 및 기타 합리적으로 필요한 사항을 수차례 요청할 수 있다. 이러한 요청 사항이 정해진 시한 내에 해결되지 않거나 문서 등이 전달되지 않는 경우, 또한 MSI가 정한 기준에 부합하지 못하는 경우 페널티가 부과될 수 있다.

### 9.3 도박 참여

어떠한 팀 멤버나 MSI 운영진도 직간접적으로 전 세계의 리그 오브 레전드 토너먼트 혹은 경기 결과에 돈을 걸거나 이와 관련한 도박에 참여해서는 안 된다.

### 9.4 페널티 대상

MSI의 절대적 단독 재량으로 판단하였을 때 불공정 플레이에 해당하는 행위에 참여했거나 그러한 행위를 시도한 경우 페널티의 대상이 된다. 불공정 플레이에 대한 페널티의 유형과 수준은 MSI의 절대적 단독 재량에 따른다.

## 9.5 페널티

팀 멤버가 위의 규정을 위반한 사실이 적발되면 MSI는 제 9.4항에서 정의된 권한에 제한 없이 다음과 같은 페널티를 줄 수 있다.

**9.5.1** 구두 경고

**9.5.2** 현재 혹은 이후 게임(들)에서 진영 선택권 박탈

**9.5.3** 현재 혹은 이후 게임(들)에서 밴 권한 박탈

**9.5.4** 벌금 및/혹은 상금 몰수

**9.5.5** 게임 몰수

**9.5.6** 경기 몰수

**9.5.7** 자격 정지

**9.5.8** 참가 자격 박탈

반복적으로 규칙을 위반하는 경우 페널티의 수위가 향후 MSI 참가 자격 박탈 등으로까지 올라갈 수 있다. 또한 페널티가 항상 단계적으로 적용되는 것은 아니다. 예컨대 선수가 참가 자격을 박탈당할 정도의 행동을 하는 경우 이전에 규정을 위반한 적이 없다 하더라도 MSI 단독 재량으로 해당 선수의 참가 자격을 박탈할 수 있다.

## 9.6 퍼블리싱권

MSI는 팀 멤버가 처벌받았음을 공표할 권리를 지닌다. 이 같은 공표의 대상이 되는 팀 멤버 및 팀은 본 문건을 통해 리그 오브 레전드 챔피언십 시리즈 유한책임회사, 라이엇 게임즈 주식회사, 혹은 이들의 모회사, 자회사, 계열사, 고용인, 대리인, 용역인을 상대로 법적 조치를 취할 권리를 포기한다.

## 10. 돌발 상황 시 규정 적용

### 10.1 최종 결정

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

### 10.2 규정 변경

MSI 는 MSI 의 공정성과 페어 플레이 원칙을 지키기 위해 본 규정을 수시로 수정, 변경, 보장할 수 있다.

### 10.3 MSI 의 권한

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

\* \* \*