



Korea WI-Content Contest

제 24회 2025 KWC(Korea Wi.content Contest)

‘리그 오브 레전드’ 규정집

1. 대회 개요

1.1 대회의 목적

4차 산업혁명과 함께 성장할 문화와 기술이 결합된 새로운 콘텐츠개발과 IoT기반 글로벌 시장에서 창의성과 상상력, 감성 등 무형자산을 기반으로 고부가가치 미래 산업을 선도할 창의 인재를 발굴하고 문화 기술에 대한 가치 정립과 한국 콘텐츠 산업과 소프트웨어 산업 발전을 이끌어 신 한류 콘텐츠 경제를 주도하고자 KWC를 개최한다.

1.2 대회의 공식 명칭

본 대회의 공식 명칭은 '제24회 2025 KWC (Korea Wi.content Contest)'이다.

1.3 대회의 주최/후원

1.3.1 **[주최]** 본 대회의 공식 주최는 '대전MBC, 우송대학교, 솔브릿지국제대학, 우송정보대학, K-마이스터스쿨'이다.

1.3.2 **[후원]** 본 대회의 공식 후원사는 '문화체육관광부, 농림축산식품부, 교육부, 대전광역시, 대전광역시교육청'이다.

1.4 클라이언트

경기 시점에서 한국 지역에 서비스중인 '리그 오브 레전드'의 최신 버전을 이용한다.

2. 용어 정의

2.1 대회

이하 규정집 본문에서는 '대회'로 지칭한다.

2.2 게임/세트

양 팀이 정해진 규칙에 따라 플레이할 챔피언을 선택해 상대 팀의 넥서스가 파괴되거나 한쪽 팀에서 항복을 하기까지의 일련의 과정을 한 게임 혹은 세트로 지칭한다.

2.3 매치

세트의 집합으로, 매치 내에서 진행하기로 예정된 전체 세트 중 과반 이상의 세트를 먼저 승리한 팀이 매치에서 승리한다.

3. 선수 자격

3.1 본인 명의

모든 참가자는 본인 명의로 생성된 '라이엇 게임즈' 계정이 필요하다. 참가자는 신청했던 계정으로 경기를 플레이 해야 하며 계정은 대회 중간 변경할 수 없다. 또한 대회 도중 닉네임 변경은 제한된다.

3.2 참가 자격(둘 중 하나에 해당)

- 참가 신청 마감 일자를 기준으로 현재 대한민국 소재의 고등학교에 재학중 또는 청소년증을 보유한 학생.

- 전문아카데미에 재학중인 (2007~2009)년생 청소년.

* 전문아카데미:각 지방교육지원청 등록, 교육서비스업(사업자등록증) 등록 학원이어야 한다.

3.3 팀 구성

팀 구성은 자유롭게 가능하며, 5인 또는 6인으로 구성하여야 한다.

(다른 학교어도 구성 가능하며, 전문아카데미 학생들로도 구성 가능)

3.4 참가 제한

3.4.1 [프로 참가 제한] 본 대회는 아마추어 대회로 2021년~2024년 리그 오브 레전드 프로 e스포츠 이벤트(LCK, LCK 챌린저스를 비롯한 타 국가 1, 2부 리그)에 로스터로 등록이 되었거나, 2024년 현재 LCK 소속 연습생 및 3군 소속 선수는 참가를 제한한다.

3.4.2 [위반 사항] 주최측은 타 게임을 포함한 '리그 오브 레전드' 게임 내/외 제재 이력이나 대한민국 헌법을 위배하는 행위 혹은 사회적 물의를 일으킨 이력이 있을 경우 해당 참가자의 참가를 제한할 수 있다.

3.4.3 [닉네임] 선수들은 닉네임에 선정성, 비속어, 정치적 표현이 들어가 있는 닉네임 및 중계 중 게임 용어와 혼동될 수 있는 실형체, 아이템과 동일하거나 유사한 이름의 사용이 금지되며 이 규정에 따라 주최측은 해당 닉네임의 선수의 닉네임 변경을 요청하거나 이에 응하지 않을 경우 최대 실격의 페널티를 부여할 수 있다.

3.5 본인 확인 절차

3.5.1 [확인 시점] 온라인 경기를 진행할 시, 각 경기 진행일자에 모두 신분증을 지참해야 한다.

3.5.2 [신분증] 모든 선수는 본인 확인을 위해 사진이 부착된 본인의 신분증 (학생증, 재학증명서, 본인을 확인할 수 있는 문서서)을 준비해야 한다.

3.5.3 [부정 참가] 본인이 아니거나 부정한 방법으로 대회에 참여한 것이 확인되었을 경우, 모든 경기 결과는 무효화되며 상금 및 상품도 지급되지 않는다.

4. 대회 방식

4.1 경기 방식

4.1.1 [브라켓] 싱글 엘리미네이션 토너먼트로 진행한다.

4.1.2 [세트 수] 결승 및 4강전을 제외한 경기는 단판으로 진행되며 결승의 경우 3판 2선으로 진행된다.

4.2 팀 구성 및 신청

4.2.1 [팀원] 모든 팀은 섹션 3. 선수 자격을 만족하는 선수로 최소 5인에서 6인까지의 선수로 구성되어야 한다.

4.2.2 [선수교체] 선수교체가 있을 경우 팀은 이를 사전에 경기 담당 심판에게 알려야 할 의무를 가지며 다전제의 경우 상대 팀에게도 고지할 의무를 가진다. 선수 교체시 해당 팀에는 최대 5분의 장비 세팅 시간이 주어지며 세팅 시간이 지켜지지 않을 경우 해당 팀에 경고가 부여될 수 있다.

4.2.3 [팀 명, 팀 태그 및 소환사명] 팀명, 팀 태그 및 선수 소환사명에는 허용된 문자만 사용할 수 있으며, 특수문자 등 다른 문자는 사용할 수 없다. 또한, 욕설 및 비속어 등 미풍양속을 해치거나 불편적인 정서, 방송심의 등에 근거하여 부적절하다고 판단되는 단어 및 문구 등은 사용할 수 없으며, '리그 오브 레전드'에 등장하는 챔피언과 동일하거나 유사한 이름, 기타 다른 제품이나 서비스에 근거해 혼동의 여지가 있는 문구도 사용이 금지된다.

4.3 상금 규모

총 상금 규모는 400만원이며, 분배는 대회의 최종 결과에 따라 아래 표와 같이 한다.

1위	2위	공동 3위
200 만원	100 만원	50 만원
교육부장관상	2위	3위

5. 경기 세부 규정

5.1 경기의 구조

5.1.1 [대회 장소] 예선은 온라인으로 진행되며 결승 및 4강전의 경우 대전e스포츠경기장 드림아레나에서 오프라인으로 진행한다.

5.1.2 [예선전] 예선은 32강부터 4강 팀이 나올 때까지 온라인으로 진행되며 대회 상황에 따라서 온라인 예선은 경기 결과를 대회 측에 대표자가 보고하는 방식으로 진행한다.

(추후 대회 공지를 통하여 각 팀에 내용 전달.)

5.1.3 [결승전 및 4강전] 결승 및 4강전은 대전e스포츠경기장 드림아레나에서 진행한다.

5.1.4 [대회 일정] 예선은 대회 접수 마감 이후 개별 통지하며, 결승은 2025년 08월 22일(금)에 진행한다.

5.1.5 [대회 시간] 모든 경기의 진행 시간은 별도 공지된 대진표에 따른다.

5.1.6 [대진표] 각 경기일에 따른 대진표는 경기 진행일 전일까지 무작위로 추첨하여 고지한다.

5.1.7 [대회 진행] 모든 대회 진행 및 공지는 Discord를 통해 운영한다.(링크는 참가자들에게 개별 공지)

5.2 경기 준비 및 설정 시간

5.2.1 [디스코드] 출전 선수는 경기 당일, 고지된 경기 시작 시간의 30분 전까지 지정된 디스코드 채널에 입장해야 한다. 선수가 디스코드 입장시 심판은 신분 확인 절차를 진행할 수 있다.

5.2.2 [설정 시간] 선수에게는 경기 준비를 완전히 마칠 수 있도록 매 세트 및 매치 시작 전 설정을 위한 일정한 “설정 시간”이 주어진다. 선수는 설정 시간 내 키보드, 마우스, 헤드셋 등 장비와 챔피언, 스킨, 아이템, 룬, 특성 등 게임 내 세팅을 비롯한 경기 시작을 위한 모든 준비를 마쳐야 한다. 심판의 별도 고지가 없는 이상 설정 시간은 총 5분으로 제한한다. 심판은 합리적인 사유가 있을 경우 언제든지 설정 시간은 변경할 수 있다.

선수 본인의 시스템 점검(세팅) 미흡으로 발생한 모든 문제에 대한 책임은 참가 선수에게 있다.

5.3 경기 절차

5.3.1 일반 / 게임 설정

5.3.1.1 게임 설정

맵	소환사의 협곡
팀 인원 수	5
관전 허용	로비 관전자 공개
게임 종류	토너먼트 드래프트
신규 챔피언과 버그 스킨의 경우 사용 불가에 대한 심의는 주최측에서 공지한다.	

5.3.1.2 [토너먼트 드래프트] 게임 내에서 토너먼트 드래프트 모드를 사용하는 것이 원칙이나, 예선의 경우 심판은 참가자들의 요청에 따라 수동 드래프트(게임 내 기능을 사용하지 않고 밴픽틀로 드래프트 실시)로 경기를 진행하도록 허용할 수 있다.

5.3.1.3 [게임 플레이 요소의 제한] 아이템, 챔피언, 스킨, 룬, 특성, 소환사 주문 등에 알려진 버그가 있거나, 원활한 경기를 위해 필요하다고 판단되는 경우 심판은 재량에 따라 경기 시작 전 또는 경기 진행 중 언제든지 제한 사항을 추가할 수 있다.

5.3.1.3 [밴픽] 밴픽 과정은 인게임 밴픽으로 진행되며 가픽은 불가하다. 단, 예선에서는 참가자 및 양팀의 요청과 합의에 따라 밴픽틀의 사용이 가능하다. 다만 밴픽틀 사용으로 인한 잘못된 픽 선택 및 실수는 인정되지 않으며 픽된 그대로 경기를 진행하여야 한다.

5.3.2 블루 및 레드 진영 선택

5.3.2.1 [첫 세트 진영] 첫 경기의 진영은 코인토스를 통해, 코인토스 승자가 선택한다.

예선전은 상황에 따라 심판에게 양 팀 대표자가 가위, 바위, 보로 컷말을 통하여 선택권을 줄 수도 있다.

5.3.2.1 [후속 세트 진영] 다전제의 경우 1세트는 코인토스 승리 팀이, 2세트 이후는 경기 패배 팀이 진영을 선택한다.

5.4 오류 및 일시 정지

5.4.1 [비고의성 접속 해제] 게임 클라이언트, 플랫폼 또는 오프라인 대회에 한정하여 주최측에서 제공하는 네트워크, PC의 문제로 인해 선수가 게임에서 접속이 해제되는 경우는 비고의성 접속 해제로 간주된다.

5.4.2 [고의성 접속 해제] 선수의 행동(게임 종료)등으로 인해 선수가 게임에서 접속이 해제되는 경우. 선수의 어떠한 행동으로 인한 접속 해제는 선수의 고의성과 상관 없이 고의성 접속해제로 간주되고 경기는 그대로 진행한다.

5.4.3 [서버 장애] 게임 서버 또는 경기장(오프라인 경기에 한정)의 인터넷 문제로 일부 또는 모든 선수의 게임 연결이 종료되는 경우는 서버 장애로 간주된다.

5.4.4 [무단 일시 정지] 정당한 사유 없이 직접 게임을 일시정지하거나 일시정지된 게임을 속행하는 경우 불공정 플레이로 간주되며, 이는 처벌의 대상이 된다.

5.4.5 [비공개 선택 게임의 일시정지] 게임 모드가 '비공개 선택' 모드일 경우, 이상현상이 발생한 선수는 즉시 문제 상황을 조치 후 재접속 하여 경기를 속행한다.

5.4.6 [토너먼트 드래프트 게임의 일시정지] 게임 모드가 '토너먼트 드래프트' 모드일 경우, 이상현상이 발생한 선수는 심판의 지시에 따라 게임 내 일시 정지 기능(명령어 : /pause)을 이용하여 게임을 일시중지한 뒤, 문제 상황을 조치하고 재접속하여 경기를 속행한다. 단 선수의 개인 문제(장비, 인터넷)로 인한 퍼즈는 인정이 안되며 이는 최대 몰수패로 기록이 된다.

5.4.7 [경기 속행 불가] 상황을 해결할 수 없거나 지속적이고 반복적인 이상 현상 발생으로 인해 경기의 진행이 불가능할 경우 심판의 판단에 따라 재경기, 경기 속행, 판정승 판정이 내려질 수 있다.

5.4.8 [서버 장애로 인한 재경기] 서버 장애가 발생하여 전체 참가자가 경기에서 접속 해제 되는 경우 양 팀 합의하에 재경기를 시행한다.

5.5 재경기 및 판정승

5.5.1 [재경기 선언] 심판은 본인의 재량과 합리적인 사유에 따라 언제든지 게임의 재경기를 선언할 수 있다. 재경기 사유는 아래를 포함할 수 있으며, 이 외 다른 사유가 있을 수 있다.

- 게임 중 언제든지 게임 결과를 크게 변경할 수 있는 치명적인 버그가 발생하는 경우
- 게임의 공정성을 훼손할 수 있는 상황이 발생했다고 판단하는 경우
- 기술적인 문제로 게임을 정상적으로 재개할 수 없다고 판단하는 경우

- 버그의 존재를 확실하게 인지할 수 있고, 선수의 실수로 인해 발생된 것이 아니라고 판단되는 경우. 단, 이 경우를 적용하려면 심판이 문제 상황의 리플레이를 보고 버그를 확인할 수 있어야 한다.

5.5.2 [판정승] 게임 타이머 기준으로 20분 이상 경기가 진행되었고, 한 팀이 곧 패배할 가능성이 거의 확실시 되는 다음과 같은 상황 중에서는 재경기를 고려해야 하는 상황이 발생하더라도 한 팀의 게임 승리가 선언될 수 있다.

- 골드 차이 : 양 팀간의 보유 골드 차이가 **40%**를 초과할 경우
- 포탑 수 : 남은 포탑 수의 차이가 **7개**를 초과할 경우
- 억제기 수 : 남은 억제기 수 차이가 **2개**를 초과할 경우

5.6 의사 소통

5.6.1 [게임 내 채팅] 전체 채팅은 경기 중단 요청을 위한 채팅만 사용 가능하다. 그 외의 소통은 팀 채팅에 한해 허용된다.

5.6.2 [선수의 언행] 대회에 어떠한 영향을 줄 수 있는 모든 언행은 금지되며, 심판의 판단에 따라 최대 실격 조치 될 수 있다.

5.6.3 [공백 채팅] Shift + Enter 오류로 인한 공백 채팅은 팀 당 1회까지는 처벌의 대상이 되지 아니하며, 2회 이상 발생 시 경고 조치 된다.

**5.6.4 [음성 채팅] 팀원간 소통을 위한 음성 채팅 프로그램은 사용할 수 있다.
(대회 측에서 디스코드를 운영할 경우 모든 선수 대회 디스코드를 사용해야 한다.)**

5.7 이의제기

5.7.1 [이의제기] 팀이 심판의 판정 또는 경기 진행 절차에 이의가 있을 경우, 팀 대표자에 한해 심판에게 이의를 제기할 수 있다.

5.7.2 [게임 속행 불가] 게임 상의 문제로 인해 게임 속행이 불가능하다고 판단되는 경우, 심판에게 이의를 제기할 수 있으며 이후 해당 이의제기가 받아들여져 경기 중단 선언이 나오기 전까지는 경기를 속행해야 한다.

5.7.3 [유효 시간] 모든 이의제기는 경기의 결과가 나온 이후 5분 이내에 심판에게 접수가 되어야 하며, 그 이후에 접수되는 이의제기는 효력을 상실한다.

5.7.4 [심판의 재량] 심판은 대회 진행과 관련된 중차대한 문제를 제외하고 어떠한 이의 제기도 받지 않으며, 합리적인 통제를 벗어나는 사유로 대회 운영이 불가능한 상황이 발생할 경우 모든 조치는 심판의 판단에 따른다.

6. 징계 및 규정 외 해석

6.1 징계

6.1.1 [고의적인 경기 진행 방해] 경기 진행 중 챔피언 선택 단계에서 고의로 게임을 종료, 진행을 방해하는 행위가 적발될 시 경고가 주어진다.

6.1.2 [외부 인원의 퇴장] 경기 도중 참가 선수가 아닌 제3자의 행동이 대회에 영향을 미칠 수 있다고 판단되는 경우, 심판은 해당 인원을 퇴장 조치 할 수 있다.

6.1.3 [버그 악용] 게임 상에서 발생하는 버그를 고의적으로 악용하여 이득을 취한 경우, 주최측의 판단 하에 실격 조치 및 향후 대회 참가자격을 박탈한다.

6.1.4 [승부 조작] 실제 경기에서 승부조작을 시도했을 경우 해당 경기에 대한 몰수패가 진행된다. 향후 대회 참가는 물론, 민 형사상의 처벌을 받을 수 있도록 조치한다.

6.1.5 [기타 처벌] 금지사항 위반 및 경기에 영향을 주는 모든 사항에 대해 운영진은 사안의 경중에 따라 경고 또는 해당 세트 몰수패 조치할 수 있다.

6.1.6 [욕설] 욕설, 경기 방해 등 심각한 경고를 받는 행위를 할 경우 운영진은 상황에 따라 해당 경기 몰수패 또는 실격 조치할 수 있다.

6.1.7 [경고의 누적] 경고의 누적에 따라 효력이 발생하며 경고의 효력은 다음과 같다.

- 경고 1회 : 밴카드 1개 제외
- 경고 2회 : 다음 경기의 진영 선택권 몰수
- 경고 3회 : 대회 실격

6.1.8 [선수의 퇴장] 경기에 임하는 선수가 경기 결과에 직접적인 영향을 주는 행위를 지속적으로 행할 우려가 있는 경우 또는 경기 진행에 방해가 된다고 판단될 경우 운영진은 해당 선수를 퇴장조치 할 수 있다.

6.1.9 [지각] 규정된 경기 시간에 늦는 경우 경고가 부여되며 10분 이상 지각하는 경우 해당 팀은 실격된다.

6.1.10 [응답없음] 출석 이후 경기 진행시간에 응답이 없을 경우 10분이상 미응답시 경고, 15분이상 미응답시 실격처리된다.

6.2 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 통상적인 상 관례 또는 신의성실의 원칙에 따라 이를 해석한다.

6.3 저작권

6.3.1 [권리 귀속] 본 대회와 관련된 모든 저작권은 주최측에 귀속되며, 해당 저작권은 하기의 부속 권리를 포함한다.

- 대회와 관련된 사진 및 이미지 사용에 대한 권리
- 대회 기간 동안의 선수들의 초상권
- 선수 경기 화면 기록

6.3.4 [사용 범위] 주최측은 대회와 관련된 운영, 홍보, 방송, 또는 정보공개를 목적으로 선수의 이름, 가명, 별명, 약자, 묘사, 이미지, 사진, 애니메이션, 모습, 사인, 음성, 기록, 신상정보 등 모든 개인 특징 또는 정보를 관련 법규가 허용하는 범위 내에서 활용할 수 있다.

6.3.5 [주최의 권리와 선수의 의무] 주최측은 선수에게 대회와 관련된 마케팅, 광고 등의 홍보 활동에 대한 참여를 요구할 수 있으며, 선수는 합리적인 수준에서 적극적으로 참여할 의무가 있다. 홍보 활동은 매체 인터뷰, 오프닝 영상, 광고 영상 등의 방송 촬영, 프로필 사진 촬영 등을 포함할 수 있다.