



충남도지사배 청소년 이스포츠 대회 아산시 대표 선발전

2026 아산시 윈즈컵 규정집 (리그오브레전드)

신나게 성장하는
행복한 청소년

본 규정집은 [2026 아산시 윈즈컵]에만 적용되며, **규정집 미숙지에 따라 발생하는 문제는 참가자 본인 책임**이므로 반드시 규정집 내용을 잘 확인하시고 대회에 참여하여 주시기 바랍니다.

- ★ 본 규정집은 "2026 충남도지사배 청소년 이스포츠 대회" 경기 규정을 준수하였습니다.
- ★ [2026 아산시 윈즈컵] 우승한 팀은 아산시 지역 대표로 " 2026 충남도지사배 청소년 이스포츠 대회 본선"에 출전합니다. 따라서 8월 8일(토)(예정)에 반드시 참여가 가능해야 합니다.
- ★ 문의 041-531-5678(내선311 이동령) & 화~토요일 9시~18시(점심시간 12~13시 제외)

제 1조(대회 정보)

1. 일 시: **2026. 7. 21.(화) 18:00~22:00(예선) / 2026. 7. 26.(일) 10:00~18:00(본선)**

2. 장 소: 아산시청소년문화의집 1층 북카페(아산시 배방읍 연화로 29)

3. 신청방법: 네이버폼(<https://naver.me/5Qs0iffn>)

4. 신청자격

가. 아산시 거주 및 아산시 소재 학교(또는 기관)에 재학 중 청소년

※ 기관 예시: 대안학교, 아산시학교밖지원센터, 아산 공공기관 등

나. 2007년 8월 9일 이후 ~ 2014년 8월 8일 이전 출생자

5. 모집인원

가. 5인 1팀으로 구성된 총 8팀 (단, 후보 1명 추가 등록 가능)

나. 초과 모집 시 팀 개인별 한국서버 현재 티어 점수를 합산하여 높은 점수 팀 순서로 선발

구분	점수	구분	점수	구분	점수
아이언	0	골드	15	다이아몬드	30
브론즈	5	플래티넘	20	마스터	35
실버	10	에메랄드	25	그랜드마스터 챌린저	40

6. 시상식: 대회일 당일 경기 종료 후 진행

7. 시상내용

구분	내용	훈격
발로란트	1위	장학금 120만원 아산시청소년재단 대표이사상
	2위	장학금 60만원 아산시미래장학회 이사장상
	공동 3위(2개팀)	장학금 각 30만원 아산시청소년문화의집 관장상
우승(1위) 특전	충남도지사배 청소년 이스포츠 대회 본선 출전권 부여(8월 8일 예정)	



재|아산시청소년재단

아산시청소년문화의집

제 2조(대회 개요)

[대회] 본 규정집은 2026 충남 도지사배 청소년 이스포츠 대회 리그오브레전드 - 아산시 대표 선발전 (2026 아산시 윈즈컵) 종목의 공정하고 합리적인 운영 및 판단을 위해 경기 진행과 관련된 제반 사항을 규정함을 목적으로 한다.

[주관] 본 대회 2026 아산시 윈즈컵의 주관사는 '(재)아산시청소년재단 아산시청소년문화의집' 이다
[운영위원회] 본 대회의 규정 운영 및 판단 주체는 대회 운영진(주심판, 부심판)으로 구성된 대회 운영위원회 이다

[클라이언트 / 서버] 경기 시점에 한국 지역에서 서비스 중인 '리그오브레전드'의 최신 버전을 이용한다. 단, 주관측이 토너먼트 서버에 접속할 수 있는 클라이언트와 계정을 제공할 경우, 모든 선수는 지정된 서버와 계정을 이용해야 한다.

제 3조(용어 정의)

[라운드] 한 맵에서 승자가 결정될 때까지 두 팀이 벌이는 일련의 경쟁 상황을 말한다.

[게임 / 세트] 양 팀이 챔피언을 선택해 상대 팀의 넥서스가 파괴되거나 한 팀이 항복할 때 까지의 과정을 한 게임 또는 한 세트라 한다.

[매치] 세트의 집합으로, 예정된 전체 세트 중 과반 이상을 먼저 승리한 팀이 매치에서 승리한다.

제 4조(선수 자격)

[계정 및 명의] 모든 참가자는 본인 또는 직계 가족 명의로 생성된 '라이엇 게임즈' 계정이 필요하다. 참가자는 신청한 계정으로 경기를 진행해야 하며, 대회 기간 중 계정 및 닉네임(소환사명)을 변경할 수 없다. 직계 가족 명의를 사용할 경우 주민등록등본 등으로 사전에 운영위원회에 가족 관계를 증명해야 한다.

[연령 제한 및 참가자격]

- 만 12세 이상 만 19세 미만의 청소년만 참여 가능하다.(2007년 8월 9일 이후 ~ 2014년 8월 8일 이전 출생자)

- 충남에 거주하는 청소년 또는 충남 소재 학교·기관에 재학·소속된 청소년만 참가할 수 있다. 군복무자 및 대체복무자를 제외한 휴학생은 재학생으로 간주한다.

※ 게임물관리위원회 등급 분류상 '리그오브레전드' 이용 가능 연령: 만 12세 이상

[프로 참가 제한] 본 대회는 아마추어 대회로, 2024년 ~ 2026년 '리그오브레전드' 프로 이스포츠 대회 (LCK, LCK 챌린저스 및 타 국가 1·2부 리그 등)에 로스터로 등록된 이력이 있는 경우 참가를 제한한다.

[제재 이력] 주최측은 게임 내·외 제재 이력이나, 대한민국 헌법을 위배하는 행위 또는 사회적 물의를 일으킨 이력이 있는 경우 참가를 제한할 수 있다. 다만 채팅 욕설로 인한 단기 제재는 참가가 가능하며, 대리 게임·비정상 플레이·외부 비인가 프로그램 사용 등의 제재 이력은 참가가 제한된다. 명시되지 않은 제재는 운영진의 판단에 따른다.

[닉네임] 닉네임·팀명·팀 태그에는 허용된 문자만 사용할 수 있으며, 선정성·비속어·정치적 표현, 게임 내 캐릭터·아이템과 혼동될 수 있는 명칭, 타 제품·서비스와 혼동될 수 있는 명칭은 사용할 수 없다. 위반 시 운영위원회 측은 변경을 요청할 수 있고, 불응할 경우 출전을 거부할 수 있다.

[본인 확인 서류] 모든 선수는 사진이 부착된 본인 신분증(주민등록증·운전면허증·여권·청소년증·학생증 등)을 지참해야 한다. 2021년 12월 21일 이후 발급된 여권은 여권 정보 증명서를 함께 제시해야 한다.

[자격 증빙 서류] 충남 거주 또는 충남 소재 학교·기관 재학·소속을 확인할 수 있는 증빙 서류(주민등록등본·재학증명서·재직증명서·건강보험 자격득실 확인서 등)를 사전에 준비하여 제시해야 한다.

[확인 시점] 온라인·오프라인 경기를 진행할 때 각 경기일마다 신분증과 증빙 서류를 지참해야 하며, 심판은 신분 확인 절차를 진행할 수 있다.

[부정 참가] 본인이 아니거나 부정한 방법으로 참가한 사실이 확인될 경우 모든 경기 결과는 무효 처리되며, 상금 및 상품도 지급되지 않는다.

제 5조(대회 방식)

[대진표] (A ▶ B ▶ C ▶ D ▶ E ▶ F 결승)



[일정표]

일 시		유형	경기 대진
2026. 7. 21.(화)	18:00~19:00	온라인	[A경기] 1번팀 vs 2번팀
	19:00~20:00	온라인	[B경기] 3번팀 vs 4번팀
2026. 7. 26.(일)	10:00~12:00	오프라인	[C경기] A경기 승자 vs B경기 승자
2026. 7. 21.(화)	20:00~21:00	온라인	[D경기] 5번팀 vs 6번팀
	21:00~22:00	온라인	[E경기] 7번팀 vs 8번팀
2026. 7. 26.(일)	13:00~15:00	오프라인	[F경기] D경기 승자 vs E경기 승자
2026. 7. 26.(일)	15:00~18:00	오프라인	결승전

※ 실제 경기 시간에 따라 경기 시간이 변동될 수 있음

[경기 규칙] 기본 게임 설정은 아래와 같다.

구분	설정	비고
맵	소환사의 협곡	
팀 인원수	5	
관전 허용	로비 관전자 공개	
게임 종류	토너먼트 드래프트	

[토너먼트 드래프트] 게임 내 토너먼트 드래프트 모드 사용을 원칙으로 한다. 다만 예선에서는 양팀의 요청과 합의가 있을 경우 운영위원회가 밴픽틀(수동 드래프트) 사용을 허용할 수 있다.

[밴픽] 밴픽은 인게임 밴픽으로 진행하며 가(假)픽은 인정하지 않는다. 밴픽틀 사용 중 발생한 잘못된 선택·실수는 인정되지 않으며 선택된 그대로 경기를 진행한다.

[진영 선택] 진영은 코인토스 승자가 선택한다. 다전제의 경우 2세트부터는 직전 세트 패배 팀이 진영을 선택한다. 단, 온라인 예선전 경기는 사전에 운영위원회가 결정한다.

[게임 요소 제한] 아이템·챔피언·스킨·룬·특성·소환사 주문 등에 버그가 있거나 원활한 경기 진행을 위해 필요하다고 판단되는 경우, 심판은 경기 시작 전 또는 진행 중 언제든지 제한사항을 추가할 수 있다.

제 6조(경기 진행)

[대회 장소] 8강 예선전 경기는 온라인, 4강 및 결승전 경기는 오프라인으로 진행한다.

[대회 일정] 8강 예선전 경기는 2026년 7월 14일(화)에 진행되며, 세부 진행 시간은 별도 공지하는 대진표에 따른다.

[대진표] 각 경기일의 대진표는 경기 진행일 2일 전까지 무작위 추첨하여 공지한다.

[선수 교체] 선수 교체가 있을 경우 팀은 경기 담당 운영위원회에게 알릴 의무가 있다. 오프라인 경기 현장에서 교체 시 해당 팀에 최대 5분의 장비 세팅 시간이 주어지며, 이를 초과할 경우 경고가 부여될 수 있다.

[체크인] 출전 선수는 경기 당일 공지된 경기 시작 시간의 30분 전까지 현장 안내 장소(또는 온라인 플랫폼)에 도착하여 체크인해야 한다. 체크인 시 운영진은 신분 확인 절차를 진행할 수 있다.

[지각] 정해진 시간에 늦는 경우 1회에 한해 '주의'를 부여하고, 이후 매 회 '경고'를 부여한다. 천재 지변·교통사고 등 불가피한 사유는 운영진 판단에 따라 페널티를 적용하지 않을 수 있다.

[미응답 및 미도착] 체크인 이후 경기 진행 시간에 10분 이상 응답이 없으면 경고, 15분 이상 응답이 없거나 경기 시작 전까지 도착하지 못한 경우 해당 경기를 몰수패 처리한다.

[복장] 운영위원회는 사회적 물의를 일으킬 수 있는 복장으로 출전한 선수에 대해 제재할 수 있다.

[장비] PC와 모니터는 대회장에서 제공하는 장비를 사용한다. 키보드·마우스·헤드셋은 선수 개인 장비를 지참하여 사용할 수 있으며, 없을 경우 대회장 제공 장비를 사용한다. **단, 헤드셋은 외부 소음 차단을 위해 반드시 귀를 전체적으로 덮는 오버이어 형태의 개인 장비 지참을 의무화 한다.(이어폰 사용 시에도 그 위에 차음용 헤드셋을 착용해야한다)**

[설정 시간] 선수에게는 매 세트·매치 시작 전 경기 준비를 위한 '설정 시간'이 주어진다. 설정 시간은 10분을 원칙으로 하되, 운영위원회는 합리적 사유가 있을 경우 변경할 수 있다. 선수는 설정 시간 내에 장비와 게임 내 세팅 등 모든 준비를 마쳐야 한다.

[세팅 미흡 책임] 선수 본인의 시스템 점검(세팅) 미흡으로 발생한 모든 문제의 책임은 해당 선수에게 있다.

[비고의성 접속 해제] 게임 클라이언트·플랫폼 또는 (오프라인에 한해) 주관측이 제공한 네트워크·PC의 문제로 접속이 해제되는 경우를 말한다.

[고의성 접속 해제] 선수의 행동(게임 종료 등)으로 접속이 해제되는 경우는 고의성과 무관하게 고의성 접속 해제로 간주한다.

[온라인 접속 해제] 온라인 예선 중 접속 해제가 발생한 경우 그 책임은 해당 선수에게 있으며, 접속이 해제된 선수는 해당 세트 패배로 처리한다.(비고의성·고의성 모두 적용). 오프라인 경기는 운영위원회 판정에 따른다.

[경기 재접속] 비고의성 접속 해제가 발생한 선수는 해제 시점부터 10분 이내에 재접속해야 한다. 재접속은 총기 구매 단계에서 일시정지 기능으로 게임을 중지한 뒤 진행한다.

[서버 장애] 게임 서버 또는(오프라인 경기에 한해) 경기장 인터넷 문제로 일부 또는 전체 선수의 연결이 종료되는 경우를 서버 장애로 간주한다.

[무단 일시 정지] 정당한 사유 없이 게임을 일시정지하거나 일시정지된 게임을 임의로 속행하는 행위는 불공정 플레이로 간주하여 처벌한다.

[문제 보고] 경기 중 문제가 발생한 경우 즉시 일시정지 후 운영위원회에게 보고하여 조치를 받아야 한다.

[재경기 선언] 운영위원회는 합리적 사유에 따라 언제든지 재경기를 선언할 수 있다. 재경기 사유는 아래를 포함하며 이에 한정되지 않는다.

- 게임 결과를 크게 바꿀 수 있는 치명적 버그가 발생한 경우
- 게임의 공정성이 훼손되었다고 판단되는 경우
- 기술적 문제로 게임을 정상적으로 재개할 수 없는 경우
- 선수의 실수가 아닌 버그임이 리플레이로 확인되는 경우

[판정승] 게임 타이머 기준 20분 이상 진행되고 한 팀의 패배가 거의 확실시되는 다음 상황에서는 재경기 사유가 있더라도 한 팀의 승리를 선언할 수 있다.

- 골드 차이: 양 팀의 보유 골드 차이가 40%를 초과하는 경우
- 포탑 수: 양 팀의 남은 포탑 수 차이가 7개월를 초과하는 경우

[게임 내 채팅] 전체 채팅은 경기 중단 요청 용도로만 사용할 수 있으며, 그 외 소통은 팀 채팅에 한해 허용된다.

[음성 채팅] 팀원 간 소통을 위한 음성 채팅 프로그램(게임 내 및 디스코드)을 사용할 수 있다.

[공백 채팅] Shift + Enter 오류로 인한 공백 채팅은 팀당 1회까지 처벌하지 않으며, 2회 이상 발생 시 경고한다.

[이의 제기] 팀이 심판의 판정 또는 경기 진행 절차에 이의가 있을 경우 팀 대표자에 한해 운영위원회에게 이의를 제기할 수 있다.

[유효 시간] 모든 이의 제기는 경기 결과가 나온 후 5분 이내에 접수되어야 하며, 그 이후 접수된 이의 제기는 효력을 상실한다.

[운영진의 재량] 운영진은 대회 진행과 관련된 중대한 문제를 제외한 이의는 받지 않으며, 합리적 통제를 벗어난 사유로 대회 운영이 불가능한 경우 모든 조치는 운영진의 판단에 따른다.

제 7조(징계 및 규정 외 해석)

[위반 판정 권한]

본 규정 위반 여부의 판정 권한은 운영위원회에 있으며, 최종 판정은 심판장 또는 그에 준하는 자격을 가진 자가 한다. 규정에 명시되지 않은 사항이라도 대회에 영향을 미치거나 그에 준하는 경우 페널티를 부여할 수 있다.

[주의] 고의성이 없고 경기에 경미한 영향을 주는 행위에 대해 '주의'를 부여한다. 주의 2회가 누적되면 경고 1회로 전환되며, 누적된 주의 2회는 소멸한다.

[경고] 고의성과 무관하게 경기에 상당한 영향을 줄 수 있는 행위에 대해 '경고'를 부여하며, 경고는 다음과 같이 누적 효력을 발휘한다.

- 경고 1회: 다음 세트(매치) 진영 선택권 박탈
- 경고 2회: 해당 세트(매치) 몰수패
- 경고 3회: 대회 실격

[고의적 진행 방해] 챔피언(요원·브롤러) 선택 단계 등에서 고의로 게임을 종료하거나 진행을 방해하는 행위가 적발될 경우 경고를 부여한다.

[버그 악용] 게임 내 버그를 고의로 악용하여 이득을 취한 경우 실격 처리하며 향후 대회 참가 자격을 박탈한다.

[승부 조작] 승부 조작을 시도한 경우 해당 경기를 몰수패 처리하고, 향후 대회 참가 제한은 물론 민·형사상 책임을 물을 수 있다.

[외부 프로그램] 게임 진행에 도움을 주는 외부 비인가 프로그램의 사용을 금지하며, 사용 시 경중에 따라 경고 또는 실격 처리한다.

[외부 인원 및 선수 퇴장] 제3자의 행동이 대회에 영향을 미친다고 판단되거나 선수가 경기 진행을 지속적으로 방해할 우려가 있는 경우, 심판은 해당 인원·선수를 퇴장 조치할 수 있다.

[규정 외 해석]

본 규정의 해석에 오해가 있거나 본 규정에서 정하지 않은 사항으로 문제가 발생한 경우 관계 법령에 따라 해결하며, 관계 법령이 없는 경우 통상적인 상관례 또는 신의성실의 원칙에 따라 해석한다.

[권리 귀속] 본 대회의 모든 저작권은 주최측에 귀속되며, 대회 관련 사진·이미지 사용 권리, 대회 기간 중 선수의 초상권, 선수 경기 화면 기록을 포함한다.

[사용 범위] 주최측은 대회 운영·홍보·방송·정보공개를 목적으로 선수의 이름·별명·이미지·사진·음성·기록 등 개인 특징 또는 정보를 관계 법규가 허용하는 범위에서 활용할 수 있다.

[홍보 협조] 주최측은 선수에게 마케팅·광고 등 홍보 활동(인터뷰·영상 촬영·프로필 촬영 등) 참여를 요청할 수 있으며, 선수는 합리적 수준에서 적극 협조할 의무가 있다.

제 8조(선수의 의무 사항)

[상호 존중] 모든 선수는 타 선수와 운영진을 존중해야 하며, 욕설·폭언 등 혐오 표현과 성인지 감수성에 어긋나는 차별적 언행을 금지한다. 위반 시 사안의 경중에 따라 엄중히 조치한다. 심판을 포함한 관계자 역시 동일하게 적용되며, 현장 운영 및 방송 중계 등 모든 영역에서 혐오 표현 금지 및 성인지 언어 연출 기준을 준수해야 한다.

[스포츠맨십] 모든 선수는 대회 규정을 준수하고 각자의 기량을 최대한 발휘해 경기에 임해야 하며, 승부 조작이나 상대방에 대한 과도한 도발 등 스포츠맨십에 어긋나는 행위를 할 수 없다.

[선수의 품위] 모든 출전 선수는 선수로서의 명예와 품위 유지에 최선을 다해야 하며, 대회 일정에 참여함에 있어 대회 또는 본인의 명예를 손상시키는 일이 발생할 경우 참가 자격 박탈 등의 조치를 받을 수 있다.