

League of Legends Korean

형식

- 단판전 (결승전은 BO3로 진행)
- 5v5 형식
- 소환사의 협곡
- (기술 문제 발생 시) 10분 간 일시 정지 가능
 - 상대팀에게 우선적으로 기술적인 문제가 발생했다는 것을 알려야만 일시 정지를 할 수 있습니다.
- 대진표 상 위쪽에 위치한 팀(혹은 매치 페이지에서 왼쪽에 위치한 팀)이 블루팀이 됩니다. 대진표 상 하단에 위치한 팀(혹은 매치 페이지에서 오른쪽에 위치한 팀)은 레드팀이 됩니다.

주요 규칙

- 모든 경기는 Battlefy에서 제공된 토너먼트 코드를 통해 진행됩니다. 브라켓으로 이동한 다음, 플레이어가 배정된 매치를 클릭하면 코드를 얻을 수 있습니다. 이 코드를 복사한 후, 리그 오브 레전드 게임 클라이언트에서 플레이를 누르고 붙여넣기 해주세요. 이후, 사용자 지정 게임을 선택하고 트로피 아이콘을 선택하면 됩니다.
- 팀원들을 방으로 초대해 주세요.
- 모든 팀들은 경기 30분 전에 출석하여 체크인을 진행해야 하므로, 로그인 되어 있어야 합니다. 로그아웃 상태이거나 체크인이 되어 있지 않으면 자동 실격 처리 됩니다.
- 팀들은 방이 생성되고 나서 10분 안에 게임 방에 입장해야 합니다. 10분 안에 5명의 팀원 모두 입장하지 않으면 그 팀은 실격처리 됩니다. 상대팀이 입장하지 않거나 10분 안에 경기를 시작하지 않으면 디스코드를 통해 토너먼트 담당자에게 연락해 주세요.
- 팀에 인터넷 연결 문제가 생기면 다시 재접속할 수 있도록 10분의 시간이 주어집니다. (연결에 문제가 생긴 팀은 잠시 중단을 요구할 수 있습니다.) 10분 안에 재접속을 하지 못하면 접속하지 못한 팀원을 제외하고 경기가 시작됩니다.
- 팀마다 2명의 예비 플레이어를 둘 수 있습니다. 예비 멤버는 토너먼트 시작 전에 배틀파이 안에서 팀 멤버로 함께 등록되어야 정식 팀 멤버로 인정됩니다. 토너먼트가 시작되면

배틀파이 내에서 팀원 수정은 불가능합니다. 플레이어는 토너먼트당 1개의 팀에만 소속될 수 있습니다.

- 팀들은 사전에 이야기 되었다면 챔피언을 선택하기 전 플레이스 홀더를 할 수 있습니다. 버그 때문에 재시작을 위해 챔피언을 다시 선택해야 한다면, 동일한 챔피언과 동일한 밴이 적용됩니다. 매치를 재시작할 수 있는 경우는 버그 혹은 서버가 불안정할 경우만 해당됩니다. 이런 경우, 플레이어는 경기를 잠시 중단하고 디스코드 채널을 통해 토너먼트 어드민에게 연락해야 합니다. 이후, 어드민의 안내에 따라 과정을 진행합니다.

모든 플레이어는 소환사의 강령을 존중해야 하며, 리그 오브 레전드의 약관을 존중하며 규칙에 반하는 모든 행동은 처벌 받을 수 있습니다.

Terms of Use: <https://www.riotgames.com/en/terms-of-service>

소환사의 강령: <https://na.leagueoflegends.com/en/featured/summoners-code>

불법 인게임 소프트웨어 사용이 명확한 경우, 이후 ZOTAC에서 진행하는 모든 이벤트에서 영구적인 밴이 적용될 뿐 만 아니라, 이와 관련된 어느/모든 정보들은 Riot Games로 전달됩니다. 배틀파이는 이후 이벤트에 대해 안내해 드릴 것 입니다. 만약, 팀이 글리치나 버그 남용, 그 외에 이익을 얻기 위한 어뷰징을 진행한다면 그 팀은 자동 실격처리 됩니다.

모든 결과는 토너먼트 어드민의 최종 결정에 따릅니다.