

2026학년도 2학기 E-SPORT 행사 운영계획(안)

1 추진 목적

- 가. 재학생의 건전한 경쟁과 협동심을 함양하고 학과 간 교류 및 소통을 활성화함.
- 나. 리그 오브 레전드 및 발로란트 종목을 통해 건전한 학생 참여형 e스포츠 문화를 정착함.

2 행사 개요

- 가. 행 사 명 : 2026 충청대학교 e스포츠 대회
- 나. 행사일정 :
 - 1) 참가 신청 접수 : 2026.08.24.(월) 14:00 ~ 2026.09.03.(목) 17:00
 - 2) 서류 확인 : 2026.09.03.(목) 17:00 ~ 2026.09.04.(금) 13:00
 - 가) 재학 여부
 - 나) 학생회비 납부 여부
 - 다) 참가 명단 및 라이엇 ID 대조
 - 라) 티어 캡처본 검증
 - 3) 대진표 공지 : 2026.09.04.(금) 14:00
 - 4) 리그 오브 레전드 온라인 예선 : 2026.09.05.(토) ~ 2026.09.06.(일)
 - 5) 발로란트 온라인 예선 : 2026.09.09.(수) ~ 2026.09.10.(목)
 - 6) 준결승 및 결승: 2026.09.12.(토) ~ 2026.09.13.(일) 13:00 ~ 20:00
 - 가) 리그 오브 레전드: 2026.09.12.(토)
 - 나) 발로란트: 2026.09.13.(일)
- 다. 행사장소 :
 - 1) 온라인 예선: 참가자 개인 장소 (공식 게임 클라이언트 커스텀 로비)
 - 2) 준결승 및 결승 : 충청대학교 정문 앞 올래 PC
- 라. 운영종목 : 리그 오브 레전드, 발로란트
- 마. 행사대상: 2026학년도 2학기 충청대학교 등록 재학생
 - 1) 전문학사 과정
 - 2) 전공심화 과정
 - 3) 휴학생 불가
- 바. 주최/주관 : 충청대학교 총학생회
- 사. 참가조건 : 선발 및 후보 포함 신청 인원 전원 당해 학기 학생회비 납부자
 - 1) 학과 제한 없음
 - 2) 타 학과 간 연합팀 구성 가능
- 아. 운영원칙 : 본 계획안은 대회의 유일한 최종 기준이며 홍보 포스터 등 타 안내문보다 우선함.

3

참가 신청 및 자격 기준

가. 신청기간 : 2026.08.24.(월) 14:00 ~ 2026.09.03.(목) 17:00

나. 신청방법 : 충청대 앱 또는 총학생회 지정 공식 신청 폼

다. 신청방식: 팀장 1명이 팀원 전체 정보를 대표 제출

라. 제출항목

1) 팀명

2) 팀장 정보 : 성명, 학과, 학번, 연락처, 라이엇 ID, 티어 캡처본

3) 팀원 정보 : 성명, 학과, 학번, 라이엇 ID, 티어 캡처본

4) 후보자 정보 : 후보 등록 시 팀원과 동일 항목 제출 (선택 사항)

마. 참가 및 티어 자격

1) 2026학년도 2학기 등록 재학생 (휴학생 불가)

2) 선발 및 후보 전원 2026.09.03.(목) 17:00 기준 당해 학기 학생회비 납부 완료 상태

가) 미납자 포함 팀은 개별 독촉 없이 대진표 편성에서 자동 제외함

3) 제출한 라이엇 ID 계정으로 경기 참가 가능자 (전적 검색 사이트 내 프로필 비공개 설정 시 검증 불가로 대진 편성 자동 제외)

4) 티어 기준: 2026.09.03.(목) 17:00 현재 티어를 원칙으로 하며, 서류 확인 기간 중 운영진의 공식 전적 검색 조회를 통해 최종 확정함(대진표 공지 이후 변동 일체 미반영)

5) 고티어 인원 제한 (후보 포함 기준, 다이아몬드 이하는 인원 제한 없음)

가) 리그 오브 레전드 : 솔로/듀오 랭크 기준 마스터 이상 팀당 최대 1명

나) 발로란트 : 경쟁전 기준 불멸 이상 팀당 최대 1명

6) 후보는 팀당 최대 2인 등록 가능

7) 종목별 유효 참가 팀 6팀 미만 시 해당 종목 자동 취소

4

세부 일정 및 대진 편성

가. 참가 신청 접수: 2026.08.24.(월) 14:00 ~ 2026.09.03.(목) 17:00

나. 대진표 및 경기 시간표 공지: 2026.09.04.(금) 14:00 전산 무작위 추첨 후 일괄 게시

다. 서류 심사 종결 : 재학·회비·티어 등 모든 서류 심사는 2026.09.04.(금) 대진표 공지 시점에 완전히 종결되며, 대진 공지 이후 및 경기 당일 현장에서는 서류·자격에 대한 이의 제기나 재조사를 일체 접수하지 않음.

라. 온라인 예선

1) 리그 오브 레전드: 2026.09.05.(토) ~ 2026.09.06.(일) 19:00 ~ 22:00

2) 발로란트: 2026.09.09.(수) ~ 2026.09.10.(목) 19:00 ~ 22:00

마. 오프라인 본선 (준결승 및 결승)

1) 리그 오브 레전드: 2026.09.12.(토) 13:00 ~ 20:00

2) 발로란트: 2026.09.13.(일) 13:00 ~ 20:00

5

경기 운영 방식 (리그오브레전드)

- 가. 소환사 협곡 5:5 커스텀 토너먼트 드래프트 모드로 진행함.
- 나. 전 경기 싱글 토너먼트 방식으로 운영함.
- 다. 예선은 개인 온라인 장소, 준결승 및 결승은 학교 정문 앞 올래 PC에서 진행함.
- 라. 대진표는 참가 확정팀 대상 무작위 전산 추첨으로 편성하며, 참가 팀 수가 대진표 칸 수보다 적을 경우 빈자리에 배정된 팀은 부전승으로 자동 진출함.
- 마. 예선 및 준결승은 단판(BO1), 결승은 3판 2선승제(BO3)로 진행함.
- 바. 전 경기 일반 밴픽으로 진행하며 피어리스 드래프트는 적용하지 않음.
- 사. 대진표 상단 팀이 블루 진영 배정 및 커스텀 방 생성을 담당함.
- 아. 로비 설정 오류 또는 밴픽 단계 오류·팅김 발생 시 이전과 동일한 챔피언 및 동일 밴으로 즉시 방을 재생성하여 재진행함(임의 픽·밴 변경 시 즉시 실격/몰수 처리함).
- 자. 대리 출전, 타인 계정 도용, 불법 프로그램 사용 적발 시 즉시 실격 및 전 경기 몰수 처리함.

6 경기 운영 방식 (발로란트)

- 가. 발로란트 5:5 커스텀 게임으로 진행함
 - 1) 치트 꺼짐, 토너먼트 모드 켜짐, 오버타임 2점차 켜짐, 전 라운드 플레이 꺼짐
- 나. 전 경기 싱글 토너먼트 방식으로 운영함.
- 다. 예선은 개인 온라인 장소, 준결승 및 결승은 학교 정문 앞 올래 PC에서 진행함.
- 라. 대진표는 참가 확정팀 대상 무작위 전산 추첨으로 편성하며, 참가 팀 수가 대진표 칸 수보다 적을 경우 빈자리에 배정된 팀은 부전승으로 자동 진출함.
- 마. 예선 및 준결승은 단판(BO1), 결승은 3판 2선승제(BO3)로 진행함.
- 바. 공식 맵 7종은 2026.09.04.(금) 대진 공지 시 확정 고정함.
- 사. 맵은 운영진이 사전 지정하며, 진영(공격/수비) 선택권은 대진표 상단 팀이 가짐.
- 아. 전술 일시정지는 인게임 명령어(/timeout)로만 가능하며 로딩 진입 후 임의 중단 및 재경기 불가함.
- 자. 대리 출전, 타인 계정 도용, 불법 프로그램 사용 적발 시 즉시 실격 및 전 경기 몰수 처리함.

7 온라인 예선 운영

- 가. 예선은 참가자 개인 장소에서 온라인으로 진행함.
- 나. 공식 디스코드 채널은 공지 전달, 경기 결과 취합, 공식 이의 제기 창구로만 운영함.
- 다. 출석 기준은 공지된 경기 시작 시각 기준 커스텀 로비 내 신청 닉네임#태그 5인 입장 완료 여부로 판정함.
- 라. 공지된 경기 시작 시각 기준 5분 초과 시까지 인게임 커스텀 로비 내 5인 전원 미입장 팀은 즉시 기권(몰수패) 처리함(양 팀 미입장 시 양 팀 기권).
- 마. 경기 종료 후 승리 팀 팀장은 5분 이내 결과 화면 캡처본을 공식 디스코드 채널에 제출함.

8

준결승 및 결승 운영

- 가. 준결승 및 결승은 학교 정문 앞 올래 PC에서 오프라인으로 진행함.
- 나. 본선 진출 팀은 원활한 진행을 위해 경기 시작 20분 전까지 현장에 도착하여 장비 점검 및 세팅을 권장함.
- 다. 공지된 경기 시작 시각 기준 5분 초과 시까지 인게임 커스텀 로비 내 5인 전원 미입장 팀은 즉시 기권(몰수패) 처리함.
- 라. 서류 검증은 사전에 완료되었으므로, 현장 본인 확인은 '본인 사진이 포함된 공인 신분증(모바일 신분증 포함) + 로그인된 라이엇 ID(닉네임#태그)' 대조만 단순 진행하고 즉시 착석함.
- 마. 제4조 다항에 따라 현장에서는 서류·학적·티어 관련 재조사 및 현장 이의 제기를 일체 진행하지 않음.
- 바. 본선 참가자의 경기 PC 이용료는 총학생회가 전액 부담함.
- 사. 결승 종료 후 현장에서 즉시 시상을 진행함.

9

경기 운영 기준

- 가. 참가자는 신청 시 제출한 라이엇 ID 계정으로만 경기에 참가할 수 있음.
- 나. 닉네임 변경은 경기 전날까지 사전 신고된 동일 계정만 인정함.
- 다. 대리 참가, 계정 공유, 비인가 프로그램 사용, 고의적인 버그 악용 적발 시 전 경기 몰수 및 실격 처리함.
- 라. 경기 중 욕설, 비방, 고의 방해 등 비매너 행위 적발 시 운영진 판단에 따라 즉시 실격 처리함.

10

선수 교체 기준

- 가. 대진표 확정 이후 선수 교체는 원칙적으로 불가함
- 나. 사유(부상, 개인 사정 등)를 불문하고, 사전 등록된 후보(최대 2인)에 한하여 경기 시작 2시간 전까지 공식 디스코드 채널로 교체 통보 시 무조건 즉시 승인함(단, 미등록 인원의 대리출전은 불가).

11

운영 준비 사항

- 가. 참가자 명단, 학생회비 납부 여부 및 서류 확인 기간 중 실시간 티어(프로필 공개 계정) 일괄 사전 대조·검증
- 나. 전산 무작위 대진표 추출, 세부 경기 시간표 편성 및 발로란트 라운드별 공식 맵 사전 지정
- 다. 공식 디스코드 서버 개설 및 결과 취합 채널 관리
- 라. 오프라인 경기장 좌석 대관 및 사전 환경 점검
- 마. 현장 질서 유지, 본인 확인(공인 신분증 + 라이엇 ID 단순 대조) 및 안전관리 인원 배치

12

안전 관리 계획

- 가. 행사장 내 안전관리 및 질서 유지 인원을 상시 배치함.
- 나. 경기 세트 간 휴식 시간을 배정하여 과열을 방지함.
- 다. 응급상황 발생 시 학교 보건실 및 119 비상 연락망과 연계하여 조치함.

13

시상 계획

- 가. 시상 대상: 종목별 우승팀 및 준우승팀
- 나. 시상 내용 (팀 총액 기준)
 - 1) 리그 오브 레전드 우승: 150,000원 / 준우승: 50,000원
 - 2) 발로란트 우승: 150,000원 / 준우승: 50,000원
- 다. 지급 방식: 입상 팀 팀장 명의 계좌로 1회 일괄 지급함.

14

이의 제기 및 결과 확정

- 가. 경기 관련 공식 이의 제기는 '비인가 프로그램 사용, 대리 출전, 고의적 규정 위반 등 인 게임 부정행위'에 한하여 경기 종료 후 10분 이내에 팀장이 공식 디스코드 채널로 접수할 수 있음(서류 및 티어 관련 이의는 제외).
- 나. 경기 종료 10분 초과 건 및 에브리타임 등 비공식 창구를 통한 이의는 일체 접수하지 않으며 경기 결과는 즉시 확정됨.

15

기대 효과

- 가. 재학생 간 건전한 e스포츠 경쟁을 통한 유대감 및 협동심 향상
- 나. 학과 간 교류 활성화 및 학생 참여형 행사 문화 정착
- 다. 학교생활 만족도 제고 및 학생회 주관 행사 신뢰도 향상