

뱅크후단, 혹은 뱅픽후마감은 리그 오브 레전드 경기에서 드래프트가 끝난 직후에 시장이 닫히는 방식을 뜻한다. 롤토토나 롤배팅 실시간 사이트에서 흔히 쓰는 용어지만, 운영 방식은 리그마다 달라서 같은 팀, 같은 매치업이라도 체감이 크게 다르다. 뱅픽이 끝나면 조합이 공개되고 메타 적합성, 카운터 구도, 바론과 드래곤 운영력 같은 변수가 숫자로 환산된다. 이 시점의 마감 기준을 정확히 이해하면 리스크를 줄이고, 불필요한 오해나 규정 위반을 피할 수 있다.

아래 내용은 현장에서 오래 지켜본 운영 습관과 규정 변화를 토대로 정리한 것이다. 특정 사이트나 개별 사업자의 룰은 조금씩 다를 수 있으니, 원칙과 경향을 이해하는 데 집중해 읽으면 도움이 된다.



용어 정비와 실전 감각

뱅크후단은 말 그대로 마지막 픽이 확정된 뒤, 메인 마켓이 닫히는 조건을 말한다. 여기서 메인 마켓은 승패, 맵 핸디캡, 시리즈 스코어 같은 기본 항목을 뜻한다. 일부 사업자는 마지막 뱅, 혹은 라스트 스왑 직후를 기준으로 삼고, 어떤 곳은 로딩 화면 진입 신호를 확인한 뒤 닫는다. 드물게는 뱅픽 중간, 예를 들어 8번째 픽까지 보고 닫는 경우도 있다. 드래프트 재개나 재픽 상황을 감안해 안전장치를 두는 셈이다.

반대로 뱅픽전 마감은 경기 시작 시간이 다가오면 미리 닫고, 드래프트 정보는 반영하지 않는다. 뱅픽후단은 그 사이에 있는 조건부 마감이다. 롤배팅 실시간 사이트 대부분은 세 가지를 혼용한다. 프리매치, 뱅픽후마감, 그리고 인플레이. 드래프트 이후에도 일부 소액 한도를 남겨 두는 곳이 있는데, 기술적으로는 인플레이 처리지만 실무에서는 뱅픽후마감의 연장선으로 취급한다.

왜 뱅픽후단이 중요한가

드래프트는 승률의 바닥과 천장을 결정한다. 하위권이 상위권을 잡는 이변의 절반 가까이가 조합 차이에서 발생한다는 말이 있을 정도다. 동일 전력이라면, 완성된 조합에 따라 사전 지표 대비 5에서 15%까지 승률이 움직이는 사례가 흔하다. 예를 들어, 상단 캐리 포지션 2번을 내준 상태에서 블루 진영이 카밀, 비에고, 아지르, 자야, 라칸을 맞추는 구도는 중후반 교전에서 우위를 만들 확률이 높다. 반대로, 적 정글러가 넥서스를 밀어붙이는 초반 스노우볼 조합을 완성했다면 퍼스트 드래곤과 전령 스택에서 차이가 벌어진다.

숫자로만 보면 뱅픽후단은 합리적이다. 정보가 공개되니 가격이 공정해지고, 극단적 오즈 괴리가 줄어든다. 다만 리그마다 드래프트 절차, 리메이크 판정, 로스터 교체 규정, 그리고 중계 지연이 달라서, 같은 뱅픽후마감이라도 타이밍과 리스크가 조금씩 다르다.

한눈에 익히는 체크리스트

- 각 리그의 드래프트 절차와 리메이크 규정을 먼저 확인한다.
- 뱅픽후단 기준 시점이 마지막 픽, 라스트 스왑, 로딩 진입 중 어디인지 약관에서 찾는다.
- 중계 지연과 데이터 소스 지연이 겹치는지, 사이트별 동기화 정책을 비교한다.

- 보이스 커뮤니케이션 이슈나 크로노브레이크가 났을 때의 베틱 유효 조건을 숙지한다.
- BO3, BO5에서 맵 사이드 선택과 로스터 교체 규정이 밴픽후단에 어떤 영향을 주는지 정리한다.

체크리스트를 매 매치에 적용할 필요는 없다. 중요 경기에만 적용해도 체감 오차가 준다.

리그별 운영 철학과 규정 차이

리그 운영은 룰북과 현장 습관이 결합돼 있다. 몇 년을 지켜보면, 규정은 같아도 실제 흐름은 조금씩 다르다. 그 차이가 밴픽후단을 좌우한다.

LCK

한국은 전체적으로 절차가 단정하다. 선수 소개, 코치와 악수, 드래프트 개시까지 흐름이 일정하고, 드래프트 잠시 중단이 생겨도 원인과 재개 시점이 비교적 투명하게 공지된다. 최근 시즌을 보면 드래프트 완료 후 라스트 스왑 확인까지 15에서 40초 정도가 걸리고, 이때 마켓이 닫히는 경우가 많다. 크로노브레이크 발생 시 첫 드래프트 유지 여부는 케이스마다 다르다. 하드웨어 문제로 시작 전 재픽을 하는 경우가 간혹 있었고, 그럴 때는 대부분 밴픽후마감 베틱이 무효 처리된다.

중계 지연은 대략 3에서 5분 범위다. 공식 영어 중계와 한국어 중계의 타임스탬프가 조금씩 엇갈릴 때가 있어, 해외 서버로 데이터를 받는 사이트의 밴픽후단 타이밍이 미묘하게 다를 수 있다.

LPL

중국 리그는 드래프트 속도가 빠르다. 사전 밴 우선순위가 명확하고, 선수 간 합의가 빠른 편이라 마지막 스왑까지 일사천리로 끝나는 날이 많다. 그 덕에 밴픽후단이 드래프트 종료 즉시 이뤄지는 편인데, 현장 이슈로 재픽 선언이 나는 경우가 시즌마다 몇 차례는 있다. 특히 로스터 엔트리 변경이 당일 공지로 나오는 케이스가 있어, 시리즈 2세트 이후 대타 출전이 영향을 주기도 한다. 이런 환경에 맞춘 사이트들은 세트 단위로 밴픽후마감 규정을 좀 더 엄격히 적용한다.

공식 스트림의 딜레이 폭은 시즌별로 달랐지만, 해외 시청자 대상 중계가 독립적으로 운영될 때 지연 폭 차이가 컸다. 밴픽후단이 영어 중계 기준으로 닫히는지, 현지 피드 기준인지에 따라 체감이 달라진다.

LEC

유럽은 제작 퀄리티가 높고, 중계 진행이 연출을 중시한다. 선수 인터뷰나 분석 데스크가 길어지면, 드래프트 입장부터 실제 라스트 스왑까지 간격이 넓어진다. 하지만 드래프트 자체는 안정적으로 흘러가며, 리메이크 규정도 비교적 일관적이다. 잦은 원격 대회 기간을 지나며 데이터 동기화 기준이 선명해졌고, 밴픽후단도 보통 라스트 스왑 이후 수십 초 내 종료된다.

LEC는 메타 변화에 민감하게 반응한다. 패치 적용 직후 주말에는 조합 해석 난도가 커져서 밴픽후 오즈 변동 폭이 더 크다. 드래프트에서 스케일 조합이 잡히면 5에서 8% 정도, 초반 주도권 조합이 잡히면 오브젝트 퍼스트 확률 마켓이 민감해진다.

LCS

북미는 초중반부터 이벤트성 연출이 끼어들 때가 많아, 드래프트 직후와 인게임 진입까지의 간격이 들쭉날쭉하다. 밴픽후단 기준을 로딩 화면 진입으로 잡는 사이트가 많은 이유다. 리그 자체는 리메이크 처리와 공지 체계가 명확하지만, 스포츠 로스터 교체나 핑 문제로 재개되는 사례를 대비해 마켓을 빨리 닫는 습관이 있다.

PCS, VCS, CBLOL, LJL

지역 리그는 편차가 크다. PCS는 비교적 안정적이고, LJL은 드래프트 템포가 느린 편, CBLOL은 제작 간격이 길어지는 경우가 있다. VCS는 운영 안정성이 최근야 회복되는 추세라 리메이크 공지와 재개 타이밍이 다소 출

링인다. 이런 리그에서는 뱅픽후단을 드래프트 확정 직후가 아니라, 클라이언트 로딩 진입이나 경기 타이머 0초 기준으로 묶는 경우가 적지 않다.

MSI와 월드 챔피언십

국제 대회는 규정이 가장 엄격하고, 통제도 잘 된다. 다만 언어 통역과 기술 점검 절차가 겹쳐서 드래프트 시간 자체가 길어질 수 있다. 뱅픽후단은 라스트 스왑 확인, 그리고 선수 모니터 세팅 점검까지 감안해 여유 있게 닫는 경향이 있다. 이 시기에는 패치 적응도 차이로 조합 해석이 어렵고, 연습 경기 정보가 제한적이라 뱅픽후 오즈 변동 폭이 평소보다 크게 나온다.

뱅픽후마감의 실제 타이밍과 관찰 포인트

현장에서 체감하는 마감 타이밍은 세 가지로 나뉜다. 첫째, 마지막 픽이 락인되는 순간. 둘째, 라스트 스왑 확인이 끝나는 시점. 셋째, 로딩 화면 전환 신호. 첫 번째는 드래프트가 전부 공개되므로 합리적이지만, 재픽이 뜨면 무효 처리 규정이 많이 붙는다. 두 번째는 실수가 줄어든다. 세 번째는 가장 보수적이지만, 중계 지연과 겹치면 관전자 입장에서는 이미 마켓이 닫혀 버린다.

또 한 가지, 일부 롤배팅 실시간 사이트는 드래프트 도중 일시적으로 마켓을 막았다가 조합 가치가 숫자에 반영되면 다시 소액 한도로 연다. 외부에선 뱅픽후단처럼 보이지만, 내부적으로는 인플레이 전환이다. 이때의 변동은 갑작스럽고, 동일 조합이라도 모델 업데이트 시점에 따라 가격이 튀는 일이 있다.

변동성, 어느 정도를 상정할 것인가

드래프트 공개로 승률 기대치가 조정되면, 메인 오즈는 보통 3에서 12% 범위에서 움직인다. 대조합, 예컨대 하위권이 완벽한 카운터 조합을 잡은 날에는 15에서 20%까지도 본다. 시리즈 마켓에서는 각 세트 드래프트가 누적되면서 변동성이 커지는데, 1세트를 내준 강팀이 2세트에서 완벽한 블루 전략을 가져오면 시리즈 역전 확률이 빠르게 복원된다. 반대로, 2에서 0으로 밀리는 구도로 보이면 시리즈 핸디 마켓은 뱅픽후 즉시 잠기고 인플레이로만 전환된다.

오브젝트 마켓, 예를 들어 퍼스트 블러드, 첫 전령, 첫 드래곤은 조합의 라인 주도권과 정글 상성에 직결돼 있다. 정글이 바이, 정 mid가 신드라, 서폿이 노틸이면 첫 킬과 첫 전령 확률이 함께 튀는 경우가 많다. 이 마켓들은 뱅픽후단을 아예 허용하지 않거나, 드래프트 종료와 동시에 닫는다.

데이터 소스와 동기화, 보이는 것과 기록의 간극

뱅픽후단은 중계 화면을 기준으로 하지 않는 경우가 많다. 운영팀은 경기 서버에서 직접 데이터를 받아 마켓에 반영하고, 중계는 몇 분의 지연이 붙는다. 그래서 시청자 입장에서는 분명 드래프트가 끝났는데 마켓이 이미 닫혀 있거나, 반대로 아직 열려 있는 듯 보여도 실시간으로는 닫힌 상태일 수 있다.

기술적으로는 세 가지가 쓰인다. 공식 API, OCR 기반 화면 인식, 운영자가 입력하는 세미 매뉴얼 방식. API가 가장 안정적이지만 지연이 있을 수 있고, OCR은 빠르지만 오류가 난다. 세미 매뉴얼은 리메이크나 특수 상황을 유연하게 처리할 수 있지만, 운영자 숙련도에 좌우된다. 바로 이 격차가 같은 뱅픽후마감이라도 사이트마다 타이밍이 다르게 보이는 이유다.

리메이크와 무효 처리, 약관이 좌우하는 회색지대

리그마다 리메이크 기준이 조금씩 다르다. 게임 시작 전 클라이언트 문제로 드래프트를 다시 하는 경우, 첫 드래프트가 그대로 유지되면 뱅픽후단 베틱을 유효로 보는 곳도 있고, 아예 무효 처리하는 곳도 있다. 시작 이후 크로노브레이크가 발동돼 시간을 돌리는 상황은 대부분 유효 처리되지만, 아이템 [롤배팅](#) 버그나 패치 이슈처럼 조합 자체에 불공정 요소가 개입하면 무효가 된다.

국제 대회에서는 이 부분이 더 엄격하다. 장비 이슈가 발생하면 심판 합의로 드래프트를 재진행하기도 한다. 뱅픽후담을 라스트 스왑 기준으로 잡아도, 리메이크 사유와 절차에 따라 결과가 갈린다. 요지는 하나다. 자신의 계정이 있는 곳의 약관을 반드시 확인하고, 특히 드래프트 변경 시의 처리 조항을 외워 둘 것.

BO3, BO5의 사이드 선택과 로스터 교체

시리즈 경기에서는 각 세트마다 드래프트가 새로 열린다. 첫 세트 패자에게 다음 세트의 진영 선택권이 가는 규칙이 일반적이라, 2세트 뱅픽후담은 첫 세트 결과와 깊게 연결돼 있다. 또한 일부 리그는 시리즈 도중 서브 선수를 투입할 수 있다. 공지 타이밍이 촉박하면 뱅픽후담 전후에 로스터 교체가 겹치기도 한다. 교체가 제출된 순간에 마켓을 닫는 곳도 있고, 드래프트 화면에 교체된 닉네임이 노출된 뒤 닫는 곳도 있다. 이런 디테일을 몰라서 의미 없는 리스크를 떠안는 사람이 생각보다 많다.

시청 지연과 뱅픽후담의 상호작용

오피셜 피드는 보통 90에서 180초 지연이 걸린다. 제작 환경이나 이벤트성 연출이 더해지면 체감 지연이 길어진다. 한국어 중계와 영어 중계, 중국어 중계가 각각 다른 지연을 적용하면, 해외 서버 기반 롤배팅 실시간 사이트의 뱅픽후담이 시청 화면과 어긋난다. 반대로, 커뮤니티 재송출은 지연이 더 길다. 이 차이를 모르고 화면을 보며 타이밍을 맞추려 하면 허탕을 치기 쉽다.

실전 습관과 도구, 그리고 책임 있는 태도

뱅크후담과 롤배팅은 정보의 속도 싸움 같지만, 실제로는 규정의 해석 싸움이다. 내가 사용하는 플랫폼의 약관과 리그별 운영 습관을 파악하는 게 먼저다. 다음은 실무적으로 도움이 됐던 습관들이다. 드래프트 타이머를 직접 기록해 라스트 스왑까지 평균 시간을 쌓아둔다. 패치 노트가 적용된 주는 드래프트의 변수 폭이 커지니 오즈 변동 허용 범위를 넉넉하게 잡는다. 조합 가치 평가표를 만들어 라인 주도권과 교전 타이밍을 숫자로 환산해둔다. 이런 준비를 하면 뱅픽후담 전후의 혼선을 줄일 수 있다.

다만 한 가지는 분명히 짚고 넘어가야 한다. 도박은 지역에 따라 법적 제한이 다르고, 개인 재정과 멘탈에 부담을 줄 수 있다. 자신이 사는 지역의 법을 우선 확인하고, 예산 한도를 정하며, 감정적 판단을 피하라. 손실을 만회하겠다는 생각이 들면 멈추는 게 정답이다.

리그별 세부 노트, 현장에서 겪은 차이들

LCK에서는 라스트 스왑 이후 20초 내에 메인 마켓이 닫히는 날이 많았다. 분석 데스크가 길어져도 드래프트부터 게임 시작까지의 갭이 크게 일어나지 않는다. 드문 리메이크가 발생하면, 대부분 무효 처리되는 경향을 봤다. 예전에 장비 이슈로 재픽이 난 날, 뱅픽후담가뎀 베틱은 전부 캔슬 처리되었고 인플레이는 아예 개시되지 않았다.



LPL은 드래프트 속도가 워낙빨라서, 조합을 해석할 시간을 거의 주지 않는다. 마지막 두 픽에서 스왑이 겹치면 화면상 놓치는 일이 생기기도 했다. 이 때문에 드래프트 종료 즉시 닫는 플랫폼일수록 무효 처리 조항을 촘촘하게 걸어둔다. 시리즈 중간의 로스터 스왑이 잦은 편이라, 2세트 뱅픽후담을 더 일찍 가져가는 경향도 보였다.

LEC는 제작 연출이 풍부해 드래프트와 경기 시작이 멀게 느껴질 때가 있다. 하지만 운영팀의 공지와 복구가 깔끔해, 규정에 따른 처리 예측이 쉽다. 패치 주간마다 뱅 우선순위가 민감하게 바뀌어, 뱅픽후 오즈가 급격히 움직였던 기억이 많다.

LCS는 경기일에 따라 템포 차이가 크다. 금요일 프라임 타임 연출이 길어지면, 뱅픽후담을 로딩 기준으로 잡는 게 안전하다. 한 번은 드래프트 종료 후 장시간 딜레이가 난 날, 몇몇 사이트가 마켓을 다시 여는 해프닝이 있었다. 약관상 가능했지만, 유저들 사이에서 논란이 일었다. 이런 변칙 상황에서 보수적인 플랫폼이 유리하다는 걸 체감했다.

지역 리그들, 특히 VCS는 최근까지 운영 안정화 과정이 이어져 왔다. 드래프트 중간 중단이 다른 리그보다 체감 빈도가 높았고, 뱅픽후담을 느슨하게 가져가거나, 아예 뱅픽후담 자체를 제공하지 않는 날도 있었다. 반면 PCS는 방정식처럼 일정하게 흘러가, 라스터 스왑 타임스탬프를 데이터로 쌓아두면 꽤 정확히 예측이 가능했다.

국제 대회는 변수가 가장 적을 것 같지만, 의외로 패치와 뱅픽 해석 차이로 오즈 변동 폭이 크다. 작년 MSI 그룹 스테이지에서 한 동남아 팀이 사일러스 - 자르반 - 라칸의 좌우 커버 조합을 꺼냈을 때, 프리매치 언더독이던 팀의 뱅픽후 승률이 10%포인트 가까이 뛰었다. 실제 경기에서도 15분 드래곤 스택으로 이득을 키웠다. 이런 날은 뱅픽후담의 의미가 명확해진다.

사례로 보는 뱅픽후담의 체감

봄 시즌 LCK 한 경기였다. 상위권 팀이 블루에서 정석 조합을 뽑으려 했지만, 상대가 레넥톤 - 니달리 상성을 먼저 고정하고, 바텀에서 자야 - 라칸을 선점했다. 우리 팀 미드가 오리어나를 고수하다가 마지막에 아니비아로 스왑했는데, 이때 오즈가 눈에 띄게 흔들렸다. 드래프트 직후 언더독 승률이 프리매치 대비 7%포인트 올라갔다. 경기 결과는 초반 전령 스택에서 스노우볼이 굴러갔고, 25분 한타에서 상대가 시야를 모두 잡아 승부를 끝냈다. 드래프트 해석이 곧 숫자였던 밤이다.

또 다른 날, LPL에서 하위권 팀이 레드 진영을 잡고 뱅 5개를 정글과 미드에 집중했다. 블루가 초반 주도권을 포기한 조합을 구성하자, 첫 드래곤과 첫 전령 마켓이 뱅픽후 즉시 닫혔다. 메인 승패는 12%포인트 움직였다. 경기 시작 직후 로딩에서 이슈가 생겨 5분 지연이 있었지만, 리메이크가 아니어서 뱅픽후담 베팅은 유효했다. 이런 케이스는 약관 속지가 얼마나 중요한지 다시 보여준다.

메타와 패치, 조합 해석의 함정

같은 조합이라도 패치가 달라지면 힘의 곡선이 바뀐다. 한동안 잭스가 상단에서 사라졌다가, 특정 패치에서 성장 난이도가 낮아지자 재등장했다. 뱅픽후담 시점에 잭스가 보이면, 스케일링을 기준으로 승률이 조정되던 시기가 있었다. 하지만 동시에 정글 템포가 빨라지는 패치가 겹치면, 잭스가 2코어 타이밍 전에 게임이 기울 수 있어 오즈 조정이 과하게 이뤄졌다. 이처럼 단일 챔피언의 버프, 너프만 보지 말고, 라인, 정글, 오브젝트 리스폰 등 시스템 패치가 함께 반영됐는지 살펴야 한다.

합리적 접근을 위한 기억할 포인트 5가지

- 뱅픽후담 기준 시점은 리그가 아니라 사이트 약관이 정한다, 동일 리그라도 다를 수 있다.
- 드래프트 리메이크, 크로노브레이크, 장비 이슈는 무효 처리의 핵심 변수다, 조항을 외워라.
- 시리즈 경기에서는 사이드 선택과 로스터 교체가 뱅픽후담 타이밍을 흔든다.
- 패치 주간 뱅픽후 오즈 변동은 평소보다 크다, 조합 해석의 불확실성을 감안하라.
- 자신의 지역 법과 개인 한도를 우선한다, 롤베팅은 정보가 아니라 책임의 문제다.

정리하며, 뱅픽후담을 다루는 태도

뱅크후단은 드래프트라는 구체적 정보를 가격에 반영하는 절차다. 공정성에 가깝지만, 리그별 운영 차이와 기술적 지연, 약관의 단어 선택 하나가 결과를 갈라놓는다. LCK의 단정한 템포, LPL의 속도전, LEC의 연출, LCS의 가변성, 지역 리그의 편차, 국제 대회 of 엄격함, 이 모든 것이 뱅크후마감에 스며든다. 결국 관건은 두 가지다. 내가 다루는 플랫폼의 규정을 정확히 이해하는 것, 그리고 드래프트를 숫자로 번역하는 나만의 언어를 갖추는 것. 두 축이 맞물리면, 뱅크후단은 불확실성을 줄이는 도구가 된다. 그렇지 않다면, 빈틈을 키우는 변수로 남는다.

롱런을 원한다면, 매 경기 완벽한 타이밍을 노리기보다, 리그별 습관과 약관 해석을 꾸준히 업데이트하라. 기록이 쌓이면 흐름이 보인다. 그리고 잊지 말자. 롤토토든, 어떤 롤배팅이든, 즐길 거리는 경기 그 자체다. 책임을 전제로 해야 모든 판단이 선명해진다.