

리그 오브 레전드 경기에서 밴픽은 승부의 설계도에 가깝다. 각 팀이 어떤 라인전 구도를 만들고, 어떤 용 타이밍을 노릴지, 어느 구간에서 교전 지표가 반등하는지를 밴픽이 예고한다. 그래서 롤토토나 일반 롤배팅에서 밴픽 후마감 규칙을 이해하는 일은 그 자체로 옛지다. 살아 있는 정보가 가격에 반영되는 직전, 그러니까 밴픽이 확정되고 배당이 닫히는 순간의 미세한 공백을 읽어내면 한두 톱의 가치를 의도적으로 잡을 수 있다. 반대로 규정을 모르고 들어가면 리메이크나 크로노브레이크 한 번에 베팅 자체가 무효 처리되거나, 정반대의 성격으로 정산되어 버리기도 한다.

여기서는 현장에서 겪은 사례와 합리적 기준을 바탕으로, 밴픽후마감과 밴픽후단의 차이, 리그별 관행, 종목별 마감 시점, 자주 나오는 정산 규칙, 그리고 실전에서 써먹을 만한 초단기 전략까지 묶어 정리했다. 특정 사업자 이름을 나열할 생각은 없다. 다만 주요 롤배팅 실시간 사이트들이 공유하는 공통 규칙과, 각 집이 다르게 가져가는 옵션을 구분해두면 실수 확률이 크게 떨어진다.

## 밴픽후마감, 밴픽후단, 이름은 비슷해도 운영은 다르다

커뮤니티나 배팅 게시판에서 자주 보이는 두 표현이 있다. 밴픽후마감, 그리고 밴픽후단. 현장에서 쓰다 보면 거의 같은 뜻처럼 통하긴 한다. 밴픽이 끝나면 마감한다, 혹은 닫는다. 하지만 실제 사이트 규정을 읽어보면 의외로 차이가 난다.

- 밴픽후마감은 밴픽 종료 시점에 해당 종목의 베팅을 종료한다는 원칙을 뜻하는 경우가 많다. 여기서 밴픽 종료 시점은 챔피언 선택이 확정되어 로비에 고정된 직후를 의미한다. 일부는 스왑 시간까지 포함한다. 로스터 변경이나 감독 재제출이 나와도 초과 정보로 보지 않고 기본 마감 원칙을 유지한다.
- 밴픽후단은 같은 의미로 쓰이지만, 실무적으로는 더 빠른 시점에 마감을 걸기도 한다. 예를 들어 데이터 공급사 지연이나 방송 딜레이를 고려해, 마지막 밴이나 마지막 픽이 확인되는 순간 곧바로 마감 신호를 넣어 두서너 초 뒤에 닫아버린다. 이 경우 스왑 구간의 정보, 특히 미드와 탑 스왑 같은 히든 카드가 배당에 반영되지 않은 채로 닫히기도 한다.

이 차이를 알아두면, 롤배팅 실시간 사이트마다 왜 어떤 집은 스왑 정보를 반영하고, 어떤 집은 반영하지 못한 채로 닫히는지 감이 온다. 스왑이 중요한 메타일수록, 밴픽후단 방식의 하우스는 종종 배당이 덜 다듬어진 상태로 닫힌다. 반대로 밴픽후마감을 엄격히 운영하는 곳은 스왑이 반영된 뒤에 종목을 잠그므로, 마지막 순간의 값싼 배당을 기대하기 어렵다.

## 리그와 단계에 따른 마감 시간의 뉘앙스

LCK, LPL, LEC, LCS, 국제 대회는 밴픽 템포와 방송 딜레이가 조금씩 다르다. LPL은 준비가 빠른 편이라 밴픽 시작 후 5분 내에 대부분의 픽이 공개된다. LCK는 상표 노출과 중계 구성을 고려해 간혹 딜레이가 길어진다. 서머 시즌 중반 이후에는 팀들이 전략을 숨기느라 마지막 두 픽을 오래 잡고 뜸을 들이기도 한다. 이런 변수가 밴픽 후마감의 체감에 미세한 차이를 만든다.

또 하나, 대회마다 크로노브레이크나 리메이크 기준이 다르고, 하우스가 따르는 정산 규정도 다르다. 예를 들어 게임 시작 직후 서버 문제로 2분 내 리메이크가 발생하면, 어떤 곳은 초기 베팅을 전부 무효로 돌리고 밴픽을 유지한 채 재개한다. 다른 곳은 밴픽부터 다시 하고 초기 베팅은 전부 취소한다. 동일 리그 내에서도 경기 단계에 따라 규정이 바뀔 수 있다. 정규 시즌과 플레이오프가 다르고, 플레이오프와 국제 대회가 또 다르다. 결국 자신이 쓰는 집의 규정 문서를 직접 읽고, 동일 문구라도 사례별 문의 기록을 체크하는 습관이 중요하다.

## 무엇이 ‘밴픽 종료’인가, 세부 시점 정리

밴픽후마감의 실무를 이해하려면, 밴과 픽, 스왑, 잠금, 로딩, 인게임 진입 사이의 경계선을 알아야 한다. 데이터 피드 공급업체는 대개 다음 이벤트를 따로 전송한다.

- 마지막 픽 완료
- 포지션 스왑 종료
- 챔피언 잠금 확정

- 로딩 화면 진입
- 인게임 타이머 0초

뱅크후마감을 선언한 많은 롤배팅 실시간 사이트는 마지막 두 이벤트 사이 어딘가에서 마감을 건다. 포지션 스왑이 완료되면 라인전 구도가 보이기 때문에, 이 지점 이전에 닫는 집은 정보 공정성 문제로 지적을 받기 쉽다. 반면 공급사의 스왑 탐지가 지연될 때를 대비해, “챔피언 잠금 확정”을 기준으로 삼으면 확실해진다. 실전에서는 스왑이 늦어져도 챔피언 잠금 이후에는 재변경이 불가능하다.

한 가지 자주 겪는 예외가 있다. 방송은 챔피언이 다 보이는데 하우스 화면에서는 아직 마지막 픽이 미표시인 경우다. 이 차이는 중계 딜레이와 데이터 딜레이가 분리되어 발생한다. 이때 방송 보고 반대편 가치가 크다고 느껴도, 하우스가 닫는 순간이 예고 없이 앞당겨질 수 있다. 위험을 줄이려면 브라우저 푸시나 앱 알림으로 “시장 일시 중지” 신호를 켜두고, 평소 딜레이 패턴을 익혀 두는 편이 낫다.

## 뱅크 기반 시장과 경기 중 시장, 마감 규칙이 다르다

뱅크후마감의 직접 영향을 받는 시장은 매치 승패, 맵 승패, 핸디캡과 같은 프리매치 라인, 그리고 특정 오브젝트 선취 관련 옵션이다. 경기 중 시장은 뱅크와 무관하게 인게임 이벤트 기준으로 열리고 닫힌다. 그런데 양쪽이 겹치는 회색 지대가 있다. 바로 “첫 드래곤 팀” 같은 선취 시장이다. 어떤 하우스는 이를 프리매치 카테고리에 두고 뱅크후마감에 묶는다. 다른 하우스는 인게임 시장으로 분류해 경기 시작 후 2분 30초까지 열어 두기도 한다. 이런 분류 차이가 전략을 갈라놓는다. 프리매치 취급이면 뱅크 단계에서 정리한 정글 동선, 바텀 프리오 가설이 곧 바로 값이 된다. 인게임 취급이면 라인 미는 장면을 보고도 들어갈 수 있다.

KDA, CS, 킬 관여 같은 선수 스탯 시장은 대부분 프리매치 계열이고, 뱅크가 끝난 뒤에 닫힌다. 다만 LEC처럼 라인 스왑이 잦은 리그에서 포지션 스왑이 늦게 드러나면, 일부 집은 해당 선수 관련 시장만 별도로 잠그고 재산정한다. 이때 마감 시점이 뒤로 밀리기도 한다.

## 규정이 베팅 결과를 바꾸는 대표적 상황

경기 진행이 꼬일수록 규정의 글자 하나가 돈이 된다. 실제로 자주 일어나는, 뱅크후마감과 직결되는 상황을 사례로 풀어보자.

한 번은 LCK 경기에서 블루 팀이 전령을 먹기 직전 게임이 중단되었다. 서버 이슈로 7분대 리메이크가 선언됐다. 하우스 A는 “첫 전령” 시장을 무효 처리했고, 전장 재개 후 동일 픽으로 이어졌지만 모든 프리매치 시장을 다시 열었다. 반면 하우스 B는 “인게임 이벤트가 발생하지 않았으므로 모든 시장 유효”라는 조항을 근거로 승패, 핸디캡은 그대로 유지, 오브젝트 선취 시장만 새로 열었다. 같은 상황에서 두 집의 정산 결과는 다르게 난다. 뱅크후마감의 정의가 같아 보여도, 리메이크와 오브젝트 연동 조항이 집집마다 다르기 때문이다.

국제 대회에서는 로스터 관련 변수도 있다. 일부 팀은 경기 직전에 서브 미드를 투입한다. 규정집을 보면, 명단 등록이 경기 시작 10분 전까지 허용되는 리그도 있다. 이럴 때 하우스가 뱅크후담 방식을 운용하면, 선수 교체 공지가 중계에 노출되기도 전에 시장이 닫힌다. 선수 스탯 시장을 노린다면 이 타이밍은 아주 예민하다. 선수 교체 발표가 늦을수록, 뱅크후담 하우스의 노출 가격은 위험을 동반한다.

## 뱅크 단계에서 생기는 가격 왜곡, 어디서 잡을까

뱅크가 움직이는 배당을 보고 있으면, 가격이 당기는 구간이 분명히 보인다. 대체로 마지막 두 번이 공개되는 순간, 그리고 레드 사이드의 마지막 픽이 확정되는 순간이다. 예를 들어 블루 팀이 아지르를 3픽에 고정하고, 레드 가 마지막 픽으로 탈론을 꺼냈다. 최근 패치에서 탈론 정글 유행이 퍼졌고, 바텀은 약간 밀리지만 정글과 미드에서 주도권이 나온다. 이 패치는 아지르가 착지하기까지 시간이 걸린다. 레드 팀의 승리 확률은 내 사전 추정치 기준으로 45에서 48 정도로 올라간다. 그런데 뱅크후담 하우스는 2~3초 뒤에 닫히고, 업데이트가 늦어 2.10 같은 숫자가 남는다. 이걸 노려볼 만하다. 반대로 뱅크후마감 하우스는 스왑까지 본 뒤에 1.95로 정리한다. 여기서는 너무 느리다.

밴픽에 따른 가격 왜곡은 메타 변화 초기에 심해진다. 아이템 개편 직후, 정글 리스폰 타이밍 조정 직후에는 분석 팀이 의미를 재해석하는 데 시간이 걸린다. 한 시즌에서 2주차 정도까지는, 개인이 체화한 라인전 상성표와 팀 단위 풀 숙련도를 종합해 오차를 추정할 수 있다. 물론 이 구간은 리스크도 크다. 사서 고생할 생각이 아니라면, 확신 없는 메타 초반에는 배당 1.80 이하의 강승부만 관리하고 나머지는 관망하는 편이 낫다.

## 베틱 단위와 포지션 관리, 밴픽후마감에 맞추어 조정하기

밴픽 직후는 배당이 급변하고, 마감은 갑작스럽게 닫힌다. 이 때 과감하게 던진 포지션이 시합 초반 리메이크 한 번에 무효가 되면, 심리적 회복이 어렵다. 그래서 평소보다 작은 단위로 밴픽 구간을 운영하는 게 좋다. 개인적으로는 프리매치 총액의 30에서 40 percent를 밴픽 구간에 풀고, 그 중에서도 한 건당 0.25 켈리 이하로 제한한다. 승률  $p$ 와 페어 배당  $b$ 를 기준으로 하는 켈리 공식을 그대로 쓰면 너무 공격적이라, 절반 혹은 4분의 1로 나눈다. 메타가 불안정하거나 하우스의 정산 이력이 불투명할 때는 더 줄인다.

시리즈 베틱은 더 조심해야 한다. BO3에서 1세트 밴픽후마감에 맞춰 들어간 포지션이 맞아도, 2세트 사이드 교체와 밴픽 경향을 계산하지 않으면 합산 수익률이 흔들린다. 1세트에서 카사딘 같은 하이퍼 스케일 챔피언으로 역전승이 나면, 2세트에는 상대가 밴 우선순위를 조정한다. 2세트 승부는 첫 세트의 결과에 반응하는 팀의 적응 속도 싸움이 된다. 현장에서 체감한 바로는, 초보가 떠나는 손실의 절반은 1세트 맞춘 기세로 2세트에 과도하게 태우는 데서 나온다.

## 밴픽 정보를 읽는 방법, 실전 기준 몇 가지

밴픽을 읽는 일은 결국 팀의 승리 계획을 읽는 일이다. 챔피언 이름을 나열하는 대신, 라인 프리오와 교전 범위, 결집 타이밍, 오브젝트 설계로 번역해야 한다. 팀마다 사인처럼 반복하는 구조가 있다. 예를 몇 가지 잡아 보자.

- 바텀에 루시안, 미드에 아리, 정글에 세주아니. 이 조합은 6분 전후 강한 교전과 레벨 6 타이밍에 맞춰 드래곤 쪽 결집을 설계한다. 상대 바텀이 진과 바루스처럼 라인전은 강하지만 합류가 느리면, 첫 드래곤 기대감이 오른다.
- 탑에 카밀, 정글에 그레이브즈. 사이드 압박과 전령 설계가 핵심이다. 미드는 오리어나처럼 중립 픽이 받쳐주고 바텀은 보전 모드가 많다. 전령 선취, 그리고 12분 포탑 방패 골드 수급이 이들의 점수판이다.
- 블루 팀이 3픽에 제리를 뽑고, 레드가 나르와 비에고로 응수. 이 경우 블루는 후반 화력에 자신이 있지만, 15분 이전에는 전령과 바텀 다이브가 위협이다. 선취 전령과 첫 포블 시장이 레드로 가볍게 쏠린다.



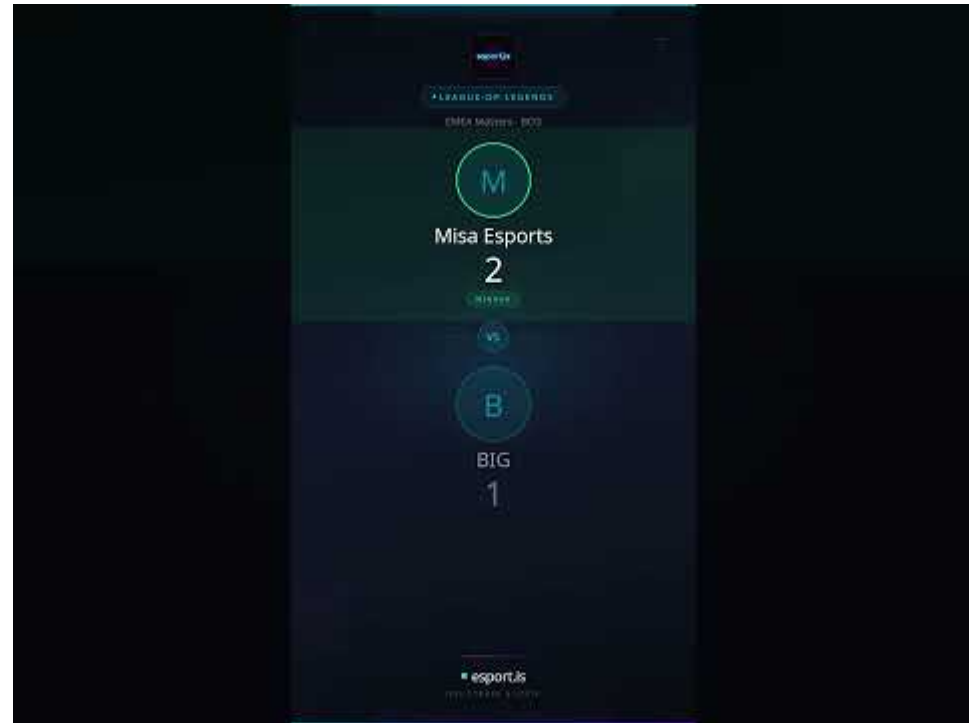
이런 틀을 사전에 메모해두면, 밴픽이 끝나자마자 10초 내에 가설을 정리하고 손이 움직인다. 룰토토처럼 조합 기반 베틱이 제한적인 곳이라도, 승패와 핸디캡 쪽은 결국 같은 질문에 답한다. 어느 타이밍에 어느 라인이 돈을 긁어오느냐.

## 실전 체크리스트, 밴픽후마감 직전 마지막 점검

- 방송 화면이 아닌, 하우스의 픽 잠금 상태를 확인한다. 스왑 반영 여부가 다를 수 있다.
- 라인 프리오 지형을 1, 2, 3순위로 적고 오브젝트 선취 기대를 빠르게 산출한다.
- 상대가 다음 세트에 조정할 배를 미리 가정해둔다. 시리즈 포지션을 과도하게 키우지 않는다.
- 리메이크, 크로노브레이크, 초기화 발생 시 정산 규정이 어떻게 다른지, 각 집의 문구를 다시 본다.
- 동일 시장이 프리매치 분류인지 인게임 분류인지 확인한다. 마감 시점이 달라진다.

## 정산과 무효 처리, 자주 나오는 규칙 정리

뱅크후마감 규정만큼이나 중요한 게 정산 조항이다. 이 부분을 정확히 이해하면, 리스크가 큰 자리를 애초에 피할 수 있다.



- 리메이크 시점 기준: 게임 시작 후 일정 시간 이전 리메이크는 모든 프리매치 시장 무효, 이후는 유지. 기준 시간은 보통 5분 내외다.
- 오브젝트 선취: 리메이크 이전에 선취가 발생하지 않았으면 해당 시장 무효 또는 유지, 하우스마다 갈린다. 사전 문구 확인이 필수다.
- 선수 교체: 경기 시작 전 교체는 유효, 경기 시작 후 교체는 선수 스탯 시장 무효가 흔하다. 팀 승패는 대부분 유효하다.
- 크로노브레이크: 롤백 시점 이전 이벤트는 정산에서 제거되거나 유지된다. 집마다 “오피셜 타임라인 기준” 문구가 다르다.
- 기술적 중단: 30분 이상 지연 시 경기 무효, 혹은 재개 시 유지 같은 조항이 있다. 장시간 중단은 멘탈 비용이 크다.

## 하우스별 운영 차이를 활용하는 법

이름을 가리더라도, 큰 부류의 운영 스타일은 비슷하다. 데이터 피드가 촘촘한 곳은 뱅크후마감 기준을 스왑 완료로 본다. 닫는 시각이 명확하고 재오픈도 빠르다. 반면 자체 트레이더가 수동으로 판을 정리하는 곳은 뱅크후단을 강하게 쓰고, 닫는 시점이 들쭉날쭉하다. 전자의 장점은 공정성, 단점은 뽀족한 엿지가 적다. 후자의 장점은 엿지가 열릴 때가 있고, 단점은 규정과 정산 일관성이 약할 수 있다는 점이다.

라인 샵핑을 한다면 이런 성격 차이를 활용하면 좋다. 예를 들어 스왑이 중요한 메타, 혹은 스왑으로 의미가 갈리는 챔피언이 늘어나는 패치에서는 스왑까지 반영하는 집의 가격이 더 안정적이다. 반대로 마지막 픽이 가치의 7할을 결정하는 구도에서는 뱅크후단 방식의 빈틈이 생긴다.

## 정보 속도, 어떻게 끌어올릴까

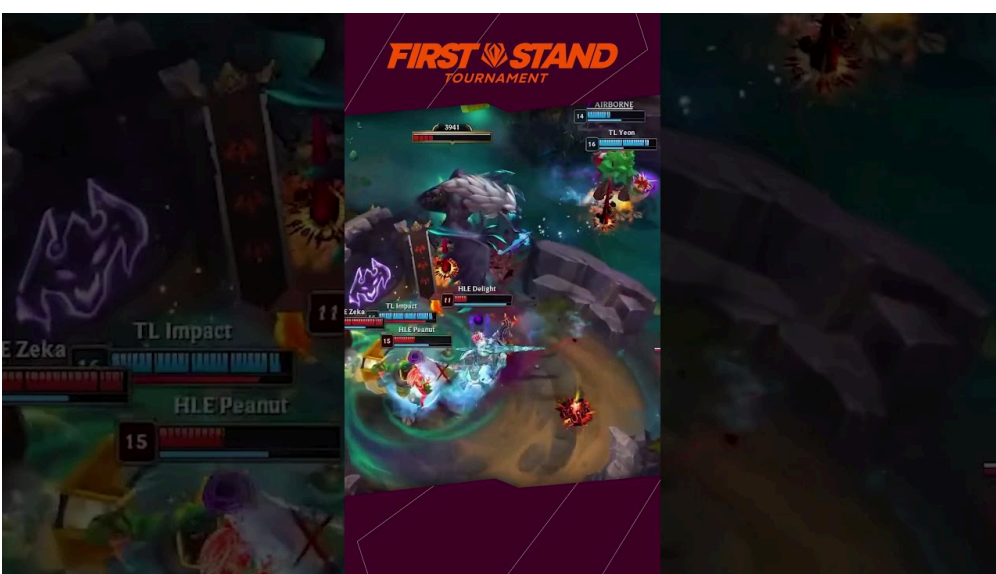
밴픽을 빨리 이해하려면 두 가지가 필요하다. 먼저 팀별 밴픽 경향 데이터. 어느 팀이 블루 사이드에서 어떤 챔피언을 1픽으로 선호하는지, 레드에서 카운터를 가져오는 빈도가 어떤지. 둘째, 생중계와 데이터 피드의 시차를 읽어내는 경험. 개인적으로는 경기 시작 15분 전부터 공식 중계와 팀 SNS 알림을 켜두고, 스크림 누설 같은 회색 정보는 걸러낸다. 하우스가 리스크를 줄이기 위해 닫는 시각을 앞당기는 흐름이 있어, 방송 정보만 믿으면 종종 늦는다.

여기에 사운드 없는 다중 화면보다, 한 화면에 집중해 문맥을 따라가는 편이 낫다. 마지막 픽에서 고민하는 시간을 지켜보면, 팀이 상대 조합의 어떤 축을 두려워하는지 힌트가 나온다. 감독과 코치가 심하게 고민할 때는 스크림에서 실패했던 조합을 마주쳤을 가능성도 있다. 이런 감각은 수치로 환산하기 어렵지만, 밴픽후마감 [롤토토](#) 직후에 필요한 즉각 판단을 도와준다.

## 롤토토 특유의 제약, 전략은 어떻게 다르게 짤까

롤토토는 통상적인 롤배팅보다 선택지가 단순하다. 오브젝트, 선수 스탯 같은 세분 시장 없이 승패와 핸디캡이 중심인 경우가 많다. 그래서 밴픽 정보를 변수로 쓰는 방식도 직선적이다. 승패를 고르는 대신, 밴픽 구조가 초반 설계에 얼마나 우세한지, 시너지의 난이도가 얼마나 높은지를 점수화해 핸디캡과 비교한다. 예를 들어 초반 라인 주도권이 3라인 중 2라인에서 확실하고 정글이 주도권을 돕는 구도라면, -5.5 킬 같은 낮은 핸디캡이 합리적이다. 반대로 조합이 후반 지향이고, 오브젝트 싸움 완성에 3코어가 필요한 경우라면 승패는 맞아도 킬 핸디캡은 미끄러질 수 있다.

롤토토는 또 한 가지, 마감 시간이 상대적으로 일괄적이라 밴픽후담의 빈틈이 적다. 대신 많은 이용자가 같은 타이밍에 몰린다. 이럴 때는 포지션 크기를 더 보수적으로 잡고, 시리즈 전체의 드래프트 전개를 미리 시나리오로 써두는 편이 도움이 된다. 외형상 쉬워 보이는 픽들, 이를테면 아펠리오스와 루시안 시대처럼 “누가 봐도 세다” 싶은 챔피언들은 시장에 과도하게 반영된다. 여기서는 반대로 “상대의 해법이 있는가”를 먼저 묻는다. 바루스 바텀과 시온 탑, 나미 없는 루시안 같은 반쪽 조합을 걸러내면 선택지가 단순해진다.



## 밴픽과 초반 지표의 상관, 숫자로 관리하기

감으로만 밴픽을 읽으면 한두 번은 맞아도, 시즌 전체로는 소음이 쌓인다. 그래서 몇 가지 간단한 숫자를 동시에 본다. 첫째, 14분 골드 차 평균과 표준편차. 둘째, 팀의 첫 드래곤 취득률과 전령 취득률. 셋째, 라인 교체 빈도와 성공률. 이 세 가지는 밴픽과 직접 연결된다. 초반 골드 차는 라인 프리오와 정글의 주도권을, 드래곤과 전령은 오브젝트 설계를, 라인 교체 성공률은 조합의 숙련도를 비춘다. 밴픽이 끝나면 이 숫자들이 가리키는 방향과 조합의 방향이 같은지 확인한다. 같은 방향이면 포지션을 키우고, 다르다면 절반 이하로 줄인다.

수치의 기준은 리그와 시즌에 따라 다르다. 14분 +1.2k가 상위권 평균인 시즌도 있고, 전체적으로 Even이 잦은 시즌도 있다. 그래서 고정 임계치 대신 상대 비교를 쓴다. 해당 리그 상위 25 percent 팀의 평균과, 하위 25 percent 팀의 평균을 두 축으로 잡고 상대 위치를 구간으로 본다. 간단하지만, 밴픽후마감의 짧은 판단 구간에서 튼튼하게 작동한다.

# 복합 베팅과 상관 관리, 베팅 정보의 양날

베팅 정보가 명확하다고 느낄수록, 여러 시장을 묶고 싶은 유혹이 강해진다. 승패, 첫 드래곤, 전령, 바론, 킬 핸드캡을 한 번에 담는 식이다. 문제는 이런 포지션이 상관성이 높아진다는 점이다. 조합이 초반에 유리하면 첫 드래곤, 첫 전령, 초반 킬도 같이 묶여 움직인다. 한 이벤트가 어긋나면 줄줄이 어긋난다. 상관 포지션은 적게 담고, 한 두 개는 역방향을 섞어 리스크를 분산하는 편이 낫다. 조합이 초반 강하지만, 용 싸움 숙련이 낮은 팀이라면 첫 드래곤 역방향 같은 식의 분산이 가능하다.

## 책임 있는 베팅, 그리고 현실적인 기대치

베팅후마감 규칙을 이해해도, 장기적으로 기대수익률이 5 percent를 넘기기 어렵다. 라인 샵핑, 타이밍 최적화, 리스크 관리까지 모두 갖춰도 변동성이 커서 한 시즌 단위의 흔들림이 거칠다. 베팅은 생활비가 아니라 위험 자본으로만 운영해야 한다. 지역마다 합법성, 세금, 신고 절차가 다르니, 해당 법규를 먼저 확인하는 건 기본이다. 베팅과 마감 시점의 엇지는 즐길 거리를 늘려주지만, 과도한 레버리지나 추격 베팅은 금세 모든 장점을 삼켜버린다.

## 마무리 조언, 규정을 이해한 뒤에야 보이는 것들

베팅후마감과 베팅후단, 말끝의 한 글자 차이가 실전에서는 배당의 2틱 차이를 낳는다. 스왑 반영 여부, 리메이크 정산, 오브젝트 분류, 선수 교체 조항. 이 네 가지를 숙지하면 대다수 변수를 다룰 수 있다. 그 다음은 팀별 베팅 패턴과 메타를 겹쳐 읽는 훈련이다. 현장에서 오래 본 사람일수록 단순한 규칙을 반복한다. 빠르게 닫히는 집에서는 마지막 픽을, 스왑까지 보장하는 집에서는 라인 구도를, 시리즈에서는 다음 세트의 적응을. 그리고 포지션은 항상 작게 쌓고, 불확실성이 커지면 더 작게 간다.

롤벳팅은 타이밍의 싸움이고, 베팅은 그 타이밍을 만들어 준다. 베팅이 끝나고 시장이 마감되기 전까지의 짧은 구간, 그 사이를 이해하는 게 곧 전략의 수준을 가른다. 어느 집이든 규정은 문서에 있다. 다만 문서만 읽으면 모르는 게 있다. 사고가 났을 때 어떻게 풀어왔는지, 일관성이 있었는지. 경험이 쌓이면, 규정의 문장보다 하우스의 성격이 먼저 떠오른다. 그때부터는 베팅후마감이 더 이상 불안 요소가 아니라, 작은 활로가 된다.