

가상축구 리그를 굴러가게 만드는 일은 경기 엔진을 돌리고 결과를 공지하는 것만으로 끝나지 않는다. 운영진은 감독, 심판, 기록원, 일정 담당, HR, 공보팀의 일을 동시에 맡는다. 현실 축구가 경기장과 관중의 에너지를 먹고 산다면, 가상 리그는 규정의 일관성과 데이터의 신뢰, 그리고 커뮤니티의 신뢰를 먹고 산다. 몇 시즌을 굴러 본 사람이라면 안다. 주중에 두 경기만 늘려도 이탈률이 오르고, 상금 분배 공지에 모호한 문장이 한 줄 들어가면 채팅방이 하루 종일 과열된다. 여기서는 시즌 설계부터 경기 일정, 재정, 승격 시스템, 리그 무결성, 커뮤니케이션까지 실제로 시행착오를 거치며 배운 것을 중심으로 풀어 본다.

리그의 목적과 규칙을 먼저 세운다

가장 먼저 정해야 할 것은 리그가 무엇을 우선하는가다. 양적 확장인가, 경쟁력 있는 상위 디비전인가, 신입 친화 환경인가. 목적이 명확하지 않으면 규정이 흔들린다. 예를 들어 리그 규모를 키우겠다는 목표와 초보자 보호 정책은 긴장 관계에 놓일 때가 많다. 선수 생성 규칙과 이적 제한을 뻑뻑하게 하면 상위권의 완성도가 올라가지만, 신입에게는 진입장벽으로 보일 수 있다.

규정은 길다고 좋은 것이 아니다. 해석의 여지가 생기지 않도록 짧고 단단해야 한다. 승점, 골득실, 승자승, 페어플레이 순으로 순위를 정한다면 그 순서를 문장으로 명확히 쓴다. 경기 불가 사유 제출 마감시각도 시와 분으로 못 박는다. 가장 논쟁이 잦은 부분은 이적 시장과 페널티다. 과도한 페널티는 팀을 접게 만든다. 경고 누적에 따른 감독 징계 기준은 정량화하고, 첫 위반 시 경고, 재발 시 승점 삭감처럼 단계화해 숨통을 틔워 준다.

엔진과 데이터, 신뢰의 출발점

가상축구의 심장은 경기 엔진이다. 엔진이 공개 자료와 설명을 갖고 있는지, 세부 파라미터를 운영자가 임의로 만지지 않는지, 로그가 남는지, 재현성이 확보되는지가 중요하다. 내부 테스트 리그를 별도로 운용해, 패치나 룰 변경이 어떤 결과를 낳는지 2주 정도 샘플을 뽑아 확인한다. 실제로 한 번은 슈팅 계수를 미세하게 손봤다가 전체 득점이 경기당 1.9에서 3.1로 뛰었고, 수비 전술의 효용이 급감했다. 리턴을 고려해 48시간 내에 롤백했고, 테스트 리그의 필요성을 뼈저리게 배웠다.

데이터는 가능한 자동화한다. 경기 결과, 득점, 도움, xG, 카드 수치, 포메이션 사용률 같은 항목을 스크립트로 수집해 주간 리포트를 뽑아 낸다. 사람 손이 덜 갈수록 오류가 줄고 신뢰가 오른다. 통계는 팬 서비스이기도 하지만 규정 개선의 근거가 된다. 예컨대 코너킥에서의 득점 비중이 특정 전술에 지나치게 쏠리면, 전술 제한이나 세트피스 가중치 손보기를 검토할 수 있다.

시즌 캘린더, 과부하를 피하는 설계

달력은 리그의 체력 관리표다. 하루 두 경기, 주 5경기를 밀어 넣으면 표면상으로는 콘텐츠가 풍성해 보이지만, 두 달 뒤 관리자가 먼저 지친다. 커뮤니티도 따라 무너진다. 이상적인 빈도는 리그 특성과 시간대에 따라 다르지만, 보편적으로 주중 2회 경기일과 주말 1회 빅매치 데이를 묶으면 참여율과 관심도가 안정적이었다. 12팀 더블라운드 로빈 기준으로 22라운드는 8주면 무리 없이 소화된다. 중간에 컵 대회 2라운드를 끼우면 전체 시즌은 10주 전후다. 12주를 넘기면 이탈률이 가파르게 오른다.

경기 시간은 짧게, 공지는 길게가 원칙이다. 경기는 자동 시뮬레이션으로 처리하더라도, 하이라이트와 주요 스탯을 편집해 5분 내외 클립으로 제공하면 체감 몰입도가 훨씬 높아진다. 주간 베스트11과 파워랭킹을 같은 시간대에 고정 게시하면 습관이 생긴다. 매주 같은 요일, 같은 시각에 공지가 뜨는 리그는 잡음이 적다.

팀 수, 디비전 구조, 플레이오프의 균형

초기 리그라면 10팀 내외가 적정하다. 16팀 이상은 운영 자원과 규정의 정교함, 심판 시스템, 분쟁 조정 체계가 받쳐줘야 비로소 굴러간다. 디비전을 늘리는 시점은 신청이 꾸준히 초과되는 분기 2회 이상이 기준이었다. 단, 팀이 늘어나면 평균 전력 분산으로 상위권의 해외 컵 경쟁력이 떨어진다. 상위 디비전에 강팀을 일정 비율로 묶어 두고, 하위 디비전에서 검증된 팀만 승격시키는 승격전 구조가 유효했다.

플레이오프는 흥행과 정당성 사이에서 줄타기다. 정규리그 1위의 가치를 지키려면 승점 보너스나 더블 어드밴티지를 넣는다. 1위는 결승 직행, 2위는 4강부터 합류처럼 단계별 진입을 설계하면 정규리그의 무게가 산다. 다만 토너먼트는 변수가 크므로 2경기 합산, 원정 다득점 없이, 동률이면 연장과 승부차기 같은 단순한 규칙이 분쟁을 줄인다. 원정 개념이 모호한 가상축구에서는 원정 골 규칙이 영혼 없는 잡음만 만든다.

선수 생성과 전력 상한, 격차 관리

시즌이 지날수록 팀 간 전력 격차는 벌어진다. 누적 보상과 전술 숙련, 데이터 기반 미세 조정이 상위권에 유리하게 작용하기 때문인데, 이를 완화하지 못하면 하위권의 참여 동기가 사라진다. 내가 운영한 리그에서는 선수 능력치를 3층 구조로 설계했다. 핵심 능력치, 보조 능력치, 특성. 핵심 능력치는 시즌당 성장 한도를 낮게 두고, 보조 능력치는 매주 소폭 성장, 특성은 드랍 확률과 비용을 조정해 수집형 요소처럼 느끼도록 했다. 이렇게 하면 상위권이 핵심 능력치에서 독주하더라도, 하위권이 특성과 보조 능력치로 틈새를 공략할 수 있었다.

샐러리캡이나 전력 포인트 상한은 단순하고 강력한 안전장치다. 예산총액을 절대치로 묶는 방식과, 포지션별 상한을 나누는 방식이 있다. 후자가 관리 난이도는 높지만 다양성을 만든다. 포지션별 상한을 포워드 30, 미드필더 40, 수비수 40, 골키퍼 20 같은 점수제로 두고, 시즌 중반 1회만 재조정하도록 하면 로스터 갈아엎기가 줄어든다. 상한 초과 시 자동 출장정지 같은 기계적 페널티를 걸어 두면, 운영진의 주관 개입 여지가 줄어 불만도 줄었다.

이적 시장, 호흡을 살리는 창문 설계

거래는 리그의 산소다. 숨이 막히게 열려 있으면 자본력과 정보력이 모든 것을 집어삼킨다. 반대로 잠그면 정체된다. 윈터, 서머 두 창을 합쳐 총 4주 정도 열어 보고, 시즌 중 1회 긴급등록제도를 두는 방식이 가장 무난했다. 급한 부상이나 장기 결장 이벤트에 대비한 예외 규정은 필수다. 특히 신입 감독이 합류할 때 기회를 확보하려면 보장 픽 같은 장치를 쓰기도 한다. 최하위권 팀에게만 제공되는 1회 무상 재계약권, 혹은 유망주 자동 배정 같은 제도는 하위에서 포기하지 않게 만드는 마중물이다.

이적 제안의 형식도 표준화하자. 제안 포맷, 마감, 제3자 개입 가능 여부를 명시하면 분쟁이 줄어든다. 과거에 구두 합의를 게시물 캡처로 증명한다며 채팅방이 소란스러웠던 적이 있다. 이후로는 이적 게시판에 운영진 봇이 수신한 제안만 유효로 인정했고, 하루 만에 잡음이 사라졌다.

심판과 분쟁, 규정의 해석권

가상 리그는 결국 텍스트를 해석하는 게임이다. 심판진을 최소 3명으로 구성하고, 단독 판단이 필요한 사안과 합의가 필요한 사안을 갈라 놓는다. 예를 들어 라인업 기한 초과 같은 기계적 위반은 봇이 자동 판단하고, 고의 지연, 페어플레이 위반, 스포츠맨십 같은 해석이 필요한 사안은 2인 이상이 합의하도록 했다. 사안별 판정과 선례를 기록해 공개 저장소로 남기면, 운영진이 바뀌어도 일관성이 유지된다.

징계는 명확해야 하지만, 사후 구제 절차도 필요하다. 경고 철회나 감경 요청 창구를 분기 1회 열어, 사정을 따져 줄 수 있는 최소한의 유연성을 둔다. 단, 동일 사안 반복은 가중 처벌하고, 팀 차원의 재발 방지 계획 제출을 요구한다. 진정성을 보는 절차가 없으면 관용은 곧 특혜가 된다.



커뮤니케이션, 공지의 문장력이 성패를 가른다

운영진은 매주 두 번은 에디터가 된다. 공지는 짧고, 구체적이고, 링크가 살아 있어야 한다. 추상적인 표현을 빼고, 예시를 곁들여 오해의 싹을 자른다. 같은 내용을 두 번 설명하지 않도록 FAQ를 고정해 두고, 새 규정이나 이벤트는 TLDR 버전과 전체 버전을 함께 제공한다. 대화방에서는 즉답이 아닌 즉시 확인을 약속하는 것이 유용했다. 답을 모를 때는 모른다고 말하고, 언제까지 확인하겠다고 시각을 박는다. 신뢰는 정확한 답보다 예측 가능한 태도에서 생긴다.

커뮤니티 내에서 밈과 유머는 필요하다. 다만 운영진 계정으로서는 절대 특정 팀을 놀리거나 편드는 뉘앙스를 주지 않았다. 중립성은 평판의 핵심 자산이다. 중립성이 무너지면 규정이 아무리 좋아도 의심이 자란다.

경기 일정과 로테이션, 실제 운영 팁

일정표는 충돌을 피하는 것이 전부가 아니다. 시간대 분산을 통해 시청 피로도를 낮추고, 주간 이벤트와 묶어 파형을 만든다. 내가 자주 쓰는 방식은 화요일, 금요일에는 라운드 전체를 배치하고, 일요일 밤에는 상위권 매치를 집중시키는 구성이다. 라운드 사이에는 48시간 이상의 라인업 제출 시간을 준다. 제출 기한은 한국 시간 기준으로 고정하고, 해외 참가자에게는 미리 타임존 변환표를 제공한다.

선수 로테이션 규정은 과도하게 개입하지 않는 선에서 권고안을 둔다. 동일 포메이션만 고집하거나 특정 선수만 혹사하지 않도록 시즌당 최소 출전 슬롯이나 청소년 선수 의무 출전 라운드를 넣는 방법도 있다. 단, 강제 규정은 반발이 크다. 대신, 청소년 육성 보너스 포인트나 신인왕 상금 같은 긍정 강화에 예산을 쓰면 자연스러운 다양성이 생긴다.

부상과 랜덤 이벤트, 공정함을 해치지 않는 연출

가상축구에서 변수는 재미의 절반이지만, 통제되지 않은 랜덤은 불신의 시작이다. 부상은 경기 빈도와 비례하며, 연속 경기 시 확률 가중치를 약하게만 적용한다. 시즌 아웃 같은 극단적 이벤트는 초보 리그에서 특히 독이다. 대신 1경기 결장, 컨디션 하락, 포지션 제한 같은 소프트한 페널티로 긴장을 만든다. 중요한 것은 사전에 확률과 최대 피해 범위를 공지하는 일이다. 예측 가능한 랜덤은 납득이 된다.

이벤트성 재난, 예를 들어 전술 패치나 엔진 업데이트는 시즌 도중에는 금지하는 것이 원칙이다. 부득이하다면 라운드 사이클이 끝나는 주에 적용하고, 테스트 리그 리포트를 함께 공개한다. 엔진 로그와 샘플 수치를 덧붙이면 커뮤니티의 수용성이 확실히 올라간다.

재정, 상금, 스폰서의 설계

상금 구조는 행동을 유도하는 가장 강력한 레버다. 우승 상금을 두텁게 주면 상위권 집중도가 심해진다. 대신 상위 4강까지는 상금 차이를 완만하게 두고, 페어플레이 상, 유스 육성 상, 이달의 감독 같은 보조 상금을 얹어 분산

시키는 편이 장기적으로 건강했다. 리그 운영비는 투명하게 공개한다. 서버, 봇, 디자인, 중계 톨, 상금 집행 내역을 월 단위로 요약해 게시하면 자발적 후원이나 스폰서 유치 때 신뢰 자본이 된다.

스폰서는 리그의 톤과 맞아야 한다. 과도한 네이밍 권한을 주면 리그 정체성이 흐려진다. 실제로 한 번은 시즌 타이틀을 바꾸는 대신, 중계 화면과 베스트11 카드, 하이라이트 인트로에 스폰서 로고를 일정 비율로 노출하는 패키지로 합의했다. 노출 위치와 비율, 기간을 계약서로 명기했더니 분쟁이 생기지 않았다. 가상 리그라도 계약은 계약이다.

페어플레이와 탱킹 방지, 뒤집기의 미학

하위권에서 고의로 지며 드래프트 픽을 노리는 탱킹은 커뮤니티 신뢰를 갉아먹는다. 이를 막기 위해 시즌 막판에는 승리에 따른 추가 인센티브를 더 주거나, 드래프트 로터리를 도입해 최하위 팀의 1픽 확률을 25에서 18 정도로 낮추고, 2에서 5위 팀에게도 의미 있는 확률을 배분한다. 또한 특정 득실차나 전술 반복에 대한 제재 기준을 정해 두어 고의 패배로 의심되는 패턴에 경고를 준다. 단, 주관적 판단으로 몰아붙이지 않도록 통계 기준과 리뷰 절차를 명시해야 한다.

뒤집기는 스포츠의 꽃이다. 역전 드라마가 발현되도록 중위권에게 플레이오프 진입의 희망을 준다. 정규리그 6위까지 플레이오프에 초대하되, 5위와 6위는 예선 라운드를 추가로 치르게 하면 동기부여가 생긴다. 하위권 컵 대회, 이른바 챌린지 컵을 병행하면 전체 팀이 시즌 내내 목표를 잃지 않는다.

신입 온보딩, 72시간이 승부처

새로운 감독이 들어오면 첫 72시간이 리그 이탈률을 좌우한다. 참여 절차는 길면 안 된다. 디스코드 입장, 규정 요약 읽기, 팀 배정, 라인업 제출, 프리시즌 친선경기까지 한 흐름으로 묶어 주는 가이드가 필요하다. 대기실에서 오래 머무르게 하면 관심이 식는다. 가능한 즉시 뒤편 수 있도록, 프리셋 전술과 추천 라인업을 제공해 첫 경기에서 당황하지 않게 만든다. 환영 메시지는 자동화하되, 첫 질문에는 운영진이 직접 답한다. 첫 응대의 사람 맛이 커뮤니티의 온도를 정한다.

프리시즌, 체크리스트로 사고를 줄인다

프리시즌은 절반이 공사, 절반이 홍보다. 기술적 업데이트, 로스터 동기화, 규정 개정, 캘린더 확정, 스폰서 협상, 콘텐츠 템플릿 제작이 겹친다. 여기서 빠지는 것이 생기면 시즌 중에 폭탄이 터진다. 다음 체크리스트는 실제로 두 시즌 연속 무사고를 거들었다.

- 엔진 버전 고정과 테스트 리그 2주 샘플 검증
- 규정 문서 개정, 변경 요약 1페이지만 별도 제작
- 팀 로스터 확정, 샐러리캡 검증 스크립트로 일괄 점검
- 일정표 확정과 하이라이트, 카드 템플릿 미리 렌더링
- 커뮤니티 공지 패키지, FAQ, 온보딩 DM 자동화 설정

체크리스트는 늘어나는 경향이 있다. 다만 다섯 가지로 묶어서 책임자를 박으면 실수가 준다. 고도화는 다음 시즌에 한다. 프리시즌의 덕목은 완벽이 아니라 안정이다.

승강제 설계, 구단주가 납득하는 사다리 만들기

승격은 설렘이지만, 강등은 좌절이다. 두 감정을 공정하게 다루는 설계가 필요하다. 가장 흔한 방식은 상위 디비전 하위권과 하위 디비전 상위권의 플레이오프다. 하지만 플레이오프만으로 모든 것을 결정하면 정규리그의 노력이 가볍게 느껴진다. 한 시즌은 흐름과 맥락의 연속이어야 한다.

다음은 현장에서 검증된 승격 로드맵의 뼈대다.

1. 정규리그 1위는 자동 승격, 마지막 라운드 종료와 함께 확정 공지
2. 2에서 5위는 플레이오프로 승격 1장을 다툼, 2위에게는 홈 어드밴티지 대신 최소 무승부 시 연장 진입 보장

3. 상위 디비전 10위와 하위 디비전 플레이오프 승자는 단판 중립전으로 잔류전 치름
4. 승격팀에게는 초기 자원 보정 지급, 상위 디비전 룰과 경제에 적응할 수 있도록 보정폭은 명시
5. 강등팀은 코어 선수 보호권 2장 제공, 하위 디비전에서 경쟁력 유지하도록 연착륙 장치 설계

핵심은 올라가는 팀과 내려오는 팀 모두가 다음 시즌을 기대하게 만드는 것이다. 보호권과 보정은 느슨하면 효과가 없고, 과도하면 상위 디비전의 질을 해친다. 실제로 보호권을 3장에서 2장으로 줄였더니, 강등팀이 과도한 보유로 하위 디비전의 신진대사를 막는 현상이 완화됐다.

기록과 스토리텔링, 기억에 남는 시즌을 만든다

기록은 곧 역사다. 스탯 아카이브를 시즌별, 팀별, 선수별로 정리해 공개하면, 팬과 감독이 과거를 소환하며 리그에 정을 붙인다. 단순 수치뿐 아니라, 5연승, 300분 무실점, 구단 최초의 플레이오프 진출 같은 내러티브를 꾸준히 엮자. 시즌이 끝나면 연감 형태의 PDF 한 권을 만든다. 표지에 우승팀 주장을 세우고, 챔피언 패치 이미지를 배포하면 다음 시즌 초반 콘텐츠가 저절로 풍성해진다.

하이라이트의 질은 리그의 얼굴이다. 템플릿을 통일하되, 매주 한 경기만은 해설을 입히는 프리미엄을 붙이면 시청률이 오른다. 해설자는 운영진이 아닌 커뮤니티에서 발굴하자. 팬 해설의 맛이 중독적이다. 단, 발언 가이드 라인을 주고, 인신공격이나 판정 비방을 하지 않도록 교육한다. 자유와 책임의 균형을 잡는 것이 운영의 일이다.

기술 스택, 적당히 자동화하고 반드시 백업한다

디스코드, 구글 시트, 파이썬 스크립트, 간단한 웹 대시보드 정도면 중형 리그는 충분히 돌아간다. 자동화의 기준은 사람이 반복 클릭을 세 번 이상하면 스크립트화한다는 원칙이었다. 라인업 검수, 샐러리캡 점검, 경기 결과 업로드, 주간 리포트 생성까지 모두 버튼 하나로 묶는다. 다만, 자동화는 백업과 파일세이프가 없으면 재앙을 부른다. 시즌 중 스크립트가 한 번 멈추면, 라운드 전체가 지연된다.

백업은 단순해야 한다. 주간 단위로 전체 데이터베이스를 덤프하고, 외부 저장소에 보관한다. 엔진과 봇의 권한은 최소화해 한 계정이 뚫려도 전체를 잃지 않도록 한다. 이중 인증은 귀찮아도 반드시. 권한 표는 매 분기 점검한다. 신뢰의 대부분은 기술 위생에서 온다.

커뮤니티 건강도, 숫자로 관리한다

건강한 커뮤니티는 몇 가지 지표로 가늠할 수 있다. 경기일 평균 동시 접속, 공지 열람률, 라인업 제출 지연률, 신규 유입 4주 잔존, 시즌 중 탈퇴율, 분쟁 발생 빈도. 이 다섯 여섯 가지를 주간 대시보드로 추적하면 감으로 하던 의사결정의 질이 달라진다. 예를 들어 라인업 지연률이 10을 넘기면 제출 마감 시간을 2시간 미루거나 알림 봇을 보완할 시그널이다. 신규 유입 잔존이 떨어지면 온보딩 DM을 손보고, 첫 주 친선전을 늘린다. 지표는 잔소리를 줄이고 개입을 정확하게 만든다.

실패에서 배운 세 가지

한 시즌은 잘 흘러가다가도 예상치 못한 곳에서 삐끗한다. 경험적으로 크게 배운 실패는 세 가지였다. 첫째, 공지 의 모호함. 상금 분배의 조건을 한 문장 흐릿하게 썼다가, 우승팀과 준우승팀 모두가 자기에게 유리한 해석을 들고 와 며칠을 소모했다. 그 뒤로는 예시를 붙이고, 경계값을 숫자로 박았다. 둘째, 시즌 중 패치. 공정성을 위해 정확성을 선택한 선택이었지만, 타이밍이 나빴다. 이후로는 시즌 사이클 외에는 손대지 않기로 규정을 바꿨다. 셋째, 과도한 이벤트. 리그를 재밌게 하겠다고 테마 워크, 더블 포인트 데이 같은 것을 잔뜩 엮었다가 본경기의 무게가 가벼워졌다. 코어 경험을 해치지 않는 선에서만 양념을 친다. 가상축구의 본질은 축구다.

마지막 점검, 시즌 말의 전환 설계

시즌이 끝나면 바로 다음 시즌으로 달려가고 싶어진다. 가장 위험한 유혹이다. 시즌 말에는 반드시 세 가지 루틴을 거친다. 피드백 워크, 규정 개정 초안 공개, 휴식. 피드백은 익명 설문과 공개 토론을 함께 진행해 온도차를 읽

는다. 규정 개정은 초안을 먼저 내고, 일주일간 코멘트를 받아 다음 시즌 프리시즌 시작 전에 확정한다. 휴식은 운영진에게만 주는 특권이 아니다. 커뮤니티도 숨을 고르게 하자. 거의 모든 분쟁은 피로에서 나온다.

승격팀 환영 행사와 강등팀 격려 콘텐츠는 같은 무게로 다룬다. 강등팀 주장 인터뷰를 실어 주고, 다음 시즌 목표를 묻자. 체면을 세워 주는 것이 곧 잔류율 관리다. 기록 아카이브와 하이라이트 모음, 시즌 어워드 스트림까지 끝내야 진짜로 시즌이 끝난다.

간단한 승격 준비 루틴

승격을 앞둔 팀은 설렘과 불안이 한꺼번에 온다. 상위 디비전은 속도가 다르고, 실수의 대가가 크다. 지난 시즌 승격팀에게 공통으로 권했던 준비 루틴을 적어 둔다.

- 상위 디비전 메타 점검, 상위 6팀 전술 리포트를 요약해 약점 파악
- 샐러리캡 여유분 확보, 초반 4라운드까지는 즉흥 트레이드를 자제
- 세트피스 리허설, 코너와 프리킥 루틴 두 가지씩만 정교화
- 컨디션 관리 계획 수립, 연속 경기 대비 로테이션 시뮬레이션
- 커뮤니케이션 채널 정비, 보조 코치나 애널리스트 롤 분담

이 다섯 가지를 두 주 만에 끝내면, 적어도 당황하지는 않는다. 상위 디비전에서 살아남는 팀은 대개 경기 외의 루틴이 정돈되어 있다. 경기력은 그 다음에 따라온다.

리그의 수명은 신뢰에서 나온다

가상축구 리그 운영의 디테일은 끝이 없다. 다만 모든 세부는 한 곳으로 수렴한다. 신뢰. [가상축구](#) 규정은 예측 가능해야 하고, 데이터는 열려 있어야 하며, 커뮤니케이션은 일관되어야 한다. 운영진은 권력이 아니라 서비스다. 힘은 정보 비대칭에서 나오지만, 평판은 투명성에서 나온다. 시즌 캘린더를 지키고, 경기 엔진을 흔들지 않고, 분쟁을 기록으로 풀고, 상금을 시간에 맞춰 지급하는 일. 지루하지만, 이 기본의 축적이 리그의 브랜드를 만든다.

가상 리그는 화면 속 숫자와 알고리즘의 조합처럼 보이지만, 실제로는 사람의 습관과 약속으로 유지된다. 시즌을 설계할 때 그 사실을 염두에 둔다면, 승격의 기쁨도, 강등의 쓰라림도, 다음 시즌을 부르는 에너지로 환원된다. 그 힘이 리그를 길게 끌고 간다.