



2018 오버워치 컨텐더스 공식 규정

버전 1.2

서문

Blizzard Entertainment, Inc.(이하 "블리자드")에서는 오버워치 리그 외부의 주된 오버워치 경쟁 대회 플랫폼 역할을 하도록 오버워치 컨텐더스(이하 "컨텐더스") 대회를 만들었습니다.

오버워치 컨텐더스는 세계 최고의 오버워치 플레이어를 선보일 플랫폼으로써 "프로가 되는 길"의 마지막 단계 역할을 하며 세계적으로 일관된 오버워치 경쟁전 환경을 제공할 예정입니다.

본 2018 오버워치 컨텐더스 공식 규정(각종 업데이트, 개정 또는 보완 조항 포함)(통칭 "공식 규정")은 컨텐더스에 참여할 조건으로 적용될 일련의 규칙과 행동 준칙을 성문화한 것입니다.

이러한 공식 대회 규정은 컨텐더스 또는 컨텐더스 관련 이벤트에 적극적으로 참여하는 모든 팀, 팀 소유주, 팀 매니저, 팀 스태프 및 선수(통칭 "참가자")에게 적용됩니다. 이러한 공식 규정은 모든 컨텐더스 대회의 무결성을 보장하고 컨텐더스의 이미지와 평판을 수호하며 컨텐더스 이벤트를 시청/관람하는 대중들에게 일관되고 수준 높은 경험을 제공하기 위해 고안되었습니다.

이러한 공식 규정은 한편으로는 여러 참가자, 다른 한편으로는 컨테더스 운영에 참여하는 블리자드 및 그 관계자들로 이루어진 양측이 체결하는 계약이라고 할 수 있습니다. 이러한 공식 규정은 토너먼트 플레이의 일반 규칙을 의미하며 여기에는 선수 자격 조건, 토너먼트 구조, 점수 구조, 부상과 상금 및 선수 행동 등에 적용되는 각종 규칙 일체가 포함됩니다. 이러한 공식 규정에 법적 책임 한도, 라이선스 허용 및 여타 법적으로 효력이 있는 계약 약관도 포함됩니다. 또한 각 참가자는 프로가 되는 길의 중요한 단계로서 본 공식 규정에 첨부된 오버워치 리그 선수 선정 과정 허가서 양식에 설명된 대로 연락처 정보와 게임 데이터를 공유하기로 동의해야 합니다. 각 참가자는 컨테더스에 참여하는 조건으로 이러한 공식 규정 및 오버워치 리그 선수 선정 과정 허가서 양식을 읽고 이해하며 이 내용에 동의해야 합니다.

본 공식 규정, 그리고 컨테더스 참여로 인해 또는 그와 관련하여 발생하는 모든 분쟁은 본문 제 14 항에 기재된 법적으로 유효한 중재 조항과 집단 소송 권한 포기 조항 등 및 제 12 항에 기재된 책임 한도 및 면책 조항의 내용을 따릅니다. 이들 조항이 귀하의 법적 권한과 구제 수단에 영향을 미치므로, 본 공식 규정을 수락하기에 앞서 그러한 조항들을 꼼꼼히 검토할 것을 권장합니다.

블리자드는 일부 직원, 대행업체 또는 여타 대리인을 지정하여 "토너먼트 관리자"로서 컨테더스를 운영하고 이러한 공식 규정을 집행하며, 팀과 팀 소유주들을 상대로 연락 담당자 역할을 하도록 할 예정입니다.

본 공식 규정의 모든 조항이 어떠한 관할권에서든 현재 또는 향후에 위법, 무효 또는 집행 불가능한 경우, 이로 인해 해당 관할권에서 본 공식 규정의 여타 모든 조항의 유효성 또는 집행 가능성에 아무런 영향도 미치지 않으며 다른 관할권에서 본 공식 규정의 여타 모든 조항이 지니는 유효성 또는 집행 가능성에도 아무런 영향을 미치지 않습니다.

1. 공식 규정의 수락

1.1 수락. 각 참가자는 본 공식 규정을 수락해야만 컨테더스 대회에 참가할 수 있습니다. 본 공식 규정을 수락하는 방법은 다음 중 하나를 선택하면 됩니다.

- 컨테더스 참가자로 등록
- 실제 또는 전자 형태로 컨테더스 참여 신청서 양식에 서명
- 컨테더스의 일부인 각종 시합에 참여

1.2 **본 규정의 변경 및 집행.** 프로페셔널 e 스포츠 대회라는 분야는 아직 비교적 새롭고 급속히 변화하고 있으므로, 본 공식 규정은 그러한 변화에 발맞추어 실시간으로 변화하게 됩니다. 따라서 블리자드에서는 자사 단독 재량에 따라 (a) 때때로 본 공식 규정을 업데이트, 개정 또는 보완할 수 있고 (b) 회보, 알림, 설명 영상, 온라인 게시물, 이메일 및/또는 기타 전자 의사전달 수단을 배포하여 참가자들에게 지침과 지시 사항을 전달함으로써 본 공식 규정을 해석 또는 적용할 수 있습니다. 본문에 기재된 블리자드의 권한, 책임, 의무 및 합의 권한 등은 블리자드 측의 단독 재량에 따라 행사합니다. 본 공식 규정이 크게 변경되는 경우 이는 변경된 규정이 적용될 다음 컨텐더스 이벤트에 앞서 참가자들에게 미리 전달합니다. 컨텐더스에 참여하면 변경된 규정을 수락하는 것으로 간주합니다. 제 14 항이 변경되는 경우 해당 조항의 하위 조항을 따릅니다.

2. 선수

2.1 **자격 조건.** 2018 오버워치 컨텐더스 시즌 2 토너먼트(이하 "**시즌 2**")에 "선수" 자격으로 참여하여 경쟁하려면 다음과 같은 자격 조건을 충족해야 합니다.

- 2.1.1 귀하의 명의로 등록된 Battle.net 계정을 유효한 상태로 유지해야 하며, 알려지지 않은 블리자드 최종 사용자 라이선스 계약서 위반 사실이 없어야 합니다.
- 2.1.2 2018년 6월 1일 기준으로 만 13세를 넘어야 합니다. 다만 중국 지역에서 대회에 출전하는 선수의 경우 2018년 6월 1일 기준 만 16세를 넘어야 합니다.
- 2.1.3 2018년 6월 1일 기준으로 해당 국적지에서 미성년자인 경우, 부모 또는 보호자로부터 서면 허가서를 받아야 합니다.
- 2.1.4 거주지가 알제리, 아르헨티나, 호주, 오스트리아, 바레인, 벨라루스, 벨기에, 벨리즈, 볼리비아, 보스니아 헤르체고비나, 브라질, 불가리아, 캐나다, 칠레, 콜롬비아, 코스타리카, 크로아티아, 키프로스, 쿠바, 체코공화국, 덴마크, 도미니카공화국, 이집트, 엘살바도르, 에콰도르, 에스토니아, 핀란드, 프랑스, 독일, 조지아, 그리스, 과테말라, 아이티, 온두라스, 홍콩, 헝가리, 아이슬란드, 인도, 인도네시아, 아일랜드, 이스라엘, 이탈리아, 자메이카, 일본, 카자흐스탄, 라트비아, 리투아니아, 룩셈부르크, 마카오, 말레이시아, 몰타, 마케도니아, 멕시코, 모로코, 네덜란드, 뉴질랜드, 니카라과, 노르웨이, 파라과이, 중화민국, 페루, 필리핀, 폴란드, 포르투갈, 푸에르토리코, 카타르, 몰도바공화국, 루마니아, 러시아연방, 세르비아, 싱가포르, 슬로바키아, 슬로베니아, 남아프리카공화국, 대한민국, 스페인, 스웨덴, 스위스, 대만, 태국, 튀니지, 터키, 우크라이나, 영국, 미국, 우루과이, 베네수엘라 또는 베트남 및 토너먼트 관리자 측에서 허용하는 여타 사법권(이하 "유자격 사법권")이어야 하며 컨텐더스에 참가하기 위해

거주 중인 사법권에서 요구되는 각종 법률을 모두 준수하는 데 필요한 모든 조치를 취해야 합니다.

2.1.5 블리자드 이사, 임원 또는 직원이거나 블리자드 직원의 친인척, 블리자드에서 관리하거나 블리자드를 관리하는 법인 소속 또는 블리자드와 공동 관리 대상인 법인 소속이어서는 안 됩니다. 다만 블리자드 측에서 그러한 관계에 대하여 통지를 받았고 참가를 명확히 허가한 경우는 예외입니다.

2.1.6 동시에 한 곳 이상의 컨텐더스 팀 로스터에 소속되어서는 안 됩니다.

2.1.7 본 공식 규정을 따르는 것에 동의해야 합니다.

2.1.8 오버워치 리그 선수 선정 과정에 참가하기로 동의해야 합니다.

2.1.9 유효한 여권 및 여행과 대회 참가를 위해 필요한 비자 또는 여타 정부 기관에서 발급하는 허가를 취득해야 합니다.

2.2 **선수 이름.** 선수는 컨텐더스 대회에서 허용한 이름을 사용해야 합니다. 컨텐더스 대회 중에는 배틀 태그(Battle Tag) 또는 핸들(ID)을 사용할 수 있습니다. 선수가 본인의 법적인 본명을 사용하지 않는 경우, 토너먼트 관리자 측에 선수의 태그, 핸들 또는 여타 이름을 제한 또는 변경할 권한이 있습니다. 토너먼트 관리자 측에는 불쾌하거나 유해한, 또는 블리자드 또는 제삼자의 지적 재산권을 침해하는 배틀 태그를 사용하는 선수의 자격 조건을 철회할 권한이 있습니다.

2.2.1 선수 이름에 후원사 이름이 포함되어서는 안 됩니다.

2.2.2 선수 이름에 제품 이름 또는 설명이 포함되어서는 안 됩니다.

2.2.3 선수 이름에 상업적인 단어가 포함되어서는 안 됩니다.

2.2.4 선수 이름은 본 규정을 준수해야 합니다.

2.3 오버워치 리그 "투웨이" 선수

2.3.1 오버워치 리그 팀과 선수들은 오버워치 리그 팀에 주어진 권한에 따라 제휴 아카데미 팀에 소속되어 컨텐더스에 출전할 자격이 있는 선수를 지정하도록 협상할 수 있습니다. 오버워치 리그 규정에 따라 소속 오버워치 리그 팀에서 "투웨이" 선수로 지정된 선수들은 컨텐더스에 출전할 자격을 얻으며, 여기에는 다음과 같은 전제 조건이 수반됩니다.

2.3.1.1 오버워치 리그 내 각각의 스테이지에서 "투웨이" 선수로 지정될 수 있는 것은 최대 4 명입니다.

2.3.1.2 투웨이 선수는 오버워치 리그 한 스테이지에서 두 번 이상 경기에 출전한 경우 컨텐더스에 출전할 자격이 없습니다.

2.3.1.3 컨텐더스 경기 한 회당 최대 두 명의 지정된 투웨이 선수가 출전할 수 있습니다.

2.3.1.4 어떤 선수도 같은 주에 컨텐더스 경기와 오버워치 리그 경기 양쪽에 모두 출전해서는 안 됩니다.

2.3.1.5

3. 팀

3.1 **팀 라이선스.** 각 팀 소유주에게는 컨텐더스 시즌 기간 중 한 팀을 운영할 라이선스(이하 "팀 라이선스")가 부여되며, 이때 팀과 팀 소유주는 본 공식 규정을 준수해야 합니다. 각 팀 소유주는 본 공식 규정을 따르는 데 대해 서면으로 동의해야 합니다. 향후 컨텐더스 시즌별 팀 라이선스 갱신 여부는 블리자드 단독 재량에 따라 결정합니다. 각 팀 소유주는 이와 같은 공식 규정을 따르기로 서면으로 동의해야 합니다.

3.2 **오버워치 컨텐더스 시즌 2 팀.** 한 "팀"은 최대 여덟(8) 명의 선수와 팀 매니저(팀 소속 선수 중 한 명이어도 됨)로 구성됩니다. 투웨이 선수들이 컨텐더스 대회에 출전하는 주간에는 이러한 로스터 인원수에 투웨이 선수도 고려합니다. 컨텐더스 팀에서는 주어진 한 주 동안 출전 자격이 있는 선수를 여덟(8) 명만 지정할 수 있습니다(투웨이 선수 포함).

3.3 **팀 소유주.** "팀 소유주"는 (a) 유자격 사법권의 각종 법률에 따라 설립된 법인으로, 해당 팀 소유주가 팀이 출전할 사법권의 법률에 따라 비즈니스를 영위할 권한을 인가받은 인물이어야 하며, 아니면 (b) 유자격 사법권 거주자인 개인이어야 합니다. 팀 라이선스를 선수 한 명이 직접 보유할 수는 없습니다. 선수가 소유한 조직이 오픈 디비전에서 컨텐더스 선발전에 진출하는 경우, 토너먼트 관리자 측이 팀 소유주와 조율하여 공인된 법인으로 소유권을 이전하는 데 필요한 단계를 결정하게 됩니다.

3.4 **팀 매니저.** 각 팀은 한 사람을 팀 매니저로 지정하게 됩니다. 팀 매니저는 해당 팀의 소속 선수일 수 있습니다. 팀 매니저는 팀을 대신하여 토너먼트 관리자 측과 의사소통을 담당하는 역할을 합니다.

3.5 **팀 관리.** 팀 매니저가 각 팀과 토너먼트 관리자 사이에서 각종 로스터 변경, 규정 관련 분쟁 및 여타 의사 전달 과정에서 주된 연락책 역할을 하게 됩니다.

3.5.1 **단독 창구를 통한 질의 사항 처리.** 팀과 관련된 사안에 대해 토너먼트 관리자 측과 연락할 수 있는 사람은 팀 매니저뿐입니다.

- 3.5.2 **지명.** 첫 로스터 고정에 앞서 팀 매니저를 지명해야 합니다. 팀 매니저가 변경되는 경우, 팀 소유주가 토너먼트 관리자 측에 이를 알려야 합니다.
- 3.5.3 **최종 결정.** 팀 매니저는 본 문서에 개략적으로 소개된 바와 같이 팀원들에 대한 적극적인 통제권을 보유하지만, 분쟁이 발생하는 경우 최종 의사 결정권은 팀의 소유주에게 있습니다.
- 3.5.4 **소유권 양도.** 팀 라이선스는 토너먼트 관리자 측에서 서면으로 승인하지 않은 한 다른 사람에게 양도할 수 없습니다. 토너먼트 관리자는 어떠한 이유든 또는 아무 이유 없이 각종 팀 라이선스 양도 제안을 반대할 권한이 있습니다.
- 3.5.5 **팀 교체.** 팀 소유주가 본 공식 규정을 위반하는 경우, 블리자드 측에서 해당 팀의 대회 참가권을 실격시키고 해당 팀을 다른 팀으로 교체하기로 선택할 수 있습니다.

3.6 팀 브랜딩

- 3.6.1 각 팀은 고유한 이름과 로고, 그리고 일관된 팀 색상(통칭 "팀 브랜딩")이 있어야 합니다. 팀 소유주는 본 공식 규정에 동의함으로써 팀 소유주가 자신의 팀 및 콘텐츠스와 관련하여 팀 브랜딩을 사용하는 데 필요한 각종 권한, 라이선스 및 허가를 소유하고 있거나 취득하였음을 대변 및 보증하는 것이 됩니다. 또한, 이러한 권한에 대해 제 13 항에 따라 블리자드에 라이선스를 허가하는 바입니다.
- 3.6.2 팀 의상은 방송 출연 또는 실시간 이벤트에 출현하기로 예정된 시점보다 적어도 2 주 전에 토너먼트 관리자 측에 제출해야 합니다. 팀과 선수들은 현장 이벤트에서 게임을 플레이하는 경우 해당 이벤트에는 자신만의 실제 브랜딩을 착용하고 출전해야 합니다. 이러한 브랜딩은 각 팀에서 자체적으로 조달해야 합니다.

3.7 로스터 요구 사항.

- 3.7.1 **선발 출장 선수.** 각 팀은 반드시 여섯(6) 명의 선발 출장 선수를 지정해야 합니다.
- 3.7.2 **교체 선수.** 각 팀은 최대 2 명의 교체 선수를 지정할 수 있습니다. 이들 교체 선수는 시즌 중 선발 출장 선수를 대체할 수 있습니다. 팀에서는 로스터에 속한 선수 중 출전 가능한 사람을 교체 선수로 활용할 수 있고, 교체 선수는 대회 진행 주간 동안 팀을 바꿀 수 있습니다.
- 3.7.3 **로스터 발표.** 첫 번째 전장 선택 중에 게임 로비에 있었던 선수들을 한 경기 첫 전장의 공인된 선수로 발표합니다. 이 시점부터 로스터 교체를 선포할 수 있습니다.

3.7.4 **로스터 변경.** 로스터를 변경할 때는 항상 토너먼트 관리자 측에 이를 알려 승인을 받아야 합니다. 로스터 변경 요청서를 팀 매니저가 작성해야 하며, 이를 그 주의 로스터 고정에 앞서 제출해야 합니다.

3.7.5 **로스터 고정.** 로스터에 로스터 고정 기간이 부여됩니다. 이 기간에 로스터를 다음 경기까지 변경할 수 없고, 로스터 고정이 시작된 후에는 로스터를 변경할 수 없습니다. 예기치 못한 상황이 발생하면 토너먼트 관리자가 단독 재량에 따라 이 규정을 무효로 하기로 할 수 있습니다.

3.7.5.1 **로스터 제출.** 매주 로스터 고정에 앞서 그 주의 로스터를 contenderssupport@blizzard.com 에 제출해야 합니다. 이전에 대회 출전 자격에 문제가 없는 것으로 승인되지 않은 신입 선수의 경우 리그 승인을 받기에 앞서 추가 심사를 거쳐야 할 수 있습니다. 각 팀에서는 로스터를 제출하기에 앞서 적어도 7 일(영업일 기준) 전에 신입 선수를 제출하여 가급적 빠른 시일 내에 리그 측의 일정과 승인을 확보하는 것이 좋습니다. 다만 리그 승인은 각각의 상황에 따라 영업일 7 일보다 오래 걸릴 수도 있습니다.

3.7.5.2 **교체 선수 추가.** 교체 선수를 추가 또는 배제하려 하는 경우에도 이러한 로스터 고정 기간에 앞서 추가/배제해야 플레이 중에 자격이 인정됩니다.

3.7.5.3 **첫 시즌 로스터 고정, 1 주 차.** 시즌 1 에 참가한 후 복귀하는 팀의 경우 1 주 차 로스터 제출 기한은 2018 년 6 월 19 일입니다. 선발전에서 진출 자격을 얻어 출전하는 팀의 경우, 1 주 차 로스터를 2018 년 6 월 25 일까지 제출해야 합니다.

3.7.5.4 **2 주 차 - 5 주 차.** 로스터는 그 주의 각 팀 경기가 시작되기 **72 시간** 전에 고정됩니다.

3.7.5.5 **플레이오프.** 플레이오프 주간의 로스터는 정규 시즌 마지막 주에 각 지역에 접수된 로스터로 고정됩니다. 팀이 토너먼트에서 탈락하면 로스터 고정이 종료됩니다.

3.7.5.6 **컨텐더스 선발전.** 시즌 2 선발전에 출전할 첫 로스터를 각 팀의 첫 경기 시간보다 최소 72 시간 전에 제출해야 합니다. 첫 로스터를 제출한 뒤에는 컨텐더스 선발전이 진행되는 동안 해당 로스터가 그대로 고정됩니다.

3.7.5.7 **포스트 시즌 로스터 고정 해제.** 시즌 마지막 경기를 마치고 나면 로스터가 완전히 고정 해제됩니다. 컨텐더스 플레이오프에 출전한 팀에 고정된 선수들은 오픈 디비전 및 컨텐더스 선발전에 출전할 자격이 없습니다.

3.7.5.8 로스터 고정 후에는 **이유 여하를 불문하고** 로스터를 변경할 수 없습니다.

다만, 선수가 오버워치 리그 선수 계약을 체결한 경우만은 예외입니다. 모든 팀은 여섯(6) 명 구성의 완전체 로스터 없이는 경기 또는 이후 전장 출전을 시작할 수 없고, 로스터 고정 후에는 교체 선수를 추가할 수 없습니다.

3.8 **로스터에 선수 추가.** 다음은 로스터 추가 사항(및 이후 로스터 변경 사항)을 관리자 측에 제출하는 절차를 간략하게 소개한 것입니다.

3.8.1 **필수 정보.** 다음은 선수에 대한 필수 정보 목록입니다. 로스터를 제출하고 변경할 때마다 해당 정보를 제공해야 합니다.

3.8.1.1 **성명**

3.8.1.2 **선수 배틀 태그** - 예: Krusher99#9999(대소문자 구분). 선수가 본인의 배틀 태그를 변경하는 경우, 이는 로스터가 고정되기 전에 적용해야 합니다. 로스터에 속한 선수 중 배틀 태그가 변경된 선수가 있으면 팀 주장 또는 매니저가 토너먼트 관리자 측에 이를 알려야 합니다.

3.8.1.3 **선수 트위터**

3.8.1.4 **역할(DPS, 돌격, 비돌격, 지원가, 혼합형)**

3.8.1.5 **주로 플레이하는 영웅 캐릭터 3 개**

3.8.2 **선수 사진.** 첫 로스터를 제출할 때 선수 사진도 함께 제출해야 합니다. 1 주 차 이후 로스터를 변경하는 경우 로스터 변경 시점을 기준으로 5 일 이내에 선수 사진을 제출해야 합니다. 선수 사진을 촬영할 때는 다음과 같은 지침에 유의하시기 바랍니다.

3.8.2.1 **상반신이 나와야 함**

3.8.2.2 **양팔은 몸 앞으로 팔짱 끼거나 몸 양옆으로 나란히 한 자세**

3.8.2.3 **카메라를 정면으로 응시(어깨/몸통이 정면을 향한 방향)**

3.8.2.4 **가급적 자연광으로 낮에 촬영(또는 조명이 밝은 공간)**

3.8.2.5 **얼굴에 그림자가 짙게 드리워지면 안 됨**

3.8.2.6 **팀 유니폼 또는 브랜드 표시가 없는 팀 색상의 상의 착용**

3.8.2.7 **모자 또는 얼굴을 가리는 물품을 착용하지 말 것(선글라스 포함)**

3.8.2.8 **배경**

3.8.2.8.1 단색

3.8.2.8.2 가급적 녹색 스크린을 쓰거나 다른 밝은 단색 배경

3.8.2.8.3 배경으로부터 약 6 피트(180cm) 떨어진 거리에 설 것

3.8.3 **변경 확인.** 로스터 추가 요청은 팀 측에서 토너먼트 관리자 측에서 서면으로 작성한 확인서를 접수할 때까지 효력이 없습니다.

3.9 **선수 제한 사항.** 오버워치 컨텐더스 시즌 2 선수에게는 토너먼트 진행 기간 내내 적용되는 몇 가지 제한 사항이 있습니다.

3.9.1 **1 주 차 - 4 주 차 선수 제한 사항.** 시즌 첫 4 주간 선수는 한 번에 **한 지역**만 대표하여 플레이하도록 제한됩니다. 또한, 한 번에 **한 팀**의 로스터에만 속할 수 있으며, 이는 오픈 디비전 팀과 컨텐더스 팀을 모두 포함합니다.

3.9.2 **5 주 차 - 토너먼트 종료.** 오버워치 컨텐더스 시즌 2의 5 주 차부터 어느 시점에든 경기에 출전한 선수는 시즌 2의 나머지 기간 동안 해당 팀 소속 명단에 고정됩니다(지역 무관). 즉, 팀 로스터에 교체 선수로 등재된 선수는 이 제한 사항에 영향받지 않습니다. 다만 5 주 차 이후에 경기에 출전하면 이 조항이 적용됩니다.

3.10 선수 계약

3.10.1 팀 소유주는 선수가 팀에 소속되어 대회에 참가하는 것과 관련하여 선수들과 서비스 계약을 체결할 수 있습니다. 그러한 계약은 반드시 관련 법률을 준수해야 합니다. 팀 소유주는 선수 계약 약관을 협상 또는 수립하는 과정에서 공동으로 협상, 조율 또는 여타 형태로 협력해서는 안 되며 여기에는 공통의 에이전트를 통해 계약을 진행하는 행위가 포함되고 이에 국한되는 것은 아닙니다.

3.10.2 팀 소유주와 선수 사이에 체결하는 서비스 계약은 선수에게 다음과 같은 권한을 허락해야 합니다.

3.10.2.1 오버워치 리그 소속 선수로서의 서비스와 관련하여 오버워치 리그 팀과 협상할 권리

3.10.2.2 선수가 오버워치 리그에 합류할 것을 서면으로 제안받고 이를 수락하는 경우 팀 소유주와 선수의 계약을 해지할 권리(아래 제 3.10.3 항을 따름)

3.10.3 이미 한 팀과 서비스 계약을 체결한 선수가 오버워치 리그 선수 계약을 체결하는 경우, 오버워치 리그 팀에서 팀 소유주에게 수수료를 1 회 지급합니다(이하 "이적료"). 이적료는 팀 소유주와 해당 오버워치 리그 팀이 협의하여 결정합니다. 최저 이적료는 정해져 있지 않습니다. 최고 이적료는 해당 선수의 평균 연봉에

오버워치 리그 선수 계약서에 명시된 각종 선지급금의 100%에 상당하는 금액입니다. 오버워치 리그 팀은 선수가 오버워치 리그 선수 계약을 체결한 날짜를 기준으로 30 일 이내에 팀 소유주에게 이적료를 지급해야 합니다. 이적료 지급은 오버워치 리그 사무국의 해당 오버워치 리그 선수 계약 승인 여부에 좌우됩니다. 어떤 이유로든 오버워치 리그 사무국에서 해당 계약의 승인을 거부하는 경우, 이후에 해당 오버워치 리그 선수 계약을 승인할 때까지 이적료가 부과되지 않습니다.

3.10.3.1 예를 들어 선수가 평균 연봉 90,000 달러에 선지급금 10,000 달러를 제시하는 오버워치 리그 계약을 체결하는 경우, 팀 소유주와 오버워치 리그 팀에서는 이적료를 0 - 100,000 달러 사이로 협의할 수 있습니다.

4. 시즌 2 구조 및 일정

4.1 **지역:** 컨텐더스 시즌 2 는 전 세계 7 개 지역(각각 "**지역**")에서 운영됩니다.

- 4.1.1 호주
- 4.1.2 중국
- 4.1.3 유럽
- 4.1.4 한국
- 4.1.5 북미
- 4.1.6 태평양
- 4.1.7 남미

4.2 **컨텐더스 선발전.** 블리자드에서는 지역마다 8 팀씩 초청하여 컨텐더스 선발전에 참여하도록 합니다. 상위 팀은 컨텐더스 본선에 진출하게 되며, 이는 참가 팀 공식 상황 및 토너먼트 관리자 측의 판단에 따릅니다. 각 컨텐더스 시즌이 시작될 때마다(컨텐더스 선발전 시작 시 규정됨) 블리자드에서 지역별로 16 팀씩을 초청하여 경합을 벌이며, 그중 여덟(8) 팀만이 이전 컨텐더스 시즌을 통해 직접 컨텐더스 본선에 진출하고 나머지 여덟(8) 팀은 컨텐더스에 남은 자리를 두고 경합하게 됩니다.

4.3 **정규 시즌.** 각 지역은 총 12 개 팀으로 구성됩니다. 시즌 1 성적과 시즌 2 선발전 결과에 따라 스네이크 방식으로 조별 시드를 배정합니다. 지역마다 **싱글 라운드 로빈** 형식의 조별 리그를 치르며, 이는 지역마다 6 팀씩 두 조로 나누어 진행합니다. 모든 팀이 시즌 2 기간 전체에 걸쳐 총 다섯(5)

번의 경기를 치르게 됩니다(플레이오프전 제외). 이러한 경기는 팀이 속한 조의 다른 모든 팀을 상대로 합니다.

4.4 정규 시즌 경기 및 순위

4.4.1 **경기 구조.** 각 경기는 토너먼트 관리자가 결정한 전장 풀 중에서 각 팀이 선정한 경쟁 대회용 전장 네 개로 구성됩니다. 경기마다 상대방보다 승리한 전장 수가 많은 팀이 승자로 결정됩니다. 첫 세 번의 경기 결과와 관계없이 전장 네 개를 모두 플레이해야 합니다. 결과가 동점으로 나오면 시즌 종료 시 팀 순위를 결정지을 때 네 개 전장에서의 승/패 차이를 고려합니다.

4.4.2 **동점.** 네 경기로 구성된 한 세트가 동점으로 종료되는 시점에 승자 결정전을 치릅니다. 따라서 **일리오스** 전장에서 **3 전 2 선승제**로 승부를 결정하고 승자가 배출됩니다. 경기의 승자 결정전은 순위 결정 계산 시 총 전장 승점에 포함하지 않습니다.

4.4.3 **순위.** 순위는 승패 총점으로 표시됩니다. 정규 시즌 종료 시 두 팀 이상이 같은 순위로 동점을 기록한 경우, 상위 팀을 다음과 같이 판정합니다(순서대로).

- (i) 첫째, 정규 시즌 기간 전체에 걸쳐 총 전장 승점이 우세한 팀(즉 승전한 전장이 패전한 전장보다 많음)이 상위입니다. 두(2) 팀의 총 전장 승점이 같은 경우, 문제의 두 팀의 직접적인 전력(head to head record)을 비교하여 우세한 팀이 다음 단계로 진출합니다.
- (ii) 둘째, 팀의 정면 승부 경기(전장 아님) 승/패 기록을 비교합니다. 가장 많은 경기에서 승리한 팀이 우승팀이 됩니다.
- (iii) 셋째, 둘 이상의 팀 간 동점이 유지되는 경우 정규 시즌 경기 규칙에 따른 타이 브레이크 경기를 진행합니다. 이와 관련된 다른 모든 형식 및 상세 일정은 토너먼트 관리자가 결정합니다.

4.5 **플레이오프 경기 및 대진표.** 각 지역은 싱글 엘리미네이션 대진표 방식의 플레이오프를 치릅니다.

이는 시즌 2 정규 시즌 조에서 상위 4 위까지의 네 팀으로 구성됩니다. 1 번 시드 팀이 상대 조의 4 번 시드 팀과 맞붙고 2 번 시드 팀이 상대 조의 3 번 시드 팀과 맞붙는 방식으로 각 지역의 5 전 3 선승제 8 강전을 치르게 됩니다. 이 8 강전에서 우승한 팀이 준결승에 진출하여 5 전 3 선승제로 경기에 출전합니다. 준결승에서 승리한 팀은 그랜드 파이널에 진출하는데, 이 경기는 7 전 4 선승제로 치러지며 이를 통해 각 지역의 1, 2 위 팀을 가리게 됩니다. 플레이오프 전장 풀은 토너먼트 플레이에 앞서 각 팀에 전달해드립니다.

4.5.1 **경기 구조.** 각 경기는 토너먼트 관리자가 결정한 전장 풀에서 각 팀이 선택한 전장으로 구성됩니다. 승자는 전장에서 많이 승리한 팀으로 결정됩니다. 전장이 동점으로 끝나는 경우, 앞으로 플레이할 전장의 수보다 양 팀의 점수 차이가 큰 경우 승자를 결정합니다.

4.5.2 **동점.** 5 전 3 선승제 또는 7 전 4 선승제가 동점으로 종료되는 경우 승자 결정전을 치릅니다. 이 경우 주어진 전장 풀 중에서 아직 시리즈에서 플레이하지 않은 유일한 쟁탈 전장을 배경으로, **3 전 2 선승제**로 경기를 치러 승부를 결정하고 승자를 배출합니다.

4.6 시즌 2 지역별 일정 관련 문서. 이벤트 개최에 앞서 팀에 고유한 일정 지정 관련 문서를 제공합니다.
이 문서에 오버워치 컨텐더스 시즌 2 진행 기간에 걸쳐 치러지는 모든 예정된 경기가 포함됩니다.
다음은 시즌 2의 경기 날짜를 정리한 전반적인 개요입니다.

호주

1 주 차 - 7 월 2 일, 3 일

2 주 차 - 7 월 9 일, 10 일

3 주 차 - 7 월 16 일, 17 일

4 주 차 - 7 월 23 일, 24 일

5 주 차 - 7 월 30 일, 31 일

(플레이오프) 6 주 차 - 8 월 13 일

(플레이오프) 7 주 차 - 9 월 1 일

중국

1 주 차 - 7 월 1 일, 2 일

2 주 차 - 7 월 8 일, 9 일

3 주 차 - 7 월 15 일, 16 일

4 주 차 - 7 월 22 일, 23 일

5 주 차 - 7 월 29 일, 30 일

(플레이오프) 6 주 차 - 8 월 11 일, 12 일

(플레이오프) 7 주 차 - 8 월 25 일, 26 일

유럽

1 주 차 - 7 월 2 일, 3 일

2 주 차 - 7 월 9 일, 10 일

3 주 차 - 7 월 16 일, 17 일

4 주 차 - 7 월 23 일, 24 일

5 주 차 - 7 월 30 일, 31 일

(플레이오프) 6 주 차 - 8 월 11 일, 12 일

(플레이오프) 7 주 차 - 9 월 1 일, 2 일

한국

1 주 차 - 7 월 4 일, 5 일, 6 일, 7 일

2 주 차 - 7 월 11 일, 12 일, 13 일, 14 일

3 주 차 - 7 월 18 일, 19 일, 20 일, 21 일

4 주 차 - 7 월 26 일, 27 일, 28 일

(플레이오프) 5 주 차 - 8 월 2 일, 3 일, 5 일

(플레이오프) 6 주 차 - 8 월 12 일

북미

1 주 차 - 7 월 3 일, 5 일

2 주 차 - 7 월 10 일, 12 일

3 주 차 - 7 월 17 일, 19 일

4 주 차 - 7 월 24 일, 26 일

5 주 차 - 7 월 31 일, 8 월 2 일

(플레이오프) 6 주 차 - 8 월 8 일, 9 일

(플레이오프) 7 주 차 - 9 월 1 일, 2 일

태평양

1 주 차 - 7 월 6 일, 7 일

2 주 차 - 7 월 13 일, 14 일

3 주 차 - 7 월 20 일, 21 일

4 주 차 - 7 월 27 일, 28 일

(플레이오프) 5 주 차 - 8 월 3 일, 4 일

(플레이오프) 6 주 차 - 8 월 9 일, 10 일

(플레이오프) 7 주 차 - 8 월 24 일

남미

1 주 차 - 7 월 5 일, 8 일

2 주 차 - 7 월 12 일, 15 일

3 주 차 - 7 월 19 일, 22 일

4 주 차 - 7 월 26 일, 29 일

5 주 차 - 8 월 2 일, 5 일

(플레이오프) 8 월 16 일, 19 일

(플레이오프) 8 월 25 일, 26 일

4.7 **컨텐더스 선발전 일정.** 컨텐더스 선발전은 모두 1~4 주에 걸쳐 치러집니다. 각 팀은 지역별로 매주 경기를 배정받게 됩니다.

4.8 **일정 변경.** 토너먼트 관리자 측에는 경기 일정을 당일 다른 시간대로 순서를 변경하고/거나 경기 날짜를 다른 날짜로 변경하거나, 이외 다른 방식으로 경기 일정을 변경할 권한이 있습니다. 일정이 변경되는 경우 토너먼트 관리자 측에서 가능한 빠른 시일 내에 모든 팀에 그러한 사실을 알립니다.

- 4.9 **일정 재조정.** 시즌 2 진행 기간에는 참가 팀에 경기 일정 재조정 선택권을 부여하지 않습니다. 각 팀은 각자의 기술적인 문제(하드웨어, 소프트웨어 또는 인터넷 문제)만 책임지면 됩니다. 일시 정지 시간이 만료되면 경기를 계속 진행하고, 필요한 경우 팀 로스터에 속한 교체 선수를 등용합니다.
- 4.10 **참가자 유용성.** 경기 일정은 이벤트 개최에 앞서 미리 결정되지만, 참가 팀 모두 자기 팀 경기 일정이 잡힌 날에는 언제든지 플레이할 수 있어야 합니다. 예를 들어 어느 한 팀이 1월 7일 오후 1시(태평양 시간대)에 플레이할 일정이 예약되어 있다면 이 팀은 1월 7일 당일 앞 시간대 또는 이후 시간대에도 경기를 플레이할 수 있어야 합니다. 이러한 시간대 조정은 토너먼트 관리자 측에서 필요에 따라 지시합니다.
- 4.11 **시즌 3 컨텐더스 선발전.** 시즌 2 정규 시즌이 종료되면 각 지역 하위권 네(4) 팀(지역당 두(2)조에서 하위를 차지한 두(2) 팀씩 모두 네 팀)이 컨텐더스 선발전에 출전합니다. 이 선발전은 2018 컨텐더스 시즌 3가 시작되기 전에 개최됩니다. 컨텐더스 출신 네(4) 팀과 선발전 출전을 초청받은 오픈 디비전 출신 상위 네(4) 팀과 경합을 벌이게 됩니다. 이처럼 총 여덟(8)개 팀이 싱글 라운드 로빈 방식으로 경기를 치러 그 결과로 2018 컨텐더스 시즌 3 출전 초청장을 받을 네(4) 팀이 결정됩니다.

5. 경기 상세 정보

- 5.1 **전장 로테이션.** 오버워치 컨텐더스 시즌 2에 사용할 전장 풀은 미리 결정되어 있습니다. 토너먼트 관리자 측에는 언제든지 이러한 전장 풀을 변경할 권한이 있습니다. 전장 로테이션은 다음과 같이 구성됩니다.

5.1.1 4 게임 세트: 쟁탈, 점령호위, 점령, 호위

5.1.2 컨텐더스 전장 풀.

5.1.2.1 쟁탈: 리장 타워, 오아시스

5.1.2.2 점령호위: 아이헨발데, 왕의 길

5.1.2.3 점령: 아누비스 신전, 볼스카야 인더스트리

5.1.2.4 호위: 66 번 국도, 감시 기지: 지브롤터, 리알토

5.1.2.5 타이브레이커: 일리오스

5.1.3 컨텐더스 선발전 전장 풀.

5.1.3.1 쟁탈: 리장 타워, 일리오스

5.1.3.2 점령호위: 블리자드 월드, 왕의 길

5.1.3.3 점령: 하나무라, 아누비스 신전

5.1.3.4 호위: 쓰레기촌, 66 번 국도

5.1.3.5 타이브레이커: 네팔

5.2 **경기 설정.** 경기는 "경쟁전" 규칙을 따라 진행하며, 스킨과 킬캠은 사용할 수 없습니다.

5.2.1 스프레이, 이모티콘과 황금 무기는 사용할 수 있습니다.

5.2.2 쟁탈 전장은 "승부 결정 점수: 2 점"으로 설정합니다.

5.3 **경기 전장/공수 선택.** 참가 팀에 각 경기에 앞서 웹 양식을 제공합니다. 팀 매니저가 각 경기에 대해 이 양식을 작성해 제출해야 하며, 이 양식에 경기 중 매 라운드에서 팀의 전장 선택(및 해당하는 모든 전장에서 공수 선택)이 반영됩니다. 이 양식을 사용하여 경기 중 전장 선택과 공수 선택을 속행하게 됩니다.

5.4 **첫 전장 선택.**

5.4.1 **정규 시즌.** 각 경기의 전장 1 은 토너먼트 관리자 측에서 선택합니다.

5.4.2 **플레이오프.** 각 경기의 전장 1 은 해당 경기에서 높은 시드를 배정받은 팀 쪽에서 선택합니다. 양 팀의 시드가 같은 경우 동전 던지기로 첫 번째 전장을 선택할 팀을 결정합니다.

5.5 **정규 시즌 게임별 전장.** 정규 시즌 경기의 각 게임은 아래 순서에 따라 진행됩니다.

5.5.1 **게임 1:** 쟁탈

5.5.2 **게임 2:** 점령호위

5.5.3 **게임 3:** 점령

5.5.4 **게임 4:** 호위

5.6 **플레이오프 게임별 전장.** 플레이오프 경기의 각 게임은 다음 순서에 따라 진행됩니다.

5.6.1 **게임 1:** 쟁탈

5.6.2 **게임 2:** 점령호위

5.6.3 **게임 3:** 점령

5.6.4 **게임 4:** 호위

5.6.5 **게임 5:** 쟁탈

5.6.6 **게임 6:** 점령호위(결승전만 해당)

5.6.7 **게임 7:** 호위(결승전만 해당)

5.6.8 **플레이오프 승자 결정전:** 각각 5 전 3 선승제, 7 전 4 선승제에서 전장 5 개 또는 7 개를 모두 플레이한 뒤에 승자 결정전 전장이 필요한 경우, 이용 가능한 전장 풀에 남아 있는 쟁탈 전장이 자동으로 선택됩니다.

5.7 **공수 결정.** 전장 선택권이 없었던 팀이 해당 전장의 공수 선택권을 가집니다.

5.8 **다음 전장 선택.** 전장에서 패한 팀이 게임별로 적절한 전장 풀에서 다음 전장을 선택하고, 승자는 공수 사이드를 선택합니다.

5.8.1 쟁탈 거점 전장의 경우, 공수를 선택하지 않습니다.

5.8.2 전장이 무승부로 종료된 경우, 이전 전장을 선택한 팀이 다음 전장을 선택합니다.

5.8.3 결승전의 경우, 점령호위 전장을 두 번째로 플레이할 때에는 해당 세트에서 이전에 플레이하지 않은 다른 전장을 이용합니다.

5.9 **일시 정지 시간.** 일시 정지는 예를 들어 기술적인 문제나 네트워크 문제가 발생하는 등 극단적인 상황에 처한 팀에만 허용됩니다. 토너먼트 관리자 측에 일시 정지 사유를 알려야 하며, 관리자 측이 일시 정지된 경기를 해결하기 위해 적절한 조치를 결정하게 됩니다.

5.9.1 연결 끊김 또는 기타 기술적인 문제로 인해 전장 하나에서 게임을 진행하는 동안 여섯(6) 명의 로스터 완전체 체계를 유지할 수 없는 경우, 해당 전장은 결과적으로 정상적인 형식으로 계속 진행하도록 강제할 수밖에 없으며, 연결하지 못한 팀원은 결원 상태로 플레이해야 합니다.

5.9.2 **최대 일시 정지 시간.** 토너먼트 관리자는 한 번에 최대 10 분, 전장 하나에 최대 3 회의 일시 정지를 허용합니다. 각 팀에서는 주어진 시간 내에 문제를 해결해야 합니다. 문제를 해결하지 못하더라도 전장을 정상적으로 이어가게 됩니다.

5.9.3 **"결원 상태"로 플레이.** 한 팀이 "결원 상태(Man-Down)"(한 선수가 연결이 끊긴 뒤 다시 연결하지 못하거나 기술적인 문제를 해결하지 못하여 전장의 나머지 부분에 참여할 수 없는 경우)라도 전장을 계속 진행할 수 있지만, 처음부터 한 팀이 "결원 상태"인 경우 전장을 시작할 수 없습니다. 전장이 시작되기 전에 선수 여섯(6) 명을 출장시킬 수 없다면(로스터 선발 출전 및/또는 교체 선수를 여러 방식으로 조합해도 불가능한 경우) 해당 팀은 그 전장을 물수당하고, 최대 일시 정지 시간은 초기화됩니다.

5.10 **교체.** 로스터 고정 이후 로스터에 속한 교체 선수는 누구든 등용해도 됩니다.

5.10.1 교체 선수는 한 경기 중 전장이 바뀌는 사이에만 운용할 수 있으며, 경기를 지연시키지 않고 선수를 교체해야 합니다.

5.10.2 각 전장의 종료 시점에 토너먼트 관리자 측 스태프에게 교체 요청서를 전달해야 합니다.

5.11 **경기 진행.** 경기가 일단 시작되었으면 양 팀은 다음 전장에서 바로 경기를 시작할 준비가 되어 있어야 합니다(즉, 이전 전장이 끝나자마자 다음 전장을 바로 시작할 수 있습니다).

5.11.1 한 팀에서 기술적인 문제를 해결할 시간을 요청하는 경우, 그러한 요청을 토너먼트 관리자에게 전달해야 합니다.

5.11.2 개인적인 휴식 시간으로 인해 다음 전장을 지연할 것을 요청해서는 안 됩니다.

5.11.3 **하프타임.** 네 게임이 한 세트로 구성된 경기 또는 5 전 3 선승제 경기의 두 번째 전장이 끝난 뒤 약 5 분간의 휴식시간이 주어지며 이것을 하프타임이라고 합니다. 양 팀은 필요에 따라 이

휴식시간을 자유롭게 활용할 수 있지만, 하프타임이 끝난 직후 나머지 전장을 플레이할 준비가 되어 있어야 합니다. 현장에서 경기를 진행하는 중에는 전장 2와 4를 플레이한 뒤에 하프타임 휴식을 가지며 이는 6분간 지속합니다. 팀 위원회 임원들이 무대의 선수들과 합류해도 좋지만, 선수들은 어떤 이유에서든 무대를 떠나서는 안 됩니다. 현장 경기 중 화장실에 가는 경우 스태프가 동반 이동해야 합니다.

6. 경기 규칙

6.1 전장 다시 시작. 전장을 다시 시작하는 상황에 대한 결정은 전적으로 토너먼트 관리자 측의 단독 재량에 따릅니다. 다시 시작 프로토콜은 토너먼트 관리자가 결정하여 시행 전에 팀 매니저에게 전달합니다.

6.1.1 다시 시작 사례. 공식 기록 게임(Game of Record)이 정립되지 않은 경우 전장을 다시 시작해도 됩니다. 전장을 다시 시작해야 할 수 있는 경우는 다음과 같습니다.

6.1.1.1 잘못된 전장을 선택하여 로딩하였습니다.

6.1.1.2 게임 설정이 잘못되었습니다.

6.1.1.3 로비를 다시 만들어야 합니다(선수가 로비 시작부터 전장에 연결하기 어려운 경우).

6.2 공식 기록 게임. 공식 기록 게임은 전장을 다시 만들 수 있는 시점을 지나 진전된 경우 게임 진행 상황을 추적하기 위해 정립합니다.

6.2.1 매개변수. 공식 기록 게임은 게임 내 타이머의 "설정"이 0이 되면 만들어집니다. 이 시점에서 양 팀은 생성 지점에서 나와야 합니다(예를 들어 공격 또는 점령 시).

6.2.2 반복 불가. 공식 기록 게임이 정립된 후에는 더는 전장을 다시 만들 수 없습니다. 문제가 발생하더라도 해당 전장에는 일시 정지 시간만 적용됩니다. 여기에는 한 팀이 "결원 상태"로 플레이할 수밖에 없는 시간도 포함됩니다.

6.3 경기 후 절차.

6.3.1 결과. 토너먼트 관리자 측은 전장과 경기 결과를 모두 실시간으로 확인하여 기록할 책임이 있습니다.

6.3.2 휴식 시간. 경기와 전장 중간에 휴식 또는 지연이 필요한 경우, 토너먼트 관리자 측에서 현실적으로 가능한 한 빨리 적절한 팀 매니저에게 그러한 사실을 알립니다. 최신 소식 또한 이용할 수 있게 되는 즉시 양 팀에 알립니다.

6.4 기술적 문제. 하드웨어, 소프트웨어 또는 인터넷 문제 등 각 팀의 기술적 문제는 팀별로 책임을 집니다.

6.5 몰수. 토너먼트 관리자가 지시한 대로 게임을 시작하지 못한 팀은 주어진 일시 정지 시간 10분을 모두 써서 게임 시작 시간을 늦출 수 있습니다. 10분이 경과한 뒤에도 게임을 시작하지 못하는 경우,

지연을 유발한 팀의 게임을 몰수합니다. 한 경기당 최대 2 게임까지 이 절차를 되풀이할 수 있으며, 이 한도를 넘기면 한 경기 전체를 몰수당합니다. 게임 몰수를 유발한 팀에는 상금을 수여하지 않습니다.

6.6 **스트리밍.** 오버워치 컨텐더스 시즌 2 진행 중 선수들은 토너먼트 관리자 측에서 지정한 플랫폼을 통해서만 자신의 경기를 스트리밍할 수 있습니다. 이는 본문 **제 8.2 항**에 기재된 것과 같이 타사 후원, 광고 또는 기타 영리화에 대한 금지 조항을 따릅니다. 스트리밍할 때는 적어도 **3분의 지연 방송** 형식을 취해야 합니다.

6.7 **서버 위치.** 모든 경기는 해당 지역의 서버에서 플레이하게 됩니다. 즉 모든 북미 지역 경기는 북미에 위치한 서버에서 플레이합니다.

6.7.1 **서버 갈등.** 정규 시즌 중 한 지역에 속한 두 팀이 서로 다른 서버에서 플레이하기를 원하는 경우, 동전을 던져서 이긴 팀이 첫 번째 전장의 서버를 선택합니다. 첫 번째 전장 이후로는 이전 전장에서 패한 팀이 서버를 선택합니다. 플레이오프의 경우, 높은 시드를 배정받은 팀에 첫 번째 전장 선택권이 있습니다(시드가 서로 같은 경우, 동전을 던져 서버를 선택합니다).

6.8 **권리 보유.** 토너먼트 관리자 측에는 각종 사기 행위, 기술적 고장이나 오류, 인간적 실수 또는 토너먼트 관리자 측의 통제 범위를 벗어난 여타 모든 요인으로 인해 컨텐더스 대회의 무결성이 저해되거나 대회가 제 기능을 할 수 없는 경우 토너먼트 관리자 측의 판단에 따라 컨텐더스 대회 또는 그 일부를 취소, 일시 중지 및/또는 변경할 권한이 있습니다. 컨텐더스 대회가 이러한 사유로 종료되는 경우, 토너먼트 관리자 측에는 해당 대회의 참가자 중 혐의점이 없고 자격 조건에 부합하는 모든 선수(팀) 중에서 우승자를 선정할 권한이 있습니다.

7. 의사소통

7.1 **로비 만들기.** 토너먼트 관리자가 각 참가 팀의 경기 시작 시간 전에 해당 팀의 경기 로비로 양 팀을 초청합니다. 로비를 설정할 공식 토너먼트 계정은 별도로 참가 팀에 알려드립니다.

7.1.1 **로비 의사소통.** 전장과 공수 선택 등의 내용을 로비에서 토너먼트 관리자 측에게 전달합니다.

7.1.2 **일시 정지(온라인).** 일시 정지 요청은 진행 중인 경기 중간에 경기 채팅을 통해 전달합니다. 일시 정지를 요청하는 자세한 이유를 *반드시 토너먼트 관리자에게 전달*해야 합니다.

7.1.3 **일시 정지(현장).** 일시 정지 요청은 진행 중인 경기 중간에 무대 관리자에게 전달합니다. 일시 정지를 요청하는 자세한 이유를 *반드시 토너먼트 관리자에게 전달*해야 합니다. 일시 정지된 동안에는 팀 내 의사소통이 음소거됩니다.

7.2 **공지 사항.** 중요한 공지 사항, 일반 정보, 규칙 및 대진표 등은 overwatchcontenders.com 에 게재됩니다. 이 웹사이트가 참가 팀과 관람객 양측의 정보 허브 역할을 하게 됩니다.

7.3 **이메일.** 선수들은 필요에 따라 문제를 전달하거나 피드백을 제공하기 위해 **contendersupport@blizzard.com** 에 **이메일을 보낼** 수 있습니다. 이 방법을 이용하는 경우 컨텐더스 불화 조정(Contenders Discord) 채널을 통해 관리자에게 문의하는 방법에 비해 답변이 늦어질 수 있습니다.

8. 후원사 제한 사항.

- 8.1 팀과 선수들은 개별적으로 후원을 받아도 됩니다. 팀과 선수들은 후원 마케팅 또는 협상 과정에서 공동 협상을 하거나 여타 형태로 협력 또는 서로 조율해서는 안 됩니다. 토너먼트 관리자 측에는 컨텐더스 활동에 스폰서가 관여하는 데 제한을 둘 권리가 있으며, 컨텐더스 활동과 관련된 모든 후원 활동은 승인을 받은 후에만 시행할 수 있습니다. 팀 및 선수에게 허용된 후원을 알아보려면 contendersupport@blizzard.com 을 통해 토너먼트 관리자 측에 문의할 수 있습니다.
- 8.2 팀 및 선수들이 타사 후원, 광고, 판촉 또는 마케팅과 관련하여 다양한 오버워치 컨텐더스 생방송 또는 온디맨드 스트리밍 방송, 컨텐더스 경기 하이라이트 또는 기타 짧은 영상, 오버워치 게임 이미지, 게임 관련 로고, 아트웍, 애니메이션 또는 여타의 블리자드 또는 그 제휴사에서 소유 또는 관리하는 보호 대상 지적 재산(통칭 "**게임 자료**")을 사용하는 행위는 엄격히 금지되어 있습니다.
- 8.3 블리자드에는 컨텐더스 전체에 걸쳐 적용되는 후원을 세계적으로 또는 특정 지역에 국한하여 받을 권한이 있습니다. 블리자드에서는 일부 특정 제품 또는 서비스 범주를 "보류(reserved)"로 지정할 수 있습니다. 이러한 "보류" 범주에 속하는 후원은 팀 및 선수 차원에서 컨텐더스 참여와 관련하여 후원사로 지정할 수 없습니다. 아래 명시된 제품 및 서비스는 블리자드에서 2018 컨텐더스 대회 후원사로 보류한 범주입니다. 각각의 범주에 대하여 포함된 항목 및 특정 브랜드 예시는 완전한 목록이 아닙니다. 팀 소유주가 주어진 범주의 범위에 대해 궁금한 점이 있는 경우, 해당 팀 소유주는 분쟁의 소지가 있는 계약을 진행하기에 앞서 우선 토너먼트 관리자에게 문의해야 합니다.
- 8.3.1 비디오 게임 플랫폼. 이 범주에는 Sony PS4 및 Microsoft Xbox 와 같은 게임 콘솔, HP Omen 및 Alienware Steam Machine 과 같은 PC 기반 게이밍 플랫폼은 물론 기타 비디오 게임 전용 플랫폼이 포함됩니다.
- 8.3.2 애슬레틱 웨어/의류. 이 범주에는 저지, 연습복 및 유니폼 등 Nike, Under Armour, Reebok, Adidas 및 Jinx 등의 제조업체에서 판매하는 애슬레틱 웨어와 의류가 포함됩니다.
- 8.3.3 에너지 드링크 및 탄산음료. 이 범주에는 Coke, Pepsi, Red Bull 및 Monster 와 같은 음료수가 포함됩니다.
- 8.3.4 결제 서비스. 이 범주에는 Visa, Mastercard 및 American Express, PayPal, Alipay 와 기타 기업에서 제공하는 결제 서비스가 포함됩니다.
- 8.3.5 맥주, 와인, 사과주 및 기타 맥아 음료. 이 범주에는 Anheuser Busch, Coors 및 Gallo 와 같은 음료수 브랜드에서 판매하는 알코올음료가 포함됩니다.

8.3.6 컴퓨터 모니터, CPU 및 그래픽 카드. 이 범주에는 HP, Intel, IBM, Samsung, Asus 및 Nvidia 등의 하드웨어 기업에서 판매하는 모니터, CPU 및 그래픽 카드 등이 포함됩니다.

8.3.7 앞서 언급한 제품 또는 서비스의 제조업체, 발행업체 또는 유통업체.

8.4 다음의 후원사 범주는 2018 컨텐더스 시즌 2 및/또는 예선전 이벤트 참여와 관련하여 출현 또는 표시해서는 안 되며 어떠한 참가자도 여타의 형태로 이를 홍보/판촉해서는 안 됩니다.

8.4.1 블리자드 측에서 판단하기에 블리자드 또는 그 제휴사(오버워치 또는 오버워치 컨텐더스를 포함하며 이에 국한되지 않음)의 사업에 부정적인 영향을 미친다고 여겨지는 각종 제품 또는 서비스를 제공하는 사람 또는 법인이나, 한 선수에게 다른 선수에 비해 부당한 이득을 부여하는 사람 또는 법인(예를 들어 해킹, 골드 거래 서비스, 계정 매매 및 키 판매업체 등)

8.4.2 블리자드 또는 그 제휴사와 직접적인 경쟁 관계인 법인이 제공하는 게임 또는 여타 제품이나 서비스

8.4.3 계정 매매, 공유 또는 거래 웹사이트

8.4.4 주류

8.4.5 약물(합법 또는 불법 무관) 및 약물 사용에 이용되는 제품 일체

8.4.6 담배 및 전자담배(불연성 담배) 제품

8.4.7 포르노그래피, 성적인 성격을 띠거나 성인용 제품 또는 서비스

8.4.8 도박/카지노(합법 또는 불법 무관)

8.4.9 화기/무기 또는 그와 관련된 제품 또는 서비스

8.4.10 정치적(공직) 후보자 또는 국민 투표 발의안

9. 행동 수칙

9.1 **스포츠맨십과 프로 정신.** 모든 참가자는 가장 높은 수준의 개인적 성실성과 건전한 스포츠맨 정신을 준수하고 항상 리그의 최선의 이익에 부합하는 방식으로 행동해야 합니다. 이러한 행동은 토너먼트 관리자가 사례별로 판단합니다.

9.1.1 참가자는 토너먼트 관리자 측이 판단하기에 외설적, 불쾌감 유발, 모욕적, 위협적, 욕설, 명예 훼손, 비방적이거나 이와 다른 방식으로 불쾌하거나 무례한 것으로 여겨지는 말을 사용하거나 그러한 행동을 자행하거나 이에 관여해서는 안 됩니다. 이와 마찬가지로 참가자는 증오 또는 차별적인 행위를 유발하거나 선동해서도 안 됩니다. 참가자는 이러한 유형의 언어를 컨텐더스 대회와 관련하여 소셜 미디어 또는 스트리밍과 같은 공개적인 행사 자리에서 사용해서는 안 됩니다.

- 9.1.2 참가자는 컨텐더스 이벤트를 시청/관람하거나 이에 참여하는 모든 사람을 존중해야 합니다. 참가자는 다른 참가자, 컨텐더스 공식 임원, 팬 또는 여타 모든 당사자를 향해 폭력적, 모욕적이거나 조롱하는 의미 또는 교란을 유발하는 행위나 제스처를 취해서는 안 되고 타인에게 그러한 행위를 선동해서도 안 됩니다. 선수는 배틀 태그, 선수 배틀 태그 게임 채팅, 로비 채팅 또는 생방송 인터뷰 등에 외설적인 제스처를 넣거나 욕설을 해서는 안 됩니다. 여기에는 약어 및/또는 모호한 언급 등의 행위가 모두 포함됩니다.
- 9.1.3 참가자는 인종, 피부색, 민족성, 출신 국가 또는 사회적 배경, 성별, 언어, 종교, 정치적 견해, 재정 상태, 출생 또는 여타 모든 지위, 성적 지향성 또는 기타 사유로 인해 경멸적이거나 차별적인 단어나 행동을 통해 국가, 개인 또는 단체 등의 존엄성이나 무결성을 저해하거나 불쾌감을 유발해서는 안 됩니다.
- 9.1.4 참가자는 토너먼트 관리자 측의 판단에 따라 프로다운 태도로 행동해야 합니다. 여기에는 예정된 모든 경기에 정시에 출석하여 플레이할 준비를 갖추는 것도 포함됩니다. 참가자는 토너먼트 관리자 측의 요청에 적시에 응답해야 합니다.
- 9.1.5 참가자가 컨텐더스 경기 또는 관련 이벤트에 약물 또는 알코올에 취한 상태로 참여하는 행위는 엄격히 금지되어 있습니다.

9.2 **대회 무결성.** 참여든 경기에서 항상 최선을 다해 플레이하고 훌륭한 스포츠맨십, 정직성과 페어플레이 정신의 원칙에 입각한 행동을 견지해야 합니다. 토너먼트 관리자에게는 이러한 규정과 대회 플레이의 무결성을 지키기 위한 준칙에 위배되는 행위를 판단할 단독 권한이 있습니다. 불공정 행위에는 다음과 같은 행위가 포함되며 이에 국한되지 않습니다.

- 9.2.1 **최선의 역량.** 참가자는 항상 최선을 다해 경기에 임해야 합니다.
- 9.2.2 **내기와 도박.** 참가자는 블리자드 또는 그 제휴사가 주최하는 모든 게임에서, 또는 그와 관련하여 각종 내기 또는 도박 행위를 자행하거나 직간접적으로 이를 장려하거나 이로부터 이득을 얻어서는 안 됩니다. 여기에는 각종 컨텐더스 경기, 오버워치 리그 경기 및 여타 모든 오버워치 게임 플레이가 포함되며 이에 국한되지 않습니다.
- 9.2.3 **공모 행위.** 참가자는 어떠한 공모 행위도 자행하거나 이를 장려해서는 안 됩니다. 공모 행위란 둘 이상의 참가자가 합의하고 상대 참가자를 고의로 불리하게 만드는 것을 말합니다.
- 9.2.4 **승부 조작.** 참가자는 대회 플레이를 제외한 어떠한 수단을 통해서든 경기 결과에 영향을 미치기로 제안, 모의 또는 시도해서는 안 됩니다.
- 9.2.5 **해킹.** 참가자는 오버워치 게임의 해킹 또는 개조/변경 행위를 자행하거나 이를 장려해서는 안 됩니다.
- 9.2.6 **부정행위.** 부정행위는 용납하지 않습니다. 각 참가자에게는 토너먼트 기간 중 규정의 최신 버전을 숙지하고 이해할 책임이 있습니다. 모든 부정행위는 허용되지 않습니다. 블리자드

측에서 판단하기에 선수, 팀 매니저 또는 팀 소유주나 이들의 에이전트 또는 여타 대리인 등이 부정행위를 자행하고 있거나 다른 방식으로 토너먼트 진행을 방해하는 것으로 여겨지는 경우, 해당 인물은 즉시 실격 처리되며 토너먼트에서 제외되고 향후 이벤트 참여가 제한될 수 있습니다. 또한, 이러한 인물의 블리자드 엔터테인먼트 게임에 대한 라이선스는 모두 철회됩니다. 선수는 토너먼트 진행 기간 중 본인 소유의 컴퓨터에 부정행위 감지를 위해 특수 제작된 소프트웨어를 설치해 달라는 요청을 받을 수 있습니다. 부정행위의 예시는 다음과 같으며, 이에 국한되지 않습니다.

9.2.6.1 각종 경기의 결과를 악의적으로, 의도적으로 변경하거나 변경하려 시도하는 행위(토너먼트에서 한 팀을 진출시키거나 또 다른 팀의 순위를 올리기 위해 경기를 일부러 지는 행위도 포함)

9.2.6.2 분산 서비스 거부(DDoS) 공격 또는 다른 수단을 통해 타인의 게임 서비스 연결을 방해하려는 시도

9.2.6.3 다른 사람의 명의로 등록된 Battle.net 계정으로 플레이하거나 타인이 플레이하도록 허용하는 행위

9.3 **의사소통.** 팀원은 언제든지 자신의 의견을 프로답고 스포츠맨다운 태도로 표현할 권리가 있습니다. 분쟁 또는 선수의 위반 행위를 신고하는 경우 해당 정보를 일반 대중에게 공개하기 전에 주최 측과 블리자드에서 그 내용을 검토해야 합니다.

9.3.1 참가자는 언제든지 블리자드, 그 모회사 및 이들 각각의 제휴사/계열사 및 자회사 또는 오버워치나 여타 모든 블리자드 또는 그 제휴사 게임 타이틀에 관하여 각종 공개 포럼을 통해 허위, 명예 훼손, 비방하는 내용이 담기거나 이들을 폄하하는 발언을 하거나 그러한 게시물을 게재, 공개 또는 전달해서는 안 됩니다. 참가자는 공개적으로 토너먼트 관리자의 무결성 또는 권한에 의문을 제기하는 발언을 해서는 안 됩니다.

9.3.2 본 조항이 부과된다고 하여 참가자가 각종 관련 법률 또는 관할 법원이나 권한이 있는 정부 당국의 명령 등에 따라야 할 의무가 제한되거나 이러한 의무 행사에 장애가 되지는 않습니다. 다만 여기에는 그러한 법률 및 규정 준수의 범위가 해당 법률 또는 명령에 필요한 정도를 벗어나지 않아야 한다는 전제 조건이 수반됩니다.

9.3.3 참가자는 토너먼트 관리자 측의 지시에 따라 공식 인터뷰 및 언론의 날(Media Day) 행사에 반드시 참여해야 합니다.

9.4 **기밀 유지.** 토너먼트 관리자 측에서 참가자의 컨텐더스 참여와 관련하여 참가자들에게 일부 기밀 정보를 공개할 수 있습니다. 토너먼트 관리자 측에서는 이러한 정보를 "기밀"로 표시하거나 참가자들에게 당국이 제공하는 정보가 본 조항에 따라 기밀 정보로 간주하는 것임을 (구두 또는 서면으로) 알려줍니다. 참가자는 어떠한 수단 또는 방식으로든 블리자드 또는 그 제휴사 소유의 기밀 정보를 임의로 공개해서는 안 됩니다.

9.5 **규정 위반.** 팀원(선수, 팀 매니저 또는 팀 소유주) 누구도 토너먼트 관리자 측의 합당한 지침이나 결정 사항을 거부해서는 안 되며 이는 전원에게 동일하게 적용됩니다.

출전 정지

실격

10. 토너먼트 상금

10.1 **지급 방식의 정의.** 블리자드 측에서는 다음 상금을 각 우승팀 선수에게 수표로 지급합니다. 수표 금액은 총상금 가치를 해당 팀의 소속 선수 인원수로 나눈 것과 같습니다. 팀에 소속된 각 선수가 상금을 팀 소유주에게 직접 지급하도록 서면으로 허락하는 경우, 블리자드에서는 팀 상금 전액을 팀 소유주에게 지급하기로 선택할 수 있습니다. 팀 소유주와 선수는 선수와 팀 소유주 양자 간에 체결한 각종 관련 서비스 계약에서 이를 대체할 대안적인 상금 분배법에 합의할 수도 있습니다. 코치 및 매니저는 팀 차원에서 상금을 지급하기로 선택하는 경우에만 상금을 받을 수 있으며 이러한 사항을 토너먼트 종료 전에 블리자드에 알려야 합니다. 교체 선수가 상금 지급 자격을 갖추려면 반드시 경기에 출전해야 합니다. 지급 절차는 2018 오버워치 컨텐더스 플레이오프가 종료된 후에 시작됩니다.

10.2 **컨텐더스 선발전과 정규 시즌 플레이.** 컨텐더스 선발전과 정규 시즌 시합에 출전한 선수에게는 출전한 경기마다 한 경기를 기준으로 상금이 수여됩니다. 한 경기는 네(4) 게임으로 구성됩니다. 아래 표에 기재된 금액은 한 팀에 수여되는 상금의 총액입니다. 게임에 참여하는 각 선수는 이 총액에서 균등한 몫을 나눠 받게 됩니다. 다만 팀 소유주와 선수(들) 사이에 달리 합의한 내용이 있는 경우는 예외입니다.

10.3 **플레이오프 플레이.** 선수에게는 팀 최종 순위를 근거로 상금을 수여합니다. 아래 표에 기재된 금액은 한 팀에 수여되는 상금의 총액입니다. 플레이오프 기간 중 게임에 참여하는 각 선수는 이 총액에서 균등한 몫을 나눠 받게 됩니다. 다만 팀 소유주와 선수(들) 사이에 달리 합의한 내용이 있는 경우는 예외입니다.

10.4 **지급 일정.** 아래 표에 정규 시즌 플레이 중 선수가 획득하게 되는 금액을 기재하였습니다.

Regular Season	
North America, Europe, Korea, China Game Win	\$587
North America, Europe, Korea, China Game Loss	\$330
Playoffs	
North America, Europe, Korea, China 1st Place	\$30,000
North America, Europe, Korea, China 2ndPlace	\$12,450
North America, Europe, Korea, China 3rdPlace	\$7,575
North America, Europe, Korea, China 4th Place	\$7,575
North America, Europe, Korea, China 5th Place	\$4,350
North America, Europe, Korea, China 6th Place	\$4,350
North America, Europe, Korea, China 7th Place	\$4,350
North America, Europe, Korea, China 8th Place	\$4,350
Trials	
North America, Europe, Korea, China Game Win	\$86
North America, Europe, Korea, China Game Loss	\$48

Regular Season	
Pacific Game Win	\$440
Pacific Game Loss	\$248
Playoffs	
Pacific 1st Place	\$22,500
Pacific 2ndPlace	\$9,338
Pacific 3rdPlace	\$5,680
Pacific 4th Place	\$5,680
Pacific 5th Place	\$3,263
Pacific 6th Place	\$3,263
Pacific 7th Place	\$3,263
Pacific 8th Place	\$3,263
Trials	
Pacific Win	\$64
Pacific Loss	\$36

Regular Season	
South America, Australia Game Win	\$147
South America, Australia Game Loss	\$83
Playoffs	
South America, Australia 1st Place	\$7,500
South America, Australia 2nd Place	\$3,110
South America, Australia 3rd Place	\$1,894
South America, Australia 4th Place	\$1,894
South America, Australia 5th Place	\$1,088
South America, Australia 6th Place	\$1,088
South America, Australia 7th Place	\$1,088
South America, Australia 8th Place	\$1,088
Trials	
South America, Australia Game Win	\$21
South America, Australia Game Loss	\$12

10.5 **상금 양도 불가.** 모든 상금/부상은 "있는 그대로" 수여하며 종류를 불문하고 명시적/묵시적으로 아무런 보장도 제공하지 않습니다. 각종 상금/부상의 수령 및 이용과 관련하여 발생하는 모든 세금(부가가치세 포함)은 우승자가 단독으로 부담합니다. 현금으로 지급되는 상금은 모두 미국 달러로 지급되며, 블리자드의 판단에 따라 수표 또는 계좌 입금의 형식을 취할 수 있습니다. 우승자는 IRS 양식 W-8 또는 W-9 을 작성하여 토너먼트 관리자 측에 제출해야 하며 여기에 현금을 수령할 은행 계좌와 송금 정보를 함께 제출해야 합니다.

11. 징계 조치

11.1 **규정 준수 현황 조사 및 모니터링 권리.** 토너먼트 관리자에게는 컨텐더스 대회의 무결성을 보전하기 위해 본 공식 규정의 준수 현황을 모니터링하고 본 공식 규정에 저촉될 가능성이 있는 위반 사항을 조사하여 규정 위반에 의한 징계 조치를 부과할 권한이 있습니다. 참가자는 그와 같은 조사가 시행되면 토너먼트 관리자 측에 협조하기로 동의합니다. 참가자가 토너먼트 관리자 또는 그 피지정인이 본 공식 규정의 위반 사안과 관련하여 실시하는 내부 또는 외부 조사 활동에 협조하지 않으면 그러한 비협조 행위 자체를 본 공식 규정을 위반하는 행동으로 간주합니다. 여기에는 거짓 증언 또는 증거의 은닉, 조작 또는 파기 행위 등이 포함되며 이에 국한되지 않습니다.

11.2 **처벌에 대한 복종.** 한 팀의 한 명 이상의 구성원이 공식 규정(종류 불문)을 위반하는 경우 해당 팀은 처벌 대상이 됩니다. 부과될 처벌의 성격과 정도는 토너먼트 관리자 측에서 결정합니다. 규정 위반 또는 토너먼트와 관련된 여타 사안에 관한 토너먼트 관리자 측의 결정은 모두 변경 불가능한 최종 결정입니다.

11.3 **처벌.** 규정 위반에 대한 처벌 내용은 토너먼트 관리자가 판단합니다. 이러한 처벌은 공수 또는 전장 선택권 박탈부터 실격 처리까지 다양하며 그 강도는 위반 행위의 심각도 및 이전에 같은 팀에서 위반 행위를 자행한 횟수와 직접적으로 연관됩니다. 다음은 토너먼트 관리자 측의 재량에 따라 집행할 수 있는 각종 처벌의 목록입니다.

구두 경고

서면 경고

출전 정지

현재 또는 향후 게임에서 공수 선택권 박탈

현재 또는 향후 게임에 밴(ban) 적용

상금 몰수

게임 몰수

경기 몰수

토너먼트 실격 처리

12. 책임 한도 및 일반 면책 조항

12.1 각 참가자는 컨테더스 참여 자격 조건의 일환이자 관련 법률과 규정에서 허용하는 한도까지 본인의 컨테더스 참여로 인해 또는 그와 관련하여, 그리고 각종 상금과 부상의 전달, 전달 착오, 수락, 소유, 이용 또는 이용할 수 없는 상태로 인해 또는 그와 관련하여 발생하는 모든 청구, 비용, 손해, 손실 또는 피해(인명 손해, 사망, 재산 피해 또는 파괴, 퍼블리시티권 또는 사생활권 침해, 중상 비방 또는 거짓 묘사(의도적이든 우발적이든 관계없음)와 관련된 청구, 비용, 손해, 손실 및 피해 등을 모두 포함하며 이에 국한되지 않음)에 대해 블리자드와 그 모회사, 자회사 및 제휴사와 각각의 임원, 이사, 직원 및 여타 대표/대리인의 책임을 모두 면책하고 이와 관련한 소송 사유 채택 권한을 포기하는 바입니다. 이는 계약, 불법 행위(과실 포함), 보증 또는 여타 어떠한 이론을 근거로 하든 관계없이 동일하게 적용됩니다.

12.2 블리자드 또는 그 모회사, 자회사, 제휴사 또는 각각의 임원, 이사, 직원 또는 여타 대표/대리인은 어떠한 상황에서도 본 리그 규정에 따라 참가자로 인해 발생한 각종 결과적, 우발적, 간접적, 본보기적, 특수 또는 징벌적 피해 및/또는 데이터, 수익, 상금 또는 이윤 손실에 대해 모든 참가자 또는 여타 인물이나 법인이 주장하는 권한에 대한 책임을 지지 않습니다. 이는 이러한 손실이 계약 위반, 불법 행위(과실 포함) 또는 여타 사유로 인해 발생했는지 여부와 관계없이 적용되며 그러한 피해를 예측할 수 있었는지 여부 및 리그 사무국, 블리자드 또는 그 제휴사나 대표/대리인이 그러한 피해가 발생할 가능성을 알고 있었는지 여부와도 관계없이 적용됩니다.

12.3 관련 법률에 의해 허용되는 한, 각 참가자는 e 스포츠 대회에 수반되는 각종 리스크, 위험 요소 및 유해 요소를 알고 있다는 사실을 인정합니다. 또한, 그러한 활동에 참여함으로써 인해 발생 가능한 모든 리스크, 위험 요소와 신체 상해, 사망, 재산 피해 또는 손실 등이 발생할 가능성 등을 자유 의지로 받아들이고 이에 대한 책임은 전적으로 본인이 감수하기로 합니다.

12.4 참가자는 블리자드 측에는 참가자의 재산 또는 신변 안전을 보장할 책임이 없다는 사실을 인정하고 이에 동의합니다. 참가자가 보험이 필요하다고 느끼는 경우, 그러한 참가자는 제삼자를 통해 보험에 가입하는 것이 좋습니다.

13. 권한 허용

13.1 이러한 공식 규정에 동의하고 컨텐더스에 참여함으로써 각 참가자는 블리자드와 그 모회사, 자회사 및 자회사에 참가자의 이름, 로고, 등록 상표 또는 서비스 마크, 저작권 있는 자료, 닉네임, 배틀 태그(또는 대체 태그), 로고, 이니셜, 초상, 이미지, 사진, 애니메이션, 아바타, 사인, 음성, 영상 또는 필름에 담긴 이미지, 대외적 이미지, 게임 플레이 데이터 및 통계, 이력 정보, 배경 사연 및 오버워치 게임 또는 여타 모든 Activision Blizzard, Inc. 비디오 게임 등 참가자가 참여하는 각종 스트리밍("참가자 자료") 및 그로 인해 파생된 창작물을 현재 알려진 형태 또는 향후 만들어질 형태의 현행 및 향후 모든 매체를 통해 복사, 전시, 배포, 편집, 호스팅, 저장 및 여타 형태로 이용할 영구적, 로열티 무료, 전액 대가를 지불한 전 세계적 권한 및 라이선스(2 차 라이선스 허가권 포함)를 허가하는 것이 됩니다. 이러한 자료는 (a) 각종 컨텐더스 이벤트(전체 또는 일부 무관, 그러한 이벤트의 전체 또는 일부분을 생방송 또는 지연 방송으로 송출하든 무관)와 방송, 스트리밍, 웹캐스트 또는 위의 모든 내용을 기타 각종 A/V, 비주얼 및/또는 오디오 방송으로 송출하는 콘텐츠, (b) 컨텐더스와 오버워치의 전반적 마케팅 및 프로모션, (c)(i) 미디어 권리 이용, (ii) 게임 내 또는 디지털 상품의 제작 및 판매와 (iii) 블리자드에서 협상하는 타사와의 그룹 라이선싱 또는 여타 협약 및/또는 (d) 모자, 셔츠 또는 여타 의류, 신발, 게임용 장치 또는 주변 기기, 장식품, 기념품, 장난감, 수집품 및 기타 모든 실물 상품 또는 제품과 그러한 상품 또는 제품의 슬리브, 재킷 및 패키징 등과 블리자드의 여타 제품 및 서비스 제작, 유통, 판촉과 영업 등과 관련된 모든 플랫폼 및 각종 전달 방법을 모두 포함하여 전달할 수 있습니다. 이러한 제품, 서비스, 미디어 및 제(a)항에서 (d)항까지 기재되었으며 앞서 언급한 모든 라이선스 및 권한을 이행하여 제작한 자료를 본문에서 통칭하여 "**라이선스가 부여된 자료**"라고 합니다.

13.2 **광고 및 상업적인 자료.** 제 13.1 항에서 다루는 권한 및 라이선스 허용에는 블리자드(또는 그 라이선스 피허가자)와 관련하여 블리자드(또는 그 라이선스 피허가자)의 (a) 웹사이트 및 애플리케이션(허가된 스트리밍 및 방송 파트너 업체의 소유물도 포함), (b) 소셜 미디어 게시물, (c) 지면 및 온라인 광고와 콘텐츠, (d) 신문 및 잡지 광고와 콘텐츠, (e) 배너, 리더보드 및 고층 건물을 포함한 온라인 광고와 콘텐츠, (f) 옥외 및 실내 광고판, 포스터, 표지판 및 디스플레이(전시물), (g) 제품 카탈로그, POS(point-of-sale) 자료, 품질 표시표, 제품 포장재 및 사용 설명서, (h) 보도 자료, 뉴스레터 및 전자 경고(e-alerts), (i) 텔레비전 및 (j) 블리자드(또는 그 라이선스 피허가자)에서 또는 블리자드를 위해 컨텐더스 또는 오버워치 홍보용으로 때때로 개발/제작하는 여타 모든 광고 또는

판촉물(앞의 모든 사항을 통칭 "광고 및 상업적 자료")을 복사, 전시, 배포, 편집, 호스팅, 저장 및 여타 형태로 참가자 자료와 라이선스가 부여된 자료를 사용하고 이들의 파생 작업물을 제작할 영구적, 로열티 무료, 전액 대가를 지불한 전 세계적 권한 및 라이선스가 포함되며(의무 아님) 이에 국한되지 않습니다.

13.3 광고 및 상업적인 자료, 피드백, 통계 및 제안 소유권.

13.3.1 각 참가자와 블리자드 사이에서, 참가자 자료는 각 참가자가 전적으로 소유권을 가집니다. 다만 모든 배틀 태그(또는 대체 태그), 아바타, 게임 플레이 데이터 및 통계와 오버워치 또는 기타 Activision Blizzard 비디오 게임 스트리밍에 포함된 블리자드 지적 재산은 블리자드의 단독 소유입니다.

13.3.2 각 참가자와 블리자드 사이에서 다음 항목(통칭 "컨텐츠 자료")은 모두 블리자드가 단독 소유권을 지닙니다.

13.3.2.1 라이선스가 부여된 자료 및 광고와 상업적인 자료(다만 라이선스가 부여된 자료와 광고 및 상업적 자료에 포함되어 있거나 여기에 사용된 참가자 자료는 제외)

13.3.2.2 블리자드에서 또는 블리자드를 위해 제작했으며 참가자 자료의 전체 또는 일부분을 포함하거나 활용한 다른 모든 저작 작업, A/V 작업물, 아트워크, 편집물, 데이터 및 관련 문서(다만 여기에 포함되었거나 사용되어 본문에 따라 라이선스가 부여된 참가자 자료는 제외)

13.3.2.3 참가자가 블리자드에 제시할 수 있는 제안, 의견 및 기타 피드백 중 (a) 컨텐츠, 오버워치 또는 블리자드 사업과 어떤 식으로든 관련이 있는 것, 그리고 (b) 그러한 제안, 의견 및 피드백으로 인해 컨텐츠, 오버워치 또는 블리자드 사업에 발생할 수 있는 모든 개선점 또는 보강 사항

13.3.2.4 참가자의 오버워치 플레이와 관련이 있는 데이터와 통계 자료 및 그러한 데이터와 통계 자료의 피드 및 데이터 스트림 일체

13.3.2.5 위의 모든 항목 각각에 부과되는 전 세계 각지에서의 지적 재산권

13.4 업무상 창작(WFH), 양도.

13.4.1 참가자가 언제든지 컨텐츠 자료를 제작, 개발 또는 발명하는 경우 양측 당사자는 저작권 취득 가능한 모든 컨텐츠 자료, 그에 포함된 모든 요소, 부분과 파생 작업물 일체는 블리자드를 위해 "업무상 창작물(Works Made for Hire, WFH)" 형태로 창작된 것이며 그러한 컨텐츠 자료와 그에 포함된 요소, 부분 및 그 파생 작업물은 모두 자동적으로 블리자드에 귀속되는 블리자드 소유물임을 인정하고 이에 동의합니다. 다만 블리자드 측에서 법률 운용에 의해 또는 여타 사유로 인해 그러한 컨텐츠 자료 또는 그에 속한 요소, 부분 및 그 파생 작업물을 "업무상 창작"으로 간주하지 않거나 어떤 이유로든 그러한 자료가 블리자드에 자동적으로 귀속되지 않고/거나 앞선 문장에 따라 블리자드에 자동적으로 권한이 발생하는 특허, 등록상표, 노하우 또는 여타 지적 재산권 콘텐츠가 작업물에 포함된 경우, 참가자는 블리자드 및/또는 그 피지정인에게 향후 저작권 및 여타 지적 재산권, 각종 전 세계적 권한, 소유권 및 지분 등을 각 사례에 대한 추가적인 대가

없이 양도(및 제작 시점에 양도하기로 동의)합니다. 여기에는 각종 콘텐츠스 자료(및 그에 속한 모든 요소, 부분 및 그 파생 작업물)에 포함되거나 그에 대한 각종 저작권 및 여타 특허, 등록상표 및 기타 전 세계적 지적 재산권이 포함됩니다. 또한, 참가자는 블리자드 또는 그 피지정자가 비용을 부담하여, 이들이 판단하기에 합당한 수준으로 적절하다고 간주하는 정도까지 그러한 양도 대상을 추가하는 데 동의합니다. 여기에는 블리자드 또는 그 피지정자의 합당한 요청에 따른 추가 양도권 이전을 위해 블리자드 또는 그 피지정자가 권한을 행사 및 전달하는 행위도 포함되며 이에 국한되지 않습니다.

13.5 권리 포기

13.5.1 본 공식 규정에 동의함으로써 각 참가자는 (a) 라이선스가 부여된 자료, 광고 및 상업용 자료의 사전 검토 및/또는 승인에 대한 권리, (b) 라이선스가 부여된 자료, 광고 또는 상업용 자료 또는 각자의 콘텐츠스 또는 블리자드 이벤트 참가와 관련하여 준거법에 따라 주어질 수 있는 도덕적 권리 또는 이에 상응하는 권리(있는 경우)를 포기하고 주장하지 않는 데 동의합니다. 본 공식 규정에 기대된 어떤 내용도 블리자드에 본문에 따라 허가된 권한 또는 라이선스를 반드시 사용해야 할 의무를 부과하는 것은 아닙니다.

13.6 개인정보 데이터 수집

13.6.1 블리자드에서는 아래 각각의 지역에서 블리자드 온라인 개인정보 처리방침(이하 "블리자드 온라인 개인정보 처리방침")에 따라 콘텐츠스 및 콘텐츠스 이벤트와 관련하여 정보를 수집, 저장 및 사용할 수 있습니다(라이브 이벤트에서 수집한 정보 포함). 각 참가자는 본 공식 규정에 동의함으로써 블리자드 온라인 개인정보 처리방침의 약관에도 동의하는 것이 됩니다.

<http://us.blizzard.com/en-us/company/about/privacy.html>

<http://us.blizzard.com/es-mx/company/about/>

<http://us.blizzard.com/pt-br/company/about/>

<http://eu.blizzard.com/en-gb/company/about/>

<http://eu.blizzard.com/de-de/company/about/>

<http://eu.blizzard.com/fr-fr/company/about/>

<http://eu.blizzard.com/it-it/company/about/>

<http://eu.blizzard.com/pl-pl/company/about/>

<http://eu.blizzard.com/es-es/company/about/>

<http://eu.blizzard.com/ru-ru/company/about/>

<http://kr.blizzard.com/ko-kr/company/about/>

<http://tw.blizzard.com/zh-tw/company/about/>

<http://us.blizzard.com/en-sg/company/about/>

<https://www.blizzardgames.cn/zh/legal-cn/privacy>

14. 분쟁 해결

14.1 **리그 규정과 관련된 분쟁.** 블리자드에는 본 공식 규정의 제 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 및 11 항 위반, 해지, 집행 또는 해석과 관련하여 발생하는 모든 분쟁(통칭 "규정 분쟁")을 해결할 최종적이며 법적 효력이 있는 권한이 있습니다.

14.2 **중재 분쟁에 대한 유효한 중재.** 블리자드 측에서 참가자에 대해 제기할 수 있거나 참가자가 블리자드를 상대로 제기할 수 있는 각종 분쟁, 청구 또는 논란 및 컨텐더스 또는 본 공식 규정이나 규정의 유효성으로 인해 또는 그와 관련하여 발생하는 각종 분쟁, 청구 또는 논란(본 규정 중 중재할 내용의 범위 결정 및 적용 가능성을 포함하며 블리자드의 최종적이고 법률적으로 유효한 권한을 따르지 않는 모든 사안 포함)(제 14.1 항에 따라 또는 블리자드나 그 제휴사와 체결한 별도의 서면 계약에 따른 유효성 유무와 무관) 또는 블리자드와 달리 체결한 별도의 서면 계약에 따라 중재 대상으로 간주하는 모든 사안(통칭 "중재 분쟁")은 예외 규정에 따라 지정된 한 명의 중재자가 국제상업회의소(ICC) 중재 규정에 따라 최종적으로 합의를 유도합니다. 중재 장소는 캘리포니아주 로스앤젤레스입니다. 중재와 관련된 모든 사안(최종 판정 포함)은 중재 분쟁의 관계 당사자 모두의 기밀 정보로 간주합니다. 모든 중재 분쟁의 관계 당사자는 법원에 제출할 자료를 판결을 유도하고 판정을 집행하는 데 필요한 부분만으로 제한하기로 동의하며 법원에 제출할 자료에서 기밀 정보를 제외하기 위해 가능한 모든 노력을 다하는 데 동의합니다. 이에 대해 양측의 의견이 합치되지 않는 경우 법원에 서류를 제출하기에 앞서 중재자가 결정을 내립니다. 중재자의 결정은 중재 분쟁의 양측 관계 당사자에게 최종적이며 법적 구속력을 지니고, 중재자의 모든 판정은 관할 사법권의 모든 법원에 제출할 수 있습니다. 본 제 14.2 항의 내용 때문에 한쪽 계약 당사자가 중재 분쟁에 관하여 적절한 관할 사법권의 법원으로부터 중재를 돕기 위해 잠정 구제를 요청하여 이의를 제기할 수 없거나, 블리자드 측에서(블리자드에서 보석금 또는 기타 담보를 낼 필요 없이) 관할 사법권 법원으로부터 참가자가 본 공식 규정의 약관을 위반한 행위에 대해 참가자를 대상으로 일시적 및/또는 예비적 금지 명령구제를 요청하여 획득하지 못하게 되는 것은 아닙니다. 본 공식 규정 또는 관련 법률에서 달리 명시한 경우를 제외하고, 상대방 계약 당사자에 대해 소송 또는 법적 절차를 제기하는 계약 당사자는 그로 인해 발생하는 변호사 선임료, 전문가 고용 수수료, 소송 비용 및 그러한 소송 과정(항소 및 상고 모두 포함)에서 발생하는 여타 모든 경비는 각자 본인이 부담합니다.

14.3 **집단 소송 및 PAGA 권리 포기.**

14.3.1 각 참가자는 본 공식 규정에 동의함으로써 각종 중재 조치는 모두 블리자드와 참가자 개인 사이의 중재 분쟁에만 국한된다는 데 동의하는 것으로 간주합니다.

14.3.2 각 참가자는 본 공식 규정에 동의함으로써 다음과 같은 조항을 인지하고 이에 동의하는 것으로 간주합니다. (i) 타인이 제기하거나 타인을 대신하여 제기하는 청구 소송은 참가자와 블리자드 사이의 중재 절차에서 감안하지 않고 이와 결합하거나 통합하여 처리하지 않습니다. (ii) 각종 규정 분쟁 또는 중재 분쟁을 집단 소송, 단체 행동, 민간

검찰(private attorney general) 또는 대표 소송에 근거한 법적 소송 절차를 통해 중재, 판결 선고 또는 해결하거나(캘리포니아 노동법 제 2698 항 '노동청 주관 집단소송(Private Attorneys General Act, "PAGA")(이하 조항 포함)에 따라 제기하는 소송은 제외, 이에 대한 내용은 아래 제 14.3(c)항에서 별도로 언급함) 집단 소송, 단체 행동 또는 PAGA 외의 민간 검찰 소송 또는 대표 소송 절차를 활용하여 처리하는 것과 관련된 권리 또는 권한은 존재하지 않습니다. (iii) 참가자에게는 각종 규정 분쟁 또는 중재 분쟁에 대해 집단 소송의 대표, 단체 행동 대표 또는 PAGA 이외의 민간 검찰 등의 자격으로 참여할 권리가 없으며 각종 집단, 단체 소송 또는 PAGA 이외의 민간 검찰 소송 또는 대표 소송 자격으로 참여할 권리도 없습니다. 참가자나 블리자드는 어떠한 상황에서도 중재 또는 소송 절차에서나 중재 또는 소송 절차의 공동소송 절차에서 집단, 단체, PAGA 이외의 민간 검찰 소송에 동의하지 않습니다. 앞선 제 14.3.1 항 산하 조항과 본 14.3.2 항 산하 조항을 통칭하여 "**집단 소송 사전 포기 조항**"이라고 합니다.

14.3.3 각 참가자는 본 공식 규정에 동의함으로써 다음과 같은 조항을 인지하고 이에 동의하는 것으로 간주합니다. (i) 각종 규정 분쟁 또는 중재 분쟁을 PAGA 기준에 따른 법정 소송 절차를 통해 중재, 판결 선고 또는 해결하거나 PAGA 절차를 활용할 권리나 권한은 없습니다. (ii) 참가자에게는 각종 규정 분쟁 또는 중재 분쟁에 대해 민간 검찰, 대표 소송 자격으로 참여하거나 각종 PAGA 민간 검찰 또는 대표 소송의 일원이나 청구인 자격으로 참여할 권리가 없습니다. 참가자 또는 리그 사무국은 어떠한 상황에서도 중재 또는 소송 절차에서나 중재 또는 소송 절차의 공동소송 중 PAGA 민간 검찰이나 대표 소송에 응하기로 합의하지 않습니다. 본 제 14.3.3 항에서 위의 모든 조항을 "**PAGA 포기 조항**"이라고 통칭합니다.

14.3.4 (i) 규정 분쟁 또는 중재 분쟁을 집단 소송, 단체 소송 또는 PAGA 이외의 민간 검찰 또는 대표 소송 형태로 제기 또는 진행되는 경우 및 (ii) 집단 소송 사전 포기 조항의 전체 또는 일부를 집행할 수 없는 것으로 판단되는 경우, 해당 집단 소송, 단체 소송 또는 PAGA 이외의 민간 검찰 또는 대표 소송은 그러한 집행할 수 없는 범위까지에 한하여 캘리포니아주 로스앤젤레스 관할 민사 법원에서 소송을 제기해야 합니다. 다만 해당 집단 소송 사전 포기 조항에 대해 집행 가능한 것으로 간주하는 각각의 소송은 별도로 중재 소송 형태로 제기해야 합니다. 본 집단 소송 사전 포기 조항은 규정 분쟁 또는 중재 분쟁을 개별적인 소송으로 제기하거나 진행하는 경우 부분실효성을 인정받으며 각각의 소송을 중재 방식으로 진행하는 데 필요한 경우에도 항상 부분실효성을 인정합니다.

14.3.5 (i) 규정 분쟁 또는 중재 분쟁을 PAGA 민간 검찰 또는 대표 소송으로 제기 또는 진행하는 경우 및(ii) PAGA 포기 조항을 집행할 수 없는 것으로 판단되는 경우 언젠든 (i) 그와 같이 집행 불가능한 조항은 본 계약서에서 분리하며 (ii) 집행 불가능한 조항을 분리했다 하여도 나머지 소송을 본 계약서 제 14.3 항에 따라 개별적으로 중재를 통해 처리하는 데는 아무런 영향이 없습니다. 또한, (iii) 모든 PAGA 대표 소송 또는 민간 검찰 소송은 반드시 관할 사법권의 민사 법원에 제기해야 합니다. 규정 분쟁 또는 중재 분쟁 중 PAGA 민간 검찰 또는 대표 소송 기준으로 관할 사법권의 민사 법원에 소송을 제기해야 하는 부분이

있는 경우(해당 규정 분쟁 또는 중재 분쟁에 대해 PAGA 포기 조항이 집행 불가한 것으로 판단됨으로 인해), 양측 당사자는 그러한 규정 분쟁 또는 중재 분쟁은 각 소송의 중재 판결 결과가 나올 때까지 해결을 보류하는 것에 동의합니다. PAGA 포기 조항은 규정 분쟁 또는 중재 분쟁을 개별적인 소송으로 제기 또는 진행하는 경우 항상 부분실효성을 가지며, 각각의 소송을 중재 형태로 진행하는 데 필요한 경우에도 부분실효성을 인정합니다.

14.4 **준거법.**

14.4.1 각종 규정 관련 분쟁과 중재 분쟁은 미합중국 법률과 뉴욕주 주법을 따르며 이에 따라 해석됩니다. 이는 준거법 선택 원칙과 관계없이 동일하게 적용되며, 블리자드 측에는 각 지역의 법률에 따라 참여 자격이 없는 것으로 판단되는 참가자를 실격 처리할 권한이 있습니다. 이와 같은 준거법 선택이 참가자가 서명한 각종 공식 규정 이전 버전에 기재된 여타 모든 이전의 준거법 선택에 우선합니다.

14.4.2 참가자는 본 공식 규정을 준수하기로 동의하며, 규정 위반으로 인해 부과되는 징계 조치에 관하여 블리자드 측의 최종적이고 모든 측면에서의 유효한 결정을 따르는 데 동의합니다.

14.4.3 컨텐더스는 글로벌 리그이므로, 블리자드에서는 본 공식 규정의 공식 번역문을 제공하기 위해 노력할 예정입니다. 영문 버전과 이러한 공식 규정의 번역본 사이에 상충이 발생하는 경우, 영문 버전이 우선권을 갖습니다.

14.5 **본 조항의 변경.** 토너먼트 관리자 측에서는 본 제 14 항이 변경되는 경우 60 일의 유예 기간을 두고 변경 사실을 알릴 예정입니다. 변경 사항은 60 일째에 효력을 발생하며, 60 일째 날 이후에 발생하는 각종 향후 사안에만 적용됩니다.



오버워치 컨테더스 참가자 공식 규정 동의서

2018 오버워치 컨테더스 공식 규정(각종 업데이트, 개정 또는 보완 조항 포함)(통칭 "공식 규정")은 컨테더스에 참여할 조건으로 적용될 일련의 규칙과 행동 준칙입니다. 이러한 규정이 컨테더스 또는 컨테더스 관련 이벤트에 적극적으로 참여하는 팀, 팀 소유주, 팀 매니저, 팀 스태프 및 선수 전원(통칭 "참가자")이 따라야 할 규칙입니다. 이 규정의 목적은 공정한 시합을 보장하고 각종 컨테더스 이벤트의 무결성을 보전하며 컨테더스 이벤트를 시청/관람하는 대중에게 일관되고 수준 높은 경험을 제공하는 데 있으며, 참여 자격을 유지하려면 공식 규정을 반드시 준수해야 합니다. 공식 규정을 수락하려면 본 오버워치 컨테더스 공식 규정 동의서(이하 "동의서")에 서명하여 동의 의사를 표시하면 됩니다.

공식 규정은 한편으로는 여러 참가자, 다른 한편으로는 컨테더스 운영에 관여하는 블리자드 및 그 관계자들로 이루어진 양측이 체결하는 계약이라고 할 수 있습니다. 공식 규정에는 법적 책임 한도, 라이선스 허용 및 여타 법적으로 효력이 있는 계약 약관도 포함됩니다. 각 참가자는 컨테더스에 참여하기에 앞서 이러한 공식 규정을 읽고 이해하며 이 내용에 동의해야 합니다.

본 공식 규정, 그리고 귀하의 컨테더스 참여로 인해 또는 그와 관련하여 발생하는 모든 분쟁은 본문 제 14 항에 기재된 법적으로 유효한 중재 조항과 집단 소송 권한 포기 조항 등을 따릅니다. 해당 조항이 귀하의 법적 권한과 구제 수단에 영향을 미치므로, 공식 규정을 수락하기에 앞서 그러한 조항을 꼼꼼히 검토하는 것이 좋습니다.

개인 정보:		
성:	이름:	
국적/법적 거주지:	생년월일:	나이:
배틀 태그:		
Battle.net 계정과 연동된 이메일 주소:		

공식 규정 수락 및 동의서:
<p>본인은 공식 규정을 수령하였거나 이에 대한 액세스 권한을 부여받았음을 인정합니다. 본인은 컨테더스에 참여하려면 공식 규정을 준수해야 한다는 조건이 수반됨을 이해합니다. 본인은 Blizzard Entertainment, Inc. 및 그 제휴사(통칭 "블리자드")에는 자사 단독 재량에 따라 공식 규정에 저촉되는 각종 행위에 대해 징계 조치를 취할 권한이 있음을 인정합니다. 여기에는 공식적인 문책, 벌금, 출전 정지, 출전 금지 및/또는 실격 처리 등이 포함됩니다. 본인은 컨테더스 게임, 경기와 토너먼트의 무결성을 보전하고 공정한 시합을 보장하기 위해, 그리고 컨테더스 이벤트를 시청/관람하는 대중에게 일관되고 수준 높은 경험을 제공하기 위해 공식 규정이 꼭 필요하다는 사실을 인지합니다. 본인은 공식 규정을 꼼꼼히 읽고 그 내용을 이해하였으며, 해당 규정의 약관을 준수하는 데 동의합니다. 본인은 공식 규정에 기재된 준칙을 이해하고 이를 옹호하며, 그에 따라 행동하기로 약속합니다. 본인은 블리자드에는 자사 단독 재량에 따라 (a) 때때로 본 공식 규정을 업데이트, 개정 또는 보완할 수 있으며 (b) 회람, 공지사항, 설명 동영상, 온라인 게시물, 이메일 및/또는 여타 전자 형식의 소통 방식으로 참가자에게 지침을</p>

제공하고 안내하여 본 공식 규정을 해석 또는 적용할 권한이 있음을 인지하고 이에 동의합니다. 콘텐츠스에 참가하는 것은 변경된 규정을 수락한다는 의미로 간주합니다. 본인은 본 공식 규정에 기재된 표준을 이해하고 이를 지지하며, 이에 따라 행동할 것입니다.

참가자(팀 소유주, 선수 등) 이름:	팀 소유주인 경우, 서명하는 당사자의 이름과 직책
참가자 서명: X	서명 날짜:
부모/보호자 서명(해당하는 경우): X	서명 날짜:



선수 선정 과정 허가서 양식

지침: 오버워치 리그(이하 "리그")의 선수 선정 과정(이하 "선수 선정 과정")에 참가하는 데 관심을 보여주셔서 감사합니다. 선수 선정 과정에 참여하려면 아래 확인란에서 "승인"을 선택하고 본 선수 선정 과정 허가서 양식(이하 "허가서 양식")에 서명해야 합니다. 아래 확인란 중 어느 것에도 "거부"를 선택하거나 "승인" 또는 "거부" 중 어느 것도 선택하지 않으면 선수 선정 과정에 참여할 수 없습니다. 본인의 정보에 액세스, 이를 업데이트 또는 삭제하려면 리그 사무국에 scoutingreport@overwatchleague.com 으로 문의하시면 됩니다.

선수 정보:	
성:	이름:
이메일 주소(Battle.net 계정으로 사용하는 주소):	날짜:

내 개인 정보 수집 및 사용:

선수 선정 과정의 목표 중 하나는 프로 선수로서 본인을 더욱 눈에 띄게 하여 개인 브랜드를 정립하는 것입니다. 따라서 본인은 오버워치 리그, LLC 및/또는 제휴 조직(통칭 "리그 사무국")에서 다음과 같은 형태로 본인 및 본인의 게임 플레이에 관한 특정 정보(이하 "개인정보")를 수집 및 사용한다는 사실을 인지하고 이에 동의합니다.

- 수집 당사자: 오버워치 리그, LLC, 오버워치 리그 B.V. 및 관련 조직

- 수집/사용 목적: 선수 데이터를 분석하여 리그 선수로서 참여할 기회 제공
- 리그가 수집/사용하는 개인 정보 항목: 나이, 이름, 생년월일, 이메일 주소, 사용 언어, 자기소개, 소셜 미디어 사용 정보, 게임 플레이 경험 및 선호하는 역할, 국가 간 이동 및 선호도
- 블리자드 엔터테인먼트를 통해 수집하여 리그 사무국에서 사용할 개인 정보 항목: 배틀 태그, Battle.net ID, 게임 플레이 데이터, Battle.net 개별 등록이나 오버워치 게임 또는 다른 블리자드 그룹 비디오 게임(통칭 "게임")으로 인해 생성되거나 발생한 접근 가능 데이터 및 통신
- 보유 기간: 리그 사무국과 블리자드 사이의 오버워치 게임에 대한 라이선스 계약이 만료 또는 해지될 때까지

리그 사무국에서 수집한 모든 데이터는 아래 각각의 지역에 해당하는 리그 사무국 개인정보 처리방침(이하 "오버워치 리그 개인정보 처리방침")에 따라 취급됩니다. 선수는 본 동의서 양식에 서명하고 본문의 약관을 수락함으로써 오버워치 리그 개인정보 처리방침 약관에도 동의하는 것이 됩니다.

<https://overwatchleague.com/en-us/legal/privacy-policy>

<https://overwatchleague.com/de-de/legal/privacy-policy>

<https://overwatchleague.com/en-gb/legal/privacy-policy>

<https://overwatchleague.com/es-es/legal/privacy-policy>

<https://overwatchleague.com/es-mx/legal/privacy-policy>

<https://overwatchleague.com/fr-fr/legal/privacy-policy>

<https://overwatchleague.com/it-it/legal/privacy-policy>

<https://overwatchleague.com/pt-br/legal/privacy-policy>

<https://overwatchleague.com/pl-pl/legal/privacy-policy>

<https://overwatchleague.com/ru-ru/legal/privacy-policy>

<https://overwatchleague.com/ko-kr/legal/privacy-policy>

<https://overwatchleague.com/ja-jp/legal/privacy-policy>

<https://overwatchleague.com/zh-tw/legal/privacy-policy>

<https://www.overwatchleague.cn/legal/privacy-policy>

본인의 정보에 대한 액세스, 정보의 업데이트, 수집, 처리 또는 사용 중단, 삭제 및/또는 사본 제공을 요청하려면 리그 사무국에 scoutingreport@overwatchleague.com 으로 문의하시기 바랍니다.

※ 본인은 리그 사무국에 의한 본인의 개인 정보 수집을 거부할 권리가 있으며 거부할 경우 선수 선정 과정에 참여할 수 없음을 인정하고 이에 동의합니다.

승인

거부

제삼자에 개인 정보 제공:

본인은 자신의 정보가 제삼자에게 다음과 같이 제공됨을 인정하고 이에 동의합니다.

- 개인 정보가 이전되는 당사자: 오버워치 리그 개인정보 취급방침에 따라 리그 소속 팀으로 확인된 모든 팀

- 이전할 개인 정보 항목: 이름, 배틀 태그, 이메일 주소, 생년월일, 사용 언어, 소셜 미디어 사용 정보, 게임 플레이 경험 및 선호하는 역할, 국가 간 이동 및 선호도, 게임 플레이 데이터, Battle.net 개별 등록이나 오버워치 게임 또는 다른 블리자드 그룹 비디오 게임으로 인해 생성되거나 발생한 접근 가능 데이터 및 통신
 - 이전 목적: 각 팀의 잠재적인 후보자 분석 및 선정
 - 제삼자의 보유 기간: (i) 리그 사무국과 블리자드 사이의 오버워치 게임에 대한 라이선스 계약 또는 (ii) 리그 소속 팀으로 참여하기로 한 제삼자 간의 계약이 만료 또는 해지될 때까지(어느 쪽이든 이른 날짜를 적용)
- ※ 본인은 자신의 개인 정보가 제삼자에게 이전되는 것을 언제든지 거부할 권리가 있으며 거부할 경우 선수 선정 과정에 참여할 수 없음을 인정하고 이에 동의합니다.

<input type="checkbox"/> 승인	<input type="checkbox"/> 거부
-----------------------------	-----------------------------

본인의 이름, 초상 등을 사용할 라이선스:

본인은 리그 사무국에서 로열티 없이, 대가를 전액 지급하여, 전 세계적인 영구 라이선스 권한(2 차 라이선스 부여 권한 포함)을 가지고 본인의 이름, 별명, 배틀 태그(또는 교체 태그), Battle.net ID, 로고, 이니셜, 초상, 이미지, 사진, 애니메이션, 아바타, 사인, 음성, 비디오 또는 영화 묘사, 공개 분신, 게임 플레이 데이터 및 통계, 게임의 일대기 정보, 게임의 배경 스토리 및 스트리밍을 복사, 전시, 배포, 편집, 호스팅, 저장 및 기타 방법으로 사용하는 것을 허용합니다. 그리고 이에 따라 (a) 선수 선정 과정, (b) 매체 이용 및 일반적인 선수 선정 과정, 리그, 팀 및 게임 e 스포츠와 관련된 기타 권한, (c) 일반적인 선수 선정 과정, 리그, 팀, 게임 및 e 스포츠의 마케팅, 후원 및 홍보에 대한 현재 및 미래의 모든 매체에서 게임 및 그 파생물을 생성할 수 있습니다.

<input type="checkbox"/> 승인	<input type="checkbox"/> 거부
-----------------------------	-----------------------------

책임 한도:

본인은 ACTIVISION BLIZZARD, INC., BLIZZARD ENTERTAINMENT, INC., 리그 사무국, 블리자드 엔터테인먼트(BLIZZARD ENTERTAINMENT LIMITED.), 이들의 제휴사 및 각각의 임원, 이사, 대리인 및 직원(이하 통칭 "블리자드 그룹")의 책임에 동의하며 선수 선정 과정에 의한 또는 위에 명시된 권리의 침해로 인해 발생하는 모든 손해, 상해 또는 손실에 대한 책임이 미화 1,500.00 달러를 초과하지 않는 직접 손해에 해당한다는 것에 동의합니다. 이는 블리자드 그룹에서 모든 구성원이 손해, 상해 또는 손실에 대한 책임을 져야 한다는 것을 결정하기 위해 사용된 합법적인 이론의 유일한 구제 수단입니다. 청구 소송이 여러 건이더라도 이 한도가 늘어나지는 않습니다. 본인은 관련 법에 따라 허용되는 최대한의 한도 내에서 본인이 e 스포츠 대회 및 프로 수준에서의 게임 플레이에 수반되는 리스크, 위험 및 위해 요소를 잘 알고 있다는 사실을 인지하며 그러한 활동에 참여함으로써 인하여 발생하는 그와 같은 모든 리스크, 위험 및 위해 요소와 신체적 상해, 사망, 재산 피해 또는 손실 가능성을 자유의지로 수락하고 전적으로 본인이 부담하기로 합니다.

<input type="checkbox"/> 승인	<input type="checkbox"/> 거부
-----------------------------	-----------------------------

기타 약관:

본 허가서 양식은 법 원칙의 선택과 관계없이 미국 뉴욕주 법률을 따릅니다. 본 허가서 양식은 본인, 본인의 계승자, 최근친, 집행인, 관리인, 허용된 양수인 및 대리인에게 법적 효력을 발휘합니다. 본인은 본 허가서 양식을 타인에게 양도, 위임 또는 여타 형태로 이전할 수 없다는 데 동의합니다. 본 허가서 양식의 어느 조항의 범위가 너무 넓어 이행할 수 없는 경우, 해당 조항은 이행 가능한 정도까지만 범위가 적용되는 것으로 해석합니다. 본인은 본 허가서 양식을 체결함으로써 리그와 관련한 여타 인물 또는 법인의 구두 또는 서면 진술 또는 대표 발언에 의존하지 않는다는 의사를 표명합니다. 본인이 거주지 기준으로 미성년인 경우(대한민국의 경우 만 19 세 미만) 아래 서명한 부모 또는 법적 보호자(이하 "보호자")가 본 허가서 양식의 약관에 동의하기로 합니다. 보호자는 보호자에게 미성년자의 부모 또는 법적 보호자 자격으로 미성년자를 대신하여 본 허가서 양식을 체결하고 허가서 양식에 서명할 법적 권한이 있음을 대변 및 보증합니다. 보호자는 미성년자의 개인정보 및 기타 정보와 데이터 사용 및 공유, 미성년자의 초상 사용에 관련한 각종 청구 소송, 그리고 보호자가 본 허가서 양식에 미성년자를 대신하여 서명할 권한 미흡에 관련된 사안에 대하여 블리자드 그룹을 면책 및 변호해야 합니다. 본 허가서 양식으로 인하여 또는 이와 관련하여 발생하는 분쟁은 국제 상공 회의소의 중재 규정에 따라 최종 합의하며, 이때 중재인 1 인은 그러한 규정에 따라 지명합니다. 중재 장소는 미국 캘리포니아주 로스앤젤레스 카운티입니다. 중재자의 결정은 최종적이고 법적 효력이 있으며, 중재자의 보상 판결은 모든 법정 또는 관할권에 기록될 수 있습니다. 이러한 중재 조항이 있다고 하여 리그 사무국에서 각종 법정 또는 관할권에 일시적 또는 영구적 금지명령 구제를 모색 및 획득할 수 없게 되는 것은 아닙니다. 이와 같은 중재에 대한 동의는 본인 및/또는 보호자가 법적 소송을 제기할 권리를 분명히 포기하며 배심 재판을 받을 권리를 모두 포기한다는 의미입니다.

선수 서명:

X _____

본인이 거주하는 지역에서 성인 연령에 미치지 못한 경우(대한민국의 경우 19 세 미만), 부모나 법적 보호자의 이름 및 서명:

이름: _____

서명: _____