



리그 오브 레전드 (“LoL”)  
커뮤니티 대회 지침 일람표 (한국)

	주최	플랫폼 / 규모	주최 목적	라이엇 기여
<b>소규모 대회</b> 참가자 주도의 비전문, 소규모 행사	플레이어, PC 방, 커뮤니티 운영자, 동아리	총 상금 500 만원 이하. 국내 대회 (국제 대회 불가) 프로 선수 및 구단 참가 불가.	재미를 위한 조직적인 친목 활동으로서의 게임 플레이	지식재산 불허
<b>중규모 대회</b>	중간 규모 사업체 및 브랜드, e 스포츠 구단, 인플루언서, 주요 e 스포츠 이벤트 주최자	총 상금 5,000 만원 이하. 프로 선수 및 구단 참가 불가.	수익 창출 추구 및/또는 브랜드나 사업의 성장	해당 지역 오피스와의 협의에 따라 상이함.

## 리그 오브 레전드 (“LoL”) 커뮤니티 대회 지침 (한국)

### 신청 과정

#### 소규모 대회 -

1. 신청이 필요하지 않습니다.
2. 본 지침 준수 시 커뮤니티 라이선스(Community License)가 부여됩니다.

#### 중규모 대회 -

1. 개별 라이선스(Custom License)가 필요합니다.
2. [한국 라이엇 오피스](#)에 신청 및 승인을 득하여야 합니다.

### 상표 또는 제휴

#### 소규모 대회 -

1. 귀하는 대회 홍보를 위하여 리그 오브 레전드(League of Legends) 및/또는 LoL 라는 이름을 이용할 수 있습니다.
2. 귀하는 “챔피언십(Championship)”, “챔피언(Champions)”, “시즌(Season)”, 또는 “리그(League)”라는 단어를 대회명에 이용하여서는 안 됩니다.
3. 귀하는 대회 또는 대회 웹사이트 홍보를 위하여 라이엇 로고나 상표(게임 로고 처리, e 스포츠 리그 상표(프로 또는 아마추어), 또는 라이엇 게임즈(Riot Games), 라이엇(Riot)이라는 이름 등)를 이용하여서는 안 되며, 귀하는 라이엇이 귀하의 대회나 대회 웹사이트를 여하한 방식으로 보증하거나 승인하거나, 또는 귀하의 대회나 대회 웹사이트와 제휴 관계가 있는 것으로 오해할 수 있는 표현을 사용할 수 없습니다.
4. 귀하는 귀하의 대회 웹사이트 및 대회 자료에 명확하고 뚜렷한 방식으로 다음 고지를 추가로 포함시켜야 합니다. “본 대회는 라이엇 게임즈 또는 LoL e 스포츠와 제휴 또는 후원관계를 가지지 않습니다.”

#### 중규모 대회 -

1. 귀하는 대회 홍보를 위하여 리그 오브 레전드 및/또는 LoL 이라는 이름을 이용할 수 있습니다.
2. 라이엇은 귀 대회 또는 대회 웹사이트 홍보를 위한 라이엇/LoL e 스포츠 미술저작물, 로고 또는 상표(게임 로고 처리, e 스포츠 리그 상표(프로 또는 아마추어), 또는 라이엇 게임즈(Riot Games), 라이엇(Riot)이라는 이름 등)의 이용을 허가할 수 있습니다. 이에 더하여, 라이엇은 “커뮤니티(Community)” LoL 로고와 미술작업물을 홍보용으로 귀하에게 제공할 수 있습니다.
3. 라이엇은 귀하의 이벤트를 라이엇 게임즈 공식 일정(Riot Games Official Schedule)에 포함시킬 수 있습니다.

## 참가비

### 모든 대회

1. 귀하는 대회 참가비를 부과할 수 있습니다. 참가비 수익은 대회비용(대회 장소, 웹 호스팅, 해설진 등)을 보충하거나 대회 총 상금을 충당하기 위한 목적에 한하여 이용되어야 합니다.
2. 귀하는 대회비용을 보충하기 위하여 크라우드 펀딩을 이용할 수 있으나, 크라우드 펀딩 모금액 전액은 대회 총 상금에 직접 추가되거나 대회비용을 위하여 이용되어야 합니다. 이에 더하여, 귀하는 LoL 커뮤니티 대회 라이선스(LoL Community Competition License)에 따라 귀하의 대회에 라이선스가 부여되었다는 사실과 본 지침에 대한 링크를 명시하여야 합니다. 또한 귀하는 해당 크라우드 펀딩 캠페인이 라이엇 게임즈와 제휴관계나 후원관계에 있지 않음 명시하여야 합니다.

## 상금

### 소규모 대회

1. 총 상금은 한화 500 만원을 초과할 수 없습니다.
2. 귀하가 1 년 동안 주최하는 모든 대회를 합산하여, 비현금 상품의 현금 가치를 포함한 총 상금은 라이엇의 사전 승인 없이 한화 5,000 만원을 초과할 수 없습니다.

### 중규모 대회

1. 총 상금은 한화 5,000 만원을 초과할 수 없습니다.

2. 귀하가 1년 동안 주최하는 모든 대회를 합산하여, 비현금 상품의 현금 가치를 포함한 총 상금은 라이엇의 사전 승인 없이 한화 2 억원을 초과할 수 없습니다.
3. 라이엇은 귀 대회의 총 상금에 기여할 수 있습니다.

## **방송**

### **소규모 대회**

1. 귀하는 라이엇의 [Legal Jibber Jabber](#) 에 기재된 규칙에 따라 귀 대회를 온라인으로 방송할 수 있고, 귀하가 원하는 여하한 온라인 플랫폼 상에서 스트리밍 송출할 수 있습니다.
2. 귀하는 관중의 온라인 대회 시청에 어떠한 유형의 비용도 부과할 수 없습니다.
3. 귀하가 귀 대회를 온라인으로 방송하는 경우, 귀하는 이에 동반하는 채팅이 음란하거나, 모욕적이거나, 또는 달리 악의적인 환경이 되는 것을 방지하기 위하여 적절하게 관리되도록 할 책임을 집니다.
4. 다른 모든 유형의 방송(예: 텔레비전 방송 등)은 금지됩니다.

### **중규모 대회 -**

1. 귀하는 귀하의 개별 라이선스에 명시된 방송조건을 준수하여야 합니다.
2. 귀하가 귀 대회를 온라인으로 방송하는 경우, 귀하는 이에 동반하는 채팅이 음란하거나, 모욕적이거나, 또는 달리 악의적인 환경이 되는 것을 방지하기 위하여 적절하게 관리 할 책임을 집니다.
3. 라이엇이 귀 대회를 홍보하거나, 귀 대회의 총 상금에 기여하거나, 및/또는 여하한 방식으로 귀 대회의 수익 창출을 돕는 경우, 귀하는 방송 중 라이엇 소셜 미디어 계정 및/또는 채널에 대한 홍보를 요구받을 수 있습니다.

## **후원 및 파트너십**

### **소규모 대회 -**

1. 귀하는 하기의 스폰서십금지목록에 기재되지 않은 후원자로부터 후원을 받을 수 있습니다.
2. 각 대회당 후원자 모금 총액은 한화 500 만원의 가치로 제한됩니다. 이에 더하여, LoL 대회 후원으로 1년 동안 한화 5,000 만원을 초과하여 수령할 수 없습니다.

### **중규모 대회 -**

1. 귀하는 하기의 스폰서십금지목록에 기재되지 않은 후원자로부터 후원을 받을 수 있습니다.
2. 라이엇은 귀하의 이벤트에 대한 후원을 통해 수익 창출을 지원할 수 있으며, 그러한 경우 해당 수익금 중 사전 결정된 비율이 귀하의 총 상금에 제공됩니다.

#### 스폰서십금지목록:

- 다른 비디오 게임, 다른 비디오 게임 개발사, 또는 배급사
- 비디오 게임 콘솔
- e 스포츠 또는 다른 비디오 게임 대회, 리그, 또는 이벤트
- 도박, 도박장 및 카지노
- 판타지 e 스포츠 사업자(데일리 판타지 포함)
- 처방 의약품 또는 CBD 오일과 같은 물품 등 “일반” 의약품이 아닌 의약품
- 화기, 탄약 또는 화기 장신구
- 외설물 또는 외설적 상품
- 담배 상품 또는 담배용품
- 주류 상품(주류회사가 판촉하는 무알코올 음료 포함) 또는 관련법령에 의하여 판매나 이용이 규제되는 기타 취하게 하는 물질
- 위조이거나 불법인 것으로 알려진 가상 물품의 판매자 또는 판매처
- 라이엇 게임즈 서비스 약관을 위반하는 상품이나 서비스의 판매자 또는 판매처
- 암호화폐, 또는 기타 규제되지 않는 금융상품 또는 시장
- 정치적 캠페인 또는 정치적 행동 위원회
- 특정 종교 또는 정치적 입장을 지지하거나 평판이 높지 않은 자선단체 (적십자, 미국 암학회, 스탠드업투캔서(Stand-Up to Cancer) 및 기타 이와 유사한 주요 자선단체는 평판이 높은 것으로 간주됩니다)
- 상기 사항에 관한 질문이 있거나 해당 범주에 대하여 확실하지 않은 경우 라이엇의 명시적 서면 허가를 받아 주십시오.

라이엇은 스폰서십금지목록을 수정할 수 있습니다. 귀하는 스폰서십금지목록의 갱신 또는 수정 여부를 확인할 책임을 집니다.

## 머천다이즈 판매

**소규모 대회 -**

1. 귀하는 라이엇, 리그 오브 레전드, LoL, LoL e 스포츠, 또는 이와 유사한 브랜드의 관련 상품을 판매할 수 없습니다.

**중규모 대회 -**

1. 라이엇은 라이엇, 리그 오브 레전드, LoL, LoL e 스포츠, 또는 이와 유사한 브랜드의 관련 상품을 제공하거나 그에 대한 판매를 허용할 수 있습니다.

**콘텐츠에 대한 라이엇 게임즈의 권리****모든 대회 -**

1. 라이엇이 귀하에게 커뮤니티 대회 라이선스를 부여하는 것을 고려하여, 귀하는 라이엇이 선택에 따라 귀하의 대회를 홍보할 수 있으며, 라이엇이 후원 또는 주최하는 대회의 선수 자격을 부여하기 위하여 귀하의 대회 결과를 이용할 수 있음에 동의합니다.
2. 이에 더하여, 커뮤니티 대회 라이선스를 이용하여 대회를 운영하거나 후원하는 경우, 귀하는 해당 대회와 관련하여 생성된 방송 콘텐츠, 하이라이트, 동영상, 콘텐츠의 정지화면, 뉴스 및 기타 모든 콘텐츠에 대하여 귀하가 가지게 되는 모든 권리와 관련하여, 라이엇이 적절하다고 판단하는 방식에 따라 해당 콘텐츠를 복제, 수정, 배포, 또는 공개적으로 표시하거나, 서브라이선스 할 수 있는 권리를 무상으로 영구히 라이엇에게 부여하는 것에 동의합니다.

**기타 법적 사항****모든 대회 -**

1. 귀하의 대회와 관련하여, 귀하 (및 귀하의 대회 후원자 또는 귀하의 대회와 관련 있는 기타 제 3자)는 (수시로 개정될 수 있는) 모든 관련법령 및 규정을 비롯하여 라이엇의 정책을 준수할 책임을 부담합니다.
2. 대회는 모든 관련법령 및 규정을 준수해야 하며, 귀하가 귀하의 대회를 스트리밍 송출 또는 방송하기 위해 제 3자 서비스를 이용하는 경우 해당 서비스의 모든 정책을 준수해야 합니다.

귀하가 본 정책에 기재된 모든 지침(본 “지침”), 라이엇의 [Legal Jibber Jabber](#) 및 라이엇의 [서비스 약관](#)을 준수하는 것을 조건으로, 라이엇게임즈 (“라이엇”)는 귀하가 LoL 대회(“대회”)를 조직 및 운영할 수 있는 개인적, 비독점적, 서브라이선스불가, 양도불가, 취소 가능한, 제한적 라이선스(“커뮤니티 대회 라이선스”)를 귀하에게 부여하지만, 본 지침, 라이엇의 [서비스 약관](#), 또는 라이엇의 기타 정책을 위반하거나 잘못 해석하거나, 라이엇의 [가치](#)와 상충하는 내용을 홍보 또는 옹호하거나, 라이엇의 지식재산(“IP”)을 부적절하게 이용한다고 라이엇이 판단하는 경우, 라이엇은 언제든지 조치를 취하거나 대회를 중단시킬 수 있습니다.