



**VALORANT**

**발로란트 프로 e 스포츠**

**글로벌 대회 정책**

(버전 1 - 2020 년 10 월)

## 목차

배경 및 목적	1
1. 규정 수락, 수정, 집행	3
1.1. 수락	3
1.2. 수락 및 자격 확인	3
1.3. 글로벌 정책 및 대회별 규정에 대한 변경	3
1.4. 글로벌 정책 및 대회별 규정 집행	4
1.5. 개인정보 처리방침	4
1.6. 기타 조건	4
2. 선수 및 선수 자격	4
2.1. 선수 연령	4
2.2. 랭크 요구사항	5
2.3. 다수 팀	5
2.4. 지역 요건	5
2.4.1. 지역 로스터 요건.	5
2.4.2. 팀의 홈 지역.	5
2.4.3. 거주 선수의 정의.	5
2.4.4. 거주 증명서.	6
2.4.5. 지역 또는 거주 변경.	6
2.4.6. 거주 요건 준수.	6
2.4.7. 확인.	6
2.5. 라이엇 직원 또는 대회 운영자가 아닌 직원	7
2.6. 선수 이름	7

2.7. 미디어 및 후원사 이벤트	7
3. 팀 및 소유주	8
3.1. 팀 매니저	8
3.2. 팀 주장	8
3.3. 로스터 요건	8
3.3.1. 선발 선수 및 교체 선수.	8
3.3.2. 최소 로스터 요건.	9
3.4. 로스터 제출 및 팀 등록	9
3.5. 로스터 변경	9
3.6. 팀 이름 및 로고	9
3.6.1. 팀 이름 및 로고 선택.	9
3.6.2. 팀 이름의 구성 요소.	10
3.6.3. 팀 이름에 상표 사용.	10
3.6.4. 팀 이름 및 로고 거부.	10
3.7. 소유주	10
3.7.1. 참가 자격 소유권.	10
3.7.2. 팀 이전.	11
3.8. 동시 소유권 및 이해 상충	11
3.9. 비정상 이벤트 알림	11
4. 대회 형식 및 구조	11
4.1. 대회 형식	11
4.2. 상금	11
4.2.1. 상금 지급.	11

4.2.2.	상금 수락.	12
4.2.3.	상금 관련 세금.	12
5.	유니폼 및 복장	13
5.1.	공식 유니폼	13
5.2.	유니폼 디자인 요건	13
5.3.	팀 복장 디자인 및 요건	13
5.4.	대회 운영자가 제공하는 유니폼	13
5.5.	매니저 및 코치	14
5.6.	복장 제재, 입장 거부	14
6.	후원	14
6.1.	후원 일반사항	14
6.2.	브랜드 가이드라인 준수	14
6.3.	금지된 후원 목록 관련 결정	15
6.4.	상표 무단 사용	15
7.	행동 수칙	15
7.1.	행동 일반	15
7.1.1.	경쟁 무결성.	15
7.1.2.	높은 기준.	15
7.1.3.	징계 조치 및 제재.	16
7.2.	정정당당한 경쟁	16
7.2.1.	승부 조작.	16
7.2.2.	금품 공여.	16
7.2.3.	금품 수수.	16

7.2.4.	도박.	17
7.2.5.	부정 행위.	17
7.2.6.	버그 악용.	17
7.2.7.	대리게임.	17
7.2.8.	스튜디오 방해.	17
7.2.9.	비승인 통신.	17
7.2.10.	도중 하차 및 참가 거부.	18
7.2.11.	미준수.	18
7.3.	프로답지 못한 행동 또는 불법 행위	18
7.3.1.	비속어 또는 차별적 발언.	18
7.3.2.	폭력.	19
7.3.3.	의약품 및 주류.	19
7.3.4.	괴롭힘.	19
7.3.5.	성희롱.	19
7.3.6.	차별 및 폄하.	19
7.3.7.	명예 훼손.	20
7.3.8.	불법 행위.	20
7.3.9.	부도덕한 행위.	20
7.4.	기밀 유지	20
7.5.	이용 약관	21
7.6.	허위 정보	21
8.	징계 조치 및 제재	21
8.1.	대회 운영자의 조사	21

8.2. 별점	21
8.3. 기타 제재	22
8.4. 반복적인 위반	22
8.5. 최종 결정	22
9. 이름 및 초상 사용	23
9.1. 팀원의 권리 부여	23
9.2. 스트림 및 방송 소유권	23
9.3. 피드백	23
10. 책임의 제한	24
10.1. 징벌적 손해 배상 없음	24
10.2. 책임의 한도	24
11. 분쟁 해결	25
11.1. 준거법	25
11.2. 최종 결정	25
11.3. 구제책	25
12. 해석 및 구성	25
12.1. 대회 운영자의 해석권	25
12.2. 사업적 판단	26
12.3. 언어	26
12.4. 충돌	26
부록 1 - 용어집	27
부록 2 - 공식 대회 구조	30
부록 3 - 발로란트 프로 e스포츠: 참가 자격 진술 및 면책 동의서	31

---

부록 4- 전 세계적으로 금지된 후원 범주	34
부록 5 - 발로란트 대회 지역	36
부록 6 - 저지 정책	38

## 배경 및 목적

발로란트는 전 세계 거의 모든 국가에 글로벌 팔로어와 선수를 보유하고 있는 게임이다. 발로란트의 소유주인 라이엇 게임즈 유한회사("라이엇")는 한 국가 또는 지역에서 특정 수준에 도달한 선수가 다른 국가 또는 지역의 동일한 수준의 선수들과 동등한 입장에서 경쟁할 수 있도록 국가 간 게임플레이를 표준화하기 위해 본 글로벌 대회 정책("글로벌 정책")을 입안했다. 본 글로벌 정책은 대회가 열리는 위치에 상관없이 발로란트 프로 e 스포츠의 일부로 개최되는 모든 발로란트 대회에 적용되는 선수 행동과 같은 사안을 규정한다.

라이엇은 발로란트가 최고의 e 스포츠로 유지될 수 있도록 특정 지역 또는 국가에서 발로란트 대회를 운영하는 단체("대회 운영자")에게 새로운 형식과 절차를 직접 체험해 보고 지속적으로 혁신할 것을 장려한다. 이 목표를 달성하기 위해 라이엇은 대회 운영자에게 관련 국가 또는 지역에서 팬과 선수의 기본 설정, 시장 조건, 법률적/문화적 규범을 다루는 자체 규정을 제정하도록 승인했다. 이러한 지역 규정("대회별 규정")은 현지 법률과 조건에 따라 달라지는 총 상금액, 일정, 플레이오프 구조와 같은 사안에 대한 규정을 수립한다.

본 글로벌 정책과 관련 대회별 규정은 다음에 적용되며 구속력을 갖는다. (1) 공식 발로란트 대회에 참가하기 위해 팀("팀")을 등록한 개인(자연인), 단체 및/또는 그룹("소유주"), (2) 각 팀의 선수, 매니저, 코치 및 기타 대리인. 팀의 선수, 매니저, 코치, 소유주 및 기타 대리인을 "팀원"이라고 한다.

본 글로벌 정책은 발로란트 프로 e 스포츠에서 공식 발로란트 대회의 일부로 개최되는 온라인 선발전, 지역 대회, 글로벌 경기 및 기타 모든 게임, 경기, 대회 또는 시리즈 대회("공식 대회")에 적용된다. 대회별 규정은 특정 지역 내에서 공식 대회의 일부로 개최되고 대회별 규정의 적용을 받는 모든 게임, 경기, 대회 또는 시리즈 대회에 적용된다. 본 글로벌 정책에 따라 팀원과 라이엇 간에 계약이 성립된다. 관련 대회별 규정에 따라 팀원과 대회 운영자 간에 계약이 성립된다.

본 글로벌 정책과 관련 대회별 규정은 발로란트의 설계 및 개발을 이끌어 낸 일반 원칙, 즉 (a) 공정성, (b) 투명성, (c) 일관성, (d) 경쟁 무결성 및 (e) 접근성을 위한 노력을 이행하기 위해 고안되었다. 가능한 한, 라이엇은 이러한 원칙에 따라 본 글로벌 정책을 해석하고 적용한다.

**\*\* 각 팀원은 공식 대회에 참가하기 전에 본 글로벌 정책과 관련 대회별 규정을 읽고, 이해하고, 동의해야 한다. \*\***

부록 1의 용어집은 본 글로벌 정책 및 대회별 규정에 관한 유용한 정의와 설명을 제공한다.

# 1. 규정 수락, 수정, 집행

## 1.1. 수락

각 팀원은 공식 대회에 참가하기 위해 본 글로벌 정책과 관련 대회별 규정을 수락하고 준수할 것에 동의해야 한다. 팀원은 공식 대회에 참가하기 위해 등록하거나 공식 대회에 참가함으로써 본 글로벌 정책 또는 관련 대회별 규정을 수락할 수 있다.

## 1.2. 수락 및 자격 확인

공식 대회가 시작되기 이전에 팀원(또는 팀원의 부모 또는 후견인)은 참가자격 진술 및 면책 동의서에 서명하도록 요청받을 수 있다. 이 동의서에서는 팀원이 본 글로벌 정책과 관련 대회별 규정을 수락하고 준수할 것에 동의함을 확인한다. 팀원(또는 팀원의 부모 또는 후견인)이 참가자격 진술 및 면책 동의서에 서명하도록 요청받았지만 대회 운영자가 지정한 기한 내에 서명하지 않거나 작성된 동의서를 대회 운영자에게 반환하지 않을 경우, 해당 팀원은 해당 공식 대회에 참가할 수 없다. 또한, 참가자격 진술 및 면책 동의서에 서명하도록 요청받지 않은 팀원은 1.1 절의 규정에 따라 본 글로벌 정책을 수락할 수 있다. 최신 버전의 참가자격 진술 및 면책 동의서 (라이엇에 의해 때때로 수정될 수 있음)가 부록 3으로 첨부되어 있다.

## 1.3. 글로벌 정책 및 대회별 규정에 대한 변경

본 글로벌 정책과 대회별 규정은 산업의 발전, e스포츠의 비즈니스 모델 변경 및 발로란트 업데이트를 고려하여 주기적으로 업데이트된다. 라이엇은 본 글로벌 정책을 업데이트, 개정 또는 보완할 수 있으며, 대회 운영자는 대회별 규정을 수시로 업데이트, 개정 또는 보완할 수 있다. 라이엇과 대회 운영자는 온라인 게시물, 지침 비디오, 이메일 또는 문자를 통해 팀원에게 지침을 제공하고 안내하여 본 글로벌 정책과 대회별 규정을 해석하거나 적용할 수 있다. 본 글로벌 정책 또는 대회별 규정에 대한 중요한 변경 사항은 온라인 등록 과정에서 등록된 이메일 주소를 통해 팀 주장(아래 정의 참조)에게 제공된다. 각 팀 주장은 본 글로벌 정책 및 대회별

규정과 관련한 업데이트와 기타 통신문을 다른 팀원에게 배포할 책임이 있다. 공식 대회에 참가하면 변경된 규정, 지침 및 안내를 수락하게 된다.

#### 1.4. 글로벌 정책 및 대회별 규정 집행

라이엇은 직접 또는 하나 이상의 계열사를 통해 공식 대회를 운영할 수 있다. 라이엇은 하나 이상의 공식 대회에 대한 운영을 제 3자 대회 운영자에게 아웃소싱할 수도 있다. 어느 경우든 공식 대회를 운영하는 단체(라이엇, 라이엇 계열사 또는 제 3자 운영진)를 공식 대회의 "대회 운영자"라고 한다. 대회 운영자는 각 공식 대회의 운영진, 심판 및 관리자("대회 운영진")를 공급하고 본 글로벌 정책과 관련 대회별 규정을 준수하는지 확인할 책임이 있다.

#### 1.5. 개인정보 처리방침

라이엇은 시행 중인 발로란트의 개인정보 처리방침에 따라 팀원의 홈 지역에서 팀원의 개인 정보를 수집, 저장 및 사용한다.

#### 1.6. 기타 조건

팀원은 공식 대회에 참가하기 위해 홈 지역 대회 운영자의 추가 조건을 수락해야 할 수 있다. 발로란트 경기에 참가하려면 팀원의 홈 지역에 적용되는 이용 약관/최종 사용자 라이선스 계약을 준수해야 한다. 라이엇은 언제든지 재량에 따라 공식 대회 중 일부 또는 전부를 수정하거나 취소할 권리를 보유한다.

## 2. 선수 및 선수 자격

### 2.1. 선수 연령

공식 대회에 선수로 참가하려는 개인은 공식 대회 시작 날짜를 기준으로 만 16세 이상이어야 한다. 선수가 공식 대회가 시작되기 이전에 16세 이상이 되었지만 거주지 국가에서 미성년자인 경우, 해당 선수는 (a) 본 글로벌 정책과 관련 대회별 규정에 규정된 다른 자격 기준을 충족하고, (b) 부모 또는 후견인이 선수를 대신하여

본 글로벌 정책과 관련 대회별 규정을 수락하고, 대회 운영자가 제공하는 부모 동의 양식에 따라 해당 선수의 공식 대회 참가에 동의하면 공식 대회에서 경기할 수 있다.

## 2.2. 랭크 요구사항

팀 로스터에 있는 모든 선수는 공식 대회의 등록 시점 또는 이전 액트 중에 발로란트 랭크가 “불멸 1” 이상이어야 한다.

## 2.3. 다수 팀

선수는 한 번에 둘 이상의 팀에 소속되거나 둘 이상의 팀과 계약할 수 없다. 선수가 그런 계약을 체결하거나 합의한 경우, 해당 상황이 해결되고 선수가 본 절의 요구사항을 준수할 때까지 대회 운영진은 해당 선수의 이후 대회 출전을 금지할 권리를 보유한다.

## 2.4. 지역 요건

### 2.4.1. 지역 로스터 요건.

글로벌 대회에서 경기하는 팀의 지역성을 유지하고 팬과 후원사에 중요한 지역적 동질감을 조성하기 위해, 각 팀은 공식 대회 중에 항상 팀의 홈 지역 거주(아래 정의 참조) 선수를 3 명 이상 선발 선수 로스터에 유지해야 한다. 또한 공식 대회에 참가하는 팀의 선수 중 4 명 이상이 팀의 홈 지역 거주자여야 한다.

### 2.4.2. 팀의 홈 지역.

팀의 홈 지역은 온라인 등록 시점에 확인되며 공식 대회 중 어느 시점에도 대회 운영자의 사전 서면 승인 없이 변경할 수 없다.

### 2.4.3. 거주 선수의 정의.

선수는 공식 대회에 등록하는 날짜에 (a) 해당 지역의 관할권에서 6 개월 이상 합법적 영주권자로 거주하거나, (b) 해당 지역의 시민 또는 국민인 경우 공식 대회의 목적상 특정 지역의 “거주자”로 간주된다.

#### 2.4.4. 거주 증명서.

모든 선수는 공식 대회의 일부로 개최되는 라이브 대면 토너먼트(“라이브 대회”)에 참가하기 전에 아래 설명된 거주 증명을 제공하여 거주를 인증받아야 한다. 대회 운영진의 거주자 인증을 받기 위해 선수는 지역 관할권의 정부 기관에서 발급한 유효한 신분 증명서로 해당 지역의 합법적인 거주권을 입증하거나 유효한 체류 비자(예: 취업 비자, 선수 비자)가 있어야 한다. 거주권을 입증하는 데 필요한 서류는 관할권마다 다르지만 여권 또는 국가 신분증을 포함할 수 있다. 거주권 증명서로 허용되는 신분 증명서 목록은 대회 운영자에게 문의한다. 구체적으로, 관광 비자는 거주 요건을 충족하지 않는다. 라이브 대회 참가 자격이 있는 팀은 라이브 대회에 대한 원정 준비를 확인할 수 있도록 모든 선수의 여권 정보를 제공해야 한다.

#### 2.4.5. 지역 또는 거주 변경.

선수는 여러 지역의 합법적인 영주권을 보유했다 해도 한 번에 한 지역의 거주 선수로만 인정될 수 있다. 새로운 지역으로 이주하는 선수는 이주 후 1년이 경과할 때까지 이전 지역의 거주 선수로 유지된다.

#### 2.4.6. 거주 요건 준수.

각 팀은 소속 선수가 관련 거주 요건을 충족하고 팀에 필요한 최소 수의 지역 거주자 선수가 있는지 확인할 책임이 있다. 선수(또는 선수의 부모나 보호자)가 허위 정보, 오해의 소지가 있는 정보 또는 불완전한 정보를 제공하여 해당 선수의 체류자격 및 지역이 잘못 분류된 경우 팀과 선수 모두 이 글로벌 정책을 위반하는 것이 된다. 이러한 위반이 발생할 경우 본 글로벌 정책과 대회별 규정에 명시된 바에 따라 팀 및/또는 선수는 징계 조치를 받게 된다.

#### 2.4.7. 확인.

대회 운영진은 선수의 나이 또는 거주 여부를 확인하거나 본 글로벌 정책과 대회별 규정에 나와 있는 기타 자격 요건을 준수하는지 여부를 확인하기 위해 법적 증명서를 요청할 권리를 보유한다. 공식 대회의 목적상 (a) 선수의 지역 또는 거주

결정 또는 (b) 팀의 홈 지역 결정과 관련한 모든 사안은 대회 운영진이 재량에 따라 확인한다.

## 2.5. 라이엇 직원 또는 대회 운영자가 아닌 직원

팀원은 공식 대회 중 어느 시점에도 라이엇 직원, 대회 운영자 또는 해당 계열사의 직원이 될 수 없다.

## 2.6. 선수 이름

선수의 라이엇 ID 또는 게임 내 닉네임(“**라이엇 ID**”)은 등록할 때 선택하며 어느 시점에도 대회 운영진의 사전 서면 승인 없이 변경할 수 없다. 라이엇 ID는 어떤 언어로든 모욕적이거나, 과도하거나, 상처를 줄 수 있는 단어 또는 문구를 포함할 수 없다. 라이엇 ID는 대회 운영자의 사전 서면 승인 없이 회사 이름의 일부 또는 전부를 포함하거나, 라이엇, 발로란트 또는 제 3자의 상표 또는 기타 지적 재산을 사용할 수 없다. 이와 관련하여 승인을 받으려면 선수는 제 3자의 지적 재산권 사용 허가를 받았다는 사실을 대회 운영자에게 입증할 수 있는 라이선스 계약, 후원 계약 또는 기타 증빙 서류를 대회 운영자에게 제공해야 한다. 대회 운영자의 승인을 받았더라도, 선수 이름 또는 라이엇 ID의 전부 또는 일부에 제 3자의 지적 재산권 또는 회사 이름을 사용할 권한을 획득할 책임과 전체 위험은 선수에게 있다. 대회 운영진은 어떠한 이유로든 선수가 선택한 라이엇 ID를 거부하고 본 글로벌 정책을 준수하는 대체 라이엇 ID를 선택하도록 요청할 권리를 보유한다.

## 2.7. 미디어 및 후원사 이벤트

미디어 행사가 선수의 게임 준비 또는 참가를 지나치게 방해하지 않는 한, 각 선수는 공식 대회, 발로란트 프로 e스포츠 및/또는 발로란트의 마케팅 및 홍보와 관련하여 라이엇 또는 대회 운영자가 구성한 미디어 인터뷰, 언론 브리핑, 스트리밍 세션, 후원사 이벤트, 사진 또는 비디오 촬영, 자선 이벤트, 거주지 공개, 웹 캐스트, 채팅 및 기타 미디어 행사(“**미디어 행사**”)에 참가할 것에 동의한다. 대회 운영자 또는 라이엇은 선수가 미디어 행사를 위해 이동하는 데 드는 사전 승인된 합당한 비용을

부담한다. 대회 운영자는 예정된 미디어 행사에 성실히 참여하지 않는 선수 또는 팀의 자격을 박탈할 권리를 보유한다.

### 3. 팀 및 소유주

#### 3.1. 팀 매니저

각 팀은 공식 대회 중 총괄 매니저("팀 매니저") 1 명을 항상 유지해야 한다. 팀 매니저는 팀이 등록 절차를 마칠 때 지정되며 라이엇과 팀 소유주 간의 모든 로지스틱스 및 운영 관련 통신을 책임진다. 라이엇과 대회 운영자는 팀 매니저를 통해 팀의 모든 소유주들과 소통할 수 있다. 팀 주장(아래 정의 참조)을 포함하여 소유주 또는 팀원이 팀 매니저 역할을 할 수 있다. 팀은 라이엇과 대회 운영자의 사전 서면 승인 없이 팀 매니저를 변경할 수 없다.

#### 3.2. 팀 주장

각 팀은 등록 절차를 완료할 때 선수 중 한 명을 주장("팀 주장")으로 지정해야 한다. 팀 매니저가 부재 중인 경우 팀 주장이 팀과 대회 운영진 간의 모든 의사소통을 담당한다. 대회 운영진은 팀 주장을 통해 팀의 모든 선수들과 소통할 수 있다. 팀 주장은 항상 팀 로스터에 선수로 등록되어 있어야 한다. 구체적으로, 팀 매니저(아래 정의 참조) 또는 소유주도 팀 로스터에 선수로 등록되어 있는 경우 팀 주장을 맡을 수 있다. 팀은 공식 대회 중에 대회 운영진의 사전 서면 승인 없이 팀 주장을 변경할 수 없다.

#### 3.3. 로스터 요건

##### 3.3.1. 선발 선수 및 교체 선수.

각 팀은 공식 대회 중 팀 선발 라인업에 5 명의 선수("선발 선수")를 항상 유지해야 한다. 팀은 3 명의 선수를 교체 선수("교체 선수")로 추가할 수 있다. *참고: 여행 및 숙박은 1 명의 교체 선수에 대해서만 제공된다.* 대회 운영진은 로스터를 완성하지 못한 팀의 자격을 박탈할 권리를 보유한다.

### 3.3.2. 최소 로스터 요건.

모든 선발 선수와 선발 선수를 대체하는 교체 선수는 모든 공식 대회에 참가할 자격이 있어야 한다. 팀은 공식 대회 중에 항상 최소 로스터 요건을 준수해야 한다. 대회 운영진이 재량에 따라 최소 로스터 이하로 유지할 권한을 부여한 경우를 제외하고 언제라도 팀의 로스터에 5명 미만의 선수가 있을 경우 해당 팀은 자격을 박탈당하거나 제재를 받을 수 있다.

### 3.4. 로스터 제출 및 팀 등록

공식 대회를 시작하기 전에 각 팀은 라이엇 또는 대회 운영자가 제공하는 도구 및 양식을 사용하여 모든 선발 선수와 교체 선수가 포함된 로스터를 등록해야 한다. 3.5 절에 명시된 경우를 제외하고 팀 등록이 처리된 이후에 팀 운영진의 사전 승인 없이 팀 로스터를 변경할 수 없다(질병, 비자 문제 등으로 인한 변경 포함).

### 3.5. 로스터 변경

팀은 라이엇 지정 시간(“로스터 잠금 기간”) 이전의 시간에 다른 팀의 선수를 포함하는 트레이드를 완료하거나, 새로운 선수 또는 자유 계약 선수를 등록하거나, 로스터에 있는 선수를 변경할 수 있다. 로스터 잠금 기간은 해마다 변경되며 발로란트 프로 e스포츠 웹사이트에 기재된다. 대회 운영진이 달리 동의한 경우를 제외하고 로스터 잠금 기간 중 어느 시점에도 팀 로스터에서 선수를 추가하거나 제거하는 것은 본 글로벌 정책을 위반하는 것이 된다.

### 3.6. 팀 이름 및 로고

#### 3.6.1. 팀 이름 및 로고 선택.

팀의 이름과 로고는 등록 시에 선택되며 시즌 중 어느 시점에도 대회 운영진의 사전 서면 승인 없이 변경할 수 없다. 대회 운영자 또는 라이엇 운영진이 재량에 따라 판단할 때 모욕적이거나, 심하거나, 상처를 줄 수 있는 단어 또는 문구는 어떤 언어로든 팀 이름과 로고에 포함될 수 없다.

### 3.6.2. 팀 이름의 구성 요소.

각 팀은 총 1 개의 후원사 브랜드를 팀 이름에 포함할 수 있다. 예를 들어, *Alienware Lions* 는 팀 이름으로 허용되며, "Alienware"는 후원사 브랜드이다. 도시, 지역, 영토 또는 기타 지리적 위치를 팀 이름에 사용하는 것은 금지된다.

### 3.6.3. 팀 이름에 상표 사용.

팀 이름 또는 로고에 대회 운영자의 사전 서면 승인 없이 회사 이름의 일부 또는 전부를 포함하거나, 라이엇, 발로란트 또는 제 3 자의 상표 또는 기타 지적 재산을 사용할 수 없다. 이와 관련하여 승인을 받으려면 팀은 제 3 자의 지적 재산권 사용 허가를 받았다는 사실을 대회 운영자에게 입증할 수 있는 라이선스 계약, 후원 계약 또는 기타 증빙 서류를 대회 운영자에게 제공해야 한다. 대회 운영자의 승인을 받았더라도, 팀 이름의 전부 또는 일부에 제 3 자의 지적 재산권 또는 회사 이름을 사용할 권한을 획득할 책임과 전체 위험은 팀에게 있다.

### 3.6.4. 팀 이름 및 로고 거부.

대회 운영진은 어떠한 이유로든 팀 이름 또는 로고를 거부하고 본 글로벌 정책을 준수하는 대체 이름 또는 로고를 선택하도록 팀에 요청할 권리를 보유한다.

## 3.7. 소유주

### 3.7.1. 참가 자격 소유권.

라이엇과 대회 운영자는 팀을 등록한 소유주를 본 글로벌 정책과 대회별 규정의 목적상 공식 대회에서 팀 및 팀 참가 자격의 유일한 소유주로 간주한다. 따라서 팀이 공식 대회에서 다음 단계로 진출할 권리를 획득한 경우, 선수나 기타 개인 또는 단체가 아니라 팀과 팀의 소유주가 해당 권리를 소유한다. 하지만 팀은 선발 단계 중에 팀에 있었던 선수 중 최소 3 명을 유지해야 한다.

### 3.7.2. 팀 이전.

본 글로벌 정책과 관련 대회별 규정에 따라 소유주에게 부여된 소유권과 기타 권리 및 권한을 제 3 자에게 판매, 이전 또는 양도할 수 있다. 이 경우 (a) 소유주는 구매자 또는 양수인에게 본 글로벌 정책의 모든 이용 약관과 관련 대회별 규정을 준수할 것을 서면으로 인정하고 동의하도록 요청하고, (b) 라이엇의 사전 서명 동의를 받아야 한다.

### 3.8. 동시 소유권 및 이해 상충

공식 대회의 경쟁 무결성을 유지하기 위해 2021 년 2 월 1 일부터 동시 소유권에 관한 규정이 모든 공식 대회에 적용된다. 동시 소유권 정책은 본 글로벌 정책의 2020 년 11 월 업데이트에 제공된다.

### 3.9. 비정상 이벤트 알림

각 소유주는 팀 또는 다른 소유주(또는 이들을 대신하거나 이들과 함께 활동하는 개인)가 글로벌 정책 또는 관련 대회별 규정을 위반한 것으로 의심되거나 위반하여 공식 대회, 발로란트 또는 라이엇 당사자(아래 정의 참조)에게 중대한 악영향을 주거나 줄 것으로 의심되는 경우 즉시 라이엇과 대회 운영자에게 알려야 한다. 소유주가 본 절에 규정된 알림을 제공하지 않을 경우 해당 팀은 본 글로벌 정책을 위반한 것으로 간주되어 자격 박탈, 참가 자격 상실을 비롯한 제재를 받을 수 있다.

## 4. 대회 형식 및 구조

### 4.1. 대회 형식

발로란트 프로 e 스포츠의 대회 형식은 부록 3에 요약되어 있다. 개별 공식 대회와 관련한 자세한 내용은 관련 대회별 규정에 설명되어 있다.

### 4.2. 상금

#### 4.2.1. 상금 지급.

상금은 공식 대회에서 또는 공식 대회 이후에 입상한 팀과 개별 선수에게 지급된다. 일반적으로 팀 또는 선수가 획득한 상금은 팀 소유주에게 직접 전달된다. 소유주는 상금을 분배하여 승리에 기여한 선수 및 기타 관계자에게 지급할 책임이 있다. 이때 소유주는 총 상금의 50% 이상을 팀의 선수들(단체로)에게 전달해야 한다. 소유주는 선수에게 제공하는 상금의 비율을 자유롭게 늘릴 수 있지만, 전체 상금의 최소 50%를 팀의 선수들에게 지급해야 한다.

#### 4.2.2. 상금 수락.

공식 대회에서 상금 수상자로 선언된 각 팀 또는 선수가 (a) 관련 법률에 따라 상금을 받을 자격이 없고, (b) 수상 선수(또는 부모 또는 후견인)가 책임 및/또는 면책 진술을 이행하거나 라이엇이 요구한 기타 서류를 제출하지 않고, (c) 수상 팀의 소유주가 자격 및/또는 면책 진술을 이행하거나 라이엇 또는 대회 운영자가 요구한 기타 서류를 제출하지 않을 경우 해당 팀 또는 선수는 공식 승자가 될 수 없다. 모든 상금 관련 서류에 서명한 후 대회 운영자 또는 대회 운영진에게 반환하지 않을 경우 실격 처리되고 상금은 몰수된다. 공식 대회가 종료된 후 합당한 시간 내에 상금을 수령하지 않을 경우 실격 처리되고 상금은 몰수된다.

#### 4.2.3. 상금 관련 세금.

부가가치세(VAT)를 포함하여 상금의 수령 또는 사용과 관련한 국세, 주세 및 지방세는 승자의 단독 책임이다. 승자는 라이브 대회가 개최되는 국가에서 상금을 수령하는 데 필요한 모든 정부 양식과 세금 양식을 작성한 후 대회 운영자에게 제출해야 한다. 상금은 양도할 수 없다.

## 5. 유니폼 및 복장

### 5.1. 공식 유니폼

팀이 공식 대회에서 사용할 공식 유니폼을 채택한 경우 팀원은 대중에 노출되는 모든 공식 대회(라이브 대회, 공개 스트리밍 온라인 대회, 모든 미디어 행사 포함) 중에 공식 팀 유니폼을 착용해야 한다. 팀이 공식 유니폼을 채택하지 않은 경우 팀원은 대회에 적절한 복장(예: 반바지 또는 모자 착용 불가)을 착용해야 한다.

### 5.2. 유니폼 디자인 요건

선수는 다수의 로고, 부착물, 또는 광고 문구가 부착된 복장을 착용할 수 있다. 라이엇과 대회 운영자는 (a) 상품이나 서비스에 대한 근거 없고 부당한 허위 주장이나 라이엇이 절대적인 단독 재량으로 판단할 때 비윤리적인 문구를 부착한 복장, (b) 적색 목록에 등록된 사업의 브랜드를 광고하는 복장, (c) 7 절의 행동 수칙을 위반하는 정보 또는 자료를 포함하는 복장을 비롯하여 공식 대회의 최소 미적 기준을 충족하지 않거나 불쾌감이나 혐오감을 주는 복장을 금지할 권리를 항상 보유한다.

### 5.3. 팀 복장 디자인 및 요건

팀이 공식 대회용 유니폼을 채택할 경우 유니폼은 각 팀이 자체 비용으로 디자인하여 제작하되 본 부록 6의 최소 요건을 충족해야 한다. 대회 운영자는 모든 팀 유니폼을 검토한 후 수정을 제안할 권리를 보유한다.

### 5.4. 대회 운영자가 제공하는 유니폼

대회 운영자는 공식 대회를 시작하기 전에 공식 대회 테마 복장을 선수에게 제공할 수 있다. 공식 대회 유니폼은 경기가 없는 기간 중에 인터뷰, 관련 미디어 행사 등에서 주로 착용한다. 팀에 공식 유니폼이 없거나 팀 유니폼이 대회 운영자의 관련 디자인 요건을 충족하지 않는 경우, 해당 팀은 게임 중에 공식 대회 테마 복장을 임시로

착용할 수 있으며, 관련 팀에게 유니폼 디자인을 수정할 수 있는 유예 기간이 주어진다.

### 5.5. 매니저 및 코치

팀 매니저 또는 코치(있는 경우)는 공식 대회 중이나 팀의 코치 또는 매니저의 자격으로 대면 대회에 참가하는 동안 정장 또는 팀 유니폼을 착용해야 한다.

### 5.6. 복장 제재, 입장 거부

대회 운영자는 (a) 6 절의 후원 제한과 7 절의 행동 수칙을 포함하여 본 글로벌 정책을 위반하는 것으로 간주되는 복장을 금지하고, (b) 본 절의 복장 규정을 준수하지 않는 팀원에 대해 공식 대회 입장 또는 지속적 참가를 거부할 권리를 항상 보유한다. 공식 대회 중이나 대중 노출 행사(미디어 행사 포함) 참석 중에 착용하는 유니폼 및 복장과 관련한 모든 사안에 대한 대회 운영자의 결정은 최종적이며 구속력을 갖는다.

## 6. 후원

### 6.1. 후원 일반사항

팀과 팀원은 후원사 및 광고주와 관계를 구축하도록 장려되며, 후원사 충돌을 방지하고 대회의 무결성과 공식 대회, 발로란트 및 라이엇의 평판을 보호하기 위해 고안된 본 글로벌 정책에 명시된 제한을 준수해야 한다. 구체적으로, 팀과 팀 매니저는 라이엇 또는 대회 운영자가 금지된 후원 범주 목록(부록 4)에 등재된 제품 또는 서비스 범주에 속하는 사업을 수행하는 것으로 결정한 개인 또는 단체와 발로란트 사업 부문에 대한 후원, 보증, 광고 또는 관련 계약을 체결해서는 안 된다.

### 6.2. 브랜드 가이드라인 준수

팀 또는 팀원이 체결하는 모든 후원, 보증, 광고 또는 관련 계약 및 해당 계약에 따른 모든 기본 거래 또는 조치는 (a) 최신 발로란트 브랜드 및 스타일 가이드를 준수해야

하고 (b) 라이엇, 대회 운영자, 기타 개인 또는 단체(계약을 체결한 팀 또는 팀원 이외)에 대해 구속력을 갖는 독점권 또는 기타 규정이 존재하지 않아야 한다.

### 6.3. 금지된 후원 목록 관련 결정

라이엇은 금지된 후원 목록을 변경할 수 있다. 금지된 후원 목록을 검토하여 업데이트 또는 변경 사항을 확인할 책임은 팀 및 팀원에게 있다. 라이엇 또는 대회 운영자는 단독 판단에 따라 금지된 후원 목록에 등록된 범주에 속하는 광고 또는 후원을 표시하려는 팀 또는 팀원의 권리를 거부하거나 해지할 수 있다.

### 6.4. 상표 무단 사용

본 글로벌 정책 또는 대회별 규정의 어떤 내용도 팀 또는 팀원에게 면책, 금반언 등을 암시적으로 부여하거나, 라이엇 또는 계열사가 소유하거나 라이선스를 보유한 발로란트 이름 또는 기타 상표, 거래명 또는 로고를 사용할 권리나 라이선스를 허여하지 않는다. 팀 또는 팀원이 라이엇 또는 계열사가 소유하거나 라이선스를 보유한 상표, 거래명 또는 로고를 무단으로 사용하는 것은 금지되며 본 글로벌 정책을 위반하는 것이다. 팀 또는 팀원은 라이엇, 대회 운영자 또는 해당 계열사에서 제품 또는 서비스를 보증하거나 승인했다는 믿음을 줄 수 있는 방식으로 제품 또는 서비스를 보증하거나 후원할 수 없다.

## 7. 행동 수칙

### 7.1. 행동 일반

#### 7.1.1. 경쟁 무결성.

모든 팀과 팀원은 7.2 절에 자세히 언급된 대로 모든 공식 대회에서 항상 최고의 기술과 능력으로 경쟁해야 한다.

#### 7.1.2. 높은 기준.

모든 팀과 팀원은 항상 개인적 성실성과 우수한 스포츠맨 정신에 대한 가장 높은 기준을 준수해야 한다. 팀원은 7.3 절에 자세히 언급된 대로 다른 경쟁자, 대회 운영진, 대회 운영자, 미디어, 후원자, 팬 등과 접촉할 때 프로 스포츠인답게 행동해야 한다.

### 7.1.3. 징계 조치 및 제재.

8 절에 자세히 언급된 대로 본 글로벌 정책 또는 관련 대회별 규정을 위반할 경우 대회 운영자의 재량에 따라 징계 조치 또는 제재를 받게 된다.

## 7.2. 정정당한 경쟁

아래 내용은 게임의 경쟁 무결성에 부정적인 영향을 미치는 행위의 포괄적이지 않은 예시이며 모두 금지된다.

### 7.2.1. 승부 조작.

팀원은 승부 조작을 제안하거나, 동의하거나, 공모해서는 안 되며, 게임, 플레이 또는 부수적인 결과를 의도적으로 부당하게 변경하거나 변경하려고 시도해서는 안 된다. 팀원은 본 글로벌 정책 또는 관련 대회별 규정에 금지된 행위에 참가하거나 게임 결과를 "조작"하도록 요청받은 경우 즉시 대회 운영자에게 신고해야 한다.

### 7.2.2. 금품 공여.

팀원은 공식 대회에서 게임 결과에 영향을 주기 위해 선수, 코치, 매니저, 기타 팀원, 대회 운영진, 대회 운영자 또는 다른 팀과 연관되거나 다른 팀에 채용된 기타 개인에게 선물, 현금 또는 기타 보상을 제안해서는 안 된다.

### 7.2.3. 금품 수수.

팀원은 공식 대회와 관련하여 다른 팀이나 선수 또는 그 대리인에게 금품이나 보상을 받을 수 없다.

#### 7.2.4. 도박.

e 스포츠 대회의 토너먼트, 경기 또는 게임의 결과(게임의 플레이 또는 부가 사항 포함)에 대한 도박은 e 스포츠 대회의 무결성과 공신력에 심각한 위협을 야기할 수 있다. 팀원은 (a) e 스포츠 대회(또는 플레이 또는 부가 사항)와 관련하여 내기를 하거나 내기를 시도해서는 안 되며, (b) 대규모 도박꾼과 교류하거나 내기에 영향을 줄 수 있는 타인에게 정보를 제공할 수 없다.

#### 7.2.5. 부정 행위.

부정 행위는 금지된다. 팀 또는 팀원의 발로란트 게임 클라이언트 수정은 금지된다. 모든 종류의 불법 장치 또는 불법 프로그램을 사용하는 것은 부정 행위로 간주된다.

#### 7.2.6. 버그 악용.

게임 내 버그를 의도적으로 이용하여 이익을 취하는 행위는 버그 악용에 해당하며 금지된다. 버그 악용에는 대회 운영자의 단독 판단에 따라 의도된 대로 작동하지 않고 발로란트의 설계 목적에 위배되는 게임 기능을 사용하는 것과 같은 행위를 포함한다. 팀원은 대회를 시작할 때 심판에게 개인적으로 문의하여 특정 행위가 버그 악용으로 간주되는지 확인할 수 있다. 라이엇은 사후에 버그 악용이 발생했는지 여부를 결정할 권리를 보유한다.

#### 7.2.7. 대리게임.

다른 선수의 계정 또는 라이엇 ID로 플레이하거나 타인이 다른 선수의 계정 또는 라이엇 ID로 플레이하도록 유인하거나 설득하는 행위는 금지된다.

#### 7.2.8. 스튜디오 방해.

라이브 대회에서 팀원은 조명, 카메라, 기타 스튜디오 기구의 사용을 방해해서는 안 된다.

#### 7.2.9. 비승인 통신.

라이브 대회에서 대회 운영자와 대회 운영진이 라이브 대회용으로 승인한 장치를 제외한 모든 통신 장치는 공식 게임이 시작되기 이전에 경기 구역에서 제거해야 한다. 선수들은 경기 구역에서 문자 및 이메일을 보낼 수 없으며 소셜 미디어를 이용해서도 안 된다. 경기 중 선수는 소속 팀의 다른 선수들과만 의사소통해야 한다.

#### **7.2.10. 도중 하차 및 참가 거부.**

팀원 또는 팀이 공식 대회에 등록하거나 참가하는 데 동의한 경우, 대회 운영자의 사전 서면 승인 없이 해당 시즌 중에 개최되는 게임 또는 다른 관련 대회에서 도중 하차하거나 참가를 거부할 수 없다. 아래 8 절에 명시된 대로 등록 절차를 마친 이후에 허락 없이 게임에 불참할 경우 제재를 받을 수 있다.

#### **7.2.11. 미준수.**

어떠한 팀원도 대회 운영자 또는 대회 운영진이 지시, 결정한 사항을 준수할 것을 거부해서는 안 된다.

### **7.3. 프로답지 못한 행동 또는 불법 행위**

아래 내용은 프로답지 못한 행동 또는 불법 행위의 포괄적이지 않은 예시이며, 모두 금지된다.

#### **7.3.1. 비속어 또는 차별적 발언.**

팀원은 라이브 대회, 온라인 대회 또는 미디어 행사 중이나 공식 대회 또는 발로란트 관련 통신 중에 모욕적이거나, 무례하거나, 비방적이거나, 중상적이거나, 명예를 훼손하거나, 외설적이거나, 차별적이거나, 위협적이거나, 상스럽거나, 저속한 언어를 사용해서는 안 된다. 팀원은 그런 금지된 통신 내용을 게시, 전송, 유포할 수 없다. 팀 매니저는 소셜 미디어, 대면 행사 또는 발로란트의 방송 또는 스트리밍 중에 이러한 유형의 발언을 해서는 안 된다. 이 규정은 영어와 기타 모든 언어로 된 발언에 적용된다. 또한 팀원은 일반 사회 구성원에게 본 규정에 따라 금지된 활동에 참여하도록 장려해서는 안 된다.

### 7.3.2. 폭력.

팀원은 폭력, 위협 또는 협박(신체 또는 비신체적)에 의존하지 않고 정중하게 견해 차이를 해결해야 한다. 라이브 대회에서 경쟁자, 팬 또는 대회 운영진에 대한 폭력은 절대 허용되지 않는다.

### 7.3.3. 의약품 및 주류.

팀원이 공식 대회 또는 다른 행사에 참여 중이거나 대회 운영자가 소유하거나 임대한 건물 내에서 의약품이나 주류와 같은 규제 약물을 사용, 소지, 배포, 판매하거나 그런 규제 약물의 영향을 받는 행위는 엄격히 금지된다. 팀원의 처방약 무단 사용이나 소지는 금지된다. 처방약은 처방을 받은 본인에게 처방된 방법, 배합, 수량으로만 사용할 수 있다. 처방약은 처방을 받은 증상을 치료하는 데에만 사용할 수 있고, 게임 성능 향상을 위해 사용해서는 안 된다. 각 팀원은 이 규정을 위반한 경우 대회 운영자에게 보고해야 한다.

### 7.3.4. 괴롭힘.

괴롭힘은 금지된다. 괴롭힘은 일정 기간 동안 지속되는 체계적, 적대적, 반복적인 행위 또는 1 회의 심각한 사건으로, 대상을 고립 또는 배척하거나 그의 존엄성을 해치려는 의도를 가진 행동을 뜻한다.

### 7.3.5. 성희롱.

성희롱은 금지된다. 성희롱은 상대방이 원치 않는 성적인 접근을 의미하는 것으로 희롱을 당하는 개인이 해당 행위가 불쾌하거나 모욕적이라면 성희롱으로 간주할 수 있다. 성적인 협박이나 강요, 성적 행위를 요구하며 대가를 약속하는 것 등에는 무관용 원칙이 적용된다.

### 7.3.6. 차별 및 폄하.

팀원은 인종, 피부색, 민족, 출신 국가 또는 사회적 신분, 성별, 언어, 종교, 정치적 견해 및 기타 모든 견해, 재정 상태, 출생 또는 기타 모든 신분, 성적 성향 또는 기타

어떠한 이유에서도 경멸, 차별, 모욕적 언행을 통해 국가, 개인, 집단 또는 존엄성 또는 무결성을 모독해서는 안 된다.

#### 7.3.7. 명예 훼손.

팀원은 공식 대회, 대회 운영자, 대회 운영진, 라이엇 또는 계열사, 후원사 또는 발로란트를 폄하, 비방 또는 명예 훼손하는 진술을 하거나, 발표, 승인 또는 게시해서는 안 된다.

#### 7.3.8. 불법 행위.

팀 및 팀원은 항상 모든 관련 법률을 준수해야 한다. 팀 또는 팀원은 공중 보건, 안전 또는 보안 규정을 위반하는 행위에 가담해서는 안 된다.

#### 7.3.9. 부도덕한 행위.

팀원은 대회 운영자의 단독 판단에 따라 비윤리적이거나, 부도덕하거나, 수치스러운 행위에 가담해서는 안 된다.

### 7.4. 기밀 유지

팀원은 라이엇 또는 대회 운영자가 공식 대회와 관련하여 팀원에게 제공한 기밀 또는 독점 정보를 대회 운영자의 승인 없이 공개해서는 안 된다. 팀원은 라이엇 또는 대회 운영자가 제공한 기밀 또는 독점 정보를 유지할 책임이 있다. 라이엇 및 대회 운영자의 "기밀 또는 독점 정보"에는 발로란트 또는 공식 대회와 관련하여 라이엇 또는 대회 운영자가 팀원에게 구두, 서면 또는 기타 유/무형의 형태로 공개하거나 제공하여 팀원이 알게 되거나 알아야 하는 모든 정보와 자료, 정보 공개와 관련한 사실과 정황을 감안하여 라이엇 또는 대회 운영자의 기밀 정보에 해당하는 모든 정보와 자료를 포함한다. 기밀 정보는 개발 계획, 발로란트에 대한 업데이트 발표 날짜, 팀원과 라이엇 또는 대회 운영자 사이의 이의제기, 토론 또는 기타 서신 관련 정보 및 자료, 라이브 대회에 사용되는 무대 구성, 온라인 대회 또는 라이브 대회의 "시현 내용"을 보호하기 위해 팬들에게 공개하지 않는 기타 유사한 정보를 포함하되 이에 국한되지 않는다.

## 7.5. 이용 약관

(a) 발로란트 이용 약관을 위반하거나, (b) 발로란트의 공식 웹사이트 또는 소셜 미디어 계정에 게시된 정책 또는 가이드라인을 위반하거나, (c) 다른 사람의 발로란트 이용을 방해하는 모든 행위는 금지되며 본 글로벌 정책을 위반하는 것이다.

## 7.6. 허위 정보

대회 운영자는 수시로 세금 양식, 등록 양식, 부모 동의 및 기타 서류를 요구할 수 있다. 팀원이 허위 정보나 정확하지 않은 정보를 대회 운영자에게 고의로 제공할 경우 본 글로벌 정책을 위반하는 것이다. 팀이 대회 운영자가 설정한 표준에 따라 서류를 작성하지 않을 경우 제재를 받을 수 있다.

# 8. 징계 조치 및 제재

## 8.1. 대회 운영자의 조사

대회 운영자는 본 글로벌 정책 및 관련 대회별 규정을 준수하는지 모니터링하고 의심되는 위반을 조사할 권리를 보유한다. 본 글로벌 정책에 동의하여, 각 팀원은 본 글로벌 정책, 관련 대회별 규정 또는 관련 법률의 위반이 의심되는 경우에 대회 운영자가 실시하는 내부 또는 외부 조사에서 대회 운영자에게 협력할 것에 동의한다. 팀원은 대회 운영자에 의하거나 대회 운영자를 위해 실시되는 조사와 관련하여 진실을 말하고, 그런 조사를 방해하거나, 호도하거나, 증거를 숨기지 않을 의무가 있다.

## 8.2. 벌점

대회 운영자는 팀원 또는 팀이 본 글로벌 정책, 관련 대회별 규정 또는 관련 법률을 위반한 것으로 판단될 경우, 팀에 벌점을 부과할 수 있다. 벌점을 받을 때마다 위반이 발생한 공식 대회에서 해당 팀이 획득한 총 상금의 1%를 차감한다("벌점"). 팀 또는 팀원이 여러 번 위반할 경우 추가 벌점이 부과될 수 있다. 위반이 특히 중대하거나

동일한 팀 또는 팀원이 여러 번 위반한 경우 대회 운영자는 해당 위반에 대해 벌점을 여러 번 부과할 수 있다. 대회 운영자가 팀 또는 팀원에게 벌점을 부과할 경우 팀의 상금에서 차감되는 금액은 자격 있는 나머지 팀에 할당될 수 있도록 상금 풀에 추가된다. 벌점은 페널티가 아니며 공식 대회에 사용되는 경쟁 시스템을 보호하기 위해 고안된 손해 배상이다.

### 8.3. 기타 제재

대회 운영자는 팀원 또는 팀이 본 글로벌 정책, 관련 대회별 규정 또는 관련 법률을 위반한 것으로 판단될 경우, 위에 언급된 벌점 이외에 다음과 같은 징계 조치 중 일부 또는 모두를 내릴 수 있다. (a) 구두 또는 서면 공개 경고, (b) 상금 몰수, (c) 게임 몰수, (d) 대회 몰수, (e) 참가 자격 박탈, (f) 출장정지, (g) 실격 및 제명(라이엇 또는 계열사가 소유하거나 관리하는 발로란트 또는 기타 비디오 게임 또는 e 스포츠 재산과 관련한 기타 대회 또는 향후 공식 대회 포함) 팀 또는 팀원이 이전에 실격되거나 전 세계 관할권에서 개최되는 발로란트 대회 참가가 금지되었거나, 라이엇 e 스포츠 환경을 벗어나서 중대한 잘못을 저지른 경우, 대회 운영자는 해당 팀 또는 팀원을 실격 처리하거나 공식 대회 참가를 금지할 수 있다.

### 8.4. 반복적인 위반

반복적으로 규정을 위반하는 경우 페널티의 수위는 공식 대회 참가 자격 박탈까지 상승할 수 있다.

### 8.5. 최종 결정

명시적으로 달리 언급하지 않는 한, 본 글로벌 정책 및 관련 대회별 규정에 대한 모든 위반 사항은 그 고의성에 상관없이 처벌 가능하다. 규정 위반 시도 역시 처벌 가능하다. (a) 본 글로벌 정책 및 관련 대회별 규정 위반, (b) 위반의 결과로 부과되는 벌점 및 (c) 적절한 징계 조치(또는 징계 조치 조합)와 관련하여 대회 운영자와 대회 운영진이 내리는 모든 결정은 최종적이고 구속력을 갖는다.

## 9. 이름 및 초상 사용

### 9.1. 팀원의 권리 부여

각 팀원은 라이엇, 대회 운영자 및 해당 계열사에 공식 대회 등에서 본인의 발로란트 플레이를 실시간 스트리밍, 방송 또는 녹화할 권한을 부여한다. 각 팀원은 모든 현재와 미래의 미디어에서 (a) 공식 대회의 일부 또는 전부에 대한 방송 또는 스트리밍, (b) 공식 대회, 게임, 경기, 토너먼트 또는 그 일부에 대한 마케팅 및 홍보, (c) 라이엇과 발로란트에 대한 마케팅 및 홍보와 관련하여 본인의 전체 이름, 라이엇 ID, 사진, 화상, 이미지, 아바타, 음성, 비디오, 게임 내 페르소나, 게임 플레이 통계 및 이력 정보를 복사, 게시, 배포, 편집, 호스팅, 저장, 사용 및 표시하고 상기 항목의 파생물을 만들 수 있는 로열티 없고, 전액 지급된 전 세계적인 권한 및 라이선스(재라이선스 허여 권한 포함)를 라이엇과 대회 운영자에게 부여한다.

### 9.2. 스트림 및 방송 소유권

각 팀원은 공식 대회의 일부 또는 전부에 대한 모든 스트림 및 시청각 녹화물을 라이엇 또는 라이선스 허여자가 소유하는 것을 인정하고 동의하며, 이 동의는 철회할 수 없다. 공식 대회의 스트림, 방송 또는 시청각 녹화물에 등장한다고 해서 팀원에게 해당 스트림, 방송 또는 시청각 녹화물에 대한 소유권이 부여되는 것은 아니다.

### 9.3. 피드백

팀원은 공식 대회 또는 발로란트의 운영 또는 개선 사항과 관련하여 라이엇 또는 대회 운영자에게 수시로 제안, 의견 또는 기타 피드백(“**피드백**”)을 제공할 수 있다. 각 팀원은 피드백을 제공하는 개인이 기밀로 지정했더라도 별도의 서면 합의가 없다면 피드백이 제공된 라이엇 또는 대회 운영자에게 기밀 유지 의무가 부여되지 않는 것에 동의한다. 라이엇이 별도의 후속 서면 합의에 달리 서명한 경우를 제외하고, 라이엇은 지적 재산권 또는 그 밖의 이유로 인한 어떠한 종류의 의무나

제한 없이 피드백을 자유롭게 사용, 공개, 재생산, 편집, 라이선스 허여, 재라이선스 또는 배포 및 활용할 수 있다.

## 10. 책임의 제한

### 10.1. 징벌적 손해 배상 없음

관련 법률에서 허용하는 최대 범위 내에서 라이엇, 대회 운영자 및 해당 계열사 또는 라이선스 허여자(통칭 “라이엇 당사자”)는 본 글로벌 정책, 대회별 규정, 공식 대회 또는 발로란트, 발로란트 사용 지연, 사용 불능 또는 기능 부족으로 인해 발생하거나 그와 관련하여 발생하는 모든 수익 손실이나 간접적, 우연적, 결과적, 특수적, 징벌적 또는 예외적 피해에 대해 어떠한 책임도 지지 않는다. 이는 라이엇 당사자가 잘못했거나, 라이엇 당사자가 그런 피해의 가능성에 대해 알고 있었던 경우에도 마찬가지이다.

### 10.2. 책임의 한도

관련 법률에서 허용하는 최대 범위 내에서 본 글로벌 정책, 대회별 규정, 공식 경기 및 발로란트로 인해 발생하거나 이와 관련하여 발생하는 라이엇 당사자의 총 책임은 팀원의 직접적인 피해 금액으로 제한되며 미화 25,000 달러를 초과하지 않는다. 이의제기가 여러 건 있는 경우에도 이 제한은 확장되지 않는다. 손해에 관한 이 제한과 배제는 구제 조치를 통해 적절한 보상이 제공되지 않는 경우에도 적용된다. 라이엇은 본 10.2 절에 명시적으로 규정된 책임 이외의 어떠한 책임도 지지 않으며 대회 운영자 또는 다른 개인 또는 단체가 라이엇을 대신하여 책임을 지도록 승인하지 않는다.

## 11. 분쟁 해결

### 11.1. 준거법

본 글로벌 정책과 대회별 규정은 법률 충돌 관련 법률에 관계없이 [미국 캘리포니아 주법]의 적용을 받는다.

### 11.2. 최종 결정

선수 자격, 후원사 제한, 공식 대회 일정 및 단계, 본 글로벌 정책 및 관련 대회별 규정 위반 등에 관한 모든 결정은 전적으로 대회 운영자가 본인의 의지에 따라 대회 운영진과 협력하여 내린다. 대회 운영자 및/또는 대회 운영진의 결정은 최종적이고 구속력을 가지며, 금전적 손해배상 청구나 기타 구제책의 대상이 되지 않는다.

### 11.3. 구제책

상기의 조항에도 불구하고 라이엇과 대회 운영자는 필요에 따라 팀 또는 팀원에 대한 권고 명령 또는 기타 공정한 구제를 위해 관할지 법원에 소송을 제기하거나 조치를 개시할 권한을 보유한다. 라이엇 또는 대회 운영자가 본 글로벌 정책 또는 관련 대회별 규정을 위반한 경우, 팀 또는 팀원의 피해(있는 경우) 배상은 법적 구제책으로 제한되며, 어떠한 경우에도 팀 또는 팀원은 라이엇 또는 대회 운영자의 공식 대회 운영, 미디어 행사 진행, 방송, 스트림 또는 기타 시청각 콘텐츠 배포를 금지하거나 제지할 수 없다. 라이엇과 계열사 또는 그룹 회사는 팀 또는 팀원에 대한 신탁의 관계 또는 의무가 없다.

## 12. 해석 및 구성

### 12.1. 대회 운영자의 해석권

본 글로벌 정책 또는 대회별 규정에 포함되지 않은 모든 공식 대회 또는 발로란트 관련 사안은 대회 운영자가 본 글로벌 정책 또는 대회별 규정의 업데이트 또는 해석의 형태로 때때로 팀에 제공하는 해석을 따른다. 본 글로벌 정책 및 대회별

규정의 해석과 관련하여 대회 운영자와 대회 운영진이 내리는 모든 결정은 최종적이며 구속력을 갖는다.

## 12.2. 사업적 판단

본 글로벌 정책 또는 대회별 규정에서 라이엇 또는 대회 운영자에게 조치 시행, 조치 제한, 동의 승인 또는 보류, 허가 승인 또는 보류 또는 기타 결정을 내릴 권리를 부여하거나 유보한 경우, 규정에 달리 명시되지 않는 한, 라이엇 및 대회 운영자 각각은 라이엇 및 대회 운영자의 최선의 이익에 대한 평가, 공식 대회, 발로란트의 단기 및 장기적 이익, 라이엇 및 대회 운영자의 계열사와 그룹 회사의 사업 및 활동을 고려한 사업적 판단에 기초하여 재량에 따라 그런 활동에 참가할 권리를 보유한다. 팀과 팀원은 라이엇, 대회 운영자 또는 대회 운영진이 본 글로벌 정책 또는 대회별 규정에 따른 동의, 승인, 결정 또는 기타 요청된 조치를 부당하게 보류하거나 지연했다는 주장을 근거로 소송을 걸거나 소송의 사유로 삼을 수 없다.

## 12.3. 언어

본 글로벌 정책은 영어로 작성되어 있다. 본 글로벌 정책의 영어 버전과 번역본 간에 충돌이 발생할 경우 영어 버전이 적용된다.

## 12.4. 충돌

본 글로벌 정책과 대회별 규정 간에 해석이 상충하는 경우 라이엇에 대한 보호 수준이 가장 높은 조항(라이엇이 결정)이 적용된다. 글로벌 정책의 조항과 부록의 조항 간에 해석이 상충하는 경우 라이엇에 대한 보호 수준이 가장 높은 조항(라이엇이 결정)이 적용된다.

## 부록 1 - 용어집

“발로란트 프로 e스포츠”는 발로란트 프로 e스포츠용 발로란트 퍼스트 스트라이크의 첫 번째 공식 게임에서 시작하여 후속 발로란트 연말 대회의 최종 게임에서 종료되는 기간을 의미한다.

“분쟁”은 총칙 또는 관련 대회별 규정으로 인해 발생하거나 이와 관련하여 발생하는 모든 분쟁, 주장 또는 논쟁을 의미한다.

“벌점”은 대회 운영자가 팀원 또는 팀이 본 글로벌 정책, 관련 대회별 규정 또는 관련 법률을 위반한 것으로 판단하여 내리는 제재를 의미하며, 위반이 발생한 공식 대회에서 팀이 획득한 상금에서 차감된다.

“대회별 규정”은 특정 공식 대회에만 적용되는 규정과 상기의 모든 업데이트, 개정 또는 보완을 의미한다.

“피드백”은 제안, 의견 또는 기타 피드백을 의미한다.

“라이엇 ID”는 팀원의 라이엇 ID 또는 게임 내 닉네임을 의미한다.

“글로벌 정책”은 (a) 본 발로란트 글로벌 대회 정책과 첨부된 각 부록, (b) 상기의 모든 업데이트, 개정 또는 보완을 의미한다.

“라이브 대회”는 공식 대회의 일부로 개최되는 라이브 대면 대회를 의미한다.

“미디어 행사”는 공식 대회 및/또는 발로란트의 마케팅 및 홍보와 관련하여 라이엇 또는 대회 운영자가 구성한 미디어 인터뷰, 언론 브리핑, 스트리밍 세션, 후원사 이벤트, 사진 또는 비디오 촬영, 차선 행사, 집들이, 웹 캐스트, 팟캐스트, 채팅 및 기타 미디어 행사를 의미한다.

“공식 대회”는 (a) [발로란트 프로 e스포츠에서] 공식 발로란트 대회의 일부로 개최되고 (b) 라이엇에 의해 “공식 대회”로 지정된 기타 대회와 모든 대회 또는 시리즈 대회를 의미한다.

“공식 게임”은 발로란트에서 공식 대회의 일부로 별이는 경쟁 상황을 의미한다.

“온라인 대회”는 (a) 공식 대회의 일부로 개최되는 온라인 대회(온라인 선발전 포함), (b) 보통은 라이브 대면으로 개최되지만 건강 및 안전 문제 또는 정부 기관의 요구로 인해 온라인으로 전환된 공식 대회를 의미한다.

“소유주”는 공식 대회 등록 중에 팀의 소유주로 등록된 개인 또는 단체를 의미한다.

“적색 목록”은 금지된 제품 또는 서비스 범주 목록을 의미한다.

“지역”은 공식 대회에서 팀이 경쟁하는 지역을 의미하며, 부록 5 에 게시되거나 대회 운영진이 결정할 수 있다.

“거주 선수”는 (i) 선수가 공식 대회에 등록하는 날짜에 특정 지역 내 관할지의 법적인 거주자 또는 (ii) 해당 지역의 시민 또는 국민임을 의미한다.

“라이엇”은 라이엇 게임즈 유한회사를 의미한다.

“라이엇 당사자”는 라이엇, 대회 운영자 또는 해당 계열사 및/또는 라이선스 허여자를 의미한다.

“선발 선수”는 팀의 선발 라인업에 있는 5 명의 선수를 의미한다.

“교체 선수”는 팀의 로스터에 있는 3 명의 교체 선수를 의미한다.

“팀”은 위의 배경 및 목적 절에 지정된 의미를 가지며 공식 대회에 참가하는 5~8 명의 스쿼드를 포함한다.

“팀 주장”은 공식 대회 등록 중에 팀의 주장으로 지정된 선수를 의미한다.

“팀 매니저”는 공식 대회 등록 중에 팀의 매니저로 지정된 개인을 의미한다.

“팀원”은 각 팀의 선수, 매니저, 코치 및 소유주를 의미한다.

“대회 운영진”은 대회 운영자가 공식 대회를 운영하기 위해 지정하는 운영진, 심판 및 관리인을 의미한다.

“대회 운영자”는 특정 공식 대회를 운영하는 단체(라이엇, 라이엇 계열사 또는 제 3 자 운영진)를 의미한다.

“이적 기간”은 관련 대회별 규정에 명시된 대로 팀이 선수를 변경할 수 있는 기간을 의미한다.

“발로란트”는 라이엇이 배포하는 멀티플레이어 1 인칭 전략 슈팅 비디오 게임을 의미한다.

\* \* \*

## 부록 2 - 공식 대회 구조

2021 공식 대회 구조는 본 글로벌 정책의 후속 버전에서 발표된다.

### 부록 3 - 발로란트 프로 e 스포츠: 참가 자격 진술 및 면책 동의서

성명	이메일 주소:	라이엇 ID (예: NAME #KRI)

주의깊게 읽어보시기 바랍니다. - 본 문서에서 귀하는 특정 법적 권리를 포기하게 됩니다.

- 목적:** 본인은 발로란트 프로 e 스포츠 (이하 “발로란트 e 스포츠”)에서 선수 (및/또는 코치)로 활동하는 것에 동의하였습니다. 본인은 발로란트 e 스포츠 이벤트들 (각각 “토너먼트”)에 참여하고 토너먼트 경기를 위하여 발로란트 온라인 비디오 게임(이하 “게임”)에 대한 접근권을 보유할 기회를 갖고자 합니다. 본인은 텔라웨어 법인인 Riot Games, Inc. (그 자회사와 총칭하여, “Riot”라 함)가 작성한 본 참가 자격 진술 및 면책 동의서 (“본 동의서”) 조건에 구속될 것에 동의하지 않는 한 토너먼트(들)에 참여할 자격을 얻지 못한다는 것을 이해하고 있습니다. 본인은 특정 토너먼트가 독립적인 제 3자인 토너먼트 주최자 (이하 “토너먼트 주최자”)에 의해 주최되고 직접 해당 “토너먼트 주최자”를 통해 추가적인 정보를 제공해야 하거나 추가적인 법적 문서를 작성해야 할 수 있음을 이해하고 있습니다.
- 규칙 준수:** 본인은 토너먼트 경기 및 관련 이벤트동안 본인의 행동, 관련 시설, 하드웨어, 소프트웨어 및 장비에 대한 접근 및 그 사용과 관련하여 [토너먼트 규칙](#) (이하 “규칙”)을 준수하고 이에 구속되며 Riot 의 모든 지시를 따를 것에 동의합니다. 또한, 본인은 관련 법률, 규칙 및/또는 우수한 행동 규범, 공정한 경기 및 양호한 스포츠맨십에 반하는 어떠한 행위도 취하지 않을 것임에 동의합니다. 본인은 본인이 규칙을 열람하거나 향후 열람할 수 있음을 인정하고, 그러한 규칙은 그 조건에 따라 수시로 변경될 수 있음을 이해합니다. 토너먼트 주최자의 권리에 영향을 미치지 않는 범위에서, 본인은 게임, 발로란트 e 스포츠 또는 토너먼트의 공정성을 유지하기 위하여, Riot 이 재량으로 벌금, 출전정지, 자격정지 및 기타 제재를 부과할 수 있는 권리를 가지고 있음을 인정합니다.
- 자격:** 본인은 Riot 에 대하여 본인이 규칙에 규정된 바와 같은 자격을 갖춘 참가자이며, 본인은 본인이 토너먼트에 참가하는 시점에 16 세 또는 그 이상이 되거나 될 것임을 진술 및 보장합니다. 본인은 본인이 미성년자일 경우 부모 또는 법적 후견인이 본 동의서를 체결하여야 함을 이해하고 있습니다.
- 면책:** 본인은 토너먼트(들)에 따른 일체의 손해, 손실, 청구 또는 제소원인에 대하여 그 법적 이론을 불문하고 Riot 및 그 각각의 스폰서들, 임원들, 이사들, 주주들, 직원들, 대리인들, 대표들, 양수인들 및 이익승계인들(총칭하여, “Riot 당사자들”)를 면책하고 해를 입히지 아니할 것입니다. 어떠한 경우에도 Riot 은 예상가능 여부를 불문하고, 일실 이익, 수입 또는 영업권을 포함하되 이에 한정되지 아니한 특별 손해, 결과적 손해, 간접 손해, 부수적 손해, 징계적 손해 또는 징벌적 손해에 대하여 책임지지 않습니다. 본인은 본 동의서는 Riot 당사자들에 적용되고 그들을 보호하며, 본인의 상속인들, 관리인들, 후견인들, 수탁인들, 대리인들 및 승계인들에 대하여 구속력이 있음을 이해하고 이에 동의합니다. 본인은 Riot 당사자들의 대리인 또는 직원이 아니며, 어떠한 Riot 당사자들도 본인에 대하여 선관주의 의무를 부담하지 아니함을 인정합니다.

본인은 게임 활동 및 토너먼트(들)와 관련된 위험, 위태로움 및 위험성을 인지하고 있으며, 본인이 그러한 활동에 참여함에 따른 당해 위험, 위태로움 및 위험성 대하여 자유 의사로 수용하고 이를 전적으로 부담합니다.

- 본인의 성명 및 사진의 이용:** 법률에 의하여 금지되지 않는 한, 본인은 토너먼트(들) 또는 게임, 그리고 Riot 당사자들의 판매, 발행, 게재, 홍보, 광고 및 거래(총칭하여, “광고”라 함)와 관련하여 본인이 제공하는 특정 또는 정보를 식별하는 본인의 본명, 태그, 닉네임, 이니셜, 초상, 이미지, 그림, 사진, 이미지, 애니메이션, 페르소나, 자필/서명, 목소리, 통계자료, 전기적(biographical) 정보 (본인의 생일 및 나이 등의 정보를 포함하며 이에 한정하지

없음) 및/또는 기타 모든 개인적 표시(총칭하여, “자료”라 함)의 전부 또는 일부를 전 세계적으로, 영구적으로, 현재 존재하거나 향후 존재할 미디어를 통하여 사용, 변경, 편집 또는 수정할 수 있는 제한 없는 허가를 Riot 당사자들에게 부여합니다. 보다 명확히 하자면, 위 권한은 Riot 당사자들이 계열회사, 라이선시 또는 스폰서가 자료를 사용 및 게재할 수 있도록 하는 권한을 포함합니다. 이와 관련하여 본인은 여하한 책임으로부터 Riot 당사자들을 면책합니다. 본인은 자료 또는 광고를 열람하거나 승인할 권리가 없음에 동의합니다. 본인은 자료의 사용에 대하여 어떠한 대가, 수수료, 로열티 또는 기타 형태의 지급금을 수령하지 않을 것임을 이해하고 이에 동의합니다. 보다 명확히 하자면, 본 동의서 상 어떠한 내용으로 인하여 Riot 당사자들이 위와 같이 부여된 권한을 사용할 것이 요구되지 않습니다.

6. **개인정보:** 본인은 본인의 홈 지역의 발로란트 개인정보 방침에 따라 본인의 정보가 수집, 저장 및 이용되는 것에 동의합니다.
7. **본인의 구제수단 제한:** 본인은 법률이 허용하는 범위 내에서, 본인 또는 본인의 후견인 또는 대리인이 해당 청구의 원인이 되는 사건의 발생일로부터 1년 후에는 발로란트 e 스포츠, 토너먼트(들) 또는 게임 또는 본 동의서와 관련하여 Riot 당사자들을 상대로 소송을 제기하거나 기타 법적 절차를 개시하지 않을 것에 동의합니다. 본인은 법률이 허용하는 범위 내에서, Riot 당사자들에 대하여 집단소송을 제기하거나 그러한 집단소송의 원고측 대표 또는 구성원이 되지 않을 것에 동의합니다.
8. **세금:** 본인이 토너먼트 주최자로부터 지급받는 상금에 따라 발생하는 국세, 지방세 등 모든 세금 납부와 관련하여 Riot 당사자들은 어떠한 책임도 부담하지 않음을 인정하고 이에 동의합니다.
9. **타인의 정보 사용:** 본인은 토너먼트(들)의 참가자로서, 해당하는 바에 따라, 게임 관련 정보를 포함하여 Riot 당사자들의 기밀정보를 접근할 수 있음을 인정합니다. 본인은 기밀이라고 표시되어 있거나 기밀인 것으로 합리적으로 파악되는 어떠한 정보도 개인 또는 법인에게 공개하지 않으며, 그러한 기밀정보를 토너먼트(들)의 참가자로서의 의무를 이행하기 위한 목적 이외의 용도로 사용하지 않을 것에 동의합니다. 또한, 각각의 경우 Riot의 사전 서면 동의 없이 게임을 포함하여 Riot 당사자들의 상표, 상호, 트레이드 디바이스(trade device), 서비스 마크(service marks), 상징 또는 기타 재산을 사용, 게재 또는 오용하지 않을 것에 동의합니다.
10. **기타 조건:** 본 동의서(본 동의서의 존재, 유효성 또는 범위와 관련된 사항 포함)는 캘리포니아 주법에 따라 규율되며, 본 동의서의 해석을 다른 관할권의 실체법에 회부할 수 있는 국제사법 규정 또는 원칙은 적용되지 않습니다. 본 동의서는 유효하며 본인의 상속인, 친인척, 집행자, 관리인, 양수인 및 대리인에 대하여 구속력이 있습니다. 본 동의서 상의 어느 조항, 또는 개인, 법인 또는 상황에 대한 어느 조항의 적용이 여하한 측면에서 무효하거나, 위법하거나, 집행불가능한 경우, 그러한 무효성, 위법성 또는 집행불가능성은 본 동의서 상 다른 조항에 영향을 미치지 아니합니다. 본인은 본 동의서 상의 권리 부여 일체, 책임의 제한 및 손해배상 제외는 법률이 허용하는 최대한의 범위에서 허용되고 적용될 것을 의도합니다. 본인은 발로란트 e 스포츠, 토너먼트(들), 게임 또는 본 동의서와 관련하여 여하한 인(人)의 구두 또는 서면 상의 설명이나 진술에 의지하여 본 동의서를 체결하는 것이 아닙니다. 본 동의서는 Riot 이 서명하는 서면 수정본에 의해서만 수정될 수 있습니다. 본인은 아래에 서명하거나 전자 형태의 본 동의서상에 “승낙함”(또는 이와 동일한 내용) 버튼을 클릭함으로써 본 동의서의 내용을 승낙할 수 있으며 이는 자필 서명과 동일한 법적 효력을 갖는 전자 서명임을 이해합니다. 본인이 캘리포니아주의 거주자인 경우, 다음 사항이 본인에게 적용됨을 이해합니다: 본인 또는 Riot 당사자들이 본 동의서와 관련된 분쟁, 또는 토너먼트(들)이나 게임과 어떠한 방식으로든지 관련된 분쟁에 대하여 소송을 개시하는 경우, 그러한 소송은 캘리포니아주의 민사소송법(California Code of Civil Procedure) section 638 et seq. 및 641 내지 645.1 또는 이의 후속 법령에 따라 로스앤젤레스카운티 소재 일반 사법 기관(general judicial reference)를 관할로 합니다.

본인은 본 참가 자격 진술 및 면책 동의서를 읽었으며, 그 내용 및 법적 의미를 이해하고 그에 구속될 것에 동의합니다. 본인이 만 19 세 미만인 경우, 본인의 부모 또는 법정대리인이 본 동의서를 서명해야 하는 것을 이해하고 있습니다.

팀원 서명: \_\_\_\_\_

부모 또는 법정대리인의 서명: \_\_\_\_\_

서명일: \_\_\_\_\_

부모 또는 법정대리인의 성명: \_\_\_\_\_

본인은 상기에 기재된 미성년자의 부모 또는 법정대리인입니다. 본인은 본 참가자격 진술 및 면책동의서에 동의할 권한을 가지고 있으며 위에 서명함으로써 본 동의서에 기재된 사항들에 동의합니다.

### 부록 4- 전 세계적으로 금지된 후원 범주

1.	발로란트 이외의 비디오 게임
2.	라이엇 게임즈 이외의 비디오 게임 개발자 또는 게시자
3.	비디오 게임 콘솔
4.	발로란트 이외의 비디오 게임을 위한 e스포츠 또는 대회, 리그, 이벤트
5.	다른 e스포츠 팀, 소유주 또는 계열사
6.	처방약
7.	총기, 탄약 또는 총기 액세서리
8.	포르노 또는 포르노 제품
9.	담배 제품 또는 관련 도구
10.	베팅 및 도박 관련 회사(마권업자 및 베팅 사이트 포함)
11.	주류 제품(주류 회사에서 마케팅하는 무알코올 음료 포함)
12.	판매 또는 사용이 규제되는 중독성 제품
13.	모조품 또는 불법 가상 상품의 판매자 또는 마켓플레이스
14.	판타지 e스포츠 운영자
15.	정치적 캠페인 또는 정치적 행동 단체

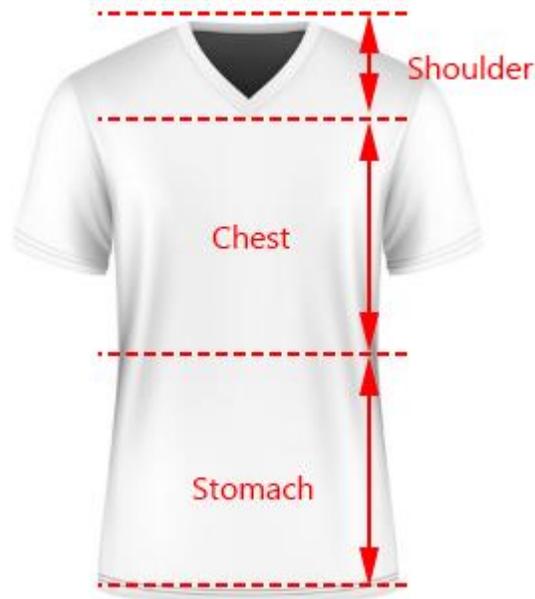
16.	종교 또는 정치 성향을 지지하는 자선 단체
17.	평판이 나쁜 자선 단체(예: 적십자사, Stand-Up to Cancer 및 기타 유사한 주요 자선 단체는 평판이 좋은 자선 단체임)
18.	가상 화폐 또는 기타 규제되지 않는 금융 상품 또는 시장

**부록 5 - 발로란트 대회 지역**

지역	국가/영토/위치
브라질	브라질
EMEA	아프가니스탄, 알바니아, 알제리, 안도라, 아르메니아, 오스트리아, 아제르바이잔, 바레인, 방글라데시, 벨라루스, 벨기에, 보스니아 헤르체고비나, 불가리아, 크로아티아, 키프로스, 체코, 덴마크, 지부티, 이집트, 에스토니아, 핀란드, 프랑스, 조지아, 독일, 그리스, 헝가리, 아이슬란드, 인도, 이라크, 아일랜드, 이스라엘, 이탈리아, 요르단, 카자흐스탄, 코소보, 쿠웨이트, 키르기스스탄, 라트비아, 레바논, 리비아, 리히텐슈타인, 리투아니아, 룩셈부르크, 마케도니아, 몰타, 모리타니, 몰도바, 모나코, 몬테네그로, 모로코, 네팔, 몰디브, 네덜란드, 노르웨이, 오만, 파키스탄, 팔레스타인(UN 감시 상태), 폴란드, 포르투갈, 카타르, 루마니아, 러시아, 산마리노, 사우디아라비아, 세르비아, 슬로바키아, 슬로베니아, 소말리아, 스페인, 스리랑카, 수단, 스웨덴, 스위스, 시리아, 타지키스탄, 튀니지, 터키, 투르크메니스탄, 우크라이나, 아랍에미리트, 영국(UK), 우즈베키스탄, 바티칸(교황청), 서부 사하라(사하라 아랍 민주공화국), 예멘
일본	일본
한국	대한민국
LATAM	모든 카리브해 섬, 아르헨티나, 벨리즈, 볼리비아, 칠레, 콜롬비아, 코스타리카, 에콰도르, 엘살바도르, 프랑스령 기아나, 과테말라, 가이아나, 온두라스, 멕시코, 니카라과, 파나마, 파라과이, 페루, 수리남, 우루과이, 베네수엘라

북아메리카	미국, 캐나다
오세아니아*	오스트레일리아, 뉴질랜드, 괌, 뉴칼레도니아, 프랑스령 폴리네시아, 피지, 북마리아나 제도
동남아시아	대만, 홍콩, 인도네시아, 마카우, 말레이시아, 필리핀, 싱가포르, 태국, 베트남

## 부록 6 - 저지 정책



- 저지는 위의 이미지에 따라 세 부위로 분류한다.
  - 어깨(Shoulder) 부위는 저지의 맨 위부터 깃 아래까지를 의미한다.
  - 가슴(Chest) 및 배(Stomach) 부위(합쳐서 '몸통')는 깃 아래부터 저지의 맨 아래까지를 의미한다. 몸통은 가운데에서 나뉜다.
- 팀은 팀의 로고를 저지의 가슴 부위에 표시해야 하며 로고는 방송에 쉽게 노출될 수 있는 크기여야 한다.
- 선수의 라이엇 ID는 저지 뒷면 상단에 표시되어야 한다.
- 상의로 착용하는 저지, 후드티, 재킷 또는 기타 모든 복장의 몸통 부위에는 총 2 개의 팀 후원사 로고를 표시할 수 있다.
  - 팀은 저지 몸통 부위의 원하는 위치에 후원사의 로고를 표시할 수 있다.
  - 몸통 부위와 다른 부위에 걸쳐 표시되는 로고는 2 개의 로고로 간주한다.
  - 리그에서 요구하는 로고 또는 표식(리그 전체를 후원하는 후원사의 로고 등)은 이 로고 제한 개수에 포함되지 않는다.

5. 글로벌 e스포츠 관리자의 명시적인 서면 승인이 없는 한 라이엇 게임즈의 표식을 사용할 수 없다. 여기에는 다음이 포함된다. 라이엇 게임즈 로고, 대회 로고, 리그 로고, 발로란트 IP(역할 아이콘, 요원 아트 등).
6. 저지의 어깨, 상단 또는 뒷면에는 로고 제한이 없다. 지역별로 별도의 규정을 추가할 수 있으며 이 규정은 국제 대회에도 적용된다.