



오버워치 오픈 디비전 공식 규정

아시아 태평양, 호주, 유럽, 북미, 남미, 한국

오버워치 오픈 디비전 공식 규정 v2.0

블리자드 엔터테인먼트

2018년 12월 7일에 업데이트됨

서문

다음 규정은 블리자드 엔터테인먼트(Blizzard Entertainment, Inc.)(이하 "블리자드")의 오버워치® 오픈 디비전(이하 "오픈 디비전")에 맞춰 지정된 내용입니다. 이 규정은 호주, 유럽, 북미, 태평양, 한국 및 남미 등의 오픈 디비전 지역에 적용됩니다.

이러한 오버워치 오픈 디비전 공식 규정(이하 "**공식 규정**")은 모든 팀과 선수들(이하 "**참가자들**"), 그리고 오픈 디비전 운영에 관여하는 블리자드 엔터테인먼트(Blizzard Entertainment, Inc.) 및 그 계열사 간에 체결하는 계약입니다. 이 공식 규정은 선수 자격 조건, 토너먼트 구조, 점수 구조, 상금 수상 및 선수 행동 등에 적용되는 규정을 포함하여 토너먼트 플레이의 전반적인 규정으로 간주됩니다. 이외에도 본 공식 규정에는 법적 책임 한도, 라이선스 허가 및 기타 법적으로 유효한 계약 약관이 포함됩니다. 각 참가자는 오픈 디비전 대회에 참가하기 전에 본 공식 규정을 읽고 이해하며 이에 동의해야 합니다.

본 공식 규정, 그리고 오픈 디비전 참여로 인해 또는 그와 관련하여 발생하는 모든 분쟁은 본문 제 13 항에 기재된 법적으로 유효한 중재 조항과 집단 소송 권한 포기 조항 등을 따릅니다. 해당 조항이 귀하의 법적 권한과 구제 수단에 영향을 미치므로, 본 공식 규정을 수락하기 전에 그러한 조항을 꼼꼼히 검토할 것을 권장합니다.

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 규정 동의

1.1 **동의.** 모든 참가자는 오픈 디비전 대회에 참가하기 위해 본 공식 규정에 동의해야 하며, 다음과 같은 방법 중 한 가지를 택해 본 공식 규정에 동의할 수 있습니다.

- 오픈 디비전 참가 등록
- 인쇄본 또는 디지털 파일 형태로 오픈 디비전 참가 양식에 서명
- 오픈 디비전 대회에 속한 경기에 참가

1.2 **본 규정의 변경 및 집행.** 프로페셔널 e 스포츠 대회라는 분야는 아직 비교적 신생 분야이며 변화의 속도가 매우 빠릅니다. 그러므로 본 규정은 그와 같은 상황 변화와 속도를 맞추기 위해 실시간으로 변동될 예정입니다. 따라서 블리자드에서는 자사 단독 재량에 따라 (a) 때때로 본 공식 규정을 업데이트, 개정 또는 보완할 수 있고 (b) 회람, 공지사항, 설명 영상, 온라인 게시물, 이메일 및/또는 여타 전자 파일 형식의 전달 사항 등의 형태를 공개하여 참가자에게 지시 사항 및 지침을 제공함으로써 본 공식 규정을 해석 또는 적용할 수 있습니다. 본문에 명시된 블리자드의 권한, 책임, 의무 및 동의권 등은 블리자드의 단독 재량에 따라 행사합니다. 본 공식 규정에 중대한 변동이 생기는 경우 이는 변경된 규정이 적용될 다음 오픈 디비전 이벤트가 개최되기 전에 참가자에게 알립니다. 오픈 디비전 대회에 참가하면 변경된 규정에 동의한 것으로 간주합니다.

오버워치 오픈 디비전 공식 규정 v2.0

블리자드 엔터테인먼트

2 선수

2.1 **참가 자격.** 오픈 디비전에 “선수”로 참가하여 경쟁하려면 다음과 같은 필수 자격을 갖추어야 합니다.

2.1.1 본인 명의로 등록된 배틀넷(Battle.Net) 계정과 관련하여 아무런 문제가 없는 상태여야 하며, 공개되지 않은 블리자드 최종 사용자 라이선스 계약 위반 사실이 없어야 합니다.

2.1.2 참가 지역에서 개최되는 대회 첫날 날짜를 기준으로 만 13 세를 넘어야 합니다. 다만 중국 지역은 예외로, 이 지역에서 참가하는 선수의 경우 해당 지역에서 개최되는 대회 첫날 날짜를 기준으로 만 16 세를 넘어야 합니다.

2.1.3 본인의 참가 지역 대회 첫날을 기준으로 국적지 국가의 시민권 규정에 따라 미성년자인 경우, 부모 또는 보호자로부터 서면으로 참가 허락을 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, 도미니카 공화국, 이집트, 엘살바도르, 에콰도르, 에스토니아, 핀란드, 프랑스, 독일, 조지아, 그리스, 과테말라, 아이티, 온두라스, 홍콩, 헝가리, 아이슬란드, 인도, 인도네시아, 아일랜드, 이스라엘, 이탈리아, 자메이카, 일본, 카자흐스탄, 쿠웨이트, 라트비아, 리투아니아, 룩셈부르크, 마카오, 말레이시아, 몰타, 마케도니아, 멕시코, 모로코, 네덜란드, 뉴질랜드, 니카라과, 노르웨이, 오만, 파라과이, 중화민국, 페루, 필리핀, 폴란드, 포르투갈, 푸에르토리코, 카타르, 몰도바공화국, 루마니아, 러시아연방, 사우디아라비아, 세르비아, 싱가포르, 슬로바키아, 슬로베니아, 남아프리카공화국, 대한민국, 스페인, 스웨덴, 스위스, 대만, 태국, 튀니지, 터키, 우크라이나, 아랍 에미리트, 영국, 미국, 우루과이, 베네수엘라 또는 베트남 및 토너먼트 관리자 측에서 허용하는 여타 사법권(이하 각각 “**유자격 사법권**”)이어야 하며 오픈 디비전에 참가하기 위해 본인이 거주하는 사법권 내 각종 법률 일체를 준수하기 위해 필요한 모든 절차를 밟아야 합니다.

2.1.5 블리자드 이사, 임원 또는 직원이거나 블리자드 직원의 친인척이어서는 안 됩니다. 또한 블리자드에서 관리하거나 블리자드를 관리하는 법인 소속 또는 블리자드와 공동 관리 대상인 법인 소속이어서는 안 됩니다. 다만 블리자드 측에 그러한 관계를 알렸으며 블리자드에서 이를 서면으로 명백히 허용한 경우는 예외입니다.

2.1.6 오버워치 리그, 오버워치 컨텐더스 또는 오버워치 컨텐더스 트라이얼 팀에서 활동 중인 현역 선수 또는 교체 선수여서는 안 됩니다.

2.1.7 한 번에 한 팀 이상의 오픈 디비전 팀 로스터에 속한 선수여서는 안 됩니다.

2.1.8 본 공식 규정을 따르는 데 동의해야 합니다.

선수는 본인이 오픈 디비전에 참가하는 행위가 본인이 거주하는 사법권 및 참가할 대회가 개최되는 지역의 각종 법률을 모두 준수하는 행위인지 확인해야 하며 그와 같은 준법성을

입증하기 위해 필요한 모든 단계를 밟았음을 대변 및 보증해야 합니다. 또한 오픈 디비전에 참가하기 위해 필요한 각종 비자 또는 기타 정부 기관에서 발급한 허가 등을 취득해야 합니다.

2.2 일반 자격 조건

- 2.2.1 블리자드에는 자사 단독의 절대적인 재량에 따라 모든 참가자의 자격 조건을 판단할 권한이 있습니다. 선수는 블리자드 측에서 자격 조건에 대해 내린 결정은 최종적인 결정이며, 모든 참가자 또는 선수의 자격 조건은 언제든지 변할 수 있다는 점을 인정합니다.
- 2.2.2 선수 이름. 선수는 컨텐더스 대회에서 적절한 이름을 사용해야 합니다. 컨텐더스 대회에서는 배틀 태그(Battle Tag) 또는 닉네임을 사용해도 좋습니다. 선수가 본인의 법적인 본명을 사용하지 않는 경우, 토너먼트 관리자에게는 자국의 단독 재량에 따라 선수의 태그, 닉네임 또는 여타 이름을 제한 또는 변경할 권리가 있습니다. 토너먼트 관리자에게는 불쾌하거나 악의적이거나, 블리자드 또는 여타 제삼자의 지적재산권을 침해하는 부분이 포함되어 있거나 토너먼트 관리자 측이 판단하기에 부적절하거나 용인할 수 없는 것으로 여겨지는 배틀태그를 사용하는 선수의 자격 조건을 철회할 권리가 있으며 이러한 부적절성의 판단은 전적으로 토너먼트 관리자 측의 단독 재량을 따릅니다.
- 2.2.3 선수 이름에 후원사 이름을 포함해서는 안 됩니다.
- 2.2.4 선수 이름에 상품명 또는 상품 설명을 포함해서는 안 됩니다.
- 2.2.5 선수 이름에 순전히 상업적인 단어를 포함해서는 안 됩니다.
- 2.2.6 선수 이름은 반드시 본 규정을 준수해야 합니다.

2.3 선수 스트리밍

- 2.3.1 오버워치 오픈 디비전에 출전하는 선수는 최소 3 분의 지연을 적용하여 자신의 게임플레이를 스트리밍 중계할 수 있습니다.

2.4 선수 규정

- 2.4.1 선수는 본문 제 2.1 및 2.2 항에 따른 자격 조건을 유지하는 한 팀에 합류 및 팀을 탈퇴할 수 있습니다.
- 2.4.2 로스터가 마감된 이후에는 더 이상 팀에 선수가 합류할 수 없습니다. 로스터 마감 일정은 각 지역의 Bettlery.com 토너먼트 페이지를 참조하시기 바랍니다.
- 2.4.3 선수는 한 번에 한 팀, 한 지역에서만 출전할 수 있습니다.
- 2.4.4 선수는 한 주간 진행되는 경기에 한 팀에서만 출전할 수 있습니다.

오버워치 컨텐더스 및 컨텐더스 트라이얼 이전 시즌에 출전했던 선수는 오픈 디비전에 출전할 자격이 없습니다. 다만 overwatchopendivision@blizzard.com으로 공문을 보내 이전 팀에서 탈퇴했다고 알린 경우는 예외입니다. 이로써 해당 선수가 컨텐더스 또는 컨텐더스 트라이얼 대회 다음 시즌 1 주차 경기에 해당 팀 소속 선수로 출전하지 못하도록 차단할 수 있습니다.

3 팀

3.1 팀 등록

3.1.1 정규 시즌

- 3.1.1.1 모든 팀은 팀 등록이 마감되기 전에 각자의 Battlefy.com 팀 로스터에 적어도 6 명 이상의 “출전 가능한” 선수 이름을 올려야 합니다. 팀 등록 일시는 각 지역 Battlefy.com 의 토너먼트 페이지를 참조하십시오.
- 3.1.1.2 팀 로스터는 오픈 디비전 플레이오프 첫 경기가 열리기 12 시간 전에 마감됩니다. 선수는 정규 시즌 중에는 팀을 탈퇴하여 새 팀에 합류할 수 있습니다.
- 3.1.1.3 팀은 정규 시즌 중, 로스터 마감 전에는 언제든지 출전 자격에 부합하는 자유계약 선수를 초대할 수 있습니다. 이는 경기가 시작된 뒤에도 가능하며, 어떤 경기에서도 9 명을 초과하는 선수가 출전하지만 않으면 됩니다.
- 3.1.1.4 로스터는 오픈 디비전 플레이오프와 각 지역의 컨텐더스 트라이얼 사이의 기간에 다시 변경할 수 있습니다.

3.2 **팀장.** 각 팀은 시즌이 시작되기 전에 팀장을 한 명 지명해야 합니다. 팀장은 대회 관리자와 의사소통을 하기 위한 연락망이 됩니다. 또한 주장은 모든 보상과 관련된 연락을 맡게 됩니다.

3.2.1 팀장은 팀 로스터를 관리감독하며 팀에 선수를 추가하거나 팀에서 선수를 제명할 권한이 있습니다. 선수는 팀장의 허락 없이 로스터를 변경할 수 없습니다.

3.3 **구단주.** 팀이 오버워치 컨텐더스 트라이얼에 진출한 경우, Battlefy.com 에 등록된 참가 팀 로스터 소속 인원들이 선수가 아닌 인원에게 투표하여 구단주를 정하게 됩니다. 이때 참가 팀 로스터의 투표를 통해 과반수 득표로 결정된 구단주가 팀에 대한 통제권을 얻게 됩니다. 참가 팀 로스터에 등록된 인원은 구단주 역할을 할 자격이 없습니다. 이에 관한 자세한 내용은 공식 오버워치 컨텐더스 규정집에서 확인할 수 있습니다. 이에 반하는 모든 사항과 관계없이, 블리자드는 블리자드의 단독 재량에 따라 각 팀에 새 구단주를 선택하도록 요구할 권한이 있습니다.

3.4 로스터 요구 사항

- 3.4.1 **출전 가능(Active) 선수.** 각 팀은 Battlefy.com 팀 로스터에 6~9 명의 출전 가능한 선수들로 구성된 로스터를 유지해야 합니다. 이 선수들은 오버워치 오픈 디비전 경기에 출전할 수 있고 정규 시즌 종료 시점에 참가 팀 로스터에 계속 머물러 있는 경우 상금을 받을 수 있습니다. 참고로, 한 팀당 최대 8 명의 참가 선수가 오버워치 컨텐더스 트라이얼에 초청됩니다.
 - 3.4.2 **출전 불가능(Inactive) 선수.** 로스터에 "불참"으로 표시된 선수 또는 참가 팀 로스터에 등록되지 않은 여타 모든 선수는 오버워치 오픈 디비전 경기에 출전할 수 없으며, 상금을 받을 수 없습니다.
 - 3.4.2.1 대회 시작 전에 양팀은 팀원들의 선수 자격을 점검해야 할 책임이 있습니다. 자격에 부합하지 않는 로스터로 출전한 팀은 토너먼트 관리자의 결정에 따라 징계를 받을 수 있습니다. 선수 자격 조건이 불확실한 경우, 경기를 시작하기 전에 관리자에게 도움을 요청하십시오.
 - 3.4.2.2 각 팀은 전장과 전장 사이에 참가 선수를 교체 투입할 수 있습니다. 쟁탈 전장의 스테이지와 스테이지 사이에는 선수를 교체할 수 없습니다.
 - 3.4.3 **팀 스태프: 코치진, 관리팀**
 - 3.4.3.1 팀 스태프는 참가 선수 목록에 이름을 기재하여 상금을 받기로 선택할 수 있습니다.
 - 3.4.3.2 팀 스태프는 경기 시작 전에 양측 팀장이 서면으로 허락한 경우가 아니면 경기를 관전할 수 없습니다.
- 3.5 **팀 이름.** 팀 이름은 오버워치 오픈 디비전 관리자의 승인을 받아야 합니다. 블리자드 엔터테인먼트의 사업적 기준에 맞지 않는 팀 이름은 언제든지 거부될 수 있습니다. 해당 팀은 다른 이름을 제출해 승인을 받고 그 이름으로 출전해야 합니다.
- 3.5.1 팀 이름에는 토너먼트 관리자의 승인을 받지 않은 한, 후원사 이름을 포함하면 안 됩니다. 제휴 팀 후원사는 공식 팀 이름 밖에 기재해야 합니다.

4 상금

- 4.1 **초청.** 각 지역에서 최상위를 차지한 오버워치 오픈 디비전 팀은 해당 지역의 오버워치 컨텐더스 트라이얼에 출전하도록 초청됩니다(자격 조건에 부합하는 경우). 각 지역에서 네 팀씩 초청될 것으로 예상됩니다. 초청되는 팀의 수는 경쟁력, 실행 계획 또는 토너먼트 관리자의 사정에 따라 바뀔 수

있으며 이 모든 변수는 블리자드의 단독 재량에 따라 결정됩니다.

4.1.1 콘텐츠스 트라이얼 예상 초청 팀(변동 가능):

4.1.1.1 아시아 태평양: 2 팀

4.1.1.2 호주: 2 팀

4.1.1.3 유럽: 2 팀

4.1.1.4 한국: 2 팀

4.1.1.5 북미: 4 팀

4.1.1.6 남미: 2 팀

4.2

4.3 팀 상금. 상금은 플레이오프까지 전 일정을 완료한 후 90 일 이내에 최종 팀 토너먼트 순위에 따라 수여됩니다. 상금 금액은 미국 달러화로 게재되지만, 선수의 블리자드 계정에 등록된 기본 통화 단위로 변환되어 지급됩니다. 환율은 해당 시점의 미국 재무부 금융 서비스국(Bureau of the Fiscal Services)에 따라 토너먼트 완료 이후의 어느 시점에 블리자드 엔터테인먼트에서 결정합니다. 환전 시점은 블리자드의 단독 재량에 따라 결정됩니다. 아래와 같은 내역의 상금이 각 팀의 시즌 종료 시점 참가 로스터에 등록된 각 선수에게 지급되며, 이는 시즌 종료 시점 소속 팀의 성과에 따릅니다.

1 위: 배틀코인 50 달러

2 위: 배틀코인 40 달러

3 위~4 위: 배틀코인 30 달러

5 위~8 위: 배틀코인 20 달러

참가상: 정규 시즌 경기에 8 경기 이상 출전한 팀에는 선수 1 명당 배틀코인 10 달러

4.3.1 정규 시즌이 끝날 때 선수 이름이 Battlefy.com 의 참가 팀 로스터에 남아있어야 참가상을 받을 수 있습니다. 정규 시즌 마지막 경기가 끝난 뒤 팀을 떠나거나 정규 시즌 마지막 경기 후에 합류한 선수는 상금을 받을 수 없습니다.

5 후원사

5.1 모든 팀과 선수는 다음과 같은 사항과 연관된 후원사의 후원을 받아 오버워치 오픈 디비전에 출전할 수 없습니다. 포르노그래피(또는 블리자드의 단독 재량에 따라 포르노그래피에 상당하는 것으로 판단되는 자료), 주류, 담배(불연성 제품 포함), 총기류, 블리자드에서 판단하기에 오버워치, 오버워치 오픈 디비전 또는 블리자드 비즈니스에 부정적인 영향을 미치는 것으로 여겨지는 제품 또는 서비스를 제공하는 인물 또는 법인, 또는 한 선수에게 다른 선수에 비해 부당한 이득을 부여하는 인물 또는 법인(예를 들어 해킹, 골드 거래 서비스, 계정 매매 및 키 판매업체 등) 등이 이에

해당됩니다.

6 대회 구조 및 일정

6.1 **형식.** 각 팀은 오버워치 오픈 디비전 정규 시즌에서 5 전 3 선승제 전장 방식으로 대결하게 됩니다.

6.2 전장

6.2.1 **로테이션.** 각 경기에는 쟁탈/호위/점령/점령호위/쟁탈의 순서대로 게임 모드가 포함됩니다.

6.2.2 전장 선택

6.2.2.1 정규 시즌

6.2.2.1.1 왼쪽 팀(Battlefy.com 에서 경기를 볼 때)이 첫 번째 전장을 선택하고 토너먼트 로비를 호스팅해야 합니다. 오른쪽 팀(Battlefy.com 에서 경기를 볼 때)이 공수를 선택합니다.

6.2.2.1.2 각 전장에서 패한 팀이 이후 전장을 선택하며, 요청받은 경우 로비를 호스팅할 수 있습니다. 각 전장에서 승리한 팀이 이후 전장에서 공격/수비 중 어느 쪽을 플레이할지 선택합니다.

6.2.2.1.3 경기에서 플레이한 전장은 선택 가능한 전장 목록에서 제외됩니다.

6.2.2.2 플레이오프

6.2.2.2.1 높은 시드를 배정받은 팀이 첫 번째 전장을 선택하고 토너먼트 로비를 호스팅해야 합니다. 낮은 시드를 배정받은 팀이 공수를 선택합니다.

6.2.2.2.2 각 전장에서 패한 팀이 이후 전장을 선택하며, 요청받은 경우 로비를 호스팅할 수 있습니다. 각 전장에서 승리한 팀이 이후 전장에서 공격/수비 중 어느 쪽을 플레이할지 선택합니다.

6.2.2.2.3 한 번 플레이한 전장은 선택 가능한 전장 목록에서 제외됩니다.

6.2.3 **선택 가능한 전장 목록.** 다음과 같은 전장이 선정될 수 있습니다.

쟁탈 - 부산/네팔

호위 - 도라도/66 번 국도

점령 - 하나무라/볼스카야 인더스트리

점령호위 - 블리자드 월드/눔바니

6.2.3.1 5 번째 전장이 필요한 경우 위에서 남은 쟁탈전 전장 중에서 선택하게 됩니다.

6.2.4 무승부. 어느 한 전장에서 무승부로 끝나면, 승부결정전 전장에서 즉시 승자를 결정합니다.

6.2.4.1 첫 번째 승부결정전 전장(필요한 경우): 일리오스(3 전 2 선승제 스테이지)

두 번째 승부결정전 전장(필요한 경우): 오아시스(3 전 2 선승제 스테이지)

6.2.5 **전장 금지.** 오버워치 최신 패치에 버그가 존재하는 극단적인 경우, 토너먼트 관리자는 전장을 무기한으로 금지시킬 수 있습니다.

6.3 영웅

- 6.3.1 **사용 가능한 영웅 그룹.** 오버워치 "경쟁전" 모드에서 플레이할 수 있는 영웅만 사용할 수 있습니다.
- 6.3.2 **영웅 금지.** 오버워치 최신 패치에 버그가 존재하는 극단적인 경우, 토너먼트 관리자는 영웅을 무기한으로 금지시킬 수 있습니다.

6.4 정규 시즌 - 스위스 라운드 형식.

- 6.4.1 **1 주 차.** 모든 팀을 무작위로 선정하여 오버워치 오픈 디비전 내의 두(2) 상대 팀과 대전이 결정됩니다.
- 6.4.2 **2~5 주 차.** 모든 팀이 매주 두(2) 팀의 새로운 상대와 맞붙어 대결합니다. 새 상대는 아직 대결해본 적이 없으며 경기 전적이 비슷한 팀으로 선정됩니다.
 - 6.4.2.1 출전한 팀이 600 팀 미만인 지역의 경우, 9 라운드와 10 라운드 경기는 각각 따로 시드를 배정합니다.
 - 6.4.2.2 출전한 팀이 600 팀 이상인 지역의 경우, 9 라운드와 10 라운드 경기는 8 번째 경기 이후 한꺼번에 시드를 배정하고, 11 라운드와 정규 시즌 마지막 경기는 각각 따로 일정을 잡습니다.
- 6.4.3 추가 경기. 팀 등록에 600 개를 초과하는 팀이 등록된 경우, 모든 팀이 11 번째 경기를 치러야 합니다. 자세한 내용은 각 지역의 Battlefy.com 토너먼트 페이지에 게재할 예정입니다.
- 6.4.4 **부전승.** 부전승은 경기 전적에 따라 최하위권 팀에 무작위로 부여됩니다. 부전승은 3 대 0 으로 전장 승리를 거둔 것으로 감안합니다.
- 6.4.5 **몰수패 및 경기 불참.** 팀이 몰수패당할 경우 0 대 3 의 전장 패점이 부과됩니다. 상대 팀이 몰수패일 경우 승리한 팀에는 3 대 0 의 전장 승점이 부여됩니다.
 - 6.4.5.1 **자동 몰수.** 두 경기를 연속해서 놓친 팀은 자동으로 토너먼트에서 탈락합니다. 다만 토너먼트 관리자에게 직접 연락하여 계속 참여하기로 하는 경우는 예외입니다.
- 6.4.6 **경기 공지사항.** 각 팀에는 오버워치 오픈 디비전 정규 시즌 기간 동안 늦어도 매주 수요일까지 예정된 경기 일정이 전달됩니다.
- 6.4.7 **대회 일정.** 경기는 대부분의 지역에서 매주 토요일과 일요일에 진행되며 기본 경기 시간은 지역마다 다릅니다. 자세한 정보는 Battlefy.com 토너먼트 페이지를 참조하시기 바랍니다.
 - 6.4.7.1 **일정 재조정.** 모든 팀은 Battlefy.com 토너먼트 웹사이트 내에 공식적으로 일정 재조정을 요청하여 자기 팀의 경기를 다른 시간 및 날짜로 옮기는 데 동의할 수 있습니다.
- 6.4.8 **결과.** 모든 결과와 분쟁은 예정된 경기 시간이 끝난 직후 오버워치 오픈 디비전 관리자에게 전달해야 합니다.

- 6.4.8.1 분쟁이 발생할 경우에 대비하여 결과 증빙 자료가 필요합니다. 분쟁 발생 시 스크린샷 및/또는 녹화된 영상이 증거 자료로 사용될 수 있습니다.
- 6.4.8.2 로스터 및 게임 설정과 관련된 분쟁은 모두 경기 시작 전에 관리자에게 알려야 합니다. 양팀이 합의하고 경기를 진행한 후에 명단이나 게임 설정에 대해 항의하더라도 관리자의 재량에 따라 게임 설정 잘못 여부에 상관없이 경기 결과가 그대로 유지될 수 있습니다.

6.4.9 **순위.** 모든 팀은 다음과 같은 규정에 의거해 순위를 정합니다(우선순).

6.4.9.1 **1) 경기 승리 횟수.**

예: 6 승 4 패 팀은 5 승 5 패 팀보다 순위가 높습니다.

6.4.9.2 **2) 상대 팀의 전장 승률(OMW %)**

팀의 OMW%란 시즌 종료 시점에 대결한 상대 팀 중 가장 강한 네 팀의 평균 전장 승률을 말합니다. 각 팀의 OMW%에는 상대한 팀들 중 최고의 승률 네 건만 감안합니다.

예: "Team Murlocs"가 오픈 디비전에서 10 경기에 출전하여 9 승 1 패를 거둡니다.

Team Murlocs 가 만난 10 개 상대 팀의 기록은 각각 0 승 10 패, 2 승 8 패, 3 승 7 패, 4 승 6 패, 4 승 6 패, 6 승 4 패, 6 승 4 패, 8 승 2 패, 8 승 2 패와 9 승 1 패입니다. 따라서 이 팀의 OMW%는 ((최상위 상대 팀 네 팀의 점수) .6 + .8 + .8 + .9)/4 = **77.50%**가 됩니다. 이 팀은 OMW%가 77.50% 미만인 여타 모든 9 승 1 패 팀에 비해 높은 순위를 차지하게 됩니다.

6.4.9.3 **3) 승패 기록.** 한 팀이 다른 모든 팀에 이겨 전장 승점과 OMW%가 같은 경우, 그 팀의 순위가 더 높습니다.

6.4.9.4 **4) 전장 승리 횟수.** 전장에서 승리한 횟수가 가장 많은 팀이 전장 승리 횟수가 적은 팀보다 순위가 높습니다. 경기에서 부전승을 거둔 경우 전장 3 개를 승리한 것으로 간주합니다.

6.4.9.5 **5) 최상위 16 팀 플레이오프 승부결정전.** 오픈 디비전 플레이오프로 진출할 커트라인에 걸린 두 팀 이상이 위의 모든 기준에서 동점인 경우, 동점인 모든 팀이 싱글 엘리미네이션 토너먼트를 진행합니다(시드는 무작위로 배정). 동점인 팀의 수에 따라 몇몇 팀은 부전승으로 올라갈 수 있습니다.

6.4.9.5.1 **기타 승부결정전.** 오픈 디비전 플레이오프에 진출했지만 하나 이상의 다른 팀과 동점인 경우, 해당 팀은 플레이오프에서 무작위로 시드를 배정받습니다. 예를 들어, 1 위 자리를 놓고 두 팀이 동점인 경우 한 팀은 16 위 팀과 맞붙게 되고, 나머지 한 팀은 15 위 팀과 맞붙지만 이는 무작위로 결정됩니다.

6.4.9.6 승부결정전 경기는 아누비스 사원, 쓰레기촌, 리장 타워의 순서대로 3 전 2 선승제로 진행합니다. 그래도 양팀이 동점인 경우, 최종 결정전 전장은 오아시스입니다.

6.5 플레이오프 - 더블 엘리미네이션

- 6.5.1 **플레이오프 팀.** 정규 시즌에서 가장 우수한 성적을 거둔 상위 16 개 팀이 오버워치 오픈 디비전 플레이오프에 진출합니다.
- 6.5.2 **플레이오프 경기 방식.** 모든 팀은 순위에 따라 시드를 배정받고 더블 엘리미네이션 토너먼트에 출전합니다.
 - 6.5.2.1 결승이 아닌 모든 경기는 5 전 3 선승제로 진행합니다.
 - 6.5.2.2 결승전 경기는 7 전 4 선승제로 진행하며, 승자조 결승 진출 팀이 시리즈를 전장 1 승 대 0 승으로 시작합니다. 전장 로테이션은 쟁탈/점령호위/호위/점령/쟁탈/점령호위 순서입니다. 전장 목록(승부결정전 전장 포함)은 정규 시즌과 똑같이 유지됩니다.
- 6.5.3 **지속 시간.** 오버워치 오픈 디비전 플레이오프는 대부분의 지역에서 정규 시즌이 끝나고 난 뒤 주말 1 회차에 걸쳐 진행됩니다.
- 6.5.4 **일정.** 토너먼트 관리자가 battlefy.com 의 각 지역 페이지에 경기 일시를 게재할 예정입니다.

7 규정 및 설정

7.1 규정 집행

모든 규정은 관리자의 해석에 따르며, 모든 결정에 대하여 최종적인 발언권을 지닙니다. 관리자는 언제든지 규정을 변경할 수 있습니다.

7.2 **일정 변경.** 블리자드 엔터테인먼트는 단독 재량에 따라 주어진 날짜의 경기 일정 순서를 재조정하고/거나 경기 날짜를 변경하거나 수정할 수 있습니다. 일정이 변경되는 경우, 블리자드 엔터테인먼트는 가능한 빠른 시일 내에 모든 팀에 그러한 사실을 알립니다.

7.3 **경기 시작 지연.** 선수는 배정된 경기 시간의 10 분 이내에 경기를 시작해야 합니다. 다만 관리자에게 분쟁이 전달된 경우는 예외입니다. 지연될 경우 Battlefy 경기 페이지에 보고해야 합니다. 10 분을 넘는 중대한 지연은 토너먼트 관리자의 재량에 따라 징계 대상이 될 수 있습니다.

7.3.1 한쪽 팀에서 지원 티켓을 개시하는 경우, 토너먼트 관리자가 경기를 시작 또는 계속할 수 있다고 확인한 경우가 아니면 경기를 시작 또는 계속할 수 없습니다.

7.3.1.1 각 팀은 지원 티켓을 개시한 직후 상대 팀에 그 사실을 알려야 합니다.

7.4 **경기 보고.** 각 팀장은 Battlefy.com 경기 페이지에 전장 승점을 포함한 각 경기의 결과를 보고해야 합니다.

7.5 **패치.** 모든 경기는 해당 시점의 최신 라이브 서브 오버워치 패치에서 진행됩니다.

7.6 게임 만들기 및 설정

오버워치 오픈 디비전 공식 규정 v2.0

블리자드 엔터테인먼트

7.6.1 팀의 책임

7.6.1.1 전장 선택, 호스트 및 공수 선택 규정은 위의 "선택 가능한 전장 목록"에 기재되어 있습니다.

7.6.1.2 각 팀장들이 자기 팀의 나머지 팀원들을 초대해야 합니다.

7.6.1.3 후속 경기에 사용할 게임 로비는 이전 전장에서 패배한 팀이 개설할 수 있습니다(그러므로 선택하는 경우).

7.6.2 사용자 지정 경기 설정

7.6.2.1 프리셋: **경쟁전**

7.6.2.2 모드, 전체: **킬캠 비활성화**

7.6.2.3 모드, 전체: **스킨 비활성화**

7.6.2.4 모드, 전체: **게임 모드 시작 - 매뉴얼**

7.6.2.5 로비: **최다 관전자 0**(단, 플레이를 시작하기 전에 양팀 팀장이 서면으로 관전자를 허용한 경우는 예외)

7.6.2.6 영웅, 영웅 로스터: **현재 경쟁전에서 이용할 수 없는 모든 영웅 비활성화**

7.6.2.7 사용자 지정 게임 로비 내에서 "**초대 전용(Invite Only)**"을 선택해야 합니다.

7.6.2.7.1 호스팅하는 팀이 "초대 전용(Invite Only)"을 선택하지 않으면 토너먼트 관리자의 재량에 따라 해당 전장은 몰수패가 될 수 있습니다.

7.6.3 서버 호스트

7.6.3.1 게임은 오픈 디비전 토너먼트 지역과 같은 지역 내의 게임 서버에서 진행해야 합니다. 예를 들어 오픈 디비전 유럽 경기는 유럽 게임 서버에서 진행해야 합니다.

7.6.3.2 원하는 경우 양팀의 동의 하에 다른 서버에서 플레이할 수도 있습니다.

7.6.3.3 각 팀이 게임 서버 위치를 선택하는 데 도움이 되도록 다음과 같은 지침을 참고할 수 있습니다.

- 1) 본문 6.7.2 항에 나열된 "사용자 지정 경기 설정"으로 사용자 지정 로비를 만듭니다.
- 2) "시작"을 클릭합니다. 전장이 로드되어 호스트와 가장 가까운 서버에 자동으로 연결됩니다.
- 3) 다른 모든 선수들을 게임에 초대합니다.
- 4) 양팀 모두 준비가 끝났으면, 호스트가 "게임 모드 시작"을 선택해야 합니다.

7.7 게임 내 규정

7.7.1 일시 정지

7.7.1.1 각 팀에는 총 두 개 전장에서 전장 한 곳당 최대 10 분의 비상 일시 정지 시간이 부여됩니다(쟁탈 전장, 예를 들어 네팔은 전장 1 개로 간주되며, 여러 "스테이지" 중간에 일시

정지 시간이 리셋되지는 않습니다). 블리자드는 단독 재량에 따라 특수 상황에서 추가적인 일시 정지 시간을 허용할 수 있습니다.

- 7.7.1.2 일시 정지는 선수 연결 끊김, 하드웨어 고장 및 인터넷 연결 문제와 같은 비상시에만 쓸 수 있습니다.
- 7.7.1.3 로비 호스트는 서버에서 선수가 요청하면 (합당한 이유인 경우) 즉시 게임을 일시 정지해야 합니다.
- 7.7.1.4 게임은 예정된 10 분 시간 이내에 시작해야 합니다. 경기 재개를 지연시키는 경우 토너먼트 관리자의 재량에 따라 징계가 부과될 수 있습니다.
- 7.7.1.5 분쟁으로 인해 토너먼트 관리자에게 연락을 취하기 위해 일시 정지를 사용하는 경우 타임뱅크에 남은 시간에 감안하지 않습니다.
- 7.7.1.6 타임뱅크가 모두 소진되면 양팀은 대전을 포기하거나 계속 플레이해야 합니다. 다만 토너먼트 관리자에게 분쟁이 전달되는 중인 경우는 예외입니다.
- 7.7.2 **게임 다시 시작.** 서버가 다운되거나 여타 예측하지 못한 상황이 발생하는 경우, 토너먼트 관리자가 게임을 다시 시작할지 여부를 판단할 수 있으며, 결정한 결과를 각 팀장에게 전달합니다. 이러한 예는 다음과 같은 상황이 포함되며 이에 국한되지 않습니다.
 - 7.7.2.1 잘못된 게임 설정.
 - 7.7.2.2 서버 다운.

8 관전자

8.1 플레이를 시작하기 전에 양팀이 동의한 경우 경기에 관전자를 허용할 수 있습니다.

8.1.1 토너먼트 스태프 및 관리자는 언제든지 합류하여 관전할 수 있습니다.

8.2 **관전자 스트리밍.** 관전자는 다음과 같은 요구사항을 준수하는 경우 오버워치 오픈 디비전 경기를 스트리밍할 수 있습니다.

8.2.1 후원사 또는 스트리밍 기업/기관은 허용되지 않습니다. 다만 토너먼트 관리자가 명확히 허가를 부여한 경우는 예외입니다.

8.2.2 오버워치 리그, 오버워치 컨텐더스 또는 오버워치 월드컵 생방송 중에는 방송이 허용되지 않습니다.

8.2.3 방송 중에는 언제든지 후원사를 노출하면 안 됩니다. 방송은 최소 3 분의 지연 시간을 적용하여 송출해야 합니다.

8.2.4 관전자와 스트리밍을 시청할 수 있는 모든 웹사이트 운영자는 시청자가 문제의 스트리밍을

시청하는 데 "수수료"를 지불하도록 강요해서는 안 됩니다. 시청자는 해당 영상물을 무료로 시청할 수 있어야 합니다.

- 8.2.5 오버워치 오픈 디비전 콘텐츠는 비상업적인 용도로 제한되어야 하며 블리자드의 명백하고 명시적인 허가가 없는 경우 지상파/케이블 TV에 송출해서는 안 됩니다.
- 8.2.6 블리자드는 본 프로세스의 전체 또는 일부를 변경하거나 종료할 권한이 있으며, 스트리머/관전자에게 아무런 통보 또는 법적 책임을 질 의무 없이 그러한 행위를 할 권한이 있습니다.

9 기술적 문제

- 9.1 기술적 문제. 각 팀은 하드웨어, 소프트웨어 또는 인터넷 문제 등 기술적 문제에 대해 책임이 있습니다. 이러한 문제가 발생하는 경우에도 경기는 정상적으로 계속 진행됩니다. 일시 정지 시간을 이용할 수는 있지만, 기술적인 문제에 대한 추가적인 일시 정지 시간은 부여되지 않습니다.

10 선수 행동 수칙

10.1 대회 행동 수칙

- 10.1.1 **방해 행동 신고.** 모든 선수와 팀에는 각종 위법 행위, 스포츠맨답지 않은 행동, 부정행위 또는 토너먼트 관리자에게 방해가 되는 여타 행동을 신고할 책임이 있습니다.
- 10.1.2 **대회 무결성.** 모든 팀은 각종 이벤트 경기에서 항상 최선을 다해 플레이하고 훌륭한 스포츠맨십, 정직성과 페어플레이 정신의 원칙에 입각한 행동을 유지해야 합니다. 불공정한 행위에는 공모, 해킹, 악용, 조작, 의도적인 연결 끊기 또는 여타 부정행위 방식 등이 포함되며 이에 국한되지 않습니다. 토너먼트 관리자는 이러한 규정과 대회 플레이의 무결성을 지키기 위해 준칙에 위배되는 행위를 판단할 단독 권한이 있습니다.
- 10.1.3 **욕설과 언어폭력.** 선수는 음란, 천박, 저속, 모욕, 위협, 학대, 중상모략, 비속 또는 불쾌감을 주는 언어를 사용할 수 없습니다. 마찬가지로, 선수들은 이벤트 중에 증오 또는 차별적인 행위를 유발하거나 선동해서도 안 됩니다.
- 10.1.4 **방해 행위.** 선수는 다른 선수, 이벤트 공식 임원, 팬 또는 여타 모든 당사자에게 폭력적, 모욕적이거나 조롱하는 의미 또는 방해가 되는 행위나 제스처를 취해서는 안 되며 타인에게 그러한 행위를 선동해서도 안 됩니다.
- 10.1.5 **규정 위반.** 팀원은 누구도 이벤트 공식 임원의 합당한 지침 또는 결정 사항을 거부하거나 지시받은 대로 이행하지 않아서는 안 됩니다.

10.1.6 **징계에 복종.** 토너먼트 관리자가 판단하기에 본 문서에 기재된 규정을 위반했거나 이러한 규정의 기본 정서에 위배되는 각종 행동에 연루된 것으로 확인된 사람은 토너먼트 관리자의 단독 재량에 따라 징계 대상이 될 수 있습니다. 부과되는 징계의 성격과 정도는 토너먼트 관리자의 단독 재량에 따라 결정합니다.

10.1.7 **징계.** 다음은 각종 위반 행위에 대해 발생할 수 있는 징계 목록입니다.

10.1.7.1 구두 경고

10.1.7.2 현재 또는 향후 게임에서 공수 선택권 박탈

10.1.7.3 상금 몰수

10.1.7.4 전장 몰수

10.1.7.5 경기 몰수

10.1.7.6 출전 정지

10.1.7.7 실격

11 공식 규정 업데이트

11.1 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 오픈 디비전 이벤트에 앞서 참가자들에게 미리 전달합니다. 오픈 디비전에 참여하면 변경된 규정을 수락하는 것으로 간주합니다. 제 12 항이 변경되는 경우 해당 조항의 하위 조항을 따릅니다.

12 법적 책임 한도 및 일반 면책 조항

12.1 각 참가자는 오픈 디비전 참여 자격 조건의 일환이자 관련 법률과 규정에서 허용하는 한도까지 본인의 오픈 디비전 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 연유로 인해 발생했는지 여부, 그러한 피해를 예측할 수 있었는지 여부 및 리그 사무국, 블리자드 또는 그 제휴사나 대표/대리인이 그러한 피해가 발생할 가능성을 알고 있었는지 여부와 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.

13권리 부여

13.1 모든 참가자는 본 공식 규정에 동의하고 오픈 디비전에 참가함으로써 블리자드 및 그 모회사, 자회사 및 계열사에 영구적이고 로열티 없는, 사용료를 전액 지급한 전 세계적 권리 및 라이선스(2차 라이선스 허가권 포함)를 부여하여 참가자의 이름, 로고, 등록상표 또는 서비스 마크, 저작권 자료, 닉네임, 배틀태그(BattleTag)(또는 대체 태그), 로고, 이니셜, 화상, 이미지, 사진, 애니메이션, 아바타, 사인, 음성, 동영상 또는 필름에 담긴 출연분, 대외적 이미지, 게임플레이 데이터 및 통계, 이력 정보, 배경 사연 및 참가자가 참가한 오버워치 게임 스트리밍 영상 또는 여타 액티비전 블리자드 비디오 게임 스트리밍 영상(이하 통칭 "참가자 자료") 등을 복사, 전시, 유통, 호스팅, 저장 및 여타 방식으로 사용하도록 허가하는 것이 됩니다. 이외에 참가자는 이러한 참가자 자료를 (a) 각종 오픈 디비전 이벤트(전체 또는 일부 무관, 실시간 또는 지연 적용 무관, 그러한 이벤트의 전체 또는 일부 무관) 및 앞서 언급한 자료의 방송, 스트리밍, 웹캐스트 또는 여타 오디오 비주얼(A/V), 비주얼 및/또는 오디오 방송으로 송출되는 콘텐츠, (b) 오픈 디비전 및 오버워치의 전반적인 마케팅과 프로모션, (c) (i) 미디어권의 행사, (ii) 게임 내 아이템 또는 디지털 MD 상품의 제작 및 판매, (iii) 블리자드 주도로 제삼자와 협상한 각종 단체 라이선싱 또는 여타 협의 및/또는 (d) 모자, 셔츠 또는 여타 의류, 신발, 게임 장비 또는 여타 주변 기기, 장식품, 기념품, 장난감, 수집용 아이템 및 여타 모든 유형의 상품 또는 제품(그러한 상품 또는 제품의 슬리브, 재킷 및 패키징 포함)과 블리자드의 여타 제품 및

서비스를 목적으로 또는 그와 관련한 목적으로 참가자 자료의 파생 작업물을 제작할 권리도 허용합니다. 이러한 작업물의 형식은 현재 또는 향후 알려져 있거나 이후 만들어질 모든 매체를 통해 각종 플랫폼 일체에 제공될 수 있으며 제공 방식에 따로 제한이 없습니다. 이처럼 앞서 언급한 라이선스 또는 (a)부터 (d)항에서 언급한 권리를 행사하여 제작한 제품, 서비스, 매체 및 자료를 본문에서는 통칭 "라이선스가 부여된 자료"라고 합니다.

13.2 광고 및 상업적 자료. 제 13.1 항에 기재된 권리 및 라이선스 부여에는 블리자드(및 그 라이선스 피허가자)에게 (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 오픈 디비전 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 국한되는 것은 아닙니다.

13.3 광고 및 상업적 자료, 피드백, 통계 및 제안의 소유권.

13.4 참가자와 블리자드 사이의 관계에서 참가자 자료의 소유권은 전적으로 참가자에게 귀속됩니다. 다만 모든 배틀태그(BattleTags)(또는 대체용 태그), 아바타, 게임플레이 데이터 및 통계와 오버워치 또는 여타 액티비전 블리자드 비디오게임 스트리밍 영상에 포함된 블리자드의 지적재산 품목 등은 블리자드가 단독으로 소유권을 가집니다.

13.5 참가자와 블리자드 사이의 관계에서 다음의 모든 품목에 대한 소유권은 전적으로 블리자드의 단독 소유입니다(통칭 "오픈 디비전 자료").

13.6 라이선스가 부여된 자료와 광고 및 상업적 자료(다만 라이선스가 부여된 자료 또는 광고 및 상업적 자료에 포함되었거나 이 안에서 사용된 참가자 자료는 제외)

13.7 블리자드가 제작 또는 블리자드를 위해 제작한 여타 모든 저작물, A/V 작업물, 아트워크, 편집본, 데이터 및 관련 문서와 참가자 자료의 전체 또는 일부를 포함하거나 이를 이용하여 제작된 품목(다만 해당 품목에 포함되었거나 본문에서 라이선스를 부여한 참가자 자료는 제외)

13.8 참가자가 블리자드에 (a) 오픈 디비전, 오버워치 또는 블리자드 비즈니스에 관해 제공하는 각종 제안, 의견 및 여타 피드백, (b) 그와 같은 제안, 의견 및 피드백으로 인해 발생하는 오픈 디비전, 오버워치 또는 블리자드 비즈니스의 개선 또는 보강 사항

13.9 참가자의 오버워치 플레이와 관련된 각종 데이터 및 통계, 그러한 데이터 및 통계의 피드와 데이터 스트림

13.10 앞서 언급한 각 항목의 지적재산권(지역을 불문하고 전 세계 어디서나)

13.11 업무상 창작(WFH), 양도.

13.12 언제든지 참가자가 오픈 디비전 자료를 창작, 개발 또는 발명하는 경우 양측 당사자는 저작권이 발생할 수 있는 모든 오픈 디비전 자료, 그에 따른 모든 요소, 부분 및 파생물 등은 "업무상

창작물(works made for hire)"의 형태로 블리자드를 위해 제작된 것이어야 하며 그와 같은 오픈 디비전 자료의 저작권 및 그에 따른 모든 요소, 부분 및 파생물에서 발생하는 저작권 등은 자동으로 블리자드에게 부여되며 소유권 또한 블리자드에 귀속된다는 점을 인정하고 이에 동의합니다. 다만 법률 운용에 의해 그러한 오픈 디비전 자료 또는 그에 속한 각종 요소, 부분 또는 파생물이 "업무상 창작물"로 간주되지 않거나 블리자드에 자동으로 저작권이 부여되지 않는 경우(이유 불문) 및/또는 작업물에 포함된 각종 특허, 등록상표, 노하우 또는 여타 지적재산권이 앞선 문장에 따라 블리자드에 자동적으로 저작권이 발생하지 않는 품목인 경우, 참가자는 블리자드 및/또는 그 피지정인에게 각종 오픈 디비전 자료(및 그에 속한 요소, 부분 및 파생물)에 발생하는 모든 저작권 및 여타 특허, 등록상표 또는 여타 지적재산권 일체를 포함한 향후 저작권 및 여타 지적재산권, 모든 전 세계적 권리, 소유권 및 지분 등을 모든 사례를 통틀어 추가적인 대가 없이 양도(하고 창작 시점에 양도하기로 동의)합니다. 또한 참가자는 (블리자드 또는 그 피지정인이 비용을 부담하여) 향후 블리자드 또는 그 피지정인이 정당하게 요청하여 양도 대상을 추가하고자 하는 경우, 그와 같은 권리를 행사 및 제공하기 위하여 블리자드 또는 그 피지정인이 적절하다고 판단한 모든 필수 조치를 취하기로 동의합니다.

13.13 권리 포기

13.14 각 참가자는 본 공식 규정에 동의함으로써 (a) 라이선스가 부여된 자료, 광고 또는 상업적 자료를 사전에 검토 및/또는 승인할 권리, (b) 저작인격권 또는 관련법에 따라 라이선스가 부여된 자료, 광고 및 상업적 자료 또는 본인의 오픈 디비전이나 블리자드 이벤트 참가에 관련하여 참가자 본인에게 부여되었거나 부여될 수 있는 동급의 다른 권리(있는 경우) 일체를 포기하며 그러한 권리를 주장하지 않기로 동의하는 것이 됩니다. 본 공식 규정 내용 중 어떤 것도 블리자드에 본문을 통해 부여된 권리 또는 라이선스를 반드시 사용해야 할 의무를 부과하지는 않습니다.

13.15 개인정보 데이터 수집

13.16 블리자드에서는 오픈 디비전 및 오픈 디비전 이벤트와 관련하여 입수한 정보(실시간 이벤트에서 입수한 정보 포함)를 아래의 각 지역에 해당되는 블리자드 온라인 개인정보 처리방침(이하 "블리자드 온라인 개인정보 처리방침")에 따라 수집, 저장 및 사용합니다. 각 참가자는 본 공식 규정에 동의함으로써 블리자드 온라인 개인정보 처리방침 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/>

<https://www.blizzard.com/ko-kr/legal/42327971-aa61-47cb-89cb->

c30c5542c2ff/%EA%B0%9C%EC%9D%B8%EC%A0%95%EB%B3%B4-
%EC%B2%98%EB%A6%AC%EB%B0%A9%EC%B9%A8http://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 **공식 규정과 관련된 분쟁.** 블리자드에는 본 공식 규정의 제 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 및 10 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 오픈 디비전 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 12.1 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 12.2 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.

오버워치 오픈 디비전 공식 규정 v2.0

블리자드 엔터테인먼트

- 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 12.3.1 항 산하 조항과 본 12.3.2 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 간주됩니다. (i) 각종 규정 분쟁 또는 중재 분쟁을 PAGA 기준에 따른 법정 소송 절차를 통해 중재, 판결 언도 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 12.3.3 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 간주되는 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 진행하기 위해 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 언제든지 (i) 그와 같이 집행 불가능 조항은 본 계약서에서 분리하며 (ii) 집행 불가능 조항을 분리했다 하여도 나머지 소송을 본 계약서 제 12.3 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 불가능한 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 진행하기 위해 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 오픈 디비전은 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.
- 14.4.4 **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.