

**2025 전국중고교대회
운영, 방송 대행 용역
운영대행사 선정**

제안 요청서

2025.03.28



문화체육관광부



사단법인 한국e스포츠협회

목 차

I	대회소개	3p
II	제안요청 내용 및 용역 범위	7p
III	세부 추진계획	17p
IV	입찰안내	32p
V	제안서 작성방법	38p
VI	선정 및 평가	41p
VII	별지서식 목록	46p

1. 문화체육관광부 장관배 전국중고교대회

1.1. 대회목적

▶ 지속성 있고 발전 가능한 학교 이스포츠 생태계 조성

- 1.1.1.1. 중고등부 이스포츠 선수들이 활동할 수 있는 공식적인 대회 개최
- 1.1.1.2. 학생 선수들에게 실습참여 기회를 제공하여 학습효과 증대
- 1.1.1.3. 공식대회를 통해 이스포츠 관심 학교 내 동아리, 클럽, 운동부 등 개설 유도

1.2. 방향 및 전략

- 1.2.1. 학생 선수들이 전국중고교대회를 공신력 있고 지속가능한 대회로 인식할 수 있도록 체계적인 운영 방안 마련
- 1.2.2. 시도지회 및 대회 승인 주최사들과의 협력을 통해 각 지역별 공인대회 관리 방안 마련
- 1.2.3. 엘리트 포인트 스테이지부터 전국 결선까지 단계적으로 연계된 홍보 및 이벤트 기획을 통해 대회에 대한 지속적인 관심과 참여 유도
- 1.2.4. 협업 파트너사의 마케팅 효과를 극대화할 수 있도록 스폰서십 노출 전략 수립 및 실행 방안 마련

1.3. 대회개요

1.3.1. 대회명: 문화체육관광부 장관배 전국중고교대회

1.3.2. 기간:

- 1.3.2.1. 참가팀 선발(엘리트 포인트 스테이지): 5월 ~ 10월 중
- 1.3.2.2. 전국본선(중등부): 2025년 11월 29일(토) ~ 11월 30일(일)
- 1.3.2.3. 전국본선(고등부): 2025년 12월 6일(토) ~ 12월 7일(일)
- 1.3.2.4. 전국결선: 2025년 12월 19일(금) ~ 12월 21일(일)

1.3.3. 장소

- 1.3.3.1. 전국본선: 이스포츠 상설경기장, 지정 PC방, 학교 내 실습실 등 학교 인근 오프라인 경기시설

1.3.3.2. 전국결선: 이스포츠 상설경기장(미정)

1.3.4. 주최: 문화체육관광부

1.3.5. 주관: 한국이스포츠협회

1.3.6. 후원: 라이엇 게임즈, 넥슨

1.3.7. 종목

부문	종목명	인원단위	종목사
중등부	리그 오브 레전드	5인 단체전	라이엇 게임즈
	FC 온라인	3인 단체전	넥슨
고등부	리그 오브 레전드	5인 단체전	라이엇 게임즈
	FC 온라인	3인 단체전	넥슨

1.3.8. 참가 자격

1.3.8.1. 초·중등교육법 상 중고등학교에 소속된 재학생

1.3.8.2. 참가 제한: 종목별 프로대회 참여 선수 (종목별 경력제한으로 정함)

1.3.9. 총 상금

1.3.9.1. 4,000 만원:

1.3.9.1.1. 고등부 - 2,000 만원

1.3.9.1.2. 중등부 - 2,000 만원

1.4. 대회구조



*O2O 방식: 학교 소재지 인근 경기장에 모인 학생들이 온라인으로 경기를 진행하는 Offline to Online 경기 방식

학교 별 운동부, 스포츠 클럽, 동아리 유형 무관 1팀 참가 가능. 팀 미 구성 시 학교 자체 대표선발 필요

1.4.1.1. 참가팀 선발전(엘리트 포인트 스테이지): 엘리트 포인트 획득 여부에 따른 지역별 대표팀 선발전

1.4.1.2. 전국본선: 32개팀이 참가하는 전국규모의 대회

1.4.1.3. 전국결선: 4강 및 결승이 진행되는 토너먼트 형식의 오프라인 대회

2. 찾아가는 교내 이스포츠 대회

2.1. 목적

▶ 학교 내 이스포츠 활동에 대한 인식 개선 및 기반 마련

- 2.1.1.1. 이스포츠의 교육적 효과를 직접 경험함으로써 긍정적인 인식이 확산될 수 있도록 교내에서 자율적인 이스포츠 활동 환경 마련
- 2.1.1.2. 학생들에게 대회 기획, 운영, 방송 중계 등 이스포츠 직무 체험의 장 제공
- 2.1.1.3. 학교를 대표할 수 있는 대표팀을 구성하여 동아리, 클럽, 운동부 등 활동 구심점으로 전환할 계기 마련

2.2. 방향 및 전략

- 2.2.1. 이스포츠 활동이란 무엇인지에 대해 올바르게 인식하고 학생과 선생님들이 같이 참여할 수 있는 프로그램 기획 필요
- 2.2.2. 효과적인 프로그램 기획 및 이를 통한 학교 내 이스포츠 동아리 및 운동부 개설 촉진
- 2.2.3. 찾아가는 교내 이스포츠 대회를 통해 다음 단계 대회의 참가 및 관람으로 이어질 수 있도록 홍보 및 가치 확산 전략 수립 필요

2.3. 프로그램 개요

- 2.3.1. 이스포츠 실습실이 부재한 학교를 대상으로 전문인력 파견 및 장비를 지원하여 이스포츠 진로체험을 겸한 교내 이스포츠대회 개최
- 2.3.2. 학생들이 이스포츠 대회를 직접 기획·운영하며 선수, 지도자, 해설자, 중계방송 등 이스포츠 직무를 체험하는 진로체험 프로그램
 - 2.3.2.1. 이스포츠의 교육적 가치를 효과적으로 체득할 수 있는 중고교 수준별 학생 참여형 이스포츠 진로체험 프로그램 개발
 - 2.3.2.2. 학생들이 역할 분담, 준비
 - 2.3.2.2.1. 선수, 대회 중계, 팀 매니지먼트, 대회 운영, 심판, 기획 등
 - 2.3.2.3. 학교 시설 내 장비 설치 및 학생과 함께 대회 진행
 - 2.3.2.3.1. 대회 진행 간 기획 및 운영, 방송 송출 및 제작, 대회 해설 및 중계 등 이스포츠 관련 진로체험 참여

2.4. 대회 개요

2.4.1. 대회명: 찾아가는 교내 이스포츠 대회

2.4.2. 기간:

2.4.2.1. 1 학기 진행: 6 월 ~ 7 월 8 주간 진행

2.4.2.2. 2 학기 진행: 9 월 ~ 10 월 8 주간 진행

2.4.3. 참여학교: 별도 모집을 통해 선정된 학교 (최소 30 개)

2.4.4. 장소: 교내 이스포츠 대회 가능 시설 (체육관, 실습실 등)

2.4.5. 주최/주관: 문화체육관광부/한국이스포츠협회

2.4.6. 후원: 라이엇 게임즈, 넥슨

2.4.7. 종목

종목명	인원단위	종목사
리그 오브 레전드	5 인 단체전	라이엇 게임즈
FC 온라인	3 인 단체전	넥슨

2.4.8. 시상

2.4.8.1. 우승 판넬 및 소정의 기념품 증정

2.4.9. 참가 자격

2.4.9.1. 찾아가는 교내 이스포츠대회 선정 학교에 소속된 재학생

2.4.9.2. 참가 제한: 종목별 프로대회 참여 선수 (종목별 경력제한으로 정함)

▣ 핵심 사항

▶ 2025 년도 학교 이스포츠 주요 추진 과제는 아래와 같음

- 가. 성공적인 대회 개최를 통한 이스포츠 육성 시스템 환경 조성
- 나. 이스포츠에 대한 학부모와 교육부의 긍정적인 인식전환
- 다. 선수 외 이스포츠 관심 학생 대상 참여기회 확대 방안 개발 필요
- 라. 학교 이스포츠 상업적 가치 제고를 위한 후원사 권리사항 개발
- 마. 중고등학생과 점점 확대를 위한 온, 오프라인/프로모션 이벤트 추진
- 바. 학교 이스포츠 IP 파급력 확대를 위한 콘텐츠 수립 및 제작
 - 1) 실시간 시청자 지표 총합 10 만 이상
 - 2) 제작 콘텐츠 조회수 총합 100 만 이상

사. 결과물의 저작권 및 활용 권한 확보를 위한 제도적 기반 마련

- 1) 결과물에 대한 권리 사전 해결 및 제 3자 권리 침해 방지 책임
 - 2) 협회의 국내외 자유로운 활용과 법적 제약 방지를 위한 권리 보장 의무
- ★ 상기 추진 과제에 부합하는 내용이라면 계획 또는 제안요청 내용에

기재된 내용과 무관하게 자유롭게 제안 가능 ★

I. 홍보, 경기 중계 및 콘텐츠 제작

(※ 제안사 역량에 따라 자유 제안 가능)

1. 전략 수립

가. 키비주얼 디자인 방안 제시

- 1) 계획 내 전달한 내용 참조하여 디자인 제안

나. 슬로건/심볼/로고 제작 방안 제시

- 1) 학교 이스포츠 브랜딩 개요 부합성 고려 제작

2. 마스코트 활용 계획 수립

가. 활용 목적에 따른 적용 상세 계획 수립

- 1) SNS 화자
- 2) 콘텐츠 출연
- 3) 이벤트 네이밍
- 4) 컷툰 제작
- 5) 프로모션 굿즈 등

3. 공식 SNS 운영

가. 학교 이스포츠에서 활용할 수 있는 디자인 에셋 및 가이드라인 제작

나. 협회 공인대회 경기 일정 공지 및 홍보 게시글을 통한 참가 유도 계획 수립

다. 엘리트 포인트 집계 현황 안내 계획 수립

라. 학교 이스포츠 운영 플랫폼 간 유기적 연계를 고려한 대회 개최/종료, 결과 안내 등 각 목적에 부합하는 콘텐츠 유형 제작 계획 수립

마. 콘텐츠 업로드, 고객 DM 응대 등

4. 중계 계획

가. 메인 채널 운영 전략 수립

- 1) 이스포츠 전문 중계진 섭외
- 2) 다수의 동시 진행 경기가 발생함을 고려한 중계 일정 계획 및 편성
- 3) 가급적 많은 선수 및 팀이 노출될 수 있는 방안 도출

5. 공식 영상 채널 운영

가. 공식 유튜브 채널 운영

- 1) 전국중고교대회 소개 영상 제작
 - 가) 전국중고교대회 디비전 리그 구조 및 공인대회
- 2) 학교 이스포츠에서 공통적으로 활용할 OAP 등의 에셋 제작 및 공유
- 3) 하이라이트, 인터뷰 등 부가 콘텐츠 VOD
 - 가) 대회 주요 장면을 활용한 홍보 목적 등
 - 나) 트레이토크

6. 학교 이스포츠 공식 홈페이지 업데이트

- 가. 공인대회 개최 안내 및 홍보를 통한 참가 유도
- 나. 엘리트 포인트 현황 공유 및 순위표 업데이트

7. 온·오프라인 이벤트 기획

가. 대회 지속 시청 및 참가를 유도하는 연속 이벤트 기획

- 1) 엘리트 포인트 스테이지 단계의 이벤트 참여가 최종적으로 전국결선 경기 시청 및 현장 참관으로 연결될 수 있는 이벤트 기획

8. 후원사 권리 개발 및 관리

가. 후원사 카테고리: 모니터 본체, 게이밍 기어, 유니폼(의류) 등

- 1) 각 후원사별 후원사 등급에 부합한 프로모션, 방송 등 권리사항 개발 필요
- 2) 후원사와의 지속적인 커뮤니케이션을 통한 후원사 권리 지속 관리

9. 기타

가. 전국본선 및 전국결선 상금 지급

- 1) 미성년자가 수령할 수 있는 상금 형태 제안 및 지급 (전국본선)
- 2) 상금 수령에 필요한 자료 수집 및 상금 지급 (전국결선)

나. 참가팀 커뮤니케이션 관리

- 1) 전국본선 진출팀 운영 및 관리

- 가) 참가팀 서류 제출 및 공지사항 안내 등 커뮤니케이션 관리
- 2) 대회 운영 관련 커뮤니케이션 관리
 - 가) O2O 방식 경기 방식에 부합하는 통합 팀 보이스 채널 운영 방안 마련
 - 나) 참가팀 공지사항 안내 및 문의 응대 등 커뮤니케이션 관리
 - ① 로스터 및 엔트리 변경 취합 및 안내 등

10. 안전 대책 등 돌발 응급상황 대처 계획 수립

11. 만족도 설문 조사

가. 대회 참가자 유형 별 만족도 설문 조사 실시

- 1) 선수/코칭스태프/프로모션 참가자/방송 시청자/현장 참관객 등

12. 결과 및 성과보고

- 가. 행사 결과 및 성과보고서 (보고용, 행사 홍보 및 후원사 보고용)
- 나. 사진자료, 영상소스 등
- 다. 국고정산보고 증빙서류

13. 경품, 기념품 지급

가. 후원사 제공 경품 및 자체 제작 경품 지급/관리

- 1) 후원사 제공 경품 활용 방안 제안 및 관리
- 2) 경품 지급 대상에게 경품 지급/배송

나. 경품 및 기념품 지급에 필요한 서류 수집 및 정리

- 1) 지급에 필요한 이벤트 또는 프로모션 참가자 개인정보 관리 등

II. 문화체육관광부 장관배 전국중고교대회

1. 엘리트 포인트 스테이지

가. 대회 계획

- 1) 지자체 대회 홍보 및 모집
 - 가) 엘리트 포인트 관련 정보 공지 및 운영
 - ① 홈페이지 내 엘리트 포인트 관련 공지 방안 기획
 - ② 대회 신청서 양식 제작 및 배포
- 2) 지역별 출전권 부여
 - 가) 지역 활성화 여부에 따른 지급 방안 수립
 - 나) 총 32 개의 출전권을 17 개 지역에 배정

나. 대회 운영

- 1) 엘리트 포인트 지급 대회 관리
 - 가) 협회 승인 기준에 따른 사전 평가 진행
 - 나) 대회 위상 및 평가 항목을 기반으로 점수 산정
 - 다) 승인 대회를 대상으로 예상 엘리트 포인트 부여
 - 라) 시도지회 연계를 통한 검증 절차 진행
 - 마) 대회 종료 후 입상 실적을 반영하여 포인트 지급
 - 바) 지급 내역을 협회에 전달하여 공식 점수 반영
- 2) 공인대회 지원 사항 이행
 - 가) 대회 운영을 위한 굿즈 및 물품 관리
 - 나) 공인대회 지원 사항 이행 (넥슨 캐시, 프로모션 아이템 등)
- 3) 광역시도 대표선발전 운영
 - 가) 시도지회와 연계한 대표선발전 개최 및 지원 필요
 - 나) 광역시도 대표선발전이 어려운 경우 직접 진행 필요

2. 전국본선

가. 대회 계획

- 1) 기본 계획 수립
 - 가) O2O (Offline to Online) 경기 방식 도입 경기 운영 방안 수립
 - ① 다중 경기 동시 진행에 따른 관리 방안 수립
 - 나) 각 지정 경기장에 인력 파견 및 상황 발생 시 대처 프로토콜 수립
- 2) 대회 구조 수립
 - 가) 온/오프라인 병행 구조 제안 가능

나. 대회 준비

- 1) 참가 접수 및 자격 검수, 참가팀 관리
 - 가) 전국 본선 진출팀 참가 접수 및 제출서류 수령
 - 나) 종목 별 참가 자격 부합 여부 검토
 - 다) 시도지회와 연계하여 전 지역 참가선수 관리
- 2) 경기 시설 섭외 및 대관
 - 가) 대회 종목(LoL, FC 온라인) 경기 진행이 가능한 경기 시설 섭외
 - 나) 전국본선 진출팀을 각각 인근 경기 시설에 배정
 - 다) 현장관람 환경 조성은 불필요
- 3) 경기 환경 구축
 - 가) 경기 PC 점검, 제작물 제작 및 설치
- 4) 운영 인력 모집
 - 가) 대회 운영 필요 심판 및 인력 모집

다. 대회 운영

- 1) 운영 인력 배정
 - 가) 심판 및 운영인력 파견 및 식사, 인건비 지급
- 2) 전국 각 지역 경기장 파견 인력 및 선수를 온라인으로 중앙에서 관리하며 대회 운영

3. 전국결선

가. 대회 준비

- 1) 방송 중계 환경 구축
 - 가) 경기장 환경 구성 및 디자인
 - ① 경기석, 인터뷰 월 등 고려
 - 나) 제작물 제작 및 설치
 - 다) 방송 중계 시스템 설치 및 리허설 등
- 2) 참가팀 관리
 - 가) 전국 결선 진출팀 제작물 추가 제작
- 3) 이스포츠경기장 환경 구성 및 디자인
 - 가) 개회식, 종목별 경기 운영 및 시상식 고려 무대 설치
 - 나) 경기장에 LoL, FC 온라인 진행이 가능한 경기 PC 세팅
 - 다) 참가팀 별 코칭스태프가 뱅픽에 참여하고 경기를 관전할 수 있는 환경 조성
 - 라) 경기부스 부착물, 현수막, 배너 백월 등 디자인 제작물 제작 및 설치
 - 마) 현장관람 환경 구축
- 4) 운영 인력 배정
 - 가) 경기장 인근 숙소 섭외 (*사전 예약을 통한 객실 확보)
 - ① 예상인원: 약 200명 (종목별 참가 선수, 인솔자, 협회 운영 인력, 심판 등)
 - ② 2박 3일 / 2인 1실
 - 나) 숙소 ↔ 경기장 간 셔틀버스 지원 (*도보 이동 가능 시, 제외)
 - 다) 경기장 현장 선수 및 운영인력 식사 제공 (총 6식)
- 5) 기타 사항
 - 가) 부대행사 관련 계획 수립
 - 나) RSVP 배포, VIP 관전 환경 구축 및 동선 구성 등 의전 계획 수립
 - 다) 취재 기자 취재 환경 구축
 - 라) 행사 운영 관련 보험 가입

나. 대회 운영

- 1) 운영 인력 모집
 - 가) 대회 운영 필요 인력 모집
 - 나) 운영 인력 파견 및 인건 비용 지급
- 2) 참가선수 관리
 - 가) 전국결선 진출팀 선발 여부 확정
- 3) 후원사 관련 온에어, 온사이트 프로모션 기획 및 운영
- 4) 참관객 대상 이벤트 기획 및 진행
- 5) 부대행사 관련 프로그램 운영

다. 개회식, 시상식

- 1) 식순에 따른 운영 및 VIP 이동 동선 안내
- 2) 선수 시상 트로피 및 상금 수상 보드 제작

III. 찾아가는 교내 이스포츠대회

1. 프로그램 준비 및 운영

가. 프로그램 기획

- 1) 찾아가는 교내 이스포츠대회 운영방안 수립
- 2) 대회 및 학생 참여 진로체험 프로그램 운영 방안 수립
- 3) 인력 파견 계획 및 상황 발생 시 대처 프로토콜 수립

나. 프로그램 준비

- 1) 경기 시설 설치
 - 가) 현장관람 환경 조성 필요
 - 나) 대회 종목(LoL, FC 온라인) 경기 진행 및 방송 송출이 가능한 설치 계획 수립
- 2) 방송 중계 환경 구축
 - 가) 교내 환경 구성 및 디자인
 - ① 경기석, 인터뷰 월 등 고려
 - 나) 제작물 제작 및 설치
 - 다) 방송 중계 시스템 설치 및 리허설 등
- 3) 기타 사항
 - 가) 프로그램 진행 간 학생 안전계획 수립

다. 프로그램 운영

- 1) 운영 인력 파견 및 인건 비용 지급
- 2) 참가선수 관리
- 3) 진로체험 프로그램 참여 학생 관리
 - 가) 대회 기획안 검토 및 피드백
 - 나) 교내 중계진 선정
 - 다) 현장 운영 교육 방안 계획 수립
- 4) 후원사 관련 온에어, 온사이트 프로모션 기획 및 운영
- 5) 수상보드 제작 및 시상식 진행

2. 기타

가. 장비 기증식 준비 및 실행

- 1) 협회 기준에 따른 우수 학교 선정
- 2) 장비 기증식 관련 제작물 제작 및 설치

나. 안전 대책 등 돌발 응급상황 대처 계획 수립

다. 만족도 설문 조사

- 1) 대회 참가자 유형 별 만족도 설문 조사 실시
가) 선수/코칭스태프/학부모/교사 등

라. 결과 및 성과보고

- 1) 행사 결과 및 성과보고서 (보고용, 행사 홍보 및 후원사 보고용)
- 2) 사진자료, 영상소스 등
- 3) 국고정산보고 증빙서류

※ 상기 사항 이외에 통상적 본 대회와 유사한 대회 진행 시 요구 업무 수행

※ 명시된 업무 수행 중 관련 후속 업무 발생 시 수행

※ 부문별 자유제안 가능

Ⅲ 세부 추진계획

I. 홍보, 중계 및 콘텐츠 계획

※ 본 방안은 예시이며, 제안사 역량에 따라 자유 제안 가능

1. 키비주얼 전략 수립

가. 톤앤매너

- 1) '뿌리'의 이미지를 강조
- 2) 활기차고 밝은 이미지 추구

나. 키비주얼 디자인(안)

- 1) 학생, 게임, 종목, 슬로건 등과 관련된 오브젝트 사용

2. 슬로건/심볼/로고 기획(안)

가. 슬로건 기획(안)

- 1) 슬로건 – Star-T★
미래의 Star 들과 T★ =together 함께 시작하자는 의미

나. 로고 및 심볼 기획(안)

- 1) 어깨동무: 슬로건 중 Together 의 가치 형상화
- 2) 별: 빛나는 미래의 스타이지 뜨거운 학생들의 열정을 형상화
- 3) 풀: 새싹부터 시작되는 학교 이스포츠의 저변을 형상화



3. 마스코트 생성 및 활용(안)

가. 신규 마스코트 생성

- 1) 중고등학생이 선호하는 B 급 감성이 적용된 마스코트 생성
- 2) 중고등학생이 관심을 가질만한 탄생 배경 설정
- 3) 학교 이스포츠 관련 다양한 콘텐츠의 화자, 프로모션 굿즈 등으로 활용
- 4) 현 대학리그 마스코트 '유니지&콘'과 테마 공유 희망

나. 마스코트 활용 계획

- 1) 학교 이스포츠 공식 SNS 화자
 - 가) 학교 이스포츠 SNS 게시물을 마스코트가 발화하는 형식으로 진행
- 2) 콘텐츠 출연
 - 가) 콘텐츠 템플릿 및 에셋에 출연
 - 나) 이스포츠를 중고등학생들의 ON(이스포츠 선수로서의 생활) & OFF(학생 생활) 형식의 컷툰 제작
- 3) 학교 이스포츠 콘텐츠 및 이벤트 네이밍에 활용
- 4) 오프라인 프로모션 굿즈 제작

4. 공식 SNS 운영

가. 플랫폼 종류

- 1) 인스타그램

나. 진행시기

- 1) 5월 승인 대회, 찾아가는 교내대회 신청 홍보 시 ~ 대회 종료시

다. 주요 콘텐츠

- 1) 찾아가는 교내대회 참가학교 모집, 경기 및 프로모션 등 대회 안내 카드뉴스, 하이라이트 샷폼 등

라. 기타

- 1) 대회 관련 DM 응대

5. 전국결선 중계 계획

가. 중계 채널

- 1) 채널 종류: 공식 유튜브 채널, SOOP, 치지직
- 2) 중계: 일정을 고려한 일부 경기 선택 중계
- 3) 중계일정

순번	일정	중계 경기	
		리그 오브 레전드	FC 온라인
1	12 월 19 일		FCO 4 강 (5 세트 3 선승제 2 경기)
2	12 월 20 일	LoL 4 강 (Bo3 2 경기)	FCO 결승 (5 세트 3 선승제 2 경기)
3	12 월 21 일	LoL 결승 (Bo3 2 경기)	
예상 경기 수		2 일 4 경기 약 12 세트	2 일 4 경기 약 20 세트

6. 공식 채널 콘텐츠 계획

가. 필수 포함 콘텐츠(안)

- 1) 현장 스케치
 - 가) 엘리트 포인트 스테이지
 - 나) 전국결선
- 2) 찾아가는 이스포츠 대회 기증식 2 회
- 3) FC 온라인 기획 콘텐츠
- 4) 대회 관련 콘텐츠
 - 가) 하이라이트
 - 나) 인터뷰(경기 전/경기후)
 - 다) 부가콘텐츠 VOD 및 쇼츠

7. 온·오프라인 프로모션

가. 온라인 프로모션

- 1) 생방송 시청 및 제작 콘텐츠 뷰어십 제고
- 2) 온라인 프로모션을 통해 전국결선 온라인 시청 및 오프라인 참관으로 이어질 수 있도록 구성

- 3) FC 온라인 기획 콘텐츠 제작 및 업로드

나. 전국결선 오프라인 프로모션

- 1) 전국결선 현장에 참관객 유치를 위한 프로모션

8. 후원사 권리사항 개발

가. 리드 파트너(타이틀 스폰서)

- 1) 중계 관련 권리
 - 가) 브랜드 로고 병기권
(KV, 또는 방송 OAP 내 학교 이스포츠 로고와 병기: ex. Presented by. 000)
 - 나) 캐스터 코멘트를 통한 스폰서 소개
 - 다) 경기 중 발생 이벤트에 따른 특수 노출 (ex. 바론 파워 플레이)
- 2) 콘텐츠 관련 권리
 - 가) 현장스케치, 하이라이트 등 관련 콘텐츠 단독 노출
- 3) 프로모션 관련 권리
 - 가) 리드 파트너 부각이 이뤄질 수 있는 온라인 프로모션 방안 수립

나. 공통 사항

- 1) 중계 관련 권리
 - 가) 브랜드 로고 노출: OAP 내 리드 파트너와 구분되게 노출 방안 수립
 - 나) 가상광고 및 CM: 경기 중 노출 방안 수립
 - 다) 브랜드 제품 소비를 독려할 수 있는 연출
(ex. 중계 중 캐스터/해설 제품 소비 연출 / 쉬는 시간 중 선수 제품 소비 연출)
- 2) 콘텐츠 관련 권리
 - 가) SNS, 영상 플랫폼 게시 콘텐츠 유형 별 브랜드 노출 방안 수립
- 3) 온사이트 관련 권리
 - 가) 현장 장치 장식물 내 노출 방안 수립
- 4) 프로모션 관련 권리
- 5) 경기 중계 중 후원사 프로모션 코드 노출 방안 수립
 - 가) 방송 진행 간 후원사 특가 구매 프로모션 배너 생성 등

II. 엘리트 포인트 스테이지

※ 명시된 내용 외 사항은 각 지자체별 자율 결정 가능

1. 참가대상 및 자격 검수

- 가. 참가대상: 각 지역별로 개별 모집한 참가자 또는 참가팀
- 나. 참가자격: 대한체육회 경기인등록시스템 등록한 팀 및 팀원
- 다. 대회 참가 신청기간: 상시
 - 대한체육회 경기인 등록 시스템에 등록된 시점부터 엘리트 포인트 획득 인정

2. 엘리트 포인트 산정 방법

- 가. 엘리트 포인트: 선수들이 출전한 지자체 공인대회에서 성적에 따라 획득한 포인트를 합산해 전국중고교대회 본선 진출권을 획득하는 누적 포인트 시스템
- 나. 2025년 5월 ~ 10월까지 협회가 승인한 이스포츠 대회에 출전하여 입상 실적에 따른 엘리트 포인트 획득
- 다. 엘리트 포인트는 선수 소속 학교의 점수로 반영되며, 최종 집계 시 학교별 점수를 비교하여 지역 대표 선정

3. 엘리트 포인트 지급 방안

- 가. 시도지회와 연계하여 포인트 부여
 - 1) 협회 기준에 따라, 적합성 정도를 고려하여 포인트 부여
- 나. 엘리트 포인트 정산
 - 1) 포인트 지급 대회 종료 후, 해당 대회 입상 실적을 협회 측에 전달

4. 지역별 출전권 부여 및 관리 방안

- 가. 부여 방안
 - 1) 지역별 활성화 여부에 따른 지역별 추가 출전권 부여
 - 가) 엘리트 포인트 스테이지 승인 이후 협회 기준에 따른 지역별 출전권 부여 단, 광역시도당 한 개의 대표팀 필수 선정
 - 나) 총 32개의 출전권을 통해 32개의 대표팀 선정
- 나. 관리 방안

- 1) 학교 이스포츠 홈페이지를 통해 각 지역의 학교별 엘리트 포인트 순위 공유
- 2) 엘리트 포인트 획득 점수 및 출전권 개수에 따른 지역별 최종 대표팀 확정

다. 대표팀 확정

- 1) 지역별 출전권 개수에 따른 지역 대표팀 선정
 - 가) 엘리트 포인트 총점이 높은 학교순으로 선발
 - 나) 선발된 학교는 각 학교별 자체 선발 과정을 통해 대표팀 구성
 - 다) 구성된 학교 대표팀은 학교 및 지역을 대표하여 전국 본선 출전

5. 엘리트 포인트 스테이지 대회 지원사항

가. 상위 스테이지 진출

- 1) 엘리트 포인트 획득에 따른 전국중고교대회 전국본선 출전권 부여
- 2) 진출한 팀이 전국본선 참가가 불가능할 경우 차순위팀에게 참가권을 부여할 수 있음

나. 공인대회 지원사항

- 1) 종목사 협찬 굿즈 지원
- 2) 대회 진행 간 협회 공인 심판 파견을 통해 원활한 대회 운영 진행

6. 광역시도 대표선발전

가. 대표선발전 개최

- 1) 특정 지역에서 엘리트 포인트 스테이지 공인대회가 진행되지 않을 경우, 별도의 광역시도 대표선발전 개최 필요 (예상: 6 개 지역)
- 2) 시도지회에서 별도 선발전 운영 시 운영비로 300 만 원 지원 예정

나. 대표선발전 개요

- 1) 기간: 10 월 중 ~ 11 월 초
- 2) 장소: 온라인 (중계 불필요)

III. 전국본선

1. 참가대상 및 자격 검수

가. 참가대상: 지역별 엘리트 포인트 순위 상위 학교 대표팀 (부문별 각 32 개)

나. 로스터 선수 수

구분	종목명	로스터 선수 수 범위	시즌 당 교체 허용 인원수
공통	리그 오브 레전드	5 ~ 7 명	2 명
	FC 온라인	3 ~ 4 명	1 명

1) 대회에 참가하고자 하는 팀은 각 종목별 최소 요구 인원수 이상으로 로스터를 구성하여 신청해야 한다.

2) 각 종목별로 감독 1 명, 코치는 최대 2 명까지 선임할 수 있으며, 선임하지 않더라도 참가신청 할 수 있다.

가) 감독과 코치는 같은 학교 내에서 여러 종목을 겸임할 수 있다.

다. 종목별 자격제한

1) 경력제한

종목명	경력제한
리그 오브 레전드	<ul style="list-style-type: none"> 현재 아래 대회에 출전하는 팀에 소속된 자 <ul style="list-style-type: none"> - LCK, LCK CL - 타 국가의 LoL 1 부, 2 부 리그

2) 계정제한

종목명	계정제한
리그 오브 레전드	<ul style="list-style-type: none"> 본인 명의 LoL 30Lv 이상의 라이엇 계정을 보유하지 않은 자 (직계가족 명의 계정은 불가) 본인 소유의 모든 계정에 대리 게임, 계정 공유, 어뷰징, 부정행위 프로그램 사용으로 인한 제재자
FC온라인	<ul style="list-style-type: none"> 본인 명의 FC 온라인 계정을 보유하지 않은 자 (직계가족 명의 계정은 불가) 본인 소유의 모든 계정에 대리 게임, 계정 공유, 어뷰징, 부정행위 프로그램 사용으로 인한 제재자

라. 참가자격 검수 방법

- 1) 신청자격: 접수 시 서류 검토를 통해 진행
- 2) 경력제한: 모집 마감 시 로스터 명단 사전 검수 진행
- 3) 계정제한: 로스터 수집 시 또는 현장에서 각 종목별 검수방법에 따라 진행

2. 경기방식

가. 리그 오브 레전드

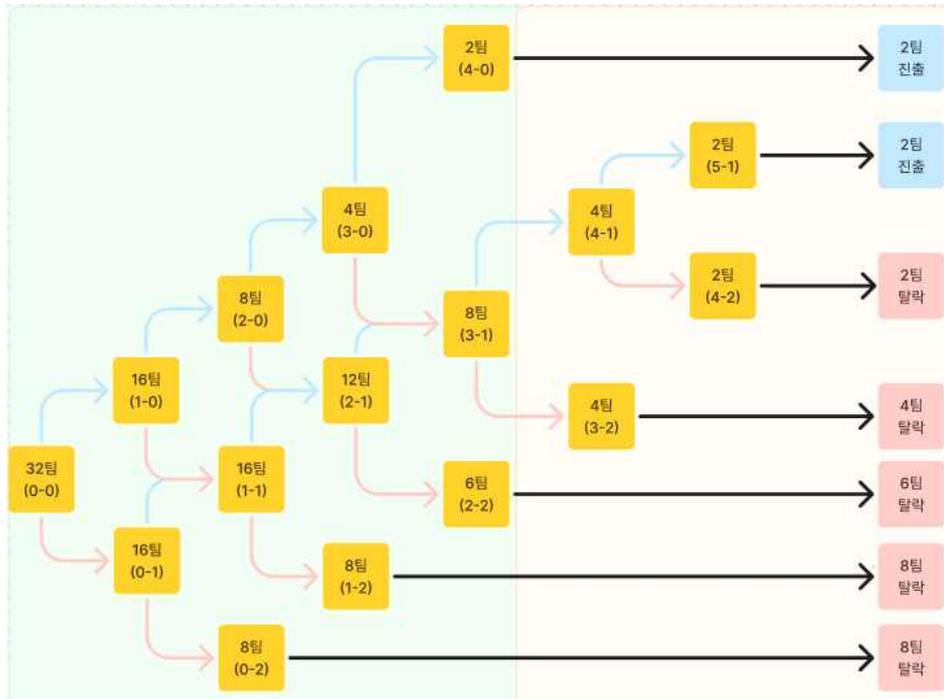
구분	전국중고교대회 리그 오브 레전드 전국본선 경기방식
대전방식	• 스위스 스테이지/더블 엘리미네이션 혼합 진행
매치수	• Bo1
게임모드	• 토너먼트 드래프트
진영선택	• 팀장 코인토스를 통해 승자가 진영 선택

나. FC 온라인

구분	전국중고교대회 FC 온라인 전국본선 경기방식
대전방식	• 스위스 스테이지/더블 엘리미네이션 혼합 진행
경기방식	<ul style="list-style-type: none"> • 경기당 3 개의 세트로 이뤄진 3 대 3 엔트리 방식 • 3 세트 2 선승제 • 1 세트: 해당 세트 출전 선수 경기 시작 전 제출 • 이후 세트: 직전세트 패배팀에서 상대팀 선수를 지목하여 진행
매치수	• Bo3
진행서버	<ul style="list-style-type: none"> • 현 FC 온라인 라이브 게임 서버 클라이언트 (최신 버전) ※ 단, 주최 측에서 대회용 서버 및 계정을 준비한 경우 해당 서버 및 계정을 이용
게임모드	<ul style="list-style-type: none"> • 스페셜 매치-클래식-대표팀 모드 (총 급여 275), 개인전 ※ 비매너 시스템 ON, 연장전/승부차기 ON 설정
진영선택	<ul style="list-style-type: none"> • 팀장 코인토스를 통해 승자가 1 세트 HOME/AWAY 지정하여 진행 • 2 세트~3 세트는 지목당한 팀이 HOME/AWAY 지정하여 진행

다. 대회 운영 예시(안)

(※ 본 방안은 예시이며, 제안사 역량에 따라 자유 제안 가능)



- 1) 스위스 스테이지, 더블 엘리미네이션 혼합 구조로 대회 진행
 - 가) 스위스 스테이지 형식으로 진행
 - 나) 같은 승수의 팀끼리 대진 추천
 - 다) 2 패시 탈락
- 2) 본선 (중등부): 32 팀 참가
 - 가) 11 월 29 일(토) LoL 진행
 - 나) 11 월 30 일(일) FC 온라인 진행
- 3) 본선 (고등부): 32 팀 참가
 - 가) 12 월 6 일(토) LoL 진행
 - 나) 12 월 7 일(일) FC 온라인 진행

라. 경기 시간(안)

구분	경기시간		전국본선 진행 라운드
			11/29(토) ~ 11/30(일)
본선 (중등부)	12:00 ~ 13:00	1H	스위스스테이지 1R
	13:00 ~ 14:00	1H	스위스스테이지 2R
	14:00 ~ 15:00	1H	스위스스테이지 3R
	15:00 ~ 16:00	1H	스위스스테이지 4R
	16:00 ~ 17:00	1H	브레이크 타임
	17:00 ~ 18:00	1H	스위스스테이지 5R
	18:00 ~ 19:00	1H	스위스스테이지 6R
구분	경기시간		12/06(토) ~ 12/07(일)
본선 (고등부)	12:00 ~ 13:00	1H	스위스스테이지 1R
	13:00 ~ 14:00	1H	스위스스테이지 2R
	14:00 ~ 15:00	1H	스위스스테이지 3R
	15:00 ~ 16:00	1H	스위스스테이지 4R
	16:00 ~ 17:00	1H	브레이크 타임
	17:00 ~ 18:00	1H	스위스스테이지 5R
	18:00 ~ 19:00	1H	스위스스테이지 6R

마. 전국본선 상금(안)

- 1) 본 대회는 중등부(FC 온라인, LoL), 고등부(FC 온라인, LoL)으로 구성되어, 총 4개 대회 진행
- 2) 부문당 상금 금액: 350 만원
- 3) 세부 배분(안)

전국본선 상금: 합계 350 만원			
탈락시기	참가팀	팀당 금액	총 금액
전국본선 (4 승 2 패)	2 팀	25 만원	50 만원
전국본선 (3 승 2 패)	4 팀	20 만원	80 만원
전국본선 (2 승 2 패)	6 팀	10 만원	60 만원
전국본선 (1 승 2 패)	8 팀	10 만원	80 만원
전국본선 (0 승 2 패)	8 팀	10 만원	80 만원

4) 전국본선 총 상금 금액: 350 만원 × 4 개 부문 = 1,400 만원

IV. 전국결선

1. 참가대상

가. 전국본선 통과 부문별 4개팀

2. 대회 방식

가. 리그 오브 레전드

구분	전국중고교대회 리그 오브 레전드 전국결선 경기방식
대전방식	• 싱글 엘리미네이션 진행
매치수	• Bo3
게임모드	• 토너먼트 드래프트
진영선택	• 팀장 코인토스 또는 가위바위보를 통해 승자가 1 세트 선택 • 이후 세트는 전 세트 패자가 선택 (전 세트 종료 후 5분 내 선택)

나. FC 온라인

구분	전국중고교대회 FC 온라인 전국결선 경기방식
대전방식	• 싱글 엘리미네이션 진행
경기방식	• 경기당 최대 5개의 세트로 이루어진 패자 상대 지목 연전 방식 • 패배 선수는 탈출하지 못하고 승리 선수는 탈출하는 방식 • 팀 전체 탈출 시 승리 • 5 세트 3 선승제 • 1 세트: 해당 세트 출전 선수 경기 시작 전 제출 • 이후 세트: 직전세트 패배팀에서 상대팀 선수 중 아직 승리하지 못한 선수를 지목하여 진행
게임모드	• 스페셜 매치-클래식-대표팀 모드 (총 급여 275), 개인전 ※ 비매너 시스템 ON, 연장전/승부차기 ON 설정
진행서버	• 현 FC 온라인 라이브 게임 서버 클라이언트 (최신 버전) ※ 단, 주최 측에서 대회용 서버 및 계정을 준비한 경우 해당 서버 및 계정을 이용
매치수	• Bo5
진영선택	• 팀장 코인토스를 통해 승자가 1 세트 HOME/AWAY 지정하여 진행 • 2 세트~5 세트는 지목당한 팀이 HOME/AWAY 지정하여 진행

다. 경기 시간(안)

구분		경기시간		전국결선 진행라운드	
요일	참가			주경기장	보조경기장
19 일 (금)	전체	16:00 ~ 17:00	1H	개회식	
	중등부	17:00 ~ 18:30	1.5H	FC 온라인 4 강 1 경기	FC 온라인 4 강 2 경기
	고등부	18:30 ~ 20:00	1.5H	FC 온라인 4 강 1 경기	FC 온라인 4 강 2 경기
20 일 (토)	중등부	12:00 ~ 15:00	3H	LoL 4 강 1 경기	LoL 4 강 2 경기
	고등부	15:00 ~ 18:00	3H	LoL 4 강 1 경기	LoL 4 강 2 경기
	중등부	18:00 ~ 19:30	1.5H	FC 온라인 결승전	FC 온라인 3,4 위전
	고등부	19:30 ~ 21:00	1.5H	FC 온라인 결승전	FC 온라인 3,4 위전
21 일 (일)	중등부	12:00 ~ 15:00	3H	LoL 결승전	LoL 3,4 위전
	고등부	15:00 ~ 18:00	3H	LoL 결승전	LoL 3,4 위전
	전체	18:00 ~ 19:00	1H	시상식 및 폐막식	

라. 입상자 상금 및 표창

- 1) 총상금 4,000 만원에서 전국본선 상금 1,400 만원 제외
- 2) 1 개 대회 기준 상금 금액: 650 만원
- 3) 전국결선 총 상금 금액: 2,600 만원

구분	중등부		고등부	
	LoL	FC 온라인	LoL	FC 온라인
1 위	300	300	300	300
2 위	200	200	200	200
3 위	100	100	100	100
4 위	50	50	50	50
총 상금	650 만원	650 만원	650 만원	650 만원

- 4) 입상에 따른 표창 수여

구분	중등부	고등부
	표창	표창

1 위	콘텐츠진흥원장상(안)	문체부 장관상
2 위	한국이스포츠협회장상	광주광역시장상
3 위	TBD	콘텐츠진흥원장상(안)

3. 부대 프로그램 운영 계획

가. 프로팀 섭외를 통한 이벤트 진행

(※ 본 방안은 예시이며, 제안사 역량에 따라 자유 제안 가능)

1) 목적

- 가) 전국중고교대회에 대한 인지도 제고 및 대회 브랜딩 강화
- 나) 프로 선수와의 직접적인 교류를 통해 동기부여 및 성장 기회 제공
- 다) 대회 품격 향상 및 이스포츠 진로 탐색 기회 확대
- 라) 오프라인 방문객 유입 증대를 통한 현장 분위기 활성화

2) 운영 방안

- 가) 프로팀과의 연계를 통한 이벤트 방안 제시
- 나) 기타 팬 참여형 프로그램 방식 제안

나. 산업 아카데미 연계 진로 체험 프로그램 부스 운영

1) 목적

- 가) 팀 및 구단에서 운영하는 아카데미 사업의 핵심 고객인 이스포츠 관심 학생 대상 프로그램 소개 기회 제공
- 나) 이스포츠 산업 진출 기회 제공

2) 운영 방안

- 가) 팀 및 구단에게 프로그램 운영할 수 있는 기본 부스·숙식·교통비 제공
- 나) 각 부스 내에서 운영할 프로그램은 팀 및 구단에서 자체 준비

V. 찾아가는 교내 이스포츠대회

1. 참가대상 및 자격 검수

가. 신청자격: 대한민국 초중등교육법 상 중고등학교에 소속된 재학생

나. 신청 및 선정 방법

- 1) 신청 기간: 학교 이스포츠 홈페이지 내 별도 명시
- 2) 선정 방법: 신청서 접수 이후 협회 별도 선정 기준에 따른 대상 학교 선정
(※ 목표 모집 및 진행 가능 학교 수 제안 요망)
- 3) 선정된 학교를 대상으로 진행 일정 협의

2. 프로그램 진행기간

가. 1 학기: 6 월 ~ 7 월 중 8 주간

나. 2 학기: 9 월 ~ 10 월 중 8 주간

3. 프로그램 운영(안)

(※ 본 방안은 예시이며, 제안사 역량에 따라 자유 제안 가능)

가. 신청접수: 참가학생 희망 모집 및 직군 분류

- 1) 기획 부문 – 공통, 방송 부문, 중계 부문, 운영 부문

나. 1 주차

- 1) 학교 사전답사를 통한 운영계획 수립
- 2) 학생 대상으로 각 부문에 알맞은 오프라인 프로그램 교육
- 3) 학생 자율로 대회 참가자 모집 및 주말 온라인 예선 진행을 지도, 관리

다. 2 주차

- 1) 학교 현장에 이스포츠 장비 설치 및 오프라인 대회 현장 운영
- 2) 진행요일 및 시간은 선정된 학교와 협의하여 진행

4. 중계 계획

가. 학생들의 참여 결과물 보존 목적으로 학생들이 진행한 중계 영상 확보

나. 게시 채널: 학교 이스포츠 공식 채널, 해당 학교 유튜브 채널

5. 장비 조달 및 기증식

가. 장비 조달 방안

1) 4천만원 확정 예산 편성

가) 프로그램에 필요한 모니터, PC, 키보드, 마우스, 헤드셋 조달 필요

나) 프로그램 운영 기간 동안 운영사에서 보관/운송/활용 관리 필요

2) 방송 중계용 장비 및 책상, 의자 등 기타 물품은 운영사 조달

나. 장비 기증식

1) 연말에 우수 참여 학교 선정 및 기증식 진행

IV 입찰안내

1. 용역개요

- 가. 용역명: 2025 전국중고교대회 운영, 방송 대행 용역
- 나. 용역기간: 계약일로부터 2025년 12월 31일까지
- 다. 기초금액: 금 545,000,000 원(VAT 포함)
 - ※ 전체 사업 규모: 금 595,000,000 원(VAT 포함)
 - ※ 기초금액 및 후원사 추가 유치에 따른 금액에 대해서는 선정된 용역사를 대상으로 별도 계약 체결
- 라. 입찰방법: 제한경쟁입찰(총액)/협상에 의한 계약
- 마. 계약방법: 우선 협상 대상자 선정 후 협상에 의한 계약
- 바. 평가방법: 제안서(기술)+가격 종합평가(제안서:가격 = 90:10)

2. 참가자격

- 가. 「국가를 당사자로 하는 계약에 관한 법률 시행령」 제 12 조(경쟁입찰의참가자격) 와 같은 법 시행규칙 제 14 조(입찰참가자격요건의 증명)에 의한 입찰 참가자격 요건을 갖춘 자
- 나. 「국가를 당사자로 하는 계약에 관한 법률 시행령」제 76 조(부정당업자의 입찰참가자격 제한)에 해당하지 않는 자
- 다. '국가종합전자조달시스템 입찰참가자격등록규정'에 의하여 반드시 전자입찰서 제출마감일 전일까지 기타자유업(행사대행업) [업종코드: 9901]으로 경쟁입찰 참가자격을 등록한 자
- 라. 본 용역은 공동이행방식의 형태로 제안에 참여할 수 있으며, 이 경우 모든 공동수급체 구성원은 입찰참가자격 요건을 모두 갖추어야 함
- 마. 입찰 공고일 기준 5년 이내 국가, 지방자치단체, 공공기관 또는 민간에서 발주한 단일 건 5천만원(VAT 포함) 이상의 이스포츠 혹은 스포츠 대회, 행사, 문화행사 또는 이와 유사한 행사 실적이 있는 법인사업자
 - ※ 실적인정은 발주기관 판단에 의함
 - ※ 국고보조금 지원 사업 경력이 있는 법인사업자 우대

3. 추진일정

- 가. 사전 규격공개 공고기간: 2025년 3월 19일(수) ~ 2025년 3월 27일(목)
- 나. 공고기간: 2025년 3월 28일(금) ~ 2025년 5월 8일(목)
- 다. 제안서 및 가격입찰(전자) 접수마감: 2025년 5월 8일(목) 17시까지
- 라. PT 심사: 2025년 5월 12일(월) 예정(시간, 장소 개별 공지)
- 마. 우선협상자 통보: PT 심사 이후 2일 이내 (개별 공지)

4. 질의 및 답변

- 가. 질의기간: 공고문 참조
- 나. 모든 질의는 붙임양식 (별지서식 제 14호)에 작성하며 이메일로 기한 내 제출
(이메일 plan.league@e-sports.or.kr)
- 다. 오류 등에 의하여 응답할 수 없는 경우에는 답변하지 아니함
- 라. 질의에 대한 답변은 특별한 사유가 없는 한 질의 마감일 기준 7일 이내에
개별 통지함
- 마. 서면질의서 답변 내용의 효력은 제안요청서와 동일하며, 제안요청서와 상충
시, 질의 답변 내용이 우선함

5. 입찰참가 시 제출서류 및 제출처

가. 입찰참가서류

- 1) 입찰참가신청 서류 각 1부

나. 기술제안 서류

- 1) 정량적 평가 서류 각 1부
- 2) 정성적 평가 서류
 - 가) 제안서: 8부 (원본 1부, 무기명 사본 7부)
 - 나) USB 저장본 1개

구 분	
제출구분	구 비 서 류
입찰 참가 신청 서류	① 입찰 협약서(별지 1 호 서식)
	② 정보 비공개 동의서(별지 2 호 서식)
	③ 개인정보 수집·이용·제공 동의서(별지 3 호 서식)
	④ 청렴계약 이행각서(별지 4 호 서식)
	⑤ 인감증명서 및 사업자등록증 사본
정량적 평가 서류	① 일반현황 및 연혁(별지 6 호 서식)
	② 인력현황 및 조직도(별지 7 호 서식)
	③ 참여인력 현황 총괄표(별지 8 호 서식)
	④ 참여인력 이력(별지 9 호 서식)
	⑤ 주요사업실적(별지 10 호 서식)
	⑥ 사업실적 증명서(별지 11 호 서식)
	⑦ 기업 신용평가 등급 확인서(별지 12 호 서식)
	⑧ 신인도(별지 13 호 서식)
정성적 평가 서류 (기술 제안서)	① 제안서 표지(별지 5 호 서식)
	② 기술제안서 - 제안서: 원본 1부, 사본 7부 - 제안서 및 요약서 파일(USB) : 1개

다. 서류 제출처

- 1) 제안서 제출마감: 2025.05.07.(수) 17:00
※ 이메일, 인쇄물 모두 기한 내 제출 필요
- 2) 이메일: 인쇄물과 동일한 파일 제출 (plan.league@e-sports.or.kr)
- 3) 인쇄물: 직접 또는 우편 제출 ※ 우편은 마감시한 전 도착 분까지 유효
가) 주소: 서울특별시 마포구 매봉산로 31 에스플렉스센터 시너지움 11층
한국이스포츠협회

라. 가격입찰 제출처

- 1) 국가종합전자조달시스템 (나라장터: <http://www.g2b.go.kr>) 전자투찰
※ 입찰가격은 부가가치세를 포함한 금액으로 입찰에 참여하여야 함
- 2) 가격개찰은 기술평가 후 국가종합전자조달시스템 (나라장터) 개찰

6. 지적재산권의 양도 등과 관련된 준수사항

- 가. 본 용역수행의 결과로 발생하는 모든 성과물의 지식재산권은 용역계약 일반조건 (계약예규)에 따름
- 나. 사업자는 본 행사 대행 용역을 수행하기 위해 제 3 자의 저작물을 이용한 경우, 제 3 자에게 저작재산권을 양도받거나 이용허락을 받아 협회가 당해 산출물을 이용함에 있어, 법적 또는 기술적 문제가 발생하지 않도록 해야함
- 다. 사업자는 본 행사 대행 용역의 결과로 창작된 산출물 및 자료인 사진 및 영상 저작물에 인물이 포함된 경우 제 3 자가 해당 저작물을 이용하는데 초상권에 대하여 민·형사상 책임이 발생하지 않도록 하여야 함 (초상권)

7. 입찰보증금의 납부 및 귀속

- 가. 입찰보증금은 전자입찰서 제출시 「국가를 당사자로 하는 계약에 관한 법률 시행령제 37 조 및 제38조 규정에 의한 "입찰보증금 지급확약을 한 것으로 인정하여 납부를 면제"된 낙찰자가 정당한 이유 없이 정해진 기일 내에 계약을 체결하지 않을 때에는 입찰보증금 (입찰금액의 5%)을 납부 (귀속)하여야 하며, 부정당업자로 입찰참가자격 제한처분을 받게 됨

8. 입찰무효

- 가. 「국가를 당사자로 하는 계약에 관한 법률 시행령」 제 39 조와 동법 시행규칙 제 44 조에 해당할 경우
- 나. 입찰참가자격등록증의 상호 및 대표자가 법인등록증의 상호 대표자와 다른 경우에는 입찰참가자격등록증을 변경등록하고 입찰에 참여하여야 하며, 변경등록하지 않고, 입찰에 참여한 경우
- 다. 낙찰자가 소정의 기일 내에 계약을 체결하지 않을 경우와 허위서류 제출 및 허위사실을 기재한 경우

9. 기타사항

- 가. 본 입찰은 학교 이스포츠 사업의 일환으로서 "2025 이스포츠 대학리그 운영·방송 용역 대행사 선정"에도 입찰한 기업만을 선정함
- 나. 본 입찰의 가격입찰은 조달청 전자입찰로만 가능하며, 입찰 시 수행금액을 그대로 기재하여 입찰하여야함
- 다. 입찰에 참가하고자 하는 자는 제안요청서, 국가를 당사자로 하는 계약에 관한 법률, 계약예규(용역·공사·물품구매) 입찰유의서, 기획재정부 회계예규, 청렴계약입찰특별유의서, 청렴계약이행특수조건 등 기타입찰에 필요한 모든 사항에 대하여 입찰 전에 완전히 숙지하여야 하며, 이를 숙지하지 못한 책임은 입찰자에게 있음
- 라. 조달청 입찰참가자격 미 등록업체는 국가종합전자 조달시스템 입찰참가 자격등록 규정에 따라 입찰서 제출마감일 전일까지 조달청 조달서비스 센터 또는 각 지방조달청에 입찰참가 자격 등록하여야 하며, 전자입찰서는 반드시 국가종합전자조달시스템(www.g2b.go.kr)을 이용하여 제출하여야 함.
- 마. 본 입찰은 "지문인식 신원확인 입찰"이 적용되므로 개인인증서를 보유한 대표자 또는 입찰대리인은 국가종합전자조달시스템 전자입찰특별유의서 제 7 조 제 1 항 제 5 호에 따라 미리 지문정보를 등록하여야 전자 입찰서 제출이 가능함. 다만, 지문인식신원확인 입찰이 곤란한 자는 국가종합전자조달시스템 전자입찰특별유의서 제 7 조 제 1 항 제 6 호 및 제 7 호의 절차에 따라 예외적으로 개인인증서에 의한 전자 입찰서 제출이 가능
- 바. 제출된 서류의 기재내용이 허위·과장으로 판명된 경우 심사제외, 입찰 무효 및 계약을 파기할 수 있으며, 이에 따른 손해배상책임을 지니며 국가계약법 시행령 76 조 및 시행규칙 별표 2[부정당업자의 입찰참가자격 제한기준]에 의거

부정당업자로서 입찰참여를 제한함

사. 제출된 제안서는 협회의 승인 없이 수정·보완할 수 없고, 일체 반환하지 않으며, 본 제안과 관련된 소요비용은 입찰참가자가 부담하여야 함

V 제안서 작성방법

1. 제안서 목차

구분	항목	작성방법
I. 제안개요	1. 사업 제안개요	<ul style="list-style-type: none"> 제안업체는 제안요청 내용을 명확하게 이해하고, 본 제안의 목적, 범위, 주요 내용, 전제조건, 제안의 특징점 및 제안전략 등을 요약하여 기술
II. 사업수행부문	1. 사업 수행방안	<ul style="list-style-type: none"> 수행하고자 하는 대행용역의 방향과 내용을 구체적으로 제시 <ul style="list-style-type: none"> - 분야별 별도의 수행방안 제시 - 종목별 특성을 고려한 대회 운영 방안 등 - 부스 운영 등 문화행사 진행방안 등 - 제안요청서 상에 없는 아이디어성 계획은 별도로 구분해서 표시 요망
	2. 추진일정	<ul style="list-style-type: none"> 세부 사업내용별 추진일정을 구체적으로 제시 - time table 형식으로 요약한 표 포함
	3. 수행조직 및 업무분장	<ul style="list-style-type: none"> 본 행사 대행용역에 투입할 인력의 업무분장 내용
III. 협력방안	1. 관계기관 보고방안	<ul style="list-style-type: none"> 문화체육관광부, 한국이스포츠협회 등 주관, 후원기관 등을 대상으로 한 사업 추진 경과보고 계획 및 주기 기재 대회 개최지인 지자체와의 협력 방안 기재 (대회장 설치, 홍보, 수송, 숙박 등)
	2. 개최도시 협력방안	
IV. 기타	1. 관리계획	<ul style="list-style-type: none"> 행사 대행 결과의 평가 및 추진방안 관리계획을 구체적으로 기재 기타 지원사항 제시

2. 제안서 작성 요령

가. 작성 지침

- 1) 제안서는 100 장 이내로 작성
- 2) 제안서와 사본에는 제안업체를 나타내는 부분은 모두 삭제
- 3) 제안서 용지는 A4 지 컬러인쇄를 사용
- 4) 제안서는 파워포인트로 작성되어야 하며 사용된 영문 약어 약어를 기술하여야 한다.
- 5) 제안서의 구성은 상기에 명시된 제안서 구성에 따라 각각 세분해서 누락 없이 작성하고 기술적인 설명자료 등의 내용이 많을 경우에는 별지를 사용하여 작성한다.
- 6) 제안내용을 보충하기 위해 참고문헌 활용 시 참고문헌 목록을 첨부하고 인용 부분을 명시하며 우리 협회에서 요청 시, 이를 제출하여야 한다.
- 7) 제안서의 내용은 명확한 용어를 사용해서 표현하며, ~를 제공할 수도 있다, ~이 가능하다, ~을 고려하고 있다 등 모호한 표현은 제안서 평가 시 불가능한 것으로 간주한다.

나. 유의사항

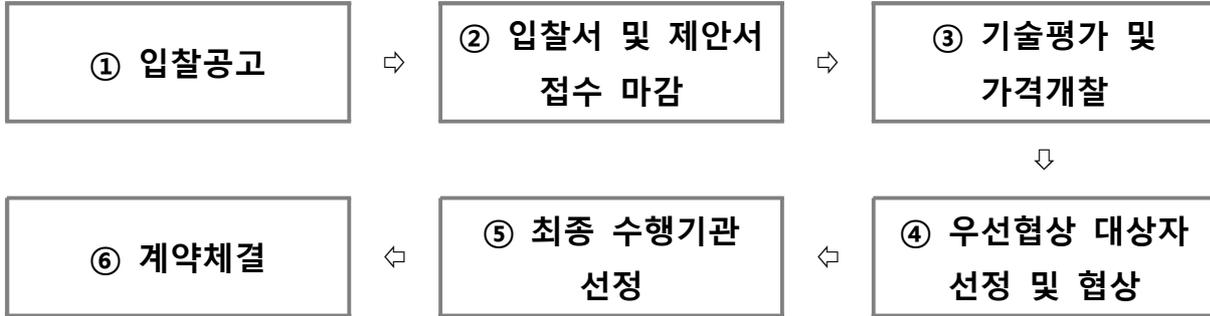
- 1) 본 제안요청서에서 명시된 제출기한 내에 접수 장소에 직접 제출 또는 우편 접수하여야 하며(제출기한 내에 도착 필) 그렇지 않을 경우 제안 의사가 없는 것으로 간주한다.
- 2) 제출된 제안서는 일체 반환하지 않으며, 본 제안과 관련된 일체의 소요 비용은 입찰참가자의 부담으로 한다.
- 3) 협회는 필요 시 제안 내용에 대한 추가 확인 자료를 요청하거나, 현지실사를 요청할 수 있으며, 입찰참가자는 이에 응하여야 한다. 또한 입찰참가자는 제안서의 내용에 정확성을 기해야 하며, 협회의 요청 시 제안서 내용을 객관적으로 입증할 수 있는 보완 또는 근거자료는 제안서와는 별도로 첨부 자료로써 제출하여야 한다.
- 4) 협회는 필요 시 입찰 참가자에 대하여 추가 제안이나 추가 자료를 요청할 수 있으며, 이에 따라 제출된 자료는 제안서와 동일한 효력을 가진다.
- 5) 제안서의 내용은 협회가 요청하지 않는 한, 수정 변경할 수 없으며, 계약체결 시 계약조건의 일부로 간주한다.
- 6) 제안서의 내용은 제안사가 사업자로 선정된 후 계약서에 명기되지 않더라도 계약서와 동일한 효력을 가진다. 단 계약서에 명기된 경우에는

계약서 사항이 우선한다.

- 7) 제안서 및 제안서와 관련되어 제출된 모든 문서는 비공개를 원칙으로 한다.
- 8) 제안 내용 및 제출서류가 허위임이 밝혀질 경우 손해배상을 청구할 수 있으며, 이때 발생한 제반 비용은 입찰참가자 부담으로 한다.
- 9) 협회는 제안요청서나 기타 첨부 자료상의 오류나 누락에 대하여 책임을 지지 않는다.
- 10) 제출된 제안서에는 입찰참가자의 고유한 개념과 아이디어를 포함하고 있을 수 있다. 이러한 것들이 제안서 안에 독창적 정보라고 명시되지 않는 한, 협회는 이를 임의로 사용할 권한을 갖는다.
- 11) 운영대행사로 선정된 업체는 기 제출 서류에 의거, 계약체결 시 계약금액에 해당하는 금액에 대한 산출내역서를 별도 제출하여야 한다.
- 12) 대행업체 선정 전·후 심사위원과 대행업체가 어떠한 형태로든 관련되어서는 안되며, 이를 어길 경우 실격 처리할 수 있다.
- 13) 본 용역 건은 계약상대자가 행사종료 후 30 일 이내에 협회에 결과보고서를 제출하고 승인을 받아야 한다.

VI 선정 및 평가

1. 선정절차



2. 우선협상대상자 선정

- 가. 기술평가(정량+정성) 점수가 배점 한도의 85%(76.5 점) 이상인 업체를 협상적격자로 선정하고, 협상적격자의 가격평가 점수와 기술평가 점수를 합산하여 고득점자 순으로 협상 실시
- 나. 합산점수가 동일한 제안자가 2인 이상일 경우 기술평가 점수가 높은 업체를 우선으로 하며, 기술평가 점수도 동일한 경우에는 기술제안서 평가항목 중 배점이 큰 항목에서 높은 점수를 얻은 자를 선순위자로 함
- 다. 협상이 모두 결렬될 경우 재입찰 실시

3. 가격평가 (10 점)

- 가. 협상에 의한 계약체결 기준에 명시된 가격산출 방식에 따라 나라장터 시스템 개찰을 통해 획득점수 산출

4. 정성적 평가 (70 점)

- 가. 전문 심사위원회에 의한 제안서 및 PT 심사
- 나. 심사위원 구성: 이스포츠 및 이벤트 매니지먼트 관련 전문가 7명 이내
- 다. 평가방법: 최고, 최하 점수를 제외(최저 또는 최고 점수가 2개 이상일 때에는 이중 하나만 제외)한 나머지 점수를 평균하여 획득점수 산출
단, 평가점수에 소수점 이하가 있는 경우 소수점 다섯째 자리에서 반올림
- 라. 평가순서: 추첨에 의함
- 마. 설명방법: 제안사 프레젠테이션(발표 30분, 질의응답 20분, 평가 5분)

바. 유의사항

- 1) 제안서 발표는 업체의 총괄책임자가 발표
- 2) 발표에 불참할 경우 평가에서 제외
- 3) 제안서는 기술평가 결과에 대해 이의를 제기할 수 없음

5. 정량적 평가 (20 점)

가. 수행업체 유사실적 및 인력현황에 따른 점수 부여

나. 평가항목별 점수표

- 1) 공고일 기준 최근 5년(60개월) 이내 유사행사 수행실적

평가항목	기 준	배 점
5 천만원 이상 사업수행 건수 (3 점)	5 건 이상	3
	3~4건	2
	2건 이하	1
최고 사업수행 금액 (3 점)	5 억원 이상	3
	2억원 ~ 5억원 미만	2
	2억원 미만	1

※ 해당용역 이행실적은 관련협회나 공공기관 등에 확인을 받은 실적증명서 제출. 다만 민간회사 등의 용역이행실적은 계약서, 세금계산서, 거래명세서, 대금지급 사본 등 증빙서류를 실적증명서에 첨부한 경우에만 인정

2) 신용평가(기업신용평가서)

회사채	기업어음	기업신용평가 등급 (입찰공고일 기준)	평점
AAA	-	AAA(회사채에 대한 신용등급 AAA 에 준하는 등급)	6
AA+,AA0,AA-	A1	AA+,A0,AA-(회사채에 대한 신용등급 AA+,AA0,AA-에 준하는 등급)	
A+	SA2+	A+(회사채에 대한 신용등급 A+에 준하는 등급)	
A0	A20	A0(회사채에 대한 신용등급 A0 에 준하는 등급)	
A-	A2-	A-(회사채에 대한 신용등급 A-에 준하는 등급)	
BBB+	A3+	BBB+(회사채에 대한 신용등급 BBB+에 준하는 등급)	4
BBB0	A30	BBB0(회사채에 대한 신용등급 BBB0 에 준하는 등급)	
BBB-	A3-	BBB-(회사채에 대한 신용등급 BBB-에 준하는 등급)	
BB+,BB0	B+	BB+,BB0(회사채에 대한 신용등급 BB+,BB0 에 준하는 등급)	2
BB-	B0	BB-(회사채에 대한 신용등급 BB-에 준하는 등급)	
B+,B0,B-	B-	B+,B0,B-(회사채에 대한 신용등급 B+,B0,B-에 준하는 등급)	
CCC+이하	C 이하	CCC+이하(회사채에 대한 신용등급 CCC+에 준하는 S 등급)	1

- ※ 신용평가등급은 '신용정보의 이용 및 보호에 관한 법률' 제4조제4항제1호 또는 제4호의 업무를 영위하는 신용정보업자가 평가한 회사채(또는 기업어음)에 대한 신용평가 등급 또는 기업신용평가등급(위의 신용정보업자가 신용평가등급, 등급평가일 및 등급 유효기간 등을 명시하여 작성한 '신용평가등급 확인서'(이하 '등급 확인서'라 함)를 기준으로 평가함
- ※ 회사채(또는 기업어음)에 대한 신용평가등급 또는 기업신용평가등급은 입찰공고일 전일 이전에 평가한 것으로서 유효기간 내에 있는 것이어야 함(유효기간 만료일이 입찰공고일인 경우도 인정)
- ※ 심사대상자의 회사채(또는 기업어음)에 대한 신용평가등급 및 기업신용평가에 따른 평점이 다른 경우에는 높은 평점으로 평가하며, '등급 확인서'를 제출하지 않은 경우에는 최저등급으로 평가
- ※ 합병한 업체에 대하여는 합병 후 새로운 신용평가등급으로 심사하여야 하며 합병 후의 새로운 신용평가등급이 없는 경우에는 합병 대상 업체 중 가장 낮은 신용평가 등급을 받은 업체의 신용평가등급으로 심사

3) 사업참여 인력현황

구분	참여인력					비고
	6명 이상	5명	4명	3명	2명 이하	
배점	6	5	4	3	2	

※ 입찰공고일 현재 3개월 이전부터 대표사에 근무하고 있으면서, 실제로 본 행사에 투입할 전문인력의 숫자이며, 증빙서류를 첨부하여야 함.

(국민연금, 건강보험, 고용보험, 산재보험 가입증명서 중 1부)

4) 공고일 기준 최근 3년간 입찰참가 자격제한 또는 영업정지 유무

항 목	제 재 기 간	배 점
입찰참가 자격제한 또는 영업정지 유무	무	2
	유	0

6. 제안서 평가기준 및 배점 총괄표

구분	평가항목	평가내용	배점	평가결과				
				S	A	B	C	D
정량평가 (20)	수행업체 전문성	○ 최근 5년 이내 유사행사 수행실적	6	6	4	3	2	1
		○ 제안사 신용평가	6	6	4	3	2	1
		○ 사업참여 인력현황	6	6	4	3	2	1
		○ 자격제한 또는 영업정지 여부	2					
정성적 평가 (70)	사업 이해도 (10)	○ 사업 이해도 및 제안요청사와의 부합성 ○ 기획의 독창성 및 해당 기획의 실현 가능성	10	10	8	7	6	5
	운영계획 (20)	○ 대회 운영 전반의 전문성 ○ 조직구성 및 의전계획 집행의 전문성 ○ 행사장 구축의 효율성 및 전문성 ○ 방송 중계 전반의 전문성	20	20	17	14	12	10
	프로그램 구성계획 (20)	○ 이스포츠 대회 경기운영 계획의 전문성 ○ 프로그램 구성 및 운영안의 부합성 ○ 본 행사 및 기타 프로그램 기획 및 운영 능력 ○ 현장 모객 및 집객 방안 수립	20	20	17	14	12	10
	홍보 및 수행능력 (20)	○ 홍보 계획의 실현 가능성 ○ 후원사 프로모션 전략 및 계획의 구체성 ○ 참여 인력 전문성 및 관련 행사 기획 경험 여부 ○ 예산집행 계획의 적절성	20	20	17	14	12	10
	감점사항 (▼3)	○ 참여업체를 인지할 수 있는 발언 및 내용 발견(감점)	▼3					
소계			70					
가격 평가	가격평가 (10)	○ 가격산출 방식에 의거한 배점	10					
합계			100					

VII 별지서식 목록

1. 별지서식 제1호 [확약서]
2. 별지서식 제2호 [정보 비공개 동의서]
3. 별지서식 제3호 [개인정보 수집·이용·제공 동의서]
4. 별지서식 제4호 [청렴 계약 이행 각서]
5. 별지서식 제5호 [제안서 제출 표지]
6. 별지서식 제6호 [일반현황 및 연혁]
7. 별지서식 제7호 [인력현황 및 조직도]
8. 별지서식 제8호 [참여인력 현황 총괄표]
9. 별지서식 제9호 [참여인력 이력]
10. 별지서식 제10호 [주요사업실적]
11. 별지서식 제11호 [사업실적 증명서]
12. 별지서식 제12호 [신용평가 등급 확인서]
13. 별지서식 제13호 [신인도]
14. 별지서식 제14호 [서면 질의서]

【별지 제2호 서식】

정보 비공개동의서

본인은 귀 협회의 『2025 전국중고교대회 운영·방송 대행 용역』과 관련하여 취득한 업무내용에 대하여 제3자에게 일체 누설하지 않겠으며 귀협회가 정한 보안사항을 철저히 준수할 것을 동의합니다.

2025. . .

상 호(법인명):

주 소 :

대 표 자: (인)

사업자등록번호:

(사)한국이스포츠협회장 귀하

【별지 제3호 서식】

개인정보 수집·이용·제공 동의서 (양식)

소속기관	성명	직위	동의여부	서명
			<input type="checkbox"/> 동의 / <input type="checkbox"/> 거부	
			<input type="checkbox"/> 동의 / <input type="checkbox"/> 거부	
			<input type="checkbox"/> 동의 / <input type="checkbox"/> 거부	
			<input type="checkbox"/> 동의 / <input type="checkbox"/> 거부	
			<input type="checkbox"/> 동의 / <input type="checkbox"/> 거부	

※ 본 과업에 참여하는 인력은 전원 다 서명해 주시기 바랍니다.

본인은 (사)한국이스포츠협회(이하 '협회')의 “2025 전국중고교대회 운영, 방송 대행 용역” 위탁용역의 입찰과 관련하여, 아래와 같이 본인 개인정보의 수집·이용·제공에 동의합니다.

가. 수집·이용·제공 목적

- 협회가 수행하는 “2025 전국중고교대회 운영, 방송 대행 용역” 위탁용역 입찰 참여에 따른 입찰서류 확인을 위해 최소정보를 수집하는데 활용.

나. 수집·이용·제공하는 개인정보의 항목

- 제안사 대표자의 성명, 전자우편, 전화번호, 직장주소, 학력, 경력, 은행/계좌번호, 휴대폰번호 등.
- 참여인력의 성명, 소속/직책, 연령, 학력, 경력 등.
- 입찰참가 신청 제출자의 성명, 직위, 전화번호, 전자우편 등.

다. 개인정보의 보유 및 이용·제공기간

- 본 동의서가 작성된 때로부터 협회 입찰참가 서류 관리를 위한 보유기간까지(10년)

라. 동의를 거부할 권리와 거부에 따른 불이익

- 상기 본인은 상기 개인정보의 수집에 대하여 거부할 권리를 보유하고 있음을 인지하고 있음
- 거부에 따른 불이익: 계약체결 대상에서 제외.

2025년 월 일

(사)한국이스포츠협회장 귀하

【별지 제4호 서식】

청렴계약 이행각서

당사는 「부패 없는 투명한 기업경영과 공정한 행정」이 사회발전과 국가 경쟁력에 중요한 관건이 됨을 깊이 인식하며, 국제적으로도 OECD뇌물방지 협약이 발효되었고 부패기업 및 국가에 대한 제재가 강화되는 추세에 맞추어 청렴계약 취지에 적극 호응하여 귀 발주처에서 발주하는 모든 공사, 물품, 용역 등의 입찰에 참여함에 있어 당사 임직원과 대리인은

1. 입찰가격의 유지나 특정인의 낙찰을 위한 담합을 하거나 다른 업체와 협정, 결의, 합의하여 입찰의 자유경쟁을 부당하게 저해하는 일체의 불공정한 행위를 않겠습니다.
 - 이를 위반하여 경쟁입찰에 있어서 특정인의 낙찰을 위하여 담합을 주도한 것이 사실로 드러날 경우 귀 발주처에서 발주하는 입찰에 입찰참가자격 제한 처분을 받은 날로부터 1년이상 2년이하 동안 참가하지 않겠으며,
 - 경쟁입찰에 있어서 입찰자간에 서로 상의하여 미리 입찰가격을 협정하거나 특정인의 낙찰을 위하여 담합을 한 사실이 드러날 경우 귀 발주처에서 시행하는 입찰에 입찰참가자격 제한 처분을 받은 날로부터 6월이상 1년미만 동안 참여하지 않고,
 - 위와 같이 담합 등 불공정행위를 한 사실이 드러날 경우 「독점규제 및 공정거래에 관한 법률」에 따라 공정거래위원회에 고발하여 과징금 등을 부과토록 하는데 일체의 이의를 제기하지 않겠습니다.
2. 입찰, 낙찰, 계약체결 및 계약이행 과정에서 관계공무원에게 직·간접적으로 금품·향응 등의 부당한 이익을 제공하지 않겠으며, 이를 위반하여 입찰, 낙찰, 계약체결 및 계약이행과 관련하여 관계공무원에게 금품, 향응 등을 제공한 사실이 드러날 경우에는 귀 발주처와 조달청 및 관련 건의 수요기관이 시행하는 입찰에 입찰참가자격제한 처분을 받은 날로부터 1년 이상 2년 이하의 기간 동안 입찰에 참가하지 않겠습니다.

3. 입찰, 낙찰, 계약체결 및 계약이행과 관련하여 관계공무원에게 금품, 향응 등을 제공한 사실이 드러날 경우에는 계약체결 이전의 경우에는 낙찰자 결정 취소, 계약이행 전에는 계약취소, 계약이행 이후에는 당해 계약의 전부 또는 일부계약을 해제 또는 해지하여도 감수하겠으며, 민·형사상 이의를 제기하지 않겠습니다.
4. 회사 임·직원이 관계 공무원에게 금품, 향응 등을 제공하거나 담합등 불공정 행위를 하지 않도록 하는 회사윤리강령과 내부비리 제보자에 대해서도 일체의 불이익처분을 하지 않는 사규를 제정토록 노력하겠습니다.

위 청렴계약 서약은 상호신뢰를 바탕으로 한 약속으로서 반드시 지킬 것이며, 낙찰자로 결정될시 본 서약내용을 그대로 계약특수조건으로 계약하여 이행하고, 입찰참가자격 제한, 계약해지 등 귀 발주처, 조달청 등 관련기관의 조치와 관련하여 당사가 어떠한 손해배상을 청구하거나 당사를 배제하는 입찰에 관하여 민·형사상 어떠한 이의도 제기하지 않을 것을 서약합니다.

2025년 월 일

서 약 자: 회사 대표

(인)

【별지 제6호 서식】

제안업체 일반현황 및 연혁

업 체 명		대 표 자	
사 업 분 야		사업자번호	
주 소			
전 화 번 호		FAX 번호	
홈페이지 주소		E-mail	
업체설립연도		자본금	
면허/허가/등록증			
인력구성현황	총 인원 및 직급별		
해당부문 종사기간			
【주요연혁】			

【별지 제7호 서식】

인력 현황 (제출일 기준)

구 분	인 원(명)	구 분	인 원(명)
경 영 진			
사 무 직			
		기 타	
		계	

조직도 (제출일 기준)

【별지 제8호 서식】

참여인력 현황 총괄표

(제출일 기준)

번호	성명	담당업무	해당분야 근무경력	참여율	비고

- 본 용역에 투입할 전체 인력(채용 예정인력 포함)에 대하여 기재하시기 바랍니다.

【별지 제9호 서식】

참여인력 이력(제안사별 대표자 혹은 PM만 작성)

가. 인적사항

소 속		부서 및 직위			
성 명	국 문	(한문)		국 적	
	영 문			생년월일	
주 소	자 택			전 화	--
				휴대폰	--
	직 장			FAX	--
				E-Mail	
본 용역 참여임무	사업 참여기간		참여율		

나. 학 력

기 간		학 력	학 위
부 터	까 지	전 공	
년 월	년 월		
년 월	년 월		

다. 경 력

기 간		근무기관	직위(직명)	비 고
부 터	까 지			
년 월	년 월			
년 월	년 월			

라. 주요과제수행업적(최근 5년간 본 과제와 관련 있는 업적만 기재)

과제명	주요 실적	참여기간	과제수행 당시 소속기관	역 할	발주처	비 고

- ※ 본 과제와 직접 관련된 수행업적에 한하여 표기하며, 주요실적에는 특허출원·등록, 사업화 성공 등을 기재
- ※ 정부지원사업은 전부 기재하고 누락될 시 탈락 조치될 수 있음
- ※ 역할란에는 과제책임자, 수행자 중 택일하여 기재함

【별지 제10호 서식】

주요사업 실적(총괄표)

(단위 : 원 / 부가세포함)

순번	사업명	사업설명	사업기간	계약금액	발주처
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					

- 현재 수행중인 실적도 포함하여 연도순(최근 5년간)으로 기재하되,

본 사업과 관련한 것으로 실적증빙을 첨부 (최대 10건 이내) 바랍니다.

(실적증빙에 일련번호 ① ~ ⑤를 기재해 주세요.)

※ 실적증빙 10건이 초과된 실적은 심사에 포함되지 않습니다.

【별지 제11호 서식】

사업 실적 증명서

신청인	업체명(상호)				대표자		
	영업소재지				전화번호		
	사업자번호				제출처		
	증명서용도						
계약 및 용역 내용	계약명						
	계약개요						
	계약번호	계약일자	계약기간 (이행기간)	계약금액	이행실적		비고
					비율	실적금액	
					%		
위 사실을 증명함. (인) <div style="display: flex; justify-content: center; gap: 20px;"> 년 월 일 </div>							
증명 발급 기관	기관명			전화번호			
	주소			팩스번호			
	발급부서			담당자			

※ 입찰 시 5년 이내 유관사업으로 제출(최대 10건 이내) 바랍니다.

- 발급기간: 제출일 기준 6개월 이내로 해 주세요.
- 사용양식: 발주처 발급양식으로 제출 가능합니다.
- 비발주처(협회 등) 발급의 경우, 계약서와 세금계산서를 첨부해 주세요.
- 증빙은 원본 제출을 원칙으로 합니다. 사본으로 제출하시고자 하는 경우에는 발주처 날인이 있는 원본 확인 증빙을 꼭 해 주시기 바랍니다.

【별지 제 12 호 서식】

신용평가 등급 확인서

(입찰공고일 기준 최근년도에 평가한 유효기간 내의 회사채(또는 기업어음), 기업신용에 대한 신용평가등급)

발행번호 :

업 체 명		기업 신용 등급
대 표 자		
법인등기부등본		
사업자 등록번호		
주 소		
재무결산기준		
등급 평가일		
등급 유효기간		
부채 비율		
유동 비율		

귀 사의 의뢰에 따라 작성한 기업신용등급인증용 기업신용등급을 아래와 같이 통보합니다.

교부일 2025. . .

신용평가기관:

인

※ 신용보호정보의이용및보호에관한법률 제4조 제4항 제1호의 업무를 영위하는 신용정보업자가 발행하는 '신용평가등급확인서'를 제출

【별지 제13호 서식】

서 면 질 의 서

회 사 명		신 청 접수번호	※ 접수자 기재란
대 표 자	(인)	전화번호	
소 재 지		팩스번호	

제안요청서 쪽수	질 의 내 용
	<p>※ 제안요청서를 숙지하신 후 질문하여 주시기 바람.</p> <p>※ 내용은 간단·명료하게 작성 요망</p> <p>※ 이메일(plan.league@e-sports.or.kr)로 전송</p>
실 무 자	직위: 성명: 연락처: