



문화체육관광부 장관배
2025 이스포츠 대학리그
운영대행사 선정

제안 요청서

2025.03.28



문화체육관광부



사단법인 한국e스포츠협회

목 차

I	대회소개	3p
II	제안요청 내용 및 용역 범위	6p
III	세부 추진계획	16p
IV	입찰안내	39p
V	제안서 작성방법	44p
VI	선정 및 평가	47p
VII	별지서식 목록	52p

I 대회소개

1. 대회목적

▶ 지속성 있고 발전 가능한 대학 이스포츠 생태계 조성

- 1) 안정적인 리그 운영으로 대학 이스포츠 선수 및 팀의 지속 활동 무대를 제공하여 이스포츠 관심 학교의 학과개설 및 팀 창단을 유도
- 2) 선수뿐만 아니라 일반 학생에게 실습참여 기회를 제공하여 학습효과 증대
- 3) 상위무대인 대학리그 활성화를 통해 중고교의 학생선수 수요 증대와 대학진학 가능성을 제고하고, 점진적으로 낙수효과를 통한 중·고교 이스포츠 활성화 기대

2. 대회개요

가. 대회명: 2025 이스포츠 대학리그

나. 기 간: 2025년 8월 ~ 11월

4) 지역대표선발전: 8월 ~ 10월 중 (1~2일)

5) 전국본선(안):

종목	1일차	2일차	3일차	4일차
리그 오브 레전드	9월 13일(토)	9월 27일(토)	10월 11일(토)	11월 1일(토)
FC온라인	9월 14일(일)	9월 28일(일)	10월 12일(일)	11월 2일(일)

6) 결선진출전(안): 11월 8일(토)

종목	1일차
리그 오브 레전드	11월 8일(토)
FC온라인	

7) 전국결선: 11월 22일(토)~23일(일)

종목	1일차	2일차
리그 오브 레전드	11월 22일(토)	11월 23일(일)
FC온라인		

다. 장 소

- 8) 지역대표선발전, 전국본선, 결선진출전
 ※ 주관사 사정에 따라 변동 가능
 가) 수도권·강원권: 이스포츠 지정시설(미정)
 나) 영남권: 부산이스포츠경기장
 다) 충청권: 대전이스포츠경기장
 라) 호남·제주권: 광주이스포츠경기장
- 9) 전국결선: 광주이스포츠경기장

라. 주 최: 문화체육관광부

마. 주 관: 한국이스포츠협회, 광주정보문화진흥원, 대전정보문화진흥원,
 부산정보산업진흥원

바. 후 원: 한국콘텐츠진흥원, 라이엇 게임즈, 넥슨

사. 종 목

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

아. 총 상금: 2,500만원

- 리그 오브 레전드 1,500만원 / FC온라인 1,000만원
- 주관사 사정에 따라 변동될 수 있음

자. 지역별 주관기관 및 관할 지역

권역명	지역 주관기관	관할 지역
수도·강원권	한국이스포츠협회	서울, 경기, 인천, 강원
영남권	부산정보산업진흥원	부산, 대구, 울산, 경북, 경남
충청권	대전정보문화산업진흥원	대전, 세종, 충북, 충남
호남권	광주정보문화산업진흥원	광주, 전북, 전남, 제주

3. 대회구조



차. 일정한 요건을 갖춘 시드권팀이 참여하는 프랜차이즈 리그와 일반학생이 참여할 수 있는 오픈 토너먼트의 연계 구조

- 10) 지역대표선발전: 일반학생 대상으로 공개모집을 통한 오픈 토너먼트
- 11) 전국본선: 시드권팀이 참여하는 정규 스테이지
- 12) 결선진출전: 전국본선 중·하위권 팀과 지역대표선발전을 통과한 팀이 참여하는 플레이인 토너먼트
- 13) 전국결선: 전국본선 상위 순위팀과 결선진출전을 통과한 팀이 참여하는 플레이오프 토너먼트

카. 조직화된 팀으로 참여할 수 있는 요건을 갖춘 대학팀에게는 시드권을 부여

- 14) 시드권 요건을 유지한 대학팀은 다음 시즌 전국본선에 계속 참여 가능

타. 일반학생으로 구성된 팀에게는 각 지역 주관기관이 주관하는 오픈 토너먼트를 통해 지역대표로 선발되면 참가권을 부여

- 15) 해당 팀이 전국결선에 진출 시 다음 시즌의 전국본선 참가권을 부여

4. 방향 및 전략

- 파. 축제 프로모션을 통한 대학 내 소속감과 연대감에 기반한 팬덤 형성 및 관람과 응원 등 대학 내 이스포츠 문화 조성
- 하. 관중들의 대회 관람 및 이벤트 참가가 다음 스테이지 참관으로 이어질 수 있도록 유기적으로 연계된 **온에어·온라인·오프라인 프로모션 기획 및 운영**
- 거. 이스포츠에 관심이 있는 모든 대학생이 다양한 형태로 참여할 수 있도록 하여, 모두가 함께 만들어 나가는 대학리그로 자리매김
- 너. 새로운 형태의 레저스포츠로서 문화 형성 및 이스포츠만의 차별화된 가치 제공

더. 스폰서 브랜드가 효과적으로 대중들에게 전파될 수 있도록 전략 수립 필요

II 제안요청 내용 및 용역 범위

I. 핵심 사항

▶ 2025년도 대학리그 주요 추진 과제는 아래와 같음

러. 대학리그/선수/팀에 대한 내러티브 구축을 통한 브랜드 파워 강화

머. 대학리그 IP 파급력 확대를 위한 마케팅 및 콘텐츠 중심 제작

버. 대학생과의 접점 확대를 위한 오프라인 프로모션/이벤트 추진

서. 일반 대중들에게 다가갈 수 있는 온-오프라인 홍보방안 수립 및 추진

16) 계약 종료 후 달성 목표

마) 방송 별 누적 시청자 지표 총합 100만 이상

바) 제작 콘텐츠 별 조회수 총합 350만 이상

어. 대학리그의 상업적 가치 제고를 위한 후원사 권리 사항 개발

저. 선수 외 이스포츠 관심 대학생 대상 참여기회 확대

처. 대회 컨셉은 형식에 얽매이지 않는 자유로운 대학생의 이미지 강조

커. 결과물의 저작권 및 활용 권한 확보를 위한 제도적 기반 마련

17) 결과물에 대한 권리 사전 해결 및 제 3자 권리 침해 방지 책임

18) 협회의 국내/외 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 증계 및 콘텐츠 제작

(※ 제안사 역량에 따라 자유 제안 가능)

5. 키비주얼 수립

터. 심볼/로고/슬로건/키비주얼 디자인 수정 방안 제시

- 19) 대학리그 브랜딩 개요 및 톤앤매너, 키비주얼 전략 적합성을 고려한 방안 제시
- 20) 기존 슬로건을 대체할 수 있는 문구 제안 필수

6. 마스코트 활용 계획 수립

퍼. 활용 목적에 따른 적용 상세 계획 수립

- 21) SNS 화자
- 22) 콘텐츠 출연
- 23) 이벤트 네이밍
- 24) 프로모션 굿즈 등

7. 공식 SNS 운영

허. 대학리그에서 활용할 수 있는 디자인 에셋 및 가이드라인 제작

고. 경기 일정 및 대학리그 운영 플랫폼 간 유기적 연계를 고려한 대회 개최, 종료 및 결과 안내 등 각 목적에 부합하는 콘텐츠 유형 및 제작 계획 수립

노. 콘텐츠 업로드, 고객 DM 응대 등

8. 공식 영상 채널 운영

도. 공식 유튜브 채널 운영

- 25) 콘텐츠 제작 방안에 대한 일정 및 수량 계획 수립 必
- 26) 대학리그에서 공통적으로 활용할 OAP 등의 에셋 제작 및 공유
- 27) 하이라이트, 인터뷰 등 부가 콘텐츠 VOD
 - 사) 대회 주요 장면을 활용한 콘텐츠
 - 아) 경기 종료 후 최대 1주일 내에 콘텐츠 생산 및 업로드 필요

로. 다시보기 유튜브 채널 운영

- 28) 대회 전체 경기의 아카이빙용 풀영상 업로드 및 관리

29) 추후 콘텐츠 제작을 위한 리플레이 원본 확보 필요

9. 중계 계획

모. 메인 방송 운영 전략 수립

- 30) e유니언즈 혹은 참가 대학 출신 중계진, 인플루언서 등을 우선 섭외
- 31) 다수의 동시 진행 경기 일정을 고려한 중계 일정 계획 및 편성
- 32) 가급적 많은 선수 및 팀이 노출될 수 있는 방안 도출

보. 서브 중계 운영 전략 수립

- 33) e유니언즈 중계·해설 인력을 활용한 중계 진행
- 34) 메인 채널에서 소화하기 어려운 경기를 담을 수 있도록 계획 및 편성
- 35) 가급적 많은 선수 및 팀이 노출될 수 있는 방안 도출

10. 콘텐츠 제작 지원

소. 지역 주관기관 지원

- 36) 지역 주관기관에서 자체 채널을 통한 생중계 및 콘텐츠 제작 시 협조
- 37) 전국본선 경기에 대한 관람 이벤트, 교육, 서포터즈 등 지역 주관기관 자체 프로그램 연계 진행 시 지원

오. 시드권팀 지원

- 38) 시드권팀에서 자체 채널을 통한 생중계 및 콘텐츠 제작 시 기술 지원
 - 자) 오디오 클린피드 송출 또는 직접 업저버 참여 지원
- 39) 자체 SNS를 활용하여 홍보하기를 희망하는 시드권팀 대상으로 기술 지원
 - 차) 디자인 에셋 및 가이드라인 제작 지원

11. 공식 홈페이지 운영 관련

조. 공식 홈페이지 운영 전반

초. 전국본선 참가팀 정보 게시를 위한 선수단 프로필 취합 및 관리

12. 온·오프라인 이벤트 기획

코. 대회 지속 시청 및 참가를 유도하는 연속 이벤트 기획

- 40) 이전 경기 이벤트 참여가 다음 경기 시청 및 이벤트 참여로 연결될 수 있는 이벤트 기획 (최종적으로 전국결선 현장 참관 유도)

토. 대학별 오프라인 프로모션 지원 방안 기획

- 41) 필수 사항 (최소 3,000만원 이상 배정)
 - 카) 최소 6개 학교 이상
 - 타) 학교 당 300만원 이상
- 42) 팀별 대학 축제 연계 프로모션 부스 운영 방안 취합 및 선발 예정
- 43) 지원 필요 물품(굿즈, 경품) 또는 제작물(디자인 에셋 등) 관련 제안 요청

II. 대회 준비 및 운영

13. 수도권-강원권 지역대표선발전 (8~10월 중)

포. 대회 계획

- 1) 기본 계획 수립
 - 가) 참가 모집 방안 제시
 - 나) 지역대표선발전 운영방안 수립
- 44) 대회 구조 수립
 - 파) 온라인 대회 진행을 고려한 대회 구조 수립
- 45) 참가 접수 및 자격 검수
 - 하) 지역 참가 접수 및 제출 서류 수령
 - 거) 종목 별 참가 자격 부합 여부 검토

호. 대회 운영

- 46) 운영 인력 모집
 - 너) 대회 운영 필요 심판 및 인력 모집
 - 더) 운영 인력 파견 및 인건 비용 지급
- 47) 참가선수 관리
 - 러) 로스터 제출 안내 및 취합, 경기장 사전 안내, 문의 사항 답변 등 선수 사무와 관련된 일체 사항
- 48) 대표선발전 진행

14. 전국본선 및 결선진출전 (9~11월)

구. 대회 계획안

- 49) 기본 계획 수립
 - 머) O2O (Offline to Online) 경기 방식 도입 경기 및 중계 운영 방안 수립
 - ① 다중 경기 동시 진행에 따른 관리 방안 수립 必
 - ② 경기 별 방송 주체 수 고려 必 (공식, e유니언즈, 지역진흥원, 미디어크루)
 - 버) 경기장이 운영되지 않는 권역의 참가팀들을 고려해 온라인 경기진행 방안 수립
 - 서) 경기장이 운영되지 않는 권역의 참가팀들 지원 방안 수립
 - 어) 지역 별 인력 파견 계획 및 상황 발생 시 대처 프로토콜 수립
 - 저) 종목별 팀 수에 맞는 경기 운영 방식 수립

누. 대회 준비

- 50) 수도권 소재 팀 경기 시설 섭외 및 대관
 - 차) 모든 수도권팀이 현장 참여 후, 각 팀이 타 지역 팀과 동시 경기 진행이 가능한 환경 구축 必
 - 커) 코칭스태프가 뱅픽에 참여하고 경기를 관전할 수 있는 환경 조성 必
 - 터) 경기 운영에 지장이 없도록 미디어크루 현장 활동 지원 계획 수립
- 51) 전 지역 방송 중계 환경 구축
 - 퍼) 전 지역 경기석, 인터뷰 월 등 경기 환경을 고려한 구성 및 디자인
- 52) 선수 관리
 - 허) 프로필 취합 및 제작물 활용

두. 대회 운영

- 53) 전 지역 운영 인력 모집
 - 고) 대회 운영 필요 심판 및 인력 모집
 - ㉓ 대회 구조의 복잡성 고려 전 기간 업무 수행 가능 인원 위주 모집
 - 노) 운영 인력 파견 및 인건 비용 지급
- 54) 전 지역 참가 선수 관리
 - 도) 로스터 제출 안내 및 취합, 경기장 사전 안내, 문의 사항 답변 등 선수 사무와 관련된 일체 사항

15. 전국결선

루. 대회 준비

- 55) 광주이스포츠경기장 환경 구성 및 디자인
 - 로) 개회식, 종목별 경기 운영 및 시상식 고려 무대 설치
 - 모) 주경기장에 LoL, FC온라인 진행이 가능한 경기 PC 세팅
 - ㉔ PC 일부는 광주 경기장 시설물 사용 가능한지 확인 필요
 - 보) 경기부스 부착물, 현수막, 배너 백월 등 디자인 제작물 제작 및 설치
 - 소) 현장관람 환경 구축 必

56) 운영 인력 배정 및 참가팀 관리

오) 경기장 인근 숙소 섭외 (*사전 예약을 통한 객실 확보 必)

⑤ 예상인원: 200명 (종목별 참가 선수, 인솔자, 협회, 운영 인력, 심판 등)

⑥ 2박 3일 / 2인 1실

조) 수도권 지역대표팀(LoL 1팀, FC온라인 1팀) 여비 지원: 실비 지원

초) 숙소 ↔ 경기장 간 셔틀버스 지원 (*도보 이동 가능 시 제외)

코) 경기장 현장 선수 및 운영인력 식사 제공 (총 5식)

57) 기타 사항

토) RSVP 배포, VIP 관전 환경 구축 및 동선 구성 등 의전 계획 수립

포) 기자 취재 환경 구축

호) 행사 운영 관련 보험 가입

무. 대회 운영

58) 운영 인력 및 참가선수 관리

구) 로스터 제출 안내 및 취합, 경기장 사전 안내, 문의 사항 답변 등 선수 사무와 관련된 일체 사항

59) 후원사 관련 온에어, 온사이트 프로모션 기획 및 운영

60) 참관객 대상 이벤트 진행

61)

부. 개회식, 시상식

62) 식순에 따른 운영 및 VIP 이동 동선 안내

63) 트로피, 상금 보드 제작

II. 연관 프로그램 기획 및 운영

(※ 제안사 역량에 따라 자유 제안 가능)

16. e유니언즈

수. 프로그램 기획 및 운영

- 64) 이스포츠 산업 관련 교육 프로그램 기획 및 운영
- 65) 대학리그 중 e유니언즈 활용방안 모색 및 실습 기회 제공

우. 참가자 모집 및 관리

- 66) 참가 희망 대학생 모집 및 선발
- 67) 제출 서류 취합 및 관리 등

17. 앰배서더

주. 프로그램 기획 및 운영

- 68) 앰배서더 활용 콘텐츠 기획 및 제작

추. 참가자 모집 및 관리

- 69) 참가 희망 대학생 모집 및 선발
- 70) 제출 서류 취합 및 관리 등

18. 미디어크루 지원

쿠. 프로그램 기획 및 운영

- 71) 미디어 크루 지원 사항 기획 및 운영
- 72) 미디어 크루 실제 활동 여부 모니터링 및 권한 관리

19. 멘토링 프로그램 운영

투. 멘토 섭외

- 73) 인지도 및 수강 대상을 고려한 멘토 섭외

푸. 일정 관리

- 74) 경기 일정 및 학사 일정을 고려한 멘토링 일정 수립

후. 콘텐츠 제작

- 75) 멘토링 관련 내용을 담은 콘텐츠 제작

20. 호스트 시티 주관 오프라인 프로그램 연계 협업

- 76) 광주정보산업진흥원 진행 프로그램이 원활하게 운영될 수 있도록 협업 필요

III. 기타

21. 커뮤니케이션

그. 참가팀

- 77) 지역대표선발전 참가 모집
 - 누) 참가팀 서류 제출 및 공지사항 안내 등
- 78) 대회 운영 관련
 - 두) O2O 경기 방식에 맞는 디스코드 채널 운영 방안 마련
 - 루) 참가팀 공지사항 안내 및 문의 응대 등
 - ⑦ 로스터 및 엔트리 변경 취합 및 안내 등
 - ⑧ 경기장 장소 및 집합 시간 안내 등

22. 프로모션 및 연계 프로그램

- 79) 이벤트 참가자
 - 무) 이벤트 유형 별 참가 증빙 내용 검토 및 취합
 - 부) 공지사항 안내, 당첨자 경품 발송 등
- 80) 연계 프로그램
 - 수) 미디어 크루 관리 및 운영
 - 우) e유니언즈 및 앰배서더 모집 방안 제시 및 서류 제출, 공지사항 안내 등

23. 안전 대책 등 돌발 응급상황 대처 계획 수립

24. 만족도 설문 조사

느. 대회 참가자 유형 별 만족도 설문 조사 실시

선수/코칭스태프/미디어크루/프로모션 참가자/방송 시청자/현장 참관객 등

25. 결과 및 성과보고

- 드. 행사 결과 및 성과보고서 (보고용, 행사 홍보 및 후원사 보고용)
- 르. 사진자료, 영상소스 등

므. 국고정산보고 증빙서류

26. 경품, 기념품 지급

브. 후원사 제공 경품 및 자체 제작 경품 지급/관리

- 81) 에너지 드링크, 게이밍 기어 등 후원사 제공 경품 활용 방안 제안 및 관리
- 82) 경품 지급 대상에게 경품 지급/배송

스. 경품 및 기념품 지급에 필요한 서류 관리

- 83) 지급에 필요한 이벤트 또는 프로모션 참가자 개인정보 수집 및 관리 등

27. 후원사 권리 개발 및 관리

으. 후원사 카테고리 정리

- 84) 대학리그 취지에 맞는 카테고리별 후원사 정리
- 85) 모니터 본체, 게이밍 기어, 유니폼(의류), 음료 등

즈. 각 후원사별 후원사 등급에 부합한 프로모션, 방송 등 권리사항 개발 필요

츠. 후원사와의 지속적인 커뮤니케이션을 통한 후원사 권리 지속 관리

※ 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 추진 계획

I. 지역대표선발전

1. 참가대상 및 자격 검수

크. 신청자격

구분	신청자격
공통	<ul style="list-style-type: none"> • 대한민국 고등교육법 상 대학(교)에 소속된 재학생 • 참가 제한 <ul style="list-style-type: none"> ① 휴학, 군입대 학생 ② 대학원, 사이버대학교, 평생교육원 학생 ③ 종목별 경력제한으로 정한 선수 ④ 3년 이내 대학리그 참가 중 무단 중도하차 이력이 있는 팀 및 선수 • 대한체육회 e스포츠 체육인 번호가 발급된 자 • 시드권 또는 참가권 획득 후에도 팀 운영 상의 문제로 본 대회 참가가 불가능하다고 판단되는 팀은 주관 기관에서 참가를 제한할 수 있다.
지역대표 선발전 참가팀	<ul style="list-style-type: none"> • 지역 주관기관이 관할하는 지역 내 소재하는 동일대학 소속 대학생으로 구성된 팀은 지역대표선발전에 신청할 수 있다. <ul style="list-style-type: none"> ① 본교와 이원화 캠퍼스(제2캠퍼스, 교지분리대학) 학생들이 혼합하여 팀을 구성할 경우, 캠퍼스가 소속된 지역 중 하나를 택하여 신청할 수 있다. ② 분교는 개별대학으로 인정되며 같은 팀으로 구성할 수 없다. • 시드권을 획득한 이스포츠 & 유관 학과, 운동부, 동아리 소속 학생은 참가를 제한하며, 그 외 동일대학 학생은 신청할 수 있다.

트. 로스터 수

구분	종목명	로스터 수 범위	시즌 당 교체 허용 인원수
지역대표 선발전 참가팀	리그 오브 레전드	선수 5 ~ 6명	2명
	FC온라인	선수 3 ~ 4명	1명

86) 대회에 참가하려는 팀은 대한체육회 e스포츠 경기인 등록을 완료한 선수들로, 각 종목별 최소 요구 인원 이상을 충족하는 로스터를 구성하여 신청해야 한다.

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

주) 감독과 코치는 같은 대학팀 내에서 여러 종목을 겸임할 수 있다.

프. 신청 및 선정 방법

구분	신청 및 선정 방법
지역대표선발전 참가팀	<ul style="list-style-type: none"> • 신청기간: 8~10월 중 • 신청서와 로스터 명단, 재학증명서를 준비하여 관할 지역 주관기관에 신청한다. • 각 지역별 지역대표 선발 수는 아래와 같다. <ul style="list-style-type: none"> - 리그오브레전드 1팀 / FC온라인 1팀

흐. 종목별 자격제한

88) 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 공인 권역별 LoL 1부, 2부 리그 - 위 항목에 해당하지 않지만 그에 상응하는 리그

89) 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 계정 중 대리 게임, 계정 공유, 어뷰징, 부정행위 프로그램 사용으로 인한 제재 이력이 있는 자
FC온라인	<ul style="list-style-type: none"> • 본인 명의 FC온라인 계정을 보유하지 않은 자 (직계가족 명의 계정은 불가) • 본인 소유의 계정 중 대리 게임, 계정 공유, 어뷰징, 부정행위 프로그램 사용으로 인한 제재 이력이 있는 자

기. 참가자격 검수 방법

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

28. 경기일정 및 장소: 8~10월 중

권역명	구분	일정	장소
수도권	본선	전국본선 종료 이전(미정)	온라인

29. 경기방식

나. 리그 오브 레전드

구분	지역대표선발전 리그 오브 레전드 경기방식
대전방식	• 싱글 토너먼트, 더블 엘리미네이션 토너먼트, 풀리그 등 자율
경기방식	※ 싱글 토너먼트 기준 • 8강, 3~4위전: 단판 / 4강, 결승: 3전 2선승
게임모드	• 토너먼트 드래프트
진영선택	• 팀장 코인토스 또는 가위바위보를 통해 승자가 1세트 선택, 이후 세트는 전 세트 패자가 선택 (전 세트 종료 5분 내 선택)

디. FC온라인

구분	지역대표선발전 FC 온라인 경기방식
대전방식	• 싱글 토너먼트
경기방식	• 한 매치 당 최대 5개의 세트로 이뤄진 패자 상대 지목 연전 방식 • 5세트 3선승제 • 2세트부터 패배한 선수가 승리한 팀에서 아직 승리하지 않은 선수를 지명한다.
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
매치 수	• 전 세트 단판
진영선택	• 팀장 코인토스 또는 가위바위보를 통해 승자가 1세트 HOME으로 진행한다. • 이후, 승자팀이 진영을 선택한다.

30. 상위 스테이지 진출

- 93) 권역 별 1위 입상팀에게는 결선진출전에 참가할 수 있는 참가권 부여
- 94) 입상한 팀이 결선진출전 참가가 불가능할 경우 차순위팀에게 참가권을 부여할 수 있음
- 95) 차순위로 결선진출전에 출전할 경우 지역대표선발전의 상금 대신 결선진출전 참가권 부여

리. 입상자 지원사항

- 96) 결선진출전을 거쳐 전국결선에 진출하는 지역대표팀은 각 지역 주관기관에서 식사 및 교통수단을 지원한다.

IV. 전국본선

31. 참가대상 및 자격 검수

미. 참가대상

97) 시드권팀: 자격 심사를 통해 전국본선 시드권을 획득한 팀

추) LoL: 32팀

쿠) FC 온라인: 16팀

비. 참가자격 검수 방법

98) 경력제한: 로스터 확정 시 협회로 명단을 제출하여 사전 검수 진행

99) 계정제한: 로스터 확정 시 또는 현장에서 각 종목별 검수방법에 따라 진행

32. 일정 (안)

종목	1일차	2일차	3일차	4일차
LoL	9월 13일(토)	9월 27일(토)	10월 11일(토)	11월 1일(토)
FCO	9월 14일(일)	9월 28일(일)	10월 12일(일)	11월 2일(일)

※ 주관사 사정에 따라 변경될 수 있음

33. 장소

수도·강원권	영남권	충청권	호남권
이스포츠 지정시설 (미정)	부산이스포츠경기장	대전이스포츠경기장	광주이스포츠경기장

※ 주관사 사정에 따라 변경될 수 있음

34. 경기 방식

시. 상설경기장 거점 기반 O2O(Offline to Online) 방식

100) 참가팀은 각 소속지역 경기장에 참가하고, 경기는 모든 팀이 동시에
온라인으로 진행

101) 종목별 4위 이상 입상팀은 전국결선 직행

이. 리그 오브 레전드

구분	전국본선 리그 오브 레전드 경기방식
대전방식	• Offline to Online
경기방식	• 모든 매치 단판
게임모드	• 토너먼트 드래프트
진영선택	• 매 경기 직전 대표자 코인 토스를 통해 진영 결정 (레드/블루)

지. FC 온라인

구분	전국본선 FC 온라인 경기방식
대전방식	• Offline to Online
경기방식	• 한 판 당 최대 3개의 세트로 이뤄진 패배팀 상대 지목 방식 • 2세트부터 패배한 팀이 승리한 팀에서 아직 출전하지 않은 선수를 지명한다.
게임모드	• 스페셜 매치-클래식-대표팀 모드 (총 급여 275), 개인전 • 비매너 시스템 ON, 연장전/승부차기 ON 설정
진영선택	• 팀장 코인토스 또는 가위바위보를 통해 승자가 1세트를 HOME으로 진행한다. • 이후, 승리팀이 진영을 선택한다.

V. 결선진출전

35. 참가대상

치. 시드권팀: 종목별 전국결선 자동 진출팀 제외 모든 팀

키. 지역대표팀: 지역별 대표 선발전 1위 팀

종목	리그 오브 레전드	FC 온라인
시드권팀	28팀	12팀
지역대표팀	4팀	4팀

36. 일정

티. 일정

날짜	경기시간		진행 라운드	
			LoL	FC 온라인
11월 8일(토)	10:00 ~ 11:00	1h		FCO 1R
	11:00 ~ 12:00	1h	LoL 1R (Bo1)	FCO 2R
	12:00 ~ 13:00	1h	LoL 2R (Bo1)	FCO 3R
	13:00 ~ 14:00	1h	LoL 3R (Bo1)	중간 휴식
	14:00 ~ 15:00	1h	중간 휴식	FCO 4R
	15:00 ~ 18:00	3h	LoL 4R (Bo3)	

37. 장소

수도·강원권	영남권	충청권	호남권
이스포츠 지정시설 (미정)	부산이스포츠경기장	대전이스포츠경기장	광주이스포츠경기장

38. 경기 방식

피. 상설경기장 거점 기반 O2O(Offline to Online) 방식

- 참가팀은 각 소속지역 경기장에 참가하고, 경기는 모든 팀이 동시에 온라인으로 진행

히. 리그 오브 레전드

구분	결선진출전 리그 오브 레전드 경기방식
대전방식	• 8개조 스텝레더 포맷 토너먼트 (32팀)
선승제	• 1~3라운드: 단판 / 4라운드: 3전 2선승
게임모드	• 토너먼트 드래프트
진영선택	• 팀장 코인토스를 통해 승자가 1세트 선택, 이후 세트는 전 세트 패자가 선택 (전 세트 종료 5분 내 선택)

- 토너먼트 대진표(안)



※ 1R 지역대표팀 대진 배정은 추첨으로 배정

※ 결선진출전 상위 4개팀 전국결선 진출

가. FC 온라인

구분	결선진출전 FC 온라인 경기방식
대전방식	• 4개조 스텝레더 포맷 (16 팀)
경기방식	• 한 매치 당 최대 5개의 세트로 이뤄진 패자 상대 지목 연전 방식 • 2세트부터 패배한 선수가 승리한 팀에서 아직 승리하지 못한 선수를 지명한다. • 5세트 3선승제
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
매치 수	• 전 세트 단판
진영선택	• 팀장 코인토스 또는 가위바위보를 통해 승자가 1세트 HOME으로 진행한다. • 이후, 승자팀이 진영을 선택한다.

- 토너먼트 대진표(안)



※ 1R 지역대표팀 대진 배정은 추첨으로 배정

※ 결선진출전 상위 2개팀 전국결선 진출

VI. 전국결선

39. 참가대상

나. 리그 오브 레전드:

102) 전국본선 순위 상위 4개 팀 및 결선진출전 순위 상위 4개 팀

다. FC 온라인:

103) 전국본선 순위 상위 4개 팀 및 결선진출전 순위 상위 2개 팀

40. 경기일정 및 장소

라. 일정: 11월 22일(토), 23일(일)

- 숙박: 2박 3일 제공 (11월 21일(금) ~ 11월 23일(일))

마. 장소: 광주이스포츠경기장

바. 경기시간(안)

날짜	경기시간		진행 라운드	
			주경기장	보조경기장
11월 22일(토)	12:00 ~ 13:00	1h	개회식	
	13:00 ~ 16:00	3h	LoL 8강 1경기	LoL 8강 2~4경기
	16:00 ~ 19:00	3h	LoL 4강 1경기	LoL 4강 2경기
	19:00 ~ 20:30	1.5h	FCO 6강 1경기	FCO 6강 2경기
	20:30 ~ 22:00	1.5h	FCO 4강 1경기	FCO 4강 2경기
11월 23일(일)	12:00 ~ 15:00	3h	LoL 결승전	LoL 3, 4위전
	15:00 ~ 16:30	1.5h	FCO 결승전	FCO 3, 4위전
	16:30 ~ 17:00	0.5h	시상식	

41. 경기방식

사. 리그 오브 레전드

구분	전국결선 리그 오브 레전드 경기방식
대전방식	• 8강 싱글 엘리미네이션 토너먼트 (3·4위전 포함)
경기방식	• 전 매치 3전 2선승
게임모드	• 토너먼트 드래프트
진영선택	• 팀장 코인토스를 통해 승자가 1세트 선택, 이후 세트는 전 세트 패자가 선택 (전 세트 종료 5분 내 선택)

104) 8강 대진표



아. FC 온라인

구분	전국본선 FC 온라인 경기방식
대전방식	• 6강 싱글 엘리미네이션 토너먼트 (3•4위전 포함)
경기방식	• 한 매치 당 최대 5개의 세트로 이뤄진 패자 상대 지목 연전 방식 • 2세트부터 패배한 선수가 승리한 팀에서 아직 승리하지 못한 선수를 지명한다. • 5세트 3선승제
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
매치 수	• 전 세트 단판
진영선택	• 팀장 코인토스 또는 가위바위보를 통해 승자가 1세트 HOME으로 진행한다. • 이후, 승자팀이 진영을 선택한다.

105) 6강 대진표



VII. 입상자 상금 및 제공사항

42. 수도권 지역대표선발전

자. 리그 오브 레전드

순위	상금(만원)	인원수	합계(만원)	비고
1위		1팀		결선진출전 참가권
2위	10	1팀	10	
합계			10	

차. FC온라인

순위	상금(만원)	인원수	합계(만원)	비고
1위		1팀		결선진출전 참가권
2위	10	1팀	10	
합계			10	

카. 상위 스테이지 진출

- 106) 1위 입상팀에게는 결선진출전에 참가할 수 있는 참가권 부여
- 107) 입상한 팀이 결선진출전 개최 2주일 전까지 참가가 불가능함을 지역별 주관기관에 알릴 경우 해당 주관기관은 차순위팀에게 참가권을 부여할 수 있음
- 108) 차순위로 결선진출전에 출전할 경우 기존 상금은 환수되며 결선진출전 참가권만 부여

43. 결선진출전

타. 공통: 참가자격 기망 등 중대사유로 탈락한 팀은 상금 미지급

파. 리그 오브 레전드

그룹별 순위	상금(만원)	팀수	합계(만원)	비고
4라운드 승자		4팀		전국결선 진출
4라운드 패자	40	4팀	160	
3라운드 패자	30	8팀	240	
2라운드 패자	20	8팀	160	
1라운드 패자	10	8팀	80	
합계			640	협회 부담

하. FC온라인

그룹별 순위	상금(만원)	팀수	합계(만원)	비고
4라운드 승자		2팀		전국결선 진출
4라운드 패자	40	2팀	80	
3라운드 패자	30	4팀	120	
2라운드 패자	20	4팀	80	
1라운드 패자	10	4팀	40	
합계			320	협회 부담

거. 상위 스테이지 진출

109) 종목별 순위 상위 4개 팀은 전국결선에 자동 진출

110) 입상한 팀이 전국결선 참가가 불가능할 경우 차순위팀에게 진출권을 부여할 수 있음

111) 전국결선 혹은 결선진출전에 참가하지 않을 경우 상금을 지급하지 않음

44. 전국결선

너. 공통: 참가자격 기망 등 중대사유로 탈락한 팀은 상금 미지급

더. 리그 오브 레전드

순위	상금(만원)	인원수	합계(만원)	비고
1위	300	1팀	300	문화체육관광부 장관상
2위	150	1팀	150	한국콘텐츠진흥원장상
3위	100	1팀	100	한국이스포츠협회장상
4위	80	1팀	80	
8강	50	4팀	200	
MVP	20	1명	20	후원사 표창
합계			850	협회 부담

러. FC온라인

순위	상금(만원)	팀수	합계(만원)	비고
1위	300	1팀	300	문화체육관광부 장관상
2위	150	1팀	150	한국콘텐츠진흥원장상
3위	100	1팀	100	한국이스포츠협회장상
4위	80	1팀	80	
6강	50	2팀	100	
MVP	40	1명	30	후원사 표창
합계			770	협회 부담

머. 차기 시즌 참가

112) 시드권팀 중 시드권 요건을 유지한 팀은 차기 시즌 전국본선에 참가

113) 전국결선에 참가한 지역대표팀은 차기 시즌 전국본선 참가권 부여

투) 해당 팀이 소속된 지역의 지역대표 TO와는 별개로 간주되어,
차기 시즌 지역대표선발전의 선발 수에 영향을 주지 않음

VIII. 홍보, 증계 및 콘텐츠 계획

※ 제안사 역량에 따라 자유 제안 가능

45. 브랜딩 개요

버. 브랜드 이미지

- 114) 로고 수정: 연도 수정
- 115) 기존 마스코트 활용
 - 푸) 대학리그 관련 다양한 콘텐츠의 화자, 프로모션 굿즈 등으로 활용
- 116) 대회 슬로건: (제안사 제안 필요)

서. 톤앤매너

- 117) 형식에 얽매이지 않은 청량하고 자유로운 '대학생'의 이미지를 강조
- 118) 밝은 톤의 키치한 이미지 추구

어. 키컬러: 주색 및 보조색 설정

- 119) 주색: 하늘색(#49b6f5), 파란색(#002b83), 흰색(#ffffff)
 - 주색은 위 색상 3가지로 고정
- 120) 보조색: 노란색(#ffbe57), 연두색(#73d523)

저. 키비주얼 디자인(안)

- 121) 키컬러 주색 사용
- 122) 다양한 요소를 활용한 Composition-Heavy Designs
- 123) 대학, 게임, 종목, 슬로건 등과 관련된 오브젝트 사용
- 124) 볼드한 폰트 사용

46. 마스코트 활용

처. 기존 마스코트



커. 마스코트 활용 계획

125) 대학리그 공식 SNS 화자로 활용

126) 콘텐츠 활용 예시

- 후) 콘텐츠 템플릿 및 에셋에 출연
- 그) 마스코트를 주인공으로 한 컷툰 제작
- 느) 마스코트 선정 주간 TOP5
- 드) 마스코트와 함께하는 결선 이벤트

127) 오프라인 프로모션 굿즈 제작

47. 홍보 정책

터. 공식 SNS 운영

128) 플랫폼 종류

- 르) 인스타그램, X(구 트위터)

129) 진행시기

- 므) 신규 시드권 대학 모집 시점 (4월) ~ 대회 종료 시까지

130) 주요 콘텐츠

- 브) 경기 및 프로모션 등 대회 안내 카드뉴스, 하이라이트 샷폼 등
- 스) 대학 별 응원 문화 조성을 유도할 수 있는 기획 콘텐츠

131) 기타

- 으) 대회 관련 응대

퍼. 바이럴 마케팅

132) 커뮤니티 종류

 즈) FM코리아, 인벤 등 종목별 활성화된 커뮤니티

133) 진행시기

 츠) 신규 시드권 대학 모집 시점 (4월) ~ 대회 종료 시까지

48. 중계 콘텐츠 정책

허. 게시 가능 채널

134) 공식 채널

135) 다시보기 채널

136) 지역 주관기관 개설 채널

137) 시드권팀 대학 개설 채널

138) 플랫폼: 유튜브, SOOP, CHZZK, 네이버TV 등

고. 제작 콘텐츠 종류

139) 경기 생중계, 경기 다시보기, 기획 예능, 부가 콘텐츠(현장스케치, 하이라이트, 인터뷰, 멘토링 등)

140) 숏폼 콘텐츠

141) 각 기관에서 직접 중계, 제작한 콘텐츠 권리는 해당 기관에서 소유

49. 중계 계획

노. 개요

- 142) 메인 중계와 서브 중계의 운영 이원화와 경기장 내 촬영 장면 다각화로 중계 경기 수를 최대화 및 팀/선수 방송 노출 기회 확대
- 143) 대학리그 방송 특성 고려, 차별화된 중계 중 스폰서 노출 전략 수립
- 144) 중계 일정

순번	일정	중계 경기	
		리그 오브 레전드	FC 온라인
1	9월 13~14일	전국본선 1일차 (Bo1 6경기)	전국본선 1일차 (Bo3 3경기)
2	9월 27~28일	전국본선 2일차 (Bo1 6경기)	전국본선 2일차 (Bo3 3경기)
3	10월 11~12일	전국본선 3일차 (Bo1 6경기)	전국본선 3일차 (Bo3 3경기)
4	11월 1~2일	전국본선 4일차 (Bo1 6경기)	전국본선 4일차 (Bo3 3경기)
5	11월 8일	결선진출전 (Bo3 1경기)	결선진출전 (Bo5 1경기)
6	11월 22일	전국결선 1일차 (Bo3 2경기)	전국결선 1일차 (Bo5 2경기)
7	11월 23일	전국결선 2일차 (Bo3 1경기)	전국결선 2일차 (Bo5 1경기)
예상 수량		7일 약 36세트	7일 약 56세트

50. 공식 영상 채널 운영

도. 공식 유튜브 채널

- 145) 하이라이트, 인터뷰(경기 전/경기 후), 멘토링 등 부가콘텐츠 VOD 및 쇼츠
- 146) 연계 프로그램 연계 콘텐츠: 직업 체험 프로그램, 앰배서더 등
- 147) 아카이빙을 위한 경기 풀영상 콘텐츠, e유니언즈 실습 콘텐츠

로. 다시보기 유튜브 채널 운영

- 148) 대회 전체 경기의 아카이빙용 풀영상 업로드 및 관리

51. 온/오프라인 프로모션

모. 온라인 프로모션

149) 목적

- 크) 브랜드 인지도 제고
- 트) 시드권팀 내러티브 강화 및 대학별 응원 문화 형성 유도
- 프) 생방송 시청 및 제작 콘텐츠 뷰어십 개선
- 흐) 온라인 프로모션을 통해 온라인 뷰어십 증가 및 오프라인 참관으로 이어질 수 있도록 구성

보. 전국결선 오프라인 프로모션

150) 목적

- 기) 현장 관객들에게 긍정적인 경험을 제공하여 대학리그 브랜드 가치 제고

소. 대학별 오프라인 프로모션

151) 목적

- 니) 대학리그 및 교내 대표팀 인지도 제고
- 디) 시드권팀 내러티브 강화를 통한 온·오프라인 응원 문화 형성 유도
- 리) 참여형 프로모션 진행을 통해 스폰서십과의 접점 생성

152) 운영 개요

- 미) 대학 축제 부스 운영 계획이 있는 시드권팀에 대한 지원
- 비) 추진 일정
 - ㉑ 4~5월 중: 시드권팀 대학 축제 부스 운영 계획서 취합
 - ㉒ 6월 중: 운영 계획서 심사 및 지원 대상 팀 발표
 - ㉓ 7~8월 중: 지원 물품(굿즈, 디자인물, 부스 구성물, 이벤트 경품 등) 제작
 - ㉔ 9월 중: 프로모션 부스 운영 지원 및 관리

52. 스폰서십 패키지 제안

오. 리드 파트너 (타이틀 스폰서)

153) 중계 관련 권리

- 시) 브랜드 로고 병기권
 - (KV, 또는 방송 OAP 내 대학리그 로고와 병기: ex. Presented by. 000)
- 이) 캐스터 코멘트를 통한 스폰서 소개
- 지) 경기 중 발생 이벤트에 따른 특수 노출 (ex. 바론 파워 플레이)

154) 콘텐츠 관련 권리

- 차) e유니언즈, 앰배서더 등 대학생 직업 체험 프로그램 관련 콘텐츠 단독 노출

155) 프로모션 관련 권리

- 키) 리드 파트너 부각 노출이 이뤄질 수 있는 온라인 프로모션 방안 수립

조. 공통 사항

156) 중계 관련 권리

- 티) 브랜드 로고 노출: OAP 내 리드 파트너와 구분되게 노출 방안 수립
- 피) 가상광고 및 CM: 경기 중 노출 방안 수립
- 히) 브랜드 제품 소비를 독려할 수 있는 연출
(ex. 중계 중 캐스터-해설 제품 소비 연출 / 쉬는 시간 중 선수 제품 소비 연출)

157) 콘텐츠 관련 권리

- 가) SNS, 영상 플랫폼 게시 콘텐츠 유형 별 브랜드 노출 방안 수립

158) 온사이트 관련 권리

- 나) 현장 장치 장식물 내 노출 방안 수립

159) 후원사 홍보 방안 수립

- 다) 경기 중계 중 후원사 프로모션 링크 노출
- 라) 대학별 오프라인 프로모션 내 프로그램 수립

IX. 연계 프로그램 운영 계획

※ 제안사 역량에 따라 자유 제안 가능

53. 수도권 e유니언즈 운영 계획

초. 목적

- 160) 단순 선수로의 참여 외 이스포츠 직군 관심 대학생에게 전문가의 지도 아래에서 직무 체험 기회 제공 및 포트폴리오 작성 지원
- 161) '대학생과 함께 만들어가는 대학리그' 이미지 조성

코. 운영 방안

- 162) 프로그램 운영
 - 마) 이스포츠 산업 관련 기본 강의 진행
 - 바) 대학리그를 소재로 실습 과제 부여 후 피드백 위주 교육
 - 사) 수료생의 실습물이 향후 자신의 포트폴리오가 될 수 있도록 지원
- 163) 교육 분야
 - 아) 중계·해설
 - 자) 제작·연출
 - 차) 홍보·마케팅

54. 호스트 시티 주관 오프라인 프로그램 연계 진행

토. 개요

- 164) 2025 호스트 시티 주관기관인 광주정보산업진흥원이 자체적으로 전국결선 현장에서 운영하는 오프라인 프로그램에 대한 협업 진행

55. 미디어크루 지원 계획

포. 개요

- 165) 시드권팀 중 자체 플랫폼 및 인력을 활용하여 방송 중계/SNS홍보/현장 취재를 진행할 계획이 있는 팀에 대한 지원

호. 목적

- 166) 시드권팀 중심 대학별 내러티브 형성과 대학리그IP 콘텐츠 확산 도모
- 167) 참가팀별 고유한 응원 문화를 조성할 수 있는 환경 제공
- 168) 대학리그 콘텐츠 배포 창구 확장을 통한 대학리그 브랜드 인지도 확산

구. 지원 방안

- 169) 방송 중계 활동 지원
 - 카) 대학리그 공통 OAP 등 중계에 필요한 디자인 에셋 지원
 - 타) 클린피드 송출 또는 업저버 참여 허용 등의 방안으로 영상 송출 지원
- 170) SNS 홍보 활동 지원
 - 파) 대학리그 공통 이미지 디자인 등 홍보물 제작에 필요한 디자인 에셋 지원
- 171) 현장 취재 활동 지원
 - 하) 시드권팀별 미디어크루의 경기장 내 활동 가능 환경 조성

56. 앰배서더 활용 계획

누. 목적

- 172) 이스포츠 전문 아나운서 또는 인플루언서 진로 희망 대학생에게 콘텐츠 기획 및 제작 과정 참여 기회 제공
- 173) 대학리그 참가자와 앰배서더 팬덤의 선순환 작용 기대
- 174) 대학 응원 문화 관련 트렌드를 선도할 수 있는 다양한 콘텐츠 생성

두. 운영 방안

- 175) 프로그램 운영
 - 거) 종목별 앰배서더 1인 선발
 - 너) 공식 채널을 통한 다양한 콘텐츠 제작 및 배포
 - 더) 앰배서더와 대학리그 모두 인지도가 상승할 수 있는 선순환 방안 도출

IV 입찰안내

1. 용역개요

- 루. 용역명: 2025 이스포츠 대학리그 운영, 방송 대행 용역
- 무. 용역기간: 계약일로부터 2025년 12월 31일까지
- 부. 기초금액: 금 245,500,000원(VAT 포함)
 - ※ 전체 사업 규모: 290,000,000원(VAT 포함)
 - ※ 기초금액 외 금액에 대해서는 선정된 용역사를 대상으로 별도 계약 체결
- 수. 입찰방법: 제한경쟁입찰(총액)/협상에 의한 계약
- 우. 계약방법: 우선 협상 대상자 선정 후 협상에 의한 계약
- 주. 평가방법: 제안서(기술)+가격 종합평가(제안서:가격 = 90:10)

57. 참가자격

- ※ 본 입찰은 학교 이스포츠 사업의 일환으로서 “2025 문화체육관광부 장관배 전국중고교 대회 운영, 방송 대행 용역”에도 입찰한 업체만을 선정함
- ※ 본 입찰의 가격입찰은 조달청 전자입찰로만 가능하며, 입찰 시 수행금액을 그대로 기재하여 입찰해야함

- 추. 「국가를 당사자로 하는 계약에 관한 법률 시행령」 제12조(경쟁입찰의참가자격)와 같은 법 시행규칙 제14조(입찰참가자격요건의 증명)에 의한 입찰 참가자격 요건을 갖춘 자
- 쿠. 「국가를 당사자로 하는 계약에 관한 법률 시행령」제76조(부정당업자의 입찰참가자격 제한)에 해당하지 않는 자
- 투. ‘국가종합전자조달시스템 입찰참가자격등록규정’에 의하여 반드시 전자입찰서 제출마감일 전일까지 기타자유업(행사대행업) [업종코드: 9901]으로 경쟁입찰 참가자격을 등록한 자
- 푸. 본 용역은 공동이행방식의 형태로 제안에 참여할 수 있으며, 이 경우 모든 공동수급체 구성원은 입찰참가자격 요건을 모두 갖추어야 함
- 후. 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

58. 추진일정

- 그. 사전 규격공개 공고기간: 2025년 3월 19일(수) ~ 2025년 3월 27일(목)
- 느. 공고기간: 2025년 3월 28일(금) ~ 2025년 5월 8일(목)
- 드. 제안서 및 가격입찰(전자) 접수마감: 2025년 5월 8일(목) 17시까지
- 르. PT 심사: 2025년 5월 12일(월) 예정(시간, 장소 개별 공지)
- 므. 우선협상자 통보: PT심사 이후 2영업일 이내 (개별 공지)

59. 질의 및 답변

- 브. 질의기간: 공고문 참조
- 스. 모든 질의는 붙임양식 (별지서식 제14호)에 작성하며 이메일로 기한 내 제출
(이메일 plan.league@e-sports.or.kr)
- 으. 오류 등에 의하여 응답할 수 없는 경우에는 답변하지 아니함
- 즈. 질의에 대한 답변은 특별한 사유가 없는 한 질의 마감일 기준 7일 이내에
개별 통지함
- 츠. 서면질의서 답변 내용의 효력은 제안요청서와 동일하며, 제안요청서와 상충
시, 질의 답변 내용이 우선함

60. 입찰참가 시 제출서류 및 제출처

크. 입찰참가서류

176) 입찰참가신청 서류 각 1부

트. 기술제안 서류

177) 정량적 평가 서류 각 1부

178) 정성적 평가 서류

러) 제안서: 8부 (원본 1부, 무기명 사본 7부)

머) USB 저장본 1개

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

프. 서류 제출처

179) 제안서 제출마감: 2025.05.07.(수) 17:00

※ 이메일, 인쇄물 모두 기한 내 제출 필요

180) 이메일: 인쇄물과 동일한 파일 제출 (plan.league@e-sports.or.kr)

181) 인쇄물: 직접 또는 우편 제출 ※ 우편은 마감시한 전 도착 분까지 유효

버) 주소: 서울특별시 마포구 매봉산로 31 에스플렉스센터 시너지움 11층
한국이스포츠협회

흐. 가격입찰 제출처

182) 국가종합전자조달시스템 (나라장터: <http://www.g2b.go.kr>) 전자투찰

※ 입찰가격은 부가가치세를 포함한 금액으로 입찰에 참여하여야 함

183) 가격개찰은 기술평가 후 국가종합전자조달시스템 (나라장터) 개찰

61. 지적재산권의 양도 등과 관련된 준수사항

기. 본 용역수행의 결과로 발생하는 모든 성과물의 지식재산권은 용역계약 일반조건 (계약예규)에 따름

니. 사업자는 본 행사 대행 용역을 수행하기 위해 제3자의 저작물을 이용한 경우, 제3자에게 저작권을 양도받거나 이용허락을 받아 협회가 당해 산출물을 이용함에 있어, 법적 또는 기술적 문제가 발생하지 않도록 해야함

디. 사업자는 본 행사 대행 용역의 결과로 창작된 산출물 및 자료인 사진 및 영상 저작물에 인물이 포함된 경우 제3자가 해당 저작물을 이용하는데 초상권에 대하여 민·형사상 책임이 발생하지 않도록 하여야 함 (초상권)

62. 입찰보증금의 납부 및 귀속

리. 입찰보증금은 전자입찰서 제출 시 「국가를 당사자로 하는 계약에 관한 법률 시행령제37조 및 제88조 규정에 의한 "입찰보증금 지급확약"을 한 것으로 인정하여 납부를 면제하되 낙찰자가 정당한 이유 없이 정해진 기일 내에 계약을 체결하지 않을 때에는 입찰보증금 (입찰금액의 5%)을 납부 (귀속)하여야 하며, 부정당업자로 입찰참가자격 제한처분을 받게 됨

63. 입찰무효

- 미. 「국가를 당사자로 하는 계약에 관한 법률 시행령」 제39조와 동법 시행규칙 제44조에 해당할 경우
- 비. 입찰참가자격등록증의 상호 및 대표자가 법인·기업·단체 상호, 대표자와 다른 경우에는 입찰참가자격등록증을 변경등록하고 입찰에 참여하여야 하며, 변경등록하지 않고, 입찰에 참여한 경우
- 시. 낙찰자가 소정의 기일 내에 계약을 체결하지 않을 경우와 허위서류 제출 및 허위사실을 기재한 경우

64. 기타사항

- 이. 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
- 지. 조달청 입찰참가자격 미 등록업체는 국가종합전자 조달시스템 입찰참가자격등록 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.
- 치. 본 입찰은 “지문인식 신원확인 입찰”이 적용되므로 개인인증서를 보유한 대표자 또는 입찰대리인은 국가종합전자조달시스템 전자입찰특별유의서 제7조 제1항 제5호에 따라 미리 지문정보를 등록하여야 전자 입찰서 제출이 가능함. 다만, 지문인식신원확인 입찰이 곤란한 자는 국가종합전자조달시스템 전자입찰특별유의서 제7조 제1항 제6호 및 제7호의 절차에 따라 예외적으로 개인인증서에 의한 전자 입찰서 제출이 가능
- 키. 본 입찰의 가격입찰은 조달청 전자입찰로만 가능함
- 티. 제출된 서류의 기재내용이 허위·과장으로 판명된 경우 심사제외, 입찰 무효 및 계약을 파기할 수 있으며, 이에 따른 손해배상책임을 지니며 국가계약법 시행령 76조 및 시행규칙 별표 2[부정당업자의 입찰참가자격 제한기준]에 의거 부정당업자로서 입찰참여를 제한함
- 피. 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

65. 제안서 작성 요령

히. 작성 지침

- 184) 제안서는 100장 이내로 작성
- 185) 제안서와 사본에는 제안업체를 나타내는 부분은 모두 삭제
- 186) 제안서 용지는 A4지 컬러인쇄를 사용
- 187) 제안서는 파워포인트로 작성되어야 하며 사용된 영문 약어에 약어표를 기술하여야 한다.
- 188) 제안서의 구성은 상기에 명시된 제안서 구성에 따라 각각 세분해서 누락 없이 작성하고 기술적인 설명자료 등의 내용이 많을 경우에는 별지를 사용하여 작성한다.
- 189) 제안내용을 보충하기 위해 참고문헌 활용 시 참고문헌 목록을 첨부하고 인용 부분을 명시하며 우리 협회에서 요청 시, 이를 제출하여야 한다.
- 190) 제안서의 내용은 명확한 용어를 사용해서 표현하며, ~를 제공할 수도 있다, ~이 가능하다, ~을 고려하고 있다 등 모호한 표현은 제안서 평가 시 불가능한 것으로 간주한다.

가. 유의사항

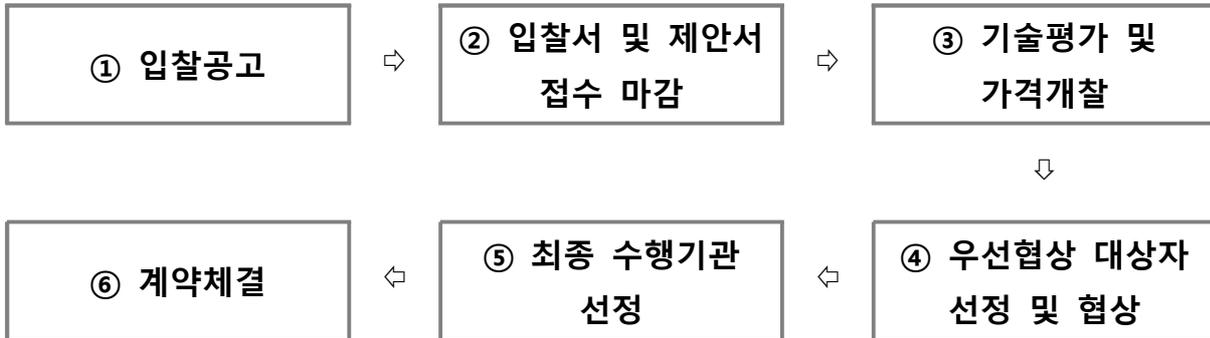
- 191) 본 제안요청서에서 명시된 제출기한 내에 접수 장소에 직접 제출 또는 우편 접수하여야 하며(제출기한 내에 도착 필) 그렇지 않을 경우 제안 의사가 없는 것으로 간주한다.
- 192) 제출된 제안서는 일체 반환하지 않으며, 본 제안과 관련된 일체의 소요 비용은 입찰참가자의 부담으로 한다.
- 193) 협회는 필요 시 제안 내용에 대한 추가 확인 자료를 요청하거나, 현지실사를 요청할 수 있으며, 입찰참가자는 이에 응하여야 한다. 또한 입찰참가자는 제안서의 내용에 정확성을 기해야 하며, 협회의 요청 시 제안서 내용을 객관적으로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

않더라도 계약서와 동일한 효력을 가진다. 단 계약서에 명기된 경우에는 계약서 사항이 우선한다.

- 197) 제안서 및 제안서와 관련되어 제출된 모든 문서는 비공개를 원칙으로 한다.
- 198) 제안 내용 및 제출서류가 허위임이 밝혀질 경우 손해배상을 청구할 수 있으며, 이때 발생한 제반 비용은 입찰참가자 부담으로 한다.
- 199) 협회는 제안요청서나 기타 첨부 자료상의 오류나 누락에 대하여 책임을 지지 않는다.
- 200) 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.
- 201) 운영대행사로 선정된 업체는 기 제출 서류에 의거, 계약체결 시 계약금액에 해당하는 금액에 대한 산출내역서를 별도 제출하여야 한다.
- 202) 대행업체 선정 전·후 심사위원과 대행업체가 어떠한 형태로든 관련되어서는 안되며, 이를 어길 경우 실격 처리할 수 있다.
- 203) 본 용역 건은 계약상대자가 행사종료 후 30일 이내에 협회에 결과보고서를 제출하고 승인을 받아야 한다.

VI 선정 및 평가

1. 선정절차



66. 우선협상대상자 선정

- 나. 기술평가(정량+정성) 점수가 배점 한도의 85%(76.5점) 이상인 업체를 협상적격자로 선정하고, 협상적격자의 가격평가 점수와 기술평가 점수를 합산하여 고득점자 순으로 협상 실시
- 다. 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
- 라. 협상이 모두 결렬될 경우 재입찰 실시

67. 가격평가 (10점)

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

68. 정성적 평가 (70점)

- 바. 전문 심사위원회에 의한 제안서 및 PT 심사
- 사. 심사위원 구성: 이스포츠 및 이벤트 매니지먼트 관련 전문가 7명 이내
- 아. 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
- 자. 평가순서: 추첨에 의함

차. 설명방법: 제안사 프레젠테이션(발표 30분, 질의응답 20분, 평가 5분)

카. 유의사항

- 204) 제안서 발표는 업체의 총괄책임자가 발표
- 205) 발표에 불참할 경우 평가에서 제외
- 206) 제안사는 기술평가 결과에 대해 이의를 제기할 수 없음

69. 정량적 평가 (20점)

타. 수행업체 유사실적 및 인력현황에 따른 점수 부여

파. 평가항목별 점수표

207) 공고일 기준 최근 5년(60개월) 이내 유사행사 수행실적

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

208) 신용평가(기업신용평가서)

회사채	기업어음	기업신용평가 등급 (입찰공고일 기준)	평점
AAA	-	AAA(회사채에 대한 신용등급 AAA에 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 A0에 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 BBB0에 준하는 등급)	
BBB-	A3-	BBB-(회사채에 대한 신용등급 BBB-에 준하는 등급)	
BB+,BB0	B+	BB+,BB0(회사채에 대한 신용등급 BB+,BB0에 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	C이하	CCC+이하(회사채에 대한 신용등급 CCC+에 준하는 S등급)	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

209) 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)

210) 공고일 기준 최근 3년간 입찰참가 자격제한 또는 영업정지 유무

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

70. 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					

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 이스포츠 대학리그 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 이스포츠 대학리그 운영, 방송 대행 용역” 위탁용역의 입찰과 관련하여, 아래와 같이 본인 개인정보의 수집·이용·제공에 동의합니다.

가. 수집·이용·제공 목적

- 협회가 수행하는 “2025 이스포츠 대학리그 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)

「2025 이스포츠 대학리그 운영, 방송 대행 용역」

운영 대행 용역 제안 공모

[제안서]

2025년 월 일

접수번호	
------	--

제안업체명

- 대표자: (인)
- 주 소:
- 작성자: (연락처: 휴대폰, E-mail)

【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)							
증명 발급 기관	년 월 일						
	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 제12호 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】

【별지 제14호 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: