

StarCraft: Remastered
KOREA STARCRAFT LEAGUE

시즌 3

대회 공식 규정 및 약관

V.S3.190324

1. 개관

본 KOREA StarCraft League (KSL) 시즌 3 공식 규정은 오프라인 예선과 본선에 적용되며, 이 대회에 참가 자격과 경기들을 통제한다.

이하 공식 규정들은 토너먼트 경기 규정, 선수자격 규정, 토너먼트 방식, 상금, 스폰서, 그리고 선수 행동 강령들을 정립한다. 이 공식 규정은 또한 책임 제한을 포함하며 법적 구속력이 있는 계약 조건을 규정한다. 토너먼트에 참가하기 전 이하 공식 규정들을 읽고 이해하여야 한다.

KSL 대회에 선수로 참가하려면 이 공식 규정에 반드시 동의해야 하며, 항상 규정에 준수해야만 KSL 대회에서 경기할 수 있는 자격이 주어진다. KSL 대회에 참가하는 선수의 구단주, 코치, 매니저도 이하 규정에 반드시 동의해야 하며, 규정을 준수해야만 선수를 지시, 관리할 수 있다. 선수는 그 소속 구단주, 코치, 매니저가 본 규정에 동의하도록 하여야 하며, 이에 동의하지 않는 구단주, 코치, 매니저의 규정 위반에 관한 책임은 해당 선수가 진다. 모든 규정은 아래에 설명 되어있다.

2. KOREA StarCraft League (KSL)

2.1. 공식 규정 동의

- (a) 선수는 첫 경기에 참가하기 전에 참가신청 동의서에 서명함으로써 본 규정에 동의하여야 한다. 또한 선수는 토너먼트의 어떤 일부 경기나 시합에 참가했을 경우 본 규정에 동의한 것으로 간주한다.
- (b) 만약 선수의 나이가 성년이 지나지 않았다면(아래 설명), 선수의 부모 또는 법적 보호자가 규정에 대신 동의할 수 있다.
- (c) 만약 선수(부모 또는 법적 보호자)가 이 규정에 동의하지 않는다면 토너먼트에 참가할 수 없다. 만약 선수가 아래 규정 제 3 조항에 있는 선수자격에 맞지 않으면 토너먼트에 참가할 수 없다.

2.2. 규정 적용 범위

- (a) 본 규정은 KOREA STARCRAFT LEAGUE 시즌 3 오프라인 예선과 본선 경기들을 규제한다.
- (b) 본 규정은 협정에 의한 선수의 Battle.net® 최종 사용자 라이선스 계약, Battle.net 의 개인정보 보호정책, Battle.net 에 있는 다른 약관들에 적용될 수 있는 추가 사항들이다. 최신 버전의 최종 사용자 라이선스 계약은 <http://kr.blizzard.com/ko-kr/company/legal/eula.html> 에서 찾아볼 수 있고 개인정보보호정책은 <http://kr.blizzard.com/ko-kr/company/about/privacy.html> 에서 찾아볼 수 있다.
- (c) 규정 아래 있는 용어 사전은 중요 용어들을 자세히 설명한다. 용어사전은 규정집의 중요한 부분이다.
- (d) 선수 본인이 본 규정이나 당사의 약관 및 정책에 규정된 조건을 위반하면, 몰수패, 상금 박탈, 징계조치와 법적 소송의 대상이 될 수 있다.

3. 선수 자격과 조건

3.1 참가 선수 자격

- (a) KOREA STARCRAFT LEAGUE (이하 "KSL") 는 글로벌 토너먼트로써 참가 선수의 국적에 제한을 두지 아니한다.
- (b) 선수로서 KSL 의 참가 자격을 갖추기 위해서는 모든 권한이 있는 Battle.net 계정이 블리자드 Battle.net 서비스에 등록 되어있어야 한다. 계정은 StarCraft: Remastered 접근에 아무런 문제가 없어야 한다.
- (c) 참가선수는 거주 국가에서 합법적으로 StarCraft: Remastered를 플레이 할 수 있는 자격을 갖추어야 한다.
- (d) 선수의 Battle.net 계정은 유효한 이메일 주소를 반드시 포함해야 한다. 블리자드는 본인이 제공한 이메일 주소를 확인할 수 있는 권한을 가지고 있다.

- (e) 참가 선수는 Battle.net 계정의 소유주와 동일한 사람이어야 하며, 부모 혹은 법적 후견인의 계정을 사용하는 미성년자의 경우 예외가 될 수 있다.
- (f) 블리자드에게 현 거주지 주소와 사진이 포함된 유효한 신분증 사본을 제출해야 한다. 허용되는 신분증과 허용되지 않는 신분증의 보기는 아래와 같다

사진이 부착된 신분증 필요	
허용되는 신분증	허용되지 않는 신분증
국가가 발행한 운전면허증	유효기간 지난 신분증
군인 등록증	중/고등/대 학교학생증
여권	헬스장 등록증
사진이 있는 의료보험 카드	도서관 카드
사진이 있는 투표 등록 카드	교통 카드
사진이 있는 국가발행 신분증	개인적인 신분증

3.2 최소 나이 제한 사항

- (a) 2019 년 1 월 1 일부로 해당 국적에서 성인이 된 선수는 참가가 가능 하다.
- (b) 현재 국적상 성인이 아니지만 2019 년 1 월 1 일을 기준으로 만 13 세 (단, 유럽지역 거주자의 경우 만 16세) 이상이라면, 부모 중 한 명 또는 법적 보호자의 동의 하에 본 공식 규정에 명시된 모든 공인 규칙과 자격 기준을 모두 충족 시킬 경우 선수로 참가 할 수 있다.
- (c) 현재 성인이 아니며 부모 또는 법적 보호자들이 규정을 읽고 동의하는 경우, 선수는 KSL 참가와 리그 진행에 관하여 부모 또는 보호자들이 알 수 있도록 지속적으로 관련 정보를 제공해야 한다. 만약 성인이 아닌 선수가 리그 본선 참가 자격이 주어진다면, 부모 또는 법적 보호자는 여행, 관련 서류 서명, 의사소통 과정에 도움을 주어야 한다.

3.3 부적격 참가자

- (a) 블리자드와 계열사들의 이사, 임원, 직원이나 그의 부모, 관련 회사와 계열사, 대리인, 전문 조언

자, 광고 및 홍보 대행사, 그리고 직계 가족 및 가족 구성원은 (어머니, 아버지, 형제자매, 아들, 딸, 양자, 양녀, 그리고 법적인 배우자 또는 가족 구성원들은 KSL 에 참가할 자격이 없으며 수상 자격 또한 해당되지 않는다.

(b) 이스포츠 대회에 승부조작에 연루되거나, 불법스포츠 도박으로 처벌 받은 이력이 있는 자는 참가할 수 없다.

(c) 오토 프로그램 사용, 승부 조작, 타인의 계정을 가지고 등급 작업을 해주는 행위 등 BATTLE.NET 계정 제재 사유에 해당하는 자는 참가할 수 없다.

(d) 대한민국에서 진행될 본선 생방송 출연에 대한 결격 사유가 있는 자는 대회에 참가할 수 없다.

4. 오프라인 예선의 구성

4.1. 일정

(a) 오프라인 예선 대진 발표: 2019년 3월 29일 금요일 14:00

(b) 오프라인 예선: 2019년 3월 30일 토요일

4.1. 경기 방식

(a) 오프라인 예선은 본선 진출자를 12명을 선발하기 위한 목적으로 이루어진다. 시즌 2의 4강 진출자 4명은 본선 진출 자격을 갖는다(시드 자격 보유자). 만약 시드 자격 보유자 중 결원이 발생하는 경우, 블리자드의 재량으로 오프라인 예선에서 선출할 수 있다.

(b) 선수들은 본선 진출자의 인원수에 맞게 조를 나누어 다음과 같이 조 안에서 싱글 엘리미네이션을 진행한다.

A. 조별 결승 전까지: 3판 2선승제

B. 조별 결승: 5판 3선승제

(c) 조 편성 및 대진은 랜덤으로 결정되며, 2019년 3월 29일 금요일 14:00에 참가 선수들에게

고지된다.

(d) 각 조의 우승자는 본선 진출이 확정된다.

(e) 오프라인 예선 맵

- 1세트: Fighting Spirit 1.3
- 2세트: Circuit Breakers 1.0
- 3세트: Medusa 2.2
- 4세트: Cross Game 1.08
- 5세트: Overwatch 2.2

4.2. 경기 규칙

(a) 경기는 UDP를 통해 진행되고, 블리자드의 단독 자유 재량에 따라 어떤 접속 방식으로 게임을 진행할지 선수에게 알려줄 수 있다.

(b) 경기 준비

- 선수는 오프라인 예선 장소에 미리 안내된 시간에 맞춰 도착해야 한다.
- 참가 선수는 주최측의 대회 안내 지시에 충실히 따라야 한다.
- 참가 선수가 만약 오프라인 예선 장소에 미리 안내된 시간에 나타나지 않으면, 지각으로 간주되고 경고 1회 처리된다.
- 참가 선수가 만약 안내된 시간 10분 후에도 도착하지 않으면, 불참으로 간주되고 몰수패로 자동 처리된다.
- 선수는 개인장비를 사용 할 수 있으며, 개인장비가 없을 경우 주최측에서 제공한 장비를 사용한다. 단 개인장비 및 제공한 장비의 문제로 인한 세팅 지연 과 문제 발생시 항의를 할 수 없다.

(c) 게임 생성 설정

- 이름: 자유 생성 후 대진 상대에게 전달
- 게임 유형: 1대1
- 속도: 가장 빠름
- 사용자 지정 단축키: 사용

- 유닛 제한: 확장

(d) 게임 퍼즈 (Pauses)

- 경기에서 총 3번의 퍼즈가 가능하다. 총 퍼즈 시간은 게임별로 총 10분이 넘어서는 안 된다.
- 심판은 언제든지 게임 도중 퍼즈를 풀거나 퍼즈 시간을 늘릴 수 있는 권한이 있다.
- 퍼즈를 악용할 경우, 진행하고 있는 경기를 패배하게 된다. 주최측은 이를 단독적인 재량으로 판단할 수 있다.

(e) 처벌 규정

a) 승부조작 및 부정행위

- (1) 첫 번째 위법 행위 – 리그에서 퇴출

b) 비밀유지조항에 걸린 사안이나 리그의 중추적인 정보를 외부에 발설

- (1) 첫 번째 위법 행위 – 리그에서 퇴출

c) 선수 행동 관련 징계

- (1) 첫 번째 위법 행위 – 경고 1회,

- (2) 두 번째 위법 행위 – 경기 몰수패

(f) 게임 몰수패

- 접속이 끊어질 경우, 경기가 기술적 또는 다른 문제로 인해 게임에 영향을 주는 경우, 그리고 특정 규정 위반 또는 공정하지 않은 행동이나 스포츠 정신을 망각한 행동이 보일 경우 블리자드의 단독적인 재량에 따라, 경기 중지, 경기 지연, 재 경기, 몰수패를 요청할 수 있다.

(g) 공식 소통 창구

- 대회에 관련된 모든 사항은 KSLinfo@vspn.com 으로 문의할 수 있다.
- 블리자드가 임명한 관리인이 모든 경기의 공식적인 의사소통에 관여할 것이다.

- 대회의 결과에 대한 이의제기는 24시간 이내에 리플레이 파일과 함께 이메일로 접수된
건에 대해서만 유효 하며 24시간 이후에 제기된 이의 제기는 받아 들이지 않는다.

5. KSL 본선 대회의 구성

5.1. 본선 대회 날짜와 장소

- (a) KOREA StarCraft LEAGUE (이하 "KSL") 본선 대회에 선발된 16 명의 선수는 2019 년 4 월 18 일
부터 2019 년 6 월 8 일까지 본 규정에 따라 경쟁하게 된다.
- (c) 토너먼트 주관사는 이메일을 통해 선수 혹은 매니저에게 KSL 경기가 열리는 시간과 장소를 전
달 한다.
- (d) 대회는 블리자드가 지정한 장소에서 진행되며, 블리자드의 단독 자유 재량에 따라 장소는 변경
될 수 있다.

5.2. 리그 구성

KSL 은 16강부터 결승까지 아래와 같은 구조로 진행된다.

(a) 16강

- 16강 조편성은 주최측이 지정한 방식을 통해 이루어 진다.
- 16명이 4개조(4인 1개조)로 나누어지며 듀얼 토너먼트 방식으로 조별 상위 2인이 8강
에 진출한다.
- 모든 대전은 5전 3선승제로 승부가 결정된다.

(b) 8강

- 8강 대진은 주최측이 지정한 방식을 통해 정해진다.
- 8명의 선수가 대진 상대 선수와 싱글 엘리미네이션을 통해 대결한다.
- 모든 대전은 5전 3선승제로 승부가 결정된다.

(c) 4강~결승

- 4강 대진은 주최측이 지정한 방식을 통해 정해진다.

- 4명의 선수가 대진 상대 선수와 싱글 엘리미네이션을 통해 대결한다.
- 모든 대전은 7전 4선승제로 승부가 결정된다.

5.3. 경기 규칙

- (a) 각 경기에서, 양 선수는 멀티플레이-근거리통신망 UDP 방식을 통해 경기를 치룬다.
- (b) 블리자드는 단독 재량에 따라, 토너먼트의 시작 전에, 7 개의 리그 맵 풀에서 토너먼트에 사용될 맵을 선택 할 수 있으며, 이는 또한 블리자드의 단독적인 재량에 의해 변경 가능 하다.

<KSL 2019 S3 맵 풀>

- Fighting Spirit 1.3
 - Circuit Breakers 1.0
 - Medusa 2.2
 - Cross Game 1.08
 - Overwatch 2.2
 - Ground Zero 2.0
 - Colosseum 2.0
- (c) 16강, 8강의 1세트 맵은 정해진 날짜(16강 - 조추첨식, 8강 - 16강 그룹D 최종전 후 방송콘텐츠, S2기준: KSL TODAY)에 추첨을 통해 선정된다. 이후 진행되는 맵은 이전 세트의 패자가 선택한 다.
- (d) 양 선수들은 경기에 앞서 특정 맵 1개를 뺄 수 있는 권리를 가진다.
- (e) 특정 맵 1개를 뺄 수 있는 권리는 7전 4선승제로 진행되는 4강전과 결승에는 해당되지 않는다.
- (f) 한 명 또는 여러 명의 접속이 끊어질 경우, 경기가 기술적 또는 다른 문제로 인해 게임에 영향을 주는 경우, 그리고 특정 규정 위반 또는 공정하지 않은 행동이나 스포츠 정신을 망각한 행동이 보일 경우 블리자드는 단독적인 재량에 따라, 경기 중지, 경기 지연, 재 경기, 경기 몰수를

요청 할 수 있다

(g) 경기 준비

- 선수는 경기 시작 120분 전에 경기장 대기실에 도착하여야 한다.
- 1조는 19시, 2조는 20시 30분을 경기 시작 시간으로 정하며, 해당 시간의 주최측의 단독 재량으로 변경될 수 있으며, 변경될 경우 사전 통보된다.
- 결승전 시작 시간은 결승전 장소 사정에 따라 추후 결정되어 통보된다.
- 선수가 만약 경기 시작 시간 120분 전에 대기실에 도착하지 않으면, 지각으로 간주되고 처벌될 것이다.
- 선수는 개인장비를 사용 할 수 있으며, 개인장비가 없을 경우 주최측에서 제공한 장비를 사용한다. 단 개인장비 및 제공한 장비의 문제로 인한 세팅 지연 과 문제 발생시 항의를 할 수 없다.

(h) 선수가 만약 경기 시작 시간 10분 전에도 대기실에 도착하지 않으면, 불참으로 간주되고 물수패로 자동 처리되며, 추가 징계가 이루어 진다.

(i) 게임 퍼즈 (Pauses)

- 경기에서 총 3번의 퍼즈가 가능하다. 총 퍼즈 시간은 게임별로 총 10분이 넘어서는 안 된다.
- 심판은 언제든지 게임 도중 퍼즈를 풀거나 퍼즈 시간을 늘릴 수 있는 권한이 있다.
- 퍼즈를 악용할 경우, 진행하고 있는 경기를 패배하게 된다. 주최측은 이를 단독적인 재량으로 판단할 수 있다.

(j) 게임 몰수패

- 접속이 끊어질 경우, 경기가 기술적 또는 다른 문제로 인해 게임에 영향을 주는 경우, 그리고 특정 규정 위반 또는 공정하지 않은 행동이나 스포츠 정신을 망각한 행동이 보일 경우 대회 주최측은 단독적인 재량에 따라, 경기 중지, 경기 지연, 재 경기, 몰수패를 요청 할 수 있다.

(k) 공식 소통 창구

- 게임 플레이 도중 선수들의 기술적인 문제가 있을 경우, VSPN Korea . 또는 블리자드에 서 대안을 제시할 것이다.
- 대회에 관련된 모든 사항은 KSLinfo@vspn.com 으로 문의할 수 있다.
- 블리자드가 임명한 관리인이 모든 경기의 공식적인 의사소통에 관여할 것이다.

5.4. 상금

(a) 본 토너먼트를 성공적으로 수행하게 될 경우 선수들은 아래와 같이 상금을 수여 받는다.

- (i) 1위 선수: 30,000,000 원
- (ii) 2위 선수: 10,000,000 원
- (iii) 3위-4위 선수: 6,000,000 원
- (iv) 5위-8위 선수: 3,000,000 원
- (v) 9위-16위 선수: 2,000,000 원

(b) 시즌 3 에서 4강에 오른 4명의 선수들은 시즌 4 16강에 예선전 없이 진출하는 자격을 얻는다.

(c) 선수들이 제 5조 에 기술 되어 있는 행동강령을 위반 할 경우 아래와 같이 상금을 공제한다:

- (i) 행동 강령에 있는 마이너 위반의 경우 선수당 100,000원 공제
- (ii) 행동 강령에 있는 미디엄 위반의 경우 선수당 500,000원 공제
- (iii) 행동 강령에 있는 메이저 위반의 경우 선수당 1,000,000원 공제
- (iv) 심각한 행동 강령 위반의 경우 대회에서 실격 처리

(d) 상금 수령 또는 사용과 관련된 부가가치세를 포함하여 국가, 주 및 지방 세금은 수상자의 책임이다. 모든 상금은 한화로 지불된다. 수상자는 상금을 받는데 필요한 모든 정부 및 세금 양식 (IRS, W-8, W-9 등 토너먼트가 진행되는 국가에서 필요한 양식포함)을 완성하여 블리자드에 제

출해야 한다. 블리자드가 수상 선수에게 상금을 주기 전에 블리자드가 요청하는 면책, 구상권 등 추가 서류는 블리자드에게 반드시 제출되어야 한다. 상금은 양도할 수 없다.

- (e) 현금 이외의 다른 상품들의 교환이나 대체, 그리고 현금으로의 교환은 불허한다. 블리자드는 어떤 경우에도 현금 이외의 상품을 똑같거나 더 높은 가치를 지닌 다른 상품으로 교체할 수 있는 권한을 가지고 있다.
- (f) 모든 포상을 받는 조건으로, 승자들은 정해진 규칙들과 배상금, 책임면제서 등 관련 서류에 서명함을 받아들이고 이를 VSPN Korea. 혹은 블리자드에 제공하여야 한다. 만약 승자가 미성년자일 경우, 승자의 부모나 법정후견인이 관련 서류들에 서명하고 블리자드에 서류를 제공하여야 한다. 정해진 시간 안에 관련 서류가 VSPN Korea
- (g) . 혹은 블리자드에게 보내 지지 않을 경우, 이는 상금의 몰수로 이어질 수 있다. 잠재적인 승자들은 모든 관련 자료들을 VSPN Korea . 혹은 블리자드에 보내야 할 의무가 있다. 단순히 관련 서류들을 배송했다는 송장과 영수증만으로는 VSPN Korea와 블리자드가 관련 서류들을 수령했다는 증거가 될 수 없다.

6. 선수 품행 규정

6.1. 품행

- (a) 모든 선수는 항상 개인의 성실함과 최고의 스포츠맨십 기준을 준수해야 한다. 선수는 다른 경쟁자, 토너먼트의 주최자 및 운영 팀의 구성원, 미디어, 스폰서와 팬과의 상호 작용에 전문적이고 스포츠 정신에 입각하여 행동해야 한다.
- (b) 모든 선수는 음란한 제스처나 욕설을 배틀태그, 선수 핸들(아이디), 게임 채팅, 로비 채팅이나 생방송 인터뷰에서 사용할 수 없다. 이 규칙은 토너먼트에서 사용하는 영어와 모든 다른 언어에도 적용되며 약어 및 간접적인 암시도 포함한다.
- (c) 선수들은 서로의 다름을 존중하며 폭력, 위협, 또는 물리적 또는 비 물리적 위협에 의존하지 않고 해결해야 한다. 어떤 경쟁상대 또는 운영진에 대한 폭력은 블리자드 또는 토너먼트 주최자

가 소유하거나 임대하고 있는 시설 어디에서도 허용되지 않는다.

- (d) 블리자드의 사전 승인 없이 무대에서 소품을 사용하는 것은 프로 의식이 떨어지는 행동이며, 그 행동은 받아들여지지 않을 것이다.

6.2. 선수 ID

- (a) 선수들의 ID는 블리자드에 의해 적합하다고 판명되어야 한다. 만약 선수의 배틀태그가 토너먼트 진행에 적합하지 않다고 보여지면 블리자드에게는 ID를 바꾸도록 요청하거나 직접 바꿀 수 있는 권한이 있다. 블리자드는 또한 팬들의 더 나은 시청 경험을 위해 선수들의 ID에 팀의 명칭을 삽입할 수 있다. .

6.3. 부정행위

- (a) 선수는 항상 경기에 최선을 다해야 한다. 그 어떠한 부정 행위도 용인되지 않는다. 모든 선수는 자신의 역량 외의 것으로 인해 토너먼트 경기에 영향을 미치거나 경기 결과가 조작해서는 안 된다. 부정 행위의 예는 다음과 같다:

- 주최측의 허가를 받지 않은 게임과 관련된 외부 프로그램 혹은 불법 프로그램 사용 및 설치
- 공모, 승부조작이나, 매치의 결과를 의도적으로 조작하거나 조작하려는 시도가 있을 경우
- DDoS 공격 또는 다른 방법으로 타 참가자의 게임 서비스 연결을 방해하려는 시도 등; 또한
- KSL 의 운영 또는 참가 절차를 방해하는 행위
- 계정의 등록된 소유자 이외의 자가 해당 Battle.net 계정으로 스타크래프트를 포함한 블리자드 게임을 이용하도록 한 경우.

- (b) 만약 귀하가 특정 경기에 베팅하는 등의 도박행위나 승부조작에 참여하라는 요청을 받을 경우 그 행위를 KSLinfo@vspn.com 이메일 주소로 보내야 한다.

6.4. 불법적 또는 비윤리적 행동

- (a) 선수는 모두 경기, 매치, 미디어 이벤트, 싸인회, 사진촬영, 스폰서 이벤트 및 기타 모임과 또는 토너먼트의 일환으로 발생하는 이벤트 포함, 토너먼트에 참여에 적용되는 모든 법률을 준수해야 한다.
- (b) 선수는, 어떤 토너먼트 이벤트 기간 동안, 악평, 주문 또는 조롱, 커뮤니티를 놀라게 또는 불쾌하게 하거나, 인격 손상, 블리자드, 스타크래프트 또한 다른 제품들, 서비스 및 블리자드 스폰서에게 부정적으로 비추어 질 수 있는 행위를 하거나 상황에 연루되어서는 안된다.

6.5. 괴롭힘 방지

- (a) 블리자드는 괴롭힘과 차별 없는 경쟁 환경을 제공하기 위해 노력한다.
- (b) 이러한 노력을 조성하려, 토너먼트와 토너먼트 이벤트에 참여하는 선수들은 인종, 피부색, 종교, 성별, 국적, 연령, 장애, 성적 지향이나 다른 신분, 특징에 따라 괴롭힘 또는 차별을 법적으로 금지한다.

6.6. 도박

- (a) 토너먼트 경기나 매치의 결과에 도박하는 것은 블리자드 이스포츠의 진실성 및 대중의 신뢰에 심각한 위협을 초래할 수 있다. 선수는 블리자드 타이틀이 관련된 시합(스타크래프트 포함)경기에 배팅, 또는 배팅을 시도 할 수 없다.
- (b) 이 규칙은 또한 선수들이 타인의 토너먼트 경기에 대한 도박행위에 참여하거나, 타인에게 선수를 대신하여 토너먼트 경기에 대한 도박행위를 해달라고 요청하거나, 토너먼트 경기에 대한 도박행위에 타인을 참여하도록 하는 행위를 금지한다.

6.7. 주류 및 마약

- (a) 블리자드의 목표는 주류 및 약물 오용 및 남용에 의해 만들어지는 건강과 안전에 위험을 제거하여 안전한 경쟁 환경을 제공하는 것이다. 블리자드는 불법 약물의 존재 또는 토너먼트 이벤

트에서 승인되지 않은 합법적인 약물 사용을 허용하지 않는다.

- (b) 선수는 처방된 의약품은 소지 또는 무단 사용을 금지한다. 처방 의약품은 처방 받은 본인만, 처방된 방법, 조합 및 수량으로 사용될 수 있다. 처방약은 처방대로 상태를 치료하는 데만 사용될 수 있으며, 경기에서의 역량을 향상시키기 위해 이용 될 수 없다.
- (c) 선수는 토너먼트 이벤트 도중 또는 블리자드 또는 토너먼트 주최측이 소유하거나 임대한 시설 내에서 약물이나 술을 사용, 소유, 유통, 또는 판매하거나 해당 물질을 이용하는 행위는 엄격히 금지된다

6.8. 비방 금지

- (a) 선수는 언제나 전문적이고 스포츠맨다운 방식으로 본인의 의견을 표출할 수 있는 권리가 있다. 토너먼트와 관련된 분쟁 또는 선수의 위반보고서는 해당 정보가 공개되기 전에 반드시 주최측과 블리자드의 검토하여야 한다.
- (b) 선수는 언제라도 블리자드와 그의 모회사, 해당 계열사 및 자회사 또는 스타크래프와 다른 블리자드 게임에 관해 개인 단체 및 공개 게시판에서 거짓되거나, 명예를 훼손하거나, 모욕하거나, 비방하거나, 중상하는 언급을 할 수 없다.
- (c) 이 조항은 선수가 어떤 방식으로든 관련 법률 또는 관할 또는 공인 정부 기관의 법원의 정당한 명령을 준수하는 것을 제한하거나 방해하지 않는다.

6.9. 온라인 스트리밍

- (a) 본 대회를 주최측의 허가 없이 온라인상의 스트리밍 사이트(아프리카TV, Twitch TV 등)를 통해 방송을 진행하여 적발될 경우, 연관된 선수는 징계를 받을 수 있으며, 징계 수위에 대한 결정은 주최측의 단독 재량에 따른다.

6.10. 인터뷰와 미디어

- (a) 참가 선수들은 관중들과 매체에 항상 공손함을 유지해야 한다.
- (b) 참가 선수는 블리자드가 추천한 공식 인터뷰, 사진촬영, 리허설 그리고 미디어 활동을 비롯한

대회 모든 이벤트 활동에도 반드시 참석해야 한다.

6.11. 소프트웨어와 하드웨어

(a) 게임 내에서의 버그 혹은 취약점에 대한 어떠한 의도적인 사용 혹은 사용시도는 몰수패로 간주되며 해당 선수는 KSL 참가 자격을 박탈당한다. 블리자드가 재량권을 갖고 이를 판단한다.

(b) 참가선수가 KSL 이벤트에 저장매체를 반입하고자 할 경우 선수는 반드시 주최측 관리자와 반드시 상의해야 하며, 경기 중에는 어떠한 외부 통신 장치 혹은 휴대폰이 허락되지 않는다. 모든 개인 저장매체들은 경기가 진행되는 동안 완전히 닫힌 상태의 가방에 보관 되거나 주최측 관리자에게 맡겨져야 한다.

6.12. 후원 제안

(a) 블리자드는 귀하의 스폰서 기회와 귀하 자신의 브랜드와 구축을 의한 귀하의 노력이 성공적이길 바란다. 그러나, 블리자드와 토너먼트의 평판을 유지하기 위해, 블리자드는 스폰서 카테고리 에 일부 제한을 할 필요가 있다.

(b) 다음 스폰서 카테고리는 토너먼트 및 / 또는 토너먼트 이벤트에 참여하는 어느 선수에게도 허용되지 않는다:

- 포르노 (또는 블리자드가 결정하기에 포르노와 동일하다는 것들);
- 주류;
- 전자담배를 포함한 담배 종류;
- 총기류;
- 도박, 도박을 제공하는 웹사이트 포함;
- 블리자드가 결정에 의하여 스타크래프트, 토너먼트 또는 블리자드의 사업에 해로운 제품이나 서비스를 제공하거나 다른 이용자보다 특정 이용자에게에 부당한 혜택을 주는 개인이나 단체 (해킹, 온라인 골드 거래, 계정 및 키 판매자 포함)

(c) 또한, 블리자드는 토너먼트, 토너먼트 이벤트 및 스타크래프트의 개발과 확장을 위한 자금확보를 위하여 전사적인 규모의 또는 특정 게임 타이틀 또는 특정 이벤트에 대한 후원 받을 수

있는 권리가 있다. 따라서, 블리자드는 특정 후원자 또는 제품 범주를 지정할 수 있다. 토너먼트 및 토너먼트 이벤트에 참여하는 선수는 블리자드가 지정한 스폰서 또는 카테고리에 대해서는 후원에 제한을 받을 수 있다.

6.13. 징계조치

(a) 토너먼트의 진실성과 투명하고 공정한 경쟁에 관한 위한 블리자드의 명성을 유지하기 위하여, 블리자드는 공식 규정 준수 여부를 모니터링하고 공식 규정의 위반 가능성을 조사하고 위반에 대한 제재 조치를 부과 할 수 있는 권리가 있다. 귀하는 그러한 조사에 블리자드와 협력하는 데 동의한다

(b) 블리자드는 선수가 부정 행위를 했거나 공식 규정을 위반한 것으로 판단하면, 그 선수는 토너먼트에서 즉시 실격, 제외 될 수 있다. 추가로 이 모든 결정은 블리자드의 단독 재량에 따른다.

- 선수 및 / 또는 팀원의 팀에게 경고를 주고 경고를 스타크래프트 홈페이지에 발표
- 선수 및 / 또는 앞으로의 스타크래프트 또는 이벤트 참가자격을 박탈;
- 선수에게 부여된 스타크래프트를 포함한 블리자드 타이틀에 모든 라이선스를 폐기; 및 / 또는 선수가 가지고 있는 모든 Battle.net 계정을 영구 정지할 수 있다.

(c) 본선 처벌 규정

a) 리그 경기에 지각

<16강 ~ 8강>

- (1) 첫 번째 위법 행위 - 경고.
- (2) 두 번째 위법 행위 - 특정 맵을 뺄 수 있는 권한을 박탈 + 마이너 위반
- (3) 세 번째 위법 행위 - 맵선택 권한을 박탈 + 메이저 위반
- (4) 네 번째 위법 행위 - 시즌 3 리그에서 퇴출
- (5) 리그 경기 지각 패널티는 16강부터 8강까지 누적 적용이 되며, 4강부터 초기화 된다.

<4강 ~ 결승>

(1) 첫 번째 위법 행위 - 경고.

(2) 두 번째 위법 행위 - 맵선택 권한을 박탈 + 메이저 위반

b) 승부조작 및 부정행위

(1) 첫 번째 위법 행위 - 리그에서 퇴출

c) 밀유지조항에 걸린 사안이나 리그의 중추적인 정보를 외부에 발설

(1) 첫 번째 위법 행위 - 리그에서 퇴출

d) 선수 행동 관련 징계

(1) 첫 번째 위법 행위 - 마이너 위반

(2) 두 번째 위법 행위 - 미디엄 위반

(3) 세 번째 위법 행위 - 메이저 위반

(4) 네 번째 위법 행위 - 리그에서 퇴출

(d) 블리자드의 결정은 최종적이며 구속된다. 블리자드는 자격에 문제가 있거나 자격이 박탈되었거나 토너먼트 출전자격이 없는 선수를 다시 KSL 에 들어오지 못할 권리를 보유한다.

(e) 만약 선수가 블리자드에 의해 실격 조치에 취해진다면, 블리자드가 실격 당한 선수를 대체하여 어떤 선수가 참가할지 결정할 것이다.

(f) 내부 또는 외부 조사에 협조하지 않는 선수 (또는 자신의 부모 또는 법적 보호자)는 그 자체로 블리자드 공식 규정 또는 관련 법률의 위반과 관련된 공식 규정을 위반하는 걸로 간주한다.

7. 법적 책임과 제한

7.1. 손해 배상 책임 한도, 징벌적 손해 배상 없음.

- (a) 귀하는 블리자드 및 블리자드 그룹의 다른 구성원이 본인의 재산 또는 안전을 보장해주는 회사가 아니라는 것을 동의하고 이해한다. 만약 귀하가 보험이 필요하다고 판단되는 경우, 귀하나 팀 소유자가 보험회사나 제 삼(3)자로부터 얻어야 한다.
- (b) 귀하는 귀하의 손해, 상해 또는 손실에 대한 블리자드와 블리자드 그룹의 다른 구성원의 손해 배상 책임 한도는 귀하의 직접적 손해에 대한 미화 오백(500)달러 미만의 금액이라는 것에 동의한다. 그리고 이것은 블리자드와 블리자드 그룹이 피해, 손해, 상해나 손실에 대해 책임 여부 결정하는데 사용되는 법적 근거를 불문하고 유일한 구제수단이다. 다수의 청구는 이 한도를 확장하지 않는다.
- (c) 추가로 귀하는 블리자드와 블리자드 그룹의 다른 구성원이 귀하에게 피해, 손해, 상해 또는 손실을 입힌 것으로 판정된 경우에도 본 조항의 손해배상 책임 한도 조항에 동의한다. 앞서 언급한 손해 배상 책임의 제한은 본 공식 규정에 의거한 귀하의 구제 수단이 구제 수단의 본질적인 목적에 부합하지 않더라도 적용된다..
- (d) 어떠한 경우에도 블리자드 또는 블리자드 그룹의 구성원은 귀하에게나 귀하로부터 파생된 권리를 주장하는 제 3 자에게 계약 불이행, 불법행위 (과실 포함)로 인한 자료, 수익, 상금 또는 이익의 손실로 인한 피해 (해당 피해의 예측가능성이나 블리자드 또는 블리자드 그룹의 구성원이 해당 피해의 위험에 대한 가능성에 대한 권고를 받았는가를 묻지 않음) 를 포함한 어떠한 후속적, 결과적, 간접적, 예시적, 특별 또는 징벌적 손해에 대한 책임을 지지 않는다.

7.2. 면책 조항

- (a) 귀하는 블리자드 및 블리자드 그룹의 구성원이 다음으로 인한 책임이 없다는 것에 동의한다
 - 지연된, 분실된, 왜곡된, 부정확한, 손상된, 미완성된 전송 및 서류;
 - 전화, 전자, 하드웨어, 소프트웨어, 네트워크, 인터넷, 또는 기타 컴퓨터나 커뮤니케이션 관련 불량 또는 고장;

- (블리자드가 합리적으로 안전에 대한 합리적인 예방 조치를 취했음에도 불구하고 발생한) 블리자드의 통제가 불가능한 범위에서 이벤트에서 발생하는 토너먼트 중단, 부상, 손실 또는 피해; 또는
- 토너먼트 또는 토너먼트 이벤트와 관련된 자료의 프린트, 오타 관련 오류.

(b) 모든 상품은 **"있는 그대로"** (특정 목적에 대한 적합성 및 비 침해의 묵시적 보증을 포함하여) 어떠한 종류의 명시적 또는 묵시적 보증 없이 수여된다.

7.3. 배틀넷 계정 변경

- (a) Battle.net 최종 사용자 라이선스 계약에 의거하고 관련된 블리자드의 권리를 제한하지 않고, 블리자드는 콘텐츠, 데이터, 영웅, 계정, 통계, 유저 프로필, 그리고 귀하의 계정에 생성되거나, 저장되거나, 처리되거나, 업로드된 모든 정보를 때와 이유를 불문하고 수정하거나 삭제할 수 있는 권리가 있다.
- (b) Battle.net 최종 사용자 라이선스 계약의 조항과 본 공식 규정의 규정 이 상충하는 경우 블리자드를 가장 보호하는 조항이 (블리자드의 결정에 따라) 적용됩니다.

8. 브랜드 자료 및 개인 데이터의 사용

8.1. 귀하의 브랜드 자료를 사용하는 라이선스

- (a) 블리자드는 귀하를 뛰어난 선수임을 홍보하고 귀하의 개인적 브랜드를 개발할 수 있도록 돕기를 바란다. 이를 위해, 블리자드는 귀하의 성명, 별명, 배틀태그, 이니셜, 형상, 사진, 그림, 애니메이션, 싸인, 목소리, 알려진 캐릭터, 인물 정보와 배경 (이하 "개인 브랜드 자료") 를 사용할 수 있는 라이선스가 필요하다. 블리자드는 블리자드, 스타크래프트, 그리고 블리자드의 다른 제품과 서비스들을 홍보를 위해 개인 브랜드 자료를 사용할 수 있기를 원하며 귀하는 블리자드가 그러한 행위를 하는 것에 동의한다.
- (b) 따라서 귀하는 블리자드 및 블리자드 구성원에게 모든 현재와 미래의 미디어에 복제, 전시, 배

포, 배포, 전송, 주최, 저장 기타 다른 방법으로 개인 브랜드 자료를 사용하며, 그를 이용하여 2차적 저작물을 생성하거나 (i) 모든 KSL 토너먼트의 일부 (모든 친선경기, 게임, 경기 또는 토너먼트의 일부인 다른 토너먼트 포함) 또는 토너먼트 이벤트를 방송, 재방송 및 스트리밍 (인터넷 전송 및 무선 네트워크 포함)하는 것과 관련된 개인 브랜드 자료의 사용 및 (ii) 개인브랜드 자료를 광고, 마케팅, 유통, 홍보 (스타크래프트와 토너먼트 포함)에 사용할 수 있는 로열티가 없고 완전히 지불되었으며, 전세계에 걸쳐 영속하는 취소불능의 비독점적 권리 및 라이선스 (서브라이선스를 부여 할 수 있는 권리와) 를 허가한다.

8.2. 광고 자료

(a) 본 규정 제 8.1 조항에 따른 라이선스와 권리는 블리자드와 다른 블리자드 그룹 구성원에게(및 그들의 재라이선스권자들에게) 다음의 목적과 행위와 관련하여 개인브랜드자료를 편집, 배포, 전시, 복사, 전송, 호스트, 저장 및 기타 이용하는 권리와 그로부터 파생 저작물을 만들 라이선스 및 권리를 포함한다:

- 블리자드 웹사이트와 스트리밍 및 방송 파트너에 의한 이용;
- 소셜 미디어 게시글;
- 출력 및 온라인 광고와 콘텐츠;
- 네트워크, 케이블, 지역 TV 와 라디오;
- 신문 및 잡지 광고 및 콘텐츠
- 배너, 리더보드와 고층 빌딩을 포함한 온라인 광고 및 콘텐츠;
- 야외 및 실내 포스터, 간판, 빌보드 및 디스플레이;
- 제품 카탈로그, 판매시 제공되는 자료, 제품 태그, 제품 포장과 사용 설명서;
- 보도자료, 뉴스레터 및 이메일 알림; 그리고
- 모자, 셔츠 및 기타 의복 및 게임 기어 및 주변 장치

- (b) 귀하는 관련 법률에 따라 귀하가 가질 수 있는 광고 자료에 대한 어떠한 사전 검토 및 승인의 권리를 포기하고 주장하지 않을 것에 동의한다. 본 공식 규정의 어떠한 규정이나 내용도 블리자드 또는 블리자드 그룹의 구성원이 그에 따라 부여된 어떠한 권리 또는 라이선스를 강제적으로 이용할 의무를 발생시키지 않는다.
- (c) 귀하는 블리자드의 비용으로 블리자드가 합리적으로 본 공식 규정에 의하여 규정된 블리자드의 권리를 실행, 완성, 또는 확인할 수 있도록 (진술서 작성 및 기타 문서 포함) 추가 조치 취하는 것에 동의한다

8.3. 광고 자료, 피드백, 통계 및 제안 소유권.

- (a) 귀하와 블리자드 사이에, 귀하는 귀하의 개인 브랜드 자료의 단독 소유자이다.
- (b) 귀하와 블리자드 사이에, 블리자드는 다음의 모든 사항에 단독 소유자이다:
- 광고 자료 (단 광고 자료에 포함되거나 이용된 귀하의 개인브랜드자료는 제외);
 - 블리자드 그룹의 구성원을 위해 또는 그 구성원이 제작한 귀하의 개인브랜드자료의 전부나 일부를 포함하거나 이용한 저작물, 시청각저작물, 미술, 모음집, 데이터 및 문서 (단 광고 그에 포함되거나 이용된 귀하의 개인브랜드자료는 제외);
 - 스타크래프트, 토너먼트, 토너먼트 이벤트 또는 블리자드 사업과 관련하여 귀하가 제공한 제안, 언급, 또는 기타 피드백 및 그로 인한 발생한 스타크래프트, 토너먼트, 토너먼트 이벤트 또는 블리자드 사업의 모든 발전 및 개선 사항;
 - 데이터 및 토너먼트 기간 동안 귀하의 스타크래프트 플레이에 관한 통계 및 데이터 및 통계의 모든 피드 및 데이터 스트림; 및
 - 상기 내용에 대한 각각의 지적 재산권.
- (c) 귀하는 광고 자료 및 기타 상기 항목에 대한 블리자드 그룹의 권리를 위협하거나 권리를 부정하거나 해당 권리를 획득하려는 행위에 직접 또는 간접적으로 관여하지 않을 것에 동의한다

8.4. 개인 정보의 수집

- (a) 블리자드는 본인이 본인의 Battle.net 계정 등록 시에 토너먼트를 운영하는 데 필요한 정보를 수집하고 토너먼트 운영과 관련된 사항 및 이벤트에 대한 연락을 위해 자사의 온라인 개인 정보 보호 정책에 의한 블리자드의 권리에 제한 없이 이러한 정보를 사용한다.

블리자드는 블리자드의 온라인 개인 정보 보호 정책에 따라 (라이브 이벤트에서 수집 된 정보 포함) 토너먼트와 토너먼트 이벤트와 관련하여 수집 된 정보를 수집, 저장 및 사용한다.

- (b) 수집된 모든 정보는 수집 이후 60일 이후에 모두 폐기 된다.

- (c) 본 공식 규정에 동의함으로써, 본인은 블리자드의 온라인 개인 정보 보호 정책에도 동의한다.

9. 분쟁 해결

9.1. 적용 범위

- (a) 본 조항 8 조는 토너먼트에서 발생하거나, 토너먼트 이벤트 또는 공식 규정에 관한 모든 분쟁 ("분쟁")에 적용된다.

9.2. 협상

- (a) 모든 분쟁의 해결을 가속화하고 비용을 줄이기 위한 노력의 일환으로, 본 규정 제 5.6 조항에서 협상과 중재에 예외 중 하나 이상 적용되지 않는 한, 귀하와 블리자드는 중재 또는 법원 절차를 시작하기 최소 30 일전에 비공식적으로 분쟁을 해결하기 위한 최초 협상을 하기로 동의한다.
- (b) 협상은 분쟁을 제기한 일방 당사자의 서면 통지를 타방 당사자가 수령하는 즉시 시작됩니다. 블리자드는 귀하의 결제 주소로 통지를, 본인이 본인의 Battle.net 계정에 블리자드에 제공 한 이메일 주소로 귀하에게 사본을 보낼 것이다.
- (c) 귀하는 이 주소로 블리자드에게 통지를 보내야 한다 블리자드엔터테인먼트 유한회사, 서울 강남구 테헤란로 521,파르나스타워 15층 우:06164 법무팀 담당자 앞.

9.3 소송

분쟁이 협상을 통해 해결 될 수 없는 경우, 귀하 또는 블리자드는 한국 법원에서의 소송에 의하여 이를 최종적이고 배타적으로 해결합니다. 이 경우 한국의 민사소송법 또는 기타 관련법령상 실제적인 관할권을 보유하고 있는 1심 법원에 소송을 제기한다. 분쟁과 관련하여 제기된 소송에서 승소한 당사자는 민사소송법에 의거하여 타방 당사자로부터 소송과 관련하여 지급된 비용을 청구할 수 있다.

- (a) 본 규칙에서 달리 규정하고 있는 경우를 제외하고, 본 규칙과 모든 분쟁은 국제사법 및 법 선택 규정과 무관하게 대한민국의 법률의 적용을 받으며, 이에 따라 해석된다.
- (b) 참여 선수는 본 공식 규정과 그들의 규정 위반에 대한 처벌과 관련한 최종적이며 구속력 있는 블리자드의 결정에 따를 것에 동의한다. 국제 물품 매매 계약에 관한 유엔 협약의 적용은 명시적으로 배제된다

10. 일반 (중요) 약관

10.1 블리자드의 저작권 및 상표.

- (a) 공식 규칙, 토너먼트 및 모든 첨부 자료는 ©Blizzard Entertainment, Inc. 및 그 각각의 이용권 설정자들이며 모든 권리를 보유하고 있다
- (b) 본 공식 규정 또는 귀하의 본 토너먼트에 참여에 의하여 귀하에게 묵시적으로나, 암시, 신의칙에 의하여도 블리자드나 다른 블리자드 구성원의 명칭, 로고, 서비스표나 상표를 이용하거나 표시할 권리나 라이선스가 귀하에게 부여되지 않는다.

10.2 스타크래프트에 대한 변경

- (a) 블리자드는 언제든지 블리자드의 독자적 판단에 의하여 토너먼트를 중단하지 않고 스타크래프트를 패치, 업데이트, 개선할 권리와 버그를 수정하고 블리자드에 의하여 적절하고 판단되는 게임의 밸런스를 수정하거나 기능을 추가할 권리가 있다.
- (b) 귀하는 블리자드가 스타크래프트 또는 공본 식 규정의 변경에 대해 책임을 지지하지 아니

하는 것에 동의한다.

10.3. 본 공식 규정의 변경

- (a) 본 공식 규정은 발행 당시 적용되는 KSL 에 대한 블리자드의 규칙, 정책 및 관행을 포함하고 있다. KSL 에 관한 모든 이전에 출력 또는 온라인으로 발행된 규칙, 정책 및 관행 (웹 사이트에 게시된 이용 약관 제외)은 본 공식 규정으로 대체된다.
- (b) 블리자드는 본 공식 규정을 언제든지 블리자드의 독자적 판단에 의하여 개정, 수정, 변경, 삭제 할 수 있는 권리를 보유하며, 토너먼트의 운영 및 안전 또는 적절한 진행에 영향을 주는 블리자드가 통제할 수 없는 바이러스, 버그, 또는 비인가된 인적 방해행위, 해킹 등이 발생할 경우 또는 블리자드의 판단에 의하여 토너먼트를 예정대로 운영할 수 없게 된 경우 토너먼트 또는 선수의 참여를 일시 중지, 취소 또는 수정할 권리가 있다

10.4. 고용 관계의 비 존재

- (a) 귀하가 귀하가 블리자드 또는 다른 블리자드 구성원의 직원이나 계약자가 아니며 직원으로서의 또는 비공식인 혜택을 받을 수 없다는 것에 동의한다.
- (b) 본 공식 규정의 어떠한 내용도 귀하와 블리자드와 블리자드 그룹의 구성원간의 제휴, 합작 투자 또는 유사한 관계나 대리 또는 대표 관계를 창설하는 것으로 간주되거나 해석되지 않는다.

10.5. 의사소통

- (a) 귀하와 블리자드는 본 공식 규정이 관련 법률에 따라 귀하와 블리자드가 모두 서명하여 실행한 서면 계약을 구성하는 것에 동의한다.
- (b) 관련 법률이 허용하는 한, 공식 규정 및 기타 통지, 요청 본 규정에 의하여 예정된 기타 통신은 전자적으로 귀하에게 제공되며, 귀하는 블리자드의 전자 양식으로부터 그러한 통신을 수신하는 것에 동의한다.
- (c) 귀하는 토너먼트의 공식 규정에 대한 질문이나 의견이 있으면 KSLinfo@vspn.com 이메일주소로 이메일을 보내거나, 수기로 작성하여 서울특별시 마포구 월드컵북로 361 이안 2단지 21F 으로

제출할 수 있다.

용어 사전

“**광고 자료**”는 (a) 블리자드의 웹 사이트와 블리자드의 스트리밍 및 방송 파트너; (b) 소셜 미디어 게시물; (c) 인쇄 및 온라인 광고 및 콘텐츠; (d) 네트워크, 케이블, 지역 TV 와 라디오; (e) 신문과 잡지 광고 및 콘텐츠; (f) 배너, 리더보드와 고층 빌딩을 포함한 온라인 광고 및 콘텐츠; (g) 야외 및 실내 간판, 포스터, 간판 및 디스플레이; (h) 제품 카탈로그, 판매시 제공 자료, 태그, 제품 포장과 사용 설명서; (i) 보도 자료, 뉴스 레터 및 전자 경보; 그리고 모자, 셔츠 및 기타 의복 및 게임 기어 및 주변 장치를 의미한다.

“**Battle.net 계정**”은 블리자드의 Battle.net 서비스에 완전히 등록되어있는 동시에 토너먼트 시작과 토너먼트도중 계정에 문제가 없는 Battle.net 계정을 의미한다

“**블리자드**”, “**우리**”는 Activision Blizzard International, B.V.의 부문인 Blizzard Entertainment International과 Blizzard Entertainment, Inc. 및 그들의 계열사 및 합작회사를 의미한다.

“**블리자드 그룹**”은 블리자드 및 블리자드의 모회사, 그들 각각의 계열사나 자회사 및 합작회사를 의미한다

“**분쟁**”은 토너먼트, 토너먼트 이벤트, 본 공식 규정이나 그 위반에 의하여 발생하거나 그와 관련한 계약, 불법행위, 사해행위, 법률, 규정, 헌법, 관습법, 형평법이나 기타 다른 문제에 기한 분쟁, 다툼, 또는 청구를 의미한다

“**최종 사용자 사용권 계약**”은 Battle.net 의 사용에 적용되는 Battle.net 최종 사용자 사용권 계약을 의미한다. 미국과 캐나다의 Battle.net 계정 소유자에 대한 최종 사용자 사용권 계약의 현재 버전은 <http://kr.blizzard.com/ko-kr/company/legal/eula.html> 에서 검토할 수 있다.

“KSL”은 “KOREA StarCraft LEAGUE”의 약자로, 스타크래프트 공식 대회 구조이다.

“공식 규정”은 본 KSL 공식 규정 경기 규칙, 이용 약관 (예, 이 문서에서 규정한 규정, 규칙이나 이용 약관들)을 의미한다

“온라인 개인 정보 보호 정책”은 Battle.net 의 사용에 적용 할 수 있는 온라인 개인 정보 보호 정책을 의미한다. 한국의 Battle.net 계정 소유자의 온라인 개인 정보 보호 정책의 현재 버전은 <http://kr.blizzard.com/ko-kr/company/about/privacy.html> 에서 찾을 수 있다

“예선 이벤트”는 모든 게임 경기, 미디어 이벤트, 사인회, 사진 촬영, 스폰서 이벤트 등을 포함하며 이는 모두 KSL 리그의 일부이다

“웹 사이트 이용 약관”은 (i) Battle.net 의 사용에 적용되는 Battle.net 최종 사용자 사용권 계약, Battle.net 의 사용에 적용 (ii) 온라인 개인 정보 보호 정책, 및 (iii) 다른 용어와 Battle.net 웹 사이트의 사용을 규제하는 조건을 의미한다

“귀하”는 선수, 팀 코치, 팀 매니저, 팀의 소유자를 뜻한다.

“개인 브랜드 자료”는 귀하의 성명, 별명, 배틀태그, 로고, 이니셜, 형상, 이미지, 사진, 애니메이션, 사인, 음성, 알려진 캐릭터, 인물 정보와 배경을 의미한다

선수 참가동의서 및 개인정보처리 동의서

안내: 언제든지 갱신되거나 수정 될 수 있는 KOREA StarCraft LEAGUE (이하 "KSL") 공식 룰과 약관 (이하 "공식 룰" 이라고 정의합니다)은 KSL 의 선수, 코치, 매니저들의 행동을 통제할 수 있습니다. KSL 에 플레이어, 코치 또는 매니저로 참여하려면 공식 룰에 동의할 필요가 있습니다. KSL 참가 자격을 유지하려면 공식 룰을 계속 준수해야 합니다. 아래의 "동의" 박스에 체크하고 선수임을 증명하는 선수 참가 합의 및 동의서 ("참가 선수 양식")에 서명함으로써 공식 룰에 동의할 수 있습니다. 다음 중 어떤 박스에서라도 "거부"를 체크한 경우, 또는 "동의" 또는 "거부" 중 하나를 체크하지 않을 경우 KSL 에 참여할 수 없습니다.

공식 룰 동의:	
<p>나는 여기서 공식 룰에 접근할 수 있고, 받았음을 인정합니다. 저는 공식 룰의 준수가 KSL 에서 선수, 감독 또는 매니저로서의 참여 조건임을 이해합니다. 저는 Blizzard Entertainment International이 통상 공식 룰에 반하는 행위에 대해서 처벌(공식적인 질책, 벌금, 정지, 실격 및/또는 자격 박탈을 포함)을 부과할 수 있는 권리를 가지고 있다는 것을 인정합니다. 저는 신중하게 공식 룰을 읽었으며 이를 이해하고 있습니다. 저는 공식 룰이 세울 기준을 이해하고 지지하며, 이에 계율에 따라 행동하겠습니다.</p>	
<input type="checkbox"/> 동의	<input type="checkbox"/> 거부

개인정보 처리 동의:	
<p>나는 블리자드가 KSL 온라인 예선전의 참가 접수 과정에서 수집한 개인정보(이름, 생년월일, 국적, 연락처 및 Battle.net 계정 관련 정보)를 KSL 오프라인 예선 및 본선 토너먼트 진행 및 연락을 위하여 처리됨에 동의합니다. 토너먼트 진행 과정에서 선수의 이름 또는 계정명이 외부에 공개될 수 있습니다. 본 정보는본 동의일로부터 60일 경과 후에 복구 불가능한 방법으로 파기됩니다. 본 개인정보 처리에 동의하지 않을 경우 KSL토너먼트의 참가가 제한됩니다.</p>	
<input type="checkbox"/> 동의	<input type="checkbox"/> 거부

개인정보 위탁 동의:	
<p>나는 블리자드가 KSL 온라인 예선전의 참가 접수 과정에서 수집한 상기 개인정보는 블리자드의 KSL 토너먼트 운영책임을 맡은 VSPN Korea (KSLinfo@vspn.com)에게 위탁되어 수집 및 처리되는 점에</p>	

<p>동의합니다. 본 개인정보 처리에 동의하지 않을 경우 KSL토너먼트의 참가가 제한됩니다.</p>	
<input type="checkbox"/> 동의	<input type="checkbox"/> 거부

이름과 초상권 사용 허가:

나는 Blizzard Entertainment, Inc.에, 나의 이름과 닉네임, 태그, 로고, 이니셜, 화상, 이미지, 사진, 만화, 사인, 목소리, 대중적인 이미지, 악력 정보 및 배경과 이에 파생된 작업물, 그리고 (a) Blizzard Entertainment, Inc.와 이미 협상을 마친 제삼자와의 그룹 라이선스 또는 기타 계약 (b) 모든 KSL 시합, 경기 또는 기타 이벤트의 시청각, 시각 또는 보도 콘텐츠를 유통하는 방송, 스트리밍, 웹캐스트 또는 다른 유통 채널 (c) KSL, Blizzard Entertainment, 스타크래프트의 광고, 마케팅, 프로모션에 관련된 활동 및/또는 (d) 게임 안 스킨이나 기타 게임 내 또는 디지털 상품을 포함한 블리자드 엔터테인먼트 제품 및 서비스의 배포, 광고, 및 판매를 현재 존재하고 앞으로 존재할 모든 종류의 미디어에 복제, 표시, 배포, 편집, 송신, 호스트, 저장하는 서브 라이선스 가능하고 로열티 프리, 이미 지불을 마친, 전세계적, 비독점적 권리와 라이선스(서브라이선스를 허락하는 권리 포함)를 허락합니다.

동의

거부

책임 제한:

나는 Blizzard Entertainment, Inc. 및 그 관련 회사의 모든 피해, 손해, 상해 또는 상실에 대한 책임은 직접적 손해 배상액이 500.00 미국 달러를 넘지 않는 것에 국한되며 Blizzard Entertainment, Inc. 또는 관련 회사의 하나가 피해, 손해, 상해 또는 손실에 대해서 책임을 질 것인지 여부를 결정하는 데 사용되는 어떤 다른 법적 이론을 사용하더라도 이 조항만이 내 유일한 구제 수단이 됩니다. 복수 신청이라도 이 책임 제한 범위는 확대되지 않습니다. 나는 또한 공식 룰의 조항 7 의 다른 책임의 포기 및 제한에 동의합니다.

동의

거부

기타 약관:

이 참가 선수 양식은 법률 원칙의 선택권에 관계 없이, 미국 델라웨어 주의 법률에 준거합니다. 이 참가 선수 양식은 당신의 상속인, 친척, 집행인, 관리자, 파견인 및 대리인을 구속하고 이에 관해 구속력을 갖습니다. Blizzard Entertainment, Inc. 또는 이 참가 선수 양식 또는 KSL 참여에 의하여 발생한 Blizzard Entertainment, Inc. 또는 그 관련 회사와 모든 분쟁은 공식 룰의 조항 9 에 따릅니다. 이 선수 양식의 어떤 조항이 법적 강제력을 갖을 수 없을 정도로 광범위한 경우, 그런 조항은 집행 가능할 정도로 수준에서만 해석될 것으로 합니다. 이 참가 선수 양식을 체결하면서, KSL 에 관해서, 어떤 사람의 구두 또는 서면 성명이나 표명에 의지하는 일은 없어야 합니다. 이 선수 양식은 공식 룰에 추가되는 것이고, 결코 대신할 수 있는 조항이 아니며, Blizzard Entertainment, Inc.에 의해서 서명

된 서면에 의한 수정 외에는 수정할 수 없습니다. 공식 룰과 이 선수 양식 사이에 모순이 생긴 경우 형식에서는 공식 룰이 우선 적용됩니다.

동의

거부

날짜: _____

서명: _____