



## 발로란트 프로 e스포츠 공동 소유권 정책

2021년 1월 29일자로 발효되는 본 공동 소유권 정책(**정책**)은 발로란트 팀 소유자 또는 운영자가 발로란트 챔피언스 투어(**챔피언스 투어**)에 참가하는 둘 이상의 팀을 소유 또는 통제하거나 해당 팀에 과도한 영향력을 행사하는 것을 금지한다. 복수의 프로 발로란트 팀을 소유 또는 통제하면 시스템적으로 게임의 공정성 문제가 발생하며, 라이엇 게임즈와 챔피언스 투어의 평판을 해칠 우려가 있다. 복수의 팀을 소유 또는 통제하는 경우 이와 관련된 법적 문제뿐만 아니라 소위 '형제 팀'이 단독으로는 달성할 수 없는 성과를 이루기 위해 서로 공모할 가능성에 대한 팬의 인식 문제도 있다. 본 정책은 법적 문제와 팬 인식 문제를 모두 다룬다.

현대의 사업과 사업 관계의 복잡성으로 인해 본 정책은 문자 그대로 엄격하게 해석되는 것이 아니라 그 의도에 따라 광범위하게 해석된다. 라이엇 게임즈는 라이엇 게임즈의 최선의 이익과 챔피언스 투어, 발로란트 및 게임 팬의 장/단기 이익에 대한 평가를 고려하여 본 정책을 적용하고 자체 사업적 판단에 따라 결정을 내릴 권리가 있다. 본 정책을 일관되게 적용해야 함에도 불구하고, 라이엇 게임즈가 동의를 승인 또는 보류하는 결정을 내리거나 본 정책에 따라 기타 결정을 내리는 경우 향후 상황에서 라이엇 게임즈가 따라야 하는 선례를 만드는 것은 아니다.

본 정책은 발로란트 챔피언스 투어 글로벌 대회 정책(**정책**)에 통합되며, 챔피언스 투어에 참가하는 팀의 모든 직/간접적 소유자에게 적용되고 해당 소유자에 대해 법적 구속력을 갖는다. 본 정책을 위반하는 것은 팀 및 팀 소유자 모두가 규칙을 위반하는 것이다.

### 1. 정의:

다음 정의에는 '**직접**'(본인 이름으로 보유하거나 개인이 통제하는 단체를 통해 보유) 및 '**간접**'(다른 개인이나 단체를 통해 지배권 행사) 통제와 소유가 모두 포함되며, 이러한 정의는 광범위하게 해석되어야 한다.

1.1. **직원** - e스포츠 조직에 서비스를 제공하거나 e스포츠 조직에 서비스를 제공하는 개인 또는 부서를 감독(즉, 운영 권한 보유)하는 역할로 e스포츠 조직을 위해 일하는 개인 또는 의결 권한이나 운영 권한을 소유하거나 e스포츠 조직의 소유자인 개인이나 조직을 위해 일하는 개인

1.2. **e스포츠 조직** - 리그 팀을 운영하는 개인 또는 조직

- 1.3. **개인** - 자연인
- 1.4. **리그** - (a) 발로란트 챔피언스 투어, (b) 팀에게 발로란트 챔피언스 대회에 참가할 자격을 부여할 수 있는 전 세계의 리그 또는 (c) 명칭이나 브랜드에 관계없이 전술한 항목을 승계 또는 대체하는 리그
- 1.5. **리그 팀** - 리그에 참가하는 팀
- 1.6. **운영 권한** - 조직을 위해 고용이나 해고 또는 전략적 결정을 내리거나 직원에 대한 해고, 징계, 승진, 강등 권한이나 직원의 보상금, 상여금 및/또는 혜택에 영향을 줄 수 있는 권한을 보유하여 조직 또는 조직의 일부 측면을 통제하거나 결정, 운영, 경영 또는 관리할 권한 보유
- 1.7. **조직** - 특정 목적이나 업무를 위해 조직된 개인의 그룹이나 단체(주식회사 여부 관계없음). 조직에는 조합, 유한책임회사, 유한책임조합, 협회, 합작투자회사, 주식회사, 법정 대리인, 신탁 관리자, 파산관재인, 청산 관리자 또는 기타 모든 형태의 법인이 포함될 수 있다.
- 1.8. **소유자** - 조직의 소유 지분을 보유한 개인 또는 조직. 단, 주식 공개 기업의 경우 해당 주식 공개 기업의 의결 주식 중 9.99% 이상을 소유하거나 통제하지 않는 개인 또는 조직은 해당 주식 공개 기업의 소유자로 간주되지 않는다.
- 1.9. **소유 지분** - 모든 형태의 소유권(법적 소유나 실질 소유 또는 의결권 유무에 관계없음). 여기에는 주식, 조합원 지분, 유한책임회사 주주 지분 또는 소유 지분, 공동 명의 지분, 비법인기업 지분, 신탁수익자 지분, 대리인 지분, 위임장 지분 및 이러한 다른 지분으로 변환할 수 있는 옵션, 신주인수권증서 및 증권이 포함되며, 본 정의에 포함되지 않지만 '지분 증권'(이 용어는 1934년 증권거래소법에 따른 미국 증권거래위원회 규칙 3a11-1에 정의되어 있음)을 구성하는 기타 권리, 소유권 또는 지분이 포함된다.
- 1.10. **토너먼트 운영자** - 리그 또는 리그의 일부인 공식 대회를 관리하고 운영하는 조직
- 1.11. **이전** - 모든 직/간접 형태의 이전, 판매, 증여, 유증, 양도, 질권 설정, 담보 계약, 부담, 담보권 부여 또는 기타 처분(지분권 발행 또는 우선매수권(우선거부권/우선제안권) 부여를 통한 방법 포함)
- 1.12. **양도인 및 양수인** - 양도 당사자
- 1.13. **여성 팀** - 여성 프로 선수 기반을 홍보하고 개발하기 위해 라이엇 게임즈의 사전 서면 승인을 받은 e스포츠 조직은 본 정책에 따른 제한 사항에도 불구하고 보조 팀을

소유하고 운영할 수 있다. 단, 해당 보조 팀이 모두 여성(“본인을 스스로 여성이라고 식별하는”) 선수로 구성되어야 한다.

- 1.14. **의결 권한** - 조직에서 이사 선임 또는 이와 유사한 경영 권한을 통제하기 위해 충분한 의결권 보유(해당 조직의 주식 또는 증권에 대한 직/간접적 실질 소유 또는 기타 방법을 통해)

## 2. 정책:

- 2.1. 어떤 개인이나 조직도 (a) 둘 이상의 리그 팀에 대한 소유 지분, 운영 권한 및/또는 의결 권한을 직/간접적으로 보유하거나 (b) 둘 이상의 리그 팀에게 자금을 대여하거나 팀의 부채 또는 채무를 보증할 수 없다.

- 2.2. 제2.1항에 규정된 제한 사항에도 불구하고

a. 한 개인이 e스포츠 조직('기본 팀')의 직원 또는 소유자이거나 해당 조직과 관련된 운영 권한 또는 의결 권한을 보유하고 있으며, 동일한 개인이 두 번째 e스포츠 조직('보조 팀')의 직원 또는 소유자이거나 해당 조직과 관련된 운영 권한 또는 의결 권한을 보유하는 경우 또는

b. 한 조직이 기본 팀의 소유자이거나 해당 팀과 관련된 운영 권한 또는 의결 권한을 보유하고 있으며, 동일한 조직이 보조 팀의 소유자이거나 해당 팀과 관련된 운영 권한 또는 의결 권한을 보유하는 경우

c. 다음과 같은 분쟁('공동 소유권 분쟁') 해결책이 있어야 한다.

i. 해당하는 개인 또는 조직은 보조 팀에 대한 소유 지분(금융 부채 또는 이익 포함)을 보유할 수 없다.

ii. 개인 또는 조직은 보조 팀에 대한 운영 권한을 보유하지 않으며, 특히 보조 팀 직원에 대한 해고, 징계, 승진, 강등 권한이나 직원의 보상금, 상여금 및/또는 혜택에 영향을 줄 수 있는 권한이 없다.

iii. 개인 또는 조직은 보조 팀에 대해 직/간접적인 의결 권한을 보유할 수 없다.

iv. 개인(해당하는 경우)은 보조 팀의 직원이 아니다.

- 2.3. 제2.1항 및 제2.2항에 규정된 제한 사항에도 불구하고 e스포츠 조직에서 직접, 간접, 우발적 또는 변환 가능한 소유 지분(중개업체의 지분 포함)을 이전하는 경우 법 적용 여부와 관계없이 공동 소유권 분쟁이 존재할 수 있으며 이에 대한 해결책이 필요하다.

- 2.4. e스포츠 조직은 라이엇 게임즈와 대회 운영자에게 공동 소유권 분쟁 또는 공동 소유권 분쟁을 초래할 수 있는 계약 체결에 대해 서면으로 통지해야 한다. e스포츠 조직이

체결한 어떠한 계약(e스포츠 조직의 주식 이전 포함)에도 라이엇 게임즈 또는 대회 운영자에게 공개를 금지하는 기밀 유지 또는 이와 유사한 의무를 포함할 수 없다.

- 2.5. 공동 소유권 분쟁을 초래하거나 기타 본 정책을 위반하는 계약을 체결할 경우 라이엇 게임즈의 사전 서면 승인을 받아야 한다. 이러한 승인을 받지 못한 경우에는 규칙 위반이 되며 (a) 기본 팀, 보조 팀 또는 양 팀 모두에 대한 참가 자격 박탈, (b) 기본 팀, 보조 팀 또는 양 팀의 직원이거나 소유자인 개인의 자격 정지 및 (c) 챔피언스 투어와 기타 발로란트와 관련된 대회 또는 라이엇 게임즈나 그 계열사가 소유하거나 관리하는 기타 비디오 게임 또는 e스포츠 게임 등에서 개인 또는 조직의 참가 자격 박탈 및 출전 금지 등의 제재를 받을 수 있다.
- 2.6. 라이엇 게임즈의 요청이 있는 경우 e스포츠 조직은 e스포츠 조직의 최선임 재무 관리자 또는 e스포츠 조직의 소유자가 인증한 보고서를 제출해야 한다. 이 보고서에서는 (a) e스포츠 조직의 모든 직/간접 소유자를 표시하고, (b) 보고서 작성 날짜를 기준으로 공동 소유권 분쟁이 없음을 확인하며, (c) 라이엇 게임즈가 본 정책의 적용과 관련하여 추가 정보를 받는 것이 합당하다고 판단할 경우 해당하는 추가 정보를 제공한다. e스포츠 조직은 이 보고서를 라이엇 게임즈의 요청을 수령한 후 15일 이내에 제출해야 한다.

### 3. 본 정책의 예외 상황

- 3.1. 위의 제2항에도 불구하고 첫 번째 리그 팀의 소유 지분이 있는 개인 또는 조직이 (a) 보편적으로 인정되는 증권거래소 또는 장외시장에서 공개적으로 거래되는 총유가증권의 1% 미만으로 두 번째 리그 팀의 직/간접적 소유 지분 또는 금전적 이익을 취득 또는 보유하거나 (b) 관리자 또는 무한책임사원의 재량에 따라 여러 기업에 투자하는 선의의 투자 신탁 또는 기관 벤처캐피털 펀드의 합자회사 지분 또는 이에 상응하는 지분(즉, 투자 또는 경영 결정을 하거나 해당하는 투자 기관을 통제 또는 관리할 권리나 권한이 없는 수동적 지분)을 두 번째 리그 팀에 대해 전체 자산 가치의 10%를 초과하지 않는 범위에서 취득 또는 보유하는 경우 라이엇 게임즈의 사전 서면 승인이 필요하지 않다. 또한 박람회, 커뮤니티 대회 또는 아마추어 경기에 참가하는 비 경쟁 팀에는 본 정책이 적용되지 않는다.
- 3.2. 위의 제2항에도 불구하고 창단을 준비 중인 팀이나 모두 여성으로 구성된 팀에도 본 정책이 적용되지 않는다.

### 4. 일반 조건

- 4.1. 본 정책은 개인이나 조직(라이엇 게임즈 제외)에게 모든 종류의 법적 또는 공평한 권리, 혜택 또는 구제책을 부여하기 위한 것이 아니다.

- 4.2. 규칙의 제11항(분쟁 해결)은 전체적으로 통합된 것처럼 본 정책에 적용된다. 본 정책은 라이엇 게임즈의 기밀 정보이며, 본 정책을 준수하는 데 필요한 경우를 제외한 어떠한 경우에도 사용하거나 공개할 수 없다.

\* \* \*