

2017 히어로즈 오브 더 스톰®

히어로즈 글로벌 챔피언십 코리아

시즌 2 (Phase 2)

대회 공식 규정 및 약관

목차

1. 팀 규칙 및 요구 사항	5
1.1. 지역 선수자격	5
1.2. 거주 자격	5
1.3. 최소 나이 제한 사항	7
1.4. 부적격 참가자	7
2. 팀 규칙 및 요구 사항	7
2.1. HGC KR 참가	7
2.2. 선발 출전 명단	8
2.3. 선발 출전 명단 제한 및 변경	8
2.4. 팀 명칭 및 선수 배틀태그	8
3. 토너먼트 구조	9
3.1. HGC KR 시간과 장소	9
3.2. 리그 참가 자격	11
3.3. 선수 명단 제한 사항	11
3.4. 리그 구성.	12
3.5. 토너먼트 규칙, 몰수패.	16
3.6. 토너먼트 규칙, 서버와 로비 관련.....	19
3.7. 토너먼트 규칙, 공식 소통 창구.	19
3.5. 상금과 포상	19
4. 선수, 코치, 매니저 품행규정	21
4.1. 품행	21
4.2. 부정 행위.	22

4.3. 불법 및 비윤리적 행동	22
4.4. 괴롭힘 방지.	23
4.5. 도박.	23
4.6. 주류 및 마약.	23
4.7. 비방 금지.	24
4.8. 인터뷰 및 미디어	24
4.9. 후원 제한.	24
4.10. 징계 조치.	25
5. 법적 책임과 제한	28
5.1. 손해 배상 책임 한도; 징벌적 손해 배상 없음	28
5.2. 면책 조항.....	28
5.3. Battle.net 계정 변경.	29
6. 브랜드 자료 및 개인 데이터의 사용	29
6.1. 귀하의 브랜드 자료를 사용하는 라이선스	29
6.2. 광고 자료.	30
6.3. 광고 자료, 피드백, 통계 및 제안 소유권.	31
6.4. 개인 정보의 수집.	32
7. 분쟁 해결	32
7.1. 적용범위.	32
7.2. 협상.	32
7.3. 구속적 중재.	33
7.4. 중재 절차.	34
7.5. 단체/집단 소송 포기.	34
7.6. 중재의 장소.	35

7.7. 준거법	35
8. 일반 (중요) 약관	35
8.1. 블리자드의 저작권 및 상표.....	35
8.2. 히어로즈 오브 더 스톰에 대한 변경.....	36
8.3. 본 공식 규정의 변경.....	36
8.4. 고용 관계의 부존재.....	37
8.5. 커뮤니케이션.....	37
9. 용어 사전	37

1. 선수 자격과 조건

1.1. 지역 선수 자격

- (a) Heroes of the Storm Global Championship Korea (이하 "HGC KR")에 참가하기 위해서는 1.2 조에서 정하는 한국 시민 또는 합법적인 거주자, 이주 참가자 중 어느 하나에 해당하여야 한다.
- (a) 선수로서 HGC KR 의 참가 자격을 갖추기 위해서는 모든 권한이 있는 Battle.net 계정이 블리자드의 Battle.net 서비스에 등록되어있어야 한다. 계정은 Heroes of the Storm 접근에 아무런 문제가 없어야 한다. 선수의 계정은 리그 시작부터 리그가 진행되는 동안 아무 문제가 없어야 한다.
- (b) 선수의 Battle.net 계정은 유효한 이메일 주소를 반드시 포함해야 한다. 블리자드는 본인이 제공한 이메일 주소를 확인할 수 있는 권한을 가지고 있다.
- (c) (미성년자가 아니라면) HGC KR 에 참여를 하기 위해서는 Battle.net 계정은 반드시 개인이 등록한 계정 이어야 한다. (회사, 파트너 등 불가)
- (d) 제휴사를 포함한 어떤 기업도 지역별 (북미, 유럽, 한국, 중국, 중남미, 오세아니아, 동남아, 타이완) 한 개를 초과하는 "**선발 출전 명단**"을 소유할 수 없다.

1.2. 거주 자격

- (a) HGC KR 에 참가를 원하는 선수는 반드시 본인이 한국 국가의 시민이나 합법적인 거주자, 또는 이주 참가자임을 블리자드에게 증명할 수 있어야 한다.
- (b) 본 토너먼트의 취지를 위해, '시민' 또는 '합법적인 거주자'는 한국의 국적을 가진참가자로서다음 두 가지 중 한 가지 경우에 해당되어야 한다: (i) HGC KR Phase 2 첫 번째 경기를 치르는 날을 기준으로 거주 기간이 6 개월 이상 (연속적)인 경우; (ii) HGC KR 에 참여한

경력자로서 HGC KR Phase 2 첫 번째 경기를 치르는 날을 기준으로 이전 6 개월 동안 HGC EU, CN, NA 에 참가하지 않은 경우.

- (c) 한국 지역에서 “이주 참가자”는 HGC KR Phase 2 첫 경기 시작 전 6 개월 동안 어떤 HGC EU, CN, NA 리그에도 참가한 경력이 없어야 한다. “이주 참가자”는 한국 국적의 유무를 불문하고 HGC KR Phase 2 첫 경기 시작 전 6 개월부터 HGC KR Phase 2 종료 시점까지 한국에 합법적으로 거주할 자격 또한 있어야 한다.
- (d) ‘시민’이나 ‘합법적인 거주자’, ‘이주 참가자’임을 증명하기 위한 검증 목적으로 본인 Battle.net 계정을 블리자드에게 제공해야 하고 Battle.net 계정의 국적이 반드시 위에 명시된 국가 중 하나여야 한다. 참가자의 배틀태그는 공개적으로 알려진 개인의 배틀태그와 동일해야 하며 토너먼트 전에 블리자드가 본인의 배틀태그를 꼭 검토 받아야 한다. HGC KR 이 진행되는 동안 배틀태그의 변경은 허용되지 않는다.
- (b) 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 등록 증	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

- (c) HGC KR 참가에 유효한 거주지 확인을 위해 선수는 참가 자격을 획득한 해당 국가의 거주 비자가 있는 여권 사본을 제출해야 하고 블리자드는 이에 관한 심사를 할 것이다. 비자는 반드시 적어도 HGC KR 시작 6 개월 전에 발급된 것이어야 한다. 허용되는 비자의 종류는 다음과 같다: 프로 운동선수 비자, 취업 비자, 학생 비자. 신분증명에 허용되지 않는 비자의 종류는 다음과 같다: 만료된 비자, 일반 여행/방문 비자, 워킹홀리데이 비자.
- (e) 거주 요건에 대한 질문이 있다면 아래 이메일 주소를 이용해야 한다. (Esports-KR@blizzard.com) 이메일을 보내면 블리자드가 신분조회 절차를 시작할 것이다. 거주자격에 대한 블리자드의 결정은 최종적이며 구속력이 있다.

1.3. 최소 나이 제한 사항

- (a) 2016 년 11 월 1 일부로 해당 국가의 성인이 된 선수는 참가가 가능 하다.
- (b) 현재 해당국가의 성인이 아니지만 2017 년 1 월 12 일을 기준으로 만 13 세 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 HGC KR 참가와 리그 진행에 관하여 부모 또는 보호자들이 알 수 있도록 지속적으로 관련 정보를 제공해야 한다. 만약 성인이 아닌 선수가 리그 참가 자격이 주어진다면, 부모 또는 법적 보호자는 여행, 관련 서류 서명, 의사소통 과정에 도움을 주어야 한다.

1.4. 부적격 참가자

- (a) 블리자드와 계열사들의 이사, 임원, 직원이나 그의 부모, 관련 회사와 계열사, 대리인, 전문 조언자, 광고 및 홍보 대행사, 그리고 직속 가족 및 가족 구성원은 (어머니, 아버지, 형제자매, 아들, 딸, 의붓자식, 그리고 법적인 배우자 또는 가족 구성원들은 HGC KR 에 참가할 자격이 없으며 수상 자격 또한 해당되지 않는다.

2. 팀 규칙 및 요구사항

2.1 HGC KR 참가

- (a) HGC KR 은 팀 기반의 토너먼트로, 5 명의 선수가 한 팀을 구성 한다. 모든 구성원은 적절한 자격을 갖추어야 하며 어떤 팀 선수도 HGC KR 의 한 팀 이상에 소속 될 수 없다.
- (b) 모든 팀은 필수적으로 한 명의 팀 매니저를 선출 해야 한다. 팀 매니저는 팀을 구성하고 있는 대회 참가자격을 갖춘 선수 5 인 중 선출 되거나, 경기에 참여 하지 않는 6 번째 구성원으로 선출 가능 하다. 팀 매니저의 업무는 팀의 연락 담당이다.
- (c) 한 명이 두 팀 이상의 팀 매니저 역할을 동시에 맡을 수 없다.
- (d) 모든 HGC 선수, 팀 매니저, 코치, 또는 구단주는 어떤 KR 오픈 디비전 팀의 소유, 운영, 관리, 경기진행에 있어서 참여/지휘/지시/협조를 하거나 받는 등 일체의 관련이 있어서는안 된다. 이 규칙은 해당 선수의 팀이 HGC 에 속해있는 동안 항상 적용된다.

2.2 선발 출전 명단 (Active Roster)

- (a) HGC KR 리그에 해당 팀의 선발로 지명된 5 명의 적격 참가자는 팀의 선발 출전 명단 (Active Roster)로 간주된다.
- (b) 팀의 대회 마지막 게임 선발 선발 출전 명단에 포함된 선수만 블리자드로부터 포상을 받을 자격이 있다.

2.3 선발 출전 명단 제한 및 변경

- (a) 팀은 오직 5 명의 선수와 한 명의 매니저로 구성 가능 하다.
- (b) HGC KR 참가 자격을 갖춘 팀은 HGC KR 정규 경기가 진행되는 기간 동안 팀의 선발 출전 명단을 바꿀 수 없다.

2.4 팀 명칭 및 선수 배틀태그

- (a) 팀 명칭은 블리자드에 의해 적합하다고 판명되어야 한다. 만약 팀의 명칭이 토너먼트 진행에 적합하지 않다고 보여지면 블리자드에게는 팀들의 명칭을 바꾸도록 요청하거나 직접 바꿀 수 있는 권한이 있다.
- (b) 선수들의 배틀태그는 블리자드에 의해 적합하다고 판명되어야 한다. 만약 선수의 배틀태그가 토너먼트 진행에 적합하지 않다고 보여지면 블리자드에게는 배틀태그를 바꾸도록 요청하거나 직접 바꿀 수 있는 권한이 있다. 블리자드는 또한 팬들의 더 나은 시청 경험을 위해 선수들의 배틀태그에 팀의 명칭을 삽입할 수 있다.

3. HGC KR 구조

3.1 HGC KR 시간과 장소 및 선수 장비

- (a) HGC KR 에 선발된 8 개의 팀은 아래 설명한 대로, 2017 년 1 월 12 일부터 2017 년 11 월 7 일까지 [조항 3]의 규정에 따라 HGC KR 에서 경쟁하게 된다.
- (b) 토너먼트 주관사는 팀의 주장 혹은 매니저에게 HGC KR 경기가 열리는 시간과 장소를 전달한다. 팀의 주장 혹은 매니저는 토너먼트 주관사에게 HGC KR 에서 경쟁할 5 명의 선수가 적합한 자격이 있는 5 명임을 확인해 주어야 한다.
- (c) HGC KR 은 OGN eStadium 에서 진행된다. 경기는 HGC KR 은 Battle.net 아시아 서버에서 온라인으로 진행되고, 블리자드의 단독 자유 재량에 따라 어떤 서버에서 게임을 진행할지 팀들에게 알려줄 수 있다.
- (d) 각 팀의 모든 선수들은 자신의 경기 시작 60 분 전까지 OGN eStadium N 스튜디오에 도착하여야 하며 개인사정이 생겨 도착이 지연 될 경우 주최측에 연락하여 해당 사실을 반드시 알려야 한다.

(e) 선수 또는 팀 소유 장비

- 선수는 다음의 본인 또는 팀 소유 장비를 경기 구역 내에서 경기 중 사용할 수 있다. 단, 운영진은 아래 장비를 선수에게 제공할 의무가 없으며, 선수 또는 팀이 직접 준비해야 한다. 만약 선수 또는 팀이 장비를 준비하지 못해 정상적으로 경기에 출전할 수 없는 경우 운영진이 제공하는 장비를 사용할 수 있으나, 이 때 발생하는 모든 문제의 책임은 해당 팀과 선수에게 있다.
- 키보드 / 마우스 & 마우스 선 거치대 / 마우스 패드 / 이어폰 및 헤드셋 등의 장비 중 운영진 재량에 따라 경기 보안, 안전 및 운영상 효율을 저해하거나 블리자드 또는 블리자드 게임의 브랜드, 지적재산권에 부정적인 영향을 주거나 타인의 권리, 사생활, 명예, 지적재산권을 침해할 우려가 있는 장비는 사용이 불가능하다.

(f) 선수 복장

- 선수는 경기 중 그리고 경기 전·후 인터뷰 시 공식 팀 유니폼을 착용해야 하며 다른 의상을 착용할 수 없다. 직접 유니폼을 제작할 경우, 디자인 시안 또는 샘플을 운영진이 지정한 일자까지 제출하여 승인을 받아야 한다. 각 팀의 모든 출전 선수는 미풍양속을 해치거나 대회, 팀 및 선수의 품위를 손상시키는 의상은 금지된다. 작업복, 운동복, 잠옷, 슬리퍼 등의 복장은 운영진에게 사전 승인을 받지 않은 경우 허용되지 않으며 모자, 선글라스 등 선수의 얼굴을 가리는 액세서리를 착용할 수 없다. 선수 복장의 적절성에 대한 판단은 운영진이 재량에 의해 판단하며, 팀 및 선수는 운영진의 시정 요구를 수용해야 한다. 단 특별한 사정이 있는 경우 운영진에 별도 요청할 수 있으며, 운영진은 합리적인 재량에 의해 이를 결정한다.

3.2 리그 참가 자격

- (a) 2017 년 HGC KR Phase 1 1-6 순위 팀들은 자동으로 Phase 2 에 초대 받는다. 해당 팀들이 초대를 거절하거나, 참가가 불가능 한 경우, 또는 선발 출전 명단에서 3 명 이상의 선수를 변경 했을 경우 HGC KR 의 참가 자격을 잃게 된다.
- (b) 2 개의 팀은 HGC KR Phase 1 승격강등전을 통해 선발된다.

3.3 선수 명단 제한 사항

HGC KR 에 참가하는 모든 팀들은 아래의 참가 선수 제한 사항을 적용 받는다.

- (a) 팀이 해산하는 경우 (3 명 이상의 선수가 팀을 떠날 경우) 자동으로 HGC KR 참가 자격을 잃는다. 해당 경우에는 Korea Open Division 에서 가장 높은 순위를 기록하고 있는 팀이 해산한 팀을 대체 한다. 만약 KR Open Divison 플레이오프가 열리지 않은 경우, Open Divison 포인트가 가장 높은 팀이 가장 높은 순위를 기록하고 있는 팀이다. 만약 플레이오프가 중이거나, 결과가 나온 경우, 플레이오프의 승자가 가장 높은 순위를 기록하고 있는 팀이다.
- 대체 팀은 참가 해산한 팀의 경기 기록을 갖지 않는다.
 - 현재 리그에 남아 있는 팀들과 참가 자격을 잃은 팀과의 경기 기록은 공식 기록에서 지워진다.
 - 대체팀의 경기는 친선 경기로 간주 되며, 해당 경기 결과는 다른 팀들의 공식 기록에 영향을 주지 않는다. 대체팀은 플레이오프, 승강전, 상금에 대하여 자격 행사가 가능하다.
 - 블리자드의 단독 자유 재량에 따라 참가 선수 명단 제한 사항을 무효로 할 수 있다.
- (b) 팀들은 선발 선수 명단에서 아래의 조건에 부합 하는 2 명의 선수를 다음과 같은 규칙에 따라 교체할 수 있다. 모든 선수 명단 교체 신청은 tournament@blizzard.com 이메일로 보내져야 하며, 블리자드의 승인이 이루어진 후 교체가 이루어진다.

- 파트 1 – 명단 방출 기간 (2017 년 11 월 6 일 – 13 일)

- (1) 이 기간동안 팀 또는 선수는 블리자드에게 방출할 의사가 있는 선수 (팀의 경우) 또는 방출 의사 (선수의 경우)를 문서를 보내 알려야 한다. 최대 2 명의 선수가 방출될 수 있으며, 그 이상 방출이 이루어질 경우 HGC KR 에서 퇴출된다.
- (2) 명단 방출은 2017 년 11 월 20 일 이후에 이루어져서는 안된다. 만약 11 월 20 일 이후에 선수를 방출하려는 시도가 적발될 경우 블리자드의 단독 재량에 의해 처벌이 가해질 수 있다. 2017 년 11 월 20 일 이후 팀에서 자의로 떠나는 선수는 모든 히어로즈 이스포츠 대회에서 6 개월 동안 참가 자격을 잃게 된다.

- 파트 2 – 선수 영입 기간 (2017 년 11 월 14 일 – 21 일)

- (1) 이 기간 동안 선수를 영입할 의향이 있는 팀들은 해당 내용을 문서화하여 블리자드에 제출하여야 한다. 영입할 선수는 아래 조건을 만족시켜야 한다. 최대 2 명의 선수를 이 기간동안 영입할 수 있다.
- (2) 선수 영입 은 2017 년 12 월 1 일 이후에 이루어져서는 안된다. 만약 2017 년 12 월 1 일 이후 선수를 영입하려는 시도를 하였을 경우 블리자드의 단독 재량에 의해 처벌이 가해질 수 있다.
- (3) 새롭게 영입할 선수들은 리그 참가 자격을 만족하는 선수여야 한다.
- (4) KR Open Division 의 선수도 영입할 수 있다.

- 파트 3 – 승인 기간 (2017 년 11 월 22 일 – 23 일)

- (1) 이 기간 동안 블리자드는 단독 재량에 따라 모든 선수 명단 변경에 대해 승인하거나 거절할 것이다.

(2) 블리자드는 통제할 수 없거나 불가피한 상황에서 단독 재량에 따라 선수 교체 선수 한도를 늘릴 수 있다.

(c) 팀들은 아래의 조건 안에서 선발선수 명단 안의 1 명의 선수를 Phase 중 두 번 임시로 대체 할 수 있다.

- HGC KR 팀들은 1 주차부터 10 주차의 리그 기간 동안 그들의 선수를 대체 할 수 있다.
- 블리자드는 독립적으로 모든 대체 선수에 대하여 독립적으로 승인 혹은 거절 할 수 있다.
- 대체 선수는 반드시 위에 언급 되어 있는 Section 3 의 자격을 갖추고 있어야 한다.
- 대체 선수는 어떠한 HGC Pro team 에도 속해져 있으면 안된다
- 대체 선수는 1 주 이상 한 팀에서 플레이 할 수 없다.

3.4 지정 토너먼트 계정

- (a) 모든 선수들은 HGC KR 에서 사용할 자신이 소유한 배틀넷 계정을 제출할 의무가 있다.
- (b) 제출한 지정된 배틀넷 계정은 HGC KR 참가 기간 동안 "마스터" 계정 상태를 유지할 것이다.
- (c) HGC KR 에서 "마스터" 계정이란 한국 지역의 라이브 서버에서 사용가능한 모든 아이템을 사용할 수 있는 계정을 의미한다.

- (d) 라이브 서버에서 공개적으로 사용 될 수 없는 콘텐츠가 지정 배틀넷 계정에서 사용 가능하더라도, 선수는 그 콘텐츠를 절대 사용해서는 안된다. 만약 해당 콘텐츠 사용이 적발되었을 경우, 블리자드 단독 재량에 따라 처벌할 수 있다.

3.5 리그 구성

- (a) HGC KR 은 더블 라운드 로빈으로 경기가 진행되며, 모든 팀은 HGC KR 이 진행되는 동안 2 번씩 다른 참여 팀들을 상대하게 된다.
- (b) 정규 리그와 플레이오프 경기들은 Bo5 로 진행되며, 승강전은 Bo7 으로 진행된다.
- (c) HGC KR 은 총 두 개의 시즌으로 이루어지며, 각 시즌은 2 개의 파트로 구성 된다.

참가 팀들은 전체 파트에서 그들의 기록을 이어 나간다. 해당 기록은 초대가 받아들여지고 승강전 이후 새 시즌이 시작될 때 초기화된다.

시즌 2

i. 파트 1 은 6 월 시작이며, 총 5 주동안 지속 된다. 파트 1 에서 팀들은 각 팀들과 라운드 로빈 포맷으로 1 회씩 대전 한다. 총 5 주 동안의 순위를 기반으로 상위 3 개의 팀은 Eastern Clash 로 초대받게 된다. 두 팀 이상 같은 순위를 기록 한다면 아래의 과정에 따라 초대받는 팀이 결정된다.

1. 경기 결과 – 경기 수준에서의 승리와 패배 수 비교, 더 많은 승리를 거둔 팀이 우위를 가진다
2. 상대 전적 – 경기 수준에서의 양 팀간의 승리와 패배 수 비교 (2 승 0 패, 1 승 1 패, 또는 0 승 2 패)
3. 게임 전적 – 각 게임 수준에서의 팀의 승리와 패배 수 비교, 더 많은 게임 승리를 거둔 팀이 우위를 가진다

4. 3-1 승리 수

5. 3-2 승리 수

6. 순위 결정전 – 위 다섯 가지 전부 동률이라면 두 팀간에 Bo5 순위 결정전을 치뤄
상위 순위를 정한다

첫 번째 Eastern Clash 종료 후 8 개의 참여팀은 파트 1 의 기록을 유지하며 파트 2 로
돌입한다.

ii. 파트 2 는 첫번째 Eastern Clash 종료 후 미드 시즌 난투까지 진행 된다. 모든 팀은 다시 한번
다른 참여 팀들과 한번 더 경기를 진행 한다. 5 주의 정규리그 이후, 시즌 순위를 기반으로
아래와 같은 일정이 이어진다

1 st	HGC Finals 에 자동으로 초대
2 nd	HGC Finals 에 자동으로 초대
3 rd	플레이오프 진출
4 th	플레이오프 진출
5 th	플레이오프 진출
6 th	플레이오프 진출
7 th	승격강등전
8 th	승격강등전

2 개 이상의 팀이 같은 순위를 기록하면 아래의 순서에 따라 순위를 결정 한다.

1. 경기 결과 – 경기 수준에서의 승리와 패배 수 비교, 더 많은 승리를 거둔 팀이 우위를 가진다

2. 상대 전적 – 경기 수준에서의 양 팀간의 승리와 패배 수 비교 (2 승 0 패, 1 승 1 패, 또는 0 승 2 패)

3. 게임 전적 – 각 게임 수준에서의 팀의 승리와 패배 수 비교, 더 많은 게임 승리를 거둔 팀이 우위를 가진다

4. 3-1 승리 수

5. 3-2 승리 수

6. 순위 결정전 – 위 다섯 가지 전부 동률이라면 두 팀간에 Bo5 순위 결정전을 치뤄 상위 순위를 정한다

1 위 2 위 팀은 HGC Finals 로 초대를 받게 된다. 3 위에서 6 위 팀은 플레이오프에 진출하며 최종 승리 팀이 HGC Finals 에 진출 하게 된다. 7 위와 8 위를 기록하는 팀은 승강전을 치른다.

만약 3 자 이상의 동률이 발생할 경우, 위 순서를 기준으로 한 팀의 승자가 나올 때 까지 차례대로 평가하며, 남은 팀들에 대해서는 다시 위 순서를 적용하여 순위를 가린다.

(d) 플레이오프에서는 HGC Finals 에 진출할 마지막 한 팀을 뽑게 된다. 플레이오프는 Bo5 로 진행 된다..

- 플레이오프는 스텝레더 포맷으로 진행 된다.

경기 1	5 위 팀 vs 6 위 팀
경기 2	4 위 팀 vs 경기 1 의 승자
경기 3	3 위 팀 vs 경기 2 의 승자

최종 경기 승리자 (경기 3)가 HGC Finals 에 진출한다.

- (d) 승강전은 미드 시즌 난투 전에 치뤄진다. 프로 리그 하위 2 팀은 오픈 디비전의 상위 2 팀과 경기를 치룬다. 승강전은 Bo7 으로 치루며, 아마추어 오픈 디비전 1 위 팀이 상대할 프로 리그 팀을 선택한다. 오픈 디비전의 1 위 팀은 프로 리그에서의 7 위와 8 위 중 어떤 팀과 상대할지 선택할 권한이 있다. 선택받지 못한 프로 팀은 오픈 디비전의 2 위 팀과 경기를 치르게 된다. 각 경리의 승리팀 (총 2 팀)이 프로리그에 진출 한다.

오픈 디비전 1 위 팀	선택된 프로 리그 7 위 또는 8 위 팀
오픈 디비전 2 위 팀	선택받지 못한 프로 팀

각 승강전의 승리 팀은 2018 HGC KR Phase 1 에 진출 한다. 나머지 2 팀은 그들의 상황에 따라 HGC 프로리그에 진출하지 못하거나 HGC KR 에서 사라진다.

HGC KR 팀과 오픈 디비전 팀은 Bo7 경기를 그들의 기존 선수 출전 명단으로 치루어야 한다. 대체 선수는 허용되지 않는다. 응급 상황일 경우에만, 블리자드의 단독 재량에 따라 대체 선수가 허용될 수 있다.

3.5 토너먼트 규칙, 몰수패

- (a) 각각의 토너먼트 경기에서, 2 팀은 블리자드가 운영하는 토너먼트 랠름 배틀넷 서버를 통해 경기를 치루며, Custom 모드 혹은 일반 로비 모드로 경기를 진행 한다.
- (b) 블리자드는 단독 재량에 따라, 토너먼트의 시작 전에, 9 개의 배틀 그라운드 풀에서 토너먼트에 사용될 전장을 선택 할 수 있으며, 이는 또한 블리자드의 단독적인 재량에 의해 변경 가능 하다.
- (c) 모든 경기는 전장 선택 과정과 함께 시작 한다. 임의적으로 해당 과정을 시작할 팀이 선정 된다. (여기서는 **A 팀** 이라고 칭하겠다). **A 팀**은 하나의 전장을 뺀다. 이에 다른 팀 (**B 팀**)이 하나의 전장을 뺀다. **A 팀**이 하나의 전장을 선택 한다. (남아 있는 전장 중). 매 시즌 모든 팀은 다른 팀을 2 번씩 상대하기에, 전장 선택 순서는 번갈아 가며 진행 한다.
- (d) 선수들은 자신의 계정에 있는 해당 지역에서 공식 출시 된지 2 주가 지난 모든 영웅을 선택 할 수 있다. 단 블리자드의 단독적인 재량에 따라, 경기 시작 전에 HGC KR 에서 언제라도 특정 영웅을 금지 할 수 있다. 적격한 HGC KR 참가자는 반드시 최소 14 개의 영웅을 보유 하고 있어야 한다.
- (e) 모든 경기는 영웅 뺐/픽 과정이 이루어 진다. 매번의 뺐/픽 선택시 각 팀에게 60 초가 주어 진다. 만약에 한 팀이 60 초를 다 써버리면, 픽 과정에서는 임의적인 영웅 선택이 이루어지며, 뺐 기회는 잃게 된다. 앞서 언급한 전장 뺐에서 먼저 전장을 뺐한 A 팀은 아래의 영웅 뺐/픽 과정에서 2 부터 시작 한다.

영웅 뺐/픽 과정	
1.	팀 B 가 한 명의 영웅을 금지
2.	팀 A 가 한 명의 영웅을 금지
3.	팀 B 가 한 명의 영웅을 선택
4.	팀 A 가 두 명의 영웅을 선택
5.	팀 B 가 두 명의 영웅을 선택
6.	팀 A 가 한 명의 영웅을 금지

7.	팀 B 가 한 명의 영웅을 금지
8.	팀 A 가 두 명의 영웅을 선택
9.	팀 B 가 두 명의 영웅을 선택
10.	팀 A 가 한 명의 영웅을 선택

- (f) 이어지는 경기 세트에서, 전판에서 패배한 팀이 전장 뱅을 먼저 할지 영웅 뱅을 먼저 할지 결정할 수 있다. 전장은 경기 중에 반복되어 사용되지 않는다.
- (g) 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, 팀 물수를 요청 할 수 있다.
- (h) 퍼즈(Pauses)
- i. 경기에서 총 3 번의 퍼즈가 가능 하다. 총 퍼즈 시간은 팀 당, 그리고 게임 별로 총 10 분이 넘어서는 안된다.
 - ii. 심판은 언제든지 게임 도중 퍼즈를 풀거나 퍼즈 시간을 늘릴 수 있는 권한이 있다.
 - iii. 퍼즈를 악용하는 팀은 처벌을 받게 되며 자동적으로 진행되는 경기에서 보상을 얻는 자격을 잃게 된다. 또한 퍼즈를 악용할 경우, 진행하고 있는 경기를 패배하게 된다. 블리자드는 또한 단독적인 재량으로, 추가 제재를 가할 수 있다.
- (i) 버그와 결함
- i. 알려진 버그 혹은 결함을 사용하게 되면, 현재 진행 중인 경기에서 보상을 얻을 자격을 박탈 한다. 또한 패배하게 된다. 블리자드는 단독적인 재량으로 추가 제재를 가할 수 있다.

- ii. 알려진 버그 혹은 결함 목록은 이미 지난 게임들을 통해 관리자를 통해 논의가 되고 있는 버그 또는 공식 버그 신고 게시판, 히어로즈 오브 더 스톰 레딧 게시판, 인벤 게시판이나 모든 형태의 소셜 미디어에 게시된 버그 보고서를 통해 정의된다.

(j) 게임 몰수패

- i. 예정된 경기 시간에서 10 분 후에도 팀의 선수 명단 안에서 5 명 미만의 적격한 선수만이 나타날 경우, 그 팀은 몰수패를 당하게 된다.
- ii. 블리자드는 단독적인 재량에 따라 경기 퍼즈, 지연, 재경기, 또는 몰수를 요청할 수 있다.

(k) 리플레이

- i. 모든 리플레이는 OGN 을 통해 저장되고 정해진 기간내 전달 되어야 한다. 모든 선수는 그들의 리플레이를 경기가 끝난 후 최소 14 일 이상 보관하여야 한다.
- ii. HGC KR 에 출전하는 모든 참가자들은 운영자들에게 자동으로 모든 리플레이를 제출해야 한다.
- iii. 운영자들은 리플레이를 얻기 위해 리플레이를 가진 모든 사람들과 직접 소통해야 한다.

3.6 토너먼트 규칙, 서버와 로비 관련

- (a) OGN 이 모든 HGC KR 게임을 호스팅하며 시합 참가자들을 로비로 초청한다.
- (b) 파트가 시작할 때마다, 팀의 주장들은 그들이 어떤 서버를 선호하는지 블리자드에게 알려줘야 할 의무가 있다. 모든 팀은 선호하는 서버에서 경기를 치르는 것이 보장된다.
- (c) 블리자드에게 어떤 서버에서 플레이할지에 대한 권한이 있다.

3.7 토너먼트 규칙, 공식 소통 창구

- (a) OGN의 지정된 스튜디오로 지정된 시간에 와야 한다. OGN 담당자와 공식적으로 의사 소통을 진행하며, 모든 내용은 사전에 알려야 한다.
- (b) OGN은 팀들과의 의사 소통을 블리자드에게 리포트 해야 한다.
- (c) 코치들은 경기의 밴/픽 페이지까지 참여할 수 있으며, 그 이후에는 떠나야 한다.
- (d) 선수들의 소통에 문제가 있을 경우, 블리자드에서 대안을 제시할 것이다.
- (e) 블리자드가 임명한 관리인이 모든 경기의 공식적인 의사소통에 관여할 것이다.

3.8 금지된 인게임 콘텐츠

블리자드는 HGC 대회에서 게임 안 치장 아이템을 금지시킬 수 있다. 금지되는 아이템 리스트는 다음과 같다. 밑의 리스트는 2017년 5월 1일부터 적용된다. 금지되는 아이템을 사용했을 시 처벌이 따르며, 이 처벌 수준은 블리자드의 재량에 따라 결정된다. 블리자드의 단독 재량으로 언제든지 이 금지 목록이 변경될 수 있다.

금지되는 애니메이션 스프레이

o 치즈

o 가니메데스

o 하트

o 머키회

o 피프

o 무지개 유니콘

o 해골과 뼈

- 엄지 척
- 보물 고블린
- 이모티콘 아서스
- 이모티콘 도살자
- 이모티콘 루나라
- 이모티콘 모랄레스 중위
- 이모티콘 실바나스
- 이모티콘 트레이서
- 이모티콘 티란데
- 이모티콘 줄
- 이모티콘 자리야
- 이모티콘 제라툴

금지되는 영웅 스킨

- 대천사 디아블로
- 황혼 대천사 디아블로
- 맹독 대천사 디아블로
- 사이버 수리매 켈타스

o 사파이어 수리매 켈타스

o 사이보그 수리매 켈타스

o 불곰 무라딘

o 특공대원 불곰 무라딘

o 자치령 불곰 무라딘

o 공격수 리밍

o 붉은 공격수 리밍

o 카나리아 공격수 리밍

금지되는 영웅 탈 것

o 아서스 박쥐 폼

o 케리건 박쥐 변신

3.9 상금과 포상

(a) 각 시즌의 매 파트를 성공적으로 수행하게 될 경우 팀들은 아래와 같이 상금을 수여 받는다. (총 2 시즌 4 파트)

(i) 1 위팀 - \$35,000

(ii) 2 위팀 - \$27,500

- (iii) 3 위팀 - \$25,000
 - (iv) 4 위팀 - \$25,000
 - (v) 5 위팀 - \$25,000
 - (vi) 6 위팀 - \$25,000
 - (vii) 7 위팀 - \$25,000
 - (viii) 8 위팀 - \$25,000
- (b) 선수들이 Section 4 에 기술 되어 있는 행동강령을 위반 할 경우 아래와 같이 상금을 공제한다:
- (i) 행동 강령에 있는 마이너 위반의 경우 선수당 \$500 공제;
 - (ii) 행동 강령에 있는 미디엄 위반의 경우 선수당 \$1,500 공제;
 - (iii) 행동 강령에 있음 메이저 위반의 경우 선수당 \$2,500 공제
 - (iv) 심각한 행동 강령 위반의 경우 리그에서 제외
- (d) 상금은 USD 로 지급이 되며, OGN 을 통해서 지급 된다. 이에 필요한 서류 제출 및 기타 사항에 대해서는 OGN 과 블리자드의 가이드에 따른다.
- (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 적법한 참가자들은 승자로 선언되거나 어떤 포상을 받기 전에 그들이 포상을 받을 자격이 있는지 블리자드가 검증할 것이다. 리그의 진행 중 경기 안에서 보이는 통계와 정보만으로는 적법한 참가자에게 상금을 수여할 수는 없다. 승자를 가르는 도중 논란이 발생하면, 블리자드가 Battle.net 에 등록된 팀원들의 이메일을 통해 이 논란을 해결할 것이다.

- (g) 모든 포상을 받는 조건으로, 승자들은 정해진 규칙들과 배상금, 책임면제서 등 관련 서류에 서명함을 받아들이고 이를 OGN 혹은 블리자드에 제공하여야 한다. 만약 승자가 미성년자일 경우, 승자의 부모나 법정후견인이 관련 서류들에 서명하고 블리자드에 서류를 제공하여야 한다. 정해진 시간 안에 관련 서류가 OGN 혹은 블리자드에게 보내지지 않을 경우, 이는 상금의 물수로 이어질 수 있다. 잠재적인 승자들은 모든 관련 자료들을 OGN 혹은 블리자드에 보내야 할 의무가 있다. 단순히 관련 서류들을 배송했다는 송장과 영수증만으로는 OGN 과 블리자드가 관련 서류들을 수령했다는 증거가 될 수 없다.
- (h) 매 분기가 끝나고 블리자드는 승자들의 목록을 <http://heroesofthestorm.com/esports> 웹사이트에 7 일안에 게시할 것이다. 이 목록은 6 개월동안 해당 웹사이트에 남아있을 것이다.

4 선수, 코치, 매니저 품행 규정

4.1 품행

- (a) 모든 팀원은 항상 개인의 성실함과 최고의 스포츠맨십 기준을 준수해야 한다. 팀원은 다른 경쟁자, 토너먼트의 주최자 및 운영 팀의 구성원, 미디어, 스폰서와 팬과의 상호 작용에 전문적이고 스포츠맨처럼 행동해야 한다.
- (b) 모든 팀원은 음란한 제스처나 욕설을 배틀태그, 선수 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) 팀원들은 서로의 다름을 존중하며 폭력, 위협, 또는 물리적 또는 비 물리적 위협에 의존하지 않고 해결 해야 한다. 어떤 경쟁상대 또는 운영진에 대한 폭력은 블리자드 또는 토너먼트 주최자가 소유하거나 임대하고 있는 시설 어디에서도 허용되지 않는다.

4.2 부정행위

- (a) 선수는 항상 경기에 최선을 다해야 한다. 그 어떠한 부정 행위도 용인되지 않는다. 모든 팀원은 자신의 역량 외의 것으로 인해 토너먼트 경기에 영향을 미치거나 경기 결과가 조작해서는 안 된다. 블리자드는 토너먼트 이벤트에 사용되는 컴퓨터에 특별히 부정 행위를 감지하도록 설계된 소프트웨어를 설치할 수 있다. 부정 행위의 예는 다음과 같다:

- 공모, 승부조작이나, 매치의 결과를 의도적으로 조작하거나 조작하려는 시도가 있을 경우.
- DDoS 공격 또는 다른 방법으로 타 참가자의 게임 서비스 연결을 방해하려는 시도 등; 또한
- 입국 절차나 토너먼트 진행 부당 변경;
- 계정의 등록된 소유자이외의 자가 해당 Battle.net 계정으로 히어로즈 오브 더 스톰을 포함한 블리자드 게임을 이용하도록 한 경우.

- (b) 만약 귀하가 어떤 경기에 돈을 거는 등의 도박행위나 승부조작에 참여하라는 요청을 받을 경우 그 연락처를 즉시 블리자드의 tournament@blizzard.com 이메일 주소로 보내야 한다.

4.3 불법 및 비 윤리적 행동

- (a) 팀원은 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) 팀원은, 어떤 토너먼트 이벤트 기간 동안, 악평, 주문 또는 조롱, 커뮤니티를 놀라게 또는 불쾌하게 하거나, 인격 손상, 블리자드, 히어로즈 오브 더 스톰 또한 다른 제품들, 서비스 및 블리자드 스폰서에게 부정적으로 비추어 질 수 있는 행위를 하거나 상황에 연루되어서는 안된다.

4.4 괴롭힘 방지

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

4.5 도박

- (a) 토너먼트 경기나 매치의 결과에 도박하는 것은 블리자드 e 스포츠의 진실성 및 대중의 신뢰에 심각한 위협을 초래할 수 있다. 팀원은 블리자드 타이틀이 관련된 시합(히어로즈 오브 더 스톰 포함)경기에 배팅, 또는 배팅을 시도 할 수 없다.
- (b) 이 규칙은 또한 팀원들이 타인의 토너먼트 경기에 대한 도박행위에 참여하거나, 타인에게 팀원을 대신하여 토너먼트 경기에 대한 도박행위를 해달라고 요청하거나, 토너먼트 경기에 대한 도박행위에 타인을 참여하도록 하는 행위를 금지한다.

4.6 주류 및 마약.

- (a) 블리자드의 목표는 주류 및 약물 오용 및 남용에 의해 만들어지는 건강과 안전에 위협을 제거하여 안전한 경쟁 환경을 제공하는 것이다. 블리자드는 불법 약물의 존재 또는 토너먼트 이벤트에서 승인되지 않은 합법적인 약물 사용을 허용하지 않는다.
- (b) 팀원은 처방된 의약품을 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) 팀원은 토너먼트 이벤트 도중 또는 블리자드 또는 토머먼트 주최측이 소유하거나 임대한 시설 내에서 약물이나 술을 사용, 소유, 유통, 또는 판매하거나 해당 물질을 이용하는 행위는 엄격히 금지된다.

4.7 비방 금지

- (a) 팀원은 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) 팀원은 언제라도 블리자드와 그의 모회사, 해당 계열사 및 자회사 또는 히어로즈 오브 더 스톰과 다른 블리자드 게임에 관해 개인 단체 및 공개 게시판에서 거짓되거나, 명예를 훼손하거나, 모욕하거나, 비방하거나, 중상하는 언급을 할 수 없다.
- (c) 이 조항은 팀원이 어떤 방식으로든 관련 법률 또는 관할 또는 공인 정부 기관의 법원의 정당한 명령을 준수하는 것을 제한하거나 방해하지 않는다.

4.8 인터뷰 및 미디어

팀 구성원들은 관중들과 매체에 항상 공손함을 유지해야 한다.

팀 구성원은 블리자드가 주선한 공식 인터뷰와 미디어 데이에 반드시 참석해야 한다.

4.9 후원 제한

- (a) 블리자드는 귀하의 스폰서 기회와 귀하 자신의 브랜드와 구축을 의한 귀하의 노력이 성공적이길 바란다. 그러나, 블리자드와 토너먼트의 평판을 유지하기 위해, 블리자드는 스폰서 카테고리에 일부 제한을 할 필요가 있다.
- (b) 다음 스폰서 카테고리는 토너먼트 및 / 또는 토너먼트 이벤트에 참여하는 어느 팀원에게도 허용되지 않는다:
 - 포르노 (또는 블리자드가 결정하기에 포르노와 동일하다는 것들);
 - 주류;
 - 전자담배를 포함한 담배 종류;

- 총기류;
- 도박, 도박을 제공하는 웹 사이트 포함;
- 블리자드가 결정에 의하여 히어로즈 오브 더 스톰, 토너먼트 또는 블리자드의 사업에 해로운 제품이나 서비스를 제공하거나 다른 이용자보다 특정 이용자에게에게 부당한 혜택을 주는 개인이나 단체 (해킹, 온라인 골드 거래, 계정 및 키 판매자 포함)..

(c) 또한, 블리자드는 토너먼트, 토너먼트 이벤트 및 히어로즈 오브 더 스톰의 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 "예약"으로 지정할 수 있다. 토너먼트 및 토너먼트 이벤트에 참여하는 팀원은 예약된 스폰서 또는 예약된 카테고리의 후원에 동의할 수 없다.

- 추가로 어떤 팀 구성원도 한국에서 열리는 히어로즈 이스포츠 이벤트에서 도박 요소가 포함되어 있는 어떤 사업체를 홍보하거나, 전시하거나, 광고할 수 없다.

4.10 징계 조치

(a) 토너먼트의 진실성과 투명하고 공정한 경쟁에 관한 위한블리자드의 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 팀원이 부정 행위를 했거나 공식 규정을 위반한 것으로 판단하면, 그 팀원은 토너먼트에서 즉시 실격, 제외 될 수 있다. 추가로 이 모든 결정은 블리자드의 단독 재량에 따른다:

- 팀원 및 / 또는 팀원의 팀에게 경고를 주고 경고를 히어로즈 오브 스톰 홈페이지에 발표;
- 팀원 및 / 또는 앞으로의 히어로즈 오브 더 스톰 토너먼트 또는 이벤트 참가자격을 박탈;
- 팀원 또는 팀원의 팀에게 전부 또는 일부의 이전에 수여한 포인트와 상금을 취소;

- 팀원에게 부여된 히어로즈 오브 더 스톰을 포함한 블리자드 타이틀에 모든 라이선스를 폐기; 및 / 또는
- 팀원이 가지고 있는 모든 Battle.net 계정을 영구 정지할 수 있다..

(c) 처벌 규정

b) 리그 경기에 지각 (팀 또는 선수 개인)

(1) 첫 번째 위반 행위 – 게임 내 처벌

(a) 상대가 첫 번째 영웅 픽이나 맵 픽을 먼저 선택할 수 있는 권한

(2) 두 번째 위반 행위 – 게임 내 처벌 + 마이너 위반

(a) 상대가 첫 번째 영웅 픽이나 맵 픽을 먼저 선택할 수 있는 권한

(b) 지각한 팀은 맵 밴과 첫 번째 영웅 금지 권한을 잃는다.

(3) 세 번째 위반 행위 – 자동 몰수패 + 메이저 위반

(4) 네 번째 위반 행위 – 리그에서 퇴출

c) (팀 또는 선수) 심판에게 무례한 행동 시

(1) 첫 번째 위반 행위 – 메이저 위반

(2) 두 번째 위반 행위 – 리그에서 퇴출

d) 버그 악용 시도 (팀 또는 선수, 의사소통에 따라)

(1) 첫 번째 위반 행위 – 메이저 위반

(2) 두 번째 위반 행위 – 리그에서 퇴출

e) 승부조작 및 부정행위

(1) 첫 번째 위법 행위 – 리그에서 퇴출

f) 비밀유지조항에 걸린 사안이나 리그의 중추적인 정보를 외부에 발설 (선수 별 적용)

(1) 첫 번째 위법 행위 - 메이저 위반 (만약 플레이오프 중이면 자동으로 실격)

(2) 두 번째 위법 행위 – 리그에서 퇴출

g) 이적 기간 이외의 기간에 다른 선수에게 접근 또는 접근 시도 시

(1) 첫 번째 위법 행위 – 메이저 위반

(2) 두 번째 위법 행위 – 리그에서 퇴출

h) 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 팀원을 제외하고 그 팀원이 다시 HGC KR 에 들어오지 못할 권리를 보유한다. 토너먼트가 시작하기 이전 또는 이후 팀 전체가 블리자드 토너먼트에서 실격되면, 블리자드는 실격된 팀과 실격된 팀에게 마지막으로 패했던 팀을 교체할 수 있는 선택권이 주어진다. 이러한 실격의 경우, 교체된 팀은 HGC KR 에서 실격된 팀의 지위를 차지한다..

- (e) 내부 또는 외부 조사에 협조하지 않는 팀원 (또는 자신의 부모 또는 법적 보호자)은 그 자체로 블리자드 공식 규정 또는 관련 법률의 위반과 관련된 공식 규정을 위반하는 걸로 간주한다.

5 법적 책임과 제한

5.1 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 언급 한 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.

5.2 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.

5.3 Battle.net 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..

6. 브랜드 자료 및 개인 데이터의 사용

6.1 귀하의 브랜드 자료를 사용하는 라이선스

- (a) 블리자드는 귀하를 뛰어난 팀의 팀원임을 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, 히어로즈 오브 더 스톰, 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, 배포, 배포, 전송, 주최, 저장 기타 다른 방법으로 개인 브랜드 자료를 사용하며, 그를 이용하여 2 차적 저작물을 생성하거나 (i) 모든 HCG KR 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) 개인 브랜드 자료를 광고, 마케팅, 유통, 홍보 (히어로즈 오브 더 스톰과 토너먼트 포함)에 사용할 수 있는 로열티가 없고 완전히 지불되었으며, 전세계에 걸쳐 영속하는 취소불능의 비독점적 권리 및 라이선스 (서브 라이선스를 부여 할 수 있는 권리와) 를 허가한다.

6.2 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.

6.3 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);
 - 히어로즈 오브 더 스톰, 토너먼트, 토너먼트 이벤트 또는 블리자드 사업과 관련하여 귀하가 제공한 제안, 언급, 또는 기타 피드백 및 그로 인한 발생한 히어로즈 오브 더 스톰, 토너먼트, 토너먼트 이벤트 또는 블리자드 사업의 모든 발전 및 개선 사항;

- 데이터 및 토너먼트 기간 동안 귀하의 히어로즈 오브 더 스톰 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.

6.4 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.
- (b) 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.
- (c) 공식 규정에 동의함으로써, 본인은 블리자드의 온라인 개인 정보 보호 정책에도 동의한다.

7.분쟁 해결

7.1 적용 범위

- (a) 본 조항 7 조는 토너먼트에서 발생하거나, 토너먼트 이벤트 또는 공식 규정에 관한 모든 분쟁 ("분쟁")에 적용된다.

7.2 협상

- (a) 모든 분쟁의 해결을 가속화하고 비용을 줄이기 위한 노력의 일환으로, 본 규정 제 7.6 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 Blizzard Entertainment, Inc., 16215 Alton Parkway, Irvine, CA 92618, Attn.: General Counsel.

7.3 구속적 중재

- (a) 분쟁이 협상을 통해 해결 될 수 없는 경우, 본 규정 제 9.6 조항에서 협상과 중재에 예외 중 하나 이상 적용되지 않는 한, 귀하 또는 블리자드가 분쟁을 구속력있는 중재로 최종적이며 배타적으로 해결하도록 선택할 수 있다. 한 당사자의 의한 중재 선택은 최종적이고 타방 당사를 법적으로 구속한다.
- (b) 귀하는 주의 깊게 조항을 검토해야 한다. 이 중재 조항으로 인하여 귀하와 블리자드는 소송으로 분쟁을 다루는 권리의 제한과 배심 재판에 대한 본인의 귀하와 블리자드의 각각의 권리를 포기하는 데 동의한다.
- (c) 중재는 JAMS 웹 사이트에서 사용할 수 있는 포괄적인 중재 규칙 및 절차에 따라 JAMS 에 의해 실시한다 (<http://www.jamsadr.com>). 어떤 이유로든 JAMS 가 중재를 제공할 수 없는 경우에는 미국 중재 협회의 상사 중재 규칙에 따르는 모든 국가의 중재 회사에 중재를 요청할 수 있다. 중재인은 본 규정 제 7.6 조항에 의한 협상과 중재에 존재하는 하나 이상의 예외와 관련하여 중재에 대한 일방 당사자의 항변을 포함한 중재와 관련한 모든 쟁점을 결정할 권한이 있다.
- (d) 특정 행위가 청구의 중재 가능 여부를 포함할 경우, 청구하는 당사의 법적 불이익의 증명이 없는 한, 전체 행위는 중재 가능한 행위의 중재가 완료될 때까지 보류되어야 한다. 귀하 또는 블리자드는 법적 불이익을 증명하여 보류의 해제를 요청할 수 있다. 귀하의 중재 수수료 및 중재인 보상의 비율은 JAMS 종합 중재 규칙 및 절차의 적용을 받는다.

7.4 중재 절차

- (a) 중재는 전화 또는 온라인으로 문서의 제출을 통해 직접 수행 할 수 있다. 중재인은 서면으로 결정을 내릴 것이다, 그러나 당사자가 요청하지 않는 한, 이유에 대한 설명을 제공 할 필요가 없다. 중재인의 결정은 최종적이고 귀하와 불리자드를 구속하며, 중재인의 결정은 관할 법원에 제출될 수 있다
- (b) **양 당사자는 본 강제적 조항이 없을 경우 법정에서 재판 받을 권리와 배심 재판을 받을 권리를 가지는 것을 이해한다.** 양 당사자는 어떤 경우에는, 중재 비용이 소송 비용을 초과 할 수 있다는 것을 이해한다. 양 당사자는 사실관계 확정과 관련한 권리는 법원 절차보다 중재가 더 제한적일 수 있음을 이해한다.

7.5 단체/집단 소송 포기

- (a) 귀하와 불리자드는 중재 또는 법원 절차는 불리자드와의 개인적인 분쟁으로 한정하는 것에 동의한다.
- (b) 귀하는 다음과 같은 내용에 동의한다: (i) 타인에 의하거나 타인을 대신한 청구는 귀하와 불리자드 사이의 중재 절차 또는 법정 절차와 참가, 병합 또는 통합되지 않는다; (ii) 어떠한 분쟁도 집단 소송의 근거 또는 집단 소송 절차를 활용하는 중재, 판결 또는 법정 절차를 통해 해결하기 위한 권리 또는 권한이 없다; 그리고 (iii) 귀하는 중재 또는 법원에 제기 분쟁에 대한 집단 소송의 대표나 그와 유사한 직책, 또는 그 구성원으로 참여할 수 있는 권한이. 이전 조항의 금지에 관한 모든 분쟁은 이 규정 제 7 조에 따라 중재에 의해 해결한다..
- (c) 어떠한 이유로든, 이 단체/집단 소송 포기 조항이 법원 또는 중재인에 의해 무효로 간주될 경우, 귀하는 중재에 관한 본 규정의 조항들이 무효로 되며, 중재 없이 향후의 절차 또는 미래의 분쟁은 미합중국 캘리포니아주 오렌지 카운티 관할 법원에 제출되며, 그 당시 중재 절차에 있던 모든 분쟁은 법적 불이익없이 철회되며 법원에 다시 제출될 것이다.
- (d) 어떠한 경우에도 귀하와 불리자드는 중재 또는 법정 절차에서 단체/집단적 절차 또는 공동 소송에 동의하지 않는다.

7.6 중재의 장소

- (a) 만약 귀하가 미합중국의 거주자라면, 모든 중재는 다른 모든 장소를 배제하고 거주하는 카운티에서 진행된다.
- (b) 미합중국외 거주자의 경우, 모든 중재는 미합중국 캘리포니아주의 로스앤젤레스 카운티에서 진행된다.
- (c) 중재의 대상이 되지 않은 모든 분쟁은 오로지 미합중국 캘리포니아주 오렌지 카운티 관할 법원에 의해 결정되어야 하며, 귀하와 블리자드는 해당 법원의 개인 관할권에 제출할 것에 동의한다.
- (d) 귀하와 블리자드는 다음과 같은 분쟁은 상기 협상과 구속적 중재 규정에 적용되지 않는 것에 동의한다: (i) 블리자드의 지적 재산권의 실행, 보호 또는 유효성과 관련한 분쟁; (ii) 다른 당사자의 불법복제나 계약의 제 3 자 침해와 관련한 분쟁; (iii) 사물 관할 상 소액 청구 법원 관할 범위 내에서 청구.

7.7 준거법

- (a) 지역의 법규에 따라 자격이 없는 팀원의 자격을 박탈할 수 있는 권리를 블리자드가 가지는 경우, 모든 분쟁은 국제사법 및 법 선택 규정을 제외하고 미합중국과 델라웨어 주 법률에 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.

8. 일반 (중요) 약관

8.1 블리자드의 저작권 및 상표

- (a) 공식 규칙, 토너먼트 및 모든 첨부 자료는 © 2017 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.

8.2 히어로즈 오브 더 스톰에 대한 변경

- (a) 블리자드는 언제든지 블리자드의 독자적 판단에 의하여 토너먼트를 중단하지 않고 히어로즈 오브 더 스톰을 패치, 업데이트, 개선할 권리와 버그를 수정하고 블리자드에 의하여 적절하고 판단되는 게임의 밸런스를 수정하거나 기능을 추가할 권리가 있다.
- (b) 귀하는 블리자드가 히어로즈 오브 더 스톰 또는 공본 식 규정의 변경에 대해 책임을 지지하지 아니하는 것에 동의한다.

8.3 본 공식 규정의 변경

- (a) 본 공식 규정은 발행 당시 적용되는 HGC KR 에 대한 블리자드의 규칙, 정책 및 관행을 포함하고 있다. HGC KR 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, 삭제할 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 팀원의 참여를 일시 중지, 취소 또는 수정할 권리가 있다.

8.4 고용 관계의 부존재

- (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.

8.5 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 Esports-KR@blizzard.com 이메일주소로 이메일을 보내거나, 수기로 작성하여 2017 Heroes of the Storm Global Championship c/o Blizzard Entertainment Esports, P.O. Box 18979, Irvine, CA 93623 로 제출할 수 있다.

9.용어 사전

“**선발 출전 명단**”은 토너먼트 참가자격이 있고 팀의 선발로 나오는 다섯 명의 선수들을 말한다.

“**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 Blizzard Entertainment, Inc.와 그의 계열사 및 합작회사를 의미한다.

“ **블리자드 그룹** ”은 블리자드의 모회사나 어떤 관련 있는 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.

“ **대상 국가** ”는 다음 국가들과 같다: 대한민국

“ **적격 참가자** ”는 본 공식 규정 제 1 조의 요건을 모두 충족하고 제 1.4 조 또는 제 4.10 조에서 토너먼트에 참가할 자격이 있다는 것을 입증 할 수 있는 선수를 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://us.blizzard.com/en-us/company/legal/eula.html> 에서 검토할 수 있다..

“ **다섯 명의 그룹** ”은 각 팀의 다섯명의 선발 출전을 의미한다.

“ **HGC** ”는 “Heroes Global Championship”의 약자로, 2017 년의 히어로즈 오브 더 스톰 공식 대회 구조이다.

“ **HGC KR** ”은 2017 년 히어로즈 대한민국 리그를 뜻한다.

“ **공식 규정** ”은 본 2017 HGC KR 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. 미국과 캐나다의 Battle.net 계정 소유자의 온라인 개인 정보 보호 정책의 현재 버전은 <http://us.blizzard.com/en-us/company/about/privacy.html> 에서 찾을 수 있다.

“시즌”은 2017 HGC 에서 두 번 진행되는 대회 기간을 의미한다. 각 시즌은 또한 두 번의 파트 (파트 1, 파트 2)로 나뉜다. 팀들은 한 시즌 동안 그들의 기록이 온전히 유지될 것이다. 팀의 기록은 초대가 받아들여지고, 승격강등전이 완료된 후 초기화 될 것이다. 조항 3.4 에 더 자세한 사항이 나와있다.

“예선전”은 제 3.2 조항의 지역 예선 토너먼트 중 하나(1)를 의미한다.

“팀”은 다섯(5)명의 HGC KR 에 경쟁적으로 참여할 적법한 참가자들의 그룹을 의미한다.

“팀 로고”는 등록 또는 비등록을 묻지 않고, 그 팀의 이름과 로고 및 세계 모든 국가에서 브랜드나 시장에서 팀에 사용 된 다른 상표명, 상표, 서비스 마크 또는 기호 및 약어, 번역, 수축 또는 시뮬레이션을 의미한다.

“팀원”은 (a) 출전선수 명단이 있는 선발선수 다섯(5)명; (b) 팀의 코치를 의미한다.

“팀 대표”는 (a)팀 및 팀 로고와 관련하여 팀을 대신해 팀과 연관된 법적으로 구속되는 결정을 하고, (b) 팀 로고와 관련된 권한을 가진 개인을 의미한다. 팀이 별도로 구성된 단체일 경우 팀 대표는 팀을 관리하거나 팀과 팀의 소유자를 대신하여 법적 구속력 결정을 내릴 수 있는 권한이 있는 직원이나 관리이사 또는 관리 파트너가 된다.

“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 소유자 또는 토너먼트나 토너먼트 이벤트에 참가하려는 다른 팀원을 뜻한다.

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

* * *