NBA 2K20 글로벌 챔피언십 개요

일정
공개 예선(Open Qualifiers): 2019 년 10 월 5 일 ~ 11 월 26 일
유럽 지역 결승(Europe Final): 2020 년 1 월 25 일
아시아태평양 지역 결승(APAC Final): 2019 년 12 월 14 일
아메리카 지역 결승(Americas Final): 2020 년 2 월 1 일
글로벌 챔피언십(Global Championship): 2020 년 2 월 22 일

1. 진출 방법

조항 2.1 과 2.2 의 조건에 부합하는 조건을 갖춘 선수는 play.eslgaming.com ("사이트") 에서 등록을 한 뒤 자신의 국가/지역의 해당하는 플레이오프에 참가하기 위한 포인트를 모으기 시작할 수 있다. 등록은 어느 때나 가능하다. 각 예선의 시작 시간으로부터 최소한 1 시간 전에는 등록을 완료해야 한다.

선수의 해당 국가/지역의 온라인 플레이오프 예선 참가를 위해서는 각 주마다 열리는 주간 예선전에서 승수를 쌓아야 한다. 모든 게임들은 PlayStation 4 ("PS4") 혹은 Xbox One* ("XBO") (*미국과 캐나다에만 해당) 에서 진행되어야 한다. 선수들은 가장 최근의 예선 시작 1 시간 전까지 대회에 등록이 가능하다. 예선전 단계가 끝날 때, 각 지역의 온라인 플레이오프 예선의 최상위권 선수들은 해당하는 지역 결승에서 자신들의 지역을 대표하게 된다. 지역 결승의 최상위권 선수들은 2020 년 2 월 22 일에 열리는 세계 결승에 진출하게 된다.

본 대회는 ESL Gaming GmbH ("ESL" 혹은 "스폰서") 가 후원하며, 해당 기관의 결정은 최종적이며 대회에 관련된 모든 사항에서 그 구속력이 발휘된다. 본 대회는 해당되는 모든 연방, 지방, 국가 및 현지의 법과 규제에 대상이 된다.

1.1 주간 예선(Weelky Qualifiers)

선수들은 주간 예선전에 참가하여 자신들의 국가/지역의 상위 8 명을 가리게 된다. 각 주에는 8 개의

매치가 열리게되며, 더블 엘리미네이션 스위스 방식으로 진행된다. 매치는 단판제이며 각 선수는 8 개의 매치 혹은 2 번 패배할 때까지 플레이 하게 된다. 각 예선전마다 진출의 기회가 주어지므로 참가 가능한 모든 예선전에 참가해서 플레이는것이 권장된다. 각 예선전의 상위 2 명이 온라인 플레이오프 예선에 진출하게 된다.

1.2 온라인 플레이오프 예선(Online Playoff Qualifier)

선수들은 주간 예선전을 통해 싱글 엘리미네이션 방식의 대진표의 시드를 배정받게 된다. 이 단계부터 경기들은 3 전 2 선승제로 진행되며, 대회 중 같은 팀을 두 번 사용하는 것이 금지된다. 선수들은 다음 대진을 위해 강한팀들을 남겨둘지 아니면 지금 사용할지 결정해야 한다. 높은 시드(Higher Seed)가 홈팀이 되어 먼저 팀을 선택하고 낮은 시드(Lower Seed)는 두번째로 자신의 팀을 고르게 된다. 선수들은 서로 같은 팀으로 플레이할 수 없다. 온라인 플레이오프 예선의 상위 8 명의 선수들은 지역 결승에 진출하게 된다.

1.3 지역별 결승(Regional Final)

진출이 결정된 8 명의 선수들은 글로벌 챔피언십에 진출하게 될 지역 최강의 선수를 가리기위해 싱글 엘리미네이션 대진표의 시드권을 배정받고 LAN 이벤트에서 경기를 진행하게 된다. 모든 오프라인 이벤트는 중립적이고 경쟁적인 무대를 위해서 PC 로 플레이 하게 될 것이며, 선수들은 두개의 컨트롤러 중 어느 것이든 선택해서 사용할 수 있다. 모든 경기들은 3 전 2 선승제로 진행될 것이며 각 선수들은 대회 중 같은 팀을 한번 이상 사용할 수 없다. 유럽 상위 2 명, 아시아태평양 상위 2 명, 그리고 아메리카 상위 4 명이 글로벌 챔피언십에 진출하게 된다.

1.4 글로벌 챔피언십(Global Championship)

남아있는 8 명의 선수들은 지역 결승 기록에 기반하여 최종 3 전 2 선승제 싱글 엘리미네이션 대진표의 시드권이 부여된다. 모든 오프라인 이벤트는 중립적이고 경쟁적인 무대를 위해서 PC 로 플레이 하게 될 것이며 선수들은 두개의 컨트롤러 중 어느 것이든 선택해서 사용할 수 있다. 모든 경기들은 3 전 2 선승제로 진행될 것이며 각 선수들은 대회 중 같은 팀을 한번 이상 사용할 수 없다.

1.5 온라인 플레이오프 예선 과정(Online Playoff Qualifier Breakdown)

온라인 플레이오프 예선은 PS4 와 Xbox One 두 플랫폼에서 열린다. 선수는 각자 하나의 지역과 하나의 플랫폼에서만 참가가 가능하다. 각 지역은 해당하는 지역 결승으로 8 명의 선수들이 진출한다.

- "아메리카" 온라인 플레이오프 예선 - 선수 8 명 진출
    - 미국 PS4 1 - 우승자 지역 결승 진출
    - 미국 PS4 2 - 우승자 지역 결승 진출
    - 미국 XBO - 상위 2 명 지역 결승 진출
    - 캐나다 PS4 - 상위 2 명 지역 결승 진출
    - 캐나다 XBO - 우승자 지역 결승 진출

    - 라틴아메리카 PS4 - 우승자 지역 결승 진출

*아메리카 지역 결승의 상위 4 명이 세계 결승으로 진출

- "유럽" 온라인 플레이오프 예선 - 선수 8 명 진출
    - 독일 PS4 - 우승자 지역 결승 진출
    - 프랑스 PS4 - 우승자 지역 결승 진출
    - 스페인 PS4 - 우승자 지역 결승 진출
    - 이탈리아 PS4 - 우승자 지역 결승 진출
    - 영국 PS4 - 우승자 지역 결승 진출
    - 와일드카드 PS4 - 상위 3 명 지역 결승 진출

*유럽 지역 결승의 상위 2 명이 세계 결승으로 진출

- "APAC" 온라인 플레이오프 예선 - 선수 8 명 진출
    - 아시아 PS4 1 - 상위 2 명 지역 결승 진출
    - 아시아 PS4 2 - 상위 2 명 지역 결승 진출
    - 호주 뉴질랜드 PS4 1 - 상위 2 명 지역 결승 진출
    - 호주 뉴질랜드 PS4 2 - 상위 2 명 지역 결승 진출

*APAC 지역 결승의 상위 2 명이 세계 결승으로 진출

= 상금 규모 =

APAC 지역 결승
$15,000

유럽 지역 결승
$15,000

아메리카 지역 결승
$15,000

세계 결승
$100,000

상금은 양도할 수 없다. 스폰서가 상금과 동등하거나 더 큰 가치의 상품으로 대체하는 권리를 행사하는 것을 제외하면 그 어떤 상금의 대체 혹은 교환도 허용되지 않는다. 구체적으로 명시되지 않은 세금 그리고/혹은 다른 지출들은 우승자가 부담한다. **상금과 관련된 모든 연방, 지방, 국가 및**

현지의 세금 및 모든 적용가능한 사회적 공헌은 우승자 단독의 책임이며 우승자는 상금과 연관된 적용가능한 소득세를 보고하고 납부해야 한다.

2. 참가 자격

2.1 참가 가능 국가

- 아메리카 (미합중국, 캐나다, 멕시코, 브라질, 아르헨티나, 콜롬비아, 페루, 우루과이, 에콰도르, 칠레, 파라과이)
- 유럽 (이탈리아, 스페인, 독일, 프랑스, 영국)
- 유럽 와일드카드 (벨기에, 네덜란드, 덴마크, 핀란드, 스웨덴, 노르웨이, 터키, 그리스, 포르투갈, 오스트리아, 스위스, 폴란드, 러시아, 루마니아, 아일랜드, 이스라엘, 리투아니아, 라트비아, 슬로베니아, 세르비아, 이탈리아, 스페인, 독일, 프랑스, 영국)
- 아시아태평양(호주, 뉴질랜드, 필리핀, 일본, 한국, 인도네시아, 태국, 싱가포르, 말레이시아, 베트남, 홍콩, 대만)

*아리조나, 코네티컷, 메릴랜드, 노스 다코타 출신 선수는 참여할 수 없다.
** 퀘백지역 선수는 참여할 수 없다.

2.2 선수 자격

NBK 2K20 Global Championship 에 참가하는 모든 선수들은 본인의 정확한 게임 ID (Xbox 게이머 태그 혹은 PSN ID) 를 입력해야 한다. 게임 ID 는 커스텀 매치로 선수들을 초대하고 올바른 선수가 플레이 하는지 확인하는 용도로 사용된다. ESL 이 주최하는 NBA 2K20 Global Championship 에 참가하기 위해서는, 다음과 같은 조건들을 충족해야만 한다:

- ESL Play 플랫폼에 등록된 선수여야 한다
- 현재 활동중인 문제가 없는 NBA 2K20 게임 ID 를 보유해야 하며 본인의 프로필에 추가해야 한다
- 본인의 계정이 온라인 플레이가 가능해야 한다. 만약 이 조건들을 충족시키지 못한다면 참가 불가로 판단된다.
- 선수들은 최소 만 16 세여야하며 만 18 세 혹은 법적인 거주지의 성년 기준 나이 이하일 경우 부모 혹은 법적인 보호자가 서명한 참가 허가서가 필요하다.

선수들은 단 하나의 지역, 그리고 단 하나의 플랫폼 (XBO 혹은 PS4) 의 참가로 제한된다. 선수들은 여러 지역에서, 혹은 여러 플랫폼에서 플레이 할 수 없다. 하나 이상의 지역 혹은 하나 이상의 플랫폼에서 플레이하려는 시도는 자동으로 실격처리 된다. 선수들은 예선에 참가함으로써 지역 결승과 세계 결승에 참가하는 것에 동의한다. 모든 선수들은 적법하게 결승 무대로 여행하는데 필요한 준비를 시작해야만 한다. 선수들은 자신이 플레이하는 지역에 거주해야 한다.

2.3 팀, 선수 이름

ESL 은 닉네임 혹은 게이머태그 그리고/혹은 URL 명의를 변경할 수 있는 권리가 있다. 다른 팀이나 선수와 너무 비슷한 팀 및 선수명은 ESL 에 의해 변경될 수 있다. 팀명 및 선수명에 대한 정보는 ESL 글로벌 룰셋 의 3.1.2. "닉네임, 팀 명 그리고 URL 명의" 조항을 통해 확인할 수 있다. 만약 팀명을 부당하게 빼앗겼다면, 이름에 대한 소유권의 증명과 함께 서포트 티켓을 제출해야 한다. 이 규칙을 위반하는 게임 이름을 가진 선수들은 참가 자격이 주어지지 않는다. 예선 혹은 대회 경기를 치루고 난 이후부터는, 선수명은 리그의 남아있는 기간동안 고정되며 관리자의 허가 없이는 변경될 수 없다.

2.4 부정선수

공식적으로 등록된 선수들만 참가할 수 있다. 선수와 팀들은 공식 경기 중에는 항상 공식적으로 등록된 닉네임을 사용하여 참가해야 한다. 부정 선수로 참가하는 것은 금지되며 즉시 실격 처리가 된다. 선수들은 대회 혹은 일반 플레이 그 어떤 순간에도 계정 공유를 할 수 없다.

2.5 게임 버전

모든 선수들은 ESL 이 주최하는 대회에 참가하기 위해서는 게임의 최신 버전을 설치 및 업데이트 해야 한다. 대회가 시작하기전에 업데이트는 설치가 완료되어야 한다. 업데이트로 인한 매치의 지연은 매치 패배로 처리된다.

2.6 패치

모든 경기는 라이브 서버의 버전으로 진행된다.

2.7 지역

모든 선수는 자신이 참여하는 지역에 반드시 거주하고 있어야 한다.

2.8 체크인

모든 선수들은 ESL 이 지정한 매치 시간에 온라인 및 플레이 가능한 상태여야만 한다. 매치 시간들은 언제든지 변경될 수 있다. 매치 시간의 변경은 선수들에게 가능한 빠르게 전달될 것이다. 선수들은 대회의 등록 절차에 따라 체크인을 해야 한다. 체크인을 하지 않을 경우 실격처리 된다.

3. 대회 포맷 및 규칙

3.1 경기 변경

ESL 은 단독 재량으로 경기 시작 시간을 변경할 수 있다. ESL 은 가능한 관련된 모든 팀에게 통보한다. 모든 경기는 배정되는 즉시 시작되어야 한다. 경기가 시작되기까지 지연될 경우 실격될 수 있다. 게시된 모든 경기 시간은 예상 시간이며, 공식 경기 시간은 두 선수가 확정됐을 때를 의미한다.

3.2 규칙 시행
규칙은 지침이며 상황에 따라 운영진의 결정이 달라질 수 있다. 대회 운영진은 사전 통보없이 언제든지 규칙을 변경할 수 있다.

3.3 게임 준비
경기 시작 전 발생할 수 있는 문제를 해결해야 한다. 경기 중에 발생하는 연결, 하드웨어 문제는 ESL 운영진에 의해 실격 처리될 수 있다. 팀/선수들 간의 합의사항은 ESL Play 경기 정보 페이지에 글로 게시해야 한다. 선수들은 매 경기마다 스크린샷을 찍고 업로드해야 한다. 이것은 양 선수 모두의 게임 ID 와 최종점수 그리고 논쟁의 여지가 있는 상황을 보여주는 일대일 화면이다.

3.4 제시간에 나타나지 않음
만약, 경기 시작 10 분후에도 상대가 나타나지 않을 경우 항의 티켓으로 노쇼(No Show)임을 알려야 한다. 모든 경기지연은 즉시 운영진에게 알려야 한다. 만약 주어진 시간에 팀/선수가 나타나지 않을 경우 실격 처리된다. 상대 선수가 결정됐을 때 상대가 플레이가 불가능할 경우 반드시 노쇼임을 알려야 한다. 노쇼를 보고하지 않을 시 대진 처리가 늦춰질 수 있다. 보고되지 않은 지연은 정확한 대회 시간 처리를 위해 두 선수 모두 실격 처리된다.

3.5 연결 끊김
경기 시작 후 1 분이 경과하기 전이거나 첫번째 포인트를 얻기 전에 연결이 끊길 경우 이전과 동일한 설정으로 로비를 재성성한다. 시간이 경과했거나 포인트를 얻은 후라면 경기는 속행한다. 선수들은 "재개"지점에 도달하기 위해 협력해야 한다. 연결 끊김 지점까지 도달하기 전까지 양 선수는 득점을 하지 못하고 "라이브"상태가 되어야 정상적인 플레이가 가능하다. 점수를 증명하기 위해서는 두 게임의 스크린샷을 찍어야 한다. 그 다음 두 경기의 점수를 합산한 것이 최종 점수가 된다. 전반 이후 연결이 끊기면 시간절약을 위해 1, 2 쿼터 후반전이 3, 4 쿼터가 된다. 선수들은 두 번째 게임을 첫 번째 게임과 동일한 설정으로 복원하기 위해 최선을 다해야 한다. 득점, 남은 타임아웃 수, 공 보유 등이 포함된다.

예시:
3 쿼터가 4 분이 남은 상황에서 45 대 45 로 동점인 채로 연결이 끊겼을 경우, 선수들은 스크린샷을 촬영한 후 두번째 게임을 생성한다. 선수들은 득점하지 않고 시계가 4 분이 남을 때까지 대기한다. 시간이 4 분이 남은 시점부터 "라이브" 상태로 간주되고 남은 시간동안 플레이를 한다. 선수들은 두 번째 게임의 점수를 인정받기 위해서 다시 한번 스크린샷을 촬영한다. 바로 4 쿼터 경기를 치르게 되기 때문에 선수들은 두 번째 게임을 완성하지 못한다. 두 번째 경기의 점수가 25-20 이라면 최종 점수는 70-65 가 된다.

3.6 몰수
참가자가 원한다면 기권을 선택할 수 있다. 기권은 결과표에 패배로 기록된다.

3.7 게임로비

높은 시드(Higher Seed, 낮은 번호)가 로비를 생성한다. 로비를 생성한 팀은 올바른 설정으로 방을 세팅하고 상대팀을 초대해야 한다. 로비를 생성한 팀이 홈팀으로 플레이한다.

홈팀은 우측에 표시된 팀이다.
선수들은 항상 스크린샷을 통해 선수 이름과 팀 선택에 대한 증거를 제공하고 경기가 시작된 시간을 기록해야 한다.

4 매치 세팅, 포맷, 규칙

4.1 세부 사항 – 온라인 예선(Online Qualifier)

Best of 1
Exhaustion: On
Difficulty: Pro
Game Style: Standard
Time Limit: 5 Minutes per Quarter
Control: All
Gamespeed: Normal
Teams: All-star Teams, All-Time Teams, and History Teams 은 허용되지 않음. 현재 팀으로만 플레이 가능. 선수들은 상대 선수와 같은 팀을 고르지 못할 수 있음(No Mirror matches)
상위 시드(Higher Seed, 낮은 숫자)가 팀을 먼저 선택한다. 하위 시드가 추후에 팀을 선택한다.

4.1B 세부 사항 – 온라인 플레이오프 예선(Online Playoff Qualifier)

Best of 3
Exhaustion: On
Difficulty: Pro
Game Style: Standard
Time Limit: 5 Minutes per Quarter
Control: All
Gamespeed: Normal
Teams: All-star Teams, All-Time Teams, and History Teams 은 허용되지 않음. 현재 팀으로만 플레이 가능. 선수들은 상대 선수와 같은 팀을 고르지 못할 수 있음(No Mirror matches)
상위 시드(Higher Seed, 낮은 숫자)가 팀을 먼저 선택한다. 하위 시드가 추후에 팀을 선택한다.

4.1C 세부 사항 – 지역별 결승(Regional Finals)

Best of 3
Exhaustion: On
Difficulty: Pro

Game Style: Standard
Time Limit: 5 Minutes per Quarter
Control: All
Gamespeed: Normal
Teams: All-star Teams, All-Time Teams, and History Teams 은 허용되지 않음. 현재 팀으로만 플레이 가능. 선수들은 상대 선수와 같은 팀을 고르지 못할 수 있음(No Mirror matches)
상위 시드(Higher Seed, 낮은 숫자)가 팀을 먼저 선택한다. 하위 시드가 추후에 팀을 선택한다.

4.2 일시정지

사용가능한 타임아웃 외에 일시정지는 허용되지 않는다. 만약 선수가 일시정지 버튼을 사용할 경우 타임아웃을 사용할 것으로 간주된다. 만약, 사용가능한 타임아웃이 없을 경우 선수는 경고를 받게 된다. 사용가능한 타임아웃이 없을 때 여러 차례 일시정지를 사용할 경우 패배로 기록된다. 만약 상대방이 일시정지에 대한 규칙을 위반할 경우 ESL Play 티켓을 통해 자료로 활용될 수 있는 스크린샷을 제출해야 한다.

4.3 결과 승인

승리 혹은 패배시에 무조건 해당 경기에 대한 결과를 승인해야 한다. 경기 종료 후 10 분이내 진행해야 한다. 경기 결과를 승인하지 않을 경우 경고를 받는다. 연속적으로 경기 결과를 승인하지 않을 경우 매 경기마다 페널티 포인트 1 점이 주어진다. 페널티 포인트로 임시적이거나 혹은 영구적으로 대회 참여가 금지될 수 있다. 참가 선수는 반드시 증거를 담고 있는 스크린샷을 업로드해야 한다. 경기 시작 전, 최종 점수, 논쟁거리가 있을 경우 일대일 스크린샷을 찍어야 한다.

4.4 선수들의 수

계정당 하나의 선수만 허용된다. 부정선수, 가짜 계정이거나 대리 출전을 하는 것은 실격처리 된다.

4.5 스폰서쉽

NBA/2k 는 스폰서를 위한 완전한 승인권을 갖는다. 글로벌 챔피언십에 참가한 선수들은 개인후원을 받을 수 없다. 만약, 스폰서 의무가 있는 선수는 대회에 참여하지 못할 수 있다.

5 게임 규칙

5.1 항의

상대 선수에게 항의할 시간은 10 분간 주어진다. 매치 항의는 매치에 대한 명백한 증거자료를 포함해야 한다. 팀은 분쟁이 발생할 경우 증거를 제공할 책임이 있다.

5.2 커뮤니케이션 및 지원

ESL Play 우측 하단에 있는 매치채팅(Match chat)을 이용해야 한다. 혹은 경기 도중 항의 티켓을 작성할 수 있다.

5.3 운영진

모든 참가자는 토너먼트 주최자, 관리자 및 심판의 결정과 규칙을 준수해야한다. 모든 결정은 최종적이다. 운영진과 협조하지 않을 경우 실격 처리될 수 있다. 어떠한 이유로든 운영진이나 리그의 문의에 잘못 혹은 부정확하게 대응할 경우 실격될 수 있다. Playstation, Xbox 또는 ESL Play 에서의 잘못된 정보는 실격으로 이어질 수 있다.

5.4 비밀유지

주최자, 관리자 또는 심판과 참가자 사이의 구두 혹은 서면 대화는 기밀로 취급된다. ESL 이 허가하지 않는 한, 외부인에게 대화를 공개적으로 게시하거나 공유하는 것이 엄격하게 금지된다.

6 선수 행동

6.1 경쟁 무결성

선수는 항상 최선을 다하며 스포츠맨과 같은 방식으로 경기를 진행해야 한다. 불공정한 행동, 비 스포츠맨과 같은 행동, 파괴적이거나 위협적인 행동을 하거나 규칙을 위반하거나 토너먼트 참가 시 불공정한 이득을 얻는 등 불법 수단을 사용하여 승리 자격을 획득한 선수는 실격처리 된다. 불공정 행위에는 부정 행위, 해킹, 착취, 의도적 단절 등이 포함된다. 예선전 및 리그 플레이 중 비 스포츠맨이나 악의적인 행동은 엄하게 처리된다. 이는 상금 페널티, 출전정지, 혹은 프로리그 퇴출 등이 포함된다. 스폰서 및 운영진은 규칙 위반에 대한 판단을 유지하고 이러한 규칙을 해석하고 상충되는 주장을 재량으로 해결할 수 있으며 이는 최종적이다.

6.2 언어

모든 언어를 통틀어 선수는 게임 채팅, 로비 채팅 또는 라이브 라이뷰 인터뷰 등에서 음란한 제스처, 욕설 그리고/또는 인종차별적 발언을 할 수 없다. 해당사항은 약어 그리고/또는 모호한 참조를 포함한다. 리그 운영진은 자신의 재량에 따라 이를 집행할 권한이 있다. 규칙은 포럼, 이메일, 개인 메시지, 대회 디스코드 채널에도 적용된다.

6.3 분쟁 및 구제

리그 운영과 관련된 일반적인 분쟁은 디스코드 또는 ESL Play 항의 티켓을 통해 운영진에게 메시지를 보내야 한다. 적절한 절차를 따르지 않을 경우 제시된 분쟁점이 거부될 수 있고 추가처벌을 받을 수 있다.

6.4 베팅

ESL 이벤트 중 베팅(선수, 팀 혹은 팀과 관련된 사람을 대신해)은 금지된다. 고의로 패배하거나 다른 방법으로 결과에 영향을 미침으로써 의도적으로 결과를 변경하려는 시도하는 것이 포함된다. 참가자는 토너먼트에서 실격처리 되며 1 년간 출전이 금지된다.

6.5 소프트웨어 혹은 하드웨어

게임내에서 이용할 수 없는 혜택을 얻기 위해 소프트웨어나 하드웨어를 사용하는 행위. 스크립팅, no-fog, 컬러 모델, 텍스쳐 및 소리 변화 등이 포함되고 이에 국한되지 않는다. 라이브 이벤트(Finals)의 경기는 토너먼트가 승인한 주변장치가 있어야 한다.

6.6 실격처리

ESL 은 팀과 선수를 실격시킬 권한을 갖는다. 부정행위가 발각되면 처음 부정행위를 사용했던 시점의 게임이 몰수 처리된다. 만약 팀이 고의적인 부정행위를 두 번째로 사용한 것이 밝혀지면 해당 종목에서 퇴출되고 향후 어떤 이벤트에도 참여할 수 없다.

6.7 경기 관련 파일(Match Media)

모든 경기관련 파일은 반드시 14 일동안 보관해야 한다. 경기 관련 파일을 속이는 행위는 여러가지 페널티가 적용된다. 경기 관련 파일의 이름은 명확하게 표기되어야 한다.

6.8 경기관련 파일(Match Media)의 정의

경기 관련 파일은 업로드 된 모든 스크린샷, ESL Wire 파일, 데모, 모델 및 비디오를 포함한 모든 업로드 파일을 뜻한다. 분쟁 발생 시 항상 스크린샷을 저장해야 하며 최종 점수와 연결이 끊긴 모든 장면이 포함되어야 한다.

6.9 개인방송

개인방송은 ESL TV 가 해당 방송을 중계하지 않을 때만 승인된다. ESL TV 가 중계할 경우 운영진의 승인 없이는 해당 경기를 개인방송 할 수 없다. ESL TV 가 중계중인 경기를 운영진의 허가 없이 개인방송 할 경우 팀 실격이나 참가자의 스트리밍 컨텐츠 금지로 이어질 수 있습니다.

7 NBA 2K T&C

7.1

"NBA Entities" 의 정의: NBA Properties, Inc., the National Basketball Association (the "NBA"), NBA Media Ventures, LLC 그리고 NBA 의 참가 팀들 (모두 종합하며, "NBA Entities" 라 칭한다)

7.2
2K 와 NBA Entities 의 직원들의 자격 제외: 2K Games, Inc. ("2K") 와 NBA Entities 의 직원들, 계열사 직원들, 에이전트, 그리고 직계 가족들 그리고/혹은 상기된 직원들과 같은 거주지에서 거주하는 인물들을 프로모션에 참가하거나 상품을 받을 수 없다.

7.3
면책 / 법적 책임 제한: 본 대회에 참가함으로써, 모든 참가자와 우승자 (그리고, 만약 미성년자 일시, 그/그녀의 부모 혹은 법적 보호자) 들은 해당 법률이 허용하는 최대 한도 내에서, 스폰서, 2K, NBA ENTITIES, 다른 모든 대회 당사자들, 그리고 모든 관련 모회사들, 자회사들, 계열사들, 이사들, 임원들, 직원들, 그리고 광고와 프로모션 에이전시들 ("RELEASED PARTIES") 을 포함하는 에이전트들을 아래 상황에 포함하지만 그에 국한되지 않은 상황에서 제외가 없는 그리고 모든 법적 책임을 지지 않는다는 것을 알고 동의한다:

손실, 손해, 피해, 정신적 피해, 상해, 그리고 대회에 연관되어, 준비중에, 여행 중에, 혹은 참가중에 발생할 수도 있는 재산 피해, 개인 부상 그리고/혹은 죽음에서 발생하는 모든 비용 및 지출, 혹은 그 어떠한 상품의 소유, 수락 그리고/혹은 사용 혹은 오용 혹은 대회에 관련된 활동의 참가 그리고 초상 보호권 (퍼블리시티권), 명예 훼손, 사생활 침해, 저작권 침해 (저작인격권을 포함하지만 이에 국한되지않습니다), 상표권 침해 혹은 그 어떠한 다른 지적재산권에 관련된 소송 사유들에 기반한 제외 없는 모든 주장들

그리고 RELEASED PARTIES 를 상대로 다음 조항들을 포함하지만 그에 국한되지 않은 조항들에 대하여 법적 요구 및 고소를 진행하지 않을 것에 동의한다:

(I) 대회가 방해받거나 변질되는데 있어서 영향을 끼쳤을 수도 있는 스폰서의 통제 밖의 사건들로 인해 일어난 예외 없는 모든 상황들

(II) 상품의 수여, 전달, 수락, 사용, 오용, 소유, 손실 혹은 부적절한 사용, 혹은 본 대회 혹은 관련된 그 어떠한 활동 혹은 여행의 도중에, 혹은 컴퓨터 대회 정보와의 그 어떠한 상호 작용을 통해서, 혹은 다운로드를 통해서 전체적이든 부분적이든, 직접적이든 간접적이든 발생하거나 초래된 참가자 본인의 부주의로 인해 일어난 그 어떠한 종류의 개인 부상, 손실, 질병, 소송 혹은 손해 (배상적, 직접적, 부수적, 혹은 그외)

(III) 본 대회와 결부된 그 어떠한 물체들의 인쇄 혹은 오타 문제

7.4
초상권 (퍼블리시티권) 면책: 이 프로모션의 참가자 (미성년자일 경우, 그/그녀의 부모 혹은 법적인 보호자) 는 상기된 공식 규정을 준수함에 동의하며 2K 와 NBA Entities 그리고 그들이 지정하고 업무를 배정한 자들이 참가자들의 이름, 목소리, 거주 지역/도시, 사진, 영상, 및 영상 클립, 그리고/혹은 다른

시각적 유사성을 광고 그리고/혹은 거래 목적들 그리고/혹은 그 어떠한 다른 목적 등을 위해 어느 매체 혹은 방식으로 현재 혹은 미래에 추가적인 보상 (금전적이든 아니든), 허가 혹은 통지 없이 사용하는 것에 동의한다.

8 매치 방송

8.1 권리

모든 프로그램의 방송 권리는 2k 와 NBAP 가 소유한다. 비디오 스트림, TV 방송, 개인 해설 방송, 리플레이, 데모 혹은 라이브스코어 봇을 포함하며 이에 국한되지 않는다.

8.2 팀 책임

선수는 ESL 이 승인한 방송을 거부할 수 없으며 경기가 어떤 방식으로 방송이 될지 선택할 수 없다. 이는 프로그램 운영진에 승인한 커뮤니티 해설자의 방송도 포함된다. 방송은 프로그램 운영진에 의해서만 거부될 수 있다. 팀은 중계방송이 진행될 수 있도록 충분한 장소를 마련하기로 합의한다.

8.3 금지 물질 및 방법 리스트

세계반도핑기구(World Anti-Doping Agency(WADA)가 만든 금지 물질 및 방법 목록은 이 프로그램에도 유효하다. 해당 목록은 이곳에서 확인할 수 있다. http://list.wada-ama.org/

8.4 처방약품

선수가 세계반도핑기구(WADA) 목록에 있는 물질에 대해 유효한 처방을 가지고 있는 경우 프로그램 첫날(현지시간 기준) 전에 프로그램 운영진에 증거를 제출해야 한다. 도핑 테스트를 받을 수 있지만 처방된 물질에 대한 양성반응은 무시된다.

8.5 도핑의 종류

경미한 도핑은 경고와 가벼운 페널티 포인트가 주어진다. 심각한 경우(예: Adderall 과 같이 성능향상 물질을 함유한 약물)에는 페널티 포인트와 함께 선수는 출전 금지(BAN) 처리되고 경기는 부전패, 팀 역시 실격 처리될 수 있다.
만약 심한 경우의 약물 사용의 증거가 발견되고 경기를 플레이한지 24 시간밖에 지나지 않았다면 선수는 대회에서 출전 금지(BAN) 처리되지만, 해당 경기의 결과는 유지되고 팀에게는 처벌이 가해지지 않는다. 가벼운 종류의 도핑은 해당시간이 지났을 경우 어떠한 처벌도 받지 않는다.
같은 선수가 반복적인 도핑을 하는 경우 처벌의 강도가 높아지며 무기한 출전 금지 처리될 수 있다.
같은 팀에서 반복적인 도핑을 하는 경우(그러나 다른 선수에 의해) 팀에게 높은 강도의 처벌이 내려진다
같은 팀에서 같은 선수가 반복적으로 도핑하는 경우는 팀과 선수 모두에게 강도 높은 처벌이 내려진다.

알코올 또는 기타 정신 활성 물질

처벌 대상 물질이 아니더라도 알코올 혹은 기타 정신 활성 약물의 영향을 받은 채로 온라인 혹은 오프라인 경기를 진행하는 것은 엄격히 금지되어 있으며 강도 높은 처벌이 내려진다. 참가자가 지역/국가법에 위배되지 않을 경우 대회 시간 외의 섭취는 허용된다.

데이터 수집 동의
본인은 회사와 NBAP 에 공동행사 및 마케팅 목적으로 고객 등록 및 사용 데이터회사를 전달하는 ESL 에 동의한다. 이는 다음사항들이 포함된다.

선수 이름 및 이메일 주소; 선수 게이머 태그(추가선택사항); 전송 및 라이브 이벤트 정보; 그리고 프로그램 성과와 참여 선수 분석.

본인은 언제든지 데이터 사용을 취소할 수 있다. 자세한 내용은 개인정보 보호 정책을 참조할 수있다. [KW1]

본인은 공동행사 및 마케팅 목적으로 고객 등록 및 사용 데이터를 2K Games 와 NBAP 에 전달하는 ESL 에 동의한다. 여기에는 다음사항들이 포함된다:
선수 이름과 이메일주소; 선수 게이머 태그; 전송 및 라이브 이벤트 정보; 그리고 프로그램 성과와 참여 선수 분석.
본인은 언제든지 데이터 사용을 취소할 수 있다. 자세한 내용은 개인정보 보호 정책을 참조할 수있다.

스폰서: ESL Gaming GmbH("ESL") Schanzenstrasse 23, 51063 Cologne, Germany.

ESL 이용약관

ESL 과 함께 ESL Gaming GmbH 회사 ("TE")는 인터넷에서의 랭킹 시스템을 제공한다. 등록된 사용자들의 ESL 과 콘솔 웹사이트의 사용은 다음 이용약관의 대상이 된다:

1. 웹사이트와 랭킹 시스템의 내용들은 TE 에 의해 수정 및 개정의 대상이 될 수 있다.
2. 가용성
    1. TE 는 전체 ESL 과 콘솔 웹사이트의 최대한도의 가용성을 보장하기 위해 심혈을 기울인다.
    2. TE 는 비용이 발생하는 모든 서비스들에 있어 97%의 가용성을 보장한다.
    3. 랭킹 시스템의 신속한 계산을 보장하기 위해서, 매일 오전 6 시 부터 대략 1.5 시간 동안 웹사이트의 접속은 차단된다. 서비스들의 가용성에 대한 법칙은 이 시간동안

적용되지 않는다.

3. TE 는 랭킹 시스템과 웹사이트 상에서의 추가적인 서비스들을 제외한 그 외의 추가적인 서비스들을 제공하지 않는다.
4. 참가자들은 원본 게임만을 사용할 의무가 있다.
5. 사용자들은 ESL 과 콘솔이 지정한 규칙을 준수할 의무가 있다. 규칙을 위반할 경우 Rule 7 및 이하 참조 (http://www.esl-europe.net/eu/rules/#rule_66) 에 명시된 제재가 시행될 수 있으며 ESL 및 콘솔의 사용 금지로 이어질 수 있다. 그렇게 될 경우, 사용자는 그 어느 종류의 환불에 대한 권리가 박탈된다.
6. 사용자는 제안의 등록 및 활용에 관련되어 자신이 아는 한 가장 진실된 정보를 입력할 의무가 있다.
7. TE 는 페이지 상에서 유저들이 생성한 그 어떤 개인적인 기술들의 정확성에 있어 그 어떤 책임도 지지 않는다.
8. ESL 혹은 콘솔 내부에서 진행된 리그 게임들의 활용 권리는 TE 에게 있다. 이 권리는 리그 게임의 데모 그리고/혹은 리플레이에 대한 권리와 게임들을 TV 에서, 라디오에서, 혹은 오디오 혹은 인터넷에서 영상 스트림을 통해서 중계할 권리들을 포함한다. TE 는 또한 중계된 게임들을 기록할 수 있는 권리가 있다. 데모와 리플레이는 게임 소프트웨어가 차후의 다시 보기를 위해서 게임의 진행을 기록하여 생성한 파일들이다.
9. 플레이어- 그리고 게임- 계정들을 양도가 불가능하다. ebay 혹은 비슷한 페이지들에서의 모든 형태의 거래들에 특별히 더 적용된다.
10. 독일 연방 공화국의 법만이 유일하게 적용된다.
11. 대회 플레이의 목적으로 ESL Play 에 업로드된 스크린샷들은 공개적으로 열람가능 하다.
12. 이용약관의 하나 혹은 그 이상의 조항이 무효화될 경우, 다른 조항의 유효함에 영향을 주지 않는다. 무효화된 조항은 관련된 당사자들의 기준을 충족시키는 조항으로 대체될 것이다.

ESL 개인정보보호정책

저희의 개인정보보호정책에 오신 것을 환영합니다. 저희는 개인정보에 대한 우려를 매우 진지하게 받아들이며 당신의 개인정보가 저희의 서비스를 사용하는 도중 그 어느 때라도 보호받을 수 있기를 바랍니다. 아래 글을 통해 저희는 저희의 온라인으로 제공하는 것들과 그에 관련된 웹사이트들, 기능과 내용, 그리고 웹 사이트들이나 저희의 소셜 미디어 프로필과 같은 외부적인 온라인 장소 (모두 합쳐 "Online Offering"으로 지칭) 에서 개인정보를 처리하는 단계의 성질, 범위, 그리고 목적을 알려드릴 것입니다.

저희의 이용약관과 쿠키 정책과 함께, 이 개인정보보호정책은 당신과 저희 사이의 동의 계약을 구성합니다.

1.1 개인정보 수집자

ESL Gaming GmbH,

대표: Managing Directors Ralf Reichert and David Neichel. Schanzenstraße 23, 51063 Cologne, Germany

등록 법정: District Court Cologne, HRB 36678

이메일: info@turtle-entertainment.com

1.2 처리되는 정보의 유형

- 인벤토리 정보 (예시: 이름, 주소)
    - 연락 정보 (예시: 이메일, 전화번호)
    - 컨텐츠 정보 (예시: 텍스트 입력들, 사진들, 영상들)
    - 사용 정보 (예시: 방문한 웹사이트들, 관심있는 컨텐츠, 사용시간들)
    - 메타 / 정보 전송 (예시: 기기정보, IP 주소들)

1.3 영향 범주 내 인물들의 카테고리들

온라인 오퍼의 방문자들과 사용자들 (지금부터 영향 범주 내의 인물들은 종합적으로 "유저들" 로 지칭)

1.4 과정의 목적

- 온라인 오퍼, 그 기능들과 컨텐츠들의 공급
- 유저들과의 소통 및 연락 요청들에 대한 대답
- 보안대책
- 사용자 측정 / 마케팅

2.1 사용 용어들

본 개인정보보호정책 내에서, "개인정보"는 신원확인이 되었거나 아니면 신원확인이 가능한 자연인에 관련된 모든 정보를 뜻합니다 (이하 "정보 주체" 로 지칭). 더 자세히는 당신의 이름, 당신의 이메일 주소 [그리고 당신의 주소 및 당신의 전화번호 또한 포함될 가능성이 있습니다] 등을 포함합니다. 개인정보는 또한 당신의 저희 웹사이트 사용에 관련된 정보 또한 포함합니다. 이 문맥에서, 저희가 당신에게서 수집하는 개인정보들은 다음과 같습니다: 저희 웹사이트에 대한 정보 전송의 규모, 저희 웹사이트에서 정보를 당신이 회수하고 있는 지역, 그리고 당신이 회수하는 다른 접속 정보와 출처들 같이 당신의 방문에 관련된 정보들. 이 과정은 보통 로그 파일과 쿠키를 통해 이루어집니다. 로그 파일과 쿠키들에 대한 추가적인 정보는 아래에 위치한 저희의 쿠키 정책에서 보실 수 있습니다.

"처리" 은 개인정보와 연관해서 자동화 과정의 도움을 받거나 혹은 도움이 없이 진행되는 모든 과정들 혹은 그 어떠한 과정을 통칭합니다. 이 용어는 광범위하게 사용되며 사실상 모든 정보의 처리를 포함합니다.

"책임인물" 은 개인정보의 처리에 있어 그 목적과 수단을 혼자서 혹은 타인들과 함께 연계하여 결정하는 자연인 혹은 법인 혹은 공권력 혹은 기관입니다.

2.2 관련된 법적 근거들

DSGVO 조항 13 에 따라 저희는 저희의 정보 처리에 관련된 법적 근거를 안내해 드립니다. 만약 이것이 언급 되어있지 않다면, 다음이 적용됩니다: 동의를 받음에 있어 법적 근거는 GDPR 조항 6 문단 1 문자 a 와 조항 7 이며, 저희 서비스들의 충족과 계약상의 방법의 효율 및 문의들의 응답의 처리는 DSGVO 조항 6 문단 1 문자 b 에 의거합니다, 저희의 법적 의무를 충족하기 위한 처리는 DSGVO 조항 6 문단 1 문자 c 에 기반하며, 그리고 저희의 정당한 이익들의 보호를 위한 처리는 DSGVO 조항 6 (1) 문자 f 에 기반합니다. 만약 정보주체 혹은 다른 자연인의 필수적 권리들이 개인정보의 처리를 요구하는 상황에서는 DSGVO 조항 6 문단 1 문자 d 가 적용됩니다.

3.1 처리자들과 제 3 자들과의 합동 작업

만약, 저희의 처리 과정 도중에, 저희가 다른 인물 혹은 회사(계약상 처리자 혹은 제 3 자)에게 정보를 공개하거나, 전달하거나, 혹은 그 외의 방법으로 정보에 대한 접근을 허가한다면, 오직 법적인 허가에 기반하여 진행됩니다 (예시: 만약 GDPR 조항 6 문단 1 문자 a 에 의거한 제 3 자로의 정보의 전송이 계약 이행을 위해 필요할 경우), 당신은 전송, 그리고 저희에 정당한 이익들에 (예시: 에이전트, 웹호스터, 파트너, 등의 사용) 기반하여 그리 할 법적인 의무에 승낙하셨습니다.

저희가 조직하는 대회들은 협력 파트너들과 함께 계획될 수 있다는 것을 염두해두시기 바랍니다. 이런 경우에는 대회의 실행을 위해서 해당 파트너들에게 당신의 정보를 전달하는 것이 요구됩니다. 만약

당신이 그런 대회에 참가하게 된다면, 한편으로는 당신과의, 그리고 다른 한편으로는 파트너와 저희의 계약이 가능할 수도 있습니다. 이런 경우에는 저희의 정보 보호 조항에 추가로, 파트너의 개인정보보호정책 또한 적용되게 됩니다. 파트너의 개인정보보호정책은 각각의 사례에 있어서 저희와 다를 수 있습니다. 특정한 이벤트에 계정을 개설하고 참가함으로써, 당신은 파트너의 개인정보보호정책에 동의하게 됩니다. 이런 경우에는 저희는 파트너와의 정보 처리에 대한 책임을 지지 않습니다. 참가에 필요한 당신의 정보 (특히나 이메일 주소)는 저희에게 보관될 것이며 계약의 합동 수행을 위해 파트너에게 전달될 것입니다.

지금까지 있어서 저희는 제 3 자들에게 흔히 "계약 처리 계약" 으로 불리는 것에 기반하여 위임하고 있으며, 이것은 GFPR 조항 28 을 준수합니다.

3.2 제 3 국으로의 전달

만약 저희가 제 3 국 (유럽 연합 (EU) 혹은 유럽 경제 지역 (EEA) 밖) 에서 정보를 처리하거나 혹은 이것이 제 3 자의 서비스 이용 혹은 제 3 자에게 정보의 공개 혹은 전달의 맥락에서 진행되었다면, 이것은 당신의 동의에 기반하여, 법적인 의무에 기반하여, 혹은 저희의 정당한 이익들에 기반하여 저희의 계약 의무의 이행만을 위해 진행됩니다. 법적 혹은 계약적인 허가가 있을 시에, 저희는 직접 처리하거나 제 3 국에서 정보 처리를 하는 것을 DSGVO 조항 44 이하 참조의 특별 조건에 부합할 때만 진행합니다. 그것은 처리가 예시를 들면 특정한 보장에 기반한다는 것입니다, 공식적으로 인정되는 정보보호 수준 (예시: 미국에서는 Privacy Shield 를 통해서) 이거나 혹은 공식적으로 인정되는 특별한 계약적 의무에 응하여 (흔히 말하는 "기본 계약적 조항") 입니다.

4. 당신의 권리들

당신은 당신에 관련된 정보가 처리 중인지에 대한 확인, 그리고 그 정보에 대한 안내 및 추가적인 안내와 정보의 복사본을 GDPR 조항 15 에 기반하여 요청할 권리가 있습니다.

GDPR 조항 16 에 의거하여 당신은 당신에 관련된 정보의 종료 혹은 당신에 관련된 부정확한 정보의 수정을 요구할 권리가 있습니다.

GDPR 조항 17 에 의거하여 당신은 관련 있는 정보의 즉각적인 삭제를 요구할 권리가 있으며, 혹은 그 대신에 GDPR 조항 18 에 의거하여 당신의 정보를 처리하는데 있어서 제한을 요청할 권리가 있습니다.

당신은 GDPR 조항 20 에 의거하여 당신이 저희에게 제공하는 당신에 관련된 정보가 수집되어 다른 책임자들에게 전달되도록 요청할 수 있습니다.

당신은 또한 GDPR 조항 77 에 의거하여 합법적인 감독 기구에 민원을 제출할 권리가 있습니다.

당신은 부여된 동의를 GDPR 조항 7 문단 3 에 의거하여 효력이 지속되는 철회를 요구할 권리가 있습니다. 이 행위는 다음 주소로 이메일을 보내는 것 만으로도 충분합니다:

privacy@eslgaming.com

당신은 또한 GDPR 조항 21 에 의거하여 미래에 진행될 당신의 정보의 처리에 언제든지 반대할 수 있습니다. 이 반대는 특히 직접적인 마케팅 목적들을 위한 처리에 반해서 진행될 수 있습니다. 당신은 이 철회를 저희에게 다음과 같이 보내실 수 있습니다:

이메일:

privacy+withdrawal@eslgaming.com

당신이 당신의 동의를 폐지한 이후, 저희는 당신의 정보를 오직 저희의 서비스에 관련된 정보를 제공하는 것에만 사용할 것이며 추가적인 광고를 전달하는 것을 삼갈 것입니다.

5. Cookies

"쿠키"들은 사용자의 컴퓨터에 저장되는 저용량의 파일들이다. 이 쿠키에는 여러가지 정보가 저장될 수 있다. 쿠키는 주로 온라인 오퍼를 사용자가 방문하는 도중이나 후에 사용자 (혹은 쿠키가 저장된 기기) 에 대한 정보를 저장하기 위해 사용된다. 일시적인 쿠키들, 혹은 "세션 쿠키" 혹은 "단기 쿠키", 은 사용자가 온라인 서비스를 떠나고 브라우저를 닫은 후에 삭제되는 쿠키들입니다. 위와 같은 쿠키들, 예를 들면 쇼핑 카트안에 넣어뒀던 내용물들이 온라인 스토어에 저장되는 것이나 매번 로그인을 하는 것입니다. "영구적" 혹은 "지속적" 인 용어들은 브라우저의 종류 이후에도 저장되어 있는 쿠키들을 지칭합니다. 사용자의 방문 후 수일간 남아있는 로그인 상태 등을 예로 들 수 있습니다. 그런 방식으로, 쿠키안에 사용자의 관심사들을 저장하는 것 또한 가능합니다, 그리고 그것들은 범위 측정이나 마케팅 목적으로 사용됩니다. "제 3 사 쿠키" 로서, 쿠키들은 온라인 오퍼의 책임 주체 외의 공급자들에게도 제공될 것입니다 (반대로, 만약 온라인 오퍼의 책임 주체에게만 제공된다면 "제 1 사 쿠키" 라고 불립니다).

저희는 일시적인 쿠키와 영구적인 쿠키들을 쓸 수 있으며 저희의 쿠키 정책의 일부로서 이 두개를 각각 명확히 밝힙니다.

만약 당신이 쿠키가 당신의 컴퓨터에 저장되는 것을 원치 않는다면, 브라우저의 시스템 설정에서 그에 해당하는 옵션을 비활성화 할 수 있습니다. 저장된 쿠키들은 브라우저의 시스템 설정에서 삭제 가능합니다. 쿠키들의 배제는 해당 온라인 오퍼의 기능적인 제한으로 이어질 수 있습니다.

온라인 마케팅에 쓰이는 쿠키들에 대한 전반적인 거부는 여러가지 서비스에서 찾아볼 수 있습니다, 특히 트랙킹의 경우에 더 그렇습니다, 이것은 미국 웹사이트

http://www.aboutads.info/choices 나 유럽 페이지 http://www.youronlinechoices.com/ 에 설명되어 있습니다. 뿐만 아니라, 쿠키의 저장은 브라우저의 시스템 설정에서 꺼짐으로써 달성 가능합니다. 이 온라인 오퍼의 모든 기능을 사용하지 못하게 될 수도 있음을 알려드립니다.

저희의 쿠키 정책에서 더 많은 정보를 찾아보실 수 있습니다.

6. 정보의 삭제

저희가 처리한 정보는 GDPR 조항 17 과 18 에 의거하여 삭제되거나 처리에 있어 제한이 됩니다. 개인정보보호정책에서 특별히 언급하지 않는 이상, 저희가 저장한 정보는 그 목적에 있어 더이상 필요 없어지고 법적으로 명시된 저장 조건에 어긋나지 않는 순간 바로 삭제됩니다. 정보가 다른 그리고 법적인 목적들이 요구하는 대로 삭제된 것이 아니라면, 그 정보의 처리는 제한될 것입니다. 그 정보는 차단되며 다른 목적들을 위해 처리되지 않을 것입니다. 이것은 예를 들어 상업적 혹은 세금의 이유들로 보관되어야 만 하는 정보들에 적용됩니다.

독일의 법적 조건에 의거하여 정보의 보관은 § 257 Abs. 1 Nr. 2-3, Abs. 4 HGB (회계 장부, 물품 목록, 개방 대차대조표, 연차 결산, 무역 편지, 회계 문서, 등등) 에 따라서 특별히 6 년간 지속되며 § 147 para. 1 AO, §§ 257 para. 1 no. 4, para. 4, 238 HGB (장부, 기록, 운영 보고서, 회계 문서, 상업적 그리고 사업적 편지, 세금에 관련된 문서들, 등등) 에 따라 10 년간 지속됩니다.

7. 사업에 관계된 처리

저희는 추가적으로

- 계약상의 정보 (예시: 계약의 주체, 지속 기간, 고객 분류)
- 결제 정보 (예시: 은행 세부 항목, 지불 내역)

등을 계약상의 서비스들을 제공하고, 서비스와 고객관리, 마케팅, 광고 및 시장 조사를 목적으로 고객, 잠재 고객, 그리고 사업 파트너로부터 처리합니다.

8. 호스팅

저희가 사용하는 호스팅 서비스는 다음 서비스들을 제공하기 위한 목적이 있습니다: 이 온라인 서비스를 운영하기 위해서 활용하는 인프라스트럭처와 플랫폼 서비스, 컴퓨팅 용량, 저장과 데이터베이스 서비스, 보안과 기술적 유지보수 서비스. 여기서 저희, 혹은 저희의 호스팅 제공자는 이 온라인 오퍼에 대한 고객, 이해관계자, 그리고 방문자들의 목록 정보, 연락 정보, 컨텐츠 정보, 계약

정보, 사용 정보, 메타 그리고 정보통신 정보를 GDPR 조항 6 문단 1 문자 f 와 GDPR 조항 28 (계약 처리 계약의 종료) 에 의거하여 이 온라인 오퍼의 효율적이고 안전한 제공이라는 저희의 정당한 이해관계에 기반하여 처리합니다.

9. 접속 정보와 로그 파일의 수집

저희, 혹은 저희의 호스팅 제공자는 GDPR 조항 6 문단 1 문자 f 의 의미 내에서 저희의 정당한 이해관계에 기반하여 이 서비스가 위치한 서버의 모든 접속 (서버 로그 파일이라고 지칭되는 것) 정보를 수집합니다. 접속 정보는 회수한 웹 페이지의 이름, 파일, 회수의 시간과 날짜, 전송된 정보의 크기, 성공적인 회수에 관련된 메시지, 브라우저의 종류와 버전, 사용자의 운영 체제, 레퍼러 URL (이전에 방문한 페이지), IP 주소 와 요청 제공자를 포함합니다.

로그파일 정보는 보안 목적 (예를 들자면, 남용적이거나 부정한 활동들) 을 위해 저장되며 최대 100 일간 보관된 후 삭제됩니다. 증거 목적으로 추가적인 보유가 필요한 정보는 사건의 최종 마무리까지 소거되지 않습니다.

10. 계약적 서비스의 제공

저희는 목록 정보 (예시: 사용자들의 이름, 주소, 그리고 연락 정보), 계약적 정보 (예시: 사용한 서비스, 연락처의 이름들, 결제 정보) 를 GDPR 조항 6 문단 1 문자 b 에 의거하여 저희의 계약상의 의무와 서비스를 이행하기 위해 처리합니다. 온라인 서식에서 필수로 표기된 항목들은 계약의 완료를 위해 필요합니다.

정보의 삭제는 법적 보증과 필적하는 의무의 소멸 이후에 진행됩니다, 3 년에 한번씩 정보의 보관에 대한 필요성이 확인될 것입니다; 법적으로 보관해야 할 의무가 있는 경우에는, 그 의무의 소멸 이후에 삭제가 진행됩니다. 사용자의 계정에 있는 정보는 삭제가 되지 않는 한 유지됩니다.

11. 연락

저희에게 연락을 하실 때에는 (예를 들어, 연락 서식, 이메일, 혹은 소셜 미디어를 통해서) GDPR 조항 6 문단 1 문자 b 에 의거하여 연락 요청의 처리와 그것의 처리에 필요한 당신의 세부 사항들이 처리됩니다. 그 정보는 고객 관계 관리 시스템 (“CRM 시스템”) 이나 그에 준하는 요청 조직에 저장될 수 있습니다. 저희는 더 이상 필요하지 않아진 요청들을 삭제합니다. 그 필요성은 3 년에 한번 확인됩니다. 추가적으로, 법적 보관의 의무가 적용됩니다.

12. 댓글과 게시물

만약 당신이 댓글 및 다른 기록을 남기신다면, DSGVO 조항 6 문단 1 문자 f 의 의미 내에서 저희의 정당한 이해관계에 기반해서 당신의 IP 주소는 변경될 것이며 100 일간 보관됩니다. 이것은 만약 누군가 댓글과 기여물에 불법적인 컨텐츠 (모욕, 금지된 정치적 선전, 등등) 를 남겼을 때에 저희의 안전을 위해서 입니다. 이런 경우에는 저희가 그 댓글과 게시물에 연관되어 처벌받을 수 있기 때문에 작성자의 신원에 대해 관심을 가지게 됩니다.

13.1 뉴스레터

아래에서 저희는 당신에게 뉴스레터의 컨텐츠와 등록, 전달, 그리고 통계적 평가 과정에 추가적으로 당신의 거부 권리에 대해서 안내해 드리고자 합니다. 저희의 뉴스레터에 등록함으로써 당신은 그것의 수신과 아래에 설명된 과정에 동의합니다.

뉴스레터 수신 동의: 저희는 수신자의 동의나 법적인 허가가 있어야만 뉴스레터를 전송합니다. 뉴스레터의 컨텐츠가 정확히 설명이 되는 범주 안에서, 이것은 당신의 동의에 결정적입니다. 우연히도, 저희의 뉴스레터는 저희의 서비스와 저희에 대한 정보를 포함하고 있습니다.

이중 동의와 로그 수집: 저희 뉴스레터에 등록하는 것은 이중 동의라고 불리우는 과정을 통해 이루어 집니다. 등록 이후에 당신은 등록을 확인하는 이메일을 받게 됩니다. 이것은 다른 사람이 외부 이메일 주소를 사용해서 로그인을 할 수 없도록 하는 중요한 단계입니다. 뉴스레터에 대한 등록이 법적인 요구사항에 맞추어 진행되었음을 증명하기 위해서 로그가 기록될 것입니다. 이것은 당신의 등록과 등록확인 시간과 IP 주소를 포함합니다. 마찬가지로 당신의 저장된 정보의 변경 또한 로그가 남습니다.

인증: 뉴스레터에 등록하기 위해서, 당신은 당신의 이메일 주소를 입력해야만 합니다. 그리고 선택적으로 저희는 뉴스레터에서 더 개인적인 호칭을 위해 이름과 성 또한 입력해주실 것을 정중히 부탁드립니다.

뉴스레터의 전파와 그에 관련된 결과의 평가는 GDPR 조항 6 문단 1 문자 a, 조항 7, 그리고 § 7 Abs. 2 Nr. 3 UWG 에 기반한 당신의 동의 혹은 Art. § 7 Abs. 3 UWG 에 기반한 법적 허가에 기반하여 이루어집니다.

당신의 등록의 로그 수집은 GDPR 조항 6 문단 1 문자 f 에 의거한 저희의 정당한 이해관계에 기반하여 이루어 집니다. 저희의 이해관계는 저희의 사업적 이해관계에 부합하면서 사용자들의 기대치에 부응하며 동의의 근거를 제공할 수 있도록 하는 사용이 편리하고 보안이 뛰어난 뉴스레터 시스템의 사용을 포함합니다.

당신은 언제든지 저희의 뉴스레터의 수신을 취소할 수 있습니다, 다르게 말하자면 차후의 수신에 대해서 동의를 철회하는 것입니다. 뉴스레터의 취소 링크는 각 뉴스레터의 끝 부분에 있습니다.

이전에 주어졌던 동의에 대한 증거를 제공하기 위해서 저희는 뉴스레터 배부를 위해서 수집한 이메일 주소들을 삭제하기 전에 저희의 정당한 이해관계에 기반하여 입력된 이메일 주소들을 저장할 수도 있습니다. 이 정보의 처리는 발생할 수도 있는 법적인 주장에 대한 방어의 목적으로 제한됩니다. 만약 그것보다 더 이전에 소멸을 희망하시는 경우에는, 저희에게 이전에 동의가 있었음을 확증해주어야 합니다.

13.2 뉴스레터 - 전송 서비스

뉴스레터들은 Rocket Science Group, LLC, 675 Ponce De Leon Ave # 5000, Atlanta, GA 30308, USA 가 제공하는 메일-오더 서비스인 MailChimp 를 통해 전송될 것입니다. 당신은 전송 서비스 제공자의 개인정보보호정책을 여기서 보실 수 있습니다: https://mailchimp.com/legal/privacy/. Rocket Science Group LLC 는 Privacy Shield 협약 아래 공인되었으며, 그로 인해 유럽의 정보 보호 기준을 준수한다는 것이 보장되어 있습니다 (https://www.privacyshield.gov/participant?id=a2zt0000000TO6hAAG&status=Active). 전송 서비스는 GDPR 조항 6 문단 1 문자 f 에 의거한 저희의 정당한 이해관계에 기반하고 있으며 계약 처리 합의는 GDPR 조항 28 (3) 문장 1 에 기반하고 있습니다.

전송 서비스 제공자는 자신들의 서비스를 최적화하거나 발전시키기 위해서, 예를 들자면 뉴스레터의 전송과 제공의 기술적인 최적화와, 혹은 통계적인 목적을 위해서 수신자들의 정보를 익명적인 형태로 활용할 수 있습니다, 다른 말로는 사용자에게 배정하지 않은 상태입니다. 하지만 전송 서비스 제공자는 저희의 뉴스레터 수신자들의 정보를 자신들이 직접 연락하기 위해서 활용하거나 제 3 자들에게 그 정보를 전달하지 않을 것입니다.

13.3 뉴스레터 - 성과 측정

뉴스레터에는 "웹 비콘" 이라 불리우는 것들이 포함되어 있습니다, 그것은 픽셀 크기의 파일이며 뉴스레터가 개봉되었을 때 저희의 서버 혹은 전송 서비스 제공자를 사용할 경우에는 그쪽의 서버에서 회수됩니다. 이 회수과정에서 브라우저와 당신의 시스템, 그리고 당신의 IP 주소 및 회수 시간 등의 기술적인 정보들이 수집됩니다.

이 정보는 기술적인 정보 혹은 회수 지점 (IP 주소의 도움으로 알아낼 수 있는) 혹은 접속 시간대에 기반한 대상 집단과 당신의 열람 습관에 기반하여 서비스의 기술적인 성능을 향상시키는 것이 목적입니다. 마찬가지로, 이것은 뉴스레터가 열람되고 어느 링크가 클릭이 되었는지 여부와 그 시점에 맞추어 형성됩니다. 기술적인 이유로 이 정보는 각각의 뉴스레터 수신인들에게 부여될 수 있습니다. 이것은 저희의 사용자들의 열람 습관을 인식하고 그에 따라 저희의 컨텐츠를 변화시키거나 저희의 사용자들의 관심사에 맞추어 다른 컨텐츠를 전송하는 것에 기반하고 있습니다.

14. 결제 거래

비용을 지불해야하는 계약에 있어서, 그 거래가 웹사이트를 통해 만들어졌다면, 저희는 GDPR 조항 6 (1) (a) 와 (f) 에 의거하여 당신의 신용 카드 정보 (신용 카드 번호, 국가, 신용 카드의 소유자), 신용 카드, 신용 카드 보안 식별 코드 (CVV 코드) 와 당신의 신용 카드의 만료 날짜, 그리고 계좌이체 시 이름, 은행 계좌 번호와 은행코드 혹은 다른 결제 방법이나 SEPA 계좌이체 를 선택했을 시 당신의 IBAN (국제은행계좌번호) 와 당신의 BIC (은행인식코드) 와 집 주소가 필요합니다. 서비스를 위한 당신의 결제와 연관되어서 당신의 신용 카드 세부사항 혹은 페이팔 결제들이 당신의 결제 제공자에 의해 수집되고 처리된다는 것을 염두해두시기 바랍니다.

15. 소셜 미디어

저희는 소셜 미디어에서 활동중인 고객과 사용자들과 소통하고 저희의 서비스에 대해 알리기 위해서 소셜 네트워크와 플랫폼에서 꾸준히 활동 중입니다. 각각의 네트워크와 플랫폼을 호출할 때에는, 각각의 운영자에 따른 이용약관과 정보 처리 가이드라인이 적용됩니다.

저희의 개인정보보호정책에 명시 되어있지 않는 한, 사용자들의 정보는 소셜 네트워크 와 플랫폼 내에서 저희와 소통하는 동안 지속적으로 처리될 것입니다, 예를 들면 저희에게 온라인으로 게시물을 작성하거나 메시지를 보낼 때입니다.

16. 제 3 자의 서비스와 컨텐츠 통합

저희의 정당한 이해관계에 기반해서 (다른 말로는 GDPR 조항 6 (1) 의 의미 범주내에 있는 저희의 온라인 오퍼의 분석, 최적화, 그리고 경제적 운영의 이해관계), 저희는 제 3 자 제공자들이 제공하는 컨텐츠 혹은 서비스, 영상 포함과 같은, 를 제공하기 위해서 제 3 자 제공자들의 컨텐츠 혹은 서비스를 활용합니다 (이 시점부터 종합적으로 "컨텐츠" 로 지칭).

이것은 항상 이 컨텐츠의 제 3 자 제공자들이 사용자들의 브라우저에 IP 주소 없이는 컨텐츠를 전송할 수 없기 때문에 사용자들의 IP 주소를 볼 수 있다는 가정하에 진행됩니다. 그렇기에 이 컨텐츠의 전달을 위해서는 IP 주소가 요구됩니다. 저희는 컨텐츠의 전송만을 위해서 IP 주소를 사용하는 제공자들의 컨텐츠만을 활용하고자 노력합니다. 제 3 자들은 또한 픽셀 태그 (투명한 그래픽, "웹 비콘" 이라고도 불림) 라고 불리우는 것 또한 통계적 혹은 마케팅 목적을 위해 사용할 수 있습니다. 이 "픽셀 태그" 들은 웹사이트의 페이지들의 방문자 트래픽 등의 정보를 평가하는데 활용될 수 있습니다. 유저들의 기기에 쿠키의 형태로 익명적인 정보 또한 저장될 수 있으며 그 정보는 다음을 포함하지만 그에 국한되지않습니다, 브라우저와 운영 체제에 관련된 기술적 정보, 레퍼러 웹 사이트, 방문 시각, 그리고 저희의 온라인 오퍼를 사용하는데 연관된 다른 정보들입니다.

16.1 YouTube

저희는 Google LLC, 1600 Amphitheatre Parkway, Mountain View, CA 94043, USA, ein. 의 유튜브 플랫폼에 영상을 저장합니다

개인정보보호정책: https://policies.google.com/privacy?hl=de,

탈퇴: https://adssettings.google.com/authenticated.

16.2 Facebook

저희는 Facebook Ireland Ltd., 4 Grand Canal Square, Grand Canal Harbor, Dublin 2, Ireland ("페이스북") 가 제공하는 소셜 네트워크 facebook.com 의 소셜 플러그인("플러그인) 또한 저희의 정당한 이해관계 (GDPR 조항 6 (1) 의 의미 범주내에 있는 저희의 온라인 오퍼의 분석, 최적화, 그리고 경제적 운영의 이해관계) 에 기반하여 사용합니다. 플러그인들은 요소들 혹은 컨텐츠 (예시를 들자면 영상, 그래픽, 혹은 글로 이루어진 게시물) 들의 상호작용을 나타낼 수 있으며 페이스북의 로고 (파란색 타일안의 하얀색 "f", "좋아요" 문구, "좋아요" 혹은 "엄지를 올린" 신호) 들 중 하나로 알아볼 수 있거나 추가적으로 "Facebook Social Plugin" 으로 표기된 것으로 확인할 수 있습니다. 페이스북 소셜 플러그인의 목록과 생김새는 다음 주소에서 보실 수 있습니다: https://developers.facebook.com/docs/plugins/.

페이스북은 Privacy Shield 협약 아래 공인되었으며, 그로 인해 유럽의 개인 정보 법률을 준수한다는 것이 보장되어 있습니다 (https://www.privacyshield.gov/participant?id=a2zt0000000GnywAAC&status=Active).

사용자가 상기된 플러그인이 포함된 기능을 불러낼때, 사용자의 기기는 페이스북 서버에 직접적인 연결을 구축합니다. 플러그인의 컨텐츠는 페이스북으로 인해 사용자의 기기로 직접적으로 전송이 되며 온라인 오퍼에 포함된 채로 전달됩니다. 그 과정에서 사용자의 프로필이 처리된 정보에서부터 생성될 수 있습니다. 페이스북이 이 플러그인을 통해 수집하는 정보의 분량에 있어서 저희는 그 어떤 영향력도 가지고 있지 않습니다.

플러그인을 포함시킴으로써, 페이스북은 온라인 오퍼에서 사용자가 접속한 상응하는 페이지의 정보를 수신합니다. 만약 사용자가 페이스북에 로그인 되어 있다면 페이스북은 그 방문을 사용자의 페이스북 계정으로 배정할 수 있습니다. 만약 사용자가 플러그인과 상호작용한다면, 예를 들어, 좋아요 버튼을 누르거나 댓글을 남긴다면, 그 정보는 사용자의 기기에서 페이스북으로 직접적으로 전송되어 그곳에 저장됩니다. 만약 사용자가 페이스북의 회원이 아니라면, 페이스북이 사용자의 IP 주소를 찾아내어 저장할 수 있는 가능성이 여전히 존재합니다. 페이스북이 발표한 바에 따르면, 유일하게 독일에만 익명의 IP 주소가 저장됩니다.

페이스북의 정보 수집의 목적과 범위 그리고 추가적인 처리와 그 정보의 사용, 그리고 당신의

개인정보보호를 위한 관련된 권리와 설정 조절은 페이스북의 개인정보보호정책에서 찾아보실 수 있으십니다: https://www.facebook.com/about/privacy/.

만약 사용자가 페이스북의 회원이며 이 온라인 오퍼를 통해 페이스북이 자신에 대해 정보를 수집하고 페이스북에 저장된 사용자의 회원 정보에 연결하는 것을 원치 않는다면, 사용자는 온라인 오퍼를 사용하기 전에 페이스북에서 로그아웃한 뒤에 쿠키를 삭제해야 합니다. 광고 목적으로 정보를 사용하는 것에 대한 다른 설정과 불일치들은 페이스북 프로필 성정에서 가능합니다: https://www.facebook.com/settings?tab=ads 혹은 미국 사이트 http://www.aboutads.info/choices/ 혹은 유럽 페이지 http://www.youronlinechoices.com/. 설정은 플랫폼 기반이며, 컴퓨터 혹은 모바일 기기와 같은 모든 기기들에 적용됩니다.

16.3 Twitter

트위터 서비스의 기능들은 저희의 페이지에 포함되어 있습니다(Twitter, Inc. 1355 Market St, Suite 900, San Francisco, CA 94103, USA). 트위터 버튼과 "리트윗" 기능을 클릭함으로써, 당신이 방문하는 웹사이트들은 당신의 트위터 계정에 연결되며 다른 사용자들과 공유됩니다. 이 정보 또한 트위터로 전달됩니다. 저희는 여기서 페이지의 제공자로서 저희는 전송되는 정보의 컨텐츠와 전달된 정보를 트위터가 어떻게 활용에 대해 알 수 없다는 것을 강조합니다.

트위터의 개인정보보호정책에 대한 추가적인 정보는 여기서 보실 수 있으십니다:https://twitter.com/privacy?lang=en 탈퇴: https://twitter.com/personalization.

16.4 Instagram

저희의 온라인 오퍼는 Instagram Inc., 1601 Willow Road, Menlo Park, CA, 94025, USA 에서 제공하는 인스타그램 서비스의 기능과 컨텐츠를 포함하고 있습니다. 이것들은, 예를 들면 유저들이 자신들의 컨텐츠를 퍼뜨리거나, 컨텐츠 제작자에게 구독하거나, 아니면 저희의 게시물에 구독하기 위해서 사용하는 이미지, 영상, 혹은 글 과 버튼입니다.

만약 사용자가 인스타그램 플랫폼의 회원이라면, 인스타그램은 그것을 불러낼 수 있습니다. 그곳의 사용자들의 프로필에 컨텐츠와 기능을 배정할 수 있습니다. 인스타그램 개인정보보호정책: http://instagram.com/about/legal/privacy/.

16.5 Reddit

저희의 페이지에는 소셜 네트워크 레딧 (Reddit Inc., 520 Third Street, Suite 305, San Francisco, CA 94107, USA) 의 플러그인이 포함되어 있습니다. 레딧 플러그인은 저희 사이트에서 오렌지색 레딧

스마일 로고로 식별할 수 있습니다. 만약 당신이 레딧 계정에 로그인 되어있는 상태로 레딧 공유하기 버튼을 클릭한다면, 당신은 저희 페이지의 컨텐츠를 당신의 레딧 계정으로 연결할 수 있습니다. 이것은 레딧이 저희 페이지를 향한 당신의 방문을 당신의 계정과 연관 지을 수 있도록 해줍니다. 저희는 이 페이지의 제공자로서 저희는 전송되는 정보의 컨텐츠와 전달된 정보를 레딧이 어떻게 활용에 대해 알 수 없다는 것을 강조합니다.

더 많은 정보를 위해서는, 레딧의 개인정보보호정책을 다음 주소에서 보실 수 있으십니다: https://www.reddit.com/help/privacypolicy. 만약 레딧이 저희의 페이지를 당신의 레딧 계정과 연관시키는 것을 원하지 않으신다면, 먼저 레딧에서 로그아웃 하시기 바랍니다.

16.6 Google+

저희의 페이지에는 소셜 네트워크 구글+ (Google Inc., 1600 Amphitheater, Parkway Mountain View, CA 94043, USA) 의 플러그인이 포함되어 있습니다. 구글+ 플러그인은 저희 사이트에서 G+ 로고로 식별할 수 있습니다. 만약 당신이 구글+ 계정에 로그인 되어있는 상태로 구글+ 버튼을 클릭한다면, 당신은 저희 페이지의 컨텐츠를 당신의 구글+ 프로필로 연결할 수 있습니다. 이것은 구글이 저희 페이지를 향한 당신의 방문을 당신의 계정과 연관 지을 수 있도록 해줍니다. 저희는 이 페이지의 제공자로서 저희는 전송되는 정보의 컨텐츠와 전달된 정보를 구글이 어떻게 활용에 대해 알 수 없다는 것을 강조합니다.

더 많은 정보를 위해서는, 구글의 개인정보보호정책을 다음 주소에서 보실 수 있습니다: https://www.google.com/intl/en/policies/privacy/. 만약 구글이 저희의 페이지를 당신의 구글 계정과 연관시키는 것을 원하지 않으신다면, 먼저 구글에서 로그아웃 하시기 바랍니다.

16.7 Twitch TV

트위치 TV 플러그인 (Twitch Interactive, Inc., 225 Bush Street, 9 th Floor, San Francisco, CA 94104, USA) 은 저희의 페이지에 포함되어 있습니다.

개인정보보호정책: https://www.twitch.tv/p/legal/privacy-policy/ 만약 트위치 TV 가 저희의 페이지를 당신의 트위치 계정과 연관시키는 것을 원하지 않으신다면, 먼저 트위치에서 로그아웃 하시기 바랍니다.

16.8 Fanmiles

저희의 페이지에는 팬마일의 플러그인 (Fanmiles GmbH, Oranienstraße 6, 10997 Berlin Germany)이 포함되어 있습니다. 개인정보보호정책: https://intercom.help/fanmiles/terms-of-use-and-

privacy/deutsch/datenschutz

만약 팬마일이 저희의 페이지를 당신의 팬마일 계정과 연관시키는 것을 원하지 않으신다면 팬마일 계정에서 로그아웃 하시기 바랍니다.

16.9 Micropayment & Xsolla

저희는 여러 다른 결제 제공자들을 사용합니다.

micropayment GmbH Scharnweberstrasse 69, D-12587 Berlin, Deutschland.

개인정보보호정책: https://www.micropayment.de/?page=about-privacy&rsl=lp104&lang=en

Xsolla, 15260 Ventura Boulevard Suite 2230, Sherman Oaks, CA 91403, Tel: +1 (818) 435-6613

개인정보보호정책: https://www.xsolla.com/privacypolicy/

16.10 RayGun

저희는 레이건 (https://www.raygun.com) 을 에러, 충돌, 그리고 성능 모니터링으로 활용하여 저희의 서비스의 품질 향상에 활용합니다.

Raygun HQ, L7, 59 Courtenay Place, Te Aro, Wellington, 6011, New Zealand

개인정보보호정책: https://raygun.com/privacy

16.11 Pantheon.io

저희는 저희의 웹사이트 호스팅 서비스로서 판테온 (https://pantheon.io/) 를 사용합니다.

Pantheon.io. 717 California Street. San Francisco, CA. USA.

개인정보보호정책: https://pantheon.io/privacy

17. 추첨

저희는 경품 추첨의 조직자로서 참가자인 당신과의 법적인 관계를 필요한 만큼 정당화하기 위해서 그리고 뒤따르는 이행과 처리를 위해서 개인 정보를 수집, 처리, 그리고 사용할 것입니다. 추첨의 진행과 상품의 전달을 위해서 저희는 서비스 제공자 Crowd9 PTY LTD. 를 사용합니다. 이곳의 개인정보보호정책은 https://gleam.io/privacy 에서 보실 수 있으십니다.

추첨에 참가하기 위해서, 저희는 다음과 같은 개인 정보를 필요로 합니다: 당신의 이름과 당신의 이메일 주소. 상품 수령시에는 당신의 주소 또한 필요하게 됩니다.

제 3 자가 (ESL 의 협력 파트너) 상품의 전달을 담당하게 되는 경우, 저희는 해당하는 협력 파트너에게 필요한 범위내의 연락 정보를 전달하여 파트너가 우승자에게 연락하는 것이 가능하도록 할 것입니다.

18. 인텔 트래킹 픽셀의 사용

인텔 (Intel Corporation, 2200 Mission College Blvd., Santa Clara, CA 95054-1549, USA) 개인맞춤형 광고를 게시하기 위해서 웹서핑 관련 기술적 정보를 수집 및 처리합니다. 이 목적을 위해서, 트래킹 픽셀이라고 불리우는 것을 사용해 사용자들의 웹서핑 습관 그리고 결론적으로 사용자들의 관심사를 분석합니다. 이 정보는 사용자들의 관심사에 더 잘 맞는 타겟형 광고를 전달하기 위해 사용됩니다. 저희의 웹사이트와 픽셀을 사용함으로써, 당신의 사용 정보 (IP 주소 포함)는 미국에 위치한 인텔 기반의 서버로 전송되어 저장됩니다. 예를 들면, 방문했던 페이지, 가능한 검색 요청들을 포함합니다. 인텔의 개인정보정책에 대한 더 많은 정보를 원하시면 다음 링크를 참고하시기 바랍니다

https://www.intel.com/content/www/us/en/privacy/intel-privacy-notice.html

당신은 사이트 접속 중에 개인 맞춤 기술들에 반대함으로써 저희 웹사이트 play.eslgaming.com 과 eslgaming.com 에서 인텔의 정보 사용을 거부할 수 있습니다. 추가적으로 당신은 애드블락과 같은 제 3 자의 툴을 활용해서 리마케팅을 방지할 수 있습니다.

19. ESL 안티치트 & ESL 와이어

저희의 안티치트 서비스의 효율적인 운영을 위해서 당신의 컴퓨터와 그에 포함되어 있는 소프트웨어에 대한 특정 정보가 필요합니다. ESL 와이어 혹은 ESL 안티치트 ("클라이언트")를 설치함으로써, 치트 소프트웨어와 불공정한 이득을 얻기 위한 파일들의 발견과 방지 그리고 출전 금지의 집행을 위해 ESL 이 합당하게 필요성을 느끼는 만큼 당신의 컴퓨터의 정보의 수집과 분석에 당신은 동의합니다. 이 정보 수입은 클라이언트에 접속 중일때만으로 제한되지 않습니다. 클라이언트가 수집하거나 분석한 정보는 하드웨어, 네트워크, 그리고 소프트웨어 식별자; 실행 중인 프로그램; 시스템 설정 정보; 치트

혹은 불공정한 이득을 얻기 위함이라고 의심되는 파일 혹은 데이터를 포함합니다.

클라이언트를 삭제한 이후에는 추가적인 정보 수집이 이루어지지않습니다.

20. 당신의 권리에 대한 정보

당신은 언제든지 무료로 저희가 당신에 대하여 어떤 개인 정보를 보관중인지 질문할 수 있습니다. 만약 정보가 부정확 하다면, 저희는 수정할 수 있도록 하겠습니다. 만약 당신의 정보가 변경되었다면 안내를 부탁드립니다.

저희의 정보 보호에 관련된 정보 요청, 민원 및 제안은 아래 주소로 보내주시기 바랍니다:

ESL Gaming GmbH

Schanzenstraße 23

51063 Köln

혹은 이메일: privacy@eslgaming.com