

규칙

공모전 참가 및 수상을 위해 별도의 구매나 결제가 필요하지 않습니다. 구매할지라도 수상할 확률에는 영향을 끼치지 않습니다. 금지된 곳에서 촬영된 영상은 무효처리됩니다.

미국 거주자 해당 사항: 본 약관에는 미국 거주자는 모든 분쟁을 구속력 있는 조정을 통해서만 해결해야 한다는 중재합의가 포함되어 있으며, 미국에 거주하는 참가자는 면책 당사자(아래에 정의됨)에 한해 이의를 제기하고 개인으로서 구제책을 구하는 데 동의하며, 참가자는 집단 소송의 형식, 또는 모든 집단 소송, 대표 소송 또는 소송 절차의 고소인이나 집단 구성원으로서 이의를 제기할 권리를 포기합니다.

서론: LET'S MOVE STREET CHALLENGE

LET'S MOVE STREET CHALLENGE 는 민간 비영리 국제기구이자 스위스 법에 따라 Maison Olympique 1007, Lausanne Switzerland 에 등록 사무소를 두고 있는 국제 올림픽 위원회(이하 "IOC" 또는 "주관단체")가 주관하는 "Let's Move" 이니셔티브의 아마추어 영상 공모전("LMSC" 또는 "공모전")입니다.

부록을 포함한 본 규칙(통칭하여 "규칙")의 목적은 공모전 참가에 적용되는 이용약관을 규정하는 데 있습니다.

본 공모전은 2024 파리 올림픽의 올림픽 정식 종목으로 이미 채택된 세 가지 어반 스포츠인 **BMX**, **스케이트보딩**, **브레이킹**에 대해 다룹니다.

1 제 1 조. 목적

- 1.1 공모전 참가 비용은 무료이며, IOC 또는 제삼자로부터의 상품/서비스 구매를 조건으로 하지 않습니다.
- 1.2 본 공모전에 참가하려면 참가자는 인터넷에 접속할 수 있어야 합니다. 주관단체는 참가자가 인터넷에 접속하거나, 데이터를 업로드 또는 다운로드하는 것과 관련된 어떠한 비용도 부담하지 않습니다.
- 1.3 참가자가 공모전 영상("영상")을 제출할 수 있는 공모전 플랫폼("플랫폼")은 인터넷을 통해 다음 주소로 접속할 수 있습니다(www.olympics.com/lets-move/street-challenge).

1.4 중화인민공화국(홍콩, 마카오, 대만 제외) 거주자가 제출하는 경우: (1) 중국 관련 추가 이용 약관이



적용되며, 여기 [https://olympics.com/ko/lets-move/street-challenge/privacy-policy](#) 에서 확인할 수 있습니다. (2) 특정 약관에 따라 참가자는 먼저 WeChat 플랫폼("WeChat 플랫폼")을 통해 영상을 제출해야 합니다. 중화인민공화국(홍콩, 마카오, 대만 제외) 거주자가 WeChat 플랫폼으로 통해 영상을 성공적으로 제출하고, 영상이 본 규칙을 준수하는 경우, 공모전 출품을 위해 영상을 플랫폼으로 전송합니다. 주관단체는 제삼자(통칭하여 "LMSC 주관기관")와 협력하여 공모전을 주관합니다.

1.5 본 공모전은 중앙유럽 표준시 기준 2023년 9월 23일 00시 01분부터 2023년 10월 23일 23시 59분("참가 기간")까지 진행됩니다. 참가 기간 이후에 접수된 모든 출품작은 자동으로 심사에서 제외됩니다.

1.6 관련 법률이 허용하는 대로 상황에 따라 주관단체는 일체의 보상금 지급 없이 언제든지 공모전 또는 공모전의 일부 단계를 단축, 연장, 수정, 연기, 취소할 권리를 가집니다. 주관단체가 통제할 수 없는 사안으로 인해 이러한 상황이 발생하는 경우 주관단체는 이에 대해 책임지지 않습니다.

1.7 본 규칙의 사본은 공모전 기간 [동안사이트에서](#) 얻을 수 있습니다. 공모전에 참여함으로써 각 참가자 및 유권자(아래 제 7 조에 정의됨)는 본 규칙 및 주관단체 및/또는 LMSC 주관기관의 모든 결정을 절대적으로 수용하고 준수하는 데 동의합니다.

1.8 본 규칙을 개인정보처리방침("개인정보처리방침") <https://olympics.com/ko/lets-move/street-challenge/privacy-policy>

2 제 2 조. 참가 조건

2.1 본 공모전은 스위스에서 주관되며, 관련 법률에 따라 출품, 참가, 상품 수령이 허용되는 전 세계의 모든 적격한 참가자가 참가할 수 있습니다. 중국 법률에 따라 중화인민공화국(홍콩, 마카오, 대만 제외) 거주자는 WeChat 플랫폼을 통해 영상을 제출해야 합니다.

2.2 공모전에 참가할 자격을 얻으려면 다음 요건을 충족해야 합니다. "참가자"는 모든 기준을 충족합니다. 모든 기준을 갖추지 못한 해당자는 공모전에 참가할 자격이 없으며, 해당자가 제출한 모든 출품작은 실격 처리됩니다.

- (i) 제 2 조 제 2 항 제 4 호에 언급된 대로 올림픽 ID 계정을 획득하는 데 특정 지역에서 적용되는 연령 제한에 따라 참가자의 나이는 만 13 세 이상이어야 합니다. 만 18 세(또는 거주 국가의 관련 법규에 따른 성년 연령) 미만의 모든 참가자는 부모 또는 법정후견인의 허가를 받아야만

본 공모전에 참가할 수 있습니다(자세한 정보는 아래 제 2 조 4 항을 참조해 주십시오). 관련 법률에 따라 특정 연령 미만의 참가자가 본 공모전에 참가하는 것이 금지되는 경우, 해당자는 본 공모전에 참가할 자격이 없습니다.

- (ii) 참가자는 출품작을 제출한 종목의 프로 선수가 아니어야 합니다.
- (iii) 참가자는 *탁월함, 우정, 존중*이라는 올림픽 가치를 존중해야 합니다.
- (iv) 본인의 WeChat 계정을 통해 영상을 제출해야 하는 중화인민공화국(홍콩, 마카오, 대만 제외)에 거주하는 참가자를 제외하고, 참가자는 본인의 올림픽 ID 계정을 사용하여 플랫폼에서 사용자 프로필("사용자 프로필")을 생성해야 합니다. 무료 올림픽 ID 계정을 등록하려면 참가자는 공모전 페이지에서 제공하는 링크를 따라 olympics.com 을 방문하여 등록 양식을 작성하고 해당 약관에 동의해야 합니다. 특정 국가에서는 올림픽 ID 계정을 생성하는 데 다른 최소 연령 요건이 적용될 수 있습니다(<https://olympics.com/en/age-consent> 에서 연령 제한에 대해 확인하시기 바랍니다).

거주 국가 또는 스위스의 관련 법률 또는 규정에 따라 참가자의 공모전 참가가 금지되어서는 안 됩니다.

- (v) 제출 영상에 대한 기준은 아래 제 3 조 및 제 4 조에 자세히 설명되어 있습니다.
- 2.3 불완전하거나 부정확하게 작성된 등록 양식 또는 허위 신고(예: 신원, 나이, 주소, 국가)로 인해 공모전의 모든 단계에서 사전 통지 없이 참가자는 실격 처리될 수 있으며, 수상자(아래 제 3 조에서 정의됨)로 선정된 참가자라 할지라도 마찬가지로 실격 처리될 수 있습니다.
 - 2.4 참가 시점에 만 18 세(또는 해당 주, 도, 국가 또는 기타 거주지 관할권의 관련 법률 및 규정에 따른 더 높은 성년 연령) 미만의 참가자("미성년자")는 필요한 등록 절차를 완료하고 공모전에 참가하기 전에 부모 또는 법정후견인의 동의를 얻어야 합니다. 미성년자의 부모 또는 법정후견인은 미성년자의 공모전 등록 및 참여에 동의하며, 미성년자를 대신하여 본 규칙을 준수할 것에 동의합니다. 주관단체는 이러한 동의에 대한 증빙을 요청할 권리를 가지며, 요청 시 이러한 증빙을 제출하지 못하는 미성년자의 자격을 박탈할 수 있습니다.
 - 2.5 공모전에 참가함으로써 각 참가자는 참가자가 위에 명시된 자격 요건을 충족하며, 수상하여 받을 수 있는 상품(제 6 조에 정의됨)을 수령할 자격이 있음을 분명히 합니다. 주관단체는 참가자의 신원 및 참가자가 위의 제 2 조 제 2 항에 명시된 자격 기준을 제대로 충족했는지 확인할 권리를 가집니다. 따라서 주관단체는 확인 절차를 완료하기 위해 참가자에게 거주지 또는 신원 증명과 같은 추가적인 정보를 요청할 수 있습니다.
 - 2.6 본 규칙에 명시된 조건을 충족하지 않는 해당자 이외에도, IOC 직원, 주관기관 또는 올림픽 현장에 정의된 올림픽 운동 단체 직원, 2024 파리 올림픽 파견인, 제삼자 서비스 제공자 및 그 임원, 이사,

직원 및 계열사 등 본 공모전의 구상, 수행 또는 관리에 직간접적으로 관여한 모든 개인 또는 단체 및 그러한 모든 개인의 가족 또는 세대원은 본 공모전에 참가할 수 없습니다.

3 제 3 조: 공모전 진행 단계

등록 및 참가 신청

- 3.1 참가자는 먼저 공모전 페이지에 제공된 링크를 방문하여 등록 양식을 작성하고, 해당하는 약관에 동의한 후 무료 올림픽 ID 계정을 온라인으로 등록해야 합니다.
- 3.2 그런 다음 참가자는 올림픽 ID 계정을 사용하여 본인의 영상을 제출할 플랫폼에서 프로필을 생성해야 합니다. 중화인민공화국(홍콩, 마카오, 대만 제외) 거주자의 경우, WeChat 플랫폼을 통해 등록을 실행합니다.
- 3.3 참가자는 플랫폼에서 요구하는 모든 필수 입력란에 입력해야 합니다. 참가자는 여권 또는 기타 공인 신분증에 기재된 본인의 이름으로 등록해야 합니다. 허위 신원은 허용되지 않습니다. 하지만 참가자는 추가적으로 별명을 기재할 수 있습니다.
- 3.4 공모전에 참가하려면 각 참가자는 아래에 명시된 수상 부문 중 하나 이상의 부문에서 영상을 제작하고 플랫폼에 업로드해야 합니다. 플랫폼에 영상을 성공적으로 업로드하지 못한 경우, 해당 영상은 공모전 심사에서 제외됩니다. 주관단체는 그 결과에 대해 책임지지 않습니다. 영상 파일 형식은 AVI, MOV, MP4 형식이어야 하며, 용량은 200MB 를 초과해서는 안 됩니다.
- 3.5 검토 과정을 거쳐 영상이 본 규칙을 준수하는 것으로 승인되면, 참가자의 이름(별명) 및 국적과 함께 플랫폼에 게시됩니다. 그럼에도 불구하고, 주관단체는 영상에 대한 책임이 있는 참가자가 어떠한 방식으로든 본 규칙을 철저히 준수하지 않은 것으로 여겨지는 경우 언제든지 플랫폼에서 영상을 삭제할 권리를 가집니다.
- 3.6 다음과 같은 경우, 이메일을 통해 참가자에게 통지됩니다.
 - 영상이 성공적으로 업로드되어 주관단체 및/또는 LMSC 주관기관이 수신한 경우
 - 영상이 성공적으로 승인되어 플랫폼에 업로드된 경우
 - 영상이 규칙을 준수하지 않아 승인되지 않은 경우 이메일에 사유가 기재되어 있을 수 있으며, 참가자에게는 참가 기간 동안 해당 문제를 수정하고, 영상을 다시 제출할 기회가 주어집니다. 먼저 WeChat 플랫폼에 영상을 업로드하고, 영상이 적격한 경우 주관단체 및/또는 LMSC 주관기관이 플랫폼에 영상을 업로드하는 중화인민공화국(홍콩, 마카오, 대만 제외) 거주자의 경우, 절차가 달라집니다.

수상 부문

- 3.7 공모전 심사 부문은 총 21 개(위에 언급된 3 개 종목 전반에 걸침)로 구성되며, 18 개의 스포츠 퍼포먼스 부문 상과 3 개의 크리에이티브 부문 상으로 나뉘어 다음과 같이 수여됩니다.

- (a) **스포츠 퍼포먼스 부문 상:** 총 18 개의 스포츠 퍼포먼스 부문 상이 있습니다. 여성과 남성이 서로 다른 부문에서 경쟁하게 됩니다. 독립적인 심사위원단("심사위원단")은 부록 1 에 명시된 심사 기준에 따라 참가자의 퍼포먼스를 기반으로 각 영상을 심사합니다. 스포츠 퍼포먼스 수상 부문 목록은 다음과 같습니다.

BMX

1. BMX 프리스타일 파크 여성
2. BMX 프리스타일 파크 남성
3. BMX 리얼 스트리트 여성
4. BMX 리얼 스트리트 남성
5. BMX 더트 여성
6. BMX 더트 남성

스케이트보딩

7. 스케이트보딩 파크 여성
8. 스케이트보딩 파크 남성
9. 스케이트보딩 리얼 스트리트 여성
10. 스케이트보딩 리얼 스트리트 남성
11. 스케이트보딩 스트리트 파크/플라자 여성
12. 스케이트보딩 스트리트 파크/플라자 남성

브레이킹

13. 브레이킹 라운드 여성
14. 브레이킹 라운드 남성
15. 브레이킹 파워 무브 여성
16. 브레이킹 파워 무브 남성
17. 브레이킹 풋워크 여성
18. 브레이킹 풋워크 남성

- (b) **크리에이티브 부문 상:** 크리에이티브 부문 상은 3 가지 종목(BMX, 스케이트보딩, 브레이킹)에 모두 적용되며, 총 3 개 부문으로 이루어져 있습니다. 성별의 구분 없이 모든 참가자는 동일한 수상 부문에서 경쟁하게 됩니다. 부록 1 에 명시된 특정 크리에이티브 수상 부문의 심사 기준에 따라 스포츠 퍼포먼스 기준이 아닌 창의적인 요소를 기준으로 영상을 심사합니다. 크리에이티브 수상 부문은 다음과 같습니다.

1. 스트리트 컬처
2. 최고의 영상 편집
3. 가장 놀라운 영상

- 3.8 21 개의 스포츠 퍼포먼스 및 크리에이티브 부문 상 외에도, 참가자는 인기상(이하 "인기상") 부문에서 해당 종목의 팬들의 투표를 통해 "인기상"을 수상할 수 있습니다(자세한 내용은 아래 제 7 조를 참조해 주십시오). 해당 부문에서는 상품이 수여되지 않습니다.

- 3.9 제출된 영상의 콘텐츠는 해당하는 경우 플레이그라운드 및 장비에 관한 요구사항(부록 3 참조)을 포함하여 참가자가 출품하는 종목 및/또는 부문을 준수해야 하며 연관이 있어야 합니다. 적합한 종목 및/또는 수상 부문에 영상을 등록하는 것을 포함하되 이에 국한되지 않는 본 규칙에 따라 영상을 제출하는 것에 대한 책임은 전적으로 참가자에게 있습니다.
- 3.10 참가자는 종목당 하나의 영상만 제출할 수 있으나(즉, BMX, 스케이트보딩, 브레이킹 부문에 각각 하나씩 총 3 개의 영상까지 제출 가능), 동일한 영상을 스포츠 퍼포먼스 부문 및 크리에이티브 부문 모두에 출품할 수 있습니다. 즉, 한 명의 참가자는 총 6 개 부문 상까지 수상할 수 있습니다.

수상자 선정 및 통지

- 3.11 수상자(통칭하여 "수상자")는 위에 명시된 대로 선정됩니다. 수상자만이 상품을 수여받을 수 있습니다(아래 제 6 조에 명시됨).
- 3.12 수상자는 **2023년 11월 12일**에 플랫폼에서 열리는 온라인 시상식("시상식")에서 발표될 예정이며, 사전 올림픽 ID 계정 등록을 통해 누구나 시상식을 시청할 수 있습니다. 최종 수상자 명단 및 부문별 최고의 퍼포먼스 20 순위 목록은 시상식 종료 후 플랫폼에 게시되며, 시상식 종료일로부터 한 달(1 개월) 동안 플랫폼에서 확인할 수 있습니다.
- 3.13 공모전에 참가함으로써 참가자는 수상자로 선정될 경우 본인의 영상, 이름, 거주지가 공개되는 것에 동의합니다. 수상자 목록은 한 달(1 개월) 동안 플랫폼에서 확인할 수 있습니다.
- 3.14 시상식을 통해 결과가 발표된 후, 주관단체(또는 주관단체를 대신하여 권한을 위임받은 제삼자)는 상품을 받은 수상자에게 이메일로 연락하게 되며, 중국(홍콩, 마카오 및 대만 제외) 거주하는 수상자(이하 "수상자")에게는 WeChat 알림 및 휴대전화로 연락합니다. 수상자에게는 안내 사항이 제공되며, 수상자는 상품에 대한 권리를 주장하고 상품을 수령할 수 있도록 연락처 정보를 제공해야 합니다.
- 3.15 상품에 관한 자세한 정보는 아래 제 6 조를 참조하시기 바랍니다.

4 제 4 조: 유효한 영상 조건

- 4.1 본 규칙의 모든 기타 조건을 충족함과 더불어 영상이 적격한 자격을 갖추려면 다음을 충족해야 합니다.
 - a) 영상의 길이는 30 초를 넘지 않아야 합니다.
 - b) 현재 시행 중인 인터넷 관행을 준수하고, 공공의 품위를 훼손해서는 안 됩니다. 다음과 같은 경우, 해당 영상은 실격 처리됩니다.
 - 내용이 저속하거나 불쾌감을 주는 경우
 - 영상에 랜드마크 또는 유명한 건물이 포함된 경우
 - 음악 카탈로그(아래 정의 참조)에 없는 음악을 포함하되 이에 국한하지 않으며, 제삼자가 저작권 또는 기타 지식재산권을 보유하고 있는 자료가 포함된 경우

- 정치적 또는 종교적 성격의 메시지를 내포하고 있는 경우
- 직간접적으로 증오, 차별, 폭력, 인종 차별, 음란물을 조장하는 요소가 포함된 경우
- 영상의 내용이 현행 법률에 위배되는 경우
- 공공의 품위 및/또는 공공질서나 공중도덕에 위배되는 경우
- 올림픽의 가치인 **탁월함, 우정, 존중**에 위배되는 경우
- 원본 저작물, 상표, 등록 모델 등 지적 재산권 또는 산업 재산권의 적용을 받는 요소가 포함된 경우
- 최소한의 방식으로 우연히 드러나는 경우를 제외하고, 모든 장소 및/또는 참가자 또는 장비에 표시되는 모든 형태의 브랜드/이미지를 포함하되 이에 국한되지 않는 모든 종류의 광고, 후원, 제품 배치 또는 브랜드 이미지가 포함된 경우
- 모든 연령대의 시청자가 시청하기에 적합하지 않은 경우
- 플랫폼의 서비스 약관을 준수하지 않는 경우
- 폭력적이거나 모욕적이거나 위험하거나 충격적인 콘텐츠를 담고 있는 경우
- 브랜드를 나타내는 로고, 워터마크나 그래픽 통합이 포함된 경우

위에 열거된 경우에 영상이 해당하는 것으로 간주되는지에 대한 여부는 주관단체가 합리적인 판단에 따라 결정합니다. 영상의 삭제 요청이나 침해 주장이 제기되거나 접수되는 경우, 또는 주관단체 또는 **LMSC** 주관기관이 침해에 대해 합리적으로 의심되는 경우, 주관단체 및 **LMSC** 주관기관은 단독 재량으로 영상을 삭제할 수 있는 권리를 가집니다.

영상에 음악을 포함하는 경우, 해당 음악은 플랫폼에서 이용할 수 있는 카탈로그("음악 카탈로그")에 열거된, 본 공모전을 위해 특별히 제공된 음악 컬렉션에서 선택한 음악이어야 합니다. 참가자는 영상을 제출하기 전에 음악 카탈로그에서 음악을 다운로드하여 영상에 음악을 통합해야 합니다. 혼선을 피하고자 공모전에 출품할 자격이 있는 영상에 반드시 음악을 포함해야 하는 것은 아닙니다.

- 4.2 공모전 등록 및 참가는 참가자가 본 규칙을 절대적으로 수용하고 다음에 동의하는 것을 전제로 합니다.
- a) 각 영상은 독창적인 창작물이어야 하며, 제삼자의 권리를 침해해서는 안 됩니다. 참가자는 공모전 참가 및 본 규칙 제 5 조에 명시된 권리 부여에 필요한 영상에 대한 모든 권리 및 권한을 가져야 합니다.
 - b) 참가자는 제 4 조 제 4 항을 따라서만 영상을 배포해야 하며, IOC 올림픽 파트너(<https://olympics.com/ioc/partners>에서 해당 파트너 목록을 확인할 수 있습니다)의 경쟁업체와의 제휴를 포함하되 이에 국한되지 않는 어떠한 홍보 또는 상업적 활동에 영상을 사용해서는 안 됩니다.

- c) 출품 영상에는 참가자 이외의 식별 가능한 개인이 등장해서는 안 됩니다(공공장소에서 촬영된 영상의 경우, 배경에서 해당 개인을 식별할 수 없는 방식으로 우연히 드러나는 것에 한함).
 - d) 각 참가자는 모든 합리적인 개인 안전보호 조치를 취해야 합니다. 종목 및 참가자의 나이에 따라 헬멧 착용이 본 공모전의 필수 조건이 될 수 있습니다(특정 종목 참가에 필요한 장비에 관한 자세한 내용은 부록 3 을 참조하시기 바랍니다). 공모전을 위한 영상 제작과 관련된 모든 위험(특히 장비, 사고 또는 질병에 대한 공공 책임 포함)으로부터 스스로를 보호할 조치를 취할 수 있도록 각 참가자는 좋은 평판을 가진 회사로부터 본인 종목의 훈련과 관련하여 필요한 보험에 가입해야 합니다.
 - e) 참가자는 올림픽 상징, 엠블럼, 상표, 테마, 로고, 마스코트 또는 기타 명칭을 포함한 "올림픽 자산"(올림픽 헌장에 정의되어 있으며, 주기적으로 업데이트됨)이 IOC 의 유일하고 독점적인 자산임을 인정하며, 본인의 영상에 올림픽 자산을 사용하거나 그러한 사용을 허가해서는 안 됩니다. 또한 참가자는 허위나 무단으로 올림픽 자산과의 연계를 생성하려는 직접적 또는 간접적인 시도에 의도적, 또는 비의도적으로 관여하거나 이를 조장해서는 안 됩니다. 참가자가 제출한 영상에 올림픽 자산을 사용한 경우에는 주관단체 또는 LMSC 주관기관으로부터 삭제 요청을 받은 즉시 삭제해야 합니다. 또한 후보자는 IOC, 국제패럴림픽위원회("IPC") 및/또는 올림픽 운동에 대해 어떠한 방식으로든 마케팅 권리 또는 결사권을 부여받지 않음에 동의합니다.
- 4.3 공모전 기간 동안 그리고 시상식 이후까지, 영상은 LMSC 와 관련하여 독점적이고 단독으로 사용되어야 합니다.
- 4.4 인터넷 사용자의 반응을 불러일으키고 인기상 최종 순위에 도움이 될 만한 투표수를 얻기 위해 본인의 영상을 유포하고 공모전 참가에 대해 알리는 것은 참가자의 이익에 부합합니다. 참가자는 본인의 영상을 하나 이상의 소셜 미디어 플랫폼에 직접 공유하거나 업로드할 수 있으며, 인터넷 사용자 및 팬을 플랫폼에서 호스팅되는 본인의 영상으로 안내하여 투표를 독려할 수 있습니다. 참가자는 아래 제 7 조에 명시된 투표 규칙을 위반하도록 다른 사람을 조장하거나 이를 허용해서는 안 됩니다. 본 공모전은 소셜 미디어 채널을 통해 홍보되거나 소셜 미디어 채널과 연계되지 않으며, 본인의 영상이 영상을 공유할 수 있는 소셜 미디어 채널과 관련된 커뮤니티 가이드라인을 준수하도록 하는 것에 대한 책임은 전적으로 참가자에게 있습니다. 또한, 영상은 소셜 미디어 채널의 참가자 개인 계정(제삼자의 계정 불가)에서만 공유되어야 하며, 해당하는 경우 주관단체 및/또는 LMSC 주관기관이 명시한 해시태그를 사용할 수 있습니다(예: #letsmove 및 #streetchallenge).
- 4.5 각 참가자는 본 공모전 참가와 관련하여 본인 또는 타인의 생명을 위험에 빠뜨리거나, 부상 수준과 관계 없이 본인 또는 타인의 신체 건강 상태에 상처를 입힐 수 있거나, 위험한 행동을 조장하는 행위 또는 현행 법률에 위배되는 행위를 하지 않을 것을 서약합니다. 이러한 서약을 준수하지 않을 경우에 대해 주관기관은 어떠한 책임도 지지 않음을 이해합니다. 각 참가자는 거주 국가에서 시행할 수 있는 모든 관련 법률 및 규정을 준수하는 데 동의합니다.

- 4.6 참가자는 참가자가 공모전을 위해 연습하거나, 영상을 촬영하는 도중에 사람을 다치게 하는 경우, 주관단체는 이에 대한 책임지지 않음을 이해하고 이에 동의합니다. 참가자는 본인이 연습하는 스포츠 및/또는 종목과 관련된 위험을 인지하고 충분히 숙지하고 있음을 명시적으로 인정합니다. 특히, 참가자는 영상 녹화를 위해 연습하는 동안 겪을 수 있는 본인의 개인 자산 또는 제삼자 소유의 개인 자산의 모든 손실 및/또는 손해, 사망, 부상, 불능, 기타 피해를 포함한 신체적, 정신적 완전함에 대한 모든 책임을 인정하고 이에 동의합니다. 그러나 본 조항 또는 계약의 어떠한 조항도 주관단체의 과실로 인한 사망, 또는 신체적 상해에 대한 주관단체의 책임을 배제하지 않습니다. 따라서 주관단체는 공모전을 위한 영상 제작과 관련된 모든 위험(특히 장비, 사고 또는 질병에 대한 공공 책임 포함)으로부터 스스로를 보호할 조치를 취할 수 있도록 참가자가 좋은 평판을 가진 회사로부터 본인 종목의 훈련과 관련하여 필요한 보험에 가입할 것을 강력히 권장합니다.
- 4.7 영상 촬영 중에 보험에 가입하고 참가자의 안전을 보호할 조치를 취하는 것에 대한 책임은 전적으로 참가자에게 있으며, 주관단체는 참가자가 이러한 조치를 취하지 않은 경우에 대한 어떠한 책임도 지지 않습니다.
- 4.8 장비에 관한 의무 규칙 또는 본 문서의 기타 조건을 준수하지 않는 참가자가 등장하는 모든 영상은 실격 처리됩니다.

5 제 5 조: 영상의 지식재산권 라이선스 및 초상권 사용 권한

- 5.1 이로써 참가자는 LMSC 및/또는 올림픽 운동 및/또는 올림픽 가치 홍보와 관련되거나 연관된 모든 목적으로 제출된 영상을 사용하고, 초상권 및 공모전에 제출된 영상과 관련한 참가자 콘텐츠를 복제할 수 있는 전 세계적으로 적용되는 비독점적이고, 취소할 수 없는 무료 라이선스를 조직단체(조직단체로부터 인가받은 제삼자 포함)에 부여합니다. 참가자 콘텐츠와 관련한 라이선스는 관련 지식재산권(저작권, 저작인격권, 상표 등) 유지 기간 동안, 초상권과 관련된 라이선스는 10 년 동안 유지되며, 이는 암묵적으로 갱신될 수 있습니다(초상권과 관련된 라이선스는 최초 10 년 또는 이후 10 년의 기간이 만료될 시점에 해당 초상권의 사용 및 복제 권한이 철회되지 않는 이상, 이러한 권한은 향후 10 년간 갱신됩니다). 참가자는 주관단체가 영상을 사용하도록 라이선스를 허가함으로써 얻는 가시성/홍보 효과가 그러한 라이선스 사용에 대한 정당한 보상이 되는 것으로 여기며, 이와 관련하여 참가자가 더 이상의 추가적인 보상을 받을 자격이 없음을 인정하고 이에 동의합니다.
- 5.2 멕시코 거주자의 경우, 공모전에 참가할 권리는 지식재산권 라이선스에 대한 보상으로 간주합니다.
- 5.3 "초상권"에는 참가자의 이름, 성, 별명, 음성, 서명, 사인, 초상, 특징, 연기, 사진, 로고, 전기 자료, 진술 및/또는 이와 유사한 개인적 특성 등이 포함됩니다.

- 5.4 "참가자 콘텐츠"는 해당 참가자가 제출한 영상에 존재하는 참가자의 모든 지식재산권을 의미합니다.
- 5.5 "인격권"은 전 세계 모든 국가의 사법 또는 제정법 또는 조약에 따라 존재하는 참가자 콘텐츠의 저작권을 주장하거나 참가자 콘텐츠의 수정을 반대 또는 방지하거나, 참가자의 콘텐츠의 배포를 중단하거나 참가자 콘텐츠의 게시 또는 배포를 통제할 권리 및 이와 유사한 모든 권리를 의미하며, 이러한 권리는 해당 권리가 인격권으로 명명되거나 일반적으로 인격권이라 언급되는지 여부와는 관계 없이 적용됩니다.
- 5.6 참가자가 주관단체에 제공하는 이러한 라이선스에는 다음과 같은 권리가 포함됩니다.
- a) 복제권: 공모전에 참여하기 위해 참가자가 제공한 영상의 전체 또는 일부를 다운로드하고 복제할 권리. 복제권에는 다음의 권리가 포함됩니다.
 - a. 영상을 재생산하고, 제삼자에게 재생산하도록 승인할 권리
 - b. 특히 종이, 광학, 자기, 디지털, 컴퓨터 또는 전자 매체를 포함한 모든 매체 및/또는 수단에 알려진, 또는 알려지지 않은 기술적 프로세스를 통해 영상을 저장 및 보관할 권리
 - b) 아날로그, 디지털 데이터베이스 또는 사진/비디오 라이브러리뿐만 아니라 모든 객체에서 영상을 구성할 권리
 - c) 현재 알려지거나 장차 알려진 모든 형식 및 매체로 영상 전체 또는 일부를 제한 없이 복사할 권리
 - d) 특히 현재 알려지거나 장차 알려질 전자 통신 네트워크를 통해 영상을 재생할 수 있는 모든 단말기 또는 장치(컴퓨터, 태블릿, 스마트폰 등)에 영상 전체 또는 일부를 일시적 또는 영구적으로 다운로드할 권리
 - e) 참가자의 이름, 초상, 고유한 마크, 표시(예: 초상권) 및/또는 참가자가 소유한 브랜드를 사용할 권리
 - f) 복제권에는 영상 저장, 전송 및 활용을 목적으로 영상 전체 또는 일부를 변조, 디지털화, 압축, 압축 해제 및 컴퓨터 메모리에 저장할 권리가 포함됩니다. 이와 관련하여 참가자는 영상 포맷 생성, 영상 저장, 발생 가능한 변경으로 인한 기술 플랫폼에서의 영상 전송에 필요한 모든 압축 또는 기타 기술을 허용합니다.
 - a) 대리권: 주관단체의 단독 재량에 따라 전자적, 디지털, 컴퓨터, 컴퓨터 통신 이용, 통신 및 전자 통신을 포함한 모든 수단 및/또는 매체 또는 형식으로 일반 대중 또는 특정 대상의 청중에게 영상을 보여주거나 보여주도록 할 권리 또는 제삼자에게 영상을 보여주도록 하는 권한을 승인할 권리
 - b) 개작권: 직접 또는 제삼자를 통해 하나 이상의 영상을 각색, 전개, 변형, 변경, 수정하고 새롭게 개발하고 영상의 파생 저작물을 생성하고, 혼합, 변경, 조립, 전사, 몽타주 생성, 압축, 확장, 프레임 및 색상 수정, 형상 활용, 형식 변경, 요소(예: 로고) 삽입할 권리. 모든 요소, 해설,

슬로건, 캡션, 텍스트 등을 포함하여 데이터베이스, 멀티미디어 제품, 웹사이트, 모바일 애플리케이션 등을 포함한 다른 저작물이나 제품에 영상을 연결하거나 전체 또는 일부를 통합할 수 있는 권리뿐만 아니라 일반 대중 및/또는 특정 대상의 청중에게 무료로 영상을 홍보 또는 배포할 권리

- c) 전자 통신 네트워크를 포함한 모든 수단 및/또는 매체 또는 형식을 통해 영상 전체 또는 일부를 대중에게 전달할 권리(여기에는 일시적 및/또는 영구적으로 영상을 스트리밍 및 배포하거나 영상 전체 또는 일부를 다운로드할 권리가 포함되나 이에 국한되지 않음)
- d) 배포, 방송, 홍보 및 광고할 권리: 현재 알려져 있거나 향후 알려질 모든 절차 및 형식으로 영상 전체 또는 일부를 전 세계적으로 제한없이 무료로 영구적이고 취소할 수 없으며 로열티가 없는 방식으로 영상을 배포, 방송, 홍보, 광고하도록 승인하고, 이러한 행위를 제삼자가 수행하도록 승인할 권리
- e) 현재 알려져 있거나 향후에 알려질 모든 매체 및/또는 형식의 영상 전체 또는 일부를 제한 없이, 일시적 또는 영구적으로 로열티 없이 무료로 제삼자에게 양도하거나 부여할 권리

5.7 전 세계적으로 적용되는 비독점적이고 취소 불능의 로열티 없는 라이선스에는 주관단체가 다음 당사자에게 재라이선스를 부여할 권리도 포함됩니다.

- a) 하청업체
- b) 탑 파트너를 포함하되 이에 국한되지 않는 스폰서
- c) LMSC 공모전 주관기관

이는 주관단체의 단독 재량에 따라 결정될 수 있는 조건에 따릅니다.

5.8 앞서 언급한 모든 권리에는 물체, 물질, 내용의 복제를 포함하여 모든 매개체, 매체, 소셜 네트워크, 커뮤니케이션 미디어 기술(POS 광고, 포스터, 전단, 인터넷 배너, 상업 문서, 잡지 등), 알려지거나 알려지지 않은 모든 종류의 광고 캠페인, 특히 고정식 또는 이동식의 모든 전자적 수단, 통신, 텔레비전 서비스 또는 전자 통신 네트워크(무선, 케이블, 위성, 인터넷, 인트라넷, 라디오 등)에 의한 직간접인 방송의 활용 방식 및 종이, 전자, 자기, 광학, 컴퓨터, 디지털 태블릿, 스마트폰, 메모리 카드, USB 스틱, 물리적 또는 가상 서버, 클라우드를 포함한 모든 종류의 매체가 포함됩니다.

5.9 라이선스가 부여된 기간 동안, 주관단체는 언제나 웹사이트의 광고 공간, 특히 영상 방송 전후의 공간을 자유롭게 영리적으로 이용할 수 있음을 이해합니다. 위에 언급된 공간에는 주관단체가 단독으로 결정한 기간과 형식이 주어지며, 이러한 공간의 마케팅으로 인해 발생하는 모든 수입은 주관단체의 자산으로 유지되고, 주관단체는 이와 관련하여 참가자에게 어떠한 보상도 할 필요가 없습니다.

- 5.10 위에 정의된 모든 권리는 주관단체가 공모전을 홍보하고 공모전, 공모전 참가자 및 영상이 최대한 널리 알려질 수 있도록 하는 데 필요한 권리에 해당합니다.
- 5.11 참가자는 다음을 보증하고 인정하며 이에 동의합니다.
- a) 참가자는 영상의 저작자이며, 여기에 명시된 권리 부여에 필요한 모든 필요한 승인을 받았음을 보증하고 인정하며 이에 동의합니다.
 - b) 공모전의 틀 내에서 참가자가 제출한 영상은 법적 자격을 보유한 독창적인 창작물로, 제삼자의 권리로 인해 부분적, 또는 전체, 직접적 또는 간접적으로 아무런 방해 없이 법적으로 이용할 수 있으며 분쟁, 소송, 청구의 대상이 되지 않으며, 주관단체과 LMSC 주관기관 및/또는 권리 보유자가 문제 없이 자유롭게 사용할 수 있습니다.
 - c) 주관단체, 주관단체의 LMSC 주관기관 및/또는 권리 보유자는 초상권 및 공모전을 위해 제출된 영상과 관련한 참가자 콘텐츠를 복제할 수 있습니다.
 - d) 출품작 제출일 기준 참가자의 나이가 만 18 세 미만이거나 미성년자인 경우, 부모 또는 법정후견인은 본 규칙을 읽고 이해하고 동의했으며 참가자는 부모 또는 법정후견인로부터 본 공모전에 참가할 수 있는 허가를 받았습니다.
 - e) 공모전 기간 동안 제출된 영상으로 인해 발생하는 모든 이의 제기, 소송 또는 청구로부터 주관단체, LMSC 주관기관 및/또는 권리 보유자는 법적 책임을 면제받습니다.
- 5.12 또한 참가자는 본 규칙에 명시된 경우를 제외하고는 참가자 콘텐츠/영상 또는 이와 관련하여 가질 수 있는 모든 저작권권을 포기하고 이를 주장하지 않을 것에 동의합니다.
- 5.13 각 참가자는 부문별 최고의 퍼포먼스 20 및 최종 수상자 명단을 플랫폼에 공개하기 위해, 또한 제 5 조에 명시된 모든 목적을 위해 참가 기간 종료일로부터 10 년간 주관단체(또는 대리 권한을 위임받은 제삼자 또는 LMSC 주관기관)가 무료로 본인의 초상권을 전 세계적으로 사용할 수 있도록 명시적으로 승인합니다(최초 10 년 또는 이후 10 년의 기간이 만료될 시점에 부여된 권한이 철회하지 않는 이상, 이러한 권한은 향후 10 년간 갱신됩니다).
- 5.14 각 참가자는 본 규칙에 명시된 초상권의 승인과 관련하여 주관단체(또는 대리 권한을 위임받은 제삼자 또는 LMSC 주관기관)의 권리를 확고히 하고 완전하게 하며 더욱 분명히 하기 위한 목적으로 주관단체(또는 대리 권한을 위임받은 제삼자 또는 LMSC 주관기관)가 합리적으로 요청하는 모든 조치(선서 진술서 및 기타 문서 제공을 포함하되 이에 국한되지 않음)를 취할 것을 약속합니다.
- 6 제 6 조: 상품**
- 6.1 상품 목록은 부록 2 에 나와 있습니다.

- 6.2 모든 상품은 개인에게 주어지며, 양도할 수 없습니다. 대체품 또는 현금 교환은 불가능합니다. 상품을 판매, 물물 교환 또는 양도할 수 없습니다.
- 6.3 주관단체 또는 주관단체의 LMSC 주관기관이 수상자에게 최초로 연락을 시도한 후 10 일(역일 기준) 이내에 수상자가 주관단체 또는 주관단체의 LMSC 주관기관과 연락이 닿지 않는 경우, 상품 또는 상품 통지가 배송 불가의 사유로 반송되는 경우, 또는 수상자가 상품을 거부하거나 어느 때라도 수상자가 본 규칙을 준수하지 않는 경우, 해당 상품은 몰수되며 적격한 자격을 지닌 다음 수상자에게 수여될 수 있습니다. 수상자의 상품이 몰수되는 경우, 주관단체에는 해당 수상자에게 보상해야 할 책임이 없습니다.
- 6.4 주관단체가 통제할 수 없는 사유로 인해 상품을 수여할 수 없거나, 지리적 제약, 정치적 또는 사회적 불안, 전쟁 또는 자연재해로 인해 주관단체가 상품 배송을 이행할 수 없는 경우, 주관단체는 동등하거나 더 큰 가치를 지닌 대체 상품으로 상품을 대체할 권리를 가집니다. 특정 관할권에서는 일부 상품이 제공되지 않을 수 있으며, 주관단체는 이와 관련하여 어떠한 책임도 지지 않으며, (i) 동등하거나 더 큰 가치를 지닌 대체 상품을 수여하거나 (ii) 특정 수상자에게 상품을 수여하는 것이 불가능하거나 허용되지 않는 경우, 다른 참가자에게 상품을 수여할 수 있는 권리를 가집니다.
- 6.5 본 규칙의 어떠한 내용도 호주 경쟁 및 소비자법(Australian Competition and Consumer Act)에 규정된 법적 소비자 보증은 물론 호주 주 및 준주에서 적용되는 소비자 보호법에 따른 기타 묵시적 보증 및 독일 민법(German Civil Code)에 규정된 법적 보증("제외 불가 보증")을 제한, 거부, 수정하거나 제한, 거부, 수정할 것을 주장하지 않습니다. 제외 불가 보증을 포함하여 법에 따라 제외될 수 없는 모든 책임을 제외하고, 주관단체 및 LMSC 주관기관은 본 공모전을 통해 제공되는 상품과 관련하여 어떠한 진술이나 보증도 하지 않으며, 특히 주관단체는 상품의 품질이나 목적에 대한 적합성 또는 적절성과 관련하여 어떠한 보증도 하지 않습니다. 상품에 중대한 결함이 있는 경우, 수상자는 상품을 원래 포장 상태로 주관단체에 반송해야 합니다. 상품 수령 즉시 상품이 정상적으로 작동하는지 확인하는 것은 수상자의 책임이며, 상품이 수상자에게 배송된 날로부터 10 일 이내에 수령한 것으로 간주합니다.
- 6.6 본 공모전의 맥락에서, 주관단체 및 LMSC 주관기관은 본 규칙에 명시적으로 기술된 책임에 따라 공모전의 원활한 진행에 한해서 책임을 집니다. 명확하게 하기 위해, 주관단체 및 LMSC 주관기관은 손해의 원인이 주관단체 및/또는 LMSC 주관기관에 있지 않은 한, 상품 수여, 상품 수령, 상품 보유, 상품 사용 및 오용, 본 공모전의 참여로 인한 손해배상 책임 또는 손해 등 본 공모전과 관련하여 본 규칙에서 명시적으로 언급되지 않은 어떠한 책임에 대해서도 책임지지 않습니다. 제 6 조 제 6 항의 어떠한 조항도 주관단체 및 LMSC 주관기관의 과실 또는 고의적

위법행위, 사기 또는 사기적 허위 진술, 중과실 행위, 경미한 과실로 인한 주요 의무 위반 또는 법에 따라 제한이 금지된 기타 모든 책임으로 인한 사망 또는 상해에 대한 책임을 배제하지 않습니다.

- 6.7 각 수상자는 본 규칙에 명시된 조건을 충족하고 신원 증명을 제공해야 하며, 수상자가 미성년자인 경우에는 상품 수여 전에 법적 보호자 또는 부모의 동의가 필요합니다.
- 6.8 수상자는 주관단체 또는 LMSC 주관기관이 지정한 양식에 따라 자격 및 홍보/책임 면제 진술서(법으로 금지된 경우는 제외됨)에 서명 및 동의해야 할 수 있습니다. 참가자가 미성년자인 경우, 해당 상품은 미성년자인 수상자의 부모 또는 법정후견인의 명의로 수여되며, 본 규칙에 따라 필요한 모든 문서, 진술서 및 증서에 서명할 책임이 있습니다.

상품에 대한 추가 조건

- 6.9 상품은 본 규칙 및 숙박/교통/서비스/항공권 제공업체의 모든 일반 약관, 특히 경품과 관련한 건강, 행동, 연령 및 안전 요건의 적용을 받습니다. 수상자가 미성년자인 경우, 부모 또는 법정후견인도 본 규칙 및 추가 약관에 서면으로 동의해야 합니다.
- 6.10 상품:
 - (i) 상품에는 상품 수상자의 거주지에 따라 기차 또는 비행기 이코노미 클래스 "왕복" 항공권 1매(경품 당첨자가 미성년자인 경우, 당첨자 본인 및 부모 또는 법정후견인을 위한 항공권 1매씩 총 2매)가 포함됩니다. 대체적인 교통수단을 고려할 수 있습니다. 이코노미 클래스 항공편에는 모든 항공세 및 할증료, 1인당 위탁 수하물 1개가 포함됩니다. 이용 가능 여부에 따라, 출발 공항은 목적지까지 항공편을 운항하는 수상자 거주 지역과 가장 가까운 국제 공항이 됩니다. 직항편 예약 가능 여부는 보장되지 않습니다. 여행 항공편은 노선을 변경할 수 없으며, 유효 기간이 연장되지 않을 수 있습니다.
 - (ii) 수상자가 미성년자인 경우, 수상자 및 부모/법정후견인은 동일한 여정으로 동반해야 합니다.
 - (iii) 수상자(미성년자인 경우, 부모/법정후견인 포함)는 출국 전에 유효한 여행 서류(예: 해당 국가 규정에 따른 유효한 여권 및/또는 신분증)를 소지해야 하며, 수상자에게는 본인의 여행 비자 및 여권을 취득하고 해당 건강 또는 예방 접종 규칙을 준수하며, 여행 기간 동안 유효한 여행 보험 또는 기타 보험에 가입해야 할 책임이 있습니다.
 - (iv) 객실은 사전 예약되어 있으며, 특정한 객실 유형을 별도로 요청할 수 없습니다. 객실 유형은 달라질 수 있습니다.
- 6.11 수상자에게 제공되는 모든 경기 티켓은 전자적 방식으로 제공되며, 기존 배정된 고정 좌석을 변경하거나 교환할 수 없습니다. 상품의 일환으로 발행된 모든 항공권에는 일반 이용 약관이 적용되고, 발행된 항공권에 명시된 기간 내에만 유효하며 항공권을 분실하거나 도난 또는 손상된 경우에는 교환이 불가능합니다.

- 6.12 상품은 지정된 날짜(날짜 변경 가능)에 사용해야 하며, 그렇지 않을 경우 상품은 박탈됩니다. 예를 들어, 상품과 관련한 경기가 취소 또는 연기되는 경우, 주관단체는 위의 제 6 조 제 4 항에 따라 상품의 성격 및/또는 가치를 바꿀 권리를 갖습니다.
- 6.13 상품에는 부대 비용, 전화 요금, 여행 보험 또는 의료 보험, 비자 발급비, 예방 접종 비용, 의료비, 기념품 구매 비용, 교통편 업그레이드, 부가적인 지상 교통편 또는 식사 비용을 포함하되 이에 국한되지 않는 추가 비용이 포함되지 않으며, 이러한 비용은 수상자가 부담합니다. 별도로 명시되어 있지 않는 한, 수상자에게는 숙박과 관련된 추가 세금 및/또는 리조트 요금에 대한 책임이 있습니다.
- 6.14 수상자가 미성년자인 경우, 부모 또는 법정후견인이 동반해야 합니다. 주관단체는 단독 재량에 따라 이러한 승인에 대한 증빙을 요청하고 이러한 승인이 적격한지 결정할 권리를 갖습니다. 모든 여행 및 기타 활동 참여에 대한 위험은 수상자 및 동반자 본인에게 있습니다.

세금

- 6.15 수상자(수상자가 미성년자인 경우, 부모 또는 법정후견인)에게 적용되는 법률에 따라 상품은 과세 소득의 대상이 될 수 있습니다. 관련 법률이 허용하는 한도에서 수상자 및/또는 수상자가 미성년자인 경우, 상품에 적용되는 모든 세금은 부모 또는 법정후견인의 단독적이고 독점적인 책임입니다. **각 수상자 및 수상자의 부모 또는 법정후견인(수상자가 미성년자인 경우)은 관련 세법에 따라 관련 세무 당국에 상품을 신고하고, 상품에 적용되는 모든 세금을 납부할 전적인 책임이 있습니다.** 주관단체가 요청하는 경우, 수상자 및/또는 수상자의 부모 또는 법정후견인(수상자가 미성년자인 경우)은 해당 세법을 준수하는 데 필요할 수 있는 모든 세금 양식, 증명서, 인가 또는 기타 서류를 즉시 작성하여 주관단체에 제출해야 합니다. 법률에 따라 주관단체는 납부해야 할 세금 또는 세액을 원천징수하여 해당 과세 당국에 송금할 권리를 갖습니다. 인도 거주자 해당 사항: 관련 법률에 따라, 주관단체는 상품을 지급하기 전에 수상자에게 해당 세금을 납부하고, 관련 납부 증빙을 제출하도록 요구할 수 있습니다. 미국 과세 대상자(미국 또는 해외 거주자)의 경우, 상품을 수령할 수 있는 권리는 수상자에게 통보된 지 **10** 일 이내에 상품 수령에 대한 법적 권한이 있는 수령인(즉, 수상자 또는 수상자가 미성년자이며, 상품을 수령할 수 없는 경우에는 수상자의 부모 또는 법정후견인)의 법률상 이름 및 납세자 식별 번호가 기재된 **IRS** 양식 **W-9** 가 알맞게 작성되어 **IOC** 에 제출되는 경우에만 주어집니다.

7 제 7 조: 인기상 투표 조건

투표 규칙

- 7.1 심사위원단이 스포츠 퍼포먼스 및 크리에이티브 부문 수상자에게 수여하는 21 개의 상 이외에도 팬은 플랫폼에서 자신이 가장 좋아하는 영상에 투표할 수 있습니다(“**유권자**”). 투표 기간은 **중앙유럽 표준시 기준 2023 년 9 월 23 일 00 시 01 분부터 2023 년 10 월 22 일 23 시 59 분(“투표 기간”)**까지입니다.

- 7.2 투표하려면 유권자는 자신의 올림픽 ID 계정에 접속하여 요청된 정보를 제공해야 합니다. 무료 올림픽 ID 를 등록하려면, 유권자는 공모전 페이지에 제공된 링크를 따라 olympics.com 을 방문하여 등록 양식을 작성하고 해당 약관에 동의해야 합니다. 참가자의 거주 국가에 따라 올림픽 ID 를 생성하는 데 추가적인 연령 제한이 적용될 수 있습니다. 자세한 정보는 다음 사이트를 방문하시기 바랍니다 <https://olympics.com/ko/age-consent>
 - 7.3 유권자는 투표 기간 동안 영상당 하나(1 개)의 투표권을 행사할 수 있습니다. 유권자는 하나의 올림픽 ID 계정으로만 투표할 수 있습니다. 한 사람이 여러 개의 계정을 사용하거나 봇 및/또는 기타 기술을 사용하여 1 인당 투표수를 늘리는 행위는 금지됩니다. 주관단체는 퀴즈 대회와 관련하여 사기 또는 악의적인 활동을 감지하고 방지하기 위해 조치를 취할 수 있습니다.
 - 7.4 다음과 같은 투표 행위는 금지되고 해당 행위와 관련된 모든 투표는 효력을 잃게 되며 해당 행위에 참여한 개인에게는 투표가 금지될 수 있습니다: (a) 다른 사람을 대신하거나 대리하여 투표하는 행위, (b) 자동화된 시스템을 사용하여 투표하거나 투표 절차를 방해하는 행위, (c) 스크립트, 매크로 또는 기타 자동화된 수단이나 투표 절차의 무결성에 영향을 미치는 기타 수단(주관단체 또는 LMSC 주관기관의 단독 재량으로 판단하여 결정함)으로 투표하는 행위, (d) 일반 대중에게 경품 또는 기타 유인책 제공, 투표 대금 지급 또는 투표 거래 제안을 포함하되 이에 국한되지 않는 부정하거나 부적절한 수단으로 투표수를 획득하는 행위(주관단체 또는 LMSC 주관기관의 단독 재량을 판단하여 결정함).
 - 7.5 투표는 유권자가 본 규칙을 전적으로 수용하는 것을 전제로 진행됩니다.
 - 7.6 IOC 직원, 주관단체 또는 올림픽 현장에 정의된 올림픽 운동 단체 직원, 2024 파리 올림픽 파견인, 제삼자 서비스 제공자 및 그 임원, 이사, 직원 및 계열사 등 본 공모전의 구상, 수행 또는 관리에 직간접적으로 관여한 모든 개인 또는 단체 및 이러한 모든 개인의 가족 또는 세대원은 투표할 수 없습니다.
- 투표 결과**
- 7.7 각 종목에서 한 편의 영상이 선정되어 총 3 개의 영상이 인기상으로 선정됩니다. 팬들로부터 가장 많은 투표수를 받은 영상이 인기상 수상작으로 선정됩니다. 동점일 경우, 심사위원단이 각 참가자의 퍼포먼스에 대해 논의한 후 결정합니다.
 - 7.8 투표 결과는 시상식을 통해 발표됩니다.
 - 7.9 해당 부문의 수상자에게는 상품이 수여되지 않습니다.
- 8 제 8 조: 정보 보호**
- 8.1 공모전 참가 관리의 목적으로 주관단체는 각 참가자가 제공한 모든 개인정보를 사용합니다. 개인정보는 주관단체의 개인정보 처리방침에 따라 처리되며, 여기에서 확인할 수 있습니다. 개인정보 보호정책에는 각 참가자가 주관단체가 보유한 개인정보에 액세스하고 이를

업데이트 및 수정 요청하는 방법과 참가자가 주관단체의 개인정보 보호법 위반 가능성에 대해 불만을 제기하는 방법에 대한 정보가 포함되어 있습니다. 요청에 따라 참가자가 개인정보를 제공하지 않을 경우, 해당 참가자는 공모전에 참가할 자격이 박탈됩니다.

- 8.2 참가자가 인도에 거주하는 경우, 참가자는 주관단체가 참가자의 거주 국가 또는 거주 국가 이외의 관할권에서 본인의 개인정보를 저장, 처리 및 취급할 수 있음에 동의해야 합니다. 주관단체는 국제적으로 통용되는 데이터 보호 표준을 준수하여 세심하게 해당 데이터를 저장, 처리, 또는 취급해야 합니다.
- 8.3 참가자가 대한민국에 거주하는 경우, 참가자는 개인정보 보호정책에 따라 개인정보의 수집, 사용 및 전송에 동의해야 합니다.

9 제 9 조: 규칙 개정 및 준수

- 9.1 법률이 허용하는 최대한도에서, 주관단체는 절대적인 재량에 따라 언제든지, 특히 지리적 제약, 정치적 또는 사회적 불안, 전쟁 또는 자연재해가 발생하는 경우에 업데이트된 규칙을 공모전 플랫폼에 게시함으로써 본 규칙의 내용을 사전 통지 없이 변경, 삭제, 추가할 수 있으며, 참가자 또는 유권자에게 어떠한 보상이나 배상하지 않을 권리를 가집니다. 본 규칙은 공모전과 관련된 홍보 자료에 포함된 어떠한 조항이나 설명보다 우선합니다.
- 9.2 공모전에 참가하는 것은 곧 본 규칙이 제정된 시점 및 잠재적인 개정 또는 수정 사항을 포함하여 본 규칙 전체를 전적으로 수용함을 의미합니다. 모든 규칙의 적용은 주관단체의 단독 재량에 따라 결정됩니다.
- 9.3 IOC 가 단독 재량에 따라 합리적으로 규정을 위반했다고 판단하는 경우, 주관단체는 자체적인 평가를 통해 언제든지 해당 참가자 또는 유권자를 공모전 또는 투표에서 제외할 수 있습니다. 본 공모전에 참여하는 것은 본 규칙 전체를 완전하고 전적으로 수용함을 의미합니다.
- 9.4 주관단체 및/또는 LMSC 주관기관은 본 공모전과 관련하여 사기 또는 악의적인 활동을 감지하고 방지하기 위한 조치를 취할 수 있습니다. 주관단체는 합리적인 재량에 따라 참가자가 본 공모전과 관련하여 규정을 준수하지 않거나 사기 또는 악의적인 활동에 관여했다고 판단되는 경우, 사전 통지 및 해당 참가자에 대한 책임 없이 해당 참가자의 자격을 박탈할 권리를 가집니다. 이러한 활동에는 다음이 포함될 수 있습니다.
 - a) 규칙 및 공모전 참가 규칙을 준수하지 않는 경우;
 - b) 신원과 관계없이 참가자 본인 또는 제삼자가 저지른 부정행위, 사기 또는 모든 종류의 조작(예: 다중 투표를 가능하게 하는 특수 기술 사용 등)을 통해 영상이나 참가자와 연관될 수 있는 경우;

- c) 영상 전체 또는 일부가 독창적이지 않거나, 영상 전체 또는 일부가 제삼자의 권리에 의해 직간접적으로 방해받거나 영상이 본 공모전만을 위해 특별히 제작되지 않은 경우;
 - d) 부정확하거나 허위로 신고한 경우;
- 9.5 주관단체는 참가자에게 실격 사실을 통보하며, 지체 없이 실격 사유를 제시할 수 있습니다.
- 9.6 상황에 따라 참가가 가능한 기간이라면 주관단체는 참가자에게 새로운 영상을 제출하도록 권할 수 있습니다. 참가자는 영상을 포함하여 공모전 출품작에 대한 전적인 책임을 집니다.
- 9.7 투표 과정과 관련하여 유권자가 저지른 사기 또는 모든 종류의 조작(예: 다중 투표를 가능하게 하는 특수 기술 사용 등)을 포함하되 이에 국한되지 않는 공모전과 관련하여 유권자가 저지른 사기 또는 악의적인 활동에는 유사한 처리 방법이 적용되며, 이러한 경우 유권자가 투표한 투표는 무효처리됩니다.
- 9.8 모든 경우에 주관단체는 필요한 경우 법적 조치를 취할 수 있는 권리를 가집니다.

10 제 10 조: 책임

- 10.1 플랫폼에 액세스하거나 본 공모전에 참여함으로써, 참가자와 유권자는 해당하는 경우 공모전과 관련하여 참가자 또는 투표자의 행위 또는 부작용(고의 또는 과실 여부에 관계없이)로 인해 발생한 인명 또는 재산의 손실, 손해 또는 상해에 대한 제삼자의 모든 청구 또는 그에 대한 책임으로부터 계열사, 대표자, 대리인, 승계인, 양수인, 직원을 포함한 주관단체 또는 LMSC 주관기관(통칭하여 "**면책 당사자**")를 면책하고 보호할 것에 동의합니다.
- 10.2 면책 당사자는 본 규칙에 명시적으로 기술된 책임에 따라 공모전의 원활한 진행에 한해 책임을 집니다. 명확하게 하기 위해 법률이 허용하는 최대한도에서 면책 당사자는 손해의 원인이 면책 당사자에 있지 않은 한, 상품 수여, 상품 수령, 상품 보유, 상품 사용 및 오용, 본 공모전 참여로 인한 모든 손해 등 공모전과 관련하여 본 규칙에서 명시적으로 언급되지 않은 어떠한 책임에 대해서도 책임지지 않습니다. 제 10 조 2 항의 어떠한 조항도 면책 당사자의 과실 또는 고의적 위법행위, 사기 또는 사기적 허위 진술, 중과실 행위, 경미한 과실로 인한 주요 의무 위반, 또는 법에 따라 제한이 금지된 기타 책임으로 인한 사망 또는 상해에 대한 책임을 배제하지 않습니다.
- 10.3 참가자는 인터넷이 안전한 네트워크가 아니라는 점에 유의해야 합니다. 따라서 면책 당사자는 외부의 악의적인 행위나 컴퓨터 바이러스에 대해 책임지지 않으며, 참가자가 플랫폼에 접속함으로써 인한 결과에 대한 모든 책임에 대해 거부합니다. 플랫폼에 접속하고 공모전에 참가하는 것에 대한 책임은 전적으로 참가자에게 있습니다.
- 10.4 또한, 면책 당사자는 면책 당사자의 중과실이나 고의적 위법 행위를 제외하고, 우편 또는 전자 메일의 배달 문제나 분실 발생 시 어떠한 책임도 지지 않습니다. 한 명 이상의 참가자 또는 유권자가 기술적 문제나 결함으로 인해 플랫폼에 접속 또는 로그인할 수 없거나 영상을 등록 및

제출할 수 없거나 투표할 수 없게 되는 경우, 면책 당사자는 이에 대해 책임지지 않습니다. 어떠한 사유로든 참가자의 영상 또는 유권자의 투표가 오류로 인해 삭제, 분실, 기타 방식으로 파기 또는 손상된 것으로 확인되는 경우, 참가자 또는 유권자의 유일한 해결 방안은 공모전에 다시 참가/다시 투표하는 것입니다. 면책 당사자는 언제든지, 특히 기술적, 업데이트 및 유지 보수 등의 사유로 플랫폼 및 플랫폼 내 포함된 공모전에 대한 액세스를 중단할 수 있습니다.

- 10.5 마지막으로, 면책 당사자는 상품의 사용 또는 보유 중에 발생할 수 있는 사건에 대한 모든 책임을 부인합니다.
- 10.6 일반적으로, 불가항력 또는 통제할 수 없는 우연한 사건으로 인해 공모전이 연기, 변경, 취소되거나 상품을 수여할 수 없는 경우에 면책 당사자는 이에 대해 책임지지 않습니다.

11 제 11 조: 기타

- 11.1 공모전과 관련된 모든 사안, 특히 그 결과를 포함하되 이에 국한되지 않는 IOC 의 결정은 최종적이며 모든 참가자 또는 유권자에게 구속력을 갖습니다(관할 현지 법률이 달리 규정하는 경우 제외). 주관단체는 각 수상자에게 통지하고 일정을 조율하는 등 필요한 경우를 제외하고 공모전과 관련하여 참가자와 직접적으로 소통하지 않습니다.
- 11.2 본 방침의 조항 중 일부가 효력을 상실하거나 무효가 되더라도, 본 방침의 나머지 조항은 이에 영향을 받지 않습니다. 효력을 상실한 조항은 원래 조항의 상업적 목적과 동일하거나 가능한 한 이에 가까운 기타 효력 있는 조항으로 대체되어야 합니다.
- 11.3 본 규칙은에서 중국어, 영어, 프랑스어, 독일어, 일본어, 한국어, 이탈리아어, 포르투갈어 및 스페인어로 제공됩니다. 서로 다른 번역본의 내용이 상충하는 경우, 영어로 작성된 규칙이 우선됩니다.
- 11.4 플랫폼 또는 공모전 참가와 관련하여 도움이 필요한 경우, <https://support.olympics.com/hc/ko/requests/new> 로 문의하시기 바랍니다.
- 11.5 프랑스 거주자의 경우, 주관단체 또는 LMSC 주관기관이 귀하의 전화번호를 수집한 경우, <http://www.bloctel.gouv.fr> 에서 제공하는 전화 광고 거부 목록에 등록할 권리를 가집니다.
- 11.6 어떠한 경우에도 본 공모전의 참가, 상품 수여 또는 본 공식 규칙의 어떠한 내용도 주관단체 또는 LMSC 주관기관의 고용 제안 또는 계약으로 해석되어서는 안 됩니다. 참가자는 본 공모전 참가 및 영상 제출이 비밀로, 위탁을 통해서가 아닌 자발적으로 이루어졌음을 인정합니다. 참가자는 참가 시점에 참가자와 주관단체 또는 LMSC 주관기관 사이에 기밀, 신탁, 대리인이나 기타 관계 또는 묵시적 계약이 존재하지 않음을 인정합니다.

12 제 12 조: 적용 가능한 법률 및 해석

- 12.1 본 규정 및 본 공모전은 스위스 법률의 적용을 받습니다. 이러한 준거법을 선택한다고 해서 참가자 또는 유권자의 거주 국가의 법률로 이루어진 합의의 적용을 제한할 수 없는 참가자 또는 유권자의 거주 국가의 법률 및 조항으로 참가자 또는 유권자에게 제공되는 보호를 박탈하지 않습니다.
- 12.2 본 규칙에 따라 소송 또는 분쟁이 제기될 수 있는 범위 내에서 본 공모전과 관련된 모든 소송 또는 분쟁은 스위스 로잔 관할 법원에 제출됩니다. 이러한 관할권 선택은 제삼자 소송을 포함하여 다른 관할 법원에 소송을 제기할 수 있는 참가자 또는 유권자의 권리를 제한하지 않으며, 하나 이상의 관할권에서 소송을 제기하거나 소송 절차를 계속 진행한다고 해서 관련 법률이 허용하는 한도에서 동시 진행 여부와 관계없이 다른 관할권에서 소송을 제기하는 것을 배제하지 않습니다.

12.3 미국 거주자 해당 사항: 의무적 중재 조항 및 집단 소송 포기 조항

본 공모전에 참가함으로써, 각 참가자(여기에는 미성년자 참가자의 부모 및 법정후견인이 포함됨)는 다음에 동의합니다. 제 1 호 계약, 불법 행위, 법령 또는 기타 사유(본 중재 조항의 해석 및 범위, 청구 또는 분쟁 가능성 포함)와 관계 없이 (가) 공모전, (나) 상품 수여 또는 보상, (다) 중재에 대한 본 계약 범위 또는 적용 가능성 결정 및/또는 (라) 참가자와 면책 당사자와의 관계의 모든 측면(광고와 관련된 청구를 포함하되 이에 국한되지 않음)으로 인해 발생하거나 어떤 식으로든 이와 관련하여 참가자가 면책 당사자를 대상으로 이의를 제기하는 것과 관련하여 참가자가 그러한 제삼자에게 이의를 제기하는 경우, 참가자가 가질 수 있는 참가자와 면책 당사자 간, 또는 참가자와 제삼자 간 모든 분쟁 및 모든 청구는 JAMS 가 관리하고, JAMS 의 규칙에 따라 단독 중재자의 최종적이고 개별적인 구속력 있는 중재를 통해서만 해결됩니다. 제 2 호 본 중재 합의는 주 간 상거래와 관련된 거래에 따라 이루어지며, 연방 중재법("FAA") 9 U.S.C. §§ 1-16 의 적용을 받습니다. 제 3 호 중재는 뉴욕주 뉴욕에서 진행합니다. 제 4 호 중재인의 결정은 본 규칙의 약관 및 해당 참가자가 본 공모전과 관련하여 체결했을 수 있는 본 약관에 언급된 기타 계약의 적용을 받습니다. 제 5 호 중재자는 FAA 및 관련 소멸시효에 따라 뉴욕주 법률을 적용하며, 중재자는 법률에서 인정되는 특권 주장을 존중해야 합니다. 제 6 호 집단 또는 대표 단위로 중재를 진행할 권한이 없으며, 중재는 참가자 및/또는 면책 당사자의 개별 청구에 관해서만 결정할 수 있고, 중재자는 유사한 상황에 놓인 다른 당사자 또는 단체와 결탁하거나, 함께 소송을 진행할 수 없습니다. 제 7 호 중재자는 참가자 또는 면책 당사자에 대해 징벌적 손해배상을 선고할 권한이 없습니다. 제 8 호 참가자가 중재 비용이 소송 비용에 비해 과도하다는 것을 입증할 수 있는 경우, 면책 당사자는 중재와 관련하여 과도한 비용 발생 방지를 위해 중재자가 필요하다고 판단하는 수준의 중재 신청 및 심리 비용을 참가자에게 지불해야 합니다. 제 9 호 위의 제 6 호를 제외하고, 본 중재 조항의 일부가 무효, 집행 불가능 또는 불법으로 간주하거나 JAMS 의 규칙과 상충하는 경우, 본 중재 조항의 나머지 부분은 효력을 가지며, 무효, 집행 불가능, 불법 또는 이해 상충이

포함되지 않은 것처럼 중재 조항의 조건에 따라 해석됩니다. 그러나 제 6 호가 무효, 집행 불가능 또는 불법으로 판명되는 경우, 본 중재 조항 전체는 효력을 잃으며, 참가자 및 면책 당사자 모두는 분쟁을 중재할 자격이 없습니다. JAMS 및/또는 JAMS 규정에 관한 자세한 정보는 해당 웹사이트 (www.jamsadr.com)에서 확인할 수 있습니다.

본 항에 따른 분쟁의 중재는 참가자의 개인 자격으로 이루어지며, 집단 소송 또는 대표 소송의 고소인 또는 집단 구성원 자격으로 이루어지지 않습니다. 중재자는 유사한 상황에 놓인 다른 당사자 또는 단체와 결탁하거나, 함께 소송을 진행할 수 없습니다. 참가자는 집단 소송의 형식, 또는 모든 집단 소송, 대표 소송 또는 소송 절차의 고소인이나 집단 구성원으로서 이익을 제기할 능력을 포기합니다. 본 약관에 따라 어떠한 소송이나 분쟁을 중재하는 데 동의하지 않는 경우, 본 공모전에 참가하지 마십시오. 공모전에 참가함으로써 각 참가자는 관련 법률이 허용하는 한도에서 다음에 동의하는 것으로 간주합니다. (1) 공모전으로 인해 발생하거나 공모전과 관련하여 발생하는 모든 분쟁, 소송 및 소송 사유는 집단 소송에 의존하지 않고, 위에 명시된 구속력 있는 중재를 통해 개인적으로 해결합니다. (2) 참가자의 모든 청구, 판결 및 참가자에 대한 배상금은 미화 100 달러(\$100)를 초과하지 않는 실제 발생한 제삼자 직접비(해당하는 경우에 한정되며, 어떠한 경우에도 변호사 수임료는 지급되거나 환급될 수 없습니다. (3) 관련 법률이 허용하는 한도에서 참가자는 어떠한 보상도 받을 수 없으며, 이에 따라 참가자는 징벌적, 부수적, 결과적 또는 특별 손해, 이익 손실 및/또는 기타 손해(실제 본인이 부담한 비용은 제외함)를 청구할 수 있는 모든 권리 및/또는 손해를 배가하거나 늘릴 수 있는 모든 권리를 증가시킬 수 있는 모든 권리를 고의적 및 명시적으로 포기합니다. (4) 참가자의 구제책은 금전적 손해배상 청구(해당하는 경우)로 한정되며, 참가자는 금지 명령 또는 정당한 구제책을 구할 모든 권리를 취소 불가능하게 포기합니다.

부록 1: 심사 기준

(a) 18 개의 스포츠 퍼포먼스 부문:

스포츠 및 종목		LMSC				
		성별	최대. 시간	심사 기준	심사 기록	결과
B M X	프리 스타일 파크	남성	30 초	영상에 촬영된 퍼포먼스의 전체적인 인상을 판단하며, 다음 기준을 포함하되 이에 국한되지 않습니다. 난이도 / 독창성 및 다양성 / 트릭 및 트릭 숙련도 / 트릭의 착지 / 경기 진행 / 흐름 및 스타일 / 일관성 / 트릭의 다양성 / 기술도	각 심사위원은 각 라이더에게 0.01 에서 100.00 사이의 점수를 부여합니다. 최종 점수는 모든 심사위원의 점수 평균으로 결정되며, 가장 높은 점수를 받은 참가자가 우승하게 됩니다. 동점일 경우, 심사위원단이 각 참가자의 퍼포먼스에 대해 논의한 후 결정합니다.	심사위원단이 선정한 최상위 20 개 영상에 대한 세부 정보만 공유됩니다.
		여성	30 초	영상에 촬영된 퍼포먼스의 전체적인 인상을 판단하며, 다음 기준을 포함하되 이에 국한되지 않습니다. 난이도 / 독창성 및 다양성 / 트릭 및 트릭 숙련도 / 트릭의 착지 / 경기 진행 / 흐름 및 스타일 / 일관성 / 트릭의 다양성 / 기술도	각 심사위원은 각 라이더에게 0.01 에서 100.00 사이의 점수를 부여합니다. 최종 점수는 모든 심사위원의 점수 평균으로 결정되며, 가장 높은 점수를 받은 참가자가 우승하게 됩니다. 동점일 경우, 심사위원단이 각 참가자의 퍼포먼스에 대해 논의한 후 결정합니다.	심사위원단이 선정한 최상위 20 개 영상에 대한 세부 정보만 공유됩니다.
	리얼 스트리트	남성	30 초	영상에 촬영된 퍼포먼스의 전체적인 인상을 판단하며, 다음 기준을 포함하되 이에 국한되지 않습니다. 난이도 / 독창성 및 다양성 / 트릭 및 트릭 숙련도 / 트릭의 착지 / 경기 진행 / 흐름 및 스타일 / 일관성 / 트릭의 다양성 / 기술도	각 심사위원은 각 라이더에게 0.01 에서 100.00 사이의 점수를 부여합니다. 최종 점수는 모든 심사위원의 점수 평균으로 결정되며, 가장 높은 점수를 받은 참가자가 우승하게 됩니다. 동점일 경우, 심사위원단이 각 참가자의 퍼포먼스에 대해 논의한 후 결정합니다.	심사위원단이 선정한 최상위 20 개 영상에 대한 세부 정보만 공유됩니다.
		여성	30 초	영상에 촬영된 퍼포먼스의 전체적인 인상을 판단하며, 다음 기준을 포함하되 이에 국한되지 않습니다. 난이도 / 독창성 및 다양성 / 트릭 및 트릭 숙련도 / 트릭의 착지 / 경기 진행 / 흐름 및 스타일 / 일관성 / 트릭의 다양성 / 기술도	각 심사위원은 각 라이더에게 0.01 에서 100.00 사이의 점수를 부여합니다. 최종 점수는 모든 심사위원의 점수 평균으로 결정되며, 가장 높은 점수를 받은 참가자가 우승하게 됩니다. 동점일 경우, 심사위원단이 각 참가자의 퍼포먼스에 대해 논의한 후 결정합니다.	심사위원단이 선정한 최상위 20 개 영상에 대한 세부 정보만 공유됩니다.

	D I R T	남성	30 초	영상에 촬영된 퍼포먼스의 전체적인 인상을 판단하며, 다음 기준을 포함하지 이에 국한되지 않습니다. 난이도 / 독창성 및 다양성 / 트릭 및 트릭 숙련도 / 트릭의 착지 / 경기 진행 / 흐름 및 스타일 / 일관성 / 트릭의 다양성 / 기술도	각 심사위원은 각 라이더에게 0.01 에서 100.00 사이의 점수를 부여합니다. 최종 점수는 모든 심사위원의 점수 평균으로 결정되며, 가장 높은 점수를 받은 참가자가 우승하게 됩니다. 동점일 경우, 심사위원단이 각 참가자의 퍼포먼스에 대해 논의한 후 결정합니다.	심사위원단이 선정한 최상위 20 개 영상에 대한 세부 정보만 공유됩니다.
		여성	30 초	영상에 촬영된 퍼포먼스의 전체적인 인상을 판단하며, 다음 기준을 포함하지 이에 국한되지 않습니다. 난이도 / 독창성 및 다양성 / 트릭 및 트릭 숙련도 / 트릭의 착지 / 경기 진행 / 흐름 및 스타일 / 일관성 / 트릭의 다양성 / 기술도	각 심사위원은 각 라이더에게 0.01 에서 100.00 사이의 점수를 부여합니다. 최종 점수는 모든 심사위원의 점수 평균으로 결정되며, 가장 높은 점수를 받은 참가자가 우승하게 됩니다. 동점일 경우, 심사위원단이 각 참가자의 퍼포먼스에 대해 논의한 후 결정합니다.	심사위원단이 선정한 최상위 20 개 영상에 대한 세부 정보만 공유됩니다.
S K A T B O A R D I N G	파크	남성	30 초	영상에 촬영된 퍼포먼스의 전체적인 인상을 판단하며, 다음 기준을 포함하지 이에 국한되지 않습니다. 난이도 / 독창성 및 다양성 / 트릭 및 트릭 숙련도 / 트릭의 착지 / 경기 진행 / 흐름 및 스타일 / 일관성 / 트릭의 다양성 / 기술도	각 심사위원은 각 라이더에게 0.01 에서 100.00 사이의 점수를 부여합니다. 최종 점수는 모든 심사위원의 점수 평균으로 결정되며, 가장 높은 점수를 받은 참가자가 우승하게 됩니다. 동점일 경우, 심사위원단이 각 참가자의 퍼포먼스에 대해 논의한 후 결정합니다.	심사위원단이 선정한 최상위 20 개 영상에 대한 세부 정보만 공유됩니다.
		여성	30 초	영상에 촬영된 퍼포먼스의 전체적인 인상을 판단하며, 다음 기준을 포함하지 이에 국한되지 않습니다. 난이도 / 독창성 및 다양성 / 트릭 및 트릭 숙련도 / 트릭의 착지 / 경기 진행 / 흐름 및 스타일 / 일관성 / 트릭의 다양성 / 기술도	각 심사위원은 각 라이더에게 0.01 에서 100.00 사이의 점수를 부여합니다. 최종 점수는 모든 심사위원의 점수 평균으로 결정되며, 가장 높은 점수를 받은 참가자가 우승하게 됩니다. 동점일 경우, 심사위원단이 각 참가자의 퍼포먼스에 대해 논의한 후 결정합니다.	심사위원단이 선정한 최상위 20 개 영상에 대한 세부 정보만 공유됩니다.
	리 얼 스 트 릿	남성	30 초	영상에 촬영된 퍼포먼스의 전체적인 인상을 판단하며, 다음 기준을 포함하지 이에 국한되지 않습니다. 난이도 / 독창성 및 다양성 / 트릭 및 트릭 숙련도 / 트릭의 착지 / 경기 진행 / 흐름 및 스타일 / 일관성 / 트릭의 다양성 / 기술도	각 심사위원은 각 라이더에게 0.01 에서 100.00 사이의 점수를 부여합니다. 최종 점수는 모든 심사위원의 점수 평균으로 결정되며, 가장 높은 점수를 받은 참가자가 우승하게 됩니다. 동점일 경우, 심사위원단이 각 참가자의 퍼포먼스에 대해 논의한 후 결정합니다.	심사위원단이 선정한 최상위 20 개 영상에 대한 세부 정보만 공유됩니다.
		여성	30 초	영상에 촬영된 퍼포먼스의 전체적인 인상을 판단하며, 다음 기준을 포함하지 이에 국한되지 않습니다. 난이도 / 독창성 및 다양성 / 트릭 및 트릭 숙련도 / 트릭의 착지 / 경기 진행 / 흐름 및 스타일 / 일관성 / 트릭의 다양성 / 기술도	각 심사위원은 각 라이더에게 0.01 에서 100.00 사이의 점수를 부여합니다. 최종 점수는 모든 심사위원의 점수 평균으로 결정되며, 가장 높은 점수를 받은 참가자가 우승하게 됩니다. 동점일 경우, 심사위원단이 각 참가자의 퍼포먼스에 대해 논의한 후 결정합니다.	심사위원단이 선정한 최상위 20 개 영상에 대한 세부 정보만 공유됩니다.

	스트릿 파크 / 플라자	남성	30 초	영상에 촬영된 퍼포먼스의 전체적인 인상을 판단하며, 다음 기준을 포함하지 이에 국한되지 않습니다. 난이도 / 독창성 및 다양성 / 트릭 및 트릭 속도 / 트릭의 착지 / 경기 진행 / 흐름 및 스타일 / 일관성 / 트릭의 다양성 / 기술도	각 심사위원은 각 라이더에게 0.01 에서 100.00 사이의 점수를 부여합니다. 최종 점수는 모든 심사위원의 점수 평균으로 결정되며, 가장 높은 점수를 받은 참가자가 우승하게 됩니다. 동점일 경우, 심사위원단이 각 참가자의 퍼포먼스에 대해 논의한 후 결정합니다.	심사위원단이 선정한 최상위 20 개 영상에 대한 세부 정보만 공유됩니다.
		여성	30 초	영상에 촬영된 퍼포먼스의 전체적인 인상을 판단하며, 다음 기준을 포함하지 이에 국한되지 않습니다. 난이도 / 독창성 및 다양성 / 트릭 및 트릭 속도 / 트릭의 착지 / 경기 진행 / 흐름 및 스타일 / 일관성 / 트릭의 다양성 / 기술도	각 심사위원은 각 라이더에게 0.01 에서 100.00 사이의 점수를 부여합니다. 최종 점수는 모든 심사위원의 점수 평균으로 결정되며, 가장 높은 점수를 받은 참가자가 우승하게 됩니다. 동점일 경우, 심사위원단이 각 참가자의 퍼포먼스에 대해 논의한 후 결정합니다.	심사위원단이 선정한 최상위 20 개 영상에 대한 세부 정보만 공유됩니다.
B R E A K I N G	라운드	남성	30 초	영상에 촬영된 퍼포먼스의 전체적인 인상을 판단하며, 다음 기준을 포함하지 이에 국한되지 않습니다. 바디 컨트롤 / 표현 형식 / 구성 / 진정성 / 조화 / 역동성 / 변주 / 임팩트 / 일관성 / 리듬 / 풋워크 / 레그워크 / 파워무브	각 심사위원은 각 선수에게 0.01 에서 100.00 사이의 점수를 부여합니다. 최종 점수는 모든 심사위원의 점수 평균으로 결정되며, 가장 높은 점수를 받은 참가자가 우승하게 됩니다. 동점일 경우, 심사위원단이 각 참가자의 퍼포먼스에 대해 논의한 후 결정합니다.	심사위원단이 선정한 최상위 20 개 영상에 대한 세부 정보만 공유됩니다.
		여성	30 초	영상에 촬영된 퍼포먼스의 전체적인 인상을 판단하며, 다음 기준을 포함하지 이에 국한되지 않습니다. 바디 컨트롤 / 표현 형식 / 구성 / 진정성 / 조화 / 역동성 / 변주 / 임팩트 / 일관성 / 리듬 / 풋워크 / 레그워크 / 파워무브	각 심사위원은 각 선수에게 0.01 에서 100.00 사이의 점수를 부여합니다. 최종 점수는 모든 심사위원의 점수 평균으로 결정되며, 가장 높은 점수를 받은 참가자가 우승하게 됩니다. 동점일 경우, 심사위원단이 각 참가자의 퍼포먼스에 대해 논의한 후 결정합니다.	심사위원단이 선정한 최상위 20 개 영상에 대한 세부 정보만 공유됩니다.
	파워 무브	남성	30 초	영상에 촬영된 퍼포먼스의 전체적인 인상을 판단하며, 다음 기준을 포함하지 이에 국한되지 않습니다. 바디 컨트롤 / 표현 형식 / 구성 / 진정성 / 조화 / 역동성 / 변주 / 임팩트 / 일관성 / 리듬 / 파워무브	각 심사위원은 각 선수에게 0.01 에서 100.00 사이의 점수를 부여합니다. 최종 점수는 모든 심사위원의 점수 평균으로 결정되며, 가장 높은 점수를 받은 참가자가 우승하게 됩니다. 동점일 경우, 심사위원단이 각 참가자의 퍼포먼스에 대해 논의한 후 결정합니다.	심사위원단이 선정한 최상위 20 개 영상에 대한 세부 정보만 공유됩니다.
		여성	30 초	영상에 촬영된 퍼포먼스의 전체적인 인상을 판단하며, 다음 기준을 포함하지 이에 국한되지 않습니다. 바디 컨트롤 / 표현 형식 / 구성 / 진정성 / 조화 / 역동성 / 변주 / 임팩트 / 일관성 / 리듬 / 파워무브	각 심사위원은 각 선수에게 0.01 에서 100.00 사이의 점수를 부여합니다. 최종 점수는 모든 심사위원의 점수 평균으로 결정되며, 가장 높은 점수를 받은 참가자가 우승하게 됩니다. 동점일 경우, 심사위원단이 각 참가자의 퍼포먼스에 대해 논의한 후 결정합니다.	심사위원단이 선정한 최상위 20 개 영상에 대한 세부 정보만 공유됩니다.

풋 워 크	남성	30 초	영상에 촬영된 퍼포먼스의 전체적인 인상을 판단하며, 다음 기준을 포함하되 이에 국한되지 않습니다. 바디 컨트롤 / 표현 형식 / 구성 / 진정성 / 조화 / 역동성 / 변주 / 임팩트 / 일관성 / 리듬 / 풋워크 / 레그워크	각 심사위원은 각 선수에게 0.01 에서 100.00 사이의 점수를 부여합니다. 최종 점수는 모든 심사위원의 점수 평균으로 결정되며, 가장 높은 점수를 받은 참가자가 우승하게 됩니다. 동점일 경우, 심사위원단이 각 참가자의 퍼포먼스에 대해 논의한 후 결정합니다.	심사위원단이 선정한 최상위 20 개 영상에 대한 세부 정보만 공유됩니다.
	여성	30 초	영상에 촬영된 퍼포먼스의 전체적인 인상을 판단하며, 다음 기준을 포함하되 이에 국한되지 않습니다. 바디 컨트롤 / 표현 형식 / 구성 / 진정성 / 조화 / 역동성 / 변주 / 임팩트 / 일관성 / 리듬 / 풋워크 / 레그워크	각 심사위원은 각 선수에게 0.01 에서 100.00 사이의 점수를 부여합니다. 최종 점수는 모든 심사위원의 점수 평균으로 결정되며, 가장 높은 점수를 받은 참가자가 우승하게 됩니다. 동점일 경우, 심사위원단이 각 참가자의 퍼포먼스에 대해 논의한 후 결정합니다.	심사위원단이 선정한 최상위 20 개 영상에 대한 세부 정보만 공유됩니다.

(b) 3 개의 크리에이티브 부문 상:

이벤트	LMSC				
	스포츠	시간	심사 기준	심사 기록	결과
스 트 릿 C U L T U R E	BMX	30 초	배경, 예술적 연출, 음악/의상, 구성 요소, 촬영 기법, 개성, 활영지.	각 심사위원은 각 선수에게 0.01 에서 100.00 사이의 점수를 부여합니다. 최종 점수는 모든 심사위원의 점수 평균으로 결정되며, 가장 높은 점수를 받은 참가자가 우승하게 됩니다. 동점일 경우, 심사위원단이 각 참가자의 퍼포먼스에 대해 논의한 후 결정합니다.	심사위원단이 선정한 최상위 20 개 영상에 대한 세부 정보만 공유됩니다.
	스케이트보딩				
	브레이킹				

C R E A T I V E	B E S T E D I T	BMX	30 초	연출, 각본, 촬영 및 전반적인 제작 가치를 모아 시청자에게 즐거움을 주고 영향력 있는 하나의 잘 짜여진 이야기를 전달합니다. 연출 / 촬영 - 편집 / 각본 / 독창성 / 조영	각 심사위원은 각 선수에게 0.01 에서 100.00 사이의 점수를 부여합니다. 최종 점수는 모든 심사위원의 점수 평균으로 결정되며, 가장 높은 점수를 받은 참가자가 우승하게 됩니다. 동점일 경우, 심사위원단이 각 참가자의 퍼포먼스에 대해 논의한 후 결정합니다.	심사위원단이 선정한 최상위 20 개 영상에 대한 세부 정보만 공유됩니다.
		스케이트보딩				
		브레이킹				
	M O S T S U R P R I S I N G V I D E O	BMX	30 초	영상에 촬영된 퍼포먼스의 전체적인 인상으로, 다음 기준을 포함하되 이에 국한되지 않습니다. 오락적 가치 / 정서적 영향력 / 의외성 / 독창성	각 심사위원은 각 선수에게 0.01 에서 100.00 사이의 점수를 부여합니다. 최종 점수는 모든 심사위원의 점수 평균으로 결정되며, 가장 높은 점수를 받은 참가자가 우승하게 됩니다. 동점일 경우, 심사위원단이 각 참가자의 퍼포먼스에 대해 논의한 후 결정합니다.	심사위원단이 선정한 최상위 20 개 영상에 대한 세부 정보만 공유됩니다.
		스케이트보딩				
		브레이킹				



부록 2: 상품

부문당 1 개씩 총 21 개의 상이 수여됩니다. 각 상품은 올림픽 경기(올림픽 예선전 포함)를 관람할 수 있는 관광으로 구성되며, 상품에는 수상자 1 인을 위한 항공권, 교통편, 2 박 숙박권 및 선수들과 만나볼 수 있는 특별한 기회가 포함됩니다.

올림픽 대회 경기는 2024 년 2 분기에 개최될 예정이며, 정확한 날짜 및 장소는 향후 2023 년 중에 공개될 예정입니다.

수상자가 미성년자인 경우, 부모 또는 법정후견인이 동반해야 하며 이러한 경우 상품에는 2 인(부모 또는 법정후견인 포함)을 위한 항공권, 교통편, 2 박 숙박권이 포함됩니다.

각 상품의 예상 소매가("ARV")는 1 인당 최대 \$5,000 입니다. 상품의 실제 가치는 수상자의 출발지/목적지, 여행 예약 시점의 교통비 및 환율 변동에 따라 달라질 수 있습니다. 추정되는 ARV 와 상품의 실제 가치와의 차액은 지급되지 않습니다.

LMSC 에서 수여되는 모든 상품의 총 ARV 는 최대 \$105,000 에서 \$210,000

상품에는 추가 약관이 적용됩니다(제 6 조 참조).

부록 3: 플레이그라운드 및 장비

(a) 플레이그라운드

가능한 한 명확하게 설명하기 위해 "플레이그라운드"는 영상을 촬영한 장소 또는 위치를 의미합니다.

BMX

- 프리스타일 파크: 쿼터파이프, 볼케이노, 스판 램프, 점프 박스, 스텝업, 레일, 트랜지션 등의 장애물이 있는 스케이트파크/BMX 프리스타일 파크입니다. 스케이트파크는 나무, 콘크리트 또는 금속으로 제작될 수 있으며, 파크 내에서 만들어질 수 있으며, 파크의 종류에 따라 라이딩 유형이 결정됩니다.
- 리얼 스트리트: 스케이트 파크(볼링장 및 거리 광장), BMX 파크 등과 같이 해당 종목에 대해 공인된 국제 연맹(Union Cycliste Internationale, 국제 사이클 연맹)에서 공식 경기장으로 간주하지 않는 길거리 및 기타 모든 장소가 해당됩니다.
- 더트: 더트 파크는 다양한 크기와 다양한 형태의 진흙 범프 세트로 구성되어 있습니다.

스케이트보딩

- 파크: 쿼터파이프, 볼케이노, 스판 램프, 점프 박스, 스텝업, 레일, 트랜지션 등의 장애물이 있는 보울입니다. 스케이트파크는 나무, 콘크리트 또는 금속으로 제작될 수 있으며, 파크 내에서 만들어질 수 있으며, 파크의 종류에 따라 라이딩 유형이 결정됩니다.
- 리얼 스트리트: 스케이트 파크(볼링장 및 거리 광장), BMX 파크 등과 같이 해당 종목에 대해 공인된 국제 연맹(World Skate, 세계 롤러스포츠 연맹)에서 공식 경기장으로 간주하지 않는 길거리 및 기타 모든 장소가 해당됩니다.
- 스트리트 파크/플라자: 레일, 연석, 작은 쿼터파이프, 계단 세트, 독 등의 장애물이 있는 스케이트파크입니다. 스케이트파크는 나무, 콘크리트 또는 금속으로 제작될 수 있으며, 파크 내에서 만들어질 수 있으며, 파크의 종류에 따라 라이딩 유형이 결정됩니다.

브레이킹

어느 곳이나 최우수 라운드 부문, 최우수 파워 무브, 최우수 풋워크를 위한 플레이그라운드가 될 수 있습니다.

(b) 장비

헬멧(BMX 및 스케이트보딩)

주관단체는 **BMX** 및 스케이팅보딩에 참가하는 참가자에게 헬멧을 착용할 것을 적극 권장하며, 참가자에게 발생하거나 참가자가 입은 모든 피해(적절한 보호 장비를 착용하지 않은 참가자가 입은 피해 포함)에 대해 책임지지 않습니다..

다음의 **BMX** 및 스케이팅보드 수상 부문에 참가하려면 필수적으로 헬멧을 착용해야 합니다.

- **BMX** 파크: 모든 참가자는 필수적으로 헬멧을 착용해야 합니다.
- **BMX** 리얼 스트리트: 헬멧 착용을 적극 권장하며, 18 세 미만 참가자는 필수적으로 헬멧을 착용해야 합니다.
- **BMX** 더트: 모든 참가자는 필수적으로 헬멧을 착용해야 합니다.
- 스케이팅보드 파크: 모든 참가자는 필수적으로 헬멧을 착용해야 합니다.
- 스케이팅보딩 스트리트 플라자: 헬멧 착용을 적극 권장하며, 18 세 미만 참가자는 필수적으로 헬멧을 착용해야 합니다.
- 스케이팅보드 리얼 스트리트: 헬멧 착용을 적극 권장하며, 18 세 미만 참가자는 필수적으로 헬멧을 착용해야 합니다.

기타 장비

레시 램프(resi ramp), 에어백 및/또는 폼 트레이의 사용은 철저히 금지되며, 이러한 요소 중 하나라도 포함된 영상은 실격 처리됩니다. 본 조항은 **BMX**, 스케이팅보딩 및 브레이킹에 적용됩니다.

스케이팅보딩

스케이팅보드는 트럭에 네 개의 바퀴가 달린 데크로 구성됩니다. 스케이팅보드 또는 스케이팅보드 부품의 형태, 재질, 크기에는 제한이 없습니다. 어떠한 물리적 수단으로도 스케이팅보드를 스케이터의 발에 부착해서는 안 됩니다.

BMX

BMX 자전거는 동일한 직경의 바퀴 두 개가 달린 두 개의 바퀴가 달린 차량이어야 합니다. 앞바퀴는 조향이 가능해야 하며, 뒷바퀴는 페달, 크랭크 세트 및 체인으로 구성된 시스템을 통해 전기 장치나 기타 보조 장치 없이 구동되어야 합니다. 고정 기어 자전거는 허용되지 않습니다.

BMX 프리스타일 부문에 출품할 영상을 위해 사용되는 자전거는 일반적으로 **BMX** 자전거로 간주되는 종류여야 합니다. 이러한 자세는 발은 페달에 두고 손은 핸들바에 올려 지지하는 자세여야 합니다. 자전거 안장은 필수입니다.



어떠한 상황에서나 안전하게 자전거를 타고 조종할 수 있도록 **BMX** 자전거에는 핸들바가 있어야 합니다.