

Fight 백서

격투스포츠를 위한 액세스 토큰

2026년 1월 12일

Contents

1	요약	4
1.1	왜중요한가	4
2	Fight.ID 와 UFC 파트너십	5
2.1	공개발표및협력	5
2.2	UFC Strike: 검증된디지털수집품비즈니스	5
2.3	이벤트동기화드롭: 파이트워크를운영시계로	6
2.4	범위, 배치및배포신호	6
2.5	전략적중요성	6
2.6	\$FIGHT 에대한가치축적방법	6
3	Fight.ID (아이덴티티)	7
3.1	무엇인가	7
3.2	왜중요한가	7
3.3	\$FIGHT 에대한가치축적방법	7
4	FP 포인트 (평판)	8
4.1	무엇인가	8
4.2	왜중요한가	8
4.3	\$FIGHT 에대한가치축적방법	8
5	\$FIGHT (소유권)	9
5.1	무엇인가	9
5.2	왜중요한가	9
5.3	\$FIGHT 에대한가치축적방법	9
6	로드맵 (이벤트동기화, 배포우선)	10
6.1	Pre-TGE → TGE	10
6.2	Post-TGE (단기)	10
6.3	Q1 2026	11
6.4	Q2-Q3 2026	11
6.5	2027+	12
6.6	시퀀싱을이끄는원칙	12
7	생태계유tility	13
7.1	1. 파트너생태계접근 (주력)	13
7.2	2. 접근 & 거버넌스	13
7.3	3. 파이터커뮤니티 & 스테이킹	13
7.4	4. 추가유tility표면	14
7.4.1	FightGear	14
7.4.2	Prize\$Fight	14
7.4.3	FightHub	14

7.4.4 UFC Strike 수집품 & 라이선스드롭	15
7.5 5. 수익모델 & 가치라우팅	15
7.5.1 가치라우팅	15
7.5.2 플라이휠	15
8 거버넌스현장	16
8.1 개요	16
8.2 Fight Foundation 의권한	16
8.3 거버넌스원칙	16
8.4 거버넌스단계	17
8.4.1 1 단계: Foundation 관리 (출시-1년차)	17
8.4.2 2 단계: 멀리게이트프로그램 (2년차)	17
8.4.3 3 단계: 완전한 DAO 실행 (3년차+)	17
8.5 제안및투표	17
8.6 트레저리정책	17
8.7 선수위원회 (확장)	18
8.7.1 무엇이며누가참여하는가	18
8.7.2 권한및범위	18
8.7.3 왜중요한가	18
8.7.4 보상및정렬	18
8.7.5 프로세스및책임	18
8.7.6 \$FIGHT 에대한가치축적방법	19
8.8 트레저리정책 (확장)	19
8.8.1 투명성및통제	19
8.8.2 이거버넌스모델이중요한이유	19
8.8.3 \$FIGHT 에대한가치축적방법 (거버넌스맥락)	19
8.9 투명성 & 책임	19
8.10 면책조항	20
9 토크노믹스	21
9.1 개요및공급량	21
9.2 TGE 시구성	21
9.3 설계근거	21
9.4 배분및해제	21
9.4.1 커뮤니티—57.0%(57 억 \$FIGHT)	21
9.4.2 핵심팀—15.0%(15 억 \$FIGHT)	22
9.4.3 어드바이저—4.0%(4 억 \$FIGHT)	22
9.4.4 유동성—6.5%(6.5 억 \$FIGHT)	22
9.4.5 투자자—17.5%(17.5 억 \$FIGHT)	22
9.4.6 거버넌스및투명성	23
10 FIGHT 토큰 - 기술개요	24
10.1 개요	24
10.2 토큰사양	24
10.2.1 솔라나 (기본체인)	24
10.2.2 BNB 스마트체인 (보조체인)	24
10.3 아키텍처	24
10.3.1 크로스체인브리지 (LayerZero V2)	24
10.3.2 브리지메커니즘	25
10.4 거버넌스 & 보안	25
10.4.1 멀티시그지갑	25
10.4.2 보안기능	25
10.5 토큰배포	26
10.5.1 초기공급	26

10.5.2현재보유	26
10.6기술세부사항	26
10.6.1솔라나프로그램	26
10.6.2BSC 스마트컨트랙트	26
10.7배포정보	26
10.7.1배포날짜	26
10.7.2배포트랜잭션	26
10.8검증 & 감사	27
10.8.1온체인검증	27
10.8.2보안조치	27
10.9통합가이드	27
10.9.1지갑에 FIGHT 추가	27
10.9.2토콘브리징	27
10.1@스플로러링크	27
10.10.솔라나	27
10.10.BSC	28
10.10.BayerZero	28
10.1회장소 & 소스코드	28
10.1회원 & 연락처	28
10.1회록: 전체주소참조	28
10.13.솔라나주소	28
10.13.BSC 주소	28
10.13.BayerZero 엔드포인트 ID	29
11링크 & 리소스	30
11.1공식 & 제품	30
11.2커뮤니티 & 지원	30
11.3UFC 파트너십발표	30
11.4소셜미디어	30
11.5생태계파트너 (선택)	31
11.6주요어드바이저 & 투자자	31
11.7선별된선수지지자 (공식 UFC 프로필)	31
11.8기술리소스	31
11.8.1블록체인익스플로러	31
11.8.2개발 & 거버넌스	31

Chapter 1

요약

Fight 는 격투스포츠의 Web3 홈입니다—UFC Strike 개발자들이 구축하고 MMA 와 격투문화의 공식 디지털 게이트웨이인 **Fight.ID** 가제공하는 라이선스 생태계입니다. 세 가지 핵심 축으로 운영됩니다:

1. **아이덴티티 (FightID)** — 팬과 파이터를 위한 휴대 가능한 온체인 아이덴티티.
2. **평판 (FP 포인트)** — 참여를 반영하고 생태계 유tility를 잠금해제하는 양도 불가능한 “파이팅 포인트”.
3. **소유권 (\$FIGHT)** — 이중 접근을 가능하게 하는 솔라나 기반 액세스 토큰: 프로젝트들이 \$FIGHT 를 소각하여 Fight.ID 커뮤니티에 접근하고, 팬들이 \$FIGHT 를 보유하여 프리미엄 경험, 거버넌스 권리 및 플랫폼 기능에 접근합니다.

Fight.ID 는 UFC 의 파트너입니다. UFC 와 Fight.ID 는 로열티 경험, Prize\$Fight 파이터 보너스, FightGear 프리미엄의 류를 통해 UFC 의 디지털 팬베이스를 성장시키기 위한다년간의 협력을 공개적으로 발표했습니다.

핵심 유tility: - **\$FIGHT 보유** 는 프리미엄 격투 경험, 독점 콘텐츠 및 플랫폼 기능에 대한 접근을 부여합니다. - **거버넌스 참여**: 생태계 우선 순위, 트레이저리 배분 및 프로토콜 파라미터에 대한 투표를 통해 이루어집니다. - **주력 기능: 파트너 생태계 접근** — 프로젝트들이 \$FIGHT 를 소각하여 퀘스트를 통해 배포하는 FP 를 획득하고, Fight.ID 커뮤니티 내 참여를 장려하며, 생태계 활동과 투표 수요 사이에 직접적인 가치루프를 생성합니다. - **라이선스 디지털 수집품 (UFC Strike), 파이터 커뮤니티, 커머스 레일, 파트너 운영 유tility (DAO 승인된 예측 시장 포함)**, 이벤트 기반 보상이 투명하고 DAO 관리 수수료 허름 및 트레저리 프로그램을 통해 생태계 활동을 채널링합니다.

검증된 수익 기반: Fight 는 Concept Labs 가 개발한 UFC Strike 디지털 수집 품 비즈니스를 확장하며, 이는 **2 천만 달러 이상의 1 차 판매** 를 달성하고, **10 만 개 이상의 고유 자립** 을 온보딩하며, **2 백만 개 이상의 라이선스 수집 품** 을 민팅했습니다. 드롭은 UFC 이벤트 캘린더와 동기화되어 1 차 판매, 플랫폼 수수료 및 2 차로 열티를 통해 예측 가능 한 수익 창구를 만들습니다. 이것은 투기적이지 않습니다—운영 중이고, 라이선스가 있으며, 수익을 창출합니다.

1.1 왜 중요한가

Fight.ID 와 UFC 의 파트너십은 글로벌 규모에서 실제 배포와 문화적 정당성을 제공합니다. 각 파이트 워크는 팬들을 생태계 퍼널로 안내하는 획득 순간이 됩니다: **UFC 도달 → FightID → FP → \$FIGHT**.

스포츠에 깊이 뿐리 박힌 팀과 Fight.ID 파트너 네트워크를 통한 실제 배포로, Fight 는 수백만 명을 통합되고 활기찬 토크 환경으로 온보딩하고 있습니다. **\$FIGHT 는 모든 경기, 모든 스토리 라인, 모든 파이터 순간을 거래 가능하고 커뮤니티 주도적인 참여로 전환합니다** — 격투 세계의 디지털 맥박.

DAO 트레저리 정책 에 따라 순프로토콜 수익의 일부가 생태계 운영, 커뮤니티 그랜트 및 온체인 거버넌스를 통해 승인된 기타 프로그램에 배분될 수 있습니다. 이러한 배분은 **투자 수익이나 격지지를 의도한 것이 아니며** 커뮤니티 결정 과정과 프로그램 우선 순위에 따라 언제든지 수정되거나 중단될 수 있습니다.

Chapter 2

Fight.ID 와 UFC 파트너십

2.1 공개발표및협력

UFC 와 **Fight.ID** 는아이덴티티, 로열티및소유권을중심으로구축된 Web3 경험으로 MMA 팬들을통합하기위한다년간의협력을공개적으로발표했습니다. 로드맵에는 Fight.ID 에기반한로열티레이어, 파이터를위한 Prize\$Fight 보너스프로그램, FightGear 프리미엄의류라인이포함됩니다. 이공개검증은 Fight.ID 가 UFC 의장기팬참여전략과함께개발되고있음을파트너, 선수및팬들에게명확히합니다.

중요한구분: UFC 파트너십은 **Fight.ID**(디지털아이덴티티및팬참여플랫폼) 와체결됩니다. **\$FIGHT** 는액세스토큰으로, Fight Foundation 이구축하여프로젝트들이 Fight.ID 의인증된커뮤니티에접근하고팬들이네트워크전반의프리미엄경험에접근할수있도록합니다. UFC 는 \$FIGHT 나어떤암호화폐도지지하지않습니다.

2.2 UFC Strike: 검증된디지털수집품비즈니스

Fight 의기반은 UFC 와파트너십으로 Concept Labs 가개발한 **UFC Strike** 를통해이미운영중인수익성있는디지털수집품비즈니스에있습니다. UFC Strike 는다음과같은제품-시장적합성을입증했습니다:

- 여러시즌에걸쳐 **2 백만개이상의라이선스수집풀민팅**
- **10 만개이상의고유지갑**을인증된디지털소유권으로온보딩
- 공식라이선스 UFC Strike Moments 와 Telegram UFC Strike Gifts 에서 **2 천만달러이상의 1 차판매**

UFC Strike 는 UFC 이벤트캘린더와동기화된검증된드롭모델을운영하며, 다음을포함합니다:

- **라이선스 NFT** —파이터, 피니시및바이럴순간을특징으로하는공식라이선스디지털수집품
- **이벤트기반출시** —파이트워크, 계체및주요이벤트에맞춘드롭
- **회귀도등급** —광범위한접근성을위한오픈에디션, 컬렉터를위한리미티드에디션, 프리미엄참여를위한울트라리미티드

이리한드롭은다음을통해반복수익을생성합니다:

- **1 차판매** —신규민팅에서직접제품수익
- **플랫폼수수료** —모든마켓플레이스활동에대한거래수수료
- **2 차로열티** —재판매에서프로그래밍가능한수익공유

Fight 는이시스템을대체하지않습니다. 대신, **\$FIGHT** 는수집품, 아이덴티티및접근을단일경제레이어로통합합니다. UFC Strike Moments 는이제다음과같이기능합니다:

- **Fight.ID 진입점** —Moments 소유가아이덴티티생성을가속화
- **평판드라이버** —Moments 가프리미엄접근을게이트하는파이팅포인트 (FP) 를잠금해제
- **접근게이트** —높은 FP 보유자는우선창구, 조기접근및독점출시등급을받음

이접근방식은검증되지않은모델에투기하는것이아니라작동하는비즈니스모델을확장합니다. Fight 는인프라, 라이선싱및수익흐름이이미존재하는기반위에경제적조정과크로스플랫폼유틸리티레이어를추가합니다.

2.3 이벤트동기화드롭: 파이트위크를운영시계로

UFC 격투캘린더는예측가능하고반복적인배포및수익화리듬을제공합니다. 각파이트위크는다음을생성합니다:

- **콘텐츠창구** —프로모션사이트를, 파이터인터뷰, 계체및기자회견이팬관심을생성
- **드롭창구** —팬들이적극적으로참여를추구하는최고참여순간
- **참여급증** —시청률, 소셜활동및구매의도의측정가능한급증

Fight 는수요를제조하는것이아니라 **기준관심**을상업화합니다. 파이트위크에동기화된드롭에는라이선스순간, 희귀도등급수집품및 FP 부스트챌린지가포함됩니다. 이케이던스는예측가능 (수개월전에예정됨) 하고, 반복가능 (주간/격주수익사이클) 하며, 확장가능 (추가고객획득비용없이수백만시청자에게배포) 합니다.

모든파이트위크는반복가능한시장진출모션이됩니다: **발표 → 참여 → 드롭 → 전환 → 유지.**

2.4 범위, 배치및배포신호

파트너십은 UFC 의디지털풋프린트전반에걸쳐 Fight.ID 와 \$FIGHT 에대한반복적인가시성을제공합니다. Fight 표면은 UFC 경기와같은리듬으로홍보됩니다. 프리파이트스토리텔링과라이브이벤트대화를활용하여 Fight 는팬들을저마찰행동으로안내합니다: Fight.ID 클레임, 퀘스트를통한 FP 획득, 접근및거버넌스를위한 \$FIGHT 활용. 이“이벤트케이던스”는모든경기를아이덴티티클레임과지속적인참여를위한퍼널로전환합니다.

2.5 전략적중요성

글로벌스포츠파워하우스와의파트너십은고객획득비용 (CAC) 을압축하고, 전환율을개선하며, 생애가치 (LTV) 를증가시킵니다. 관심을만들기위해지출하는대신, Fight 는연구, 토론및시청에대한높은의도와명확한행동을가진기존청중을활용합니다.

UFC 의문화적관련성은 Fight 를좁은암호화틈새가아닌주류스포츠참여에확고히자리잡게하며, 이는비암호화사용자를대규모로온보딩하는데 필수적입니다. 팬들이 Fight.ID 를클레임하고 FP 를축적함에따라플랫폼은새로운유til리티에대한더큰주소지정가능기반, 더나은코호트유지및상품과티켓으로의더풍부한교차판매를얻습니다.

2.6 \$FIGHT 에대한가치축적방법

UFC 증폭활성화는 \$FIGHT 사용으로직접전환됩니다. 팬들이퀘스트 (FP 를위해 \$FIGHT 를소각하는프로젝트가자금지원) 를통해생태계에참여하거나, 파이터커뮤니티에가입하기위해스테이킹하거나, 상품과티켓을위해거래할때, 그들은온체인활동과 \$FIGHT 로표시된수료흐름을생성합니다.

가치플라이휠: - **파트너수요**—프로젝트들이배포를위해 FP 를획득하기위해 \$FIGHT 를소각 - **트레저리정책**—수수료와소각이투명한정책에따라 DAO 트레저리로라우팅 - **생태계성장**—DAO 가순수익을배포하여토큰을지원하고새로운사용자를유입시키는그랜트자금지원

이것은폐쇄루프시스템을생성합니다: UFC 배포가참여를촉진하고, 참여가수수료와소각을생성하고, 수수료가트레저리프로그램에자금을지원하고, 성장이 \$FIGHT 에대한유til리티와수요를증가시킵니다. Fight 가 UFC 이벤트주변에서더많이활성화될수록, 이가치축적플라이휠은더강력하고예측가능해집니다.

Chapter 3

Fight.ID (아이덴티티)

3.1 무엇인가

Fight.ID (<https://fight.id>) 는 Fight 생태계에서 모든 사용자의 여정을 고정하는 체인네이티브 아이덴티티입니다. 각 FightID 는 고유한 핸들과 연결된 지갑, 참여 이력 (완료된 웨스트, 참여한 이벤트, 소유한 수집품), 배지 및 업적, Fight 앱과 파트너 표면 전반의 사용자 접근권한을 포함할 수 있는 휴대 가능 한 프로필을 제공합니다. FightID 는 동의 기반이고 휴대 가능하도록 설계되었습니다: 한번 클레임하면 사용자가 처음부터 다시 시작하지 않고도 제품, 파트너 및 시즌을 넘어 함께 이동합니다.

3.2 왜 중요한가

아이덴티티는 우리가 하는 모든 것의 정문입니다. FightID 를 가진 팬은 캠페인과 제품 전반에서 인식되고, 보상 받고, 업그레이드 될 수 있어 일회성 프로모션 대신 진정한 로열티를 가능하게 합니다. 운영 측면에서 FightID 는 마찰을 줄이고 (하나의 아이덴티티, 여러 유ти리티), 안전성을 개선하며 (다중 계정 남용 감소), 타겟 보상을 가능하게 합니다 (적절한 시기에 적절한 팬에게 적절한 혜택). 파트너에게는 일관된 아이덴티티가 파편화된 접점을 각 팬과의 일관되고 측정 가능한 관계로 전환합니다.

3.3 \$FIGHT 에 대한 가치 축적 방법

FightID 는 \$FIGHT 와 관련된 모든 유료 유ти리티의 진입점입니다: 라이선스 디지털 수집품 (UFC Strike 드롭), 커뮤니티 스테이킹, 거버넌스 참여, 상품 및 티켓 레일 등. 우리가 더 많은 아이덴티티를 전환할 수록 — 특히 UFC 파이트 워크 배포와 텔레그램과 같은 저마찰 채널을 통해 — 더 많은 반복 상호 작용이 \$FIGHT 를 통해 흐릅니다.

아이덴티티는 또한 드롭 비즈니스를 강화합니다: Fight.ID 보유자는 이벤트 동기화 수집품 출시에 우선 접근권을 받고, FP 점수가 독점 드롭 등급을 계이트하며, 소유 이력이 개인화된 드롭 추천을 알려줍니다. 이것은 드롭을 일회성 거래에서 지속적인 관계 커머스로 전환합니다.

아이덴티티 게이팅은 사기와 봇 활동을 줄여 수수료 수익을 보호하고 토큰 싱크 (수수료, 멤버십, 업그레이드, 소각) 를 더 자속 가능하게 만듭니다.

요약: 더 많은 FightID 클레임 → 라이선스 드롭과 유료 기능에 접근하는 더 많은 적격 사용자 → DAO 로라우팅되는 더 많은 수수료와 소각 → \$FIGHT 를 지원하는 더 많은 DAO 트레저리 프로그램과 생태계 성장.

Chapter 4

FP 포인트 (평판)

4.1 무엇인가

FP(파이팅포인트)는 양도불가능한 평판입니다. 팬은 퀘스트완료(종종 FP를 획득하기 위해 \$FIGHT를 소각하는 프로젝트가자금지원), 이벤트참여, 콘텐츠및거버넌스기여, 라이선스드롭참여, 파트너운영챌린지(DAO승인시) 수행을 통해 FP를 획득합니다. FP는 의도적으로 거래가능한 자산이 아닙니다; 사용자의 FightID에 연결된 의미있는 참여의점수표입니다. FP는 등급을 잠금해제하고, 프리미엄 경험을 게이트하며, 파이터커뮤니티와 생태계 프로그램에서 스테이킹멀티플라이어를 부스트합니다.

4.2 왜 중요한가

평판은 인센티브를 단기파밍에서 장기 참여로 전환합니다. FP는 판매할 수 없기 때문에 “이기는” 유일한 방법은 꾸준히 나타나는 것입니다—경기를 시청하고, 퀘스트를 완료하고, 파이터를 지원하고, 커뮤니티 결정에 참여하고, 생태계 성장을 돋웁니다. 이 설계는 이탈률을 줄이고, 코호트 품질을 개선하며, 용병적 어드롭 헌팅보다 진정한 행동에 보상합니다. 또한 FP가 실제 기여를 반영하기 때문에 더 공정한 얼라우리스트, 랠플 및 프리미엄 접근을 운영하는데 도움이 됩니다.

파트너주도 퀘스트는 프로젝트가 배포하는 FP를 획득하기 위해 \$FIGHT를 소각할 수 있게 하여 생태계 토큰 수요와 팬 참여 사이에 직접적인 관계를 만듭니다. 프로젝트는 참여하고 평판 점수가 매겨진 청중에 접근합니다; 팬은 생태계에 이익이 되는 행동을 통해 FP를 획득합니다; \$FIGHT는 파트너 배포에 필요 한 통화가 됩니다.

4.3 \$FIGHT에 대한 가치 축적 방법

FP는 \$FIGHT 표시 유저 리터를 더끈적끈적하고 가치있게 만듭니다. 더 높은 FP는 스테이킹 수익률을 부스트하고, 더 나은 커뮤니티 혜택을 잠금 해제하며, 한정 드롭에 우선 접근을 부여할 수 있어—\$FIGHT를 계속 스테이킹하고 지출할 강력한 이유를 만듭니다.

최소 FP 게이트는 파이터 클럽이나 토너먼트에도 적용될 수 있어, 입금, 재진입 및 참여 복리에 더 가능성성이 높은 혁신적인 사용자들 사이에 활동을 집중시킵니다.

FP 배포에 대한 파트너 수요는 반복적인 소각 압력을 생성합니다: 프로젝트는 FP를 획득하기 위해 \$FIGHT를 소각해야 함 → 생태계 가확장됨에 따라 영구적인 공급 감소. 더 많은 파트너가 Fight.ID의 청중을 추구할 수록 더 많은 \$FIGHT가 유통에서 떠납니다.

순효과: FP는 \$FIGHT 수수료와 소각을 생성하는 상호작용의 빈도와 깊이를 높여, DAO의 트레저리 프로그램과 파트너 주도 공급 감소를 강화합니다.

Chapter 5

\$FIGHT (소유권)

5.1 무엇인가

\$FIGHT 는 Fight 생태계 전반에서 이중접근을 가능하게 하는 슬라나기 반액 세스토큰입니다: 프로젝트가 인증된 **Fight.ID** 커뮤니티에 접근하기 위해 \$FIGHT 를 소각하고, 펜이프리미엄 경험, 거버넌스 권리 및 플랫폼 기능에 접근하기 위해 \$FIGHT 를 보유합니다. 아이덴티티 주도 접근, 평판 주도 상태, 파트너와 팬 모두가 관심을 갖는 유저 리티—파트너 배포 캠페인, 거버넌스 참여, 라이선스 디지털 수집품, 파이터 커뮤니티, 파트너 운영 유저 리티 (DAO 승인된 예측 시장 포함), Prize\$Fight 바운티 및 FightGear 커머스를 통합합니다.

5.2 왜 중요한가

여러 UFC 지원 표면에 걸친 단일 토큰은 신규 사용자의 마찰을 낮추고 커뮤니티를 위한 가치 포착을 집중시킵니다. 격리된 앱들에 걸쳐 관심과 지출을 분산시키는 대신, \$FIGHT 는 동일한 통화가 접근을 잠금 해제하고, 수수료를 지불하며, 거버넌스에서 목소리를 나타내는 하나의 프로그래밍 가능한 루프를 생성합니다. 이 단순성은 UFC 규모에서 주류 팬을 온보딩하는데 중요합니다.

5.3 \$FIGHT 에 대한 가치 축적 방법

파트너 소각—프로젝트가 퀘스트와 캠페인을 통한 배포를 위해 FP 를 획득하기 위해 \$FIGHT 를 소각하여 생태계 채택이 성장함에 따라 직접적이고 영구적인 공급 감소를 생성합니다.

접근 & 거버넌스 수요—\$FIGHT 보유자는 프리미엄 격투 경험, 독점 콘텐츠 및 플랫폼 기능을 잠금 해제합니다; 거버넌스 권리를 위한 스테이킹은 공급을 잠그고 트레저리 규모가 성장함에 따라 증가합니다.

라이선스드롭 수익—UFC Strike 수집품은 이벤트 동기화 출시를 통해 1 차 판매, 플랫폼 수수료 및 2 차로 열티를 생성합니다. 파이트 워크에 연결된 드롭은 참여하는 팬에게 판매되는 라이선스 디지털 제품에서 예측 가능하고 반복 가능한 수익 흐름을 생성합니다.

커뮤니티 & 유저 리티 수수료—파이터 커뮤니티 멤버십과 업그레이드, FP 부스트가 있는 스테이킹 잠금, 상품/티켓 레일, 스폰서십 흐름이 반복적인 \$FIGHT 표시 수익을 생성합니다. DAO 정책에 따라 일부는 트레저리 프로그램과 성장 그랜트에 자금을 지원합니다.

UFC 배포는 이벤트의 안정적인 케이던스를 제공하여 이러한 싱크 가매주 반복되도록 합니다: 더 많은 활성화 → 더 많은 \$FIGHT 사용 → 더 많은 수수료와 소각 → 참여와 토큰 가치 사이의 피드백 루프 강화.

Chapter 6

로드맵 (이벤트동기화, 배포우선)

Fight 로드맵은 UFC 의격투캘린더와각단계에서유틸리티를심화하고, 배포를확장하며, 토큰가치루프를강화하는점진적인기능률아웃을중심으로구축됩니다.

6.1 Pre-TGE → TGE

Pre-TGE 단계에서우리는전체배출및거버넌스사양을제시하고, **Fight.ID** 퀘스트프로그램을확장하며, 획득및유지동작을연습하는 **UFC 연계파이트워크퍼널**을실행합니다. 병행하여, 선수와크리에이터가청중을안정적으로온보딩할수있도록명확한크리에이티브키트, 성과 SLA 및 FP 기반보상이있는 **파이트엠배서더캠페인**을출시합니다.

UFC Strike Gifts Drop #1 완료: 간단한참여행동 (가입, 인증, 참여) 을통해대규모로빠른 Fight.ID 생성과저마찰은보딩을 성공적으로입증했습니다. 아시아, 라틴아메리카및신흥시장에서강력한성과를보이며텔레그램을반복기능하고높은도달배포표면으로검증했습니다. 보상은토큰에어드롭이아닌접근, FP 가속및라이선스디지털아이템을중심으로구성되었습니다.

왜중요한가: 명확한경제와투명한거버넌스는파트너와사용자의불확실성을줄이고, 파이트워크리허설은우리의퍼널이주류관심을아이덴티티클레임과반복참여로전환함을증명합니다.

\$FIGHT 에대한가치축적방법: 각리허설은더많은사용자를 **Fight.ID → FP → 유료유틸리티**를통해푸시하여, DAO 의트레저리프로그램을위해 \$FIGHT 표시수수료를생성하는스테이킹및진입에대한 post-TGE 수요를준비합니다.

6.2 Post-TGE (단기)

TGE 직후, **FP 멀티플라이어** 및 **리더보드**와함께 **스테이킹**이라이브되어초기채택자가평판에대한실질적인이점을볼수있습니다. 또한뛰어난성과와슈퍼팬에게보상하기위해첫번째 **Prize\$Fight** 바운티를실행하고, 지원되는 UFC 인접파트너와함께 **상품및티켓을위한 \$FIGHT 레일**을활성화합니다. **파트너생태계접근**모델이출시되어선택된프로젝트가퀘스트와캠페인을통해 Fight.ID 커뮤니티에 FP 배포를위해 \$FIGHT 를소각할수있습니다.

향후 UFC Strike Gifts Drop: 고도달표면으로빠른 Fight.ID 생성과저마찰은보딩을검증한첫번째 **UFC Strike Gifts Drop** 의성공에이어, 2026 로드맵은 **예측가능한배포및수익화리듬**을획립하는것을목표로합니다. UFC Strike Gifts 텔레그램 Drops #2, #3, #4 는 **일관된참여**를유지하고아시아, 라틴아메리카및신흥시장에서생태계의지리적발자국을확장하기위해 Q2, Q3, Q4 예정적으로예정되어있습니다.

이배포전략은 **텔레그램의 10 억 + 사용자**를라이선스드롭, 게이트된접근경험및프리미엄상품으로유도하여활성 Fight.ID 보유자로전환하도록특별히설계되었습니다. 수동적인토큰에어드롭이아닌“참여하여접근”으로구성된이분기별이벤트는 **측정가능한전환목표**를사용하여팬들을 FP 가속및인증된디지털소유권으로안내합니다. 이러한드롭을 UFC 의운영시계와정렬함으로써 Fight.ID 는소셜참여를 **장기플랫폼참여를 위한반복가능한파이프라인**으로전환합니다.

왜중요한가: 팬들은 첫날부터 즉각적이고 의미 있는 유ти리티를 얻습니다—파이터커뮤니티에 가입하기 위해 스테이크하고, FP 를 통해 부스트된 보상을 얻고, 눈에 보이는 상금 순간에 참여합니다. 프로젝트는 인증되고 참여하는 팬베이스에 직접 접근하여 \$FIGHT 에 대한 즉각적인 수요를 창출합니다. 텔레그램 배포는 최소 마찰로 주류 사용자를 Fight.ID 보유자로 전환합니다.

\$FIGHT 에 대한 가치 축적 방법: 스테이킹 잠금은 토큰을 유통에서 제거하고, 커뮤니티 행동은 반복 마이크로 수수료를 생성하며, 파트너 소각은 유통 공급을 줄이고, 커머스 레일은 가능한 경우 \$FIGHT 로 정산됩니다; 순수익의 일부가 **트레저리 프로그램** 및 성장 프로그램을 위해 DAO 로 흐릅니다. 텔레그램은 보딩 사용자는 라이선스 드롭, 게이트 된 접근 및 상품으로 유도되어 어려운 스트림 수익화를 촉진합니다.

6.3 Q1 2026

새로운 사용자를 위한 라우팅 깊이와 접근성을 개선하기 위해 **거래소 커버리지**를 확대하고, UFC 캘린더에 동기화된 판타지 스타일, 문화 기반 게임을 제공하는 **파트너 운영 예측 시장** (DAO 승인 대상) 을 도입합니다. 접근, 진입 및 업그레이드에 \$FIGHT 를 수락하는 추가 **파트너 표면** 이 활성화됩니다. **파트너 생태계 접근 모델** 이 확장되어 더 많은 프로젝트가 Fight.ID 커뮤니티 참여를 인센티브 하기 위해 FP 를 위해 \$FIGHT 를 소각합니다. 이벤트 동기화 드롭이 주요 UFC 경기 주변에서 강화되어 라이선스 수집품, FP 부스트 챌린지 및 게이트 된 상품 접근이 격투 캘린더에 정렬된 예측 가능한 수익 창구를 생성합니다.

왜중요한가: 파트너 운영 예측 시장은 라이선스 된 운영자 규정 준수와 글로벌 도달로 주간 경기 주변에 반복 가능한 참여 루프를 추가합니다. 더 넓은 상장은 슬리피지를 줄이고 주류 팬을 위한 온보딩을 개선합니다. 생태계 접근에 대한 파트너 수요 증가는 유통 공급에 지속적인 소각 압력을 생성합니다. 이벤트 기반 드롭은 UFC 의기존 청중과 프로 모션 사이클에 연결된 반복 가능하고 예측 가능한 수익을 생성합니다.

\$FIGHT 에 대한 가치 축적 방법: 예측 시장 수익 공유 수료가 트레저리 배분을 위해 DAO 로 흐릅니다; 거래소 깊이는 더 높은 처리량을 지원합니다; 파트너 소각은 유통 공급을 직접 줄입니다; 드롭 수익 (1 차 판매, 플랫폼 수수료, 로열티) 이트레저리 배분 및 생태계 지원을 위해 DAO 로 흘러 생태계가 확장됨에 따라 가치 축적을 복리화합니다.

6.4 Q2-Q3 2026

동적 진입 가격 및 회원 배당금으로 **파이터 커뮤니티를 확장**하고, 혜택 스택을 심화하며 (AMA, 시청 파티, 클럽 토너먼트), 주요 이벤트에 연결된 **FightGear** 캡슐 드롭을 끌어옵니다. FightGear 비즈니스 전략 및 프로토 탑 상품이 소비자 테스트에도 달합니다. 병행하여, **추가 리그 통합**을 추가하고 파트너 배포가 필요한 경우 **선택적 멀티 체인 접근**을 활성화합니다—솔라나를 경제 하브로 유지하면서.

소비자 IP 콜라보레이션—Pengu (Q2, 파트너 승인 대상): Fight 를 MMA 전용 청중 너머로 확장하는 소비자 브랜드 크로스 오버 드롭. 공유 문화 우선, 주류 호소력을 통해 새로운 사용자 코호트를 Fight.ID 로 유입하도록 설계된 브랜드 주도, 접근 중심 참여로 구성됩니다. 파트너십 타이밍은 파트너 승인 및 브랜드 정렬에 따라릅니다.

MMA 체육 관드롭 (Q2 탐색적): 체육관을 실제 배포 노드 및 커뮤니티 앵커로 활용하는 물리적-디지털 페널. 체육관 특정 디지털 수집품, FP 멀티 플레이어 및 지역화된 접근 권한은 순수 디지털 캠페인 대비 강력한 방어력을 가진 진정한 풀 뿌리 채택을 생성합니다. 체육관은 격투 스포츠 문화에 내재된 신뢰할 수 있는 온보딩 환경으로 기능합니다.

예측 시장 플랫폼과 협력 (Q2-Q3 2026): 규정 준수 예측 시장 제공업체와의 파트너십 및 기술 정렬을 탐색합니다. 적절한 경우 공동 마케팅, 청중 교차 및 상호 운용 성에 집중합니다.

왜중요한가: 커뮤니티는 캐주얼 참여를 실제 스키인더 게임이 있는 지속적인 멤버십으로 전환하고, 의류는 암호화 너머로 도달하는 바이럴 표면 역할을 합니다. 텔레그램, 소비자 IP 및 체육 관드롭은 배포 채널과 청중 인구 통계를 다양화하여 암호화 네이티브 사용자에 대한 의존도를 줄입니다. 새로운 리그 및 파트너 표면은 아이덴티티, 평판 및 소유권이 중요한 곳을 곱합니다.

\$FIGHT 에 대한 가치 축적 방법: 커뮤니티 스테이크는 공급을 잡고 고 프로그램 수수료를 생성합니다; FightGear 구매 및 로열티는 \$FIGHT 로 표시될 수 있습니다; 다양화된 드롭은 Fight.ID 생성과 유료 유티리티로의 다운 스트림 전환을 촉진합니다; 새로운 통합은 **트레저리 배분** 및 생태계 그랜트를 위해 DAO 로 라우팅되는 새로운 싱크와 수익 공유 스트림을 추가합니다.

6.5 2027+

Fight.ID, **FP** 및 **\$FIGHT** 를존중하는파트너앱및리그의상호운용가능한네트워크인 **FightHub** 를아웃을시작하고, 글로벌격투조직을생태계에온보딩합니다. 또한접근및진행을위해아이덴티티와평판을사용하는 **AR/VR 팬경험**을실험합니다. 이단계에서 DAO 는실제다양화된수익으로자금이지원되는 **완전히성숙한트레이저리정책**을운영합니다. **FightGear** 비즈니스모델이핵심디지털제품비즈니스의리테일부문으로서독립형 P&L 로출시준비완료.

왜중요한가: **FightHub** 는우리스택을격투스포츠참여의표준으로전환하여더많은파트너와팬이하나의아이덴티티, 하나의평판시스템, 하나의토큰에정렬됨에따라네트워크효과를복리화합니다. **FightGear** 비즈니스는수익과마케팅채택모두에서가치를추가합니다.

\$FIGHT 에대한가치축적방법: 각새로운표면은 \$FIGHT 로표시된유틸리티와수수료흐름을추가합니다; DAO 는지속적으로이러한흐름의일부를 **유통공급감소** (소각) 및 **더큰유틸리티** (그랜트, 유동성, 파트너십) 로전환하여생태계가확장됨에따라토큰가치를강화합니다—경기후경기, 시즌후시즌. **FightGear** 피지털비즈니스는수익을생성하고 \$FIGHT 마케팅목적의소셜프루프역할을합니다.

6.6 시퀀싱을이끄는원칙

1. **배포우선:** 첫날부터 UFC 파이트워크케이던스활용
 2. **아이덴티티기반:** 깊은토큰싱크전에 Fight.ID 확립
 3. **거버넌스성속도:** 유틸리티확장과병행하여 DAO 운영확장
 4. **규정준수 & 무결성:** 초기에관할권통제및가드레일구축
-

목표타임라인은방향성이며거버넌스결정, 시장상황및규제요구사항에따라변경될수있습니다.

Chapter 7

생태계유틸리티

Fight 생태계는 격투스포츠 참여를 반복적인 참여로 전환하는 여러 유틸리티 표면을 통합합니다. 이러한 유틸리티는 파트너가 구축하거나 내부에서 개발할 수 있으며, 모두 Fight 표준을 통합합니다: **FightID**(아이덴티티), **FP**(평판) 및 **\$FIGHT**(소유권). 각 유틸리티는 UFC 의이 벤트 케이던스와 연결되어 \$FIGHT 표시 활동을 생성합니다.

7.1 1. 파트너 생태계 접근 (주력)

프로젝트들이 \$FIGHT 를 소각하여 FP 를 획득하고 퀘스트, 캠페인 및 챌린지를 통해 배포하여 Fight.ID 커뮤니티를 인센티브 합니다. 이 B2B 모델은 생태계 파트너가 참여하는 팬베이스에 접근하기 위해 지불함에 따라 \$FIGHT 에 대한 직접적인 수요를 창출합니다. 프로젝트는 FP 보상을 사용하여 사용자 행동을 유도합니다—퀘스트 완료, 콘텐츠 참여, 이벤트 참여—파트너 수요가 토대에 연료를 공급하고 팬 참여가 평판을 획득하는 플라이휠을 생성합니다.

왜 중요한가: Fight.ID 의 청중을 수익화 가능 한 자산으로 전환합니다. 파트너는 인증되고 평판 점수가 매겨진 커뮤니티에 접근합니다; 팬은 의미 있는 참여를 통해 FP 를 획득합니다; \$FIGHT 는 생태계 접근에 필요한 통화가 됩니다.

가치 측정: 파트너가 FP 를 획득하기 위해 \$FIGHT 를 소각 → 영구적인 공급 감소. Fight.ID 가 확장되고 더 많은 파트너가 배포를 추구함에 따라 소각 수요가 증가하여 유틸리티를 확장하면서 유통 공급을 직접 축소합니다.

7.2 2. 접근 & 거버넌스

\$FIGHT 보유는 프리미엄 경험을 잠금해제합니다: 독점 격투 콘텐츠, 기능 조기 접근, 플랫폼 혜택 및 커뮤니티 프로그램의 우선 순위. 토큰 보유자는 또한 거버넌스에 참여하여 DAO 를 통해 트레저리 배분, 배출 일정, 생태계 그랜트 및 프로토콜 파라미터에 투표합니다.

왜 중요한가: 단일 기능과 독립적인 기본 유틸리티를 생성합니다. 보유 = 접근 + 목소리. 생태계가 확장됨에 따라 접근 가치가 복리됩니다 (더 많은 파트너, 더 많은 콘텐츠, 더 많은 혜택); 거버넌스 영향력은 트레저리 규모와 함께 성장합니다.

가치 측정: 유틸리티 표면이 확장됨에 따라 보유 수요가 증가합니다. 거버넌스 권리를 위해 스테이킹 된 토큰은 공급을 잠금합니다. DAO 주도 트레저리 프로그램은 프로토콜 수익을 사용하여 토큰과 생태계를 지원합니다.

7.3 3. 파이터 커뮤니티 & 스테이킹

멤버십을 위해 **\$FIGHT 스테이크** 가 필요한 온체인 팬클럽. 각 파이터의 커뮤니티는 독점 콘텐츠, AMA, 시청 파티, 상품 드롭, 라이선스 수집 품 접근, 파트너 운영 토너먼트 접근 (DAO 승인 시) 및 Prize\$Fight 바운티를 제공합니다. 멤버십은 활성 스테이크를 통해 유지됩니다; 증가된

스테이크또는더높은 FP 를통해업그레이드.

핵심메커니즘: - **동적진입가격:** 멤버십이증가함에따라스테이크가상승하여초기지지자에게보상. - **보상라우팅:** 가입수수료와커뮤니티수익이 기존회원 (비례) 과생태계지원및그랜트를위한 DAO 트레저리로흐름. - **FP 멀티플라이어:** 높은 FP 회원은부스트된수익률, 우선접근및 향상된커뮤니티혜택을받음.

가치축적: 스테이킹은공급을잠금니다; 커뮤니티수수료는토큰과생태계를지원하는트레저리프로그램을위해 DAO 로라우팅되는 \$FIGHT 표시수익을생성합니다; FP 부스트는스테이크기간을증가시킵니다. UFC 파이트워크순간은새로운멤버십을유도 → 더높은진입가격 → 더많은수수료 → 성장및소각.

7.4 4. 추가유ти리티표면

7.4.1 FightGear

한정판캡슐드롭, 파이터콜라보레이션및이벤트테마컬렉션을특징으로하는프리미엄격투스포츠라이브랜드. **FightID** 를통해토큰게 이트된접근, **\$FIGHT** 보유자와높은 FP 회원을위한조기창구. 결제는기존결제레일과함께 \$FIGHT 를지원합니다.

왜중요한가: 의류는브랜드를실제세계로확장하는바이럴표면역할을합니다. 캐주얼인지도를 **FightID** 클레임과반복참여로전환합니다. 생태계에수익과이익을가져오는전통적인의류비즈니스.

가치축적: **\$FIGHT** 로표시된구매, 보유자 할인및로열티. 순수익의프로그래밍가능한몫이 **생태계지원**, 빌더그랜트및향후드롭을위해 DAO 트레저리로흐름.

7.4.2 Prize\$Fight

파이터보너스, 팬챌린지및 이벤트기반바운티 (예: “Finish of the Night”, “Fan MVP”, “Underdog Upset”) 를위한프로그 램가능한상금풀프레임워크. 풀은스폰서, 커뮤니티이니셔티브또는 DAO 배분에의해자금이지원됩니다. 선수위원회지침에따라온체인에서 투명하게지출됩니다.

왜중요한가: 팬지원을선수들에게실질적인보상으로전환합니다. 인센티브를정렬합니다—파이터는기억에남는퍼포먼스에대해보상받고, 팬은참 여와커뮤니티참여에대해보상받으며, 스폰서는측정가능한활성화에대해보상받습니다. 파이터에게이익이되는것은팬에게이익이되고, 그반대로 마찬가지입니다.

가치축적: **\$FIGHT** 로표시된자금조달, 서약및진입수수료. 프로토콜수수료가 **생태계지원**및향후캠페인을위해트레저리로라우팅됩니다. 파이트워크주변에클러스터되어새로운 **FightID** 가입과반복토큰사용을유도합니다. 일부보너스는파이터은퇴까지타임락되어플로트를줄입니다.

7.4.3 FightHub

Fight 표준을통합하는파트너앱, 리그및유ти리티네트워크: **FightID**(아이덴티티), **FP**(평판) 및 **\$FIGHT**(소유권). 파트너는 SDK/API 를사용하여사용자아이덴티티와상태를존중하고, 접근/수수료에 \$FIGHT 를수락하며, 참여데이터를생태계로피드백합니다.

왜중요한가: 파편화없이팬아이덴티티와평판이중요한곳을확장합니다. 통합레이어는팬들이핸들, FP 및접근권한을어디서나가지고다닐수있게 합니다. 파트너는 UFC 등기화배포와참여하는청중을활용하여통합비용을낮추고시장진출을가속화합니다.

가치축적: 각통합은 **\$FIGHT** 로표시된새로운 **유ти리티표면**및 **수수료흐름** (구독, 업그레이드, 진입, 정산) 을추가합니다. 표준수익공유는 **생태계지원**, 유동성프로그램및다음파트너물결을시드하는빌더그랜트를위해 DAO 트레저리로일부를라우팅합니다.

7.4.4 UFC Strike 수집품 & 라이선스드롭

UFC 이벤트와 파이터 순간에 동기화된 **라이선스 디지털 수집품**. Concept Labs가 개발한 UFC Strike 인프라 위에 구축되었으며, 이는 **2 천만 달러 이상의 1 차 판매와 10 만 명 이상의 고유 컬렉터**를 보유한 기준의 수익 창출 제품 라인을 나타냅니다.

드롭 메커니즘: - **Fight Moments** — 파이터, 피니시 및 하이라이트를 특징으로 하는 공식 라이선스 수집품 - **이벤트 기반 출시** — 파이트 워크에 맞춘 드롭으로 예측 가능한 수익 창구 생성 - **회귀 도등 급** — 접근성을 위한 오픈 애디션, 프리미엄 참여를 위한 한리미티드 및 올트라리미티드

Fight 생태계와의 통합: - Moments 는 **Fight.ID 온보딩 도구**로 기능 - Moment 소유가 아이덴티티 생성을 가속화 - Moments 는 **FP** 를 생성 - 수집 품 소유가 평판 점수에 기여 - **FP 가접근을 게이트** — 높은 평판 보유자는 향후 드롭과 독점 접근 창구에서 우선 순위를 받음

수익 흐름: - **1 차 판매** — 새로운 수집 품 민팅에서 직접 수익 - **플랫폼 수수료** — 마켓 플레이스 활동에 대한 거래 수수료 - **2 차로 열티** — P2P 재판매에서 프로그래밍 가능한 수익 공유

지원되는 곳에서 모든 수익은 \$FIGHT로 표시되며, 생태계 지원 및 성장 프로그램을 위해 DAO 트레저리로 프로그래밍 방식으로 흐릅니다. 이것은 검증된 제품-시장 적합성을 더 넓은 Fight 경제 네이어로 확장합니다.

7.5 5. 수익 모델 & 가치 라우팅

모든 유ти리티 표면은 투명한 정책에 따라 DAO 트레저리로 흐르는 \$FIGHT 표시 수수료를 생성합니다.

유ти리티	수익 흐름	케이던스
라이선스 드롭 (UFC Strike)	1 차 판매, 플랫폼 수수료, 2 차로 열티	이벤트 동기화 (파이트 워크)
파트너 생태계 접근	FP 배포를 위한 \$FIGHT 소각	지속적
파이터 커뮤니티	가입/업그레이드 수수료, 토퍼먼트	지속적
FightGear	판매, 로열티, 보유자 할인	이벤트 및 드롭 사이클
Prize\$Fight	자금 조달 & 진입에 대한 프로토콜 수수료	이벤트 기반
FightHub 파트너	통합에서 수익 공유	가변적
티켓팅 & 상품	거래 수수료, 파트너 뷰	이벤트 사이클

7.5.1 가치 라우팅

순수익의 일부가 \$FIGHT로 DAO 트레저리에 흐릅니다. DAO는 수익을 다음에 배분합니다:

- 토큰 및 생태계 지원** — 토큰과 플랫폼을 강화하기 위한 DAO 주도 프로그램
- 생태계 그랜트** — 새로운 제품 표면과 사용자 성장을 촉진
- 유동성 운영** — 주류 팬을 위한 원활한 온보딩

7.5.2 플라이휠

UFC의 케이던스가 배포를 제공 → FightID 와 FP 가 관심을 가치 창출 행동으로 전환 → \$FIGHT 표시 수익이 DAO 트레저리 프로그램과 다음을 결성 장애 자금 지원 → **실제 사용이 토큰 가치를 직접 지원**하는 복리 사이클, 경기 후 경기, 시즌 후 시즌.

Chapter 8

거버넌스현장

8.1 개요

Fight Foundation 은 \$FIGHT 토큰, 온체인트레저리및관련커뮤니티프로그램을포함한 Fight 생태계의거버넌스프레임워크를감독합니다. 그목적은탈중앙화를관리하고, 투명성을유지하며, 통제가점진적으로 Fight DAO 로전환됨에따라규정준수를보장하는것입니다.

Fight 는 커뮤니티관리프로토콜로운영되며, 초기에는 Foundation 과 **Concept Labs** 및 **FightFi Labs** 와같은핵심기여자들의지원을받으며, 선수위원회의감독과의견을받습니다.

8.2 Fight Foundation 의권한

Foundation 의역할은형성단계에서 Fight 생태계의독립적이고비영리적인관리자역할을하는것입니다. 핵심책임은다음과같습니다:

- 프로토콜의지적재산권, 상표및브랜드파트너십 **보호**.
- DAO 승인제안 **실행**및모든트레저리운영에대한투명한회계유지.
- 관할권전반에걸쳐적용가능한법률및규정 **준수보장**.
- 온체인커뮤니티거버넌스및 DAO 자율성으로의전환 **촉진**.

Foundation 은 \$FIGHT 토큰의시장가치를관리하거나어떤종류의수익도보장하기위해 **존재하지않습니다**. 모든토큰운영및트레저리프로그램은공개된정책에의해관리되며 DAO 프로세스를통해수정될수있습니다.

8.3 거버넌스원칙

Fight 생태계는의사결정과행동모두를안내하는네가지기본원칙위에구축됩니다:

1. **공정하게싸운다** -무결성을위해설계한다. 투명하게운영한다. 분쟁을공개적으로해결한다.
2. **함께싸운다** -팬 X 파이터 X 빌더가참여를통해정렬된상승을공유한다.
3. **끝까지싸운다** -빠르게배송하고, 빠르게수정한다. 책임을유지하고파이트워크사이클동안적응한다.
4. **영원히싸운다** -규정준수, 보안및지속가능한경제로장기적으로구축한다.

이러한원칙은모든 Foundation 및 DAO 행동에대한도덕적및운영적나침반역할을합니다.

8.4 거버넌스단계

8.4.1 1 단계: Foundation 관리 (출시-1년차)

이단계에서 Foundation 은보안과법적규정준수를보장하기위해운영통제를유지합니다. 주요결정—배출, 그랜트, 유동성운영및전략적파트너십—은공개보고표준에따라 Foundation 이승인합니다.

투명성조치: - 온체인에게시된분기별트레저리보고서. - 모든멀티시그서명자및순환정책의공개공개. - 주요스마트컨트랙트및배출일정의의무감사.

8.4.2 2 단계: 델리게이트프로그램 (2년차)

생태계가성숙함에따라거버넌스는다음영역을대표하는 **커뮤니티델리게이트** 및 **작업그룹**을포함하도록확장됩니다:

- **제품 & UX** -로드맵우선순위지정및프로토콜파라미터
- **트레저리 & 그랜트** -자금배분및성과추적
- **리스크 & 무결성** -오라클운영, 분쟁해결및규정준수검토
- **선수위원회** -파이터정렬, 공정성및팬경험

델리게이트는 \$FIGHT 보유자에의해선출되거나자체지명되며참여, 투명성및측정가능한기여를기반으로평가됩니다.

8.4.3 3 단계: 완전한 DAO 실행 (3년차 +)

최종권한은온체인거버넌스로전환되며, 제안및투표가스마트컨트랙트를통해직접실행됩니다. 모든주요행동—배출업데이트, 트레저리지출, 파라미터변경—은 **토큰보유자투표, 정족수임계값및타임락실행**의대상이됩니다.

DAO 거버넌스는책임을위해설계됩니다: - 모든제안데이터, 투표결과및실행트랜잭션이온체인에기록됩니다. - 비상권한은좁은범위로제한되고, 시간제한이있으며, 토큰투표로갱신이필요합니다. - 분쟁및중재메커니즘은투명하고문서화됩니다.

8.5 제안및투표

모든 \$FIGHT 보유자는최소임계값이충족되면 (예: 정의된토큰스테이크또는델리게이트후원) 거버넌스제안을제출하거나후원할수있습니다.

각제안은명확한수명주기를따릅니다:

1. **초안 (RFC):** 거버넌스포럼에서커뮤니티토론.
2. **공식제출:** 검증된온체인제출또는델리게이트후원.
3. **투표:** 정족수및시간제한이있는토큰기반투표.
4. **실행:** 성공적인제안이타임락컨트랙트를통해구현됨.

FP(파이팅포인트) 는 **평판수정자역할**을할수있습니다—장기기여자의가시성을높이거나제안생성을게이트—토큰보유자합의를무효화하지않고.

8.6 트레저리정책

DAO 트레저리는생태계수수료, 그랜트반환또는파트너기여와같은프로토콜생성수익을받습니다. 모든트레저리운영은다음지침원칙을따릅니다:

- **투명성:** 유입, 유출및준비금의온체인보고.
- **책임:** 프로그램은측정가능한 KPI 및마일스톤을정의해야합니다.

- **커뮤니티감독:** 트레저리배분은 DAO 투표의 대상입니다.
- **유연성:** DAO 는 거버넌스를 통해 프로그램을 수정, 일시 중지 또는 중단할 수 있습니다.

DAO 정책에 따라 순프로토콜 수익의 일부가 생태계 유tility를 확장하는 운영, 그랜트, 유동성 프로그램 또는 기타 이니셔티브에 배분될 수 있습니다. 이러한 배분은 **투자수익이나 가격지지를 의도한 것이 아니며**, 커뮤니티 거버넌스를 통해 언제든지 변경될 수 있습니다.

8.7 선수위원회 (확장)

8.7.1 무엇이며 누가 참여하는가

선수위원회는 파이터의 목소리가 Fight 생태계 전반의 제품 설계, 정책 및 인센티브 구조에 직접 영향을 미치도록 보장하는 공식 자문 기구입니다. **Rob Winkler** (UFC Strike GM) 가 운영적으로 의장을 맡으며, 파이터와 팬에게 공감되는 것에 대한 실제 관점을 제공하는 협력 선수와 코치로 구성됩니다. 위원회의 역할은 상징적이지 않습니다; 공정성, 참여 및 선수 복지와 같은 우선순위가 처음부터 내장되도록 제품 및 트레저리 프로세스에 통합됩니다.

초기 공개자자자에는 UFC 선수 **Josh Emmett, Gilbert Burns, Dan Ige, Vicente Luque, Alexandre Pantoja** 및 **Gregory "Robocop" Rodrigues** 와 코치 **Eric Nicksick** 이 포함됩니다.

8.7.2 권한 및 범위

위원회는 파이터 중심 유tility와 경험에 대해 전체적으로 자문합니다:

- **파트너 생태계 접근:** FP 배포를 위해 \$FIGHT 를 소각하는 프로젝트가 파이터와 팬에게 가치를 창출하도록 보장; 퀘스트 설계 및 캠페인 윤리 안내.
- **파트너 운영 유tility (DAO 승인):** 예측 시장 및 기타 파트너 통합에 대해 파이터 브랜드 정렬, 적절한 메커니즘 및 무결성 표준 검토; 의미 있는 형식과 안전 고려 사항 자문.
- **라이선스 디지털 수집품:** 어떤 Moments 가 팬에게 공감하는지, 적절한 희귀도 등급 및 파이터 브랜드 자산을 존중하는 이벤트 동기화 전략.
- **파이터 커뮤니티:** 존중하고 장기적인 참여를 촉진하는 스테이킹 등급, 혜택 구조, 멤버십 메커니즘 및 행동 강령.
- **콘텐츠 및 프로그래밍:** 파이터와 혁신적인 팬 모두에게 보상하는 AMA, 시청 파티, 훈련 드롭 및 비하인드 신경 경험을 위한 형식.
- **Prize\$Fight 지출:** 보너스 수여 및 이벤트 바운티에 대한 기준, 지명 흐름 및 투명 성표준.
- **원칙 및 안전:** 인센티브 설계에서 **공정하게 싸운다 / 함께 싸운다 / 끝까지 싸운다 / 영원히 싸운다** 유지; 남용 방지 관행 응호; 새로운 메커니즘이 의도하지 않은 행동을 만들 때 신속한 기드레일 권장.

8.7.3 왜 중요한가

파이터 정렬 거버넌스는 정당성과 배포에 필수적입니다. 선수들이 유tility와 인센티브를 형성하는데 도움을 줄 때, 제품은 진정성 있게 느껴지고, 채택이 증가하며, 생태계는 더 넓은 UFC 청중으로부터 신뢰를 얻습니다. 실질적으로, 위원회는 커뮤니티가 구축하는 것과 파이터가 실제로 원하는 것 사이의 격차를 줄입니다—반복 주기를 줄이고, 파이터 커뮤니티의 유지율을 개선하며, 선수들이 Fight 프로그램을 팬들에게 적극적으로 홍보할 가능성을 높입니다.

8.7.4 보상 및 정렬

위원회 구성원은 **클리프 및 활동 기반 베스팅**을 사용하여 DAO 감독 배분에서 **스트리밍 토큰 보상**으로 보상 받습니다. 이 구조는 지속적인 기여 (출석, 검토, 제안 피드백, 캠페인 참여)에 보상하고 단순히 명목상의 참여를 억제합니다. 명확한 기여 로그와 마일스톤 체크인은 책임을 보장하고 DAO 제안을 통해 간접 또는 조정을 간단하게 만듭니다.

8.7.5 프로세스 및 책임

위원회 권고 사항은 공개 RFC 또는 제안 스레드에 기록되고 관련 작업 그룹 (예: 제품/UX, 트레저리, 리스크 & 무결성)을 통해 라우팅됩니다. 예산이 필요한 경우—Prize\$Fight 풀 충전 또는 새로운 커뮤니티 혜택 자금 지원과 같은—요청은 표준 정족수 및 타임락에 따라 토큰 보유자 투표로 이동합니다. 이것은 \$FIGHT 보유자에 의한 투명하고 온체인 통제를 유지하면서 파이터 입력력을 최전선에 유지합니다.

8.7.6 \$FIGHT 에대한가치축적방법

선수주도설계는퍼널의모든단계에서 참여품질 및 전환을개선합니다. 더나은드롭설계, 더매력적인커뮤니티혜택, 신뢰할수있는 Prize\$Fight 기준및파이터가검증한파트너캠페인은더많은 \$FIGHT 표시진입, 스테이크, 구매및소각으로이어집니다. 이러한상호작용은 DAO 로 흐르는수수료를생성하며, 정책에따라 토큰및생태계지원 (토큰을강화하기위한 DAO 주도프로그램) 에일부를배분하고성장프로그램 (사용자및유틸리티이다음물결에자금지원) 에일부를배분합니다. FP 배포에대한파트너수요는프로젝트들이 Fight.ID 커뮤니티에접근하기위해 \$FIGHT 를소각함에따라직접적인소각압력을생성합니다. 요약하면, 선수위원회는파이터와그들의팬베이스와의제품-시장적합성을높이며, 이는모든 \$FIGHT 싱크를통한처리량을증가시키고시간이지남에따라토큰의가치루프를강화합니다.

8.8 트레저리정책 (확장)

\$FIGHT 표시유틸리티에서순수익—파트너소각 (FP 를위해 \$FIGHT 를소각하는프로젝트), 라이선스디지털수집품 (UFC Strike 1 차판매, 플랫폼수수료, 2 차로열티), 커뮤니티멤버십및업그레이드, 파트너운영유틸리티 (DAO 승인된예측시장포함), 상품/티켓레일, FightGear 로열티, Prize\$Fight 프로토콜수수료및파트너수익공유—가 **DAO 트레저리**로흐릅니다. 공개된정책에따라 DAO 는이러한수익을다음에배분합니다:

- DAO 주도트레저리프로그램을통한 **토큰및생태계지원**
- 마일스톤기반지출및클로백이있는 **생태계그랜트** (빌더, 파이터, 크리에이터)
- 시장을심화하고온보당을원활하게하는 **유동성프로그램**
- 감사, 오라클무결성및분쟁처리를위한 **리스크 & 보안준비금**

예산배분은정기적인케이던스 (예: 분기별) 로검토되며갱신을위해새로운투표가필요합니다.

8.8.1 투명성및통제

Foundation 은배출, 트레저리잔액, 들어오는수수료흐름, 발행된그랜트및프로그램결과에대한 **온체인보고**를유지합니다. 주요컨트랙트는 감사되고, 파라미터변경은 **타임락**되며, 모든멀티시그서명자는순환규칙과함께공개됩니다. 이해상충은제안스레드에선언됩니다; 모든비상권한은좁고, 미리정의되며, 토큰투표로재승인되지않는한자동으로만료됩니다.

8.8.2 이거버넌스모델이중요한이유

공개적이고감사가능한거버넌스는 **펜**, **파이터**, **파트너및규제기관**과의신뢰를구축합니다. 인센티브가비공개로변경되지않고, 커뮤니티가우선순위를형성할수있으며, 리소스가가장큰가치를창출하는곳에배포되도록보장합니다. 선수위원회의입력은유틸리티를파이터중심으로유지합니다; 작업그룹은운영을집중적이고책임감있게유지합니다; 점진적탈중앙화는장기적정당성을희생하지않고현재의속도를보장합니다.

8.8.3 \$FIGHT 에대한가치축적방법 (거버넌스맥락)

합리적인트레저리관리는 **실제반복수익을 토큰지원프로그램**및다음사용률결을만드는 **성장프로그램**에연결합니다. 라이선스드롭, 커뮤니티, 파트너운영유tility (DAO 승인된예측시장포함) 및커머스레일이확장됨에따라 \$FIGHT 의수수료처리량이증가합니다; DAO 는그처리량을 생태계지원과더높은유tility (그랜트, 유동성, 파트너십) 사이에전략적으로배분합니다. 토큰보유자가궁극적으로이리한정책을승인하기때문에가치포착개선은 \$FIGHT 자체로피드백되어생태계의경제적백본으로서토큰의역할을강화합니다.

8.9 투명성 & 책임

모든거버넌스행동및트레저리운영은다음을표시하는공개 **투명성대시보드**를통해추적됩니다: - DAO 제안상태및히스토리. - 트레저리잔액및지출. - 배출일정및베스팅진행상황. - 위원회및델리게이트참여메트릭.

감사보고서는분기별로제시되며, 거버넌스문서는온체인과공식 **GitBook** 에서공개적으로유지됩니다.

8.10 면책조항

이거버넌스프레임워크는정보및투명성목적으로제공됩니다. 이현장의어떤내용도증권제공, 투자조언또는미래가치보장을구성하지않습니다. 모든정책및파라미터는생태계가발전함에따라 DAO 거버넌스또는규제요구사항을통해수정될수있습니다.

Fight Foundation –중앙집중식리더십에서커뮤니티소유권으로의전환을관리하며, 한번에한파이트워크씩.

Chapter 9

토크노믹스

9.1 개요 및 공급량

\$FIGHT 는 고정최대공급량 **100 억 토큰**의 솔라나 (SPL) 액세스 토큰입니다. TGE 시유통량은 약 **20.50%(20.5 억 \$FIGHT)**로 예상되며, 다른 모든 토큰은 아래 일정에 따라 락업 및 베스팅됩니다.

이 구조는 커뮤니티 참가자, 기여자 및 파트너 간의 장기적 정렬을 보장하면서 토큰 배분에 대한 투명성을 제공합니다.

토큰 공급량 및 배출 일정은 기술적 투명성을 위해서만 설명됩니다. 어떤 제안이나 권유도 하지 않습니다. 가격 및 시장 데이터가 있는 경우 지표적이며 제 3 자가 제공합니다.

9.2 TGE 시구성

런칭 시유통 토큰은 다음으로 구성됩니다: - **커뮤니티**: 총 공급량의 15.5%(15.5 억 \$FIGHT) - **유동성**: 총 공급량의 5%(5 억 \$FIGHT)

다른 모든 카테고리 (팀, 투자자, 어드바이저 등)는 완전히 락업된 상태로 시작합니다. 이 설계는 초기 공급이 조기 언락이 아닌 커뮤니티 참여와 유동성으로 향하도록 보장합니다. 할당되지 않은 모든 토큰은 커뮤니티 트레저리에 할당됩니다.

9.3 설계 근거

초기 토큰은 안정적인 시장 접근을 지원하고 조기 언락 압력을 최소화합니다. 순환의 첫 단계를 진정한 생태계 참여에 집중시킵니다—FightID를 통해 가입하는 팬들, 스테이킹 및 파이터 커뮤니티 활동—DAO가 관리하는 베스팅 및 거버넌스 프로세스에 대한 투명성을 유지하면서.

9.4 배분 및 해제

9.4.1 커뮤니티—57.0%(57 억 \$FIGHT)

해제 일정: TGE 시 15.5%, 1 개월 차에 트레저리로 4.78%, 이후 47 개월에 걸쳐 나머지의 1/47 씩 월별 해제. **목적:** 에어드롭, 스테이킹 보상, 생태계 그랜트 및 팬, 파이터, 빌더를 참여시키기 위한 커뮤니티 프로그램. **근거:** 대규모 커뮤니티 배분은 UFC의 파이트 워크 케이던스와 지속적인 제품 출시에 맞춰 여러 시즌에 걸쳐 보상을 분배할 수 있도록 보장합니다. 할당되지 않은 모든 토큰은 커뮤니티 트레저리에 할당됩니다.

9.4.2 핵심팀—15.0%(15 억 \$FIGHT)

해제일정: 12 개월락업, 이후 24 개월에걸쳐월별 1/24. **근거:** 1 년락업은다중시즌딜리버리와의정렬을보장하고단기공급충격을방지합니다. 토큰베스팅은 DAO 투명성표준에의해관리되는공개된일정을따릅니다.

9.4.3 어드바이저—4.0%(4 억 \$FIGHT)

해제일정: 12 개월락업, 이후 18 개월에걸쳐월별 1/18. **관리:** 배분은 **FIGHT Foundation** 을통해관리됩니다. **근거:** 전략적 파트너및어드바이저는배포, 상장및생태계성장지원에대해보상받으며, 조기유동성압력을방지하는장기베스팅으로보상받습니다.

9.4.4 유동성—6.5%(6.5 억 \$FIGHT)

해제일정: TGE 시총공급량의 5%(5 억 \$FIGHT), 12 개월락업후총공급량의 1.5%(1.5 억 \$FIGHT) 해제. **근거:** TGE 시초 기유동성은슬리피지를줄이면서팬과생태계참가자를위한접근가능한진입점을보장합니다. 12 개월락업후나머지해제는생태계가성숙하고거래량 이성장함에따라지속적인시장깊이를지원합니다.

9.4.5 투자자—17.5%(17.5 억 \$FIGHT)

해제일정: 12 개월락업, 이후 18 개월에걸쳐월별 1/18. **관리:** 배분은 **Fight Foundation** 을통해관리됩니다. **근거:** 장기베스팅은자본파트너를지속적인성장, 제품성숙도및거버넌스마일스톤과정렬시킵니다.

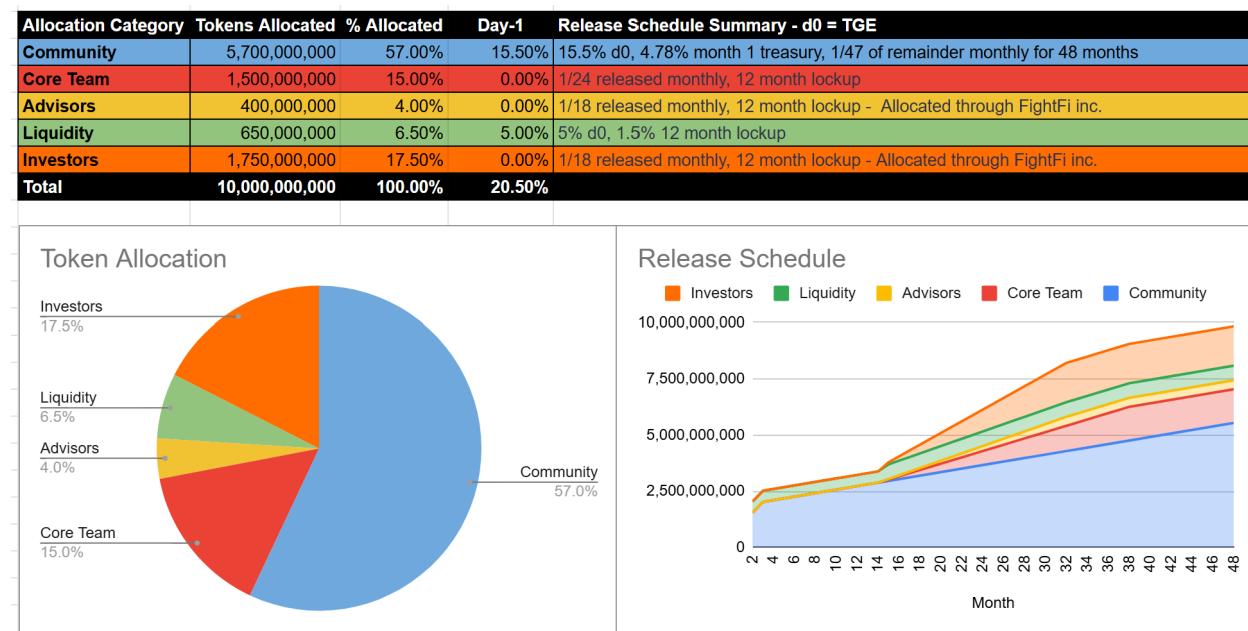


Figure 9.1: Token Allocation Charts

9.4.6 거버넌스및투명성

모든토큰언락은온체인일정을통해실행되고 Foundation 대시보드를통해보고됩니다. 배출, 그랜트및유동성프로그램을관리하는트레저리정책은 **커뮤니티승인을받으며거버넌스제안을통해조정될수있습니다.**

이섹션의어떤내용도증권제공, 미래가치에대한약속또는수익기대로해석되어서는안됩니다. 모든배분및파라미터는 Foundation 거버넌스또는법적요구사항에의해변경될수있습니다.

Chapter 10

FIGHT 토큰 - 기술개요

10.1 개요

FIGHT 는 솔라나와 BNB 스마트체인 (BSC) 에 배포된 크로스체인 대체 가능 토큰으로, 원활한 크로스체인 전송을 위해 LayerZero V2 프로토콜을 활용합니다. 토큰은 옴니체인 대체 가능 토큰 (OFT) 표준을 구현하여 체인 간 안전하고 효율적인 브리징을 보장합니다.

10.2 토큰 사양

10.2.1 솔라나 (기본체인)

- 토큰 타입: SPL 토큰 (네이티브)
- 토큰 민트: 8f62NyJGo7He5uWeveTA2JJQf4xzf8aqxkmzxRQ3mx fU
- 총 공급량: 10,000,000,000 FIGHT (100 억)
- 소수점: 9
- 토큰 표준: Metaplex 메타데이터가 있는 SPL 토큰

10.2.2 BNB 스마트체인 (보조체인)

- 토큰 타입: ERC-20 (OFT)
 - 컨트랙트 주소: 0xB2D97C4ed2d0Ef452654F5CAB3da3735B5e6F3ab
 - 공급 모델: Wrapped (네이티브 민팅 없음, 모든 토큰이 솔라나에서 브리지됨)
 - 소수점: 18
 - 토큰 표준: LayerZero OFT V2
-

10.3 아키텍처

10.3.1 크로스체인 브리지 (LayerZero V2)

FIGHT 는 신뢰할 수 없는 크로스체인 전송을 위해 LayerZero 의 옴니체인 대체 가능 토큰 (OFT) 프로토콜을 활용합니다:

솔라나 컴포넌트: - **OFT 프로그램:** FXnms2y5FUjzxzEaDEnEF54pYWZLteTdKUwQhDbCAUfL - **OFT 스토어:** 8TRG47KgD9KgZaHyKH5CKZRCAhfUAzbqivXV8SZWWhYk - **토肯 애스크로:** 6rZoHSARs-boMx1vNesfqd7q1DasgxWs5yivrRJvKaSPe - **LayerZero 엔드포인트:** 76y77prsiCMvXMjuoZ5VRrhG5qYBrUMYTE5Wg - **엔드포인트 ID:** 30168 (솔라나 메인넷)

BSC 컴포넌트: - **OFT 컨트랙트:** 0xB2D97C4ed2d0Ef452654F5CAB3da3735B5e6F3ab - **LayerZero 엔드포인트:** 0x1a44076050125825900e736c501f859c50fE728c - **엔드포인트 ID:** 30102 (BSC 메인넷)

10.3.2 브리지메커니즘

1. 솔라나 → BSC:

- 토큰이 솔라나에스크로계정에 잠김
- LayerZero 메시지가 BSC로 전송됨
- 동등한 토큰이 BSC에서 민팅됨

2. BSC → 솔라나:

- 토큰이 BSC에서 소각됨
 - LayerZero 메시지가 솔라나로 전송됨
 - 동등한 토큰이 솔라나의 에스크로에서 해제됨
-

10.4 거버넌스 & 보안

10.4.1 멀티시그지갑

FIGHT 토큰은 항상된 보안과 탈중앙화를 위해 멀티시그 거버넌스를 구현합니다:

10.4.1.1 솔라나 멀티시그 (Squads V4)

- 주소: GCQ8wGjU5TYmzC1YJckqgTGQLRjRxktB4rNuemPA9XWh
- 타입: Squads V4 Vault
- 제어:
 - OFT 관리자 (프로그램 구성)
 - 토큰 메타데이터 업데이트 권한
 - LayerZero 델리게이트 (멀티시그 작업 대기 중)
 - 프로그램 업그레이드 권한

10.4.1.2 BSC 멀티시그

- 주소: 0x1381c63F11Fe73998d80e2b42876C64362cF98Ab
- 제어:
 - 컨트랙트 소유권
 - LayerZero 델리게이트 (멀티시그 작업 대기 중)

10.4.2 보안 기능

1. **탈중앙화된 제어:** 모든 중요 기능에 멀티시그 승인 필요
 2. **업그레이드 보호:** 프로그램/컨트랙트 업그레이드에 멀티시그 합의 필요
 3. **속도 제한:** 크로스체인 전송을 위한 내장 속도 제한
 4. **DVN 보안:** LayerZero V2는 메시지 검증을 위해 탈중앙화 검증자 네트워크 (DVN) 사용
 5. **불변 민트 권한:** 솔라나 토큰 민트 권한은 OFT 스토어가 제어 (추가 민팅 불가)
-

10.5 토큰배포

10.5.1 초기공급

- 총민팅: 10,000,000,000 FIGHT (솔라나)
- 유통 (솔라나): 브리지활동에따라가변
- 브리지됨 (BSC): 사용자브리지전송에따라동적

10.5.2 현재보유

- 멀티시그트레저리: 10,000,000,000 FIGHT

- 트랜잭션: 5AGrL5Rm8sQQJnbVHYUVUAJZcYqJcEgNnyhkFiSXuXPY7iKfnMM28YjoPBEGESgHnNd5HvbbXzdJ

10.6 기술세부사항

10.6.1 솔라나프로그램

프로그램타입: Anchor 일반 Rust 프로그램 **프로그램 ID:** FXnms2y5FUjzxzEaDEnEF54pYWZLteTdKUwQhDbCAUfL

주요명령어: - send: BSC 로의크로스체인전송시작 - lz_receive: BSC 에서토큰수신 - set_oft_config: 관리자/델리게이트구성 (멀티시그전용)

OFT 스토어구성: - 타입: 네이티브 OFT (기존 SPL 토큰사용) - 관리자: 멀티시그 (구성제어) - 델리게이트: LayerZero 앤드포 인트설정제어 - 토큰민트권한: OFT 스토어 PDA (추가민팅방지)

10.6.2 BSC 스마트컨트랙트

컨트랙트타입: Solidity ERC-20 + LayerZero OFT 주소: 0xB2D97C4ed2d0Ef452654F5CAB3da3735B5e6F3ab

주요함수: - send(): 솔라나로토큰브리지 - _lzReceive(): 솔라나에서토큰수신 - transferOwnership(): 소유권이전 (멀티시그전용) - setDelegate(): LayerZero 델리게이트설정 (멀티시그전용)

공급한도: 10,000,000,000 FIGHT (컨트랙트레벨에서적용)

10.7 배포정보

10.7.1 배포날짜

- 솔라나프로그램: 슬롯 376682336 에서배포
- BSC 컨트랙트: 2025 년 11 월배포

10.7.2 배포트랜잭션

솔라나: - 프로그램배포: 슬롯 376682336 - OFT 스토어생성: 온체인 - 멀티시그로토큰전송: 5AGrL5Rm8sQQJnbVHYUVUAJZcYqJcEgNny

BSC: - 컨트랙트배포: 2025 년 11 월 - 소유권이전: 0xa3f30a326d76c93bd872e501b69aa2a9e67867adc084bb3b38d1ca89 (블록 67808442)

10.8 검증 & 감사

10.8.1 온체인검증

솔라나: - 프로그램이온체인에배포및검증가능 - 소스코드: <https://github.com/Fight-Foundation/token>

BSC: - BscScan에서컨트랙트검증됨 - 검증: <https://bscscan.com/address/0xB2D97C4ed2d0Ef452654F5CAB3da3735B>

10.8.2 보안조치

1. 멀티시그요구사항:

- 모든관리작업에멀티시그승인필요
- 멀티시그가제어하는업그레이드권한
- 멀티시그가제어하는델리게이트구성

2. LayerZero V2 보안:

- 텔중앙화검증자네트워크 (DVN)
- 메시지인증및검증
- 구성가능한보안파라미터

3. 공급제어:

- 고정최대공급량 (100 억토큰)
- BSC에서민팅기능없음 (wrapped 전용)
- 솔라나의민트권한은 OFT 스토어 PDA 가보유

10.9 통합가이드

10.9.1 지갑에 FIGHT 추가

솔라나지갑 (Phantom, Solflare 등):

토 쁘 주 소 : 8f62NyJGo7He5uWeveTA2JJQf4xzf8aqxkmzxRQ3mxU

BSC 지갑 (MetaMask, Trust Wallet 등):

컨 트 랙 트 주 소 : 0xB2D97C4ed2d0Ef452654F5CAB3da3735B5e6F3ab

토 쁘 심 볼 : FIGHT

소 수 점 : 18

10.9.2 토큰브리징

사용자는 LayerZero 호환인터페이스또는직접컨트랙트상호작용을사용하여솔라나와 BSC 간에 FIGHT 토큰을브리지할수있습니다.

중요: 크로스체인전송에브리지수수료가적용됩니다 (네이티브가스토큰으로지불: SOL 또는 BNB).

10.10 익스플로러링크

10.10.1 솔라나

- 토큰민트: <https://explorer.solana.com/address/8f62NyJGo7He5uWeveTA2JJQf4xzf8aqxkmzxRQ3mxU>
- OFT 프로그램: <https://explorer.solana.com/address/FXnms2y5FUjzxzEaDEnEF54pYWZLteTdKUwQhDbCAU>
- OFT 스토어: <https://explorer.solana.com/address/8TRG47KgD9KgZaHyKH5CKZRCAhfUAzbqivXV8SZWWhY>
- 멀티시그: <https://explorer.solana.com/address/GCQ8wGjU5TYmzC1YJckqgTGQLRjRxktB4rNuemPA9XWh>

- **Squads 앱:** <https://v4.squads.so/>

10.10.2 BSC

- 컨트랙트: <https://bscscan.com/address/0xB2D97C4ed2d0Ef452654F5CAB3da3735B5e6F3ab>
- 멀티시그: <https://bscscan.com/address/0x1381c63F11Fe73998d80e2b42876C64362cF98Ab>
- 소유권이전 TX: <https://bscscan.com/tx/0xa3f30a326d76c93bd872e501b69aa2a9e67867adc084bb3b38d1c>

10.10.3 LayerZero

- **LayerZero Scan:** <https://layerzeroscan.com/>
- **솔라나엔드포인트:** <https://layerzeroscan.com/endpoint/30168>
- **BSC 엔드포인트:** <https://layerzeroscan.com/endpoint/30102>

10.11 저장소 & 소스코드

- **GitHub:** <https://github.com/Fight-Foundation/token>
- **라이선스:** MIT
- **문서:** 저장소에서 이용 가능

10.12 지원 & 연락처

기술문의, 통합지원 또는 보안우려사항:

- **GitHub Issues:** <https://github.com/Fight-Foundation/token/issues>
- **문서:** 저장소 README.md

10.13 부록: 전체주소참조

10.13.1 솔라나주소

컴포넌트	주소
토큰민트	8f62NyJGo7He5uWeveTA2JJQf4xzF8aqxkmzxRQ3m
OFT 프로그램	FXnms2y5FUjzxzEaDENEF54pYWZLteTdKUwQhDbCA
OFT 스토어	8TRG47KgD9KgZaHyKH5CKZRCAhfUAzbqivXV8SZW
토큰에스크로	6rZoHSARsboMx1vNesfqd7q1DasgxWs5yivrRJvKa
LayerZero 엔드포인트	76y77prsiCMvXMjuoZ5VRrhG5qYBrUMYTE5WgHqgj
멀티시그 (Squads V4)	GCQ8wGjU5TYmzC1YJckqgTQQLRjRxktB4rNuemPA9
멀티시그토큰계정	HFzqZ8c7pRstrYe9dzk9mZZP7wA2c86p7m5L73o6b

10.13.2 BSC 주소

컴포넌트	주소
FIGHT OFT 컨트랙트	0xB2D97C4ed2d0Ef452654F5CAB3da3735B5e6F3ab
LayerZero 앤드포인트	0x1a44076050125825900e736c501f859c50fE728c
멀티시그	0x1381c63F11Fe73998d80e2b42876C64362cF98Ab

10.13.3 LayerZero 앤드포인트 ID

체인	엔드포인트 ID
솔라나메인넷	30168
BSC 메인넷	30102

문서버전: 1.0 최종업데이트: 2025 년 11 월 11 일 상태: 프로덕션배포활성화

Chapter 11

링크 & 리소스

이페이지는 공식리소스, 발표, 파트너십 및 커뮤니티링크를 쉬운 참조를 위해 모아둡니다.

11.1 공식 & 제품

- **Fight.ID (아이덴티티플랫폼)**: <https://fight.id>
 - **UFC Strike**: <https://ufcstrike.com>
 - **MICA 백서 (거래승인)**: [PDF 다운로드](#)
-

11.2 커뮤니티 & 지원

- **Discord**: <https://discord.gg/fightid>
 - **Instagram**: <https://instagram.com/JoinFightID>
 - **TikTok**: <https://tiktok.com/@joinfightid>
 - **Telegram**: <https://t.me/fightfiofficial>
 - 지원이메일: support@fight.id
-

11.3 UFC 파트너십발표

- **UFC x Fight.ID 콜라보레이션**: <https://coinmarketcap.com/community/articles/68c9758b2b7d9874459a321>
 - **UFC x Concept Labs 파트너십**: <https://www.ufc.com/news/ufc-and-concept-labs-announce-multi-year-partnership-publish-ufc-strike-digital-collectibles>
-

11.4 소셜미디어

- **Fight.ID on X**: <https://x.com/JoinFightID>
 - **UFC on X**: <https://x.com/ufc>
-

11.5 생태계파트너 (선별)

- **Jupiter**: <https://jup.ag>
 - **Moonshot**: <https://moonshot.money/>
 - **Meteora**: <https://www.meteora.ag>
 - **Memeland**: <https://www.memeland.com>
 - **Stakeland**: <https://www.stakeland.com/>
 - **Animoca Brands**: <https://www.animocabrands.com>
 - **Mocaverse**: <https://www.mocaverse.xyz/>
 - **Pudgy Penguins**: <https://www.pudgypenguins.com/>
 - **Combat Sports Agency**: <https://csagency.global/>
 - **Stratosphere**: <https://www.stratosphere.vip/>
 - **MarketAcross**: <https://marketacross.com/>
-

11.6 주요어드바이저 & 투자자

- **Luca Netz (Pudgy Penguins)**: <https://x.com/LucaNetz>
 - **Yat Siu (Animoca Brands)**: <https://x.com/ysiu>
 - **Meow (Jupiter/Meteora)**: <https://x.com/weremeow>
 - **Ray Chan (Memeland)**: <https://x.com/9gagceo>
-

11.7 선별된선수지지자 (공식 UFC 프로필)

- **Gilbert Burns**: <https://www.ufc.com/athlete/gilbert-burns>
 - **Josh Emmett**: <https://www.ufc.com/athlete/josh-emmett>
 - **Dan Ige**: <https://www.ufc.com/athlete/dan-ige>
 - **Vicente Luque**: <https://www.ufc.com/athlete/vicente-luque>
 - **Alexandre Pantoja**: <https://www.ufc.com/athlete/alexandre-pantoja>
 - **Gregory “Robocop”Rodrigues**: <https://www.ufc.com/athlete/gregory-rodrigues>
-

11.8 기술리소스

11.8.1 블록체인익스플로러

- 솔라나익스플로러: <https://explorer.solana.com/>
- BscScan: <https://bscscan.com/>
- LayerZero Scan: <https://layerzeroscan.com/>

11.8.2 개발 & 거버넌스

- **Squads** (멀티시그): <https://v4.squads.so/>
 - **GitHub** (토론저장소): <https://github.com/Fight-Foundation/token>
-

링크는참조용으로만제공됩니다. 포함이지지를의미하지않습니다. 모든외부리소스는변경될수있습니다.

Fight 백서및모든관련자료 (이하“문서”) 는정보제공및교육목적으로만제공됩니다. 이문서는어떤종류의법적, 재정적, 투자또는규제투자설명서를구성하지않으며, 어떤관할권에서도토큰, 증권또는금융상품을판매하거나구매하기위한제안이나권유가아닙니다.

여기에포함된정보는 **Fight Foundation** 과그계열사의지침원칙, 목표및생태계비전을설명하기위해작성되었습니다. 정확성과명확성을보장하기위해모든노력을기울였으나, **Fight Foundation** 은이문서에포함된정보의완전성, 신뢰성또는미래성과에대해명시적이든묵시적이든어떠한진술이나보증도하지않습니다.

Fight Foundation 은생태계개발의관리자로서운영되며, **Fight** 생태계의장기적인성공과지속가능성을지원하기위해필요한경우여기에 설명된제품, 거버넌스모델또는토큰설계의모든구성요소를발전, 수정또는중단할권리를보유합니다. **Foundation** 또는정당하게권한을부여 받은기여자가내린결정은이백서의정신과의도를반영하지만, 실질적, 기술적또는규제적고려사항이조정을요구하는경우형태나구현이다를수있습니다.

이문서의어떤내용도독자와 **Fight Foundation** 또는그계열사사이에계약또는수탁자관계를생성하는것으로해석되어서는안됩니다. **Fight Foundation** 은이자료의사용, 해석또는의존으로인해발생하는직접적이든간접적이든어떠한손실에대해서도책임을지지않습니다.

독자와참가자는 \$FIGHT, Fight.ID 또는기타 **Fight** 생태계제품과관련된활동에참여하기전에자체실사를수행하고독립적인법적및재정적 조언을구하도록권장됩니다.

이백서와 **Fight** GitBook 의내용은생태계가성숙함에따라지속적으로발전할수있습니다. **Foundation** 은모든향후업데이트가공정하고 투명하며지속가능한 Web3 기술을통해격투스포츠를발전시키려는사명과일치하도록선의로행동할것입니다.