

# Fight 백서

격투스포츠를위한액세스토큰

2026년 1월 12일

# Contents

|          |                                     |           |
|----------|-------------------------------------|-----------|
| <b>1</b> | <b>요약</b>                           | <b>4</b>  |
| 1.1      | 왜중요한가 . . . . .                     | 4         |
| <b>2</b> | <b>Fight.ID 와 UFC 파트너십</b>          | <b>5</b>  |
| 2.1      | 공개발표및협력 . . . . .                   | 5         |
| 2.2      | UFC Strike: 겸증된디지털수집품비즈니스 . . . . . | 5         |
| 2.3      | 이벤트동기화드롭: 파이트워크를운영시계로 . . . . .     | 6         |
| 2.4      | 범위, 배치및배포신호 . . . . .               | 6         |
| 2.5      | 전략적중요성 . . . . .                    | 6         |
| 2.6      | \$FIGHT 에대한가치축적방법 . . . . .         | 6         |
| <b>3</b> | <b>Fight.ID (아이덴티티)</b>             | <b>7</b>  |
| 3.1      | 무엇인가 . . . . .                      | 7         |
| 3.2      | 왜중요한가 . . . . .                     | 7         |
| 3.3      | \$FIGHT 에대한가치축적방법 . . . . .         | 7         |
| <b>4</b> | <b>FP 포인트 (평판)</b>                  | <b>8</b>  |
| 4.1      | 무엇인가 . . . . .                      | 8         |
| 4.2      | 왜중요한가 . . . . .                     | 8         |
| 4.3      | \$FIGHT 에대한가치축적방법 . . . . .         | 8         |
| <b>5</b> | <b>\$FIGHT (소유권)</b>                | <b>9</b>  |
| 5.1      | 무엇인가 . . . . .                      | 9         |
| 5.2      | 왜중요한가 . . . . .                     | 9         |
| 5.3      | \$FIGHT 에대한가치축적방법 . . . . .         | 9         |
| <b>6</b> | <b>로드맵 (이벤트동기화, 배포우선)</b>           | <b>10</b> |
| 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        |
| <b>7</b> | <b>생태계유필리티</b>                      | <b>13</b> |
| 7.1      | 1. 파트너생태계접근 (주력) . . . . .          | 13        |
| 7.2      | 2. 접근 & 거버넌스 . . . . .              | 13        |
| 7.3      | 3. 파이터커뮤니티 & 스테이킹 . . . . .         | 14        |
| 7.4      | 4. 추가유필리티표면 . . . . .               | 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        |
| <b>8 거버넌스현장</b>                              | <b>16</b> |
| 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: 멜리게이트프로그램 (2년차) . . . . .        | 17        |
| 8.4.3 3 단계: 완전한 DAO 실행 (3년차+) . . . . .      | 17        |
| 8.5 제안및투표 . . . . .                          | 17        |
| 8.6 트레저리정책 . . . . .                         | 17        |
| 8.7 선수위원회 (화장) . . . . .                     | 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 . . . . .                      | 19        |
| 8.7.6 \$FIGHT 에대한가치축적방법 . . . . .            | 19        |
| 8.8 트레저리정책 (화장) . . . . .                    | 19        |
| 8.8.1 투명성및통제 . . . . .                       | 19        |
| 8.8.2 이거버넌스모델이중요한이유 . . . . .                | 19        |
| 8.8.3 \$FIGHT 에대한가치축적방법 (거버넌스맥락) . . . . .   | 19        |
| 8.9 투명성 & 책임 . . . . .                       | 20        |
| 8.10 면책조항 . . . . .                          | 20        |
| <b>9 토크노믹스</b>                               | <b>21</b> |
| 9.1 개요 및 공급량 . . . . .                       | 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        |
| <b>10 FIGHT 토큰 - 기술개요</b>                    | <b>24</b> |
| 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        |

|                                      |           |
|--------------------------------------|-----------|
| 10.5.2 현재보유 . . . . .                | 26        |
| 10.6 기술세부사항 . . . . .                | 26        |
| 10.6.1 솔라나프로그램 . . . . .             | 26        |
| 10.6.2 BSC 스마트컨트랙트 . . . . .         | 26        |
| 10.7 배포정보 . . . . .                  | 26        |
| 10.7.1 배포날짜 . . . . .                | 26        |
| 10.7.2 배포트랜잭션 . . . . .              | 26        |
| 10.8 검증 & 감사 . . . . .               | 27        |
| 10.8.1 온체인검증 . . . . .               | 27        |
| 10.8.2 보안조치 . . . . .                | 27        |
| 10.9 통합가이드 . . . . .                 | 27        |
| 10.9.1 지갑에 FIGHT 추가 . . . . .        | 27        |
| 10.9.2 토큰브리징 . . . . .               | 27        |
| 10.10 이스플로러링크 . . . . .              | 27        |
| 10.10.1 솔라나 . . . . .                | 27        |
| 10.10.2 BSC . . . . .                | 28        |
| 10.10.3 BayerZero . . . . .          | 28        |
| 10.11 장소 & 소스코드 . . . . .            | 28        |
| 10.12 원 & 연락처 . . . . .              | 28        |
| 10.13 주록: 전체주소참조 . . . . .           | 28        |
| 10.13.1 솔라나주소 . . . . .              | 28        |
| 10.13.2 BSC 주소 . . . . .             | 28        |
| 10.13.3 BayerZero 엔드포인트 ID . . . . . | 29        |
| <b>11 링크 &amp; 리소스 . . . . .</b>     | <b>30</b> |
| 11.1 공식 & 제품 . . . . .               | 30        |
| 11.2 커뮤니티 & 지원 . . . . .             | 30        |
| 11.3 UFC 파트너십발표 . . . . .            | 30        |
| 11.4 소셜미디어 . . . . .                 | 30        |
| 11.5 생태계파트너 (선별) . . . . .           | 31        |
| 11.6 주요어드バイ저 & 투자자 . . . . .         | 31        |
| 11.7 선별된선수지지자 (공식 UFC 프로필) . . . . . | 31        |
| 11.8 기술리소스 . . . . .                 | 31        |
| 11.8.1 블록체인익스플로러 . . . . .           | 31        |
| 11.8.2 개발 & 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 유til리티를 잠금해제하는 양도 불가능한 “파이팅 포인트”.
3. 소유권 (**\$FIGHT**) — 이 중 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** 파이터보너스, **FightGear** 프리미엄 의류를 통해 UFC 의 디지털 팬 베이스를 성장시키기 위한다년간의 협력을 공개적으로 발표했습니다.

**핵심 유til리티:** - **\$FIGHT** 보유는 프리미엄 격투 경험, 독점 콘텐츠 및 플랫폼 기능에 대한 접근을 부여합니다. - 거버넌스 참여: 생태계 우선순위, 트레저리 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 토큰 수요 사이에 적절한 가치 루프를 생성합니다. - 라이선스 디지털 수집품 (**UFC Strike**), 파이터 커뮤니티, 커머스 레일, 파트너 운용 유til리티 (**DAO** 승인된 예측 시장 포함), 이벤트 기반 보상 이투명하고 DAO 관리 수료 흐름 및 트레저리 프로그램을 통해 생태계 활동을 채널링 합니다.

**검증된 수익 기반:** Fight 는 Concept Labs 가 개발한 UFC Strike 디지털 수집품 비즈니스를 확장하며, 이는 2 천만 달러 이상의 1 차 판매를 달성하고, 10 만 개 이상의 고유 지갑을 온보딩하며, 2 백만 개 이상의 라이선스 수집품을 민팅했습니다. 드롭은 UFC 이벤트 캘린더와 동기화되어 1 차 판매, 플랫폼 수수료 및 2 차로 열티를 통해 예측 가능 한수익 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 파이트워크는 팬들을 생태계 페널로 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 토큰화된 격투스포츠 경제로 온보딩하고 있습니다. **\$FIGHT** 는 모든 경기, 모든 스토리라인, 모든 파이터 순간을 거래 가능하고 커뮤니티 주도적인 참여로 전환합니다—격투 세계의 디지털 맥박.

**DAO** 트레저리 정책에 따라 순프로토콜 수익의 일부가 생태계 운영, 커뮤니티 그랜트 및 온체인 거버넌스를 통해 승인된 기타 프로그램에 배분될 수 있습니다. 이러한 배분은 투자 수익이나 가격 지지를 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. 이공개겸증은 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: 겸증된디지털수집품비즈니스

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

- 여러시즌에걸쳐 **2 백만개이상의라이선스수집품민팅**
- **10 만개이상의고유지갑을인증된디지털소유권으로온보딩**
- 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
- 희귀도등급 —광범위한접근성을위한오픈에디션, 컬렉터를위한리미티드에디션, 프리미엄참여를위한울트라리미티드

이러한드롭은다음을통해반복수익을생성합니다:

- **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 가프리미엄접근을제이트하는파이팅포인트 (FP) 를잡금해제
- 접근제이트 —높은 FP 보유자는우선창구, 조기접근및독점출시등급을받음

이 접근방식은 검증되지 않은 모델에 투기하는 것이 아니라 작동하는 비즈니스 모델을 확장합니다. **Fight**는 인프라, 라이선싱 및 수익흐름이 이미 존재하는 기반위에 경제적 조정과 크로스플랫폼 유틸리티레이어를 추가합니다.

## 2.3 이벤트동기화드롭: 파이트위크를 운영시계로

UFC 격투캘린더는 예측 가능하고 반복적인 배포 및 수익화리듬을 제공합니다. 각 파이트위크는 다음을 생성합니다:

- 콘텐츠창구 — 프로모션 사이트, 파이터 인터뷰, 계체 및 기자회견이 팬 관심을 생성
- 드롭창구 — 팬들이 적극적으로 참여를 추구하는 최고 참여 순간
- 참여급증 — 시청률, 소셜 활동 및 구매의도의 예측 가능 한급증

**Fight**는 수요를 제조하는 것이 아니라 기존 관심을 상업화합니다. 파이트위크에 동기화된 드롭에는 라이선스 순간, 회귀도 등 급수집품 및 FP 부스트 캠리지가 포함됩니다. 이케이던스는 예측 가능 (수개월 전에 예정됨)하고, 반복 가능 (주간/격주 수익 사이트)하며, 확장 가능 (추가 고객 획득 비용 없이 수백만 시청자에게 배포)합니다.

모든 파이트위크는 반복 가능한 시장 진출 모션이 됩니다: 발표 → 참여 → 드롭 → 전환 → 유지.

## 2.4 범위, 배치 및 배포 신호

파트너십은 UFC의 디지털 풋프린트 전반에 걸쳐 **Fight.ID**와 **\$FIGHT**에 대한 반복적인 가치성을 제공합니다. **Fight** 표면은 UFC 경기와 같은 리듬으로 홍보됩니다. 프리파이트 스토리텔링과 라이브 이벤트 대화를 활용하여 **Fight**는 팬들을 저마 챌лен드 등으로 안내합니다: **Fight.ID** 클레임, 퀘스트를 통한 FP 획득, 접근 및 거버넌스를 위한 **\$FIGHT** 활용. 이 “이벤트케이던스”는 모든 경기를 아이덴티티를 레임과 지속적인 참여를 위한 퍼널로 전환합니다.

## 2.5 전략적 중요성

글로벌 스포츠 파워하우스와의 파트너십은 고객 획득 비용 (CAC)을 압축하고, 전환율을 개선하며, 생애 가치 (LTV)를 증가시킵니다. 관심을 만들기 위해 지출하는 대신, **Fight**는 연구, 토론 및 시청에 대한 높은 의도와 명확한 행동을 가진 기존 청중을 활용합니다.

UFC의 문화적 관련성은 **Fight**를 좁은 암호화 팀새가 아닌 주류 스포츠 참여에 확고히 자리 잡게 하며, 이는 비암호화 사용자를 대규모로 온보딩하는데 필수적입니다. 팬들이 **Fight.ID**를 클레임하고 FP를 축적함에 따라 플랫폼은 새로운 유틸리티에 대한 더 큰 주소지 정 가능 기반, 더 나은 코호트 유지 및 상품과 티켓으로의 더 풍부한 교차 판매를 얻습니다.

## 2.6 **\$FIGHT**에 대한 가치 축적 방법

UFC 종목 활성화는 **\$FIGHT** 사용으로 직접 전환됩니다. 팬들이 퀘스트 (FP를 위해 **\$FIGHT**를 소각하는 프로젝트 가자금 지원)를 통해 생태계에 참여하거나, 파이터 커뮤니티에 가입하기 위해 스테이킹하거나, 상품과 티켓을 위해 거래할 때, 그들은 온체인 활동과 **\$FIGHT**로 표시된 수수료 흐름을 생성합니다.

가치 플라이휠: - 파트너 수요 — 프로젝트들이 배포를 위해 FP를 획득하기 위해 **\$FIGHT**를 소각 - 트레저리 정책 — 수수료와 소각이 투명한 정책에 따라 DAO 트레저리 로라우팅 - 생태계 성장 — DAO 가준수익을 배포하여 토큰을 지원하고 새로운 사용자를 유입시키는 그랜트 자금 지원

이것은 폐쇄루프 시스템을 생성합니다: UFC 배포가 참여를 촉진하고, 참여가 수수료와 소각을 생성하고, 수수료가 트레저리 프로그램에 자금을 지원하고, 성장이 **\$FIGHT**에 대한 유틸리티와 수요를 증가시킵니다. **Fight**가 UFC 이벤트 주변에서 더 많이 활성화될 수록, 이 가치 축적 플라이휠은 더 강력하고 예측 가능해집니다.

# Chapter 3

## Fight.ID (아이덴티티)

### 3.1 무엇인가

Fight.ID (<https://fight.id>) 는 Fight 생태계에서 모든 사용자의 여정을 고정하는 체인 네이티브 아이덴티티입니다. 각 FightID 는 고유한 헌들과 연결된 지갑, 참여 이력 (완료된 퀘스트, 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 일회 성으로 모션 대신 진정한 로열티를 가능하게 합니다. 운영 측면에서 FightID 는 마찰을 줄이고 (하나의 아이덴티티, 여러 유저 리티), 안전성을 개선하며 (다중 계정 남용 감소), 타겟 보상을 가능하게 합니다 (적절한 시기에 적절한 팬에게 적절한 혜택). 파트너에게는 일관된 아이덴티티가 과편화된 접점을 각 팬과의 일관되고 측정 가능한 관계로 전환합니다.

### 3.3 \$FIGHT 에 대한 가치 축적 방법

FightID 는 \$FIGHT 와 관련된 모든 유료 유저 리티의 진입 점입니다: 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 웰리그램과 같은 저마 찰채널을 통해 — 더 많은 반복 상호 작용이 \$FIGHT 를 통해 흐릅니다.

아이덴티티는 또 한드롭 비즈니스를 강화합니다: Fight.ID 보유자는 이벤트 동기화 수집품 출시에 우선 접근을 받고, FP 점수 가독 점드롭 등급을 게이트 하며, 소유 이력이 개인화된 드롭 추천을 알려줍니다. 이것은 드롭을 일회 성 거래에서 지속적인 관계 커머스로 전환합니다.

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

**요약:** 더 많은 FightID 클레임 → 라이선스 드롭과 유료 기능에 접근하는 더 많은 적격 사용자 → DAO 로 라우팅되는 더 많은 수수료와 소각 → \$FIGHT 를 지원하는 더 많은 DAO 트레이리프로그램과 생태계 성장.

# Chapter 4

## FP 포인트 (평판)

### 4.1 무엇인가

FP(파이팅포인트)는 양도불가능한 평판입니다. 팬은 퀘스트 완료 (종종 FP를 획득하기 위해 \$FIGHT를 소각하는 프로젝트가자금지원), 이벤트 참여, 콘텐츠 및 거버넌스 기여, 라이선스드롭 참여, 파트너운영 체인( DAO 승인시) 수행을 통해 FP를 획득합니다. FP는 의도적으로 거래 가능한 자산이 아닙니다; 사용자의 FightID에 연결된 의미 있는 참여의 점수 표입니다. FP는 등급을 잠금해제하고, 프리미엄 경험을 게이트하며, 파이터 커뮤니티와 생태계 프로그램에서 스테이킹 멀티풀라이어를 부스트합니다.

### 4.2 왜 중요한가

평판은 인센티브를 단기파밍에서 장기 참여로 전환합니다. FP는 판매 할 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 에어드롭 헌팅보다 진정한 행동에 보상합니다. 또한 FP가 실제 기여를 반영하기 때문에 더 공정한 얼라우리스트, 랠리 및 프리미엄 접근을 운영하는데 도움이 됩니다.

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

### 4.3 \$FIGHT에 대한 가치 축적 방법

FP는 \$FIGHT 표시 유일리티를 더 끈적끈적하고 가치 있게 만듭니다. 더 높은 FP는 스테이킹 수익률을 부스트하고, 더 나은 커뮤니티 혜택을 잠금해제하며, 한정 드롭에 우선 접근을 부여 할 수 있어—\$FIGHT를 계속 스테이킹하고 지출 할 강력한 이유를 만듭니다.

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

**FP 배포에 대한 파트너 수요**는 반복적인 소각 압력을 생성합니다: 프로젝트는 FP를 획득하기 위해 \$FIGHT를 소각해야 함  
→ 생태계가 확장됨에 따라 영구적인 공급 감소. 더 많은 파트너가 Fight.ID의 청중을 추구할 수록 더 많은 \$FIGHT가 유동에 서떠납니다.

**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

\$FIGHT는 Fight 생태계 전반에서 이중 접근을 가능하게 하는 솔라나기 반액 세스토큰입니다: 프로젝트가 인증된 **Fight.ID** 커뮤니티에 접근하기 위해 \$FIGHT를 소각하고, 팬이프리미엄 경험, 거버넌스 권리 및 플랫폼 기능에 접근하기 위해 \$FIGHT를 보유합니다. 아이덴티티 주도 접근, 평판 주도 상태, 파트너와 팬 모두가 관심을 갖는 유ти리티—파트너 배포 캠페인, 거버넌스 참여, 라이선스 디지털 수집품, 파이터 커뮤니티, 파트너 운영 유ти리티 (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, \$FIGHT는 동일한 통화가 접근을 잠금해제하고, 수수료를 지불하며, 거버넌스에서 목소리를 나타내는 하나의 프로그래밍 가능한 한 루프를 생성합니다. 이 단순성은 UFC 규모에서 주류 팬을 온보딩하는데 중요합니다.

### 5.3 \$FIGHT에 대한 가치 축적 방법

파트너 소각—프로젝트가 퀘스트와 캠페인을 통한 배포를 위해 FP를 획득하기 위해 \$FIGHT를 소각하여 생태계 채택이 성장함에 따라 적극적이고 영구적인 공급 감소를 생성합니다.

접근 & 거버넌스 수요—\$FIGHT 보유는 프리미엄 격투 경험, 독점 콘텐츠 및 플랫폼 기능을 잠금해제합니다; 거버넌스 권리에 대한 스테이킹은 공급을 잠그고 트레저리 규모를 확장함에 따라 증가합니다.

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

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

**UFC 배포**는 이벤트의 안정적인 케이던스를 제공하여 이러한 핸싱 크기가 매주 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 의 격투캘린더와각단계에서유틸리티를심화하고, 배포를확장하며, 토큰가치루프를강화하는점 진적인기능을아웃을중심으로구축됩니다.

---

### 6.1 Pre-TGE → TGE

Pre-TGE 단계에서우리는전체배출및거버넌스사양을제시하고, **Fight.ID** 퀘스트프로그램을확장하며, 획득및유지동작을연습하는 **UFC** 연계파이트워크퍼널을실행합니다. 병행하여, 선수와크리에이터가청중을안정적으로온보딩할수있도록명확한크리에이티브키트, 성과 SLA 및 FP 기반보상이있는 파이터앰배서더캠페인을출시합니다.

**UFC Strike Gifts Drop #1** 완료: 간단한참여행동 (가입, 인증, 참여) 을통해대규모로빠른 Fight.ID 생성과자마찰온보딩을성공적으로입증했습니다. 아시아, 라틴아메리카및신흥시장에서강력한성과를보이며텔레그램을반복가능하고높은도달배포표면으로검증했습니다. 보상은토큰에어드롭이아닌접근, FP 가속및라이선스디지털아이템을중심으로구성되었습니다.

**왜중요한가:** 명확한경제와투명한거버넌스는파트너와사용자의불확실성을줄이고, 파이트워크리허설은우리의퍼널이주류관심을아이덴티티를레임과반복참여로전환함을증명합니다.

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

---

### 6.2 Post-TGE (단기)

TGE 직후, **FP** 멀티플라이어및 리더보드와함께 스테이킹이라이브되어초기채택자가평판에대한실질적인이점을볼수있습니다. 또한뛰어난성과와슈퍼팬에게보상하기위해첫번째 **Prize\$Fight** 바운티를실행하고, 지원되는 **UFC** 인접파트너와함께 상품및티켓을위한 **\$FIGHT** 레일을활성화합니다. 파트너생태계접근모델이출시되어선택된프로젝트가퀘스트와캠페인을통해 Fight.ID 커뮤니티에 FP 배포를위해 **\$FIGHT** 를소각할수있습니다.

**향후 UFC Strike Gifts Drop:** 고도달표면으로빠른 Fight.ID 생성과자마찰온보딩을검증한첫번째 **UFC Strike Gifts Drop** 의성공에이어, 2026 로드맵은 예측가능한배포및수익화리듬을확립하는것을목표로합니다. UFC Strike Gifts 텔레그램 Drops #2, #3, #4 는 일관된참여를유지하고아시아, 라틴아메리카및신흥시장에서생태계의지리적발자국을확장하기위해 Q2, Q3, Q4 에잠정적으로예정되어있습니다.

이 배포전략은 텔레그램의 **10 억 +** 사용자를라이선스드롭, 게이트된접근경험및프리미엄상품으로유도하여활성 Fight.ID 보유자로전환하도록특별히설계되었습니다. 수동적인토큰에어드롭이아닌“참여하여접근”으로구성된이분기별

이벤트는 측정가능한 전환목표를 사용하여 팬들을 FP 가속 및 인증된 디지털 소유권으로 안내합니다. 이러한 드롭을 UFC의 운영 시계와 정렬함으로써 Fight.ID는 소셜 참여를 장기 플랫폼 참여를 위한 반복 가능한 파이프라인으로 전환합니다.

**왜 중요한가:** 팬들은 첫날부터 즉각적이고 의미 있는 유저 리티를 얻습니다—파이터 커뮤니티에 가입하기 위해 스테이크하고, FP를 통해 부스트된 보상을 얻고, 눈에 보이는 상금 순간에 참여합니다. 프로젝트는 인증되고 참여하는 팬 베이스에 직접 접근하여 \$FIGHT에 대한 즉각적인 수요를 창출합니다. 텔레그램 배포는 최소 마찰로 주류 사용자를 Fight.ID 보유자로 전환합니다.

**\$FIGHT에 대한 가치축적 방법:** 스테이킹 잠금은 토큰을 유통에서 제거하고, 커뮤니티 행동은 반복 마이크로 수수료를 생성하며, 파트너 소각은 유통 공급을 줄이고, 커머스 레일은 가능한 경우 \$FIGHT로 정산됩니다; 순수익의 일부가 트레이리프로그램 및 성장 프로그램을 위해 DAO로 흐릅니다. 텔레그램 온보딩 사용자는 라이선스 드롭, 게이트된 접근 및 상품으로 유도되어 어려운 스트림 수익화를 촉진합니다.

---

## 6.3 Q1 2026

새로운 사용자를 위한 라우팅 깊이와 접근성을 개선하기 위해 거래소 커버리지를 확대하고, UFC 캘린더에 동기화된 판타지 스타일, 문화 기반 게임을 제공하는 파트너 운영 예측 시장 (DAO 승인 대상)을 도입합니다. 접근, 진입 및 업그레이드에 \$FIGHT를 수락하는 추가 파트너 표면이 활성화됩니다. 파트너 생태계 접근 모델이 확장되어 더 많은 프로젝트가 Fight.ID 커뮤니티 참여를 인센티브화하기 위해 FP를 위해 \$FIGHT를 소각합니다. 이벤트 동기화 드롭이 주요 UFC 경기 주변에서 강화되어 라이선스 수집 품, FP 부스트 캘린더 및 게이트된 상품 접근이 격투 캘린더에 정렬된 예측 가능한 수익 창구를 생성합니다.

**왜 중요한가:** 파트너 운영 예측 시장은 라이선스 된 운영자 규정 준수와 글로벌 딜로주 간 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 인소각 압력을 생성합니다. 이벤트 기반 드롭은 UFC의 기존 청중과 프로모션 사이클에 연결된 반복 가능한 예측 가능한 수익을 생성합니다.

**\$FIGHT에 대한 가치축적 방법:** 예측 시장 수익 공유 수수료 가트레저 배분을 위해 DAO로 흐릅니다; 거래소 깊이는 더 높은 처리량을 지원합니다; 파트너 소각은 유통 공급을 직접 줄입니다; 드롭 수익 (1 차 판매, 플랫폼 수수료, 로열티) 이트레저 배분 및 생태계 지원을 위해 DAO로 흘러 생태계가 확장됨에 따라 가치 축적을 복리화합니다.

---

## 6.4 Q2-Q3 2026

동적 진입 가격 및 회원 배당금으로 파이터 커뮤니티를 확장하고, 혜택 스택을 심화하며 (AMA, 시청 파티, 클럽 토너먼트), 주요 이벤트에 연결된 **FightGear** 캡슐 드롭을 활용합니다. FightGear 비즈니스 전략 및 프로토 타입 상품이 소비자 테스트에도 달립니다. 병행하여, 추가 리그 통합을 추가하고 파트너 배포가 필요한 경우 선택적 멀티 체인 접근을 활성화합니다—솔라나를 경제 허브로 유지하면서.

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

**MMA 체육 관드롭 (Q2 탐색적):** 체육관을 실제 배포 노드 및 커뮤니티 앱으로 활용하는 물리적-디지털 콘텐츠. 체육관 특정 디지털 수집 품, FP 멀티 플레이어 및 지역화된 접근 권한은 순수 디지털 캠페인 대비 강력한 방어력을 가진 진정한 폴 뿐만 아니라 채택을 생성합니다. 체육관은 격투 스포츠 문화에 내재된 신뢰 할 수 있는 온보딩 환경으로 기능합니다.

**예측 시장 플랫폼과의 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.

**왜 중요한가:** 커뮤니티는 캐주얼 참여를 실제 스키마 인더 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 존도를 줄입니다. 새로운 리그 및 파트너 표면은 아이덴티티, 평판 및 소유권이 중요한 곳을 곱합니다.

**\$FIGHT**에 대한 가치축적방법: 커뮤니티스테이크는 공급을 참고고 프로그램수수료를 생성합니다; **FightGear** 구매 및 로열티는 **\$FIGHT**로 표시될 수 있습니다; 다양화된 드롭은 **Fight.ID** 생성과 유료유저리티로의 다운스트림 전환을 촉진합니다; 새로운 통합은 트레이딩 및 생태계 그랜트를 위해 DAO로 라우팅되는 새로운 싱크와 수익 공유 스트림을 추가합니다.

---

## 6.5 2027+

**Fight.ID**, **FP** 및 **\$FIGHT**를 존중하는 파트너 앱 및 리그의 상호 운용 가능한 네트워크인 **FightHub**를 아웃을 시작하고, 글로벌 경쟁력을 생태계에 온보딩합니다. 또한 접근 및 진행을 위해 아이덴티티와 평판을 사용하는 **AR/VR** 팬 경험을 실현합니다. 이 단계에서 DAO는 실제 다양화된 수익으로 자금이 지원되는 완전히 성숙한 트레이딩 정책을 운영합니다. **FightGear** 비즈니스 모델이 핵심 디지털 제품 비즈니스의 리테일 부문으로서 독립형 P&L로 출시 준비 완료.

**왜 중요한가:** **FightHub**는 우리 스택을 경쟁 스포츠 참여의 표준으로 전환하여 더 많은 파트너와 팬이 하나의 아이덴티티, 하나의 평판 시스템, 하나의 토큰에 정렬됨에 따라 네트워크 효과를 복리화합니다. **FightGear** 비즈니스는 수익과 마케팅 채택 모두에서 가치를 추가합니다.

**\$FIGHT**에 대한 가치축적방법: 각 새로운 표면은 **\$FIGHT**로 표시된 유저리티와 수수료 흐름을 추가합니다; DAO는 지속적으로 이러한 흐름의 일부를 유통 공급 감소 (소각) 및 더 큰 유저리티 (그랜트, 유동성, 파트너십)로 전환하여 생태계가 확장됨에 따라 토큰 가치를 강화합니다—경기 후 경기, 시즌 후 시즌. **FightGear** 피지털 비즈니스는 수익을 생성하고 **\$FIGHT** 마케팅 목적의 소셜 프루프 역할을 합니다.

---

## 6.6 시퀀싱을 이끄는 원칙

1. 배포 우선: 첫 날부터 UFC 파이트 워크 케이던스 활용
2. 아이덴티티 기반: 깊은 토큰 싱크 전에 **Fight.ID** 확립
3. 거버넌스 성숙도: 유저리티 확장과 병행하여 DAO 운영 확장
4. 규정 준수 & 무결성: 초기에 관할 권통제 및 가드레일 구축

---

목표 타임라인은 방향성이며 거버넌스 결정, 시장 상황 및 규제 요구 사항에 따라 변경될 수 있습니다.

# 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 UFC의 이벤트 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 직접적 인수요를 창출합니다. 프로젝트는 **FP** 보상을 사용하여 사용자 행동을 유도합니다—퀘스트 완료, 콘텐츠 참여, 이벤트 참여—파트너 수요가 토큰 소각에 연료를 공급하고 팬 참여가 평판을 획득하는 플라이휠을 생성합니다.

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

**가치축적:** 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 우선순위. 토큰 보유자는 또한 거버넌스에 참여하여 DAO를 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.

**가치축적:** 유틸리티 표면이 확장됨에 따라 보유 수요가 증가합니다. 거버넌스 권리是为了 스테이킹된 토큰은 공급을 잠금합니다. DAO 주도 트레저리 프로그램은 프로토콜 수익을 사용하여 토큰과 생태계를 지원합니다.

---

## 7.3 3. 파이터커뮤니티 & 스테이킹

멤버십을 위해 **\$FIGHT** 스테이크가 필요한 온체인 팬클럽. 각 파이터의 커뮤니티는 독점 콘텐츠, AMA, 시청파티, 상품드롭, 라이선스 수집 품접근, 파트너운영 토너먼트 접근 (DAO 승인시) 및 **Prize\$Fight** 바운티를 제공합니다. 멤버십은 활성 스테이크를 통해 유지됩니다; 증가된 스테이크 또는 더 높은 FP를 통해 업그레이드.

**핵심 메커니즘:** - 동적 진입 가격: 멤버십이 증가함에 따라 스테이크가 상승하여 초기 기지자에게 보상. - 보상 라우팅: 가입 수료와 커뮤니티 수익이 기존 회원 (비례) 과 생태계 지원 및 그랜트를 위한 DAO 트레저리로 흐름. - **FP 멀티플라이어:** 높은 FP 회원은 부스트된 수익률, 우선 접근 및 항상된 커뮤니티 혜택을 받음.

**가치 축적:** 스테이킹은 공급을 잡습니다; 커뮤니티 수수료는 토큰과 생태계를 지원하는 트레저리 프로그램을 위해 DAO로 라우팅되는 **\$FIGHT** 표시 수익을 생성합니다; FP 부스트는 스테이크 기간을 증가시킵니다. UFC 파이트워크 순간은 새로운 멤버십을 유도 → 더 높은 진입 가격 → 더 많은 수수료 → 성장 및 소각.

---

## 7.4 4. 추가 유틸리티 표면

### 7.4.1 FightGear

한정판 캡슐드롭, 파이터 콜라보레이션 및 이벤트 테마 컬렉션을 특징으로 하는 프리미엄 격투 스포츠 라이프스타일 브랜드. **FightID**를 통해 톤 큐레이션 접근, **\$FIGHT** 보유자와 높은 FP 회원을 위한 조기 창구. 결제는 기존 결제 레일과 함께 **\$FIGHT**를 지원합니다.

**왜 중요한가:** 의류는 브랜드를 실제 세계로 확장하는 바이럴 표면 역할을 합니다. 캐주얼 인지도를 **FightID** 클레임과 반복 참여로 전환합니다. 생태계에 수익과 이익을 가져오는 전통적인 의류 비즈니스.

**가치 축적:** **\$FIGHT**로 표시된 구매, 보유자 할인 및 로열티. 순수익의 프로그래밍 가능한 한몫이 생태계 지원, 빌더 그랜트 및 향후 드롭을 위해 DAO 트레저리로 흐름.

---

### 7.4.2 Prize\$Fight

파이터보너스, 팬 챌린지 및 이벤트 기반 바운티 (예: “Finish of the Night”, “Fan MVP”, “Underdog Upset”)를 위한 프로그래밍 가능한 한상금 풀프레임워크. 풀은 스폰서, 커뮤니티 이니셔티브 또는 DAO 배분에 의해 자금이 지원됩니다. 선수 위원회 지침에 따라 온체인에서 투명하게 지출됩니다.

**왜 중요한가:** 팬지원을 선수들에게 실질적인 보상으로 전환합니다. 인센티브를 정렬합니다—파이터는 기억에 남는 퍼포먼스에 대해 보상받고, 팬은 참여와 커뮤니티 참여에 대해 보상받으며, 스폰서는 측정 가능한 활성화에 대해 보상받습니다. 파이터에게 이익이 되는 것은 팬에게 이익이 되고, 그 반대도 마찬가지입니다.

**가치 축적:** **\$FIGHT**로 표시된 자금 조달, 서약 및 진입 수수료. 프로토콜 수수료가 생태계 지원 및 향후 캠페인을 위해 트레저리로 라우팅됩니다. 파이트워크 주변에 클러스터되어 새로운 **FightID** 가입과 반복 토큰 사용을 유도합니다. 일부 보너스는 파이터 은퇴 까지 타임락되어 플로트를 줄입니다.

---

### 7.4.3 FightHub

Fight 표준을 통합하는 파트너 앱, 리그 및 유틸리티 네트워크: **FightID**(아이덴티티), **FP**(평판) 및 **\$FIGHT**(소유권). 파트너는 SDK/API를 사용하여 사용자 아이덴티티와 상태를 존중하고, 접근/수수료에 **\$FIGHT**를 수락하며, 참여 데이터를 생태계로 피드백합니다.

**왜 중요한가:** 파편화 없이 팬 아이덴티티와 평판이 중요한 곳을 확장합니다. 통합 레이어는 팬들이 핸들, FP 및 접근 권한을 어디서나 가지고 다닐 수 있게 합니다. 파트너는 UFC 동기화 배포와 참여하는 청중을 활용하여 통합 비용을 낮추고 시장 진출을 가속화합니다.

**가치축적:** 각통합은 **\$FIGHT**로 표시된 새로운 유틸리티표면 및 수수료흐름 (구독, 업그레이드, 진입, 정산)을 추가합니다. 표준수익공유는 생태계지원, 유동성프로그램 및 다음파트너물결을 시드하는 빌더그랜트를 위해 **DAO** 트레저리로 일부를 라우팅합니다.

#### 7.4.4 UFC Strike 수집품 & 라이선스드롭

UFC 이벤트와 파이터순간에 동기화된 라이선스디지털수집품. Concept Labs 가 개발한 UFC Strike 인프라위에 구축되었으며, 이는 2 천만달러이상의 1 차판매와 10 만명이상의 고유컬렉터를 보유한 기존의 수익 창출제품라인을 나타냅니다.

**드롭메커니즘:** - **Fight Moments** —파이터, 피니시 및 하이라이트를 특징으로 하는 공식 라이선스수집품 - 이벤트 기반 출시—파이트워크에 맞춘 드롭으로 예측 가능한 수익 창구 생성 - 희귀도 등급—접근성을 위한 오픈에디션, 프리미엄 참여를 위한 리미티드 및 올트라리미티드

**Fight 생태계와의 통합:** - Moments 는 **Fight.ID** 온보딩 도구로 기능—Moment 소유가 아이덴티티 생성을 가속화 - Moments 는 **FP**를 생성—수집품 소유가 평판 점수에 기여 - **FP** 가 접근을 게이트—높은 평판 보유자는 향후 드롭과 독점 접근 창구에서 우선 순위를 받음

**수익흐름:** - 1 차판매—새로운 수집품 민팅에서 직접 수익 - 플랫폼 수수료—마켓플레이스 활동에 대한 거래 수수료 - 2 차로 열티—P2P 재판매에서 프로그래밍 가능한 수익 공유

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

### 7.5 5. 수익모델 & 가치라우팅

모든 유틸리티표면은 투명한 정책에 따라 DAO 트레저리로 흐릅니다. **\$FIGHT** 표시 수수료를 생성합니다.

| 유틸리티                       | 수익흐름                    | 케이던스            |
|----------------------------|-------------------------|-----------------|
| <b>라이선스드롭 (UFC Strike)</b> | 1 차판매, 플랫폼 수수료, 2 차로 열티 | 이벤트 동기화 (파이트워크) |
| 파트너 생태계 접근                 | FP 배포를 위한 \$FIGHT 소각    | 지속적             |
| 파이터 커뮤니티                   | 가입/업그레이드 수수료, 토너먼트      | 지속적             |
| <b>FightGear</b>           | 판매, 로열티, 보유자 할인         | 이벤트 및 드롭 사이클    |
| <b>Prize\$Fight</b>        | 자금 조달 & 진입에 대한 프로토콜 수수료 | 이벤트 기반          |
| <b>FightHub</b> 파트너        | 통합에서 수익 공유              | 가변적             |
| 티켓팅 & 상품                   | 거래 수수료, 파트너 네트          | 이벤트 사이클         |

#### 7.5.1 가치라우팅

순수익의 일부가 **\$FIGHT**로 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 다음 물결 성장에 자금 지원 → 실제 사용이 토큰 가치를 직접 지원하는 복리 사이클, 시즌 후 시즌.

# Chapter 8

## 거버넌스현장

### 8.1 개요

**Fight Foundation** 은 \$FIGHT 토큰, 온체인트레저리 및 관련커뮤니티프로그램을 포함한 Fight 생태계의 거버넌스 프레임워크를 감독합니다. 그 목적은 탈중앙화를 관리하고, 투명성을 유지하며, 통제가 점진적으로 Fight DAO로 전환됨에 따라 규정준수를 보장하는 것입니다.

Fight 는 커뮤니티관리프로토콜로 운영되며, 초기에는 Foundation 과 **Concept Labs** 및 **FightFi Labs** 와 같은 혁신 기여자들의 지원을 받으며, 선수위원회의 감독과의 견을 받습니다.

---

### 8.2 Fight Foundation 의권한

Foundation 의 역할은 형성 단계에서 Fight 생태계의 독립적이고 비영리적인 관리자 역할을 하는 것입니다. 핵심 책임은 다음과 같습니다:

- 프로토콜의 지적재산권, 상표 및 브랜드 파트너십 보호.
- DAO 승인 제안 실행 및 모든 트레저리 운영에 대한 투명한 회계 유지.
- 관할권 전반에 걸쳐 적용 가능한 법률 및 규정 준수 보장.
- 온체인 커뮤니티 거버넌스 및 DAO 자율성으로의 전환 촉진.

Foundation 은 \$FIGHT 토큰의 시장 가치를 관리하거나 어떤 종류의 수익도 보장하기 위해 존재하지 않습니다. 모든 토큰 운영 및 트레저리 프로그램은 공개된 정책에 의해 관리되며 DAO 프로세스를 통해 수정될 수 있습니다.

---

### 8.3 거버넌스원칙

Fight 생태계는 의사 결정 과정과 행동 모두를 안내하는 네 가지 기본 원칙 위에 구축됩니다:

1. 공정하게싸운다 – 무결성을 위해 설계 한다. 투명하게 운영 한다. 분쟁을 공개적으로 해결 한다.
2. 함께싸운다 – 팬 X 파이터 X 빌더가 참여를 통해 정렬된 상승을 공유 한다.
3. 끝까지싸운다 – 빠르게 배송하고, 빠르게 수정 한다. 책임을 유지하고 파이트위크 사이클 동안 적응 한다.
4. 영원히싸운다 – 규정준수, 보안 및 지속 가능한 경제로 장기적으로 구축 한다.

이러한 원칙은 모든 Foundation 및 DAO 행동에 대한 도덕적 및 운영적 나침반 역할을 합니다.

---

## 8.4 거버넌스단계

### 8.4.1 1 단계: Foundation 관리 (출시-1년차)

이단계에서 Foundation 은보 안과 법적 규정준수를 보장하기 위해 운영통제를 유지합니다. 주요 결정—배출, 그랜트, 유동성운영 및 전략적 파트너십—은 공개보고표준에 따라 Foundation 이승인합니다.

**투명성조치:** - 온체인에게 시된 분기별 트레저리 보고서. - 모든 멀티시그서 명자 및 순환정책의 공개공개. - 주요 스마트컨트랙트 및 배출 일정의 의무감사.

---

### 8.4.2 2 단계: 텔리게이트 프로그램 (2년차)

생태계가 성숙함에 따라 거버넌스는 다음 영역을 대표하는 커뮤니티 텔리게이트 및 작업그룹을 포함하도록 확장됩니다:

- **제품 & UX** — 로드맵 우선순위 지정 및 프로토콜 파라미터
- **트레저리 & 그랜트** — 자금 배분 및 성과 추적
- **리스크 & 무결성** — 오라클 운영, 분쟁 해결 및 규정준수 검토
- **선수위원회** — 파이터 정렬, 공정성 및 팬 경험

텔리게이트는 \$FIGHT 보유자에 의해 선출되거나 자체지명되며 참여, 투명성 및 측정 가능한 기여를 기반으로 평가됩니다.

---

### 8.4.3 3 단계: 완전한 DAO 실행 (3년차 +)

최종 권한은 온체인 거버넌스로 전환되며, 제안 및 투표 가스 마트컨트랙트를 통해 직접 실행됩니다. 모든 주요 행동—배출 업데이트, 트레저리 지출, 파라미터 변경—은 토큰 보유자 투표, 정족수 임계값 및 타임락 실행의 대상이 됩니다.

DAO 거버넌스는 책임을 위해 설계됩니다: - 모든 제안 데이터, 투표 결과 및 실행 트랜잭션이 온체인에 기록됩니다. - 비상권 한은 좁은 범위로 제한되고, 시간 제한이 있으며, 토큰 투표로 갱신이 필요합니다. - 분쟁 및 중재 메커니즘은 투명하고 문서화됩니다.

---

## 8.5 제안 및 투표

모든 \$FIGHT 보유자는 최소 임계값이 충족되면 (예: 정의된 토큰 스테이크 또는 텔리게이트 후원) 거버넌스 제안을 제출하거나 후원할 수 있습니다.

각 제안은 명확한 수명주기를 따릅니다:

1. **초안 (RFC):** 거버넌스 포럼에서 커뮤니티 토론.
2. **공식 제출:** 검증된 온체인 제출 또는 텔리게이트 후원.
3. **투표:** 정족수 및 시간 제한이 있는 토큰 기반 투표.
4. **실행:** 성공적인 제안이 타임락 컨트랙트를 통해 구현됨.

FP(파이팅 포인트)는 평판수정자 역할을 할 수 있습니다— 장기 기여자의 가치를 높이거나 제안 생성을 지원— 토큰 보유자 합의를 무효화하지 않고.

---

## 8.6 트레저리 정책

DAO 트레저리는 생태계 수수료, 그랜트 반환 또는 파트너 기여와 같은 프로토콜 생성 수익을 받습니다. 모든 트레저리 운영은 다음과 같은 침원칙을 따릅니다:

- **투명성:** 유입, 유출 및 준비금의 온체인 보고.
- **책임:** 프로그램은 측정 가능한 KPI 및 마일스톤을 정의해야 합니다.
- **커뮤니티감독:** 트레저리 배분은 DAO 투표의 대상입니다.
- **유연성:** DAO는 거버넌스를 통해 프로그램을 수정, 일시 중지 또는 중단할 수 있습니다.

DAO 정책에 따라 순프로토콜 수익의 일부가 생태계 유트리티를 확장하는 운영, 그랜트, 유동 성프로토콜 또는 기타 이니셔티브에 배분될 수 있습니다. 이러한 배분은 투자 수익이나 가치지지를 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 공개 지지자에는 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 유트리티와 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 유트리티 (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 옹호; 새로운 메커니즘이 의도하지 않은 행동을 만들 때 신속한 가드레일 권장.

### 8.7.3 왜 중요한가

파이터 정렬 거버넌스는 정당성과 배포에 필수적입니다. 선수들이 유트리티와 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 유지를 개선하며, 선수들이 Fight 프로그램을 팬들에게 적극적으로 홍보할 가능성을 높입니다.

### 8.7.4 보상 및 정렬

위원회 구성원은 클리프 및 활동 기반 베스팅을 사용하여 DAO 감독 배분에서 스트리밍 톤 콘보상으로 보상 받습니다. 이 구조는 지속적인 기여 (출석, 검토, 제안 피드백, 캠페인 참여)에 보상하고 단순히 명목상의 참여를 억제합니다. 명확한 기여로그와 마일스톤 체크인은 책임을 보장하고 DAO 제안을 통해 갱신 또는 조정을 간단하게 만듭니다.

## 8.7.5 프로세스 및 책임

위 원회 권고 사항은 공개 RFC 또는 제안 스크립트에 기록되고 관련 작업 그룹 (예: 제품/UX, 트레저리, 리스크 & 무결성)을 통해 해라우팅됩니다. 예산이 필요한 경우—**Prize\$Fight** 풀 충전 또는 새로운 커뮤니티 혜택 자금 지원과 같은—요청은 표준 정속 수 및 타임 랙에 따라 토큰 보유자 투표로 이동합니다. 이것은 \$FIGHT 보유자에 대한 투명하고 온체인 통제를 유지하면서 파일 입력을 최전선에 유지합니다.

## 8.7.6 \$FIGHT에 대한 가치 축적 방법

선수주도 설계는 퍼널의 모든 단계에서 참여 품질 및 전환율을 개선합니다. 더 나은 드롭 설계, 더 매력적인 커뮤니티 혜택, 신뢰할 수 있는 Prize\$Fight 기준 및 파이터가 검증한 파트너 캠페인은 더 많은 \$FIGHT 표시진입, 스테이크, 구매 및 소각으로 이루어집니다. 이러한 상호작용은 DAO로 흐르는 수수료를 생성하며, 정책에 따라 토큰 및 생태계 지원 (토큰을 강화하기 위한 DAO 주도 프로그램)에 일부를 배분하고 성장 프로그램 (사용자 및 유저 리티의 다음 물결에 자금 지원)에 일부를 배분합니다. FP 배포에 대한 파트너 수요는 프로젝트들이 Fight.ID 커뮤니티에 접근하기 위해 \$FIGHT를 소각함에 따라 적접인 소각 압력을 생성합니다. 요약하면, 선수위원회는 파이터와 그들의 팬 베이스와의 제품-시장 적합성을 높이며, 이는 모든 \$FIGHT 싱크를 통한 처리량을 증가시키고 시간이 지남에 따라 토큰의 가치 루프를 강화합니다.

## 8.8 트레저리 정책 (확장)

\$FIGHT 표시 유저 리티에서 순수익—파트너 소각 (FP)를 위해 \$FIGHT를 소각하는 프로젝트), 라이선스 디지털 수집품 (UFC Strike 1 차 판매, 플랫폼 수수료, 2 차로 열기), 커뮤니티 멤버십 및 업그레이드, 파트너 운영 유저 리티 (DAO 승인 예측 시장 포함), 상품/티켓 레일, FightGear로 열기, Prize\$Fight 프로토콜 수수료 및 파트너 수익 공유—가 DAO 트레저리로 흐릅니다. 공개된 정책에 따라 DAO는 이러한 수익을 다음에 배분합니다:

- DAO 주도 트레저리 프로그램을 통한 토큰 및 생태계 지원
- 마일스톤 기반 지출 및 클로백이 있는 생태계 그랜트 (빌더, 파이터, 크리에이터)
- 시장을 심화하고 온보딩을 원활하게 하는 유동성 프로그램
- 감사, 오라클 무결성 및 분쟁 처리를 위한 리스크 & 보안 준비금

예산 배분은 정기적인 케이던스 (예: 분기별)로 검토되며 갱신을 위해 새로운 투표가 필요합니다.

### 8.8.1 투명성 및 통제

Foundation은 배출, 트레저리 잔액, 들어오는 수수료 흐름, 발행된 그랜트 및 프로그램 결과에 대한 온체인 보고를 유지합니다. 주요 컨트랙트는 감사되고, 파라미터 변경은 타임 랙 되며, 모든 멀티 시그니처 명사는 순환 규칙과 함께 공개됩니다. 이해상 충돌 제안 스크립트에 선언됩니다; 모든 비상권 한은 줍고, 미리 정의되며, 토큰 투표로 재승인되지 않는 한자동으로 만료됩니다.

### 8.8.2 이거버넌스 모델이 중요한 이유

공개적이고 감사 가능한 거버넌스는 팬, 파이터, 파트너 및 규제 기관과의 신뢰를 구축합니다. 인센티브가 비공개로 변경되지 않고, 커뮤니티가 우선순위를 형성할 수 있으며, 리소스가 가장 큰 가치를 창출하는 곳에 배포되도록 보장합니다. 선수위원회의 입력은 유저 리티를 파이터 중심으로 유지합니다; 작업 그룹은 운영을 집중적이고 책임감 있게 유지합니다; 점진적 탈중앙화는 장기적 정당성을 희생하지 않고 현재의 속도를 보장합니다.

### 8.8.3 \$FIGHT에 대한 가치 축적 방법 (거버넌스 맥락)

합리적 인트레저리 관리는 실제 반복 수익을 토큰 지원 프로그램 및 다음 사용 물결을 만드는 성장 프로그램에 연결합니다. 라이선스 드롭, 커뮤니티, 파트너 운영 유저 리티 (DAO 승인 예측 시장 포함) 및 커머스 레일이 확장됨에 따라 \$FIGHT의 수수료 처리량이 증가합니다; DAO는 그 처리량을 생태계 지원과 더 높은 유저 리티 (그랜트, 유동성, 파트너십) 사이에 전략적으로 배분합니다. 토큰 보유자가 궁극적으로 이러한 정책을 승인하기 때문에 가치 포착 개선은 \$FIGHT 자체로 피드백되어 생태계의 경제적 백본으로서 토큰의 역할을 강화합니다.

---

## **8.9 투명성 & 책임**

모든 거버넌스 행동 및 트레저리 운영은 다음을 표시하는 공개 투명성 대시보드를 통해 추적됩니다: - DAO 제안 상태 및 히스토리. - 트레저리 잔액 및 지출. - 배출 일정 및 베스팅 진행 상황. - 위원회 및 텔리게이트 참여 메트릭.

감사 보고서는 분기별로 게시되며, 거버넌스 문서는 온체인과 공식 [GitBook](#)에서 공개적으로 유지됩니다.

---

## **8.10 면책조항**

이 거버넌스 프레임워크는 정보 및 투명성 목적으로 제공됩니다. 이 현장의 어떤 내용도 증권 제공, 투자 조언 또는 미래 가치 보장을 구성하지 않습니다. 모든 정책 및 파라미터는 생태계가 발전함에 따라 DAO 거버넌스 또는 규제 요구 사항을 통해 수정될 수 있습니다.

---

*Fight Foundation* — 중앙집중식 리더십에서 커뮤니티 소유권으로의 전환을 관리하며, 한번에 한 사이트 위크 씩.

# Chapter 9

## 토크노믹스

### 9.1 개요 및 공급량

\$FIGHT 는 고정최대공급량 **100** 억 토큰의 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 자료적이며 제 3 자가 제공합니다.

### 9.2 TGE 시구성

런칭 시 유통 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 믹스는 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 위크 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 개월에 걸쳐월별 1/24. 근거: 1 년락업은다중시즌딜리버리와의정렬을보장하고단기 공급충격을방지합니다. 토큰베스팅은 DAO 투명성표준에의해관리되는공개된일정을따릅니다.

#### 9.4.3 어드바이저—4.0%(4 억 \$FIGHT)

해제일정: 12 개월락업, 이후 18 개월에 걸쳐월별 1/18. 관리: 배분은 **FIGHT Foundation** 을통해관리됩니다. 근거: 전략적파트너및어드바이저는배포, 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 시초기유동성은슬리피지를줄이면서팬과생태계참가자를위한접근가능한진입점을보장합니다. 12 개월락업후나머지해제는생태계가성숙하고거래량이성장함에따라지속적인시장깊이를지원합니다.

#### 9.4.5 투자자—17.5%(17.5 억 \$FIGHT)

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

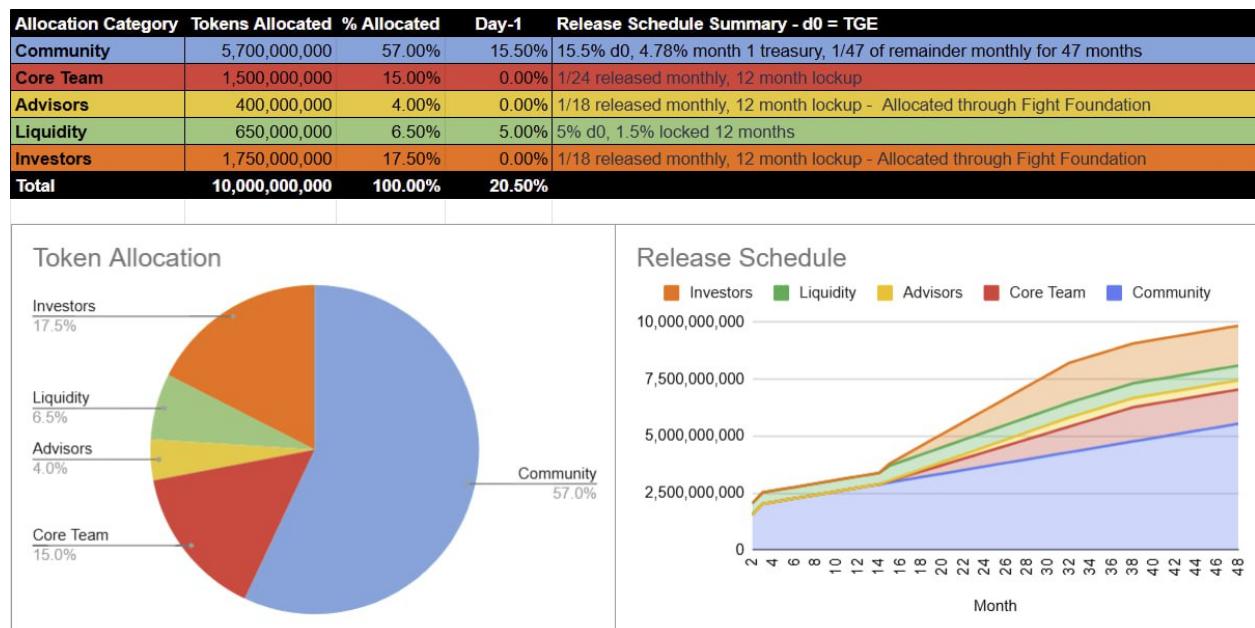


Figure 9.1: Token Allocation Charts

#### **9.4.6 거버넌스및투명성**

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

이션의어떤내용도증권제공, 미래가치에대한약속또는수익기대로해석되어서는안됩니다. 모든배분및파라미터는 **Foundation** 거버넌스또는법적요구사항에의해변경될수있습니다.

# Chapter 10

## FIGHT 토큰 - 기술개요

### 10.1 개요

FIGHT 는 솔라나와 BNB 스마트체인 (BSC) 에 배포된 크로스체인 대체가능 토큰으로, 원활한 크로스체인 전송을 위해 LayerZero V2 프로토콜을 활용합니다. 토큰은 옴니체인 대체가능 토큰 (OFT) 표준을 구현하여 체인간 안전하고 효율적인 인브리징을 보장합니다.

---

### 10.2 토큰사양

#### 10.2.1 솔라나 (기본체인)

- 토큰타입: SPL 토큰 (네이티브)
- 토큰민트: 8f62NyJGo7He5uWeveTA2JJQf4xzf8aqxkmzxRQ3mxU
- 총공급량: 10,000,000,000 FIGHT (100 억)
- 소수점: 9
- 토큰표준: Metaplex 메타데이터가 있는 SPL 토큰

#### 10.2.2 BNB 스마트체인 (보조체인)

- 토큰타입: ERC-20 (OFT)
  - 컨트랙트주소: 0xB2D97C4ed2d0Ef452654F5CAB3da3735B5e6F3ab
  - 공급모델: Wrapped (네이티브 민팅 없음, 모든 토큰이 솔라나에서 브리지됨)
  - 소수점: 18
  - 토큰표준: LayerZero OFT V2
- 

### 10.3 아키텍처

#### 10.3.1 크로스체인브리지 (LayerZero V2)

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

솔라나 컴포넌트: - **OFT** 프로그램: FXnms2y5FUjzxzEaDEnEF54pYWZLteTdKUwQhDbCAUfL - **OFT** 스토어: 8TRG47KgD9KgZaHyKH5CKZRCAhfUAzbqivXV8SZWWhYk - 토큰 에스크로: 6rZoHSARs -

boMx1vNesfqd7q1DasgxWs5yivrRJvKaSPe - **LayerZero** 엔드포인트: 76y77prsiCMvXMjuoZ5VRrhG5qYBrUMYTE5  
- 엔드포인트 **ID:** 30168 (솔라나메인넷)

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

### 10.3.2 브리지메커니즘

#### 1. 솔라나 → **BSC**:

- 토큰이 솔라나에스크로 계정에 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 향상된 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 텔리게이트 (멀티시그 작업 대기 중)
  - 프로그램 업그레이드 권한

#### 10.4.1.2 **BSC** 멀티시그

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

### 10.4.2 보안기능

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: 5AGrL5Rm8sQQJnbVHYUVUAJZcYqJcEgNnyhkFiSXuXPy7iKfnMM28YjoPBEGESgHnNd5HvbbXzdJbkRhSy3aXVt6

---

## 10.6 기술세부사항

### 10.6.1 솔라나프로그램

프로그램타입: Anchor 기반 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 앤드포인트설정제어 - 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 376682336에서배포
- BSC 컨트랙트: 2025 년 11 월배포

### 10.7.2 배포트랜잭션

솔라나: - 프로그램배포: 슬롯 376682336 - OFT 스토어생성: 온체인 - 멀티시그로토큰전송: 5AGrL5Rm8sQQJnbVHYUVUAJZcYqJcEgNnyhkFiSXuXPy7iKfnMM28YjoPBEGESgHnNd5HvbbXzdJbkRhSy3aXVt6

BSC: - 컨트랙트배포: 2025 년 11 월 - 소유권이전: 0xa3f30a326d76c93bd872e501b69aa2a9e67867adc084bb3b38d1 (블록 67808442)

---

## 10.8 검증 & 감사

### 10.8.1 온체인검증

**솔라나:** - 프로그램이 온체인에 배포 및 검증 가능 - 소스코드: <https://github.com/Fight-Foundation/token>

**BSC:** - BscScan에서 컨트랙트 검증됨 - 검증: <https://bscscan.com/address/0xB2D97C4ed2d0Ef452654F5CAB3da3735B5e6F3ab>

### 10.8.2 보안조치

#### 1. 멀티시그요구사항:

- 모든 관리작업에 멀티시그승인 필요
- 멀티시그가지어하는 업그레이드 권한
- 멀티시그가지어하는 델리게이트 구성

#### 2. LayerZero V2 보안:

- 탈중앙화 검증자 네트워크 (DVN)
- 메시지 인증 및 검증
- 구성 가능한 보안 파라미터

#### 3. 공급제어:

- 고정최대공급량 (100 억 토큰)
- BSC에서 민팅기능 없음 (wrapped 전용)
- 솔라나의 민트권한은 OFT 스토어 PDA 가보유

---

## 10.9 통합가이드

### 10.9.1 지갑에 FIGHT 추가

솔라나지갑 (**Phantom, Solflare** 등):

토근 주소: 8f62NyJGo7He5uWeveTA2JJQf4xzf8aqxkmzxRQ3mxU

**BSC** 지갑 (**MetaMask, Trust Wallet** 등):

컨트랙트 주소: 0xB2D97C4ed2d0Ef452654F5CAB3da3735B5e6F3ab

토근 심볼: FIGHT

소수점: 18

### 10.9.2 토큰브리징

사용자는 LayerZero 호환 인터페이스 또는 직접 컨트랙트 상호작용을 사용하여 솔라나와 BSC 간에 FIGHT 토큰을 브리지 할 수 있습니다.

**중요:** 크로스체인 전송에 브리지 수수료가 적용됩니다 (네이티브 가스 토큰으로 지불: SOL 또는 BNB).

---

## 10.10 익스플로러링크

### 10.10.1 솔라나

- 토큰민트: <https://explorer.solana.com/address/8f62NyJGo7He5uWeveTA2JJQf4xzf8aqxkmzxRQ3mxU>
- OFT 프로그램: <https://explorer.solana.com/address/FXnms2y5FUjzxzEaDEnEF54pYWZLteTdKUwQhDbCAL>
- OFT 스토어: <https://explorer.solana.com/address/8TRG47KgD9KgZaHyKH5CKZRCAhfUAzbqivXV8SZWWh>

- 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/0xa3f30a326d76c93bd872e501b69aa2a9e67867adc084bb3b38d1>

## 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 이용가능
- 

## 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             | 8f62NyJGo7He5uWeveTA2JJQf4xzfaqxkmzxRQ3m  |
| OFT 프로그램         | FXnms2y5FUjzxzEadEnEF54pYWZLteTdKUwQhDbCA |
| OFT 스토어          | 8TRG47KgD9KgZaHyKH5CKZRCAhfUAzbqivXV8SZW  |
| 토큰에스크로           | 6rZoHSARsboMx1vNesfqd7q1DasgxWs5yivrRJvKa |
| LayerZero 엔드포인트  | 76y77prsiCMvXMjuoZ5VRrhG5qYBrUMYTE5WgHqgj |
| 멀티시그 (Squads V4) | GCQ8wGjU5TYmzC1YJckqgTGQLRjRxktB4rNuemPA9 |
| 멀티시그토큰계정         | HFzqZ8c7pRstrYe9dzk9mZZP7wA2c86p7m5L73o6b |

### 10.13.2 BSC 주소

| 컴포넌트            | 주소   |
|-----------------|--|
| FIGHT OFT 컨트랙트  | 0xB2D97C4ed2d0Ef452654F5CAB3da3735B5e6F3ab |
| LayerZero 엔드포인트 | 0x1a44076050125825900e736c501f859c50fE728c |
| 멀티시그            | 0x1381c63F11Fe73998d80e2b42876C64362cF98Ab |

### 10.13.3 LayerZero 엔드포인트 ID

| 체인      | 엔드포인트 ID |
|---------|----------|
| 솔라나메인넷  | 30168    |
| BSC 메인넷 | 30102    |

문서버전: 1.0 최종업데이트: 2025년 11월 11일 상태: 프로덕션 배포 활성화

# 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 × Fight.ID** 콜라보레이션: <https://coinmarketcap.com/community/articles/68c9758b2b7d9874459a32>
  - **UFC × 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>
- 

링크는 참조용으로만제공됩니다. 포함이지지를의미하지 않습니다. 모든외부리소스는변경될수있습니다.

**Fight** 백서 및 모든 관련 자료 (이하 “문서”) 는 정보제공 및 교육 목적으로 만재 공됩니다. 이 문서는 어떤 종류의 법적, 재정적, 투자 또는 규제 투자 설명서를 구성하지 않으며, 어떤 관할권에서도 토론, 증권 또는 금융 상품을 판매하거나 구매하기 위한 제안이나 권유가 아닙니다.

여기에 포함된 정보는 **Fight Foundation** 과 그 계열사의 지침 원칙, 목표 및 생태계 비전을 설명하기 위해 작성되었습니다. 정확성과 명확성을 보장하기 위해 모든 노력을 기울였으나, **Fight Foundation** 은 이 문서에 포함된 정보의 완전성, 신뢰성 또는 미래 성과에 대해 명시적이든 묵시적이든 어떠한 진술이나 보증도 하지 않습니다.

**Fight Foundation** 은 생태계 개발의 관리자로서 운영되며, **Fight** 생태계의 장기적인 성공과 지속 가능성을 지원하기 위해 필요 한 경우 여기에 설명된 제품, 거버넌스 모델 또는 토대 설계의 모든 구성 요소를 발전, 수정 또는 중단 할 권리 를 보유합니다. **Foundation** 또는 정당하게 권한을 부여 받은 기여자가 내린 결정은 이 백서의 정신과의도를 반영하지만, 실질적, 기술적 또는 규제 적 고려 사항이 조정을 요구하는 경우 형태나 구현이다를 수 있습니다.

이 문서의 어떤 내용도 독자와 **Fight Foundation** 또는 그 계열사 사이에 계약적 또는 수탁자 관계를 생성하는 것으로 해석되어서는 안됩니다. **Fight Foundation** 은 이 자료의 사용, 해석 또는 의존으로 인해 발생하는 직접적 이든 간접적 이든 어떠한 손실에 대해서도 책임을 지지 않습니다.

독자와 참가자는 \$FIGHT, Fight.ID 또는 기타 **Fight** 생태계 제품과 관련된 활동에 참여하기 전에 자체 실사를 수행하고 독립적인 법적 및 재정적 조언을 구하도록 권장됩니다.

이 백서와 **Fight GitBook** 의 내용은 생태계 가성숙함에 따라 지속적으로 발전할 수 있습니다. **Foundation** 은 모든 향후 업데이트가 공정하고 투명하며 지속 가능한 Web3 기술을 통해 격투 스포츠를 발전시키려는 사명과 일치하도록 선의로 행동할 것입니다.