

## Fight 백서

격투스포츠를위한액세스토큰

2026 년 01 월 16 일 - 00fb7fc

# 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: 검증된디지털수집품비즈니스 . . . . .	5
2.3	이벤트동기화드롭: 파이트워크를운영시계로 . . . . .	6
2.4	범위, 배치및배포신호 . . . . .	6
2.5	전략적중요성 . . . . .	6
2.6	\$FIGHT 에대한가치추적방법 . . . . .	6
<b>3</b>	<b>Fight.ID (아이덴티티)</b>	<b>7</b>
3.1	무엇인가 . . . . .	7
3.2	왜중요한가 . . . . .	7
3.3	\$FIGHT 에대한가치추적방법 . . . . .	7
<b>4</b>	<b>FP 포인트 (평판)</b>	<b>8</b>
4.1	무엇인가 . . . . .	8
4.2	왜중요한가 . . . . .	8
4.3	\$FIGHT 에대한가치추적방법 . . . . .	8
<b>5</b>	<b>\$FIGHT (소유권)</b>	<b>9</b>
5.1	무엇인가 . . . . .	9
5.2	왜중요한가 . . . . .	9
5.3	\$FIGHT 에대한가치추적방법 . . . . .	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>토큰유틸리티</b>	<b>13</b>
7.1	파트너생태계접근 (주력) . . . . .	13
7.2	접근 & 거버넌스 . . . . .	13
7.3	파이터커뮤니티 & 스테이킹 . . . . .	14
7.4	추가유틸리티표면 . . . . .	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	수익모델 & 가치라우팅	15
7.5.1	가치라우팅	15
7.5.2	플라이휠	15
<b>8</b>	<b>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	<b>1 단계: Foundation 관리 (출시-1 년차)</b>	17
8.4.2	<b>2 단계: 델리게이트프로그램 (2 년차)</b>	17
8.4.3	<b>3 단계: 완전한 DAO 실행 (3 년차 +)</b>	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	19
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	20
8.10	면책조항	20
<b>9</b>	<b>토크노믹스</b>	<b>21</b>
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
<b>10</b>	<b>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	익스플로러링크	28
10.10.1	솔라나	28
10.10.2	BSC	28
10.10.3	BayerZero	28
10.11	허장소 & 소스코드	28
10.12	지원 & 연락처	28
10.13	부록: 전체주소참조	28
10.13.1	솔라나주소	28
10.13.2	BSC 주소	29
10.13.3	BayerZero 엔드포인트 ID	29
<b>11</b>	<b>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	주요어드바이저 & 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** 가 제공하는 라이선스 생태계입니다. 세 가지 핵심 축으로 운영됩니다:

1. **아이덴티티 (FightID)** — 팬과 파이터를 위한 휴대 가능한 온체인 아이덴티티.
2. **평판 (FP 포인트)** — 참여를 반영하고 생태계 유틸리티를 잠금 해제하는 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 권리와 플랫폼 기능에 접근합니다.

**Fight.ID** 는 **UFC** 의 파트너입니다. UFC 와 **Fight.ID** 는 로열티 경험, Prize\$Fight 파이터 보너스, FightGear 프리미엄의류를 통해 UFC 의 디지털 팬 베이스를 성장 시키기 위한 다년간의 협력을 공개적으로 발표했습니다.

**핵심 유틸리티:** - **\$FIGHT** 보유는 프리미엄 격투 경험, 독점 콘텐츠 및 플랫폼 기능에 대한 접근을 부여합니다. - **거버넌스 참여:** 생태계 우선 순위, 트레저 리베분 및 프로토콜과 라미터에 대한 토큰 보유자 투표권을 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 직접적인 가치 루프를 생성합니다. - **라이선스 디지털 수집품 (UFC Strike),** 파이터 커뮤니티, 커머스 레일, 파트너 운영 유틸리티 (**DAO** 승인된 예측 시장 포함), 이벤트 기반 보상이 투명하고 DAO 관리 수수료 흐름 및 트레저 리 프로그램 등을 통해 생태계 활동을 채널링합니다.

**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 유틸리티를 통해 예측 가능한 수익 창구를 만듭니다. 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 파이프워크는 팬들을 생태계 퍼널로 안내하는 획득 순간이 됩니다: **UFC** 도달 → **FightID** → **FP** → **\$FIGHT**.

스포츠에 깊이 뿌리박힌 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** 트레저 리 정책 에 따라 순 프로토콜 수익의 일부가 생태계 운영, 커뮤니티 그랜트 및 온체인 거버넌스를 통해 승인된 기탁 프로그램에 배분될 수 있습니다. 이러한 배분은 투자 수익이나 가격 지지력의 의도한 것이 아니며 커뮤니티 결정과 프로그램 우선 순위 에 따라 언제든 지 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** 를통해이미운영증인수익성있는디지털수집품비즈니스에있습니다. **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** 가프리미엄접근을게이트하는파이트포인트 (FP) 를잠금해제
- 접근게이트 —높은 FP 보유자는우선창구, 조기접근및독점출시등급을받음

이 접근 방식은 검증되지 않은 모델에 투기하는 것이 아니라 작동하는 비즈니스 모델을 확장합니다. **Fight** 는 인프라, 라이선싱 및 수익 흐름이 이미 존재하는 기반위에 경제적 조정과 크로스 플랫폼 유틸리티 레이어를 추가합니다.

## 2.3 이벤트 동기화 드롭: 화이트워크를 운영 시계로

UFC 격투 캘린더는 예측 가능하고 반복적인 배포 및 수익화 리듬을 제공합니다. 각 화이트워크는 다음을 생성합니다:

- 콘텐츠 창구 — 프로모션 사이클, 파이터 인터뷰, 계획 및 기자회견이 팬 관심을 생성
- 드롭 창구 — 팬들이 적극적으로 참여를 추구하는 최고 참여 순간
- 참여 급증 — 시청률, 소셜 활동 및 구매의도의 측정 가능한 급증

**Fight** 는 수요를 제조하는 것이 아니라 기존 관심을 상업화합니다. 화이트워크에 동기화된 드롭에는 라이선스 순간, 회귀도 등 급수 집품 및 **FP** 부스트 캘린더가 포함됩니다. 이 이벤트는 예측 가능 (수개월 전에 예정됨) 하고, 반복 가능 (주간/격주 수익 사이클) 하며, 확장 가능 (추가 고객 획득 비용 없이 수백만 시청자에게 배포) 합니다.

모든 화이트워크는 반복 가능한 시장 진출 모션입니다: 발표 → 참여 → 드롭 → 전환 → 유지.

## 2.4 범위, 배치 및 배포 신호

파트너십은 UFC 의 디지털 플랫폼 전반에 걸쳐 **Fight.ID** 와 **\$FIGHT** 에 대한 반복적인 가시성을 제공합니다. **Fight** 포면은 UFC 경기와 같은 리듬으로 홍보됩니다. 프리파이트 스토리텔링과 라이브 이벤트 대화를 활용하여 **Fight** 는 팬들을 저마찰 행동으로 안내합니다: **Fight.ID** 클레임, 퀘스트를 통한 **FP** 획득, 접근 및 거버넌스를 위한 **\$FIGHT** 활용. 이 “이벤트 케 이턴스”는 모든 경기를 아이덴티티 클레임과 지속적인 참여를 위한 퍼널로 전환합니다.

## 2.5 전략적 중요성

글로벌 스포츠 파워 하우스와의 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.

UFC 의 문화적 관련성은 **Fight** 를 좁은 암호화 틈새가 아닌 주류 스포츠 참여에 확고히 자리잡게 하며, 이는 비 암호화 사용자를 대규모로 온보딩하는데 필수적입니다. 팬들이 **Fight.ID** 를 클레임하고 **FP** 를 축적함에 따라 플랫폼은 새로운 유틸리티에 대한 더 큰 주소지 평가 기반, 더 나은 코호트 유지 및 상품과 티켓으로의 더 풍부한 교차 판매를 얻습니다.

## 2.6 \$FIGHT 에 대한 가치 축적 방법

UFC 증폭 활성화는 **\$FIGHT** 사용으로 직접 전환됩니다. 팬들이 퀘스트 (**FP** 를 위해 **\$FIGHT** 를 소각하는 프로젝트가 자금 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 수수료 — 프로젝트들이 배포를 위해 **FP** 를 획득하기 위해 **\$FIGHT** 를 소각 - 트레저리 정책 — 수수료와 소각이 투명한 정책에 따라 DAO 트레저리로 라우팅 - 생태계 성장 — DAO 가 순수익을 배포하여 토큰을 지원하고 새로운 사용자를 유입시키는 그랜트 자금 지원

이것은 폐쇄 루프 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 활성화될수록, 이 가치 축적 플라이휠은 더 강력하고 예측 가능해 집니다.

# 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 핸들과 연결된 지갑, 참여 이력 (완료된 퀘스트, 참여한 이벤트, 소유한 수집품), 배지 및 업적, Fight 앱과 파트너 표면 전반의 사용자 접근 권한을 포함할 수 있는 휴대 가능한 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, 보상받고, 업그레이드될 수 있어 일회성 프로모션 대신 진정한 로열티를 가능하게 합니다. 운영 측면에서 FightID 는 마찰을 줄이고 (하나의 아이덴티티, 여러 유틸리티), 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 유틸리티의 진입점입니다: 라이선스 디지털 수집품 (UFC Strike 드롭), 커뮤니티 스테이킹, 거버넌스 참여, 상품 및 티켓 레일 등. 우리가 더 많은 아이덴티티를 전환할수록—특히 UFC 파이트 위크 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 출시애 우선 접근을 받고, FP 점수가 독점 드롭 등급을 게이트하며, 소유 이력이 개인화된 드롭 추천을 알려줍니다. 이것은 드롭을 일회성 거래에서 지속적인 관계 커머스로 전환합니다.

아이덴티티 게이팅은 사기와 봇 활동을 줄여 수수료 수익을 보호하고 토큰싱크 (수수료, 멤버십, 업그레이드, 소각) 를 더 지속 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 퀘스트 완료 (종종 FP를 획득하기 위해 \$FIGHT를 소각하는 프로젝트가 자금 지원), 이벤트 참여, 콘텐츠 및 거버넌스 기여, 라이선스 드롭 참여, 파트너 운영 챌린지 (DAO 승인시) 수행을 통해 FP를 획득합니다. FP는 의도적으로 거래 가능한 자산이 아닙니다; 사용자의 FightID에 연결된 의미 있는 참여의 점수표입니다. FP는 등급을 잠금 해제하고, 프리미엄 경험을 게이트하며, 파이터 커뮤니티와 생태계 프로그램에서 스테이킹 멀티플라이어들을 부스트합니다.

### 4.2 왜 중요한가

평판은 인센티브를 단기 파밍에서 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 돕습니다. 이 설계는 이탈률을 줄이고, 코호트 품질을 개선하며, 용병적에어드롭 헌팅보다 진정한 행동에 보상합니다. 또한 FP가 실제 기여를 반영하기 때문에 더 공정한 얼라우리스트, 래플 및 프리미엄 접근을 운영하는 데 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 통화화됩니다.

### 4.3 \$FIGHT에 대한 가치 축적 방법

FP는 \$FIGHT 표시 유틸리티를 더 끈적 끈적하고 가치 있게 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 가능성이 높은 헌신적인 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 추구할수록 더 많은 \$FIGHT가 유통에 서며 납니다.

**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 이 중 접근을 가능하게 하는 솔라나 기반 액세스 토큰입니다: 프로젝트가 인증된 **Fight.ID** 커뮤니티에 접근하기 위해 **\$FIGHT** 를 소각하고, 팬이 프리미엄 경험, 거버넌스 권리와 플랫폼 기능에 접근하기 위해 **\$FIGHT** 를 보유하고 있습니다. 아이덴티티 주도 접근, 평판 주도 상태, 파트너와 팬 모두가 관심을 갖는 유틸리티—파트너 배 포 캠페인, 거버넌스 참여, 라이선스 디지털 수집품, 파이터 커뮤니티, 파트너 운영 유틸리티 (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 통화로 접근을 잠금 해제하고, 수수료를 지불하며, 거버넌스에서 목소리를 나타내는 하나의 프로그래밍 가능한 루프를 생성합니다. 이 단순성은 UFC 규모에서 주류 팬을 온보딩하는 데 중요합니다.

### 5.3 \$FIGHT 에 대한 가치 축적 방법

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

접근 & 거버넌스 수수료—**\$FIGHT** 보유는 프리미엄 격투 경험, 독점 콘텐츠 및 플랫폼 기능을 잠금 해제합니다; 거버넌스 권리를 위한 스테이킹은 공급을 잠그고 트레이더 규모가 성장함에 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 & 유틸리티 수수료—파이터 커뮤니티 멤버십과 업그レード, **FP** 부스트가 있는 스테이킹 잠금, 상품/티켓 레일, 스폰서십 흐름이 반복적인 **\$FIGHT** 표시 수익을 생성합니다. DAO 정책에 따라 일부는 트레이더 프로그램과 성장 그랜트에 자금을 지원됩니다.

**UFC** 배포는 이벤트의 안정적인 케이던스를 제공하여 이러한 싱크가 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 격투캐릭터와각단계에서유틸리티를심화하고, 배포를확장하며, 토큰가치루프를강화하는점진적인기능롤아웃을중심으로구축됩니다.

### 6.1 Pre-TGE → TGE

Pre-TGE 단계에서우리는전체배출및거버넌스사양을게시하고, **Fight.ID** 퀘스트프로그램을확장하며, 획득및유지동작을연습하는 **UFC** 연계파이트워크퍼널을실행합니다. 병행하여, 선수와크리에이터가청증을안정적으로온보딩할수있도록명확한크리에이터브키트, 성과 SLA 및 FP 기반보상이있는 **파이터엠베서더**캠페인을출시합니다.

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

**왜중요한가:** 명확한경제와투명한거버넌스는파트너와사용자의불확실성을줄이고, 파이트워크리허설은우리의퍼널이주류관심을아이덴티티클레이밍과반복참여로전환함을증명합니다.

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

### 6.2 Post-TGE (단기)

TGE 직후, **FP** 멀티플라이어및 리더보드와함께 스테이킹라이브되어초기채택자가평판에대한실질적인이점을볼수있습니다. 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 생성과저마찰온보딩을검증한첫번째 **UFC Strike Gifts Drop** 의성공에이어, 2026 로드맵은 예측가능한배포및수익화리듬을확립하는것을목표로합니다. UFC Strike Gifts 텔레그램 Drops #2, #3, #4 는 일관된참여를유지하고아시아, 라틴아메리카및신흥시장에서생태계의지리적발자국을확장하기위해 Q2, Q3, Q4 에잠정적으로예정되어있습니다.

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

이벤트는 **측정가능한전환목표**를 사용하여팬들을 **FP** 가속및인증된디지털소유권으로안내합니다. 이러한드롭을 **UFC**의 운영시계와정렬함으로써 **Fight.ID**는 소셜참여를 장기플랫폼참여를위한반복가능한파이프라인으로전환합니다.

**왜중요한가:** 팬들은첫날부터즉각적이고의미있는유틸리티를얻습니다—파이터커뮤니티에가입하기위해스테이크하고, **FP**를통해부스트된보상을얻고, 눈에보이는상금순간에참여합니다. 프로젝트는인증되고참여하는팬베이스에직접접근하여 **\$FIGHT**에대한즉각적인수요를창출합니다. 텔레그램배포는최소마찰로주류사용자를 **Fight.ID**보유자로전환합니다.

**\$FIGHT**에대한가치측적방법: 스테이킹잠금은토큰을유통에서제거하고, 커뮤니티행동은반복마이크로수수료를생성하며, 파트너소각은유통공급을줄이고, 커머스레일은가능한경우 **\$FIGHT**로정산됩니다; 순수익의일부가 **트레저리프로**그랜트성장프로그램을위해 **DAO**로흐릅니다. 텔레그램은보딩사용자는라이선스드롭, 게이트된접근및상품으로유도되어다운스트림수익화를촉진합니다.

---

## 6.3 Q1 2026

새로운사용자를위한라우팅깊이와접근성을개선하기위해 거래소커버리지를확대하고, **UFC**캘린더에동기화된판타지스타일, 문화기반게임을제공하는 **파트너운영예측시장 (DAO 승인대상)**을도입합니다. 접근, 진입및업그레이드에 **\$FIGHT**를수락하는추가 파트너표면이확성화됩니다. 파트너생태계접근모델이확장되어더많은프로젝트가 **Fight.ID**커뮤니티참여를인센티브하기위해 **FP**를위해 **\$FIGHT**를소각합니다. 이벤트동기화드롭이주요 **UFC**경기주변에서강화되어라이선스수집품, **FP**부스트캘린더및게이트된상품접근이격투캘린더에정렬된예측가능한수익창구를생성합니다.

**왜중요한가:** 파트너운영예측시장은라이선스된운영자규정준수와글로벌도달로주간경기주변에반복가능한참여루프를추가합니다. 더넓은상장은슬리피지를줄이고주류팬을위한온보딩을개선합니다. 생태계접근에대한파트너수요증가는유통공급에지속적인소각압력을생성합니다. 이벤트기반드롭은 **UFC**의기존청중과프로모션사이클에연결된반복가능하고예측가능한수익을생성합니다.

**\$FIGHT**에대한가치측적방법: 예측시장수익공유수수료가트레저리배분을위해 **DAO**로흐릅니다; 거래소깊이는더높은처리량을지원합니다; 파트너소각은유통공급을직접줄입니다; 드롭수익 (**1**차판매, 플랫폼수수료, 로열티)이트레저리배분및생태계지원을위해 **DAO**로홀러생태계가확장됨에따라가치측적을복리화합니다.

---

## 6.4 Q2-Q3 2026

동적진입가격및 회원배당금으로 파이터커뮤니티를확장하고, 헤택스택을심화하며 (**AMA**, 시청파티, 클럽토너먼트), 주요이벤트에연결된 **FightGear**캡슐드롭을몰아웁니다. **FightGear**비즈니스전략및프로토타입상품이소비자테스트에도달합니다. 병행하여, 추가리그통합을추가하고파트너배포가필요한경우 선택적멀티체인접근을확성화합니다—솔라나를경제허브로유지하면서.

소비자 **IP**콜라보레이션—**Pengu (Q2, 파트너승인대상):** **Fight**를 **MMA**전용청중너머로확장하는소비자브랜드크로스오버드롭. 공유문화우선, 주류호소력을통해새로운사용자코호트를 **Fight.ID**로유입하도록설계된브랜드주도, 접근중심참여로구성됩니다. 파트너십타이밍은파트너승인및브랜드정렬에따릅니다.

**MMA**체육관드롭 (**Q2**탐색적): 체육관을실제배포노드및커뮤니티앵커로활용하는물리적-디지털피널. 체육관특정디지털수집품, **FP**멀티플레이어및지역화된접근권한은순수디지털캐피탈대비강력한방어력을가진진정한풀뿌리채택을생성합니다. 체육관은격투스포츠문화에내재된신뢰할수있는온보딩환경으로기능합니다.

**예측시장플랫폼과의협력 (Q2-Q3 2026):** 규정준수예측시장제공업체와의파트너십및기술정렬을탐색합니다. 적절한경우공동마케팅, 청중교차및상호운용성에집중합니다.

**왜중요한가:** 커뮤니티는캐주얼참여를실제스킨인더게임이있는지속적인멤버십으로전환하고, 의류는안호화너머로도달하는바이럴표면역할을합니다. 텔레그램, 소비자 **IP**및체육관드롭은배포채널과청중인구통계를다양화하여안호화네이티브사용자에대한존도를줄입니다. 새로운리그및파트너표면은아이덴티티, 평판및소유권이중요한곳을공급합니다.

**\$FIGHT** 에 대한 가치 축적 방법: 커뮤니티스테이크는 공급을 잠그고 프로그램 수수료를 생성합니다; **FightGear** 구매 및 로열티는 **\$FIGHT** 로 표시될 수 있습니다; 다양화된 드롭은 **Fight.ID** 생성과 유료 유틸리티로의 다운스트림 전환을 촉진합니다; 새로운 통합은 **트레저리 배분** 및 생태계 그랜트를 위해 **DAO** 로라우팅되는 새로운 싱크와 수익 공유 스트림을 추가합니다.

---

## 6.5 2027+

**Fight.ID**, **FP** 및 **\$FIGHT** 를 존중하는 파트너 및 리그의 상호 운용 가능한 네트워크인 **FightHub** 몰아웃을 시작하고, 글로벌 격투 조직을 생태계에 온보딩합니다. 또한 접근 및 진행을 위해 아이덴티티와 평판을 사용하는 **AR/VR** 팬 경험을 실험합니다. 이 단계에서 **DAO** 는 실제 다양화된 수익으로 자금이 지원되는 완전히 성숙한 **트레저리** 정책을 운영합니다. **FightGear** 비즈니스 모델이 핵심 디지털 제품 비즈니스의 리테일 부문으로서 독립형 **P&L** 로 출시 준비 완료.

**왜 중요한가:** **FightHub** 는 우리 스택을 격투 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 가치 축적 방법: 각 새로운 표면은 **\$FIGHT** 로 표시된 유틸리티와 수수료 흐름을 추가합니다; **DAO** 는 지속적으로 이러한 흐름의 일부를 **유통 공급 감소** (소각) 및 **더 큰 유틸리티** (그랜트, 유동성, 파트너십) 로 전환하여 생태계가 확장됨에 따라 토큰 가치를 강화합니다—경기 후 경기, 시즌 후 시즌. **FightGear** 퍼지탈 비즈니스는 수익을 생성하고 **\$FIGHT** 마케팅 목적의 소셜 프루프 역할을 합니다.

---

## 6.6 시퀀싱을 이끄는 원칙

1. **배포우선:** 첫날부터 **UFC** 파이트 위크 이벤트스 활용
  2. **아이덴티티 기반:** 깊은 토큰 싱크 전에 **Fight.ID** 확립
  3. **거버넌스 성숙도:** 유틸리티 확장과 병행하여 **DAO** 운영 확장
  4. **규정 준수 & 무결성:** 초기에 관할권 통제 및 가드레일 구축
- 

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

# Chapter 7

## 토큰유틸리티

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 파트너 생태계 접근 (주력)

프로젝트들이 **\$FIGHT**를 소각하여 **FP**를 획득하고 퀘스트, 캠페인 및 챌린지를 통해 배포하여 **Fight.ID** 커뮤니티를 인센티브합니다. 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 토큰 소각에 연료를 공급하고 팬 참여가 평판을 획득하는 플라이휠을 생성합니다.

**왜 중요한가:** **Fight.ID**의 청중을 수익화가 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.

**가치 축적:** 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 접근 & 거버넌스

**\$FIGHT** 보유는 프리미엄 경험을 잠금 해제합니다: 독점 격투 콘텐츠, 기능 조기 접근, 플랫폼 혜택 및 커뮤니티 프로그램의 우선 순위. 토큰 보유자는 또한 거버넌스에 참여하여 **DAO**를 통해 트레저 리배분, 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 트레저 리규모와 함께 성장합니다.

**가치 축적:** 유틸리티 표면이 확장됨에 따라 보유 수요가 증가합니다. 거버넌스 권리를 위해 스테이킹된 토큰은 공급을 잠급니다. **DAO** 주도 트레저 리 프로그램은 프로토콜 수익을 사용하여 토큰과 생태계를 지원합니다.

---

## 7.3 파이터커뮤니티 & 스테이킹

멤버십을 위해 **\$FIGHT** 스테이크가 필요한 온체인 팬클럽. 각 파이터의 커뮤니티는 독점 콘텐츠, AMA, 시청 파티, 상품, 라이선스 수집품, 파트너 운영 토너먼트 접근 (DAO 승인) 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 지지자에게 보상. - **보상 라우팅:** 가입 수수료와 커뮤니티 수익이 기존 회원 (비례) 과 생태계 지원 및 그랜트를 위한 DAO 트레저리로 흐름. - **FP 멀티플라이어:** 높은 FP 회원은 부스트된 수익률, 우선 접근 및 향상된 커뮤니티 혜택을 받음.

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

## 7.4 추가 유틸리티 표면

### 7.4.1 FightGear

한정판 캡슐 드롭, 파이터 콜라보레이션 및 이벤트 테마 컬렉션을 특징으로 하는 프리미엄 격투 스포츠 라이프 스타일 브랜드. **FightID**를 통해 토큰 게이트된 접근, **\$FIGHT** 보유자와 높은 FP 회원을 위한 조기 창구. 결제는 기존 결제 채널과 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 리비즈니스.

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

### 7.4.2 Prize\$Fight

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

**왜 중요한가:** 팬 지원을 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. 프로토큰 수수료가 생태계 지원 및 향후 캠페인을 위해 트레저리 로라우팅됩니다. 파이트 위크 주변에 클러스터되어 새로운 **FightID** 가입과 반복 토큰 사용을 유도합니다. 일부 보너스는 파이터는 퇴까지 타임락되어 플롯을 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 어디에서 나가도 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 파이터 순간에 동기화된 라이선스 디지털 수집품. Concept Labs 가 개발한 UFC Strike 인프라 위에 구축되었으며, 이는 **2** 천만 달러 이상의 **1** 차 판매와 **10** 만명 이상의 고유 컬렉터를 보유한 기존의 수익 창출 제품 라인을 나타냅니다.

드롭 메커니즘: - **Fight Moments** — 파이터, 피니시 및 하이라이트를 특징으로 하는 공식 라이선스 수집품 - 이벤트기 반출시 — 파이트 워크에 맞춘 드롭으로 예측 가능한 수익 창구 생성 - 회귀도 등급 — 접근성을 위한 오픈 에디션, 프리미엄 참여를 위한 리미티드 및 울트라 리미티드

**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

수익 흐름: - **1** 차 판매 — 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-시장적 합성을 더 넓은 **Fight** 경제 레이어로 확장합니다.

### 7.5 수익모델 & 가치 라우팅

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

유틸리티	수익 흐름	케이던스
라이선스드롭 ( <b>UFC Strike</b> )	1 차 판매, 플랫폼 수수료, 2 차로 열티	이벤트 동기화 (파이트 워크)
파트너 생태계 접근	<b>FP</b> 배포를 위한 <b>\$FIGHT</b> 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
티케팅 & 상품	거래 수수료, 파트너 몫	이벤트 사이클

#### 7.5.1 가치 라우팅

순수익의 일부가 **\$FIGHT** 로 **DAO** 트레저리에 흐릅니다. **DAO** 는 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

UFC 의 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 복리사익, 경기 후 경기, 시즌 후 시즌.



# Chapter 8

## 거버넌스헌장

### 8.1 개요

**Fight Foundation** 은 \$FIGHT 토큰, 온체인트레저리및관련커뮤니티프로그램을포함한 **Fight** 생태계의거버넌스 프레임워크를감독합니다. 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 실행및모든트레저리운영에대한투명한회계유지.
- 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-1 년차)

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

**투명성조치:** - 온체인에게시된분기별트레저리보고서. - 모든멀티시그서명자및순환정책의공개공개. - 주요스마트컨트랙트및배출일정의의무감사.

---

### 8.4.2 2 단계: 델리게이트프로그램 (2 년차)

생태계가성숙함에따라거버넌스는다음영역을대표하는 커뮤니티델리게이트및 작업그룹을포함하도록확장됩니다:

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

델리게이트는 **\$FIGHT** 보유자에의해선출되거나자체지명되며참여, 투명성및측정가능한기여를기반으로평가됩니다.

---

### 8.4.3 3 단계: 완전한 DAO 실행 (3 년차 +)

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

DAO 거버넌스는책임을위해설계됩니다: - 모든제안데이터, 투표결과및실행트랜잭션이온체인에게기록됩니다. - 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 **평판수정**자역할을할수있습니다—장기기여자의가시성을높이거나제안생성을게이트—토큰보유자합의를무효화하지않고.

---

## 8.6 트레저리정책

DAO 트레저리는생태계수수료, 그랜트반환또는파트너기여와같은프로토콜생성수익을받습니다. 모든트레저리운영은다음지침원칙을따릅니다:

- **투명성:** 유입, 유출및준비금의온체인보고.
- **책임:** 프로그램은측정가능한 KPI 및마일스톤을정의해야합니다.
- **커뮤니티감독:** 트레저리배분은 DAO 투표의대상입니다.
- **유연성:** DAO 는거버넌스를통해프로그램을수정, 일시중지또는중단할수있습니다.

DAO 정책에따라순프로토콜수익의일부가생태계유틸리티를확장하는운영, 그랜트, 유동성프로그램또는기타이니셔티브에 배분될수있습니다. 이러한배분은 투자수익이나가격지지를의도한것이아니며, 커뮤니티거버넌스를통해언제든지변경될수있습니다.

## 8.7 선수위원회 (확장)

### 8.7.1 무엇이떠누가참여하는가

선수위원회는파이터의목소리가 Fight 생태계전반의제품설계, 정책및인센티브구조에직접영향을미치도록보장하는공식자문기구입니다. **Rob Winkler(UFC Strike GM)** 가운영적으로의장을맡으며, 파이터와팬에게공감되는것에대한실제관점을제공하는현역선수와와코치로구성됩니다. 위원회의역할은상징적이지않습니다; 공정성, 참여및선수복지와같은우선순위가처음부터내장되도록제품및트레저리프로세스에통합됩니다.

초기공개지지자에는 UFC 선수 **Josh Emmett, Gilbert Burns, Dan Ige, Vicente Luque, Alexandre Pantoja** 및 **Gregory “Robocop”Rodrigues** 와코치 **Eric Nicksick** 이포함됩니다.

### 8.7.2 권한및범위

위원회는파이터중심유틸리티와경험에대해전체적으로자문합니다:

- **파트너생태계접근:** FP 배포를위해 \$FIGHT 를소각하는프로젝트가파이터와팬에게가치를창출하도록보장; 퀘스트설계및캠페인윤리안내.
- **파트너운영유틸리티 (DAO 승인):** 예측시장및기타파트너통합에대해파이터브랜드정렬, 적절한메커니즘및무결성표준검토; 의미있는형식과안전고려사항자문.
- **라이선스디지털수집품:** 어떤 Moments 가팬에게공감하는지, 적절한회귀도등급및파이터브랜드자산을존중하는이벤트동기화전략.
- **파이터커뮤니티:** 존중하고장기적인참여를촉진하는스테이킹등급, 혜택구조, 멤버십메커니즘및행동강령.
- **콘텐츠및프로그래밍:** 파이터와현신적인팬모두에게보상하는 AMA, 시청파티, 훈련드롭및비하인드신경험을위한형식.
- **Prize\$Fight 지출:** 보너스수여및이벤트바운티에대한기준, 지명호름및투명성표준.
- **원칙및안전:** 인센티브설계에서 공정하게싸운다 / 함께싸운다 / 끝까지싸운다 / 영원히싸운다유지; 남용방지관행옹호; 새로운메커니즘이의도하지않은행동을만들때신속한가드레일권장.

### 8.7.3 왜중요한가

파이터정렬거버넌스는정당성과배포에필수적입니다. 선수들이유틸리티와인센티브를형성하는데도움을줄때, 제품은진정성있게느껴지고, 채택이증가하며, 생태계는더넓은 UFC 청중으로부터신뢰를얻습니다. 실질적으로, 위원회는커뮤니티가구축하는것과파이터가실제로원하는것사이의격차를줄입니다—반복주기를줄이고, 파이터커뮤니티의유지율을개선하며, 선수들이 Fight 프로그램을팬들에게적극적으로홍보할가능성을높입니다.

### 8.7.4 보상및정렬

위원회구성원은 클리프및활동기반베스팅을사용하여 DAO 감독배분에서 스트리밍토큰보상으로보상받습니다. 이구조는지속적인기여 (출석, 검토, 제안피드백, 캠페인참여) 에보상하고단순히명목상의참여를억제합니다. 명확한기여로그와마일스톤체크인은책임을보장하고 DAO 제안을통해갱신또는조정을간단하게만듭니다.

### 8.7.5 프로세스 및 책임

위원회 권고사항은 공개 RFC 또는 제안스레드에 기록되고 관련 작업 그룹 (예: 제품/UX, 트레저리, 리스크 & 무결성) 을 통해라우팅됩니다. 예산이 필요한 경우—Prize\$Fight 풀 충전 또는 새로운 커뮤니티 혜택 자금 지원과 같은—요청은 표준 정족수 및 타임라인에 따라 토큰 보유자 투표로 이동합니다. 이것은 \$FIGHT 보유자에 한 투명하고 온체인 통제 를 유지하면서 파괴적 입력을 최전선에 유지합니다.

### 8.7.6 \$FIGHT 에 대한 가치 축적 방법

선수 주도 설계는 퍼널의 모든 단계에서 참여 품질 및 전환을 개선합니다. 더 나은 드롭 설계, 더 매력적인 커뮤니티 혜택, 신뢰할 수 있는 Prize\$Fight 기준 및 파이터가 검증한 파트너 캠페인은 더 많은 \$FIGHT 표시 진입, 스테이크, 구매 및 소각으로 이어집니다. 이러한 상호작용은 DAO 로 호르는 수수료 를 생성하며, 정책에 따라 토큰 및 생태계 지원 (토큰을 강화하기 위한 DAO 주도 프로그램) 에 일부 를 배분하고 성장 프로그램 (사용자 및 유틸리티의 다음 물결에 자금 지원) 에 일부 를 배분합니다. FP 배포에 대한 파트너 수요는 프로젝트들이 Fight.ID 커뮤니티에 접근하기 위해 \$FIGHT 를 소각함에 따라 직접적인 소각 압력 을 생성합니다. 요약하면, 선수 위원회는 파이터와 그들의 팬베이스와의 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 유틸리티에서 순수익—파트너 소각 (FP 를 위해 \$FIGHT 를 소각하는 프로젝트), 라이선스 디지털 수집품 (UFC Strike 1 차 판매, 플랫폼 수수료, 2 차로 열티), 커뮤니티 멤버십 및 업그レード, 파트너 운영 유틸리티 (DAO 승인된 예측 시장 포함), 상품/티켓 레일, FightGear 로열티, Prize\$Fight 프로토콜 수수료 및 파트너 수익 공유—가 DAO 트레저리로 흐릅니다. 공개된 정책에 따라 DAO 는 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

Foundation 은 배출, 트레저리 잔액, 들어오는 수수료 흐름, 발행된 그랜트 및 프로그램 결과에 대한 온체인 보고를 유지합니다. 주요 컨트랙트는 감사되고, 파라미터 변경은 타임락되며, 모든 멀티시그 서명자는 순환 규칙과 함께 공개됩니다. 이해상충은 제안스레드에 선언됩니다; 모든 비상권한은 좁고, 미리 정의되며, 토큰 투표로 재승인되지 않는 한 자동으로 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. 선수 위원회의 입력은 유틸리티를 파이터 중심으로 유지합니다; 작업 그룹은 운영을 집중적이고 책임감 있게 유지합니다; 점진적 탈중앙화는 장기적 정당성을 희생하지 않고 현재의 속도를 보장합니다.

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

합리적인 트레저리 관리는 실제 반복 수익을 토큰 지원 프로그램 및 다음 사용 물결을 만드는 성장 프로그램에 연결합니다. 라이선스 드롭, 커뮤니티, 파트너 운영 유틸리티 (DAO 승인 예측 시장 포함) 및 커머스 레일이 확장됨에 따라 \$FIGHT 의 수수료 처리량이 증가합니다; DAO 는 그 처리량을 생태계 지원과 더 높은 유틸리티 (그랜트, 유동성, 파트너십) 사이에 전략적으로 배분합니다. 토큰 보유자가 궁극적으로 이러한 정책을 승인하기 때문에 가치 초착 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 테스트 진행 상황. - 위원회 및 델리게이트 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* — 중앙 집중식 리더십에서 커뮤니티 소유권으로의 전환을 관리하며, 한번에 한 파이트워크씩.

# Chapter 9

## 토크노믹스

### 9.1 개요및공급량

\$FIGHT 는 고정최대공급량 100 억토크의솔라나 (SPL) 액세스토크입니다. TGE 시유통량은 약 20.50%(20.5 억 \$FIGHT) 로예상되며, 다른모든토크는아래일정에따라락업및베스팅됩니다.

이구조는커뮤니티참가자, 기여자및파트너간의장기적정렬을보장하면서토크배분에대한투명성을제공합니다.

토크공급량및배출일정은기술적투명성을위해서만설명됩니다. 어떤제안이나권유도하지않습니다. 가격및시장데이터가있는경우지표적이며제 3 자가제공합니다.

### 9.2 TGE 시구성

런칭시유통토크는다음으로구성됩니다: - 커뮤니티: 총공급량의 15.5%(15.5 억 \$FIGHT) - 유동성: 총공급량의 5%(5 억 \$FIGHT)

다른모든카테고리 (팀, 투자자, 어드바이저등) 는완전히락업된상태로시작합니다. 이설계는초기공급이조기언락이아닌커뮤니티참여와유동성으로향하도록보장합니다. 할당되지않은모든토크는커뮤니티트레저리에할당됩니다.

### 9.3 설계근거

초기믹스는안정적인시장접근을지원하고조기언락압력을최소화합니다. 순환의첫단계를진정한생태계참여에집중시킵니다—FightID 를통해가입하는팬들, 스테이킹및파이터커뮤니티활동—DAO 가관리하는베스팅및거버넌스프로세스에대한투명성을유지하면서.

### 9.4 배분및해제

#### 9.4.1 커뮤니티—57.0%(57 억 \$FIGHT)

해제일정: TGE 시 15.5%, 1 개월차에트레저리로 4.78%, 이후 47 개월에걸쳐나머지의 1/47 씩월별해제. 목적: 에어드롭, 스테이킹보상, 생태계그랜트및팬, 파이터, 빌더를참여시키기위한커뮤니티프로그램. 근거: 대규모커뮤니티 배분은 UFC 의파이트워크케이던스와지속적인제품출시에맞춰여러시즌에걸쳐보상을분배할수있도록보장합니다. 할당되지않은모든토크는커뮤니티트레저리에할당됩니다.

### 9.4.2 핵심팀—15.0%(15 억 \$FIGHT)

해제일정: 12 개월락업, 이후 24 개월에 걸쳐 월별 1/24. 근거: 1 년락업은 다중시즌딜리버리와 의정렬을 보장하고 단기 공급충격을 방지합니다. 토큰베스팅은 DAO 투명성표준에 의해 관리되는 공개된 일정을 따릅니다.

### 9.4.3 어드바이저—4.0%(4 억 \$FIGHT)

해제일정: 12 개월락업, 이후 18 개월에 걸쳐 월별 1/18. 관리: 배분은 **FIGHT Foundation** 을 통해 관리됩니다. 근거: 전략적파트너및어드바이저는 배포, 상장및생태계성장지원에 대해 보상받으며, 조기유동성압력을 방지하는 장기베스팅으로 보상받습니다.

### 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 시초기유동성은 슬리피지를 줄이면서 팬과 생태계 참가자를 위한 접근 가능한 진입점을 보장합니다. 12 개월락업후 나머지 해제에는 생태계가 성숙하고 거래량이 성장함에 따라 지속적인 시장 깊이를 지원합니다.

### 9.4.5 투자자—17.5%(17.5 억 \$FIGHT)

해제일정: 12 개월락업, 이후 18 개월에 걸쳐 월별 1/18. 관리: 배분은 **Fight Foundation** 을 통해 관리됩니다. 근거: 장기베스팅은 자본파트너를 지속적인 성장, 제품성숙도및거버넌스마일스톤과정렬시킵니다.

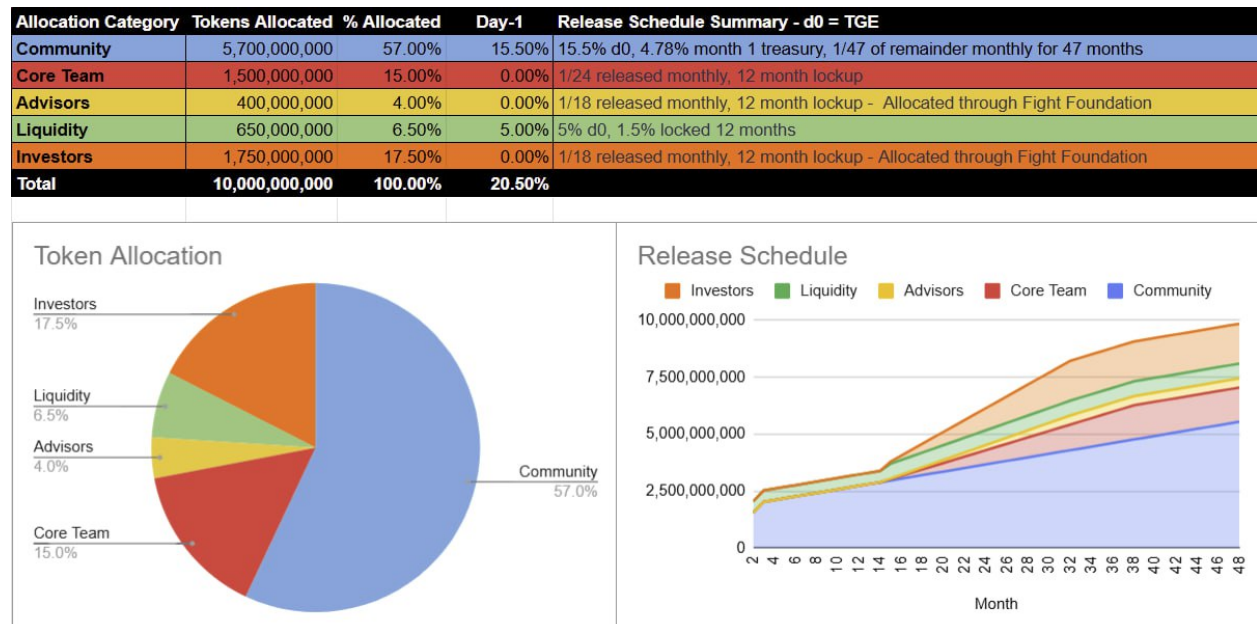


Figure 9.1: Token Allocation Charts

#### 9.4.6 거버넌스 및 투명성

모든 토큰 언락은 온체인 일정을 통해 실행되고 **Foundation** 대시보드를 통해 보고됩니다. 배출, 그랜트 및 유동성 프로그램을 관리하는 트레저리 정책은 커뮤니티 승인을 받으며 거버넌스 제안을 통해 조정될 수 있습니다.

이 섹션의 어떤 내용도 증권 제공, 미래 가치에 대한 약속 또는 수익 기대로 해석되어서는 안 됩니다. 모든 배분 및 과라미터는 **Foundation** 거버넌스 또는 법적 요구 사항에 의해 변경될 수 있습니다.



# Chapter 10

## FIGHT 토큰 - 기술개요

### 10.1 개요

FIGHT는 솔라나와 BNB 스마트체인 (BSC) 에 배포된 크로스체인 대체가능토큰으로, 원활한 크로스체인 전송을 위해 LayerZero V2 프로토콜을 활용합니다. 토큰은 옴니체인 대체가능토큰 (OFT) 표준을 구현하여 체인간 안전하고 효율적인 브리징을 보장합니다.

---

### 10.2 토큰사양

#### 10.2.1 솔라나 (기본체인)

- 토큰타입: SPL 토큰 (네이티브)
- 토큰민트: 8f62NyJGo7He5uWeveTA2JJQf4xz f8aqxkmzxRQ3mxfU
- 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 크로스체인 브리지 (LayerZero V2)

FIGHT는 신뢰할 수 없는 크로스체인 전송을 위해 LayerZero의 옴니체인 대체가능토큰 (OFT) 프로토콜을 활용합니다:

솔라나 컴포넌트:

- **OFT 프로그램:** FXnms2y5FUjz xzEaDEnEF54pYWZLteTdKUwQhDbCAUfL

- **OFT** 스토어: 8TRG47KgD9KgZaHyKH5CKZRCAhfUAzbqivXV8SZWWhYk
- 토큰에스크로: 6rZoHSARsboMxlvNesfqd7q1DasgxWs5yivrRJvKaSPe
- **LayerZero** 엔드포인트: 76y77prsiCMvXMjuoZ5VRrhG5qYBrUMYTE5WgHqgjEn6
- 엔드포인트 ID: 30168 (솔라나메인넷)

#### **BSC** 컴포넌트:

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

### 10.3.2 브리지메커니즘

#### 1. 솔라나 → **BSC**:

- 토큰이솔라나에스크로계정에잠김
- **LayerZero** 메시지가 **BSC** 로전송됨
- 동등한토큰이 **BSC** 에서민팅됨

#### 2. **BSC** → 솔라나:

- 토큰이 **BSC** 에서소각됨
- **LayerZero** 메시지가솔라나로전송됨
- 동등한토큰이솔라나의에스크로에서해제됨

## 10.4 거버넌스 & 보안

### 10.4.1 멀티시그지갑

FIGHT 토큰은향상된보안과탈중앙화를위해멀티시그거버넌스를구현합니다:

#### 10.4.1.1 솔라나멀티시그 (**Squads V4**)

- 주소: GCQ8wGjU5TYmzC1YJckqgTGQLRjRxktB4rNuemPA9XWh
- 타입: Squads V4 Vault
- 제어:
  - ☐ OFT 관리자 (프로그램구성)
  - ☐ 토큰메타데이터업데이트권한
  - ☒ **LayerZero** 델리게이트 (멀티시그작업대기중)
  - ☐ 프로그램업그레이드권한

#### 10.4.1.2 **BSC** 멀티시그

- 주소: 0x1381c63F11Fe73998d80e2b42876C64362cF98Ab
- 제어:
  - ☐ 컨트랙트소유권
  - ☒ **LayerZero** 델리게이트 (멀티시그작업대기중)

### 10.4.2 보안기능

1. 탈중앙화된제어: 모든중요기능에멀티시그승인필요
2. 업그레이드보호: 프로그램/컨트랙트업그레이드에멀티시그합의필요
3. 속도제한: 크로스체인전송을위한내장속도제한
4. **DVN** 보안: **LayerZero V2** 는메시지검증을위해탈중앙화검증자네트워크 (**DVN**) 사용
5. 불변민트권한: 솔라나토큰민트권한은 **OFT** 스토어가제어 (추가민팅불가)

---

## 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: 5AGrL5Rm8sQQJnbVHYUVUAJZcYqJcEgNnyhkFiSXuXPY7iKfnMM28YjoPBEGESgHnNd5HvbbXzd

---

## 10.6 기술세부사항

### 10.6.1 솔라나프로그램

프로그램타입: Anchor 기반 Rust 프로그램 프로그램 ID: FXnms2y5FUjzxzEaDEnEF54pYWZLteTdKUwQhDbCAUfL

주요명령어: - send: BSC 로의크로스체인전송시작 - lz\_receive: BSC 에서토큰수신 - set\_ofst\_config: 관리자/델리게이트구성 (멀티시그전용)

OFT 스토어구성: - 타입: 네이티브 OFT (기존 SPL 토큰사용) - 관리자: 멀티시그 (구성제어) - 델리게이트: LayerZero 엔드포인트설정제어 - 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: - 프로그램 배포: 슬롯 376682336 - OFT 스토어 생성: 온체인 - 멀티시그로토큰전송: 5AGrL5Rm8sQQJnbVHYUVUAJZcYqJcEgNnyhkFiSXuXPY7iKfnMM28YjoPBEGESgHnNd5HvbbXzdJbkRhSy3aXVt6

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

---

## 10.8 검증 & 감사

### 10.8.1 온체인검증

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

**BSC:** - BscScan 에서컨트랙트검증됨 - 검증: <https://bscscan.com/address/0xB2D97C4ed2d0Ef452654F5CAB3da373>

### 10.8.2 보안조치

1. 멀티시그요구사항:
  - 모든관리작업에멀티시그승인필요
  - 멀티시그가제어하는업그레이드권한
  - 멀티시그가제어하는델리게이트구성
2. **LayerZero V2** 보안:
  - 탈중앙화검증자네트워크 (DVN)
  - 메시지인증및검증
  - 구성가능한보안파라미터
3. 공급제어:
  - 고정최대공급량 (100 억토큰)
  - BSC 에서민팅기능없음 (wrapped 전용)
  - 솔라나의민트권한은 OFT 스토어 PDA 가보유

---

## 10.9 통합가이드

### 10.9.1 지갑에 FIGHT 추가

솔라나지갑 (Phantom, Solflare 등):

토 킨 주 소 : 8f62NyJGo7He5uWeveTA2JJQf4xzf8aqxkmzxRQ3mxfU

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

컨 트 랙 트 주 소 : 0xB2D97C4ed2d0Ef452654F5CAB3da3735B5e6F3ab

토 킨 심 볼 : FIGHT

소 수 점 : 18

### 10.9.2 토큰브리징

사용자는 LayerZero 호환인터페이스또는직접컨트랙트상호작용을사용하여솔라나와 BSC 간에 FIGHT 토큰을브리징할수있습니다.

**중요:** 크로스체인전송에브리징수수료가적용됩니다 (네이티브가스토큰으로지불: SOL 또는 BNB).

---

## 10.10 익스플로러 링크

### 10.10.1 솔라나

- 토큰민트: <https://explorer.solana.com/address/8f62NyJGo7He5uWeveTA2JJQf4xzf8aqxkmzxRQ3mxfU>
- **OFT** 프로그램: <https://explorer.solana.com/address/FXnms2y5FUjzxzEaDEnEF54pYWZLteTdKUwQhDbCAU>
- **OFT** 스토어: <https://explorer.solana.com/address/8TRG47KgD9KgZaHyKH5CKZRCahfUAzbqivXV8SZWWWh>
- 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 이용 가능

## 10.12 지원 & 연락처

기술문의, 통합지원 또는 보안 우려 사항:

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

## 10.13 부록: 전체주소 참조

### 10.13.1 솔라나주소

컴포넌트	주소
토큰민트	8f62NyJGo7He5uWeveTA2JJQf4xzf8aqxkmzxRQ3mxfU
OFT 프로그램	FXnms2y5FUjzxzEaDEnEF54pYWZLteTdKUwQhDbCAU
OFT 스토어	8TRG47KgD9KgZaHyKH5CKZRCahfUAzbqivXV8SZWWWh
토큰에스크로	6rZoHSARsboMx1vNesfqd7q1DasgxWs5yivrRJvKa
LayerZero 엔드포인트	76y77prsiCMvXMjuoZ5VRrhG5qYBrUMYTE5WgHqqj

컴포넌트	주소
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: 2025 년 11 월 11 일 상태: 프로덕션배포활성화

# Chapter 11

## 링크 & 리소스

이 페이지는 공식 리소스, 발표, 파트너십 및 커뮤니티 링크를 쉬운 참조를 위해 모아둡니다.

---

### 11.1 공식 & 제품

- **Fight.ID** (아이덴티티 플랫폼): <https://fight.id>
  - **UFC Strike**: <https://ufcstrike.com>
  - **MICA** 백서 (거래 승인): [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>
  - 지원 이메일: [support@fight.id](mailto:support@fight.id)
- 

### 11.3 UFC 파트너십 발표

- **UFC x Fight.ID** 콜라보레이션: <https://coinmarketcap.com/community/articles/68c9758b2b7d9874459a32>
  - **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 (토큰저장소):** <https://github.com/Fight-Foundation/token>
- 

링크는참조용으로만제공됩니다. 포함이지지됨의미하지않습니다. 모든외부리소스는변경될수있습니다.



**Fight** 백서 및 모든 관련 자료 (이하 “문서”) 는 정보 제공 및 교육 목적으로만 제공됩니다. 이 문서는 어떤 종류의 법적, 재정적, 투자 또는 규제 투자 설명서를 구성하지 않으며, 어떤 관할권에서도 토큰, 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 지속가능성을 지원하기 위해 필요한 경우 여기에 설명된 제품, 거버넌스 모델 또는 토큰 설계의 모든 구성요소를 발전, 수정 또는 중단할 권리를 보유합니다. **Foundation** 또는 정당하게 권한을 부여받은 기여자가 내린 결정은 이 백서의 정신과 의도를 반영하지만, 실질적, 기술적 또는 규제적 고려 사항이 조정을 요구하는 경우 형태나 구현이 다를 수 있습니다.

이 문서의 어떤 내용도 독자와 **Fight Foundation** 또는 그 계열사 사이에 계약적 또는 수탁자 관계를 생성하는 것으로 해석되어서는 안 됩니다. **Fight Foundation** 은 이 자료의 사용, 해석 또는 의존으로 인해 발생하는 직접적이든 간접적이든 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 생태계가 성숙함에 따라 지속적으로 발전할 수 있습니다. **Foundation** 은 모든 향후 업데이트가 공정하고 투명하며 지속 가능한 **Web3** 기술을 통해 격투 스포츠를 발전시키려는 사명과 일치하도록 선의의 행동할 것입니다.