

Fight 백서

격투 스포츠를 위한 액세스 토큰

2026 년 1 월 12 일

Contents

1	요약	4
1.1	왜 중요한가	4
2	Fight.ID 와 UFC 의 파트너십	5
2.1	공개 발표 및 협력	5
2.2	UFC Strike: 검증된 디지털 수집품 비즈니스	5
2.3	이벤트 동기화 드롭: 운영 시계로서의 격투 주간	6
2.4	범위, 배치 및 배포 신호	6
2.5	왜 전략적으로 중요한가	6
2.6	\$FIGHT 에 어떻게 가치가 발생하는가	6
3	Fight.ID (아이덴티티)	7
3.1	무엇인가	7
3.2	왜 중요한가	7
3.3	\$FIGHT 에 어떻게 가치가 발생하는가	7
4	FP 포인트 (평판)	8
4.1	무엇인가	8
4.2	왜 중요한가	8
4.3	\$FIGHT 에 어떻게 가치가 발생하는가	8
5	\$FIGHT (소유권)	9
5.1	무엇인가	9
5.2	왜 중요한가	9
5.3	\$FIGHT 에 어떻게 가치가 발생하는가	9
6	로드맵 (이벤트 동기화, 배포 우선)	10
6.1	TGE 이전 → TGE	10
6.2	TGE 후 (단기)	10
6.3	Q1 2026	11
6.4	Q2-Q3 2026	11
6.5	2027+	11
6.6	시권성을 주도하는 원칙	12
7	생태계 유틸리티	13
7.1	1. 파트너 생태계 액세스 (플래그십)	13
7.2	2. 액세스 및 거버넌스	13
7.3	3. 선수 커뮤니티 및 스테이킹	13
7.4	4. 파트너 운영 유틸리티 (DAO 승인)	14
7.4.1	예측 시장	14
7.5	5. 추가 유틸리티 표면	14
7.5.1	FightGear	14

7.5.2	Prize\$Fight	14
7.5.3	FightHub	15
7.5.4	UFC Strike 수집품 및 라이선스 드롭	15
7.6	수익 모델 및 가치 라우팅	15
7.6.1	가치 라우팅	15
7.6.2	플라이휠	16
8	거버넌스 현장	17
8.1	개요	17
8.2	Fight Foundation 의 임무	17
8.3	거버넌스 원칙	17
8.4	거버넌스 단계	17
8.4.1	단계 1: Foundation 관리 (출시-1 년차)	17
8.4.2	단계 2: 위임 프로그램 (2 년차)	18
8.4.3	단계 3: 전체 DAO 실행 (3 년차 +)	18
8.5	제안 및 투표	18
8.6	재무 정책	18
8.7	Athlete Council	19
8.8	투명성 및 책임성	19
8.9	면책 조항	19
9	토큰노믹스	20
9.1	개요 및 공급	20
9.2	TGE 시 구성	20
9.3	설계 근거	20
9.4	할당 및 릴리스	20
9.4.1	커뮤니티-57.0% (5,700,000,000 \$FIGHT)	20
9.4.2	핵심 팀-15.0% (1,500,000,000 \$FIGHT)	21
9.4.3	어드바이저-4.0% (400,000,000 \$FIGHT)	21
9.4.4	유동성-6.5% (650,000,000 \$FIGHT)	21
9.4.5	투자자-17.5% (1,750,000,000 \$FIGHT)	21
9.4.6	거버넌스 및 투명성	21
10	FIGHT 토큰 - 기술 개요	22
10.1	개요	22
10.2	토큰 사양	22
10.2.1	솔라나 (주요 체인)	22
10.2.2	BNB 스마트 체인 (보조 체인)	22
10.3	아키텍처	22
10.3.1	크로스체인 브리지 (LayerZero V2)	22
10.3.2	브리지 메커니즘	23
10.4	거버넌스 및 보안	23
10.4.1	멀티시그 지갑	23
10.4.2	보안 기능	23
10.5	토큰 배포	23
10.5.1	초기 공급	23
10.5.2	현재 보유	24
10.6	기술 세부 사항	24
10.6.1	솔라나 프로그램	24
10.6.2	BSC 스마트 계약	24
10.7	배포 정보	24
10.7.1	배포 날짜	24
10.7.2	배포 거래	24
10.8	검증 및 감사	24

10.8.1	온체인 검증	24
10.8.2	보안 조치	25
10.9	통합 가이드	25
10.9.1	지갑에 FIGHT 추가	25
10.9.2	토큰 브리징	25
10.10	탐색기 링크	25
10.10.1	솔라나	25
10.10.2	BSC	25
10.10.3	LayerZero	26
10.11	저장소 및 소스 코드	26
10.12	지원 및 연락	26
10.13	부록: 완전한 주소 참조	26
10.13.1	솔라나 주소	26
10.13.2	BSC 주소	26
10.13.3	LayerZero 엔드포인트 ID	26
11	링크 및 리소스	28
11.1	공식 및 제품	28
11.2	커뮤니티 및 지원	28
11.3	UFC 파트너십 발표	28
11.4	소셜 미디어	28
11.5	생태계 파트너 (선택)	29
11.6	주요 어드바이저 및 투자자	29
11.7	선택된 선수 지지자 (공식 UFC 프로필)	29
11.8	기술 리소스	29
11.8.1	블록체인 탐색기	29
11.8.2	개발 및 거버넌스	29

Chapter 1

요약

Fight 는 **격투 스포츠의 Web3** 홀입니다—UFC Strike 를 개발한 팀이 구축하고 **Fight.ID**(MMA 및 격투 문화를 위한 공식 디지털 게이트웨이) 가 제공하는 라이선스 생태계입니다. 세 가지 기둥 위에 구축되었습니다:

1. **아이덴티티 (FightID)** —팬과 선수를 위한 이동 가능한 온체인 신원
2. **평판 (FP 포인트)** —참여를 반영하고 생태계 유틸리티를 잠금 해제하는 양도 불가능한“파이팅 포인트”
3. **소유권 (\$FIGHT)** —이중 액세스를 가능하게 하는 솔라나 기반 액세스 토큰: 프로젝트는 Fight.ID 커뮤니티에 액세스하기 위해 \$FIGHT 를 소각하고, 팬은 프리미엄 경험, 거버넌스 권한 및 플랫폼 기능에 액세스하기 위해 \$FIGHT 를 보유합니다

Fight.ID 는 UFC 의 파트너입니다. UFC 와 Fight.ID 는 로열티 경험, Prize\$Fight 선수 보너스, FightGear 프리미엄 의류를 통해 UFC 의 디지털 팬층을 성장시키기 위한 다년간의 협력을 공개적으로 발표했습니다.

핵심 유틸리티: - **\$FIGHT 보유는 액세스 권한을 부여합니다** - 프리미엄 격투 경험, 독점 콘텐츠 및 플랫폼 기능 - **거버넌스 참여** - 생태계 우선순위, 재무 할당 및 프로토콜 매개변수에 대한 토큰 보유자 투표를 통해 - **플래그십: 파트너 생태계 액세스**—프로젝트는 퀘스트를 통해 배포하는 FP 를 획득하기 위해 \$FIGHT 를 소각하여 Fight.ID 커뮤니티 내 참여를 장려하고 생태계 활동과 토큰 수요 사이에 직접적인 가치 루프를 생성합니다 - **라이선스 디지털 수집품 (UFC Strike), 선수 커뮤니티, 상품 레일, 파트너 운영 유틸리티 (DAO 승인 시 예측 시장 포함) 및 이벤트 기반 보상은** 투명한 DAO 관리 수수료 흐름 및 재무 프로그램을 통해 생태계 활동을 채널링합니다

검증된 수익 기반: Fight 는 Concept Labs 가 개발한 UFC Strike 디지털 수집품 비즈니스를 확장하며, **2 천만 달러 이상의 1 차 판매**를 생성하고, **100,000 개 이상의 고유 지갑**을 온보딩하고, **200 만 개 이상의 라이선스 수집품**을 발행했습니다. 드롭은 UFC 의 이벤트 캘린더와 동기화되어 1 차 판매, 플랫폼 수수료 및 2 차 로열티를 통해 예측 가능한 수익 창을 생성합니다. 이것은 추측이 아닙니다—운영 중이고, 라이선스가 있고, 수익이 긍정적입니다.

1.1 왜 중요한가

Fight.ID 의 UFC 와의 파트너십은 글로벌 규모의 실제 배포 및 문화적 정당성을 제공합니다. 각 격투 주간은 팬을 생태계 퍼널로 유도하는 획득 순간이 됩니다: **UFC 도달 → FightID → FP → \$FIGHT**.

스포츠에 깊이 내재된 팀과 Fight.ID 파트너 네트워크를 통한 실제 배포로 Fight 는 수백만 명을 통합된 고에너지 토큰화된 격투 스포츠 경제로 온보딩하고 있습니다. **\$FIGHT 는 모든 카드, 모든 스토리라인, 모든 선수 순간을 거래 가능한 커뮤니티 주도 참여로 전환합니다**—격투 세계의 디지털 펄스.

DAO 재무 정책에 따라 순 프로토콜 수익의 일부는 온체인 거버넌스를 통해 승인된 생태계 운영, 커뮤니티 보조금 및 기타 프로그램에 할당될 수 있습니다. 이러한 할당은 **투자 수익 또는 가격 지원을 의도하지 않으며** 커뮤니티 결정 및 프로그램 우선순위에 따라 언제든지 수정되거나 중단될 수 있습니다.

Chapter 2

Fight.ID 와 UFC 의 파트너십

2.1 공개 발표 및 협력

UFC 와 **Fight.ID** 는 아이덴티티, 로열티, 소유권을 중심으로 구축된 Web3 경험으로 MMA 팬을 통합하는 것을 목표로 하는 다년간의 협력을 공개적으로 발표했습니다. 로드맵에는 Fight.ID 를 기반으로 하는 로열티 레이어, 선수를 위한 Prize\$Fight 보너스 프로그램, FightGear 프리미엄 의류 라인이 포함됩니다. 이 공개 검증은 Fight.ID 가 UFC 의 장기 팬 참여 전략과 협력하여 개발되고 있음을 파트너, 선수 및 팬에게 명확하게 제공합니다.

중요한 구분: UFC 파트너십은 **Fight.ID**(디지털 아이덴티티 및 팬 참여 플랫폼) 와 함께합니다. **\$FIGHT** 는 액세스 토큰으로 Fight Foundation 에서 구축하여 프로젝트가 Fight.ID 의 인증된 커뮤니티에 액세스하고 팬이 네트워크 전반의 프리미엄 경험에 액세스할 수 있도록 합니다. UFC 는 \$FIGHT 또는 암호화폐를 보증하지 않습니다.

2.2 UFC Strike: 검증된 디지털 수집품 비즈니스

Fight 의 기반은 UFC 와의 파트너십으로 Concept Labs 가 개발한 **UFC Strike** 를 통해 이미 운영 중인 수익 긍정적인 디지털 수집품 비즈니스에 있습니다. UFC Strike 는 다음을 통해 제품 시장 적합성을 입증했습니다:

- 여러 시즌에 걸쳐 **200 만 개 이상의 라이선스 수집품 발행**
- 인증된 디지털 소유권에 **100,000 개 이상의 고유 지갑 온보딩**
- 공식 라이선스 UFC Strike Moments 및 Telegram 의 UFC Strike Gifts 에서 **2 천만 달러 이상의 1 차 판매**

UFC Strike 는 UFC 의 이벤트 캘린더와 동기화된 검증된 드롭 모델을 운영합니다:

- **라이선스 NFT** —선수, 피니시 및 바이럴 순간을 특징으로 하는 공식 라이선스 디지털 수집품
- **이벤트 기반 릴리스** —격투 주간, 계체 및 주요 이벤트에 맞춘 드롭
- **희소성 계층** —광범위한 접근성을 위한 오픈 에디션, 수집가를 위한 제한 에디션, 프리미엄 참여를 위한 초제한

이러한 드롭은 다음을 통해 반복 수익을 생성합니다:

- **1 차 판매** —새로운 민트에서 직접 제품 수익
- **플랫폼 수수료** —모든 마켓플레이스 활동에 대한 거래 수수료
- **2 차 로열티** —P2P 재판매에서 프로그래밍 가능한 수익 공유

Fight 는 이 시스템을 대체하지 않습니다. 대신 **\$FIGHT** 는 수집품, 아이덴티티 및 액세스를 단일 경제 레이어로 통합합니다. UFC Strike Moments 는 이제 다음과 같이 작동합니다:

- **Fight.ID 로의 진입점** —Moments 소유는 아이덴티티 생성을 가속화합니다
- **평판 드라이버** —Moments 는 프리미엄 액세스를 게이트하는 Fight Points(FP) 를 잠금 해제합니다
- **액세스 게이트** —고 FP 보유자는 우선 창, 조기 액세스 및 독점 릴리스 계층을 받습니다

이 접근 방식은 검증되지 않은 비즈니스 모델을 추측하는 대신 작동하는 비즈니스 모델을 확장합니다. Fight 는 인프라, 라이선싱 및 수익 흐름이 이미 존재하는 기반 위에 경제적 조정 및 크로스 플랫폼 유틸리티의 레이어를 추가합니다.

2.3 이벤트 동기화 드롭: 운영 시계로서의 격투 주간

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

- **콘텐츠 창** —프로모션 사이클, 선수 인터뷰, 계획 및 기자 회견이 팬의 관심을 생성합니다
- **드롭 창** —팬이 적극적으로 참여를 찾는 최고 참여 순간
- **참여 스파이크** —시청률, 소셜 활동 및 상거래 의도의 측정 가능한 급증

Fight 는 수요를 제조하는 대신 **기존 관심을 상업화**합니다. 격투 주간에 동기화된 드롭에는 라이선스 순간, 희소성 계층 수집품 및 FP 부스트 챌린지가 포함됩니다. 이 케이던스는 예측 가능하고 (몇 달 전에 예정됨), 반복 가능하고 (주간/격주 수익 사이클), 확장 가능합니다 (추가 고객 획득 비용 없이 수백만 명의 시청자에게 배포).

모든 격투 주간은 반복 가능한 시장 진입 모션이 됩니다: **발표** → **참여** → **드롭** → **전환** → **유지**.

2.4 범위, 배치 및 배포 신호

파트너십은 UFC 의 디지털 발자국 전반에 걸쳐 Fight.ID 및 \$FIGHT 에 대한 반복적인 가시성을 제공합니다. Fight 표면은 UFC 카드와 동일한 리듬으로 홍보됩니다. 사전 격투 스토리텔링 및 라이브 이벤트 대화를 활용하여 Fight 는 팬을 낮은 마찰 행동으로 유도합니다: Fight.ID 청구, 퀘스트를 통한 FP 획득, 액세스 및 거버넌스를 위한 \$FIGHT 활용. 이 “이벤트 케이던스”는 모든 카드를 아이덴티티 청구 및 지속적인 참여를 위한 퍼널로 전환합니다.

2.5 왜 전략적으로 중요한가

글로벌 스포츠 강자와의 파트너십은 고객 획득 비용 (CAC) 을 압축하고, 전환율을 향상시키고, 평생 가치 (LTV) 를 증가시킵니다. 관심을 제조하기 위해 지출하는 대신 Fight 는 연구, 토론 및 시청에 대한 명확한 행동과 높은 의도를 가진 기존 청중을 활용합니다.

UFC 의 문화적 관련성은 Fight 를 좁은 암호화 틈새가 아닌 주류 스포츠 참여에 확고히 고정시키며, 이는 규모에 맞게 비암호화 사용자를 온보딩하는 데 필수적입니다. 팬이 Fight.ID 를 청구하고 FP 를 축적함에 따라 플랫폼은 새로운 유틸리티, 더 나은 코호트 유지 및 상품 및 티켓에 대한 더 풍부한 교차 판매를 위한 더 큰 주소 지정 가능한 기반을 얻습니다.

2.6 \$FIGHT 에 어떻게 가치가 발생하는가

UFC 증폭 활성화는 \$FIGHT 사용으로 직접 변환됩니다. 팬이 퀘스트를 통해 생태계에 참여할 때 (FP 를 위해 \$FIGHT 를 소각하는 프로젝트에 의해 자금 지원됨), 선수 커뮤니티에 가입하기 위해 스테이크하거나 상품 및 티켓에 대해 거래할 때 \$FIGHT 로 표시된 온체인 활동 및 수수료 흐름을 생성합니다.

가치 플라이휠: - **파트너 수요**—프로젝트는 배포를 위한 FP 를 획득하기 위해 \$FIGHT 를 소각합니다 - **재무 정책**—수수료 및 소각은 투명한 정책에 따라 DAO 재무로 라우팅됩니다 - **생태계 성장**—DAO 는 순 수익을 배치하여 토큰을 지원하고 새로운 사용자를 유지하는 보조금에 자금을 지원합니다

이것은 폐쇄 루프 시스템을 만듭니다: UFC 배포가 참여를 유도합니다. 참여가 수수료 및 소각을 유도합니다. 수수료가 재무 프로그램에 자금을 지원합니다. 성장이 \$FIGHT 에 대한 유틸리티 및 수요를 증가시킵니다. Fight 가 UFC 이벤트 주변에서 더 많이 활성화할수록 이 가치 발생 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 핸들과 연결된 지갑, 참여 기록 (완료된 퀘스트, 참여한 이벤트, 소유한 수집품), 배지 및 업적, 그리고 Fight 앱 및 파트너 표면 전반의 사용자 액세스 권한을 포함할 수 있는 이동 가능한 프로필을 전달합니다. FightID 는 동의 기반이고 이동 가능하도록 설계되었습니다: 한 번 청구되면 사용자가 처음부터 시작하도록 강요하지 않고 제품, 파트너 및 시즌 전반에 걸쳐 사용자와 함께 이동합니다.

3.2 왜 중요한가

아이덴티티는 우리가 하는 모든 것의 현관문입니다. FightID 를 가진 팬은 캠페인과 제품 전반에 걸쳐 인식되고, 보상받고, 업그레이드될 수 있으며, 이는 일회성 프로모션 대신 실제 로열티를 가능하게 합니다. 운영의 경우 FightID 는 마찰을 줄이고 (하나의 아이덴티티, 많은 유틸리티), 안전성을 향상시키고 (다중 계정 남용 감소), 타겟 보상을 허용합니다 (적시에 적절한 팬에게 적절한 혜택). 파트너의 경우 일관된 아이덴티티는 단편화된 접점을 각 팬과의 일관되고 측정 가능한 관계로 전환합니다.

3.3 \$FIGHT 에 어떻게 가치가 발생하는가

FightID 는 *FIGHT* : (*UFCSStrike*), , . — *UFC* *Telegram* —FIGHT 를 통한 반복 상호 작용이 더 많아집니다.

아이덴티티는 또한 드롭 비즈니스를 지원합니다: Fight.ID 보유자는 이벤트 동기화 수집품 릴리스에 대한 우선 액세스를 받고, FP 점수는 독점 드롭 계층을 게이트하고, 소유권 기록은 개인화된 드롭 권장 사항을 알려줍니다. 이것은 드롭을 일회성 거래에서 진행 중인 관계 상 거래로 전환합니다.

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

요약하면: 더 많은 FightID 청구 → 라이선스 드롭 및 유료 기능에 액세스하는 더 많은 적격 사용자 → DAO 로 라우팅되는 더 많은 수수료 및 소각 → \$FIGHT 를 지원하는 더 많은 DAO 재무 프로그램 및 생태계 성장.

Chapter 4

FP 포인트 (평판)

4.1 무엇인가

FP(Fighting Force) 포인트는 양도 불가능한 평판입니다. 팬은 퀘스트 완료 (종종 FP 를 획득하기 위해 \$FIGHT 를 소각하는 프로젝트에 의해 자금 지원됨), 이벤트 참여, 콘텐츠 및 거버넌스 기여, 라이선스 드롭 참여, 파트너 운영 챌린지 수행 (DAO 승인 시) 을 통해 FP 를 얻습니다. FP 는 의도적으로 거래 가능한 자산이 아닙니다. 사용자의 FightID 에 연결된 의미 있는 참여의 점수판입니다. FP 는 계층을 잠금 해제하고, 프리미엄 경험을 게이트하고, 선수 커뮤니티 및 생태계 프로그램에서 스테이킹 배율을 높입니다.

4.2 왜 중요한가

평판은 인센티브를 단기 파밍에서 장기 참여로 전환합니다. FP 는 판매할 수 없기 때문에 “승리”하는 유일한 방법은 지속적으로 나타나는 것입니다—카드 시청, 퀘스트 완료, 선수 지원, 커뮤니티 결정 참여, 생태계 성장 지원. 이 디자인은 이탈을 줄이고, 코호트 품질을 향상시키고, 용병 에어드롭 사냥보다 진정한 행동에 보상합니다. 또한 FP 가 실제 기여를 반영하기 때문에 더 공정한 허용 목록, 추천 및 프리미엄 액세스를 실행하는 데 도움이 됩니다.

파트너 주도 퀘스트를 통해 프로젝트는 배포하는 FP 를 획득하기 위해 \$FIGHT 를 소각할 수 있어 생태계 토큰 수요와 팬 참여 사이에 직접적인 다리를 만듭니다. 프로젝트는 참여하고 평판 점수가 매겨진 청중에 대한 액세스를 얻습니다. 팬은 생태계에 이익이 되는 행동을 통해 FP 를 얻습니다. \$FIGHT 는 파트너 배포에 필요한 통화가 됩니다.

4.3 \$FIGHT 에 어떻게 가치가 발생하는가

FP 는 \$FIGHT 표시 유틸리티를 더 끈적하고 가치 있게 만듭니다. 높은 FP 는 스테이킹 수익률을 높이고, 더 나은 커뮤니티 혜택을 잠금 해제하고, 제한된 드롭에 대한 우선 액세스를 부여할 수 있어 \$FIGHT 를 계속 스테이킹하고 지출할 강력한 이유를 만듭니다.

최소 FP 게이트는 선수 클럽이나 토너먼트에도 적용될 수 있어 예치, 재진입 및 복합 참여 가능성이 높은 커밋된 사용자 사이에 활동을 집중시킵니다.

FP 배포에 대한 파트너 수요는 반복적인 소각 압력을 만듭니다: 프로젝트는 FP 를 획득하기 위해 \$FIGHT 를 소각해야 합니다 → 생태계가 확장됨에 따라 영구적인 공급 감소. 더 많은 파트너가 Fight.ID 의 청중을 찾을수록 더 많은 \$FIGHT 가 유통에서 벗어납니다.

순 효과: FP 는 \$FIGHT 수수료 및 소각을 생성하는 상호 작용의 빈도와 깊이를 높여 DAO 의 재무 프로그램과 파트너 주도 공급 감소를 강화합니다.

Chapter 5

\$FIGHT (소유권)

5.1 무엇인가

\$FIGHT 는 Fight 생태계 전반에 걸쳐 이중 액세스를 가능하게 하는 솔라나 기반 액세스 토큰입니다: **프로젝트는 인증된 Fight.ID 커뮤니티에 액세스하기 위해 \$FIGHT 를 소각하고**, ** 팬은 프리미엄 경험, 거버넌스 권한 및 플랫폼 기능에 액세스하기 위해 *FIGHT* ** . , , , (DAO), PrizeFight 현상금, FightGear 상거래 등 파트너와 팬 모두가 관심을 갖는 아이덴티티 기반 액세스, 평판 기반 상태 및 유틸리티를 통합합니다.

5.2 왜 중요한가

여러 UFC 지원 표면에 걸친 단일 토큰은 신규 사용자를 위한 마찰을 줄이고 커뮤니티를 위한 가치 포착을 집중시킵니다. 격리된 앱 전반에 걸쳐 관심과 지출을 분산시키는 대신 \$FIGHT 는 동일한 통화가 액세스를 잠금 해제하고, 수수료를 지불하고, 거버넌스에서 목소리를 대표하는 하나의 프로그래밍 가능한 루프를 만듭니다. 그 단순함은 UFC 규모로 주류 팬을 온보딩하는 데 중요합니다.

5.3 \$FIGHT 에 어떻게 가치가 발생하는가

파트너 소각—프로젝트는 퀘스트 및 캠페인을 통해 배포를 위한 FP 를 획득하기 위해 \$FIGHT 를 소각하여 생태계 채택이 성장함에 따라 직접적이고 영구적인 공급 감소를 만듭니다.

액세스 및 거버넌스 수요—\$FIGHT 보유는 프리미엄 격투 경험, 독점 콘텐츠 및 플랫폼 기능을 잠금 해제합니다. 거버넌스 권한을 위한 스테이킹은 공급을 잠그고 재무 규모가 커짐에 따라 증가합니다.

라이선스 드롭 수익—UFC Strike 수집품은 이벤트 동기화 릴리스를 통해 1 차 판매, 플랫폼 수수료 및 2 차 로열티를 생성합니다. 격투 주간에 연결된 드롭은 참여 팬에게 판매되는 라이선스 디지털 제품에서 예측 가능하고 반복 가능한 수익 흐름을 만듭니다.

커뮤니티 및 유틸리티 수수료—선수 커뮤니티 멤버십 및 업그레이드, FP 부스트를 통한 스테이킹 잠금, 상품/티켓 레일, 스폰서십 흐름은 반복적인 \$FIGHT 표시 수익을 생성합니다. DAO 정책에 따라 일부는 재무 프로그램 및 성장 보조금에 자금을 지원합니다.

UFC 배포는 매주 이러한 싱크가 반복되도록 하는 신뢰할 수 있는 이벤트 케이던스를 제공합니다: 더 많은 활성화 → 더 많은 \$FIGHT 사용 → 더 많은 수수료 및 소각 → 참여와 토큰 가치 사이의 피드백 루프를 강화합니다.

Chapter 6

로드맵 (이벤트 동기화, 배포 우선)

Fight 로드맵은 UFC의 격투 캘린더와 각 단계마다 유틸리티를 심화하고, 배포를 확장하고, 토큰 가치 루프를 강화하는 점진적 기능 출시를 중심으로 구축되었습니다.

6.1 TGE 이전 → TGE

TGE 이전 단계에서 우리는 전체 배포 및 거버넌스 사양을 게시하고, **Fight.ID** 퀘스트 프로그램을 확장하고, 획득 및 유지 모션을 리허설하는 **UFC 연계 격투 주간 퍼널**을 실행합니다. 동시에 우리는 명확한 크리에이티브 키트, 성능 SLA 및 FP 기반 보상을 통해 **선수 앰버서더 캠페인**을 시작하여 선수와 크리에이터가 청중을 안정적으로 온보딩할 수 있도록 합니다.

UFC Strike Gifts 드롭 #1 완료: 간단한 참여 행동 (가입, 확인, 참여) 을 통해 규모에 맞는 빠른 Fight.ID 생성 및 낮은 마찰 온보딩을 성공적으로 입증했습니다. 아시아, 라틴 아메리카 및 신흥 시장에서 강력한 성능을 보이는 반복 가능한 고도달 배포 표면으로 Telegram 을 검증했습니다. 토큰 에어드롭이 아닌 액세스, FP 가속 및 라이선스 디지털 항목을 중심으로 구조화된 보상.

왜 중요한가: 명확한 경제 및 투명한 거버넌스는 파트너 및 사용자의 불확실성을 줄이는 반면, 격투 주간 리허설은 퍼널이 주류 관심을 아이덴티티 청구 및 반복 참여로 전환함을 증명합니다.

\$FIGHT 에 어떻게 가치가 발생하는가: 각 리허설은 더 많은 사용자를 **Fight.ID → FP → 유료 유틸리티**를 통해 푸시하여 수요를 생성하는 스테이킹 및 항목에 대한 TGE 후 수요를 준비합니다.

6.2 TGE 후 (단기)

TGE 직후 **스테이킹**은 **FP 배출** 및 **리더보드**와 함께 라이브되어 얼리 어답터가 평판에 대한 실질적인 이점을 볼 수 있도록 합니다. 우리는 또한 뛰어난 성과와 슈퍼팬에게 보상하기 위해 첫 번째 **Prize\$Fight** 현상금을 실행하고, 지원되는 경우 UFC 인접 파트너와 함께 **상품 및 티켓**을 위한 **\$FIGHT 레일**을 컷니다. **파트너 생태계 액세스** 모델이 시작되어 선택된 프로젝트가 퀘스트 및 캠페인을 통해 Fight.ID 커뮤니티에 FP 배포를 위해 **\$FIGHT**를 소각할 수 있도록 합니다.

향후 UFC Strike Gifts 드롭: 빠른 Fight.ID 생성 및 낮은 마찰 온보딩을 위한 **고도달** 표면으로 플랫폼을 검증한 첫 번째 **UFC Strike Gifts 드롭**의 성공에 이어 2026년 로드맵은 **예측 가능한 배포 및 수익화 리듬**을 확립하는 것을 목표로 합니다. UFC Strike Gifts Telegram 드롭 #2, #3 및 #4는 Q2, Q3 및 Q4 전반에 걸쳐 잠정적으로 예정되어 **일관된 참여**를 유지하고 아시아, 라틴 아메리카 및 신흥 시장에서 생태계의 지리적 발자국을 확장합니다.

이 배포 전략은 특히 **Telegram의 10억 명 이상의 사용자**를 라이선스 드롭, 게이트된 액세스 경험 및 프리미엄 상품으로 퍼널링하여 활성 Fight.ID 보유자로 전환하도록 설계되었습니다. 수동적 토큰 에어드롭이 아닌 “참여-액세스”로 구조화된 이러한 분기별 이벤트는 **측정 가능한 전환 목표**를 활용하여 팬을 FP 가속 및 인증된 디지털 소유권으로 유도합니다. 이러한 드롭을 UFC의 운영 시계와 정렬함으로써 Fight.ID는 소셜 참여를 장기 플랫폼 참여를 위한 **반복 가능한 파이프라인**으로 전환합니다.

왜 중요한가: 팬은 첫날부터 즉각적이고 의미 있는 유틸리티를 얻습니다—선수 커뮤니티에 가입하기 위한 스테이크, FP를 통한 부스트된 보상 획득, 가시적인 상급 순간 참여. 프로젝트는 인증되고 참여하는 팬층에 직접 액세스하여 **\$FIGHT**에 대한 즉각적인 수요를 창출합니다. Telegram 배포는 주류 사용자를 최소한의 마찰로 Fight.ID 보유자로 전환합니다.

\$FIGHT 에 어떻게 가치가 발생하는가: 스테이킹 잠금은 유통에서 토큰을 제거하고, 커뮤니티 행동은 반복적인 마이크로 수수료를 생성하고, 파트너 소각은 유통 공급을 줄이고, 상거래 레일은 사용 가능한 경우 \$FIGHT 로 결제됩니다. 순 수익의 일부는 **재무 프로그램** 및 성장 프로그램을 위해 DAO 로 흐릅니다. Telegram 온보딩 사용자는 라이선스 드롭, 게이트된 액세스 및 상품으로 퍼널링되어 다운 스트림 수익화를 유도합니다.

6.3 Q1 2026

우리는 새로운 사용자를 위한 라우팅 깊이와 접근성을 개선하기 위해 **거래소 커버리지**를 확장하고, UFC 캘린더와 동기화된 판타지 스타일의 문화 기반 게임을 제공하는 **파트너 운영 예측 시장** (DAO 승인 대상) 을 소개합니다. 액세스, 항목 및 업그레이드를 위해 \$FIGHT 를 수락하는 추가 **파트너 표면**이 라이브됩니다. **파트너 생태계 액세스** 모델은 확장되어 더 많은 프로젝트가 Fight.ID 커뮤니티 참여를 장려하기 위해 FP 를 위해 \$FIGHT 를 소각합니다. 이벤트 동기화 드롭은 주요 UFC 카드 주변에서 강화되어 라이선스 수집품, FP 부스트 챌린지 및 게이트된 상품 액세스가 격투 캘린더와 정렬된 예측 가능한 수익 창을 생성합니다.

왜 중요한가: 파트너 운영 예측 시장은 라이선스 운영자 준수 및 글로벌 도달 범위와 함께 주간 카드 주변에 반복 가능한 참여 루프를 추가합니다. 더 넓은 목록은 슬리피지를 줄이고 주류 팬을 위한 온보딩을 개선합니다. 생태계 액세스에 대한 파트너 수요 증가는 유통 공급에 지속적인 소각 압력을 생성합니다. 이벤트 기반 드롭은 UFC 의 기존 청중 및 프로모션 사이클과 연결된 반복 가능하고 예측 가능한 수익을 생성합니다.

\$FIGHT 에 어떻게 가치가 발생하는가: 예측 시장 수익 공유 수수료는 재무 할당을 위해 DAO 로 흐릅니다. 거래소 깊이는 더 높은 처리량을 지원합니다. 파트너 소각은 유통 공급을 직접 줄입니다. 드롭 수익 (1 차 판매, 플랫폼 수수료, 로열티) 은 재무 할당 및 생태계 지원을 위해 DAO 로 흐르며 생태계가 확장됨에 따라 가치 발생을 복잡합니다.

6.4 Q2-Q3 2026

우리는 **동적 진입 가격** 및 **회원 배당**으로 **선수 커뮤니티**를 확장하고, 헤택 스택 (AMA, 워치 어롱, 클럽 토너먼트) 을 심화하고, 주요 이벤트와 연결된 **FightGear** 캡슐 드롭을 출시합니다. FightGear 비즈니스 전략 및 프로토타입 상품이 소비자 테스트에 도달합니다. 동시에 우리는 **추가 리그 통합**을 추가하고 파트너 배포가 필요한 경우 **선택적 멀티체인 액세스**를 활성화하면서 솔라나를 경제 허브로 유지합니다.

소비자 IP 협업—Pengu (Q2, 파트너 승인 대상): MMA 전용 청중을 넘어 Fight 를 확장하는 소비자 브랜드 크로스오버 드롭. 공유 문화 우선, 주류 매력을 통해 새로운 사용자 코호트를 Fight.ID 로 유치하도록 설계된 브랜드 주도, 액세스 기반 참여로 구조화됩니다. 파트너십 타이밍은 파트너 승인 및 브랜드 정렬의 대상입니다.

MMA 체육관 드롭 (Q2 탐색): 실제 배포 노트 및 커뮤니티 앵커로 체육관을 활용하는 물리적-디지털 퍼널. 체육관별 디지털 수집품, FP 배울 및 지역화된 액세스 권한은 순전히 디지털 캠페인에 비해 강력한 방어력을 가진 진정한 풀뿌리 채택을 생성합니다. 체육관은 격투 스포츠 문화에 내재된 신뢰할 수 있는 온보딩 환경으로 작용합니다.

왜 중요한가: 커뮤니티는 캐주얼 참여를 실제 스킴이 있는 게임이 있는 내구성 있는 멤버십으로 전환하고, 의류는 암호화를 넘어 도달하는 바이럴 표면으로 작용합니다. Telegram, 소비자 IP 및 체육관 드롭은 배포 채널 및 청중 인구 통계를 다양화하여 암호화 네이티브 사용자에 대한 의존도를 줄입니다. 새로운 리그 및 파트너 표면은 아이덴티티, 평판 및 소유권이 중요한 장소를 제공합니다.

\$FIGHT 에 어떻게 가치가 발생하는가: 커뮤니티 스테이크는 공급을 잠고 프로그램 수수료를 생성합니다. FightGear 구매 및 로열티는 \$FIGHT 로 표시될 수 있습니다. 다양한 드롭은 Fight.ID 생성 및 유료 유틸리티로의 다운스트림 전환을 유도합니다. 새로운 통합은 **재무 할당**을 위해 DAO 로 라우팅되는 신선한 싱크 및 수익 공유 스트림과 생태계 보조금을 추가합니다.

6.5 2027+

우리는 **Fight.ID**, **FP** 및 **\$FIGHT** 를 존중하는 파트너 앱 및 리그의 상호 운용 가능한 네트워크인 **FightHub** 출시를 시작하고 글로벌 격투 조직을 생태계에 온보딩합니다. 우리는 또한 액세스 및 진행을 위해 아이덴티티 및 평판을 사용하는 **AR/VR 팬 경험**을 실험합니다. 이 단계에서 DAO 는 실제 다양한 수익으로 자금을 지원하는 **완전히 성숙한 재무 정책**을 운영합니다. **FightGear** 비즈니스 모델은 핵심 디지털 제품 비즈니스의 소매 부문으로 독립형 P&L 로 출시할 준비가 되었습니다.

왜 중요한가: FightHub 는 우리의 스택을 격투 스포츠 참여를 위한 표준으로 전환하여 더 많은 파트너와 팬이 하나의 아이덴티티, 하나의 평판 시스템 및 하나의 토큰에 정렬됨에 따라 네트워크 효과를 복잡합니다. **FightGear** 비즈니스는 수익과 마케팅 채택 모두에 가치를 추가합니다.

\$FIGHT 에 어떻게 가치가 발생하는가: 각 새로운 표면은 \$FIGHT 로 표시된 유틸리티 및 수수료 스트림을 추가합니다. DAO 는 이러한 흐름의 일부를 **유통 공급 감소** (소각) 및 **더 큰 유틸리티** (보조금, 유동성, 파트너십) 로 지속적으로 전환하여 카드 후 카드, 시즌 후 시즌 생태계가 확장됨에 따라 토큰 가치를 강화합니다. **FightGear** 피지컬 비즈니스는 이익을 생성하고 \$FIGHT 마케팅 목적을 위한 사회적 증거로 작용합니다.

6.6 시퀀싱을 주도하는 원칙

1. **배포 우선:** 첫날부터 UFC 격투 주간 케이던스 활용
2. **아이덴티티 기반:** 깊은 토큰 싱크 전에 Fight.ID 설정
3. **거버넌스 성숙도:** 유틸리티 확장과 병행하여 DAO 운영 확장
4. **준수 및 무결성:** 관할 제어 및 보호 장치를 조기에 구축

목표 타임라인은 방향성이며 거버넌스 결정, 시장 조건 및 규제 요구 사항의 대상입니다.

Chapter 7

생태계 유틸리티

Fight 생태계는 격투 스포츠 참여를 반복적인 참여로 전환하는 여러 유틸리티 표면을 통합합니다. 이러한 유틸리티는 파트너가 구축하거나 사내에서 개발될 수 있으며, 모두 Fight 표준을 통합합니다: **FightID** (아이덴티티), **FP** (평판), **\$FIGHT** (소유권). 각 유틸리티는 UFC 의 이벤트 케이던스와 연결되고 \$FIGHT 표시 활동을 생성합니다.

7.1 1. 파트너 생태계 액세스 (플래그십)

프로젝트는 FP 를 획득하기 위해 \$FIGHT 를 소각하여 퀘스트, 캠페인 및 챌린지를 통해 Fight.ID 커뮤니티를 장려하기 위해 배포합니다. 이 B2B 모델은 생태계 파트너가 참여하는 팬층에 액세스하기 위해 비용을 지불함에 따라 \$FIGHT 에 대한 직접적인 수요를 창출합니다. 프로젝트는 FP 보상을 사용하여 사용자 행동을 유도합니다—퀘스트 완료, 콘텐츠 참여, 이벤트 참여—파트너 수요가 토큰 소각과 팬 참여가 평판을 얻는 플라이휠을 만듭니다.

왜 중요한가: Fight.ID 의 청중을 수익화 가능한 자산으로 전환합니다. 파트너는 인증되고 평판 점수가 매겨진 커뮤니티에 대한 액세스를 얻습니다. 팬은 의미 있는 참여를 통해 FP 를 얻습니다. \$FIGHT 는 생태계 액세스에 필요한 통화가 됩니다.

가치 발생: 파트너는 FP 를 획득하기 위해 \$FIGHT 를 소각합니다 → 영구적인 공급 감소. Fight.ID 가 확장되고 더 많은 파트너가 배포를 찾으면 소각 수요가 증가하여 유틸리티를 확장하는 동안 유통 공급을 직접 긴축합니다.

7.2 2. 액세스 및 거버넌스

\$FIGHT 보유는 프리미엄 경험을 잠금 해제합니다: 독점 격투 콘텐츠, 기능에 대한 조기 액세스, 플랫폼 혜택 및 커뮤니티 프로그램에서 우선순위. 토큰 보유자는 또한 DAO 를 통해 재무 할당, 배출 일정, 생태계 보조금 및 프로토콜 매개변수에 대한 투표를 통해 거버넌스에 참여합니다.

왜 중요한가: 단일 기능에 독립적인 기본 유틸리티를 만듭니다. 보유 = 액세스 + 목소리. 생태계가 확장됨에 따라 액세스 가치가 복합됩니다 (더 많은 파트너, 더 많은 콘텐츠, 더 많은 혜택). 거버넌스 영향력은 재무 규모와 함께 증가합니다.

가치 발생: 유틸리티 표면이 확장됨에 따라 보유 수요가 증가합니다. 거버넌스 권한을 위해 스테이킹된 토큰은 공급을 잠급니다. DAO 지시 재무 프로그램은 프로토콜 수익을 사용하여 토큰과 생태계를 지원합니다.

7.3 3. 선수 커뮤니티 및 스테이킹

멤버십을 위한 ****FIGHT**** . , **AMA** , , , (DAO) PrizeFight 현상금을 제공합니다. 멤버십은 활성 스테이크를 통해 유지됩니다. 증가된 스테이크 또는 더 높은 FP 를 통한 업그레이드.

핵심 메커니즘: - **동적 진입 가격:** 멤버십이 증가함에 따라 스테이크가 상승하여 얼리 서포터에게 보상합니다. - **보상 라우팅:** 가입 수수료 및 커뮤니티 수익은 기존 회원 (비례) 및 생태계 지원 및 보조금을 위한 DAO 재물로 흐릅니다. - **FP 배율:** 고 FP 회원은 부스트된 수익률, 우선 액세스 및 향상된 커뮤니티 혜택을 받습니다.

가치 발생: 스테이킹은 공급을 잠급니다. 커뮤니티 수수료는 토큰과 생태계를 지원하는 재무 프로그램을 위해 DAO 로 라우팅되는 \$FIGHT 표시 수익을 생성합니다. FP 부스트는 스테이크 기간을 증가시킵니다. UFC 격투 주간 순간은 새로운 멤버십을 유도합니다 → 더 높은 진입 가격 → 더 많은 수수료 → 성장 및 소각.

7.4 4. 파트너 운영 유틸리티 (DAO 승인)

7.4.1 예측 시장

판타지 스타일 게임 (격투 결과에 대한 도박이 아님) DAO 승인 대상 라이선스 파트너가 운영합니다. 파트너는 MMA 문화를 다루는 기술 기반 챌린지에 \$FIGHT 기반 진입을 제공할 수 있습니다: 카드 발표, 워크아웃 미학, 미디어 순간, 트레이닝 캠프 및 크리에이터 콘텐츠.

항목은 객관적이고 사전 계승된 해결 소스에 대해 점수가 매겨집니다. 팬은 시즌 리더보드, 클럽 토너먼트 및 크리에이터 호스팅 게임에서 경쟁하여 고 FP 성능에 보상합니다.

파트너 모델: 라이선스 운영자는 예측 제품을 구축하고 유지합니다. Fight 생태계는 배포, 아이덴티티 레이어 (FightID) 및 평판 시스템 (FP) 을 제공합니다. DAO 는 파트너 통합을 승인하고 수수료 구조를 검토합니다.

가치 발생: 파트너 계약에 따라 \$FIGHT 로 수집된 메이커/테이커/결제 수수료, 수익 공유는 생태계 지원, 유동성 및 보조금을 위해 DAO 재물로 라우팅됩니다. 시즌 메커니즘은 진입 빈도를 증가시킵니다. 파트너는 또한 보상으로 배포하기 위해 허가 없는 스테이킹을 통해 FP 를 획득할 수 있습니다.

7.5 5. 추가 유틸리티 표면

7.5.1 FightGear

제한된 실행 캡슐 드롭, 선수 협업 및 이벤트 테마 컬렉션을 특징으로 하는 프리미엄 격투 스포츠 라이프스타일 브랜드. **FightID** 를 통해 토큰 게이트된 액세스, \$FIGHT 보유자 및 고 FP 회원에 대한 조기 창. 체크아웃은 기존 결제 레일과 함께 \$FIGHT 를 지원합니다.

왜 중요한가: 의류는 브랜드를 현실 세계로 확장하는 바이럴 표면 역할을 합니다. 캐주얼 인식을 **FightID** 청구 및 반복 참여로 전환합니다. 생태계에 수익과 이익을 가져오는 전통적인 의류 비즈니스.

가치 발생: 구매, 보유자 할인 및 로열티는 \$FIGHT 로 표시됩니다. 순 수익의 프로그래밍 가능한 공유는 생태계 지원, 빌더 보조금 및 향후 드롭을 위해 DAO 재물로 흐릅니다.

7.5.2 Prize\$Fight

선수 보너스, 팬 챌린지 및 이벤트 기반 현상금 (예: “Finish of the Night”, “Fan MVP”, “Underdog Upset”) 을 위한 프로그래밍 가능한 상금 풀 프레임워크. 스폰서, 커뮤니티 이니셔티브 또는 DAO 할당에 의해 자금 지원되는 풀. **Athlete Council** 지침과 함께 온체인에서 투명하게 지불됩니다.

왜 중요한가: 팬 지원을 선수를 위한 실질적인 보상으로 전환합니다. 인센티브를 정렬합니다—선수는 기억에 남는 성과에 대해 보상받고, 팬은 참여 및 커뮤니티 참여에 대해, 스폰서는 측정 가능한 활성화에 대해. 선수에게 이익이 되는 것은 팬에게 이익이 되며 그 반대도 마찬가지입니다.

가치 발생: 자금 지원, 서약 및 진입 수수료는 \$FIGHT 로 표시됩니다. 프로토콜 수수료는 생태계 지원 및 향후 캠페인을 위해 재물로 라우팅됩니다. 격투 주간 주변에 클러스터되어 새로운 **FightID** 가입 및 반복 토큰 사용을 유도합니다. 일부 보너스는 선수 은퇴까지 타 임록되어 플롯트를 줄입니다.

7.5.3 FightHub

Fight 표준을 통합하는 파트너 앱, 리그 및 유틸리티의 네트워크: **FightID** (아이덴티티), **FP** (평판), **\$FIGHT** (소유권). 파트너는 SDK/API 를 사용하여 사용자 아이덴티티 및 상태를 존중하고, 액세스/수수료를 위해 \$FIGHT 를 수락하고, 참여 데이터를 생태계로 다시 제공합니다.

왜 중요한가: 팬 아이덴티티 및 평판이 중요한 곳을 단편화 없이 확장합니다. 통합 레이어를 통해 팬은 핸들, FP 및 액세스 권한을 어디서나 전달할 수 있습니다. 파트너는 UFC 동기화 배포 및 참여 청중을 활용하여 통합 비용을 낮추고 시장 진입을 가속화합니다.

가치 발생: 각 통합은 새로운 **유틸리티 표면** 및 **수수료 스트림** (구독, 업그레이드, 항목, 결제) 을 \$FIGHT 로 표시하여 추가합니다. 표준 수익 공유는 일부를 다음 물결의 파트너를 시드하는 **생태계 지원**, 유동성 프로그램 및 빌더 보조금을 위해 **DAO 재무**로 라우팅합니다.

7.5.4 UFC Strike 수집품 및 라이선스 드롭

UFC 이벤트 및 선수 순간과 동기화된 **라이선스 디지털 수집품**. Concept Labs 가 개발한 UFC Strike 인프라 위에 구축되어 **2 천만 달러 이상의 1 차 판매** 및 **100,000 명 이상의 고유 수집가**를 보유한 기존 수익 긍정적인 제품 라인을 나타냅니다.

드롭 메커니즘: - **격투 순간**—선수, 피니시 및 하이라이트를 특징으로 하는 공식 라이선스 수집품 - **이벤트 기반 릴리스**—격투 주간, 체계 및 주요 이벤트에 맞춘 드롭, 예측 가능한 수익 창 생성 - **희소성 계층**—접근성을 위한 오픈 에디션, 수집가를 위한 제한 및 프리미엄 참여를 위한 초제한

Fight 생태계와의 통합: - Moments 는 **Fight.ID** **온보딩 도구** 역할을 합니다—Moment 소유는 아이덴티티 생성을 가속화합니다 - Moments 는 **FP** 를 생성합니다—수집품 소유권은 평판 점수에 기여합니다 - **FP 게이트 액세스**—고평판 보유자는 향후 드롭 및 독점 액세스 창에서 우선순위를 받습니다

수익 스트림: - **1 차 판매**—새로운 수집품 민트에서 직접 수익 - **플랫폼 수수료**—마켓플레이스 활동에 대한 거래 수수료 - **2 차 로열티**—P2P 재판매에서 프로그래밍 가능한 수익 공유

지원되는 경우 \$FIGHT 로 표시된 모든 수익, 생태계 지원 및 성장 프로그램을 위해 DAO 재무로의 프로그래밍 방식 흐름. 이것은 검증된 제품 시장 적합성을 더 넓은 Fight 경제 레이어로 확장합니다.

7.6 수익 모델 및 가치 라우팅

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

유틸리티	수익 스트림	케이던스
라이선스 드롭 (UFC Strike)	1 차 판매, 플랫폼 수수료, 2 차 로열티	이벤트 동기화 (격투 주간)
파트너 생태계 액세스	FP 배포를 위한 $FIGHT \mid ** () ** \mid () *$ $* ** \mid / , \mid **FightGear *$ $* \mid , , \mid **PrizeFight **$	자금 지원 및 항목에 대한 프로토콜 수수료
FightHub 파트너	통합에서 수익 공유	가변
티켓 및 상품	거래 수수료, 파트너 공유	이벤트 사이클

7.6.1 가치 라우팅

순 수익의 일부는 \$FIGHT 로 **DAO 재무**로 흐릅니다. DAO 는 수익을 다음에 할당합니다:

- **토큰 및 생태계 지원** —토큰과 플랫폼을 강화하기 위한 DAO 지시 프로그램
- **생태계 보조금** —새로운 제품 표면 및 사용자 성장을 유도합니다
- **유동성 운영** —주류 팬을 위한 원활한 온보딩

7.6.2 플라이휠

UFC 의 케이던스는 배포를 제공합니다 → FightID 및 FP 는 관심을 가치 창출 행동으로 전환합니다 → \$FIGHT 표시 수익은 DAO 재무 프로그램 및 차세대 성장에 자금을 지원합니다 → **실제 사용이 토큰 가치를 직접 지원하는** 복합 사이클, 카드 후 카드, 시즌 후 시즌.

Chapter 8

거버넌스 현장

8.1 개요

Fight Foundation 은 Fight 생태계의 거버넌스 프레임워크를 감독합니다—\$FIGHT 토큰, 온체인 재무 및 관련 커뮤니티 프로그램을 포함합니다. 그 목적은 분산화를 관리하고, 투명성을 유지하고, 제어가 점진적으로 Fight DAO 로 전환됨에 따라 준수를 보장하는 것입니다.

Fight 는 **커뮤니티 관리 프로토콜**로 운영되며, Foundation 과 **Concept Labs** 및 **FightFi Labs** 와 같은 핵심 기여자의 지원을 받고, **Athlete Council** 의 감독 및 입력을 받습니다.

8.2 Fight Foundation 의 임무

Foundation 의 역할은 형성 단계 동안 Fight 생태계의 독립적인 비영리 관리자로 행동하는 것입니다. 핵심 책임은 다음과 같습니다:

- 프로토콜의 지적 재산권, 상표 및 브랜드 파트너십 **보호**
- DAO 승인 제안 **실행** 및 모든 재무 운영에 대한 투명한 회계 유지
- 관할 전반의 적용 가능한 법률 및 규정 **준수 보장**
- 온체인 커뮤니티 거버넌스 및 DAO 자율성으로의 전환 **촉진**

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

8.3 거버넌스 원칙

Fight 생태계는 의사 결정 및 행동을 안내하는 네 가지 기본 원칙 위에 구축되었습니다:

1. **공정하게 싸우기** -무결성을 위한 설계. 투명하게 운영. 분쟁을 공개적으로 해결.
2. **함께 싸우기** -팬 × 선수 × 빌더는 참여를 통해 정렬된 상상을 공유.
3. **끝까지 싸우기** -빠르게 배송하고, 빠르게 수정. 격투 주간 사이클 동안 책임성을 유지하고 적응.
4. **영원히 싸우기** -준수, 보안 및 내구성 있는 경제로 장수를 위해 구축.

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

8.4 거버넌스 단계

8.4.1 단계 1: Foundation 관리 (출시-1 년차)

이 단계 동안 Foundation 은 보안 및 법적 준수를 보장하기 위해 운영 통제를 유지합니다. 주요 결정—배출, 보조금, 유동성 운영 및 전략적 파트너십—은 공공 보고 표준에 따라 Foundation 이 승인합니다.

투명성 조치: - 분기별 재무 보고서를 온체인에 게시 - 모든 멀티시그 서명자 및 교체 정책 공개 공개 - 주요 스마트 계약 및 배출 일정의 필수 감사

8.4.2 단계 2: 위임 프로그램 (2 년차)

생태계가 성숙함에 따라 거버넌스는 다음 영역을 대표하는 **커뮤니티 위임** 및 **작업 그룹**을 포함하도록 확장됩니다:

- **제품 및 UX** -로드맵 우선순위 지정 및 프로토콜 매개변수
- **재무 및 보조금** -자금 할당 및 성능 추적
- **위험 및 무결성** -오라클 운영, 분쟁 해결 및 준수 검토
- **Athlete Council** -선수 정렬, 공정성 및 팬 경험

위임은 \$FIGHT 보유자에 의해 선출되거나 자체 지명되며 참여, 투명성 및 측정 가능한 기여를 기반으로 평가됩니다.

8.4.3 단계 3: 전체 DAO 실행 (3 년차 +)

궁극적인 권한은 온체인 거버넌스로 전환되며, 제안 및 투표는 스마트 계약을 통해 직접 실행됩니다. 모든 주요 행동—배출 업데이트, 재무 지출, 매개변수 변경—은 **토큰 보유자 투표**, **정족수 임계값** 및 **타임록 실행**의 대상입니다.

DAO 거버넌스는 책임성을 위해 설계되었습니다: - 모든 제안 데이터, 투표 결과 및 실행 거래는 온체인에 기록됩니다 - 긴급 권한은 좁게 범위가 지정되고, 시간이 제한되며, 토큰 투표에 의한 갱신이 필요합니다 - 분쟁 및 중재 메커니즘은 투명하고 문서화됩니다

8.5 제안 및 투표

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

각 제안은 명확한 수명 주기를 따릅니다:

1. **초안 (RFC):** 거버넌스 포럼에서 커뮤니티 토론
2. **공식 제출:** 온체인 제출 확인 또는 위임 후원
3. **투표:** 정족수 및 시간 제한이 있는 토큰 기반 투표
4. **실행:** 타임록 계약을 통해 구현된 성공적인 제안

FP(Fighting Points) 는 **평판 수정자** 역할을 할 수 있습니다—장기 기여자의 가시성을 높이거나 제안 생성을 게이트—토큰 보유자 합의 무시하지 않고.

8.6 재무 정책

DAO 재무는 생태계 수수료, 보조금 반환 또는 파트너 기여와 같은 프로토콜 생성 수익을 받습니다. 모든 재무 운영은 다음 안내 원칙을 따릅니다:

- **투명성:** 유입, 유출 및 준비금에 대한 온체인 보고
- **책임성:** 프로그램은 측정 가능한 KPI 및 마일스톤을 정의해야 합니다
- **커뮤니티 감독:** 재무 할당은 DAO 투표의 대상입니다
- **유연성:** DAO 는 거버넌스를 통해 프로그램을 수정, 일시 중지 또는 중단할 수 있습니다

DAO 정책에 따라 순 프로토콜 수익의 일부는 생태계 유틸리티를 확장하는 운영, 보조금, 유동성 프로그램 또는 기타 이니셔티브에 **할당될 수 있습니다**. 이러한 할당은 **투자 수익 또는 가격 지원을 의도하지 않으며**, 커뮤니티 거버넌스를 통해 언제든지 변경될 수 있습니다.

8.7 Athlete Council

Athlete Council 은 선수의 목소리가 Fight 생태계 전반의 제품 설계, 정책 및 인센티브 구조에 직접 영향을 미치도록 보장하는 공식 자문 기구입니다. **Rob Winkler** (GM, UFC Strike) 가 운영상 의장을 맡고 있으며 실제 관점을 제공하는 활동 중인 선수 및 코치로 구성됩니다.

Council 은 선수 중심 유틸리티 및 경험에 대해 조언합니다: 파트너 생태계 액세스, 라이선스 디지털 수집품, 선수 커뮤니티, 콘텐츠 및 프로그래밍, Prize\$Fight 지출 및 원칙과 안전. Council 회원은 DAO 감독 할당에서 **스트리밍 토큰 보상**으로 보상받으며, **클리프 및 활동 기반 베스팅**을 사용합니다.

8.8 투명성 및 책임성

모든 거버넌스 행동 및 재무 운영은 공개 **투명성 대시보드**를 통해 추적되며 다음이 표시됩니다: - DAO 제안 상태 및 기록 - 재무 잔액 및 지출 - 배출 일정 및 베스팅 진행 - Council 및 위임 참여 지표

감사된 보고서는 분기별로 게시되며 거버넌스 문서는 온체인 및 공식 GitBook 에서 공개적으로 유지됩니다.

8.9 면책 조항

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

Fight Foundation —중앙 집중식 리더십에서 커뮤니티 소유권으로의 전환을 관리하며, 한 번에 한 격투 주간씩.

Chapter 9

토큰노믹스

9.1 개요 및 공급

\$FIGHT 는 고정 최대 공급량 10,000,000,000 토큰을 가진 솔라나 (SPL) 액세스 토큰입니다. TGE 시 유통 공급량은 약 19.50% (1,950,000,000 \$FIGHT) 로 예상되며, 다른 모든 토큰은 아래 일정에 따라 잠금 및 베스팅됩니다.

이 구조는 토큰 할당에 대한 투명성을 제공하는 동시에 커뮤니티 참가자, 기여자 및 파트너 간의 장기적 정렬을 보장합니다.

토큰 공급 및 배출 일정은 기술적 투명성을 위해서만 설명됩니다. 어떠한 제안이나 권유도 이루어지지 않습니다. 가격 및 시장 데이터 (있는 경우) 는 참고용이며 제 3 자가 제공합니다.

9.2 TGE 시 구성

출시 시 유통 토큰은 다음으로 구성됩니다: - 커뮤니티: 총 공급량의 15.5% (1,550,000,000 \$FIGHT) - 유동성: 총 공급량의 4% (400,000,000 \$FIGHT)

다른 모든 범주 (팀, 투자자, 어드바이저 등) 는 완전히 잠긴 상태로 시작됩니다. 이 설계는 초기 공급이 커뮤니티 참여 및 유동성으로 향하도록 보장하며 초기 잠금 해제가 아닙니다. 할당되지 않은 모든 토큰은 커뮤니티 재무에 할당됩니다.

9.3 설계 근거

초기 믹스는 안정적인 시장 액세스를 지원하고 초기 잠금 해제 압력을 최소화합니다. FightID 를 통해 가입하는 팬, 스테이킹 및 선수 커뮤니티 활동을 포함한 진정한 생태계 참여에 유통의 첫 번째 단계를 집중하는 동시에 DAO 가 관리하는 베스팅 및 거버넌스 프로세스에 대한 투명성을 유지합니다.

9.4 할당 및 릴리스

9.4.1 커뮤니티—57.0% (5,700,000,000 \$FIGHT)

릴리스 일정: TGE 시 15.5%, 1 개월 차에 재무에 4.78%, 그 다음 47 개월에 걸쳐 나머지의 1/47 을 월별로. **목적:** 에어드롭, 스테이킹 보상, 생태계 보조금 및 팬, 선수 및 빌더를 참여시키는 커뮤니티 프로그램. **근거:** 대규모 커뮤니티 할당은 보상이 여러 시즌에 걸쳐 배포될 수 있도록 보장하며, UFC 의 격투 주간 케이던스 및 진행 중인 제품 출시와 일치합니다. 할당되지 않은 모든 토큰은 커뮤니티 재무에 할당됩니다.

9.4.2 핵심 팀—15.0% (1,500,000,000 \$FIGHT)

릴리스 일정: 12 개월 잠금, 그 다음 24 개월에 걸쳐 1/24 을 월별로. **근거:** 1 년 잠금은 다중 시즌 제공과의 정렬을 보장하고 단기 공급 충격을 피합니다. 토큰 베스팅은 DAO 투명성 표준에 따라 관리되는 공개된 일정을 따릅니다.

9.4.3 어드바이저—4.0% (400,000,000 \$FIGHT)

릴리스 일정: 12 개월 잠금, 그 다음 18 개월에 걸쳐 1/18 을 월별로. **관리:** 할당은 **FIGHT Foundation** 을 통해 관리됩니다. **근거:** 전략적 파트너 및 어드바이저는 배포, 목록 및 생태계 성장 지원에 대해 보상받으며, 조기 유동성 압력을 방지하는 장기 베스팅이 있습니다.

9.4.4 유동성—6.5% (650,000,000 \$FIGHT)

릴리스 일정: TGE 시 총 공급량의 4% (400,000,000 \$FIGHT), 12 개월 잠금 후 총 공급량의 2.5% (250,000,000 \$FIGHT) 릴리스. **근거:** TGE 시 초기 유동성은 팬 및 생태계 참가자를 위한 접근 가능한 진입점을 보장하는 동시에 슬리피지를 줄입니다. 12 개월 잠금 후 남은 릴리스는 생태계가 성숙하고 거래량이 증가함에 따라 지속적인 시장 깊이를 지원합니다.

9.4.5 투자자—17.5% (1,750,000,000 \$FIGHT)

릴리스 일정: 12 개월 잠금, 그 다음 18 개월에 걸쳐 1/18 을 월별로. **관리:** 할당은 **Fight Foundation** 을 통해 관리됩니다. **근거:** 장기 베스팅은 자본 파트너를 지속적인 성장, 제품 성숙도 및 거버넌스 마일스톤과 일치시킵니다.

9.4.6 거버넌스 및 투명성

모든 토큰 잠금 해제는 온체인 일정을 통해 실행되고 Foundation 대시보드를 통해 보고됩니다. 배출, 보조금 및 유동성 프로그램을 관리하는 재무 정책은 커뮤니티가 승인하며 거버넌스 제안을 통해 조정될 수 있습니다.

이 섹션의 어떤 내용도 증권 제공, 미래 가치 약속 또는 이익 기대로 해석되어서는 안 됩니다. 모든 할당 및 매개변수는 Foundation 거버넌스 또는 법적 요구 사항에 의해 변경될 수 있습니다.

Chapter 10

FIGHT 토큰 - 기술 개요

10.1 개요

FIGHT 는 솔라나 및 BNB 스마트 체인 (BSC) 에 배포된 크로스체인 대체 가능 토큰으로, 원활한 크로스체인 전송을 위해 LayerZero V2 프로토콜을 활용합니다. 토큰은 Omnichain Fungible Token(OFT) 표준을 구현하여 체인 간 안전하고 효율적인 브리징을 보장합니다.

10.2 토큰 사양

10.2.1 솔라나 (주요 체인)

- 토큰 유형: SPL 토큰 (네이티브)
- 토큰 민트: 8f62NyJGo7He5uWeveTA2JJQf4xzf8aqxkmzxRQ3mxfU
- 총 공급량: 10,000,000,000 FIGHT (100 억)
- 소수점: 9
- 토큰 표준: Metaplex 메타데이터가 있는 SPL 토큰

10.2.2 BNB 스마트 체인 (보조 체인)

- 토큰 유형: ERC-20 (OFT)
 - 계약 주소: 0xB2D97C4ed2d0Ef452654F5CAB3da3735B5e6F3ab
 - 공급 모델: 래핑됨 (네이티브 민팅 없음, 모든 토큰은 솔라나에서 브리징됨)
 - 소수점: 18
 - 토큰 표준: LayerZero OFT V2
-

10.3 아키텍처

10.3.1 크로스체인 브리지 (LayerZero V2)

FIGHT 는 신뢰 없는 크로스체인 전송을 위해 LayerZero 의 Omnichain Fungible Token(OFT) 프로토콜을 활용합니다:

솔라나 구성 요소: - **OFT 프로그램:** FXnms2y5FUjzxzEaDEnEF54pYWZLteTdKUwQhDbCAUfL - **OFT 스토어:** 8TRG47KgD9KgZaHyKH5CKZRCAhfUAzbqivXV8SZWWhYk - **토큰 에스ক্র로:** 6rZoHSARsboMx1vNesfqd7q1DasgxWs5yivrR.JvKaSPe - **LayerZero 엔드포인트:** 76y77prsiCMvXMjuoZ5VRrhG5qYBrUMYTE5WgHqgjEn6 - **엔드포인트 ID:** 30168 (솔라나 메인넷)

BSC 구성 요소: - **OFT 계약:** 0xB2D97C4ed2d0Ef452654F5CAB3da3735B5e6F3ab - **LayerZero 엔드포인트:** 0x1a44076050125825900e736c501f859c50fE728c - **엔드포인트 ID:** 30102 (BSC 메인넷)

10.3.2 브리지 메커니즘

1. **솔라나 → BSC:**
 - 토큰은 솔라나 에스크로 계정에 잠금됩니다
 - LayerZero 메시지가 BSC 로 전송됩니다
 - BSC 에서 동등한 토큰이 민팅됩니다
 2. **BSC → 솔라나:**
 - BSC 에서 토큰이 소각됩니다
 - LayerZero 메시지가 솔라나로 전송됩니다
 - 솔라나의 에스크로에서 동등한 토큰이 릴리스됩니다
-

10.4 거버넌스 및 보안

10.4.1 멀티시그 지갑

FIGHT 토큰은 향상된 보안 및 분산화를 위해 멀티시그 거버넌스를 구현합니다:

10.4.1.1 솔라나 멀티시그 (Squads V4)

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

10.4.1.2 BSC 멀티시그

- **주소:** 0x1381c63F11Fe73998d80e2b42876C64362cF98Ab
- **제어:**
 - 계약 소유권
 - LayerZero 위임 (멀티시그 작업 대기 중)

10.4.2 보안 기능

1. **분산 제어:** 모든 중요한 기능은 멀티시그 승인이 필요합니다
 2. **업그레이드 보호:** 프로그램/계약 업그레이드는 멀티시그 합의가 필요합니다
 3. **속도 제한:** 크로스체인 전송을 위한 내장 속도 제한
 4. **DVN 보안:** LayerZero V2 는 메시지 검증을 위해 분산 검증자 네트워크 (DVN) 를 사용합니다
 5. **불변 민트 권한:** 솔라나 토큰 민트 권한은 OFT Store 가 제어합니다 (추가 민팅 불가능)
-

10.5 토큰 배포

10.5.1 초기 공급

- **총 민팅:** 10,000,000,000 FIGHT (솔라나에서)
- **유통 (솔라나):** 브리지 활동에 따라 가변

- 브리지됨 (BSC): 사용자 브리지 전송에 따라 동적

10.5.2 현재 보유

- 멀티시그 재무: 10,000,000,000 FIGHT
 - 거래: 5AGrL5Rm8sQQJnbVHYUVUAJZcYqJcEgNnyhkFiSXuXPY7iKfnMM28YjoPBEGESgHnNd5HvbbXzdJbkRhSy3aXVt6
-

10.6 기술 세부 사항

10.6.1 솔라나 프로그램

프로그램 유형: Anchor 기반 Rust 프로그램 **프로그램 ID:** FXnms2y5FUjzxxEaDEnEF54pYWZLteTdKUwQhDbCAUfL

주요 명령: - send: BSC 로 크로스체인 전송 시작 - lz_receive: BSC 에서 토큰 수신 - set_ofst_config: 관리자/위임 구성 (멀티시그만)

OFT Store 구성: - 유형: 네이티브 OFT (기존 SPL 토큰 사용) - 관리자: 멀티시그 (구성 제어) - 위임: LayerZero 엔드포인트 설정 제어 - 토큰 민트 권한: OFT Store PDA (추가 민팅 방지)

10.6.2 BSC 스마트 계약

계약 유형: Solidity ERC-20 + LayerZero OFT **주소:** 0xB2D97C4ed2d0Ef452654F5CAB3da3735B5e6F3ab

주요 기능: - send(): 솔라나로 토큰 브리지 - _lzReceive(): 솔라나에서 토큰 수신 - transferOwnership(): 소유권 이전 (멀티시그만) - setDelegate(): LayerZero 위임 설정 (멀티시그만)

공급 상한: 10,000,000,000 FIGHT (계약 수준에서 시행됨)

10.7 배포 정보

10.7.1 배포 날짜

- 솔라나 프로그램: 슬롯 376682336 에서 배포됨
- BSC 계약: 2025 년 11 월 배포됨

10.7.2 배포 거래

솔라나: - 프로그램 배포: 슬롯 376682336 - OFT Store 생성: 온체인 - 멀티시그로 토큰 전송: 5AGrL5Rm8sQQJnbVHYUVUAJZcYqJcEgNnyhkFiSX

BSC: - 계약 배포: TBD - 소유권 이전: 0xa3f30a326d76c93bd872e501b69aa2a9e67867adc084bb3b38d1ca898c124124 (블록 67808442)

10.8 검증 및 감사

10.8.1 온체인 검증

솔라나: - 프로그램이 배포되고 온체인에서 검증 가능합니다 - 소스 코드: <https://github.com/Fight-Foundation/token>

BSC: - 계약은 BscScan 에서 검증되었습니다 - 검증: <https://bscscan.com/address/0xB2D97C4ed2d0Ef452654F5CAB3da3735B5e6F3>

10.8.2 보안 조치

1. **멀티시그 요구 사항:**
 - 모든 관리 작업은 멀티시그 승인이 필요합니다
 - 업그레이드 권한은 멀티시그가 제어합니다
 - 위임 구성은 멀티시그가 제어합니다
 2. **LayerZero V2 보안:**
 - 분산 검증자 네트워크 (DVN)
 - 메시지 인증 및 검증
 - 구성 가능한 보안 매개변수
 3. **공급 제어:**
 - 고정 최대 공급량 (100 억 토큰)
 - BSC 에서 민팅 기능 없음 (래핑만)
 - 솔라나의 민트 권한은 OFT Store PDA 가 보유합니다
-

10.9 통합 가이드

10.9.1 지갑에 FIGHT 추가

솔라나 지갑 (Phantom, Solflare 등):

토큰 주소 : 8f62NyJGo7He5uWeveTA2JJQf4xzf8aqxkmzxRQ3mxfU

BSC 지갑 (MetaMask, Trust Wallet 등):

계약 주소 : 0xB2D97C4ed2d0Ef452654F5CAB3da3735B5e6F3ab

토큰 심볼 : FIGHT

소수점 : 18

10.9.2 토큰 브리징

사용자는 LayerZero 호환 인터페이스 또는 직접 계약 상호 작용을 사용하여 솔라나와 BSC 간에 FIGHT 토큰을 브리징할 수 있습니다.

중요: 크로스체인 전송에는 브리징 수수료가 적용됩니다 (네이티브 가스 토큰으로 지불: SOL 또는 BNB).

10.10 탐색기 링크

10.10.1 솔라나

- **토큰 민트:** <https://explorer.solana.com/address/8f62NyJGo7He5uWeveTA2JJQf4xzf8aqxkmzxRQ3mxfU>
- **OFT 프로그램:** <https://explorer.solana.com/address/FXnms2y5FUjzxEaDEnEF54pYWZLteTdKUwQhDbCAUfL>
- **OFT Store:** <https://explorer.solana.com/address/8TRG47KgD9KgZaHyKH5CKZRCahfUAzbqivXV8SZWWWhYk>
- **멀티시그:** <https://explorer.solana.com/address/GCQ8wGjU5TYmzC1YJckqgTGQLRjRxktB4rNuemPA9XWh>
- **Squads 앱:** <https://v4.squads.so/>

10.10.2 BSC

- **계약:** <https://bscscan.com/address/0xB2D97C4ed2d0Ef452654F5CAB3da3735B5e6F3ab>
- **멀티시그:** <https://bscscan.com/address/0x1381c63F11Fe73998d80e2b42876C64362cF98Ab>
- **소유권 이전 TX:** <https://bscscan.com/tx/0xa3f30a326d76c93bd872e501b69aa2a9e67867adc084bb3b38d1ca898c124124>

10.10.3 LayerZero

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

10.11 저장소 및 소스 코드

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

10.12 지원 및 연락

기술 문의, 통합 지원 또는 보안 문제는:

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

10.13 부록: 완전한 주소 참조

10.13.1 솔라나 주소

구성 요소	주소
토큰 민트	8f62NyJGo7He5uWeveTA2JJQf4xzf8aqxkmzxRQ3mxfU
OFT 프로그램	FXnms2y5FUjzxxEaDnEF54pYWZLteTdKUwQhDbCAUfL
OFT Store	8TRG47KgD9KgZaHyKH5CKZRCahfUAzbqivXV8SZWWhYk
토큰 에스ক্র	6rZoHSARsboMx1vNesfqd7q1DasgxWs5yivrRjvKaSPe
LayerZero 엔드포인트	76y77prsiCMvXMjuoZ5VRrhG5qYBrUMYTE5WgHqgjEn6
멀티시그 (Squads V4)	GCQ8wGjU5TYmzC1YJckqgTGQLRjRxktB4rNuemPA9XWh
멀티시그 토큰 계정	HFzqZ8c7pRstrYe9dzk9mZZP7wA2c86p7m5L73o6bsk7

10.13.2 BSC 주소

구성 요소	주소
FIGHT OFT 계약	0xB2D97C4ed2d0Ef452654F5CAB3da3735B5e6F3ab
LayerZero 엔드포인트	0x1a44076050125825900e736c501f859c50fE728c
멀티시그	0x1381c63F11Fe73998d80e2b42876C64362cF98Ab

10.13.3 LayerZero 엔드포인트 ID

체인	엔드포인트 ID
솔라나 메인넷	30168
BSC 메인넷	30102

문서 버전: 1.0 최종 업데이트: 2025 년 11 월 11 일 상태: 프로덕션 배포 활성화

Chapter 11

링크 및 리소스

이 페이지는 공식 리소스, 발표, 파트너십 및 커뮤니티 링크를 쉽게 참조할 수 있도록 집계합니다.

11.1 공식 및 제품

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

11.2 커뮤니티 및 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
-

11.3 UFC 파트너십 발표

- **UFC × Fight.ID 협력**: <https://www.ufc.com/news/ufc-and-fightid-team-unite-mma-and-web3-communities>
 - **UFC × Concept Labs 파트너십**: <https://www.ufc.com/news/ufc-and-concept-labs-announce-multi-year-partnership-publish-ufc-strike-digital-collectibles>
-

11.4 소셜 미디어

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

11.5 생태계 파트너 (선택)

- **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 주요 어드바이저 및 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 선택된 선수 지지자 (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 기술 리소스

11.8.1 블록체인 탐색기

- **Solana Explorer:** <https://explorer.solana.com/>
- **BscScan:** <https://bscscan.com/>
- **LayerZero Scan:** <https://layerzeroscan.com/>

11.8.2 개발 및 거버넌스

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

링크는 참조용으로만 제공됩니다. 포함이 보증을 구성하지 않습니다. 모든 외부 리소스는 변경될 수 있습니다.

Fight 백서 및 관련 자료 (총칭하여“문서”)는 정보 및 교육 목적으로만 제공됩니다. 어떠한 종류의 법적, 재정적, 투자 또는 규제 설명서를 구성하지 않으며, 어떠한 관할권에서도 토큰, 증권 또는 금융 상품의 판매 또는 구매 제안이나 권유를 나타내지 않습니다.

여기에 포함된 정보는 Fight Foundation 및 관련 법인의 안내 원칙, 목표 및 생태계 비전을 개략적으로 설명하기 위해 설계되었습니다. 정확성과 명확성을 보장하기 위해 모든 노력을 기울였지만, Fight Foundation 은 이 문서에 포함된 정보의 완전성, 신뢰성 또는 미래 성과에 대해 명시적이든 묵시적이든 어떠한 진술이나 보증도 하지 않습니다.

Fight Foundation 은 생태계의 개발 관리자로서 운영되며 Fight 생태계의 장기적인 성공과 지속 가능성을 지원하기 위해 필요에 따라 여기에 설명된 제품, 거버넌스 모델 또는 토큰 설계의 구성 요소를 진화, 수정 또는 중단할 권리를 보유합니다. Foundation 또는 정식으로 승인된 기여자가 내린 결정은 이 백서의 정신과 의도를 반영하지만 실용적, 기술적 또는 규제적 고려 사항이 조정을 요구하는 경우 형식이나 구현이 다를 수 있습니다.

이 문서의 어떤 내용도 독자와 Fight Foundation 또는 그 계열사 간의 계약적 또는 수탁적 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 참여자는 \$FIGHT, Fight.ID 또는 기타 Fight 생태계 제품과 관련된 활동에 참여하기 전에 자체 실사를 수행하고 독립적인 법률 및 재정 자문을 구할 것을 권장합니다.

이 백서 및 Fight GitBook 의 내용은 생태계가 성숙함에 따라 지속적인 발전의 대상이 됩니다. Foundation 은 모든 향후 업데이트가 공정하고 투명하며 지속 가능한 Web3 기술을 통해 격투 스포츠를 발전시킨다는 사명과 일치하도록 선의로 행동해야 합니다.