



全體育公有鏈平臺

All Sports Blockchain

聲明

本白皮書內的任何內容均不構成法律，財務，商業或稅務建議，您應在參與此活動之前諮詢自己的法律，財務，財務或其他專業顧問。無論是 All Sports 基金會有限公司(基金會)，還是任何在 All Sports 平臺(如所有定義的)中工作的項目團隊成員，或以任何方式開發 All Sports 平臺(All Sports 團隊)或服務提供商在訪問本白皮書([HTTP://ALLSPORTSCHAIN.COM](http://ALLSPORTSCHAIN.COM))網站或基金會發布的任何其他材料時可能遭受的任何直接或間接損害或損失。

所有的貢獻將被用於實現基金會的目標，包括但不限於推動深入植根於體育產業生態系統的去中心化，全球化的體育區塊鏈平臺的研究，設計和開發，並倡導所有用戶、行業參與者以及體育產業中各種基於區塊鏈應用價值觀分享和傳播的自由流動，促進開源區塊鏈社區生態系統的安全和諧發展。

本白皮書僅用於壹般信息目的，不構成招股說明書，文件要約，證券要約，招標或任何出售任何產品，物品或資產(無論是數字還是其他)的要約。下面的信息可能不是詳盡的，也不意味著合同關係的任何要素。對於這些信息的準確性或完整性無法保證，也不保證或承諾提供這些信息的準確性或完整性。在本白皮書包含從第三方獲得的信息的情況下，基金會和 All Sports 團隊尚未獨立驗證此類信息的準確性或完成情況。

本白皮書不構成基金會或 All Sports 團隊出售任何 SOC(本協議定義)的任何要約，也不構成其任何部分，呈現的事實形成基礎或依賴於合同或決定。本白皮書所包含的任何內容都不能作為對 All Sports 平臺未來表現的代表或承諾。

基金會(或其分支機構)與您就 SOC 的任何買賣之間的協議僅受該協議的單獨條款和條件的約束。

通過訪問本白皮書或其任何部分，您向基金會，其附屬機構和 All Sports 表示和保證如下：

- (a) 您承認，理解並同意 SOC 可能沒有價值，關於 SOC 的價值或流動性沒有保證表，SOC 不適用於投機性投入；
- (b) 基金會，其附屬機構和/或 All Sports 團隊成員均不應通過第三方對 SOC 的價值，SOC 的可轉移性和/或流動性和/或 SOC 任何市場的可用性負責或承擔責任，除此以外；
- (c) 在任何購買 SOC 的決定中，您都沒有依賴本白皮書中的任何聲明；
- (d) 您將自費確保遵守適用於您的所有法律，監管要求和限制(視情況而定)；和
- (e) 您承認，理解並同意，如果您是壹個地理區域或國家的公民，國家，居民(稅務或其他)和/或綠卡持有人，如果在該區域 SOC 的銷售被解釋為出售壹種證券(無論何種名稱)或產品和/或(ii)且有適用法令，條例，條約或行政行為禁止進入或參與 SOC 令牌銷售或 All Sports 平臺，和/或(包括但不限於美利堅合眾國，新西蘭，中國和韓國)，那麼您沒有資格購買 SOC。

基金會和 All Sports 團隊不會也不打算向任何實體或個人作出任何陳述，保證或承諾，並在此聲明不承擔任何責任。SOC 的潛在購買者應仔細考慮和評估與 SOC Token 銷售，基金會和 All Sports 團隊有關的所有風險和不確定性(包括財務和法律風險和不確定性)。

本白皮書提供的信息僅供社區討論，不具有法律約束力。SOC 的買賣協議須受單獨壹套條款及條件或 Token 購買協議(視情況而定)規定有關購買(Token 購買協議)的條款規限，須分別提供予您或者在 <http://allsportschain.com> 上提供。如果 Token 購買協議與本白皮書有任何不壹致之處，以 Token 購買協議為準。

本白皮書中包含的所有聲明，在新聞稿中或任何可由公眾查閱的地方發表的聲明以及基金會和/或 All Sports 團隊可能做出的口頭聲明均可構成前瞻性聲明(包括有關意圖，信念或當前對市場狀況，業務戰略和計劃，財務狀況，具體條款和風險管理做法的期望)。謹請閣下不要過分依賴這些前瞻性聲明，因為這些聲明涉及已知和未知的風險，不確定性和其他因素，可能導致未來實際結果與前瞻性聲明所描述的結果大不相同。這些前瞻性陳述僅適用於本白皮書的日期，基金會和 All Sports 團隊明確表示(無論明示或暗示)不對這些前瞻性陳述進行修改以反映該日期之後的事件承擔任何責任。

本白皮書可能被翻譯成英文以外的語言，如果本白皮書的英文版本和翻譯版本之間存在沖突或模稜兩可的情況，則以英文版本為準。您承認您已閱讀並理解本白皮書的英文版本。

未經本基金會事先書面同意，本白皮書的任何部分均不得以任何方式進行復制，再版，分發或傳播。

第 1 章 摘要

在目前區塊鏈技術突飛猛進的背景下，All Sports 公有鏈希望通過區塊鏈技術解決區塊鏈應用層面在全球朝陽產業——體育產業上的空白。

All Sports 公有鏈平台以 SOC (All Sports Coin) 為媒介，利用區塊鏈技術，結合體育產業和體育生態鏈上的應用和商業場景，基於智慧合約和 Token 系統，為開發者提供的一整套方便快捷的支付清算和應用開發介面協定，其中包括體育資訊和社區開放平臺、體育 IP 資產交易和推廣平臺、競猜娛樂平臺、應用開放平臺等。開發者和生態合作夥伴，可以在 All Sports 公有鏈開發、接入自己的應用和資源，利用資訊和社區快速獲取使用者，利用 IP 資產交易和推廣平臺、競猜娛樂平臺、應用開放平臺實現價值流轉和 Token 消費。All Sports 公有鏈將通過提供核心應用的 API，來助力開發者方便的使用 All Sports Coin 開發應用或實現資源變現。最終，打造去中心化的、覆蓋全球，滲透體育產業鏈、權益共用、價值共創的全體育區塊鏈平臺。

團隊具有強大的技術能力和線下資源整合能力，並且已經和移動端全球最大的足球媒體和社區，全球頂級體育競猜資料提供方和服務商，世界頂級體育明星等達成區塊鏈合作的共識，一起建設 All Sports 公有鏈。



第 2 章 背景介紹和市場機遇

2.1 背景

2017 年，全球體育產業年產值接近 2 萬億美元，包括競技體育、休閒體育及新興蓬勃發展的電子競技等多個分類，市場規模巨大，涵蓋範圍廣泛。運動員俱樂部/球隊/代表隊、賽事、經紀公司、場地、裝備、培訓機構、媒體，構成了體育產業完善並不斷發展的生態鏈。

體育產業隨著互聯網，尤其是移動互聯網的發展壯大，影響力、傳播途徑，已經從傳統管道大量遷移到移動互聯網，並通過移動互聯網不斷放大。資訊、資料、直播、視頻等等內容隨著移動互聯網快速傳播，同時借助移動互聯網的能力，構建起全世界體育使用者的社區和網路，進一步擴大體育產業的影響力和用戶粘性。



2014巴西世界杯電視轉播主要覆蓋區域以及觀眾總結

Top-line coverage and audience summary of 2014 Brazil World Cup



總共播放時間: **98,087小時 (+36%)**

總共覆蓋地區: **207個國家地區**

總家庭觀眾人數 (觀看20分鐘以上): **21億 (-4%)**

總家庭觀眾人數 (觀看一分鐘以上): **32億 (+/-0%)**

平均一場比賽的家庭觀眾數量: **1.87億 (-1%)**

平均觀眾數量最高的比賽: **(2014巴西世界杯決賽: 德國VS阿根廷) 5.7億 (+7%)**

2014巴西世界杯決賽: **德國VS阿根廷總共家庭觀眾 (觀看20分鐘以上) 6.95億 (+12%)**

2014巴西世界杯決賽: **德國VS阿根廷總共家庭觀眾 (觀看一分鐘以上) 9.14億 (+1%)**

2014巴西世界杯決賽: **德國VS阿根廷家庭觀眾+非家庭觀眾數量 (觀看一分鐘以上) 10.13億**

基於 IP 授權的贊助、游戏及衍生品等，已經成為體育產業重要的商業收入來源。

2017 年，內馬爾 2.2 億歐元天價轉會巴黎聖日爾曼，梅威瑟和康納-麥格雷戈跨界大戰單場比賽超過 6 億美元的收入，Dota2 的 TI7 超過千萬美元的冠軍獎金，無一不在體現著體育產業中這些頂級 IP、頂級明星所蘊含的巨大商業價值。產業鏈中的每一個 IP (個人或組織) 都具有其商業價值，商業價值並非是獨立存在的，而是由產業鏈中的需求而決定的。被需求程度越高，則 IP 資產的價值越高；價值傳遞的越快越廣，則 IP 資產的商業效率越高。

IP 的授權包括肖像權、廣告拍攝、線下活動、授權衍生品、社交媒體等。傳統的 IP 授權談判依賴於廣告公司和 IP 經紀公司的點對點溝通。

體育明星收入排行 (贊助,工資)

list of athletes' income (Endorsement, Salary)



足球俱樂部胸前廣告贊助收入排名前十榜單

Top 10 Richest Shirt Sponsorship Deals of football club



2.2 市場痛點

體育產業市場龐大，線上的體育資訊&社區是現在用戶最大規模的體育應用場景，而體育 IP 和博彩是體育行業最大的變現途徑和收入來源。

【體育資訊&社區】

體育產業的傳播、影響力的發揮，以及 IP 和粉絲的互動，都已經大量的轉移到移動互聯網，但是移動互聯網上體育的資訊和社區模式及機制，還存在諸多問題，具體體現在：

- 資訊內容價值認定機制落後，現在媒體的內容產生方式是集中的 PGC 模式，價值界定是以產出成本+利潤回報為基準的，這種模式會產生工廠式的集中加工模式。但是體育資訊時空分佈範圍廣涉及的主體比較多，使用者對資訊內容和形式的需求是豐富和多變的，滿足需要的成本很高。
- 用戶身份認同機制缺失，線上的體育社區都是封閉的，除現實中的標誌性人物之外，在每個社區裡面，使用者需要從 0 到 1 塑造自己的形象，這會造成新人融入社區慢，社區成長慢的問題。
- 激勵機制結構性偏差，社區的最大的群體是大量只有簡單發言，默默點贊的非 KOL 使用者，這些使用者搬運資訊、閱讀帖子、點贊、評論、分享等行為在幫助整個社區，卻沒有任何價值回報。
- 體育社區商業化困難，由於激勵機制結構性的偏差，體育社區和他擁有大量的用戶之間的關係特別脆弱，很難“榮辱一體”，介入用戶的商業過程中進行變現的難度就很大。

【體育 IP 資產交易】

體育 IP 資產的商業價值雖然已經得到社會的認識，但是整體的發展還依然

存在不少的問題，具體體現在：

- 體育 IP 資產的資訊，缺乏集中的資訊展示平臺，資訊的透明度不高，使得很多資產的價值被淹沒，同時亦使得 IP 資產購買者及 CP 獲取 IP 的交易資訊及商業價值資訊時，需要非常高的成本和門檻。
- 體育 IP 通過擁有者自身或經紀人構建了一級市場，但缺乏足夠的資源構建二級市場，商業價值未得到有效挖掘和釋放。
- 體育 IP 缺乏充分市場化的定價機制和預估手段。現有中心化機制，對 IP 商業價值的預估強依賴于經紀人或者市場團隊和 CP 間隔離的點對點的資訊傳遞，對於不對稱資訊的掌握成為了價格談判的核心，整體來看，IP 和 CP 雙方都沒有利益最大化。
- 體育 IP 資產的價值，在很大程度上由粉絲/消費者決定，但資產和粉絲間卻存在鴻溝缺乏商業價值上的有效連接。粉絲無法分享資產價值上漲的收益，資產無法快速驅動粉絲創造價值。而資產運營需求方，在獲得資產的使用授權後，亦需要通過大量的手段花費大量的費用來觸達粉絲和消費者，所以資產商業價值的利用效率亟待提高。
- IP 資產的交易過程，權益歸屬確權難度高，違約風險大。
- 體育 IP 資產的運營和商業變現往往存在大量的跨界和跨國交易，結算繁瑣

【遊戲&應用】

現在絕大部分的體育遊戲和應用都是移動端的，但是目前移動端的生態是典

型的封閉生態，這給體育遊戲和應用帶了一些問題：

- 用戶獲取過程定價和價值不透明，主流的 CPT、CPA 方式獲取使用者需要提前為曝光、啟動付費，但是帶來的使用者實際產生的價值需要一定週期才能明確，有損失投入的風險；而 CPS 模式中，最後變現效果是掌握在流量或 CP 方一家手裡，存在扣量風險，合作推進很困難。
- 同質換皮遊戲氾濫，由於遊戲有隨意發行貨幣的手段，大量遊戲使用超發貨幣掠奪用戶價值，而不是以遊戲品質豐富的玩法為用戶創造價值獲取回報。
- IP 資源獲取困難。應用為了獲取使用者和提升體驗，往往需要 IP 的授權，但現實中獲取存在很大的困難，這是因為 IP 資產交易的不透明所決定的。

第 3 章 All Sports 公有鏈和 SOC

3.1 綜述

All Sports 公有鏈是以 SOC 為媒介，利用區塊鏈技術，結合體育產業和體育生態鏈上的應用和商業場景，基於智慧合約和 Token 系統，為開發者提供的一整套方便快捷的支付清算和應用開發介面協定，其中包括體育資訊和社區開放平臺、體育 IP 資產交易和推廣平臺、體育競猜平臺、體育應用/遊戲開放平臺等。

使用區塊鏈技術提供去中心化的體育生態鏈開放平臺服務，為所有商業參與者提供透明的應用開發服務和商業變現場景，通過運營區塊鏈生態並持有 Token 來實現商業目標。

All Sports 提供一個開源的區塊鏈平臺，利用去中心化的帳本記錄所有參與者在社區中的交互行為，以及在 IP 資產交易推廣、競猜娛樂、應用等不同場景下參與者的交易行為。

SOC 是基於區塊鏈和智慧合約技術，針對體育資訊和社區激勵機制和不同場景消費行為制定出來的數字加密虛擬貨幣。在這個區塊鏈實現的體育網路平臺上，SOC 作為 Token，為平臺上的智慧合約和交易行為提供運作媒介。

SOC 不以任何方式代表基金會，及其附屬機構或任何其他公司，企業或企業的任何股權，參與，權利，所有權或利益，SOC 也不會賦予 Token 持有人任何費用，收入，利潤或回報，並不構成新加坡或任何相關司法權區的證券。SOC 只能在 All Sports 平臺上使用，SOC 的所有權除了有權使用 SOC 作為與 All Sports 平臺使用和互動的手段之外，不具有任何明示或暗示的權利。SOC 是 All Sports 平臺中不可或缺的壹部分，因為在沒有 SOC 的情況下，在 All Sports 平

臺上提供的服務將沒有共同的交換單位，從而使整個 All Sports 平臺上的生態系統不可持續。

特別是，您了解並接受 SOC：

(a) 是不可退還的，不能兌換為現金(或任何等價值的其他虛擬貨)或基金會或任何分支機構的任何付款義務；

(b) 不代表或授予 Token 持有人有關基金會(或其任何附屬機構)或其收入或資產的任何形式的任何權利，包括但不限於收取未來收入，股份，所有權或任何投票，分發，贖回，清算，所有權(包括所有形式的知識產權)或其他財務或合法權利或同等權利，或知識產權或任何其他形式的 All Sports 平臺，基金會和/或其服務提供者；

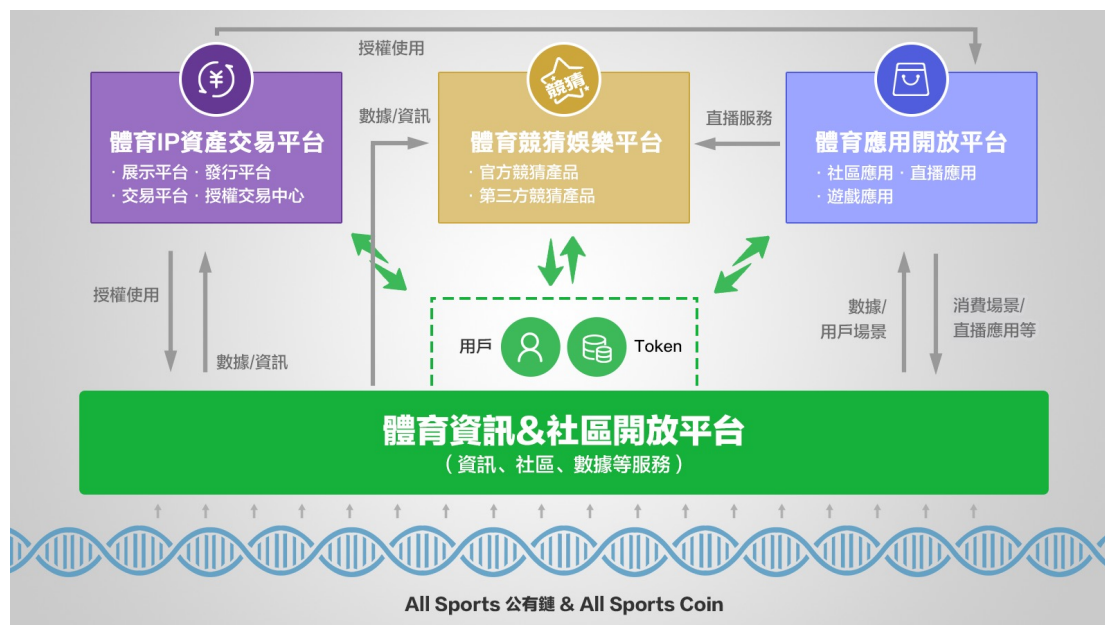
(c) 並非旨在表示貨幣(包括電子貨幣)，證券，商品，債券，債務工具或任何其他種類的金融工具；

(d) 不是向基金會或其任何分支機構提供貸款，也不是為了代表基金會或其任何分支機構欠下的債務，也不期望獲利；和

(e) 不向 Token 持有者提供基金會或其任何分支機構的任何所有權或其他利益。

Token 銷售後，Token 銷售中的貢獻將由基金會(或其分支機構)持有，貢獻者在 Token 銷售後對這些貢獻或該實體的資產沒有經濟或法定權利或實益權益。如果二級市場或 SOC 交易所確實發展起來，它將完全獨立於基金會，SOC 和 All Sports 平臺的銷售和運營。基金會不會創建這樣的二級市場，也不會成為 SOC

的交易所。



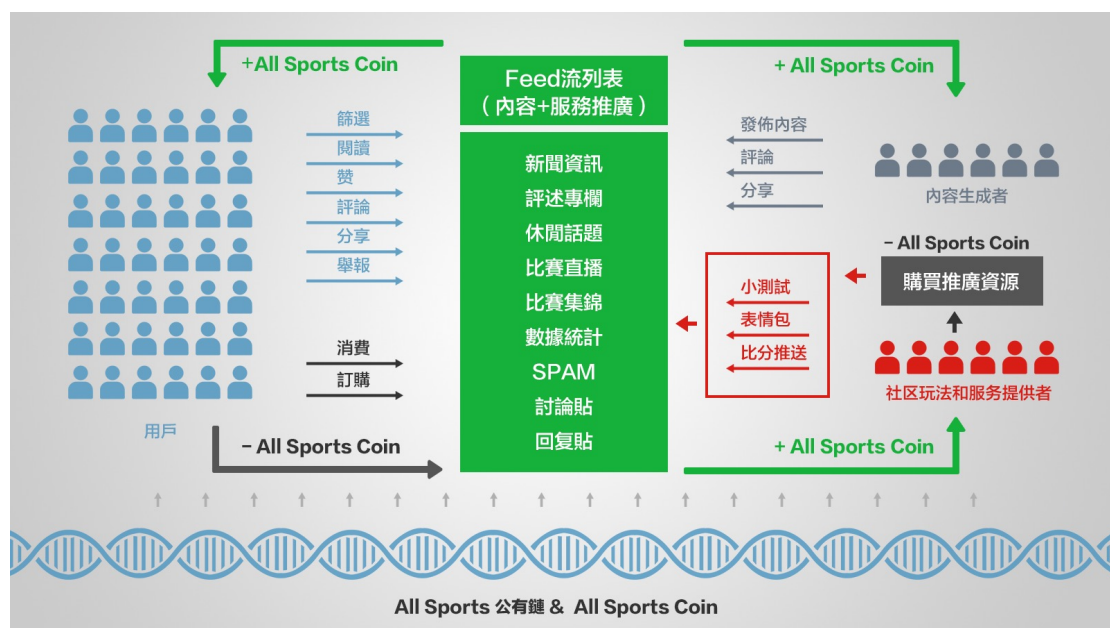
3.2 資訊&社區開放平臺

資訊和社區開放平臺基於 All Sports 公有鏈進行搭建，以 All Sports Coin 作為激勵貨幣及流通結算手段。

引入 PGC、UGC、開發者，提供資訊、社區、直播、資料等服務，吸引使用者，留存用戶。並為消費場景服務。在這些過程中對於內容補充、互動補充、服務消費等各個環節都設計公開透明的定價體系，所有激勵都以 Token 的方式進行結算。

- 用戶：對各主題內容的閱讀、評價、分享、舉報處理 SPAM 這些行為被標籤化，標籤公開透明的標識使用者的身份，並基於這些行為價值界定獲得 All Sports Coin。當使用社區的應用，購買社區道具時需要支付 All Sports Coin；使用者發佈 SPAM 資訊和違反社區規定的行為會被扣除 All Sports Coin。

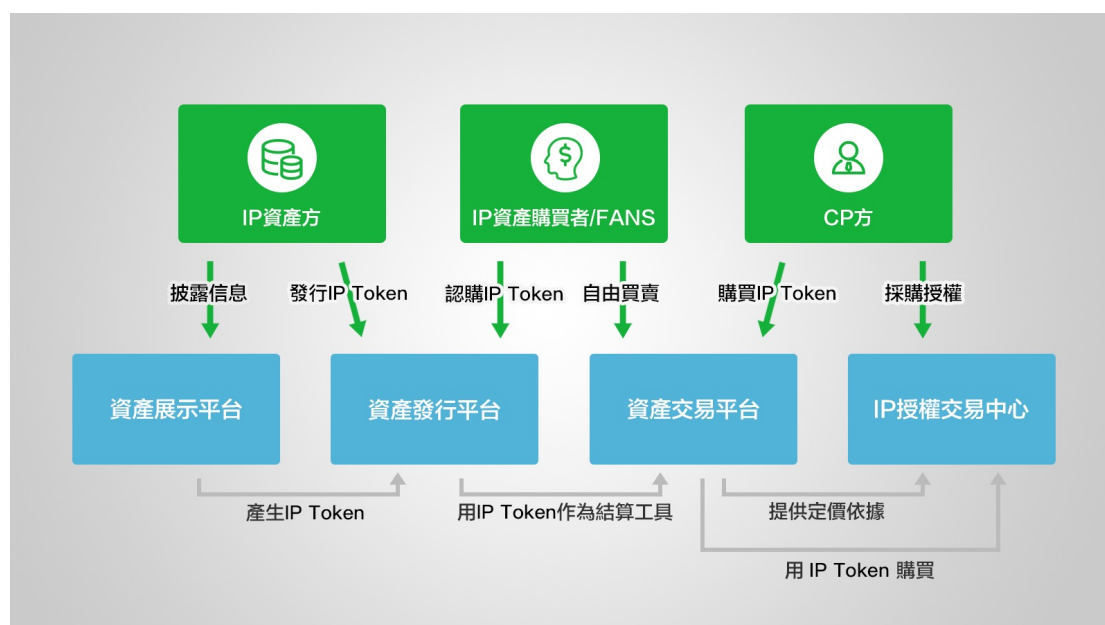
- PGC：靈活動態登記，碎片化生產，通過貢獻內容獲得 All Sports Coin，品質越高回報越多。資訊內容初始會以 PGC 繳納的一定量保證金 All Sports Coin 獲取初始分發量，內容被以使用者點擊、分享、舉報等交互回饋社區檢驗，好的內容會獲取額外的 All Sports Coin，壞的內容扣除保證金。
- 開發者：為使用者提供各種社區服務，例如表情包、比分推送等。開發者根據服務的使用量獲得 All Sports Coin。開發者發佈和推廣自己的服務需要消耗 All Sports Coin。
- 平臺：平臺會對生態內的每筆交易收取一定的服務費，用於後續的生態的拓展、平臺建設、維護和開發。



3.3 體育 IP 資產交易平臺

體育 IP 資產交易平臺，連接了體育 IP 資產擁有者、IP 資產購買者、粉絲、CP 方，整合行業資源，傳遞價值，促進體育產業發展進化。

平臺構建在 All Sports 公有鏈及 All Sports Coin 之上，由 IP 資產展示平臺、IP 資產發行平臺（一級市場）、IP 資產交易（二級市場）、IP 授權使用交易中心等構成。



【平臺功能】

- IP 資產展示平臺。門戶入口，內容資訊服務，檢索查詢服務，使 IP 資產的資訊充分透明，便於價值的傳遞和擴散。
- IP 資產發行平臺（一級市場）。IP 資產進行首次發行的平臺，以 IP Token 的形式發行，每個 IP Token 的總數量固定統一，首次發行份額比例有明確規定不能過多也不能過少，在平臺上僅支持通過 All Sports Coin 進行採購。
- IP 資產交易平臺（二級市場）。流通的 IP Token，IP 資產購買者和粉絲以 All Sports Coin 在交易平臺上進行自由買賣。從而對 IP 資產進行了市場化的定價。

- IP 授權使用交易中心。IP 資產擁有者對自己的時間以分鐘為單位，設定以 IP Token 結算的底價，設定時間總量；並對於自己的各項授權執行，設定需使用時間份額，以便 CP 在採購後進行兌換執行。有獲取 IP 授權需求的 CP 方，通過二級市場購買 IP Token,對授權進行採購。

【經濟系統】

- IP 資產方
 - ▶ 在資產發行平臺進行登記，發行以該 IP 命名的 IP Token，以從 IP 資產購買者處獲得 All Sports Coin。發行後，已發行的 IP Token 進入二級市場。
 - ▶ 設定以 IP Token 結算的底價，設定時間總量；並對於自己的各項授權執行，設定需使用時間份額，以便 CP 在採購後進行兌換執行。
 - ▶ 定期公佈 IP 相關資訊，根據 IP 授權的成交規模，逐級解禁所持有的收益權。
 - ▶ 借助 IP 自身的影響力，將粉絲和 IP 資產購買者吸引到平臺，增強資產交易活躍度。
- IP 資產購買者及粉絲
 - ▶ 通過所持有的 All Sports Coin，在資產交易平臺買賣 IP Token。在 IP Token 價格波動過程中通過交易獲益。

- CP 方

- ▶ 在資產交易平臺購買 IP Token，然後在 IP 授權使用交易中心競價 IP 授權，用於自身產品和服務，實現商業變現。
- ▶ 將 IP 資產持有者和粉絲吸引到自身產品和服務中，精準推廣，共同為 IP 賦能。

- 平臺方

- ▶ 對每一筆交易收取一定交易費，注入基金會，用於後續的平臺建設維護、平臺生態合作夥伴拓展、更多 IP 合作簽入，提升整體生態系統價值。

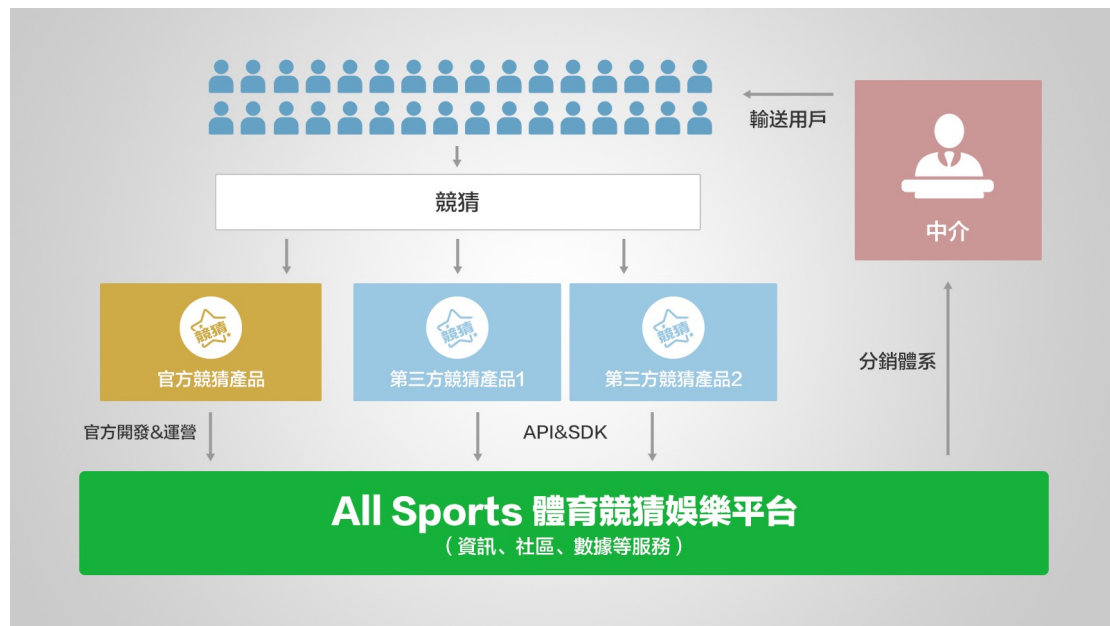
3.4 競猜娛樂平臺

All Sports 競猜娛樂平臺是構建在 All Sports 公有鏈及 All Sports Coin 之上的一個競猜娛樂服務生態系統，面向全球提供體育競猜娛樂底層基礎技術服務。體育競猜無論是市場體量還是用戶基數都非常龐大，這為整個平臺提供強大的經濟基礎和廣闊的應用前景。

【生態構成】

- 全球體育競猜服務商均可通 All Sports 公有鏈構建的 API (應用程式設計發展介面)和 SDK (軟體開發套件)實現各種線上娛樂場景及應用。

- 全球用戶均可通過 All Sports Coin 參與競猜娛樂或自行組織競猜。



【服務體系】

- 網路平臺：All Sports 競猜平臺專注於全球線上市場，致力於搭建一個全立體、矩陣式的網路競猜服務體系，除構建基於 All Sports 公有鏈的底層 SDK 外，還將提供訂制化用戶端應用，包括但不僅限於 PC 端、H5 頁面、APP (iOS & Android)、小程序等。同時還將通過底層技術支援各種 C2C 的 OTC 場外競猜。
- 協力廠商接入：針對全球所有體育競猜服務商、遊戲廠商，以及其他非區塊鏈的線上競猜平臺，All Sports 公有鏈將提供智慧合約範本及框架、應用元件，以及定制化的 API & SDK 等來降低競猜遊戲的線上開發門檻。
- 網路分銷：針對全球範圍內的仲介，將提供智慧分銷系統，包括使用者概覽、下線管理、傭金設置、財務分賬等功能。

【區塊鏈技術的優勢】

- 公開透明、不可篡改：區塊鏈技術可以保障競猜參與者(錢包位址)、競猜規則、下注、競猜結果等資訊的公開透明、不可篡改，All Sports 公有鏈徹底改變了欺詐、舞弊等陳規惡習，解決了網路競猜平臺、競猜組局者法自證清白等行業痛點。同時，基於完全公開透明的環境和開放式的全民監督，All Sports 公有鏈還能重塑體育競猜行業的信任體系，提升參與者的契約精神，維護良好的平臺秩序。
- 智能合約交割：All Sports 公有鏈通過定制化的智慧合約實現各種競猜場景、不同複雜程度的注碼交割，杜絕競猜參與者之間的違約風險，確保參與各方的利益安全、及時、暢通地扣除或到達。預設的智慧合約還能實現遠期注碼交割，當觸發條件一旦達到，智慧合約將直接執行或提供證據。
- 加密保護：錢包位址(代表競猜參與者)、數字 Token 以及其他區塊鏈資料的加密特性，能有效保護所有競猜使用者的資訊安全，能夠提高平臺的聲譽，提升平臺的服務水準和口碑。
- 擺脫傳統地域限制：用戶既可以通過 All Sports 公有鏈競猜娛樂平臺的各個用戶端隨時隨地進行競猜(統稱場內競猜)，還可以通過區塊鏈錢包使用 Token 自行組局進行 C2C 的 OTC 場外競猜，這能讓全世界人們跨越地理隔閡利用碎片化時間隨時隨地參與體育競猜娛樂。

3.5 應用及遊戲開放平臺

協力廠商開發者基於 All Sports 公有鏈提供的 SDK 和 API 介面，開發應用及遊戲。通過社區進行用戶推廣和引流，使用戶在應用及遊戲中消費所持有的 All Sports Coin。

所有 CP 提供的遊戲和應用，這些遊戲內的道具和應用都使用 All Sports Coin 進行公開透明的定價。所有用戶的消費行為通過 All Sports 公有鏈進行去中心話的分散式記錄。平臺內的所有使用者的非隱私資訊及屬性都是 CP 公開可知的，CP 可以定向推廣獲取自己的目標使用者。

3.6 專屬錢包

錢包是基於 All Sports 公有鏈，用來協助社區中的參與者（包括用戶和協力廠商開發者）管理自己的 All Sports Coin。實現 All Sports Coin 的查看、轉帳等基礎功能，協助參與者管理自己的帳戶，此外也可用整體平臺上各種應用和消費場景的支付功能。從而，成為整個平臺統一的錢包系統，記錄使用者的收支情況和 Coin 的流動情況，同時將會集成數位資產交易所的交易介面，使用者可以無感知通過錢包兌換功能，按照交易所即時匯率，快速兌換 All Sports Coin。

3.7 技術實現

利用區塊鏈技術，在去中心化帳本中記錄 All Sports 開放平臺上所有的交易資訊和使用者資訊。提交智慧合約為整個平臺指定基本的開放式經濟規則，解決平臺中各種社區和消費場景中的交易和激勵問題，並保證整個平臺的生態系統公

開透明。

分散式資料庫會存儲一些容量大的媒體資料。這些資料包括社區和場景中的使用者資料，PGC 及 UGC 發佈的內容，直播，IP 資產交易、競猜娛樂、遊戲和協力廠商應用的需要的基礎資料。

All Sports 公有鏈是在區塊鏈技術和分散式資料庫基礎上，基於智慧合約和 Token 系統實現的一套基本清算系統和開放平臺介面協定，初創人員將進行最早的規則制定和開發。

應用層在 All Sports 公有鏈基礎上實現各種應用，團隊作為初創成員，將首先完成資訊及社區應用、IP 資產交易及競猜娛樂等商業應用、直播應用和錢包應用等的開發。任何人和協力廠商軟體都可以同樣在 All Sports 公有鏈基礎上向平臺貢獻自己的應用。

第 4 章 平臺生態合作夥伴

在發起 All Sports 公有鏈之際，我們已經和移動端全球最大的足球媒體和社區 All Football 達成戰略合作夥伴，All Football 將率先接入到資訊和社區開放平臺及遊戲/應用開放平臺。目前擁有全球忠實球迷近 6000 萬，主要分佈在英國、阿根廷、奈及利亞、迦納、西班牙等英語和西班牙語國家。每天活躍球迷接近千萬，曼城、西布朗、沙爾克 04、西班牙人、水晶宮、伯明罕、卡迪夫、里茲聯等俱樂部已經入駐。

諸多國際體育明星、俱樂部、賽事等頂級 IP，簽約后接入到 IP 資產交易平臺。一方面依靠 IP 自有影響力將粉絲和球迷吸引到 All Sports 平臺，另一方面引入優質的 IP 資產，提升 All Sports Coin 的價值及交易活躍度。

全球頂級體育競猜資料提供方和服務商，接入到競猜娛樂平臺 在 All Sports 體育競猜娛樂平臺上，第三方服務商接入其競猜產品，豐富競猜的玩法和種類。同時，第三方服務商可在自有的網絡平臺上通過 SDK 或者 API 支持 All Sports Coin。

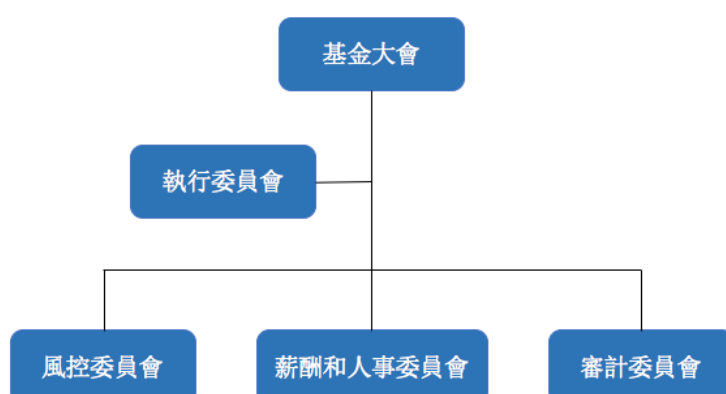
第 5 章 All Sports Foundation

5.1 All Sports Foundation 的設立

考慮到 All Sports 公有鏈國際化的定位，All Sports Foundation(以下簡稱“基金會”)是壹家設立在新加坡的基金會組織。基金會致力於 All Sports 公有鏈的開發建設和透明治理倡導及推動工作，促進開源生態社會的安全、和諧發展。

5.2 基金會架構

All Sports Foundation 治理架構包含了針對日常工作和特殊情況的操作流程和規則



5.3 各委員會職能劃分

執行委員會：

研究和擬定長期規劃，指定章程和管理制度，新項目可行性分析研究及批准，管理日常運營。

風控委員會：

研究和制定風險控制策略，制定風控標準，審核整體運營風險，召集項目風

險審核會議并組織審核結果發佈。

薪酬和人事委員會：

擬定和修改薪酬、激勵方案，審核機構設置及崗位設置，進行人員的聘請。

審計委員會：

負責運營審計、財務審計、代碼審計及 TOKEN 銷毀等工作。

第 6 章 團隊介紹及顧問團

認購及顧問團隊：



NODE CAPITAL
节 点 资 本

节点资本



分布式资本



L I N K V C

LINKVC



Dfund

Dfund

GENESIS

创世资本

创世资本



险峰长青



红杉资本

第 7 章 發展計畫及時間表

All Sports 公有鏈開放平台預計開發計劃表

計劃及時間表更新，2018/2/7

時間	事項
2018 年 Q1	完成公有鏈底層架構設計，SOC 落地一家以上合作夥伴使用和消費，開發和完善體育競猜娛樂平台相關應用及 SOC 在社區開發和激勵體系的底層支持。
2018 年 Q2	完成 SOC 在社區開放、激勵等體系開發，啟動體育娛樂遊戲應用的開發，進行更大範圍的體育娛樂競猜的推廣，合作夥伴落地。
2018 年 Q3	體育娛樂遊戲應用 Beta 上線并進行測試。
2018 年 Q4	公鏈進行測試。
2019 年 Q1	完成公鏈的遷移。
2019 年 Q2	完成體育 IP 資產交易平台。

第 8 章 Token 發行方案

SOC (All Sports Coin) 總量(以下簡稱為總量)為 **15 億**個 Token , 分配形式為以下幾種方式:

1、基石輪及兩輪機構定向邀請 **40%** , 共計 6 億個 Token。面向非中國大陸區、非美國的機構, 上限不超過 149 個, 擬接受以 ETH 方式置換認購。共計 40000ETH, 第二輪機構定向邀請價格為 1ETH = 7826 個 SOC。

2、基金會 **40%** , 共計 6 億個 Token。基金會主要用於生態孵化、市場推廣、商業開闢、法律合規等, 保持社區及整個生態環境的快速成型和後續健康、持續的發展。

3、創始&開發團隊激勵 **20%** , 共計 3 億個 Token。創始團隊從專案設計、資源組織, 前期商業環境孵化等方面作出了大量工作, 在生態環境成型的過程中持續做出了人力、智力、物力的投入。因此, 在基金會作出的 Token 分配計畫中, 將預留出 20%的 SOC 份額作為團隊激勵。本部分 SOC 分四年解禁, 第一年 5%, 第二年 5%, 第三年 5%, 第四年 5%。

第 9 章 風險提示

本項目存在以下方面的風險,請認購人注意:

9.1 合規、運營性風險

合規、運營性風險是指 All Sports 公有鏈在認籌資金以及開展業務的過程中違反了當地法律法規,造成經營無法繼續的風險。

針對合規、經營性風險運營團隊採取的避險方式為:

- 運營團隊和決策委員會採取分散式運作方式,排除單點風險。
- 在開展業務的當地聘請專業律師,在法律框架下設計開放平台、數字資產發行、數字資產交易、區塊鏈金融、區塊鏈應用等方面業務。
- 為了滿足和遵守當地的法律法規, All Sports 公有鏈平台可能會在有些國際和地區無法提供正常的服務。

9.2 市場風險

市場風險是指 All Sports 公有鏈沒有被市場接納,或者沒有足夠用戶使用,業務發展停滯,沒有足夠利潤支撐。

針對市場風險運營團隊採取的避險方式為:

- 經過近一年來的市場實際運行經驗,確認市場痛點客觀存在
- 利用創始團隊在體育、互聯網及金融市場服務中積累的經驗,迅速孵化平臺生態並產生利潤。

9.3 技術風險

技術風險是指底層技術出現重大問題，導致 All Sports 公有鏈無法實現預期功能，以及關鍵資料被篡改或丟失。

針對技術風險運營團隊採取的避險方式為：

- 基於成熟、開源、安全的區塊鏈技術，採用已經被商業客戶認可和驗證過的架構開發 All Sports 公有鏈系統；
- 認籌足夠資源後，吸納更多的相關行業高端人才加入開發團隊，奠定基礎，充實力量，借鑒成熟開發經驗。

9.4 資金風險

資金風險是指項目資金出現重大損失，例如：資金被盜，資金虧損，儲備金，大幅貶值等。

針對資金風險運營團隊採取的避險方式為：

- 儲備金採取多重簽名錢包+冷存儲方式由決策委員會共同掌管，在 5-7 多重簽名方式下，當出現 3 名董事同時不能履行職責的情況時，儲備資金才會面臨風險；
- 運營團隊常年服務于金融行業，有豐富的風控經驗，流動資金在市場出現價格劇烈波動(50%以上的跌幅)時才會出現虧損可能。

9.5 安全風險

- 黑客或其他惡意組織或機構可能試圖以各種方式幹擾 SOC 和/或 All Sports 平臺，包括但不限於惡意軟件攻擊，拒絕服務攻擊，基於共識的攻擊，Sybil 攻擊，洗錢和欺騙。此外，第三方或基金會成員或其分支機構有可能有意或無意地將不足之處引入到 SOC 和/或 All Sports 平臺的核心基礎設施中，這可能對 SOC 和/或 All Sports 平臺帶來負面影響。

9.6 其他風險

- 除了上述風險之外，還有其他風險(如 Token 購買協議中更具體的規定)與您購買，持有和使用 SOC 相關，包括基金會無法預期的風險。這樣的風險可能會進一步成為上述風險的意外變化或組合。您應該對基金會(及其附屬機構)，All Sports 團隊進行全面的盡職調查，了解所有運動平臺在購買 SOC 之前的總體框架和願景。