



(香港秘书处)

行政专家组裁决

案件编号:	HK-1901282
投诉人:	Riot Games, Inc.
被投诉人:	闵书亮 (Shu Liang Min)
争议域名:	<lolproleague.net>

1. 当事人及争议域名

本案投诉人为 Riot Games, Inc. 地址为：美国加利福尼亚州洛杉矶市。

被投诉人：闵书亮 (Shu Liang Min) 地址为：中国广东省河源市源城区益和花园。

争议域名为<lolproleague.net>,由被投诉人通过成都西维数码科技有限公司（下称“注册机构”），地址为：中国成都市金牛区一环路北一段 99 号环球广场 24 层 2406 室。

2. 案件程序

亚洲域名争议解决中心香港秘书处（下称“中心”）于 2019 年 8 月 9 日收到投诉书。2019 年 8 月 12 日，中心向注册机构发出电子邮件，请其对争议域名所涉及的有关注册事项予以确认。2019 年 8 月 13 日，注册机构通过电子邮件发出确认答覆。域名注册服务机构向本中心披露的争议域名的注册人及其联系信息与投诉书中所列的注册人及其联系信息不一致。本中心于 2019 年 8 月 28 日向投诉人发送电子邮件，向其提供由域名注册服务机构披露的争议域名注册人及其相关信息并邀请投诉人提交投诉书修正本。本中心于 2019 年 9 月 2 日收到由投诉人提交的投诉书修正本。

中心确认，投诉书符合《统一域名争议解决政策》（下称“政策”或“UDRP”），《统一域名争议解决政策规则》（下称“规则”）及《亚洲域名争议解决中心统一域名争议解决政策补充规则》（下称“补充规则”）规定的形式要求。

根据规则第 2 条(a)项与第 4 条(a)项，中心于 2019 年 9 月 19 日正式向被投诉人发出投诉书通知，行政程序于 2019 年 9 月 19 日开始。根据规则第 5 条(a)项，提交答辩书的截止日期是 2019 年 10 月 9 日。被投诉人未提交答辩书。

2019 年 10 月 14 日，中心指定 Sebastian M.W. Hughes 为独任专家审理本案。

专家组认为其已适当成立。专家组按中心为确保规则第 7 条得到遵守所规定的要求，提交了《接受书和公正独立声明》。

3. 事实背景

投诉人是一家注册于美国的公司。投诉人于 2006 年成立于加利福尼亚，总部位于洛杉矶，是全球领先的视频游戏开发商和电子竞技锦标赛组织者，拥有超过 2500 名员工，在全球包括香港地区、中国、日本、韩国、澳大利亚、德国、法国以及伦敦等地设有 20 多个办事处。

自 2013 年以来，投诉人一直是全球司法辖区众多商标 LOLPROLEAGUE 的注册人，投诉人及其母公司腾讯控股有限公司自 2013 年起就其著名的“LOLPROLEAGUE”电子竞技比赛使用了 LOLPROLEAGUE 商标在中国。

被投诉人是一位位于中国的个人。

争议域名<lolproleague.net>于 2018 年 11 月 4 日注册。

争议域名并未指向任何有效网站，由被投诉人被动持有(passive holding)。

4. 当事人主张

A. 投诉人

投诉人主张争议域名与投诉人享有权利的商标混淆性相似；被投诉人对争议域名不享有权利或合法权益；被投诉人对争议域名的注册和使用具有恶意。

B. 被投诉人

被投诉人未对投诉人的主张作出答辩。

5. 专家组意见

根据《ICANN 统一域名争议解决政策》第 4(a)条规定，符合下列条件的投诉应当得到支持：

- (i) 争议域名与投诉人拥有的商标或服务标记相同或极其相似，容易引起混淆；且
- (ii) 被投诉人不拥有对该域名的权利或合法权益；且
- (iii) 被投诉人的域名已被注册并且正被恶意使用。

投诉人在行政程序中必须举证证明以上三种情形同时具备。

A. 关于争议域名与投诉人享有商品商标或服务商标权利的名称或者标志相同或混淆性相似

专家组认定投诉人通过注册及使用获得了 LOLPROLEAGUE 的注册商标权。

本案中，除去通用顶级域名 (gTLD) “.net” 后，争议域名与投诉人的 LOLPROLEAGUE 商标完全相同。

综上，专家组认定争议域名与投诉人的 LOLPROLEAGUE 商标相同或混淆性相似。鉴于此，专家组认为投诉人完成了其在政策第 4(a)条下的第一项举证责任。

B. 关于被投诉人对争议域名或其大部分不享有合法权益

政策第 4(c)条列明了若干情形，如果专家组在考虑过所有提交的证据后认定，尤其是但不限于，下列情形的任何一种情形在评价基础上被得以证实，那么将表明被投诉人就第 4(a)(ii)条对争议域名享有权利或合法权益。

(i) 在被投诉人接到有关争议通知之前，被投诉人已经或可以证明准备在善意提供商品或服务中使用争议域名或与争议域名相对应的名称；或者

(ii) 被投诉人（作为个人、企业或其他组织）虽未获得商品商标或服务商标，但已因争议域名而广为人知；或者

(iii) 被投诉人对争议域名的使用属合法的非商业性使用或合理使用，无意为牟取商业利益而以误导的方式转移消费者的注意力或损害争议商品商标或服务商标的声誉。

投诉人并未授权、许可或允许被投诉人注册或使用其商标或使用该商标注册争议域名。投诉人对 LOLPROLEAGUE 商标享有注册商标专用权，且其注册和使用该商标的时间先于被投诉人对争议域名的注册及使用。专家组认为投诉人已提供了初步证据证明被投诉人对争议域名不享有任何权利或合法权益，从而将反驳该推定的举证责任转移到了被投诉人。

本案中，争议域名并未指向任何有效网站，由被投诉人被动持有。被投诉人未提交任何证据或任何答辩以表明其对争议域名享有权利或合法权益。

专家组认为，本案中无证据表明被投诉人已取得与争议域名有关的任何商标权，或该争议域名已被用于或将被用于善意提供商品或服务。亦无证据表明被投诉人因该争议域名而广为人知。亦无证据表明被投诉人对该争议域名的使用是合法非商业性的或是合理的。

专家组认定，在投诉人已提供了初步证据证明被投诉人对争议域名不享有任何权利或合法权益后，被投诉人未能提供任何证据证明其对争议域名享有权利或合法权益。因此，专家组认定投诉人完成了其在政策第 4(a)条下的第二项举证责任。

C. 关于被投诉人对争议域名的注册和使用是否具有恶意

投诉人使用 LOLPROLEAGUE 名称已超过 6 年的历史。经过投诉人对 LOLPROLEAGUE 商标多年的使用和宣传，专家组认定投诉人的 LOLPROLEAGUE 商标在相关视频游戏开发商和电子竞技锦标赛行业享有极高的知名度，且投诉人注册和使用该商标的时间先于被投诉人对争议域名的注册及使用的时间。除通用顶级域“.net”外，争议域名与投诉人的 LOLPROLEAGUE 商标完全相同。鉴于上述理由，专家组认定被投诉人注册争议域名时，知道或应当知道 LOLPROLEAGUE 为投诉人所有的商标。

虽然被投诉人被动持有争议域名，争议域名未指向任何有效网站，但是鉴于投诉人的 LOLPROLEAGUE 商标的高知名度及本案其他相关的情况，专家组认为被投诉人被动持有争议域名的情形在本案中亦构成对争议域名的恶意使用。

鉴于以上理由，专家组认定被投诉人对争议域名的注册和使用具有恶意。因此，专家组认定投诉人完成了其在政策第 4(a)条下的第三项举证责任。

6. 裁决

根据政策第 4(i)条和规则第 15 条，并基于上述理由，专家组裁决本案争议域名 <lolproleague.net>应转移给投诉人。



专家组：Sebastian M. W. Hughes

胡士远大律师

日期: 2019年10月28日