

Apex Legends Global Series

Règlement officiel

1. APERÇU

NULLE LÀ OÙ LA LOI L'INTERDIT.

L'Apex Legends Global Series (« ALGS ») est sponsorisée par Electronic Arts Inc. (« EA »), 209 Redwood Shores Parkway, Redwood City, CA 94065, États-Unis et elle est régie par le présent Règlement officiel (« Règlement officiel »).

L'ALGS est une série de compétitions de jeu vidéo utilisant Apex Legends (le « Jeu ») sur PC (la « Plateforme prise en charge »). L'ALGS est nulle là où la loi l'interdit. L'ensemble des lois et des règlements fédéraux, d'État, provinciaux et locaux s'appliquent.

La participation aux compétitions du Jeu hors ALGS est régie par des conditions d'utilisation distinctes.

Les joueurs qui répondent aux critères d'admissibilité de la Section 2 (individuellement, un « Participant ») peuvent participer au sein d'une équipe de trois (3) joueurs (une « Équipe ») à des tournois de qualification (« Tournois en ligne », voir Section 4) pour tenter de se qualifier pour des compétitions en personne à une date et un endroit spécifiques (« Événements en direct »). Les Événements en direct incluent les Majors, les Événements Premier et les Événements Challenger (voir Section 4).

Les Participants peuvent se qualifier pour les Majors lors des Événements Challenger ou se qualifier pour les Majors avec le statut de tête de série lors des Tournois en ligne et des Événements Premier. En outre, pour chaque Major, les Participants peuvent être invités à s'inscrire selon le principe « premier arrivé, premier servi » lors de la période d'inscription réservée aux invitations ou s'inscrire selon le principe « premier arrivé, premier servi » lors de la période d'inscription ouverte. Le Championnat ALGS marque la conclusion de l'ALGS.

Les dates, les heures, les périodes d'enregistrement et toutes les autres informations relatives à l'ALGS seront publiées sur www.playapex.com/algs dès qu'elles seront disponibles.

2. INSCRIPTION ET ADMISSIBILITÉ

2.1. PROCÉDURE D'INSCRIPTION

Pour s'inscrire et être considérés comme admissibles pour l'ALGS, les Participants doivent :

1. se connecter à leur compte Battlefy sur <https://battlefy.com> ;
2. lier leur Compte EA avec leur compte Battlefy ; et
3. créer ou rejoindre une Équipe pour l'AGLS sur <https://battlefy.com/leagues/algs> (« Site d'inscription »).

Des conditions supplémentaires s'appliquent aux Tournois en ligne ; consultez l'ANNEXE C et le règlement spécifique à chaque événement pour en savoir plus.

Des conditions supplémentaires s'appliquent aux Majors, en particulier des frais d'inscription de 150 \$ par équipe ; consultez l'ANNEXE D pour en savoir plus.

2.2. **ADMISSIBILITÉ DES JOUEURS**

Chaque joueur doit répondre aux critères d'admissibilité suivants :

- Avoir l'âge minimum requis pour détenir un Compte EA complet (non mineur) sur son territoire de résidence et satisfaire aux conditions suivantes en termes d'âge minimum au moment de l'inscription :
 - Participants de Russie et de Corée du Sud - au moins 18 ans ;
 - Participants du Japon - au moins 17 ans ;
 - Tous les autres Participants - au moins 16 ans.
- Tout Participant n'ayant pas atteint la majorité dans son territoire de résidence doit demander à un parent ou à un tuteur légal de l'accompagner à tout Événement en direct.
- Être résident de l'un des pays admissibles répertoriés à [l'Annexe B](#).
- Avoir un compte EA valide.
- Posséder ou avoir accès au Jeu sur la Plateforme prise en charge et la connecter à son Compte EA valide.
- Accepter la Politique relative à la protection des données personnelles et aux cookies d'EA sur privacy.ea.com/fr (« Politique relative à la protection des données personnelles et aux cookies d'EA ») et le Contrat Utilisateur sur terms.ea.com/fr (« Contrat Utilisateur »).
- S'inscrire avec son Compte EA valide pour admissibilité et accepter le Règlement officiel ; Tout Participant n'ayant pas atteint la majorité dans son territoire de résidence doit demander à un parent ou à un tuteur légal de lire et d'accepter le présent Règlement officiel en son nom.
- Posséder un compte Battlefy valide (<https://battlefy.com/>) pour les Tournois en ligne et les Événements en direct.
- Posséder un compte Discord valide (discord.com) pour certains Tournois en ligne.

2.3. **ACCEPTATION DU RÈGLEMENT OFFICIEL ; MODIFICATIONS APPORTÉES À L'ALGS ET AU RÈGLEMENT OFFICIEL**

Les Participants doivent accepter le Règlement officiel sur le Site d'inscription pour obtenir le droit de participer à l'ALGS.

Si nécessaire, le Règlement officiel peut être mis à jour par EA sans préavis et sans limitation pour clarifier certains points, corriger des erreurs, se conformer à l'évolution de la loi applicable ou traiter les questions soulevées après publication.

EA se réserve le droit d'annuler, de suspendre ou de modifier tout ou partie de l'ALGS si une fraude, une difficulté technique ou tout autre facteur porte atteinte à l'intégrité ou au bon déroulement de l'ALGS, à la seule discrétion d'EA. EA se réserve le droit de disqualifier tout Participant ou toute Équipe, à tout moment et pour tout motif, y compris mais sans s'y limiter pour perturbation du bon déroulement de l'ALGS ou infraction au présent Règlement officiel. Toute tentative de perturber le bon fonctionnement de l'ALGS peut être considérée comme une violation des lois pénales et civiles et, EA se réserve le droit

de réclamer des dommages et intérêts et autres indemnités (frais de justice inclus) à toute personne coupable, dans toute la mesure permise par la loi.

En participant à l'ALGS, les Participants acceptent de respecter le présent Règlement officiel et les décisions prises par EA et par les officiels et les administrateurs de l'ALGS.

2.4. CERTIFICAT DE RÉSIDENCE

Les Participants doivent fournir une preuve de résidence dans un pays admissible pour déterminer leur admissibilité à participer à l'ALGS. EA (ou un de ses agents) sera seul en capacité de déterminer si ladite preuve ou documentation est suffisante, et ce à sa seule discrétion.

Les Participants invités à prendre part à un Événement en direct peuvent être tenus de signer et de renvoyer une Déclaration d'admissibilité au voyage, et de certifier leur résidence en fournissant une pièce d'identité officielle, comme un passeport, un permis de conduire, une carte d'identité ou un visa de travail avec un nom et une adresse physique dans un pays admissible.

Les Participants mineurs sur leur territoire de résidence peuvent être tenus de fournir une carte scolaire s'ils ne possèdent pas de document officiel. De plus, leur parent ou tuteur légal doit également fournir un document officiel.

2.5. EMPLOYÉS ET CONFLITS D'INTÉRÊTS

Les employés d'EA et de ses sociétés affiliées, filiales, représentants, agences de publicité, de promotion et de publicité, ainsi que les employés de Battlefy, Inc et les membres immédiats de leur famille ou les personnes vivant sous leur toit ne sont pas admissibles pour l'ALGS.

2.6. ENREGISTREMENT DES DONNÉES ET CLASSEMENT

Dans le cadre du processus d'inscription, les Participants doivent fournir des informations supplémentaires telles que leur identifiant de Compte EA et le nom de leur Équipe. Ces informations peuvent être utilisées pour le classement de l'ALGS. Le classement sera publié une (1) semaine après la fin de tout événement rapportant des points et les totaux des Participants seront mis à jour régulièrement, à la seule discrétion d'EA.

3. COMPOSITION ET ADMISSIBILITÉ DE L'ÉQUIPE

3.1. EFFECTIFS ET VERROUILLAGE DES EFFECTIFS

Une Équipe doit comporter trois (3) Participants. EA se réserve le droit final d'acceptation des effectifs soumis par chaque Équipe et peut refuser tout effectif non conforme au Règlement officiel.

Les Participants doivent s'inscrire à tout Tournoi en ligne ou Événement en direct au sein d'une Équipe. Pour un même événement, un Participant ne peut pas appartenir à plus d'une (1) Équipe. Pour rejoindre une nouvelle Équipe en vue d'un événement, un Participant doit d'abord quitter l'Équipe avec laquelle il est actuellement inscrit à cet événement ou en être exclu.

Les Participants peuvent changer d'Équipe pour un événement à tout moment avant la date de verrouillage des effectifs (« Date de verrouillage des effectifs ») de cet événement. La Date de verrouillage des effectifs des Tournois en ligne sera communiquée dans le règlement spécifique à chaque événement. La Date de verrouillage des effectifs pour les Majors se situe une (1) semaine avant le premier jour de la compétition.

Si une Équipe est qualifiée pour un Événement Premier ou un Major, elle doit conserver au moins deux (2) Participants de l'effectif utilisé lors de l'événement de qualification pour valider sa qualification à l'Événement Premier ou au Major.

Les joueurs peuvent quitter une Équipe de leur plein gré ou être exclus par le Capitaine d'équipe.

3.2. CAPITAINÉ D'ÉQUIPE

Le Participant ayant créé l'Équipe sur le Site d'inscription lors de la procédure d'inscription est désigné Capitaine d'équipe. Le Capitaine d'équipe est chargé de gérer l'effectif officiel de son Équipe sur le Site d'inscription, d'inviter de nouveaux joueurs à rejoindre l'Équipe en tant que Participants et d'inscrire son Équipe aux Tournois en ligne ou aux Majors.

Le rôle du Capitaine d'équipe peut être modifié par décision d'une majorité de Participants de l'Équipe. Deux (2) Participants de l'Équipe doivent ensuite chacun envoyer un e-mail à l'ALGS League Operations à l'adresse algsleagueops@ea.com en utilisant l'adresse e-mail associée à leur identifiant de Compte EA pour effectuer une demande de changement de Capitaine d'équipe, en indiquant la même personne en tant que nouveau Capitaine. Le nouveau Capitaine doit être un Participant de l'Équipe. Le changement doit être validé par l'administration de l'ALGS.

3.3. NOM DE L'ÉQUIPE

Lors de l'inscription, le Capitaine d'équipe doit indiquer le nom officiel de l'Équipe. Le nom doit être unique et différent des autres noms d'Équipes, conforme aux éléments requis à l'Annexe A et est soumis à l'approbation d'EA.

Les Équipes dont les noms sont identiques ou similaires à des entreprises ou à des organisations peuvent avoir à fournir la preuve qu'elles représentent lesdites organisations.

3.4. ADMISSIBILITÉ DE L'ÉQUIPE

Si un joueur d'une équipe est jugé non admissible avant la Date de verrouillage des effectifs de l'événement auquel l'équipe est inscrite, il doit être remplacé par un joueur admissible.

Si un joueur d'une équipe est jugé non admissible après la Date de verrouillage des effectifs de l'événement auquel l'équipe est inscrite, l'administration de l'ALGS peut autoriser l'équipe à le remplacer par un joueur admissible.

Si un joueur d'une équipe est jugé non admissible après le début de l'événement, l'équipe sera exclue de l'événement et perdra par forfait tous ses matchs de l'événement.

Des conditions d'admissibilité supplémentaires peuvent s'appliquer aux Événements en direct. Pour en savoir plus, consultez le règlement spécifique à chaque événement.

3.5. **REPRÉSENTATION D'UNE ORGANISATION LORS DE L'ALGS**

Les Équipes peuvent représenter une organisation lors de l'ALGS.

Avant la Date de verrouillage des effectifs d'un événement, les Capitaines d'équipe doivent fournir par e-mail les informations suivantes à l'ALGS League Operations (algsleagueops@ea.com) :

- Nom de l'organisation représentée par l'Équipe et autorisation de représenter cette organisation
- Logo de l'organisation et autorisation d'utiliser ce logo
- Nom et logo de l'Équipe
- Coordonnées du délégué ou du représentant de l'organisation

EA informera les Participants qualifiés des délais applicables et des informations requises.

4. **STRUCTURE DE LA COMPÉTITION**

4.1. **GÉNÉRAL**

Les Participants gagnent des points en fonction de leurs performances dans les Tournois en ligne et lors de certains Événements en direct (« Points ALGS »). Pour en savoir plus sur les Points ALGS, consultez l'Annexe E.

4.2. **TYPES D'ÉVÉNEMENT**

4.2.1. **Tournois en ligne**

À chaque Événement en direct peut être associé un (1) Tournoi en ligne organisé par EA par Région ou Super Région (voir **Sections 4.2.1.1.** et **4.2.1.2.**) permettant aux Équipes de se qualifier pour un Événement en direct.

Les Tournois en ligne rapportent des Points ALGS, comme indiqué à l'ANNEXE E. Certains Tournois en ligne attribuent également des prix (voir **Section 6 Prix** et le règlement spécifique à chaque événement). Les Équipes doivent passer au moins un (1) tour dans un Tournoi en ligne pour recevoir des Points ALGS ; cette condition ne s'applique ni aux Tournois en ligne se déroulant en seulement un (1) tour, ni aux Équipes participant uniquement au dernier tour d'un Tournoi en ligne en raison d'une qualification directe. Au minimum dix (10) Tournois en ligne par Région seront organisés pour l'ALGS.

Certains Tournois en ligne sont administrés par Battlefy (<https://battlefy.com/>) et un compte Battlefy est nécessaire pour y participer. Le règlement des matchs et les instructions relatives aux Tournois en ligne sont disponibles à l'ANNEXE C.

Certains Tournois en ligne seront regroupés en une seule série se terminant par des playoffs. Ces séries incluent le Circuit d'été ALGS (« Circuit d'été ») et le Circuit d'automne ALGS (« Circuit

d'automne »). Voir l'ANNEXE N pour en savoir plus sur le Circuit d'été et l'ANNEXE U pour en savoir plus sur le Circuit d'automne.

4.2.1.1. Régions des Tournois en ligne

Les Tournois en ligne sont répartis dans différentes régions. Les régions (« Régions ») sont les suivantes :

- Amérique du Nord (AN)
- Europe (EU)
- Amérique du Sud (AS)
- Corée du Sud (CS)
- Japon (JP)
- Asie du Sud-Est (ASE)
- Australie et Nouvelle-Zélande (ANZ)
- Moyen-Orient et Afrique (MOA)

La liste des pays de chaque Région est disponible à l'ANNEXE B.

4.2.1.2. Super Régions

Certains Tournois en ligne regrouperont des Équipes de différentes Régions. Ces Régions combinées (« Super Régions ») peuvent varier d'un Tournoi à l'autre.

Voici la liste des Super Régions des Circuits d'été et d'automne :

- Amérique

Regroupe :

- Amérique du Nord
- Amérique du Sud
- EMOA

Regroupe :

- Europe
- Moyen-Orient et Afrique
- Asie-Pacifique Nord

Regroupe :

- Japon
- Corée du Sud
- Asie-Pacifique Sud

Regroupe :

- Australie et Nouvelle-Zélande
- Asie du Sud-Est

4.2.1.3. Restrictions et conditions régionales

Les Équipes peuvent s'inscrire au maximum à une (1) Région par Tournoi en ligne.

Pour chaque Tournoi en ligne :

1. tous les Participants d'une Équipe doivent être physiquement présents dans un pays admissible de la Région dans laquelle l'Équipe est inscrite ; et
2. toutes les Équipes doivent inclure au moins un (1) Participant résidant dans un pays admissible de la Région dans laquelle l'Équipe est inscrite.

Exemple : l'Équipe A est inscrite à un Tournoi en ligne de la Région Amérique du Nord. Tous les Participants de l'Équipe A doivent être physiquement présents dans un pays de la Région Amérique du Nord (Canada, États-Unis, Mexique ou Porto Rico) ET au moins un (1) Participant de l'Équipe A doit résider dans un pays de la Région Amérique du Nord (Canada, États-Unis, Mexique ou Porto Rico).

4.2.2. Événements agréés par EA

Les Événements agréés par EA sont des événements en ligne (à ne pas confondre avec les Tournois en ligne décrits à la Section 4.2.1.) ou des événements en direct sponsorisés par des tiers au cours desquels les Participants peuvent gagner des Points ALGS ou se qualifier pour un futur événement. Les règles de participation et les méthodes de qualification seront déterminées par les sponsors de ces événements, qui pourront être réservés à des catégories spécifiques de joueurs. Les joueurs non-inscrits à l'ALGS peuvent participer aux Événements agréés par EA, mais ne peuvent pas marquer de Points ALGS. Les Points gagnés par des joueurs non-inscrits sont perdus et ne peuvent pas être transférés à d'autres joueurs.

4.2.2.1. Événements Premier

Les Événements Premier sont des Événements en direct agréés par EA au cours desquels les Participants peuvent gagner des Points ALGS et se qualifier pour un Major avec le statut de tête de série.

Au minimum huit (8) Événements Premier seront organisés, qui regrouperont chacun au minimum vingt (20) Équipes participantes. Pour chaque Événement Premier, vingt (20) Équipes seront qualifiées en fonction de leur classement dans un Tournoi en ligne spécifique.

Les huit (8) meilleures Équipes de chaque Événement Premier seront qualifiées pour le Major correspondant à cet événement. Si l'une des huit (8) meilleures Équipes est déjà qualifiée pour le Major correspondant, sa qualification sera transférée à la meilleure Équipe non qualifiée suivante, et ainsi de suite jusqu'à la 20e place. Si l'Équipe classée 20e est déjà qualifiée pour le Major correspondant, sa qualification sera transférée à l'Équipe possédant le plus de Points ALGS.

Une équipe de deux (2) joueurs non-inscrits à l'ALGS n'est pas admissible pour la qualification au Major correspondant à l'événement.

4.2.2.2. Événements Challenger

Les Événements Challenger sont des Événements en direct agréés par EA au cours desquels les Participants peuvent se qualifier pour un Major.

Les meilleures de chaque Événement Challenger seront qualifiées pour le Major correspondant à cet événement. Le nombre de places qualificatives pour un Événement Challenger sera annoncé en même temps que l'Événement lui-même.

Les joueurs non-inscrits à l'ALGS peuvent participer aux Événements Challenger, mais une équipe de deux (2) joueurs non-inscrits à l'ALGS n'est pas admissible pour la qualification au Major correspondant à l'événement.

4.2.3. Majors

Les Majors sont des tournois majeurs organisés pendant l'ALGS et menant au Championnat ALGS. Les Majors sont organisés par EA en collaboration avec un tiers.

Les Majors regroupent les Équipes directement qualifiées par le biais d'un Tournoi en ligne (pour certains Majors uniquement), d'un Événement Premier, d'un Événement Challenger ou d'un précédent Major ALGS, des Équipes invitées ou des Équipes inscrites pendant la phase d'inscription ouverte.

Pour en savoir plus sur les modalités de qualification et de participation aux Majors, consultez l'ANNEXE D.

4.3. Points Apex Legends Global Series

Les Majors, les Événements Premier et les Tournois en ligne rapportent des Points ALGS à chaque Participant appartenant à l'une des meilleures Équipes. Les Points ALGS s'accumulent pendant toute la durée de l'ALGS.

Lors des Tournois en ligne et des Événements en direct, les Équipes têtes de série seront désignées en fonction du total de Points ALGS de chaque Équipe à la Date de verrouillage des effectifs de l'événement. Certaines Équipes peuvent également bénéficier d'une qualification pour un Major en fonction de leur total de Points ALGS.

Pour en savoir plus sur les Points ALGS, consultez l'ANNEXE E.

4.4. Déplacement vers les Événements en direct

EA ou un tiers peut couvrir les frais de déplacement de certains Participants qualifiés pour ou invités à un Événement en direct.

Pour les Participants dont les frais de déplacement sont payés par EA, le choix des vols, hôtels ou transferts associés se fera à la seule discrétion d'EA. En fonction de la distance nécessaire à un Participant pour rejoindre un Événement en direct, EA se réserve le droit de choisir un moyen de transport terrestre plutôt qu'aérien. Si un joueur demande un programme de voyage ou d'hébergement spécial (changement de date, de transporteur, de ville d'arrivée/de départ autre que la ville du tournoi, etc.) et si le coût de cette demande spéciale excède le coût du programme standard prévu par le tournoi, EA peut demander au Participant de prendre à sa charge la différence.

Les Participants doivent signer une Déclaration d'admissibilité au voyage avant d'accepter les conditions d'hébergement pour les Événements en direct. Pour les Majors, la Déclaration d'admissibilité au voyage sera envoyée aux Participants à l'adresse e-mail utilisée pour l'inscription à l'ALGS. Si un Participant ne remplit pas la Déclaration d'admissibilité au voyage dans les sept (7) jours calendaires suivant la tentative de notification, ne signe pas ou ne renvoie pas la Déclaration d'admissibilité au voyage dans les délais requis, refuse de voyager, n'est pas admissible pour accepter le voyage ou n'est pas disponible pour voyager aux dates prévues de l'Événement en direct, il renoncera aux frais de déplacement et à sa place dans l'Événement en direct.

Si un Participant est mineur sur son territoire de résidence, son parent ou son tuteur légal devra signer tous les documents nécessaires pour accepter le voyage et devra l'accompagner à l'Événement en direct. Dans ce cas, les frais de déplacement incluront un vol supplémentaire pour un (1) parent ou tuteur légal. Le Participant et le parent/tuteur légal doivent voyager ensemble sur le même itinéraire et partager l'hébergement à l'hôtel.

La perception de frais de déplacement est effectuée sous réserve de conformité avec ce Règlement officiel. Si un Participant est disqualifié ou que son voyage est annulé pour une quelconque raison, EA peut octroyer les frais de déplacement et d'hébergement à un autre Participant.

Les frais annexes de déplacement incluent, sans s'y limiter : les appels téléphoniques, les frais de télécopie, les frais de connexion Internet, les services de beauté/spa, la lessive, les sorties et excursions, les achats dans les boutiques de souvenirs, les frais d'hôtel, les frais de compagnie aérienne et toute autre dépense non mentionnée dans ce Règlement officiel sont à l'entière charge du Participant et de son invité(e). Le Participant peut devoir payer ces frais annexes en fournissant une carte de crédit à l'hôtel concerné. L'hôtel et le billet d'avion ne peuvent pas être utilisés séparément. Le voyage et l'hébergement dépendent de la disponibilité et de certaines restrictions. Toute nuit supplémentaire et tous frais supplémentaires liés à un séjour prolongé seront à l'entière charge du Participant et de son invité(e). Un passeport valide ou un autre document de voyage peut être demandé, et relève de la responsabilité de chaque Participant. Des restrictions supplémentaires peuvent s'appliquer.

4.5. Contrôle

Les données des matchs et des Comptes EA peuvent être vérifiées pour identifier, entre autres, des comportements malveillants et de la triche. Tout Participant sera immédiatement disqualifié de l'ALGS, à la discrétion d'EA ou de ses agents, pour toute raison, y compris pour défaut de conformité avec le Contrat Utilisateur, la Politique relative à la protection des données personnelles et aux cookies, le Code de conduite (voir Annexe A), pouvant inclure, mais sans s'y limiter :

- l'utilisation de codes de triche, le piratage ou toute autre application tierce « d'aide » lors des matchs ;
- les coupures Internet délibérées lors des matchs ;
- les ententes avec d'autres équipes lors des matchs ;
- l'exploitation de failles connues dans un jeu (les joueurs sont tenus de s'informer et d'éviter les exploitations illégales de failles) ; ou

- les comportements abusifs ou inappropriés, en particulier le harcèlement et les propos négatifs ou grossiers tenus en ligne.

EA, à sa seule discrétion, se réserve le droit de disqualifier tout Participant ou toute Équipe et d'annuler leur participation, à tout moment et pour tout motif, y compris mais sans s'y limiter pour perturbation de la procédure de participation ou du bon déroulement de l'ALGS, pour infraction au présent Règlement officiel ou pour comportement antisportif ou perturbateur. La disqualification d'un Participant individuel peut entraîner la disqualification de toute son Équipe d'un événement ALGS ou de l'ALGS dans son ensemble. **Toute tentative de perturber le bon fonctionnement de l'ALGS peut être considérée comme une violation des lois pénales et civiles et, dans l'éventualité d'une telle tentative, EA se réserve le droit de réclamer des dommages et intérêts et autres indemnités (frais de justice inclus) à toute personne coupable d'une telle tentative, dans toute la mesure permise par la loi. Le manquement d'EA à mettre en vigueur toute disposition du présent Règlement officiel ne constitue pas une renonciation à cette disposition.**

5. RÈGLEMENT DES MATCHS ET FORMAT DE TOURNOI

Le règlement, le format et les paramètres de jeu des Tournois en ligne et des Majors sont disponibles aux ANNEXES C et D.

6. PRIX

6.1. PRIX DES ÉVÉNEMENTS EN DIRECT

Les prix suivants seront remis aux Équipes en fonction de leur classement à chaque Major, comme indiqué ci-dessous. Tous les prix répertoriés ci-dessous, à l'exception du prix Apex Predator, seront répartis équitablement entre les trois (3) Participants de l'Équipe ayant participé au Major.

6.1.1. Prix Majors 1-3

Classement final (Majors 1-3)	Montant du prix (en USD)
1 (Vainqueurs du Tournoi)	105 000\$
2	75 000 \$
3	60 000 \$
4	48 000 \$
5	39 000 \$
6	30 000 \$
7	24 000 \$
8	18 000 \$

9	15 000 \$
10	12 000 \$
11	9 000 \$
12	8 400 \$
13	7 800 \$
14	7 200 \$
15	6 600 \$
16	6 000 \$
17	5 700 \$
18	5 400 \$
19	5 100 \$
20	4 800 \$

Le Participant qui aura cumulé le plus d'éliminations en Finale (voir ANNEXE D) de chaque Major recevra le prix Apex Predator d'une valeur de 8 000 \$. Le prix Apex Predator est remis lors des Majors n° 1, 2 et 3. Au cas où plusieurs Participants seraient à égalité pour le plus grand nombre d'éliminations en Finale, le prix Apex Predator sera équitablement divisé entre eux.

6.1.2. Prix du Championnat ALGS

Classement final (Championnat ALGS)	Montant du prix (en USD)
1 (Vainqueurs du Tournoi)	210 000 \$
2	150 000 \$
3	120 000 \$
4	96 000 \$
5	78 000 \$
6	60 000 \$
7	48 000 \$
8	36 000 \$

9	30 000 \$
10	24 000 \$
11	18 000 \$
12	16 800 \$
13	15 600 \$
14	14 400 \$
15	13 200 \$
16	12 000 \$
17	11 400 \$
18	10 800 \$
19	10 200 \$
20	9 600 \$

Le Participant qui aura cumulé le plus d'éliminations en Finale (voir ANNEXE D) du Championnat ALGS recevra le prix Apex Predator d'une valeur de 16 000 \$. Au cas où plusieurs Participants seraient à égalité pour le plus grand nombre d'éliminations en Finale, le prix Apex Predator sera équitablement divisé entre eux.

6.1.3. Prix des Événements Challenger et Premier

Les primes des Événements Premier et des Événements Challenger seront déterminées par les sponsors de ces Événements en direct.

6.2. Prix des Tournois en ligne (hors Circuits d'été et d'automne)

Certains Tournois en ligne attribuent des prix. Consultez les Annexes et le règlement spécifique à chaque événement pour en savoir plus.

6.3. Prix du Circuit d'été

Les prix suivants seront remis aux Équipes en fonction de leur classement à chaque phase du Circuit d'été, comme indiqué ci-dessous. Tous les prix répertoriés ci-dessous seront répartis équitablement entre les trois (3) Participants de l'Équipe ayant participé à l'événement ou à la phase approprié(e). Toutes les sommes sont indiquées en dollars américains.

	4			
Classement final	Amérique	EMOA	ASIE-PACIFIQUE NORD	ASIE-PACIFIQUE SUD
1er	6 000 \$	6 000 \$	2 000 \$	2 000 \$
2e	3 000 \$	3 000 \$	1 000 \$	1 000 \$
3e	1 500 \$	1 500 \$	500 \$	500 \$
	PLAYOFFS			
Classement final	Amérique	EMOA	ASIE-PACIFIQUE NORD	ASIE-PACIFIQUE SUD
1er	36 000 \$	36 000 \$	15 000 \$	15 000 \$
2e	25 250 \$	25 250 \$	10 200 \$	10 200 \$
3e	18 000 \$	18 000 \$	6 750 \$	6 750 \$
4e	12 600 \$	12 600 \$	4 725 \$	4 725 \$
5e	9 000 \$	9 000 \$	3 480 \$	3 480 \$
6e	7 200 \$	7 200 \$	2 700 \$	2 700 \$
7e	5 400 \$	5 400 \$	2 025 \$	2 025 \$
8e	3 600 \$	3 600 \$	1 350 \$	1 350 \$
9e	3 150 \$	3 150 \$	1 110 \$	1 110 \$
10e	2 700 \$	2 700 \$	960 \$	960 \$
11e	2 520 \$	2 520 \$	840 \$	840 \$
12e	2 340 \$	2 340 \$	780 \$	780 \$
13e	2 160 \$	2 160 \$	720 \$	720 \$
14e	1 980 \$	1 980 \$	660 \$	660 \$
15e	1 800 \$	1 800 \$	600 \$	600 \$
16e	1 620 \$	1 620 \$	540 \$	540 \$
17e	1 440 \$	1 440 \$	480 \$	480 \$
18e	1 260 \$	1 260 \$	420 \$	420 \$
19e	1 080 \$	1 080 \$	360 \$	360 \$
20e	900 \$	900 \$	300 \$	300 \$

6.4. Prix du Circuit d'automne

Les prix suivants seront remis aux Équipes en fonction de leur classement à chaque phase du Circuit d'automne, comme indiqué ci-dessous. Tous les prix répertoriés ci-dessous seront répartis équitablement entre les trois (3) Participants de l'Équipe ayant participé à l'événement ou à la phase approprié(e). Toutes les sommes sont indiquées en dollars américains.

	TOURNOIS EN LIGNE PRÉLIMINAIRES 1-4					
Classement final	Amérique du Nord	Europe	Amérique du Sud	Moyen-Orient et Afrique	ASIE-PACIFIQUE NORD	ASIE-PACIFIQUE SUD
1er	6 000 \$	6 000 \$	3 000 \$	3 000 \$	3 000 \$	3 000 \$
2e	3 000 \$	3 000 \$	1 500 \$	1 500 \$	1 500 \$	1 500 \$
3e	1 500 \$	1 500 \$	750 \$	750 \$	750 \$	750 \$
	PLAYOFFS					
Classement final	Amérique	EMOA	ASIE-PACIFIQUE NORD		ASIE-PACIFIQUE SUD	
1er	45 000 \$	45 000 \$	18 000 \$		18 000 \$	
2e	22 500 \$	22 500 \$	9 000 \$		9 000 \$	
3e	15 000 \$	15 000 \$	6 000 \$		6 000 \$	
4e	10 620 \$	10 620 \$	4 080 \$		4 080 \$	
5e	7 820 \$	7 820 \$	3 000 \$		3 000 \$	
6e	5 760 \$	5 760 \$	2 220 \$		2 220 \$	
7e	4 320 \$	4 320 \$	1 650 \$		1 650 \$	
8e	3 300 \$	3 300 \$	1 260 \$		1 260 \$	
9e	2 580 \$	2 580 \$	990 \$		990 \$	
10e	2 100 \$	2 100 \$	800 \$		800 \$	

6.5. Conditions d'utilisation relatives aux récompenses

Les prix ne sont pas transférables. L'échange des prix contre d'autres biens et services n'est pas autorisé. EA se réserve le droit d'offrir un prix de remplacement d'une valeur à peu près égale ou supérieure si le prix annoncé n'est pas disponible. Toutes les taxes fédérales, d'État, provinciales et locales, ainsi que les taxes douanières sont à la charge du vainqueur.

Les gagnants devront remplir et signer le formulaire de Déclaration et accord du gagnant pour récupérer leur prix. Si un gagnant ne signe pas ou ne renvoie pas le formulaire de Déclaration et accord du gagnant, refuse le prix, n'est pas admissible pour recevoir le prix ou si le prix est retourné à l'envoyeur car non distribuable, le gagnant perd son droit au prix. Le défaut de communication des données bancaires et de la méthode de livraison en temps opportun au fournisseur des récompenses peut entraîner la perte du prix. Si le gagnant d'un prix est mineur sur son territoire de résidence, son parent ou tuteur légal (tel que requis par la loi) devra signer tous les documents nécessaires et présenter une pièce d'identité. La réception d'un prix est soumise au respect de toutes les conditions établies par le présent Règlement officiel ; tous les prix réclamés conformément au Règlement officiel seront attribués. Si le gagnant d'un prix venait à être disqualifié ou si le prix venait à être perdu pour quelque raison que ce soit, EA se réserve le droit de faire don du prix concerné à une organisation caritative de son choix. Les gagnants potentiels peuvent avoir à fournir une adresse de livraison pour obtenir leur prix. Un délai maximum de trois (3) mois peut être nécessaire pour la livraison des prix.

7. CONDITIONS GÉNÉRALES

Aucun élément du présent Règlement officiel ne saurait exclure ou restreindre les droits réglementaires des Participants en tant que consommateurs.

7.1. DONNÉES PERSONNELLES

En participant à l'ALGS, les Participants consentent au traitement de leurs informations personnelles par EA dans le cadre de sa Politique relative à la protection des données personnelles et aux cookies, disponible sur <http://privacy.ea.com/fr> aux fins qui y sont afférentes.

De plus, les informations personnelles des Participants seront traitées pour :

- Organiser, gérer et surveiller l'ALGS et l'attribution des prix, en particulier la publication, en ligne ou sur tout autre support lié à l'ALGS, des informations relatives aux gagnants, comme décrit ci-dessous ; et pour
- Toute activité de traitement supplémentaire à laquelle les Participants consentent ou acceptent le cas échéant, y compris, sans s'y limiter, le partage d'informations personnelles entre EA et ses opérateurs ou administrateurs désignés de l'ALGS.

Les informations personnelles seront traitées aux États-Unis ou dans tout autre pays où EA, ses filiales ou agents tiers opèrent. En participant à l'ALGS, vous acceptez que vos informations personnelles puissent être transmises à des destinataires aux États-Unis et dans d'autres pays qui pourraient ne pas offrir le même degré de protection de la vie privée que les lois de votre pays de résidence ou de nationalité.

EA respecte le cadre « Privacy Shield » entre les États-Unis et la Suisse (U.S.-Swiss Privacy Shield Framework) pour la collecte, l'utilisation et la conservation de données provenant de Suisse. Si EA s'appuie sur différents mécanismes pour ses transferts transfrontaliers, nous continuons à nous conformer aux Principes du cadre « Privacy Shield » concernant la notification, le choix, le transfert subséquent, la sécurité, l'intégrité des données, l'accès et la mise en application. Pour en savoir plus sur le programme « Privacy Shield » et pour consulter notre fiche de certification, rendez-vous sur

<https://www.privacyshield.gov>.

Les Participants ont le droit d'accéder à leurs informations personnelles, de les retirer et de les corriger. Les Participants peuvent faire valoir ces droits en contactant l'administrateur chargé de la Politique relative à la protection des données personnelles dans leur pays, répertorié sur privacyadmin.ea.com/fr. Si votre pays n'est pas répertorié, contactez l'administrateur chargé de la Politique relative à la protection des données personnelles aux États-Unis à l'adresse privacy_policy@ea.com.

Pour les résidents de l'Union européenne : L'entité organisatrice est considérée responsable du traitement de la base de données contenant ces informations personnelles et offre un niveau de protection des données adéquat.

Applicabilité du Contrat utilisateur et de la Politique relative à la protection des données personnelles et aux cookies d'EA : La participation à l'ALGS est aussi régie par le Contrat utilisateur d'EA, disponible sur le site www.ea.com/fr-fr. Si un conflit devait exister entre le présent Règlement officiel et la Politique relative à la protection des données personnelles et aux cookies et le Contrat utilisateur d'EA, ces derniers prévaudront dans le contexte dudit conflit.

7.2. DÉGAGEMENT DE RESPONSABILITÉ ; DROIT APPLICABLE

7.2.1. Les décisions prises par EA ont un caractère définitif et font autorité sur tous les aspects de l'ALGS.

7.2.2. EA a le droit de publier ou autrement utiliser vos statistiques et classements en lien avec l'ALGS, et à toute autre fin connexe (comme des opérations marketing et promotionnelles) sans autre accord de votre part et sans vous devoir de paiement.

7.2.3. En acceptant un prix, un Participant accorde à EA le droit d'utiliser ses informations personnelles, et toute autre information fournie par lui-même, dans le cadre de la gestion, du marketing et de la promotion de l'ALGS, d'EA ou d'Apex Legends, sans consentement ou compensation supplémentaire du Participant, sauf indication contraire ci-dessous :

- Informations : nom complet, pays de résidence, âge, avatar (identifiant de compte EA)
- Informations réseaux sociaux : Twitter, compte Twitch, nom d'utilisateur Instagram
- Photo : prise sur site lors de l'Événement
- Autres informations pour la gestion du tournoi uniquement : taille de t-shirt, régime alimentaire, numéro de téléphone portable

7.2.4. L'ALGS est soumise aux lois de l'État de Californie et tout litige lié devra être réglé aux États-Unis.

7.2.5. Dans la mesure autorisée par la loi applicable, tout Participant accepte de dégager EA et ses agents de toute responsabilité relative aux blessures, pertes, dommages, droits, réclamations ou actions de toute sorte survenant à l'occasion ou en lien avec l'ALGS ou avec toute activité liée à l'ALGS (réception, possession, utilisation ou mauvais usage d'un prix).

7.2.6. POUR LES RÉSIDENTS D'AUTRICHE, D'ALLEMAGNE ET DE POLOGNE

Nonobstant toute autre disposition des présentes, rien dans le présent Règlement officiel ne devrait vous priver de vos droits à la consommation accordés par les lois de votre pays et, quand bien même, il

est toujours possible de s'entendre sur une dérogation. Concernant le prix et tout autre produit ou service fourni gratuitement par EA et ses filiales, EA pourra être tenu pour responsable uniquement en cas de faute intentionnelle ou de négligence grave.

Dans tous les autres cas, EA pourra être tenu pour responsable uniquement en cas de faute intentionnelle ou de négligence grave. Cependant, en cas de négligence légère, EA sera uniquement tenu pour responsable de violation d'obligations contractuelles majeures, comme le retard ou l'impossibilité d'exécution, pour laquelle EA pourrait être reconnu comme responsable. La responsabilité en cas de violation d'une telle obligation contractuelle majeure est limitée aux dommages contractuels usuels, dont la survenue pourrait être attendue par EA dès la conclusion du contrat au vu des circonstances connues à ce moment-là. Les « obligations contractuelles majeures », telles qu'indiquées précédemment, sont les obligations qui doivent absolument être remplies pour permettre la mise en œuvre correcte du contrat et l'accomplissement de son objectif, et à l'observation desquelles vous pouvez vous fier en tant que consommateur final. Les limitations de responsabilité énoncées ci-dessus ne s'appliquent pas en cas de garantie explicite d'EA, en cas de malveillance ou d'atteinte à la vie, au corps ou à la santé, et en cas de dispositions légales contraignantes.

7.2.7. POUR LES RÉSIDENTS DU ROYAUME-UNI ET DE FRANCE

Nonobstant toute autre disposition des présentes et dans la mesure autorisée par la loi, tout Participant accepte de dégager EA et ses agents de toute responsabilité relative aux blessures, pertes, dommages, droits, réclamations ou actions de toute sorte survenant à l'occasion ou en lien avec l'ALGS ou avec toute activité liée à l'ALGS (réception, possession, utilisation ou mauvais usage d'un prix), à l'exception des réclamations relatives à un décès ou à une blessure impliquant directement une négligence d'EA et, pour les résidents du Royaume-Uni, des réclamations relatives à tout manquement ou responsabilité non exclu(e) par la loi.

7.2.8. POUR LES RÉSIDENTS D'AUSTRALIE

Nonobstant toute autre disposition des présentes, dans la mesure autorisée par la loi et dans l'obligation et sans exclure, restreindre ni modifier les droits ou les recours auxquels le Participant pourrait prétendre en tant que consommateur protégé par la Loi relative à la consommation australienne en lien avec le bon déroulement de l'ALGS et tout prix remporté, tout Participant accepte de dégager EA et ses sous-traitants de toute responsabilité relative aux blessures, pertes, dommages, droits, réclamations ou actions de toute sorte survenant à l'occasion ou en lien avec l'ALGS ou avec toute activité liée à l'ALGS (réception, possession, utilisation ou mauvais usage d'un prix).

8. LISTE DES GAGNANTS

EA publiera une liste des gagnants une fois que tous les gagnants auront été déterminés et vérifiés, deux (2) semaines après chaque Événement en direct et Tournoi en ligne sur <https://battlefy.com/leagues/algs>. Cette liste restera consultable pendant trois (3) mois après la fin de l'ALGS.

9. DROITS COMMERCIAUX

Tous les droits commerciaux (y compris et sans s'y limiter tous les droits marketing et audiovisuels) associés à l'ALGS appartiennent à EA.

Les Participants ne peuvent pas s'associer commercialement à l'ALGS ou à EA, ni utiliser les droits de propriété intellectuelle d'EA, ni autoriser un tiers à le faire, sans accord préalable écrit d'EA, qui peut être accordé ou refusé à sa seule discrétion.

Tout Participant ou sponsor de Participant voulant engager une action promotionnelle ou marketing en rapport avec l'ALGS, en particulier sur un site de l'ALGS, doit obtenir l'accord préalable écrit d'EA, qui peut être accordé ou refusé à sa seule discrétion.

L'enregistrement et la diffusion d'images ou de séquences de l'ALGS à des fins commerciales par ou au nom du Participant sont strictement interdits.

10. LIMITATION DE RESPONSABILITÉ

EA n'est pas responsable des éléments suivants : (1) informations erronées, quelle que soit l'origine de l'erreur (participant, typographique, équipement ou programmation en lien avec le Tournoi) ; (2) défaillances techniques, y compris, mais sans s'y limiter, les pannes de réseau, les interruptions ou les déconnexions ; (3) intervention non autorisée dans le processus de saisie ou dans le Tournoi ; (4) erreur humaine ou technique dans l'administration du Tournoi ou dans le processus d'inscription ; (5) communications électroniques retardées, perdues, non livrées, erronées, endommagées ou volées ; (6) non-admissibilité pour quelque raison que ce soit, y compris la mauvaise compréhension du Règlement officiel, des conditions d'inscription ou du processus de saisie.

ANNEXE A : CODE DE CONDUITE

Sauf indication contraire, le présent Code de conduite s'applique aux Participants à tous les niveaux de l'ALGS. EA se réserve le droit, à sa seule discrétion, d'infliger des pénalités, de sanctionner ou de disqualifier tout Participant, à tout niveau de l'ALGS, à tout moment et pour tout motif.

A1. Comportement du Participant

Les Participants font partie des meilleurs joueurs du monde et, en tant que tels, sont des ambassadeurs l'ALGS qui doivent se conformer aux attentes élevées d'EA, du public et des médias.

Les Participants doivent se comporter d'une manière conforme aux normes de décence usuelles ainsi qu'aux conventions sociales et morales. Ils ne doivent commettre aucun acte, se retrouver impliqués dans aucune situation ou formuler aucune déclaration portant atteinte à la réputation de, ou attirant le mépris, le scandale ou le ridicule sur eux-mêmes, EA, l'ALGS, les Participants ou les sponsors.

Ces exigences s'appliquent aux interactions en direct, en ligne et hors ligne, au comportement sur les réseaux sociaux, aux diffusions en direct et à la conduite passée, allégations incluses. Tous les Participants sont censés suivre ces règles standard de sportivité et les Règles de conduite d'EA disponibles sur terms.ea.com/fr en tout temps, y compris lors de participation à des événements non approuvés par EA.

Les comportements interdits comprennent, sans s'y limiter :

- Violier toute loi, règle ou règlement, tel que déterminé par EA à sa seule discrétion ;
- Utiliser un logiciel ou un programme qui nuit à, interfère avec ou perturbe l'ALGS ou l'ordinateur/la propriété d'autrui ;
- Interférer avec ou perturber la participation d'un autre joueur à l'ALGS ;
- Harceler, menacer, intimider, envoyer de façon répétée des messages non désirés ou faire des attaques ou des déclarations personnelles sur la race, l'orientation sexuelle, la religion, le patrimoine, etc. ;
- Publier, poster, télécharger ou distribuer du contenu ou organiser/participer à une activité, un groupe ou une guilde raisonnablement et objectivement jugé par EA inapproprié, injurieux, haineux, blasphématoire, diffamatoire, menaçant, offensant, obscène, sexuellement explicite, illicite, portant atteinte à la vie privée, vulgaire, choquant, indécent ou illégal ;
- Utiliser des exploits, des triches, des fonctionnalités non documentées, des failles ou des problèmes de conception lors de l'ALGS ;
- Vendre, acheter, échanger ou autrement transférer ou proposer de transférer un Compte EA, ou tout contenu EA associé à un Compte EA, y compris la monnaie virtuelle d'EA et les autres droits, soit au sein d'un Service EA ou sur un site Web tiers ou dans le cadre d'une transaction hors jeu, sauf autorisation expresse d'EA ;

- Déclencher ou contribuer à un scandale, porter atteinte à la réputation de l'ALGS, mettre l'ALGS en danger ou perturber de manière significative l'environnement de jeu professionnel, équitable et respectueux de l'ALGS ;
- Porter atteinte à l'intégrité et à la réputation d'EA ;
- Promouvoir, encourager ou participer à toute activité interdite décrite ci-dessus.

A2. Comportement lors des Événements en direct

Les Participants doivent se montrer respectueux envers les autres Participants, le personnel de l'événement et les officiels de l'ALGS. Un comportement menaçant ou inapproprié envers les arbitres et les autres Participants ne sera pas toléré. Les incidents et les peines seront identifiés à la seule discrétion des officiels de l'ALGS. Les Participants doivent se conformer en tout temps aux instructions données par les officiels de l'ALGS. Tous les Participants doivent suivre les directives d'EA.

Les comportements interdits incluent, sans s'y limiter :

- Utiliser un langage vulgaire ou agressif ;
- Adopter un comportement violent, y compris le harcèlement et les menaces verbales ;
- Les violences physiques, les bagarres ou toute autre action menaçante dirigée contre un Participant, un spectateur, un officiel ou toute autre personne ;
- Endommager les consoles de jeu, les manettes, l'équipement du tournoi ou les installations ;
- Interférer avec l'expérience de jeu, y compris casser délibérément un poste de jeu, couper l'alimentation électrique, quitter un poste avant la fin d'un match, refuser de jouer et abuser des pauses dans le jeu ;
- Ne pas coopérer avec les exigences en matière de sécurité, telles que les détecteurs de métaux et les fouilles de sacs ;
- Ne pas respecter à tout moment les instructions données par les sponsors du tournoi, les arbitres et le personnel de sécurité ;
- Les jeux de paris, y compris les paris sur les résultats des matchs ;
- Diffuser toute information confidentielle fournie par EA ou une de ses filiales ;
- Accepter ou recevoir des cadeaux, des pots-de-vin, des récompenses ou une rémunération pour services rendus dans le cadre de la participation à l'ALGS (à l'exception des Participants payés par les sponsors en fonction de leur performance) ;
- Se connecter aux appareils fournis avec un compte personnel ou jouer à un jeu autre que la copie du Jeu fournie pour l'ALGS ; et
- Ne pas être disponible pour toute cérémonie de remise des prix post-tournoi, les interviews et l'intégralité d'un Événement en direct ou d'un Tournoi en ligne, ainsi que pour toute activité promotionnelle raisonnablement demandée par EA ou un autre sponsor.

A3. Politique relative à la collusion et aux matchs truqués

Toute action ou tout accord visant à désavantager sa propre Équipe, à désavantager d'autres Équipes de l'ALGS, à prédéterminer l'issue d'un match, à essayer de perdre volontairement un match ou à ne pas faire les efforts nécessaires pour gagner un match est interdit. À tout moment pendant l'ALGS, les Participants ou les Équipes accusé(e)s par EA d'avoir enfreint cette règle peuvent se voir retirer leur prix et voir leur compte suspendu.

Les exemples de collusion incluent, sans s'y limiter :

- Perdre volontairement un match quelle qu'en soit la raison pendant l'ALGS ;
- Jouer au nom d'un autre Participant, y compris par l'utilisation d'un deuxième compte, à tout moment lors de l'ALGS ;
- Toute forme de truchage de match ;
- Toute forme d'antijeu, à savoir lorsqu'un Participant ou une Équipe n'entreprend pas les actions raisonnables et équitables pour prendre l'avantage sur son adversaire pendant le match ;
- Accepter de partager les gains entre deux Équipes ou plus ; ou
- Permettre à un adversaire de marquer plus ou moins de points que d'habitude afin d'affecter le classement.

A4. Politique relative aux drogues et à l'alcool lors des Événements en direct

- La consommation d'alcool ou de drogue est interdite pendant un Événement en direct et les Participants ne doivent pas être sous l'emprise de drogues ou d'alcool pendant leur participation.
- Il est interdit de fumer, même des cigarettes électroniques et des vaporisateurs, lors des Événements en direct, sauf dans les zones prévues à cet effet. Certaines installations peuvent être entièrement non-fumeur.

A5. Tenue lors des Événements en direct

- Les Participants doivent porter une tenue appropriée aux circonstances et au lieu où se déroule un événement.
- Les Participants ne peuvent pas porter d'éléments à caractère politique ou qui selon EA, suscitent la controverse ou portent atteinte à EA, ses partenaires ou à l'ALGS.
- Les Participants ne peuvent pas exercer une activité promotionnelle ni faire de la publicité pour une marque ou un service dans le cadre de l'ALGS, sauf en cas d'accord écrit d'EA.

A6. Pénalités

En cas d'infraction au présent Règlement officiel, EA peut, à sa seule discrétion, pénaliser, disqualifier, modifier le résultat d'un match et retirer un prix. Toute décision d'EA en rapport à l'ALGS est définitive et contraignante. EA se réserve le droit de pénaliser tout Participant à l'ALGS à tout niveau, à tout moment et pour tout motif. Les pénalités peuvent inclure, sans ordre particulier :

- Avertissement ;
- Réprimande ;
- Perte d'un match ;
- Perte de tous les matchs ;

- Réduction du score d'un match ;
- Perte des prix (primes et frais de déplacement inclus) ;
- Perte de Points ALGS ;
- Suspension de l'ALGS ; ou
- Disqualification de l'ALGS et des compétitions futures.

EA a également le droit d'annoncer publiquement les pénalités infligées aux Participants. Les Participants pénalisés par EA renoncent par les présentes à tout droit d'action en justice contre EA ou ses filiales.

A7. Sponsorisation de Participant

Les Participants ne peuvent pas s'associer commercialement à l'ALGS ou à EA, ni utiliser les droits de propriété intellectuelle d'EA, ni autoriser un tiers à le faire, sans accord préalable écrit d'EA, qui peut être accordé ou refusé à sa seule discrétion.

Tout Participant ou sponsor de Participant voulant engager une action promotionnelle ou marketing en rapport avec l'ALGS, en particulier sur un site de l'ALGS, doit obtenir l'accord préalable écrit d'EA, qui peut être accordé ou refusé à sa seule discrétion.

Les catégories suivantes sont interdites dans le cadre de l'Apex Legends Global Series.

- Jeux de paris
- Alcool
- Tabac
- Médicaments sur ordonnance
- Armes à feu ou tout type d'arme
- Pornographie ou contenu pour adultes
- Produits ou services de concurrents directs d'EA, de ses partenaires et de ses marques dérivées
- Concurrents directs des partenaires marketing officiels d'Apex Legends
- Sociétés ou sites faisant la promotion de ou vendant des Pièces Apex

EA se réserve le droit de mettre la liste suivante à jour à tout moment. EA se réserve le droit d'interdire, à sa seule discrétion, toute référence à des tiers.

A8. Noms et Pseudos de joueurs

Les noms ne doivent pas enfreindre les droits de propriété intellectuelle de tiers, la loi, le Contrat utilisateur d'EA ou les droits à la vie privée ou à la publicité d'un tiers.

ANNEXE B : RÉGIONS ET PAYS ADMISSIBLES

Pour être admissible à l'ALGS, un Participant doit résider légalement dans l'un des pays suivants :

Amérique du Nord

- Canada
- Mexique
- Porto Rico
- États-Unis

Europe

- Autriche
- Biélorussie
- Belgique
- Bulgarie
- Croatie
- République tchèque
- Danemark
- Estonie
- Finlande
- France
- Allemagne
- Grèce
- Hongrie
- Islande
- Irlande
- Italie
- Luxembourg
- Malte
- Pays-Bas
- Norvège
- Pologne
- Portugal
- Roumanie
- Russie
- Slovaquie
- Espagne
- Suède
- Suisse
- Ukraine
- Royaume-Uni

Amérique du Sud

- Argentine
- Brésil
- Chili

- Colombie
- Pérou

Australie et Nouvelle-Zélande

- Australie
- Nouvelle-Zélande

Japon

- Japon

Corée du Sud

- Corée du Sud

Asie du Sud-Est

- Indonésie
- Malaisie
- Philippines
- Singapour
- Thaïlande
- Vietnam
- Hong Kong, région administrative spéciale chinoise, République populaire de Chine
- Taïwan

Moyen-Orient et Afrique

- Égypte
- Israël
- Koweït
- Qatar
- Arabie saoudite
- Afrique du Sud
- Turquie
- Émirats arabes unis

Chine

- Chine

ANNEXE C: RÈGLEMENT, FORMAT ET PARAMÈTRES DE JEU DES TOURNOIS EN LIGNE

C1. Aperçu

Au minimum dix (10) Tournois en ligne par Région seront organisés pour l'ALGS, certains Tournois en ligne spécifiques permettant à des Équipes de se qualifier pour un Événement en direct. Lors de chaque Tournoi en ligne, les résultats des Équipes inscrites après un nombre prédéfini de matchs (individuellement, un « Match ») seront comparés pour déterminer le classement et les gagnants du Tournoi en ligne.

C2. Conditions d'inscription supplémentaires

Le Capitaine d'équipe doit inscrire son Équipe à chaque Tournoi en ligne auquel l'Équipe souhaite participer. Une fois inscrite, une Équipe doit également s'enregistrer pour le Tournoi en ligne jusqu'à une (1) heure avant le début du tournoi pour confirmer sa présence. Une fois enregistrée, l'Équipe sera placée dans le Tournoi en ligne.

C3. Règlement et format des matchs

Avant de jouer, les Participants d'une Équipe doivent s'ajouter mutuellement comme amis dans le client Origin.

Le règlement d'un Tournoi en ligne sera publié sur la page du site Battlefy appropriée dès l'ouverture des inscriptions, au moins 14 jours avant le tournoi de qualification. Les Tournois en ligne sont administrés par Battlefy (<https://battlefy.com/>) et un compte Battlefy est nécessaire pour y participer.

C4. Invitations aux Événements en direct

Les équipes les mieux classées de chaque Tournoi en ligne seront invitées à des Événements en direct, frais de déplacement inclus (voir Section 4.4), en fonction du Règlement officiel de chaque Tournoi en ligne. EA se réserve le droit de modifier le nombre d'équipes qualifiées pour chaque Tournoi en ligne.

Si une équipe invitée ne s'inscrit pas à un Événement en direct avant le délai communiqué dans l'e-mail d'invitation, EA se réserve le droit, à sa seule discrétion, d'inviter une nouvelle équipe.

C5. Calendrier des Tournois en ligne et qualification

Dans chaque Région, un Tournoi en ligne débutera à la première date indiquée ci-dessous. Pour certains Tournois en ligne, une deuxième journée de compétition aura lieu à la seconde date indiquée ci-dessous. La durée d'un Tournoi en ligne comportant deux journées de compétition sera confirmée dans le règlement du Tournoi en ligne, disponible dès le début de la période d'inscription.

- Tournoi en ligne 1 = 25 et 27 janvier - Qualification pour Major 1
- Tournoi en ligne 2 = 21 et 23 mars
- Tournoi en ligne 3 = 4 et 6 avril
- Tournoi en ligne 4 = 18 et 20 avril
- Tournoi en ligne 5 = 2 et 3 mai
- Tournoi en ligne 6 = 30 et 31 mai

- Tournoi en ligne 7 = dates à définir
- Tournoi en ligne 8 = dates à définir
- Tournoi en ligne 9 = dates à définir
- Tournoi en ligne 10 = dates à définir

C6. Instructions relatives aux matchs supplémentaires

C6.1. Paramètres de jeu

- Les paramètres de chaque Match correspondront aux paramètres par défaut d'un match de Ligue classée Apex Legends.

C6.2. Carte(s)

- Toute carte disponible dans une Playlist publique pour Apex Legends est utilisable lors d'un Tournoi en ligne.
- La ou les cartes utilisées dans un Tournoi en ligne seront annoncées sur le page du site Battlefy appropriée dès l'ouverture des inscriptions.

C6.3. Règles générales

- Les Participants qui souhaitent diffuser leurs matchs doivent utiliser un délai minimum de cinq (5) minutes.
- Les Participants ne peuvent pas abandonner un Match avant sa fin et leur retour dans le salon du jeu.
- Les Participants ne peuvent pas retarder volontairement le début d'un Match.
- Les Participants ne peuvent pas utiliser de scripts ou de programmes modifiant le jeu.
- Les Participants ne peuvent pas exploiter une mécanique du jeu pour entrer et sortir du compte à rebours mortel de 30 secondes « hors limite ».
 - Par exemple, il est interdit d'utiliser une tyrolienne, un grappin, un portail, un ballon ou une aptitude de personnage pour entrer de manière répétée dans une même zone qui active le compte à rebours « hors limite ».
- Les Participants ne peuvent pas exploiter volontairement les textures unilatérales sur la géométrie de la carte pour bloquer ou éviter des dégâts qu'ils auraient dû subir en temps normal.
- Les Participants ne peuvent pas se cacher dans la géométrie de la carte.
- Les Participants ne peuvent pas se cacher volontairement derrière des murs invisibles sur la carte.
- Les Participants ne peuvent pas tirer lorsqu'ils ont été mis au tapis.
- Les Participants ne peuvent pas tirer pendant qu'ils réaniment un autre joueur.
- Les Participants ne peuvent pas exploiter l'aptitude d'une Légende pour obtenir un avantage compétitif indu, en particulier pour réduire le temps de chargement des aptitudes tactiques ou ultimes d'une Légende. Exemples d'utilisation d'exploits :
 - Utiliser la Disparition de Mirage pour être à terre avec la capacité de tirer.
 - Combiner la Faille dimensionnelle et le Vide de Wraith pour réduire le rechargement de Vide après une réapparition.

- Utiliser la Faille dimensionnelle de Wraith pour passer par un portail dans la géométrie de la carte.
- Utiliser un exploit, bug, ou faille pour réduire le temps de chargement des aptitudes tactiques ou ultimes d'une Légende.
- Les Participants ne peuvent pas exploiter l'Examen ou le Rechargement d'une arme pour augmenter la cadence de tir d'une arme. Exemples :
 - Utiliser l'Examen d'une arme pour annuler les animations d'armes.
 - Commencer à recharger une arme et en changer rapidement avant de revenir à l'arme de départ.
- Les Participants ne peuvent pas intentionnellement utiliser des caisses de butin, du ravitaillement et/ou des balises de réapparition pour se projeter ou projeter d'autres joueurs dans les airs.
- Les Participants sont responsables de leur équipement et de leur connexion réseau pendant toute la durée du Tournoi.
- Les Participants et les Équipes ne peuvent pas être coachés pendant un Match. Toute communication, quelle qu'elle soit, entre un Participant et une personne n'étant pas un Participant de son Équipe peut être interprétée comme du coaching.
- Pendant toute la durée du tournoi, les Participants ne sont pas autorisés à communiquer avec les autres Participants de l'ALGS, à l'exception des membres de leur propre Équipe.
- Les Participants n'ont pas le droit d'utiliser des applications ou des programmes tiers susceptibles d'affecter le jeu ou de leur conférer un avantage sur les autres Participants.

C6.4. Bugs

- Toute tentative de détournement du jeu est interdite.
- Si EA détermine qu'une action, une élimination, un déplacement ou toute autre action dans le jeu est le résultat d'un bug non autorisé, EA, à sa seule discrétion, décidera des mesures à prendre, qui peuvent inclure sans s'y limiter, le redémarrage du Match ou la pénalisation de l'équipe conformément à la Section A6 (Pénalités) de l'ANNEXE A.

ANNEXE D : RÈGLEMENT DES MAJORS ET INFORMATIONS DÉTAILLÉES

D1. Aperçu

Au total, quatre (4) Majors seront organisés dans le cadre l'ALGS. Un maximum de cent (100) Équipes pourra participer aux trois (3) premiers Majors, contre un maximum de soixante (60) Équipes au quatrième Major, le Championnat ALGS. Lors de chaque Major, les résultats des Équipes inscrites après un nombre prédéfini de matchs (individuellement, un « Match ») seront comparés pour déterminer la progression et les gagnants du Major.

D2. Conditions d'inscription supplémentaires

Outre les conditions d'inscription décrites à la Section 2 du Règlement officiel, la participation à un Major nécessite des frais d'inscription de 150 \$ par Équipe. Ces frais d'inscription sont payés sur le Site d'inscription, au moment de l'inscription pour le Major.

Seul un (1) règlement des frais d'inscription sera accepté. La responsabilité de l'allocation ou du remboursement de la part respective des frais d'inscription de chaque membre de l'Équipe dépend de ces derniers. Aucun paiement partiel ne sera accepté et aucun remboursement partiel ne sera effectué.

D3. Règles supplémentaires

Les règles supplémentaires s'appliquant à un Major seront publiées sur la page du site Battlefy appropriée dès l'ouverture des inscriptions, au moins 14 jours avant le début du Major. Les Majors sont administrés par Battlefy (<https://battlefy.com/>) et un compte Battlefy est nécessaire pour y participer.

Les informations relatives au Major 4 (structure de l'événement, répartition des équipes, progression, décompte des points et règles de départage) seront publiées sur la page du site Battlefy appropriée dès l'ouverture des inscriptions pour le Major 4.

D4. Procédure de participation

1. Les Participants recevront des instructions par e-mail concernant la procédure d'enregistrement sur le site de l'événement.
2. En se présentant à un Major, toute Équipe inscrite recevra des marchandises Apex Legends d'une valeur minimum de 150 \$.

Ces articles ne sont pas transférables. L'échange d'articles contre de l'argent ou d'autres biens et services n'est pas autorisé. Au cas où un article ne serait pas disponible, EA se réserve le droit de fournir des articles de substitution d'une valeur égale ou supérieure. Les articles spécifiques, comme les tailles de T-shirt, sont à la seule discrétion d'EA, sous réserve des stocks disponibles.

D5. Structure de l'événement (Majors 1-3 uniquement)

Les Majors 1-3 sont découpés en trois phases : la phase ouverte, les playoffs et la finale. La phase ouverte et les playoffs sont des tournois à double élimination, avec un tournoi des vainqueurs et un tournoi des perdants. Lors de la phase ouverte, les tours se déroulent en trois (3) matchs. Lors des playoffs, les tours se déroulent en quatre (4) matchs. La finale utilise le système de Points de match (voir D.5.3.).

D.5.1. Phase ouverte

D.5.1.1. Tour 1 du tournoi des vainqueurs de la phase ouverte

Un maximum de quatre-vingts (80) Équipes commence le Major lors du Tour 1 du tournoi des vainqueurs de la phase ouverte.

Les Équipes sont séparées en quatre (4) groupes de vingt (20) Équipes.

Dans chaque groupe du Tour 1 du tournoi des vainqueurs de la phase ouverte, les 10 Équipes ayant obtenu le meilleur Score du tour (voir Section D7) une fois tous les matchs terminés, soit quarante (40) Équipes au total, sont qualifiées pour le Tour 2 du tournoi des vainqueurs de la phase ouverte. Les Équipes perdantes, soit quarante (40) Équipes au total, sont reversées au Tour 1 du tournoi des perdants de la phase ouverte.

D.5.1.2. Tour 2 du tournoi des vainqueurs de la phase ouverte

Les Équipes qualifiées au Tour 1 du tournoi des vainqueurs de la phase ouverte sont séparées en deux (2) groupes de vingt (20) Équipes. Dans chaque groupe, les dix (10) Équipes ayant obtenu le meilleur Score du tour une fois tous les matchs terminés, soit vingt (20) Équipes au total, sont qualifiées pour le Tour 1 du tournoi des vainqueurs des playoffs. Les Équipes perdantes, soit vingt (20) Équipes au total, sont reversées au Tour 2 du tournoi des perdants de la phase ouverte.

D.5.1.3. Tour 1 du tournoi des perdants de la phase ouverte

Les Équipes sont séparées en deux (2) groupes de vingt (20) Équipes. Dans chaque groupe, les dix (10) Équipes ayant obtenu le meilleur Score du tour une fois tous les matchs terminés, soit vingt (20) Équipes au total, sont qualifiées pour le Tour 2 du tournoi des perdants de la phase ouverte. Les Équipes perdantes sont éliminées du Major.

D.5.1.4. Tour 2 du tournoi des perdants de la phase ouverte

Les Équipes qualifiées au Tour 1 du tournoi des perdants de la phase ouverte et les Équipes reversées depuis le Tour 2 du tournoi des vainqueurs de la phase ouverte sont séparées en deux (2) groupes de vingt (20) Équipes. Dans chaque groupe, les dix (10) Équipes ayant obtenu le meilleur Score du tour une fois tous les matchs terminés, soit vingt (20) Équipes au total, sont qualifiées pour le Tour 1 du tournoi des perdants des playoffs. Les Équipes perdantes sont éliminées du Major.

D.5.2. Playoffs

D.5.2.1. Tour 1 du tournoi des vainqueurs des playoffs

Vingt (20) Équipes commencent le Major au Tour 1 du tournoi des vainqueurs des playoffs. Elles sont séparées en deux (2) groupes de dix (10) Équipes et sont rejointes par les vingt (20) Équipes qualifiées au Tour 2 du tournoi des vainqueurs de la phase ouverte.

Dans chaque groupe, les 10 Équipes ayant obtenu le meilleur Score du tour une fois tous les matchs terminés, soit vingt (20) Équipes au total, sont qualifiées pour le Tour 2 du tournoi des vainqueurs des playoffs. Les Équipes perdantes, soit vingt (20) Équipes au total, sont reversées au Tour 1 du tournoi des

perdants des playoffs, où elles sont rejointes par les Équipes qualifiées au Tour 2 du tournoi des perdants de la phase ouverte.

D.5.2.2. Tour 2 du tournoi des vainqueurs des playoffs

Les dix (10) Équipes ayant obtenu le meilleur Score du tour une fois tous les matchs terminés sont qualifiées pour la Finale. Les Équipes perdantes sont reversées au Tour 3 du tournoi des perdants des playoffs.

D.5.2.3. Tour 1 du tournoi des perdants des playoffs

Les Équipes reversées depuis le Tour 1 du tournoi des vainqueurs des playoffs et les Équipes qualifiées au Tour 2 du tournoi des perdants de la phase ouverte sont séparées en deux (2) groupes de vingt (20) Équipes.

Dans chaque groupe, les dix (10) Équipes ayant obtenu le meilleur Score du tour une fois tous les matchs terminés, soit vingt (20) Équipes au total, sont qualifiées pour le Tour 2 du tournoi des perdants des playoffs. Les Équipes perdantes sont éliminées du Major.

D.5.2.4. Tour 2 du tournoi des perdants des playoffs

Les dix (10) Équipes ayant obtenu le meilleur Score du tour une fois tous les matchs terminés sont qualifiées pour le Tour 3 du tournoi des perdants des playoffs. Les Équipes perdantes sont éliminées du Major.

D.5.2.5. Tour 3 du tournoi des perdants des playoffs

Les Équipes reversées depuis le Tour 2 du tournoi des vainqueurs des playoffs et les Équipes qualifiées au Tour 2 du tournoi des perdants des playoffs constituent un groupe de vingt (20) Équipes. Les dix (10) Équipes ayant obtenu le meilleur Score du tour une fois tous les matchs terminés sont qualifiées pour la Finale. Les Équipes perdantes sont éliminées du Major.

D.5.3. Finale

Les vingt (20) Équipes qualifiées pour la Finale s'affrontent jusqu'à ce que le vainqueur du tournoi soit désigné.

- Les Équipes qualifiées pour la Finale depuis le Tour 2 du tournoi des vainqueurs des playoffs démarrent la Finale avec un certain nombre de points, calculé en fonction de leur classement lors de ce tour :

- 1re place = 10 points
- 2e place = 9 points
- 3e place = 8 points
- 4e place = 7 points
- 5e place = 6 points
- 6e place = 5 points

- 7e place = 4 points
- 8e place = 3 points
- 9e place = 2 points
- 10e place = 1 point
- Dès qu'une Équipe atteint cinquante (50) points (voir Section D7) lors de la Finale (« Seuil de Point décisif »), elle est « Admissible au Point décisif ».
- Quand une Équipe est Admissible au Point décisif, si elle gagne un Match (1re place du classement) suivant celui où elle a atteint le Seuil de Point décisif, elle remporte le Major.
- Au cas où toutes les Équipes en Finale seraient Admissibles au Point décisif, l'Équipe qui remporte le Match suivant remporte le Major.
- Dès qu'une Équipe remporte le Major, les autres Équipes de la Finale se voient attribuer un classement de la 2e à la 20e place en fonction de leur total de points en Finale. En cas d'égalité, les règles de départage décrites à la Section D7 s'appliquent.

D6. Têtes de série et progression (Majors 1-3)

Les Équipes têtes de série sont désignées en fonction de leur total de Points ALGS. En cas d'égalité, on procède à un tirage aléatoire.

Les Équipes sont réparties dans les groupes du Tour 1 du tournoi des vainqueurs de la phase ouverte et du Tour 1 du tournoi des vainqueurs des playoffs à l'aide de la méthode dite du « snake draft », de la première tête de série à la dernière. Un exemple de cette méthode est disponible à l'ANNEXE F.

Lors de la phase ouverte, les Équipes seront placées dans l'un (1) des quatre (4) groupes du Tour 1 du tournoi des vainqueurs : groupes A, B, C et D.

Lors des playoffs, les Équipes seront placées dans l'un (1) des deux (2) groupes du Tour 1 du tournoi des vainqueurs : groupes A et B.

Les Équipes de chaque groupe qui se qualifient ou sont reversées au tour suivant du Major se qualifient ou sont reversées ensemble. Les Équipes ne seront pas reclassées d'un tour à l'autre. Par exemple : les dix (10) meilleures Équipes des groupes A et D du Tour 1 du tournoi des vainqueurs de la phase ouverte se qualifient pour le Tour 2 du tournoi des vainqueurs de la phase ouverte, où elles sont regroupées dans le groupe A.

Pour les tours avec plus de deux (2) groupes, les Équipes des groupes A et D et des groupes B et C se qualifient ensemble.

D7. Décompte des points et règles de départage (Majors 1-3 uniquement)

- À la fin de chaque Match, les Équipes reçoivent des points pour leur classement et le nombre total d'éliminations effectuées (« Score du Match »). Les points attribués à chaque Match sont :

- Classement
 - 1^{er} : 12
 - 2^e : 9
 - 3^e : 7
 - 4^e : 5
 - 5^e : 4
 - 6^e, 7^e : 3
 - 8^e – 10^e : 2
 - 11^e – 15^e : 1
 - 16^e – 20^e : 0
- Éliminations
 - 1 par élimination
 - À la fin de chaque tour, le total des points de l'Équipe inclura son Score de match pour tous les Matches du tour (« Score du tour »).

- Départage en cas d'égalité de Score du tour

Si deux (2) Équipes ou plus ont le même Score de Tour, elles sont départagées selon l'ordre de priorité suivant :

- Scores de match simple
 - Comparaison du Meilleur score de match simple de chaque Équipe à égalité. Ce score peut être obtenu au cours du même match ou lors de matchs différents pendant le tour (pour chaque Équipe à égalité). L'Équipe avec le meilleur Score de match simple est déclarée gagnante. Exemple : les Équipes 1 et 2 ont un Score de Tour de 67. Le meilleur Score de match simple de l'Équipe 1 est de 20 Points au premier Match du tour et le meilleur Score de match simple de l'Équipe 2 est de 22 Points au deuxième Match du tour. Dans ce cas, l'Équipe 2 est déclarée gagnante. Ce système est répété pour tous les Matches joués dans le tour jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'égalité ou qu'il n'y ait plus de Score de match disponible. Par exemple : le meilleur Score de match simple des Équipes 1 et 2 est respectivement de 20 points aux matchs 1 et 3. Le meilleur Score de match simple suivant de l'Équipe 1 est de 18 points au Match 3, tandis que celui de l'Équipe 2 est de 15 points au Match 2. Dans ce cas, l'Équipe 1 est déclarée gagnante. Si deux (2) Équipes ou plus sont encore à égalité après comparaison des Scores de match simple, elles sont départagées par leur Meilleur classement en match simple.
- Meilleur classement Match simple
 - Comparaison du meilleur classement de chaque Équipe dans un Match simple avec toutes les Équipes à égalité. Ces meilleurs classements peuvent avoir été obtenus au cours du même match ou lors de matchs différents (pour chaque Équipe à égalité). L'Équipe la mieux classée (plus petit nombre) sera déclarée gagnante. La 1^{re} place dans un match simple constitue le meilleur classement. Ce système est répété pour tous les Matches joués dans le tour jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'égalité ou qu'il n'y ait plus de Match supplémentaire disponible. Si deux (2) Équipes ou plus sont encore à égalité après comparaison des Scores de match simple et des classements en match simple, elles sont départagées par leur Total d'éliminations en match simple.
- Total d'éliminations en Match simple
 - Comparaison du meilleur total d'éliminations d'une Équipe dans un Match simple entre toutes les Équipes à égalité. L'Équipe qui aura obtenu le plus d'éliminations dans un Match simple sera déclarée

gagnante. Ce système est répété pour tous les Matches joués dans le tour jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'égalité ou qu'il n'y ait plus de Match supplémentaire disponible.

D8. Invitations aux Événements en direct, Inscription sur invitation uniquement et inscription ouverte

Les meilleures Équipes de certains événements ALGS seront invitées aux Majors, en fonction du règlement spécifique à chaque Major. EA se réserve le droit de modifier le nombre d'équipes invitées pour chaque Major.

Pour les Majors 1-3, un certain nombre de places seront également réservées pour les inscriptions sur invitation et les inscriptions ouvertes. Les équipes invitées pourront s'inscrire au Major jusqu'à la date limite d'inscription, qui leur sera communiquée par e-mail. Si une équipe invitée ne s'inscrit pas avant la date limite, une place supplémentaire sera disponible pour les inscriptions sur invitation et les inscriptions ouvertes.

ANNEXE E : ATTRIBUTION DE POINTS ALGS

Les tableaux ci-dessous indiquent le nombre de points octroyés à chaque joueur en fonction de son classement dans les différents niveaux de compétition de l'ALGS.

E1. Majors

Majors	
Classement	Points
Finale	
1er	5000
2e	4800
3e	4700
4e	4600
5e	4500
6e	4400
7e	4300
8e	4200
9e	4100
10e	4000
11e	3900
12e	3800
13e	3700
14e	3600
15e	3500
16e	3400
17e	3300
18e	3200
19e	3100
20e	3000
Playoffs - Perdants 3	
1er - 10e	Qualification
11e	2800
12e	2700
13e	2600
14e	2500
15e	2400

16e	2300
17e	2200
18e	2100
19e	2000
20e	1900
Playoffs - Perdants 2	
1er - 10e	Qualification
11e	1700
12e	1600
13e	1500
14e	1400
15e	1300
16e	1200
17e	1100
18e	1000
19e	900
20e	800

E2. Événements Premier

Événements Premier	
Classement	Points
Finale	
1er	1000
2e	960
3e	940
4e	920
5e	900
6e	880
7e	860
8e	840
9e	820
10e	800

E3. Tournois en ligne (hors Circuits d'été et d'automne)

Tournois en ligne (hors Circuits d'été et d'automne)

Classement	Points
Tour de 20 Équipes	
1er	500
2e	480
3e	470
4e	460
5e	450
6e	440
7e	430
8e	420
9e	410
10e	400
11e	390
12e	380
13e	370
14e	360
15e	350
16e	340
17e	330
18e	320
19e	310
20e	300
Tour de quarante (40) Équipes	
1er - 10e	Qualification
11e	280
12e	270
13e	260
14e	250
15e	240
16e	230
17e	220
18e	210
19e	200
20e	190

Tour de quatre-vingts (80) Équipes	
1er - 10e	Qualification
11e	170
12e	160
13e	150
14e	140
15e	130
16e	120
17e	110
18e	100
19e	90
20e	80

Les Tournois en ligne avec des tours de quarante (40) ou quatre-vingts (80) Équipes séparent les Équipes en groupes de vingt (20) à chaque tour. Dans ce cas, plusieurs Équipes (une par groupe) terminent au même classement et reçoivent les Points ALGS indiqués ci-dessus.

E4. Circuit d'été

Circuit d'été	
Classement	Points
Playoffs	
1er	1500
2e	1450
3e	1425
4e	1400
5e	1375
6e	1350
7e	1325
8e	1300
9e	1275
10e	1250
11e	1225
12e	1200

13e	1175
14e	1150
15e	1125
16e	1100
17e	1075
18e	1050
19e	1025
20e	1000
Phase Super régionale	
1er	750
2e	730
3e	720
4e	710
5e	700
6e	690
7e	680
8e	670
9e	660
10e	650
11e	640
12e	630
13e	620
14e	610
15e	600
16e	590
17e	580
18e	570
19e	560
20e	550
Phase Régionale	
Les points suivants sont attribués aux Équipes qui ne se qualifient pas ou ne	

participent pas à la phase Super régionale pour cet événement	
Finale	
1er	500
2e	480
3e	470
4e	460
5e	450
6e	440
7e	430
8e	420
9e	410
10e	400
11e	390
12e	380
13e	370
14e	360
15e	350
16e	340
17e	330
18e	320
19e	310
20e	300
Demi-finale	
1er - 10e	Qualification
11e	280
12e	270
13e	260
14e	250
15e	240

16e	230
17e	220
18e	210
19e	200
20e	190
Quart de finale	
1er - 10e	Qualification
11e	170
12e	160
13e	150
14e	140
15e	130
16e	120
17e	110
18e	100
19e	90
20e	80

E5. Circuit d'automne

Circuit d'automne	
Classement	Points
Playoffs	
1er	1500
2e	1450
3e	1425
4e	1400
5e	1375
6e	1350
7e	1325

8e	1300
9e	1275
10e	1250
11e	1225
12e	1200
13e	1175
14e	1150
15e	1125
16e	1100
17e	1075
18e	1050
19e	1025
20e	1000

Tournois en ligne préliminaires Les Points ALGS gagnés par une Équipe dépendent uniquement du meilleur Tour qu'elle a atteint dans le Tournoi Points (par exemple, une Équipe qui termine première lors du Quart de finale, de la Demi-finale et de la Finale gagne 500 Points ALGS).	
Finale	
1er	500
2e	480
3e	470
4e	460
5e	450
6e	440
7e	430
8e	420
9e	410

10e	400
11e	390
12e	380
13e	370
14e	360
15e	350
16e	340
17e	330
18e	320
19e	310
20e	300
Demi-finale	
1er - 10e	290
11e	280
12e	270
13e	260
14e	250
15e	240
16e	230
17e	220
18e	210
19e	200
20e	190
Quart de finale	
1er - 10e	180
11e	170
12e	160
13e	150
14e	140
15e	130
16e	120

17e	110
18e	100
19e	90
20e	80

ANNEXE F : GROUPES DE MAJOR PAR TÊTES DE SÉRIE POUR LES MAJORS 1-3

Les Équipes seront groupées en suivant les tableaux ci-dessous. Le chiffre dans le tableau correspond au numéro de tête de série de l'Équipe pour le Major.

F1. Tour 1 du tournoi des vainqueurs de la phase ouverte

Groupe A	Groupe B	Groupe C	Groupe D
21	22	23	24
28	27	26	25
29	30	31	32
36	35	34	33
37	38	39	40
44	43	42	41
45	46	47	48
52	51	50	49
53	54	55	56
60	59	58	57
61	62	63	64
68	67	66	65
69	70	71	72
76	75	74	73
77	78	79	80
84	83	82	81
85	86	87	88
92	91	90	89
93	94	95	96
100	99	98	97

F2. Tour 1 du tournoi des vainqueurs des playoffs

Groupe A	Groupe B
1	2
4	3
5	6
8	7
9	10
12	11
13	14
16	15
17	18
20	19

ANNEXE G : RÈGLES DU TOURNOI EN LIGNE 1

G1. Aperçu

Le Tournoi en ligne 1, premier Tournoi en ligne de l'ALGS, aura lieu du 26 janvier 2020 au 27 janvier 2020 et sera composé de plusieurs Tournois distincts pour chaque Région.

Chaque Tournoi sera un Tournoi à élimination directe se déroulant sur plusieurs Tours de compétition. À chaque tour, au terme d'un certain nombre de Matches, les résultats des Équipes seront comparés afin de déterminer les Équipes qualifiées pour le tour suivant. Lors de la Finale, au terme d'un certain nombre de Matches, les résultats des Équipes seront comparés afin de déterminer le vainqueur du Tournoi pour chaque région.

G2. Conditions d'admissibilité supplémentaires

Pour participer à cet événement, chaque Participant d'une Équipe doit atteindre le classement Or IV (4) ou un classement supérieur en Ligue classée Série 2 dans Apex Legends sur PC avec le Compte EA utilisé pour l'inscription à l'ALGS avant 14 h 00 (heure du Pacifique ou « PT ») le 23 janvier 2020.

G3. Inscription et enregistrement

Pour s'inscrire au Tournoi en ligne 1, chaque Équipe doit suivre la procédure ci-dessous avant 12 h 00 PT le 23 janvier 2020 (« Limite d'inscription au Tournoi 1 ») :

- Capitaine d'Équipe : accédez à la page Web Battlefy du Tournoi en ligne 1 (« Site du Tournoi 1 ») à l'adresse [Battlefy.com/leagues/algs](https://battlefy.com/leagues/algs), sélectionnez le Tournoi approprié et cliquez sur le bouton « S'inscrire au Tournoi » ;
- Capitaine d'Équipe : sur le Site du Tournoi 1, indiquez la composition de l'Équipe en sélectionnant les Participants pour ce Tournoi dans l'effectif de l'Équipe, puis envoyez une invitation à ces Participants ;
- Autres Participants de l'Équipe : acceptez l'invitation à participer au Tournoi ; et
- Tous les Participants de l'Équipe : lisez et acceptez le Règlement officiel.

Toute Équipe inscrite doit également s'enregistrer pour le Tournoi en ligne sur le Site du Tournoi 1 dans une période comprise entre une (1) heure avant le début du Tournoi et le début du Tournoi lui-même pour confirmer sa présence. Une fois que tous les Participants d'une Équipe seront enregistrés, l'Équipe sera placée dans le Tournoi en ligne.

L'effectif de l'Équipe peut être modifié jusqu'à la Limite d'inscription au Tournoi 1. Passé ce délai, l'effectif de l'Équipe sera verrouillé pour la durée de l'événement.

G4. Format du Tournoi

G4.1. Nombre maximum d'Équipes

Les Régions Amérique du Nord et Europe accepteront un maximum de 640 Équipes. Toutes les autres Régions accepteront un maximum de 160 Équipes.

G4.2. Répartition et Groupes

Au début du Tournoi, les Équipes seront réparties aléatoirement dans des Groupes de 20. Les Équipes seront placées aléatoirement au sein de ces Groupes.

G4.3. Tours, Finale et désignation du vainqueur

Au début du Tournoi, toutes les Équipes sont placées au Tour 1. Le nombre total de Tours dans le Tournoi dépend du nombre total d'Équipes enregistrées le jour de la compétition, mais ne peut excéder un nombre de Tours maximum. En Amérique du Nord et en Europe, le nombre de Tours maximum est de six (6), Finale incluse. Dans toutes les autres Régions, le nombre de Tours maximum est de quatre (4), Finale incluse.

Chaque Tour qui précède la Finale se déroule en trois (3) Matches, les Équipes cumulant des points à chaque Match. Les points octroyés sont décrits à la Section G4.4. Score.

Une fois tous les Matches d'un Tour terminés, les Équipes avec le Score de tour le plus élevé (voir Section G4.4. Score) dans chaque Groupe sont qualifiées pour le Tour suivant ou, s'il reste moins de vingt (20) Équipes au total sur l'ensemble des Groupes, pour la Finale. Le nombre exact d'Équipes qualifiées pour le Tour suivant dans chaque Groupe sera annoncé sur le Site du Tournoi 1 le premier jour du Tournoi, une fois l'enregistrement des Équipes terminé. Les Équipes non qualifiées sont éliminées de l'événement.

À chaque Tour, dans la mesure du possible, chaque Groupe est constitué du nombre maximum d'Équipes et le nombre d'Équipes qualifiées pour le Tour suivant de la compétition peut varier d'un Groupe à l'autre.

La Finale se déroule en cinq (5) Matches, les Équipes cumulant des points à chaque Match. Les points octroyés sont décrits à la Section G4.4. Score. Une fois tous les matches de la Finale terminés, les Équipes avec le Score de tour le plus élevé (voir Section G4.4. Score) remportent le Tournoi en ligne 1 de leur Région.

G.4.4. Score

À la fin de chaque Match, les Équipes reçoivent des points pour leur classement et le nombre total d'éliminations effectuées (« Score du Match ») tel qu'affiché à l'écran de résumé du Match dans le jeu.

Les points attribués à chaque Match sont :

- Classement
- 1^{er} : 12
- 2^e : 9
- 3^e : 7
- 4^e : 5

- 5^e : 4
- 6^e – 7^e : 3
- 8^e – 10^e : 2
- 11^e – 15^e : 1
- 16^e – 20^e : 0
- Éliminations
- 1 par élimination

Si une Équipe manque un Match (aucun Participant de l'Équipe n'a terminé le Match), le Score de match de l'Équipe est de zéro (0) pour ce Match.

À la fin de chaque tour, le total des points de l'Équipe inclura son Score de match pour tous les Matches du tour (« Score de Tour »).

Le score final de chaque Match et de chaque tour est enregistré par un Officiel du Tournoi Battlefy. Le classement final de chaque Tour est communiqué sur le Site du Tournoi 1 à la fin de chaque Tour.

G4.5. Départage

Si deux (2) Équipes ou plus ont le même Score de Tour, elles sont départagées selon l'ordre de priorité suivant :

- Scores de match simple
 - Comparaison du Meilleur score de match simple de chaque Équipe à égalité. Ce score peut être obtenu au cours du même match ou lors de matchs différents pendant le tour (pour chaque Équipe à égalité). L'Équipe avec le meilleur Score de match simple est déclarée gagnante. Exemple : les Équipes 1 et 2 ont un Score de Tour de 67. Le meilleur Score de match simple de l'Équipe 1 est de 20 Points au premier Match du tour et le meilleur Score de match simple de l'Équipe 2 est de 22 Points au deuxième Match du tour. Dans ce cas, l'Équipe 2 est déclarée gagnante. Ce système est répété pour tous les Matches joués dans le Tour jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'égalité ou qu'il n'y ait plus de Score de match disponible. Par exemple : le meilleur Score de match simple des Équipes 1 et 2 est respectivement de 20 points aux matchs 1 et 3. Le meilleur Score de match simple suivant de l'Équipe 1 est de 18 points au Match 3, tandis que celui de l'Équipe 2 est de 15 points au Match 2. Dans ce cas, l'Équipe 1 est déclarée gagnante. Si deux (2) Équipes ou plus sont encore à égalité après comparaison des Scores de match simple, elles sont départagées par leur Meilleur classement en match simple.
- Meilleur classement Match simple
 - Comparaison du meilleur classement de chaque Équipe dans un Match simple avec toutes les Équipes à égalité. Ces meilleurs classements peuvent avoir été obtenus au cours du même match ou lors de matchs différents (pour chaque Équipe à égalité). L'Équipe la mieux classée (plus petit nombre) sera déclarée gagnante. La 1^{re} place dans un match simple constitue le meilleur classement. Ce système est répété pour tous les autres classements des Matches joués dans le Tour jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'égalité ou qu'il n'y ait plus de classement disponible. Si deux (2) Équipes ou plus sont encore à égalité après comparaison des Scores de match simple et des classements en match simple, elles sont départagées par leur Total d'éliminations en match simple.
- Total d'éliminations en Match simple

- Le meilleur total d'éliminations d'une Équipe dans un Match simple est comparé à celui de toutes les autres Équipes à égalité. Pour chaque Équipe à égalité, ces meilleurs totaux peuvent avoir été obtenus au cours du même Match ou lors de Matches différents. L'Équipe qui aura obtenu le plus d'éliminations dans un Match simple sera déclarée gagnante. Ce système est répété pour tous les Matches joués dans le Tour jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'égalité ou qu'il n'y ait plus de Match supplémentaire disponible.

G5. Programme du Tournoi

G5.1. Fuseau horaire applicable

Le Tournoi en ligne de chaque Région démarrera à 12 h 00 (midi) selon le fuseau horaire de la Région, à savoir :

- Australie et Nouvelle-Zélande
 - AEDT
- Japon
 - JST
- Corée du Sud
 - KST
- Asie du Sud-Est
 - SGT
- Moyen-Orient et Afrique
 - TRT
- Europe
 - GMT
- Amérique du Nord
 - PT
- Amérique du Sud
 - BRT

G5.2. Heure de début des Tours et de la Finale

En cas de présence du nombre maximum d'Équipes, le programme du Tournoi pour le 26 janvier 2020 sera le suivant :

- Tour 1 : 12 h 00
- Tour 2 : 14 h 00
- Tour 3 : 16 h 00
- Tour 4/Finale pour toutes les Régions (sauf Amérique du Nord et Europe) : 18 h 00
- Tour 5 : 20 h 00

Tour 6 (Finale en Amérique du Nord et en Europe) : lundi 27 janvier 2020. Pour plus de détails, voir la Section G5.3. Retransmission de la Finale.

L'heure exacte de début de chaque tour peut varier par rapport au programme ci-dessus. L'heure exacte de début des Matches sera disponible sur le Site du Tournoi 1 le jour même du Tournoi.

G5.3. Retransmission de la Finale

En Amérique du Nord et en Europe, la retransmission de la Finale sera organisée par le Sponsor. Tous les Participants d'une Équipe doivent être présents dans le salon du Match dans le jeu au plus tard à 17 h 40 GMT (Europe) ou PT (Amérique du Nord) le 27 janvier 2020 pour confirmer leur participation. Le premier Match de la Finale commencera à 18 h 00 GMT (Europe) ou PT (Amérique du Nord).

Le programme détaillé de la retransmission sera communiqué par e-mail à chaque Participant avant le 27 janvier 2020.

Les Équipes qualifiées pour la Finale ne peuvent pas modifier la composition de leur effectif entre le dimanche 26 janvier 2020 et le 27 janvier 2020.

G6. Règlement des Matches

- Le ou les codes uniques permettant de rejoindre le Match approprié du Tournoi en ligne dans Apex Legends seront publiés sur le Site du Tournoi 1. Un code unique différent peut être utilisé pour chaque Groupe et chaque Tour du Tournoi.
 - Un guide expliquant comment rejoindre un Match du Tournoi en ligne dans Apex Legends sera communiqué par e-mail à chaque Participant avant le début du Tournoi.
 - Nous recommandons aux Participants d'ajouter LeagueOps@battlefy.com à leurs contacts de messagerie.
 - Les Participants peuvent également demander ce guide à l'adresse ALGSLeagueOps@ea.com.
 - Les Participants n'ont pas le droit de partager le code. Si un Participant partage le code, lui-même et son Équipe peuvent encourir les pénalités décrites à la Section A6 (Pénalités) de l'ANNEXE A.
 - La diffusion d'un match en affichant le code est considérée comme un cas de partage du code.
- Pour participer à un Match, les Participants doivent être présents dans le salon du Match dans le jeu à l'heure de début prévue pour chaque Match (voir section G5).
 - Un Match peut démarrer à l'heure prévue, même en l'absence de l'ensemble des Participants ou des Équipes.
 - Les Participants ou les Équipes qui manquent un Match peuvent rejoindre le Match suivant du tour.
- Les Matches peuvent rassembler moins de (20) Équipes et/ou soixante (60) Participants.
- S'il reste moins d'Équipes dans le Groupe que le nombre de places qualificatives pour le tour suivant, toutes les Équipes du Groupe se qualifient.

G7. Invitations au Major 1

Les équipes les mieux classées seront invitées au Major 1, frais de déplacement jusqu'à l'Événement en direct inclus (voir Section 4.4), comme indiqué ci-dessous :

- Amérique du Nord (AN) = Top 5
- Europe (EU) = Top 5
- Amérique du Sud (AS) = Top 2
- Corée du Sud (CS) = Top 2

- Japon (JP) = Top 2
- Asie du Sud-Est (ASE) = Top 1
- Australie et Nouvelle-Zélande (ANZ) = Top 1
- Moyen-Orient et Afrique (MOA) = Top 1

Une (1) Équipe supplémentaire de Chine sera également invitée au Major 1, à la discrétion d'EA.

Un certain nombre d'équipes du Tournoi en ligne 1 seront invitées au Major 1 (frais de déplacement jusqu'à l'Événement en direct à la charge des équipes), en fonction de leur classement final selon la répartition suivante :

- Amérique du Nord (AN) = Équipes classées en la 6e et la 20e place
- Europe (EU) = Équipes classées en la 6e et la 20e place
- Amérique du Sud (AS) = Équipes classées en la 3e et la 7e place
- Corée du Sud (CS) = Équipes classées en la 3e et la 7e place
- Japon (JP) = Équipes classées en la 3e et la 7e place
- Asie du Sud-Est (ASE) = Équipes classées 2e et 3e
- Australie et Nouvelle-Zélande (ANZ) = Équipes classées 2e et 3e
- Moyen-Orient et Afrique (MOA) = Équipes classées 2e et 3e

Deux (2) Équipes supplémentaires de Chine seront également invitées au Major 1, à la discrétion d'EA.

Si une équipe invitée ne s'inscrit pas au Major 1 avant le délai communiqué dans l'e-mail d'invitation, EA se réserve le droit, à sa seule discrétion, d'inviter une nouvelle équipe.

EA se réserve le droit de modifier la répartition des invitations pour chaque Tournoi en ligne.

G8. Instructions relatives aux matchs supplémentaires

G8.1. Paramètres de jeu

- Les paramètres de chaque Match correspondront aux paramètres par défaut d'un match de Ligue classée Apex Legends.
- Les Matchs de chaque Région seront initialement hébergés dans les centres de données suivants :
 - Amérique du Nord : Iowa (tous)
 - Europe : Francfort (tous)
 - Amérique du Sud : São Paulo (tous)
 - Australie et Nouvelle-Zélande : Sydney (tous)
 - Japon : Tokyo (tous)
 - Corée du Sud : Séoul (tous)
 - Asie du Sud-Est : Singapour (tous)
 - Moyen-Orient et Afrique : Francfort (tous)

- Si, en raison d'un problème technique ou d'un problème de connexion, un Match doit être hébergé dans un autre centre de données, les informations concernant le nouveau centre de données seront publiées sur le Site du Tournoi 1.

G8.2. Carte(s)

- Tous les Matches seront disputés sur la ou les carte(s) suivante(s) :
 - World's Edge

G8.3. Règles générales

- Les Participants sont responsables de leur équipement et de leur connexion réseau pendant toute la durée du Tournoi.
- Les Participants qui souhaitent diffuser leurs matchs doivent utiliser un délai minimum de cinq (5) minutes.
 - Les Participants ne peuvent pas abandonner un Match avant sa fin.
 - Les Participants ne peuvent pas retarder volontairement le début d'un Match.
 - Les Participants ne peuvent pas utiliser de scripts modifiant le jeu.
 - Les Participants ne peuvent pas exploiter une mécanique du jeu pour entrer et sortir du compte à rebours mortel de 30 secondes « hors limite ».
 - Par exemple, il est interdit d'utiliser une tyrolienne, un grappin, un portail, un ballon ou une aptitude de personnage pour entrer de manière répétée dans une même zone qui active le compte à rebours « hors limite ».
 - Les Participants ne peuvent pas exploiter volontairement les textures unilatérales sur la géométrie de la carte pour bloquer ou éviter des dégâts qu'ils auraient dû subir en temps normal.
 - Les Participants ne peuvent pas se cacher dans la géométrie de la carte.
 - Les Participants ne peuvent pas se cacher volontairement derrière des murs invisibles sur la carte.
 - Les Participants ne peuvent pas tirer lorsqu'ils ont été mis au tapis.
 - Les Participants ne peuvent pas tirer pendant qu'ils réaniment un autre joueur.
 - Les Participants ne peuvent pas exploiter l'aptitude d'une Légende pour obtenir un avantage compétitif indu. Exemples d'utilisation d'exploits :
 - Utiliser la Disparition de Mirage pour être à terre avec la capacité de tirer.
 - Combiner la Faille dimensionnelle et le Vide de Wraith pour réduire le rechargement de Vide après une réapparition.
 - Utiliser la Faille dimensionnelle de Wraith pour passer par un portail dans la géométrie de la carte.
 - Utiliser un exploit, bug, ou faille pour réduire le temps de chargement des aptitudes tactiques ou ultimes d'une Légende.
 - Les Participants ne peuvent pas exploiter l'Examen ou le Rechargement d'une arme pour augmenter la cadence de tir d'une arme. Exemples :
 - Utiliser l'Examen d'une arme pour annuler les animations d'armes.
 - Commencer à recharger une arme et en changer rapidement avant de revenir à l'arme de départ.

- Les Participants ne peuvent pas intentionnellement utiliser des caisses de butin, du ravitaillement et/ou des balises de réapparition pour se projeter ou projeter d'autres joueurs dans les airs.
- Les Participants peuvent utiliser un clavier et une souris, une manette Playstation 4 ou une manette Xbox pendant l'événement.
 - Les Participants n'ont pas le droit d'utiliser des fonctions Macro sur un dispositif de saisie.
- Les Participants n'ont pas le droit d'utiliser des applications ou des programmes tiers susceptibles d'affecter le jeu ou de leur conférer un avantage sur les autres Participants.
- Les Équipes sont responsables de leur communication interne pendant toute la durée de l'événement.
 - Il peut être demandé aux Équipes qui participent à la Finale régionale en Amérique du Nord ou en Europe d'utiliser un canal Discord pour communiquer pendant la retransmission.

G8.4. Bugs

- Toute tentative de détournement du jeu est interdite.
- Si EA détermine qu'une action, une élimination, un déplacement ou toute autre action dans le jeu est le résultat d'un bug non autorisé, EA, à sa seule discrétion, décidera des mesures à prendre, qui peuvent inclure sans s'y limiter, le redémarrage du Match ou la pénalisation de l'équipe conformément à la Section A6 (Pénalités) de l'ANNEXE A.

G8.5. Déconnexion et début de partie

- Si un Participant est déconnecté ou ne parvient pas à charger la partie, le Match continue.
- Si plus de la moitié des Participants sont déconnectés du salon de Match du Groupe pendant la partie ou ne parviennent pas à charger la partie, ou si un Match ne peut aller à son terme, l'officiel du Tournoi peut décider d'ajouter un Match supplémentaire au Tour pour ce Groupe.

G8.6. Fichiers de jeu

- Les Participants peuvent uniquement modifier les fichiers de jeu suivants :
 - local.cfg
 - autoexec.cfg
- Les Participants peuvent uniquement ajouter ou modifier la ligne suivante aux fichiers indiqués ci-dessus :
 - fps_max

ANNEXE H : RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES POUR LE MAJOR 1 - CES RÈGLES NE SONT PAS APPLICABLES POUR LE MOMENT MAIS POURRONT ÊTRE RÉTABLIES ULTÉRIEUREMENT

H1. APERÇU

L'ALGS Arlington Major (« Major 1 »), premier Major de l'ALGS, aura lieu à Arlington, Texas, États-Unis du vendredi 13 mars 2020 au dimanche 15 mars 2020.

H2. INSCRIPTION ET ENREGISTREMENT

H2.1. Procédure d'inscription

Pour s'inscrire au Major 1, en complément de la procédure décrite à la Section 2, chaque Équipe doit suivre la procédure ci-dessous avant la date indiquée dans son e-mail d'invitation (le cas échéant) ou avant 0 h 00 heure du Pacifique (« PT ») le 6 mars 2020 (« Limite d'inscription au Major 1 ») :

- Capitaine d'Équipe : accédez à la page Web du Major 1 (« Site du Major 1 ») à l'adresse [Battlefy.com/leagues/algs](https://battlefy.com/leagues/algs), sélectionnez le Tournoi approprié et cliquez sur le bouton « S'inscrire au Tournoi » ;
- Capitaine d'Équipe : indiquez la composition de l'Équipe en sélectionnant les Participants pour le Major 1 dans l'effectif de l'Équipe ;
- Capitaine d'Équipe : payez les frais d'inscription de l'Équipe ;
- Autres Participants de l'Équipe : acceptez l'invitation à participer au Tournoi ; et
- Tous les Participants de l'Équipe : lisez et acceptez le Règlement officiel et remplissez la Déclaration d'admissibilité et la Décharge de responsabilité publique.

H2.2. Enregistrement à l'Événement

- Tous les Participants doivent s'enregistrer aux tables d'enregistrement de l'Événement.
- Les trois (3) Participants d'une équipe doivent être présents pour que l'Équipe puisse s'enregistrer pour l'événement.
- Lors de leur enregistrement à l'événement, les Participants devront produire un document officiel correspondant à leur nom sur le formulaire d'inscription. Les formats d'identification acceptables incluent sans s'y limiter : passeport, permis de conduire, carte d'identité émise par un gouvernement ou visa de travail.
 - Les Participants mineurs sur leur territoire de résidence peuvent être tenus de fournir une carte d'identité scolaire s'ils ne possèdent pas de document officiel. De plus, leur parent ou tuteur légal doit également fournir un document officiel approuvé.

Des informations détaillées relatives à la procédure d'enregistrement pour l'événement seront communiquées aux Participants par e-mail à l'adresse associée à leur compte Battlefy au plus tard le 6 mars 2020.

H3. VERROUILLAGE ET MODIFICATIONS DE L'EFFECTIF

H3.1. Verrouillage de l'effectif

Les effectifs ne pourront plus être modifiés sur le Site du Major 1 après la Date de verrouillage des effectifs à 0 h 00 PT le 6 mars 2020. Une Équipe peut demander à modifier son effectif au moment de l'enregistrement le jour de l'événement.

H3.2. Modification de l'effectif

Toute modification apportée à un effectif après la Date de verrouillage des effectifs doit être approuvée par EA.

Les modifications de l'effectif seront autorisées au moment de l'enregistrement, à condition que la majorité de l'Équipe inscrite soit présente pour confirmer la modification de l'Équipe.

Un Participant ne peut pas être retiré d'une Équipe sans son accord s'il est présent à l'enregistrement.

Le(s) joueur(s) ajouté(s) à une Équipe lors de l'Événement doi(ven)t s'enregistrer conformément à la procédure décrite à la Section 2 et H2 et satisfaire aux critères d'admissibilité décrits à la Section 2.

Toute Équipe directement qualifiée pour les playoffs du Major 1 (« Équipe qualifiée pour les playoffs du Major 1 ») doit conserver au moins deux (2) Participants de l'effectif original ayant permis de qualifier l'Équipe. Toute Équipe qualifiée pour les playoffs du Major 1 modifiant plus de deux (2) Participants par rapport à son effectif original se verra retirer sa qualification, sera considérée comme une nouvelle Équipe et sera remplacée par l'Équipe enregistrée au Major 1 possédant le plus haut total cumulé de Points ALGS et n'étant pas déjà directement qualifiée pour les playoffs.

H4. PROGRAMME DU TOURNOI

Chaque jour, les Équipes disputent un certain nombre de matchs en fonction de l'avancement du tournoi.

- Vendredi 13 mars 2020 : matchs de la phase ouverte
- Samedi 14 mars 2020 : matchs des playoffs
- Dimanche 15 mars 2020 : matchs de la finale

Le vendredi 13 mars 2020 et le samedi 14 mars 2020, le premier match de la journée débutera à 10 h 00 heure locale (Central Standard Time ou « CST »). Le dimanche 15 mars 2020, le premier match de la journée débutera à 12 h 00 heure locale (Central Standard Time ou « CST »).

Un programme du Tournoi détaillé sera communiqué par e-mail aux Participants au plus tard le 9 mars 2020.

H5. OFFICIELS DU TOURNOI

EA désignera des arbitres et un directeur du Tournoi (« Officiels du Tournoi ») pour gérer le Tournoi pendant l'événement.

Les Officiels du Tournoi seront sur le site pour surveiller tous les matchs.

Les Participants doivent obéir aux instructions des Officiels du Tournoi pendant toute la durée du Major 1.

Les Officiels du Tournoi enregistrent le résultat final de chaque Match à partir des données fournies dans le fichier journal du Match.

Pour chaque Équipe, les données suivantes sont enregistrées :

- Classement

Pour chaque Participant, les données suivantes sont enregistrées :

- Personnage
- Temps de survie
- Éliminations
- Dégâts infligés
- Réanimations d'alliés
- Réapparitions
- Morts

H6. RÈGLEMENT DES MATCHS

H6.1. Utilisation du compte et création de l'équipe

Les Participants utiliseront uniquement des comptes fournis par EA pendant le Major 1. Les Participants recevront des identifiants de connexion limités aux comptes utilisés pendant le Major 1. Ces comptes appartiennent exclusivement à EA et ne sont pas destinés à un usage personnel par quiconque, y compris par les Participants.

Les Participants devront sélectionner un nom unique pour être identifiés (« Pseudo »). Par défaut et sauf exigence contraire, le Pseudo d'un Participant sera le même que l'identifiant de compte EA fourni lors de l'inscription. Il doit être différent des autres Pseudos et identifiants de comptes EA existants. Il est soumis à l'approbation d'EA et doit être conforme aux conditions stipulées dans l'ANNEXE A.

H6.2. Carte

Tous les Matches seront disputés sur la ou les carte(s) suivante(s) :

- World's Edge

H6.3. Paramètres de jeu et fichiers

H6.3.1. Paramètres de jeu

Par défaut, les paramètres de chaque Match correspondent aux paramètres d'un match standard de Ligue classée du Jeu.

H6.3.2 Fichiers de jeu

Les Participants peuvent uniquement modifier ou ajouter les fichiers de jeu suivants :

- local.cfg
- autoexec.cfg

Les Participants peuvent uniquement ajouter ou modifier les lignes suivantes dans les fichiers indiqués ci-dessus :

- fps_max
- mat_letterbox_aspect_goal
- mat_letterbox_aspect_threshold

H6.4. Bugs

Toute tentative de détournement du jeu est interdite.

Si EA détermine qu'une action, une élimination, un déplacement ou toute autre action dans le jeu est le résultat d'un bug non autorisé ; EA peut décider, à sa seule discrétion, de redémarrer le Match en fonction du résultat de l'action.

En cas de panne importante affectant les infrastructures de jeu dans le mode concerné, EA se réserve le droit de modifier le format de déroulement du Tournoi.

H6.5. Règlement général des Matches

- Les Participants disposent de quarante-cinq (45) minutes avant le début de leur tour pour brancher leur équipement, modifier les paramètres, configurer les commandes et s'échauffer. Pendant cette période, les joueurs doivent :
 - tester tout l'équipement fourni
 - tester tout l'équipement des adversaires
 - tester le système de communication et le système audio de l'Équipe
 - ajuster les paramètres de jeu
- La période de quarante-cinq (45) minutes peut être utilisée pour des matchs d'échauffement une fois tous les tests de configuration et d'équipement effectués. Les Participants peuvent changer de Légende entre chaque Match.
- Aucun match d'entraînement ou d'échauffement ne peut être joué une fois que le premier Match du tour ou de la Finale a commencé.
- Les Participants ne peuvent pas regarder l'écran d'un adversaire ou l'écran projeté pendant un Match.
- Les Participants ne peuvent pas obstruer l'écran d'un adversaire pendant un Match.
- Les Participants doivent être disponibles pendant toute la durée du Major 1 pour jouer leurs Matches. Les Participants seront avertis dans un délai raisonnable qu'ils doivent être prêts à jouer. Il incombe aux Participants quittant le site du Major 1 de revenir à temps pour leurs Matches.
- Une Équipe peut commencer un Match même si les trois (3) membres de l'Équipe ne sont pas présents. Si un Participant n'est pas présent au début d'un Match, le Match peut commencer sans le Participant.
- Un Participant peut demander une pause plus longue entre les Matches. Les Officiels du Tournoi peuvent refuser la demande ou définir une limite de temps à la fin de laquelle le Participant doit revenir à son poste.
- Si un Participant a un problème qui, selon lui, crée un avantage indu pour un adversaire, il doit le signaler à un Officiel du Tournoi. Si le Participant estime que l'Officiel du Tournoi n'a pas résolu le problème correctement, il peut demander au Directeur du Tournoi de statuer. Les décisions du Directeur du Tournoi et d'EA sont contraignantes.
- Les Participants ne peuvent pas retarder volontairement le début d'un Match.
- Il n'est pas autorisé aux Participants de quitter les limites normales d'une carte sans déclencher le compte à rebours « hors-limites » ou d'exploiter une faille leur permettant de rester à l'extérieur du cercle orange sans subir de dégâts.
- Les Participants ne peuvent pas modifier le(s) périphérique(s) d'un autre joueur.
- Les Participants ne peuvent pas utiliser de scripts modifiant le jeu.
- Les Participants ne peuvent pas exploiter une mécanique du jeu pour entrer et sortir du compte à rebours mortel de 30 secondes « hors limite » de manière répétée dans la même zone.
 - Les Participants peuvent utiliser une zone hors limite pour pivoter vers une autre zone de la carte, mais ne peuvent pas sortir d'une zone hors limite pour y rentrer immédiatement.

- Les Participants ne peuvent pas exploiter volontairement les textures unilatérales sur la géométrie de la carte pour éviter des dégâts que leur personnage aurait dû subir en temps normal.
- Les Participants ne peuvent pas se cacher dans la géométrie de la carte.
- Les Participants ne peuvent pas tirer pendant qu'ils sont au tapis.
- Les Participants ne peuvent pas tirer pendant qu'ils réaniment un autre joueur.
- Les Participants ne peuvent pas exploiter l'aptitude d'une Légende pour obtenir un avantage compétitif indu, en particulier pour réduire le temps de chargement des aptitudes tactiques ou ultimes d'une Légende.
- Les Participants ne peuvent pas exploiter l'Examen ou le Rechargement d'une arme pour augmenter la cadence de tir d'une arme.
- Les Participants ne peuvent pas intentionnellement utiliser des caisses de butin, du ravitaillement ou des balises de réapparition et/ou d'autres éléments dans le jeu pour se projeter ou projeter d'autres joueurs dans les airs.
- Les Participants et les Équipes ne peuvent pas être coachés pendant un Match. Toute communication, quelle qu'elle soit, entre un Participant et une personne n'étant pas un Participant de son Équipe peut être interprétée comme du coaching.
- Les Participants ne sont pas autorisés à écouter de la musique, à utiliser un téléphone portable ou un casque non fourni par EA (ou à brancher un casque fourni par EA à une autre source audio) ou à communiquer d'une façon quelconque avec toute autre personne qu'un Participant de son Équipe pendant un match.
- Les Participants se verront indiquer leur poste, prépareront le match et ne commenceront à jouer que lorsqu'un Officiel du Tournoi leur en donnera l'ordre.

H6.6. Interruptions, déconnexions et redémarrages de match

Toute déconnexion doit être vérifiée par un Officiel du Tournoi.

Un Match est considéré comme « en cours » lorsque les deux conditions suivantes sont réunies :

- Un Participant a été éliminé du Match ; et
- Le chrono en jeu du Tour 1 a démarré.

Si un Match est interrompu avant d'être « en cours » et que l'interruption est due à des circonstances extérieures comme une erreur de la machine, une erreur technique ou une coupure d'électricité, le Match sera redémarré.

Si un Match « en cours » est interrompu et que l'interruption est due à des circonstances extérieures comme une erreur de la machine, une erreur technique ou une coupure d'électricité, le Match pourra être redémarré, repris ou considéré comme terminé, à la discrétion d'EA. EA, à sa seule discrétion, peut décider d'ajouter un autre Match. Pour tout Match interrompu considéré comme terminé, EA déterminera le nombre de points accordé à chaque Équipe (ces points seront ajoutés au Score de Match de l'Équipe et compteront pour l'Admissibilité au Point décisif).

Tous les redémarrages de Matches seront décidés par le Directeur du Tournoi.

Les Participants ne peuvent pas abandonner un Match avant sa fin.

Si un Participant quitte volontairement un Match en cours, il ne pourra pas le rejoindre et ce fait ne sera pas considéré comme une « déconnexion ».

Si un Match en cours est volontairement interrompu par un Participant, EA a le droit de disqualifier immédiatement l'Équipe du Participant en cause.

H7. ÉQUIPEMENT

H7.1. Équipement fourni

L'équipement suivant sera fourni lors du Major 1 :

- PC
- Écran
- Chaise
- Table
- Casque

H7.2. Équipement du Participant

Les Participants sont tenus de fournir l'équipement suivant :

- Clavier et souris : tous les claviers et souris doivent être au format USB standard.

OU

- Manette (PS4 ou Xbox) : les manettes doivent être connectées de manière filaire au PC fourni. Les Participants doivent apporter les câbles nécessaires pour leurs manettes. Les manettes ne peuvent pas intégrer de fonction macro ou d'autres modifications, virtuelles ou physiques, pouvant conférer un avantage indu.
- Tapis de souris (facultatif)
- Écouteurs (casques) : les écouteurs doivent avoir un jack d'entrée 3,5 mm.

H7.3. Règlement pour l'Équipement fourni

- Les Participants ne peuvent pas utiliser ou installer de programmes et d'applications tiers non approuvés.
- Les Participants ne peuvent pas brancher une clé USB ou tout autre périphérique de stockage sur le PC fourni.
- Les Participants ne peuvent pas modifier les fichiers de jeu ou les pilotes sans l'accord d'un Officiel du Tournoi.
- Pendant un match, les Participants ne peuvent pas avoir d'applications, de navigateurs, ou de flux ouverts autres que le client Origin, le Jeu et les pilotes ou programmes de pilotes nécessaires.
- Le chat vocal sera uniquement disponible via le système officiel fourni. Il est interdit d'utiliser un autre logiciel de chat vocal.

H7.4. Règlement pour l'Équipement du Participant

- Les Participants sont responsables de leur équipement pendant toute la durée du Major 1.
- Les Participants sont responsables du bon fonctionnement de l'équipement audio avant le début d'un Match.
- EA fera son possible pour aider les Participants à régler les problèmes techniques liés à leurs périphériques d'entrée ou à tout autre équipement fourni, mais ne retardera pas le début d'un Match pour régler de tels problèmes.

- Les Participants ne peuvent pas utiliser de macros ou de scripts qui exécutent des actions, en série ou en simultané, dans le jeu.
- Les Participants ne sont pas autorisés à brancher sur un PC d'autres appareils que leur casque et leurs périphériques d'entrée.
- L'équipement du Participant ne doit pas lui fournir d'avantage compétitif indu, ne doit pas interférer avec les opérations du Jeu ou du Tournoi, ne doit pas nécessiter de configuration, de câbles ou d'adaptateurs spéciaux pour fonctionner et doit être conçu pour fonctionner de façon native sur la Plateforme compatible. EA se réserve le droit d'inspecter tout équipement à tout moment, de refuser l'utilisation de tout équipement du Participant suspecté de fournir un avantage compétitif indu et de demander au Participant d'utiliser un équipement approuvé.

ANNEXE I : RÈGLES DU TOURNOI EN LIGNE 2

I1. Aperçu

Le Tournoi en ligne 2, deuxième Tournoi en ligne de l'ALGS, aura lieu du 21 mars 2020 au 23 mars 2020 et sera composé de plusieurs Tournois distincts pour chaque Région.

Le Tournoi en ligne 2 sera un Tournoi à élimination directe se déroulant sur plusieurs Tours de compétition. À chaque tour, au terme d'un certain nombre de Matches, les résultats des Équipes seront comparés afin de déterminer les Équipes qualifiées pour le tour suivant. Lors de la Finale, au terme d'un certain nombre de Matches, les résultats des Équipes seront comparés afin de déterminer le vainqueur du Tournoi pour chaque région.

I2. Conditions d'admissibilité supplémentaires

Pour participer au Tournoi en ligne 2, chaque Participant d'une Équipe doit atteindre le classement Diamant IV (4) ou un classement supérieur en Ligue classée Série 3 dans Apex Legends sur PC avec le Compte EA utilisé pour l'inscription à l'ALGS avant 14 h 00 (heure du Pacifique ou « PT ») le 19 mars 2020.

I3. Inscription et enregistrement

Pour s'inscrire au Tournoi en ligne 2, chaque Équipe doit suivre la procédure ci-dessous avant 12 h 00 PT le 19 mars 2020 (« Limite d'inscription au Tournoi 2 ») :

- Capitaine d'Équipe : accédez à la page Web Battlefy du Tournoi en ligne 2 (« Site du Tournoi 2 ») à l'adresse [Battlefy.com/leagues/als](https://battlefy.com/leagues/als), sélectionnez le Tournoi approprié et cliquez sur le bouton « S'inscrire au Tournoi » ;
- Capitaine d'Équipe : sur le Site du Tournoi 2, indiquez la composition de l'Équipe en sélectionnant les Participants pour ce Tournoi dans l'effectif de l'Équipe, puis envoyez une invitation à ces Participants ;
- Autres Participants de l'Équipe : acceptez l'invitation à participer au Tournoi ; et
- Tous les Participants de l'Équipe : lisez et acceptez le Règlement officiel.

Toute Équipe inscrite doit également s'enregistrer pour le Tournoi en ligne sur le Site du Tournoi 2 dans une période comprise entre une (1) heure avant le début du Tournoi et le début du Tournoi lui-même pour confirmer sa présence. Une fois que tous les Participants d'une Équipe seront enregistrés, l'Équipe sera placée dans le Tournoi en ligne 2.

L'effectif de l'Équipe peut être modifié jusqu'à la Limite d'inscription au Tournoi 2. Passé ce délai, l'effectif de l'Équipe sera verrouillé pour la durée du Tournoi en ligne 2.

I4. Format du Tournoi

I4.1. Nombre maximum d'Équipes

Les Régions Amérique du Nord et Europe accepteront un maximum de 320 Équipes. Toutes les autres Régions accepteront un maximum de 160 Équipes.

I4.2. Répartition et Groupes

Au début du Tournoi, les Équipes seront réparties aléatoirement dans des Groupes de vingt (20). Les Équipes seront placées aléatoirement au sein de ces Groupes.

I4.3. Tours, Finale et désignation du vainqueur

Au début du Tournoi, toutes les Équipes sont placées au Tour 1. Le nombre total de Tours dans le Tournoi dépend du nombre total d'Équipes enregistrées le jour de la compétition, mais ne peut excéder un nombre de Tours maximum. En Amérique du Nord et en Europe, le nombre de Tours maximum est de cinq (5), Finale incluse. Dans toutes les autres Régions, le nombre de Tours maximum est de quatre (4), Finale incluse.

Chaque Tour qui précède la Finale se déroule en quatre (4) Matches, les Équipes cumulant des points à chaque Match. Les points octroyés sont décrits à la Section I4.4. Score.

Une fois tous les Matches d'un Tour terminés, les Équipes avec le Score de tour le plus élevé (voir Section I4.4. Score) dans chaque Groupe sont qualifiées pour le Tour suivant ou, s'il reste moins de vingt (20) Équipes au total sur l'ensemble des Groupes, pour la Finale. Le nombre exact d'Équipes qualifiées pour le Tour suivant dans chaque Groupe sera annoncé sur le Site du Tournoi 2 le premier jour du Tournoi, une fois l'enregistrement des Équipes terminé. Les Équipes non qualifiées seront éliminées de l'événement.

À chaque Tour, dans la mesure du possible, chaque Groupe est constitué du nombre maximum d'Équipes et le nombre d'Équipes qualifiées pour le Tour suivant de la compétition peut varier d'un Groupe à l'autre.

La Finale se déroule en cinq (5) Matches, les Équipes cumulant des points à chaque Match. Les points octroyés sont décrits à la Section I4.4. Score. Une fois tous les matches de la Finale terminés, les Équipes avec le Score de tour le plus élevé (voir Section I4.4. Score) remportent le Tournoi en ligne 2 de leur Région.

I.4.4. Score

À la fin de chaque Match, les Équipes reçoivent des points pour leur classement et le nombre total d'éliminations effectuées (« Score du Match »).

Les points attribués à chaque Match sont :

- Classement
- 1^{er} : 12
- 2^e : 9
- 3^e : 7

- 4^e : 5
- 5^e : 4
- 6^e – 7^e : 3
- 8^e – 10^e : 2
- 11^e – 15^e : 1
- 16^e – 20^e : 0
- Éliminations
- 1 par élimination

Si une Équipe manque un Match (aucun Participant de l'Équipe n'a terminé le Match), le Score de match de l'Équipe est de zéro (0) pour ce Match.

À la fin de chaque tour, le total des points de l'Équipe inclura son Score de match pour tous les Matches du tour (« Score de Tour »).

Le score final de chaque Match et de chaque tour est enregistré par un Officiel du Tournoi Battlefy. Le classement final de chaque Tour est communiqué sur le Site du Tournoi 2 à la fin de chaque Tour.

14.5. Départage

Si deux (2) Équipes ou plus ont le même Score de Tour, elles sont départagées selon l'ordre de priorité suivant :

- Scores de match simple
 - Comparaison du Meilleur score de match simple de chaque Équipe à égalité. Ce score peut être obtenu au cours du même match ou lors de matchs différents pendant le tour (pour chaque Équipe à égalité). L'Équipe avec le meilleur Score de match simple est déclarée gagnante. Exemple : les Équipes 1 et 2 ont un Score de Tour de 67. Le meilleur Score de match simple de l'Équipe 1 est de 20 Points au premier Match du tour et le meilleur Score de match simple de l'Équipe 2 est de 22 Points au deuxième Match du tour. Dans ce cas, l'Équipe 2 est déclarée gagnante. Ce système est répété pour tous les Matches joués dans le tour jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'égalité ou qu'il n'y ait plus de Score de match disponible. Par exemple : le meilleur Score de match simple des Équipes 1 et 2 est respectivement de 20 points aux matchs 1 et 3. Le meilleur Score de match simple suivant de l'Équipe 1 est de 18 points au Match 3, tandis que celui de l'Équipe 2 est de 15 points au Match 2. Dans ce cas, l'Équipe 1 est déclarée gagnante. Si deux (2) Équipes ou plus sont encore à égalité après comparaison des Scores de match simple, elles sont départagées par leur Meilleur classement en match simple.
- Meilleur classement Match simple
 - Comparaison du meilleur classement de chaque Équipe dans un Match simple avec toutes les Équipes à égalité. Ces meilleurs classements peuvent avoir été obtenus au cours du même match ou lors de matchs différents (pour chaque Équipe à égalité). L'Équipe la mieux classée (plus petit nombre) sera déclarée gagnante. La 1^{re} place dans un match simple constitue le meilleur classement. Ce système est répété pour tous les Matches joués dans le tour jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'égalité ou qu'il n'y ait plus de Match supplémentaire disponible. Si deux (2) Équipes ou plus sont encore à égalité après comparaison des Scores de match simple et des classements en match simple, elles sont départagées par leur Total d'éliminations en match simple.

- Total d'éliminations en Match simple
- Comparaison du meilleur total d'éliminations d'une Équipe dans un Match simple entre toutes les Équipes à égalité. L'Équipe qui aura obtenu le plus d'éliminations dans un Match simple sera déclarée gagnante. Ce système est répété pour tous les Matches joués dans le tour jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'égalité ou qu'il n'y ait plus de Match supplémentaire disponible.

I5. Programme du Tournoi

I5.1. Fuseau horaire applicable

Le Tournoi en ligne de chaque Région commencera à 12 h 00 (midi) selon le fuseau horaire de la Région, à savoir :

- Australie et Nouvelle-Zélande
- AEDT
- Japon
- JST
- Corée du Sud
- KST
- Asie du Sud-Est
- SGT
- Moyen-Orient et Afrique
- TRT
- Europe
- GMT
- Amérique du Nord
- PT
- Amérique du Sud
- BRT

I5.2. Heure de début des Tours et de la Finale

En cas de présence du nombre maximum d'Équipes, le programme du Tournoi pour le samedi 21 mars 2020 sera le suivant :

- Tour 1 : 12 h 00
- Tour 2 : 14 h 30
- Tour 3 : 17 h 00
- Tour 4/Finale pour toutes les Régions (sauf Amérique du Nord et Europe) : 19 h 30

Tour 5 (Finale en Amérique du Nord et en Europe) : lundi 23 mars 2020. Pour plus de détails, voir la Section I5.3. Retransmission de la Finale.

L'heure exacte de début de chaque tour peut varier par rapport au programme ci-dessus. L'heure exacte de début des Matches sera disponible sur le Site du Tournoi 2 le jour même du Tournoi.

I5.3. Retransmission de la Finale

En Amérique du Nord et en Europe, la retransmission de la Finale sera organisée par EA. Tous les Participants d'une Équipe doivent être présents dans le salon du Match dans le jeu au plus tard à 17 h 40 GMT (Europe) ou PT (Amérique du Nord) le 23 mars 2020 pour confirmer leur participation. Le premier Match de la Finale commencera à 18 h 00 GMT (Europe) ou PT (Amérique du Nord).

Le programme détaillé de la retransmission sera communiqué par e-mail à chaque Participant avant le 23 mars 2020.

Les Équipes qualifiées pour la Finale ne peuvent pas modifier la composition de leur effectif entre le 21 mars 2020 et la fin du Tournoi en ligne 2.

16. Règlement des Matches

- Le ou les codes uniques permettant de rejoindre le Match approprié du Tournoi en ligne dans Apex Legends seront publiés sur le Site du Tournoi 2. Un code unique différent peut être utilisé pour chaque Groupe et chaque Tour du Tournoi.
- Un guide expliquant comment rejoindre un Match du Tournoi en ligne dans Apex Legends sera communiqué par e-mail à chaque Participant avant le début du Tournoi.
- Nous recommandons aux Participants d'ajouter LeagueOps@battlefy.com à leurs contacts de messagerie.
- Les Participants peuvent également demander ce guide à l'adresse ALGSLeagueOps@ea.com.
- Les Participants n'ont pas le droit de partager le code. Si un Participant partage le code, lui-même et son Équipe peuvent encourir les pénalités décrites à la Section A6 (Pénalités) de l'ANNEXE A.
- La diffusion d'un match en affichant le code est considérée comme un cas de partage du code.
- Pour participer à un Match, les Participants doivent être présents dans le salon du Match dans le jeu à l'heure de début prévue pour chaque Match (voir section 15).
- Un Match peut démarrer à l'heure prévue, même en l'absence de l'ensemble des Participants ou des Équipes.
- Les Participants ou les Équipes qui manquent un Match peuvent rejoindre le Match suivant du tour.
- Les Matches peuvent rassembler moins de (20) Équipes et/ou soixante (60) Participants.
- S'il reste moins d'Équipes dans le Groupe que le nombre de places qualificatives pour le tour suivant, toutes les Équipes du Groupe se qualifient.

17. Invitations au Premier 1

Les équipes les mieux classées seront invitées au Premier 1, frais de déplacement jusqu'à l'Événement en direct inclus (voir Section 4.4), comme indiqué ci-dessous :

- Amérique du Nord (AN) = Top 5
- Europe (EU) = Top 5
- Amérique du Sud (AS) = Top 2
- Corée du Sud (CS) = Top 2
- Japon (JP) = Top 2
- Asie du Sud-Est (ASE) = Top 1
- Australie et Nouvelle-Zélande (ANZ) = Top 1

- Moyen-Orient et Afrique (MOA) = Top 1

Une (1) Équipe supplémentaire sera également invitée au Premier 1, à la discrétion d'EA.

Si une équipe invitée ne s'inscrit pas au Premier 1 avant le délai communiqué dans l'e-mail d'invitation, EA se réserve le droit, à sa seule discrétion, d'inviter une nouvelle équipe.

EA se réserve le droit de modifier la répartition des invitations pour chaque Tournoi en ligne.

Pour en savoir plus sur les Événements Premier, consultez la SECTION 4.2.2.

18. Instructions relatives aux matchs supplémentaires

18.1. Paramètres de jeu

- Les paramètres de chaque Match correspondront aux paramètres par défaut d'un match de Ligue classée Apex Legends.
- Les Matchs de chaque Région seront initialement hébergés dans les centres de données suivants :
 - Amérique du Nord : Iowa (tous)
 - Europe : Francfort (tous)
 - Amérique du Sud : São Paulo (tous)
 - Australie et Nouvelle-Zélande : Sydney (tous)
 - Japon : Tokyo (tous)
 - Corée du Sud : Séoul (tous)
 - Asie du Sud-Est : Singapour (tous)
 - Moyen-Orient et Afrique : Francfort (tous)
- Si, en raison d'un problème technique ou d'un problème de connexion, un Match doit être hébergé dans un autre centre de données, les informations concernant le nouveau centre de données seront publiées sur le Site du Tournoi 2.

18.2. Carte(s)

- Tous les Matchs seront disputés sur l'une des cartes suivantes :
 - World's Edge

18.3. Règles générales

- Les Participants sont responsables de leur équipement et de leur connexion réseau pendant toute la durée du Tournoi.
- Les Participants qui souhaitent diffuser leurs matchs doivent utiliser un délai minimum de cinq (5) minutes.
- Les Participants ne peuvent pas abandonner un Match avant sa fin et leur retour dans le salon du jeu.
- Les Participants ne peuvent pas retarder volontairement le début d'un Match.
- Les Participants ne peuvent pas utiliser de scripts ou de programmes modifiant le jeu.

- Les Participants ne peuvent pas exploiter une mécanique du jeu pour entrer et sortir du compte à rebours mortel de 30 secondes « hors limite ».
- Par exemple, il est interdit d'utiliser une tyrolienne, un grappin, un portail, un ballon ou une aptitude de personnage pour entrer de manière répétée dans une même zone qui active le compte à rebours « hors limite ».
- Les Participants ne peuvent pas exploiter volontairement les textures unilatérales sur la géométrie de la carte pour bloquer ou éviter des dégâts qu'ils auraient dû subir en temps normal.
- Les Participants ne peuvent pas se cacher dans la géométrie de la carte.
- Les Participants ne peuvent pas se cacher volontairement derrière des murs invisibles sur la carte.
- Les Participants ne peuvent pas tirer lorsqu'ils ont été mis au tapis.
- Les Participants ne peuvent pas tirer pendant qu'ils réaniment un autre joueur.
- Les Participants ne peuvent pas exploiter l'aptitude d'une Légende pour obtenir un avantage compétitif indu, en particulier pour réduire le temps de chargement des aptitudes tactiques ou ultimes d'une Légende.
- Les Participants ne peuvent pas exploiter l'Examen ou le Rechargement d'une arme pour augmenter la cadence de tir d'une arme.
- Les Participants ne peuvent pas intentionnellement utiliser des caisses de butin, du ravitaillement et/ou des balises de réapparition pour se projeter ou projeter d'autres joueurs dans les airs.
- Les Participants et les Équipes ne peuvent pas être coachés pendant un Match. Toute communication, quelle qu'elle soit, entre un Participant et une personne n'étant pas un Participant de son Équipe peut être interprétée comme du coaching.
- Les Participants peuvent utiliser un clavier et une souris, une manette Playstation 4 ou une manette Xbox pendant l'événement.
- Les Participants n'ont pas le droit d'utiliser des fonctions Macro sur un dispositif de saisie.
- Les Participants ne peuvent pas utiliser de macros ou de scripts qui exécutent des actions, en série ou en simultané, dans le jeu.
- Les Participants n'ont pas le droit d'utiliser des applications ou des programmes tiers susceptibles d'affecter le jeu ou de leur conférer un avantage sur les autres Participants.
- Les Équipes sont responsables de leur communication interne pendant toute la durée de l'événement.
- Il sera demandé aux Équipes qui participent à la Finale régionale en Amérique du Nord ou en Europe d'utiliser un canal Discord pour communiquer pendant la retransmission.

18.4. Bugs

- Toute tentative de détournement du jeu est interdite.
- Si EA détermine qu'une action, une élimination, un déplacement ou toute autre action dans le jeu est le résultat d'un bug non autorisé, EA, à sa seule discrétion, décidera des mesures à prendre, qui peuvent inclure sans s'y limiter, le redémarrage du Match ou la pénalisation de l'équipe conformément à la Section A6 (Pénalités) de l'ANNEXE A.

18.5. Déconnexion et début de partie

- Si un Participant est déconnecté ou ne parvient pas à charger la partie, le Match continue.
- Si plus du cinquième des Participants sont déconnectés du salon de Match du Groupe pendant la partie ou ne parviennent pas à charger la partie, ou si un Match ne peut aller à son terme, l'officiel du Tournoi peut décider d'ajouter un Match supplémentaire au tour pour ce Groupe.

18.6 Fichiers de jeu

Les Participants peuvent uniquement modifier ou ajouter les fichiers de jeu suivants :

- local.cfg
- autoexec.cfg

Les Participants peuvent uniquement ajouter ou modifier les lignes suivantes dans les fichiers indiqués ci-dessus :

- fps_max
- mat_letterbox_aspect_goal
- mat_letterbox_aspect_threshold

19. Prix

Les prix suivants seront remis aux Équipes en fonction de leur classement dans le Tournoi en ligne 2 de leur région respective, comme indiqué ci-dessous. Tous les prix répertoriés ci-dessous seront répartis équitablement entre les trois (3) Participants de l'Équipe ayant participé au Tournoi en ligne 2.

19.1 Prix du Tournoi en ligne 2 : ANZ, ASE, Corée, Japon, MOA et AS

Classement final	Montant du prix (en USD)
1 (Vainqueurs du Tournoi)	10 800 \$
2	6 600 \$
3	4 200 \$
4	3 000 \$
5	2 400 \$

19.2 Prix du Tournoi en ligne 2 : AN et EU

Classement final	Montant du prix (en USD)
1 (Vainqueurs du Tournoi)	21 600 \$

2	13 200 \$
3	8 400 \$
4	6 000 \$
5	4 800 \$
6	4 200 \$
7	3 600 \$
8	3 000 \$
9	2 400 \$
10	1 800 \$

ANNEXE J : RÈGLES DU TOURNOI EN LIGNE 3

J1. Aperçu

Le Tournoi en ligne 3, troisième Tournoi en ligne de l'ALGS, aura lieu du samedi 4 avril 2020 au lundi 6 avril 2020 et sera composé de plusieurs Tournois distincts pour chaque Région.

Le Tournoi en ligne 3 sera un Tournoi à élimination directe se déroulant sur plusieurs Tours de compétition. À chaque tour, au terme d'un certain nombre de Matches, les résultats des Équipes seront comparés afin de déterminer les Équipes qualifiées pour le tour suivant. Lors de la Finale, au terme d'un certain nombre de Matches, les résultats des Équipes seront comparés afin de déterminer le vainqueur du Tournoi pour chaque région.

J2. Conditions d'admissibilité supplémentaires

Pour participer au Tournoi en ligne 3, chaque Participant d'une Équipe doit atteindre le classement Platine IV (4) ou un classement supérieur en Ligue classée Série 3 dans Apex Legends sur PC avec le Compte EA utilisé pour l'inscription à l'ALGS avant 14 h 00 (heure du Pacifique ou « PT ») le 2 avril 2020.

J3. Inscription et enregistrement

Pour s'inscrire au Tournoi en ligne 3, chaque Équipe doit suivre la procédure ci-dessous avant 12 h 00 PT le 2 avril 2020 (« Limite d'inscription au Tournoi 3 ») :

- Capitaine d'Équipe : accédez à la page Web Battlefy du Tournoi en ligne 3 (« Site du Tournoi 3 ») à l'adresse [Battlefy.com/leagues/algs](https://battlefy.com/leagues/algs), sélectionnez le Tournoi approprié et cliquez sur le bouton « S'inscrire au Tournoi » ;
- Capitaine d'Équipe : sur le Site du Tournoi 3, indiquez la composition de l'Équipe en sélectionnant les Participants pour ce Tournoi dans l'effectif de l'Équipe, puis envoyez une invitation à ces Participants ;
- Autres Participants de l'Équipe : acceptez l'invitation à participer au Tournoi ; et
- Tous les Participants de l'Équipe : lisez et acceptez le Règlement officiel.

Toute Équipe inscrite doit également s'enregistrer pour le Tournoi en ligne sur le Site du Tournoi 3 dans une période comprise entre une (1) heure avant le début du Tournoi et le début du Tournoi lui-même pour confirmer sa présence. Une fois que tous les Participants d'une Équipe seront enregistrés, l'Équipe sera placée dans le Tournoi en ligne 3.

L'effectif de l'Équipe peut être modifié jusqu'à la Limite d'inscription au Tournoi 3. Passé ce délai, l'effectif de l'Équipe sera verrouillé pour la durée du Tournoi en ligne 3.

J4. Format du Tournoi

J4.1. Nombre maximum d'Équipes

Les Régions Amérique du Nord et Europe accepteront un maximum de 320 Équipes. Toutes les autres Régions accepteront un maximum de 160 Équipes.

J4.2. Répartition et Groupes

Au début du Tournoi, les Équipes seront réparties aléatoirement dans des Groupes de vingt (20). Les Équipes seront placées aléatoirement au sein de ces Groupes.

J4.3. Tours, Finale et désignation du vainqueur

Au début du Tournoi, toutes les Équipes sont placées au Tour 1. Le nombre total de Tours dans le Tournoi dépend du nombre total d'Équipes enregistrées le jour de la compétition, mais ne peut excéder un nombre de Tours maximum. En Amérique du Nord et en Europe, le nombre de Tours maximum est de cinq (5), Finale incluse. Dans toutes les autres Régions, le nombre de Tours maximum est de quatre (4), Finale incluse.

Chaque Tour qui précède la Finale se déroule en quatre (4) Matches, les Équipes cumulant des points à chaque Match. Les points octroyés sont décrits à la Section J4.4. Score.

Une fois tous les Matches d'un Tour terminés, les Équipes avec le Score de tour le plus élevé (voir Section J4.4. Score) dans chaque Groupe sont qualifiées pour le Tour suivant ou, s'il reste moins de vingt (20) Équipes au total sur l'ensemble des Groupes, pour la Finale. Le nombre exact d'Équipes qualifiées pour le Tour suivant dans chaque Groupe sera annoncé sur le Site du Tournoi 3 le premier jour du Tournoi, une fois l'enregistrement des Équipes terminé. Les Équipes non qualifiées seront éliminées de l'événement.

À chaque tour, dans la mesure du possible, chaque Groupe est constitué du nombre maximum d'Équipes et le nombre d'Équipes qualifiées pour le tour suivant de la compétition peut varier d'un Groupe à l'autre.

La Finale se déroule en cinq (5) Matches, les Équipes cumulant des points à chaque Match. Les points octroyés sont décrits à la Section J4.4. Score. Une fois tous les matches de la Finale terminés, les Équipes avec le Score de tour le plus élevé (voir Section J4.4. Score) remportent le Tournoi en ligne 3 de leur Région.

J.4.4. Score

À la fin de chaque Match, les Équipes reçoivent des points pour leur classement et le nombre total d'éliminations effectuées (« Score du Match »).

Les points attribués à chaque Match sont :

- Classement
 - 1^{er} : 12
 - 2^e : 9
 - 3^e : 7
 - 4^e : 5
 - 5^e : 4
 - 6^e – 7^e : 3
 - 8^e – 10^e : 2
 - 11^e – 15^e : 1
 - 16^e – 20^e : 0
- Éliminations

- 1 par élimination

Si une Équipe manque un Match (aucun Participant de l'Équipe n'a terminé le Match), le Score de match de l'Équipe est de zéro (0) pour ce Match.

À la fin de chaque Tour, le total des points de l'Équipe inclura son Score de match pour tous les Matches du Tour (« Score du Tour »).

Le score final de chaque Match et de chaque tour est enregistré par un Officiel du Tournoi Battlefy. Le classement final de chaque Tour est communiqué sur le Site du Tournoi 3 à la fin de chaque Tour.

J4.5. Départage

Si deux (2) Équipes ou plus ont le même Score de Tour, elles sont départagées selon l'ordre de priorité suivant :

- Scores de match simple
 - Comparaison du Meilleur score de match simple de chaque Équipe à égalité. Ce score peut être obtenu au cours du même match ou lors de matchs différents pendant le tour (pour chaque Équipe à égalité). L'Équipe avec le meilleur Score de match simple est déclarée gagnante. Exemple : les Équipes 1 et 2 ont un Score de Tour de 67. Le meilleur Score de match simple de l'Équipe 1 est de 20 Points au premier Match du tour et le meilleur Score de match simple de l'Équipe 2 est de 22 Points au deuxième Match du tour. Dans ce cas, l'Équipe 2 est déclarée gagnante. Ce système est répété pour tous les Matches joués dans le tour jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'égalité ou qu'il n'y ait plus de Score de match disponible. Par exemple : le meilleur Score de match simple des Équipes 1 et 2 est respectivement de 20 points aux matchs 1 et 3. Le meilleur Score de match simple suivant de l'Équipe 1 est de 18 points au Match 3, tandis que celui de l'Équipe 2 est de 15 points au Match 2. Dans ce cas, l'Équipe 1 est déclarée gagnante. Si deux (2) Équipes ou plus sont encore à égalité après comparaison des Scores de match simple, elles sont départagées par leur Meilleur classement en match simple.
- Meilleur classement Match simple
 - Comparaison du meilleur classement de chaque Équipe dans un Match simple avec toutes les Équipes à égalité. Ces meilleurs classements peuvent avoir été obtenus au cours du même match ou lors de matchs différents (pour chaque Équipe à égalité). L'Équipe la mieux classée (plus petit nombre) sera déclarée gagnante. La 1re place dans un match simple constitue le meilleur classement. Ce système est répété pour tous les Matches joués dans le tour jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'égalité ou qu'il n'y ait plus de Match supplémentaire disponible. Si deux (2) Équipes ou plus sont encore à égalité après comparaison des Scores de match simple et des classements en match simple, elles sont départagées par leur Total d'éliminations en match simple.
- Total d'éliminations en Match simple
 - Comparaison du meilleur total d'éliminations d'une Équipe dans un Match simple entre toutes les Équipes à égalité. L'Équipe qui aura obtenu le plus d'éliminations dans un Match simple sera déclarée gagnante. Ce système est répété pour tous les Matches joués dans le tour jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'égalité ou qu'il n'y ait plus de Match supplémentaire disponible.

J5. Programme du Tournoi

J5.1. Fuseau horaire applicable

Le Tournoi en ligne de chaque Région démarrera à 12 h 00 (midi) selon le fuseau horaire de la Région, à savoir :

- Australie et Nouvelle-Zélande
- AEDT
- Japon
- JST
- Corée du Sud
- KST
- Asie du Sud-Est
- SGT
- Moyen-Orient et Afrique
- TRT
- Europe
- GMT
- Amérique du Nord
- PT
- Amérique du Sud
- BRT

J5.2. Heure de début des Tours et de la Finale

En cas de présence du nombre maximum d'Équipes, le programme du Tournoi pour le samedi 4 avril 2020 sera le suivant :

- Tour 1 : 12 h 00
- Tour 2 : 14 h 30
- Tour 3 : 17 h 00
- Tour 4/Finale pour toutes les Régions (sauf Amérique du Nord et Europe) : 19 h 30

Tour 5 (Finale en Amérique du Nord et en Europe) : lundi 6 avril 2020. Pour plus de détails, voir la Section J5.3. Retransmission de la Finale.

L'heure exacte de début de chaque tour peut varier par rapport au programme ci-dessus. L'heure exacte de début des Matches sera disponible sur le Site du Tournoi 3 le jour même du Tournoi.

J5.3. Retransmission de la Finale

En Amérique du Nord et en Europe, la retransmission de la Finale sera organisée par EA. Tous les Participants d'une Équipe doivent être présents dans le salon du Match dans le jeu au plus tard à 17 h 40 GMT (Europe) ou PT (Amérique du Nord) le 6 avril 2020 pour confirmer leur participation. Le premier Match de la Finale commencera à 18 h 00 GMT (Europe) ou PT (Amérique du Nord).

Le programme détaillé de la retransmission sera communiqué par e-mail à chaque Participant avant le 6 avril 2020.

Les Équipes qualifiées pour la Finale ne peuvent pas modifier la composition de leur effectif entre le 4 avril 2020 et la fin du Tournoi en ligne 3.

J6. Règlement des Matches

- Le ou les codes uniques permettant de rejoindre le Match approprié du Tournoi en ligne dans Apex Legends seront publiés sur le Site du Tournoi 3. Un code unique différent peut être utilisé pour chaque Groupe et chaque tour du Tournoi.
 - Un guide expliquant comment rejoindre un Match du Tournoi en ligne dans Apex Legends sera communiqué par e-mail à chaque Participant avant le début du Tournoi.
 - Nous recommandons aux Participants d'ajouter LeagueOps@battlefy.com à leurs contacts de messagerie.
- Les Participants peuvent également demander ce guide à l'adresse ALGSLeagueOps@ea.com.
- Les Participants n'ont pas le droit de partager le code. Si un Participant partage le code, lui-même et son Équipe peuvent encourir les pénalités décrites à la Section A6 Pénalités de l'ANNEXE A.
 - La diffusion d'un match en affichant le code est considérée comme un cas de partage du code.
- Pour participer à un Match, les Participants doivent être présents dans le salon du Match dans le jeu à l'heure de début prévue pour chaque Match (voir section J5).
- Un Match peut démarrer à l'heure prévue, même en l'absence de l'ensemble des Participants ou des Équipes.
- Les Participants ou les Équipes qui manquent un Match peuvent rejoindre le Match suivant du tour.
- Les Matches peuvent rassembler moins de (20) Équipes et/ou soixante (60) Participants.
- S'il reste moins d'Équipes dans le Groupe que le nombre de places qualificatives pour le tour suivant, toutes les Équipes du Groupe se qualifient.

J7. Invitations au Premier 2

Les équipes les mieux classées seront invitées au Premier 2, frais de déplacement jusqu'à l'Événement en direct inclus (voir Section 4.4), comme indiqué ci-dessous :

- Amérique du Nord (AN) = Top 5
- Europe (EU) = Top 5
- Amérique du Sud (AS) = Top 2
- Corée du Sud (CS) = Top 2
- Japon (JP) = Top 2
- Asie du Sud-Est (ASE) = Top 2
- Australie et Nouvelle-Zélande (ANZ) = Top 1
- Moyen-Orient et Afrique (MOA) = Top 1

Si une équipe invitée ne s'inscrit pas au Premier 2 avant le délai communiqué dans l'e-mail d'invitation, EA se réserve le droit, à sa seule discrétion, d'inviter une nouvelle équipe.

EA se réserve le droit de modifier la répartition des invitations pour chaque Tournoi en ligne.

Pour en savoir plus sur les Événements Premier, consultez la Section 4.2.2.

J8. Instructions relatives aux matchs supplémentaires

J8.1. Paramètres de jeu

- Les paramètres de chaque Match correspondront aux paramètres par défaut d'un match de Ligue classée Apex Legends.

- Les Matches de chaque Région seront initialement hébergés dans les centres de données suivants :
 - Amérique du Nord : Iowa (tous)
 - Europe : Francfort (tous)
 - Amérique du Sud : São Paulo (tous)
 - Australie et Nouvelle-Zélande : Sydney (tous)
 - Japon : Tokyo (tous)
 - Corée du Sud : Séoul (tous)
 - Asie du Sud-Est : Singapour (tous)
 - Moyen-Orient et Afrique : Francfort (tous)
- Si, en raison d'un problème technique ou d'un problème de connexion, un Match doit être hébergé dans un autre centre de données, les informations concernant le nouveau centre de données seront publiées sur le Site du Tournoi 3.

J8.2. Carte(s)

- Tous les Matches seront disputés sur l'une des cartes suivantes :
 - World's Edge

J8.3. Règles générales

- Les Participants sont responsables de leur équipement et de leur connexion réseau pendant toute la durée du Tournoi.
- Les Participants qui souhaitent diffuser leurs matchs doivent utiliser un délai minimum de cinq (5) minutes.
- Les Participants ne peuvent pas abandonner un Match avant sa fin et leur retour dans le salon du jeu.
- Les Participants ne peuvent pas retarder volontairement le début d'un Match.
- Les Participants ne peuvent pas utiliser de scripts ou de programmes modifiant le jeu.
- Les Participants ne peuvent pas exploiter une mécanique du jeu pour entrer et sortir du compte à rebours mortel de 30 secondes « hors limite ».
 - Par exemple, il est interdit d'utiliser une tyrolienne, un grappin, un portail, un ballon ou une aptitude de personnage pour entrer de manière répétée dans une même zone qui active le compte à rebours « hors limite ».
- Les Participants ne peuvent pas exploiter volontairement les textures unilatérales sur la géométrie de la carte pour bloquer ou éviter des dégâts qu'ils auraient dû subir en temps normal.
- Les Participants ne peuvent pas se cacher dans la géométrie de la carte.
- Les Participants ne peuvent pas se cacher volontairement derrière des murs invisibles sur la carte.
- Les Participants ne peuvent pas tirer lorsqu'ils ont été mis au tapis.
- Les Participants ne peuvent pas tirer pendant qu'ils réaniment un autre joueur.
- Les Participants ne peuvent pas exploiter l'aptitude d'une Légende pour obtenir un avantage compétitif indu, en particulier pour réduire le temps de chargement des aptitudes tactiques ou ultimes d'une Légende.
- Les Participants ne peuvent pas exploiter l'Examen ou le Rechargement d'une arme pour augmenter la cadence de tir d'une arme.

- Les Participants ne peuvent pas intentionnellement utiliser des caisses de butin, du ravitaillement et/ou des balises de réapparition pour se projeter ou projeter d'autres joueurs dans les airs.
- Les Participants et les Équipes ne peuvent pas être coachés pendant un Match. Toute communication, quelle qu'elle soit, entre un Participant et une personne n'étant pas un Participant de son Équipe peut être interprétée comme du coaching.
- Les Participants peuvent utiliser un clavier et une souris, une manette Playstation 4 ou une manette Xbox pendant l'événement.
 - Les Participants n'ont pas le droit d'utiliser des fonctions Macro sur un dispositif de saisie.
 - Les Participants ne peuvent pas utiliser de macros ou de scripts qui exécutent des actions, en série ou en simultané, dans le jeu.
- Les Participants n'ont pas le droit d'utiliser des applications ou des programmes tiers susceptibles d'affecter le jeu ou de leur conférer un avantage sur les autres Participants.
- Les Équipes sont responsables de leur communication interne pendant toute la durée de l'événement.
 - Il peut être demandé aux Équipes qui participent à la Finale régionale en Amérique du Nord ou en Europe d'utiliser un canal Discord pour communiquer pendant la retransmission.

J8.4. Bugs

- Toute tentative de détournement du jeu est interdite.
- Si EA détermine qu'une action, une élimination, un déplacement ou toute autre action dans le jeu est le résultat d'un bug non autorisé, EA, à sa seule discrétion, décidera des mesures à prendre, qui peuvent inclure sans s'y limiter, le redémarrage du Match ou la pénalisation de l'équipe conformément à la Section A6 (Pénalités) de l'ANNEXE A.

J8.5. Déconnexion et début de partie

- Si un Participant est déconnecté ou ne parvient pas à charger la partie, le Match continue.
- Si plus du cinquième des Participants sont déconnectés du salon de Match du Groupe pendant la partie ou ne parviennent pas à charger la partie, ou si un Match ne peut aller à son terme, l'officiel du Tournoi peut décider d'ajouter un Match supplémentaire au tour pour ce Groupe.

J8.6. Fichiers de jeu

Les Participants peuvent uniquement modifier ou ajouter les fichiers de jeu suivants :

- local.cfg
- autoexec.cfg

Les Participants peuvent uniquement ajouter ou modifier les lignes suivantes dans les fichiers indiqués ci-dessus :

- fps_max
- mat_letterbox_aspect_goal
- mat_letterbox_aspect_threshold

ANNEXE K : RÈGLES DU TOURNOI EN LIGNE 4

K1. Aperçu

Le Tournoi en ligne 4, quatrième Tournoi en ligne de l'ALGS, aura lieu du samedi 18 avril 2020 au lundi 20 avril 2020 et sera composé de plusieurs Tournois distincts pour chaque Région.

Le Tournoi en ligne 4 sera un Tournoi à élimination directe se déroulant sur plusieurs Tours de compétition. À chaque tour, au terme d'un certain nombre de Matches, les résultats des Équipes seront comparés afin de déterminer les Équipes qualifiées pour le tour suivant. Lors de la Finale, au terme d'un certain nombre de Matches, les résultats des Équipes seront comparés afin de déterminer le vainqueur du Tournoi pour chaque région.

K2. Conditions d'admissibilité supplémentaires

Pour participer au Tournoi en ligne 4, chaque Participant d'une Équipe doit atteindre le classement Platine IV (4) ou un classement supérieur en Ligue classée Série 3 dans Apex Legends sur PC avec le Compte EA utilisé pour l'inscription à l'ALGS avant 14 h 00 (heure du Pacifique ou « PT ») le 16 avril 2020.

K3. Inscription et enregistrement

Pour s'inscrire au Tournoi en ligne 4, chaque Équipe doit suivre la procédure ci-dessous avant 12 h 00 PT le 16 avril 2020 (« Limite d'inscription au Tournoi 4 ») :

- Capitaine d'Équipe : accédez à la page Web Battlefy du Tournoi en ligne 4 (« Site du Tournoi 4 ») à l'adresse [Battlefy.com/leagues/algs](https://battlefy.com/leagues/algs), sélectionnez le Tournoi approprié et cliquez sur le bouton « S'inscrire au Tournoi » ;
- Capitaine d'Équipe : sur le Site du Tournoi 4, indiquez la composition de l'Équipe en sélectionnant les Participants pour ce Tournoi dans l'effectif de l'Équipe, puis envoyez une invitation à ces Participants ;
- Autres Participants de l'Équipe : acceptez l'invitation à participer au Tournoi ; et
- Tous les Participants de l'Équipe : lisez et acceptez le Règlement officiel.

Toute Équipe inscrite doit également s'enregistrer pour le Tournoi en ligne sur le Site du Tournoi 4 dans une période comprise entre une (1) heure avant le début du Tournoi et le début du Tournoi lui-même pour confirmer sa présence. Tout Participant doit s'enregistrer en utilisant l'identifiant de compte EA fourni lors de la procédure d'inscription à l'ALGS sur le Site d'inscription. Une fois que tous les Participants d'une Équipe seront enregistrés, l'Équipe sera placée dans le Tournoi en ligne 4.

L'effectif de l'Équipe peut être modifié jusqu'à la Limite d'inscription au Tournoi 4. Passé ce délai, l'effectif de l'Équipe sera verrouillé pour la durée du Tournoi en ligne 4.

K4. Format du Tournoi

K4.1. Nombre maximum d'Équipes

Les Régions Amérique du Nord et Europe accepteront un maximum de 320 Équipes. Toutes les autres Régions accepteront un maximum de 160 Équipes.

K4.2. Répartition et Groupes

Au début du Tournoi, les Équipes seront réparties aléatoirement dans des Groupes de vingt (20). Les Équipes seront placées aléatoirement au sein de ces Groupes.

K4.3. Tours, Finale et désignation du vainqueur

Au début du Tournoi, toutes les Équipes sont placées au Tour 1. Le nombre total de Tours dans le Tournoi dépend du nombre total d'Équipes enregistrées le jour de la compétition, mais ne peut excéder un nombre de Tours maximum. En Amérique du Nord et en Europe, le nombre de Tours maximum est de cinq (5), Finale incluse. Dans toutes les autres Régions, le nombre de Tours maximum est de quatre (4), Finale incluse.

Chaque Tour qui précède la Finale se déroule en quatre (4) Matches, les Équipes cumulant des points à chaque Match. Les points octroyés sont décrits à la Section K4.4. Score.

Une fois tous les Matches d'un Tour terminés, les Équipes avec le Score de tour le plus élevé (voir Section K4.4. Score) dans chaque Groupe sont qualifiées pour le Tour suivant ou, s'il reste moins de vingt (20) Équipes au total sur l'ensemble des Groupes, pour la Finale. Le nombre exact d'Équipes qualifiées pour le Tour suivant dans chaque Groupe sera annoncé sur le Site du Tournoi 4 le premier jour du Tournoi, une fois l'enregistrement des Équipes terminé. Les Équipes non qualifiées seront éliminées de l'événement.

À chaque tour, dans la mesure du possible, chaque Groupe est constitué du nombre maximum d'Équipes et le nombre d'Équipes qualifiées pour le tour suivant de la compétition peut varier d'un Groupe à l'autre.

La Finale se déroule en cinq (5) Matches, les Équipes cumulant des points à chaque Match. Les points octroyés sont décrits à la Section K4.4. Score. Une fois tous les matches de la Finale terminés, les Équipes avec le Score de tour le plus élevé (voir Section K4.4. Score) remportent le Tournoi en ligne 4 de leur Région.

K.4.4. Score

À la fin de chaque Match, les Équipes reçoivent des points pour leur classement et le nombre total d'éliminations effectuées (« Score du Match »).

Les points attribués à chaque Match sont :

- Classement
 - 1^{er} : 12
 - 2^e : 9
 - 3^e : 7
 - 4^e : 5
 - 5^e : 4
 - 6^e – 7^e : 3
 - 8^e – 10^e : 2
 - 11^e – 15^e : 1
 - 16^e – 20^e : 0

- Éliminations
- 1 par élimination

Si une Équipe manque un Match (aucun Participant de l'Équipe n'a terminé le Match), le Score de match de l'Équipe est de zéro (0) pour ce Match.

À la fin de chaque tour, le total des points de l'Équipe inclura son Score de match pour tous les Matches du tour (« Score de Tour »).

Le score final de chaque Match et de chaque tour est enregistré par un Officiel du Tournoi Battlefy. Le classement final de chaque Tour est communiqué sur le Site du Tournoi 4 à la fin de chaque Tour.

K4.5. Départage

Si deux (2) Équipes ou plus ont le même Score de Tour, elles sont départagées selon l'ordre de priorité suivant :

- Scores de match simple
- Comparaison du Meilleur score de match simple de chaque Équipe à égalité. Ce score peut être obtenu au cours du même match ou lors de matchs différents pendant le tour (pour chaque Équipe à égalité). L'Équipe avec le meilleur Score de match simple est déclarée gagnante. Exemple : les Équipes 1 et 2 ont un Score de Tour de 67. Le meilleur Score de match simple de l'Équipe 1 est de 20 Points au premier Match du tour et le meilleur Score de match simple de l'Équipe 2 est de 22 Points au deuxième Match du tour. Dans ce cas, l'Équipe 2 est déclarée gagnante. Ce système est répété pour tous les Matches joués dans le tour jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'égalité ou qu'il n'y ait plus de Score de match disponible. Par exemple : le meilleur Score de match simple des Équipes 1 et 2 est respectivement de 20 points aux matchs 1 et 3. Le meilleur Score de match simple suivant de l'Équipe 1 est de 18 points au Match 3, tandis que celui de l'Équipe 2 est de 15 points au Match 2. Dans ce cas, l'Équipe 1 est déclarée gagnante. Si deux (2) Équipes ou plus sont encore à égalité après comparaison des Scores de match simple, elles sont départagées par leur Meilleur classement en match simple.
- Meilleur classement Match simple
- Comparaison du meilleur classement de chaque Équipe dans un Match simple avec toutes les Équipes à égalité. Ces meilleurs classements peuvent avoir été obtenus au cours du même match ou lors de matchs différents (pour chaque Équipe à égalité). L'Équipe la mieux classée (plus petit nombre) sera déclarée gagnante. La 1re place dans un match simple constitue le meilleur classement. Ce système est répété pour tous les Matches joués dans le tour jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'égalité ou qu'il n'y ait plus de Match supplémentaire disponible. Si deux (2) Équipes ou plus sont encore à égalité après comparaison des Scores de match simple et des classements en match simple, elles sont départagées par leur Total d'éliminations en match simple.
- Total d'éliminations en Match simple
- Comparaison du meilleur total d'éliminations d'une Équipe dans un Match simple entre toutes les Équipes à égalité. L'Équipe qui aura obtenu le plus d'éliminations dans un Match simple sera déclarée gagnante. Ce système est répété pour tous les Matches joués dans le tour jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'égalité ou qu'il n'y ait plus de Match supplémentaire disponible.

K5. Programme du Tournoi

K5.1. Fuseau horaire applicable

Le Tournoi en ligne de chaque Région démarrera à 12 h 00 (midi) selon le fuseau horaire de la Région, à savoir :

- Australie et Nouvelle-Zélande
 - AEST
- Japon
 - JST
- Corée du Sud
 - KST
- Asie du Sud-Est
 - SGT
- Moyen-Orient et Afrique
 - TRT
- Europe
 - BST
- Amérique du Nord
 - PDT
- Amérique du Sud
 - BRT

K5.2. Heure de début des Tours et de la Finale

En cas de présence du nombre maximum d'Équipes, le programme du Tournoi pour le samedi 18 avril 2020 sera le suivant :

- Tour 1 : 12 h 00
- Tour 2 : 14 h 30
- Tour 3 : 17 h 00
- Tour 4/Finale pour toutes les Régions (sauf Amérique du Nord et Europe) : 19 h 30

Tour 5 (Finale en Amérique du Nord et en Europe) : lundi 20 avril 2020. Pour plus de détails, voir la Section K5.3. Retransmission de la Finale.

L'heure exacte de début de chaque tour peut varier par rapport au programme ci-dessus. L'heure exacte de début des Matches sera disponible sur le Site du Tournoi 4 le jour même du Tournoi.

K5.3. Retransmission de la Finale

En Amérique du Nord et en Europe, la retransmission de la Finale sera organisée par EA. Tous les Participants d'une Équipe doivent être présents dans le salon du Match dans le jeu au plus tard à 17 h 40 BST (Europe) ou PT (Amérique du Nord) le 20 avril 2020 pour confirmer leur participation. Le premier Match de la Finale commencera à 18 h 00 BST (Europe) ou PT (Amérique du Nord).

Le programme détaillé de la retransmission sera communiqué par e-mail à chaque Participant avant le 20 avril 2020.

Les Équipes qualifiées pour la Finale ne peuvent pas modifier la composition de leur effectif entre le 18 avril 2020 et la fin du Tournoi en ligne 4.

K6. Règlement des Matches

- Le ou les codes uniques permettant de rejoindre le Match approprié du Tournoi en ligne dans Apex Legends seront publiés sur le Site du Tournoi 4. Un code unique différent peut être utilisé pour chaque Groupe et chaque tour du Tournoi.
 - Un guide expliquant comment rejoindre un Match du Tournoi en ligne dans Apex Legends sera communiqué par e-mail à chaque Participant avant le début du Tournoi.
 - Nous recommandons aux Participants d'ajouter LeagueOps@battlefy.com à leurs contacts de messagerie.
 - Les Participants peuvent également demander ce guide à l'adresse ALGSLeagueOps@ea.com.
 - Les Participants n'ont pas le droit de partager le code. Si un Participant partage le code, lui-même et son Équipe peuvent encourir les pénalités décrites à la Section A6 (Pénalités) de l'ANNEXE A.
 - La diffusion d'un match en affichant le code est considérée comme un cas de partage du code.
- Avant le début de chaque Match, le Capitaine d'équipe doit saisir un Nom d'équipe dans le salon personnalisé du Match. Le Nom d'équipe indiqué dans le salon doit correspondre au Nom d'équipe fourni lors de l'inscription sur le Site du Tournoi 4. La seule modification autorisée consiste à raccourcir le nom si celui-ci dépasse la limite de caractères.
- Pour participer à un Match, les Participants doivent être présents dans le salon du Match dans le jeu à l'heure de début prévue pour chaque Match (voir section K5).
- Un Match peut démarrer à l'heure prévue, même en l'absence de l'ensemble des Participants ou des Équipes.
- Les Participants ou les Équipes qui manquent un Match peuvent rejoindre le Match suivant du tour.
- Les Matches peuvent rassembler moins de (20) Équipes et/ou soixante (60) Participants.
- S'il reste moins d'Équipes dans le Groupe que le nombre de places qualificatives pour le tour suivant, toutes les Équipes du Groupe se qualifient.

K7. Instructions relatives aux matchs supplémentaires

K7.1. Paramètres de jeu

- Les paramètres de chaque Match correspondront aux paramètres par défaut d'un match de Ligue classée Apex Legends.
- Les Matches de chaque Région seront initialement hébergés dans les centres de données suivants :
 - Amérique du Nord : Iowa (tous)
 - Europe : Francfort (tous)
 - Amérique du Sud : São Paulo (tous)
 - Australie et Nouvelle-Zélande : Sydney (tous)
 - Japon : Tokyo (tous)
 - Corée du Sud : Séoul (tous)
 - Asie du Sud-Est : Singapour (tous)
 - Moyen-Orient et Afrique : Francfort (tous)
- Si, en raison d'un problème technique ou d'un problème de connexion, un Match doit être hébergé dans un autre centre de données, les informations concernant le nouveau centre de données seront publiées sur le Site du Tournoi 4.

K7.2. Carte(s)

- Tous les Matches seront disputés sur l'une des cartes suivantes :

- World's Edge et Kings Canyon
- Tour de 320 équipes :
- Matchs 1 et 2 : World's Edge
- Matchs 3 et 4 : Kings Canyon
- Tour de 160 équipes :
- Matchs 1 et 2 : Kings Canyon
- Matchs 3 et 4 : World's Edge
- Tour de 80 équipes :
- Matchs 1 et 2 : World's Edge
- Matchs 3 et 4 : Kings Canyon
- Tour de 40 équipes :
- Matchs 1 et 2 : Kings Canyon
- Matchs 3 et 4 : World's Edge
- Tour de 20 équipes :
- Matchs 1 et 2 : World's Edge
- Matchs 3, 4 et 5 : Kings Canyon

K7.3. Règles générales

- Les Participants sont responsables de leur équipement et de leur connexion réseau pendant toute la durée du Tournoi.
- Les Participants qui souhaitent diffuser leurs matchs doivent utiliser un délai minimum de cinq (5) minutes.
- Les Participants ne peuvent pas abandonner un Match avant sa fin et leur retour dans le salon du jeu.
- Les Participants ne peuvent pas retarder volontairement le début d'un Match.
- Les Participants ne peuvent pas utiliser de scripts ou de programmes modifiant le jeu.
- Les Participants ne peuvent pas exploiter une mécanique du jeu pour entrer et sortir du compte à rebours mortel de 30 secondes « hors limite ».
- Par exemple, il est interdit d'utiliser une tyrolienne, un grappin, un portail, un ballon ou une aptitude de personnage pour entrer de manière répétée dans une même zone qui active le compte à rebours « hors limite ».
- Les Participants ne peuvent pas exploiter volontairement les textures unilatérales sur la géométrie de la carte pour bloquer ou éviter des dégâts qu'ils auraient dû subir en temps normal.
- Les Participants ne peuvent pas se cacher dans la géométrie de la carte.
- Les Participants ne peuvent pas se cacher volontairement derrière des murs invisibles sur la carte.
- Les Participants ne peuvent pas tirer lorsqu'ils ont été mis au tapis.
- Les Participants ne peuvent pas tirer pendant qu'ils réaniment un autre joueur.
- Les Participants ne peuvent pas exploiter l'aptitude d'une Légende pour obtenir un avantage compétitif indu, en particulier pour réduire le temps de chargement des aptitudes tactiques ou ultimes d'une Légende.
- Les Participants ne peuvent pas exploiter l'Examen ou le Rechargement d'une arme pour augmenter la cadence de tir d'une arme.
- Les Participants ne peuvent pas intentionnellement utiliser des caisses de butin, du ravitaillement et/ou des balises de réapparition pour se projeter ou projeter d'autres joueurs dans les airs.

- Les Participants et les Équipes ne peuvent pas être coachés pendant un Match. Toute communication, quelle qu'elle soit, entre un Participant et une personne n'étant pas un Participant de son Équipe peut être interprétée comme du coaching.
- Les Participants peuvent utiliser un clavier et une souris, une manette Playstation 4 ou une manette Xbox pendant l'événement.
 - Les Participants n'ont pas le droit d'utiliser des fonctions Macro sur un dispositif de saisie.
 - Les Participants ne peuvent pas utiliser de macros ou de scripts qui exécutent des actions, en série ou en simultanée, dans le jeu.
- Les Participants n'ont pas le droit d'utiliser des applications ou des programmes tiers susceptibles d'affecter le jeu ou de leur conférer un avantage sur les autres Participants.
- Les Équipes sont responsables de leur communication interne pendant toute la durée de l'événement.
 - Il peut être demandé aux Équipes qui participent à la Finale régionale en Amérique du Nord ou en Europe d'utiliser un canal Discord pour communiquer pendant la retransmission.

K7.4. Bugs

- Toute tentative de détournement du jeu est interdite.
- Si EA détermine qu'une action, une élimination, un déplacement ou toute autre action dans le jeu est le résultat d'un bug non autorisé, EA, à sa seule discrétion, décidera des mesures à prendre, qui peuvent inclure sans s'y limiter, le redémarrage du Match ou la pénalisation de l'équipe conformément à la Section A6 (Pénalités) de l'ANNEXE A.

K7.5. Déconnexion et début de partie

- Si un Participant est déconnecté ou ne parvient pas à charger la partie, le Match continue.
- Si plus du cinquième des Participants sont déconnectés du salon de Match du Groupe pendant la partie ou ne parviennent pas à charger la partie, ou si un Match ne peut aller à son terme, l'officiel du Tournoi peut décider d'ajouter un Match supplémentaire au tour pour ce Groupe.

K7.6. Fichiers de jeu

Les Participants peuvent uniquement modifier ou ajouter les fichiers de jeu suivants :

- local.cfg
- autoexec.cfg

Les Participants peuvent uniquement ajouter ou modifier les lignes suivantes dans les fichiers indiqués ci-dessus :

- fps_max
- mat_letterbox_aspect_goal
- mat_letterbox_aspect_threshold

K8. Prix

Les prix suivants seront remis aux Équipes en fonction de leur classement dans le Tournoi en ligne 4 de leur région respective, comme indiqué ci-dessous. Tous les prix répertoriés ci-dessous seront répartis équitablement entre les trois (3) Participants de l'Équipe ayant participé au Tournoi en ligne 4.

K8.1 Prix du Tournoi en ligne 4 : ANZ, ASE, Corée, Japon, MOA et AS

Classement final	Montant du prix (en USD)
1 (Vainqueurs du Tournoi)	3 600 \$
2	2 220 \$
3	1 380 \$
4	990 \$
5	810 \$

K8.2 Prix du Tournoi en ligne 4 : AN et EU

Classement final	Montant du prix (en USD)
1 (Vainqueurs du Tournoi)	7 200 \$
2	4 410 \$
3	2 790 \$
4	2 010 \$
5	1 650 \$
6	1 410 \$
7	1 185 \$
8	975 \$
9	780 \$
10	590 \$

ANNEXE L : RÈGLES DU TOURNOI EN LIGNE 5

L1. Aperçu

Le Tournoi en ligne 5, cinquième Tournoi en ligne de l'ALGS, aura lieu du samedi 2 mai 2020 au dimanche 3 mai 2020 et sera composé de plusieurs Tournois distincts pour chaque Région.

Le Tournoi en ligne 5 sera un Tournoi à élimination directe se déroulant sur plusieurs Tours de compétition. À chaque tour, au terme d'un certain nombre de Matches, les résultats des Équipes seront comparés afin de déterminer les Équipes qualifiées pour le tour suivant. Lors de la Finale, au terme d'un certain nombre de Matches, les résultats des Équipes seront comparés afin de déterminer le vainqueur du Tournoi pour chaque région.

L2. Conditions d'admissibilité supplémentaires

Pour participer au Tournoi en ligne 5, chaque Participant d'une Équipe doit atteindre le classement Platine IV ou un classement supérieur en Ligue classée Série 3, Phase 2 dans Apex Legends sur PC avec le Compte EA utilisé pour l'inscription à l'ALGS avant 14 h 00 (heure du Pacifique ou « PT ») le jeudi 30 avril 2020.

L3. Inscription et enregistrement

Pour s'inscrire au Tournoi en ligne 5, chaque Équipe doit suivre la procédure ci-dessous avant 12 h 00 PT le jeudi 30 avril 2020 (« Limite d'inscription au Tournoi 5 ») :

- Capitaine d'Équipe : accédez à la page Web Battlefy du Tournoi en ligne 5 (« Site du Tournoi 5 ») à l'adresse [Battlefy.com/leagues/algs](https://battlefy.com/leagues/algs), sélectionnez le Tournoi approprié et cliquez sur le bouton « S'inscrire au Tournoi » ;
- Capitaine d'Équipe : sur le Site du Tournoi 5, indiquez la composition de l'Équipe en sélectionnant les Participants pour ce Tournoi dans l'effectif de l'Équipe, puis envoyez une invitation à ces Participants ;
- Autres Participants de l'Équipe : acceptez l'invitation à participer au Tournoi ; et
- Tous les Participants de l'Équipe : lisez et acceptez le Règlement officiel.

Toute Équipe inscrite doit également s'enregistrer pour le Tournoi en ligne sur le Site du Tournoi 5 dans une période comprise entre une (1) heure avant le début du Tournoi et le début du Tournoi lui-même pour confirmer sa présence. Tout Participant doit s'enregistrer en utilisant l'identifiant de compte EA fourni lors de la procédure d'inscription à l'ALGS sur le Site d'inscription. Une fois que tous les Participants d'une Équipe seront enregistrés, l'Équipe sera placée dans le Tournoi en ligne 5.

L'effectif de l'Équipe peut être modifié jusqu'à la Limite d'inscription au Tournoi 5. Passé ce délai, l'effectif de l'Équipe sera verrouillé pour la durée du Tournoi en ligne 5.

L4. Format du Tournoi

L4.1. Nombre maximum d'Équipes

Les Régions Amérique du Nord et Europe accepteront un maximum de 320 Équipes. Toutes les autres Régions accepteront un maximum de 160 Équipes.

L4.2. Répartition et Groupes

Au début du Tournoi, les Équipes seront réparties aléatoirement dans des Groupes de vingt (20). Les Équipes seront placées aléatoirement au sein de ces Groupes.

L4.3. Tours, Finale et désignation du vainqueur

Au début du Tournoi, toutes les Équipes sont placées au Tour 1. Le nombre total de Tours dans le Tournoi dépend du nombre total d'Équipes enregistrées le jour de la compétition, mais ne peut excéder un nombre de Tours maximum. En Amérique du Nord et en Europe, le nombre de Tours maximum est de cinq (5), Finale incluse. Dans toutes les autres Régions, le nombre de Tours maximum est de quatre (4), Finale incluse.

Chaque Tour qui précède la Finale se déroule en quatre (4) Matches, les Équipes cumulant des points à chaque Match. Les points octroyés sont décrits à la Section L4.4. Score.

Une fois tous les Matches d'un Tour terminés, les Équipes avec le Score de tour le plus élevé (voir Section L4.4. Score) dans chaque Groupe sont qualifiées pour le Tour suivant ou, s'il reste moins de vingt (20) Équipes au total sur l'ensemble des Groupes, pour la Finale. Le nombre exact d'Équipes qualifiées pour le Tour suivant dans chaque Groupe sera annoncé sur le Site du Tournoi 5 le premier jour du Tournoi, une fois l'enregistrement des Équipes terminé. Les Équipes non qualifiées seront éliminées de l'événement.

À chaque tour, dans la mesure du possible, chaque Groupe est constitué du nombre maximum d'Équipes et le nombre d'Équipes qualifiées pour le tour suivant de la compétition peut varier d'un Groupe à l'autre.

La Finale se déroule en cinq (5) Matches, les Équipes cumulant des points à chaque Match. Les points octroyés sont décrits à la Section L4.4. Score. Une fois tous les matches de la Finale terminés, les Équipes avec le Score de tour le plus élevé (voir Section L4.4. Score) remportent le Tournoi en ligne 5 de leur Région.

L4.4. Score

À la fin de chaque Match, les Équipes reçoivent des points pour leur classement et le nombre total d'éliminations effectuées (« Score du Match »).

Les points attribués à chaque Match sont :

- Classement
 - 1^{er} : 12
 - 2^e : 9
 - 3^e : 7
 - 4^e : 5
 - 5^e : 4
 - 6^e – 7^e : 3
 - 8^e – 10^e : 2
 - 11^e – 15^e : 1

- 16^e – 20^e : 0
- Éliminations
- 1 par élimination

Si une Équipe manque un Match (aucun Participant de l'Équipe n'a terminé le Match), le Score de match de l'Équipe est de zéro (0) pour ce Match.

À la fin de chaque tour, le total des points de l'Équipe inclura son Score de match pour tous les Matches du tour (« Score de Tour »).

Le score final de chaque Match et de chaque tour est enregistré par un Officiel du Tournoi Battlefy. Le classement final de chaque Tour est communiqué sur le Site du Tournoi 5 à la fin de chaque Tour.

L4.5. Départage

Si deux (2) Équipes ou plus ont le même Score de Tour, elles sont départagées selon l'ordre de priorité suivant :

- Scores de match simple
 - Comparaison du Meilleur score de match simple de chaque Équipe à égalité. Ce score peut être obtenu au cours du même match ou lors de matchs différents pendant le tour (pour chaque Équipe à égalité). L'Équipe avec le meilleur Score de match simple est déclarée gagnante. Exemple : les Équipes 1 et 2 ont un Score de Tour de 67. Le meilleur Score de match simple de l'Équipe 1 est de 20 Points au premier Match du tour et le meilleur Score de match simple de l'Équipe 2 est de 22 Points au deuxième Match du tour. Dans ce cas, l'Équipe 2 est déclarée gagnante. Ce système est répété pour tous les Matches joués dans le tour jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'égalité ou qu'il n'y ait plus de Score de match disponible. Par exemple : le meilleur Score de match simple des Équipes 1 et 2 est respectivement de 20 points aux matchs 1 et 3. Le meilleur Score de match simple suivant de l'Équipe 1 est de 18 points au Match 3, tandis que celui de l'Équipe 2 est de 15 points au Match 2. Dans ce cas, l'Équipe 1 est déclarée gagnante. Si deux (2) Équipes ou plus sont encore à égalité après comparaison des Scores de match simple, elles sont départagées par leur Meilleur classement en match simple.
- Meilleur classement Match simple
 - Comparaison du meilleur classement de chaque Équipe dans un Match simple avec toutes les Équipes à égalité. Ces meilleurs classements peuvent avoir été obtenus au cours du même match ou lors de matchs différents (pour chaque Équipe à égalité). L'Équipe la mieux classée (plus petit nombre) sera déclarée gagnante. La 1^{re} place dans un match simple constitue le meilleur classement. Ce système est répété pour tous les Matches joués dans le tour jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'égalité ou qu'il n'y ait plus de Match supplémentaire disponible. Si deux (2) Équipes ou plus sont encore à égalité après comparaison des Scores de match simple et des classements en match simple, elles sont départagées par leur Total d'éliminations en match simple.
- Total d'éliminations en Match simple
 - Comparaison du meilleur total d'éliminations d'une Équipe dans un Match simple entre toutes les Équipes à égalité. L'Équipe qui aura obtenu le plus d'éliminations dans un Match simple sera déclarée gagnante. Ce système est répété pour tous les Matches joués dans le tour jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'égalité ou qu'il n'y ait plus de Match supplémentaire disponible.

L5. Programme du Tournoi

L5.1. Fuseau horaire applicable

Le Tournoi en ligne de chaque Région démarrera à 12 h 00 (midi) selon le fuseau horaire de la Région, à savoir :

- Australie et Nouvelle-Zélande
 - AEST
- Japon
 - JST
- Corée du Sud
 - KST
- Asie du Sud-Est
 - SGT
- Moyen-Orient et Afrique
 - TRT
- Europe
 - BST
- Amérique du Nord
 - PDT
- Amérique du Sud
 - BRT

L5.2. Heure de début des Tours et de la Finale

En cas de présence du nombre maximum d'Équipes, le programme du Tournoi pour le samedi 2 mai 2020 sera le suivant :

- Tour 1 : 12 h 00
- Tour 2 : 14 h 30
- Tour 3 : 17 h 00
- Tour 4/Finale pour toutes les Régions (sauf Amérique du Nord et Europe) : 19 h 30

Tour 5 (Finale en Amérique du Nord et en Europe) : dimanche 3 mai 2020. Pour plus de détails, voir la Section L5.3. Retransmission de la Finale.

L'heure exacte de début de chaque tour peut varier par rapport au programme ci-dessus. En Amérique du Nord et en Europe, si un tour n'a pas commencé avant le 2 mai 2020 à 23 h 59 (heure locale applicable dans la Région), les tours restants seront terminés le 3 mai 2020. L'heure exacte de début des Matchs sera disponible sur le Site du Tournoi 5 le jour même du Tournoi.

L5.3. Retransmission de la Finale

En Amérique du Nord et en Europe, la retransmission de la Finale sera organisée par EA. Tous les Participants d'une Équipe doivent être présents dans le salon du Match dans le jeu au plus tard à 17 h 40 BST (Europe) ou PT (Amérique du Nord) le dimanche 3 mai 2020 pour confirmer leur participation. Le premier Match de la Finale commencera à 18 h 00 BST (Europe) ou PT (Amérique du Nord).

Le programme détaillé de la retransmission sera communiqué par e-mail à chaque Participant avant le dimanche 3 mai 2020.

Les Équipes qualifiées pour la Finale ne peuvent pas modifier la composition de leur effectif entre le samedi 2 mai 2020 et la fin du Tournoi en ligne 5.

L6. Règlement des Matches

- Le ou les codes uniques permettant de rejoindre le Match approprié du Tournoi en ligne dans Apex Legends seront publiés sur le Site du Tournoi 5. Un code unique différent peut être utilisé pour chaque Groupe et chaque tour du Tournoi.
 - Un guide expliquant comment rejoindre un Match du Tournoi en ligne dans Apex Legends sera communiqué par e-mail à chaque Participant avant le début du Tournoi.
 - Nous recommandons aux Participants d'ajouter LeagueOps@battlefy.com à leurs contacts de messagerie.
 - Les Participants peuvent également demander ce guide à l'adresse ALGSLeagueOps@ea.com.
 - Les Participants n'ont pas le droit de partager le code. Si un Participant partage le code, lui-même et son Équipe peuvent encourir les pénalités décrites à la Section A6 Pénalités de l'ANNEXE A.
 - La diffusion d'un match en affichant le code est considérée comme un cas de partage du code.
- Avant le début de chaque Match, le Capitaine d'équipe doit saisir un Nom d'équipe dans le salon personnalisé du Match. Le Nom d'équipe indiqué dans le salon doit correspondre au Nom d'équipe fourni lors de l'inscription sur le Site du Tournoi 5. La seule modification autorisée consiste à raccourcir le nom si celui-ci dépasse la limite de caractères.
- Pour participer à un Match, les Participants doivent être présents dans le salon du Match dans le jeu à l'heure de début prévue pour chaque Match (voir section L5 Programme du Tournoi).
- Un Match peut démarrer à l'heure prévue, même en l'absence de l'ensemble des Participants ou des Équipes.
- Les Participants ou les Équipes qui manquent un Match peuvent rejoindre le Match suivant du tour.
- Les Matches peuvent rassembler moins de (20) Équipes et/ou soixante (60) Participants.
- S'il reste moins d'Équipes dans le Groupe que le nombre de places qualificatives pour le tour suivant, toutes les Équipes du Groupe se qualifient.

L7. Instructions relatives aux matchs supplémentaires

L7.1. Paramètres de jeu

- Les paramètres de chaque Match correspondront aux paramètres par défaut d'un match de Ligue classée Apex Legends.
- Les Matches de chaque Région seront initialement hébergés dans les centres de données suivants :
 - Amérique du Nord : Iowa (tous)
 - Europe : Francfort (tous)
 - Amérique du Sud : São Paulo (tous)
 - Australie et Nouvelle-Zélande : Sydney (tous)
 - Japon : Tokyo (tous)
 - Corée du Sud : Séoul (tous)
 - Asie du Sud-Est : Singapour (tous)
 - Moyen-Orient et Afrique : Francfort (tous)

- Si, en raison d'un problème technique ou d'un problème de connexion, un Match doit être hébergé dans un autre centre de données, les informations concernant le nouveau centre de données seront publiées sur le Site du Tournoi 5.

L7.2. Carte(s)

- Tous les Matches seront disputés sur l'une des cartes suivantes :
 - World's Edge et Kings Canyon
 - Tour de 320 équipes :
 - Matches 1 et 2 : Kings Canyon
 - Matches 3 et 4 : World's Edge
 - Tour de 160 équipes :
 - Matches 1 et 2 : World's Edge
 - Matches 3 et 4 : Kings Canyon
 - Tour de 80 équipes :
 - Matches 1 et 2 : Kings Canyon
 - Matches 3 et 4 : World's Edge
 - Tour de 40 équipes :
 - Matches 1 et 2 : World's Edge
 - Matches 3 et 4 : Kings Canyon
 - Tour de 20 équipes :
 - Matches 1 et 2 : Kings Canyon
 - Matches 3, 4 et 5 : World's Edge

L7.3. Règles générales

- Les Participants sont responsables de leur équipement et de leur connexion réseau pendant toute la durée du Tournoi.
- Les Participants qui souhaitent diffuser leurs matchs doivent utiliser un délai minimum de cinq (5) minutes.
- Les Participants ne peuvent pas abandonner un Match avant sa fin et leur retour dans le salon du jeu.
- Les Participants ne peuvent pas retarder volontairement le début d'un Match.
- Les Participants ne peuvent pas utiliser de scripts ou de programmes modifiant le jeu.
- Les Participants ne peuvent pas exploiter une mécanique du jeu pour entrer et sortir du compte à rebours mortel de 30 secondes « hors limite ».
 - Par exemple, il est interdit d'utiliser une tyrolienne, un grappin, un portail, un ballon ou une aptitude de personnage pour entrer de manière répétée dans une même zone qui active le compte à rebours « hors limite ».
- Les Participants ne peuvent pas exploiter volontairement les textures unilatérales sur la géométrie de la carte pour bloquer ou éviter des dégâts qu'ils auraient dû subir en temps normal.
- Les Participants ne peuvent pas se cacher dans la géométrie de la carte.
- Les Participants ne peuvent pas se cacher volontairement derrière des murs invisibles sur la carte.
- Les Participants ne peuvent pas tirer lorsqu'ils ont été mis au tapis.
- Les Participants ne peuvent pas tirer pendant qu'ils réaniment un autre joueur.

- Les Participants ne peuvent pas exploiter l'aptitude d'une Légende pour obtenir un avantage compétitif indu, en particulier pour réduire le temps de chargement des aptitudes tactiques ou ultimes d'une Légende.
- Les Participants ne peuvent pas exploiter l'Examen ou le Rechargement d'une arme pour augmenter la cadence de tir d'une arme.
- Les Participants ne peuvent pas intentionnellement utiliser des caisses de butin, du ravitaillement et/ou des balises de réapparition pour se projeter ou projeter d'autres joueurs dans les airs.
- Les Participants et les Équipes ne peuvent pas être coachés pendant un Match. Toute communication, quelle qu'elle soit, entre un Participant et une personne n'étant pas un Participant de son Équipe peut être interprétée comme du coaching.
- Les Participants peuvent utiliser un clavier et une souris, une manette Playstation 4 ou une manette Xbox pendant l'événement.
 - Les Participants n'ont pas le droit d'utiliser des fonctions Macro sur un dispositif de saisie.
 - Les Participants ne peuvent pas utiliser de macros ou de scripts qui exécutent des actions, en série ou en simultané, dans le jeu.
- Les Participants n'ont pas le droit d'utiliser des applications ou des programmes tiers susceptibles d'affecter le jeu ou de leur conférer un avantage sur les autres Participants.
- Les Équipes sont responsables de leur communication interne pendant toute la durée de l'événement.
 - Il peut être demandé aux Équipes qui participent à la Finale régionale en Amérique du Nord ou en Europe d'utiliser un canal Discord pour communiquer pendant la retransmission.

L7.4. Bugs

- Toute tentative de détournement du jeu est interdite.
- Si EA détermine qu'une action, une élimination, un déplacement ou toute autre action dans le jeu est le résultat d'un bug non autorisé, EA, à sa seule discrétion, décidera des mesures à prendre, qui peuvent inclure sans s'y limiter, le redémarrage du Match ou la pénalisation de l'équipe conformément à la Section A6 Pénalités de l'ANNEXE A.

L7.5. Déconnexion et début de partie

- Si un Participant est déconnecté ou ne parvient pas à charger la partie, le Match continue.
- Si plus du cinquième des Participants sont déconnectés du salon de Match du Groupe pendant la partie ou ne parviennent pas à charger la partie, ou si un Match ne peut aller à son terme, l'officiel du Tournoi peut décider d'ajouter un Match supplémentaire au tour pour ce Groupe.

L7.6. Fichiers de jeu

Les Participants peuvent uniquement modifier ou ajouter les fichiers de jeu suivants :

- local.cfg
- autoexec.cfg

Les Participants peuvent uniquement ajouter ou modifier les lignes suivantes dans les fichiers indiqués ci-dessus :

- fps_max
- mat_letterbox_aspect_goal
- mat_letterbox_aspect_threshold

L8. Prix

Les prix suivants seront remis aux Équipes en fonction de leur classement dans le Tournoi en ligne 5 de leur région respective, comme indiqué ci-dessous. Tous les prix répertoriés ci-dessous seront répartis équitablement entre les trois (3) Participants de l'Équipe ayant participé au Tournoi en ligne 5.

L8.1 Prix du Tournoi en ligne 5 : Australie et Nouvelle-Zélande, Asie du Sud-Est, Corée, Japon, Moyen-Orient et Afrique, et Amérique du Sud

Classement final	Montant du prix (en USD)
1 (Vainqueurs du Tournoi)	3 600 \$
2	2 220 \$
3	1 380 \$
4	990 \$
5	810 \$

L8.2 Prix du Tournoi en ligne 5 : Amérique du Nord et Europe

Classement final	Montant du prix (en USD)
1 (Vainqueurs du Tournoi)	7 200 \$
2	4 410 \$
3	2 790 \$
4	2 010 \$
5	1 650 \$
6	1 410 \$
7	1 185 \$
8	975 \$
9	780 \$
10	590 \$

ANNEXE M : RÈGLES DU TOURNOI EN LIGNE 6

M1. Aperçu

Le Tournoi en ligne 6, sixième Tournoi en ligne de l'ALGS, aura lieu du samedi 30 mai 2020 au dimanche 31 mai 2020 et sera composé de plusieurs Tournois distincts pour chaque Région.

Le Tournoi en ligne 6 sera un Tournoi à élimination directe se déroulant sur plusieurs Tours de compétition. À chaque tour, au terme d'un certain nombre de Matches, les résultats des Équipes seront comparés afin de déterminer les Équipes qualifiées pour le tour suivant. Lors de la Finale, au terme d'un certain nombre de Matches, les résultats des Équipes seront comparés afin de déterminer le vainqueur du Tournoi pour chaque région.

M2. Conditions d'admissibilité supplémentaires

Pour participer au Tournoi en ligne 6, chaque Participant d'une Équipe doit atteindre le classement Or IV ou un classement supérieur en Ligue classée Série 4, Phase 1 dans Apex Legends sur PC avec le Compte EA utilisé pour l'inscription à l'ALGS avant 14 h 00 (heure du Pacifique ou « PT ») le jeudi 28 mai 2020.

M3. Inscription et enregistrement

Pour s'inscrire au Tournoi en ligne 6, chaque Équipe doit suivre la procédure ci-dessous avant 12 h 00 PT le jeudi 28 mai 2020 (« Limite d'inscription au Tournoi 6 ») :

- Capitaine d'Équipe : accédez à la page Web Battlefy du Tournoi en ligne 6 (« Site du Tournoi 6 ») à l'adresse battlefy.com/algs, sélectionnez le Tournoi approprié et cliquez sur le bouton « S'inscrire au Tournoi » ;
- Capitaine d'Équipe : sur le Site du Tournoi 6, indiquez la composition de l'Équipe en sélectionnant les Participants pour ce Tournoi dans l'effectif de l'Équipe, puis envoyez une invitation à ces Participants ;
- Autres Participants de l'Équipe : acceptez l'invitation à participer au Tournoi ; et
- Tous les Participants de l'Équipe : lisez et acceptez le Règlement officiel.

Toute Équipe inscrite doit également s'enregistrer pour le Tournoi en ligne sur le Site du Tournoi 6 dans une période comprise entre une (1) heure avant le début du Tournoi et le début du Tournoi lui-même pour confirmer sa présence. Tout Participant doit s'enregistrer en utilisant l'identifiant de compte EA fourni lors de la procédure d'inscription à l'ALGS sur le Site d'inscription. Une fois que tous les Participants d'une Équipe seront enregistrés, l'Équipe sera placée dans le Tournoi en ligne 6.

L'effectif de l'Équipe peut être modifié jusqu'à la Limite d'inscription au Tournoi 6. Passé ce délai, l'effectif de l'Équipe sera verrouillé pour la durée du Tournoi en ligne 6.

M4. Format du Tournoi

M4.1. Nombre maximum d'Équipes

Les Régions Amérique du Nord et Europe accepteront un maximum de 320 Équipes. Toutes les autres Régions accepteront un maximum de 160 Équipes.

M4.2. Répartition et Groupes

Au début du Tournoi, les Équipes seront réparties aléatoirement dans des Groupes de vingt (20). Les Équipes seront placées aléatoirement au sein de ces Groupes.

M4.3. Tours, Finale et désignation du vainqueur

Au début du Tournoi, toutes les Équipes sont placées au Tour 1. Le nombre total de Tours dans le Tournoi dépend du nombre total d'Équipes enregistrées le jour de la compétition, mais ne peut excéder un nombre de Tours maximum. En Amérique du Nord et en Europe, le nombre de Tours maximum est de cinq (5), Finale incluse. Dans toutes les autres Régions, le nombre de Tours maximum est de quatre (4), Finale incluse.

Chaque Tour qui précède la Finale se déroule en quatre (4) Matches, les Équipes cumulant des points à chaque Match. Les points octroyés sont décrits à la Section M4.4. Score.

Une fois tous les Matches d'un Tour terminés, les Équipes avec le Score de tour le plus élevé (voir Section M4.4. Score) dans chaque Groupe sont qualifiées pour le Tour suivant ou, s'il reste moins de vingt (20) Équipes au total sur l'ensemble des Groupes, pour la Finale. Le nombre exact d'Équipes qualifiées pour le Tour suivant dans chaque Groupe sera annoncé sur le Site du Tournoi 6 le premier jour du Tournoi, une fois l'enregistrement des Équipes terminé. Les Équipes non qualifiées seront éliminées de l'événement.

À chaque tour, dans la mesure du possible, chaque Groupe est constitué du nombre maximum d'Équipes et le nombre d'Équipes qualifiées pour le tour suivant de la compétition peut varier d'un Groupe à l'autre.

La Finale se déroule en cinq (5) Matches, les Équipes cumulant des points à chaque Match. Les points octroyés sont décrits à la Section M4.4. Score. Une fois tous les matchs de la Finale terminés, les Équipes avec le Score de tour le plus élevé (voir Section M4.4. Score) remportent le Tournoi en ligne 6 de leur Région.

M4.4. Score

À la fin de chaque Match, les Équipes reçoivent des points pour leur classement et le nombre total d'éliminations effectuées (« Score du Match »).

Les points attribués à chaque Match sont :

- Classement
 - 1^{er} : 12
 - 2^e : 9
 - 3^e : 7
 - 4^e : 5
 - 5^e : 4
 - 6^e – 7^e : 3
 - 8^e – 10^e : 2
 - 11^e – 15^e : 1

- 16^e – 20^e : 0
- Éliminations
- 1 par élimination

Si une Équipe manque un Match (aucun Participant de l'Équipe n'a terminé le Match), le Score de match de l'Équipe est de zéro (0) pour ce Match.

À la fin de chaque tour, le total des points de l'Équipe inclura son Score de match pour tous les Matches du tour (« Score de Tour »).

Le score final de chaque Match et de chaque tour est enregistré par un Officiel du Tournoi Battlefy. Le classement final de chaque Tour est communiqué sur le Site du Tournoi 6 à la fin de chaque Tour.

M4.5. Départage

Si deux (2) Équipes ou plus ont le même Score de Tour, elles sont départagées selon l'ordre de priorité suivant :

- Scores de match simple
 - Comparaison du Meilleur score de match simple de chaque Équipe à égalité. Ce score peut être obtenu au cours du même match ou lors de matchs différents pendant le tour (pour chaque Équipe à égalité). L'Équipe avec le meilleur Score de match simple est déclarée gagnante. Exemple : les Équipes 1 et 2 ont un Score de Tour de 67. Le meilleur Score de match simple de l'Équipe 1 est de 20 Points au premier Match du tour et le meilleur Score de match simple de l'Équipe 2 est de 22 Points au deuxième Match du tour. Dans ce cas, l'Équipe 2 est déclarée gagnante. Ce système est répété pour tous les Matches joués dans le tour jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'égalité ou qu'il n'y ait plus de Score de match disponible. Par exemple : le meilleur Score de match simple des Équipes 1 et 2 est respectivement de 20 points aux matchs 1 et 3. Le meilleur Score de match simple suivant de l'Équipe 1 est de 18 points au Match 3, tandis que celui de l'Équipe 2 est de 15 points au Match 2. Dans ce cas, l'Équipe 1 est déclarée gagnante. Si deux (2) Équipes ou plus sont encore à égalité après comparaison des Scores de match simple, elles sont départagées par leur Meilleur classement en match simple.
- Meilleur classement Match simple
 - Comparaison du meilleur classement de chaque Équipe dans un Match simple avec toutes les Équipes à égalité. Ces meilleurs classements peuvent avoir été obtenus au cours du même match ou lors de matchs différents (pour chaque Équipe à égalité). L'Équipe la mieux classée (plus petit nombre) sera déclarée gagnante. La 1^{re} place dans un match simple constitue le meilleur classement. Ce système est répété pour tous les Matches joués dans le tour jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'égalité ou qu'il n'y ait plus de Match supplémentaire disponible. Si deux (2) Équipes ou plus sont encore à égalité après comparaison des Scores de match simple et des classements en match simple, elles sont départagées par leur Total d'éliminations en match simple.
- Total d'éliminations en Match simple
 - Comparaison du meilleur total d'éliminations d'une Équipe dans un Match simple entre toutes les Équipes à égalité. L'Équipe qui aura obtenu le plus d'éliminations dans un Match simple sera déclarée gagnante. Ce système est répété pour tous les Matches joués dans le tour jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'égalité ou qu'il n'y ait plus de Match supplémentaire disponible.

M5. Programme du Tournoi

M5.1. Fuseau horaire applicable

Le Tournoi en ligne de chaque Région démarrera à 12 h 00 (midi) selon le fuseau horaire de la Région, à savoir :

- Australie et Nouvelle-Zélande
 - AEST
- Japon
 - JST
- Corée du Sud
 - KST
- Asie du Sud-Est
 - SGT
- Moyen-Orient et Afrique
 - TRT
- Europe
 - BST
- Amérique du Nord
 - PDT
- Amérique du Sud
 - BRT

M5.2. Heure de début des Tours et de la Finale

En cas de présence du nombre maximum d'Équipes, le programme du Tournoi pour le samedi 30 mai 2020 sera le suivant :

- Tour 1 : 12 h 00
- Tour 2 : 14 h 30
- Tour 3 : 17 h 00
- Tour 4/Finale pour toutes les Régions (sauf Amérique du Nord et Europe) : 19 h 30

Tour 5 (Finale en Amérique du Nord et en Europe) : dimanche 31 mai 2020. Pour plus de détails, voir la Section M5.3. Retransmission de la Finale

L'heure exacte de début de chaque tour peut varier par rapport au programme ci-dessus. L'heure exacte de début des Matches sera disponible sur le Site du Tournoi 6 le jour même du Tournoi.

M5.3. Retransmission de la Finale

En Amérique du Nord et en Europe, la retransmission de la Finale sera organisée par EA. Tous les Participants d'une Équipe doivent être présents dans le salon du Match dans le jeu au plus tard à 17 h 40 BST (Europe) ou PT (Amérique du Nord) le dimanche 31 mai 2020 pour confirmer leur participation. Le premier Match de la Finale commencera à 18 h 00 BST (Europe) ou PT (Amérique du Nord).

Un programme détaillé des matchs sera disponible sur le Site du Tournoi 6 avant le 31 mai 2020.

Les Équipes qualifiées pour la Finale ne peuvent pas modifier la composition de leur effectif entre le samedi 30 mai 2020 et la fin du Tournoi en ligne 6.

M6. Règlement des Matches

- Le ou les codes uniques permettant de rejoindre le Match approprié du Tournoi en ligne dans Apex Legends seront publiés sur le Site du Tournoi 6. Un code unique différent peut être utilisé pour chaque Groupe et chaque tour du Tournoi.
 - Un guide expliquant comment rejoindre un Match du Tournoi en ligne dans Apex Legends sera communiqué par e-mail à chaque Participant avant le début du Tournoi.
 - Nous recommandons aux Participants d'ajouter LeagueOps@battlefy.com à leurs contacts de messagerie.
 - Les Participants peuvent également demander ce guide à l'adresse ALGSLeagueOps@ea.com.
 - Les Participants n'ont pas le droit de partager le code. Si un Participant partage le code, lui-même et son Équipe peuvent encourir les pénalités décrites à la Section A6 Pénalités de l'ANNEXE A.
 - La diffusion d'un match en affichant le code est considérée comme un cas de partage du code.
- Avant le début de chaque Match, le Capitaine d'équipe doit saisir un Nom d'équipe dans le salon personnalisé du Match. Le Nom d'équipe indiqué dans le salon doit correspondre au Nom d'équipe fourni lors de l'inscription sur le Site du Tournoi 6. La seule modification autorisée consiste à raccourcir le nom si celui-ci dépasse la limite de caractères.
- Pour participer à un Match, les Participants doivent être présents dans le salon du Match dans le jeu à l'heure de début prévue pour chaque Match (voir section M5 Programme du Tournoi).
- Un Match peut démarrer à l'heure prévue, même en l'absence de l'ensemble des Participants ou des Équipes.
- Les Participants ou les Équipes qui manquent un Match peuvent rejoindre le Match suivant du tour.
- Les Matches peuvent rassembler moins de (20) Équipes et/ou soixante (60) Participants.
- S'il reste moins d'Équipes dans le Groupe que le nombre de places qualificatives pour le tour suivant, toutes les Équipes du Groupe se qualifient.

M7. Instructions relatives aux matchs supplémentaires

M7.1. Paramètres de jeu

- Les paramètres de chaque Match correspondront aux paramètres par défaut d'un match de Ligue classée Apex Legends.
- Les Matches de chaque Région seront initialement hébergés dans les centres de données suivants :
 - Amérique du Nord : Iowa (tous)
 - Europe : Amsterdam (tous)
 - Amérique du Sud : São Paulo (tous)
 - Australie et Nouvelle-Zélande : Sydney (tous)
 - Japon : Tokyo (tous)
 - Corée du Sud : Tokyo (tous)
 - Asie du Sud-Est : Singapour (tous)
 - Moyen-Orient et Afrique : Francfort (tous)
- Si, en raison d'un problème technique ou d'un problème de connexion, un Match doit être hébergé dans un autre centre de données, les informations concernant le nouveau centre de données seront publiées sur le Site du Tournoi 6.

M7.2. Carte(s)

- Tous les Matches seront disputés sur l'une des cartes suivantes :

- World's Edge et Kings Canyon
- Tour de 320 équipes :
- Matchs 1 et 2 : World's Edge
- Matchs 3 et 4 : Kings Canyon
- Tour de 160 équipes :
- Matchs 1 et 2 : Kings Canyon
- Matchs 3 et 4 : World's Edge
- Tour de 80 équipes :
- Matchs 1 et 2 : World's Edge
- Matchs 3 et 4 : Kings Canyon
- Tour de 40 équipes :
- Matchs 1 et 2 : Kings Canyon
- Matchs 3 et 4 : World's Edge
- Tour de 20 équipes :
- Matchs 1 et 2 : World's Edge
- Matchs 3, 4 et 5 : Kings Canyon

M7.3. Règles générales

- Les Participants sont responsables de leur équipement et de leur connexion réseau pendant toute la durée du Tournoi.
- Les Participants qui souhaitent diffuser leurs matchs doivent utiliser un délai minimum de cinq (5) minutes.
- Les Participants ne peuvent pas abandonner un Match avant sa fin et leur retour dans le salon du jeu.
- Les Participants ne peuvent pas retarder volontairement le début d'un Match.
- Les Participants ne peuvent pas utiliser de scripts ou de programmes modifiant le jeu.
- Les Participants ne peuvent pas exploiter une mécanique du jeu pour entrer et sortir du compte à rebours mortel de 30 secondes « hors limite ».
- Par exemple, il est interdit d'utiliser une tyrolienne, un grappin, un portail, un ballon ou une aptitude de personnage pour entrer de manière répétée dans une même zone qui active le compte à rebours « hors limite ».
- Les Participants ne peuvent pas exploiter volontairement les textures unilatérales sur la géométrie de la carte pour bloquer ou éviter des dégâts qu'ils auraient dû subir en temps normal.
- Les Participants ne peuvent pas se cacher dans la géométrie de la carte.
- Les Participants ne peuvent pas se cacher volontairement derrière des murs invisibles sur la carte.
- Les Participants ne peuvent pas tirer lorsqu'ils ont été mis au tapis.
- Les Participants ne peuvent pas tirer pendant qu'ils réaniment un autre joueur.
- Les Participants ne peuvent pas exploiter l'aptitude d'une Légende pour obtenir un avantage compétitif indu, en particulier pour réduire le temps de chargement des aptitudes tactiques ou ultimes d'une Légende.
- Les Participants ne peuvent pas exploiter l'Examen ou le Rechargement d'une arme pour augmenter la cadence de tir d'une arme.
- Les Participants ne peuvent pas intentionnellement utiliser des caisses de butin, du ravitaillement et/ou des balises de réapparition pour se projeter ou projeter d'autres joueurs dans les airs.

- Les Participants et les Équipes ne peuvent pas être coachés pendant un Match. Toute communication, quelle qu'elle soit, entre un Participant et une personne n'étant pas un Participant de son Équipe peut être interprétée comme du coaching.
- Pendant toute la durée du tournoi, les Participants ne sont pas autorisés à communiquer avec les autres Participants de l'ALGS, à l'exception des membres de leur propre Équipe.
- Les Participants peuvent utiliser un clavier et une souris, une manette Playstation 4 ou une manette Xbox pendant l'événement.
 - Les Participants n'ont pas le droit d'utiliser des fonctions Macro sur un dispositif de saisie.
 - Les Participants ne peuvent pas utiliser de macros ou de scripts qui exécutent des actions, en série ou en simultané, dans le jeu.
- Les Participants n'ont pas le droit d'utiliser des applications ou des programmes tiers susceptibles d'affecter le jeu ou de leur conférer un avantage sur les autres Participants.
- Les Équipes sont responsables de leur communication interne pendant toute la durée de l'événement.
 - Il peut être demandé aux Équipes qui participent à la Finale régionale en Amérique du Nord ou en Europe d'utiliser un canal Discord pour communiquer pendant la retransmission.

M7.4. Bugs

- Toute tentative de détournement du jeu est interdite.
- Si EA détermine qu'une action, une élimination, un déplacement ou toute autre action dans le jeu est le résultat d'un bug non autorisé, EA, à sa seule discrétion, décidera des mesures à prendre, qui peuvent inclure sans s'y limiter, le redémarrage du Match ou la pénalisation de l'équipe conformément à la Section A6 Pénalités de l'ANNEXE A.

M7.5. Déconnexion et début de partie

- Si un Participant est déconnecté ou ne parvient pas à charger la partie, le Match continue.
 - Si un Participant est déconnecté pendant une partie, il peut tenter de rejoindre la partie en utilisant la fonctionnalité de reconnexion du jeu.
- Si plus du cinquième des Participants sont déconnectés du salon de Match du Groupe pendant la partie ou ne parviennent pas à charger la partie, ou si un Match ne peut aller à son terme, l'officiel du Tournoi peut décider d'ajouter un Match supplémentaire au tour pour ce Groupe.

M7.6. Fichiers de jeu

Les Participants peuvent uniquement modifier ou ajouter les fichiers de jeu suivants :

- local.cfg
- autoexec.cfg

Les Participants peuvent uniquement ajouter ou modifier les lignes suivantes dans les fichiers indiqués ci-dessus :

- fps_max
- mat_letterbox_aspect_goal
- mat_letterbox_aspect_threshold

M8. Prix

Les prix suivants seront remis aux Équipes en fonction de leur classement dans le Tournoi en ligne 6 de leur région respective, comme indiqué ci-dessous. Tous les prix répertoriés ci-dessous seront répartis équitablement entre les trois (3) Participants de l'Équipe ayant participé au Tournoi en ligne 6.

M8.1 Prix du Tournoi en ligne 6 : Australie et Nouvelle-Zélande, Asie du Sud-Est, Corée, Japon, Moyen-Orient et Afrique et Amérique du Sud

Classement final	Montant du prix (en USD)
1 (Vainqueurs du Tournoi)	3 600 \$
2	2 220 \$
3	1 380 \$
4	990 \$
5	810 \$

M8.2 Prix du Tournoi en ligne 6 : Amérique du Nord et Europe

Classement final	Montant du prix (en USD)
1 (Vainqueurs du Tournoi)	7 200 \$
2	4 410 \$
3	2 790 \$
4	2 010 \$
5	1 650 \$
6	1 410 \$
7	1 185 \$
8	975 \$
9	780 \$
10	590 \$

ANNEXE N : CIRCUIT D'ÉTÉ

N1. Aperçu

Le Circuit d'été est une série de compétitions de jeu vidéo dans le cadre de l'ALGS. Chaque tournoi du Circuit d'été, à l'exception des Tournois de la dernière chance, attribue des Points ALGS aux Participants des meilleures Équipes.

Le Circuit d'été est composé de :

- Quatre (4) Tournois en ligne préliminaires (« TELCE »), divisés chacun en deux (2) phases, toutes deux décrites à la **Section N3** ;
- un Tournoi de la dernière chance en ligne (« TDCCE », voir **Section N4**) pour chaque Région ; et
- un événement de playoffs en ligne (« Playoffs CE », voir **Section N5**) pour chaque Super Région.

Une Équipe peut tenter de se qualifier pour les Playoffs CE en participant à un TELCE ou à un TDCCE.

N2. Inscription et conditions d'admissibilité supplémentaires

La procédure d'inscription et les conditions d'admissibilité supplémentaires pour chaque événement seront détaillées dans le règlement spécifique à chaque événement.

N3. Tournois en ligne préliminaires

Chaque Tournoi en ligne préliminaire aura lieu sur deux (2) jours de compétition : une première phase (« phase Régionale ») le jour 1 et une seconde phase (« phase Super régionale ») le jour 2. La phase Régionale sera répartie dans plusieurs Régions ou Super Régions. La phase Super régionale sera répartie dans plusieurs Super Régions. Le calendrier et le format exacts seront annoncés dans le règlement spécifique à chaque événement.

N3.1. Phase Régionale

La phase Régionale peut se composer de plusieurs Tours de compétition, dont un Tour final (« Finale de phase Régionale »), un Tour précédant immédiatement le Tour final (« Demi-finale de phase Régionale ») et un Tour précédant immédiatement la Demi-finale de phase Régionale (« Quart de finale de phase Régionale »). Le nombre total de Tours dans cette phase dépend du nombre total d'Équipes enregistrées le jour de la compétition, mais ne peut excéder un nombre de Tours maximum.

Chaque Tour se compose d'une série de Matches.

Les Équipes peuvent s'inscrire pour une (1) phase Régionale, conformément à la **Section 4.2.1.3.**

Restrictions et conditions régionales pour chaque Tournoi en ligne préliminaire.

À l'issue de chaque phase Régionale, le classement final déterminera les Équipes qualifiées pour la phase Super régionale de leur Super Région. Le nombre exact d'Équipes qualifiées sera annoncé dans règlement spécifique à chaque événement.

N3.2. Phase Super régionale

La phase Super régionale rassemblera vingt (20) Équipes pour une unique série de Matches.

Les meilleures Équipes de chaque phase Super régionale peuvent se qualifier pour :

- une place pour la phase Super régionale du TELCE suivant ; et
- les Playoffs CE.

Afin de conserver leur qualification pour la phase Super régionale du TELCE, les meilleures Équipes doivent conserver au moins deux (2) Participants de l'effectif utilisé lors de l'événement de qualification.

Le nombre exact d'Équipes qualifiées pour la phase Super régionale sera annoncé dans le règlement spécifique à chaque événement.

N4. Tournois de la dernière chance

Les Équipes qui ne sont pas déjà qualifiées pour les Playoffs CE peuvent participer au TDCCE de leur Région pour tenter d'obtenir une qualification pour les Playoffs CE. Une Équipe ne peut pas participer à plus d'un (1) TDCCE. Le calendrier et le programme seront détaillés dans le règlement spécifique à chaque événement.

N5. Playoffs CE

Les Playoffs CE sont l'événement phare du Circuit d'été. Les Équipes qualifiées s'affrontent lors des Playoffs CE de leur Super Région.

N5.1 Calendrier et inscription

Le calendrier sera annoncé dans le règlement spécifique à chaque événement.

Toutes les Équipes qualifiées pour les Playoffs CE doivent suivre la procédure d'inscription distincte pour les Playoffs CE. La procédure d'inscription sera détaillée dans le règlement spécifique à chaque événement.

N5.2. Qualification

La qualification pour les Playoffs CE peut être obtenue par l'une des méthodes suivantes :

- Tournois en ligne préliminaires
 - Les trois (3) meilleures Équipes de chaque Tournoi en ligne préliminaire, déterminées par le classement final de la phase Super régionale, seront qualifiées pour les Playoffs CE (« Équipes des Playoffs TELCE »).
 - Une fois qualifiées, les Équipes des Playoffs TELCE peuvent continuer de participer à des Tournois en ligne supplémentaires pour tenter d'améliorer leur classement en Playoffs.
 - Afin de conserver leur qualification pour les Playoffs CE, les Équipes des Playoffs TELCE doivent conserver dans leur effectif verrouillé au moins deux (2) Participants de l'effectif utilisé lors de l'événement de qualification pour les TELCE suivants et les Playoffs CE. Si un Participant rejoint une nouvelle Équipe (une équipe n'incluant aucun de ses deux coéquipiers de l'effectif qualifié) pour un TELCE ou un TDCCE ultérieur, ce Participant sera exclu de l'Équipe des Playoffs TELCE.

- Une Équipe des Playoffs TELCE participant au quatrième Tournoi en ligne préliminaire du Circuit d'été (« TELCE4 ») ne peut pas modifier son effectif entre la fin du TELCE4 et la Date de verrouillage de l'effectif des Playoffs.
- Points ALGS du Circuit d'été
 - Les quatre (4) à seize (16) Équipes cumulant le meilleur total de Points ALGS obtenus lors du Circuit d'été seront qualifiées pour les Playoffs CE.
 - Le nombre exact d'Équipes qualifiées dépendra du nombre d'Équipes ayant obtenu plusieurs fois une qualification lors des Tournois en ligne préliminaires et du nombre de forfaits consécutifs à des modifications d'effectif.
 - Cette méthode de qualification est réservée aux Équipes qui ne sont pas déjà qualifiées pour les Playoffs et qui participent au TELCE4.
 - Le total de Points ALGS obtenus lors du Circuit d'été sera calculé à l'issue du TELCE4 en additionnant tous les Points ALGS obtenus lors des TELCE par chaque Participant figurant dans l'effectif verrouillé de l'Équipe pour le TELCE4.
 - Après s'être qualifiée par le biais de cette méthode, une Équipe doit conserver les trois (3) mêmes Participants de l'effectif qualifié pour s'inscrire aux Playoffs CE.
- Tournois de la dernière chance
 - À l'issue de chaque TDCCE régional, le classement final déterminera les deux (2) Équipes qualifiées pour les Playoffs CE de leur Super Région.
 - Une Équipe qualifiée pour les Playoffs CE ne peut plus modifier son effectif.

Si une Équipe se qualifie pour les Playoffs CE (« Équipe qualifiée pour les Playoffs CE ») et déclare forfait par la suite, la meilleure Équipe suivante de la Région de l'Équipe ayant déclaré forfait (selon le classement final du TDCCE) sera directement qualifiée pour les Playoffs CE.

Les Équipes qualifiées pour les Playoffs CE doivent confirmer leur intention de s'inscrire pour les Playoffs CE en répondant à l'e-mail envoyé par ALGSLeagueOps@EA.com avant le jeudi 13 août 2020.

N5.3. Format

Les Playoffs CE rassembleront vingt (20) Équipes pour une unique série de Matches.

N5.3.1 Têtes de série

Les Équipes têtes de série sont désignées en fonction de leur total de Points ALGS obtenus lors des TELCE.

Les Équipes qualifiées grâce à un Tournoi de la dernière chance seront placées après les autres Équipes qualifiées.

Si plusieurs Équipes ont gagné le même total de Points ALGS sur l'ensemble des TELCE, tous ces Équipes se verront octroyer le nombre de points défini à la Section N5.3.2.

N5.3.2 Score

Les dix (10) premières têtes de série qualifiées pour les Playoffs par le biais des TELCE ou grâce à leur total de Points ALGS du Circuit d'été commenceront les Playoffs CE avec un certain nombre de points, comme indiqué ci-dessous :

- Tête de série 1 = 10 points

- Tête de série 2 = 9 points
- Tête de série 3 = 8 points
- Tête de série 4 = 7 points
- Tête de série 5 = 6 points
- Tête de série 6 = 5 points
- Tête de série 7 = 4 points
- Tête de série 8 = 3 points
- Tête de série 9 = 2 points
- Tête de série 10 = 1 point

À la fin de chaque Match, les Équipes reçoivent des points pour leur classement et le nombre total d'éliminations effectuées (« Score du Match »).

Les points attribués à chaque match sont :

- Classement
 - 1^{er} : 12
 - 2^e : 9
 - 3^e : 7
 - 4^e : 5
 - 5^e : 4
 - 6^e – 7^e : 3
 - 8^e – 10^e : 2
 - 11^e – 15^e : 1
 - 16^e – 20^e : 0
- Éliminations
 - 1 par élimination

N5.3.3 Point décisif

Le Champion des Playoffs CE sera déterminé grâce au système de Point décisif.

Dès qu'une Équipe atteint cinquante (50) points (« Seuil de Point décisif »), elle est « Admissible au Point décisif ».

Quand une Équipe est Admissible au Point décisif, si elle gagne un Match (1^{re} place du classement) suivant celui où elle a atteint le Seuil de Point décisif, elle remporte les Playoffs CE.

Dès qu'une Équipe remporte les Playoffs CE, les autres Équipes se voient attribuer un classement de la 2^e à la 20^e place en fonction de leur Score de match total obtenu lors des Playoffs CE (« Total de points en Playoffs CE »).

N6. Prix du Circuit d'été et Points ALGS

La dotation globale du Circuit d'été est de 500 000 \$. Pour le détail des prix, consultez la **Section 6 Prix**.

Le Circuit d'été attribuera des Points ALGS conformément à la **Section E4 Circuit d'été** de l'ANNEXE E.

Pour connaître le total actuel des Points ALGS du Circuit d'été de leur Équipe, les Participants peuvent contacter ALGSLeagueOps@ea.com.

ANNEXE O : RÈGLEMENT DU TOURNOI EN LIGNE PRÉLIMINAIRE 1 DU CIRCUIT D'ÉTÉ

O1. Aperçu

Le premier Tournoi en ligne préliminaire du Circuit d'été (« TELCE1 ») aura lieu du samedi 20 juin 2020 au dimanche 21 juin 2020.

Le TELCE1 sera un Tournoi à élimination directe se déroulant sur plusieurs Tours et plusieurs phases de compétition. Lors de la phase Régionale, au terme d'un certain nombre de Matches, les résultats des Équipes seront comparés afin de déterminer les Équipes qualifiées pour le tour suivant. Lors de la Finale, au terme d'un certain nombre de Matches, les résultats des Équipes seront comparés afin de déterminer les Équipes qualifiées pour la phase Super régionale de chaque Super Région. Lors de la phase Super régionale, au terme d'un certain nombre de Matches, les résultats des Équipes seront comparés afin de déterminer le vainqueur de chaque Super Région.

O2. Conditions d'admissibilité supplémentaires

Pour participer au TELCE1, chaque Participant d'une Équipe doit atteindre le classement Or IV (4) ou un classement supérieur en Ligue classée Série 4, Phase 1 dans Apex Legends sur PC avec le Compte EA utilisé pour l'inscription à l'ALGS avant 14 h 00 (heure du Pacifique ou « PT ») le jeudi 18 juin 2020.

O3. Inscription et enregistrement

Pour s'inscrire au TELCE1, chaque Équipe doit suivre la procédure ci-dessous avant 12 h 00 PT le jeudi 18 juin 2020 :

- Capitaine d'Équipe : accédez à la page Web Battlefy du TELCE1 (« Site du TELCE1 ») à l'adresse [Battlefy.com/leagues/alg](https://battlefy.com/leagues/alg)s, sélectionnez le Tournoi de phase Régionale approprié et cliquez sur le bouton « S'inscrire au Tournoi » ;
- Capitaine d'Équipe : sur le Site du TELCE1, indiquez la composition de l'Équipe en sélectionnant les Participants pour ce Tournoi dans l'effectif de l'Équipe, puis envoyez une invitation à ces Participants ;
- Autres Participants de l'Équipe : acceptez l'invitation à participer au Tournoi ; et
- Tous les Participants de l'Équipe : lisez et acceptez le Règlement officiel.

À chaque phase de la compétition, toute Équipe inscrite doit également s'enregistrer pour le Tournoi en ligne sur le Site du TELCE1 dans une période comprise entre une (1) heure avant le début du Tournoi et le début du Tournoi lui-même la phase pour confirmer sa présence. Tout Participant doit s'enregistrer en utilisant l'identifiant de compte EA fourni lors de la procédure d'inscription à l'ALGS sur le Site d'inscription. Une fois que tous les Participants d'une Équipe seront enregistrés, l'Équipe sera placée dans le TELCE1.

L'effectif de l'Équipe peut être modifié jusqu'à la Date de verrouillage de l'effectif du TELCE1, à 12 h 00 PT le jeudi 18 juin 2020. Passé ce délai, l'effectif de l'Équipe sera verrouillé pour la durée du TELCE1.

O4. Format du Tournoi

Le Tournoi est divisé en deux (2) phases distinctes de compétition : une phase Régionale et une phase Super régionale. Toutes les Équipes commenceront le Tournoi lors de la phase Régionale, puis les meilleures Équipes de chaque Région seront qualifiées pour la phase Super régionale de leur Super Région.

O4.1. Phase Régionale

O4.1.1. Nombre maximum d'Équipes

Les Régions Amérique du Nord et Europe accepteront un maximum de 320 Équipes. Toutes les autres Régions accepteront un maximum de 160 Équipes.

O4.1.2. Répartition et Groupes

Au début du Tournoi, les Équipes seront réparties aléatoirement dans des Groupes de vingt (20). Les Équipes seront placées aléatoirement au sein de ces Groupes.

O4.1.3. Tours et progression

Dans toutes les Régions, le nombre de Tours maximum est de quatre (4), Finale incluse.

Chaque Tour, à l'exception de la Finale, se déroule en quatre (4) Matches. La Finale se déroule en cinq (5) Matches.

Les Équipes cumulent des points à chaque Match ; les points octroyés sont décrits à la **Section O4.4. Score**.

Au début du Tournoi, toutes les Équipes sont placées au Tour 1. Une fois tous les Matches d'un Tour terminés, les Équipes avec le Score de tour le plus élevé (voir **Section O4.4 Score**) dans chaque Groupe sont qualifiées pour le Tour suivant. En Amérique du Sud, Moyen-Orient et Afrique, Australie et Nouvelle-Zélande et Corée du Sud (« Région CE 2 »), s'il reste moins de vingt (20) Équipes au total sur l'ensemble des Groupes, toutes ces Équipes sont qualifiées pour la Finale. En Amérique du Nord, Europe, Asie du Sud-Est et Japon (« Région CE 1 »), s'il reste moins de quarante (40) Équipes au total sur l'ensemble des Groupes, toutes ces Équipes sont qualifiées pour la Finale. Les Équipes non qualifiées seront éliminées de l'événement.

Le nombre exact d'Équipes qualifiées pour le Tour suivant dans chaque Groupe sera annoncé sur le Site du TELCE1 le premier jour du Tournoi, une fois l'enregistrement des Équipes terminé.

À chaque tour, dans la mesure du possible, chaque Groupe est constitué du nombre maximum d'Équipes et le nombre d'Équipes qualifiées pour le tour suivant de la compétition peut varier d'un Groupe à l'autre.

Pour les Tournois de la Région CE 1, deux (2) groupes de vingt (20) Équipes disputeront la Finale. Pour les Tournois de la Région CE 2, un (1) groupe de vingt (20) Équipes disputera la Finale.

Une fois tous les Matches de la Finale terminés, les Équipes avec le meilleur Score de tour dans chaque groupe seront qualifiées pour la phase Super régionale. Les meilleures Équipes de chaque Région seront qualifiées pour la phase Super régionale de leur Super Région, comme indiqué ci-dessous :

- Amérique du Nord, Europe, Asie du Sud-Est, Japon
- Les huit (8) meilleures Équipes de chaque groupe final par Région
- Amérique du Sud, Moyen-Orient et Afrique, Australie et Nouvelle-Zélande, Corée du Sud
- Les quatre (4) meilleures Équipes par Région

Les Équipes qualifiées pour la phase Super régionale ne peuvent pas modifier la composition de leur effectif entre le 20 juin 2020 et la fin du TELCE1.

O4.2. Phase Super régionale

La phase Super régionale se déroulera en un (1) Tour de cinq (5) Matches, les Équipes cumulant des points à chaque Match. Les points octroyés sont décrits à la **Section O4.4. Score**.

O4.3. Détermination des vainqueurs

Une fois tous les Matches de la phase Super régionale terminés, les Équipes ayant obtenu le meilleur Score de tour (voir **Section O4.4. Score**) lors de la phase Super régionale remportent le TELCE2 pour cette Super Région.

O4.4. Score

À la fin de chaque Match, les Équipes reçoivent des points pour leur classement et le nombre total d'éliminations effectuées (« Score du Match »).

Les points attribués à chaque Match sont :

- Classement
 - 1^{er} : 12
 - 2^e : 9
 - 3^e : 7
 - 4^e : 5
 - 5^e : 4
 - 6^e – 7^e : 3
 - 8^e – 10^e : 2
 - 11^e – 15^e : 1
 - 16^e – 20^e : 0
- Éliminations
 - 1 par élimination

Si une Équipe manque un Match (aucun Participant de l'Équipe n'a terminé le Match), le Score de match de l'Équipe est de zéro (0) pour ce Match.

À la fin de chaque tour, le total des points de l'Équipe inclura son Score de match pour tous les Matches du tour (« Score de Tour »).

Le score final de chaque Match et de chaque tour est enregistré par un Officiel du Tournoi Battlefy. Le classement final de chaque Tour est communiqué sur le Site du TELCE1 à la fin de chaque Tour.

O4.5. Départage

Si deux (2) Équipes ou plus ont le même Score de Tour, elles sont départagées selon l'ordre de priorité suivant :

- Scores de match simple
 - Comparaison du Meilleur score de match simple de chaque Équipe à égalité. Ce score peut être obtenu au cours du même match ou lors de matchs différents pendant le tour (pour chaque Équipe à égalité). L'Équipe avec le meilleur Score de match simple est déclarée gagnante. Exemple : les Équipes 1 et 2 ont un Score de Tour de 67. Le meilleur Score de match simple de l'Équipe 1 est de 20 Points au premier Match du tour et le meilleur Score de match simple de l'Équipe 2 est de 22 Points au deuxième Match du tour. Dans ce cas, l'Équipe 2 est déclarée gagnante. Ce système est répété pour tous les Matchs joués dans le tour jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'égalité ou qu'il n'y ait plus de Score de match disponible. Par exemple : le meilleur Score de match simple des Équipes 1 et 2 est respectivement de 20 points aux matchs 1 et 3. Le meilleur Score de match simple suivant de l'Équipe 1 est de 18 points au Match 3, tandis que celui de l'Équipe 2 est de 15 points au Match 2. Dans ce cas, l'Équipe 1 est déclarée gagnante. Si deux (2) Équipes ou plus sont encore à égalité après comparaison des Scores de match simple, elles sont départagées par leur Meilleur classement en match simple.
- Meilleur classement Match simple
 - Comparaison du meilleur classement de chaque Équipe dans un Match simple avec toutes les Équipes à égalité. Ces meilleurs classements peuvent avoir été obtenus au cours du même match ou lors de matchs différents (pour chaque Équipe à égalité). L'Équipe la mieux classée (plus petit nombre) sera déclarée gagnante. La 1re place dans un match simple constitue le meilleur classement. Ce système est répété pour tous les Matchs joués dans le tour jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'égalité ou qu'il n'y ait plus de Match supplémentaire disponible. Si deux (2) Équipes ou plus sont encore à égalité après comparaison des Scores de match simple et des classements en match simple, elles sont départagées par leur Total d'éliminations en match simple.
- Total d'éliminations en Match simple
 - Comparaison du meilleur total d'éliminations d'une Équipe dans un Match simple entre toutes les Équipes à égalité. L'Équipe qui aura obtenu le plus d'éliminations dans un Match simple sera déclarée gagnante. Ce système est répété pour tous les Matchs joués dans le tour jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'égalité ou qu'il n'y ait plus de Match supplémentaire disponible.

O5. Programme du Tournoi

O5.1. Fuseau horaire applicable

- Australie et Nouvelle-Zélande
 - AEST
- Japon
 - JST
- Corée du Sud
 - KST
- Asie du Sud-Est
 - SGT
- Moyen-Orient et Afrique
 - TRT

- Europe
 - BST
- Amérique du Nord
 - PDT
- Amérique du Sud
 - BRT

O5.2. Heures de début de la phase Régionale

Le Tournoi commencera le samedi 20 juin 2020 à une heure variable en fonction de la Région :

- Australie et Nouvelle-Zélande, Japon, Corée du Sud, Asie du Sud-Est, Moyen-Orient et Afrique et Amérique du Sud
 - 12 h 00
- Europe et Amérique du Nord
 - 10 h 00

Chaque tour dure 150 minutes (2,5 heures) et commence à la fin du tour précédent.

L'heure exacte de début de chaque tour peut varier par rapport au programme ci-dessus. L'heure exacte de début des Matches sera disponible sur le Site du TELCE1 le jour même du Tournoi.

O5.3. Heures de début et retransmission de la phase Super régionale

La retransmission de la phase Super régionale des Super Régions EMOA et Amérique sera organisée par EA. Tous les Participants d'une Équipe doivent être présents dans le salon du Match dans le jeu au plus tard à 17 h 40 BST (EMOA) ou 15 h 40 PT (Amérique) le dimanche 21 juin 2020 pour confirmer leur participation. Le premier Match de la Finale commencera à 18 h 00 BST (Europe) ou 16 h 00 PT (Amérique du Nord).

O6. Règlement des Matches

- Le ou les codes uniques permettant de rejoindre le Match approprié du Tournoi en ligne dans Apex Legends seront publiés sur le Site du TELCE1. Un code unique différent peut être utilisé pour chaque Groupe et chaque tour du Tournoi.
 - Un guide expliquant comment rejoindre un Match du Tournoi en ligne dans Apex Legends sera communiqué par e-mail à chaque Participant avant le début du Tournoi.
 - Nous recommandons aux Participants d'ajouter LeagueOps@battlefy.com à leurs contacts de messagerie.
 - Les Participants peuvent également demander ce guide à l'adresse ALGSLeagueOps@ea.com.
 - Les Participants n'ont pas le droit de partager le code. Si un Participant partage le code, lui-même et son Équipe peuvent encourir les pénalités décrites à la **Section A6 Pénalités** de l'ANNEXE A.
 - La diffusion d'un match en affichant le code est considérée comme un cas de partage du code.
- Avant le début de chaque Match, le Capitaine d'équipe doit saisir un Nom d'équipe dans le salon personnalisé du Match. Le Nom d'équipe indiqué dans le salon doit correspondre au Nom d'équipe fourni lors de l'inscription sur le Site du TELCE1. La seule modification autorisée consiste à raccourcir le nom si celui-ci dépasse la limite de caractères.
- Pour participer à un Match, les Participants doivent être présents dans le salon du Match dans le jeu à l'heure de début prévue pour chaque Match (voir **Section O5 Programme du Tournoi**).

- Un Match peut démarrer à l'heure prévue, même en l'absence de l'ensemble des Participants ou des Équipes.
- Les Participants ou les Équipes qui manquent un Match peuvent rejoindre le Match suivant du tour.
- Les Matches peuvent rassembler moins de (20) Équipes et/ou soixante (60) Participants.
- S'il reste moins d'Équipes dans le Groupe que le nombre de places qualificatives pour le tour suivant, toutes les Équipes du Groupe se qualifient.

O7. Instructions relatives aux matchs supplémentaires

Les instructions ci-dessous s'ajoutent aux instructions spécifiées dans la **Section C6**.

O7.1. Paramètres de jeu

- Les Matches de chaque Région seront initialement hébergés dans les centres de données suivants :
 - Amérique du Nord : Iowa (tous)
 - Europe : Francfort (tous)
 - Amérique du Sud : São Paulo (tous)
 - Australie et Nouvelle-Zélande : Sydney (tous)
 - Japon : Tokyo (tous)
 - Corée du Sud : Séoul (tous)
 - Asie du Sud-Est : Singapour (tous)
 - Moyen-Orient et Afrique : Francfort (tous)
- Les Matches de chaque Super Région seront initialement hébergés dans les centres de données suivants :
 - Amérique : Dallas (tous)
 - EMOA : Francfort (tous)
 - Asie-Pacifique Nord : Tokyo (tous)
 - Asie-Pacifique Sud : Singapour (tous)
- Si, en raison d'un problème technique ou d'un problème de connexion, un Match doit être hébergé dans un autre centre de données, les informations concernant le nouveau centre de données seront publiées sur le Site du TELCE1.

O7.2. Carte(s)

- Tous les Matches seront disputés sur la carte suivante :
 - World's Edge

O7.3. Règles générales

- Les Participants peuvent utiliser un clavier et une souris, une manette Playstation 4 ou une manette Xbox pendant l'événement.
 - Les Participants n'ont pas le droit d'utiliser des fonctions Macro sur un dispositif de saisie.
 - Les Participants ne peuvent pas utiliser de macros ou de scripts qui exécutent des actions, en série ou en simultané, dans le jeu.
- Les Équipes sont responsables de leur communication interne pendant toute la durée de l'événement.
 - Il peut être demandé aux Équipes qui participent à la phase Super régionale dans les Régions Amérique ou EMOA d'utiliser un canal Discord spécifique pour communiquer pendant la retransmission.

O7.5. Déconnexion et début de partie

- Si un Participant est déconnecté ou ne parvient pas à charger la partie, le Match continue.
- Si un Participant est déconnecté pendant une partie, il peut tenter de rejoindre la partie en utilisant la fonctionnalité de reconnexion du jeu.
- Si plus du cinquième des Participants sont déconnectés du salon de Match du Groupe pendant la partie ou ne parviennent pas à charger la partie, ou si un Match ne peut aller à son terme, l'officiel du Tournoi peut décider d'ajouter un Match supplémentaire au tour pour ce Groupe.

O7.6. Fichiers de jeu

Les Participants peuvent uniquement modifier ou ajouter les fichiers de jeu suivants :

- local.cfg
- autoexec.cfg

Les Participants peuvent uniquement ajouter ou modifier les lignes suivantes dans les fichiers indiqués ci-dessus :

- fps_max
- mat_letterbox_aspect_goal
- mat_letterbox_aspect_threshold

O8. Prix

La répartition des prix du TELCE1 est détaillée à la **Section 6 Prix**.

Les dix (10) Équipes de chaque Super Région, déterminées par le classement final du TELCE1, sont également qualifiées pour la phase Super régionale du TELCE2.

ANNEXE P : RÈGLEMENT DU TOURNOI EN LIGNE PRÉLIMINAIRE 2 DU CIRCUIT D'ÉTÉ

P1. Aperçu

Le deuxième Tournoi en ligne préliminaire du Circuit d'été (« TELCE2 ») aura lieu du 11 juillet 2020 au 12 juillet 2020.

Le TELCE2 sera un Tournoi à élimination directe se déroulant sur plusieurs Tours et plusieurs phases de compétition. Lors de la phase Régionale, au terme d'un certain nombre de Matches, les résultats des Équipes seront comparés afin de déterminer les Équipes qualifiées pour le tour suivant. Lors de la Finale de la phase Régionale, au terme d'un certain nombre de Matches, les résultats des Équipes seront comparés afin de déterminer les Équipes qualifiées pour la phase Super régionale de chaque Super Région. Lors de la phase Super régionale, au terme d'un certain nombre de Matches, les résultats des Équipes seront comparés afin de déterminer le vainqueur de chaque Super Région.

P2. Conditions d'admissibilité supplémentaires

Pour participer au TELCE2, chaque Participant d'une Équipe doit atteindre le classement Or IV ou un classement supérieur en Ligue classée Série 4, Phase 2 dans Apex Legends sur PC avec le Compte EA utilisé pour l'inscription à l'ALGS avant 14 h 00 PT le 9 juillet 2020.

P3. Inscription et enregistrement

Pour s'inscrire au TELCE2, chaque Équipe doit suivre la procédure ci-dessous avant 12 h 00 PT le 9 juillet 2020 :

- Capitaine d'Équipe : accédez à la page Web Battlefy du TELCE2 (« Site du TELCE2 ») à l'adresse [Battlefy.com/leagues/alg](https://battlefy.com/leagues/alg)s, sélectionnez le Tournoi de phase Régionale approprié et cliquez sur le bouton « S'inscrire au Tournoi » ;
- Capitaine d'Équipe : sur le Site du TELCE2, indiquez la composition de l'Équipe en sélectionnant les Participants pour ce Tournoi dans l'effectif de l'Équipe, puis envoyez une invitation à ces Participants ;
- Autres Participants de l'Équipe : acceptez l'invitation à participer au Tournoi ; et
- Tous les Participants de l'Équipe : lisez et acceptez le Règlement officiel.

À chaque phase de la compétition, toute Équipe inscrite doit également s'enregistrer pour le Tournoi en ligne sur le Site du TELCE2 dans une période comprise entre une (1) heure avant le début du Tournoi et le début du Tournoi lui-même la phase pour confirmer sa présence. Tout Participant doit s'enregistrer en utilisant l'identifiant de compte EA fourni lors de la procédure d'inscription à l'ALGS sur le Site d'inscription. Une fois que tous les Participants d'une Équipe seront enregistrés, l'Équipe sera placée dans le TELCE2.

L'effectif de l'Équipe peut être modifié jusqu'à la Date de verrouillage de l'effectif du TELCE2, à 12 h 00 PT le 9 juillet 2020. Passé ce délai, l'effectif de l'Équipe sera verrouillé pour la durée du TELCE2.

Il est demandé aux Équipes qui participent à la phase Super régionale dans les Régions Amérique ou EMOA (Europe, Moyen-Orient, Afrique) d'utiliser un canal Discord spécifique pour communiquer pendant la retransmission. Le canal Discord spécifique à rejoindre sera fourni aux joueurs par e-mail à l'issue de la phase Régionale.

P4. Format du Tournoi

Le Tournoi est divisé en deux (2) phases distinctes de compétition : une phase Régionale et une phase Super régionale. Chacune des dix (10) meilleures Équipes du TELCE1 (« Équipe directement qualifiée pour le TELCE2 ») de chaque Super Région commencera le tournoi à la phase Super régionale. Toutes les autres Équipes commenceront le Tournoi lors de la phase Régionale, puis les meilleures Équipes de la phase Régionale seront qualifiées pour la phase Super régionale de leur Super Région.

Les Participants du Japon et de la Corée du Sud pourront s'affronter lors de leur Phase régionale (Asie-Pacifique Nord). Dans toutes les autres Régions, les Participants affronteront uniquement des Participants de leur Région lors de leur Phase régionale.

P4.1. Phase Régionale

P4.1.1. Nombre maximum d'Équipes

Les Régions Amérique du Nord et Europe accepteront un maximum de 320 Équipes. Toutes les autres Régions accepteront un maximum de 160 Équipes.

P4.1.2. Répartition et Groupes

Au début du Tournoi, les Équipes seront réparties aléatoirement dans des Groupes de vingt (20). Les Équipes seront placées aléatoirement au sein de ces Groupes.

P4.1.3. Tours et progression

Dans toutes les Régions, le nombre de tours maximum est de cinq (5), Finale de la phase Régionale incluse.

Chaque tour, à l'exception de la Finale de la phase Régionale, se déroule en quatre (4) Matches. La Finale de la phase Régionale se déroule en cinq (5) Matches.

Les Équipes cumulent des points à chaque Match ; les points octroyés sont décrits à la **Section P4.4. Score**.

Au début du Tournoi, toutes les Équipes sont placées au Tour 1. Une fois tous les Matches d'un Tour terminés, les Équipes avec le Score de tour le plus élevé (voir **Section P4.4 Score**) dans chaque Groupe sont qualifiées pour le Tour suivant. S'il reste moins de vingt (20) Équipes au total sur l'ensemble des Groupes, toutes ces Équipes sont qualifiées pour la Finale de la phase Régionale.

Le nombre exact d'Équipes qualifiées pour le Tour suivant dans chaque Groupe sera annoncé sur le Site du TELCE2 le premier jour du Tournoi, une fois l'enregistrement des Équipes terminé.

À chaque tour, dans la mesure du possible, chaque Groupe est constitué du nombre maximum d'Équipes et le nombre d'Équipes qualifiées pour le tour suivant de la compétition peut varier d'un Groupe à l'autre.

Une fois tous les Matches de la Finale de la phase Régionale terminés, les Équipes avec le meilleur Score de tour dans chaque groupe seront qualifiées pour la phase Super régionale. Les meilleures Équipes de la phase Régionale seront qualifiées pour la phase Super régionale de leur Super Région, comme indiqué ci-dessous :

- Amérique du Nord, Europe, Asie du Sud-Est
 - Les huit (8) meilleures Équipes ou plus par Région
- Amérique du Sud, Moyen-Orient et Afrique, Australie et Nouvelle-Zélande
 - Les deux (2) meilleures Équipes ou plus par Région
- Asie-Pacifique Nord (Japon et Corée du Sud)
 - Les dix (10) meilleures Équipes ou plus

En cas de forfait d'une Équipe qualifiée ou d'une Équipe directement qualifiée pour le TELCE2, la meilleure Équipe suivante de la Région de l'Équipe ayant déclaré forfait (selon le classement final de la Finale de phase Régionale du TELCE2) sera directement qualifiée pour la phase Super régionale du TELCE2.

Les Équipes qualifiées pour la phase Super régionale ne peuvent pas modifier la composition de leur effectif entre le 11 juillet 2020 et la fin du TELCE2.

P4.2. Phase Super régionale

La phase Super régionale se déroulera en un (1) Tour de cinq (5) Matches, les Équipes cumulant des points à chaque Match. Les points octroyés sont décrits à la **Section P4.4. Score**. Cette phase regroupe les Équipes qualifiées lors de la phase Régionale du TELCE2 et les Équipes directement qualifiées pour le TELCE2.

P4.3. Détermination des vainqueurs

Une fois tous les Matches de la phase Super régionale terminés, les Équipes ayant obtenu le meilleur Score de tour (voir **Section P4.4. Score**) lors de la phase Super régionale remportent le TELCE2 pour cette Super Région.

P4.4. Score

À la fin de chaque Match, les Équipes reçoivent des points pour leur classement et le nombre total d'éliminations effectuées (« Score du Match »).

Les points attribués à chaque Match sont :

- Classement
 - 1^{er} : 12
 - 2^e : 9
 - 3^e : 7
 - 4^e : 5
 - 5^e : 4
 - 6^e – 7^e : 3
 - 8^e – 10^e : 2
 - 11^e – 15^e : 1
 - 16^e – 20^e : 0
- Éliminations
 - 1 par élimination

Si une Équipe manque un Match (aucun Participant de l'Équipe n'a terminé le Match), le Score de match de l'Équipe est de zéro (0) pour ce Match.

À la fin de chaque tour, le total des points de l'Équipe inclura son Score de match pour tous les Matches du tour (« Score de Tour »).

Le score final de chaque Match et de chaque tour est enregistré par un Officiel du Tournoi Battlefy. Le classement final de chaque Tour est communiqué sur le Site du TELCE2 à la fin de chaque Tour.

P4.5. Départage

Si deux (2) Équipes ou plus ont le même Score de Tour, elles sont départagées selon l'ordre de priorité suivant :

- Scores de match simple
 - Comparaison du Meilleur score de match simple de chaque Équipe à égalité. Ce score peut être obtenu au cours du même match ou lors de matchs différents pendant le tour (pour chaque Équipe à égalité). L'Équipe avec le meilleur Score de match simple est déclarée gagnante. Exemple : les Équipes 1 et 2 ont un Score de Tour de 67. Le meilleur Score de match simple de l'Équipe 1 est de 20 Points au premier Match du tour et le meilleur Score de match simple de l'Équipe 2 est de 22 Points au deuxième

Match du tour. Dans ce cas, l'Équipe 2 est déclarée gagnante. Ce système est répété pour tous les Matches joués dans le tour jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'égalité ou qu'il n'y ait plus de Score de match disponible. Par exemple : le meilleur Score de match simple des Équipes 1 et 2 est respectivement de 20 points aux matchs 1 et 3. Le meilleur Score de match simple suivant de l'Équipe 1 est de 18 points au Match 3, tandis que celui de l'Équipe 2 est de 15 points au Match 2. Dans ce cas, l'Équipe 1 est déclarée gagnante. Si deux (2) Équipes ou plus sont encore à égalité après comparaison des Scores de match simple, elles sont départagées par leur Meilleur classement en match simple.

- Meilleur classement Match simple
 - Comparaison du meilleur classement de chaque Équipe dans un Match simple avec toutes les Équipes à égalité. Ces meilleurs classements peuvent avoir été obtenus au cours du même match ou lors de matchs différents (pour chaque Équipe à égalité). L'Équipe la mieux classée (plus petit nombre) sera déclarée gagnante. La 1^{re} place dans un match simple constitue le meilleur classement. Ce système est répété pour tous les Matches joués dans le tour jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'égalité ou qu'il n'y ait plus de Match supplémentaire disponible. Si deux (2) Équipes ou plus sont encore à égalité après comparaison des Scores de match simple et des classements en match simple, elles sont départagées par leur Total d'éliminations en match simple.
- Total d'éliminations en Match simple
 - Comparaison du meilleur total d'éliminations d'une Équipe dans un Match simple entre toutes les Équipes à égalité. L'Équipe qui aura obtenu le plus d'éliminations dans un Match simple sera déclarée gagnante. Ce système est répété pour tous les Matches joués dans le tour jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'égalité ou qu'il n'y ait plus de Match supplémentaire disponible.

P5. Programme du Tournoi

P5.1. Fuseau horaire applicable de la phase Régionale

- Australie et Nouvelle-Zélande
 - AEST
- Asie-Pacifique Nord (Japon et Corée du Sud)
 - JST
- Asie du Sud-Est
 - SGT
- Moyen-Orient et Afrique
 - TRT
- Europe
 - BST
- Amérique du Nord
 - PDT
- Amérique du Sud
 - BRT

P5.2. Heures de début de la phase Régionale

Le Tournoi commencera le 11 juillet 2020 à une heure variable en fonction de la Région :

- Australie et Nouvelle-Zélande, Asie-Pacifique Nord (Japon et Corée du Sud), Asie du Sud-Est, Moyen-Orient et Afrique et Amérique du Sud
 - 12 h 00

- Europe et Amérique du Nord
- 10 h 00

Chaque tour dure 150 minutes (2,5 heures) et commence à la fin du tour précédent.

L'heure exacte de début de chaque tour peut varier par rapport au programme ci-dessus. L'heure exacte de début des Matches sera disponible sur le Site du TELCE2 le jour même du Tournoi.

P5.3. Heures de début et retransmission de la phase Super régionale

Toutes les phases Super régionales commenceront à 18 h 00 dans les fuseaux horaires suivants :

- Amérique
 - Central Daylight Time (CDT)
- EMOA
 - British Summer Time (BST)
- Asie-Pacifique Nord
 - Japan Standard Time (JST)
- Asie-Pacifique Sud
 - Australian Eastern Standard Time (AEST)

La retransmission de la phase Super régionale des Super Régions EMOA et Amérique sera organisée par EA. Tous les Participants d'une Équipe doivent être présents dans le salon du Match dans le jeu au plus tard à 17 h 40 BST (EMEA) ou 15 h 40 PT (17 h 40 CDT) (Amérique) le 12 juillet 2020 pour confirmer leur participation.

P6. Règlement des Matches

- Le ou les codes uniques permettant de rejoindre le Match approprié du Tournoi en ligne dans Apex Legends seront publiés sur le Site du TELCE2. Un code unique différent peut être utilisé pour chaque Groupe et chaque tour du Tournoi.
 - Un guide expliquant comment rejoindre un Match du Tournoi en ligne dans Apex Legends sera communiqué par e-mail à chaque Participant avant le début du Tournoi.
 - Nous recommandons aux Participants d'ajouter LeagueOps@battlefy.com à leurs contacts de messagerie.
 - Les Participants peuvent également demander ce guide à l'adresse ALGSLeagueOps@ea.com.
 - Les Participants n'ont pas le droit de partager le code. Si un Participant partage le code, lui-même et son Équipe peuvent encourir les pénalités décrites à la **Section A6 Pénalités** de l'ANNEXE A.
 - La diffusion d'un match en affichant le code est considérée comme un cas de partage du code.
- Avant le début de chaque Match, le Capitaine d'équipe doit saisir un Nom d'équipe dans le salon personnalisé du Match. Le Nom d'équipe indiqué dans le salon doit correspondre au Nom d'équipe fourni lors de l'inscription sur le Site du TELCE2. La seule modification autorisée consiste à raccourcir le nom si celui-ci dépasse la limite de caractères.
- Pour participer à un Match, les Participants doivent être présents dans le salon du Match dans le jeu à l'heure de début prévue pour chaque Match (voir **Section P5 Programme du Tournoi**).
- Un Match peut démarrer à l'heure prévue, même en l'absence de l'ensemble des Participants ou des Équipes.
- Les Participants ou les Équipes qui manquent un Match peuvent rejoindre le Match suivant du tour.

- Les Matches peuvent rassembler moins de (20) Équipes et/ou soixante (60) Participants.
- S'il reste moins d'Équipes dans le Groupe que le nombre de places qualificatives pour le tour suivant, toutes les Équipes du Groupe se qualifient.

P7. Instructions relatives aux matchs supplémentaires

Les instructions ci-dessous s'ajoutent aux instructions spécifiées dans la **Section C6**.

P7.1. Paramètres de jeu

- Les modifications suivantes ont été apportées aux paramètres de match par défaut d'Apex Legends :
 - Bouclier de KO (Or) Légendaire - SUPPRIMÉ
- Les Matches de chaque phase Régionale seront initialement hébergés dans les centres de données suivants :
 - Amérique du Nord : Iowa (tous)
 - Europe : Francfort (tous)
 - Amérique du Sud : São Paulo (tous)
 - Australie et Nouvelle-Zélande : Sydney (tous)
 - Asie-Pacifique Nord (Japon et Corée du Sud) : Tokyo (tous)
 - Asie du Sud-Est : Singapour (tous)
 - Moyen-Orient et Afrique : Francfort (tous)
- Les Matches de chaque phase Super régionale seront initialement hébergés dans les centres de données suivants :
 - Amérique : Dallas (tous)
 - EMOA : Francfort (tous)
 - Asie-Pacifique Nord : Tokyo (tous)
 - Asie-Pacifique Sud : Singapour (tous)
- Si, en raison d'un problème technique ou d'un problème de connexion, un Match doit être hébergé dans un autre centre de données, les informations concernant le nouveau centre de données seront publiées sur le Site du TELCE2.

P7.2. Carte(s)

- Tous les Matches seront disputés sur les cartes suivantes :
 - World's Edge
 - Kings Canyon
- Pour chaque tour, les cartes par Match de la phase Régionale sont les suivantes :
 - Tour de 320 équipes :
 - Matches 1 et 2 : World's Edge
 - Matches 3 et 4 : Kings Canyon
 - Tour de 160 équipes :
 - Matches 1 et 2 : Kings Canyon
 - Matches 3 et 4 : World's Edge
 - Tour de 80 équipes :
 - Matches 1 et 2 : World's Edge
 - Matches 3 et 4 : Kings Canyon
 - Tour de 40 équipes :
 - Matches 1 et 2 : Kings Canyon

- Matches 3 et 4 : World's Edge
- Tour de 20 équipes :
- Matches 1 et 2 : World's Edge
- Matches 3, 4 et 5 : Kings Canyon
- Les cartes par Match de la phase Super régionale sont les suivantes :
- Matches 1 et 2 : Kings Canyon
- Matches 3, 4 et 5 : World's Edge

P7.3. Règles générales

- Les Participants peuvent utiliser un clavier et une souris, une manette Playstation 4 ou une manette Xbox pendant l'événement.
- Les Participants n'ont pas le droit d'utiliser des fonctions Macro sur un dispositif de saisie.
- Les Participants ne peuvent pas utiliser de macros ou de scripts qui exécutent des actions, en série ou en simultané, dans le jeu.
- Les Équipes sont responsables de leur communication interne pendant toute la durée de l'événement.

P7.5. Déconnexion et début de partie

- Si un Participant est déconnecté ou ne parvient pas à charger la partie, le Match continue.
- Si un Participant est déconnecté pendant une partie, il peut tenter de rejoindre la partie en utilisant la fonctionnalité de reconnexion du jeu.
- Si plus du cinquième des Participants sont déconnectés du salon de Match du Groupe pendant la partie ou ne parviennent pas à charger la partie, ou si un Match ne peut aller à son terme, l'officiel du Tournoi peut décider d'ajouter un Match supplémentaire au tour pour ce Groupe.

P7.6. Fichiers de jeu

Les Participants peuvent uniquement modifier ou ajouter les fichiers de jeu suivants :

- local.cfg
- autoexec.cfg
- videoconfig.txt

Les Participants peuvent uniquement ajouter ou modifier les lignes suivantes dans les fichiers indiqués ci-dessus :

- fps_max
- mat_letterbox_aspect_goal
- mat_letterbox_aspect_threshold
- "setting.csm_enabled" "0"

P8. Prix

La répartition des prix du TELCE2 est détaillée à la **Section 6 Prix**.

Les dix (10) Équipes de chaque Super Région, déterminées par le classement final du TELCE2, sont également qualifiées pour la phase Super régionale du TELCE3.

ANNEXE Q : RÈGLEMENT DU TOURNOI EN LIGNE PRÉLIMINAIRE 3 DU CIRCUIT D'ÉTÉ

Q1. Aperçu

Le troisième Tournoi en ligne préliminaire du Circuit d'été (« TELCE3 ») aura lieu du 25 juillet 2020 au 26 juillet 2020.

Le TELCE3 sera un Tournoi à élimination directe se déroulant sur plusieurs Tours et plusieurs phases de compétition. Lors de la phase Régionale, au terme d'un certain nombre de Matches, les résultats des Équipes seront comparés afin de déterminer les Équipes qualifiées pour le tour suivant. Lors de la Finale de la phase Régionale, au terme d'un certain nombre de Matches, les résultats des Équipes seront comparés afin de déterminer les Équipes qualifiées pour la phase Super régionale de chaque Super Région. Lors de la phase Super régionale, au terme d'un certain nombre de Matches, les résultats des Équipes seront comparés afin de déterminer le vainqueur de chaque Super Région.

Q2. Conditions d'admissibilité supplémentaires

Pour participer au TELCE3, chaque Participant d'une Équipe doit atteindre le classement Or IV ou un classement supérieur en Ligue classée Série 4, Phase 2 dans Apex Legends sur PC avec le Compte EA utilisé pour l'inscription à l'ALGS avant 14 h 00 (heure du Pacifique ou « PT ») le 23 juillet 2020.

Q3. Inscription et enregistrement

Pour s'inscrire au TELCE3, chaque Équipe doit suivre la procédure ci-dessous avant 12 h 00 PT le 23 juillet 2020 :

- Capitaine d'Équipe : accédez à la page Web Battlefy du TELCE3 (« Site du TELCE3 ») à l'adresse [Battlefy.com/leagues/algs](https://battlefy.com/leagues/algs), sélectionnez le Tournoi de phase Régionale approprié et cliquez sur le bouton « S'inscrire au Tournoi » ;
- Capitaine d'Équipe : sur le Site du TELCE3, indiquez la composition de l'Équipe en sélectionnant les Participants pour ce Tournoi dans l'effectif de l'Équipe, puis envoyez une invitation à ces Participants ;
- Autres Participants de l'Équipe : acceptez l'invitation à participer au Tournoi ; et
- Tous les Participants de l'Équipe : lisez et acceptez le Règlement officiel.

À chaque phase de la compétition, toute Équipe inscrite doit également s'enregistrer pour le Tournoi en ligne sur le Site du TELCE3 dans une période comprise entre une (1) heure avant le début du Tournoi et le début de chaque phase du Tournoi lui-même pour confirmer sa présence. Tout Participant doit s'enregistrer en utilisant l'identifiant de compte EA fourni lors de la procédure d'inscription à l'ALGS sur le Site d'inscription. Une fois que tous les Participants d'une Équipe seront enregistrés, l'Équipe sera placée dans le TELCE3.

L'effectif de l'Équipe peut être modifié jusqu'à la Date de verrouillage de l'effectif du TELCE3, le 23 juillet 2020.

Il est demandé aux Équipes qui participent à la phase Super régionale dans les Régions Amérique ou EMOA (Europe, Moyen-Orient, Afrique) d'utiliser un canal Discord spécifique pour communiquer

pendant la retransmission. Le canal Discord spécifique à rejoindre sera fourni aux joueurs par e-mail à l'issue de la phase Régionale.

Q4. Format du Tournoi

Le Tournoi est divisé en deux (2) phases distinctes de compétition : une phase Régionale et une phase Super régionale. Chacune des dix (10) meilleures Équipes du TELCE2 (« Équipe directement qualifiée pour le TELCE3 ») de chaque Super Région commencera le tournoi à la phase Super régionale. Toutes les autres Équipes commenceront le Tournoi lors de la phase Régionale, puis les meilleures Équipes de la phase Régionale seront qualifiées pour la phase Super régionale de leur Super Région.

Les Participants du Japon et de la Corée du Sud pourront s'affronter lors de leur Phase régionale (Asie-Pacifique Nord). Dans toutes les autres Régions, les Participants affronteront uniquement des Participants de leur Région lors de leur Phase régionale.

Q4.1 Phase Régionale

Q4.1.1 Nombre maximum d'Équipes

Les Régions Amérique du Nord et Europe accepteront un maximum de 320 Équipes. Toutes les autres Régions accepteront un maximum de 160 Équipes.

Q4.1.2. Répartition et Groupes

Au début du Tournoi, les Équipes seront réparties aléatoirement dans des Groupes de vingt (20). Les Équipes seront placées aléatoirement au sein de ces Groupes.

Q4.1.3. Tours et progression

Dans toutes les Régions, le nombre de tours maximum est de cinq (5), Finale de la phase Régionale incluse.

Chaque tour, à l'exception de la Finale de la phase Régionale, se déroule en quatre (4) Matches. La Finale se déroule en six (6) Matches.

Les Équipes cumulent des points à chaque Match ; les points octroyés sont décrits à la **Section Q4.4 Score**.

Au début du Tournoi, toutes les Équipes sont placées au Tour 1. Une fois tous les Matches d'un Tour terminés, les Équipes avec le Score de tour le plus élevé (voir **Section Q4.4 Score**) dans chaque Groupe sont qualifiées pour le Tour suivant. S'il reste moins de vingt (20) Équipes au total sur l'ensemble des Groupes, toutes ces Équipes sont qualifiées pour la Finale de la phase Régionale. Les Équipes non qualifiées seront éliminées de l'événement.

Le nombre exact d'Équipes qualifiées pour le tour suivant dans chaque Groupe sera annoncé sur le Site du TELCE3 le premier jour du Tournoi, une fois l'enregistrement des Équipes terminé.

À chaque tour, dans la mesure du possible, chaque Groupe est constitué du nombre maximum d'Équipes et le nombre d'Équipes qualifiées pour le tour suivant de la compétition peut varier d'un Groupe à l'autre.

Une fois tous les Matches de la Finale de la phase Régionale terminés, les Équipes avec le meilleur Score de tour dans chaque groupe seront qualifiées pour la phase Super régionale. Les meilleures Équipes de chaque Région seront qualifiées pour la phase Super régionale de leur Super Région, comme indiqué ci-dessous :

- Amérique du Nord, Europe, Asie du Sud-Est
 - Les huit (8) meilleures Équipes ou plus par Région
- Amérique du Sud, Moyen-Orient et Afrique, Australie et Nouvelle-Zélande
 - Les deux (2) meilleures Équipes ou plus par Région
- Asie-Pacifique Nord (Japon et Corée du Sud)
 - Les dix (10) meilleures Équipes ou plus

En cas de forfait d'une Équipe qualifiée ou d'une Équipe directement qualifiée pour le TELCE3, la meilleure Équipe suivante de la Région de l'Équipe ayant déclaré forfait (selon le classement final de la Finale de phase Régionale du TELCE3) sera directement qualifiée pour la phase Super régionale du TELCE3.

Les Équipes qualifiées pour la phase Super régionale ne peuvent pas modifier la composition de leur effectif entre le 25 juillet 2020 et la fin du TELCE3.

Q4.2. Phase Super régionale

La phase Super régionale se déroulera en un (1) tour de six (6) Matches, les Équipes cumulant des points à chaque Match. Les points octroyés sont décrits à la **Section Q4.4 Score**. Cette phase regroupe les Équipes qualifiées lors de la phase Régionale du TELCE3 et les Équipes directement qualifiées pour le TELCE3.

Q4.3. Détermination des vainqueurs

Une fois tous les Matches de la phase Super régionale terminés, les Équipes ayant obtenu le meilleur Score de tour (voir **Section Q4.4. Score**) lors de la phase Super régionale remportent le TELCE3 pour cette Super Région.

Q4.4. Score

À la fin de chaque Match, les Équipes reçoivent des points pour leur classement et le nombre total d'éliminations effectuées (« Score du Match »).

Les points attribués à chaque Match sont :

- Classement
 - 1^{er} : 12
 - 2^e : 9
 - 3^e : 7
 - 4^e : 5
 - 5^e : 4
 - 6^e – 7^e : 3

- 8^e – 10^e : 2
- 11^e – 15^e : 1
- 16^e – 20^e : 0
- Éliminations
- 1 par élimination

Si une Équipe manque un Match (aucun Participant de l'Équipe n'a terminé le Match), le Score de match de l'Équipe est de zéro (0) pour ce Match.

À la fin de chaque tour, le total des points de l'Équipe inclura son Score de match pour tous les Matches du tour (« Score de Tour »).

Le score final de chaque Match et de chaque tour est enregistré par un Officiel du Tournoi Battlefy. Le classement final de chaque tour est communiqué sur le Site du TELCE3 à la fin de chaque tour.

Q4.5. Départage

Si deux (2) Équipes ou plus ont le même Score de Tour, elles sont départagées selon l'ordre de priorité suivant :

- Scores de match simple
 - Comparaison du Meilleur score de match simple de chaque Équipe à égalité. Ce score peut être obtenu au cours du même match ou lors de matchs différents pendant le tour (pour chaque Équipe à égalité). L'Équipe avec le meilleur Score de match simple est déclarée gagnante. Exemple : les Équipes 1 et 2 ont un Score de Tour de 67. Le meilleur Score de match simple de l'Équipe 1 est de 20 Points au premier Match du tour et le meilleur Score de match simple de l'Équipe 2 est de 22 Points au deuxième Match du tour. Dans ce cas, l'Équipe 2 est déclarée gagnante. Ce système est répété pour tous les Matches joués dans le tour jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'égalité ou qu'il n'y ait plus de Score de match disponible. Par exemple : le meilleur Score de match simple des Équipes 1 et 2 est respectivement de 20 points aux matchs 1 et 3. Le meilleur Score de match simple suivant de l'Équipe 1 est de 18 points au Match 3, tandis que celui de l'Équipe 2 est de 15 points au Match 2. Dans ce cas, l'Équipe 1 est déclarée gagnante. Si deux (2) Équipes ou plus sont encore à égalité après comparaison des Scores de match simple, elles sont départagées par leur Meilleur classement en match simple.
- Meilleur classement Match simple
 - Comparaison du meilleur classement de chaque Équipe dans un Match simple avec toutes les Équipes à égalité. Ces meilleurs classements peuvent avoir été obtenus au cours du même match ou lors de matchs différents (pour chaque Équipe à égalité). L'Équipe la mieux classée (plus petit nombre) sera déclarée gagnante. La 1^{re} place dans un match simple constitue le meilleur classement. Ce système est répété pour tous les Matches joués dans le tour jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'égalité ou qu'il n'y ait plus de Match supplémentaire disponible. Si deux (2) Équipes ou plus sont encore à égalité après comparaison des Scores de match simple et des classements en match simple, elles sont départagées par leur Total d'éliminations en match simple.
- Total d'éliminations en Match simple
 - Comparaison du meilleur total d'éliminations d'une Équipe dans un Match simple entre toutes les Équipes à égalité. L'Équipe qui aura obtenu le plus d'éliminations dans un Match simple sera déclarée gagnante. Ce système est répété pour tous les Matches joués dans le tour jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'égalité ou qu'il n'y ait plus de Match supplémentaire disponible.

Q5. Programme du Tournoi

Q5.1. Fuseau horaire applicable de la phase Régionale

- Australie et Nouvelle-Zélande
 - AEST
- Asie-Pacifique Nord (Japon et Corée du Sud)
 - JST
- Asie du Sud-Est
 - SGT
- Moyen-Orient et Afrique
 - TRT
- Europe
 - BST
- Amérique du Nord
 - PDT
- Amérique du Sud
 - BRT

Q5.2. Heures de début de la phase Régionale

Le Tournoi commencera le 25 juillet 2020 à une heure variable en fonction de la Région :

- Australie et Nouvelle-Zélande, Asie-Pacifique Nord (Japon et Corée du Sud), Asie du Sud-Est, Moyen-Orient et Afrique et Amérique du Sud
 - 12 h 00
- Europe et Amérique du Nord
 - 10 h 00

Chaque tour dure 150 minutes (2,5 heures) et commence à la fin du tour précédent.

L'heure exacte de début de chaque tour peut varier par rapport au programme ci-dessus. L'heure exacte de début des Matches sera disponible sur le Site du TELCE3 le jour même du Tournoi.

Q5.3. Heures de début et retransmission de la phase Super régionale

Toutes les phases Super régionales commenceront à 18 h 00 dans les fuseaux horaires suivants :

- Amérique
 - Central Daylight Time (CDT)
- EMOA
 - British Summer Time (BST)
- Asie-Pacifique Nord
 - Japan Standard Time (JST)
- Asie-Pacifique Sud
 - Australian Eastern Standard Time (AEST)

La retransmission de la phase Super régionale des Super Régions EMOA et Amérique sera organisée par EA. Tous les Participants d'une Équipe doivent être présents dans le salon du Match dans le jeu au plus

tard à 17 h 40 BST (EMEA) ou 15 h 40 PT (17 h 40 CDT) (Amérique) le 26 juillet 2020 pour confirmer leur participation.

Q6. Règlement des Matches

- Le ou les codes uniques permettant de rejoindre le Match approprié du Tournoi en ligne dans Apex Legends seront publiés sur le Site du TELCE3. Un code unique différent peut être utilisé pour chaque Groupe et chaque tour du Tournoi.
 - Nous recommandons aux Participants d'ajouter LeagueOps@battlefy.com à leurs contacts de messagerie.
 - Les Participants peuvent demander le guide Rejoindre un Match du Tournoi à l'adresse ALGSLeagueOps@ea.com.
 - Les Participants n'ont pas le droit de partager le code. Si un Participant partage le code, lui-même et son Équipe peuvent encourir les pénalités décrites à la **Section A6 Pénalités** de l'ANNEXE A.
 - La diffusion d'un match en affichant le code est considérée comme un cas de partage du code.
- Avant le début de chaque Match, le Capitaine d'équipe doit saisir un Nom d'équipe dans le salon personnalisé du Match. Le Nom d'équipe indiqué dans le salon doit correspondre au Nom d'équipe fourni lors de l'inscription sur le Site du TELCE3. La seule modification autorisée consiste à raccourcir le nom si celui-ci dépasse la limite de caractères.
- Pour participer à un Match, les Participants doivent être présents dans le salon du Match dans le jeu à l'heure de début prévue pour chaque Match (voir **Section Q5 Programme du Tournoi**).
- Un Match peut démarrer à l'heure prévue, même en l'absence de l'ensemble des Participants ou des Équipes.
- Les Participants ou les Équipes qui manquent un Match peuvent rejoindre le Match suivant du tour.
- Les Matches peuvent rassembler moins de (20) Équipes et/ou soixante (60) Participants.
- S'il reste moins d'Équipes dans le Groupe que le nombre de places qualificatives pour le tour suivant, toutes les Équipes du Groupe se qualifient.

Q7. Instructions relatives aux matchs supplémentaires

Les instructions ci-dessous s'ajoutent aux instructions spécifiées dans la **Section C6**.

Q7.1. Paramètres de jeu

- Les modifications suivantes ont été apportées aux paramètres de match par défaut d'Apex Legends :
 - Bouclier de KO (Or) Légendaire - SUPPRIMÉ
- Les Matches de chaque phase Régionale seront initialement hébergés dans les centres de données suivants :
 - Amérique du Nord : Iowa (tous)
 - Europe : Francfort (tous)
 - Amérique du Sud : São Paulo (tous)
 - Australie et Nouvelle-Zélande : Sydney (tous)
 - Asie-Pacifique Nord (Japon et Corée du Sud) : Tokyo (tous)
 - Asie du Sud-Est : Singapour (tous)
 - Moyen-Orient et Afrique : Francfort (tous)
- Les Matches de chaque phase Super régionale seront initialement hébergés dans les centres de données suivants :

- Amérique : Dallas (tous)
- EMOA : Francfort (tous)
- Asie-Pacifique Nord : Tokyo (tous)
- Asie-Pacifique Sud : Singapour (tous)
- Si, en raison d'un problème technique ou d'un problème de connexion, un Match doit être hébergé dans un autre centre de données, les informations concernant le nouveau centre de données seront publiées sur le Site du TELCE3.

Q7.2. Carte(s)

- Tous les Matches seront disputés sur l'une des cartes suivantes :
 - World's Edge
 - Kings Canyon
- Pour chaque tour, les cartes par Match de la phase Régionale sont les suivantes :
 - Tour de 320 équipes :
 - Matches 1 et 2 : Kings Canyon
 - Matches 3 et 4 : World's Edge
 - Tour de 160 équipes :
 - Matches 1 et 2 : World's Edge
 - Matches 3 et 4 : Kings Canyon
 - Tour de 80 équipes :
 - Matches 1 et 2 : Kings Canyon
 - Matches 3 et 4 : World's Edge
 - Tour de 40 équipes :
 - Matches 1 et 2 : World's Edge
 - Matches 3 et 4 : Kings Canyon
 - Tour de 20 équipes :
 - Matches 1, 2 et 3 : Kings Canyon
 - Matches 4, 5 et 6 : World's Edge
- Les cartes par Match de la phase Super régionale sont les suivantes :
 - Matches 1, 2 et 3 : World's Edge
 - Matches 3, 4, 5 et 6 : Kings Canyon

Q7.3. Règles générales

- Les Participants peuvent utiliser un clavier et une souris, une manette Playstation 4 ou une manette Xbox pendant l'événement.
- Les Participants n'ont pas le droit d'utiliser des fonctions Macro sur un dispositif de saisie.
- Les Participants ne peuvent pas utiliser de macros ou de scripts qui exécutent des actions, en série ou en simultané, dans le jeu.
- Les Équipes sont responsables de leur communication interne pendant toute la durée de l'événement.

Q7.5. Déconnexion et début de partie

- Si un Participant est déconnecté ou ne parvient pas à charger la partie, le Match continue.
- Si un Participant est déconnecté pendant une partie, il peut tenter de rejoindre la partie en utilisant la fonctionnalité de reconnexion du jeu.

- Si plus du cinquième des Participants sont déconnectés du salon de Match du Groupe pendant la partie ou ne parviennent pas à charger la partie, ou si un Match ne peut aller à son terme, l'officiel du Tournoi peut décider d'ajouter un Match supplémentaire au tour pour ce Groupe.

Q7.6 Fichiers de jeu

Les Participants peuvent uniquement modifier ou ajouter les fichiers de jeu suivants :

- local.cfg
- autoexec.cfg
- videoconfig.txt

Les Participants peuvent uniquement ajouter ou modifier les lignes suivantes dans les fichiers indiqués ci-dessus :

- fps_max
- mat_letterbox_aspect_goal
- mat_letterbox_aspect_threshold
- "setting.csm_enabled" "0"

Q8. Prix

La répartition des prix du TELCE3 est détaillée à la **Section 6 Prix**.

Les dix (10) Équipes de chaque Super Région, déterminées par le classement final du TELCE3, sont également qualifiées pour la phase Super régionale du Tournoi en ligne du Circuit d'été 4.

ANNEXE R : RÈGLEMENT DU TOURNOI EN LIGNE PRÉLIMINAIRE 4 DU CIRCUIT D'ÉTÉ

R1. Aperçu

Le quatrième Tournoi en ligne préliminaire du Circuit d'été (« TELCE4 ») aura lieu du 8 août 2020 au 10 août 2020.

Le TELCE4 sera un Tournoi à élimination directe se déroulant sur plusieurs tours et plusieurs phases de compétition. Lors de la phase Régionale, au terme d'un certain nombre de Matches, les résultats des Équipes seront comparés afin de déterminer les Équipes qualifiées pour le tour suivant. Lors de la Finale de la phase Régionale, au terme d'un certain nombre de Matches, les résultats des Équipes seront comparés afin de déterminer les Équipes qualifiées pour la phase Super régionale de chaque Super Région. Lors de la phase Super régionale, au terme d'un certain nombre de Matches, les résultats des Équipes seront comparés afin de déterminer le vainqueur de chaque Super Région.

R2. Conditions d'admissibilité supplémentaires

Pour participer au TELCE4, chaque Participant d'une Équipe doit atteindre le classement Or IV ou un classement supérieur en Ligue classée Série 4, Phase 2 dans Apex Legends sur PC avec le Compte EA utilisé pour l'inscription à l'ALGS avant 14 h 00 (heure du Pacifique ou « PT ») le 6 août 2020.

R3. Inscription et enregistrement

Pour s'inscrire au TELCE4, chaque Équipe doit suivre la procédure ci-dessous avant 12 h 00 (heure du Pacifique ou « PT ») le 6 août 2020 :

- Capitaine d'Équipe : accédez à la page Web Battlefy du TELCE4 (« Site du TELCE4 ») à l'adresse [Battlefy.com/leagues/algs](https://battlefy.com/leagues/algs), sélectionnez le Tournoi de phase Régionale approprié et cliquez sur le bouton « S'inscrire au Tournoi » ;
- Capitaine d'Équipe : sur le Site du TELCE4, indiquez la composition de l'Équipe en sélectionnant les Participants pour ce Tournoi dans l'effectif de l'Équipe, puis envoyez une invitation à ces Participants ;
- Autres Participants de l'Équipe : acceptez l'invitation à participer au Tournoi ; et
- Tous les Participants de l'Équipe : lisez et acceptez le Règlement officiel.

À chaque phase de la compétition, toute Équipe inscrite doit également s'enregistrer pour le Tournoi en ligne sur le Site du TELCE4 dans une période comprise entre une (1) heure avant le début du Tournoi et le début du Tournoi lui-même la phase pour confirmer sa présence. Tout Participant doit s'enregistrer en utilisant l'identifiant de compte EA fourni lors de la procédure d'inscription à l'ALGS sur le Site d'inscription. Une fois que tous les Participants d'une Équipe seront enregistrés, l'Équipe sera placée dans le TELCE4.

L'effectif de l'Équipe peut être modifié jusqu'à la Date de verrouillage de l'effectif du TELCE4, le 6 août 2020 12 h 00 PT.

Il est demandé aux Équipes qui participent à la phase Super régionale dans les Régions Amérique ou EMOA (Europe, Moyen-Orient, Afrique) d'utiliser un canal Discord spécifique pour communiquer

pendant la retransmission. Le canal Discord spécifique à rejoindre sera fourni aux joueurs par e-mail à l'issue de la phase Régionale.

R4. Format du Tournoi

Le Tournoi est divisé en deux (2) phases distinctes de compétition : une phase Régionale et une phase Super régionale. Chacune des dix (10) meilleures Équipes du TELCE3 (« Équipe directement qualifiée pour le TELCE4 ») de chaque Super Région commencera le tournoi à la phase Super régionale. Toutes les autres Équipes commenceront le Tournoi lors de la phase Régionale, puis les meilleures Équipes de la phase Régionale seront qualifiées pour la phase Super régionale de leur Super Région.

R4.1. Phase Régionale

R4.1.1. Nombre maximum d'Équipes

Les Régions Amérique du Nord et Europe accepteront un maximum de 320 Équipes. Toutes les autres Régions accepteront un maximum de 160 Équipes.

R4.1.2. Répartition et Groupes

Au début du Tournoi, les Équipes seront réparties aléatoirement dans des Groupes de vingt (20). Les Équipes seront placées aléatoirement au sein de ces Groupes.

R4.1.3. Tours et progression

Dans toutes les Régions, le nombre de tours maximum est de cinq (5), Finale de la phase Régionale incluse.

Chaque tour, à l'exception de la Finale de la phase Régionale, se déroule en quatre (4) Matches. La Finale se déroule en six (6) Matches.

Les Équipes cumulent des points à chaque Match ; les points octroyés sont décrits à la **Section R4.4 Score**.

Au début du Tournoi, toutes les Équipes sont placées au Tour 1. Une fois tous les Matches d'un Tour terminés, les Équipes avec le Score de tour le plus élevé (voir **Section R4.4 Score**) dans chaque Groupe sont qualifiées pour le Tour suivant. S'il reste moins de vingt (20) Équipes au total sur l'ensemble des Groupes, toutes ces Équipes sont qualifiées pour la Finale de la phase Régionale. Les Équipes non qualifiées seront éliminées de l'événement.

Le nombre exact d'Équipes qualifiées pour le tour suivant dans chaque Groupe sera annoncé sur le Site du TELCE4 le premier jour du Tournoi, une fois l'enregistrement des Équipes terminé.

À chaque tour, dans la mesure du possible, chaque Groupe est constitué du nombre maximum d'Équipes et le nombre d'Équipes qualifiées pour le tour suivant de la compétition peut varier d'un Groupe à l'autre.

Une fois tous les Matches de la Finale de la phase Régionale terminés, les Équipes avec le meilleur Score de tour dans chaque groupe seront qualifiées pour la phase Super régionale. Les meilleures Équipes de chaque Région seront qualifiées pour la phase Super régionale de leur Super Région, comme indiqué ci-dessous :

- Amérique du Nord, Europe, Asie du Sud-Est
 - Les huit (8) meilleures Équipes ou plus par Région
- Amérique du Sud, Moyen-Orient et Afrique, Australie et Nouvelle-Zélande
 - Les deux (2) meilleures Équipes ou plus par Région
- Asie-Pacifique Nord (Japon et Corée du Sud)
 - Les dix (10) meilleures Équipes ou plus

En cas de forfait d'une Équipe qualifiée ou d'une Équipe directement qualifiée pour le TELCE4, la meilleure Équipe suivante de la Région de l'Équipe ayant déclaré forfait (selon le classement final de la Finale de phase Régionale du TELCE4) sera directement qualifiée pour la phase Super régionale du TELCE4.

Les Équipes qualifiées pour la phase Super régionale ne peuvent pas modifier la composition de leur effectif entre le 8 août 2020 et la fin du TELCE4.

R4.2. Phase Super régionale

La phase Super régionale se déroulera en un (1) tour de six (6) Matches, les Équipes cumulant des points à chaque Match. Les points octroyés sont décrits à la **Section R4.4 Score**. Cette phase regroupe les Équipes qualifiées lors de la phase Régionale du TELCE4 et les Équipes directement qualifiées pour le TELCE4.

R4.3. Détermination des vainqueurs

Une fois tous les Matches de la phase Super régionale terminés, les Équipes ayant obtenu le meilleur Score de tour (voir **Section R4.4 Score**) lors de la phase Super régionale remportent le TELCE4 pour cette Super Région.

R4.4. Score

À la fin de chaque Match, les Équipes reçoivent des points pour leur classement et le nombre total d'éliminations effectuées (« Score du Match »).

Les points attribués à chaque Match sont :

- Classement
 - 1^{er} : 12
 - 2^e : 9
 - 3^e : 7
 - 4^e : 5
 - 5^e : 4
 - 6^e – 7^e : 3
 - 8^e – 10^e : 2
 - 11^e – 15^e : 1
 - 16^e – 20^e : 0
- Éliminations

- 1 par élimination

Si une Équipe manque un Match (aucun Participant de l'Équipe n'a terminé le Match), le Score de match de l'Équipe est de zéro (0) pour ce Match.

À la fin de chaque tour, le total des points de l'Équipe inclura son Score de match pour tous les Matches du tour (« Score de Tour »).

Le score final de chaque Match et de chaque tour est enregistré par un Officiel du Tournoi Battlefy. Le classement final de chaque tour est communiqué sur le Site du TELCE4 à la fin de chaque tour.

R4.5. Départage

Si deux (2) Équipes ou plus ont le même Score de Tour, elles sont départagées selon l'ordre de priorité suivant :

- Scores de match simple
 - Comparaison du Meilleur score de match simple de chaque Équipe à égalité. Ce score peut être obtenu au cours du même match ou lors de matchs différents pendant le tour (pour chaque Équipe à égalité). L'Équipe avec le meilleur Score de match simple est déclarée gagnante. Exemple : les Équipes 1 et 2 ont un Score de Tour de 67. Le meilleur Score de match simple de l'Équipe 1 est de 20 Points au premier Match du tour et le meilleur Score de match simple de l'Équipe 2 est de 22 Points au deuxième Match du tour. Dans ce cas, l'Équipe 2 est déclarée gagnante. Ce système est répété pour tous les Matches joués dans le tour jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'égalité ou qu'il n'y ait plus de Score de match disponible. Par exemple : le meilleur Score de match simple des Équipes 1 et 2 est respectivement de 20 points aux matchs 1 et 3. Le meilleur Score de match simple suivant de l'Équipe 1 est de 18 points au Match 3, tandis que celui de l'Équipe 2 est de 15 points au Match 2. Dans ce cas, l'Équipe 1 est déclarée gagnante. Si deux (2) Équipes ou plus sont encore à égalité après comparaison des Scores de match simple, elles sont départagées par leur Meilleur classement en match simple.
- Meilleur classement Match simple
 - Comparaison du meilleur classement de chaque Équipe dans un Match simple avec toutes les Équipes à égalité. Ces meilleurs classements peuvent avoir été obtenus au cours du même match ou lors de matchs différents (pour chaque Équipe à égalité). L'Équipe la mieux classée (plus petit nombre) sera déclarée gagnante. La 1^{re} place dans un match simple constitue le meilleur classement. Ce système est répété pour tous les Matches joués dans le tour jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'égalité ou qu'il n'y ait plus de Match supplémentaire disponible. Si deux (2) Équipes ou plus sont encore à égalité après comparaison des Scores de match simple et des classements en match simple, elles sont départagées par leur Total d'éliminations en match simple.
- Total d'éliminations en Match simple
 - Comparaison du meilleur total d'éliminations d'une Équipe dans un Match simple entre toutes les Équipes à égalité. L'Équipe qui aura obtenu le plus d'éliminations dans un Match simple sera déclarée gagnante. Ce système est répété pour tous les Matches joués dans le tour jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'égalité ou qu'il n'y ait plus de Match supplémentaire disponible.

R5. Programme du Tournoi

R5.1. Fuseau horaire applicable de la phase Régionale

- Australie et Nouvelle-Zélande
 - AEST
- Asie-Pacifique Nord (Japon et Corée du Sud)
 - JST
- Asie du Sud-Est
 - SGT
- Moyen-Orient et Afrique
 - TRT
- Europe
 - BST
- Amérique du Nord
 - PDT
- Amérique du Sud
 - BRT

R5.2. Heures de début de la phase Régionale

Le Tournoi commencera le 8 août 2020 à l'heure suivante pour toutes les Régions :

- 12 h 00

Pour les Régions Europe et Amérique du Nord, les tours de Demi-finale (tour de 40 équipes maximum) et de Finale de la phase Régionale seront disputés le dimanche 9 août, et débiteront à 12 h 00.

Chaque tour dure 150 minutes (2,5 heures) et commence à la fin du tour précédent.

L'heure exacte de début de chaque tour peut varier par rapport au programme ci-dessus. L'heure exacte de début des Matches sera disponible sur le Site du TELCE4 le jour même du Tournoi.

R5.3. Heures de début et retransmission de la phase Super régionale

- Les phases Super régionales suivantes commenceront à 18 h 00 le dimanche 9 août 2020 dans les fuseaux horaires suivants :
 - Asie-Pacifique Nord
 - Japan Standard Time (JST)
 - Asie-Pacifique Sud
 - Australian Eastern Standard Time (AEST)

La retransmission de la phase Super régionale des Super Régions EMOA et Amérique sera organisée par EA. Tous les Participants d'une Équipe doivent être présents dans le salon du Match dans le jeu au plus tard à 17 h 40 BST (EMOA) ou 16 h 40 PT (18 h 40 CDT) (Amérique) le 10 août 2020 pour confirmer leur participation.

R6. Règlement des Matches

- Le ou les codes uniques permettant de rejoindre le Match approprié du Tournoi en ligne dans Apex Legends seront publiés sur le Site du TELCE4. Un code unique différent peut être utilisé pour chaque Groupe et chaque tour du Tournoi.
 - Un guide expliquant comment rejoindre un Match du Tournoi en ligne dans Apex Legends sera communiqué par e-mail à chaque Participant avant le début du Tournoi.

- Nous recommandons aux Participants d'ajouter LeagueOps@battlefy.com à leurs contacts de messagerie.
- Les Participants peuvent également demander ce guide à l'adresse ALGSLeagueOps@ea.com.
- Les Participants n'ont pas le droit de partager le code. Si un Participant partage le code, lui-même et son Équipe peuvent encourir les pénalités décrites à la **Section A6 Pénalités** de l'ANNEXE A.
 - La diffusion d'un match en affichant le code est considérée comme un cas de partage du code.
- Avant le début de chaque Match, le Capitaine d'équipe doit saisir un Nom d'équipe dans le salon personnalisé du Match. Le Nom d'équipe indiqué dans le salon doit correspondre au Nom d'équipe fourni lors de l'inscription sur le Site du TELCE4. La seule modification autorisée consiste à raccourcir le nom si celui-ci dépasse la limite de caractères.
- Pour participer à un Match, les Participants doivent être présents dans le salon du Match dans le jeu à l'heure de début prévue pour chaque Match (voir **Section R5 Programme du Tournoi**).
- Un Match peut démarrer à l'heure prévue, même en l'absence de l'ensemble des Participants ou des Équipes.
- Les Participants ou les Équipes qui manquent un Match peuvent rejoindre le Match suivant du tour.
- Les Matches peuvent rassembler moins de (20) Équipes et/ou soixante (60) Participants.
- S'il reste moins d'Équipes dans le Groupe que le nombre de places qualificatives pour le tour suivant, toutes les Équipes du Groupe se qualifient.

R7. Instructions relatives aux matchs supplémentaires

Les instructions ci-dessous s'ajoutent aux instructions spécifiées dans la **Section C6**.

R7.1. Paramètres de jeu

- Les modifications suivantes ont été apportées aux paramètres de match par défaut d'Apex Legends :
 - Bouclier de KO (Or) Légendaire - SUPPRIMÉ
- Les Matches de chaque phase Régionale seront initialement hébergés dans les centres de données suivants :
 - Amérique du Nord : Iowa (tous)
 - Europe : Francfort (tous)
 - Amérique du Sud : São Paulo (tous)
 - Australie et Nouvelle-Zélande : Sydney (tous)
 - Asie-Pacifique Nord (Japon et Corée du Sud) : Tokyo (tous)
 - Asie du Sud-Est : Singapour (tous)
 - Moyen-Orient et Afrique : Francfort (tous)
- Les Matches de chaque phase Super régionale seront initialement hébergés dans les centres de données suivants :
 - Amérique : Dallas (tous)
 - EMOA : Francfort (tous)
 - Asie-Pacifique Nord : Tokyo (tous)
 - Asie-Pacifique Sud : Singapour (tous)
- Si, en raison d'un problème technique ou d'un problème de connexion, un Match doit être hébergé dans un autre centre de données, les informations concernant le nouveau centre de données seront publiées sur le Site du TELCE4.

R7.2. Carte(s)

-
- Pour chaque tour, les cartes par Match de la phase Régionale sont les suivantes :
 - Tour de 320 équipes :
 - Matches 1 et 2 : World's Edge (Saison 4) (« World's Edge »)
 - Matches 3 et 4 : Kings Canyon (Saison 5) (« Kings Canyon »)
 - Tour de 160 équipes :
 - Matches 1 et 2 : Kings Canyon
 - Matches 3 et 4 : World's Edge
 - Tour de 80 équipes :
 - Matches 1 et 2 : World's Edge
 - Matches 3 et 4 : Kings Canyon
 - Tour de 40 équipes :
 - Matches 1 et 2 : Kings Canyon
 - Matches 3 et 4 : World's Edge
 - Tour de 20 équipes :
 - Matches 1, 2 et 3 : World's Edge
 - Matches 3, 4, 5 et 6 : Kings Canyon
- Les cartes par Match de la phase Super régionale sont les suivantes :
 - Matches 1, 2 et 3 : Kings Canyon
 - Matches 4, 5 et 6 : World's Edge

R7.3. Règles générales

- Les Participants peuvent utiliser un clavier et une souris, une manette Playstation 4 ou une manette Xbox pendant l'événement.
 - Les Participants n'ont pas le droit d'utiliser des fonctions Macro sur un dispositif de saisie.
 - Les Participants ne peuvent pas utiliser de macros ou de scripts qui exécutent des actions, en série ou en simultané, dans le jeu.
- Les Équipes sont responsables de leur communication interne pendant toute la durée de l'événement.

R7.5. Déconnexion et début de partie

- Si un Participant est déconnecté ou ne parvient pas à charger la partie, le Match continue.
- Si un Participant est déconnecté pendant une partie, il peut tenter de rejoindre la partie en utilisant la fonctionnalité de reconnexion du jeu.
- Si plus du cinquième des Participants sont déconnectés du salon de Match du Groupe pendant la partie ou ne parviennent pas à charger la partie, ou si un Match ne peut aller à son terme, l'officiel du Tournoi peut décider d'ajouter un Match supplémentaire au tour pour ce Groupe.

R7.6 Fichiers de jeu

Les Participants peuvent uniquement modifier ou ajouter les fichiers de jeu suivants :

- local.cfg
- autoexec.cfg
- videoconfig.txt

Les Participants peuvent uniquement ajouter ou modifier les lignes suivantes dans les fichiers indiqués ci-dessus :

- fps_max
- mat_letterbox_aspect_goal
- mat_letterbox_aspect_threshold
- "setting.csm_enabled" "0"

R8. Prix

La répartition des prix du TELCE4 est détaillée à la **Section 6 Prix**.

ANNEXE S : RÈGLEMENT DU TOURNOI DE LA DERNIÈRE CHANCE DU CIRCUIT D'ÉTÉ

S1. Aperçu

Le Tournoi de la dernière chance du Circuit d'été (« TDCCE ») aura lieu du 15 août 2020 au 17 août 2020.

LE TDCCE sera un Tournoi à élimination directe se déroulant sur plusieurs tours de compétition. À chaque tour, au terme d'un certain nombre de Matches, les résultats des Équipes seront comparés afin de déterminer les Équipes qualifiées pour le tour suivant. Lors de la Finale du TDCCE, au terme d'un certain nombre de Matches, les résultats des Équipes seront comparés afin de déterminer les Équipes qualifiées pour les Playoffs CE de chaque Région.

S2. Conditions d'admissibilité supplémentaires

Pour participer au TDCCE, chaque Participant d'une Équipe doit atteindre le classement Or IV ou un classement supérieur en Ligue classée Série 4, Phase 2 dans Apex Legends sur PC avec le Compte EA utilisé pour l'inscription à l'ALGS avant 14 h 00 (heure du Pacifique ou « PT ») le 13 août 2020.

S3. Inscription et enregistrement

Pour s'inscrire au TDCCE, chaque Équipe doit suivre la procédure ci-dessous avant 12 h 00 PT le 13 août 2020 :

- Capitaine d'Équipe : accédez à la page Web Battlefy du TDCCE (« Site du TDCCE ») à l'adresse [Battlefy.com/leagues/algs](https://battlefy.com/leagues/algs), sélectionnez le Tournoi de phase Régionale approprié et cliquez sur le bouton « S'inscrire au Tournoi » ;
- Capitaine d'Équipe : sur le Site du TDCCE, indiquez la composition de l'Équipe en sélectionnant les Participants pour ce Tournoi dans l'effectif de l'Équipe, puis envoyez une invitation à ces Participants ;
- Autres Participants de l'Équipe : acceptez l'invitation à participer au Tournoi ; et
- Tous les Participants de l'Équipe : lisez et acceptez le Règlement officiel.

Toute Équipe inscrite doit également s'enregistrer pour le Tournoi en ligne sur le Site du TDCCE dans une période comprise entre une (1) heure avant le début du Tournoi et le début du Tournoi lui-même pour confirmer sa présence. Tout Participant doit s'enregistrer en utilisant l'identifiant de compte EA fourni lors de la procédure d'inscription à l'ALGS sur le Site d'inscription. Une fois que tous les Participants d'une Équipe seront enregistrés, l'Équipe sera placée dans le TDCCE.

L'effectif de l'Équipe peut être modifié jusqu'à la Date de verrouillage de l'effectif du TDCCE, le 13 août 2020.

Il est demandé aux Équipes qui participent à la Finale du TDCCE dans les Régions Amérique ou EMOA (Europe, Moyen-Orient, Afrique) d'utiliser un canal Discord spécifique pour communiquer pendant la retransmission. Le canal Discord spécifique à rejoindre sera fourni aux joueurs par e-mail avant le début de la Finale du TDCCE.

S4. Format du Tournoi

Ce Tournoi se composera de plusieurs tours de compétition et sera réparti dans plusieurs Régions, à l'exception du Japon et de la Corée du Sud, qui seront répartis dans des Super Régions (Asie-Pacifique Nord).

S4.1. Nombre maximum d'Équipes

Les Régions Amérique du Nord et Europe accepteront un maximum de 320 Équipes. Toutes les autres Régions accepteront un maximum de 160 Équipes.

S4.2. Répartition et Groupes

Au début du Tournoi, les Équipes seront réparties aléatoirement dans des Groupes de vingt (20). Les Équipes seront placées aléatoirement au sein de ces Groupes.

S4.3. Tours, progression et désignation du vainqueur

Dans toutes les Régions, le nombre de tours maximum est de cinq (5), Finale du TDCCE incluse.

Chaque tour, à l'exception de la Finale, se déroule en quatre (4) Matches. La Finale se déroule en six (6) Matches.

Les Équipes cumulent des points à chaque Match ; les points octroyés sont décrits à la **Section S4.4 Score**.

Au début du Tournoi, toutes les Équipes sont placées au Tour 1. Une fois tous les Matches d'un tour terminés, les Équipes avec le Score de tour le plus élevé (voir **Section S4.4 Score**) dans chaque Groupe sont qualifiées pour le Tour suivant. S'il reste moins de vingt (20) Équipes au total sur l'ensemble des Groupes, toutes ces Équipes sont qualifiées pour la Finale du TDCCE. Les Équipes non qualifiées seront éliminées de l'événement.

Le nombre exact d'Équipes qualifiées pour le tour suivant dans chaque Groupe sera annoncé sur le Site du TDCCE le premier jour du Tournoi, une fois l'enregistrement des Équipes terminé.

À chaque tour, dans la mesure du possible, chaque Groupe est constitué du nombre maximum d'Équipes et le nombre d'Équipes qualifiées pour le tour suivant de la compétition peut varier d'un Groupe à l'autre.

Une fois tous les Matches de la Finale du TDCCE terminés, les Équipes avec le Score de Tour le plus élevé (voir Section S4.4. Score) remportent le TDCCE pour cette Région ou Super Région et sont qualifiées pour les Playoffs CE de leur Super Région comme indiqué ci-dessous :

- Amérique du Nord, Europe, Asie du Sud-Est, Amérique du Sud, Moyen-Orient et Afrique, Australie et Nouvelle-Zélande
 - Les deux (2) meilleures Équipes ou plus par Région
- Asie-Pacifique Nord (Japon et Corée du Sud)

- Les quatre (4) meilleures Équipes ou plus

S4.4. Score

À la fin de chaque Match, les Équipes reçoivent des points pour leur classement et le nombre total d'éliminations effectuées (« Score du Match »).

Les points attribués à chaque Match sont :

- Classement
 - 1^{er} : 12
 - 2^e : 9
 - 3^e : 7
 - 4^e : 5
 - 5^e : 4
 - 6^e – 7^e : 3
 - 8^e – 10^e : 2
 - 11^e – 15^e : 1
 - 16^e – 20^e : 0
- Éliminations
 - 1 par élimination

Si une Équipe manque un Match (aucun Participant de l'Équipe n'a terminé le Match), le Score de match de l'Équipe est de zéro (0) pour ce Match.

À la fin de chaque tour, le total des points de l'Équipe inclura son Score de match pour tous les Matches du tour (« Score de Tour »).

Le score final de chaque Match et de chaque tour est enregistré par un Officiel du Tournoi Battlefy. Le classement final de chaque tour est communiqué sur le Site du TDCCE à la fin de chaque tour.

S4.5. Départage

Si deux (2) Équipes ou plus ont le même Score de Tour, elles sont départagées selon l'ordre de priorité suivant :

- Scores de match simple
 - Comparaison du Meilleur score de match simple de chaque Équipe à égalité. Ce score peut être obtenu au cours du même match ou lors de matchs différents pendant le tour (pour chaque Équipe à égalité). L'Équipe avec le meilleur Score de match simple est déclarée gagnante. Exemple : les Équipes 1 et 2 ont un Score de Tour de 67. Le meilleur Score de match simple de l'Équipe 1 est de 20 Points au premier Match du tour et le meilleur Score de match simple de l'Équipe 2 est de 22 Points au deuxième Match du tour. Dans ce cas, l'Équipe 2 est déclarée gagnante. Ce système est répété pour tous les Matches joués dans le tour jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'égalité ou qu'il n'y ait plus de Score de match disponible. Par exemple : le meilleur Score de match simple des Équipes 1 et 2 est respectivement de 20 points aux matchs 1 et 3. Le meilleur Score de match simple suivant de l'Équipe 1 est de 18 points au Match 3, tandis que celui de l'Équipe 2 est de 15 points au Match 2. Dans ce cas, l'Équipe 1 est déclarée gagnante. Si deux (2) Équipes ou plus sont encore à égalité après comparaison des Scores de match simple, elles sont départagées par leur Meilleur classement en match simple.
- Meilleur classement Match simple

- Comparaison du meilleur classement de chaque Équipe dans un Match simple avec toutes les Équipes à égalité. Ces meilleurs classements peuvent avoir été obtenus au cours du même match ou lors de matchs différents (pour chaque Équipe à égalité). L'Équipe la mieux classée (plus petit nombre) sera déclarée gagnante. La 1^{re} place dans un match simple constitue le meilleur classement. Ce système est répété pour tous les Matches joués dans le tour jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'égalité ou qu'il n'y ait plus de Match supplémentaire disponible. Si deux (2) Équipes ou plus sont encore à égalité après comparaison des Scores de match simple et des classements en match simple, elles sont départagées par leur Total d'éliminations en match simple.
- Total d'éliminations en Match simple
- Comparaison du meilleur total d'éliminations d'une Équipe dans un Match simple entre toutes les Équipes à égalité. L'Équipe qui aura obtenu le plus d'éliminations dans un Match simple sera déclarée gagnante. Ce système est répété pour tous les Matches joués dans le tour jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'égalité ou qu'il n'y ait plus de Match supplémentaire disponible.

S5. Programme du Tournoi

S5.1. Fuseaux horaires applicables

- Australie et Nouvelle-Zélande
 - AEST
- Asie-Pacifique Nord (Japon et Corée du Sud)
 - JST
- Asie du Sud-Est
 - SGT
- Moyen-Orient et Afrique
 - TRT
- Europe
 - BST
- Amérique du Nord
 - PDT
- Amérique du Sud
 - BRT

S5.2. Programme quotidien et Heures de début

Tous les tours pour les régions Australie et Nouvelle-Zélande, Asie du Sud-Est, Moyen-Orient et Afrique, et Amérique du Sud se dérouleront le 15 août 2020.

Tous les tours pour la région Asie-Pacifique Nord, à l'exception de la Finale (20 Équipes maximum), se dérouleront le 15 août 2020. La Finale pour la région Asie-Pacifique Nord se déroulera le 16 août 2020.

Pour l'Europe et l'Amérique du Nord, les tours suivants se dérouleront comme suit :

- 15 août 2020
 - Tour de 320 Équipes maximum (si nécessaire)
 - Tour de 160 Équipes maximum (si nécessaire)
- 16 août 2020
 - Tour de 80 Équipes maximum (si nécessaire)

- Tour de 40 Équipes maximum (si nécessaire)
- 17 août 2020
- Finale (20 Équipes maximum)

Le Tournoi commencera le 15 août 2020 à une heure variable en fonction de la Région :

- Australie et Nouvelle-Zélande, Asie-Pacifique Nord (Japon et Corée du Sud), Asie du Sud-Est, Moyen-Orient et Afrique et Amérique du Sud
 - 12 h 00
- Europe et Amérique du Nord
 - 12 h 00

Chaque tour dure 150 minutes (2,5 heures) et commence à la fin du tour précédent.

La Finale commencera le dimanche 16 août 2020 à une heure variable en fonction de la Région :

- Asie-Pacifique Nord (Japon, Corée du Sud)
 - 18 h 00

Le Tournoi commencera le dimanche 16 août à une heure variable en fonction de la Région :

- Europe et Amérique du Nord
 - 12 h 00

La retransmission de la Finale des Régions Amérique du Nord et Europe sera organisée par EA le lundi 17 août 2020. Tous les Participants d'une Équipe doivent être présents dans le salon du Match dans le jeu au plus tard à 17 h 40 BST (EMEA) ou 16 h 40 PT (18 h 40 CDT) (Amérique) le 17 août 2020 pour confirmer leur participation.

L'heure exacte de début de chaque tour peut varier par rapport au programme ci-dessus. L'heure exacte de début des Matches sera disponible sur le Site du TDCCE le jour même du Tournoi.

S6. Règlement des Matches

- Le ou les codes uniques permettant de rejoindre le Match approprié du Tournoi en ligne dans Apex Legends seront publiés sur le Site du TDCCE. Un code unique différent peut être utilisé pour chaque Groupe et chaque tour du Tournoi.
 - Un guide expliquant comment rejoindre un Match du Tournoi en ligne dans Apex Legends sera communiqué par e-mail à chaque Participant avant le début du Tournoi.
 - Nous recommandons aux Participants d'ajouter LeagueOps@battlefy.com à leurs contacts de messagerie.
 - Les Participants peuvent également demander ce guide à l'adresse ALGSLeagueOps@ea.com.
 - Les Participants n'ont pas le droit de partager le code. Si un Participant partage le code, lui-même et son Équipe peuvent encourir les pénalités décrites à la **Section A6 Pénalités** de l'ANNEXE A.
 - La diffusion d'un match en affichant le code est considérée comme un cas de partage du code.
- Avant le début de chaque Match, le Capitaine d'équipe doit saisir un Nom d'équipe dans le salon personnalisé du Match. Le Nom d'équipe indiqué dans le salon doit correspondre au Nom d'équipe fourni lors de l'inscription sur le Site du TDCCE. La seule modification autorisée consiste à raccourcir le nom si celui-ci dépasse la limite de caractères.

- Pour participer à un Match, les Participants doivent être présents dans le salon du Match dans le jeu à l'heure de début prévue pour chaque Match (voir **Section S5 Programme du Tournoi**).
- Un Match peut démarrer à l'heure prévue, même en l'absence de l'ensemble des Participants ou des Équipes.
- Les Participants ou les Équipes qui manquent un Match peuvent rejoindre le Match suivant du tour.
- Les Matches peuvent rassembler moins de (20) Équipes et/ou soixante (60) Participants.
- S'il reste moins d'Équipes dans le Groupe que le nombre de places qualificatives pour le tour suivant, toutes les Équipes du Groupe se qualifient.

S7. Instructions relatives aux matchs supplémentaires

Les instructions ci-dessous s'ajoutent aux instructions spécifiées dans la **Section C6**.

S7.1. Paramètres de jeu

- Les modifications suivantes ont été apportées aux paramètres de match par défaut d'Apex Legends :
 - Bouclier de KO (Or) Légendaire - SUPPRIMÉ
 - Balises de réapparition mobiles - SUPPRIMÉES
- Les Matches de chaque Région seront initialement hébergés dans les centres de données suivants :
 - Amérique du Nord : Iowa (tous)
 - Europe : Francfort (tous)
 - Amérique du Sud : São Paulo (tous)
 - Australie et Nouvelle-Zélande : Sydney (tous)
 - Asie-Pacifique Nord (Japon et Corée du Sud) : Tokyo (tous)
 - Asie du Sud-Est : Singapour (tous)
 - Moyen-Orient et Afrique : Francfort (tous)
- Si, en raison d'un problème technique ou d'un problème de connexion, un Match doit être hébergé dans un autre centre de données, les informations concernant le nouveau centre de données seront publiées sur le Site du TDCCE.

S7.2. Carte(s)

- Tous les Matches seront disputés sur l'une des cartes suivantes :
 - World's Edge (Saison 4) (« World's Edge »)
 - Kings Canyon (Saison 5) (« Kings Canyon »)
- Pour chaque tour, les cartes par Match sont les suivantes :
 - Finale du TDC :
 - Matches 1, 2 et 3 : Kings Canyon
 - Matches 4, 5 et 6 : World's Edge :
 - Tour 1 TDC (si différente de la Finale du TDC) :
 - Matches 1 et 2 : Kings Canyon
 - Matches 3 et 4 : World's Edge
 - Tour 2 TDC (si nécessaire) :
 - Matches 1 et 2 : World's Edge
 - Matches 3 et 4 : Kings Canyon
 - Tour 3 TDC (si nécessaire) :

- Matches 1 et 2 : Kings Canyon
- Matches 3 et 4 : World's Edge
- Tour 4 TDC (si nécessaire)
- Matches 1 et 2 : World's Edge
- Matches 3 et 4 : Kings Canyon

S7.3. Règles générales

- Les Participants peuvent utiliser un clavier et une souris, une manette Playstation 4 ou une manette Xbox pendant l'événement.
- Les Participants n'ont pas le droit d'utiliser des fonctions Macro sur un dispositif de saisie.
- Les Participants ne peuvent pas utiliser de macros ou de scripts qui exécutent des actions, en série ou en simultané, dans le jeu.
- Les Équipes sont responsables de leur communication interne pendant toute la durée de l'événement.

S7.5. Déconnexion et début de partie

- Si un Participant est déconnecté ou ne parvient pas à charger la partie, le Match continue.
- Si un Participant est déconnecté pendant une partie, il peut tenter de rejoindre la partie en utilisant la fonctionnalité de reconnexion du jeu.
- Si plus du cinquième des Participants sont déconnectés du salon de Match du Groupe pendant la partie ou ne parviennent pas à charger la partie, ou si un Match ne peut aller à son terme, l'officiel du Tournoi peut décider d'ajouter un Match supplémentaire au tour pour ce Groupe.

S7.6 Fichiers de jeu

Les Participants peuvent uniquement modifier ou ajouter les fichiers de jeu suivants :

- local.cfg
- autoexec.cfg
- videoconfig.txt

Les Participants peuvent uniquement ajouter ou modifier les lignes suivantes dans les fichiers indiqués ci-dessus :

- fps_max
- mat_letterbox_aspect_goal
- mat_letterbox_aspect_threshold
- "setting.csm_enabled" "0"

ANNEXE T : RÈGLEMENT DES PLAYOFFS DU CIRCUIT D'ÉTÉ

T1. Aperçu

Les Playoffs du Circuit d'été (« Playoffs CE ») auront lieu en ligne du 12 septembre 2020 au 13 septembre 2020.

Les Playoffs CE se dérouleront en une phase de compétition composée de plusieurs matchs et seront répartis dans plusieurs Super Régions. Le système de Point décisif (voir **Section N5.3.3.**) sera utilisé pour déterminer le vainqueur du tournoi de chaque Super Région.

T2. Inscription et enregistrement

Pour s'inscrire aux Playoffs CE, chaque Équipe doit suivre la procédure ci-dessous avant la date indiquée dans son e-mail d'invitation (le cas échéant) ou avant le jeudi 10 septembre 2020 :

- Capitaine d'Équipe : accédez à la page Web Battlefy des Playoffs CE (« Site des Playoffs CE ») à l'adresse [Battlefy.com/leagues/algs](https://battlefy.com/leagues/algs), sélectionnez le Tournoi approprié dans votre Super Région et cliquez sur le bouton « S'inscrire au Tournoi » ;
- Capitaine d'Équipe : sur le Site des Playoffs CE, indiquez la composition de l'Équipe en sélectionnant les Participants pour ce Tournoi dans l'effectif de l'Équipe, puis envoyez une invitation à ces Participants ;
- Autres Participants de l'Équipe : acceptez l'invitation à participer au Tournoi ; et
- Tous les Participants de l'Équipe : lisez et acceptez le Règlement officiel.

Les Équipes doivent conserver un certain nombre de Participants de l'effectif utilisé lors de l'événement de qualification, comme indiqué à la **Section N5.2.**

Toute Équipe inscrite doit également s'enregistrer pour le Tournoi en ligne sur le Site des Playoffs CE dans une période comprise entre une (1) heure avant le début du Tournoi et le début du Tournoi lui-même pour confirmer sa présence. Tout Participant doit s'enregistrer en utilisant l'identifiant de compte EA fourni lors de la procédure d'inscription à l'ALGS sur le Site d'inscription.

Il est demandé aux Équipes en compétition dans les Super Régions Amérique ou EMOA (Europe, Moyen-Orient, Afrique) d'utiliser un canal Discord spécifique pour communiquer pendant la retransmission. Le canal Discord spécifique à rejoindre sera fourni aux joueurs par e-mail à l'issue de la phase Régionale.

T3. Format du Tournoi

Le format du Tournoi est décrit à la section **Section N5.3.**

T3.1. Départage

Si deux (2) Équipes ou plus ont le même total de points de Playoffs CE pour le classement final entre la 2e et la 20e place, elles sont départagées selon l'ordre de priorité suivant :

- Scores de match simple
 - Comparaison du Meilleur score de match simple de chaque Équipe à égalité. L'Équipe avec le meilleur Score de match simple est déclarée gagnante. Exemple : les Équipes 1 et 2 ont un total de 67 points de Playoffs CE. Le meilleur Score de match simple de l'Équipe 1 est de 20 Points au premier Match et le meilleur Score de match simple de l'Équipe 2 est de 22 Points au deuxième Match. Dans ce cas, l'Équipe 2 est déclarée gagnante. Ce système est répété pour tous les Matches joués jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'égalité ou qu'il n'y ait plus de Score de match disponible. Par exemple : le meilleur Score de match simple des Équipes 1 et 2 est respectivement de 20 points aux matchs 1 et 3. Le meilleur Score de match simple

suivant de l'Équipe 1 est de 18 points au Match 3, tandis que celui de l'Équipe 2 est de 15 points au Match 2. Dans ce cas, l'Équipe 1 est déclarée gagnante. Si deux (2) Équipes ou plus sont encore à égalité après comparaison des Scores de match simple, elles sont départagées par leur Meilleur classement en match simple.

- Meilleur classement Match simple
 - Comparaison du meilleur classement de chaque Équipe dans un Match simple avec toutes les Équipes à égalité. Ces meilleurs classements peuvent avoir été obtenus au cours du même match ou lors de matchs différents (pour chaque Équipe à égalité). L'Équipe la mieux classée (plus petit nombre) sera déclarée gagnante. La 1^{re} place dans un match simple constitue le meilleur classement. Ce système est répété pour tous les Matches joués jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'égalité ou qu'il n'y ait plus de Match supplémentaire disponible. Si deux (2) Équipes ou plus sont encore à égalité après comparaison des Scores de match simple et des classements en match simple, elles sont départagées par leur Total d'éliminations en match simple.
- Total d'éliminations en Match simple
 - Comparaison du meilleur total d'éliminations d'une Équipe dans un Match simple entre toutes les Équipes à égalité. L'Équipe qui aura obtenu le plus d'éliminations dans un Match simple sera déclarée gagnante. Ce système est répété pour tous les Matches joués jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'égalité ou qu'il n'y ait plus de Match supplémentaire disponible.

T4. Programme du Tournoi

T4.1. Fuseau horaire applicable

- Amérique
 - Central Daylight Time (CDT)
- EMOA
 - British Summer Time (BST)
- Asie-Pacifique Nord
 - Japan Standard Time (JST)
- Asie-Pacifique Sud
 - Australian Eastern Standard Time (AEST)

T4.2. Heures de début

L'heure de début de chaque Tournoi varie en fonction de la Super Région dans laquelle il est organisé :

- Asie-Pacifique Nord
 - 18 h 00 JST le samedi 12 septembre 2020
- Amérique
 - 14 h 00 CDT le samedi 12 septembre 2020
- Asie-Pacifique Sud
 - 14 h 00 AEST le dimanche 13 septembre 2020
- EMOA
 - 14 h 00 BST le dimanche 13 septembre 2020

Chaque Match commence environ trente (30) minutes après la fin du Match précédent.

L'heure exacte de début des Matches sera disponible sur le Site des Playoffs CE le jour même du Tournoi.

Tous les cinq Matches, les Participants pourront prendre une pause de vingt (20) minutes.

La retransmission des Playoffs CE pour les Super Régions Asie-Pacifique Sud, Amérique et EMOA sera organisée par EA. Tous les Participants d'une Équipe doivent être présents dans le salon du Match dans le jeu au plus tard vingt (20) minutes avant l'heure de début indiqué à la **Section T4.2**.

T5. Règlement des Matches

- Le ou les codes uniques permettant de rejoindre le Match approprié du Tournoi en ligne dans Apex Legends seront publiés sur le Site des Playoffs CE. Un code unique différent peut être utilisé pour chaque Match du Tournoi.
 - Un guide expliquant comment rejoindre un Match du Tournoi en ligne dans Apex Legends sera communiqué par e-mail à chaque Participant avant le début du Tournoi.
 - Nous recommandons aux Participants d'ajouter LeagueOps@battlefy.com à leurs contacts de messagerie.
 - Les Participants peuvent également demander ce guide à l'adresse ALGSLeagueOps@ea.com.
 - Les Participants n'ont pas le droit de partager le code. Si un Participant partage le code, lui-même et son Équipe peuvent encourir les pénalités décrites à la **Section A6 Pénalités de l'ANNEXE A**.
 - La diffusion d'un match en affichant le code est considérée comme un cas de partage du code.
- Avant le début de chaque Match, le Capitaine d'équipe doit saisir un Nom d'équipe dans le salon personnalisé du Match. Le Nom d'équipe indiqué dans le salon doit correspondre au Nom d'équipe fourni lors de l'inscription sur le Site des Playoffs CE. La seule modification autorisée consiste à raccourcir le nom si celui-ci dépasse la limite de caractères.
- Pour participer à un Match, les Participants doivent être présents dans le salon du Match dans le jeu à l'heure de début prévue pour chaque Match (voir **section T4. Programme du Tournoi**).
- Un Match peut démarrer à l'heure prévue, même en l'absence de l'ensemble des Participants ou des Équipes.
- Les Participants ou les Équipes qui manquent un Match peuvent rejoindre le Match suivant du tour.
- Les Matches peuvent rassembler moins de (20) Équipes et/ou soixante (60) Participants.
- Il n'est pas autorisé aux Participants de quitter les limites normales d'une carte sans déclencher le compte à rebours « hors-limites » ou d'exploiter une faille leur permettant de rester à l'extérieur du cercle orange sans subir de dégâts.
- Les Participants ne peuvent pas exploiter une mécanique du jeu pour entrer et sortir du compte à rebours mortel de 30 secondes « hors limite » de manière répétée dans la même zone.

T7. Instructions relatives aux matchs supplémentaires

Les instructions ci-dessous s'ajoutent aux instructions spécifiées dans la **Section C6**.

T7.1. Paramètres de jeu

- Les modifications suivantes ont été apportées aux paramètres de match par défaut d'Apex Legends :
 - Bouclier de KO (Or) Légendaire - SUPPRIMÉ
- Les Matches de chaque Super Région seront initialement hébergés dans les centres de données suivants :

- Amérique : Dallas (tous)
- EMOA : Francfort (tous)
- Asie-Pacifique Nord : Tokyo (tous)
- Asie-Pacifique Sud : Singapour (tous)
- Si, en raison d'un problème technique ou d'un problème de connexion, un Match doit être hébergé dans un autre centre de données, les informations concernant le nouveau centre de données seront publiées sur le Site des Playoffs CE.

T7.2. Carte(s)

- Tous les Matches seront disputés sur l'une des cartes suivantes :
 - World's Edge
 - Kings Canyon
- Les deux (2) premiers Matches seront joués sur World's Edge. La carte utilisée changera tous les deux (2) Matches jusqu'à la fin des Playoffs CE.

T7.3. Règles générales

- Les Participants peuvent utiliser un clavier et une souris, une manette Playstation 4 ou une manette Xbox pendant l'événement.
 - Les Participants n'ont pas le droit d'utiliser des fonctions macro sur un dispositif de saisie.
 - Les Participants ne peuvent pas utiliser de macros ou de scripts qui exécutent des actions, en série ou en simultané, dans le jeu.
- Les Équipes sont responsables de leur communication interne pendant toute la durée de l'événement.

T7.5. Déconnexion et début de partie

- Si un Participant est déconnecté ou ne parvient pas à charger la partie, le Match continue.
 - Si un Participant est déconnecté pendant une partie, il peut tenter de rejoindre la partie en utilisant la fonctionnalité de reconnexion du jeu.

T7.6 Fichiers de jeu

Les Participants peuvent uniquement modifier ou ajouter les fichiers de jeu suivants :

- local.cfg
- autoexec.cfg
- videoconfig.txt

Les Participants peuvent uniquement ajouter ou modifier les lignes suivantes dans les fichiers indiqués ci-dessus :

- fps_max
- mat_letterbox_aspect_goal
- mat_letterbox_aspect_threshold
- "setting.csm_enabled" "0"

T8. Prix

La répartition des prix des Playoffs CE est détaillée à la **Section 6 Prix**.

ANNEXE U : CIRCUIT D'AUTOMNE

U1. Aperçu

Le Circuit d'automne est une série de compétitions de jeu vidéo dans le cadre de l'ALGS. Chaque tournoi du Circuit d'automne, à l'exception des Tournois de la dernière chance, attribue des Points ALGS aux Participants des meilleures Équipes.

Le Circuit d'automne est composé de :

- quatre (4) Tournois en ligne préliminaires (« TELCA », voir la **Section U4**) dans chaque Région (Amérique du Nord, Amérique du Sud, Europe, Moyen-Orient et Afrique) et chaque Super Région (Asie-Pacifique Nord et Asie-Pacifique Sud) ;
- un Tournoi de la dernière chance en ligne (« TDCCA », voir **Section U5**) pour chaque Région, sauf exception spécifiée en **Section 5.2** ; et
- un événement de playoffs en ligne (« Playoffs CA », voir **Section U7**) pour chaque Super Région.

La qualification pour les Playoffs CA peut être obtenue par l'une des méthodes décrites à la **Section U7.2**.

U2. Conditions d'admissibilité supplémentaires

Chaque Participant d'une Équipe doit atteindre le classement Or IV ou un classement supérieur dans la saison et la phase en cours de la Ligue classée Apex Legends sur PC avec le Compte EA utilisé pour l'inscription à l'ALGS avant 14 h 00 PT aux dates spécifiées à la **Section U3.2**.

U3. Inscription et enregistrement

U3.1. Procédure d'inscription

Les Équipes doivent s'inscrire séparément à chaque événement du Circuit d'automne. Pour chaque événement du Circuit d'automne, chaque Équipe doit suivre la procédure ci-dessous aux dates spécifiées à la **Section U3.2** :

- Capitaine d'Équipe : accédez à la page Web Battlefy de l'événement du Circuit d'automne concerné (« Page Web de l'événement CA ») à l'adresse [Battlefy.com/leagues/algs](https://battlefy.com/leagues/algs), sélectionnez le Tournoi approprié et cliquez sur le bouton « S'inscrire au Tournoi » ;
- Capitaine d'Équipe : sur la Page Web de l'événement CA, indiquez la composition de l'Équipe en sélectionnant les Participants pour ce Tournoi dans l'effectif de l'Équipe, puis envoyez une invitation à ces Participants ;
- Autres Participants de l'Équipe : acceptez l'invitation à participer au Tournoi ; et
- Tous les Participants de l'Équipe : lisez et acceptez le Règlement officiel.

U3.2. Dates d'inscription

TELCA1 : 12 h 00 PT le jeudi 1er octobre 2020

TELCA2 : 12 h 00 PT le jeudi 15 octobre 2020

TELCA3 : 12 h 00 PT le jeudi 29 octobre 2020

TELCA4 : 12 h 00 PT le jeudi 5 novembre 2020

TDCCA : 12 h 00 PT le jeudi 3 décembre 2020

Playoffs CA : 12 h 00 PT le jeudi 17 décembre 2020

U3.3. Enregistrement

Toute Équipe inscrite doit également s'enregistrer pour le Tournoi en ligne sur la Page Web de l'événement CA dans une période comprise entre une (1) heure avant le début de chaque phase du

Tournoi (si le Tournoi est divisé en plusieurs phases) et le début de chaque phase du Tournoi elle-même pour confirmer sa présence. Tout Participant doit s'enregistrer en utilisant l'identifiant de compte EA fourni lors de la procédure d'inscription à l'ALGS sur le Site d'inscription. Une fois que tous les Participants d'une Équipe seront enregistrés, l'Équipe sera placée dans le Tournoi.

L'effectif de l'Équipe peut être modifié jusqu'aux Dates de verrouillage de l'effectif suivantes :

TELCA1 : 12 h 00 PT le jeudi 1er octobre 2020

TELCA2 : 12 h 00 PT le jeudi 15 octobre 2020

TELCA3 : 12 h 00 PT le jeudi 29 octobre 2020

TELCA4 : 12 h 00 PT le jeudi 5 novembre 2020

TDCCA : 12 h 00 PT le jeudi 3 décembre 2020

Playoffs CA : 12 h 00 PT le jeudi 17 décembre 2020

Avant la Date de verrouillage de l'effectif, les Participants peuvent changer d'Équipe s'ils ne font pas déjà partie d'un effectif inscrit.

Toute modification apportée à un effectif après la Date de verrouillage des effectifs doit être approuvée par EA.

Il est demandé aux Équipes qui participent à une Finale de TELCA en Amérique du Nord et en Europe, à une Finale de TDCCA en Amérique et en EMOA (Europe, Moyen-Orient, Afrique) d'utiliser un canal Discord spécifique pour communiquer pendant la retransmission. Le canal Discord spécifique à rejoindre sera fourni aux joueurs par e-mail avant le début de la Finale de TELCA, avant le début de la Finale de TDCCA et à l'issue de la phase Régionale des Playoffs CA.

U4. Tournois en ligne préliminaires

Les TELCA sont des tournois à élimination directe se déroulant au minimum en un (1) Tour. À chaque Tour, au terme d'un certain nombre de Matches, les résultats des Équipes seront comparés afin de déterminer les Équipes qualifiées pour le tour suivant ou, à l'issue de la finale, le vainqueur du Tournoi.

U4.1. Programme du Tournoi

Chaque Tournoi en ligne préliminaire aura lieu au minimum sur un (1) jour de compétition. Le calendrier et le format exacts seront annoncés dans le règlement spécifique à chaque événement.

U4.2. Format du Tournoi

U4.2.1. Nombre maximum d'Équipes

Les Régions Amérique du Nord et Europe accepteront un maximum de 320 Équipes. Toutes les autres Régions accepteront un maximum de 160 Équipes.

U4.2.2. Répartition et Groupes

Au début du Tournoi, les Équipes seront réparties aléatoirement dans des Groupes de vingt (20). Les Équipes seront placées aléatoirement au sein de ces Groupes.

U4.2.3. Tours, Finale et désignation du vainqueur

Chaque TELCA peut se composer de plusieurs Tours de compétition, dont un Tour final (« Finale du TELCA »), un Tour précédant immédiatement le Tour final (« Demi-finale du TELCA ») et un Tour précédant immédiatement la Demi-finale du TELCA (« Quart de finale du TELCA »). Chaque Tour se compose d'une série de Matches.

Chacune des dix (10) meilleures Équipes du TELCA immédiatement précédent, le cas échéant, (« Équipe directement qualifiée pour le TELCA ») commencera le Tournoi en Finale du TELCA. Toutes les autres Équipes commenceront le Tournoi au Tour 1.

Le nombre total de Tours dans le Tournoi dépend du nombre total d'Équipes enregistrées le jour de la compétition, mais ne peut excéder un nombre de Tours maximum. En Amérique du Nord et en Europe, le nombre de Tours maximum est de cinq (5), Finale du TELCA incluse. Dans toutes les autres Régions, le nombre de Tours maximum est de quatre (4), Finale du TELCA incluse.

Chaque Tour qui précède la Finale du TELCA se déroule en quatre (4) Matches, les Équipes cumulant des points à chaque Match. Les points octroyés sont décrits à la **section U6.1 Score**.

Une fois tous les Matches d'un Tour terminés, les Équipes avec le Score de tour le plus élevé (voir **Section U6.1 Score**) dans chaque Groupe sont qualifiées pour le Tour suivant ou, s'il reste moins de vingt (20) Équipes au total sur l'ensemble des Groupes, pour la Finale du TELCA. Le nombre exact d'Équipes qualifiées pour le tour suivant dans chaque Groupe sera annoncé sur la Page Web de l'événement CA le premier jour du Tournoi, une fois l'enregistrement des Équipes terminé. Les Équipes non qualifiées seront éliminées de l'événement.

À chaque tour, dans la mesure du possible, chaque Groupe est constitué du nombre maximum d'Équipes et le nombre d'Équipes qualifiées pour le tour suivant de la compétition peut varier d'un Groupe à l'autre.

La Finale du TELCA se déroulera en six (6) Matches, les Équipes cumulant des points à chaque Match. Les points octroyés sont décrits à la **Section U6.1 Score**. Une fois tous les matches de la Finale terminés, les Équipes avec le Score de Finale le plus élevé (voir **Section U6.1 Score**) remportent le TELCA de leur Région ou de leur Super Région.

U5. Tournois de la dernière chance

Les Équipes qui ne sont pas déjà qualifiées pour les Playoffs CA peuvent participer au TDCCA de leur Région pour tenter d'obtenir une qualification pour les Playoffs CA. Un Participant ne peut pas participer à plus d'un (1) TDCCA régional.

Le TDCCA aura lieu en ligne du samedi 5 décembre 2020 au lundi 7 décembre 2020.

U5.1. Calendrier

Le calendrier sera annoncé dans le règlement spécifique à chaque événement.

U5.2. Format du Tournoi

Ce Tournoi sera réparti dans différentes Régions, avec les exceptions suivantes :

- au Japon et en Corée du Sud, où il sera réparti par Super Région (Asie-Pacifique Nord) ;

- en Australie et Nouvelle-Zélande et en Asie du Sud-Est, où il sera réparti par Super Région (Asie-Pacifique Sud) ; et
- lors de la Finale en Amérique, Europe, Moyen-Orient et Afrique, où il sera réparti par Super Région.

Chaque TDCCA se compose de plusieurs Tours de compétition, dont un Tour final (« Finale du TDCCA »), un Tour précédant immédiatement le Tour final (« Demi-finale du TDCCA ») et un Tour précédant immédiatement la Demi-finale du TDCCA (« Quart de finale du TDCCA »). Chaque Tour se compose d'une série de Matches.

U5.2.1. Nombre maximum d'Équipes

Les Régions Amérique du Nord et Europe accepteront un maximum de 320 Équipes. Toutes les autres Régions accepteront un maximum de 160 Équipes.

U5.2.2. Répartition et Groupes

Au début du Tournoi, les Équipes seront réparties aléatoirement dans des Groupes de vingt (20). Les Équipes seront placées aléatoirement au sein de ces Groupes.

U5.2.3. Tours et progression

Dans toutes les Régions, le nombre de Tours maximum est de cinq (5), Finale du TDCCA incluse.

Chaque Tour, à l'exception de la Demi-finale et de la Finale de la TDCCA, se déroule en quatre (4) Matches. La Demi-finale et la Finale du TDCCA se déroulent en six (6) Matches.

Les Équipes cumulent des points à chaque Match ; les points octroyés sont décrits à la **Section U6.1 Score**.

Au début du Tournoi, toutes les Équipes sont placées au Tour 1. Une fois tous les Matches d'un Tour terminés, les Équipes avec le Score de tour le plus élevé (voir **Section U6.1 Score**) dans chaque Groupe sont qualifiées pour le Tour suivant. Les Équipes non qualifiées seront éliminées de l'événement.

Le nombre exact d'Équipes qualifiées pour le tour suivant dans chaque Groupe sera annoncé sur la Page Web de l'événement CA le premier jour du Tournoi, une fois l'enregistrement des Équipes terminé.

À chaque tour, dans la mesure du possible, chaque Groupe est constitué du nombre maximum d'Équipes et le nombre d'Équipes qualifiées pour le tour suivant de la compétition peut varier d'un Groupe à l'autre.

Une fois tous les matchs de la Demi-finale du TDCCA terminés (pour l'Amérique du Nord, l'Europe, l'Asie-Pacifique Nord et l'Asie-Pacifique Sud, le Tour de 40 Équipes ; pour l'Amérique du Sud, le Moyen-Orient et Afrique, le Tour de 20 Équipes), les Équipes avec le meilleur Score de tour dans chaque groupe seront qualifiées pour la Finale du TDCCA. Les meilleures Équipes de chaque Région seront qualifiées pour la Finale du TDCCA de leur Super Région, comme indiqué ci-dessous :

- Amérique du nord, Europe
 - Les huit (8) meilleures Équipes
- Amérique du Sud, Moyen-Orient et Afrique
 - Les quatre (4) meilleures Équipes
- Asie-Pacifique Nord, Asie-Pacifique Sud

- Les dix (10) meilleures Équipes

U5.2.4. Détermination des vainqueurs

Une fois tous les Matches de la Finale du TDCCA terminés, les Équipes ayant obtenu le meilleur Score de tour (voir **Section U6.1 Score**) lors de la Finale du TDCCA remportent le TDCCA pour cette Super Région.

U6. Décompte des points et règles de départage pour les TELCA et TDCCA

U6.1. Score

À la fin de chaque Match, les Équipes reçoivent des points pour leur classement et le nombre total d'éliminations effectuées (« Score du Match »).

Les points attribués à chaque Match sont :

- Classement
 - 1^{er} : 12
 - 2^e : 9
 - 3^e : 7
 - 4^e : 5
 - 5^e : 4
 - 6^e – 7^e : 3
 - 8^e – 10^e : 2
 - 11^e – 15^e : 1
 - 16^e – 20^e : 0
- Éliminations
 - 1 par élimination

Si une Équipe manque un Match (aucun Participant de l'Équipe n'a terminé le Match), le Score de match de l'Équipe est de zéro (0) pour ce Match.

À la fin de chaque tour, le total des points de l'Équipe inclura son Score de match pour tous les Matches du tour (« Score de Tour »).

Le score final de chaque Match et de chaque tour est enregistré par un Officiel du Tournoi Battlefy. Le classement final de chaque tour est communiqué sur la Page Web de l'événement CA à la fin de chaque tour.

U6.2. Départage

Si deux (2) Équipes ou plus ont le même Score de Tour, elles sont départagées selon l'ordre de priorité suivant :

- Scores de match simple
 - Comparaison du Meilleur score de match simple de chaque Équipe à égalité. Ce score peut être obtenu au cours du même match ou lors de matchs différents pendant le tour (pour chaque Équipe à égalité). L'Équipe avec le meilleur Score de match simple est déclarée gagnante. Exemple : les Équipes 1 et 2 ont un Score de Tour de 67. Le meilleur Score de match simple de l'Équipe 1 est de 20 Points au premier Match du tour et le meilleur Score de match simple de l'Équipe 2 est de 22 Points au deuxième Match du tour. Dans ce cas, l'Équipe 2 est déclarée gagnante. Ce système est répété pour tous les Matches joués dans le tour jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'égalité ou qu'il n'y ait plus de Score de match disponible.

Par exemple : le meilleur Score de match simple des Équipes 1 et 2 est respectivement de 20 points aux matchs 1 et 3. Le meilleur Score de match simple suivant de l'Équipe 1 est de 18 points au Match 3, tandis que celui de l'Équipe 2 est de 15 points au Match 2. Dans ce cas, l'Équipe 1 est déclarée gagnante. Si deux (2) Équipes ou plus sont encore à égalité après comparaison des Scores de match simple, elles sont départagées par leur Meilleur classement en match simple.

- Meilleur classement Match simple
 - Comparaison du meilleur classement de chaque Équipe dans un Match simple avec toutes les Équipes à égalité. Ces meilleurs classements peuvent avoir été obtenus au cours du même match ou lors de matchs différents (pour chaque Équipe à égalité). L'Équipe la mieux classée (plus petit nombre) sera déclarée gagnante. La 1^{re} place dans un match simple constitue le meilleur classement. Ce système est répété pour tous les Matches joués dans le tour jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'égalité ou qu'il n'y ait plus de Match supplémentaire disponible. Si deux (2) Équipes ou plus sont encore à égalité après comparaison des Scores de match simple et des classements en match simple, elles sont départagées par leur Total d'éliminations en match simple.
- Total d'éliminations en Match simple
 - Comparaison du meilleur total d'éliminations d'une Équipe dans un Match simple entre toutes les Équipes à égalité. L'Équipe qui aura obtenu le plus d'éliminations dans un Match simple sera déclarée gagnante. Ce système est répété pour tous les Matches joués dans le tour jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'égalité ou qu'il n'y ait plus de Match supplémentaire disponible.

U7. Playoffs CA

Les Playoffs CA sont l'événement phare du Circuit d'automne. Les Équipes qualifiées s'affrontent lors des Playoffs CA de leur Super Région.

U7.1 Calendrier et inscription

Le calendrier sera annoncé dans le règlement spécifique à chaque événement.

Toutes les Équipes qualifiées pour les Playoffs CA doivent suivre la procédure d'inscription distincte pour les Playoffs CA.

U7.2. Qualification

La qualification pour les Playoffs CA peut être obtenue par l'une des méthodes suivantes :

- Tournois en ligne préliminaires
 - En fonction de la Région ou de la Super Région de chaque Équipe, une (1), deux (2) ou trois (3) Équipes (nombre exact détaillé ci-dessous), déterminées par le classement de la Finale du TELCA de chaque Tournoi en ligne préliminaire, seront qualifiées pour les Playoffs CA (« Équipes des Playoffs TELCA »).
 - Amérique du Sud, Moyen-Orient et Afrique : une (1) Équipe par Région est qualifiée. Amérique du Nord et Europe : les deux (2) meilleures Équipes par Région sont qualifiées. Asie-Pacifique Nord et Asie-Pacifique Sud : les trois (3) meilleures Équipes par Super Région sont qualifiées.
 - Une fois qualifiées, les Équipes des Playoffs TELCA peuvent continuer de participer à des Tournois en ligne supplémentaires pour tenter d'améliorer leur classement en Playoffs CA.

- Afin de conserver leur qualification pour les Playoffs CA, les Équipes des Playoffs TELCA doivent conserver dans leur effectif verrouillé au moins deux (2) Participants de l'effectif utilisé lors de l'événement de qualification pour les TELCA suivants et les Playoffs CA. Si un Participant rejoint une nouvelle Équipe (une équipe n'incluant aucun de ses deux coéquipiers de l'effectif qualifié) pour un TELCA ou un TDCCA ultérieur, ce Participant sera exclu de l'Équipe des Playoffs TELCA.
 - Une Équipe des Playoffs CA ne peut pas modifier son effectif entre la fin du TELCA4 et la Date de verrouillage de l'effectif des Playoffs.
 - Points ALGS du Circuit d'automne
 - Les meilleures Équipes (une (1), deux (2) ou trois(3) Équipes, selon les cas) cumulant le meilleur total de Points ALGS obtenus lors du Circuit d'automne seront qualifiées pour les Playoffs CA.
 - Le nombre exact d'Équipes qualifiées dépendra du nombre d'Équipes ayant obtenu plusieurs fois une qualification lors des Tournois en ligne préliminaires et du nombre de forfaits consécutifs à des modifications d'effectif.
 - Cette méthode de qualification est réservée aux Équipes qui ne sont pas déjà qualifiées pour les Playoffs et qui participent au TELCA4.
 - Le total de Points ALGS obtenus lors du Circuit d'automne sera calculé à l'issue du TELCA4 en additionnant tous les Points ALGS obtenus lors des TELCA par chaque Participant figurant dans l'effectif verrouillé de l'Équipe pour le TELCA4.
 - Après s'être qualifiée par le biais de cette méthode, une Équipe doit conserver les trois (3) mêmes Participants de l'effectif qualifié pour s'inscrire aux Playoffs CA.
 - Tournois de la dernière chance
 - À l'issue de chaque TDCCA régional, le classement final déterminera les cinq (5) Équipes qualifiées pour les Playoffs CA de leur Super Région.
 - Une Équipe qualifiée pour les Playoffs CA ne peut plus modifier son effectif.

U7.3. Format

Les Playoffs CA rassembleront vingt (20) Équipes pour une unique série de Matches.

U7.3.1 Têtes de série

Les Équipes têtes de série sont désignées en fonction de leur total de Points ALGS obtenus lors des TELCA.

Les Équipes qualifiées grâce à un TDCCA seront placées après les autres Équipes des Playoffs CA.

Si plusieurs Équipes ont gagné le même total de Points ALGS sur l'ensemble des TELCA, toutes ces Équipes se verront octroyer le nombre de points défini à la **Section U7.3.2**.

U7.3.2 Score

Les dix (10) premières têtes de série qualifiées pour les Playoffs par le biais des TELCA ou grâce à leur total de Points ALGS du Circuit d'automne commenceront les Playoffs CA avec un certain nombre de points, comme indiqué ci-dessous :

- Tête de série 1 = 10 points
- Tête de série 2 = 9 points
- Tête de série 3 = 8 points
- Tête de série 4 = 7 points

- Tête de série 5 = 6 points
- Tête de série 6 = 5 points
- Tête de série 7 = 4 points
- Tête de série 8 = 3 points
- Tête de série 9 = 2 points
- Tête de série 10 = 1 point

À la fin de chaque match, les Équipes reçoivent des points pour leur classement et le nombre total d'éliminations effectuées.

Les points attribués à chaque match sont :

- Classement
 - 1^{er} : 12
 - 2^e : 9
 - 3^e : 7
 - 4^e : 5
 - 5^e : 4
 - 6^e – 7^e : 3
 - 8^e – 10^e : 2
 - 11^e – 15^e : 1
 - 16^e – 20^e : 0
- Éliminations
 - 1 par élimination

U7.3.3 Point décisif

Le Champion des Playoffs CA sera déterminé grâce au système de Point décisif.

Dès qu'une Équipe atteint un certain nombre de points (« Seuil de Point décisif des Playoffs CA »), elle est « Admissible au Point décisif ».

Le Seuil de Point décisif des Playoffs CA sera spécifié dans le règlement spécifique à chaque événement.

Quand une Équipe est Admissible au Point décisif, si elle gagne un Match (1^{re} place du classement) suivant celui où elle a atteint le Seuil de Point décisif, elle remporte les Playoffs CA.

Dès qu'une Équipe remporte les Playoffs CA, les autres Équipes se voient attribuer un classement de la 2^e à la 20^e place en fonction de leur Score de match total obtenu lors des Playoffs CA (« Total de points en Playoffs CA »).

U8. Règlement des Matches

- Le ou les codes uniques permettant de rejoindre le Match approprié du Tournoi en ligne dans le Jeu seront publiés sur la Page Web de l'événement CA. Un code unique différent peut être utilisé pour chaque Match du Tournoi.
 - Les Participants peuvent demander le guide Rejoindre un Match du Tournoi à l'adresse ALGSLeagueOps@ea.com.
 - Nous recommandons aux Participants d'ajouter LeagueOps@battlefy.com à leurs contacts de messagerie.
 - Les Participants n'ont pas le droit de partager le code. Si un Participant partage le code, lui-même et son Équipe peuvent encourir les pénalités décrites à la Section A6 Pénalités de l'ANNEXE A.

- La diffusion d'un match en affichant le code est considérée comme un cas de partage du code.
- Avant le début de chaque Match, le Capitaine d'équipe doit saisir un Nom d'équipe dans le salon personnalisé du Match. Le Nom d'équipe indiqué dans le salon doit correspondre au Nom d'équipe fourni lors de l'inscription sur la Page Web de l'événement CA. La seule modification autorisée consiste à raccourcir le nom si celui-ci dépasse la limite de caractères.
- Pour participer à un Match, les Participants doivent être présents dans le salon du Match dans le jeu à l'heure de début prévue pour chaque Match (voir section Programme du Tournoi dans le règlement spécifique à chaque événement).
- Un Match peut démarrer à l'heure prévue, même en l'absence de l'ensemble des Participants ou des Équipes.
- Les Participants ou les Équipes qui manquent un Match peuvent rejoindre le Match suivant du tour.
- Les Matches peuvent rassembler moins de (20) Équipes et/ou soixante (60) Participants.
- S'il reste moins d'Équipes dans le Groupe que le nombre de places qualificatives pour le tour suivant, toutes les Équipes du Groupe se qualifient.
- Il n'est pas autorisé aux Participants de quitter les limites normales d'une carte sans déclencher le compte à rebours « hors-limites » ou d'exploiter une faille leur permettant de rester à l'extérieur du cercle orange sans subir de dégâts.
- Les Participants ne peuvent pas exploiter une mécanique du jeu pour entrer et sortir du compte à rebours mortel de 30 secondes « hors limite » de manière répétée dans la même zone.

U9. Instructions relatives aux matchs supplémentaires

Les instructions ci-dessous s'ajoutent aux instructions spécifiées dans la **Section C6**.

U9.1. Carte(s)

Toute carte disponible dans une Playlist publique pour le Jeu est utilisable lors d'un Tournoi en ligne.

- La rotation des cartes spécifique à chaque TELCA sera spécifiée dans le règlement spécifique à l'événement concerné.

U9.2. Règles générales

- Les Participants peuvent utiliser un clavier et une souris, une manette Playstation 4 ou une manette Xbox pendant l'événement.
 - Les Participants n'ont pas le droit d'utiliser des fonctions macro sur un dispositif de saisie.
 - Les Participants ne peuvent pas utiliser de macros ou de scripts qui exécutent des actions, en série ou en simultané, dans le jeu.
- Les Équipes sont responsables de leur communication interne pendant toute la durée de l'événement.

U9.3. Déconnexion et début de partie

- Si un Participant est déconnecté ou ne parvient pas à charger la partie, le Match continue.
 - Si un Participant est déconnecté pendant une partie, il peut tenter de rejoindre la partie en utilisant la fonctionnalité de reconnexion du jeu.

U9.4. Fichiers de jeu

Les Participants peuvent uniquement modifier ou ajouter les fichiers de jeu suivants :

- local.cfg

- autoexec.cfg
- videoconfig.txt

Les Participants peuvent uniquement ajouter ou modifier les lignes suivantes dans les fichiers indiqués ci-dessus :

- fps_max
- mat_letterbox_aspect_goal
- mat_letterbox_aspect_threshold
- "setting.csm_enabled" "0"

U10. Prix du Circuit d'automne et Points ALGS

La dotation globale du Circuit d'automne est de 500 000 \$. Pour le détail des prix, consultez la **Section 6 Prix**.

Le Circuit d'automne attribuera des Points ALGS conformément à la **Section E5 Circuit d'automne** de l'ANNEXE E.

Pour connaître le total actuel des Points ALGS du Circuit d'automne de leur Équipe, les Participants peuvent contacter ALGSLeagueOps@ea.com.

Les dix (10) meilleures Équipes de chaque TELCA, déterminées par le classement final du TELCA, sont également qualifiées pour la Finale du TELCA suivant.

ANNEXE V : RÈGLEMENT DU TOURNOI EN LIGNE PRÉLIMINAIRE 1 DU CIRCUIT D'AUTOMNE

V1. Aperçu

Le premier Tournoi en ligne préliminaire du Circuit d'automne (« TELCA1 ») aura lieu du samedi 3 octobre 2020 au lundi 5 octobre 2020.

V2. Programme du Tournoi

V2.1. Fuseau horaire applicable

- Asie-Pacifique Sud
 - AEST
- Asie-Pacifique Nord
 - JST
- Moyen-Orient et Afrique
 - TRT
- Europe
 - BST
- Amérique du Nord
 - PDT
- Amérique du Sud
 - BRT

V2.2. Heures de début de la phase Régionale

Le Tournoi commencera le samedi 3 octobre 2020 à :

- 12 h 00

Le Tournoi commencera le dimanche 4 juin 2020 à :

- 12 h 00

Chaque tour dure 150 minutes (2,5 heures) et commence à la fin du tour précédent.

L'heure exacte de début de chaque tour peut varier par rapport au programme ci-dessus. L'heure exacte de début des Matches sera disponible sur la Page Web de l'événement CA le jour même du Tournoi.

V2.3. Heures de début de diffusion

Dans les Régions Amérique du Nord et Europe, la retransmission de la Finale du TELCA1 sera organisée par EA. Tous les Participants d'une Équipe doivent être présents dans le salon du Match dans le jeu au plus tard à 17 h 40 BST (EMOA) ou 16 h 40 PT (Amérique) le lundi 5 octobre 2020 pour confirmer leur participation. Le premier Match de la Finale commencera à 18 h 00 BST (Europe) ou 17 h 00 PT (Amérique du Nord).

V3. Instructions relatives aux matchs supplémentaires

Les instructions ci-dessous s'ajoutent aux instructions spécifiées dans la **Section U9**.

V3.1. Paramètres de jeu

- Les modifications suivantes ont été apportées aux paramètres de match par défaut du Jeu :
 - Bouclier de KO (Or) Légendaire - SUPPRIMÉ
- Les Matches seront initialement hébergés dans les centres de données suivants :

- Amérique du Nord : Iowa (tous)
- Europe : Francfort (tous)
- Amérique du Sud : São Paulo (tous)
- Asie-Pacifique Nord : Tokyo (tous)
- Asie-Pacifique Sud : Singapour (tous)
- Moyen-Orient et Afrique : Francfort (tous)
- Si, en raison d'un problème technique ou d'un problème de connexion, un Match doit être hébergé dans un autre centre de données, les informations concernant le nouveau centre de données seront publiées sur la Page Web de l'événement CA.

V3.2. Carte(s)

- Pour chaque tour, les cartes par Match sont les suivantes :
 - Finale du TELCA1 :
 - Matches 1, 2 et 3 : Kings Canyon
 - Matches 4, 5 et 6 : World's Edge
 - Tour 1 du TELCA1 (si différent de la Finale du TELCA1) :
 - Matches 1 et 2 : Kings Canyon
 - Matches 3 et 4 : World's Edge
 - Tour 2 du TELCA1 (si nécessaire) :
 - Matches 1 et 2 : World's Edge
 - Matches 3 et 4 : Kings Canyon
 - Tour 3 du TELCA1 (si nécessaire) :
 - Matches 1 et 2 : Kings Canyon
 - Matches 3 et 4 : World's Edge
 - Tour 4 du TELCA1 (si nécessaire) :
 - Matches 1 et 2 : World's Edge
 - Matches 3 et 4 : Kings Canyon