

## **APEX LEGENDS™ GLOBAL SERIES ANNÉE QUATRE RÈGLEMENT OFFICIEL**

### **1. APERÇU**

PARTICIPATION SANS OBLIGATION D'ACHAT. NULLE LÀ OÙ LA LOI L'INTERDIT.

L'Apex Legends Global Series Année Quatre (« 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, PlayStation 4, Xbox One, PlayStation 5 et Xbox Series X|S (les « Plateformes prises en charge ») selon la compétition.

L'ALGS est divisée en deux (2) séries d'événements (individuellement, une « Phase »).

La Phase 1 de chaque Saison régulière de Ligue Pro régionale (« Saison régulière ») rassemble trente (30) Équipes :

- pas plus de huit (8) Équipes qualifiées par le biais des Tournois de qualification de pré-saison ; et
- au moins vingt-deux (22) Équipes invitées en fonction de leur performance lors de l'ALGS Année 3, selon l'ordre de priorité suivant :
  - Les Équipes ayant participé au Championnat de l'Année 3, aux Playoffs de la Phase 1 de la Ligue Pro ou aux Playoffs de la Phase 2 de la Ligue Pro.
  - Les Équipes invitées à la discrétion de l'ALGS.
  - Les Équipes avec un Classement de Phase moyen de 15.00 ou plus sur l'ensemble des Phases 1 et 2 de la Saison régulière de l'Année 3, invitées dans l'ordre décroissant de Classement de Phase moyen
  - Les Équipes classées 10e ou mieux au TDC de l'Année 3, invitées dans l'ordre décroissant du classement au TDC

La Phase 1 de la Saison régulière se termine par les Playoffs de la Phase 1, qui rassemblent quarante (40) Équipes :

- deux (2) Équipes invitées de la République populaire de Chine ;
- deux (2) Équipes qualifiées par le biais de la Phase 1 du Circuit Challenger en Amérique du Sud ; et
- trente-six (36) Équipes, comme indiqué ci-dessous, qualifiées par le biais de la Phase 1 de la Saison régulière :
  - Douze (12) Équipes d'Amérique du Nord.
  - Huit (8) Équipes par Région en EMOA, Asie-Pacifique Sud et Asie-Pacifique Nord.

La Phase 2 de chaque Saison régulière rassemble trente (30) Équipes :

- les Équipes qualifiées par le biais de la Phase 1 de la Saison régulière ; et
- les Équipes qualifiées par le biais du Tournoi de qualification pour la Phase 2 de la Ligue Pro.

La Phase 2 de la Saison régulière se termine par les Playoffs de la Phase 2, qui rassemblent quarante (40) Équipes :

- au moins deux (2) Équipes invitées de la République populaire de Chine ;
- au moins deux (2) Équipes qualifiées par le biais de la Phase 2 du Circuit Challenger en Amérique du Sud ; et
- au moins trente-six (36) Équipes qualifiées à l'issue de la Phase 2 de la Saison régulière. Le nombre exact de places disponibles par Région sera déterminé conformément à la Clause 3.3.3 ci-dessous.

Qualification pour le Championnat

L'Équipe cumulant le meilleur total de Points de Playoffs dans chaque Région (6 Équipes au total), ainsi que les vingt-six (26) Équipes cumulant le meilleur total de Points de Playoffs obtenus lors des Playoffs des Phases 1 et 2, sont qualifiées pour le Championnat.

Le Championnat ALGS (« Championnat ») marque la conclusion de l'ALGS et rassemble quarante (40) Équipes :

- celles qualifiées par le biais des Points de Playoffs (voir la **Clause 3.6.3**) ; et
- celles qualifiées par le biais du Tournoi de la dernière chance (« TDC »).

En outre, deux (2) Circuits Challenger sont organisés parallèlement aux Phases de la Saison régulière :

- Phase 1 du Circuit Challenger :
  - les Équipes des Régions Amérique du Nord, EMOA, Asie-Pacifique Nord et Asie-Pacifique Sud peuvent se qualifier pour le Tournoi de qualification pour la Phase 2 de la Ligue Pro ; et
  - les Équipes d'Amérique du Sud peuvent se qualifier pour la Phase 1 des Playoffs.
- Phase 2 du Circuit Challenger :
  - les Équipes des Régions Amérique du Nord, EMOA, Asie-Pacifique Nord et Asie-Pacifique Sud peuvent se qualifier pour le TDC ; et
  - les Équipes d'Amérique du Sud peuvent se qualifier pour la Phase 2 des Playoffs.

Lors de chaque événement, les parties disputées peuvent être retransmises sur Internet ou sur un autre support et/ou nécessiter une participation en personne sur un site à une date et à un endroit spécifiques (« Événements en direct »).

L'ensemble des lois et des règlements fédéraux, d'État, provinciaux et locaux s'appliquent.

Toute entité tierce qui organise une autre compétition de jeu vidéo intégrant le Jeu est le sponsor de cette compétition et détermine les modalités et les conditions de participation. La participation aux compétitions hors ALGS est régie par des conditions d'utilisation distinctes.

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

## 2. ADMISSIBILITÉ ET INSCRIPTION

### 2.1. Admissibilité des personnes

Afin d'être considérés comme « Personnes participantes », les joueurs et les joueuses doivent remplir les 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 d'âge suivantes au moment de l'inscription :
  - Corée du Sud - au moins dix-huit (18) ans ;
  - Japon - au moins dix-sept (17) ans ; et
  - autres pays - au moins seize (16) ans.
- Toute personne n'ayant pas atteint la majorité dans son territoire de résidence doit demander à un parent ou à un tuteur ou une tutrice légal(e) de lire et d'accepter le présent Règlement officiel en son nom et de l'accompagner à tout Événement en direct en personne.
- Résider légalement dans l'un des pays/territoires admissibles répertoriés à l'**Annexe B**.
- Avoir un Compte EA valide (<https://www.ea.com/register>).
- Posséder ou avoir accès au Jeu sur une Plateforme prise en charge et la connecter à son Compte EA valide.
- Posséder un gamertag Xbox ou un identifiant PSN valide et le connecter à son Compte EA valide pour toute participation sur PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox One ou Xbox Series X|S aux Tournois de qualification de pré-saison, à la Phase 1 et la Phase 2 du Circuit Challenger, au Tournoi de qualification de la Ligue Pro, et au Tournoi de la dernière chance.
- Les personnes qui participent à la Saison régulière de la Ligue Pro doivent utiliser un PC compatible capable de faire fonctionner le Jeu. Elles doivent posséder un Compte EA valide ou, si elles utilisent Steam, connecter un compte Steam valide à leur Compte EA. La configuration PC requise pour le Jeu est disponible ici.

- Accepter le Contrat Utilisateur (<https://terms.ea.com/fr>, « Contrat Utilisateur ») et reconnaître que la Politique relative à la protection des données personnelles et aux cookies d'EA sur (<https://privacy.ea.com/fr>, « Politique relative à la protection des données personnelles et aux cookies d'EA ») s'applique.
- S'inscrire avec son Compte EA valide pour admissibilité et accepter le Règlement officiel ; toute personne n'ayant pas atteint la majorité dans son territoire de résidence doit demander à un parent ou à un tuteur ou une tutrice légal(e) de lire et d'accepter le présent Règlement officiel en son nom.
- Activer l'authentification à deux facteurs sur le Compte EA.
- Posséder un compte Battlefy valide ([battlefy.com](https://battlefy.com)).
- Posséder un compte Discord valide ([discord.com](https://discord.com)) connecté au Compte EA pour certains tournois.
- Atteindre au moins le Niveau cinquante (50) dans le Jeu sur une Plateforme prise en charge avec le Compte EA utilisé pour l'ALGS au moment de l'inscription à l'événement ALGS spécifique.

Si une Personne participante est jugée non admissible après le début d'un Événement, elle sera exclue de l'Événement et pourrait perdre par forfait tous ses prochains matchs de l'Événement.

## 2.2. Procédure d'inscription et dates limites

### 2.2.1. Procédure d'inscription

Pour s'inscrire et être considérées comme admissibles pour l'ALGS, les Personnes participantes doivent s'inscrire avec leur Compte EA valide sur <https://events.ea.com/algs> (« Site d'inscription »), remplir les champs requis et accepter le Règlement officiel.

En outre, les Équipes doivent s'inscrire séparément à chaque événement ALGS en suivant la procédure ci-dessous sur [battlefy.com/algs](https://battlefy.com/algs) (« Site du Tournoi ») avant la date d'inscription spécifiée à la **Clause 2.2.2** :

- se connecter au compte Battlefy ;
- lier le compte Battlefy au Compte EA ;
- remplir les champs requis ;
- créer ou rejoindre une Équipe pour l'événement ALGS ; et
- lire et accepter le Règlement officiel.

Des conditions d'inscription supplémentaires peuvent s'appliquer à certains événements ALGS ; pour en savoir plus, rendez-vous sur [playapex.com/algs](https://playapex.com/algs).

### 2.2.2. Dates d'inscription

Tournois de qualification de pré-saison, Tournois du Circuit Challenger, Tournoi de qualification pour la Phase 2 de la Ligue Pro, Tournois de la dernière chance : midi (12 h 00) PT le mercredi précédant l'Événement.

Phase 1 et Phase 2 de la Saison régulière de la Ligue Pro : deux (2) semaines avant le match d'ouverture de la Phase 1 ou de la Phase 2 de la Saison régulière de la Ligue Pro.

Pour les Playoffs de la Phase 1, les Playoffs de la Phase 2 et le Championnat, les dates limites d'inscription seront disponibles sur [battley.com/algs](http://battley.com/algs) avant l'Événement.

Les Équipes invitées doivent respecter les dates limites spécifiées dans leur invitation. Si une Équipe invitée n'est pas inscrite (conformément à la **Clause 2.2.1**) à la date spécifiée, son invitation sera annulée.

## 2.3. Composition de l'équipe, admissibilité et conditions

### 2.3.1. Effectifs et verrouillage des effectifs

Les Personnes participantes rejoignent ou créent des groupes composés d'au moins trois (3) Personnes participantes, mais pas plus de quatre (4) Personnes participantes (formant une « Équipe ») répertoriées en tant que « Joueur » ou « Joueuse » sur le Site du Tournoi, conformément à la **Clause 2.2.1**. EA se réserve le droit final d'acceptation des effectifs soumis par chaque Équipe et peut refuser tout effectif non conforme au Règlement officiel. Chaque équipe aura également la possibilité d'identifier jusqu'à une (1) personne non joueuse qui sera autorisée à communiquer avec les joueurs et joueuses sur les canaux de communication officiels de l'ALGS entre les matchs (« Coach »). Pour clarifier, le ou la Coach n'est pas considéré(e) comme une Personne participante à l'ALGS et par conséquent, ne peut prendre part aux votes ou aux récompenses des équipes, le cas échéant.

Les Personnes participantes doivent s'inscrire pour chaque événement au sein d'une Équipe. À l'exception des Personnes participantes d'un effectif de Ligue Pro qui choisissent de participer aux compétitions du Circuit Challenger conformément aux conditions ci-dessous, une Personne participante ou un(e) Coach ne peut pas appartenir à plus d'une (1) Équipe.

Une Personne participante ou un(e) Coach peut changer d'Équipe à tout moment à l'issue de la participation de son Équipe à un événement ALGS actif ou lors de la semaine précédant un tournoi, jusqu'à la date de verrouillage de l'effectif applicable de l'événement (« Date de verrouillage de l'effectif »). Les Dates de verrouillage de l'effectif sont les suivantes :

Pour les Personnes participantes et les Coachs :

- Pour chaque série hebdomadaire de la Saison régulière :
  - Pour tout retrait : le mardi précédant l'événement de la semaine à midi (12 h 00) PT.
  - Pour tout ajout : le mercredi précédant l'événement de la semaine à midi (12 h 00) PT.
- Tournois de qualification de pré-saison, Circuit Challenger, Tournoi de qualification pour la Phase 2 de la Ligue Pro, Tournois de la dernière chance :
  - le mercredi précédant l'événement de la semaine à midi (12 h 00) PT.

Pour les Personnes participantes

- Playoffs de la Phase 1 :
  - Pour tout retrait : le mardi précédant les Finales Régionales de chaque Région à 12 h 00 PT.
  - Pour tout ajout : le mercredi précédant les Finales Régionales de chaque Région à 12 h 00 PT.
- Playoffs de la Phase 2 :

- Pour tout retrait : le mardi précédant les Finales Régionales de chaque Région à 12 h 00 PT.
- Pour tout ajout : le mercredi précédant les Finales Régionales de chaque Région à 12 h 00 PT.
- Championnat :
  - Pour tout retrait : le mardi précédant le début du TDC à 12 h 00 PT.
  - Pour tout ajout : le mercredi précédant le début du TDC à 12 h 00 PT.

Pour les Coachs :

- Playoffs des Phases 1 et 2 et Championnat :
  - Pour tout retrait : le mardi, deux (2) semaines avant la première journée de match respective de ces événements.
  - Pour tout ajout : le mercredi, deux (2) semaines avant la première journée de match respective de ces événements.

En outre, toute modification de l'effectif d'une Équipe est soumise aux conditions suivantes :

- Toute modification de l'effectif de l'Équipe pour en supprimer un membre ou changer le ou la Capitaine d'Équipe nécessite un vote majoritaire des membres de l'Équipe, le ou la Capitaine d'Équipe devant départager les égalités. Seules les Personnes participantes ayant participé à au moins un (1) match de la Phase actuelle seront autorisées à voter. Pour clarifier, il n'est pas nécessaire de procéder à un vote si un membre décide de quitter l'Équipe de son propre chef.
- Toute Personne participante ajoutée à l'Effectif d'une Équipe doit résider dans la même Région que celle indiquée par l'Équipe lors de son inscription sur le Site du Tournoi.
- Pour les Finales Régionales d'Amérique du Sud :
  - Les Équipes qui se qualifient pour les Finales Régionales d'Amérique du Sud doivent conserver l'effectif ayant participé au dernier événement terminé du Circuit Challenger pour les Finales Régionales d'Amérique du Sud.
- Phase 1 de la Saison régulière :
  - Les Équipes qualifiées par le biais d'un Tournoi de qualification de pré-saison doivent conserver pour ce Tournoi l'effectif de l'Équipe ayant participé au dernier événement terminé du Tournoi de qualification de pré-saison de la première série de la Phase 1 de la Saison régulière disputée par l'Équipe.
  - Les Équipes invitées doivent conserver au moins deux (2) Personnes participantes de leur effectif invité pour la première série de l'Équipe de la Phase 1 de la Saison régulière. Les Personnes participantes d'un effectif de Ligue Pro sont autorisées à participer aux futures compétitions du Circuit Challenger, sauf si elles ont participé à la série la plus récente de leur Équipe de Ligue Pro.
- Pour le Tournoi de qualification pour la Phase 2 de la Ligue Pro :
  - Les Équipes qualifiées par le biais du Circuit Challenger doivent conserver pour ce Tournoi dans leur effectif verrouillé au moins deux (2) Personnes participantes de l'effectif verrouillé ayant participé au dernier événement terminé de la Phase 1 du Circuit Challenger du Tournoi de qualification pour la Phase 2 de la Ligue Pro. Le statut de tête de série d'une Équipe dans le Tournoi de qualification de la Ligue Pro ne sera pas amélioré en fonction de l'ajout ou du retrait de Personnes Participantes.
  - Les Équipes qualifiées par le biais de la Saison régulière doivent conserver pour ce Tournoi dans leur effectif verrouillé au moins deux (2) Personnes participantes de l'effectif verrouillé ayant participé au dernier événement terminé de la Phase 1 de la Saison régulière. Les Personnes participantes qui quittent leur effectif pendant la Phase 1 de la Ligue Pro après la Date finale de verrouillage de l'effectif ne peuvent pas revenir dans cet effectif avant la fin de la première journée de match de la Phase 2 de la Saison régulière.
- Phase 2 de la Saison régulière :
  - Les Équipes qualifiées par le biais du Tournoi de qualification de la Ligue Pro doivent conserver pour ce Tournoi l'effectif verrouillé de l'Équipe du Tournoi de

- qualification de la Ligue Pro pour la première série de l'Équipe de la Phase 2 de la Saison régulière.
- Les Équipes qualifiées par le biais de la Phase 1 de la Saison régulière doivent conserver pour ce Tournoi dans leur effectif verrouillé deux (2) Personnes participantes de l'effectif verrouillé ayant participé à la dernière semaine de la Phase 1 pour la Semaine 1 de la Phase 2 de la Saison régulière. Les Personnes participantes d'un effectif de Ligue Pro sont autorisées à participer aux futures compétitions du Circuit Challenger, sauf si elles ont participé à la série la plus récente de leur Équipe de Ligue Pro. Les Personnes participantes qui quittent leur effectif pendant la Phase 1 de la Ligue Pro après la Date finale de verrouillage de l'effectif ne peuvent pas revenir dans cet effectif avant la fin de la première journée de match de la Phase 2 de la Saison régulière.
  - Pour chaque Phase de la Saison régulière de la Ligue Pro :
    - Les Équipes sont autorisées à effectuer un total de deux (2) ajouts à l'effectif entre la première et la dernière semaine de la Saison régulière de la Ligue Pro en vigueur. Le retrait d'une Personne participante d'une Équipe et l'ajout consécutif d'une nouvelle Personne participante à la même Équipe constituent une seule modification de l'effectif.
    - Lorsque les Équipes choisissent d'effectuer une modification de l'effectif, les Équipes doivent conserver pendant toute la Phase au moins deux (2) Personnes participantes de l'effectif verrouillé ayant participé à la première série.
    - Les Équipes qui ont participé à la Phase 1 de la Saison régulière doivent conserver dans leur effectif verrouillé, et cela jusqu'au verrouillage de l'effectif de la Phase 2 de la Saison régulière, au moins deux (2) Personnes participantes de l'effectif verrouillé ayant participé au dernier événement terminé de la Phase 1 de la Saison régulière.
  - Pour chaque Phase de Playoffs :
    - les Équipes doivent conserver toutes les Personnes participantes à compter de la Date finale de verrouillage de l'effectif de la Phase correspondante de la Saison régulière pour les Playoffs.
    - Les Équipes qualifiées par le biais des Finales Régionales d'Amérique du Sud doivent conserver toutes les Personnes participantes figurant dans leur effectif verrouillé des Finales Régionales d'Amérique du Sud pour les Playoffs.
  - Pour le TDC :
    - les Équipes doivent conserver au moins deux (2) Personnes participantes de l'effectif verrouillé ayant participé à leur dernier événement ALGS terminé. Le statut de tête de série d'une Équipe dans le Tournoi de la dernière chance ne sera pas amélioré en fonction de l'ajout ou du retrait de Personnes Participantes. Les Personnes participantes qui quittent leur effectif de Phase 2 de la Ligue Pro après la Date finale de verrouillage de l'effectif ne peuvent pas revenir dans cet effectif pour le TDC.
  - Pour le Championnat :
    - les Équipes qualifiées grâce à leur total de Points de Playoffs doivent conserver dans leur effectif verrouillé pour le Championnat au moins (2) Personnes participantes de l'effectif verrouillé ayant participé à leur dernier événement ALGS terminé. Les Équipes des Régions Amérique du Nord, EMOA, Asie-Pacifique Sud et Asie-Pacifique Nord doivent participer à la Phase 2 de la Saison régulière pour être admissibles à une qualification par le biais des Points de Playoffs.
    - Les Équipes qualifiées par le biais du TDC doivent conserver dans leur effectif verrouillé toutes les Personnes participantes de leur effectif verrouillé pour le TDC lors du Championnat.

### **2.3.2. Capitaine d'Équipe**

La Personne participante ayant créé l'Équipe sur le Site du Tournoi (voir la **Clause 2.2**) lors de la procédure d'inscription est désignée comme « Capitaine d'équipe ». Le ou la Capitaine d'équipe se

charge de gérer l'effectif officiel de son Équipe sur le Site du tournoi, d'inviter de nouveaux joueurs et joueuses à rejoindre l'Équipe en tant que Personnes participantes et d'inscrire son Équipe à chaque événement.

Le rôle du ou de la Capitaine d'équipe peut être modifié par la majorité des Personnes participantes, qui doivent ensuite chacune envoyer un e-mail à l'ALGS League Operations à l'adresse [algs@ea.com](mailto:algs@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 le même nom que le nouveau ou la nouvelle Capitaine d'équipe potentiel(le). Le nouveau ou la nouvelle Capitaine d'Équipe doit être une Personne participante de l'Équipe. En cas d'égalité des votes pour le choix du ou de la Capitaine d'équipe, les voix seront départagées par le ou la Capitaine d'équipe actuel(le). Tout changement doit être validé par l'administration de l'ALGS.

### **2.3.3. Admissibilité de l'Équipe**

Pour les tournois en ligne, toutes les Personnes participantes doivent être physiquement présentes dans un pays/territoire admissible de la Région (voir la **Clause 3.1**) dans laquelle l'Équipe est inscrite.

Toutes les Équipes doivent avoir au moins une (1) Personne participante résidant dans un pays/territoire admissible de la Région dans laquelle l'Équipe est inscrite.

Avant la première Date de verrouillage de l'effectif de chaque Phase de la Saison régulière de la Ligue Pro, chaque Équipe participant à la Saison régulière doit envoyer les éléments suivants par e-mail à l'adresse [algs@ea.com](mailto:algs@ea.com) :

- nom officiel de l'Équipe (maximum 16 caractères alphanumériques) ;
- nom abrégé de l'Équipe (2-4 caractères alphanumériques) ; et
- logo de l'Équipe et autorisation d'utiliser ce logo.

Tous les noms officiels de l'Équipe, les noms abrégés et les logos tels que définis ci-dessus, doivent être conformes au Code de conduite figurant à l'**ANNEXE A**.

EA informera les Personnes participantes qualifiées des délais applicables et des informations requises. Ces informations peuvent être intégrées à la retransmission et à la couverture Web de l'Événement.

### **2.4. Acceptation du Règlement officiel ; Modifications apportées à l'ALGS et au Règlement officiel**

Les Personnes participantes doivent accepter le Règlement officiel sur le Site d'inscription et le Site du Tournoi 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 en cas de fraude, de problème technique, un cas de force majeure, d'incendie, d'inondation, de tempête, de guerre, de calamité publique, de grève, de conflit social, de situation d'urgence sanitaire, d'interruption du trafic aérien vers un Événement en direct, d'action ou de décision réglementaire ou gouvernementale, de loi ou toute autre cause échappant au contrôle raisonnable d'EA, qu'elle soit similaire ou pas à celles énumérées dans la présente **Clause 2.4**, ou tout autre facteur pouvant porter atteinte à l'intégrité, au bon déroulement de l'ALGS, à la sécurité des Personnes participantes, à l'équité de l'ALGS ou à la seule discrétion d'EA.

EA se réserve le droit de disqualifier toute Personne participante 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 Personnes participantes acceptent de respecter le présent Règlement officiel et les décisions prises par EA et par les personnes officielles et les responsables de l'administration de l'ALGS.

#### **2.5. Certificat de résidence**

Les Personnes participantes doivent fournir une preuve de résidence dans un pays/territoire admissible pour participer à l'ALGS. EA (ou ses entités sous-traitantes) décidera, à sa seule discrétion, si ladite preuve ou ledit document sont suffisants. La liste des pays/régions admissibles est disponible à l'**ANNEXE B**.

Les Personnes participantes invitées à prendre part à l'Événement en direct peuvent être tenues de signer et de renvoyer une Déclaration d'admissibilité au voyage, et doivent certifier leur pays/territoire de résidence permanente en fournissant une pièce d'identité officielle, comme un permis de conduire, une carte d'identité ou un visa de travail avec un nom, une photographie et une adresse physique dans un pays/territoire admissible.

Les Personnes participantes mineures sur leur territoire de résidence peuvent être tenues de fournir une carte scolaire si elles ne possèdent pas de document officiel. De plus, leur parent ou tuteur ou tutrice légal(e) doit également fournir un document officiel.

Il peut également être demandé aux Personnes participantes de fournir une facture récente d'une société de services (électricité, téléphone, câble, etc.) avec nom et adresse physique dans un pays/territoire admissible.

#### **2.6. Membre du personnel et conflits d'intérêts**

Les membres du personnel d'EA et de ses sociétés affiliées, filiales, représentants, agences de publicité et de promotion, prestataires externes, ainsi que les anciens membres du personnel d'EA ayant participé au développement du Jeu et les membres immédiats de leur famille ou les personnes vivant sous leur toit ne sont pas admissibles pour l'ALGS.

#### **2.7. Enregistrement des données et classement**

Dans le cadre du processus d'inscription, les Personnes participantes doivent fournir des informations supplémentaires telles que leur nom d'utilisateur ou d'utilisatrice ALGS, leur nom, leur prénom, le nom de leur Équipe, leur pays/territoire (et leur État, le cas échéant) de résidence, ainsi que des informations facultatives telles que leur nom d'utilisateur ou d'utilisatrice X (anciennement Twitter) ou Twitch ainsi que leur pays/région de représentation (si différent(e) de leur pays de résidence). Ces informations peuvent être utilisées pour le classement de l'ALGS. Le classement sera publié sur [battlefy.com/algs](http://battlefy.com/algs) ou [playapex.com/algs](http://playapex.com/algs) et les totaux de points seront mis à jour régulièrement, à la seule discrétion d'EA.

Les statistiques démographiques des Personnes participantes et des Équipes fournies pendant l'inscription ou conservées par EA, ainsi que les statistiques de jeu, peuvent faire l'objet d'une annonce publique dans le cadre de la diffusion commentée des événements. Pour en savoir plus sur le traitement de vos données personnelles, consultez la **Clause 9.1** du Règlement officiel.

### **3. STRUCTURE DE LA COMPÉTITION**

#### **3.1. Compétition régionale**

Les Playoffs et le Championnat concernent l'ensemble des Régions répertoriées à l'**ANNEXE B** (les « Régions » ou, individuellement, une « Région »). Tous les autres événements ALGS seront répartis par Région.

Le Circuit Challenger et les Finales Régionales sont répartis dans les Régions suivantes :



- Europe, Moyen-Orient et Afrique (« EMOA ») ;
- Amérique du Nord ;
- Amérique du Sud ;
- Asie-Pacifique Nord ; et
- Asie-Pacifique Sud.

Le Tournoi de qualification de pré-saison, la Saison régulière de la Ligue Pro, le Tournoi de qualification pour la Phase 2 de la Ligue Pro et le Tournoi de la dernière chance sont répartis dans les Régions suivantes :

- EMOA ;
- Amérique du Nord ;
- Asie-Pacifique Nord ; et
- Asie-Pacifique Sud.

La liste complète des pays/territoires de chaque Région est disponible à l'**ANNEXE B**.

### **3.2. Tournois de qualification de pré-saison**

Les Tournois de qualification de pré-saison consistent en quatre (4) tournois par Région.

#### **3.2.1. Nombre maximum d'Équipes ; Répartition et Groupes**

Les Tournois de qualification de pré-saison en Amérique du Nord et en EMOA accepteront chacun un maximum de 1 280 Équipes. Les Tournois de qualification de pré-saison en Asie-Pacifique Sud et Asie-Pacifique Nord accepteront un maximum de 640 Équipes.

Au début du premier Tournoi de qualification de pré-saison, les Équipes seront réparties aléatoirement dans des groupes de vingt (20). Pour les Tournois de qualification de pré-saison suivants, les Équipes seront réparties en fonction de leur total cumulé de Points de Tournoi de qualification de pré-saison (voir la **Clause 3.2.2**) des trois (3) Personnes participantes ayant obtenu le plus de points dans l'effectif verrouillé de l'Équipe pour l'événement, puis réparties dans des groupes de vingt (20) Équipes selon la méthode du « snake draft », en commençant par la meilleure Équipe.

#### **3.2.2. Format du Tournoi**

Les Tournois de qualification de pré-saison sont des tournois à élimination directe (voir l'**ANNEXE C1**).

Chaque Personne participante qui participe à un Tournoi de qualification de pré-saison gagne des Points de Tournoi de qualification de pré-saison (voir l'**ANNEXE C5.3**) en fonction du Classement final de son Équipe à l'issue de certains tours spécifiques du tournoi.

#### **3.2.3. Qualification pour la Phase 1 de la Saison régulière de la Ligue Pro**

La qualification d'une Équipe pour la Phase 1 de la Saison régulière de la Ligue Pro sera déterminée par le total de Points de Tournoi de qualification de pré-saison obtenus sur l'ensemble des Tournois de qualification de pré-saison par les trois (3) Personnes participantes ayant obtenu le plus de points dans l'effectif verrouillé du dernier Tournoi de qualification de pré-saison auquel l'Équipe a participé (« Total de Points TQP ») :

- l'Équipe gagnante de chaque Tournoi de qualification de pré-saison (quatre (4) Équipes au total) ; et
- les meilleures Équipes en fonction du Total de Points TQP (quatre (4) Équipes au total).

Les Équipes déjà qualifiées ou invitées pour la Phase 1 de la Saison régulière de la Ligue Pro ne peuvent pas participer aux Tournois de qualification de pré-saison ultérieurs.

### **3.3. Saison régulière de la Ligue Pro**

#### **3.3.1. Répartition et Groupes**

Les Équipes sont réparties en groupes de dix (10) au début de chaque Phase de la Saison régulière.

Pour la Phase 1, les Équipes seront réparties selon la méthode du « snake draft » selon l'ordre de priorité suivant :

- Les Équipes invitées
  - Les Équipes ayant participé au Championnat de l'ALGS Année 3 seront classées en fonction de leur Classement final dans cette compétition ;
  - Les Équipes ayant participé aux Playoffs de la Phase 2 de l'ALGS Année 3 seront classées en fonction de leur Classement final dans cette compétition.
  - Les Équipes ayant participé aux Playoffs de la Phase 1 de l'ALGS Année 3 seront classées en fonction de leur Classement final dans cette compétition.
  - Les Équipes avec un Classement de Phase moyen de 15.00 ou plus sur l'ensemble des Phases 1 et 2 de la Saison régulière de l'Année 3, invitées dans l'ordre décroissant de Classement de Phase moyen
  - Les Équipes ayant participé au TDC de l'ALGS Année 3 seront classées en fonction de leur Classement final dans cette compétition.
  - Toute autre Équipe invitée sera classée à la discrétion de l'ALGS.
- Les Équipes qualifiées grâce à une victoire en Tournoi de qualification de pré-saison sont réparties par ordre chronologique en fonction de la date de leur victoire ; et
- les Équipes qualifiées grâce à leur Total de Points TQP sont réparties en fonction de leur Total de Points TQP.

Pour la Phase 2, les Équipes seront réparties selon la méthode du « snake draft » selon l'ordre de priorité suivant :

- classement final à l'issue des Playoffs de la Phase 1 ;
- points de classement (voir la Clause 3.3.2) obtenus lors de la Phase 1 de la Saison régulière de la Ligue Pro ; et
- classement final à l'issue du Tournoi de qualification pour la Phase 2 de la Ligue Pro.

#### **3.3.2. Format**

Chaque Phase de la Saison régulière rassemble trente (30) Équipes, avec trois (3) groupes de dix (10) Équipes dans chaque Région. Chaque groupe rencontrera tous les autres groupes de sa Région trois (3) fois en six (6) matchs. Une fois la troisième (3<sup>e</sup>) série de six (6) matchs terminée, les vingt (20) Équipes de chaque Région ayant cumulé le plus grand total de Points de classement se qualifieront pour participer à une (1) série supplémentaire selon la méthode du Point décisif décrite à l'ANNEXE C4 (« Finales Régionales »).

Les Équipes cumulent des points à chaque match, conformément à l'ANNEXE C5.1. À la fin de chaque série de matchs, les Équipes sont classées en fonction de leur Score de tour et gagnent des points comptant pour leur classement en Saison régulière (« Points de classement »), conformément à l'ANNEXE C5.4. Le Classement final d'une Équipe lors d'une Phase de la Saison régulière est déterminé par son total de Points de classement obtenus lors des séries de matchs de cette Phase. Les

Équipes des Finales Régionales seront classées en fonction de l'**ANNEXE C4** et gagneront des Points de classement comptant dans leur classement en Saison régulière, voir l'**ANNEXE C5.4**.

### **3.3.3. Qualification**

À l'issue de toutes les séries de matchs de la Phase 1 de la Saison régulière, les Points de classement obtenus par une Équipe lors de la Phase 1 de la Saison régulière déterminent sa qualification comme suit :

- Playoffs de la Phase 1 :
  - Est qualifiée l'unique (1) Équipe gagnante des Finales Régionales de chacune des Régions suivantes : Amérique du Nord, EMOA, Asie-Pacifique Sud et Asie-Pacifique Nord.
  - Sont qualifiées les onze (11) Équipes cumulant le meilleur total de Points de classement en Amérique du Nord.
  - Sont qualifiées les sept (7) Équipes cumulant le meilleur total de Points de classement en EMOA, Asie-Pacifique Sud et Asie-Pacifique Nord.
- Phase 2 de la Saison régulière de la Ligue Pro :
  - Sont qualifiées les vingt-deux (22) Équipes cumulant le meilleur total de Points de classement en Amérique du Nord, EMOA, Asie-Pacifique Sud et Asie-Pacifique Nord.
- Tournoi de qualification pour la Phase 2 de la Ligue Pro : sont qualifiées les Équipes restantes (maximum huit (8)).

À l'issue de toutes les séries de matchs de la Phase 2 de la Saison régulière, les Points de classement obtenus par une Équipe lors de la Phase 2 de la Saison régulière déterminent sa qualification comme suit :

- Playoffs de la Phase 2 :
  - Est qualifiée l'unique (1) Équipe gagnante des Finales Régionales de chacune des Régions suivantes : Amérique du Nord, EMOA, Asie-Pacifique Sud et Asie-Pacifique Nord.
  - Sont qualifiées un minimum de neuf (9) et un maximum de onze (11) Équipes cumulant le meilleur total de Points de classement en Amérique du Nord.
  - Sont qualifiées un minimum de (5) et un maximum de neuf (9) Équipes cumulant le meilleur total de Points de classement en EMOA, Asie-Pacifique Sud et Asie-Pacifique Nord

En cas d'égalité au total de Points de classement, les Équipes seront départagées conformément à l'**ANNEXE C6.2**.

Le nombre final de places disponibles par Région sera déterminé conformément au Processus d'attribution des places pour les Playoffs de la Phase 2 décrit ci-dessous :

#### *Processus d'attribution des places pour les Playoffs de la Phase 2 :*

À la fin des Playoffs de la Phase 1, le nombre d'Équipes qualifiées dans chaque Région pour les Playoffs de la Phase 2 sera déterminé en fonction des performances de chaque Région. Chaque Région peut également gagner ou perdre un maximum de deux (2) places. Afin de lever toute ambiguïté, voici le nombre minimum et maximum de places pour chaque Région :

- Amérique du Nord : minimum dix (10) et maximum douze (12)
- EMOA : minimum six (6) et maximum dix (10)
- Asie-Pacifique Sud : minimum six (6) et maximum dix (10)
- Asie-Pacifique Nord : minimum six (6) et maximum dix (10)
- Amérique du Sud : minimum deux (2) et maximum quatre (4)
- République populaire de Chine, sur invitation à la discrétion de l'ALGS : minimum deux (2) et maximum quatre (4)

Les performances de chaque Région seront mesurées en fonction du nombre de Points de Playoffs obtenus par cette Région lors des Playoffs de la Phase 1 et du nombre d'Équipes participantes provenant de cette Région.

Quatre mille sept cent vingt (4 720) Points de Playoffs sont disponibles lors des Playoffs de la Phase 1, ce qui signifie que chaque place octroyée à une Région vaut cent dix-huit (118) Points de Playoffs.

Si le nombre total de Points de Playoffs obtenus par toutes les Équipes d'une Région est inférieur à  $[(118 \times \text{nombre d'Équipes participantes provenant de cette Région}) - 58]$ , une (1) place de cette Région devient disponible et peut être octroyée à une Région surperformante (voir la définition ci-dessous). Si le nombre total de Points de Playoffs obtenus par toutes les Équipes participantes d'une Région est inférieur à  $[(118 \times \text{nombre d'Équipes participantes provenant de cette Région}) - 176]$ , deux (2) places de cette Région deviennent disponibles et peuvent être octroyées à une ou plusieurs Région(s) surperformante(s).

Une Région est dite surperformante si le nombre total de Points de Playoffs obtenus par toutes les Équipes participantes de cette Région est supérieur à  $[(118 \times \text{nombre d'Équipes participantes provenant de cette Région}) + 59]$  (« Région(s) surperformante(s) »). Une Région peut être admissible pour deux (2) places si le nombre total de Points de Playoffs obtenus par toutes les Équipes participantes de cette Région est supérieur à  $[(118 \times \text{nombre d'Équipes participantes provenant de cette Région}) + 177]$ .

Dans le cas où il y a moins de places disponibles que de places pour lesquelles des Régions surperformantes sont admissibles, les places disponibles sont octroyées aux Régions ayant réalisé la meilleure surperformance. Par exemple, dans l'hypothèse où seules deux (2) places sont disponibles, si la Région A a surperformé de cent quatre-vingts (180) points, la Région B de soixante-cinq (65) points et la Région C de soixante (60) points, les Régions A et B reçoivent chacune une (1) place et la Région C n'en reçoit aucune.

Dans le cas où il y a plus de places disponibles que de places pour lesquelles des Régions surperformantes sont admissibles, les places en surplus sont rendues aux Régions ayant réalisé la moins mauvaise contre-performance. Par exemple, si la Région A a réalisé une contre-performance de soixante (60) points, la Région B une contre-performance de soixante-cinq (65) points, la Région C une surperformance de soixante-quinze (75) points, la Région D une surperformance de soixante-dix (70) points et qu'aucune autre Région n'est admissible pour une place, une place de la Région A est octroyée à la Région D, une place de la Région B est octroyée à la Région C et une place de la Région A est rendue à cette dernière.

	Conserve 11 places	Conserve 12 places		
AN	1240-1357 Points	Plus de 1358 Points		
	Conserve 7 places	Conserve 8 places	Admissible pour 9 places	Admissible pour 10 places
EMOA	768-885 Points	Plus de 886 Points	Plus de 1004 Points	Plus de 1122 Points

Asie-Pacifique Nord	768-885 Points	Plus de 886 Points	Plus de 1004 Points	Plus de 1122 Points
Asie-Pacifique Sud	768-885 Points	Plus de 886 Points	Plus de 1004 Points	Plus de 1122 Points
	Admissible pour 3 places	Admissible pour 4 places		
Amérique du Sud	Plus de 296 Points	Plus de 414 Points		
République populaire de Chine	Plus de 296 Points	Plus de 414 Points		

Les informations relatives au nombre de places disponibles par Région pour les Playoffs de la Phase 2 seront publiées sur [playapex.com/alsg](http://playapex.com/alsg) avant le début de la Phase 2 de la Saison régulière.

### 3.4. Circuit Challenger

La Phase 1 et la Phase 2 du Circuit Challenger consistent chacune en quatre (4) tournois par Région.

#### 3.4.1. Répartition et Groupes ; Nombre maximum d'Équipes

Les Tournois du Circuit Challenger en Amérique du Nord et en EMOA accepteront chacun un maximum de mille deux cent quatre-vingts (1 280) Équipes. Les Tournois du Circuit Challenger en Asie-Pacifique Sud et Asie-Pacifique Nord accepteront un maximum de six cent quarante (640) Équipes. Les Tournois du Circuit Challenger en Amérique du Sud accepteront chacun un maximum de trois cent vingt (320) Équipes.

Pour le premier tournoi de la Phase 1 du Circuit Challenger en Amérique du Nord, EMOA, Asie-Pacifique Sud et Asie-Pacifique Nord, les Équipes seront réparties en fonction du total de Points de Tournoi de qualification de pré-saison obtenus par les trois (3) Personnes participantes de l'effectif verrouillé de l'Équipe pour l'événement ayant accumulé le plus de points. Pour le premier tournoi de la Phase 1 du Circuit Challenger en Amérique du Sud, les Équipes seront réparties aléatoirement à la discrétion de l'ALGS. Pour les tournois suivants de la Phase 1 du Circuit Challenger, les Équipes seront réparties en fonction du total de Points de Circuit Challenger (voir la **Clause 3.4.2**) obtenus dans les tournois de la Phase 1 du Circuit Challenger par les trois (3) Personnes participantes de l'effectif verrouillé de l'Équipe pour l'événement ayant accumulé le plus de points. Pour le premier tournoi de la Phase 2 du Circuit Challenger, les Équipes seront réparties en fonction du total de Points de Circuit Challenger obtenus dans les tournois de la Phase 1 du Circuit Challenger par les trois (3) Personnes participantes de l'effectif verrouillé de l'Équipe pour l'événement ayant accumulé le plus de points. Pour les tournois suivants de la Phase 2 du Circuit Challenger, les Équipes seront réparties en fonction du total de Points de Circuit Challenger obtenus dans les tournois de la Phase 2 du Circuit Challenger par les trois (3) Personnes participantes de l'effectif verrouillé de l'Équipe pour l'événement ayant accumulé le plus de points.

Les Équipes seront ensuite réparties en groupes de vingt (20) Équipes selon la méthode du « snake draft », en commençant par la meilleure Équipe.

#### 3.4.2. Format du Tournoi

Les tournois du Circuit Challenger sont des tournois à élimination directe (voir l'**ANNEXE C1**).

Chaque Personne participante d'une Équipe gagne des Points de Circuit Challenger (voir l'**ANNEXE C5.3**) en fonction du Classement final de son Équipe à l'issue de certains tours spécifiques du tournoi.

En Amérique du Sud, une fois tous les tournois du Circuit Challenger terminés, les Équipes gagnantes de chaque tournoi du Circuit Challenger (soit un maximum de quatre (4) Équipes au total) ainsi que les seize (16) Équipes cumulant le meilleur total de Points du Circuit Challenger seront qualifiées pour une série supplémentaire de matchs utilisant la mécanique de Point décisif décrite à l'**ANNEXE C4** (« Finales Régionales d'Amérique du Sud »). Les Équipes des Finales Régionales d'Amérique du Sud seront classées conformément à l'**ANNEXE C4**. Si une Équipe remporte un tournoi du Circuit Challenger avec un effectif identique à un effectif ayant précédemment remporté un tournoi du Circuit Challenger Année 4, lors de cette Phase, la place disponible pour les Finales Régionales d'Amérique du Sud sera attribuée à l'Équipe cumulant le deuxième meilleur total de Points du Circuit Challenger pour la Phase correspondante et n'étant pas déjà qualifiée.

### **3.4.3. Qualification pour les futurs événements**

(A) Qualification pour le Tournoi de qualification pour la Phase 2 de la Ligue Pro en Amérique du Nord, EMOA, Asie-Pacifique Nord et Asie-Pacifique Sud :

La qualification d'une Équipe pour les Qualifications de la Phase 1 de la Ligue Pro sera déterminée par le total de Points de Circuit Challenger obtenus par l'Équipe sur l'ensemble des tournois de la Phase 1 du Circuit Challenger par les trois (3) Personnes participantes de l'effectif verrouillé du dernier tournoi du Circuit Challenger terminé ayant cumulé le plus de points (« Total des points CC1 ») :

- la personne gagnante de chaque tournoi de la Phase 1 du Circuit Challenger (jusqu'à quatre (4) Équipes au total) ; et
- au moins de dix-huit (18) Équipes en fonction du Total des Points CC de la Phase 1.

(B) Qualification pour le TDC dans les Régions Amérique du Nord, EMOA, Asie-Pacifique Nord et Asie-Pacifique Sud :

La qualification d'une Équipe pour le TDC sera déterminée par le Total de Points de Circuit Challenger obtenus par l'Équipe sur l'ensemble des tournois de la Phase 2 du Circuit Challenger par les trois (3) Personnes participantes du dernier tournoi du Circuit Challenger terminé ayant cumulé le plus de points de l'effectif verrouillé (« Total des points CC2 ») :

- l'Équipe gagnante de chaque tournoi de la Phase 2 du Circuit Challenger (quatre (4) Équipes au total) ; et
- au moins six (6) Équipes parmi celles cumulant le meilleur Total de Points CC2 ; le nombre total d'Équipes sera publié sur [Battlefy.com/algs](http://Battlefy.com/algs) dans la semaine suivant la fin de l'événement des Playoffs de la Phase 2.

Pour clarifier, si une Équipe remporte un Circuit Challenger avec un effectif identique à un effectif ayant précédemment remporté une compétition du Circuit Challenger Année 4, lors de cette Phase, la place disponible pour le Tournoi de qualification de la Ligue Pro ou pour le Tournoi de la dernière chance sera attribuée à l'Équipe cumulant le deuxième meilleur total de Points du Circuit Challenger pour la Phase correspondante et n'étant pas déjà qualifiée.

(C) Invitation aux Playoffs

Les deux (2) meilleures Équipes de la Phase 1 et au moins deux (2) des meilleures Équipes des Finales Régionales d'Amérique du Sud de la Phase 2 seront invitées aux Playoffs correspondants.

### **3.4.4. Récompenses des Finales Régionales d'Amérique du Sud :**

Les Équipes qui participent aux Finales Régionales d'Amérique du Sud peuvent recevoir des récompenses en fonction de leur Classement final. Le montant des récompenses pour les Finales Régionales d'Amérique du Sud est détaillé à l'ANNEXE E.

### 3.5. Tournoi de qualification pour la Phase 2 de la Ligue Pro

Le Tournoi de qualification pour la Phase 2 de la Ligue Pro (« TLP ») consistera en un (1) tournoi par Région. Chaque TLP rassemblera trente (30) Équipes dans un format de Phase de tableaux à double élimination (voir l'ANNEXE C3). Le tableau des Équipes gagnantes et le tableau éliminatoire comprendront chacun une série de huit (8) matchs, où les Équipes gagneront des points à chaque match (voir l'ANNEXE C5.1.).

Les deux (2) Équipes cumulant le meilleur Total de Points CC1 à l'issue de la Phase 1 du Circuit Challenger et les huit (8) Équipes cumulant le plus faible total de Points de classement à l'issue de la Phase 1 de la Saison régulière de la Ligue Pro démarrent au Tour 2 du tableau des Équipes gagnantes. Toutes les autres Équipes démarrent au Tour 1 du tableau des Équipes gagnantes.

Les huit (8) meilleures Équipes sont qualifiées pour la Phase 2 de la Saison régulière de la Ligue Pro.

### 3.6. Playoffs de la Phase 1 et de la Phase 2 (« Playoffs »)

#### 3.6.1. Répartition et Groupes

Pour chaque Phase de Playoffs, les Équipes sont réparties comme suit :

- Équipes d'Amérique du Nord, d'EMOA, d'Asie-Pacifique Sud et d'Asie-Pacifique Nord : Classement final à l'issue de la Saison régulière dans leur Région respective
- Équipes d'Amérique du Sud : Classement final à l'issue des Finales Régionales d'Amérique du Sud
- Équipes invitées de la République populaire de Chine : à la seule discrétion de l'ALGS

En cas d'égalité, les Équipes seront départagées conformément à l'ANNEXE C6.2. Les Équipes seront réparties en quatre (4) groupes de dix (10) Équipes.

Groupes des Playoffs de la Phase 1

	Groupe 1		Groupe 2		Groupe 3		Groupe 4	
	Région	Rang	Région	Rang	Région	Rang	Région	Rang
Équipe 1	Amérique du Nord	1	EMEA	1	APAC Nord	1	APAC Sud	1
Équipe 2	EMEA	2	APAC Nord	2	APAC Sud	2	Amérique du Nord	2
Équipe 3	APAC Nord	3	APAC Sud	3	Amérique du Nord	3	EMEA	3
Équipe 4	APAC Sud	4	Amérique du Nord	4	EMEA	4	APAC Nord	4

Équipe 5	APAC Sud	5	Amérique du Nord	5	EMEA	5	APAC Nord	5
Équipe 6	APAC Nord	6	APAC Sud	6	Amérique du Nord	6	EMEA	6
Équipe 7	EMEA	7	EMEA	8	APAC Sud	7	Amérique du Nord	7
Équipe 8	Amérique du Nord	8	APAC Nord	7	APAC Nord	8	APAC Sud	8
Équipe 9	Amérique du Nord	12	Amérique du Nord	11	Amérique du Nord	10	Amérique du Nord	9
Équipe 10	CN	1	Amérique du Sud	1	CN	2	Amérique du Sud	2

Les informations relatives aux groupes des Playoffs de la Phase 2 seront publiées sur [playapex.com/algs](http://playapex.com/algs) dans un délai de deux (2) semaines après la conclusion des Playoffs de la Phase 1.

### **3.6.2. Format**

Chaque Phase de Playoffs rassemble quarante (40) Équipes s'affrontant en phase de groupes dans un format de Phase de tableaux à double élimination (voir les **ANNEXES C2 et C3**. Le tableau des Équipes gagnantes, le Tour 1 du tableau éliminatoire et le Tour 2 du tableau éliminatoire consistent chacun en une série de six (6) matchs.

Les Équipes gagnent des Points de playoffs (voir l'**ANNEXE C5.5**).

### **3.6.3. Qualification**

Les trente-deux (32) Équipes cumulant le meilleur total de Points de Playoffs obtenus lors des Playoffs des Phases 1 et 2 sont qualifiées pour le Championnat.

En Amérique du Nord, EMOA, Asie-Pacifique Nord et Asie-Pacifique Sud, les Équipes de la Ligue Pro qui ne sont pas qualifiées pour le Championnat par les Points de playoffs seront qualifiées pour le Tournoi de la dernière chance de leur Région. Le nombre final d'Équipes de chaque Région sera disponible sur [Battlefy.com/algs](http://Battlefy.com/algs) après les Playoffs de la Phase 2.

## **3.7. Tournoi de la dernière chance**

### **3.7.1. Répartition et Groupes**

Les Équipes qui ne sont pas déjà qualifiées pour le Championnat seront réparties par ordre décroissant de priorité selon leur Classement final dans les événements suivants :



- Playoffs de la Phase 2 ;
- Phase 2 de la Saison régulière de la Ligue Pro ; et
- Phase 2 du Circuit Challenger

En cas d'égalité, les Équipes seront départagées conformément à l'**ANNEXE C6**.

Les Équipes sont ensuite réparties en deux (2) séries de matchs de vingt (20) Équipes, selon la méthode du « snake draft ».

### **3.7.2. Format**

Le Tournoi de la dernière chance (« TDC ») consistera en un (1) tournoi par Région. Chaque TDC rassemblera quarante (40) Équipes dans un format de Phase de tableaux à double élimination (voir l'**ANNEXE C3**). Le Tour 1 du tableau des Équipes gagnantes, le Tour 2 du tableau des Équipes gagnantes, le Tour 1 du tableau éliminatoire et le Tour 2 du tableau éliminatoire sont composés d'une série de huit (8) matchs, les Équipes remportant des points à chaque match (voir l'**ANNEXE C5.1**).

### **3.7.3. Qualification**

Les deux (2) meilleures Équipes par Région telles que définies à l'**ANNEXE C4** seront qualifiées pour le Championnat.

## **3.8. Championnat**

### **3.8.1. Répartition et Groupes**

Les Équipes sont réparties selon l'ordre de priorité suivant :

- Total de Points de playoffs obtenus lors des Playoffs de la Phase 1 et de la Phase 2
  - En cas d'égalité dans le total des Points de playoffs, les Équipes seront départagées conformément au départage détaillé à l'Annexe Départage en cas d'égalité aux Points de playoffs
- Classement final de l'Équipe au TDC dans toutes les Régions
  - En cas d'égalité au Classement final du TDC, les Équipes sont classées selon leur Score de tour du dernier tour du TDC.
  - En cas d'égalité au Score de tour du dernier tour du TDC, les Équipes sont classées selon leur meilleur Score de match de la Finale du TDC. Si l'égalité persiste, une méthode de répartition aléatoire est utilisée.

Les Équipes sont ensuite réparties en quatre (4) groupes de dix (10) Équipes, selon la méthode du « snake draft ».

### **3.8.2. Format**

Quarante (40) Équipes s'affrontent en phase de groupes dans un format de Phase de tableaux à double élimination (voir les **ANNEXES C2** et **C3**). Le Tour 1 du tableau des Équipes gagnantes, le Tour 1 du tableau éliminatoire et le Tour 2 du tableau éliminatoire consistent chacun en une série de huit (8) matchs.

## **4. PLATEFORMES ET MATÉRIEL**

### **4.1. Plateformes**

Les Personnes participantes peuvent s'inscrire et participer à l'ALGS sur une Plateforme prise en charge en utilisant un compte PSN unique sur PlayStation 4 ou PlayStation 5, un compte Xbox unique sur Xbox One ou Xbox Series X|S et un Compte EA unique sur PC. Les comptes PSN et Xbox pour leur plateforme respective peuvent partager un Compte EA unique.

Les Événements en direct seront disponibles sur PC uniquement.

#### **4.2. Matériel et accessoires fournis sur le site**

Les Personnes officielles de l'événement peuvent fournir le matériel suivant lors des Événements en direct afin de faciliter le bon déroulement du tournoi :

- Tables et chaises
- Salon réservé aux personnes participantes ou zone d'entraînement équivalente
- Consoles
- Écrans TV
- Manettes
- Adaptateurs pour manettes
- Codes de jeux numériques
- Comptes de jeu et contenu de l'effectif
- Zone d'entraînement

#### **4.3. Matériel appartenant aux Personnes participantes**

Les Personnes participantes peuvent apporter leur propre manette et l'utiliser pendant l'ALGS. Toutes les manettes doivent être examinées et approuvées par les Personnes officielles de l'événement avant toute utilisation pendant l'Événement.

Les Personnes participantes ne peuvent pas être en possession d'un appareil de communication personnel (smartphone, tablette ou tout autre appareil de communication mobile) lorsqu'elles sont activement impliquées dans un match. Les Personnes officielles de l'événement doivent fournir une zone de stockage pour les objets personnels.

### **5. CONDITIONS SUPPLÉMENTAIRES RELATIVES AUX ÉQUIPES ET AUX PERSONNES PARTICIPANTES**

#### **5.1. Conditions supplémentaires relatives aux Équipes et aux Personnes participantes pour la Saison régulière, les Playoffs et les Événements du Championnat de la Ligue Pro, ainsi que pour tout Événement en direct.**

Les Personnes participantes et les Équipes qui participent à l'ALGS doivent respecter les conditions suivantes :

- Les Personnes participantes qui souhaitent diffuser leurs matchs doivent utiliser un délai minimum de dix (10) minutes.
- Les Personnes participantes peuvent utiliser un clavier, une souris et une manette PlayStation ou Xbox pendant la compétition (« Dispositif de saisie »). Les Personnes participantes doivent utiliser le même Dispositif de saisie pour toute la durée de chaque match. Si nécessaire, les Personnes participantes peuvent changer de Dispositif de saisie entre chaque match. Les Personnes participantes qui décident de changer de Dispositif de saisie doivent en informer une personne officielle du tournoi et indiquer le Dispositif de saisie choisi avant le début de leur prochain match.

Les Personnes participantes et les Équipes qui participent à la Saison régulière de la Ligue Pro doivent également respecter les conditions suivantes :

- Toutes les Personnes participantes doivent, après avoir reçu une invitation d'EA, s'inscrire sur le serveur Discord « ALGS Pro League » avant le début de chaque Phase de la Saison régulière, et doivent rester inscrites sur ce serveur pendant toute la durée de la Phase à laquelle elles participent.
- À la demande d'EA, toutes les Personnes participantes doivent envoyer une photo d'elles-mêmes avant chaque Phase de la Saison régulière.
- Au moins une (1) Personne participante de chaque Équipe doit participer à une Journée des médias de la Ligue pro en ligne avant chaque Phase de la Saison régulière.
- Au moins une (1) Personne participante de chaque Équipe doit participer à une (1) Réunion des joueurs et joueuses virtuelle obligatoire avant chaque Phase de la Saison régulière. EA fournira la date et l'heure de la réunion au moins sept (7) jours à l'avance.
- Toutes les Personnes participantes doivent être connectées au serveur Discord « ALGS Pro League » et aux Canaux vocaux d'Équipe pendant toute la durée de leurs matchs en Saison régulière et des événements de Playoffs et de Championnat pour lesquels l'Équipe se

qualifie afin de permettre l'enregistrement et la restitution des communications vocales de l'Équipe, soit pendant une diffusion ALGS en direct, soit pour du contenu ALGS en post-production (« Captation pour diffusion »). Toutes les Personnes participantes consentent à l'enregistrement et à l'utilisation de leurs communications vocales par EA, ainsi que par des personnes tierces autorisées par EA, dans le cadre de la Captation pour diffusion.

- Chaque Équipe doit identifier auprès d'EA au moins une (1) Personne participante de l'Équipe qui devra se tenir disponible pour une interview d'après-match en direct à la fin de chaque série de matchs. Les Équipes doivent indiquer la Personne participante chargée de cette responsabilité par le biais de leur canal textuel sur le serveur Discord « ALGS Pro League » au moins une (1) heure avant chaque série de matchs de la Saison régulière de la Ligue Pro.
  - Chacune de ces Personnes participantes doit se tenir disponible pour une interview de l'équipe de diffusion ALGS pendant au moins (30) minutes après le dernier match de chaque série de matchs de la Ligue pro.

Les Personnes participantes et les Équipes qui participent à un Événement en direct de l'ALGS doivent également respecter les conditions suivantes :

- Toutes les Personnes participantes doivent participer en personne à la journée des médias avant l'événement. EA fournira par e-mail un programme de la journée des médias et de plus amples informations peu après l'identification des Équipes participant à ces événements.
- Toutes les Personnes participantes des meilleures Équipes doivent se tenir disponibles pour une interview de l'équipe de diffusion EA et/ou de la presse agréée au moins (30) minutes après le dernier match de chaque série de l'Événement en direct.
- Toutes les Personnes participantes de l'Équipe gagnante peuvent devoir participer à une session média pendant un maximum d'une (1) heure à la fin de la compétition.

## **6. PARTICIPATION AUX ÉVÉNEMENTS EN DIRECT**

### **6.1. Déplacement pour la participation aux Événements en direct**

EA ou une entité tierce peut couvrir les frais de déplacement de certaines Personnes participantes qualifiées pour ou invitées à un Événement en direct. Pour les Personnes participantes 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 une Personne participante pour rejoindre un Événement en direct, EA se réserve le droit de choisir un moyen de transport terrestre plutôt qu'aérien. Si une Personne participante 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 à la Personne participante de prendre à sa charge la différence. Pour recevoir les modalités de transport, toutes les conditions établies par le présent Règlement officiel doivent être remplies. Si une Personne participante est disqualifiée ou qu'elle renonce au voyage pour quelque raison que ce soit, EA peut offrir les frais de déplacement et d'hébergement à une autre Personne participante, qui prendra alors la place de la Personne participante dans l'ALGS. 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 le présent Règlement officiel sont à l'entière charge de la Personne participante et de son parent/tuteur ou de sa tutrice. La Personne participante peut devoir payer ces frais annexes en fournissant une carte de crédit à l'hôtel concerné. L'hébergement à l'hôtel et les vols 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 parent/tuteur. 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.

### **6.2. Déclaration d'admissibilité et demande d'informations biographiques**

Les Personnes participantes doivent signer une Déclaration d'admissibilité au voyage et remplir le formulaire de Demande d'informations biographiques avant d'accepter les conditions d'hébergement pour un Événement en direct. La Déclaration d'admissibilité au voyage sera envoyée à chaque Personne participante à l'adresse e-mail associée à son Compte EA. Si une Personne participante 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 des Événements en direct, elle renoncera aux frais de déplacement et à sa place dans l'Événement en direct ou l'ALGS. Si une Personne participante est mineure sur son territoire de résidence, son parent, son tuteur ou sa tutrice légal(e) devra signer tous les documents nécessaires pour accepter le voyage et devra l'accompagner aux Événements en direct. Dans ce cas, les frais de déplacement incluront un vol supplémentaire pour un (1) parent ou tuteur légal. La Personne participante et le parent/tuteur ou la tutrice légal(e) doivent voyager ensemble sur le même itinéraire et partager l'hébergement à l'hôtel.

### **6.3. Vérification des antécédents**

Pour participer à un Événement en direct, dans la mesure autorisée par la loi du pays/territoire de résidence de la Personne participante, toute personne gagnante potentielle d'une récompense doit au préalable se soumettre à une vérification des antécédents et fournir à EA les informations requises afin d'être admissible au gain de la récompense. EA se réserve le droit, à sa seule discrétion, de disqualifier toute personne gagnante potentielle suite à une telle vérification d'antécédents si EA détermine, à sa seule discrétion, que l'attribution d'une récompense à cette personne gagnante pourrait avoir un impact négatif sur EA.

## **7. CONTRÔLE**

Les Comptes EA, le classement et les données de match peuvent être vérifiés, notamment pour éviter les comportements malveillants et la triche. Toute Personne participante sera immédiatement disqualifiée de l'ALGS et des compétitions associées, à la discrétion d'EA ou de ses mandataires, pour quelque raison que ce soit, y compris pour défaut de conformité avec le Contrat Utilisateur, la Politique relative à la protection des données personnelles et aux cookies et le présent Règlement officiel, en particulier le Code de conduite disponible à l'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 du Jeu ;
- les coupures Internet délibérées lors des matchs du Jeu ;
- les ententes avec d'autres Équipes/Personnes participantes lors des matchs du Jeu ;
- l'exploitation de failles connues dans le Jeu (les Personnes participantes sont tenues 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 relancer un match à tout moment et/ou disqualifier toute Personne participante ou toute Équipe et d'annuler sa 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'une Personne participante peut entraîner la disqualification de toute son Équipe d'un événement ALGS ou de l'ALGS dans son ensemble. L'absence de mise en application d'une quelconque modalité du présent Règlement officiel par EA ne constitue en aucun cas une renonciation à cette clause.

## **8. RÉCOMPENSES**

Le détail des récompenses pour les événements est disponible à l'ANNEXE E.

### **8.1. CONDITIONS D'UTILISATION DES PRIX**

Les prix ne sont pas transférables. L'échange des récompenses contre d'autres biens et services n'est pas autorisé. EA se réserve le droit d'offrir une récompense de remplacement d'une valeur équivalente ou supérieure si la récompense annoncée n'est pas disponible ou interdite par la loi locale. Les Personnes participantes gagnantes résidant en Uruguay se verront remettre une récompense sous forme de carte cadeau,

en substitut des récompenses en argent. Toutes les taxes fédérales, d'État, provinciales et locales, ainsi que les taxes douanières sont à la charge de la personne gagnante.

Les personnes gagnantes devront remplir et signer un formulaire de Déclaration et de renonciation de la personne gagnante dans un délai de quatre-vingt-dix (90) jours après la fin de l'événement pour récupérer leur récompense. Si une personne gagnante potentielle ne signe pas et/ou ne renvoie pas le formulaire de Déclaration et de renonciation de la personne gagnante, qu'elle refuse la récompense, qu'elle n'est pas autorisée à l'accepter ou que la récompense est retournée comme non livrable, elle renonce à la récompense.

Le défaut de communication des données bancaires ou de la méthode de livraison en temps opportun au fournisseur des récompenses peut entraîner la perte de la récompense. Si une personne gagnante potentielle est mineure sur son territoire de résidence, son parent, son tuteur ou sa tutrice légal(e), comme requis par la loi, devra signer tous les documents nécessaires et présenter une pièce d'identité. La perception d'une récompense est subordonnée au respect du présent Règlement officiel. Toutes les récompenses réclamées conformément au Règlement officiel seront attribuées. Dans l'hypothèse où une personne gagnante serait disqualifiée ou la récompense perdue pour une quelconque raison, EA se réserve le droit de faire don de la récompense en question à un organisme de bienfaisance du choix d'EA. Les personnes gagnantes potentielles peuvent avoir à fournir une adresse de livraison valide pour obtenir leur récompense. Un délai allant jusqu'à 3 mois peut être nécessaire pour la livraison des récompenses.

Si EA annule ou suspend l'ALGS, conformément à la **Clause 2.4** ci-dessus, les récompenses seront attribuées pour tous les événements antérieurs à l'annulation ou à la suspension.

## 9. CONDITIONS GÉNÉRALES

Aucun élément du présent Règlement officiel ne saurait exclure ou restreindre les droits réglementaires des Personnes participantes en tant que consommatrices.

### 9.1. Informations personnelles

En participant à l'ALGS, les Personnes participantes comprennent qu'EA traitera leurs données personnelles (nom, adresse, date de naissance, nom de Compte EA, adresse e-mail, nom d'utilisateur ou d'utilisatrice sur la Plateforme prise en charge, pays de résidence) (collectivement, les « Données personnelles ») conformément à la Politique relative à la protection des données personnelles et aux cookies, disponible sur <https://privacy.ea.com/fr>, aux fins qui y sont afférentes. Si les Données personnelles ont été recueillies auprès des Personnes participantes par une autre entité organisatrice, les Personnes participantes acceptent que l'entité organisatrice transfère ces informations à EA.

Les Données personnelles seront utilisées et traitées conformément à la Politique relative à la protection des données personnelles et aux cookies, en particulier aux fins suivantes :

- organiser, gérer et surveiller l'ALGS et l'attribution des récompenses, en particulier la publication, en ligne ou sur tout autre support lié à l'ALGS, du nom et du pays de résidence des personnes gagnantes, comme décrit ci-dessous ;
- annoncer les statistiques démographiques et les statistiques de jeu des joueurs et des joueuses dans le cadre de la diffusion commentée des Événements, et fournir ces informations à des Classements Tiers, comme décrit plus en détail ci-dessous ;
- partager des Données personnelles avec des agents et/ou des responsables de l'administration désignés de l'ALGS, en particulier pour la réservation de voyages ou l'obtention de retours sur l'ALGS, la jouabilité et les fonctionnalités des titres EA ; et
- les ressources marketing et promotionnelles susceptibles de contenir des Données personnelles.
- à d'autres fins auxquelles ont consenti les Personnes participantes.

Les Données personnelles seront traitées aux États-Unis ou potentiellement dans tout autre pays où EA, ses filiales ou ses prestataires externes opèrent. En participant à l'ALGS, les Personnes participantes acceptent que leurs Données 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 leur pays de

résidence ou de nationalité, comme expliqué dans la Politique relative à la protection des données personnelles et aux cookies.

Les Personnes participantes ont le droit d'accéder à leurs Données personnelles, de les retirer et de les corriger. Les Personnes participantes peuvent faire valoir ces droits en se rendant sur le Portail sur la protection des données personnelles d'EA à l'adresse <https://www.ea.com/privacy-portal>.

Remarque : EA peut demander une vérification des antécédents des Personnes participantes qu'EA invite aux Événements en direct. Si applicable et nécessaire, EA peut demander le consentement de la Personne participante et fournir des détails sur la procédure de vérification.

L'entité organisatrice de l'ALGS est considérée, si possible, comme responsable de traitement de la base de données contenant les Données personnelles fournies par les Personnes participantes. Consultez la politique relative à la protection des données personnelles de l'entité organisatrice pour en savoir plus sur le traitement de vos données et sur vos droits afférents.

### **9.1.1. Classements Tiers**

Certains sites Web et services en ligne peuvent publier des statistiques sur l'ALGS, les Équipes et/ou les Personnes participantes individuelles, notamment celles qui identifient directement les Personnes participantes par leur nom d'utilisateur ou d'utilisatrice public (« Classements Tiers »). Parmi ces Classements Tiers, certains rassemblent des informations accessibles au public, tandis que d'autres peuvent recevoir certaines statistiques supplémentaires sur les Personnes participantes directement de la part d'EA. Les informations supplémentaires sur les Personnes participantes transmises à des Classements Tiers par EA peuvent inclure des identifiants de jeu (tels que le nom de leur personnage et leur nom d'utilisateur ou d'utilisatrice ALGS), leurs performances dans le jeu (telles que le nombre d'éliminations, d'assistances, de réanimations, de tirs, de dégâts infligés), leur classement général par rapport aux autres Personnes participantes et Équipes et le type de matériel avec lequel elles jouent.

Dans tous les cas, les Classements Tiers sont des responsables de traitement indépendants pour les informations qu'ils collectent ou reçoivent, et les traitent conformément à leur propre politique relative à la protection des données personnelles. Si les Personnes participantes souhaitent exercer leurs droits en matière de protection des données personnelles concernant ces informations (accès, suppression, restriction, etc.), elles doivent recourir à la procédure fournie par les Classements Tiers dans leur politique de protection des données personnelles. Les Personnes participantes reconnaissent qu'EA a le droit, pour des raisons légitimes et à sa seule discrétion, de fournir des statistiques sur les Personnes participantes, y compris celles qui ne sont pas accessibles au public, à des Classements Tiers dans le but d'améliorer l'expérience ALGS.

### **9.1.2. Applicabilité du Contrat utilisateur et de la Politique relative à la protection des données personnelles et aux cookies**

En cas de conflit entre le présent Règlement officiel, la Politique relative à la protection des données personnelles et aux cookies ou le Contrat utilisateur, alors la Politique relative à la protection des données personnelles et aux cookies ou le Contrat utilisateur, le cas échéant, priment.

## **9.2. Publication des informations relatives aux Personnes Participantes**

### **9.2.1. Liste des personnes gagnantes**

EA publiera sur le Site d'inscription le nom des Équipes gagnantes confirmées dans un délai de deux (2) semaines après la fin de chaque Événement. Cette liste restera consultable pendant au moins trois (3) mois après la fin de l'ALGS.

### **9.2.2. Octroi de droits**

La Personne participante autorise EA à publier ou autrement utiliser ses statistiques et ses classements en lien avec l'ALGS à toute fin, en particulier pour des opérations marketing et promotionnelles, sans consentement préalable ni rémunération.

En acceptant une récompense, une Personne participante accorde à EA le droit d'utiliser ses Données personnelles et toute autre information fournie par elle-même dans le cadre de la gestion, du marketing et de la promotion de l'ALGS, d'EA et/ou du Jeu, sans consentement ou compensation supplémentaire de la Personne participante, sauf indication contraire ci-dessous :

- Informations générales : nom complet, pays de résidence, âge, nom d'utilisateur ou d'utilisatrice sur la Plateforme prise en charge (gamertag Xbox Live, identifiant PSN ou identifiant de Compte EA)
- Information réseaux sociaux : pseudo X (anciennement Twitter), chaîne YouTube, compte Twitch, nom d'utilisateur ou d'utilisatrice Discord, nom d'utilisateur ou d'utilisatrice Instagram
- Photos : photos fournies par la Personne participante à EA ou photos de la Personne participante prises sur le site d'un Événement en direct
- Autres informations réservées aux Personnes officielles de l'événement : taille de t-shirt, régime alimentaire, numéro de téléphone portable
- Toute autre information biographique fournie par la Personne participante (Légende favorite, courte biographie fournie au moment de l'inscription sur le Site du tournoi)

### **9.2.3. Informations du Compte EA**

Les Personnes participantes comprennent et acceptent qu'EA peut fournir leurs informations de Compte EA (nom, identifiant en ligne, âge, pays, statistiques de jeu, scores et adresse e-mail) à Battlefy Technologies Inc., qui peut les utiliser pour gérer les Événements.

## **9.3. Droit applicable ; Décharge de responsabilité**

### **9.3.1. Les décisions d'EA**

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

### **9.3.2. Droit applicable**

Dans la mesure autorisée par la loi locale, l'ALGS est soumise aux lois de l'État de Californie et tout litige lié devra être réglé aux États-Unis.

### **9.3.3. Publication**

Dans la mesure autorisée par la loi, la Personne participante accepte de dégager EA et ses entités sous-traitantes 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, acceptation, possession, utilisation ou mauvais usage d'un voyage fourni par EA ou d'une récompense).

### **9.3.4. Pour les personnes résidentes d'Autriche, d'Allemagne et de Pologne**

Nonobstant toute autre disposition des présentes, rien dans le présent Règlement officiel ne devrait priver une Personne participante de ses droits à la consommation accordés par les lois de son pays et, quand bien même, il est toujours possible de s'entendre sur une dérogation. En ce qui concerne les prix, les produits et les services offerts gratuitement par EA et ses filiales, la responsabilité d'EA se limite aux cas de préméditation et de négligence grave. En cas de négligence légère, EA n'est toutefois responsable que du manquement aux obligations contractuelles essentielles, notamment une exécution tardive ou impossible, dont EA peut être tenu responsable. En cas de manquement à une telle obligation contractuelle essentielle, la responsabilité se limite aux dommages contractuels courants qu'EA pouvait anticiper au moment de la conclusion du contrat du fait qu'EA en connaissait les circonstances. Les « obligations contractuelles essentielles », comme définies précédemment, sont ces obligations dont l'accomplissement est essentiel pour permettre la mise en œuvre correcte du contrat et l'accomplissement de ses objectifs, réalisations sur lesquelles vous pouvez compter en tant que consommateur final. Les limitations de responsabilité susmentionnées ne s'appliquent pas en cas de garanties expresses offertes par EA, de malveillance, d'atteinte à la vie, au corps ou à la santé ainsi qu'en cas de dispositions légales obligatoires.

### **9.3.5. Pour les personnes résidentes du Royaume-Uni et de la France**

Nonobstant toute autre disposition des présentes et dans la mesure autorisée par la loi, toute Personne participante accepte de dégager EA et ses entités sous-traitantes 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'une récompense), à l'exception des réclamations relatives à un décès ou à une blessure impliquant directement une négligence d'EA et, pour les personnes résidentes du Royaume-Uni, des réclamations relatives à tout manquement ou responsabilité non exclu(e) par la loi.

### **9.3.6. Pour les personnes résidentes 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 la Personne participante pourrait prétendre en tant que consommatrice protégée par la Loi relative à la consommation australienne, chaque Personne participante accepte de dégager EA et ses entités sous-traitantes 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'une récompense).

## **10. 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 Personnes participantes ne peuvent pas s'associer commercialement à l'ALGS et/ou à EA, ni utiliser les droits de propriété intellectuelle d'EA, ni autoriser une entité tierce à le faire, sans accord préalable écrit d'EA, qui peut être accordé ou refusé à sa seule discrétion.

Toute Personne participante ou sponsor de Personne participante 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 d'une Personne participante sont strictement interdits, sauf autorisation expresse d'EA.

## **11. LIMITATION DE RESPONSABILITÉ**

EA n'est pas responsable des éléments suivants : (i) informations erronées, quelle que soit l'origine de l'erreur (participant, typographique, équipement ou programmation en lien avec le Tournoi) ; (ii) défaillances techniques, y compris, mais sans s'y limiter, les pannes de réseau, les interruptions ou les déconnexions ; (iii) intervention non autorisée dans le processus de saisie ou dans le Tournoi ; (iv) erreur humaine ou technique dans l'administration du Tournoi ou dans le processus d'inscription ; (v) communications électroniques retardées, perdues, non livrées, erronées, endommagées ou volées ; (vi) 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 Personnes participantes à tous les niveaux de l'ALGS. EA se réserve le droit, à sa seule discrétion, d'infliger des pénalités ou des sanctions ou de disqualifier toute Personne participante contrevenant au présent Code de conduite. Les Personnes participantes seront responsables de la conduite de leurs Coachs, y compris, mais sans s'y limiter, du respect du Code de conduite par ces derniers.

### A1. Comportement de la Personne participante

Les Personnes participantes font partie des meilleurs joueurs et joueuses du monde et sont des ambassadeurs et des ambassadrices de l'ALGS qui doivent se conformer aux attentes élevées d'EA, du public et des médias. Les Personnes participantes doivent se comporter d'une manière conforme aux normes de décence usuelles ainsi qu'aux conventions sociales et morales. Elles ne doivent commettre aucun acte, se retrouver impliquées dans aucune situation ou formuler aucune déclaration portant atteinte à la réputation de, ou attirant le mépris, le scandale ou le ridicule sur elles-mêmes, EA, l'ALGS, les Personnes participantes ou les sponsors.

Ces exigences s'appliquent aux interactions en direct, en ligne et hors ligne, dans et en dehors de l'ALGS, notamment en rapport avec la conduite sur les réseaux sociaux et lors des diffusions en direct, de la conduite passée et pendant les Événements en direct. Toutes les Personnes participantes sont censées suivre ces règles standard de sportivité et les Règles de conduite d'EA disponibles sur <https://terms.ea.com/fr> en tout temps, y compris lors de participation à des événements non approuvés par EA.

Les Personnes participantes doivent faire preuve d'un respect approprié, à la seule discrétion d'EA, envers les autres Personnes participantes, les arbitres, les personnes officielles, le personnel de l'événement et les responsables de l'administration du tournoi (collectivement, les « Personnes officielles de l'événement »). Aucun comportement menaçant ou inapproprié envers les Personnes officielles de l'événement et/ou les autres Personnes participantes ne sera toléré. Les Personnes participantes doivent suivre à tout moment les instructions des Personnes officielles de l'événement.

Les comportements interdits comprennent, sans s'y limiter :

- violer toute loi, toute règle ou tout règlement, tel que déterminé par EA à sa seule discrétion ;
- utiliser un logiciel ou un programme qui nuit à, interfère avec ou perturbe un service EA ou l'ordinateur/la propriété d'autrui ;
- utiliser un logiciel externe conçu pour procurer un avantage déloyal ;
- interférer avec ou perturber la participation d'une autre Personne participante à l'ALGS ;
- harceler, menacer, intimider, se livrer à des discours haineux, envoyer de façon répétée des messages non désirés ou faire des attaques ou des déclarations personnelles sur la race, le genre, l'orientation sexuelle, la religion, le patrimoine, etc. ;
- tout langage vulgaire ou insultant ;
- les violences physiques, les bagarres ou toute autre action menaçante dirigée contre une Personne participante, une personne du public, une Personne officielle de l'événement ou toute autre personne ;
- endommager les appareils, le matériel et les périphériques de jeu, l'équipement du tournoi, les installations ou le logement ;
- publier, poster, télécharger ou distribuer du contenu ou organiser/participer à une activité, un groupe ou une guilda raisonnablement jugé par EA inapproprié, injurieux, haineux, blasphématoire, diffamatoire, menaçant, offensant, obscène, sexuellement explicite et/ou abusif, illicite, portant atteinte à la vie privée ou non conforme à l'image de marque d'EA, vulgaire, choquant, indécent ou illégal ;
- interférer avec ou interrompre la diffusion ou la production télévisuelle ;
- 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 les instructions données par les Personnes officielles de l'événement et le personnel de sécurité ;
- se connecter aux appareils fournis avec un compte personnel ou jouer à un jeu autre que la copie du Jeu fournie pour l'ALGS ;

- ne pas être disponible pour toute cérémonie de remise des récompenses post-tournoi, les interviews et l'intégralité d'un Événement, ainsi que pour toute activité promotionnelle raisonnablement demandée par EA ou un autre sponsor ;
- regarder des streams vidéos et/ou écouter les commentaires en direct de son propre match alors que celui-ci n'est pas terminé ;
- s'adonner à une activité promotionnelle tierce en lien avec l'ALGS sans approbation écrite préalable d'EA.
- exploiter des failles, des bogues, des codes de triche, des fonctionnalités non documentées, des erreurs de conception ou d'autres problèmes qui, selon EA et sa seule discrétion, perturbent le bon fonctionnement du Jeu ou de l'ALGS. Une liste non exhaustive des actions des Personnes participantes constituant une exploitation de faille est disponible à la Clause A10 ci-dessous ;
- 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 ;
- jouer au nom d'un autre Personne participante ou autoriser quiconque à jouer au nom d'un autre Personne participante dans un mode de jeu compétitif ;
- parier, y compris sur les résultats des matchs de l'ALGS ;
- divulguer des informations confidentielles communiquées par EA ou ses filiales ;
- divulguer ou partager des codes de match avec une personne ne faisant pas partie de l'Équipe de la Personne participante ;
- communiquer avec une personne ne faisant pas partie des membres actifs et en train de jouer de l'Équipe de la Personne participante ou des Personnes officielles de l'ALGS pendant un match de l'ALGS avant que l'Équipe de la Personne participante soit éliminée du match ;
- accepter ou proposer 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 Personnes participantes payées par les sponsors en fonction de leur performance) ;
- provoquer ou contribuer à un scandale, nuire à la réputation ou mettre en danger l'intégrité et la réputation de l'ALGS ou d'EA ;
- s'engager dans toute autre activité perturbant de manière significative l'environnement de jeu pacifique, équitable et respectueux de l'ALGS ;
- ne pas assister à un Événement en direct à la (aux) date(s) et heure(s) applicables affichées sur le Site du Tournoi ou autrement communiquées aux Personnes participantes par le sponsor du tournoi ou les membres du personnel ; et
- ne pas rejoindre ni rester dans le canal vocal du serveur Discord officiel de la Ligue Pro, défini par le sponsor ou les membres du personnel du tournoi, pendant toute la durée des matchs de la Personne participante.
- promouvoir, encourager ou participer à toute activité interdite décrite ci-dessus.

## **A2. Politique relative à la collusion et aux matchs truqués**

Toute action ou tout accord visant à désavantager d'autres Personnes participantes, à prédéterminer le résultat d'un match, à essayer de perdre un match, à perturber l'équité de l'ALGS ou à ne pas tenter pleinement de gagner un match est strictement interdit.

À la discrétion d'EA, toute Personne participante enfreignant cette règle à n'importe quel moment de l'ALGS pourra être éliminée de l'ALGS. Une telle Personne participante peut être obligée de renoncer ou de retourner ses compensations et/ou ses récompenses et peut voir son Compte EA et/ou son compte du Jeu suspendu.

Les exemples de collusion incluent sans s'y limiter :

- perdre volontairement un match quelle qu'en soit la raison pendant un Événement ;
- jouer au nom d'une autre Personne participante afin de l'aider pendant un Événement ;
- toute forme de trucage de match ou de communication relative aux matchs ou à la stratégie avec d'autres Personnes participantes ou des Coachs ;
- faire de « l'anti-jeu », défini comme une Personne participante qui ne donne pas le meilleur d'elle-même ou n'entreprend pas les actions raisonnables et équitables pour prendre l'avantage sur ses adversaires pendant le match ;

- accepter de partager une récompense avec une autre Personne participante ; et
- permettre à un ou une adversaire de marquer plus ou moins de points qu'il ou elle devrait en marquer afin d'affecter le classement.

### **A3. Politique relative aux drogues et à l'alcool**

Les Personnes participantes ne doivent pas être sous l'emprise de la drogue ou de l'alcool pendant leur participation à l'ALGS. Pour les Personnes participantes, la consommation d'alcool ou de drogue est interdite pendant un Événement en direct.

Il est interdit de fumer, même des cigarettes électroniques et des vaporisateurs, pendant un Événement en direct, sauf dans les zones prévues à cet effet. Certains Événements en direct peuvent être entièrement non-fumeur.

### **A4. Tenue**

Les Personnes participantes participant à un Événement en direct doivent porter une tenue appropriée à tout moment (à la discrétion d'EA).

Les Personnes participantes ne peuvent pas porter d'éléments à caractère politique ou qui selon EA, suscitent la controverse ou portent atteinte à EA, à ses partenaires ou à l'ALGS.

Les Personnes participantes 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.

### **A5. Signalement des violations**

Pour signaler une violation potentielle du présent Règlement officiel, veuillez envoyer un e-mail à l'adresse suivante : [algs@ea.com](mailto:algs@ea.com).

### **A6. Pénalités**

Toute violation du présent Règlement officiel et/ou du Règlement de l'événement peut, à la seule discrétion d'EA, entraîner des pénalités, une disqualification, un changement de résultat de match, la perte du statut de gagnant et/ou le renoncement aux récompenses. Toute décision d'EA en rapport à l'ALGS ou aux Personnes officielles de l'événement est définitive et exécutoire. EA se réserve le droit de pénaliser toute Personne participant à la Compétition à tout niveau, à tout moment et pour tout motif. Les pénalités peuvent inclure, sans s'y limiter et sans ordre particulier :

- avertissement ;
- blâme ;
- perte d'un match ;
- perte de tous les matchs ;
- réduction du score d'un match ;
- perte de récompenses (y compris les sommes d'argent et les frais de voyage)
- perte de points ;
- suspension temporaire ou permanente de l'ALGS ;
- disqualification de l'ALGS et des compétitions futures ;
- perte des frais d'inscription pour la participation à un Événement ;
- perte des récompenses ultérieures ;
- suspension d'un (1) ou plusieurs comptes de jeu pour les services EA utilisés par la Personne participante.

EA dispose également du droit d'annoncer publiquement les pénalités infligées aux Personnes participantes, et les Personnes participantes pénalisées renoncent à leur droit d'engager une action en justice contre EA et/ou ses filiales.

### **A7. Sponsorisation d'une Personne participante**

Les Personnes participant à l'ALGS peuvent acquérir et collaborer avec des sponsors publicitaires. La sponsorisation promotionnelle est cependant limitée de manière à exclure certaines catégories de produits. Si le sponsor promotionnel entre dans l'une des catégories ci-dessous, la Personne participante ne sera pas autorisée à afficher ou à promouvoir ce partenariat avec EA, ses partenaires ou l'ALGS s'il offre ou s'associe aux catégories suivantes :

- les produits ou services de paris en ligne ou les loteries, y compris, mais sans s'y limiter, les paris sportifs, les sites de ligues virtuelles, les jeux d'argent et les sites de paris ou services et sites Web similaires ;

- l'alcool, le tabac, les médicaments sur ordonnance, les médicaments soumis à des restrictions et/ou des produits ou objets similaires ;
- les produits ou les services pharmaceutiques, les compléments alimentaires ou les dispositifs médicaux ;
- armes à feu ou tout type d'arme ;
- pornographie, tout contenu à caractère sexuel explicite ou pour adultes ;
- les aliments et boissons riches en graisses, en sel ou en sucre ;
- les boissons énergétiques ;
- les partis politiques ou faisant la promotion d'idées politiques ;
- les entreprises spécialisées dans les cryptomonnaies et/ou les sites Internet faisant la promotion ou le commerce de cryptomonnaies ;
- produits ou services illégaux, ou contenu qui enfreignent de quelque manière que ce soit les lois applicables dans les territoires où le Jeu est disponible ;
- produits ou services de concurrents directs d'EA, ses partenaires et ses marques dérivées ;
- entités concurrentes directes des partenaires marketing officiels de l'ALGS ;
- tout ce qui pourrait être préjudiciable aux activités commerciales d'EA (comme le piratage informatique, les services premium, la vente de compte/pièces, etc.) ;
- tout ce qui pourrait être contraire aux classifications ESRB, PEGI, OFLC et USK, ou la ou les classification(s) applicable(s) du Jeu dans un territoire donné.

La présente liste est donnée à titre d'illustration et n'est pas exhaustive. EA se réserve le droit d'ajouter ou de retirer des produits et des services de cette liste à tout moment et sans préavis.

#### **A8. Noms et Pseudos de Personnes participantes**

Les Personnes participantes doivent sélectionner un nom d'utilisateur unique au moment de leur inscription. Ce nom d'utilisateur permettra d'identifier les Personnes participantes pendant les Événements en direct. Il peut être identique à leur identifiant de Compte EA, à leur identifiant PSN ou à leur gamertag XBL, bien que cela ne soit en rien obligatoire. Ce nom d'utilisateur doit être différent de celui des autres Personnes participantes et ne doit pas être jugé vulgaire par EA et ses filiales. Un nom d'utilisateur ne doit pas enfreindre (a) les droits de propriété intellectuelle de tiers, la loi, le Contrat utilisateur d'EA ou (b) les droits à la vie privée ou à la publicité d'un tiers.

#### **A10. Exploitation de faille**

Une exploitation de faille est un comportement adopté par une Personne participante afin de profiter d'un bogue ou d'un défaut du Jeu susceptible d'entraîner des résultats ou des comportements incorrects ou de lui procurer un avantage compétitif indu. Vous trouverez ci-dessous une liste non exhaustive des actions des Personnes participantes constituant une exploitation de faille et pouvant entraîner une sanction.

- Quitter les limites normales d'une carte sans déclencher le compte à rebours « hors-limites » ou exploiter une faille permettant à une Personne participante de rester à l'extérieur du cercle orange sans subir de dégâts.
- Le terrain à surface glissante est normalement situé dans des zones non accessibles et n'a pas été conçu pour être jouable. L'utilisation, répétée ou non, de mécaniques de jeu pour ne pas glisser sur une surface glissante constitue une exploitation de faille.
- Utiliser les textures unilatérales sur la géométrie de la carte pour bloquer ou éviter des dégâts qui auraient dû être infligés en temps normal.
- Toute autre action communiquée aux Personnes participantes par les Personnes officielles de l'ALGS ou d'EA.

EA peut ponctuellement mettre à jour cette liste, à sa seule discrétion.

## ANNEXE B : PAYS ET TERRITOIRES ADMISSIBLES

Pour être admissible à l'ALGS, une Personne participante doit résider légalement dans l'un des pays/territoires suivants : Remarque : les régions sont indiquées uniquement aux fins de l'ALGS et ne représentent pas des régions géographiques officielles.

APAC Nord	APAC Sud	EMEA	Amérique du Nord	Amérique du Sud
Japon	Australie	Autriche	Canada	Argentine
Mongolie	Bangladesh	Belgique	Costa Rica	Bolivie
Corée du Sud	Hong Kong	Bosnie-Herzégovine	République dominicaine	Brésil
	Inde	Bulgarie	Salvador	Chili
	Indonésie	Croatie	Honduras	Colombie
	Macao	Chypre	Mexique	Équateur
	Malaisie	République tchèque	Panama	Paraguay
	Nouvelle-Zélande	Danemark	Porto Rico	Pérou
	Philippines	Égypte	Trinité-et-Tobago	Uruguay
	Singapour	Estonie	États-Unis d'Amérique	Venezuela
	Taiwan	Finlande		
	Thaïlande	France		
	Vietnam	Géorgie		
		Allemagne		
		Grèce		
		Hongrie		
		Islande		
		Irlande		
		Israël		
		Italie		
		Kazakhstan		
		Koweït		
		Lettonie		
		Liban		
		Lituanie		
		Luxembourg		
		Malte		
		Pays-Bas		
		Norvège		
		Pologne		
		Portugal		
		Qatar		

		Roumanie		
		Arabie saoudite		
		Serbie		
		Slovaquie		
		Afrique du Sud		
		Espagne		
		Suède		
		Suisse		
		Turquie		
		Ukraine (à l'exclusion de la Crimée)		
		Émirats arabes unis		
		Royaume-Uni		

République populaire de Chine sur invitation uniquement.

## ANNEXE C : FORMATS DE TOURNOI ET SCORE

### C1. Tournoi à élimination directe

Dans un tournoi à élimination directe, à chaque tour, au terme d'un certain nombre de matchs, les résultats des Équipes seront comparés afin de déterminer les Équipes qualifiées pour le tour suivant ou, à l'issue de la finale, l'Équipe gagnante du tournoi. Le tournoi peut se composer de plusieurs tours de compétition, dont un tour final (« Finale »), un tour précédant immédiatement la Finale (« Demi-finale ») et un tour précédant immédiatement la Demi-finale (« Quart de finale »). Chaque tournoi se déroule au minimum en un (1) tour. Chaque Tour se compose d'une série de Matchs. Toutes les Équipes démarrent 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.

- Pour la Phase 1 et la Phase 2 du Circuit Challenger et les Tournois de qualification de pré-saison :
  - En Amérique du Nord et en EMOA, le nombre de tours maximum est de sept (7), Finale incluse. Les tournois en Asie-Pacifique Sud et en Asie-Pacifique Nord durent au maximum six (6) tours, tandis que les tournois en Amérique du Sud durent au maximum cinq (5) tours, Finale incluse.
  - Chaque tour avant les Quarts de finale se déroule en quatre (4) matchs. Les Quarts de finale, les Demi-finales et la Finale se déroulent chacun en six (6) matchs. Les Équipes cumulent des points à chaque match, conformément à l'ANNEXE C5.1.
  - Une fois tous les matchs d'un tour terminés, les dix (10) Équipes avec le Score de tour le plus élevé (voir l'ANNEXE C5.1) dans chaque groupe sont qualifiées pour le tour suivant. Lorsqu'il reste vingt (20) Équipes ou moins au total sur l'ensemble des groupes, ces Équipes sont qualifiées pour la Finale. Les Équipes non qualifiées seront éliminées de l'événement.
  - La Finale se déroule en six (6) matchs, les Équipes cumulant des points à chaque match (voir l'ANNEXE C5.1). Une fois tous les matchs de la Finale terminés, l'Équipe avec le Score de tour final le plus élevé (voir l'ANNEXE C5.1) remporte le tournoi de sa Région. Les autres Équipes sont classées en fonction de leur Score de tour final.

### C2. Phase de groupes

Lors de cette Phase, chaque groupe affronte tous les autres groupes au cours d'une série de six (6) matchs (« Phase de groupes »), les Équipes cumulant des points à chaque match (voir l'ANNEXE C5.1) et passant ensuite à la Phase de tableaux à double élimination (voir l'ANNEXE C3).

À l'issue de la Phase de groupes, les quarante (40) Équipes sont classées en fonction de leur Score de match total obtenu sur l'ensemble des matchs disputés lors de la Phase de groupes (« Score de match total de la Phase de groupes ») et commencent la Phase de tableaux à double élimination comme suit :

- Pour chacune des Phases de Playoffs et le Championnat :
  - Les vingt (20) Équipes avec le Score de match total de la Phase de groupes le plus élevé démarrent dans le tableau des Équipes gagnantes.
  - Les vingt (20) Équipes avec le Score de match total de la Phase de groupes le plus faible démarrent au Tour 1 du tableau éliminatoire.

### C3. Phase de tableaux à double élimination

Pour chacun des Playoffs et le Championnat, la Phase de tableaux à double élimination se compose d'un (1) tour dans le tableau des Équipes gagnantes, de deux (2) tours dans le tableau éliminatoire, puis d'un tour final. Pour tous les autres tournois utilisant ce format, la Phase de tableaux à double élimination se compose de deux (2) tours dans le tableau des Équipes gagnantes et dans le tableau éliminatoire, puis d'un tour final.

Chaque tour dans le tableau des Équipes gagnantes et dans le tableau éliminatoire se compose d'une série de matchs à l'issue desquels les Équipes cumulent des points, comme décrit à l'ANNEXE C5.1. À l'issue de chaque tour,

l'élimination du tournoi d'une Équipe ou sa qualification pour le tour suivant est déterminée par son Score de tour (voir l'**ANNEXE C5.1**), selon les critères ci-dessous :

- Pour chacune des Phases de Playoffs et le Championnat :
  - Tableau des Équipes gagnantes : les dix (10) Équipes avec le Score de tour le plus élevé sont qualifiées pour la Finale. Toutes les autres Équipes sont reversées dans le Tour 2 du tableau éliminatoire.
  - Tour 1 du tableau éliminatoire : les dix (10) Équipes avec le Score de tour le plus élevé sont qualifiées pour le Tour 2 du tableau éliminatoire. Toutes les autres Équipes sont éliminées du Tournoi.
  - Tour 2 du tableau éliminatoire : les dix (10) Équipes avec le Score de tour le plus élevé sont qualifiées pour la Finale. Toutes les autres Équipes sont éliminées du Tournoi.
- Pour le Tournoi de la dernière chance :
  - Tour 1 du tableau des Équipes gagnantes : les dix (10) Équipes avec le Score de tour le plus élevé sont qualifiées pour le Tour 2 du tableau des Équipes gagnantes. Toutes les autres Équipes sont reversées dans le Tour 1 du tableau éliminatoire.
  - Tour 2 du tableau des Équipes gagnantes : les dix (10) Équipes avec le Score de tour le plus élevé sont qualifiées pour la Finale. Toutes les autres Équipes sont reversées dans le Tour 2 du tableau éliminatoire.
  - Tour 1 du tableau éliminatoire : les dix (10) Équipes avec le Score de tour le plus élevé sont qualifiées pour le Tour 2 du tableau éliminatoire. Toutes les autres Équipes sont éliminées du Tournoi.
  - Tour 2 du tableau éliminatoire : les dix (10) Équipes avec le Score de tour le plus élevé sont qualifiées pour la Finale. Toutes les autres Équipes sont éliminées du Tournoi.
- Pour le Tournoi de qualification de la Ligue Pro :
  - Tour 1 du tableau des Équipes gagnantes : les dix (10) Équipes avec le Score de tour le plus élevé sont qualifiées pour le Tour 2 du tableau des Équipes gagnantes. Toutes les autres Équipes sont reversées dans le tableau éliminatoire.
  - Tour 2 du tableau des Équipes gagnantes : les dix (10) Équipes avec le Score de tour le plus élevé sont qualifiées pour la Finale. Toutes les autres Équipes sont reversées dans le tableau éliminatoire.
  - Tableau éliminatoire : les dix (10) Équipes avec le Score de tour le plus élevé sont qualifiées pour la Finale. Toutes les autres Équipes sont éliminées du Tournoi.

Lors du tour final des Playoffs, du Championnat, du Tournoi de la dernière chance et du Tournoi de qualification de la Ligue Pro, les vingt (20) Équipes s'affrontent selon la méthode du Point décisif décrite à l'**ANNEXE C4**. Les dix (10) Équipes qualifiées par le biais du tableau des Équipes gagnantes seront classées en fonction de leur Score de tour au dernier tour du tableau des Équipes gagnantes et commencent la Finale avec un certain nombre de Points de départ (voir l'**ANNEXE C5.2**).

#### **C4. Point décisif**

Les Finales Régionales, les Playoffs, le Championnat, le Tournoi de la dernière chance et le Tournoi de qualification de la Ligue Pro utilisent la méthode du « Point décisif » lors du tour final pour déterminer les Équipes gagnantes de ces événements. Lors de ce tour, les Équipes s'affrontent au cours d'une série de matchs et cumulent des points à chaque match (voir l'**ANNEXE C5.1**). Dès qu'une Équipe atteint cinquante (50) points (« Seuil de Point décisif ») lors de ce tour, elle est « Admissible au Point décisif ».

Quand une Équipe est admissible au Point décisif, si elle gagne le match (remporte la 1<sup>re</sup> place du classement) suivant celui où elle a atteint le Seuil de Point décisif, elle remporte le tournoi. Les autres Équipes sont classées en fonction de leur Score de tour de ce tour final. Lors du tour final des Finales Régionales, du Tournoi de qualification de la Ligue Pro et du Tournoi de la dernière chance, si une Équipe est déclarée gagnante avant que six (6) Matchs aient été disputés, l'Équipe gagnante cesse de jouer et la série de matchs continue sans interruption jusqu'à ce que toutes les Équipes restantes aient disputé six (6) Matchs. Une fois la série de matchs terminée, toutes les Équipes restantes seront classées en fonction de leur Score de tour du tour final.



## **C5. Score**

### **C5.1. Score de match**

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 :

#### **(A) Classement :**

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

#### **(B) Éliminations :**

1 point par élimination

Si une Équipe manque un Match (aucune Personne participante de l'Équipe n'a participé au Match), le Score de match de l'Équipe est de zéro (0) pour ce Match.

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

Lors de la Saison régulière de la Ligue Pro et de la Finale du Tableau des Équipes gagnantes des épreuves TLP, TDC, Playoffs des Phases 1 et 2 et Championnat, les Équipes peuvent gagner des points bonus selon les critères suivants :

- Un (1) point bonus sera attribué à toute Équipe terminant à la 1re place avec une marge de cinquante (50) points ou plus sur l'Équipe classée 2e.
- Un (1) point bonus sera attribué à toute Équipe remportant au moins 50 % de ses matchs lors d'une série de matchs. De plus, un point bonus sera attribué pour chaque match remporté au-dessus du seuil de 50 % de victoires.

Tous les points bonus obtenus par une Équipe pendant la Saison régulière seront ajoutés à ses Points de classement de la Saison régulière. Tous les points bonus obtenus par une Équipe pendant la Finale du Tableau des Équipes gagnantes seront ajoutés à ses Points de classement de la Saison régulière. Aucun point bonus ne sera attribué pendant une Finale régionale.

### **C5.2. Points de départ**

Certains tournois attribuent aux Équipes des Points de départ comme suit :

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

### C5.3. Points de Tournoi de qualification de pré-saison et Points de Circuit Challenger

Chaque Personne participante gagne des points en fonction du Classement final de son Équipe aux tours indiqués ci-dessous de chaque Tournoi de qualification de pré-saison ou du Circuit Challenger.

Les Personnes participantes qui participent à un événement du Circuit Challenger après avoir participé à une Saison régulière de la Ligue Pro reçoivent 320 Points de Circuit Challenger pour les événements du Circuit Challenger manqués par la Personne participante pendant la Saison régulière.

Classement final	Finale	Demi-finales	Quarts de finale
1re place	500	Passer à la finale	Passer aux demies
2e place	480	Passer à la finale	Passer aux demies
3e place	470	Passer à la finale	Passer aux demies
4e place	460	Passer à la finale	Passer aux demies
5e place	450	Passer à la finale	Passer aux demies
6e place	440	Passer à la finale	Passer aux demies
7e place	430	Passer à la finale	Passer aux demies
8e place	420	Passer à la finale	Passer aux demies
9e place	410	Passer à la finale	Passer aux demies
10e place	400	Passer à la finale	Passer aux demies
11e place	390	280	170
12e place	380	270	160
13e place	370	260	150

14e place	360	250	140
15e place	350	240	130
16e place	340	230	120
17e place	330	220	110
18e place	320	210	100
19e place	310	200	90
20e place	300	190	80

#### C5.4. Points de classement

À la fin de chaque série de matchs de la Saison régulière, les Équipes sont classées en fonction de leur Score de tour et gagnent des points comptant pour leur classement en Saison régulière, comme indiqué ci-dessous.

Classement	Points de classement
1re place	25
2e place	21
3e place	18
4e place	16
5e place	15
6e place	14
7e place	13
8e place	12
9e place	11
10e place	10
11e place	9
12e place	8
13e place	7
14e place	6
15e place	5
16e place	4
17e place	3
18e place	2
19e place	1
20e place	0

C5.5. Points de playoffs

Les Équipes gagnent les points suivants (« Points de playoffs ») en fonction de leur Classement final à l'issue des Playoffs.

Classement final	Points
1	500
2	420
3	380
3	340
5	300
6	260
7	240
8	220
9	200
10	180
11	160
12	150
13	140
14	130
15	120
16	110
17	100
18	90
19	80
20	70
21	60
22	56
23	52
24	48
25	44
26	40
27	36
28	32
29	28
30	24

Classement final	Points
31	20
32	18
33	16
34	14
35	12
36	10
37	8
38	6
39	3
40	2

## **C6. Départage**

### **C6.1. Départage lors des séries et de la Phase de groupes**

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

#### **(A) Score de match simple**

L'Équipe avec le Score de match simple le plus élevé remporte le départage. Ce score peut être obtenu au cours du même match ou lors de matchs différents pendant le tour (pour chaque Équipe à égalité). Exemple : les Équipes 1 et 2 ont un Score du 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 simple 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.

#### **(B) Meilleur classement Match simple**

L'Équipe avec le meilleur classement final (plus petit nombre) en match simple remporte le départage. Ce meilleur classement peut avoir été obtenu au cours du même match ou lors de matchs différents (pour chaque Équipe à égalité). 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.

#### **(C) Total d'éliminations en Match simple**

L'Équipe avec le Total d'éliminations en match simple le plus élevé remporte le départage. 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.



### C6.2 Départage pour le classement de la Saison régulière de la Ligue Pro

Si deux (2) Équipes ou plus ont le même total de Points de classement à la fin d'une Phase de la Saison régulière, elles sont départagées selon les critères suivants, sur la base des informations de la Saison régulière pour laquelle le départage est effectué, dans l'ordre de priorité suivant :

#### (A) Score de match total

L'Équipe avec le Score de match total le plus élevé en tenant compte de l'ensemble des matchs disputés lors d'une Saison régulière remporte le départage. Si deux (2) Équipes ou plus sont encore à égalité après comparaison de leur Score de match total, elles sont départagées par leur Total de séries gagnées.

#### (B) Total de séries gagnées

L'Équipe avec le plus grand nombre de premières places sur l'ensemble des séries de la Saison régulière remporte le départage. Si deux (2) Équipes ou plus sont encore à égalité après comparaison de leur Total de séries gagnées, elles sont départagées par leur Total de matchs gagnés.

#### (C) Total de matchs gagnés

L'Équipe avec le plus grand nombre de premières places sur l'ensemble des matchs de la Saison régulière remporte le départage. Si deux (2) Équipes ou plus sont encore à égalité après comparaison de leur Total de matchs gagnés, elles sont départagées par leur Score de tour en série simple.

#### (D) Score de tour en série simple

L'Équipe avec le Score de tour en série simple le plus élevé remporte le départage. Si deux (2) Équipes ou plus sont encore à égalité après comparaison de leur Score de tour en série simple, elles sont départagées par leur Score de match simple.

#### (E) Score de match simple

L'Équipe avec le Score de match simple le plus élevé remporte le départage.

### C6.3. Départage en cas d'égalité aux Points de playoffs

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

#### (A) Classement final des Playoffs de la Phase 2

L'Équipe avec le meilleur Classement final à l'issue des Playoffs de la Phase 2 remporte le départage. Si deux (2) Équipes ou plus sont encore à égalité après comparaison du Classement final des Playoffs de la Phase 2, elles sont départagées par leur Classement final à l'issue de la Phase 2 de la Saison régulière.

#### (B) Classement final de la Phase 2 de la Saison régulière

L'Équipe avec le meilleur Classement final à l'issue de la Phase 2 de la Saison régulière remporte le départage. Si deux (2) Équipes ou plus sont encore à égalité après comparaison du Classement final de la Phase 2 de la Saison régulière, elles sont départagées selon la méthode décrite à l'**ANNEXE C6.2**.

### C6.4 Départage pour les classements des Points du Circuit Challenger et du Tournoi de qualification de pré-saison

Si deux (2) Équipes ou plus ont le même total de Points du Circuit Challenger ou du Tournoi de qualification de pré-saison, elles sont départagées selon l'ordre suivant :

- L'équipe ayant obtenu le meilleur Classement final dans le Circuit Challenger ou le Tournoi de qualification de pré-saison le plus récent remporte le départage.

- Si l'égalité de classement dans le Circuit Challenger ou le Tournoi de qualification pré-saison le plus récent persiste, elle sera résolue par le départage lors des séries décrit à l'**ANNEXE C6.1**.

## ANNEXE D : PROGRAMME QUOTIDIEN

L'heure exacte de début de chaque tour peut varier par rapport au programme ci-dessous. Les heures de début exactes seront disponibles sur [battlefy.com/algs](http://battlefy.com/algs) ou sur Discord le premier jour de l'événement, une fois l'enregistrement terminé.

### D1. Fuseaux horaires

Pour chaque Région, le fuseau horaire utilisé est l'Heure locale des villes indiquées ci-dessous :

Asie-Pacifique Nord : Tokyo

Asie-Pacifique Sud : Singapour

EMOA - Londres

Amérique du Nord - Los Angeles

Amérique du Sud - Rio de Janeiro

### D2. Tournois de qualification de pré-saison

Lors de chaque Tournoi, les tours suivants seront organisés aux dates indiquées ci-dessous et les matchs commenceront chaque jour à l'heure indiquée ci-dessous :

	EMEA	Amérique du Nord	APAC Sud	APAC Nord
Jour 1	Tours 1-3 12:00	Tours 1-3 12:00	Tours 1-3 12:00	Tours 1-3 12:00
Jour 2	Tous les Tours restants jusqu'à la Finale 12:00	Tous les Tours restants jusqu'à la Finale 12:00	Autres tours 12:00	Autres tours 12:00
Jour 3	Finale 18h00	Finale 18h00		

Chaque tour avant la Demi-finale se déroule en quatre (4) matchs d'une durée prévue de 150 minutes (2,5 heures). La Demi-finale et la Finale se déroulent en six (6) matchs d'une durée prévue de 210 minutes (3,5 heures). Dans tous les cas, à l'issue du premier tour de la journée, chacun des tours suivants commence une fois le tour précédent terminé.

### D3. Tournois du Circuit Challenger

Lors de chaque Tournoi, les tours suivants seront organisés aux dates indiquées ci-dessous et les matchs commenceront chaque jour à l'heure indiquée ci-dessous :

	EMEA	Amérique du Nord	APAC Sud	APAC Nord	Amérique du Sud
Jour 1	Tours 1-3 12:00	Tours 1-3 12:00	Tours 1-3 12:00	Tours 1-3 12:00	Tours 1-3 12:00
Jour 2	Tous les Tours restants jusqu'à la Finale 12:00	Tous les Tours restants jusqu'à la Finale 12:00	Autres tours 12:00	Autres tours 12:00	Autres tours 12:00
Jour 3	Finale 18h00	Finale 18h00			

**D4. Pour le Tournoi de qualification pour la Phase 2 de la Ligue Pro**

	Début
<b>Jour 1</b>	Gagnants 1er tour 17h00
<b>Jour 2</b>	Équipes gagnantes Tour 2 12:00
<b>Jour 2</b>	Tour éliminatoire 15 h 00
<b>Jour 3</b>	Finale au point décisif (AP S) 12 h 00
<b>Jour 3</b>	Finale au point décisif (AN) 15 h 00
<b>Jour 3</b>	Finale au point décisif (AP N) 17 h 00
<b>Jour 3</b>	Finale au point décisif (EMOA) 18 h 00

**D5. Tournoi de la dernière chance**

AN, EMOA, AP S ET AP N

	Début
<b>Jour 1</b>	Gagnants 1er tour 17h00
<b>Jour 2</b>	Équipes gagnantes Tour 2 12:00
<b>Jour 2</b>	Tour éliminatoire 12 h 00

<b>Jour 2</b>	Tour éliminatoire 25 h 00
<b>Jour 3</b>	Point décisif Finale (AP S) 12 h 00
<b>Jour 3</b>	Point décisif Finale (AN) 15 h 00
<b>Jour 3</b>	Point décisif Finale (AP N) 17 h 00
<b>Jour 3</b>	Point décisif Finale (EMOA) 18 h 00

#### **D6. Playoffs**

Jour 1	Phase de groupes
Jour 2	Phase de groupes
Jour 3	Phase éliminatoire
Jour 4	Finale

#### **D7. Championnat**

Jour 1	Phase de groupes
Jour 2	Phase de groupes
Jour 3	Phase éliminatoire
Jour 4	Phase éliminatoire
Jour 5	Finale



## ANNEXE E : RÉCOMPENSES

Tous les montants sont communiqués en dollars américains (USD).

### E1. Finales Régionales d'Amérique du Sud

Les Finales Régionales d'Amérique du Sud auront chacune une Dotation de 31 250 dollars américains. Les Équipes gagnent des récompenses en fonction de leur Classement final à l'issue de chaque Finale Régionale. Toutes les récompenses seront réparties équitablement entre les Personnes participantes de l'Équipe ayant participé à l'événement.

Classement final	Montant de la récompense par Équipe
2	10 000 \$
2	6 000 \$
3	4 500 \$
3	3 000 \$
5	2 000 \$
6	1 750 \$
7	1 500 \$
8	1 250 \$
9	750 \$
10	500 \$

### E2. Saison régulière de la Ligue Pro

Chaque Phase de la Saison régulière aura une Dotation de cinq cent mille (500 000) dollars américains. Les Équipes gagnent des récompenses en fonction de leur Classement final à l'issue de chaque Phase de la Saison régulière. La récompense totale d'une Équipe pour chaque Phase de la Saison régulière est divisée par le nombre de matchs disputés par cette Équipe au cours de la Phase concernée afin de déterminer sa « Récompense de match » pour cette Phase. Pour chaque match disputé par une Équipe lors d'une Phase de la Saison régulière, la Récompense de match est ensuite répartie équitablement entre toutes les Personnes participantes ayant participé au match.

Classement de Phase	Amérique du Nord	EMEA	APAC Nord	APAC Sud
2	20 000 \$	20 000 \$	20 000 \$	20 000 \$
2	15 000 \$	15 000 \$	15 000 \$	15 000 \$
3	12 000 \$	12 000 \$	12 000 \$	12 000 \$
4	9 000 \$	9 000 \$	9 000 \$	9 000 \$
5	7 000 \$	7 000 \$	7 000 \$	7 000 \$
6	6 000 \$	6 000 \$	6 000 \$	6 000 \$
7	5 000 \$	5 000 \$	5 000 \$	5 000 \$
8	4 000 \$	4 000 \$	4 000 \$	4 000 \$

9	4 000 \$	4 000 \$	4 000 \$	4 000 \$
10	3 000 \$	3 000 \$	3 000 \$	3 000 \$
11	3 000 \$	3 000 \$	3 000 \$	3 000 \$
12	3 000 \$	3 000 \$	3 000 \$	3 000 \$
13	3 000 \$	3 000 \$	3 000 \$	3 000 \$
14	3 000 \$	3 000 \$	3 000 \$	3 000 \$
15	3 000 \$	3 000 \$	3 000 \$	3 000 \$
16	2 000 \$	2 000 \$	2 000 \$	2 000 \$
17	2 000 \$	2 000 \$	2 000 \$	2 000 \$
18	2 000 \$	2 000 \$	2 000 \$	2 000 \$
19	2 000 \$	2 000 \$	2 000 \$	2 000 \$
20	2 000 \$	2 000 \$	2 000 \$	2 000 \$
21	1 500 \$	1 500 \$	1 500 \$	1 500 \$
22	1 500 \$	1 500 \$	1 500 \$	1 500 \$
23	1 500 \$	1 500 \$	1 500 \$	1 500 \$
24	1 500 \$	1 500 \$	1 500 \$	1 500 \$
25	1 500 \$	1 500 \$	1 500 \$	1 500 \$
26	1 500 \$	1 500 \$	1 500 \$	1 500 \$
27	1 500 \$	1 500 \$	1 500 \$	1 500 \$
28	1 500 \$	1 500 \$	1 500 \$	1 500 \$
29	1 500 \$	1 500 \$	1 500 \$	1 500 \$
30	1 500 \$	1 500 \$	1 500 \$	1 500 \$

En outre, pour chaque Phase de Playoffs, jusqu'à trois (3) Personnes participantes des Équipes qualifiées seront couverts pour les frais de déplacement jusqu'au site de l'Événement en direct (billet d'avion aller-retour en classe économique au départ de l'aéroport commercial principal le plus proche de la résidence de la Personne participante à destination de l'aéroport commercial principal le plus proche du site de l'Événement en direct, ou transport terrestre à la seule discrétion d'EA), ainsi que les frais d'hébergement pour six (6) nuits dans deux (2) chambres doubles à proximité du site de l'Événement en direct et les frais de transport aller-retour entre l'hôtel et le site de l'Événement en direct, soit une valeur totale approximative de 2 500\$. La valeur totale approximative des frais de déplacement et d'hébergement peut varier en fonction de la distance entre les sites de départ et d'arrivée. Les personnes gagnantes ne recevront pas la différence entre la valeur totale approximative et la valeur réelle.

### E3. Playoffs

Chaque Phase de Playoffs aura une Dotation d'un million (1 000 000) de dollars américains. Les prix seront attribués aux équipes en fonction de leur classement final en play-offs. Toutes les récompenses répertoriées ci-dessous seront réparties équitablement entre les Personnes de l'Équipe ayant participé à l'événement.

Classement final	Montant de la récompense par Équipe
2	300 000 \$
2	160 000 \$
3	105 000 \$



3	85 000 \$
5	65 000 \$
6	50 000 \$
7	40 000 \$
8	30 000 \$
9	25 000 \$
10	20 000 \$
11	16 000 \$
12	15 000 \$
13	14 000 \$
14	13 000 \$
15	12 000 \$
16	11 000 \$
17	10 500 \$
18	10 000 \$
19	9 500 \$
20	9 000 \$

De plus, jusqu'à trois (3) Personnes participantes de toutes les Équipes qualifiées pour le Championnat ALGS seront couvertes pour les frais de déplacement jusqu'au site de l'Événement en direct (billet d'avion aller-retour en classe économique au départ de l'aéroport commercial principal le plus proche de la résidence de la Personne participante à destination de l'aéroport commercial principal le plus proche du site de l'Événement en direct, ou transport terrestre à la seule discrétion d'EA), ainsi que les frais d'hébergement pour sept (7) nuits dans deux (2) chambres doubles à proximité du site de l'Événement en direct et les frais de transport aller-retour entre l'hôtel et le site de l'Événement en direct, soit une valeur totale approximative de 2 700 \$. La valeur totale approximative des frais de déplacement et d'hébergement peut varier en fonction de la distance entre les sites de départ et d'arrivée. Les personnes gagnantes ne recevront pas la différence entre la valeur totale approximative et la valeur réelle.

**E4. Championnat** Le Championnat aura une Dotation de deux millions (2 000 000) de dollars américains. Les récompenses seront remises aux Équipes en fonction de leur Classement final à l'issue du Championnat. Toutes les récompenses répertoriées ci-dessous seront réparties équitablement entre les Personnes de l'Équipe ayant participé à l'événement.

<b>Classement final</b>	<b>Montant de la récompense par Équipe</b>
2	600 000 \$
2	320 000 \$
3	210 000 \$
3	170 000 \$
5	130 000 \$
6	100 000 \$

7	80 000 \$
8	60 000 \$
9	50 000 \$
10	40 000 \$
11	32 000 \$
12	30 000 \$
13	28 000 \$
14	26 000 \$
15	24 000 \$
16	22 000 \$
17	21 000 \$
18	20 000 \$
19	19 000 \$
20	18 000 \$