

Apex Legends Global Series Year Two Offizielle Regeln

1. ÜBERSICHT

FÜR DIE TEILNAHME IST KEIN KAUF ERFORDERLICH. UNGÜLTIG, WO GESETZLICH VERBOTEN.

Die Apex Legends Global Series Year Two („ALGS“) wird von Electronic Arts Inc. (nachfolgend „EA“) mit Sitz in 209 Redwood Shores Parkway, Redwood City, CA 94065, USA gesponsert und unterliegt den nachfolgenden offiziellen Regeln („offizielle Regeln“).

Die ALGS ist eine Reihe von Videospielwettbewerben, die mit Apex Legends („Spiel“) für PC, PlayStation 4 und Xbox One sowie PlayStation 5 und Xbox Series X|S über Rückwärtskompatibilität („unterstützte Plattformen“) durchgeführt werden.

Die ALGS wird durch zwei (2) Event-Reihen (je ein „Split“) geteilt.

Split 1 der jeweiligen regionalen regulären Saison der Pro League („reguläre Saison“) umfasst vierzig (40) Teams:

- Zwanzig (20) eingeladene Teams und
- Zwanzig (20) aus der Vorsaison-Qualifikation qualifizierte Teams.

Split 1 der regulären Saison wird mit regionalen Playoffs von Split 1 beendet, an denen zwanzig (20) Teams teilnehmen, die sich durch ihre Leistung im Split 1 der regulären Saison qualifiziert haben.

Split 2 der jeweiligen regionalen regulären Saison („reguläre Saison“) umfasst vierzig (40) Teams:

- Teams, die sich über die Playoffs von Split 1 qualifizieren;
- Teams, die sich über den Split 1 der regulären Saison qualifizieren; und
- Teams, die sich über die Qualifikation für den Split 2 der Pro League qualifizieren;

Split 2 der regulären Saison wird mit den Playoffs von Split 2 beendet, an denen vierzig (40) Teams teilnehmen, die sich durch ihre Leistung im Split 2 der regulären Saison qualifiziert haben.

Die ALGS endet mit der ALGS Championship („Meisterschaft“), bestehend aus:

- Teams, die sich durch Playoff-Punkte qualifizieren (beschrieben in **Abschnitt 3.6.2**); und
- Teams, die sich durch die Letzte-Chance-Qualifikation 2 („LCQ2“) qualifizieren.

Zusätzlich gibt es zwei (2) Challenger Circuits, die gleichzeitig mit den regulären Saisons laufen:

- Challenger Circuit Split 1, bei dem sich Teams für die Qualifikation des Split 2 der Pro League qualifizieren können; und
- Challenger Circuit Split 2, bei dem sich Teams für die Letzte-Chance-Qualifikation 1 („LCQ1“) qualifizieren können, die zum Event „Letzte-Chance-Qualifikation 2“ führt.

Jedes Event umfasst Spiele, die über das Internet oder andere Medien übertragen werden können und/oder eine persönliche Teilnahme an einem bestimmten Ort und zu einer bestimmten Zeit an einem Live-Veranstaltungsort erfordern („Live-Events“).

Alle Gesetze und Bestimmungen auf Bundes-, Landes-, Provinz- und regionaler Ebene finden Anwendung.

Jeglicher Drittanbieter, der einen anderen Videospiele-Wettbewerb unter Einbindung des Spiels veranstaltet, ist der Sponsor dieses Wettbewerbs und legt die Teilnahmebedingungen fest. Wettbewerbe anderer Spiele als denen der ALGS unterliegen separaten Teilnahmebedingungen.

Datum, Zeit, Anmeldeperioden, Ort sowie weitere Einzelheiten in Bezug auf ALGS-Events werden unter www.playapex.com/algs veröffentlicht, sobald sie feststehen.

2. TEILNAHMEBERECHTIGUNG UND REGISTRIERUNG

2.1. TEILNAHMEBERECHTIGUNG DER SPIELER

Jeder Spieler muss die folgenden Teilnahmebedingungen erfüllen, um als „Teilnehmer“ zu gelten:

- Sie müssen zu Beginn des Live-Events das im Land ihres Wohnsitzes nötige Mindestalter haben, um über ein vollständiges EA-Konto (kein EA-Konto für Minderjährige) verfügen zu können, und die folgenden Mindestaltersvoraussetzungen erfüllen:
 - Spieler aus Südkorea müssen mindestens achtzehn (18) Jahre alt sein;
 - Spieler aus Japan mindestens siebzehn (17) Jahre alt und
 - alle anderen Spieler mindestens sechzehn (16) Jahre alt sein.
- Spieler, die die Volljährigkeit im Land ihres Wohnsitzes nicht erreicht haben, müssen von einem Elternteil oder Erziehungsberechtigten zu allen Live-Events begleitet werden.
- Sie müssen ihren Wohnsitz in einem der in **ANHANG B** aufgelisteten berechtigten Länder/Gebiete haben;
- Sie müssen ein gültiges EA-Konto besitzen;
- Sie müssen das Spiel auf der unterstützten Plattform besitzen oder Zugriff darauf haben und es mit einem gültigen EA-Konto verbunden haben.
- Sie müssen der Datenschutz- und Cookie-Richtlinie von EA auf privacy.ea.com/de („Datenschutz- und Cookie-Richtlinie“) und der Nutzervereinbarung von EA auf terms.ea.com/de („Nutzervereinbarung“) zustimmen.
- Für eine Teilnahmeberechtigung müssen sie ihr gültiges EA-Konto registrieren und die offiziellen Regeln akzeptieren. Bei Spielern, die die Volljährigkeit im Land ihres Wohnsitzes nicht erreicht haben, muss ein Elternteil oder Erziehungsberechtigter die offiziellen Regeln überprüfen und in ihrem Namen akzeptieren.
- Sie müssen die zweistufige Anmeldung auf ihrem EA-Konto aktivieren;
- Spieler, die auf PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox One oder Xbox Series X|S antreten, müssen über einen gültigen Xbox-Gamertag oder eine PSN-ID verfügen und diese mit ihrem gültigen EA-Konto verknüpft haben;
- Sie müssen ein gültiges Battlefy-Konto (battlefy.com) haben.
- Sie müssen ein gültiges Discord-Konto (discord.com) für bestimmte Turniere besitzen und
- mindestens den Rang Gold IV (4) in der aktuellen Saison der Ranglisten-Ligen des Spiels auf einer unterstützten Plattform unter Verwendung des EA-Kontos erreicht haben, das zum Zeitpunkt der Anmeldung für das spezifische ALGS-Event verwendet wurde, und diesen Mindestrang für die Dauer des spezifischen Events beibehalten.
 - Für die 3. Vorsaison-Qualifikation wird für Anmeldungen mit einem Anmeldezeitpunkt zwischen dem 28. September 2021 um 9:30 Uhr Pazifikzeit und dem Ende des Anmeldezeitraums für die 3. Vorsaison-Qualifikation am

29. September 2021 um 12:00 Uhr Pazifikzeit die Mindestvoraussetzung für den Rang auf Silber IV (4) geändert. Diese Anpassung erfolgt aufgrund der Ranglisten-Zurücksetzung nach der Hälfte von Saison 10 im Spiel. Die Teilnehmer müssen für die Dauer der 3. Vorsaison-Qualifikation keinen Mindestrang behaupten.

2.2. TEAMZUSAMMENSETZUNG, TEILNAHMEBERECHTIGUNG UND ANFORDERUNGEN

2.2.1. Kader und Kadermeldefrist

Die Teilnehmer treten in Teams mit bis zu drei (3) Mitgliedern (jeweils ein „Team“) an, die auf der Turnierseite auf der Position „Spieler – Starter“ (wie in **Abschnitt 2.3** beschrieben) eingeteilt sind (jeweils ein „Starter“), und einem (1) optionalen zusätzlichen registrierten Teilnehmer, der auf der Position „Spieler - Ersatzspieler“ auf der Turnierseite eingeteilt ist („Ersatzspieler“). EA hat ein Zustimmungsrecht über den von jedem Team eingereichten Kader und kann jeden Kader ablehnen, der nicht den offiziellen Regeln entspricht.

Die Teilnehmer müssen sich für jede Veranstaltung mit einem Team anmelden. Die Teilnehmer dürfen nur einem (1) registrierten Team als Mitglied angehören.

Die Teilnehmer dürfen das Team für ein Event jederzeit nach Abschluss der Teilnahme eines Teams an aktiven ALGS-Events oder den Turnieren der Vorwoche (falls vorhanden) bis zur Meldefrist des Kaders für die Veranstaltung („Kadermeldefrist“) wechseln. Die Kadermeldefristen lauten wie folgt:

- Für jede wöchentliche Reihe der regulären Saison: der Mittwoch vor dem Event dieser Woche um 12:00 Uhr in der für die registrierte Region des Teilnehmers maßgeblichen Zeitzone, wie in **ANHANG D1** beschrieben („Ortszeit“), mit Ausnahme wie nachstehend aufgeführt:
 - Split 2, EMEA-Region: Die Kadermeldefrist ist am Montag vor dem Event dieser Woche um 12:00 Uhr PT;
 - Split 2, Region Nordamerika: Die Kadermeldefrist ist am Dienstag vor dem Event dieser Woche um 12:00 Uhr PT in allen Wochen, in denen der Wettbewerb am Donnerstag stattfindet;
- Split 2 – Qualifikation Pro League: der Mittwoch vor dem Event dieser Woche um 12:00 Uhr Pazifischer Zeit („PT“);
- Vorsaison-Qualifikation, Challenger-Circuit-Turniere: der Mittwoch vor dem Event dieser Woche um 12:00 Uhr PT.
- Playoffs: entsprechende Kadermeldefrist für die Woche 5 der regulären Saison.
- LCQ1: Mittwoch, 13. April 2022 um 12:00 Uhr PT.
- LCQ2 und Championship: Donnerstag, 5. Mai 2022 um 17:00 Uhr Ortszeit.

Darüber hinaus unterliegen alle Änderungen des Teamkaders den folgenden Anforderungen:

- Teams, die sich über die Vorsaison-Qualifikation für den Split 1 der regulären Saison qualifizieren, müssen zwei (2) der drei (3) Starter aus dem endgültigen Kader des letzten abgeschlossenen Vorsaison-Qualifikation-Events in ihrem endgültigen Kader für die Woche 1 des Splits 1 der regulären Saison behalten.
- Teams, die sich über die Qualifikation für den Split 2 der Pro League qualifizieren, müssen zwei (2) der drei (3) Starter aus dem endgültigen Kader des letzten abgeschlossenen Challenger Circuit – Split 1 oder Split 1 der regulären Saison in ihrem endgültigen Kader für Split 2 der Qualifikation der Pro League behalten.
- Für jeden Split der regulären Saison Pro League gilt:

- Die Teams müssen zwei (2) der drei (3) Starter aus dem endgültigen Kader der Woche 1 für den Rest des Splits in ihrem endgültigen Kader behalten.
- Teams, die sich für die Playoffs von Split 1 qualifizieren, müssen alle Starter aus ihrem endgültigen Kader der Woche 5 aus Split 1 in ihrem endgültigen Kader für die Playoffs von Split 1 behalten. Teams, die sich für die Playoffs von Split 2 qualifizieren, müssen alle Teilnehmer aus ihrem endgültigen Kader der Woche 5 aus Split 2 in ihrem endgültigen Kader für die Playoffs von Split 2 behalten.
- Teams, die im Split 1 der regulären Saison angetreten sind, müssen zwei (2) der drei (3) Starter aus dem endgültigen Kader des letzten abgeschlossenen Events aus dem Split 1 der regulären Saison in ihrem endgültigen Kader für den gesamten Split 2 der regulären Saison behalten.
- Teams, die an LCQ1 teilnehmen, müssen zwei (2) der drei (3) Starter aus ihrem letzten abgeschlossenen ALGS-Event in ihrem endgültigen Kader für LCQ1 behalten.
- Teams, die sich über die folgenden Methoden für LCQ2 qualifizieren, müssen die angegebene Anzahl an Teilnehmern oder Startern in ihrem endgültigen Kader für LCQ2 behalten:
 - Aus LCQ1: Alle Teilnehmer aus dem endgültigen LCQ1-Kader eines Teams.
 - Aus dem Split 2 der regulären Saison: Zwei (2) der drei (3) Starter aus dem endgültigen Kader eines Teams aus dem letzten abgeschlossenen Event des Teams in der regulären Saison.
 - Aus den Split 2-Playoffs: Zwei (2) der drei (3) Starter aus dem endgültigen Kader eines Teams für die Playoffs von Split 2.
- Teams, die sich über Playoff-Punkte für die Meisterschaft qualifizieren, müssen zwei (2) oder die drei (3) Starter aus dem zuletzt abgeschlossenen ALGS-Event in ihrem endgültigen Kader für die Meisterschaft behalten.
- Teams, die sich über LCQ2 für die Meisterschaft qualifizieren, dürfen keine Änderungen zwischen ihrem endgültigen Kader für LCQ2 und die Meisterschaft vornehmen.
- Zwei (2) Starter eines Teams sind erforderlich, um eine Änderung des Teamkaders zu bestätigen.

2.2.2. Teamkapitän

Der Teilnehmer, der das Team auf der Turnier-Website (in **Abschnitt 2.3** beschrieben) während des Registrierungsprozesses erstellt, gilt als Teamkapitän. Der Teamkapitän ist dafür verantwortlich, den offiziellen Kader seines Teams auf der Registrierungswebsite zu verwalten, neue Spieler dazu einzuladen, Teilnehmer im Team zu werden, sowie das Team für die einzelnen Events zu registrieren.

Die Rolle des Teamkapitäns kann neu zugewiesen werden, indem zwei (2) Starter aus dem Team den ALGS-Ligabetrieb unter algs@ea.com von der E-Mail-Adresse aus, die mit ihrer EA-Konto-ID verknüpft ist, anschreiben und in ihrer Mail einen Austausch des Teamkapitäns samt Nominierung eines neuen Teamkapitäns erbitten. Der neue Kapitän muss bereits Teilnehmer im Team sein. Die Änderung bedarf der Bestätigung durch die ALGS-Verwaltung.

2.2.3. Teilnahmeberechtigung des Teams

Sollte sich ein Spieler eines Teams vor der Kadermeldefrist des Events, für das sich das Team angemeldet hat, als nicht zur Teilnahme berechtigt herausstellen, wird dieser Spieler automatisch gegen einen Ersatzspieler ausgewechselt, sofern das Team einen Ersatzspieler festgelegt hat.

Sollte ein Spieler eines Teams nach dem Beginn des Events als nicht teilnahmeberechtigt befunden werden, so wird dieser Spieler aus dem Event ausgeschlossen und verliert alle Spiele des Events.

Bei Online-Turnieren müssen alle Teilnehmer aus einem teilnahmeberechtigten Land/Gebiet für die Region (beschrieben in **Abschnitt 3.1**), in der das Team registriert ist, physisch teilnehmen.

Mindestens ein (1) Starter eines Teams muss seinen Wohnsitz in einem teilnahmeberechtigten Land/Territorium für die Region haben, in der das Team registriert ist.

2.2.4. VERTRETUNG EINER ORGANISATION IN DER ALGS

Teams können eine Organisation in der ALGS vertreten, wobei die folgenden Einschränkungen gelten:

- Mehrere Teams dürfen nicht dieselbe Organisation vertreten; und
- Teilnehmer und Teams dürfen keine Organisation vertreten, die direkt oder indirekt die operative Kontrolle über eine andere Organisation bei einem ALGS-Event hat. Die Teams sind verpflichtet, EA jeden potenziellen gleichzeitigen organisatorischen Konflikt zu melden.

Vor der Kadermeldefrist in Woche 1 des Splits der regulären Saison muss jedes Team, das an der regulären Saison teilnimmt, die folgenden Angaben per E-Mail an algs@ea.com übermitteln:

- Offizieller Teamname (max. 16 alphanumerische Zeichen);
- Offizielles Teamkürzel (2–4 alphanumerische Zeichen); und
- Teamlogo und die Zustimmung zu dessen Verwendung.

EA wird den qualifizierten Teilnehmern alle weiteren geltenden Fristen und nötige Informationen mitteilen. Diese Informationen können in der Übertragung und der Web-Berichterstattung über das Event verwendet werden.

2.3. REGISTRIERUNGSPROZESS UND -FRISTEN

2.3.1. Prozess

Um sich für die Teilnahme an der ALGS zu registrieren, müssen die Teilnehmer ihr gültiges EA-Konto auf <https://events.ea.com/algs> („Registrierungssite“) registrieren, die erforderlichen Felder ausfüllen und die offiziellen Regeln akzeptieren.

Darüber hinaus müssen sich die Teams für jedes ALGS-Event separat registrieren, indem sie die folgenden Schritte auf battlefy.com/algs („Turniersite“) bis zu den in **Abschnitt**

2.3.2 genannten Registrierungsterminen ausführen:

- Am Battlefy-Konto anmelden;
- Battlefy-Konto mit EA-Konto verknüpfen;
- Erforderliche Felder ausfüllen;
- Teams für das ALGS-Event gründen und
- die offiziellen Regeln lesen und annehmen.

Für die Teilnahme an bestimmten ALGS-Events können zusätzliche Registrierungsanforderungen gelten. Einzelheiten finden sich unter playapex.com/algs.

2.3.2. REGISTRIERUNGSFRISTEN

Vorsaison-Qualifikationen, Challenger-Circuit-Turniere, Split 2 – Qualifikation Pro League, Letzte-Chance-Qualifikationen: 12:00 Uhr PT am Mittwoch vor dem Event.

Pro League Regular Season – Split 1: 13. Oktober 2021 um 12:00 Uhr PT

Split 1 – Playoffs: Montag, 10. Januar 2022 um 12:00 Uhr PT.
Split 2 – Playoffs: Mittwoch, 30. März 2022 um 12:00 Uhr PT
Meisterschaft: Mittwoch, 25. Mai 2022 um 12:00 Uhr Ortszeit

Für eingeladene Teams gelten die in ihren Einladungen genannten Registrierungsfristen. Wird die in **Abschnitt 2.3.1** beschriebene Registrierung nicht bis zu den angegebenen Terminen abgeschlossen, wird die Einladung annulliert.

2.4. ANNAHME DER OFFIZIELLEN REGELN; ÄNDERUNGEN DER ALGS UND DER OFFIZIELLEN REGELN

Die Teilnehmer müssen die offiziellen Regeln auf der Registrierungswebsite und der Turniersite akzeptieren, um für eine Teilnahme an der ALGS in Betracht zu kommen.

Diese offiziellen Regeln können von EA bei Bedarf ohne vorherige Ankündigung und ohne Einschränkung aktualisiert werden, um beispielsweise für Klarheit zu sorgen, Fehler zu korrigieren, Änderungen des geltenden Rechts zu berücksichtigen oder Angelegenheiten zu klären, die sich nach der Veröffentlichung ergeben haben.

EA behält sich das Recht vor, die ALGS ganz oder teilweise zu streichen, auszusetzen und/oder zu ändern, wenn Betrug, technisches Versagen, höhere Gewalt, Feuer, Überschwemmung, Sturm, Krieg, öffentliche Katastrophen oder andere Notlagen, Streiks oder Arbeitsschwierigkeiten, Notfälle im Bereich der öffentlichen Gesundheit, die Einstellung des Flugverkehrs zu einem Live-Event, staatliche oder behördliche Entscheidungen oder Maßnahmen, Vorschriften oder Anordnungen oder andere Gründe, die außerhalb der zumutbaren Kontrolle von EA liegen, unabhängig davon, ob sie den in diesem Abschnitt genannten ähnlich sind oder nicht, oder andere Faktoren die Integrität oder den ordnungsgemäßen Betrieb der ALGS beeinträchtigen, einschließlich der Sicherheit der Teilnehmer oder der Fairness der ALGS, wie von EA nach eigenem Ermessen bestimmt.

EA behält sich das Recht vor, jeden Teilnehmer oder jedes Team jederzeit aus beliebigen Gründen zu disqualifizieren, unter anderem wegen einer Manipulation des Ablaufs der ALGS oder eines Verstoßes gegen die offiziellen Regeln. Jeder Versuch einer Person, den rechtmäßigen Betrieb der ALGS vorsätzlich zu beeinflussen, kann einen Verstoß gegen Zivil- und Strafrecht darstellen, und EA behält sich das Recht vor, Schadensersatz und andere Entschädigungen (darunter Rechtsanwalts honorare) bis zum größtmöglichen gesetzlich zulässigen Umfang von dieser Person zu fordern.

Durch die Teilnahme an der ALGS erklären sich die Teilnehmer damit einverstanden, an diese offiziellen Regeln und die Entscheidungen von EA, den ALGS-Funktionären und -administratoren gebunden zu sein.

2.5. WOHNSITZNACHWEIS

Die Teilnehmer müssen möglicherweise einen Nachweis ihres Wohnsitzes in einem Land/Gebiet erbringen, damit ermittelt werden kann, ob sie zur Teilnahme an der ALGS berechtigt sind. Ob der erbrachte Nachweis ausreicht, wird von EA (oder seinem Stellvertreter) nach alleinigem Ermessen entschieden. Die Liste der teilnahmeberechtigten Länder findet sich in **ANHANG B**.

Teilnehmer, die zur Teilnahme an einem Live-Event eingeladen werden, müssen möglicherweise eine Reisefähigkeitserklärung unterzeichnen und zurückschicken und ihren

Wohnsitz in einem Land/Gebiet durch Vorlegen eines von einer Behörde ausgestellten Identifikationsnachweises wie z. B. eines Personalausweises, eines Führerscheins, einer ID-Karte oder eines Arbeitsvisums mit Angabe ihres Namens und einer Wohnanschrift in einem berechtigten Land/Gebiet nachweisen.

Teilnehmer unter dem im Land ihres Wohnsitzes geltenden Volljährigkeitsalter können einen Schülerschein vorlegen, falls kein von einer Behörde ausgestellter Identifikationsnachweis verfügbar ist; zusätzlich müssen ihr Elternteil oder ihr Erziehungsberechtigter einen von einer Behörde ausgestellten Identifikationsnachweis vorlegen.

Von den Teilnehmern kann auch die Vorlage einer aktuellen Rechnung eines Versorgungsunternehmens (Strom-, Telefon- oder Kabelanschluss) mit Namen und Anschrift in einem teilnahmeberechtigten Land/Gebiet verlangt werden.

2.6. MITARBEITER UND INTERESSENKONFLIKTE

Mitarbeiter von EA und seinen jeweiligen verbundenen Unternehmen, Tochtergesellschaften, Vertretern, Werbe- und PR-Agenturen, Lieferanten, Battlefy Technologies, Inc. und ehemalige Mitarbeiter von EA, die an der Entwicklung des Spiels beteiligt waren, sowie deren unmittelbare Familienangehörige oder im selben Haushalt lebende Personen sind nicht zur Teilnahme an der ALGS berechtigt.

2.7. REGISTRIERUNGSDATEN UND BESTENLISTE

Im Rahmen der Registrierung werden die Teilnehmer aufgefordert, Informationen wie einen ALGS-Benutzernamen, Vor- und Nachnamen, Teamnamen, Land/Gebiet (und ggf. Bundesland) des Wohnsitzes sowie optionale Informationen wie Twitter- und Twitch-Benutzernamen sowie das gewählte Land/die gewählte Region der Vertretung (falls abweichend vom Land des Wohnsitzes) anzugeben. Diese Informationen können für Bestenlisten-Daten verwendet werden, die im Rahmen der ALGS erstellt werden. Die Bestenliste wird auf battlefy.com/algs oder playapex.com/algs veröffentlicht und in regelmäßigen Abständen mit den von EA nach eigenem Ermessen festgelegten Gesamtpunktzahlen aktualisiert.

Demografische Daten von Teilnehmern und Teams, die bei der Registrierung angegeben oder anderweitig von EA gepflegt werden, werden möglicherweise zusammen mit Spielstatistiken auch im Rahmen von Medienkommentaren bei Veranstaltungen öffentlich bekannt gegeben. Weitere Informationen darüber, wie wir personenbezogene Daten verarbeiten dürfen, finden sich in **Abschnitt 8.1** der offiziellen Regeln.

3. STRUKTUR DES WETTBEWERBS

3.1. REGIONALE SPIELE

Die Playoffs von Split 2 und die Championship beziehen alle Regionen ein. Alle anderen ALGS-Events werden nach Regionen („Regionen“) aufgeteilt.

Alle regionalen ALGS-Events sind in die folgenden Regionen unterteilt:

Europa, Naher Osten und Afrika („EMEA“);

Nordamerika;

Südamerika;

APAC Norden und

APAC Süden.

Die vollständige Liste der Länder/Gebiete in jeder Region findet sich in **ANHANG B**.

3.2. VORSAISON-QUALIFIKATIONEN

Die Vorsaison-Qualifikationen bestehen aus vier (4) Turnieren pro Region.

3.2.1. Maximale Anzahl der Teams; Setzliste und Gruppen

An den Vorsaison-Qualifikationen für Nordamerika und EMEA nehmen jeweils maximal 1.280 Teams teil. An den Vorsaison-Qualifikationen für APAC Süden nehmen maximal 640 Teams teil. An den Vorsaison-Qualifikationen für APAC Norden und Süden nehmen jeweils maximal 320 Teams teil.

Die Teams werden für die erste Vorsaison-Qualifikation zufällig gesetzt und zu Beginn des Turniers zufällig in Gruppen von bis zu zwanzig (20) Mannschaften eingeteilt. Für nachfolgende Vorsaison-Qualifikationen werden die Teams nach den kumulativen Vorsaison-Qualifikationspunkten (beschrieben in **Abschnitt 3.2.2**) der drei (3) Starter eines Teams gesetzt und dann in Gruppen von bis zu zwanzig (20) Teams mittels eines Snake Drafts, beginnend mit dem höchstgesetzten Team, eingeteilt.

3.2.2. Turnierformat

Die Vorsaison-Qualifikationen werden nach dem in **ANHANG C1** beschriebenen Einzelausscheidungsformat ausgetragen.

Jeder Teilnehmer, der an einer Vorsaison-Qualifikation teilnimmt, erhält Vorsaison-Qualifikationspunkte, wie in **ANHANG C5.3** beschrieben, die auf der Platzierung seines Teams in bestimmten Runden des Turniers beruhen.

3.2.3. Qualifikation für die reguläre Saison der Pro League – Split 1

Die Gesamtzahl der Vorsaison-Qualifikationspunkte eines Teams, die von den drei (3) Startern im endgültigen Kader eines Teams bei allen Vorsaison-Qualifikationen im letzten abgeschlossenen Vorsaison-Qualifikation-Turnier erzielt wurden („Gesamt-PQ-Punkte“), bestimmt die Qualifikation für die reguläre Saison der Pro League – Split 1:

- Gewinner der einzelnen Vorsaison-Qualifikationen; und
- Die sechzehn (16) besten Teams nach Gesamt-PQ-Punkten.

Teams, die sich bereits für die reguläre Saison der Pro League – Split 1 qualifiziert haben, sind nicht berechtigt, an weiteren Vorsaison-Qualifikationen teilzunehmen.

3.3. REGULÄRE SAISON DER PRO LEAGUE

3.3.1. Setzliste und Gruppen

Die Teams werden zu Beginn des Splits der jeweiligen regulären Saison in Zehnergruppen (10) eingeteilt.

Für Split 1 werden die Teams in absteigender Reihenfolge der Priorität wie folgt gesetzt:

- Eingeladene Teams werden nach der Gesamtzahl der ALGS-Punkte gesetzt, die während der Saison 2020–2021 der Apex Legends Global Series von den drei (3) Startern aus dem endgültigen Kader des Teams in Woche 1 erzielt wurden;
- Teams, die sich durch den Sieg in einer Vorsaison-Qualifikation qualifiziert haben, werden nach dem Datum ihres Sieges in einer Vorsaison-Qualifikation gesetzt, wobei frühere Daten einen höheren Sitzplatz erhalten; und

- Teams, die sich über die Gesamt-PQ-Punkte qualifiziert haben, werden auf der Grundlage der Gesamt-PQ-Punkte gesetzt.

Für Split 2 werden die Teams in absteigender Reihenfolge der Priorität wie folgt gesetzt:

- Abschließende Platzierung in den Playoffs von Split 1 in einem Snake Draft;
- Platzierungspunkte (beschrieben in **Abschnitt 3.3.2**), die während der regulären Saison der Pro League – Split 1 in einem Snake Draft verdient wurden; und
- Abschließende Platzierung in der Qualifikation für Split 2 der Pro League in einem Snake Draft;

3.3.2. Format

Jeder Split der regulären Saison besteht aus einer Doppelrunde mit vierzig (40) Teams, wobei vier (4) Gruppen mit zehn (10) Mannschaften aus jeder Region gebildet werden. Jede Gruppe spielt während der fünf (5) Wochen dauernden Saison in einer Reihe von sechs (6) Matches zweimal gegen alle anderen Gruppen in ihrer Region.

Die Teams sammeln in jedem Match Punkte, wie in **ANHANG C5.1** beschrieben. Am Ende jeder Matchreihe werden die Teams in jeder Reihe nach Rundenergebnissen eingestuft und erhalten Punkte in ihrer regulären Saisontabelle („Platzierungspunkte“), wie in **ANHANG C5.4** beschrieben. Die Gesamtzahl der Platzierungspunkte, die ein Team in allen Matchreihen eines regulären Saison-Splits erzielt, bestimmt die Endplatzierung des Teams in diesem regulären Saison-Split.

3.3.3. Aufstieg

Nach Abschluss aller Split-1-Matchreihen der regulären Saison entscheidet die Gesamtzahl der Platzierungspunkte, die ein Team im Split 1 der regulären Saison erzielt hat, über die Qualifikation:

- Split 1 – Playoffs: Es qualifizieren sich jeweils zwanzig (20) Teams mit der höchsten Gesamtpunktzahl aus jeder Region. Diese Teams qualifizieren sich auch für den Split 2 der Pro League der regulären Saison:
- Reguläre Saison der Pro League – Split 2 Es qualifizieren sich jeweils zwölf (12) Teams mit der zweithöchsten Gesamtpunktzahl aus jeder Region.
- Qualifikation für die Pro League – Split 2: Die verbleibenden (maximal acht (8)) Teams qualifizieren sich.

Nach Abschluss aller Split-2-Matchreihen der regulären Saison entscheidet die Gesamtzahl der Platzierungspunkte, die ein Team im Split 2 der regulären Saison erzielt hat, über die Qualifikation:

- Split 2 – Playoffs:
 - Es qualifizieren sich jeweils zehn (10) Teams mit der höchsten Gesamtpunktzahl aus den Regionen Nordamerika, EMEA und APAC Nord.
 - Es qualifizieren sich jeweils fünf (5) Teams mit der höchsten Gesamtpunktzahl aus den Regionen APAC Süden und Südamerika.
- Letzte-Chance-Qualifikation 2:
 - Es qualifizieren sich jeweils zweiundzwanzig (22) Teams mit der höchsten Gesamtpunktzahl aus den Regionen Nordamerika, EMEA und APAC Nord.
 - Es qualifizieren sich jeweils siebenundzwanzig (27) Teams mit der höchsten Gesamtpunktzahl aus den Regionen APAC Süden und Südamerika.
- Letzte-Chance-Qualifikation 1: Die verbleibenden (maximal acht (8)) Teams qualifizieren sich.

Gleichstände in der Gesamtzahl der Platzierungspunkte werden nach den in **ANHANG C6.2** beschriebenen Methoden aufgelöst.

3.3.4. Anforderungen an die Teams in der regulären Saison der Pro League sowie weitere Anforderungen an die Teilnehmer

Teilnehmer und Teams, die an der regulären Saison der Pro League teilnehmen, müssen sich an folgende Vorgaben halten:

- Alle Teilnehmer müssen vor Beginn der regulären Saison eines jeden Splits dem Discord-Server „ALGS Pro League“ beitreten, nachdem sie eine Einladung von EA erhalten haben, und müssen für die Dauer des jeweiligen Splits, an dem sie teilnehmen, auf diesem Server bleiben.
- Alle Starter müssen vor der regulären Saison eines jeden Splits Fotos von sich einreichen, wie von EA verlangt.
- Mindestens ein (1) Starter aus jedem Team muss vor jedem regulären Saison-Split an einem Online Pro League Media Day (Online-Medientag für die Pro League) teilnehmen.
- Alle Teilnehmer eines Live-Events müssen am Medientag für jedes Event, an dem sie teilnehmen, persönlich anwesend sein. Ein Zeitplan für den Medientag und weitere Einzelheiten werden von EA per E-Mail bekannt gegeben, sobald die an diesen Events teilnehmenden Teams feststehen.
- Jedes Team muss EA mindestens einen (1) Starter des Teams benennen, der nach jedem Matchtag für ein Live-Interview nach dem Spiel zur Verfügung steht. Die Teams müssen mindestens eine (1) Stunde vor Beginn eines jeden Spieltags der regulären Saison der Pro League über den Textkanal ihres Teams auf dem Discord-Server „ALGS Pro League“ angeben, welcher Starter diese Verantwortung übernimmt.
 - Jeder dieser Teilnehmer muss dem ALGS-Sendeteam an jedem Spieltag der Pro League mindestens dreißig (30) Minuten lang nach dem Ende des letzten Spiels für ein Interview zur Verfügung stehen.
- Bei jedem Live-Event müssen alle Teilnehmer des Gewinnerteams nach Ende des Wettbewerbs an einer Mediensitzung von bis zu einer (1) Stunde Länge teilnehmen.
- Alle Teilnehmer müssen während der gesamten Dauer der Matches in der regulären Saison sowie aller Playoff-Events, für die sich das Team qualifiziert hat, auf dem Discord-Server „ALGS Pro League“ und in den Team-Sprach-Kanälen anwesend sein, um die Aufzeichnung und Wiedergabe der Sprachkommunikation eines Teams während eines Spiels entweder in einer ALGS-Live-Übertragung oder in einem nachproduzierten ALGS-Inhalt („Broadcast Listen Ins“) zu ermöglichen. Alle Teilnehmer stimmen der Aufzeichnung und Nutzung ihrer Sprachkommunikation durch EA, einschließlich von EA autorisierter Dritter, im Rahmen von Broadcast Listen Ins zu.
- Mindestens ein (1) Starter aus jedem Team muss vor jedem Split der regulären Saison an einem (1) Online Pro League Media Day (Online-Medientag für die Pro League) teilnehmen. Datum und Uhrzeit der Sitzung werden von EA mindestens sieben (7) Tage im Voraus bekannt gegeben.

3.4. CHALLENGER CIRCUIT

Challenger Circuit – Split 1 und Challenger Circuit – Split 2 bestehen aus je vier (4) Turnieren pro Region. Eine Ausnahme bildet die EMEA-Region im Challenger Circuit – Split 2; hier finden nur zwei (2) Turniere statt.

3.4.1. Maximale Anzahl der Teams; Setzliste und Gruppen

An den Challenger-Circuit-Turnieren für Nordamerika und EMEA nehmen jeweils maximal 1.280 Teams teil. An den Challenger-Circuit-Turnieren für APAC Süden nehmen maximal 640 Teams

teil. An den Challenger-Circuit-Turnieren für APAC Norden und Süden nehmen jeweils maximal 320 Teams teil.

Für das erste Turnier des Challenger Circuit – Split 1 werden die Teams nach den gesamten Punkten aus der Vorsaison-Qualifikation gesetzt, die von den Startern aus dem für das Event endgültigen Kader des Teams erzielt wurden. Für nachfolgende Turniere des Challenger Circuit – Split 1 werden die Teams nach den gesamten Challenger-Circuit-Punkten (wie in **Abschnitt 3.4.2** beschrieben) gesetzt, die von den drei (3) Startern aus dem endgültigen Kader des Teams in allen Turnieren des Challenger Circuit – Split 1 für das Event erzielt wurden. Für das erste Turnier des Challenger Circuit – Split 2 werden die Teams nach den gesamten Challenger-Circuit-Punkten gesetzt, die von den drei (3) Startern aus dem endgültigen Kader des Teams in allen Turnieren des Challenger Circuit – Split 1 für das Event erzielt wurden. Für nachfolgende Turniere des Challenger Circuit – Split 2 werden die Teams nach den gesamten Challenger-Circuit-Punkten gesetzt, die von den drei (3) Startern aus dem endgültigen Kader des Teams in allen Turnieren des Challenger Circuit – Split 2 für das Event erzielt wurden.

Nach dem Setzen werden die Teams mittels eines Snake Drafts in Gruppen von bis zu zwanzig (20) Teams eingeteilt, beginnend mit dem höchsten Setzlistenplatz.

3.4.2. Turnierformat

Die Turniere des Challenger Circuit werden nach dem in **ANHANG C1** beschriebenen Einzelausscheidungsformat ausgetragen.

Jeder Teilnehmer eines Teams erhält wie in **ANHANG C5.3** beschrieben Challenger-Circuit-Punkte, die auf der Platzierung seines Teams in bestimmten Runden des Turniers beruhen.

3.4.3. Qualifizierung für zukünftige Events

Zweiundzwanzig (22) Teams pro Region mit der höchsten Gesamtzahl an Challenger-Circuit-Punkten, die von den drei (3) Startern aus dem endgültigen Kader des Teams bei allen Challenger-Circuit-Split 1-Turnieren im zuletzt abgeschlossenen Challenger-Circuit-Turnier erzielt wurden („CC1-Gesamtpunkte“), qualifizieren sich für die Qualifikation für Split 2 der Pro League.

Zweiundzwanzig (22) Teams pro Region mit der höchsten Gesamtzahl an Challenger-Circuit-Punkten, die von den drei (3) Startern aus dem endgültigen Kader des Teams bei allen Challenger-Circuit-Split 2-Turnieren im zuletzt abgeschlossenen Challenger-Circuit-Turnier erzielt wurden („CC2-Gesamtpunkte“), qualifizieren sich für LCQ1.

3.5. SPLIT 2 – QUALIFIKATION PRO LEAGUE

Bei diesem Turnier wird ein Doppel-K.-o.-System mit einem Gewinnerfeld und einem Verliererfeld angewendet, die zu einer Finalrunde führen. Die Teams treten in jeder Runde in einer Reihe von sechs (6) Spielen gegeneinander an, wobei sie in jedem Spiel Punkte sammeln, wie in **ANHANG C5.1** beschrieben.

Die zwölf (12) Teams mit den höchsten CC1-Gesamtpunkten aus dem Challenger Circuit – Split 1 und die acht (8) Teams mit den niedrigsten Gesamtplatzierungspunkten aus der regulären Saison der Pro League – Split 1 starten in der Gewinnerrunde. Die übrigen Teams, die sich über den Challenger Circuit – Split 1 qualifiziert haben, starten Verliererfeld.

3.5.1. Gewinnerfeld

Die zehn (10) Teams mit dem höchsten Rundenergebnis (wie in **ANHANG C5.1** beschrieben) ziehen in die Endrunde ein und erhalten die in **ANHANG C5.2** beschriebenen Startpunkte. Die verbleibenden Teams steigen in das Verliererfeld ab.

3.5.2. Verliererfeld

Die zehn (10) Teams mit dem höchsten Rundenergebnis ziehen ins Finale ein. Alle anderen Teams scheiden aus dem Turnier aus.

3.5.3. Finale

Die acht (8) Teams mit dem höchsten Rundenergebnis der Runde qualifizieren sich für die Teilnahme an der regulären Saison der Pro League – Split 2.

3.6. PLAYOFFS VON SPLIT 1 UND SPLIT 2 („PLAYOFFS“)

3.6.1. Setzliste und Gruppen

Für die Playoffs werden die Teams nach ihrem letzten Platz in der entsprechenden regulären Saison in ihrer Region gesetzt. Gleichstände in der Setzliste werden nach den in **ANHANG C6.2** beschriebenen Methoden aufgelöst.

Für die Playoffs von Split 1 treten Teams in einer Gruppe pro Region gegeneinander an.

Nach dem Setzverfahren werden die Teams für die Playoffs von Split 2 in vier (4) Gruppen aus zehn (10) Teams gemäß der untenstehenden Tabelle eingeteilt:

Split 2 – Playoffs: Gruppen

	Gruppe 1		Gruppe 2		Gruppe 3		Gruppe 4	
	Region	Rang	Region	Rang	Region	Rang	Region	Rang
Team 1	EMEA	1	NA	1	APAC N	1	APAC S	1
Team 2	NA	2	APAC N	2	EMEA	2	SA	1
Team 3	APAC S	2	SA	2	NA	3	EMEA	3
Team 4	APAC N	4	APAC S	3	SA	3	APAC N	3
Team 5	SA	4	EMEA	4	APAC S	4	NA	4
Team 6	SA	5	EMEA	5	APAC S	5	NA	5
Team 7	APAC N	5	APAC N	6	NA	6	EMEA	6
Team 8	NA	7	NA	8	EMEA	7	APAC N	7
Team 9	EMEA	9	NA	9	APAC N	8	EMEA	8
Team 10	EMEA	10	APAC N	9	APAC N	10	NA	10

3.6.2. Format

In den Playoffs von Split 1 jeder Region treten jeweils zwanzig (20) Teams nach dem in den **ANHANG C4** beschriebenen **Matchpunkformat an**. Die zehn (10) Teams aus der höchsten Setzliste starten mit den in **ANHANG C5.2** beschriebenen Einstiegspunkten in **das Turnier**.

In den Playoffs von Split 2 treten jeweils vierzig (40) Teams nach dem in den **ANHÄNGEN C2 und C3** beschriebenen Gruppenphasen- und Doppelausscheidungsformat an. Das Gewinnerfeld, die Runde 1 des Verliererfelds und die Runde 2 des Verliererfelds bestehen jeweils aus einer Reihe von sechs (6) Spielen.

Die Teams erhalten die Playoff-Punkte wie in **ANHANG C5.5** beschrieben.

3.6.3. Aufstieg

Alle Teams aus den Split-1-Playoffs qualifizieren sich für Split 2 der regulären Saison der Pro League.

Dreißig (30) Teams mit der höchsten Gesamtzahl an Playoff-Punkten, die in den Playoffs von Split 1 und Split 2 erzielt wurden, qualifizieren sich für die Meisterschaft. Gleichstände bei den Playoff-Punkten werden nach den in **ANHANG C6.3** beschriebenen Tiebreaks aufgelöst.

Alle Teams, die sich nicht für die Meisterschaft qualifizieren, aber an den Split 2 – Playoffs teilgenommen haben, qualifizieren sich für das LCQ2.

3.7. LETZTE-CHANCE-QUALIFIKATIONEN

3.7.1. Letzte-Chance-Qualifikation 1

Bei diesem Turnier wird ein Doppel-K.-o.-System mit einem Gewinnerfeld und einem Verliererfeld angewendet, die zu einer Finalrunde führen. Die Teams treten in jeder Runde in einer Reihe von sechs (6) Spielen gegeneinander an, wobei sie in jedem Spiel Punkte sammeln, wie in **ANHANG C5.1** beschrieben.

Die zwölf (12) Teams mit den höchsten CC2-Gesamtpunkten aus dem Challenger Circuit – Split 2 und die acht (8) Teams mit den niedrigsten Gesamtplatzierungspunkten aus der regulären Saison – Split 2 starten im Gewinnerfeld. Die übrigen Teams, die sich über den Challenger Circuit – Split 2 qualifiziert haben, starten im Verliererfeld.

Das Rundenergebnis eines Teams (wie in **ANHANG C5.1** beschrieben) am Ende jeder Runde entscheidet wie folgt über das Weiterkommen oder Ausscheiden:

- Siegerfeld: Die zehn (10) Teams mit dem höchsten Rundenergebnis ziehen in die Endrunde ein und erhalten die in **ANHANG C5.2** beschriebenen Einstiegspunkte. Die restlichen Teams kommen in die Runde 1 des Verliererfelds.
- Verliererfeld: Die zehn (10) Teams mit den höchsten Rundenergebnissen kommen in die Finalrunde. Alle anderen Teams scheiden aus dem Turnier aus.
- Finalrunde: Die Teams mit den höchsten Rundenergebnissen kommen in LCQ2. Die Anzahl der aufsteigenden Teams ist die verbleibende Anzahl der vierzig (40) Plätze in der LCQ2 nach Abzug der Teams, die sich bereits über die Playoffs – Split 2 qualifiziert haben, und der acht (8) Teams aus der regulären Saison – Split 2. Die genaue Anzahl wird nach Abschluss der Split 2 – Playoffs auf playapex.com/algs veröffentlicht. Die Anzahl der aufsteigenden Teams variiert je nach Region.

3.7.2. Letzte-Chance-Qualifikation 2

3.7.2.1. Setzliste

Die Teams werden nach ihrer Platzierung in den folgenden Events in absteigender Reihenfolge gesetzt:

- Split 2 – Playoffs:

- Reguläre Saison der Pro League – Split 2
- LCQ1

3.7.2.2. Format

Vierzig (40) Teams konkurrieren in zwei (2) Gruppen aus je zwanzig (20) Teams nach dem in **ANHANG C3** beschriebenen Doppelausscheidungsformat. Alle Teams werden zunächst in der Runde 1 des Gewinnerfelds platziert. Jede Runde besteht aus einer Reihe von sechs (6) Spielen.

Pro Region qualifizieren sich die zwei (2) Teams mit dem höchsten Rundenergebnis in der letzten Runde für die Meisterschaft.

3.8. MEISTERSCHAFT

3.8.1. Setzliste

Die Teams werden in absteigender Reihenfolge der Priorität wie folgt gesetzt:

- Gesamte Playoff-Punkte, die in den Split-1- und Split-2-Playoffs erzielt wurden.
 - Teams, die in der Gesamtzahl der Playoff-Punkte gleichauf liegen, werden nach der Gesamtzahl der Playoff-Punkte eingestuft, die in den Split-2-Playoffs von den drei (3) Startern aus dem für die Meisterschaft endgültigen Kader erzielt wurden. Alle verbleibenden Unentschieden werden nach dem Zufallsprinzip aufgelöst.
- Endplatzierung des Teams in der LCQ2
 - Teams, die in der LCQ2-Endplatzierung gleichauf liegen, werden nach dem Rundenergebnis der LCQ2-Endrunde eingestuft.
 - Teams, die in der LCQ2-Finalrunde punktgleich sind, werden nach dem höchsten Matchscore eines Teams aus einem einzelnen LCQ2-Finalspiel eingestuft. Alle verbleibenden Unentschieden werden nach dem Zufallsprinzip aufgelöst.

Nach dem Setzen werden die Teams in vier (4) Gruppen mit jeweils zehn (10) Teams mittels eines Snake Drafts eingeteilt.

3.8.2. Format

Vierzig (40) Teams treten nach dem in den **ANHÄNGEN C2** und **C3** beschriebenen Format der Gruppenphase und der Doppelausscheidung an. Das Siegerfeld, die Runde 1 des Verliererfelds und die Runde 2 des Verliererfelds bestehen jeweils aus einer Reihe von acht (8) Spielen.

3.9. PLATTFORMEN

Die Teilnehmer können sich für die ALGS auf einer unterstützten Plattform mit einem einzelnen PSN-Konto auf der PlayStation 4 oder PlayStation 5, einem einzelnen Xbox-Konto auf der Xbox One oder Xbox Series X|S und einem einzelnen EA-Konto auf dem PC registrieren und daran teilnehmen. Das PSN-Konto und das Xbox-Konto für die jeweiligen Plattformen können sich ein einziges EA-Konto teilen.

Alle Live-Events werden lediglich auf der PC-Plattform verfügbar sein.

4. MATCH-REGELN

Die Spielregeln befinden sich unter: <https://battlefy.com/apex-legends-global-series-year-2/match-rules>

5. TEILNAHME AN LIVE-EVENTS

5.1. REISEN FÜR DIE TEILNAHME AN LIVE-EVENTS

EA oder Dritte können für bestimmte zu einem Live-Event eingeladene oder qualifizierte Teilnehmer Reise und Unterkunft auf Kosten von EA oder solchen Dritten bereitstellen. Bei Teilnehmern, deren Reisekosten von EA bezahlt werden, liegt die Auswahl von Transportmitteln, Hotels und/oder damit in Verbindung stehenden Transferfahrten im alleinigen Ermessen von EA. EA behält sich das Recht vor, je nach Entfernung eines Teilnehmers zu einem Live-Event diesem statt einer Flug- eine Überlandreise zur Verfügung zu stellen. Wenn ein Teilnehmer spezielle Reise- oder Unterkunftswünsche hat (z. B. andere Reisedaten, andere Fluggesellschaften oder von der für das Turnier festgelegten Stadt abweichende Abflug-/Ankunftsorte) und die Kosten für diese speziellen Reisewünsche die Kosten des vorgesehenen Plans für die Reise zum Wettbewerb übersteigen, darf EA vom Teilnehmer verlangen, dass dieser den Kostenunterschied selbst deckt.

Die Zusendung der Reiseunterkunftsunterlagen erfolgt vorbehaltlich der Einhaltung dieser Offiziellen Regeln. Wird ein Teilnehmer aus irgendeinem Grund disqualifiziert oder verliert er seine Reiseberechtigung, kann EA die Reise- und Unterbringungskosten dieses Teilnehmers einem anderen Teilnehmer zuweisen, der dessen Platz in der ALGS einnimmt.

Reisenebenkosten, einschließlich, aber nicht beschränkt auf: Telefonanrufe, Faxgebühren, Internetgebühren, Spa- und Schönheitssalon-Services, Wäschereikosten, Touren/Exkursionen, Geschenkkäufe, Hotel-Bearbeitungsgebühren, Airline-Service-Gebühren und alle sonstigen Ausgaben, die nicht in diesen offiziellen Regeln aufgeführt sind, liegen in der alleinigen Verantwortung des Teilnehmers oder seines Elternteils/Erziehungsberechtigten, und der Teilnehmer kann gebeten werden, für derartige Nebenkosten aufzukommen, indem er dem betreffenden Hotel eine Kreditkarte angibt. Hotel und Flugreise können nicht separat genutzt werden. Anreise und Unterbringung sind abhängig von der Verfügbarkeit und unterliegen bestimmten Einschränkungen. Zusätzliche Übernachtungen und alle mit einem verlängerten Aufenthalt verbundenen Zusatzkosten trägt allein der Teilnehmer und sein Elternteil/Erziehungsberechtigter. Möglicherweise sind ein gültiger Reisepass und/oder andere Reiseunterlagen erforderlich, für die der jeweilige Teilnehmer allein verantwortlich ist. Es können weitere Einschränkungen gelten.

5.2. REISEFÄHIGKEITSERKLÄRUNG UND ANTRAG AUF BIOGRAFISCHE INFORMATIONEN

Die Teilnehmer müssen eine Reisefähigkeitserklärung unterzeichnen und den Antrag auf biografische Informationen ausfüllen, bevor sie eine Reise zu einem Live-Event annehmen. Die Reisefähigkeitserklärung wird an die mit dem EA-Konto des Teilnehmers verknüpfte E-Mail-Adresse versandt. Falls ein Teilnehmer die Reisefähigkeitserklärung nicht innerhalb von sieben (7) Kalendertagen nach dem Benachrichtigungsversuch ausfüllt, die Reisefähigkeitserklärung nicht innerhalb der erforderlichen Zeitspanne unterzeichnet und/oder zurückschickt, die Reise verweigert, nicht zum Antreten der Reise berechtigt oder nicht in der Lage ist, an den betreffenden Terminen zu dem/den Live-Event(s) zu reisen, dann verwirkt der Teilnehmer den Anspruch auf die Reise und Reiseunterkünfte sowie seinen Platz in dem Live-Event/der ALGS.

Falls ein Teilnehmer in dem Land, in dem er seinen Wohnsitz hat, als minderjährig gilt, muss ein Elternteil oder ein Erziehungsberechtigter des Teilnehmers alle zur Annahme der Reise notwendigen Dokumente unterzeichnen und den Teilnehmer zu allen Live-Events begleiten. In diesen Fällen umfassen die Reisevorkehrungen ein zusätzliches Flugticket für einen (1) Elternteil oder Erziehungsberechtigten. Teilnehmer und Elternteil/Erziehungsberechtigter müssen mit demselben Flug anreisen und werden im selben Hotelzimmer untergebracht.

5.3. HINTERGRUNDÜBERPRÜFUNGEN

Um an einem Live-Event teilzunehmen, und soweit nach im Wohnsitzland/Gebiet des Teilnehmers geltendem Recht zulässig, müssen sich potenzielle Preisgewinner möglicherweise einer Hintergrundüberprüfung unterziehen und die von EA angeforderten erforderlichen Informationen bereitstellen, um für den Erhalt eines Preises berechtigt zu sein. EA behält sich das Recht vor, nach alleinigem Ermessen jeden potenziellen Gewinner auf der Basis einer solchen Hintergrundprüfung zu disqualifizieren, sollte EA nach eigenem Ermessen feststellen, dass die Vergabe eines Preises an solch einen Gewinner ein negatives Licht auf EA werfen könnte.

6. DURCHSETZUNG

EA-Konten, die Bestenliste und die Spieldaten können unter anderem auf böswilliges Verhalten und Betrug überprüft werden. Jeder Teilnehmer kann nach Ermessen von EA und dessen Bevollmächtigten aus jeglichem Grund von der ALGS und verbundenen Wettbewerben disqualifiziert werden, insbesondere bei Verstößen gegen die Nutzervereinbarung, die Datenschutz- und Cookie-Richtlinie und diese offiziellen Regeln, darunter auch der Verhaltenskodex in **ANHANG A**, wie zum Beispiel:

- die Anwendung von Cheats jeder Art, Hacks oder sonstiger „Hilfssoftware“ Dritter in Spielpartien;
- das absichtliche Trennen der Internetverbindung während einer Partie im Spiel;
- das Absprechen mit anderen Teams/Spielern bei Partien im Spiel;
- das Ausnutzen bekannter Schwachstellen (Exploits) des Spiels (es obliegt den Spielern, alle aktuellen illegalen Exploits zu kennen und zu vermeiden); oder
- missbräuchliches oder ungebührliches Verhalten, einschließlich der Online-Verwendung von belästigenden, negativen oder vulgären Ausdrücken.

EA behält sich das Recht vor, nach alleinigem Ermessen jeden Teilnehmer oder jedes Team jederzeit aus jedem Grund zu disqualifizieren, insbesondere wegen einer Manipulation des Teilnahmevorgangs oder des Betriebs der ALGS, eines Verstoßes gegen die offiziellen Regeln oder eines unsportlichen oder störenden Verhaltens, und sämtliche damit verbundenen Teilnahmen für ungültig zu erklären. Die Disqualifikation eines Teilnehmers kann die Disqualifikation des gesamten Teams des Teilnehmers von einem ALGS-Event oder der gesamten ALGS zur Folge haben. Ein Versäumnis von EA, einen beliebigen Teil dieser Offiziellen Regeln durchzusetzen, gilt nicht als Verzicht auf diese Bestimmung.

7. PREISE

Die Preisgelder für Veranstaltungen, bei denen Preise vergeben werden, sind in **ANHANG E** aufgeführt.

7.1. BEDINGUNGEN FÜR PREISE

Die Preise sind nicht übertragbar. Das Eintauschen von Preisen gegen andere Waren und Dienstleistungen ist nicht gestattet, EA behält sich jedoch das Recht vor, einen Ersatzpreis von ähnlichem oder größerem Wert bereitzustellen, falls der angekündigte Preis nicht mehr verfügbar ist oder nach lokalem Recht nicht zulässig ist. Für Gewinner mit Wohnsitz in Uruguay werden die Preise in Form von Geschenkkarten anstelle von Bargeld vergeben. Alle Steuern des Bundes, der Länder und der Gemeinden sowie alle internationalen Tarife liegen in der alleinigen Verantwortung des jeweiligen Gewinners.

Potenzielle Preisgewinner müssen innerhalb von neunzig (90) Tagen nach Abschluss des Live-Events eine Gewinn- und Freigabeerklärung ausfüllen und unterzeichnen, um den Preis beanspruchen zu können. Wenn ein potenzieller Gewinner die Gewinner- und Verzichtserklärung nicht unterzeichnet und/oder einreicht, den Preis ablehnt, nicht berechtigt ist, den Preis anzunehmen, oder dieser als unzustellbar zurückgesendet wird, verliert der potenzielle Gewinner das Anrecht auf den Preis.

Erhält der für die Preisvergabe verantwortliche Händler die Bank- und Zustellungsdaten für den Preis nicht rechtzeitig, kann der Preis ebenfalls verfallen. Falls ein Preisträger in dem Land, in dem er seinen Wohnsitz hat, als minderjährig gilt, muss ein Elternteil oder ein Erziehungsberechtigter des Gewinners (wie gesetzlich vorgeschrieben) nach einer Prüfung seiner Identität alle notwendigen Dokumente unterzeichnen. Der Erhalt eines Preises setzt die Einhaltung dieser Offiziellen Regeln voraus. Alle Preise, die im Einklang mit diesen Offiziellen Regeln angefordert werden, werden verliehen. Wenn ein potenzieller Gewinner disqualifiziert wird oder das Anrecht auf einen Preis aus einem beliebigen Grund verwirkt, behält sich EA das Recht vor, den jeweiligen Preis an eine wohltätige Organisation eigener Wahl zu spenden. Für die Entgegennahme des Preises müssen potenzielle Gewinner unter Umständen eine gültige Lieferanschrift angeben. Die Auslieferung des Preises kann bis zu drei (3) Monate dauern.

Sollte EA die ALGS gemäß **Abschnitt 2.4** absagen oder aussetzen, werden die Preise für alle Events vor einer solchen Absage oder Aussetzung vergeben.

8. ALLGEMEINE BEDINGUNGEN

Keine Bestimmung dieser offiziellen Regeln ist so zu verstehen, dass sie die gesetzlichen Verbraucherrechte eines Teilnehmers ausschließt oder einschränkt.

8.1. PERSONENBEZOGENE DATEN

Mit der Teilnahme an der ALGS erkennen die Teilnehmer an, dass EA ihre personenbezogenen Daten (einschließlich Name, Adresse, Geburtsdatum, EA-Kontoname, E-Mail-Adresse, Benutzername für die unterstützte Plattform, Land des Wohnsitzes) in Übereinstimmung mit der Datenschutz- und Cookie-Richtlinie für die darin genannten Zwecke verarbeitet. Wenn personenbezogene Daten von Teilnehmern durch ein organisierendes Unternehmen gesammelt wurden, sind die Teilnehmer mit der Übertragung dieser Informationen durch das organisierende Unternehmen an EA einverstanden.

Personenbezogene Daten werden wie in der Datenschutz- und Cookie-Richtlinie beschrieben genutzt und verarbeitet, unter anderem zu den folgenden Zwecken:

- Organisation, Durchführung und Überwachung der ALGS und der Preisvergabe, einschließlich der Veröffentlichung der Namen und Wohnsitzländer der Teilnehmer, die einen Preis gewonnen haben, online oder in anderen Medien im Zusammenhang mit der ALGS, wie weiter unten beschrieben;
- Bekanntgabe von Spieler- und Teamdemografien sowie Spielstatistiken als Teil des Kommentars bei der Übertragung von Events;
- Weitergabe von Informationen an bestimmte ALGS-Betreiber und/oder Administratoren, u. a. für die Buchung von Reisen und die Einholung von Feedback zur ALGS, zum Gameplay und zu den Funktionen der EA-Spieltitel; und
- Werbe- und Marketingmaterialien (wie z. B. Broadcast Listen Ins), die auf Spielerdaten verweisen können).

Personenbezogene Daten werden in den Vereinigten Staaten oder anderen Ländern, in denen EA, seine Tochterunternehmen oder seine Stellvertreter aktiv sind, verarbeitet. Durch die

Teilnahme an der ALGS erklären die Teilnehmer sich damit einverstanden, dass ihre personenbezogenen Daten auf die in der Datenschutz- und Cookie-Richtlinie beschriebene Weise an Empfänger in den Vereinigten Staaten und anderen Ländern übermittelt werden können, deren Gesetze möglicherweise nicht dasselbe Niveau an Datenschutz bieten wie die Gesetze ihres Wohnsitz- oder Herkunftslandes.

Die Teilnehmer haben das Recht, auf ihre personenbezogenen Daten zuzugreifen, sie zurückzuziehen oder sie zu korrigieren. Teilnehmer können solche Maßnahmen über unser Privacy Portal <https://www.ea.com/privacy-portal> beantragen.

Hinweis: Wir können von Teilnehmern, die wir zu Live-Events einladen, Hintergrundüberprüfungen anfordern. Wir können die Zustimmung der Teilnehmer einholen und Einzelheiten über derartige Recherchen zur Verfügung stellen, falls dies zutreffend und erforderlich ist.

Der Veranstalter der ALGS gilt gegebenenfalls als für die Verarbeitung Verantwortlicher für die Datenbank, die die von den Teilnehmern übermittelten personenbezogenen Daten enthält. Wie wir die Daten der Teilnehmer verarbeitet werden und welche Rechte sie diesbezüglich haben, ist in den Datenschutzrichtlinien des jeweiligen Veranstalters nachzulesen.

Anwendbarkeit der Nutzervereinbarung und der Datenschutz- und Cookie-Richtlinie: Im Falle eines Widerspruchs zwischen diesen offiziellen Regeln und der Datenschutz- und Cookie-Richtlinie oder der Nutzervereinbarung hat die Datenschutz- und Cookie-Richtlinie bzw. die Benutzervereinbarung Vorrang.

8.2. FREIGABE UND VERÖFFENTLICHUNG VON SPIELERDATEN

GEWINNERLISTE: EA veröffentlicht im Internet eine Gewinnerliste, sobald zwei (2) Wochen nach Ende des ALGS-Events alle Gewinner unter playapex.com/alg3 bestätigt wurden. Diese Liste wird drei (3) Monate lang nach dem Ende der ALGS online bleiben.

8.2.1. Der Teilnehmer räumt EA das Recht ein, die Statistiken und Ranglisten des Teilnehmers im Zusammenhang mit der ALGS zu veröffentlichen und anderweitig zu nutzen, auch zu Marketing- und Werbezwecken, ohne dass der Teilnehmer seine Zustimmung geben oder eine Vergütung erhalten muss.

8.2.2. Mit der Annahme eines Preises räumt der Teilnehmer EA das Recht ein, seine persönlichen Daten und alle anderen vom Teilnehmer zur Verfügung gestellten Daten ohne weitere Zustimmung oder Entschädigung des Teilnehmers für die Verwaltung, das Marketing und die Werbung für die ALGS, EA und/oder das Spiel zu verwenden, sofern unten nicht anders angegeben:

- Hintergrundinformationen: vollständiger Name, Land/Gebiet des Wohnsitzes, Alter, unterstützte Plattform-Benutzernamen (z. B. Xbox Live Gamertag, PSN-ID, EA-Konto-ID)
- Informationen zu sozialen Medien: Twitter-Handle, YouTube-Kanal, Twitch-Konto, Discord-Benutzername, Instagram-Benutzername
- Fotos: Alle Fotos, die EA vom Teilnehmer zur Verfügung gestellt oder die bei Live-Events vor Ort vom Teilnehmer gemacht werden
- Weitere Informationen und Daten, die nur der Turnierverwaltung dienen: Hemdgröße, Ernährungseinschränkungen, Handynummer

- Sonstige biografische Informationen, die vom Teilnehmer zur Verfügung gestellt werden (z. B. Lieblingslegende, Kurzbiografie, die während des Anmeldevorgangs auf der Turnierseite angegeben wird)

8.2.3. Die Teilnehmer nehmen zur Kenntnis und erklären sich damit einverstanden, dass EA die EA-Kontodaten des Teilnehmers (Name, Online-ID, Alter, Land/Gebiet, Spielstatistiken und -ergebnisse sowie E-Mail-Adresse) an Battlefy weitergibt, und Battlefy die Kontodaten für die Verwaltung der ALGS und damit verbundener Events verwenden darf, einschließlich und ohne Einschränkung, dass Battlefy den Teilnehmer per E-Mail und/oder auf anderem Wege kontaktieren darf.

8.3. GELTENDES RECHT; HAFTUNGSFREISTELLUNG

8.3.1. Die Entscheidungen von EA im Zusammenhang mit allen mit der ALGS verbundenen Angelegenheiten sind endgültig und bindend.

8.3.2. Soweit nach geltendem lokalem Recht zulässig, unterliegt der ALGS dem im US-Bundesstaat Kalifornien geltenden Recht, und alle Streitigkeiten müssen in den Vereinigten Staaten von Amerika beigelegt werden.

8.3.3. Soweit gesetzlich zulässig, erklärt sich der Teilnehmer damit einverstanden, EA und seine Stellvertreter von jeglicher Haftung oder von Verletzungen, Verlusten, Schäden, Rechten, Ansprüchen oder Klagen jeglicher Art freizustellen und schadlos zu halten, die sich aus oder in Verbindung mit der ALGS oder einer ALGS-bezogenen Aktivität oder dem Erhalt, der Annahme, dem Besitz, der Nutzung oder dem Missbrauch von durch EA bereitgestellten Reisen oder gewonnenen Preisen ergeben.

8.3.4. FÜR PERSONEN MIT STÄNDIGEM WOHNSITZ IN ÖSTERREICH, DEUTSCHLAND UND POLEN

Ungeachtet anderer hier genannter Bestimmungen darf nichts in diesen offiziellen Regeln einem Teilnehmer seine Verbraucherschutzrechte vorenthalten, die ihm durch die Gesetze seines Wohnorts gewährt werden und die sich nicht durch eine Vereinbarung einschränken lassen. In Bezug auf den Preis und sonstige von EA und seinen Partnern kostenlos zur Verfügung gestellten Produkte oder Dienste haftet EA nur für Vorsatz und grobe Fahrlässigkeit.

Im Falle leichter Fahrlässigkeit haftet EA jedoch lediglich für Verstöße gegen wesentliche Vertragspflichten, wie beispielsweise Verzögerungen oder Unmöglichkeit der Leistung, für die EA verantwortlich gemacht werden kann. Die Haftung im Falle eines Verstoßes gegen eine solche wesentliche Vertragspflicht beschränkt sich auf vertragstypischen Schaden, dessen Eintritt für EA bei Vertragsabschluss aufgrund der zu diesem Zeitpunkt bekannten Umstände zu erwarten gewesen wäre. „Wesentliche Vertragspflichten“ sind die Pflichten, deren Einhaltung zur ordnungsgemäßen Erfüllung des Vertrags und seines Zwecks wesentlich sind und auf deren Einhaltung Sie sich als Endverbraucher verlassen können. Die vorstehenden Haftungsbeschränkungen gelten nicht im Falle ausdrücklicher Gewährleistungen von EA, im Falle von Arglist und Schäden an Leben, Körper oder Gesundheit sowie im Falle von zwingenden gesetzlichen Vorschriften.

8.3.5. FÜR EINWOHNER DES VEREINIGTEN KÖNIGREICHS UND FRANKREICHS

Ungeachtet anderer hier genannter Bestimmungen und soweit es nach geltendem Recht zulässig ist, erklärt sich jeder Teilnehmer damit einverstanden, EA und seine Stellvertreter von jeglicher Haftung für Verletzungen, Verluste, Schäden, Rechte, Ansprüche oder Klagen

jeglicher Art freizustellen und schadlos zu halten, die sich aus oder in Verbindung mit der ALGS oder einer ALGS-bezogenen Aktivität oder dem Erhalt, dem Besitz, der Verwendung oder dem Missbrauch eines gewonnenen Preises ergeben, mit Ausnahme von Ansprüchen aufgrund von Tod oder Körperverletzung, die auf Fahrlässigkeit von EA zurückzuführen sind, und für Einwohner des Vereinigten Königreichs in Bezug auf Ansprüche, die sich aus einer unerlaubten Handlung oder einer anderen Haftung ergeben, die nicht gesetzlich ausgeschlossen werden kann.

8.3.6. FÜR EINWOHNER AUSTRALIENS

Ungeachtet anderer hier genannter Bestimmungen und soweit es nach geltendem Recht zulässig ist und ohne Ausschluss, Einschränkung oder Änderung von Rechten oder Rechtsmitteln, auf die der Teilnehmer als Verbraucher nach den Verbrauchergarantiebestimmungen des Verbrauchergesetzes Australiens in Bezug auf die Durchführung der ALGS und jeden gewonnenen Preis Anspruch haben kann, erklärt sich jeder Teilnehmer damit einverstanden, EA und seine Stellvertreter von jedweder Haftung, Klage oder Schädigung sowie jedwedem Verlust, Schaden oder Anspruch freizustellen und schadlos zu halten, die oder der sich aus oder im Zusammenhang mit dieser ALGS oder Aktivitäten in Verbindung mit der ALGS oder dem Erhalt, Besitz, der Verwendung oder dem Missbrauch eines gewonnenen Preises ergeben.

9. GEWERBLICHE RECHTE

Alle gewerblichen Rechte (einschließlich und ohne Einschränkung aller Marketing- und Medienrechte) in Bezug auf die ALGS liegen bei EA.

Teilnehmer dürfen sich in keiner gewerblichen Weise mit der ALGS und/oder mit EA in Verbindung bringen, keine Rechte an geistigem Eigentum von EA beanspruchen und dies auch Dritten nicht erlauben, es sei denn, EA hat vorher in schriftlicher Form die Zustimmung dazu erteilt, die EA nach alleinigen Ermessen gewähren oder verweigern kann.

Teilnehmer oder Sponsoren von Teilnehmern, die Werbe- oder Marketingaktivitäten in Bezug auf die ALGS einschließlich aller Veranstaltungsorte der ALGS-Turniere durchführen möchten, benötigen hierzu die vorherige schriftliche Zustimmung von EA, die EA nach alleinigen Ermessen gewähren oder verweigern kann.

Das Aufzeichnen und Verbreiten von Bildern oder Filmaufnahmen der ALGS zu gewerblichen Zwecken durch Teilnehmer oder im Namen von Teilnehmern ist streng verboten, es sei denn, dies wurde ausdrücklich von EA genehmigt.

10. HAFTUNGSBESCHRÄNKUNG

EA ist nicht verantwortlich für: (1) fehlerhafte Informationen, unabhängig davon, ob sie von Teilnehmern verursacht wurden oder durch Tippfehler oder Ausrüstung oder Programme im Zusammenhang mit dem Turnier entstanden sind; (2) technische Ausfälle, unter anderem Verbindungsstörungen, -unterbrechungen oder -trennungen; (3) unbefugtes Eingreifen in den Anmeldevorgang oder das Turnier; (4) technisches oder menschliches Versagen bei der Verwaltung des Turniers oder der Verarbeitung von Anmeldungen; (5) verspätete, verlorene, unzustellbare, fehlerhafte, beschädigte oder gestohlene Post oder elektronische Kommunikation; (6) Unzulässigkeit aus jedwedem Grund, einschließlich des Missverständnisses der offiziellen Regeln und Anforderungen des Teilnahmeprozesses durch den Teilnehmer.

ANHANG A: VERHALTENSKODEX

Der unten angeführte Verhaltenskodex gilt für alle Teilnehmer der ALGS auf allen Ebenen des Wettbewerbs, sofern nicht anders angegeben. EA behält sich das Recht vor, nach eigenem Ermessen Strafen oder Sanktionen oder Disqualifikationen gegen Teilnehmer zu verhängen, die gegen diesen Verhaltenskodex verstoßen.

A1. Teilnehmerverhalten

Die Teilnehmer gehören zu den besten und medienwirksamsten Spielern der Welt. Sie sind daher Botschafter der ALGS, an die von EA, der Öffentlichkeit und den Medien hohe Ansprüche gelegt werden. Die Teilnehmer müssen sich angemessen und respektvoll gegenüber Zuschauern, Pressevertretern, der Turnierleitung und den anderen Teilnehmern verhalten.

Die Teilnehmer sind dazu verpflichtet, sich entsprechend allgemein akzeptierter Standards des Anstands, sozialer Gepflogenheiten und der Moral zu verhalten. Sie dürfen keine Handlung durchführen, in keine Situation verwickelt werden und keine Äußerungen abgeben, die eine Rufschädigung, Verachtung, Skandal, Spott oder Geringschätzung des Teilnehmers, EAs, der ALGS oder deren Teilnehmern und Sponsoren zur Folge hätte.

Diese Anforderungen gelten für Live-, Offline- und Online-Interaktionen innerhalb und außerhalb der ALGS, einschließlich des Verhaltens in sozialen Medien und der Aktivitäten in Live-Streams, des Verhaltens in der Vergangenheit und während Live-Events. Es wird von allen Teilnehmern erwartet, dass sie jederzeit – auch außerhalb der Teilnahme an von EA unterstützten Events – fairen Sportsgeist zeigen und sich an die EA-Verhaltensregeln halten, die unter <https://terms.ea.com/de> einzusehen sind.

Verbotenes Verhalten umfasst unter anderem Folgendes:

- Gegen Gesetze, Vorschriften oder Verordnungen verstoßen, was von EA nach eigenem Ermessen beurteilt wird;
- Verwendung von Software oder Programmen, die die ALGS oder den Computer oder das Eigentum von anderen beschädigen, manipulieren oder stören;
- Verwendung externer Software, die dem Teilnehmer einen unfairen Vorteil verschaffen soll;
- Störung oder Behinderung der Teilnahme eines anderen Spielers an der ALGS;
- Belästigung, Bedrohung, Mobbing, Hassreden, wiederholtes Senden unerwünschter Nachrichten, persönliche Angriffe oder Aussagen bezüglich Ethnie, Geschlecht, sexueller Orientierung, Religion, Herkunft usw.;
- Die Verwendung vulgärer oder beleidigender Ausdrücke;
- Missbräuchliches Verhalten, einschließlich Belästigung und verbale Drohungen;
- Veröffentlichen, Bereitstellen, Hochladen oder Verteilen von Inhalten oder das Organisieren von/die Teilnahme an Aktivitäten, Gruppen oder Gilden, die von EA (angemessen und objektiv) als unangemessen, missbräuchlich, hasserfüllt, belästigend, profan, diffamierend, bedrohlich, obszön, sexuell explizit, verletzend, in den Datenschutz eingreifend, vulgär, anstößig, unanständig oder rechtswidrig eingestuft werden;
- Ausnutzung von Exploits, Cheats, nicht dokumentierten Features, Designfehlern oder Problemen in der ALGS;
- Verkaufen, Kaufen, Handeln oder anderweitiges Übertragen oder Anbieten des Übertragens eines EA-Kontos, eines persönlichen Zugriffs auf EA-Dienste oder eines mit einem EA-Konto verbundenen EA-Inhalts, einschließlich virtueller EA-Währung und anderer Berechtigungen, entweder innerhalb eines EA-Dienstes oder auf einer Website eines Drittanbieters oder in Verbindung mit Transaktionen außerhalb des Spiels, sofern nicht ausdrücklich von EA genehmigt;

- Das Spielen im Namen eines anderen Teilnehmers oder es jemand anderem zu gestatten, im Namen des Teilnehmers in einem beliebigen Wettbewerbsspielmodus zu spielen;
- Glücksspiel, einschließlich Wetten auf Ergebnisse von ALGS-Matches;
- Preisgabe vertraulicher Informationen, die von EA oder einem seiner Partner bereitgestellt wurden;
- Annehmen oder Verteilen von Geschenken, Bestechungsgeldern, Belohnungen oder Vergütungen für im Zusammenhang mit der Teilnahme am ALGS-Wettbewerb geleistete Dienste (mit Ausnahme von Teilnehmern mit Sponsoren, die sie nach ihrer Leistung bezahlen);
- Verursachung oder Beitrag zu einem Skandal, einer Rufschädigung oder eines Risikos für die Integrität und den Ruf der ALGS oder von EA;
- Ausübung anderer Tätigkeiten, welche die professionelle, faire und respektvolle Spielumgebung der ALGS stören; und
- Förderung, Ermutigung oder Teilnahme an oben beschriebenen verbotenen Aktivitäten.

A2. Verhalten während des Live-Events

Die Teilnehmer müssen anderen Teilnehmern, Schiedsrichtern, Vertretern, dem Event-Personal und den Turnieradministratoren ein nach alleinigem Ermessen von EA angemessenes Maß an Respekt entgegenbringen. Bedrohliches oder auf andere Art unangemessenes Verhalten gegenüber den Schiedsrichtern und den anderen Teilnehmern wird nicht geduldet. Die Beurteilung und Bestrafung von Zwischenfällen erfolgt nach alleinigem Ermessen der ALGS-Offiziellen oder EA. Die Teilnehmer müssen den Anweisungen der ALGS-Offiziellen oder von EA jederzeit Folge leisten.

Verbotenes Verhalten umfasst unter anderem Folgendes:

- Die Verwendung vulgärer oder beleidigender Ausdrücke;
- Missbräuchliches Verhalten, einschließlich Belästigung und verbale Drohungen;
- körperliche Übergriffe, Kämpfe oder sonstige bedrohliche Aktionen gegen Teilnehmer, Zuschauer, Administratoren oder andere Personen;
- Sachbeschädigung an und/oder Missbrauch von Spielgeräten, Hardware, Peripheriegeräten, Turnierausrüstung oder der Einrichtung/des Veranstaltungsorts/der Unterkunft;
- Beeinträchtigung oder Störung der Übertragung oder der Übertragungsproduktion;
- Stören des Gameplays einschließlich dem vorsätzlichen Zerstören einer Spielstation, Unterbrechen einer Stromversorgung, Verlassen einer Station vor dem Abschluss einer Partie, Weigerung zu spielen und Missbrauch der Pausenfunktion im Spiel;
- Versäumnis, mit Sicherheitsmaßnahmen zu kooperieren, wie z. B. dem Einsatz von Metalldetektoren und Durchsuchungen von Taschen;
- Versäumnis, den Anweisungen von Turniersponsoren, Schiedsrichtern und Sicherheitspersonal Folge zu leisten;
- Anmeldung an den bereitgestellten Spielgeräten mit einem privaten Konto oder Spielen eines anderen Spiels statt der zur Verwendung im Turnier bereitgestellten Kopie des Spiels; und
- Unverfügbarkeit für Preisverleihungszeremonien und Interviews nach dem Turnier und während des gesamten Live-Events oder Online-Turniers sowie für Werbeaktivitäten, die von EA oder anderen Sponsoren auf angemessene Weise verlangt werden.

A3. Regeln bei Absprachen und Spielmanipulation

Jegliche Handlung oder Absprache, die darauf abzielt, andere Teilnehmer, das eigene Team oder andere Teams in der ALGS zu benachteiligen, den Ausgang eines Spiels im Voraus zu

bestimmen, zu versuchen, ein Spiel zu verlieren, die Fairness der ALGS zu beeinträchtigen oder die Bemühungen, ein Spiel zu gewinnen, einzuschränken, ist streng verboten.

Jeder Teilnehmer, der nach Ermessen von EA gegen diese Regel in einer beliebigen Phase der ALGS verstößt, kann von der ALGS ausgeschlossen werden. Solche Teilnehmer können dazu gezwungen werden, jegliche Entschädigungen und/oder Preise auf- oder zurückzugeben. Ihre EA- und/oder Spielkonten werden möglicherweise gesperrt.

Verbotenes Verhalten umfasst insbesondere:

- Vorsätzliche Niederlage zu einem beliebigen Zeitpunkt während der ALGS Match aus beliebigem Grund;
- Spielen im Namen eines anderen Teilnehmers zu einem beliebigen Zeitpunkt während der ALGS, einschließlich der Verwendung eines Zweitkontos;
- Jegliche Art der Spielmanipulation;
- „Soft Play“, definiert als das Versäumnis eines Teilnehmers, während eines Matches sein Bestes zu geben oder angemessene und faire Aktionen zu unternehmen, um einen Vorteil gegenüber seinem/n Gegenspieler/n zu erlangen.
- Die Vereinbarung, Geldpreise unter mindestens zwei Teams aufzuteilen; und
- Das Zulassen von mehr oder weniger Punkten, als der Gegner im Normalfall erzielen würde, um die Rangliste zu beeinflussen.

A4. Richtlinie zu Drogen und Alkohol bei Live-Events

Den Teilnehmern ist es nicht gestattet, an Veranstaltungsorten von Live-Events Alkohol oder Drogen zu sich zu nehmen, und die Teilnehmer dürfen während ihrer Teilnahme nicht unter dem Einfluss von Drogen oder Alkohol stehen.

Rauchen, einschließlich der Nutzung von e-Zigaretten und Vaporizern, ist bei allen Live-Events nur in entsprechend markierten Bereichen gestattet. An manchen Veranstaltungsorten ist das Rauchen gänzlich verboten.

A5. Kleiderordnung für Live-Events

Die Teilnehmer müssen sich nach Ermessen von EA den Umständen entsprechend kleiden.

Die Teilnehmer dürfen keine Kleidungsstücke politischer Natur oder Kleidungsstücke tragen, die nach Erachten von EA zu Kontroversen führen oder ein schlechtes Licht auf EA, seine Partner oder die ALGS werfen könnten.

Die Teilnehmer dürfen keine Werbeaktivitäten oder Marketing von Marken und Diensten im Zusammenhang mit der ALGS tätigen, sofern sie nicht von EA die schriftliche Genehmigung dazu erhalten haben.

A6. Strafen

Verstöße gegen einen Teil dieser offiziellen Regeln können nach Ermessen von EA zu Strafen, Disqualifikation, Änderung der Spielergebnisse, Verlust des Gewinnerstatus und/oder Verlust der Preise führen. Alle Entscheidungen von EA in Bezug auf die ALGS sind endgültig und bindend. EA behält sich das Recht vor, jeden Teilnehmer der ALGS zu jeder Phase, jederzeit und aus jedem beliebigen Grund mit Strafen zu belegen. Die Strafen können Folgendes umfassen (ohne besondere Reihenfolge):

- Verwarnung
- Letzte Verwarnung
- Verweis

- Verwirkung eines Einzelspiels
- Verwirkung aller Spiele
- Verringerung des Matchscores
- Verlust von Preisen (einschließlich Geldpreisen und bezahlten Reisekosten)
- Punkteverlust
- Sperre für die ALGS
- Disqualifikation von der ALGS und zukünftigen Wettbewerben.
- Verfall der Anmeldegebühren für die Teilnahme an einem Event
- Verlust von zukünftigem Preisgeld
- Vorübergehender oder dauerhafter Ausschluss von der ALGS
- Sperrung eines oder mehrerer Spielkonten für den/die vom Teilnehmer genutzten EA-Dienst(e)

EA hat auch das Recht, Strafen, die gegen diese Teilnehmer verhängt wurden, öffentlich bekannt zu geben. Diese Teilnehmer verzichten hiermit auf rechtliche Schritte gegen EA und/oder seine verbundenen Unternehmen.

A7. Teilnehmer-Sponsoring

Die Teilnehmer an der ALGS können Sponsoren für Werbezwecke gewinnen und mit ihnen zusammenarbeiten. Das Werbesponsoring ist jedoch beschränkt, um bestimmte Kategorien und Branchen auszuschließen. Wenn der Werbesponsor unter eine der unten aufgeführten Kategorien fällt, darf der Teilnehmer das Sponsoring nicht in Verbindung mit EA, seinen Partnern oder der ALGS anzeigen oder bewerben.

Vorbehaltlich dieser Offiziellen Regeln und des Rechts von EA, nach eigenem Ermessen Marken, Logos oder Beschilderung zu verbieten, abzulehnen, zu entfernen, zu verdecken oder unkenntlich zu machen, dürfen Teilnehmer im Rahmen der ALGS Werbesponsoren anzeigen. Teilnehmer dürfen keine Produkte oder Dienste in Verbindung mit EA, seinen Partnern oder der ALGS anzeigen oder bewerben, die das Folgende anbieten oder damit in Verbindung stehen:

- Glücksspiel oder Glücksspielwebsites;
- Alkohol, Tabak und/oder verschreibungspflichtige Medikamente
- Websites oder Unternehmen, die Werbung für Apex-Münzen machen oder Apex-Münzen verkaufen;
- Schusswaffen oder sonstige Waffen;
- Pornografische oder für Erwachsene vorgesehene Materialien;
- Lebensmittel und Getränke mit hohem Fett-, Salz- oder Zuckergehalt;
- Produkte oder Dienstleistungen von direkten Mitbewerbern von EA, seinen Partnern und seinen anderen zugehörigen Marken;
- Direkte Mitbewerber der offiziellen Marketingpartner der ALGS; und
- Websites oder Unternehmen, die nicht autorisierte Spielschlüssel verkaufen.

Die Liste ist illustrativ und nicht vollständig. EA behält sich das Recht vor, jederzeit und ohne vorherige Ankündigung Produkte oder Dienste dieser Liste hinzuzufügen oder von ihr zu entfernen.

A8. Künstler- und Spielernamen

Die Teilnehmer werden während des Registrierungsvorgangs gebeten, einen eindeutigen Benutzernamen zu wählen. Dieser Benutzername wird verwendet, um die Teilnehmer während der Live-Events zu identifizieren. Dieser Benutzername kann mit der PSN-ID oder dem XBL-Gamertag identisch sein, muss jedoch nicht damit übereinstimmen. Dieser Benutzername muss sich von denen der anderen Teilnehmer unterscheiden und darf von EA und seinen

verbundenen Unternehmen nicht als vulgär angesehen werden. Benutzernamen dürfen nicht gegen Rechte von Drittanbietern an geistigem Eigentum, das Gesetz, die Nutzervereinbarung von EA oder Datenschutzrechte oder das Öffentlichkeitsrecht von Drittanbietern verstoßen.

ANHANG B: TEILNAHMEBERECHTIGTE LÄNDER UND GEBIETE

Um an der ALGS teilnehmen zu können, müssen die Teilnehmer ihren rechtmäßigen Wohnsitz in einem der unten aufgeführten Länder/Gebiete haben. Hinweis: Die Einteilung in Regionen dient nur dem Zweck der ALGS und ist kein Hinweis auf offizielle geografische Regionen.

APAC Norden	APAC Süden	EMEA	Nordamerika	Südamerika
Japan	Australien	Österreich	Kanada	Argentinien
Mongolei	Bangladesch	Belgien	Costa Rica	Bolivien
Südkorea	Hongkong	Bosnien und Herzegowina	Dominikanische Republik	Brasilien
	Indien	Bulgarien	El Salvador	Chile
	Indonesien	Kroatien	Honduras	Kolumbien
	Macau	Zypern	Mexiko	Ecuador
	Malaysia	Tschechische Republik	Panama	Paraguay
	Neuseeland	Dänemark	Puerto Rico	Peru
	Philippinen	Ägypten	Trinidad und Tobago	Uruguay
	Singapur	Estland	Vereinigte Staaten von Amerika	Venezuela
	Taiwan	Finnland		
	Thailand	Frankreich		
	Vietnam	Georgien		
		Deutschland		
		Griechenland		
		Ungarn		
		Island		
		Irland		
		Israel		
		Italien		
		Kasachstan		
		Kuwait		
		Lettland		

		Libanon		
		Litauen		
		Luxemburg		
		Malta		
		Niederlande		
		Norwegen		
		Polen		
		Portugal		
		Katar		
		Rumänien		
		Saudi-Arabien		
		Serbien		
		Slowakei		
		Südafrika		
		Spanien		
		Schweden		
		Schweiz		
		Türkei		
		Ukraine (ohne Krim)		
		Vereinigte Arabische Emirate		
		Vereinigtes Königreich		

ANHANG C: TURNIERFORMATE UND -WERTUNG

C1. Einzelausscheidungsturniere

Bei Turnieren mit Einzelausscheidung werden die Ergebnisse der Teams nach einer bestimmten Anzahl von Spielen in jeder Runde verglichen, um das Weiterkommen in die nächste Runde oder, falls es sich um die letzte Runde handelt, die Turniersieger zu ermitteln. Es können mehrere Wettbewerbsrunden stattfinden, darunter eine Endrunde („Finale“), eine Runde unmittelbar vor dem Finale („Halbfinale“) und eine Runde unmittelbar vor dem Halbfinale („Viertelfinale“). Jedes Turnier umfasst mindestens eine (1) Runde. In jeder Runde findet eine Reihe von Matches statt. Alle Teams beginnen das Turnier in Runde 1.

Die Gesamtanzahl der Runden im Turnier hängt von der endgültigen Anzahl der Teams ab, die sich am Tag des Wettbewerbs für das Turnier einchecken. Die maximale Anzahl der Runden ist jedoch begrenzt. Die Turniere in Nordamerika und EMEA bestehen aus maximal sieben (7) Runden, einschließlich der Endrunde. APAC-Süd-Turniere bestehen aus maximal sechs (6) Runden, APAC-Nord- und -Südamerika-Turniere haben maximal fünf (5) Runden, einschließlich der Endrunde.

Jede Runde vor dem Halbfinale besteht aus vier (4) Spielen und jedes Halbfinale und Finale aus sechs (6) Spielen. Die Teams sammeln in jedem Match Punkte, wie in **ANHANG C5.1** beschrieben.

Wenn alle Spiele einer Runde beendet sind, kommen die Teams mit den zehn (10) höchsten Rundenergebnissen (wie in **ANHANG C5.1** beschrieben) in jeder Gruppe in die nächste Runde. Wenn in allen Gruppen insgesamt zwanzig (20) oder weniger Teams übrig bleiben, ist die Runde, in die diese Teams aufsteigen, die Endrunde. Die restlichen Teams scheiden aus dem Event aus.

Das Finale besteht aus sechs (6) Spielen, wobei die Teams in jedem Spiel Punkte gemäß **ANHANG C5.1** sammeln. Wenn alle Spiele des Finales beendet sind, wird das Team mit dem höchsten Rundenergebnis in der letzten Runde (wie in **ANHANG C5.1** beschrieben) zum Sieger des Turniers für diese Region erklärt. Alle verbleibenden Teams werden nach den Ergebnissen der Finalrunde eingestuft.

C2. Gruppenphase

In dieser Phase spielt jede Gruppe gegen jede andere Gruppe in einer Reihe aus sechs (6) Spielen („Gruppenphase“), wobei die Teams die Punkte aus jedem Spiel wie in **ANHANG C5.1** beschrieben sammeln und in eine Doppelausscheidungsphase (wie in **ANHANG C3** beschrieben) eintreten.

Am Ende der Gruppenphase werden die vierzig (40) Teams nach dem gesamten Matchscore aller in der Gruppenphase gespielten Spiele („Gesamtpunktzahl der Gruppenphase“) eingestuft und leiten die Doppelausscheidungsphase wie folgt ein:

- Die zwanzig (20) Teams mit der höchsten Gesamt-Matchscore in der Gruppenphase starten im Gewinnerfeld;
- Die zwanzig (20) Teams mit dem niedrigsten Matchscore in der Gruppenphase starten in der Runde 1 des Verliererfelds;
-

C3. Doppelausscheidung

Diese Doppelausscheidungsrunde umfasst für die Playoffs von Split 2 und die Championship eine (1) Runde für das Siegerfeld und zwei (2) Runden für das Verliererfeld sowie eine Finalrunde. Für alle anderen Turniere mit dem gleichen Format, umfasst diese Doppelausscheidungsrunde jeweils zwei (2) Runden für das Gewinner- und Verliererfeld sowie eine Finalrunde.

Alle Runden des Gewinner- und Verliererfelds bestehen jeweils aus einer Reihe von Matches, wobei die Teams in jedem Match wie in **ANHANG C5.1** erläutert Punkte sammeln. Das Rundenergebnis eines Teams (wie in **ANHANG C5.1** beschrieben) am Ende jeder Runde entscheidet wie folgt über das Weiterkommen in die folgende Runde oder das Ausscheiden aus dem Turnier:

- Für die Playoffs von Split 2 und die Championship:
 - Gewinnerfeld: Die zehn (10) Teams mit den höchsten Rundenergebnissen kommen in die Finalrunde. Die restlichen Teams kommen in Runde 2 des Verliererfelds.
 - Runde 1 des Verliererfelds: Die zehn (10) Teams mit dem höchsten Rundenergebnis ziehen in die Runde 2 des Verliererfelds ein. Alle anderen Teams scheiden aus dem Turnier aus.
 - Runde 2 des Verliererfelds: Die zehn (10) Teams mit den höchsten Rundenergebnissen kommen in die Finalrunde. Alle anderen Teams scheiden aus dem Turnier aus.
- For LCQ2:
 - Runde 1 des Gewinnerfelds: Die zehn (10) Teams mit den höchsten Rundenergebnissen rücken in die Runde 2 des Gewinnerfelds vor. Die restlichen Teams kommen in die Runde 1 des Verliererfelds.
 - Runde 1 des Verliererfelds: Die zehn (10) Teams mit dem höchsten Rundenergebnis ziehen in die Runde 2 des Verliererfelds ein. Alle anderen Teams scheiden aus dem Turnier aus.
 - Runde 2 des Gewinnerfelds: Die zehn (10) Teams mit den höchsten Rundenergebnissen kommen in die Finalrunde. Die restlichen Teams kommen in Runde 2 des Verliererfelds.
 - Runde 2 des Verliererfelds: Die zehn (10) Teams mit den höchsten Rundenergebnissen kommen in die Finalrunde. Alle anderen Teams scheiden aus dem Turnier aus.

In der LCQ2-Endrunde treten die Teams in einer Reihe von sechs (6) Spielen gegeneinander an, wobei die Teams in jedem Spiel Punkte sammeln, wie in **ANHANG C5.1** beschrieben. Das Team mit dem höchsten Rundenergebnis in der letzten Runde wird zum LCQ2-Gewinner für diese Region erklärt. Alle verbleibenden Teams werden nach ihren Rundenergebnis aus der Finalrunde eingestuft.

In der Finalrunde der Playoffs von Split 2 und der Championship treten die zwanzig (20) Teams nach der in **ANHANG C4** beschriebenen Matchpunkt-Mechanik an. Die besten zehn (10) Teams des Gewinnerfelds werden basierend auf ihren Rundenergebnissen aus der letzten Runde des Gewinnerfelds gesetzt und starten mit den in **ANHANG C5.2** beschriebenen Einstiegspunkten in die Finalrunde.

C4. Matchpunkt

Bei den Playoffs und der Championship werden die Sieger in der Finalrunde (oder der einzigen Runde bei den Playoffs von Split 1) nach der „Matchpunkt“-Mechanik ermittelt. In dieser Runde treten die Teams in einer Reihe von Spielen an, wobei die Teams in jedem Spiel Punkte gemäß

ANHANG C5.1 sammeln. Sobald ein Team in der Finalrunde 50 (fünfzig) Punkte erreicht („Matchpunkt-Schwelle“), ist es „zu einem Matchpunkt berechtigt“.

Sobald ein Team zu einem Matchpunkt berechtigt ist, hat das Gewinnen eines Matches (das Erreichen von Platz 1) nach dem Match, in dem es die Matchpunkt-Schwelle erreicht hat, zur Folge, dass es zum Sieger des Turniers erklärt wird. Andere Teams werden nach ihren Rundenergebnissen aus dieser Finalrunde eingestuft.

C5. Punkte

C5.1. Match-Punkte

Am Ende jedes Matches erhalten die Teams Punkte für ihre Platzierung und die Gesamtanzahl der Kills des Teams („Matchscore“).

Die Punkte werden für jedes Match wie folgt vergeben:

(A) Platzierung:

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

(B) Kills:

- 1 pro Kill

Wenn ein Team ein Match verpasst (kein Teilnehmer des Teams hat am Match teilgenommen), erhält das Team eine Matchscore von null (0) für dieses Match.

Am Ende jeder Runde oder Spielreihe wird die Gesamtpunktzahl eines Teams aus den Matchscores aller Matches in dieser Runde oder Spielreihe („Rundenergebnis“) ermittelt.

C5.2. Einstiegspunkte

Bei bestimmten Turnieren erhalten Teams die folgenden Einstiegspunkte:

- 1. Platz = 10
- 2. Platz = 9
- 3. Platz = 8
- 4. Platz = 7
- 5. Platz = 6
- 6. Platz = 5
- 7. Platz = 4
- 8. Platz = 3
- 9. Platz = 2
- 10. Platz = 1

C5.3. Punkte für Vorsaison-Qualifikation und Challenger Circuit

Jeder Teilnehmer erhält die folgenden Punkte auf der Grundlage der Platzierung seines Teams in den unten aufgeführten Runden der einzelnen Turniere der Vorsaison-Qualifikationen oder des Challenger Circuits.

Teilnehmer, die an einem Challenger-Circuit-Event teilnehmen, nachdem sie an der regulären Saison der Pro League teilgenommen haben, erhalten die maximale Anzahl an Challenger-Circuit-Punkten für Challenger-Circuit-Events, die sie verpasst haben, während diese Teilnehmer an Events der regulären Saison teilgenommen haben.

Finalplatzierung	Finale	Halbfinale	Viertelfinale
1.	500	Aufstieg oder 290	Aufstieg oder 180
2.	480	Aufstieg oder 290	Aufstieg oder 180
3.	470	Aufstieg oder 290	Aufstieg oder 180
4.	460	Aufstieg oder 290	Aufstieg oder 180
5.	450	Aufstieg oder 290	Aufstieg oder 180
6.	440	Aufstieg oder 290	Aufstieg oder 180
7.	430	Aufstieg oder 290	Aufstieg oder 180
8.	420	Aufstieg oder 290	Aufstieg oder 180
9.	410	Aufstieg oder 290	Aufstieg oder 180
10.	400	Aufstieg oder 290	Aufstieg oder 180
11.	390	280	170
12.	380	270	160
13.	370	260	150
14.	360	250	140
15.	350	240	130
16.	340	230	120
17.	330	220	110
18.	320	210	100
19.	310	200	90

20.	300	190	80
-----	-----	-----	----

C5.4. Platzierungspunkte

Am Ende jeder Matchserie in der regulären Saison werden die Teams jeder Serie nach Rundenergebnissen eingestuft und erhalten Punkte in ihrer regulären Saisontabelle wie nachstehend aufgeführt.

Für Split 1 der regulären Saison:

Platzierung	Platzierungspunkte
1.	12
2.	9
3.	7
4.	5
5.	4
6. bis 7.	3
8. bis 10.	2
11. bis 15.	1
16. bis 20.	0

Für Split 2 der regulären Saison:

Platzierung	Platzierungspunkte
1.	25
2.	21
3.	18
4.	16
5.	15
6.	14
7.	13
8.	12
9.	11

10.	10
11.	9
12.	8
13.	7
14.	6
15.	5
16.	4
17.	3
18.	2
19.	1
20.	0

C5.5. Playoff-Punkte

Die Teams erhalten die folgenden Punkte („Playoff-Punkte“) auf der Grundlage der Platzierung in der letzten Runde der Playoffs.

Split 1 – Playoffs:						
Platzierung	Nordamerika	EMEA	APAC Nord	APAC Süden	Südamerika	
1	150	150	150	150	150	150
2	100	100	100	100	100	100
3	75	75	75	75	75	75
4	60	60	60	60	60	60
5	50	50	50	50	50	50
6	40	40	40	40	40	40
7	35	35	35	35	35	35
8	30	30	30	30	30	30
9	25	25	25	25	25	25
10	20	20	20	20	20	20
11	15	15	15	15	15	15
12	13	13	13	13	13	13

13	11	11	11	11	11
14	9	9	9	9	9
15	7	7	7	7	7
16	5	5	5	5	5
17	4	4	4	4	4
18	3	3	3	3	3
19	2	2	2	2	2
20	1	1	1	1	1

Platzierung	Split 2 – Playoffs:
1	500
2	420
3	380
4	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
31	20
32	18
33	16
34	14
35	12
36	10
37	8
38	6
39	4
40	2

C6. Tiebreak

C6.1. Tiebreak – Series

Sollten zwei (2) oder mehr Teams das gleiche Rundenergebnis erzielt haben, wird der Gleichstand anhand der folgenden Kriterien (in absteigender Reihenfolge) gelöst:

(A) Einzel-Matchscore

Das Team mit den meisten Punkten in einem einzelnen Match gewinnt den Tiebreak. Die höchsten Einzelspiel-Punkte können in denselben oder in verschiedenen Spielen der Runde für jedes Team mit Gleichstand erzielt worden sein. Beispiel: Team 1 und Team 2 haben mit einem Rundenergebnis von 67 einen Gleichstand erzielt. Das höchste Einzelspiel-Ergebnis von Team 1 sind 20 Punkte im ersten Match der Runde, und das höchste Einzelspiel-Ergebnis von Team 2 sind 22 Punkte im zweiten Match der Runde. Team 2 würde den Einzel-Matchscore-Tiebreak gewinnen. Dies wird für alle in der Runde gespielten Matches wiederholt, bis alle Gleichstände gelöst oder keine weiteren Einzelspiel-Punkte verfügbar sind. Beispiel: Der höchste Einzel-Matchscore von Team 1 und Team 2 sind 20 Punkte in den Matches 1 bzw. 3.

Das zweithöchste Einzelmatch-Ergebnis von Team 1 sind 18 Punkte in Match 3, das zweithöchste Einzelmatch-Ergebnis von Team 2 dagegen sind 15 Punkte in Match 2. Team 1 würde den Einzel-Matchscore-Tiebreak gewinnen. Wenn zwei (2) oder mehr Teams nach der Überprüfung der Einzelmatch-Ergebnisse noch immer einen Gleichstand haben, wird dieser anhand der besten Platzierung in einem einzelnen Match gelöst.

(B) Beste Platzierung in einem einzelnen Match

Das Team mit der besten Platzierung (niedrigste Zahl) in einem einzelnen Match gewinnt den Tiebreak. Diese Bestplatzierungen aller Teams mit Gleichstand können aus demselben Match oder aus unterschiedlichen Matches stammen. Ein 1. Platz in einem Einzelmatch ist die bestmögliche Platzierung. Dies wird für alle in der Runde gespielten Matches wiederholt, bis alle Tiebreaks entschieden oder keine weiteren Einzelmatches verfügbar sind. Wenn zwei (2) oder mehr Teams nach der Überprüfung der Einzelmatch-Ergebnisse und der besten Platzierung in einem einzelnen Match noch immer einen Gleichstand haben, wird dieser anhand der höchsten Gesamtsumme an Kills in einem einzelnen Match entschieden.

(C) Höchste Gesamtsumme an Kills in einem einzelnen Match

Das Team mit den meisten Kills in einem einzelnen Match gewinnt den Tiebreak. Dies wird für alle in der Runde gespielten Matches wiederholt, bis alle Tiebreaks entschieden oder keine weiteren Matches verfügbar sind.

C6.2 Tiebreaks in der Rangliste der regulären Saison der Pro League

Sollten mindestens zwei (2) Teams am Ende einer regulären Saison dieselbe Anzahl an Platzierungspunkten erzielt haben, wird das Unentschieden wie folgt aufgelöst, wobei die Informationen aus der regulären Saison, für die das Unentschieden aufgelöst wird, in absteigender Reihenfolge der Priorität verwendet werden:

(A) Gesamter Matchscore

Das Team mit dem höchsten gesamten Matchscore aller in der regulären Saison gespielten Matches gewinnt den Tiebreak. Wenn mindestens zwei (2) Teams nach der Überprüfung der gesamten Matchscores in der Einzelreihe noch immer einen Gleichstand haben, wird dieser anhand der meisten Siege in der Reihe gelöst.

(B) Gesamtsiege der Reihe

Das Team mit der höchsten Anzahl von Erstplatzierungen in allen Matchreihen der regulären Saison gewinnt den Tiebreak. Wenn mindestens zwei (2) Teams nach der Überprüfung der Gesamtsiege der Reihe noch immer einen Gleichstand haben, wird dieser anhand der gesamten Matchsiege gelöst.

(C) Gesamte Matchsiege

Das Team mit der höchsten Anzahl von Erstplatzierungen in allen Matches der regulären Saison gewinnt den Tiebreak. Wenn mindestens zwei (2) Teams nach der Überprüfung der gesamten Matchsiege noch immer einen Gleichstand haben, wird dieser anhand der höchsten Punktzahl aus einer einzelnen Serie gelöst.

(D) Höchste Punktzahl in einer einzelnen Serienrunde

Das Team mit den meisten Punkten aus einer einzelnen Runde in einem Match in der regulären Saison gewinnt den Tiebreak. Wenn es zwischen mindestens zwei (2) Teams nach der Überprüfung des höchsten Serienrundenergebnisses immer noch unentschieden steht, werden die Unentschieden anhand des höchsten Einzel-Matchscores entschieden.

(E) Höchster Einzel-Matchscore

Das Team mit den meisten Punkten in einem einzelnen Match der regulären Saison gewinnt den Tiebreak.

C6.3. Playoff-Punkte-Tiebreaks

Sollten zwei (2) oder mehr Teams gleich viele Playoff-Punkte haben, wird der Gleichstand anhand der folgenden Kriterien (in absteigender Reihenfolge) gelöst:

(A) Split 2 – Playoffs: finale Platzierung

Das Team mit der besten Platzierung in den Playoffs von Split 2 gewinnt den Tiebreak. Wenn mindestens zwei (2) Teams nach der Überprüfung der finalen Platzierung in den Playoffs von Split 2 noch immer einen Gleichstand haben, wird dieser anhand der finalen Platzierung im Split 2 der regulären Saison gelöst.

(B) Split 2 – Reguläre Saison: finale Platzierung

Das Team mit der besten Platzierung in der regulären Saison von Split 2 gewinnt den Tiebreak. Wenn mindestens zwei (2) Teams nach der Überprüfung der finalen Platzierung im Split 2 der regulären Saison noch immer einen Gleichstand haben, wird dieser durch die in Abschnitt „C6.2 Tiebreak“ beschriebenen Methoden gelöst.

ANHANG D: TAGESPLÄNE

Die endgültige Startzeit jeder Runde kann von dem unten aufgeführten Zeitplan abweichen. Die genauen Startzeiten werden auf battlefy.com/algs nach dem Ende des Check-ins am ersten Veranstaltungstag veröffentlicht.

D1. Zeitzonen

Die maßgebliche Zeitzone für jede Region ist die Ortszeit in der Stadt, die für jede Region wie folgt angegeben ist:

APAC Norden – Tokio

APAC Süden – Singapur

EMEA – London

Nordamerika – Los Angeles

Südamerika – Rio de Janeiro

D2. Vorsaison-Qualifikationen

Die nächsten Runden in jedem Turnier finden in den darauffolgenden Tagen statt. Matches beginnen jeden Tag zur angegebenen Zeit:

	EMEA	Nordamerika	APAC Süden	APAC Norden	Südamerika
Tag 1	Runden 1–3 12:00 Uhr	Runden 1–3 12:00 Uhr	Runden 1–3 12:00 Uhr	Runden 1–3 12:00 Uhr	Runden 1–3 12:00 Uhr
Tag 2	Alle verbleibenden Runden bis zum Finale 12:00 Uhr	Alle verbleibenden Runden bis zum Finale 12:00 Uhr	Alle verbleibenden Runden 12:00 Uhr	Alle verbleibenden Runden 12:00 Uhr	Alle verbleibenden Runden 12:00 Uhr
Tag 3	Finale 18:00 Uhr	Finale 18:00 Uhr			

Jede Runde vor dem Halbfinale besteht aus vier (4) Spielen, die 150 Minuten (2,5 Stunden) dauern sollen. Jede Runde im Halbfinale und Finale besteht aus sechs (6) Spielen, die 210 Minuten (3,5 Stunden) dauern sollen. In beiden Fällen beginnen nach der ersten Runde des Tages die nächsten Runden nach Abschluss der vorherigen Runde.

D3. Challenger-Circuit-Turniere

Die nächsten Runden in jedem Turnier finden in den darauffolgenden Tagen statt. Matches beginnen jeden Tag zur angegebenen Zeit:

	EMEA	Nordamerika	APAC Süden	APAC Norden	Südamerika
Tag 1	Runden 1–3 12:00 Uhr	Runden 1–3 12:00 Uhr	Runden 1–3 12:00 Uhr	Runden 1–3 12:00 Uhr	Runden 1–3 12:00 Uhr
Tag 2	Alle verbleibenden	Alle verbleibenden	Alle verbleibenden	Alle verbleibenden	Alle verbleibenden

	Runden bis zum Finale 12:00 Uhr	Runden bis zum Finale 12:00 Uhr	Runden 12:00 Uhr	Runden 12:00 Uhr	Runden 12:00 Uhr
Tag 3	Finale 18:00 Uhr	Finale 18:00 Uhr			

D4. Split 2 – Qualifikation Pro League, Letzte-Chance-Qualifikation 1

	Startzeit
Tag 1 – Gewinner	12:00 Uhr
Tag 1 – Verlierer	16:00 Uhr
Tag 2 – Finale	14:00 Uhr

D5. Letzte-Chance-Qualifikation 2

	EMEA	Nordamerika	APAC Süden	APAC Norden	Südamerika
Tag 1	Gewinner 1 Gewinner 2 Verlierer 1 12:00 Uhr	Gewinner 1 Gewinner 2 Verlierer 1 12:00 Uhr	Gewinner 1 Gewinner 2 Verlierer 1 12:00 Uhr	Gewinner 1 Gewinner 2 Verlierer 1 12:00 Uhr	Gewinner 1 Gewinner 2 Verlierer 1 12:00 Uhr
Tag 2	Verlierer 2 Finale 12:00 Uhr	Verlierer 2 Finale 12:00 Uhr	Verlierer 2 Finale 12:00 Uhr	Verlierer 2 Finale 12:00 Uhr	Verlierer 2 Finale 12:00 Uhr

D6. Playoffs

Split 1 – Playoffs:

	EMEA	Nordamerika	APAC Süden	APAC Norden	Südamerika
Tag 1	Matchpunkt – Finale	Matchpunkt – Finale	Matchpunkt – Finale	Matchpunkt – Finale	Matchpunkt – Finale

Split 2 – Playoffs:

Tag 1	Gruppenphase
Tag 2	Ausscheidungsp hase

Tag 3	Finale
-------	--------

D7. Meisterschaft

Tag 1	Gruppenphase
Tag 2	Gruppenphase Ausscheidungsphase
Tag 3	Ausscheidungsphase
Tag 4	Finale

ANHANG E: PREISE

Alle Beträge sind in USD angegeben.

E1. Reguläre Saison der Pro League

Die Preise werden an die Teams auf der Grundlage ihrer Platzierung am Ende jedes regulären Saison-Splits vergeben. Die Gesamtsumme des Preises eines Teams für jeden Split wird durch die Anzahl der Spiele geteilt, die das Team während dieses regulären Saison-Splits bestritten hat, um die „Matchpreismenge“ eines Teams für diesen Split zu ermitteln. Für jedes Spiel, das ein Team in der regulären Saison bestritten hat, wird die Matchpreismenge zu gleichen Teilen unter allen Teilnehmern aufgeteilt, die an dem Spiel teilgenommen haben.

Split-Rangliste	Nordamerika	EMEA	APAC Nord	APAC Süden	Südamerika
1	30.000 \$	30.000 \$	30.000 \$	15.000 \$	15.000 \$
2	15.000 \$	15.000 \$	15.000 \$	7.500 \$	7.500 \$
3	12.500 US\$	12.500 US\$	12.500 US\$	6.250 US\$	6.250 US\$
4	10.500 US\$	10.500 US\$	10.500 US\$	5.250 US\$	5.250 US\$
5	7.500 \$	7.500 \$	7.500 \$	3.750 US\$	3.750 US\$
6	6.000 \$	6.000 \$	6.000 \$	3.000 \$	3.000 \$
7	6.000 \$	6.000 \$	6.000 \$	3.000 \$	3.000 \$
8	4.500 \$	4.500 \$	4.500 \$	2.250 \$	2.250 \$
9	4.500 \$	4.500 \$	4.500 \$	2.250 \$	2.250 \$
10	4.500 \$	4.500 \$	4.500 \$	2.250 \$	2.250 \$
11	3.000 \$	3.000 \$	3.000 \$	1.500 \$	1.500 \$
12	3.000 \$	3.000 \$	3.000 \$	1.500 \$	1.500 \$
13	3.000 \$	3.000 \$	3.000 \$	1.500 \$	1.500 \$
14	3.000 \$	3.000 \$	3.000 \$	1.500 \$	1.500 \$
15	3.000 \$	3.000 \$	3.000 \$	1.500 \$	1.500 \$
16	1.800 \$	1.800 \$	1.800 \$	900 \$	900 \$
17	1.800 \$	1.800 \$	1.800 \$	900 \$	900 \$
18	1.800 \$	1.800 \$	1.800 \$	900 \$	900 \$
19	1.800 \$	1.800 \$	1.800 \$	900 \$	900 \$
20	1.800 \$	1.800 \$	1.800 \$	900 \$	900 \$

Darüber hinaus erhalten die drei (3) Starter der folgenden Teams für die Playoffs von Split 2 eine Reise zum Veranstaltungsort des Live-Events (einschließlich Hin- und Rückflug in der Economy-/Touristenklasse von einem großen Verkehrsflughafen in der Nähe des Wohnsitzes des Teilnehmers zu einem großen Verkehrsflughafen in der Nähe des Veranstaltungsortes des Live-Events (nach Ermessen von EA kann ein Bodentransport anstelle des Fluges erfolgen),

Hotelunterbringung (zwei (2) Doppelzimmer für jedes Team) für fünf (5) Nächte in der Nähe des Veranstaltungsortes des Live-Events und Bodentransport zum/vom Hotel und dem Veranstaltungsort des Live-Events) mit einem ungefähren Verkaufswert („EHW“) von 2.250 US\$:

- Ein (1) Team mit den meisten Platzierungspunkten, die in dem entsprechenden Split über alle Regionen hinweg erzielt wurden.
- Fünf (5) Teams mit den meisten Platzierungspunkten, die in dem entsprechenden Split in den Regionen Nordamerika, EMEA und APAC Norden erzielt wurden.
- Zwei (2) Teams mit den meisten Platzierungspunkten, die in dem entsprechenden Split in den Regionen APAC Süden und Südamerika erzielt wurden.

Der tatsächliche ARV kann aufgrund von Fahrpreisschwankungen und der Entfernung zwischen Abfahrts- und Zielort variieren. Der Gewinner erhält nicht die Differenz zwischen dem tatsächlichen Wert und dem ARV.

E2. Playoffs

Die Preise werden an die Teams entsprechend ihrer Platzierung in den jeweiligen Playoffs verteilt. Alle Preise, mit Ausnahme des Apex-Predator-Preises, werden zu gleichen Teilen unter den Teilnehmern des Teams, die an der Veranstaltung teilgenommen haben, aufgeteilt.

E2.1. Split 1 – Playoffs:

Abschlussrang	Nordamerika	EMEA	APAC Nord	APAC Süden	Südamerika
1	100.000 \$	100.000 \$	100.000 \$	50.000 \$	50.000 \$
2	50.000 \$	50.000 \$	50.000 \$	25.000 \$	25.000 \$
3	25.000 \$	25.000 \$	25.000 \$	12.500 US\$	12.500 US\$
4	15.000 \$	15.000 \$	15.000 \$	7.500 \$	7.500 \$
5	11.000 \$	11.000 \$	11.000 \$	5.500 \$	5.500 \$
6	9.000 \$	9.000 \$	9.000 \$	4.500 \$	4.500 \$
7	7.000 \$	7.000 \$	7.000 \$	3.500 \$	3.500 \$
8	6.000 \$	6.000 \$	6.000 \$	3.000 \$	3.000 \$
9	5.500 \$	5.500 \$	5.500 \$	2.750 \$	2.750 \$
10	5.000 \$	5.000 \$	5.000 \$	2.500 \$	2.500 \$
11	2.000 \$	2.000 \$	2.000 \$	1.000 \$	1.000 \$
12	2.000 \$	2.000 \$	2.000 \$	1.000 \$	1.000 \$
13	2.000 \$	2.000 \$	2.000 \$	1.000 \$	1.000 \$
14	2.000 \$	2.000 \$	2.000 \$	1.000 \$	1.000 \$

15	2.000 \$	2.000 \$	2.000 \$	1.000 \$	1.000 \$
16	1.000 \$	1.000 \$	1.000 \$	500 \$	500 \$
17	1.000 \$	1.000 \$	1.000 \$	500 \$	500 \$
18	1.000 \$	1.000 \$	1.000 \$	500 \$	500 \$
19	1.000 \$	1.000 \$	1.000 \$	500 \$	500 \$
20	1.000 \$	1.000 \$	1.000 \$	500 \$	500 \$
Apex Predator***	1.500 \$	1.500 \$	1.500 \$	750 \$	750 \$

E2.2. Split 2 – Playoffs:

Abschlussrang	Preisgelder pro Team
1	250.000 US\$
2	150.000 \$
3	100.000 \$
4	80.000 US\$
5	60.000 \$
6	45.000 \$
7	36.000 \$
8	30.000 \$
9	24.000 \$
10	18.000 \$
11	12.000 \$
12	12.000 \$
13	12.000 \$
14	12.000 \$
15	12.000 \$
16	9.000 \$
17	9.000 \$
18	9.000 \$
19	9.000 \$

20	9.000 \$
21	6.000 \$
22	6.000 \$
23	6.000 \$
24	6.000 \$
25	6.000 \$
26	5.100 \$
27	5.100 \$
28	5.100 \$
29	5.100 \$
30	5.100 \$
31	4.500 \$
32	4.500 \$
33	4.500 \$
34	4.500 \$
35	4.500 \$
36	4.500 \$
37	4.500 \$
38	4.500 \$
39	4.500 \$
40	4.500 \$
Apex Predator***	1.500 \$

***Der Teilnehmer mit den meisten Kills in der Finalrunde. Liegen hinsichtlich der meisten Kills mehrere Teilnehmer gleichauf, wird der Preis gleichmäßig zwischen ihnen aufgeteilt.

E3. Championship

Die drei (3) Starter aller an der ALGS Championship teilnehmenden Teams erhalten eine Reise zum Veranstaltungsort des Live-Events (einschließlich Hin- und Rückflug in der Economy-/Touristenklasse von einem großen Verkehrsflughafen in der Nähe des Wohnsitzes des Teilnehmers zu einem großen Verkehrsflughafen in der Nähe des Veranstaltungsortes des Live-Events (nach Ermessen von EA kann ein Bodentransport anstelle des Fluges erfolgen), Hotelunterbringung (zwei (2) Doppelzimmer für jedes Team) für fünf (6) Nächte in der Nähe des Veranstaltungsortes des Live-Events und Bodentransport zum/vom Hotel und dem Veranstaltungsort des Live-Events) mit einem ungefähren Verkaufswert („ARV“) von 2.500 US\$: Der tatsächliche ARV kann aufgrund von Fahrpreisschwankungen und der Entfernung zwischen Abfahrts- und Zielort variieren. Der Gewinner erhält nicht die Differenz zwischen dem tatsächlichen Wert und dem ARV.

Die folgenden Preise werden auf Basis des Abschlussrangs in der ALGS Championship an die Teams verteilt. Alle Preise, mit Ausnahme des Apex-Predator-Preises, werden zu gleichen Teilen unter den Teilnehmern des Teams, die an der Veranstaltung teilgenommen haben, aufgeteilt.

Abschlussrang	Preisgelder pro Team
1	500.000 US\$
2	300.000 US\$
3	200.000 \$
4	160.000 US\$
5	120.000 \$
6	90.000 US\$
7	72.000 US\$
8	60.000 \$
9	48.000 \$
10	36.000 \$
11	24.000 \$
12	24.000 \$
13	24.000 \$
14	24.000 \$
15	24.000 \$
16	18.000 \$
17	18.000 \$
18	18.000 \$
19	18.000 \$
20	18.000 \$
21	12.000 \$
22	12.000 \$
23	12.000 \$
24	12.000 \$
25	12.000 \$
26	10.200 \$
27	10.200 \$

28	10.200 \$
29	10.200 \$
30	10.200 \$
31	9.000 \$
32	9.000 \$
33	9.000 \$
34	9.000 \$
35	9.000 \$
36	9.000 \$
37	9.000 \$
38	9.000 \$
39	9.000 \$
40	9.000 \$
Apex Predator***	3.000 \$

***Der Teilnehmer mit den meisten Kills in der Finalrunde. Liegen hinsichtlich der meisten Kills mehrere Teilnehmer gleichauf, wird der Preis gleichmäßig zwischen ihnen aufgeteilt.