

# APEX LEGENDS™ GLOBAL SERIES YEAR FOUR OFFIZIELLE REGELN

## 1. ÜBERSICHT

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

Die Apex Legends Global Series Year Four („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 je nach Wettbewerb („unterstützte Plattformen“) durchgeführt werden.

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

Split 1 der jeweiligen regionalen regulären Saison der Pro League („reguläre Saison“) umfasst dreißig (30) Teams:

- Höchstens acht (8) Teams, die sich über die Vorsaison-Qualifikation qualifizieren; und
- Mindestens zweiundzwanzig (22) Teams, die auf der Grundlage ihrer Leistung in der ALGS Year 3 in absteigender Priorität ausgewählt werden:
  - Teams, die an der Year 3 Championship, den Split-1-Playoffs der Pro League oder den Split-2-Playoffs der Pro League teilgenommen haben.
  - Teams, die nach dem Ermessen der ALGS eingeladen werden.
  - Teams mit einem durchschnittlichen Split-Ranking von 15.00 oder besser in sowohl Split 1 als auch Split 2 der regulären Saison von Year 3 werden in der Reihenfolge des besten bis zum schlechtesten durchschnittlichen Split-Ranking eingeladen.
  - Teams mit einer LCQ-Platzierung von 10 oder besser in Year 3 werden in der Reihenfolge der höchsten bis zur niedrigsten LCQ-Platzierung eingeladen.

Split 1 der regulären Saison wird mit den Split-1-Playoffs beendet, an denen vierzig (40) Teams teilnehmen:

- Zwei (2) eingeladene Teams aus der Volksrepublik China;
- Zwei (2) Teams, die sich über den Challenger-Circuit-Split-1 in Südamerika qualifizieren; und
- Sechsenddreißig (36) Teams, die sich wie unten spezifiziert über den Split 1 der regulären Saison qualifizieren:
  - Zwölf (12) Teams aus Nordamerika;
  - Jeweils acht (8) Teams aus den Regionen EMEA, APAC S und APAC N.

Split 2 der jeweiligen regionalen regulären Saison umfasst dreißig (30) Teams:

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

Split 2 der regulären Saison wird mit den Split-2-Playoffs beendet, an denen vierzig (40) Teams teilnehmen:

- Nicht weniger als zwei (2) eingeladene Teams aus der Volksrepublik China;
- Nicht weniger als zwei (2) Teams, die sich über den Challenger-Circuit-Split-2 in Südamerika qualifizieren; und
- Nicht mehr als sechsenddreißig (36) Teams, die sich über ihre Leistung in Split 2 der regulären Saison qualifizieren. Die genaue Anzahl der verfügbaren Plätze pro Region wird gemäß Abschnitt 3.3.3 festgelegt.

Qualifikation für die Championship

Das nach Playoff-Punkten beste Team aus jeder Region (insgesamt 6 Teams) gefolgt von den sechsendzwanzig (26) Teams mit der höchsten Gesamtzahl an Playoff-Punkten, die in den Playoffs von Split 1 und Split 2 erzielt wurden, qualifizieren sich für die Championship.

Die ALGS endet mit der ALGS Championship („Meisterschaft“), die aus vierzig (40) Teams besteht,

- die sich durch Playoff-Punkte qualifizieren (beschrieben in **Abschnitt 3.6.3**); und
- die sich durch die Letzte-Chance-Qualifikation („LCQ“) qualifizieren.

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

- Challenger-Circuit-Split-1, bei dem sich
  - Teams in Nordamerika, EMEA, APAC Norden und APAC Süden für die Split-2-Pro-League-Qualifikation qualifizieren können und
  - Teams in Südamerika, die sich für die Split-1-Playoffs qualifizieren können.
- Challenger-Circuit-Split-2, bei dem sich
  - Teams in Nordamerika, EMEA, APAC Norden und APAC Süden für die LCQ qualifizieren können und
  - Teams in Südamerika, die sich für die Split-2-Playoffs qualifizieren können.

Jedes Event umfasst Matches, 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 Lokalebene finden Anwendung.

Jeglicher Drittanbieter, der einen anderen Videospiel-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](http://www.playapex.com/algs) veröffentlicht, sobald sie feststehen.

## 2. TEILNAHMEBERECHTIGUNG UND REGISTRIERUNG

### 2.1. Teilnahmeberechtigung der Spieler:innen

Alle Spieler:innen müssen die folgenden Teilnahmebedingungen erfüllen, um als „teilnehmende Person“ zu gelten:

- Sie müssen zum Zeitpunkt der Registrierung 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 Altersvoraussetzungen erfüllen:
  - Spieler:innen aus Südkorea müssen mindestens achtzehn (18) Jahre alt sein;
  - Spieler:innen aus Japan müssen mindestens siebzehn (17) Jahre alt sein, und
  - Alle anderen Spieler:innen müssen mindestens sechzehn (16) Jahre alt sein.
- Für Spieler:innen, die in ihrem Wohnsitzland noch nicht volljährig sind, müssen Eltern oder Erziehungsberechtigte diese offiziellen Regeln in ihrem Namen überprüfen und akzeptieren und sie persönlich zu jedem Live-Event begleiten.
- Sie müssen ihren Wohnsitz in einem der in **Anhang B** aufgeführten teilnahmeberechtigten Länder/Gebieten haben.
- Sie müssen ein gültiges EA-Konto besitzen (<https://www.ea.com/register>).
- Sie müssen das Spiel auf der unterstützten Plattform besitzen oder Zugriff darauf haben und es mit einem gültigen EA-Konto verknüpft haben.
- Spieler:innen, die in der Vorsaison-Qualifikation, dem Challenger-Circuit-Split-1 und -2, der Pro-League-Qualifikation oder der Letzte-Chance-Qualifikation 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;
- Spieler:innen, die an der regulären Saison der Pro League teilnehmen, müssen über einen kompatiblen PC verfügen, der das Spiel unterstützt und an dem sie das Spiel spielen können. Diese Spieler:innen müssen außerdem über ein gültiges EA-Konto oder, im Falle der Nutzung von Steam, über ein gültiges Steam-Konto, das mit ihrem EA-Konto verknüpft ist, verfügen. Die PC-Systemanforderungen für das Spiel sind hier verfügbar.

- Sie müssen der Nutzervereinbarung von EA (<https://terms.ea.com/de> „Nutzervereinbarung“) zustimmen und die Gültigkeit der Datenschutz- und Cookie-Richtlinie (<https://privacy.ea.com/de>, „Datenschutz- und Cookie-Richtlinie“) von EA anerkennen.
- Für eine Teilnahmeberechtigung müssen sie ihr gültiges EA-Konto registrieren und die offiziellen Regeln akzeptieren. Bei Spieler:innen, die die Volljährigkeit im Land ihres Wohnsitzes nicht erreicht haben, muss ein Elternteil oder eine erziehungsberechtigte Person die offiziellen Regeln überprüfen und in ihrem Namen akzeptieren.
- Sie müssen die Zwei-Faktor-Authentifizierung auf ihrem EA-Konto aktivieren.
- Sie müssen ein gültiges Battlefy-Konto ([battlefy.com](https://battlefy.com)) haben.
- Für bestimmte Turniere müssen Sie ein gültiges Discord-Konto ([discord.com](https://discord.com)) besitzen und mit Ihrem EA-Konto verknüpft haben.
- Sie müssen mindestens Spielerstufe fünfzig (50) oder höher im Spiel auf einer unterstützten Plattform unter Verwendung des EA-Kontos, das zum Zeitpunkt der Registrierung für das spezifische ALGS-Event verwendet wurde, erreicht haben.

Sollte eine teilnehmende Person nach dem Beginn eines Events als nicht teilnahmeberechtigt befunden werden, so wird diese Person aus dem Event ausgeschlossen und verliert möglicherweise alle Matches des Events.

## 2.2. Registrierungsprozess und Fristen

### 2.2.1. Registrierungsprozess

Um sich für die Teilnahme an der ALGS zu registrieren, müssen die Teilnehmenden 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](https://battlefy.com/algs) („Turniersite“) bis zu den in **Abschnitt 2.2.2** 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 gelten unter Umständen zusätzliche Registrierungsanforderungen. Einzelheiten finden sich unter [playapex.com/algs](https://playapex.com/algs).

### **2.2.2. Registrierungsfristen**

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

Reguläre Saison der Pro League für Split 1 und Split 2: Zwei (2) Wochen vor dem Eröffnungsmatch des Splits 1 oder 2 der Pro League in der regulären Saison.

Die Registrierungsfristen der Split-1-Playoffs, der Split-2-Playoff sowie der Championship werden vor dem Event auf [battlefy.com/algs](http://battlefy.com/algs) veröffentlicht.

Für eingeladene Teams gelten die in ihren Einladungen genannten Registrierungsfristen. Wird die in **Abschnitt 2.2.1** beschriebene Registrierung nicht bis zu den angegebenen Terminen abgeschlossen, wird die Einladung annulliert.

## **2.3. Teamzusammensetzung, Teilnahmeberechtigung und Anforderungen**

### **2.3.1. Kader und Kadermeldefrist**

Die Teilnehmenden erstellen Teams aus mindestens drei (3) und höchstens vier (4) Teilnehmenden (jeweils ein „Team“), die wie in **Abschnitt 2.2.1** beschrieben auf der Turnier-Website auf die „Spielerposition“ gesetzt werden, oder treten einem solchen Team bei. EA behält sich das Recht vor, den von jedem Team eingereichten Kader zu genehmigen, und kann jeden Kader ablehnen, der nicht den offiziellen Regeln entspricht. Jedes Team hat außerdem die Möglichkeit, bis zu eine (1) nicht spielende Person zu benennen, die befugt ist, zwischen den Matches über die offiziellen ALGS-Kommunikationskanäle mit den Spielern zu kommunizieren (der „Coach“). Zur Klarstellung: Coaches gelten nicht als an der ALGS teilnehmende Person und sind daher nicht berechtigt, gegebenenfalls an der Teamabstimmung oder der Preisvergabe teilzunehmen.

Die Teilnehmenden müssen sich für jedes Event mit einem Team anmelden. Mit Ausnahme von Teilnehmenden in einem Pro League-Kader, die beschließen, gemäß der unten aufgeführten Kader-Vorgaben an Challenger-Circuit-Wettbewerben teilzunehmen, dürfen die Teilnehmenden und Coaches nur einem (1) registrierten Team als Mitglied angehören.

Die Teilnehmenden und Coaches 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 jeweiligen Meldefrist des Kadern für das Event („Kadermeldefrist“) wechseln. Die Kadermeldefristen lauten wie folgt:

Für Teilnehmende und Coaches:

- Für jede wöchentliche Serie der regulären Saison:
  - Für alle Entlassungen: der Dienstag vor dem Event dieser Woche um 12:00 Uhr PT.
  - Für alle Neuzugänge: der Mittwoch vor dem Event dieser Woche um 12:00 Uhr PT.
- Vorsaison-Qualifikationen, Challenger Circuit, Split-2-Pro-League-Qualifikation, LCO-Turniere:
  - Der Mittwoch vor dem Event dieser Woche um 12:00 Uhr PT.

Für Teilnehmende

- Split 1 – Playoffs:
  - Für alle Entlassungen: der Dienstag vor den Regionalfinals in jeder Region um 12:00 Uhr PT.
  - Für alle Neuzugänge: der Mittwoch vor den Regionalfinals in jeder Region um 12:00 Uhr PT.
- Split 2 – Playoffs:
  - Für alle Entlassungen: der Dienstag vor den Regionalfinals in jeder Region um 12:00 Uhr PT.

- Für alle Neuzugänge: der Mittwoch vor den Regionalfinals in jeder Region um 12:00 Uhr PT.
- Championship:
  - Für alle Entlassungen: Freitag, der 27. September um 12:00 Uhr PT.
  - Für alle Neuzugänge: Montag, der 30. September um 12:00 Uhr PT.

#### Für Coaches

- Playoffs von Split 1 und Split 2 sowie Championship:
  - Für alle Entlassungen: der Dienstag zwei (2) Wochen vor dem ersten Match-Tag jedes dieser Events.
  - Für alle Neuzugänge: der Mittwoch zwei (2) Wochen vor dem ersten Match-Tag jedes dieser Events.

#### Darüber hinaus unterliegen alle Änderungen des Teamkaders den folgenden Anforderungen:

- Für Kaderänderungen zum Entfernen eines Spielers vom Teamkader oder Änderung des Teamkapitäns ist ein Mehrheitsbeschluss der Teilnehmer des Teams erforderlich. Im Falle einer Stimmgleichheit entscheidet der Teamkapitän. Nur diejenigen Spieler:innen, die an mindestens eine (1) Match des aktuellen Splits teilgenommen haben, dürfen wählen. Ein Mehrheitsbeschluss ist ausdrücklich nicht erforderlich, wenn ein Spieler ein Team freiwillig verlässt.
- Jede dem Teamkader hinzugefügte teilnehmende Person muss in derselben Region leben, für die das Team bei der Registrierung auf der Turnierseite seine Teilnahme gemeldet hat.
- Für Regionalfinals Südamerika:
  - Teams, die sich über die Regionalfinals Südamerika qualifizieren, müssen den Kader aus ihrem letzten abgeschlossenen Challenger-Circuit-Event für die Regionalfinals Südamerika behalten.
- Für Split 1 der regulären Saison:
  - Teams, die sich über die Vorsaison-Qualifikation qualifizieren, müssen den Kader aus ihrem letzten abgeschlossenen Vorsaison-Qualifikation-Event für die erste Serie des Teams in Split 1 der regulären Saison behalten.
  - Eingeladene Teams müssen für ihre erste Serie von Split 1 der regulären Saison mindestens zwei (2) Teilnehmende aus dem Kader des Teams zum Zeitpunkt der Einladung behalten. Teilnehmende in einem Pro League-Kader dürfen an anstehenden Challenger-Circuit-Wettbewerben teilnehmen, solange sie nicht an der neusten Serie mit ihrem Pro League-Team teilgenommen haben.
- Für Split 2 – Qualifikation Pro League:
  - Teams, die sich über den Challenger Circuit qualifizieren, müssen mindestens zwei (2) Teilnehmer aus dem endgültigen Kader des letzten abgeschlossenen Challenger Circuit – Split 1 in ihrem endgültigen Kader für Split 2 der Qualifikation der Pro League behalten. Die Setzung eines Teams in der Pro-League-Qualifikation wird durch Hinzufügen oder Entfernen von Teilnehmenden zum Team nicht verbessert.
  - Teams, die sich über die reguläre Saison qualifizieren, müssen mindestens zwei (2) Teilnehmer aus dem endgültigen Kader des letzten abgeschlossenen Events aus dem Split 1 der regulären Saison behalten. Teilnehmende, die ihren Pro-League-Split-1-Kader nach der letzten Kadernmeldefrist verlassen, können erst nach dem ersten Spieltag von Split 2 der regulären Saison wieder in diesen Kader aufgenommen werden.
- Für Split 2 der regulären Saison:
  - Teams, die sich über die Pro-League-Qualifikation qualifizieren, müssen den endgültigen Kader aus der Pro-League-Qualifikation für den endgültigen Kader der ersten Serie des Teams in Split 2 der regulären Saison behalten.
  - Teams, die sich über den Split 1 der regulären Saison qualifizieren, müssen zwei (2) Teilnehmende aus dem endgültigen Kader der letzten Woche von Split 1 in ihrem endgültigen Kader für die Woche 1 des Splits 2 der regulären Saison behalten. Teilnehmende in einem Pro League-Kader dürfen an anstehenden

Challenger-Circuit-Wettbewerben teilnehmen, solange sie nicht an der neusten Serie mit ihrem Pro League-Team teilgenommen haben. Teilnehmende, die ihren Pro-League-Split-1-Kader nach der letzten Kadermeldefrist verlassen, können erst nach dem ersten Spieltag von Split 2 der regulären Saison wieder in diesen Kader aufgenommen werden.

- Für jeden Split der regulären Saison Pro League gilt:
  - Den Teams ist es gestattet, zwischen der ersten und der letzten Woche des laufenden Splits der regulären Saison der Pro League insgesamt zwei (2) Kaderergänzungen vorzunehmen. Das Entfernen eines Teilnehmers aus einem Team und die anschließende Aufnahme eines neuen Teilnehmers in dasselbe Team gilt als Kaderänderung.
  - Wenn Teams sich für eine Kaderänderung entscheiden, müssen sie mindestens zwei (2) Teilnehmer aus dem endgültigen Kader ihrer ersten Serie für den Rest des Splits in ihrem endgültigen Kader behalten.
  - Teams, die im Split 1 der regulären Saison angetreten sind, müssen mindestens zwei (2) der Teilnehmer aus dem endgültigen Kader des letzten abgeschlossenen Events aus dem Split 1 der regulären Saison in ihrem endgültigen Kader bis zum Ablauf der Kadermeldefrist für den Split 2 der regulären Saison behalten.
- Für die Playoffs:
  - Die Teams müssen alle ihre Teilnehmenden vor der endgültigen Kadermeldefrist aus dem entsprechenden Split der regulären Saison in ihrem endgültigen Kader für die Playoffs behalten.
  - Teams, die sich über die Regionalfinals Südamerika qualifiziert haben, müssen für die Playoffs alle Teilnehmenden ihres endgültigen Kaderns aus den Regionalfinals Südamerika behalten.
- Für die LCQ:
  - Die Teams müssen mindestens zwei (2) Teilnehmende aus ihrem letzten abgeschlossenen ALGS-Event in ihrem endgültigen Kader behalten. Die Setzung eines Teams in der Letzte-Chance-Qualifikation wird durch Hinzufügen oder Entfernen von Teilnehmenden zum Team nicht verbessert. Teilnehmende, die ihren Pro-League-Split-2-Kader nach der letzten Kadermeldefrist verlassen, können für die LCQ nicht wieder in diesen Kader aufgenommen werden.
- Für die Championship:
  - Teams, die sich über Playoff-Punkte qualifizieren, müssen mindestens zwei (2) Teilnehmer aus dem zuletzt abgeschlossenen ALGS-Event in ihrem endgültigen Kader für die Championship behalten. Teams aus NA, EMEA, APAC S und APAC N müssen am Split 2 der regulären Saison teilnehmen, um sich über Playoff-Punkte qualifizieren zu können.
  - Teams, die sich über die LCQ qualifizieren, müssen alle Teilnehmer aus ihrem endgültigen LCQ-Kader für die Championship behalten.

### **2.3.2. Teamkapitän**

Teilnehmende, die das Team auf der Turnier-Website (in **Abschnitt 2.2** beschrieben) während des Registrierungsprozesses erstellen, gelten als Teamkapitän. Teamkapitäne sind dafür verantwortlich, den offiziellen Kader ihres Teams auf der Turnierwebsite zu verwalten, neue Spieler:innen dazu einzuladen, dem Team beizutreten, sowie das Team für die einzelnen Events zu registrieren.

Die Nominierung des Teamkapitäns kann durch einfachen Mehrheitsentscheid der Teilnehmer des Teams geändert werden, indem diese unabhängig voneinander den ALGS-Ligabetrieb unter [algs@ea.com](mailto:algs@ea.com) von der E-Mail-Adresse aus, die mit ihrer EA-Konto-ID verknüpft ist, anschreiben und eine Auswechslung des Teamkapitäns unter Nennung des potenziellen neuen Teamkapitäns fordern. Der neue Kapitän muss bereits Teil des Teams sein. Gleichstände bei diesen Abstimmvorgängen für einen Teamkapitän werden durch den amtierenden Teamkapitän aufgelöst. Jede Änderung bedarf der Bestätigung durch die ALGS-Verwaltung.

### **2.3.3. Teilnahmeberechtigung des Teams**

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 eine (1) teilnehmende Person eines Teams muss ihren Wohnsitz in einem teilnahmeberechtigten Land/Territorium für die Region haben, in der das Team registriert ist.

Vor der ersten Kadermeldefrist des Splits der regulären Saison der Pro League muss jedes Team, das an der regulären Saison teilnimmt, die folgenden Angaben per E-Mail an [algs@ea.com](mailto:algs@ea.com) übermitteln:

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

Alle oben erwähnten Teamnamen, -kürzel und -logos müssen dem Verhaltenskodex in **ANHANG A** entsprechen.

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

### **2.4. Akzeptieren der offiziellen Regeln; Änderungen an der ALGS und den 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 im vorliegenden **Abschnitt 2.4** genannten ähnlich sind oder nicht, oder andere Faktoren, die die Integrität oder den ordnungsgemäßen Betrieb der ALGS beeinträchtigen, einschließlich der Sicherheit der Teilnehmenden 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 jedem Grund zu disqualifizieren, insbesondere wegen einer Manipulation des Betriebs 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. Aufenthaltsnachweis**

Die Teilnehmenden müssen möglicherweise einen Aufenthaltsnachweis in einem zur Teilnahme berechtigten 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 Vertreter) 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.

Teilnehmende, die im Land ihres Wohnsitzes noch nicht als volljährig gelten, können einen Schülerschein vorlegen, falls kein von einer Behörde ausgestellter Identifikationsnachweis verfügbar ist; zusätzlich müssen ein Elternteil oder eine erziehungsberechtigte Person einen von einer Behörde ausgestellten Identifikationsnachweis vorlegen.

Von den Teilnehmenden 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:innen und Interessenskonflikte**

Mitarbeiter von EA und seinen jeweiligen verbundenen Unternehmen, Tochtergesellschaften, Vertretern, Werbe- und PR-Agenturen, Lieferanten 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 des Registrierungsprozesses werden die Teilnehmenden aufgefordert, Informationen wie einen ALGS-Benutzernamen, Vor- und Nachnamen, Teamnamen, Land/Gebiet (und ggf. Bundesland) des Wohnsitzes sowie optionale Informationen wie X- (ehemals Twitter) und Twitch-Benutzernamen sowie das gewählte Land/die gewählte Region der Vertretung (falls abweichend vom Aufenthaltsland) anzugeben. Diese Informationen können für Bestenlisten-Daten verwendet werden, die im Rahmen der ALGS erstellt werden. Die Bestenliste wird auf [battlefy.com/alg](https://battlefy.com/alg) oder [playapex.com/alg](https://playapex.com/alg) veröffentlicht und in regelmäßigen Abständen mit den von EA nach eigenem Ermessen festgelegten Gesamtpunktzahlen aktualisiert.

Demografische Daten von Teilnehmenden und Teams, die bei der Registrierung angegeben oder anderweitig von EA gepflegt werden, werden möglicherweise zusammen mit Spielstatistiken auch im Rahmen von Medienkommentaren bei Events öffentlich bekannt gegeben. Weitere Informationen darüber, wie wir personenbezogene Daten verarbeiten dürfen, finden sich in **Abschnitt 9.1** der offiziellen Regeln.

### **3. STRUKTUR DES WETTBEWERBS**

#### **3.1. Regionale Matches**

Die Playoffs und die Championship umfassen alle in **ANHANG B** aufgeführten Regionen („Regionen“ oder jeweils eine „Region“). Alle anderen ALGS-Events werden nach Regionen unterteilt.

Challenger-Circuit- und Regionalfinals sind in die folgenden Regionen unterteilt:

- Europa, Naher Osten und Afrika („EMEA“);
- Nordamerika;
- Südamerika;
- APAC Norden und
- APAC Süden

Vorsaison-Qualifikation, reguläre Saison der Pro League, Split-2-Pro-League-Qualifikation und Letzte-Chance-Qualifikation sind in die folgenden Regionen unterteilt:

- EMEA;
- Nordamerika;
- APAC Norden und
- APAC Süden.

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

### **3.2. Vorsaison-Qualifikation**

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 und APAC Norden nehmen maximal 640 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-Qualifikation-Punkten (beschrieben in **Abschnitt 3.2.2**) der drei (3) punktbesten Teilnehmenden im endgültigen Teamkader für das Event 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.

Alle an einer Vorsaison-Qualifikation Teilnehmenden erhalten Vorsaison-Qualifikation-Punkte, wie in **ANHANG C5.3** beschrieben, die auf der Endplatzierung ihres Teams in bestimmten Runden des Turniers beruhen.

#### **3.2.3. Aufstieg: Qualifikation für die reguläre Saison der Pro League – Split 1**

Die Gesamtzahl der Vorsaison-Qualifikation-Punkte eines Teams, die von den drei (3) punktbesten Teilnehmern 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 (vier (4) Teams insgesamt); und
- Die besten Teams nach Gesamt-PQ-Punkten (vier (4) Teams insgesamt).

Teams, die sich bereits für die reguläre Saison der Pro League – Split 1 qualifiziert haben oder zu dieser eingeladen wurden, 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 durch einen Snake Draft in absteigender Reihenfolge der Priorität wie folgt gesetzt:

- **Eingeladene Teams**
  - Teams, die an der ALGS Year 3 Championship teilgenommen haben, werden nach ihrer Endplatzierung in diesem Wettbewerb gesetzt;
  - Teams, die an den Split-2-Playoffs der ALGS Year 3 teilgenommen haben, werden nach ihrer Endplatzierung in diesem Wettbewerb gesetzt;
  - Teams, die an den Split-1-Playoffs der ALGS Year 3 teilgenommen haben, werden nach ihrer Endplatzierung in diesem Wettbewerb gesetzt;
  - Teams mit einem durchschnittlichen Split-Ranking von 15.00 oder besser in sowohl Split 1 als auch Split 2 der regulären Saison von Year 3 werden in der Reihenfolge des besten bis zum schlechtesten durchschnittlichen Split-Ranking eingeladen.
  - Teams, die an der LCQ der ALGS Year 3 teilgenommen haben, werden nach ihrer Endplatzierung in diesem Wettbewerb gesetzt.
  - Alle anderen eingeladenen Teams werden nach dem Ermessen der ALGS gesetzt.
- 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 Setzplatz erhalten; und
- Teams, die sich über die Gesamt-VQ-Punkte qualifiziert haben, werden auf der Grundlage der Gesamt-VQ-Punkte gesetzt.

Für Split 2 werden die Teams durch einen Snake Draft in absteigender Reihenfolge der Priorität wie folgt gesetzt:

- Endplatzierung in den Split-1-Playoffs;
- Platzierungspunkte (beschrieben in Abschnitt 3.3.2), die während der regulären Saison der Pro League – Split 1 erzielt wurden; und
- Endplatzierung in den Split-2-Pro-League-Qualifikation.

### **3.3.2. Format**

Jeder Split der regulären Saison besteht aus dreißig (30) Teams, wobei drei (3) Gruppen mit zehn (10) Teams aus jeder Region gebildet werden. Jede Gruppe spielt in einer Serie von sechs (6) Matches dreimal (3-mal) gegen alle anderen Gruppen in ihrer Region. Sobald alle Teams ihre dritte (3.)<sup>Serie</sup><sup>aus</sup> sechs (6) Matches absolviert haben, qualifizieren sich in jeder Region die zwanzig (20) Teams mit den höchsten Platzierungspunktzahlen für eine (1) weitere Serie nach dem in **ANHANG C4** beschriebenen Matchpunkt-Verfahren („Regionalfinale“).

Die Teams sammeln in jedem Match Punkte, wie in **ANHANG C5.1** beschrieben. Am Ende jeder Matchserie werden die Teams in jeder Serie nach Rundenergebnissen eingestuft und erhalten Punkte in ihrer regulären Saisontabelle („Platzierungspunkte“), wie in **ANHANG C5.4** beschrieben. Die Gesamtplatzierungspunkte, die ein Team in allen Matchserien eines Splits der regulären Saison erzielt, bestimmen die Endplatzierung des Teams in diesem Split der regulären Saison. Die Teams in den Regionalfinalen werden nach den Vorgaben in **ANHANG C4** eingestuft und erhalten Platzierungspunkte in ihrer regulären Saisontabelle, wie in **ANHANG C5.4** beschrieben.

Teams, die für Split 2 der regulären Saison und den Regionalfinals teilnahmeberechtigt sind, nehmen an einem POI-Draft teil, um ihre Drop-Positionen für jeden Wettbewerbstag mittels POI-Draft-Format und Setzverfahren festzulegen, wie in **ANHANG F** beschrieben.

### **3.3.3. Aufstieg**

Nach Abschluss aller Split-1-Matchserien 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 qualifiziert sich jeweils ein (1) Team, das das Regionalfinale in den Regionen Nordamerika, EMEA, APAC Süden und APAC Norden gewinnt.
  - Es qualifizieren sich elf (11) Teams mit den meisten Gesamtplatzierungspunkten aus Nordamerika.
  - Es qualifizieren sich jeweils sieben (7) Teams mit den meisten Gesamtplatzierungspunkten aus den Regionen EMEA, APAC Süden und APAC Norden.
- Reguläre Saison der Pro League – Split 2
  - Es qualifizieren sich zweiundzwanzig (22) Teams mit den meisten Gesamtplatzierungspunkten aus Nordamerika, EMEA, APAC Norden und APAC Süden.
- Split-2-Pro-League-Qualifikation: Die verbleibenden (maximal acht (8)) Teams qualifizieren sich.

Nach Abschluss aller Split-2-Matchserien 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 qualifiziert sich jeweils ein (1) Team, das das Regionalfinale in den Regionen Nordamerika, EMEA, APAC Süden und APAC Norden gewinnt.
  - Es qualifizieren sich mindestens neun (9) und maximal elf (11) Teams mit den meisten Gesamtplatzierungspunkten aus Nordamerika.
  - Es qualifizieren sich jeweils mindestens fünf (5) und maximal neun (9) Teams mit den meisten Gesamtplatzierungspunkten aus den Regionen EMEA, APAC Süden und APAC Norden.

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

Die endgültige Anzahl der in jeder Region verfügbaren Plätze wird gemäß dem nachstehend beschriebenen Zuteilungsprozess für Split-2-Playoffs-Plätze bestimmt:

*Zuteilungsprozess für Split-2-Playoffs-Plätze:*

Nach Abschluss der Split-1-Playoffs wird die Leistung jeder Region herangezogen, um die Anzahl der Teams zu bestimmen, die sich aus jeder Region für die Split-2-Playoffs qualifizieren. Jede Region kann auch nur bis zu zwei (2) Plätze hinzugewinnen oder verlieren. Zur Klarstellung: Die Höchst- sowie Mindestanzahl der Plätze für jede Region entspricht den nachfolgenden Vorgaben.

- NA: Mindestens zehn (10) und maximal zwölf (12)
- EMEA: Mindestens sechs (6) und maximal zehn (10)
- APAC S: Mindestens sechs (6) und maximal zehn (10)
- APAC N: Mindestens sechs (6) und maximal zehn (10)
- Südamerika: Mindestens zwei (2) und maximal vier (4)
- Volksrepublik China (eingeladen nach Ermessen der ALGS): Mindestens zwei (2) und maximal vier (4)

Die Leistung jeder Region wird anhand der Anzahl der Playoff-Punkte gemessen, die diese Region bei den Split-1-Playoffs im Verhältnis zur Anzahl der in dieser Region teilnehmenden Teams erhält.

Die Anzahl der Playoff-Punkte in den Split-1-Playoffs beträgt viertausendsiebenhundertzwanzig (4.720); auf jeden Platz in einer Region entfallen dementsprechend einhundertachtzehn (118) Playoff-Punkte.

Liegt die Gesamtzahl der von allen Teams einer Region erzielten Playoff-Punkte unter  $[(118 \times \text{Anzahl der teilnehmenden Teams dieser Region}) - 58]$ , wird ein (1) Platz aus dieser Region verfügbar und kann an eine überdurchschnittlich erfolgreiche Region (siehe unten) vergeben werden. Liegt die Gesamtzahl der von allen teilnehmenden Teams einer Region erzielten Playoff-Punkte unter  $[(118 \times$

Anzahl der teilnehmenden Teams dieser Region) - 176], werden zwei (2) Plätze aus dieser Region verfügbar, die an eine überdurchschnittlich erfolgreiche Region vergeben werden können.

Eine Region gilt als überdurchschnittlich erfolgreich, wenn die Gesamtzahl der von allen teilnehmenden Teams dieser Region erzielten Playoff-Punkte über  $[(118 \times \text{Anzahl der teilnehmenden Teams dieser Region}) + 59]$  liegt („überdurchschnittlich erfolgreiche Region(en)“). Eine Region kann zwei (2) Plätze erhalten, wenn die Gesamtzahl der von allen teilnehmenden Teams dieser Region erzielten Playoff-Punkte mehr als  $[(118 \times \text{Anzahl der teilnehmenden Teams dieser Region}) + 177]$  beträgt.

Sollten weniger Plätze zur Verfügung stehen als es Plätze gibt, auf die überdurchschnittlich erfolgreiche Regionen Anspruch hätten, werden die verfügbaren Plätze zuerst an die Region(en) mit der größten überdurchschnittlichen Leistung vergeben. Stehen beispielsweise nur zwei (2) Plätze zur Verfügung und Region A hat um einhundertachtzig (180) Punkte überdurchschnittlich abgeschnitten, Region B um fünfundsechzig (65) Punkte überdurchschnittlich gut und Region C um sechzig (60) Punkte, erhalten die Regionen A und B jeweils einen (1) Platz, während die Region C keinen erhält.

Sollten mehr Plätze zur Verfügung stehen als es Plätze gibt, auf die überdurchschnittlich erfolgreiche Regionen Anspruch hätten, werden die überschüssigen verfügbaren Plätze zuerst an die Region(en) zurückgegeben, die die geringste unterdurchschnittliche Leistung erbracht haben. Wenn beispielsweise Region A um sechzig (60) Punkte und Region B um fünfundsechzig (65) Punkte unterdurchschnittlich abschneiden, Region C um fünfundsiebzig (75) Punkte und Region D um siebzig (70) Punkte überdurchschnittlich abschneiden und keine weitere Region eine überdurchschnittliche Leistung vorweist, die sie für einen Platz qualifizieren würde, würde Region A einen Platz an Region D abgeben, Region C erhielte einen Platz von Region B, und ein Platz würde an Region A zurückgegeben werden.

	11 Plätze behalten	12 Plätze behalten		
NA	1.240–1.357 Punkte	Mindestens 1.358 Punkte		
	7 Plätze behalten	8 Plätze behalten	Für 9 Plätze berechtigt	Für 10 Plätze berechtigt
EMEA	768–885 Punkte	Mindestens 886 Punkte	Mindestens 1.004 Punkte	Mindestens 1.122 Punkte
APAC Norden	768–885 Punkte	Mindestens 886 Punkte	Mindestens 1.004 Punkte	Mindestens 1.122 Punkte
APAC Süden	768–885 Punkte	Mindestens 886 Punkte	Mindestens 1.004 Punkte	Mindestens 1.122 Punkte
	Für 3 Plätze berechtigt	Für 4 Plätze berechtigt		
Südamerika	Mindestens 296 Punkte	Mindestens 414 Punkte		

Volksrepublik China	Mindestens 296 Punkte	Mindestens 414 Punkte		
---------------------	-----------------------	-----------------------	--	--

Informationen zur endgültigen Anzahl der verfügbaren Plätze pro Region für die Split-2-Playoffs werden vor Beginn des Splits 2 der regulären Saison auf [playapex.com/algs](http://playapex.com/algs) veröffentlicht.

### 3.4. Challenger Circuit

Challenger Circuit – Split 1 und Challenger Circuit – Split 2 bestehen aus je vier (4) Turnieren pro Region.

#### 3.4.1. Setzliste und Gruppen; maximale Anzahl der Teams

An den Challenger-Circuit-Turnieren für Nordamerika und EMEA nehmen jeweils maximal eintausendzweihundertachtzig (1.280) Teams teil. An den Challenger-Circuit-Turnieren für APAC Süden und APAC Norden nehmen maximal sechshundertvierzig (640) Teams teil. An den Challenger-Circuit-Turnieren für Südamerika nehmen jeweils maximal dreihundertzwanzig (320) Teams teil.

Für das erste Turnier des Challenger-Circuit-Split-1 in Nordamerika, EMEA, APAC Norden und APAC Süden werden die Teams nach den gesamten Vorsaison-Qualifikation-Punkten gesetzt, die von den drei (3) punktbesten Team-Teilnehmenden aus dem für das Event endgültigen Kader des Teams erzielt wurden. Für das erste Turnier im Challenger-Circuit-Split-1 in Südamerika werden die Teams zufällig nach dem Ermessen der ALGS gesetzt. Für nachfolgende Challenger-Circuit-Split-1-Turniere werden die Teams nach den gesamten Challenger-Circuit-Punkten (wie in **Abschnitt 3.4.2** beschrieben) gesetzt, die von den drei (3) punktbesten Teilnehmenden aus dem endgültigen Kader des Teams in allen Challenger-Circuit-Split-1-Turnieren 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) punktbesten Teilnehmern aus dem endgültigen Kader des Teams in allen Turnieren des Challenger Circuit – Split 1 für das Event erzielt wurden. Für nachfolgende Challenger-Circuit-Split-2-Turniere werden die Teams nach den gesamten Challenger-Circuit-Punkten gesetzt, die von den drei (3) punktbesten Teilnehmenden aus dem endgültigen Kader des Teams in allen Challenger-Circuit-Split-2-Turnieren 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.

Alle Teilnehmenden eines Teams erhalten wie in **ANHANG C5.3** beschrieben Challenger-Circuit-Punkte, die auf der Endplatzierung ihres Teams in bestimmten Runden des Turniers beruhen.

In Südamerika qualifizieren sich nach Abschluss aller Challenger-Circuit-Turniere die siegreichen Teams aus jedem Challenger-Circuit-Turnier (insgesamt bis zu vier (4) Teams) sowie die sechzehn (16) Teams mit den nächsthöheren Challenger-Circuit-Punkten für eine zusätzliche Matchserie basierend auf dem in **ANHANG C4** beschriebenen Matchpunkt-Verfahren („Regionalfinals Südamerika“). Die Teams in den Regionalfinals Südamerika werden nach den Vorgaben in **ANHANG C4** eingestuft. Wenn ein Team ein Challenger-Circuit-Turnier mit demselben endgültigen Kader gewinnt, der zuvor ein Year-4-Challenger-Circuit-Turnier in diesem Split gewonnen hat, geht der freie Platz für die Regionalfinals Südamerika an das im entsprechenden Split nach gesamten Challenger-Circuit-Punkten nächstplatzierte Team, das sich nicht bereits qualifiziert hat.

### **3.4.3. Aufstieg: Qualifikation für zukünftige Events**

- (A) Qualifikation für die Split-2-Pro-League-Qualifikation in den Regionen Nordamerika, EMEA, APAC N und APAC S:

Die von den drei punktbesten (3) Teilnehmern aus dem endgültigen Kader eines Teams erzielte Gesamtzahl an Challenger-Circuit-Punkten, die bei allen Challenger-Circuit-Split 1-Turnieren im zuletzt abgeschlossenen Challenger-Circuit-Turnier erzielt wurde („CC1-Gesamtpunkte“), entscheidet über die Qualifikation für Split 1 der Pro League:

- Die Gewinner der einzelnen Challenger-Circuit-Split 1-Turniere (bis vier (4) Teams insgesamt); und
- Mindestens achtzehn (18) Teams nach CC-Split 1-Gesamtpunkten.

- (B) Qualifikation für die LCQ in den Regionen Nordamerika, EMEA, APAC N und APAC S:

Die von den drei punktbesten (3) Teilnehmern aus dem endgültigen Kader eines Teams erzielte Gesamtzahl an Challenger-Circuit-Punkten, die bei allen Challenger-Circuit-Split 2-Turnieren im zuletzt abgeschlossenen Challenger-Circuit-Turnier erzielt wurde („CC2-Gesamtpunkte“), entscheidet über die Qualifikation für die LCQ:

- Die Gewinner der einzelnen Challenger-Circuit-Split 2-Turniere (vier (4) Teams insgesamt); und
- Mindestens die besten sechs (6) Teams nach CC2-Gesamtpunkten, deren endgültige Anzahl innerhalb einer Woche nach Abschluss der Split-2-Playoffs auf Battlefy.com/algS bekannt gegeben wird.

Zur Verdeutlichung: Wenn ein Team einen Challenger Circuit mit demselben endgültigen Kader gewinnt, der zuvor einen Year-4-Challenger-Circuit-Wettbewerb in diesem Split gewonnen hat, geht der freie Platz für die Pro-League-Qualifikation oder die Letzte-Chance-Qualifikation an das im entsprechenden Split nach gesamten Challenger-Circuit-Punkten nächstplatzierte Team, das sich nicht bereits qualifiziert hat.

- (C) Einladung zu den Playoffs

Die besten zwei (2) Teams aus Split 1 und mindestens die besten zwei (2) Teams aus Split 2 der Regionalfinals Südamerika werden zur Teilnahme an den entsprechenden Playoffs eingeladen.

### **3.4.4. Regionalfinals Südamerika – Preise:**

Teams, die an den Regionalfinals Südamerika teilnehmen, können Preise basierend auf ihrer Endplatzierung erhalten. Die Preisgelder für die Regionalfinals in Südamerika sind in **ANHANG E** aufgeführt.

## **3.5. Split-2-Pro-League-Qualifikation**

Die Split-2-Pro-League-Qualifikation („PLQ“) besteht aus einem (1) Turnier pro Region. An jeder PLQ nehmen dreißig (30) Teams in einem Doppelausscheidungsturnierphasen-Format teil, wie in **ANHANG C3** beschrieben. Siegerfeld und Ausscheidungsgruppe treten in einer Serie von acht (8) Matches gegeneinander an, wobei die Teams in jedem Match Punkte sammeln, wie in **ANHANG C5.1** beschrieben.

Die zwei (2) 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 Runde 2 des Siegerfelds. Alle anderen Teams werden zunächst in Runde 1 des Siegerfelds platziert.

Die besten acht (8) Teams qualifizieren sich für die Teilnahme an der regulären Saison der Pro League – Split 2.

### 3.6. Split-1- und Split-2-Playoffs („Playoffs“)

#### 3.6.1. Setzliste und Gruppen

Für alle Playoffs werden die Teams wie nachstehend gesetzt:

- Teams, die sich aus NA, EMEA, APAC S oder APAC N qualifizieren: entsprechend ihrer Endplatzierung in der jeweiligen regulären Saison in ihrer Region
- Teams, die sich aus SA qualifizieren: Endplatzierung in den Südamerika-Regionalfinals
- Teams, die aus der Volksrepublik China eingeladen wurden: nach eigenem Ermessen der ALGS

Gleichstände in der Setzliste werden nach den in **ANHANG C6.2** beschriebenen Methoden aufgelöst. Die Teams werden in vier (4) Gruppen aus zehn (10) Teams eingeteilt.

Split-1-Playoff-Gruppen

	Gruppe 1		Gruppe 2		Gruppe 3		Gruppe 4	
	Region	Rang	Region	Rang	Region	Rang	Region	Rang
Team 1	NA	1	EMEA	1	APAC N	1	APAC S	1
Team 2	EMEA	2	APAC N	2	APAC S	2	NA	2
Team 3	APAC N	3	APAC S	3	NA	3	EMEA	3
Team 4	APAC S	4	NA	4	EMEA	4	APAC N	4
Team 5	APAC S	5	NA	5	EMEA	5	APAC N	5
Team 6	APAC N	6	APAC S	6	NA	6	EMEA	6
Team 7	EMEA	7	EMEA	8	APAC S	7	NA	7
Team 8	NA	8	APAC N	7	APAC N	8	APAC S	8
Team 9	NA	12	NA	11	NA	10	NA	9
Team 10	CN	1	SA	1	CN	2	SA	2

Informationen zu den Gruppen der Split-2-Playoffs werden innerhalb von zwei (2) Wochen nach Abschluss der Split-1-Playoffs auf [playapex.com/algs](http://playapex.com/algs) veröffentlicht.

#### 3.6.2. Format

In den Playoffs treten jeweils vierzig (40) Teams nach dem in den **ANHÄNGEN C2 und C3** beschriebenen Gruppenphasen- und Doppelausscheidungsturnierphasen-Format an. Das Siegerfeld, die Runde 1 der Ausscheidungsgruppe und die Runde 2 der Ausscheidungsgruppe bestehen jeweils aus einer Matchserie von sechs (6) Spielen.

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

Teams, die für Split-2-Playoffs teilnahmeberechtigt sind, nehmen an einem POI-Draft teil, um ihre Drop-Positionen für jede Phase des Wettbewerbs mittels POI-Draft-Format und Setzverfahren festzulegen, wie in **ANHANG F**. beschrieben.

### **3.6.3. Aufstieg**

Zweiunddreißig (32) Teams mit der höchsten Gesamtzahl an Playoff-Punkten, die in den Playoffs von Split 1 und Split 2 erzielt wurden, qualifizieren sich für die Championship.

Alle Pro-League-Teams in den Regionen Nordamerika, EMEA, APAC N und APAC S, die sich nicht durch Playoff-Punkte für die Championship qualifizieren, nehmen an der Letzte-Chance-Qualifikation ihrer Region teil. Die endgültige Anzahl der Teams in jeder Region wird nach Abschluss der Split 2 – Playoffs auf Battlefy.com/als veröffentlicht.

## **3.7. Letzte-Chance-Qualifikation**

### **3.7.1. Setzliste und Gruppen**

Teams, die sich noch nicht für die Championship qualifiziert haben, werden nach ihrer Endplatzierung in den folgenden Events in absteigender Reihenfolge gesetzt:

- Split 2 – Playoffs;
- Reguläre Saison der Pro League – Split 2; und
- Challenger Circuit – Split 2

Gleichstände in der Setzliste werden nach den in **ANHANG C6** beschriebenen Methoden aufgelöst.

Nach dem Setzverfahren werden die Teams in zwei (2) Matchserien mit jeweils zwanzig (20) Teams mittels eines Snake Drafts eingeteilt.

### **3.7.2. Format**

Die Letzte-Chance-Qualifikation („LCQ“) besteht aus einem (1) Turnier pro Region. An jeder LCQ nehmen vierzig (40) Teams in einem Doppelausscheidungsturnierphasen-Format teil, wie in **ANHANG C3** beschrieben. Die Runde 1 des Siegerfelds, die Runde 1 der Ausscheidungsgruppe, die Runde 2 des Siegerfelds und die Runde 2 der Ausscheidungsgruppe bestehen jeweils aus einer Serie von acht (8) Matches, wobei die Teams in jedem Match Punkte sammeln, wie in **ANHANG C5.1** beschrieben.

### **3.7.3. Aufstieg**

Die besten zwei (2) Teams pro Region, wie in **APPENDIX C4** definiert, qualifizieren sich für die Championship.

## **3.8. Championship**

### **3.8.1. Setzliste und Gruppen**

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.
  - Wenn mehrere Teams bei der Gesamtzahl der Playoff-Punkte gleichauf liegen, kommen die unter den Playoff-Punkte-Tiebreaks aufgeführten Kriterien zur Anwendung. Teams, die 0 Playoff-Punkte haben, werden nicht als punktgleich betrachtet.
- Regionsübergreifende LCQ-Endplatzierung des Teams
  - Teams, die in der LCQ-Endplatzierung gleichauf liegen, werden nach dem Rundenergebnis der LCQ-Finalrunde eingestuft.

- Teams, die in der LCQ-Finalrunde punktgleich sind, werden nach dem höchsten Matchscore eines Teams aus einem einzelnen LCQ-Finalmatch 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 **ANHÄNGEN C2** und **C3** beschriebenen Format der Gruppenphase und der Doppelausscheidungsturnierphase an. Die Runde 1 des Siegerfelds, die Runde 1 der Ausscheidungsgruppe und die Runde 2 der Ausscheidungsgruppe bestehen jeweils aus einer Serie von acht (8) Matches.

Teilnahmeberechtigte Teams nehmen an einem POI-Draft teil, um ihre Drop-Positionen für jede Phase des Wettbewerbs mittels POI-Draft-Format und Setzverfahren festzulegen, wie in **ANHANG F.** beschrieben.

## **4. PLATTFORMEN UND EQUIPMENT**

### **4.1. Plattformen**

Die Teilnehmenden 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.

### **4.2. Vor Ort bereitgestelltes Equipment und Zubehör**

Event-Offizielle stellen unter Umständen bei Live-Events das folgende Equipment zur Verfügung, um das Turnier zu unterstützen:

- Tische und Stühle
- Spielerlounge (mit Zugangsbeschränkung) oder gleichwertige Trainingseinrichtung
- Konsolen
- TV-Monitore
- Controller
- Controller-Adapter
- Digitale Spielcodes
- Spielkonten und Kaderinhalte
- Trainingsbereich

### **4.3. Equipment der Teilnehmenden**

Die Teilnehmenden können ihre eigenen Controller mitbringen, um sie während des ALGS zu verwenden. Alle Controller müssen vor dem Einsatz während eines Events von den Event-Offiziellen überprüft und genehmigt werden.

Die Teilnehmenden dürfen keine persönlichen Kommunikationsgeräte (z. B. Smartphones, Tablets oder andere Gegenstände, die eine mobile Kommunikation ermöglichen) mit sich führen, während sie aktiv an einem Match teilnehmen. Die Event-Offiziellen stellen einen Aufbewahrungsbereich für alle persönlichen Gegenstände zur Verfügung.

## **5. WEITERE ANFORDERUNGEN AN TEAMS UND TEILNEHMENDE**

### **5.1. Weitere Anforderungen an die Teams in und die Teilnehmenden an der regulären Saison der Pro League, den Playoffs, sowie den Championship- und Live-Events.**

Teilnehmende und Teams, die an der ALGS teilnehmen, müssen sich an folgende Vorgaben halten:

- Teilnehmende, die ihre Matches streamen möchten, müssen diese mit mindestens zehn (10) Minuten Verzögerung streamen.

- Die Teilnehmenden dürfen im Wettkampf eine Tastatur und Maus, einen PlayStation-Controller oder einen Xbox-Controller („Eingabegerät“) verwenden. Die Teilnehmenden müssen für jedes Match durchgehend dasselbe Eingabegerät verwenden. Eingabegeräte können zwischen den Matches bei Bedarf gewechselt werden. Teilnehmende, die ihr Eingabegerät wechseln, müssen vor dem Beginn ihres nächsten Matches einen Turnierfunktionär über diese Änderung informieren und angeben, welches ihr neues Eingabegerät ist.
- Für die Championship müssen alle Teams am Medientag persönlich an Trainingsspielen teilnehmen. Ein Zeitplan für die Trainingsspiele wird von EA im Voraus zur Verfügung gestellt.

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

- Alle Teilnehmenden 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 sie müssen für die Dauer des jeweiligen Splits, an dem sie teilnehmen, auf diesem Server bleiben.
- Alle Teilnehmenden müssen vor der regulären Saison eines jeden Splits Fotos von sich einreichen, wie von EA verlangt.
- Mindestens eine (1) teilnehmende Person aus jedem Team muss vor jedem regulären Saison-Split an einem Online Pro League Media Day (Online-Medientag für die Pro League) teilnehmen.
- Mindestens eine (1) teilnehmende Person aus jedem Team muss vor jedem Split der regulären Saison an einem (1) virtuellen Spielertreffen teilnehmen. Datum und Uhrzeit der Sitzung werden von EA mindestens sieben (7) Tage im Voraus bekannt gegeben.
- Alle Teilnehmenden müssen während der gesamten Dauer der Matches in der regulären Saison sowie aller Playoffs und Championship-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 Matches entweder in einer ALGS-Live-Übertragung oder in einem nachproduzierten ALGS-Inhalt („Broadcast Listen Ins“) zu ermöglichen. Alle Teilnehmenden stimmen der Aufzeichnung und Nutzung ihrer Sprachkommunikation durch EA, einschließlich von EA autorisierter Dritter, im Rahmen von Broadcast Listen Ins zu.
- Jedes Team muss EA mindestens eine (1) teilnehmende Person des Teams benennen, die nach jeder Matchserie für ein Live-Interview nach dem Match zur Verfügung steht. Die Teams müssen mindestens eine (1) Stunde vor Beginn einer jeden Matchserie der regulären Saison der Pro League über den Textkanal ihres Teams auf dem Discord-Server „ALGS Pro League“ angeben, welche der teilnehmenden Personen diese Verantwortung übernimmt.
  - Diese Teilnehmenden müssen dem ALGS-Sendeteam nach Abschluss des letzten Matches jeder Pro League-Matchserie mindestens dreißig (30) Minuten lang nach dem Ende des letzten Matches für ein Interview zur Verfügung stehen.

Teilnehmende und Teams, die an einem ALGS-Live-Event teilnehmen, müssen sich außerdem an folgende Vorgaben halten:

- Alle Teilnehmenden 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.
- Alle Teilnehmenden können aufgefordert werden, nach dem Ende des letzten Matches einer Live-Event-Serie mindestens dreißig (30) Minuten für ein Interview mit dem Medienteam von EA und/oder akkreditierten Pressevertretern zur Verfügung zu stehen.
- Alle Teilnehmenden des Gewinnerteams müssen unter Umständen nach Ende des Wettbewerbs an einer Mediensitzung von bis zu einer (1) Stunde Länge teilnehmen.

## **6. TEILNAHME AN LIVE-EVENTS**

### **6.1. Reisen für die Teilnahme an Live-Events**

EA oder Dritte können für bestimmte zu einem Live-Event eingeladene oder qualifizierte Teilnehmende Reise und Unterkunft auf Kosten von EA oder solchen Dritten bereitstellen. Bei Teilnehmenden, 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 der Teilnehmenden zu einem Live-Event diesen statt einer Flug- eine Überlandreise zur Verfügung zu stellen. Wenn Teilnehmende spezielle Reise- oder Unterkunftswünsche haben (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 Turnier übersteigen, darf EA von diesen Teilnehmenden verlangen, solche Kostenunterschied selbst zu tragen. Die Zusendung der Reiseunterkünfthusunterlagen erfolgt vorbehaltlich der Einhaltung dieser offiziellen Regeln. Wenn Teilnehmende aus irgendeinem Grund disqualifiziert werden oder ihre Reiseberechtigung verlieren, kann EA die Reise- und Unterbringungskosten dieser Teilnehmenden einer anderen teilnehmenden Person zuweisen, die deren Platz in der ALGS einnimmt. Reiseaufwendungen 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 der Teilnehmenden oder ihrer Elternteile/Erziehungsberechtigten, und die Teilnehmenden können gebeten werden, für derartige Nebenkosten aufzukommen, indem sie beim betreffenden Hotel eine Kreditkarte angeben. 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 tragen allein die Teilnehmenden und ihre Elternteile/Erziehungsberechtigten. Möglicherweise sind ein gültiger Reisepass und/oder andere Reiseunterlagen erforderlich, für die Teilnehmende jeweils allein verantwortlich sind. Es können weitere Einschränkungen gelten.

### **6.2. Reisefähigkeitserklärung und Antrag auf biografische Daten**

Die Teilnehmenden 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 der Teilnehmenden verknüpfte E-Mail-Adresse versandt. Falls Teilnehmende die Reisefähigkeitserklärung nicht innerhalb von sieben (7) Kalendertagen nach dem Benachrichtigungsversuch ausfüllen, die Reisefähigkeitserklärung nicht innerhalb der erforderlichen Zeitspanne unterzeichnen und/oder zurückschicken, die Reise verweigern, nicht zum Antreten der Reise berechtigt oder nicht in der Lage sind, an den betreffenden Terminen zu dem/den Live-Event(s) zu reisen, dann verirken diese Teilnehmenden den Anspruch auf die Reise und Reiseunterkünfte sowie ihren Platz in dem Live-Event/der ALGS. Falls Teilnehmende in dem Land, in dem sie ihren Wohnsitz haben, als minderjährig gelten, muss ein Elternteil oder eine erziehungsberechtigte Person der Teilnehmenden alle zur Annahme der Reise notwendigen Dokumente unterzeichnen und die Teilnehmenden zu allen Live-Events begleiten. In diesen Fällen umfassen die Reisevorkehrungen ein zusätzliches Flugticket für einen (1) Elternteil oder eine (1) erziehungsberechtigte Person. Teilnehmende und Elternteile/Erziehungsberechtigte müssen mit demselben Flug anreisen und werden im selben Hotelzimmer untergebracht.

### **6.3. Hintergrundüberprüfungen**

Um an einem Live-Event teilzunehmen, und soweit nach im Wohnsitzland/Gebiet der Teilnehmenden geltendem Recht zulässig, müssen sich potenzielle Preisgewinner:innen 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 alle potenziellen Gewinner:innen auf der Basis einer solchen Hintergrundprüfung zu disqualifizieren, sollte EA nach eigenem Ermessen feststellen, dass die Vergabe eines Preises an solche Gewinner:innen ein negatives Licht auf EA werfen könnte.

## 7. DURCHSETZUNG

EA-Konten, die Bestenliste und die Matchdaten können unter anderem auf böswilliges Verhalten und Betrug überprüft werden. Jede teilnehmende Person 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 Matchpartien;
- das absichtliche Trennen der Internetverbindung während eines Matches im Spiel;
- das Absprechen mit anderen Teams/Teilnehmenden bei Matches im Spiel;
- das Ausnutzen bekannter Schwachstellen (Exploits) des Spiels (es obliegt den Spieler:innen, 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 ein Match neu zu starten und/oder jede teilnehmende Person oder jedes Team jederzeit aus jedem Grund zu disqualifizieren, insbesondere wegen einer Manipulation des Teilnahmeprozesses 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 einer teilnehmenden Person kann die Disqualifikation ihres gesamten Teams 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.

## 8. PREISE

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

### 8.1. Preisbedingungen

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:innen mit Wohnsitz in Uruguay werden die Preise in Form von Geschenkkarten anstelle von Bargeld vergeben. Für alle Steuern, einschließlich, aber nicht beschränkt auf Bundes-, Landes-, Provinz- oder Lokalsteuern und internationale Zölle, ist allein der jeweilige Gewinner verantwortlich.

Potenzielle Preisgewinner:innen müssen innerhalb von neunzig (90) Tagen nach Abschluss des Live-Events eine Gewinner- und Verzichtserklärung ausfüllen und unterzeichnen, um den Preis beanspruchen zu können. Wenn potenzielle Gewinner:innen die Gewinner- und Verzichtserklärung nicht unterzeichnen und/oder einreichen, den Preis ablehnen, nicht berechtigt sind, den Preis anzunehmen, oder dieser als unzustellbar zurückgesendet wird, erlischt der Anspruch, den diese potenziellen Gewinner:innen auf den Preis haben.

Erhält der für die Preisvergabe verantwortliche Händler die Bank- und Zustellungsdaten für den Preis nicht rechtzeitig, kann der Preis ebenfalls verfallen. Falls Preisträger:innen in dem Land, in dem sie ihren Wohnsitz haben, als minderjährig gelten, müssen ihre Elternteile oder erziehungsberechtigten Personen (wie gesetzlich vorgeschrieben) nach erfolgter Verifizierung der 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 potenzielle Gewinner:innen disqualifiziert werden oder ihr Anspruch auf einen Preis aus einem beliebigen Grund erlischt, behält sich EA das Recht vor, den jeweiligen Preis an eine wohlthätige Organisation eigener Wahl zu spenden. Für die Entgegennahme des Preises müssen potenzielle Gewinner:innen 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.

## 9. ALLGEMEINE BEDINGUNGEN

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

### **9.1. Personenbezogene Daten**

Mit der Teilnahme an der ALGS erkennen alle Teilnehmenden an, dass EA ihre personenbezogenen Daten (einschließlich Name, Adresse, Geburtsdatum, EA-Kontoname, E-Mail-Adresse, Benutzername für die unterstützte Plattform und Aufenthaltsland) (zusammen „personenbezogene Daten“) in Übereinstimmung mit der EA-Datenschutz- und Cookie-Richtlinie (verfügbar unter <https://privacy.ea.com/de>) für die darin genannten Zwecke verarbeitet. Wenn personenbezogene Daten von Teilnehmenden durch ein anderes organisierendes Unternehmen gesammelt wurden, sind die Teilnehmenden mit der Übermittlung dieser Daten durch das organisierende Unternehmen an EA einverstanden.

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

- Organisation, Durchführung und Überwachung der ALGS und der Preisvergabe, einschließlich der Veröffentlichung der Namen und Wohnsitzländer der Teilnehmenden, die einen Preis gewonnen haben, online oder in anderen Medien im Zusammenhang mit der ALGS, wie weiter unten beschrieben;
- Bekanntgabe der Demografien von Spieler:innen und Spielstatistiken als Teil des Kommentars bei der Übertragung von Events sowie die Weitergabe solcher Informationen an Bestenlisten von Drittanbietern wie weiter unten beschrieben;
- Weitergabe von personenbezogenen Daten 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, in denen personenbezogene Daten vorkommen können.
- Andere Zwecke, denen die Teilnehmenden zustimmen.

Personenbezogene Daten werden in den Vereinigten Staaten und möglicherweise auch in anderen Ländern, in denen EA, seine Tochterunternehmen oder Drittanbieter-Vertreter aktiv sind, verarbeitet. Durch die Teilnahme an der ALGS erklären die Teilnehmenden 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 des Aufenthalts- oder Herkunftslandes der Teilnehmenden.

Die Teilnehmenden haben das Recht, auf ihre personenbezogenen Daten zuzugreifen, sie zu korrigieren oder ihre Nutzung zu widerrufen. Teilnehmende können solche Maßnahmen über das Datenschutzportal von EA unter <https://www.ea.com/de-de/privacy-portal> beantragen.

Hinweis: EA kann von Teilnehmenden, die EA zu Live-Events einlädt, Hintergrundüberprüfungen anfordern. EA kann die Zustimmung der Teilnehmenden 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 Teilnehmenden übermittelten personenbezogenen Daten enthält. Wie wir die Daten der Teilnehmenden verarbeitet werden und welche Rechte sie diesbezüglich haben, ist in den Datenschutzrichtlinien des jeweiligen Veranstalters nachzulesen.

#### **9.1.1. Bestenlisten von Drittanbietern**

Bestimmte Websites und Online-Dienste können ALGS-, Team- und/oder individuelle Teilnehmerstatistiken veröffentlichen, einschließlich solcher, die die Teilnehmenden anhand ihrer öffentlichen Benutzernamen persönlich identifizieren („Bestenlisten von Drittanbietern“). Einige dieser Drittanbieter-Bestenlisten stellen öffentlich zugängliche Informationen zusammen, während andere möglicherweise bestimmte zusätzliche

Teilnehmendenstatistiken direkt von EA erhalten. Zu den zusätzlichen Informationen über die Teilnehmenden, die EA den Bestenlisten von Drittanbietern zur Verfügung stellt, gehören unter anderem Spielerkennungen (z. B. der Name des Charakters und der ALGS-Benutzername), die Leistung im Spiel (z. B. Kills, Assists, Wiederbelebungen, Schüsse, verursachter Schaden), die Gesamtplatzierung im Wettbewerb im Vergleich zu anderen Teilnehmenden und Teams sowie die Art der Gaming-Hardware, mit der sie spielen.

In allen Fällen sind Drittanbieter-Bestenlisten unabhängige Verantwortliche für die von ihnen gesammelten oder erhaltenen Informationen und verarbeiten diese gemäß ihren Datenschutzrichtlinien. Wenn die Teilnehmenden ihre Datenschutzrechte in Bezug auf diese Informationen ausüben wollen (z. B. Zugriff, Löschung, Einschränkung usw.), müssen sie das in den Datenschutzrichtlinien der Drittanbieter-Bestenlisten vorgesehene Verfahren nutzen. Die Teilnehmenden erkennen an, dass es im legitimen Interesse und im alleinigen Ermessen von EA liegt, Teilnehmendenstatistiken, einschließlich solcher, die nicht öffentlich zugänglich sind, an Bestenlisten von Drittanbietern weiterzugeben, um das ALGS-Erlebnis zu verbessern.

### **9.1.2. 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.

## **9.2. Freigabe und Veröffentlichung von Spielerdaten**

### **9.2.1. Liste mit den Gewinner:innen**

EA veröffentlicht auf der Registrierungsseite eine Liste mit den Gewinner:innen, sobald alle Gewinner:innen innerhalb von zwei (2) Wochen nach Ende jedes Events bestätigt wurden. Diese Liste wird mindestens drei (3) Monate lang nach dem Ende der ALGS online bleiben.

### **9.2.2. Gewährung von Rechten**

Teilnehmende räumen EA das Recht ein, die auf sie bezogenen Statistiken und Ranglisten im Zusammenhang mit der ALGS zu veröffentlichen und anderweitig zu nutzen, auch zu Marketing- und Werbezwecken, ohne dass die Teilnehmenden ihre Zustimmung geben oder eine Vergütung erhalten müssen.

Mit der Annahme eines Preises räumen Teilnehmende EA das Recht ein, ihre personenbezogenen Daten und alle anderen von der teilnehmenden Person zur Verfügung gestellten Daten ohne weitere Zustimmung oder Entschädigung dieser teilnehmenden Person 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, Wohnsitzland, Alter, Benutzername auf der unterstützten Plattform (z. B. Xbox Live Gamertag, PSN-ID, EA-Konto-ID)
- Social-Media-Daten: X-(ehemals Twitter)-Handle, YouTube-Kanal, Twitch-Konto, Discord-Benutzername, Instagram-Benutzername
- Fotos: Alle Fotos, die EA von den Teilnehmenden zur Verfügung gestellt oder die bei Live-Events vor Ort von Teilnehmenden gemacht werden
- Weitere Informationen und Daten, die nur Event-Offiziellen mitgeteilt werden: Hemdgröße, Ernährungseinschränkungen, Handynummer
- Sonstige biografische Informationen, die von Teilnehmenden zur Verfügung gestellt werden (z. B. Lieblingslegende, Kurzbiografie, die während des Registrierungsprozesses auf der Turnier-Website angegeben wird)

### **9.2.3. EA-Kontodaten**

Die Teilnehmenden erkennen an und erklären sich damit einverstanden, dass EA möglicherweise ihre Kontodaten (Name, Online-ID, Alter, Land, Spielstatistiken und -ergebnisse sowie E-Mail-Adresse) an Battlefy Technologies Inc. zum Zwecke der Organisation aller Events weitergibt.

## **9.3. Geltendes Recht; Haftungsfreistellung**

### **9.3.1. Entscheidungen von EA**

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

### **9.3.2. Geltendes Recht**

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

### **9.3.3. Freistellung**

Soweit gesetzlich zulässig, erklärt sich die teilnehmende Person damit einverstanden, EA und seine Vertreter 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.

### **9.3.4. Für Personen mit ständigem Wohnsitz in Österreich, Deutschland und Polen**

Ungeachtet anderer hier genannter Bestimmungen darf nichts in diesen offiziellen Regeln die Verbraucherschutzrechte der Teilnehmenden beschränken, die ihnen durch die Gesetze im Land ihres Wohnsitzes 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 vertragliche Pflichten, wie beispielsweise Verzögerungen oder Unmöglichkeit der Leistung, für die EA verantwortlich gemacht werden kann. Die Haftung im Falle eines Verstoßes gegen eine solche wesentliche Pflicht beschränkt sich auf gewöhnlichen Vertragsschaden, dessen Eintritt seitens EA bei Vertragsabschluss aufgrund der zu diesem Zeitpunkt bekannten Umstände zu erwarten gewesen wäre. „Wesentliche vertragliche Pflichten“ 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.

### **9.3.5. Für Personen mit ständigem Wohnsitz im Vereinigten Königreich und in Frankreich**

Ungeachtet anderer hier genannter Bestimmungen und soweit es nach geltendem Recht zulässig ist, erklären sich alle Teilnehmenden damit einverstanden, EA und seine Vertreter 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:innen des Vereinigten Königreichs in Bezug auf Ansprüche, die sich aus einer unerlaubten Handlung oder einer anderen Haftung ergeben, die nicht gesetzlich ausgeschlossen werden kann.

### **9.3.6. Für Personen mit ständigem Wohnsitz in Australien**

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 Teilnehmende als Verbraucher:innen nach den Verbrauchergarantiebestimmungen des Verbrauchergesetzes Australiens in Bezug auf die Durchführung der ALGS und jeden gewonnenen Preis Anspruch haben können, erklärt sich alle Teilnehmenden damit einverstanden, EA und seine Vertreter 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.

**10. GEWERBLICHE RECHTE**

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

Teilnehmende 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 alleinigem Ermessen gewähren oder verweigern kann.

Teilnehmende oder Sponsoren von Teilnehmenden, 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 alleinigem Ermessen gewähren oder verweigern kann.

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

**11. HAFTUNGSBESCHRÄNKUNG**

EA ist nicht verantwortlich für: (i) fehlerhafte Informationen, unabhängig davon, ob sie von Teilnehmenden verursacht wurden oder durch Tippfehler oder Equipment oder Programme im Zusammenhang mit dem Turnier entstanden sind; (ii) technische Ausfälle, unter anderem Verbindungsstörungen, -unterbrechungen oder -trennungen; (iii) unbefugtes Eingreifen in den Anmeldevorgang für das Turnier; (iv) technisches oder menschliches Versagen bei der Verwaltung des Turniers oder der Verarbeitung von Anmeldungen; (v) verspätete, verlorene, unzustellbare, fehlerhafte, beschädigte oder gestohlene Post oder elektronische Kommunikation; (vi) Unzulässigkeit aus jedwedem Grund, einschließlich des falsch Verstehens der offiziellen Regeln und Anforderungen des Teilnahmeprozesses durch die Teilnehmenden.

## ANHANG A: VERHALTENSKODEX

Der unten angeführte Verhaltenskodex gilt für alle Teilnehmenden 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 Teilnehmende zu verhängen, die gegen diesen Verhaltenskodex verstoßen. Die Teilnehmenden sind für das Verhalten ihrer Coaches verantwortlich, einschließlich, aber nicht beschränkt auf die Gewährleistung, dass ihre Coaches den Verhaltenskodex einhalten.

### A1. Verhalten der Teilnehmenden

Die Teilnehmenden gehören zu den besten und medienwirksamsten Spieler:innen der Welt. Sie sind daher Botschafter:innen der ALGS, an die von EA, der Öffentlichkeit und den Medien entsprechend hohe Ansprüche gestellt werden. Die Teilnehmenden 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 tätigen, die Rufschädigung, Verachtung, Skandal, Spott oder Geringschätzung gegenüber der teilnehmenden Person, EA, der ALGS oder deren Teilnehmenden 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 Livestreams, des Verhaltens in der Vergangenheit und während Live-Events. Es wird von allen Teilnehmenden 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.

Die Teilnehmenden müssen anderen Teilnehmenden, Schiedsrichter:innen, Offiziellen, dem Event-Personal und den Turnieradministrator:innen (zusammen „Event-Offizielle“) ein nach alleinigem Ermessen von EA angemessenes Maß an Respekt entgegenbringen. Bedrohliches oder auf andere Art unangemessenes Verhalten gegenüber den Event-Offiziellen und/oder den anderen Teilnehmenden wird nicht geduldet. Die Teilnehmenden müssen den Anweisungen der Event-Offiziellen jederzeit Folge leisten.

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 einen EA-Dienst oder den Computer oder das Eigentum von anderen beschädigen, manipulieren oder stören;
- Verwendung externer Software, die der teilnehmenden Person einen unfairen Vorteil verschaffen soll;
- Störung oder Behinderung der Teilnahme anderer Personen, die an der ALGS teilnehmen;
- Belästigung, Bedrohung, Mobbing, Hassreden, wiederholtes Senden unerwünschter Nachrichten, persönliche Angriffe oder Aussagen bezüglich Ethnie, Geschlecht, sexueller Orientierung, Religion, Herkunft usw.;
- Verwendung vulgärer oder beleidigender Ausdrücke;
- Körperliche Übergriffe, Kämpfe oder sonstige bedrohliche Aktionen gegen Teilnehmende, Zuschauer:innen, Event-Offizielle oder andere Personen;
- Sachbeschädigung an und/oder Missbrauch von Spielgeräten, Hardware, Peripheriegeräten, Turnierequipment oder der Einrichtung/des Veranstaltungsorts/der Unterkunft;
- Veröffentlichen, Bereitstellen, Hochladen oder Verteilen von Inhalten oder das Organisieren von/die Teilnahme an Aktivitäten, Gruppen oder Gilden, die von EA vernünftigerweise als unangemessen, missbräuchlich, hasserfüllt, belästigend, profan, diffamierend, bedrohlich, obszön, sexuell explizit und/oder missbräuchlich, verletzend, in den Datenschutz eingreifend, vulgär oder anderweitig mit dem Ruf von EA unvereinbar, anstößig, unanständig oder rechtswidrig eingestuft werden;
- Beeinträchtigung oder Störung der Übertragung oder der Übertragungsproduktion;
- Stören des Gameplays einschließlich dem vorsätzlichen Zerstören einer Spielstation, Unterbrechen der Stromversorgung, Verlassen einer Station vor dem Abschluss einer Partie, Weigerung zu spielen und Missbrauch der Pausenfunktion im Spiel;
- Versäumnis, mit Sicherheitsmaßnahmen kooperieren, wie z. B. dem Einsatz von Metalldetektoren und Durchsuchungen von Taschen;
- Versäumnis, den Anweisungen von Event-Offiziellen 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;
- Versäumnis, für Preisverleihungszeremonien und Interviews nach dem Turnier und während des gesamten Live-Events sowie für angemessene Werbeaktivitäten verfügbar zu sein, die von EA oder anderen Sponsoren verlangt wurden;
- Als teilnehmende Person Videostreams und/oder Live-Audiokommentare zu ihrer eigenen Partie anzusehen bzw. anzuhören, solange das Match noch nicht beendet ist;
- Durchführen von Werbeaktivitäten für Dritte im Zusammenhang mit der ALGS, sofern diese nicht vorab von EA schriftlich genehmigt wurden;
- Ausnutzung von Exploits, Bugs, Cheats, nicht dokumentierten Funktionen, Designfehlern oder anderen Problemen die, wie nach alleinigem Ermessen von EA festgelegt, die ordnungsgemäße Funktion des Spiels oder Durchführung der ALGS einschränken oder verhindern (Eine nicht abschließende Liste aller Handlungen von Teilnehmenden, die als Exploit gelten, ist nachstehend unter Abschnitt A 10 zu finden);
- Verkaufen, Kaufen, Handeln oder anderweitiges Übertragen oder Anbieten des Übertragens eines EA-Kontos 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 einer anderen teilnehmenden Person oder es jemand anderem zu gestatten, im Namen der teilnehmenden Person in einem beliebigen Wettbewerbsspielmodus zu spielen;
- Glücksspiel, einschließlich Wetten auf Ergebnisse von ALGS-Matches;
- Offenlegung jeglicher vertraulichen Informationen, die von EA oder einem seiner verbundenen Unternehmen bereitgestellt wurden;
- Teilen oder bekanntgeben von Matchcodes an Personen, die nicht im Team der teilnehmenden Person sind;
- Jedwede Art der Kommunikation während eines ALGS-Matches mit Personen, bei denen es sich nicht um aktive, spielende Mitglieder des Teams der teilnehmenden Person oder um ALGS-Offizielle handelt, bevor das Team der teilnehmenden Person aus dem Match ausgeschieden ist;
- Annehmen oder Verteilen von Geschenken, Bestechungsgeldern, Belohnungen oder Vergütungen für im Zusammenhang mit der Teilnahme am ALGS-Wettbewerb geleistete Dienste (mit Ausnahme von Teilnehmenden 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;
- Ausüben sonstiger Aktivitäten, welche die friedliche, faire und respektvolle Spielumgebung der ALGS erheblich stören;
- Nichterscheinen zu einem angesetzten Live-Event zu dem/den entsprechenden Datum(en) und der/den Uhrzeit(en), die auf der Turnier-Website veröffentlicht oder den Teilnehmenden auf andere Weise vom Turniersponsor oder -personal mitgeteilt wurden; und
- Versäumnis, dem offiziellen Discord-Server der Pro League beizutreten und während der Dauer der Matches des Teilnehmers auf dem Sprach-Kanal zu bleiben, der vom Turniersponsor oder -personal festgelegt wurde.
- Nichtteilnahme an den obligatorischen Trainingsspielen am Medientag vor dem Championship-Event.
- Förderung, Ermutigung oder Teilnahme an oben beschriebenen verbotenen Aktivitäten.

## **A2. Richtlinie zu Absprachen und Spielmanipulation**

Jegliche Handlung oder Absprache, die darauf abzielt, andere Teilnehmende zu benachteiligen, den Ausgang eines Matches im Voraus zu bestimmen, zu versuchen, ein Match zu verlieren, die Fairness der ALGS zu beeinträchtigen oder die Bemühungen, ein Match 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 Teilnehmenden können dazu gezwungen werden, jegliche Entschädigungen und/oder Preise auf- oder zurückzugeben. Ihre EA- und/oder Spielkonten werden möglicherweise gesperrt.

Absprachen können beispielsweise sein:

- Vorsätzliche Niederlage zu einem beliebigen Zeitpunkt eines Events aus beliebigem Grund;

- Spielen im Namen einer anderen teilnehmenden Person, einschließlich der Verwendung eines Zweitkontos, um dieser zu einem beliebigen Zeitpunkt während eines Events zu helfen;
- Jede Form von Matchabsprachen oder Kommunikation über Spielweise und Strategie in einem Match mit anderen Teilnehmenden oder Coaches;
- „Soft Play“, definiert als das Versäumnis von Teilnehmenden, während eines Matches ihre beste Leistung zu erbringen oder angemessene und faire Aktionen zu unternehmen, um einen Vorteil gegenüber ihren Gegenspieler:innen zu erlangen;
- Vereinbarungen, das Preisgeld zu teilen; und
- Gegnerischen Teilnehmenden zu ermöglichen, mehr oder weniger Punkte zu erhalten, als diese im Normalfall erzielen würden, um die Rangliste zu beeinflussen.

### **A3. Richtlinie zu Drogen und Alkohol**

Die Teilnehmenden dürfen während der Teilnahme an der ALGS nicht unter dem Einfluss von Drogen oder Alkohol stehen. Den Teilnehmern ist es nicht gestattet, an Veranstaltungsorten von Live-Events Alkohol oder Drogen zu sich zu nehmen.

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

### **A4. Kleiderordnung**

An Live-Events teilnehmende Personen müssen den Umständen angemessene (nach Ermessen von EA) Bekleidung tragen.

Die Teilnehmenden dürfen keine Kleidungsstücke politischer Natur oder Kleidungsstücke tragen, die in EAs Ermessen zu Kontroversen führen oder ein schlechtes Licht auf EA, seine Partner oder die ALGS werfen könnten.

Die Teilnehmenden 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.

### **A5. Melden von Verstößen**

Um einen möglichen Verstoß gegen diese offiziellen Regeln zu melden, senden Sie bitte eine E-Mail an [algs@ea.com](mailto:algs@ea.com).

### **A6. Strafen**

Verstöße gegen diese offiziellen Regeln oder gegen die Event-Regeln können nach Ermessen von EA zu Strafen, Disqualifikation, Änderung der Matchergebnisse, Verlust des Gewinnerstatus und/oder Verlust der Preise führen. Alle Entscheidungen von EA oder den Event-Offiziellen in Bezug auf die ALGS sind endgültig und bindend. EA behält sich das Recht vor, jede am Wettbewerb teilnehmende Person zu jeder Phase, jederzeit und aus jedem beliebigen Grund mit Strafen zu belegen. Strafen können einige oder alle der folgenden Maßnahmen umfassen, sind aber nicht auf diese beschränkt:

- Verwarnung
- Verweis
- Aberkennung/Aufgabe einzelner Matches
- Aberkennung/Aufgabe aller Matches
- Verringerung des Matchscores
- Verlust von Preisen (einschließlich Geldpreisen und bezahlten Reisekosten)
- Punkteverlust
- Vorübergehender oder dauerhafter Ausschluss von der ALGS
- Disqualifikation von der ALGS und zukünftigen Wettbewerben
- Verfall der Registrierungsgebühren für die Teilnahme an einem Event
- Verlust von zukünftigem Preisgeld
- Suspendierung eines (1) oder mehrerer Spielkonten für den/die von den Teilnehmenden genutzten EA-Dienst(e)

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

### **A7. Sponsoring von Teilnehmenden**

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 nachfolgend aufgeführten Kategorien fällt, Dienste daraus anbietet oder damit in Zusammenhang gebracht werden kann, dürfen die Teilnehmenden das Sponsoring nicht in Verbindung mit EA, seinen Partnern oder der ALGS anzeigen oder bewerben:

- Glücksspiel-, Wett-, Lotterierprodukte oder -dienstleistungen, einschließlich, aber nicht beschränkt auf Sportwetten, Fantasy-Sites, Glücksspiele oder ähnliche Websites oder Dienstleistungen;
- Alkohol, Tabak, verschreibungspflichtige Medikamente, illegale Drogen und/oder ähnliche Produkte oder Utensilien;
- Pharmazeutische Produkte und Dienstleistungen, Nahrungsergänzungsmittel oder medizinische Geräte;
- Schusswaffen oder sonstige Waffen;
- Pornografisches oder anderes sexuell eindeutiges oder nicht jugendfreies Material;
- Lebensmittel und Getränke mit hohem Fett-, Salz- oder Zuckeranteil;
- Energydrinks;
- Politische Werbung oder Unterstützung einer politischen Agenda;
- Kryptowährungsunternehmen und/oder Websites, die für den Handel mit Kryptowährungen werben oder damit in Verbindung stehen;
- Illegale Produkte, Dienstleistungen oder Inhalte, die in den Regionen, in denen das Spiel verfügbar ist, auf andere Weise gegen geltende Gesetze verstoßen;
- Produkte oder Dienstleistungen von direkten Mitbewerbern von EA, seinen Partnern und seinen anderen zugehörigen Marken;
- Direkte Mitbewerber der offiziellen Marketingpartner der ALGS;
- Alles, was die Geschäfte von EA beeinträchtigt (z. B. Hacking, Gold-Services, Konto-/Münzverkauf usw.);
- Alles, was nicht im Einklang mit der ESRB-, PEGI-, OFLC-, USK- oder einer anderen in der jeweiligen Region für das Spiel geltenden Einstufung steht.

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 Teilnehmenden werden während des Registrierungsprozesses gebeten, einen einzigartigen Benutzernamen zu wählen. Dieser Benutzername wird verwendet, um die Teilnehmenden während der Live-Events zu identifizieren. Dieser Benutzername kann mit dem EA-Konto, der PSN-ID oder dem XBL-Gamertag identisch sein, muss jedoch nicht damit übereinstimmen. Dieser Benutzername muss sich von denen der anderen Teilnehmenden unterscheiden und darf von EA und seinen verbundenen Unternehmen nicht als vulgär angesehen werden. Benutzernamen dürfen nicht (a) gegen Rechte von Drittanbietern an geistigem Eigentum oder (b) gegen das Gesetz, die Nutzervereinbarung von EA oder Datenschutzrechte oder das Öffentlichkeitsrecht von Drittanbietern verstoßen.

### **A10. Exploits**

Unter Exploit wird das Verhalten eines Teilnehmenden verstanden, bei dem ein Fehler oder Defekt im Spiel ausgenutzt wird, wodurch es zu falschen Ergebnissen oder Verhaltensweisen kommen kann oder ein unbeabsichtigter Wettbewerbsvorteil erlangt wird. Die nachfolgende Liste ist eine nicht abschließende Aufstellung aller als Exploit geltenden Handlungen von Teilnehmenden, die entsprechend eine Strafe nach sich ziehen können.

- Die normalen Grenzen einer Karte dürfen nicht auf eine Weise verlassen werden, die keinen „Out of bounds“-Zeitgeber aktiviert, und es darf keine andere Schwachstelle ausgenutzt werden, die dazu führt, dass die Teilnehmenden außerhalb des Kreises (im orangefarbenen Bereich) bleiben können, ohne Schaden zu erleiden.
- Gelände mit glatter Oberfläche ist so konzipiert, dass es sich in/auf Bereichen befindet, die nicht zum Betreten im Spiel gedacht sind. Spamming oder der Einsatz von Spielmechaniken, um das Ausrutschen auf den glatten Oberflächen zu verhindern, gilt als Exploit.

- Das Ausnutzen eindimensionaler Texturen in der Kartengeometrie zum Blocken oder Vermeiden von gegen den Teilnehmenden gerichteten Schaden, der andernfalls erlitten worden wäre, gilt als Exploit.
  - Alle anderen Aktionen, die den Teilnehmenden von ALGS-Offiziellen oder von EA mitgeteilt werden.
- EA kann diese Liste nach eigenem Ermessen von Zeit zu Zeit aktualisieren.

## ANHANG B: TEILNAHMEBERECHTIGTE LÄNDER UND GEBIETE

Um an der ALGS teilnehmen zu können, müssen die Teilnehmenden ihren rechtmäßigen Wohnsitz in einem der unten aufgeführten Länder/Gebiete haben. Hinweis: Die Einteilung der Regionen dient nur dem Zweck der ALGS und gilt nicht als offizielle geografische Regionseinteilung.

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		

Volksrepublik China nur auf Einladung.

## ANHANG C: TURNIERFORMATE UND WERTUNG

### C1. Einzelausscheidungsturniere

Bei Turnieren mit Einzelausscheidung werden die Ergebnisse der Teams nach einer bestimmten Anzahl von Matches 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 Finalrunde („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 Serie 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.

- Für Challenger Circuit – Split 1 u. 2 und die Vorsaison-Qualifikationen:
  - Die Turniere in Nordamerika und EMEA bestehen aus maximal sieben (7) Runden, einschließlich der Endrunde. APAC-Süden- und APAC-Norden-Turniere bestehen aus maximal sechs (6) Runden, Südamerika-Turniere haben maximal fünf (5) Runden, einschließlich der Finalrunde.
  - Jede Runde vor dem Viertelfinale besteht aus vier (4) Matches und jedes Viertelfinale, Halbfinale und Finale aus sechs (6) Matches. Die Teams sammeln in jedem Match Punkte, wie in **ANHANG C5.1** beschrieben.
  - Wenn alle Matches 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) Matches, wobei die Teams in jedem Match Punkte gemäß **ANHANG C5.1** sammeln. Wenn alle Matches 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 Serie aus sechs (6) Matches („Gruppenphase“), wobei die Teams die Punkte aus jedem Match wie in **ANHANG C5.1** beschrieben ansammeln und in eine Doppelausscheidungsturnierphase (wie in **ANHANG C3** beschrieben) eintreten.

Am Ende der Gruppenphase werden die vierzig (40) Teams nach dem gesamten Matchscore aller in der Gruppenphase gespielten Matches („Gesamt-Matchscore der Gruppenphase“) eingestuft und leiten die Doppelausscheidungsturnierphase wie folgt ein:

- Für jede der Playoffs und die Championship:
  - Die zwanzig (20) Teams mit der höchsten Gesamt-Matchscore in der Gruppenphase starten im Siegerfeld;
  - Die zwanzig (20) Teams mit dem niedrigsten Matchscore in der Gruppenphase starten in der Runde 1 der Ausscheidungsgruppe.

### C3. Doppelausscheidungsturnierphase

Diese Doppelausscheidungsturnierphase umfasst für jede der Playoffs und die Championship eine (1) Runde für das Siegerfeld, zwei (2) Runden für die Ausscheidungsgruppe sowie eine Finalrunde. Für alle anderen Turniere mit dem gleichen Format, umfasst diese Doppelausscheidungsturnierphase jeweils zwei (2) Runden für das Gewinnerfeld und die Ausscheidungsgruppe sowie eine Finalrunde.

Alle Runden des Gewinnerfelds und der Ausscheidungsgruppe bestehen jeweils aus einer Serie 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 jede der Playoffs und die Championship:
  - Siegerfeld: Die zehn (10) Teams mit den höchsten Rundenergebnissen kommen in die Finalrunde. Die restlichen Teams steigen in die Runde 2 der Ausscheidungsgruppe ab.
  - Ausscheidungsgruppe Runde 1: Die zehn (10) Teams mit den höchsten Rundenergebnissen rücken in die Runde 2 der Ausscheidungsgruppe vor. Alle anderen Teams scheidern aus dem Turnier aus.
  - Ausscheidungsgruppe Runde 2: Die zehn (10) Teams mit dem höchsten Rundenergebnis ziehen in die Finalrunde ein. Alle anderen Teams scheidern aus dem Turnier aus.
- Für die Letzte-Chance-Qualifikation:
  - Siegerfeld Runde 1: Die zehn (10) Teams mit den höchsten Rundenergebnissen rücken in die Runde 2 des Siegerfelds vor. Die restlichen Teams steigen in die Runde 1 der Ausscheidungsgruppe ab.
  - Siegerfeld Runde 2: Die zehn (10) Teams mit den höchsten Rundenergebnissen kommen in die Finalrunde. Die restlichen Teams steigen in die Runde 2 der Ausscheidungsgruppe ab.
  - Ausscheidungsgruppe Runde 1: Die zehn (10) Teams mit den höchsten Rundenergebnissen rücken in die Runde 2 der Ausscheidungsgruppe vor. Alle anderen Teams scheidern aus dem Turnier aus.
  - Ausscheidungsgruppe Runde 2: Die zehn (10) Teams mit dem höchsten Rundenergebnis ziehen in die Finalrunde ein. Alle anderen Teams scheidern aus dem Turnier aus.
- Für die Qualifikation für die Pro League:
  - Siegerfeld Runde 1: Die zehn (10) Teams mit den höchsten Rundenergebnissen rücken in die Runde 2 des Siegerfelds vor. Die restlichen Teams steigen in die Ausscheidungsgruppe ab.
  - Siegerfeld Runde 2: Die zehn (10) Teams mit den höchsten Rundenergebnissen kommen in die Finalrunde. Die restlichen Teams steigen in die Ausscheidungsgruppe ab.
  - Ausscheidungsgruppe: Die zehn (10) Teams mit dem höchsten Rundenergebnis ziehen in die Finalrunde ein. Alle anderen Teams scheidern aus dem Turnier aus.

In der Finalrunde der Playoffs, der Championship, der Letzte-Chance-Qualifikation und der Pro-League-Qualifikation treten die zwanzig (20) Teams nach der in **ANHANG C4** beschriebenen Matchpunkt-Mechanik an. Für die Split-1-Playoffs, die Letzte-Chance-Qualifikation und die Pro-League-Qualifikation werden die besten zehn (10) Teams des Siegerfelds basierend auf ihren Rundenergebnissen aus der letzten Runde des Siegerfelds gesetzt und starten mit den in **ANHANG C5.2.** beschriebenen Einstiegspunkten in die Finalrunde.

#### **C4. Matchpunkt**

In den Regionalfinals, den Playoffs, der Championship, der Letzte-Chance-Qualifikation und der Pro-League-Qualifikation werden die Gewinner:innen dieser Events in der Finalrunde nach der „Matchpunkt“-Mechanik ermittelt. In dieser Runde treten die Teams in einer Serie von Matches an, wobei die Teams in jedem Match 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. Wenn in den Regionalfinals, der Pro-League-Qualifikation und der Letzte-Chance-Qualifikation ein Siegerteam erklärt wird, bevor sechs (6) Matches gespielt wurden, hört das Siegerteam auf, zu spielen, und die Matchserie wird ohne Unterbrechung mit allen verbleibenden Teams fortgesetzt, bis sechs (6) Matches absolviert wurden. Im Anschluss an die Matchserie werden alle verbleibenden Teams nach ihrem Rundenergebnis aus der Finalrunde eingestuft.

#### **C5. Punkte**

##### **C5.1. Matchpunkte**

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

In jedem Match werden folgende Punkte 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 Punkt pro Kill

Wenn ein Team ein Match verpasst (keine Teilnehmenden des Teams haben das Match gespielt), erhält das Team eine Matchscore von null (0) für dieses Match.

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

In der regulären Saison der Pro League und im Siegerfeld-Finale der PLQ, LCQ, und Split-1-Playoffs können Teams Bonuspunkte nach den folgenden Kriterien erhalten:

- Ein (1) Bonuspunkt wird vergeben, wenn das erstplatzierte Team einen Vorsprung von fünfzig (50) Punkten oder mehr vor dem zweitplatzierten Team hat.
- Jedes Team, das mindestens 50 % seiner Matches in einer Matchserie gewinnt, erhält einen (1) Bonuspunkt. Für jedes gewonnene Match nach Erreichen der 50 % erhält das Team einen zusätzlichen Bonuspunkt.

Alle in der regulären Saison erzielten Bonuspunkte werden zu den Platzierungspunkten aus der regulären Saison des Teams hinzugefügt. Alle im Siegerfeld-Finale erzielten Bonuspunkte werden zu den Einstiegspunkten des Teams hinzugefügt. Während der Regionalfinals werden keine Bonuspunkte vergeben.

#### 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

Alle Teilnehmenden erhalten die folgenden Punkte auf der Grundlage der Endplatzierung ihres Teams in den unten aufgeführten Runden der einzelnen Turniere der Vorsaison-Qualifikationen oder des Challenger Circuits.

Teilnehmende, die in einem Event des Challenger Circuits spielen, nachdem sie an einer regulären Saison der Pro League teilgenommen haben, erhalten 320 Challenger-Circuit-Punkte für Events des Challenger Circuits, die sie während ihrer Teilnahme an Events der regulären Saison verpasst haben.

Endplatzierung	Finale	Halbfinale	Viertelfinale
1.	500	Einzug ins Finale	Einzug ins Halbfinale
2.	480	Einzug ins Finale	Einzug ins Halbfinale
3.	470	Einzug ins Finale	Einzug ins Halbfinale
4.	460	Einzug ins Finale	Einzug ins Halbfinale
5.	450	Einzug ins Finale	Einzug ins Halbfinale
6.	440	Einzug ins Finale	Einzug ins Halbfinale
7.	430	Einzug ins Finale	Einzug ins Halbfinale
8.	420	Einzug ins Finale	Einzug ins Halbfinale
9.	410	Einzug ins Finale	Einzug ins Halbfinale
10.	400	Einzug ins Finale	Einzug ins Halbfinale
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 regulärer Saisontabelle wie nachstehend aufgeführt.

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 Endplatzierung in den Playoffs.

Endplatzierung	Punkte
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

Endplatzierung	Punkte
31	20
32	18
33	16
34	14
35	12
36	10
37	8
38	6
39	4
40	2

## C6. Tiebreak

### C6.1. Tiebreaks in Series und Gruppenphase

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

#### (A) Einzel-Matchscores

Das Team mit dem höchsten Matchscore in einem einzelnen Match gewinnt den Tiebreak. Die höchsten Einzel-Matchscores können in denselben oder in verschiedenen Matches 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. Der höchste Einzel-Matchscore von Team 1 sind 20 Punkte im ersten Match der Runde, und der höchste Einzel-Matchscore 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 Tiebreaks entschieden oder keine weiteren einzelnen Matchscores verfügbar sind. Beispiel: Der höchste Einzel-Matchscore von Team 1 und Team 2 sind 20 Punkte in den Matches 1 bzw. 3. Der zweithöchste Einzel-Matchscore von Team 1 sind 18 Punkte in Match 3, der zweithöchste Einzel-Matchscore 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 Einzel-Matchscore 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 Finalplatzierung (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 einzelnen Match ist die bestmögliche Platzierung. Dies wird für alle in der Runde gespielten Matches wiederholt, bis alle Tiebreaks entschieden oder keine weiteren einzelnen Matches verfügbar sind. Wenn zwei (2) oder mehr Teams nach der Überprüfung der Einzel-Matchscores 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 Gesamtplatzierungspunkten 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 Einzelserie noch immer einen Gleichstand haben, wird dieser anhand der meisten Siege in der Serie gelöst.

#### (B) Gesamtsiege der Serie

Das Team mit der höchsten Anzahl von Erstplatzierungen in allen Matchserien der regulären Saison gewinnt den Tiebreak. Wenn mindestens zwei (2) Teams nach der Überprüfung der Gesamtsiege der Serie 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 in einer einzelnen Serienrunde gelöst.

#### (D) Höchste Punktzahl in einer einzelnen Serienrunde

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

#### (E) Höchster Einzel-Matchscore

Das Team mit dem höchsten Matchscore 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-Playoff – finale Platzierung

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

#### (B) Split 2 der regulären Saison – finale Platzierung

Das Team mit der besten Endplatzierung 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 **ANHANG C6.2** beschriebenen Methoden gelöst.

### C6.4 Tiebreak bei Challenger-Circuit- und Vorsaison-Qualifikation-Punkte-Ranglisten

Wenn mindestens zwei (2) Teams einen Gleichstand bei den Challenger-Circuit- oder Vorsaison-Qualifikation-Punkten haben, wird dieser Gleichstand anhand der folgenden Kriterien in absteigender Reihenfolge gelöst:

- Das Team mit der besten Endplatzierung im jüngsten Challenger Circuit- oder Vorsaison-Qualifikation-Turnier gewinnt den Tiebreak.

- Alle verbleibenden Unentschieden bei der Platzierung im letzten Challenger Circuit oder in der Vorsaison-Qualifikation werden durch die in **ANHANG C6.1** aufgeführten Serien-Tiebreaks aufgelöst.

## ANHANG D: TAGESPLÄNE

Die endgültige Startzeit jeder Runde kann von dem unten aufgeführten Zeitplan abweichen. Die genauen Startzeiten werden auf [battlefy.com/alg](http://battlefy.com/alg) oder Discord 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
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
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
Tag 3	Finale 18:00 Uhr	Finale 18:00 UHR		

Jede Runde vor dem Halbfinale besteht aus vier (4) Matches, die 150 Minuten (2,5 Stunden) dauern sollen. Jede Runde im Halbfinale und Finale besteht aus sechs (6) Matches, 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 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			

### D4. Split-2-Pro-League-Qualifikation

	Startzeit
<b>Tag 1</b>	Gewinner:innen – Runde 1 17:00 Uhr
<b>Tag 2</b>	Gewinner 2. Runde 12:00 UHR
<b>Tag 2</b>	Eliminierung Runde 1 17:00 Uhr
<b>Tag 3</b>	Matchpunkt – Finale (APAC S) 12:00 UHR
<b>Tag 3</b>	Matchpunkt-Finals (NA) 15:00 Uhr
<b>Tag 3</b>	Matchpunkt-Finals (APAC N) 17:00 Uhr
<b>Tag 3</b>	Matchpunkt-Finals (EMEA) 18:00 UHR

#### D5. Letzte-Chance-Qualifikation

NA, EMEA, APAC S UND APAC N

	Startzeit
<b>Tag 1</b>	Gewinner:innen – Runde 1 17:00 Uhr
<b>Tag 2</b>	Gewinner 2. Runde 12:00 UHR
<b>Tag 2</b>	Eliminierung Runde 1 12:00 UHR
<b>Tag 2</b>	Eliminierung 2. Runde 17:00 Uhr

<b>Tag 3</b>	Matchpunkt Finale (APAC S) 12:00 UHR
<b>Tag 3</b>	Matchpunkt Finale (NA) 15:00 Uhr
<b>Tag 3</b>	Matchpunkt Finale (APAC N) 17:00 Uhr
<b>Tag 3</b>	Matchpunkt Finale (EMEA) 18:00 UHR

#### **D6. Playoffs**

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

#### **D7. Championship**

Tag 1	Gruppenphase
Tag 2	Gruppenphase
Tag 3	Ausscheidungsphase
Tag 4	Ausscheidungsphase
Tag 5	Finale

## ANHANG E: PREISE

Alle Beträge sind in USD angegeben.

### E1. Regionalfinals Südamerika

Jedes Südamerika-Regionalfinale hat einen Preispool in Höhe von 31.250 USD. Die Preise werden Teams basierend auf ihrer Endplatzierung nach Abschluss jedes Regionalfinales gewährt. Alle Preise werden zu gleichen Teilen unter den Teilnehmenden des Teams, die an der Veranstaltung teilgenommen haben, aufgeteilt.

Endplatzierung	Preisgelder pro Team
1	10.000 USD
2	6.000 USD
3	4.500 USD
4	3.000 USD
5	2.000 USD
6	1.750 USD
7	1.500 USD
8	1.250 USD
9	750 USD
10	500 USD

### E2. Reguläre Saison der Pro League

Jeder Split der regulären Saison hat einen Preispool in Höhe von fünfhunderttausend US-Dollar (500.000 USD). Die Preise werden Teams basierend auf ihrer Endplatzierung am Ende jedes Splits der regulären Saison gewährt. Die Gesamtsumme des Preises eines Teams für jeden Split wird durch die Anzahl der Matches geteilt, die das Team während dieses regulären Saison-Splits bestritten hat, um die „Matchpreismenge“ eines Teams für diesen Split zu ermitteln. Für jedes Match, das ein Team in einem Split der regulären Saison absolviert hat, wird der Matchpreis zu gleichen Teilen auf die am Match beteiligten Teilnehmenden verteilt.

Split-Ranking	Nordamerika	EMEA	APAC Nord	APAC Süden
1	20.000 USD	20.000 US-Dollar	20.000 US-Dollar	20.000 US-Dollar
2	15.000 USD	15.000 US-Dollar	15.000 US-Dollar	15.000 US-Dollar
3	12.000 USD	12.000 US-Dollar	12.000 US-Dollar	12.000 US-Dollar
4	9.000 USD	9.000 US-Dollar	9.000 US-Dollar	9.000 US-Dollar
5	7.000 USD	7.000 US-Dollar	7.000 US-Dollar	7.000 US-Dollar
6	6.000 US-Dollar	6.000 US-Dollar	6.000 US-Dollar	6.000 US-Dollar
7	5.000 USD	5.000 US-Dollar	5.000 US-Dollar	5.000 US-Dollar
8	4.000 USD	4.000 US-Dollar	4.000 US-Dollar	4.000 US-Dollar
9	4.000 US-Dollar	4.000 US-Dollar	4.000 US-Dollar	4.000 US-Dollar

10	3.000 \$	3.000 \$	3.000 \$	3.000 \$
11	3.000 \$	3.000 \$	3.000 \$	3.000 \$
12	3.000 \$	3.000 \$	3.000 \$	3.000 \$
13	3.000 \$	3.000 \$	3.000 \$	3.000 \$
14	3.000 \$	3.000 \$	3.000 \$	3.000 \$
15	3.000 \$	3.000 \$	3.000 \$	3.000 \$
16	2.000 US-Dollar	2.000 US-Dollar	2.000 US-Dollar	2.000 US-Dollar
17	2.000 US-Dollar	2.000 US-Dollar	2.000 US-Dollar	2.000 US-Dollar
18	2.000 US-Dollar	2.000 US-Dollar	2.000 US-Dollar	2.000 US-Dollar
19	2.000 US-Dollar	2.000 US-Dollar	2.000 US-Dollar	2.000 US-Dollar
20	2.000 US-Dollar	2.000 US-Dollar	2.000 US-Dollar	2.000 US-Dollar
21	1.500 US-Dollar	1.500 US-Dollar	1.500 US-Dollar	1.500 US-Dollar
22	1.500 US-Dollar	1.500 US-Dollar	1.500 US-Dollar	1.500 US-Dollar
23	1.500 US-Dollar	1.500 US-Dollar	1.500 US-Dollar	1.500 US-Dollar
24	1.500 US-Dollar	1.500 US-Dollar	1.500 US-Dollar	1.500 US-Dollar
25	1.500 US-Dollar	1.500 US-Dollar	1.500 US-Dollar	1.500 US-Dollar
26	1.500 US-Dollar	1.500 US-Dollar	1.500 US-Dollar	1.500 US-Dollar
27	1.500 US-Dollar	1.500 US-Dollar	1.500 US-Dollar	1.500 US-Dollar
28	1.500 US-Dollar	1.500 US-Dollar	1.500 US-Dollar	1.500 US-Dollar
29	1.500 US-Dollar	1.500 US-Dollar	1.500 US-Dollar	1.500 US-Dollar
30	1.500 US-Dollar	1.500 US-Dollar	1.500 US-Dollar	1.500 US-Dollar

Darüber hinaus erhalten bis zu drei (3) Teilnehmende der qualifizierten Teams für jede der Playoffs eine Reise zum Veranstaltungsort des Live-Events (einschließlich Hin- und Rückflug in der Economy-/Touristenklasse von einem großen Verkehrsflughafen in der Nähe des Wohnsitzes der teilnehmenden Person 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 sechs (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 („EHW“) von 2.500 USD. Der tatsächliche EHW kann möglicherweise aufgrund von Schwankungen bei den Beförderungskosten und der Entfernung zwischen Abfahrts- und Zielort variieren. Gewinner:innen erhalten nicht die Differenz zwischen dem tatsächlichen Wert und dem EHW.

### E3. Playoffs

Alle Playoffs haben einen Preispool in Höhe von einer Million US-Dollar (1.000.000 USD). Die Preise werden basierend auf den Endplatzierungen der einzelnen Teams in den jeweiligen Playoffs verteilt. Alle Preise werden zu gleichen Teilen unter den Teilnehmenden des Teams, die an der Veranstaltung teilgenommen haben, aufgeteilt.

Endplatzierung	Preisgelder pro Team
1	300.000 USD
2	160.000 USD
3	105.000 USD
4	85.000 USD
5	65.000 USD

6	50.000 USD
7	40.000 USD
8	30.000 USD
9	25.000 USD
10	20.000 US-Dollar
11	16.000 USD
12	15.000 US-Dollar
13	14.000 USD
14	13.000 USD
15	12.000 US-Dollar
16	11.000 USD
17	10.500 USD
18	10.000 \$
19	9.500 USD
20	9.000 US-Dollar

Außerdem erhalten bis zu drei (3) Teilnehmende aller für die ALGS Championship qualifizierten Teams eine Reise zum Veranstaltungsort des Live-Events (einschließlich Hin- und Rückflug in der Economy-/Touristenklasse von einem großen Verkehrsflughafen in der Nähe des Wohnsitzes der teilnehmenden Person 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 sieben (7) 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 2.700 USD: Der tatsächliche EHW kann möglicherweise aufgrund von Schwankungen bei den Beförderungskosten und der Entfernung zwischen Abfahrts- und Zielort variieren. Gewinner:innen erhalten nicht die Differenz zwischen dem tatsächlichen Wert und dem EHW.

#### **E4.**

#### **Championship**

Die Championship hat einen Preispool in Höhe von zwei Millionen US-Dollar (2.000.000 USD). Preise werden an die Teams entsprechend ihrer Endplatzierung in der Championship verteilt. Alle Preise werden zu gleichen Teilen unter den Teilnehmern des Teams, die an der Veranstaltung teilgenommen haben, aufgeteilt.

<b>Endplatzierung</b>	<b>Preisgelder pro Team</b>
1	600.000 USD
2	320.000 USD
3	210.000 USD
4	170.000 USD
5	130.000 USD
6	100.000 USD
7	80.000 USD
8	60.000 USD

9	50.000 US-Dollar
10	40.000 \$
11	32.000 USD
12	30.000 US-Dollar
13	28.000 USD
14	26.000 USD
15	24.000 USD
16	22.000 USD
17	21.000 USD
18	20.000 US-Dollar
19	19.000 USD
20	18.000 USD

## ANHANG F: POI-DRAFTS

### F1. POI-Draft

Im Vorfeld von Split 2 der Pro League, der Pro-League-Regionalfinals, der Split-2-Playoffs und der ALGS Championship-Events wird das ALGS-League-Operations-Team Drafts für teilnahmeberechtigte Teams abhalten, um ihre Drop-Positionen, ein Team nach dem anderen, in sequenzieller Reihenfolge, aus einer Auswahl von vorher festgelegten Landepunkten auf den entsprechenden Spielkarten auszuwählen (der „POI-Draft“). Split-2-Pro-League-POI-Drafts sind zufällig gesetzte Snake Drafts, bei denen die Reihenfolge von Runde 2 umgekehrt zur Runde 1 ist. Pro-League-Regionalfinals, Split-2-Playoffs und ALGS-Championship-POI-Drafts werden leistungsorientierte, gewichtete Drafts sein, bei denen jedes Team in jeder Runde die gleiche Anzahl an Wahlmöglichkeiten hat. POI-Drafts für Split 2 der Pro League, die Regionalfinals und die Split-2-Playoffs-Gruppenphase werden jeweils zwei (2) Runden umfassen. Die POI-Drafts für die Championship werden drei (3) Runden umfassen.

### F2. Format

Für jeden POI-Draft wird das nachstehend beschriebene Format verwendet:

- Ein Vertreter jedes teilnahmeberechtigten Teams, der vom Teamkapitän bestimmt wird, muss sich vor Beginn des jeweiligen POI-Drafts auf dem ALGS-Pro League-Discord-Server anmelden.
- Jedes teilnahmeberechtigte Team hat während des POI-Drafts für Split 2 der Pro League, die Regionalfinals und die Split-2-Playoffs-Gruppenphase maximal neunzig (90) Sekunden pro Runde Zeit, um seine Auswahl zu treffen.
- Jedes teilnahmeberechtigte Team hat während des POI-Drafts für die Split-2-Playoffs-Turnierphase und das Finale als auch die Championship-Gruppenphase, Turnierphase und das Finale maximal dreißig (30) Sekunden pro Runde Zeit, um seine Auswahl zu treffen.
- Wenn ein teilnahmeberechtigtes Team in der ihm zugeteilten Zeit keine Auswahl trifft, wird es vom ALGS-League-Operations-Team als „away from keyboard“ („AFK“) markiert und der POI-Draft wird mit dem nächsten gesetzten Team fortgesetzt.
  - Jedes teilnahmeberechtigte Team, das während der ersten Auswahlzeit als AFK markiert wurde, muss sich von dem ALGS-League-Operations-Team bestätigen lassen, sobald es bereit ist, seine Auswahl zu treffen. Nach der Bestätigung durch das ALGS-League-Operations-Team kann das AFK-markierte Team seine Auswahl treffen, nachdem das Team, das aktuell an der Reihe ist, seine Auswahl getroffen hat.
  - Wenn mehrere teilnahmeberechtigte Teams, die als AFK markiert sind, dem ALGS-League-Operations-Team bestätigen, dass sie bereit sind, ihre Auswahl zu treffen, solange dasselbe Team noch an der Reihe ist, erhalten sie die Berechtigung, ihre Auswahl in der Reihenfolge zu treffen, in der sie ursprünglich gesetzt wurden, sobald das aktuelle Team, das an der Reihe ist, seine Auswahl getroffen hat.
  - Wenn ein teilnahmeberechtigtes Team immer noch als AFK markiert ist, nachdem alle gesetzten Teams ihre Auswahl getroffen haben, wird die Auswahl des AFK-markierten Teams durch das ALGS-League-Operations-Team nach dem Zufallsprinzip aus den verbleibenden verfügbaren Landepunkten vorgenommen.
- Die teilnahmeberechtigten Teams können bei der ersten Auswahl einen Landepunkt von jeder der beiden verfügbaren Karten wählen, müssen aber vor Ende jedes POI-Drafts eine Auswahl von allen Karten treffen.
- Wenn ein teilnahmeberechtigtes Team einen Landepunkt auswählt, wird dieser aus dem Pool der verfügbaren Landepunkte entfernt und kann nicht von einem anderen Team ausgewählt werden.
- Die Spielkarten mit allen verfügbaren Landepunkten werden über das Spielerhandbuch an alle teilnahmeberechtigten Teams verteilt.

### F3. POI-Draft-Zeitplan:

Informationen zu den Daten und Uhrzeiten der einzelnen POI-Drafts werden den teilnahmeberechtigten Teams über Discord im Vorfeld des jeweiligen Events mitgeteilt.

### F4. Setzverfahren

Bei Turnieren mit POI-Draft wird den teilnahmeberechtigten Teams eine POI-Draft-Setzposition zugewiesen, wie unten beschrieben:

#### F.4.1 Reguläre Saison der Pro League – Split 2:

Die teilnahmeberechtigten Teams werden nach dem Zufallsprinzip gesetzt und erhalten eine Nummer zwischen eins (1) und zehn (10) innerhalb ihrer Gruppen der regulären Saison.

#### F.4.2 Reguläre Saison der Pro League, Regionalfinals:

Die teilnahmeberechtigten Teams werden auf der Grundlage ihres Rangs in der regulären Saison der Pro League – Split 2 nach Spieltag 9 gesetzt.

#### F.4.3 Split-2-Playoff:

##### (A) Gruppenphase

Regionale Zuteilung von Setzpositionen: Nach Abschluss der Split-1-Playoffs wird die Leistung jeder Region herangezogen, um die Setzliste für die Split-2-Playoffs-Gruppenphase festzulegen. Die Setzposition jeder Region wird durch die Endplatzierung der Teams in den Split-1-Playoffs bestimmt. Zum Beispiel wird die erste Setzung für die Split-2-Playoff-Gruppenphase der Region des Teams mit der besten Endplatzierung in den Split-1-Playoffs zugewiesen. Die zweite Setzung wird der Region des Teams mit der zweitbesten Endplatzierung zugewiesen, usw.

Setzverfahren der Teams: Die für die Gruppenphase der Split-2-Playoffs teilnahmeberechtigten Teams werden innerhalb der ihrer Region zugewiesenen Setzpositionen auf der Grundlage der folgenden Kriterien gesetzt:

- Teams, die sich aus NA, EMEA, APAC S oder APAC N qualifizieren: entsprechend ihrer Endplatzierung in der jeweiligen regulären Saison in ihrer Region.
- Teams mit Endplatzierung in Split 2 der Challenger-Circuit-Finals für Südamerika.
- Teams, die aus der Volksrepublik China eingeladen wurden: nach eigenem Ermessen der ALGS.

Wenn ein eingeladenes Team aus der Volksrepublik China auch an den Split-1-Playoffs teilgenommen hat, wird ihm die Setzposition zugewiesen, die seiner Endplatzierung in den Split-1-Playoffs entspricht. Wenn ein eingeladenes Team aus der Volksrepublik China nicht an den Split-1-Playoffs teilgenommen hat, werden ihm nach dem Zufallsprinzip die Setzpositionen gezogen, die seiner Region zugewiesen sind.

Wenn die regionale Zuteilung von Setzpositionen vorschreibt, dass einer Region eine Setzposition zugeteilt werden soll, aber alle Teams aus dieser Region bereits eine Setzposition erhalten haben, wird die Region zu der Region mit der besten durchschnittlichen Split-1-Playoffs-Leistung nach Playoff-Punkten, die noch nicht über genügend zugeteilte Setzpositionen verfügt, gewechselt.

##### (B) Gewinnerrunde und Ausscheidungsrunde 1

Die Teams werden auf der Grundlage des Gesamt-Matchscore der Gruppenphase des Teams gesetzt.

##### (C) Ausscheidungsrunde 2

Die Teams werden auf der Grundlage des Gesamt-Matchscore jedes Teams gesetzt, nachdem ihr Gruppenphase-Gesamt-Matchscore dem Gesamt-Matchscore ihrer Gewinnerrunde oder Ausscheidungsrunde 1 hinzugefügt wird. Die Teams der Gewinnerrunde werden zwischen eins (1) und zehn (10) gesetzt und die Teams der Ausscheidungsrunde 1 zwischen elf (11) und zwanzig (20).

##### (D) Matchpunkt-Finals

Die Teams werden auf der Grundlage des Gesamt-Matchscore jedes Teams gesetzt, nachdem ihr Gruppenphase-Gesamt-Matchscore dem Gesamt-Matchscore ihrer Gewinnerrunde oder Ausscheidungsrunde 2 hinzugefügt wird. Die

Teams der Gewinnerrunde werden zwischen eins (1) und zehn (10) gesetzt und die Teams der Ausscheidungsrunde 2 zwischen elf (11) und zwanzig (20).

#### **F.4.4 Championship**

##### **(A) Gruppenphase**

Die Teams werden auf der Grundlage ihrer Startsetzung für die Championship gesetzt.

##### **(B) Gewinnerrunde und Ausscheidungsrunde 1**

Die Teams werden auf der Grundlage des Gesamt-Matchscore der Gruppenphase des Teams gesetzt. Alle Gleichstände im gesamten Matchscore eines Teams werden über dieselben Tiebreaks aufgelöst, die in **ANHANG C6.1** der offiziellen Regeln beschrieben werden, wobei alle Matches der Gruppenphase berücksichtigt werden.

##### **(C) Ausscheidungsrunde 2**

Die Teams werden auf der Grundlage des Gesamt-Matchscore jedes Teams gesetzt, nachdem ihr Gruppenphase-Gesamt-Matchscore dem Gesamt-Matchscore ihrer Gewinnerrunde oder Ausscheidungsrunde 1 hinzugefügt wird. Die Teams der Gewinnerrunde werden zwischen eins (1) und zehn (10) gesetzt und die Teams der Ausscheidungsrunde 1 zwischen elf (11) und zwanzig (20). Alle Gleichstände im gesamten Matchscore eines Teams, nachdem sein gesamter Matchscore aus der Gruppenphase der Gewinnerrunde oder der Ausscheidungsrunde 1 zugerechnet wurden, werden über dieselben Tiebreaks aufgelöst, die in **ANHANG C6.1** der offiziellen Regeln beschrieben werden, wobei alle Matches der Gruppenphase, Gewinnerrunde und Ausscheidungsrunde 1 berücksichtigt werden.

##### **(D) Matchpunkt-Finals**

Die Teams werden auf der Grundlage des Gesamt-Matchscore jedes Teams gesetzt, nachdem ihr Gruppenphase-Gesamt-Matchscore dem Gesamt-Matchscore ihrer Gewinnerrunde oder Ausscheidungsrunde 2 hinzugefügt wird. Für die Teams, die aus der Gewinnerrunde in die Matchpunkt-Finale aufsteigen, werden die Ergebnisse der Gruppenphase und die Gewinner der Rundenergebnisse zur Bestimmung ihrer Setzliste herangezogen, einschließlich der Auflösung möglicher Unentschieden. Für die Teams, die aus der Serie Ausscheidungsrunde 2 in die Matchpunkt-Finale aufsteigen, werden die Ergebnisse der Gruppenphase und die Punkte der Ausscheidungsrunde 2 zur Bestimmung ihrer Setzliste herangezogen, einschließlich der Auflösung möglicher Unentschieden. Die Teams der Gewinnerrunde werden zwischen eins (1) und zehn (10) gesetzt und die Teams der Ausscheidungsrunde 2 zwischen elf (11) und zwanzig (20). Alle Gleichstände im gesamten Matchscore eines Teams, nachdem sein Gesamt-Matchscore aus der Gruppenphase der Gewinnerrunde oder der Ausscheidungsrunde 2 zugerechnet wurden, werden über dieselben Tiebreaks aufgelöst, die in **ANHANG C6.1** der offiziellen Regeln beschrieben werden.

## ANHANG G: EA POSITIVE PLAYER AWARD

EA wird einer (1) teilnehmenden Person den EA Positive Player Award verliehen. Der Gewinner des EA Positive Player Award erhält ein Preispaket mit einer Auswahl an Spiel-Merchandising-Artikeln und die Positive Player-Trophäe in einem Gesamtwert von ca. 200 US-Dollar. Ist ein ausgelobter Preis aus einem beliebigen Grund nicht verfügbar, behält sich EA das Recht vor, ihn durch einen Preis von gleichem oder höherem Wert zu ersetzen. Es liegt in der Verantwortung der Gewinner, anfallende Steuern für die Preise zu tragen. Preise sind nicht übertragbar. Der Austausch der Preise gegen Bargeld oder andere Waren und Dienstleistungen ist nicht zulässig.

Ab dem 5. Juli 2024 um 00:00 Uhr PT bis zum 21. Juli 2024 um 23:59 Uhr PT (der „Nominierungszeitraum“) können Teilnehmende und Coaches auf der Nominierungsseite <https://www.ea.com/de-de/commitments/positive-play/positive-player-award> (die „Nominierungsseite“) geeignete ALGS-Teilnehmende nominieren, die ihrer Meinung nach die Prinzipien des Positive Player Award, wie unten aufgeführt, während der Teilnahme am ALGS (die „Nominierung“) repräsentieren. Es werden nur Nominierungen von aktiven Teilnehmenden der ALGS akzeptiert.

Nach Ablauf des Nominierungszeitraums bewerten qualifizierte Mitarbeitende von EA (die „EA-Juror:innen“) die in Frage kommenden Nominierten und wählen zwischen drei (3) und zehn (10) Finalist:innen auf der Grundlage der Art und Weise aus, wie die in Frage kommenden Nominierten herausragendes sportliches Verhalten zeigen, einschließlich, aber nicht beschränkt auf die konsequente Unterstützung ihrer Teams, das Auftreten als ehrenwerte Gegner, faires und großzügiges Verhalten im Allgemein sowie gegenüber ihren Teammitgliedern, Gegnern und Fans während der Teilnahme an der ALGS (die „Prinzipien des Positive Player Award“).

Um für den EA Positive Player Award als wählbare Nominierung in Frage zu kommen, müssen nominierte Teilnehmende zunächst die Nominierung annehmen, und soweit nach im Wohnsitzland/Gebiet des Teilnehmenden geltendem Recht zulässig, müssen potenzielle Nominierte eine Hintergrundüberprüfung einsenden, eine Freigabe unterschreiben und zurücksenden, die es EA erlaubt, eine Hintergrundüberprüfung durchzuführen, und die notwendigen Informationen zur Verfügung stellen, die EA anfordert, um für den Erhalt eines Preises berechtigt zu sein. EA behält sich das Recht vor, nach alleinigem Ermessen jeden potenziellen Nominierten und 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.

Am oder um den 10. August 2024 wird EA die Finalisten auf der Nominierungsseite <https://www.ea.com/de-de/commitments/positive-play/positive-player-award> veröffentlichen. Zu diesem Zeitpunkt kann die Community über den Finalisten oder die Finalistin abstimmen, der oder die ihrer Meinung nach die oben beschriebenen Prinzipien des Positive Player Award am besten repräsentiert. Die Community-Abstimmung beginnt am 10. August 2024 um 00:00 Uhr PT und endet am 15. Dezember 2024 um 23:59 Uhr PT (der „Abstimmungszeitraum“). Pro Person und EA-Konto kann nur eine (1) Stimme abgegeben werden.

Nach dem Ende des Abstimmungszeitraums kommen die EA-Juror:innen erneut zusammen, um die Finalist:innen anhand der folgenden Kriterien zu bewerten. Es entfallen anteilig: 25 % auf konsequente Unterstützung des Teams, 25 % auf ehrenhaftes Verhalten als Gegner, 25 % auf faires Verhalten anderen gegenüber und 25 % auf die Community-Abstimmung, die im Abstimmungszeitraum erhoben wurde.

Der Gewinner des Positive Player Award wird während der Übertragung der ALGS Championship bekannt gegeben.

Durch die Einreichung einer Nominierung gewähren Sie EA und seinen Vertretern ausdrücklich ein nicht-exklusives, dauerhaftes, weltweites, vollständiges, unterlizenzierbares und unwiderrufliches Recht, die Einsendung oder einen Teil der Einsendung ohne vorherige Ankündigung, Zahlung oder Zuweisung jeglicher Art anzubieten, erneut ins Internet zu stellen, zu veröffentlichen, zu verwenden, zu adaptieren, zu übersetzen, zu archivieren, zu speichern, zu reproduzieren, zu modifizieren, abgeleitete Werke davon zu erstellen, zu syndizieren, zu lizenzieren, zu drucken, zu unterlizenzieren, zu verteilen, zu übertragen, zu senden und anderweitig zu kommunizieren sowie die Nominierung oder einen Teil davon in jeglicher Art und Form öffentlich anzuzeigen und auszuführen. Sie erklären sich damit einverstanden, keine moralischen oder ähnlichen Rechte geltend zu machen, die Sie möglicherweise an Ihrer Nominierung haben. EA hat das Recht, aber nicht die Pflicht, jede der Nominierungen zu verwenden.

Die Entscheidungen der EA-Juror:innen zur Auswahl der Finalist:innen und der Gewinnerin oder des Gewinners sind endgültig und verbindlich und in eigenem Ermessen der Juror:innen. EA behält sich das Recht vor, den Positive Player Award (oder Teile davon) abubrechen, auszusetzen oder zu ändern, wenn Betrug, technisches oder menschliches Versagen oder andere Probleme die ordnungsgemäße Ausführung beeinträchtigen. EA behält sich das Recht vor, jede Person zu disqualifizieren, die nach EAs alleinigem Ermessen gegen die Prinzipien des Positive Player Award verstößt oder die den Ruf von EA schädigen könnte.