

## CUARTO AÑO DE LA APEX LEGENDS™ GLOBAL SERIES REGLAS OFICIALES

### 1. INFORMACIÓN GENERAL

NO ES NECESARIO REALIZAR NINGUNA COMPRA PARA PARTICIPAR. NULA DONDE LO PROHÍBA LA LEGISLACIÓN.

Electronic Arts Inc. («EA»), 209 Redwood Shores Parkway, Redwood City, CA 94065 (Estados Unidos) patrocina el Cuarto año de la Apex Legends Global Series («ALGS»), que se rige por las siguientes reglas oficiales (las «Reglas oficiales»).

La ALGS constará de una serie de competiciones de videojuegos con Apex Legends (el «Juego») para PC, PlayStation®4 y Xbox One y PlayStation®5 y Xbox Series X|S (las «Plataformas compatibles»), en función de la competición.

La ALGS se dividirá en dos (2) series de eventos (cada una se denomina una «División»).

La División 1 de cada Temporada regular de la Liga profesional (la «Temporada regular») regional constará de treinta (30) Equipos:

- Como máximo ocho (8) Equipos clasificados mediante los Clasificatorios de pretemporada.
- Al menos veintidós (22) Equipos invitados en función de su rendimiento en el año 3 de la ALGS en orden de prioridad descendente:
  - Equipos que hayan competido en el Campeonato del Tercer Año, las Eliminatorias de la División 1 de la Liga profesional y las Eliminatorias de la División 2 de la Liga profesional.
  - Equipos invitados a discreción de la ALGS.
  - Equipos con un puesto de división promedio de 15,00 o más a lo largo de la División 1 y la División 2 del tercer año de la Temporada regular, invitados en orden de mejor a peor puesto de división promedio.
  - Equipos con un puesto en el UC del 3.º año de 10 o más, invitados en orden de puesto más alto a más bajo en el UC

La División 1 de la Temporada regular concluye con las Eliminatorias de la División 1, que cuenta con cuarenta (40) Equipos:

- Dos (2) Equipos invitados de la República Popular de China.
- Dos (2) Equipos clasificados a través de la División 1 del Circuito de aspirantes de Sudamérica.
- Treinta y seis (36) Equipos, tal y como se indica a continuación, clasificados a través de la División 1 de la Temporada regular:
  - Doce (12) Equipos de Norteamérica.
  - Ocho (8) Equipos de cada una de las siguientes regiones: EMEA, Asia-Pacífico Sur y Asia-Pacífico Norte.

La División 2 de cada Temporada regular regional constará de treinta (30) Equipos:

- Equipos que se clasifican mediante la División 1 de la Temporada regular.
- Equipos que se clasifican mediante el Clasificador de la Liga profesional de la División 2.

La División 2 de la Temporada regular concluye con las Eliminatorias de la División 2, que cuentan con cuarenta (40) Equipos:

- No menos de dos (2) Equipos invitados de la República Popular de China.
- No menos de dos (2) Equipos clasificados a través de la División 2 del Circuito de aspirantes de Sudamérica.
- No más de treinta y seis (36) Equipos clasificados por su rendimiento en la División 2 de la Temporada regular. La cantidad exacta de plazas disponibles por Región se determinará conforme a lo establecido en la Sección 3.3.3 más adelante.

Pase al Campeonato

El mejor Equipo de cada Región (6 Equipos en total) por puntos en las Eliminatorias seguido de los veintiséis (26) Equipos con mayor cantidad de Puntos de las Eliminatorias totales obtenidos en las Eliminatorias de las Divisiones 1 y 2 se clasifican para el Campeonato.

La ALGS concluye con el Campeonato de la ALGS («Campeonato»), en el que participan cuarenta (40) Equipos:

- Que se clasifican mediante los Puntos de las Eliminatorias (descritos en la **Sección 3.6.3**).
- Que se clasifican mediante el Último clasificatorio («UC»).

Además, habrá dos (2) Circuitos de aspirantes que se celebrarán simultáneamente a las Divisiones de Temporadas regulares:

- División 1 del Circuito de aspirantes, donde:
  - Los Equipos de Norteamérica, EMEA, Asia-Pacífico Norte y Asia-Pacífico Sur pueden clasificarse para el Clasificatorio de la Liga profesional de la División 2.
  - Los Equipos de Sudamérica pueden clasificarse para las Eliminatorias de la División 1.
- División 2 del Circuito de aspirantes, donde:
  - Los Equipos de Norteamérica, EMEA, Asia-Pacífico Norte y Asia-Pacífico Sur pueden clasificarse para el UC.
  - Los Equipos de Sudamérica pueden clasificarse para las Eliminatorias de la División 2.

En cada evento se podrán retransmitir las partidas por Internet u otros medios, así como requerir la participación presencial en unas instalaciones a una hora y en un lugar concretos (los «Eventos en directo»).

Se aplican todas las normativas y legislaciones locales, provinciales, nacionales y federales.

Cualquier tercero que celebre otra competición de videojuegos en la que se incluya el Juego será el patrocinador de dicha competición y establecerá los términos y condiciones de participación correspondientes. Las competiciones de juego no relacionadas con la ALGS se registrarán por términos y condiciones de participación independientes.

Las fechas, horas, periodos de registro, ubicaciones y otra información de los eventos de la ALGS se publicarán en [www.playapex.com/algs](http://www.playapex.com/algs) a medida que estén disponibles.

## 2. REGISTRO E IDONEIDAD

### 2.1. Idoneidad de las personas jugadoras

Para considerarse «Persona competidora», cada persona jugadora deberá cumplir los siguientes requisitos de idoneidad:

- Tener la edad mínima necesaria para disponer de una Cuenta EA completa (no de menores) en su país de residencia y cumplir los siguientes requisitos de edad mínima en el momento del registro:
  - Personas jugadoras de Corea del Sur: al menos dieciocho (18) años.
  - Personas jugadoras de Japón: al menos diecisiete (17) años.
  - Resto de personas jugadoras: al menos 16 años.
- En el caso de personas jugadoras menores de edad en su territorio de residencia, una figura progenitora o tutora legal debe leer y aceptar estas Reglas oficiales en su nombre y acompañarla a cualquier evento en directo presencial.
- Ser residente legal de uno de los países o territorios aptos que se indican en el **Anexo B**.
- Disponer de una Cuenta EA válida (<https://www.ea.com/register>).
- Disponer del Juego en una Plataforma compatible o tener acceso a él y conectarlo a una Cuenta EA válida.
- Las personas jugadoras que participen en el Clasificatorio de pretemporada, las Divisiones 1 y 2 del Circuito de aspirantes o el Último clasificatorio en PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox One o Xbox Series X|S deberán disponer de un gamertag de Xbox o una ID de PSN válidos y tenerlos conectados a una Cuenta EA válida.
- Las personas jugadoras que participen en la Temporada regular de la Liga profesional deben contar con un PC compatible para ejecutar el juego y jugar a él. Dichas personas

jugadoras también deberán contar con una Cuenta EA válida o, si usan Steam, una cuenta de Steam conectada a su Cuenta EA. Aquí pueden consultarse los requisitos de sistema del Juego para PC.

- Aceptar el Acuerdo de usuario de EA (<https://terms.ea.com/es>, «Acuerdo de usuario») y reconocer la Política de privacidad y directiva de cookies de EA (<https://privacy.ea.com/es>, («Política de privacidad y directiva de cookies»)).
- Registrar una Cuenta EA válida para optar a participar, así como aceptar las Reglas oficiales. En el caso de personas jugadoras menores de edad en sus territorios de residencia, una figura progenitora o tutora legal deberá revisar y aceptar las Reglas oficiales en su nombre.
- Activar la autenticación de dos factores en su Cuenta EA.
- Disponer de una cuenta válida de Battlefy ([battlefy.com](http://battlefy.com)).
- Disponer de una cuenta válida de Discord ([discord.com](http://discord.com)) conectada a tu Cuenta EA para determinados torneos.
- Alcanzar el nivel de persona jugadora de cincuenta (50) o superior en el Juego en una Plataforma compatible con la Cuenta EA utilizada para registrarse en la ALGS en el momento del registro para el evento específico de la ALGS.

Si se determina que una Persona competidora no es apta después de la hora de inicio del evento, la persona jugadora no apta se eliminará del evento y perderá todas las partidas del mismo.

## **2.2. Proceso de registro y fechas límite**

### **2.2.1. Proceso de registro**

Para registrarse y optar a participar en la ALGS, las Personas competidoras deberán registrar una Cuenta EA válida en <https://events.ea.com/algs> (la «Página web de registro»), rellenar los campos obligatorios y aceptar las Reglas oficiales.

Además, los Equipos deberán registrarse para cada evento de la ALGS por separado. Para ello, deberán realizar los siguientes pasos en [battlefy.com/algs](http://battlefy.com/algs) (la «Página web del Torneo») antes de las fechas de registro que se indican en la **Sección 2.2.2**:

- Iniciar sesión en la cuenta de Battlefy.
- Vincular la cuenta de Battlefy a la Cuenta EA.
- Rellenar los campos obligatorios.
- Crear o unirse a un equipo para el evento de la ALGS.
- Leer y aceptar las Reglas oficiales.

Determinados eventos de la ALGS pueden tener requisitos de registro adicionales para participar. Consulta [playapex.com/algs/para-obtener](http://playapex.com/algs/para-obtener) más información.

### **2.2.2. Fechas límite de registro**

Clasificatorios de pretemporada, torneos del Circuito de aspirantes, Clasificatorio de la Liga profesional de la División 2 y Últimos clasificatorios: 12:00 PT (21:00 CET) del miércoles anterior al evento.

Divisiones 1 y 2 de la Temporada regular de la Liga profesional: dos (2) semanas antes de la partida inaugural de las Divisiones 1 o 2 de la Temporada regular de la Liga profesional.

Para las Eliminatorias de la División 1, las Eliminatorias de la División 2 y el Campeonato, las fechas límite de registro se publicarán [en battlefy.com/alg](http://enbattlefy.com/alg) antes del evento.

Los Equipos invitados estarán sujetos a las fechas límite de registro indicadas en sus invitaciones. Si no se completa el registro que se describe en la **Sección 2.2.1** antes de las fechas indicadas, la invitación se rescindirá.

## **2.3. Composición, idoneidad y requisitos del Equipo**

### **2.3.1. Listas y bloqueos de listas**

Las Personas competidoras crean Equipos de al menos tres (3) y no más de cuatro (4) Personas competidoras (un «Equipo» en cada caso), o se unen a ellos, asignadas en la posición de «Persona jugadora» en la Página web del torneo, tal y como se describe en la **Sección 2.2.1**. EA se reserva el derecho de aprobar la lista enviada por cada Equipo y puede rechazar cualquiera que no respete las Reglas oficiales. Cada Equipo dispondrá, además, de la oportunidad de nombrar a una (1) persona que no juega y que contará con autorización para comunicarse con las personas jugadoras entre partidas a través de los canales de comunicación oficiales de la ALGS (el «Entrenador»). Para mayor claridad, la Persona entrenadora no se considera Persona competidora de la ALGS y, por tanto, no es candidata a participar en votaciones o premios del Equipo, según sea aplicable.

Las Personas competidoras deberán registrarse para cada evento con un Equipo. Con la excepción de las Personas competidoras en una lista de la Liga profesional que elijan participar en competiciones del Circuito de aspirantes de conformidad con la lista de requisitos expuesta más abajo, las Personas competidoras y las Personas entrenadoras no podrán ser integrantes de más de un (1) Equipo registrado.

Las Personas competidoras y las Personas entrenadoras podrán cambiar de Equipo para un evento en cualquier momento tras la conclusión de la participación del Equipo en cuestión en cualquier evento activo de la ALGS o los torneos de la semana anterior (de existir alguno) hasta la fecha aplicable de bloqueo de la lista del evento («Fecha de bloqueo de la lista»). Las Fechas de bloqueo de la lista serán las siguientes:

Para Personas competidoras y Personas entrenadoras:

- En cada serie semanal de la Temporada regular:
  - Para eliminaciones: el martes previo al evento de esa semana a las 12:00 PT (21:00 CET).
  - Para incorporaciones: el miércoles anterior al evento de esa semana a las 12:00 PT (21:00 CET).
- Clasificatorios de pretemporada, Circuito de aspirantes, Clasificatorio de la Liga profesional de la División 2, torneos de UC:
  - El miércoles anterior al evento de esa semana a las 12:00 PT (21:00 CET).

Para Personas competidoras:

- Eliminatorias de la División 1:
  - Para eliminaciones: el martes previo a las Finales regionales en cada Región a las 12:00 PT (21:00 CET).
  - Para incorporaciones: el miércoles previo a las Final regional en cada Región a las 12:00 PT (21:00 CET).
- Eliminatorias de la División 2:

- Para eliminaciones: el martes previo a las Finales regionales en cada Región a las 12:00 PT (21:00 CET).
- Para incorporaciones: el miércoles previo a las Finales regionales en cada Región a las 12:00 PT (21:00 CET).
- Campeonato:
  - Para eliminaciones: el viernes, 27 de septiembre a las 12:00 PT (21:00 CET).
  - Para incorporaciones: el lunes, 30 de septiembre a las 12:00 PT (21:00 CET).

Para Personas entrenadoras:

- Para el Campeonato y las Eliminatorias de las Divisiones 1 y 2:
  - Para eliminaciones: el martes, dos (2) semanas antes del día de la primera partida de cada uno de estos eventos.
  - Para incorporaciones: el miércoles, dos (2) semanas antes del día de la primera partida de cada uno de estos eventos.

Además, cualquier cambio de la lista del Equipo estará sujeto a los siguientes requisitos:

- Los cambios para eliminar a un jugador de la lista del Equipo o para cambiar al capitán del Equipo requieren un voto por mayoría de los Competidores del Equipo. El Capitán del Equipo será el encargado de deshacer cualquier empate. Solo las personas jugadoras que hayan participado al menos en una (1) partida en la actual División podrán optar a votar. Para mayor transparencia, no se requiere una mayoría de votos si un jugador decide abandonar voluntariamente un equipo.
- Cualquier Persona competidora añadida a la lista de un Equipo debe residir en la misma Región que el Equipo al que este indique que representa durante su registro en la Página web del torneo.
- Para las Finales regionales de Sudamérica:
  - Los Equipos que se clasifiquen en las Finales regionales de Sudamérica deben mantener la lista del Equipo del evento de Clasificatorio de aspirantes que haya completado más recientemente.
- Para la División 1 de la Temporada regular:
  - Durante la primera serie de la División 1 de la temporada regular, los Equipos que se clasifiquen en los Clasificatorios de pretemporada deben mantener la lista del Equipo del evento de Clasificatorio de pretemporada que haya completado más recientemente.
  - Los Equipos invitados deben mantener al menos a dos (2) Personas competidoras de la lista invitada del Equipo para su primera serie de la División 1 de la Temporada regular. Las Personas competidoras de una lista de la Liga profesional tienen permitido participar en competiciones próximas del Circuito de aspirantes, salvo que hayan participado en la serie más reciente de la Liga profesional de su Equipo.
- Para el Clasificatorio de la Liga profesional de la División 2:
  - Los Equipos que se clasifiquen en el Circuito de aspirantes deberán mantener en su lista bloqueada para el Clasificatorio de la Liga profesional de la División 2 a al menos dos (2) Personas competidoras de la lista bloqueada del Equipo del evento de la División 1 del Circuito de aspirantes que el Equipo haya completado más recientemente. La clasificación de un Equipo en el Clasificatorio de la Liga profesional no mejorará en función de la eliminación o incorporación de Personas competidoras en el Equipo.
  - Los Equipos que se clasifiquen en la Temporada regular deberán mantener en su lista bloqueada a al menos dos (2) Personas competidoras de la lista bloqueada del Equipo del evento de la División 1 de la Temporada regular que el Equipo haya completado más recientemente. Las Personas competidoras que abandonen la lista de la Liga profesional de la División 1 después del bloqueo final de listas no podrán volver a unirse a dicha lista hasta después del primer día de partida de la División 2 de la Temporada regular.
- Para la División 2 de la Temporada regular:

- Durante la primera serie de la División 2 de la Temporada regular, los Equipos que se clasifiquen en el Clasificatorio de la Liga profesional deberán mantener su lista bloqueada de dicha competición.
- Durante la primera semana de la División 2 de la Temporada regular, los Equipos que se clasifiquen en la División 1 de la Temporada regular deberán mantener en su lista bloqueada al menos a dos (2) Personas competidoras de la lista bloqueada del Equipo de la última semana de la División 1. Las Personas competidoras de una lista de la Liga profesional tienen permitido participar en competiciones próximas del Circuito de aspirantes, salvo que hayan participado en la serie más reciente de la Liga profesional de su Equipo. Las Personas competidoras que abandonen la lista de la Liga profesional de la División 1 después del bloqueo final de listas no podrán volver a unirse a dicha lista hasta después del primer día de partida de la División 2 de la Temporada regular.
- Para cada División de la Temporada regular de la Liga profesional:
  - A los Equipos se les permite hacer un total de dos (2) cambios en la lista entre la primera y la última semana de la División que en ese momento esté en marcha de la Temporada regular de la Liga profesional. Eliminar a una Persona competidora de un equipo y añadir a otra cuenta como un cambio.
  - En el caso de que los Equipos opten por hacer un cambio en la lista, deberán mantener a al menos dos (2) Competidores de la lista bloqueada de la primera serie en su lista bloqueada para el resto de esa División.
  - Los Equipos que hayan competido en la División 1 de la Temporada regular deberán mantener en su lista bloqueada a al menos dos (2) Competidores de la lista bloqueada del Equipo del evento de la División 1 de la Temporada regular que el Equipo haya completado más recientemente hasta la primera lista bloqueada de la División 2 de la Temporada regular.
- Para cada una de las Eliminatorias:
  - Los Equipos deberán mantener en su lista bloqueada a todas las Personas competidoras de la fecha final de bloqueo de listas de la División correspondiente de la Temporada regular para las Eliminatorias.
  - Los Equipos que se clasifiquen en las Finales regionales de Sudamérica deberán mantener a todas las Personas competidoras de la lista bloqueada de dicho evento para las Eliminatorias.
- Para el UC:
  - Los Equipos deberán mantener en su lista bloqueada al menos a dos (2) Personas competidoras de la lista bloqueada del evento de la ALGS que estos hayan completado más recientemente. La clasificación de un Equipo en el Último clasificatorio no mejorará en función de la eliminación o incorporación de Personas competidoras del Equipo. Las Personas competidoras que abandonen la lista de la Liga profesional de la División 2 después del bloqueo final de listas no podrán volver a unirse a dicha lista para el UC.
- Para el Campeonato:
  - Los Equipos que se clasifiquen para el Campeonato mediante los Puntos de las Eliminatorias deberán mantener en su lista bloqueada para el Campeonato a al menos dos (2) Personas competidoras del evento de la ALGS que el Equipo haya completado más recientemente. Los Equipos de Norteamérica, EMEA, Asia-Pacífico Sur y Asia-Pacífico Norte deben competir en la División 2 de la Temporada regular para poder clasificarse mediante los Puntos de las Eliminatorias.
  - Los Equipos que se clasifiquen mediante los UC deberán mantener en su lista bloqueada para el Campeonato a todas las Personas competidoras de la lista bloqueada del UC.

### **2.3.2. Persona capitana del equipo**

La Persona capitana del Equipo será la Persona competidora que cree el Equipo en la Página web del torneo (tal como se describe en la **Sección 2.2**) durante el proceso de registro. La Persona capitana

del equipo deberá gestionar la lista oficial de su Equipo en la Página web del Torneo, invitar a nuevas personas jugadoras a convertirse en Personas competidoras del Equipo y registrar al Equipo para cada evento.

La mayoría de las Personas competidoras del Equipo podrán modificar la asignación de la Persona capitana del equipo. Para ello, deberán enviar un correo por separado a Operaciones de liga de la ALGS a [algs@ea.com](mailto:algs@ea.com) desde la cuenta de correo electrónico asociada a la ID de su Cuenta EA con la solicitud de cambio de la Persona capitana del equipo y con la propuesta de una nueva persona capitana (debe ser el mismo nombre). La nueva Persona capitana deberá ser una Persona competidora que ya forme parte del Equipo. La Persona capitana del equipo actual será la encargada de deshacer cualquier empate en la votación de una nueva Persona capitana del equipo. Cualquier cambio estará sujeto a la confirmación por parte de la administración de la ALGS.

### **2.3.3. Idoneidad del equipo**

Para los torneos online, todas las Personas competidoras deberán participar físicamente desde un país o territorio apto para la Región (tal como se describe en la **Sección 3.1**) para la que el Equipo se haya registrado.

Al menos una (1) Persona competidora del Equipo deberá ser residente de un país o territorio apto de la Región en la que se haya registrado el Equipo.

Antes de la Fecha de bloqueo de la primera lista de la Temporada regular de cada División, cada Equipo que participe en la Temporada regular deberá proporcionar la siguiente información por correo electrónico a [algs@ea.com](mailto:algs@ea.com):

- Nombre oficial del equipo (máximo 16 caracteres alfanuméricos).
- Nombre corto del equipo (2 a 4 caracteres alfanuméricos).
- Logotipo del equipo y autorización para su uso.

Todos los nombres, nombres cortos y logotipos de los equipos, tal y como se describen anteriormente, deben respetar el Código de conducta que puede encontrarse en el **ANEXO A**.

EA informará a las Personas competidoras clasificadas de cualquier información y fecha límite aplicable. Esta información podrá incorporarse a la retransmisión y a la web del evento.

## **2.4. Aceptación de las Reglas oficiales; cambios en las Reglas oficiales y de la ALGS**

Las Personas competidoras deberán aceptar las Reglas oficiales en la Página web de registro y la Página web del Torneo para poder participar en la ALGS.

EA puede actualizar estas Reglas oficiales sin previo aviso y según sea necesario para, por ejemplo, que queden más claras, corregir errores, respetar los cambios de la legislación aplicable o abordar cuestiones que puedan surgir después de la publicación.

EA se reserva el derecho a cancelar, suspender y modificar la ALGS o cualquier parte de la misma en caso de fraude, fallo técnico, desastre natural, incendio, inundación, tormenta, guerra, desastre público u otra desgracia, huelga o dificultad laboral, emergencia de salud pública, cancelación de viajes en avión a un Evento en directo, cualquier orden, normativa, acción o determinación legislativa o gubernamental, o por cualquier otra causa más allá del control razonable de EA, sea similar o diferente a las enumeradas en la **Sección 2.4**, así como si se diera cualquier otro factor que altere la integridad o el desarrollo adecuado de la ALGS, incluida la seguridad de las Personas competidoras o la ecuanimidad de la ALGS, tal como EA determine a su exclusivo criterio.

EA se reserva el derecho de descalificar a cualquier Persona competidora o Equipo en cualquier momento y por cualquier razón, incluido entre otros, manipular el funcionamiento de la ALGS o actuar de forma que infrinja estas Reglas oficiales. Cualquier intento de socavar deliberadamente el funcionamiento legítimo de la ALGS podría considerarse una infracción de la legislación penal o civil y EA se reserva el derecho de buscar daños y perjuicios y otras compensaciones (incluidos los

gastos de representación legal) de la persona que realizara dicho intento, hasta el máximo permitido por la ley.

Al participar en la ALGS, las Personas competidoras aceptan regirse por estas Reglas oficiales, así como por las decisiones de EA y de los administradores y oficiales de la ALGS.

#### **2.5. Prueba de residencia**

Para competir en la ALGS, es posible que se pida a las Personas competidoras que aporten una prueba de residencia en un país o territorio válido. EA (o su agente), a su exclusivo criterio, determinará la suficiencia de dicha prueba o documentación. La lista de regiones/países válidos se encuentra en el **ANEXO B**.

Es posible que se pida a las Personas competidoras a las que se ha invitado a participar en el Evento en directo que firmen y envíen una Declaración de idoneidad para viajar y que den fe de su país o territorio residencia permanente con una identificación oficial, como un carnet de conducir, tarjeta de identificación o visado de trabajo, con una fotografía, nombre y dirección física en un país o territorio apto.

Las Personas competidoras menores de edad en su país de residencia pueden proporcionar una tarjeta de identificación escolar si la identificación oficial no está disponible. La figura progenitora o tutora legal también deberá suministrar su identificación oficial.

Es posible que también se pida a las Personas competidoras que muestren una factura reciente de una empresa de servicios públicos (electricidad, teléfono o televisión por cable) con nombre y dirección física en un país o territorio válido.

#### **2.6. Personal y conflictos de interés**

El personal de EA y sus respectivas filiales, subsidiarias, representantes, agencias de publicidad y promoción, proveedores, antiguas personas empleadas de EA que hayan participado en el desarrollo del Juego y los familiares directos o personas que vivan en la misma casa de tales personas empleadas no podrán participar en la ALGS.

#### **2.7. Marcador y datos de registro**

Como parte del proceso de registro, se pedirá a las Personas competidoras que proporcionen información como un nombre de persona usuaria de la ALGS, nombre y apellidos, nombre del Equipo, país o territorio (y estado, si corresponde) de residencia e información opcional, como nombres de persona usuaria de X (antes Twitter) y Twitch y país o Región de representación seleccionado (si no es el mismo que el país de residencia). Esta información se podrá utilizar en los datos de marcadores creados como parte de la ALGS. El marcador se publicará en [battlefy.com/algs](https://battlefy.com/algs) o [playapex.com/algs](https://playapex.com/algs) y se actualizará de forma regular con el total de puntos, tal como lo determine EA a su exclusivo criterio.

Los datos demográficos del Equipo y las Personas competidoras proporcionados durante el registro o que EA mantenga, junto con las estadísticas de jugabilidad, pueden anunciarse públicamente como parte de los comentarios de las retransmisiones durante los eventos. Para obtener más información sobre cómo podemos tratar tu información personal, consulta la **Sección 9.1** de las Reglas oficiales.

### **3. ESTRUCTURA DE LA COMPETICIÓN**

#### **3.1. Juego regional**

Las Eliminatorias y el Campeonato incluirán todas las Regiones indicadas en el **ANEXO B** («Regiones» o «Región» individualmente). El resto de eventos de la ALGS se dividirán por región (la «Región»).

El Circuito de aspirantes y las Finales regionales se dividen en las siguientes Regiones:



- Europa, Oriente Medio y África («EMEA»);
- Norteamérica.
- Sudamérica.
- Asia-Pacífico norte.
- Asia-Pacífico Sur.

El Clasificatorio de pretemporada, la Temporada regular de la Liga profesional, el Clasificatorio de la Liga profesional de la División 2 y el Último clasificatorio se dividen en las siguientes Regiones:

- EMEA.
- Norteamérica.
- Asia-Pacífico Norte; y
- Asia-Pacífico sur.

Consulta el **ANEXO B** para ver la lista completa de países/territorios que conforman cada Región.

### **3.2. Clasificatorios de pretemporada**

Los Clasificatorios de pretemporada constarán de cuatro (4) torneos por Región.

#### **3.2.1. Número máximo de Equipos; clasificación y agrupación**

Cada uno de los Clasificatorios de pretemporada de Norteamérica y EMEA incluirá un número máximo de 1280 Equipos. Los Clasificatorios de pretemporada de Asia-Pacífico Sur y Asia-Pacífico Norte incluirán un máximo de 640 Equipos.

Al inicio del Torneo, los Equipos se agruparán aleatoriamente para el primer Clasificatorio de pretemporada y se distribuirán de forma aleatoria en grupos de hasta veinte (20). Para los siguientes Clasificatorios de pretemporada, los Equipos se agruparán por los Puntos de los Clasificatorios de pretemporada (tal como se describe en la **Sección 3.2.2**) de las tres (3) Personas competidoras con mayor puntuación de la lista bloqueada de cada Equipo para el evento. A continuación, se distribuirán en grupos de hasta veinte (20) Equipos mediante una selección tipo serpiente que comenzará con la clasificación más alta.

#### **3.2.2. Formato del Torneo**

Los Clasificatorios de pretemporada utilizarán el formato de eliminación única que se describe en el **ANEXO C1**.

Cada Persona competidora que participe en un Clasificatorio de pretemporada obtendrá Puntos de los Clasificatorios de pretemporada, tal como se detalla en el **ANEXO C5.3**, en función del puesto final de su Equipo en rondas específicas del torneo.

#### **3.2.3. Pase a la siguiente fase: clasificación para la División 1 de la Temporada regular de la Liga profesional**

El total de Puntos de los Clasificatorios de pretemporada del Equipo que hayan obtenido en todos los Clasificatorios de pretemporada las tres (3) Personas competidoras con mayor puntuación de la lista bloqueada del Equipo del torneo del Clasificatorio de pretemporada que el Equipo haya completado más recientemente (el «total de Puntos de los CP») determinarán la clasificación para la División 1 de la Temporada regular de la Liga profesional:

- El Equipo ganador de cada Clasificatorio de pretemporada (cuatro [4] Equipos en total); y
- Los mejores equipos en función del total de Puntos de los CP (cuatro [4] Equipos en total).

Los Equipos que ya se hayan clasificado para la División 1 de la Temporada regular de la Liga profesional no podrán participar en los siguientes Clasificatorios de pretemporada.

### 3.3. Temporada regular de la Liga profesional

#### 3.3.1. Clasificación y agrupación

Los Equipos se clasificarán en grupos de diez (10) al inicio de cada División de la Temporada regular.

Para la División 1, los Equipos se clasificarán en una selección tipo serpiente según lo siguiente, en orden descendente de prioridad:

- Equipos invitados
  - Los Equipos que participaron en el Campeonato del tercer año de la ALGS se clasificarán según su puesto final en dicha competición.
  - Los Equipos que participaron en las Eliminatorias de la División 2 del tercer año de la ALGS se clasificarán según su puesto final en dicha competición.
  - Los Equipos que participaron en las Eliminatorias de la División 1 del tercer año de la ALGS se clasificarán según su puesto final en dicha competición.
  - Equipos con un puesto de división promedio de 15,00 o más a lo largo de la División 1 y la División 2 del tercer año de la Temporada regular, invitados en orden de mejor a peor puesto de división promedio.
  - Los Equipos que participaron en el UC del tercer año de la ALGS se clasificarán según su puesto final en dicha competición.
  - Cualquier otro equipo invitado se clasificará a discreción de la ALGS.
- Los Equipos que se hayan clasificado al ganar el Clasificatorio de pretemporada se agruparán por la fecha en la que hayan ganado el Clasificatorio de pretemporada. Así, las fechas anteriores obtendrán una clasificación más alta.
- Los Equipos que se hayan clasificado mediante el total de Puntos de los CP serán seleccionados en función del total de Puntos de los CP.

Para la División 2, los Equipos serán seleccionados siguiendo una selección tipo serpiente según lo siguiente, en orden descendente de prioridad:

- Puesto final en las Eliminatorias de la División 1.
- Puntos de posicionamiento (tal como se describe en la Sección 3.3.2) obtenidos durante la División 1 de la Temporada regular de la Liga profesional.
- Puesto final en el Clasificatorio de la Liga profesional de la División 2.

#### 3.3.2. Formato

Cada división de la Temporada regular consta de treinta (30) Equipos, con tres (3) grupos de diez (10) Equipos por Región. Cada grupo jugará contra los demás grupos de su región tres (3) veces en una serie de seis (6) partidas. Una vez que todos los Equipos hayan completado su tercera (3ª) serie de seis (6) partidas, los veinte (20) Equipos de cada Región con más Puntos de posicionamiento se clasificarán para competir en una (1) serie adicional mediante la mecánica de Punto de partida que se describe en el **ANEXO C4** («Finales regionales»).

Los Equipos acumularán puntos en cada partida, tal como se describe en el **ANEXO C5.1**. Al final de cada serie de partidas, los Equipos de cada serie obtendrán un puesto en función de sus Puntos de ronda, así como puntos para las clasificaciones de la Temporada regular (los «Puntos de posicionamiento»), tal como se describe en el **ANEXO C5.4**. El total de Puntos de posicionamiento del Equipo que se hayan obtenido en todas las series de partidas de la División de la Temporada regular determinarán el puesto final del Equipo para dicha División de la Temporada regular. Los Equipos de las Finales regionales se ordenarán conforme al **ANEXO C4** y recibirán Puntos de posicionamiento en función de su posición en la Temporada regular, tal y como se describe en el **ANEXO C5.4**.

En el caso de la Temporada regular de la División 2 y la Final regional, los Equipos elegibles participarán en una Selección de PDI para escoger los puntos de aparición en cada día de competición usando el formato y la clasificación del Sorteo de PDI que se describen en el **ANEXO F**.

### **3.3.3. Avance**

Al final de todas las series de partidas de la Temporada regular de la División 1, el total de Puntos de posicionamiento que el Equipo haya obtenido en la División 1 de la Temporada regular determinará la clasificación para:

- Eliminatorias de la División 1:
  - Se clasificará un (1) Equipo que gane las Finales regionales de cada una de las Regiones de Norteamérica, EMEA, Asia-Pacífico Sur y Asia-Pacífico Norte.
  - Los once (11) Equipos con el mayor número de Puntos de posicionamiento totales de Norteamérica.
  - Se clasificarán los siete (7) Equipos con el mayor total de Puntos de posicionamiento de cada una de las siguientes Regiones: EMEA, Asia-Pacífico Sur y Asia-Pacífico Norte.
- División 2 de la Temporada regular de la Liga profesional:
  - Se clasificarán los veintidós (22) Equipos con el mayor número de Puntos de posicionamiento totales de Norteamérica, EMEA, Asia-Pacífico Norte y Asia-Pacífico Sur.
- Clasificación de la División 2 de la Liga profesional: los Equipos restantes (un máximo de ocho [8]) se clasifican.

Al final de todas las series de partidas de la Temporada regular de la División 2, el total de Puntos de posicionamiento que el Equipo haya obtenido en la División 2 de la Temporada regular determinará la clasificación para:

- Eliminatorias de la División 2:
  - Se clasificará un (1) Equipo que gane las Finales regionales de cada una de las Regiones de Norteamérica, EMEA, Asia-Pacífico Sur y Asia-Pacífico Norte.
  - Se clasificarán un mínimo de los nueve (9) y un máximo de los once (11) Equipos con el mayor número de Puntos de posicionamiento totales de Norteamérica.
  - Se clasificarán un mínimo de los cinco (5) y un máximo de los nueve (9) Equipos con el mayor número de Puntos de posicionamiento totales de cada una de las siguientes regiones: EMEA, Asia-Pacífico Norte y Asia-Pacífico Sur.

Los empates de Puntos de posicionamiento se resolverán mediante los métodos que se describen en el **ANEXO C6.2**.

La cantidad final de plazas disponibles para cada Región se determinará en base al proceso de asignación de plazas en las Eliminatorias de la División 2 que se describe a continuación.

#### *Proceso de asignación de plazas en las Eliminatorias de la División 2:*

Una vez concluidas las Eliminatorias de la División 1, el rendimiento de cada Región se usará para determinar el número de Equipos que se clasifican de cada Región en las Eliminatorias de la División 2. Cada Región puede además solo ganar o perder hasta dos (2) plazas. Para evitar cualquier tipo de confusión, el número máximo y mínimo de plazas de cada Región es el siguiente:

- Norteamérica: un mínimo de diez (10) y un máximo de doce (12)
- EMEA: un mínimo de seis (6) y un máximo de diez (10)
- Asia-Pacífico S: un mínimo de seis (6) y un máximo de diez (10)
- Asia-Pacífico N: un mínimo de seis (6) y un máximo de diez (10)
- Sudamérica: un mínimo de dos (2) y un máximo de cuatro (4)
- República Popular de China, invitada a discreción de la ALGS: un mínimo de dos (2) y un máximo de cuatro (4)

El rendimiento de cada Región se medirá en función de la cantidad de Puntos de las Eliminatorias conseguidos por esa Región en las Eliminatorias de la División 1 con relación al número de Equipos que hayan participado de dicha Región.

El número de Puntos de las Eliminatorias disponibles en las Eliminatorias de la División 1 es cuatro mil setecientos veinte (4720), lo que significa que cada plaza que tenga una Región equivale a ciento dieciocho (118) Puntos de las Eliminatorias.

Si la cantidad total de Puntos de las Eliminatorias ganados por todos los Equipos de una Región es inferior a  $[(118 \times \text{el número de Equipos participantes de esa Región}) - 58]$ , una (1) plaza de esa Región pasará a estar disponible y podría quedar asignada a una Región de rendimiento superior, tal y como se define más adelante. Si la cantidad total de Puntos de las Eliminatorias ganados por todos los Equipos participantes de una Región es inferior a  $[(118 \times \text{el número de Equipos participantes de esa Región}) - 176]$ , dos (2) plazas de esa Región pasarán a estar disponibles y podrían quedar asignadas a una o varias Regiones de rendimiento superior.

Se estima que una Región tiene un rendimiento superior cuando el total de Puntos de las Eliminatorias ganados por todos los Equipos participantes de esa Región es superior a  $[(118 \times \text{el número de Equipos participantes de esa Región}) + 59]$  («Región/Regiones de rendimiento superior»). Una Región podrá optar a que se le asignen dos (2) plazas cuando el número total de Puntos de las Eliminatorias conseguidos por todos los Equipos participantes de esa Región es superior a  $[(118 \times \text{el número de Equipos participantes de esa Región}) + 177]$ .

En caso de que haya menos plazas disponibles que plazas a las que optan las Regiones de rendimiento superior, las plazas disponibles se asignarán en primer lugar a la Región o las Regiones con mejor rendimiento. Por ejemplo, si solo hubiera dos (2) plazas disponibles, en caso de que la Región A tuviera un rendimiento superior de ciento ochenta (180) puntos, la Región B tuviera un rendimiento superior de sesenta y cinco (65) puntos y la Región C tuviera un rendimiento superior de (60) puntos, la Región A y la Región B recibirían una (1) plaza cada una, mientras que la Región C se quedaría sin recibir ninguna.

En caso de que haya más plazas disponibles que plazas a las que optan las Regiones de rendimiento superior, las plazas disponibles sobrantes se asignarán en primer lugar a la Región o las Regiones con un rendimiento inferior menos bajo. Por ejemplo, si la Región A tuviera un rendimiento inferior de sesenta (60) puntos, la Región B tuviera un rendimiento inferior de sesenta y cinco (65) puntos, la Región C tuviera un rendimiento superior de setenta y cinco (75) puntos y la Región D tuviera un rendimiento superior de setenta (70) puntos, siempre que no hubiese otras Regiones con un rendimiento superior que les permitiera optar a una plaza, una plaza de la Región A quedaría asignada a la Región D, una plaza de la Región B quedaría asignada a la Región C y una plaza de la Región A se devolvería.

	Mantiene 11 plazas	Mantiene 12 plazas		
Norteamérica	1240-1357 puntos	1358 puntos o más		
	Mantiene 7 plazas	Mantiene 8 plazas	Opta a 9 plazas	Opta a 10 plazas
EMEA	768-885 puntos	886 puntos o más	1004 puntos o más	1122 puntos o más

Asia-Pacífico Norte	768-885 puntos	886 puntos o más	1004 puntos o más	1122 puntos o más
Asia-Pacífico Sur	768-885 puntos	886 puntos o más	1004 puntos o más	1122 puntos o más
	Opta a 3 plazas	Opta a 4 plazas		
Sudamérica	296 puntos o más	414 puntos o más		
República Popular de China	296 puntos o más	414 puntos o más		

La información sobre la cantidad de plazas disponibles por Región para las Eliminatorias de la División 2 se publicará en [playapex.com/algs](http://playapex.com/algs) antes del inicio de la Temporada regular de la División 2.

### 3.4. Circuito de aspirantes

La División 1 del Circuito de aspirantes y la División 2 del Circuito de aspirantes constarán de cuatro (4) torneos por Región cada una.

#### 3.4.1. Clasificación y agrupación: número máximo de Equipos

Cada uno de los torneos del Circuito de aspirantes de Norteamérica y EMEA incluirá un número máximo de mil doscientos ochenta (1280) Equipos. Los torneos del Circuito de aspirantes de Asia-Pacífico Sur y Asia-Pacífico Norte incluirán un máximo de seiscientos cuarenta (640) Equipos. Cada uno de los torneos del Circuito de aspirantes de Sudamérica incluirá un número máximo de trescientos veinte (320) Equipos.

Para el primer torneo de la División 1 del Circuito de aspirantes de Norteamérica, EMEA, Asia-Pacífico Norte y Asia-Pacífico Sur, los Equipos se clasificarán en función del total de Puntos de Clasificatorios de pretemporada de cada Equipo que hayan obtenido las tres (3) Personas competidoras con mayor puntuación de la lista bloqueada del mismo para el evento. Para el primer torneo de la División 1 del Circuito de aspirantes de Sudamérica, los Equipos se clasificarán aleatoriamente a discreción de la ALGS. Para los siguientes torneos de la División 1 del Circuito de aspirantes, los Equipos se clasificarán en función del total de Puntos del Circuito de aspirantes (tal como se describe en la **Sección 3.4.2**) que hayan obtenido en todos los torneos de la División 1 del Circuito de aspirantes las tres (3) Personas competidoras con mayor puntuación de la lista bloqueada del Equipo para el evento. Para el primer torneo de la División 2 del Circuito de aspirantes, los Equipos se clasificarán en función del total de Puntos del Circuito de aspirantes del Equipo que durante todos los torneos de la División 1 del Circuito de aspirantes hayan obtenido las tres (3) Personas competidoras con mayor puntuación de la lista bloqueada del Equipo para el evento. Para los siguientes torneos de la División 2 del Circuito de aspirantes, los Equipos se clasificarán en función del total de Puntos del Circuito de aspirantes del Equipo que durante todos los torneos de la División 2 del Circuito de aspirantes hayan obtenido las tres (3) Personas competidoras con mayor puntuación de la lista bloqueada del Equipo para el evento.

Tras la clasificación, se colocará a los Equipos en grupos de un máximo de veinte (20) Equipos mediante una selección tipo serpiente que comienza por la clasificación más alta.

#### 3.4.2. Formato del torneo

Cada torneo del Circuito de aspirantes utilizará el formato de eliminación única que se describe en el **ANEXO C1**.

Cada Persona competidora del Equipo obtendrá Puntos del Circuito de aspirantes, tal y como se detalla en el **ANEXO C5.3** en función del puesto final de su Equipo en rondas específicas del torneo.

En Sudamérica, una vez que se hayan completado todos los torneos del Circuito de aspirantes, los Equipos ganadores de cada torneo del Circuito de aspirantes (hasta cuatro [4] Equipos en total) y los siguientes dieciséis (16) Equipos con más Puntos del Circuito de aspirantes totales se clasificarán para competir en otra serie de partidas usando la mecánica de Puntos de partida descrita en el **ANEXO C4** («Finales regionales de Sudamérica»). Los Equipos de las Finales regionales de Sudamérica se clasificarán conforme al **ANEXO C4**. Si un Equipo gana un torneo del Circuito de aspirantes con la misma lista bloqueada con la que haya ganado previamente un torneo del Circuito de aspirantes del cuarto año, en esa División, la plaza disponible para las Finales regionales de Sudamérica pasará al siguiente mejor Equipo en función del total de Puntos del Circuito de aspirantes para la División correspondiente que aún no se haya clasificado.

### **3.4.3. Pase a la siguiente fase: clasificación para futuros eventos**

- (A) Clasificación para el Clasificatorio de la Liga profesional de la División 2 en las Regiones Norteamérica, EMEA, Asia-Pacífico Norte y Asia-Pacífico Sur:

El total de Puntos del Circuito de aspirantes de un Equipo obtenido en todos los torneos de la División 1 del Circuito de aspirantes por parte de las tres (3) Personas competidoras con mayor puntuación de la lista bloqueada del torneo del Circuito de aspirantes que el Equipo haya completado más recientemente («total de Puntos del CA1») determinará la clasificación para el Clasificatorio de la Liga profesional de la División 1:

- El Equipo ganador de cada torneo de la División 1 del Circuito de aspirantes (hasta cuatro [4] Equipos en total); y
- No menos de dieciocho (18) Equipos por total de Puntos del CA1.

- (B) Clasificación para el Último clasificatorio en las Regiones Norteamérica, EMEA, Asia-Pacífico Norte y Asia-Pacífico Sur:

El total de Puntos del Circuito de aspirantes de un Equipo obtenido en todos los torneos de la División 2 del Circuito de aspirantes por parte de las tres (3) Personas competidoras con mayor puntuación de la lista bloqueada del torneo del Circuito de aspirantes que el Equipo haya completado más recientemente («total de Puntos del CA2») determinará la clasificación para el UC:

- El Equipo ganador de cada torneo de la División 2 del Circuito de aspirantes (cuatro [4] Equipos en total); y
- Como mínimo los seis (6) mejores Equipos por el total de Puntos del CA2, cuya cantidad final se anunciará en [Battlefy.com/algs](https://battlefy.com/algs) en el plazo de una semana tras finalizar el evento de las Eliminatorias de la División 2.

Para mayor claridad, si un Equipo gana una competición del Circuito de aspirantes con la misma lista bloqueada con la que haya ganado previamente una competición del Circuito de aspirantes del cuarto año, en esa División, la plaza disponible para el Clasificatorio de la Liga profesional o el Último clasificatorio pasará al siguiente mejor Equipo en función del total de Puntos del Circuito de aspirantes para la División correspondiente que aún no se haya clasificado.

- (C) Invitación a las Eliminatorias

Se invitará a los mejores dos (2) Equipos de la División 1 y al menos los mejores dos (2) Equipos de la División 2 de las Finales regionales de Sudamérica a participar en las Eliminatorias correspondientes.

#### 3.4.4. Premios de las Finales regionales de Sudamérica:

Los Equipos que participen en las Finales regionales de Sudamérica podrán recibir premios en función de su puesto final. Las sumas de los premios de las Finales regionales de Sudamérica se detallan en el ANEXO E.

#### 3.5. Clasificatorio de la Liga profesional de la División 2

El Clasificatorio de la Liga profesional («CLP») de la División 2 consistirá en un (1) torneo por Región. Cada CLP estará compuesto por treinta (30) Equipos con formato de Fase de eliminación doble, tal y como se describe en el ANEXO C3. Las categorías de ganadores y de perdedores tendrán una serie de ocho (8) partidas cada una, en las que los Equipos ganarán puntos tal y como se describe en el ANEXO C5.1.

Los dos (2) Equipos con mayor total de Puntos del CA1 de la División 1 del Circuito de aspirantes y los ocho (8) Equipos con menor total de Puntos de posicionamiento de la División 1 de la Temporada regular de la Liga profesional empezarán en la ronda 2 de la categoría de ganadores. El resto de los Equipos empiezan en la ronda 1 de la categoría de ganadores.

Los mejores ocho (8) Equipos se clasifican para participar en la División 2 de la Temporada regular de la Liga profesional.

#### 3.6. Eliminatorias de la División 1 y la División 2 (las «Eliminatorias»)

##### 3.6.1. Clasificación y agrupación

Para cada una de las Eliminatorias, los Equipos se clasifican según los siguientes criterios:

- Equipos clasificados de Norteamérica, EMEA, Asia-Pacífico Sur o Asia-Pacífico Norte: puesto final en la Temporada regular correspondiente de su Región
- Equipos clasificados de Sudamérica: puesto final en las Finales regionales de Sudamérica
- Equipos invitados de la República Popular de China: a discreción de la ALGS

Los empates de clasificación se resolverán mediante los métodos que se describen en el ANEXO C6.2. Los Equipos se dividirán en cuatro (4) grupos de diez (10) Equipos.

Grupos de las Eliminatorias de la División 1

	Grupo 1		Grupo 2		Grupo 3		Grupo 4	
	Región	Puesto	Región	Puesto	Región	Puesto	Región	Puesto
Equipo 1	Norteamérica	1	EMEA	1	Pacífico asiático norte	1	Pacífico asiático sur	1
Equipo 2	EMEA	2	Asia-Pacífico norte	2	Asia-Pacífico sur	2	Norteamérica	2
Equipo 3	Asia-Pacífico norte	3	Asia-Pacífico sur	3	Norteamérica	3	EMEA	3
Equipo 4	Asia-	4	Norteam	4	EMEA	4	Asia-	4

	Pacífico sur		érica				Pacífico norte	
Equipo 5	Asia-Pacífico sur	5	Norteamérica	5	EMEA	5	Asia-Pacífico norte	5
Equipo 6	Asia-Pacífico norte	6	Asia-Pacífico sur	6	Norteamérica	6	EMEA	6
Equipo 7	EMEA	7	EMEA	8	Asia-Pacífico sur	7	Norteamérica	7
Equipo 8	Norteamérica	8	Asia-Pacífico norte	7	Asia-Pacífico norte	8	Asia-Pacífico sur	8
Equipo 9	Norteamérica	12	Norteamérica	11	Norteamérica	10	Norteamérica	9
Equipo 10	China	1	Sudamérica	1	China	2	Sudamérica	2

La información sobre los grupos de las Eliminatorias de la División 2 se publicará en [playapex.com/algs](http://playapex.com/algs) en el plazo de dos (2) semanas tras la conclusión de las Eliminatorias de la División 1.

### 3.6.2. Formato

Cada Eliminatoria incluirá cuarenta (40) Equipos que competirán en una Fase de grupos con el formato de Fase de eliminación doble que se describe en los **ANEXOS C2 y C3**. La categoría de ganadores y las rondas 1 y 2 de la categoría de eliminación constarán de una serie de seis (6) partidas cada una.

Los Equipos recibirán Puntos de las Eliminatorias, tal como se describe en el **ANEXOS C5.5**.

En el caso de las Eliminatorias de la División 2, los Equipos elegibles participarán en una Selección de PDI para escoger los puntos de aparición en cada fase de la competición usando el formato y la clasificación de la Selección de PDI que se describen en el **ANEXO F**.

### 3.6.3. Avance

Los treinta (32) Equipos con el mayor total de Puntos de las Eliminatorias obtenidos en las Eliminatorias de la División 1 y la División 2 se clasificarán para el Campeonato.

Todos los Equipos de la Liga profesional de las Regiones Norteamérica, EMEA, Asia-Pacífico Sur o Asia-Pacífico Norte que no se clasifiquen para el Campeonato por Puntos de las Eliminatorias se clasificarán para el Último clasificatorio de su Región. El número final de Equipos de cada Región se publicará en [Battlefy.com/algs](http://Battlefy.com/algs) tras las Eliminatorias de la División 2.

## 3.7. **Últimos clasificatorios**



### **3.7.1. Clasificación y agrupación**

Los Equipos que aún no se hayan clasificado para el Campeonato lo harán en función de su puesto final en los siguientes eventos, por orden de prioridad descendente:

- Eliminatorias de la División 2
- División 2 de la Temporada regular de la Liga profesional
- Circuito de aspirantes: División 2

Los empates de clasificación se resolverán mediante los métodos que se describen en el **ANEXO C6**.

Tras la clasificación, los Equipos se dividirán entre dos (2) series de partidas con veinte (20) Equipos cada una en una selección tipo serpiente.

### **3.7.2. Formato**

El Último clasificatorio («UC») consistirá en un (1) torneo por Región. Cada UC estará compuesto por cuarenta (40) Equipos con formato de Fase de eliminación doble, tal y como se describe en el **ANEXO C3**. La ronda 1 de la categoría de ganadores, la ronda 2 de la categoría de ganadores, la ronda 1 de la categoría de perdedores y la ronda 2 de la categoría de perdedores incluirán una serie de ocho (8) partidas cada una. Los Equipos obtendrán puntos en cada partida tal como se describe en el **ANEXO C5.1**.

### **3.7.3. Avance**

Los dos (2) mejores Equipos por Región, tal y como se definen en el **ANEXO C4**, se clasificarán para el Campeonato.

## **3.8. Campeonato**

### **3.8.1. Clasificación y agrupación**

Los Equipos se clasificarán según lo siguiente, en orden descendiente de prioridad:

- El total de Puntos de las Eliminatorias obtenidos en las Eliminatorias de la División 1 y la División 2.
  - Los Equipos empatados en total de Puntos de las Eliminatorias desempatarán mediante los métodos enumerados en Desempate de puntos de las Eliminatorias. En el caso de haber varios equipos con 0 Puntos en las Eliminatorias, no se considerará un empate.
- Puesto final del Equipo en el UC en todas las Regiones.
  - Los Equipos empatados en cuanto a Puesto final del UC se clasificarán por los Puntos de ronda de la ronda final del UC.
  - Los Equipos empatados en Puntos de ronda de la ronda final del UC recibirán el rango en función del mayor total de Puntos de partida de una sola partida de la Final del UC. El resto de empates se resolverán al azar.

Tras la clasificación, los Equipos se dividirán en cuatro (4) grupos de diez (10) Equipos en una selección tipo serpiente.

### **3.8.2. Formato**

Cuarenta (40) Equipos competirán en una Fase de grupos con el formato de Fase de eliminación doble que se describe en los **ANEXOS C2 y C3**. La ronda 1 de la categoría de ganadores, la ronda 1 de la categoría de eliminación y la ronda 2 de la categoría de eliminación constarán de una serie de ocho (8) partidas cada una.

Los Equipos elegibles participarán en una Selección de PDI para escoger los puntos de aparición en cada fase de la competición usando el formato y la clasificación que se describen en el **ANEXO F**.

## **4. PLATAFORMAS Y EQUIPAMIENTO**

### **4.1. Plataformas**

Las Personas competidoras pueden registrarse y competir en la ALGS en una Plataforma compatible con una única cuenta de PSN en el caso de PlayStation®4 o PlayStation®5, una única cuenta de Xbox en el caso de Xbox One o Xbox Series X|S o una única Cuenta EA en PC. La cuenta de PSN y la cuenta de Xbox de las plataformas correspondientes pueden estar vinculadas a la misma cuenta EA.

Los Eventos en directo solo estarán disponibles para PC.

### **4.2. Equipamiento y accesorios suministrados in situ**

Las Personas responsables del evento podrían proporcionar el siguiente equipamiento en los Eventos en directo a fin de facilitar el torneo:

- Mesas y sillas
- Acceso a una sala privada para las personas jugadoras o una instalación de práctica equivalente
- Plataformas
- Pantallas de TV
- Mandos
- Adaptadores de conversión de mandos
- Códigos de juego digitales
- Cuentas de juego y contenido de listas
- Zona de práctica

### **4.3. Equipamiento propio de las Personas competidoras**

Las Personas competidoras pueden llevar sus propios mandos para usarlos durante la ALGS. Las Personas responsables del evento deberán revisar y aprobar previamente todos los mandos que vayan a usarse en un evento.

Las Personas competidoras no podrán disponer de dispositivos de comunicación personal (teléfonos, tabletas u otros elementos con los que puedan comunicarse, etc.) mientras estén participando activamente en una partida. Las Personas responsables del evento proporcionarán una zona de almacenamiento para los efectos personales.

## **5. OTROS REQUISITOS PARA EQUIPOS Y PERSONAS COMPETIDORAS**

### **5.1. Requisitos adicionales de Equipos y Personas competidoras para los eventos de la Temporada regular de la Liga profesional, las Eliminatorias y el Campeonato, así como para cualquier Evento en directo.**

Los Equipos y Personas competidoras que participen en la ALGS deben cumplir lo siguiente:

- Las Personas competidoras que decidan retransmitir sus partidas deberán utilizar un retardo mínimo de diez (10) minutos.
- Para competir en el evento, las Personas competidoras podrán utilizar un teclado y un ratón, un mando de PlayStation o un mando de Xbox (el «Dispositivo de entrada»). Las Personas competidoras deben utilizar el mismo Dispositivo de entrada durante toda una partida. Se podrá cambiar de Dispositivo de entrada entre partidas según sea necesario. Las Personas competidoras que decidan cambiar de Dispositivo de entrada deberán informar a un Oficial del torneo del cambio y de qué dispositivo usarán antes del comienzo de su próxima partida.
- Todos los Equipos que tomen parte en el Campeonato deberán participar en partidas scrim presenciales durante el día de prensa. EA proporcionará los horarios de las partidas scrim con antelación.

Las Personas competidoras y Equipos que compitan en la Temporada regular de la Liga profesional deberán cumplir lo siguiente:

- Todas las Personas competidoras deberán unirse al servidor de Discord de la Liga profesional de la ALGS antes del inicio de cada División de la Temporada regular, tras

recibir una invitación de EA. Deberán permanecer en este servidor durante cada División en la que compitan.

- Todas las Personas competidoras deberán enviar fotografías suyas antes de la Temporada regular de cada División, tal como solicite EA.
- Un mínimo de una (1) Persona competidora de cada Equipo deberá asistir a un Día de prensa online de la Liga profesional antes de cada División de la Temporada regular.
- Al menos una (1) Persona competidora de cada Equipo deberá asistir a una (1) Reunión de personas jugadoras virtual obligatoria antes de cada División de la Temporada regular. EA proporcionará la fecha y hora de la reunión con al menos siete (7) días de antelación.
- Todas las Personas competidoras deberán estar en los canales de voz del Equipo y el servidor de Discord de la Liga profesional de la ALGS durante cada una de las partidas de la Temporada regular y eventos de Eliminatorias y Campeonato para la grabación y reproducción de las comunicaciones de voz del Equipo durante una partida, ya sea una retransmisión en directo de la ALGS o una pieza posproducida del contenido de la ALGS («Escuchas de la retransmisión»). Todas las Personas competidoras aceptan que EA grabe y utilice sus comunicaciones de voz, incluidos terceros autorizados por EA, como parte de las Escuchas de la retransmisión.
- Cada Equipo deberá designar a al menos una (1) Persona competidora del Equipo que estará disponible para una entrevista retransmitida en directo tras cada serie de partidas, y se lo comunicará a EA. Los Equipos deberán indicar qué Persona competidora asumirá esta responsabilidad mediante el canal de mensajes de texto de su Equipo en el servidor de Discord de la Liga profesional de la ALGS al menos una (1) hora antes del inicio de cada serie de partidas de la Temporada regular de la Liga profesional.
  - Cada una de estas Personas competidoras deberá estar disponible para una entrevista con el equipo de retransmisión de la ALGS durante al menos treinta (30) minutos tras la conclusión de la partida final en cada serie de partidas de la Liga profesional.

Los Equipos y Personas competidoras que participen en un Evento en directo de la ALGS también deben cumplir lo siguiente:

- Todas las Personas competidoras deberán asistir al día de prensa presencial para cada evento en el que compitan. EA proporcionará la programación e información adicional del día de prensa por correo electrónico después de que se hayan identificado los Equipos que participan en estos eventos.
- Es posible que todas las Personas competidoras deban estar disponibles para una entrevista con el equipo de retransmisión de EA o medios autorizados durante al menos treinta (30) minutos al final de la última partida de cada serie del Evento en directo.
- Es posible que todas las Personas competidoras del Equipo ganador deban participar en una sesión de prensa durante un máximo de una (1) hora tras el final de la competición.

## **6. PARTICIPACIÓN EN LOS EVENTOS EN DIRECTO**

### **6.1. Desplazamiento para competir en Eventos en directo**

EA o un tercero puede correr con los gastos de viaje de algunas Personas competidoras clasificadas o invitadas al Evento en directo. EA, a su exclusivo criterio, seleccionará las empresas de transporte, hoteles o traslados correspondientes de las Personas competidoras de cuyos gastos de viaje se encargue la empresa. EA sea reserva el derecho de suministrar transporte por tierra en lugar de un billete de avión en función de la distancia a la que se encuentre la Persona competidora del Evento en directo. Si la Persona competidora solicita planes de viaje o alojamiento especiales, como otras fechas de viaje, empresas de transportes diferentes o ciudades de salida/llegada distintas de la ciudad designada para el torneo y el coste de esta solicitud supera el de los planes estándar de viaje al torneo, es posible que EA pida a la Persona competidora que cubra la diferencia de costes. El abono de los gastos de viaje depende del cumplimiento de estas Reglas oficiales. Si se descalifica a la Persona competidora o el viaje se cancela por cualquier razón, EA puede adjudicar los gastos de viaje de la Persona competidora a otra persona, que podrá adoptar la plaza de la Persona competidora en la ALGS. Los imprevistos relacionados con el viaje, que incluyen, entre otros, llamadas de teléfono, gastos de facsímil, gastos de Internet, servicios de salón de belleza o spa, lavandería,

excursiones, compras en la tienda de regalos, tarifas de procesamiento del hotel, gastos de administración de la aerolínea y cualquier gasto que no se mencione en estas Reglas oficiales, correrán a cargo de la Persona competidora o de su figura progenitora o tutora. Con tal fin, es posible que se pida a la Persona competidora que proporcione al hotel una tarjeta de crédito. El hotel y el vuelo no se pueden utilizar por separado. Los viajes y el alojamiento están sujetos a disponibilidad y a ciertas restricciones. Las noches de alojamiento adicionales y los costes asociados a las mismas correrán a cargo de la Persona competidora y de su progenitor/tutor legal. Es posible que sea necesario mostrar un pasaporte válido u otra documentación para viajar. Esto es responsabilidad de cada Persona competidora. Pueden aplicarse restricciones adicionales.

### **6.2. Declaración de idoneidad y solicitud de información biográfica**

Las Personas competidoras deberán firmar una Declaración de idoneidad para viajar y rellenar la Solicitud de información biográfica antes de aceptar los gastos de viaje del Evento de directo. La Declaración de idoneidad para viajar se enviará a las Personas competidoras a la dirección de correo electrónico asociada a la Cuenta EA de la Persona competidora. Si la Persona competidora no rellena la Declaración de idoneidad para viajar en el plazo de siete (7) días naturales desde el intento de notificación, no firma y devuelve la Declaración de idoneidad para viajar dentro del periodo de tiempo establecido, se niega a viajar, no puede aceptar el viaje o no está disponible para viajar en las fechas necesarias para los Eventos en directo, la Persona competidora renunciará a los gastos de viaje, así como a su plaza en el Evento en directo o la ALGS. Si la Persona competidora es menor de edad en su país de residencia, su progenitor o tutor legal deberá firmar los documentos correspondientes para aceptar el viaje. Además, deberá acompañar a la Persona competidora a los Eventos en directo. En este caso, los gastos de viaje incluirán un (1) billete de avión adicional para el padre o tutor legal. La Persona competidora y su progenitor o tutor legal deberán viajar juntos en el mismo itinerario y compartir hotel.

### **6.3. Verificación de antecedentes**

Para poder participar en un Evento en directo y en la medida en que lo permita el país o territorio de residencia de la Persona competidora, es posible que se pida a las potenciales personas ganadoras del premio que envíen una verificación de antecedentes y que proporcionen la información necesaria que EA solicite para optar a recibir un premio. EA se reserva el derecho de descalificar a cualquier posible persona ganadora en función de dicha verificación de antecedentes si EA determina, a su exclusivo criterio, que conceder un premio a esta persona ganadora puede tener un efecto negativo en la imagen de EA.

## **7. APLICACIÓN**

Es posible que las Cuentas EA, el marcador y los datos de las partidas se auditen en busca de trampas y comportamientos malintencionados. Cualquier Persona competidora se puede descalificar inmediatamente de la ALGS y de competiciones posteriores, a exclusivo criterio de EA o sus designados, por cualquier razón, incluido el incumplimiento del Acuerdo de usuario, la Política de privacidad y directiva de cookies y estas Reglas oficiales, con el Código de conducta del ANEXO A, lo que puede incluir, entre otros:

- Usar cualquier trampa, pirateo o cualquier otra aplicación de «ayuda» de terceras partes en el Juego.
- Desconectarse de Internet de forma intencionada durante cualquier partida.
- Confabular con otros Equipos/Personas competidoras a la hora de jugar las partidas.
- Aprovechar las vulnerabilidades conocidas del Juego (es responsabilidad de las personas jugadoras comprender y evitar todas las vulnerabilidades ilegales actuales).
- Tener una conducta abusiva o alterar el orden público, incluido cualquier uso en línea de lenguaje acosador, negativo o de insultos.

EA se reserva el derecho, a su exclusivo criterio, de reiniciar cualquier partida o de descalificar a cualquier Persona competidora o Equipo en cualquier momento, por cualquier razón, como manipular el proceso de acceso o el desarrollo de la ALGS, actuar de forma que infrinja estas Reglas oficiales o comportarse de forma antideportiva o perjudicial. Asimismo, EA se reserva el derecho de anular todas las participaciones asociadas. La descalificación de una Persona competidora puede conllevar la descalificación de todo su Equipo de un evento de la ALGS o de toda la ALGS. El hecho de que EA no haga cumplir alguna condición de estas Reglas oficiales no constituirá una renuncia a dicha cláusula.

## 8. PREMIOS

Los premios de los eventos que los conceden se detallan en el **ANEXO E**.

### 8.1. Términos y condiciones de los premios

Los premios no son transferibles. No se permitirá la sustitución de los premios por dinero en efectivo u otros bienes. No obstante, EA se reserva el derecho de suministrar un premio de sustitución de un valor aproximado o superior si el premio anunciado no está disponible o está prohibido por la legislación local. En el caso de las Personas competidoras ganadoras que residan en Uruguay, los premios se concederán en forma de tarjeta de regalo en lugar de efectivo. Los impuestos locales, provinciales, nacionales y federales, así como aranceles internacionales, correrán a cargo de la persona ganadora.

Las posibles personas ganadoras del premio deberán rellenar y firmar una Declaración y descargo de persona ganadora del premio en el plazo de noventa (90) días desde la finalización del evento para reclamar el premio. Si la posible persona ganadora no firma y devuelve la Declaración y descargo de persona ganadora del premio, rechaza el premio, no puede aceptar el premio o este se devuelve como imposible de entregar, la posible persona ganadora lo perderá.

Si no se indica la información bancaria y el método de entrega al proveedor de distribución de los premios en el periodo de tiempo indicado, el premio se perderá. Si la posible persona ganadora es menor de edad en su país o territorio de residencia, su figura parental o persona tutora legal (según exija la ley) deberá firmar los documentos necesarios tras la verificación de identificación. El abono del premio depende del cumplimiento de estas Reglas oficiales. Se concederán todos los premios reclamados conforme a lo dispuesto en estas Reglas oficiales. En caso de que se descalifique a la posible persona ganadora del premio o que este se rechace por cualquier razón, EA se reserva el derecho a donarlo a la organización benéfica de su elección. Se puede requerir a la posible persona ganadora o Equipo ganador que indique una dirección de envío válida para reclamar el premio. La entrega de los premios puede tardar hasta tres (3) meses.

En caso de que EA cancele o suspenda la ALGS de conformidad con la **Sección 2.4** anterior, se concederán los premios de todos los eventos anteriores a dicha cancelación o suspensión.

## 9. CONDICIONES GENERALES

Ningún contenido de estas Reglas oficiales excluirá o restringirá ninguno de los derechos legales de la Persona competidora como consumidora.

### 9.1. Información personal

Al participar en la ALGS, todas las Personas competidoras reconocen que EA procesará su información personal (que incluye su nombre, dirección, fecha de nacimiento, nombre de la Cuenta EA, dirección de correo electrónico, nombre de persona usuaria de la Plataforma compatible y país de residencia; en conjunto, su «Información personal») de acuerdo con la Política de privacidad y directiva de cookies de EA disponible en <https://privacy.ea.com/es> y con los objetivos que se indican en ella. Si la entidad organizadora recopila Información personal de las Personas competidoras, estas aceptan que la entidad organizadora transfiera dicha información a EA.

La Información personal se utilizará y procesará tal y como se describe en la Política de privacidad y directiva de cookies a efectos de, entre otros:

- Organizar, desarrollar y supervisar la ejecución la ALGS y el premio, incluido en el caso de las Personas competidoras que ganen un premio, la publicación de sus nombres y países de residencia online o en cualquier otro medio relacionado con la ALGS, tal como se describe a continuación.
- Anunciar los datos demográficos de las personas jugadoras junto con estadísticas de juego como parte de los comentarios de retransmisión de eventos, así como proporcionar dicha información a Marcadores de terceras partes, tal y como se describe más abajo.
- Compartir Información personal con las personas designadas como operadoras o administradoras de la ALGS, entre otras cosas para reservar viajes y solicitar comentarios sobre la ALGS, la jugabilidad y las funciones de los títulos de EA.

- Materiales promocionales y de marketing que puedan hacer referencia a la información personal.
- Otros fines para los que las Personas competidoras den su consentimiento.

La Información personal se procesará en Estados Unidos y, posiblemente, en cualquier país en el que operen EA, sus filiales o sus subcontratantes externos. Al participar en la ALGS, la Persona competidora acepta que su Información personal puede transferirse a partes destinatarias de Estados Unidos y de otros países que pueden no ofrecer el mismo nivel de protección de privacidad que las leyes de su país de residencia o del que es ciudadana, tal como se detalla en la Política de privacidad y directiva de cookies.

Las Personas competidoras tienen derecho a acceder a, retirar y corregir su Información personal. Las Personas competidoras pueden solicitar dicha acción en el Portal de privacidad de EA, <https://www.ea.com/es-es/privacy-portal>.

Es posible que EA solicite una verificación de antecedentes de las Personas competidoras a las que invite a los Eventos en directo. EA podría solicitar a la Persona competidora que acepte y proporcione información sobre estas investigaciones si corresponde y fuera necesario.

La entidad organizadora de la ALGS, en su caso, será la responsable del tratamiento de la base de datos que contenga la Información personal que envíen las Personas competidoras. Consulta el portal de privacidad de dicha entidad organizadora para obtener información sobre cómo se tratan los datos y cuáles son tus derechos al respecto.

#### **9.1.1. Marcadores de terceros**

Es posible que ciertos sitios web y servicios online publiquen estadísticas sobre la ALGS, Equipos o Personas competidoras, incluidos datos que identifiquen personalmente a las Personas competidoras por sus nombres públicos de persona usuaria («Marcadores de terceras partes»). Algunos de estos Marcadores de terceras partes compilan la información pública, mientras que otros reciben directamente de EA cierta información estadística adicional sobre las Personas competidoras. La información estadística adicional sobre las Personas competidoras que EA proporciona a los Marcadores de terceros puede incluir identificadores de las personas jugadoras (como su nombre de personaje y nombre de persona usuaria de la ALGS), su rendimiento en el juego (como eliminaciones, asistencias, reanimaciones, tiros, daño infligido), su posicionamiento competitivo general respecto a otros participantes y equipos, así como el tipo de plataforma de juego utilizada.

En todos estos casos, los Marcadores de terceras partes son responsables independientes del tratamiento de la información que recopilen o reciban y la tratarán conforme a sus políticas de privacidad. Si las Personas competidoras desean ejercer sus derechos de privacidad relativos a dicha información (acceso, eliminación, bloqueo, etc.), deberán seguir el proceso especificado por los Marcadores de terceros en sus políticas de privacidad. Las Personas competidoras confirman que EA tiene un interés legítimo en proporcionar, a su entera discreción, estadísticas de las Personas competidoras, incluida aquella información no disponible de forma pública, a Marcadores de terceros con el fin de mejorar la experiencia de la ALGS.

#### **9.1.2. Aplicabilidad del Acuerdo de usuario y la Política de privacidad y directiva de cookies**

Si existe una discrepancia entre las Reglas oficiales y la Política de privacidad y directiva de cookies o el Acuerdo de usuario, la Política de privacidad y directiva de cookies o el Acuerdo de usuario, según corresponda, prevalecerán.

### **9.2. Divulgación y publicación de la información de la Persona jugadora**

#### **9.2.1. Lista de Equipos ganadores**

EA publicará una lista de Equipos ganadores en la Página web de registro cuando se hayan confirmado quiénes la integran en el plazo de dos (2) semanas tras finalizar cada evento. Esta lista permanecerá publicada al menos durante (3) meses tras el final de la ALGS.

### **9.2.2. Concesión de derechos**

La Persona competidora concede a EA el derecho de publicar y utilizar su clasificación y estadísticas en relación a la ALGS para cualquier fin, incluidos fines promocionales y de marketing, sin consentimiento de la Persona competidora ni compensación para esta.

Al aceptar un premio, la Persona competidora concede a EA el derecho a utilizar su Información personal y el resto de los datos facilitados por esta sin necesidad de recibir consentimiento alguno ni ofrecer compensación a la Persona competidora, con fines administrativos, promocionales y de marketing de la ALGS, EA o el Juego, con las excepciones que se indican a continuación:

- Información personal: nombre completo, país de residencia, edad, nombre de persona usuaria de las Plataformas compatibles (por ejemplo, gamertag de Xbox Live, ID de PSN e ID de Cuenta EA).
- información de redes sociales: X (antes Twitter), canal de YouTube, cuenta de Twitch, nombre de persona usuaria de Discord, nombre de persona usuaria de Instagram.
- Fotografías: cualquier foto que la Persona competidora proporcione a EA o que se tome en el lugar de celebración del Evento en directo.
- Otra información solo para las Personas responsables del evento: talla de camiseta, restricciones dietéticas, número de teléfono móvil.
- Cualquier otra información biográfica proporcionada por la Persona competidora (por ejemplo, leyenda favorita o biografía corta suministrada durante el proceso de registro en la [Página web del torneo](#)).

### **9.2.3. Información sobre la Cuenta EA**

Las Personas competidoras reconocen y aceptan que EA puede proporcionar información de su cuenta (nombre, ID online, edad, país, estadísticas de juego, puntuaciones y dirección de correo electrónico) a Battlefy Technologies Inc. para gestionar cualquiera de los eventos.

## **9.3. Legislación aplicable; exención de responsabilidad**

### **9.3.1. Decisiones de EA**

Las decisiones de EA serán finales y vinculantes en todos los asuntos relacionados con la ALGS.

### **9.3.2. Legislación aplicable**

En la medida en que lo permita la legislación local, la ALGS se regirá por las leyes del estado de California y todas las reclamaciones se deberán resolver en Estados Unidos.

### **9.3.3. Exoneración**

Según lo permita la ley aplicable, la Persona competidora acepta eximir de toda responsabilidad a EA y sus agentes por cualquier lesión, pérdida, daño, derecho, reclamación o acción de cualquier tipo que derive de la ALGS o actividades relacionadas con la misma, así como de la recepción, aceptación, posesión, uso o uso inadecuado de cualquier premio obtenido o gasto de viaje proporcionado por EA.

### **9.3.4. Para residentes de Austria, Alemania y Polonia**

Con independencia de lo anterior, ningún contenido de las Reglas oficiales privará a la Persona competidora de los derechos de protección respecto al consumo que te otorgan las leyes de tu país de residencia y que ningún acuerdo puede derogar. En relación con el Premio y cualquier otro producto o servicio proporcionado por EA y sus afiliados sin coste alguno, EA solo será responsable de los casos de dolo y negligencia grave. Sin embargo, en caso de negligencia leve, EA solo será responsable de la infracción de obligaciones contractuales esenciales, como el retraso o la imposibilidad de cumplimiento. La responsabilidad en caso de infracción de dichas obligaciones contractuales esenciales está limitada al daño contractual típico, que EA podría esperar afrontar tras la conclusión del contrato debido a las circunstancias conocidas en ese momento. Las «obligaciones contractuales esenciales» mencionadas anteriormente son aquellas cuyo cumplimiento es vital para permitir la correcta celebración del contrato y la consecución de su propósito, y en cuya observancia

la persona usuaria, como consumidora final, puede confiar. Las siguientes limitaciones de responsabilidad no se aplicarán en caso de garantías explícitas de EA, de dolo y lesiones, así como de disposiciones legales vinculantes.

#### **9.3.5. Para residentes del Reino Unido y Francia**

Con independencia de lo anterior y según lo permita la ley aplicable, cada Persona competidora acepta eximir de toda responsabilidad a EA y sus agentes por cualquier lesión, pérdida, daño, derecho, reclamación o acción de cualquier tipo que derive de la ALGS o actividades relacionadas con la misma, así como de la recepción, posesión, uso o uso inadecuado de cualquier premio obtenido, excepto en lo que respecta a lesiones o la muerte derivadas de la negligencia de EA y en el caso de residentes del Reino Unido, en lo que respecta a reclamaciones de fraude o de cualquier otra responsabilidad que no excluya la ley.

#### **9.3.6. Para residentes de Australia**

Con independencia de lo anterior, según lo permita la ley aplicable y sujeto a y sin exclusiones, restricciones o modificaciones de cualquier derecho o compensación a la que pueda optar la Persona competidora como consumidora según las provisiones de garantía de los consumidores de la Ley australiana de consumo, cada Persona competidora acepta eximir de toda responsabilidad a EA y sus agentes por cualquier lesión, pérdida, daño, derecho, reclamación o acción de cualquier tipo que derive de la ALGS o actividades relacionadas con la misma, así como de la recepción, posesión, uso o uso inadecuado de cualquier premio obtenido.

### **10. DERECHOS COMERCIALES**

EA se reserva todos los derechos comerciales (incluidos, entre otros, los derechos de marketing y medios de comunicación) relacionados con la ALGS.

Las Personas competidoras no deberán asociarse con la ALGS ni con EA de forma comercial, utilizar los derechos de propiedad intelectual de EA ni permitir que otras partes lo hagan sin el consentimiento previo por escrito de EA, que la empresa puede conceder o denegar a su exclusivo criterio.

Cualquier Persona competidora o entidad patrocinadora de la Persona competidora que quiera participar en actividades promocionales o de marketing relacionadas con la ALGS, incluido en cualquier espacio de celebración de la misma, necesitará un consentimiento previo por escrito de EA, que la empresa puede conceder o denegar a su exclusivo criterio.

Se prohíbe estrictamente el registro y divulgación de imágenes o metraje de la ALGS con fines comerciales, ya sea por parte de cualquier Persona competidora o en nombre de esta, excepto en los casos que EA autorice expresamente.

### **11. LIMITACIÓN DE RESPONSABILIDAD**

EA no se hace responsable de (i) información inexacta, ya sea causada por las personas participantes, por errores tipográficos o por el equipamiento o la programación asociados al torneo; (ii) fallos técnicos, incluidos, entre otros, fallos de red, interrupciones o desconexiones; (iii) intervenciones no autorizadas en el proceso de inscripción del torneo (iv) errores técnicos o humanos en la administración del torneo o en el procesamiento de las inscripciones; (v) correos o comunicaciones electrónicas tardíos, perdidos, imposibles de entregar, erróneos, dañados o robados; (vi) cualquier tipo de inelegibilidad, incluida la incomprensión por parte de la persona participante de las Reglas oficiales y los requisitos o del proceso de inscripción.



## ANEXO A: CÓDIGO DE CONDUCTA

A menos que se especifique lo contrario, este Código de conducta se aplica a todas las Personas competidoras de la ALGS de todos los niveles. EA se reserva el derecho a imponer, a su exclusivo criterio, penalizaciones y sanciones o descalificar a cualquier Persona competidora que, a su exclusivo criterio, infrinja este Código de conducta. Las Personas competidoras serán las responsables de la conducta de sus Personas entrenadoras y se asegurarán de que estas respeten, entre otras normas, las del Código de conducta.

### A1. Comportamiento de las Personas competidoras

Las Personas competidoras están entre las personas jugadoras de mayor perfil del mundo y, por tanto, son embajadoras de la ALGS. Como tales, EA, el público y los medios de comunicación exigirán mucho de ellas. Las Personas competidoras deberán comportarse de acuerdo con estándares comunes de decencia, convenciones sociales y moralidad. No deberán cometer ningún acto, participar en ninguna situación ni realizar ninguna declaración que suponga un desprestigio, menosprecio, escándalo, ridículo o desdén para la Persona competidora, EA, la ALGS o sus Personas competidoras y entidades patrocinadoras.

Estos requisitos se aplican a interacciones en directo, online y sin conexión, dentro y fuera de la ALGS, incluido en lo que respecta a la conducta en redes sociales y actividades en retransmisiones en directo, conductas pasadas y durante los Eventos en directo. Las Personas competidoras deberán respetar estos estándares de deportividad y las Reglas de conducta de EA, disponibles en <https://terms.ea.com/es>, en todo momento, incluso cuando no participen en los eventos autorizados por EA.

Las Personas competidoras deben mostrar el nivel de respeto adecuado, a exclusivo criterio de EA, frente a otras Personas competidoras, personal de arbitraje, figuras delegadas, personal del evento y personas administradoras del torneo (en conjunto, las «Figuras delegadas del evento»). No se tolerará un comportamiento inadecuado ni amenazante con las Figuras delegadas del evento ni otras Personas competidoras. Las Personas competidoras deberán seguir en todo momento las instrucciones de las Personas responsables del evento.

Entre las conductas prohibidas se incluyen las siguientes:

- Infringir cualquier ley, regla o normativa, según EA determine a su exclusivo criterio.
- Utilizar cualquier software o programa que dañe, interfiera o altere un servicio de EA, o la propiedad u ordenadores de terceras partes.
- Utilizar cualquier software externo diseñado para proporcionar a la Persona competidora una ventaja injusta.
- Interferir en la participación de otras Personas competidoras en la ALGS o alterarla.
- Acosar, amenazar, intimidar, utilizar un discurso de odio, enviar reiteradamente mensajes no deseados o realizar declaraciones o ataques personales relacionados con la raza, sexo, orientación sexual, religión, orígenes, etc.
- Lenguaje vulgar u ofensivo.
- Llevar a cabo maltratos físicos, peleas o cualquier otra acción amenazante dirigida a cualquier Persona competidora, persona espectadora, Persona responsable del evento u otra persona.
- Daño o mal uso de los dispositivos de juego, el hardware y los periféricos, los equipos del torneo o las instalaciones, lugares de celebración o alojamientos.
- Publicar, cargar, subir o distribuir contenido u organizar/participar en cualquier actividad, grupo o gremio que EA estime de naturaleza inadecuada, abusiva, llena de odio, hostigadora, difamatoria, amenazante, obscena, sexualmente explícita o abusiva, vulgar o contraria de cualquier otra forma a la buena voluntad de EA, ofensiva, indecente, ilegal o que suponga una transgresión de las normas o invasión de la privacidad.
- Interferir en o interrumpir la retransmisión o la producción de la retransmisión.
- Interferir en la mecánica de juego, incluida la ruptura intencionada de una estación de juego, interrumpir una fuente de energía, abandonar un puesto antes de la finalización de una partida, negarse a jugar y abusar de la opción de pausa del juego.
- No cooperar con los requisitos de seguridad, como el paso por los detectores de metales o el registro de bolsos.
- Incumplir las instrucciones proporcionadas por las Figuras delegadas del evento y el personal de seguridad.
- Iniciar sesión en los dispositivos de juego suministrados con una cuenta personal o juego en cualquier otro título distinto de la copia del Juego suministrada para el uso en el torneo.

- No mostrar disponibilidad para las entrevistas, ceremonias de premios posteriores al torneo y la totalidad del Evento en directo, así como cualquier actividad promocional que solicite razonablemente EA u otras entidades patrocinadoras.
- Que las Personas competidoras vean retransmisiones de vídeo o escuchen información en directo de su propia partida mientras esta esté en curso.
- Realizar una actividad promocional de entidades terceras relacionada con la ALGS, a menos que EA lo apruebe por escrito.
- Usar vulnerabilidades, errores, trampas, características desconocidas, errores de diseño y otros problemas que, a la entera discreción de EA, causen que el Juego o la ALGS no funcione como debiera. En la Sección A10 se incluye una lista no exhaustiva de acciones por parte de las Personas competidoras que se considerarán aprovechamiento de vulnerabilidades.
- Vender, comprar, intercambiar, transferir u ofrecer la transferencia de una Cuenta EA o cualquier Contenido de EA asociado con la Cuenta EA, incluida moneda virtual y otros beneficios de EA, ya sea en un Servicio de la empresa o una página web externa o en relación con cualquier transacción fuera del juego, a menos que EA lo autorice expresamente.
- Jugar en nombre de otra Persona competidora o permitir que otra persona juegue en nombre de la Persona competidora en cualquier modo de juego competitivo.
- Participar en apuestas, incluido sobre el resultado de las partidas de la ALGS.
- Divulgar información confidencial que proporcionen EA o sus filiales.
- Revelar o compartir los códigos de las partidas con cualquier persona ajena al propio Equipo de una Persona competidora.
- Comunicarse con cualquier persona ajena a los miembros activos y personas jugadoras del propio Equipo de la Persona competidora o Personas responsables de la ALGS de cualquier forma durante una partida de la ALGS hasta que el Equipo de la Persona competidora quede eliminado de la partida.
- Aceptar o entregar regalos, sobornos, recompensas o compensación por los servicios proporcionados en relación con la participación en la ALGS (con la excepción de las Personas competidoras con patrocinios en función del rendimiento).
- Provocar o contribuir a un escándalo, deterioro de la imagen o riesgo para la integridad y reputación de la ALGS o EA.
- Participar en cualquier otra actividad que altere significativamente el entorno de juego tranquilo, limpio y respetuoso de la ALGS.
- No asistir a un Evento en directo en las fechas y horas indicadas en la Página web del torneo o comunicadas de cualquier otra forma a las Personas competidoras por parte de entidades patrocinadoras o personal del torneo.
- No conectarse y permanecer en el chat de voz del servidor de Discord de la Liga profesional indicado por patrocinadores o personal del torneo durante las partidas de las Personas competidoras.
- No participar en las partidas scrim obligatorias celebradas durante el día de prensa previo al evento del Campeonato.
- Promover, alentar o participar en cualquiera de las actividades prohibidas descritas anteriormente.

## **A2. Política sobre confabulación y amaño de partidas**

Se prohíbe estrictamente cualquier acción o acuerdo para perjudicar a otras Personas competidoras y así predeterminar el resultado de una partida, intentar perder una partida, influir en la equidad de la ALGS o limitar los esfuerzos para ganar una partida.

Se podrá eliminar de la ALGS a las Personas competidoras que EA determine que infringen esta regla en cualquier fase de la ALGS. Dichas Personas competidoras deberán renunciar a o devolver cualquier compensación o premios. Asimismo, es posible que se suspendan sus Cuentas EA o del Juego.

Entre los ejemplos de confabulación se incluyen los siguientes:

- Perder una partida a propósito en cualquier momento y por cualquier razón durante un evento.
- Jugar en nombre de otra Persona competidora, por ejemplo usando una cuenta secundaria, para ayudarla en cualquier fase de un evento.

- Cualquier forma de amaño de partidas o comunicación entre Personas competidoras o Personas entrenadoras relacionada con el juego o la estrategia de la partida.
- Realizar un juego indulgente, en el que la Persona competidora no toma las medidas razonables y justas para obtener una ventaja frente a sus rivales en una partida.
- Acordar dividir el dinero del premio.
- Permitir a una persona rival obtener más o menos puntos de lo normal para influir en su puesto.

### **A3. Política de alcohol y drogas**

Las Personas competidoras no deberán participar en la ALGS bajo los efectos de alcohol ni drogas. Se prohíbe a las Personas competidoras el consumo de alcohol o drogas en las instalaciones de cualquier Evento en directo.

Fumar, incluido el uso de cigarrillos electrónicos, está prohibido en los Eventos en directo excepto en las zonas designadas. Es posible que algunos Eventos en directo prohíban fumar totalmente.

### **A4. Código de vestimenta**

Las Personas competidoras que compitan en Eventos en directo deberán llevar un atuendo apropiado para las circunstancias (según lo determine EA).

Las Personas competidoras no deberán llevar ningún elemento de naturaleza política o que EA considere que provoca controversia o daña la imagen de la empresa, sus entidades asociadas o la ALGS.

Las Personas competidoras no deberán realizar ninguna actividad promocional ni marketing de servicios y marcas relacionados con la ALGS, a menos que EA lo apruebe por escrito.

### **A5. Informar de infracciones**

Para informar de una posible infracción de estas Reglas oficiales, escribe a [algs@ea.com](mailto:algs@ea.com).

### **A6. Penalizaciones**

La infracción de estas Reglas oficiales o Reglas del evento, a exclusivo criterio de EA, resultará en penalizaciones, descalificación, cambio de los resultados de las partidas, pérdida de la condición de persona ganadora o Equipo ganador o retirada de premios. Todas las decisiones y resoluciones de EA o de Personas responsables del evento en relación con la ALGS serán definitivas y vinculantes. EA se reserva el derecho a sancionar a cualquier Persona competidora de la competición de cualquier nivel, en cualquier momento y por cualquier razón. Las sanciones pueden incluir, entre otras, cualquiera de las siguientes opciones:

- Advertencia
- Reprimenda
- Retirada de la victoria de partidas individuales
- Retirada de la victoria de todas las partidas
- Reducción de los Puntos de partida
- Retirada de premios (incluido el dinero del premio y los gastos de viaje pagados)
- Pérdida de puntos
- Suspensión temporal o permanente de la ALGS
- Descalificación de la ALGS y futuras competiciones
- Pérdida de tasas de inscripción para participar en un Evento
- Pérdida de futuros premios
- Suspensión de una (1) o varias cuentas de juego para los servicios de EA que utilice la Persona competidora

EA también tiene el derecho de anunciar públicamente las sanciones que se impongan a las Personas competidoras. A su vez, las Personas competidoras renuncian a cualquier derecho de emprender acciones legales contra EA o cualquiera de sus empresas afiliadas.

### **A7. Patrocinio de las Personas competidoras**

Las Personas competidoras de la ALGS pueden obtener patrocinadores publicitarios y trabajar con ellos. Sin embargo, el patrocinio publicitario excluye determinadas categorías y sectores. Si la entidad patrocinadora publicitaria pertenece

a una de las siguientes categorías, la Persona competidora no podrá mostrar ni promover el patrocinio junto con EA, sus partes asociadas o la ALGS:

- Productos o servicios de juegos de azar/apuestas/lotería, incluidas las apuestas deportivas y los sitios o servicios de deportes virtuales similares.
- Alcohol, tabaco, medicamentos con o sin receta y otros productos o parafernalia similares.
- Productos o servicios farmacéuticos, suplementos dietéticos o dispositivos médicos.
- Pistolas o cualquier tipo de arma.
- Pornografía o cualquier material explícito o para público adulto.
- Bebidas o alimentos con alto contenido en grasa, sal o azúcar.
- Bebidas energéticas.
- Anuncios políticos o que promocionen un programa político.
- Empresas de criptomonedas ni cualquier sitio web que promocioe o tenga relación con el negocio de las criptomonedas.
- Productos o servicios ilegales, o contenido que incumpla de alguna forma la legislación vigente local en los territorios en los que esté disponible el Juego.
- Productos o servicios de personas competidoras directas de EA, sus socios y sus marcas secundarias
- Entidades competidoras directas de las partes asociadas de marketing oficiales de la ALGS
- Cualquier otra cosa que perjudique el modelo de negocio de EA (por ejemplo, pirateo, servicios avanzados, venta de cuentas/monedas).
- Cualquier cosa que contravenga el sistema ESRB, PEGI, OFLC, USK o el sistema de clasificación pertinente del Juego en un determinado territorio.

Esta lista no es exhaustiva. EA se reserva el derecho a añadir o eliminar cualquier producto o servicio de la lista en cualquier momento sin previo aviso.

#### **A8. Nombres artísticos y de personas jugadoras**

Se pedirá a las Personas competidoras que seleccionen un nombre de persona usuaria único durante el proceso de registro. Este nombre de persona usuaria se utilizará para identificar a las Personas competidoras durante los Eventos en directo. Este nombre de persona usuaria podrá ser el mismo que su ID de PSN o su gamertag de Xbox Live, aunque no es obligatorio que así sea. El nombre de persona usuaria deberá ser diferente al de otras Personas competidoras. EA y sus filiales deberán considerar que no es vulgar. Los nombres de persona usuaria no deberán (a) infringir los derechos de propiedad intelectual de terceras personas o entidades, (b) incumplir la ley, el Acuerdo de usuario de EA ni los derechos de publicidad o privacidad de terceras partes.

#### **A10. Aprovechamiento de vulnerabilidades**

El aprovechamiento de vulnerabilidades es un comportamiento por parte de una Persona competidora para aprovecharse de un error o defecto del Juego que podría conllevar resultados o comportamientos incorrectos o proporcionar una ventaja competitiva involuntaria. A continuación se incluye una lista no exhaustiva de acciones por parte de las Personas competidoras que se considerarán abusivas y que, en caso de detectarse, podrían resultar en una penalización.

- Salir de las fronteras de un mapa de forma que no se active el temporizador «Fuera de los límites» o aprovechar otra vulnerabilidad que permita que la Persona competidora permanezca fuera del círculo (en la zona naranja) sin recibir daños.
- El terreno con superficie resbaladiza está diseñado para estar en zonas no jugables y lo esperado es que no se pueda jugar en él. El «spamming» o uso de mecánicas de juego para evitar resbalar en la superficie resbaladiza se considera un aprovechamiento de vulnerabilidades.
- Usar texturas de una cara de la geometría del mapa para bloquear o evitar los daños recibidos que normalmente se conectarían sin la geometría explotada.
- Cualquier otra acción comunicada a las Personas competidoras por Personas responsables de la ALGS o EA.

EA puede, a su entera discreción, actualizar esta lista regularmente.

## ANEXO B: PAÍSES Y TERRITORIOS APTOS

Para poder participar en la ALGS, todas las Personas competidoras deberán ser residentes legales de uno de los países/territorios que se indican a continuación. Nota: las agrupaciones por región solo se realizan a efectos de la ALGS y no son indicativas de regiones geográficas oficiales.

Asia-Pacífico Norte	Asia-Pacífico Sur	EMEA	Norteamérica	Sudamérica
Japón	Australia	Austria	Canadá	Argentina
Mongolia	Bangladés	Bélgica	Costa Rica	Bolivia
Corea del Sur	Hong Kong	Bosnia y Herzegovina	República Dominicana	Brasil
	India	Bulgaria	El Salvador	Chile
	Indonesia	Croacia	Honduras	Colombia
	Macao	Chipre	México	Ecuador
	Malasia	República Checa	Panamá	Paraguay
	Nueva Zelanda	Dinamarca	Puerto Rico	Perú
	Filipinas	Egipto	Trinidad y Tobago	Uruguay
	Singapur	Estonia	Estados Unidos de América	Venezuela
	Taiwán	Finlandia		
	Tailandia	Francia		
	Vietnam	Georgia		
		Alemania		
		Grecia		
		Hungría		
		Islandia		
		Irlanda		
		Israel		
		Italia		
		Kazajistán		
		Kuwait		
		Letonia		
		Líbano		
		Lituania		
		Luxemburgo		
		Malta		
		Países Bajos		
		Noruega		
		Polonia		
		Portugal		
		Qatar		

		Rumanía		
		Arabia Saudí		
		Serbia		
		Eslovaquia		
		Sudáfrica		
		España		
		Suecia		
		Suiza		
		Turquía		
		Ucrania (sin incluir Crimea)		
		Emiratos Árabes Unidos		
		Reino Unido		

República Popular de China solo mediante invitación

## ANEXO C: FORMATOS Y PUNTUACIÓN DE LOS TORNEOS

### C1. Torneos de eliminación única

En los Torneos de eliminación única, se compararán los resultados de los Equipos tras un número determinado de partidas en cada ronda. De esta forma, se determinará el avance a la siguiente ronda o si se trata de la ronda final, a los Equipos ganadores. Puede haber varias rondas de competición, incluida una ronda final (las «Finales»), la ronda inmediatamente anterior a las Finales (las «Semifinales») y la inmediatamente anterior a la Semifinal (los «Cuartos de final»). Cada torneo incluirá al menos una (1) ronda. Cada ronda incluirá una serie de partidas. Todos los Equipos comenzarán el torneo en la Ronda 1.

El número total de rondas del torneo dependerá del número final de Equipos que realicen el check-in en el torneo el día de la competición. No obstante, sí que habrá un número máximo de rondas.

- Para las Divisiones 1 y 2 del Circuito de aspirantes y los Clasificatorios de pretemporada:
  - Los torneos de Norteamérica y EMEA tendrán un máximo de siete (7) rondas, incluida la Final. Los torneos de Asia-Pacífico Sur Y Asia-Pacífico Norte tendrán un máximo de seis (6) rondas. Los torneos de Sudamérica tendrán un máximo de cinco (5) rondas, incluidas las Finales.
  - Cada ronda anterior a los Cuartos de final constará de cuatro (4) partidas. Los Cuartos de final, las Semifinales y las Finales constarán de seis (6) partidas. Los Equipos acumularán puntos en cada partida, tal como se describe en el **ANEXO C5.1**.
  - Cuando se hayan completado todas las partidas de una ronda, los Equipos con los diez (10) Puntos de ronda más altos (tal como se describe en el **ANEXO C5.1**) de cada grupo pasarán a la siguiente ronda. Cuando queden veinte (20) o menos Equipos en total en todos los grupos, la ronda a la que estos Equipos pasarán es la Final. El resto de Equipos se eliminarán del evento.
  - La Final contará con seis (6) partidas, en las que los Equipos acumularán los puntos que se indican en el **ANEXO C5.1**. Cuando se hayan completado todas las partidas de la Final, los Equipos con más Puntos de ronda (tal como se describe en el **ANEXO C5.1**) serán los Equipos ganadores del torneo de la Región. El resto de Equipos recibirán el puesto en función de los Puntos de la ronda final.

### C2. Fase de grupos

En esta fase, cada grupo jugará con cada uno de los grupos en una serie de seis (6) partidas (la «Fase de grupos»). Los Equipos acumularán puntos por cada partida, tal como se describe en el **ANEXO C5.1** y pasarán a una Fase de eliminación doble (que se describe en el **ANEXO C3**).

Al final de la Fase de grupos, los cuarenta (40) Equipos recibirán el rango en función del total de Puntos de partida obtenidos en todas las partidas jugadas en la Fase de grupos («total de Puntos de partida de la Fase de grupos») y comenzarán la Fase de eliminación doble como se indica:

- Para cada una de las Eliminatorias y el Campeonato:
  - Los veinte (20) Equipos con las puntuaciones totales más altas de Puntos de partida de la Fase de grupos comenzarán en la categoría de Equipos ganadores;
  - Los veinte (20) Equipos con el total más bajo de Puntos de partida de la Fase de grupos comenzarán en la ronda 1 de la categoría de eliminación.

### C3. Fase de eliminación doble

Para cada una de las Eliminatorias y el Campeonato, esta Fase de eliminación doble incluye una (1) ronda de la categoría de ganadores, dos (2) rondas de la categoría de perdedores y una ronda final. Para todos los otros torneos que usen este formato, esta Fase de eliminación doble incluye dos (2) rondas de cada una de las categorías de ganadores y perdedores y una ronda final.

Cada una de las rondas de las categorías de ganadores y perdedores incluirá una serie de partidas en las que los Equipos acumularán puntos, tal y como se describe en el **ANEXO C5.1**. Los Puntos de ronda del Equipo (tal como se describe

en el **ANEXO C5.1**) al final de cada ronda, determinarán el avance a la siguiente ronda o la eliminación del torneo como se indica a continuación:

- Para cada una de las Eliminatorias y el Campeonato:
  - Categoría de ganadores: los diez (10) Equipos con la puntuación más alta de Puntos de ronda pasarán a la ronda final. El resto de los Equipos pasarán a la ronda 2 de la categoría de eliminación.
  - Ronda 1 de la categoría de eliminación: los diez (10) Equipos con la puntuación más alta de Puntos de ronda pasan a la ronda 2 de la categoría de eliminación. El resto de los Equipos quedarán eliminados del torneo.
  - Ronda 2 de la categoría de eliminación: los diez (10) Equipos con la puntuación más alta de Puntos de ronda pasan a la ronda final. El resto de los Equipos quedarán eliminados del torneo.
- Para el Último clasificatorio:
  - Ronda 1 de la categoría de ganadores: los diez (10) Equipos con el mayor total de Puntos de ronda pasarán a la ronda 2 de la categoría de ganadores. El resto de los Equipos pasarán a la ronda 1 de la categoría de eliminación.
  - Ronda 2 de la categoría de ganadores: los diez (10) Equipos con la puntuación más alta de Puntos de ronda pasarán a la ronda final. El resto de los Equipos pasarán a la ronda 2 de la categoría de eliminación.
  - Ronda 1 de la categoría de eliminación: los diez (10) Equipos con la puntuación más alta de Puntos de ronda pasan a la ronda 2 de la categoría de eliminación. El resto de los Equipos quedarán eliminados del torneo.
  - Ronda 2 de la categoría de eliminación: los diez (10) Equipos con la puntuación más alta de Puntos de ronda pasan a la ronda final. El resto de los Equipos quedarán eliminados del torneo.
- Para el Clasificador de la Liga profesional:
  - Ronda 1 de la categoría de ganadores: los diez (10) Equipos con el mayor total de Puntos de ronda pasarán a la ronda 2 de la categoría de ganadores. El resto de los Equipos pasarán a la categoría de eliminación.
  - Ronda 2 de la categoría de ganadores: los diez (10) Equipos con la puntuación más alta de Puntos de ronda pasarán a la ronda final. El resto de los Equipos pasarán a la categoría de eliminación.
  - Categoría de eliminación: los diez (10) Equipos con la puntuación más alta de Puntos de ronda pasarán a la ronda final. El resto de los Equipos quedarán eliminados del torneo.

En la ronda final de cada Eliminatoria, el Campeonato, el Último clasificatorio y el Clasificador de liga profesional, los veinte (20) Equipos competirán mediante la mecánica de Punto de partido que se describe en el **ANEXO C4**. En las Eliminatorias de la División 1, el Último clasificatorio y el Clasificador de la Liga profesional, los diez (10) Equipos que pasen desde la categoría de ganadores se clasificarán a partir de sus Puntos de ronda en la última ronda de la categoría de ganadores y empezarán la ronda final con los Puntos iniciales para el avance que se detallan en el **ANEXO C5.2**.

#### **C4. Punto de partido**

Las Finales regionales, las Eliminatorias, el Campeonato, el Último clasificatorio y el Clasificador de la Liga profesional utilizan la mecánica de «Punto de partida» en la ronda final para determinar los Equipos ganadores de estos eventos. En esta ronda, los Equipos competirán en una serie de partidas en las que acumularán los puntos que se indican en el **ANEXO C5.1**. Cuando un Equipo consiga cincuenta (50) puntos (el «Umbral de punto de partida») en esta ronda, será «Apto para punto de partida».

Si un Equipo es Apto para punto de partido y vence en una partida (acaba primero) en la que ha alcanzado el Umbral de punto de partido, será el Equipo ganador del torneo. Otros Equipos recibirán el puesto en función de los Puntos de ronda de la ronda final. En las Finales regionales, el Clasificador de la Liga profesional y el Último clasificatorio, si se declara ganador a un Equipo antes de que se hayan jugado seis (6) partidas, el Equipo ganador dejará de jugar y la serie de partidas continuará sin interrupción con el resto de los Equipos compitiendo hasta llegar a las seis (6) partidas. Tras la serie de partidas, todos los Equipos restantes se clasificarán según sus Puntos de ronda de la ronda final.



## C5. Puntuación

### C5.1. Puntuación de partida

Al final de cada partida, los Equipos recibirán puntos por su puesto y el número total de eliminaciones del Equipo («Puntos de partida»).

A continuación se indican los puntos que se otorgan en cada partida:

#### (A) Puesto:

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

#### (B) Aniquilaciones:

1 punto por cada aniquilación

Si un Equipo no participa en una partida (ninguna Persona competidora del Equipo compete en la partida), recibirá cero (0) Puntos de partida por dicha partida.

Al final de cada ronda o serie de partidas, los puntos totales del Equipo incluirán los Puntos de partida del Equipo de todas las partidas de la ronda o serie de partidas (los «Puntos de ronda»).

En la Temporada regular de la Liga profesional y las Finales de la categoría de ganadores de los eventos del CLP, el UC y las Eliminatorias de la División 1, los Equipos pueden obtener puntos de bonificación atendiendo a los siguientes criterios:

- Se otorgará un (1) punto de bonificación si el Equipo que ha terminado en 1.ª posición tiene un margen de victoria de cincuenta (50) o más puntos sobre el Equipo en 2.ª posición.
- Se otorgará un (1) punto de bonificación a cualquier Equipo que gane un 50 % o más de sus partidas en una serie de partidas. Por cada partida ganada más allá de ese umbral del 50 % el Equipo recibirá un (1) punto de bonificación más.

Todos los puntos de bonificación ganados en la Temporada regular se sumarán a los Puntos de posicionamiento de la Temporada regular. Los puntos de bonificación ganados en las Finales de la categoría de ganadores se sumarán a los puntos iniciales para el avance del Equipo. No se otorgarán Puntos de bonificación durante las Finales regionales.

### C5.2. Puntos iniciales para el avance

En algunos torneos, los Equipos conseguirán Puntos iniciales de avance tal y como se detalla a continuación:

1.er puesto = 10

2.º puesto =	9
3.er puesto =	8
4.º puesto =	7
5.º puesto =	6
6.º puesto =	5
7.º puesto =	4
8.º puesto =	3
9.º puesto =	2
10.º puesto =	1

**C5.3. Puntos del Circuito de aspirantes y el Clasificatorio de pretemporada**

Cada Persona competidora recibirá los siguientes puntos en función del puesto final del Equipo en las rondas que se indican más abajo de cada torneo en los Clasificatorios de pretemporada o el Circuito de aspirantes.

Las Personas competidoras que jueguen en un evento del Circuito de aspirantes después de competir en una Temporada regular de la Liga profesional recibirán 320 Puntos del Circuito de aspirantes por los eventos del Circuito de aspirantes que se hubieran perdido mientras competían en los eventos de la Temporada regular.

Puesto final	Finales	Semifinales	Cuartos de final
1.º	500	Avance a Finales	Avance Semifinales a
2.º	480	Avance a Finales	Avance Semifinales a
3.º	470	Avance a Finales	Avance Semifinales a
4.º	460	Avance a Finales	Avance Semifinales a
5.º	450	Avance a Finales	Avance Semifinales a
6.º	440	Avance a Finales	Avance Semifinales a
7.º	430	Avance a Finales	Avance Semifinales a
8.º	420	Avance a Finales	Avance Semifinales a
9.º	410	Avance a Finales	Avance Semifinales a
10.º	400	Avance a Finales	Avance Semifinales a
11.º	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. Puntos de posicionamiento

Al final de cada serie de partidas de la Temporada regular, los Equipos de cada serie obtendrán un puesto en función de los Puntos de ronda, así como los puntos para las clasificaciones de la Temporada regular que se indican a continuación:

Posicionamiento	Puntos de posicionamiento
1.º	25
2.º	21
3.º	18
4.º	16
5.º	15
6.º	14
7.º	13
8.º	12
9.º	11
10.º	10
11.º	9
12.º	8
13.º	7
14.º	6
15.º	5
16.º	4
17.º	3
18.º	2
19.º	1
20.º	0

C5.5. Puntos de las Eliminatorias

Los Equipos recibirán los siguientes puntos (los «Puntos de las Eliminatorias») en función de su puesto final en las Eliminatorias:

Puesto final	Puntos
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

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

## C6. Desempate

### C6.1. Desempate de series y fases de grupo

En caso de que dos (2) o más Equipos empaten en Puntos de ronda, se desempatará mediante lo siguiente (en orden descendiente de prioridad):

#### (A) Puntos de partida individual

El Equipo con más Puntos de partida en una partida individual ganará en el desempate. Pueden proceder de las mismas Partidas o de Partidas diferentes de la ronda de cada Equipo empatado. Ejemplo: El Equipo 1 y el Equipo 2 han empatado con una puntuación de 67 en sus Puntos de ronda. Los Puntos de partida individual más altos del Equipo 1 son 20 en la primera partida de la ronda y los Puntos de partida individual más altos del Equipo 2 son 22 en la segunda partida de la ronda. El Equipo 2 ganaría en el desempate de los Puntos de partida individual. Esto se repetirá en todas las partidas de la ronda hasta que se resuelvan todos los empates o no haya partidas individuales adicionales disponibles. Ejemplo: Los Puntos de partida individual más altos del Equipo 1 y del Equipo 2 son 20 en los partidos 1 y 3, respectivamente. Los siguientes Puntos de partida individual más altos del Equipo 1 son 18 de la partida 3, mientras que en el caso del Equipo 2, son 15 de la partida 2. El Equipo 1 ganaría en el desempate de los Puntos de partida individual. Si dos (2) o más equipos siguen empatados después de revisar los Puntos de partida individual, se desempatará mediante el Mejor puesto en una partida.

#### (B) Mejor puesto en una partida

El Equipo con mejor puesto final (número inferior) de una partida ganará en el desempate. Estos mejores puestos se podrán obtener en las mismas partidas de cada Equipo empatado o en distintas. El mejor puesto posible es acabar 1.º en una partida. Esto se repetirá en todas las partidas de la ronda hasta que se resuelvan todos los empates o no haya partidas individuales adicionales disponibles. Si dos (2) o más Equipos siguen empatados después de revisar los Puntos de partida individual y el Mejor puesto en una partida, se desempatará mediante las aniquilaciones totales en partida individual.

#### (C) Aniquilaciones totales en partida individual

El Equipo con el mayor número de eliminaciones en una partida individual ganará en el desempate. Esto se repetirá en todas las partidas de la ronda hasta que se resuelvan todos los empates o no haya Partidas adicionales disponibles.



### C6.2 Desempate en el puesto de la Temporada regular de la Liga profesional

En el caso de que dos (2) o más Equipos empaten en el total de Puntos de posicionamiento al final de una División de la Temporada regular, se desempatará mediante lo siguiente, con la información de la Temporada regular para la que se resuelve el desempate (en orden descendiente de prioridad):

#### (A) Puntuación total de la partida

El Equipo con mayor total de Puntos de partida obtenidos en todas las partidas jugadas en una Temporada regular ganará en el desempate. Si dos (2) o más Equipos siguen empatados después de revisar el total de Puntos de partida, se desempatará mediante las Victorias totales en la serie.

#### (B) Victorias totales de la serie

El Equipo con mayor número de primeros puestos finales en toda la serie de partidas de la Temporada regular ganará en el desempate. Si dos (2) o más equipos siguen empatados después de revisar las Victorias totales en la serie, se desempatará mediante las Victorias totales en la partida.

#### (C) Victorias totales de la partida

El Equipo con mayor número de primeros puestos finales en todas las partidas de la Temporada regular ganará en el desempate. Si dos (2) o más Equipos siguen empatados después de revisar las Victorias totales en partidas, se desempatará mediante la Mayor puntuación de ronda en una serie.

#### (D) Mayor puntuación de ronda en una serie

El Equipo con más Puntos de ronda por las victorias de una serie de partidas de la Temporada regular ganará en el desempate. Si dos (2) o más Equipos siguen empatados después de revisar la Mayor puntuación de ronda en una serie, se desempatará mediante la Mayor puntuación de partida individual.

#### (E) Mayor puntuación de partida individual

El Equipo con más Puntos de partida por las victorias de una partida de la Temporada regular ganará en el desempate.

### C6.3. Desempate de Puntos de las Eliminatorias

En caso de que dos (2) o más Equipos empaten en Puntos de las Eliminatorias, se desempatará mediante lo siguiente (en orden descendiente de prioridad):

#### (A) Puesto final en las Eliminatorias de la División 2

El Equipo con mejor puesto final en el evento de las Eliminatorias de la División 2 gana en el desempate. Si dos (2) o más Equipos siguen empatados tras comparar el puesto final en las Eliminatorias de la División 2, el desempate se resolverá mediante el puesto final en la Temporada regular de la División 2.

#### (B) Puesto final en la Temporada regular de la División 2

El Equipo con mejor puesto final en la Temporada regular de la División 2 gana en el desempate. Si dos (2) o más equipos siguen empatados tras comparar el puesto final en la Temporada regular de la División 2, el desempate se resolverá mediante los métodos que se describen en el **ANEXO C6.2**.

### C6.4 Desempate de Puntos del Circuito de aspirantes y del Clasificatorio de pretemporada

En caso de que dos (2) o más Equipos empaten en Puntos del Circuito de aspirantes y del Clasificatorio de pretemporada, se desempatará mediante lo siguiente en orden descendente:

- El Equipo con mejor puesto final en el torneo más reciente del Circuito de aspirantes o Clasificatorio de pretemporada gana en el desempate.
- Cualquier otro empate de puesto en el torneo más reciente del Circuito de aspirantes o Clasificatorio de pretemporada se decidirá mediante los Desempates de serie que se detallan en el **ANEXO C6.1**.



## ANEXO D: PROGRAMACIÓN DIARIA

La hora de inicio específica de cada ronda puede variar de la programación indicada a continuación. Las horas de inicio concretas se publicarán en [battlefy.com/algs](http://battlefy.com/algs) después del cierre del check-in el primer día del evento.

### D1. Zonas horarias

La zona horaria de cada Región será la hora local de la ciudad que se indica en cada Región:

Asia-Pacífico norte: Tokio

Asia-Pacífico sur: Singapur

EMEA: Londres

Norteamérica: Los Ángeles

Sudamérica: Río de Janeiro

### D2. Clasificatorios de pretemporada

Las siguientes rondas de cada torneo se celebrarán en los días que se indican. Las partidas de cada día comenzarán a la hora establecida:

	EMEA	Norteamérica	Asia-Pacífico Sur	Asia-Pacífico Norte
Día 1	Rondas 1 a 3 12:00	Rondas 1 a 3 12:00	Rondas 1 a 3 12:00	Rondas 1 a 3 12:00
Día 2	Resto de rondas hasta la Final 12:00	Resto de rondas hasta las Finales 12:00	El resto de rondas 12:00	El resto de las rondas 12:00
Día 3	Finales 18:00	Finales 18:00		

Cada ronda anterior a la Semifinal incluirá cuatro (4) partidas que durarán 150 minutos (2,5 horas). La Semifinal y la Final incluirán seis (6) partidas que durarán 210 minutos (3,5 horas). En ambos casos, después de la primera ronda del día, las siguientes rondas empezarán tras la conclusión de la ronda anterior.

### D3. Torneos del Circuito de aspirantes

Las siguientes rondas de cada torneo se celebrarán en los días que se indican. Las partidas de cada día comenzarán a la hora establecida:

	EMEA	Norteamérica	Asia-Pacífico Sur	Asia-Pacífico Norte	Sudamérica
Día 1	Rondas 1 a 3 12:00	Rondas 1 a 3 12:00	Rondas 1 a 3 12:00	Rondas 1 a 3 12:00	Rondas 1 a 3 12:00
Día 2	Resto de rondas hasta la Final 12:00	Resto de rondas hasta las Finales 12:00	El resto de rondas 12:00	El resto de las rondas 12:00	El resto de las rondas 12:00
Día 3	Finales 18:00	Finales 18:00			

### D4. Clasificadorio de la Liga profesional de la División 2

	<b>Hora de inicio</b>
<b>Día 1</b>	Ganadores Ronda 1 17:00
<b>Día 2</b>	Ganadores Ronda 2 12:00
<b>Día 2</b>	Eliminación Ronda 1 17:00
<b>Día 3</b>	Final (Punto de partido) (Asia-Pacífico Sur) 12:00
<b>Día 3</b>	Final con Punto de partido (Norteamérica) 15:00
<b>Día 3</b>	Final con Punto de partido (Asia-Pacífico Norte) 17:00
<b>Día 3</b>	Final con Punto de partido (EMEA) 18:00

#### **D5. Último clasificatorio**

##### **Norteamérica, EMEA, Asia-Pacífico Sur y Asia-Pacífico Norte**

	<b>Hora de inicio</b>
<b>Día 1</b>	Ganadores Ronda 1 17:00
<b>Día 2</b>	Ganadores Ronda 2 12:00
<b>Día 2</b>	Eliminación Ronda 1 12:00
<b>Día 2</b>	Eliminación Ronda 2 17:00
<b>Día 3</b>	Punto de

	partido Finales (Asia-Pacífico Sur) 12:00
<b>Día 3</b>	Punto de partido Finales (Norteamérica) 15:00
<b>Día 3</b>	Punto de partido Finales (Asia-Pacífico Norte) 17:00
<b>Día 3</b>	Punto de partido Finales (EMEA) 18:00

#### **D6. Eliminatorias**

Día 1	Fase de grupos
Día 2	Fase de grupos
Día 3	Eliminatorias
Día 4	Finales

#### **D7. Campeonato**

Día 1	Fase de grupos
Día 2	Fase de grupos
Día 3	Eliminatorias
Día 4	Fase de categorías
Día 5	Finales



## ANEXO E: PREMIOS

Todas las cantidades se muestran en USD.

### E1. Finales regionales de Sudamérica

Cada Final regional de Sudamérica contará con treinta y un mil doscientos cincuenta dólares estadounidenses (31 250 USD) en premios. Los premios se concederán a los Equipos en función de su puesto final al terminar cada Final regional. Todos los premios se distribuirán de forma equitativa entre las Personas competidoras del Equipo que hayan participado en el evento.

Puesto final	Premio por Equipo
1	10 000 \$
2	6000 \$
3	4500 \$
4	3000 \$
5	2000 \$
6	1750 \$
7	1500 \$
8	1250 \$
9	750 \$
10	500 \$

### E2. Temporada regular de la Liga profesional

Cada División de la Temporada regular contará con quinientos mil dólares estadounidenses (500 000 USD) en premios. Los premios se concederán a los Equipos en función de su puesto final al final de cada División de la Temporada regular. El premio total del Equipo para cada División se dividirá por el número de partidas que juegue el Equipo durante esa División de la Temporada regular para determinar un Premio de la partida del Equipo para esa División concreta. Por cada partida que un Equipo haya jugado en la División de la Temporada regular, el Premio de la partida se dividirá de forma equitativa entre todas las Personas competidoras que hayan participado en la partida.

Puesto de la división	Norteamérica	EMEA	Asia-Pacífico Norte	Asia-Pacífico Sur
1	20 000 \$	\$20 000 USD	\$20 000 USD	\$20 000 USD
2	15 000 \$	\$15 000 USD	\$15 000 USD	\$15 000 USD
3	12 000 \$	\$12 000 USD	\$12 000 USD	\$12 000 USD
4	9000 \$	\$9000 USD	\$9000 USD	\$9000 USD
5	7000 \$	\$7000 USD	\$7000 USD	\$7000 USD
6	\$6000 USD	\$6000 USD	\$6000 USD	\$6000 USD
7	5000 \$	\$5000 USD	\$5000 USD	\$5000 USD
8	4000 \$	\$4000 USD	\$4000 USD	\$4000 USD

9	\$4000 USD	\$4000 USD	\$4000 USD	\$4000 USD
10	3000 USD	3000 USD	3000 USD	3000 USD
11	3000 USD	3000 USD	3000 USD	3000 USD
12	3000 USD	3000 USD	3000 USD	3000 USD
13	3000 USD	3000 USD	3000 USD	3000 USD
14	3000 USD	3000 USD	3000 USD	3000 USD
15	3000 USD	3000 USD	3000 USD	3000 USD
16	\$2000 USD	\$2000 USD	\$2000 USD	\$2000 USD
17	\$2000 USD	\$2000 USD	\$2000 USD	\$2000 USD
18	\$2000 USD	\$2000 USD	\$2000 USD	\$2000 USD
19	\$2000 USD	\$2000 USD	\$2000 USD	\$2000 USD
20	\$2000 USD	\$2000 USD	\$2000 USD	\$2000 USD
21	\$1500 USD	\$1500 USD	\$1500 USD	\$1500 USD
22	\$1500 USD	\$1500 USD	\$1500 USD	\$1500 USD
23	\$1500 USD	\$1500 USD	\$1500 USD	\$1500 USD
24	\$1500 USD	\$1500 USD	\$1500 USD	\$1500 USD
25	\$1500 USD	\$1500 USD	\$1500 USD	\$1500 USD
26	\$1500 USD	\$1500 USD	\$1500 USD	\$1500 USD
27	\$1500 USD	\$1500 USD	\$1500 USD	\$1500 USD
28	\$1500 USD	\$1500 USD	\$1500 USD	\$1500 USD
29	\$1500 USD	\$1500 USD	\$1500 USD	\$1500 USD
30	\$1500 USD	\$1500 USD	\$1500 USD	\$1500 USD

Además, por cada una de las Eliminatorias, hasta tres (3) Personas competidoras de los Equipos que participan en la clasificación recibirán gastos de desplazamiento a las instalaciones del Evento en directo (incluido un billete de avión de ida y vuelta en clase turista desde un aeropuerto comercial importante cercano a la residencia de la Persona competidora a un aeropuerto comercial importante cercano a las instalaciones del Evento en directo [el transporte por tierra se podrá sustituir por avión a exclusivo criterio de EA]), alojamiento en un hotel (dos [2] habitaciones dobles para cada Equipo) durante seis (6) noches cerca de las instalaciones del Evento en directo y transporte por tierra entre el hotel y las instalaciones del Evento en directo con un valor comercial aproximado de 2500 USD. El valor comercial aproximado real puede variar en función de las fluctuaciones de las tarifas de viaje y la distancia entre la salida y el destino. La persona ganadora no recibirá la diferencia entre el valor real y el valor comercial aproximado.

### **E3. Eliminatorias**

Cada Eliminatoria contará con un millón de dólares estadounidenses (1 000 000 USD) para premios. Los premios se distribuirán entre los Equipos en función del puesto en el que acaben en cada Eliminatoria. Todos los premios se distribuirán de forma equitativa entre las Personas competidoras del Equipo que hayan participado en el evento.

<b>Puesto final</b>	<b>Premio por Equipo</b>
1	300 000 \$
2	160 000 \$
3	105 000 \$
4	85 000 \$



5	65 000 \$
6	50 000 \$
7	40 000 \$
8	\$30 000 \$
9	25 000 \$
10	\$20 000 USD
11	16 000 \$
12	\$15 000 USD
13	14 000 \$
14	13 000 \$
15	\$12 000 USD
16	11 000 \$
17	10 500 \$
18	10 000 \$
19	9500 USD
20	\$9000 USD

Además, hasta tres (3) Personas competidoras de todos los Equipos que se clasifiquen para el Campeonato de la ALGS recibirán gastos de desplazamiento a las instalaciones del Evento en directo (incluido un billete de avión de ida y vuelta en clase turista desde un aeropuerto comercial importante cercano a la residencia de la Persona competidora a un aeropuerto comercial importante cercano a las instalaciones del Evento en directo [el transporte por tierra se podrá sustituir por avión a exclusivo criterio de EA]), alojamiento en un hotel (dos [2] habitaciones dobles para cada Equipo) durante seis (7) noches cerca de las instalaciones del Evento en directo y transporte por tierra entre el hotel y las instalaciones del Evento en directo por un VCA de 2700 USD. El valor comercial aproximado real puede variar en función de las fluctuaciones de las tarifas de viaje y la distancia entre la salida y el destino. La persona ganadora no recibirá la diferencia entre el valor real y el valor comercial aproximado.

#### **E4.**

#### **Campeonato**

El Campeonato contará con dos millones de dólares estadounidenses (2 000 000 USD) para premios. Los premios se distribuirán entre los Equipos en función del puesto en el que acaben en el Campeonato. Todos los premios se distribuirán de forma equitativa entre las Personas competidoras del Equipo que hayan participado en el evento.

<b>Puesto final</b>	<b>Premio por Equipo</b>
1	600 000 \$
2	320 000 \$
3	210 000 \$
4	170 000 \$
5	130 000 \$
6	100 000 \$
7	80 000 \$
8	60 000 \$

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

## ANEXO F: SELECCIONES DE PDI

### F1. Selección de PDI

Antes de los eventos de la División 2 de la Liga profesional, la Final regional de la Liga profesional, las Eliminatorias de la División 2 y el Campeonato de la ALGS, el Equipo de operaciones de la Liga de la ALGS llevará a cabo selecciones para que los Equipos pertinentes seleccionen sus puntos de aparición, de uno en uno y en orden secuencial, de entre una variedad de puntos de aterrizaje predeterminados en los mapas del juego (la «Selección de PDI»). Las Selecciones de PDI de la División 2 de la Liga profesional serán selecciones tipo serpiente con clasificación aleatoria. Las Selecciones de PDI de la Final regional de la Liga profesional, de las Eliminatorias de la División 2 y del Campeonato de la ALGS serán selecciones ponderadas basadas en el desempeño en las que cada Equipo tiene el mismo turno de selección numerado en cada ronda. Las Selecciones de PDI de la División 2 de la Liga profesional, las Finales regionales y la Fase de grupos de las eliminatorias de la División 2 constarán de dos (2) rondas cada una. Las Selecciones de PDI del Campeonato constarán de tres (3) rondas.

### F2. Formato

Cada Sorteo de PDI tendrá el siguiente formato:

- Un representante de cada Equipo candidato, que designará el Capitán del equipo, deberá unirse al servidor de Discord de la Liga profesional de la ALGS antes del inicio de cada Selección de PDI aplicable.
- Cada Equipo elegible dispondrá de un máximo de noventa (90) segundos por ronda para escoger durante las Selecciones de PDI de la División 2 de la Liga profesional, la Final regional y la Fase de grupos de las Eliminatorias de la División 2.
- Cada Equipo elegible dispondrá de un máximo de treinta (30) segundos por ronda para escoger durante las Selecciones de PDI de la Fase de categorías y la Final de las Eliminatorias de la División 2, así como de las Fases de grupo, categorías y la Final del Campeonato.
- Si un Equipo elegible no lleva a cabo la selección durante el tiempo asignado, el Equipo de operaciones de la Liga de la ALGS los marcará como ausentes («AFK») y la Selección de PDI pasará al siguiente Equipo clasificado.
  - Cualquier Equipo elegible marcado como Ausente durante la selección inicial deberá informar al Equipo de operaciones de la Liga de la ALGS cuando esté preparado para hacer su selección. Una vez que haya informado al Equipo de operaciones de la Liga de la ALGS, el Equipo ausente podrá hacer su selección después de que el Equipo al que le toque en ese momento haya terminado.
  - Si hay varios Equipos elegibles marcados como ausentes que informen al Equipo de operaciones de la Liga de la ALGS de que ya están preparados para hacer su selección mientras le toca a un Equipo, podrán hacer su selección en el mismo orden asignado originalmente cuando dicho equipo haya terminado con su selección.
  - Si un Equipo elegible sigue marcado como ausente después de que todos los Equipos clasificados hayan hecho su selección, el Equipo de operaciones de la Liga de la ALGS llevará a cabo las selecciones del Equipo ausente de modo aleatorio a partir de los puntos de aterrizaje restantes.
- Los Equipos elegibles podrán elegir un punto de aterrizaje de cualquier mapa disponible durante la primera selección, pero deberán hacer una selección de todos los mapas antes del final de cada Selección de PDI.
- Cuando un Equipo elegible efectúa la selección de un punto de aterrizaje, dicho punto de aterrizaje se elimina del grupo de puntos disponibles y ningún otro Equipo puede seleccionarlo ya.
- Se pondrán a disposición de todos los Equipos elegibles los mapas de juego con todos los puntos de aterrizaje predeterminados que haya disponibles a través del Manual del jugador.

### F3. Calendario de la Selección de PDI

Se informará a los Equipos elegibles a través de Discord de la fecha y hora de cada Selección de PDI antes de cada evento.

### F4. Clasificación

En los torneos en los que haya Selección de PDI, a los Equipos elegibles se les asignará un puesto de clasificación de Selección de PDI como se indica a continuación:

F.4.1 División 2 de la Temporada regular de la Liga profesional:

Los Equipos elegibles se clasificarán al azar y se les asignará un número entre el uno (1) y el diez (10) dentro de sus grupos de la Temporada regular.

F.4.2 Temporada regular de la Liga profesional, Final regional:

Los Equipos elegibles se clasificarán en función de su puesto en la División 2 de la Temporada regular de la Liga profesional después del día de la partida 9.

F.4.3 Eliminatorias de la División 2:

(A) Fase de grupos

Asignación regional de puesto de clasificación: cuando concluyan las Eliminatorias de la División 1, se usará el desempeño de cada Región para determinar la clasificación regional de la Fase de grupos de las Eliminatorias de la División 2. El puesto de clasificación de cada Región se determinará a partir del Puesto final de los Equipos en las Eliminatorias de la División 1. Por ejemplo: el primer puesto de clasificación de la Fase de grupos de las Eliminatorias de la División 2 se asignará a la Región del Equipo con el mejor puesto final en las Eliminatorias de la División 1, el segundo puesto de clasificación se asignará a la Región del Equipo con el segundo mejor puesto final, y así sucesivamente.

Clasificación de equipos: los Equipos elegibles para la Fase de grupoS de las Eliminatorias de la División 2 se clasificarán en los puestos asignados dentro de su Región conforme a lo siguiente:

- Equipos clasificados de Norteamérica, EMEA, Asia-Pacífico Sur o Asia-Pacífico Norte: puesto final en la Temporada regular correspondiente de su Región
- Equipos clasificados de Sudamérica: puesto final en la Final regional de la División 2 de Sudamérica
- Equipos invitados de la República Popular de China: a discreción de la ALGS

Si un Equipo invitado de la República Popular de China también compitió en las Eliminatorias de la División 1, se incluirá en la clasificación que corresponda a su puesto final en las Eliminatorias de la División 1. Si un Equipo invitado de la República Popular de China no compitió en las Eliminatorias de la División 1, se incluirá al azar en los puestos de clasificación asignados a su Región.

Si la asignación de puestos de clasificación regional dicta que una Región debe clasificarse, pero todos los Equipos de dicha Región ya se han clasificado, la Región cambiará a la Región con el mejor desempeño medio en las Eliminatorias de la División 1, en función de los Puntos de las Eliminatorias, que no disponga todavía de suficientes puestos de clasificación asignados.

(B) Ronda de ganadores y Ronda de eliminación 1

Los Equipos se clasificarán en función de la Puntuación total de la partida en la Fase de grupos de cada Equipo.

(C) Ronda de eliminación 2

Los Equipos se clasificarán en función de la Puntuación total de la partida del Equipo tras sumar la Puntuación total de la partida en la Fase de grupos a su Puntuación total de la partida de la Ronda de ganadores o Ronda de eliminación 1. Los Equipos de la Ronda de ganadores se clasificarán entre uno (1) y diez (10) y los Equipos de la Ronda de eliminación 1 se clasificarán entre once (11) y veinte (20).

(D) Final con Punto de partido

Los Equipos se clasificarán en función de la Puntuación total de la partida del Equipo tras sumar la Puntuación total de la partida en la Fase de grupos a su Puntuación total de la partida de la Ronda de ganadores o Ronda de eliminación 2. Los Equipos de la Ronda de ganadores se clasificarán entre uno (2) y diez (10) y los Equipos de la Ronda de eliminación 2 se clasificarán entre once (11) y veinte (20).

#### **F.4.4 Campeonato**

##### **(A) Fase de grupos**

Los Equipos se clasificarán en función de su clasificación inicial en el Campeonato.

##### **(B) Ronda de ganadores y Ronda de eliminación 1**

Los Equipos se clasificarán en función de la Puntuación total de la partida en la Fase de grupos de cada Equipo. Cualquier empate en la puntuación total de la partida de un Equipo se resolverá mediante los métodos de desempate que se describen en el **ANEXO C6.1** de las Reglas oficiales, teniendo en cuenta todas las Partidas de la Fase de grupos.

##### **(C) Ronda de eliminación 2**

Los Equipos se clasificarán en función de la Puntuación total de la partida del Equipo tras sumar la Puntuación total de la partida en la Fase de grupos a su Puntuación total de la partida de la Ronda de ganadores o Ronda de eliminación 1. Los Equipos de la Ronda de ganadores se clasificarán entre uno (1) y diez (10) y los Equipos de la Ronda de eliminación 1 se clasificarán entre once (11) y veinte (20). Cualquier empate en la puntuación total de la partida de un Equipo tras haber sumado la puntuación total de la partida de la Fase de grupos a la puntuación total de la partida de la Ronda de ganadores o Ronda eliminatória 1 se resolverá mediante los mismos métodos de desempate que se describen en el **ANEXO C6.1** de las Reglas oficiales, teniendo en cuenta todas las partidas de la Fase de grupos, Ronda de ganadores y Eliminatória 1.

##### **(D) Final con Punto de partido**

Los Equipos se clasificarán en función de la Puntuación total de la partida del Equipo tras sumar la Puntuación total de la partida en la Fase de grupos a su Puntuación total de la partida de la Ronda de ganadores o Ronda de eliminación 2. Para los equipos que hayan avanzado a la Final de punto de partido desde la Ronda de ganadores, se utilizarán sus puntuaciones de la Fase de grupo y Ronda de ganadores para determinar su clasificación, y cualquier empate se resolverá debidamente. Para los equipos que hayan avanzado a la Final de punto de partido desde la serie de la Ronda eliminatória 2, se utilizarán sus puntuaciones de la Fase de grupo y Ronda eliminatória 2 para determinar su clasificación, y cualquier empate se resolverá debidamente. Los Equipos de la Ronda de ganadores se clasificarán entre uno (2) y diez (10) y los Equipos de la Ronda de eliminación 2 se clasificarán entre once (11) y veinte (20). Cualquier empate en la puntuación total de la partida de un Equipo tras haber sumado la puntuación total de la partida de la Fase de grupos a la puntuación total de la partida de la Ronda de ganadores o Ronda eliminatória 2 se resolverá mediante los mismos métodos de desempate que se describen en el **ANEXO C6.1** de las reglas oficiales.

## ANEXO G: PREMIO AL JUEGO POSITIVO DE EA

EA premiará a un (1) Competidor con el Premio EA al juego positivo. El ganador del Premio EA al juego positivo recibirá un paquete de premios con una selección de merchandising del juego y el trofeo del Premio al juego positivo, con un valor de venta aproximado de 200 USD. Si por alguna razón el premio anunciado no está disponible, EA se reserva el derecho de sustituirlo por otro de un valor igual o superior. Se considera responsables a los ganadores de cualquier impuesto aplicable sobre los premios. Los premios no son transferibles. No se permite la sustitución de los premios por dinero en efectivo u otros bienes y servicios.

Desde el 5 de julio de 2024 a las 00:00 PT y hasta el 21 de julio de 2024 a las 23:59 PT (el «Periodo de nominación»), los Competidores y Entrenadores pueden nominar en el sitio web <https://www.ea.com/es-es/commitments/positive-play/positive-player-award/> (la «Página de nominación») a un competidor elegible de ALGS que crean que encarna los principios del Premio al juego positivo, tal y como se define más adelante, mientras juegan la ALGS (la «Nominación»). Solo se aceptarán las Nominaciones de competidores actualmente en activo en la ALGS.

Al cierre del Periodo de nominación, empleados cualificados de EA (los «Jueces de EA») evaluarán a los nominados elegibles y seleccionarán entre tres (3) y diez (10) finalistas basándose en cómo los nominados elegibles muestran un espíritu deportivo sobresaliente, incluyendo, entre otros, el apoyo constante a sus equipos, ser un oponente honorable y mostrar un comportamiento y un trato generoso hacia sus compañeros de equipo, oponentes y aficionados mientras juegan en la ALGS (los «Principios del Premio al juego positivo»).

Para ser considerado Candidato apto para el Premio EA al juego positivo, el Competidor nominado debe aceptar primero la Nominación y, en la medida en que esté permitido en el país/territorio de residencia del Competidor, se exigirá a los posibles nominados que se sometan a una comprobación de antecedentes, que firmen y devuelvan una autorización que permita a EA llevar a cabo una comprobación de antecedentes y que proporcionen la información necesaria que EA solicite para optar a recibir un premio. En función de dicha verificación de antecedentes, EA se reserva el derecho a descalificar a su entera discreción a cualquier posible nominado y ganador si determina que concederle un premio pudiera afectar negativamente a EA.

El 10 de agosto de 2024, o alrededor de esa fecha, EA publicará los finalistas en la Página de nominación <https://www.ea.com/es-es/commitments/positive-play/positive-player-award/>, momento en el que la comunidad podrá votar al finalista que considere que mejor representa los Principios del Premio al juego positivo, detallados anteriormente. La votación de la comunidad empezará el 10 de agosto de 2024 a las 00:00 PT (9:00 CEST) y terminará el 15 de diciembre de 2024 a las 23:59 PT (8:59 CEST) (el «Periodo de votación») Límite: un (1) voto por persona y por cuenta EA.

Tras el cierre del Periodo de votación, los Jueces de EA volverán a reunirse para evaluar a los finalistas basándose en los siguientes criterios: 25 % por mostrar apoyo constante a sus equipos, 25 % por ser un oponente honorable, 25 % por mostrar un comportamiento y un trato generosos con los demás y 25 % por los votos de la comunidad recogidos durante el Periodo de votación.

El ganador del Premio al juego positivo se anunciará durante la transmisión del Campeonato de la ALGS.

Al enviar una nominación, concedes expresamente a EA y sus Agentes un derecho no exclusivo, perpetuo, mundial, completo, sublicenciable e irrevocable de citar, volver a publicar, publicar, usar, adaptar, traducir, archivar, almacenar, reproducir, modificar, crear trabajos derivados, vender, licenciar, imprimir, sublicenciar, distribuir, transmitir, emitir o comunicar de otra forma y mostrar públicamente la Nominación o cualquier parte de ella, de cualquier manera y sin aviso, pago o atribución de ningún tipo. Aceptas no reivindicar derechos morales ni similares que puedas tener en la Nominación. EA tiene el derecho, pero no la obligación, de utilizar cualquiera de las Nominaciones.

Las decisiones de los Jueces de EA respecto a la selección de los finalistas y el ganador son definitivas y vinculantes, y se toman a su entera discreción. EA se reserva el derecho de cancelar, suspender o modificar el Premio EA al jugador positivo (o parte de este) si un fraude, fallo técnico, error humano o cualquier otro problema altera el desarrollo adecuado. EA se reserva el derecho a descalificar a cualquier persona que considere que no cumple los Principios del Premio EA al jugador positivo o que pueda afectar negativamente a la reputación de EA, según determine EA a su entera discreción.