

## APEX 레전드™ 글로벌 시리즈 4년 차 공식 규정

### 1. 개요

참가 시 구매는 필요하지 않습니다. 법으로 금지된 곳에서는 효력이 없습니다.

Apex 레전드 글로벌 시리즈 4년 차("ALGS")는 Electronic Arts Inc.("EA"), 209 Redwood Shores Parkway, Redwood City, CA 94065, 미국의 후원을 받으며 본 공식 규정("공식 규정")의 적용을 받습니다.

ALGS는 각 대회에 따라 PC, PlayStation 4 and Xbox One, PlayStation 5, Xbox Series X|S ("지원되는 플랫폼") 버전 Apex 레전드("게임")를 사용하여 진행되는 비디오 게임 시리즈 대회입니다.

ALGS는 2개의 이벤트 시리즈(각각 "부")로 구분됩니다.

각 지역 프로 리그 정규 시즌("정규 시즌")의 1부는 다음 30개 팀으로 구성됩니다.

- 프리시즌 예선을 통해 진출한 여덟(8) 개 이하의 팀
- ALGS 3년 차의 성적을 기준으로, 초청된 최소 스물두(22) 개 팀(우선순위 내림차순):
  - 3년 차 챔피언십, 프로 리그 1부 플레이오프 또는 프로 리그 2부 플레이오프에 출전한 팀
  - ALGS의 재량에 따라 초청된 팀.
  - 3년 차 정규 시즌 1부 및 2부의 평균 스플릿 순위\*가 15.00 이상인 팀 중에서 평균 스플릿 순위가 가장 높은 팀에서 낮은 팀 순으로 초청된 팀
  - 3년 차 LCQ 순위가 10위 이상인 팀 중에서 LCQ 순위가 가장 높은 팀에서 낮은 팀 순으로 초청된 팀

정규 시즌 1부는 사십(40) 개 팀이 진출하는 1부 플레이오프로 막을 내립니다.

- 중국에서 초청된 두(2) 개 팀,
- 남아메리카의 챌린저 서킷 1부를 통해 진출한 두(2) 개 팀,
- 아래와 같이 정규 시즌 1부를 통해 진출한 서른여섯(36) 개 팀:
  - 북아메리카의 열두(12) 개 팀.
  - EMEA(유럽, 중동 및 아프리카), APAC S(남아시아-태평양) 및 APAC N(북아프시아-태평양) 지역의 각 여덟(8) 개 팀

각 지역 정규 시즌의 2부는 다음 30개 팀으로 구성됩니다.

- 정규 시즌 1부를 통해 진출한 팀
- 2부 프로 리그 예선을 통해 진출한 팀

정규 시즌 2부는 사십(40) 개 팀이 진출하는 2부 플레이오프로 막을 내립니다.

- 중국에서 초청된 최소 두(2) 개 이상 팀,
- 남아메리카의 챌린저 서킷 2부를 통해 진출한 최소 두(2) 개 이상 팀,
- 정규 시즌 2부 성적으로 진출한 서른여섯(36) 개 이하의 팀 지역별로 제공되는 슬롯의 정확한 수는 아래 섹션 3.3.3에 따라 결정됩니다.

#### 챔피언십 진출

플레이오프 포인트 기준 각 지역 최상위 팀(총 6개 팀)과 1부 및 2부부 플레이오프에서 획득한 총 플레이오프 포인트가 가장 높은 스물여섯(26) 개 팀이 챔피언십에 진출합니다.

ALGS는 다음 40개 팀으로 구성된 ALGS 챔피언십("챔피언십")으로 마무리됩니다.

- 플레이오프 포인트를 통해 진출한 팀(섹션 3.6.3에 상술)

- 최종 기회 예선("LCQ")을 통해 진출한 팀

또한, 정규 시즌 부와 동시에 진행되는 2개의 챌린저 서킷이 있습니다.

- 챌린저 서킷 1부, 위치:
  - 북아메리카, EMEA, 북아시아-태평양, 남아시아-태평양 팀은 2부 프로 리그 예선 진출 가능
  - 남아메리카 팀은 1부 플레이오프 진출 가능
- 챌린저 서킷 2부, 위치:
  - 북아메리카, EMEA, 북아시아-태평양, 남아시아-태평양 팀은 LCQ 진출 가능
  - 남아메리카 팀은 2부 플레이오프 진출 가능

각 이벤트는 인터넷 또는 기타 미디어를 통해 방송될 수 있는 게임플레이 및/또는 라이브 장소("라이브 이벤트")의 특정 장소 및 시간에 직접 참여해야 하는 게임플레이를 포함합니다.

모든 연방, 주, 지방 및 현지 법률과 규정이 적용됩니다.

본 게임을 포함한 다른 비디오 게임 대회를 운영하는 모든 제3자도 해당 대회의 후원자이며 적용되는 참가 약관을 결정하게 됩니다. ALGS 이외의 대회에는 별도의 약관 및 참가 조건이 적용됩니다.

ALGS 이벤트의 개최 날짜, 시간, 등록 기간, 위치 및 기타 세부 사항은 추후 [www.playapex.com/alg](http://www.playapex.com/alg)에 게재될 예정입니다.

## 2. 참가 자격 및 등록

### 2.1. 플레이어 자격 조건

각 플레이어는 "참가자"로 간주되기 위해 다음 자격 요건을 충족해야 합니다.

- 거주 지역에서 정식 EA 계정(미성년자 계정 아님)을 소유할 수 있는 최소 연령이며 등록 시 다음과 같은 최소 연령 기준을 충족해야 합니다.
  - 대한민국의 플레이어 - 18세 이상.
  - 일본 플레이어 - 17세 이상.
  - 기타 모든 플레이어 - 16세 이상.
- 거주 지역에서 최소 연령을 충족하지 못하는 참가자는 반드시 부모 또는 법적 보호자가 이러한 공식 규정을 대신 검토 및 동의해야 하며, 모든 대면 라이브 이벤트에 동행해야 합니다.
- **부록 B**에 명시된 참가 허용 국가/지역에 법적으로 거주해야 합니다.
- 유효한 EA 계정을 보유해야 합니다(<https://www.ea.com/register>).
- 지원 플랫폼에서 게임을 소유하고 있거나 접속할 수 있으며, 유효한 EA 계정이 연결되어 있어야 합니다.
- PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox One, Xbox Series X|S에서 프리시즌 예선, 챌린저 서킷 스플릿 1 및 2, Pro League 예선 또는 라스트 찬스 예선에 참가하는 플레이어는 유효한 Xbox 게이머태그나 PSN ID를 소유하고 유효한 EA 계정에 연결되어 있어야 합니다.
- 프로 리그 정규 시즌에 참가하는 플레이어는 게임을 지원하고 플레이할 수 있는 호환되는 PC가 있어야 합니다. 또한 이러한 플레이어는 유효한 EA 계정을 보유하거나 Steam을 사용하는 경우 EA 계정에 연결된 Steam 계정이 있어야 합니다. 게임의 PC 시스템 요구 사항은 여기에서 확인할 수 있습니다.
- EA의 사용자 계약(<https://terms.ea.com/ko>, "사용자 계약")에 동의하고 EA의 개인정보 및 쿠키 정책(<https://privacy.ea.com/ko>, "개인정보 및 쿠키 정책")이 적용됨을 인지합니다.

- 공식 규정을 수락하고 자격을 부여받기 위해서 유효한 EA 계정을 등록해야 합니다. 거주 지역에서 최소 연령을 충족하지 않는 참가자의 경우, 반드시 부모 또는 법적 보호자가 대신하여 본 공식 규정을 검토하고 동의해야 합니다.
- EA 계정에서 2단계 인증을 활성화해야 합니다.
- 유효한 Battlefy 계정([battlefy.com](https://battlefy.com))을 보유해야 합니다.
- 특정 토너먼트의 경우 본인의 EA 계정에 연결된 유효한 Discord 계정([discord.com](https://discord.com))을 보유해야 합니다.
- 특정 ALGS 이벤트 등록 시 ALGS 등록에 사용된 EA 계정으로 지원되는 플랫폼의 게임에서 플레이어 레벨을 최소 오십(50) 이상 달성해야 합니다.

만약 참가자가 이벤트 시작 이후에 참가 자격이 없는 것으로 판단된 경우, 해당 플레이어는 이벤트에서 제외되며 이벤트의 향후 모든 경기가 몰수될 수 있습니다.

## 2.2. 등록 절차 및 기한

### 2.2.1. 등록 절차

ALGS 참가 자격 심사 대상으로 등록하려면, 참가자는 <https://events.ea.com/algs>("등록 사이트")에서 유효한 EA 계정을 등록하고 필수 필드를 작성한 후 공식 규정에 동의해야 합니다.

또한, 팀은 **섹션 2.2.2**에 명시된 등록 날짜까지 [battlefy.com/algs](https://battlefy.com/algs)("토너먼트 사이트")에서 다음 단계를 완료하여 각 ALGS 이벤트에 개별적으로 등록해야 합니다.

- Battlefy 계정에 로그인합니다.
- Battlefy 계정을 EA 계정과 연동합니다.
- 필수 필드를 채웁니다.
- ALGS 이벤트를 위한 팀을 생성하거나 팀에 가입합니다.
- 공식 규정을 읽고 동의합니다.

특정 ALGS 이벤트의 경우 참여를 위한 추가 등록 요구 사항이 있을 수 있습니다. [자세한 내용은 playapex.com/algs](#)를 참조하세요.

### 2.2.2. 등록 마감일

프리시즌 예선, 챌린저 서킷 토너먼트, 2부 프로 리그 예선, 최종 기회 예선: 이벤트 전 수요일 오후 12:00(PT)

프로 리그 정규 시즌 1부 및 2부: 프로 리그 정규 시즌 1부 또는 2부 개막전 이(2) 주 전

스플릿 1 플레이오프, 스플릿 2 플레이오프, 챔피언십은 등록 마감일이 이벤트 전에 [battlefy.com/algs](https://battlefy.com/algs)에 게시됩니다.

초대된 팀은 초대에 명시된 등록 마감 기한의 적용을 받습니다. **섹션 2.2.1**에 명시된 대로, 지정된 날짜까지 등록을 완료하지 못하면 초대가 취소됩니다.

## 2.3. 팀 구성, 참가 자격 및 요구 사항

### 2.3.1. 명단 및 명단 확정

참가자는 **섹션 2.2.1**에 설명된 대로 토너먼트 사이트의 "Player" 포지션에 배정된 최소 세(3)명에서 최대 네(4)명(각각 "Team")으로 구성된 팀에 합류하거나 팀을 만듭니다. EA는 각 팀의 선수 명단을 승인할 권리를 보유하고 있으며, 명단이 본 공식 규정에 부합하지 않을 경우에는 승인을 거절할 수도 있습니다. 각 팀은 경기 사이에 공식 ALGS 커뮤니케이션 채널을 통해 플레이어들과 소통할 권한이 있는 플레이어가 아닌 개인("코치")을 최대

1명까지 지정할 수 있습니다. 더 명확하게 말해, 코치는 ALGS 참가자로 간주되지 않으므로 해당하는 바에 따라 팀 투표 또는 수상에 참여할 자격이 없습니다.

선수는 팀과 함께 모든 이벤트에 등록해야 합니다. 아래의 명단 요구 사항에 따라서 챌린저 서킷 대회에 참여하기로 선택한 프로 리그 선수 명단에 있는 참가자를 제외하고 참가자와 코치는 한(1) 개 이상의 등록된 팀에 구성원일 수 없습니다.

참가자 및 코치는 활성 ALGS 이벤트 또는 이전 주간의 토너먼트(있는 경우)에 대한 팀의 참가가 종료된 이후 이벤트의 해당 명단 확정 날짜("명단 확정 날짜")까지 언제든지 이벤트를 변경할 수 있습니다. 명단 확정 날짜는 다음과 같습니다.

참가자 및 코치:

- 각 정규 시즌 주간 시리즈:
  - 제외: 해당 주의 이벤트 전 화요일 오후 12시(PT)
  - 추가: 해당 주의 이벤트 전 수요일 오후 12시(PT)
- 프리시즌 예선, 챌린저 서킷, 2부 프로 리그 예선 및 LCQ 토너먼트:
  - 해당 주의 이벤트 전 수요일 오후 12시(PT)

참가자

- 1부 플레이오프:
  - 제외: 지역별 지역 결승 전 화요일 오후 12시(PT)
  - 추가: 지역별 지역 결승 전 수요일 오후 12시(PT)
- 2부 플레이오프:
  - 제외: 지역별 지역 결승 전 화요일 오후 12시(PT)
  - 추가: 지역별 지역 결승 전 수요일 오후 12시(PT)
- 챔피언십:
  - 제외: 9월 27일 금요일 오후 12시(PT)
  - 추가: 9월 30일 월요일 오후 12시(PT)

코치:

- 1부 및 2부 플레이오프 및 챔피언십:
  - 제외: 이러한 각 이벤트의 첫 경기일 이(2) 주 전 화요일
  - 추가: 이러한 각 이벤트의 첫 경기일 이(2) 주 전 수요일

또한, 팀 명단 변경 시 다음 요구 사항이 적용됩니다.

- 팀 명단에서 플레이어를 제거하기 위해 명단을 변경하거나 팀 주장을 변경하려면 팀 내 참가자들로부터 과반수 투표가 필요합니다. 동률인 경우 팀 주장이 결정 투표를 행사합니다. 현재 스포릿에서 최소 한(1) 번의 경기에 참가한 플레이어에게만 투표 자격이 주어집니다. 보다 명확한 설명을 위해, 플레이어가 자발적으로 팀을 떠나기로 선택한 경우에는 과반수 투표가 필요하지 않습니다.
- 팀 명단에 추가된 모든 참가자는 토너먼트 사이트 등록 시 팀이 대표로 표시한 지역과 동일한 지역에 거주해야 합니다.
- 남미 지역 결승전:
  - 남미 지역 결승전에 진출하는 팀은 해당 팀이 가장 최근에 마친 남미 지역 결승전 챌린저 서킷 이벤트의 명단을 유지해야 합니다.
- 정규 시즌 1부:
  - 프리시즌 예선에서 진출하는 팀은 해당 팀이 정규 시즌 1부의 첫 시리즈를 위해 가장 최근에 완료한 프리시즌 예선 이벤트의 명단을 유지해야 합니다.
  - 초청된 팀은 팀의 정규 시즌 1부 첫 번째 시리즈에 대해 팀 초청 명단에서 최소한 두(2) 명 이상의 참가자를 유지해야 합니다. 프로 리그 명단의

참가자는 소속 프로 리그 팀의 가장 최근 시리즈에 참가하지 않은 경우 향후 챌린저 서킷 대회에 참가할 수 있습니다.

- 2부 프로 리그 예선:
  - 챌린저 서킷에서 진출하는 팀은 해당 팀이 가장 최근에 완료한 챌린저 서킷 1부 이벤트의 확정 명단에 포함된 참가자 중 두(2)명 이상을 2부 프로 리그 예선 확정 명단에 유지해야 합니다. 프로 리그 예선에서 팀의 시드는 팀 참가자 추가 또는 제외로 인해 변경되지 않습니다.
  - 정규 시즌에서 진출하는 팀은 해당 팀이 가장 최근에 완료한 정규 시즌 1부 이벤트의 확정 명단에 포함된 참가자 중 두(2)명 이상을 유지해야 합니다. 최종 명단 확정 이후 1부 프로 리그 명단에서 나간 참가자는 정규 시즌 2부의 첫 경기일 이후까지 해당 명단에 다시 참가할 수 없습니다.
- 정규 시즌 2부:
  - 프로 리그 예선에서 진출하는 팀은 프로 리그 예선 확정 명단을 정규 시즌 2부에서 팀이 맞이하는 첫 시리즈의 확정 명단에 유지해야 합니다.
  - 정규 시즌 1부에서 진출하는 팀은 해당 팀의 1부 마지막 주의 확정 명단에 포함된 참가자 두(2)명을 정규 시즌 2부 1주 차의 확정 명단에 유지해야 합니다. 프로 리그 명단의 참가자는 소속 프로 리그 팀의 가장 최근 시리즈에 참가하지 않은 경우 향후 챌린저 서킷 대회에 참가할 수 있습니다. 최종 명단 확정 이후 1부 프로 리그 명단에서 나간 참가자는 정규 시즌 2부의 첫 경기일 이후까지 해당 명단에 다시 참가할 수 없습니다.
- 각 프로 리그 정규 시즌 부:
  - 팀은 현재 Pro League 정규 시즌 스플릿의 첫 주와 마지막 주 사이에 총 두(2)명의 인원을 명단에 추가할 수 있습니다. 팀에서 참가자를 제외한 후 동일한 팀에 새로운 참가자를 추가하는 것은 1회의 명단 변경으로 간주됩니다.
  - 팀에서 명단 변경을 선택하는 경우, 해당 팀은 첫 시리즈의 확정 명단에 포함된 참가자 2명 이상을 해당 부의 나머지 기간 동안 확정 명단에 유지해야 합니다.
  - 정규 시즌 1부에 참가하는 팀은 해당 팀이 가장 최근에 완료한 정규 시즌 1부 이벤트의 확정 명단에 포함된 참가자 2명 이상을 정규 시즌 2부의 첫 명단 확정까지 확정 명단에 유지해야 합니다.
- 각 플레이오프:
  - 팀은 해당 정규 시즌 스플릿의 마지막 명단 확정 날짜에 포함된 모든 참가자를 플레이오프 확정 명단에 유지해야 합니다.
  - 남미 지역 결승전을 통해 자격을 얻은 팀은 플레이오프를 위한 남미 지역 결승전 이벤트에서 확정된 팀 명단에 오른 모든 참가자를 유지해야 합니다.
- LCQ:
  - 팀은 가장 최근에 완료한 ALGS 이벤트의 참가자 두(2)명 이상을 확정 명단에 유지해야 합니다. 최종 기회 예선에서 팀의 시드는 팀 참가자 추가 또는 제외로 인해 변경되지 않습니다. 최종 명단 확정 이후 2부 프로 리그 명단에서 나간 참가자는 해당 LCQ 명단에 다시 참가할 수 없습니다.
- 챔피언십:
  - 플레이오프 포인트를 통해 진출하는 팀은 가장 최근에 완료한 ALGS 이벤트의 참가자 2명 이상을 챔피언십 확정 명단에 유지해야 합니다. 북아메리카, EMEA, 남아시아-태평양, 북아시아-태평양의 팀은 정규 시즌 2부에 참가해야 플레이오프 포인트를 통해 진출할 수 있습니다.
  - LCQ를 통해 진출하는 팀은 LCQ 확정 명단에 포함된 모든 참가자를 챔피언십에 유지해야 합니다.

### 2.3.2. 팀 주장

등록 절차를 진행하는 동안 Tournament Site에서 Team을 생성한 Competitor(섹션 2.2 참조)가 Team 주장으로 간주됩니다. 팀 주장은 토너먼트 사이트에서 팀의 공식 명단을 관리하고, 새로운 플레이어를 팀에 참가자로 초대하고, 팀을 각 이벤트에 등록하는 것에 대한 책임이 있습니다.

팀 주장의 역할 할당은 팀 내 과반수의 참가자에 의해 변경될 수 있으며, 해당 참가자가 각각 자신의 EA 계정 ID와 연결된 이메일 주소로 ALGS 리그 운영(algs@ea.com)에 새로운 팀 주장 후보에 대한 동일한 지명과 함께 팀 주장 변경 요청을 보내 변경할 수 있습니다. 새로운 팀 주장은 반드시 기존 팀의 구성원이어야 합니다. 새로운 팀 주장에 대한 투표가 동률인 경우 기존 팀 주장이 결정 투표를 행사합니다. 변경 사항은 ALGS 관리 부서의 확인을 받아야 합니다.

### 2.3.3. 팀 참가 자격

온라인 토너먼트의 경우, 모든 참가자는 팀이 등록된 지역(섹션 3.1 참조)의 참가 허용 국가/지역에서 물리적으로 참가해야 합니다.

팀 내 최소 1명의 참가자가 팀이 등록된 지역의 참가 허용 국가/지역 거주자여야 합니다.

각 프로 리그 정규 시즌 스플릿의 첫 명단 확정 날짜 이전에, 정규 시즌에 참여하는 각 팀은 algs@ea.com으로 이메일을 보내 다음 정보를 제공해야 합니다.

- 공식 팀명(영숫자 최대 16자),
- 공식 팀명 짧은 버전(영숫자 2~4자),
- 팀 로고 및 사용 승인.

위에 명시된 모든 팀 이름, 약자 및 로고는 부록 A의 행동 강령을 준수해야 합니다.

해당 정보를 제공 받은 후 EA는 적격 참가자의 기타 적용 가능한 마감일과 필요한 정보를 안내할 것입니다. 이 정보는 이벤트의 방송 및 웹 보도에 포함될 수 있습니다.

## 2.4. 공식 규정 수락, ALGS 및 공식 규정 변경 사항

ALGS 참가를 희망하는 자는 반드시 등록 사이트 및 토너먼트 사이트의 공식 규정에 대해 동의해야 합니다.

필요한 경우, 본 공식 규정은 명확성을 더하기 위해, 오류를 정정하기 위해, 해당 법률의 변경 사항을 준수하기 위해 또는 공개 이후 발생하는 모든 갈등을 해결하기 위해(이를 포함하되 이에 국한되지 않음) 사전 통보 없이 EA에 의해 변경될 수 있습니다.

EA는 사기, 기술 장애, 천재지변, 화재, 홍수, 폭풍, 전쟁, 공공 재난 또는 기타 재난, 파업 또는 노동 쟁의, 공중 보건 비상사태, 라이브 이벤트로의 항공 여행 중단, 정부나 규제 기관의 결정 또는 조치, 규제 또는 명령이나 섹션 2.4에 열거된 사항과 유사하든 유사하지 않든 EA의 합당한 통제를 벗어난 기타 모든 원인, 또는 참가자의 안전이나 ALGS의 공정성을 포함하여 ALGS의 무결성 또는 적절한 운영을 손상시킬 수 있는 요인이 있는 경우 단독 재량으로 ALGS의 전체 또는 일부를 취소, 중단 및/또는 변경할 수 있는 권리를 보유하고 있습니다.

EA는 ALGS의 운영을 조작하거나 본 공식 규정에 위배되는 행위(이에 국한되지 않음)를 적발한 경우, 그러한 행위가 적발된 참가자 또는 팀을 언제든지 어떠한 이유로도 실격시킬 수 있는 권리가 있습니다. ALGS의 합법적인 운영을 고의적으로 훼손하려는 모든 시도는 형법 및 민법을 위반할 수 있으며, 그러한 시도가 적발된 경우 EA는 당사자에게 법이

허용하는 최대 범위 내에서 손해 배상 및 기타 비용(변호사 선임 비용 포함)을 청구할 권리가 있습니다.

ALGS에 참가함으로써, 참가자는 본 공식 규정을 준수하고 EA, ALGS 주최측 및 관리자의 결정에 따르는 것에 동의합니다.

## 2.5. 거주 증명

ALGS 참가 자격 여부를 확인하기 위해 참가자는 참가 허용 국가/지역에 거주하고 있다는 거주 증명서를 제출해야 합니다. 제출한 증명서 또는 서류의 적합성 여부는 EA(또는 그 대리업체)의 단독 재량으로 결정합니다. 참가 허용 국가/지역 목록은 **부록 B**에서 확인할 수 있습니다.

라이브 이벤트에 초대된 참가자는 여행 자격 신고서(Declaration of Eligibility to Travel)를 서명 후 발송하거나, 참가 허용 국가/지역 내 실제 거주지 주소와 실명이 적힌 여권, 운전면허증, 신분증 또는 사진이 포함된 취업 비자 등 정부 기관 발행 신원 증명서를 제출하여 해당 국가/지역 영구 거주 여부를 확인해야 할 수 있습니다.

거주 지역에서 법정 미성년자인 참가자는 정부기관 발행 신분증이 없을 경우 학생증을 제출해야 할 수도 있으며, 또한 해당 참가자의 부모나 법정 보호자 역시 정부기관 발행 신분증을 제출해야 합니다.

참가자는 또한 참가 허용 국가/지역 내 실제 주소 및 실명이 포함된 공익(에너지, 전화 또는 케이블) 기업에서 발송한 최근 송장을 제시해야 할 수도 있습니다.

## 2.6. 직원 및 이해관계 충돌

EA 및 그 계열사, 자회사, 대리업체 및 광고사, 프로모션 및 홍보 대행사, 벤더 직원과 게임 개발에 참여한 적이 있는 EA의 이전 직원 및 해당 직원의 직계 가족이나 동거인은 ALGS 참가 자격이 주어지지 않습니다.

## 2.7. 등록 데이터 및 순위표

등록 절차의 일환으로, 참가자는 ALGS 유저 이름, 이름 및 성, 팀 이름, 거주 국가/지역(해당하는 경우 '주' 포함) 등 필수 정보 및 X(이전의 Twitter) 및 Twitch 유저 이름, 대표 국가/지역 선택 사항(거주 국가와 다른 경우) 등 선택적 정보를 포함한 정보를 제공해야 합니다. 이 정보는 ALGS의 일환으로 생성된 순위표 데이터에 사용됩니다. 순위표는 [battlefy.com/alg](http://battlefy.com/alg) 또는 [playapex.com/alg](http://playapex.com/alg)에 게시되며, EA의 단독 재량에 따라 정기적으로 총 포인트가 업데이트됩니다.

등록 시 제공되거나 EA가 유지 관리하는 참가자 및 팀 인구 통계 데이터는 게임플레이 통계와 함께 이벤트 중 방송 해설의 일부로 공개적으로 발표될 수도 있습니다. 당사가 귀하의 개인 정보를 처리하는 방법에 대한 자세한 내용은 공식 규정의 **섹션 9.1**을 참조하세요.

## 3. 대회 구성

### 3.1. 지역별 플레이

플레이오프 및 챔피언십은 **부록 B**에 명시된 모든 지역("지역" 또는 각 "지역")을 포함합니다. 기타 모든 ALGS 이벤트는 지역별로 나뉩니다.

챌린저 서킷 및 지역 결승은 다음 지역으로 나뉩니다.

- 유럽, 중동 및 아프리카("EMEA"),
- 북아메리카,
- 남아메리카,
- 북아시아 태평양,
- 남아시아 태평양.

프리시즌 예선, 프로 리그 정규 시즌, 2부 프로 리그 예선, 최종 기회 예선은 다음 지역으로 나뉩니다.

- EMEA,
- 북아메리카,
- 북아시아 태평양,
- 남아시아 태평양.

각 지역의 국가/영토 전체 목록은 **부록 B**를 참조하세요.

### 3.2. 프리시즌 예선

프리시즌 예선은 지역당 4개의 토너먼트로 구성됩니다.

#### 3.2.1. 최대 팀 수, 시드 및 그룹 배정

북아메리카 및 EMEA 프리시즌 예선은 각각 최대 1,280개 팀으로 구성됩니다. 남아시아 태평양 및 북아시아 태평양 프리시즌 예선은 최대 640개 팀으로 구성됩니다.

첫 번째 프리시즌 예선을 위해 팀이 무작위로 시드 배정되며, 토너먼트 시작 시 최대 20개 팀이 포함된 그룹으로 무작위로 분배됩니다. 후속 프리시즌 예선의 경우, 팀의 이벤트 확정 명단에 포함된 가장 높은 포인트를 획득한 3명의 참가자의 누적 프리시즌 예선 포인트(**섹션 3.2.2** 참조)에 따라 팀 시드를 배정한 다음 가장 높은 시드로 시작하는 스네이크 드래프트를 사용하여 최대 20개 팀이 포함된 그룹으로 배치됩니다.

#### 3.2.2. 토너먼트 방식

프리시즌 예선은 **부록 C1**에 설명된 싱글 엘리미네이션 방식으로 진행됩니다.

프리시즌 예선에 참가하는 각 참가자는 **부록 C5.3**에 명시된 대로 팀의 토너먼트 해당 라운드 최종 순위에 따라 프리시즌 예선 포인트를 획득합니다.

#### 3.2.3. 진출: 프로 리그 정규 시즌 1부 출전 자격

모든 프리시즌 예선에 걸쳐 팀이 가장 최근에 완료한 프리시즌 예선 토너먼트에서 팀의 확정 명단에 포함된 가장 높은 포인트를 획득한 참가자 3명이 획득한 총 프리시즌 예선 포인트("총 PQ 포인트")에 따라 프로 리그 정규 시즌 1부 진출 자격이 결정됩니다.

- 각 프리시즌 예선 우승팀(총 4개 팀),
- 총 PQ 포인트 기준 상위 팀(총 4개 팀).

이미 프로 리그 정규 시즌 1부에 진출했거나 초청된 팀은 후속 프리시즌 예선에 참가할 수 없습니다.

### 3.3. 프로 리그 정규 시즌



### 3.3.1. 시드 배정 및 그룹 배정

각 정규 시즌 부가 시작될 때 모든 팀은 10개 팀으로 구성된 그룹으로 시드 배정됩니다.

1부의 경우, 팀은 다음 기준에 따라 내림차순 우선순위의 스네이크 드래프트 방식으로 시드 배정됩니다.

- 초청 팀
  - ALGS 3년 차 챔피언십에 참가한 팀은 해당 대회 최종 순위에 따라 시드 배정됩니다.
  - ALGS 3년 차 2부 플레이오프에 참가한 팀은 해당 대회 최종 순위에 따라 시드 배정됩니다.
  - ALGS 3년 차 1부 플레이오프에 참가한 팀은 해당 대회 최종 순위에 따라 시드 배정됩니다.
  - 3년 차 정규 시즌 1부 및 2부의 평균 스플릿 순위\*가 15.00 이상인 팀 중에서 평균 스플릿 순위가 가장 높은 팀에서 낮은 팀 순으로 초청된 팀
  - ALGS 3년 차 LCQ에 참가한 팀은 해당 대회 최종 순위에 따라 시드 배정됩니다.
  - 기타 초청 팀은 ALGS의 재량에 따라 시드 배정됩니다.
- 프리시즌 예선에서 승리하여 진출한 팀은 프리시즌 예선에서 승리한 날을 기준으로 시드 배정되며, 더 빠른 날짜에 승리할수록 더 높은 시드를 얻습니다.
- 총 PQ 포인트를 통해 진출한 팀은 총 PQ 포인트를 기준으로 시드 배정됩니다.

2부의 경우, 팀은 다음 기준에 따라 내림차순 우선순위의 스네이크 드래프트 방식으로 시드 배정됩니다.

- 1부 플레이오프의 최종 순위
- 프로 리그 정규 시즌 1부 동안 획득한 순위 포인트(섹션 3.3.2 참조)
- 2부 프로 리그 예선의 최종 순위

### 3.3.2. 방식

정규 시즌의 각 부는 지역당 각각 10개 팀이 포함된 3개 그룹으로 구성된 30개 팀으로 구성됩니다. 각 그룹은 6경기 시리즈에서 해당 지역의 다른 모든 그룹과 3번씩 대결합니다. 모든 팀이 각각 세(3번째) <sup>여섯</sup>(6) 경기 시리즈를 완료하면, 각 지역의 가장 높은 순위 포인트를 획득한 20개 팀이 **부록 C4**("지역 결승")에 기술된 매치 포인트 방식으로 일(1) 회의 추가 시리즈에 진출하여 경쟁하게 됩니다.

팀은 **부록 C5.1**에 기술된 대로 경기마다 포인트를 누적 획득합니다. 각 경기 시리즈 종료 시 각 시리즈의 팀들은 라운드 점수로 순위가 매겨지며, **부록 C5.4**에 설명된 대로 정규 시즌 순위에 대한 포인트("매치 포인트")가 부여됩니다. 정규 시즌 스플릿의 모든 경기 시리즈에서 획득한 팀의 총 배치 포인트에 따라 해당 정규 시즌 스플릿에 대한 팀의 최종 순위가 결정됩니다. 지역 결승에 진출한 팀들은 **부록 C4**에 따라 순위가 매겨지며, **부록 C5.4**에 기술된 대로 정규 시즌 순위에 대한 순위 포인트가 부여됩니다.

스플릿 2 정규 시즌과 리저널 결승전의 참가 팀은 POI 드래프트에 참여해 각 경기 일정에 해당하는 강하 지점을 선택할 때 **부록 F**에 명시된 POI 드래프트 방식과 시드 배정을 따릅니다.

### 3.3.3. 진출

모든 1부 정규 시즌 경기 시리즈가 끝나면 정규 시즌 1부에서 획득한 팀의 총 배치 포인트에 따라 다음에 대한 진출 자격이 결정됩니다.

- 1부 플레이오프:
  - 북아메리카, EMEA, 남아시아 태평양, 북아시아 태평양 지역 결승에서 각각 우승한 한(1) 개 팀이 진출 자격을 얻습니다.
  - 북아메리카에서 총 순위 포인트가 가장 높은 열한(11) 개 팀이 참가 자격을 얻습니다.
  - EMEA, 북아시아-태평양 및 남아시아-태평양의 각 지역에서 총 순위 포인트가 가장 높은 일곱(7) 팀이 참가 자격을 얻습니다.
- 프로 리그 정규 시즌 2부:
  - 북아메리카, EMEA, 북아시아-태평양, 남아시아-태평양에서 총 순위 포인트가 가장 높은 스물두(22) 개 팀이 참가 자격을 얻습니다.
- 프로 리그 2부 예선: 남은(최대 여덟(8)) 팀이 참가 자격을 얻습니다.

모든 2부 정규 시즌 경기 시리즈가 끝나면 정규 시즌 2부에서 획득한 팀의 총 배치 포인트에 따라 다음에 대한 진출 자격이 결정됩니다.

- 2부 플레이오프:
  - 북아메리카, EMEA, 남아시아 태평양, 북아시아 태평양 지역 결승에서 각각 우승한 한(1) 개 팀이 진출 자격을 얻습니다.
  - 북아메리카에서 총 순위 포인트가 가장 높은 최소 아홉(9) 팀에서 최대 열한(11) 개 팀까지 참가 자격을 얻습니다.
  - EMEA, 북아시아-태평양 및 남아시아-태평양의 각 지역에서 총 순위 포인트가 가장 높은 최소 다섯(5) 팀에서 최대 아홉(9) 팀까지 참가 자격을 얻습니다.

총 순위 포인트가 동점인 경우 **부록 C6.2**에 기술된 방식으로 정해집니다.

각 지역별 최종 가능한 슬롯의 수는 아래에 설명된 2부 플레이오프 슬롯 할당 절차를 기반으로 결정됩니다.

#### 2부 플레이오프 슬롯 할당 절차:

1부 플레이오프 종료 시 각 지역별 성적을 기반으로 해당 지역에서 2부 플레이오프로 진출할 팀의 수를 결정합니다. 각 지역별로 최대 두(2) 개의 슬롯을 얻거나 잃을 수 있습니다. 의문의 여지를 없애기 위해서 각 지역별 최대 및 최소 슬롯의 수는 아래와 같습니다.

- 북아메리카: 최소 열(10) 개에서 최대 열두(12) 개
- 유럽, 중동 및 아프리카: 최소 여섯(6) 개에서 최대 열(10) 개
- 남아시아-태평양: 최소 여섯(6) 개에서 최대 열(10) 개
- 북아시아-태평양: 최소 여섯(6) 개에서 최대 열(10) 개
- 남아메리카: 최소 두(2) 개에서 최대 네(4) 개
- ALGS의 재량에 따라 초대된 중화인민공화국: 최소 두(2) 개에서 최대 네(4) 개

각 지역별 성적은 해당 지역에서 참가한 팀의 수 대비 1부 플레이오프에서 얻은 플레이오프 포인트의 수를 기반으로 측정합니다.

1부 플레이오프에서 사용 가능한 플레이오프 포인트 수는 사천칠백이십(4,720) 포인트로, 각 지역별로 할당되는 슬롯은 백십팔(118) 플레이오프 포인트와 동일합니다.

해당 지역에서 모든 팀이 획득한 플레이오프 포인트의 총합이 [(118 x 해당 지역에서 참가한 팀의 수) - 58]보다 작은 경우, 해당 지역에서 한(1) 개의 슬롯을 추가로 사용할 수 있게 되며 아래에서 정의한 것과 같이 우수한 지역에 포상이 수여될 수 있습니다. 해당 지역에서 모든

팀이 획득한 플레이오프 포인트의 총합이 [(118 x 해당 지역에서 참가한 팀의 수) - 176]보다 작은 경우, 해당 지역에서 두(2) 개의 슬롯을 추가로 사용할 수 있게 되며 우수한 지역에 포상이 수여될 수 있습니다.

해당 지역에서 참가한 모든 팀이 획득한 플레이오프 포인트의 총합이 [(118 x 해당 지역에서 참가한 팀의 수) + 59] ("우수한 지역")보다 많은 경우, 해당 지역은 우수한 성과를 낸 것으로 결정됩니다. 해당 지역에서 참가한 모든 팀이 획득한 플레이오프 포인트의 총합이 [(118 x 해당 지역에서 참가한 팀의 수) + 177]보다 많은 경우, 해당 지역은 두(2) 개의 슬롯을 부여받을 자격이 있습니다.

우수한 지역이 자격을 갖춘 슬롯보다 적은 슬롯이 있는 경우, 사용 가능한 슬롯은 먼저 가장 큰 성과를 보이는 지역에 수여됩니다. 예를 들어, 두(2) 개의 슬롯만 사용 가능한 경우, A 지역은 백팔십(180) 포인트, B 지역은 육십오(65) 포인트, C 지역은 육십(60) 포인트를 초과하여 성과를 내면 A 지역과 B 지역이 한(1) 개의 슬롯을 부여받게 되고, C 지역은 슬롯을 부여받지 않게 됩니다.

우수한 지역이 자격을 갖춘 슬롯보다 많은 슬롯이 있는 경우, 남은 사용 가능한 슬롯은 가장 적은 성과를 낸 지역에 우선적으로 반환됩니다. 예를 들어, A 지역은 육십(60) 포인트 낮은 성과, B 지역은 육십오(65) 포인트 낮은 성과, C 지역은 칠십오(75) 포인트 높은 성과, D 지역은 칠십(70) 포인트 높은 성과를 내고 다른 지역 중에는 슬롯을 받을 자격이 있는 성과를 낸 곳이 없는 경우, A 지역의 슬롯이 D 지역으로 할당되고, B 지역의 슬롯이 C 지역으로 할당되며 A 지역의 슬롯은 반환됩니다.

	11개 슬롯 유지	12개 슬롯 유지		
북아메리카	1240-1357 포인트	1358+ 포인트		
	7개 슬롯 유지	8개 슬롯 유지	9개 슬롯 자격	10개 슬롯 자격
EMEA	768-885 포인트	886+ 포인트	1004+ 포인트	1122+ 포인트
APAC 북부	768-885 포인트	886+ 포인트	1004+ 포인트	1122+ 포인트
APAC 남부	768-885 포인트	886+ 포인트	1004+ 포인트	1122+ 포인트
	3개 슬롯 자격	4개 슬롯 자격		
남아메리카	296+ 포인트	414+ 포인트		
중화인민공화국	296+ 포인트	414+ 포인트		

2부 플레이오프를 위해 각 지역에 허용되는 최종 슬롯 개수에 대한 정보는 2부 정규 시즌이 시작되기 전에 [playapex.com/algs](http://playapex.com/algs)에 게시됩니다.

### 3.4. 챌린저 서킷

챌린저 서킷 1부 및 챌린저 서킷 2부는 각각 지역당 4개의 토너먼트로 구성됩니다.

#### 3.4.1. 시드 및 그룹 배정, 최대 팀 수

북아메리카 및 유럽, 중동 및 아프리카 챌린저 서킷 토너먼트마다 최대 천이백팔십(1,280)개의 팀이 참가합니다. 남아시아 태평양 및 북아시아 태평양 챌린저 서킷 토너먼트에는 최대 육백사십(640)개의 팀이 참가합니다. 남아메리카 챌린저 서킷 토너먼트마다 최대 삼백이십(320)개의 팀이 참가합니다.

북아메리카, EMEA, 북아시아-태평양, 남아시아-태평양 챌린저 서킷 1부의 첫 번째 토너먼트의 경우, 팀의 이벤트 확정 명단 중 가장 높은 포인트를 획득한 세(3) 명의 참가자들이 획득한 팀의 총 프리시즌 예선 포인트에 따라 시드가 배정됩니다. 남아메리카 챌린저 서킷 1부의 첫 번째 토너먼트의 경우, ALGS의 재량에 따라 무작위로 팀의 시드가 배정됩니다. 후속 챌린저 서킷 1부 토너먼트에 참가하는 팀은 해당 이벤트의 확정 명단에 포함된 가장 높은 포인트를 획득한 참가자 3명이 모든 챌린저 서킷 1부 토너먼트에서 획득한 총 챌린저 서킷 포인트(**섹션 3.4.2** 참조)에 따라 시드가 배정됩니다. 챌린저 서킷 2부의 첫 번째 토너먼트에 참가하는 팀은 해당 이벤트의 확정 명단에 포함된 가장 높은 포인트를 획득한 참가자 3명이 모든 챌린저 서킷 1부 토너먼트에서 획득한 팀의 총 챌린저 서킷 포인트에 따라 시드가 배정됩니다. 후속 챌린저 서킷 2부 토너먼트에 참가하는 팀은 해당 이벤트의 확정 명단에 포함된 가장 높은 포인트를 획득한 참가자 3명이 모든 챌린저 서킷 2부 토너먼트에서 획득한 팀의 총 챌린저 서킷 포인트에 따라 시드가 배정됩니다.

시드 배정 후, 가장 높은 시드로 시작하는 스네이크 드래프트를 사용하여 최대 20개 팀이 포함된 그룹으로 배치됩니다.

#### 3.4.2. 토너먼트 방식

챌린저 서킷 내 각 토너먼트는 **부록 C1**에 설명된 싱글 엘리미네이션 방식으로 진행됩니다.

팀의 각 참가자는 **부록 C5.3**에 명시된 대로 토너먼트의 특정 라운드에서 팀의 최종 순위에 따라 챌린저 서킷 포인트를 획득합니다.

남아메리카에서 모든 챌린저 서킷 토너먼트가 완료되면, 각 챌린저 서킷 토너먼트의 우승팀(총 네(4) 개 팀까지)과 총 챌린저 서킷 포인트가 다음으로 가장 높은 열여섯(16) 개 팀이 **부록 C4**("남아메리카 지역 결승")에 기술된 매치 포인트 방식으로 추가 시리즈 경기에 진출하여 경쟁합니다. 남아메리카 지역 결승에 진출한 팀은 **부록 C4**에 따라 순위가 매겨집니다. 해당 스플릿에서 한 팀이 이전에 4년 차 챌린저 서킷 토너먼트에서 우승했던 팀과 동일한 확정 명단으로 챌린저 서킷 토너먼트에서 우승하는 경우, 해당 남아메리카 지역 결승 진출권은 해당 스플릿의 총 챌린저 서킷 포인트에 따라 아직 진출하지 못한 다음 상위 팀에게 부여됩니다.

#### 3.4.3. 진출 - 향후 이벤트 참가 자격

(A) 북아메리카, EMEA, 북아시아-태평양, 남아시아-태평양 지역의 2부 프로 리그 예선 참가 자격:

팀이 가장 최근에 완료한 챌린저 서킷 토너먼트에서 팀 확정 명단에 포함된 가장 높은 포인트를 획득한 참가자 3명이 모든 챌린저 서킷 1부 토너먼트에서 획득한 팀의 총 챌린저 서킷 포인트("총 CC1 포인트")에 따라 1부 프로 리그 예선 진출 자격이 결정됩니다.

- 각 챌린저 서킷 1부 토너먼트 우승팀(최대 총 4개 팀),
- 총 CC 1부 포인트 기준 최소 18개 팀.

(B) 북아메리카, EMEA, 북아시아-태평양, 남아시아-태평양 지역의 LCQ 참가 자격:

팀이 가장 최근에 완료한 챌린저 서킷 토너먼트에서 팀 확정 명단에 포함된 가장 높은 포인트를 획득한 참가자 3명이 모든 챌린저 서킷 2부 토너먼트에서 획득한 팀의 총 챌린저 서킷 포인트("총 CC2 포인트")에 따라 LCQ 진출 자격이 결정됩니다.

- 각 챌린저 서킷 2부 토너먼트 우승팀(총 4개 팀),
- 총 CC2 포인트 기준 상위 여섯(6) 개 이상 팀은 2부 플레이오프 이벤트 종료 후 일주일 이내에 [Battlefy.com/alg](https://battlefy.com/alg)에 최종 팀 수가 발표됩니다.

더 명확하게 말해, 해당 스플릿에서 한 팀이 이전에 4년 차 챌린저 서킷 대회에서 우승했던 팀과 동일한 확정 명단으로 챌린저 서킷에서 우승하는 경우, 해당 프로 리그 예선 또는 최종 기회 예선 진출권은 해당 스플릿의 총 챌린저 서킷 포인트에 따라 아직 진출하지 못한 다음 상위 팀에게 부여됩니다.

(C) 플레이오프 초청

1부의 상위 두(2) 개 팀과 2부 남아메리카 지역 결승의 상위 두(2) 개 이상 팀이 해당 플레이오프에 초청됩니다.

#### 3.4.4. 남아메리카 지역 결승 상금:

남아메리카 지역 결승에 참가한 팀은 최종 순위에 따라 상금을 받을 수 있습니다. 남아메리카 지역 결승의 상금 액수는 **부록 E**에 자세히 기술되어 있습니다.

### 3.5. 스플릿 2 프로 리그 예선

2부 프로 리그 예선("PLQ")은 지역당 1개의 토너먼트로 구성됩니다. 각 PLQ에서는 **부록 C3**에 설명된 대로 더블 엘리미네이션 브래킷 스테이지 방식으로 30개 팀이 경쟁합니다. 승자조 및 엘리미네이션 브래킷 각각 여덟(8) 경기로 구성된 시리즈로 진행되며 각 팀은 **부록 C5.1**에 명시된 바와 같이 각 경기별로 포인트를 획득합니다.

챌린저 서킷 1부에서 총 CC1 포인트가 가장 높은 두(2) 팀과 프로 리그 정규 시즌 1부에서 총 순위 포인트가 가장 낮은 여덟(8) 팀이 승자조 2라운드에서 시작합니다. 나머지 모든 팀은 승자조 1라운드에서 시작합니다.

상위 8개 팀이 프로 리그 정규 시즌 2부에 참가할 자격을 얻습니다.

### 3.6. 스플릿 1 및 스플릿 2 플레이오프 ("플레이오프")

#### 3.6.1. 시드 배정 및 그룹 배정

각 플레이오프에서 팀은 다음에 따라 시드가 배정됩니다.

- 북아메리카, EMEA, 남아시아-태평양 또는 북아시아-태평양에서 진출하는 팀: 해당 지역의 해당 정규 시즌에서 거둔 최종 순위
- 남아메리카에서 진출하는 팀: 남아메리카 지역 결승 최종 순위
- 중국에서 초청된 팀: ALGS의 단독 재량

시드 배정에서 동점인 경우 **부록 C6.2**에 기술된 대로 타이브레이크를 통해 결정됩니다. 팀은 열(10) 팀으로 구성된 네(4) 그룹으로 배치됩니다.

1부 플레이오프 그룹

	그룹 1		그룹 2		그룹 3		그룹 4	
	지역	랭크	지역	랭크	지역	랭크	지역	랭크
팀 1	북아메리카	1	EMEA	1	남아시아-태평양	1	북아시아-태평양	1
팀 2	EMEA	2	남아시아-태평양	2	북아시아-태평양	2	북아메리카	2
팀 3	남아시아-태평양	3	북아시아-태평양	3	북아메리카	3	EMEA	3
팀 4	북아시아-태평양	4	북아메리카	4	EMEA	4	남아시아-태평양	4
팀 5	북아시아-태평양	5	북아메리카	5	EMEA	5	남아시아-태평양	5
팀 6	남아시아-태평양	6	북아시아-태평양	6	북아메리카	6	EMEA	6
팀 7	EMEA	7	EMEA	8	북아시아-태평양	7	북아메리카	7
팀 8	북아메리카	8	남아시아-태평양	7	남아시아-태평양	8	북아시아-태평양	8
팀 9	북아메리카	12	북아메리카	11	북아메리카	10	북아메리카	9
팀 10	중국	1	남아메	1	중국	2	남아메리	2

			리카				카	
--	--	--	----	--	--	--	---	--

2부 플레이오프 그룹에 대한 정보는 1부 플레이오프 종료 후 이(2) 주 내로 [playapex.com/alg](http://playapex.com/alg)에 게시됩니다.

### 3.6.2. 방식

각 플레이오프에서 **부록 C2 및 C3**에 설명된 대로 조별 예선 및 더블 엘리미네이션 브래킷 스테이지 방식으로 40개 팀이 경쟁합니다. 승자조, 패자조 1라운드 및 패자조 2라운드는 각각 여섯(6) 경기 시리즈로 구성됩니다.

팀은 **부록 C5.5**에 기술된 대로 플레이오프 포인트를 획득합니다.

스플릿 2 플레이오프의 참가 팀은 POI 드래프트에 참여해 각 경기 단계에 해당하는 강하지점을 선택할 때 **부록 F**에 설명된 POI 드래프트 방식과 시드 배정을 따릅니다.

### 3.6.3. 진출

1부 및 2부 플레이오프에서 획득한 총 플레이오프 포인트가 가장 높은 삼십이(32) 개 팀이 챔피언십에 진출합니다.

플레이오프 포인트로 챔피언십에 진출하지 못한 북아메리카, EMEA, 북아시아-태평양, 남아시아-태평양 지역의 모든 프로 리그 팀은 해당 지역의 최종 기회 예선에 진출합니다. 각 지역의 최종 팀 수는 2부 플레이오프 이후 [Battlefy.com/alg](http://Battlefy.com/alg)에 게시됩니다.

## 3.7. 예선 마지막 기회

### 3.7.1. 시드 배정 및 그룹 배정

아직 챔피언십에 진출하지 못한 팀은 다음 이벤트의 최종 순위에 따라 내림차순으로 시드가 배정됩니다:

- 2부 플레이오프,
- 프로 리그 정규 시즌 2부,
- 챌린저 서킷 2부

시드 배정에서 동점인 경우 **부록 C6**에 기술된 대로 타이브레이크를 통해 결정됩니다.

시드 배정 후, 팀은 각각 스네이크 드래프트를 바탕으로 20개 팀으로 구성된 2경기 시리즈로 배치됩니다.

### 3.7.2. 방식

라스트 찬스 예선("LCQ")은 지역당 한(1) 개의 토너먼트로 구성됩니다. 각 LCQ에서는 **부록 C3**에 설명된 대로 더블 엘리미네이션 브래킷 스테이지 방식으로 40개 팀이 경쟁합니다. 승자조 1라운드, 승자조 2라운드, 엘리미네이션 브래킷 1라운드, 엘리미네이션 브래킷 2라운드는 각각 여덟(8) 경기로 구성된 시리즈로 진행됩니다. 각 팀은 **부록 C5.1**에 명시된 바와 같이 각 경기별로 포인트를 획득합니다.

### 3.7.3. 진출

부록 C4에 정의된 대로 지역별 상위 2개 팀이 챔피언십에 진출합니다.

### 3.8. 챔피언십

#### 3.8.1. 시드 배정 및 그룹 배정

팀은 다음 기준에 따라 우선순위 내림차순으로 시드 배정됩니다.

- 1부 및 2부 플레이오프에서 획득한 총 플레이오프 포인트
  - 총 플레이오프 포인트가 동점인 팀은 플레이오프 포인트 타이브레이크에 기술된 대로 타이브레이크를 통해 결정됩니다. 총 플레이오프 포인트가 0점인 팀은 총 플레이오프 포인트 비교 시 동점으로 간주되지 않습니다.
- 모든 지역 내 팀의 LCQ 최종 순위
  - LCQ 최종 순위가 동점인 팀은 LCQ 결승 라운드의 라운드 점수에 따라 순위가 결정됩니다.
  - LCQ 결승에서 라운드 점수가 동점인 경우, 단일 LCQ 결승 경기에서 팀이 획득한 가장 높은 경기 점수에 따라 순위가 결정됩니다. 이외의 나머지 동점 상황은 무작위 방식으로 해결됩니다.

시드 배정 후, 팀은 각각 스네이크 드래프트를 바탕으로 10개 팀으로 구성된 4개 그룹으로 배치됩니다.

#### 3.8.2. 방식

부록 C2 및 C3에 설명된 대로 조별 예선 및 더블 엘리미네이션 브래킷 스테이지 방식으로 40개 팀이 경쟁합니다. 승자조 1라운드, 패자조 1라운드, 패자조 2라운드는 각각 여덟(8) 경기 시리즈로 구성됩니다.

참가 팀은 POI 드래프트에 참여해 각 경기 단계에 해당하는 강하 지점을 선택할 때 부록 F에 설명된 POI 드래프트 방식과 시드 배정을 따릅니다.

## 4. 플랫폼 및 장비

### 4.1. 플랫폼

참가자는 PlayStation 4 또는 PlayStation 5용 단일 PSN 계정, Xbox One 또는 Xbox Series X|S용 단일 Xbox 계정, PC용 단일 EA 계정을 사용하여 지원되는 플랫폼을 ALGS에 등록하고 경쟁할 수 있습니다. 각 플랫폼의 PSN 계정 및 Xbox 계정은 단일 EA 계정을 공유할 수 있습니다.

모든 라이브 이벤트는 PC 플랫폼에서만 이용 가능합니다.

### 4.2. 현장에서 제공되는 장비와 부대용품

이벤트 관계자가 토너먼트의 원활한 진행을 위해 라이브 이벤트에서 다음 장비를 제공할 수도 있습니다.

- 테이블 및 의자
- 출입 제한 선수 라운지 또는 이에 준하는 연습 시설
- 콘솔
- TV 모니터
- 컨트롤러
- 컨트롤러 변환 어댑터
- 디지털 게임 코드
- 게임 계정 및 명단 콘텐츠
- 연습 공간



#### 4.3. 참가자 소유 장비

참가자는 ALGS 기간에 사용할 자신의 컨트롤러를 가져올 수 있습니다. 모든 컨트롤러는 이벤트 기간에 사용하기 전에 먼저 이벤트 관계자의 검토와 승인을 받아야 합니다.

참가자는 경기에 참여하는 동안 개인 통신 기기(예: 스마트폰, 태블릿, 기타 모바일 통신이 가능한 물품 등)를 소지할 수 없습니다. 이벤트 관계자가 모든 개인 물품을 보관할 수 있는 공간을 제공합니다.

### 5. 추가 팀 및 참가자 요구 사항

#### 5.1. 프로 리그 정규 시즌, 플레이오프, 챔피언십 이벤트 및 모든 라이브 이벤트에 대한 팀 및 참가자 추가 요구 사항

ALGS에서 경쟁하는 참가자와 팀은 다음 사항을 준수해야 합니다.

- 경기를 스트리밍하기로 선택한 참가자들은 최소 10분 딜레이를 활용해야 합니다.
- 참가자는 본 경쟁에서 키보드와 마우스 또는 PlayStation 컨트롤러나 Xbox 컨트롤러를 사용할 수 있습니다("입력 장치"). 참가자는 모든 경기 내내 동일한 입력 장치를 사용해야 합니다. 입력 장치는 필요에 따라 경기 사이에 변경할 수 있습니다. 입력 장치를 변경하기로 한 참가자는 다음 매치가 시작되기 전에 토너먼트 관계자에게 해당 변경 사항과 더불어 어떤 입력 장치를 사용하게 될 것인지 알려야 합니다.
- 챔피언십에 참가하는 모든 팀은 미디어 데이에 진행되는 연습 경기에 대면으로 참가해야 합니다. 연습 경기 일정은 EA에서 사전에 공지할 예정입니다.

프로 리그 정규 시즌에서 경쟁하는 참가자와 팀은 다음 사항을 준수해야 합니다.

- 모든 참가자는 EA로부터 초대를 받은 후 각 부의 정규 시즌이 시작되기 전에 ALGS 프로 리그 Discord 서버에 가입해야 하며, 해당 참가자가 참여하는 각 부가 진행되는 동안 이 서버에 남아 있어야 합니다.
- 모든 참가자는 EA의 요청에 따라 각 부의 정규 시즌 이전에 본인의 사진을 제출해야 합니다.
- 각 팀에서 최소 1명의 참가자가 각 정규 시즌 부 이전 온라인 프로 리그 미디어 데이에 참석해야 합니다.
- 각 팀에서 최소 1명의 참가자가 각 부의 정규 시즌 이전 필수 가상 플레이어 미팅에 1회 참석해야 합니다. 미팅 날짜 및 시간은 최소 7일 전에 EA에서 제공합니다.
- 모든 참가자는 ALGS 라이브 방송 또는 후반 제작된 ALGS 콘텐츠("Broadcast Listen In's")의 경기 중 팀의 음성 커뮤니케이션 녹음 및 재생에 협조하기 위해 각 정규 시즌 경기 전체 및 팀이 진출하는 플레이오프 및 챔피언십 이벤트 동안 ALGS 프로 리그 Discord 서버 및 팀 음성 채널에 있어야 합니다. 모든 참가자는 Broadcast Listen In's의 일부로 EA가 승인한 제3자를 포함하여 EA 측이 음성 커뮤니케이션을 녹음하고 사용하는 데 동의합니다.
- 각 팀은 각 경기 시리즈가 끝난 다음 생방송으로 진행될 경기 후 방송 인터뷰에 참여할 수 있는 팀 내 참가자 1명 이상의 신원을 EA에 알려줘야 합니다. 팀은 각 프로 리그 정규 시즌 경기 시리즈가 시작되기 최소 1시간 전에 ALGS 프로 리그 Discord 서버의 팀 텍스트 채널을 통해 이러한 책임을 맡을 참가자를 지정해야 합니다.
  - 이러한 각 참가자는 프로 리그 경기 시리즈의 최종 경기가 종료된 후 최소 30분 동안 ALGS 방송팀과의 인터뷰에 응해야 합니다.

ALGS 라이브 이벤트에서 경쟁하는 참가자와 팀은 다음 사항을 준수해야 합니다.

- 라이브 이벤트에 참가하는 모든 참가자는 각 이벤트의 대면 미디어 데이에 참석해야 합니다. 미디어 데이 일정 및 추가 세부 정보는 이러한 이벤트에 참여하는 팀이 확인된 직후 EA에서 이메일을 통해 제공합니다.

- 모든 참가자는 각 라이브 이벤트 시리즈의 최종 경기가 종료된 후 최소 30분 동안 EA의 방송팀 및/또는 인가된 언론과의 인터뷰에 응해야 할 수도 있습니다.
- 우수한 팀의 모든 참가자는 대회 종료 후 최대 1시간 동안 미디어 세션에 참여해야 할 수 있습니다.

## 6. 라이브 이벤트 참가

### 6.1. 라이브 이벤트 참가를 위한 여행

EA 및 제3자는 라이브 이벤트에 초대받았거나 참가 자격이 있는 일부 참가자에게 EA 또는 해당 제3자의 비용으로 라이브 이벤트에 참가할 수 있도록 여행 편의를 제공할 수 있습니다. EA로부터 여행 경비를 지원받는 참가자의 경우, 운송업체, 호텔 및/또는 관련 교통편을 선정하는 것은 EA의 단독 재량입니다. EA는 라이브 이벤트 장소까지 참가자의 여행 거리에 따라 항공료를 대신하여 지상 교통수단을 제공할 수 있는 권리가 있습니다. 참가자가 다른 여행 날짜, 다른 운송업체 또는 토너먼트에 지정된 도시 이외의 도시에서 출발/도착 등 특별한 여행 또는 숙박 계획을 요청하고 이러한 특별 여행 요청 비용이 표준 토너먼트 여행 계획의 비용을 초과하는 경우, EA는 참가자에게 비용 차액을 충당하도록 요구할 수 있습니다. 여행 경비 지원은 공식 규정에 준수합니다. 어떤 이유로든 참가자가 실격 처리되거나 여행 자격이 박탈된 경우, EA는 해당 참가자의 여행 및 숙박 지원을 ALGS에서 해당 참가자를 대체할 것으로 추정되는 다른 참가자에게 제공할 수 있습니다. 여행에 지원되지 않는 부수비용은 다음과 같습니다(이에 국한되지 않음). 전화 요금, 팩스 이용료, 인터넷 이용료, 스파/미용 서비스, 세탁, 투어/관광, 기념품 구입, 호텔 수수료, 항공사 서비스 요금 및 본 공식 규정에 언급되지 않은 기타 비용은 참가자 또는 참가자의 부모/보호자가 전적으로 부담해야 하며, 이러한 부수비용은 숙박하게 될 호텔에서 신용카드로 결제할 수 있습니다. 호텔과 항공료는 별도로 구분하여 사용할 수 없습니다. 여행 및 숙박은 제공 여부 및 특정 제한에 따라 변동이 발생할 수 있습니다. 체류 기간 연장으로 인한 추가 숙박료 및 관련 부수비용은 참가자 및 참가자의 부모/보호자가 전적으로 부담해야 합니다. 유효한 여권 그리고/또는 여행 서류가 요구될 수 있으며, 각 참가자에게 책임이 있습니다. 추가 제한 사항이 적용될 수도 있습니다.

### 6.2. 자격 신고서(DECLARATION OF ELIGIBILITY) 및 신상 정보 요청서(REQUEST FOR BIOGRAPHICAL INFORMATION)

라이브 이벤트에 대한 여행 경비 지원을 제공받기에 앞서 해당 참가자는 여행 자격 신고서(Declaration of Eligibility to Travel)에 서명하고 신상 정보 요청서(Request for Biographic Information)를 작성해야 합니다. 여행 자격 신고서는 참가자의 EA 계정과 연결된 이메일 주소로 이메일을 통해 제공됩니다. 당사가 통지를 시도한 날로부터 7일 이내에 참가자가 여행 자격 신고서를 작성하지 않은 경우, 요구된 기간 내에 여행 자격 신고서에 서명 및/또는 반환하지 않은 경우, 여행을 거부한 경우, 여행을 수락할 자격이 없는 경우 또는 라이브 이벤트 해당 날짜에 여행할 수 없는 경우, 참가자에게 제공된 여행 편의와 라이브 이벤트/ALGS 참가 자격이 몰수됩니다. 참가자가 거주 지역에서 미성년자인 경우, 해당 참가자의 부모 또는 법적 보호자가 여행에 동의하는 필수 문서에 모두 서명을 해야 하며, 반드시 모든 라이브 이벤트에 참가자와 동행해야 합니다. 이러한 경우, 제공되는 여행 편의 항목에 부모 또는 법적 보호자 1인의 항공료가 추가됩니다. 참가자와 부모/법적 보호자는 동일한 일정에 함께 이동해야 하며, 호텔 또한 동일한 곳에서 숙박해야 합니다.

### 6.3. 신원 조회서(BACKGROUND CHECKS)

라이브 이벤트에 참여하기 위해, 그리고 참가자의 거주 국가/지역에서 허용되는 범위 내에서, 수상 예정자는 먼저 신원 조회서를 제출하고 EA가 수상 자격을 위해 요청하는 필수 정보를 제공해야 할 수 있습니다. EA에서 단독 재량으로 해당 참가자에게 상을 수여하는 것이 EA에 부정적인 영향을 미칠 수 있다고 판단하는 경우, EA는 단독 재량으로 이러한 신원 조회서를 기반으로 수상 예정자를 실격시킬 수 있는 권한을 보유합니다.

## 7. 규정 시행

악의적인 행동 및 부정행위를 포함하여 EA 계정, 순위표 및 경기 데이터는 모두 감사 대상입니다. 모든 참가자는 EA 또는 그 지명자의 재량에 따라 사용자 계약, 개인정보 및 쿠키 정책, 본 공식 규정, 행동 강령을 준수하지 않은 경우를 포함하여 다음을 포함하되 이에 국한되지 않은 어떠한 이유로든 ALGS 및 관련 대회에서 즉시 실격될 수 있습니다(부록 A 참조).

- Game를 플레이하면서 부정행위, 핵, 기타 타사의 "헬퍼" 응용 프로그램을 사용하는 행위
- 경기 진행 중 의도적으로 인터넷 연결을 끊는 행위.
- 경기 도중 다른 팀/참가자와 공모하는 행위.
- 익히 알려진 게임 내 취약점을 악용하는 행위(플레이어에게는 현재 존재하는 게임 내 불법적인 취약점을 모두 인지하고 악용하지 않아야 할 책임이 있습니다).
- 온라인에서 모든 형태의 괴롭힘, 비난 또는 욕설을 포함하여 상대방을 모욕하거나 무질서를 유발하는 행위.

EA는 단독 재량에 따라 ALGS 참가 과정 또는 운영을 조작하거나 본 공식 규정에 위배되는 행위, 스포츠맨 정신에 반하거나 방해하는 행위(이에 국한되지 않음)를 적발한 경우, 그러한 행위가 적발된 경기를 언제든 재시작하고, 참가자 또는 팀을 언제든지 어떠한 이유로든 실격시키고, 모든 관련자의 참가를 무효화할 수 있는 권리를 갖습니다. 참가자 개인의 자격 박탈로 인해 ALGS 이벤트 또는 전체 ALGS에서 해당 참가자의 팀 전체가 자격을 박탈당할 수도 있습니다. EA가 본 공식 규정에 명시된 조항을 집행하지 않았다 해도, 이는 해당 조항을 포기한 것으로 간주되지 않습니다.

## 8. 상품

상금을 수여하는 이벤트의 상금 액수는 **부록 E**를 참조하세요.

### 8.1. 상금 약관 및 조건

상금은 양도할 수 없습니다. 상금을 다른 물품이나 서비스로 대체하는 것은 허용되지 않으나, 공표된 상금을 제공할 수 없거나 현지 법률에서 허용하지 않는 경우, 예외적으로 EA는 가치가 거의 동등하거나 더 큰 대체 상품을 제공할 수 있는 권리를 보유합니다. 우루과이에 거주지를 둔 수상자에게는 현금 대신 기프트 카드 형태로 상금이 수여됩니다. 모든 연방, 주, 지방 및 지역 세금과 국가 간의 관세는 전적으로 수상자 개인이 부담해야 합니다.

수상 예정자는 상금을 받기 위해 이벤트 종료 후 90일 이내에 수상자 자격 선언 및 책임 면제(Prize Winner Declaration and Release)를 작성하고 서명해야 합니다. 수상 예정자가 수상자 자격 선언 및 책임 면제에 서명 및/또는 반환하지 않은 경우, 상금을 거부하는 경우, 상금을 받을 자격이 없는 경우, 상금을 송금할 수 없어 반품된 경우, 해당 수상자의 수상 자격이 박탈됩니다.

상금 유통업체에 은행 정보 또는 송금 수단을 적절한 시기에 알리지 못할 경우, 수상 자격이 박탈될 수 있습니다. 수상 예정자가 거주 지역에서 미성년자인 경우, 해당 수상 예정자의 부모 또는 법적 보호자(법에 명시된 대로)가 신원 확인 시 필요한 모든 문서에 서명해야 합니다. 본 공식 규정 준수 여부에 따라 상금 수령이 결정됩니다. 본 공식 규정에 따라 청구된 모든 상품이 수여됩니다. 수상 예정자가 어떤 이유로든 실격 처리되거나 상금이 박탈된 경우, EA는 해당 상금을 EA가 선택한 자선 단체에 기부할 수 있는 재량권을 보유합니다. 수상 예정자가 상금을 수령하려면 유효한 배송지 주소를 제출해야 합니다. 상금 배송 기간은 최대 3개월이 소요됩니다.

EA가 위의 **섹션 2.4**에 따라 ALGS를 취소하거나 중단하는 경우, 해당 취소 또는 중단 이전의 모든 이벤트에 대해 상금이 수여됩니다.

## 9. 일반 약관

본 공식 규정에 명시된 내용은 참가자가 소비자로서 보유하는 법적 권리를 배제하거나 제한하는 것으로 간주되지 않습니다.

## 9.1. 개인정보

모든 참가자는 ALGS에 참가함으로써 EA가 본인의 개인정보(이름, 주소, 생년월일, EA 계정 이름, 이메일 주소, 지원되는 플랫폼 유저명, 거주 국가 포함, 총칭 "개인정보")를 EA 개인정보 및 쿠키 정책(<https://privacy.ea.com/ko>)에 나열된 목적에 따라 처리할 것임을 인정합니다. 주최 측이 참가자로부터 개인정보를 수집한 경우, 참가자는 주최 측이 이러한 정보를 EA로 이전하는 데 동의합니다.

개인정보는 개인정보 및 쿠키 정책에 기술된 대로 사용 및 처리되며, 여기에는 다음 목적이 포함됩니다.

- ALGS 조직, 운영, 모니터링 및 상금 이행에 필요한 경우(상금을 수상한 참가자에 대해 온라인 또는 ALGS와 관련된 기타 모든 미디어에 참가자 이름 및 거주 국가를 게시하는 경우 포함).
- 이벤트 방송 해설의 일부로 게임플레이 통계와 함께 플레이어 및 팀 인구 통계 데이터를 발표하는 경우, 아래에 자세히 설명된 대로 이러한 정보를 타사 순위표에 제공하는 경우.
- 여행 예약 및 ALGS, 게임플레이 및 EA 게임 타이틀의 기능에 대한 피드백 요청을 포함하여 지정된 ALGS 운영자 및/또는 관리자와 정보를 공유하는 경우.
- 개인정보를 참조할 수 있는 판촉 및 마케팅 자료
- 기타 Competitor가 동의하는 목적

개인 정보는 미국 및 EA와 EA의 자회사 또는 제3자 대리인이 사업을 운영하는 기타 국가에서 처리됩니다. ALGS에 참가함으로써, 참가자는 개인정보 및 쿠키 정책에 자세히 설명된 바와 같이, 본인의 개인정보가 거주 국가 또는 시민권 국가의 법률과 동일한 수준의 개인정보 보호를 제공하지 않을 가능성이 있는 미국 및 기타 국가의 수신자에게 이전될 수 있음에 동의합니다.

Competitor는 본인의 개인 정보를 열람, 철회, 수정할 권리가 있습니다. 참가자는 EA의 개인정보 보호 포털 <https://www.ea.com/privacy-portal>을 방문하여 이러한 조치를 요청할 수 있습니다.

EA가 라이브 이벤트에 초대된 참가자에 대한 신원 조사를 요청할 수 있음을 참고하시기 바랍니다. EA는 Competitor가 해당 조사에 동의하고 세부 정보를 제공하도록 요청할 수 있습니다(해당 시 필요한 경우).

해당하는 경우 ALGS의 주최 측은 참가자가 제출한 개인정보가 포함된 데이터베이스의 데이터 컨트롤러로 간주됩니다. 귀하의 데이터가 처리되는 방식 및 이에 대한 귀하의 권리에 관한 자세한 내용은 해당 주최측의 개인정보 정책을 참조하세요.

### 9.1.1. 타사 순위표

특정 웹사이트 및 온라인 서비스는 참가자를 공개 유저 이름으로 개인적으로 식별하는 통계를 포함하여 ALGS, 팀 및/또는 개별 참가자 통계("타사 순위표")를 게시할 수 있습니다. 이러한 타사 순위표 중 일부는 공개적으로 이용 가능한 정보를 수집하는 반면, 다른 일부는 EA에서 직접 특정 추가 참가자 통계를 받을 수 있습니다. EA가 타사 순위표에 제공하는 추가 참가자 정보에는 플레이어 식별자(캐릭터 이름 및 ALGS 유저 이름 등), 게임에서의 성과(예: 킬, 어시스트, 회생, 샷, 대미지), 다른 참가자 및 팀에 대한 전체 경쟁 순위, 해당 참가자가 플레이하는 게임 하드웨어의 유형 등이 포함될 수 있습니다.

모든 경우에서 타사 순위표는 수집 또는 수신하는 정보의 독립적인 데이터 관리자이며 해당 개인정보 보호 정책에 따라 데이터를 처리합니다. 참가자가 그러한 정보와 관련하여 개인정보 보호 권리를 행사하기를 원하는 경우(접근, 삭제, 제한 등), 참가자는 개인정보 보호 정책에서 타사 순위표에 의해 제공되는 절차를 활용해야 합니다. 참가자는 ALGS 경험을 향상하기 위한 목적으로

달리 공개되지 않은 통계를 포함하여 타사 순위표에 참가자 통계를 제공하는 것이 EA의 정당한 이익과 단독 재량에 있음을 인정합니다.

### 9.1.2. 사용자 계약과 개인정보 및 쿠키 정책의 적용 가능성

본 공식 규정과 개인정보 및 쿠키 정책 또는 사용자 계약이 상충하는 경우 개인정보 및 쿠키 정책 또는 사용자 계약이 우선합니다(해당하는 경우).

## 9.2. 선수 정보의 발표 및 공개

### 9.2.1. 수상자 명단

EA는 각 이벤트 종료 이(2) 주 후 모든 수상자가 확정되면 등록 사이트에 수상자 명단을 게시합니다. 해당 명단의 게시는 ALGS 종료 후 3개월 이상 유지됩니다.

### 9.2.2. 권리 양도

참가자는 동의나 참가자에 대한 보상 없이 마케팅 및 판촉 목적을 포함한 어떤 목적으로든 ALGS와 관련한 참가자의 통계 및 순위를 게시하거나 사용할 수 있는 권리를 EA에 부여합니다.

상금을 수상함으로써 참가자는 EA에게 참가자의 개인정보와 기타 참가자가 제공한 모든 정보를 ALGS나 EA 및/또는 Apex 레전드의 운영 또는 마케팅, 홍보에 사용할 권리를 부여하게 됩니다. 이에 대해서는 참가자에게 별도로 동의를 구하거나 보상을 지급하지 않지만, 아래에 명시된 사항은 예외입니다.

- 배경 정보: 이름, 거주 국가, 연령, 지원되는 플랫폼 사용자 이름(예: Xbox Live 게이머태그, PSN ID, EA 계정 ID)
- 소셜 미디어 정보: X(전 Twitter) 핸들, YouTube 채널, Twitch 계정, Discord 유저명, Instagram 유저명
- 사진: 참가자가 EA에 제공한 모든 사진 또는 라이브 이벤트 현장에서 찍은 참가자의 사진
- 기타 이벤트 관계자 전용 정보: 셔츠 사이즈, 식단 제한 사항, 휴대전화 번호
- Competitor가 제공한 기타 신상 정보(예: Tournament Site 등록 과정에서 제공한 가장 좋아하는 레전드, 짧은 약력 등의 정보)

### 9.2.3. EA 계정 정보

참가자는 EA가 모든 이벤트를 관리할 목적으로 참가자의 계정 정보(이름, 온라인 ID, 연령, 국가, 게임플레이 통계 및 점수, 이메일 주소)를 Battlefy Technologies Inc.에 제공할 수 있음을 인정하고 이에 동의합니다.

## 9.3. 준거법, 책임 면제

### 9.3.1. EA의 결정

ALGS에 관한 모든 분쟁에 대해 EA가 내린 결정은 최종적인 구속력을 지닙니다.

### 9.3.2. 준거법

현지 법률이 허용하는 범위 내에서 ALGS는 캘리포니아주 법률의 적용을 받으며 모든 분쟁은 미국 내에서 해결되어야 합니다.

### 9.3.3. 발표

법이 허용하는 범위 내에서, 각 참가자는 ALGS 또는 ALGS와 관련된 모든 활동 또는 EA에서 제공하는 여행 및 모든 상금의 수령, 소지, 사용 또는 오용과 관련하여 발생하는 모든 책임 또는 부상, 손실, 손상, 권리, 청구 또는 어떠한 종류의 분쟁에 있어서도 EA와 해당 대리업체의 면책을 보장하는 것에 동의합니다.

#### 9.3.4. 오스트리아, 독일, 폴란드 거주자의 경우

본 규정의 다른 조항에도 불구하고, 본 공식 규정의 어떤 내용도 참가자의 거주 지역에서 정한 계약에 의해 배제될 수 없는 법률을 통해 부여된 소비자 보호 권리를 박탈할 수 없습니다. EA 및 해당 계열사가 무료로 제공하는 상품 및 기타 제품 또는 서비스와 관련하여 EA는 의도적인 중과실의 경우에만 책임이 있습니다. 그러나 경미한 과실인 경우에도 EA가 지연이나 실행 불가와 같은 계약상 필수 의무를 위반하여 EA의 책임을 주장할 수 있는 상황에 대해서만 책임을 집니다. 이러한 계약상 필수 의무 불이행의 경우에서의 책임은 전형적 계약상 피해, 즉 당시 상황에서 계약이 종료된다고 했을 때 EA가 예측할 수 있는 정도로 제한됩니다. "계약상 필수 의무"란 계약의 알맞은 실행과 그 목적의 달성, 최종 소비자로서의 귀하가 확인하고자 하는 내용의 실현을 위해 반드시 이행되어야 하는 의무를 의미합니다. EA가 명시적으로 보증한 경우, 악의와 생명에 위협이 있는 경우, 신체 또는 건강에 대한 상해가 있는 경우, 의무 규정인 경우에는 전술한 책임 제한 조항이 적용되지 않습니다.

#### 9.3.5. 영국 및 프랑스 거주자의 경우

본 규정의 다른 조항에도 불구하고, 적용 가능한 법률에 따라 허용되는 범위 내에서 각 플레이어는 EA의 과실로 인한 사망 또는 개인 상해로 인한 청구를 제외하고 ALGS 또는 ALGS 관련 활동, 상금의 수령이나 소지, 사용, 오용 등으로 인해 발생하는 모든 신체 상해, 손실, 피해, 권리, 손해배상 청구 혹은 모든 법적 책임에 대해 그리고 영국 거주자의 경우 법에 의해 배제될 수 없는 기만행위 또는 다른 모든 책임에 대해 EA 및 해당 대리업체의 면책을 보장하는 것에 동의합니다.

#### 9.3.6. 호주 거주자의 경우

본 문서의 다른 조항에도 불구하고, 적용 가능한 법률 따라 허용되는 한도 내에서, 각 참가자는 ALGS의 진행 및 모든 상품에 관련된 호주 소비자법의 소비자 보장 조항에 따라 참가자가 소비자의 권리를 주장할 권리 및 구제 수단을 배제, 제한 또는 수정, 본 ALGS 또는 ALGS와 관련된 모든 활동으로부터 발생하는 모든 종류의 상해, 손실, 손해, 권리, 손해 배상 청구 또는 소송, 상금의 수령, 소지, 사용 또는 오용 등의 모든 법적 책임에 대해 EA 및 해당 대리업체의 면책을 보장하는 것에 동의합니다.

### 10. 상권

ALGS와 관련된 모든 상권(모든 마케팅 및 미디어 권리를 포함하나 이에 국한되지 않음)은 EA에게 있습니다.

참가자는 토너먼트 및/또는 ALGS 및/또는 EA와 어떠한 상업적 수단으로도 자신을 연관짓거나, EA의 지적 재산권을 사용하거나, 제3자에게 그러한 행동을 EA의 사전 서면 동의 없이 해서는 안 됩니다. 이러한 사전 서면 동의는 EA의 단독 재량에 따라 허용되거나 보류될 수 있습니다.

ALGS 토너먼트 현장이나 ALGS와 관련하여 홍보 및 마케팅 행위를 하고자 하는 참가자나 참가자의 후원사는 사전에 EA의 서면 동의를 받아야 하며, EA는 단독 재량에 따라 이를 승인 또는 보류할 수 있습니다.

EA가 명시적으로 승인한 경우를 제외하고 참가자 본인 또는 참가자를 대신하는 자가 상업적인 목적으로 ALGS의 사진이나 영상을 찍고 배포하는 행위는 엄격히 금지됩니다.

### 11. 책임 제한

EA는 (i) 참가자, 오타, 토너먼트 관련 장비 또는 프로그래밍으로 인한 부정확한 정보, (ii) 네트워크 오작동, 장애 또는 연결 끊김을 포함하되 이에 국한되지 않는 기술적 장애, (iii) 토너먼트 참가 절차에 대한 무단 개입, (iv) 토너먼트 운영 또는 등록 과정의 기술적 또는 인적 오류, (v) 우편 또는

전자 통신의 연착, 분실, 배달 불가, 오류, 손상 또는 도난, (vi) 참가자의 공식 규정 및 요건 또는 참가 절차에 대한 오해를 포함한 어떠한 이유로든 자격이 없는 경우에 대해 책임지지 않습니다.

## 부록 A: 행동 강령

본 행동 강령은 별도로 명시하지 않는 경우를 제외하고 ALGS가 진행되는 동안 모든 참가자들에게 적용됩니다. EA는 단독 재량에 따라 이 행동 강령을 위반한 Competitor에 페널티를 부여하거나 제재를 가하거나 실격 처리할 수 있는 권리를 보유하고 있습니다. 참가자는 코치가 행동 강령을 준수하도록 하는 것을 포함하되 이에 국한되지 않는 범위에서 코치의 행동에 책임이 있습니다.

### A1. 참가자의 행동

참가자들은 세계에서 최고의 일부이자 높은 수준을 지닌 플레이어임으로 ALGS의 대사 자격을 지니며, EA와 대중 및 미디어에 의해 품위를 유지해야 합니다. 참가자들은 일반적으로 인정되는 품위, 사회적 관습과 도덕의 표준에 따라 행동해야 하며, 참가자, EA, ALGS 또는 해당 참가자 및 후원사에 반박, 경멸, 추문, 조롱 또는 무시하는 행동을 해선 안되거나 어떠한 관련 상황에도 관여하거나 언급하지 말아야 합니다.

이러한 요구 사항은 소셜 미디어 행위 및 라이브 스트리밍 활동, 과거 행위 및 라이브 이벤트 동안을 포함하여 ALGS 안팎의 라이브, 오프라인 및 온라인 상호작용에 적용됩니다. 모든 Competitor는 EA의 승인을 받은 이벤트에 참여하지 않을 때를 포함하여 항상 스포츠맨 정신을 바탕으로 행동하고 EA 행동 규칙(<https://terms.ea.com/ko>)을 준수해야 합니다.

Competitor는 EA의 단독 판단에 따라 다른 Competitor, 심판, 주관 기관, 이벤트 직원 및 토너먼트 관리자(총칭 "이벤트 관계자")에 대해 적절한 수준의 존중을 유지해야 합니다. 이벤트 관계자 및/또는 다른 Competitor에 대한 위협이나 부적절한 행위는 용납되지 않습니다. 참가자는 항상 이벤트 관계자의 지시를 따라야 합니다.

금지된 행위에는 다음이 포함되며 이에 국한되지 않습니다.

- EA의 단독 재량으로 판단한 법, 규칙 또는 규정을 위반하는 행위,
- EA 서비스 또는 타인의 컴퓨터나 재산에 피해를 입히거나, 방해하거나, 장애를 일으키는 소프트웨어 또는 프로그램 사용
- 참가자에게 불공정한 이점을 제공하도록 설계된 외부 소프트웨어를 사용하는 행위.
- ALGS에서 다른 참가자의 참가를 방해하거나 저해하는 행위
- 다른 플레이어를 괴롭히거나, 위협하거나, 따돌리거나, 혐오 발언을 하거나, 원치 않은 메시지를 계속 보내거나, 인신공격을 가하거나, 인종, 성별, 성적 취향, 종교, 전통 등을 거론하는 등 그 밖의 바람직스럽지 않은 모든 행위.
- 비속어 또는 공격적인 언어를 사용하는 행위,
- 다른 참가자나 관중, 이벤트 주최 측, 그 외 타인에게 물리적인 폭행을 가하거나 싸움을 벌이고 위협을 주는 행위,
- 게임 기기, 하드웨어 및 주변 장치, 토너먼트 장비 및 시설/공간/장소를 손상 및/또는 남용하는 행위.
- EA가 합리적으로 부적절, 가학, 증오, 괴롭힘, 모독, 명예 훼손, 위협, 외설, 노골적인 성적 표현 및/또는 성적 착취, 권리 침해, 사생활 침해, 저속하거나 EA의 선의에 부합하지 않는 표현, 불쾌, 음란, 불법에 해당한다고 판단하는 콘텐츠의 게재, 게시, 업로드, 배포 또는 그러한 모든 활동, 그룹 또는 길드를 조직하거나 참여하는 행위
- 방송 또는 방송 제작에 지장을 주거나 방해하는 행위.
- 게임 스테이션을 고의로 파손하거나 전원 공급 차단, 경기가 끝나기 전에 스테이션 이탈, 게임플레이 거부, 게임 내 정지 기능 남용 등을 포함한 게임플레이를 방해하는 행위,
- 금속 탐지기나 가방 내용물 확인과 같은 안전 및 보안 검사에 협조하지 않는 행위,
- 이벤트 관계자 및 보안 요원의 지시에 불응
- 제공된 게임 기기에 개인 계정으로 로그인하거나 토너먼트용으로 제공한 Game 파일이 아닌 다른 게임을 플레이하는 행위
- 토너먼트 이후 수상식, 세리머니, Live Event 전체 및 합리적으로 EA 및 기타 스폰서가 제안한 홍보 활동 등에 참여하지 않는 행위
- 아직 경기가 진행 중인데 참가자가 비디오 스트림을 시청하거나 자신의 경기에 대한 실시간 중계를 듣는 행위



- EA가 사전에 서면으로 승인하지 않는 한 ALGS와 관련하여 제3자 관측 활동을 수행하는 행위
- 취약점, 버그, 부정행위, 문서화되지 않은 기능, 설계 오류 또는 기타 문제(EA의 단독 재량에 따라 결정)를 이용하여 게임 또는 ALGS가 의도된 대로 진행되지 않게 하는 행위 악용으로 간주되는 참가자 행위의 불완전 목록은 아래 섹션 A10에서 확인할 수 있습니다.
- EA 서비스 또는 제3자 웹사이트 또는 게임 외 거래를 통한 모든 연결에서 EA가 승인을 표시하지 않은 EA 계정, EA 가상 화폐 및 기타 자격을 포함한 EA 계정과 관련된 EA 콘텐츠를 판매, 구매, 거래하는 행위
- 경쟁 게임 모드에서 다른 참가자를 대신하여 플레이하거나 다른 사람이 참가자를 대신하여 플레이하도록 허용하는 행위.
- ALGS 경기 결과에 대한 내기를 포함한 도박 행위.
- EA 또는 그 계열사로부터 제공받은 기밀 정보를 유출하는 행위,
- 참가자 자신의 팀 외 사람에게 경기 코드를 유출하거나 공유하는 행위
- ALGS 경기 진행 중 참가자의 팀이 경기에서 탈락하기 전에 팀의 활동 중인 플레이 멤버나 ALGS 관계자가 아닌 외부 인원과 어떤 방식으로든 소통하는 행위.
- ALGS 참가와 관련해 제공되는 서비스에 대한 대가로 선물이나 뇌물, 보상 또는 보수를 수령하거나 제공하는 행위(실적에 따라 보수를 지급하는 후원사가 있는 참가자는 예외).
- 스캔들, 평판 손상 또는 ALGS 또는 EA의 무결성 및 평판에 대한 위험을 유발하거나 이에 기여하는 행위.
- ALGS의 평화롭고 공정하며 존중하는 게임 환경을 크게 저해하는 기타 활동에 관여하는 행위
- 토너먼트 사이트에 게시되거나 토너먼트 후원사 또는 직원이 참가자에게 전달한 해당 날짜 및 시간에 라이브 이벤트에 불참하는 행위
- 참가자의 경기가 진행되는 동안 토너먼트 스폰서 또는 스태프가 확인한 공식 프로 리그 Discord 서버의 음성 채널에 참여하지 못하거나 참여 상태를 유지하지 못하는 경우.
- 챔피언십 이벤트에 앞서 미디어 데이에 진행되는 필수 연습 경기에 참여하지 않는 경우.
- 위에 설명한 금지 행위를 홍보, 격려, 참여하는 행위.

## A2. 담합 및 승부조작 정책

다른 참가자를 불리하게 만들거나, 경기 결과를 미리 결정하거나, 경기에서 패배하려고 시도하거나, ALGS의 공정성에 영향을 주거나, 경기에서 승리하려는 노력을 제한하는 행위 또는 합의는 엄격히 금지됩니다.

ALGS의 모든 단계에서 이 규칙을 위반하는 것으로 EA가 판단한 모든 참가자는 ALGS에서 실격될 수 있습니다. 이러한 참가자에 대한 보상 및/또는 상금은 몰수되거나 반환되며 EA 및/또는 게임 계정이 정지될 수 있습니다.

담합의 예시에는 다음이 포함되며 이에 국한되지 않습니다.

- 이벤트 진행 중 이유와 시기에 관계없이 고의로 경기에서 패배하는 행위
- 이벤트 진행 중 시기에 관계없이 부계정 사용을 포함한 다른 참가자 대신 게임을 플레이하여 지원하는 행위
- 경기 플레이 또는 전략과 관련된 모든 형태의 승부조작이나 다른 참가자 또는 코치와의 소통
- 경기가 진행되는 동안 Competitor가 최선의 노력을 기울이지 않거나 상대방과 경쟁하기 위해 어떠한 합리적이고 공정한 행동을 취하지 않는 행위("소프트 플레이")
- 상금을 나누기로 합의하는 행위
- 순위에 영향을 주기 위해 상대방이 평소보다 포인트를 더 많이 획득하거나 적게 획득하게 해주는 행위

## A3. 약물 및 주류 정책

참가자는 약물을 복용하거나 알코올을 섭취한 상태로 ALGS에 참여할 수 없습니다. 참가자가 모든 라이브 이벤트 현장에서 알코올이나 약물을 복용하는 것은 금지되어 있습니다.

전자담배를 포함한 흡연은 지정 구역을 제외한 라이브 이벤트 중에 모든 곳에서 금지입니다. 일부 라이브 이벤트 장소에선 흡연이 완전히 금지될 수도 있습니다.

#### A4. 복장 규정

라이브 이벤트에 참가하는 참가자는 상황에 적합한 복장(EA에서 판단)을 착용해야 합니다.

참가자는 정치적 성격을 띠거나 EA의 판단에 따라 논란을 일으킬 수 있거나 EA, 파트너 또는 ALGS에 부정적으로 비칠 수 있는 물품을 착용, 휴대, 소지해서는 안 됩니다.

참가자는 EA가 서면으로 승인하지 않는 한 ALGS와 관련하여 브랜드 및 서비스의 관측 활동이나 마케팅을 수행해서는 안 됩니다.

#### A5. 위반 사항 신고

이 공식 규정의 잠재적 위반을 신고하려면 [algs@ea.com](mailto:algs@ea.com)으로 이메일을 보내주시기 [바랍니다](#).

#### A6. 페널티

본 공식 규정 또는 이벤트 규정을 위반하는 경우, EA는 재량에 따라 처벌, 실격 처리, 경기 결과 변경, 승자 자격 박탈 및/또는 상금 몰수 등의 페널티를 부여할 수 있습니다. ALGS와 관련한 EA 또는 이벤트 관계자의 모든 결정 및 판결은 최종적이며 구속력을 가집니다. EA는 경기가 진행되는 동안 언제든지 어떠한 이유로도 참가자를 처벌할 권리가 있습니다. 페널티에는 다음 중 일부나 전체가 포함될 수 있으며 이에 국한되지 않습니다.

- 경고
- 견책
- 단일 경기에 참가할 자격 박탈
- 모든 경기에 참가할 자격 박탈
- 경기 점수 감소
- 수상 상실(상금 및 지급된 여행비 포함)
- 포인트 상실
- 일시적 또는 영구적으로 ALGS 참가 중지
- ALGS 및 향후 대회의 참가 자격 박탈
- 이벤트 참가 등록비 몰수
- 향후 상금 상실
- Competitor가 사용하는 하나(1) 이상의 EA 서비스 게임 계정 정지

EA는 또한 참가자에게 부과된 페널티를 공개적으로 발표할 권리가 있으며, 해당 참가자는 EA 및/또는 그 계열사에 대한 법적 조치를 취할 권리를 포기합니다.

#### A7. 참가자 후원

ALGS의 참가자는 광고 후원사를 확보하고 협력할 수 있습니다. 그러나 특정 범주에 포함되거나 특정 업체에 해당하는 광고 후원은 제한됩니다. 광고 후원사가 아래 범주 중 하나에 해당하는 경우, 참가자는 다음을 제공하거나 이와 연관된 후원사를 EA, 파트너 또는 ALGS와 함께 표시하거나 홍보할 수 없습니다.

- 스포츠 베팅, 가상 사이트, 도박 또는 이와 유사한 웹사이트 또는 서비스를 포함하되 이에 국한되지 않는 도박, 내기 또는 복권 제품 또는 서비스.
- 알코올, 담배, 처방약, 제한 약물 및/또는 이와 유사한 제품 또는 도구.
- 의약품 또는 서비스, 건강 보조 식품 또는 의료 기기.
- 소형 화기 또는 기타 무기류
- 포르노그래피 또는 외설적인 자료 또는 성인물.

- 고지방, 소금, 또는 설탕 식품 및 음료
- 에너지 드링크
- 정치적 광고 또는 정치적 의제를 홍보하는 기타 자료
- 암호 화폐 회사 및/또는 암호 화폐 거래 홍보/관련 웹사이트
- 불법 제품 또는 서비스 또는 게임이 제공되는 지역의 관련 법률을 위반하는 콘텐츠.
- EA 및 그 파트너, 기타 자회사 브랜드의 직접적인 경쟁업체의 상품 또는 서비스
- ALGS 공식 마케팅 파트너의 직접적인 경쟁업체
- EA 비즈니스에 유해한 모든 것(예: 해킹, 골드 서비스, 계정 판매, 코인 판매).
- ESRB, PEGI, OFLC, USK 또는 해당 지역에서 Game의 해당 등급과 일치하지 않는 모든 것

상기 목록은 예를 든 것이며, 일부 사례만 기재되어 있습니다. EA는 언제든지 통보 없이 목록에 어떠한 상품이나 서비스를 추가 또는 삭제할 권리가 있습니다.

#### A8. 단계 및 Player 이름

참가자는 등록 과정에서 고유한 사용자 이름을 선택해야 합니다. 이 사용자 이름은 모든 라이브 이벤트에서 참가자를 식별하는 데 사용됩니다. 이 유저명은 EA 계정 ID, PSN ID 또는 XBL 게이머태그와 동일할 수 있으나, 반드시 동일할 필요는 없습니다. 사용자 이름은 다른 참가자들과 구분되는 고유한 이름이어야 하며, EA 및 그 계열사에서 저속한 것으로 간주되는 이름은 사용할 수 없습니다. 사용자 이름은 (a) 제3자의 지적 재산권을 침해하지 아니하고, (b) 해당 법률, EA의 사용자 계약 및 제3자의 개인 정보 보호 또는 이름 및 초상 보호권을 위반하지 않아야 합니다.

#### A10. 악용

악용은 Competitor가 Game 내 버그나 결함을 이용하여 잘못된 결과나 행동을 유발하거나 의도되지 않은 경쟁 우위를 점할 수 있는 행위를 말합니다. 아래는 악용으로 간주되는 Competitor 행위의 불완전 목록으로, 적발 시 페널티를 받을 수 있습니다.

- Competitor는 "범위 밖" 타이머를 발동시키지 않는 방식으로 맵의 정상적인 범위를 벗어나거나 기타 취약점을 이용하여 Competitor가 링 밖(오렌지 구역)에서 대미지를 입지 않고 남아 있는 결과를 일으킬 수 없습니다.
- 또한, 미끄러지는 표면 지형은 플레이가 불가능한 영역이나 그 내부에 존재하며, 플레이할 수 없도록 설계되었습니다. 미끄러지는 표면에서 미끄러지지 않도록 게임 메커니즘을 사용하거나 반복 사용하는 행위는 취약점 악용으로 간주합니다.
- 해당 기하 구조가 아니었다면 연결되어 입었을 대미지를 막거나 회피하기 위해 맵 기하 구조의 단면 텍스처를 이용
- ALGS 관계자 또는 EA가 참가자에게 전달한 기타 모든 행위

EA는 단독 재량으로 이 목록을 수시로 업데이트할 수 있습니다.

**부록 B: 참가 허용 국가 및 영토**

ALGS에 참가하려면 참가자는 아래에 나열된 국가/지역의 합법적인 거주자여야 합니다. 참고: 지역 그룹은 ALGS를 위한 용도에 한정되며, 공식적인 지리적 구역을 나타내지 않습니다.

APAC 북부	APAC 남부	EMEA	북아메리카	남아메리카
일본	오스트레일리아	오스트리아	캐나다	아르헨티나
몽골	방글라데시	벨기에	코스타리카	볼리비아
대한민국	홍콩	보스니아 헤르체고비나	도미니카 공화국	브라질
	인도	불가리아	엘살바도르	칠레
	인도네시아	크로아티아	온두라스	콜롬비아
	마카오	키프로스	멕시코	에콰도르
	말레이시아	체코 공화국	파나마	파라과이
	뉴질랜드	덴마크	푸에르토리코	페루
	필리핀	이집트	트리니다드 토바고	우루과이
	싱가포르	에스토니아	미국	베네수엘라
	대만	핀란드		
	태국	프랑스		
	베트남	조지아		
		독일		
		그리스		
		헝가리		
		아이슬란드		
		아일랜드		
		이스라엘		
		이탈리아		
		카자흐스탄		
		쿠웨이트		
		라트비아		
		레바논		
		리투아니아		
		룩셈부르크		
		몰타		
		네덜란드		
		노르웨이		
		폴란드		

		포르투갈		
		카타르		
		루마니아		
		사우디아라비아		
		세르비아		
		슬로바키아		
		남아프리카		
		스페인		
		스웨덴		
		스위스		
		터키		
		우크라이나(크림반 도 제외)		
		아랍 에미리트 연방		
		영국		

중국(초청만)

## 부록 C: 토너먼트 형식 및 점수

### C1. 싱글 엘리미네이션 토너먼트

싱글 엘리미네이션 게임플레이를 특징으로 하는 토너먼트에서는 각 라운드에서 정해진 횟수만큼 경기를 치른 팀들의 결과를 비교하여 다음 라운드로의 진출 여부가 결정되며, 결승 라운드인 경우 토너먼트 승자가 결정됩니다. 결승 라운드("결승"), 결승 직전 라운드("준결승"), 준결승 직전 라운드("준준결승")를 포함하여 여러 라운드에 걸쳐 경쟁이 진행될 수 있습니다. 각 토너먼트에는 최소 1개 라운드가 포함됩니다. 각 라운드는 여러 경기로 진행됩니다. 모든 팀은 1라운드에서 토너먼트를 시작합니다.

토너먼트의 총 라운드 수는 대회 당일 토너먼트에 체크인하는 최종 팀 수에 따라 달라질 수 있으나 최대 라운드 수만큼 진행됩니다.

- 챌린저 서킷 1부 & 2부 및 프리시즌 예선:
  - 북아메리카 및 EMEA 토너먼트는 결승 라운드를 포함하여 최대 7라운드로 진행됩니다. 남아시아 태평양 및 북아시아 태평양 토너먼트는 최대 6라운드, 남아메리카 토너먼트는 결승 라운드를 포함하여 최대 5라운드로 진행됩니다.
  - 준준결승 전 각 라운드는 4개 경기로 구성되며, 준준결승, 준결승, 결승전은 각각 6개 경기로 구성됩니다. 팀은 **부록 C5.1**에 설명된 대로 각 경기에서 포인트를 획득합니다.
  - 정해진 라운드에서 모든 경기가 완료된 후, 각 그룹에서 해당 라운드의 가장 높은 라운드 점수를 획득한 10개 팀(**부록 C5.1** 참조)이 다음 라운드에 진출합니다. 모든 그룹에 걸쳐 총 20개 이하의 팀이 남아 있는 경우, 해당 팀들은 결승 라운드에 진출하게 됩니다. 그 외 남은 팀들은 이벤트에서 탈락하게 됩니다.
  - 결승은 여섯(6) 경기로 구성되며, **부록 C5.1**에 따라 팀이 경기마다 포인트를 누적 획득합니다. 결승에서 모든 경기가 완료된 후, 결승 라운드에서 가장 높은 라운드 점수를 획득한 팀(**부록 C5.1**에 기술)이 해당 지역 토너먼트의 승자로 선언됩니다. 나머지 모든 팀은 결승 라운드 점수에 따라 순위가 결정됩니다.

### C2. 조별 예선

조별 예선에서 각 그룹은 **부록 C5.1**에 설명된 대로 다른 모든 그룹과 6경기 시리즈("조별 예선")를 플레이하며, 각 경기에서 포인트를 누적인 다음 더블 엘리미네이션 브래킷 스테이지(**부록 C3**)로 넘어갑니다.

조별 예선이 종료되면 40개 팀은 조별 예선에서 플레이한 모든 경기에서 획득한 총 경기 점수("조별 예선 총 경기 점수")에 따라 순위가 매겨지고 다음과 같이 더블 엘리미네이션 브래킷 스테이지가 진행됩니다.

- 각 플레이오프 및 챔피언십:
  - 조별 예선 총 경기 점수가 가장 높은 20개 팀은 승자조에서 시작합니다.
  - 그룹 스테이지 총 경기 점수가 가장 낮은 스무(20) 팀은 패자조 1라운드에서 시작합니다.

### C3. 더블 엘리미네이션 브래킷 스테이지

각 플레이오프 및 챔피언십의 경우, 이 더블 엘리미네이션 브래킷 스테이지는 승자조 1개 라운드와 패자조 2개 라운드 및 결승 라운드를 포함합니다. 이 형식을 사용하는 다른 모든 토너먼트의 경우, 이 더블 엘리미네이션 브래킷 스테이지는 승자조와 패자조의 각각 2개 라운드 및 결승 라운드를 포함합니다.

승자조와 패자조의 각 라운드는 시리즈 경기로 진행되며 팀은 **부록 C5.1**에 설명된 대로 각 경기에서 포인트를 누적합니다. 각 라운드 종료 시 팀의 라운드 점수(**부록 C5.1** 참조)에 따라 다음과 같이 다음 라운드 진출 또는 토너먼트 탈락이 결정됩니다.

- 각 플레이오프 및 챔피언십:

- 승자조: 가장 높은 라운드 점수를 획득한 10개 팀이 결승 라운드에 진출합니다. 나머지 팀은 패자조 2라운드로 떨어집니다.
- 패자조 1라운드: 가장 높은 라운드 점수를 획득한 열(10) 팀이 패자조 2라운드에 진출합니다. 나머지 팀은 토너먼트에서 탈락합니다.
- 패자조 2라운드: 가장 높은 라운드 점수를 획득한 열(10) 팀이 결승 라운드에 진출합니다. 나머지 팀은 토너먼트에서 탈락합니다.
- 최종 기회 예선:
  - 승자조 1라운드: 가장 높은 라운드 점수를 획득한 10개 팀이 승자조 2라운드에 진출합니다. 나머지 팀은 패자조 1라운드로 떨어집니다.
  - 승자조 2라운드: 가장 높은 라운드 점수를 획득한 10개 팀이 결승 라운드에 진출합니다. 나머지 팀은 패자조 2라운드로 떨어집니다.
  - 패자조 1라운드: 가장 높은 라운드 점수를 획득한 열(10) 팀이 패자조 2라운드에 진출합니다. 나머지 팀은 토너먼트에서 탈락합니다.
  - 패자조 2라운드: 가장 높은 라운드 점수를 획득한 열(10) 팀이 결승 라운드에 진출합니다. 나머지 팀은 토너먼트에서 탈락합니다.
- 프로 리그 예선:
  - 승자조 1라운드: 가장 높은 라운드 점수를 획득한 10개 팀이 승자조 2라운드에 진출합니다. 나머지 팀은 패자조로 떨어집니다.
  - 승자조 2라운드: 가장 높은 라운드 점수를 획득한 10개 팀이 결승 라운드에 진출합니다. 나머지 팀은 패자조로 떨어집니다.
  - 패자조: 가장 높은 라운드 점수를 획득한 열(10) 팀이 결승 라운드에 진출합니다. 나머지 팀은 토너먼트에서 탈락합니다.

각 플레이오프와 챔피언십, 최종 기회 예선 및 프로 리그 예선의 결승 라운드에서는 20개 팀이 **부록 C4**에 설명된 대로 경기 포인트 메커니즘을 바탕으로 경쟁합니다. 스플릿 1 플레이오프, 최종 기회 예선, Pro League 예선의 경우 승자조에서 진출한 10개 팀은 승자조의 마지막 라운드에서 획득한 라운드 점수에 따라 시드가 배정되며, **부록 C5.2**에 설명된 사전 시작 포인트를 갖고 최종 라운드를 시작합니다.

#### C4. 경기 포인트

지역 결승, 플레이오프, 챔피언십, 최종 기회 예선 및 프로 리그 예선은 결승 라운드에서 "매치 포인트" 방식을 사용하여 해당 이벤트의 승자를 결정합니다. 이 라운드에서는 팀이 경기 시리즈를 통해 경쟁하며, **부록 C5.1**에 따라 각 경기에서 획득한 포인트가 누적됩니다. 이 라운드에서 팀이 오십(50) 포인트("매치 포인트 기준치")에 도달하면 "매치 포인트 충족" 상태가 됩니다.

팀에게 매치 포인트 자격이 주어지면, 매치 포인트 한계점에 도달하는 매치에서 승리(1위)를 하면 토너먼트의 우승자로 결정됩니다. 다른 팀은 이 결승 라운드의 라운드 점수에 따라 순위가 결정됩니다. 지역 결승, 프로 리그 예선 및 최종 기회 예선에서 여섯(6) 경기가 플레이되기 전에 승자가 선언되면 승리한 팀은 플레이를 중단하고, 경기 시리즈는 중단 없이 계속되어 나머지 모든 팀이 여섯(6) 경기가 완료될 때까지 경쟁합니다. 경기 시리즈 이후 나머지 모든 팀은 결승 라운드의 라운드 점수에 따라 순위가 결정됩니다.

#### C5. 점수 획득

##### C5.1. 경기 점수 획득

각 경기가 종료되면, 팀의 순위와 총 처치 수(이하 "경기 스코어")에 따라서 팀에게 점수가 부여됩니다.

각 매치에 얻는 포인트는 아래와 같습니다.

(A) 순위:

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

(B) 처치:

킬당 1 포인트

Team이 경기에 불참(Team 내 어떠한 Competitor라도 경기에 참가하지 않은 경우)하면 해당 Team은 해당 경기에 대한 경기 점수 영(0)점을 받게 됩니다.

각 라운드 또는 경기 시리즈 종료 시 해당 라운드 또는 경기 시리즈의 모든 경기에서 획득한 팀의 경기 점수("라운드 점수")가 팀의 총 포인트에 포함됩니다.

Pro League 정규 시즌 그리고 PLQ, LCQ, 스플릿 1 플레이오프의 승자조 결승에서 각 팀은 다음 기준에 따라 보너스 포인트를 획득할 수 있습니다.

- 1등을 차지한 팀이 2등을 차지한 팀보다 오십(50) 포인트 이상의 승점 차이를 가지면 일(1) 보너스 포인트가 수여됩니다.
- 한 경기 시리즈에서 경기의 50% 이상을 이긴 모든 팀에게 일(1) 보너스 포인트가 수여됩니다. 50% 이상의 승률을 기준으로 한 경기에서 이긴 횟수마다 팀에게 추가 보너스 포인트가 수여됩니다.

획득한 정규 시즌 보너스 포인트는 팀의 정규 시즌 순위 포인트에 추가됩니다. 승자조 결승에서 획득한 보너스 포인트는 팀의 진출 스타팅 포인트에 추가됩니다. 지역 결승에서는 보너스 포인트가 수여되지 않습니다.

#### C5.2. 사전 시작 포인트

특정 토너먼트에서는 팀에 대해 다음과 같이 진출 스타팅 포인트를 부여합니다.

1위 시드 =	10
2위 시드 =	9
3위 시드 =	8



- 4위 시드 = 7
- 5위 시드 = 6
- 6위 시드 = 5
- 7위 시드 = 4
- 8위 시드 = 3
- 9위 시드 = 2
- 10위 시드 = 1

C5.3. 프리티즌 예선 및 챌린저 서킷 포인트

각 참가자는 프리시즌 예선 또는 챌린저 서킷 내 각 토너먼트의 아래 명시된 라운드에서 팀의 최종 순위에 따라 해당 포인트를 획득합니다.

프로 리그 정규 시즌에 출전한 후 챌린저 서킷 이벤트에서 플레이한 참가자의 경우, 해당 참가자가 정규 시즌 이벤트에서 플레이하는 동안 놓친 챌린저 서킷 이벤트에 대해 320 챌린저 서킷 포인트를 획득합니다.

완료 순위	결승전	준결승	준준결승
1위	500	결승 진출	준결승 진출
2위	480	결승 진출	준결승 진출
3위	470	결승 진출	준결승 진출
4위	460	결승 진출	준결승 진출
5위	450	결승 진출	준결승 진출
6위	440	결승 진출	준결승 진출
7위	430	결승 진출	준결승 진출
8위	420	결승 진출	준결승 진출
9위	410	결승 진출	준결승 진출
10위	400	결승 진출	준결승 진출
11위	390	280	170
12위	380	270	160
13위	370	260	150
14위	360	250	140
15위	350	240	130
16위	340	230	120

17위	330	220	110
18위	320	210	100
19위	310	200	90
20위	300	190	80

#### C5.4. 순위 포인트

정규 시즌의 각 경기 시리즈 종료 시 각 시리즈의 팀들은 라운드 점수로 순위가 매겨지며, 아래 설명된 것과 같이 정규 시즌 순위에 따라 포인트가 부여됩니다.

순위	순위 포인트
1위	25
2위	21
3위	18
4위	16
5위	15
6위	14
7위	13
8위	12
9위	11
10위	10
11위	9
12위	8
13위	7
14위	6
15위	5
16위	4
17위	3
18위	2
19위	1
20위	0

C5.5. 플레이오프 포인트

팀은 플레이오프의 최종 순위에 따라 다음 포인트("플레이오프 포인트")를 획득합니다.

완료 순위	포인트
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
26일	40
27	36
28	32
29	28
30	24

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

## C6. 타이브레이크

### C6.1. 시리즈 및 그룹 스테이지 타이브레이크

라운드 점수가 동점인 팀이 두(2) 팀 이상일 경우, 다음에 따라 내림차순의 우선순위로 결정합니다.

#### (A) 단일 경기 스코어

단일 경기에서 가장 높은 경기 점수를 획득한 팀이 타이브레이크에서 승리합니다. 동점이 발생한 각 Team은 해당 라운드 안에서 같거나 다른 매치의 최고 매치 스코어로 서로 대조할 수 있습니다. 예시: Team 1과 Team 2의 라운드 점수가 67로 동점입니다. 팀 1의 가장 높은 단일 경기 점수는 라운드 첫 번째 경기에서 획득한 20점이고, 팀 2의 가장 높은 단일 경기 점수는 라운드 두 번째 경기에서 획득한 22점입니다. 이 경우, 2팀의 단일 경기 스코어가 우세하여 라운드 순위에서 앞서게 됩니다. 해당 방식에서는 동점팀의 순위가 모두 결정되거나 더 이상 비교할 개별 경기가 없을 때까지 라운드 내 모든 경기를 비교합니다. 예시: Team 1과 Team 2의 단일 최고 매치 점수가 매치 1과 매치 3에서 각각 20점입니다. 팀 1의 다음 최고 단일 매치 스코어는 매치 3에서의 18점이고, 팀 2의 다음 최고 단일 매치 스코어는 매치 2에서의 15점이다. 이 경우, 1팀의 단일 경기 스코어가 우세하므로 라운드 순위에서 앞서게 됩니다. 단일 경기 점수를 대조한 후에도 단일 점수가 동일한 팀이 두(2) 팀 이상일 경우, 단일 경기 최고 순위로 결정합니다.

#### (B) 단일 경기 최고 순위 기록

단일 경기에서 가장 높은 순위(가장 낮은 숫자)를 기록한 팀이 타이브레이크에서 승리합니다. 이러한 최고 순위는 동점인 각 팀이 라운드 내 동일하거나 다른 경기에서 획득한 순위일 수 있습니다. 단일 경기에서 1등을 기록하는 경우가 본 대조에서 가장 우세합니다. 해당 방식에서는 동점팀의 순위가 모두 결정되거나 더 이상 비교할 개별 경기가 없을 때까지 라운드 내 모든 경기를 비교합니다. 단일 경기 점수와 단일 경기 최고 순위를 대조한 후에도 동점인 팀이 두(2) 팀 이상일 경우, 단일 경기 총 처치 결과를 결정합니다.

#### (C) 단일 경기 내 총 처치 수

단일 경기에서 가장 높은 처치 수를 기록한 팀이 타이브레이크에서 승리합니다. 해당 방식에서는 동점팀의 순위가 모두 결정되거나 더 이상 비교할 경기가 없을 때까지 라운드 내 모든 경기를 비교합니다.

### C6.2 프로 리그 정규 시즌 순위 타이브레이크

정규 시즌 부 종료 시 2개 이상의 팀이 동점인 경우, 동점 상황을 해결하기 위한 방법으로 다음과 같이 정규 시즌의 정보를 우선순위 내림차순으로 적용하여 순위를 결정합니다.

#### (A) 총 경기 점수

정규 시즌의 모든 경기에서 획득한 총 경기 점수가 가장 높은 팀이 타이브레이크에서 승리합니다. 총 경기 점수를 검토한 후에도 여전히 2개 이상의 팀이 동점인 경우 총 시리즈 승리 횟수를 사용하여 해결합니다.

#### (B) 총 시리즈 승리 횟수

모든 정규 시즌 경기 시리즈에서 순위 1위를 차지한 횟수가 가장 많은 팀이 타이브레이크에서 승리합니다. 총 시리즈 승리 횟수를 검토한 후에도 여전히 2개 이상의 팀이 동점인 경우 총 경기 승리 횟수를 사용하여 해결합니다.

#### (C) 총 경기 승리 횟수

모든 정규 시즌 경기에서 1위를 차지한 횟수가 가장 많은 팀이 타이브레이크에서 승리합니다. 총 경기 승리 횟수를 검토한 후에도 여전히 2개 이상의 팀이 동점인 경우 가장 높은 단일 시리즈 라운드 점수를 사용하여 해결합니다.

#### (D) 가장 높은 단일 시리즈 라운드 점수

단일 정규 시즌 경기 시리즈에서 가장 높은 라운드 점수를 획득한 팀이 타이브레이크에서 승리합니다. 가장 높은 단일 시리즈 라운드 점수를 검토한 후에도 여전히 2개 이상의 팀이 동점인 경우 가장 높은 단일 경기 점수를 사용하여 해결합니다.

#### (E) 가장 높은 단일 경기 점수

단일 정규 시즌 경기에서 가장 높은 경기 점수를 획득한 팀이 타이브레이크에서 승리합니다.

### C6.3. 플레이오프 포인트 타이브레이크

플레이오프 포인트에서 2개 이상의 팀이 동점인 경우, 동점 상황을 해결하기 위한 방법으로 다음과 같이 우선순위 내림차순을 적용하여 순위를 결정합니다.

#### (A) 2부 플레이오프 최종 순위

2부 플레이오프 이벤트에서 가장 높은 최종 순위를 기록한 팀이 타이브레이크에서 승리합니다. 2부 플레이오프 최종 순위를 검토한 후에도 여전히 2개 이상의 팀이 동점인 경우 2부 정규 시즌 최종 순위를 사용하여 해결합니다.

#### (B) 2부 정규 시즌 최종 순위

2부 정규 시즌에서 가장 높은 최종 순위를 기록한 팀이 타이브레이크에서 승리합니다. 2부 정규 시즌 최종 순위를 검토한 후에도 여전히 2개 이상의 팀이 동점인 경우 **부록 C6.2**에 설명된 방법을 사용하여 해결합니다.

### C6.4 챌린저 서킷 및 프리시즌 예선 포인트 순위 타이브레이크

챌린저 서킷 또는 프리시즌 예선 포인트에서 2개 이상의 팀이 동점인 경우, 동점 상황을 해결하기 위한 방법으로 다음과 같이 내림차순을 적용하여 순위를 결정합니다.

- 가장 최근의 챌린저 서킷 또는 프리시즌 예선 토너먼트에서 가장 높은 최종 순위를 기록한 팀이 타이브레이크에서 승리합니다.



- 가장 최근의 챌린저 서킷 또는 프리시즌 예선에서 순위의 나머지 동점 상황은 **부록 C6.1**에 자세히 설명된 시리즈 타이브레이크에 의해 결정됩니다.

## 부록 D: 일일 일정

각 라운드의 구체적인 시작 시간은 아래 나열된 일정과 다를 수 있습니다. 특정 시작 시간은 첫 번째 이벤트 당일 체크인 종료 후 [battlefy.com/algs](https://battlefy.com/algs) 또는 Discord에 게시됩니다.

### D1. 시간대

각 지역의 표준 시간대는 다음과 같이 각 지역에 대해 명시된 도시의 현지 시간입니다.

북아시아 태평양: 도쿄

남아시아 태평양: 싱가포르

EMEA - 런던

북아메리카 - 로스앤젤레스

남아메리카 - 리우데자네이루

### D2. 프리시즌 예선

각 토너먼트의 다음 라운드는 다음 날짜에 개최되며, 각 날짜의 경기는 지정된 시간에 시작됩니다.

	EMEA	북아메리카	APAC 남부	APAC 북부
1일 차	1-3라운드 오후 12:00	1-3라운드 오후 12:00	1-3라운드 오후 12:00	1-3라운드 오후 12:00
2일	결승전까지 남은 모든 라운드 오후 12:00	결승전까지 남은 모든 라운드 오후 12:00	모든 나머지 라운드 오후 12:00	모든 나머지 라운드 오후 12:00
3일	결승전 오후 6:00	결승전 오후 6:00		

준결승 이전 각 라운드는 150분(2.5시간) 소요 예정인 네(4) 개 경기로 구성됩니다. 준결승 및 결승의 각 라운드는 210분(3.5시간) 소요 예정인 여섯(6) 개 경기로 구성됩니다. 두 경우 모두 하루의 첫 번째 라운드에 끝난 다음 이전 라운드 종료 후 다음 라운드가 시작됩니다.

### D3. 챌린저 서킷 토너먼트

각 토너먼트의 다음 라운드는 다음 날짜에 개최되며, 각 날짜의 경기는 지정된 시간에 시작됩니다.

	EMEA	북아메리카	APAC 남부	APAC 북부	남아메리카
1일 차	1-3라운드 오후 12:00	1-3라운드 오후 12:00	1-3라운드 오후 12:00	1-3라운드 오후 12:00	1-3라운드 오후 12:00
2일	결승전까지 남은 모든 라운드 오후 12:00	결승전까지 남은 모든 라운드 오후 12:00	모든 나머지 라운드 오후 12:00	모든 나머지 라운드 오후 12:00	모든 나머지 라운드 오후 12:00
3일	결승전 오후 6:00	결승전 오후 6:00			

**D4. 2부 프로 리그 예선**

	시작 시간
1일 차	승자조 라운드 1 오후 5:00
2일	승자조 2라운드 오후 12:00
2일	제거 라운드 1 오후 5:00
3일	매치 포인트 결승전 (남아시아-태평양) 오후 12:00
3일	매치 포인트 결승전 (북아메리카) 오후 3시
3일	매치 포인트 결승전 (북아시아-태평양) 오후 5:00
3일	매치 포인트 결승전 (EMEA) 오후 6:00

**D5. 최종 기회 예선**

북미, EMEA, 남아시아-태평양 및 북아시아-태평양

	시작 시간
1일 차	승자조 라운드 1 오후 5:00
2일	승자조 2라운드 오후 12:00
2일	제거 라운드 1 오후 12:00

2일	제거 2 라운드 오후 5:00
3일	매치 포인트 결승전 (남아시아- 태평양) 오후 12:00
3일	매치 포인트 결승(북아메리 카) 오후 3시
3일	매치 포인트 결승전 (북아시아- 태평양) 오후 5:00
3일	매치 포인트 결승(EMEA) 오후 6:00

**D6. 플레이오프**

1일 차	조별스태이지
2일	그룹 스태이지
3일	본선 토너먼트 파이널
4일 차	결승전

**D7. 챔피언십**

1일 차	조별스태이지
2일	그룹 스태이지
3일	본선 토너먼트 파이널
4일 차	본선 토너먼트 파이널
5일	결승전



## 부록 E: 상금

모든 액수는 미화 달러 기준입니다.

### E1. 남아메리카 지역 결승

각 남아메리카 지역 결승마다 USD \$31,250의 상금 풀이 제공됩니다. 각 지역 결승 종료 시 팀의 최종 순위에 따라 상금이 수여됩니다. 모든 상금은 팀의 이벤트 참가자들에게 균등하게 분배됩니다.

완료 순위	팀당 상금 금액
1	\$10,000
2	6,000달러
3	4,500달러
4	3,000달러
5	2,000달러
6	1,750달러
7	1,500달러
8	1,250달러
9	750달러
10	500달러

### E2. 프로 리그 정규 시즌

각 정규 시즌 스플릿마다 미화 오십만 달러(USD \$500,000)의 상금 풀이 제공됩니다. 상금은 정규 시즌 스플릿이 끝날 때 최종 순위에 따라 팀에 지급됩니다. 각 부에 대한 팀의 총 상금은 해당 정규 시즌 부 동안 팀이 플레이한 경기 수를 기준으로 분배되어 해당 특정 부에 대한 팀의 "경기 상금 금액"이 결정됩니다. 정규 시즌 스플릿에서 플레이한 각 팀에 대해, 매치 상금은 해당 매치에 참가한 모든 참가자들에게 균등 분배됩니다.

부 순위	북아메리카	EMEA	APAC 북부	APAC 남부
1	20,000달러	20,000달러	20,000달러	20,000달러
2	\$15,000	15,000달러	15,000달러	15,000달러
3	12,000달러	12,000달러	12,000달러	12,000달러
4	9,000달러	9,000달러	9,000달러	9,000달러
5	7,000달러	7,000달러	7,000달러	7,000달러
6	6,000달러	6,000달러	6,000달러	6,000달러
7	5,000달러	5,000달러	5,000달러	5,000달러
8	4,000달러	4,000달러	4,000달러	4,000달러
9	4,000달러	4,000달러	4,000달러	4,000달러

10	3,000달러	3,000달러	3,000달러	3,000달러
11	3,000달러	3,000달러	3,000달러	3,000달러
12	3,000달러	3,000달러	3,000달러	3,000달러
13	3,000달러	3,000달러	3,000달러	3,000달러
14	3,000달러	3,000달러	3,000달러	3,000달러
15	3,000달러	3,000달러	3,000달러	3,000달러
16	2,000달러	2,000달러	2,000달러	2,000달러
17	2,000달러	2,000달러	2,000달러	2,000달러
18	2,000달러	2,000달러	2,000달러	2,000달러
19	2,000달러	2,000달러	2,000달러	2,000달러
20	2,000달러	2,000달러	2,000달러	2,000달러
21	1,500달러	1,500달러	1,500달러	1,500달러
22	1,500달러	1,500달러	1,500달러	1,500달러
23	1,500달러	1,500달러	1,500달러	1,500달러
24	1,500달러	1,500달러	1,500달러	1,500달러
25	1,500달러	1,500달러	1,500달러	1,500달러
26일	1,500달러	1,500달러	1,500달러	1,500달러
27	1,500달러	1,500달러	1,500달러	1,500달러
28	1,500달러	1,500달러	1,500달러	1,500달러
29	1,500달러	1,500달러	1,500달러	1,500달러
30	1,500달러	1,500달러	1,500달러	1,500달러

또한, 각 플레이오프 진출 팀의 참가자 최대 세(3) 명에게 라이브 이벤트 장소로의 여행 비용(참가자의 거주지 인근 주요 상업 공항에서 라이브 이벤트 장소 인근 주요 상업 공항까지의 왕복, 이코노미/코치 클래스 항공료 포함(EA의 재량에 따라 항공 여행 대신 지상 교통편으로 대체 가능)), 호텔 숙박 비용(라이브 이벤트 장소 인근에서의 육(6) 박(각 팀당 2인실 두(2) 개)) 및 호텔 및 라이브 이벤트 장소를 오가는 지상 교통편 비용으로 약 소매가("ARV") 미화 2,500달러를 제공합니다. 실제 ARV는 여행 요금 변동 및 출발지와 목적지 간의 거리에 따라 다를 수 있습니다. 수상자에게는 실제 가치와 ARV 간 차액이 제공되지 않습니다.

### E3. 플레이오프

각 플레이오프에는 미화 일백만 달러(USD \$1,000,000)의 상금 풀이 제공됩니다. 상금은 각 플레이오프의 마무리 랭크에 따라 팀에 배포됩니다. 모든 상금은 팀의 이벤트 참가자에게 균등 분배됩니다.

완료 순위	팀당 상금 금액
1	300,000달러
2	160,000달러
3	105,000달러
4	85,000달러

5	65,000달러
6	50,000달러
7	40,000달러
8	30,000달러
9	25,000달러
10	20,000달러
11	16,000달러
12	15,000달러
13	14,000달러
14	13,000달러
15	12,000달러
16	11,000달러
17	10,500달러
18	10,000달러
19	9,500달러
20	9,000달러

또한, ALGS 챔피언십에 진출한 모든 팀의 참가자 최대 세(3) 명에게 라이브 이벤트 장소로의 여행 비용(참가자의 거주지 인근 주요 상업 공항에서 라이브 이벤트 장소 인근 주요 상업 공항까지의 왕복, 이코노미/코치 클래스 항공료 포함(EA의 재량에 따라 항공 여행 대신 지상 교통편으로 대체 가능)), 호텔 숙박 비용(라이브 이벤트 장소 인근에서의 칠(7) 박(각 팀당 2인실 두(2) 개)) 및 호텔 및 라이브 이벤트 장소를 오가는 지상 교통편 비용으로 ARV 미화 2,700달러를 제공합니다. 실제 ARV는 여행 요금 변동 및 출발지와 목적지 간의 거리에 따라 다를 수 있습니다. 수상자에게는 실제 가치와 ARV 간 차액이 제공되지 않습니다.

#### E4. 챔피언십

챔피언십에는 미화 이백만 달러(USD \$2,000,000)의 상금 풀이 제공됩니다. 상금은 각 챔피언십 최종 순위에 따라 팀에 배분됩니다. 모든 상금은 팀의 이벤트 참가자에게 균등 분배됩니다.

완료 순위	팀당 상금 금액
1	600,000 달러
2	320,000 달러
3	210,000달러
4	170,000 달러
5	130,000 달러
6	100,000 달러
7	80,000 달러



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

## 부록 F: 단착 지점 드래프트 ("이하 POI 드래프트")

### F1. POI 드래프트

ALGS 리그 운영팀은 스플릿 2 프로 리그, 프로 리그 리저널 결승전, 스플릿 2 플레이오프, ALGS 챔피언십 이벤트 등을 진행하기에 앞서 참가 자격을 갖춘 팀을 대상으로 드래프트를 개최할 예정입니다. 이 드래프트에서 각 팀은 해당되는 게임 맵별로 미리 정해진 착륙 지점 중에서 자기 팀의 강하 지점을 순차적으로 선택합니다. 스플릿 2 프로 리그 POI 드래프트는 시드가 무작위로 배정되는 스네이크 드래프트(라운드 2의 순서를 라운드 1의 반대로 지정)로 진행할 예정입니다. Pro League 리저널 결승, 스플릿 2 플레이오프, ALGS 챔피언십의 POI 드래프트는 성적을 기반으로 가중치를 적용한 드래프트로 각 팀이 각 라운드에서 동일한 순서의 선택권을 갖습니다. 스플릿 2 Pro League, 리저널 결승전, 스플릿 2 플레이오프 조별 예선의 POI 드래프트는 각각 두(2) 번의 라운드로 진행됩니다. 챔피언십의 POI 드래프트는 세(3) 번의 라운드로 진행됩니다.

### F2. 방식

각 POI 드래프트는 하단에 설명된 방식을 따릅니다.

- 각 참가 팀의 대표자는 팀의 주장이 임명하며, 해당되는 각 POI 드래프트가 시작되기 전에 ALGS 프로 리그 Discord 서버에 가입해야 합니다.
- 각 참가 팀은 스플릿 2 프로 리그, 리저널 결승전, 스플릿 2 플레이오프 조별 예선의 POI 드래프트를 진행할 때 각 라운드별로 최대 90초의 선택 시간이 주어집니다.
- 각 참가 팀은 스플릿 2 플레이오프 본선 토너먼트 파이널, 챔피언십 조별 예선 및 본선 토너먼트 파이널의 POI 드래프트를 진행할 때 각 라운드별로 최대 30초의 선택 시간이 주어집니다.
- 참가 팀이 할당된 시간 동안 선택을 하지 않을 경우, 해당 팀은 ALGS 리그 운영 팀에 의해 자리 비움으로 지정되며 POI 드래프트는 다음 시드로 배정된 팀에 넘어갑니다.
  - 초기 선택 시 자리 비움으로 지정된 참가 팀은 선택할 준비가 완료되면 ALGS 리그 운영팀에 선택 의사를 알려야 합니다. 자리 비움 팀은 ALGS 리그 운영팀에 의사를 전달한 후, 현재 진행 중인 팀의 차례가 끝나고 나면 선택을 할 수 있는 자격이 주어집니다.
  - 자리 비움으로 지정된 한 팀의 차례가 진행 중인 상태에서 다수의 자리 비움 팀이 ALGS 리그 운영팀에 선택 준비를 마쳤다고 알릴 경우, 이 팀들은 현재 진행 중인 팀이 선택을 마치고 나면 최초에 시드를 배정받은 순서대로 선택할 권한이 주어집니다.
  - 모든 시드 배정 팀이 선택을 마친 후에도 한 참가 팀이 여전히 자리 비움으로 지정되어 있을 경우, 이 참가 팀의 선택은 ALGS 리그 운영팀에 의해 나머지 착륙 지점 중에서 무작위로 이루어집니다.
- 착륙 지점 선택 시 참가 팀은 첫 번째 선택의 경우 해당되는 어떤 맵이든 대상으로 할 수 있지만 각 POI 드래프트가 끝나기 전에는 모든 맵에서 하나씩 선택해야 합니다.
- 한 참가 팀이 착륙 지점을 선택하면, 해당 착륙 지점은 선택 가능한 착륙 지점 풀에서 제외되며 다른 팀이 선택할 수 없습니다.
- 선택 가능한 모든 착륙 지점이 사전에 지정된 게임 맵은 플레이어 안내서를 통해 모든 참가 팀에게 전달됩니다.

### F3. POI 드래프트 일정:

각 POI 드래프트의 날짜와 시간에 관한 정보는 각 이벤트 진행에 앞서 Discord를 통해 참가 팀에게 전달됩니다.

### F4. 시드 배정

POI 드래프트를 활용하는 토너먼트에서 참가 팀은 하단에 설명된 대로 POI 드래프트 시드를 배정받습니다.

#### F.4.1 프로 리그 정규 시즌 스플릿 2:

참가 팀은 자신이 속한 정규 시즌 그룹 내에서 무작위로 시드를 배정받고 1번부터 10번 사이의 번호를 할당받습니다.

#### F.4.2 프로 리그 정규 시즌, 리저널 결승:

참가 팀은 프로 리그 정규 시즌 스플릿 2의 매치 데이 9일차가 종료된 후 순위에 따라 시드를 배정받습니다.

#### F.4.3 스플릿 2 플레이오프:

##### (A) 그룹 스테이지

시드 순위의 지역별 할당: 스플릿 1 플레이오프 종료 시 각 지역의 성적은 스플릿 2 플레이오프 그룹 스테이지를 위한 지역별 시드 배정 순위를 결정하는 데 사용됩니다. 지역별 시드 순위는 지역 팀들이 스플릿 1 플레이오프에서 거둔 최종 순위에 따라 결정됩니다. 예를 들어, 스플릿 2 플레이오프 그룹 스테이지의 첫 번째 시드는 스플릿 1 플레이오프에서 최종 순위 1위를 기록한 팀의 지역에 할당되고, 두 번째 시드는 최종 순위 2위를 기록한 팀의 지역에 할당됩니다.

팀 시드 배정: 스플릿 2 플레이오프 그룹 스테이지의 참가 팀은 소속 지역에 할당된 시드 순위 내에서 다음과 같은 기준에 따라 시드를 배정받습니다.

- 북아메리카, EMEA, 남아시아-태평양, 북아시아-태평양에서 진출하는 팀: 소속 지역의 해당 정규 시즌에서 거둔 최종 순위.
- 스플릿 2 남아메리카 챌린저 서킷 결승전에서 거둔 팀 최종 순위.
- 중국에서 초청된 팀: ALGS의 단독 재량.

중국에서 초청된 팀이 스플릿 1 플레이오프에 참가했을 경우 스플릿 1 플레이오프에서 거둔 최종 순위에 따라 시드를 배정받습니다. 중국에서 초청된 팀이 스플릿 1 플레이오프에 참가하지 않았을 경우 소속 지역에 할당된 시드 순위를 무작위로 배정받습니다.

지역별로 할당된 시드 순위에 따라 시드 하나가 한 지역에 할당되어야 하는데 해당 지역의 모든 팀이 시드를 이미 배정받았을 경우, 해당 시드는 스플릿 1 플레이오프의 평균 성적(플레이오프 포인트 기준)이 가장 좋으며 시드를 아직 충분히 배정받지 못한 지역으로 넘어갑니다.

##### (B) 승자조 라운드 및 엘리미네이션 라운드 1

각 팀은 그룹 스테이지의 총 매치 점수에 따라 시드를 배정받습니다.

##### (C) 엘리미네이션 라운드 2

각 팀은 그룹 스테이지의 총 매치 점수에 승자조 라운드 또는 엘리미네이션 라운드 1의 총 매치 점수를 더한 점수에 따라 시드를 배정받습니다. 승자조 라운드에서 올라온 팀은 1번부터 10번 사이의 시드를, 엘리미네이션 라운드 1에서 올라온 팀은 11번부터 20번 사이의 시드를 배정받습니다.

##### (D) 매치 포인트 결승전

각 팀은 그룹 스테이지의 총 매치 점수에 승자조 라운드 또는 엘리미네이션 라운드 2의 총 매치 점수를 더한 점수에 따라 시드를 배정받습니다. 승자조 라운드에서 올라온 팀은 1번부터 10번 사이의 시드를, 엘리미네이션 라운드 2에서 올라온 팀은 11번부터 20번 사이의 시드를 배정받습니다.

#### F.4.4 챔피언십

##### (A) 그룹 스테이지

챔피언십의 경우 각 팀은 시작 시 부여된 바에 따라 시드가 배정됩니다.

##### (B) 승자조 라운드 및 엘리미네이션 라운드 1

각 팀은 그룹 스테이지의 총 매치 점수에 따라 시드를 배정받습니다. 팀의 총 경기 점수가 동점일 경우에는 공식 규정의 **부록 C6.1**에 명시된 것과 동일한 타이브레이크에 따라 처리되며, 이때 모든 조별 예선 경기가 고려됩니다.

##### (C) 엘리미네이션 라운드 2

각 팀은 그룹 스테이지의 총 매치 점수에 승자조 라운드 또는 엘리미네이션 라운드 1의 총 매치 점수를 더한 점수에 따라 시드를 배정받습니다. 승자조 라운드에서 올라온 팀은 1번부터 10번 사이의 시드를, 엘리미네이션 라운드 1에서 올라온 팀은 11번부터 20번 사이의 시드를 배정받습니다. 조별 예선 총 경기 점수를 승자조 또는 엘리미네이션 라운드 1 총 경기 점수에 합산한 후 팀의 총 경기 점수가 동점일 경우에는 공식 규정의 **부록 C6.1**에 명시된 것과 동일한 타이브레이크에 따라 처리되며, 이때 모든 조별 예선, 승자조 라운드, 엘리미네이션 라운드 1 경기가 고려됩니다.

##### (D) 매치 포인트 결승전

각 팀은 그룹 스테이지의 총 매치 점수에 승자조 라운드 또는 엘리미네이션 라운드 2의 총 매치 점수를 더한 점수에 따라 시드를 배정받습니다. 승자조 라운드에서 매치 포인트 결승전에 진출한 팀의 경우 동점 처리를 포함해 시드를 결정하는 데 조별 예선 점수와 승자조 라운드 점수가 사용됩니다. 엘리미네이션 라운드 2에서 매치 포인트 결승전에 진출한 팀의 경우 동점 처리를 포함해 시드를 결정하는 데 조별 예선 점수와 엘리미네이션 라운드 2 점수가 사용됩니다. 승자조 라운드에서 올라온 팀은 1번부터 10번 사이의 시드를, 엘리미네이션 라운드 2에서 올라온 팀은 11번부터 20번 사이의 시드를 배정받습니다. 조별 예선 총 경기 점수를 승자조 또는 엘리미네이션 라운드 2 총 경기 점수에 합산한 후 팀의 총 경기 점수가 동점일 경우에는 공식 규정의 **부록 C6.1**에 명시된 것과 동일한 타이브레이크에 따라 처리됩니다.

## 부록 G: EA 긍정적인 플레이어 어워드

EA는 1명의 참가자에게 EA 긍정적인 플레이어 어워드를 수여할 예정입니다. EA 긍정적인 플레이어 어워드 수상자는 엄선된 게임 굿즈들과 긍정적인 플레이어 트로피로 구성된 상품 세트(총 소매가 미화 200달러 상당)를 받습니다. 어떠한 이유로든 광고된 상품을 제공할 수 없는 경우, EA는 동등하거나 그 이상의 가치를 지닌 상품으로 대체할 권리를 보유합니다. 상품에 부과되는 세금은 모두 수상자가 부담합니다. 상품은 양도할 수 없으며, 현금 및 기타 재화나 서비스로의 대체가 허용되지 않습니다.

참가자와 코치는 하단에 정의된 바와 같이 ALGS에서 경기를 치르는 동안 긍정적인 플레이어 어워드 원칙에 부합하는 모습을 보여 준 것으로 판단되는 참가자 한 명을 후보로 지명(이하 "지명")할 수 있습니다. 후보 지명은 <https://www.ea.com/ko-kr/commitments/positive-play/positive-player-award>(이하 "지명 사이트")에서 태평양 표준시 2024년 7월 5일 오전 12시부터 7월 21일 오후 11시 59분까지(이하 "지명 기간") 진행됩니다. 후보 지명은 ALGS 내에서 활동 중인 참가자에 대해서만 허용됩니다.

지명 기간이 종료되면 자격 있는 EA 직원(이하 "EA 심사위원")이 적격 후보를 평가하고 3~10명의 최종 후보자를 선정합니다. 최종 후보 선정은 각 후보가 ALGS에서 경기를 치르는 동안 뛰어난 스포츠맨십(꾸준한 팀 지원, 명예로운 상대, 팀 동료와 상대 및 팬에 대한 관대한 행동 및 대우 등을 포함하되 이에 국한되지는 않음)을 얼마나 보여줬는지를 기준("긍정적인 플레이어 어워드 원칙")으로 결정합니다.

EA 긍정적인 플레이어 어워드의 적격 후보로 인정되려면 먼저 지명을 받은 참가자가 지명을 수락해야 합니다. 그리고 해당 잠재 후보자는 거주 국가/영토에서 허용되는 범위 내에서 신원 조회에 응하고, EA가 신원 조회를 하는 것에 동의하는 면책 동의서를 서명 및 제출하고, EA가 수상 자격을 부여하기 위해 요구하는 필수 정보를 제공해야 합니다. EA는 이러한 신원 조회를 근거로 잠재 후보자나 수상자의 자격을 단독 재량에 의해 박탈할 수 있는 권한을 보유합니다. 단, 권한의 행사는 해당 후보자나 수상자에게 상을 수여하는 것이 EA에 부정적인 영향을 미칠 수 있다고 자체적으로 판단할 경우에 한합니다.

EA는 최종 후보자 명단을 2024년 8월 10일 경에 지명 사이트 <https://www.ea.com/ko-kr/commitments/positive-play/positive-player-award>에 게시할 예정입니다. 이때 커뮤니티는 상기된 긍정적인 플레이어 어워드 원칙에 가장 잘 부합한다고 판단되는 최종 후보자에게 투표를 할 수 있습니다. 커뮤니티 투표는 태평양 표준시 2024년 8월 10일 오전 12시부터 12월 15일 오후 11시 59분까지(이하 "투표 기간") 진행됩니다. 투표 횟수는 한 명당 그리고 EA 계정 하나당 1회로 제한됩니다.

투표 기간이 종료된 후에는 EA 심사위원이 다시 소집되어 최종 후보자들을 다음과 같은 기준에 따라 평가합니다. 자신의 팀을 꾸준히 지원하는가(25%), 명예로운 상대인가(25%), 다른 참가자를 관대하게 대하는가(25%), 투표 기간 동안 수집된 커뮤니티 투표(25%).

긍정적인 플레이어 어워드의 수상자는 ALGS 챔피언십 방송 중에 발표될 예정입니다.

지명 후보를 제출함으로써 귀하는 후보 지명에 관한 전체 또는 일부의 사실에 대해 인용, 재게시, 출판, 사용, 각색, 번역, 보관, 저장, 재생산, 수정, 파생물 생산, 배급, 라이선스 부여, 인쇄, 2차 라이선스 부여, 배포, 전송, 방송, 기타 통신, 공개 전시 및 공연 등을 어떤 방식이나 형태로든 별도의 통지, 지불, 저작 정보 표시 없이 실시할 수 있는 비 독점적, 영구적, 전 세계적, 완전한, 2차 라이선스적, 변경 불가능한 권리를 EA와 그 대행사에 명시적으로 부여하는 것으로 간주됩니다. 귀하는 귀하의 지명에 대해 보유할 수 있는 저작권권 또는 유사한 권리를 주장하지 않을 것에 동의합니다. EA는 모든 지명을 사용할 권리가 있으나 그것이 의무는 아닙니다.

최종 후보 및 수상자 선정에 관한 EA 심사위원의 결정은 최종적이고 구속력이 있으며 단독 재량으로 이루어집니다. EA는 사기, 기술적 문제, 인적 문제 및 기타 문제로 원활한 진행에 지장이 있는 경우 긍정적인 플레이어 어워드의 전체(또는 일부)를 취소, 중단 또는 변경할 권리가 있습니다. EA는 긍정적인 플레이어

어워드 원칙에 적합하지 않거나 EA의 평판에 부정적인 영향을 미칠 가능성이 있다고 판단되는 사람의 자격을 단독 재량에 의해 박탈할 권리가 있습니다.