

## **CZWARTY ROK APEX LEGENDS™ GLOBAL SERIES OFICJALNY REGULAMIN**

### **1. INFORMACJE OGÓLNE**

UDZIAŁ NIE WYMAGA DOKONANIA ZAKUPU. REGULAMIN JEST NIEWAŻNY, JEŚLI STANOWI TAK PRAWO WŁAŚCIWE.

4. rok Apex Legends Global Series („ALGS”) sponsoruje Electronic Arts Inc. („EA”), z siedzibą pod adresem: 209 Redwood Shores Parkway, Redwood City, CA 94065, USA, i podlega on niniejszemu Oficjalnemu regulaminowi („Oficjalny regulamin”).

ALGS to seria turniejów gier wideo rozgrywanych w Apex Legends („Gra”) na komputerach PC, PlayStation 4 i Xbox One oraz PlayStation 5 i Xbox Series X|S („Obsługiwane platformy”), w zależności od turnieju.

ALGS dzieli się na dwie (2) serie wydarzeń (każda z nich zwana jest „podziałem”).

W 1. podziale każdego z regionalnych zwykłych sezonów Pro League („Zwykły sezon”) rywalizuje trzydzieści (30) drużyn:

- Maksymalnie osiem (8) drużyn, które zakwalifikują się poprzez turniej kwalifikacji przedsezonowych.
- Co najmniej dwadzieścia dwie (22) drużyny zaproszone na podstawie ich wyników w 3. roku ALGS, w kolejności malejącej:
  - Drużyny, które rywalizowały w mistrzostwach 3. roku, playoffach 1. podziału Pro League lub playoffach 2. podziału Pro League.
  - Drużyny zaproszone według uznania ALGS.
  - Drużyny ze średnim wynikiem w rankingu podziału 15.00 lub lepszym w 1. podziale i 2. podziale zwykłego sezonu 3. roku, zapraszane w kolejności od najlepszego do najgorszego średniego wyniku.
  - Drużyny znajdujące się na 10. lub lepszym miejscu w KOS 3. roku, zapraszane w kolejności od najwyższego do najniższego miejsca.

1. podział zwykłego sezonu kończy się playoffami 1. podziału, w których rywalizuje czterdzieści (40) drużyn:

- Dwie (2) zaproszone drużyny z Chińskiej Republiki Ludowej.
- Dwie (2) drużyny, które zakwalifikują się poprzez 1. podział Trasy Pretendenta w Ameryce Południowej.
- Trzydzieści sześć (36) drużyn, zgodnie z poniższą rozpiską, które zakwalifikują się przez 1. podział zwykłego sezonu:
  - Dwanaście (12) drużyn z Ameryki Północnej.
  - Po osiem (8) drużyn z regionów EMEA, APAC Południe i APAC Północ.

W 2. podziale każdego z regionalnych zwykłych sezonów rywalizuje trzydzieści (30) drużyn:

- Drużyny, które zakwalifikują się przez 1. podział zwykłego sezonu.
- Drużyny, które zakwalifikują się przez kwalifikacje do 2. podziału Pro League.

2. podział zwykłego sezonu kończy się playoffami 2. podziału, w których rywalizuje czterdzieści (40) drużyn:

- Co najmniej dwie (2) zaproszone drużyny z Chińskiej Republiki Ludowej.
- Co najmniej dwie (2) drużyny, które zakwalifikują się poprzez 2. podział Trasy Pretendenta w Ameryce Południowej.
- Co najmniej trzydzieści sześć (36) drużyn, które zakwalifikują się na podstawie wyników z 2. podziału zwykłego sezonu. Dokładna liczba dostępnych miejsc z każdego regionu zostanie określona zgodnie z Sekcją 3.3.3 poniżej.

Awans do mistrzostw

Najlepsza drużyna z każdego regionu (łącznie 6 drużyn) według punktów playoff i dwadzieścia sześć (26) drużyn z największą łączną liczbą punktów playoff zdobytych zarówno w playoffach 1., jak i 2. podziału, zakwalifikuje się do mistrzostw.

ALGS kończy się mistrzostwami ALGS („Mistrzostwa”), w których bierze udział czterdzieści (40) drużyn:

- te, które zakwalifikują się przez punkty playoff (opisane w **Sekcji 3.6.3**).
- Te, które zakwalifikują się przez kwalifikacje ostatniej szansy („KOS”).

Poza tym istnieją dwie (2) Trasy Pretendenta, które trwają równocześnie z podziałami zwykłego sezonu:

- 1. podział Trasy Pretendenta, gdzie:
  - Drużyny z Ameryki Północnej, EMEA, APAC Północ i APAC Południe mogą zakwalifikować się do 2. podziału Pro League.
  - Drużyny z Ameryki Południowej mogą zakwalifikować się do playoffów 1. podziału.
- 2. podział Trasy Pretendenta, gdzie:
  - Drużyny z Ameryki Północnej, EMEA, APAC Północ i APAC Południe mogą zakwalifikować się do KOS.
  - Drużyny z Ameryki Południowej mogą zakwalifikować się do playoffów 2. podziału.

Każde wydarzenie obejmuje rozgrywki, które mogą być transmitowane przez internet lub inne media i/lub wymagają osobistego uczestnictwa w określonym miejscu i czasie w lokalizacji, w której odbywają się rozgrywki na żywo („wydarzenia na żywo”).

Obowiązują wszystkie przepisy i regulacje federalne, państwowe, regionalne i lokalne.

Każda strona trzecia, która organizuje inny konkurs gier wideo obejmujący grę, jest sponsorem takiego konkursu i określa obowiązujące zasady i warunki uczestnictwa. Turnieje gier inne niż ALGS podlegają odrębnym warunkom uczestnictwa.

Daty, godziny, okresy rejestracji, lokalizacje i inne informacje szczegółowe na temat wydarzeń ALGS będą publikowane na stronie [www.playapex.com/algs](http://www.playapex.com/algs) w miarę ich dostępności.

## 2. REJESTRACJA I WARUNKI UCZESTNICTWA

### 2.1. Warunki uczestnictwa graczy

Każdy gracz musi spełniać następujące wymagania kwalifikacyjne, aby zostać uznany za uczestnika:

- Spełniać kryteria wiekowe pozwalające na posiadanie pełnego (nie dla osoby niepełnoletniej) konta EA w kraju zamieszkania oraz minimalne wymagania wiekowe w momencie rozpoczęcia rejestracji:
  - dla graczy z Korei Południowej – co najmniej osiemnaście (18) lat;
  - dla graczy z Japonii – co najmniej siedemnaście (17) lat;
  - wszyscy pozostali gracze – minimum szesnaście (16) lat.
- W przypadku graczy, którzy nie osiągnęli jeszcze wieku uznawanego na ich terytorium zamieszkania za pełnoletni, rodzic lub opiekun prawny musi zapoznać się i zaakceptować ten oficjalny regulamin w ich imieniu, a także towarzyszyć podczas zawodów na żywo.
- Być legalnym mieszkańcem jednego z zaakceptowanych krajów / terytoriów określonych w **Załączniku B**.
- Posiadać ważne konto EA (<https://www.ea.com/register>).
- Posiadać lub mieć dostęp do Gry na obsługiwanej platformie i połączyć ją ze swoim kontem EA.
- Gracze rywalizujący w kwalifikacjach przedsezonowych, 1. i 2. podziale Trasy Pretendenta, kwalifikacjach Pro League lub kwalifikacjach ostatniej szansy na PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox One lub Xbox Series X|S, muszą mieć ważny tag gracza Xbox lub PSN ID i połączyć je z ważnym kontem EA.
- gracze rywalizujący w zwykłym sezonie Pro League muszą posiadać komputer PC, który obsługuje grę i na którym mogą grać. Ci gracze także muszą posiadać ważne konto EA

lub, w przypadku korzystania ze Steam, konto Steam połączone z ich kontem EA. Wymagania sprzętowe Gry dla PC można znaleźć tutaj.

- Zaakceptować Umowę użytkownika EA (<https://terms.ea.com>, „Umowa użytkownika”) i potwierdzić, że obowiązuje Ochrona danych osobowych i pliki cookie EA (<https://privacy.ea.com>, „Ochrona danych osobowych i pliki cookie”).
- Zarejestrować ważne konto EA do kwalifikacji i zaakceptować oficjalny regulamin. W przypadku graczy, którzy nie osiągnęli jeszcze wieku uznawanego na ich terytorium zamieszkania za pełnoletni, rodzic lub opiekun prawny musi zapoznać się i zaakceptować oficjalny regulamin w ich imieniu.
- Włączyć uwierzytelnianie dwuskładnikowe na swoim koncie EA.
- Posiadać ważne konto Battlefy ([battlefy.com](http://battlefy.com)).
- Posiadać ważne konto Discord ([discord.com](http://discord.com)) powiązane z kontem EA na potrzeby określonych turniejów.
- Osiągnąć co najmniej pięćdziesiąty (50.) poziom gracza w Grze na obsługiwanej platformie, używając konta EA wykorzystywanego do rejestracji w ALGS w momencie rejestracji do danego wydarzenia ALGS.

Jeśli zawodnik nie będzie mógł grać w momencie rozpoczęcia wydarzenia, zostanie usunięty z wydarzenia i może zostać usunięty ze wszystkich przyszłych gier podczas wydarzenia.

## **2.2. Procedura rejestracji i terminy**

### **2.2.1. Procedura rejestracji**

Aby zarejestrować się w celu zakwalifikowania się do udziału w ALGS, uczestnicy muszą zarejestrować swoje ważne konto EA (na stronie <https://events.ea.com/algs> („strona rejestracji”), wypełnić wymagane pola i zaakceptować oficjalny regulamin.

Dodatkowo, drużyny muszą zarejestrować się osobno na każde wydarzenie ALGS, wykonując poniższe kroki na stronie [battlefy.com/algs](http://battlefy.com/algs) („Strona turniejowa”) przed upływem terminów rejestracji wymienionych w **Sekcji 2.2.2:**

- zalogować się na konto Battlefy,
- powiązać swoje konto EA z kontem Battlefy,
- wypełnić wymagane pola,
- utworzyć drużynę lub dołączyć do istniejącej drużyny na potrzeby wydarzenia ALGS,
- przeczytać i zaakceptować oficjalny regulamin.

Niektóre wydarzenia ALGS mogą posiadać oddzielne wymagania rejestracyjne niezbędne do uczestnictwa; więcej szczegółów można znaleźć [na stronie playapex.com/algs](http://playapex.com/algs).

### 2.2.2. Terminy rejestracji

Kwalifikacje przedsezonowe, turnieje Trasy Pretendenta, kwalifikacje do 2. podziału Pro League, kwalifikacje ostatniej szansy: 20:00 w środę przed wydarzeniem.

1. i 2. podział zwykłego sezonu Pro League: dwa (2) tygodnie przed pierwszą grą 1. lub 2. podziału zwykłego sezonu Pro League.

W przypadku playoffów 1. podziału, playoffów 2. podziału i mistrzostw, terminy rejestracji zostaną opublikowane na stronie [battlefy.com/algس](http://battlefy.com/algس) przed wydarzeniem.

Zaproszone drużyny podlegają terminom rejestracji podanym w zaproszeniach. Niedokończenie procesu rejestracji opisanego w **Sekcji 2.2.1** przed upływem wymienionych terminów spowoduje unieważnienie zaproszenia.

## 2.3. Skład drużyny, warunki uczestnictwa i wymagania

### 2.3.1. Skład i zamknięcie składu

Uczestnicy dołączają do drużyn lub tworzą je. W składzie musi być co najmniej trzech (3), a maksymalnie czterech (4) uczestników (każda z nich jest zwana „Drużyną”), którzy zajmują pozycję „Gracza” na stronie turnieju, zgodnie z **Sekcją 2.2.1**. EA zastrzega sobie prawo do ostatecznego zatwierdzenia składu każdej z drużyn i może nie zaakceptować składu niezgodnego z oficjalnym regulaminem. Każda drużyna będzie miała szansę wyznaczenia maksymalnie jednej (1) niegrającej osoby, która będzie mogła komunikować się z graczami pomiędzy grami za pomocą oficjalnych kanałów ALGS („Trener”). Wyjaśnienie: Trener nie jest traktowany jako uczestnik ALGS i z tego powodu nie może brać udziału w drużynowych głosowaniach lub przyznawaniu nagród, w zależności od przypadku.

Uczestnicy są zobowiązani do rejestracji na każde wydarzenie ze swoją drużyną. Z wyjątkiem uczestników znajdujących się w składzie Pro League, którzy biorą udział w turniejach Trasy Pretendenta w zgodzie z poniższymi wymaganiami składów, uczestnicy i trenerzy nie mogą być członkami więcej niż jednej (1) zarejestrowanej drużyny.

Uczestnicy i trenerzy mogą zmienić drużyny na dane wydarzenie w dowolnym momencie po zakończeniu udziału drużyny w jakichkolwiek aktywnych wydarzeniach ALGS lub turniejach z poprzedniego tygodnia (jeśli takie miały miejsce), aż do obowiązującej daty blokady składu danego wydarzenia („Data zamknięcia składu”). Daty zamknięcia składów przedstawiamy poniżej:

Dla uczestników i trenerów:

- Każdy zwykły sezon tygodniowy:
  - W przypadku usunięcia: Wtorek przed wydarzeniem z danego tygodnia, do godz. 20:00.
  - W przypadku dodania: Środa przed wydarzeniem z danego tygodnia, do godz. 20:00.
- Kwalifikacje przedsezonowe, Trasa Pretendenta, kwalifikacje do 2. podziału Pro League, turnieje KOS:
  - Środa przed wydarzeniem z danego tygodnia, do godz. 20:00.

Dla uczestników

- Playoffy 1. podziału
  - W przypadku usunięcia: Wtorek przed finałami regionalnymi dla każdego regionu, do godz. 20:00.
  - W przypadku dodania: Środa przed finałami regionalnymi dla każdego regionu, do godz. 20:00.
- Playoffy 2. podziału:
  - W przypadku usunięcia: Wtorek przed finałami regionalnymi dla każdego regionu, do godz. 20:00.

- W przypadku dodania: Środa przed finałami regionalnymi dla każdego regionu, do godz. 20:00.
- Mistrzostwa:
  - W przypadku usunięcia: Wtorek przed rozpoczęciem KOS, do godz. 20:00.
  - W przypadku dodania: Środa przed rozpoczęciem KOS, do godz. 20:00.

Dla trenerów:

- Playoffy 1. i 2. podziału oraz mistrzostwa:
  - W przypadku usunięcia: Wtorek dwa (2) tygodnie przed pierwszym dniem gier każdego z tych wydarzeń.
  - W przypadku dodania: Środa dwa (2) tygodnie przed pierwszym dniem gier każdego z tych wydarzeń.

Dodatkowo, wszystkie zmiany składu drużyn podlegają poniższym wymaganiom:

- Zmiany składu polegające na usunięciu gracza lub zmianie kapitana wymagają przegłosowania ich przez zawodników w drużynie, przy czym wszelkie remisy rozstrzyga kapitan drużyny. Tylko gracze, którzy aktywnie uczestniczyli w przynajmniej jednej (1) grze w aktualnym podziale mogą głosować. Dla większej przejrzystości głosowanie nie jest wymagane, jeśli gracz chce z własnej woli opuścić drużynę.
- Każdy uczestnik dodany do składu drużyny musi mieszkać w tym samym regionie, który drużyna reprezentuje, podczas rejestracji na stronie turniejowej.
- Dla finałów regionalnych Ameryki Południowej:
  - Drużyny, które zakwalifikują się przez finały regionalne Ameryki Południowej, muszą zachować skład z ostatniego ukończonego przez drużynę wydarzenia Trasy Pretendenta podczas finałów regionalnych Ameryki Południowej.
- Dla 1. podziału zwykłego sezonu:
  - Drużyny, które zakwalifikują się z kwalifikacji przedsezonowych, muszą zachować skład z ostatniego ukończonego wydarzenia kwalifikacji przedsezonowych dla swojej pierwszej serii 1. podziału zwykłego sezonu.
  - Drużyny, które zostały zaproszone, muszą zachować co najmniej dwóch (2) uczestników ze składu, który otrzymał zaproszenie, dla swojej pierwszej serii 1. podziału zwykłego sezonu. Uczestnicy ze składu Pro League mogą brać udział w nadchodzących turniejach Trasy Pretendenta, chyba że uczestniczyli w najnowszej serii swojej drużyny w Pro League.
- Dla kwalifikacji do 2. podziału Pro League
  - Drużyny, które zakwalifikują się z Trasy Pretendenta, muszą zachować co najmniej dwóch (2) zawodników z zamkniętego składu drużyny z ostatniego ukończonego wydarzenia 1. podziału Trasy Pretendenta do kwalifikacji do 2. podziału Pro League. Na rozstawienie drużyny w kwalifikacjach Pro League nie ma wpływu dodawanie i usuwanie uczestników.
  - Drużyny, które zakwalifikują się ze zwykłego sezonu, muszą zachować co najmniej dwóch (2) zawodników z zamkniętego składu drużyny z ostatniego ukończonego wydarzenia 1. podziału zwykłego sezonu. Uczestnicy, którzy opuszczają skład 1. podziału Pro League po ostatecznym zamknięciu składu, nie mogą ponownie do niego dołączyć aż do zakończenia pierwszego dnia gier 2. podziału zwykłego sezonu.
- Dla 2. podziału zwykłego sezonu:
  - Drużyny, które zakwalifikują się poprzez kwalifikacje Pro League, muszą zachować skład z zablokowania składu do kwalifikacji Pro League podczas pierwszej serii drużyny w 2. podziale zwykłego sezonu.
  - Drużyny, które zakwalifikują się poprzez 1. podział Pro League, muszą zachować dwóch (2) uczestników z zablokowania składu z ostatniego tygodnia 1. podziału podczas 1. tygodnia 2. podziału zwykłego sezonu. Uczestnicy ze składu Pro League mogą brać udział w nadchodzących turniejach Trasy Pretendenta, chyba że uczestniczyli w najnowszej serii swojej drużyny w Pro League. Uczestnicy, którzy opuszczają skład 1. podziału Pro League po ostatecznym zamknięciu składu,

nie mogą ponownie do niego dołączyć aż do zakończenia pierwszego dnia gier 2. podziału zwykłego sezonu.

- Dla każdego podziału zwykłego sezonu Pro League:
  - Drużyny mogą dokonać łącznie dwóch (2) zmian w składzie pomiędzy pierwszym i ostatnim tygodniem aktualnego podziału zwykłego sezonu Pro League. Usunięcie zawodnika z drużyny i dodanie nowego zawodnika do tej samej drużyny liczy się jako jedna zmiana składu.
  - Gdy drużyny postanowią dokonać zmiany w składzie, muszą zachować co najmniej dwóch (2) zawodników z zamkniętego składu swojej pierwszej serii w zamkniętym składzie do końca danego podziału.
  - Drużyny, które rywalizowały w 1. podziale zwykłego sezonu, muszą zachować co najmniej dwóch (2) zawodników z zamkniętego składu drużyny z ostatniego ukończonego wydarzenia 1. podziału zwykłego sezonu w zamkniętym składzie do momentu pierwszego zamknięcia składu w 2. podziale zwykłego sezonu.
- Dla każdego playoffów:
  - Drużyny są zobowiązane do utrzymania wszystkich uczestników od ostatniej daty zamknięcia składu danego podziału zwykłego sezonu w zamkniętym składzie playoffów.
  - Drużyny, które zakwalifikują się przez finały regionalne Ameryki Południowej, muszą zachować wszystkich uczestników z zamkniętego składu finałów regionalnych Ameryki Południowej podczas playoffów.
- Dla KOS:
  - Drużyny muszą zachować co najmniej dwóch (2) uczestników z ostatniego zakończonego wydarzenia ALGS w zamkniętym składzie. Na rozstawienie drużyny w kwalifikacjach ostatniej szansy nie ma wpływu dodawanie i usuwanie uczestników. Uczestnicy, którzy opuszczą skład 2. podziału Pro League po ostatecznym zamknięciu składu, nie mogą ponownie do niego dołączyć podczas KOS.
- Dla mistrzostw:
  - drużyny, które zakwalifikują się przez punkty playoff, muszą zachować do mistrzostw co najmniej dwóch (2) zawodników z ostatniego zakończonego wydarzenia ALGS w zamkniętym składzie. Drużyny z Ameryki Północnej, EMEA, APAC Południe i APAC Północ muszą wziąć udział w 2. podziale zwykłego sezonu, by móc zakwalifikować się przez punkty playoff.
  - Drużyny, które zakwalifikują się przez KOS, są zobowiązane do zachowania wszystkich zawodników z zamkniętego składu z KOS do mistrzostw.

### **2.3.2. Kapitan drużyny**

Uczestnik, który w trakcie rejestracji na stronie turniejowej (opisane w **Sekcji 2.2**) stworzy drużynę, zostanie kapitanem drużyny. Kapitan drużyny odpowiada za zarządzanie oficjalnym składem drużyny na stronie turnieju, za zapraszanie nowych graczy do drużyny oraz rejestrowanie drużyny na potrzeby każdego wydarzenia.

Zmiana kapitana drużyny wymaga zgody większości zawodników w drużynie i wysłania e-maila do działu operacji ligi ALGS na adres [algs@ea.com](mailto:algs@ea.com), korzystając z adresu e-mail połączonego z kontem EA, umieszczając prośbę o zmianę kapitana drużyny oraz podając ksywkę potencjalnego nowego kapitana. Nowy kapitan musi być obecnym uczestnikiem w ramach drużyny. Wszelkie remisy w głosowaniu w sprawie nowego kapitana drużyny rozstrzyga aktualny kapitan. Wszelkie zmiany wymagają zatwierdzenia przez administrację ALGS.

### **2.3.3. Kwalifikacja drużyny**

W przypadku turniejów sieciowych, każdy z uczestników zobowiązany jest podczas udziału w turnieju fizycznie przebywać w zaakceptowanym kraju/terytorium należącym do regionu (zgodnie z opisem w **sekcji 3.1**), w którym drużyna jest zarejestrowana.

Co najmniej jeden (1) zawodnik z drużyny musi pochodzić z zaakceptowanego kraju / terytorium z regionu, w którym zarejestrowana jest drużyna.

Przed pierwszą datą zamknięcia składu dla każdego podziału zwykłego sezonu Pro League każda drużyna uczestnicząca w zwykłym sezonie musi przesłać następujące informacje na adres [algs@ea.com](mailto:algs@ea.com):

- oficjalna nazwa drużyny (maks. 16 znaków alfanumerycznych),
- oficjalny skrót nazwy drużyny (2–4 znaki alfanumeryczne),
- logo drużyny i upoważnienie do jego wykorzystania.

Wszystkie nazwy, skróty nazwy i logo opisane powyżej muszą być zgodne z kodeksem postępowania, który można znaleźć w **ZAŁĄCZNIKU A**.

EA poinformuje uczestników kwalifikujących się do uczestnictwa o wszelkich innych mających zastosowanie terminach i niezbędnych szczegółach. Informacje te mogą zostać podane podczas transmisji i relacji internetowych z wydarzenia.

#### **2.4. Akceptacja oficjalnego regulaminu; zmiany w ALGS i oficjalnym regulaminie**

Uczestnicy muszą zaakceptować oficjalny regulamin na stronie rejestracji i stronie turnieju, aby móc uczestniczyć w serii turniejów ALGS.

Oficjalny regulamin może być aktualizowany przez EA bez uprzedzenia, jeśli zajdzie taka potrzeba, w tym między innymi w celu zapewnienia większej jasności, poprawienia błędów, dostosowania do zmian w obowiązującym prawie lub zajęcia się kwestiami, które wynikną po jego opublikowaniu.

EA zastrzega sobie prawo do anulowania, zawieszenia i/lub modyfikacji całości lub części ALGS w przypadku oszustwa, awarii technicznych, działania siły wyższej, pożaru, powodzi, burzy, wojny, klęski żywiołowej lub innej katastrofy, strajku lub trudności w pracy, nagłego wypadku zdrowotnego, zaprzestania podróży lotniczych na wydarzenie na żywo lub jakiegokolwiek ustalenia lub działania, regulacji lub nakazu rządowego lub regulacyjnego, bądź też z jakiegokolwiek innej przyczyny znajdującej się poza kontrolą EA, podobnej lub odmiennej od wymienionych w niniejszej **Sekcji 2.4**, lub jakiegokolwiek innego czynnika naruszającego integralność lub prawidłowe działanie ALGS, w tym bezpieczeństwo uczestników lub uczciwość ALGS, według własnego uznania EA.

EA zastrzega sobie prawo do zdyskwalifikowania każdego uczestnika lub drużyny w dowolnym momencie z dowolnego powodu, w tym między innymi w przypadku manipulacji przy przebiegu serii turniejów ALGS lub działań naruszających niniejszy oficjalny regulamin. Próba zamierzonego działania na szkodę prawidłowo realizowanej serii turniejów ALGS może skutkować odpowiedzialnością karną i cywilną; w wypadku takiego działania EA zastrzega sobie prawo dochodzenia od osoby dopuszczającej się takiego działania odszkodowania i innych środków naprawczych (w tym pokrycia kosztów pomocy prawnej) w najszerszym zakresie dopuszczalnym przez prawo.

Biorąc udział w serii turniejów ALGS, uczestnicy zobowiązują się przestrzegać niniejszego oficjalnego regulaminu oraz decyzji EA, kierowników ALGS i administratorów ALGS.

#### **2.5. Potwierdzenie miejsca zamieszkania**

Uczestnicy mogą być zobowiązani do przedstawienia potwierdzenia miejsca zamieszkania w jednym z zaakceptowanych krajów/terytoriów, aby wziąć udział w serii turniejów ALGS. To, czy dane potwierdzenie lub dokumentacja są wystarczające, określa EA (albo jej przedstawiciel) według własnego uznania EA. Lista zaakceptowanych krajów/regionów znajduje się w **ZAŁĄCZNIKU B**.

Uczestnicy zaproszeni do udziału w wydarzeniu na żywo mogą zostać zobowiązani do podpisania i odesłania oświadczenia o prawie do podróży i muszą potwierdzić swój kraj/terytorium stałego zamieszkania za pomocą dokumentu tożsamości wydanego przez organ rządowy, np. prawa jazdy,

dowodu osobistego lub wizy pracowniczej – dokumenty te muszą zawierać zdjęcie, imię i nazwisko oraz adres zamieszkania w zaakceptowanym kraju/terytorium.

Uczestnicy, którzy są niepełnoletni w rozumieniu przepisów obowiązujących w ich miejscu zamieszkania, mogą przedstawić legitymację studencką jeśli nie posiadają dokumentu tożsamości wydanego przez odpowiedni organ, przy czym swój dokument tożsamości musi przedstawić także ich rodzic albo opiekun prawny .

Uczestnicy mogą również zostać zobowiązani do przedstawienia aktualnej faktury wystawionej przez przedsiębiorstwo użyteczności publicznej (energetyczne, telefoniczne lub kablowe), zawierającej nazwę i fizyczny adres w zaakceptowanym kraju/terytorium.

#### **2.6. Pracownicy oraz konflikt interesów**

Pracownicy EA oraz podmioty i spółki zależne, agencje reklamowe i promocyjne, dostawcy, byli pracownicy EA, którzy uczestniczyli w produkcji Gry oraz członkowie najbliższej rodziny lub osoby mieszkające razem z pracownikami wymienionych wyżej instytucji nie mogą brać udziału w ALGS.

#### **2.7. Data rejestracji i tablica wyników**

W ramach procesu rejestracji uczestnicy zostaną poproszeni o podanie informacji, takich jak nazwa użytkownika ALGS, imię i nazwisko, nazwa drużyny, kraj / terytorium (i stan, jeśli dotyczy) zamieszkania oraz dodatkowe informacje, takie jak nazwa użytkownika z serwisów X (wcześniej Twitter) i Twitch oraz wybrany kraj / region reprezentacji (jeśli jest inny niż kraj zamieszkania). Informacje te mogą być wykorzystywane w danych prezentowanych na tablicy wyników w ramach serii turniejów ALGS. Tablica wyników zostanie opublikowana na stronie [battlefy.com/algs](http://battlefy.com/algs) lub [playapex.com/algs](http://playapex.com/algs) i regularnie będzie aktualizowana o łączną liczbę punktów, według własnego uznania EA.

Dane demograficzne uczestników i drużyn podane podczas rejestracji lub w inny sposób utrzymywane przez EA, wraz ze statystykami gry, mogą być również publicznie ogłoszone jako część komentarza podczas wydarzeń. Więcej informacji na temat przetwarzania przez nas danych osobowych uczestników można znaleźć w **Sekcji 9.1** oficjalnego regulaminu.

### **3. STRUKTURA TURNIEJU**

#### **3.1. Gra regionalna**

Playoffy i mistrzostwa obejmują wszystkie regiony wymienione w **ZAŁĄCZNIKU B** („Regiony” lub każdy z nich „Region”). Wszystkie pozostałe wydarzenia ALGS będą podzielone na regiony.

Trasa Pretendenta i finały regionalne będą podzielone według następujących regionów:

- Europa, Środkowy Wschód i Afryka („EMEA”),
- Ameryka Północna,
- Ameryka Południowa,
- Północna Azja Pacyficzna,
- Południowa Azja Pacyficzna.

Kwalifikacje przedsezonowe, zwykły sezon Pro League, kwalifikacje do 2. podziału Pro League i kwalifikacje ostatniej szansy podzielone są według następujących regionów:

- Europa, Bliski Wschód i Afryka,
- Ameryka Północna,
- Północna Azja Pacyficzna,
- Południowa Azja Pacyficzna.

Wykaz krajów/terytoriów wchodzących w skład każdego z regionów można znaleźć w **ZAŁĄCZNIKU B**.



### 3.2. Turnieje kwalifikacji przedsezonowych

Kwalifikacje przedsezonowe obejmują cztery (4) turnieje na każdy region.

#### 3.2.1. Maksymalna liczba drużyn; rozstawienie i podział na grupy

W kwalifikacjach przedsezonowych dla Ameryki Północnej oraz dla EMEA weźmie udział maksymalnie po 1280 drużyn. W kwalifikacjach przedsezonowych dla Południowej i Północnej Azji Pacyficznej weźmie udział maksymalnie 640 drużyn.

Drużyny zostaną losowo rozstawione do pierwszych kwalifikacji przedsezonowych i losowo podzielone na grupy liczące do dwudziestu (20) drużyn na początku turnieju. W kolejnych kwalifikacjach przedsezonowych drużyny zostaną rozstawione według łącznej liczby punktów kwalifikacji przedsezonowych (opisanych w **Sekcji 3.2.2**) trzech (3) uczestników z najwyższą liczbą punktów z zamkniętego składu drużyny dla wydarzenia, a następnie umieszczone w grupach składających się z maksymalnie dwudziestu (20) drużyn, za pomocą systemu „snake draft”, zaczynając od najwyższego rozstawienia.

#### 3.2.2. Format turnieju

Kwalifikacje przedsezonowe będą rozgrywane w systemie pucharowym opisanym w **ZAŁĄCZNIKU C1**.

Każdy uczestnik, który bierze udział w kwalifikacjach przedsezonowych, zdobywa punkty kwalifikacji przedsezonowych, jak opisano to w **ZAŁĄCZNIKU C5.3**, zależnie od ostatecznej pozycji drużyny w konkretnych rundach turnieju.

#### 3.2.3. Awans – kwalifikacje do 1. podziału zwykłego sezonu Pro League

Łączna liczba punktów kwalifikacji przedsezonowej drużyny zdobyta podczas wszystkich kwalifikacji przedsezonowych przez trzech (3) zawodników z najwyższą liczbą punktów z zamkniętego składu drużyny z ostatniego ukończonego turnieju kwalifikacji przedsezonowych („Łączna liczba punktów KP”), zdecyduje o kwalifikacji do 1. podziału zwykłego sezonu Pro League:

- zwycięzca każdego kwalifikacji przedsezonowych (łącznie cztery (4) drużyny); oraz
- najlepsze drużyny pod względem Łącznej liczby punktów KP (łącznie cztery (4) drużyny).

Drużyny, które zakwalifikowały się już lub zostały zaproszone do 1. podziału zwykłego sezonu Pro League, nie mogą uczestniczyć w kolejnych kwalifikacjach przedsezonowych.

### 3.3. Zwykły sezon Pro League

#### 3.3.1. Rozstawienie i podział na grupy

Na początku każdego podziału zwykłego sezonu drużyny zostaną podzielone na grupy liczące dziesięć (10) drużyn.

W przypadku 1. podziału drużyny zostaną rozstawione za pomocą systemu „snake draft” według poniższych zasad, w kolejności malejącej:

- Zaproszone drużyny
  - Drużyny uczestniczące w mistrzostwach 3. roku ALGS zostaną rozstawione według ostatecznej pozycji, jaką zajęły w tamtym turnieju.

- Drużyny uczestniczące w playoffach 2. podziału 3. roku ALGS zostaną rozstawione według ostatecznej pozycji, jaką zajęły w tamtym turnieju.
- Drużyny uczestniczące w playoffach 1. podziału 3. roku ALGS zostaną rozstawione według ostatecznej pozycji, jaką zajęły w tamtym turnieju.
- Drużyny ze średnim wynikiem w rankingu podziału 15.00 lub lepszym w 1. podziale i 2. podziale zwykłego sezonu 3. roku, zapraszane w kolejności od najlepszego do najgorszego średniego wyniku.
- Drużyny uczestniczące w KOS 3. roku ALGS zostaną rozstawione według ostatecznej pozycji, jaką zajęły w tamtym turnieju.
- Wszystkie pozostałe zaproszone drużyny zostaną rozstawione według uznania ALGS.
- Drużyny, które wygrały kwalifikacje przedsezonowe, zostaną rozstawione według daty, w której wygrały kwalifikacje przedsezonowe – im wcześniejsza data, tym wyższe rozstawienie.
- Drużyny, które zakwalifikowały się według łącznej liczby punktów kwalifikacji przedsezonowych, zostaną rozstawione na ich podstawie.

W przypadku 2. podziału drużyny zostaną rozstawione za pomocą systemu „snake draft” według poniższych zasad, w kolejności malejącej:

- Ostateczna pozycja w playoffach 1. podziału.
- Punkty za zajęte miejsce (opisane w sekcji 3.3.2) zdobyte w czasie 1. podziału zwykłego sezonu Pro League.
- Ostateczna pozycja w kwalifikacjach do 2. podziału Pro League.

### **3.3.2. Format**

Każdy podział zwykłego sezonu składa się z trzydziestu (30) drużyn, które są podzielone na trzy (3) grupy po dziesięć (10) w każdym regionie. Każda grupa zagra z każdą inną grupą w danym regionie trzy (3) razy w serii sześciu (6) gier. Gdy wszystkie drużyny ukończą swoje trzecie (3.)<sup>serie sześciu</sup> (6) gier, dwadzieścia (20) drużyn z każdego regionu z najwyższą łączną liczbą punktów za miejsce zakwalifikuje się, by rywalizować w jednej (1) dodatkowej serii z wykorzystaniem mechaniki punktu meczowego opisanej w **ZAŁĄCZNIKU C4** („finały regionalne”).

Drużyny zdobywają punkty we wszystkich meczach zgodnie z opisem w **ZAŁĄCZNIKU C5.1**. Na koniec każdej serii meczów drużyny w każdej serii klasyfikowane są według wyniku rundy i otrzymują punkty do rankingu zwykłego sezonu („punkty rozstawienia”) zgodnie z opisem w **ZAŁĄCZNIKU C5.4**. Łączna liczba punktów za zajęte miejsce zdobytych we wszystkich seriach gier podczas podziału zwykłego sezonu określa ostateczną pozycję drużyny dla danego podziału zwykłego sezonu. Drużyny w finałach regionalnych będą rozmieszczone zgodnie z **ZAŁĄCZNIKIEM C4** i otrzymają punkty za miejsce do rankingu zwykłego sezonu, jak opisano w **ZAŁĄCZNIKU C5.4**.

Uprawnione drużyny wezmą udział w wyborach punktów orientacyjnych, podczas których dokonają wyboru miejsc rzutu dla każdego dnia 2. podziału zwykłego sezonu i finałów regionalnych, wykorzystując format wyborów punktów orientacyjnych i rozstawienia, jak opisano w **ZAŁĄCZNIKU F**.

### **3.3.3. Awans**

Na koniec wszystkich serii gier 1. podziału zwykłego sezonu łączna liczba punktów za zajęte miejsce drużyny zdobytych w 1. podziale zwykłego sezonu zadecyduje o kwalifikacji do:

- Playoffy 1. podziału:
  - Kwalifikuje się jedna (1) drużyna, która wygra finały regionalne z każdego z regionów: Ameryka Północna, EMEA, APAC Południe, APAC Północ i Ameryka Południowa.

- Kwalifikuje się jedenaste (11) drużyn z największą liczbą punktów za miejsce z Ameryki Północnej.
- Kwalifikuje się siedem (7) drużyn z największą liczbą punktów za miejsce z każdego z regionów: EMEA, APAC Północ i APAC Południe.
- 2. podział zwykłego sezonu Pro League:
  - Kwalifikują się dwadzieścia dwie (22) drużyny z największą liczbą punktów za miejsce z Ameryki Północnej, EMEA, APAC Północ i APAC Południe.
- Kwalifikacje do 2. podziału Pro League: kwalifikują się pozostałe drużyny [maksymalnie osiem (8)].

Na koniec wszystkich serii gier 2. podziału zwykłego sezonu łączna liczba punktów za zajęte miejsce drużyny zdobytych w 2. podziale zwykłego sezonu zadecyduje o kwalifikacji do:

- Playoffy 2. podziału:
  - Kwalifikuje się jedna (1) drużyna, która wygra finały regionalne z każdego z regionów: Ameryka Północna, EMEA, APAC Południe, APAC Północ i Ameryka Południowa.
  - Kwalifikuje się co najmniej dziewięć (9), a maksymalnie jedenaste (11) drużyn z największą liczbą punktów za miejsce z Ameryki Północnej.
  - Kwalifikuje się co najmniej pięć (5), a maksymalnie dziewięć (9) drużyn z największą liczbą punktów za miejsce z każdego z regionów: EMEA, APAC Północ i APAC Południe.

Remisy w łącznej liczbie punktów rozstawienia zostaną rozstrzygnięte metodami opisanymi w **ZAŁĄCZNIKU C6.2**.

Ostateczna liczba dostępnych miejsc dla każdego regionu zostanie określona na podstawie procesu przydziału miejsc w playoffach 2. podziału, opisanego poniżej:

*Proces przydziału miejsc w playoffach 2. podziału:*

Po zakończeniu playoffów 1. podziału liczba drużyn, które zakwalifikują się do playoffów 2. podziału z każdego regionu, będzie określona na podstawie wyników każdego z regionów. Każdy z regionów może także zyskać lub stracić maksymalnie dwa (2) miejsca. Aby uniknąć wątpliwości, maksymalna i minimalna liczba miejsc dla każdego regionu prezentuje się następująco:

- Ameryka Północna: minimum dziesięć (10), maksimum dwanaście (12)
- EMEA: minimum sześć (6), maksimum dziesięć (10)
- APAC Południe: minimum sześć (6), maksimum dziesięć (10)
- APAC Północ: minimum sześć (6), maksimum dziesięć (10)
- Ameryka Południowa: minimum dwa (2), maksimum cztery (4)
- Chińska Republika Ludowa, zaproszona według uznania ALGS: minimum dwa (2), maksimum cztery (4)

Wyniki każdego regionu będą obliczane na podstawie punktów playoff zdobytych przez dany region podczas playoffów 1. podziału w stosunku do liczby drużyn z danego regionu biorących udział.

Liczba punktów playoff dostępnych podczas playoffów 1. podziału wynosi cztery tysiące siedemset dwadzieścia (4720), co oznacza, że każde miejsce dla regionu jest równe stu osiemnastu (118) punktom playoff.

Jeżeli całkowita liczba punktów playoff zdobyta przez wszystkie drużyny z danego regionu jest mniejsza niż [(118 x liczba drużyn z danego regionu biorących udział) - 58], jedno (1) miejsce z tego regionu staje się dostępne i może zostać przyznane regionowi z ponadprzeciętnymi wynikami, który zdefiniowany jest poniżej. Jeżeli całkowita liczba punktów playoff zdobyta przez wszystkie biorące udział drużyny z danego regionu jest mniejsza niż [(118 x liczba drużyn z danego regionu biorących udział) - 176], dwa (2) miejsca z tego regionu staje się dostępne i może zostać przyznane regionowi z ponadprzeciętnymi wynikami.

Region będzie uznawany za posiadający ponadprzeciętne wyniki, jeżeli całkowita liczba punktów playoff zdobyta przez wszystkie biorące udział drużyny z danego regionu jest większa niż  $[(118 \times \text{liczba drużyn z danego regionu biorących udział}) + 59]$  („Region z ponadprzeciętnymi wynikami”). Region ma możliwość otrzymania dwóch (2) dodatkowych miejsc, jeżeli całkowita liczba punktów playoff zdobyta przez wszystkie biorące udział drużyny z danego regionu jest większa niż  $[(118 \times \text{liczba drużyn z danego regionu biorących udział}) + 177]$ .

W sytuacji, w której dostępnych jest mniej miejsc niż miejsc, do których kwalifikują się regiony z ponadprzeciętnymi wynikami, dostępne miejsca zostaną w pierwszej kolejności przyznane regionom, których wyniki są najbardziej ponadprzeciętne. Przykładowo: jeśli dostępne są dwa (2) miejsca, wynik regionu A jest ponadprzeciętny o sto osiemdziesiąt (180) punktów, wynik regionu B o sześćdziesiąt pięć (65) punktów, a wynik regionu C o sześćdziesiąt (60) punktów, region A i region B otrzymają po jednym (1) miejscu, a region C nie otrzyma żadnego.

W sytuacji, w której dostępnych jest więcej miejsc niż miejsc, do których kwalifikują się regiony z ponadprzeciętnymi wynikami, nadwyżka miejsc zostanie zwrócona regionom, których wyniki są najmniej poniżej przeciętnej. Przykładowo: jeśli wynik regionu A jest poniżej przeciętnej o sześćdziesiąt (60) punktów, wynik regionu B o sześćdziesiąt pięć (65) punktów, wynik regionu C jest ponadprzeciętny o siedemdziesiąt pięć (75) punktów, wynik regionu D o siedemdziesiąt (70) punktów, a wynik żadnego innego regionu nie jest dość ponadprzeciętny, by otrzymać miejsce, miejsce regionu A zostanie przyznane regionowi D, miejsce regionu B zostanie przyznane regionowi C, a miejsce regionu A zostanie zwrócone.

	Utrzymanie 11 miejsc	Utrzymanie 12 miejsc		
Nie dotyczy	1240-1357 pkt.	Ponad 1358 pkt.		
	Utrzymanie 7 miejsc	Utrzymanie 8 miejsc	Możliwość zdobycia 9 miejsc	Możliwość zdobycia 10 miejsc
Europa, Bliski Wschód i Afryka	768-885 pkt.	Ponad 886 pkt.	Ponad 1004 pkt.	Ponad 1122 pkt.
APAC Północ	768-885 pkt.	Ponad 886 pkt.	Ponad 1004 pkt.	Ponad 1122 pkt.
APAC Południe	768-885 pkt.	Ponad 886 pkt.	Ponad 1004 pkt.	Ponad 1122 pkt.
	Możliwość zdobycia 3 miejsc	Możliwość zdobycia 4 miejsc		
Ameryka Południowa	Ponad 296 pkt.	Ponad 414 pkt.		
Chińska Republika Ludowa	Ponad 296 pkt.	Ponad 414 pkt.		

Informacje o ostatecznej liczbie dostępnych miejsc w playoffach 2. podziału dla każdego z regionów zostaną opublikowane na [playapex.com/algs](http://playapex.com/algs) przed rozpoczęciem 2. podziału zwykłego sezonu.

### **3.4. Trasa Pretendenta**

1. podział Trasy Pretendenta i 2. podział Trasy Pretendenta obejmują po cztery (4) turnieje na każdy region.

#### **3.4.1. Rozstawienie i podział na grupy; maksymalna liczba drużyn**

W turniejach Trasy Pretendenta dla Ameryki Północnej oraz dla EMEA weźmie udział maksymalnie po tysiąc dwieście osiemdziesiąt (1280) drużyn. W turniejach Trasy Pretendenta dla APAC Południe i APAC Północ weźmie udział maksymalnie sześćset czterdzieści (640) drużyn. W turniejach Trasy Pretendenta dla Ameryki Południowej weźmie udział maksymalnie po trzysta dwadzieścia (320) drużyn.

W pierwszym turnieju 1. podziału Trasy Pretendenta w Ameryce Północnej, EMEA, APAC Północ i APAC Południe drużyny zostaną rozstawione według łącznej liczby punktów kwalifikacji przedsezonowej drużyny, zdobytych przez trzech (3) zawodników z największą liczbą punktów z zamkniętego składu drużyny dla danego wydarzenia. W przypadku pierwszego turnieju 1. podziału Trasy Pretendenta w Ameryce Południowej drużyny zostaną rozstawione przypadkowo, według uznania ALGS. W kolejnych turniejach 1. podziału Trasy Pretendenta drużyny zostaną rozstawione według łącznej liczby punktów z Trasy Pretendenta (jak opisano w **sekcji 3.4.2**) zdobytych we wszystkich turniejach 1. podziału Trasy Pretendenta przez trzech (3) zawodników z najwyższą liczbą punktów z zamkniętego składu drużyny dla danego wydarzenia. W pierwszym turnieju 2. podziału Trasy Pretendenta drużyny zostaną rozstawione według łącznej liczby punktów z Trasy Pretendenta zdobytych we wszystkich turniejach 1. podziału Trasy Pretendenta przez trzech (3) zawodników z najwyższą liczbą punktów z zamkniętego składu drużyny dla danego wydarzenia. W kolejnych turniejach 2. podziału Trasy Pretendenta drużyny zostaną rozstawione według łącznej liczby punktów z Trasy Pretendenta zdobytych we wszystkich turniejach 2. podziału Trasy Pretendenta przez trzech (3) zawodników z najwyższą liczbą punktów z zamkniętego składu drużyny dla danego wydarzenia.

Po rozstawieniu drużyny zostaną umieszczone w grupach do dwudziestu (20) drużyn w systemie „snake draft”, zaczynając od najwyższego miejsca.

#### **3.4.2. Format turnieju**

Każdy turniej w ramach Trasy Pretendenta rozgrywany jest w systemie pucharowym opisanym w **ZAŁĄCZNIKU C1**.

Każdy członek drużyny zdobywa punkty Trasy Pretendenta zgodnie z opisem w **ZAŁĄCZNIKU C5.3** na podstawie ostatecznej pozycji zajmowanej przez jego drużynę w poszczególnych rundach turnieju.

W Ameryce Południowej po ukończeniu turniejów Trasy Pretendenta zwycięskie drużyny z każdego z turniejów Trasy Pretendenta [łącznie do czterech (4) drużyn] i szesnaście (16) kolejnych drużyn z największą liczbą punktów Trasy Pretendenta zakwalifikują się do dodatkowej serii gier z wykorzystaniem mechaniki punktu meczowego opisaną w **ZAŁĄCZNIKU C4** („Finały regionalne w Ameryce Południowej”). Drużyny w finałach regionalnych w Ameryce Południowej będą klasyfikowane zgodnie z **ZAŁĄCZNIKIEM C4**. Jeśli drużyna wygra turniej Trasy Pretendenta z tym samym zamkniętym składem, który wcześniej wygrał turniej Trasy Pretendenta 4. roku, w tym podziale, dostępne miejsce w finałach regionalnych w Ameryce Południowej zostanie przekazane następną najlepszej drużynie pod względem łącznej liczby punktów Trasy Pretendenta w odpowiednim podziale, która jeszcze się nie zakwalifikowała.

### **3.4.3. Awans – kwalifikacje do przyszłych wydarzeń**

- (A) Zakwalifikowanie się do kwalifikacji do 2. podziału Pro League w regionach Ameryki Północnej, EMEA, APAC Północ i APAC Południe:

Łączna liczba punktów z Trasy Pretendenta drużyny zdobyta podczas wszystkich turniejów 1. podziału Trasy Pretendenta przez trzech (3) zawodników z najwyższą liczbą punktów z zamkniętego składu drużyny z ostatniego ukończonego turnieju Trasy Pretendent („Łączna liczba punktów z TP1”) zdecyduje o zakwalifikowaniu się do kwalifikacji do 1. podziału Pro League:

- Zwycięzca każdego turnieju 1. podziału Trasy Pretendenta (maksymalnie cztery (4) drużyny); oraz
- nie mniej niż osiemnaście (18) drużyn według łącznej liczby punktów z 1. podziału TP.

- (B) Zakwalifikowanie się do KOS w regionach Ameryki Północnej, EMEA, APAC Północ i APAC Południe:

Łączna liczba punktów z Trasy Pretendenta drużyny zdobyta podczas wszystkich turniejów 2. podziału Trasy Pretendenta przez trzech (3) zawodników z najwyższą liczbą punktów z zamkniętego składu drużyny z ostatniego ukończonego turnieju Trasy Pretendent („Łączna liczba punktów z TP2”) zdecyduje o zakwalifikowaniu się do KOS:

- Zwycięzca każdego turnieju 2. podziału Trasy Pretendenta (łącznie cztery (4) drużyny); oraz
- co najmniej sześć (6) drużyn z największą łączną liczbą punktów z TP2; ostateczna suma zostanie opublikowana na stronie [Battlefy.com/alg](http://Battlefy.com/alg)s w ciągu tygodnia po zakończeniu playoffów 2. podziału.

Jeśli drużyna wygra turniej Trasy Pretendenta z tym samym zamkniętym składem, który wcześniej wygrał turniej Trasy Pretendenta 4. roku, w tym podziale, dostępne miejsce w kwalifikacjach do Pro League lub kwalifikacjach ostatniej szansy zostanie przekazane następnej najlepszej drużynie pod względem łącznej liczby punktów TP w odpowiednim podziale, która jeszcze się nie zakwalifikowała.

- (C) Zaproszenie do playoffów

Dwie (2) najlepsze drużyny z 1. podziału i co najmniej dwie (2) najlepsze drużyny z 2. podziału finałów regionalnych w Ameryce Południowej zostaną zaproszone do wzięcia udziału w odpowiednich playoffach.

### **3.4.4. Nagrody finałów regionalnych w Ameryce Południowej:**

Drużyny, które wezmą udział w finałach regionalnych w Ameryce Południowej, mogą zdobyć nagrody w zależności od ich ostatecznej pozycji. Wysokość nagród, jakie otrzymać można w finałach regionalnych w Ameryce Południowej, określono szczegółowo w **ZAŁĄCZNIKU E**.

### **3.5. Kwalifikacje do 2. podziału Pro League**

Kwalifikacje do 2. podziału Pro League („KPL”) będą się składać z jednego (1) turnieju w każdym regionie. W każdym KPL będzie uczestniczyć trzydzieści (30) drużyn walczących w formacie fazy pucharowej podwójnej eliminacji, jak opisano w **ZAŁĄCZNIKU C3**. W drabince wygranych i eliminacji odbędzie się seria ośmiu (8) gier, podczas których drużyny będą zdobywać punkty w każdej grze, jak opisano w **ZAŁĄCZNIKU C5.1**.

Dwie (2) drużyny z największą łączną liczbą punktów z TP1 z 1. podziału Trasy Pretendenta oraz osiem (8) drużyn z najmniejszą łączną liczbą punktów za miejsce z 1. podziału zwykłego

sezonu Pro League rozpocznie rywalizację w rundzie 2. drabinki wygranych. Wszystkie pozostałe drużyny rozpoczną rywalizację w rundzie 1. drabinki wygranych.

Osiem (8) najlepszych drużyn zakwalifikuje się do uczestnictwa w 2. podziale zwykłego sezonu Pro League.

### 3.6. Playoffy 1. i 2. podziału („Playoffy”)

#### 3.6.1. Rozstawienie i podział na grupy

W przypadku każdego playoffów drużyny są rozstawiane według następujących kryteriów:

- drużyny z Ameryki Północnej, EMEA, APAC Południe i APAC Północ – ostateczna pozycja zajęta w odpowiednim zwykłym sezonie w swoim regionie.
- drużyny z Ameryki Południowej – ostateczna pozycja zajęta w finałach regionalnych w Ameryce Południowej.
- zaproszone drużyny z Chińskiej Republiki Ludowej – według uznania ALGS.

Remisy dotyczące rozstawienia zostaną rozstrzygnięte metodami opisanymi w ZAŁĄCZNIKU C6.2. Drużyny zostaną umieszczone w czterech (4) grupach po dziesięć (10) drużyn.

Grupy playoffów 1. podziału

	Grupa 1		Grupa 2		Grupa 3		Grupa 4	
	Region	Ranga	Region	Ranga	Region	Ranga	Region	Ranga
Drużyna 1	Nie dotyczy	1	Europa, Bliski Wschód i Afryka	1	Północna Azja Pacyficzna	1	Południowa Azja Pacyficzna	1
Drużyna 2	Europa, Bliski Wschód i Afryka	2	Północna Azja Pacyficzna	2	Południowa Azja Pacyficzna	2	Nie dotyczy	2
Drużyna 3	Północna Azja Pacyficzna	3	Południowa Azja Pacyficzna	3	Nie dotyczy	3	Europa, Bliski Wschód i Afryka	3
Drużyna 4	Południowa Azja Pacyficzna	4	Nie dotyczy	4	Europa, Bliski Wschód i Afryka	4	Północna Azja Pacyficzna	4
Drużyna 5	Południowa Azja Pacyficzna	5	Nie dotyczy	5	Europa, Bliski Wschód i Afryka	5	Północna Azja Pacyficzna	5
Drużyna 6	Północna Azja Pacyficzna	6	Południowa Azja Pacyficzna	6	Nie dotyczy	6	Europa, Bliski Wschód i	6

	na		na				Afryka	
Drużyna 7	Europa, Bliski Wschód i Afryka	7	Europa, Bliski Wschód i Afryka	8	Południowa Azja Pacyficzna	7	Nie dotyczy	7
Drużyna 8	Nie dotyczy	8	Północna Azja Pacyficzna	7	Północna Azja Pacyficzna	8	Południowa Azja Pacyficzna	8
Drużyna 9	Nie dotyczy	12	Nie dotyczy	11	Nie dotyczy	10	Nie dotyczy	9
Drużyna 10	CH	1	Ameryka Południowa	1	CH	2	Ameryka Południowa	2

Informacje o grupach na playoffy 2. podziału zostaną opublikowane na [playapex.com/algs](http://playapex.com/algs) w ciągu dwóch (2) tygodni od zakończenia playoffów 1. podziału.

### **3.6.2. Format**

W każdej z faz playoffów bierze udział czterdzieści (40) drużyn, które rywalizują w fazie grupowej i formacie fazy pucharowej podwójnej eliminacji opisanych w **ZAŁĄCZNIKACH C2 i C3**. W drabince wygranych, 1. rundzie drabinki eliminacji i 2. rundzie drabinki eliminacji odbędzie się sześć (6) serii gier.

Drużyny zdobywają punkty playoff zgodnie z opisem w **ZAŁĄCZNIKU C5.5**.

Uprawnione drużyny wezmą udział w wyborach punktów orientacyjnych, podczas których dokonają wyboru miejsc zrzutu dla każdej fazy playoffów 2. podziału, wykorzystując format wyboru punktów orientacyjnych i rozstawienia, jak opisano w **ZAŁĄCZNIKU F**.

### **3.6.3. Awans**

Trzydzieści dwie (32) drużyny z największą liczbą punktów playoff zdobytych w playoffach 1. i 2. podziału kwalifikują się do mistrzostw.

Wszystkie drużyny Pro League z regionów Ameryki Północnej, EMEA, APAC Północ i APAC Południe, które nie zakwalifikują się do mistrzostw przez punkty playoff, zakwalifikują się do kwalifikacji ostatniej szansy w ich regionie. Ostateczna liczba drużyn z każdego regionu zostanie umieszczona na stronie [Battlefy.com/algs](http://Battlefy.com/algs) po zakończeniu playoffów 2. podziału.

## **3.7. Kwalifikacje ostatniej szansy**

### **3.7.1. Rozstawienie i podział na grupy**

Drużyny, które nie zakwalifikowały się do mistrzostw, zostaną rozstawione według ostatecznej pozycji zajętej w następujących wydarzeniach, w kolejności malejącej:



- Playoffy 2. podziału;
- 2. podział zwykłego sezonu Pro League; oraz
- 2. podział Trasy Pretendenta

Jakiegokolwiek remisy dotyczące rozstawienia będą rozstrzygane za pomocą tie-breaków opisanych w **ZAŁĄCZNIKU C6**.

Po rozstawieniu, drużyny dołączą do dwóch (2) serii gier, w każdej z nich znajdzie się dwadzieścia (20) drużyn dobranych za pomocą systemu „snake draft”.

### **3.7.2. Format**

Kwalifikacje ostatniej szansy („KOS”) będą się składały z jednego (1) turnieju w każdym regionie. W każdym KOS będzie uczestniczyć czterdzieści (40) drużyn walczących w formacie fazy pucharowej podwójnej eliminacji, jak opisano w **ZAŁĄCZNIKU C3**. W 1. i 2. rundzie drabinki wygranych oraz 1. i 2. rundzie drabinki eliminacji odbędzie się seria ośmiu (8) gier, podczas których drużyny będą zdobywać punkty w każdej grze, jak opisano w **ZAŁĄCZNIKU C5.1**.

### **3.7.3. Awans**

Najlepsze dwie (2) drużyny z każdego regionu, zgodnie z **ZAŁĄCZNIKIEM C4**, zakwalifikują się do mistrzostw.

## **3.8. Najwyższa**

### **3.8.1. Rozstawienie i podział na grupy**

Drużyny zostaną rozstawione według poniższych zasad, w kolejności malejącej:

- całkowita liczba punktów playoff zdobytych w playoffach 1. i 2. podziału;
  - drużyny, które uzyskały taką samą liczbę punktów playoff, zostaną rozdzielone zgodnie z tie-breakami opisanymi w sekcji „Tie-breaki rozstrzygające remisy w punktach playoff”;
- ostateczna pozycja drużyny w KOS ze wszystkich regionów.
  - Drużyny, które zremisowały pod względem ostatecznej pozycji w KOS, zostaną sklasyfikowane według wyniku w ostatniej rundzie KOS.
  - Drużyny, które zremisowały pod względem wyniku w ostatniej rundzie KOS, zostaną sklasyfikowane według najwyższego wyniku gry z pojedynczej gry finału KOS. Pozostałe remisy zostaną rozstrzygnięte losowo.

Po rozstawieniu drużyny zostaną umieszczone w czterech (4) grupach po dziesięć (10) drużyn każda, z zastosowaniem systemu „snake draft”.

### **3.8.2. Format**

Czterdzieści (40) drużyn rywalizuje w ramach fazy grupowej, w formacie fazy pucharowej podwójnej eliminacji, zgodnie z opisem w **ZAŁĄCZNIKACH C2 i C3**. W 1. rundzie drabinki wygranych, 1. rundzie drabinki eliminacji i 2. rundzie drabinki eliminacji odbędzie się osiem (8) serii gier.

Uprawnione drużyny wezmą udział w wyborach punktów orientacyjnych, podczas których dokonają wyboru miejsc zrzutu dla każdej fazy turnieju, wykorzystując format wyboru punktów orientacyjnych i rozstawienia, jak opisano w **ZAŁĄCZNIKU F**.

## **4. PLATFORMY I SPRZĘT**

### **4.1. Platformy**

Zawodnicy mogą się zarejestrować i rywalizować w ALGS na obsługiwanej platformie, korzystając z jednego konta PSN na PlayStation 4 lub PlayStation 5, jednego konta Xbox na Xbox One lub Xbox

Series X|S i jednego konta EA na PC. Konto PSN i konto Xbox dla odpowiednich platform mogą korzystać z jednego konta EA.

Wszelkie wydarzenia na żywo będą dostępne tylko na PC.

#### **4.2. Sprzęt i akcesoria dostępne na miejscu**

Aby usprawnić przebieg turnieju, podczas wydarzeń na żywo przedstawiciele turnieju mogą zapewnić następujący sprzęt:

- Stoły i krzesła,
- Poczekalnia dla graczy z ograniczonym dostępem lub równoważny obiekt treningowy,
- Konsole
- Monitory TV,
- Kontrolery,
- Przejściówki kontrolerów,
- Kody cyfrowe gier,
- Listy gry i składy drużyn,
- Miejsce do treningów.

#### **4.3. Sprzęt należący do uczestników**

Uczestnicy mogą przynieść własne kontrolery, z których będą korzystać podczas ALGS. Wszystkie kontrolery muszą zostać sprawdzone i zatwierdzone przez przedstawiciela turnieju przed ich użyciem podczas zawodów.

Podczas rozgrywki zawodnicy nie mogą mieć przy sobie żadnych osobistych urządzeń komunikacyjnych (np. smartfonów, tabletów lub innych przedmiotów umożliwiających komunikację mobilną itp.). Przedstawiciele turnieju zapewnią miejsce do przechowywania wszystkich przedmiotów osobistych.

### **5. DODATKOWE WYMAGANIA DOT. DRUŻYN I ZAWODNIKÓW**

#### **5.1. Dodatkowe wymagania dot. drużyn i uczestników zwykłego sezonu Pro League, playoffów i wydarzeń mistrzostw oraz wszelkich wydarzeń na żywo**

Uczestnicy i drużyny biorący udział w ALGS są zobowiązani do przestrzegania następujących zasad:

- Uczestnicy, którzy chcą transmitować swoje mecze, muszą zastosować co najmniej 10-minutowe opóźnienie.
- Uczestnicy mogą korzystać z klawiatur, myszy, kontrolerów PlayStation i kontrolerów Xbox („Urządzenie wejściowe”). Uczestnicy muszą korzystać z tego samego urządzenia wejściowego przez cały mecz. Urządzenia wejściowe można zmieniać między meczami. Zawodnicy, którzy chcą zmienić urządzenie wejściowe, muszą poinformować przedstawiciela organizatora turnieju o zmianie i o tym, jakiego urządzenia będą używać, przed rozpoczęciem następnego meczu.

Uczestnicy i drużyny biorący udział w zwykłym sezonie Pro League są też zobowiązani do przestrzegania następujących zasad:

- Wszyscy zawodnicy są zobowiązani do dołączenia do serwera Discord ALGS Pro League przed rozpoczęciem każdego podziału zwykłego sezonu, po otrzymaniu zaproszenia od EA, i muszą pozostać na tym serwerze przez cały czas uczestnictwa w danym podziale, do jego zakończenia.
- Wszyscy zawodnicy muszą, na prośbę EA, przesłać swoje zdjęcia przed każdym podziałem zwykłego sezonu.
- Co najmniej jeden (1) zawodnik z każdej drużyny musi wziąć udział w sieciowym dniu mediów Pro League przed każdym podziałem zwykłego sezonu.
- Co najmniej jeden (1) zawodnik z każdej drużyny musi wziąć udział w jednym (1) obowiązkowym wirtualnym spotkaniu graczy przed każdym podziałem zwykłego sezonu. Data i godzina spotkania zostaną podane przez EA z co najmniej siedmiodniowym (7) wyprzedzeniem.

- Wszyscy uczestnicy są zobowiązani do przebywania na serwerze Discord ALGS Pro League oraz na kanałach głosowych drużyn przez cały czas trwania gier zwykłego sezonu, każdych playoffów i wydarzeń mistrzostw, do których drużyna się zakwalifikuje, aby umożliwić nagrywanie i odtwarzanie komunikacji głosowej drużyny podczas gry, w transmisji ALGS na żywo albo w poprodukcyjnym materiale ALGS („odsluch transmisji”); Wszyscy uczestnicy wyrażają zgodę na nagrywanie i wykorzystanie ich komunikatów głosowych przez EA, w tym przez strony trzecie upoważnione przez EA w ramach odsluchu transmisji.
- Każda drużyna jest zobowiązana do wskazania EA co najmniej jednego (1) członka drużyny, który po każdej grze będzie gotowy udzielić wywiadu na żywo. Drużyny muszą wskazać zawodnika, na którym będzie spoczywała ta odpowiedzialność, poprzez kanał tekstowy swojej drużyny na serwerze Discord ALGS Pro League co najmniej jedną (1) godzinę przed rozpoczęciem każdej serii gier zwykłego sezonu Pro League.
  - Każdy z tych uczestników musi być dostępny dla ekipy telewizyjnej ALGS, by ta mogła przeprowadzić z nim wywiad, przez co najmniej trzydzieści (30) minut po zakończeniu finałowego meczu w każdej serii meczowej Pro League.

Uczestnicy i drużyny biorący udział w wydarzeniu na żywo ALGS są też zobowiązani do przestrzegania następujących zasad:

- Wszyscy uczestnicy są zobowiązani do osobistego uczestnictwa w dniu medialnym dla każdego wydarzenia, w którym biorą udział. Harmonogram dnia medialnego i dalsze szczegóły zostaną dostarczone drogą mailową przez EA po określeniu drużyn biorących udział w tych wydarzeniach.
- Każdy z członków drużyn może zostać poproszony o udzielenie wywiadu zespołowi reporterskiemu EA i/lub zatwierdzonym przedstawicielom prasy przez co najmniej trzydzieści (30) minut po zakończeniu ostatniej gry każdej serii wydarzenia na żywo.
- Wszyscy uczestnicy ze zwycięskiej drużyny mogą zostać poproszeni o wzięcie udziału w konferencji prasowej przez maksymalnie jedną (1) godzinę po zakończeniu rozgrywek.

## 6. UCZESTNICTWO W WYDARZENIACH NA ŻYWO

### 6.1. Podróż w celu wzięcia udziału w wydarzeniach na żywo

EA lub strony trzecie mogą zapewnić przejazdy i zakwaterowanie niektórym z zaproszonych lub zakwalifikowanych uczestników wydarzenia na żywo na koszt EA lub takiej strony trzeciej. W przypadku uczestników, których koszty podróży pokryje EA, wyboru przewoźników, hoteli i/lub powiązanych przejazdów dokona EA według swojego wyłącznego uznania. EA zastrzega sobie prawo do zapewnienia przejazdów transportem naziemnym zamiast lotniczym, w zależności od dystansu podróży uczestnika na wydarzenie na żywo. Jeśli uczestnik wnioskuje o specjalne plany podróży lub zakwaterowania, takie jak inne daty podróży, inni przewoźnicy lub miejsca wyjazdu/przyjazdu niż wskazane miasto, w którym odbywa się turniej, a koszty specjalnych uzgodnień dotyczących podróży przekraczają koszty określone w standardowych planach dotyczących podróży w związku z turniejem, EA może zwrócić się do uczestnika o pokrycie różnicy w kosztach. Możliwość skorzystania z pokrycia kosztów podróży i zakwaterowania jest uwarunkowana przestrzeganiem Oficjalnego Regulaminu. W wypadku, gdy uczestnik zostanie zdyskwalifikowany lub pokrycie kosztów podróży i zakwaterowania ulegnie przypadkowi, niezależnie od przyczyny, EA może pokryć koszty podróży i zakwaterowania innego uczestnika, który zajmie miejsce takiego uczestnika w ALGS. Nieprzewidziane wydatki zaistniałe w trakcie podróży, w tym w szczególności: koszty połączeń telefonicznych, telefaksu, korzystania z Internetu, usług spa / gabinetów kosmetycznych, prania, wycieczek, pamiątek, opłat manipulacyjnych naliczanych przez hotel i opłat lotniczych, jak również wszelkie inne wydatki niewspomniane w niniejszym Oficjalnym regulaminie, ponosi wyłącznie uczestnik lub jego rodzic / opiekun prawny, przy czym uczestnik może zostać poproszony o rozliczenie nieprzewidzianych wydatków poprzez podanie hotelowi numeru karty kredytowej. Niedopuszczalne jest korzystanie z hotelu i lotów osobno. Pokrycie kosztów podróży i zakwaterowania zależy od dostępności biletów i miejsc oraz określonych ograniczeń. Wszelkie dodatkowe noclegi lub dodatkowe koszty związane z przedłużeniem pobytu stanowią wyłączną odpowiedzialność uczestnika i/lub jego rodzica/opiekuna

prawnego. Konieczne mogą być ważny paszport lub inny dokument podróży – odpowiedzialność w tym zakresie ponosi uczestnik. Mogą obowiązywać dodatkowe ograniczenia.

### **6.2. Oświadczenie o zakwalifikowaniu i wnioski o dostarczenie informacji biograficznych**

Przed zaakceptowaniem pokrycia kosztów transportu i zakwaterowania dla potrzeb wydarzenia na żywo uczestnik musi podpisać oświadczenie o prawie do podróży oraz wypełnić wnioski o dostarczenie informacji biograficznych. Oświadczenie o prawie do podróży zostanie przekazane uczestnikowi na adres e-mailowy przypisany do jego konta EA. Jeśli uczestnik nie wypełni oświadczenia o prawie do podróży w ciągu siedmiu (7) dni kalendarzowych od próby powiadomienia, nie podpisze i/lub nie odeśle oświadczenia o prawie do podróży w wymaganym terminie, odmówi podróży, nie będzie mógł zaakceptować formy podróży lub nie będzie mógł podróżować w terminach odpowiednich pod kątem wydarzenia na żywo, pokrycie kosztów transportu i zakwaterowania oraz uczestnictwo w wydarzeniu na żywo/ALGS ulegają przypadkowi. Jeśli uczestnik jest niepełnoletni w świetle przepisów obowiązujących w jego miejscu zamieszkania, rodzic lub opiekun prawny uczestnika zobowiązany będzie podpisać wszystkie konieczne dokumenty dotyczące zaakceptowania podróży oraz towarzyszyć uczestnikowi podczas wydarzeń na żywo. W takim wypadku pokrycie kosztów podróży i zakwaterowania uczestnika będzie uwzględniać jednego (1) rodzica lub opiekuna prawnego. Uczestnik i rodzic lub opiekun prawny muszą podróżować razem i mieszkać w tym samym hotelu.

### **6.3. Kontrola uczestników**

W celu wzięcia udziału w wydarzeniu na żywo, w zakresie dopuszczalnym w kraju/terytorium zamieszkania uczestnika, potencjalni zdobywcy nagród mogą zostać najpierw poproszeni o poddanie się kontroli uczestników i dostarczenie niezbędnych informacji, których EA wymaga w celu zakwalifikowania do otrzymania nagrody. EA zastrzega sobie prawo, według własnego uznania, do zdyskwalifikowania każdego potencjalnego zwycięzcy na podstawie takiej kontroli, jeżeli EA stwierdzi, według własnego uznania, że przyznanie nagrody takiemu zwycięzcy może negatywnie wpłynąć na EA.

## **7. EGZEKWOWANIE**

Konto EA, ranking i dane na temat meczów mogą zostać skontrolowane, między innymi pod kątem złośliwego zachowania i oszustwa. Każdy uczestnik może zostać natychmiastowo zdyskwalifikowany z ALGS oraz powiązanych turniejów według uznania EA lub osób wyznaczonych przez EA z dowolnego powodu, w tym w przypadku naruszenia Umowy użytkownika, zasad ochrony danych osobowych i plików cookie oraz kodeksu postępowania (ZAŁĄCZNIK A), w tym między innymi z powodu:

- korzystania z cheatów, hacków i zewnętrznych aplikacji „wspomagających” w trakcie rozgrywania meczów;
- celowego rozłączania się podczas rozgrywania meczów;
- zmagania się z innymi drużynami / zawodnikami w trakcie gry;
- korzystania ze znanych błędów pojawiających się w grze (gracz musi znać aktualnie istniejące błędy i unikać ich wykorzystywania); lub
- obraźliwego lub niewłaściwego zachowania, w tym stosowania języka mającego charakter nękający, negatywny lub bluźnierczy w internecie.

EA zastrzega sobie prawo do zrestartowania dowolnego meczu lub zdyskwalifikowania dowolnego uczestnika lub drużyny, według własnego uznania, w dowolnym momencie, między innymi z powodu wykrycia próby ingerencji w proces przyjmowania zgłoszeń bądź w przebieg ALGS, naruszenia niniejszego oficjalnego regulaminu lub zachowania w sposób niesportowy lub zakłócający spokój, jak również prawo do anulowania wszelkich powiązanych zgłoszeń. Dyskwalifikacja uczestnika może skutkować dyskwalifikacją całej drużyny uczestnika z wydarzenia ALGS lub całej serii turniejów ALGS. Niedochodzenie przez EA wykonania danego postanowienia niniejszego oficjalnego regulaminu nie oznacza zrzeczenia się tego prawa.

## **8. NAGRODY**

Wysokość nagród w przypadku wydarzeń, w których są one przyznawane, określono szczegółowo w ZAŁĄCZNIKU E.

### **8.1. Warunki otrzymania nagród**

Nagrody nie podlegają przeniesieniu na inne osoby. Niedopuszczalna jest wymiana nagród na inne towary lub usługi, przy czym EA zastrzega sobie prawo do zapewnienia nagrody zastępczej o wartości równej albo większej niż wartość nagrody pierwotnej, jeśli nagroda pierwotna będzie niedostępna lub niedopuszczalna na mocy obowiązującego prawa. W przypadku zwycięzców posiadających miejsce zamieszkania w Urugwaju nagrody nie będą przyznawane w gotówce, lecz w formie kart podarunkowych. Za zapłatę wszystkich podatków należnych na szczeblu federalnym, państwowym, regionalnym i lokalnym, jak również międzynarodowym odpowiedzialny jest zdobywca nagrody.

Potencjalni zwycięzcy będą musieli wypełnić i podpisać oświadczenie i zgodę zwycięzcy, aby móc odebrać nagrodę w ciągu dziewięćdziesięciu (90) dni od zakończenia wydarzenia. Jeśli potencjalny zdobywca nagrody nie podpisze i/lub nie zwróci oświadczenia i zgody zwycięzcy, odmówi przyjęcia nagrody, nie będzie spełniał warunków do jej otrzymania lub nagroda zostanie zwrócona jako niemożliwa do przekazania jej zdobywcy, utraci on prawo do nagrody.

Nieprzekazanie informacji bankowych lub sposobu dostawy podmiotowi dostarczającemu nagrodę w odpowiednim terminie może skutkować utratą prawa do nagrody. Jeśli potencjalny zdobywca nagrody jest niepełnoletni w myśl przepisów obowiązujących w miejscu jego zamieszkania, jego rodzic lub opiekun prawny (zgodnie z wymogami ustawowymi) zostanie poproszony o podpisanie koniecznych dokumentów po uprzednim okazaniu dokumentu tożsamości. Otrzymanie nagrody jest uwarunkowane przestrzeganiem oficjalnego regulaminu. Nagrody zdobyte zgodnie z niniejszym oficjalnym regulaminem zostaną przekazane ich zdobywcom. Jeśli potencjalny zdobywca nagrody zostanie zdyskwalifikowany lub jego nagroda ulegnie przypadkowi z innego powodu, EA może przekazać równowartość tej nagrody wybranej przez siebie organizacji charytatywnej. Potencjalni zwycięzcy mogą zostać poproszeni o podanie adresu, na który zostanie dostarczona nagroda. Dostarczenie nagród może zająć do trzech (3) miesięcy.

W przypadku, gdy EA odwoła lub zawiesi ALGS zgodnie z **sekcją 2.4** powyżej, nagrody zostaną przyznane za wszystkie wydarzenia przed takim odwołaniem lub zawieszeniem.

## **9. WARUNKI OGÓLNE**

Żadne z postanowień niniejszego oficjalnego regulaminu nie wyłącza ani nie ogranicza ustawowych praw uczestnika jako konsumenta.

### **9.1. Dane osobowe**

Biorąc udział w serii turniejów ALGS, wszyscy zawodnicy przyjmują do wiadomości, że EA będzie przetwarzać ich dane osobowe (w tym imię i nazwisko, adres, datę urodzenia, nazwę konta EA, adres e-mail, nazwę użytkownika na obsługiwanej platformie oraz kraj zamieszkania, łącznie określane jako „dane osobowe”) zgodnie z zasadami Ochrony danych osobowych i plików cookie EA oraz w celach w nich wymienionych. Z zasadami Ochrony danych osobowych i plików cookie można się zapoznać na stronie <https://privacy.ea.com/pl>. Jeśli dane osobowe zostały zebrane od zawodników przez inny podmiot organizujący, zawodnicy wyrażają zgodę, aby podmiot ten przekazał takie dane osobowe EA.

Dane osobowe będą wykorzystywane i przetwarzane zgodnie z zasadami Ochrony danych osobowych i plików cookie, w tym w następujących celach:

- organizacji, przeprowadzenia i monitorowania serii turniejów ALGS oraz przekazania nagród, w tym, w odniesieniu do uczestników, którzy zdobędą nagrodę, opublikowania ich nazw i krajów pochodzenia w internecie, jak również w innych mediach w związku z serią turniejów ALGS, zgodnie z opisem poniżej,
- ogłaszania danych demograficznych dot. graczy wraz ze statystykami rozgrywki jako część komentarza podczas transmisji wydarzenia, a także dostarczania takich informacji do rankingów stron trzecich, jak opisano poniżej;
- udostępniania danych osobowych wyznaczonym operatorom i/lub administratorom ALGS, w tym w celu rezerwacji podróży i zbierania opinii na temat ALGS, rozgrywki i funkcji gier EA, oraz
- materiałów promocyjnych i marketingowych, które mogą zawierać dane osobowe;
- do innych celów, na które zgodę wyraża zawodnik.

Dane osobowe będą przetwarzane w Stanach Zjednoczonych i potencjalnie w innych krajach, w których działalność prowadzi EA, jej podmioty zależne lub przedstawiciele stron trzecich. Biorąc udział w serii turniejów ALGS, zawodnik wyraża zgodę na przekazywanie swoich danych osobowych odbiorcom w Stanach Zjednoczonych Ameryki i innych krajach, których systemy prawne mogą nie zapewniać takiego samego poziomu ochrony prywatności, jak przepisy obowiązujące w kraju zamieszkania zawodnika lub w kraju, którego zawodnik jest obywatelem, co zostało szczegółowo wyjaśnione w zasadach Ochrony danych osobowych i plików cookie.

Uczestnicy mają prawo do przeglądania, wycofywania i korekty swoich danych osobowych. Uczestnicy mogą wnioskować o podjęcie takich działań, odwiedzając portal EA „Moja prywatność”: <https://www.ea.com/pl-pl/legal/privacy-portal>.

Należy pamiętać, że w przypadku uczestników zaproszonych przez EA do udziału w wydarzeniach na żywo, EA może zażądać przeprowadzenia kontroli uczestników. W stosownych i koniecznych przypadkach EA może poprosić o zgodę uczestnika i przekazać szczegóły dotyczące takiej kontroli.

Podmiot organizujący ALGS, jeśli ma to zastosowanie, jest uważany za administratora danych w odniesieniu do bazy danych zawierającej dane osobowe udostępnione przez uczestników. Prosimy o zapoznanie się z polityką prywatności takiego podmiotu organizującego w celu uzyskania szczegółowych informacji dotyczących sposobu przetwarzania danych uczestników oraz ich powiązanych praw.

#### **9.1.1. Rankingi stron trzecich**

Niektóre strony internetowe i usługi online mogą publikować statystyki ALGS, informacje o drużynach i/lub poszczególnych zawodnikach, w tym te, które identyfikują zawodników na podstawie ich publicznych nazw użytkownika („Rankingi stron trzecich”). Niektóre z tych rankingów stron trzecich kompilują informacje dostępne publicznie, podczas gdy inne mogą otrzymywać pewne dodatkowe statystyki zawodników bezpośrednio od EA. Dodatkowe informacje o zawodnikach dostarczane przez EA do rankingów stron trzecich mogą obejmować identyfikatory gracza (takie jak nazwa postaci i nazwa użytkownika ALGS), wyniki w grze (takie jak zabójstwa, asysty, opatrzenia, strzały, zadane obrażenia), ogólne miejsce w rywalizacji w stosunku do innych uczestników i drużyn oraz rodzaj sprzętu do gier, na którym grają.

We wszystkich przypadkach rankingi stron trzecich są niezależnymi administratorami gromadzonych lub otrzymywanych danych i przetwarzają je zgodnie ze swoją polityką prywatności. Jeśli zawodnicy chcą skorzystać ze swoich praw do prywatności w odniesieniu do takich informacji (takich jak dostęp, usunięcie, ograniczenie itp.), muszą skorzystać z procesu przewidzianego przez rankingi stron trzecich w ich politykach prywatności. Zawodnicy potwierdzają, że w uzasadnionym interesie EA i jej wyłącznym uznaniu leży udostępnianie statystyk zawodników, w tym tych, które w inny sposób nie są publicznie dostępne, do rankingów stron trzecich w celu poprawy doświadczeń związanych z ALGS.

#### **9.1.2. Zastosowanie Umowy użytkownika oraz Zasady ochrony danych osobowych i plików cookie**

W razie sprzeczności pomiędzy niniejszym oficjalnym regulaminem a zasadami ochrony prywatności i plików cookie lub Umową użytkownika, pierwszeństwo mają, odpowiednio, zasady ochrony prywatności i plików cookie lub Umowa użytkownika.

### **9.2. Udostępnianie i publikowanie informacji o graczach**

#### **9.2.1. Lista zwycięzców**

W ciągu dwóch (2) tygodni od zakończenia każdego wydarzenia, po potwierdzeniu wszystkich zwycięzców, EA opublikuje listę zwycięzców na stronie rejestracji. Lista będzie dostępna przez co najmniej trzy (3) miesiące od zakończenia serii turniejów ALGS.

#### **9.2.2. Udzielenie praw**

Uczestnik przyznaje EA prawo do publikowania i wykorzystywania w inny sposób statystyk i rankingów uczestnika w związku z turniejem ALGS w dowolnym celu, w tym w celach marketingowych i promocyjnych, bez dalszej zgody lub wynagrodzenia dla uczestnika.

Przyjmując nagrodę, uczestnik udziela EA prawa do wykorzystania jego danych osobowych oraz wszelkich innych informacji dostarczonych przez uczestnika, bez ponownej zgody ani wynagrodzenia dla zawodnika, do celów administracyjnych, marketingowych i promocyjnych związanych z serią turniejów ALGS, EA i/lub Grą, chyba że poniżej określono inaczej:

- informacje ogólne: imię i nazwisko, kraj zamieszkania, wiek, nazwy użytkownika na obsługiwanych platformach (np. tag gracza Xbox Live, PSN ID, ID konta EA);
- informacje dotyczące mediów społecznościowych: pseudonim na X (wcześniej Twitter), kanał YouTube, konto Twitch, nazwa użytkownika Discord, nazwa użytkownika na Instagramie;
- Zdjęcia: wszelkie zdjęcia dostarczone przez uczestnika do EA lub zdjęcia uczestnika zrobione na miejscu podczas wydarzenia na żywo
- inne informacje przekazywane przedstawicielom turnieju: rozmiar koszulki, ograniczenia dietetyczne, numer telefonu;
- wszelkie inne informacje biograficzne dostarczone przez zawodnika (np. ulubiona legenda, biogram podany podczas procesu rejestracji na stronie turnieju);

### **9.2.3. Informacje na temat konta EA**

Uczestnicy przyjmują do wiadomości i zgadzają się, że EA może przekazać informacje o ich koncie (imię i nazwisko, identyfikator internetowy, wiek, kraj, statystyki i wyniki rozgrywki oraz adres e-mail) serwisowi Battlefy Technologies Inc. w celu zarządzania wszelkimi turniejami.

## **9.3. Prawo właściwe; zwolnienie z odpowiedzialności**

### **9.3.1. Decyzje EA**

Decyzje EA są ostateczne w odniesieniu do wszelkich kwestii związanych z serią turniejów ALGS.

### **9.3.2. Prawo właściwe**

W zakresie dopuszczalnym przez prawo lokalne seria turniejów ALGS podlega przepisom prawa stanu Kalifornia, a wszystkie spory muszą być rozstrzygane w Stanach Zjednoczonych.

### **9.3.3. Zwolnienie**

W zakresie dopuszczalnym przez prawo uczestnik zgadza się zwolnić i zabezpieczyć EA i jej agentów od wszelkiej odpowiedzialności lub jakiegokolwiek urazu, straty, szkody, prawa, roszczenia lub działania jakiegokolwiek rodzaju wynikającego z lub w związku z ALGS lub jakimkolwiek działaniem związanym z ALGS, lub otrzymaniem, przyjęciem, posiadaniem, wykorzystaniem lub niewłaściwym wykorzystaniem podróży zapewnionej przez EA lub jakiegokolwiek wygranej nagrody.

### **9.3.4. W przypadku mieszkańców Austrii, Niemiec i Polski**

Niezależnie od wszelkich innych postanowień niniejszego regulaminu, żadne z postanowień niniejszego oficjalnego regulaminu nie może skutkować pozbawieniem uczestnika praw ochrony konsumenta przyznanych przez przepisy prawa obowiązujące w miejscu zamieszkania uczestnika, od których nie można odstąpić w drodze umowy. W odniesieniu do nagrody oraz innych produktów lub usług zapewnianych bezpłatnie przez EA i jej podmioty powiązane, EA ponosi odpowiedzialność wyłącznie z tytułu działań umyślnie nieprawidłowych i rażącego niedbalstwa. W przypadku niewielkiego zaniedbania EA odpowiada tylko za naruszenie istotnych zobowiązań umownych, takich jak opóźnienie lub niemożność wykonania z przyczyn leżących po stronie EA. Odpowiedzialność w przypadku naruszenia istotnego postanowienia umowy ograniczona jest do typowych szkód, których wystąpienie EA mogła przewidzieć w chwili zawarcia umowy w świetle znanych jej w tym czasie okoliczności. „Istotne zobowiązania umowne” to postanowienia, których wykonanie jest konieczne do umożliwienia prawidłowej realizacji umowy oraz osiągnięcia jej celu i na których wykonaniu uczestnik jako konsument końcowy może się opierać w swoich działaniach. Powyższe ograniczenia odpowiedzialności nie mają zastosowania w wypadku wyraźnych gwarancji ze strony EA, złej woli, utraty życia lub uszczerbku na zdrowiu, jak również bezwzględnie obowiązujących przepisów ustawowych.

### **9.3.5. W przypadku mieszkańców Wielkiej Brytanii i Francji**

Niezależnie od wszelkich innych postanowień niniejszego regulaminu, w zakresie dopuszczalnym na mocy obowiązującego prawa, każdy gracz zobowiązuje się zwolnić i zabezpieczyć EA i jej pośredników od wszelkiej odpowiedzialności lub jakiegokolwiek urazu, straty, szkody, prawa, roszczenia lub działania dowolnego rodzaju wynikającego lub związanego z ALGS lub jakąkolwiek działalnością związaną z ALGS lub otrzymaniem, posiadaniem, wykorzystaniem lub niewłaściwym wykorzystaniem jakiejkolwiek wygranej nagrody, z wyjątkiem roszczeń wynikających ze śmierci lub obrażeń ciała wynikających z zaniedbania EA, a w przypadku mieszkańców Wielkiej Brytanii, w odniesieniu do roszczeń wynikających z czynu niedozwolonego lub wszelkich innych zobowiązań, które nie mogą być wyłączone na mocy prawa.

### **9.3.6. W przypadku mieszkańców Australii**

Niezależnie od wszelkich innych postanowień niniejszego regulaminu, w zakresie dopuszczalnym na mocy obowiązującego prawa oraz z zastrzeżeniem i bez wyłączenia, ograniczania lub modyfikowania jakichkolwiek praw lub środków prawnych, do których uczestnik może być uprawniony jako konsument na mocy przepisów dotyczących gwarancji konsumenckich australijskich przepisów w zakresie ochrony konsumenta, każdy uczestnik zobowiązuje się zwolnić i zabezpieczyć EA i jej pośredników od wszelkiej odpowiedzialności lub jakiegokolwiek urazu, straty, szkody, prawa, roszczenia lub działania dowolnego rodzaju wynikającego lub związanego z ALGS lub jakąkolwiek działalnością związaną z ALGS lub otrzymaniem, posiadaniem, wykorzystaniem lub niewłaściwym wykorzystaniem jakiejkolwiek wygranej nagrody.

## **10. PRAWA HANDLOWE**

EA zastrzega sobie wszystkie prawa handlowe (w tym bez ograniczeń wszystkie prawa marketingowe i medialne) związane z serią turniejów ALGS.

Uczestnik nie może sugerować swojego związku z turniejem ALGS i/lub EA w sposób komercyjny ani wykorzystywać praw własności intelektualnej EA, a także nie powinien pozwalać działać w ten sposób stronom trzecim bez uprzedniej pisemnej zgody EA, której EA może udzielić lub odmówić.

Uczestnik lub jego sponsor pragnący podjąć działania promocyjne lub marketingowe związane z serią turniejów ALGS, w tym w obiekcie, w którym seria turniejów ALGS będzie się odbywała, musi uzyskać uprzednią pisemną zgodę EA, której firma może udzielić albo odmówić.

Utrwalanie i rozpowszechnianie zdjęć i klipów z serii turniejów ALGS do celów komercyjnych przez lub w imieniu dowolnego zawodnika jest ściśle zabronione, chyba że zostało wyraźnie zatwierdzone przez EA.

## **11. OGRANICZENIE ODPOWIEDZIALNOŚCI**

EA nie ponosi odpowiedzialności za: (i) niedokładne informacje, których źródłem są czy to uczestnicy, czy błędy typograficzne, sprzęt lub oprogramowanie związane z turniejem; (ii) awarie techniczne, m.in. awarie sieci, przerwy lub rozłączenia; (iii) nieautoryzowaną interwencję w proces przyjmowania zgłoszeń do turnieju; (iv) błędy techniczne lub ludzkie w zarządzaniu turniejem lub przetwarzaniu rejestracji; (v) spóźnioną, zagubioną, niemożliwą do dostarczenia, błędną, uszkodzoną lub skradzioną pocztę bądź komunikację elektroniczną; (vi) dyskwalifikację z jakiegokolwiek powodu, w tym skutek niezrozumienia przez uczestnika Oficjalnego regulaminu i wymagań lub procesu zgłoszeniowego.



## ZAŁĄCZNIK A – KODEKS POSTĘPOWANIA

Niniejszy kodeks postępowania ma zastosowanie do wszystkich uczestników niezależnie od etapu serii turniejów ALGS, chyba że wyraźnie wskazano inaczej. EA zastrzega sobie prawo do nałożenia według własnego uznania kar i sankcji na każdego uczestnika lub zdyskwalifikowania go za naruszenie niniejszego kodeksu postępowania. Uczestnicy będą odpowiedzialni za zachowanie swoich trenerów, w tym za zapewnienie przestrzegania przez nich kodeksu postępowania.

### A1. Zachowanie uczestników

Uczestnicy są jednymi z najlepszych i najbardziej rozpoznawalnych graczy na świecie, w związku z czym są ambasadorami ALGS i muszą przestrzegać najwyższych norm EA, społeczeństwa i mediów. Uczestnicy muszą zachowywać się zgodnie z ogólnie przyjętymi normami przyzwoitości oraz normami społecznymi i moralnymi, a także nie mogą popełniać żadnych czynów ani angażować się w sytuacje lub wydawać oświadczeń, które skutkują złą reputacją, brakiem szacunku, skandalem, ośmieszeniem lub lekceważeniem względem uczestnika, EA, serii turniejów ALGS bądź jej uczestników i sponsorów.

Wymogi te mają zastosowanie do wydarzeń na żywo, offline i online, w ramach turniejów ALGS i poza nimi, w tym w mediach społecznościowych i transmisjach na żywo, a także do działań podejmowanych w przeszłości oraz w czasie wydarzeń na żywo. Wszyscy uczestnicy powinni przestrzegać standardów współzawodnictwa oraz określonych przez EA zasad postępowania, dostępnych na stronie <https://terms.ea.com/pl>, nawet wtedy, gdy nie biorą udziału w prowadzonych przez EA wydarzeniach.

Uczestnicy muszą zachować odpowiedni poziom szacunku, oceniany według uznania EA, wobec innych uczestników, sędziów, personelu, obsługi wydarzeń i administratorów turnieju (łącznie nazywanych „przedstawicielami turnieju”). Jakiegokolwiek groźby kierowane pod adresem przedstawicieli turnieju i/lub innych uczestników nie będą tolerowane. Uczestnicy zobowiązani są w każdym przypadku przestrzegać wytycznych przedstawicieli turnieju.

Niedozwolone zachowania obejmują w szczególności:

- naruszenie, w wyłącznej ocenie EA, danego przepisu, zasady lub regulacji;
- korzystanie z oprogramowania lub programów, które uszkadzają inne komputery lub czyjąs własność oraz zakłócają wykonywanie Usługi EA;
- korzystanie z jakiegokolwiek oprogramowania zewnętrznego, stworzonego w celu zapewnienia uczestnikowi nieuczciwej przewagi;
- ingerowanie w udział innego uczestnika w serii turniejów ALGS lub zakłócanie tego udziału;
- nękanie, groźenie, zastraszanie, angażowanie się w mowę nienawiści, wielokrotne wysyłanie niechcianych wiadomości, w tym dokonywanie osobistych ataków lub wypowiedzi na temat rasy, płci, orientacji seksualnej, religii, pochodzenia itp.;
- używanie wulgarne lub obraźliwe języka;
- przemoc fizyczną, bójki lub inne formy zagrożenia wymierzone w dowolnego uczestnika, widza, przedstawiciela wydarzenia lub każdą inną osobę;
- uszkodzenie i/lub niewłaściwe wykorzystywanie urządzeń do gry, sprzętu komputerowego i urządzeń peryferyjnych, sprzętu turniejowego lub obiektu/lokalizacji/zakwaterowania;
- publikowanie, postowanie, przesyłanie lub rozpowszechnianie treści bądź organizowanie / uczestniczenie w jakichkolwiek działaniach, grupach lub stowarzyszeniach, które EA w sposób uzasadniony uznaje za nieodpowiednie, agresywne, nienawistne, nękające, profanujące, zniesławiające, groźące, obsceniczne, o charakterze seksualnym i/lub sugerującym wykorzystywanie seksualne, szkodliwe, naruszające prywatność, wulgarne lub w jakikolwiek inny sposób naruszające wartości wyznawane przez EA, obraźliwe, nieprzyzwoite bądź niezgodne z prawem;
- przeszkadzanie lub przerywanie transmisji lub produkcji telewizyjnej;
- wpływanie na rozgrywkę w niedozwolony sposób, w tym poprzez: celowe niszczenie stanowiska gry, odcinanie zasilania, opuszczenie stanowiska przed końcem gry, odmowę udziału w grze lub nadużywanie opcji pauzy w grze;
- niespełnienie wymogów w zakresie bezpieczeństwa, w tym niepoddanie się badaniu wykrywaczem metalu i przeszukaniu torby lub plecaka;
- niestosowanie się do poleceń przedstawicieli turnieju i pracowników ochrony;

- logowanie się na dostarczonych urządzeniach do gry z konta osobistego lub granie w gry inne niż egzemplarz Gry zapewniony na potrzeby turnieju;
- niestawienie się na ceremonię wręczenia nagród po zakończeniu turnieju, nieudzielenie wywiadów, niepojawienie się na wydarzeniu na żywo lub brak udziału w akcjach promocyjnych zgodnie z uzasadnionym wnioskiem EA lub innego sponsora;
- oglądanie przez uczestników transmisji swojej gry i/lub słuchanie relacji na żywo ze swojej gry, podczas gdy gra jeszcze się nie zakończyła;
- podejmowanie jakichkolwiek związanych z ALGS działań promocyjnych z udziałem stron trzecich, o ile takie działania nie zostały uprzednio zatwierdzone przez EA na piśmie;
- korzystanie z luk w systemach, programów do oszukiwania, nieudokumentowanych funkcji, błędów w budowie lub innych problemów określonych według uznania EA, w wyniku których Gra bądź ALGS nie działają zgodnie z założeniami. Otwarta lista działań uczestnika, które zostaną uznane za wykorzystywanie luk w systemach, znajduje się w sekcji A10 poniżej;
- sprzedaż, kupno, handel, przekazywanie lub oferowanie przeniesienia konta EA bądź dowolnej zawartości EA powiązanej z kontem EA, w tym wirtualnej waluty EA i innych uprawnień, czy to w ramach Usługi EA, czy też na stronie internetowej podmiotów trzecich, lub związanych z transakcjami przeprowadzanymi poza grą, chyba że za zgodą EA;
- graniu w imieniu innego uczestnika lub pozwolenie komuś innemu na graniu w imieniu uczestnika, w jakimkolwiek trybie gry turniejowej;
- uprawianie hazardu, w tym w formie obstawiania wyniku meczów ALGS;
- ujawnianie jakichkolwiek poufnych informacji przekazanych przez EA lub którykolwiek z podmiotów zależnych;
- ujawnianie lub przekazywanie kodów rozgrywki komuś innemu niż zawodnicy z własnej drużyny;
- komunikowanie się z kimkolwiek poza aktywnymi, grającymi członkami własnej drużyny lub przedstawicielami ALGS w jakikolwiek sposób w trakcie gry ALGS do czasu, aż drużyna uczestnika zostanie wyeliminowana z gry;
- przyjmowanie lub oferowanie prezentów, łapówek, nagród bądź wynagrodzenia za usługi świadczone w związku z udziałem w serii turniejów ALGS (nie dotyczy uczestników, którzy mają sponsorów wynagradzających ich w zależności od osiągniętego wyniku);
- wywoływanie lub przyczynianie się do skandalu, szkody dla reputacji lub ryzyka dla integralności i reputacji ALGS lub EA;
- angażowanie się w działalność, która w znaczący sposób zakłóca spokojne, uczciwe i oparte na wzajemnym szacunku funkcjonowanie środowiska ALGS;
- nieuczestniczenie w wydarzeniu na żywo we wskazanym dniu i czasie podanym na stronie turnieju lub w inny sposób przekazany uczestnikom przez sponsora bądź personel turnieju;
- niedołączenie i niepozostanie na oficjalnym kanale głosowym serwera Discord Pro League, zidentyfikowanym przez sponsora lub personel turnieju, przez czas trwania gier zawodnika.
- Promowanie, zachęcanie do udziału lub branie udziału w zakazanej działalności opisanej powyżej.

## **A2. Polityka dotycząca zmywy i ustawiania gier**

Wszelkie działania lub porozumienia mające na celu postawienie w niekorzystnej sytuacji innych uczestników w celu przesądzenia o wyniku gry, próby przegrania gry, wpłynięcia na uczciwość ALGS lub ograniczenia wysiłków zmierzających do wygrania gry są surowo zabronione.

Każdy uczestnik uznany przez EA za łamiącego tę zasadę na jakimkolwiek etapie ALGS może zostać usunięty z ALGS. Tacy uczestnicy mogą być zmuszeni do zaakceptowania przepadku lub zwrotu rekompensaty i/lub nagród, a ich konta EA i/lub konta w grze mogą zostać zawieszane.

Przykłady zmywy obejmują między innymi:

- umyślne przegranie gry z dowolnej przyczyny na dowolnym etapie wydarzenia;
- graniu w imieniu innego uczestnika, w tym korzystanie z drugiego konta, aby udzielić mu wsparcia na którymkolwiek etapie wydarzenia;

- dowolna forma ustawiania gier lub komunikacji z innymi uczestnikami bądź trenerami, która dotyczy rozgrywki lub strategii;
- „niepoważna gra” definiowana jako sytuacja, w której uczestnik lub drużyna nie podejmują rozsądnych i uczciwych działań w celu uzyskania przewagi nad przeciwnikami w grze;
- wyrażenie zgody na podział nagrody pieniężnej; oraz
- pozwalanie przeciwnikowi na zdobycie większej lub mniejszej liczby punktów, niż mógłby uzyskać w normalnych warunkach, aby wpłynąć na ranking.

### **A3. Zasady dotyczące spożywania alkoholu i zażywania narkotyków**

Podczas ALGS uczestnicy nie mogą być pod wpływem narkotyków ani alkoholu. Używanie alkoholu lub narkotyków przez zawodników jest zabronione na terenie każdego wydarzenia na żywo.

Palenie, w tym używanie e-papierosów i waporyzatorów, jest zabronione podczas każdego wydarzenia na żywo, z wyjątkiem wyznaczonych do tego celu miejsc. Na niektórych wydarzeniach na żywo może obowiązywać całkowity zakaz palenia.

### **A4. Zasady dotyczące ubioru**

Uczestnicy wydarzeń na żywo muszą nosić odzież stosowną do okoliczności (zgodnie z ustaleniami EA).

Uczestnicy nie mogą mieć na sobie ani przy sobie żadnych przedmiotów o charakterze politycznym ani przedmiotów, które mogą budzić kontrowersje bądź negatywnie wpłynąć na reputację EA, jej partnerów lub ALGS.

Uczestnicy nie mogą wykonywać żadnych czynności promocyjnych ani reklamowych marek i usług związanych z ALGS, chyba że zostaną one zatwierdzone na piśmie przez EA.

### **A5. Zgłaszanie naruszeń**

Aby zgłosić potencjalne naruszenie niniejszego oficjalnego regulaminu, wyślij wiadomość e-mail na adres [algs@ea.com](mailto:algs@ea.com).

### **A6. Kary**

Naruszenie niniejszego Oficjalnego regulaminu lub regulaminu wydarzenia może skutkować: nałożeniem kar, dyskwalifikacją, zmianą wyników gier, utratą statusu zwycięzcy i/lub utratą nagród. Wszystkie decyzje podjęte przez EA lub przedstawicieli turnieju w odniesieniu do serii turniejów ALGS są ostateczne. EA zastrzega sobie prawo do ukarania uczestnika w trakcie turnieju na dowolnym etapie, w dowolnym czasie i z dowolnej przyczyny. Kary mogą obejmować między innymi następujące działania:

- ostrzeżenie,
- naganę,
- przegranie pojedynczej gry;
- przegranie wszystkich meczów,
- obniżenie wyniku meczu,
- utratę nagród i świadczeń (w tym nagród w postaci pieniężnej oraz pokrycia kosztów podróży),
- utratę punktów,
- czasowe lub stałe zawieszenie udziału w serii turniejów ALGS,
- dyskwalifikacja z serii turniejów ALGS i przyszłych turniejów;
- przepadek wszelkich opłat rejestracyjnych za uczestnictwo w wydarzeniu;
- utratę przyszłej nagrody pieniężnej,
- zawieszenie jednego (1) lub wielu kont do gry w Usłudze (-ach) EA, z którego (-ych) korzysta uczestnik.

EA ma również prawo do publicznego ogłaszania kar nałożonych na uczestników, a tacy uczestnicy zrzekają się wszelkich praw do podjęcia kroków prawnych przeciwko EA i/lub jej podmiotom stowarzyszonym.

### **A7. Sponsorowanie uczestników**

Uczestnicy turniejów ALGS mogą pozyskiwać sponsorów promocyjnych i współpracować z nimi. Sponsoring promocyjny jest jednak ograniczony i wyklucza niektóre kategorie i branże. Uczestnik nie może prezentować ani

promować sponsora w połączeniu z EA, jego partnerami lub serią ALGS, jeśli sponsor promocyjny należy do jednej z poniższych kategorii, oferuje dostęp do wymienionych usług, produktów bądź czynności lub jest z nimi powiązany:

- hazard, zakłady, produkty lub usługi o charakterze loterii, w tym zakłady sportowe i strony hazardowe o charakterze fantasy sports bądź podobne strony lub usługi;
- alkoholem, tytoniem, lekami na receptę, lekami podlegającymi ograniczeniom i/lub podobnymi produktami lub akcesoriami;
- produktami farmaceutycznymi lub usługami, suplementami diety lub wyrobami medycznymi;
- bronią palną i inną;
- treściami pornograficznymi i materiałami o charakterze erotycznym i przeznaczonym dla dorosłych;
- Żywnościami i napojami o wysokiej zawartości tłuszczu, soli lub cukru i napojów;
- Napojami energetycznymi;
- reklamami politycznymi lub promującymi programy polityczne; albo
- przedsiębiorstwami kryptowalutowymi i/lub stronami internetowymi promującymi/mającymi powiązania z obrotem kryptowalutami;
- nielegalnymi produktami lub usługami czy treściami, które w inny sposób naruszają wszelkie przepisy prawa obowiązujące na terytorium, na którym dostępna jest Gra;
- produktami lub usługami podmiotów bezpośrednio konkurujących z EA, jej partnerami i innymi markami, których jest ona właścicielem;
- bezpośrednimi konkurentami oficjalnych partnerów marketingowych ALGS;
- wszystko, co jest szkodliwe dla działalności EA (np. hakowanie, usługi sprzedaży złota, sprzedaż kont / monet itp.);
- wszystko, co jest niezgodne z ESRB, PEGI, OFLC, USK lub odpowiednią oceną (ocenami) Gry na danym terytorium.

Powyższa lista jest przykładowa i nie uwzględnia wszystkich możliwości. EA zastrzega sobie prawo do dodania lub usunięcia w dowolnej chwili wszelkich produktów lub usług z powyższej listy bez podawania przyczyny.

#### **A8. Pseudonimy sceniczne i nazwy graczy**

Podczas rejestracji uczestnicy zostaną poproszeni o wybranie unikalnej nazwy użytkownika. Taka nazwa użytkownika będzie wykorzystywana do identyfikacji uczestników podczas wydarzeń na żywo. Nazwa użytkownika może być taka sama, jak ID konta EA, PSN ID lub tag gracza XBL, ale nie jest to wymagane. Nazwa użytkownika musi być unikalna w stosunku do innych nazw uczestników i nie może być uznana za wulgarną przez EA i jej podmioty stowarzyszone. Nazwa użytkownika nie może: a) naruszać praw własności intelektualnej stron trzecich; b) łamać prawa, Umowy użytkownika EA ani prawa do prywatności lub prawa do reklamy stron trzecich.

#### **A10. Wykorzystywanie błędów w grze**

Wykorzystywanie luk w systemach to postępowanie mające na celu wykorzystanie przez uczestnika błędu lub defektu w Grze, co może skutkować nieprawidłowymi rezultatami, zachowaniami lub zapewnić zawodnikowi przewagę nad konkurencją. Poniżej przedstawiono otwartą listę działań uczestników, które zostaną uznane za wykorzystywanie luk w systemach i mogą skutkować nałożeniem kary.

- Opuszczanie granic mapy w sposób, który nie aktywuje komunikatu „Wyautowanie”, oraz wykorzystywanie innych błędów, które umożliwiają uczestnikowi pozostawanie poza okręgiem (pomarańczowy kolor) bez odnoszenia obrażeń.
  - Teren z powierzchnią poślizgową znajduje się na obszarach, na których nie można grać – i z założenia nie można na nim grać. Spamowanie lub wykorzystywanie mechanik gry, aby uniknąć poślizgu na powierzchni poślizgowej, uważa się za wykorzystywanie luk w systemach.
  - Wykorzystywanie jednostronnych tekstur na geometrii mapy, aby zablokować lub uniknąć jakichkolwiek obrażeń, które uczestnik otrzymałby bez zastosowania tej geometrii.
  - Wszelkie inne działania, o których uczestnicy zostali poinformowani przez przedstawicieli ALGS lub EA.
- EA może co pewien czas i według własnego uznania aktualizować powyższą listę.

## ZAŁĄCZNIK B: KWALIFIKUJĄCE SIĘ KRAJE I TERYTORIA

Aby zakwalifikować się do udziału w turniejach ALGS, uczestnicy muszą być legalnymi mieszkańcami jednego z niżej wymienionych krajów/terytoriów. Uwaga: Podział na regiony służy wyłącznie celom ALGS i nie jest wyznacznikiem oficjalnych regionów geograficznych.

APAC Północ	APAC Południe	Europa, Bliski Wschód i Afryka	Ameryka Północna	Ameryka Południowa
Japonia	Australia	Austria	Kanada	Argentyna
Mongolia	Bangladesz	Belgia	Kostaryka	Boliwia
Korea Południowa	Hongkong	Bośnia i Hercegowina	Republika Dominikańska	Brazylia
	Indie	Bułgaria	Salwador	Chile
	Indonezja	Chorwacja	Honduras	Kolumbia
	Makau	Cypr	Meksyk	Ekwador
	Malezja	Czechy	Panama	Paragwaj
	Nowa Zelandia	Dania	Portoryko	Peru
	Filipiny	Egipt	Trynidad i Tobago	Urugwaj
	Singapur	Estonia	Stany Zjednoczone Ameryki	Wenezuela
	Tajwan	Finlandia		
	Tajlandia	Francja		
	Wietnam	Gruzja		
		Niemcy		
		Grecja		
		Węgry		
		Islandia		
		Irlandia		
		Izrael		
		Włochy		
		Kazachstan		
		Kuwejt		
		Łotwa		
		Liban		
		Litwa		
		Luksemburg		
		Malta		
		Holandia		
		Norwegia		
		Polska		
		Portugalia		
		Katar		

		Rumunia		
		Arabia Saudyjska		
		Serbia		
		Słowacja		
		Republika Południowej Afryki		
		Hiszpania		
		Szwecja		
		Szwajcaria		
		Turcja		
		Ukraina (z wyłączeniem Krymu)		
		ZEA		
		Zjednoczone Królestwo Wielkiej Brytanii i Irlandii Północnej		

Chińska Republika Ludowa (wyłącznie na zaproszenie)

## ZAŁĄCZNIK C: FORMATY TURNIEJÓW I PUNKTACJA

### C1. Turnieje w systemie pucharowym

W turniejach rozgrywanych w systemie pucharowym po określonej liczbie meczów w każdej rundzie wyniki drużyn zostaną porównane celem ustalenia, kto przechodzi do kolejnej rundy, lub też wyłonienia zwycięzców turnieju w przypadku rundy finałowej. Może być wiele rund meczowych, w tym runda finałowa („finały”), runda bezpośrednio poprzedzająca finały („półfinały”) oraz runda bezpośrednio poprzedzająca półfinały („ćwierćfinały”). Każdy turniej obejmuje co najmniej jedną (1) rundę. Każda runda obejmuje serię meczów. Wszystkie drużyny rozpoczynają turniej od rundy 1.

Łączna liczba rund w turnieju będzie się różnić w zależności od ostatecznej liczby drużyn, które zameldują się w turnieju w dniu zawodów, ale będzie ograniczona maksymalną liczbą rund.

- W przypadku 1. i 2. podziału Trasy Pretendenta oraz kwalifikacji przedsezonowych:
  - W Ameryce Północnej i w EMEA maksymalna liczba rund to siedem (7), włącznie z rundą finałową. W APAC Południe i APAC Północ maksymalna liczba rund to sześć (6), natomiast w Ameryce Południowej – pięć (5), włącznie z rundą finałową.
  - W każdej rundzie przed ćwierćfinałami rozgrywane będą cztery (4) gry, a w ćwierćfinałach, półfinałach i finałach po sześć (6) gier. Drużyny zdobywają punkty we wszystkich meczach zgodnie z opisem w **ZAŁĄCZNIKU C5.1**.
  - Po zakończeniu wszystkich meczów w danej rundzie drużyny z dziesięcioma (10) najwyższymi wynikami w rundzie (zgodnie z opisem **ZAŁĄCZNIKU C5.1**) w każdej grupie przechodzą do następnej rundy. Jeśli we wszystkich grupach pozostaje łącznie dwadzieścia (20) albo mniej drużyn, drużyny te awansują do rundy finałowej. Pozostałe drużyny odpadają z turnieju.
  - W finałach odbędzie się sześć (6) meczów. Drużyny zdobywają punkty w każdym z meczów zgodnie z **ZAŁĄCZNIKIEM C5.1**. Po zakończeniu wszystkich meczów w finałach, drużyna z najwyższym wynikiem w rundzie finałowej (zgodnie z **ZAŁĄCZNIKIEM C5.1**) zostanie ogłoszona zwycięzcą turnieju w danym regionie. Wszystkie pozostałe drużyny zostaną sklasyfikowane na podstawie wyników z rundy finałowej.

### C2. Faza grupowa

Na tym etapie każda grupa gra z każdą inną grupą w serii sześciu (6) gier („Faza grupowa”), przy czym drużyny zdobywają punkty w każdej grze zgodnie z opisem w **ZAŁĄCZNIKU C5.1** i przechodzą do fazy pucharowej podwójnej eliminacji (zgodnie z opisem w **ZAŁĄCZNIKU C3**).

Po zakończeniu fazy grupowej czterdzieści (40) drużyn zostaje sklasyfikowanych na podstawie łącznego wyniku gry uzyskanego we wszystkich grach rozegranych w fazie grupowej („łączny wynik w fazie grupowej”) i rozpoczyna fazę pucharową podwójnej eliminacji w następujący sposób:

- W przypadku każdego playoffów i mistrzostw:
  - dwadzieścia (20) drużyn z najwyższym całkowitym wynikiem w fazie grupowej rozpoczyna w drabince wygranych;
  - dwadzieścia (20) drużyn z najniższym łącznym wynikiem w fazie grupowej rozpoczyna rundę 1. w drabince eliminacji.

### C3. Faza pucharowa podwójnej eliminacji

W przypadku playoffów i mistrzostw faza pucharowa podwójnej eliminacji składa się z jednej (1) rundy drabinki wygranych, dwóch (2) rund drabinki eliminacji oraz rundy finałowej. W przypadku innych turniejów wykorzystujących ten format faza pucharowa podwójnej eliminacji składa się z dwóch (2) rund zarówno dla drabinki wygranych, jak i drabinki eliminacji, oraz rundy finałowej.

Każda z rund w drabinkach wygranych i eliminacji składa się z serii gier, podczas której drużyny zdobywają punkty w każdej grze, zgodnie z opisem w **ZAŁĄCZNIKU C5.1**. Wynik drużyny w rundzie (zgodnie z opisem w

**ZAŁĄCZNIKU C5.1)** na koniec każdej rundy zdecyduje o awansie do kolejnej rundy lub eliminacji z turnieju w następujący sposób:

- W przypadku każdego playoffów i mistrzostw:
  - drabinka wygranych: dziesięć (10) drużyn z najwyższym wynikiem w rundzie awansuje do rundy finałowej. pozostałe drużyny przenoszone są do rundy 2. drabinki eliminacji;
  - runda 1. drabinki eliminacji: dziesięć (10) drużyn z najwyższym wynikiem w rundzie awansuje do rundy 2. drabinki eliminacji; Pozostałe drużyny odpadają z turnieju.
  - runda 2. drabinki eliminacji: dziesięć (10) drużyn z najwyższym wynikiem w rundzie awansuje do rundy finałowej; Pozostałe drużyny odpadają z turnieju.
- W przypadku kwalifikacji ostatniej szansy:
  - runda 1. drabinki wygranych: dziesięć (10) drużyn z najwyższym wynikiem w rundzie awansuje do rundy 2. drabinki wygranych; pozostałe drużyny przenoszone są do rundy 1. drabinki eliminacji;
  - runda 2. drabinki wygranych: dziesięć (10) drużyn z najwyższym wynikiem w rundzie awansuje do rundy finałowej; pozostałe drużyny przenoszone są do rundy 2. drabinki eliminacji;
  - runda 1. drabinki eliminacji: dziesięć (10) drużyn z najwyższym wynikiem w rundzie awansuje do rundy 2. drabinki eliminacji; Pozostałe drużyny odpadają z turnieju.
  - runda 2. drabinki eliminacji: dziesięć (10) drużyn z najwyższym wynikiem w rundzie awansuje do rundy finałowej; Pozostałe drużyny odpadają z turnieju.
- W przypadku kwalifikacji Pro League:
  - runda 1. drabinki wygranych: dziesięć (10) drużyn z najwyższym wynikiem w rundzie awansuje do rundy 2. drabinki wygranych; pozostałe drużyny przenoszone są do drabinki eliminacji;
  - runda 2. drabinki wygranych: dziesięć (10) drużyn z najwyższym wynikiem w rundzie awansuje do rundy finałowej; pozostałe drużyny przenoszone są do drabinki eliminacji;
  - drabinka eliminacji: dziesięć (10) drużyn z najwyższym wynikiem w rundzie awansuje do rundy finałowej; Pozostałe drużyny odpadają z turnieju.

W rundzie finałowej każdego playoffów, mistrzostwach, kwalifikacjach ostatniej szansy i kwalifikacjach Pro League dwadzieścia (20) drużyn będzie rywalizować według formatu punktu meczowego, opisanego w **ZAŁĄCZNIKU C4**. W przypadku playoffów 1. podziału, kwalifikacji ostatniej szansy i kwalifikacji Pro League dziesięć (10) drużyn awansujących z drabinki wygranych zostanie rozstawionych w oparciu o wyniki, jakie osiągnęły w ostatniej rundzie drabinki wygranych, i zaczną rundę finałową z dodatkowymi punktami startowymi, jak opisano w **ZAŁĄCZNIKU C5.2**.

#### **C4. Punkt meczowy**

Finały regionalne, playoffy, mistrzostwa, kwalifikacje ostatniej szansy i kwalifikacje Pro League wykorzystują w rundzie finałowej mechanikę „punktu meczowego”, by wyłonić zwycięzcę tych zawodów. W tej rundzie drużyny rywalizują w serii meczów, zdobywając punkty w każdym z meczów zgodnie z **ZAŁĄCZNIKIEM C5.1**. Gdy drużyna osiągnie liczbę pięćdziesięciu (50) punktów („próg punktu meczowego”) w tej rundzie, zdobywa ona „prawo do punktu meczowego”.

Po zdobyciu prawa do punktu meczowego drużyna wygrywająca mecz (zajmująca pierwsze miejsce) następujący po meczu, w którym osiągnęła próg punktu meczowego, zostanie ogłoszona zwycięzcą danego turnieju. Pozostałe drużyny zostaną sklasyfikowane zgodnie z ich wynikami w rundzie finałowej. Jeśli zwycięska drużyna finałów regionalnych, kwalifikacji do Pro League lub kwalifikacji ostatniej szansy zostanie ogłoszona przed rozegraniami sześciu (6) gier, przestanie ona grać, a rozgrywka będzie kontynuowana, aż wszystkie pozostałe drużyny ukończą serię sześciu (6) gier. Po zakończeniu serii gier pozostałe drużyny zostaną sklasyfikowane zgodnie z ich wynikami w rundzie finałowej.

#### **C5. Punktacja**

##### **C5.1. Wynik w meczu**



Po zakończeniu każdego meczu, drużyny otrzymują punkty za swoją pozycję oraz za łączną liczbę przeciwników zabitych przez drużynę („wynik w meczu”).

W każdej grze można zdobyć następującą liczbę punktów:

(A) Miejsce:

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

(B) Zabójstwa:

1 punkt za każde zabójstwo

Jeśli drużyna opuści grę (żaden z uczestników nie weźmie udziału w grze), jej wynik w tej grze wyniesie zero (0).

Po zakończeniu każdej rundy lub serii meczów łączna liczba punktów drużyny obejmuje jej wyniki w meczu osiągnięte we wszystkich meczach w tej rundzie lub serii meczów („wynik w rundzie”).

W zwykłym sezonie Pro League, a także w finałach drabinki wygranych w KPL, KOS, playoffach 1. podziału, drużyny mogą zdobyć dodatkowe punkty w następujących sytuacjach:

- jeden (1) dodatkowy punkt zostanie przyznany, jeśli drużyna, która zajęła 1. miejsce, będzie miała margines zwycięstwa co najmniej pięćdziesiąt (50) punktów nad drużyną, która zajęła drugie miejsce;
- jeden (1) dodatkowy punkt zostanie przyznany każdej drużynie, która wygra co najmniej 50% swoich gier w serii. Za każdą wygraną grę powyżej tych 50% drużyna otrzyma kolejny dodatkowy punkt.

Wszelkie dodatkowe punkty zdobyte przez drużynę podczas zwykłego sezonu zostaną doliczone do jej punktów za miejsce ze zwykłego sezonu. Wszelkie dodatkowe punkty zdobyte przez drużynę podczas finałów drabinki wygranych zostaną doliczone do jej dodatkowych punktów startowych. Dodatkowe punkty nie będą przyznawane podczas finałów regionalnych.

C5.2. Dodatkowe punkty startowe

Niektóre turnieje nagrodzą drużyny dodatkowymi punktami startowymi, zgodnie z poniższą rozpiską:

Rozstawienie jako nr 1 =	10
Rozstawienie jako nr 2 =	9

Rozstawienie jako nr 3 =	8
Rozstawienie jako nr 4 =	7
Rozstawienie jako nr 5 =	6
Rozstawienie jako nr 6 =	5
Rozstawienie jako nr 7 =	4
Rozstawienie jako nr 8 =	3
Rozstawienie jako nr 9 =	2
Rozstawienie jako nr 10 =	1

#### C5.3. Kwalifikacje przedsezonowe, punkty Trasy Pretendenta

Każdy uczestnik otrzymuje liczbę punktów odpowiadającą ostatecznej pozycji jego drużyny w poszczególnych rundach każdego turnieju kwalifikacji przedsezonowych lub turnieju Trasy Pretendenta według poniższej rozpiski.

Zawodnicy, którzy brali udział w zwykłym sezonie Pro League przed przystąpieniem do rywalizacji w wydarzeniu z Trasy Pretendenta, otrzymają 320 punktów Trasy Pretendenta za każde wydarzenie z Trasy Pretendenta, w którym nie wzięli udziału z uwagi na rywalizację w zwykłym sezonie.

Ostateczna pozycja	Finały	Półfinały	Ćwierćfinały
1.	500	Awans do finałów	Awans do półfinałów
2.	480	Awans do finałów	Awans do półfinałów
3.	470	Awans do finałów	Awans do półfinałów
4.	460	Awans do finałów	Awans do półfinałów
5.	450	Awans do finałów	Awans do półfinałów
6.	440	Awans do finałów	Awans do półfinałów
7.	430	Awans do finałów	Awans do półfinałów
8.	420	Awans do finałów	Awans do półfinałów
9.	410	Awans do finałów	Awans do półfinałów
10.	400	Awans do finałów	Awans do półfinałów
11.	390	280	170

12.	380	270	160
13.	370	260	150
14.	360	250	140
15.	350	240	130
16.	340	230	120
17.	330	220	110
18.	320	210	100
19.	310	200	90
20.	300	190	80

#### C5.4. Punkty za miejsce

Na koniec serii gier zwykłego sezonu drużyny w każdej serii klasyfikowane są według wyniku w rundzie i otrzymują punkty do rankingu zwykłego sezonu zgodnie z poniższym opisem.

Miejsce	Punkty za miejsce
1.	25
2.	21
3.	18
4.	16
5.	15
6.	14
7.	13
8.	12
9.	11
10.	10
11.	9
12.	8
13.	7
14.	6
15.	5
16.	4
17.	3
18.	2
19.	1
20.	0

C5.5. Punkty playoff

Drużynom przyznawane są następujące punkty („punkty playoff”) na podstawie ostatecznej pozycji, którą udało im się zająć w playoffach.

Ostateczna pozycja	Punkty
2	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

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

## C6. Remis

### C6.1. Tie-breaki serii i fazy grupowej

W przypadku gdy dwie (2) albo większa liczba drużyn osiągnie taki sam wynik w rundzie, rozstrzygnięcie odbywa się wedle następujących zasad i w następującej kolejności:

#### (A) Pojedynczy wynik w meczu

W takim przypadku wygrywa drużyna z najwyższym wynikiem w pojedynczym meczu. Najwyższe wyniki w pojedynczym meczu mogą być uzyskane w tym samym lub różnych meczach w rundzie dla każdej z remisujących drużyn. Przykład: drużyna 1 i drużyna 2 mają remisowy wynik w rundzie równy 67. Najwyższy wynik w meczu osiągnięty przez drużynę 1 wyniósł 20 pkt w pierwszym meczu rundy, a najwyższy wynik w meczu osiągnięty przez drużynę 2 wyniósł 22 pkt w drugim meczu rundy. W takim wypadku wygrywa drużyna 2. Metodę tę stosuje się w odniesieniu do wszystkich meczów rozegranych w danej rundzie, aż do osiągnięcia sytuacji, gdy nie ma już żadnego remisu albo zabraknie wyników z pojedynczych meczów. Przykład: drużyna 1 i drużyna 2 osiągnęły najwyższy wynik w meczu w wysokości 20 pkt (odpowiednio w meczach 1 i 3). Najwyższy wynik pojedynczej gry zespołu nr 1 wynosi 18 pkt. (gra nr 3), a wynik zespołu nr 2 wynosi 15 pkt. (gra nr 2). W takim przypadku wygrywa drużyna 1. Jeśli po sprawdzeniu wyników w pojedynczej grze wciąż jest remis między co najmniej dwiema (2) drużynami, pod uwagę bierze się najlepszą pozycję w pojedynczej grze.

#### (B) Najlepsze miejsce w pojedynczym meczu

W takim przypadku wygrywa drużyna posiadająca najlepszą pozycję (najniższy numer) w pojedynczym meczu. Najlepsze pozycje mogą dotyczyć tego samego lub innego meczu dla każdej z remisujących drużyn. Najlepszym wynikiem w pojedynczej grze jest zajęcie pierwszego miejsca. Metodę tę stosuje się w odniesieniu do wszystkich meczów rozegranych w danej rundzie, aż do osiągnięcia sytuacji, gdy nie ma już żadnego remisu albo zabraknie pojedynczych meczów. Jeśli po sprawdzeniu wyników w pojedynczych grach oraz najlepszych miejsc wciąż jest remis między co najmniej dwiema (2) drużynami, pod uwagę bierze się całkowitą sumę zabójstw w pojedynczej grze.

#### (C) Całkowita liczba zabitych przeciwników w jednym meczu

W takim przypadku wygrywa drużyna posiadająca najwyższą liczbę zabitych przeciwników w pojedynczym meczu. Metodę tę stosuje się w odniesieniu do wszystkich meczów rozegranych w danej rundzie, aż do osiągnięcia sytuacji, gdy nie ma już żadnego remisu albo zabraknie meczów.



## C6.2 Remis w rankingu zwykłego sezonu Pro League

W przypadku remisu dwóch (2) lub więcej drużyn w całkowitej liczbie punktów za miejsce na koniec zwykłego sezonu remis zostanie rozstrzygnięty w następujący sposób, przy użyciu informacji ze zwykłego sezonu, dla którego rozstrzygany jest remis, w kolejności malejącej:

### (A) Łączny wynik gry

W takim przypadku wygrywa drużyna z najwyższym łącznym wynikiem uzyskanym we wszystkich meczach rozegranych w zwykłym sezonie. Jeśli po sprawdzeniu wszystkich łącznych wyników w meczach wciąż jest remis między co najmniej dwiema (2) drużynami, remis zostanie rozstrzygnięty przy użyciu sumy zwycięstw w serii.

### (B) Łączna liczba wygranych serii

W takim przypadku wygrywa drużyna z największą liczbą pierwszych miejsc we wszystkich seriach gier w zwykłym sezonie. Jeśli po sprawdzeniu wszystkich łącznych wyników w serii wciąż jest remis między co najmniej dwiema (2) drużynami, remis zostanie rozstrzygnięty przy użyciu sumy zwycięstw w meczach.

### (C) Łączna liczba wygranych gier

W takim przypadku wygrywa drużyna z największą liczbą pierwszych miejsc we wszystkich meczach w zwykłym sezonie. Jeśli po sprawdzeniu wszystkich łącznych liczb wygranych gier wciąż jest remis między co najmniej dwiema (2) drużynami, pod uwagę bierze się najwyższy wynik rundy w pojedynczej serii.

### (D) Najwyższy wynik rundy w pojedynczej serii

W takim przypadku wygrywa drużyna z najwyższym wynikiem w rundzie w pojedynczej serii meczów zwykłego sezonu. Jeśli po sprawdzeniu najwyższego wyniku pojedynczej rundy serii wciąż jest remis między co najmniej dwiema (2) drużynami, pod uwagę bierze się najwyższy wynik w pojedynczym meczu.

### (E) Najwyższy wynik w pojedynczej grze

W takim przypadku wygrywa drużyna z najwyższym wynikiem w pojedynczym meczu zwykłego sezonu.

## C6.3. Tie-breaki rozstrzygające remisy w punktach playoff

W przypadku gdy dwie (2) albo większa liczba drużyn osiągnie taki sam wynik w rundzie, rozstrzygnięcie odbywa się wedle następujących zasad i w następującej kolejności:

### (A) Ostateczna pozycja w playoffach 2. podziału

Drużyna, która w playoffach 2. podziału zajęła najlepszą ostateczną pozycję, wygrywa tie-break. Jeśli dwie (2) lub więcej drużyn nadal remisuje po sprawdzeniu pozycji zajętych w playoffach 2. podziału, remisy zostaną rozstrzygnięte na podstawie pozycji zajętych po zakończeniu 2. podziału zwykłego sezonu.

### (B) Ostateczna pozycja po zakończeniu 2. podziału zwykłego sezonu

Drużyna, która po zakończeniu 2. podziału zwykłego sezonu zajmowała najlepszą ostateczną pozycję, wygrywa tie-break. Jeśli co najmniej dwie (2) drużyny nadal remisują po sprawdzeniu pozycji zajętych po zakończeniu 2. podziału zwykłego sezonu, remisy zostaną rozstrzygnięte metodami opisanymi w **ZAŁĄCZNIKU C6.2**.

## C6.4 Tie-breaki dla Trasy Pretendenta oraz rankingów punktów kwalifikacji przedsezonowej

W przypadku gdy dwie (2) albo większa liczba drużyn osiągnie taką samą liczbę punktów z Trasy Pretendenta lub kwalifikacji przedsezonowej, rozstrzygnięcie odbywa się według następujących zasad i w następującej kolejności:

- Drużyna, która zajęła najlepszą ostateczną pozycję w ostatnim turnieju Trasy Pretendenta lub kwalifikacji przedsezonowych, wygrywa tie-break.
- Wszelkie pozostałe remisy, jeśli chodzi o miejsce w ostatniej Trasie Pretendenta lub kwalifikacjach przedsezonowych, zostaną rozstrzygnięte przez tie-breaki serii, opisane w **ZAŁĄCZNIKU C6.1**.



## ZAŁĄCZNIK D: HARMONOGRAMY DZIENNE

Dokładna godzina rozpoczęcia poszczególnych rund może odbiegać od poniższego harmonogramu. Konkretnie godziny rozpoczęcia zostaną podane na stronie [battlefy.com/algs](http://battlefy.com/algs) lub na serwerze Discord po zakończeniu meldowania w pierwszym dniu zawodów.

### D1. Strefy czasowe

Obowiązującą strefą czasową dla każdego regionu będzie czas lokalny w mieście określonym dla każdego regionu w następujący sposób:

Północna Azja Pacyficzna – Tokio

Południowa Azja Pacyficzna – Singapur

EMEA – Londyn

Ameryka Północna – Los Angeles

Ameryka Południowa – Rio de Janeiro

### D2. Kwalifikacje przedsezonowe

W ramach każdego turnieju obowiązują poniższe terminy rozgrywania poszczególnych rund oraz godziny rozpoczęcia meczów:

	Europa, Bliski Wschód i Afryka	Ameryka Północna	APAC Południe	APAC Północ
Dzień 1	Rundy 1–3 12:00	Rundy 1–3 12:00	Rundy 1–3 12:00	Rundy 1–3 12:00
Dzień 2.	Wszystkie pozostałe rundy do finałów 12:00	Wszystkie pozostałe rundy do finałów 12:00	Wszystkie pozostałe rundy 12:00	Wszystkie pozostałe rundy 12:00
Dzień 3.	Finały 18:00	Finały 18:00		

Każda runda przed półfinałami będzie składała się z czterech (4) meczów, które będą trwały 150 minut (2,5 godziny). W każdej z rund półfinałowych i finałowych rozegranych zostanie sześć (6) meczów, które będą trwały 210 minut (3,5 godziny). W obu przypadkach, po zakończeniu pierwszej rundy dnia, kolejne rundy rozpoczną się po zakończeniu poprzedniej rundy.

### D3. Turnieje Trasy Pretendenta

W ramach każdego turnieju obowiązują poniższe terminy rozgrywania poszczególnych rund oraz godziny rozpoczęcia meczów:

	Europa, Bliski Wschód i Afryka	Ameryka Północna	APAC Południe	APAC Północ	Ameryka Południowa
Dzień 1	Rundy 1–3 12:00	Rundy 1–3 12:00	Rundy 1–3 12:00	Rundy 1–3 12:00	Rundy 1–3 12:00
Dzień 2.	Wszystkie pozostałe rundy do finałów 12:00	Wszystkie pozostałe rundy do finałów 12:00	Wszystkie pozostałe rundy 12:00	Wszystkie pozostałe rundy 12:00	Wszystkie pozostałe rundy 12:00

Dzień 3.	Finały 18:00	Finały 18:00			
----------	-----------------	-----------------	--	--	--

#### D4. Kwalifikacje do 2. podziału Pro League

	Czas rozpoczęcia
<b>Dzień 1</b>	Zwycięzcy Runda 1 17:00
<b>Dzień 2.</b>	Zwycięzcy – runda 2. 12:00
<b>Dzień 2.</b>	Eliminacje – runda 1. godz. 17:00
<b>Dzień 3.</b>	Finały punktu meczowego APAC Południe – 12:00
<b>Dzień 3.</b>	Finały punktu meczowego Ameryka Północna – 15:00
<b>Dzień 3.</b>	Finały punktu meczowego APAC Północ – 17:00
<b>Dzień 3.</b>	Finały punktu meczowego EMEA – 18:00

#### D5. Kwalifikacje ostatniej szansy

Ameryka Północna, EMEA, APAC Południe i APAC Północ

	Czas rozpoczęcia
<b>Dzień 1</b>	Zwycięzcy Runda 1 17:00
<b>Dzień 2.</b>	Zwycięzcy – runda 2. 12:00
<b>Dzień 2.</b>	Eliminacje –

	runda 1. godz. 12:00
<b>Dzień 2.</b>	Eliminacje – runda 2. godz. 17:00
<b>Dzień 3.</b>	Punkt meczowy Finały APAC Południe – 12:00
<b>Dzień 3.</b>	Punkt meczowy Finały (Ameryka Północna) – 15:00
<b>Dzień 3.</b>	Punkt meczowy Finały APAC Północ – 17:00
<b>Dzień 3.</b>	Punkt meczowy Finały (EMEA) – 18:00

#### **D6. Playoffy**

Dzień 1	Faza grupowa
Dzień 2.	Faza grupowa
Dzień 3.	Faza pucharowa
Dzień 4	Finały

#### **D7. Mistrzostwa**

Dzień 1	Faza grupowa
Dzień 2.	Faza grupowa
Dzień 3.	Faza pucharowa

Dzień 4	Faza pucharowa
Dzień 5.	Finały

## ZAŁĄCZNIK E: NAGRODY

Wszystkie kwoty są podane w dolarach amerykańskich.

### E1. Finały regionalne w Ameryce Południowej

Pula nagród każdego finału regionalnego w Ameryce Południowej wynosi 31 250 USD. Nagrody będą przyznawane drużynom na podstawie ich ostatecznej pozycji po zakończeniu danego finału regionalnego. Wszystkie nagrody zostaną rozdzielone między członków drużyny, którzy wzięli udział w danym wydarzeniu, po równo.

Ostateczna pozycja	Wartość nagrody na drużynę
1	10 000 dolarów
2	6000 dolarów
3	4 500 dolarów
4	3 000 dolarów
5	2000 dolarów
6	1750 dolarów
7	1500 dolarów
8	1250 dolarów
9	750 dolarów
10	500 dolarów

### E2. Zwykły sezon Pro League

Pula nagród każdego podziału zwykłego sezonu wynosi pięćset tysięcy dolarów amerykańskich (500 000 USD). Nagrody będą przyznawane drużynom na podstawie ich ostatecznej pozycji po zakończeniu danego podziału zwykłego sezonu. Suma nagród drużyny dla każdego podziału zostanie podzielona przez liczbę meczów rozegranych przez drużynę podczas danego podziału zwykłego sezonu, aby określić wysokość nagrody meczowej dla danej drużyny w danym podziale. Wartość nagrody dla zespołu za każdą grę rozegraną podczas podziału zwykłego sezonu zostanie kolejno podzielona po równo między wszystkich uczestników, którzy brali udział w danej grze.

Ranking podziału	Ameryka Północna	Europa, Bliski Wschód i Afryka	APAC Północ	APAC Południe
1	20 000 dolarów	20 000 dolarów	20 000 dolarów	20 000 dolarów
2	15 000 dolarów	15 000 dolarów	15 000 dolarów	15 000 dolarów
3	12 000 dolarów	12 000 dolarów	12 000 dolarów	12 000 dolarów
4	9000 dolarów	9000 dolarów	9000 dolarów	9000 dolarów
5	7000 dolarów	7000 dolarów	7000 dolarów	7000 dolarów
6	6000 dolarów	6000 dolarów	6000 dolarów	6000 dolarów
7	5000 dolarów	5000 dolarów	5000 dolarów	5000 dolarów
8	4000 dolarów	4000 dolarów	4000 dolarów	4000 dolarów
9	4000 dolarów	4000 dolarów	4000 dolarów	4000 dolarów

10	3 000 dolarów	3 000 dolarów	3 000 dolarów	3 000 dolarów
11	3 000 dolarów	3 000 dolarów	3 000 dolarów	3 000 dolarów
12	3 000 dolarów	3 000 dolarów	3 000 dolarów	3 000 dolarów
13	3 000 dolarów	3 000 dolarów	3 000 dolarów	3 000 dolarów
14	3 000 dolarów	3 000 dolarów	3 000 dolarów	3 000 dolarów
15	3 000 dolarów	3 000 dolarów	3 000 dolarów	3 000 dolarów
16	2000 dolarów	2000 dolarów	2000 dolarów	2000 dolarów
17	2000 dolarów	2000 dolarów	2000 dolarów	2000 dolarów
18	2000 dolarów	2000 dolarów	2000 dolarów	2000 dolarów
19	2000 dolarów	2000 dolarów	2000 dolarów	2000 dolarów
20	2000 dolarów	2000 dolarów	2000 dolarów	2000 dolarów
21	1500 dolarów	1500 dolarów	1500 dolarów	1500 dolarów
22	1500 dolarów	1500 dolarów	1500 dolarów	1500 dolarów
23	1500 dolarów	1500 dolarów	1500 dolarów	1500 dolarów
24	1500 dolarów	1500 dolarów	1500 dolarów	1500 dolarów
25	1500 dolarów	1500 dolarów	1500 dolarów	1500 dolarów
26	1500 dolarów	1500 dolarów	1500 dolarów	1500 dolarów
27	1500 dolarów	1500 dolarów	1500 dolarów	1500 dolarów
28	1500 dolarów	1500 dolarów	1500 dolarów	1500 dolarów
29	1500 dolarów	1500 dolarów	1500 dolarów	1500 dolarów
30	1500 dolarów	1500 dolarów	1500 dolarów	1500 dolarów

Dodatkowo: w przypadku każdego playoffów maksymalnie trzech (3) zawodników z zakwalifikowanych drużyn otrzyma transport do miejsca wydarzenia na żywo – na który składa się podróż w obie strony klasą ekonomiczną z największego komercyjnego lotniska w pobliżu miejsca zamieszkania uczestnika do największego komercyjnego lotniska w pobliżu miejsca wydarzenia na żywo (transport drogą lądową może zastąpić podróż lotniczą, według uznania EA), zakwaterowanie w hotelu (dwa (2) dwuosobowe pokoje dla każdej drużyny) na sześć (6) nocy w pobliżu miejsca wydarzenia na żywo oraz transport drogą lądową między hotelem a miejscem wydarzenia na żywo – o przybliżonej wartości detalicznej 2500 \$: Rzeczywista wartość ARV może się różnić w zależności od wahań cen biletów oraz odległości między miejscem wyjazdu a miejscem docelowym. Zwycięzca nie otrzyma różnicy między wartością rzeczywistą a wartością ARV.

### E3. Playoffy

Pula nagród każdego playoffów wynosi milion dolarów amerykańskich (1 000 000 USD). Nagrody będą przyznawane zespołom na podstawie ich ostatecznej pozycji w danych playoffach. Wszystkie nagrody zostaną rozdzielone między członkami drużyny, którzy wzięli udział w danym wydarzeniu, po równo.

Ostateczna pozycja	Wartość nagrody na drużynę
2	300 000 dolarów
2	160 000 dolarów
3	105 000 dolarów
3	85 000 dolarów
5	65 000 dolarów



6	50 000 dolarów
7	40 000 dolarów
8	30 000 dolarów
9	25 000 dolarów
10	20 000 dolarów
11	16 000 dolarów
12	15 000 dolarów
13	14 000 dolarów
14	13 000 dolarów
15	12 000 dolarów
16	11 000 dolarów
17	10 500 dolarów
18	10 000 dolarów
19	9500 dolarów
20	9000 dolarów

Dodatkowo maksymalnie trzech (3) zawodników ze wszystkich drużyn, które zakwalifikują się do mistrzostw ALGS, otrzyma: transport do miejsca wydarzenia na żywo – na który składa się podróż w obie strony klasą ekonomiczną z największego komercyjnego lotniska w pobliżu miejsca zamieszkania zawodnika do największego komercyjnego lotniska w pobliżu miejsca wydarzenia na żywo (decyzją EA transport drogą lądową może zastąpić podróż lotniczą), zakwaterowanie w hotelu (dwa (2) dwuosobowe pokoje dla każdej drużyny) na siedem (7) nocy w pobliżu miejsca wydarzenia na żywo oraz transport drogą lądową między hotelem a miejscem wydarzenia na żywo – o przybliżonej wartości detalicznej 2700 USD. Rzeczywista wartość ARV może się różnić w zależności od wahań cen biletów oraz odległości między miejscem wyjazdu a miejscem docelowym. Zwycięzca nie otrzyma różnicy między wartością rzeczywistą a wartością ARV.

**E4. Mistrzostwa** Pula nagród mistrzostw wynosi dwa miliony dolarów amerykańskich (2 000 000 USD). Drużyny otrzymują nagrody w zależności od ostatecznej pozycji zajętej w mistrzostwach. Wszystkie nagrody zostaną rozdzielone między członkami drużyny, którzy wzięli udział w danym wydarzeniu, po równo.

Ostateczna pozycja	Wartość nagrody na drużynę
1	600 000 dolarów
2	320 000 dolarów
3	210 000 dolarów
4	170 000 dolarów
5	130 000 dolarów
6	100 000 dolarów
7	80 000 dolarów
8	60 000 dolarów
9	50 000 dolarów

10	40 000 dolarów
11	32 000 dolarów
12	30 000 dolarów
13	28 000 dolarów
14	26 000 dolarów
15	24 000 dolarów
16	22 000 dolarów
17	21 000 dolarów
18	20 000 dolarów
19	19 000 dolarów
20	18 000 dolarów

## ZAŁĄCZNIK F: WYBÓR PUNKTÓW ORIENTACYJNYCH

### F1. Wybór punktów orientacyjnych

Przed 2. podziałem Pro League, finałami regionalnymi Pro League, playoffami 2. podziału i mistrzostwami ALGS zespół ALGS League Operations zorganizuje wydarzenie, podczas którego uprawnione do tego drużyny, jedna po drugiej w określonej kolejności, dokonają wyboru miejsca zrzutu z puli dostępnych, ustalonych uprzednio miejsc do lądowania z odpowiednich map gry („Wybór punktów orientacyjnych”). Podczas wyboru punktów orientacyjnych 2. podziału Pro League drużyny zostaną rozstawione w sposób losowy na podstawie systemu „snake draft”, a runda 2. będzie się odbywać w odwrotnej kolejności do rundy 1. Wybór punktów orientacyjnych do finałów regionalnych Pro League, playoffów 2. podziału i mistrzostw ALGS odbędzie się w oparciu o wyniki, a każda drużyna będzie dokonywać wyboru w rundzie 1. i rundzie 2. w tej samej kolejności.

### F2. Format

Każde wybory punktów orientacyjnych będą wykorzystywały poniżej opisany format:

- Przedstawiciele każdej z uprawnionych drużyn wyznaczeni przez kapitana drużyny zobowiązani są do dołączenia do serwera Discord ALGS Pro League przed rozpoczęciem odpowiednich wyborów punktów orientacyjnych.
- Każda z uprawnionych drużyn otrzyma w każdej rundzie maksymalnie dziewięćdziesiąt (90) sekund na dokonanie wyboru punktów orientacyjnych dla 2. podziału Pro League, finałów regionalnych, fazy grupowej playoffów 2. podziału i fazy grupowej mistrzostw.
- Każda z uprawnionych drużyn otrzyma w każdej rundzie maksymalnie trzydzieści (30) sekund na dokonanie wyboru punktów orientacyjnych dla fazy pucharowej i finałowej playoffów 2. podziału, a także fazy pucharowej i finałowej mistrzostw ALGS.
- Jeśli drużyna nie dokona wyboru w wyznaczonym czasie, zostanie to oznaczone przez zespół ALGS League Operations jako brak aktywności („AFK”), a kolejka przejdzie na następną w kolejności drużynę.
  - Każda drużyna, która zostanie oznaczona jako niewykazująca aktywności w wyznaczonym czasie, musi zgłosić się do zespołu ALGS League Operations, gdy będzie gotowa dokonać wyboru. Po zgłoszeniu się do zespołu ALGS League Operations drużyna ta będzie mogła dokonać wyboru po aktualnie dokonującej wyboru drużynie.
  - Jeżeli swoją gotowość do wyborów zgłosi zespołowi ALGS League Operations kilka wcześniej nieaktywnych drużyn jednocześnie, będą one mogły dokonać wyboru punktów orientacyjnych według pierwotnie ustalonej kolejności po aktualnie dokonującej wyboru drużynie.
  - Jeśli dana drużyna wciąż nie wykazuje aktywności po tym, jak wszystkie pozostałe drużyny dokonają wyboru, zespół ALGS League Operations dokona wyboru za nią losowo z pozostałych dostępnych miejsc do lądowania.
- Podczas pierwszych wyborów drużyny mogą wybrać miejsce lądowania z którejkolwiek z dostępnych map, jednak przed zakończeniem każdego z wyborów punktów orientacyjnych wybrane muszą zostać miejsca z obu map.
- Gdy uprawniona drużyna wybierze miejsce do lądowania, zostanie ono usunięte z puli dostępnych miejsc do lądowania i nie będzie mogło zostać wybrane przez inną drużynę.
- Mapy gry z ustalonymi wcześniej miejscami lądowania zostaną udostępnione drużynom za pośrednictwem platformy Discord.

### F3. Harmonogram wyborów punktów orientacyjnych

Informacje na temat daty i godziny każdego z wyborów punktów orientacyjnych zostaną udostępnione drużynom przed każdym z wydarzeń za pośrednictwem platformy Discord.

### F4. Rozstawienie

Kolejność drużyn biorących udział w wyborach punktów orientacyjnych do odpowiednich turniejów zostanie ustalona w następujący sposób:

#### F.4.1 2. podział zwykłego sezonu Pro League:

Podczas zwykłego sezonu drużyny zostaną rozstawione w sposób losowy, a każdej z nich przypisany zostanie numer od jeden (1) do dziesięć (10).

#### F.4.2 Zwykły sezon Pro League, finały regionalne:

Drużyny zostaną rozstawione w oparciu o ich pozycje w 2. podziale zwykłego sezonu Pro League po 9. dniu gier.

#### F.4.3 Playoffy 2. podziału:

##### (A) Faza grupowa

Rozstawienie regionalne: Po zakończeniu playoffów 1. podziału rozstawienie regionalne w fazie grupowe playoffów 2. podziału zostanie ustalone na podstawie wyników każdego z regionów. Rozstawienie dla każdego z regionów zostanie określone w oparciu o ostateczną pozycję, jaką drużyny zajęły w playoffach 1. podziału. Na przykład pierwsze miejsce w fazie grupowej playoffów 2. podziału przypadnie regionowi drużyny, która osiągnęła najwyższą pozycję ostateczną w playoffach 2. podziału, drugie miejsce zostanie przypisane regionowi drużyny z drugą najlepszą pozycją ostateczną itd.

Rozstawienie drużyn: Drużyny do fazy grupowej playoffów 2. podziału zostaną rozstawione w swoich regionach w następujący sposób:

- Drużyny z Ameryki Północnej, EMEA, APAC Południe i APAC Północ – ostateczna pozycja zajęta w odpowiednim zwykłym sezonie w swoim regionie.
- Ostateczna pozycja drużyny w finałach 2. podziału Trasy Pretendenta Ameryki Południowej.
- Zaproszone drużyny z Chińskiej Republiki Ludowej – według uznania ALGS.

Jeśli zaproszona drużyna z Chińskiej Republiki Ludowej brała udział także w playoffach 1. podziału, zostanie ona rozstawiona zgodnie ze swoją ostateczną pozycją, jaką zajęła w playoffach 1. podziału. Jeśli zaproszona drużyna z Chińskiej Republiki Ludowej nie brała udziału w playoffach 1. podziału, zostanie rozstawiona w swoim regionie w sposób losowy.

Jeśli rozstawienie regionalne wskazuje na to, że danemu regionowi należy przyznać pozycję, jednak wszystkie drużyny z tego regionu zostały już rozstawione, odpowiednia pozycja zostanie przekazana regionowi z najlepszym średnim wynikiem w playoffach 1. podziału w oparciu o punkty playoff, w którym wszystkie drużyny nie zostały jeszcze rozstawione.

##### (B) Runda wygranych i 1. runda eliminacyjna

Drużyny zostaną rozstawione w oparciu o łączny wynik w fazie grupowej każdej z drużyn.

##### (C) 2. runda eliminacyjna

Drużyny zostaną rozstawione w oparciu o łączny wynik każdej z drużyn po dodaniu do siebie łącznego wyniku fazy grupowej i łącznego wyniku rundy wygranych lub 1. rundy eliminacyjnej. Drużynom z rundy wygranych zostanie przypisana pozycja od pierwszej (1) do dziesiątej (10), a drużynom z 1. rundy eliminacyjnej od jedenastej (11) do dwudziestej (20).

##### (D) Finały punktu meczowego

Drużyny zostaną rozstawione w oparciu o łączny wynik każdej z drużyn po dodaniu do siebie łącznego wyniku fazy grupowej i łącznego wyniku rundy wygranych lub 2. rundy eliminacyjnej. Drużynom z rundy wygranych zostanie przypisana pozycja od pierwszej (1) do dziesiątej (10), a drużynom z 2. rundy – od jedenastej (11) do dwudziestej (20).

#### **F.4.4 Mistrzostwa**

##### **(A) Faza grupowa**

Drużyny zostaną rozstawione w oparciu o ich łączną liczbę punktów playoff.

##### **(B) Runda wygranych i 1. runda eliminacyjna**

Drużyny zostaną rozstawione w oparciu o łączny wynik w fazie grupowej każdej z drużyn.

##### **(C) 2. runda eliminacyjna**

Drużyny zostaną rozstawione w oparciu o łączny wynik każdej z drużyn po dodaniu do siebie łącznego wyniku fazy grupowej i łącznego wyniku rundy wygranych lub 1. rundy eliminacyjnej. Drużynom z rundy wygranych zostanie przypisana pozycja od pierwszej (1) do dziesiątej (10), a drużynom z 1. rundy eliminacyjnej od jedenastej (11) do dwudziestej (20).

##### **(D) Finały punktu meczowego**

Drużyny zostaną rozstawione w oparciu o łączny wynik każdej z drużyn po dodaniu do siebie łącznego wyniku fazy grupowej i łącznego wyniku rundy wygranych lub 2. rundy eliminacyjnej. Drużynom z rundy wygranych zostanie przypisana pozycja od pierwszej (1) do dziesiątej (10), a drużynom z 2. rundy eliminacyjnej od jedenastej (11) do dwudziestej (20).

## ZAŁĄCZNIK G: NAGRODA EA ZA POZYTYWNA GRĘ

EA nagrodzi jednego (1) zawodnika za pozytywną grę. Zdobywca nagrody EA za pozytywną grę otrzyma pakiet nagród o przybliżonej wartości pieniężnej 200 \$, w którego skład wchodzi szereg gadżetów związanych z grą oraz trofeum za pozytywną grę. W przypadku niedostępności którejś z wymienionych nagród EA zastrzega sobie prawo dostarczenia nagrody zastępczej o równej bądź wyższej wartości. Odpowiedzialność za wszelkie koszty związane z podatkami należnymi w związku ze zdobytymi nagrodami ponoszą zwycięzcy. Nagrody nie mogą być przekazane innym osobom i nie dopuszcza się wymiany nagród na gotówkę lub inne przedmioty czy usługi.

Zawodnicy i Trenerzy mogą zgłaszać zawodnika ALGS, który według nich reprezentuje postawę godną nagrody za pozytywną grę podczas ALGS, co jest opisane poniżej („nominacja”), od 5 lipca 2024 r. od godz. 00:00 czasu pacyficznego do 21 lipca 2024 r. do godz. 23:59 czasu pacyficznego („okres nominacji”) na stronie <https://www.ea.com/pl-pl/commitments/positive-play/positive-player-award/> („strona nominacji”). Zaakceptowane zostaną jedynie nominacje dotyczące obecnych i aktywnych zawodników turnieju ALGS.

Po zakończeniu okresu nominacji wykwalifikowani pracownicy EA („sędziowie EA”) ocenią kwalifikujących się nominowanych i wybiorą od trzech (3) do dziesięciu (10) finalistów w oparciu o to, w jaki sposób kwalifikujący się nominowani reprezentują zasady współzawodnictwa, w tym między innymi czy konsekwentnie wspierają swoje drużyny, czy są honorowym przeciwnikiem oraz czy wykazują się wspaniałomyślnym zachowaniem i traktowaniem kolegów z drużyny, przeciwników, fanów oraz wydarzenia podczas gry w ALGS („postawa godna nagrody za pozytywną grę”).

Aby zostać uznanym za kwalifikującego się nominowanego do nagrody EA za pozytywną grę, zawodnik musi najpierw zaakceptować nominację. Dodatkowo, w zakresie dopuszczalnym w kraju / terytorium zamieszkania uczestnika, potencjalni nominowani będą poproszeni o poddanie się kontroli, dostarczenie podpisanego oświadczenia zezwalającego na przeprowadzenie takiej kontroli przez EA, a także dostarczenie niezbędnych informacji, których EA wymaga w celu zakwalifikowania do otrzymania nagrody. EA zastrzega sobie prawo, według własnego uznania, do zdyskwalifikowania każdego potencjalnego nominowanego i zwycięzcy na podstawie takiej kontroli, jeżeli stwierdzi, że przyznanie nagrody danemu graczowi może negatywnie wpłynąć na EA.

Około 10 sierpnia 2024 r. EA opublikuje listę finalistów na stronie nominacji <https://www.ea.com/pl-pl/commitments/positive-play/positive-player-award/>, po czym społeczność będzie mogła zagłosować na finalistę, który jej zdaniem najbardziej wykazuje się postawą godną nagrody za pozytywną grę. Głosowanie społeczności zacznie się 10 sierpnia 2024 r. o godz. 00:00 czasu pacyficznego i potrwa do 6 września 2024 r., do godz. 23:59 czasu pacyficznego („okres głosowania”). Każdy posiadacz Konta EA może oddać jeden (1) głos.

Po zakończeniu okresu głosowania sędziowie EA spotkają się ponownie, aby ocenić finalistów na podstawie następujących kryteriów: 25% – konsekwentne wspieranie swojej drużyny, 25% – bycie honorowym przeciwnikiem, 25% – wykazywanie się wspaniałomyślnym zachowaniem oraz traktowaniem innych, a także 25% – głosy społeczności zebrane w okresie głosowania.

Zdobywca nagrody za pozytywną grę zostanie ogłoszony podczas transmisji mistrzostw ALGS.

Przesyłając nominację, uczestnik jednoznacznie udziela spółce EA i jej pełnomocnikom niewyłącznego, bezterminowego, ogólnościowego, pełnego, podlegającego dalszemu licencjonowaniu i nieodwołalnego prawa do cytowania, ponownego zamieszczania, publikowania, wykorzystywania, dokonywania adaptacji, tłumaczenia, archiwizowania, przechowywania, dokonywania reprodukcji, modyfikowania, tworzenia dzieł pochodnych, przekazywania syndykatom w celu publikacji, udzielania licencji, drukowania, udzielania dalszych licencji, dystrybuowania, transmitowania, nadawania bądź rozpowszechniania w inny sposób i publicznego prezentowania oraz odtwarzania zgłoszenia lub jego fragmentów, w dowolnej formie, bez konieczności uprzedniego powiadomienia, wypłacenia wynagrodzenia bądź przypisywania jakichkolwiek praw. Uczestnik zobowiązuje się nie dochodzić praw osobistych ani podobnych w związku ze swoim zgłoszeniem. EA może, ale nie musi, wykorzystać każde ze zgłoszeń.

Decyzje sędziów EA dotyczące wyboru finalistów i zwycięzców są ostateczne, wiążące i podejmowane według własnego uznania. EA zastrzega sobie prawo do odwołania, zawieszenia lub modyfikacji nagrody za pozytywną grę (lub dowolnej jej części), jeżeli oszustwo, awaria techniczna, ludzki błąd lub jakikolwiek inny problem utrudnią jej

prawidłowy przebieg. EA zastrzega sobie prawo do zdyskwalifikowania każdej osoby, którą uzna za nie reprezentującą postawy godnej nagrody za pozytywną grę lub która może negatywnie wpłynąć na reputację EA, według wyłącznego uznania EA.