

APEX LEGENDS™ GLOBAL SERIES – ANO QUATRO REGRAS OFICIAIS

1. DESCRIÇÃO GERAL

NÃO É NECESSÁRIO EFETUAR QUALQUER COMPRA PARA PARTICIPAR. NÃO PERMITIDO ONDE FOR PROIBIDO POR LEI.

A Apex Legends Global Series – Ano Quatro ("ALGS") é patrocinada pela Electronic Arts Inc. ("EA"), 209 Redwood Shores Parkway, Redwood City, CA 94065, Estados Unidos, e é regida por estas Regras Oficiais ("Regras Oficiais").

A ALGS é uma série de competições de videogames realizada no Apex Legends ("Jogo") para PC, PlayStation®4 e Xbox One, e para a PlayStation®5 e Xbox Series X|S ("Plataformas Suportadas"), consoante a competição.

A ALGS está dividida em duas (2) séries de eventos (cada uma delas, uma "Split").

A Split 1 de cada Temporada Regular da Liga Profissional ("Temporada Regular") é composta por trinta (30) Equipas:

- Não mais de oito (8) Equipas que se qualificam através da Fase de Qualificação de Pré-temporada; e
- Pelo menos vinte e duas (22) Equipas convidadas, com base no respetivo desempenho no Ano 3 da ALGS, por ordem descendente de prioridade:
 - Equipas que competiram no Campeonato do Ano 3, nos Playoffs da Split 1 da Liga Profissional ou nos Playoffs da Split 2 da Liga Profissional.
 - Equipas convidadas à discrição da ALGS.
 - Equipas com uma Classificação na Split média igual ou superior a 15.00, nas Split 1 e Split 2 da Temporada Regular do Ano 3, convidadas com base na Classificação na Split média, da melhor para a pior
 - Equipas com uma classificação na LCQ do Ano 3 no 10.º lugar ou acima, convidadas com base na respetiva classificação na LCQ, da melhor para a pior classificação

A Split 1 da Temporada Regular culmina nos Playoffs da Split 1, com quarenta (40) Equipas:

- Duas (2) Equipas Convidadas da República Popular da China;
- Duas (2) Equipas que se qualificam através da Split 1 do Circuito Challenger na América do Sul; e
- Trinta e seis (36) Equipas, tal como descrito abaixo, que se qualificam através da Split 1 da Temporada Regular:
 - Doze (12) Equipas da América do Norte.
 - Oito (8) Equipas cada das regiões EMEA, APAC S e APAC N

A Split 2 da Temporada Regular é composta por trinta (30) Equipas:

- Equipas que se qualificam através da Split 1 da Temporada Regular; e
- Equipas que se qualificam através da Fase de Qualificação da Liga Profissional da Split 2.

A Split 2 da Temporada Regular culmina nos Playoffs da Split 2, com quarenta (40) Equipas:

- Não menos de duas (2) Equipas Convidadas da República Popular da China;
- Não menos de duas (2) Equipas que se qualificam através da Split 2 do Circuito Challenger na América do Sul; e
- Não menos de trinta e seis (36) Equipas que se qualificam com base no seu desempenho na Split 2 da Temporada Regular. O número exato de vagas disponíveis por Região será determinado em conformidade com a Secção 3.3.3 abaixo.

Progressão para o Campeonato

A melhor Equipa em cada Região (6 Equipas no total) em termos de Pontos de Playoff, seguida das vinte e seis (26) Equipas com o maior total de Pontos de Playoff conquistados durante os Playoffs da Split 1 e da Split 2, qualificam-se para o Campeonato.

A ALGS termina com o Campeonato ALGS ("Campeonato"), que conta com quarenta (40) Equipas:

- que se qualificam através de Pontos de Playoff (tal como descrito na **Secção 3.6.3**); e
- que se qualificam através da Fase de Qualificação "Última Oportunidade" ("LCQ").

Adicionalmente, existem dois (2) Circuitos Challenger que decorrem ao mesmo tempo das Splits da Temporada Regular:

- Split 1 do Circuito Challenger, em que:
 - as Equipas na América do Norte, EMEA, APAC Norte e APAC Sul podem qualificar-se para a Fase de Qualificação da Liga Profissional da Split 2; e
 - as Equipas na América do Sul podem qualificar-se para os Playoffs da Split 1.
- Split 2 do Circuito Challenger, em que:
 - as Equipas na América do Norte, EMEA, APAC Norte e APAC Sul podem qualificar-se para a LCQ; e
 - as Equipas na América do Sul podem qualificar-se para os Playoffs da Split 2.

Cada evento envolve partidas no jogo que poderão ser transmitidas através da Internet ou outro tipo de multimédia e/ou requerem a participação presencial a uma hora e local específicos, num evento ao vivo ("Eventos ao Vivo").

São aplicáveis todas as leis e regulamentações federais, estatais, estaduais e locais.

Qualquer entidade terceira que opere outra competição de videojogos que incorpore o Jogo é o patrocinador dessa competição, e determinará os termos e as condições aplicáveis para participação na mesma. As competições fora do âmbito da ALGS são regidas por termos e condições separados.

As datas, horas, períodos de registo, localizações e outros detalhes relativos a eventos da ALGS serão publicados em www.playapex.com/algs à medida que são disponibilizados.

2. ELEGIBILIDADE E REGISTO

2.1. Elegibilidade dos Jogadores

Para ser considerado um "Participante", cada jogador terá de cumprir os requisitos de elegibilidade que se seguem:

- Ter a idade mínima requerida para ter uma conta EA integral (não para menores de idade) no respetivo território de residência, bem como cumprir os requisitos de idade no momento do registo:
 - Jogadores da Coreia do Sul – ter pelo menos dezoito (18) anos de idade;
 - Jogadores do Japão – ter pelo menos dezassete (17) anos de idade; e
 - Todos os restantes jogadores – ter pelo menos dezasseis (16) anos de idade.
- Para os jogadores menores de idade no respetivo território de residência, um progenitor ou guardião legal tem de rever e dar o seu consentimento às presentes Regras Oficiais em seu nome, e tem de os acompanhar em quaisquer Eventos ao Vivo com participação presencial.
- Ser residente em um dos países elegíveis indicados no **Apêndice B**.
- Ter uma conta EA válida (<https://www.ea.com/register>).
- Ser o proprietário ou ter acesso ao Jogo numa Plataforma Suportada e ter associado o mesmo à sua Conta EA válida.
- Os jogadores que participem na Fase de Qualificação de Pré-temporada, Splits 1 e 2 do Circuito Challenger, Fase de Qualificação da Liga Profissional ou Fase de Qualificação "Última Oportunidade" numa PlayStation®4, PlayStation®5, Xbox One ou Xbox Series X|S, ter uma gamertag da Xbox ou um ID da PSN válido e ter o mesmo associado à sua Conta EA válida.
- Os jogadores que participem na Temporada Regular da Liga Profissional têm de ter um PC compatível para suportar e jogar o Jogo. Estes jogadores têm também de ter uma Conta EA

válida ou, se estiverem a utilizar o Steam, uma conta Steam válida associada à sua Conta EA. Os requisitos do sistema para PC recomendados para o Jogo podem ser consultados aqui.

- Aceitar o Contrato do Utilizador da EA (<https://terms.ea.com/pt>, "Contrato do Utilizador") e reconhecer a vigência da Política de Privacidade e de Cookies da EA (<https://privacy.ea.com/pt>, "Política de Privacidade e de Cookies").
- Registrar a sua Conta EA válida para elegibilidade e aceitar as Regras Oficiais; para todos os jogadores menores de idade no respetivo território de residência, um progenitor ou guardião legal tem de rever e dar o seu consentimento às Regras Oficiais em seu nome.
- Ativar a Autenticação de Dois Fatores na sua Conta EA.
- Ter uma conta Battlefy válida (battlefy.com).
- Ter uma conta Discord válida (discord.com) associada à sua Conta EA para determinados torneios.
- Alcançar o Nível de Jogador de cinquenta (50) ou superior no Jogo numa Plataforma Suportada utilizando a Conta EA usada para efetuar o registo na ALGS no momento do registo no evento ALGS específico.

Se um Participante for considerado como inelegível após a hora de início de um Evento, esse jogador inelegível será removido do Evento e poderá perder automaticamente todas as futuras partidas nesse Evento.

2.2. Processo de Registo e Prazos

2.2.1. Processo de Registo

Para que o registo seja considerado elegível para a ALGS, os Participantes têm de registar a respetiva Conta EA válida em <https://events.ea.com/algs> ("Site de Registo"), preencher os campos obrigatórios e aceitar as Regras Oficiais.

Adicionalmente, as Equipas têm de efetuar o registo para cada evento ALGS em separado, ao completar os passos que se seguem em battlefy.com/algs ("Site do Torneio") antes das datas de registo indicadas na **Secção 2.2.2**:

- Iniciar sessão na respetiva conta Battlefy;
- Associar a respetiva Conta EA à Conta Battlefy; e
- Preencher os campos obrigatórios;
- Criar ou juntar-se a uma equipa para o evento da ALGS; e
- Ler e aceitar as Regras Oficiais.

Alguns eventos da ALGS podem ter requisitos de registo adicionais para a participação. Consulte playapex.com/algs/para obter detalhes.

2.2.2. Prazos de Registo

Fase de Qualificação de Pré-temporada, torneios do Circuito Challenger, Fase de Qualificação da Liga Profissional da Split 2, Fase de Qualificação "Última Oportunidade": 12h00 (Hora do Pacífico) da quarta-feira anterior ao Evento.

Splits 1 e 2 da Temporada Regular da Liga Profissional: duas (2) semanas antes da partida inaugural das Splits 1 ou 2 da Temporada Regular da Liga Profissional.

Para os Playoffs da Split 1, Playoffs da Split 2 e o Campeonato, os prazos de registo serão publicados em battlefy.com/algs antes do Evento.

As Equipas convidadas estão sujeitas aos prazos de registo indicados nos respetivos convites. A não conclusão do registo, tal como descrito na **Secção 2.2.1**, antes das datas indicadas irá resultar na revogação do convite.

2.3. Composição das Equipas, Elegibilidade e Requisitos

2.3.1. Listas e Fecho das Listas

Os Participantes ingressam em ou criam equipas de pelo menos três (3), mas não mais de quatro (4), Participantes (cada uma delas, uma "Equipa"), integradas na posição do "Jogador" no Site do Torneio, tal como descrito na **Secção 2.2.1**. A EA reserva-se o direito de aprovação das listas enviadas por cada Equipa, e poderá rejeitar qualquer lista que não cumpra estas Regras Oficiais. Cada Equipa terá também a oportunidade de identificar até um (1) indivíduo não participante, que será autorizado a comunicar com os jogadores através de canais de comunicação oficiais da ALGS entre partidas (o "Treinador"). Para maior clareza, o Treinador não é considerado um Participante na ALGS e, como tal, não é elegível para participar em votos de Equipa ou na atribuição de prémios, conforme aplicável.

Os Participantes são obrigados a efetuar o registo em todos os eventos com parte de um Equipa. Com exceção dos Participantes numa lista da Liga Profissional, que poderão optar por participar em competições do Circuito Challenger, em conformidade com os requisitos das listas detalhados abaixo, os Participantes e os Treinadores não podem ser membros de mais do que uma (1) Equipa registada.

Os Participantes e os Treinadores podem mudar de Equipa para um evento, em qualquer altura, após o fim da participação de uma Equipa em quaisquer eventos ativos da ALGS ou após os torneios da semana anterior (caso existam), e até à data de fecho das listas do evento aplicável ("Data de Fecho das Listas"). As Datas de Fecho das Listas são as seguintes:

Para Participantes e Treinadores:

- Cada série semanal da Temporada Regular:
 - Para quaisquer remoções de listas: terça-feira anterior ao evento dessa semana, às 12h00 (Hora do Pacífico).
 - Para quaisquer adições a listas: quarta-feira-feira anterior ao evento dessa semana, às 12h00 (Hora do Pacífico).
- Fase de Qualificação da Pré-temporada, Circuito Challenger, Fase de Qualificação da Liga Profissional da Split 2, Torneios LCQ:
 - Quarta-feira anterior ao evento dessa semana, às 12h00 (Hora do Pacífico).

Para Participantes

- Playoffs da Split 1:
 - Para quaisquer remoções de listas: terça-feira anterior às Finais Regionais em cada Região, às 12h00 (Hora do Pacífico).
 - Para quaisquer adições a listas: quarta-feira-feira anterior às Finais Regionais em cada Região, às 12h00 (Hora do Pacífico).
- Playoffs da Split 2:

- Para quaisquer remoções de listas: terça-feira anterior às Finais Regionais em cada Região, às 12h00 (Hora do Pacífico).
- Para quaisquer adições a listas: quarta-feira anterior às Finais Regionais em cada Região, às 12h00 (Hora do Pacífico).
- **Campeonato:**
 - Para quaisquer remoções de listas: terça-feira anterior ao início da LCQ, às 12h00 (Hora do Pacífico)
 - Para quaisquer adições a listas: quarta-feira anterior ao início da LCQ, às 12h00 (Hora do Pacífico).

Para Treinadores:

- **Playoffs das Splits 1 e 2, e Campeonato:**
 - Para quaisquer remoções de listas: terça-feira, duas (2) semanas antes da primeira partida de cada um destes eventos.
 - Para quaisquer adições a listas: quarta-feira, duas (2) semanas antes da primeira partida de cada um destes eventos.

Adicionalmente, quaisquer alterações feitas à lista da Equipa estão sujeitas aos seguintes requisitos:

- Quaisquer alterações às Listas para remover um jogador da Lista de equipa ou para alterar o Capitão de Equipa requerem um voto por maioria dos Participantes da Equipa. O voto do Capitão de Equipa resolverá quaisquer empates. Apenas os jogadores que participaram em pelo menos uma (1) partida da Split atual serão elegíveis para votar. Para maior clareza, não é necessário um voto por maioria se um jogador decidir sair de uma Equipa voluntariamente.
- Qualquer Participante adicionado a uma Lista de Equipa tem de ser residente na mesma Região da Equipa que está a representar, tal como registado no Site do Torneio.
- Para as Finais Regionais da América do Sul:
 - As Equipas que se qualificam das Finais Regionais da América do Sul terão de manter a lista usada pela Equipa no evento do Circuito Challenger mais recente completado para as Finais Regionais da América do Sul.
- Para a Split 1 da Temporada Regular:
 - As Equipas que se qualificam da Fase de Qualificação da Pré-temporada terão de manter a lista usada pela Equipa no evento da Fase de Qualificação da Pré-temporada mais recente completado para a primeira série da Equipa da Split 1 da Temporada Regular.
 - As Equipas convidadas terão de manter pelo menos dois (2) Participantes da lista da Equipa convidada para a primeira série da Equipa da Split 1 da Temporada Regular. Os Participantes numa lista da Liga Profissional poderão participar em competições futuras do Circuito Challenger, a menos que tenham participado na série mais recente da sua Equipa na Liga Profissional.
- Para a Fase de Qualificação da Liga Profissional da Split 2:
 - As Equipas que se qualificam do Circuito Challenger terão de manter pelo menos dois (2) Participantes constantes na sua lista fechada da Equipa do evento da Split 1 do Circuito Challenger mais recente completado pela equipa na respetiva lista fechada para a Fase de Qualificação da Liga Profissional da Split 2. A classificação de colocação de uma Equipa na Qualificação da Liga Profissional não será melhorada com base na adição ou remoção de Participantes da Equipa.
 - As Equipas que se qualificam da Temporada Regular terão de manter pelo menos dois (2) Participantes constantes na sua lista fechada da Equipa do evento da Split 1 da Temporada Regular mais recente completado. Os Participantes que saírem da respetiva lista da Liga Profissional da Split 1 após o Fecho das Listas final não poderão reingressar nessa lista após a primeira partida da Split 2 da Temporada Regular.
- Para a Split 2 da Temporada Regular:
 - As Equipas que se qualificam da Fase de Qualificação da Liga Profissional terão de manter a lista fechada usada pela Equipa na Fase de Qualificação da Liga

- Profissional na respetiva lista fechada para a primeira série da Equipa na Split 2 da Temporada Regular.
- As Equipas que se qualificam da Split 1 da Temporada Regular terão de manter dois (2) Participantes constantes na lista fechada usada pela Equipa na última semana da Split 1 na respetiva lista fechada para a semana 1 da Split 2 da Temporada Regular. Os Participantes numa lista da Liga Profissional poderão participar em competições futuras do Circuito Challenger, a menos que tenham participado na série mais recente da sua Equipa na Liga Profissional. Os Participantes que saírem da respetiva lista da Liga Profissional da Split 1 após o Fecho das Listas final não poderão reingressar nessa lista após a primeira partida da Split 2 da Temporada Regular.
 - Para cada Split da Temporada Regular da Liga Profissional:
 - As Equipas estão autorizadas a efetuar um total de duas (2) adições à lista entre a primeira e a última semana da Split da Temporada Regular da Liga Profissional atual. A remoção de um Participante de uma Equipa e a subsequente adição de um novo Participante à mesma Equipa conta como uma alteração à lista.
 - Sempre que as Equipas decidirem efetuar uma alteração à lista, terão de manter pelo menos dois (2) Participantes da respetiva primeira série nas respetivas listas fechadas para a duração restante dessa Split.
 - As Equipas que competiram na Split 1 da Temporada Regular terão de manter pelo menos dois (2) Participantes constantes na lista fechada da Equipa do evento da Split 1 da Temporada Regular mais recente completado na respetiva lista fechada até ao primeiro Fecho das Listas da Split 2 da Temporada Regular.
 - Para cada Eliminatória:
 - As Equipas terão de manter todos os Participantes da Data de Fecho das Listas final das Splits da Temporada Regular correspondentes na respetiva lista fechada para os Playoffs.
 - As Equipas que se qualificaram através das Finais Regionais da América do Sul terão de manter todos os Participantes na sua lista fechada do evento das Finais Regionais da América do Sul para os Playoffs.
 - Para a LCQ:
 - As Equipas terão de manter pelo menos dois (2) Participantes do evento ALGS mais recente completado pela equipa na sua lista fechada. A classificação de colocação de uma Equipa na Fase de Qualificação "Última Oportunidade" não será melhorada com base na adição ou remoção de Participantes da Equipa. Os Participantes que saírem da respetiva lista da Liga Profissional da Split 2 após o Fecho das Listas final não poderão reingressar nessa lista para a LCQ.
 - Para o Campeonato:
 - As Equipas qualificadas através de Pontos de Playoff terão de manter pelo menos dois (2) Participantes do evento ALGS mais recente completado pela equipa na respetiva lista fechada para o Campeonato. As Equipas das regiões AmN, EMEA, APAC S e APAC N terão de competir na Split 2 da Temporada Regular para serem elegíveis para qualificação através de Pontos de Playoff.
 - As Equipas qualificadas através da LCQ terão de manter todos os Participantes da respetiva lista fechada da LCQ para o Campeonato.

2.3.2. Capitão de Equipa

O Participante que cria a Equipa no Site do Torneio (tal como descrito na **Secção 2.2**) durante o processo de registo será considerado o Capitão de Equipa. O Capitão de Equipa é responsável pela gestão da lista oficial da Equipa no Site do Torneio, por convidar novos jogadores para se tornarem Participantes na Equipa e por registar a Equipa para cada evento.

A função de Capitão de Equipa poderá ser alterada através do envio, em separado, por parte de uma maioria de Participantes da Equipa, de um e-mail para o departamento de Operações da Liga ALGS, através do endereço algs@ea.com, a partir do endereço de e-mail associado ao respetivo ID da Conta EA, e cada um dos e-mails terá de conter o pedido de alteração do Capitão de Equipa e a mesma

sugestão de nome para um novo Capitão de Equipa. O novo capitão terá de ser um Participante existente na Equipa. Quaisquer empates na votação para um novo Capitão de Equipa serão resolvidos pelo Capitão de Equipa existente. Quaisquer alterações estão sujeitas a confirmação por parte da administração da ALGS.

2.3.3. Elegibilidade de Equipa

Para Torneios Online, todos os Participantes são obrigados a participar fisicamente a partir de um país/território elegível na Região (tal como descrito na **Secção 3.1**) em que a Equipa está registada.

É necessário que pelo menos um (1) Participante de uma Equipa seja residente num país/território da Região em que a Equipa está registada.

Antes da primeira Data de Fecho das Listas da Temporada Regular da Liga Profissional de cada Split, cada Equipa participante terá de fornecer os seguintes dados através de um e-mail enviado para algs@ea.com:

- Nome Oficial da Equipa (máx. de 16 caracteres alfanuméricos);
- Sigla Oficial da Equipa (2 a 4 caracteres alfanuméricos); e
- Logótipo da Equipa e respetiva autorização de utilização.

Todos os nomes de equipa, nomes abreviados e logótipos, tal como descrito acima, têm de estar em conformidade com o Código de Conduta disponível para consulta no **APÊNDICE A**.

A EA informará os Participantes qualificados acerca de quaisquer outros prazos aplicáveis e eventuais informações necessárias. Esta informação poderá ser incorporada na transmissão e cobertura na Web do Evento.

2.4. Aceitação das Regras Oficiais; Alterações à ALGS e às Regras Oficiais

Os Participantes são obrigados a aceitar as Regras Oficiais no Site de Registo e no Site do Torneio, a fim de poderem ser considerados para participação na ALGS.

Estas Regras Oficiais podem ser atualizadas pela EA sempre que necessário, incluindo, sem limitação, para torná-las mais claras, para corrigir erros, para cumprir alterações à lei aplicável ou para abordar quaisquer questões que possam surgir após a respetiva publicação.

A EA reserva-se o direito de cancelar, suspender e/ou modificar a totalidade ou parte da ALGS devido a qualquer eventual fraude, falha técnica, ato divino, incêndio, inundações, tempestades, guerra, catástrofes públicas ou outra calamidade, greve ou perturbações laborais, emergência sanitária pública, cessação de transportes aéreos para um Evento ao Vivo ou qualquer determinação ou ação governamental ou regulamentar, ou qualquer outra causa alheia ao controlo razoável da EA, de natureza análoga ou diferente das enumeradas nesta **Secção 2.4**, ou devido a quaisquer outros fatores que possam afetar a integridade ou o funcionamento correto da ALGS, incluindo a segurança dos Participantes ou a equidade e idoneidade da ALGS, conforme determinado pela EA a seu exclusivo critério.

A EA reserva-se o direito de desqualificar qualquer Participante ou Equipa, em qualquer altura e por qualquer motivo, incluindo, sem limitação, por adulteração da operação da ALGS ou por qualquer ação que represente uma violação destas Regras Oficiais. Qualquer tentativa levada a cabo por qualquer pessoa para, de forma deliberada, comprometer a operação legítima da ALGS, poderá representar uma violação da legislação criminal e civil, e a EA reserva-se o direito de exigir uma indemnização ou quaisquer outros ressarcimentos (incluindo honorários de advogados) a qualquer pessoa, na extensão máxima permitida pela lei.

Ao participar na ALGS, os Participantes aceitam estar vinculados por estas Regras Oficiais e pelas decisões da EA, bem como dos responsáveis e administradores da ALGS.

2.5. Prova de Residência

Os Participantes poderão ter de fornecer um comprovativo de residência num país/território elegível, a fim de competir na ALGS. A suficiência de qualquer prova ou documentação será determinada pela EA (ou pelo seu agente) a seu critério exclusivo. A lista de países/regiões elegíveis pode ser encontrada no **APÊNDICE B**.

Os Participantes convidados para participar no Evento ao Vivo poderão ter de assinar e devolver uma Declaração de Elegibilidade para Viajar, e terão de certificar o respetivo país/território de residência permanente, fornecendo uma identificação emitida pelo governo, como uma carta de condução, um documento de identificação ou um visto de trabalho com fotografia, no qual constem um nome e uma morada física num país/território elegível.

Os Participantes menores de idade no respetivo território de residência poderão fornecer um cartão de identificação escolar, caso não esteja disponível uma identificação emitida pelo governo, e o respetivo progenitor ou guardião legal também terá de fornecer uma identificação emitida pelo governo.

Os Participantes também poderão ter de produzir uma fatura recente de uma empresa de serviços públicos (eletricidade, telefone ou televisão por cabo), na qual conste um nome e uma morada física num país/território elegível.

2.6. Funcionários e Conflitos de Interesse

Os funcionários da EA e das respetivas afiliadas, subsidiárias, representantes e agências de publicidade, promoção e comunicação, fornecedores, anteriores funcionários da EA que participaram no desenvolvimento do Jogo, e os familiares imediatos ou pessoas do mesmo agregado familiar destes funcionários, não são elegíveis para participar na ALGS.

2.7. Dados de Registo e Classificações

Como parte do processo de registo, os Participantes terão de fornecer algumas informações, como um nome de utilizador da ALGS, os respetivos nome próprio e apelido, o nome da Equipa, país/território (e estado/província/distrito, se aplicável) de residência, bem como informações opcionais, como os nomes de utilizador do X (anteriormente, Twitter) e da Twitch e o País/Região de representação escolhidos (caso seja diferente do país de residência). Estas informações poderão ser utilizadas em quaisquer dados de classificações criados como parte da ALGS. As classificações serão publicadas em battlefy.com/algs ou playapex.com/algs e serão atualizadas com os totais de pontuação regularmente, conforme determinado pela EA a seu critério exclusivo.

As informações demográficas dos Participantes e das Equipas fornecidas durante o registo ou de outra forma mantidas pela EA, juntamente com estatísticas de jogo, poderão igualmente ser anunciadas publicamente como parte do comentário da transmissão durante eventos. Para obter mais informações acerca da forma como processamos as suas informações pessoais, consulte a **Secção 9.1** das Regras Oficiais.

3. ESTRUTURA DA COMPETIÇÃO

3.1. Competição Regional

Os Playoffs e o Campeonato irão incluir todas as regiões designadas no **APÊNDICE B** ("Regiões" ou, cada uma, uma "Região"). Todos os outros eventos da ALGS serão divididos por Região.

O Circuito Challenger e as Finais Regionais são divididos pelas seguintes Regiões:

- Europa, Médio Oriente e África ("EMEA");
- América do Norte;
- América do Sul;
- APAC Norte; e
- APAC Sul.

A Fase de Qualificação de Pré-temporada, a Temporada Regular da Liga Profissional, a Fase de Qualificação da Liga Profissional da Split 2 e a Fase de Qualificação "Última Oportunidade" são divididas pelas seguintes Regiões:

- EMEA;
- América do Norte;
- APAC Norte; e
- APAC Sul.

Consulte o **APÊNDICE B** para obter a lista completa dos países/territórios que compõem cada Região.

3.2. Fases de Qualificação de Pré-temporada

A Fase de Qualificação de Pré-temporada é composta por quatro (4) torneios por Região.

3.2.1. Número Máximo de Equipas; Cabeças de Série e Grupos

As Fases de Qualificação de Pré-temporada da América do Norte e da EMEA irão contar, para cada região, com um máximo de 1280 Equipas. As Fases de Qualificação de Pré-temporada da APAC Sul e APAC Norte irão contar com um máximo de 640 Equipas.

A definição das Equipas cabeças de série será realizada aleatoriamente para a primeira Fase de Qualificação de Pré-temporada, e estas serão distribuídas aleatoriamente em grupos de até vinte (20) no início do torneio. Para Fases de Qualificação de Pré-temporada subsequentes, a definição das Equipas cabeças de série será realizada com base nos Pontos de Qualificação de Pré-temporada cumulativos (tal com descrito na **Secção 3.2.2**) dos três (3) Participantes com mais pontos conquistados na lista fechada de uma Equipa para o evento e, em seguida, estas serão distribuídas em grupos de até vinte (20) Equipas através de seleção alternada invertida, começando pela cabeça de série mais alta.

3.2.2. Formato do Torneio

A Fase de Qualificação de Pré-temporada irá utilizar o formato de eliminação simples descrito no **APÊNDICE C1**.

Cada Participante que participar numa Fase de Qualificação de Pré-temporada irá conquistar Pontos de Qualificação de Pré-temporada, tal como detalhado no **APÊNDICE C5.3**, com base na Classificação Final da respetiva Equipa em rondas específicas do torneio.

3.2.3. Progressão – Qualificação para a Split 1 da Temporada Regular da Liga Profissional

O total de Pontos de Qualificação da Pré-temporada de uma Equipa, conquistados em todas as Fases de Qualificação da Pré-temporada pelos três (3) Participantes com mais pontos conquistados na lista fechada de uma Equipa do torneio da Fase de Qualificação da Pré-temporada mais recente completado ("Total de Pontos PQ"), irá determinar a qualificação para a Split 1 da Temporada Regular da Liga Profissional:

- Vencedor de cada Fase de Qualificação da Pré-temporada (quatro (4) Equipas no total); e
- Melhores Equipas por Total de Pontos PQ (quatro (4) Equipas no total).

As Equipas que já se tenham qualificado ou que tenham sido convidadas para participar na Split 1 da Temporada Regular da Liga Profissional não são elegíveis para participar nas Fases de Qualificação de Pré-temporada subsequentes.

3.3. Temporada Regular da Liga Profissional

3.3.1. Cabeças de Série e Grupos

A definição das Equipas cabeças de série é realizada integrando as equipas em grupos de dez (10) no início de cada Split da Temporada Regular.

Para a Split 1, a definição das Equipas cabeças de série é realizada tal como se segue, através de seleção alternada invertida, por ordem de prioridade descendente:

- Equipas Convidadas
 - As Equipas que participaram no Campeonato da ALGS - Ano 3 serão colocadas por ordem da respetiva Classificação Final nessa competição;
 - As Equipas que participaram nos Playoffs da Split 2 da ALGS - Ano 3 serão colocadas por ordem da respetiva Classificação Final nessa competição.
 - As Equipas que participaram nos Playoffs da Split 1 da ALGS - Ano 3 serão colocadas por ordem da respetiva Classificação Final nessa competição.
 - Equipas com uma Classificação na Split média igual ou superior a 15.00, nas Split 1 e Split 2 da Temporada Regular do Ano 3, convidadas com base na Classificação na Split média, da melhor para a pior
 - As Equipas que participaram na LCQ da ALGS - Ano 3 serão colocadas por ordem da respetiva Classificação Final nessa competição.
 - Quaisquer outras Equipas Convidadas serão colocadas a critério da ALGS.
- As Equipas qualificadas através da vitória de uma Fase de Qualificação de Pré-temporada serão ordenadas pela data em que venceram uma Fase de Qualificação de Pré-temporada, em que as datas mais antigas corresponderão a uma posição de cabeça de série mais alta; e
- As Equipas qualificadas através do Total de Pontos PQ serão ordenadas com base no Total de Pontos PQ.

Para a Split 2, a definição das Equipas cabeças de série é realizada tal como se segue, através de seleção alternada invertida, por ordem de prioridade descendente:

- Classificação Final nos Playoffs da Split 1;
- Pontos de Classificação (tal como descrito na Secção 3.3.2) conquistados durante a Split 1 da Temporada Regular da Liga Profissional; e
- Classificação Final na Fase de Qualificação da Liga Profissional da Split 2.

3.3.2. Formato

Cada Split da Temporada Regular é composta por trinta (30) Equipas, com três (3) grupos de dez (10) Equipas em cada Região. Cada grupo irá enfrentar todos os outros grupos na sua região três (3) vezes numa série de seis (6) partidas. Quando todas as Equipas tiverem completado a sua terceira (3.ª) série de seis (6) partidas, as vinte (20) Equipas em cada Região com o total de Pontos de Classificação mais alto qualificar-se-ão para competir em uma (1) série adicional utilizando a mecânica de "Match Point" descrita no **APÊNDICE C4** ("Finais Regionais").

As Equipas acumulam pontos em cada partida tal como descrito no **APÊNDICE C5.1**. No final de cada série de partidas, as Equipas em cada série são classificadas com base na sua Pontuação de Ronda e recebem uma Pontuação que irá definir a sua classificação final da Temporada Regular ("Pontos de Classificação"), tal como descrito no **APÊNDICE C5.4**. O total de Pontos de Classificação conquistados por uma Equipa em todas as séries de partidas de uma Split da Temporada Regular determina a classificação final da Equipa nessa Split da Temporada Regular. As Equipas nas Finais Regionais serão classificadas de acordo com o **APÊNDICE C4** e receberão Pontos de Classificação que irão definir as respetivas classificações na Temporada Regular, tal como descrito no **APÊNDICE C5.4**.

Para a Temporada Regular da Split 2 e as Finais Regionais, as Equipas elegíveis irão participar numa Seleção de POI para selecionar os respetivos pontos iniciais para cada dia da competição utilizando o formato de Seleção de POI e a definição de cabeças de série descritos no **APÊNDICE F**.

3.3.3. Progressão

No final de uma série de partidas da Temporada Regular para a Split 1, o total de Pontos de Classificação de uma Equipa conquistados durante a Split 1 da Temporada Regular irá determinar a qualificação para:

- Playoffs da Split 1:
 - Qualifica-se uma (1) Equipa que vencer as Finais Regionais em cada uma das regiões América do Norte, EMEA, APAC Sul e APAC Norte.
 - Qualificam-se as onze (11) Equipas com o total mais alto de Pontos de Classificação da América do Norte.
 - Qualificam-se as sete (7) Equipas com o total mais alto de Pontos de Classificação em cada uma das regiões EMEA, APAC Norte e APAC Sul.
- Split 2 da Temporada Regular da Liga Profissional:
 - Qualificam-se as vinte e duas (22) Equipas com o total mais alto de Pontos de Classificação em cada uma das regiões América do Norte, EMEA, APAC Norte e APAC Sul.
- Fase de Qualificação da Split 2 da Liga Profissional: qualificam-se as restantes Equipas (até um máximo de oito (8)).

No final de todas as séries de partidas da Temporada Regular para a Split 2, o total de Pontos de Classificação de uma Equipa conquistados durante a Split 2 da Temporada Regular irá determinar a qualificação para:

- Playoffs da Split 2:
 - Qualifica-se uma (1) Equipa que vencer as Finais Regionais em cada uma das regiões América do Norte, EMEA, APAC Sul e APAC Norte.
 - Qualificam-se, no mínimo, nove (9) Equipas, até um máximo de onze (11), com o total mais alto de Pontos de Classificação da América do Norte.
 - Qualificam-se, no mínimo, cinco (5) Equipas, até um máximo de nove (9), com o total mais alto de Pontos de Classificação em cada uma das Regiões EMEA, APAC Norte e APAC Sul.

Eventuais empates no total de Pontos de Classificação serão resolvidos pelos métodos descritos no **APÊNDICE C6.2**.

O número final de vagas disponíveis para cada Região será determinado com base no Processo de Atribuição de Vagas dos Playoffs da Split 2, tal como descrito abaixo:

Processo de Atribuição de Vagas dos Playoffs da Split 2:

Após a conclusão dos Playoffs da Split 1, o desempenho de cada Região será utilizado para determinar o número de equipas que se qualificarão em cada Região para os Playoffs da Split 2. Paralelamente, cada Região só poderá ganhar ou perder até duas (2) vagas. Para evitar possíveis dúvidas, o número máximo e mínimo de vagas para cada Região é detalhado abaixo:

- AmN: mínimo de dez (10) e máximo de doze (12)
- EMEA: mínimo de seis (6) e máximo de dez (10)
- APAC S: mínimo de seis (6) e máximo de dez (10)
- APAC N: mínimo de seis (6) e máximo de dez (10)
- América do Sul: mínimo de duas (2) e máximo de quatro (4)
- República Popular da China, convidada à discrição da ALGS: mínimo de duas (2) e máximo de quatro (4)

O desempenho de cada Região será medido com base no número de Pontos de Playoff conquistados por essa Região nos Playoffs da Split 1, relativamente ao número de Equipas que participou nessa Região.

O número de Pontos de Playoff disponíveis nos Playoffs da Split 1 é de quatro mil setecentos e vinte (4720), o que significa que cada vaga numa Região equivale a cento e dezoito (118) Pontos de Playoff.

Se o número total de Pontos de Playoff ganhos por todas as Equipas de uma Região for inferior a $[(118 \times \text{número de Equipas participantes dessa Região}) - 58]$, uma (1) vaga dessa Região fica disponível e poderá ser atribuída a uma Região com Desempenho Superior, tal como definido abaixo. Se o número total de Pontos de Playoff ganhos por todas as Equipas participantes de uma Região for inferior a $[(118 \times \text{número de Equipas participantes dessa Região}) - 176]$, duas (2) vagas dessa Região ficam disponíveis e poderão ser atribuídas a uma Região com Desempenho Superior.

É determinado que uma Região obteve um Desempenho Superior quando o número total de Pontos de Playoff ganhos por todas as Equipas participantes dessa Região for superior a $[(118 \times \text{número de Equipas participantes dessa Região}) + 59]$ ("Região(ões) com Desempenho Superior"). Uma Região é elegível para receber duas (2) vagas quando o número total de Pontos de Playoff ganhos por todas as Equipas participantes dessa Região for superior a $[(118 \times \text{número de Equipas participantes dessa Região}) + 177]$.

Caso existam menos vagas disponíveis do que as vagas para as quais as Regiões com Desempenho Superior são elegíveis, as vagas disponíveis serão atribuídas às Regiões com Desempenho Superior mais elevado, por ordem descendente. Por exemplo, se estivessem disponíveis apenas duas (2) vagas, e a Região A tiver tido um desempenho superior em cento e oitenta (180) pontos, a Região B tiver tido um desempenho superior em sessenta e cinco (65) pontos e a Região C tiver tido um desempenho superior em sessenta (60) pontos, a Região A e a Região B receberiam, cada uma, uma (1) vaga, enquanto a Região C não receberia quaisquer vagas.

Caso existam mais vagas disponíveis do que as vagas para as quais as Regiões com Desempenho Superior são elegíveis, as vagas excedentárias disponíveis serão devolvidas às Regiões com o défice de desempenho mais baixo. Por exemplo, se a Região A tivesse registado um défice de desempenho de sessenta (60) pontos, a Região B tivesse registado um défice de desempenho de sessenta e cinco (65) pontos, a Região C tivesse tido um desempenho superior em setenta e cinco (75) pontos, a Região D tivesse tido um desempenho superior em setenta (70) pontos, e nenhuma outra Região tivesse tido um desempenho superior elegível para receber uma vaga adicional, uma vaga da Região A seria atribuída à Região D, uma vaga da Região B seria atribuída à Região C e uma vaga da Região A seria devolvida.

	Mantém 11 vagas	Mantém 12 vagas		
AmN	1240-1357 Pontos	Mais de 1358 Pontos		
	Mantém 7 vagas	Mantém 8 vagas	Elegível para 9 Vagas	Elegível para 10 Vagas
EMEA	768-885 Pontos	Mais de 886 Pontos	Mais de 1004 Pontos	Mais de 1122 Pontos

APAC Norte	768-885 Pontos	Mais de 886 Pontos	Mais de 1004 Pontos	Mais de 1122 Pontos
APAC Sul	768-885 Pontos	Mais de 886 Pontos	Mais de 1004 Pontos	Mais de 1122 Pontos
	Elegível para 3 Vagas	Elegível para 4 Vagas		
América do Sul	Mais de 296 Pontos	Mais de 414 Pontos		
República Popular da China	Mais de 296 Pontos	Mais de 414 Pontos		

As informações sobre o número finais de vagas disponíveis para cada Região para os Playoffs da Split 2 serão publicadas em playapex.com/algs antes do início da Temporada Regular da Split 2.

3.4. Circuito Challenger

A Split 1 do Circuito Challenger e a Split 2 do Circuito Challenger são compostas, cada uma, por quatro (4) torneios por Região.

3.4.1. Cabeças de Série e Grupos; Número Máximo de Equipas

Cada um dos torneios do Circuito Challenger da América do Norte e EMEA irá contar com um máximo de mil duzentos e oitenta (1280) Equipas. Os torneios do Circuito Challenger da APAC Sul e APAC Norte irão contar com um máximo de seiscentas e quarenta (640) Equipas. Cada um dos torneios do Circuito Challenger da América do Sul irá contar com um máximo de trezentas e vinte (320) Equipas.

Para o primeiro torneio na Split 1 do Circuito Challenger, na América do Norte, EMEA, APAC Norte e APAC Sul, a definição das Equipas cabeças de série é realizada com base no total de Pontos de Qualificação de Pré-temporada de uma Equipa conquistados pelos três (3) Participantes que conquistaram mais pontos constantes na lista fechada da Equipa para o evento. Para o primeiro torneio da Split 1 do Circuito Challenger na América do Sul, a definição das Equipas cabeças de série é realizada aleatoriamente, à discrição da ALGS. Para os torneios subsequentes da Split 1 do Circuito Challenger, a definição das Equipas cabeças de série é realizada com base no total de Pontos do Circuito Challenger (tal como descrito na **Secção 3.4.2**) conquistados em todos os torneios da Split 1 do Circuito Challenger pelos três (3) Participantes que conquistaram mais pontos constantes na lista fechada da Equipa para o evento. Para o primeiro torneio na Split 2 do Circuito Challenger, a definição das Equipas cabeças de série é realizada com base no total de Pontos do Circuito Challenger de uma Equipa conquistados em todos os torneios da Split 1 do Circuito Challenger pelos três (3) Participantes que conquistaram mais pontos constantes na lista fechada da Equipa para o evento. Para os torneios subsequentes da Split 2 do Circuito Challenger, a definição das Equipas cabeças de série é realizada com base no total de Pontos do Circuito Challenger conquistados em todos os torneios da Split 2 do Circuito Challenger pelos três (3) Participantes que conquistaram mais pontos constantes na lista fechada da Equipa para o evento.

Após a ordenação e definição dos cabeças de série, as Equipas serão colocadas em grupos de até vinte (20) Equipas através de uma seleção alternada invertida, começando pela cabeça de série mais alta.

3.4.2. Formato do Torneio

Cada torneio do Circuito Challenger irá utilizar o formato de eliminação simples descrito no **APÊNDICE C1**.

Cada Participante numa Equipa conquista Pontos do Circuito Challenger, tal como detalhado no **APÊNDICE C5.3**, com base na Classificação Final da respetiva Equipa em rondas específicas do torneio.

Na América do Sul, após todos os torneios do Circuito Challenger terem sido concluídos, as Equipas vencedoras de cada torneio do Circuito Challenger (até um total de quatro (4) Equipas) e as dezasseis (16) Equipas com o total mais alto de Pontos do Circuito Challenger, qualificam-se para competir numa série adicional de partidas com base na mecânica de Match Point descrita no **APÊNDICE C4** ("Finais Regionais da América do Sul"). As Equipas nas Finais Regionais da América do Sul serão classificadas de acordo com o **APÊNDICE C4**. Se uma Equipa vencer um torneio do Circuito Challenger com a mesma lista fechada que tenha anteriormente vencido um torneio do Circuito Challenger do Ano 4, nessa Split, essa vaga disponível para as Finais Regionais da América do Sul será atribuída à melhor Equipa seguinte que não se tenha qualificado, com base no total de Pontos do Circuito Challenger para a Split correspondente.

3.4.3. Progressão – Qualificação para Eventos Futuros

(A) Qualificação para a Fase de Qualificação da Liga Profissional da Split 2 nas Regiões América do Norte, EMEA, APAC N e APAC S:

O total de Pontos do Circuito Challenger de uma Equipa, conquistados em todos os torneios da Split 1 do Circuito Challenger pelos três (3) Participantes com mais pontos conquistados na lista fechada de uma Equipa do torneio do Circuito Challenger mais recente completado ("Total de Pontos CC1"), irá determinar a qualificação para Fase de Qualificação da Liga Profissional da Split 1:

- O Vencedor de cada torneio da Split 1 do Circuito Challenger (até quatro (4) Equipas no total); e
- Não menos de dezoito (18) Equipas por Total de Pontos CC da Split 1.

(B) Qualificação para a LCQ nas Regiões América do Norte, EMEA, APAC N e APAC S:

O total de Pontos do Circuito Challenger de uma Equipa, conquistados em todos os torneios da Split 2 do Circuito Challenger pelos três (3) Participantes com mais pontos conquistados na lista fechada de uma Equipa do torneio do Circuito Challenger mais recente completado ("Total de Pontos CC2"), irá determinar a qualificação para a LCQ:

- O Vencedor de cada torneio da Split 2 do Circuito Challenger (quatro (4) Equipas no total); e
- No mínimo, as melhores seis (6) Equipas por Total de Pontos CC2, cujo número final será anunciado em [Battlefy.com/algs](https://battlefy.com/algs) no prazo de uma semana após a conclusão do evento de Playoffs da Split 2.

Para clarificar este ponto: se uma Equipa vencer um Circuito Challenger com a mesma lista fechada que tenha anteriormente vencido uma competição do Circuito Challenger do Ano 4, nessa Split, essa vaga disponível para a Fase de Qualificação da Liga Profissional ou para a Fase de Qualificação "Última Oportunidade" será atribuída à melhor Equipa seguinte que não se tenha qualificado, com base no total de Pontos do Circuito Challenger para a Split correspondente.

(C) Convite para os Playoffs

As melhores duas (2) Equipas da Split 1 e, pelo menos, as duas (2) melhores Equipas das Finais Regionais da América do Sul da Split 2 serão convidadas para participar nos Playoffs correspondentes.

3.4.4. Prémios das Finais Regionais da América do Sul:

As Equipas que participarem nas Finais Regionais da América do Sul poderão ser elegíveis para receber prémios com base na sua Classificação Final. Os montantes de prémios para as Finais Regionais da América do Sul são descritos em detalhe no **APÊNDICE E**.

3.5. **Fase de Qualificação da Liga Profissional da Split 2**

A Fase de Qualificação da Liga Profissional da Split 2 ("PLQ") irá consistir em um (1) torneio por Região. Cada PLQ irá contar com trinta (30) Equipas num formato de Quadros de Eliminatórias com Eliminação Dupla, tal como descrito no **APÊNDICE C3**. O quadro de vencedores e o quadro de eliminação contarão cada um com uma série de oito (8) partidas, em que as Equipas conquistam pontos em cada partida tal como descrito no **APÊNDICE C5.1**.

As duas (2) Equipas com o total mais elevado de Pontos CC1 da Split 1 do Circuito Challenger e as oito (8) Equipas com o total mais baixo de Pontos de Classificação da Split 1 da Temporada Regular da Liga Profissional começam na Ronda 2 do Quadro de Vencedores. Todas as restantes Equipas começam na Ronda 1 do Quadro de Vencedores.

As oito (8) melhores Equipas qualificam-se para participar na Split 2 da Temporada Regular da Liga Profissional.

3.6. **Playoffs da Split 1 e Split 2 ("Playoffs")**

3.6.1. Cabeças de Série e Grupos

Para cada um dos Playoffs, a definição das Equipas cabeças de série é realizada tal como se segue:

- Equipas qualificadas das Regiões AmN, EMEA, APAC S ou APAC N: Classificação Final na Temporada Regular correspondente na respetiva Região
- Equipas qualificadas da América do Sul: Classificação Final nas Finais Regionais da América do Sul
- Equipas convidadas da República Popular da China: à discrição da ALGS

Eventuais empates na ordenação das Equipas e definição dos cabeças de série serão resolvidos pelos critérios de desempate descritos no **APÊNDICE C6.2**. As Equipas serão colocadas em quatro (4) grupos de dez (10) Equipas.

Grupos dos Playoffs da Split 1

	Grupo 1		Grupo 2		Grupo 3		Grupo 4	
	Região	Classificação	Região	Classificação	Região	Classificação	Região	Classificação
Equipa 1	AmN	1	EMEA	1	APAC N	1	APAC S	1
Equipa 2	EMEA	2	APAC N	2	APAC S	2	AmN	2
Equipa 3	APAC N	3	APAC S	3	AmN	3	EMEA	3
Equipa 4	APAC S	4	AmN	4	EMEA	4	APAC N	4
Equipa 5	APAC S	5	AmN	5	EMEA	5	APAC N	5

Equipa 6	APAC N	6	APAC S	6	AmN	6	EMEA	6
Equipa 7	EMEA	7	EMEA	8	APAC S	7	AmN	7
Equipa 8	AmN	8	APAC N	7	APAC N	8	APAC S	8
Equipa 9	AmN	12	AmN	11	AmN	10	AmN	9
Equipa 10	CN	1	AmS	1	CN	2	AmS	2

As informações sobre os grupos dos Playoffs da Split 2 serão publicadas em playapex.com/algs no prazo de duas (2) semanas após a conclusão dos Playoffs da Split 1.

3.6.2. Formato

Cada um dos Playoffs irá contar com quarenta (40) Equipas, que competirão entre si utilizando o formato de Fase de Grupos e Quadros de Eliminatórias com Eliminação Dupla, tal como descrito nos **APÊNDICES C2 e C3**. O Quadro de Vencedores, a Ronda 1 do Quadro de Eliminação e a Ronda 2 do Quadro de Eliminação são compostos, cada um, por uma série de seis (6) partidas.

As Equipas recebem Pontos de Playoff, tal como descrito no **APÊNDICE C5.5**.

Para os Playoffs da Split 2, as Equipas elegíveis irão participar numa Seleção de POI para selecionar os respetivos pontos iniciais para cada fase da competição utilizando o formato de Seleção de POI e a definição de cabeças de série descritos no **APÊNDICE F**.

3.6.3. Progressão

As trinta e duas (32) Equipas com o total mais elevado de Pontos de Playoff conquistados nos Playoffs da Split 1 e da Split 2 qualificam-se para o Campeonato.

Todas as Equipas da Liga Profissional nas Regiões América do Norte, EMEA, APAC N e APAC S que não se qualificarem para o Campeonato através de Pontos de Playoff, qualificar-se-ão para a Fase de Qualificação "Última Oportunidade" na respetiva Região. O número final de Equipas em cada Região será publicado em Battlefy.com/algs após os Playoffs da Split 2.

3.7. **Fase de Qualificação "Última Oportunidade"**

3.7.1. Cabeças de Série e Grupos

As Equipas que ainda não se tenham qualificado para o Campeonato serão colocadas por ordem da sua Classificação Final nos eventos que se seguem, por ordem descendente de prioridade:

- Playoffs da Split 2;
- Split 2 da Temporada Regular da Liga Profissional; e
- Split 2 do Circuito Challenger

Quaisquer eventuais empates na ordenação das Equipas e definição dos cabeças de série serão resolvidos pelos critérios de desempate descritos no **APÊNDICE C6**.

Após a ordenação e definição dos cabeças de série, as Equipas são colocadas em duas (2) séries de partidas com vinte (20) Equipas cada, através de uma seleção alternada invertida.

3.7.2. Formato

A Fase de Qualificação "Última Oportunidade" ("LCQ") irá consistir em um (1) torneio por Região. Cada LCQ irá contar com quarenta (40) Equipas num formato de Quadros de Eliminatórias com Eliminação Dupla, tal como descrito no **APÊNDICE C3**. A ronda 1 do Quadro de Vencedores, a ronda 2 do Quadro de Vencedores, a ronda 1 do Quadro de Eliminação e a ronda 2 do Quadro de Eliminação contarão cada um com uma série de oito (8) partidas, em que as Equipas conquistam pontos em cada partida tal como descrito no **APÊNDICE C5.1**.

3.7.3. Progressão

As duas (2) melhores Equipas por Região, tal como definido no **APÊNDICE C4**, qualificam-se para o Campeonato.

3.8. Campeonato

3.8.1. Cabeças de Série e Grupos

A definição das Equipas cabeças de série é realizada tal como se segue, por ordem de prioridade descendente:

- Total de Pontos de Playoff conquistados nos Playoffs da Split 1 e Split 2
 - As Equipas empatadas no total de Pontos de Playoff serão desempatadas de acordo com os critérios de desempate indicados nos Critérios de Desempate de Pontos de Playoff
- A Classificação Final da Equipa na LCQ em todas as regiões
 - As Equipas empatadas em termos da respetiva Classificação Final na LCQ serão ordenadas por Pontuação de Ronda com base na ronda final da LCQ.
 - As Equipas empatadas em Pontuação de Ronda na ronda final da LCQ serão ordenadas com base na Pontuação de Partida mais elevada de uma Equipa numa única partida da Fase Final da LCQ. Quaisquer eventuais empates serão resolvidos aleatoriamente.

Após a ordenação e definição dos cabeças de série, as Equipas são colocadas em quatro (4) grupos com dez (10) Equipas cada, através de uma seleção alternada invertida.

3.8.2. Formato

Quarenta (40) Equipas competirão entre si utilizando o formato de Fase de Grupos e Quadros de Eliminatórias com Eliminação Dupla, tal como descrito no **APÊNDICE C2** e no **APÊNDICE C3**. A ronda 1 do Quadro de Vencedores, a Ronda 1 do Quadro de Eliminação e a Ronda 2 do Quadro de Eliminação são compostas, cada uma, por uma série de oito (8) partidas.

As Equipas elegíveis irão participar numa Seleção de POI para selecionar os respetivos pontos iniciais para cada fase da competição utilizando o formato de Seleção de POI e a definição de cabeças de série descritos no **APÊNDICE F**.

4. PLATAFORMAS E EQUIPAMENTO

4.1. Plataformas

Os Participantes podem registar-se e competir na ALGS numa Plataforma Suportada utilizando uma única conta PSN na PlayStation®4 ou PlayStation®5, uma única conta Xbox na Xbox One ou Xbox Series X|S, e uma única Conta EA em PC. A conta PSN e a conta Xbox para as respetivas plataformas pode partilhar uma única Conta EA.

Quaisquer eventuais Eventos ao Vivo só estarão disponíveis na plataforma PC.

4.2. Equipamento e Acessórios fornecidos no local

Os Oficiais do Evento poderão fornecer o seguinte equipamento em Eventos ao Vivo, a fim de facilitar a organização do torneio:

- Mesas e cadeiras
- Sala de convívio de acesso exclusivo a jogadores, ou área de treino equivalente
- Consolas
- Monitores de TV
- Controladores
- Adaptadores de conversão para controladores
- Códigos de jogo digitais
- Contas de jogo e conteúdo associado
- Área de treino

4.3. Equipamento Propriedade dos Participantes

Os Participantes poderão trazer os seus próprios controladores a utilizar durante a ALGS. Todos os controladores têm primeiro de ser inspecionados e aprovados por Oficiais do Evento antes de poderem ser usados durante um Evento.

Os Participantes não poderão ter na sua posse quaisquer dispositivos de comunicação pessoais (por exemplo, smartphones, tablets ou outros itens de equipamento com funcionalidades de comunicações móveis, etc.) enquanto estiverem ativamente a participar numa partida. Os Oficiais do Evento disponibilizarão uma área de armazenamento para todos os itens pessoais.

5. REQUISITOS ADICIONAIS DE EQUIPAS E PARTICIPANTES

5.1. Requisitos adicionais de Equipas e Participantes para Eventos da Temporada Regular da Liga Profissional, Playoffs e Campeonato, e quaisquer Eventos ao Vivo.

Os Participantes e as Equipas que participem na ALGS serão obrigados a cumprir os seguintes requisitos:

- Os Participantes que optarem por transmitir as suas partidas, têm de utilizar um atraso mínimo de dez (10) minutos.
- Para participar na competição, os Participantes poderão utilizar um teclado e um rato, um comando PlayStation ou um comando Xbox ("Dispositivo de Entrada"). Os Participantes têm de utilizar o mesmo Dispositivo de Entrada durante a totalidade de cada partida. Os Participantes podem mudar de Dispositivo de Entrada entre partidas, consoante necessário. Os Participantes que optarem por mudar de Dispositivo de Entrada têm de informar um Oficial do Torneio acerca desta alteração, bem como indicar qual o Dispositivo de Entrada que utilizarão antes do início da respetiva partida seguinte.

Os Participantes e as Equipas que participem na Temporada Regular da Liga Profissional serão igualmente obrigados a cumprir os seguintes requisitos:

- Todos os Participantes terão de aderir ao servidor da Liga Profissional da ALGS do Discord antes do início da Temporada Regular de cada Split, após receberem um convite da EA, e são obrigados a permanecer neste servidor durante a totalidade da duração de cada Split em que participarem.
- Todos os Participantes são obrigados a enviar uma fotografia sua antes da Temporada Regular de cada Split, conforme solicitado pela EA.
- Um mínimo de um (1) Participante de cada Equipa terá de participar num Media Day online para a Liga Profissional antes de cada Split da Temporada Regular.
- Pelo menos um (1) Participante de cada Equipa terá de participar em uma (1) Reunião de Jogadores virtual obrigatória antes da Temporada Regular de cada Split. A data e a hora desta reunião serão fornecidas pela EA com uma antecedência de, pelo menos, sete (7) dias.
- Todos os Participantes terão de estar no servidor da Liga Profissional ALGS do Discord e nos Canais de Voz da Equipa durante a totalidade das respetivas partidas da Temporada Regular, e em quaisquer eventos dos Playoffs e do Campeonato para os quais a Equipa se qualifique, a fim de permitir a gravação e reprodução das comunicações de voz de uma Equipa durante uma partida, quer através de uma transmissão ao vivo da ALGS, quer

através de conteúdo multimédia pós-produzido para a ALGS ("Escuta de Transmissões"). Todos os Participantes dão o seu consentimento à gravação e utilização das respetivas comunicações de voz por parte da EA, incluindo entidades terceiras autorizadas pela EA, como parte da Escuta de Transmissões.

- Cada Equipa terá de indicar à EA pelo menos um (1) Participante da Equipa que estará disponível para uma entrevista pós-partida ao vivo transmitida após cada série de partidas. As Equipas são obrigadas a indicar qual o Participante que irá assumir esta responsabilidade através do respetivo canal de mensagens de texto de Equipa no servidor da Liga Profissional ALGS no Discord pelo menos uma (1) hora antes do início de cada série de partidas da Temporada Regular da Liga Profissional.
 - Cada um destes Participantes tem de estar disponível para uma entrevista com a equipa da transmissão da ALGS durante, pelo menos, trinta (30) minutos após o final da partida final em cada série de partidas da Liga Profissional.

Os Participantes e as Equipas que participem num Evento ao Vivo da ALGS serão obrigados a cumprir os seguintes requisitos:

- Todos os Participantes serão obrigados a participar no Media Day presencial para cada um dos eventos em que participem. A EA irá fornecer um calendário dos Media Days e detalhes adicionais, por e-mail, logo que sejam apuradas as Equipas participantes nestes eventos.
- Todos os Participantes poderão ter de estar disponíveis para uma entrevista com a equipa de transmissão da EA e/ou elementos da imprensa aprovados durante, pelo menos, trinta (30) minutos após o final da partida final de cada série do Evento ao Vivo.
- Todos os Participantes da Equipa vencedora poderão ter de participar numa sessão de entrevistas com cobertura mediática que durará cerca de uma (1) hora, após o final da competição.

6. PARTICIPAÇÃO EM EVENTOS AO VIVO

6.1. Viajar para participar em Eventos ao Vivo

A EA ou entidades terceiras poderão fornecer alojamento de viagem a alguns Participantes convidados ou qualificados para um Evento ao Vivo, a expensas da EA ou da referida entidade terceira. Para os Participantes com despesas de viagem suportadas pela EA, a seleção de operadoras, hotéis e/ou transferes relacionados será realizada a critério da EA. A EA reserva-se o direito de fornecer transporte terrestre em alternativa a transporte aéreo, com base na distância de viagem de um Participante para um Evento ao Vivo. Se um Participante solicitar planos de viagem ou alojamento especiais, como por exemplo datas de viagem diferentes, operadoras diferentes ou cidades de partida/chegada diferentes da cidade designada para o torneio, e se as despesas inerentes a este pedido especial de viagem forem superiores aos planos de viagem padrão do torneio, a EA poderá requerer que seja o Participante a suportar a diferença de custos. A atribuição de acomodações de viagem está sujeita a conformidade com estas Regras Oficiais. Se um Participante for desqualificado ou perder o direito à viagem por qualquer motivo, a EA poderá atribuir a viagem e o alojamento desse Participante a um Participante alternativo, que poderá tomar o lugar desse Participante na ALGS. Despesas extra de viagem, incluindo, sem limitação: chamadas telefónicas, tarifas de envio de faxes, tarifas de Internet, serviços de spa/salão de beleza, lavandaria, visitas guiadas/excursões, compras em lojas, taxas de processamento administrativo em hotéis, tarifas administrativas em companhias aéreas e quaisquer outras despesas não mencionadas nestas Regras Oficiais serão da exclusiva responsabilidade do Participante e do respetivo progenitor/guardião legal, e o Participante poderá ter de liquidar tais despesas extra fornecendo o seu cartão de crédito ao hotel aplicável. O hotel e a viagem não podem ser utilizados em separado. A viagem e os alojamentos estão sujeitos a disponibilidade e determinadas restrições. Quaisquer pernoitas extra e quaisquer despesas associadas a uma estadia prolongada são da exclusiva responsabilidade do Participante e do respetivo progenitor/guardião legal. Poderá ser requerido um passaporte válido e/ou outra documentação de viagem, a qual é da responsabilidade de cada Participante. Podem aplicar-se restrições adicionais.

6.2. Declaração de Elegibilidade e pedido de Informações Biográficas

Os Participantes terão de assinar uma Declaração de Elegibilidade para Viajar e preencher o Pedido de Informações Biográficas antes de aceitar acomodações de viagem para quaisquer Eventos ao Vivo. A Declaração de Elegibilidade para Viajar será fornecida aos Participantes por e-mail, e será enviada para o endereço associado à Conta EA do Participante. Se um Participante não preencher a Declaração de Elegibilidade para Viajar no prazo de sete (7) dias de calendário após a tentativa de notificação, se não assinar e/ou não devolver a Declaração de Elegibilidade para Viajar dentro do período de tempo requerido, se se recusar a viajar ou se for considerado inelegível para aceitar a viagem, ou se estiver indisponível para viajar nas datas adequadas para o(s) Evento(s) ao Vivo, o Participante perderá o direito às acomodações de viagem, bem como à respetiva vaga no Evento ao Vivo/ALGS. Se um Participante for menor de idade no respetivo território de residência, o progenitor ou guardião legal do Participante terá de assinar todos os documentos necessários para aceitar a viagem, e terá de acompanhar o Participante a quaisquer Eventos ao Vivo. Nestas situações, as acomodações de viagem incluirão a tarifa aérea para um (1) progenitor ou guardião legal. O Participante e o respetivo progenitor/guardião legal têm de viajar juntos no mesmo itinerário e partilharão o alojamento em hotel.

6.3. Verificações de Antecedentes

Para participar num Evento ao Vivo, e na medida do permitido pela legislação em vigor no país/território de residência do Participante, os potenciais vencedores de prémios monetários poderão primeiro ter de ser sujeitos a uma verificação de identidade, e poderão deter de fornecer as informações consideradas necessárias pela EA para serem elegíveis para receber o respetivo prémio. A EA reserva-se o direito, a seu critério exclusivo, de desqualificar qualquer potencial vencedor de um prémio com base nesta verificação de identidade, caso a EA determine, a seu critério exclusivo, que a atribuição de um prémio a tal vencedor poderá refletir-se negativamente na EA.

7. APLICAÇÃO

As Contas EA, as classificações e os dados de partidas poderão ser objeto de auditoria, com vista a identificar eventual comportamento malicioso ou atividades de batota. Qualquer Participante pode ser imediatamente desqualificado da ALGS, bem como todas e quaisquer competições relacionadas, a critério da EA ou respetivos agentes, por quaisquer motivos, incluindo quaisquer incumprimentos do Contrato do Utilizador, da Política de Privacidade e de Cookies e das presentes Regras Oficiais, incluindo o Código de Conduta descrito no APÊNDICE A, os quais podem incluir, sem limitação:

- utilização de batotas, pirataria ou quaisquer aplicações de "ajuda" de terceiros durante partidas do Jogo;
- desconexão intencional da ligação à Internet durante qualquer partida do Jogo;
- conluio com outras Equipas/Participantes em Partidas jogadas;
- aproveitamento de quaisquer explorações conhecidas no Jogo (é da responsabilidade dos jogadores compreender e evitar todas e quaisquer explorações ilegais atuais); ou
- comportamento abusivo ou desordeiro, incluindo qualquer recurso a assédio ou o uso de linguagem negativa ou obscena online.

A EA, a seu critério exclusivo, reserva-se o direito de reiniciar qualquer partida em qualquer altura e/ou de desqualificar qualquer Participante ou Equipa, em qualquer altura e por qualquer motivo, incluindo, sem limitação, a adulteração do processo de inscrição ou operação da ALGS, ou qualquer ação que represente uma violação destas Regras Oficiais ou prática antidesportiva ou disruptiva, e reserva-se o direito de anular todas as participações associadas. A desqualificação de um Participante poderá resultar na desqualificação da totalidade da Equipa desse Participante num evento da ALGS ou em toda a ALGS. A falha, por parte da EA, em aplicar qualquer um dos termos destas Regras Oficiais não constituirá em caso algum uma renúncia à respetiva provisão.

8. PRÉMIOS

Os montantes de prémios para os Eventos que atribuem prémios monetários são descritos em detalhe no APÊNDICE E.

8.1. Termos e Condições dos Prémios

Os prêmios não são transferíveis. Não é autorizada qualquer substituição de prêmios por outros artigos e serviços, exceto na medida em que a EA se reserva o direito de fornecer um prêmio de substituição de valor aproximadamente igual ou superior, caso o prêmio publicitado não esteja disponível ou não seja permitido por lei. Para os Participantes vencedores de prêmios com local de residência no Uruguai, os prêmios poderão ser atribuídos na forma de cartões de oferta, em vez de um prêmio monetário. Todas as taxas federais, estaduais, estaduais e locais, bem como quaisquer tarifas internacionais, são da responsabilidade exclusiva do vencedor individual.

Os potenciais vencedores de prêmios terão de preencher e assinar uma Declaração e Divulgação de Vencedor de Prêmio para reclamação de prêmios no prazo de noventa (90) dias após a conclusão do evento, a fim de poderem reclamar o respetivo prêmio. Se um potencial vencedor de um prêmio não assinar e/ou não devolver a Declaração e Divulgação de Vencedor de Prêmio, recusar o prêmio, for inelegível para aceitar o prêmio ou o prêmio for devolvido como impossível de entregar, esse potencial vencedor perderá o direito ao prêmio.

A não comunicação de informações bancárias ou método de entrega de forma atempada ao fornecedor responsável pela distribuição dos prêmios poderá resultar na perda do direito ao prêmio. Se um potencial vencedor de um prêmio for considerado menor de idade no respetivo território de residência, o progenitor ou guardião legal do vencedor (tal como requerido por lei) terá de assinar todos os documentos necessários após a verificação da identidade. A atribuição de um prêmio está sujeita a conformidade com estas Regras Oficiais. Todos os prêmios reclamados em conformidade com estas Regras Oficiais serão concedidos. Caso um potencial vencedor de um prêmio seja desqualificado, ou caso perca o direito ao prêmio por qualquer motivo, a EA reserva-se o direito de doar o prêmio aplicável a uma organização de caridade a critério da EA. Os potenciais vencedores poderão ter de fornecer um endereço de expedição válido para reclamarem o prêmio. A entrega dos prêmios pode demorar até três (3) meses.

Caso a EA cancele ou suspenda a ALGS, em conformidade com a **Secção 2.4** acima, os prêmios serão atribuídos para todos os eventos anteriores a tal cancelamento ou suspensão.

9. CONDIÇÕES GERAIS

Nenhuma provisão nestas Regras Oficiais será considerada como passível de excluir ou limitar quaisquer direitos de um Participante enquanto consumidor.

9.1. Informações Pessoais

Ao participar na ALGS, todos os Participantes reconhecem que a EA irá processar as respetivas informações pessoais (incluindo o nome, endereço, data de nascimento, nome da Conta EA, endereço de e-mail, nome de utilizador da Plataforma Suportada e país de residência) (em conjunto, "Informações Pessoais"), em conformidade com a Política de Privacidade e de Cookies da EA, disponível para consulta em <https://privacy.ea.com/pt>, para as finalidades indicadas na mesma. Caso as Informações Pessoais dos Participantes tenham sido recolhidas por outra entidade organizadora, os Participantes aceitam a transferência de tais Informações Pessoais da entidade organizadora para a EA.

As Informações Pessoais serão utilizadas e processadas tal como descrito na Política de Privacidade e de Cookies, incluindo, para as finalidades de:

- Organizar, conduzir e monitorizar a ALGS e a entrega de prêmios, incluindo para Participantes que vençam um prêmio, publicar nomes e países de residência do Participante online ou em qualquer outro suporte, em associação com a ALGS, tal como descrito adicionalmente abaixo;
- Anunciar informações demográficas de jogadores, juntamente com estatísticas de partidas, como parte dos comentários em transmissões de Eventos, bem como fornecer tais informações a Classificações de Terceiros, tal como descrito abaixo;
- Partilhar Informações Pessoais com operadores e/ou administradores da ALGS, incluindo para efeitos de marcação de viagens e pedidos de feedback sobre a ALGS, o jogo e funcionalidades de títulos de jogo da EA; e
- Materiais promocionais e de marketing que possam fazer referência a Informações Pessoais.
- Outros fins aos quais os Participantes dão o seu consentimento.

As Informações Pessoais serão processadas nos Estados Unidos e, potencialmente, em quaisquer outros países nos quais a EA, respetivas subsidiárias ou agentes terceiros operem. Os Participantes, ao participarem na ALGS, aceitam que as respetivas Informações Pessoais poderão ser transferidas para destinatários nos Estados Unidos e noutros países que podem não oferecer o mesmo nível de proteção de privacidade que é assegurado pela legislação do respetivo país de residência ou de origem, conforme descrito adicionalmente na Política de Privacidade e de Cookies.

Os Participantes têm o direito de aceder, revogar e corrigir as respetivas Informações Pessoais. Os Participantes podem solicitar tal ação ao visitar o Privacy Portal da EA, <https://www.ea.com/privacy-portal>.

Tenha em atenção que a EA poderá pedir quaisquer verificações de identidade para Participantes que sejam convidados pela EA para Eventos ao Vivo. A EA poderá pedir o consentimento ao Participante e fornecer detalhes acerca de tais verificações de identidade, conforme aplicável e necessário.

A entidade organizadora da ALGS, se aplicável, será considerada o controlador de dados para a base de dados que contém as informações pessoais enviadas pelos Participantes. Consulte a Política de Privacidade desta entidade organizadora para obter detalhes acerca da forma como os seus dados são processados e quais os seus direitos relativamente ao respetivo processamento.

9.1.1. Classificações de Terceiros

Alguns websites e serviços online poderão publicar estatísticas da ALGS, de Equipas e/ou de Participantes individuais, incluindo dados estatísticos que identifiquem pessoalmente os Participantes através da utilização dos respetivos nomes de utilizador públicos ("Classificações de Terceiros"). Algumas destas Classificações de Terceiros compilam informações disponíveis publicamente, enquanto outras recebem algumas estatísticas de Participantes adicionais diretamente da EA. As informações adicionais sobre os Participantes fornecidas pela EA a Classificações de Terceiros poderão incluir identificadores de jogador (como o respetivo nome de personagem e nome de utilizador da ALGS), desempenho no jogo (como as mortes, assistências, reanimações, tiros e dano infligido), classificação competitiva global relativamente a outros participantes e equipas, e o tipo de hardware de jogo que estão a utilizar.

Em todos os casos, as Classificações de Terceiros são controladores de dados independentes das informações que recolhem ou recebem, e processam estas informações de acordo com as respetivas políticas de privacidade. Se os Participantes pretenderem exercer os respetivos direitos de privacidade relativamente a estas informações (como por exemplo o acesso, a eliminação, a limitação, etc.), terão de utilizar o processo disponibilizado para tal efeito pelas Classificações de Terceiros nas respetivas políticas de privacidade. Os Participantes reconhecem que a partilha de estatísticas dos Participantes, incluindo dados estatísticos não disponíveis publicamente, com Classificações de Terceiros, para efeitos de melhorar a experiência da ALGS, é realizada com base no interesse legítimo da EA e a seu critérios exclusivo.

9.1.2. Aplicabilidade do Contrato do Utilizador e da Política de Privacidade e de Cookies

Se existir qualquer conflito entre estas Regras Oficiais e a Política de Privacidade e de Cookies ou o Contrato do Utilizador, a Política de Privacidade e de Cookies ou o Contrato do Utilizador, conforme aplicável, terão precedência.

9.2. Divulgação e Publicação das Informações dos Jogadores

9.2.1. Lista de Vencedores

A EA irá publicar uma lista de vencedores no Site de Registo após todos os vencedores terem sido confirmados, duas (2) semanas após o final de cada Evento. Esta lista permanecerá disponível para consulta durante, pelo menos, três (3) meses após o final da ALGS.

9.2.2. Concessão de Direitos

O Participante concede à EA o direito de publicar e de outra forma utilizar as estatísticas e classificações do Participante relativas à ALGS para qualquer finalidade, incluindo para efeitos de marketing e ações promocionais, sem qualquer consentimento e sem lugar a qualquer compensação para o Participante.

Ao aceitar um prêmio, o Participante concede à EA o direito de utilizar as respectivas Informações Pessoais, bem como quaisquer outras informações fornecidas pelo Participante, sem qualquer consentimento adicional e sem lugar a qualquer compensação ao Participante, na administração, no marketing e na promoção da ALGS, da EA e/ou do Jogo, salvo nota em contrário abaixo:

- Informações Pessoais: nome completo, país/território de residência, idade, Nome de Utilizador na Plataforma Suportada (por exemplo, Gamertag Xbox Live, ID PSN, ID da Conta EA)
- Informações das Redes Sociais: nome de utilizador do X (anteriormente, Twitter), canal do YouTube, conta Twitch, nome de utilizador do Discord, nome de utilizador do Instagram
- Fotografias: quaisquer fotografias fornecidas pelo Participante à EA, ou fotografias do Participante tiradas no local de um Evento ao Vivo
- Outras informações, apenas para Oficiais do Evento: tamanho de t-shirt, restrições alimentares, número de telemóvel
- Quaisquer outras Informações Pessoais fornecidas pelo Participante (por exemplo, Lenda favorita, biografia abreviada fornecida durante o processo de registo no Site do Torneio)

9.2.3. Informações da Conta EA

Os Participantes reconhecem e aceitam que a EA poderá fornecer as respectivas informações de Conta (nome, ID Online, idade, país, estatísticas de jogo e pontuações, e endereço de email) à Battlefy Technologies Inc. para efeitos de administração de quaisquer Eventos.

9.3. Legislação Aplicável; Isenção de Responsabilidade

9.3.1. Decisões da EA

As decisões da EA serão finais e vinculativas em todas as questões relacionadas com a

ALGS.

9.3.2. Direito Aplicável

Na medida do permitido pela legislação local, a ALGS é regida pelas leis do Estado da Califórnia e todos os litígios terão de ser resolvidos nos Estados Unidos.

9.3.3. Divulgação

Na medida do permitido por lei, cada Participante aceita a divulgação das respectivas informações e isenta a EA e respetivos agentes de qualquer responsabilidade por quaisquer danos, perdas, direitos, reclamações ou ações de qualquer tipo, decorrentes de ou relativas à ALGS ou a qualquer atividade relacionada com a ALGS ou com o recebimento, a aceitação, a posse, a utilização ou o uso indevido de quaisquer despesas de viagem fornecidas pela EA ou qualquer prêmio ganho.

9.3.4. Para residentes na Áustria, Alemanha e Polónia

Não obstante as restantes provisões do presente documento, nenhuma provisão nestas Regras Oficiais terá o efeito de privar um Participante dos direitos de proteção do consumidor concedidos pela legislação do respetivo país de residência não derogáveis por acordo. Relativamente ao Prémio e a quaisquer outros produtos ou serviços fornecidos ou concedidos gratuitamente pela EA e respetivas afiliadas, a EA poderá apenas ser considerada responsável por conduta intencional e negligência grave. No entanto, em caso de negligência leve, a EA será responsabilizada apenas pela quebra das obrigações contratuais essenciais, como um atraso ou impossibilidade de desempenho pelo qual a EA possa ser considerada responsável. A responsabilidade em caso de quebra de uma obrigação contratual essencial está limitada aos danos habituais contratualmente estabelecidos, cuja ocorrência possa ser expectável por parte da EA após a conclusão do contrato e com base nas circunstâncias conhecidas nesse momento. As "obrigações contratuais essenciais" correspondem às obrigações cujo cumprimento é essencial para permitir a aplicação correta do contrato e a consecução da respetiva finalidade, e de cujo cumprimento o Participante, enquanto consumidor final, poderá depender. As limitações descritas acima não serão aplicáveis em caso de garantias explícitas oferecidas pela EA, em casos de dolo ou atentados à vida, à integridade física ou à saúde, bem como em caso de regulamentações estatutárias obrigatórias.

9.3.5. Para residentes do Reino Unido e França

Não obstante qualquer outra provisão do presente documento, na extensão máxima permitida pela legislação aplicável, cada Jogador aceita isentar a EA e respetivos agentes de toda e qualquer responsabilidade imputável ou por quaisquer danos, perdas, direitos, reclamações ou ações de qualquer tipo, decorrentes de ou relativas à ALGS, ou por qualquer atividade relacionada com a ALGS ou com o recebimento, a posse, a utilização ou o uso indevido de qualquer prémio ganho, exceto no que respeita a reclamações em caso de morte ou ferimentos pessoais decorrentes da negligência da EA e, para residentes no Reino Unido, no que respeita a reclamações resultantes de delitos de fraude ou quaisquer outras responsabilidades que possam não estar excluídas por lei.

9.3.6. Para residentes da Austrália

Não obstante qualquer outra provisão do presente documento, na extensão máxima permitida pela legislação aplicável e sujeito, sem limitação, à restrição ou modificação de quaisquer direitos ou recursos aos quais o Participante possa ter direito enquanto consumidor, ao abrigo das provisões de garantia ao consumidor salvaguardadas nos Direitos do Consumidor da Austrália, cada Participante aceita isentar a EA e respetivos agentes de toda e qualquer responsabilidade imputável ou por quaisquer danos, perdas, direitos, reclamações ou ações de qualquer tipo, decorrentes ou relativas à ALGS, ou por qualquer atividade relacionada com a ALGS ou com o recebimento, a posse, a utilização ou o uso indevido de qualquer prémio ganho.

10. DIREITOS COMERCIAIS

Todos os direitos comerciais (incluindo, sem limitação, todos os direitos de marketing e direitos multimédia) relacionados com a ALGS são reservados pela EA.

Os Participantes não se associarão à ALGS e/ou à EA de qualquer forma comercial, nem utilizarão quaisquer propriedades intelectuais da EA, tal como não permitirão que quaisquer entidades terceiras o façam, sem o consentimento prévio e por escrito da EA, o qual poderá ser concedido ou retirado a critério exclusivo da EA.

Qualquer Participante ou patrocinador de um Participante que pretenda participar em quaisquer atividades promocionais ou de marketing relativas à ALGS, incluindo no local de qualquer torneio da ALGS, terá de obter consentimento prévio e por escrito da EA, o qual poderá ser concedido ou retirado a critério exclusivo da EA.

A gravação e divulgação de imagens ou vídeo da ALGS para efeitos comerciais por parte de ou em nome de qualquer Participante é estritamente proibida, salvo quando explicitamente autorizada pela EA.

11. LIMITAÇÃO DE RESPONSABILIDADE

A EA não é responsável por: (i) informações imprecisas, quer causadas pelos participantes, por erros tipográficos ou por equipamento ou programação associados ao torneio; (ii) falhas técnicas, incluindo, sem limitação, falhas, interrupções ou perdas de ligação; (iii) intervenção não autorizada no processo de participação ou no torneio; (iv) erros técnicos ou humanos na administração do torneio ou no processamento dos registos; (v) comunicações por correio ou via eletrónica recebidas com atraso, extraviadas, não entregues, danificadas ou roubadas; (vi) não elegibilidade por qualquer motivo, incluindo a falha do participante em compreender as Regras Oficiais e os requisitos do processo de participação.

APÊNDICE A: CÓDIGO DE CONDUTA

Este Código de Conduta aplica-se a todos os Participantes de todos os níveis da ALGS, salvo especificação em contrário. A EA reserva-se o direito de aplicar penalidades e sanções, ou de desqualificar qualquer Participante e/ou Equipe, conforme aplicável, por violações deste Código de Conduta, a seu critério exclusivo. Os Participantes serão responsáveis pela conduta dos respectivos Treinadores, incluindo, sem limitação, garantir que os respectivos Treinadores seguem o Código de Conduta.

A1. Comportamento do Participante

Os Participantes são alguns dos melhores e mais famosos jogadores do mundo e, por conseguinte, são embaixadores da ALGS. Como tal, a EA, o público e os meios de comunicação exigem deles uma conduta em conformidade. Os Participantes têm de comportar-se em conformidade com os padrões, as convenções sociais e as normas morais amplamente aceites socialmente, e não podem cometer qualquer ato, envolver-se em qualquer situação ou fazer qualquer declaração que conduza a descrédito, desprezo, escândalo, escárnio ou desdém para com o Participante, a EA, a ALGS ou todos os seus Participantes e patrocinadores.

Estes requisitos aplicam-se a interações ao vivo, offline e online, dentro e fora da ALGS, incluindo no âmbito de interações nas redes sociais e atividades em transmissões ao vivo, bem como condutas passadas e durante Eventos ao Vivo. Todos os Participantes terão de cumprir estas normas do desportivismo e as Regras de Conduta da EA, disponíveis permanentemente em <https://terms.ea.com/pt>, incluindo quando não se encontram a participar em eventos sancionados da EA.

Os Participantes têm de manter um nível adequado de respeito, a critério exclusivo da EA, para com outros Participantes, árbitros, oficiais, pessoal do evento e administradores do torneio (em conjunto, "Oficiais do Evento"). Não será tolerada qualquer ameaça ou comportamento inadequado para com os Oficiais do Evento e/ou outros Participantes. Os Participantes terão de cumprir as instruções dos Oficiais do Evento em todos os momentos.

A conduta proibida inclui, sem limitação:

- Infringir qualquer lei, regra ou regulamento, conforme determinado pela EA a seu critério exclusivo;
- Utilizar qualquer software ou programa que danifique, interfira em ou interrompa um serviço da EA ou o computador ou a propriedade de qualquer outra entidade ou jogador;
- Utilizar qualquer software externo concebido para dar ao Participante uma vantagem injusta;
- Interferir em ou interromper a participação de outro Participante na ALGS;
- Assediar, ameaçar, fazer bullying, participar em discurso de ódio, enviar repetidamente mensagens indesejadas, incluindo realizar ataques pessoais ou fazer declarações acerca de questões raciais, de género, de orientação sexual, de religião, de herança cultural, etc.;
- Utilizar linguagem vulgar ou ofensiva;
- Incorrer em abuso físico, agressões físicas ou qualquer outra ação direcionada contra qualquer Participante, espetador, Oficial do Evento ou qualquer outra pessoa;
- Danificar e/ou incorrer numa utilização abusiva de dispositivos do jogo, hardware e periféricos, equipamento do torneio ou as próprias instalações físicas/local do evento/alojamento;
- Publicar, carregar, distribuir conteúdo, ou organizar/participar em qualquer atividade, grupo ou guilda que a EA considere razoavelmente como inadequado, abusivo, relacionado com discursos de ódio ou assédio, profano, difamatório, ameaçador, obsceno, sexualmente explícito e/ou explorativo, ilícito, passível de representar uma invasão de privacidade, vulgar, ou de outra forma incoerente com os valores de boa-fé da EA, ofensivo, indecente ou ilegal;
- Interferir com ou interromper a transmissão ou a produção da transmissão;
- Interferir com o jogo, incluindo destruir intencionalmente uma estação de jogo, interromper a alimentação elétrica, abandonar um posto de competição antes do final de uma partida, recusar-se a jogar e fazer uma utilização abusiva das pausas durante uma partida;
- Não cooperar com os requisitos de segurança, como os detetores de metal e as revistas de mochilas e malas;
- Não cumprir as instruções dadas por Oficiais do Evento e pelo pessoal de segurança do torneio;
- Iniciar sessão nos dispositivos de jogo fornecidos com uma conta pessoal ou jogar qualquer outro jogo que não a cópia do Jogo fornecida para utilização no torneio;

- Não participar em quaisquer cerimónias de atribuição de prémios ou entrevistas após o torneio, e durante toda a duração de um Evento ao Vivo, bem como quaisquer atividades promocionais razoáveis solicitadas pela EA ou outro patrocinador;
- Participantes que assistam a transmissões de vídeo e/ou oiçam a cobertura em tempo real da sua própria partida enquanto esta se encontra a decorrer;
- Realizar qualquer atividade promocional de terceiros em associação à ALGS, a menos que tal seja aprovado anteriormente e por escrito pela EA.
- Utilizar explorações, bugs, batotas, funcionalidades não documentadas, erros de conceção ou outros problemas que, conforme determinado a critério exclusivo da EA, possam fazer com que o Jogo ou a ALGS não funcionem como esperado, desejado e suposto. Uma lista não exaustiva das ações de Participantes passíveis de constituir uma exploração pode ser consultada na Secção A10, abaixo;
- Vender, comprar, negociar, transferir ou oferecer-se para transferir uma Conta EA, ou qualquer conteúdo da EA associado a uma Conta EA, incluindo moeda virtual da EA e outros direitos, seja em associação a um serviço da EA ou num site de terceiros, ou ainda em relação a qualquer transação fora do jogo, a menos que expressamente autorizado pela EA;
- Jogar em nome de outro Participante, ou permitir que outra pessoa jogue em nome do Participante, em qualquer modo de jogo competitivo;
- Participar em qualquer tipo de jogo ilegal, incluindo apostas sobre o resultado de partidas;
- Divulgar informação confidencial fornecida pela EA ou qualquer uma das suas afiliadas;
- Divulgar ou partilhar códigos de partida com qualquer indivíduo ou entidade externa à própria Equipa de um Participante;
- Comunicar com qualquer pessoa externa aos membros ativos da Equipa de um Participante ou aos Oficiais da ALGS, de qualquer forma ou por qualquer meio, durante uma partida da ALGS, até a Equipa do Participante ser eliminada da partida;
- Aceitar ou oferecer presentes, subornos, recompensas ou qualquer tipo de compensação por serviços prestados em associação à competição na ALGS (com exceção dos Participantes com patrocinadores que lhes atribuem pagamentos com base no respetivo desempenho);
- Causar ou contribuir para qualquer escândalo, dano reputacional ou risco de integridade e reputação da ALGS ou EA;
- Participar em qualquer outra atividade que perturbe de forma significativa o ambiente pacífico, justo e digno da ALGS;
- Não participar num Evento ao Vivo agendado na(s) data(s) e hora(s) aplicável(is), tal como publicado no Site do Torneio ou de outra forma comunicado aos Participantes pelo patrocinador ou pela equipa do torneio; e
- A não adesão e permanência no canal de voz do servidor da Liga Profissional ALGS do Discord, tal como identificado pelo patrocinador ou pela equipa do torneio, durante as partidas do Participante.
- Promover, encorajar ou participar em qualquer uma das atividades proibidas descrita acima.

A2. Política de Colusão e Falseamento de Resultados

Qualquer ação ou acordo para desvantagem de outros Participantes, no sentido de predeterminar o resultado de uma partida, tentar perder uma partida, afetar a justiça e equidade da ALGS ou limitar os esforços para vencer uma partida, são estritamente proibidos.

Quaisquer Participantes considerados pela EA, em qualquer fase da ALGS, como tendo violado esta regra, serão removidos da ALGS. Tais Participantes poderão ser obrigados a abdicar ou a devolver qualquer compensação e/ou prémios e a respetiva Conta EA e/ou do Jogo poderá ser suspensa.

Exemplos de colusão incluem, sem limitação:

- Perder intencionalmente uma partida por qualquer motivo e em qualquer momento de um Evento;
- Jogar em nome de outro Participante, incluindo utilizar uma conta secundária, com o intuito de prestar qualquer tipo de ajuda, em qualquer momento durante um Evento;
- Qualquer tipo de falseamento de resultados ou comunicação com outros Participantes ou Treinadores relativamente à estratégia ou abordagem a uma partida;

- Jogar de forma "displícite", definido como a situação em que um Participante não dá o seu melhor ou não desenvolve ações razoáveis e justas para tentar ganhar qualquer tipo de vantagem sobre os seus adversários numa partida;
- Aceitar dividir um prémio monetário; e
- Permitir que um adversário marque mais ou menos pontos do que normalmente faria, de modo a afetar deliberadamente as classificações.

A3. Política de Estupefacientes e Álcool

Os Participantes não poderão estar sob a influência de drogas ou álcool durante a sua participação na ALGS. O consumo de álcool ou drogas por parte dos Participantes é estritamente proibido nas instalações de qualquer Evento ao Vivo.

Fumar, incluindo a utilização de cigarros eletrónicos e vaporizadores, é proibido durante qualquer Evento ao Vivo, exceto em áreas destinadas a esse efeito. Alguns Eventos ao Vivo têm lugar em espaços onde não é permitido fumar, de todo.

A4. Código de Vestuário

Os Participantes que competirem em Eventos ao Vivo têm de usar roupa apropriada às circunstâncias (conforme determinado pela EA).

Os Participantes não poderão usar, transportar ou exibir quaisquer itens de natureza política, ou que, na opinião da EA, sejam passíveis de causar polémica ou cuja exibição possa ter consequências negativas para a EA, os seus parceiros ou a ALGS.

Os Participantes não poderão realizar qualquer atividade promocional ou de marketing de marcas e serviços, em associação à ALGS, salvo aprovação em contrário e por escrito por parte da EA.

A5. Denúncia de Violações

Para denunciar uma potencial violação destas Regras Oficiais, envie um e-mail para algs@ea.com.

A6. Sanções

A violação destas Regras Oficiais ou das Regras do Evento poderá, a critério da EA, resultar na aplicação de sanções, desqualificação, alteração de resultados de partidas, perda de estatuto de vencedor e/ou perda do direito a prémios. Todas as decisões e deliberações da EA ou de Oficiais do Evento relativamente à ALGS são finais e vinculativas. A EA reserva-se o direito de sancionar qualquer Participante na Competição, em qualquer nível, a qualquer momento e por qualquer motivo. As sanções podem incluir, sem limitação, qualquer uma ou todas as que se seguem:

- Aviso
- Reprimenda
- Perda automática de partidas
- Perda automática de todas as partidas
- Redução na Pontuação de Partida
- Perda de prémios (incluindo prémios monetários e despesas de viagem pagas)
- Perda de pontos
- Suspensão temporária ou permanente da ALGS
- Desqualificação da ALGS e de competições futuras
- Perda automática de quaisquer taxas de registo para participar num Evento
- Perda de futuros prémios monetários
- Suspensão de uma (1) ou várias contas de jogo para os serviços da EA usados pelo Participante

A EA também tem o direito de anunciar publicamente quaisquer sanções aplicadas aos Participantes, e estes Participantes renunciam ao direito a qualquer ação legal contra a EA e/ou qualquer uma das suas afiliadas.

A7. Patrocínio de Participantes

Os Participantes na ALGS poderão obter e colaborar com patrocinadores promocionais. No entanto, o patrocínio promocional é limitado, e exclui algumas categorias e indústrias. Se o patrocinador promocional se enquadrar numa

das categorias indicadas abaixo, o Participante não poderá exibir ou promover um patrocinador em associação com a EA, respetivos parceiros ou a ALGS que esteja ligado a:

- Produtos ou serviços de jogos de azar, apostas, lotaria, incluindo, sem limitação, apostas desportivas, sites de "Fantasy Sports", jogos de azar ou websites ou serviços similares;
- Álcool, tabaco, medicamentos sujeitos a prescrição médica, medicamentos de uso restrito e/ou produtos ou parafernália similares;
- Produtos ou serviços farmacêuticos, suplementos dietéticos ou dispositivos médicos;
- Armas de fogo ou qualquer outro tipo de arma;
- Material pornográfico ou qualquer material sexualmente explícito ou para adultos;
- Bebidas ou alimentos ricos em lípidos, sódio ou açúcar;
- Bebidas energéticas;
- Anúncios políticos ou que de outra forma promovam uma agenda política;
- Empresas de criptomoedas e/ou websites de promoção ou relacionados com a transação de criptomoedas;
- Produtos ou serviços ilegais, ou conteúdo que de outra forma viole qualquer legislação aplicável nos territórios em que o Jogo esteja disponível;
- Produtos ou serviços de concorrentes diretos da EA, os seus parceiros e as suas restantes marcas subsidiárias;
- Concorrentes diretos dos parceiros de marketing oficiais da ALGS;
- Qualquer item que seja prejudicial para o negócio da EA (por exemplo, pirataria, serviços Gold, venda de contas/moedas, etc.);
- Qualquer item incoerente com a classificação ESRB, PEGI, OFLC, USK ou quaisquer outros sistemas de classificação aplicáveis do Jogo num determinado território.

A lista é ilustrativa e não exaustiva. A EA reserva-se o direito de adicionar ou remover quaisquer produtos ou serviços da lista, em qualquer altura e sem aviso prévio.

A8. Nomes de Jogo e de Jogador

Será pedido aos Participantes que escolham um nome de utilizador único durante o processo de registo. Este nome de utilizador será usado para identificar os Participantes durante quaisquer Eventos ao Vivo. Este nome de utilizador pode ser idêntico ao respetivo ID da Conta EA, ID PSN ou Gamertag XBL, mas é obrigatório que o seja. O nome de utilizador tem de ser único e distinto de quaisquer nomes de outros Participantes e não pode ser considerado obsceno pela EA ou respetivas afiliadas. Os nomes não podem: (a) infringir os direitos de propriedade intelectual de terceiros; ou (b) violar a lei, o Contrato do Utilizador da EA ou o direito de qualquer entidade terceira à privacidade ou ao direito de publicidade.

A10. Exploração

Uma exploração consiste nas ações executadas por um Participante com o objetivo de tirar partido de uma falha ou de um bug no Jogo, o qual possa originar resultados incorretos, comportamentos indesejados ou proporcionar uma vantagem competitiva injusta. Segue-se abaixo uma lista não exaustiva das ações de Participantes passíveis de constituir uma exploração e que, se detetadas, poderão resultar na aplicação de uma sanção.

- Sair dos limites normais de um mapa utilizando qualquer forma de exploração que não ative um temporizador "fora dos limites", nem através de qualquer outra forma de exploração, falha ou erro que permita ao Participante permanecer fora do círculo (laranja) sem sofrer danos.
- O terreno escorregadio é concebido para se situar em áreas não jogáveis, e o objetivo é precisamente que permaneçam não jogáveis. O recurso a spamming ou a utilização de mecânicas do jogo para contornar o efeito das superfícies de terreno escorregadio é visto como uma exploração.
- A utilização de texturas unilaterais na geometria do mapa para bloquear ou evitar quaisquer ataques sofridos que, de outra forma, causariam danos sem a exploração da geometria.
- Quaisquer outras ações comunicadas aos Participantes por oficiais da ALGS ou da EA.

A EA poderá, a seu critério exclusivo, atualizar esta lista periodicamente.

APÊNDICE B: PAÍSES E TERRITÓRIOS ELEGÍVEIS

Para ser elegível para participar na ALGS, os Participantes têm de ser residentes num dos países/territórios indicados na lista abaixo. Nota: os grupos de regiões destinam-se apenas a efeitos de organização da ALGS e não são indicativos de regiões geográficas oficiais.

APAC Norte	APAC Sul	EMEA	América do Norte	América do Sul
Japão	Austrália	Áustria	Canadá	Argentina
Mongólia	Bangladeche	Bélgica	Costa Rica	Bolívia
Coreia do Sul	Hong Kong	Bósnia e Herzegovina	República Dominicana	Brasil
	Índia	Bulgária	El Salvador	Chile
	Indonésia	Croácia	Honduras	Colômbia
	Macau	Chipre	México	Equador
	Malásia	República Checa	Panamá	Paraguai
	Nova Zelândia	Dinamarca	Porto Rico	Peru
	Filipinas	Egito	Trinidad e Tobago	Uruguai
	Singapura	Estónia	Estados Unidos da América	Venezuela
	Taiwan	Finlândia		
	Tailândia	França		
	Vietname	Geórgia		
		Alemanha		
		Grécia		
		Hungria		
		Islândia		
		Irlanda		
		Israel		
		Itália		
		Cazaquistão		
		Kuwait		
		Letónia		
		Líbano		
		Lituânia		
		Luxemburgo		
		Malta		
		Países Baixos		
		Noruega		
		Polónia		
		Portugal		
		Qatar		

		Roménia		
		Arábia Saudita		
		Sérvia		
		Eslováquia		
		África do Sul		
		Espanha		
		Suécia		
		Suíça		
		Turquia		
		Ucrânia (exceto Crimeia)		
		Emirados Árabes Unidos		
		Reino Unido		

República Popular da China (exclusivamente a convite).

APÊNDICE C: FORMATOS DE TORNEIO E PONTUAÇÃO

C1. Torneios de Eliminação Única

Em torneios com eliminação única, os resultados das Equipas após um número definido de partidas em cada ronda serão comparados, a fim de determinar a progressão para a ronda seguinte, ou, no caso da ronda final, os vencedores do torneio. Podem existir várias rondas de competição, incluindo uma ronda final ("Final"), uma ronda imediatamente anterior à Final ("Meias-finais") e uma ronda imediatamente anterior às Meias-finais ("Quartos de final"). Cada torneio irá incluir pelo menos uma (1) ronda. Cada ronda irá incluir uma série de partidas. Todas as Equipas iniciam o torneio na Ronda 1.

O número total de rondas no torneio irá variar consoante o número final de Equipas participantes no torneio no dia da competição, mas contará com um número máximo de rondas.

- Para as Splits 1 e 2 do Circuito Challenger e as Fases de Qualificação da Pré-temporada:
 - Os torneios na América do Norte e EMEA terão um máximo de sete (7) rondas, incluindo a ronda Final. Os torneios na APAC Sul e APAC Norte terão um máximo de seis (6) rondas, e os torneios na América do Sul terão um máximo de cinco (5) rondas, incluindo a ronda Final.
 - Cada ronda anterior aos Quartos de Final contará com quatro (4) partidas, e os Quartos de Final, as Meias-finais e a Final contarão, cada uma, com seis (6) partidas. As Equipas acumulam pontos em cada partida tal como descrito no **APÊNDICE C5.1**.
 - Após todas as partidas terem sido concluídas numa determinada ronda, as Equipas com as dez (10) Pontuações de Ronda mais altas (tal como descrito no **APÊNDICE C5.1**) em cada grupo avançam para a ronda seguinte. Quando vinte (20) ou menos Equipas permanecerem em todos os grupos, a ronda para a qual estas Equipas avançam será a Final. As restantes Equipas serão eliminadas do evento.
 - A Final contará com seis (6) partidas, em que as Equipas acumularão pontos em cada partida, em conformidade com o **APÊNDICE C5.1**. Após todas as partidas serem concluídas na Final, a Equipa com a Pontuação de Ronda mais alta (tal como descrito no **APÊNDICE C5.1**) será declarada a vencedora do torneio para essa Região. As restantes Equipas serão ordenadas na classificação final com base nas respetivas Pontuações de Ronda da Final.

C2. Fase de Grupos

Nesta fase, cada grupo joga contra todos os outros grupos numa série de seis (6) partidas ("Fase de Grupos"), em que as Equipas acumulam pontos para cada partida, tal como descrito no **APÊNDICE C5.1**, e avançam para uma fase de Quadros de Eliminatórias com Eliminação Dupla (descrita no **APÊNDICE C3**).

No final da Fase de Grupos, as quarenta (40) Equipas são classificadas com base na Pontuação de Partida total conquistada em todas as partidas jogadas na Fase de Grupos ("Pontuação de Partida Total da Fase de Grupos") e iniciam a fase de Quadros de Eliminatórias com Eliminação Dupla tal como se segue:

- Para os Playoffs e o Campeonato:
 - Vinte (20) Equipas com a Pontuação de Partida Total da Fase de Grupos mais alta começam no Quadro de Vencedores;
 - Vinte (20) Equipas com a Pontuação de Partida Total da Fase de Grupos mais baixa começam na Ronda 1 do Quadro de Eliminação.

C3. Fase de Quadros de Eliminatórias com Eliminação Dupla

Para os Playoffs e o Campeonato, esta fase de Quadros de Eliminatórias com Eliminação Dupla inclui uma (1) ronda do Quadro de Vencedores, duas (2) rondas do Quadro de Eliminação, e ainda uma ronda final. Para todos os outros torneios que utilizam este formato, esta fase de Quadros de Eliminatórias com Eliminação Dupla inclui duas (2) rondas para cada um dos quadros de Vencedores e de Eliminação, e uma ronda final.

Cada uma das rondas nos quadros de Vencedores e de Eliminação contará com uma série de partidas em que as Equipas acumulam pontos em cada partida, tal como descrito no **APÊNDICE C5.1**. A Pontuação de Ronda de uma Equipa (tal como descrito no **APÊNDICE C5.1**) no final de cada ronda irá determinar a progressão para a ronda seguinte ou eliminação do torneio, tal como se segue:

- Para os Playoffs e o Campeonato:
 - Quadro de Vencedores: as dez (10) Equipas com a Pontuação de Ronda mais elevada avançam para a ronda final. As restantes Equipas passam para o Quadro de Eliminação da ronda 2.
 - Quadro de Eliminação da Ronda 1: as dez (10) Equipas com a Pontuação de Ronda mais elevada avançam para o Quadro de Eliminação da Ronda 2. As restantes Equipas são eliminadas do torneio.
 - Quadro de Eliminação da Ronda 2: as dez (10) Equipas com a Pontuação de Ronda mais elevada avançam para a ronda final. As restantes Equipas são eliminadas do torneio.
- Para a Fase de Qualificação "Última Oportunidade":
 - Quadro de Vencedores da ronda 1: as dez (10) Equipas com a Pontuação de Ronda mais elevada avançam para o Quadro de Vencedores da ronda 2. As restantes Equipas passam para o Quadro de Eliminação da ronda 1.
 - Quadro de Vencedores da ronda 2: as dez (10) Equipas com a Pontuação de Ronda mais elevada avançam para a ronda final. As restantes Equipas passam para o Quadro de Eliminação da ronda 2.
 - Quadro de Eliminação da Ronda 1: as dez (10) Equipas com a Pontuação de Ronda mais elevada avançam para o Quadro de Eliminação da Ronda 2. As restantes Equipas são eliminadas do torneio.
 - Quadro de Eliminação da ronda 2: as dez (10) Equipas com a Pontuação de Ronda mais elevada avançam para a ronda final. As restantes Equipas são eliminadas do torneio.
- Para a Fase de Qualificação da Liga Profissional:
 - Quadro de Vencedores da ronda 1: as dez (10) Equipas com a Pontuação de Ronda mais elevada avançam para o Quadro de Vencedores da ronda 2. As restantes Equipas passam para o Quadro de Eliminação.
 - Quadro de Vencedores da ronda 2: as dez (10) Equipas com a Pontuação de Ronda mais elevada avançam para a ronda final. As restantes Equipas passam para o Quadro de Eliminação.
 - Quadro de Eliminação: as dez (10) Equipas com a Pontuação de Ronda mais elevada avançam para a ronda final. As restantes Equipas são eliminadas do torneio.

Na ronda final de cada um dos Playoffs, do Campeonato, da Fase de Qualificação "Última Oportunidade" e da Fase de Qualificação da Liga Profissional, as vinte (20) Equipas irão competir utilizando a mecânica de "Match Point" descrita no **APÊNDICE C4**. Para os Playoffs da Split 1, a Fase de Qualificação "Última Oportunidade" e a Fase de Qualificação da Liga Profissional, as dez (10) Equipas que avançam do Quadro de Vencedores serão ordenadas com base nas respetivas Pontuações de Ronda na ronda final do Quadro de Vencedores, e começarão a ronda final com os Pontos Iniciais de Progressão descritos em detalhe no **APÊNDICE C5.2**.

C4. Match Point

As Finais Regionais, os Playoffs, o Campeonato, a Fase de Qualificação "Última Oportunidade" e a Fase de Qualificação da Liga Profissional utilizam a mecânica de "Match Point" na ronda final para determinar os vencedores desses eventos. Nesta ronda, as Equipas competem numa série de partidas, em que as Equipas acumularão pontos em cada partida, em conformidade com o **APÊNDICE C5.1**. Quando uma Equipa alcançar cinquenta (50) pontos ("Limiar de Match Point") nesta ronda, é declarada como "Elegível para Match Point".

Quando uma equipa for Elegível para Match Point, vencer uma partida (ou seja, ficar em primeiro lugar) após a partida em que alcançaram o Limiar de Match Point fará com que essa Equipa seja declarada vencedora do torneio. As restantes Equipas serão classificadas com base nas respetivas Pontuações de Ronda desta ronda final. Nas Finais Regionais, Fase de Qualificação da Liga Profissional e Fase de Qualificação "Última Oportunidade", se uma Equipa for declarada vencedora antes de terem sido disputadas seis (6) partidas, a Equipa vencedora não disputará mais partidas e a série de partidas continuará sem interrupções com todas as restantes equipas em competição, até terem sido disputadas seis (6) partidas. Após a série de partidas, todas as restantes Equipas serão classificadas com base na respetiva Pontuação de Ronda da ronda final.

C5. Pontuação

C5.1. Pontuação de Partida

No final de cada partida, as Equipas receberão pontos pela sua classificação e pelo número total de eliminações da Equipa ("Pontuação de Partida").

Os pontos atribuídos em cada partida são:

(A) Classificação:

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

(B) Eliminações:

1 ponto por cada eliminação

Se uma Equipa falhar uma partida (nenhum Participante da Equipa competiu nessa partida), a Equipa receberá uma Pontuação de Partida de zero (0) para essa partida.

No final de cada ronda ou série de partida, o total de pontos de uma Equipa irá incluir as Pontuações da Partida da Equipa em todas as partidas nessa ronda ou série de partidas ("Pontuação de Ronda").

Na Temporada Regular da Liga Profissional e nas Finais do Quadro de Vencedores dos eventos PLQ, LCQ, e Playoffs da Split 1, podem ser atribuídos pontos de bónus às Equipas de acordo com os seguintes critérios:

- Um (1) ponto de bónus será atribuído se a Equipa que tiver terminado em 1.º lugar tiver uma margem de vitória de cinquenta (50) pontos ou mais sobre a Equipa que tiver terminado em 2.º lugar.
- Um (1) ponto de bónus será atribuído a qualquer Equipa que tenha vencido 50% ou mais das respetivas partidas numa série de partidas. Para cada partida vencida acima do limiar de 50%, essa Equipa receberá um ponto de bónus adicional.

Quaisquer pontos de bónus da Temporada Regular atribuídos serão adicionados aos Pontos de Classificação da Temporada Regular da Equipa. Quaisquer pontos de bónus das Finais do Quadro de Vencedores atribuídos serão adicionados aos Pontos Iniciais de Progressão da Equipa. Não serão atribuídos pontos de bónus durante as Finais Regionais.

C5.2. Pontos Iniciais de Progressão

Alguns torneios atribuem às Equipas Pontos Iniciais de Progressão, da seguinte forma:

1.ª Cabeça de série =	10
2.ª Cabeça de série =	9
3.ª Cabeça de série =	8
4.ª Cabeça de série =	7
5.ª Cabeça de série =	6
6.ª Cabeça de série =	5
7.ª Cabeça de série =	4
8.ª Cabeça de série =	3
9.ª Cabeça de série =	2
10.ª Cabeça de série =	1

C5.3. Fase de Qualificação de Pré-temporada e Pontos do Circuito Challenger

Cada Participante receberá os seguintes pontos com base na Classificação Final da respetiva Equipa nas rondas indicadas abaixo para cada torneio na Fase de Qualificação de Pré-temporada ou no Circuito Challenger.

Os Participantes que compitam num evento do Circuito Challenger após competir numa Temporada Regular da Liga Profissional receberão 320 Pontos do Circuito Challenger para eventos do Circuito Challenger a que faltaram por estarem a competir em eventos da Temporada Regular.

Classificação Final	Finais	Meias-finais	Quartos de Final
1º	500	Avança para a Final	Avança para as Meias-finais
2º	480	Avança para a Final	Avança para as Meias-finais
3º	470	Avança para a Final	Avança para as Meias-finais
4º	460	Avança para a Final	Avança para as Meias-finais
5º	450	Avança para a Final	Avança para as Meias-finais
6º	440	Avança para a Final	Avança para as Meias-finais

7°	430	Avança para a Final	Avança para as Meias-finais
8°	420	Avança para a Final	Avança para as Meias-finais
9°	410	Avança para a Final	Avança para as Meias-finais
10°	400	Avança para a Final	Avança para as Meias-finais
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. Pontos de Classificação

No final de cada série de partidas na Temporada Regular, as Equipas em cada série são classificadas com base na Pontuação de Ronda e recebem uma Pontuação que irá definir a sua classificação da Temporada Regular, tal como descrito abaixo.

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

C5.5. Pontos de Playoff

As Equipas receberão os seguintes pontos ("Pontos de Playoff") com base na respetiva Classificação Final nos Playoffs.

Classificação Final	Pontos
1	500
2	420
3	380
4	340
5	300
6	260
7	240
8	220
9	200
10	180
11	160
12	150
13	140
14	130
15	120
16	110
17	100
18	90
19	80
20	70
21	60
22	56
23	52
24	48
25	44
26	40
27	36
28	32
29	28
30	24

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

C6. Critérios de Desempate

C6.1. Critérios de Desempate das Séries e Fase de Grupos

Caso duas (2) ou mais Equipas estejam empatadas na Pontuação de Ronda, o empate será resolvido aplicando as regras que se seguem, por ordem descendente de prioridade:

(A) Pontuações de Partida Única

A Equipa com a Pontuação de Partida mais alta em uma única partida vence o desempate. As Pontuações de Partida Única mais altas podem ter sido registadas na mesma ou em diferentes partidas da ronda para cada Equipa empatada. Por exemplo: a Equipa 1 e a Equipa 2 estão empatadas com Pontuações de Ronda de 67. A Pontuação de Partida Única mais alta da Equipa 1 é de 20 pontos, conquistada na primeira partida da ronda, e a Pontuação de Partida Única mais alta da Equipa 2 é de 22 pontos, conquistada na segunda partida da ronda. A Equipa 2 venceria o Critério de Desempate de Pontuação de Partida Única. Isto é repetido para todas as Partidas jogadas na ronda até que todos os desempates tenham sido resolvidos e não existam mais Pontuações de Partida individuais adicionais disponíveis. Por exemplo: a Pontuação de Partida Única mais alta da Equipa 1 e da Equipa 2 é de 20 pontos, conquistadas nas Partidas 1 e 3, respetivamente. A segunda Pontuação de Partida Única mais alta da Equipa 1 é de 18 pontos, conquistados na Partida 3, enquanto a segunda Pontuações de Partida Única mais alta da Equipa 2 é de 15 pontos, conquistados na Partida 2. A Equipa 1 venceria o Critério de Desempate de Pontuação de Partida Única. Se duas (2) ou mais equipas continuarem empatadas após a revisão das Pontuações de Partida Única, os empates serão resolvidos utilizando a Melhor Classificação em Partida Única.

(B) Melhor Classificação em Partida Única

A Equipa com a melhor classificação final (número mais baixo) numa única partida vencerá o desempate. Estas melhores classificações podem ter sido obtidas na mesma partida ou em partidas diferentes para cada Equipa empatada. Uma classificação no 1º lugar numa Partida única é a melhor classificação possível. Isto é repetido para todas as partidas jogadas na ronda até que todos os desempates tenham sido resolvidos e não existam mais partidas individuais adicionais disponíveis. Se duas (2) ou mais equipas continuarem empatadas após a revisão das Pontuações de Partida Única e da Melhor Classificação em Partida Única, os empates serão resolvidos utilizando o Total de Eliminações de Partida Única.

(C) Total de Eliminações de Partida Única

A Equipa com o número de eliminações mais alto em uma única partida vence o desempate. Isto é repetido para todas as partidas jogadas na ronda até que todos os desempates tenham sido resolvidos e não existam mais Partidas adicionais disponíveis.

C6.2 Critérios de Desempate para a Classificação da Temporada Regular da Liga Profissional

Caso duas (2) ou mais Equipas estejam empatadas no total de Pontos de Classificação no final de uma Split da Temporada Regular, o critério de desempate será resultado tal como se segue, utilizando informação da Temporada Regular para a qual o desempate está a ser resolvido, por ordem descendente de prioridade:

(A) Pontuação de Partida Total

A Equipa com a Pontuação de Partida total mais alta conquistada em todas as partidas jogadas numa Temporada Regular vence o desempate. Se duas (2) ou mais Equipas continuarem empatadas após a revisão das Pontuações de Partida Única, os empates serão resolvidos utilizando o número total de Vitórias na Série.

(B) Total de Vitórias na Série

A Equipa com o número mais alto de classificações em primeiro lugar em todas as séries de partidas da Temporada Regular vencerá o desempate. Se duas (2) ou mais Equipas continuarem empatadas após a revisão do Total de Vitórias na Série, os empates serão resolvidos utilizando o número total de Vitórias de Partida.

(C) Total de Vitórias de Partida

A Equipa com o número mais alto de classificações em primeiro lugar em todas as partidas da Temporada Regular vencerá o desempate. Se duas (2) ou mais Equipas continuarem empatadas após a revisão do Total de Vitórias de Partida, os empates serão resolvidos utilizando a Pontuação de Ronda mais Alta em Série Única.

(D) Pontuação de Ronda mais Alta em Série Única

A Equipa com a Pontuação de Ronda mais alta em uma única série de partidas vencerá o desempate. Se duas (2) ou mais Equipas continuarem empatadas após a revisão da Pontuação de Ronda mais Alta em Série Única, os empates serão resolvidos utilizando a Pontuação de Partida Única mais Alta.

(E) Pontuação de Partida Única mais Alta

A Equipa com a Pontuação de Partida mais alta em uma única partida da Temporada Regular vencerá o desempate.

C6.3. Critérios de Desempate de Pontos de Playoff

Caso duas (2) ou mais Equipas estejam empatadas em Pontos de Playoff, o empate será resolvido aplicando as regras que se seguem, por ordem descendente de prioridade:

(A) Classificação Final no Playoff da Split 2

A Equipa com a melhor Classificação Final no evento dos Playoffs da Split 2 vencerá o desempate. Se duas (2) ou mais Equipas continuarem empatadas após a revisão das classificações final do Playoffs da Split 2, os empates serão resolvidos utilizando a classificação final na Temporada Regular da Split 2.

(B) Classificação Final da Temporada Regular da Split 2

A Equipa com a melhor Classificação Final na Temporada Regular da Split 2 vencerá o desempate. Se duas (2) ou mais Equipas continuarem empatadas após a revisão das classificações final da Temporada Regular da Split 2, os empates serão resolvidos utilizando os métodos descritos no **APÊNDICE C6.2**.

C6.4 Critérios de Desempate para o Circuito Challenger e Classificações de Pontos de Classificação da Pré-temporada

Caso duas (2) ou mais Equipas estejam empatadas no Circuito Challenger ou em Pontos de Qualificação da Pré-temporada, o empate será resolvido aplicando as regras que se seguem, por ordem descendente de prioridade:

- A Equipa com a melhor Classificação Final no Circuito Challenger ou Torneio de Qualificação de Pré-temporada mais recente vencerá o desempate.
- Quaisquer empates restantes na classificação no Circuito Challenger ou Fase de Qualificação da Pré-temporada mais recente serão resolvidos com recurso aos Critérios de Desempate da Série, descritos em detalhe no **APÊNDICE C6.1**.

APÊNDICE D: HORÁRIOS DIÁRIOS

A hora de início específica de cada ronda poderá variar do calendário indicado abaixo. As horas de início específicas serão publicadas em battlefy.com/alg ou no Discord após o encerramento do check-in no primeiro dia do evento.

D1. Fusos Horários

O fuso horário aplicável para cada Região será a hora local na cidade indicada para cada Região, tal como se segue:

APAC Norte – Tóquio

APAC Sul – Singapura

EMEA – Londres

América do Norte – Los Angeles

América do Sul – Rio de Janeiro

D2. Fases de Qualificação de Pré-temporada

As seguintes rondas de cada torneio terão lugar nos dias que se seguem, e em cada um dos dias as partidas terão início às horas indicadas:

	EMEA	América do Norte	APAC Sul	APAC Norte
Dia 1	Rondas 1-3 12:00	Rondas 1-3 12:00	Rondas 1-3 12:00	Rondas 1-3 12:00
Dia 2	Todas as restantes rondas, até à Final 12:00	Todas as restantes rondas, até à Final 12:00	Todas as restantes rondas 12:00	Todas as restantes rondas 12:00
Dia 3	Finais 18h00	Finais 18h00		

Cada ronda anterior às Meias-finais contará com quatro (4) partidas agendadas para uma duração de 150 minutos (2,5 horas). As Meias-finais e a Final contará, cada uma, com seis (6) partidas agendadas para uma duração de 210 minutos (3,5 horas). Em ambos os casos, após a primeira ronda do dia, as rondas seguintes terão início após a conclusão da ronda anterior.

D3. Torneios do Circuito Challenger

As seguintes rondas de cada torneio terão lugar nos dias que se seguem, e em cada um dos dias as partidas terão início às horas indicadas:

	EMEA	América do Norte	APAC Sul	APAC Norte	América do Sul
Dia 1	Rondas 1-3 12:00	Rondas 1-3 12:00	Rondas 1-3 12:00	Rondas 1-3 12:00	Rondas 1-3 12:00
Dia 2	Todas as restantes rondas, até à Final 12:00	Todas as restantes rondas, até à Final 12:00	Todas as restantes rondas 12:00	Todas as restantes rondas 12:00	Todas as restantes rondas 12:00
Dia 3	Finais 18h00	Finais 18h00			

D4. Fase de Qualificação da Liga Profissional da Split 2

	Hora de Início
Dia 1	Vencedores 1ª Ronda 17h00
Dia 2	Ronda de Vencedores 2 12:00
Dia 2	Ronda de Eliminação 1 – 17h00
Dia 3	Final "Match Point" (APAC S) – 12h00
Dia 3	Final "Match Point" (AmN) – 15h00
Dia 3	Final "Match Point" (APAC N) – 17h00
Dia 3	Final "Match Point" (EMEA) – 18h00

D5. Fase de Qualificação "Última Oportunidade"

AmN, EMEA, APAC S e APAC N

	Hora de Início
Dia 1	Vencedores 1ª Ronda 17h00
Dia 2	Ronda de Vencedores 2 12:00
Dia 2	Ronda de Eliminação 1 – 12h00
Dia 2	Ronda de Eliminação 2 –

	17h00
Dia 3	Match Point Finais (APAC S) – 12h00
Dia 3	Match Point Finais (AmN) – 15h00
Dia 3	Match Point Finais (APAC N) – 17h00
Dia 3	Match Point Finais (EMEA) – 18h00

D6. Playoffs

Dia 1	Fase de Grupos
Dia 2	Fase de Grupos
Dia 3	Fase de Quadros das Eliminatórias
Dia 4	Finais

D7. Campeonato

Dia 1	Fase de Grupos
Dia 2	Fase de Grupos
Dia 3	Fase de Quadros das Eliminatórias
Dia 4	Fase de Quadros das Eliminatórias
Dia 5	Finais

APÊNDICE E: PRÊMIOS

Todos os montantes apresentados são em USD.

E1. Finais Regionais da América do Sul

Cada Final Regional da América do Sul terá um total de Prêmios de 31 250\$ USD. Serão atribuídos prêmios às Equipas com base na respetiva Classificação Final no final de cada uma das Finais Regionais. Todos os prêmios serão distribuídos de forma equitativa pelos três Participantes da Equipa que participaram no evento.

Classificação Final	Montante do Prémio por Equipa
1	10 000\$
2	6000\$
3	4500\$
4	3000\$
5	2000\$
6	1750\$
7	1500\$
8	1250\$
9	750\$
10	500\$

E2. Temporada Regular da Liga Profissional

Cada Split da Temporada Regular terá um total de Prêmios de quinhentos mil dólares dos EUA (500 000\$ USD). Serão atribuídos prêmios às Equipas com base na respetiva Classificação Final no final de cada Split da Temporada Regular. O total de prêmios de uma Equipa para cada Split será dividido pelo número de partidas disputadas durante essa Split da Temporada Regular, a fim de determinar um "Montante de Prêmios de Partida" da Equipa para essa Split específica. Para cada partida disputada por uma Equipa na Split da Temporada Regular, o Montante de Prêmios de Partida será então dividido equitativamente entre todos os Participantes que participaram na partida.

Classificação na Split	América do Norte	EMEA	APAC Norte	APAC Sul
1	20 000\$	20 000\$	20 000\$	20 000\$
2	15 000\$	15 000\$	15 000\$	15 000\$
3	12 000\$	12 000\$	12 000\$	12 000\$
4	9000\$	9000\$	9000\$	9000\$
5	7000\$	7000\$	7000\$	7000\$
6	6000\$	6000\$	6000\$	6000\$
7	5000\$	5000\$	5000\$	5000\$
8	4000 \$	4000 \$	4000 \$	4000 \$
9	4000 \$	4000 \$	4000 \$	4000 \$

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

Adicionalmente, para cada um dos Playoffs, até três (3) Participantes das Equipas qualificadas receberão despesas de viagem para o local do Evento ao Vivo (incluindo viagem de ida e volta, com tarifa aérea em classe Económica, com partida num aeroporto comercial principal próximo do local de residência do Participante e com destino num aeroporto comercial principal próximo do local do Evento ao Vivo (o transporte aéreo pode ser substituído por transporte terrestre a critério da EA), alojamento em hotel (dois (2) quartos duplos para cada Equipa) para uma estadia de até seis (6) noites perto do local do Evento ao Vivo, e transporte terrestre de ida e volta entre o hotel e o local do Evento ao Vivo), com um valor de retalho aproximado ("VRA") de 2500 \$ USD: O VRA real pode variar com base em flutuações nas tarifas de viagem e na distância entre os locais de partida e destino. O vencedor não receberá a diferença entre o valor real e o VRA.

E3. Playoffs

Cada Playoff terá um total de Prémios de um milhão de dólares dos EUA (1 000 000\$ USD). Os prémios serão distribuídos pelas Equipas com base na respetiva classificação final em cada um dos Playoffs. Todos os prémios serão distribuídos de forma equitativa pelos três Participantes da Equipa que participou no evento.

Classificação Final	Montante do Prémio por Equipa
1	300 000\$
2	160 000\$
3	105 000\$
4	85 000\$

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

Adicionalmente, até três (3) Participantes de todas as Equipas qualificadas para o Campeonato ALGS receberão despesas de viagem para o local do Evento ao Vivo (incluindo viagem de ida e volta, com tarifa aérea em classe Económica, com partida num aeroporto comercial principal próximo do local de residência do Participante e com destino num aeroporto comercial principal próximo do local do Evento ao Vivo (o transporte aéreo pode ser substituído por transporte terrestre a critério da EA), alojamento em hotel (dois (2) quartos duplos para cada Equipa) para uma estadia de até sete (7) noites perto do local do Evento ao Vivo, e transporte terrestre de ida e volta entre o hotel e o local do Evento ao Vivo), com um VRA de 2700 \$ USD. O VRA real pode variar com base em flutuações nas tarifas de viagem e na distância entre os locais de partida e destino. O vencedor não receberá a diferença entre o valor real e o VRA.

E4. Campeonato O Campeonato terá um total de Prémios de dois milhões de dólares dos EUA (2 000 000\$ USD). Os prémios serão distribuídos pelas Equipas com base na respetiva Classificação Final no Campeonato. Todos os prémios serão distribuídos de forma equitativa pelos três Participantes da Equipa que participou no evento.

Classificação Final	Montante do Prémio por Equipa
1	600 000\$
2	320 000\$
3	210 000\$
4	170 000\$
5	130 000\$
6	100 000\$
7	80 000\$
8	60 000\$

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

APÊNDICE F: SELEÇÃO DE POI (PONTO INICIAL)

F1. Seleção de POI

Antes dos eventos da Liga Profissional da Split 2, das Finais Regionais da Liga Profissional, dos Playoffs da Split 2 e do Campeonato ALGS, a Equipe de Operações da Liga ALGS irá conduzir "drafts" para permitir às Equipes elegíveis selecionar os respectivos pontos iniciais de partida, uma Equipe de cada vez, por ordem sequencial, a partir de uma seleção de pontos iniciais pré-determinados nos mapas de jogo aplicáveis (a "Seleção de POI"). As Seleções de POI da Liga Profissional da Split 2 serão em formato de seleção alternada invertida com cabeças de série, enquanto a ordem da Ronda 2 será a inversa à Ronda 1. As Seleções de POI das Finais Regionais da Liga Profissional, dos Playoffs da Split 2 e do Campeonato ALGS serão seleções ponderadas realizadas com base no desempenho, em que cada Equipe tem o mesmo número na ordem de seleção para a Ronda 1 e a Ronda 2.

F2. Formato

Cada Seleção de POI irá utilizar o formato descrito abaixo:

- Um representante de cada Equipe elegível, tal como designado pelo Capitão de Equipe, terá de entrar no servidor da Liga Profissional da ALGS no Discord antes do início de cada Seleção de POI aplicável.
- Cada Equipe elegível terá não mais do que noventa (90) segundos por ronda para fazer as respetivas escolhas durante as Seleções de POI para a Liga Profissional da Split 2, as Finais Regionais, a Fase de Grupos dos Playoffs da Split 2 e a Fase de Grupos do Campeonato.
- Cada Equipe elegível terá não mais do que trinta (30) segundos por ronda para fazer as respetivas escolhas durante as Seleções de POI para a Fase de Quadros das Eliminatórias e Fase Final dos Playoffs da Split 2, bem como para a Fase de Quadros das Eliminatórias e Fase Final do Campeonato ALGS.
- Se uma Equipe elegível não realizar uma seleção durante o período de tempo atribuído, será assinalada como estando "longe do teclado" ("AFK" ou "Away from Keyboard") pela equipa de Operações da Liga ALGS e a Seleção de POI continuará, sendo dada a vez à Equipe seguinte na ordem de seleção.
 - Qualquer Equipe elegível que tenha sido assinalada como AFK durante o respetivo período de seleção inicial terá de confirmar junto da equipa de Operações da Liga ALGS quando estiver preparada para realizar a respetiva seleção. Após confirmar junto da equipa de Operações da Liga ALGS, a Equipe assinalada como AFK será elegível para realizar a respetiva seleção após a Equipe que estiver a escolher ter concluído a sua seleção.
 - Se várias Equipes elegíveis assinaladas como AFK confirmarem junto da equipa de Operações da Liga ALGS que estão prontas para realizar a respetiva seleção durante o período de escolha da mesma Equipe, estas equipas ficarão elegíveis para realizar as respetivas escolhas pela ordem de sequência originalmente estabelecida, após a Equipe atualmente a fazer a sua seleção concluir a sua escolha.
 - Se uma Equipe elegível ainda estiver assinalada como AFK após todas as Equipes da sequência de seleção terem feito as suas escolhas, as seleções da Equipe assinalada como AFK serão realizadas aleatoriamente pela equipa de Operações da Liga ALGS a partir dos restantes pontos iniciais disponíveis.
- As Equipes elegíveis poderão escolher um ponto inicial a partir de qualquer mapa disponível durante a primeira seleção, mas terão de realizar uma seleção de ambos os mapas antes do final de cada Seleção de POI.
- Quando uma Equipe elegível escolhe o seu ponto inicial, esse ponto inicial é removido da lista de pontos iniciais disponíveis e não poderá ser escolhido por outra Equipe.
- Os mapas de jogo com todos os pontos iniciais pré-determinados serão partilhados com todas as Equipes elegíveis no Discord.

F3. Agendamento da Seleção de POI:

As informações relativas às datas e horas de cada Seleção de POI serão partilhadas com as Equipes elegíveis, no Discord, antes de cada evento.

F4. Definição de cabeças de série

Em torneios que utilizam uma Seleção de POI, as Equipas elegíveis receberão uma posição de cabeça de série na Seleção de POI tal como definido abaixo:

F.4.1 Split 2 da Temporada Regular da Liga Profissional:

As Equipas elegíveis serão definidas como cabeças de série de forma aleatória e receberão um número entre um (1) e dez (10) nos respetivos grupos da Temporada Regular.

F.4.2 Temporada Regular da Liga Profissional, Finais Regionais:

As Equipas elegíveis serão definidas como cabeças de série com base na respetiva classificação na Split 2 da Temporada Regular da Liga Profissional, após a 9.ª Jornada.

F.4.3 Playoffs da Split 2:

(A) Fase de Grupos

Atribuição Regional da Posição de Cabeça de Série: Após a conclusão dos Playoffs da Split 1, o desempenho de cada Região será utilizado para determinar a definição de cabeças de série para a Fase de Grupos dos Playoffs da Split 2. A posição de cabeça de série na ordem de seleção para cada Região será determinada pela Classificação Final das Equipas nos Playoffs da Split 1. Por exemplo, a posição de primeira cabeça de série da Fase de Grupos dos Playoffs da Split 2 será atribuída à Região da Equipa com a Classificação Final nos Playoffs da Split 1 mais alta, a posição de segunda cabeça de série irá para a Região da Equipa com a segunda classificação final mais alta, e assim sucessivamente.

Definição de Equipas Cabeças de Série: A definição de cabeças de série das Equipas elegíveis para a Fase de Grupos dos Playoffs da Split 2 em cada uma das Regiões com posições de cabeças de série será baseada nos seguintes fatores:

- Equipas qualificadas das Regiões AmN, EMEA, APAC S ou APAC N: Classificação Final na Temporada Regular correspondente na respetiva Região.
- Classificação Final das Equipas na Final do Circuito Challenger na América do Sul da Split 2.
- Equipas convidadas da República Popular da China: à discrição da ALGS

Se uma Equipa Convidada da República Popular da China também tiver competido nos Playoffs da Split 1, será atribuída a esta Equipa uma posição de cabeça de série que corresponda à respetiva Classificação Final nos Playoffs da Split 1. Se uma Equipa Convidada da República Popular da China não tiver competido nos Playoffs da Split 1, será aleatoriamente sorteada para as posições de cabeça de série atribuídas da respetiva Região.

Se a atribuição Regional da posição de cabeça de série ditar que uma posição de cabeça de série deve ser atribuída a uma Região, mas todas as Equipas dessa região já tiverem uma posição de cabeça de série, a Região será alterada para a Região com o melhor desempenho médio nos Playoffs da Split 1, por Pontos de Playoff, que ainda não tenha preenchido a atribuição de todas as posições de cabeça de série.

(B) Ronda de Vencedores e Ronda de Eliminação 1

A posição de cabeça de série das Equipas será definida com base na Pontuação de Partida Total da Fase de Grupos de cada Equipa.

(C) Ronda de Eliminação 2

A posição de cabeça de série das Equipas será definida com base na Pontuação de Partida Total de cada Equipa após adicionar a sua Pontuação de Partida Total da Fase de Grupos à sua Pontuação de Partida Total da Ronda de Vencedores ou Ronda de Eliminação 1. A posição de cabeça de série das Equipas da Ronda de Vencedores será definida entre um (1) e dez (10), e a posição de cabeça de série das Equipas da Ronda de Eliminação 1 será definida entre onze (11) e vinte (20).

(D) Final "Match Point"

A posição de cabeça de série das Equipas será definida com base na Pontuação de Partida Total de cada Equipa após adicionar a sua Pontuação de Partida Total da Fase de Grupos à sua Pontuação de Partida Total da Ronda de Vencedores ou Ronda de Eliminação 2. A posição de cabeça de série das Equipas da Ronda de Vencedores será definida entre um (1) e dez (10), e a posição de cabeça de série das Equipas da Ronda de Eliminação 2 será definida entre onze (11) e vinte (20).

F.4.4 Campeonato

(A) Fase de Grupos

A definição das Equipas cabeças de série será baseada no respetivo número total de Pontos de Playoff.

(B) Ronda de Vencedores e Ronda de Eliminação 1

A posição de cabeça de série das Equipas será definida com base na Pontuação de Partida Total da Fase de Grupos de cada Equipa.

(C) Ronda de Eliminação 2

A posição de cabeça de série das Equipas será definida com base na Pontuação de Partida Total de cada Equipa após adicionar a sua Pontuação de Partida Total da Fase de Grupos à sua Pontuação de Partida Total da Ronda de Vencedores ou Ronda de Eliminação 1. A posição de cabeça de série das Equipas da Ronda de Vencedores será definida entre um (1) e dez (10), e a posição de cabeça de série das Equipas da Ronda de Eliminação 1 será definida entre onze (11) e vinte (20).

(D) Final "Match Point"

A posição de cabeça de série das Equipas será definida com base na Pontuação de Partida Total de cada Equipa após adicionar a sua Pontuação de Partida Total da Fase de Grupos à sua Pontuação de Partida Total da Ronda de Vencedores ou Ronda de Eliminação 2. A posição de cabeça de série das Equipas da Ronda de Vencedores será definida entre um (1) e dez (10), e a posição de cabeça de série das Equipas da Ronda de Eliminação 2 será definida entre onze (11) e vinte (20).

APÊNDICE G: PRÊMIO JOGADOR POSITIVO EA

A EA irá premiar um (1) Participante com o Prêmio de Jogador Positivo EA. O vencedor do Prêmio de Jogador Positivo EA irá receber um pack de prêmio com uma seleção de "merchandise" de Jogo e o troféu Jogador Positivo, totalizando um valor de retalho aproximado de USD \$200. Se por qualquer motivo o prêmio anunciado estiver indisponível, a EA reserva-se ao direito de substituir por um prêmio de valor semelhante ou superior. Os vencedores são responsáveis por quaisquer impostos aplicáveis aos prêmios. Os prêmios não são transferíveis e não é permitida a substituição dos prêmios por dinheiro ou qualquer outro bem e serviços.

A partir de 5 de julho de 2024 às 00:00 PT e terminando a 21 de julho, 2024 às 23:59 PT (o "Período de Nomeação"), os Participantes e Treinadores podem nomear um Participante ALGS elegível, no site de nomeações <https://www.ea.com/commitments/positive-play/positive-player-award/> (o "Site da Nomeação"), quem sentem que demonstra os Princípios do Prêmio do Jogador Positivo, tal como definido abaixo, enquanto jogam no ALGS (a "Nomeação"). Apenas serão aceites Nomeações dos Participantes ativos e atuais dentro do ALGS.

Após o final do Período de Nomeação, colaboradores da EA devidamente qualificados (o "Júri da EA") irão avaliar os nomeados elegíveis e selecionar entre três (3) e dez (10) finalistas atendendo à forma como os nomeados elegíveis apresentam um desportivismo excecional, incluindo, sem se limitar a: apoiar as respetivas equipas de forma contínua, ser um adversário honrado e exibir um comportamento generoso e um tratamento correto dos colegas de equipa, adversários, fãs e pelo programa durante a respetiva participação na ALGS (os "Princípios do Prêmio de Jogador Positivo").

A fim de ser considerado elegível para Nomeação para o Prêmio de Jogador Positivo EA, o Participante nomeado terá primeiro de aceitar a Nomeação e, na medida do permissível no país/território de residência do Participante, os potenciais nomeados terão de enviar uma verificação de antecedentes, assinar e enviar uma autorização para permitir que a EA realize uma verificação de antecedentes, e fornecer a informação necessária de que a EA necessita para ser elegível para receber um prêmio. A EA reserva-se ao direito, a seu critério exclusivo, de desqualificar qualquer potencial nomeado e vencedor de um prêmio consoante esta verificação de antecedentes, caso a EA determine, a seu critério exclusivo, que atribuir um prêmio a tal vencedor poderá refletir-se negativamente para a EA.

No dia, ou em meados de, 10 de agosto, 2024, a EA irá publicar os finalistas no Site da Nomeação <https://www.ea.com/commitments/positive-play/positive-player-award/>, momento pelo qual a comunidade poderá votar no finalista que sintam que demonstra os Princípios do Prêmio de Jogador Positivo, descritos acima. A votação pela comunidade começará dia 10 de agosto, 2024 às 00:00 PT e terminará a 6 de setembro, 2024 às 23:59 PT (o "Período de Votação"). Limite de um (1) voto por pessoa e por conta EA.

Após o final do Período de Votação, o Júri da EA irá reunir-se para avaliar os finalistas com base nos seguintes critérios: 25% para o critério de apoio contínuo às respetivas equipas; 25% para o critério de demonstração de ser um adversário honrado; 25% para o critério de comportamento generoso e tratamento correto dos colegas de equipa, adversários e fãs; e 25% para os votos da comunidade recolhidos durante o Período de Votação.

O vencedor do Prêmio Jogador Positivo será anunciado durante a transmissão do Campeonato ALGS.

Ao enviar uma Nomeação, o autor da mesma concede expressamente à EA e respetivos agentes um direito não exclusivo, perpétuo, mundial, completo, sublicenciável e irrevogável para citar, republicar, publicar, utilizar, adaptar, traduzir, arquivar, armazenar, reproduzir, modificar, utilizar como base para criar derivados, syndicar, licenciar, imprimir, sublicenciar, distribuir, transmitir e de qualquer outra forma comunicar, e apresentar publicamente, a Nomeação, ou qualquer porção da mesma, de qualquer forma ou por qualquer meio, sem qualquer aviso prévio, pagamento, atribuição ou retribuição de qualquer tipo. Aceitas não exercer quaisquer direitos morais ou semelhantes que possam decorrer da tua Nomeação. A EA tem o direito, mas não a obrigação, de utilizar qualquer uma das Nomeações.

As decisões do Júri da EA relativamente à seleção dos finalistas e do vencedor são finais e vinculativas, e são realizadas a seu critério exclusivo. A EA reserva-se ao direito de cancelar, suspender ou modificar o Prêmio de Jogador Positivo (ou qualquer porção do mesmo) caso seja determinado que a respetiva operação correta tenha sido afetada por fraude, falhas técnicas, erro humano ou qualquer outro problema de qualquer natureza. A EA reserva-se ao direito

de desqualificar qualquer pessoa que considere não cumprir ou demonstrar os Princípios do Prémio de Jogador Positivo, ou que represente um risco de afetar a reputação da EA, conforme determinado a critério exclusivo da EA.

