

## QUARTA EDIZIONE DELLA APEX LEGENDS™ GLOBAL SERIES REGOLAMENTO UFFICIALE

### 1. PANORAMICA

LA PARTECIPAZIONE NON IMPLICA ALCUN ACQUISTO. LA SUA VALIDITÀ È DA RITENERSI NULLA OVE PROIBITA DALLA LEGGE.

Il quarto anno della Apex Legends Global Series ("ALGS") è sponsorizzato da Electronic Arts Inc. ("EA"), 209 Redwood Shores Parkway, Redwood City, CA 94065, Stati Uniti, ed è disciplinato dal presente regolamento ufficiale ("Regolamento ufficiale").

La ALGS consiste in una serie di gare videoludiche che si svolgono usando Apex Legends ("Gioco") su PC, PlayStation 4 e Xbox One, e PlayStation 5 e Xbox Series X|S ("Piattaforme supportate") a seconda della gara.

La ALGS è divisa in due (2) serie di eventi (singolarmente, "Fase").

La Fase 1 di ogni stagione regolare regionale della Pro League ("Stagione regolare") prevede trenta (30) Squadre:

- non più di otto (8) Squadre che si qualificano tramite le Qualificazioni preseason;
- almeno ventidue (22) Squadre invitate sulla base dei risultati ottenuti nella terza edizione della ALGS in ordine decrescente di priorità;
  - le Squadre che hanno gareggiato nella Championship, nei Playoff della Fase 1 della Pro League o nei Playoff della Fase 2 della Pro League della terza edizione;
  - le Squadre invitate a discrezione della ALGS.
  - Squadre con un piazzamento fase pari o superiore a 15.00 tra le Fasi 1 e 2 della stagione regolare nella terza edizione, invitate in ordine decrescente dalla migliore alla peggiore;
  - Squadre che si sono classificate nella top 10 nei LCQ della terza edizione, invitate in ordine decrescente dalla migliore alla peggiore

La Fase 1 della Stagione regolare culmina con i Playoff della Fase 1, che comprendono quaranta (40) Squadre:

- due (2) Squadre invitate dalla Repubblica Popolare Cinese;
- due (2) Squadre che si qualificano attraverso la Fase 1 del Challenger Circuit in Sud America;
- trentasei (36) Squadre, secondo le modalità riportate di seguito, che si qualificano attraverso la Fase 1 della Stagione regolare:
  - dodici (12) Squadre dal Nord America;
  - otto (8) Squadre da ognuna delle seguenti regioni: EMEA, APAC S e APAC N.

La Fase 2 di ogni Stagione regolare regionale prevede trenta (30) Squadre:

- le Squadre che si qualificano tramite la Fase 1 della Stagione regolare;
- le Squadre che si qualificano tramite le Qualificazioni della Pro League della Fase 2.

La Fase 2 della Stagione regolare culmina con i Playoff della Fase 2, che comprendono quaranta (40) Squadre:

- almeno due (2) Squadre invitate dalla Repubblica Popolare Cinese;
- almeno due (2) Squadre che si qualificano attraverso la Fase 2 del Challenger Circuit in Sud America;
- al massimo trentasei (36) Squadre che si qualificano in base ai loro risultati nella Fase 2 della Stagione regolare. Il numero esatto di slot disponibili per regione verrà determinato in base a quanto stabilito nell'articolo 3.3.3 sottostante.

Avanzamento alla Championship

La migliore Squadra di ogni regione (6 Squadre in totale) in base ai Punti dei Playoff e le ventisei (26) Squadre con la maggior quantità di Punti dei Playoff ottenuti nei Playoff della Fase 1 e della Fase 2 si qualificano per la Championship.

La ALGS si conclude con la ALGS Championship ("Championship"), che comprende quaranta (40) Squadre:

- che si qualificano tramite i Punti dei Playoff (descritti nell'**articolo 3.6.3**);
- che si qualificano tramite il Last Chance Qualifier ("LCQ").

Inoltre sono previsti due (2) Challenger Circuit che si svolgono parallelamente alle Fasi della Stagione regolare:

- Fase 1 del Challenger Circuit:
  - le Squadre di Nord America, EMEA, APAC Nord e APAC Sud possono accedere alle Qualificazioni della Pro League della Fase 2;
  - le Squadre del Sud America possono accedere ai Playoff della Fase 1.
- Fase 2 del Challenger Circuit:
  - le squadre di Nord America, EMEA, APAC Nord e APAC Sud possono accedere all'LCQ;
  - le Squadre del Sud America possono accedere ai Playoff della Fase 2.

In ogni evento sono previste partite che potrebbero essere trasmesse su Internet o su altri mezzi e/o richiedere la partecipazione di persona in un luogo e momento specifico ("Eventi live").

Sono applicabili tutte le leggi e le normative federali, statali, provinciali e locali.

Qualunque terza parte organizzatrice di un'altra competizione videoludica che includa il Gioco è lo sponsor di tale competizione e stabilirà i termini e le condizioni per parteciparvi. Le gare che non fanno parte della ALGS sono disciplinate da termini e condizioni di partecipazione separati.

Date, orari, periodi di iscrizione, sedi e altri dettagli per gli eventi ALGS saranno pubblicati all'indirizzo [www.playapex.com/algs](http://www.playapex.com/algs) non appena saranno disponibili.

## 2. IDONEITÀ E ISCRIZIONE

### 2.1. Idoneità dei giocatori

Affinché un giocatore possa essere considerato un "Concorrente", deve soddisfare i seguenti requisiti di idoneità:

- Aver raggiunto l'età minima per registrare un Account EA completo (non per minorenni) nel proprio paese di residenza e soddisfare i seguenti requisiti d'età al momento della registrazione:
  - i giocatori provenienti dalla Corea del Sud devono avere almeno diciotto (18) anni;
  - i giocatori provenienti dal Giappone almeno diciassette (17) anni;
  - tutti gli altri giocatori, almeno sedici (16) anni;
- I giocatori che non hanno ancora raggiunto la maggiore età prevista nel proprio Paese di residenza devono essere accompagnati agli Eventi live da un genitore o da un tutore legale, il quale dovrà leggere e accettare il Regolamento ufficiale.
- essere residente in uno dei Paesi/territori ammissibili elencati nell'**Appendice B**;
- avere un Account EA valido (<https://www.ea.com/it-it/register>).
- possedere il Gioco su una Piattaforma supportata o avere accesso al Gioco su una Piattaforma supportata, e aver collegato il Gioco al proprio Account EA valido;
- per i giocatori che competono nelle Qualificazioni preseason, nelle Fasi 1 e 2 del Challenger Circuit, nelle Qualificazioni della Pro League o nel Last Chance Qualifier su PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox One o Xbox Series X|S, avere un gamertag Xbox o ID PSN valido, collegato al proprio Account EA valido;
- per i giocatori che competono nella Stagione regolare della Pro League, avere un PC compatibile su cui eseguire il gioco. Questi giocatori devono anche avere un account EA valido o, se usano Steam, un account Steam valido connesso al proprio Account EA. (i requisiti di sistema per il Gioco sono specificati qui);

- Accettare l'Accordo con l'utente di EA (<https://terms.ea.com/it>, "Accordo con l'utente") e prendere atto dell'applicazione della Politica sulla privacy e sui cookie di EA (<https://privacy.ea.com/it>, "Politica sulla privacy e sui cookie").
- registrare il proprio Account EA valido a fini dell'idoneità e accettare il Regolamento ufficiale; qualora il giocatore non abbia raggiunto la maggiore età nel proprio Paese di residenza, un genitore o tutore legale è tenuto a visionare e accettare il Regolamento ufficiale per suo conto;
- Attivare l'autenticazione a due fattori nel proprio Account EA;
- avere un account Battlefy valido ([battlefy.com](https://battlefy.com));
- Per alcuni tornei, avere un account Discord valido ([discord.com](https://discord.com)) connesso al proprio account EA.
- Raggiungere, entro il termine di iscrizione allo specifico evento della ALGS, almeno il livello giocatore cinquanta (50) nel Gioco su una Piattaforma supportata usando l'Account EA utilizzato per l'iscrizione alla ALGS.

Qualora un Concorrente venga ritenuto non idoneo dopo l'inizio dell'evento, il giocatore sarà espulso dall'evento e potrebbe perdere a tavolino tutte le partite successive.

## 2.2. Procedura e termini di iscrizione

### 2.2.1. Procedura di iscrizione

Per iscriversi ed essere sottoposti alla verifica dell'idoneità per la ALGS, i Concorrenti devono effettuare l'iscrizione con il proprio Account EA valido all'indirizzo <https://events.ea.com/algs> ("Sito di iscrizione"), compilare i campi richiesti e accettare il Regolamento ufficiale.

Inoltre le Squadre devono iscriversi a ogni evento della ALGS separatamente completando la seguente procedura su [battlefy.com/algs](https://battlefy.com/algs) ("Sito del torneo") entro i termini di iscrizione specificati nell'**articolo 2.2.2**:

- accedere all'account Battlefy;
- collegare l'Account EA all'account Battlefy;
- compilare i campi richiesti;
- creare una squadra per l'evento dell'ALGS o unirsi a una squadra esistente;
- leggere e accettare il Regolamento ufficiale.

Per partecipare ad alcuni eventi della ALGS potrebbero essere previsti requisiti di iscrizione aggiuntivi; per maggiori [dettagli visitare playapex.com/algs](https://playapex.com/algs).

### 2.2.2. Termini per l'iscrizione

Qualificazioni preseason, tornei del Challenger Circuit, Qualificazioni della Pro League della Fase 2, Last Chance Qualifier: 12:00 PT del mercoledì prima dell'evento.

Fase 1 e 2 della Stagione regolare della Pro League: due (2) settimane prima della partita che inaugura la Fase 1 o 2 della Stagione regolare della Pro League.

Per i Playoff della Fase 1, i Playoff della Fase 2 e la Championship, i termini per l'iscrizione saranno pubblicati [su battlefy.com/algs](https://battlefy.com/algs) prima dell'evento.

Le Squadre invitate devono rispettare i termini di iscrizione specificati nell'invito. La mancata iscrizione secondo le procedure descritte nell'**articolo 2.2.1** entro i termini indicati comporterà l'annullamento dell'invito.

## 2.3. Composizione, idoneità e requisiti delle squadre

### 2.3.1. Rose e blocco delle rose

I Concorrenti si uniscono a Squadre esistenti o creano Squadre di almeno tre (3) ma non più di quattro (4) Concorrenti (singolarmente "Squadra") inserendosi nello slot "Player" nel Sito del torneo come descritto nell'**articolo 2.2.1**. L'approvazione della rosa proposta da ciascuna Squadra spetta a

EA, la quale può rifiutare le rose che non siano conformi al Regolamento ufficiale. Ogni Squadra avrà anche l'opportunità di nominare fino a una (1) persona non giocante che sarà autorizzata a comunicare con i giocatori nei canali di comunicazione ufficiali della ALGS tra una partita e l'altra ("Coach"). Si precisa che il Coach non è considerato un Concorrente della ALGS e pertanto non può partecipare alle votazioni o alle premiazioni della Squadra, ove applicabili.

L'iscrizione a ogni evento deve essere effettuata con una Squadra. Fatta eccezione per i Concorrenti in una rosa della Pro League che decidono di competere nelle gare del Challenger Circuit in conformità ai requisiti delle rose specificati di seguito, i Concorrenti e i Coach possono far parte solamente di una (1) Squadra iscritta.

I Concorrenti e i Coach possono cambiare Squadra per un evento in qualsiasi momento dopo che la Squadra ha concluso la sua partecipazione a qualsiasi evento attivo della ALGS o a eventuali tornei della settimana precedente, ma prima della data di blocco delle rose dell'evento ("Data di blocco delle rose"). Di seguito si riportano le Date di blocco delle rose.

Per Concorrenti e Coach:

- Ogni serie settimanale della Stagione regolare:
  - Per eventuali rimozioni: il martedì precedente all'evento di quella settimana, alle ore 12:00 PT.
  - Per eventuali aggiunte: il mercoledì precedente all'evento di quella settimana, alle ore 12:00 PT.
- Qualificazioni preseason, Challenger Circuit, Qualificazioni della Pro League della Fase 2, tornei LCQ:
  - il mercoledì precedente all'evento di quella settimana, alle ore 12:00 PT.

Per Concorrenti

- Playoff della Fase 1:
  - Per eventuali rimozioni: il martedì precedente alle Finali regionali in ogni regione, alle ore 12:00 PT
  - Per eventuali aggiunte: il mercoledì precedente alle Finali regionali in ogni regione, alle ore 12:00 PT.
- Playoff della Fase 2:
  - Per eventuali rimozioni: il martedì precedente alle Finali regionali in ogni regione, alle ore 12:00 PT
  - Per eventuali aggiunte: il mercoledì precedente alle Finali regionali in ogni regione, alle ore 12:00 PT
- Campionato:
  - Per eventuali rimozioni: il martedì precedente all'inizio dell'LCQ, alle ore 12:00 PT
  - Per eventuali aggiunte: il mercoledì precedente all'inizio dell'LCQ, alle ore 12:00 PT.

Per Coach:

- Per i Playoff della Fase 1 e 2 e la Championship:
  - Per eventuali rimozioni: il martedì che precede di due (2) settimane il primo giorno di Partite di ognuno di questi eventi.
  - Per eventuali aggiunte: il mercoledì che precede di due (2) settimane il primo giorno di Partite di ognuno di questi eventi.

Inoltre qualsiasi modifica apportata alla rosa della Squadra deve rispettare i seguenti requisiti.

- Per le modifiche alla rosa che prevedono la rimozione di un giocatore o il cambio del Capitano, è richiesto un voto di maggioranza dei Concorrenti della Squadra; eventuali situazioni di parità saranno risolte dal Capitano della Squadra. Solo i giocatori che hanno partecipato ad almeno una (1) Partita in questa Fase possono votare. Il voto di maggioranza non è richiesto qualora un giocatore decida spontaneamente di uscire da una Squadra.

- Qualsiasi Concorrente aggiunto alla rosa di una Squadra deve risiedere nella stessa Regione che la Squadra ha dichiarato di rappresentare al momento dell'iscrizione sul Sito del Torneo.
- Per le Finali regionali del Sud America:
  - Le Squadre che si qualificano dalle Finali regionali del Sud America devono mantenere per tutte le Finali regionali del Sud America la stessa rosa con cui hanno partecipato all'evento del Challenger Circuit più recente.
- Per la Fase 1 della Stagione regolare:
  - Le Squadre che si qualificano dalle Qualificazioni preseason devono mantenere per tutta la prima serie della Fase 1 della Stagione regolare la stessa rosa con cui hanno partecipato all'evento delle Qualificazioni preseason più recente.
  - Le Squadre invitate devono mantenere nella prima serie della Fase 1 della Stagione regolare almeno due (2) Concorrenti della rosa della Squadra invitata. I Concorrenti di una rosa della Pro League possono partecipare alle competizioni del Challenger Circuit salvo il caso in cui abbiano partecipato alla serie più recente della Pro League della loro Squadra.
- Per le Qualificazioni della Pro League della Fase 2:
  - Le Squadre che si qualificano dal Challenger Circuit devono mantenere nella rosa bloccata per le Qualificazioni della Pro League della Fase 2 almeno due (2) Concorrenti della rosa bloccata con cui la Squadra ha partecipato all'evento della Fase 1 del Challenger Circuit più recente. Il piazzamento di una Squadra tra le teste di serie nelle Qualificazioni della Pro League non migliorerà in base all'aggiunta o alla rimozione di Concorrenti.
  - Le Squadre che si qualificano dalla Stagione regolare devono mantenere almeno due (2) Concorrenti della rosa bloccata con cui la Squadra ha partecipato all'evento della Fase 1 della Stagione regolare più recente. I Concorrenti che abbandonano la propria rosa della Fase 1 della Pro League dopo l'ultimo blocco delle rose non potranno ricongiungersi a tale rosa fino a dopo la prima giornata di partite della Fase 2 della Stagione regolare.
- Per la Fase 2 della Stagione regolare:
  - Le Squadre che si qualificano dalle Qualificazioni della Pro League devono mantenere nella prima serie della Fase 2 della Stagione regolare la stessa rosa bloccata con cui la Squadra ha partecipato alle Qualificazioni della Pro League.
  - Le Squadre che si qualificano dalla Fase 1 della Stagione regolare devono mantenere nella prima settimana della Fase 2 della Stagione regolare due (2) Concorrenti della rosa bloccata con cui la Squadra ha partecipato all'ultima settimana della Fase 1. I Concorrenti di una rosa della Pro League possono partecipare alle competizioni del Challenger Circuit salvo il caso in cui abbiano partecipato alla serie più recente della Pro League della loro Squadra. I Concorrenti che abbandonano la propria rosa della Fase 1 della Pro League dopo l'ultimo blocco delle rose non potranno ricongiungersi a tale rosa fino a dopo la prima giornata di partite della Fase 2 della Stagione regolare.
- Per ogni Fase della Stagione regolare della Pro League:
  - Alle Squadre è consentito apportare fino a due (2) modifiche alla rosa tra la prima e l'ultima settimana della Fase della Stagione regolare della Pro League in corso. La rimozione di un Concorrente da una Squadra e la successiva aggiunta di un nuovo Concorrente nella stessa Squadra conta come una modifica alla rosa.
  - Qualora le Squadre decidano di apportare una modifica alla rosa, devono mantenere almeno due (2) Concorrenti della rosa bloccata della prima serie nella rosa bloccata del resto della Fase.
  - Le Squadre che hanno gareggiato nella Fase 1 della Stagione regolare devono mantenere nella propria rosa bloccata almeno due (2) Concorrenti della rosa bloccata con cui la Squadra ha partecipato all'evento della Fase 1 della Stagione regolare più recente fino al primo blocco delle rose della Fase 2 della Stagione regolare.
- Per ogni Playoff:

- Le Squadre devono mantenere nella rosa bloccata per i Playoff tutti i Concorrenti presenti in Squadra alla Data di blocco delle rose della Fase corrispondente della Stagione regolare.
- Le Squadre qualificate tramite le Finali regionali del Sud America devono mantenere per i Playoff tutti i Concorrenti presenti in Squadra alla Data di blocco delle rose delle Finali regionali del Sud America.
- Per l'LCQ:
  - Le Squadre devono mantenere nella rosa bloccata almeno due (2) Concorrenti della rosa bloccata con cui la Squadra ha partecipato all'evento della ALGS più recente. Il piazzamento di una Squadra tra le teste di serie nel Last Chance Qualifier non migliorerà in base all'aggiunta o alla rimozione di Concorrenti. I Concorrenti che abbandonano la propria rosa della Pro League della Fase 2 dopo l'ultimo blocco delle rose non potranno ricongiungersi a tale rosa per l'LCQ.
- Per la Championship:
  - Le Squadre che si qualificano tramite i Punti dei Playoff devono mantenere nella rosa bloccata per la Championship almeno due (2) Concorrenti che hanno partecipato all'evento della ALGS più recente. Per potersi qualificare tramite i Punti dei Playoff, le Squadre di NA, EMEA, APAC S e APAC N devono competere nella Fase 2 della Stagione regolare.
  - Le Squadre che si qualificano tramite l'LCQ devono mantenere per la Championship tutti i Concorrenti della rosa bloccata dell'LCQ.

### **2.3.2. Capitano della Squadra**

Il Concorrente che crea la Squadra sul Sito del torneo (come descritto nell'**articolo 2.2**) durante la procedura di iscrizione sarà considerato il Capitano della Squadra. Il Capitano della Squadra è responsabile di gestire la rosa ufficiale della propria Squadra sul Sito del torneo, invitare nuovi giocatori affinché diventino Concorrenti nella Squadra e iscrivere la Squadra a ogni evento.

Il ruolo di Capitano della Squadra può essere riassegnato a maggioranza dai Concorrenti della Squadra inviando separatamente un'e-mail alla ALGS League Operations all'indirizzo [algs@ea.com](mailto:algs@ea.com) dall'indirizzo e-mail associato all'ID del proprio Account EA, richiedendo il cambio del Capitano della Squadra e indicando lo stesso nominativo del potenziale nuovo capitano. Il nuovo capitano deve essere un Concorrente già presente nella Squadra. Eventuali situazioni di parità nelle votazioni saranno risolte dal Capitano della Squadra in carica. Qualsiasi cambio è subordinato alla conferma da parte degli amministratori della ALGS.

### **2.3.3. Idoneità delle Squadre**

Per i tornei online, tutti i Concorrenti devono partecipare fisicamente da un Paese/territorio ammissibile per la Regione (descritte nell'**articolo 3.1**) per cui la Squadra è iscritta.

Almeno un (1) Concorrente della Squadra deve essere residente in un Paese/territorio ammissibile per la Regione per cui la Squadra è iscritta.

Prima della Data di blocco delle rose della Stagione regolare della Pro League di ogni Fase, ogni Squadra che partecipa alla Stagione regolare deve fornire i seguenti dati via e-mail all'indirizzo [algs@ea.com](mailto:algs@ea.com):

- nome ufficiale della Squadra (fino a 16 caratteri alfanumerici);
- abbreviazione ufficiale della Squadra (2-4 caratteri alfanumerici);
- logo della Squadra e autorizzazione all'utilizzo dei dati forniti.

Tutti i nomi, le abbreviazioni e i loghi delle Squadre devono essere conformi al Codice di condotta riportato nell'**APPENDICE A**.

EA informerà i Concorrenti qualificati di eventuali scadenze previste e informazioni richieste. Queste informazioni possono essere utilizzate per la trasmissione e la copertura online dell'evento.

#### **2.4. Accettazione del Regolamento ufficiale; modifiche alla ALGS e al Regolamento ufficiale**

I Concorrenti sono tenuti ad accettare il Regolamento ufficiale sul Sito di iscrizione e sul Sito del torneo per poter essere ritenuti idonei a partecipare alla ALGS.

Il presente Regolamento ufficiale può essere aggiornato da EA secondo necessità e senza preavviso, al fine di, a titolo esemplificativo e non esaustivo, fornire ulteriori chiarimenti, correggere errori, ottemperare alle modifiche del diritto applicabile o affrontare questioni sorte in seguito alla sua pubblicazione.

EA si riserva il diritto di annullare, sospendere e/o modificare integralmente o parzialmente la ALGS qualora condotte fraudolente, problemi tecnici, calamità naturali, incendi, alluvioni, tempeste, guerre, catastrofi pubbliche o altre calamità, scioperi o difficoltà dei lavoratori, emergenze sanitarie, interruzioni dei voli verso un Evento live o qualsiasi decisione o azione, normativa o provvedimento statale o amministrativo, o qualsiasi altra causa che sfugga alla ragionevole sfera di controllo di EA, analoga o diversa rispetto alle cause elencate nel **punto 2.4**, o qualsiasi altro elemento pregiudichi, a esclusiva discrezione di EA, l'integrità o il regolare svolgimento della ALGS, compresa la sicurezza dei Concorrenti o la correttezza della ALGS.

EA si riserva il diritto di squalificare qualsiasi Concorrente o Squadra in qualsiasi momento e per qualsiasi motivo, incluse a titolo esemplificativo e non esaustivo, eventuali condotte volte a intralciare lo svolgimento della ALGS o condotte che non rispettino il presente Regolamento ufficiale. Qualsiasi tentativo di compromettere deliberatamente il corretto svolgimento della ALGS potrebbe costituire un illecito civile e penale e EA si riserva il diritto di richiedere un risarcimento danni o esperire altri rimedi (compreso il rimborso delle spese legali) all'autore di tale illecito nella misura massima consentita dalla legge.

Partecipando alla ALGS, i Concorrenti accettano di essere vincolati dal presente Regolamento ufficiale e dalle decisioni di EA, degli ufficiali di gara della ALGS e degli amministratori della ALGS.

#### **2.5. Prova della residenza**

I Concorrenti potrebbero dover dimostrare di essere residenti in uno dei Paesi/territori ammissibili per partecipare alla ALGS. L'adeguatezza dei dimostrativi o documenti presentati sarà stabilita da EA (o dai suoi agenti) a sua esclusiva discrezione. L'elenco dei Paesi/regioni ammissibili è disponibile nell'**APPENDICE B**.

Ai Concorrenti invitati a partecipare a un Evento live potrebbe essere richiesto di firmare e consegnare una Dichiarazione di idoneità a viaggiare, e sono tenuti ad attestare il Paese/territorio in cui hanno la residenza tramite un documento di identità provvisto di foto emesso da un'autorità statale, come la patente di guida, la carta d'identità o il permesso di lavoro, in cui siano indicati il nome e l'indirizzo di residenza in un Paese/territorio ammissibile.

Nel caso in cui non abbiano a disposizione un documento di identità ufficiale, i Concorrenti minorenni nel proprio territorio di residenza potranno fornire un documento di identificazione scolastico accompagnato dal documento di identità ufficiale di un genitore o tutore legale.

Ai Concorrenti potrebbe essere richiesto anche di presentare una copia di una bolletta recente (energia elettrica, telefono...) in cui siano indicati il nome e l'indirizzo in un Paese/territorio ammissibile.

#### **2.6. Dipendenti e conflitto di interessi**

Non possono partecipare alla ALGS i dipendenti di EA o delle sue aziende affiliate, consociate, rappresentanti, pubblicitarie e di promozione e dei suoi fornitori, gli ex dipendenti di EA che hanno

partecipato allo sviluppo del Gioco e i familiari diretti e le persone appartenenti allo stesso nucleo familiare di tali dipendenti.

### 2.7. **Dati di iscrizione e classifica**

Nell'ambito della procedura di iscrizione, ai Concorrenti sarà richiesto di fornire alcune informazioni, come un nome utente per la ALGS, nome e cognome, nome della Squadra, Paese/territorio (e Stato, ove applicabile) di residenza e altre informazioni facoltative, come nomi utente di X (precedentemente noto come Twitter) e Twitch e Paese/regione di rappresentanza scelto (se diverso dal Paese di residenza). Tali informazioni potrebbero essere utilizzate in qualsiasi classifica creata nel contesto della ALGS. La classifica sarà pubblicata su [battlefy.com/alg](http://battlefy.com/alg) o [playapex.com/alg](http://playapex.com/alg) e sarà aggiornata regolarmente con i totali dei punti, in base a quanto stabilito da EA a propria esclusiva discrezione.

I dati demografici relativi a Concorrenti e Squadre forniti in fase di iscrizione o comunque detenuti da EA e le statistiche di gioco potrebbero anche essere divulgati pubblicamente nell'ambito delle telecronache degli eventi. Per maggiori informazioni sul trattamento dei dati personali, consultare l'**articolo 9.1** del Regolamento ufficiale.

## 3. **STRUTTURA DELLA COMPETIZIONE**

### 3.1. **Gare regionali**

I Playoff e la Championship comprenderanno tutte le regioni indicate nell'**APPENDICE B** ("Regioni" o singolarmente "Regione"). Tutti gli altri eventi della ALGS saranno divisi per regione ("Regione").

Il Challenger Circuit e le Finali regionali sono divisi nelle seguenti Regioni:

- Europa, Medio Oriente e Africa (EMEA);
- Nord America;
- Sud America;
- Asia Pacifico Nord (APAC Nord);
- Asia Pacifico Sud (APAC Sud).

Qualificazioni preseason, Stagione regolare della Pro League, Qualificazioni della Pro League della Fase 2 e Last Chance Qualifier sono divisi nelle seguenti regioni:

- EMEA;
- Nord America;
- Asia Pacifico Nord (APAC Nord);
- Asia Pacifico Sud (APAC Sud).

Si prega di consultare l'**APPENDICE B** per l'elenco dei Paesi/territori di ogni Regione.

### 3.2. **Qualificazioni preseason**

Le Qualificazioni preseason prevedono quattro (4) tornei per ogni Regione.

#### 3.2.1. Numero massimo di Squadre; scelta delle teste di serie e assegnazione ai gruppi

Ogni Qualificazione preseason di Nord America ed EMEA includerà fino a 1280 Squadre. Le Qualificazioni preseason di APAC Sud e APAC Nord includeranno fino a 640 Squadre.

Le teste di serie saranno scelte casualmente dalla prima Qualificazione preseason e le Squadre saranno divise casualmente in gruppi di venti (20) all'inizio del torneo. Per le successive Qualificazioni preseason, le teste di serie saranno scelte in base ai Punti delle Qualificazioni preseason totali (descritti all'**articolo 3.2.2**) dei tre (3) Concorrenti della rosa bloccata della Squadra



che hanno collezionato il maggior numero di punti; poi le Squadre saranno divise in gruppi di massimo venti (20) Squadre seguendo uno schema "a serpente".

### **3.2.2. Formato del torneo**

Le Qualificazioni preseason useranno il formato dell'eliminazione diretta descritto nell'**APPENDICE C1**.

Ogni Concorrente che partecipa a una Qualificazione preseason ottiene Punti delle Qualificazioni preseason come precisato nell'**APPENDICE C5.3** sulla base del piazzamento finale della Squadra in specifici turni del torneo.

### **3.2.3. Promozione: qualificazione per la Fase 1 della Stagione regolare della Pro League**

I Punti delle Qualificazioni preseason totali di una Squadra ottenuti in tutte le Qualificazioni preseason dai tre (3) Concorrenti con il maggior numero di punti della rosa bloccata con cui la Squadra ha partecipato all'ultimo torneo delle Qualificazioni preseason ("Punti QP totali") determineranno la qualificazione per la Fase 1 della Stagione regolare della Pro League.

- Squadra vincitrice di ogni Qualificazione preseason (quattro (4) Squadre in totale);
- Squadre migliori in base ai Punti QP totali (quattro (4) Squadre in totale).

Le Squadre che si sono già qualificate per la Fase 1 della Stagione regolare della Pro League o che sono state invitate a competervi non possono partecipare alle Qualificazioni preseason successive.

## **3.3. Stagione regolare Pro League**

### **3.3.1. Scelta delle teste di serie e assegnazione ai gruppi**

All'inizio di ogni Fase della Stagione regolare, le Squadre sono divise in gruppi di dieci (10).

Per la Fase 1, le teste di serie sono scelte con schema "a serpente", in ordine decrescente di priorità:

- Squadre invitate
  - per le Squadre che hanno partecipato alla Championship della terza edizione della ALGS, le teste di serie saranno selezionate sulla base del piazzamento finale in quella gara;
  - per le Squadre che hanno partecipato ai Playoff della Fase 2 della terza edizione della ALGS, le teste di serie saranno selezionate sulla base del piazzamento finale in quella gara;
  - per le Squadre che hanno partecipato ai Playoff della Fase 1 della terza edizione della ALGS, le teste di serie saranno selezionate sulla base del piazzamento finale in quella gara;
  - Squadre con un piazzamento fase pari o superiore a 15.00 tra le Fasi 1 e 2 della stagione regolare nella terza edizione, invitate in ordine decrescente dalla migliore alla peggiore;
  - per le Squadre che hanno partecipato all'LCQ della terza edizione della ALGS, le teste di serie saranno selezionate sulla base del piazzamento finale in quella gara;
  - per tutte le altre Squadre invitate, le teste di serie saranno selezionate a discrezione della ALGS;
- per le Squadre che si sono qualificate vincendo una Qualificazione preseason, sarà considerata la data in cui hanno vinto la Qualificazione (avranno priorità le Squadre che hanno ottenuto la vittoria prima);
- per le Squadre che si sono qualificate in base ai Punti PQ totali, sarà considerato il numero di Punti PQ totali.

Per la Fase 2, le teste di serie sono scelte con schema "a serpente", in ordine decrescente di priorità:

- Piazzamento finale nei Playoff della Fase 1;
- Punti di piazzamento (descritti nell'articolo 3.3.2) ottenuti durante la Fase 1 della Stagione regolare della Pro League;
- Piazzamento finale nelle Qualificazioni della Pro League della Fase 2.

### **3.3.2. Formato**

Ogni Fase della Stagione regolare prevede trenta (30) Squadre, con tre (3) gruppi di dieci (10) Squadre in ogni Regione. Ogni gruppo affronterà ogni altro gruppo della propria Regione tre (3) volte in una serie di sei (6) partite. Quando tutte le Squadre avranno completato la terza (3a) <sup>serie</sup> di sei (6) partite, le venti (20) Squadre con il maggior numero di Punti di piazzamento totali in ogni Regione si qualificheranno per gareggiare in una (1) serie aggiuntiva usando la meccanica del Punto decisivo descritta nell'**APPENDICE C4** ("Finali regionali").

Le Squadre collezionano punti in ogni partita come descritto nell'**APPENDICE C5.1**. Al termine di ogni serie di partite, la posizione in classifica sarà determinata dal Punteggio del turno e le Squadre riceveranno punti per il piazzamento nella Stagione regolare ("Punti di piazzamento"), come descritto nell'**APPENDICE C5.4**. I Punti di piazzamento totali ottenuti da una Squadra in tutte le serie di partite in una Fase della Stagione regolare determinano il piazzamento finale della Squadra in quella Fase della Stagione regolare. Nelle Finali regionali la posizione in classifica delle Squadre sarà determinata come descritto nell'**APPENDICE C4** e le Squadre riceveranno Punti di piazzamento per la classifica della Stagione regolare come descritto nell'**APPENDICE C5.4**.

Per la Stagione regolare e le Finali regionali della Fase 2, le Squadre idonee parteciperanno a una Selezione PDI per scegliere i propri punti di atterraggio per ogni giornata di competizione secondo il formato e il sistema di assegnazione dell'ordine di qualificazione descritti nell'**APPENDICE F**.

### **3.3.3. Promozione**

Alla fine di tutte le serie di partite della Stagione regolare della Fase 1, i Punti di piazzamento totali ottenuti da una Squadra nella Fase 1 della Stagione regolare determineranno la qualificazione per:

- Playoff della Fase 1:
  - Nelle Regioni Nord America, EMEA, APAC Sud e APAC Nord, si qualifica la Squadra che vince le Finali regionali in ogni Regione.
  - Le undici (11) Squadre che hanno totalizzato più Punti di piazzamento in Nord America
  - Nelle Regioni EMEA, APAC Nord e APAC Sud si qualificano le sette (7) Squadre con il maggior numero di Punti di piazzamento totali in ogni Regione.
- Fase 2 della Stagione regolare della Pro League:
  - Nelle Regioni Nord America, EMEA, APAC Nord e APAC Sud si qualificano le ventidue (22) Squadre con il maggior numero di Punti di piazzamento totali in ogni Regione.
- Qualificazioni della Fase 2 della Pro League: si qualificano le Squadre rimanenti (massimo otto (8)).

Alla fine di tutte le serie di partite della Stagione regolare della Fase 2, i Punti di piazzamento totali ottenuti da una Squadra nella Fase 2 della Stagione regolare determineranno la qualificazione per:

- Playoff della Fase 2:
  - Nelle Regioni Nord America, EMEA, APAC Sud e APAC Nord, si qualifica la Squadra che vince le Finali regionali in ogni Regione.
  - Nella Regione Nord America, si qualificano da un minimo di nove (9) a un massimo di undici (11) Squadre che hanno totalizzato più Punti di piazzamento.
  - Nelle Regioni EMEA, APAC Nord e APAC Sud, si qualificano da un minimo di cinque (5) a un massimo di nove (9) Squadre che hanno totalizzato più Punti di piazzamento.

In caso di parità di Punti di piazzamento totali, saranno applicati i metodi descritti nell'**APPENDICE C6.2**.

Il numero finale di slot disponibili per ogni Regione sarà determinato sulla base del Processo di allocazione degli slot dei Playoff della Fase 2, descritto di seguito.

*Processo di allocazione degli slot dei Playoff della Fase 2:*

Al termine dei Playoff della Fase 1, per determinare il numero di Squadre che si qualificheranno da ogni Regione per i Playoff della Fase 2, si guarderà ai risultati di ogni Regione. Ogni Regione potrebbe ottenere o perdere fino a due (2) slot. A titolo di chiarimento, si riporta di seguito il numero massimo e minimo di slot per ogni Regione.

- NA: minimo dieci (10) e massimo dodici (12)
- EMEA: minimo sei (6) e massimo dieci (10)
- APAC S: minimo sei (6) e massimo dieci (10)
- APAC N: minimo sei (6) e massimo dieci (10)
- Sud America: minimo due (2) e massimo quattro (4)
- Repubblica Popolare Cinese, con invito a discrezione della ALGS: minimo due (2) e massimo quattro (4)

I risultati di una Regione saranno misurati sulla base del numero di Punti dei Playoff ottenuti da quella Regione nei Playoff della Fase 1, rapportato al numero delle Squadre che hanno partecipato da quella Regione.

Il numero di Punti dei Playoff disponibili nei Playoff della Fase 1 è pari a quattromila settecentoventi (4720), pertanto ogni slot di una Regione è pari a centodiciotto (118) Punti dei Playoff.

Se il numero totale di Punti dei Playoff ottenuti da tutte le Squadre di una Regione è inferiore a  $[(118 \times \text{il numero di Squadre partecipanti da quella Regione}) - 58]$ , diventerà disponibile uno (1) slot di quella Regione e tale slot potrà essere assegnato a una Regione Eccellente, definita di seguito. Se il numero totale di Punti dei Playoff ottenuti da tutte le Squadre partecipanti di una Regione è inferiore a  $[(118 \times \text{il numero di Squadre partecipanti da quella Regione}) - 176]$ , diventeranno disponibili due (2) slot di quella Regione e tali slot potranno essere assegnati a una o più Regioni Eccellenti.

Una Regione si intende Eccellente quando il numero totale di Punti dei Playoff ottenuti da tutte le Squadre partecipanti da quella Regione è maggiore di  $[(118 \times \text{il numero di Squadre partecipanti da quella Regione}) + 59]$  ("Regione Eccellente"). Una Regione è idonea a vedersi assegnati due (2) slot quando il numero totale di Punti dei Playoff ottenuti da tutte le Squadre partecipanti da quella Regione è maggiore di  $[(118 \times \text{il numero di Squadre partecipanti da quella Regione}) + 177]$ .

Qualora ci siano meno slot disponibili rispetto agli slot che spettano alle Regioni Eccellenti, gli slot disponibili saranno assegnati alla Regione o alle Regioni che sono risultate Eccellenti con più punti. Ad esempio, se sono disponibili solo due (2) slot e la Regione A è risultata Eccellente per centoottanta (180) punti, la Regione B è risultata Eccellente per sessantacinque (65) punti e la Regione C è risultata Eccellente per sessanta (60) punti, la Regione A e la Regione B riceveranno ciascuna uno (1) slot, mentre la Regione C non riceverà alcuno slot.

Qualora ci siano più slot disponibili rispetto agli slot che spettano alle Regioni Eccellenti, gli slot in eccesso saranno restituiti alla Regione o alle Regioni che non sono risultate Eccellente per meno punti. Ad esempio, se la Regione A non è risultata Eccellente per sessanta (60) punti, la Regione B non è risultata Eccellente per sessantacinque (65) punti, la Regione C è risultata Eccellente per settantacinque (75) punti, la Regione D è risultata Eccellente per settanta (70) punti e nessun'altra Regione è risultata Eccellente in modo tale da vedersi assegnato uno slot, uno slot della Regione A sarà assegnato alla Regione D, uno slot della Regione B sarà assegnato alla Regione C e un slot della Regione A sarà restituito.

	Conservazione di 11 slot	Conservazione di 12 slot		
NORD AMERICA	1240-1357 Punti	Oltre 1358 Punti		
	Conservazione di 7 slot	Conservazione di 8 slot	Idoneità per 9 slot	Idoneità per 10 slot
EMEA	768-885 Punti	Oltre 886 Punti	Oltre 1004 Punti	Oltre 1122 Punti
Asia Pacifico Nord	768-885 Punti	Oltre 886 Punti	Oltre 1004 Punti	Oltre 1122 Punti
Asia Pacifico Sud	768-885 Punti	Oltre 886 Punti	Oltre 1004 Punti	Oltre 1122 Punti
	Idoneità per 3 slot	Idoneità per 4 slot		
Sud America	Oltre 296 Punti	Oltre 414 Punti		
Repubblica Popolare Cinese	Oltre 296 Punti	Oltre 414 Punti		

Maggiori informazioni sul numero finale di slot disponibili per ogni Regione per i Playoff della Fase 2 verranno pubblicate su [playapex.com/alg](http://playapex.com/alg) prima dell'inizio della Stagione regolare della Fase 2.

### 3.4. Challenger Circuit

La Fase 1 e la Fase 2 del Challenger Circuit comprendono ognuna quattro (4) tornei per ogni Regione.

#### 3.4.1. Scelta delle teste di serie e assegnazione ai gruppi; numero massimo di squadre

Ogni torneo del Challenger Circuit di Nord America ed EMEA comprenderà fino a milleduecento ottanta (1280) Squadre. I tornei del Challenger Circuit di APAC Sud e APAC Nord comprenderanno fino a seicentoquaranta (640) Squadre. Ogni torneo del Challenger Circuit del Sud America comprenderà fino a trecentoventi (320) Squadre.

Per il primo torneo della Fase 1 del Challenger Circuit in Nord America, EMEA, APAC Nord e APAC Sud, le teste di serie saranno scelte sulla base dei Punti delle Qualificazioni preseason totali ottenuti dai tre (3) Concorrenti della Squadra con il maggior numero di punti della rosa bloccata dell'evento. Per il primo torneo della Fase 1 del Challenger Circuit in Sud America, le teste di serie saranno scelte casualmente a discrezione della ALGS. Per i tornei successivi della Fase 1 del Challenger Circuit, le teste di serie saranno scelte sulla base dei Punti del Challenger Circuit totali (descritti nell'**articolo 3.4.2**) ottenuti in tutti i tornei della Fase 1 del Challenger Circuit dai tre (3) Concorrenti della Squadra con il maggior numero di punti della rosa bloccata dell'evento. Per il primo torneo della Fase 2 del Challenger Circuit, le teste di serie saranno scelte sulla base dei Punti del Challenger Circuit totali ottenuti in tutti i tornei della Fase 1 del Challenger Circuit dai tre (3) Concorrenti della Squadra con il maggior numero di punti della rosa bloccata dell'evento. Per i tornei

successivi della Fase 2 del Challenger Circuit, le teste di serie saranno scelte sulla base dei Punti del Challenger Circuit totali ottenuti in tutti i tornei della Fase 2 del Challenger Circuit dai tre (3) Concorrenti della Squadra con il maggior numero di punti della rosa bloccata dell'evento.

Dopo la selezione delle teste di serie, le Squadre saranno divise in gruppi comprendenti fino a venti (20) Squadre usando uno schema "a serpente".

#### **3.4.2. Formato del torneo**

Ogni torneo del Challenger Circuit usa il formato dell'eliminazione diretta descritto nell'**APPENDICE C1**.

Ogni Concorrente di una Squadra ottiene Punti del Challenger Circuit come descritto nell'**APPENDICE C5.3** sulla base del piazzamento finale della propria Squadra in turni specifici del torneo.

In Sud America, una volta completati tutti i tornei del Challenger Circuit, le Squadre vincitrici di ogni torneo del Challenger Circuit (fino a quattro (4) Squadre in totale) e le successive sedici (16) Squadre ad aver totalizzato il maggior numero di Punti del Challenger Circuit si qualificheranno per competere in un'ulteriore serie di Partite in cui vigerà la meccanica del Punto decisivo descritta nell'**APPENDICE C4** ("Finali regionali del Sud America"). I piazzamenti delle Squadre delle Finali regionali del Sud America verranno determinati in base a quanto descritto nell'**APPENDICE C4**. Se una Squadra vince un torneo del Challenger Circuit con la stessa rosa bloccata che aveva precedentemente vinto un torneo del Challenger Circuit della quarta edizione, in quella Fase, quello slot disponibile per le Finali regionali del Sud America sarà assegnato alla Squadra migliore successiva sulla base dei Punti del Challenger Circuit totali per la Fase corrispondente che non si è ancora qualificata.

#### **3.4.3. Promozione: ammissione agli eventi futuri**

(A) Qualificazione alle Qualificazioni della Pro League della Fase 2 nelle Regioni Nord America, EMEA, APAC N e APAC S:

Per essere ammessi alle Qualificazioni della Pro League della Fase 1 saranno considerati i Punti del Challenger Circuit totali ottenuti da una Squadra in tutti i tornei della Fase 1 del Challenger Circuit dai tre (3) Concorrenti con il maggior numero di Punti della rosa bloccata con cui la Squadra ha partecipato al torneo del Challenger Circuit più recente ("Punti CC1 totali"):

- Squadra vincitrice di ogni torneo della Fase 1 del Challenger Circuit (fino a quattro (4) Squadre in totale);
- non meno di diciotto (18) Squadre sulla base dei Punti CC1 totali.

(B) Qualificazione all'LCQ nelle Regioni Nord America, EMEA, APAC N e APAC S:

Per essere ammessi all'LCQ saranno considerati i Punti del Challenger Circuit totali ottenuti da una Squadra in tutti i tornei della Fase 2 del Challenger Circuit dai tre (3) Concorrenti con il maggior numero di Punti della rosa bloccata con cui la Squadra ha partecipato al torneo del Challenger Circuit più recente ("Punti CC2 totali"):

- Squadra vincitrice di ogni torneo della Fase 2 del Challenger Circuit (fino a quattro (4) Squadre in totale);
- Almeno le sei (6) Squadre migliori sulla base dei Punti CC2 totali. Il numero sarà annunciato su [battlefy.com/algs](http://battlefy.com/algs) entro una settimana dalla conclusione dell'evento dei Playoff della Fase 2.

A titolo di chiarimento, se una Squadra vince un Challenger Circuit con la stessa rosa bloccata che aveva precedentemente vinto una gara del Challenger Circuit della quarta edizione, in quella Fase, quello slot disponibile per le Qualificazioni della Pro League o per il Last Chance Qualifier

sarà assegnato alla Squadra migliore successiva per la Fase corrispondente che non si è ancora qualificata.

(C) Invito ai Playoff

Le migliori due (2) Squadre della Fase 1 e almeno le migliori due (2) Squadre delle Finali regionali del Sud America della Fase 2 verranno invitate a partecipare ai Playoff corrispondenti.

**3.4.4. Premi delle Finali regionali del Sud America:**

Le Squadre che partecipano alle Finali regionali del Sud America riceveranno dei premi sulla base del loro piazzamento finale. Le entità dei premi delle Finali regionali del Sud America sono indicate nell'**APPENDICE E**.

**3.5. Qualificazioni Pro League (Fase 2)**

Le Qualificazioni della Pro League della Fase 2 ("PLQ") consisteranno in un (1) torneo per ogni regione. Ogni PLQ prevede trenta (30) Squadre nel formato della doppia eliminazione descritto nell'**APPENDICE C3**. Il girone dei vincitori e il girone dei perdenti prevedono ognuno una serie di otto (8) partite in cui le Squadre collezionano punti come descritto nell'**APPENDICE C5.1**.

Le due (2) Squadre con il maggior numero di Punti CC1 totali dalla Fase 1 del Challenger Circuit e le otto (8) Squadre con il minor numero di Punti di piazzamento totali dalla Fase 1 della Stagione regolare della Pro League iniziano nel secondo turno del girone dei vincitori. Tutte le altre Squadre iniziano nel primo turno del girone dei vincitori.

Le otto (8) Squadre migliori si qualificano per partecipare alla Fase 2 della Stagione regolare della Pro League.

**3.6. Playoff della Fase 1 e della Fase 2 ("Playoff")**

**3.6.1. Scelta delle teste di serie e assegnazione ai gruppi**

Per ogni Playoff, le teste di serie vengono determinate secondo le modalità riportate di seguito:

- Squadre che si qualificano da NA, EMEA, APAC S o APAC N: piazzamento finale nella Stagione regolare corrispondente nella Regione di appartenenza
- Squadre che si qualificano dal SA: piazzamento finale nelle Finali regionali del Sud America
- Squadre invitate dalla Repubblica Popolare Cinese: a esclusiva discrezione della ALGS

In caso di parità, si applicheranno i metodi descritti nell' **APPENDICE C6.2**. Le Squadre saranno divise in quattro (4) gruppi di dieci (10) Squadre.

Gruppi dei Playoff della Fase 1

	Gruppo 1		Gruppo 2		Gruppo 3		Gruppo 4	
	Regione	Posizione	Regione	Posizione	Regione	Posizione	Regione	Posizione
Squadra 1	NORD AMERICA	1	EMEA	1	ASIA PACIFICO NORD	1	ASIA PACIFICO SUD	1

Squadra 2	EMEA	2	ASIA PACIFICO NORD	2	ASIA PACIFICO SUD	2	NORD AMERICA	2
Squadra 3	ASIA PACIFICO NORD	3	ASIA PACIFICO SUD	3	NORD AMERICA	3	EMEA	3
Squadra 4	ASIA PACIFICO SUD	4	NORD AMERICA	4	EMEA	4	ASIA PACIFICO NORD	4
Squadra 5	ASIA PACIFICO SUD	5	NORD AMERICA	5	EMEA	5	ASIA PACIFICO NORD	5
Squadra 6	ASIA PACIFICO NORD	6	ASIA PACIFICO SUD	6	NORD AMERICA	6	EMEA	6
Squadra 7	EMEA	7	EMEA	8	ASIA PACIFICO SUD	7	NORD AMERICA	7
Squadra 8	NORD AMERICA	8	ASIA PACIFICO NORD	7	ASIA PACIFICO NORD	8	ASIA PACIFICO SUD	8
Squadra 9	NORD AMERICA	12	NORD AMERICA	11	NORD AMERICA	10	NORD AMERICA	9
Squadra 10	CINA	1	SUD AMERICA	1	CINA	2	SUD AMERICA	2

Le informazioni relative ai gruppi dei Playoff della Fase 2 saranno pubblicate su [playapex.com/alg](http://playapex.com/alg) entro due (2) settimane dopo la conclusione dei Playoff della Fase 1.

### 3.6.2. Formato

Ogni Playoff prevede quaranta (40) Squadre che competono usando il formato della fase a gruppi e della doppia eliminazione descritto nelle **APPENDICI C2 e C3**. Il girone dei vincitori, il turno 1 del girone a eliminazione e il turno 2 del girone a eliminazione prevedono ognuno una serie di sei (6) partite.

Le Squadre ottengono Punti dei Playoff come descritto nell'**APPENDICE C5.5**.

Per i Playoff della Fase 2, le Squadre idonee parteciperanno a una Selezione PDI per scegliere i propri punti di atterraggio per ogni fase della competizione secondo il formato e il sistema di assegnazione dell'ordine di qualificazione descritti nell'**APPENDICE F**.

### **3.6.3. Promozione**

Le trenta (32) Squadre con il numero maggiore di Punti dei Playoff totali ottenuti nei Playoff della Fase 1 e nei Playoff della Fase 2 si qualificano per la Championship.

Tutte le Squadre della Pro League in Nord America, EMEA, APAC N e APAC S che non si qualificano per la Championship tramite i Punti dei Playoff si qualificano per il Last Chance Qualifier in quella Regione. Il numero finale delle Squadre in ogni Regione sarà pubblicato su [battlefy.com/algs](http://battlefy.com/algs) in seguito ai Playoff della Fase 2.

## **3.7. Last Chance Qualifier**

### **3.7.1. Scelta delle teste di serie e assegnazione ai gruppi**

Per le Squadre che non si sono già qualificate per la Championship, le teste di serie saranno selezionate sulla base del loro piazzamento finale nei seguenti eventi, in ordine decrescente di priorità:

- Playoff della Fase 2,
- Fase 2 della Stagione regolare della Pro League,
- Fase 2 del Challenger Circuit.

In caso di parità, si applicheranno i metodi descritti nell'**APPENDICE C6**.

Dopo la selezione delle teste di serie, le Squadre saranno divise in due (2) serie di partite comprendenti ognuna venti (20) Squadre con uno schema "a serpente".

### **3.7.2. Formato**

Il Last Chance Qualifier ("LCQ") consiste in un (1) torneo per ogni Regione. Ogni LCQ prevede quaranta (40) Squadre nel formato della doppia eliminazione descritto nell'**APPENDICE C3**. Il primo turno del girone dei vincitori, il secondo turno del girone dei vincitori, il primo turno del girone a eliminazione e il secondo turno del girone a eliminazione comprendono ognuno una serie di otto (8) partite, in cui le Squadre collezionano punti come descritto nell'**APPENDICE C5.1**.

### **3.7.3. Promozione**

Si qualificano per la Championship le due (2) Squadre migliori di ogni Regione, definite secondo quanto specificato nell'**APPENDICE C4**.

## **3.8. Campionato**

### **3.8.1. Scelta delle teste di serie e assegnazione ai gruppi**

Le teste di serie sono scelte con una delle seguenti modalità, in ordine decrescente di priorità:

- Punti dei Playoff totali ottenuti nei Playoff della Fase 1 e nei Playoff della Fase 2
  - In caso di parità di Punti dei Playoff, si applicheranno le regole specificate al punto Classifica avulsa per i Punti dei Playoff
- Piazzamento finale della Squadra nell'LCQ in tutte le Regioni
  - Per le Squadre che hanno lo stesso piazzamento finale nell'LCQ, la posizione in classifica sarà determinata dal Punteggio del turno nel turno finale dell'LCQ.
  - Per le Squadre che hanno lo stesso Punteggio del turno nel turno finale dell'LCQ, la posizione in classifica sarà determinata dal Punteggio partita più alto della



Squadra in una singola partita della Finale dell'LCQ. In caso di altre situazioni di parità, si procederà a un sorteggio casuale.

Dopo la selezione delle teste di serie, le Squadre saranno divise in quattro (4) gruppi composti ognuno da dieci (10) Squadre con uno schema "a serpente".

### **3.8.2. Formato**

Quaranta (40) Squadre competono usando il formato della fase a gruppi e della doppia eliminazione descritto nelle **APPENDICI C2 e C3**. Il turno 1 del girone dei vincitori, il turno 1 del girone a eliminazione e il turno 2 del girone a eliminazione prevedono ognuno una serie di otto (8) partite.

Le Squadre idonee parteciperanno a una Selezione PDI per scegliere i propri punti di atterraggio per ogni fase della competizione secondo il formato e il sistema di assegnazione dell'ordine di qualificazione descritti nell'**APPENDICE F**.

## **4. PIATTAFORME ED EQUIPAGGIAMENTO**

### **4.1. Piattaforme**

I Concorrenti possono iscriversi alla ALGS e competere nella ALGS su una Piattaforma supportata usando un unico account PSN su PlayStation 4 o PlayStation 5, un unico account Xbox su Xbox One o Xbox Series X|S e un unico Account EA su PC. L'account per PlayStation™Network e l'account Xbox per le rispettive piattaforme possono condividere un solo Account EA.

Qualsiasi Evento live sarà disponibile solo su PC.

### **4.2. Equipaggiamento e accessori forniti in sede**

Per facilitare lo svolgimento del torneo, gli Ufficiali dell'Evento potrebbero fornire i seguenti equipaggiamenti agli Eventi Live:

- Tavoli e sedie
- Lounge a uso esclusivo dei giocatori o struttura da allenamento equivalente
- Piattaforme
- Monitor TV
- Controller
- Adattatori di conversione per controller
- Codici di gioco digitali
- Account di gioco e contenuti per le rose
- Area da allenamento

### **4.3. Equipaggiamenti di proprietà dei Concorrenti**

I Concorrenti possono portare i propri controller e utilizzarli durante la ALGS. Prima di poter essere utilizzati in un Evento, tutti i controller devono essere esaminati e approvati dagli Ufficiali dell'Evento.

I Concorrenti non possono avere con sé alcun dispositivo di comunicazione personale (smartphone, tablet, ecc.) mentre sono attivamente impegnati in una partita. Gli Ufficiali dell'Evento metteranno a disposizione un deposito per gli oggetti personali.

## **5. REQUISITI AGGIUNTIVI PER SQUADRE E CONCORRENTI**

### **5.1. Requisiti aggiuntivi per Squadre e Concorrenti per la Stagione regolare della Pro League, i Playoff, la Championship e qualsiasi Evento live.**

I Concorrenti e le Squadre che competono nella ALGS devono soddisfare i requisiti elencati di seguito.

- I Concorrenti che scelgono di trasmettere in streaming le proprie partite devono impostare un ritardo minimo di dieci (10) minuti.
- Quando gareggiano, i Concorrenti possono usare una tastiera e un mouse, un controller per PlayStation o un controller per Xbox ("Dispositivo di input"). I Concorrenti devono usare lo stesso Dispositivo di input per tutta la durata di ogni partita. Se necessario, è possibile

cambiare Dispositivo di input tra una partita e l'altra. Qualora i Concorrenti decidano di cambiare il Dispositivo di input, prima dell'inizio della partita successiva dovranno comunicarlo a un Ufficiale di gara, indicando quale Dispositivo di input useranno.

I Concorrenti e le Squadre che competono nella Stagione regolare della Pro League devono soddisfare anche i requisiti elencati di seguito.

- Tutti i Concorrenti devono collegarsi al server Discord ALGS Pro League prima dell'inizio della Stagione regolare di ogni Fase, dopo aver ricevuto un invito da EA, e devono rimanere nel server per tutta la durata di ogni Fase in cui competono.
- Tutti i Concorrenti devono inviare una loro fotografia prima della Stagione regolare di ogni Fase, come richiesto da EA.
- Almeno un (1) Concorrente di ogni Squadra deve partecipare a un Evento mediatico online della Pro League prima della Stagione regolare di ogni Fase.
- Almeno un (1) Concorrente di ogni Squadra deve partecipare a un (1) Incontro dei giocatori virtuale obbligatorio prima della Stagione regolare di ogni Fase. Data e orario dell'incontro saranno precisati da EA con almeno sette (7) giorni di anticipo.
- Tutti i Concorrenti devono essere collegati al server Discord ALGS Pro League e ai canali vocali delle Squadre per tutta la durata di ogni loro partita della Stagione regolare e di qualsiasi evento dei Playoff per cui la Squadra si qualifica, in modo da consentire la registrazione e la riproduzione delle comunicazioni vocali di ogni Squadra durante una partita o in una diretta della ALGS o in un contenuto post-prodotto della ALGS ("Audio di Squadra"). Tutti i Concorrenti acconsentono alla registrazione e all'uso delle proprie comunicazioni vocali nell'ambito dell'Audio di Squadra da parte di EA, inclusi i terzi autorizzati da EA.
- Ogni Squadra deve comunicare a EA il nome di almeno un (1) Concorrente che resterà a disposizione per un'intervista in diretta post-evento dopo ogni serie di partite. Le Squadre devono indicare quale Concorrente si assumerà questa responsabilità tramite il canale di testo della Squadra nel server Discord ALGS Pro League almeno una (1) ora prima dell'inizio di ogni serie di partite della Stagione regolare della Pro League.
  - Ognuno di questi Concorrenti dovrà essere disponibile per un'intervista con la troupe della ALGS per almeno trenta (30) minuti dopo la conclusione dell'ultima partita in ogni serie di partite della Pro League.

I Concorrenti e le Squadre che competono in un Evento live della ALGS devono soddisfare anche i requisiti elencati di seguito.

- Tutti i Concorrenti devono partecipare di persona all'evento mediatico per ogni evento in cui gareggiano. Poco dopo la definizione delle Squadre partecipanti a tali eventi, EA fornirà via e-mail un calendario degli eventi mediatici e maggiori informazioni.
- È possibile che a tutti i Concorrenti sia richiesto di rimanere a disposizione per un'intervista con i presentatori di EA e/o rappresentanti dei media autorizzati per almeno trenta (30) minuti dopo il termine della partita finale di ogni serie dell'Evento live.
- Tutti i Concorrenti della Squadra vincitrice potrebbero essere chiamati a partecipare a una sessione mediatica per massimo una (1) ora dopo la conclusione della competizione.

## **6. PARTECIPAZIONE AGLI EVENTI LIVE**

### **6.1. Viaggio per competere negli Eventi live**

EA o soggetti terzi potrebbero farsi carico delle spese di viaggio per alcuni Concorrenti invitati o qualificati a un Evento in diretta. Nel caso in cui EA si faccia carico delle spese di viaggio di un Concorrente, la scelta di vettori di trasporto, hotel e/o trasferimenti sarà a discrezione esclusiva di EA. EA si riserva il diritto di fornire un viaggio via terra anziché via aerea sulla base della distanza che il Concorrente deve percorrere per raggiungere l'Evento in diretta. Qualora un Concorrente richieda piani di viaggio o di alloggio speciali, come date di viaggio diverse, vettori diversi o città di partenza/arrivo diverse dalla città designata per il torneo, e qualora il costo di tale richiesta superi quello dei piani di viaggio standard del torneo, EA potrà richiedere al Concorrente di coprire la differenza di spesa. Per poter usufruire delle spese di viaggio è necessario attenersi ai termini contenuti in questo regolamento ufficiale. In caso di squalifica del Concorrente o rinuncia al viaggio

per qualsiasi motivo, EA potrà concedere il viaggio e l'alloggio a un altro Concorrente, che potrà prendere il posto del Concorrente originale nella ALGS. Spese extra di viaggio, inclusi, a titolo esemplificativo e non esaustivo, telefonate, spese per fax, costi di navigazione su Internet, trattamenti presso centri benessere/spa e saloni di bellezza, costi di lavanderia, tour/escursioni, acquisti nei negozi di souvenir, commissioni dell'hotel, commissioni per i servizi della compagnia aerea, nonché ogni altra spesa non menzionata nel presente Regolamento ufficiale sono a carico del Concorrente e del proprio genitore/tutore legale. Inoltre al Concorrente potrà essere chiesto di far fronte a tali spese extra tramite il pagamento con carta di credito presso l'hotel. Non è possibile utilizzare separatamente albergo e volo aereo. Il viaggio e la sistemazione sono soggette a disponibilità e a certe restrizioni. I costi derivanti dall'eventuale decisione di prolungare il soggiorno, per esempio le spese aggiuntive di permanenza in hotel, sono a carico del Concorrente o del genitore/tutore legale. A ciascun Concorrente potrebbe essere richiesto di esibire il proprio passaporto in corso di validità e/o documenti di viaggio aggiuntivi, di cui è responsabile ogni Concorrente. Potrebbero applicarsi limitazioni aggiuntive.

#### **6.2. Dichiarazione di idoneità e richiesta di informazioni biografiche**

I Concorrenti devono firmare una Dichiarazione di idoneità a viaggiare e compilare la Richiesta di informazioni biografiche prima di accettare i dettagli di viaggio per gli Eventi live. La Dichiarazione di idoneità a viaggiare sarà inviata al Concorrente via e-mail all'indirizzo e-mail associato all'Account EA del Concorrente. Qualora un Concorrente non compilasse la Dichiarazione di idoneità a viaggiare entro sette (7) giorni di calendario dalla tentata notifica, non firmasse e/o non rispedisse la Dichiarazione di idoneità a viaggiare entro i termini stabiliti, rifiutasse il viaggio, non fosse idoneo ad accettare il viaggio o non potesse viaggiare nelle date previste per l'Evento live, tale Concorrente perderà il diritto al viaggio e al proprio posto nell'Evento live/nella ALGS. Qualora il Concorrente fosse minorenni nel proprio territorio di residenza, un genitore o tutore legale dovrà firmare tutti i documenti necessari all'accettazione del viaggio e accompagnare il Concorrente agli Eventi live. In questi casi, le sistemazioni per il viaggio includeranno un biglietto aereo aggiuntivo per un (1) genitore o tutore legale. Il Concorrente e il suo genitore/tutore legale devono viaggiare insieme e condividere l'alloggio in hotel.

#### **6.3. Controllo dei requisiti di idoneità**

Per partecipare agli Eventi live, e nella misura consentita nel Paese/territorio di residenza del Concorrente, ai potenziali vincitori di premi potrebbe essere richiesto di sottoporsi a un controllo dei requisiti di idoneità e fornire le informazioni necessarie richieste da EA per dimostrare l'idoneità alla ricezione dei premi. EA si riserva il diritto, a propria esclusiva discrezione, di squalificare i potenziali vincitori sulla base di tale controllo dei requisiti di idoneità qualora determinasse, a propria esclusiva discrezione, che l'attribuzione del premio a tali vincitori potrebbe avere conseguenze negative per EA.

### **7. APPLICAZIONE DEL REGOLAMENTO**

Gli Account EA, le classifiche e i dati delle partite potrebbero essere sottoposti a verifica, anche per possibili condotte scorrette e imbrogli. I Concorrenti possono essere squalificati immediatamente dalla ALGS e dalle gare legate alla ALGS a discrezione di EA o dei suoi rappresentanti, per qualsiasi motivo, compreso l'inadempimento dell'Accordo con l'utente, della Politica sulla privacy e sui cookie e del presente Regolamento ufficiale, incluso il Codice di condotta di cui all'APPENDICE A, anche, a titolo non esaustivo, a seguito di:

- utilizzo di strumenti per imbrogliare o violare il sistema, o di applicazioni di soggetti terzi per ottenere "aiuti" durante le partite del Gioco;
- disconnessione intenzionale da Internet durante qualsiasi partita del Gioco;
- collusione con altre Squadre o altri Concorrenti durante le partite del Gioco;
- uso a proprio vantaggio di bug presenti nel Gioco (è responsabilità dei giocatori riconoscere ed evitare di usare a proprio vantaggio trucchi illegali);
- atteggiamenti offensivi o turbolenti, incluso l'utilizzo di linguaggio molesto, negativo o scurrile online.

EA si riserva il diritto, a propria discrezione, di far ricominciare qualsiasi partita in qualsiasi momento e/o di squalificare qualsiasi Concorrente o Squadra in qualsiasi momento, per qualsiasi motivo, incluso, a titolo

esemplificativo ma non esaustivo, per eventuali condotte volte a intralciare la procedura di ammissione o lo svolgimento della ALGS o condotte che non rispettino il presente Regolamento ufficiale oppure condotte antisportive o turbolente, riservandosi il diritto di annullare tutte le iscrizioni del Concorrente o della Squadra. La squalifica di un Concorrente potrebbe comportare la squalifica dell'intera Squadra del Concorrente da un evento della ALGS o dall'intera ALGS. Qualsiasi omissione nel far valere quanto sancito da questo Regolamento ufficiale non costituirà rinuncia a far valere tale previsione da parte di EA.

## **8. PREMI**

L'entità dei premi per gli eventi in cui sono previsti premi è specificata nell'**APPENDICE E**.

### **8.1. Termini e condizioni dei premi**

I premi non sono trasferibili. Non è possibile sostituire i premi con altri beni e servizi, a meno che EA non ritenga necessario assegnare un premio sostitutivo approssimativamente di egual o maggior valore nel caso in cui quello previsto non fosse disponibile o non fosse consentito dal diritto locale. Per i Concorrenti vincitori con residenza in Uruguay, i premi saranno assegnati sotto forma di una o più carte regalo, in sostituzione del premio in denaro. Tutte le tasse federali, statali, provinciali e locali e le tariffe internazionali sono interamente a carico dei vincitori.

Ai potenziali vincitori sarà richiesto di compilare e firmare una Dichiarazione di vincita e liberatoria per il ritiro di un premio entro novanta (90) giorni dal completamento dell'evento per ritirare il premio. Qualora un potenziale vincitore non dovesse firmare e/o riconsegnare la Dichiarazione di vincita e liberatoria, rifiutasse il premio o non fosse idoneo a riceverlo, o il premio sia restituito a causa dell'impossibilità della sua consegna, il suddetto vincitore rinuncerà al premio.

La mancata o tardiva comunicazione delle coordinate bancarie e delle modalità di consegna del premio al soggetto responsabile della distribuzione potrà comportare la decadenza del premio. Qualora il potenziale vincitore sia considerato minorenne nel proprio territorio di residenza, un genitore o tutore legale (secondo quanto previsto dalla legge) dovrà firmare tutti i documenti necessari, previa verifica dell'identità del genitore/tutore legale. Per poter ricevere un premio è necessario attenersi ai termini contenuti in questo regolamento ufficiale. Tutti i premi riscossi in conformità al presente Regolamento ufficiale saranno riconosciuti. Nel caso in cui un potenziale vincitore venga squalificato o rinunci al premio per qualsiasi motivo, EA si riserva il diritto di donare l'importo del premio a un ente benefico a propria scelta. I potenziali vincitori dovranno fornire un indirizzo postale valido per poter ricevere il premio. Per la consegna dei premi sono necessari fino a tre (3) mesi.

Nel caso in cui EA annulli o sospenda la ALGS come previsto al precedente **articolo 2.4**, saranno assegnati i premi per tutti gli eventi precedenti all'annullamento o sospensione.

## **9. TERMINI GENERALI**

Nulla di quanto sancito dal presente Regolamento ufficiale è da considerarsi idoneo a escludere o limitare i diritti riconosciuti per legge ai Concorrenti in qualità di consumatori.

### **9.1. Dati personali**

Partecipando alla ALGS, tutti i Concorrenti prendono atto che EA procederà al trattamento dei loro dati personali (inclusi nome, indirizzo, data di nascita, nome dell'Account EA, indirizzo e-mail, nome utente sulla Piattaforma supportata, Paese di residenza) (collettivamente, "Dati personali") in conformità alla Politica sulla privacy e sui cookie di EA, disponibile all'indirizzo <https://privacy.ea.com>, per le finalità elencate nella stessa. Se la raccolta dei Dati personali dei Concorrenti viene effettuata da un altro soggetto organizzatore, i Concorrenti acconsentono al trasferimento di tali Dati personali da parte del soggetto organizzatore a EA.

Le informazioni personali verranno usate e trattate secondo i termini riportati nella Politica sulla privacy e sui cookie, con le seguenti finalità:

- organizzazione, svolgimento e monitoraggio della ALGS e assegnazione dei premi, inclusa, per i Concorrenti che vincono un premio, la pubblicazione del nome e del Paese di residenza online o su qualsiasi altro media legato alla ALGS, come specificato sotto;
- divulgazione di dati demografici relativi ai giocatori e statistiche di gioco nell'ambito delle telecronache degli eventi nonché inoltre di tali dati alle Classifiche di terzi, descritte di seguito;
- condivisione di informazioni con specifici operatori e/o amministratori della ALGS, anche per la prenotazione di viaggi e per la richiesta di opinioni sulla ALGS, sull'esperienza di gioco e sulle funzionalità dei titoli di EA;
- materiali di marketing e pubblicitari che potrebbero fare riferimento a Dati personali;
- altre finalità a cui i Concorrenti prestano il consenso.

I Dati personali saranno trattati negli Stati Uniti e potenzialmente in altri Paesi in cui EA, le sue consociate o agenti terzi operano. Partecipando alla ALGS, i Concorrenti acconsentono al possibile trasferimento dei propri dati personali a destinatari negli Stati Uniti e in altri Paesi che potrebbero offrire un livello di protezione della privacy differente dalle leggi esistenti nel proprio Paese di residenza o di cittadinanza, come spiegato più nel dettaglio nella Politica sulla privacy e sui cookie.

I Concorrenti hanno il diritto di accedere ai propri dati personali, ottenerne la cancellazione e correggerli. Per esercitare tali diritti, i Concorrenti possono visitare il Portale sulla privacy di EA all'indirizzo <https://www.ea.com/it-it/privacy-portal>.

Si noti che EA potrebbe richiedere di effettuare controlli sui Concorrenti invitati agli Eventi live. EA potrebbe chiedere il consenso dei Concorrenti e fornire informazioni su tali controlli ove opportuno e necessario.

Il soggetto organizzatore della ALGS, ove applicabile, sarà considerato il titolare del trattamento per il database contenente le Informazioni personali fornite dai Concorrenti. Per maggiori informazioni sulle modalità di trattamento dei dati e sui diritti riconosciuti in materia, si invita a consultare l'informativa sulla privacy di tale soggetto organizzatore.

#### **9.1.1. Classifiche di terzi**

Alcuni siti web e servizi online potrebbero pubblicare statistiche relative all'ALGS, alle Squadre e/o ai singoli Concorrenti, comprese le statistiche che identificano personalmente i Concorrenti tramite il loro nome utente pubblico ("Classifiche di terzi"). Alcune Classifiche di terzi usano informazioni disponibili pubblicamente, altre potrebbero ricevere statistiche aggiuntive sui Concorrenti direttamente da EA. Tra le informazioni aggiuntive sui Concorrenti eventualmente fornite da EA alle Classifiche di terzi figurano: identificativi dei giocatori (ad es. il nome del personaggio e il nome utente della ALGS), risultati nel gioco (ad es. uccisioni, assist, rianimazioni, colpi, danni inflitti), piazzamenti generali di gara in relazione ad altri partecipanti e altre Squadre, e tipo di hardware di gioco utilizzato.

In tutti i casi le Classifiche di terzi sono autonomi titolari del trattamento dei dati che raccolgono o ricevono e procedono al loro trattamento in conformità alle loro politiche sulla privacy. Qualora i Concorrenti desiderino esercitare i propri diritti in materia di privacy in relazione a tali dati (ad es. accesso, cancellazione, limitazione, ecc.), dovranno attenersi alla procedura indicata dalla Classifica di terzi nella propria informativa sulla privacy. I Concorrenti prendono atto che la fornitura di statistiche sui Concorrenti, incluse le statistiche non disponibili pubblicamente, a Classifiche di terzi rientra nell'interesse legittimo di EA e ha luogo a esclusiva discrezione di EA al fine di migliorare l'esperienza della ALGS.

#### **9.1.2. Applicazione dell'Accordo con l'utente e della Politica sulla privacy e sui cookie**

In caso di difformità fra il presente Regolamento ufficiale e la Politica sulla privacy e sui cookie o l'Accordo con l'utente, prevarrà la Politica sulla privacy e sui cookie o l'Accordo con l'utente, a seconda dei casi.

### **9.2. Rilascio e pubblicazione dei dati del giocatore**

#### **9.2.1. Elenco dei vincitori**

EA pubblicherà un elenco dei vincitori sul Sito di iscrizione dopo la proclamazione di tutti i vincitori due (2) settimane dopo la fine di ogni evento. Tale elenco resterà online per tre (3) mesi dalla data di conclusione della ALGS.

#### **9.2.2. Concessione di diritti**

Il Concorrente concede a EA il diritto di pubblicare o comunque usare le statistiche e i risultati del Concorrente in relazione alla ALGS per qualsiasi finalità, comprese finalità di marketing e promozionali, senza necessità di ottenere un ulteriore consenso da parte del Concorrente o di corrispondere al Concorrente alcun compenso.

Accettando il premio, il Concorrente concede a EA il diritto di usare i propri dati personali e qualsiasi ulteriore informazione fornita dal Concorrente, per finalità di gestione, marketing e promozione della ALGS, di EA e/o del Gioco, senza necessità per EA di ottenere un ulteriore consenso da parte del Concorrente o di corrispondere un compenso al Concorrente, salvo altrimenti indicato di seguito:

- Informazioni di carattere generale: nome e cognome, Paese/territorio di residenza, età, nomi utente sulle Piattaforme supportate (ad es. gamertag di Xbox Live, ID PSN, ID Account EA).
- Informazioni sui social media: nome utente X (precedentemente noto come Twitter), canale YouTube, account Twitch, nome utente Discord, nome utente Instagram
- Foto: eventuali foto fornite dal Concorrente a EA o foto del Concorrente scattate nel luogo dell'Evento live.
- Altre informazioni solo per gli Ufficiali dell'Evento: taglia della maglietta, restrizioni alimentari, numero di telefono cellulare
- Qualsiasi altra informazione biografica fornita dal Concorrente (ad es. Leggenda preferita, breve biografia fornita durante la procedura di iscrizione sul Sito del torneo).

#### **9.2.3. Informazioni dell'Account EA**

I Concorrenti prendono atto e convengono che EA potrebbe fornire i dati dell'Account EA (nome, ID Online, età, Paese, statistiche di gioco, risultati e indirizzo e-mail) a Battlefy Technologies Inc, per finalità di gestione degli Eventi.

### **9.3. Diritto applicabile, limitazione di responsabilità**

#### **9.3.1. Decisioni di EA**

Le decisioni di EA concernenti ogni singolo aspetto della ALGS saranno definitive e vincolanti.

#### **9.3.2. Legge applicabile**

Nella misura massima consentita dal diritto locale, la ALGS è disciplinata dalle leggi della California e tutte le controversie dovranno essere risolte negli Stati Uniti.

#### **9.3.3. Liberatoria**

Nella misura massima consentita dal diritto applicabile, ogni Concorrente accetta di manlevare e tenere indenne EA e gli agenti di EA da qualsiasi responsabilità o qualsiasi lesione, perdita, danno, diritto, pretesa o azione di qualunque tipo derivante da (o collegato a) la ALGS o qualsiasi attività legata alla ALGS o la ricezione, l'accettazione, il possesso, l'utilizzo o l'utilizzo errato delle soluzioni di viaggio fornite da EA o dei premi vinti.

#### **9.3.4. Per i residenti in Austria, Germania e Polonia**

In deroga a qualsiasi altra previsione di cui al presente, nessun elemento di questo Regolamento ufficiale può sortire l'effetto di privare il Concorrente dei diritti di protezione dei consumatori garantiti dalle leggi del proprio Paese di residenza cui non è possibile derogare contrattualmente. In merito al premio e agli altri prodotti o servizi forniti da EA e dalle sue affiliate gratuitamente, EA potrà essere ritenuta responsabile solo in caso di dolo e colpa grave. In caso di colpa lieve, tuttavia, EA potrà essere ritenuta responsabile solo per la violazione di obblighi contrattuali essenziali, come

il ritardo o l'impossibilità di esecuzione. La responsabilità nel caso di violazione di uno di questi obblighi contrattuali essenziali è limitata al danno contrattuale tipico, la cui occorrenza potrebbe essere prevista da EA alla conclusione del contratto in base a circostanze note a quel tempo. Le "obbligazioni contrattuali essenziali" sono quegli impegni il cui adempimento è fondamentale per consentire la corretta applicazione del contratto e il raggiungimento del suo scopo, sul quale può contare il giocatore, in quanto consumatore finale. Le precedenti limitazioni di responsabilità non si applicano nel caso di garanzie esplicite di EA, in caso di dolo e danni alla persona o alla salute, oltre che nel caso di normative obbligatorie stabilite per legge.

#### **9.3.5. Per i residenti nel Regno Unito e in Francia**

In deroga a qualsiasi altra previsione di cui al presente, nella misura consentita dal diritto applicabile, ogni Concorrente accetta di manlevare e tenere indenne EA e gli agenti di EA da qualsiasi responsabilità o qualsiasi lesione, perdita, danno, diritto, pretesa o azione di qualunque tipo derivante da (o collegato a) la ALGS o qualsiasi attività legata alla ALGS o la ricezione, il possesso, l'utilizzo o l'utilizzo errato dei premi vinti, ad esclusione delle pretese per morte o lesioni personali derivanti da condotte colpose di EA e, per i residenti nel Regno Unito, delle pretese risultanti da false dichiarazioni rilasciate con consapevolezza o qualsiasi altra responsabilità che per legge non possa essere esclusa.

#### **9.3.6. Per i residenti in Australia**

In deroga a qualsiasi altra previsione di cui al presente, nella misura consentita dal diritto applicabile e facendo salvo, senza eccezioni, limitazioni o modifiche, ogni diritto o rimedio a disposizione del Concorrente in quanto consumatore ai sensi delle disposizioni di garanzia del consumatore della Australian Consumer Law (Legge australiana sui consumatori), ciascun Concorrente accetta di manlevare e tenere indenne EA e i suoi agenti da ogni responsabilità o lesione, perdita, danno, diritto, pretesa o azione di qualunque tipo derivante da (o collegato a) la ALGS o qualsiasi attività legata alla ALGS o la ricezione, il possesso, l'utilizzo o l'utilizzo errato dei premi vinti.

### **10. DIRITTI DI SFRUTTAMENTO COMMERCIALE**

Tutti i diritti di sfruttamento commerciale (compresi, a titolo esemplificativo e non esaustivo, tutti i diritti di marketing e mediatici) relativi alla ALGS sono esclusivamente in capo a EA.

I Concorrenti non potranno in nessun caso vantare o permettere a terzi di vantare alcuna affiliazione commerciale in relazione alla ALGS e/o a EA né utilizzare o permettere a terzi di utilizzare i diritti di proprietà intellettuale di EA senza il previo consenso scritto di EA, il quale sarà concesso o negato a esclusiva discrezione di EA.

I Concorrenti o i loro sponsor che volessero intraprendere attività promozionali o commerciali in relazione alla ALGS, anche presso i luoghi del torneo della ALGS, dovranno ottenere il previo consenso scritto di EA, il quale potrà essere concesso o negato a esclusiva discrezione di EA.

La registrazione e la diffusione di immagini o filmati della ALGS per fini commerciali da parte o per conto del Concorrente sono severamente vietate, fatto salvo il caso in cui siano esplicitamente autorizzate da EA.

### **11. LIMITAZIONE DI RESPONSABILITÀ**

EA non è responsabile per: (i) informazioni che risultino inesatte, per motivi imputabili ai Concorrenti, a errori di battitura o a equipaggiamenti o programmazione associati al torneo; (ii) problemi tecnici, quali, a titolo di esempio, malfunzionamenti della rete, interruzioni o disconnessioni; (iii) azioni non autorizzate nella procedura di iscrizione del torneo; (iv) errori tecnici o umani nella gestione del torneo o nell'elaborazione delle iscrizioni; (v) ritardi, perdite, mancate consegne, errori, danni o furti nelle comunicazioni postali o elettroniche; (vi) mancata idoneità per qualsivoglia motivo, inclusa la mancata comprensione da parte del Concorrente del Regolamento ufficiale e dei requisiti per la procedura di iscrizione.

## APPENDICE A: CODICE DI CONDOTTA

Il presente Codice di condotta è valido per tutti i Concorrenti a tutti i livelli della ALGS, salvo indicazione contraria. EA si riserva il diritto di comminare, a propria esclusiva discrezione, penalità, sanzioni o squalifiche nei confronti di qualsiasi Concorrente che non rispetti il presente Codice di condotta. I Concorrenti saranno responsabili della condotta del proprio Coach, incluso, a titolo esemplificativo e non esaustivo, il rispetto del Codice di condotta da parte del Coach.

### A1. Condotta dei Concorrenti

I Concorrenti sono alcuni dei giocatori migliori e più prestigiosi del mondo e sono quindi ambasciatori della ALGS e oggetto di grandi aspettative da parte di EA, del pubblico e dei media. I Concorrenti sono tenuti ad adottare una condotta che rispetti le regole di decoro, le convenzioni sociali e i principi morali comunemente accettati e a non commettere atti, essere coinvolti in situazioni o pronunciare dichiarazioni che siano causa di discredito, disprezzo, scandalo, ridicolizzazione o denigrazione per il Concorrente, EA, la ALGS o i Concorrenti e gli sponsor della ALGS.

Questi requisiti si applicano alle interazioni dal vivo, offline e online, sia all'interno che all'esterno della ALGS, anche in relazione alle condotte sui social media e alle azioni durante le trasmissioni in diretta, alle condotte pregresse e a quelle tenute durante gli Eventi live. I Concorrenti sono tenuti ad osservare queste norme di sportività e le Regole di condotta di EA, consultabili in ogni momento all'indirizzo <https://terms.ea.com/it>, anche quando non partecipano a eventi sponsorizzati da EA.

I Concorrenti devono osservare una condotta adeguata e rispettosa, a esclusiva discrezione di EA, nei confronti degli altri Concorrenti, degli arbitri, degli ufficiali di gara, del personale dell'evento e degli amministratori del torneo (congiuntamente, "Ufficiali dell'Evento"). Non saranno tollerati comportamenti intimidatori o inappropriati nei confronti degli Ufficiali dell'Evento e/o degli altri Concorrenti. I Concorrenti devono attenersi alle istruzioni degli Ufficiali dell'evento in ogni momento.

Tra le condotte vietate figurano, a titolo di esempio:

- violazione di qualsiasi legge, normativa o regola, secondo quanto stabilito da EA a sua esclusiva discrezione;
- utilizzo di qualsiasi software o programma che causi danni, interferenze o interruzioni al un servizio di EA o a un computer o una proprietà altrui;
- utilizzo di qualsiasi software esterno pensato per garantire al Concorrente un vantaggio sleale;
- interferenze o interruzioni alla partecipazione di un altro Concorrente alla ALGS;
- atti di molestia, minaccia, prevaricazione, incitamento all'odio, invio ripetuto di messaggi indesiderati, inclusi attacchi personali o dichiarazioni offensive su razza, sesso, orientamento sessuale, religione, discendenza, ecc.;
- usare un linguaggio volgare o offensivo;
- abusi fisici, liti o altre azioni intimidatorie indirizzate agli altri Concorrenti, agli spettatori, agli Ufficiali dell'Evento o ad altre persone;
- danni e/o utilizzo in maniera impropria di dispositivi, hardware, periferiche di gioco, equipaggiamenti del torneo o strutture/sedi/alloggi;
- pubblicazione, caricamento, invio o distribuzione di contenuti o organizzazione di/partecipazione a qualsiasi attività, gruppo o associazione ragionevolmente ritenuti da EA inappropriati, ingiuriosi, che utilizzano una retorica di odio, molesti, osceni, diffamatori, minacciosi, che contengono riferimenti sessuali espliciti o che configurano sfruttamento sessuale, non ottemperanti, invadenti, volgari o altrimenti incompatibili con la reputazione di EA e dei suoi partner, offensivi, indecenti o illegali;
- condotte volte a interferire con la trasmissione o la produzione della trasmissione o a interrompere le stesse;
- condotte volte a interferire con il gioco, compreso danneggiare intenzionalmente una postazione di gioco, interrompere l'alimentazione, abbandonare la postazione prima della conclusione della partita, rifiutarsi di giocare e mettere in pausa il gioco per finalità improprie;
- mancata collaborazione nell'ambito delle misure di sicurezza, tra cui i metal detector e le ispezioni di borse o zaini;
- mancata osservanza delle istruzioni impartite dagli Ufficiali dell'Evento e dagli addetti alla sicurezza;
- accesso ai dispositivi di gioco forniti con account personali o utilizzo di giochi diversi dalla versione del Gioco fornita per il torneo;



- mancata partecipazione a eventuali cerimonie di premiazione successive al torneo, a eventuali interviste e a tutto un Evento Live, oltre che a eventuali attività promozionali ragionevolmente richieste da EA o da altri sponsor;
- la riproduzione, da parte dei Concorrenti, di contenuti audio o video che trasmettono in diretta le partite a cui essi stessi prendono parte mentre tali partite sono ancora in corso;
- l'esecuzione di attività promozionali di terze parti connesse alla ALGS che non siano state anticipatamente approvate per iscritto da EA;
- l'utilizzo di vulnerabilità del gioco, bug, trucchi, funzionalità non documentate, errori di design o altri problemi che, a esclusiva discrezione di EA, fanno sì che il gioco o la ALGS non funzionino correttamente. Nell'articolo A10 sottostante, è possibile consultare un elenco non esaustivo dei comportamenti che verranno ritenuti illeciti:
- vendita, acquisto, scambio o altro tipo di trasferimento o offerta di trasferimento di un Account EA o di qualsiasi contenuto di EA associato a un Account EA, inclusa la valuta virtuale di EA e altri diritti, sia all'interno di un servizio di EA, sia attraverso un sito Internet di terzi, o in relazione a qualsiasi tipo di transazione al di fuori del gioco, salva esplicita autorizzazione di EA;
- partecipazione a una partita per conto di un altro Giocatore o benestare a un soggetto terzo di partecipare per conto proprio a una qualsiasi partita agonistica.
- scommesse, ad esempio sui risultati delle partite della ALGS;
- diffusione di informazioni riservate fornite da EA o dalle sue affiliate;
- diffusione o condivisione dei codici delle partite con persone che non fanno parte della propria Squadra;
- comunicazione con qualsiasi persona diversa dai membri attivi e giocatori della propria Squadra in qualsiasi modo durante una partita della ALGS fino a che la Squadra non viene eliminata dalla partita;
- accettazione o offerta di regali, tangenti, premi o compensi per servizi resi in relazione alla partecipazione alla ALGS (fanno eccezione i Concorrenti pagati dagli sponsor in base ai loro risultati);
- condotte che causino, direttamente o indirettamente, scandalo, danni alla reputazione o rischi per l'integrità e la reputazione della ALGS o di EA;
- qualsiasi altra attività che possa disturbare in maniera significativa un ambiente di gioco rispettoso, leale e tranquillo della ALGS;
- la mancata partecipazione a un Evento live in programma nelle date e negli orari pubblicati sul Sito del torneo o altrimenti comunicati ai Concorrenti dallo sponsor o dal personale dell'evento;
- la mancata o ridotta presenza nel canale vocale del server Discord ufficiale della Pro League, specificato dallo sponsor o dal personale dell'evento, per tutta la durata delle partite del Concorrente;
- promozione, incitamento o partecipazione a qualsiasi attività proibita di cui sopra.

## **A2. Politica sulla collusione e sulle partite truccate**

È severamente vietato compiere qualsiasi azione o concludere qualsiasi accordo con l'obiettivo di svantaggiare altri Concorrenti, predeterminare il risultato di una partita, tentare di perdere una partita, compromettere la correttezza della ALGS o limitare l'impegno per vincere una partita.

I Concorrenti che a giudizio di EA hanno violato questa regola in qualsiasi fase della ALGS potranno essere squalificati dalla ALGS. Tali Concorrenti potranno essere tenuti a rinunciare a qualsiasi compenso e/o premio o a restituire gli stessi e i loro account EA e/o del Gioco potranno essere sospesi.

Alcuni esempi di collusione sono, a titolo non esaustivo:

- perdere intenzionalmente una partita per qualsiasi motivo e in qualsiasi fase di un Evento;
- giocare per conto di un altro Concorrente, oppure utilizzare un account secondario per aiutarlo in una qualsiasi fase di un Evento;
- alterare in qualsiasi modo il risultato di una partita o parlare di gioco o strategia con altri Concorrenti o Coach;
- giocare in maniera arrendevole, intendendosi con tale espressione la condotta di un Concorrente che non si impegna al massimo o non adotta le normali azioni necessarie a ottenere vantaggi su un avversario nel corso di una partita;
- accordarsi per spartirsi il montepremi;

- permettere a un avversario di realizzare più o meno punti di quelli che avrebbe normalmente realizzato al fine di incidere sul punteggio.

### **A3. Politica sull'uso di stupefacenti e alcolici**

I Concorrenti non possono essere sotto l'effetto di stupefacenti o alcolici durante la partecipazione alla ALGS. È vietato l'uso di alcolici o stupefacenti da parte dei Concorrenti nei locali di qualsiasi Evento live.

È vietato fumare, anche con sigarette elettroniche e vaporizzatori, durante tutti gli Eventi live, tranne nelle zone appositamente riservate. Le strutture di alcuni Eventi live potrebbero vietare il fumo in maniera assoluta.

### **A4. Codice di abbigliamento**

I Concorrenti che partecipano agli Eventi live devono vestirsi in maniera appropriata alle circostanze (nelle modalità stabilite da EA).

I Concorrenti non potranno indossare o portare indumenti o oggetti di natura politica o che, a giudizio di EA, suscitino polemiche o abbiano un impatto negativo su EA, i suoi partner o la ALGS.

I Concorrenti non potranno effettuare attività promozionali o di marketing di marchi e servizi nell'ambito della ALGS senza il previo consenso scritto di EA.

### **A5. Segnalazione di violazioni**

Per segnalare una possibile violazione del presente Regolamento ufficiale, si invita a scrivere a un'e-mail [algs@ea.com](mailto:algs@ea.com).

### **A6. Penalità**

La violazione del presente Regolamento ufficiale o del Regolamento dell'Evento può comportare, a discrezione di EA, penalità, squalifiche, modifiche dei risultati delle partite, revoca dello stato di vincitore e/o decadenza dei premi. Tutte le decisioni e i provvedimenti adottati da EA o dagli Ufficiali dell'evento relativamente alla ALGS sono definitivi e vincolanti. EA si riserva il diritto di sanzionare qualsiasi Concorrente durante la Competizione a qualsiasi livello, in qualunque momento e per qualsiasi motivo. Le sanzioni previste includono, a titolo di esempio:

- Avviso
- Rimprovero
- Perdita di una partita a tavolino
- Perdita di tutte le partite a tavolino
- sottrazione di punteggio
- Perdita dei premi (compresi premi in denaro e spese di viaggio pagate)
- Perdita di punti
- Sospensione temporanea o definitiva dalla ALGS
- Squalifica dalla ALGS e da competizioni future
- Perdita di qualsiasi quota di iscrizione relativa a un Evento
- Perdita di premi in denaro futuri
- Sospensione di uno (1) o più account di gioco per il servizio o i servizi di EA usati dal Concorrente

EA si riserva inoltre il diritto di annunciare pubblicamente le sanzioni comminate ai Concorrenti, i quali con il presente rinunciano al diritto di poter intentare una causa contro la EA e/o le sue affiliate.

### **A7. Sponsorizzazioni dei Concorrenti**

I Concorrenti della ALGS possono allacciare rapporti e collaborare con sponsor promozionali. Sono esclusi tuttavia gli sponsor appartenenti a determinate categorie e settori. Il Concorrente non potrà mostrare o promuovere la sponsorizzazione in relazione a EA, i suoi partner o la ALGS se lo sponsor offre o è associato a:

- prodotti o servizi legati a scommesse, gioco d'azzardo o lotterie, inclusi, a titolo non esaustivo, scommesse sportive, siti di fantasport o siti web o servizi simili;
- alcolici, tabacco, farmaci soggetti a prescrizione, sostanze soggette a restrizioni e/o prodotti simili e strumenti per l'uso o la somministrazione di tali prodotti;
- prodotti o servizi farmaceutici, integratori alimentari o dispositivi medici;

- armi da fuoco o altre tipologie di armi,
- materiale pornografico o qualsiasi materiale sessualmente esplicito o per adulti;
- cibi e bevande ad alto contenuto di grassi, sale o zuccheri;
- energy drink;
- pubblicità elettorali o materiale politico;
- società di criptovalute e/o siti web che promuovono o sono correlati al commercio di criptovalute;
- prodotti o servizi illegali o qualsiasi altro contenuto in violazione delle leggi in vigore nei territori in cui il Gioco è disponibile;
- prodotti o servizi di concorrenti diretti di EA, dei suoi partner e dei marchi delle sue controllate,
- concorrenti diretti dei partner commerciali ufficiali della ALGS;
- qualsiasi cosa possa arrecare danno alle attività di EA (ad es. hacking, servizi gold, vendita di account, vendita di monete);
- qualsiasi cosa sia incompatibile con le classificazioni ESRB, PEGI, OFLC e USK o eventuali altre classificazioni applicabili al Gioco in un dato territorio.

L'elenco è parziale e a solo scopo dimostrativo. EA si riserva il diritto di aggiungere o rimuovere qualsiasi prodotto o servizio dall'elenco in qualsiasi momento e senza preavviso.

#### **A8. Nomi e soprannomi dei giocatori**

Durante la procedura di iscrizione, ai Concorrenti sarà chiesto di scegliere un nome utente inedito. Tale nome utente sarà usato per identificare i Concorrenti durante qualsiasi Evento live. Il nome può coincidere con l'ID dell'account EA, l'ID PSN o il gamertag XBL, ma non necessariamente. Il nome deve essere diverso da quello degli altri Concorrenti e non deve essere giudicato volgare da EA e dalle sue affiliate. I nomi utente non devono violare i diritti di proprietà intellettuale di terzi, la legge, l'Accordo con l'utente di EA o il diritto di terzi alla privacy o all'immagine.

#### **A10. Exploit**

Per exploit si intende una condotta di un Concorrente volta a sfruttare un bug o un difetto del Gioco che potrebbe provocare risultati o comportamenti inesatti o fornire un indebito vantaggio competitivo. Di seguito si riporta un elenco non esaustivo delle condotte dei Concorrenti che saranno ritenute exploit e che, se riscontrate, saranno sanzionate con una penalità.

- Uscire al di fuori dei limiti normali delle mappe in modo da non attivare un timer "fuori dai limiti" o altri exploit che permettano di rimanere al di fuori dell'anello (in arancione) senza subire danni.
- Le superfici di scorrimento sono progettate per essere non giocabili. Lo spamming o l'utilizzo di meccaniche di gioco per evitare di scivolare sulle superfici di scorrimento sono considerati un exploit.
- Sfruttare intenzionalmente texture parziali nella geometria della mappa per bloccare o evitare eventuali danni in arrivo che altrimenti si subirebbero.
- Altre azioni comunicate ai Concorrenti da parte degli Ufficiali della ALGS o da EA.

EA si riserva il diritto di aggiornare questo elenco a propria discrezione e in qualunque momento.

**APPENDICE B: PAESI/TERRITORI IDONEI**

Per essere ritenuti idonei a partecipare alla ALGS, i Concorrenti devono essere residenti in uno dei Paesi/territori elencati di seguito. Nota: le regioni sono raggruppate solo per finalità legate alla ALGS, senza che rappresentino le regioni geografiche ufficiali.

<b>Asia Pacifico Nord</b>	<b>Asia Pacifico Sud</b>	<b>EMEA</b>	<b>Nord America</b>	<b>Sud America</b>
Giappone	Australia	Austria	Canada	Argentina
Mongolia	Bangladesh	Belgio	Costa Rica	Bolivia
Corea del Sud	Hong Kong	Bosnia Erzegovina	Repubblica Dominicana	Brasile
	India	Bulgaria	El Salvador	Cile
	Indonesia	Croazia	Honduras	Colombia
	Macao	Cipro	Messico	Ecuador
	Malesia	Repubblica Ceca	Panama	Paraguay
	Nuova Zelanda	Danimarca	Portorico	Perù
	Filippine	Egitto	Trinidad e Tobago	Uruguay
	Singapore	Estonia	Stati Uniti d'America	Venezuela
	Taiwan	Finlandia		
	Thailandia	Francia		
	Vietnam	Georgia		
		Germania		
		Grecia		
		Ungheria		
		Islanda		
		Irlanda		
		Israele		
		Italia		
		Kazakistan		
		Kuwait		
		Lettonia		
		Libano		
		Lituania		
		Lussemburgo		
		Malta		
		Paesi Bassi		
		Norvegia		
		Polonia		
		Portogallo		
		Qatar		
		Romania		

		Arabia Saudita		
		Serbia		
		Slovacchia		
		Sudafrica		
		Spagna		
		Svezia		
		Svizzera		
		Turchia		
		Ucraina (esclusa Crimea)		
		Emirati Arabi Uniti		
		Regno Unito		

Repubblica Popolare Cinese (solo su invito)

## APPENDICE C: FORMATI DEL TORNEO E PUNTEGGI

### C1. Tornei a eliminazione diretta

Nei tornei a eliminazione diretta, in ogni turno, dopo un determinato numero di partite, i risultati delle Squadre saranno confrontati per determinare la promozione al turno successivo o, se si tratta dell'ultimo turno, per determinare i vincitori. Potrebbero essere previsti più turni di gara, inclusi un turno finale ("Finale"), un turno immediatamente precedente alla Finale ("Semifinali") e un turno immediatamente precedente alle Semifinali ("Quarti di finale"). Ogni torneo includerà almeno un (1) turno. Ogni turno prevede una serie di partite. Tutte le Squadre inizieranno il torneo nel primo turno.

Il numero totale di turni del torneo varia sulla base del numero di Squadre che effettuano l'accettazione al torneo il giorno della gara, ma è previsto un numero massimo di turni.

- Per le Fasi 1 e 2 del Challenger Circuit e per le Qualificazioni preseason:
  - I tornei di Nord America ed EMEA comprenderanno fino a sette (7) turni, inclusa la Finale. I tornei di APAC Sud e APAC Nord comprenderanno fino a sei (6) turni, mentre i tornei del Sud America fino a cinque (5) turni, inclusa la Finale.
  - Ogni turno precedente ai Quarti di finale includerà quattro (4) partite e ogni Quarto di finale, Semifinale e Finale includerà sei (6) partite. Le Squadre collezionano punti in ogni partita come descritto nell'**APPENDICE C5.1**.
  - Una volta disputate tutte le partite di un turno, le Squadre con i dieci (10) Punteggi del turno più alti (come descritto nell'**APPENDICE C5.1**) in ogni gruppo sono promosse al turno successivo. Quando in tutti i gruppi rimangono venti (20) Squadre o meno, le Squadre passano in Finale. Le altre Squadre saranno eliminate dall'evento.
  - La Finale includerà sei (6) partite in cui le Squadre collezioneranno punti in ogni partita secondo l'**APPENDICE C5.1**. Una volta disputate tutte le Partite della Finale, la Squadra con il Punteggio del turno più alto (descritto nell'**APPENDICE C5.1**) sarà dichiarata vincitrice del torneo per quella Regione. Per tutte le Squadre rimanenti, la posizione in classifica sarà determinata dal Punteggio del turno della Finale.

### C2. Fase a gruppi

In questa fase, ogni gruppo affronta ogni altro gruppo in una serie di sei (6) partite ("Fase a gruppi"), in cui le Squadre collezionano punti in ogni partita come descritto nell'**APPENDICE C5.1** e passano a una fase a doppia eliminazione (descritta nell'**APPENDICE C3**).

Alla fine della Fase a gruppi, la posizione in classifica delle quaranta (40) Squadre sarà determinata dal Punteggio partita totale ottenuto in tutte le partite disputate nella Fase a gruppi ("Punteggio partita totale della Fase a gruppi") e le Squadre inizieranno la fase a doppia eliminazione come indicato di seguito:

- Per ogni Playoff e per la Championship:
  - le venti (20) Squadre con il Punteggio partita totale della Fase a gruppi più alto iniziano nel girone dei vincitori;
  - le venti (20) Squadre con il Punteggio partita totale della Fase a gruppi più basso iniziano nel primo turno del girone a eliminazione.

### C3. Girone a doppia eliminazione

Per ogni Playoff e la Championship, questo girone a doppia eliminazione include un (1) turno del girone dei vincitori, due (2) turni del girone dei perdenti e un turno finale. Per tutti gli altri tornei che usano questo formato, questo girone a doppia eliminazione include due (2) turni per ogni girone dei vincitori e dei perdenti e un turno finale.

Ogni turno dei gironi dei vincitori e dei perdenti comprende una serie di partite, in cui le Squadre collezionano punti in ogni partita come descritto nell'**APPENDICE C5.1**. Il Punteggio del turno di una Squadra (descritto nell'

**APPENDICE C5.1)** alla fine di ogni turno determinerà la promozione al turno successivo o l'eliminazione dal torneo, in base ai criteri descritti di seguito.

- Per ogni Playoff e per la Championship:
  - Girone dei vincitori: le dieci (10) Squadre con il Punteggio del turno più alto passano in Finale. Le altre Squadre retrocedono al secondo turno del girone a eliminazione.
  - Primo turno del girone a eliminazione: le dieci (10) Squadre con il Punteggio del turno più alto passano al secondo turno del girone a eliminazione. Le altre Squadre saranno eliminate dal torneo.
  - Secondo turno del girone a eliminazione: le dieci (10) Squadre con il Punteggio del turno più alto passano al turno finale. Le altre Squadre saranno eliminate dal torneo.
- Per il Last Chance Qualifier:
  - Primo turno del girone dei vincitori: le dieci (10) Squadre con il Punteggio del turno più alto passano al secondo turno del girone dei vincitori. Le altre Squadre retrocedono al primo turno del girone a eliminazione.
  - Secondo turno del girone dei vincitori: le dieci (10) Squadre con il Punteggio del turno più alto passano al turno finale. Le altre Squadre retrocedono al secondo turno del girone a eliminazione.
  - Primo turno del girone a eliminazione: le dieci (10) Squadre con il Punteggio del turno più alto passano al secondo turno del girone a eliminazione. Le altre Squadre saranno eliminate dal torneo.
  - Secondo turno del girone a eliminazione: le dieci (10) Squadre con il Punteggio del turno più alto passano al turno finale. Le altre Squadre saranno eliminate dal torneo.
- Per le Qualificazioni della Pro League:
  - Primo turno del girone dei vincitori: le dieci (10) Squadre con il Punteggio del turno più alto passano al secondo turno del girone dei vincitori. Le altre Squadre retrocedono al girone a eliminazione.
  - Girone dei vincitori: le dieci (10) Squadre con il Punteggio del turno più alto passano in Finale. Le altre Squadre retrocedono al girone a eliminazione.
  - Girone a eliminazione: le dieci (10) Squadre con il Punteggio del turno più alto passano al turno finale. Le altre Squadre saranno eliminate dal torneo.

Nel turno finale di ogni Playoff, della Championship, del Last Chance Qualifier e delle Qualificazioni della Pro League, le venti (20) Squadre si affronteranno usando la meccanica del Punto decisivo descritta nell'**APPENDICE C4**. Per i Playoff della Fase 1, il Last Chance Qualifier e le Qualificazioni della Pro League, le dieci (10) Squadre che avanzano dal girone dei vincitori verranno ordinate in base al proprio Punteggio del turno relativo all'ultimo turno del girone dei vincitori e inizieranno il turno finale con i Punti di vantaggio iniziali secondo le modalità indicate nell'**APPENDICE C5.2**.

#### **C4. Punto decisivo**

Le Finali regionali, i Playoff, la Championship, il Last Chance Qualifier e le Qualificazioni della Pro League usano la meccanica del Punto decisivo nel turno finale per determinare i vincitori di questi eventi. In quel turno le Squadre si affrontano in una serie di partite, in cui collezionano punti come descritto nell'**APPENDICE C5.1**. Quando una Squadra raggiunge cinquanta (50) punti ("Soglia punto decisivo") nel turno, quella Squadra diventerà "idonea a usufruire del punto decisivo".

Dopo che una Squadra diventa idonea a usufruire del punto decisivo, qualsiasi vittoria (raggiungimento della prima posizione) in una partita successiva alla partita in cui è stata raggiunta la Soglia punto decisivo determinerà per quella Squadra la vittoria del torneo. Per le altre Squadre, la posizione in classifica sarà determinata dal Punteggio del turno di questo turno finale. Nelle Finali regionali, nelle Qualificazioni della Pro League e nel Last Chance Qualifier, se una Squadra viene dichiarata vincitrice prima che siano disputate sei (6) partite, la Squadra vincitrice smetterà di giocare e la serie di partite continuerà senza interruzioni con le Squadre rimanenti, che continueranno a competere finché non saranno disputate sei (6) partite. Dopo la serie di partite, la posizione in classifica di tutte le Squadre rimanenti sarà determinata sulla base del Punteggio del turno nel turno finale.

#### **C5. Punteggio**

### C5.1. Punteggio partita

Al termine di ciascuna partita, le Squadre ottengono un punteggio in base al loro piazzamento e al numero totale di uccisioni ("Punteggio partita").

Il numero di punti assegnati in ogni partita è descritto qui di seguito:

#### (A) Piazzamento:

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

#### (B) Uccisioni:

1 punto per ogni uccisione

Se una Squadra non disputa una partita (ossia nessun Concorrente della Squadra gareggia), per quella partita otterrà un Punteggio partita pari a zero (0).

Al termine di ogni turno o serie di partite, i punti totali di una Squadra includeranno il Punteggio partita di tutte le partite disputate in quel turno o serie di partite ("Punteggio del turno").

Negli eventi della Stagione regolare della Pro League e della Finale del girone dei vincitori delle Qualificazioni della Pro League, dell'LCQ, dei Playoff della Fase 1, le Squadre possono ottenere punti bonus, assegnati in base ai seguenti criteri:

- Un (1) punto bonus sarà assegnato se la Squadra che si piazza al 1° posto ha un margine di vittoria di almeno cinquanta (50) punti rispetto alla Squadra al 2° posto.
- Un (1) punto bonus sarà assegnato alla squadra che vince almeno il 50% delle partite disputate in una serie. Per ogni partita vinta oltre la soglia del 50%, alla Squadra sarà assegnato un punto bonus aggiuntivo.

Tutti i punti bonus della Stagione regolare saranno aggiunti ai Punti di piazzamento della Stagione regolare della Squadra. Tutti i punti bonus delle Finali del girone dei vincitori saranno aggiunti ai Punti di vantaggio iniziali della Squadra. Non saranno assegnati punti bonus durante le Finali regionali.

### C5.2. Punti di vantaggio iniziali

In alcuni tornei, alle Squadre saranno assegnati Punti di vantaggio iniziali, come indicato di seguito.

1ª testa di serie = 10

2ª testa di serie = 9



3ª testa di serie = 8

4ª testa di serie = 7

5ª testa di serie = 6

6ª testa di serie = 5

7ª testa di serie = 4

8ª testa di serie = 3

9ª testa di serie = 2

10ª testa di serie = 1  
=

### C5.3. Punti delle Qualificazioni preseason e Punti del Challenger Circuit

A ogni Concorrente sono assegnati i seguenti punti sulla base del piazzamento finale della Squadra nei turni indicati di seguito di ogni torneo delle Qualificazioni preseason o del Challenger Circuit.

I Concorrenti che gareggiano in un evento del Challenger Circuit dopo aver gareggiato in una Stagione regolare della Pro League si vedranno assegnati 320 Punti del Challenger Circuit per gli eventi del Challenger Circuit a cui non hanno partecipato perché impegnati negli eventi della Stagione regolare.

Piazzamento finale	Finali	Semifinali	Quarti di finale
1°	500	Avanzamento alla finale	Avanzamento alla semifinale
2°	480	Avanzamento alla finale	Avanzamento alla semifinale
3°	470	Avanzamento alla finale	Avanzamento alla semifinale
4°	460	Avanzamento alla finale	Avanzamento alla semifinale
5°	450	Avanzamento alla finale	Avanzamento alla semifinale
6°	440	Avanzamento alla finale	Avanzamento alla semifinale
7°	430	Avanzamento alla finale	Avanzamento alla semifinale
8°	420	Avanzamento alla finale	Avanzamento alla semifinale
9°	410	Avanzamento alla finale	Avanzamento alla semifinale
10°	400	Avanzamento alla finale	Avanzamento alla semifinale
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. Punti di piazzamento

Alla fine di ogni serie di partite nella Stagione regolare, la posizione in classifica sarà determinata dal Punteggio del turno e le Squadre di ogni serie si vedranno assegnare punti per la Stagione regolare come descritto di seguito.

Posizione	Punti di piazzamento
1°	25
2°	21
3°	18
4°	16
5°	15
6°	14
7°	13
8°	12
9°	11
10°	10
11°	9
12°	8
13°	7
14°	6
15°	5
16°	4
17°	3
18°	2
19°	2
20°	0

C5.5. Punti dei Playoff

Alle Squadre sono assegnati i seguenti punti ("Punti dei Playoff") sulla base del piazzamento finale nei Playoff.

Piazzamento finale	Punti
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

Piazzamento finale	Punti
31	20
32	18
33	16
34	14
35	12
36	10
37	8
38	6
39	3
40	2

## **C6. Classifica avulsa**

### **C6.1. Classifica avulsa per le serie e la Fase a gruppi**

Se due (2) o più Squadre ottengono lo stesso Punteggio del turno, per definire i piazzamenti saranno applicati i seguenti criteri, nell'ordine in cui sono elencati.

#### **(A) Punteggio per singola Partita**

La Squadra che ha ottenuto il Punteggio partita più alto in una singola partita prevale sulle altre Squadre. Il Punteggio per singola partita più alto potrebbe essere stato ottenuto dalle Squadre in situazione di parità nella stessa partita o in partite diverse del turno. Esempio: La Squadra 1 e la Squadra 2 hanno pareggiato con un Punteggio del turno di 67. Il Punteggio per singola partita più alto della Squadra 1 è di 20 punti, ottenuti nella prima partita del turno, mentre il Punteggio per singola partita più alto della Squadra 2 è di 22 punti, ottenuti nella seconda partita del turno. In questo caso è la squadra 2 a vincere. Questo meccanismo si ripete per tutte le partite disputate nel turno fino a quando non siano risolte tutte le situazioni di parità o non siano disponibili ulteriori Punteggi per singola partita. Esempio: La Squadra 1 e la Squadra 2 hanno lo stesso Punteggio per singola partita più alto, pari a 20 punti, ottenuto rispettivamente nelle partite 1 e 3. Il secondo Punteggio per singola partita più alto della Squadra 1 è di 18 punti, ottenuti nella partita 3, mentre il secondo Punteggio per singola partita più alto della Squadra 2 è di 15 punti, ottenuti nella partita 2. La Squadra 1 vince sulla base del Punteggio per singola partita. Se due (2) o più Squadre sono ancora in situazione di parità dopo l'applicazione del meccanismo relativo al Punteggio per singola partita, si applicherà quello relativo al Miglior piazzamento per singola partita.

#### **(B) Miglior piazzamento per singola Partita**

La Squadra che ha ottenuto il miglior piazzamento in una singola partita prevale sulle altre Squadre. Questi piazzamenti possono essere stati ottenuti dalle Squadre in situazione di parità nella stessa partita o in partite diverse. Il primo posto rappresenta il posizionamento migliore in una singola partita. Questo meccanismo si ripete per tutte le partite disputate nel turno fino a quando non siano risolte tutte le situazioni di parità o non siano disponibili ulteriori partite singole. Se due (2) o più Squadre sono ancora in situazione di parità dopo l'applicazione dei meccanismi relativi al Punteggio per singola partita e al Miglior piazzamento per singola partita, si applicherà quello relativo alle Uccisioni totali per singola partita.

#### **(C) Uccisioni totali per singola Partita**

La Squadra che ha ottenuto il numero di uccisioni totali per singola partita più alto prevale sulle altre Squadre. Questo meccanismo si ripete per tutte le partite disputate nel turno fino a quando non siano risolte tutte le situazioni di parità o non siano disponibili ulteriori partite.

#### C6.2 Classifica avulsa per il piazzamento nella Stagione regolare della Pro League

Se due (2) o più Squadre hanno lo stesso numero di Punti di piazzamento alla fine di una Fase della Stagione regolare, per risolvere la situazione di parità si applicheranno i metodi descritti di seguito nell'ordine in cui sono elencati, usando i dati della Stagione regolare in cui si presenta la situazione di parità.

##### (A) Punteggio partite totale

La Squadra con il Punteggio partita totale più alto ottenuto in tutte le partite disputate in una Stagione regolare prevale sulle altre Squadre. Se due (2) o più Squadre sono ancora in situazione di parità dopo l'applicazione del meccanismo relativo al Punteggio partita totale, si applicherà quello relativo alle Vittorie serie totali.

##### (B) Vittorie serie totali

La Squadra con il maggior numero di piazzamenti al 1° posto in tutte le serie di partite della Stagione regolare prevale sulle altre Squadre. Se due (2) o più Squadre sono ancora in situazione di parità dopo l'applicazione del meccanismo relativo alle Vittorie serie totali, si applicherà quello relativo alle Vittorie partita totali.

##### (C) Vittorie partite totali

La Squadra con il maggior numero di piazzamenti al 1° posto in tutte le partite della Stagione regolare prevale sulle altre Squadre. Se due (2) o più Squadre sono ancora in situazione di parità dopo l'applicazione del meccanismo relativo alle Vittorie partita totali, si applicherà quello relativo al Punteggio più alto per singola serie.

##### (D) Punteggio più alto per singola serie

La Squadra con il punteggio del turno più alto in una singola serie di partite della Stagione regolare prevale sulle altre Squadre. Se due (2) o più Squadre sono ancora in situazione di parità dopo l'applicazione del meccanismo relativo al Punteggio più alto per singola serie, si applicherà quello relativo al Punteggio più alto per singola partita.

##### (E) Punteggio più alto per singola partita

La Squadra con il Punteggio partita più alto in una singola partita della Stagione regolare prevale sulle altre Squadre.

#### C6.3. Classifica avulsa per i Punti dei Playoff

Se due (2) o più Squadre ottengono gli stessi Punti dei Playoff, per definire i piazzamenti saranno applicati i seguenti criteri, nell'ordine in cui sono elencati.

##### (A) Piazzamento finale nei Playoff della Fase 2

La Squadra con il piazzamento finale migliore nei Playoff della Fase 2 prevale sulle altre Squadre. Se due (2) o più Squadre sono ancora in situazione di parità dopo l'applicazione del meccanismo relativo al piazzamento finale nei Playoff della Fase 2, si applicherà quello relativo al piazzamento finale nella Stagione regolare della Fase 2.

##### (B) Piazzamento finale nella Stagione regolare della Fase 2

La Squadra con il piazzamento finale migliore nella Stagione regolare della Fase 2 prevale sulle altre Squadre. Se due (2) o più Squadre sono ancora in situazione di parità dopo l'applicazione del meccanismo relativo al piazzamento finale nella Stagione regolare della Fase 2, si applicheranno i metodi descritti nell'**APPENDICE C6.2**.

#### C6.4 Classifica avulsa per i punti del Challenger Circuit e delle Qualificazioni preseason

Se due (2) o più Squadre ottengono gli stessi punti nel Challenger Circuit o nelle Qualificazioni preseason, per definire i piazzamenti saranno applicati i seguenti criteri, nell'ordine in cui sono elencati.



- La Squadra con il piazzamento finale migliore nel torneo più recente del Challenger Circuit o delle Qualificazioni preseason prevale sulle altre Squadre.
- Eventuali altre situazioni di parità nel torneo più recente del Challenger Circuit o delle Qualificazioni preseason saranno risolte con la Classifica avulsa per le serie descritta nell'**APPENDICE C6.1**.

## APPENDICE D: PROGRAMMA GIORNALIERO

L'orario di inizio di ogni turno potrebbe variare da quello indicato di seguito. Gli orari di inizio precisi saranno pubblicati su [battlefy.com/algs](http://battlefy.com/algs) dopo la chiusura delle accettazioni il primo giorno dell'evento.

### D1. Fusi orari

Per ogni Regione, gli orari fanno riferimento all'ora locale della città indicata per ogni Regione:

APAC Nord: Tokyo

APAC Sud: Singapore

EMEA: Londra

Nord America: Los Angeles

Sud America: Rio de Janeiro

### D2. Qualificazioni preseason

I turni dei vari tornei si svolgeranno nei giorni indicati qui sotto. Ogni giorno le partite inizieranno all'orario riportato di seguito:

	EMEA	Nord America	Asia Pacifico Sud	Asia Pacifico Nord
Giorno 1	Dal 1° al 3° turno 12:00	Dal 1° al 3° turno 12:00	Dal 1° al 3° turno 12:00	Dal 1° al 3° turno 12:00
Giorno 2	Tutti i turni rimanenti fino alla Finale 12:00	Tutti i turni rimanenti fino alla Finale 12:00	Tutti i turni rimanenti 12:00	Tutti i turni rimanenti 12:00
Giorno 3	Finali 18:00	Finali 18:00		

Ogni turno precedente alle Semifinali comprenderà quattro (4) partite da 150 minuti (2 ore e mezza). Ogni turno delle Semifinali e della Finale comprenderà sei (6) partite da 210 minuti (3 ore e mezza). In entrambi i casi, dopo il primo turno della giornata, i turni successivi inizieranno dopo la conclusione del turno precedente.

### D3. Tornei del Challenger Circuit

I turni dei vari tornei si svolgeranno nei giorni indicati qui sotto. Ogni giorno le partite inizieranno all'orario riportato di seguito:

	EMEA	Nord America	Asia Pacifico Sud	Asia Pacifico Nord	Sud America
Giorno 1	Dal 1° al 3° turno 12:00	Dal 1° al 3° turno 12:00	Dal 1° al 3° turno 12:00	Dal 1° al 3° turno 12:00	Dal 1° al 3° turno 12:00
Giorno 2	Tutti i turni rimanenti fino alla Finale 12:00	Tutti i turni rimanenti fino alla Finale 12:00	Tutti i turni rimanenti 12:00	Tutti i turni rimanenti 12:00	Tutti i turni rimanenti 12:00
Giorno 3	Finali 18:00	Finali 18:00			

### D4. Qualificazioni della Pro League della Fase 2



	eliminazione 2 17:00
<b>Giorno 3</b>	Punto decisivo Finali (APAC S)12:00
<b>Giorno 3</b>	Punto decisivo Finali (NA)15:00
<b>Giorno 3</b>	Punto decisivo Finali (APAC N)17:00
<b>Giorno 3</b>	Punto decisivo Finali (EMEA)18:00

#### **D6. Playoff**

Giorno 1	Fase a gironi
Giorno 2	Fase a gironi
Giorno 3	Fase a eliminazione diretta
Giornata 4	Finali

#### **D7. Championship**

Giorno 1	Fase a gironi
Giorno 2	Fase a gironi
Giorno 3	Fase a eliminazione diretta
Giorno 4	Fase a eliminazione diretta
Giorno 5	Finali



## APPENDICE E: PREMI

Tutte le cifre sono in USD.

### E1. Finali regionali del Sud America

Per ogni Finale regionale del Sud America è previsto un montepremi di 31.250 \$. I premi saranno assegnati alle Squadre in base al loro piazzamento finale al termine di ogni Finale regionale. Tutti i premi saranno distribuiti equamente fra i Concorrenti della Squadra che hanno partecipato all'evento.

Piazzamento finale	Entità del premio per Squadra
1	10.000 \$
2	6.000 \$
3	4.500 \$
4	3.000 \$
5	2.000 \$
6	1.750 \$
7	1.500 \$
8	1.250 \$
9	750 \$
10	500 \$

### E2. Stagione regolare della Pro League

Per ogni Fase della Stagione regolare è previsto un montepremi di cinquecentomila dollari statunitensi (500.000 \$) I premi verranno assegnati alle squadre in base al piazzamento finale di ogni fase della stagione regolare. Il premio totale vinto da una Squadra per ogni Fase sarà diviso per il numero di partite disputate dalla Squadra durante quella Fase della Stagione regolare in modo da terminare l'"Entità del premio per partita" della Squadra per quella specifica Fase. Per ogni partita giocata dalla squadra in quella specifica fase della stagione regolare, il premio verrà poi suddiviso in parti uguali tra tutti i partecipanti.

Piazzamento nella Fase	Nord America	EMEA	Asia Pacifico Nord	Asia Pacifico Sud
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	9.000 \$	9.000 \$	9.000 \$	9.000 \$
5	7.000 \$	7.000 \$	7.000 \$	7.000 \$
6	6.000 \$	6.000 \$	6.000 \$	6.000 \$
7	5.000 \$	5.000 \$	5.000 \$	5.000 \$
8	4.000 \$	4.000 \$	4.000 \$	4.000 \$
9	4.000 \$	4.000 \$	4.000 \$	4.000 \$

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

Inoltre per ogni Playoff, fino a tre (3) Concorrenti delle Squadre che si qualificano riceveranno una soluzione di viaggio per raggiungere la sede dell'Evento live (comprensiva di viaggio di andata e ritorno, biglietto aereo in classe economy/seconda classe da un aeroporto commerciale principale vicino alla residenza del Concorrente fino a un aeroporto commerciale principale vicino alla sede dell'Evento live (a discrezione di EA il viaggio in aereo sarà sostituito con un trasferimento via terra), alloggio in hotel (due (2) camere doppie per ogni Squadra) per sei (6) notti vicino alla sede dell'Evento live e trasferimento via terra da/per l'hotel e la sede dell'Evento live) con un valore commerciale approssimativo di 2.500 \$. L'effettivo valore commerciale potrebbe variare in base alle fluttuazioni delle tariffe dei biglietti e alla distanza tra la località di partenza e la località di arrivo. Ai vincitori non sarà riconosciuta la differenza tra il valore commerciale effettivo e il valore commerciale approssimativo.

### **E3. Playoff**

Per ogni Playoff è previsto un montepremi di un milione di dollari statunitensi (1.000.000 \$). I premi saranno assegnati alle squadre in base al piazzamento finale di ogni playoff. Tutti i premi saranno distribuiti equamente fra i Concorrenti della Squadra che hanno partecipato all'evento.

<b>Piazzamento finale</b>	<b>Entità del premio per Squadra</b>
1	300.000 \$
2	160.000 \$
3	105.000 \$
4	85.000 \$
5	65.000 \$

6	50.000 \$
7	40.000 \$
8	30.000 \$
9	25.000 \$
10	20.000 \$
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	9.500 \$
20	9.000 \$

Inoltre, fino a tre (3) Concorrenti di tutte le Squadre che si qualificano per la Championship della ALGS riceveranno una soluzione di viaggio per raggiungere la sede dell'Evento live (comprensiva di viaggio di andata e ritorno, biglietto aereo in classe economy/seconda classe da un aeroporto commerciale principale vicino alla residenza del Concorrente fino a un aeroporto commerciale principale vicino alla sede dell'Evento live (a discrezione di EA il viaggio in aereo sarà sostituito con un trasferimento via terra), alloggio in hotel (due (2) camere doppie per ogni Squadra) per sette (7) notti vicino alla sede dell'Evento live e trasferimento via terra da/per l'hotel e la sede dell'Evento live) con un valore commerciale approssimativo di 2.700 \$. L'effettivo valore commerciale potrebbe variare in base alle fluttuazioni delle tariffe dei biglietti e alla distanza tra la località di partenza e la località di arrivo. Ai vincitori non sarà riconosciuta la differenza tra il valore commerciale effettivo e il valore commerciale approssimativo.

**E4. Championship** Per la Championship è previsto un montepremi di due milioni di dollari statunitensi (2.000.000 \$). I premi saranno distribuiti alle Squadre in base al loro piazzamento finale nella Championship. Tutti i premi saranno distribuiti equamente fra i Concorrenti della Squadra che hanno partecipato all'evento.

Piazzamento finale	Entità del premio per Squadra
1	600.000 \$
2	320.000 \$
3	210.000 \$
3	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 \$

## APPENDICE F:

### F1. Selezione PDI

Prima della Fase 2 della Pro League, delle Finali regionali della Pro League, dei Playoff della Fase 2 e della ALGS Championship, il team operativo della ALGS League organizzerà una fase di selezione per consentire alle Squadre idonee di scegliere il proprio punto di atterraggio, una Squadra per volta in ordine sequenziale, da una gamma di punti di atterraggio predefiniti sulle mappe di gioco previste ("Selezione PDI", dove "PDI" sta per "punto di interesse"). Le Selezioni PDI della Fase 2 della Pro League saranno ordinate casualmente secondo uno schema "a serpente", in cui l'ordine del turno 2 è l'inverso del turno 1. Le Selezioni PDI delle Finali regionali della Pro League, dei Playoff della Fase 2 e della ALGS Championship saranno basate sulle prestazioni. Ogni Squadra avrà la stessa scelta numerata nel turno 1 e nel turno 2.

### F2. Formato

Ogni Selezione PDI seguirà il formato illustrato di seguito:

- Un rappresentante di ogni Squadra idonea, designato dal Capitano della Squadra, dovrà unirsi al Discord della ALGS Pro League prima dell'inizio di ogni Selezione PDI pertinente.
- Ogni Squadra idonea avrà a disposizione un massimo di novanta (90) secondi a turno per effettuare le proprie scelte durante le Selezioni PDI della Fase 2 della Pro League, delle Finali regionali, della Fase a gironi dei Playoff della Fase 2 e della Fase a gironi della Championship.
- Ogni Squadra idonea avrà a disposizione un massimo di trenta (30) secondi a turno per effettuare le proprie scelte durante le Selezioni PDI della Fase a eliminazione diretta e delle Finali dei Playoff della Fase 2, e della Fase a eliminazione diretta e delle Finali della ALGS Championship.
- Se una Squadra idonea non effettua una scelta durante il tempo a sua disposizione, verrà contrassegnata come inattiva ("AFK") dal team operativo della ALGS League e la Selezione PDI procederà con la Squadra successiva nella scelta delle teste di serie.
  - Quando una Squadra idonea contrassegnata come AFK durante il periodo di selezione iniziale è pronta a effettuare la propria scelta, deve comunicarlo al team operativo della ALGS League. Una volta ricevuta conferma da parte del team operativo della ALGS League, la Squadra AFK potrà effettuare la propria scelta non appena la Squadra attualmente impegnata nella selezione avrà terminato la propria.
  - Se più Squadre idonee contrassegnate come AFK comunicano al team operativo della ALGS League che sono pronte a effettuare la propria scelta mentre la stessa Squadra è impegnata nella selezione, diventano idonee a effettuare la propria scelta secondo l'ordine di qualificazione originale non appena la Squadra attualmente impegnata nella selezione avrà terminato la propria.
  - Se una Squadra idonea è ancora contrassegnata come AFK dopo che tutte le Squadre coinvolte hanno fatto la propria scelta, le scelte della Squadra AFK verranno effettuate casualmente da parte del team operativo della ALGS League tra i punti di atterraggio disponibili rimanenti.
- Le Squadre idonee possono scegliere un punto di atterraggio da una delle due mappe disponibili durante la prima fase di selezione, ma devono sceglierne uno da entrambe le mappe prima della fine di ogni Selezione PDI.
- Le mappe di gioco con tutti i punti di atterraggio predefiniti disponibili verranno condivise con tutte le Squadre idonee tramite Discord.

### F3. Programma delle Selezioni PDI:

Le informazioni relative alle date e agli orari di ogni Selezione PDI verranno condivise con le Squadre idonee tramite Discord con congruo anticipo rispetto ai vari eventi.

### F4. Scelta delle teste di serie

Nei tornei in cui è prevista una Selezione PDI, alle Squadre idonee verrà assegnata una posizione nella Selezione PDI secondo quanto indicato di seguito:

#### F.4.1 Fase 2 della Stagione regolare della Pro League:

Le Squadre idonee verranno selezionate casualmente e verrà loro assegnato un numero tra uno (1) e dieci (10) all'interno dei propri gironi della Stagione regolare.

#### F.4.2 Stagione regolare della Pro League, Finali regionali:

Le Squadre idonee verranno selezionate in base alla loro posizione nella Fase 2 della Stagione regolare della Pro League dopo la Giornata 9.

#### F.4.3 Playoff della Fase 2:

##### (A) Fase a gironi

Assegnazione dell'ordine di qualificazione delle Regioni: al termine dei Playoff della Fase 1, le prestazioni di ogni Regione verranno utilizzate per determinare l'assegnazione dell'ordine di qualificazione per la Fase a gironi dei Playoff della Fase 2. L'ordine di qualificazione di ogni Regione verrà determinato dalla posizione finale delle Squadre nei Playoff della Fase 1. Per esempio, la testa di serie dei Playoff della Fase 2 verrà riservata alla Regione della Squadra con la miglior posizione finale nei Playoff della Fase 1, la seconda qualificata sarà la Regione della Squadra piazzatasi al secondo posto e così via.

Assegnazione dell'ordine di qualificazione delle Squadre: l'ordine di qualificazione delle Squadre idonee per la Fase a gironi dei Playoff della Fase 2 all'interno delle rispettive Regioni verrà determinato secondo le modalità indicate di seguito:

- Squadre che si qualificano da NA, EMEA, APAC S o APAC N: piazzamento finale nella Stagione regolare corrispondente nella Regione di appartenenza.
- Squadre che si qualificano dal Sud America: piazzamento finale nel Challenger Circuit della Fase 2 in Sud America.
- Squadre invitate dalla Repubblica Popolare Cinese: a esclusiva discrezione della ALGS

Se una Squadra invitata dalla Repubblica Popolare Cinese ha partecipato anche ai Playoff della Fase 1, le verrà assegnata la posizione corrispondente al suo piazzamento finale nei Playoff della Fase 1. Se una Squadra invitata dalla Repubblica Popolare Cinese non ha partecipato ai Playoff della Fase 1, le verrà casualmente assegnata una posizione tra quelle disponibili per la sua Regione.

Se l'assegnazione dell'ordine di qualificazione delle Regioni stabilisce che a una Regione spetta una determinata posizione, ma a tutte le Squadre di suddetta Regione è già stata assegnata una posizione, la Regione in questione verrà sostituita dalla Regione con le migliori prestazioni nei Playoff della Fase 1 (in base ai Punti dei Playoff) che non abbia già abbastanza posizioni disponibili assegnate.

##### (B) Girone dei vincitori e girone a eliminazione 1

L'assegnazione dell'ordine di qualificazione delle Squadre si baserà sul Punteggio partita totale della Fase a gironi di ogni Squadra.

##### (C) Girone a eliminazione 2

L'assegnazione dell'ordine di qualificazione delle Squadre si baserà sul Punteggio partita totale dopo l'aggiunta del rispettivo Punteggio partita totale della Fase a gironi al loro Punteggio partita totale del girone dei vincitori o del girone a eliminazione 1. Alle Squadre del girone dei vincitori verrà assegnata una posizione da uno (1) a dieci (10), mentre alle Squadre del girone a eliminazione 1 verrà assegnata una posizione da undici (11) a venti (20).

##### (D) Finale match point

L'assegnazione dell'ordine di qualificazione delle Squadre si baserà sul Punteggio partita totale dopo l'aggiunta del rispettivo Punteggio partita totale della Fase a gironi al loro Punteggio partita totale del girone dei vincitori o del

girone a eliminazione 2. Alle Squadre del girone dei vincitori verrà assegnata una posizione da uno (1) a dieci (10), mentre alle Squadre del girone a eliminazione 2 verrà assegnata una posizione da undici (11) a venti (20).

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

##### (A) Fase a gironi

Alle Squadre verrà assegnata una posizione in base ai propri Punti dei Playoff totali.

##### (B) Girone dei vincitori e girone a eliminazione 1

L'assegnazione dell'ordine di qualificazione delle Squadre si baserà sul Punteggio partita totale della Fase a gironi di ogni Squadra.

##### (C) Girone a eliminazione 2

L'assegnazione dell'ordine di qualificazione delle Squadre si baserà sul Punteggio partita totale dopo l'aggiunta del rispettivo Punteggio partita totale della Fase a gironi al loro Punteggio partita totale del girone dei vincitori o del girone a eliminazione 1. Alle Squadre del girone dei vincitori verrà assegnata una posizione da uno (1) a dieci (10), mentre alle Squadre del girone a eliminazione 1 verrà assegnata una posizione da undici (11) a venti (20).

##### (D) Finale match point

L'assegnazione dell'ordine di qualificazione delle Squadre si baserà sul Punteggio partita totale dopo l'aggiunta del rispettivo Punteggio partita totale della Fase a gironi al loro Punteggio partita totale del girone dei vincitori o del girone a eliminazione 2. Alle Squadre del girone dei vincitori verrà assegnata una posizione da uno (1) a dieci (10), mentre alle Squadre del girone a eliminazione 2 verrà assegnata una posizione da undici (11) a venti (20).

## APPENDICE G: EA POSITIVE PLAYER AWARD

EA assegnerà a un (1) Concorrente l'EA Positive Player Award, che consiste in un pacchetto premio comprensivo di una selezione di prodotti ufficiali del gioco e un trofeo, il tutto del valore commerciale approssimativo di 200 \$. Se, per qualsiasi ragione, un premio annunciato non dovesse essere disponibile, EA si riserva il diritto di sostituirlo con uno di valore pari o superiore. I vincitori sono responsabili del pagamento di eventuali tasse sui premi ricevuti. I premi non sono trasferibili e non è consentita la loro sostituzione in cambio di denaro o altri beni e servizi.

Dal 5 luglio 2024 alle 00:00 PT (21:00 CEST) al 21 luglio 2024 alle 23:59 PT (20:59 CEST) (il "Periodo per le nomination"), i Concorrenti e i Coach possono visitare il sito della nomination <https://www.ea.com/it-it/commitments/positive-play/positive-player-award> (il "Sito delle nomination") e nominare un Concorrente della ALGS che, a loro dire, incarna alla perfezione i Principi del Positive Player Award illustrati di seguito (la "Nomination"). Saranno accettate solamente Nomination di Concorrenti attualmente attivi nella ALGS.

Al termine del Periodo per le nomination, dipendenti qualificati di EA ("Giudici di EA") valuteranno le persone nominate idonee e selezioneranno da tre (3) a dieci (10) finalisti considerando in che misura tali persone mostrano una spiccata sportività in quanto, a titolo esemplificativo, offrono un sostegno costante alla propria Squadra, sono avversari onorevoli e sono corretti e generosi nel loro comportamento e nei loro rapporti con compagni di Squadra, avversari e fan mentre giocano nella ALGS ("Principi del Positive Player Award").

Per essere considerati idonei a ricevere una Nomination per l'EA Positive Player Award, occorre prima accettare la Nomination e, nella misura possibile nel Paese/territorio di residenza del Concorrente, sottoporsi a un controllo dei requisiti di idoneità, sottoscrivere e consegnare una liberatoria che consenta a EA di eseguire tale controllo e fornire le informazioni che EA richiede per l'idoneità a ricevere un premio. EA si riserva il diritto, a propria esclusiva discrezione, di squalificare qualsiasi persona nominata e vincitrice sulla base di tale controllo dei requisiti di idoneità qualora determinasse, a propria esclusiva discrezione, che l'attribuzione del premio a tali persone potrebbe avere conseguenze negative per EA.

All'incirca in data 10 agosto 2024, EA pubblicherà i nomi dei finalisti sul Sito delle nomination <https://www.ea.com/it-it/commitments/positive-play/positive-player-award/> e a quel punto i membri della community potranno votare per la persona che secondo loro meglio incarna i Principi del Positive Player Award elencati sopra. La votazione della community inizierà il 10 agosto 2024 alle 00:00 PT (21:00 CEST) e si concluderà il 6 settembre 2024 alle 23:59 PT (20:59 CEST) ("Periodo della votazione"). È possibile inviare solo un (1) voto per persona e per Account EA.

Terminato il Periodo della votazione, i Giudici di EA si riuniranno per valutare i finalisti sulla base dei seguenti criteri: 25% per il sostegno costante alla propria squadra; 25% per essere un avversario onorevole; 25% per comportarsi e trattare il prossimo in modo corretto e generoso; 25% per i voti della community raccolti durante il Periodo della votazione.

I nomi delle persone vincitrici del Positive Player Award saranno annunciati durante la diretta della ALGS Championship.

Partecipando alla votazione, il Concorrente concede espressamente a EA e ai suoi Agenti un diritto non esclusivo, perpetuo, senza limiti territoriali, completo, cedibile in sublicenza e irrevocabile a citare, ripubblicare, pubblicare, utilizzare, adattare, tradurre, archiviare, memorizzare, riprodurre, modificare, usare come base per opere derivate, cedere, concedere in licenza, stampare, concedere in sublicenza, distribuire, trasmettere, diffondere, e comunicare in altro modo, e mostrare ed esibire in pubblico la Nomination o qualsiasi porzione della stessa, in qualsivoglia maniera o forma, senza preavviso, pagamento o attribuzione di alcun tipo. Si acconsente a non rivendicare alcun diritto morale o simile nei confronti di tale Nomination. EA ha la facoltà, ma non l'obbligo, di utilizzare qualsiasi Nomination.

Le decisioni dei Giudici di EA in merito alla selezione dei finalisti e dei vincitori sono definitive e vincolanti e saranno prese a esclusiva discrezione dei Giudici di EA. EA si riserva il diritto di annullare, sospendere o modificare il Positive Player Award (o qualunque sua parte) nel caso in cui frodi, errori tecnici o umani, o qualsiasi altro problema ne pregiudichino il regolare svolgimento. EA si riserva il diritto di squalificare qualsiasi persona che ritenga, a sua esclusiva discrezione, che non rispetti i Principi del Positive Player Award o rischi di pregiudicare la reputazione di EA.