

Apex Legends Global Series Année 2
Règlement officiel

1. APERÇU

PARTICIPATION SANS OBLIGATION D'ACHAT. NULLE LÀ OÙ LA LOI L'INTERDIT.

L'Apex Legends Global Series Année 2 (« ALGS ») est sponsorisée par Electronic Arts Inc. (« EA »), 209 Redwood Shores Parkway, Redwood City, CA 94065, États-Unis et elle est régie par le présent règlement officiel (« Règlement officiel »).

L'ALGS est une série de compétitions de jeu vidéo utilisant Apex Legends (le « Jeu ») sur PC, PlayStation 4, Xbox One, PlayStation 5 et Xbox Series X|S grâce à la rétrocompatibilité (les « Plateformes prises en charge »).

L'ALGS est divisée en deux (2) séries d'événements (individuellement, une « Phase »).

La Phase 1 de chaque saison régulière de Ligue Pro régionale (« Saison régulière ») rassemble quarante (40) Équipes :

- vingt (20) Équipes invitées ; et
- vingt (20) Équipes qualifiées par le biais des Tournois de qualification de pré-saison.

La Phase 1 de la Saison régulière se termine par les Playoffs de la Phase 1, qui rassemblent quarante (40) Équipes qualifiées à l'issue de la Phase 1 de la Saison régulière.

La Phase 2 de chaque Saison régulière rassemble quarante (40) Équipes :

- les Équipes qualifiées par le biais des Playoffs de la Phase 1 ;
- les Équipes qualifiées par le biais de la Phase 1 de la Saison régulière ; et
- les Équipes qualifiées par le biais du Tournoi de qualification pour la Phase 2 de la Ligue Pro.

La Phase 2 de la Saison régulière se termine par les Playoffs de la Phase 2, qui rassemblent quarante (40) Équipes qualifiées à l'issue de la Phase 2 de la Saison régulière.

Le Championnat ALGS (« Championnat ») marque la conclusion de l'ALGS et rassemble :

- les Équipes qualifiées par le biais des Points de Playoffs (voir la **Clause 3.6.2**) ; et
- les Équipes qualifiées par le biais du Tournoi de la dernière chance 2 (« TDC2 »).

En outre, deux (2) Circuits Challenger sont organisés parallèlement aux Saisons régulières :

- La Phase 1 du Circuit Challenger, lors de laquelle les Équipes peuvent se qualifier pour le Tournoi de qualification pour la Phase 2 de la Ligue Pro.
- La Phase 2 du Circuit Challenger, lors de laquelle les Équipes peuvent se qualifier pour le Tournoi de la dernière chance 1 (« TDC1 ») (tournoi qualificatif pour le TDC2).

Lors de chaque événement, les parties disputées peuvent être retransmises sur Internet ou sur un autre support et/ou nécessiter une participation en personne sur un site à une date et à un endroit spécifiques (« Événements en direct »).

L'ensemble des lois et des règlements fédéraux, d'État, provinciaux et locaux s'appliquent.

Tout tiers qui organise une autre compétition de jeu vidéo intégrant le Jeu est le sponsor de cette compétition et détermine les modalités et les conditions de participation. La participation aux compétitions hors ALGS est régie par des conditions d'utilisation distinctes.

Les dates, les heures, les périodes d'enregistrement et toutes les autres informations relatives à l'ALGS seront publiées sur www.playapex.com/algs dès qu'elles seront disponibles.

2. ADMISSIBILITÉ ET INSCRIPTION

2.1. ADMISSIBILITÉ DES JOUEURS

Afin d'être considérés comme « Participants », les joueurs doivent remplir les critères d'admissibilité suivants :

- avoir l'âge minimum requis pour détenir un Compte EA complet (non mineur) sur son territoire de résidence et satisfaire aux conditions suivantes en termes d'âge minimum au moment de l'inscription :
 - joueurs de Russie et de Corée du Sud - au moins dix-huit (18) ans ;
 - joueurs du Japon - au moins dix-sept (17) ans ;
 - autres joueurs - avoir au moins seize (16) ans ;
- tous les joueurs n'ayant pas atteint la majorité dans leur territoire de résidence doivent demander à un parent ou à un tuteur légal de les accompagner en personne à tout Événement en direct ;
- résider légalement dans l'un des pays/territoires admissibles répertoriés à l'**ANNEXE B** ;
- avoir un compte EA valide ;
- posséder ou avoir accès au Jeu sur une Plateforme prise en charge et la connecter à son Compte EA valide ;
- accepter la Politique relative à la protection des données personnelles et aux cookies d'EA sur privacy.ea.com/fr (« Politique relative à la protection des données personnelles et aux cookies d'EA ») et le Contrat Utilisateur sur terms.ea.com/fr (« Contrat Utilisateur ») ;
- s'inscrire avec son Compte EA valide pour admissibilité et accepter le Règlement officiel ; tous les joueurs n'ayant pas atteint la majorité dans leur territoire de résidence doivent demander à un parent ou à un tuteur légal de lire et d'accepter le présent Règlement officiel en leur nom ;
- activer l'authentification à deux facteurs sur le Compte EA ;
- posséder un gamertag Xbox ou un identifiant PSN valide et le connecter à son Compte EA valide pour toute participation sur PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox One ou Xbox Series X|S ;
- posséder un compte Battlefy valide (battlefy.com) ;
- posséder un compte Discord valide (discord.com) pour certains tournois ; et
- atteindre le classement Or IV (4) ou un classement supérieur dans la saison actuelle de la Ligue classée du Jeu sur une Plateforme prise en charge avec le Compte EA utilisé pour l'ALGS au moment de l'inscription à l'événement ALGS spécifique et conserver ce classement minimum pendant toute la durée de l'événement spécifique.

2.2. COMPOSITION DE L'ÉQUIPE, ADMISSIBILITÉ ET CONDITIONS

2.2.1. Effectifs et verrouillage des effectifs

Les Participants doivent constituer des groupes contenant (3) Participants (formant une « Équipe ») répertoriés en tant que « Joueur - Titulaire » sur le Site du Tournoi, comme indiqué à la **Clause 2.3** (individuellement, « Titulaire ») et un (1) Participant supplémentaire facultatif répertorié en tant que « Joueur - Remplaçant » (« Joueur remplaçant »). EA se réserve le droit

final d'acceptation des effectifs soumis par chaque Équipe et peut refuser tout effectif non conforme au Règlement officiel.

Les Participants doivent s'inscrire pour chaque événement au sein d'une Équipe. Un Participant ne peut pas appartenir à plus d'une (1) Équipe.

Un Participant peut changer d'Équipe à tout moment à l'issue de la participation de son Équipe à un événement ALGS actif ou lors de la semaine précédant un tournoi, jusqu'à la date de verrouillage de l'effectif de l'événement (« Date de verrouillage de l'effectif »). Les Dates de verrouillage de l'effectif sont les suivantes :

- Pour chaque série hebdomadaire de la Saison régulière : le mercredi précédant l'événement de la semaine à midi (12 h 00) dans le fuseau horaire concerné pour la Région du Participant, conformément à **l'ANNEXE D1** (« Heure locale ») ;
- Pour le Tournoi de qualification pour la Phase 2 de la Ligue Pro : le mercredi précédant l'événement de la semaine à midi (12 h 00), heure du Pacifique (« PT »).
- Pour les Tournois de qualification de pré-saison et les Tournois du Circuit Challenger : le mercredi précédant l'événement de la semaine à midi (12 h 00) PT.
- Pour les Playoffs : Date de verrouillage de l'effectif de la Semaine 5 de la Saison régulière correspondante.
- TDC : mercredi 11 mai 2022 à midi (12 h 00) PT.
- Championnat : mercredi 25 mai 2022 à 17 h 00 Heure locale.

En outre, toute modification de l'effectif d'une Équipe est soumise aux conditions suivantes :

- Les Équipes qualifiées pour la Phase 1 de Saison régulière par le biais d'un Tournoi de qualification de pré-saison doivent conserver dans leur effectif verrouillé, pour la Semaine 1 de la Phase 1 de la Saison régulière, au moins deux (2) des trois (3) Titulaires de l'effectif verrouillé ayant participé au dernier Tournoi de qualification de pré-saison.
- Les Équipes qualifiées pour le Tournoi de qualification pour la Phase 2 de la Ligue Pro doivent conserver pour ce Tournoi dans leur effectif verrouillé au moins deux (2) des trois (3) Titulaires de l'effectif verrouillé ayant participé au dernier événement terminé de la Phase 1 du Circuit Challenger ou de la Phase 1 de la Saison régulière.
- Pour chaque Phase de la Saison régulière de la Ligue Pro :
 - Les Équipes doivent conserver dans leur effectif verrouillé, et cela pendant toute la Phase, au moins deux (2) des trois (3) Titulaires de l'effectif verrouillé ayant participé à la Semaine 1.
 - Les Équipes qualifiées pour les Playoffs doivent conserver dans leur effectif verrouillé pendant les Playoffs tous les Titulaires de l'effectif verrouillé de la Semaine 5 de la Phase correspondante.
 - Les Équipes qui ont participé à la Phase 1 de la Saison régulière doivent conserver dans leur effectif verrouillé, et cela pendant toute la Phase 2 de la Saison régulière, au moins deux (2) des trois (3) Titulaires de l'effectif verrouillé ayant participé au dernier événement terminé de la Phase 1 de la Saison régulière.
- Les Équipes qui participent au TDC1 doivent conserver dans leur effectif verrouillé pour le TDC1 au moins deux (2) des trois (3) Titulaires de l'effectif verrouillé ayant participé au dernier événement ALGS terminé.
- Les Équipes qualifiées pour le TDC2 par le biais des méthodes suivantes doivent conserver dans leur effectif verrouillé pour le TDC2 le nombre indiqué de Titulaires :
 - TDC1 : tous les Titulaires de l'effectif verrouillé ayant participé au TDC1.

- Phase 2 de la Saison régulière : Deux (2) des trois (3) Titulaires de l'effectif verrouillé ayant participé au dernier événement terminé de la Saison régulière.
- Playoffs de la Phase 2 : Deux (2) des trois (3) Titulaires de l'effectif verrouillé ayant participé aux Playoffs de la Phase 2.
- Les Équipes qualifiées pour le Championnat grâce à leur total de Points de Playoffs doivent conserver dans leur effectif verrouillé pour le Championnat au moins (2) des trois (3) Titulaires de l'effectif verrouillé ayant participé à leur dernier événement ALGS terminé.
- Les Équipes qualifiées pour le Championnat par le biais du TDC2 ne sont pas autorisées à modifier leur effectif verrouillé entre la fin du TDC2 et le début du Championnat.
- Toute modification de l'effectif d'une Équipe doit être confirmée par au moins (2) Titulaires de l'Équipe.

2.2.2. Capitaine d'Équipe

Le Participant ayant créé l'Équipe sur le Site du Tournoi (voir la **Clause 2.3**) lors de la procédure d'inscription est désigné comme « Capitaine d'équipe ». Le Capitaine d'équipe est chargé de gérer l'effectif officiel de son Équipe sur le Site du tournoi, d'inviter de nouveaux joueurs à rejoindre l'Équipe en tant que Participants et d'inscrire son Équipe à chaque événement.

Le rôle du Capitaine d'équipe peut être modifié par décision de deux (2) Titulaires de l'Équipe, qui doivent ensuite chacun envoyer un e-mail à l'ALGS League Operations à l'adresse algs@ea.com en utilisant l'adresse e-mail associée à leur identifiant de Compte EA pour effectuer une demande de changement de Capitaine d'équipe, en indiquant la même personne en tant que nouveau Capitaine. Le nouveau Capitaine d'Équipe doit être un Participant de l'Équipe. Le changement doit être validé par l'administration de l'ALGS.

2.2.3. Admissibilité de l'Équipe

Si un joueur d'une Équipe est jugé non admissible avant ou après la Date de verrouillage des effectifs d'un événement et que l'Équipe a désigné un Joueur remplaçant, le joueur non admissible sera automatiquement remplacé par ce dernier.

Si un joueur d'une Équipe est jugé non admissible après le début de l'événement, le joueur non admissible sera exclu de l'événement et perdra par forfait tous ses matchs de l'événement.

Pour les tournois en ligne, tous les Participants doivent être physiquement présents dans un pays/territoire admissible de la Région (voir la **Clause 3.1**) dans laquelle l'Équipe est inscrite.

Toutes les Équipes doivent avoir au moins un (1) Titulaire résidant dans un pays/territoire admissible de la Région dans laquelle l'Équipe est inscrite.

2.2.4. REPRÉSENTATION D'UNE ORGANISATION LORS DE L'ALGS

Les Équipes peuvent représenter une organisation lors de l'ALGS, avec les restrictions suivantes :

- une même organisation ne peut pas être représentée par plusieurs Équipes ; et
- les Participants et les Équipes ne peuvent pas représenter une organisation susceptible d'exercer un contrôle opérationnel (direct ou indirect) sur une autre organisation dans un événement ALGS. Les Équipes doivent signaler à EA tout conflit organisationnel potentiel.

Avant la Date de verrouillage de l'effectif de la Semaine 1 de la Saison régulière de chaque Phase, chaque Équipe participant à la Saison régulière doit envoyer les éléments suivants par e-mail à l'adresse algs@ea.com :

- nom officiel de l'Équipe (maximum 16 caractères alphanumériques) ;
- nom abrégé de l'Équipe (2-4 caractères alphanumériques) ; et
- logo de l'Équipe et autorisation d'utiliser ce logo.

EA informera les Participants qualifiés des délais applicables et des informations requises. Ces informations peuvent être intégrées à la retransmission et à la couverture Web de l'événement.

2.3. PROCÉDURE D'INSCRIPTION ET DATES LIMITES

2.3.1. Procédure

Pour s'inscrire et être considérés comme éligibles pour l'ALGS, les Participants doivent s'inscrire avec leur Compte EA valide sur <https://events.ea.com/algs> (« Site d'inscription »), remplir les champs requis et accepter le Règlement officiel.

En outre, les Équipes doivent s'inscrire séparément à chaque événement ALGS en suivant la procédure ci-dessous sur battlefy.com/algs (« Site du Tournoi ») avant la date d'inscription spécifiée à la **Clause 2.3.2** :

- se connecter au compte Battlefy ;
- lier le compte Battlefy au Compte EA ;
- remplir les champs requis ;
- créer ou rejoindre une Équipe pour l'événement ALGS ; et
- lire et accepter le Règlement officiel.

Des conditions d'inscription supplémentaires peuvent s'appliquer à certains événements ALGS ; pour en savoir plus, rendez-vous sur playapex.com/algs.

2.3.2. Dates d'inscription

Tournois de qualification de pré-saison, Tournois du Circuit Challenger, Tournoi de qualification pour la Phase 2 de la Ligue Pro, Tournois de la dernière chance : midi (12 h 00) PT le mercredi précédant l'événement.

Phase 1 de la Saison régulière de la Ligue Pro : 13 octobre 2021 à midi (12 h 00) PT

Playoffs de la Phase 1 : mercredi 8 décembre 2021 à midi (12 h 00) PT

Playoffs de la Phase 2 : mercredi 30 mars 2022 à midi (12 h 00) PT

Championnat : mercredi 25 mai 2022 à midi (12 h 00) Heure locale

Les Équipes invitées doivent respecter les dates limites spécifiées dans leur invitation. Si une Équipe invitée n'est pas inscrite (conformément à la **Clause 2.3.1**) à la date spécifiée, son invitation sera annulée.

2.4. ACCEPTATION DU RÈGLEMENT OFFICIEL ; MODIFICATIONS APPORTÉES À L'ALGS ET AU RÈGLEMENT OFFICIEL

Les Participants doivent accepter le Règlement officiel sur le Site d'inscription et le Site du Tournoi pour obtenir le droit de participer à l'ALGS.

Si nécessaire, le Règlement officiel peut être mis à jour par EA sans préavis et sans limitation pour clarifier certains points, corriger des erreurs, se conformer à l'évolution de la loi applicable ou traiter les questions soulevées après publication.

EA se réserve le droit d'annuler, de suspendre ou de modifier tout ou partie de l'ALGS en cas de fraude, de problème technique, un cas de force majeure, d'incendie, d'inondation, de tempête, de guerre, de calamité publique, de grève, de conflit social, de situation d'urgence sanitaire, d'interruption du trafic aérien vers un Événement en direct, d'action ou de décision réglementaire ou gouvernementale, de loi ou toute autre cause échappant au contrôle raisonnable d'EA, qu'elle soit similaire ou pas à celles énumérées dans la présente clause, ou tout autre facteur pouvant porter atteinte à l'intégrité, au bon déroulement de l'ALGS, à la sécurité des Participants, à l'équité de l'ALGS ou à la seule discrétion d'EA.

EA se réserve le droit de disqualifier un Participant ou une Équipe, à tout moment et pour tout motif, y compris mais sans s'y limiter pour perturbation du bon déroulement de l'ALGS ou pour infraction au présent Règlement officiel. Toute tentative de perturber le bon fonctionnement de la ALGS peut être considérée comme une violation des lois pénales et civiles et EA se réserve le droit de réclamer des dommages et intérêts et autres indemnités (frais de justice inclus) à toute personne coupable, dans toute la mesure permise par la loi.

En participant à l'ALGS, les Participants acceptent de respecter le présent Règlement officiel et les décisions prises par EA et par les officiels et les administrateurs de l'ALGS.

2.5. PREUVE DE RÉSIDENCE

Les Participants doivent fournir une preuve de résidence dans un pays/territoire admissible pour participer à l'ALGS. EA (ou un de ses sous-traitants) sera seul en capacité de déterminer si ladite preuve ou documentation est suffisante, et ce à sa seule discrétion. La liste des pays/régions admissibles est disponible à **l'ANNEXE B**.

Les Participants invités à prendre part à l'Événement en direct peuvent être tenus de signer et de renvoyer une Déclaration d'admissibilité au voyage, et doivent certifier leur pays/territoire de résidence permanente en fournissant une pièce d'identité officielle, comme un permis de conduire, une carte d'identité ou un visa de travail avec un nom, une photographie et une adresse physique dans un pays/territoire admissible.

Les Participants mineurs sur leur territoire de résidence peuvent être tenus de fournir une carte scolaire s'ils ne possèdent pas de document officiel. De plus, leur parent ou tuteur légal doit également fournir un document officiel.

Il peut également être demandé aux Participants de fournir une facture récente d'une société de services (électricité, téléphone, câble, etc.) avec nom et adresse physique dans un pays/territoire admissible.

2.6. EMPLOYÉS ET CONFLITS D'INTÉRÊTS

Les employés d'EA et de ses sociétés affiliées, filiales, représentants, agences de publicité et de promotion, fournisseurs, ainsi que les employés de Battlefy Technologies, Inc., les anciens employés d'EA ayant participé au développement du Jeu et les membres immédiats de leur famille ou les personnes vivant sous leur toit ne sont pas admissibles pour l'ALGS.

2.7. ENREGISTREMENT DES DONNÉES ET CLASSEMENT

Dans le cadre du processus d'inscription, les Participants doivent fournir des informations supplémentaires telles que leur nom d'utilisateur ALGS, leur nom, leur prénom, le nom de leur Équipe, leur pays/territoire (et leur État, le cas échéant) de résidence, ainsi que des informations facultatives telles que leur nom d'utilisateur Twitter ou Twitch ainsi que leur pays/région de représentation (si différent(e) de leur pays de résidence). Ces informations

peuvent être utilisées pour le classement de la ALGS. Le classement sera publié sur battlefy.com/algs ou playapex.com/algs et les totaux de points seront mis à jour régulièrement, à la seule discrétion d'EA.

Les statistiques démographiques des Participants et des Équipes fournies pendant l'inscription ou conservées par EA, ainsi que les statistiques de jeu, peuvent faire l'objet d'une annonce publique dans le cadre de la diffusion commentée des événements. Pour en savoir plus sur le traitement de vos données personnelles, consultez la **Clause 8.1** du Règlement officiel.

3. STRUCTURE DE LA COMPÉTITION

3.1. COMPÉTITION RÉGIONALE

Les Playoffs de la Phase 1, les Playoffs de la Phase 2 et le Championnat concernent l'ensemble des régions. Tous les autres événements ALGS seront répartis par région (« Région »).

Les événements ALGS régionaux sont répartis dans les Régions suivantes :
Europe, Moyen-Orient et Afrique (« EMOA ») ;
Amérique du Nord ;
Amérique du Sud ;
Asie-Pacifique Nord ; et
Asie-Pacifique Sud.

La liste complète des pays/territoires de chaque Région est disponible à **l'ANNEXE B**.

3.2. TOURNOIS DE QUALIFICATION DE PRÉ-SAISON

Les Tournois de qualification de pré-saison consistent en quatre (4) tournois par Région.

3.2.1. Nombre maximum d'Équipes ; Répartition et Groupes

Les Tournois de qualification de pré-saison en Amérique du Nord et en EMOA accepteront chacun un maximum de 1 280 Équipes. Les Tournois de qualification de pré-saison en Asie-Pacifique Sud accepteront un maximum de 640 Équipes. Les Tournois de qualification de pré-saison en Asie-Pacifique Nord et en Amérique du Sud accepteront chacun un maximum de 320 Équipes.

Au début du premier Tournoi de qualification de pré-saison, les Équipes seront réparties aléatoirement dans des groupes de vingt (20). Pour les Tournois de qualification de pré-saison suivants, les Équipes seront réparties en fonction de leur total cumulé de Points de Tournoi de qualification de pré-saison (voir la **Clause 3.2.2**) des trois (3) Titulaires de chaque Équipe, puis réparties dans des groupes de vingt (20) Équipes selon la méthode du « snake draft », en commençant par la meilleure Équipe.

3.2.2. Format du Tournoi

Les Tournois de qualification de pré-saison sont des tournois à élimination directe (voir **l'ANNEXE C1**).

Chaque Participant qui participe à un Tournoi de qualification de pré-saison gagne des Points de Tournoi de qualification de pré-saison (voir **l'ANNEXE C5.3**) en fonction du classement de son Équipe à l'issue de certains tours spécifiques du tournoi.

3.2.3. Qualification pour la Phase 1 de la Saison régulière de la Ligue Pro

La qualification d'une Équipe pour la Phase 1 de la Saison régulière de la Ligue Pro sera déterminée par le total de Points de Tournoi de qualification de pré-saison obtenus sur l'ensemble des Tournois de qualification de pré-saison par les trois (3) Titulaires de l'effectif verrouillé du dernier Tournoi de qualification de pré-saison auquel l'Équipe a participé (« Total de Points TQP ») :

- le vainqueur de chaque Tournoi de qualification de pré-saison ; et
- les seize (16) Équipes cumulant le meilleur Total de Points TQP.

Les Équipes déjà qualifiées pour la Phase 1 de la Saison régulière de la Ligue Pro ne peuvent pas participer aux Tournois de qualification de pré-saison ultérieurs.

3.3. SAISON RÉGULIÈRE DE LA LIGUE PRO

3.3.1. Répartition et Groupes

Les Équipes sont réparties en groupes de dix (10) au début de chaque Phase de la Saison régulière.

Pour la Phase 1, les Équipes sont réparties selon l'ordre de priorité suivant :

- Les Équipes invitées sont réparties en fonction de leur total cumulé de Points ALGS obtenus, lors de la saison 2020-2021 de l'Apex Legends Global Series, par les trois (3) Titulaires de l'effectif verrouillé utilisé pour la Semaine 1.
- Les Équipes qualifiées grâce à une victoire en Tournoi de qualification de pré-saison sont réparties par ordre chronologique en fonction de la date de leur victoire.
- Les Équipes qualifiées grâce à leur Total de Points TQP sont réparties en fonction de leur Total de Points TQP.

Pour la Phase 2, les Équipes seront réparties selon l'ordre de priorité suivant :

- classement final des Playoffs de la Phase 1, selon la méthode du « snake draft » ;
- points de classement (voir la **Clause 3.3.2**) obtenus lors de la Phase 1 de la Saison régulière de la Ligue Pro, selon la méthode du « snake draft » ; et
- classement final du Tournoi de qualification pour la Phase 2 de la Ligue Pro, selon la méthode du « snake draft ».

3.3.2. Format

Chaque Phase de la Saison régulière rassemble quarante (40) Équipes dans une compétition au format « double round-robin », avec quatre (4) groupes de dix (10) Équipes dans chaque Région. Chaque groupe affronte deux fois chaque autre groupe de sa Région au cours d'une série de six (6) matchs lors d'une saison de cinq (5) semaines.

Les Équipes cumulent des points à chaque match, conformément à l'**ANNEXE C5.1**. À la fin de chaque série de matchs, les Équipes sont classées en fonction de leur Score de tour et gagnent des points comptant pour leur classement en Saison régulière (« Points de classement »), conformément à l'**ANNEXE C5.4**. Le classement final d'une Équipe lors d'une Phase de la Saison régulière est déterminé par son total de Points de classement obtenus lors des séries de matchs de cette Phase.

3.3.3. Qualification

À l'issue de toutes les séries de matchs de la Phase 1 de la Saison régulière, les Points de classement obtenus par une Équipe lors de la Phase 1 de la Saison régulière déterminent sa qualification comme suit :

- Playoffs de la Phase 1 : Sont qualifiées les dix (10) Équipes cumulant le meilleur total de points en Amérique du Nord, en EMOA et en Asie-Pacifique Nord et les cinq (5) Équipes cumulant le meilleur total de points en Asie-Pacifique Sud et en Amérique du Sud. Ces Équipes sont également qualifiées pour la Phase 2 de la Saison régulière de la Ligue Pro.
- Phase 2 de la Saison régulière de la Ligue Pro : Sont qualifiées les vingt-deux (22) Équipes cumulant le meilleur total de points en Amérique du Nord, en EMOA et en Asie-Pacifique Nord et les vingt-sept (27) Équipes cumulant le meilleur total de points en Asie-Pacifique Sud et en Amérique du Sud.
- Tournoi de qualification pour la Phase 2 de la Ligue Pro : Sont qualifiées les Équipes restantes (maximum huit (8)).

À l'issue de toutes les séries de matchs de la Phase 2 de la Saison régulière, les Points de classement obtenus par une Équipe lors de la Phase 2 de la Saison régulière déterminent sa qualification comme suit :

- Playoffs de la Phase 2 :
 - Sont qualifiées les huit (8)* Équipes cumulant le meilleur total de points en Amérique du Nord, en EMOA et en Asie-Pacifique Nord.
 - Sont qualifiées les quatre (4)* Équipes cumulant le meilleur total de points en Asie-Pacifique Sud et en Amérique du Sud.

* Pour chaque tranche de 295 Points de Playoffs (« Seuil d'Équipe supplémentaire ») obtenus par les Équipes d'une même Région lors des Playoffs de la Phase 1, une (1) Équipe supplémentaire de cette Région est qualifiée. Les éventuelles Équipes supplémentaires sont qualifiées en fonction de leur total de points dans la Région concernée. Une fois que sept (7) Équipes sont qualifiées dans une Région par le biais du Seuil d'Équipe supplémentaire, si aucune autre Région n'a atteint le Seuil d'Équipe supplémentaire, une (1) Équipe supplémentaire de la Région dont les Équipes s'approchent le plus du Seuil d'Équipe supplémentaire est qualifiée.
- Tournoi de la dernière chance 2 :
 - Sont qualifiées les vingt-quatre (24)** Équipes (hors Équipes déjà qualifiées pour les Playoffs) cumulant le meilleur total de points en Amérique du Nord, en EMOA et en Asie-Pacifique Nord.
 - Sont qualifiées les vingt-huit (28)** Équipes (hors Équipes déjà qualifiées pour les Playoffs) cumulant le meilleur total de points en Asie-Pacifique Sud et en Amérique du Sud.

** Dans chaque Région, pour chaque Équipe déjà qualifiée pour les Playoffs de la Phase 2 grâce au Seuil d'Équipe supplémentaire, une (1) Équipe de moins est qualifiée pour le Tournoi de la dernière chance 2 dans cette Région.
- Tournoi de la dernière chance 1 : Sont qualifiées les Équipes restantes (maximum huit (8)).

En cas d'égalité au total de Points de classement, les Équipes seront départagées conformément à l'**ANNEXE C6.2**.

3.3.4. Conditions supplémentaires relatives aux Équipes et aux Participants de la Saison régulière de la Ligue Pro

Les Participants et les Équipes qui participent à la Saison régulière de la Ligue Pro doivent respecter les conditions suivantes :

- Tous les Participants doivent, après avoir reçu une invitation d'EA, s'inscrire sur le serveur Discord « ALGS Pro League » (« Ligue Pro ALGS ») avant le début de chaque Phase de la Saison régulière, et doivent rester inscrits sur ce serveur pendant toute la durée de la Phase à laquelle ils participent.
- À la demande d'EA, tous les Titulaires doivent envoyer une photo d'eux-mêmes avant chaque Phase de la Saison régulière.
- Au moins un (1) Titulaire de chaque Équipe doit participer à une Journée des médias de la Ligue pro en ligne avant chaque Phase de la Saison régulière.
- Tous les Participants à un Événement en direct doivent participer en personne à la journée des médias avant l'événement. EA fournira par e-mail un programme de la journée des médias et de plus amples informations peu après l'identification des Équipes participant à ces événements.
- Chaque Équipe doit identifier auprès d'EA au moins un (1) Titulaire de l'Équipe qui devra se tenir disponible pour une interview d'après-match en direct à la fin de chaque journée de match. Les Équipes doivent indiquer le Titulaire chargé de cette responsabilité par le biais de leur canal textuel sur le serveur Discord « ALGS Pro League » au moins une (1) heure avant chaque journée de match de la Saison régulière de la Ligue Pro.
 - Chacun de ces Participants doit se tenir disponible pour une interview de l'équipe de diffusion ALGS pendant au moins (30) minutes après le dernier match de chaque Journée de match de la Ligue pro.
- Pour chaque Événement en direct, tous les Participants de l'Équipe gagnante doivent participer à une session média pendant un maximum d'une (1) heure à la fin de la compétition.
- Tous les Participants doivent être connectés au serveur Discord « ALGS Pro League » et aux Canaux vocaux d'Équipe pendant toute la durée de leurs matchs en Saison régulière afin de permettre l'enregistrement et la restitution des communications vocales de l'Équipe, soit pendant une diffusion ALGS en direct, soit pour du contenu ALGS en post-production (« Captation pour diffusion »). Tous les Participants consentent à l'enregistrement et à l'utilisation de leurs communications vocales par EA, ainsi que par des tiers autorisés par EA, dans le cadre de la Captation pour diffusion.
- Au moins un (1) Titulaire de chaque Équipe doit participer à une (1) Réunion de joueurs virtuelle obligatoire avant chaque Phase de la Saison régulière. EA fournira la date et l'heure de la réunion au moins sept (7) jours à l'avance.

3.4. CIRCUIT CHALLENGER

La Phase 1 et la Phase 2 du Circuit Challenger consistent chacune en quatre (4) tournois par Région.

3.4.1. Nombre maximum d'Équipes ; Répartition et Groupes

Les Tournois du Circuit Challenger en Amérique du Nord et en EMOA accepteront chacun un maximum de 1 280 Équipes. Les Tournois du Circuit Challenger en Asie-Pacifique Sud accepteront un maximum de 640 Équipes. Les Tournois du Circuit Challenger en Asie-Pacifique Nord et en Amérique du Sud accepteront chacun un maximum de 320 Équipes.

Pour le premier tournoi de la Phase 1 du Circuit Challenger, les Équipes seront réparties en fonction du total de Points de Tournoi de qualification de pré-saison obtenus par les Titulaires de l'effectif verrouillé de l'Équipe. Pour les tournois suivants de la Phase 1 du Circuit Challenger, les Équipes seront réparties en fonction du total de Points de Circuit Challenger (voir la **Clause 3.4.2**) obtenus dans les tournois de la Phase 1 du Circuit Challenger par les trois

(3) Titulaires de l'effectif verrouillé de l'Équipe ayant participé à l'événement. Pour le premier tournoi de la Phase 2 du Circuit Challenger, les Équipes seront réparties en fonction du total de Points de Circuit Challenger obtenus dans les tournois de la Phase 1 du Circuit Challenger par les trois (3) Titulaires de l'effectif verrouillé de l'Équipe ayant participé à l'événement. Pour les tournois suivants de la Phase 2 du Circuit Challenger, les Équipes seront réparties en fonction du total de Points de Circuit Challenger obtenus dans les tournois de la Phase 2 du Circuit Challenger par les trois (3) Titulaires de l'effectif verrouillé de l'Équipe ayant participé à l'événement.

Les Équipes seront ensuite réparties en groupes de vingt (20) Équipes selon la méthode du « snake draft », en commençant par la meilleure Équipe.

3.4.2. Format du Tournoi

Les tournois du Circuit Challenger sont des tournois à élimination directe (voir **l'ANNEXE C1**).

Chaque Participant d'une Équipe gagne des Points de Circuit Challenger (voir **l'ANNEXE C5.3**) en fonction du classement de son Équipe à l'issue de certains tours spécifiques du tournoi.

3.4.3. Qualification pour les futurs événements

Sont qualifiées pour le Tournoi de qualification pour la Phase 2 de la Ligue Pro les vingt-deux (22) Équipes de chaque Région cumulant le meilleur total de Points de Circuit Challenger obtenus lors des tournois de la Phase 1 du Circuit Challenger par les trois (3) Titulaires de l'effectif verrouillé utilisé par l'Équipe lors de son dernier tournoi du Circuit Challenger (« Total de Points CC1 »).

Sont qualifiées pour le TDC1 les vingt-deux (22) Équipes de chaque Région cumulant le meilleur total de Points de Circuit Challenger obtenus lors des tournois de la Phase 2 du Circuit Challenger par les trois (3) Titulaires de l'effectif verrouillé utilisé par l'Équipe lors de son dernier tournoi du Circuit Challenger (« Total de Points CC2 »).

3.5. TOURNOI DE QUALIFICATION POUR LA PHASE 2 DE LA LIGUE PRO

Ce tournoi utilise un format à double élimination avec un tableau des gagnants et un tableau des perdants. Il est conclu par une Finale. Les Équipes disputent à chaque tour une série de six (6) matchs et gagnent des points à chaque match, conformément à **l'ANNEXE C5.1**.

Les douze (12) Équipes cumulant le meilleur Total de Points CC1 à l'issue de la Phase 1 du Circuit Challenger et les huit (8) Équipes cumulant le plus faible total de Points de classement à l'issue de la Phase 1 de la Saison régulière de la Ligue Pro démarrent dans le tableau des gagnants. Les autres Équipes qualifiées par le biais de la Phase 1 du Circuit Challenger démarrent dans le tableau des perdants.

3.5.1. Tableau des gagnants

Les dix (10) Équipes avec le Score de tour le plus élevé (voir **l'ANNEXE C5.1**) sont qualifiées pour la Finale avec un certain nombre de Points de départ (voir **l'ANNEXE C5.2**). Toutes les autres Équipes sont reversées dans le tableau des perdants.

3.5.2. Tableau des perdants

Les dix (10) Équipes avec le Score de tour le plus élevé sont qualifiées pour la Finale. Toutes les autres Équipes sont éliminées du Tournoi.

3.5.3. Finale

Les huit (8) Équipes avec le Score de tour le plus élevé sont qualifiées pour la Phase 2 de la Saison régulière de la Ligue Pro.

3.6. PLAYOFFS DE LA PHASE 1 ET DE LA PHASE 2 (« PLAYOFFS »)

3.6.1. Répartition et Groupes

Pour chaque Phase de Playoffs, les Équipes sont réparties en fonction de leur classement final à l'issue de la Saison régulière dans leur Région. En cas d'égalité, les Équipes seront départagées conformément à l'**ANNEXE C6.2**. Les Équipes sont ensuite réparties en quatre (4) groupes de dix (10) Équipes, conformément au tableau ci-dessous :

Groupes des Playoffs de la Phase 1

	Groupe 1		Groupe 2		Groupe 3		Groupe 4	
	Région	Classement	Région	Classement	Région	Classement	Région	Classement
Équipe 1	EMOA	1	AN	1	AP N	1	AP S	1
Équipe 2	AN	2	AP N	2	EMOA	2	AS	1
Équipe 3	AP S	2	AS	2	AN	3	EMOA	3
Équipe 4	AP N	4	AP S	3	AS	3	AP N	3
Équipe 5	AS	4	EMOA	4	AP S	4	AN	4
Équipe 6	AS	5	EMOA	5	AP S	5	AN	5
Équipe 7	AP N	5	AP N	6	AN	6	EMOA	6
Équipe 8	AN	7	AN	8	EMOA	7	AP N	7
Équipe 9	EMOA	9	AN	9	AP N	8	EMOA	8
Équipe 10	EMOA	10	AP N	9	AP N	10	AN	10

Les informations relatives aux groupes des Playoffs de la Phase 2 seront publiées sur playapex.com/algs dans un délai de deux (2) semaines après la conclusion des Playoffs de la Phase 1.

3.6.2. Format

Chaque Phase de Playoffs rassemble quarante (40) Équipes s'affrontant en phase de groupes dans un format à double élimination (voir les **ANNEXES C2 et C3**). Le Tour 1 du tableau des gagnants, le Tour 1 du tableau des perdants, le Tour 2 du tableau des gagnants et le Tour 2 du tableau des perdants consistent chacun en une série de six (6) matchs.

Les Équipes gagnent des Points de playoffs (voir l'**ANNEXE C5.5**).

3.6.3. Qualification

Toutes les Équipes des Playoffs de la Phase 1 sont qualifiées pour la Phase 2 de la Saison régulière de la Ligue Pro.

Les trente (30) Équipes cumulant le meilleur total de Points de Playoffs obtenus lors des Playoffs des Phases 1 et 2 sont qualifiées pour le Championnat.

Les Équipes ayant participé aux Playoffs de la Phase 2 sans se qualifier pour le Championnat sont qualifiées pour le TDC2.

3.7. TOURNOIS DE LA DERNIÈRE CHANCE

3.7.1. Tournoi de la dernière chance 1

Ce tournoi utilise un format à double élimination avec un tableau des gagnants et un tableau des perdants. Il est conclu par une finale. Les Équipes disputent à chaque tour une série de six (6) matchs et gagnent des points à chaque match, conformément à **l'ANNEXE C5.1**.

Les douze (12) Équipes cumulant le meilleur Total de Points CC2 à l'issue de la Phase 2 du Circuit Challenger et les huit (8) Équipes cumulant le plus faible total de Points de classement à l'issue de la Phase 2 de la Saison régulière démarrent dans le tableau des gagnants. Les autres Équipes qualifiées par le biais de la Phase 2 du Circuit Challenger démarrent dans le tableau des perdants.

L'élimination ou la qualification d'une Équipe est déterminée par son Score de tour (voir **l'ANNEXE C5.1**), selon les critères ci-dessous :

- Tour 1 du tableau des gagnants : Les dix (10) Équipes avec le Score de tour le plus élevé sont qualifiées pour la Finale avec un certain nombre de Points de départ (voir **l'ANNEXE C5.2**). Toutes les autres Équipes sont reversées dans le Tour 1 du tableau des perdants.
- Tour 1 du tableau des perdants : Les dix (10) Équipes avec le Score de tour le plus élevé sont qualifiées pour le Tour 2 du tableau des perdants. Toutes les autres Équipes sont éliminées du Tournoi.
- Tour 2 du tableau des perdants : Les dix (10) Équipes avec le Score de tour le plus élevé sont qualifiées pour la Finale. Toutes les autres Équipes sont éliminées du Tournoi.
- Finale : les Équipes avec le Score de tour le plus élevé sont qualifiées pour le TDC2. Après déduction des Équipes déjà qualifiées par le biais des Playoffs de la Phase 2 et des huit (8) Équipes qualifiées par le biais de la Phase 2 de la Saison régulière des quarante (40) emplacements disponibles, un certain nombre d'Équipes seront qualifiées pour le TDC2. Le nombre exact sera publié sur playapex.com/compete à l'issue des Playoffs de la Phase 2. Le nombre d'Équipes qualifiées varie en fonction de la Région.

3.7.2. Tournoi de la dernière chance 2

3.7.2.1. Têtes de série

Les Équipes sont réparties en fonction de leur classement final dans les événements ci-dessous selon l'ordre de priorité suivant :

- Playoffs de la Phase 2
- Phase 2 de la Saison régulière de la Ligue Pro
- TDC1

3.7.2.2. Format

Quarante (40) Équipes sont réparties en deux (2) groupes de vingt (20) pour un tournoi au format à double élimination (voir **l'ANNEXE C3**). Toutes les Équipes démarrent au Tour 1 du tableau des gagnants. Chaque tour consiste en une série de six (6) matchs.

Dans chaque Région, les deux (2) Équipes avec le Score de tour le plus élevé obtenu lors du dernier tour sont qualifiées pour le Championnat.

3.8. CHAMPIONNAT

3.8.1. Têtes de série

Les Équipes sont réparties selon l'ordre de priorité suivant :

- total de Points de playoffs obtenus lors des Playoffs de la Phase 1 et de la Phase 2.
 - En cas d'égalité, les Équipes sont classées selon le total de Points de playoffs obtenus lors des Playoffs de la Phase 2 par les trois (3) Titulaires de l'effectif verrouillé utilisé par l'Équipe pour le Championnat. Si l'égalité persiste, une méthode de répartition aléatoire est utilisée.
- Classement final du TDC2 de l'Équipe
 - En cas d'égalité au classement final du TDC2, les Équipes sont classées selon leur Score de tour du dernier tour du TDC2.
 - En cas d'égalité au Score de tour du dernier tour du TDC2, les Équipes sont classées selon leur meilleur Score de match de la Finale du TDC2. Si l'égalité persiste, une méthode de répartition aléatoire est utilisée.

Les Équipes sont ensuite réparties en quatre (4) groupes de dix (10) Équipes, selon la méthode du « snake draft ».

3.8.2. Format

Quarante (40) Équipes s'affrontent en phase de groupes dans un format à double élimination (voir les **ANNEXES C2** et **C3**). Le Tour 1 du tableau des gagnants, le Tour 1 du tableau des perdants, le Tour 2 du tableau des gagnants et le Tour 2 du tableau des perdants consistent chacun en une série de huit (8) matchs.

3.9. PLATEFORMES

Les Participants peuvent s'inscrire et participer à l'ALGS sur une Plateforme prise en charge en utilisant un compte PSN unique sur PlayStation 4 ou PlayStation 5, un compte Xbox unique sur Xbox One ou Xbox Series X|S et un Compte EA unique sur PC. Les comptes PSN et Xbox pour leur plateforme respective peuvent partager un Compte EA unique.

Les Événements en direct seront disponibles sur PC uniquement.

4. RÈGLEMENT DES MATCHS

Le règlement des matchs est disponible sur : <https://battlefy.com/apex-legends-global-series-year-2/match-rules>

5. PARTICIPATION AUX ÉVÉNEMENTS EN DIRECT

5.1. DÉPLACEMENT POUR LA PARTICIPATION AUX ÉVÉNEMENTS EN DIRECT

EA ou un tiers peut couvrir les frais de déplacement de certains Participants qualifiés pour ou invités à un Événement en direct. Pour les Participants dont les frais de déplacement sont payés par EA, le choix des vols, hôtels ou transferts associés se fera à la seule discrétion d'EA. En fonction de la distance nécessaire à un Participant pour rejoindre un Événement en direct, EA se réserve le droit de choisir un moyen de transport terrestre plutôt qu'aérien. Si un Participant demande un programme de voyage ou d'hébergement spécial (changement de date, de transporteur, de ville d'arrivée/de départ autre que la ville du tournoi, etc.) et si le coût

de cette demande spéciale excède le coût du programme standard prévu par le tournoi, EA peut demander au Participant de prendre à sa charge la différence.

La perception de frais de déplacement est effectuée sous réserve de conformité avec ce Règlement officiel. Si un Participant est disqualifié ou qu'il renonce au voyage pour quelque raison que ce soit, EA peut offrir les frais de déplacement et d'hébergement à un autre Participant, qui prendra alors la place du Participant dans l'ALGS.

Les frais annexes de déplacement incluent, sans s'y limiter : les appels téléphoniques, les frais de télécopie, les frais de connexion Internet, les services de beauté/spa, la lessive, les sorties et excursions, les achats dans les boutiques de souvenirs, les frais d'hôtel, les frais de compagnie aérienne et toute autre dépense non mentionnée dans le présent Règlement officiel sont à l'entière charge du Participant et de son parent/tuteur. Le Participant peut devoir payer ces frais annexes en fournissant une carte de crédit à l'hôtel concerné. L'hôtel et le billet d'avion ne peuvent pas être utilisés séparément. Le voyage et l'hébergement dépendent de la disponibilité et de certaines restrictions. Toute nuit supplémentaire et tous frais supplémentaires liés à un séjour prolongé seront à l'entière charge du Participant et de son parent/tuteur. Un passeport valide ou un autre document de voyage peut être demandé, et relève de la responsabilité de chaque Participant. Des restrictions supplémentaires peuvent s'appliquer.

5.2. DÉCLARATION D'ADMISSIBILITÉ ET DEMANDE D'INFORMATIONS BIOGRAPHIQUES

Les Participants doivent signer une Déclaration d'admissibilité au voyage et remplir le formulaire de Demande d'informations biographiques avant d'accepter les conditions d'hébergement pour un Événement en direct. La Déclaration d'admissibilité au voyage sera envoyée à chaque Participant à l'adresse e-mail associée à son compte EA. Si un Participant ne remplit pas la Déclaration d'admissibilité au voyage dans les sept (7) jours calendaires suivant la tentative de notification, ne signe pas ou ne renvoie pas la Déclaration d'admissibilité au voyage dans les délais requis, refuse de voyager, n'est pas admissible pour accepter le voyage ou n'est pas disponible pour voyager aux dates prévues des Événements en direct, il renoncera aux frais de déplacement et à sa place dans l'Événement en direct ou l'ALGS.

Si un Participant est mineur sur son territoire de résidence, son parent ou son tuteur légal devra signer tous les documents nécessaires pour accepter le voyage et devra l'accompagner aux Événements en direct. Dans ce cas, les frais de déplacement incluront un vol supplémentaire pour un (1) parent ou tuteur légal. Le Participant et le parent/tuteur légal doivent voyager ensemble sur le même itinéraire et partager l'hébergement à l'hôtel.

5.3. VÉRIFICATION DES ANTÉCÉDENTS

Pour participer à un Événement en direct, dans la mesure autorisée par la loi du pays/territoire de résidence du Participant, tout gagnant potentiel d'une récompense doit au préalable se soumettre à une vérification des antécédents et fournir à EA les informations requises afin d'être admissible au gain de la récompense. EA se réserve le droit, à sa seule discrétion, de disqualifier un gagnant potentiel suite à la vérification de ses antécédents si EA détermine, à sa seule discrétion, que l'attribution d'une récompense à ce gagnant pourrait nuire à l'image d'EA.

6. CONTRÔLE

Les Comptes EA, le classement et les données de match peuvent être vérifiés, notamment pour éviter les comportements malveillants et la triche. Tout Participant sera immédiatement

disqualifié de l'ALGS et des compétitions associées, à la discrétion d'EA ou de ses agents, pour quelque raison que ce soit, y compris pour défaut de conformité avec le Contrat Utilisateur, la Politique relative à la protection des données personnelles et aux cookies et le présent Règlement officiel, en particulier le Code de conduite disponible à l'**ANNEXE A**, pouvant inclure, mais sans s'y limiter :

- l'utilisation de codes de triche, le piratage ou toute autre application tierce « d'aide » lors des matchs du Jeu ;
- les coupures Internet délibérées lors des matchs du Jeu ;
- les ententes avec d'autres Équipes/Participants lors des matchs du Jeu ;
- l'exploitation de failles connues dans le Jeu (les Participants sont tenus de s'informer et d'éviter les exploitations illégales de failles) ; ou
- les comportements abusifs ou inappropriés, en particulier le harcèlement et les propos négatifs ou grossiers tenus en ligne.

EA, à sa seule discrétion, se réserve le droit de disqualifier tout Participant ou toute Équipe et d'annuler leur participation, à tout moment et pour tout motif, y compris mais sans s'y limiter pour perturbation de la procédure de participation ou du bon déroulement de l'ALGS, pour infraction au présent Règlement officiel ou pour comportement antisportif ou perturbateur. La disqualification d'un Participant peut entraîner la disqualification de toute son Équipe d'un événement ALGS ou de l'ALGS dans son ensemble. Le manquement d'EA à mettre en vigueur toute disposition du présent Règlement officiel ne constitue pas une renonciation à cette disposition.

7. RÉCOMPENSES

Le détail des récompenses pour les événements est disponible à l'**ANNEXE E**.

7.1. CONDITIONS D'UTILISATION RELATIVES AUX RÉCOMPENSES

Les récompenses ne sont pas transférables. L'échange des récompenses contre d'autres biens et services n'est pas autorisé. EA se réserve le droit d'offrir une récompense de remplacement d'une valeur équivalente ou supérieure si la récompense annoncée n'est pas disponible ou interdite par la loi locale. Les Participants gagnants résidant en Uruguay se verront remettre une récompense sous forme de carte cadeau, en substitut des récompenses en argent. Toutes les taxes fédérales, d'État, provinciales et locales, ainsi que les taxes douanières sont à la charge du vainqueur.

Les gagnants devront remplir et signer un formulaire de Déclaration et de renonciation du gagnant dans un délai de quatre-vingt-dix (90) jours après la fin de l'événement pour récupérer leur récompense. Si un gagnant potentiel ne signe pas et/ou ne renvoie pas le formulaire de Déclaration et de renonciation du gagnant, qu'il refuse la récompense, qu'il n'est pas autorisé à l'accepter ou que la récompense est retournée à l'expéditeur car non distribuable, il renonce à la récompense.

Le défaut de communication des données bancaires ou de la méthode de livraison en temps opportun au fournisseur des récompenses peut entraîner la perte de la récompense. Si un gagnant potentiel est mineur sur son territoire de résidence, son parent ou tuteur légal (tel que requis par la loi) devra signer tous les documents nécessaires et présenter une pièce d'identité. La perception d'une récompense est subordonnée au respect du présent Règlement officiel. Toutes les récompenses réclamées conformément au Règlement officiel seront attribuées. Si le gagnant potentiel d'une récompense venait à être disqualifié ou si la récompense venait à être perdue pour quelque raison que ce soit, EA se réserve le droit de faire don de la récompense

concernée à une organisation caritative de son choix. Les gagnants potentiels peuvent avoir à fournir une adresse de livraison valide pour obtenir leur récompense. Un délai maximum de trois (3) mois peut être nécessaire pour la livraison des récompenses.

Si EA annule ou suspend l'ALGS, conformément à la **Clause 2.4** ci-dessus, les récompenses seront attribuées pour tous les événements antérieurs à l'annulation ou à la suspension.

8. CONDITIONS GÉNÉRALES

Aucun élément du présent Règlement officiel ne saurait exclure ou restreindre les droits réglementaires des Participants en tant que consommateurs.

8.1. DONNÉES PERSONNELLES

En participant à l'ALGS, les Participants comprennent qu'EA traitera leurs informations personnelles (nom, adresse, date de naissance, nom de Compte EA, adresse e-mail, nom d'utilisateur sur la Plateforme prise en charge, pays de résidence) conformément à la Politique relative à la protection des données personnelles et aux cookies, aux fins qui y sont afférentes. Si les Données personnelles ont été recueillies auprès des Participants par une entité organisatrice, les Participants acceptent que l'entité organisatrice transfère ces informations à EA.

Les informations personnelles seront utilisées et traitées conformément à Politique relative à la protection des données personnelles et aux cookies, y compris mais sans s'y limiter aux fins suivantes :

- organiser, gérer et surveiller l'ALGS et l'attribution des récompenses, en particulier la publication, en ligne ou sur tout autre support lié à l'ALGS, du nom et du pays de résidence des gagnants, comme décrit ci-dessous ;
- annoncer les statistiques démographiques et les statistiques de jeu des joueurs et des Équipes dans le cadre de la diffusion commentée des événements ;
- partager des informations avec des agents et/ou des administrateurs désignés de l'ALGS, en particulier pour la réservation de voyages ou l'obtention de retours sur l'ALGS, la jouabilité et les fonctionnalités des titres EA ; et
- utiliser des ressources marketing et promotionnelles (par exemple, la Captation pour diffusion) susceptibles de contenir des informations relatives aux joueurs.

Les Données personnelles seront traitées aux États-Unis ou dans tout autre pays où EA, ses filiales ou sous-traitants tiers opèrent. En participant à l'ALGS, les Participants acceptent que leurs informations personnelles puissent être transmises à des destinataires aux États-Unis et dans d'autres pays qui pourraient ne pas offrir le même degré de protection de la vie privée que les lois de leur pays de résidence ou de nationalité, comme expliqué dans la Politique relative à la protection des données personnelles et aux cookies.

Les Participants ont le droit d'accéder à leurs Données personnelles, de les retirer et de les corriger. Les Participants peuvent faire valoir ces droits en se rendant sur notre Privacy Portail (Portail sur la protection des données personnelles) à l'adresse <https://www.ea.com/privacy-portal>.

Remarque : nous pouvons demander une vérification des antécédents des Participants que nous invitons aux Événements en direct. Si applicable et nécessaire, nous pouvons demander le consentement du Participant et fournir des détails sur la procédure de vérification.

L'entité organisatrice de l'ALGS est considérée, si possible, comme responsable de traitement de la base de données contenant les Données personnelles fournies par les Participants. Consultez la politique relative à la protection des données personnelles de l'entité organisatrice pour en savoir plus sur le traitement de vos données et sur vos droits afférents.

Applicabilité du Contrat utilisateur et de la Politique relative à la protection des données personnelles et aux cookies : En cas de conflit entre le présent Règlement officiel, la Politique relative à la protection des données personnelles et aux cookies ou le Contrat utilisateur, alors la Politique relative à la protection des données personnelles et aux cookies ou le Contrat utilisateur, le cas échéant, priment.

8.2. PUBLICATION DES INFORMATIONS RELATIVES AUX JOUEURS

LISTE DES GAGNANTS : EA publiera en ligne le nom des gagnants confirmés deux (2) semaines après la fin de chaque Événement ALGS à l'adresse playapex.com/algs. Cette liste restera consultable pendant trois (3) mois après la fin de l'ALGS.

8.2.1. Le Participant autorise EA à publier ou autrement utiliser ses statistiques et ses classements en lien avec l'ALGS à toute fin, en particulier pour des opérations marketing et promotionnelles, sans consentement préalable ni rémunération.

8.2.2. En acceptant une récompense, un Participant accorde à EA le droit d'utiliser ses Données personnelles et toute autre information fournie par lui-même dans le cadre de la gestion, du marketing et de la promotion de l'ALGS, d'EA et/ou du Jeu, sans consentement ou compensation supplémentaire du Participant, sauf indication contraire ci-dessous :

- Informations générales : nom complet, pays/territoire de résidence, âge, nom d'utilisateur sur la Plateforme prise en charge (gamertag Xbox Live, identifiant PSN ou identifiant de Compte EA)
- Information réseaux sociaux : pseudo Twitter, chaîne YouTube, compte Twitch, nom d'utilisateur Discord, nom d'utilisateur Instagram
- Photos : photos fournies par le Participant à EA ou photos du Participant prises sur le site d'un Événement en direct
- Autres informations réservées à la gestion du tournoi : taille de t-shirt, régime alimentaire, numéro de téléphone portable
- toute autre information biographique fournie par le Participant (Légende favorite, courte biographie fournie au moment de l'inscription sur le Site du tournoi)

8.2.3. Les Participants comprennent et acceptent qu'EA peut fournir les informations de Compte EA des Participants (nom, identifiant en ligne, âge, pays/territoire, statistiques, scores et adresse e-mail) à Battlefy, qui peut les utiliser pour gérer les événements ALGS et les événements associés. Battlefy peut notamment contacter les Participants par e-mail et/ou par tout autre moyen.

8.3. DROIT APPLICABLE ; DÉCHARGE DE RESPONSABILITÉ

8.3.1. Les décisions prises par EA ont un caractère définitif et font autorité sur tous les aspects de l'ALGS.

8.3.2. Dans la mesure autorisée par la loi locale, l'ALGS est soumise aux lois de l'État de Californie et tout litige lié devra être réglé aux États-Unis.

8.3.3. Dans la mesure autorisée par la loi, le Participant accepte de dégager EA et ses sous-traitants de toute responsabilité relative aux blessures, pertes, dommages, droits, réclamations ou actions de toute sorte survenant à l'occasion ou en lien avec l'ALGS ou avec toute activité liée à l'ALGS (réception, acceptation, possession, utilisation ou mauvais usage d'un voyage fourni par EA ou d'une récompense).

8.3.4. POUR LES RÉSIDENTS D'AUTRICHE, D'ALLEMAGNE ET DE POLOGNE

Nonobstant toute autre disposition des présentes, rien dans le présent Règlement officiel ne devrait priver un Participant de ses droits à la consommation accordés par les lois de son pays et, quand bien même, il est toujours possible de s'entendre sur une dérogation. Concernant la récompense et tout autre produit ou service fourni gratuitement par EA et ses filiales, EA pourra être tenu pour responsable uniquement en cas de faute intentionnelle ou de négligence grave.

Cependant, en cas de négligence légère, EA sera uniquement tenu pour responsable de violation d'obligations contractuelles majeures, comme le retard ou l'impossibilité d'exécution, pour laquelle EA pourrait être reconnu comme responsable. La responsabilité en cas de violation d'une telle obligation contractuelle majeure est limitée aux dommages contractuels usuels, dont la survenue pourrait être attendue par EA dès la conclusion du contrat au vu des circonstances connues à ce moment-là. Les « obligations contractuelles majeures » sont les obligations qui doivent absolument être remplies pour permettre la mise en œuvre correcte du contrat et l'accomplissement de sa finalité, et à l'observation desquelles vous pouvez vous fier en tant que consommateur final. Les limitations de responsabilité énoncées ci-dessus ne s'appliquent pas en cas de garantie explicite d'EA, en cas de malveillance ou d'atteinte à la vie, au corps ou à la santé, et en cas de dispositions légales contraignantes.

8.3.5. POUR LES RÉSIDENTS DU ROYAUME-UNI ET DE FRANCE

Nonobstant toute autre disposition des présentes et dans la mesure autorisée par la loi, tout Participant accepte de dégager EA et ses sous-traitants de toute responsabilité relative aux blessures, pertes, dommages, droits, réclamations ou actions de toute sorte survenant à l'occasion ou en lien avec l'ALGS ou avec toute activité liée à l'ALGS (réception, possession, utilisation ou mauvais usage d'une récompense), à l'exception des réclamations relatives à un décès ou à une blessure impliquant directement une négligence d'EA et, pour les résidents du Royaume-Uni, des réclamations relatives à tout manquement ou responsabilité non exclu(e) par la loi.

8.3.6. POUR LES RÉSIDENTS D'AUSTRALIE

Nonobstant toute autre disposition des présentes, dans la mesure autorisée par la loi et dans l'obligation et sans exclure, restreindre ni modifier les droits ou les recours auxquels le Participant pourrait prétendre en tant que consommateur protégé par la Loi relative à la consommation australienne, chaque Participant accepte de dégager EA et ses sous-traitants de toute responsabilité relative aux blessures, pertes, dommages, droits, réclamations ou actions de toute sorte survenant à l'occasion ou en lien avec l'ALGS ou avec toute activité liée à l'ALGS (réception, possession, utilisation ou mauvais usage d'une récompense).

9. DROITS COMMERCIAUX

Tous les droits commerciaux (y compris et sans s'y limiter tous les droits marketing et audiovisuels) associés à l'ALGS appartiennent à EA.

Les Participants ne peuvent pas s'associer commercialement à l'ALGS ou à EA, ni utiliser les droits de propriété intellectuelle d'EA, ni autoriser un tiers à le faire, sans accord préalable écrit d'EA, qui peut être accordé ou refusé à sa seule discrétion.

Tout Participant ou sponsor de Participant voulant engager une action promotionnelle ou marketing en rapport avec l'ALGS, en particulier sur un site de l'ALGS, doit obtenir l'accord préalable écrit d'EA, qui peut être accordé ou refusé à sa seule discrétion.

L'enregistrement et la diffusion d'images ou de séquences de la ALGS à des fins commerciales par ou au nom d'un Participant sont strictement interdits, sauf autorisation expresse d'EA.

10. LIMITATION DE RESPONSABILITÉ

EA n'est pas responsable des éléments suivants : (1) informations erronées, quelle que soit l'origine de l'erreur (participant, typographique, équipement ou programmation en lien avec le Tournoi) ; (2) défaillances techniques, y compris, mais sans s'y limiter, les pannes de réseau, les interruptions ou les déconnexions ; (3) intervention non autorisée dans le processus de saisie ou dans le Tournoi ; (4) erreur humaine ou technique dans l'administration du Tournoi ou dans le processus d'inscription ; (5) communications électroniques retardées, perdues, non livrées, erronées, endommagées ou volées ; (6) non-admissibilité pour quelque raison que ce soit, y compris la mauvaise compréhension du Règlement officiel, des conditions d'inscription ou du processus de saisie.

ANNEXE A : CODE DE CONDUITE

Sauf indication contraire, le présent Code de conduite s'applique aux Participants à tous les niveaux de l'ALGS. EA se réserve le droit, à sa seule discrétion, d'infliger des pénalités ou des sanctions ou de disqualifier tout Participant contrevenant au présent Code de conduite.

A1. Comportement du Participant

Les Participants font partie des meilleurs joueurs du monde et, en tant que tels, sont des ambassadeurs l'ALGS qui doivent se conformer aux attentes élevées d'EA, du public et des médias. Les Participants doivent se comporter d'une manière raisonnable, en adoptant un comportement approprié envers les spectateurs, les membres de la presse, les administrateurs du tournoi et les autres Participants.

Les Participants doivent se comporter d'une manière conforme aux normes de décence usuelles ainsi qu'aux conventions sociales et morales. Ils ne doivent commettre aucun acte, se retrouver impliqués dans aucune situation ou formuler aucune déclaration portant atteinte à la réputation de, ou attirant le mépris, le scandale ou le ridicule sur eux-mêmes, EA, l'ALGS, les Participants ou les sponsors.

Ces exigences s'appliquent aux interactions en direct, en ligne et hors ligne, dans et en dehors de l'ALGS, notamment en rapport avec la conduite sur les réseaux sociaux et lors des diffusions en direct, de la conduite passée et pendant les Événements en direct. Tous les Participants sont censés suivre ces règles standard de sportivité et les Règles de conduite d'EA disponibles sur <https://terms.ea.com/fr> en tout temps, y compris lors de participation à des événements non approuvés par EA.

Les comportements interdits comprennent, sans s'y limiter :

- violer toute loi, règle ou règlement, tel que déterminé par EA à sa seule discrétion ;
- utiliser un logiciel ou un programme qui nuit à, interfère avec ou perturbe l'ALGS ou l'ordinateur/la propriété d'autrui ;
- utiliser un logiciel externe conçu pour procurer un avantage déloyal ;
- interférer avec ou perturber la participation d'un autre Participant à l'ALGS ;

- harceler, menacer, intimider, se livrer à des discours haineux, envoyer de façon répétée des messages non désirés ou faire des attaques ou des déclarations personnelles sur la race, le sexe, l'orientation sexuelle, la religion, le patrimoine, etc. ;
- le langage vulgaire ou agressif ;
- le comportement violent, y compris le harcèlement et les menaces verbales ;
- publier, poster, télécharger ou distribuer du contenu, ou organiser/participer à une activité, un groupe ou une guildes qu'EA (agissant raisonnablement et objectivement) détermine déplacé, injurieux, haineux, blasphématoire, diffamatoire, menaçant, offensant, obscène, sexuellement explicite, illicite, portant atteinte à la vie privée, vulgaire, choquant, indécent ou illégal ;
- utiliser des failles, des codes de trucs, des fonctionnalités non-documentées ou des erreurs de conception lors de l'ALGS ;
- vendre, acheter, échanger ou autrement transférer ou proposer de transférer un Compte EA, tout accès personnel aux Services EA ou tout Contenu EA associé à un Compte EA, y compris la Monnaie virtuelle d'EA et les autres Droits, soit au sein d'un Service EA ou sur un site Web tiers ou dans le cadre d'une transaction hors jeu, sauf autorisation expresse d'EA ;
- jouer au nom d'un autre Participant ou autoriser quiconque à jouer au nom d'un autre Participant dans un mode de jeu compétitif ;
- parier, y compris sur les résultats des matchs de l'ALGS ;
- diffuser toute information confidentielle fournie par EA ou une de ses filiales ;
- accepter ou proposer des cadeaux, des pots-de-vin, des récompenses ou une rémunération pour services rendus dans le cadre de la participation à l'ALGS (à l'exception des Participants payés par les sponsors en fonction de leur performance) ;
- provoquer ou contribuer à un scandale, nuire à la réputation ou mettre en danger l'intégrité et la réputation de l'ALGS ou d'EA ;
- s'engager dans toute autre activité perturbant l'environnement de jeu professionnel, équitable et respectueux de l'ALGS ; et
- promouvoir, encourager ou participer à toute activité interdite décrite ci-dessus.

A2. Comportement lors des Événements en direct

Les Participants doivent faire preuve d'un respect approprié, à la seule discrétion d'EA, envers les autres Participants, les arbitres, les officiels, le personnel de l'événement et les administrateurs du tournoi. Un comportement menaçant ou inapproprié envers les arbitres et les autres Participants ne sera pas toléré. Les incidents et les peines seront identifiés à la seule discrétion des officiels de l'ALGS ou d'EA. Les Participants doivent suivre à tout moment les instructions des officiels de l'ALGS ou d'EA.

Les comportements interdits incluent, sans s'y limiter :

- le langage vulgaire ou agressif ;
- le comportement violent, y compris le harcèlement et les menaces verbales ;
- les violences physiques, les bagarres ou toute autre action menaçante dirigée contre un Participant, un spectateur, un officiel ou toute autre personne ;
- endommager les appareils, le matériel et les périphériques de jeu, l'équipement du tournoi, les installations ou le logement ;
- interférer avec ou interrompre la diffusion ou la production télévisuelle ;
- interférer avec l'expérience de jeu, y compris casser délibérément un poste de jeu, couper l'alimentation électrique, quitter un poste avant la fin d'un match, refuser de jouer et abuser des pauses dans le jeu ;
- ne pas coopérer avec les exigences en matière de sécurité, telles que les détecteurs de métaux et les fouilles de sacs ;

- ne pas respecter les instructions données par les sponsors du tournoi, les arbitres et le personnel de sécurité ;
- se connecter aux appareils fournis avec un compte personnel ou jouer à un jeu autre que la copie du Jeu fournie pour l'ALGS ; et
- ne pas être disponible pour les cérémonies de remise des récompenses post-tournoi, les interviews et l'intégralité d'un Événement en direct ou d'un tournoi en ligne, ainsi que pour toute activité promotionnelle raisonnablement demandée par EA ou les autres sponsors.

A3. Politique relative à la collusion et aux matchs truqués

Toute action ou accord visant à désavantager d'autres Participants, sa propre Équipe ou d'autres Équipes de l'ALGS, à prédéterminer le résultat d'un match, à essayer de perdre un match, à perturber l'équité de l'ALGS ou à ne pas tenter pleinement de gagner un match est strictement interdit.

À la discrétion d'EA, tout Participant enfreignant cette règle à n'importe quel moment de l'ALGS pourra être éliminé de l'ALGS. Un tel Participant peut être obligé de renoncer ou de retourner ses compensations et/ou ses récompenses et peut voir son Compte EA et/ou son compte du Jeu suspendu.

Les exemples de collusion incluent, sans s'y limiter :

- perdre volontairement un match, quelle qu'en soit la raison, pendant l'ALGS ;
- jouer au nom d'un autre Participant, y compris par l'utilisation d'un deuxième compte, à tout moment lors de l'ALGS ;
- toute forme de truchage de match ;
- faire de « l'anti-jeu », défini comme un Participant qui ne donne pas le meilleur de lui-même ou n'entreprend pas les actions raisonnables et équitables pour prendre l'avantage sur ses adversaires pendant le match ;
- accepter de partager les gains entre deux Équipes ou plus ; et
- permettre à un adversaire de marquer plus ou moins de points qu'il ne devrait en marquer afin d'affecter le classement.

A4. Politique relative aux drogues et à l'alcool lors des Événements en direct

La consommation d'alcool ou de drogue est interdite pendant un Événement en direct et les Participants ne doivent pas être sous l'emprise de la drogue ou de l'alcool pendant leur participation.

Il est interdit de fumer, même des cigarettes électroniques et des vaporisateurs, lors des Événements en direct, sauf dans les zones prévues à cet effet. Certaines installations peuvent être entièrement non-fumeur.

A5. Tenue lors des Événements en direct

Les Participants doivent porter une tenue appropriée à tout moment, à la discrétion d'EA.

Les Participants ne peuvent pas porter d'éléments à caractère politique ou qui selon EA, suscitent la controverse ou portent atteinte à EA, ses partenaires ou à l'ALGS.

Les Participants ne peuvent pas exercer une activité promotionnelle ni faire de la publicité pour une marque ou un service dans le cadre de l'ALGS, sauf en cas d'accord écrit d'EA.

A6. Pénalités

En cas d'infraction au présent Règlement officiel, EA peut, à sa seule discrétion, pénaliser, disqualifier, modifier le résultat d'un match et retirer une récompense ou un statut de vainqueur. Toute décision d'EA en rapport à l'ALGS est définitive et contraignante. EA se réserve le droit de pénaliser tout Participant à l'ALGS à tout niveau, à tout moment et pour tout motif. Les pénalités peuvent inclure, sans ordre particulier :

- avertissement ;
- avertissement final ;
- blâme ;
- perte d'un Match ;
- perte de tous les matchs ;
- réduction du score d'un match ;
- perte des récompenses (y compris les primes et frais de déplacement) ;
- perte de points ;
- suspension de l'ALGS ;
- disqualification de l'ALGS et des compétitions futures ;
- perte des frais d'inscription pour la participation à un événement ;
- perte des récompenses ultérieures ;
- suspension temporaire ou permanente de l'ALGS ;
- Suspension d'un ou plusieurs comptes de jeu pour les services EA utilisés par le Participant.

EA dispose également du droit d'annoncer publiquement les pénalités infligées aux Participants, et les Participants pénalisés renoncent à leur droit d'engager une action en justice contre EA et/ou ses filiales.

A7. Sponsorisation de Participant

Les Participants à l'ALGS peuvent acquérir et collaborer avec des sponsors publicitaires. La sponsorship promotionnelle est cependant limitée de manière à exclure certaines catégories de produits. Si le sponsor promotionnel entre dans l'une des catégories ci-dessous, le Participant ne sera pas autorisé à afficher ou à promouvoir ce partenariat en lien avec EA, ses partenaires ou l'ALGS.

Sous réserve du droit du présent Règlement officiel et d'EA, à sa seule discrétion, d'interdire, de refuser, de supprimer, de flouter ou de masquer une marque, un logo ou un panneau, les Participants à l'ALGS peuvent être autorisés à afficher leur sponsor promotionnel. Les Participants ne sont pas autorisés à afficher ou à promouvoir les produits ou les services suivants en lien avec EA, ses partenaires ou l'ALGS :

- sites de paris ;
- alcool, tabac et/ou médicaments sur ordonnance ;
- sociétés ou sites faisant la promotion de ou vendant des Pièces Apex ;
- armes à feu ou tout type d'arme ;
- pornographie ou contenu pour adultes ;
- boissons et aliments à forte teneur en graisse, en sel ou en sucre ;
- produits ou services de concurrents directs d'EA, ses partenaires et ses marques dérivées ;
- concurrents directs des partenaires marketing officiels de l'ALGS ; et
- sociétés ou sites de vente non autorisée de clés de jeu.

La présente liste est donnée à titre d'illustration et n'est pas exhaustive. EA se réserve le droit d'ajouter ou de retirer des produits et des services de cette liste à tout moment et sans préavis.

A8. Noms et Pseudos de Participants

Les Participants doivent sélectionner un nom d'utilisateur unique au moment de leur inscription. Ce nom d'utilisateur permettra d'identifier les Participants pendant les Événements en direct. Il peut être identique à leur IDENTIFIANT PSN ou à leur gamertag XBL, bien que cela ne soit en rien obligatoire. Ce nom d'utilisateur doit être différent de celui des autres Participants et ne doit pas être jugé vulgaire par EA et ses filiales. Les noms d'utilisateur ne doivent pas enfreindre les droits de propriété intellectuelle de tiers, la loi, le Contrat utilisateur d'EA ou les droits à la vie privée ou à la publicité d'un tiers.

ANNEXE B : PAYS/TERRITOIRES ADMISSIBLES

Pour être admissible à l'ALGS, un Participant doit résider légalement dans l'un des pays/territoires suivants : Remarque : les régions sont indiquées uniquement aux fins de l'ALGS et ne représentent pas des régions géographiques officielles.

Asie-Pacifique Nord	Asie-Pacifique Sud	EMOA	Amérique du Nord	Amérique du Sud
Japon	Australie	Autriche	Canada	Argentine
Mongolie	Bangladesh	Biélorussie	Costa Rica	Bolivie
Corée du Sud	Hong Kong, région administrative spéciale chinoise, République populaire de Chine	Belgique	République dominicaine	Brésil
	Inde	Bosnie-Herzégovine	El Salvador	Chili
	Indonésie	Bulgarie	Honduras	Colombie
	Macao	Croatie	Mexique	Équateur
	Malaisie	Chypre	Panama	Paraguay
	Nouvelle-Zélande	République tchèque	Porto Rico	Pérou
	Philippines	Danemark	Trinité-et-Tobago	Uruguay
	Singapour	Égypte	États-Unis	Venezuela
	Taiwan	Estonie		
	Thaïlande	Finlande		
	Vietnam	France		
		Géorgie		
		Allemagne		
		Grèce		
		Hongrie		
		Islande		
		Irlande		
		Israël		
		Italie		

		Kazakhstan		
		Koweït		
		Lettonie		
		Liban		
		Lituanie		
		Luxembourg		
		Malte		
		Pays-Bas		
		Norvège		
		Pologne		
		Portugal		
		Qatar		
		Roumanie		
		Russie		
		Arabie saoudite		
		Serbie		
		Slovaquie		
		Afrique du Sud		
		Espagne		
		Suède		
		Suisse		
		Turquie		
		Ukraine (à l'exclusion de la Crimée)		
		Émirats arabes unis		
		Royaume-Uni		

ANNEXE C : FORMATS DE TOURNOI ET SCORE

C1. Tournoi à élimination directe

Dans un tournoi à élimination directe, à chaque tour, au terme d'un certain nombre de matchs, les résultats des Équipes seront comparés afin de déterminer les Équipes qualifiées pour le tour suivant ou, à l'issue de la finale, le vainqueur du tournoi. Le tournoi peut se composer de plusieurs tours de compétition, dont un tour final (« Finale »), un tour précédant immédiatement la Finale (« Demi-finale ») et un tour précédant immédiatement la Demi-finale (« Quart de finale »). Chaque tournoi se déroule au minimum en un (1) tour. Chaque Tour se compose d'une série de Matchs. Toutes les Équipes démarrent le tournoi au Tour 1.

Le nombre total de Tours dans le Tournoi dépend du nombre total d'Équipes enregistrées le jour de la compétition, mais ne peut excéder un nombre de Tours maximum. En Amérique du Nord et en EMOA, le nombre de tours maximum est de sept (7), Finale incluse. Les tournois en Asie-Pacifique Sud durent au maximum six (6) tours, tandis que les tournois en Asie-Pacifique Nord et en Amérique du Sud durent au maximum cinq (5) tours, Finale incluse.

Chaque tour avant la Demi-finale se déroule en quatre (4) matchs. La Demi-finale et la Finale se déroulent chacune en six (6) matchs. Les Équipes cumulent des points à chaque match, conformément à l'**ANNEXE C5.1**.

Une fois tous les matchs d'un tour terminés, les dix (10) Équipes avec le Score de tour le plus élevé (voir l'**ANNEXE C5.1**) dans chaque groupe sont qualifiées pour le tour suivant. Lorsqu'il reste vingt (20) Équipes ou moins au total sur l'ensemble des groupes, ces Équipes sont qualifiées pour la Finale. Les Équipes non qualifiées seront éliminées de l'événement.

La Finale se déroule en six (6) matchs, les Équipes cumulant des points à chaque match (voir l'**ANNEXE C5.1**). Une fois tous les matchs de la Finale terminés, l'Équipe avec le Score de tour final le plus élevé (voir l'**ANNEXE C5.1. Score**) remporte le tournoi de sa Région. Les autres Équipes sont classées en fonction de leur Score de tour final.

C2. Phase de groupes

Lors de cette Phase, chaque groupe affronte tous les autres groupes au cours d'une série de six (6) matchs (« Phase de groupes »), les Équipes cumulant des points à chaque match (voir l'**ANNEXE C5.1**) et passant ensuite à la Phase de double élimination (voir l'**ANNEXE C3**).

À l'issue de la Phase de groupes, les quarante (40) Équipes sont classées en fonction de leur Score de match total obtenu sur l'ensemble des matchs disputés lors de la Phase de groupes (« Score de match total de la Phase de groupes ») et commencent la Phase de double élimination comme suit :

- Les dix (10) Équipes avec le Score de match total de la Phase de groupes le plus élevé démarrent au Tour 2 du tableau des gagnants.
- Les vingt (20) Équipes suivantes avec le Score de match total de la Phase de groupes le plus élevé démarrent au Tour 1 du tableau des gagnants.
- Les dix (10) Équipes avec le Score de match total de la Phase de groupes le plus faible démarrent au Tour 1 du tableau des perdants.

C3. Double élimination

La Phase de double élimination se compose de deux (2) tours dans les tableaux des gagnants et des perdants, puis d'un tour final.

Le tour 1 du tableau des gagnants, le tour 1 du tableau des perdants, le tour 2 du tableau des gagnants et le tour 2 du tableau des perdants sont composés d'une série de matchs, les Équipes cumulant des points à chaque match (voir **l'ANNEXE C5.1**). À l'issue de chaque tour, l'élimination du tournoi d'une Équipe ou sa qualification pour le tour suivant est déterminée par son Score de tour (voir **l'ANNEXE C5.1**), selon les critères ci-dessous :

- Tour 1 du tableau des gagnants : Les dix (10) Équipes avec le Score de tour le plus élevé sont qualifiées pour le Tour 2 du tableau des gagnants. Toutes les autres Équipes sont reversées dans le Tour 1 du tableau des perdants.
- Tour 1 du tableau des perdants : Les dix (10) Équipes avec le Score de tour le plus élevé sont qualifiées pour le Tour 2 du tableau des perdants. Toutes les autres Équipes sont éliminées du Tournoi.
- Tour 2 du tableau des gagnants : Les dix (10) Équipes avec le Score de tour le plus élevé sont qualifiées pour la Finale. Toutes les autres Équipes sont reversées dans le Tour 2 du tableau des perdants.
- Tour 2 du tableau des perdants : Les dix (10) Équipes avec le Score de tour le plus élevé sont qualifiées pour la Finale. Toutes les autres Équipes sont éliminées du Tournoi.

Le tour final du TDC2 se déroule en six (6) matchs, les Équipes cumulant des points à chaque match (voir **l'ANNEXE C5.1**). L'Équipe avec le Score de tour le plus élevé à l'issue du tour final remporte le TDC2 de sa Région. Les autres Équipes sont classées en fonction de leur Score de tour du tour final.

Lors du tour final des Playoffs et du Championnat, les vingt (20) Équipes s'affrontent selon la méthode du Point décisif décrite à **l'ANNEXE C4**. Les dix (10) Équipes qualifiées par le biais du Tour 2 du tableau des gagnants commencent la Finale avec un certain nombre de Points de départ (voir **l'ANNEXE C5.2**).

C4. Point décisif

Les Playoffs et le Championnat utilisent la méthode du « Point décisif » lors du tour final pour déterminer le vainqueur de l'événement. Lors de ce tour, les Équipes s'affrontent au cours d'une série de matchs et cumulent des points à chaque match (voir **l'ANNEXE C5.1**). Dès qu'une Équipe atteint cinquante (50) points (« Seuil de Point décisif ») lors de ce tour, elle est « Admissible au Point décisif ».

Quand une Équipe est Éligible au Point décisif, si elle gagne le match (remporte la 1^{re} place du classement) suivant celui où elle a atteint le Seuil de Point décisif, elle remporte le tournoi. Les autres Équipes sont classées en fonction de leur Score de tour de ce tour final.

C5. Score

C5.1. Score de match

À la fin de chaque match, les Équipes reçoivent des points pour leur classement et le nombre total d'éliminations effectuées (« Score du Match »).

Les points sont attribués à chaque match en fonction des critères suivants :

(A) Classement :

1^{er} : 12

2^e : 9

3^e : 7

4^e : 5

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

(B) Éliminations :
1 par élimination

Si une Équipe manque un Match (aucun Participant de l'Équipe n'a terminé le Match), le Score de match de l'Équipe est de zéro (0) pour ce Match.

À la fin de chaque tour ou de chaque série de matchs, le total des points de l'Équipe inclura son Score de match pour tous les matchs du tour (« Score de Tour »).

C5.2. Points de départ

Dans certains tournois, les dix (10) Équipes qualifiées pour le tour final par le biais du tableau des gagnants reçoivent des Points de départ comme suit :

Tête de série 1 = 10
Tête de série 2 = 9
Tête de série 3 = 8
Tête de série 4 = 7
Tête de série 5 = 6
Tête de série 6 = 5
Tête de série 7 = 4
Tête de série 8 = 3
Tête de série 9 = 2
Tête de série 10 = 1

C5.3. Points de Tournoi de qualification de pré-saison et Points de Circuit Challenger

Chaque Participant gagne des points en fonction du classement final de son Équipe aux tours indiqués ci-dessous de chaque Tournoi de qualification de pré-saison ou du Circuit Challenger.

Les Participants qui participent à un événement du Circuit Challenger après avoir participé à une Saison régulière de la Ligue Pro reçoivent le nombre maximum de points de Circuit Challenger pour les événements du Circuit Challenger manqués par le Participant pendant la Saison régulière.

Classement final	Finale	Demi-finale	Quart de finale
1er	500	Qualification ou 290	Qualification ou 180
2e	480	Qualification ou 290	Qualification ou 180
3e	470	Qualification ou 290	Qualification ou 180
4e	460	Qualification ou 290	Qualification ou 180

5e	450	Qualification ou 290	Qualification ou 180
6e	440	Qualification ou 290	Qualification ou 180
7e	430	Qualification ou 290	Qualification ou 180
8e	420	Qualification ou 290	Qualification ou 180
9e	410	Qualification ou 290	Qualification ou 180
10e	400	Qualification ou 290	Qualification ou 180
11e	390	280	170
12e	380	270	160
13e	370	260	150
14e	360	250	140
15e	350	240	130
16e	340	230	120
17e	330	220	110
18e	320	210	100
19e	310	200	90
20e	300	190	80

C5.4. Points de classement

À la fin de chaque série de matchs de la Saison régulière, les Équipes sont classées en fonction de leur Score de tour et gagnent des points comptant pour leur classement en Saison régulière, comme suit :

1er : 12

2e : 9

3e : 7

4e : 5

5e : 4

6e – 7e : 3

8e – 10e : 2

11e – 15e : 1

16e – 20e : 0

C5.5. Points de playoffs

Les Équipes gagnent les points suivants (« Points de playoffs ») en fonction de leur classement final à l'issue du tour final des Playoffs :

Classement	Playoffs de la Phase 1	Playoffs de la Phase 2
1	250	500
2	210	420
3	190	380
4	170	340
5	150	300
6	130	260
7	120	240
8	110	220
9	100	200
10	90	180
11	80	160
12	75	150
13	70	140
14	65	130
15	60	120
16	55	110
17	50	100
18	45	90
19	40	80
20	35	70
21	30	60
22	28	56
23	26	52
24	24	48
25	22	44
26	20	40
27	18	36
28	16	32
29	14	28
30	12	24

31	10	20
32	9	18
33	8	16
34	7	14
35	6	12
36	5	10
37	4	8
38	3	6
39	2	4
40	1	2

C6. Départage

C6.1. Départage pour les Tournois de qualification de pré-saison, les Tournois du Circuit Challenger, le Tournoi de qualification pour la Phase 2 de la Ligue Pro et les Tournois de la dernière chance

Si deux (2) Équipes ou plus ont le même Score de Tour, elles sont départagées selon l'ordre de priorité suivant :

(A) Score de match simple

L'Équipe avec le Score de match simple le plus élevé remporte le départage. Ce score peut être obtenu au cours du même match ou lors de matchs différents pendant le tour (pour chaque Équipe à égalité). Exemple : les Équipes 1 et 2 ont un Score du tour de 67. Le meilleur Score de match simple de l'Équipe 1 est de 20 Points au premier match du tour et le meilleur Score de match simple de l'Équipe 2 est de 22 Points au deuxième match du tour. Dans ce cas, l'Équipe 2 est déclarée gagnante. Ce système est répété pour tous les matchs joués dans le tour jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'égalité ou qu'il n'y ait plus de Score de match disponible. Par exemple : le meilleur Score de match simple des Équipes 1 et 2 est respectivement de 20 points aux matchs 1 et 3. Le meilleur Score de match simple suivant de l'Équipe 1 est de 18 points au Match 3, tandis que celui de l'Équipe 2 est de 15 points au Match 2. Dans ce cas, l'Équipe 1 est déclarée gagnante. Si deux (2) Équipes ou plus sont encore à égalité après comparaison des Scores de match simple, elles sont départagées par leur Meilleur classement en match simple.

(B) Meilleur classement en match simple

L'Équipe avec le meilleur classement final (plus petit nombre) en match simple remporte le départage. Ce meilleur classement peut avoir été obtenus au cours du même match ou lors de matchs différents (pour chaque Équipe à égalité). La 1re place dans un match simple constitue le meilleur classement. Ce système est répété pour tous les matchs joués dans le tour jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'égalité ou qu'il n'y ait plus de match supplémentaire disponible. Si deux (2) Équipes ou plus sont encore à égalité après comparaison des Scores de match simple et des classements en match simple, elles sont départagées par leur Total d'éliminations en match simple.

(C) Total d'éliminations en match simple

L'Équipe avec le Total d'éliminations en match simple le plus élevé remporte le départage. Ce système est répété pour tous les matchs joués dans le tour jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'égalité ou qu'il n'y ait plus de match supplémentaire disponible.

C6.2 Départage pour le classement de la Saison régulière de la Ligue Pro

Si deux (2) Équipes ou plus ont le même total de Points de classement à la fin d'une Phase de la Saison régulière, elles sont départagées selon les critères suivants, sur la base des informations de la Saison régulière pour laquelle le départage est effectué, dans l'ordre de priorité suivant :

(A) Score de match total

L'Équipe avec le Score de match total le plus élevé en tenant compte de l'ensemble des matchs disputés lors d'une Saison régulière remporte le départage. Si deux (2) Équipes ou plus sont encore à égalité après comparaison de leur Score de match total, elles sont départagées par leur Total de séries gagnées.

(B) Total de séries gagnées

L'Équipe avec le plus grand nombre de premières places finales sur l'ensemble des séries de la Saison régulière remporte le départage. Si deux (2) Équipes ou plus sont encore à égalité après comparaison de leur Total de séries gagnées, elles sont départagées par leur Total de matchs gagnés.

(C) Total de matchs gagnés

L'Équipe avec le plus grand nombre de premières places sur l'ensemble des matchs de la Saison régulière remporte le départage. Si deux (2) Équipes ou plus sont encore à égalité après comparaison de leur Total de matchs gagnés, elles sont départagées par leur Score de tour en série simple.

(D) Score de tour en série simple

L'Équipe avec le Score de tour en série simple le plus élevé remporte le départage. Si deux (2) Équipes ou plus sont encore à égalité après comparaison de leur Score de tour en série simple, elles sont départagées par leur Score de match simple.

(E) Score de match simple

L'Équipe avec le Score de match simple le plus élevé remporte le départage.

ANNEXE D : PROGRAMME QUOTIDIEN

L'heure exacte de début de chaque tour peut varier par rapport au programme ci-dessous. Les heures de début exactes seront disponibles sur battlefy.com/algs le premier jour du tournoi, une fois l'enregistrement terminé.

D1. Fuseaux horaires

Pour chaque Région, le fuseau horaire utilisé est l'Heure locale des villes indiquées ci-dessous :

Asie-Pacifique Nord : Tokyo

Asie-Pacifique Sud : Singapour

EMOA - Londres

Amérique du Nord - Los Angeles

Amérique du Sud - Rio de Janeiro

D2. Tournois de qualification de pré-saison

Lors de chaque Tournoi, les tours suivants seront organisés aux dates indiquées ci-dessous et les matchs commenceront chaque jour à l'heure indiquée ci-dessous :

	EMOA	Amérique du Nord	Asie-Pacifique Sud	Asie-Pacifique Nord	Amérique du Sud
Jour 1	Tours 1-3 12 h 00	Tours 1-3 12 h 00	Tours 1-3 12 h 00	Tours 1-3 12 h 00	Tours 1-3 12 h 00
Jour 2	Tous les Tours restants jusqu'à la Finale 12 h 00	Tous les Tours restants jusqu'à la Finale 12 h 00	Autres tours 12 h 00	Autres tours 12 h 00	Autres tours 12 h 00
Jour 3	Finale 18 h 00	Finale 18 h 00			

Chaque tour avant la Demi-finale se déroule en quatre (4) matchs d'une durée prévue de 150 minutes (2,5 heures). La Demi-finale et la Finale se déroulent en six (6) matchs d'une durée prévue de 210 minutes (3,5 heures). Dans tous les cas, à l'issue du premier tour de la journée, chacun des tours suivants commence une fois le tour précédent terminé.

D3. Tournois du Circuit Challenger

Lors de chaque Tournoi, les tours suivants seront organisés aux dates indiquées ci-dessous et les matchs commenceront chaque jour à l'heure indiquée ci-dessous :

	EMOA	Amérique du Nord	Asie-Pacifique Sud	Asie-Pacifique Nord	Amérique du Sud
Jour 1	Tours 1-3 12 h 00	Tours 1-3 12 h 00	Tours 1-3 12 h 00	Tours 1-3 12 h 00	Tours 1-3 12 h 00

Jour 2	Tous les Tours restants jusqu'à la Finale 12 h 00	Tous les Tours restants jusqu'à la Finale 12 h 00	Autres tours 12 h 00	Autres tours 12 h 00	Autres tours 12 h 00
Jour 3	Finale 18 h 00	Finale 18 h 00			

D4. Tournoi de qualification pour la Phase 2 de la Ligue Pro, Tournoi de la dernière chance 1

	Heure de début
Jour 1 : gagnants	12 h 00
Jour 1 : perdants	16 h 00
Jour 2 : Finale	14 h 00

D5. Tournoi de la dernière chance 2

	EMOA	Amérique du Nord	Asie-Pacifique Sud	Asie-Pacifique Nord	Amérique du Sud
Jour 1	Gagnants 1 Gagnants 2 Perdants 1 12 h 00	Gagnants 1 Gagnants 2 Perdants 1 12 h 00	Gagnants 1 Gagnants 2 Perdants 1 12 h 00	Gagnants 1 Gagnants 2 Perdants 1 12 h 00	Gagnants 1 Gagnants 2 Perdants 1 12 h 00
Jour 2	Perdants 2 Finale 12 h 00	Perdants 2 Finale 12 h 00	Perdants 2 Finale 12 h 00	Perdants 2 Finale 12 h 00	Perdants 2 Finale 12 h 00

D6. Playoffs

Jour 1	Phase de groupes
Jour 2	Phase de tableaux
Jour 3	Finale

D7. Championnat

Jour 1	Phase de groupes
Jour 2	Phase de tableaux
Jour 3	Phase de tableaux
Jour 4	Finale

ANNEXE E : RÉCOMPENSES

Toutes les sommes sont indiquées en dollars américains.

E1. Saison régulière de la Ligue Pro

Les Équipes gagnent des récompenses en fonction de leur classement final à l'issue de chaque Phase de la Saison régulière. La récompense totale d'une Équipe pour chaque Phase de la Saison régulière est divisée par le nombre de matchs disputés par cette Équipe au cours de la Phase concernée afin de déterminer sa « Récompense de match » pour cette Phase. Pour chaque match disputé par une Équipe lors d'une Phase de la Saison régulière, la Récompense de match est ensuite répartie équitablement entre tous les Participants ayant participé au match.

Classement de Phase	Amérique du Nord	EMOA	Asie-Pacifique Nord	Asie-Pacifique Sud	Amérique du Sud
1	30 000 \$	30 000 \$	30 000 \$	15 000 \$	15 000 \$
2	15 000 \$	15 000 \$	15 000 \$	7 500 \$	7 500 \$
3	12 500 \$	12 500 \$	12 500 \$	6 250 \$	6 250 \$
4	10 500 \$	10 500 \$	10 500 \$	5 250 \$	5 250 \$
5	7 500 \$	7 500 \$	7 500 \$	3 750 \$	3 750 \$
6	6 000 \$	6 000 \$	6 000 \$	3 000 \$	3 000 \$
7	6 000 \$	6 000 \$	6 000 \$	3 000 \$	3 000 \$
8	4 500 \$	4 500 \$	4 500 \$	2 250 \$	2 250 \$
9	4 500 \$	4 500 \$	4 500 \$	2 250 \$	2 250 \$
10	4 500 \$	4 500 \$	4 500 \$	2 250 \$	2 250 \$
11	3 000 \$	3 000 \$	3 000 \$	1 500 \$	1 500 \$
12	3 000 \$	3 000 \$	3 000 \$	1 500 \$	1 500 \$
13	3 000 \$	3 000 \$	3 000 \$	1 500 \$	1 500 \$
14	3 000 \$	3 000 \$	3 000 \$	1 500 \$	1 500 \$
15	3 000 \$	3 000 \$	3 000 \$	1 500 \$	1 500 \$
16	1 800 \$	1 800 \$	1 800 \$	900 \$	900 \$
17	1 800 \$	1 800 \$	1 800 \$	900 \$	900 \$
18	1 800 \$	1 800 \$	1 800 \$	900 \$	900 \$
19	1 800 \$	1 800 \$	1 800 \$	900 \$	900 \$
20	1 800 \$	1 800 \$	1 800 \$	900 \$	900 \$

En outre, pour chaque Phase de Playoffs, les frais de déplacement jusqu'au site de l'Événement en direct (billet d'avion aller-retour en classe économique au départ de l'aéroport commercial principal le plus proche de la résidence du Participant à destination de l'aéroport

commercial principal le plus proche du site de l'Événement en direct, ou transport terrestre à la seule discrétion d'EA), ainsi que les frais d'hébergement pour cinq (5) nuits dans deux (2) chambres doubles à proximité du site de l'Événement en direct et les frais de transport aller-retour entre l'hôtel et le site de l'Événement en direct, soit une valeur totale approximative de 2 250 \$, seront couverts pour les trois (3) Titulaires des Équipes suivantes :

- L'Équipe avec le total de Points de classement le plus élevé dans l'ensemble des Régions à l'issue de la Phase correspondante.
- Les cinq (5) Équipes avec le total de Points de classement le plus élevé dans les Régions Amérique du Nord, EMOA et Asie-Pacifique Nord à l'issue de la Phase correspondante.
- Les deux (2) Équipes avec le total de Points de classement le plus élevé dans les Régions Asie-Pacifique Sud et Amérique du Sud à l'issue de la Phase correspondante.

La valeur totale approximative des frais de déplacement et d'hébergement peut varier en fonction de la distance entre les sites de départ et d'arrivée. Les vainqueurs ne recevront pas la différence entre la valeur totale approximative et la valeur réelle.

E2. Playoffs

Les récompenses seront remises aux Équipes en fonction de leur classement final à l'issue de chaque Phase de Playoffs. Toutes les récompenses répertoriées ci-dessous, à l'exception de l'Apex Predator, seront réparties équitablement entre les Participants de l'Équipe ayant participé à l'événement.

Classement final	Montant de la récompense par Équipe
1	250 000 \$
2	150 000 \$
3	100 000 \$
4	80 000 \$
5	60 000 \$
6	45 000 \$
7	36 000 \$
8	30 000 \$
9	24 000 \$
10	18 000 \$
11	12 000 \$
12	12 000 \$
13	12 000 \$
14	12 000 \$
15	12 000 \$
16	9 000 \$

17	9 000 \$
18	9 000 \$
19	9 000 \$
20	9 000 \$
21	6 000 \$
22	6 000 \$
23	6 000 \$
24	6 000 \$
25	6 000 \$
26	5 100 \$
27	5 100 \$
28	5 100 \$
29	5 100 \$
30	5 100 \$
31	4 500 \$
32	4 500 \$
33	4 500 \$
34	4 500 \$
35	4 500 \$
36	4 500 \$
37	4 500 \$
38	4 500 \$
39	4 500 \$
40	4 500 \$
Apex Predator***	1 500 \$

***Le Participant ayant obtenu le plus d'éliminations pendant le tour final. En cas d'égalité, la récompense sera répartie équitablement entre les Participants concernés.

E3. Championnat

Les frais de déplacement jusqu'au site de l'Événement en direct (billet d'avion aller-retour en classe économique au départ de l'aéroport commercial principal le plus proche de la résidence du Participant à destination de l'aéroport commercial principal le plus proche du site de l'Événement en direct, ou transport terrestre à la seule discrétion d'EA), ainsi que les frais d'hébergement pour six (6) nuits dans deux (2) chambres doubles à proximité du site de l'Événement en direct et les frais de transport aller-retour entre l'hôtel et le site de l'Événement

en direct, soit une valeur totale approximative de 2 500 \$, seront couverts pour les trois (3) Titulaires de toutes les Équipes participant aux Championnat ALGS : La valeur totale approximative des frais de déplacement et d'hébergement peut varier en fonction de la distance entre les sites de départ et d'arrivée. Les vainqueurs ne recevront pas la différence entre la valeur totale approximative et la valeur réelle.

Les récompenses suivantes seront remises aux Équipes en fonction de leur classement final au Championnat ALGS. Toutes les récompenses répertoriées ci-dessous, à l'exception de l'Apex Predator, seront réparties équitablement entre les Participants de l'Équipe ayant participé à l'événement.

Classement final	Montant de la récompense par Équipe
1	500 000 \$
2	300 000 \$
3	200 000 \$
4	160 000 \$
5	120 000 \$
6	90 000 \$
7	72 000 \$
8	60 000 \$
9	48 000 \$
10	36 000 \$
11	24 000 \$
12	24 000 \$
13	24 000 \$
14	24 000 \$
15	24 000 \$
16	18 000 \$
17	18 000 \$
18	18 000 \$
19	18 000 \$
20	18 000 \$
21	12 000 \$
22	12 000 \$
23	12 000 \$
24	12 000 \$

25	12 000 \$
26	10 200 \$
27	10 200 \$
28	10 200 \$
29	10 200 \$
30	10 200 \$
31	9 000 \$
32	9 000 \$
33	9 000 \$
34	9 000 \$
35	9 000 \$
36	9 000 \$
37	9 000 \$
38	9 000 \$
39	9 000 \$
40	9 000 \$
Apex Predator***	3 000 \$

***Le Participant ayant obtenu le plus d'éliminations pendant le tour final. En cas d'égalité, la récompense sera répartie équitablement entre les Participants concernés.