

Вторая серия турниров Apex Legends Global Series Официальные правила

1. ОБЗОР

ДЛЯ УЧАСТИЯ ПОКУПКА НЕОБЯЗАТЕЛЬНА. НЕДЕЙСТВИТЕЛЬНО, ЕСЛИ ЗАПРЕЩЕНО ЗАКОНОМ.

Вторая серия турниров Apex Legends Global Series (далее — «ALGS») проводится при спонсорской поддержке компании Electronic Arts Inc. (далее — «EA»), 209 Redwood Shores Parkway, Redwood City, CA 94065, США, и регулируется настоящими Официальными правилами (далее — «Официальные правила»).

ALGS является серией турниров видеоигр, проводимых на основании игры Apex Legends (далее — «Игра») для ПК, PlayStation 4 и Xbox One, а также PlayStation 5 и Xbox Series X|S посредством обратной совместимости (далее — «Совместимые платформы»).

ALGS разделена на 2 (две) серии соревнований (каждая из которых далее именуется «Этап»).

На Этапе 1 каждого регионального Регулярного сезона Профессиональной лиги (далее — «Регулярный сезон») принимают участие 40 (сорок) Команд:

- 20 (двадцать) приглашенных Команд и
- 20 (двадцать) команд, прошедших по результатам Квалификационных турниров предсезонного периода.

Соревнования Этапа 1 Регулярного сезона завершаются Плей-офф Этапа 1, в котором участвуют 40 (сорок) Команд, прошедших квалификацию по результатам Этапа 1 Регулярного сезона.

В Этапе 2 каждого регионального Регулярного сезона принимают участие 40 (сорок) Команд:

- Команды, прошедшие квалификацию по результатам Плей-офф Этапа 1,
- Команды, прошедшие квалификацию по результатам Этапа 1 Регулярного сезона и
- Команды, прошедшие квалификацию по результатам Квалификационного турнира Профессиональной лиги Этапа 2.

Соревнования Этапа 2 Регулярного сезона завершаются Плей-офф Этапа 2, в котором участвуют 40 (сорок) Команд, прошедших квалификацию по результатам Этапа 2 Регулярного сезона.

Итоги ALGS определяются по результатам Чемпионата ALGS (далее — «Чемпионат»), в котором принимают участие:

- Команды, прошедшие квалификацию по Очкам плей-офф (согласно описанию в **Разделе 3.6.2**), и
- Команды, прошедшие квалификацию по результатам Квалификационного турнира на выживание 2 (далее — «КТВ2»).

Помимо того, одновременно с Регулярными сезонами проводятся 2 (два) турнира Challenger Circuit:

- Challenger Circuit Этапа 1, по итогам которого Команды могут квалифицироваться для участия в Квалификационном турнире Профессиональной лиги Этапа 2, и
- Challenger Circuit Этапа 2, по итогам которого Команды могут квалифицироваться для участия в Квалификационном турнире на выживание 1 (далее — «КТВ1») (по итогам которого определяются участники Квалификационного турнира на выживание 2).

Каждое из соревнований предполагает игровой процесс, который может транслироваться в интернете или с помощью других средств и/или требовать личного присутствия в определенном месте во время проведения турнира (далее — «Интерактивные турниры»)

Применяются все федеральные, региональные и местные законы и нормативные акты.

Третьи лица, которые проводят другие соревнования по видеоиграм с использованием Игры, являются спонсорами таких соревнований и самостоятельно определяют условия участия в соревнованиях. Соревнования, проводимые не в рамках ALGS, регулируются отдельными условиями и положениями участия.

Даты, время, периоды регистрации, места проведения и прочие подробности турниров ALGS по мере появления будут публиковаться на веб-странице www.playarex.com/algs.

2. ПРАВО НА УЧАСТИЕ И РЕГИСТРАЦИЯ

2.1. ТРЕБОВАНИЯ К ИГРОКАМ

Каждый игрок должен отвечать следующим требованиям, чтобы получить право считаться «Участником»:

- быть не младше минимального возраста, требуемого для обладания полной (не для несовершеннолетних) учетной записью EA на их территории проживания, а также соответствовать следующим требованиям к минимальному возрасту на момент регистрации:
 - игроки из Российской Федерации и Южной Кореи должны быть не младше 18 (восемнадцати) лет;
 - игроки из Японии должны быть не младше 17 (семнадцати) лет;
 - все остальные игроки должны быть не младше 16 (шестнадцати) лет;
- игроков, не достигших совершеннолетнего возраста на территории их проживания, на любых Интерактивных турнирах должен сопровождать родитель или законный опекун;
- быть резидентом одной из стран/территорий, допущенных к участию в соревнованиях и перечисленных в **ПРИЛОЖЕНИИ В**;
- иметь действительную Учетную запись EA;
- быть владельцем или иметь доступ к Игре на Поддерживаемой платформе и установить ее подключение к своей действительной Учетной записи EA;
- принять Правила соблюдения конфиденциальности информации и идентификации пользователя EA, приведенные на privacy.ea.com/ru (далее — «Правила соблюдения конфиденциальности информации и идентификации пользователя») и Пользовательское соглашение EA, приведенное на terms.ea.com/ru (далее — «Пользовательское соглашение»);
- зарегистрировать свою действительную Учетную запись EA для получения права на участие и принять Официальные правила; для всех игроков, не достигших совершеннолетнего возраста на территории своего проживания, родитель или

законный опекун должен ознакомиться и согласиться с Официальными правилами от их имени;

- активировать двухфакторную проверку подлинности для входа в Учетную запись EA;
- для игроков, соревнующихся на PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox One или Xbox Series X|S — иметь действительный тег игрока Xbox или PSN ID и привязать его к действительной Учетной записи EA;
- иметь действительную учетную запись Battlefy (battlefy.com/);
- иметь действительную учетную запись Discord (discord.com) для определенных турниров и
- получить ранг Gold IV (4) или выше в текущем сезоне Рейтинговых лиг Игры на Поддерживаемой платформе с использованием Учетной записи EA, чтобы зарегистрироваться в ALGS в момент регистрации на конкретном турнире ALGS, и сохранять данный минимальный ранг в течение данного турнира.

2.2. СОСТАВ КОМАНДЫ, ПРАВО НА УЧАСТИЕ И ТРЕБОВАНИЯ

2.2.1. Составы и блокировка составов

Участники соревнуются в командах (каждая из которых отдельно именуется «Команда») в составе до 3 (трех) Участников, которые размещаются по позициям «Игрок — Основной» на Сайте турнира как описано в **Разделе 2.3** (каждый из которых отдельно именуется «Основной игрок»), и, по желанию, 1 (одного) дополнительно регистрируемого Участника, который размещается на позиции «Игрок — Запасной» на Сайте турнира (далее — «Запасной игрок»). Компания EA оставляет за собой право утверждать состав, сообщенный каждой из Команд, и может отклонить любой состав, который не соответствует настоящим Официальным правилам.

Участники должны регистрироваться на каждый из турниров в составе Команды. Участники не могут входить в состав более чем 1 (одной) зарегистрированной Команды.

Участники могут менять Команды в турнире в любое время после завершения участия Команды в текущем турнире ALGS или перед недельными турнирами (если они проводятся) до дня блокировки составов (далее — «День блокировки составов»).

Установлены следующие Дни блокировки составов:

- Еженедельные серии в течение Регулярного сезона: среда накануне турнира той же недели в 12:00 по часовому поясу Региона, в котором зарегистрирован Участник, как описано в **ПРИЛОЖЕНИИ D1** (далее — «Местное время»).
- Квалификационный турнир Профессиональной лиги Этапа 2: среда накануне турнира той же недели в 12:00 по тихоокеанскому времени (далее — «PT»).
- Квалификационные турниры предсезонного периода, турниры Challenger Circuit: среда накануне турнира той же недели в 12:00 PT.
- Плей-офф: День блокировки составов 5-й недели соответствующего Регулярного сезона.
- КТВ: среда, 11 мая 2022 года в 12:00 PT.
- Чемпионат: среда, 25 мая 2022 года, в 17:00 по Местному времени.

Дополнительно, все изменения в составе Команд проводятся при выполнении следующих требований:

- Команды, прошедшие квалификацию для Этапа 1 Регулярного сезона по результатам Квалификационных турниров предсезонного периода, должны сохранять 2 (двух) из 3 (трех) Основных игроков из заблокированного состава

Команды последнего завершеного соревнования Квалификационного турнира предсезонного периода в своем заблокированном составе 1-й недели Этапа 1 Регулярного сезона;

- Команды, прошедшие квалификацию для Квалификационного турнира Профессиональной лиги Этапа 2, должны сохранять 2 (двух) из 3 (трех) Основных игроков из заблокированного состава Команды последнего завершеного соревнования турнира Challenger Circuit Этапа 1 или соревнования Этапа 1 Регулярного сезона в своем заблокированном составе Квалификационного турнира Профессиональной лиги Этапа 2;
- для каждого Этапа Регулярного сезона Профессиональной лиги:
 - Команды должны сохранять 2 (двух) из 3 (трех) Основных игроков из заблокированного состава 1-й недели в своих заблокированных составах оставшейся части данного Этапа;
 - Команды, прошедшие квалификацию в Плей-офф, должны сохранять всех Основных игроков из заблокированного состава 5-й недели соответствующего Этапа в своих заблокированных составах для Плей-офф;
 - Команды, соревнующиеся в Этапе 1 Регулярного сезона, должны сохранять 2 (двух) из 3 (трех) Основных игроков из заблокированного состава Команды, участвовавшего в последнем соревновании турнира Этапа 1 Регулярного сезона в своих заблокированных составах в течение всего Этапа 2 Регулярного сезона;
- Команды, участвующие в КТВ1, должны сохранять 2 (двух) из 3 (трех) Основных игроков, принимавших участие в последнем завершеном соревновании ALGS, в своих заблокированных составах для КТВ1;
- Команды, прошедшие квалификацию для КТВ2 следующими способами, должны сохранять указанное количество Основных игроков в своих заблокированных составах КТВ2:
 - по результатам КТВ1: все Основные игроки из заблокированного состава Команды КТВ1;
 - по результатам Этапа 2 Регулярного сезона: 2 (два) из 3 (трех) Основных игроков из состава Команды, участвовавшего в последнем завершеном соревновании Регулярного сезона;
 - по результатам Плей-офф Этапа 2: 2 (два) из 3 (трех) Основных игроков из заблокированного состава Команды в Плей-офф Этапа 2;
- Команды, прошедшие квалификацию для участия в Чемпионате по Очкам Плей-офф, должны сохранять 2 (двух) из 3 (трех) Основных игроков, принимавших участие в последнем завершеном соревновании ALGS, в своих заблокированных составах для Чемпионата;
- Команды, прошедшие квалификацию для участия в Чемпионате по результатам КТВ2, не могут вносить какие-либо изменения в своих заблокированных составах для КТВ2 и Чемпионата;
- все изменения в составах Команд должны быть подтверждены 2 (двумя) Основными игроками соответствующей Команды.

2.2.2. Капитан Команды

Участник, создающий Команду на Сайте турнира (как описано в **Разделе 2.3**) в процессе регистрации, считается капитаном Команды. Капитан Команды отвечает за управление официальным составом своей Команды на Сайте турнира, приглашение в Команду новых игроков и регистрацию Команды для участия в каждом из соревнований.

Капитан Команды может быть переизбран решением 2 (двух) Основных игроков Команды, каждый из которых должен отправить электронное письмо с запросом на замену капитана Команды и предложением кандидатуры нового капитана в операционный отдел лиги ALGS по адресу algsleagueops@ea.com с адреса, привязанного к идентификатору его Учетной записи EA. Новый капитан должен быть действующим Участником Команды. Для вступления изменения в силу оно должно быть подтверждено администрацией ALGS.

2.2.3. Право Команды на участие

Если до или после наступления Дня блокировки составов для турнира, на который заявлена команда, игрок в составе такой команды признается не имеющим права на участие, такой игрок, не имеющий права на участие, будет автоматически заменен Запасным игроком (если он заявлен).

Если игрок в составе Команды признается не имеющим права на участие после момента начала турнира, такой не имеющий права участия игрок снимается с соревнования, и ему присуждаются технические поражения во всех матчах турнира.

Все Участники онлайн-турниров должны физически участвовать в допустимой стране/территории для Региона (как описано в **Разделе 3.1**), в котором зарегистрирована Команда.

Как минимум 1 (один) Основной игрок Команды должен быть резидентом допустимой страны/территории для Региона, в котором зарегистрирована Команда.

2.2.4. ПРЕДСТАВЛЕНИЕ ОРГАНИЗАЦИИ В ALGS

Команды могут представлять организации в ALGS при условии соблюдения следующих ограничений:

- несколько Команд не могут представлять одну и ту же организацию, и
- Участники и Команды не могут представлять организацию, которая может осуществлять прямой или косвенный контроль другой организации в каком-либо соревновании ALGS. Команды должны сообщать EA обо всех потенциальных сопутствующих организационных конфликтах.

До Дня блокировки составов 1-й недели Этапа Регулярного сезона Каждая из Команд, участвующих в Регулярном сезоне, должна предоставить следующую информацию, выслав ее на электронную почту по адресу algs@ea.com:

- официальное Название команды (не более 16 букв и цифр),
- официальное Сокращенное название команды (2-4 буквы и цифры) и
- логотип Команды и сведения о правах на его использование.

Компания EA сообщит допущенным Участникам о других сроках уведомления и о другой требуемой информации. Такая информация может быть включена в трансляцию и веб-освещение турнира.

2.3 ПРОЦЕСС И СРОКИ РЕГИСТРАЦИИ

2.3.1. Процесс

Чтобы зарегистрироваться для отбора к участию в ALGS, Участники должны зарегистрировать свою действительную Учетную запись EA на сайте <https://events.ea.com/algs> (далее — «Сайт регистрации»), заполнить все необходимые поля и принять Официальные правила.

Кроме того, Команды должны регистрироваться на каждом из соревнований ALGS отдельно, выполняя следующие действия на сайте battlefy.com/algs (далее — «Сайт турнира») к датам регистрации, указанным в **Разделе 2.3.2**:

- зайти в учетную запись Battlefy;
- связать свою учетную запись EA с учетной записью Battlefy;
- заполнить обязательные поля;
- создать Команду или присоединиться к существующей Команде для соревнования ALGS;
- прочитать и принять Официальные правила.

Для некоторых соревнований ALGS могут действовать дополнительные требования по регистрации участия; подробная информация приводится на сайте playarex.com/algs.

2.3.2. Крайний срок регистрации

Квалификационные турниры предсезонного периода, турниры Challenger Circuit, Квалификационный турнир Профессиональной лиги Этапа 2, Квалификационные турниры на выживание: 12:00 PT в среду перед соревнованием.

Этапа 1 Регулярного сезона Профессиональной лиги: 13 октября 2021 года в 12:00 PT.

Плей-офф Этапа 1: среда, 8 декабря 2021 года в 12:00 PT.

Плей-офф Этапа 2: среда, 30 марта 2022 года в 12:00 PT.

Чемпионат: среда, 25 мая 2022 года в 12:00 по Местному времени.

Приглашенные Команды должны регистрироваться в сроки, указанные в их приглашениях. Отсутствие регистрации согласно порядку, описанному в **Разделе 2.3.1**, к указанным датам является основанием для отмены приглашения.

2.4 ПРИНЯТИЕ ОФИЦИАЛЬНЫХ ПРАВИЛ; ВНЕСЕНИЕ ИЗМЕНЕНИЙ В ALGS И ОФИЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Чтобы подать заявку на участие в ALGS, Участники должны принять Официальные правила на Сайте регистрации и Сайте турнира.

Компания EA может по мере необходимости без уведомления обновлять настоящие Официальные правила, в частности для обеспечения большей ясности, исправления ошибок, соблюдения изменений в действующем законодательстве или разрешения вопросов, возникающих после публикации.

EA оставляет за собой право отменить, приостановить и/или изменить ALGS полностью или частично, если, по мнению EA, целостность или надлежащая работа ALGS, включая безопасность Участников или честное проведение соревнований ALGS, нарушаются в результате мошенничества, технических сбоев, стихийного бедствия, пожара, урагана, военных действий, гражданских беспорядков или других обстоятельств, забастовки или проблем с обеспечением рабочей силой, чрезвычайной ситуации в области здравоохранения, прекращения воздушного сообщения с местом проведения соревнования, любого рода правительственных или регуляторных постановлений или действий, регламентов или приказов или любых других причин, находящихся вне контроля со стороны EA, как сходных, так и несходных с перечисленными в настоящем разделе, а также воздействия любых других факторов.

Компания EA оставляет за собой право дисквалифицировать любого Участника или Команду в любое время и по любой причине, в частности в случае вмешательства в

работу ALGS или совершения действий, нарушающих настоящие Официальные правила. Любая попытка любого лица намеренно подорвать законность проведения ALGS может представлять собой нарушение уголовного или гражданского законодательства, а потому компания EA оставляет за собой право требовать от любого такого лица компенсации убытков и других расходов (в том числе, гонораров адвокатов) в полном объеме, разрешенном законодательством.

Участвуя в ALGS, Участники соглашаются соблюдать настоящие Официальные правила и решения EA, а также официальных лиц и администраторов ALGS.

2.5 ПОДТВЕРЖДЕНИЕ МЕСТА ПРОЖИВАНИЯ

Для участия в ALGS Участники обязаны предоставить подтверждение проживания в допустимой стране/на допустимой территории. Компания EA (или ее агент) самостоятельно определяет, является ли такое подтверждение или документация достаточным. Список допустимых стран/территорий приведен в **ПРИЛОЖЕНИИ В**.

Участникам, приглашенным к участию в Интерактивном турнире может потребоваться подписать и вернуть Заявление о наличии права на поездку, а также подтвердить свою страну/территорию постоянного проживания, предоставив удостоверение личности государственного образца, например паспорт, водительские права, идентификационную карту или рабочую визу с именем и физическим адресом в допустимой стране/территории.

Участники, не достигшие совершеннолетия на территории своего проживания, могут предоставить идентификационную карту школьника, если у них нет удостоверения личности государственного образца, и их родитель или законный опекун также должен предоставить удостоверение личности государственного образца.

Участникам также может потребоваться предъявить недавний счет за коммунальные услуги (электроснабжение, телефон или кабельное телевидение), в котором указаны имя и физический адрес в допустимой стране/на допустимой территории.

2.6 СОТРУДНИКИ И КОНФЛИКТ ИНТЕРЕСОВ

Сотрудники компании EA и ее соответствующих аффилированных лиц, дочерних компаний, представителей, рекламных и маркетинговых агентств, поставщиков, Battlefy Technologies, Inc., бывшие сотрудники EA, принимавшие участие в разработке Игры, а также лица, которые являются близкими родственниками или проживают в одном домохозяйстве с такими сотрудниками, не допускаются к участию в ALGS.

2.7 РЕГИСТРАЦИОННЫЕ ДАННЫЕ И СПИСОК ЛИДЕРОВ

В процессе регистрации Участников просят предоставить такую информацию, как имя пользователя ALGS, фактические имя и фамилия, название Команды, страна/территория (и штат, если применимо) проживания, а также дополнительные сведения, такие как имена пользователей в Twitter и Twitch и выбранная страна/регион представительства (если отличается от страны проживания). Эта информация может быть использована в данных списка лидеров, созданного в рамках ALGS. Список лидеров публикуется на сайте battlefy.com/algs or playarex.com/algs и регулярно обновляется по общей сумме очков на усмотрение EA.

Демографические данные Участника и Команды, предоставленные в процессе регистрации или иным образом полученные EA, наряду с игровой статистикой также

могут объявляться публично в рамках комментариев во время трансляции соревнований. Подробнее о том, как мы можем обрабатывать вашу персональную информацию, см. **Раздел 8.1** Официальных правил.

3. СТРУКТУРА СОРЕВНОВАНИЯ

3.1. РЕГИОНАЛЬНЫЕ ИГРЫ

Плей-офф Этапа 1, Плей-офф Этапа 2 и Чемпионат охватывают все регионы. Все остальные соревнования ALGS проводятся по регионам (далее — «Регион»).

Все региональные соревнования ALGS проводятся по следующим Регионам:

Европа, Ближний Восток и Африка («EMEA»);

Северная Америка («NA»);

Южная Америка («SA»);

Азиатско-Тихоокеанский регион, северная часть («APAC N»);

Азиатско-Тихоокеанский регион, южная часть («APAC S»).

Полный перечень стран/территорий в каждом из Регионов приводится в **ПРИЛОЖЕНИИ В**.

3.2. КВАЛИФИКАЦИОННЫЕ ТУРНИРЫ ПРЕДСЕЗОННОГО ПЕРИОДА

Квалификационные турниры предсезонного периода состоят из 4 (четырёх) турниров в каждом из Регионов.

3.2.1. Максимальное количество Команд; посев и формирование групп

В каждом из Квалификационных турниров предсезонного периода, проводимых в Северной Америке и регионе Европа, Ближний Восток и Африка, участвуют не более 1280 Команд. В Квалификационных турнирах предсезонного периода, проводимых в Азиатско-Тихоокеанском регионе, южная часть, участвуют не более 640 Команд. В каждом из Квалификационных турниров предсезонного периода, проводимых в Азиатско-Тихоокеанском регионе, северная часть, и в Южной Америке, участвуют не более 320 Команд.

В первом Квалификационном турнире предсезонного периода Команды в случайном порядке распределяются по группам, состоящим не более чем из 20 (двадцати) Команд на момент начала турнира. В последующих Квалификационных турнирах предсезонного периода посев Команд проводится на основании совокупных Очков квалификации (как описано в **Разделе 3.2.2**) 3 (трех) Основных игроков Команды, а затем формируются группы по 20 (двадцать) Команд методом жеребьевки «змейкой», начиная с лучших Команд.

3.2.2. Формат проведения турнира

В Квалификационных турнирах предсезонного периода используется схема выбытия из турнира после первого поражения, описанная в **ПРИЛОЖЕНИИ С1**.

Каждый Участник Квалификационного турнира предсезонного периода получает Очки квалификации предсезонного периода, как подробно описано в **ПРИЛОЖЕНИИ С5.3**, на основании места, занятого его Командой, в конкретных раундах турнира.

3.2.3. Квалификация для участия в Этапе 1 Регулярного сезона Профессиональной лиги

Общая сумма Очков квалификации предсезонного периода Команды, заработанных во всех Квалификационных турнирах предсезонного периода 3 (три) Основными игроками из заблокированного состава Команды в последнем завершённом Квалификационном турнире предсезонного периода (далее — «Общая сумма очков КП»), является основанием квалификации для участия в Этапе 1 Регулярного сезона Профессиональной лиги:

- победитель каждого из Квалификационных турниров предсезонного периода и
- лучшие 16 (шестнадцать) Команд по Общей сумме очков КП.

Команды, которые уже прошли квалификацию для участия в Этапе 1 Регулярного сезона Профессиональной лиги не могут участвовать в последующих Квалификационных турнирах предсезонного периода.

3.3. РЕГУЛЯРНЫЙ СЕЗОН ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ЛИГИ

3.3.1. Посев и формирование групп

Команды распределяются по группам из 10 (десяти) Команд на начало каждого Этапа Регулярного сезона.

На Этапе 1 Команды сеют следующим образом в порядке убывания:

- приглашенные Команды сеют по общей сумме Очков ALGS, заработанных в течение сезона 2020-2021 годов в Apex Legends Global Series 3 (три) Основными игроками из заблокированного состава Команды 1-й недели;
- Команды, прошедшие квалификацию по результатам Квалификационного турнира предсезонного периода, сеют по дате, на которую они выиграли Квалификационный турнир предсезонного периода, при этом чем раньше дата, чем выше место в посеве;
- Команды, прошедшие квалификацию по Общей сумме очков КП, сеют на основании Общей суммы очков КП.

На Этапе 2 Команды сеют следующим образом в порядке убывания:

- итоговое место в Плей-офф Этапа 1 при жеребьевке «змейкой»;
- Очки за место (как описано в **Разделе 3.3.2**), полученные в течение Этапа 1 Регулярного сезона Профессиональной лиги, при жеребьевке «змейкой»;
- итоговое место Квалификационного турнира Профессиональной лиги Этапа 2 при жеребьевке «змейкой».

3.3.2. Формат

Каждый Этап Регулярного сезона состоит из проводимого в два раунда турнира с участием 40 (сорока) Команд в 4 (четырёх) группах по 10 (десять) Команд в каждом Регионе. Каждая группа играет против каждой из остальных групп в своем Регионе дважды в серии из 6 (шести) матчей в ходе сезона длительностью 5 (пять) недель.

Команды набирают очки в каждом из матчей как описано в **ПРИЛОЖЕНИИ С5.1**. По завершении каждой серии матчей Команды, участвовавшие в серии, распределяются по Результатам раунда и получают очки в зачет своей позиции в Регулярном сезоне (далее — «Очки за место») как описано в **ПРИЛОЖЕНИИ С5.4**. Общая сумма Очков за место, набранных Командой во всех сериях матчей Этапа Регулярного сезона, является основанием для определения итогового места Команды в данном Этапе Регулярного сезона.

3.3.3. Переход в дальнейшие турниры

По завершении всех серий матчей Этапа 1 Регулярного сезона общая сумма Очков за место, набранных Командой в ходе Этапа 1 Регулярного сезона, является основанием квалификации для участия в дальнейших турнирах:

- Плей-офф Этапа 1: квалификацию проходят по 10 (десять) Команд с наибольшей общей суммой очков из Северной Америки, региона Европа, Ближний Восток и Африка и Азиатско-Тихоокеанского региона, северная часть, а также по 5 (пять) Команд с наибольшей общей суммой очков из Азиатско-Тихоокеанского региона, южная часть, и Южной Америки. Эти команды также проходят квалификацию для участия в турнирах Этапа 2 Регулярного сезона Профессиональной лиги;
- Этапа 2 Регулярного сезона Профессиональной лиги: квалификацию проходят по 22 (двадцать две) Команды с наибольшей общей суммой очков из Северной Америки, региона Европа, Ближний Восток и Африка и Азиатско-Тихоокеанского региона, северная часть, а также по 27 (двадцать семь) Команд с наибольшей общей суммой очков из Азиатско-Тихоокеанского региона, южная часть, и Южной Америки;
- Квалификационный турнир Профессиональной лиги Этапа 2: квалификацию проходят оставшиеся (максимум 8 (восемь)) Команд.

По завершении всех серий матчей Этапа 2 Регулярного сезона общая сумма Очков за место, набранных Командой в ходе Этапа 2 Регулярного сезона, является основанием для определения квалификации для участия в дальнейших турнирах:

- Плей-офф Этапа 2:
 - квалификацию проходят по 8 (восемь)* Команд с наибольшей общей суммой очков из Северной Америки, региона Европа, Ближний Восток и Африка и Азиатско-Тихоокеанского региона, северная часть;
 - квалификацию проходят по 4 (четыре)* Команды с наибольшей общей суммой очков из Азиатско-Тихоокеанского региона, южная часть, и Южной Америки;
*За каждые 295 Очков плей-офф (далее — «Порог дополнительных команд»), полученных Командами из одного Региона в Плей-офф Этапа 1, квалификацию проходит 1 (одна) дополнительная Команда.
Дополнительными являются Команды с ближайшей наибольшей общей суммой очков из данного Региона. Если после квалификации 7 (семи) Команд благодаря тому, что их Регион достиг Порога дополнительных команд ни один из Регионов не достигает Порога дополнительных команд, то еще 1 (одна) дополнительная Команда проходит квалификацию от того Региона, Команды которого набирают общую сумму Очков плей-офф, ближайшую к Порогу дополнительных команд.
- Квалификационный турнир на выживание 2:
 - квалификацию проходят по 24 (двадцать четыре)** Команды с ближайшей наибольшей общей суммой очков из Северной Америки, региона Европа, Ближний Восток и Африка и Азиатско-Тихоокеанского региона, северная часть;
 - квалификацию проходят по 28 (двадцать восемь)** Команд с ближайшей наибольшей общей суммой очков из Азиатско-Тихоокеанского региона, южная часть, и Южной Америки;
**За каждую дополнительную Команду, прошедшую квалификацию в Плей-офф Этапа 2 за счет того, что ее Регион достиг Порога дополнительных команд 1 (одна) Команда с меньшим результатом из того же Региона

проходит квалификацию для участия в Квалификационном турнире на выживание 2.

- Квалификационный турнир на выживание 1: квалификацию проходят оставшиеся (максимум 8 (восемь)) Команд.

Ситуация с равной общей суммой Очков за место разрешается способом, описанным в **ПРИЛОЖЕНИИ С6.2**.

3.3.4. Команда Регулярного сезона Профессиональной лиги и дополнительные требования к Участникам

Участники и Команды, соревнующиеся в Регулярном сезоне Профессиональной лиги, должны отвечать следующим требованиям.

- Все Участники подключаются к серверу Discord «ALGS Pro League» до начала каждого из Этапов Регулярного сезона, получив приглашение от ЕА, и должны оставаться на этом сервере в течение всего Этапа, в котором они соревнуются.
- Все Основные игроки должны предоставить свои фотографии перед каждым из Этапов Регулярного сезона по запросу ЕА.
- Минимум 1 (один) Основной игрок из каждой Команды должен присутствовать на Онлайн-дне прессы Профессиональной лиги перед каждым из Этапов Регулярного сезона.
- Все Участники, соревнующиеся в Интерактивном турнире, должны присутствовать на очном дне прессы по каждому из соревнований, в которых они участвуют. График проведения дней прессы и дальнейшие подробности предоставляются компанией ЕА по электронной почте незадолго после определения Команд, участвующих в соответствующих соревнованиях.
- Каждая Команда должна назвать ЕА минимум 1 (одного) Основного игрока Команды, который будет представлять ее при прямой трансляции интервью по завершении игры после каждого из матчей. Команды должны указать, на какого Основного игрока возлагается такая ответственность, в текстовом канале Команды на сервере Discord Профессиональной лиги ALGS минимум за 1 (одни) час до начала каждого из матчевых дней Регулярного сезона Профессиональной лиги.
 - Каждый из таких Участников должен быть готов дать интервью ведущему трансляции ALGS в течение 30 (тридцати) минут по завершении последнего матча каждого Матчевого дня Профессиональной лиги.
- По каждому Интерактивному турниру все Участники Команды-победителя должны принять участие в съемке длительностью до 1 (одного) часа по завершении соревнования.
- Все Участники должны присутствовать на сервере Discord ALGS Pro League и в Командных голосовых каналах в течение всех своих матчей Регулярного сезона для обеспечения возможности записи и воспроизведения голосового общения Команды во время матча либо в ходе прямой трансляции ALGS, либо в последующей нарезке контента ALGS (далее — «Трансляция разговоров»). Все участники соглашаются на запись и использование их голосового общения компанией ЕА, включая третьи стороны, уполномоченные ЕА, в рамках Трансляции разговоров.
- Минимум 1 (один) Основной игрок из каждой Команды должен присутствовать на 1 (одном) обязательном виртуальном Собрании игроков перед каждым Этапом Регулярного сезона. Дата и время проведения Собрания сообщаются ЕА не позднее, чем за 7 (семь) дней до его начала.

3.4. ТУРНИРЫ CHALLENGER CIRCUIT

Challenger Circuit Этапа 1 и Challenger Circuit Этапа 2 состоят каждый из 4 (четырёх) турниров в каждом из Регионов.

3.4.1. Максимальное количество Команд; посев и формирование групп

В каждом из турниров Challenger Circuit, проводимых в Северной Америке и регионе Европа, Ближний Восток и Африка, участвуют не более 1280 Команд. В турнирах Challenger Circuit, проводимых в Азиатско-Тихоокеанском регионе, южная часть, участвуют не более 640 Команд. В каждом из турниров Challenger Circuit, проводимых в Азиатско-Тихоокеанском регионе, северная часть, и Южной Америке, участвуют не более 320 Команд.

В первом турнире Challenger Circuit Этапа 1 Команды сеют согласно общей сумме Очков квалификации предсезонного периода, набранных Основными игроками Команды из заблокированного состава для данного соревнования. В последующих турнирах Challenger Circuit Этапа 1 Команды сеют по общей сумме Очков Challenger Circuit (как описано в **Разделе 3.4.2**), набранных во всех турнирах Challenger Circuit Этапа 1 3 (три) Основными игроками Команды из заблокированного состава для данного соревнования. В первом турнире Challenger Circuit Этапа 2 Команды сеют согласно общей сумме Очков Challenger Circuit, набранных во всех турнирах Challenger Circuit Этапа 1 3 (три) Основными игроками Команды из заблокированного состава для данного соревнования. В последующих турнирах Challenger Circuit Этапа 2 Команды сеют по общей сумме Очков Challenger Circuit, набранных во всех турнирах Challenger Circuit Этапа 2 3 (три) Основными игроками Команды из заблокированного состава для данного соревнования.

После посева Команды распределяют в группы по 20 (двадцать) Команд методом жеребьевки «змейкой», начиная с лучших игроков.

3.4.2. Формат проведения турнира

Все турниры Challenger Circuit проводятся по схеме выбытия из турнира после первого поражения, описанной в **ПРИЛОЖЕНИИ С1**.

Каждый Участник в Команде получает Очки Challenger Circuit как описано в **ПРИЛОЖЕНИИ С5.3** на основании итогового места его Команды в конкретном раунде турнира.

3.4.3. Квалификация для участия в последующих соревнованиях

22 (двадцать две) Команды в Регионе, набравшие наибольшую общую сумму Очков Challenger Circuit во всех турнирах Challenger Circuit Этапа 1 по результатам 3 (трех) Основных игроков из заблокированного состава Команды в последнем завершённом Командой турнире Challenger Circuit (далее — «Общая сумма очков СС1»), проходят квалификацию для участия в Квалификационном турнире Профессиональной лиги Этапа 2.

22 (двадцать две) Команды в Регионе, набравшие наибольшую общую сумму Очков Challenger Circuit во всех турнирах Challenger Circuit Этапа 2 по результатам 3 (трех) Основных игроков из заблокированного состава Команды в последнем завершённом Командой турнире Challenger Circuit (далее — «Общая сумма очков СС2»), проходят квалификацию для участия в КТВ1.

3.5. КВАЛИФИКАЦИОННЫЙ ТУРНИР ЭТАПА 2 PRO LEAGUE

В данном турнире используется схема выбытия после двух поражений с подгруппой победителей и подгруппой проигравших, которая завершается финальным раундом. Команды соревнуются в сериях из 6 (шести) матчей в каждом раунде, набирая очки в каждом матче как описано в **ПРИЛОЖЕНИИ С5.1**.

12 (двенадцать) Команд с наибольшей Общей суммой очков СС1 по итогам Challenger Circuit Этапа 1 и 8 (восемь) Команд с наименьшей общей суммой Очков за место по итогам Этапа 1 Регулярного сезона Профессиональной лиги начинают соревнование в подгруппах победителей. Остальные Команды, прошедшие квалификацию по результатам Challenger Circuit Этапа 1, начинают соревнование в подгруппе проигравших.

3.5.1. Подгруппа победителей

10 (десять) Команд с наивысшими Результатами раунда (как описано в **ПРИЛОЖЕНИИ С5.1**) проходят в Финал с Авансовыми стартовыми очками как описано в **ПРИЛОЖЕНИИ С5.2**.

Остальные Команды попадают в подгруппу проигравших.

3.5.2. Подгруппа проигравших

10 (десять) Команд с наивысшими Результатами раунда проходят в Финал. Остальные Команды выбывают из турнира.

3.5.3. Финал

8 (восемь) Команд с наивысшими Результатами раунда проходят квалификацию для участия в Этапе 2 Регулярного сезона Профессиональной лиги.

3.6. ПЛЕЙ-ОФФ ЭТАПА 1 И ЭТАПА 2 («ПЛЕЙ-ОФФ»)

3.6.1. Посев и формирование групп

В каждом Плей-офф Команды сеют по их итоговому месту в соответствующем Регулярном сезоне в их Регионе. Все ситуации равенства очков разрешаются по дополнительным показателям, описанным в **ПРИЛОЖЕНИИ С6.2**. После посева Команды распределяют в 4 (четыре) группы по 10 (десять) Команд согласно приведенной ниже таблице.

Группы Плей-офф Этапа 1

	Группа 1		Группа 2		Группа 3		Группа 4	
	Регион	Место	Регион	Место	Регион	Место	Регион	Место
Команда 1	EMEA	1	NA	1	APAC N	1	APAC S	1
Команда 2	NA	2	APAC N	2	EMEA	2	SA	1
Команда 3	APAC S	2	SA	2	NA	3	EMEA	3
Команда 4	APAC N	4	APAC S	3	SA	3	APAC N	3
Команда	SA	4	EMEA	4	APAC S	4	NA	4

5								
Команда 6	SA	5	EMEA	5	APAC S	5	NA	5
Команда 7	APAC N	5	APAC N	6	NA	6	EMEA	6
Команда 8	NA	7	NA	8	EMEA	7	APAC N	7
Команда 9	EMEA	9	NA	9	APAC N	8	EMEA	8
Команда 10	EMEA	10	APAC N	9	APAC N	10	NA	10

Информация о группах Плей-офф Этапа 2 будет публиковаться на сайте playarex.com/alg5 в течение 2 (двух) недель после завершения Плей-офф Этапа 1.

3.6.2. Формат

В каждом Плей-офф принимают участие 40 (сорок) Команд, соревнующихся в Групповом этапе по формату выбытия после двух поражений как описано в **ПРИЛОЖЕНИЯХ С2 и С3**. Раунд 1 в подгруппе победителей, раунд 1 в подгруппе проигравших, раунд 2 в подгруппе победителей и раунд 2 в подгруппе проигравших состоят из серий по 6 (шесть) матчей.

Команды набирают Очки плей-офф как описано в **ПРИЛОЖЕНИИ С5.5**.

3.6.3. Переход в дальнейшие турниры

Все Команды из Плей-офф Этапа 1 проходят квалификацию для участия в турнирах Этапа 2 Регулярного сезона Профессиональной лиги.

30 (тридцать) Команд с наибольшей общей суммой Очков плей-офф по результатам Плей-офф Этапа 1 и Этапа 2 проходят квалификацию для участия в Чемпионате.

Все Команды, которые не прошли квалификацию для участия в Чемпионате, но участвовали в Плей-офф Этапа 2, квалифицируются в КТВ2.

3.7. КВАЛИФИКАЦИОННЫЕ ТУРНИРЫ НА ВЫЖИВАНИЕ

3.7.1. Квалификационный турнир на выживание 1

В данном турнире используется схема выбытия после двух поражений с подгруппой победителей и подгруппой проигравших, которая завершается финальным раундом. Команды соревнуются в сериях из 6 (шести) матчей в каждом раунде, набирая очки в каждом матче как описано в **ПРИЛОЖЕНИИ С5.1**.

12 (двенадцать) Команд с наибольшей Общей суммой очков СС2 по итогам Challenger Circuit Этапа 2 и 8 (восемь) Команд с наименьшей общей суммой Очков за место по итогам Этапа 2 Регулярного сезона начинают соревнование в подгруппе победителей. Остальные Команды, прошедшие квалификацию по результатам Challenger Circuit Этапа 2, начинают соревнование в подгруппе проигравших.

Продвижение или выбытие Команды определяется по Результатам раунда (как описано в **ПРИЛОЖЕНИИ С5.1**) следующим образом:

- подгруппа победителей, раунд 1: 10 (десять) Команд с наивысшими Результатами раунда проходят в финальный раунд с Авансовыми стартовыми очками как описано в **ПРИЛОЖЕНИИ С5.2**. Остальные Команды опускаются в раунд 1 подгруппы проигравших;
- подгруппа проигравших, раунд 1: 10 (десять) Команд с наивысшими Результатами раунда проходят в раунд 2 подгруппы проигравших. Остальные Команды выбывают из турнира.
- подгруппа проигравших, раунд 2: 10 (десять) Команд с наивысшими Результатами раунда проходят в финальный раунд. Остальные Команды выбывают из турнира.
- финальный раунд: Команды с наивысшими Результатами раунда проходят в КТВ2. Количество перешедших в дальнейшие соревнования Команд является остатком от 40 (сорока) мест в КТВ2, учитывая Команды, которые уже квалифицировались через Плей-офф Этапа 2 и 8 (восемь) Команд, отбираемых по итогам Этапа 2 Регулярного сезона. Точное количество будет объявлено на сайте playarex.com/compete по завершении Плей-офф Этапа 2. Количество проходящих далее Команд зависит от Региона.

3.7.2. Квалификационный турнир на выживание 2

3.7.2.1. Посев

Посев Команд проводят по итоговому месту в следующих соревнованиях в порядке убывания значимости:

- Плей-офф Этапа 2
- Этап 2 Регулярного сезона Профессиональной лиги
- КТВ1

3.7.2.2. Формат

40 (сорок) Команд соревнуются в 2 (двух) группах по 20 (двадцать) Команд в формате выбытия после двух поражений как описано в **ПРИЛОЖЕНИИ С3**. Все Команды начинают с раунда 1 подгруппы победителей. Каждый раунд состоит из серии из 6 (шести) матчей.

2 (две) Команды с наивысшими Результатами раунда, полученными в финальном раунде (по Регионам), проходят квалификацию для участия в Чемпионате.

3.8. ЧЕМПИОНАТ

3.8.1. Посев

Команды сеют следующим образом в порядке убывания значимости:

- общая сумма Очков плей-офф, полученная в Плей-офф Этапа 1 и Этапа 2;
 - Команды с равным количеством Очков плей-офф распределяются по местам согласно общей сумме Очков плей-офф, набранной в Плей-офф Этапа 2 3 (тремя) Основными игроками из заблокированного состава Команды в Чемпионате. Все остальные равные количества очков распределяются в случайном порядке;
- итоговое место Команды в КВ2;
 - Команды с одинаковыми итоговыми местами в КТВ2 распределяются по Результатам финального раунда КТВ2;
 - Команды с равными Результатами финального раунда КТВ2 распределяются по наивысшему Результату матча Команды в отдельном

матче Финала КТВ2. Все остальные равные количества очков распределяются в случайном порядке.

После посева Команды распределяют в 4 (четыре) группы по 10 (десять) Команд методом жеребьевки «змейкой».

3.8.2. Формат

40 (сорок) Команд соревнуются в Групповом этапе в формате выбытия после двух поражений как описано в **ПРИЛОЖЕНИИ С2 и С3**. Раунд 1 в подгруппе победителей, раунд 1 в подгруппе проигравших, раунд 2 в подгруппе победителей и раунд 2 в подгруппе проигравших состоят из серий по 8 (восемь) матчей.

3.9 ПЛАТФОРМЫ

Участники могут регистрироваться и соревноваться в ALGS на Поддерживаемых платформах через одну учетную запись PSN на PlayStation 4 или PlayStation 5, одну учетную запись Xbox на Xbox One или Xbox Series X|S и одну учетную запись EA на ПК. Учетная запись PSN и учетная запись Xbox для соответствующих платформ могут совместно использовать одну учетную запись EA.

Все Интерактивные турниры проводятся только на платформе ПК.

4. ПРАВИЛА МАТЧА

Правила матча публикуются на сайте <https://battlefy.com/apex-legends-global-series-year-2/match-rules>

5. УЧАСТИЕ В ИНТЕРАКТИВНЫХ ТУРНИРАХ

5.1. ПОЕЗДКИ С ЦЕЛЬЮ УЧАСТИЯ В ИНТЕРАКТИВНЫХ ТУРНИРАХ

Компания EA или третьи стороны могут предоставлять некоторым приглашенным или прошедшим квалификацию Участникам туристические услуги для участия в Интерактивном турнире за счет компании EA или такой третьей стороны. Для Участников, чьи расходы на проезд покрывает компания EA, выбор перевозчиков, отелей и/или связанных трансферов осуществляется по усмотрению компании EA. Компания EA оставляет за собой право предоставлять наземный транспорт вместо авиарейсов с учетом расстояния от местонахождения Участника до места проведения Интерактивного турнира. Если Участник запрашивает особые планы поездки или размещения, такие как другие даты поездки, другие перевозчики или города отправления/прибытия, отличные от указанного города для турнира, и если стоимость особого запроса превышает стоимость стандартных планов поездки на турнир, компания EA может потребовать от Участника возместить разницу в стоимости.

Туристические услуги оплачиваются только в случае соблюдения настоящих Официальных правил. Если Участник дисквалифицирован или утратил право на поездку по какой-либо причине, компания EA может передать оплату его поездки и проживания другому Участнику, который может занять место выбывшего Участника в ALGS.

Дополнительные расходы, в том числе телефонные звонки, расходы на факсимильную связь, расходы на пользование интернетом, услуги спа-салонов и/или салонов красоты, услуги прачечных, туры/экскурсии, покупки сувениров, сервисные сборы в гостинице и аэропорту, а также прочие расходы, не упомянутые в настоящих Официальных правилах, самостоятельно оплачиваются Участником или родителем/законным опекуном, и

Участника могут попросить учитывать возможность таких дополнительных расходов, предоставив соответствующему отелю свою кредитную карту. Проживание в отеле и авиаперелет не могут использоваться по отдельности. Услуги поездки и проживания предлагаются при условии наличия и с некоторыми ограничениями. Более длительное проживание в гостинице и любые дополнительные расходы, связанные с более длительным пребыванием, оплачиваются Участником или родителем/законным опекуном самостоятельно. Могут требоваться действительный паспорт и/или другие проездные документы, ответственность за предоставление которых несет Участник. Могут применяться дополнительные ограничения.

5.2. ЗАЯВЛЕНИЕ ОБ ОБЛАДАНИИ ПРАВОМ НА ПОЕЗДКУ И ЗАПРОС БИОГРАФИЧЕСКИХ ДАННЫХ

Прежде чем принять такие туристические услуги для участия в Интерактивном турнире, Участники должны подписать Заявление о наличии права на поездку и заполнить Запрос биографических данных. Форма Заявления о наличии права на поездку предоставляется Участнику по адресу электронной почты, связанному с учетной записью EA Участника. Если участник не заполняет Заявление о наличии права на поездку в течение 7 (семи) календарных дней с момента попытки уведомления, не подписывает и/или не возвращает Заявление о наличии права на поездку на протяжении указанного периода времени, отказывается от поездки, не имеет права принять предложение поездки или не может совершить поездку в дни проведения Интерактивных турниров, Участник утрачивает право воспользоваться туристическими услугами, а также утрачивает свое место в Интерактивном турнире/ALGS.

Если Участник не достиг совершеннолетия на территории своего проживания, его родитель или законный опекун обязан подписать все необходимые документы, чтобы согласиться на поездку, и должен сопровождать Участника в поездке на Интерактивный турнир. В таких случаях туристические услуги включают в себя дополнительный авиаперелет для одного родителя или законного опекуна. Участник и родитель/законный опекун должны совершать поездку вместе по одному и тому же маршруту и будут вместе проживать в отеле.

5.3. ПРОВЕРКА БИОГРАФИЧЕСКИХ ДАННЫХ

В целях участия в Интерактивном турнире и в той мере, в которой это допустимо законодательством страны проживания Участника, от потенциальных победителей могут потребовать пройти проверку биографических данных и предоставить необходимую информацию по запросу EA для того, чтобы получить право на получение приза. EA вправе дисквалифицировать любого потенциального победителя в зависимости от результатов такой проверки, если, по мнению EA, награждение такого победителя может причинить вред репутации EA.

6. ОБЕСПЕЧЕНИЕ СОБЛЮДЕНИЯ ПРАВИЛ

Учетные записи EA, список лидеров и данные матчей могут подвергаться проверкам, в частности, на предмет злонамеренного поведения и мошенничества. Любой Участник может быть немедленно дисквалифицирован из ALGS по решению компании EA или ее агентов на любых основаниях, в частности из-за несоблюдения Пользовательского соглашения, Правил соблюдения конфиденциальности информации и идентификации пользователя, Кодекса поведения, приведенного в **ПРИЛОЖЕНИИ А**, в том числе, помимо прочего, за:

- использование каких-либо «читов», «хаков» или других «вспомогательных» приложений сторонних разработчиков во время матчей;
- умышленное отключение от сети интернет во время Игры;
- сговор с другими командами/игроками в ходе Игры;
- использование известных эксплойтов в Игре (в обязанности игроков входит понимание и отказ от использования всех известных незаконных эксплойтов);
- оскорбительное или нарушающее порядок поведение, в том числе использование оскорбительных, негативных или нецензурных выражений в сети.

Компания EA оставляет за собой право по своему усмотрению дисквалифицировать любого Участника или Команду (с аннулированием всех связанных заявок) в любое время и по любой причине, в частности, помимо прочего, в случае неправомерного вмешательства в процесс подачи заявок или проведения ALGS, нарушения настоящих Официальных правил или совершения неспортивных или хулиганских поступков. Дисквалификация Участника может привести к дисквалификации всей Команды такого Участника из отдельного турнира ALGS или из ALGS в целом. Если компания EA не настаивает на выполнении какого-либо из условий настоящих Официальных правил, это не означает ее отказ от права требовать выполнения такого положения в дальнейшем.

7. ПРИЗЫ

Размеры сумм, выделенных на призы в турнирах, указаны в **ПРИЛОЖЕНИИ Е**.

7.1 УСЛОВИЯ ПРЕДОСТАВЛЕНИЯ ПРИЗОВ

Призы не подлежат передаче. Замена призов другими товарами и услугами не допускается, при этом, если заявленный приз отсутствует или не разрешен местным законодательством, EA вправе заменить его призом приблизительно равной или большей стоимости. Участникам-победителям, которые проживают в Уругвае, призы вручаются в виде подарочных карт, а не денежных средств. Все федеральные, региональные и местные налоги, а также все международные тарифы уплачиваются победителем самостоятельно.

Для получения приза победители должны в течение 90 (девяноста) дней с момента окончания соревнования заполнить и подписать Заявление обладателя приза и освобождение от ответственности. Если потенциальный победитель не подписывает и/или не подает Заявление обладателя приза и освобождение от ответственности, отказывается от приза, не имеет права на получение приза или приз не может быть доставлен ему, такой потенциальный победитель утрачивает право на получение приза.

Несвоевременное предоставление поставщику услуг по распределению призов банковской информации и информации о способе доставки может привести к утрате права на получение приза. Если потенциальный победитель является несовершеннолетним на своей территории проживания, родитель или опекун победителя (в соответствии с требованиями закона) обязан подписать все необходимые документы после удостоверения его личности. Получение приза возможно только в случае соблюдения настоящих Официальных правил. Все призы, заявленные в соответствии с настоящими Официальными правилами, будут выданы. Если потенциальный победитель дисквалифицирован или приз аннулирован по любой причине, EA вправе пожертвовать приз в пользу благотворительной организации по своему усмотрению. Потенциальным победителям может потребоваться указать адрес доставки для получения приза. Доставка призов может занять до 3 (трех) месяцев.

Если EA отменяет или приостанавливает ALGS согласно **Разделу 2.4** настоящих правил, призы выдаются за все соревнования, проведенные до такой отмены или приостановки.

8. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Никакие положения настоящих Официальных правилах не должны толковаться как исключение или ограничение предусмотренных законом прав Участника как потребителя.

8.1. ПЕРСОНАЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Принимая участие в ALGS, Участник подтверждает свое согласие с обработкой его персональных данных компанией EA (включая имя, адрес, дату рождения, имя Учетной записи EA, адрес электронной почты, имя пользователя Поддерживаемой платформы, страну проживания) в соответствии с Правилами соблюдения конфиденциальности информации и идентификации пользователя в целях, указанных в этих правилах. Если Персональные данные были получены от Участников организатором, Участники предоставляют организатору право на передачу таких данных компании EA.

Использование и обработка Персональных данных будет осуществляться в соответствии с Правилами соблюдения конфиденциальности информации и идентификации пользователя, в том числе в целях:

- организации, проведения и контроля ALGS и вручения призов; в частности, имена и страны проживания Участников, выигравших приз, публикуются в интернете или в любых других средствах массовой информации, связанных с ALGS, как описано ниже;
- объявления демографических данных игроков и команд наряду со статистикой игры в комментариях к трансляции соревнований;
- обмена информацией с назначенными операторами и/или администраторами ALGS, в том числе для бронирования поездок и получения отзывов об ALGS, игровом процессе и характеристиках игр EA;
- распространения рекламных и маркетинговых материалов (например, для Трансляции разговоров), в которых может упоминаться информация об игроке.

Персональная информация будет обрабатываться в США или любой другой стране, где работают компания EA, ее дочерние компании или сторонние агенты. Принимая участие в ALGS, Участники выражают свое согласие с тем, что их персональные данные могут быть переданы получателям в США и других странах, которые могут не обеспечивать такой же уровень конфиденциальности, как законодательство их страны проживания или гражданства; подробная информация приводится в Правилах соблюдения конфиденциальности информации и идентификации пользователя.

Участники имеют право на доступ к своей персональной информации, ее отзыв и исправление. Участники могут запросить такую информацию через наш Privacy Portal <https://www.ea.com/privacy-portal>.

Обратите внимание, что мы можем запросить проверку биографических данных Участников, которых мы приглашаем на Интерактивные турниры. При необходимости мы можем запросить у Участника согласие и предоставление соответствующей информации.

Организатор ALGS, если применимо, считается контролером данных в отношении баз данных, содержащих персональную информацию, предоставленную Участниками. Подробности о том, как будут обрабатываться ваши данные и о ваших правах в связи с

ними, приводятся в правилах соблюдения конфиденциальности соответствующего организатора.

Применимость Пользовательского соглашения и Правил соблюдения конфиденциальности информации и идентификации пользователя EA. Если между настоящими Официальными правилами и Правилами соблюдения конфиденциальности информации и идентификации пользователя или Пользовательским соглашением возникают противоречия, Правила соблюдения конфиденциальности информации и идентификации пользователя или Пользовательское соглашение имеют преимущественную силу.

8.2. ОСВОБОЖДЕНИЕ ОТ ОТВЕТСТВЕННОСТИ И ПУБЛИКАЦИЯ ИНФОРМАЦИИ ОБ ИГРОКЕ

СПИСОК ПОБЕДИТЕЛЕЙ. EA будет публиковать список победителей в интернете после их подтверждения в течение 2 (двух) недель после завершения соревнования ALGS на сайте playarex.com/algs. Этот список будет размещаться на сайте в течение 3 (трех) месяцев после окончания ALGS.

8.2.1. Участники предоставляют компании EA право на публикацию их статистики и рейтингов и использование этих данных иным образом в связи с проведением ALGS в любых целях, в том числе в рекламных и маркетинговых целях; при этом дополнительное согласие Участника не требуется, и вознаграждение ему не выплачивается.

8.2.2. Принимая приз, Участник предоставляет компании EA право на использование персональных своих данных и любой другой информации, предоставленной Участником, для административной работы в связи с ALGS, EA и/или Игрой, для их рекламы и продвижения без дополнительного согласия Участника и без выплаты ему вознаграждения, если иное не указано ниже:

- биографическая информация: полное имя, страна/территория проживания, возраст, имена пользователя на Поддерживаемых платформах (например, Xbox Live Gamertag, идентификатор PSN, идентификатор Учетной записи EA);
- данные социальных сетей: учетная запись Twitter, канал YouTube, учетная запись Twitch, имя пользователя Discord, имя пользователя Instagram;
- фотографии: все фотографии, предоставленные Участником компании EA, или фотографии Участника, сделанные во время Интерактивного турнира;
- другая информация только для администрирования турниров: размер футболки, диетические ограничения, номер мобильного телефона;
- любая другая биографическая информация, предоставленная Участником (например, любимая Легенда, краткая биография, составленная при регистрации на Сайте турнира).

8.2.3. Участники признают и соглашаются с тем, что EA может предоставлять информацию учетной записи EA Участника (имя, сетевой идентификатор, страна/территория, статистика игры и баллы, адрес электронной почты) Battlefy, а Battlefy может использовать информацию учетной записи в целях администрирования ALGS и сопутствующих мероприятий, в частности Battlefy может обращаться к Участнику по электронной почте и/или другими способами.

8.3 ПРИМЕНИМОЕ ПРАВО; ОСВОБОЖДЕНИЕ ОТ ОТВЕТСТВЕННОСТИ

8.3.1. Решения компании EA являются окончательными и обязательными для выполнения по всем вопросам, связанным с ALGS.

8.3.2. В той мере, в которой это допустимо местным законодательством, ALGS регламентируется законами штата Калифорния, и все споры разрешаются в Соединенных Штатах Америки.

8.3.3. В той мере, в которой это допустимо местным законодательством, каждый Участник обязуется освободить компанию EA и ее агентов от ответственности, в частности в связи с причинением вреда, убытков, ущерба, нарушением прав, возникновением претензий или подачей исковых заявлений любого рода в связи с ALGS или связанной с ALGS деятельностью либо с получением, принятием, обладанием, использованием или неправомерным использованием предоставляемых компанией EA туристических услуг или выигранного приза.

8.3.4. ДЛЯ РЕЗИДЕНТОВ АВСТРИИ, ГЕРМАНИИ И ПОЛЬШИ

Вне зависимости от любых других положений настоящих правил, настоящие Официальные правила не предусматривают лишения Участника прав потребителя, которые предусмотрены законами страны его проживания и не могут быть ограничены соглашением. В отношении Призов и любых других товаров или услуг, бесплатно предоставляемых компанией EA и аффилированными с ней лицами, компания EA несет ответственность только при наличии умысла или грубой небрежности.

В случае незначительной небрежности компания EA несет ответственность только за нарушение существенных договорных обязательств, например за задержку или невозможность исполнения по вине компании EA. В случае нарушения такого существенного договорного обязательства размер ответственности ограничивается типичным размером договорного ущерба, наступление которого компания EA могла предвидеть при заключении договора с учетом обстоятельств, известных на тот момент. Существенные договорные обязательства — это обязательства, от исполнения которых зависят надлежащая реализация договора и достижение его цели, и на исполнение которых вы как конечный потребитель имеете право рассчитывать. Приведенные выше ограничения ответственности не применяются в случае наличия прямых гарантий от компании EA, при наличии злого умысла, в случае причинения вреда жизни или здоровью, а также при наличии обязывающих правовых норм.

8.3.5. ДЛЯ РЕЗИДЕНТОВ ВЕЛИКОБРИТАНИИ И ФРАНЦИИ

Вне зависимости от любых других положений настоящих правил, в полной мере, допустимой согласно применимому законодательству, каждый Игрок обязуется освобождать компанию EA и ее агентов от любой ответственности или вреда, убытков, ущерба, прав, претензий или исков любого рода в связи с ALGS, любой связанной с ALGS деятельности или получением, обладанием, использованием или неправомерным использованием любого выигранного приза (или в связи с вышеперечисленным), за исключением претензий, связанных со смертью или травмой вследствие неосторожности со стороны компании EA, и для резидентов Соединенного Королевства — за исключением претензий, возникающих в результате правонарушения, мошенничества, или любой другой ответственности, которая не может быть исключена согласно законодательству.

8.3.6. ДЛЯ РЕЗИДЕНТОВ АВСТРАЛИИ

Вне зависимости от любых других положений настоящих правил, в полной мере, допустимой согласно применимому законодательству, а также с учетом и без исключения, ограничения или изменения любых прав или средств правовой защиты, доступных участнику как потребителю в соответствии с нормами о гарантиях потребителей, предусмотренными Законом Австралии о правах потребителей, каждый Участник обязуется освободить компанию EA и ее агентов от любой ответственности или вреда, убытков, ущерба, прав, претензий или исков любого рода, возникающих в связи с ALGS, любой связанной с ALGS деятельностью или получением, обладанием, использованием или неправомерным использованием любого выигранного приза.

9. КОММЕРЧЕСКИЕ ПРАВА

Все коммерческие права (включая, помимо прочего, все маркетинговые и медиаправа), связанные с ALGS, принадлежат компании EA.

Участник не имеет права связывать себя с ALGS и/или компанией EA никакими коммерческими обязательствами, использовать любые объекты интеллектуальной собственности EA или разрешать третьим лицам делать это без предварительного письменного согласия компании EA, которое может быть предоставлено или не предоставлено компанией EA по ее собственному усмотрению.

Любому Участнику или спонсору Участника, желающему принять участие в какой-либо рекламной или маркетинговой деятельности в связи с ALGS, в том числе в любом месте проведения ALGS, необходимо получить предварительное письменное согласие компании EA, которое может быть предоставлено или не предоставлено компанией EA по ее собственному усмотрению.

Запись и распространение изображений и видеоматериалов ALGS в коммерческих целях Участником или от его имени без прямого разрешения компании EA строго запрещены.

10. ОГРАНИЧЕНИЕ ОТВЕТСТВЕННОСТИ

Компания EA не несет ответственности за: (1) распространение неточной информации, предоставленной участниками, связанной с типографскими ошибками, оборудованием или программным обеспечением турнира; (2) технические неполадки, включая неисправности, сбои в работе, отключения сети; (3) несанкционированное вмешательство в процесс регистрации или турнира; (4) технические или человеческие ошибки в администрировании турнира или обработке регистрационных заявок; (5) задержку, потерю, недоставку, ошибку, повреждение или кражу электронных писем или другой электронной корреспонденции; (6) недопуск участников по любой причине, включая неверное понимание участником Официальных правил или требований процесса регистрации.

ПРИЛОЖЕНИЕ А. КОДЕКС ПОВЕДЕНИЯ

Настоящий Кодекс поведения применяется ко всем Участникам ALGS на всех уровнях ALGS, если не указано иное. Компания EA оставляет за собой право налагать штрафы или дисквалифицировать любого Участника, нарушившего настоящий Кодекс поведения, по своему усмотрению.

A1. Поведение Участников

Участники входят в число наилучших и самых рейтинговых игроков в мире, а потому являются послами бренда ALGS, и компания EA, широкая публика и СМИ рассчитывают на их соответствие высоким стандартам поведения. Участники должны вести себя

подобающе, проявляя надлежащее и уважительное отношение к зрителям, представителям прессы, администраторам турнира и другим Участникам.

Участники должны вести себя в соответствии с общепринятыми нормами приличия, общественными и моральными нормами, не совершать никаких действий, не попадать в какие-либо ситуации и не делать каких-либо заявлений, которые порочат репутацию, вызывают неуважение, скандал, насмешки или презрение к Участнику, компании EA, серии турниров ALGS или ее Участникам и спонсорам.

Эти требования распространяются на интерактивные взаимодействия, взаимодействия в режиме онлайн и офлайн, в рамках и вне рамок ALGS, в том числе на прошлое поведение, поведение в социальных сетях, во время видеотрансляции и во время Интерактивных турниров. Все Участники должны соблюдать эти стандарты спортивного поведения и Правила поведения EA, размещенные на сайте terms.ea.com/ru, в любое время, в том числе когда они не участвуют в мероприятиях, организуемых EA.

К запрещенному поведению относятся, помимо прочего, следующие случаи:

- нарушение любого закона, правила или нормативного акта, что определяется компанией EA по ее собственному усмотрению;
- использование любого программного обеспечения или программы, которые наносят вред, создают помехи или нарушают работу ALGS или компьютера или имущества другого лица;
- использование любого внешнего программного обеспечения, предназначенного для предоставления Участнику несправедливого преимущества;
- создание помех или препятствование участию другого игрока в ALGS;
- преследование, угрозы, запугивание, участие в словесных перепалках, неоднократная отправка нежелательных сообщений, личные нападки или заявления о расе, гендере, сексуальной ориентации, религии, этнической принадлежности и т. д.;
- использование вульгарных или оскорбительных выражений;
- оскорбительное поведение, включая запугивание и словесные угрозы;
- публикация, размещение, загрузка или распространение контента или организация/участие в любых действиях, группах или гильдиях, которые компания EA обоснованно и объективно определяет как неуместные, оскорбительные, разжигающие ненависть, причиняющие беспокойство, богохульные, дискредитирующие, угрожающие, неприличные, имеющие откровенно сексуальный характер, ущемляющие, нарушающие конфиденциальность других людей, вульгарные, непристойные, нецензурные или незаконные;
- использование эксплойтов, читов, недокументированных функций, ошибок проектирования или проблем в ходе ALGS;
- продажа, покупка, обмен или передача иным образом, а также предложение к передаче Учетной записи EA, личного доступа к Сервисам EA или контента EA, связанного с Учетной записью EA, включая виртуальную валюту EA и другие права, как в рамках сервиса EA, так и на стороннем веб-сайте или в связи с любой внеигровой транзакцией, если это прямо не разрешено компанией EA;
- игра от имени другого Участника, разрешение другим лицам играть от имени Участника в соревновательном игровом режиме;
- азартные игры, в том числе ставки на исход матчей ALGS;
- раскрытие конфиденциальной информации, предоставленной компанией EA или любым из ее аффилированных лиц;

- принятие подарков, взяток, вознаграждений или компенсаций за услуги, оказываемые в связи с соревнованиями ALGS (за исключением Участников со спонсорами, которые платят им в зависимости от результата);
- разжигание скандала, причинение вреда репутации EA или создание риска для имени и репутации ALGS или EA;
- участие в любой деятельности, которая существенным образом нарушает мирную, справедливую и уважительную игровую среду ALGS;
- пропагандирование, призывы к участию или участие в любой запрещенной деятельности, описанной выше.

A2. Поведение на Интерактивном турнире

Участники должны проявлять достаточное, с точки зрения EA, уважение к другим Участникам, судьям, официальным лицам, лицам, обслуживающим турнир, и администраторам турнира. Угрозы или ненадлежащее поведение по отношению к судьям и другим Участникам недопустимы. Инциденты и наказания будут определяться исключительно по усмотрению Официальных лиц ALGS или EA. Участники всегда должны следовать указаниям официальных лиц ALGS или EA.

К запрещенному поведению относятся, помимо прочего, следующие случаи:

- использование вульгарных или оскорбительных выражений;
- оскорбительное поведение, включая запугивание и словесные угрозы;
- физическое насилие, драки или любые другие угрожающие действия, направленные против любого Участника, зрителя, официального или любого другого лица;
- повреждение игровых устройств, аппаратного обеспечения и периферийного оборудования, турнирного оборудования или объекта/места проведения и/или неправильное обращение с ними;
- создание помех или прерывание трансляции или процесса производства трансляции;
- вмешательство в игровой процесс, включая намеренное нарушение работы игрового места, отключение электропитания, уход с игрового места до окончания матча, отказ от игры и злоупотребление паузами во время игры;
- отказ выполнять требования охраны и безопасности, например проходить металлодетекторы и досмотр сумок;
- несоблюдение инструкций спонсоров турнира, судей и сотрудников службы безопасности;
- вход в предоставленные консоли с использованием личной учетной записи или использование любой другой игры, кроме экземпляра Игры, предоставленного для использования в Турнире;
- отсутствие на любых церемониях награждения после турнира, интервью и на протяжении всего Интерактивного турнира или Онлайн-турнира, а также на рекламных мероприятиях, обоснованная просьба об участии в которых была направлена компанией EA или другими спонсорами.

A3. Правила в отношении сговора и договорных матчей

Любые действия или соглашения, ставящие в невыгодное положение других Участников, собственную Команду или другие команды ALGS, предопределяющие исход матча, а также попытки проиграть матч или ограничить свои усилия для победы в матче строго запрещены.

Участники, которые, по мнению EA, нарушают это правило на любом этапе ALGS, будут отстранены от участия в ALGS. На таких Участников может быть наложен штраф, либо от них могут потребовать вернуть полученную компенсацию и/или призы, а также приостановить действие Учетной записи EA или Игры.

К запрещенному поведению относятся, помимо прочего, следующие случаи:

- умышленное поражение в матче по любой причине в любое время на протяжении ALGS;
- игра от имени другого Участника, в том числе с использованием второй учетной записи, в любое время на протяжении ALGS;
- любые формы договорных матчей;
- игра в «поддавки», то есть когда Участник не предпринимает надлежащих и очевидных действий для получения преимущества по отношению к соперникам в матче;
- согласие на разделение призовых денег между двумя или более Командами;
- позволение сопернику набрать больше или меньше очков, чем они могли бы, с тем чтобы повлиять на распределение итоговых мест.

A4. Правила в отношении наркотиков и алкоголя на Интерактивных турнирах

Употребление алкоголя или наркотиков запрещено в месте проведения любого Интерактивного турнира, и во время участия в турнире Участники не имеют права находиться под воздействием наркотиков или алкоголя.

Курение, включая использование электронных сигарет и испарителей, запрещено на всех Интерактивных турнирах, за исключением специально отведенных для этого мест. В некоторых местах проведения турниров курение может быть полностью запрещено.

A5. Дресс-код на Интерактивном турнире

Игроки должны одеваться в соответствии с форматом мероприятия (по усмотрению EA).

Участники не должны носить на себе или с собой предметы политического характера, которые, по мнению EA, вызывают разногласия или неблагоприятно влияют на саму компанию EA, ее партнеров или ALGS.

Участники не должны проводить каких-либо рекламных мероприятий или заниматься продвижением брендов и услуг в связи с ALGS, если иное не согласовано в письменной форме с компанией EA.

A6. Штрафные санкции

В случае нарушения настоящих Официальных правил в любой из части компания EA на свое усмотрение вправе применить санкции, изменить результат матча, лишить победителя его статуса и/или отозвать приз. Все решения и постановления компании EA, касающиеся ALGS, являются окончательными и обязательными к исполнению. Компания EA оставляет за собой право наложить штрафные санкции на любого Участника ALGS на любом уровне, в любое время и по любой причине. К штрафным санкциям могут относиться (в случайном порядке):

- предупреждение;
- последнее предупреждение;
- выговор;
- аннулирование результата одного матча;
- аннулирование результатов всех матчей;

- уменьшение счета матча;
- лишение наград (в частности, призовых и оплаченных расходов на проезд);
- утеря очков;
- временное отстранение от участия в ALGS;
- дисквалификация из ALGS и будущих соревнований;
- удержание любого рода регистрационных взносов для участия в соревновании;
- утеря права на будущие призовые деньги;
- временное или постоянное отстранение от участия в ALGS;
- приостановка действия одной или нескольких учетных записей в сервисах EA, используемых Участником.

Компания EA также вправе публично объявить о санкциях, наложенных на Участников, и такие Участники настоящим отказываются от права на совершение юридических действий против EA, а также любых ее аффилированных лиц.

A7. Спонсоры Участников

Участники ALGS могут сотрудничать со спонсорами в целях рекламы. Однако рекламное спонсорство ограничено и не может распространяться на определенные категории и отрасли. Если спонсор отвечает одной из перечисленных ниже категорий, Участник не вправе демонстрировать информацию о спонсорской поддержке или пропагандировать спонсорскую поддержку одновременно с компанией EA, ее партнерами или ALGS.

С учетом настоящих Официальных правил и права EA на свое усмотрение запрещать, отклонять, удалять, затемнять или скрывать торговые марки, логотипы или информационные указатели, Участники ALGS вправе демонстрировать информацию о рекламных спонсорах. Участники не могут демонстрировать или рекламировать продукты или услуги одновременно с компанией EA, ее партнерами или ALGS, если они предлагают или ассоциируются с перечисленным ниже:

- азартные игры и веб-сайты азартных игр;
- алкогольные напитки, табачные изделия и/или рецептурные лекарства;
- веб-сайты или компании, рекламирующие или продающие Apex Coin;
- огнестрельное или любое другое оружие;
- порнографические материалы или материалы для взрослых;
- продукты питания и напитки с высоким содержанием жира, соли или сахара;
- товары и услуги прямых конкурентов компании EA, ее партнеров и других дочерних брендов;
- прямые конкуренты официальных маркетинговых партнеров ALGS;
- незаконные сайты, на которых продаются ключи к играм, или компании, продающие такие ключи.

Этот список приведен в качестве примера и не является исчерпывающим. EA вправе добавить любой продукт или услугу в список или удалить их из списка в любое время без предварительного уведомления.

A8. Псевдонимы и имена игроков

Участникам необходимо будет выбрать уникальное имя пользователя в процессе регистрации. Такое имя пользователя будет применяться для идентификации Участника во время Интерактивных турниров. Это имя может (но не обязательно должно) совпадать с идентификатором PSN или тегом игрока XBL. Имя пользователя должно отличаться от имен других Участников и не должно быть вульгарным по мнению компании EA и ее аффилированных лиц. Имена пользователей не должны нарушать права

интеллектуальной собственности третьих лиц, законодательство, Пользовательское соглашение EA или право третьих лиц на неприкосновенность частной жизни или право на публичность.

ПРИЛОЖЕНИЕ В. СТРАНЫ И ТЕРРИТОРИИ, ДОПУЩЕННЫЕ К УЧАСТИЮ В СОРЕВНОВАНИЯХ

Чтобы иметь право на участие в ALGS, Участники должны быть законными резидентами одной из перечисленных ниже стран/территорий. Примечание: распределение по Регионам выполнено исключительно в целях ALGS и не указывает на официальный географический регион.

АРАС, северная часть	АРАС, южная часть	ЕМЕА	Северная Америка	Южная Америка
Япония	Австралия	Австрия	Канада	Аргентина
Монголия	Бангладеш	Беларусь	Коста-Рика	Боливия
Южная Корея	Гонконг, САР КНР	Бельгия	Доминиканская Республика	Бразилия
	Индия	Босния и Герцеговина	Сальвадор	Чили
	Индонезия	Болгария	Гондурас	Колумбия
	Макао	Хорватия	Мексика	Эквадор
	Малайзия	Кипр	Панама	Парагвай
	Новая Зеландия	Чешская Республика	Пуэрто-Рико	Перу
	Филиппины	Дания	Тринидад и Тобаго	Уругвай
	Сингапур	Египет	Соединенные Штаты Америки	Венесуэла
	Тайвань	Эстония		
	Таиланд	Финляндия		
	Вьетнам	Франция		
		Грузия		
		Германия		
		Греция		
		Венгрия		
		Исландия		
		Ирландия		
		Израиль		
		Италия		
		Казахстан		

		Кувейт		
		Латвия		
		Ливан		
		Литва		
		Люксембург		
		Мальта		
		Нидерланды		
		Норвегия		
		Польша		
		Португалия		
		Катар		
		Румыния		
		Российская Федерация		
		Саудовская Аравия		
		Сербия		
		Словакия		
		Южно- Африканская Республика		
		Испания		
		Швеция		
		Швейцария		
		Турция		
		Украина (кроме Крыма)		
		Объединенные Арабские Эмираты		
		Великобритания		

ПРИЛОЖЕНИЕ С. ФОРМАТЫ ТУРНИРОВ И НАБОР ОЧКОВ

С1. Турниры с выбытием после первого поражения

В турнирах, проводимых по схеме выбытия после первого поражения, Результаты Команд после определенного количества матчей каждого раунда будут сопоставляться для определения возможности перехода в следующий раунд или (в случае финального раунда) для определения победителей турнира. Соревнование может проводиться в несколько раундов, включая финальный раунд (далее — «Финал»), раунд, непосредственно предшествующий Финалу (далее — «Полуфинал»), и раунд, непосредственно предшествующий Полуфиналу (далее — «Четвертьфинал»). В каждом турнире проводится минимум 1 (один) раунд. Каждый раунд состоит из серии матчей. Все Команды начинают соревноваться в Раунде 1.

Общее количество раундов в турнире будет зависеть от окончательного количества Команд, зарегистрировавшихся на турнире в день соревнований, но не сможет превышать установленное максимальное количество раундов. Турниры в Северной Америке и регионе Европа, Ближний Восток и Африка состоят максимум из 7 (семи) раундов, включая Финал. Турниры в Азиатско-Тихоокеанском регионе, южная часть, состоят максимум из 6 (шести) раундов, а в Азиатско-Тихоокеанском регионе, северная часть, и Южной Америке — максимум из 5 (пяти) раундов, включая Финал.

Каждый раунд, предшествующий Полуфиналу, состоит из 4 (четырёх) матчей, а каждый Полуфинал и Финал — из 6 (шести) матчей. Команды набирают очки в каждом из матчей как описано в **ПРИЛОЖЕНИИ С5.1**.

По завершении всех матчей определенного раунда Команды, показавшие 10 (десять) наилучших Результатов раунда (как описано в **ПРИЛОЖЕНИИ С5.1**) в каждой группе, переходят в следующий раунд. Когда во всех группах останется 20 (двадцать) или меньше Команд в общей сложности, раунд, в который переходят эти Команды является Финалом. Остальные Команды выбывают из турнира.

Финал состоит из 6 (шести) матчей, в каждом из которых Команды набирают очки согласно **ПРИЛОЖЕНИЮ С5.1**. По завершении всех матчей Финала Команда, показавшая наилучший Результат финального раунда (как описано в **ПРИЛОЖЕНИИ С5.1**) объявляется победителем турнира в данном Регионе. Места остальных Команд распределяются по их Результату финального раунда.

С2. Групповой этап

На данном этапе каждая из групп играет со всеми остальными группами в серии из 6 (шести) матчей (далее — «Групповой этап»), при этом Команды набирают очки в каждом матче как описано в **ПРИЛОЖЕНИИ С5.1** и переходят на этап с выбытием после двух поражений (описанный в **ПРИЛОЖЕНИИ С3**).

В конце Группового этапа 40 (сорок) Команд распределяются по местам на основании Результата матча, показанного во всех матчах, сыгранных на Групповом этапе (далее — «Общий результат матчей группового этапа») и начинают соревнование на этапе с выбытием после двух поражений в следующем порядке:

- 10 (десять) Команд с наивысшим Общим результатом матчей группового этапа начинают борьбу в подгруппе победителей, раунд 2;
- 20 (двадцать) Команд с близким к наивысшему Общим результатом матчей группового этапа начинают борьбу в подгруппе победителей, раунд 1;

- 10 (десять) Команд с наименьшим Общим результатом матчей группового этапа начинают борьбу в подгруппе проигравших, раунд 1.

С3. Принцип выбытия после двух поражений

Схема с выбытием после двух поражений состоит из 2 (двух) раундов в каждой из подгрупп — победителей и проигравших — и финального раунда.

Раунд 1 в подгруппе победителей, раунд 1 в подгруппе проигравших, раунд 2 в подгруппе победителей и раунд 2 в подгруппе проигравших состоят из серий матчей, в которых Команды набирают очки как описано в **ПРИЛОЖЕНИИ С5.1**. Результат раунда Команды (описанный в **ПРИЛОЖЕНИИ С5.1**) в конце каждого раунда является основанием для перехода в следующий раунд или выбытия из турнира по следующему принципу:

- подгруппа победителей, раунд 1: 10 (десять) Команд с наивысшими Результатами раунда проходят в раунд 2 подгруппы победителей. Остальные Команды опускаются в раунд 1 подгруппы проигравших;
- подгруппа проигравших, раунд 1: 10 (десять) Команд с наивысшими Результатами раунда проходят в раунд 2 подгруппы проигравших. Остальные Команды выбывают из турнира;
- подгруппа победителей, раунд 2: 10 (десять) Команд с наивысшими Результатами раунда проходят в финальный раунд. Остальные Команды опускаются в раунд 2 подгруппы проигравших;
- подгруппа проигравших, раунд 2: 10 (десять) Команд с наивысшими Результатами раунда проходят в финальный раунд. Остальные Команды выбывают из турнира.

В финальном раунде КТВ2 Команды будут соревноваться в серии из 6 (шести) матчей, в каждом из которых Команды набирают очки как описано в **ПРИЛОЖЕНИИ С5.1**. Команда с наивысшим Результатом раунда, полученным в финальном раунде, будет объявлена победителем КТВ2 в данном Регионе. Все остальные Команды распределяются по местам согласно их Результатам в финальном раунде.

В финальном раунде Плей-офф и Чемпионата 20 (двадцать) Команд будут соревноваться по схеме Матчпойнта, описанной в **ПРИЛОЖЕНИИ С4**. 10 (десять) Команд, перешедших из раунда 2 подгруппы победителей, начинают финальный раунд с Авансовыми стартовыми очками как описано в **ПРИЛОЖЕНИИ С5.2**.

С4. Матчпойнт

В финальном раунде Плей-офф и Чемпионата при определении победителей этих соревнований применяется схема Матчпойнта. В этом раунде Команды соревнуются в серии матчей, в каждом из которых набирают очки согласно **ПРИЛОЖЕНИЮ С5.1**. Как только Команда набирает 50 (пятьдесят) очков (далее — «Порог Матчпойнта»), она становится «Претендентом на Матчпойнт».

Если Команда, став Претендентом на Матчпойнт, побеждает (занимает первое место) в матче, следующем за тем, в котором она достигла Порога Матчпойнта, то она объявляется победителем турнира. Остальные Команды распределяются по местам согласно их Результатам в финальном раунде.

С5. Набор очков

С5.1. Набор очков в матче

По завершении каждого матча Командам присуждаются очки в зависимости от занятого места и общего количества убийств Команды (далее — «Результат матча»).

За каждый матч присуждается следующее количество очков:

(A) Место:

1-е: 12

2-е: 9

3-е: 7

4-е: 5

5-е: 4

6-е — 7-е: 3

8-е — 10-е: 2

11-е — 15-е: 1

16-е — 20-е: 0

(B) Убийства:

1 за каждое убийство

Если Команда пропустила матч (ни один из Участников Команды не завершил матч), ее Результат за данный матч равен 0 (нулю).

В конце каждого раунда или серии матчей общая сумма очков Команды включает все ее Результаты по всем матчам в раунде (далее — «Результат раунда»).

C5.2. Авансовые стартовые очки

Определенные турниры предусматривают начисление 10 (десяти) Командам, прошедшим в финальный раунд в подгруппе победителей, Авансовых стартовых очков следующим образом:

1-е место посева = 10 очков

2-е место посева = 9 очков

3-е место посева = 8 очков

4-е место посева = 7 очков

5-е место посева = 6 очков

6-е место посева = 5 очков

7-е место посева = 4 очка

8-е место посева = 3 очка

9-е место посева = 2 очка

10-е место посева = 1 очко

C5.3. Очки в Квалификационном турнире предсезонного периода и Challenger Circuit

Каждый Участник получает следующее количество очков на основании итогового места его Команды в указанных ниже раундах каждого соревнования в Квалификационном турнире предсезонного периода или Challenger Circuit.

Участники, соревнующиеся в турнире Challenger Circuit по завершении Этапа 1

Регулярного сезона Профессиональной лиги получают максимальное количество Очков Challenger Circuit за турниры Challenger Circuit, пропущенные ими ввиду участия в турнирах Регулярного сезона.

Итоговое место	Финал	Полуфинал	Четвертьфина
----------------	-------	-----------	--------------

			л
1-е	500	Переход или 290	Переход или 180
2-е	480	Переход или 290	Переход или 180
3-е	470	Переход или 290	Переход или 180
4-е	460	Переход или 290	Переход или 180
5-е	450	Переход или 290	Переход или 180
6-е	440	Переход или 290	Переход или 180
7-е	430	Переход или 290	Переход или 180
8-е	420	Переход или 290	Переход или 180
9-е	410	Переход или 290	Переход или 180
10-е	400	Переход или 290	Переход или 180
11-е	390	280	170
12-е	380	270	160
13-е	370	260	150
14-е	360	250	140
15-е	350	240	130
16-е	340	230	120
17-е	330	220	110
18-е	320	210	100
19-е	310	200	90
20-е	300	190	80

С5.4. Очки за место

В конце каждой серии матчей Регулярного сезона места Команд такой серии распределяются по Результатам раунда, и им начисляются очки в счет их позиций в Регулярном сезоне следующим образом:

1-е: 12

2-е: 9

3-е: 7

4-е: 5
5-е: 4
6-е — 7-е: 3
8-е — 10-е: 2
11-е — 15-е: 1
16-е — 20-е: 0

С5.5. Очки плей-офф

Команды получают следующие очки (далее — «Очки плей-офф») на основании итогового места в финальном раунде Плей-офф:

Место	Плей-офф Этапа 1	Плей-офф Этапа 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

С6. Дополнительные показатели при равенстве очков

С6.1. Дополнительные показатели при равенстве очков в Квалификационных турнирах предсезонного периода, Challenger Circuit, Квалификационном турнире Профессиональной лиги Этапа 2 и Квалификационных турнирах на выживание В случае если 2 (две) или больше Команд имеют равные Результаты раунда, их места будут распределяться по перечисленным ниже критериям в порядке снижения приоритета.

(А) Результат отдельного матча

Команда с наибольшим Результатом матча в каком-либо отдельном матче побеждает. Наивысший Результат матча может устанавливаться то тому же или разным матчам в раунде для каждой из Команд с равным количеством очков. Пример: Команда 1 и Команда 2 имеют одинаковый Результат раунда, равный 67. Наибольший Результат матча у Команды 1 — это 20 очков в первом матче раунда, а у Команды 2 — 22 очка во втором Матче раунда. Команда 2 выигрывает по показателю Результата отдельного матча. Такая процедура повторяется для всех матчей, сыгранных в раунде, до тех пор, пока не будут определены все победители или больше не останется Результатов отдельных матчей. Пример: у Команды 1 и Команды 2 наибольший Результат матча составляет 20 очков в матчах 1 и 3 соответственно. Следующий самый высокий Результат Команды 1 — это 18 очков в матче 3, а Команды 2 — 15 очков в матче 2.

Команда 1 выигрывает по Результату отдельного матча. Если 2 (две) или больше Команд имеют одинаковый Результат отдельного матча, победитель определяется по Лучшему месту в отдельном матче.

(B) Лучшее место в отдельном матче

Команда с лучшим итоговым местом (с меньшим номером) в отдельном матче побеждает. Рассматриваются места в одном и том же или разных матчах для каждой из Команд. 1-е место в отдельном матче — наилучший возможный показатель. Такая процедура повторяется для всех матчей, сыгранных в раунде, до тех пор, пока не будут определены все победители или больше не останется отдельных матчей. Если 2 (две) или больше Команд имеют одинаковые Результаты отдельного матча и Лучшие места в отдельном матче, победитель определяется по Общему количеству убийств в отдельном матче.

(C) Общее количество убийств в отдельном матче

Команда, совершившая наибольшее общее количество убийств в отдельном матче, считается победителем. Такая процедура повторяется для всех матчей, сыгранных в раунде, до тех пор, пока не будут определены все победители или больше не останется отдельных матчей.

С6.2 Дополнительные показатели при равенстве очков в Регулярном сезоне
Профессиональной лиги

Если 2 (две) или больше Команд имеют равные Очки за место на конец Этапа Регулярного сезона, победитель определяется следующими методами на основании данных того Регулярного сезона, в котором возникла данная ситуация, в порядке снижения приоритета:

(A) Общий Результат матчей

Команда с наивысшим общим Результатом матчей по итогам всех матчей, сыгранных в Регулярном сезоне, считается победителем. Если после анализа общих Результатов матчей количество очков 2 (двух) или более Команд остается одинаковым, победитель определяется по Общему числу побед в сериях.

(B) Общее число побед в сериях

Команда с наибольшим количеством первых мест по итогам всех серий матчей Регулярного сезона считается победителем. Если после анализа Общего числа побед в сериях количество очков 2 (двух) или более Команд остается одинаковым, победитель определяется по Общему числу побед в матчах.

(C) Общее число побед в матчах

Команда с наибольшим количеством первых мест по итогам всех матчей Регулярного сезона считается победителем. Если после анализа Общего числа побед в матчах количество очков 2 (двух) или более Команд остается одинаковым, победитель определяется по Наибольшему результату отдельной серии.

(D) Наибольший результат отдельного раунда серии

Команда с наибольшим Результатом раунда в отдельной серии матчей Регулярного сезона считается победителем. Если после анализа Наибольшего результата отдельного раунда серии количество очков 2 (двух) или более Команд остается одинаковым, победитель определяется по Наибольшему результату отдельного матча.

(E) Наибольший результат отдельного матча

Команда с наибольшим Результатом отдельного матча Регулярного сезона считается победителем.

ПРИЛОЖЕНИЕ D. РАСПИСАНИЕ ПО ДНЯМ

Конкретное время начала каждого раунда может отличаться от указанного в приведенном ниже расписании. Точное время начала будет публиковаться на сайте battlefy.com/agls после завершения регистрации в первый день соревнования.

D1. Часовые пояса

Главным часовым поясом в каждом из Регионов считается местное время в городах, указанных ниже:

Азиатско-Тихоокеанский регион, северная часть — Токио

Азиатско-Тихоокеанский регион, южная часть — Сингапур

Европа, Ближний Восток и Африка — Лондон

Северная Америка — Лос-Анджелес

Южная Америка — Рио-де-Жанейро

D2. Квалификационные турниры предсезонного периода

В каждом турнире будут проводиться указанные далее раунды в течение указанных дней, и матчи в течение каждого дня будут начинаться в указанное время:

	EMEA	Северная Америка	APAC, южная часть	APAC, северная часть	Южная Америка
День 1	Раунды 1-3 12:00	Раунды 1-3 12:00	Раунды 1-3 12:00	Раунды 1-3 12:00	Раунды 1-3 12:00
День 2	Все оставшиеся раунды до Финала 12:00	Все оставшиеся раунды до Финала 12:00	Все оставшиеся раунды 12:00	Все оставшиеся раунды 12:00	Все оставшиеся раунды 12:00
День 3	Финал 18:00	Финал 18:00			

Каждый раунд перед Полуфиналом состоит из 4 (четырёх) матчей запланированной длительностью 150 минут (2,5 часа). Каждый Полуфинал и Финал состоит из 6 (шести) матчей запланированной длительностью 210 минут (3,5 часа). В обоих случаях после первого раунда дня следующие раунды начинаются по завершении предыдущих.

D3. Турниры Challenger Circuit

В каждом турнире будут проводиться указанные далее раунды в течение указанных дней, и матчи в течение каждого дня будут начинаться в указанное время:

	EMEA	Северная Америка	APAC, южная часть	APAC, северная часть	Южная Америка
День 1	Раунды 1-3 12:00	Раунды 1-3 12:00	Раунды 1-3 12:00	Раунды 1-3 12:00	Раунды 1-3 12:00

День 2	Все оставшиеся раунды до Финала 12:00	Все оставшиеся раунды до Финала 12:00	Все оставшиеся раунды 12:00	Все оставшиеся раунды 12:00	Все оставшиеся раунды 12:00
день 3	Финал 18:00	Финал 18:00			

D4. Квалификационный турнир Профессиональной лиги Этапа 2, Квалификационный турнир на выживание 1

	Время начала
День 1 - победители	12:00
День 1 - проигравшие	16:00
День 2 - Финал	14:00

D5. Квалификационный турнир на выживание 2

	ЕМЕА	Северная Америка	АРАС, южная часть	АРАС, северная часть	Южная Америка
День 1	Победители 1 Победители 2 Проигравшие 1 12:00	Победители 1 Победители 2 Проигравшие 1 12:00	Победители 1 Победители 2 Проигравшие 1 12:00	Победители 1 Победители 2 Проигравшие 1 12:00	Победители 1 Победители 2 Проигравшие 1 12:00
День 2	Проигравшие 2 Финал 12:00	Проигравшие 2 Финал 12:00	Проигравшие 2 Финал 12:00	Проигравшие 2 Финал 12:00	Проигравшие 2 Финал 12:00

D6. Плей-офф

День 1	Групповой этап
День 2	Подгруппы
день 3	Финал

D7. Чемпионат

День 1	Групповой этап
День 2	Подгруппы
День 3	Подгруппы
День 4	Финал

ПРИЛОЖЕНИЕ Е. ПРИЗЫ

Все суммы указаны в долларах США.

Е1. Регулярный сезон Профессиональной лиги

Призы присуждаются Командам на основании их итогового места в конце каждого Этапа Регулярного сезона. Для определения «Суммы приза за матч» общий приз Команды в каждом Этапе делят на количество матчей, сыгранных Командой на данном Этапе Регулярного сезона. Затем по всем матчам, сыгранным Командой на Этапе Регулярного сезона, Сумма приза за матч будет делиться между всеми Участниками, участвовавшими в данном матче.

Место в Этапе	Северная Америка	ЕМЕА	АРАС, северная часть	АРАС, южная часть	Южная Америка
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 \$

Дополнительно в каждом Плей-офф 3 (три) Основных игрока в каждой Команде получают поездку в место проведения Интерактивного турнира (включая проезд в оба конца, авиабилеты эконом-класса из крупного коммерческого аэропорта рядом с местом

проживания Участника до крупного коммерческого аэропорта рядом с местом проведения Интерактивного турнира (проезд наземным транспортом заменяется авиаперелетом на усмотрение ЕА), размещение в отеле (2 (два) двухместных номера для каждой Команды) в течение 5 (пяти) ночей рядом с местом проведения Интерактивного турнира и проезд наземным транспортом от отеля до места проведения Интерактивного турнира), приблизительная розничная стоимость (далее — «ПРС») которой составляет 2250 долларов США:

- 1 (одна) Команда с наибольшими Очками за место, набранными в соответствующем Этапе по итогам всех Регионов;
- 5 (пять) Команд с наибольшими Очками за место, набранными в соответствующем Этапе в Северной Америке, регионе Европа, Ближний Восток и Африка и Азиатско-тихоокеанском регионе, северная часть;
- 2 (две) Команды с наибольшими Очками за место, набранными в соответствующем Этапе в Азиатско-тихоокеанском регионе, южная часть, и Южной Америке.

Фактическая ПРС может меняться в зависимости от колебаний тарифов и расстояния между пунктами отправления и назначения. Победитель не получает разницу между фактической стоимостью и ПРС.

E2. Плей-офф

Призы будут распределяться между Командами на основании занятых ими мест в каждом Плей-офф. Все призы, кроме приза «Высший хищник», будут распределяться в равных долях между Участниками Команды, принимавшими участие в соревновании.

Занятое место	Сумма приза на Команду
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 \$
Высший хищник***	1 500 \$

***Участник с наибольшим количеством убийств в финальном раунде. При равном наибольшем количестве убийств у нескольких игроков приз делится между ними поровну.

Е3. Чемпионат

3 (три) Основных игрока во всех Командах, участвующих в Чемпионате ALGS, получают поездку в место проведения Интерактивного турнира (включая проезд в оба конца, авиабилеты эконом-класса из крупного коммерческого аэропорта рядом с местом проживания Участника до крупного коммерческого аэропорта рядом с местом проведения

Интерактивного турнира (проезд наземным транспортом заменяется авиаперелетом на усмотрение ЕА), размещение в отеле (2 (два) двухместных номера для каждой Команды) в течение 6 (шести) ночей рядом с местом проведения Интерактивного турнира и проезд наземным транспортом от отеля до места проведения Интерактивного турнира), ПРС которой составляет 2500 долларов США. Фактическая ПРС может меняться в зависимости от колебаний тарифов и расстояния между пунктами отправления и назначения. Победитель не получает разницу между фактической стоимостью и ПРС.

Призы будут распределяться между Командами на основании занятых ими мест в Чемпионате ALGS. Все призы, кроме приза «Высший хищник», будут распределяться в равных долях между Участниками Команды, принимавшими участие в соревновании.

Занятое место	Сумма приза на Команду
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 \$
Высший хищник***	3 000 \$

***Участник с наибольшим количеством убийств в финальном раунде. При равном наибольшем количестве убийств у нескольких игроков приз делится между ними поровну.