

**Règles et règlement officiels des Séries Esports TELUS (« SET »),
mettant en vedette APEX Legends (la « Compétition »)**

**TELUS Esports Series ("TES") Now Featuring Apex Legends (the
"Competition")
Official Rules and Regulations**

1. ADHERENCE TO RULES

By entering and participating in the Competition, each Athlete (as defined herein) or, if under 18 years of age or the age of majority as defined in such Athlete's province of residence (a "Minor"), such Athlete's parent or legal guardian, and any associated team coaches, managers, trainers or other affiliated members ("Team Affiliates"), unconditionally accept and agree to comply with and abide by these Official Rules and Regulations (the "Competition Rules"). All decisions regarding the interpretation of these Competition Rules lie solely with the Administrator (as defined herein), the decisions of which are final and binding in all respects. In addition, all Athletes and any associated Team Affiliates must adhere to the Esports Code of Conduct, attached to these Competition Rules as Schedule "B" (the "Code of Conduct"). Participation in the Competition constitutes acceptance of the Competition Rules and the Code of Conduct. Athletes and Team Affiliates who do not comply with the Competition Rules or the Code of Conduct may be subject to disqualification by the Administrator, in the Administrator's sole discretion. Capitalized terms that are not defined herein have the meaning set out in the Glossary attached as Schedule "A".

2. ELIGIBILITY

General: The Competition is open to all residents of Canada 15 years of age and older as of February 17, 2023. Any Athlete that is a Minor must have permission from a parent or legal guardian to participate. If it is determined that an Athlete is a Minor in their province of residence and does not have parental consent to participate, they will be disqualified and will not be permitted to continue in the Competition. Age of majority may differ depending on the province of residence. It is each Athlete's responsibility to verify the age of majority where they live.

Proof of Residency: An Athlete may be requested at any time prior to or during the Competition to provide proof of residency in Canada as a condition of continued

participation. The sufficiency of any such proof of documentation shall be determined by the Administrator in its sole discretion.

Adherence to Policies: As a condition of entry, all Athletes agree to be bound by any applicable third party policies, terms and conditions and/or user agreements, including but not limited to any terms and conditions, privacy policies or user agreements required by the Game Providers or its affiliates.

Account Registration: All Athletes must have or must register an account with <http://arena.telus.com/> and agree to the terms and conditions found at <http://arena.telus.com/> as a condition of participation in the Competition. There are no fees or service charges to create or maintain an account. If an Athlete attempts to bypass the age gate by entering a false date of birth that athlete will be disqualified. All Athletes agree to enable two-factor authentication on their account before commencing participation in the Competition.

3. ADMINISTRATOR

TELUS Communications, in partnership with Digital Sports Administration, is responsible for organizing and administering the Competition (the "Administrator").

4. ENTRY REQUIREMENTS

How to Enter: Create an account on <http://arena.telus.com/> and register for the game and leagues you would like to participate in. Players must read and agree to all terms of service set forth by both Digital Sports Administration (DSA) and Telus.

Validity of Entry: All entries must be complete and are subject to verification by the Administrator, in its sole discretion. Entries that contain false or incomplete information are void. Entries that are late, lost, stolen, illegible, contain false information, are damaged, misdirected, mutilated, garbled or incomplete, altered or otherwise irregular, or that do not conform with or satisfy any or all of the conditions of the Competition Rules or Code of Conduct are void. All entries become the exclusive property of the Administrator and will not be acknowledged or returned. To the extent any aspect of entry is prohibited, by law, from becoming the property of the Administrator, the Athlete hereby grants the Administrator a non-exclusive license to use all entries for any purpose. Proof of transmission (screenshots or captures, etc.) does not constitute proof of entry or receipt of entry.

Open Skills Division Entry: An entry fee of \$5.00 will be required if an entrant opts to

enter their team in the Open Skills Division. All entry fee proceeds will be donated to the TELUS Future Friendly Foundation. The Open Skills Division is open to all players of skill and rank. If an entrant opts for his team to compete in the Open Skills Division, they will be matched against teams in each of the following skill level (i.e. bronze, silver, gold, platinum, diamond, master, and APEX Predator). Participants in the Open Skills Division will have access to an increased prize pool and an exclusive AMA with APEX influencers.

5. COMPETITION DATES

The following dates will apply to the Competition:

“Registration Period” January 19 to February 17, 2023

“Qualifiers” Online February 20 to March 18, 2023

“Finals”

Intermediate Division: Mar 24, 2023

Beginner Division: Mar 31, 2023

Advanced and Open Skills Division: Apr 1, 2023

Dates are subject to change pending confirmation of the official APEX Legends Global Series calendar.

For all start and finish times see Section 7 (Competition Play and Requirements). All dates, times, and locations are subject to change, at the sole discretion of the Administrator. In the event that there is a change to the date, time and/or location of the competition, the League Officials will use reasonable efforts to notify all Athletes at least seventy-two (72) hours prior to the affected date and time.

6. COMPETITION PRIZES

Apex Legends - Finals Tournament

Team Ranking	Beginners Division Prize (3 winners per team)	Intermediate Division Prize (3 winners per team)	Advanced Division Prize (3 winners per team)	Open Skills Division Prize (3 winners per team)
--------------	--	--	--	---

<p>1st Place</p>	<p>HyperX ChargePlay Base (retail value \$70.00 per/player) Pre-paid credit card of \$65.00 per player</p>	<p>HyperX Pulsefire Dart gaming mouse (retail value \$85.00 per player) Pre-paid credit card of \$250.00 per player</p>	<p>HyperX Cloud II Red headphones HyperX Pulsefire Surge mouse HyperX Pulsefire Mat XL (approx total retail value of the prize package is \$290.00 per player) Pre-paid credit card of \$1700.00 per player</p>	<p>HyperX Alloy Origins keyboard HyperX Pulsefire Dart mouse HyperX Cloud II Wireless Headphones HyperX Fury Ultra Mousepad HyperX QuadCast (approx total retail value of the prize package is \$740.00 per player) Pre-paid credit card of \$3330.00 per player</p>
<p>2nd Place</p>	<p>HyperX Pulsefire Mat XL (retail value \$70 per/player) Pre-paid credit card of \$50.00 per player</p>	<p>HyperX Pulsefire Mat XL (retail value \$70 per/player) Pre-paid credit card of \$200.00 per player</p>	<p>HyperX ChargePlay Base HyperX Alloy Origins Core keyboard (approx total retail value of the prize package is \$195.00 per player) Pre-paid credit card of \$700.00 per player</p>	<p>HyperX QuadCast HyperX Cloud II Wireless Headphones (approx total retail value of the prize package is \$420.00 per player) Pre-paid credit card of \$2500.00 per player</p>
<p>3rd Place</p>	<p>Hyper X Earbuds (retail value \$50.00 per/player) Pre-paid credit card of \$30.00 per player</p>	<p>Hyper X Earbuds (retail value \$50.00 per/player) Pre-paid credit card of \$65.00 per player</p>	<p>HyperX Pulsefire Dart gaming mouse (retail value \$85.00 per player) Pre-paid credit card of \$500.00 per player</p>	<p>HyperX Cloud Alpha (Blackout) Headphone HyperX Alloy Origins Core keyboard (approx total retail value of the prize package is \$305.00 per player)</p>

				Pre-paid credit card of \$1700.00 per player
4th Place		Pre-paid credit card of \$50.00 per player	Pre-paid credit card of \$300.00 per player	Pre-paid credit card of \$700.00 per player
5th place		Pre-paid credit card of \$30.00 per player	Pre-paid credit card of \$200.00 per player	Pre-paid credit card of 9th \$500.00 per player
6th place				Pre-paid credit card of \$300.00 per player
7th place				Pre-paid credit card of \$250.00 per player
8th place				Pre-paid credit card of \$200.00 per player
9th place				Pre-paid credit card of \$65.00 per player
10th to 14th place				Pre-paid credit card of \$50.00 per player
15th to 20th place				Pre-paid credit card of \$30.00 per player

[Prize(s) must be accepted as awarded and with no substitutions, is/are not transferable unless set out in the Contest Rules and cannot be exchanged with TELUS for cash. If Prize awarded is a mobile device or tablet, Prize does not include activation and all activations are subject to a credit check and the TELUS Service Terms (telus.com/serviceterms). TELUS reserves the right to substitute any portion of the Prize with a Prize of equivalent value if such prize becomes unavailable for any reason. The chances of winning are dependent upon the total number of eligible entries received.]

(each, a "Prize" and together, the "Prizes").

Prize As Awarded: Prizes must be accepted as awarded and with no substitutions, are not transferable and cannot be exchanged with the Administrator for cash. If a Prize

awarded is a mobile device or tablet, the Prize does not include activation and all activations are subject to a credit check and the TELUS Service Terms (telus.com/serviceterms). The Administrator reserves the right, in its sole discretion and without any liability whatsoever, to substitute any portion of the Prize with a prize of equal or greater value if such advertised Prize becomes unavailable for any reason. Prizes will be awarded exclusively on the basis of skill, and according to the results in the Competition. All Athletes or Team Affiliates that are awarded a Prize ("Prize Winners") assume any and all risk and liability for any injury or damage caused, or claimed to be caused, by use or redemption of a Prize. All expenses associated with a Prize not specified (including but not limited to transportation, incidentals, expenses or any other costs not specifically listed) are the responsibility of the Prize Winner. In the event a Prize Winner is disqualified, or the Prize is forfeited for any reason, the Administrator reserves the right to redistribute the Prize to the next ranked eligible Athlete or Team.

Prize Value: The value, number and nature of Prizes awarded in the Competition shall not be contingent upon, or awarded from, any entrance fee provided by any Athlete. Where an Athlete is awarded a Prize, the Prize will not be drawn from any entrance fee provided by any Athlete. The number of Athletes that participate in the Competition shall have no bearing on the Prizes or value of the Prizes that will be awarded. All Prizes have been sponsored by third parties.

Prize Winner Notification: Prize Winners will be confirmed, according to the results and Team ranking in Competition, at the completion of the Finals once the verification process has been completed. Prize Winners will be notified via the email address provided at the time of entry into the Competition, within four (4) days of the conclusion of the Competition, which shall be deemed to be the date on which the Administrator sent the email (the "Notifying Email"). The Administrator shall not be responsible for the failure, for any reason whatsoever, of a Prize Winner to receive the Notifying Email. Each of the Prize Winners will be required to reply to the Notifying Email with a completed Competition release form, within seven (7) days from the Notifying Email, to successfully claim the Prize or such Prize may be deemed forfeited. Within ten (10) business days after the Administrator receives the completed Competition release, the Administrator will contact the Prize Winner with instructions on how to claim their Prize ("Prize Notification"). Prizes must be picked up by the Prize Winners at a designated location, or shipping will be arranged at the Administrator's discretion and within timelines provided by the Administrator at the Prize Winner's cost. If the Prize Winner does not specify a mailing address within one (1) month after receiving the Prize Notification, or does not pick up the Prize at the specified location within two (2) months after receiving the Prize Notification, the Prize Winner will forfeit the Prize. If a Prize Winner fails to execute and return any required documentation correctly and within the period specified by the Administrator, the Prize Winner will forfeit the Prize.

Prize Winner List: The list of Prize Winners will be posted on <http://arena.telus.com/> once the verification process has been completed.

7. COMPETITION PLAY AND REQUIREMENTS

Without limiting the applicability of any other rule set out in the Competition Rules, or the Code of Conduct, in order to compete in the Competition all Athletes and Team Affiliates must comply with the Competition rules and requirements listed below. It is the responsibility of the Athlete to be aware of all rules and requirements. Please contact League Officials zmcginnis@dsa-group.ca if you have any questions or concerns.

Prerequisite Requirements:

Device: An Athlete will provide their own game-compatible device (Xbox, Playstation, PC or Switch). For clarity, the Administrator shall not be responsible for providing or ensuring an Athlete has access to any device, including but not limited to necessary consoles, remotes, or any other technology required to operate the game or participate in the Competition.

Network: An Athlete will provide and maintain their own network connection.

Team Captain: Teams must have one Captain. The Captain is responsible for registering the Team for the Competition and each Match, managing all communication with League Officials and Captains of opposing Teams and for reporting Rosters and Match results on the Administrator Competition website. A Captain may be substituted with an existing Athlete on the Roster during the Competition, subject to approval by the Administrator.

Team Size and Roster: All athletes must compete as part of a Team of three Athletes. Teams must only have three Athletes on the roster (the "Roster") at all times. An Athlete may not compete or serve as a substitute on more than one registered Team. The Administrator reserves a right of approval over the Roster submitted by each Team, and may reject any Athlete on a Team or Roster that does not comply with the Competition Rules or Code of Conduct. A Team may submit a request to change a Roster until March 17, 2023. The Administrator reserves a right of approval over all requests to change a Roster.

Substitute Players: Teams are permitted to use substitute players in any matches that are not considered playoff matches, so long as they follow the "two-of-three" roster rule. Administration reserves the right to deny the use of substitute players at any point if deemed necessary for competitive integrity or other reasons.

Two-of-three Rule: Teams that either need to use a substitute player or make a roster change must maintain two of the three original players on the roster to continue to compete. If a team fails to maintain two of the three original players on the roster, they will be subject to forfeiting all previous match scores and may be removed from the event.

Team Names: The official Competition name affiliated with each Team (the "Team Name") must not imply that a Team, an individual Athlete, or the Team Affiliates are recognized, affiliated with, or supported by the Administrator. Without limiting the generality of the foregoing, Team Names may not include the following elements: TELUS, PureFibre, or any other trademark, trade name, design, or logo used or owned by the Administrator. Team Names shall not include any discriminatory, offensive, vulgar, harassing, harmful, libelous, threatening, abusive, obscene, defamatory or toxic content, including but not limited to any content that would be racist, homophobic, ableist, sexist, sexual, lewd or considered to be hate speech. The Administrator shall not be liable for any Team Name that does not comply with this requirement, or the Competition Rules. League Officials reserve the right to modify or demand that a Team modify any Team Name or elements associated therewith, if such Team Name does not abide by the rules of the Competition. Team Names must align with the standards set out in the Code of Conduct. A Team, or an Athlete on that Team, will be notified by League Officials if their Team Name must be changed and, at the sole discretion of the Administrator, may be permitted to change to an acceptable name.

Account and Account Name: Prior to the start of the Competition, all Athletes must have their individual gaming account ("Account") and individual online name identifier ("Account Name") registered and in good standing. This same Account and Account Name must be used for the duration of the Competition. Account Names must meet all of the requirements set out above, with respect to "Team Names". An Athlete will be notified by League Officials if their Account Name must be changed and, at the sole discretion of the Administrator, may be permitted to change to an acceptable name.

Rules:

Game Play: The Game and Matches will be played in accordance with the [ALGS 2023 ruleset](#).

Format: The Competition will be structured as Rounds of Matches, where in each Round, Teams compete in Qualifying Matches. There will be two match nights a week where players will accumulate points based on their kills and placement, leading into the finals where the top placing teams will compete in Match Point Format Finals.

Qualifying Match Scoring System: Teams will be awarded one (1) point for each kill secured by their team, and this number will be added to their Placement Score in order to give them a Match Score for each game played.

The Placement Points are as follows:

1st: 12 points
2nd: 9 points
3rd: 7 points
4th: 5 points
5th: 4 points
6th-7th: 3 points
8th-10th: 2 points
11th-15th: 1 point
16th-20th: 0 points

Schedule: The schedule for Qualifiers will be released via the Administrator Competition website and communicated on the Discord Server. Teams will play at two designated times each Match day, this is non-flexible due to the nature of the battle royale genre.

Check-in: Prior to each Match all teams must have one member present in the private game lobby at least ten (10) minutes prior to match start time - this will serve as a team "checking-in" for their match. All team members must be present in the private match lobby five (5) minutes prior to match start time.

No-shows: Any Team that has not checked in for a Match will be deemed to have forfeited that Match and will receive no points from that Match. Any Team that has checked in but is not ready to play by match start time may be deemed to have forfeited the Match, at the sole discretion of League Officials. Athletes are prohibited from intentionally delaying the start of a Match.

Team Eligibility: If an Athlete is found to be ineligible for any reason before the Competition commences, the ineligible Athlete may be replaced with a substitute Athlete. If the Team does not already have one designated substitute Athlete, the Team shall have forty eight (48) hours to add a substitute Athlete, or the Team will be removed from the Competition. If an Athlete is found ineligible after the Competition has commenced, the Team will forfeit all previously played Matches in the Competition.

Maximum number of Forfeits: Any Team that forfeits three or more forfeit Match matches during the Qualifiers will be deemed to have forfeited all their Matches and will be disqualified from the Competition.

Automatic Game Play: Game play must be conducted by live human beings. Automatic Game play is prohibited, and any use of automated devices will result in Athlete disqualification. Without limiting the generality of the foregoing, Athletes shall not use any third party applications or programs, including any Game-changing scripts or programs that provide an advantage or otherwise impact Game play.

Discord: All Athletes must register on the Discord Server and are required to coordinate their Matches with their opponent Team through the Discord Server.

Game Play Communication: While a Game is in progress, the only permissible communication is communication between the three (3) Athletes on a Roster who are actively participating in the Game on the same Team.

Proof of Results: Captains are required to take in-game screenshots or videos that clearly and effectively display the final results of each Game and must be prepared to provide the screenshots or videos immediately upon the request of League Officials to submit Match results. Failing to do so, or providing false, fraudulent or doctored information or results, may result in immediate forfeiture of affected Matches and/or disqualification from the Competition and future Competitions, at the sole discretion of League Officials.

Qualifying for the Playoffs: At the end of the Qualifiers, the Team(s) from each Conference that have the most cumulative points will move on to the Playoffs. The number of Teams that qualify from each Conference will be determined based on the number of Teams that register to participate in the Competition and will be announced on or before March 17, 2023. In the event that a qualifying Team is unable to participate in the Playoffs, or is disqualified or found to be ineligible by League Officials a replacement will be determined, at the sole discretion of League Officials, by selecting the Team within the same Conference with the next best Record to the disqualified Team.

Tiebreaker: If two or more Teams in the same Conference have the same amount of points at the end of the League Play or the Playoffs, the following criteria will be used in waterfall order to break the tie: Game wins, total kills, average placement, fewer forfeits and/or unreported matches.

Finals Format: Top 20 teams - Match Point Format

Match Point Format Explained:

- A points threshold is set -> example: 50 points
- Teams will compete in consecutive matches to earn points
- Once a team passes the threshold in total points, they then have to *WIN* a game to win the tournament
- Runner up teams are then ranked based on total points for the final standings

Finality of Results: At the sole discretion of League Officials, with the exception of Games that involve violations of Athlete Conduct, any Game that is played in full will not be open for review and the results will be considered final.

Technology and Network Connection:

Disconnections: Due to the nature of Battle Royale games, the game will not be stopped due to player's disconnecting, unless it is deemed necessary by Tournament Admins (ie: in the event of a large number of players disconnecting at once). Players that disconnect or "lag out" should attempt to rejoin the game as soon as possible from the lobby screen.

Official Broadcast Matches: League Officials reserve the right to record and/or live stream, broadcast or exhibit any Game or Match of the Competition, at their sole discretion. If the Administrator chooses to live stream, broadcast or exhibit a Match, Administrator will choose to either: (a) host each individual Game, and all participating Athletes on each Team must join the Game hosted by the Administrator; or (b) join a Game that is being hosted by a participating Athlete on a Team. Any Match officially broadcast by the Administrator may not have any other observers or spectators. The Administrator reserves the right to reschedule official broadcast Matches.

Independent Broadcast Matches: Athletes may livestream their own Matches but the broadcast must be delayed by at least one minute from the live time Game play. Any Team that wishes to use an external observer/spectator may do so with the approval of the opposing Captain, and the same one minute delay must be observed.

8. ATHLETE CONDUCT

Reporting Violations: Violations of the Code of Conduct or Competition Rules should be reported immediately to League Officials through <http://arena.telus.com/> or the Discord Server. League Officials will investigate all claims of misconduct.

Enforcement: The Administrator reserves the right to audit, at any time during the Competition, any element of the Competition including but not limited to Game play, Match results, Athlete conduct, Accounts, Account Names, or Team Names for compliance with the Competition Rules and Code of Conduct. The Administrator's failure to enforce any term of the Competition Rules or Code of Conduct shall not constitute a waiver of its ability to enforce or of the term of the Competition Rules or Code of Conduct.

Penalties: League Officials reserve the right to implement any penalty they deem appropriate, in their sole discretion, for a violation of the Code of Conduct or the Competition Rules, including one or more of the following penalties: warning, Game forfeiture, Match forfeiture, Athlete suspension/ disqualification, or Team suspension/ disqualification. Repeated violations may be subject to escalating penalties. Disqualification of an Athlete may result in the disqualification of the Athlete's Team from a Match or the entire Competition.

9. RELEASE, INDEMNIFICATION AND LIABILITY

General Release: As a condition of participating in the Competition, each Athlete hereby: (i) confirms it shall comply with the Competition Rules and Code of Conduct; (ii) agrees to accept the Prize as awarded; (iii) releases, discharges and holds harmless the Administrator, their respective departments and agencies, parent, related and affiliated companies, subsidiaries, franchisees, advertising and promotional agencies, counsel, marketing partners, and each of their respective directors, officers, employees, shareholders, successors, partners, licensees, subsidiaries, agents, artists, advisors, assignees, and all others associated with the administration, development and execution of the Giveaway (the "Released Parties") from and against any and all manner of action, cause of action, claim or demand, loss or injury, suit, debt, covenant, and contract, including legal fees and expenses, whatsoever, including but not limited to, claims based on negligence, breach of contract and fundamental breach, failure of any third party contractor or supplier used in connection with any aspect of the Competition to perform or deliver any goods or services, any act of God or any other event beyond the Released Parties' control, any dissatisfaction of any kind by an Athlete with any aspect of the Competition or any Prize, liability for physical injury, death, or property damage which the Athlete or Team Affiliates have, might have or could have suffered, by reason of or arising out of the Athlete's participation in the Competition or any activities related to the Competition, and/or in connection with the acceptance and/or exercise by the Athlete of the Prize as awarded; and (iv) agrees it shall indemnify the Released Parties against any loss, damage or expense, including legal fees, that any of the Released Parties may suffer or incur as a result of any non-compliance by an Athlete with any of the Competition Rules or Code of Conduct or

participation in the Competition and/or in connection with the acceptance and/or exercise by an Athlete of a Prize.

Publicity Release: As a condition of participating in the Competition, each Athlete hereby grants the Released Parties, the Game Providers, and Competition Sponsors with the right to collect and use: (i) their name, email address, mailing address, telephone number, Account Name, social media handles, comments and image and other personal information provided during their registration in the Competition and any data collected while the Athlete is playing the Game, for the purpose of administering the Competition, including but not limited to contacting and announcing the Prize Winners; and (ii) their name, city and province or state of residence, video footage, images, voice recording, comments and opinions for entertainment, publicity and promotional purposes, including but not limited to market and consumer research, relating to the Competition, in any and all media now known or hereafter devised, without further compensation unless prohibited by law. In addition, by participating in the Competition all Athletes acknowledge and agree that the Released Parties, Game Providers and Competition Sponsors may disclose their personal information to third-party agents and service providers in order to affect any of the activities listed above, in accordance with the Administrator's privacy policy located at <https://www.telus.com/en/about/privacy?linktype=ge-footer>

Entry and Competition: The Released Parties shall not be responsible for or bear any liability for: (i) late-received, lost, unintelligible/illegible, incomplete, or misdirected Competition entries or Game scores; (ii) entries or game plays which fail to comply with the Competition Rules; (iii) any technical or human error or malfunctions that may occur in the administration of the Competition, including any problems or technical malfunction of any computer online systems, servers, access providers, computer equipment, software, failure of any e-mail or entry to be received on account of technical problems or traffic congestion on the Internet or at any website, or any combination thereof, all of which may affect an Athlete's ability to enter or participate in the Competition, or the ability of the Administrator to receive and/or record a Game score; (iv) any unauthorized human and/or mechanical intervention in any part of the entry process or the Competition, including but not limited to any security or privacy of information transmitted via computer networks or for breaches of privacy due to interference by third party computer "hackers" or otherwise; and (v) any act of God that disrupts all or part of the Competition.

Limitation of Liability: As a condition of participating in this Competition, an Athlete agrees that (i) under no circumstances will the Athlete pursue an award for, and the Athlete hereby waives all rights to claim, punitive, incidental, consequential, or any other

damages, (ii) all causes of action arising out of or connected with this Competition, or any Prizes awarded, shall be resolved individually, without resort to any form of class action, and (iii) any and all claims, judgments, and awards claimed by the Athlete shall be limited to actual out-of-pocket costs incurred, but shall in no event include legal fees.

Interference: Any attempt to deliberately undermine the legitimate operation of this Competition is a violation of the Competition Rules and criminal and civil laws, and should such an attempt be made, the Administrator reserves the right to seek remedies and damages to the fullest extent permitted by law, including criminal prosecution.

Administrator Rights: The Administrator reserves the right, in its sole discretion, to (i) disqualify any Athlete who violates the Competition Rules or Code of Conduct, or who tampers with the entry process, and (ii) void any game results submitted fraudulently. Should multiple users of the same email account enter the Competition and a dispute thereafter arise regarding the identity of the Athlete, the Authorized Account Holder of said email account at the time of entry will be considered the Athlete. Each Athlete may be required to provide proof that he/she is the Authorized Account Holder associated with the selected entry. If, for any reason, the Competition is affected by any virus, worm, bug, tampering, hacking, unauthorized intervention, fraud, technical failure or other cause which, in the sole opinion of the Administrator, corrupts or otherwise affects the administration, security, fairness, integrity or proper conduct of this Competition, the Administrator may, in their sole discretion, cancel, terminate, modify, or suspend the Competition, and determine Prize Winners from Game play already received or as otherwise deemed fair and equitable by the Administrator.

Competition Termination: Administrator reserves the right, in its sole discretion, to terminate the Competition, in whole or in part, and/or to modify, amend or suspend the Competition, and/or the Competition Rules in any way, at any time, for any reason without prior notice. Any changes will be made available on <http://arena.telus.com/> and TELUS Esports Series Discord.

Enforcement of Competition Rules: In the event of any dispute concerning the operation of any element of the Competition, the Competition Rules or the Code of Conduct, the decision of League Officials will be final.

Law: The Competition is void where prohibited by law and is subject to all applicable Canadian federal, provincial, territorial, municipal and local laws. Nothing in the Competition Rules or Code of Conduct shall be deemed to exclude or restrict any Athlete's statutory rights as a consumer. This Competition shall be governed exclusively by the laws of **British Columbia**, including all issues and questions concerning the

construction, validity, interpretation and enforceability of these Competition Rules, rights and obligations between Athletes and Team Affiliates, and the Administrator, and procedural provisions, without giving effect to any choice of law or conflict of law rules. Any dispute shall be adjudicated by the courts sitting in **XXX, British Columbia**.

10. INTELLECTUAL PROPERTY

Administrator IP: As between the Athlete and Administrator, all intellectual property, including but not limited to copyright, trademarks, logos, designs, promotional materials, web pages, source codes, images, drawings, illustrations, slogans and representations affiliated or associated with the Competition or Game, are owned by the Administrator. All rights are reserved. Unauthorized copying or use of any copyrighted material or other intellectual property without the express written consent of the Administrator is strictly prohibited.

License to Administrator: To the extent any intellectual property is generated by the Athlete as a result of its participation in the Competition or Game play (the "Athlete IP"), the Athlete hereby grants the Administrator a world-wide, non-exclusive, perpetual, royalty-free, irrevocable and transferable license to use, copy, perform, display, distribute and otherwise exploit the Athlete IP, and to grant and authorize sublicenses of such Athlete IP to others.

Infringement: The Administrator shall not be responsible for, and shall have no liability with respect to any Account Name, Team Name, Game play, Athlete IP or any other conduct of the Athlete or a Team that infringes third party intellectual property. Athlete shall indemnify the Administrator for any losses, including legal fees, as a result of a cause of action, claim or demand alleging third party infringement as a result of the foregoing.

Schedule A: Glossary

- Athlete: An individual competing in the Competition
- Authorized account holder: the natural person who is assigned an email address by an Internet access provider, online service provider or other organization which is responsible for assigning email addresses or the domain associated with the submitted e-mail address.
- Captain: A Team representative; the individual responsible for managing a Team, reporting Match results on the Administrator Competition website, communicating with opponents, etc.; must also be an Athlete
- Competition Sponsors: the individuals or organizations that contribute financial or other contribution to assist in organizing and providing the Competition and the Prizes.
- Conference: Skill Divisions ie: Beginner, Intermediate, etc.
- Discord: the group chat platform operating under the brand Discord.
- Discord Server: the TELUS Esports Series Discord server
- Finals: means the Championship Round between the Teams that advance to the final round of Game play
- Game Providers: the entities that own the right, title and interest in and to the Apex Legends video game
- Game: a single game competition played between two Teams
- League Official(s): Representatives of the Administrator; responsible for all decisions with respect to the operation of the Competition
- League Play: the period in the Competition when Rounds necessary to qualify for the Finals are played
- Match: a series of three Games played between two Teams
- Playoffs: the period in the Competition when the Teams with the best Record from each Conference compete to advance to the Finals

- Record (W-L): The number of wins and losses of a Team at any given time during the Competition

- Round: a qualifying series of Matches, in the case of each Match, played between two Teams, to determine the Teams that advance to the next qualifying series of Matches (i.e. Round One, Semifinals, etc.)

- Team: A group of athletes competing in the Competition

Schedule “B” Esports Code of Conduct

At TES, we are a team of passionate Esports enthusiasts. It is our desire to create a community of equally passionate individuals who wish to compete in and/or watch Esports events. In order to do so, we aspire to create Esports events and tournaments that are engaging, fun, and welcoming to all Athletes and spectators. As the Esports world is ever evolving, this document will continue to change. Any changes to this document will be posted online at the following link: <http://arena.telus.com/>. Your continued participation in any event or tournament, either as a participant or spectator, means that you consent to the rules below, and any updates. We recommend that you review the Code of Conduct (the “Code”) regularly to ensure you are aware of your rights and responsibilities. The following Code applies to all online and live Esports events and tournaments operated by TES. The Code is meant as a guide to ensure that all participants compete in a fair, honorable, and honest manner, and that participants and spectators demonstrate appropriate social behavior. Anyone participating in or watching an event or tournament is bound by the Code, and may be asked to leave the venue, and if applicable, may be disqualified or prohibited from participating in future events or tournaments. The following rules apply to individuals participating in an event or tournament (each an “Athlete”). All Athletes are expected to conduct themselves in a manner that reflects positively on the event or tournament and refrains from disparaging or tarnishing the reputation of the tournament, including all individuals and organizations affiliated with the event or tournament. All decisions regarding the enforcement of the Code are at the discretion of the administrator and are final and binding.

Competition Play: Athletes are expected to compete to the best of their ability at all times during the event or tournament, and must at all times act in accordance with all applicable rules for the event or tournament, including any direction given by the tournament administrator or anyone acting on its behalf.

Unfair Play: Cheating is defined as a person who acts dishonestly or in an unfair manner, in order to gain an advantage. If an Athlete suspects that another Athlete has engaged in cheating, that Athlete must raise their concern with the tournament administrator immediately, and provide as much detail as possible. Complaints of cheating should be accompanied by video or photographic evidence, if available, or other documentation that may assist in validating the allegation. All complaints will be handled on a case-by-case basis, and penalties will be imposed at the sole discretion of the tournament administrator. Without limiting the generality of the foregoing, penalties may include: (i) a warning; (ii) immediate forfeiture of the current game or match; (iii) immediate disqualification from the event or tournament; and/or (iv) prohibition from

participating in future events or tournaments. Examples of cheating include, but are not limited to:

- Collusion and Match Fixing, defined as any agreement between two (2) or more Athletes to disadvantage opposing Athletes;
- Hacking or modifying the game;
- Using a prohibited hero, class, team, weapon, item, or action during a game
- Spectating an opposing Athletes' monitor or live streams
- Using restricted hardware or equipment during a game
- Using any Athlete that was not registered during registration or is not eligible to participate;
- Intentionally disconnecting from any game prior to its official conclusion
- Exploiting known in-game bugs, glitches, and unintended game features to disadvantage opposing Athletes

Athlete Conduct: We are committed to providing Athletes with a competitive environment that is free of harassment and discrimination. Athletes may not use language in relation to the event or tournament that is deemed by the Administrator to be obscene, foul, vulgar, insulting, threatening, abusive, or otherwise offensive or objectionable. Athletes may not engage in the harassment of a country, person or group of people, or entity, including through contemptuous or discriminatory words or actions on account of race, skin color, ethnic, national or social origin, ability, gender, language, religion, political opinion or any other opinion, financial status, birth or any other status, sexual orientation or any other reason.

Prohibited Content: We encourage Athletes to create unique team names (if applicable), nicknames and/or logos ("Athlete Names"). All Athlete Names containing the following are prohibited, and may not be used or affiliated with the event or tournament, including but not limited to, game play, Athlete or team interviews, public appearances, or any other event where the Athletes are appearing on behalf of or representing the event or tournament:

- Sponsorship categories including but not limited to cannabis, drugs, alcohol or tobacco, legal or otherwise
- pornography, explicit or R-rated content
- firearms
- political or religious organizations
- hazardous products or services
- gambling related products or services

- products or services that represent trade with countries subject to embargoes or trade sanctions by Canada and/or the United States
- language that is obscene, foul, vulgar, insulting, threatening, abusive, or otherwise offensive or objectionable
- language that espouses insults, hate or harassment, or is demeaning towards individuals or groups;
- Content that may infringe the rights of any third party, including but not limited to intellectual property rights, or rights of a person, including parodies or satirical references to third party intellectual property.

TES shall have no liability for any Athlete or team sponsorship, Athlete Name or content or conduct of an Athlete that does not comply with the Code, or any applicable law. Athlete shall indemnify and hold harmless TES for any losses as a result of any cause of action, claim or demand related to the foregoing.

General: Athletes are expected to respond to requests from administrators in a timely manner. Athletes may not disclose any confidential information provided by Administrators or any parties related to the event or tournament, by any method of communication, including all social media channels. In addition to the Code, Athletes may be obligated to comply with any rules or regulations specific to each tournament event, or imposed by the game manufacturer or equipment providers (i.e. terms and conditions associated third party accounts required for participation in an event or tournament or game play, including but not limited to IP-owning entities affiliated with Esports game, PlayStation, Xbox, Nintendo).

The following rules apply to individuals attending an event or tournament (each a “Spectator”):

- While watching an Esports tournament live or online is an exciting opportunity, Athletes are not merely participating for the enjoyment of the audience. They are there to compete in an event or tournament, which requires a level of concentration.
- Applauding and cheering for your favorite Athlete or Team is encouraged. However, heckling and abusive language towards Athletes, league officials, commentators or other spectators will not be tolerated. Further, any attempt by a spectator to interfere with or influence the result of a game or match (for example, calling out one Athlete’s position on a map, to give an advantage to another Athlete) may result in any penalty deemed appropriate by the tournament administrator, including but not limited immediate expulsion from the venue.

■ Spectators found to be using any language that is deemed by the Administrator to be obscene, foul, vulgar, insulting, threatening, abusive, objectionable, or which espouses insults, hate or harassment, is demeaning or otherwise offensive, will be asked to leave the venue.

The following rules apply to both Athletes and Spectators:

■ No Drugs or Alcohol: Use of drugs or alcohol, legal or otherwise, may lead to disruptive behavior. Athletes and Spectators believed to be under the influence of drugs or alcohol may be removed, and in the case of Athletes, disqualified from the event or tournament, at the sole discretion of the Administrator.

**Règles et règlement officiels des Séries Esports TELUS (« SET »),
mettant en vedette APEX Legends (la « Compétition »)**

1. RESPECT DES RÈGLES

En entrant et en participant à la Compétition, chaque Athlète (comme défini dans le présent document) ou, si celui ou celle-ci a moins de 18 ans ou n'a pas atteint la majorité telle que définie dans la province de résidence de l'Athlète (un « mineur »), le parent ou gardien légal d'un tel Athlète, ainsi que chaque entraîneur, manager, coach associé à une équipe ou quelconque autre membre affilié (les « affiliés de l'équipe »), acceptent sans condition et sont d'accord de respecter et d'obtempérer aux présentes règles et règlements officiels (les « règles de la Compétition »). Toutes les décisions aux sujets de l'interprétation des présentes règles de la Compétition sont à la discrétion du seul Administrateur (comme défini dans le présent document), lesdites décisions sont finales et auxquelles ils doivent se soumettre à tous les égards. De plus, tous les Athlètes et chacun des affiliés de l'équipe associé doivent adhérer au Code de conduite Esports, joint en tant qu'Annexe B aux présentes règles de la Compétition (le « Code de conduite »). En participant à la Compétition vous acceptez les règles de la Compétition et le Code de conduite. Les Athlètes et les affiliés de l'équipe qui ne se soumettent pas aux règles de la Compétition ou au Code de conduite s'exposent à une disqualification par l'Administrateur, à la seule discrétion de l'Administrateur. Les termes en majuscules qui ne sont pas présentement définis ont leur définition dans le glossaire joint en tant qu'Annexe A

2. ADMISSIBILITÉ

Général : la Compétition est ouverte à tous les résidents du Canada âgés de 15 ans et plus en date du 17 février 2023. Tous les Athlètes mineurs doivent avoir une permission d'un parent ou d'un gardien légal pour participer. Si nous découvrons qu'un Athlète est un mineur dans sa province de résidence et qu'il n'a pas de consentement parental pour participer, alors il sera disqualifié et ne sera pas autorisé à continuer la Compétition. La majorité peut différer selon la province de résidence. Il est de la responsabilité de chaque Athlète de vérifier l'âge de la majorité dans leur lieu de résidence.

Preuve de résidence : il peut être demandé à l'Athlète, à quelque moment que ce soit, avant ou durant la Compétition, de fournir une preuve de résidence au Canada en tant que condition à sa participation. La suffisance d'une telle preuve de documentation sera déterminée par l'Administrateur à sa seule discrétion.

Respect des politiques : en tant que condition de participation, tous les Athlètes s'engagent à être liés par n'importe laquelle des politiques, termes et conditions et/ou accords utilisateur de tierces parties applicables incluant mais non limitées à n'importe quels termes et conditions, politiques de confidentialité, accords utilisateur requis par les fournisseurs du jeu ou ses affiliés.

Création du compte : tous les Athlètes doivent avoir ou doivent créer un compte avec Digital Sports Administration (DSA) et accepter les termes et conditions disponibles sur <http://arena.telus.com/> comme condition de participation à la Compétition. Il n'y a pas de frais ou de frais de service pour créer ou maintenir le compte ouvert. Si un Athlète tente de contourner la barrière d'âge en entrant une fausse date de naissance, alors cet Athlète sera disqualifié. Tous les Athlètes s'engagent à activer l'authentification à deux facteurs sur leur compte avant de commencer à participer à la Compétition.

3. ADMINISTRATEUR

TELUS Communications, en partenariat avec Digital Sports Administration (DSA), est responsable de l'organisation et l'administration de la Compétition (l'« Administrateur »).

4. CONDITIONS DE PARTICIPATION

Comment participer : créez un compte sur <http://arena.telus.com/> et inscrivez-vous au jeu et aux tournois auxquels vous voulez participer. Les joueurs doivent lire et accepter

tous les termes de service mis en place tant par Digital Sports Administration (DSA) que TELUS.

Validité de la participation : toutes les inscriptions doivent être achevées et sont sujettes à vérification par l'Administrateur à sa seule discrétion. Les inscriptions qui contiennent des informations fausses ou incomplètes sont nulles. Les inscriptions qui sont en retard, volées, illisibles, avec de fausses informations, endommagées, qui font des contresens, mutilées, gribouillées ou incomplètes, altérées ou irrégulières, ou qui ne sont pas conformes ou ne sont pas satisfaisantes en regard des conditions et des règles de la Compétition ou du Code de conduite sont nulles. Toutes les inscriptions deviennent la propriété exclusive de l'Administrateur et ne seront pas reconnues ou retournées. Tant et aussi longtemps que chacun des aspects de l'inscription est empêchée, par la loi, de devenir la seule propriété de l'Administrateur, les Athlètes accordent, de facto, à l'Administrateur une licence non-exclusive pour utiliser toutes les inscriptions de quelque manière que ce soit. Une preuve de transmission (captures ou enregistrement d'écran, etc...) ne constitue pas une preuve d'inscription ou un reçu d'inscription.

Division d'habiletés ouvertes: Toutes les inscriptions pour la division d'habiletés ouvertes doivent payer une taxe d'inscription de 5,00 \$ pour enregistrer une équipe et participer; tous les profits de la taxe d'inscription de 5,00 \$ seront versés à la fondation TELUS Future Friendly. La division d'habiletés ouvertes est ouverte à tous les joueurs de tous les niveaux; si une équipe choisit de participer à la division d'habiletés ouvertes, elle sera jumelée à des équipes de niveau bronze, argent, or, platine, diamant, maître et APEX Predator.

5. DATES DE LA COMPÉTITION

Les dates suivantes s'appliqueront à la Compétition :

« Période d'inscription » 19 janvier au 17 février 2023

« Tournoi en ligne » 20 février au 18 mars 2023

« Phase finale »

Division Intermédiaires: 24 mars 2023

Division Débutants: 31 mars 2023

Division Avancés et Habiletés Ouvertes: 1 avril 2023

Pour tous les horaires de début et de fin, veuillez vous référer à la Section 7 (Exigences et règles de la Compétition). Toutes les dates, horaires et lieux sont sujets à changement à la seule discrétion de l'Administrateur. Dans l'éventualité où un changement advient pour une date, un horaire et/ou un lieu de la Compétition, les Officiels du Tournoi feront les efforts raisonnables nécessaires pour notifier les Athlètes au moins soixante-douze (72) heures à l'avance des date et horaire affectés.

6. PRIX DE LA COMPÉTITION

Au total, quatre-vingt-seize (96) prix seront décernés. Trois (3) prix décernés dans chaque classement/division. Les prix seront attribués comme suit

Apex Legends - Phases finales du tournoi

Classement d'équipe	Division Débutants Prix (3 gagnants par division/classement)	Division Intermédiaires Prix (3 gagnants par division/classement)	Division Avancés Prix (3 gagnants par division/classement)	Division Habilités Ouvertes Prix (3 gagnants par division/classement)
1ère Place	HyperX ChargePlay Base (valeur de 70,00 \$ par joueur) Carte de crédit prépayée de 65,00 \$ par joueur	Souris HyperX Pulsefire Dart (valeur de 85,00 \$ par joueur) Carte de crédit prépayée de 250,00 \$ par joueur	Écouteurs HyperX Cloud II Red Souris HyperX Pulsefire Surge Tapis de souris HyperX Pulsefire Mat XL (valeur totale approximative de l'ensemble de prix est de 290,00 \$ par joueur) Carte de crédit prépayée de 1700,00 \$ par joueur	Clavier HyperX Alloy Origins Souris HyperX Pulsefire Dart Écouteurs HyperX Cloud II sans fil Tapis de souris HyperX Fury Ultra HyperX QuadCast (valeur totale approximative de l'ensemble de prix est de 740,00 \$ par joueur) Carte de crédit prépayée de 3330,00 \$ par joueur

2ème Place	<p>Tapis de souris HyperX Pulsefire Mat XL</p> <p>(valeur de détail de 70 \$ par joueur)</p> <p>Carte de crédit prépayée de 50,00 \$ par joueur</p>	<p>Tapis de souris HyperX Pulsefire Mat XL</p> <p>(valeur de 70 \$ par joueur)</p> <p>Carte de crédit prépayée de 200,00 \$ par joueur</p>	<p>HyperX ChargePlay Base</p> <p>Clavier HyperX Alloy Origins Core</p> <p>(valeur totale approximative de l'ensemble de prix est de 195,00 \$ par joueur)</p> <p>Carte de crédit prépayée de 700,00 \$ par joueur</p>	<p>HyperX QuadCast</p> <p>Écouteurs HyperX Cloud II sans fil</p> <p>(valeur totale approximative de l'ensemble de prix est de 420,00 \$ par joueur)</p> <p>Carte de crédit prépayée de 2500,00 \$ par joueur</p>
3ème Place	<p>Écouteurs HyperX</p> <p>(valeur de 50,00 \$ par joueur)</p> <p>Carte de crédit prépayée de 30,00 \$ par joueur</p>	<p>Écouteurs HyperX</p> <p>(valeur de 50,00 \$ par joueur)</p> <p>Carte de crédit prépayée de 65,00 \$ par joueur</p>	<p>Souris HyperX Pulsefire Dart</p> <p>(valeur de 85,00 \$ par joueur)</p> <p>Carte de crédit prépayée de 500,00 \$ par joueur</p>	<p>Écouteur HyperX Cloud Alpha (Blackout)</p> <p>Clavier HyperX Alloy Origins Core</p> <p>(valeur totale approximative de l'ensemble de prix est de 305,00 \$ par joueur)</p> <p>Carte de crédit prépayée de 1700,00 \$ par joueur</p>
4ème Place		<p>Carte de crédit prépayée de 50,00 \$ par joueur</p>	<p>Carte de crédit prépayée de 300,00 \$ par joueur</p>	<p>Carte de crédit prépayée de 700,00 \$ par joueur</p>
5ème Place		<p>Carte de crédit prépayée de 30,00 \$ par joueur</p>	<p>Carte de crédit prépayée de 200,00 \$ par joueur</p>	<p>Carte de crédit prépayée de 500,00 \$ par joueur</p>

6ème Place				Carte de crédit prépayée de 300,00 \$ par joueur
7ème Place				Carte de crédit prépayée de 250,00 \$ par joueur
8ème Place				Carte de crédit prépayée de 200,00 \$ par joueur
9ème Place				Carte de crédit prépayée de 65,00 \$ par joueur
10ème - 14ème Place				Carte de crédit prépayée de 50,00 \$ par joueur
15ème - 20ème Place				Carte de crédit prépayée de 30,00 \$ par joueur

Le ou les prix doivent être acceptés tels qu'attribués et sans substitution, ne sont pas transférables, sauf indication contraire dans le règlement du concours, et ne peuvent être échangés avec TELUS contre de l'argent. Si le prix attribué est un appareil mobile ou une tablette, le prix n'inclut pas l'activation et toutes les activations sont assujetties à une vérification de crédit et aux conditions de service de TELUS (telus.com/serviceterms). TELUS se réserve le droit de remplacer toute partie du prix par un prix de valeur équivalente si ce prix devient indisponible pour quelque raison que ce soit. Les chances de gagner dépendent du nombre total d'inscriptions admissibles reçues.

(individuellement, un « Prix » et ensemble, les « Prix »).

Prix tel qu'attribué : les Prix doivent être acceptés tels qu'attribués et sans substitut, ne sont pas transférable et ne peuvent être échangés auprès de l'Administrateur contre de l'argent comptant. Si un Prix attribué est un appareil mobile ou une tablette, le Prix n'inclut pas l'activation et toutes les activations sont sujettes à des enquêtes de crédit et aux modalités de service et avis de TELUS

(<https://www.telus.com/fr/qc/support/topic/service-terms/service-terms>). L'Administrateur

se réserve le droit, à sa seule discrétion et sans aucune responsabilité, de substituer n'importe quelle portion du Prix avec un Prix de même valeur ou de valeur supérieure si le Prix prévu devenait indisponible pour une quelconque raison. Les Prix seront attribués sur la base des compétences et par rapport aux résultats de la Compétition. Tous les Athlètes ou affiliés de l'équipe qui reçoivent un Prix (« Gagnants ») assument le risque et la responsabilité de chaque blessure ou dommage causé, ou prétendument causé, par l'utilisation ou l'échange d'un Prix. Toutes les dépenses associées et non spécifiées avec un Prix (incluant, mais non limitées à, le transport, les incidents, les dépenses ou quelconque autres coûts non spécifiquement listés) sont de la responsabilité du gagnant. Dans l'éventualité où le gagnant est disqualifié, ou le Prix est perdu pour quelque raison que ce soit, l'Administrateur se réserve le droit de redistribuer le Prix à l'Athlète ou l'Équipe admissible suivante dans le classement.

Valeur du Prix : la valeur, le nombre et la nature des Prix attribués dans la Compétition ne doivent pas être contingents à, ou distribués en fonction de, quelque frais d'inscription que ce soit fourni par n'importe quel Athlète. Quand un Athlète reçoit un Prix, le Prix ne sera pas déduit de quelque frais d'inscription que ce soit fourni par n'importe quel Athlète. Le nombre d'Athlètes qui participe à la Compétition ne doit avoir aucun effet sur les Prix ou la valeur des Prix qui seront attribués. Tous les Prix sont commandités par des tierces parties.

Notification du Gagnant : les Gagnants seront confirmés, en accord avec les résultats et le classement de l'équipe dans la Compétition, lorsque la Phase Finale est terminée une fois que le processus de vérification est terminé. Les Gagnants seront prévenus via leur adresse courriel fournie lors de l'inscription à la Compétition, dans les quatre (4) jours suivant la clôture de la Compétition, qui sera connue comme la date à laquelle l'Administrateur enverra le courriel (le « Courriel de Notification »). L'Administrateur ne pourra être tenu pour responsable de l'échec, pour quelque raison que ce soit, de la réception du Courriel de Notification par le Gagnant. Chacun des Gagnants devra répondre au Courriel de Notification avec un formulaire de décharge de la Compétition dûment rempli, dans les sept (7) jours suivant la réception du Courriel de Notification, afin de pouvoir prétendre au Prix ou un tel Prix sera considéré comme perdu. Dans les dix (10) jours ouvrables suivant la réception par l'Administrateur du formulaire de décharge de la Compétition dûment rempli, l'Administrateur contactera le Gagnant avec les instructions concernant l'échange de leur Prix (la « Notification du Prix »). Les Prix doivent être réceptionnés par les Gagnants à un lieu pré-établi, ou l'envoi sera coordonné à la discrétion de l'Administrateur et dans les délais fournis par l'Administrateur aux frais du Gagnant. Si le Gagnant ne spécifie pas d'adresse postale après un (1) mois suivant la réception de la Notification du Prix, ou ne réceptionne pas le Prix au lieu désigné dans les deux (2) mois suivant la réception de la Notification du Prix, alors le Gagnant perdra son Prix. Si le Gagnant échoue à fournir une quelconque

documentation correctement et dans la période spécifiée par l'Administrateur, alors le Gagnant perdra son Prix.

Liste des Gagnants : la liste des Gagnants sera publiée sur <http://arena.telus.com/> une fois que le processus de vérification sera terminé.

7. EXIGENCES ET RÈGLES DE LA COMPÉTITION

Sans limiter l'applicabilité de n'importe quelle autre règle établie dans les Règles de la Compétition, ou dans le Code de conduite, afin de pouvoir participer à la Compétition tous les Athlètes et Affiliés de l'Équipe doivent se conformer aux règles et règlements de la Compétition listés ci-dessous. Il est de la responsabilité de l'Athlète d'être au courant de toutes les règles et exigences. Veuillez contacter les Officiels du Tournoi zmcginnis@dsa-group.ca si vous avez des questions ou préoccupations.

Pré-requis exigés :

Appareil : l'Athlète doit être en mesure de fournir son propre appareil de jeu compatible (Xbox, PlayStation, PC ou Nintendo Switch). Pour plus de clarté, l'Administrateur n'a pas la responsabilité de fournir ou s'assurer que l'Athlète a accès à un appareil, incluant, mais non limité à, les consoles, commandes, ou tout autre technologie nécessaires pour opérer le jeu ou participer à la Compétition.

Réseau : l'Athlète doit être en mesure de fournir et de maintenir en marche son propre réseau de connexion.

Capitaine d'équipe : les équipes doivent avoir un Capitaine. Le Capitaine est responsable de l'inscription de l'Équipe pour la Compétition et pour chaque Match, gérant toute communication avec les Officiels du Tournoi et les Capitaines des Équipes adverse et de déclarer les Listes et les résultats des Matchs sur le site web de l'Administrateur de la Compétition. Un Capitaine peut se substituer à un Athlète sur la Liste durant la Compétition, si cette demande est approuvée par l'Administrateur.

Taille d'équipe et alignement : Tous les athlètes doivent concourir en tant qu'équipe de trois athlètes. Les équipes ne doivent avoir que trois athlètes sur l'alignement ("Alignement") en tout temps. Un athlète ne peut pas concourir ou servir de substitut dans plus d'une équipe enregistrée. L'administrateur se réserve le droit d'approuver l'alignement soumis par chaque équipe et peut rejeter tout athlète sur une équipe ou un alignement qui ne respecte pas les règles de la compétition ou le code de conduite. Une équipe peut soumettre une demande de modification d'un alignement jusqu'au 17 mars 2023. L'administrateur se réserve le droit d'approuver toutes les demandes de modification d'un alignement.

Joueurs remplaçants: Les équipes sont autorisées à utiliser des joueurs remplaçants dans tous les matchs qui ne sont pas considérés comme des matchs éliminatoires, tant qu'elles suivent la règle de l'alignement "deux sur trois". L'administration se réserve le droit de refuser l'utilisation de joueurs remplaçants à tout moment si cela est jugé nécessaire pour l'intégrité sportive ou pour d'autres raisons.

Règle deux sur trois: Les équipes qui ont besoin d'utiliser un joueur remplaçant ou de faire un changement d'alignement doivent maintenir deux des trois joueurs originaux sur l'alignement pour continuer à concourir. Si une équipe ne parvient pas à maintenir deux des trois joueurs originaux sur l'alignement, elle sera soumise à la perte de tous les scores de matchs précédents et peut être retirée de l'événement.

Nom d'Équipe : Le nom officiel de la Compétition affiliée à chaque équipe (le « Nom d'Équipe ») ne peut signifier qu'une Équipe, un Athlète individuel, ou les Affiliés de l'Équipe sont reconnus, affiliés avec, ou soutenus par l'Administrateur. Sans limiter la généralité de ce qui précède, les Noms d'Équipe ne doivent pas inclure les éléments suivants : TELUS, PureFibre, ou tout autre marque de commerce, nom de commerce, design ou logo utilisé ou possédé par l'Administrateur. Les Noms d'Équipe ne doivent pas inclure de contenu discriminatoire, offensant, vulgaire, harcelant, blessant, calomnieux, menaçant, abusant, obscène, diffamatoire ou toxique, incluant, mais non limité à, tout contenu raciste, homophone, capacitiste, sexiste, sexuel, lubrique ou considéré comme incitant à la haine. L'Administrateur ne saurait être tenu responsable pour n'importe quel Nom d'Équipe non conforme avec cette exigence ou les Règles de la Compétition. Les Officiels du Tournoi se réservent le droit de modifier ou d'exiger qu'une Équipe modifie leur Nom d'Équipe ou des éléments qui lui sont associés, si un tel Nom d'Équipe est incompatible avec les règles de la Compétition. Les Noms d'Équipe doivent s'aligner sur les standards mis en place dans le Code de conduite. Une Équipe, ou un Athlète dans cette Équipe, sera notifié par les Officiels du Tournoi si leur Nom d'Équipe doit être changé et, à la seule discrétion de l'Administrateur, est autorisé à changer pour un nom acceptable.

Compte et Nom du Compte : avant de débiter la Compétition, tous les Athlètes doivent avoir leur compte de jeu individuel (le « Compte ») et un identifiant en ligne individuel (le « Nom de Compte ») enregistré et en règle. Ce même Compte et Nom de Compte doit être utilisé pour le restant de la Compétition. Les Noms de Compte doivent répondre aux critères énoncés ci-dessus, en respect des « Noms d'Équipe ». L'Athlète sera notifié par les Officiels du Tournoi si leur Nom de Compte doit être changé et, à la seule discrétion de l'Administrateur, est autorisé à changer pour un nom acceptable.

Règles :

Jeu (« Gameplay ») : les Parties et les Matchs seront disputés en accord avec [l'ensemble de règles de 2023 des ALGS](#).

Format : la Compétition aura une structure des Matches constitués de plusieurs Manches, où lors de chaque Manche, toutes les Équipes affrontent toutes les Équipes

Système de notation des matchs de qualification : Les équipes seront attribuées un (1) point pour chaque "kill" réalisée par leur équipe, et ce nombre sera ajouté à leur score de placement pour leur donner un score de match pour chaque match joué.

Les points de placement sont les suivants :

1er : 12 points

2ème : 9 points

3ème : 7 points

4ème : 5 points

5ème : 4 points

6ème-7ème : 3 points

8ème-10ème : 2 points

11ème-15ème : 1 point

16ème-20ème : 0 point

Les 20 meilleures équipes de chaque division ayant le plus de points accumulés après 4 semaines passeront aux finales de la division.

Horaire : l'horaire du tournoi sera disponible via le site web de l'Administrateur de la Compétition et communiqué sur le serveur Discord. Les Équipes obtiendront un horaire de Match « par défaut », mais sont encouragées à contacter l'Équipe adverse pour se coordonner et trouver un horaire de Match chaque semaine qui convient à tous.

Reprogrammer des Matches : il est attendu que toutes les Équipes soient raisonnablement flexibles dans le choix d'un horaire pour les Parties et les Matches. Cependant, reprogrammer un match n'est pas obligatoire.

Enregistrement : Avant chaque match, toutes les équipes doivent avoir un membre présent dans le salon privé de jeu au moins dix (10) minutes avant l'heure de début du match - cela servira d'enregistrement pour l'équipe pour leur match. Tous les membres de l'équipe doivent être présents dans le salon privé de match cinq (5) minutes avant l'heure de début du match.

Absences : Toute équipe qui n'a pas été enregistrée pour un match sera considérée comme ayant abandonné ce match et ne recevra aucun point de ce match. Toute

équipe qui a été enregistrée mais qui n'est pas prête à jouer à l'heure de début du match peut être considérée comme ayant abandonné le match, à la seule discrétion des officiels de la ligue. Les athlètes sont interdits de retarder intentionnellement le début d'un match.

Admissibilité d'Équipe : s'il est découvert que l'Athlète est inadmissible pour quelque raison que ce soit avant que la Compétition ne débute, l'Athlète inadmissible pourra être remplacé par l'Athlète substitut. Si l'équipe n'a pas encore d'Athlète substitut désigné, l'Équipe aura alors quarante-huit (48) heures pour ajouter un Athlète substitut, ou l'Équipe sera retirée de la Compétition.

Nombre maximum de Forfaits dans le tournoi : chaque Équipe qui déclare forfait pour trois Matches ou plus durant le Tournoi sera considérée comme ayant déclaré forfait pour tous leurs Matches et sera disqualifiée de la Compétition.

Jeu automatique : le Jeu doit être piloté par des êtres humains vivants. Le Jeu automatique est interdit, et une quelconque utilisation d'appareils automatique résultera dans la disqualification de l'Athlète. Sans limiter la généralité de ce qui précède, les Athlètes ne doivent pas utiliser d'applications ou de programmes de tierce partie, incluant n'importe quel script qui change le Jeu ou des programmes qui fournissent un avantage ou ont des conséquences sur la façon dont se déroule le Jeu.

Discord : tous les Athlètes doivent s'enregistrer sur le serveur Discord et doivent coordonner leurs Matches avec l'Équipe adverse via le serveur Discord.

Communication en Jeu : pendant qu'une Partie est en cours, la seule communication autorisée est la communication entre les trois (3) Athlètes sur une liste qui participent activement à la Partie dans la même Équipe.

Preuve de Résultats : les Capitaines doivent prendre des captures d'écran ou des vidéos qui affichent clairement et de manière efficace les résultats finaux de chaque Partie et doivent se préparer à fournir les captures d'écran ou vidéos immédiatement si demandé par les Officiels du Tournoi et lorsqu'ils soumettent les résultats du Match. S'ils ne le font pas, ou fournissent des informations ou résultats faux, frauduleux ou truqués, cela pourra découler au forfait des Matches concernés et/ou à la disqualification de la Compétition et des futures Compétitions, à la seule discrétion des Officiels du Tournoi.

Qualifications pour les Séries Éliminatoires : à la fin du Tournoi, la ou les Équipe(s) de chaque groupe qui a la meilleure Fiche victoires-défaites générale disputera les Séries Éliminatoires. Le nombre d'Équipes de chaque groupe qui se qualifient sera déterminé sur la base du nombre d'Équipes inscrites pour participer à la Compétition et sera annoncé le ou avant le 17 mars 2023. Dans l'éventualité où l'Équipe qualifiée ne peut

participer aux Séries Éliminatoires, ou est disqualifiée ou est déclarée inadmissible par les Officiels du Tournoi, une équipe remplaçante sera déterminée, à la seule discrétion des Officiels du Tournoi, en sélectionnant l'Équipe du même groupe que l'Équipe disqualifiée avec la seconde meilleure Fiche.

Bris d'égalité : Si deux ou plusieurs équipes de la même conférence ont le même nombre de points à la fin de la saison régulière ou des séries éliminatoires, les critères suivants seront utilisés en ordre décroissant pour résoudre l'égalité : victoires de match, kills totaux, placement moyen, moins de forfaits et/ou de matchs non rapportés.

Format des finales: Les 20 meilleures équipes - Format de point de match

Format de point de match expliqué :

Un seuil de points est défini -> exemple : 50 points

Les équipes vont se disputer des matchs consécutifs pour gagner des points

Une fois qu'une équipe atteint le seuil en points totaux, elle doit ensuite GAGNER un match pour gagner le tournoi

Les équipes finalistes sont ensuite classées en fonction des points totaux pour le classement final.

Finalité des résultats: À la seule discrétion des officiels de la ligue, à l'exception des matchs impliquant des infractions du code de conduite des athlètes, tout match joué en entier ne sera pas ouvert à la révision et les résultats seront considérés comme définitifs.

Technologie et connexion réseau :

Déconnexions: En raison de la nature des jeux Battle Royale, le jeu ne sera pas arrêté en raison de la déconnexion des joueurs, sauf si cela est jugé nécessaire par les administrateurs du tournoi (c'est-à-dire en cas de grand nombre de joueurs se déconnectant en même temps). Les joueurs qui se déconnectent ou qui ont des problèmes de latence devraient essayer de rejoindre le jeu dès que possible à partir de l'écran du salon.

Diffusion Officielle des Matches : les Officiels du Tournoi se réservent le droit d'enregistrer et/ou de diffuser en direct, en différé, ou d'exposer n'importe quelle Partie ou Match de la Compétition, à leur seule discrétion. Si l'Administrateur choisit de

diffuser en direct, en différé ou d'exposer un Match, l'Administrateur choisira soit : (a) un hôte pour chaque Partie individuelle, et tous les Athlètes participants de chaque Équipe doivent rejoindre la partie hébergée par l'Administrateur ; ou (b) rejoindre une Partie qui est hébergée par un Athlète participant avec une Équipe. N'importe quel Match officiellement diffusé par l'Administrateur peut ne pas avoir d'observateurs ou de spectateurs. L'Administrateur se réserve le droit de reprogrammer les diffusions officielles des Matches.

Diffusion indépendante des Matches : les Athlètes peuvent diffuser leurs propres Matches en direct mais la diffusion doit avoir un retard d'une minute au moins par rapport au temps réel du Jeu. Chaque Équipe qui souhaite utiliser un spectateur/observateur externe doit le faire avec l'approbation du Capitaine de l'Équipe adverse, et le même retard d'une minute doit être appliqué.

8. CONDUITE DE L'ATHLÈTE

Signaler des Infractions : les Infractions au Code de conduite ou aux Règles de la Compétition devraient être signalées immédiatement aux Officiels du Tournoi via <http://arena.telus.com/> ou le serveur Discord. Les Officiels du Tournoi mèneront l'enquête sur toutes les allégations d'inconduite.

Mise en application : L'Administrateur se réserve le droit d'auditer, à tout moment de la Compétition, tout élément de la Compétition, y compris, mais sans s'y limiter, le Jeu, les résultats du Match, la conduite de l'Athlète, les Comptes, les Noms de Compte, ou les Noms d'Équipe pour se conformer aux Règles de la Compétition et au Code de conduite. Le manquement de l'Administrateur à mettre en application une clause quelconque des Règles de la Compétition ou du Code de conduite ne constitue pas une renonciation à sa capacité à faire respecter les Règles de la Compétition ou du Code de conduite.

Sanctions : Les Officiels du Tournoi se réservent le droit d'appliquer toute sanction qu'ils jugent appropriée, à leur seule discrétion, pour une violation du Code de conduite ou des Règles de la Compétition, y compris une ou plusieurs des sanctions suivantes : avertissement, forfait pour la Partie, Forfait pour le Match, suspension/disqualification de l'Athlète, ou suspension/disqualification de l'Équipe. Les violations répétées peuvent faire l'objet de sanctions croissantes. La disqualification d'un Athlète peut entraîner la disqualification de l'Équipe de l'Athlète d'un Match ou de l'ensemble de la Compétition.

9. DÉCHARGE, INDEMNISATION ET RESPONSABILITÉ

Décharge générale : Comme condition de participation à la Compétition, chaque Athlète par la présente : (i) confirme qu'il se conformera aux Règles de la Compétition et au Code de conduite ; (ii) accepte d'accepter le Prix tel qu'il est décerné ; (iii) libère, décharge et dégage de toute responsabilité l'Administrateur, leurs départements et agences respectifs, les sociétés mères, les sociétés liées et affiliées, les filiales, les franchisés, les agences de publicité et de promotion, les avocats, les partenaires marketing et chacun de leurs Administrateurs, dirigeants, employés, actionnaires, successeurs, partenaires, licenciés, filiales, agents, artistes, conseillers, cessionnaires et toutes les autres personnes associées à l'administration, au développement et à l'exécution de la Compétition (les « Parties déchargées ») de et contre toute forme d'action, cause d'action, de réclamation ou de demande, de perte ou de blessure, de poursuite, de dette, d'engagement et de contrat, y compris les frais et dépenses juridiques, quels qu'ils soient, y compris, mais sans s'y limiter, les réclamations fondées sur la négligence, la rupture de contrat et la violation fondamentale, la défaillance de tout tiers partie entrepreneur ou fournisseur utilisé dans le cadre de tout aspect de la Compétition pour exécuter ou livrer des biens ou des services, tout acte de Dieu ou tout autre événement au-delà du contrôle des Parties déchargées, toute insatisfaction de quelque nature que ce soit d'un Athlète à l'égard de tout aspect de la Compétition ou de tout Prix, toute responsabilité en cas de blessure physique, de décès ou de dommage matériel que l'Athlète ou les Affiliés de l'Équipe ont, pourraient avoir ou auraient pu subir, en raison de ou découlant de la participation de l'Athlète à la Compétition ou à toute activité liée à la Compétition, et/ou en rapport avec l'acceptation et/ou l'exercice par l'Athlète du Prix tel qu'attribué ; et (iv) accepte d'indemniser les Parties Renonciataires contre toute perte, dommage ou dépense, y compris les frais juridiques, que l'une des Parties Renonciataires pourrait subir ou encourir en raison du non-respect par un Athlète de l'un des Règlements de la Compétition. ou Code de conduite ou participation à la Compétition et/ou en rapport avec l'acceptation et/ou l'exercice par un Athlète d'un Prix.

Décharge à des fins de publicité : Comme condition de participation à la Compétition, chaque Athlète accorde par la présente aux Parties Déchargées, aux Fournisseurs de Jeu et aux Commanditaires de la Compétition le droit de collecter et d'utiliser : (i) son nom, son adresse e-mail, son adresse postale, son numéro de téléphone, son nom de compte, les pseudonymes, commentaires et images des réseaux sociaux et autres informations personnelles fournies lors de leur inscription à la Compétition et toutes les données collectées pendant que l'Athlète joue au Jeu, dans le but d'administrer la Compétition, y compris, mais sans s'y limiter, pour contacter et annoncer les Gagnants ; et (ii) leur nom, ville et province ou état de résidence, séquences vidéo, images, enregistrements vocaux, commentaires et opinions à des fins de divertissement, de publicité et de promotion, y compris, mais sans s'y limiter, les études de marché et de consommation, relatives à la Compétition, dans tous les médias connus ou conçus

ultérieurement, sans autre compensation, sauf interdiction par la loi. De plus, en participant à la Compétition, tous les Athlètes reconnaissent et acceptent que les Parties déchargées, les Fournisseurs de jeux et les Commanditaires de la Compétition peuvent divulguer leurs informations personnelles à des agents et prestataires de services tiers afin d'affecter l'une des activités énumérées ci-dessus, conformément à la politique de confidentialité de l'Administrateur que vous pouvez trouver à l'adresse suivante : <https://www.telus.com/fr/about/privacy/>

Inscription et Compétitions : les parties déchargées ne seront pas responsables ni n'assumeront aucune responsabilité pour : (i) les inscriptions à la Compétition ou les résultats du jeu reçus en retard, perdus, inintelligibles/illisibles, incomplets ou mal acheminés ; (ii) des inscriptions ou des jeux non conformes aux règles de la Compétition ; (iii) toute erreur ou dysfonctionnement technique ou humain pouvant survenir dans l'administration de la Compétition, y compris tout problème ou dysfonctionnement technique de tout système informatique en ligne, serveur, fournisseur d'accès, équipement informatique, logiciel, défaillance de tout e-mail ou inscription à recevoir en raison de problèmes techniques ou de congestion du trafic sur Internet ou sur tout site Web, ou toute combinaison de ceux-ci, qui peuvent tous affecter la capacité d'un Athlète à s'inscrire ou à participer à la Compétition, ou la capacité de l'Administrateur à recevoir et/ ou enregistrer un score de jeu ; (iv) toute intervention humaine et/ou mécanique non autorisée dans toute partie du processus d'inscription ou de la Compétition, y compris, mais sans s'y limiter, la sécurité ou la confidentialité des informations transmises via des réseaux informatiques ou pour les atteintes à la vie privée dues à l'interférence d'un ordinateur tiers « pirates » ou autre ; et (v) tout cas de force majeure perturbant tout ou partie de la Compétition.

Limitation de responsabilité : comme condition de participation à cette Compétition, un Athlète accepte que (i) en aucun cas l'Athlète ne poursuivra une récompense pour, et l'Athlète renonce par la présente à tous les droits de réclamation, punitifs, accessoires, consécutifs ou tout autre dommages, (ii) toutes les causes d'action découlant de ou liées à cette Compétition, ou à tout Prix attribué, seront résolues individuellement, sans recours à aucune forme de recours collectif, et (iii) toutes les réclamations, jugements et récompenses réclamé par l'Athlète sera limité aux débours réels encourus, mais n'inclura en aucun cas les frais juridiques.

Interférence : Toute tentative visant à saper délibérément le fonctionnement légitime de cette Compétition constitue une violation des règles de la Compétition et des lois pénales et civiles, et si une telle tentative était faite, l'Administrateur se réserve le droit de demander des recours et des dommages-intérêts dans toute la mesure permise par droit, y compris les poursuites pénales.

Droits de l'Administrateur : l'Administrateur se réserve le droit, à sa seule discrétion, de (i) disqualifier tout Athlète qui enfreint les règles de Compétition ou le Code de conduite, ou qui altère le processus d'inscription, et (ii) d'annuler tout résultat de jeu soumis frauduleusement. Si plusieurs utilisateurs du même compte de messagerie s'inscrivent à la Compétition et qu'un litige survient par la suite concernant l'identité de l'Athlète, le titulaire autorisé du compte dudit compte de messagerie au moment de l'inscription sera considéré comme l'Athlète. Chaque Athlète peut être tenu de fournir la preuve qu'il est le titulaire autorisé du compte associé à l'inscription sélectionnée. Si, pour quelque raison que ce soit, la Compétition est affecté par un virus, un ver, un bogue, une altération, un piratage, une intervention non autorisée, une fraude, une défaillance technique ou toute autre cause qui, de l'avis exclusif de l'Administrateur, corrompt ou affecte autrement l'administration, la sécurité, l'équité, l'intégrité ou la bonne conduite de cette Compétition, l'Administrateur peut, à sa seule discrétion, annuler, résilier, modifier ou suspendre la Compétition et déterminer les gagnants des Prix à partir du jeu déjà reçu ou autrement jugé juste et équitable par l'Administrateur .

Résiliation de la Compétition : l'Administrateur se réserve le droit, à sa seule discrétion, de résilier la Compétition, en tout ou en partie, et/ou de modifier, d'amender ou de suspendre la Compétition et/ou le règlement de la Compétition de quelque manière que ce soit, à tout moment, pour quelque raison que ce soit sans préavis. Toute modification sera disponible sur <https://arena.telus.com/> et sur le serveur Discord des Séries Esports TELUS .

Mise en application des règles de la Compétition : en cas de litige concernant le fonctionnement de tout élément de la Compétition, les règles de la Compétition ou le Code de conduite, la décision des officiels de la ligue sera définitive.

Loi : la Compétition est nulle là où la loi l'interdit et est assujettie à toutes les lois canadiennes fédérales, provinciales, territoriales, municipales et locales applicables. Rien dans les règles de Compétition ou le Code de conduite ne sera réputé exclure ou restreindre les droits statutaires d'un Athlète en tant que consommateur. Cette Compétition sera régie exclusivement par les lois de la Colombie-Britannique, y compris tous les problèmes et questions concernant la construction, la validité, l'interprétation et l'applicabilité de ces règles de Compétition, les droits et obligations entre les Athlètes et les affiliés de l'équipe, et l'Administrateur, et les dispositions procédurales, sans donnant effet à tout choix de loi ou règle de conflit de lois. Tout différend sera tranché par les tribunaux siégeant à Vancouver, en Colombie-Britannique.

10. PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE

Propriété intellectuelle de l'Administrateur : entre l'Athlète et l'Administrateur, toute la propriété intellectuelle, y compris, mais sans s'y limiter, les droits d'auteur, les marques de commerce, les logos, les conceptions, le matériel promotionnel, les pages Web, les codes sources, les images, les dessins, les illustrations, les slogans et les représentations affiliés ou associés à la Compétition ou Jeu, sont la propriété de l'Administrateur. Tous les droits sont réservés. La copie ou l'utilisation non autorisée de tout matériel protégé par le droit d'auteur ou autre propriété intellectuelle sans le consentement écrit exprès de l'Administrateur est strictement interdite.

Licence à l'Administrateur : dans la mesure où une propriété intellectuelle est générée par l'Athlète à la suite de sa participation à la Compétition ou au jeu (la « PI de l'Athlète »), l'Athlète accorde par la présente à l'Administrateur une licence mondiale, non exclusive, licence perpétuelle, libre de droits, irrévocable et transférable pour utiliser, copier, exécuter, afficher, distribuer et autrement exploiter la propriété intellectuelle de l'Athlète, et pour accorder et autoriser des sous-licences de cette propriété intellectuelle de l'Athlète à d'autres.

Infraction : l'Administrateur ne sera pas responsable et n'aura aucune responsabilité à l'égard de tout nom de compte, nom d'équipe, jeu, adresse IP d'Athlète ou de toute autre conduite de l'Athlète ou d'une équipe qui enfreint la propriété intellectuelle d'un tiers. L'Athlète doit indemniser l'Administrateur pour toute perte, y compris les frais juridiques, résultant d'une cause d'action, d'une réclamation ou d'une demande alléguant une violation par un tiers en raison de ce qui précède.

Annexe A : Glossaire

- Athlète : un individu qui participe à la Compétition
- Titulaire autorisé du compte : la personne naturelle à qui on assigne une adresse courriel par le fournisseur d'accès à internet, le fournisseur de service en ligne ou une autre organisation responsable pour assigner des adresses courriel ou le domaine associé à l'adresse courriel soumise.
- Capitaine : un représentant de l'Équipe ; l'individu responsable de la gestion d'une Équipe, qui rapporte les résultats des Matches sur le site web de l'Administrateur de la Compétition, qui communique avec ses adversaires, etc... ; doit aussi être un Athlète.
- Commandites de la Compétition : les individus ou organisations qui contribuent financièrement ou autrement pour aider à organiser et à fournir des éléments à la Compétition et aux Prix.
- Groupe : Débutants, Intermédiaire, Avancée, etc
- Serveur Discord : le serveur Discord des Séries Esports TELUS

- Phases finales : signifie le championnat en Manches entre les Équipes qui avancent jusqu'à la Manche finale du Jeu.
- Fournisseurs de jeu : les entités qui possèdent le droit, le titre et les intérêts dans et au jeu vidéo APEX Legends.
- Partie : une partie simple de la Compétition jouée par deux Équipes
- Officiel(s) du Tournoi : représentant(s) de l'Administrateur ; responsable pour toutes les décisions en rapport avec l'opération de la Compétition
- Tournoi : période durant laquelle les Manches sont jouées et nécessaires pour se qualifier pour les Phases Finales
- Match : une série de trois Parties jouée par deux Équipes
- Séries éliminatoires : période de la Compétition durant laquelle les Équipes avec la meilleure Fiche de chaque groupe s'affrontent pour accéder à la Phase finale
- Fiche victoires-défaites : le nombre de victoires et de défaites d'une Équipe à n'importe quel moment de la Compétition
- Manche : une série de Matches pour se qualifier, dans le cas de chaque Match, jouée encore deux Équipes, pour déterminer les Équipes qui vont avancer vers la série suivante de Matches pour se qualifier (par exemple, Manche Un, Demi-finales, etc...)
- Équipe : un groupe d'Athlètes qui participent à la Compétition

Annexe B - Code de conduite Esports

Aux SET, nous sommes une équipe de passionnés d'Esports. Notre désir est de créer une communauté d'individus autant passionnés qui souhaitent participer et/ou regarder des événements Esports. Pour ce faire, nous aspirons à créer des événements et tournois Esports qui sont engageants, amusants et accueillants pour tous les Athlètes et spectateurs. Étant donné que le monde du Esports est en constante évolution, ce document est amené à changer. Tous les changements de ce document seront publiés en ligne à l'adresse suivante : <https://arena.telus.com/>. Votre participation continue dans chacun des événements ou tournois, en tant que participant ou spectateur, signifie que vous acceptez les règles ci-dessous, et chacune des mises à jour. Nous vous recommandons de lire le Code de conduite (le « Code ») régulièrement pour vous assurer que vous êtes au courant de vos droits et de vos responsabilités. Le Code suivant s'applique à tous les événements et tournois Esports en ligne et en direct opérés par les SET. Le Code doit être vu comme un guide qui s'assure que tous les participants s'affrontent de manière juste, honorable et honnête et que les participants et spectateurs font preuve d'un comportement social approprié. Quiconque participe à

ou regarde un événement ou un tournoi est lié par ce Code, et peut être invité à quitter le lieu, et si applicable, peut être disqualifié ou interdit de participer à des événements ou tournois futurs. Les règles suivantes s'appliquent aux individus qui participent à un événement ou un tournoi (ci-après l'« Athlète »). Il est attendu que tous les Athlètes se conduisent de manière positive lors de l'événement ou du tournoi et s'abstiennent de dénigrer ou de ternir la réputation du tournoi, incluant tous les individus et organisations affiliés avec l'événement ou le tournoi. Toutes les décisions en regard du respect de ce Code sont à la discrétion de l'Administrateur et sont définitives et exécutoires.

Jeu en Compétition : il est attendu des Athlètes qu'ils participent du mieux qu'ils peuvent en tout temps durant l'événement ou le tournoi, et doivent en tout temps agir en accord avec les règles applicables pour l'événement ou le tournoi, incluant n'importe quelle instruction donnée par l'Administrateur du tournoi ou quiconque agit en son nom.

Jeu injuste : la tricherie est définie comme une personne qui agit de manière malhonnête ou injuste, dans le but d'obtenir un avantage. Si un Athlète soupçonne un autre Athlète de tricher, cet Athlète doit immédiatement faire part de sa suspicion auprès de l'Administrateur du tournoi, et fournir le plus de détails possible. Les plaintes de tricherie devraient être accompagnées de preuves vidéo ou photographiques, si possible, ou d'autre documentation qui pourrait aider à prouver la véracité des allégations. Toutes les plaintes seront traitées au cas par cas, et des pénalités seront imposées à la seule discrétion de l'Administrateur du tournoi. Sans limiter la généralité de ce qui précède, les pénalités peuvent inclure : (i) un avertissement ; (ii) un forfait immédiat de la partie ou du match en cours ; (iii) une disqualification immédiate de l'événement ou du tournoi ; et/ou (iv) l'interdiction de participer aux futurs événements ou tournois. Les exemples de tricherie incluent, mais ne se limitent pas à :

- Collusion et trucage de match, qui se définissent comme un accord entre deux (2) Athlètes ou plus pour désavantager les Athlètes adverses ;
- Pirater ou modifier le jeu ;
- Utiliser un héros, une classe, une équipe, une arme, un objet, ou une action interdite durant une partie ;
- Regarder le moniteur ou la diffusion en direct d'un Athlète adverse ;
- Utiliser du matériel ou de l'équipement restreint durant une partie ;
- Utiliser un Athlète qui ne s'est pas inscrit durant la période d'inscription ou qui n'est pas admissible pour participer ;
- Se déconnecter intentionnellement de n'importe quel match avant qu'il soit terminé ;
- Exploiter des bogues, défaillances connues en jeu, et des caractéristiques non prévues du jeu pour désavantager les Athlètes adverses.

Conduite de l'Athlète : nous nous engageons à fournir aux Athlètes un environnement de Compétition libre de tout harcèlement et discrimination. Les Athlètes ne doivent en aucun cas utiliser un langage en lien avec l'événement ou le tournoi qui est jugé obscène, nauséabond, vulgaire, insultant, menaçant, abusif ou offensif ou répréhensible de quelque manière par l'Administrateur. Les Athlètes ne doivent en aucun cas participer à du harcèlement sur la base d'un pays, d'une personne ou d'un groupe de personnes, d'une entité, incluant des mots discriminants ou méprisants ou des actions basées sur la race, la couleur de peau, l'ethnie, l'origine sociale ou nationale, l'habileté, le genre, la langue, la religion, l'opinion politique ou n'importe quelle autre opinion, le statut financier, la naissance ou n'importe quel autre statut, l'orientation sexuelle ou n'importe quelle autre raison.

Contenu interdit : nous encourageons les Athlètes à créer des noms d'équipe uniques (si possible), des surnoms et/ou des logos uniques (les « Noms d'Athlète »). Tous les Noms d'Athlète possédant le contenu suivant sont interdits, et ne devraient pas être utilisés ou affiliés avec l'événement ou tournoi, incluant, mais non limité à, lors du jeu, lors d'entrevues de l'Athlète ou de l'équipe, lors d'apparences publiques, ou lors de n'importe quel autre événement où les Athlètes apparaissent en lien avec ou représentent le tournoi ou l'événement :

- Des catégories de commandite incluant, mais non limitées à, le cannabis, les drogues, l'alcool, le tabac, que ce soit légal ou non ;
- La pornographie, le contenu explicite ou interdit aux mineurs ;
- Les armes à feu ;
- Les organisations politiques ou religieuses ;
- Les produits ou services dangereux ;
- Les produits ou services en lien avec les jeux d'argent et les paris ;
- Les produits ou services qui représentent des échanges avec des pays sujets à des embargos ou des sanctions commerciales par le Canada et/ou les États-Unis d'Amérique ;
- Le langage obscène, nauséabond, vulgaire, insultant, menaçant, abusif, ou offensant ou répréhensible de quelque manière que ce soit ;
- Le langage qui incite aux insultes, à la haine ou au harcèlement, ou qui est dégradant à l'encontre d'individus ou de groupes ;
- Le contenu qui est susceptible de porter atteinte à n'importe quel droit d'une tierce partie, incluant, mais non limité à, les droits de propriété intellectuelle, ou les droits d'une personne, incluant les parodies ou les références satiriques à la propriété intellectuelle d'une tierce partie.

Les SET ne sauraient être tenues pour responsables si le contenu d'un Athlète ou le commandite d'une équipe, un Nom d'Athlète ou la conduite d'un Athlète n'est pas conforme avec le code, ou n'importe quelle loi applicable. Les Athlètes devront indemniser et dégager les SET de toute responsabilité pour toute perte encourue par cette action, demande ou exigence en lien avec ce qui précède.

Général : il est attendu des Athlètes qu'ils répondent aux requêtes des Administrateurs dans un délai raisonnable. Les Athlètes ne doivent pas révéler d'informations confidentielles fournies par les Administrateurs ou une autre partie en lien avec l'événement ou le tournoi, par quelque méthode de communication que ce soit, incluant tous les canaux de réseaux sociaux. En plus du Code, les Athlètes doivent obligatoirement se plier à toutes les règles et tous les règlements spécifiques à chaque événement ou tournoi, ou imposés par le fabricant du jeu ou les fournisseurs d'équipement (par exemple les termes et conditions associés à des comptes de tierce partie nécessaires pour participer à un événement ou tournoi, incluant, mais non limités à, des entités qui possèdent des propriétés intellectuelles avec des jeux Esports, PlayStation, Xbox, Nintendo).

Les règles suivantes s'appliquent aux individus qui assistent à un événement ou tournoi (ci-après le « Spectateur ») :

- Quand bien même regarder un tournoi Esports en direct ou en ligne est une opportunité passionnante, les Athlètes ne participent pas au tournoi pour le seul bon plaisir du public. Ils sont ici pour s'affronter dans un événement ou tournoi, ce qui nécessite un certain niveau de concentration.
- Applaudir et encourager votre Athlète ou votre équipe favorite est souhaitable. Cependant, interpeller les Athlètes, les officiels du tournoi, les commentateurs ou les autres spectateurs avec du langage châtier et abusif ne sera pas toléré. De plus, chaque tentative par un spectateur d'interférer ou d'influencer le résultat d'une partie ou d'un match (par exemple en révélant la position d'un Athlète sur la carte, pour donner un avantage à un autre Athlète) pourrait résulter en une pénalité jugée appropriée par l'Administrateur du tournoi, incluant, mais non limitée à, l'expulsion immédiate du lieu.
- Les spectateurs qui utilisent un langage que l'Administrateur juge obscène, nauséabond, vulgaire, insultant, menaçant, abusif, répréhensible ou qui est jumelé à des insultes, de la haine ou du harcèlement, est dégradant ou offensant d'une autre sorte, seront invités à quitter le lieu.

Les règles suivantes s'appliquent autant aux Athlètes qu'aux Spectateurs :

- Pas de drogues et pas d'alcool : l'utilisation de drogues ou d'alcool, légalement ou non, peut conduire à un comportement perturbateur. Les Athlètes et les Spectateurs

soupçonnés d'être sous l'emprise de drogues ou d'alcool pourront être expulsés, et dans le cas des Athlètes, disqualifiés de l'événement ou du tournoi, à la seule discrétion de l'Administrateur.