

# 《Apex 英雄》全球系列賽

## 官方規則

### 1. 概要

若有法令禁止則無效。

《Apex 英雄》全球系列賽 (以下稱「ALGS」) 是由 Electronic Arts Inc. 主辦 (以下稱「EA」), 公司地址 : 209 Redwood Shores Parkway, Redwood City, CA 94065, United States ; 且該比賽由本官方規則 (以下稱「官方規則」) 規範。

ALGS 是使用 PC 版本 (以下稱「支援平台」) 之《Apex 英雄》(以下稱「遊戲」)的電子遊戲系列賽。若遭當地法律禁止或限制, 則 ALGS 無效。適用所有聯邦、州、省籍地區法律及法規。

非 ALGS 遊戲競賽受各自的參賽條款與條件規範。

符合第 2 條資格規定的選手 (以下個別稱為「參賽者」) 得組成三 (3) 人隊伍 (以下稱為「隊伍」), 透過參與特定線上資格錦標賽 (以下稱為「線上錦標賽」, 詳見第 4 條), 以藉由排名取得資格, 爭取參與必須親自於指定時間地點出賽之比賽 (以下稱為「現場賽事」) 的機會。現場賽事包括大賽 (Major)、精英賽 (Premier Event)、挑戰賽 (Challenger Event) (詳見第 4 條)。

參賽者需要透過挑戰賽取得大賽保留席位資格, 或是透過線上錦標賽或精英賽取得大賽保留席位或晉級種子資格。此外, 在每一場大賽中, 參賽者得於邀請限定期間於收到邀請後報名, 或是在公開報名期間報名, 兩者皆以報名時間先後決定錄取順序。ALGS 最後由 ALGS 冠軍賽閉幕。

比賽日期、比賽時間、報名期間、比賽地點及其他與 ALGS 比賽相關的信息會通過 [www.playapex.com/algs](http://www.playapex.com/algs) 網站公布。

### 2. 報名與資格

#### 2.1. 報名程序

ALGS 參賽者報名資格為必須 :

1. 於 <https://battlefy.com> 登入或建立一個 Battlefy 帳號 ;
2. 將其 Battlefy 帳號與其 EA 帳號關聯 ; 且
3. 前往 <https://battlefy.com/leagues/algs> (以下稱「報名網站」) 建立或加入隊伍。

線上聯賽有額外的要求, 詳細資訊請參見附錄 C 與特定賽事規則。

大賽有額外的報名要求, 包括每支隊伍 \$150 美元的報名費, 若要參賽, 請參閱附錄 D 以瞭解詳細資訊。

#### 2.2. 選手資格

每位選手皆必須符合下列資格要求 :

- 在其居住地區滿足最低年齡要求，並擁有獲得完整 (非未成年) EA 帳號，且在報名時符合下列最低年齡規定：
  - 俄羅斯和南韓的參賽者 - 至少年滿 18 歲；
  - 日本參賽者 - 至少年滿 17 歲；
  - 所有其他的參賽者 - 需年滿 16 歲。
- 未滿其居住地區法定成年年齡的參賽者，由其家長或法定監護人陪同參加現場比賽。
- [附錄 B](#) 所列符合資格國家的居民。
- 擁有有效的 EA 帳號。
- 擁有或能夠於支援平台存取遊戲，並且將之關聯自己的有效 EA 帳號。
- 同意 [privacy.ea.com](http://privacy.ea.com) 網頁上的 EA 隱私與 Cookie 政策 (以下稱「隱私與 Cookie 政策」) 以及 [terms.ea.com](http://terms.ea.com) 網頁上的使用者協議 (以下稱「使用者協議」)。
- 註冊其有效 EA 帳號並接受官方規則及任何比賽專屬規則；對於所有未滿其居住地區法定成年年齡的，其家長或法定監護人必須檢閱並同意官方規則及任何比賽的專屬規則。
- 擁有有效的 Battlefy 帳號 (<https://battlefy.com/>) 以參加線錦標賽及現場賽事。
- 擁有有效的 Discord 帳號 ([discord.com](https://discord.com)) 以參加特定線上錦標賽。

### 2.3. 接受官方規則；ALGS 及官方規則的變更條款

參賽者必須於報名網站上接受官方規則，方視為參與 ALGS。

官方規則得由 EA 自行更新，包括但不限於進一步澄清、更正錯誤、法律合規性變更，或處理規則公佈後產生的事務。恕不另行通知。

若 EA 依其自行裁量認定任何欺詐、技術問題或其他因素危及邀請賽的誠信或正常運作，則 EA 保留取消、中止及/或修改 ALGS 或其任何部分內容的一切權利。EA 保留隨時因任何理由取消任何參賽者或隊伍資格的一切權利，包括但不限於影響 ALGS 運作或違反本官方規則的理由。任何人之任何故意破壞 ALGS 合法運作的企圖，都可能觸犯刑事與民事法律，EA 保留在法律允許的最大範圍內向任何實行此類企圖的人員尋求損害賠償和其他救濟（包括律師費）的一切權利。

參賽者參與 ALGS 即表示同意受本官方規則及 EA、ALGS 高級職員及管理員的裁決。

### 2.4. 居住證明

參賽者必須提供符合資格國家的居住證明，以證明其具有 ALGS 參賽資格。任何此類證明或文件是否具備足夠效力，由 EA (或其代理人) 酌情決定。

獲邀參加現場比賽的參賽者可能需要簽署並寄回旅行資格聲明 (Declaration of Eligibility to Travel)，並通過提供政府頒發的身份證件，例如載有姓名以及在符合資格國家之實際地址的護照、駕駛執照、身份證或工作簽證，以證明其居住狀態。

在其居住地區不滿成年年齡的參賽者，若沒有政府頒發的身份證件，則可提供學校學生證，且其家長或法定監護人也必須提供政府頒發的身份證件。

## 2.5. 員工與利益衝突

EA 及其各自的附屬公司、子公司、代表，廣告、促銷和公關機構、Battlefy, Inc. 的員工，以及與這些員工居住在同一家庭的直系親屬或人士，均不具備參加 ALGS 的資格。

## 2.6. 名資料與排行榜

參賽者在報名流程中將需要提供包括 EA 帳號 ID 及隊伍名稱在內的資訊。該資訊得用於任何作為 ALGS 之一部分而創建的任何排行榜資料中。該排行榜將在每一場包含積分獎勵的賽事後一 (1) 週內公佈，並根據 EA 自行斟酌決定的定期頻率，更新參賽者總積分。

## 3. 隊伍資格與組成

### 3.1. 隊伍名單與名單鎖定

一支隊伍必須包含 3 名參賽者。EA 保留對每個隊伍所提交名單進行核准的權利，並可拒絕任何不符合官方規則的名單。

參賽者每次報名線上賽或現場賽時必須組隊。參賽者在同一場比賽中報名參加的隊伍不得超過 1 支。參賽者如要加入新的賽事隊伍，則必須先離開目前為該賽事所報名的隊伍，或是由隊伍將其除名。

參賽者得於比賽的名單鎖定日 (以下稱「名單鎖定日」) 前的任何時間變更隊伍。線上錦標賽名單鎖定日期會在特定賽事規則中告知。大賽的名單鎖定日為賽事首日的一 (1) 週前。

若隊伍獲得重點賽或大賽資格，則該隊伍在獲取該資格所參與的比賽中所報名的名單必須保留至少 2 名參賽者，以利維持於重點賽或大賽中的保留席位。

選手離隊必須自願，或由隊長將其自隊伍中除名。

### 3.2. 隊長

在報名過程期間於報名網站建立隊伍的參賽者，視為隊伍的隊長。隊長應負責為其隊伍管理正式名單，包括報名網站、邀請新選手成為該隊伍參賽隊員、為隊伍報名每次線上賽或大賽。

隊長職務的指派得由任何該隊伍參賽者的多數意見決定變更，只要有 2 名該隊伍的參賽者分別以關聯其 EA 帳號 ID 的電子郵箱，將隊長變更請求及新隊長提名人選以電子郵件發送給 ALGS 聯盟營運部門 ([algsleagueops@ea.com](mailto:algsleagueops@ea.com)) 即可。新任隊長必須是該隊伍現有的參賽者。變更需經 ALGS 管理部門確認。

### 3.3. 隊伍名稱

在報名過程期間，隊長必須指定正式的隊伍名稱。隊伍名稱一定不得與其他的隊伍名稱重複，需經 EA 核准，且必須遵守附錄 A 中所述的規定

隊伍名稱若與其他知名公司或組織同名或類似，則必須提供經授權可代表該組織的證明。

### 3.4. 隊伍資格

若隊伍中有選手在名單鎖定日前被發現資格不符合該隊伍所報名的比賽，則該隊伍必須以符合資格的選手替補資格不符的選手。

若隊伍中有選手在名單鎖定日後被發現資格不符合該隊伍所報名的比賽，則該隊伍得於 ALGS 管理部門核准，在經過允許後以符合資格的選手替補資格不符的選手。

若隊伍中有選手在比賽開始時間後被發現資格不符，則該隊伍將從比賽中除名，且沒收該比賽中所有對戰。

現場比賽可能包含額外的資格要求。如需進一步了解，請參閱各比賽的專屬規則。

### 3.5. 在 ALGS 中代表組織

隊伍得於 ALGS 中代表組織。

在名單鎖定日前，隊長必須以電子郵件向 ALGS 聯盟營運部門 [algsleagueops@ea.com](mailto:algsleagueops@ea.com) 提供下列資訊：

- 該隊伍將代表的組織及使用授權
- 組織標誌及使用授權
- 隊伍名稱及標誌
- 該組織任意官員或代表的聯絡資訊

EA 會通知符合資格參賽者關於任何其他適用之最後期限和必要資訊。

## 4. 賽事結構

### 4.1. 通則

參賽者可透過在線上賽與部份現場比賽的成績獲取積分 (「ALGS 積分」)。ALGS 積分相關資訊詳見附錄 E。

### 4.2. 比賽種類

#### 4.2.1. 線上錦標賽

每場現場賽事得包括一 (1) 場由 EA 運作之每個區域或超級區域的現場錦標賽 (參見第 4.2.1.1. 條和第 4.2.1.2. 條說明)，參賽隊伍於此賽事中爭奪現場賽事的保留席位。

線上錦標賽會給予 ALGS 積分獎勵，詳情請參見附錄 E。某些線上錦標賽也會頒發獎金，其金額如**第 6 條獎金**與特定賽事規則所述。隊伍在線上錦標賽必須晉級至少一 (1) 輪才能獲得 ALGS 積分；此規定不適用於僅有一 (1) 輪的線上錦標賽，或因有利開賽排位而只參與線上錦標賽最後一輪比賽的隊伍。ALGS 在每個地區至少會有總計 10 場的線上錦標賽。

某些線上錦標賽由 Battlefy (<https://battlefy.com/>) 管理，並且需有 Battlefy 帳號才能參賽。線上錦標賽的對戰規則與準則，請參見附錄 C。

特定線上錦標賽會組成群組，成為複賽的系列高潮。這些系列其中之一即是 ALGS 夏季巡迴賽 (以下稱「夏季巡迴賽」)；詳細資訊請參見附錄 N。

#### 4.2.1.1. 線上錦標賽地區

線上賽將按區域劃分。劃分的地區 (以下稱「地區」) 如下：

- 北美 (NA)
- 歐洲 (EU)
- 南美 (SA)
- 南韓 (KR)
- 日本 (JP)
- 大東南亞 (GSEA)
- 澳大利亞和紐西蘭 (ANZ)
- 中東與非洲 (MEA)

各地區的國家/地區名單請參見附錄 B。

#### 4.2.1.2. 超級區域

某些線上錦標賽會從不同的區域將隊伍編組在一起。這些組合起來的區域 (以下稱「超級區域」) 在不同的錦標賽可能會有所不同。

夏季巡迴賽的超級地區是：

- 美洲
  - 包含：
    - 北美洲
    - 南美洲
  - 歐洲、中東與非洲地區
    - 包含：
      - 歐洲
      - 中東與非洲
    - 北亞太地區
      - 包含：
        - 日本
        - 南韓
      - 南亞太地區

包含：

- 澳大利亞和紐西蘭
- 大東南亞

#### 4.2.1.3.區域限制與要求

每個線上錦標賽，隊伍僅可報名一 (1) 個區域。

對於每個線上錦標賽，隊伍必須：

1. 所有參賽者都需從隊伍報名之區域中符合資格國家實際參賽；以及
2. 包含至少一 (1) 名參賽者是隊伍報名之區域中符合資格國家的居民。

範例：隊伍 A 報名北美地區的線上錦標賽。隊伍 A 的所有參賽者都必須實際從北美地區所列的國家/地區 (加拿大、墨西哥、波多黎各和美國) 參賽，且隊伍 A 中至少有一 (1) 名參賽者必須是北美地區所列國家/地區 (加拿大、墨西哥、波多黎各或美國) 的居民。

#### 4.2.2.EA 認可賽事

EA 認可賽事是線上賽事 (不是第 4.2.1 所述的線上錦標賽。)或由第三方主辦的線上賽事，參賽者於此賽事可獲得 ALGS 積分或未來賽事的保留席位。這些賽事的參賽規則及獲得資格的方式，由其主辦方決定，得限於特定範圍內的選手。未報名 AGLS 的選手可參與 EA 認可賽事，但無法獲得 ALGS 積分。未報名選手的積分視為無效，無法轉移給其他選手。

##### 4.2.2.1.精英賽

精英賽是 EA 認可的現場賽事，參賽者可在此賽事獲得 ALGS 積分以及大賽的保留席位與晉級名額。

精英賽最少有八 (8) 場，每場最低參賽隊伍數目為二十 (20) 隊。每場精英賽的二十 (20) 支隊伍根據其在特定線上錦標賽的名次獲參賽資格。

每場精英賽的前八 (8) 名隊伍獲得與該賽事對應之大賽的參賽資格。若前八 (8) 名中有隊伍已經獲得了該比賽所對應的大賽資格，則資格名額將轉移給下一排名的隊伍，直到第 20 名。若第 20 名隊伍已獲得該賽事所對應大賽的資格，則資格名額轉移給 ALGS 積分最高的隊伍。

擁有二 (2) 名未報名 ALGS 選手的隊伍，沒有資格獲得該賽事對應之大賽的參賽資格。

##### 4.2.2.2.挑戰賽

挑戰賽是 EA 認可的現場賽事，參賽者可在此賽事獲得大賽的保留席位。

每場挑戰賽的排名居前隊伍獲得與該賽事對應之大賽的參賽資格。可取得的資格名額數量，會於挑戰賽公布時公告。

未報名 ALGS 的選手可以參與挑戰賽，但擁有二 (2) 名未報名 ALGS 選手的隊伍，沒有資格獲得該賽事對應之大賽的參賽資格。

#### 4.2.3. 大賽

大賽是 ALGS 賽程中的主要比賽，依序舉行至以 ALGS 總冠軍賽作為結尾。大賽是由 EA 與第三方合作營運。

大賽的隊伍將包括直接從 (僅限針對特定大賽的) 線上賽直接獲取資格的隊伍、在精英賽/挑戰賽/前次 ALGS 大賽獲取資格而受邀參賽的隊伍，或是在大賽的公開報名期間報名的隊伍。

關於如何獲取大賽參賽資格並參與其比賽，詳見附錄 D。

#### 4.3. 《Apex 英雄》全球系列賽積分

大賽、精英賽、線上賽都會賦予排名頂尖的隊伍的參賽者 ALGS 積分獎勵。ALGS 積分會在整個 ALGS 賽期之中持續累積。

隊伍線上賽以及現場比賽將會以每支隊伍在該比賽名單鎖定日當日所累積的 ALGS 積分進行種子排位。隊伍也會因為累積的 ALGS 積分而獲得大賽保留名額作為獎勵。

關於 ALGS 積分的進一步資訊，詳見附錄 E。

#### 4.4. 前往現場比賽

EA 或第三方得對部份受邀或是獲得資格的參賽者提供由 EA 或第三方支付的交通住宿。

對於由 EA 支付交通費用的參賽者，任何交通工具、旅館、及/或相關接送的選擇，均由 EA 酌情決定。EA 保留權利根據參賽者與現場比賽間的交通距離，通常以陸運取代空運。若選手要求特殊的交通或住宿安排，例如不同的交通日期、交通工具，或是離開/抵達非比賽指定城市，且若該特殊交通請求的費用超過標準的比賽交通計劃，EA 得要求參賽者支付其差額。

在接受關於現場比賽的交通住宿安排之前，參賽者必須簽署旅行資格聲明 (Declaration of Eligibility to Travel)。大賽的旅行資格聲明將透過參賽者用以報名 ALGS 的電子郵件地址發送參賽者。若參賽者未能於嘗試通知的七 (7) 個曆日內將旅程資格證明填寫完成、未能在要求的期限內簽署及/或寄回旅程資格證明、拒絕旅行、不具備接受旅行的資格、或無法在適合現場比賽的日期旅行，則參賽者會失去旅行住宿安排以及其邀請賽參賽資格。

若參賽者是其居住地區的未成年人，參賽者的家長或其法定監護人必須簽署接受旅行所需的文件，且必須陪同參賽者前往參加現場比賽。在這些情況下，旅行住宿安排將會包含一 (1) 名父母或法定監護人的機票費用。參賽者及家長/法定監護人必須在相同行程一起旅行，且共用旅館住宿。

旅行住宿安排的接受，必須以這些官方規則為前提。如果競賽者因任何原因喪失資格或放棄旅行安排，EA 可將給予該競賽者的旅行住宿安排轉授與其他競賽者。

旅行費用包含但不限於：電話通話、傳真費用、網際網路費用，Spa/美容沙龍服務費、洗衣費、觀光/短程旅遊費、禮物商店購買費用、旅館處理費、航空服務費、以及這些官方規則未提及的任何其他費用，均由競賽者及其同伴自行承擔，並可能會要求競賽者向適用之旅館提供信用卡來支付任何此類雜項費用。旅館和機票不可單獨使用。旅館與住宿安排需視供應情況而定，且需遵守特定限制。參賽者及其同伴需自行支付因延長停留而產生的任何相關的超期過夜住宿費用與其他額外費用。可能需要有效的護照及/或其他旅行文件，每個參賽者需自行負責準備。可能會有其他限制條件。

#### 4.5. 執法

EA 帳號及對戰資料得受審查，項目包括但不限於惡意行為及作弊。EA 及其代理人可依其自行裁量，因任何理由，決定任何參賽者立即喪失 ALGS 參賽資格，包括任何未能遵守使用者協議、隱私與 Cookie 政策、行為守則 (參見附錄 A) 的行為，包括但不限於：

- 出賽時使用任何作弊方式、破解措施或其他第三方「輔助程式」；
- 在任何對戰期間蓄意中斷與網際網路的連線；
- 遊玩遊戲時與其他玩家勾結；
- 利用遊戲中的已知漏洞 (玩家需負責瞭解並避免目前的所有非法漏洞)；或
- 辱罵或失序行為，包括在線上使用任何騷擾、負面或侮辱言語。

EA 保留依其自行裁量因任何理由隨時取消參賽者或隊伍資格的權利，理由包括但不限於影響 ALGS 參加程序或運作、違反本官方規則，或有缺乏運動精神或破壞性態度行為，同時 EA 亦保留禁止一切相關參與的權利。取消個別參賽者的資格可能導致其整隊參與 ALGS 比賽或整個 ALGS 的資格一併遭到取消。任何人之任何故意破壞 ALGS 合法運作的企圖，都可能觸犯刑事與民事法律，對於任何此類企圖的執行，EA 保留在法律允許的最大範圍內向任何實行此類企圖的人員尋求損害賠償和其他救濟 (包括律師費) 的權利。EA 未能執行本官方規則中的任何條款，不代表對這些條款的棄權。

#### 5. 對戰規則與賽制

線上賽及大賽規則與遊戲方式設定詳見附錄 C 和 D

#### 6. 獎金

##### 6.1. 現場比賽獎金

每場大賽將會按下列方式，按隊伍在每場大賽中最後的名次分配下列獎金。除了 Apex 掠奪者獎以外的一切下列獎金，將平均分配給大賽參賽隊伍的 3 名參賽者。

##### 6.1.1. 大賽 1-3 名獎金

最終排名 (大賽 #1-3)	獎金金額 (所有金額均為美元)
第 1 名 (錦標賽獲勝者)	\$105,000
第 2 名	\$75,000
第 3 名	\$60,000
第 4 名	\$48,000
第 5 名	\$39,000
第 6 名	\$30,000
第 7 名	\$24,000
第 8 名	\$18,000
第 9 名	\$15,000
第 10 名	\$12,000
11	\$9,000
12	\$8,400
13	\$7,800
14	\$7,200
15	\$6,600
16	\$6,000
17	\$5,700
18	\$5,400
19	\$5,100
20	\$4,800

所有在大賽中決賽對戰 (詳見附錄 D) 中獲得最高累積擊殺數的參賽者，會頒發 Apex 掠奪者獎，獎金 8,000 美元。本 Apex 掠奪者獎會在大賽 #1、大賽 #2、大賽 #3 中頒發。如果有多位參賽者擁有相同的最高決賽擊殺數，Apex 掠奪者獎金會平均分配給所有平手的參賽者。

#### 6.1.2. ALGS 總冠軍賽獎金

最終排名 (ALGS 總冠軍賽)	獎金金額 (所有金額均為美元)
第 1 名 (錦標賽獲勝者)	210,000 美元
第 2 名	150,000 美元
第 3 名	120,000 美元
第 4 名	96,000 美元
第 5 名	78,000 美元
第 6 名	\$60,000
第 7 名	\$48,000
第 8 名	\$36,000
第 9 名	\$30,000
第 10 名	\$24,000
第 11 名	\$18,000
第 12 名	16,800 美元
第 13 名	15,600 美元
第 14 名	14,400 美元
第 15 名	\$13,200
第 16 名	\$12,000
第 17 名	11,400 美元
第 18 名	\$10,800
第 19 名	\$10,200
第 20 名	9,600 美元

在 ALGS 總冠軍賽所有決賽對戰 (參見附錄 D) 中獲得最高累積擊殺數的參賽者，會獲得 Apex 掠奪者獎，獎金 \$16,000。如果有多位參賽者擁有相同的最高決賽擊殺數，Apex 掠奪者獎金會平均分配給所有平手的參賽者。

### 6.1.3.精英賽與挑戰賽獎金

精英賽及挑戰賽的獎金分配，由該現場賽事的主辦方決定。

### 6.2.線上錦標賽 (不含夏季巡迴賽) 獎金

某些線上錦標賽會頒發獎金。詳細資訊請參閱特定賽事規則與附錄。

### 6.3.夏季巡迴賽獎金

夏季巡迴賽的下列獎金，將依下述方式，根據隊伍在每場賽事每一階段結束時的排名，分配給各隊伍。下列所有獎金，會平均分配給參加賽事或階段獲得獎金之隊伍中的三 (3) 名參賽者。所有金額均為美元金額。

	超級區域階段 - 初級線上錦標賽 1-4			
賽事結束時的排名	美洲	歐洲、中東與非洲地區	北亞太地區	南亞太地區
第 1 名	\$6,000	\$6,000	\$2,000	\$2,000
第 2 名	\$3,000	\$3,000	\$1,000	\$1,000
第 3 名	\$1,500	\$1,500	\$500	\$500
	複賽			
賽事結束時的排名	美洲	歐洲、中東與非洲地區	北亞太地區	南亞太地區
第 1 名	\$36,000	\$36,000	\$15,000	\$15,000
第 2 名	\$25,250	\$25,250	\$10,200	\$10,200
第 3 名	\$18,000	\$18,000	\$6,750	\$6,750
第 4 名	\$12,600	\$12,600	\$4,725	\$4,725
第 5 名	\$9,000	\$9,000	\$3,480	\$3,480
第 6 名	\$7,200	\$7,200	\$2,700	\$2,700
第 7 名	\$5,400	\$5,400	\$2,025	\$2,025
第 8 名	\$3,600	\$3,600	\$1,350	\$1,350
第 9 名	\$3,150	\$3,150	\$1,110	\$1,110
第 10 名	\$2,700	\$2,700	\$960	\$960
第 11 名	\$2,520	\$2,520	\$840	\$840
第 12 名	\$2,340	\$2,340	\$780	\$780

第 13 名	\$2,160	\$2,160	\$720	\$720
第 14 名	\$1,980	\$1,980	\$660	\$660
第 15 名	\$1,800	\$1,800	\$600	\$600
第 16 名	\$1,620	\$1,620	\$540	\$540
第 17 名	\$1,440	\$1,440	\$480	\$480
第 18 名	\$1,260	\$1,260	\$420	\$420
第 19 名	\$1,080	\$1,080	\$360	\$360
第 20 名	\$900	\$900	\$300	\$300

#### 6.4. 獎金條款與細則

獎勵不可轉讓。不可使用其他商品或服務替代獎金，但如宣稱之獎金不可行，EA 保留提供約略相等或更高價值之獎金替代品的權利。所有聯邦稅、州稅與地方稅，以及國際關稅，均由獲獎者個人負責支付。

獎金獲獎者必須填寫並簽署「獲獎者聲明與同意書」(Winner Declaration & Consent) 方能領取獎金。若任何獲獎者未能簽名及/或送回「獲獎者聲明與同意書」、拒絕獎金、不具有獲得獎金的資格、或獎金因無法交付而退回，則獲獎者會喪失獎金。未能及時向獎金分發機構提供銀行資訊以及交付方式，可能導致喪失獎金。若獎金獲獎者在其居住地區被視為未成年人，獲獎者的家長或法定監護人(依照法律規定)必須簽署所有必要文件並出示身分證件以供確認。是否能獲得獎勵視參加者是否遵守這些官方規則而定；所有獎勵的領取均應依照這些官方規則申請頒發。若獎金獲獎者因任何理由喪失資格或喪失獎金，EA 保留酌情決定將獎金捐贈給主辦方選擇的慈善機構的權利。可能的獲獎者可能必須提供交貨地址以領取獎金。獎金的兌付最多可能需 3 個月時間。

#### 7. 一般條款

這些官方規則的任何內容，均不得視為對參賽者作為消費者身分可享有之任何法定權利的排除或限制。

##### 7.1. 個人資訊

參加 ALGS，即表示參賽者同意 EA 依據 <http://www.ea.com/privacy-policy> 網站所述的 EA 隱私與 Cookie 政策，針對此處所列目的處理其個人資訊。

此外，參賽者的個人資料會因下列用途而進行處理：

- 組織、運作與監控 ALGS，以及獎金兌付，包括對獲得獎金的參賽者、在獲勝者名單/網路/任何其他與 ALGS 相關的媒體上公佈參賽者資訊；以及
- 任何其他參賽者同意及/或認為合適的處理活動，包括但不限於在 EA 及其指定的 ALGS 運作者及/或管理者之間分享個人資訊。

個人資訊會在美國、其他 EA 附屬公司或第三方代理人的營運所在國家/地區處理。參加 ALGS 即表示您同意將個人資訊可能會轉發至美國和其他國家的接收者，該國家或地區所提供的隱私保護程度可能與您居住或擁有公民權利之國家的法律不同。

EA 加入美國瑞士隱私盾架構，依其規定收集、使用與保留來自瑞士的資料。在 EA 以不同方式實施跨境移轉的同時，我們保證將遵守隱私盾原則中有關告知、選擇、轉出、安全、資料完整性、存取與執法要求。若要瞭解關於此隱私盾架構的詳細資訊，以及查看我們的認證，請造訪

<https://www.privacyshield.gov>。

競賽者有權存取、撤回和更正其個人資訊。若參賽者所屬的國家列於 [privacyadmin.ea.com](http://privacyadmin.ea.com) 之中，則得藉由聯絡所屬國家的隱私權政策專員提出執行實施上述行為的請求。若您的國家未名列其中，請透過 [privacy\\_policy@ea.com](mailto:privacy_policy@ea.com) 聯絡美國隱私權政策專員。

**對於歐盟的居民：**組織實體應視為含有此項個人資訊之資料庫的資料控制者，並應提供適當的資料保護層級。

**EA 使用者協議以及隱私與 Cookie 政策的適用性：**參加 ALGS 即受 [www.ea.com](http://www.ea.com) 所載的 EA 使用者協議約束。若本正式規則與 EA 隱私與 Cookie 政策和使用協議之間有任何衝突，則在衝突的最大範圍內應優先適用 EA 隱私政策和使用者協議。

## 7.2. 棄權：管轄法律

7.2.1.EA 的裁定是 ALGS 相關事務的最終決定，並對所有事項具有約束力；

7.2.2.EA 有權發布或以其他方式，將您的統計資料和排名用於與 ALGS 相關的其他用途（例如用於行銷和促銷用途），而無需您進一步同意或向您支付報酬；

7.2.3.接受獎金即表示參賽者授予 EA 權利使用參賽者個人資訊，以及任何其他參賽者提供的資訊，以用於 ALGS、EA 及/或《Apex 英雄》的管理、行銷與推廣用途，而無須參賽者進一步同意或給予補償，除非下文另有註明：

- 背景資訊：全名、居住國家/地區、年齡、個人資訊 (EA 帳號 ID)
- 社交媒體資訊：Twitter 使用者名稱、Twitch 帳號、Instagram 使用者名稱
- 照片：在賽事現場拍攝的照片
- 其他僅供 ALGS 管理用途的資訊：上衣尺寸、飲食限制、手機號碼

7.2.4.ALGS 受加州法律管轄，所有索賠均應在美國進行調解。

7.2.5.在適用法律允許的範圍內，每位參賽者皆同意保護 EA 及其代理人不因任何有關傷害、損失、權利、索賠或訴訟——就本 ALGS、任何 ALGS 相關活動或任何所獲獎勵的領取/擁有/使用/濫用而言，包括以任何方式因任何上述事項所起或與之相關的訴訟。

7.2.6.澳洲、德國和波蘭居民：

即使此處有任何其他規定，這些官方規則均不得剝奪您居住地區法律授予您的消費者保護權利，且不得以協議方式進行削減。關於 EA 及其附屬機構免費提供的獎勵與其他產品或服務，EA 僅對故意與重大疏失所導致的後果負責。

在任何其他情況下，EA 僅對因故意和重大過失所導致的後果負責。若是輕微疏忽，則 EA 僅對重大合約義務違約承擔責任，該違約事項包括可歸責於 EA 的履約延遲或履約不能。對因此類重大義務違約而承擔的責任，限於 EA 簽訂合約時之已知環境條件下預期可能發生的一般合約損害。如上文所述，「重大合約義務」係指其履行對於合約正確實施、合約目的達成、以及其遵守與否對您與一般使用者均至關重要的義務。如有 EA 的明確保證、發生對生命、身體和健康的惡意傷害、以及在有強制性法律規定的情況下，則不適用上述責任限制。

### **7.2.7.英國及法國居民**

即使本規則有任何其他規定，在適用法律允許的範圍內，每位參賽者皆同意應保護 EA 及其代理人不因任何有關傷害、損失、權利、索賠或訴訟 (就本 ALGS、任何 ALGS 相關活動或任何所獲獎勵的領取/擁有/使用/濫用而言，包括以任何方式任何該等事項所起或與之相關的訴訟)；但因 EA 疏忽而造成的死亡或傷害，以及英國居民因欺騙侵權或法律不排除的任何其他責任所致的索賠，不在此限。

### **7.2.8.澳大利亞居民**

即使本規則有任何其他規定，在適用法律許可的範圍內，以及遵守且不排除、限制或修改參賽者根據澳大利亞消費者法律可獲得之任何權利或補償的情況下，就與 ALGS 的運作和任何獎勵獲得相關的事項，每位參賽者都同意保護 EA 及其代理人不因任何有關傷害、損失、權利、索賠、或就此 ALGS、任何 ALGS 相關活動或任何所獲獎金之領取、擁有、使用、濫用相關或導致之訴訟，而遭受損害；

## **8. 獲獎者名單**

EA 將會在確定並驗證所有優勝者後，於每場現場比賽及線上賽後 2 週內，將優勝者名單公佈於 <https://battlefy.com/leagues/algs> 網站。此名單會在 ALGS 結束後持續公開，為期三 (3) 個月。

## **9. 商業權利**

EA 保留所有與 ALGS 有關的商業權利 (包括但不限於任何及所有行銷與媒體權利)，均屬 EA 所有。

未經 EA 事先書面同意，參賽者不得以任何商業方式將 ALGS 及/或 EA 與其本身建立關聯，不得使用 EA 的任何智慧財產權，也不得允許任何第三方有如此行為，EA 可自行酌情決定授予或撤回此書面同意。

任何參賽者或參賽者的贊助商，如想參加任何有關 ALGS 的推廣或行銷活動，包括任何於 ALGS 比賽場地舉辦的活動，都必須獲得 EA 的事先書面同意，EA 可自行酌情決定授予或撤回此書面同意。

嚴禁參賽者或參賽者代表人，為商業目的而錄製與傳播 ALGS 的影像或畫面。

## **10. 責任限制**

EA 不承擔下列事項的責任：(1) 錯誤資訊，無論其是否由參與者、打字錯誤或因設備或與錦標賽關聯的程式設定所引起；(2) 技術故障，包括但不限於網路故障、中斷或中斷連線；(3) 在參賽過程或錦標賽期間未經授權的干預；(4) 錦標賽管理或報名程序的技術或人為錯誤；(5) 郵件或電子通訊遲延、遺失、無法寄送、發生錯誤、受損或遭竊；(6) 出於任何原因而喪失資格，包括參賽者對《官方規則》和參賽程序要求的誤解。

## 附錄 A：行事守則

除非另有說明，此行為守則適用於所有級別 ALGS 的所有競賽者。EA 保留自行酌情決定，隨時因任何理由對任何級別的 ALGS 之任何參賽者處以罰款、制裁或取消資格的權利。

### A1. 參賽者行為

參賽者是最頂尖而知名的選手，因此也是 ALGS 的大使，因而受到 EA、大眾及媒體的高標準檢視。

參賽者必須根據一般的行為規範、社會共識及道德約束自己的言行，不涉及任何會為參賽者、EA、ALGS 或其參賽者及主辦方招致名譽傷害、譴責、醜聞、嘲弄、輕視的狀況，或是發表任何會造成類似結果的言論。

本規定適用於現場、離線和線上互動、社交媒體行為、現場直播、過去言行，包括所受到的指責。所有參賽者都應遵守這些運動道德標準和 EA 行為守則，包括不參加 EA 認可之活動的時候，此行為守則可隨時前往 [terms.ea.com/tc](https://terms.ea.com/tc) 查閱。

禁止的行為包括但不限於：

- 違反任何法律、以及 EA 依其自行裁量而決定的規則或規章；
- 使用任何會干擾或破壞 ALGS 或其他電腦或財產的軟體或程式；
- 干擾或破壞其他選手參加 ALGS；
- 騷擾、威脅、霸凌、反復發送擾人的訊息或進行人身攻擊，或是進行有關種族、性取向、宗教、傳統等方面的陳述；
- 發表、發布、上傳散發 EA (在合理客觀判斷下) 確定的任何不當、辱罵、仇恨、騷擾、褻瀆、誹謗、威脅、仇恨、淫穢、露骨色情、侵權、隱私侵犯、粗俗、攻擊性、不雅或非法的內容，或是組織/參與任何此類活動、團體或公會；
- 在 ALGS 中利用漏洞、作弊、未公開的功能、設計錯誤或問題；
- 除非獲得 EA 明確授權，在 EA 服務或第三方網站上銷售、購買、交易或以其他方式轉移或提供轉移 EA 帳號或與 EA 帳號關聯的任何 EA 內容，包括 EA 虛擬貨幣和其他權益，或與任何遊戲外交易有所關聯；
- 為 ALGS 造成醜聞、名譽損害或風險，或參與此類事件發生的成因，或是破壞 ALGS 專業、公平、有禮的遊戲環境；
- 行為損害 EA 的誠信及信譽；
- 宣傳、鼓勵或參與任何上述禁止的活動。

### A2. 現場賽事行為

參賽者必須尊重其他參賽者、賽會人員及 ALGS 高級職員。絕不容忍對裁判和其他參賽者進行威脅或有不當行為。ALGS 高級職員將酌情決定對事故的詮釋及懲罰。參賽者必須始終服從 ALGS 高級職員的指示。所有參賽者必須服從 EA 的指示。

**禁止行為的範例包括但不限於：**

- 使用粗俗或具攻擊性的語言；
- 辱罵行為，包括騷擾和言語威脅；
- 對於任何參賽者、觀眾、高級職員或任何其他人的身體欺凌、毆打、或任何其他威脅行為；
- 對遊戲裝置、硬體及週邊設備、比賽設備，或設施/場所進行損毀及/或不當使用；
- 干擾遊戲進行，包括蓄意破壞遊戲站、中斷電源、在對戰結束前離開遊戲站、拒絕進行遊戲、以及不當使用遊戲暫停功能；
- 不配合安全和保全規定，例如金屬偵測器和行李檢查；
- 不遵守比賽主辦方、裁判和保全人員任何時候發出的指示；
- 賭博，包括對對戰結果投注；
- 披露 EA 或其任何附屬公司提供的任何機密資訊；
- 收受與 ALGS 競爭相關的禮品、賄賂、獎勵或服務補償 (主辦方根據表現對參賽者的給付除外)；
- 使用個人帳號登入所提供的遊戲裝置，或遊玩除供 ALGS 使用之遊戲以外的任何遊戲；以及
- 不參加任何賽後頒獎儀式、採訪和完整的現場或線上比賽，以及 EA 或其他贊助商合理要求的任何促銷活動。

**A3. 合謀與假賽 (match-fixing) 政策**

任何行為或協議，若其內容不利己方隊伍或其他 ALGS 隊伍，以預先操控對戰結果、嘗試輸去對戰，或是保留取勝的實力，皆為禁止行為。任何參賽者或隊伍如經 EA 於 ALGS 之任何階段判定為違反本規則，得自 ALGS 除名、沒收獎金，並停用帳號。

**禁止行為的範例包括但不限於：**

- 在 ALGS 期間的任何時間故意以任何理由輸去對戰；
- 在 ALGS 期間的任何時間代表另一位參賽者進行比賽，包括使用備用帳號；
- 任何型式的假賽；
- 不積極競賽，定義為參賽者或隊伍在對戰中未採取合理公平的行動以佔得對手的優勢。
- 兩支或以上的隊伍之間協議分配獎金；
- 允許對手獲得比正常情況更多或更少的分數以影響排名。

**A4. 現場賽事藥物與酒精政策**

- 嚴禁參賽者在任何現場比賽中服用藥物或毒品，參賽者在參賽時不得受到藥物或酒精的影響。

- 除指定區域外，任何現場比賽地點皆禁止吸煙，包括使用電子煙和霧化器。某些活動場合可能完全禁止抽煙。

#### **A5. 現場賽事穿著守則**

- 參賽者必須穿著適合舉辦比賽環境和場所的服裝。
- 參賽者不得佩戴、攜帶或背負任何具政治性質的物品，或 EA 認為將引發不利於 EA、其合作夥伴或 AGLS 之爭議的物品。
- 除非另行獲得 EA 的書面許可，否則競賽者不得將任何促銷活動，或行銷品牌及服務與 AGLS 建立關聯。

#### **A6. 罰則**

若有違反本官方規則任何規定的行為，根據 EA 酌情決定，將導致處罰、取消資格、變更對戰成績、沒收獎金的結果。EA 做出之與 AGLS 有關的所有決定和裁決，均為終局裁定並具有約束力。EA 保留在任何級別、任何時間、因任何理由對 AGLS 任何參賽者進行懲罰的權利。處罰可能包括以下各項，但並無特定順序：

- 警告；
- 譴責；
- 單場對戰無效；
- 全部對戰無效；
- 扣減對戰點數；
- 喪失獎勵 (包括獎金和支付的旅行費用)；
- 喪失 AGLS 積分；
- 於 AGLS 禁賽；和/或
- 取消參與 AGLS 及未來競賽的資格。

EA 也保留公開宣布對參賽者所進行之懲處的權利。遭 EA 處罰的競賽者於此放棄對 EA 及/或其任何附屬公司提起任何法律訴訟的權利。

#### **A7. 參賽者贊助**

未經 EA 事先書面同意，參賽者不得以任何商業方式將 AGLS 及/或 EA 與其本身建立關聯，不得使用 EA 的任何智慧財產權，也不得允許任何第三方有如此行為，EA 可自行酌情決定授予或撤回此書面同意。

任何參賽者或參賽者的贊助商，如想參加任何有關 AGLS 的推廣或行銷活動，包括任何於 AGLS 比賽場地舉辦的活動，都必須獲得 EA 的事先書面同意，EA 可自行酌情決定授予或撤回此書面同意。

以下類別禁止與《Apex 英雄》全球系列賽關聯，亦不得於該比賽期間推廣。

- 博奕
  - 酒類
  - 香煙
  - 處方藥物
  - 槍械或任何類型的武器
  - 色情或成人物品
  - 來自 EA、其合作夥伴及其他子品牌之直接競爭對手的產品或服務
  - 《Apex 英雄》官方行銷合作夥伴的直接競爭對手
  - Apex 點數推銷或銷售網站或公司
- EA 保留隨時更新上述名單的權利。EA 保留依其自行裁量，禁止任何提及第三方行為的權利。

#### **A8. 舞台與玩家名稱**

名稱必須不得侵犯第三方的智慧財產權、違反法律、EA 使用者協議或第三方的隱私權或公開權。

## 附錄 B 符合資格之地區與國家

若要具備參加 ALGS 的資格，所有參賽者必須是下列國家或地區之一的合法居民。

### 北美洲

- 加拿大
- 墨西哥
- 波多黎各
- 美國

### 歐洲

- 奧地利
- 白俄羅斯
- 比利時
- 保加利亞
- 克羅埃西亞
- 捷克
- 丹麥
- 愛沙尼亞
- 芬蘭
- 法國
- 德國
- 希臘
- 匈牙利
- 冰島
- 愛爾蘭
- 義大利
- 盧森堡
- 馬爾它
- 荷蘭
- 挪威
- 波蘭
- 葡萄牙
- 羅馬尼亞
- 俄羅斯聯邦
- 斯洛伐克
- 西班牙
- 瑞典
- 瑞士
- 烏克蘭
- 英國

### 南美洲

- 阿根廷
- 巴西

- 智利
- 哥倫比亞
- 秘魯

#### 澳大利亞和紐西蘭

- 澳洲
- 紐西蘭

#### 日本

- 日本

#### 南韓

- 南韓

#### 大東南亞

- 印尼
- 馬來西亞
- 菲律賓
- 新加坡
- 泰國
- 越南
- 香港特別行政區
- 台灣

#### 中東與非洲

- 埃及
- 以色列
- 科威特
- 卡達
- 沙烏地阿拉伯
- 南非
- 土耳其
- 阿拉伯聯合大公國

#### 中國

- 中國

## 附錄 c：線上賽規則、賽制及遊戲方式設定

### C1. 概要

每個 ALGS 區域至少有十 (10) 場線上錦標賽，特定線上錦標賽可決定現場賽事的資格。每場線上賽中，報名隊伍在多場對戰 (以下單獨稱為「對戰」) 後的成績將會互相比較，以決定線上賽的晉級者以及最終的優勝者。

### C2. 額外報名規定

隊長必須為其隊伍分別報名預計參與的每一場線上賽。報名後，所有隊伍必須至遲於線上賽開始前 1 小時報到，以確認其出席。報到後，所有隊伍就會排入線上賽種子排位中。

### C3. 對戰規則與賽制

所有隊伍的參賽者將必須於開賽前將彼此加入 Origin 用戶端的好友名單中。

線上賽的規則將於每場線上賽開放報名時，公佈於 Battlefy 專為每場資格賽建立的網頁中，時間至遲為資格賽前 14 日。線上賽將由 Battlefy (<https://battlefy.com>) 管理，並且必須有 Battlefy 帳號方能參賽。

### C4. 現場賽事邀請

每場線上錦標賽最終排名居前的隊伍會獲邀參與特定的現場賽事，並根據每個線上錦標賽官方規則獲得現場賽事交通費用補助獎勵 (請參見第 4.4 條)。EA 保留修改每場線上錦標賽之細則規定的權利。

若獲邀隊伍無法在電子郵件請柬所告知的期限前完成現場賽事的報名，則 EA 保留將邀請獎勵依其自行斟酌決定轉移給其他隊伍的權利。

### C5. 線上賽日程與資格

每個賽區的線上賽首日日期如下所示。特定線上錦標賽會有第二天的賽事，這些第二天賽事日期列示於下。若線上賽有 2 日賽程，則其時程將確立於該比賽報名開始時公佈的線上賽規則中。

- 線上錦標賽 #1 = 1 月 25 日與 27 日 - 爭奪大賽 #1 的資格
- 線上錦標賽 #2 = 3 月 21 日與 23 日
- 線上錦標賽 #3 = 4 月 4 日與 6 日
- 線上錦標賽 #4 = 4 月 18 日與 20 日
- 線上錦標賽 #5 = 5 月 2 日與 3 日
- 線上錦標賽 #6 = 5 月 30 日與 31 日
- 線上錦標賽 #7 = 待決定
- 線上錦標賽 #8 = 待決定
- 線上錦標賽 #9 = 待決定
- 線上錦標賽 #10 = 待決定

## C6. 額外對戰準則

### C6.1. 遊戲設定

- 每場對戰的所有設定，都採用《Apex 英雄》積分聯賽對戰的預設設定。

### C6.2. 地圖

- 任何可用於《Apex 英雄》公開遊戲清單的地圖皆得用於線上賽。
- 線上賽所使用的具體地圖將於線上賽開始報名時，公佈於 Battlefy 專為資格賽建立的網頁。
- 

### C6.3. 一般規則

- 選擇直播其對戰的參賽者，必須設定至少五 (5) 分鐘的延遲。
- 在對戰結束前，參賽者不得退出對戰，且必須回到遊戲大廳。
- 參賽者不得蓄意延誤對戰開始時間。
- 參賽者不可使用任何改變遊戲的腳本或程式。
- 參賽者不得利用遊戲機制進入和離開 30 秒的「越界」擊殺計時器。
  - 此規則的範例包括重複使用繩索、鉤爪、傳送門、氣球或其他角色技能，重複進入同一個會觸發「越界」計時器的區域。
- 參賽者不得蓄意利用地圖幾何上的單面材質，以阻擋或閃避任何可能不具備該受濫用幾何材質而以其他方式連結的傷害。
  - 參賽者不可躲藏在地圖幾何圖形內。
  - 參賽者不得蓄意躲藏於地圖的隱形牆後方。
  - 參賽者不得於瀕死狀態時使用自己的武器開火。
  - 參賽者不得於復活其他選手時使用自己的武器開火。
  - 參賽者不可利用傳奇能力來獲得意外的競爭優勢，包括任何可能減少傳奇戰術或終極能力冷卻時間的利用方式。這些利用方式的範例包括：
    - 使用幻象的消失表演技能進入可使用武器開火的瀕死狀態。
    - 組合使用惡靈的維度裂縫和踏入虛空技能以在重生之後減少踏入虛空技能的冷卻時間。
    - 使用惡靈的維度裂縫技能以在地圖幾何內傳送。
    - 使用任何取巧行為、錯誤、及/或不正常現象，以減少傳奇英雄的終極或戰術能力冷卻時間。
  - 參賽者不得利用武器檢查或裝填的不正常現象，以提高武器的開火速度。此規則的範例如下：
    - 使用武器檢查功能來取消武器動畫。
    - 開始再裝填武器然後快速切換回原先的武器。
  - 參賽者不得蓄意近戰攻擊戰利品、補給品及/或重生訊號台以將其本身或其他選手拋至空中。
  - 在整個錦標賽期間，參賽者需負責準備其自己的設備與網路連線。

- 對戰期間參賽者與隊伍不可接受任何指導。參賽者與其他非同隊參賽者間任何形式的交流，都可能被視作指導。
- 在賽事期間，除自己團隊中的其他參賽者外，參賽者不可與其他 ALGS 參賽者進行任何交流。
- 參賽者不可利用任何可影響遊戲遊玩，或使用相較於其他參賽者佔得優勢的第三方應用程式或程式。

#### C6.4. 不正常現象

- 禁止任何嘗試造成遊戲不正常現象的行為。
- 如任何動作、擊殺、移動或任何其他遊戲內行動經 EA 判定為由未認可的不正常現象所引發，則 EA 將自行斟酌決定對於該行動的處置，包括但不限於重新開始對戰或根據附錄 A 中的 A6 (罰則) 條懲罰當事隊伍。

## 附錄 D：大賽規則與細則

### D1.概要

ALGS 將包含 4 場大賽。前 3 場大賽將包含至多一百（100）支隊伍。第 4 場大賽 (亦即 ALGS 總冠軍賽) 則將包含至多六十（60）支隊伍。每場大賽中，報名隊伍在多場對戰 (以下單獨稱為「對戰」) 後的成績將會互相比較，以決定大賽的晉級者以及最終的優勝者。

### D2.額外報名條件

除了載於本官方規則第 2 條的報名條件外，參與大賽將額外要求每支隊伍為每場大賽支付 150 美元的報名費。該費用應於大賽報名期間內在報名網站上支付。

只會接受 1 次報名費付款。關於對每位隊員報名費的個別分攤金額的任何分配或補償，由其團隊成員自行負責。不接受部分付款，也不提供部分退款。

### D3.額外規則

大賽的額外規則將公佈於 Battlefy 在每場大賽開放報名時，為每場大賽所特別建立的網頁中，時間至遲為大賽前 14 日。大賽將由 Battlefy (<https://battlefy.com>) 管理，並且必須有 Battlefy 帳號方能參賽。

大賽 #4 的比賽結構、種子排位、賽程排定、計分、平分決勝都將載於大賽 #4 的專屬規則中，並將於該大賽開放報名時，公佈於 Battlefy 專為大賽 #4 建立的網頁中。

### D4.出席流程

1. 參賽者將收到電子郵件指示，說明如何於比賽現場報到。
2. 在現場參與各場大賽期間，每支已報名隊伍將會收到總估計零售價值至少 150 美元的《Apex 英雄》品牌商品。

這些物品不得轉售。不可將物品替換為現金、其他商品或服務。若有任何物品無法提供，EA 保留提供等值或更高價值代替品的權利。具體的物品 (例如 T 恤尺寸) 由 EA 酌情決定，並視供貨情況提供。

### D5.比賽結構 (僅適用於大賽 #1-3)

大賽 #1-3 將包含三個階段：公開賽階段 (Open Stage)、複賽階段 (Playoff Stage)、決賽階段 (Finals)。公開賽階段與複賽階段皆採用雙敗淘汰制，包括勝部賽程與敗部賽程。公開賽階段每輪將包括三 (3) 場對戰。複賽階段每輪包括四 (4) 場對戰。決賽使用對戰積分 (Match Point) 機制 (參見第 D.5.3 條)。

#### D5.1.公開賽階段

##### D5.1.1.公開賽勝部第 1 輪

公開賽階段勝部第 1 輪將包括至多八十 (80) 支隊伍。

隊伍會分為四 (4) 組，每組最多二十 (20) 隊。

公開賽勝部第 1 輪的所有對戰完成後，各組輪次積分 (參見第 D7 條) 最高的 10 隊 (總計最多四十 (40) 隊)，晉級至公開賽勝部第 2 輪，其餘的隊伍 (總計最多四十 (40) 隊) 降入公開賽敗部第 1 輪。

#### D.5.1.2.公開賽勝部第 2 輪

自公開賽勝部第 1 輪晉級的隊伍將分為二 (2) 組，每組至多二十 (20) 隊。所有對戰皆完成後，各組輪次積分最高的十 (10) 隊 (總計至多二十 (20) 隊) 將晉級至複賽勝部第 1 輪，而其餘的隊伍 (總計至多二十 (20) 隊) 將降入公開賽敗部第 2 輪。

#### D.5.1.3.公開賽敗部第 1 輪

隊伍會分為 2 組，每組至多二十 (20) 隊。所有對戰皆完成後，各組輪次積分最高的十 (10) 隊 (總計至多二十 (20) ) 將晉級至公開賽敗部第 2 輪，而其餘的隊伍將自大賽淘汰。

#### D.5.1.4.公開賽敗部第 2 輪

自公開賽敗部第 1 輪晉級的隊伍，以及自公開賽勝部第 2 輪降級的隊伍將分為 2 組，每組至多二十 (20) 隊。所有對戰皆完成後，各組輪次積分最高的十 (10) 隊 (總計至多二十 (20) 隊) 將晉級至複賽敗部第 1 輪，而其餘的隊伍將自大賽淘汰。

### **D.5.2.複賽階段**

#### D.5.2.1.公開賽勝部第 1 輪

有二十 (20) 支隊伍將從複賽勝部第 1 輪開始參賽，分為二 (2) 個各十 (10) 隊的小組。此兩個小組內亦將包括自公開賽勝部第 2 輪晉級的至多二十 (20) 支隊伍。

所有對戰皆完成後，各組輪次積分最高的十 (10) 隊 (總計至多二十 (20) 隊) 將晉級至複賽勝部第 2 輪，而其餘的隊伍 (總計至多二十 (20) 隊) 將降入複賽敗部第 1 輪，與自公開賽敗部第 2 輪晉級的隊伍進行比賽。

#### D.5.2.2.公開賽勝部第 2 輪

所有對戰皆完成後，輪次積分最高的十 (10) 隊將晉級至決賽，而其餘的隊伍將降入複賽敗部第 3 輪。

#### D.5.2.3.複賽敗部第 1 輪

自複賽勝部第 1 輪降級的隊伍，以及自公開賽敗部第 2 輪晉級的隊伍將分為 2 組，每組至多二十 (20) 隊。

所有對戰皆完成後，各組輪次積分最高的十 (10) 隊 (總計至多二十 (20) 隊) 將晉級至複賽敗部第 2 輪，而其餘的隊伍將自大賽淘汰。

#### D.5.2.4.複賽敗部第 2 輪

所有對戰皆完成後，輪次積點最高的十（10）隊將晉級至複賽敗部第3輪，而其餘的隊伍將自大賽淘汰。

#### **D.5.2.5.複賽敗部第3輪**

自複賽勝部第2輪降級的隊伍，以及自複賽敗部第2輪晉級的隊伍將在同一個總計至多二十（20）隊的小組中競賽。所有對戰皆完成後，輪次積點最高的十（10）隊將晉級至決賽，而其餘的隊伍將自大賽淘汰。

#### **D.5.3.決賽**

決賽中的二十（20）支隊伍將進行對戰，直到產生比賽優勝者。

- 自複賽勝部第2輪晉級的隊伍，將依據在該輪次的成績，以下列的積點數目開始進行決賽：
  - 第1名 = 10點
  - 第2名 = 9點
  - 第3名 = 8點
  - 第4名 = 7點
  - 第5名 = 6點
  - 第6名 = 5點
  - 第7名 = 4點
  - 第8名 = 3點
  - 第9名 = 2點
  - 第10名 = 1積分
- 如有隊伍在決賽中達到五十 (50) 積分 (以下稱為「對戰積分門檻」)，積分計算方式請參見 D7)，則其成為對戰積分合格者 (Match Point Eligible)。
- 如有隊伍成為對戰積分合格者，並在其到達對戰積分門檻的對戰後再贏得一場對戰 (成為第一名)，則該隊伍將被宣告為大賽的優勝者。
- 若決賽的所有隊伍都是對戰點數合格者，贏得下一場對戰的隊伍將被宣告為大賽優勝者。
- 若有隊伍已被宣告為大賽優勝者，則其餘的決賽隊伍將按照其決賽總積點獲得第2至第20位的排名。如有決賽積分平分的狀況，則以 D7 所述的平分決勝方法分出勝負

#### **D6.種子排位與賽程排定 (僅適用於大賽 #1-3)**

各隊伍的種子排隊取決於其總累計 ALGS 積分。平分時會隨機決定排位。

各隊伍在公開賽勝部第 1 輪及複賽勝部第 1 輪小組賽中，將按種子排位由高至低採取 S 形分配。此法範例詳見附錄 F。

在公開賽階段中，所有隊伍將被分配至勝部第 1 輪賽程中的 4 個小組之 A、B、C、D 組。

在複賽階段中，所有隊伍將被分配至勝部賽程第 1 輪賽程中的 2 個小組之 1：A 組和 B 組。

自各小組晉級或降級至大賽下一輪的隊伍將會一起晉級與降級。各隊伍在每一輪次間不會重新進行種子排位。例如：公開賽階段勝部第 1 輪 A 組與 D 組的前 10 名都會晉級到公開賽階段勝部第 2 輪，並且會在下一輪中一起分入 A 組。

在含有超過 2 個分組的輪次中，來自 A 組和 D 組的隊伍，以及來自 B 組和 C 組的隊伍會一起晉級。

#### **D7. 分數與平分決勝 (僅適用於大賽 1-3)**

● 隊伍在每場對戰結束時，會依其名次和隊伍的總擊殺數而獲得分數(以下稱為「對戰分數」)。每次對戰獲得的分數如下：

- 名次
  - 第 1 名：12 分
  - 第 2 名：9 分
  - 第 3 名：7 分
  - 第 4 名：5 分
  - 第 5 名：4 分
  - 第 6 名、第 7 名：3 點
  - 第 8 名 - 第 10 名：2 分
  - 第 11 - 15 名：1 點
  - 第 16 名 - 第 20 名：0 分

○ 殺敵數

- 每個擊殺 1 分

● 每輪結束時，隊伍的總積分會包括該隊伍在該輪所有對戰的對戰分數(以下稱為「輪次分數」)。

● 輪次積分平分決勝

如果兩 (2) 隊或更多隊伍在輪次分數上平分，則會按以下先後順序決定平分時的勝負關係：

○ 單場對戰分數

▪ 每支平分隊伍的最高單場對戰點數，會與所有平分隊伍的最高單場對戰點數進行比較。在平分隊伍之間，其該輪的最高單場對戰分數，可能出現在相同或不同的對戰場次中。最高單場對戰點數較高的隊伍為平分時的勝者。範例：隊伍 1 和隊伍 2 獲得的輪次點數皆為 67 點。隊伍 1 的最高單場對戰點數是該輪次第一場對戰的 20 點，隊伍 2 的最高單場對戰點數是該輪次第二場對戰的 22 點。隊伍 2 會是單場對戰分數平分決勝的勝者。該輪次的所有對戰將重複進行此比較，直到所有平分間都分出勝負，或沒有其他個別對戰點數可供參照為止。範例：隊伍 1 和隊伍 2 的單場

最高對戰點數分別是第 1 場和第 3 場對戰的 20 點。隊伍 1 的下一個最高單場對戰分數是第 3 場對戰的 18 分，而隊伍 2 的下一個最高單場對戰分數是第 2 場對戰的 15 分。隊伍 1 會是單場對戰分數平分決勝的勝者。如果在查看單場對戰分數後，仍然有兩(2)隊或以上的隊伍並列，則將使用「單場對戰最佳名次」決定平分勝負。

- 單場對戰最佳名次

- 每支平分隊伍的最佳單場對戰名次，會與所有平分隊伍的最佳單場對戰名次進行比較。對於每個平分隊伍，這些名次可能出現相同或不同的對戰場次中。具有最佳名次 (最低數字) 的隊伍為平分決勝的勝者。以第 1 名完成單場對戰，是可能出現的最佳名次。會對該輪次的所有對戰重複進行此比較，直到所有同分情況都分出勝負，或沒有更多的個別對戰可用為止。如果在查看單場對戰分數和單場最佳名次後仍然有兩 (2) 隊或以上的隊伍並列，則將使用「單場對戰總擊殺數」決定平分勝負。

- 單場對戰總擊殺數

- 每個平分隊伍在單場對戰中的單場最高總擊殺數，會與所有平分隊伍的單場最高總擊殺數進行比較。在單場對戰中獲得最多擊殺數的隊伍為平分決勝的勝者。會對該輪次的所有對戰重複進行此比較，直到所有同分情況都分出勝負，或沒有更多的對戰可用為止。

#### **D8. 現場賽事邀請、憑請柬報名與公開報名**

特定 ALGS 賽事頂尖排名隊伍會依照每個大賽的特定賽事規則，獲邀參加大賽。EA 保留修改每場大賽之細則規定的權利。

大賽 #1-3 的名額會分為憑請柬報名與公開報名。受邀隊伍須於電子郵件請柬所註明的報名期限前，完成大賽報名。任何未於期限前完成的報名，皆會增加憑柬報名與公開報名的開放名額。

## 附錄 E : ALGS 積分分配

下表詳述選手在各層級的 ALGS 競賽中，可根據其特定排名而獲得的積分獎勵。

### E1. 大賽

大賽	
排名	積分
<b>決賽</b>	
第 1 名	5000
第 2 名	4800
第 3 名	4700
第 4 名	4600
第 5 名	4500
第 6 名	4400
第 7 名	4300
第 8 名	4200
第 9 名	4100
第 10 名	4000 分
第 11 名	3900
第 12 名	3800
第 13 名	3700
第 14 名	3600
第 15 名	3500
第 16 名	3400
第 17 名	3300
第 18 名	3200
第 19 名	3100
第 20 名	3000 分
<b>複賽階段 - 敗部第 3 輪</b>	
第 1 至 10 名	晉級
第 11 名	2800
第 12 名	2700
第 13 名	2600
第 14 名	2500
第 15 名	2400

第 16 名	2300
第 17 名	2200
第 18 名	2100
第 19 名	2000 分
第 20 名	1900
<b>複賽階段 - 敗部第 2 輪</b>	
第 1 至 10 名	晉級
第 11 名	1700
第 12 名	1600
第 13 名	1500
第 14 名	1400 分
第 15 名	1300
第 16 名	1200
第 17 名	1100
第 18 名	1000 分
第 19 名	900
第 20 名	800 分

### E2.精英賽

精英賽	
排名	積分
<b>決賽</b>	
第 1 名	1000 分
第 2 名	960
第 3 名	940
第 4 名	920
第 5 名	900 分
第 6 名	880
第 7 名	860
第 8 名	840
第 9 名	820
第 10 名	800 分

### E3.線上錦標賽 (不含夏季巡迴賽)

線上錦標賽 (不含夏季巡迴賽)
-----------------

排名	積分
<b>20 隊輪次</b>	
第 1 名	500 分
第 2 名	480
第 3 名	470
第 4 名	460
第 5 名	450 分
第 6 名	440
第 7 名	430
第 8 名	420
第 9 名	410
第 10 名	400
第 11 名	390
第 12 名	380
第 13 名	370
第 14 名	360
第 15 名	350
第 16 名	340
第 17 名	330
第 18 名	320
第 19 名	310
第 20 名	300 分
<b>40 隊輪次</b>	
第 1 至 10 名	晉級
第 11 名	280
第 12 名	270
第 13 名	260
第 14 名	250 分
第 15 名	240
第 16 名	230
第 17 名	220
第 18 名	210
第 19 名	200 分
第 20 名	190

80 隊輪次	
第 1 至 10 名	晉級
第 11 名	170
第 12 名	160
第 13 名	150 分
第 14 名	140
第 15 名	130
第 16 名	120
第 17 名	110 分
第 18 名	100 分
第 19 名	90
第 20 名	80 分

包含四十 (40) 或八十 (80) 隊輪次的線上錦標賽，會將隊伍分為每組最多二十 (20) 隊的小組，因此每一組都會有各自的最終排名，所以會有多個隊伍各自獲得上述的相應 ALGS 積分。

#### E4. 夏季巡迴賽

夏季巡迴賽	
排名	積分
複賽	
第 1 名	1500 分
第 2 名	1450
第 3 名	1425
第 4 名	1400 分
第 5 名	1375
第 6 名	1350
第 7 名	1325
第 8 名	1300 分
第 9 名	1275
第 10 名	1250
第 11 名	1225
第 12 名	1200 分

第 13 名	1175
第 14 名	1150
第 15 名	1125
第 16 名	1100 分
第 17 名	1075
第 18 名	1050
第 19 名	1025
第 20 名	1000 分
<b>超級地區階段</b>	
第 1 名	750
第 2 名	730
第 3 名	720
第 4 名	710
第 5 名	700
第 6 名	690
第 7 名	680
第 8 名	670
第 9 名	660
第 10 名	650
第 11 名	640
第 12 名	630
第 13 名	620
第 14 名	610
第 15 名	600
第 16 名	590
第 17 名	580
第 18 名	570
第 19 名	560
第 20 名	550

地區階段

未晉級或未參與賽事超級區域階段的隊伍，會獲得下列積分

決賽	
第 1 名	500 分
第 2 名	480
第 3 名	470
第 4 名	460
第 5 名	450 分
第 6 名	440
第 7 名	430
第 8 名	420
第 9 名	410
第 10 名	400
第 11 名	390
第 12 名	380
第 13 名	370
第 14 名	360
第 15 名	350
第 16 名	340
第 17 名	330
第 18 名	320
第 19 名	310
第 20 名	300 分
半決賽	
第 1 至 10 名	晉級
第 11 名	280
第 12 名	270
第 13 名	260
第 14 名	250 分

第 15 名	240
第 16 名	230
第 17 名	220
第 18 名	210
第 19 名	200 分
第 20 名	190 分
四分之一決賽	
第 1 至 10 名	晉級
第 11 名	170
第 12 名	160
第 13 名	150 分
第 14 名	140
第 15 名	130
第 16 名	120
第 17 名	110 分
第 18 名	100 分
第 19 名	90
第 20 名	80 分

### 附錄 F：大賽 1-3 的大賽隊伍種子排位分組

隊伍使用下表分組。表中的數字對應大賽的隊伍種子排位。

#### F1.公開賽勝部第 1 輪

A 組	B 組	C 組	D 組
21	22	23	24
28	27	26	25
29	30	31	32
36	35	34	33
37	38	39	40
44	43	42	41
45	46	47	48
52	51	50	49
53	54	55	56
60	59	58	57
61	62	63	64
68	67	66	65
69	70	71	72
76	75	74	73
77	78	79	80
84	83	82	81
85	86	87	88
92	91	90	89
93	94	95	96
100	99	98	97

#### F2.公開賽勝部第 1 輪

A 組	B 組
1	2
4	3
5	6
8	7
9	10
12	11
13	14
16	15
17	18
20	19

## 附錄 G：線上錦標賽 1 規則

### G1. 概要

線上錦標賽 1 是 ALGS 的首個線上錦標賽，將於 2020 年 1 月 26 日到 2020 年 1 月 27 日期間在線上舉行，並在每個地區有分別的賽事。

此錦標賽使用多輪次單敗淘汰賽制。每輪經過一定場次的對戰後，各隊的成績會進行比較，以確定晉級到下一輪的隊伍。在決賽輪中經過一定場次的對戰後，會對結果進行比較，以確定每個地區的賽事獲勝者。

### G2. 其他資格要求

隊伍中的每個參賽者必須在太平洋時間 (「PT」) 2020 年 1 月 23 日下午 2:00 之前，使用用於註冊 ALGS 的 EA 帳號，在 PC 平台上於《Apex 英雄》積分聯賽系列賽 2 中達到黃金 IV 級 (4) 或更高等級，才可參加此賽事。

### G3. 報名與報到

若要報名參加線上錦標賽 1，每個隊伍都必須在太平洋時間 2020 年 1 月 23 日中午 12:00 (以下稱「錦標賽 1 報名截止時間」) 之前完成以下步驟：

- 隊長：前往位於 [Battlefy.com/leagues/algs](https://battlefy.com/leagues/algs) 的 Battlefy 線上錦標賽 1 網頁 (以下稱「錦標賽 1 網站」)，選擇適當的賽事，然後按一下「加入錦標賽」按鈕；
- 隊長：在錦標賽 1 網站上，從隊伍名單選取參加錦標賽的參賽者，組成隊伍陣容，然後傳送邀請給這些參賽者以加入錦標賽；
- 隊伍中其他參加賽事的參賽者：接受邀請以加入錦標賽；且
- 隊伍中的所有參賽者：閱讀並接受官方規則。

報名的隊伍必須在錦標賽開賽前一 (1) 小時起，在錦標賽 1 網站向線上錦標賽完成報到，以確認其到場。隊伍中的所有參賽者報到後，就會進行線上錦標賽種子排位。

在錦標賽 1 報名截止時間前可以編輯變更隊伍名單，截止時間之後此賽事的隊伍名單即會鎖定。

### G4. 錦標賽進行方式

#### G4.1. 隊伍最大數量

北美與歐洲地區，每個地區最多 640 個隊伍。所有其他地區，每個地區最多 160 個隊伍。

#### G4.2. 種子排位與分組

在錦標賽開賽時，隊伍會隨機分配為最多 20 組。在這些分組中，各隊會進行隨機種子排序。

#### G4.3. 輪次、決賽和勝者決定

所有隊伍一開始會分入第 1 輪。錦標賽的總輪次會視賽事當天報到的最後隊伍數量而定，但會有最高輪次限制。北美和歐洲地區最多六 (6) 輪，包括決賽輪。所有其他地區最多四 (4) 輪，包括決賽輪。

決賽之前的每一輪會進行三 (3) 場對戰，各隊需在每場對戰中累積積分。積分獲得方式如「G4.4. 分數」條款所述。分數。

完成指定輪次的所有對戰後，獲得該輪次最高分數 (如 G4.4. 分數條款所述) 的隊伍晉級下一輪，如果所有分組中晉級的隊伍不超過二十 (20) 隊，則進行決賽。在錦標賽第一天報到結束後，每個分組可晉升到下一輪的確定隊伍隊數量，會在錦標賽 1 網站上宣布。剩下的隊伍從此賽事中淘汰。

每一輪會盡量使每一分組中具有最多隊伍，可晉級到賽事下一輪的隊伍數量，每個分組之間可能會有不同。

決賽會進行五 (5) 場對戰，各隊需在每場對戰中累積積分。積分獲得方式如「G4.4. 分數」條款所述分數。完成決賽的所有對戰後，獲得本輪最高分數的隊伍 (分數獲得方式如「G4.4. 分數」條款所述) 會被宣佈為該地區線上錦標賽 1 的獲勝者。

#### G.4.4.分數

隊伍在每場對戰結束時會獲得分數 (以下稱為「對戰分數」)，獲得的分數取決於其名次以及遊戲後對戰摘要畫面所顯示的隊伍總擊殺數。

每次對戰獲得的分數如下：

- 名次
  - 第 1 名：12 分
  - 第 2 名：9 分
  - 第 3 名：7 分
  - 第 4 名：5 分
  - 第 5 名：4 分
  - 第 6 - 7 名：3 分
  - 第 8 名 - 第 10 名：2 分
  - 第 11 - 15 名：1 點
  - 第 16 名 - 第 20 名：0 分
- 殺敵數
  - 每個擊殺 1 分

如果隊伍未參加對戰 (該隊伍中沒有參賽者完成對戰)，則該隊伍的對戰分數為零 (0) 分。

每輪結束時，隊伍的總積分會包括該隊伍在該輪所有對戰的對戰分數 (以下稱為「輪次分數」)。

每場對戰和輪次的最終分數，會在 **Battlefy** 錦標賽官方網站公布。每一輪次的最終排名會在每一輪結束時，通過錦標賽 1 網站公佈。

#### G4.5. 平分決勝

如果兩 (2) 隊或更多隊伍在輪次分數上平分，則會按以下先後順序決定平分時的勝負關係：

- 單場對戰分數
  - 每支平分隊伍的最高單場對戰點數，會與所有平分隊伍的最高單場對戰點數進行比較。在平分隊伍之間，其該輪的最高單場對戰分數，可能出現在相同或不同的對戰場次中。最高單場對戰點數較高的隊伍為平分時的勝者。範例：隊伍 1 和隊伍 2 獲得的輪次點數皆為 67 點。隊伍 1 的最高單場對戰點數是該輪次第一場對戰的 20 點，隊伍 2 的最高單場對戰點數是該輪次第二場對戰的 22 點。隊伍 2 會是單場對戰分數平分決勝的勝者。該輪次進行的所有對戰會重複進行此比較，直到所有平分隊伍之間都分出勝負，或沒有其他個別對戰點數可供比較為止。例如：隊伍 1 和隊伍 2 的單場最高對戰點數分別是第 1 場和第 3 場對戰的 20 點。隊伍 1 的下一個最高單場對戰分數是第 3 場對戰的 18 分，而隊伍 2 的下一個最高單場對戰分數是第 2 場對戰的 15 分。隊伍 1 會是單場對戰分數平分決勝的勝者。如果在查看單場對戰分數後，仍然有兩(2)隊或以上的隊伍並列，則將使用「單場對戰最佳名次」決定平分勝負。
- 單場對戰最佳名次
  - 每支平分隊伍的最佳單場對戰名次，會與所有平分隊伍的最佳單場對戰名次進行比較。對於每個平分隊伍，這些名次可能出現相同或不同的對戰場次中。具有最佳名次 (最低數字) 的隊伍為平分決勝的勝者。以第 1 名完成單場對戰，是可能出現的最佳名次。該輪次的所有對戰會重複進行此比較，直到所有平分隊伍間都分出勝負，或沒有其他個別對戰可供比較為止。如果在查看單場對戰分數和單場最佳名次後仍然有兩 (2) 隊或以上的隊伍並列，則將使用「單場對戰總擊殺數」決定平分勝負。
- 單場對戰總擊殺數
  - 每支平分隊伍在單場對戰中的最高單場總擊殺數，會與所有平分隊伍的最高單場總擊殺數進行比較。在平分隊伍之間，其最高單場總擊殺數可能出現在相同或不同的對戰場次中。在單場對戰中獲得最多擊殺數的隊伍為平分決勝的勝者。該輪次的所有對戰將重複進行此比較，直到所有平分隊伍間都分出勝負，或沒有其他對戰可供比較為止。

#### G5. 錦標賽時間表

##### G5.1. 適用的時區

下列每個地區的線上錦標賽會在每個地區之時區的中午 12:00 開始：

- 澳大利亞和紐西蘭
  - AEDT
- 日本
  - JST
- 南韓
  - KST
- 大東南亞

- SGT
- 中東與非洲
- TRT
- 歐洲
- GMT
- 北美洲
- PT
- 南美洲
- BRT

#### G5.2.各輪與決賽開始時間

錦標賽的時間表如下，2020年1月26日是隊伍數量最多的時候：

- 第1輪：中午 12:00
- 第2輪：下午 2:00
- 第3輪：下午 4:00
- 北美和歐洲地區的第4輪/其他地區的決賽時間：下午 6:00
- 第5輪：下午 8:00

第6輪(北美與歐洲地區決賽)將於2020年1月27日星期一舉行。詳細資訊請參閱G5.3.決賽直播的條文。

每輪的具體時間可能與上述時間表所列不同。對戰的具體開始時間會在當天於錦標賽1網站上公佈。

#### G5.3.決賽直播

北美與歐洲地區的決賽會有由贊助商運作的直播。隊伍中的所有參賽者必須在格林威治標準時間(GMT, 歐洲)或太平洋時間(PT, 北美)2020年1月27日的下午5:40前，進入遊戲中的對戰大廳，以確認參賽。這些決賽的第一場對戰會在格林威治標準時間(GMT, 歐洲)或太平洋時間(PT, 北美)的下午6:00開始。

直播的詳細時間表會在2020年1月27日前，透過電子郵件告知每位參賽的選手。

從2020年1月26日至2020年1月27日，獲得直播總決賽資格的隊伍不得更改其名單中的任何隊員。

#### G6. 對戰規則

- 在《Apex 英雄》中參加適當之線上錦標賽對戰的獨特代碼，會在錦標賽1網站上發佈。錦標賽中的每個分組和每個輪次可能都有唯一的代碼。
  - 錦標賽開始之前，會透過電子郵件將如何在《Apex 英雄》中參加線上錦標賽對戰的詳細指南，發送給每個參賽者。
  - 建議參賽者將 [LeagueOps@battlefy.com](mailto:LeagueOps@battlefy.com) 加入為其電子郵件聯絡人。

- 參賽者也可透過寄送電子郵件到 [ALGSLeagueOps@ea.com](mailto:ALGSLeagueOps@ea.com) 以索取指南。
- 參賽者不可分享此代碼。如果參賽者分享此代碼，該參賽者及其隊伍會依照《附錄 A》所述之 A6 (罰則) 條文進行懲處。
  - 選擇直播其對戰，並在其直播畫面上顯示代碼的選手，視為有分享代碼行為。
- 參賽者必須依照 G5 條中所詳述的對戰開始時間，進入在遊戲內的對戰大廳，以參加對戰。
  - 對戰可在參賽者或隊伍並未全員到齊的情況下，於排定的開始時間開始。
  - 錯過對戰的參賽者或隊伍，可參加下一輪的對戰。
  - 對戰的隊伍和人數可能少於二十 (20) 支隊伍及/或六十 (60) 名選手。
  - 如果分組中的隊伍數量少於進入下一輪的數量，則所有隊伍都將晉級。

### G7.Major #1 邀請資格

線上錦標賽最終排名居前的隊伍將根據下列細則規定，獲邀參與 Major #1，並獲得參加現場比賽的交通補助 (如第 4.4 條所述)。

- 北美 (NA)= 前 5 名隊伍
- 歐洲 (EU) = 前 5 名隊伍
- 南美 (SA) = 前 2 名隊伍
- 南韓 (KR) = 前 2 名隊伍
- 日本 (JP) = 前 2 名隊伍
- 大東南亞 (GSEA) = 第 1 名隊伍
- 澳大利亞和紐西蘭 (ANZ) = 第 1 名隊伍
- 中東與非洲 (MEA)= 第 1 名隊伍

根據 EA 的酌情決定，Major #1 也會邀請一 (1) 支中國隊伍。

線上錦標賽的其他隊伍會根據下列細則規定，在沒有提供現場比賽交通補助的狀況下，獲邀參加 Major #1：

- 北美 (NA)= 第 6-20 名隊伍
- 歐洲 (EU) = 第 6-20 名隊伍
- 南美 (SA) = 第 3-7 名隊伍
- 南韓 (KR) = 第 3-7 名隊伍
- 日本 (JP) = 第 3-7 名隊伍
- 大東南亞 (GSEA) = 第 2-3 名隊伍
- 澳大利亞和紐西蘭 (ANZ) = 第 2-3 名隊伍
- 中東與非洲 (MEA) = 第 2-3 名隊伍

根據 EA 的酌情決定，大賽 #1 也會額外邀請二 (2) 支中國隊伍。

若獲邀隊伍無法在邀請電子郵件所告知的截止日期前完成 Major #1 的報名，則 EA 保留將邀請獎勵依其酌情決定，轉移給新隊伍的權利。

EA 保留修改每場線上錦標賽之邀請細則的權利。

## G8.其他對戰指南

### G8.1.遊戲設定

- 每場對戰的所有設定，都採用《Apex 英雄》積分聯賽對戰的預設設定。
- 每個地區的對戰會在這些資料中心舉辦：
  - 北美洲：愛荷華 (任何)
  - 歐洲：法蘭克福 (任何)
  - 南美：聖保羅 (任何)
  - 澳大利亞和紐西蘭：雪梨 (任何)
  - 日本：東京 (任何)
  - 南韓：首爾 (任何)
  - 大東南亞：新加坡 (任何)
  - 中東與非洲：法蘭克福 (任何)
- 如果發生使對戰需要在上述指定以外之不同資料中心舉辦的技術或連線問題。會在錦標賽 1 網站上發佈關於新資料中心的詳細資訊。

### G8.2.地圖

- 所有對戰會在下列地圖進行：
  - 世界邊緣 (World's Edge)

### G8.3.一般規則

- 在錦標賽期間，參賽者需負責準備其自己的設備與網路連線。
- 選擇直播其對戰的參賽者，必須設定至少五 (5) 分鐘的延遲。
- 在對戰結束前，參賽者不得退出對戰。
- 參賽者不得蓄意延誤對戰開始時間。
- 參賽者不得使用任何改變遊戲的指令碼。
- 參賽者不得利用遊戲機制進入和離開 30 秒的「越界」擊殺計時器。
  - 此規則的範例包括重複使用繩索、鉤爪、傳送門、氣球或其他角色技能，重複進入同一個會觸發「越界」計時器的區域。
- 參賽者不得蓄意利用地圖幾何上的單面材質，以阻擋或閃避任何可能不具備該受濫用幾何材質而以其他方式連結的傷害。
- 參賽者不可躲藏在地圖幾何圖形內。
- 參賽者不得蓄意躲藏於地圖的隱形牆後方。
- 參賽者不得於瀕死狀態時使用自己的武器開火。
- 參賽者不得於復活其他選手時使用自己的武器開火。

- 參賽者不得利用傳奇英雄的能力獲得非原定的競爭優勢。這些利用方式的範例包括：
  - 使用幻象的消失表演技能進入可使用武器開火的瀕死狀態。
  - 組合使用惡靈的維度裂縫和踏入虛空技能以在重生之後減少踏入虛空技能的冷卻時間。
  - 使用惡靈的維度裂縫技能以在地圖幾何內傳送。
  - 使用任何取巧行為、錯誤、及/或不正常現象，以減少傳奇英雄的終極或戰術能力冷卻時間。
- 參賽者不得利用武器檢查或裝填的不正常現象，以提高武器的開火速度。此規則的範例如下：
  - 使用武器檢查功能來取消武器動畫。
  - 開始再裝填武器然後快速切換回原先的武器。
- 參賽者不得蓄意近戰攻擊戰利品、補給品及/或重生訊號台以將其本身或其他選手拋至空中。
- 在此賽事中，選手可使用鍵盤和滑鼠、Playstation 4 控制器或 Xbox 控制器。
  - 選手不可利用裝置上的巨集功能。
- 選擇不可利用任何可影響遊戲遊玩，或使用相較於其他參賽者佔得優勢的第三方應用程式或程式。
- 在賽事期間，隊伍需自行解決其團隊的通訊問題。
  - 參與北美和歐洲地區決賽的隊伍，可能必須加入特定的 Discord 頻道以在直播期間通訊。

#### G8.4. 不正常現象

- 禁止任何嘗試造成遊戲不正常現象的行為。
- 如任何動作、擊殺、移動或任何其他遊戲內行動經 EA 判定為由未認可的不正常現象所引發，則 EA 將自行斟酌決定對於該行動的處置，包括但不限於重新開始對戰或根據附錄 A 中的 A6 (罰則) 條懲罰當事隊伍。

#### G8.5. 中斷連線與遊戲開始

- 如果選手中斷連線或未能載入到遊戲，對戰會繼續進行。
- 如果一個分組的遊戲對戰大廳裡有一半以上的參賽者，在遊戲期間中斷連線或無法載入到遊戲中，或者無法結束對戰，則錦標賽官員可以在該分組的輪次中添加其他對戰。

#### G8.6. 遊戲檔案

- 選手僅可編輯下列遊戲檔案：
  - local.cfg
  - autoexec.cfg
- 選手僅可在上述檔案中新增或編輯下列行：
  - fps\_max

#### G9. 責任限制

EA 不承擔下列事項的責任：(1) 錯誤資訊，無論其是否由參與者、打字錯誤或因設備或與錦標賽關聯的程式設定所引起；(2) 技術故障，包括但不限於網路故障、中斷或中斷連線；(3) 在參賽過程或錦標賽期間未經授權的干預；(4) 錦標賽管理或報名程序的技術或人為錯誤；(5) 郵件或電子通訊遲延、遺失、無法寄送、發生錯誤、受損或遭竊；(6) 出於任何原因而喪失資格，包括參賽者對《官方規則》和參賽程序要求的誤解。

## 附錄 H：大賽 1 額外規則 - 目前不適用 - 日後可能重新啟用

### H1. 概要

ALGS Arlington Major(「Major 1」)是 ALGS 的首屆重大賽事，並將在 2020 年 3 月 13 日(週五)至 2020 年 3 月 15 日(週日)於美國德州阿林頓舉行。

### H2. 登記與報到

#### H2.1. 報名流程

欲登記參加 Major 1 賽事，除了第 2 節中詳列之步驟外，各小隊必須在電子郵件邀請函(如有收到)中提及之截止日期前，或於 2020 年 3 月 6 日太平洋時間 12:00:00 AM(「Major 1 登記參賽截止日期」)以前完成下列步驟：

- 隊長：前往 Major 1 網頁(「Major 1 網站」)Battlefy.com/leagues/algs，選取對應的比賽，然後點擊「參加比賽」按鈕；
- 隊長：從小隊名冊中挑選將參與 Major 1 賽事的參賽者，以建立自己的隊伍；
- 隊長：繳交小隊報名費；
- 隊伍中其他參加賽事的參賽者：接受邀請以加入錦標賽；且
- 小隊中所有的參賽者：皆須閱讀並接受官方規則，並須完成參賽資格聲明以及免除公共責任協議。

#### H2.2. 活動報到

- 所有參賽者必須在活動登記處進行報到。
- 小隊中全部三(3)位參賽者皆須在場，小隊才可進行報到。
- 參賽者必須出示政府單位發給之身分證明，以便報到時核對其姓名與登記表上是否一致。可接受的身分證明形式包括但不限於：護照、駕照、政府單位發給之身分證，或工作簽證。
  - 在其居住區域法規下為未成年之參賽者，若無政府單位發給之身分證件，可能須提供就讀學校發給之學生證。參賽者之雙親或法定監護人也必須提供經核可的政府單位發給之身分證件。

有關如何在活動現場進行報到的詳細資訊，將於 2020 年 3 月 6 日或之前，以電子郵件方式寄送到參賽者與 Battlefy 帳戶關聯的電子郵件地址。

### H3. 名冊鎖定與變更

#### H3.1. 名冊鎖定

在名冊鎖定日期 2020 年 3 月 6 日太平洋時間 12:00 AM 以後，將無法於 Major 1 網站編輯名冊。小隊或可於活動現場報到時要求變更名冊。

#### H3.2. 名冊變更

在名冊鎖定日期之後所進行的名冊變更，皆須經過 EA 核准。

如登記的隊伍多數隊員都在場並確認變更，則允許於報到時變更名單。

若參賽者報到時在場，則不可在未經其同意的情況下將其自小隊名冊中移除。

在活動現場加入小隊的玩家，必須按照第 2 節及 H2 中所述方式登記，並符合第 2 節中所述的資格規範。

在 Major 1 季後賽階段中獲得晉級排名的隊伍(稱為「Major 1 晉級季後賽小隊」)必須保留至少兩(2)名來自原始合格小隊名冊的參賽者。Major 1 晉級季後賽小隊若有兩(2)名或以上參賽者並非屬於原始合格小隊名冊，將喪失其晉級排名，並被視作新進隊伍，且將被於季後賽階段未符合晉級排名資格，但整體累積 ALGS 分數最高的 Major 1 賽事註冊隊伍取代。

#### H4.比賽日程

比賽中的每日按特定比賽階段分別進行對戰。

- 2020 年 3 月 13 日(週五)：公開賽
- 2020 年 3 月 14 日(週六)：季後賽
- 2020 年 3 月 15 日(週日)：決賽

2020 年 3 月 13 日(週五)及 2020 年 3 月 14 日(週六)的第一場比賽，皆會於中央標準時間(「CST」)10:00AM 開始。2020 年 3 月 15 日(週日)的第一場比賽將會自 12:00PM CST 開始。

詳細的回合賽程表將於 2020 年 3 月 9 日或之前以電子郵件方式寄送給所有參賽者。

#### H5.賽事官方人員

EA 將指派裁判與賽事總監(「賽事官方人員」)於活動期間管理賽事。

錦標賽官方人員會在現場監控所有比賽情況。

在 Major 1 比賽期間，參賽者必須遵守賽事官方人員的指示。

賽事官方人員將根據對戰記錄檔案提供的資料，記錄每場比賽的最終結果。

將收集每組小隊的下列資料：

- 排名

將收集每名玩家的下列資料：

- 角色
- 存活時間
- 擊殺
- 損害
- 復活次數
- 重生次數
- 死亡次數

#### H6.對戰規則

##### H6.1.帳號使用與建立團隊

參賽者將使用 EA 提供之僅供 Major 1 賽事使用的帳號。參賽者將獲得僅供 Major 1 賽事使用帳號之有限的登入詳細資訊。這些帳號為 EA 的獨有財產，且任何個人、包括參賽者皆不得出於個人目的使用。

會要求參賽者選擇一個不重複的名稱來辨識其身分(以下稱「舞台名稱」)。在預設情況下,除非另行申請,參賽者的舞台名稱會與其在報名期間提供的 EA 帳號 ID 相同。該名稱必須為與其他參賽者之藝名或其他既有 EA 帳號 ID 不同之專屬名稱,須經 EA 核准,且須遵循附錄 A 中提及之規範。

## H6.2.地圖

所有對戰會在下列地圖進行:

- 世界邊緣 (World's Edge)

## H6.3.遊戲設定與檔案

### H6.3.1.遊戲設定

每場對戰的設定皆為遊戲標準排名聯賽之預設設定。

### H6.3.2 遊戲檔案

參賽者僅能新增或編輯下列遊戲檔案:

- local.cfg
- autoexec.cfg

參賽者僅能新增或編輯上述特定檔案中的以下行:

- fps\_max
- mat\_letterbox\_aspect\_goal
- mat\_letterbox\_aspect\_threshold

## H6.4.故障

禁止任何嘗試造成遊戲不正常現象的行為。

活動中,經 EA 認定為未授權的故障導致之動作、殺戮、行動或任何其他遊戲內動作;EA 將根據比賽結果全權決定是否重啟比賽。

若重大故障影響了指定模式下的任何遊戲基礎建設,EA 保留變更比賽形式的權利。

## H6.5.一般對戰規則

- 允許參賽者在每回合比賽開始前四十五(45)分鐘連接其裝置、變更設定、設定遊戲內控制項以及熱身。在此期間,玩家必須:
  - 測試所有賽事會場提供的設備
  - 測試所有參賽者自備的設備
  - 測試語音及團隊溝通系統
  - 調整遊戲內設定
- 當所有設定與設備測試皆已完成,可利用最少四十五(45)分鐘的設定期間進行熱身賽。參賽者可在每場對戰之間變更其傳奇。
- 當該回合的第一場對戰或決賽已經開始,則無法進行熱身或練習賽。
- 對戰中,參賽者不可觀看競爭對手的螢幕或螢幕畫面投影。

- 對戰中，參賽者不可阻擋競爭對手的螢幕。
- Major 1 賽事的每一天參賽者都必須從頭到尾在場，以便進行對戰。將給予參賽者應準備好進行比賽的適當警告，而離開 Major 1 賽事會場的參賽者應自行負擔準時回到場地對戰的責任。
- 
- 即使所有三(3)位小隊成員未全部到齊，小隊也可以開始對戰。若對戰開始時尚有成員未到場，則可在缺少該成員的情況下開始進行對戰。
- 參賽者可要求延長對戰之間的休息時間。賽事官方人員可拒絕該要求，或設定時間限制，參賽者必須在時限前回到自己的據點。
- 若參賽者感覺發生讓競爭對手獲得不公平優勢的問題，他們必須向賽事官方人員報告該問題。若參賽者相信賽事官方人員未妥善處理該問題，參賽者可要求賽事總監審查該問題。賽事總監和 EA 的裁決具有約束力。
- 參賽者不得蓄意延誤對戰開始時間。
- 參賽者不可以不會啟動「超出邊界」計時器或利用其他可造成參賽者留在圈外(待在橘色區域內)而不會受傷的方式離開地圖的正常邊界。
- 參賽者不可篡改其他玩家的輸入裝置。
- 參賽者不得使用任何改變遊戲的指令碼。
- 參賽者不可利用遊戲機制在同一區域內連續進入和退出 30 秒的「超出邊界」殺戮計時器。
- 
- 參賽者可透過邊界外區域來轉向至地圖上的另一個區域，但不可離開和重新進入同一個邊界外地點。
- 參賽者不可刻意在地圖幾何圖形上利用單向紋理來避免遭受通常與遊戲中角色有關的傷害。
- 
- 參賽者不得躲藏於地圖幾何內。
- 參賽者不可在倒下狀態時發射武器。
- 參賽者不得於復活其他選手時使用自己的武器開火。
- 參賽者不可利用傳奇能力來獲得意外的競爭優勢，包括任何可能減少傳奇的戰術或終極能力冷卻時間的利用方式。
- 參賽者不得利用武器檢查或裝填的不正常現象，以提高武器的開火速度。
- 參賽者不可為了將自己或其他玩家發射到空中，刻意以混戰方式取得戰利品箱、補給箱子、重生信標，或其他遊戲內物品。
- 對戰期間參賽者與隊伍不可接受任何指導。參賽者與其他非同隊參賽者間任何形式的交流，都可能被視作指導。
- 對戰中，參賽者不可聆聽音樂、使用手機或非 EA 提供的頭戴式耳機(或將 EA 提供的頭戴式耳機轉接到不同的音源)或以任何形式與其他非同隊參賽者交流。
- 將向參賽者指示其指定據點、其應設定好遊戲，並僅在賽事官方人員指示後才開始遊戲。

#### H6.6.對戰重啟、受干擾，以及斷線

所有的斷線必須經過賽事官方人員認證。

當符合下列兩種情況時，對戰會被視為「進行中的比賽」：

- 一位參賽者自對戰中淘汰；而且

- 遊戲內第一回合計時器已開始計算。

在「進行中的比賽」情況成立前，若因參賽者本身無法控制之緣故，比如機器異常、沒電或發生技術錯誤導致對戰受到干擾，將會重啟對戰。

比賽進行時，若干擾對戰的原因為參賽者無法控制之因素，比如機器異常、沒電或發生技術錯誤等，經 EA 決定，應重啟、持續進行，或被視作已完成對戰。EA 可能會將另一場對戰新增到該回合。對於任何被認為已完成的受干擾比賽，EA 將決定要授予每個小隊的積分數(這將有助於提高小隊的比賽分數或比賽積分資格)。

所有對戰重啟將由賽事總監決定。

參賽者不可在結束前刻意離開對戰。

若參賽者離開進行中的比賽，將不允許他們重新加入比賽，且該事件也不會被視作從對戰中「斷線」。

若任何參賽者刻意干擾進行中的對戰，EA 有權立即讓該犯規參賽者的小隊喪失比賽資格。

## H7.設備

### H7.1.賽事會場提供的設備

Major 1 將會提供下列設備：

- PC
- 顯示器
- 椅子
- 桌子
- 耳麥

### H7.2.參賽者自備設備

參賽者必須自備下列設備：

- 鍵盤與滑鼠：所有鍵盤與滑鼠必須使用標準 USB 介面
- 或
- 遊戲控制器 (PS4 或 Xbox)：遊戲控制器必須使用有線連接方式連接到提供的 PC。參賽者必須攜帶控制器所需的任何必要纜線。控制器不得具備巨集功能，或其他額外改裝；無論虛擬或實體；任何可能提供不公平優勢之功能。
  - 滑鼠墊 (可選用)
  - 耳塞式耳機：所有耳塞式耳機必須使用 3.5mm 耳機接頭。

### H7.3.賽事提供設備之使用規則

- 參賽者不可使用或下載未經許可的第三方應用程式或程式。
- 參賽者不可將 USB 快閃磁碟機或其他儲存裝置與賽事提供之 PC 連接。
- 未經賽事官方人員許可，參賽者不可更改遊戲檔案或修改磁碟。

- 對戰中，參賽者不可開啟任何 Origin 用戶端、遊戲，以及其他任何必要驅動程式或驅動軟體以外的任何應用程式、瀏覽器或串流媒體。
- 僅可透過官方提供的系統使用語音聊天功能。禁止使用其他語音聊天軟體。

#### H7.4. 參賽者設備使用規則

- 在 Major 1 賽事期間，參賽者須為自備的設備負責。
- 參賽者須負責在對戰開始前確保語音設備功能正常。
- EA 將試圖幫助遇到任何與輸入裝置或其他賽事提供設備之技術問題的參賽者，但不會因為此類問題而延遲對戰開始時間。
- 參賽者不可使用會導致於遊戲中執行一系列或同時動作的巨集或腳本。
- 除了頭戴式耳機及其連接任何 PC 的輸入裝置之外，不允許參賽者插入任何裝置。
- 參賽者的設備不可為其提供不公平的競爭優勢、絕對不可干擾遊戲或賽事作業、不得要求有任何特殊配置、纜線或配接器才能運作，也必須設計為能在支援的平台上原生運作。EA 保留於任何時間調查任何設備、拒絕任何參賽者使用疑似提供不公平競爭優勢的設備、以及要求參賽者使用經認可之設備的權利。

## 附錄 1：線上錦標賽 2 規則

### 1.1. 概要

「線上錦標賽 2」是 ALGS 的第二個線上錦標賽，將於 2020 年 3 月 21 日到 2020 年 3 月 23 日期間線上舉行，每個地區都有分別的賽事。

線上錦標賽 2 使用多輪次單敗淘汰賽制。每輪經過一定場次的對戰後，各隊的成績會進行比較，以確定晉級到下一輪的隊伍。在決賽輪中經過一定場次的對戰後，會對結果進行比較，以確定每個地區的賽事獲勝者。

### 1.2. 其他資格要求

隊伍中的每個參賽者都必須在太平洋時間 (「PT」) 2020 年 3 月 19 日下午 2:00 之前，使用用於註冊 ALGS 的 EA 帳號，在 PC 平台上於《Apex 英雄》積分聯賽系列賽 3 中達到鑽石 IV (4) 級或更高等級，才可參加線上錦標賽 2。

### 1.3. 報名與報到

若要報名參加線上錦標賽 2，每個隊伍都必須在太平洋時間 2020 年 3 月 19 日中午 12:00 (以下稱「錦標賽 2 報名截止時間」) 之前，完成以下步驟：

- 隊長：前往位於 [Battlefy.com/leagues/alg](https://battlefy.com/leagues/alg) 的 Battlefy 線上錦標賽 2 網頁 (以下稱「錦標賽 2 網站」)，選擇適當的賽事，然後按一下「加入錦標賽」按鈕；
- 隊長：在錦標賽 2 網站上，從隊伍名單選取參加錦標賽的參賽者，組成隊伍陣容，然後傳送邀請給這些參賽者以加入錦標賽；
- 隊伍中其他參加賽事的參賽者：接受邀請以加入錦標賽；且
- 隊伍中的所有參賽者：閱讀並接受官方規則。

報名的隊伍必須在錦標賽開賽前一 (1) 小時起，在錦標賽 2 網站向線上錦標賽完成報到，以確認其到場。隊伍中的所有參賽者報到後，就會進行線上錦標賽 2 種子排位。

在線上錦標賽 2 報名截止時間前可以編輯變更隊伍名單，截止時間之後線上錦標賽 2 的隊伍名單即會鎖定。

### 1.4. 錦標賽進行方式

#### 1.4.1. 隊伍最大數量

北美與歐洲地區，每個地區最多 320 個隊伍。所有其他地區，每個地區最多 160 個隊伍。

#### 1.4.2. 種子排位與分組

在錦標賽開賽時，隊伍會隨機分配為最多二十 (20) 組。在這些分組中，各隊會進行隨機種子排序。

### 14.3. 輪次、決賽和勝者決定

所有隊伍一開始會分入第 1 輪。錦標賽的總輪次會視賽事當天報到的最後隊伍數量而定，但會有最高輪次限制。北美和歐洲地區最多五 (5) 輪，包括決賽輪。所有其他地區最多四 (4) 輪，包括決賽輪。

決賽之前的每一輪會進行四 (4) 場對戰，各隊需在每場對戰中累積積分。積分獲得方式如「14.4. 分數」條款所述。分數。

完成指定輪次的所有對戰後，每分組中獲得該輪次最高分數 (如 14.4 分數條款所述) 的隊伍晉級下一輪，或者，如果所有分組中剩下的隊伍不超過二十 (20) 隊，則進行決賽。在錦標賽第一天報到結束後，每個分組可晉升到下一輪的確定隊伍數量，會在錦標賽 2 網站上宣布。剩下的隊伍從此賽事中淘汰。

每一輪會盡量使每一分組中具有最多隊伍，可晉級到賽事下一輪的隊伍數量，每個分組之間可能會有不同。

決賽會進行五 (5) 場對戰，各隊需在每場對戰中累積積分。積分獲得方式如「14.4. 分數」條款所述分數。完成決賽的所有對戰後，獲得本輪最高分數的隊伍 (分數獲得方式如「14.4. 分數」條款所述) 會被宣佈為該地區線上錦標賽 2 的獲勝者。

### 14.4. 分數

隊伍在每場對戰結束時，會依其名次和隊伍的總擊殺數而獲得分數 (以下稱為「對戰分數」)。

每次對戰獲得的分數如下：

- 名次
  - 第 1 名：12 分
  - 第 2 名：9 分
  - 第 3 名：7 分
  - 第 4 名：5 分
  - 第 5 名：4 分
  - 第 6 - 7 名：3 分
  - 第 8 名 - 第 10 名：2 分
  - 第 11 - 15 名：1 點
  - 第 16 名 - 第 20 名：0 分
- 殺敵數
  - 每個擊殺 1 分

如果隊伍未參加對戰 (該隊伍中沒有參賽者完成對戰)，則該隊伍的對戰分數為零 (0) 分。

每輪結束時，隊伍的總積分會包括該隊伍在該輪所有對戰的對戰分數 (以下稱為「輪次分數」)。

每場對戰和輪次的最終分數，會在 **Battlefy** 錦標賽官方網站公布。每一輪次的最終排名會在每一輪結束時，通過錦標賽 2 網站公佈。

#### 14.5. 平分決勝

如果兩 (2) 隊或更多隊伍在輪次分數上平分，則會按以下先後順序決定平分時的勝負關係：

- 單場對戰分數
  - 每支平分隊伍的最高單場對戰點數，會與所有平分隊伍的最高單場對戰點數進行比較。在平分隊伍之間，其該輪的最高單場對戰分數，可能出現在相同或不同的對戰場次中。最高單場對戰點數較高的隊伍為平分時的勝者。範例：隊伍 1 和隊伍 2 獲得的輪次點數皆為 67 點。隊伍 1 的最高單場對戰點數是該輪次第一場對戰的 20 點，隊伍 2 的最高單場對戰點數是該輪次第二場對戰的 22 點。隊伍 2 會是單場對戰分數平分決勝的勝者。該輪次的所有對戰將重複進行此比較，直到所有平分間都分出勝負，或沒有其他個別對戰點數可供參照為止。範例：隊伍 1 和隊伍 2 的單場最高對戰點數分別是第 1 場和第 3 場對戰的 20 點。隊伍 1 的下一個最高單場對戰分數是第 3 場對戰的 18 分，而隊伍 2 的下一個最高單場對戰分數是第 2 場對戰的 15 分。隊伍 1 會是單場對戰分數平分決勝的勝者。如果在查看單場對戰分數後，仍然有兩(2)隊或以上的隊伍並列，則將使用「單場對戰最佳名次」決定平分勝負。
- 單場對戰最佳名次
  - 每支平分隊伍的最佳單場對戰名次，會與所有平分隊伍的最佳單場對戰名次進行比較。對於每個平分隊伍，這些名次可能出現相同或不同的對戰場次中。具有最佳名次 (最低數字) 的隊伍為平分決勝的勝者。以第 1 名完成單場對戰，是可能出現的最佳名次。會對該輪次的所有對戰重複進行此比較，直到所有同分情況都分出勝負，或沒有更多的個別對戰可用為止。如果在查看單場對戰分數和單場最佳名次後仍然有兩 (2) 隊或以上的隊伍並列，則將使用「單場對戰總擊殺數」決定平分勝負。
- 單場對戰總擊殺數
  - 每個平分隊伍在單場對戰中的單場最高總擊殺數，會與所有平分隊伍的單場最高總擊殺數進行比較。在單場對戰中獲得最多擊殺數的隊伍為平分決勝的勝者。會對該輪次的所有對戰重複進行此比較，直到所有同分情況都分出勝負，或沒有更多的對戰可用為止。

### 15. 錦標賽時間表

#### 15.1. 適用的時區

下列每個地區的線上錦標賽會在每個地區之時區的中午 12:00 開始：

- 澳大利亞和紐西蘭
  - AEDT
- 日本
  - JST
- 南韓

- KST
- 大東南亞
- SGT
- 中東與非洲
- TRT
- 歐洲
- GMT
- 北美洲
- PT
- 南美洲
- BRT

## 15.2. 各輪與決賽開始時間

錦標賽的時間表如下，2020年3月21日是隊伍數量最多的時候：

- 第1輪：中午 12:00
- 第2輪：下午 2:30
- 第3輪：下午 5:00
- 北美和歐洲地區的第4輪/其他地區的決賽時間：下午 7:30

第5輪(北美與歐洲地區決賽輪)於2020年3月23日星期一舉行。詳細資訊請參閱條文15.3.決賽直播的條文。

每輪的具體時間可能與上述時間表所列不同。對戰的具體開始時間會在當天於錦標賽2網站上公佈。

## 15.3. 決賽直播

北美與歐洲地區的決賽會有由EA運作的直播。隊伍中的所有參賽者必須在格林威治標準時間(GMT, 歐洲)或太平洋時間(PT, 北美)2020年3月23日的下午5:40前，進入遊戲中的對戰大廳，以確認參賽。這些決賽的第一場對戰會在格林威治標準時間(GMT, 歐洲)或太平洋時間(PT, 北美)的下午6:00開始。

直播的詳細時間表會在2020年3月23日前，透過電子郵件告知每位參賽者。

從2020年3月21日至線上錦標賽2結束為止，獲得直播決賽資格的隊伍不得更改其名單中的任何隊員。

## 16. 對戰規則

- 在《Apex 英雄》中參加適當之線上錦標賽對戰的獨特代碼，會在錦標賽2網站上發佈。錦標賽中的每個分組和每個輪次可能都有唯一的代碼。
  - 錦標賽開始之前，會透過電子郵件將如何在《Apex 英雄》中參加線上錦標賽對戰的詳細指南，發送給每個參賽者。

- 建議參賽者將 [LeagueOps@battlefy.com](mailto:LeagueOps@battlefy.com) 加入為其電子郵件聯絡人。
- 參賽者也可透過寄送電子郵件到 [ALGSLeagueOps@ea.com](mailto:ALGSLeagueOps@ea.com) 以索取指南。
- 參賽者不可分享此代碼。如果參賽者分享此代碼，該參賽者及其隊伍會依照《附錄 A》所述之 A6 (罰則) 條文進行懲處。
- 選擇直播其對戰，並在其直播畫面上顯示代碼的選手，視為有分享代碼行為。
- 參賽者必須依照 J5 條中所詳述的對戰開始時間，進入遊戲內的對戰大廳，以參加對戰。
- 對戰可在參賽者或隊伍並未全員到齊的情況下，於排定的開始時間開始。
- 錯過對戰的參賽者或隊伍，可參加下一輪的對戰。
- 對戰的隊伍和人數可能少於二十 (20) 支隊伍及/或六十 (60) 名選手。
- 如果分組中的隊伍數量少於進入下一輪的數量，則所有隊伍都將晉級。

### 17. Premier #1 邀請資格

線上錦標賽最終排名居前的隊伍將根據下列細則規定，獲邀參與 Premier #1，並獲得參加現場比賽的交通補助 (如第 4.4 條所述)。

- 北美 (NA) = 前 5 名隊伍
- 歐洲 (EU) = 前 5 名隊伍
- 南美 (SA) = 前 2 名隊伍
- 南韓 (KR) = 前 2 名隊伍
- 日本 (JP) = 前 2 名隊伍
- 大東南亞 (GSEA) = 第 1 名隊伍
- 澳大利亞和紐西蘭 (ANZ) = 第 1 名隊伍
- 中東與非洲 (MEA) = 第 1 名隊伍

根據 EA 的酌情決定，Premier #1 也會邀請一 (1) 支額外隊伍。

若獲邀隊伍無法在邀請電子郵件所告知的截止日期前完成 Premier #1 的報名，則 EA 保留將邀請獎勵依其酌情決定，轉移給新隊伍的權利。

EA 保留修改每場線上錦標賽之邀請細則的權利。

關於 Premier 賽事的更多資訊，請參閱第 4.2.2 條。

### 18. 其他對戰指南

#### 18.1. 遊戲設定

- 每場對戰的所有設定，都採用《Apex 英雄》積分聯賽對戰的預設設定。
- 每個地區的對戰會在這些資料中心舉辦：
  - 北美洲：愛荷華 (任何)
  - 歐洲：法蘭克福 (任何)
  - 南美：聖保羅 (任何)

- 澳大利亞和紐西蘭：雪梨 (任何)
- 日本：東京 (任何)
- 南韓：首爾 (任何)
- 大東南亞：新加坡 (任何)
- 中東與非洲：法蘭克福 (任何)
- 如果發生使對戰需要在上述指定以外之不同資料中心舉辦的技術或連線問題，會在錦標賽 2 網站上發佈關於新資料中心的詳細資訊。

## 18.2. 地圖

- 所有對戰將在下列地圖之一進行：
- 世界邊緣 (World's Edge)

## 18.3. 一般規則

- 在錦標賽期間，參賽者需負責準備其自己的設備與網路連線。
- 選擇直播其對戰的參賽者，必須設定至少五 (5) 分鐘的延遲。
- 在對戰結束前，參賽者不得退出對戰，且必須回到遊戲大廳。
- 參賽者不得蓄意延誤對戰開始時間。
- 參賽者不可使用任何改變遊戲的腳本或程式。
- 參賽者不得利用遊戲機制進入和離開 30 秒的「越界」擊殺計時器。
- 此規則的範例包括重複使用繩索、鉤爪、傳送門、氣球或其他角色技能，重複進入同一個會觸發「越界」計時器的區域。
- 參賽者不得蓄意利用地圖幾何上的單面材質，以阻擋或閃避任何可能不具備該受濫用幾何材質而以其他方式連結的傷害。
- 參賽者不可躲藏在地圖幾何圖形內。
- 參賽者不得蓄意躲藏於地圖的隱形牆後方。
- 參賽者不得於瀕死狀態時使用自己的武器開火。
- 參賽者不得於復活其他選手時使用自己的武器開火。
- 參賽者不可利用傳奇能力來獲得意外的競爭優勢，包括任何可能減少傳奇的戰術或終極能力冷卻時間的利用方式。
- 參賽者不得利用武器檢查或裝填的不正常現象，以提高武器的開火速度。
- 參賽者不得蓄意近戰攻擊戰利品、補給品及/或重生訊號台以將其本身或其他選手拋至空中。
- 對戰期間參賽者與隊伍不可接受任何指導。參賽者與其他非同隊參賽者間任何形式的交流，都可能被視作指導。
- 在此賽事中，選手可使用鍵盤和滑鼠、Playstation 4 控制器或 Xbox 控制器。
- 選手不可利用裝置上的巨集功能。
- 參賽者不可使用會導致於遊戲中執行一系列或同時動作的巨集或腳本。
- 選手不可利用任何可影響遊戲遊玩，或使用相較於其他參賽者佔得優勢的第三方應用程式或程式。

- 在賽事期間，隊伍需自行解決其團隊的通訊問題。
- 參與北美和歐洲地區決賽的隊伍，可能必須加入特定的 Discord 頻道才能在直播期間通訊。
- 

#### 18.4. 不正常現象

- 禁止任何嘗試造成遊戲不正常現象的行為。
- 如任何動作、擊殺、移動或任何其他遊戲內行動經 EA 判定為由未認可的不正常現象所引發，則 EA 將自行斟酌決定對於該行動的處置，包括但不限於重新開始對戰或根據附錄 A 中的 A6 (罰則) 條懲罰當事隊伍。

#### 18.5. 中斷連線與遊戲開始

- 如果選手中斷連線或未能載入到遊戲，對戰會繼續進行。
- 如果一個分組的遊戲對戰大廳裡有五分之一以上的參賽者在遊戲期間中斷連線或無法載入到遊戲中，或者無法結束對戰，則錦標賽官員可以在該分組的輪次中添加其他對戰。

#### 18.6 遊戲檔案

參賽者僅能新增或編輯下列遊戲檔案：

- local.cfg
- autoexec.cfg

參賽者僅能新增或編輯上述特定檔案中的以下行：

- fps\_max
- mat\_letterbox\_aspect\_goal
- mat\_letterbox\_aspect\_threshold

### 19. 責任限制

EA 不承擔下列事項的責任：(1) 錯誤資訊，無論其是否由參與者、打字錯誤或因設備或與錦標賽關聯的程式設定所引起；(2) 技術故障，包括但不限於網路故障、中斷或中斷連線；(3) 在參賽過程或錦標賽期間未經授權的干預；(4) 錦標賽管理或報名程序的技術或人為錯誤；(5) 郵件或電子通訊遲延、遺失、無法寄送、發生錯誤、受損或遭竊；(6) 出於任何原因而喪失資格，包括參賽者對《官方規則》和參賽程序要求的誤解。

### 110. 獎金

下列線上錦標賽 #2 的獎金，將依下述方式根據隊伍在其所在地區之線上錦標賽 #2 結束時的排名分配給各隊。以下列出的所有獎金，會平均分配給參加線上錦標賽 #2 之隊伍中的三 (3) 名參賽者。

110.1 線上錦標賽 #2 澳洲紐西蘭地區 (ANZ)、大東南亞地區 (GSEA)、韓國地區、日本地區、中東與非洲地區 (MEA) 以及南美地區 (SA) 獎金

賽事結束時的排名	獎金金額 (所有金額均為美元)
第 1 名 (錦標賽獲勝者)	\$10,800
第 2 名	\$6,600
第 3 名	\$4,200
第 4 名	\$3,000
第 5 名	\$2,400

#### 110.2 線上錦標賽 #2 北美地區 (NA) 以及歐盟地區 (EU) 獎金

賽事結束時的排名	獎金金額 (所有金額均為美元)
第 1 名 (錦標賽獲勝者)	\$21,600
第 2 名	\$13,200
第 3 名	\$8,400
第 4 名	\$6,000
第 5 名	\$4,800
第 6 名	\$4,200
第 7 名	\$3,600
第 8 名	\$3,000
第 9 名	\$2,400
第 10 名	\$1,800



## 附錄 J：線上錦標賽 3 規則

### J1. 概觀

線上錦標賽 3 是 ALGS 的第三個線上錦標賽，將於 2020 年 4 月 4 日到 2020 年 4 月 6 日期間在線上舉行，在每個地區都有分別的賽事。

線上錦標賽 3 使用多輪次單敗淘汰賽制。每輪經過一定場次的對戰後，各隊的成績會進行比較，以確定晉級到下一輪的隊伍。在決賽輪中經過一定場次的對戰後，會對結果進行比較，以確定每個地區的賽事獲勝者。

### J2. 其他資格要求

隊伍中的每個參賽者必須在太平洋時間 (「PT」) 2020 年 4 月 2 日下午 2:00 之前，使用用於註冊 ALGS 的 EA 帳號，在 PC 平台上於《Apex 英雄》積分聯賽系列賽 3 中達到白金 IV 級 (4) 或更高等級，才可參加線上錦標賽 3。

### J3. 報名與報到

若要報名參加線上錦標賽 3，每個隊伍都必須在太平洋時間 2020 年 4 月 2 日中午 12:00 (以下稱「錦標賽 3 報名截止時間」) 之前，完成以下步驟：

- 隊長：前往位於 [Battlefy.com/leagues/alg](https://battlefy.com/leagues/alg)s 的 Battlefy 線上錦標賽 3 網頁 (以下稱「錦標賽 3 網站」)，選擇適當的賽事，然後按一下「加入錦標賽」按鈕；
- 隊長：在錦標賽 3 網站上，從隊伍名單選取參加錦標賽的參賽者，組成隊伍陣容，然後傳送邀請給這些參賽者以加入錦標賽；
- 隊伍中其他參加賽事的參賽者：接受邀請以加入錦標賽；且
- 隊伍中的所有參賽者：閱讀與接受官方規則。

報名的隊伍必須在錦標賽開賽前一 (1) 小時起，在錦標賽 3 網站向線上錦標賽完成報到，以確認其到場。隊伍中的所有參賽者報到後，就會進行線上錦標賽 3 種子排位。

在線上錦標賽 3 報名截止時間前可以編輯變更隊伍名單，截止時間之後線上錦標賽 3 的隊伍名單即會鎖定。

### J4. 錦標賽進行方式

#### J4.1. 隊伍最大數量

北美洲與歐洲地區，每個地區最多 320 個隊伍。所有其他地區，每個地區最多 160 個隊伍。

#### J4.2. 種子排位與分組

在錦標賽開賽時，隊伍會隨機分配為最多二十 (20) 組。在這些分組中，各隊會進行隨機種子排序。

#### J4.3. 輪次、決賽和勝者決定

所有隊伍一開始會分入第 1 輪。錦標賽的總輪次會視賽事當天報到的最後隊伍數量而定，但會有最高輪次限制。北美和歐洲地區最多五 (5) 輪，包括決賽輪。所有其他地區最多四 (4) 輪，包括決賽輪。

決賽之前的每一輪會進行四 (4) 場對戰，各隊需在每場對戰中累積積分。積分獲得方式如「J4.4. 分數」條款所述分數。

完成指定輪次的所有對戰後，每分組中獲得該輪次最高分數 (如 J4.4 分數條款所述) 的隊伍晉級下一輪，或者，如果所有分組中剩下的隊伍不超過二十 (20) 隊，則進行決賽。在錦標賽第一天報到結束後，每個分組可晉升到下一輪的確定隊伍隊數量，會在錦標賽 3 網站上宣布。剩下的隊伍從此賽事中淘汰。

每一輪會盡量使每一分組中具有最多隊伍，可晉級到賽事下一輪的隊伍數量，每個分組之間可能會有不同。

決賽會進行五 (5) 場對戰，各隊需在每場對戰中累積積分。積分獲得方式如「J4.4. 分數」條款所述分數。完成決賽的所有對戰後，獲得本輪最高分數的隊伍 (分數獲得方式如「J4.4. 分數」條款所述) 會被宣佈為該地區線上錦標賽 3 的獲勝者。

#### J.4.4. 分數

隊伍在每場對戰結束時，會依其名次和隊伍的總擊殺數而獲得分數 (以下稱為「對戰分數」)。

每次對戰獲得的分數如下：

- 名次
  - 第 1<sup>名</sup> : 12 分
  - 第 2<sup>名</sup> : 9 分
  - 第 3<sup>名</sup> : 7 分
  - 第 4<sup>名</sup> : 5 分
  - 第 5<sup>名</sup> : 4 分
  - 第 6 - 7<sup>名</sup> : 3 分
  - 第 8<sup>名</sup> - 第 10<sup>名</sup> : 2 分
  - 第 11 - 15<sup>名</sup> : 1 點
  - 第 16<sup>名</sup> - 第 20<sup>名</sup> : 0 分
- 殺敵數
  - 每個擊殺 1 分

如果隊伍未參加對戰 (該隊伍中沒有參賽者完成對戰)，則該隊伍的對戰分數為零 (0) 分。

每輪結束時，隊伍的總積分會包括該隊伍在該輪所有對戰的對戰分數 (以下稱為「輪次積分」)。

每場對戰和輪次的最終分數，會在 Battlefy 錦標賽官方網站公布。每一輪次的最終排名會在每一輪結束時，通過錦標賽 3 網站公佈。

#### J4.5.平分決勝

如果兩 (2) 隊或更多隊伍在輪次分數上平分，則會按以下先後順序決定平分時的勝負關係：

- 單場對戰分數
  - 每支平分隊伍的最高單場對戰點數，會與所有平分隊伍的最高單場對戰點數進行比較。在平分隊伍之間，其該輪的最高單場對戰分數，可能出現在相同或不同的對戰場次中。最高單場對戰點數較高的隊伍為平分時的勝者。範例：隊伍 1 和隊伍 2 獲得的輪次點數皆為 67 點。隊伍 1 的最高單場對戰點數是該輪次第一場對戰的 20 點，隊伍 2 的最高單場對戰點數是該輪次第二場對戰的 22 點。隊伍 2 會是單場對戰分數平分決勝的勝者。該輪次的所有對戰將重複進行此比較，直到所有平分間都分出勝負，或沒有其他個別對戰點數可供參照為止。範例：隊伍 1 和隊伍 2 的單場最高對戰點數分別是第 1 場和第 3 場對戰的 20 點。隊伍 1 的下一個最高單場對戰分數是第 3 場對戰的 18 分，而隊伍 2 的下一個最高單場對戰分數是第 2 場對戰的 15 分。隊伍 1 會是單場對戰分數平分決勝的勝者。如果在查看單場對戰分數後，仍然有兩(2)隊或以上的隊伍並列，則將使用「單場對戰最佳名次」決定平分勝負。
- 單場對戰最佳名次
  - 每支平分隊伍的最佳單場對戰名次，會與所有平分隊伍的最佳單場對戰名次進行比較。對於每個平分隊伍，這些名次可能出現相同或不同的對戰場次中。具有最佳名次 (最低數字) 的隊伍為平分決勝的勝者。以第 1 名完成單場對戰，是可能出現的最佳名次。會對該輪次的所有對戰重複進行此比較，直到所有同分情況都分出勝負，或沒有更多的個別對戰可用為止。如果在查看單場對戰分數和單場最佳名次後仍然有兩 (2) 隊或以上的隊伍並列，則將使用「單場對戰總擊殺數」決定平分勝負。
- 單場對戰總擊殺數
  - 每個平分隊伍在單場對戰中的單場最高總擊殺數，會與所有平分隊伍的單場最高總擊殺數進行比較。在單場對戰中獲得最多擊殺數的隊伍為平分決勝的勝者。會對該輪次的所有對戰重複進行此比較，直到所有同分情況都分出勝負，或沒有更多的對戰可用為止。

#### J5.錦標賽時間表

##### J5.1.適用的時區

下列每個地區的線上錦標賽會在每個地區之時區的中午 12:00 開始：

- 澳大利亞和紐西蘭
  - AEDT
- 日本
  - JST
- 南韓
  - KST
- 大東南亞
  - SGT
- 中東與非洲
  - TRT
- 歐洲
  - GMT

- 北美洲
- PT
- 南美洲
- BRT

#### J5.2. 各輪與決賽開始時間

錦標賽的時間表如下，2020年4月4日是隊伍數量最多的時候：

- 第1輪：中午 12:00
- 第2輪：下午 2:30
- 第3輪：下午 5:00
- 北美和歐洲地區的第4輪/其他地區的決賽時間：下午 7:30

第5輪(北美與歐洲地區決賽)將於2020年4月6日星期一舉行。詳細資訊請參閱條文 J5.3.決賽直播的條文。

每輪的具體時間可能與上述時間表所列不同。對戰的具體開始時間會在當天於錦標賽3網站上公佈。

#### J5.3. 決賽直播

北美與歐洲地區的決賽會有由 EA 運作的直播。隊伍中的所有參賽者必須在格林威治標準時間 (GMT, 歐洲) 或太平洋時間 (PT, 北美) 2020年4月6日的下午 5:40 前，進入遊戲中的對戰大廳，以確認參賽。這些決賽的第一場對戰會在格林威治標準時間 (GMT, 歐洲) 或太平洋時間 (PT, 北美) 的下午 6:00 開始。

直播的詳細時間表會在 2020年4月6日前，透過電子郵件告知每位參賽者。

從 2020年4月4日至線上錦標賽3結束為止，獲得直播決賽資格的隊伍不得更改其名單中的任何隊員。

#### J6. 對戰規則

- 在《Apex 英雄》中參加適當之線上錦標賽對戰的獨特代碼，會在錦標賽3網站上發布。錦標賽中的每個分組和每個輪次可能都有唯一的代碼。
  - 錦標賽開始之前，會透過電子郵件將如何在《Apex 英雄》中參加線上錦標賽對戰的詳細指南，發送給每個參賽者。
    - 建議參賽者將 [LeagueOps@battlefy.com](mailto:LeagueOps@battlefy.com) 加入為其電子郵件聯絡人。
  - 參賽者也可透過寄送電子郵件到 [ALGSLeagueOps@ea.com](mailto:ALGSLeagueOps@ea.com) 以索取指南。
  - 參賽者不可分享此代碼。如果參賽者分享此代碼，該參賽者及其隊伍會依照《附錄 A》所述之 A6 罰則條文進行懲處。
    - 選擇直播其對戰，並在其直播畫面上顯示代碼的參賽者，視為有分享代碼行為。
  - 參賽者必須依照 J5 條中所詳述的對戰開始時間，進入在遊戲內的對戰大廳，以參加對戰。
    -
  - 對戰可在參賽者或隊伍並未全員到齊的情況下，於排定的開始時間開始。
  - 錯過對戰的參賽者或隊伍，可參加下一輪的對戰。

- 對戰的隊伍和人數可能少於二十 (20) 支隊伍及/或六十 (60) 名參賽者。
- 如果分組中的隊伍數量少於進入下一輪的數量，則所有隊伍都將晉級。

### J7.Premier #2 邀請資格

線上錦標賽最終排名居前的隊伍將根據下列細則規定，獲邀參與 Premier #2，並獲得參加現場比賽的交通補助 (如第 4.4 條所述)。

- 北美 (NA) = 前 5 名隊伍
- 歐洲 (EU) = 前 5 名隊伍
- 南美 (SA) = 前 2 名隊伍
- 南韓 (KR) = 前 2 名隊伍
- 日本 (JP) = 前 2 名隊伍
- 大東南亞 (GSEA) = 前 2 名隊伍
- 澳大利亞和紐西蘭 (ANZ) = 第 1 名隊伍
- 中東與非洲 (MEA) = 第 1 名隊伍

若獲邀隊伍無法在邀請電子郵件所告知的截止日期前完成精英賽#2 的報名，則 EA 保留將邀請獎勵依其酌情決定，轉移給新隊伍的權利。

EA 保留修改每場線上錦標賽之邀請細則的權利。

關於 Premier 賽事的更多資訊，請參閱第 4.2.2 條。

### J8.其他對戰指南

#### J8.1.遊戲設定

- 每場對戰的所有設定，都採用《Apex 英雄》積分聯賽對戰的預設設定。
- 每個地區的對戰會在這些資料中心舉辦：
  - 北美洲：愛荷華 (任何)
  - 歐洲：法蘭克福 (任何)
  - 南美：聖保羅 (任何)
  - 澳大利亞和紐西蘭：雪梨 (任何)
  - 日本：東京 (任何)
  - 南韓：首爾 (任何)
  - 大東南亞：新加坡 (任何)
  - 中東與非洲：法蘭克福 (任何)
- 如果發生使對戰需要在上述指定以外之不同資料中心舉辦的技術或連線問題，會在錦標賽 3 網站上發布關於新資料中心的詳細資訊。

#### J8.2.地圖

- 所有對戰將在下列地圖之一進行：
  - 世界邊緣 (World's Edge)

### J8.3. 一般規則

- 在錦標賽期間，參賽者需負責準備其自己的設備與網路連線。
- 選擇直播其對戰的參賽者，必須設定至少五 (5) 分鐘的延遲。
- 在對戰結束前，參賽者不得退出對戰，且必須回到遊戲大廳。
- 參賽者不得蓄意延誤對戰開始時間。
- 參賽者不可使用任何改變遊戲的腳本或程式。
- 參賽者不得利用遊戲機制進入和離開 30 秒的「越界」擊殺計時器。
  - 此規則的範例包括重複使用繩索、鉤爪、傳送門、氣球或其他角色技能，重複進入同一個會觸發「越界」計時器的區域。
- 參賽者不得蓄意利用地圖幾何上的單面材質，以阻擋或閃避任何可能不具備該受濫用幾何材質而以其他方式連結的傷害。
- 參賽者不可躲藏在地圖幾何圖形內。
- 參賽者不得蓄意躲藏於地圖的隱形牆後方。
- 參賽者不得於瀕死狀態時使用自己的武器開火。
- 參賽者不得於復活其他選手時使用自己的武器開火。
- 參賽者不可利用傳奇能力來獲得意外的競爭優勢，包括任何可能減少傳奇的戰術或終極能力冷卻時間的利用方式。
- 參賽者不得利用武器檢查或裝填的不正常現象，以提高武器的開火速度。
- 參賽者不得蓄意近戰攻擊戰利品、補給品及/或重生訊號台以將其本身或其他選手拋至空中。
- 對戰期間參賽者與隊伍不可接受任何指導。參賽者與其他非同隊參賽者間任何形式的交流，都可能被視作指導。
- 在此賽事中，參賽者可使用鍵盤和滑鼠、Playstation 4 控制器或 Xbox 控制器。
  - 參賽者不可利用輸入裝置上的巨集功能。
  - 參賽者不可使用會導致於遊戲中執行一系列或同時動作的巨集或腳本。
- 參賽者不可利用任何可影響遊戲遊玩，或使用相較於其他參賽者佔得優勢的第三方應用程式或程式。
- 在賽事期間，隊伍需自行解決其團隊的通訊問題。
  - 參與北美和歐洲地區決賽的隊伍，可能必須加入特定的 Discord 頻道以在直播期間通訊。

### J8.4. 不正常現象

- 禁止任何嘗試造成遊戲不正常現象的行為。
- 如任何動作、擊殺、移動或任何其他遊戲內行動經 EA 判定為由未認可的不正常現象所引發，則 EA 將自行斟酌決定對於該行動的處置，包括但不限於重新開始對戰或根據附錄 A 中的 A6 (罰則) 條懲罰當事隊伍。

### J8.5. 中斷連線與遊戲開始

- 如果選手中斷連線或未能載入到遊戲，對戰會繼續進行。
- 如果一個分組的遊戲對戰大廳裡有五分之一以上的參賽者在遊戲期間中斷連線或無法載入到遊戲中，或者無法結束對戰，則錦標賽官員可以在該分組的輪次中添加其他對戰。

### J8.6 遊戲檔案

參賽者僅能新增或編輯下列遊戲檔案：

- local.cfg
- autoexec.cfg

參賽者僅能新增或編輯上述特定檔案中的以下行：

- fps\_max
- mat\_letterbox\_aspect\_goal
- mat\_letterbox\_aspect\_threshold

#### J9. 責任限制

EA 不承擔下列事項的責任：(1) 錯誤資訊，無論其是否由參與者、打字錯誤或因設備或與錦標賽關聯的程式設定所引起；(2) 技術故障，包括但不限於網路故障、中斷或中斷連線；(3) 在參賽過程或錦標賽期間未經授權的干預；(4) 錦標賽管理或報名程序的技術或人為錯誤；(5) 郵件或電子通訊遲延、遺失、無法寄送、發生錯誤、受損或遭竊；(6) 出於任何原因而喪失資格，包括參賽者對《官方規則》和參賽程序要求的誤解。

## 附錄 K：線上錦標賽 4 規則

### K1. 概觀

線上錦標賽 4 是 ALGS 的第四個線上錦標賽，將於 2020 年 4 月 18 日到 2020 年 4 月 20 日期間在線上舉行，在每個地區都有分別的賽事。

線上錦標賽 4 使用多輪次單敗淘汰賽制。每輪經過一定場次的對戰後，各隊的成績會進行比較，以確定晉級到下一輪的隊伍。在決賽輪中經過一定場次的對戰後，會對結果進行比較，以確定每個地區的賽事獲勝者。

### K2. 其他資格要求

隊伍中的每個參賽者都必須在太平洋時間 (「PT」) 2020 年 4 月 16 日下午 2:00 之前，使用用於註冊 ALGS 的 EA 帳號，在 PC 平台上於《Apex 英雄》積分聯賽系列賽 3 中達到白金 IV (4) 級或更高等級，才可參加線上錦標賽 4。

### K3. 報名與報到

若要報名參加線上錦標賽 4，每個隊伍都必須在太平洋時間 2020 年 4 月 16 日中午 12:00 (以下稱「錦標賽 4 報名截止時間」) 之前，完成以下步驟：

- 隊長：前往位於 [Battlefy.com/leagues/algs](https://battlefy.com/leagues/algs) 的 Battlefy 線上錦標賽 4 網頁 (以下稱「錦標賽 4 網站」)，選擇適當的賽事，然後按一下「加入錦標賽」按鈕；
- 隊長：在錦標賽 4 網站上，從隊伍名單選取參加錦標賽的參賽者，組成隊伍陣容，然後傳送邀請給這些參賽者以加入錦標賽；
- 隊伍中其他參加賽事的參賽者：接受邀請以加入錦標賽；且
- 隊伍中的所有參賽者：閱讀並接受官方規則。

報名的隊伍必須在錦標賽開賽前一 (1) 小時起，在錦標賽 4 網站向線上錦標賽完成報到，以確認其到場。在報名網站的 ALGS 報名程序中，參賽者必須使用所提供的 EA 帳號 ID 報到。隊伍中的所有參賽者報到後，就會進行線上錦標賽 4 種子排位。

在線上錦標賽 4 報名截止時間前可以編輯變更隊伍名單，截止時間之後此賽事的隊伍名單即會鎖定。

### K4. 錦標賽進行方式

#### K4.1. 隊伍最大數量

北美與歐洲地區，每個地區最多 320 個隊伍。所有其他地區，每個地區最多 160 個隊伍。

#### K4.2. 種子排位與分組

在錦標賽開賽時，隊伍會隨機分配為最多二十 (20) 組。在這些分組中，各隊會進行隨機種子排序。

#### K4.3. 輪次、決賽和勝者決定

所有隊伍一開始會分入第 1 輪。錦標賽的總輪次會視賽事當天報到的最後隊伍數量而定，但會有最高輪次限制。北美和歐洲地區最多五 (5) 輪，包括決賽輪。所有其他地區最多四 (4) 輪，包括決賽輪。

決賽之前的每一輪會進行四 (4) 場對戰，各隊需在每場對戰中累積積分。積分獲得方式如「K4.4. 分數」條款所述分數。

完成指定輪次的所有對戰後，每分組中獲得該輪次最高分數 (如 K4.4 分數條款所述) 的隊伍晉級下一輪，或者，如果所有分組中剩下的隊伍不超過二十 (20) 隊，則進行決賽。在錦標賽第一天報到結束後，每個分組可晉升到下一輪的確定隊伍隊數量，會在錦標賽 4 網站上宣布。剩下的隊伍從此賽事中淘汰。

每一輪會盡量使每一分組中具有最多隊伍，可晉級到賽事下一輪的隊伍數量，每個分組之間可能會有不同。

決賽會進行五 (5) 場對戰，各隊需在每場對戰中累積積分。積分獲得方式如「K4.4. 分數」條款所述分數。完成決賽的所有對戰後，獲得本輪最高分數的隊伍 (分數獲得方式如「K4.4. 分數」條款所述) 會被宣布為該地區線上錦標賽 4 的獲勝者。

#### K.4.4. 分數

隊伍在每場對戰結束時，會依其名次和隊伍的總擊殺數而獲得分數(以下稱為「對戰分數」)。

每次對戰獲得的分數如下：

- 名次
  - 第<sup>1</sup>名：12 分
  - 第<sup>2</sup>名：9 分
  - 第<sup>3</sup>名：7 分
  - 第<sup>4</sup>名：5 分
  - 第<sup>5</sup>名：4 分
  - 第<sup>6</sup> - <sup>7</sup>名：3 分
  - 第<sup>8</sup><sup>th</sup> - 第 10 名：2 分
  - 第<sup>11</sup> - <sup>15</sup>名：1 點
  - 第<sup>16</sup><sup>th</sup> - 第 20 名：0 分
- 殺敵數
  - 每個擊殺 1 分

如果隊伍未參加對戰 (該隊伍中沒有參賽者完成對戰)，則該隊伍的對戰分數為零 (0) 分。

每輪結束時，隊伍的總積分會包括該隊伍在該輪所有對戰的對戰分數 (以下稱為「輪次分數」)。

每場對戰和輪次的最終分數，會在 Battlefy 錦標賽官方網站公布。每一輪次的最終排名會在每一輪結束時，在錦標賽 4 網站公布。

#### K4.5. 平分決勝

如果兩 (2) 隊或更多隊伍在輪次分數上平分，則會按以下先後順序決定平分時的勝負關係：

- 單場對戰分數
  - 每支平分隊伍的最高單場對戰點數，會與所有平分隊伍的最高單場對戰點數進行比較。在平分隊伍之間，其該輪的最高單場對戰分數，可能出現在相同或不同的對戰場次中。最高單場對戰點數較高的隊伍為平分時的勝者。範例：隊伍 1 和隊伍 2 獲得的輪次點數皆為 67 點。隊伍 1 的最高單場對戰點數是該輪次第一場對戰的 20 點，隊伍 2 的最高單場對戰點數是該輪次第二場對戰的 22 點。隊伍 2 會是單場對戰分數平分決勝的勝者。該輪次的所有對戰將重複進行此比較，直到所有平分間都分出勝負，或沒有其他個別對戰點數可供參照為止。範例：隊伍 1 和隊伍 2 的單場最高對戰點數分別是第 1 場和第 3 場對戰的 20 點。隊伍 1 的下一個最高單場對戰分數是第 3 場對戰的 18 分，而隊伍 2 的下一個最高單場對戰分數是第 2 場對戰的 15 分。隊伍 1 會是單場對戰分數平分決勝的勝者。如果在查看單場對戰分數後，仍然有兩(2)隊或以上的隊伍並列，則將使用「單場對戰最佳名次」決定平分勝負。
- 單場對戰最佳名次
  - 每支平分隊伍的最佳單場對戰名次，會與所有平分隊伍的最佳單場對戰名次進行比較。對於每個平分隊伍，這些名次可能出現相同或不同的對戰場次中。具有最佳名次 (最低數字) 的隊伍為平分決勝的勝者。以第 1 名完成單場對戰，是可能出現的最佳名次。會對該輪次的所有對戰重複進行此比較，直到所有同分情況都分出勝負，或沒有更多的個別對戰可用為止。如果在查看單場對戰分數和單場最佳名次後仍然有兩 (2) 隊或以上的隊伍並列，則將使用「單場對戰總擊殺數」決定平分勝負。
- 單場對戰總擊殺數
  - 每個平分隊伍在單場對戰中的單場最高總擊殺數，會與所有平分隊伍的單場最高總擊殺數進行比較。在單場對戰中獲得最多擊殺數的隊伍為平分決勝的勝者。會對該輪次的所有對戰重複進行此比較，直到所有同分情況都分出勝負，或沒有更多的對戰可用為止。

## K5.錦標賽時間表

### K5.1.適用的時區

下列每個地區的線上錦標賽會在每個地區之時區的中午 12:00 開始：

- 澳大利亞和紐西蘭
  - AEST
- 日本
  - JST
- 南韓
  - KST
- 大東南亞
  - SGT
- 中東與非洲
  - TRT
- 歐洲
  - BST
- 北美洲
  - PDT
- 南美洲

## ○ BRT

### K5.2.各輪與決賽開始時間

錦標賽的時間表如下，2020年4月18日是隊伍數量最多的時候：

- 第1輪：中午 12:00
- 第2輪：下午 2:30
- 第3輪：下午 5:00
- 北美和歐洲地區的第4輪/其他地區的決賽時間：下午 7:30

第5輪(北美與歐洲地區決賽)將於2020年4月20日星期一舉行。詳細資訊請參閱條文 K5.3.決賽直播的條文。

每輪的具體時間可能與上述時間表所列不同。對戰的具體開始時間會在當天於錦標賽 4 網站上公布。

### K5.3.決賽直播

北美與歐洲地區的決賽會有由 EA 運作的直播。隊伍中的所有參賽者必須在英國夏令時 (BST, 歐洲) 或太平洋時間 (PT, 北美) 2020年4月20日的下午 5:40 前，進入遊戲中的對戰大廳，以確認參賽。這些決賽的第一場對戰會在英國夏令時間 (BST, 歐洲) 或太平洋時間 (PT, 北美) 的下午 6:00 開始。

直播的詳細時間表會在 2020年4月20日前，透過電子郵件告知每位參賽者。

從 2020年4月18日至線上錦標賽 4 結束為止，獲得直播決賽資格的隊伍不得更改其名單中的任何隊員。

### K6.對戰規則

- 在《Apex 英雄》中參加適當之線上錦標賽對戰的獨特代碼，會在錦標賽 4 網站上發布。錦標賽中的每個分組和每個輪次可能都有唯一的代碼。
  - 錦標賽開始之前，會透過電子郵件將如何在《Apex 英雄》中參加線上錦標賽對戰的詳細指南，發送給每個參賽者。
  - 建議參賽者將 [LeagueOps@battlefy.com](mailto:LeagueOps@battlefy.com) 加入為其電子郵件聯絡人。
  - 參賽者也可透過寄送電子郵件到 [ALGSLeagueOps@ea.com](mailto:ALGSLeagueOps@ea.com) 以索取指南。
  - 參賽者不可分享此代碼。如果參賽者分享此代碼，該參賽者及其隊伍會依照《附錄 A》所述之 A6 (罰則) 條文進行懲處。
    - 選擇直播其對戰，並在其直播畫面上顯示代碼的參賽者，視為有分享代碼行為。
  - 在每場對戰開始前，隊長必須在每場對戰的遊戲大廳輸入其隊伍名稱。在大廳提供的隊伍名稱，必須與在報名期間於錦標賽 4 網站使用的隊伍名稱相符。比賽中唯一允許變更隊名的情況是在達到字元數限制時縮短隊名。
  - 參賽者必須依照 K5 條中所詳述的對戰開始時間，進入在遊戲內的對戰大廳，以參加對戰。
    - 對戰可在參賽者或隊伍並未全員到齊的情況下，於排定的開始時間開始。
    - 錯過對戰的參賽者或隊伍，可參加下一輪的對戰。

- 對戰的隊伍和人數可能少於二十 (20) 支隊伍及/或六十 (60) 名參賽者。
- 如果分組中的隊伍數量少於進入下一輪的數量，則所有隊伍都將晉級。

## K7.其他對戰指南

### K7.1.遊戲方式設定

- 每場對戰的所有設定，都採用《Apex 英雄》積分聯賽對戰的預設設定。
- 每個地區的對戰會在這些資料中心舉辦：
  - 北美洲：愛荷華 (任何)
  - 歐洲：法蘭克福 (任何)
  - 南美：聖保羅 (任何)
  - 澳大利亞和紐西蘭：雪梨 (任何)
  - 日本：東京 (任何)
  - 南韓：首爾 (任何)
  - 大東南亞：新加坡 (任何)
  - 中東與非洲：法蘭克福 (任何)
- 如果發生使對戰需要在上述指定以外之不同資料中心舉辦的技術或連線問題，會在錦標賽 4 網站上發布關於新資料中心的詳細資訊。

### K7.2.地圖

- 所有對戰將在下列地圖之一進行：
  - 世界邊緣 (World's Edge) 和諸王峽谷 (Kings Canyon)
  - 第 320 輪：
    - 對戰 1 和對戰 2：世界邊緣 (World's Edge)
    - 對戰 3 和對戰 4：諸王峽谷 (Kings Canyon)
  - 第 160 輪：
    - 對戰 1 和對戰 2：諸王峽谷 (Kings Canyon)
    - 對戰 3 和對戰 4：世界邊緣 (World's Edge)
  - 第 80 輪：
    - 對戰 1 和對戰 2：世界邊緣 (World's Edge)
    - 對戰 3 和對戰 4：諸王峽谷 (Kings Canyon)
  - 第 40 輪：
    - 對戰 1 和對戰 2：諸王峽谷 (Kings Canyon)
    - 對戰 3 和對戰 4：世界邊緣 (World's Edge)
  - 第 20 輪
    - 對戰 1 和對戰 2：世界邊緣 (World's Edge)
    - 對戰 3、對戰 4 和對戰 5：諸王峽谷 (Kings Canyon)

### K7.3.一般規則

- 在錦標賽期間，參賽者需負責準備其自己的設備與網路連線。
- 選擇直播其對戰的參賽者，必須設定至少五 (5) 分鐘的延遲。
- 在對戰結束前，參賽者不得退出對戰，且必須回到遊戲大廳。
- 參賽者不得蓄意延誤對戰開始時間。

- 參賽者不可使用任何改變遊戲的腳本或程式。
- 參賽者不得利用遊戲機制進入和離開 30 秒的「越界」擊殺計時器。
  - 此規則的範例包括重複使用繩索、鉤爪、傳送門、氣球或其他角色技能，重複進入同一個會觸發「越界」計時器的區域。
- 參賽者不得蓄意利用地圖幾何上的單面材質，以阻擋或閃避任何可能不具備該受濫用幾何材質而以其他方式連結的傷害。
- 參賽者不可躲藏在地圖幾何圖形內。
- 參賽者不得蓄意躲藏於地圖的隱形牆後方。
- 參賽者不得於瀕死狀態時使用自己的武器開火。
- 參賽者不得於復活其他選手時使用自己的武器開火。
- 參賽者不可利用傳奇能力來獲得意外的競爭優勢，包括任何可能減少傳奇的戰術或終極能力冷卻時間的利用方式。
- 參賽者不得利用武器檢查或裝填的不正常現象，以提高武器的開火速度。
- 參賽者不得蓄意近戰攻擊戰利品、補給品及/或重生訊號台以將其本身或其他選手拋至空中。
- 對戰期間參賽者與隊伍不可接受任何指導。參賽者與其他非同隊參賽者間任何形式的交流，都可能被視作指導。
- 在此賽事中，參賽者可使用鍵盤和滑鼠、Playstation 4 控制器或 Xbox 控制器。
  - 參賽者不可利用輸入裝置上的巨集功能。
  - 參賽者不可使用會導致於遊戲中執行一系列或同時動作的巨集或腳本。
- 參賽者不可利用任何可影響遊戲遊玩，或使用相較於其他參賽者佔得優勢的第三方應用程式或程式。
- 在賽事期間，隊伍需自行解決其團隊的通訊問題。
  - 參與北美和歐洲地區決賽的隊伍，可能必須加入特定的 Discord 頻道以在直播期間通訊。

#### K7.4. 不正常現象

- 禁止任何嘗試造成遊戲不正常現象的行為。
- 如任何動作、擊殺、移動或任何其他遊戲內行動經 EA 判定為由未認可的不正常現象所引發，則 EA 將自行斟酌決定對於該行動的處置，包括但不限於重新開始對戰或根據附錄 A 中的 A6 (罰則) 條懲罰當事隊伍。

#### K7.5. 中斷連線與遊戲開始

- 如果選手中斷連線或未能載入到遊戲，對戰會繼續進行。
- 如果一個分組的遊戲對戰大廳裡有五分之一以上的參賽者在遊戲期間中斷連線或無法載入到遊戲中，或者無法結束對戰，則錦標賽官員可以在該分組的輪次中添加其他對戰。

#### K7.6 遊戲檔案

參賽者僅能新增或編輯下列遊戲檔案：

- local.cfg
- autoexec.cfg

參賽者僅能新增或編輯上述特定檔案中的以下行：

- fps\_max
- mat\_letterbox\_aspect\_goal
- mat\_letterbox\_aspect\_threshold

#### K8. 責任限制

EA 不承擔下列事項的責任：(1) 錯誤資訊，無論其是否由參與者、打字錯誤或因設備或與錦標賽關聯的程式設定所引起；(2) 技術故障，包括但不限於網路故障、中斷或中斷連線；(3) 在參賽過程或錦標賽期間未經授權的干預；(4) 錦標賽管理或報名程序的技術或人為錯誤；(5) 郵件或電子通訊遲延、遺失、無法寄送、發生錯誤、受損或遭竊；(6) 出於任何原因而喪失資格，包括參賽者對《官方規則》和參賽程序要求的誤解。

#### K9. 獎金

下列線上錦標賽 #4 的獎金，將依下述方式根據隊伍在其所在地區之線上錦標賽 #4 結束時的排名分配給各隊。以下列出的所有獎金，會平均分配給參加線上錦標賽 #4 之隊伍中的三 (3) 名參賽者。

**K9.1 線上錦標賽 #4 澳洲紐西蘭地區 (ANZ)、大東南亞地區 (GSEA)、韓國地區、日本地區、中東與非洲地區 (MEA) 以及南美地區 (SA) 獎金**

賽事結束時的排名	獎金金額 (所有金額均為美元)
第 1 名 (錦標賽獲勝者)	\$3,600 美元
第 2 名	\$2,220 美元
第 3 名	\$1,380 美元
第 4 名	\$990 美元
第 5 名	\$810

**K9.2 線上錦標賽 #4 北美地區 (NA) 以及歐盟地區 (EU) 獎金**

賽事結束時的排名	獎金金額 (所有金額均為美元)
第 1 名 (錦標賽獲勝者)	\$7,200
第 2 名	\$4,410 美元
第 3 名	\$2,790 美元

第 4 名	\$2,010 美元
第 5 名	\$1,650 美元
第 6 名	\$1,410 美元
第 7 名	\$1,185 美元
第 8 名	\$975 美元
第 9 名	\$780 美元
第 10 名	\$590

## 附錄 L：線上錦標賽 5 規則

### L1. 概觀

線上錦標賽 5 是 ALGS 的第五個線上錦標賽，將於 2020 年 5 月 2 日到 2020 年 5 月 3 日期間在線上舉行，在每個地區都有分別的賽事。

線上錦標賽 5 使用多輪次單敗淘汰賽制。每輪經過一定場次的對戰後，各隊的成績會進行比較，以確定晉級到下一輪的隊伍。在決賽輪中經過一定場次的對戰後，會對結果進行比較，以確定每個地區的賽事獲勝者。

### L2. 其他資格要求

隊伍中的每個參賽者都必須在太平洋時間 (「PT」) 2020 年 4 月 30 日星期四下午 2:00 之前，使用用於註冊 ALGS 的 EA 帳號，在 PC 平台上於《Apex 英雄》積分聯賽系列賽 3 第 2 階段中達到白金 IV 級或更高等級，才可參加線上錦標賽 5。

### L3. 報名與報到

若要報名參加線上錦標賽 5，每個隊伍都必須在太平洋時間 2020 年 4 月 30 日星期四中午 12:00 (以下稱「錦標賽 5 報名截止時間」) 之前，完成以下步驟：

- 隊長：前往位於 [Battlefy.com/leagues/alg](https://battlefy.com/leagues/alg)s 的 Battlefy 線上錦標賽 5 網頁 (以下稱「錦標賽 5 網站」)，選擇適當的賽事，然後按一下「加入錦標賽」按鈕；
- 隊長：在錦標賽 5 網站上，從隊伍名單選取參加錦標賽的參賽者，組成隊伍陣容，然後傳送邀請給這些參賽者以加入錦標賽；
- 隊伍中其他參加賽事的參賽者：接受邀請以加入錦標賽；且
- 隊伍中的所有參賽者：閱讀並接受官方規則。

報名的隊伍必須在錦標賽開賽前一 (1) 小時起，在錦標賽 5 網站向線上錦標賽完成報到，以確認其到場。在報名網站的 ALGS 報名程序中，參賽者必須使用所提供的 EA 帳號 ID 報到。隊伍中的所有參賽者報到後，就會進行線上錦標賽 5 種子排位。

在線上錦標賽 5 報名截止時間前可以編輯變更隊伍名單，截止時間之後此賽事的隊伍名單即會鎖定。

### L4. 錦標賽進行方式

#### L4.1. 隊伍最大數量

北美洲與歐洲地區，每個地區最多 320 個隊伍。所有其他地區，每個地區最多 160 個隊伍。

#### L4.2. 種子排位與分組

在錦標賽開賽時，隊伍會隨機分配為最多二十 (20) 組。在這些分組中，各隊會進行隨機種子排序。

### L4.3. 輪次、決賽和勝者決定

所有隊伍一開始會分入第 1 輪。錦標賽的總輪次會視賽事當天報到的最後隊伍數量而定，但會有最高輪次限制。北美和歐洲地區最多五 (5) 輪，包括決賽輪。所有其他地區最多四 (4) 輪，包括決賽輪。

決賽之前的每一輪會進行四 (4) 場對戰，各隊需在每場對戰中累積積分。積分獲得方式如「L4.4. 分數」條款所述分數。

完成指定輪次的所有對戰後，每分組中獲得該輪次最高分數 (如 L4.4 分數條款所述) 的隊伍晉級下一輪，或者，如果所有分組中剩下的隊伍不超過二十 (20) 隊，則進行決賽。在錦標賽第一天報到結束後，每個分組可晉升到下一輪的確定隊伍數量，會在錦標賽 5 網站上宣布。剩下的隊伍從此賽事中淘汰。

每一輪會盡量使每一分組中具有最多隊伍，可晉級到賽事下一輪的隊伍數量，每個分組之間可能會有不同。

決賽會進行五 (5) 場對戰，各隊需在每場對戰中累積積分。積分獲得方式如「L4.4. 分數」條款所述分數。完成決賽的所有對戰後，獲得本輪最高分數的隊伍 (分數獲得方式如「L4.4. 分數」條款所述) 會被宣布為該地區線上錦標賽 5 的獲勝者。

### L4.4. 分數

隊伍在每場對戰結束時，會依其名次和隊伍的總擊殺數而獲得分數 (以下稱為「對戰分數」)。

每次對戰獲得的分數如下：

- 名次
  - 第<sup>1</sup>名：12 分
  - 第<sup>2</sup>名：9 分
  - 第<sup>3</sup>名：7 分
  - 第<sup>4</sup>名：5 分
  - 第<sup>5</sup>名：4 分
  - 第<sup>6-7</sup>名：3 分
  - 第<sup>8-10</sup>名：2 分
  - 第<sup>11-15</sup>名：1 點
  - 第<sup>16-20</sup>名：0 分
- 殺敵數
  - 每個擊殺 1 分

如果隊伍未參加對戰 (該隊伍中沒有參賽者完成對戰)，則該隊伍的對戰分數為零 (0) 分。

每輪結束時，隊伍的總積分會包括該隊伍在該輪所有對戰的對戰分數 (以下稱為「輪次分數」)。

每場對戰和輪次的最終分數，會在 Battlefy 錦標賽官方網站公布。每一輪次的最終排名會在每一輪結束時，在錦標賽 5 網站公布。

#### L4.5.平分決勝

如果兩 (2) 隊或更多隊伍在輪次分數上平分，則會按以下先後順序決定平分時的勝負關係：

- 單場對戰分數
  - 每支平分隊伍的最高單場對戰點數，會與所有平分隊伍的最高單場對戰點數進行比較。在平分隊伍之間，其該輪的最高單場對戰分數，可能出現在相同或不同的對戰場次中。獲得最高單場對戰分數的隊伍為平分時的勝者。範例：隊伍 1 和隊伍 2 獲得相同的輪次分數 67 分。隊伍 1 的最高單場對戰點數是該輪次第一場對戰的 20 點，隊伍 2 的最高單場對戰點數是該輪次第二場對戰的 22 點。隊伍 2 會是單場對戰分數平分決勝的勝者。該輪次的所有對戰將重複進行此比較，直到所有平分間都分出勝負，或沒有其他個別對戰點數可供參照為止。範例：隊伍 1 和隊伍 2 的單場最高對戰點數分別是第 1 場和第 3 場對戰的 20 點。隊伍 1 的下一個最高單場對戰分數是第 3 場對戰的 18 分，而隊伍 2 的下一個最高單場對戰分數是第 2 場對戰的 15 分。隊伍 1 會是單場對戰分數平分決勝的勝者。如果在查看單場對戰分數後，仍然有兩(2)隊或以上的隊伍並列，則將使用「單場對戰最佳名次」決定平分勝負。
- 單場對戰最佳名次
  - 每支平分隊伍的最佳單場對戰名次，會與所有平分隊伍的最佳單場對戰名次進行比較。對於每個平分隊伍，這些名次可能出現相同或不同的對戰場次中。具有最佳名次 (最低數字) 的隊伍為平分決勝的勝者。以第 1 名完成單場對戰，是可能出現的最佳名次。會對該輪次的所有對戰重複進行此比較，直到所有同分情況都分出勝負，或沒有更多的個別對戰可用為止。如果在查看單場對戰分數和單場最佳名次後仍然有兩 (2) 隊或以上的隊伍並列，則將使用「單場對戰總擊殺數」決定平分勝負。
- 單場對戰總擊殺數
  - 每個平分隊伍在單場對戰中的單場最高總擊殺數，會與所有平分隊伍的單場最高總擊殺數進行比較。在單場對戰中獲得最多擊殺數的隊伍為平分決勝的勝者。會對該輪次的所有對戰重複進行此比較，直到所有同分情況都分出勝負，或沒有更多的對戰可用為止。

#### L5.錦標賽時間表

##### L5.1.適用的時區

下列每個地區的線上錦標賽會在每個地區之時區的中午 12:00 開始：

- 澳大利亞和紐西蘭
  - AEST
- 日本
  - JST
- 南韓
  - KST
- 大東南亞
  - SGT
- 中東與非洲
  - TRT
- 歐洲
  - BST
- 北美洲
  - PDT

- 南美洲
- BRT

## L5.2.各輪與決賽開始時間

錦標賽的時間表如下，2020年5月2日星期六是隊伍數量最多的時候：

- 第1輪：中午 12:00
- 第2輪：下午 2:30
- 第3輪：下午 5:00
- 北美和歐洲地區的第4輪/其他地區的決賽時間：下午 7:30

第5輪(北美與歐洲地區決賽)將於2020年5月3日星期天舉行。詳細資訊請參閱條文 L5.3.決賽直播的條文。

每輪的具體時間可能與上述時間表所列不同。如果北美或歐洲的錦標賽輪次在該地區適用時區的2020年5月2日晚上 11:59 時尚未開始，則剩下的輪次將於2020年5月3日完成。對戰的具體開始時間會在當天於錦標賽 5 網站上公布。

## L5.3.決賽直播

北美與歐洲地區的決賽會有由 EA 運作的直播。隊伍中的所有參賽者必須在英國夏令時間 (BST, 歐洲) 或太平洋時間 (PT, 北美) 2020年5月3日星期天的下午 5:40 前，進入遊戲中的對戰大廳，以確認參賽。這些決賽的第一場對戰會在英國夏令時間 (BST, 歐洲) 或太平洋時間 (PT, 北美) 的下午 6:00 開始。

直播的詳細時間表會在2020年5月3日星期天前，透過電子郵件告知每位參賽者。

從2020年5月2日至線上錦標賽 5 結束為止，獲得直播決賽資格的隊伍不得更改其名單中的任何隊員。

## L6.對戰規則

- 在《Apex 英雄》中參加適當之線上錦標賽對戰的獨特代碼，會在錦標賽 5 網站上發布。錦標賽中的每個分組和每個輪次可能都有唯一的代碼。
  - 錦標賽開始之前，會透過電子郵件將如何在《Apex 英雄》中參加線上錦標賽對戰的詳細指南，發送給每個參賽者。
  - 建議參賽者將 [LeagueOps@battlefy.com](mailto:LeagueOps@battlefy.com) 加入為其電子郵件聯絡人。
  - 參賽者也可透過寄送電子郵件到 [ALGSLeagueOps@ea.com](mailto:ALGSLeagueOps@ea.com) 以索取指南。
  - 參賽者不可分享此代碼。如果參賽者分享此代碼，該參賽者及其隊伍會依照《附錄 A》所述之 A6 (罰則) 條文進行懲處。
    - 選擇直播其對戰，並在其直播畫面上顯示代碼的參賽者，視為有分享代碼行為。
  - 在每場對戰開始前，隊長必須在每場對戰的遊戲大廳輸入其隊伍名稱。在大廳提供的隊伍名稱，必須與在報名期間於錦標賽 5 網站使用的隊伍名稱相符。比賽中唯一允許變更隊名的情況是在達到字元數限制時縮短隊名。
  - 參賽者必須依照 L5 條錦標賽時間表中所詳述的對戰開始時間，進入在遊戲內的對戰大廳，以參加對戰。

- 對戰可在參賽者或隊伍並未全員到齊的情況下，於排定的開始時間開始。
- 錯過對戰的參賽者或隊伍，可參加下一輪的對戰。
- 對戰的隊伍和人數可能少於二十 (20) 支隊伍及/或六十 (60) 名參賽者。
- 如果分組中的隊伍數量少於進入下一輪的數量，則所有隊伍都將晉級。

## L7.其他對戰指南

### L7.1.遊戲方式設定

- 每場對戰的所有設定，都採用《Apex 英雄》積分聯賽對戰的預設設定。
- 每個地區的對戰會在這些資料中心舉辦：
  - 北美洲：愛荷華 (任何)
  - 歐洲：法蘭克福 (任何)
  - 南美：聖保羅 (任何)
  - 澳大利亞和紐西蘭：雪梨 (任何)
  - 日本：東京 (任何)
  - 南韓：首爾 (任何)
  - 大東南亞：新加坡 (任何)
  - 中東與非洲：法蘭克福 (任何)
- 如果發生使對戰需要在上述指定以外之不同資料中心舉辦的技術或連線問題，會在錦標賽 5 網站上發布關於新資料中心的詳細資訊。

### L7.2.地圖

- 所有對戰將在下列地圖之一進行：
  - 世界邊緣 (World's Edge) 和諸王峽谷 (Kings Canyon)
    - 第 320 輪：
      - 對戰 1 和對戰 2：諸王峽谷 (Kings Canyon)
      - 對戰 3 和對戰 4：世界邊緣 (World's Edge)
    - 第 160 輪：
      - 對戰 1 和對戰 2：世界邊緣 (World's Edge)
      - 對戰 3 和對戰 4：諸王峽谷 (Kings Canyon)
    - 第 80 輪：
      - 對戰 1 和對戰 2：諸王峽谷 (Kings Canyon)
      - 對戰 3 和對戰 4：世界邊緣 (World's Edge)
    - 第 40 輪：
      - 對戰 1 和對戰 2：世界邊緣 (World's Edge)
      - 對戰 3 和對戰 4：諸王峽谷 (Kings Canyon)
    - 第 20 輪
      - 對戰 1 和對戰 2：諸王峽谷 (Kings Canyon)
      - 對戰 3、對戰 4 和對戰 5：世界邊緣 (World's Edge)

### L7.3.一般規則

- 在錦標賽期間，參賽者需負責準備其自己的設備與網路連線。
- 選擇直播其對戰的參賽者，必須設定至少五 (5) 分鐘的延遲。

- 在對戰結束前，參賽者不得退出對戰，且必須回到遊戲大廳。
- 參賽者不得蓄意延誤對戰開始時間。
- 參賽者不可使用任何改變遊戲的腳本或程式。
- 參賽者不得利用遊戲機制進入和離開 30 秒的「越界」擊殺計時器。
  - 此規則的範例包括重複使用繩索、鉤爪、傳送門、氣球或其他角色技能，重複進入同一個會觸發「越界」計時器的區域。
- 參賽者不得蓄意利用地圖幾何上的單面材質，以阻擋或閃避任何可能不具備該受濫用幾何材質而以其他方式連結的傷害。
- 參賽者不可躲藏在地圖幾何圖形內。
- 參賽者不得蓄意躲藏於地圖的隱形牆後方。
- 參賽者不得於瀕死狀態時使用自己的武器開火。
- 參賽者不得於復活其他選手時使用自己的武器開火。
- 參賽者不可利用傳奇能力來獲得意外的競爭優勢，包括任何可能減少傳奇的戰術或終極能力冷卻時間的利用方式。
- 參賽者不得利用武器檢查或裝填的不正常現象，以提高武器的開火速度。
- 參賽者不得蓄意近戰攻擊戰利品、補給品及/或重生訊號台以將其本身或其他選手拋至空中。
- 對戰期間參賽者與隊伍不可接受任何指導。參賽者與其他非同隊參賽者間任何形式的交流，都可能被視作指導。
- 在此賽事中，參賽者可使用鍵盤和滑鼠、Playstation 4 控制器或 Xbox 控制器。
  - 參賽者不可利用輸入裝置上的巨集功能。
  - 參賽者不可使用會導致於遊戲中執行一系列或同時動作的巨集或腳本。
- 參賽者不可利用任何可影響遊戲遊玩，或使用相較於其他參賽者佔得優勢的第三方應用程式或程式。
- 在賽事期間，隊伍需自行解決其團隊的通訊問題。
  - 參與北美和歐洲地區決賽的隊伍，可能必須加入特定的 Discord 頻道以在直播期間通訊。

#### L7.4. 不正常現象

- 禁止任何嘗試造成遊戲不正常現象的行為。
- 如任何動作、擊殺、移動或任何其他遊戲內行動經 EA 判定為由未認可的不正常現象所引發，則 EA 將自行斟酌決定對於該行動的處置，包括但不限於重新開始對戰或根據附錄 A 中的 A6 (罰則) 條懲罰當事隊伍。

#### L7.5. 中斷連線與遊戲開始

- 如果選手中斷連線或未能載入到遊戲，對戰會繼續進行。
- 如果一個分組的遊戲對戰大廳裡有五分之一以上的參賽者在遊戲期間中斷連線或無法載入到遊戲中，或者無法結束對戰，則錦標賽官員可以在該分組的輪次中添加其他對戰。

#### L7.6 遊戲檔案

參賽者僅能新增或編輯下列遊戲檔案：

- local.cfg
- autoexec.cfg

參賽者僅能新增或編輯上述特定檔案中的以下行：

- fps\_max
- mat\_letterbox\_aspect\_goal
- mat\_letterbox\_aspect\_threshold

#### L8. 責任限制

EA 不承擔下列事項的責任：(1) 錯誤資訊，無論其是否由參與者、打字錯誤或因設備或與錦標賽關聯的程式設定所引起；(2) 技術故障，包括但不限於網路故障、中斷或中斷連線；(3) 在參賽過程或錦標賽期間未經授權的干預；(4) 錦標賽管理或報名程序的技術或人為錯誤；(5) 郵件或電子通訊遲延、遺失、無法寄送、發生錯誤、受損或遭竊；(6) 出於任何原因而喪失資格，包括參賽者對《官方規則》和參賽程序要求的誤解。

#### L9. 獎金

下列線上錦標賽 5 的獎金將依下述方式，根據隊伍在其所在地區之線上錦標賽 5 結束時的排名分配給各隊。下列所有獎金會平均分配給參加線上錦標賽 5 之隊伍中的三 (3) 名參賽者。

##### L9.1 線上錦標賽 5 澳大利亞和紐西蘭、大東南亞、南韓、日本、中東與非洲以及南美區獎金

賽事結束時的排名	獎金金額 (所有金額均為美元)
第 1 名 (錦標賽獲勝者)	\$3,600 美元
第 2 名	\$2,220 美元
第 3 名	\$1,380 美元
第 4 名	\$990 美元
第 5 名	\$810

##### L9.2 線上錦標賽 5 北美與歐洲區獎金

賽事結束時的排名	獎金金額 (所有金額均為美元)
第 1 名 (錦標賽獲勝者)	\$7,200
第 2 名	\$4,410 美元
第 3 名	\$2,790 美元

第 4 名	\$2,010 美元
第 5 名	\$1,650 美元
第 6 名	\$1,410 美元
第 7 名	\$1,185 美元
第 8 名	\$975 美元
第 9 名	\$780 美元
第 10 名	\$590

## 附錄 M：線上錦標賽 6 規則

### M1.概觀

線上錦標賽 6 是 ALGS 的第 6 個線上錦標賽，將於 2020 年 5 月 30 日到 2020 年 5 月 31 日期間在線上舉行，在每個地區都有分別的賽事。

線上錦標賽 6 使用多輪次單敗淘汰賽制。每輪經過一定場次的對戰後，各隊的成績會進行比較，以確定晉級到下一輪的隊伍。在決賽輪中經過一定場次的對戰後，會對結果進行比較，以確定每個地區的賽事獲勝者。

### M2.其他資格要求

隊伍中的每個參賽者都必須在太平洋時間 (「PT」) 2020 年 5 月 28 日星期四下午 2:00 之前，使用用於註冊 ALGS 的 EA 帳號，在 PC 平台上於《Apex 英雄》積分聯賽系列賽 4 第 1 階段中達到黃金 IV 級或更高等級，才可參加線上錦標賽 6。

### M3.報名與報到

若要報名參加線上錦標賽 6，每個隊伍都必須在太平洋時間 2020 年 5 月 28 日星期四中午 12:00 (以下稱「錦標賽 6 報名截止時間」) 之前，完成以下步驟：

- 隊長：前往位於 [Battlefy.com/algs](https://battlefy.com/algs) 的 Battlefy 線上錦標賽 6 網頁 (以下稱「錦標賽 6 網站」)，選擇適當的賽事，然後按一下「加入錦標賽」按鈕；
- 隊長：在錦標賽 6 網站上，從隊伍名單選取參加錦標賽的參賽者，組成隊伍陣容，然後傳送邀請給這些參賽者以加入錦標賽；
- 隊伍中其他參加賽事的參賽者：接受邀請以加入錦標賽；且
- 隊伍中的所有參賽者：閱讀並接受官方規則。

報名的隊伍必須在錦標賽開賽前一 (1) 小時起，在錦標賽 6 網站向線上錦標賽完成報到，以確認其到場。在報名網站的 ALGS 報名程序中，參賽者必須使用所提供的 EA 帳號 ID 報到。隊伍中的所有參賽者報到後，就會進行線上錦標賽 6 種子排位。

在線上錦標賽 6 報名截止時間前可以編輯變更隊伍名單，截止時間之後此賽事的隊伍名單即會鎖定。

### M4.錦標賽進行方式

#### M4.1.隊伍最大數量

北美洲與歐洲地區，每個地區最多 320 個隊伍。所有其他地區，每個地區最多 160 個隊伍。

#### M4.2.種子排位與分組

在錦標賽開賽時，隊伍會隨機分配為最多二十 (20) 組。在這些分組中，各隊會進行隨機種子排序。

### M4.3.輪次、決賽和勝者決定

所有隊伍一開始會分入第 1 輪。錦標賽的總輪次會視賽事當天報到的最後隊伍數量而定，但會有最高輪次限制。北美和歐洲地區最多五 (5) 輪，包括決賽輪。所有其他地區最多四 (4) 輪，包括決賽輪。

決賽之前的每一輪會進行四 (4) 場對戰，各隊需在每場對戰中累積積分。積分獲得方式如「M4.4. 分數」條款所述

完成指定輪次的所有對戰後，每分組中獲得該輪次最高分數 (如 M4.4 分數條款所述) 的隊伍晉級下一輪，或者，如果所有分組中剩下的隊伍不超過二十 (20) 隊，則進行決賽。在錦標賽第一天報到結束後，每個分組可晉升到下一輪的確定隊伍隊數量，會在錦標賽 6 網站上宣布。剩下的隊伍從此賽事中淘汰。

每一輪會盡量使每一分組中具有最多隊伍，可晉級到賽事下一輪的隊伍數量，每個分組之間可能會有不同。

決賽會進行五 (5) 場對戰，各隊需在每場對戰中累積積分。積分獲得方式如「M4.4. 分數」條款所述完成決賽的所有對戰後，獲得本輪最高分數的隊伍 (分數獲得方式如「M4.4. 分數」條款所述) 會被宣布為該地區線上錦標賽 6 的獲勝者。

### M4.4.分數

隊伍在每場對戰結束時，會依其名次和隊伍的總擊殺數而獲得分數(以下稱為「對戰分數」)。

每次對戰獲得的分數如下：

- 名次
  - 第<sup>1</sup>名：12 分
  - 第<sup>2</sup>名：9 分
  - 第<sup>3</sup>名：7 分
  - 第<sup>4</sup>名：5 分
  - 第<sup>5</sup>名：4 分
  - 第<sup>6-7</sup>名：3 分
  - 第<sup>8-10</sup>名：2 分
  - 第<sup>11-15</sup>名：1 點
  - 第<sup>16-20</sup>名：0 分
- 殺敵數
  - 每個擊殺 1 分

如果隊伍未參加對戰 (該隊伍中沒有參賽者完成對戰)，則該隊伍的對戰分數為零 (0) 分。

每輪結束時，隊伍的總積分會包括該隊伍在該輪所有對戰的對戰分數 (以下稱為「輪次分數」)。

每場對戰和輪次的最終分數，會在 Battlefy 錦標賽官方網站公布。每一輪次的最終排名會在每一輪結束時，在錦標賽 6 網站公布。

#### M4.5.平分決勝

如果兩 (2) 隊或更多隊伍在輪次分數上平分，則會按以下先後順序決定平分時的勝負關係：

- 單場對戰分數
  - 每支平分隊伍的最高單場對戰點數，會與所有平分隊伍的最高單場對戰點數進行比較。在平分隊伍之間，其該輪的最高單場對戰分數，可能出現在相同或不同的對戰場次中。最高單場對戰點數較高的隊伍為平分時的勝者。範例：隊伍 1 和隊伍 2 獲得的輪次點數皆為 67 點。隊伍 1 的最高單場對戰點數是該輪次第一場對戰的 20 點，隊伍 2 的最高單場對戰點數是該輪次第二場對戰的 22 點。隊伍 2 會是單場對戰分數平分決勝的勝者。該輪次的所有對戰將重複進行此比較，直到所有平分間都分出勝負，或沒有其他個別對戰點數可供參照為止。範例：隊伍 1 和隊伍 2 的單場最高對戰點數分別是第 1 場和第 3 場對戰的 20 點。隊伍 1 的下一個最高單場對戰分數是第 3 場對戰的 18 分，而隊伍 2 的下一個最高單場對戰分數是第 2 場對戰的 15 分。隊伍 1 會是單場對戰分數平分決勝的勝者。如果在查看單場對戰分數後，仍然有兩(2)隊或以上的隊伍並列，則將使用「單場對戰最佳名次」決定平分勝負。
- 單場對戰最佳名次
  - 每支平分隊伍的最佳單場對戰名次，會與所有平分隊伍的最佳單場對戰名次進行比較。對於每個平分隊伍，這些名次可能出現相同或不同的對戰場次中。具有最佳名次 (最低數字) 的隊伍為平分決勝的勝者。以第 1 名完成單場對戰，是可能出現的最佳名次。會對該輪次的所有對戰重複進行此比較，直到所有同分情況都分出勝負，或沒有更多的個別對戰可用為止。如果在查看單場對戰分數和單場最佳名次後仍然有兩 (2) 隊或以上的隊伍並列，則將使用「單場對戰總擊殺數」決定平分勝負。
- 單場對戰總擊殺數
  - 每個平分隊伍在單場對戰中的單場最高總擊殺數，會與所有平分隊伍的單場最高總擊殺數進行比較。在單場對戰中獲得最多擊殺數的隊伍為平分決勝的勝者。會對該輪次的所有對戰重複進行此比較，直到所有同分情況都分出勝負，或沒有更多的對戰可用為止。

#### M5.錦標賽時間表

##### M5.1.適用的時區

下列每個地區的線上錦標賽會在每個地區之時區的中午 12:00 開始：

- 澳大利亞和紐西蘭
  - AEST
- 日本
  - JST
- 南韓
  - KST
- 大東南亞
  - SGT
- 中東與非洲
  - TRT
- 歐洲
  - BST
- 北美洲
  - PDT

- 南美洲
- BRT

### M5.2.各輪與決賽開始時間

錦標賽的時間表如下，2020年5月30日星期六是隊伍數量最多的時候：

- 第1輪：中午 12:00
- 第2輪：下午 2:30
- 第3輪：下午 5:00
- 北美和歐洲地區的第4輪/其他地區的決賽時間：下午 7:30

第5輪(北美與歐洲地區決賽)將於2020年5月31日星期天舉行。詳細資訊請參閱M5.3決賽直播條款。

每輪的具體時間可能與上述時間表所列不同。對戰的具體開始時間會在當天於錦標賽6網站上公布。

### M5.3.決賽直播

北美與歐洲地區的決賽會有由EA運作的直播。隊伍中的所有參賽者必須在英國夏令時間(BST, 歐洲)或太平洋時間(PT, 北美)2020年5月31日星期天的下午5:40前，進入遊戲中的對戰大廳，以確認參賽。這些決賽的第一場對戰會在英國夏令時間(BST, 歐洲)或太平洋時間(PT, 北美)的下午6:00開始。

詳細對戰時間表會在2020年5月31日星期天之前，在錦標賽6網站上公布。

從2020年5月30日至線上錦標賽6結束為止，獲得直播決賽資格的隊伍不得更改其名單中的任何隊員。

### M6.對戰規則

- 在《Apex 英雄》中參加適當之線上錦標賽對戰的獨特代碼，會在錦標賽6網站上發布。錦標賽中的每個分組和每個輪次可能都有唯一的代碼。
  - 錦標賽開始之前，會透過電子郵件將如何在《Apex 英雄》中參加線上錦標賽對戰的詳細指南，發送給每個參賽者。
  - 建議參賽者將 [LeagueOps@battlefy.com](mailto:LeagueOps@battlefy.com) 加入為其電子郵件聯絡人。
  - 參賽者也可透過寄送電子郵件到 [ALGSLeagueOps@ea.com](mailto:ALGSLeagueOps@ea.com) 以索取指南。
  - 參賽者不可分享此代碼。如果參賽者分享此代碼，該參賽者及其隊伍會依照《附錄A》所述之A6(罰則)條文進行懲處。
- 選擇直播其對戰，並在其直播畫面上顯示代碼的參賽者，視為有分享代碼行為。
- 在每場對戰開始前，隊長必須在每場對戰的遊戲大廳輸入其隊伍名稱。在大廳提供的隊伍名稱，必須與在報名期間於錦標賽6網站使用的隊伍名稱相符。比賽中唯一允許變更隊名的情況是在達到字元數限制時縮短隊名。
- 參賽者必須依照M5條錦標賽時間表中所詳述的對戰開始時間，進入在遊戲內的對戰大廳，以參加對戰。
- 對戰可在參賽者或隊伍並未全員到齊的情況下，於排定的開始時間開始。

- 錯過對戰的參賽者或隊伍，可參加下一輪的對戰。
- 對戰的隊伍和人數可能少於二十 (20) 支隊伍及/或六十 (60) 名參賽者。
- 如果分組中的隊伍數量少於進入下一輪的數量，則所有隊伍都將晉級。

## M7.其他對戰指南

### M7.1.遊戲方式設定

- 每場對戰的所有設定，都採用《Apex 英雄》積分聯賽對戰的預設設定。
- 每個地區的對戰會在這些資料中心舉辦：
  - 北美洲：愛荷華 (任何)
  - 歐洲：阿姆斯特丹 (任何)
  - 南美洲：聖保羅 (任何)
  - 澳大利亞和紐西蘭：雪梨 (任何)
  - 日本：東京 (任何)
  - 南韓：東京 (任何)
  - 大東南亞：新加坡 (任何)
  - 中東與非洲：法蘭克福 (任何)
- 如果發生使對戰需要在上述指定以外之不同資料中心舉辦的技術或連線問題，會在錦標賽 6 網站上發布關於新資料中心的詳細資訊。

### M7.2.地圖

- 所有對戰將在下列地圖之一進行：
  - 世界邊緣 (World's Edge) 和諸王峽谷 (Kings Canyon)
    - 第 320 輪：
      - 對戰 1 和對戰 2：世界邊緣 (World's Edge)
      - 對戰 3 和對戰 4：諸王峽谷 (Kings Canyon)
    - 第 160 輪：
      - 對戰 1 和對戰 2：諸王峽谷 (Kings Canyon)
      - 對戰 3 和對戰 4：世界邊緣 (World's Edge)
    - 第 80 輪：
      - 對戰 1 和對戰 2：世界邊緣 (World's Edge)
      - 對戰 3 和對戰 4：諸王峽谷 (Kings Canyon)
    - 第 40 輪：
      - 對戰 1 和對戰 2：諸王峽谷 (Kings Canyon)
      - 對戰 3 和對戰 4：世界邊緣 (World's Edge)
    - 第 20 輪
      - 對戰 1 和對戰 2：世界邊緣 (World's Edge)
      - 對戰 3、對戰 4 和對戰 5：諸王峽谷 (Kings Canyon)

### M7.3.一般規則

- 在錦標賽期間，參賽者需負責準備其自己的設備與網路連線。
- 選擇直播其對戰的參賽者，必須設定至少五 (5) 分鐘的延遲。
- 在對戰結束前，參賽者不得退出對戰，且必須回到遊戲大廳。

- 參賽者不得蓄意延誤對戰開始時間。
- 參賽者不可使用任何改變遊戲的腳本或程式。
- 參賽者不得利用遊戲機制進入和離開 30 秒的「越界」擊殺計時器。
  - 此規則的範例包括重複使用繩索、鉤爪、傳送門、氣球或其他角色技能，重複進入同一個會觸發「越界」計時器的區域。
- 參賽者不得蓄意利用地圖幾何上的單面材質，以阻擋或閃避任何可能不具備該受濫用幾何材質而以其他方式連結的傷害。
- 參賽者不可躲藏在地圖幾何圖形內。
- 參賽者不得蓄意躲藏於地圖的隱形牆後方。
- 參賽者不得於瀕死狀態時使用自己的武器開火。
- 參賽者不得於復活其他選手時使用自己的武器開火。
- 參賽者不可利用傳奇能力來獲得意外的競爭優勢，包括任何可能減少傳奇的戰術或終極能力冷卻時間的利用方式。
- 參賽者不得利用武器檢查或裝填的不正常現象，以提高武器的開火速度。
- 參賽者不得蓄意近戰攻擊戰利品、補給品及/或重生訊號台以將其本身或其他選手拋至空中。
- 對戰期間參賽者與隊伍不可接受任何指導。參賽者與其他非同隊參賽者間任何形式的交流，都可能被視作指導。
- 在賽事期間，除自己團隊中的其他參賽者外，參賽者不可與其他 ALGS 參賽者進行任何交流。
- 在此賽事中，參賽者可使用鍵盤和滑鼠、Playstation 4 控制器或 Xbox 控制器。
  - 參賽者不可利用輸入裝置上的巨集功能。
  - 參賽者不可使用會導致於遊戲中執行一系列或同時動作的巨集或腳本。
- 參賽者不可利用任何可影響遊戲遊玩，或使用相較於其他參賽者佔得優勢的第三方應用程式或程式。
- 在賽事期間，隊伍需自行解決其團隊的通訊問題。
  - 參與北美和歐洲地區決賽的隊伍，可能必須加入特定的 Discord 頻道以在直播期間通訊。

#### M7.4. 不正常現象

- 禁止任何嘗試造成遊戲不正常現象的行為。
- 如任何動作、擊殺、移動或任何其他遊戲內行動經 EA 判定為由未認可的不正常現象所引發，則 EA 將自行斟酌決定對於該行動的處置，包括但不限於重新開始對戰或根據附錄 A 中的 A6 (罰則) 條懲罰當事隊伍。

#### M7.5. 中斷連線與遊戲開始

- 如果選手中斷連線或未能載入到遊戲，對戰會繼續進行。
  - 如果選手在對戰時連線中斷，可使用遊戲中的重新連線功能嘗試重新加入遊戲。
- 如果一個分組的遊戲對戰大廳裡有五分之一以上的參賽者在遊戲期間中斷連線或無法載入到遊戲中，或者無法結束對戰，則錦標賽官員可以在該分組的輪次中添加其他對戰。

#### M7.6 遊戲檔案

參賽者僅能新增或編輯下列遊戲檔案：

- local.cfg
- autoexec.cfg

參賽者僅能新增或編輯上述特定檔案中的以下行：

- fps\_max
- mat\_letterbox\_aspect\_goal
- mat\_letterbox\_aspect\_threshold

#### M8.責任限制

EA 不承擔下列事項的責任：(1) 錯誤資訊，無論其是否由參與者、打字錯誤或因設備或與錦標賽關聯的程式設定所引起；(2) 技術故障，包括但不限於網路故障、中斷或中斷連線；(3) 在參賽過程或錦標賽期間未經授權的干預；(4) 錦標賽管理或報名程序的技術或人為錯誤；(5) 郵件或電子通訊遲延、遺失、無法寄送、發生錯誤、受損或遭竊；(6) 出於任何原因而喪失資格，包括參賽者對《官方規則》和參賽程序要求的誤解。

#### M9.獎金

下列線上錦標賽 6 的獎金將依下述方式，根據隊伍在其所在地區之線上錦標賽 6 結束時的排名分配給各隊。下列所有獎金會平均分配給參加線上錦標賽 6 之隊伍中的三 (3) 名參賽者。

##### M9.1 線上錦標賽 6 澳大利亞和紐西蘭、大東南亞、南韓、日本、中東與非洲以及南美區獎金

賽事結束時的排名	獎金金額 (所有金額均為美元)
第 1 名 (錦標賽獲勝者)	\$3,600 美元
第 2 名	\$2,220 美元
第 3 名	\$1,380 美元
第 4 名	\$990 美元
第 5 名	\$810

##### M9.2 線上錦標賽 6 北美與歐洲區獎金

賽事結束時的排名	獎金金額 (所有金額均為美元)
第 1 名 (錦標賽獲勝者)	\$7,200
第 2 名	\$4,410 美元

第 3 名	\$2,790 美元
第 4 名	\$2,010 美元
第 5 名	\$1,650 美元
第 6 名	\$1,410 美元
第 7 名	\$1,185 美元
第 8 名	\$975 美元
第 9 名	\$780 美元
第 10 名	\$590

## 附錄 N：夏季巡迴賽

### N1. 概要

夏季巡迴賽是 ALGS 的系列線上電子遊戲競賽。除最後機會資格賽外，每個夏季巡迴賽之錦標賽的排名居前隊伍，均可獲得 ALGS 積分。

夏季巡迴賽組成如下：

- 四 (4) 個初級線上錦標賽 (每個地區，稱為「SC OT」)，並且都分為兩 (2) 個階段，詳情請參見**第 N3 條**；
- 每個地區一個線上最後機會資格賽 (「SC LCQ」，在**第 N4 條**說明)；以及
- 每個超級區域一個線上複賽 (「SC 複賽」，在**第 N5 條**說明)。

隊伍依照 SC OT 或 SC LCQ 的排名，取得 SC 複賽資格。

### N2. 報名與其他資格要求

每場賽事的報名程序與任何其他資格要求，都會在特定賽事規則中告知。

### N3. 線上錦標賽初賽

每個線上錦標賽初賽分兩 (2) 天舉行，第一階段 (以下稱「地區階段」) 在第 1 天，第二階段 (以下稱「超級地區階段」) 在第 2 天。地區階段會依照地區或超級地區劃分。超級地區階段會依照超級地區劃分。確切的時間表與賽程形式，會在賽事特定規則中宣布。

#### N3.1. 地區階段

區域階段的賽事可能有多個輪次，包括此階段的決賽輪 (以下稱「區域階段決賽」)，緊接在決賽輪次之前的輪次 (以下稱「區域階段半決賽」)，以及緊接在區域階段半決賽之前的輪次 (以下稱「區域階段四分之一決賽」)。此階段的總輪次會視賽事當天報到的最後隊伍數量而定，但會有最高輪次限制。

每個輪次包括一系列的對戰。

隊伍可根據**第 4.2.1.3 條**區域限制和規定，報名每個初級線上錦標賽的一 (1) 個。每個線上錦標賽初賽的地區限制與規定。

依照每個區域階段最後排名的頂尖隊伍，會晉級到其超級區域的超級區域階段。晉級隊伍的精確細分，會在賽事特定規則中告知。

#### N3.2. 超級地區階段

超級區域階段會有二十 (20) 支隊伍進行單一系列的對戰。

每個超級區域階段的頂尖排名隊伍，可獲得下列資格：

- 後續 SC OT 之超級區域階段的開賽排位；以及

- SC 複賽。

這些排名居前的隊伍必須保留資格賽事名單中的至少兩 (2) 名參賽者，才能保有下列 SC OT 超級地區階段的優先晉級席位。

超級地區階段開賽排位的精確合格隊伍數量，會在各特定賽事規則中宣布。

#### **N4.最後機會資格賽**

尚未獲得 SC 複賽資格的隊伍，可在其區域的 SC LCQ 中競爭，以獲得 SC 複賽資格的機會。一個隊伍不能參加一 (1) 個以上的 SC LCQ。賽事時間表與賽程形式，會在特定賽事規則中詳述。

#### **N5.SC 複賽**

SC 複賽是夏季巡迴賽的巔峰賽事。具有資格的隊伍會在其超級區域的 SC 複賽進行競賽。

##### **N5.1 時間表與限制**

精確的時間表會在賽事特定規則中宣佈。

所有有資格進入 SC 複賽的隊伍，都必須分別完成 SC 複賽的報名程序。關於如何報名的詳細資訊，會在特定賽事規則中提供。

##### **N5.2.資格**

隊伍可透過以下方法之一取得 SC 複賽資格：

- 初級線上錦標賽
  - 每個初級線上錦標賽之超級區域階段結束排名的前三 (3) 名隊伍，取得參加 SC 複賽的資格 (以下稱「SC OT 複賽隊伍」)。
    - 取得資格後，SC OT 複賽隊伍可繼續參加其他初級線上錦標賽，以提昇其複賽種子排位。
    - SC OT 複賽隊伍在其任何後續 SC OT 和 SC 複賽的鎖定名單中，必須保留至少兩 (2) 名資格賽事名單中的參賽者，才能保有其 SC 複賽資格。如果某個參賽者在後續的 SC OT 或 SC LCQ 中，加入了新的隊伍 (即不含資格賽名單中任何一名隊友的隊伍)，則該參賽者將會從 SC OT 複賽隊伍中移除。
  - 在夏季巡迴賽中登記參加第四次線上錦標賽 (以下稱「SC OT4」) 的 SC OT 複賽隊伍，不可在 SC OT4 賽事結束和複賽名單鎖定日期之間，對名單進行任何變更。
  - 夏季巡迴賽 ALGS 積分
    - 夏季巡迴賽中累計總 ALGS 積分最高的前四 (4) 到十六 (16) 支隊伍，獲得 SC 複賽資格。
    - 確切的數量取決於通過初步線上錦標賽重複獲得資格之隊伍的數量，以及因名單變更而喪失資格的數量。
    - 此取得資格的方法僅適用於尚未獲得複賽資格以及登記參加 SC OT4 的隊伍。
    - 在夏季巡迴賽中獲得的累計總 ALGS 積分，會在 SC OT4 賽事結束時進行計算，且會包括 SC OT4 鎖定名單上每個參賽者在所有 SC OT 中獲得的 ALGS 積分。

- 透過此方法取得資格後，隊伍必須在擁有其資格賽名單中的相同三 (3) 名參賽者情況下，才能報名參加 SC 複賽。
- 最後機會資格賽
- 依照在每個區域 SC LCQ 最後排名決定的前兩 (2) 名隊伍，會晉級到其超級區域的 SC 複賽
- 在獲得 SC 複賽資格後，這些隊伍不得變更其隊伍中的任何成員。

### N5.3.比賽形式

SC 複賽會有二十 (20) 支隊伍進行單一系列的對戰。

#### N5.3.1 種子排位

隊伍依照其在所有 SC OT 賽事的累計總 ALGS 積分，獲得種子排位。

#### N5.3.2 計分

透過 SC OT 或夏季巡迴賽 ALGS 積分獲得複賽資格的前十 (10) 支種子隊伍，依照下列積分開始 SC 複賽：

- 第 1 種子 = 10 積分
- 第 2 種子 = 9 積分
- 第 3 種子 = 8 積分
- 第 4 種子 = 7 積分
- 第 5 種子 = 6 積分
- 第 6 種子 = 5 積分
- 第 7 種子 = 4 積分
- 第 8 種子 = 3 積分
- 第 9 種子 = 2 積分
- 第 10 種子 = 1 積分

隊伍在每場對戰結束時，會依其名次和隊伍的總擊殺數而獲得積分。

每次對戰獲得的分數如下：

- 名次
- 第<sup>1</sup>名：12 分
- 第<sup>2</sup>名：9 分
- 第<sup>3</sup>名：7 分
- 第<sup>4</sup>名：5 分
- 第<sup>5</sup>名：4 分
- 第<sup>6</sup>-<sup>7</sup>名：3 分
- 第<sup>8</sup>\* - 第 10 名：2 分

- 第<sup>11</sup> - <sup>15</sup>名：1 點
- 第<sup>16</sup><sup>名</sup> - 第 20 名：0 分
- 殺敵數
- 每個擊殺 1 分

### N5.3.3. 對戰積分

SC 複賽冠軍由對戰積分機制決定。

若有隊伍在決賽中達到五十 (50) 分 (以下稱為「對戰積分門檻」)，則其成為對戰積分合格者 (Match Point Eligible)。

若有對戰積分合格者隊伍獲得決勝點資格，在達到對戰積分門檻的下一場比賽中贏得比賽，則將會被宣佈為 SC 複賽獲勝者。

宣布某個隊伍成為 SC 複賽的獲勝者後，其餘隊伍會根據其 SC 後賽的總積分，獲得第 2-20 名的名次。

### N6. 夏季巡迴賽獎金與 ALGS 積分

夏季巡迴賽的總獎金金額為 500,000.00 美元。關於確切獎金的詳細資訊，請參見**第 6 條獎金**條文。

夏季巡迴賽會依照附錄 E **第 E4 條夏季巡迴賽**條文，頒發 ALGS 積分。

參賽者可透過發送電子郵件到 [ALGSLeagueOps@ea.com](mailto:ALGSLeagueOps@ea.com)，來查詢其隊伍目前夏季巡迴賽總 ALGS 積分。

## 附錄 O：夏季巡迴賽線上錦標賽初賽 1 規則

### O1. 概要

夏季巡迴賽線上錦標賽初賽 1 (以下稱「SC OT1」) 將從 2020 年 6 月 20 日星期六到 2020 年 6 月 21 日星期天舉行。

SC OT1 使用多輪次多階段單敗淘汰賽制。在區域階段，每輪經過一定場次的對戰後，各隊的成績會進行比較，以確定晉級到下一輪的隊伍。在決賽輪中經過一定場次的對戰後，會對結果進行比較，以決定晉級到每個超級區域之超級區域階段的隊伍。在超級區域階段，經過一定場次的對戰後，會對結果進行比較，以決定每個超級區域的錦標賽獲勝者。

### O2. 其他資格要求

隊伍中的每個參賽者必須在太平洋時間 (「PT」) 2020 年 6 月 18 日星期四下午 2:00 之前，使用用於註冊 ALGS 的 EA 帳號，在 PC 平台上於《Apex 英雄》積分聯賽系列賽 4 第 1 階段中達到黃金 IV 級 (4) 或更高等級，才可參加 SC OT1 賽事。

### O3. 報名與報到

若要報名參加 SC OT1，每個隊伍都必須在太平洋時間 2020 年 6 月 18 日星期四中午 12:00 之前，完成以下步驟：

- 隊長：前往位於 [Battlefy.com/leagues/algs](https://battlefy.com/leagues/algs) 的 Battlefy SC OT1 網頁 (以下稱「SC OT1 網站」)，選擇適當的區域階段錦標賽，然後按一下「加入錦標賽」按鈕；
- 隊長：在 SC OT1 網站上，從隊伍名單選取參加錦標賽的參賽者，組成隊伍陣容，然後傳送邀請給這些參賽者以加入錦標賽；
- 隊伍中其他參加賽事的參賽者：接受邀請以加入錦標賽；且
- 隊伍中的所有參賽者：閱讀並接受官方規則。

對於賽事的每個階段，報名的隊伍必須在每個錦標賽階段開賽前一 (1) 小時起，在 SC OT1 網站向線上錦標賽完成報到，以確認其到場。在報名網站的 ALGS 報名程序中，參賽者必須使用所提供的 EA 帳號 ID 報到。隊伍中的所有參賽者報到後，就會進行 SC OT1 種子排位。

在太平洋時間 2020 年 6 月 18 日中午 12 點的 SC OT1 名單鎖定日期前，可以編輯變更隊伍名單，此時間之後 SC OT1 的隊伍名單即會鎖定。

### O4. 錦標賽形式

此錦標賽分為兩 (2) 個賽事階段，區域階段和超級區域階段。所有隊伍從區域階段開始比賽，每個區域階段的頂尖排名隊伍晉級到其超級區域的超級區域階段。

#### O4.1. 地區階段

##### O4.1.1. 隊伍最大數量

北美與歐洲地區，每個地區最多 320 個隊伍。所有其他地區，每個地區最多 160 個隊伍。

#### 04.1.2.種子排位與分組

在錦標賽開賽時，隊伍會隨機分配為最多二十 (20) 組。在這些分組中，各隊會進行隨機種子排序。

#### 04.1.3.輪次與晉級

所有地區最多四 (4) 輪，包括決賽輪。

除決賽輪次以外的每個輪次，會有四 (4) 場對戰。決賽輪次有五 (5) 場對戰。

隊伍在每場對戰中累積積分；積分獲得方式如 **04.4 分數** 條文所述。

所有隊伍一開始會分入第 1 輪。完成指定輪次的所有對戰後，每組獲得該輪次最高輪次分數 (如 **第 04.4 計分** 條文所述) 的隊伍晉級到下一輪。對於南美、中東和非洲、澳大利亞和紐西蘭、南韓 (以下稱「SC 區域 2」) 的錦標賽，當所有組中剩下二十 (20) 或更少的晉級隊伍時，這些隊伍晉級到決賽。對於北美、歐洲、大東南亞、日本 (以下稱「SC 區域 1」) 的錦標賽，當所有組中剩下四十 (40) 或更少的晉級隊伍時，這些隊伍晉級到決賽。剩下的隊伍從此賽事中淘汰。

在錦標賽第一天報到結束後，每個分組可晉升到下一輪的確定隊伍數量，會在 SC OT1 網站上宣布。

每一輪會盡量使每一分組中具有最多隊伍，可晉級到賽事下一輪的隊伍數量，每個分組之間可能會有不同。

SC 區域 1 錦標賽的決賽會有兩 (2) 組最多 (20) 支隊伍。SC 區域 2 錦標賽的決賽會有一 (1) 組最多 (20) 支隊伍。

決賽所有對戰完成後，每組每輪最高輪次分數的完賽隊伍，晉級至超級區域階段。每個區域的頂尖排名隊伍會依照下文所述，晉級到其超級區域的超級區域階段：

- 北美、歐洲、大東南亞、日本
  - 每個區域每個決賽分組的前八 (8) 名隊伍
- 南美、中東與非洲、澳大利亞與紐西蘭、南韓
  - 每個區域的前四 (4) 名隊伍

從 2020 年 6 月 20 日至 SC OT1 結束為止，獲得超級區域階段資格的隊伍不得更改其名單中的任何隊員。

#### 04.2.超級地區階段

超級地區階段有一 (1) 輪五 (5) 場對戰，各隊在每場對戰中累積積分。積分獲得方式如 **第 04.4. 計分** 條款所述。

#### 04.3.獲勝者決定

在超級地區階段完成所有對戰之後，在超級地區階段具有最高輪次分數 (如 **O4.4 分數** 條款所述) 的隊伍，會被宣布為該超級地區 SC OT1 的獲勝者。

#### O4.4. 分數

隊伍在每場對戰結束時，會依其名次和隊伍的總擊殺數而獲得分數(以下稱為「對戰分數」)。

每次對戰獲得的分數如下：

- 名次
  - 第<sup>1</sup>名：12 分
  - 第<sup>2</sup>名：9 分
  - 第<sup>3</sup>名：7 分
  - 第<sup>4</sup>名：5 分
  - 第<sup>5</sup>名：4 分
  - 第<sup>6-7</sup>名：3 分
  - 第<sup>8-10</sup>名：2 分
  - 第<sup>11-15</sup>名：1 點
  - 第<sup>16-20</sup>名：0 分
- 殺敵數
  - 每個擊殺 1 分

如果隊伍未參加對戰 (該隊伍中沒有參賽者完成對戰)，則該隊伍的對戰分數為零 (0) 分。

每輪結束時，隊伍的總積分會包括該隊伍在該輪所有對戰的對戰分數 (以下稱為「輪次分數」)。

每場對戰和輪次的最終分數，會在 **Battlefy** 錦標賽官方網站公布。每一輪次的最終排名會在每一輪結束時，在 SC OT1 網站公布。

#### O4.5. 平分決勝

如果兩 (2) 隊或更多隊伍在輪次分數上平分，則會按以下先後順序決定平分時的勝負關係：

- 單場對戰分數
  - 每支平分隊伍的最高單場對戰點數，會與所有平分隊伍的最高單場對戰點數進行比較。在平分隊伍之間，其該輪的最高單場對戰分數，可能出現在相同或不同的對戰場次中。最高單場對戰點數較高的隊伍為平分時的勝者。範例：隊伍 1 和隊伍 2 獲得的輪次點數皆為 67 點。隊伍 1 的最高單場對戰點數是該輪次第一場對戰的 20 點，隊伍 2 的最高單場對戰點數是該輪次第二場對戰的 22 點。隊伍 2 會是單場對戰分數平分決勝的勝者。該輪次的所有對戰將重複進行此比較，直到所有平分間都分出勝負，或沒有其他個別對戰點數可供參照為止。範例：隊伍 1 和隊伍 2 的單場最高對戰點數分別是第 1 場和第 3 場對戰的 20 點。隊伍 1 的下一個最高單場對戰分數是第 3 場對戰的 18 分，而隊伍 2 的下一個最高單場對戰分數是第 2 場對戰的 15 分。隊伍 1 會是單場對戰分數平分決勝的勝者。如果在查看單場對戰分數後，仍然有兩(2)隊或以上的隊伍並列，則將使用「單場對戰最佳名次」決定平分勝負。
- 單場對戰最佳名次
  - 每支平分隊伍的最佳單場對戰名次，會與所有平分隊伍的最佳單場對戰名次進行比較。對於每個平分隊伍，這些名次可能出現相同或不同的對戰場次中。具有最佳名次 (最低數字) 的隊伍

為平分決勝的勝者。以第 1 名完成單場對戰，是可能出現的最佳名次。會對該輪次的所有對戰重複進行此比較，直到所有同分情況都分出勝負，或沒有更多的個別對戰可用為止。如果在查看單場對戰分數和單場最佳名次後仍然有兩 (2) 隊或以上的隊伍並列，則將使用「單場對戰總擊殺數」決定平分勝負。

- 單場對戰總擊殺數
- 每個平分隊伍在單場對戰中的單場最高總擊殺數，會與所有平分隊伍的單場最高總擊殺數進行比較。在單場對戰中獲得最多擊殺數的隊伍為平分決勝的勝者。會對該輪次的所有對戰重複進行此比較，直到所有同分情況都分出勝負，或沒有更多的對戰可用為止。

## 05. 錦標賽時間表

### 05.1. 適用的時區

- 澳大利亞和紐西蘭
- AEST
- 日本
- JST
- 南韓
- KST
- 大東南亞
- SGT
- 中東與非洲
- TRT
- 歐洲
- BST
- 北美洲
- PDT
- 南美洲
- BRT

### 05.2. 區域階段開始時間

各地區錦標賽於 2020 年 6 月 20 日星期六的開始時間如下：

- 澳大利亞和紐西蘭、日本、南韓、大東南亞、中東和非洲、以及南美
- 中午 12:00
- 歐洲和北美
- 上午 10:00

每輪比賽預計持續 150 分鐘 (2.5 小時)，且會在上一輪結束後開始。

每輪的具體時間可能與上述時間表所列不同。對戰的具體開始時間會在當天於 SC OT1 網站上公布。

### 05.3. 超級區域開始時間和直播

美洲和 EMEA 超級區域的超級區域階段會有由 EA 營運的直播。隊伍中的所有參賽者必須在英國夏令時間 2020 年 6 月 21 日星期日 (EMEA) 下午 5:40 前或太平洋時間 (美洲) 下午 3:40 前，進入遊戲中的對戰大廳，以確認參賽。這些決賽的第一場對戰會在英國夏令時間 (BST, 歐洲) 或太平洋時間 (PT, 北美) 的下午 4:00 開始。

## 06. 對戰規則

- 在《Apex 英雄》中參加適當之線上錦標賽對戰的獨特代碼，會在錦標賽 SC OT1 網站上發布。錦標賽中的每個分組和每個輪次可能都有唯一的代碼。
  - 錦標賽開始之前，會透過電子郵件將如何在《Apex 英雄》中參加線上錦標賽對戰的詳細指南，發送給每個參賽者。
  - 建議參賽者將 [LeagueOps@battlefy.com](mailto:LeagueOps@battlefy.com) 加入為其電子郵件聯絡人。
  - 參賽者也可透過寄送電子郵件到 [ALGSLeagueOps@ea.com](mailto:ALGSLeagueOps@ea.com) 以索取指南。
  - 參賽者不可分享此代碼。如果參賽者分享此代碼，該參賽者及其隊伍會依照《附錄 A》所述之 **A6 罰則** 條文受到懲處。
- 選擇直播其對戰，並在其直播畫面上顯示代碼的參賽者，視為有分享代碼行為。
- 在每場對戰開始前，隊長必須在每場對戰的遊戲大廳輸入其隊伍名稱。在大廳提供的隊伍名稱，必須與在報名期間於 SC OT1 網站使用的隊伍名稱相符。比賽中唯一允許變更隊名的情況是在達到字元數限制時縮短隊名。
- 參賽者必須依照 **05 錦標賽時間表** 中所詳述的對戰開始時間，進入在遊戲內的對戰大廳，以參加對戰。
- 對戰可在參賽者或隊伍並未全員到齊的情況下，於排定的開始時間開始。
- 錯過對戰的參賽者或隊伍，可參加下一輪的對戰。
- 對戰的隊伍和人數可能少於二十 (20) 支隊伍及/或六十 (60) 名參賽者。
- 如果分組中的隊伍數量少於進入下一輪的數量，則所有隊伍都將晉級。

## 07. 額外對戰準則

下列準則是 **C6** 所述內容的補充。

### 07.1. 遊戲方式設定

- 每個地區的對戰會在這些資料中心舉辦：
  - 北美洲：愛荷華 (任何)
  - 歐洲：法蘭克福 (任何)
  - 南美：聖保羅 (任何)
  - 澳大利亞和紐西蘭：雪梨 (任何)
  - 日本：東京 (任何)
  - 南韓：首爾 (任何)
  - 大東南亞：新加坡 (任何)
  - 中東與非洲：法蘭克福 (任何)
- 每個超級地區的對戰會在這些資料中心舉辦：
  - 美洲：達拉斯 (任何)
  - EMEA：法蘭克福 (任何)
  - 北亞太地區：東京 (任何)

- 南亞太地區：新加坡 (任何)
- 如果發生使對戰需要在上述指定以外之不同資料中心舉辦的技術或連線問題，會在 SC OT1 網站上發布關於新資料中心的詳細資訊。

#### 07.2.地圖

- 所有對戰會在下列地圖進行：
- 世界邊緣 (World's Edge)

#### 07.3.一般規則

- 在此賽事中，參賽者可使用鍵盤和滑鼠、Playstation 4 控制器或 Xbox 控制器。
- 參賽者不可利用輸入裝置上的巨集功能。
- 參賽者不可使用會導致於遊戲中執行一系列或同時動作的巨集或腳本。
- 在賽事期間，隊伍需自行解決其團隊的通訊問題。
- 參與美洲和 EMEA 超級區域階段的隊伍，可能必須加入特定的 Discord 頻道以在直播期間通訊。

#### 07.5.中斷連線與遊戲開始

- 如果選手中斷連線或未能載入到遊戲，對戰會繼續進行。
- 如果選手在對戰時連線中斷，可使用遊戲中的重新連線功能嘗試重新加入遊戲。
- 如果一個分組的遊戲對戰大廳裡有五分之一以上的參賽者在遊戲期間中斷連線或無法載入到遊戲中，或者無法結束對戰，則錦標賽官員可以在該分組的輪次中添加其他對戰。

#### 07.6 遊戲檔案

參賽者僅能新增或編輯下列遊戲檔案：

- local.cfg
- autoexec.cfg

參賽者僅能新增或編輯上述特定檔案中的以下行：

- fps\_max
- mat\_letterbox\_aspect\_goal
- mat\_letterbox\_aspect\_threshold

### 08. 獎金

SC OT1 獎金的細項於 **6 獎金** 條文詳述。

依照每個超級地區 SC OT1 中的結束排名，排名前十 (10) 的隊伍也會獲得 SC OT 2 超級地區階段的優先晉級席位。

## 附錄 P：夏季巡迴賽線上錦標賽初賽 2 規則

### P1.概觀

夏季巡迴賽第 2 輪線上錦標賽初選賽 (以下稱「SC OT2」) 將從 2020 年 7 月 11 日到 2020 年 7 月 12 日期間舉行。

SC OT2 使用多輪次多階段單敗淘汰賽制。在地區階段，每輪經過一定場次的對戰後，各隊的成績會進行比較，以確定晉級到下一輪的隊伍。在地區階段決賽輪中經過一定場次的對戰後，會對結果進行比較，以決定晉級到每個超級地區之超級地區階段的隊伍。在超級地區階段，經過一定場次的對戰後，會對結果進行比較，以決定每個超級地區的錦標賽獲勝者。

## P2.其他資格要求

隊伍中的每個參賽者必須在太平洋時間 (「PT」) 2020 年 7 月 9 日下午 2:00 之前，使用用於註冊 ALGS 的 EA 帳號，在 PC 平台上於《Apex 英雄》積分聯賽系列賽 4 第 2 階段賽程中達到黃金 IV 級 (4) 或更高等級，才可參加 SC OT2。

## P3.報名與報到

若要報名參加 SC OT2，每個隊伍都必須在太平洋時間 2020 年 7 月 9 日中午 12:00 之前，完成以下步驟：

- 隊長：前往位於 [Battlefy.com/leagues/alg](https://battlefy.com/leagues/alg) 的 Battlefy SC OT2 網頁 (以下稱「SC OT2 網站」)，選擇適當的地區階段錦標賽，然後按一下「加入錦標賽」按鈕；
- 隊長：在 SC OT2 網站上，從隊伍名單選取參加錦標賽的參賽者，組成隊伍陣容，然後傳送邀請給這些參賽者以加入錦標賽；
- 隊伍中其他參加賽事的參賽者：接受邀請以加入錦標賽；且
- 隊伍中的所有參賽者：閱讀並接受官方規則。

對於賽事的每個階段，報名的隊伍必須在每個錦標賽階段開賽前一 (1) 小時起，在 SC OT2 網站向線上錦標賽完成報到，以確認其到場。在報名網站的 ALGS 報名程序中，參賽者必須使用所提供的 EA 帳號 ID 報到。隊伍中的所有參賽者報到後，就會進行 SC OT2 種子排位。

在太平洋時間 2020 年 7 月 9 日的 SC OT2 名單鎖定日期前，可以編輯變更隊伍名單，此時間之後 SC OT2 的隊伍名單即會鎖定。

參與美洲和 EMEA 超級地區階段的隊伍，必須加入特定的 Discord 頻道以在直播期間通訊。此特定的 Discord 頻道會在地區階段完賽後，透過電子郵件提供給選手。

## P4.錦標賽進行方式

此錦標賽分為兩 (2) 個賽事階段，地區階段和超級地區階段。SC OT1 的前十 (10) 名隊伍 (每隊稱為「SC OT2 優先晉級隊伍」) 將從超級地區階段開始錦標賽賽事。所有其他隊伍將從地區階段開始比賽，每個地區階段中排名最高的隊伍將晉級到其超級地區的超級地區階段。

日本和南韓的地區階段將劃分為單獨的超級地區 (APAC 北區)。所有其他地區的地區階段將劃分至各自的地區。

## P4.1.地區階段

### P4.1.1.隊伍最大數量

北美洲與歐洲地區，每個地區最多 320 個隊伍。所有其他地區，每個地區最多 160 個隊伍。

### P4.1.2.種子排位與分組

在錦標賽開賽時，隊伍會隨機分配為最多二十 (20) 組。在這些分組中，各隊會進行隨機種子排序。

### P4.1.3.輪次與晉級

所有地區最多五 (5) 輪，包括地區階段決賽輪。

除地區階段決賽輪次以外的每個輪次，會有四 (4) 場對戰。地區階段決賽輪次有五 (5) 場對戰。

隊伍在每場對戰中累積積分；積分獲得方式如 **P4.4 分數** 條文所述。

所有隊伍一開始會分入第 1 輪。完成指定輪次的所有對戰後，每組獲得該輪次最高輪次分數 (如 **P4.4 分數** 條文所述) 的隊伍晉級到下一輪。當所有分組中剩下的隊伍不超過二十 (20) 隊時，這些隊伍將晉級到地區階段決賽。

在錦標賽第一天報到結束後，每個分組可晉升到下一輪的確定隊伍數量，會在 SC OT2 網站上宣布。

每一輪會盡量使每一分組中具有最多隊伍，可晉級到賽事下一輪的隊伍數量，每個分組之間可能會有不同。

地區階段決賽的所有對戰完成後，每組每輪輪次分數排名居前的完賽隊伍將晉級至超級地區階段。每個地區階段決賽的排名居前隊伍會依照下文所述，晉級到其超級地區的超級地區階段：

- 北美洲、歐洲、大東南亞
  - 每個地區前八 (8) 名或更多隊伍
- 南美、中東與非洲、澳大利亞與紐西蘭
  - 每個地區前兩 (2) 名或更多隊伍
- APAC 北區 (日本和南韓)
  - 前十 (10) 名或更多隊伍

如果晉級隊伍或 SC OT2 優先晉級隊伍放棄其席位，則 SC OT2 地區階段決賽結束時排名後一名的隊伍將晉級到 SC OT2 超級地區階段。

從 2020 年 7 月 11 日至 SC OT2 結束為止，獲得超級地區階段資格的隊伍不得更改其名單中的任何隊員。

## P4.2.超級地區階段

超級地區階段有一 (1) 輪五 (5) 場對戰，各隊在每場對戰中累積積分。積分獲得方式如 **P4.4 分數** 條文所述。此階段包括從 SC OT2 地區階段晉級的隊伍，以及 SC OT2 優先晉級隊伍。

### P4.3.獲勝者決定

在超級地區階段完成所有對戰之後，在超級地區階段具有最高輪次分數(如 P4.4 分數條文所述)的隊伍，會被宣布為該超級地區 SC OT2 的獲勝者。

### P4.4.分數

隊伍在每場對戰結束時，會依其名次和隊伍的總擊殺數而獲得分數(以下稱為「對戰分數」)。

每次對戰獲得的分數如下：

- 名次
  - 第<sup>1</sup>名：12 分
  - 第<sup>2</sup>名：9 分
  - 第<sup>3</sup>名：7 分
  - 第<sup>4</sup>名：5 分
  - 第<sup>5</sup>名：4 分
  - 第<sup>6-7</sup>名：3 分
  - 第<sup>8-10</sup>名：2 分
  - 第<sup>11-15</sup>名：1 點
  - 第<sup>16-20</sup>名：0 分
- 殺敵數
  - 每個擊殺 1 分

如果隊伍未參加對戰(該隊伍中沒有參賽者完成對戰)，則該隊伍的對戰分數為零(0)分。

每輪結束時，隊伍的總積分會包括該隊伍在該輪所有對戰的對戰分數(以下稱為「輪次分數」)。

每場對戰和輪次的最終分數，會在 Battlefy 錦標賽官方網站公布。每一輪次的最終排名會在每一輪結束時，在 SC OT2 網站公布。

### P4.5.平分決勝

如果兩(2)隊或更多隊伍在輪次分數上平分，則會按以下先後順序決定平分時的勝負關係：

- 單場對戰分數
  - 每支平分隊伍的最高單場對戰點數，會與所有平分隊伍的最高單場對戰點數進行比較。在平分隊伍之間，其該輪的最高單場對戰分數，可能出現在相同或不同的對戰場次中。最高單場對戰點數較高的隊伍為平分時的勝者。範例：隊伍 1 和隊伍 2 獲得的輪次點數皆為 67 點。隊伍 1 的最高單場對戰點數是該輪次第一場對戰的 20 點，隊伍 2 的最高單場對戰點數是該輪次第二場對戰的 22 點。隊伍 2 會是單場對戰分數平分決勝的勝者。該輪次的所有對戰將重複進行此比較，直到所有平分間都分出勝負，或沒有其他個別對戰點數可供參照為止。範例：隊伍 1 和隊伍 2 的單場最高對戰點數分別是第 1 場和第 3 場對戰的 20 點。隊伍 1 的下一個最高單場對戰分數是第 3 場對戰的 18 分，而隊伍 2 的下一個最高單場對戰分數是第 2 場對戰的 15 分。隊伍 1 會是單場對戰分數平分決勝的勝者。如果在查看單場對戰分數後，仍然有兩(2)隊或以上的隊伍並列，則將使用「單場對戰最佳名次」決定平分勝負。
- 單場對戰最佳名次

○ 每支平分隊伍的最佳單場對戰名次，會與所有平分隊伍的最佳單場對戰名次進行比較。對於每個平分隊伍，這些名次可能出現相同或不同的對戰場次中。具有最佳名次 (最低數字) 的隊伍為平分決勝的勝者。以第 1 名完成單場對戰，是可能出現的最佳名次。會對該輪次的所有對戰重複進行此比較，直到所有同分情況都分出勝負，或沒有更多的個別對戰可用為止。如果在查看單場對戰分數和單場最佳名次後仍然有兩 (2) 隊或以上的隊伍並列，則將使用「單場對戰總擊殺數」決定平分勝負。

- 單場對戰總擊殺數

○ 每個平分隊伍在單場對戰中的單場最高總擊殺數，會與所有平分隊伍的單場最高總擊殺數進行比較。在單場對戰中獲得最多擊殺數的隊伍為平分決勝的勝者。會對該輪次的所有對戰重複進行此比較，直到所有同分情況都分出勝負，或沒有更多的對戰可用為止。

## P5.錦標賽時間表

### P5.1.地區階段適用時區

- 澳大利亞和紐西蘭
  - AEST
- APAC 北區 (日本和南韓)
  - JST
- 大東南亞
  - SGT
- 中東與非洲
  - TRT
- 歐洲
  - BST
- 北美洲
  - PDT
- 南美洲
  - BRT

### P5.2.區域階段開始時間

各地區 2020 年 7 月 11 日的開始時間如下：

- 澳大利亞和紐西蘭、APAC 北區 (日本和南韓)、大東南亞、中東和非洲、南美洲
  - 中午 12:00
- 歐洲和北美
  - 上午 10:00

每輪比賽預計持續 150 分鐘 (2.5 小時)，且會在上一輪結束後開始。

每輪的具體時間可能與上述時間表所列不同。對戰的具體開始時間會在當天於 SC OT2 網站上公布。

### P5.3.超級區域開始時間和直播

所有超級地區階段會在下列指定時區的下午 6:00 開始：

- 美洲
  - 中部日光節約時間 (CDT)
- 歐洲、中東與非洲地區
  - 英國夏令時間 (BST)
- APAC 北區
  - 日本標準時間 (JST)
- APAC 南區
  - 澳大利亞東部標準時間 (AEST)

美洲和 EMEA 超級區域的超級區域階段會有由 EA 營運的直播。隊伍中的所有參賽者必須在英國夏令時間 2020 年 7 月 12 日下午 5:40 前 (EMEA) 或太平洋時間下午 3:40 (中部日光節約時間下午 5:40) 前 (美洲)，進入遊戲中的對戰大廳，以確認參賽。

## P6.對戰規則

- 在《Apex 英雄》中參加適當之線上錦標賽對戰的獨特代碼，會在 SC OT2 網站上發布。錦標賽中的每個分組和每個輪次可能都有唯一的代碼。
  - 錦標賽開始之前，會透過電子郵件將如何在《Apex 英雄》中參加線上錦標賽對戰的詳細指南，發送給每個參賽者。
  - 建議參賽者將 [LeagueOps@battlefy.com](mailto:LeagueOps@battlefy.com) 加入為其電子郵件聯絡人。
  - 參賽者也可透過寄送電子郵件到 [ALGSLeagueOps@ea.com](mailto:ALGSLeagueOps@ea.com) 以索取指南。
  - 參賽者不可分享此代碼。如果參賽者分享此代碼，該參賽者及其隊伍會依照《附錄 A》所述之 **A6 (罰則)** 條文進行懲處。
    - 選擇直播其對戰，並在其直播畫面上顯示代碼的參賽者，視為有分享代碼行為。
  - 在每場對戰開始前，隊長必須在每場對戰的遊戲大廳輸入其隊伍名稱。在大廳提供的隊伍名稱，必須與在報名期間於 SC OT2 網站使用的隊伍名稱相符。比賽中唯一允許變更隊名的情況是在達到字元數限制時縮短隊名。
  - 參賽者必須依照 **P5 錦標賽時間表** 中所詳述的對戰開始時間，進入在遊戲內的對戰大廳，以參加對戰。
    - 對戰可在參賽者或隊伍並未全員到齊的情況下，於排定的開始時間開始。
    - 錯過對戰的參賽者或隊伍，可參加下一輪的對戰。
    - 對戰的隊伍和人數可能少於二十 (20) 支隊伍及/或六十 (60) 名參賽者。
    - 如果分組中的隊伍數量少於進入下一輪的數量，則所有隊伍都將晉級。

## P7.其他對戰指南

下列準則是 **C6** 所述內容的補充。

### P7.1.遊戲方式設定

- 下列所細述的物品與《Apex 英雄》中的預設對戰設定有所不同：
  - 傳奇 (黃金) 擊倒護盾 - 移除
- 每個地區階段的對戰會在這些資料中心舉辦：
  - 北美洲：愛荷華 (任何)
  - 歐洲：法蘭克福 (任何)
  - 南美：聖保羅 (任何)

- 澳大利亞和紐西蘭：雪梨 (任何)
- APAC 北區 (日本和南韓)：東京 (任何)
- 大東南亞：新加坡 (任何)
- 中東與非洲：法蘭克福 (任何)
- 每個超級地區階段的對戰會在這些資料中心舉辦：
- 美洲：達拉斯 (任何)
- EMEA：法蘭克福 (任何)
- 北亞太地區：東京 (任何)
- APAC 南區：新加坡 (任何)
- 如果發生使對戰需要在非上述資料中心舉辦的技術或連線問題，會在 SC OT2 網站上發布關於新資料中心的詳細資訊。

## P7.2.地圖

- 所有對戰會在下列地圖進行：
- 世界邊緣 (World's Edge)
- 諸王峽谷 (Kings Canyon)
- 地區階段每輪每場對戰的地圖為：
- 第 320 輪：
- 對戰 1 和對戰 2：世界邊緣 (World's Edge)
- 對戰 3 和對戰 4：諸王峽谷 (Kings Canyon)
- 第 160 輪：
- 對戰 1 和對戰 2：諸王峽谷 (Kings Canyon)
- 對戰 3 和對戰 4：世界邊緣 (World's Edge)
- 第 80 輪：
- 對戰 1 和對戰 2：世界邊緣 (World's Edge)
- 對戰 3 和對戰 4：諸王峽谷 (Kings Canyon)
- 第 40 輪：
- 對戰 1 和對戰 2：諸王峽谷 (Kings Canyon)
- 對戰 3 和對戰 4：世界邊緣 (World's Edge)
- 第 20 輪：
- 對戰 1 和對戰 2：世界邊緣 (World's Edge)
- 對戰 3、對戰 4 和對戰 5：諸王峽谷 (Kings Canyon)
- 超級地區階段每輪每場對戰的地圖為：
- 對戰 1 和對戰 2：諸王峽谷 (Kings Canyon)
- 對戰 3、對戰 4 和對戰 5：世界邊緣 (World's Edge)

## P7.3.一般規則

- 在此賽事中，參賽者可使用鍵盤和滑鼠、Playstation 4 控制器或 Xbox 控制器。
- 參賽者不可利用輸入裝置上的巨集功能。
- 參賽者不可使用會導致於遊戲中執行一系列或同時動作的巨集或腳本。
- 在賽事期間，隊伍需自行解決其團隊的通訊問題。

#### P7.5.中斷連線與遊戲開始

- 如果選手中斷連線或未能載入到遊戲，對戰會繼續進行。
- 如果選手在對戰時連線中斷，可使用遊戲中的重新連線功能嘗試重新加入遊戲。
- 如果一個分組的遊戲對戰大廳裡有五分之一以上的參賽者在遊戲期間中斷連線或無法載入到遊戲中，或者無法結束對戰，則錦標賽官員可以在該分組的輪次中添加其他對戰。

#### P7.6 遊戲檔案

參賽者僅能新增或編輯下列遊戲檔案：

- local.cfg
- autoexec.cfg
- videoconfig.txt

參賽者僅能新增或編輯上述特定檔案中的以下行：

- fps\_max
- mat\_letterbox\_aspect\_goal
- mat\_letterbox\_aspect\_threshold
- "setting.csm\_enabled" "0"

#### P8.獎金

SC OT2 獎金的細項於 **6 獎金條文詳述**。

依照每個超級地區 SC OT2 中的結束排名，排名前十 (10) 的隊伍也會獲得 SC OT 3 超級地區階段的優先晉級席位。

## ПРИЛОЖЕНИЕ Q: ПРАВИЛА ПРЕДВАРИТЕЛЬНОГО ОНЛАЙН-ТУРНИРА 3 ЛЕТНЕГО ЦИКЛА

### 1. Общие сведения

3-й предварительный Онлайн-турнир Летнего цикла (далее — «ОТЗ ЛЦ») будет проводиться в режиме онлайн с субботы 25 июля 2020 года по воскресенье 26 июля 2020 года.

В ОТЗ ЛЦ используется игровой процесс с выбыванием после одного поражения, и соревнование проводится в несколько раундов и этапов. На Региональном этапе результаты после определенного количества Матчей каждого раунда сравниваются для определения Команд, проходящих в следующий раунд. Результаты после определенного количества Матчей в Финале Регионального раунда будут сопоставляться для определения Команд, выходящих в Межрегиональный этап для каждого Объединенного региона. На Межрегиональном этапе результаты после определенного количества Матчей сравниваются для определения победителей турнира в каждом Объединенном регионе.

### Q2. Дополнительные требования к Участникам

Для участия в ОТЗ ЛЦ каждый Участник в составе Команды должен достичь рейтинга не ниже «Золото IV» в Рейтинговых лигах Apex Legends серии 4, этап 2, на платформе ПК с использованием учетной записи EA, указанной для регистрации в ALGS, до 14:00 по Тихоокеанскому времени (далее — «РТ») в четверг 23 июля 2020 года.

### Q3. Регистрация участия и регистрация на турнире

Чтобы зарегистрироваться для участия в ОТЗ ЛЦ, каждая Команда должна выполнить перечисленные ниже шаги до 12:00 РТ в четверг 23 июля 2020 года.

- Капитан Команды: открыть веб-страницу ОТЗ ЛЦ в Battlefy (далее — «Сайт ОТЗ ЛЦ») по ссылке [Battlefy.com/leagues/alg](https://battlefy.com/leagues/alg), выбрать соответствующий турнир Регионального этапа и нажать кнопку Join Tournament («Принять участие в турнире»).
- Капитан Команды: на Сайте ОТЗ ЛЦ определить состав Команды, выбрав Участников из числа членов Команды, которые будут принимать участие в турнире, и отправить этим Участникам приглашение к участию в турнире.
- Выбранные Участники из состава Команды: принять приглашение и присоединиться к турниру.
- Все Участники Команды: прочитать и принять Официальные правила.

На каждом этапе соревнования, чтобы подтвердить свое участие, зарегистрированные Команды должны зарегистрироваться на Онлайн-турнире на Сайте ОТЗ ЛЦ в период, начинающийся за час и заканчивающийся непосредственно перед началом каждого этапа турнира. Участники обязаны зарегистрироваться на турнире, указав идентификатор учетной записи EA, использованный в процессе регистрации в ALGS на Сайте регистрации. После регистрации всех Участников Команды на турнире такая Команда вносится в сетку посева ОТЗ ЛЦ.

В состав Команды можно вносить изменения вплоть до Даты блокировки составов в ОТЗ ЛЦ (четверг, 23 июля 2020 года).

От Команд, участвующих в Межрегиональных этапах для Объединенных регионов «Северная и Южная Америка» и «Европа, Ближний Восток и Африка», требуется присоединение к

определенному каналу Discord для общения в ходе трансляции. Конкретный канал Discord для присоединения сообщается игрокам по электронной почте после завершения Регионального этапа.

#### **Q4. Формат проведения турнира**

Этот турнир состоит из 2 (двух) отдельных этапов — Регионального и Межрегионального. По 10 (десять) Команд, занявших наивысшие места по итогам ОТ2 ЛЦ (далее по отдельности — «Команда с приоритетным правом старта в ОТ3 ЛЦ») из каждого Объединенного региона, начинают турнир сразу с Межрегионального этапа. Все остальные Команды начинают турнир с Регионального этапа, и Команды, занявшие наивысшие места на Региональном этапе, выходят в Межрегиональный этап для своего Объединенного региона.

На Региональном этапе Япония и Южная Корея будут разделены по Объединенному региону (Азиатско-Тихоокеанский регион, северная часть). Все остальные команды на Региональном этапе будут разделены по Регионам.

##### **Q4.1. Региональный этап**

###### **Q4.1.1. Максимальное количество Команд**

В регионах «Северная Америка» и «Европа» будет не более чем по 320 Команд. Во всех остальных Регионах будет не более чем по 160 Команд.

###### **Q4.1.2. Посев и формирование групп**

Перед началом турнира Команды в случайном порядке распределяются на группы, не более чем по 20 (двадцать) команд в каждой. Посев в группах также будет проводиться в случайном порядке.

###### **Q4.1.3. Раунды и выход в следующий раунд**

Для всех Регионов максимальное количество раундов составляет 5 (пять), включая Финал Регионального этапа.

В каждом раунде, кроме Финала Регионального этапа, проводится 4 (четыре) Матча. В финале проводится 5 (пять) Матчей.

Очки, полученные Командами в каждом из Матчей, суммируются; процедура начисления очков описана в **разделе Q4.4. «Набор очков»**.

Все Команды изначально включаются в Раунд 1. По завершении всех Матчей определенного раунда Команды, набравшие наибольшее количество очков за раунд (см. описание в **разделе Q4.4. «Набор очков»**) в каждой группе, выходят в следующий раунд. Если во всех группах осталось не более 20 (двадцати) Команд, имеющих право на выход в следующий раунд, эти Команды выходят в Финал Регионального этапа. Остальные Команды выбывают из турнира.

Точное количество Команд, выходящих в следующий раунд из каждой группы, объявляется Командам на Сайте ОТ3 ЛЦ после завершения регистрации в первый день турнира.

В каждом раунде принимает участие как можно большее количество Команд каждой из групп, и количество Команд, которые выходят в следующий раунд соревнования, может меняться от группы к группе.

После завершения всех Матчей Финала Регионального этапа Команды из каждой группы с наибольшим количеством Очков за раунд выходят в Межрегиональный этап. Лучшие Команды каждого Региона выходят в Межрегиональный этап для своего Объединенного региона в следующем порядке:

- Северная Америка, Европа, Юго-Восточная Азия:
  - 8 (восемь) или больше лучших Команд в каждом Регионе
- Южная Америка, Ближний Восток и Африка, Австралия и Новая Зеландия:
  - 2 (две) или больше лучшие Команды в каждом Регионе
- Азиатско-Тихоокеанский регион, северная часть (Япония и Южная Корея):
  - 10 (десять) или больше лучших Команд

Если Команда, имеющая право на выход в следующий раунд, или Команда с приоритетным правом старта в ОТЗ ЛЦ отказывается от своего места, в Межрегиональный этап ОТЗ ЛЦ выходит Команда, занявшая следующее по старшинству место согласно окончательным результатам Финала Регионального этапа ОТЗ ЛЦ, из Региона Команды, отказавшейся от своего места.

Команды, квалифицировавшиеся для участия в Межрегиональном этапе, не могут изменять свой состав в период с 25 июля 2020 года до завершения ОТЗ ЛЦ.

#### Q4.2. Межрегиональный этап

Межрегиональный этап состоит из 1 (одного) раунда на 5 (пять) Матчей, и очки, полученные Командами в каждом из Матчей, суммируются. Процедура начисления очков описана в **разделе Q4.4. «Набор очков»**. На этом этапе соревнуются Команды, вышедшие из Регионального этапа ОТЗ ЛЦ, и Команды с приоритетным правом старта в ОТЗ ЛЦ.

#### Q4.3. Определение победителей

После завершения всех Матчей на Межрегиональном этапе Команды с наибольшим количеством Очков за раунд (см. описание в **разделе Q4.4. «Набор очков»**) на Межрегиональном этапе объявляются победителями ОТЗ ЛЦ в соответствующем Объединенном регионе.

#### Q4.4. Набор очков

По завершении каждого Матча Командам присуждаются очки в зависимости от занятого места и общего количества убийств Команды (далее — «Очки за Матч»).

За каждый Матч присуждается такое количество очков:

- Место
  - 1-е: 12
  - 2-е: 9
  - 3-е: 7
  - 4-е: 5
  - 5-е: 4
  - 6-е — 7-е: 3
  - 8-е — 10-е: 2
  - 11-е — 15-е: 1

- 16-е— 20-е: 0
- количество убийств
  - 1 за каждое убийство

Если Команда пропустила Матч (ни один из Участников Команды не завершил Матч), такая Команда получает 0 (нуль) Очков за матч.

В конце каждого раунда общее количество очков Команды включает в себя очки такой Команды за все Матчи в раунде (далее — «Очки за раунд»).

Окончательное количество очков за каждый Матч и каждый раунд сообщается Официальным лицом турнира Battlefy. Окончательные результаты каждого раунда публикуются на Сайте ОТЗ ЛЦ по завершении каждого раунда.

#### Q4.5. Дополнительные показатели при равенстве очков

Если 2 (две) или больше Команд имеют равное количество Очков за раунд, они ранжируются по перечисленным ниже критериям в порядке снижения приоритета.

- Очки в отдельном Матче
  - Для всех Команд, набравших одинаковое количество очков, сравнивается их максимальное количество очков в отдельном Матче. Это могут быть один и тот же или разные Матчи для каждой из Команд в рамках соответствующего раунда. Команда, получившая наибольшее количество очков за отдельный матч, выигрывает по дополнительным показателям. Пример: Команда 1 и Команда 2 набрали по 67 Очков за раунд. Наибольшее количество Очков за матч у Команды 1 — это 20 очков в первом матче раунда, а у Команды 2 — 22 очка во втором Матче раунда. Команда 2 выигрывает по показателю очков в отдельном Матче. Такая процедура повторяется для всех Матчей, сыгранных в раунде, до тех пор, пока не будут определены все победители или больше не останется показателей очков в отдельном Матче. Пример: Команды 1 и 2 свое наибольшее количество очков (по 20) в отдельном Матче набрали в Матчах 1 и 3 соответственно. Следующий самый высокий результат Команды 1 — это 18 очков в Матче 3, а Команды 2 — 15 очков в Матче 2. Команда 1 выигрывает по показателю очков в отдельном Матче. Если 2 (две) или больше Команд имеют равное количество очков за отдельный Матч, они ранжируются по самому высокому месту в отдельном Матче.
- Самое высокое место в отдельном Матче
  - Для всех Команд, набравших одинаковое количество очков, сравнивается самое высокое место каждой из них в отдельном Матче. Это могут быть один и тот же или разные Матчи для каждой из Команд. Команда, занявшая наивысшее место (с наименьшим числом), выигрывает по дополнительным показателям. 1-е место в отдельном Матче — наилучший возможный показатель. Такая процедура повторяется для всех Матчей, сыгранных в раунде, до тех пор, пока не будут определены все победители или больше не останется отдельных Матчей. Если 2 (две) или больше Команд имеют равное количество очков за отдельный Матч и одинаковое самое высокое место в отдельном Матче, они ранжируются по общему количеству убийств в отдельном Матче.
- Общее количество убийств в отдельном Матче
  - Для всех Команд, набравших одинаковое количество очков, сравнивается наибольшее общее количество убийств в отдельном Матче. Команда, совершившая наибольшее

общее количество убийств в отдельном Матче, выигрывает по дополнительным показателям. Такая процедура повторяется для всех Матчей, сыгранных в раунде, до тех пор, пока не будут определены все победители или больше не останется отдельных Матчей.

## Q5.График турнира

### Q5.1. Часовые пояса, применяемые на Региональном этапе

- Австралия и Новая Зеландия
  - AEST — Восточная Австралия (зима)
- Азиатско-Тихоокеанский регион, северная часть (Япония и Южная Корея)
  - JST — Япония (зима)
- Юго-Восточная Азия
  - SGT — Сингапур (зима)
- Ближний Восток и Африка
  - TRT — Турецкое время
- Европа
  - BST — Британское время (лето)
- Северная Америка
  - PDT — Тихоокеанское время (лето)
- Южная Америка
  - BRT — Бразилия (зима)

### Q5.2. Время начала Регионального этапа

Время начала турнира в субботу 25 июля 2020 года для отдельных Регионов:

- Австралия и Новая Зеландия; Азиатско-Тихоокеанский регион, северная часть (Япония и Южная Корея); Юго-Восточная Азия; Ближний Восток и Африка; Южная Америка
  - 12:00
- Европа и Северная Америка
  - 10:00

По расписанию каждый раунд будет длиться 150 минут (2,5 часа) и будет начинаться после завершения предыдущего раунда.

Конкретное время начала каждого раунда может отличаться от приведенного выше расписания. Конкретное время начала Матчей будет опубликовано на Сайте ОТЗ ЛЦ в день турнира.

### Q5.3. Время начала и трансляция Межрегионального этапа

Все Межрегиональные этапы начинаются в 18:00 по времени указанных ниже часовых поясов.

- Северная и Южная Америка
  - Центральное дневное время (CDT)
- Европа, Ближний Восток и Африка
  - Британское летнее время (BST)
- Азиатско-Тихоокеанский регион, северная часть
  - Японское стандартное время (JST)
- Азиатско-Тихоокеанский регион, южная часть
  - Австралийское восточное стандартное время (AEST)

Межрегиональный этап для Объединенных регионов «Северная и Южная Америка» и «Европа, Ближний Восток и Африка» будет представлен в трансляциях, организуемых компанией EA. Чтобы подтвердить свое участие, все Участники Команды должны собраться в «зале ожидания» Матча в игре до 17:40 по времени BST (Европа, Ближний Восток и Африка) или 15:40 по времени PT (17:40 по времени CDT) (Северная и Южная Америка) 26 июля 2020 года.

#### **Q6. Правила Матча**

- Уникальные коды для присоединения к соответствующему Матчу Онлайн-турнира в игре Apex Legends будут опубликованы на Сайте ОТЗ ЛЦ. Могут сообщаться уникальные коды для каждой группы и каждого раунда турнира.
  - Участникам рекомендуется добавить в список своих контактов электронной почты адрес [LeagueOps@battlefy.com](mailto:LeagueOps@battlefy.com).
  - Участники также могут запросить руководство по присоединению к Матчу Онлайн-турнира по адресу, отправив электронное письмо по адресу [ALGSLeagueOps@ea.com](mailto:ALGSLeagueOps@ea.com).
  - Участники не могут передавать код другим лицам. В случае передачи кода Участником на такого Участника и его Команду могут налагаться штрафные санкции, предусмотренные в **разделе А6 «Штрафные санкции» ПРИЛОЖЕНИЯ А**.
    - Если Участник принял решение транслировать свои матчи и в ходе трансляции отображается код, считается, что этот Участник передал код другим лицам.
- Перед началом каждого Матча Капитан Команды должен ввести название своей Команды в специальном «зале ожидания» в игре для каждого Матча. Название Команды, указанное в «зале ожидания», должно соответствовать названию, указанному в процессе регистрации на Сайте ОТЗ ЛЦ. Единственное допустимое изменение названий Команд в Матче — это их сокращение при достижении лимита количества символов.
- Чтобы принять участие в каждом из Матчей, Участники должны находиться в «зале ожидания» Матча в игре в назначенное время начала Матча, указанное в **разделе Q5 «График турнира»**.
- Матчи могут начаться в назначенное время даже в отсутствие некоторых Участников или Команд.
- Участники или Команды, пропускающие Матч, могут присоединиться к следующему Матчу раунда.
- В Матчах могут принимать участие меньше 20 (двадцати) Команд и (или) 60 (шестидесяти) Участников.
- Если количество Команд в группе меньше, чем количество мест в следующем раунде, то все Команды выходят в следующий раунд.

#### **Q7. Дополнительные правила проведения Матчей**

Представленные ниже правила дополняют правила, изложенные в **разделе С6**.

##### **Q7.1. Настройки игрового процесса**

- Перечисленные ниже элементы были изменены по сравнению со стандартными настройками матча в Apex Legends:
  - Легендарный (золотой) нокаун-шит — УДАЛЕН
- Матчи для каждого Региона будут изначально размещаться в следующих дата-центрах:
  - Северная Америка: Айова (любой)
  - Европа: Франкфурт (любой)
  - Южная Америка: Сан-Паулу (любой)

- Австралия и Новая Зеландия: Сидней (любой)
- Азиатско-Тихоокеанский регион, северная часть (Япония и Южная Корея): Токио (любой)
- Юго-Восточная Азия: Сингапур (любой)
- Ближний Восток и Африка: Франкфурт (любой)
- Матчи для каждого Объединенного региона будут изначально размещаться в следующих дата-центрах:
  - Северная и Южная Америка: Даллас (любой)
  - Европа, Ближний Восток и Африка: Франкфурт (любой)
  - Азиатско-Тихоокеанский регион, северная часть: Токио (любой)
  - Азиатско-Тихоокеанский регион, южная часть: Сингапур (любой)
- При наличии технических проблем или проблем связи, в связи с которыми Матч должен быть размещен в другом дата-центре, информация о новом дата-центре будет опубликована на Сайте ОТЗ ЛЦ.

#### Q7.2. Карты

- Все Матчи проводятся на следующей карте:
  - «Край Света» (World's Edge)
  - «Каньон Кингс» (Kings Canyon)
- Карты для каждого Матча каждого раунда на Региональном этапе:
  - Раунд 320:
    - Матчи 1 и 2: «Каньон Кингс» (Kings Canyon)
    - Матчи 3 и 4: «Край Света» (World's Edge)
  - Раунд 160:
    - Матчи 1 и 2: «Край Света» (World's Edge)
    - Матчи 3 и 4: «Каньон Кингс» (Kings Canyon)
  - Раунд 80:
    - Матчи 1 и 2: «Каньон Кингс» (Kings Canyon)
    - Матчи 3 и 4: «Край Света» (World's Edge)
  - Раунд 40:
    - Матчи 1 и 2: «Край Света» (World's Edge)
    - Матчи 3 и 4: «Каньон Кингс» (Kings Canyon)
  - Раунд 20:
    - Матчи 1 и 2: «Каньон Кингс» (Kings Canyon)
    - Матчи 3, 4 и 5: «Край Света» (World's Edge)
- Карты для каждого Матча каждого раунда на Межрегиональном этапе:
  - Матчи 1 и 2: «Край Света» (World's Edge)
  - Матчи 3, 4 и 5: «Каньон Кингс» (Kings Canyon)

#### Q7.3. Общие правила

- Участники турнира могут использовать клавиатуру или мышь, контроллер Playstation 4 или контроллер Xbox.
  - Участники не имеют права использовать функции макросов в устройстве ввода.
  - Участники не имеют права использовать макросы или скрипты, которые приводят к выполнению действий (последовательных или одновременных) в игре.
- В ходе турнира Участники самостоятельно отвечают за общение между собой внутри своей Команды.

#### Q7.5. Отключения и начало игры

- В случае отключения игроков или их невозможности загрузить сеанс игры Матч продолжается.
  - В случае разрыва соединения игрока с Матчем он может попытаться снова подключиться к игре с помощью встроенной функции повторного подключения.
- Если более пятой части Участников, находящихся в «зале ожидания» Матча в игре, отключаются в ходе игры или не могут загрузить сеанс игры, или если Матч не удастся завершить, Официальное лицо турнира может назначить дополнительный Матч в данном раунде для данной группы.

#### Q7.6. Игровые файлы

Участники могут добавлять или редактировать только следующие игровые файлы:

- local.cfg
- autoexec.cfg
- videoconfig.txt

В перечисленных выше файлах Участники могут добавлять или редактировать только следующие строки:

- fps\_max
- mat\_letterbox\_aspect\_goal
- mat\_letterbox\_aspect\_threshold
- "setting.csm\_enabled" "0"

#### Q8. Призы

Детальные сведения о призовых за ОТЗ ЛЦ приведены в **разделе 6 «Призы»**.

По 10 (десять) Команд, занявших наивысшие места по итогам ОТЗ ЛЦ в каждом Объединенном регионе, также получают право на участие в Межрегиональном этапе ОТ4 ЛЦ.