

《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」) 組成隊伍 (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 ALGS 總冠軍賽 (詳情請參見第 4.2.3 條) 的機會。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 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。

ALGS 總冠軍賽可能有其他關於參加的報名規定, 詳細資訊請參閱賽事特定規則。

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。

- 在其居住地區未達成年年齡的參賽者，必須由父母或法定監護人陪同，在指定地點和時間，參與任何要求親自到場的錦標賽現場賽事(以下稱「現場賽事」)。
- 居住於附錄 B 所列的符合資格國家。
- 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 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 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/>)。
- 擁有有效的 Discord 帳號 (discord.com) 以參加特定錦標賽。

2.3. 接受官方規則；ALGS 及官方規則的變更條款

參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。

在居住地區年齡未滿成年的參賽者若沒有政府發配的身分證明，可以提供學生證代替且其父母或法定監護人必須提供政府發配的身分證明。

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个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

一支隊伍必須包含三 (3) 名參賽者。從 ALGS 冬季巡迴賽開始，隊伍可在其隊伍名單中包含一 (1) 名額外報名的替換參賽者 (以下稱為「替換選手」)。賽事特定規則會指明是否允許替補選手參與賽事。指定參賽者的程序於第 C7 條中詳述。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。

參賽者必須以隊伍形式報名每項賽事。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。ALGS 總冠軍賽的名單鎖定日為賽事首日的一 (1) 週前。

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。隊伍隊長應負責在報名網站上管理其隊伍的正式名單，邀請新選手成為該隊伍參賽隊員以及為隊伍報名每項賽事。

隊長職務的指派得由任何該隊伍中的兩 (2) 名參賽者 (不包括替換選手)，分別使用其與 EA 帳號 ID 關聯之電子郵件，將隊長變更請求及新隊長提名人選，以電子郵件傳送到 ALGS 聯盟營運部門 (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 AGLS 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期前被發現其資格不符合該隊伍所報名的賽事，且該隊伍有指定替換選手，則該隊伍資格不符的選手自動由替換選手取代。如果隊伍中有一 (1) 名以上不符合資格的選手，則該隊伍必須以符合資格的選手取代剩餘之不符合資格的選手。

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。

ALGS 總冠軍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 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. 比賽結構

4.1. 通則

參賽者可透過線上錦標賽的成績來獲得積分 (以下稱「ALGS 積分」)。ALGS 積分相關詳細資訊請參見附錄 E。

4.2. 比賽種類

4.2.1. 線上錦標賽

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 與賽事特定規則。

特定線上錦標賽會組成群組，成為複賽的系列高潮。這些系列包括 ALGS 夏季巡迴賽 (以下稱「夏季巡迴賽」)、ALGS 秋季巡迴賽 (以下稱「秋季巡迴賽」) 以及 ALGS 冬季巡迴賽 (以下稱「冬季巡迴賽」)。夏季巡迴賽的詳細資訊請參閱附錄 N，秋季巡迴賽的詳細資訊請參見附錄 U，冬季巡迴賽的詳細資訊請參見附錄 AB。

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. 超級地區

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

夏季巡迴賽、秋季巡迴賽和冬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
- APAC 北區
 - 包含：
 - 日本
 - 南韓
- APAC 南區
 - 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. 隊伍中至少有一 (1) 名非替換選手的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 認可賽事是由第三方主辦的線上賽事 (不是第 4.2.1 條所述的線上錦標賽), 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。

4.2.3. ALGS 總冠軍賽

ALGS 總冠軍賽是 ALGS 賽事的高潮。

隊伍可透過優先資格由高到低排序的下列方法之一, 取得 ALGS 總冠軍賽資格:

- 冬季巡迴賽
 - 以冬季巡迴賽複賽之結束排名決定的每個地區或超級地區的排名居前隊伍, 獲得 ALGS 總冠軍賽參加資格 (以下稱「WC 資格冠軍賽隊伍」)。
 - WC 資格冠軍賽隊伍的數量如下所述。北美地區前十 (10) 名隊伍。EMEA 地區: 前十 (10) 名隊伍。APAC 南區: 前十 (10) 名隊伍。APAC 北區: 前十 (10) 名隊伍。南美地區: 前十 (10) 名隊伍。
 - WC 資格冠軍賽隊伍在其 ALGS 總冠軍賽隊伍鎖定名單中, 必須保留至少兩 (2) 名資格賽隊伍名單中的參賽者。
 - 資格賽隊伍名單由在資格賽隊伍名單鎖定日期時登記於隊伍名單中的三 (3) 位參賽者 (不包括替補選手) 組成, 或由參與資格賽之隊伍的最後對戰中的三 (3) 位參賽者組成。
 - 如果資格賽隊伍名單包括有參與資格賽隊伍最後對戰之替補選手, 且該隊伍在透過在冬季巡迴賽的表現獲得 ALGS 總冠軍賽資格後, 分成各包含 (在資格賽隊伍名單中的) 兩 (2) 名參賽者的兩 (2) 個隊伍, 則由名單中含有資格賽隊長的隊伍, 保有晉級資格。
 - WC 資格冠軍賽隊伍中的參賽者, 不具備 ALGS 總冠軍賽最後機會資格賽的參加資格。如果 WC 資格冠軍賽隊伍中的參賽者, 在總冠軍賽最後機會資格賽名單鎖定日期時列名於某個隊伍的總冠軍賽最後機會資格賽名單中, 則該參賽者會從 WC 資格冠軍賽隊伍中移除。
 - ALGS 總積分
 - 每個地區或超級地區從整個 ALGS 賽季 (包括從線上錦標賽 1 開始到冬季巡迴賽結束之所有 ALGS 賽事) 獲得最高累計 ALGS 總積分的排名最高隊伍, 獲得 ALGS 總冠軍賽 (下稱「ALGS 積分資格總冠軍賽隊伍」) 參賽資格。
 - 此資格獲得方式僅開放給參加冬季巡迴賽線上錦標賽 4 或冬季巡迴賽最後機會資格賽 (這兩項賽事的資訊請參見附錄 AB), 以及尚未獲得 ALGS 總冠軍賽資格的隊伍。
 - 透過此方式獲得資格之隊伍的數量如下所述。北美地區前二十五 (25) 名隊伍。歐洲: 前二十一 (21) 名隊伍。中東與非洲地區: 前四 (4) 名隊伍。大東南亞地區: 前十二 (12) 名隊伍。澳大利亞和紐西蘭: 前四 (4) 名隊伍。日本: 前十三 (13) 名隊伍。韓國: 前三 (3) 名隊伍。南美地區: 前十六 (16) 名隊伍。
 - 在使用此方式來確定資格時, 隊伍所屬的地區或超級地區, 根據隊伍中的參賽者 (不包括替補選手) 所獲得之大部分 ALGS 積分的地區或超級地區來決定。
 - ALGS 總積分會在冬季巡迴賽結束後計算, 並包括列名於冬季巡迴賽最後機會資格賽或冬季巡迴賽線上錦標賽 4 (如果隊伍不參加冬季巡迴賽最後機會資格賽) 隊伍鎖定名單中的每位參賽者 (下稱「ALGS 積分隊伍名單」) 所獲得的 ALGS 積分, 但不包括替補選手獲得的 ALGS 積分。
 - 如果有隊伍在 ALGS 總積分上平分, 則會按以下先後順序決定平分時的勝負關係:
 - 每支平分隊伍在冬季巡迴賽初級線上錦標賽以 ALGS 積分隊伍名單參賽所獲得的隊伍最佳結束名次 (數字最低者)。每個平分隊伍可能會參加相同或不同的冬季巡迴賽初級線上錦標賽。如

果最佳結束排名相同，則會比較下一個最佳結束排名來決出勝負，直到所有平分情況決出勝負或沒有其他可用於比較的排名為止。

- 每支平分隊伍在冬季巡迴賽初級線上錦標賽決賽以 ALGS 積分隊伍名單參賽所獲得的最高總對戰積分。如果最高總對戰積分平分，則會比較下一個最高總對戰積分來決出勝負，直到所有平分情況決出勝負或沒有其他可用於比較的對戰積分為止。
- **ALGS 積分資格冠軍賽隊伍必須以至少包含兩 (2) 名列名在隊伍參與最近完成之 ALGS 賽事隊伍名單中的參賽者，不包括替補選手 (如有的話)，報名 ALGS 總冠軍賽。**
- **總冠軍賽最後機會資格賽**
- 以總冠軍賽最後資格賽決賽之結束排名決定的每個地區或超級地區的排名居前隊伍，獲得 ALGS 總冠軍賽參加資格。透過此方式獲得資格之隊伍的數量如下所述。北美和 EMEA 地區：每個地區/超級地區的前五 (5) 名隊伍。APAC 南區、APAC 北區和南美地區：每個超級地區/地區的前四 (4) 名隊伍。
- 此資格獲得方式僅開放給尚未透過其他方式獲得資格的隊伍。
- 下列隊伍有資格在總冠軍賽最後資格賽的決賽輪次獲得優先晉級席次 (下稱「總冠軍賽 LCQ 優先晉級隊伍」)：
 - 每個地區或超級地區在決出 ALGS 積分資格總冠軍賽隊伍後，在整個 ALGS 賽季 (包括從冬季巡迴賽線上初級賽 1 到冬季巡迴賽結束為止的所有 ALGS 賽事) 中，獲得僅次於前述晉級隊伍之最高累計 ALGS 總積分的前五支隊伍。
 - 每個地區或超級地區的排名前十一至十五 (11-15) 名隊伍，視隊伍的冬季巡迴賽複賽排名而定。
 - 總冠軍賽 LCQ 優先晉級隊伍必須以列名在隊伍參與最近完成之 ALGS 賽事或冬季巡迴賽複賽之隊伍名單中的相同參賽者，不包括替補選手 (如有的話)，報名總冠軍賽最後機會資格賽。
- 透過此方法取得資格後，隊伍必須以其參加總冠軍賽最後機會資格賽的相同參賽者，但不包括替換選手 (如有的話) 的情況下，報名參加 ALGS 總冠軍賽。
- 特定賽事規則 (附錄 AI) 中會提供更多詳細資訊。

EA 保留修改每種資格獲得方式之邀請細則規定的權利。

WC 資格冠軍賽隊伍和 ALGS 積分資格冠軍賽隊伍必須在 2021 年 4 月 19

日前，將其完整隊伍名單透過寄送電子郵件傳送到 ALGSLeagueOps@EA.com，以確認其參與 ALGS 總冠軍賽的意願。

受邀隊伍須於電子郵件請柬所註明的報名期限前，完成賽事報名。

關於 ALGS 總冠軍賽的更多詳細資訊，請參閱特定賽事規則 (附錄 AJ)。

4.3. 《Apex 英雄》全球系列賽積分

線上錦標賽會對獲得居前排名之隊伍的每位參賽者頒發 ALGS 積分獎勵。ALGS 積分會在整個 ALGS 賽期之中持續累積。

線上錦標賽以及現場賽事的隊伍，會以每支隊伍在該賽事名單鎖定日期當日的累積 ALGS 積分 (不包括替補選手獲得的任何 ALGS 積分) 進行種子排位。

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)。旅行資格聲明會透過參賽者用以報名 ALGS 的電子郵件地址發送給參賽者。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 或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 政策以及違反行為守則 (參見附錄 A) 的行為，這些行為包括但不限於：

- 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

相關規則、賽制以及遊戲設定，請參閱賽事特定規則。

6. 獎金

6.1 ALGS 總冠軍賽

獎金會根據隊伍在 ALGS 總冠軍賽中的最終排名分配給各隊伍。除 Apex 頂尖獵殺者獎金外的所有獎金，會平均分配給隊伍中參加 ALGS 總冠軍賽決賽之隊伍中的三 (3) 名參賽者，除非有替補選手參與賽事。如果有替換選手參與 ALGS 總冠軍賽決賽，且在決賽期間 (決賽的報到程序之後) 取代某位參賽者，則參與整場賽事的兩 (2) 名參賽者各獲得三分之一 (1/3) 的獎金，剩下的三分之一 (1/3) 獎金平均分配給替換選手和遭取代的參賽者。所有金額均為美元金額。

總冠軍賽決賽					
賽事結束時的排名	北美洲	歐洲、中東與非洲地區	APAC 北區	APAC 南區	南美洲
第 1 名	\$102,000	\$102,000	\$68,100	\$68,100	\$42,000
第 2 名	\$51,000	\$51,000	\$33,900	\$33,900	\$21,000
第 3 名	\$30,000	\$30,000	\$20,100	\$20,100	\$12,000
第 4 名	\$18,000	\$18,000	\$12,000	\$12,000	\$7,500
第 5 名	\$13,500	\$13,500	\$9,000	\$9,000	\$5,400
第 6 名	\$10,200	\$10,200	\$6,900	\$6,900	\$4,200
第 7 名	\$7,500	\$7,500	\$4,800	\$4,800	\$3,000
第 8 名	\$5,700	\$5,700	\$3,600 美元	\$3,600 美元	\$2,400
第 9 名	\$4,200	\$4,200	\$2,700	\$2,700	\$1,800
第 10 名	\$3,000	\$3,000	\$2,100	\$2,100	\$1,200
第 11 名	\$2,100	\$2,100	\$1,440	\$1,440	\$900
第 12 名	\$2,100	\$2,100	\$1,440	\$1,440	\$900

第 13 名	\$2,100	\$2,100	\$1,440	\$1,440	\$900
第 14 名	\$2,100	\$2,100	\$1,440	\$1,440	\$900
第 15 名	\$2,100	\$2,100	\$1,440	\$1,440	\$900
第 16 名	\$1,500	\$1,500	\$900	\$900	\$600
第 17 名	\$1,500	\$1,500	\$900	\$900	\$600
第 18 名	\$1,500	\$1,500	\$900	\$900	\$600
第 19 名	\$1,500	\$1,500	\$900	\$900	\$600
第 20 名	\$1,500	\$1,500	\$900	\$900	\$600
頂尖獵殺者*	\$4,800	\$4,800	\$2,400	\$2,400	\$1,600

*總冠軍賽決賽中擊殺數量最高的玩家。如果多名玩家擊殺數量相同，則由這些玩家平分獎金。

6.2. 線上錦標賽 (不含夏季、秋季和冬季巡迴賽) 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	APAC 北區	APAC 南區
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	APAC 北區	APAC 南區
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 美元	\$3,600 美元	\$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 美元	\$780 美元
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. 秋季巡迴賽獎金

秋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。

	初級線上錦標賽 1-4					
賽事結束時的排名	北美洲	歐洲	南美洲	中東與非洲	APAC 北區	APAC 南區
第 1 名	\$6,000	\$6,000	\$3,000	\$3,000	\$3,000	\$3,000
第 2 名	\$3,000	\$3,000	\$1,500	\$1,500	\$1,500	\$1,500
第 3 名	\$1,500	\$1,500	\$750	\$750	\$750	\$750
	複賽					
賽事結束時的排名	北美洲	歐洲、中東與非洲地區	南美洲	APAC 南區		
第 1 名	\$45,000	\$45,000	\$45,000	\$18,000		

第 2 名	\$22,500	\$22,500	\$22,500	\$9,000
第 3 名	\$15,000	\$15,000	\$15,000	\$6,000
第 4 名	\$10,620	\$10,620	\$10,620	\$4,080
第 5 名	\$7,820	\$7,820	\$7,820	\$3,000
第 6 名	\$5,760	\$5,760	\$5,760	\$2,220
第 7 名	\$4,320	\$4,320	\$4,320	\$1,650
第 8 名	\$3,300	\$3,300	\$3,300	\$1,260
第 9 名	\$2,580	\$2,580	\$2,580	\$990
第 10 名	\$2,100	\$2,100	\$2,100	\$800

6.5. 冬季巡迴賽獎金

冬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，會平均分配給隊伍中參加獲得獎金之賽事的三 (3) 名參賽者，除非有替換選手參與賽事。如果有替換選手參與賽事，且在賽事期間 (賽事的報到程序之後) 取代某位參賽者，則參與整場賽事的兩 (2) 名參賽者各獲得三分之一 ($\frac{1}{3}$) 的獎金，剩下的三分之一 ($\frac{1}{3}$) 獎金平均分配給替換選手和遭取代的參賽者。所有金額均為美元金額。

初級線上錦標賽 1-4						
	北美洲	歐洲	中東與非洲	南美洲	APAC 南區	APAC 北區
第 1 名	\$6,000	\$6,000	\$3,000	\$3,000	\$4,500	\$4,500
第 2 名	\$3,000	\$3,000	\$1,500	\$1,500	\$2,250	\$2,250
第 3 名	\$1,500	\$1,500	\$750	\$750	\$1,125	\$1,125
第 4 名	\$1,000	\$1,000			\$750	\$750
第 5 名	\$1,000	\$1,000			\$750	\$750
第 6 名	\$750	\$750				
第 7 名	\$750	\$750				
第 8 名	\$750	\$750				
第 9 名	\$750	\$750				
第 10 名	\$750	\$750				

複賽					
	北美洲	歐洲、中東與非洲地區	南美洲	APAC 南區	APAC 北區
第 1 名	\$48,000	\$48,000	\$18,000	\$30,000	\$30,000

第 2 名	\$24,000	\$24,000	\$9,000	\$15,000	\$15,000
第 3 名	\$15,900	\$15,900	\$6,000	\$9,900	\$9,900
第 4 名	\$10,800	\$10,800	\$4,080	\$6,720	\$6,720
第 5 名	\$7,860	\$7,860	\$3,000	\$4,920	\$4,920
第 6 名	\$5,790	\$5,790	\$2,220	\$3,630	\$3,630
第 7 名	\$4,350	\$4,350	\$1,650	\$2,730	\$2,730
第 8 名	\$3,360	\$3,360	\$1,260	\$2,100	\$2,100
第 9 名	\$2,640	\$2,640	\$990	\$1,650	\$1,650
第 10 名	\$2,130	\$2,130	\$800	\$1,320	\$1,320
第 11 名	\$1,500	\$1,500	\$600	\$1,020	\$1,020
第 12 名	\$1,500	\$1,500	\$600	\$1,020	\$1,020
第 13 名	\$1,500	\$1,500	\$600	\$1,020	\$1,020
第 14 名	\$1,500	\$1,500	\$600	\$1,020	\$1,020
第 15 名	\$1,500	\$1,500	\$600	\$1,020	\$1,020
第 16 名	\$1,200	\$1,200	\$480	\$780 美元	\$780 美元
第 17 名	\$1,200	\$1,200	\$480	\$780 美元	\$780 美元
第 18 名	\$1,200	\$1,200	\$480	\$780 美元	\$780 美元
第 19 名	\$1,200	\$1,200	\$480	\$780 美元	\$780 美元
第 20 名	\$1,200	\$1,200	\$480	\$780 美元	\$780 美元

6.6. 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。對於居住在烏拉圭的獲勝者，獎金會以禮品卡而非現金的形式提供。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/或認可為合適的處理活動，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 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 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 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料，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、個人資料 (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 疏忽於注意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 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 ALGS 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 ALGS 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 ALGS 積分；
- 於 ALGS 禁賽；和/或
- 取消參與 ALGS 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

在遵守這些官方規則以及 EA 自行決定禁止、拒絕、移除、模糊或遮蓋任何標章、標誌或標牌權利的情況下，ALGS 的參賽者可展示宣傳贊助商。參賽者不可將 EA、其合作夥伴或 ALGS，與提供下列各項或與其相關者的任何產品或服務，進行聯合展示或宣傳：

- 賭博或博奕網站
- 酒精、菸草及/或處方藥物
- Apex 點數推銷或銷售網站或公司
- 槍械或任何類型的武器
- 色情或成人物品
- 高脂肪食物
- 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

此清單僅為說明性質，並不包括所有項目。EA 保留不進行通知，隨時對此清單增加或移除任何產品或服務的權利。

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
- 哥斯大黎加
- 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

- 玻利維亞
- 巴西
- 智利
- 哥倫比亞
- 厄瓜多爾
- 巴拉圭
- 秘魯
- 烏拉圭
- 委內瑞拉

澳大利亞和紐西蘭

- 澳大利亞
- 紐西蘭

日本

- 日本

南韓

- 南韓

大東南亞

- 印度
- 印尼
- 澳門
- 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 地區至少有十 (10) 場線上錦標賽，特定線上錦標賽可決定 ALGS 總冠軍賽的參賽資格。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. 額外報名規定與報到

隊長必須為其隊伍分別報名預計參與的每一場線上賽。

對於線上錦標賽 1-6，每個隊伍必須在賽事特定規則所述的報名截止日期前，完成下列步驟進行報名：

- 隊長：前往位於 [Battlefy.com/leagues/alg](https://battlefy.com/leagues/alg)s 的賽事網頁 (於第 C3 條詳述)，選擇適當的錦標賽，然後按一下「Join Tournament (加入錦標賽)」按鈕；
- 隊長：在賽事網頁上，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。

對於每個錦標賽或錦標賽的每個階段 (如果錦標賽有多個階段)，報名的隊伍也必須在錦標賽或每個錦標賽階段開始至少一 (1) 小時前報到，以確認出席。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。隊伍中的三 (3) 位參賽者報到後，就會進行線上錦標賽種子排位。

C3. 對戰規則與賽制

線上錦標賽的特定賽事規則會於每場線上錦標賽開放報名時，公布於 Battlefy 專為每場賽事建立的網頁 (以下稱「賽事網頁」) 上，時間至遲為賽事前 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。

C3.1. 對戰規則

任何其他對戰規則，會在賽事特定規則中詳述。

- 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。
- 在《Apex 英雄》中加入適當之線上錦標賽對戰的獨特代碼，會在賽事網頁上發布。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 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 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賽事網頁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。
- 參賽者必須依照賽事特定規則中錦標賽時間表中所詳述的各對戰排定開始時間，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。

C3.2.比賽形式

錦標賽賽程形式，會在賽事特定規則中詳述。

線上錦標賽 1-6 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。

C4.線上錦標賽 1-6 的分數和平分決勝

C4.1.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」)。

C4.2.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。

C5.線上賽日程與資格

- 錦標賽時間表與資格，會在賽事特定規則中詳述。

C6. 額外對戰準則

C6.1.遊戲方式設定

- 除非賽事特定規則中另有規定，否則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。
- 線上錦標賽中用於對戰的確切地圖，會在賽事特定規則中宣布。

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。
- 參賽者不可使用不會啟動「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。
- 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。
- 參與此賽事時，參賽者可使用鍵盤和滑鼠、Playstation 控制器或 Xbox 控制器。
 - 參賽者不可利用任何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。
- 參與特定線上錦標賽的美洲和歐洲、中東與非洲超級地區階段的隊伍，可能必須加入特定的 Discord 頻道以在直播期間通訊。

C6.4.故障

- 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。

C7. 替補選手

- 賽事特定規則會指明是否允許替補選手參與賽事。
- 隊伍中的任何參賽者，都可以在錦標賽的任何對戰之間的時間，在隊伍中進行選手替換。
 - 若要進行替換，請前往賽事網頁，選擇「Compete (競賽)」標籤，按一下「Edit (編輯)」。然後使用下拉功能表，將您要從隊伍參賽名單中替換掉的參賽者的角色，從「Player (選手)」切換為「Substitute (替補)」，以變更您的陣容。
- 進行替換之後，相同隊伍中的第二位參賽者必須在賽事網頁上確認此替換行為。
 - 如果第二名參賽者在提供的有限時間內不確認此替換行為，則該替換會被取消。
- 如果隊伍在報名截止日期前其「Player (選手)」名單上只有兩 (2) 名參賽者，則替補選手會自動移入到該隊伍的比賽名冊 (亦即，在賽事網頁上會從「Substitute (替補)」角色改為「Player (選手)」角色)。
- 確認之後，此替換行為在除 ALGS 總冠軍賽以外的錦標賽剩餘時間內永久有效。對於 ALGS 總冠軍賽，替換行為僅對執行替換之系列賽事的剩餘賽程永久有效。

附錄 D：大賽規則與細則

故意忽略

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。

如果某位替換選手參與賽事，且在賽事期間 (賽事的報到程序之後) 取代某位參賽者，則下述積分會平均分配給替換選手與被取代的參賽者。

E1. 線上錦標賽 (不含夏季、秋季和冬季巡迴錦標賽)

線上錦標賽 (不含夏季、秋季和冬季巡迴錦標賽)	
排名	積分
20 隊輪次	
第 1 名	500
第 2 名	480
第 3 名	470
第 4 名	460
第 5 名	450
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
40 隊輪次	
第 1 至 10 名	晉級
第 11 名	280
第 12 名	270

第 13 名	260
第 14 名	250
第 15 名	240
第 16 名	230
第 17 名	220
第 18 名	210
第 19 名	200
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
第 14 名	140
第 15 名	130
第 16 名	120
第 17 名	110
第 18 名	100
第 19 名	90
第 20 名	80

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。

E2. 夏季巡迴賽

夏季巡迴賽	
排名	積分
複賽	
第 1 名	1500
第 2 名	1450
第 3 名	1425
第 4 名	1400
第 5 名	1375
第 6 名	1350

第 7 名	1325
第 8 名	1300
第 9 名	1275
第 10 名	1250
第 11 名	1225
第 12 名	1200
第 13 名	1175
第 14 名	1150
第 15 名	1125
第 16 名	1100
第 17 名	1075
第 18 名	1050
第 19 名	1025
第 20 名	1000
超級地區階段	
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
第 2 名	480
第 3 名	470
第 4 名	460
第 5 名	450
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
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
第 15 名	240
第 16 名	230
第 17 名	220
第 18 名	210
第 19 名	200
第 20 名	190
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
第 14 名	140
第 15 名	130
第 16 名	120
第 17 名	110
第 18 名	100
第 19 名	90
第 20 名	80

E3. 秋季巡迴賽

秋季巡迴賽	
排名	積分
複賽	
第 1 名	1500
第 2 名	1450
第 3 名	1425
第 4 名	1400
第 5 名	1375
第 6 名	1350
第 7 名	1325

第 8 名	1300
第 9 名	1275
第 10 名	1250
第 11 名	1225
第 12 名	1200
第 13 名	1175
第 14 名	1150
第 15 名	1125
第 16 名	1100
第 17 名	1075
第 18 名	1050
第 19 名	1025
第 20 名	1000

初級線上錦標賽	
隊伍僅會獲得其在錦標賽最高晉級輪次的 ALGS 積分 (例如：在四分之一決賽、半決賽和決賽最終獲得第一名的隊伍，會在該錦標賽獲得 500 ALGS 積分)。	
決賽	
第 1 名	500
第 2 名	480
第 3 名	470
第 4 名	460
第 5 名	450
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
半決賽	
第 1 至 10 名	290
第 11 名	280
第 12 名	270
第 13 名	260
第 14 名	250
第 15 名	240
第 16 名	230
第 17 名	220
第 18 名	210
第 19 名	200
第 20 名	190
四分之一決賽	
第 1 至 10 名	180
第 11 名	170
第 12 名	160
第 13 名	150
第 14 名	140
第 15 名	130
第 16 名	120
第 17 名	110
第 18 名	100
第 19 名	90
第 20 名	80

E4. 冬季巡迴賽

冬季巡迴賽	
排名	積分
複賽	
第 1 名	1500
第 2 名	1450
第 3 名	1425
第 4 名	1400
第 5 名	1375
第 6 名	1350
第 7 名	1325
第 8 名	1300
第 9 名	1275
第 10 名	1250
第 11 名	1225
第 12 名	1200
第 13 名	1175
第 14 名	1150
第 15 名	1125
第 16 名	1100
第 17 名	1075
第 18 名	1050
第 19 名	1025
第 20 名	1000

初級線上錦標賽	
隊伍僅會獲得其在錦標賽最高晉級輪次的 ALGS 積分 (例如：在四分之一決賽、半決賽和決賽最終獲得第一名的隊伍，會在該錦標賽獲得 500 ALGS 積分)。	
決賽	
第 1 名	500
第 2 名	480

第 3 名	470
第 4 名	460
第 5 名	450
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
半決賽	
第 1 至 10 名	290
第 11 名	280
第 12 名	270
第 13 名	260
第 14 名	250
第 15 名	240
第 16 名	230
第 17 名	220
第 18 名	210
第 19 名	200
第 20 名	190
四分之一決賽	
第 1 至 10 名	180

第 11 名	170
第 12 名	160
第 13 名	150
第 14 名	140
第 15 名	130
第 16 名	120
第 17 名	110
第 18 名	100
第 19 名	90
第 20 名	80

附錄 F：大賽 1-3 的大賽隊伍種子排位分組

故意忽略

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。

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. 報名截止日期與名單鎖定

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，完成第 C2 條所述的報名程序。

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 C4.1. 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 C4.1 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，會在賽事網頁上宣布。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 C4.1 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 C4.1. 分數條款所述) 會被宣布為該地區線上錦標賽 1 的獲勝者。

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，在賽事網頁上公布。

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錦標賽當天於賽事網頁上公布。

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.其他對戰指南

下列準則是對 C6 所述內容的補充。

G6.1.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：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非上述資料中心舉辦的技術或連線問題，會在賽事網頁上發布關於新資料中心的詳細資訊。

G6.2.地圖

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

G6.3.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。

G6.4.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

附錄 H：大賽 1 附加規則

故意忽略

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。

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. 報名截止日期與名單鎖定

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 1 報名截止時間」) 之前，完成第 C2 條所述的報名程序。

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。

1.4.3. 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 C4.1 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 **C4.1 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，會在賽事網頁上宣布。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 **C4.1 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 **C4.1. 分數條款** 所述) 會被宣布為該地區線上錦標賽 2 的獲勝者。

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，在賽事網頁上公布。

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錦標賽當天於賽事網頁上公布。

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. 其他對戰指南

下列準則是對 C6 所述內容的補充。

16.1. 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：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非上述資料中心舉辦的技術或連線問題，會在賽事網頁上發布關於新資料中心的詳細資訊。

16.2. 地圖

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

16.3. 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。

16.4. 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

17. 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。

17.1 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

17.2 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 美元
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。

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. 報名截止日期與名單鎖定

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 1 報名截止時間」) 之前，完成第 C2 條所述的報名程序。

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 **C4.1 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 **C4.1 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，會在賽事網頁上宣布。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 **C4.1 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 **C4.1. 分數條款** 所述) 會被宣布為該地區線上錦標賽 3 的獲勝者。

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，在賽事網頁上公布。

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錦標賽當天於賽事網頁上公布。

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. 其他對戰指南

下列準則是對 C6 所述內容的補充。

J6.1. 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：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非上述資料中心舉辦的技術或連線問題，會在賽事網頁上發布關於新資料中心的詳細資訊。

J6.2. 地圖

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

J6.3. 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。

J6.4. 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

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。

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. 報名截止日期與名單鎖定

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 1 報名截止時間」) 之前，完成第 C2 條所述的報名程序。

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 **C4.1 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 **C4.1 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，會在賽事網頁上宣布。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 **C4.1 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 **C4.1. 分數條款** 所述) 會被宣布為該地區線上錦標賽 4 的獲勝者。

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，在賽事網頁上公布。

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錦標賽當天於賽事網頁上公布。

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. 其他對戰指南

下列準則是對 C6 所述內容的補充。

K6.1. 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：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非上述資料中心舉辦的技術或連線問題，會在賽事網頁上發布關於新資料中心的詳細資訊。

K6.2. 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)

K6.3. 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。

K6.4. 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

K7. 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。

K7.1 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
第 3 名	\$1,380 美元
第 4 名	\$990
第 5 名	\$810

K7.2 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
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。

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. 報名截止日期與名單鎖定

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 1 報名截止時間」) 之前，完成第 C2 條所述的報名程序。

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 **C4.1 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 **C4.1 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，會在賽事網頁上宣布。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 **C4.1 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 **C4.1. 分數條款** 所述) 會被宣布為該地區線上錦標賽 5 的獲勝者。

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，在賽事網頁上公布。

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錦標賽當天於賽事網頁上公布。

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. 其他對戰指南

下列準則是對 C6 所述內容的補充。

L6.1. 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：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非上述資料中心舉辦的技術或連線問題, 會在賽事網頁上發布關於新資料中心的詳細資訊。

L6.2. 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)

L6.3. 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。

L6.4. 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

L7. 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。

L7.1 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
第 3 名	\$1,380 美元
第 4 名	\$990
第 5 名	\$810

L7.2 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
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。

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.報名截止日期與名單鎖定

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，完成第 C2 條所述的報名程序。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 **C4.1. 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 **C4.1 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，會在賽事網頁上宣布。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 **C4.1. 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 **C4.1. 分數條款** 所述) 會被宣布為該地區線上錦標賽 6 的獲勝者。

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，在賽事網頁上公布。

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錦標賽當天於賽事網頁上公布。

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，在賽事網頁上公布。

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. 其他對戰指南

下列準則是對 C6 所述內容的補充。

M6.1. 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：愛荷華 (任何)
 - 歐洲：阿姆斯特丹 (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：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非上述資料中心舉辦的技術或連線問題，會在賽事網頁上發布關於新資料中心的詳細資訊。

M6.2. 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)

M6.3. 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。

M6.4. 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

M7. 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。

M7.1. 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
第 3 名	\$1,380 美元
第 4 名	\$990
第 5 名	\$810

M7.2. 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

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
- 每個超級地區一個線上複賽 (「SC 複賽」，在**第 N6 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

隊伍必須分別報名夏季巡迴賽的每項賽事。對於夏季巡迴賽，隊伍必須在賽事特定規則所述的報名截止日期前，完成下列步驟：

- 隊伍隊長：前往位於 [Battlefy.com/leagues/algs](https://battlefy.com/leagues/algs) 的特定夏季巡迴賽賽事的專用 Battlefy 網頁。(以下稱「SC 賽事網頁」)，選擇適當的錦標賽，然後按一下「Join Tournament (加入錦標賽)」按鈕；
- 隊長：在 SC 賽事網頁上，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；
- 隊伍中的其他參賽者：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。

每場賽事的任何其他資格要求，都會在賽事特定規則中告知。

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。

SC OT 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。

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，會在各賽事特定規則中宣布。**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 OT 和 SC LCQ 的分數和平分決勝

N5.1.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，在 **SC** 賽事網頁公布。

N5.2.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。

N6. 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。

N6.1 時間表與限制

精確的時間表會在賽事特定規則中宣布。

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。

N6.2.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。

如果有隊伍獲得 SC 季後賽資格 (以下稱「SC 季後賽資格隊伍」) 並在之後放棄其席位，則該棄權隊伍之地區 SC LCQ 決賽結束時下一個排名的隊伍將晉級到 SC 季後賽。

SC 季後賽資格隊伍必須在 2020 年 8 月 13 日星期四前回覆 ALGSLeagueOps@EA.com 所寄送的電子郵件，以確認其報名 SC 季後賽的意向。

N6.3. 比賽形式

SC 複賽會有二十 (20) 支隊伍進行單一系列的對戰。

N6.3.1 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。

透過最後機會資格賽取得資格的隊伍，其種子排位在其他取得資格的隊伍之下。

如果有隊伍在所有 SC OT 中所取得的累積總 ALGS 積分相同，則所有平分隊伍會依照 **N6.3.2** 所述規定獲得種子排位積分。

N6.3.2 分數

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 - 7^名：3 分
 - 第 8^名 - 第 10^名：2 分
 - 第 11^名 - 15^名：1 點
 - 第 16^名 - 第 20^名：0 分
- 殺敵數
 - 每個擊殺 1 分

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，其餘隊伍會根據其在 SC 複賽獲得的總對戰積分 (以下稱「SC 複賽總積分」)，獲得第 2-20 名的名次。

N7. 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 E2 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, 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。

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

隊伍必須在太平洋標準時間 2020 年 6 月 18 日中午 12:00 的報名截止日期前，依照第 N2 條所述的報名程序完成報名。

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，地區階段和超級地區階段。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。

O4.1.2. 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。

O4.1.3. 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 N5.1 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 N5.1 分數條文所述) 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，每個分組可晉級到下一輪的確定隊伍數量，會在 SC 賽事網頁上宣布。

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。每個地區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、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。

O4.2. 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 **N5.1 分數條款** 所述。

O4.3. 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 **N5.1 分數條文** 所述) 的隊伍，會被宣布為該超級地區 SC OT1 的獲勝者。

O5. 錦標賽時間表

O5.1. 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

O5.2.地區階段開始時間

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
- 歐洲和北美洲
- 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錦標賽當天於 SC 賽事網頁上公布。

O5.3.超級地區開始時間和直播

美洲和歐洲、中東與非洲地區超級地區的超級地區階段會有由 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。

O6. 其他對戰指南

下列準則是對 C6 所述內容的補充。

O6.1.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：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)
 - APAC 北區：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 賽事網頁上發布關於新資料中心的詳細資訊。

O6.2.地圖

- 所有對戰會在下列地圖進行：

- 世界邊緣 (World's Edge)

O6.3. 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。

O6.4. 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

O7. 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。

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、名單鎖定和其他要求

隊伍必須在太平洋標準時間 2020 年 7 月 9 日中午 12:00 的報名截止日期前，依照第 N2 條所述的報名程序完成報名。

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 **N5.1 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 **N5.1 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，每個分組可晉級到下一輪的確定隊伍數量，會在 SC 賽事網頁上宣布。

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「**N5.1 分數**」條款所述。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 **N5.1 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。

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. 地區階段開始時間

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
- 歐洲和北美洲
 - 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錦標賽當天於 SC 賽事網頁上公布。

P5.3. 超級地區開始時間和直播

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)

美洲和歐洲、中東與非洲地區超級地區的超級地區階段會有由 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. 其他對戰指南

下列準則是對 C6 所述內容的補充。

P6.1. 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：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)
 - APAC 北區：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 賽事網頁上發布關於新資料中心的詳細資訊。

P6.2. 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)
-

P6.3.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。

P6.4.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"

P7. 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。

附錄 Q：夏季巡迴賽線上錦標賽初賽 3 規則

Q1. 概要

夏季巡迴賽線上錦標賽初賽 3 (以下稱「SC OT3」)，會在 2020 年 7 月 25 日到 2020 年 7 月 26 日期間，在線上舉行。

Q2. 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 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 4 第 2 階段中達到黃金 IV 級或更高等級，才可參加 SC OT3 賽事。

Q3. 報名、名單鎖定和其他要求

隊伍必須在太平洋標準時間 2020 年 7 月 23 日中午 12:00 的報名截止日期前，依照第 N2 條所述的報名程序完成報名。

在 2020 年 7 月 23 日的 SC OT3 名單鎖定日期前，可以變更隊伍名單。

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。

Q4. 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 OT2 的前十 (10) 名隊伍 (每隊稱為「SC OT3 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。

Q4.1. 地區階段

Q4.1.1. 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。

Q4.1.2. 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。

Q4.1.3. 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。決賽輪次有六 (6) 場對戰。

隊伍在每場對戰中累積積分；積分獲得方式如 N5.1 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 **N5.1 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。剩下的隊伍從此賽事中淘汰。

在錦標賽第一天報到結束後，每個分組可晉級到下一輪的確定隊伍隊數量，會在 SC 賽事網頁上宣布。

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 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 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 OT3 優先晉級隊伍放棄其席位，則 SC OT3 地區階段決賽結束時排名後一名的隊伍將晉級到 SC OT3 超級地區階段。

從 2020 年 7 月 25 日至 SC OT3 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。

Q4.2. 超級地區階段

超級地區階段有一 (1) 輪六 (6) 場對戰，各隊在每場對戰中累積積分。積分獲得方式如「**N5.1 分數**」條款所述。此階段包括從 SC OT3 地區階段晉級的隊伍，以及 SC OT3 優先晉級隊伍。

Q4.3. 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 **N5.1 分數條文** 所述) 的隊伍，會被宣布為該超級地區 SC OT3 的獲勝者。

Q5. 錦標賽時間表

Q5.1. 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

Q5.2. 地區階段開始時間

各地區錦標賽於 2020 年 7 月 25 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
- 歐洲和北美洲
- 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錦標賽當天於 SC 賽事網頁上公布。

Q5.3. 超級地區開始時間和直播

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)

美洲和歐洲、中東與非洲地區超級地區的超級地區階段會有由 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 26 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。

Q6. 其他對戰指南

下列準則是對 C6 所述內容的補充。

Q6.1. 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：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)
- APAC 北區：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 賽事網頁上發布關於新資料中心的詳細資訊。

Q6.2. 地圖

- 所有對戰將在下列地圖之一進行：
- 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：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、對戰 2 和對戰 3：諸王峽谷 (Kings Canyon)
- 對戰 4、對戰 5 和對戰 6：世界邊緣 (World's Edge)
- 超級地區階段每輪每場對戰的地圖為：
- 對戰 1、對戰 2 和對戰 3：世界邊緣 (World's Edge)
- 對戰 3、對戰 4、對戰 5 和對戰 6：諸王峽谷 (Kings Canyon)

Q6.3. 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。

Q6.4. 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"

Q7. 獎金

SC OT3 獎金的細項於 **6 獎金條文詳述**。

依照每個超級地區 SC OT3 中的結束排名，排名前十 (10) 的隊伍也會獲得夏季巡迴賽線上錦標賽 4 超級地區階段的優先晉級席位。

附錄 R：夏季巡迴賽初級線上錦標賽 4 規則

R1. 概要

夏季巡迴賽線上錦標賽初賽 4 (以下稱「SC OT4」) 將從 2020 年 8 月 8 日到 2020 年 8 月 10 日於線上舉行。

R2. 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 8 月 6 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 階段中達到黃金 IV 級或更高等級，才可參加 SC OT4 賽事。

R3. 報名、名單鎖定和其他要求

隊伍必須在太平洋標準時間 2020 年 8 月 6 日中午 12:00 的報名截止日期前，依照 **N2 條文** 所述的報名程序完成報名。

在太平洋時間 2020 年 8 月 6 日中午 12:00 的 SC OT4 名單鎖定日期前，可以變更隊伍名單。

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。

R4. 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 OT3 的前十 (10) 名隊伍 (每隊稱為「SC OT4 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。

R4.1. 地區階段

R4.1.1. 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。

R4.1.2. 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。

R4.1.3. 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。決賽輪次有六 (6) 場對戰。

隊伍在每場對戰中累積積分；積分獲得方式如 **N5.1 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 **N5.1 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。剩下的隊伍從此賽事中淘汰。

在錦標賽第一天報到結束後，每個分組可晉級到下一輪的確定隊伍數量，會在 SC 賽事網頁上宣布。

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 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 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 OT4 優先晉級隊伍放棄其席位，則 SC OT4 地區階段決賽結束時排名後一名的隊伍將晉級到 SC OT4 超級地區階段。

從 2020 年 8 月 8 日至 SC OT4 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。

R4.2. 超級地區階段

超級地區階段有一 (1) 輪六 (6) 場對戰，各隊在每場對戰中累積積分。積分獲得方式如「**N5.1 分數**」條款所述。此階段包括從 SC OT4 地區階段晉級的隊伍，以及 SC OT4 優先晉級隊伍。

R4.3. 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 **N5.1 分數** 條文所述) 的隊伍，會被宣布為該超級地區 SC OT4 的獲勝者。

R5. 錦標賽時間表

R5.1. 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

R5.2.地區階段開始時間

各地區錦標賽於 2020 年 8 月 8 日的開始時間如下：

- 中午 12:00

在歐洲與北美地區，地區階段半決賽 (最多 40 支隊伍的輪次) 與決賽輪次在 8 月 9 日星期天舉行，開始時間為中午 12:00。

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錦標賽當天於 SC 賽事網頁上公布。

R5.3.超級地區開始時間和直播

- 下列超級地區階段會在下列指定時區的 2020 年 8 月 9 日星期日下午 6:00 開始：
- APAC 北區
- 日本標準時間 (JST)
- APAC 南區
- 澳大利亞東部標準時間 (AEST)

美洲和歐洲、中東與非洲地區超級地區的超級地區階段會有由 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 8 月 10 日下午 5:40 前 (EMEA) 或太平洋時間下午 4:40 (中部日光節約時間下午 6:40) 前 (美洲)，進入遊戲中的對戰大廳，以確認參賽。

R6. 其他對戰指南

下列準則是對 C6 所述內容的補充。

R6.1.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：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)
- APAC 北區：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 賽事網頁上發布關於新資料中心的詳細資訊。

R6.2.地圖

- 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) (第 4 賽季) (以下稱「世界邊緣」)
 - 對戰 3 和對戰 4：諸王峽谷 (Kings Canyon) (第 5 賽季) (以下稱「諸王峽谷」)
 - 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、對戰 2 和對戰 3：世界邊緣 (World's Edge)
 - 對戰 3、對戰 4、對戰 5 和對戰 6：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、對戰 2 和對戰 3：諸王峽谷 (Kings Canyon)
 - 對戰 4、對戰 5 和對戰 6：世界邊緣 (World's Edge)

R6.3.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。

R6.4.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"

R7. 獎金

SC OT4 獎金的細項於 **6 獎金條文詳述**。

附錄 s：夏季巡迴賽最後機會資格賽規則

S1. 概要

夏季巡迴賽最後機會資格賽 (以下稱「SC LCQ」) 將從 2020 年 8 月 15 日到 2020 年 8 月 17 日於線上舉行。

SC LCQ 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 SC LCQ 決賽輪中經過一定場次的對戰後，會對結果進行比較，以決定晉級到每個地區之 SC 季後賽的隊伍。

S2. 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 8 月 13 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 2 階段中達到黃金 IV 級或更高等級，才可參加 SC LCQ 賽事。

S3. 報名、名單鎖定和其他要求

隊伍必須在太平洋標準時間 2020 年 8 月 13 日中午 12:00 的報名截止日期前，依照 **N2 條文** 所述的報名程序完成報名。在 2020 年 8 月 13 日的 SC LCQ 名單鎖定日期前，可以變更隊伍名單。

參與美洲和 EMEA 之 SC LCQ 決賽輪次的隊伍，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 SC LCQ 決賽輪次開始前，透過電子郵件提供給選手。

S4. 錦標賽進行方式

此錦標賽具有多輪競賽，並依照地區劃分，但日本與韓國除外，這兩地區劃入另外的超級地區 (APAC 北區)。

S4.1. 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。

S4.2. 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。

S4.3. 輪次、晉級和勝者決定

所有地區最多五 (5) 輪，包括 SC LCQ 決賽輪。

除決賽輪次以外的每個輪次，會有四 (4) 場對戰。決賽輪次有六 (6) 場對戰。

隊伍在每場對戰中累積積分；積分獲得方式如 **N5.1 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 **N5.1 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 SC LCQ 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，每個分組可晉級到下一輪的確定隊伍隊數量，會在 SC 賽事網頁上宣布。

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 LCQ 決賽的所有對戰完成後，獲得該輪最高輪次分數 (如 **N5.1 分數條文** 所述) 會被宣布為該地區或超級地區的 SC LCQ 獲勝者，並如下所述晉級到其超級地區的 SC 季後賽：

- 北美、歐洲、大東南亞、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)
- 前四 (4) 名或更多隊伍

S5. 錦標賽時間表

S5.1. 適用的時區

- 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

S5.2. 每日時間表和開始時間

澳大利亞和紐西蘭、大東南亞、中東與非洲以及南美洲的所有輪次於 2020 年 8 月 15 日舉行。

APAC 北區的所有輪次，除決賽輪 (最多 20 支隊伍) 以外，於 2020 年 8 月 15 日舉行。APAC 北區的決賽輪次於 2020 年 8 月 16 日舉行。

歐洲和北美洲的下列輪次於下列日期開始：

- 2020 年 8 月 15 日
- 最多 320 支隊伍的輪次 (如有必要)

- 最多 160 支隊伍的輪次 (如有必要)
- 2020 年 8 月 16 日
- 最多 80 支隊伍的輪次 (如有必要)
- 最多 40 支隊伍的輪次 (如有必要)
- 2020 年 8 月 17 日
- 決賽 (最多 20 支隊伍)

各地區錦標賽於 2020 年 8 月 15 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
- 歐洲和北美洲
- 中午 12:00

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。

各地區於 2020 年 8 月 16 日的決賽輪次開始時間如下：

- APAC 北區 (日本、南韓)
- 下午 6:00

各地區錦標賽於 2020 年 8 月 16 日星期日的開始時間如下：

- 歐洲和北美洲
- 中午 12:00

北美與歐洲地區於 2020 年 8 月 17 日星期一的決賽輪次，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 2020 年 8 月 17 日下午 5:40 前 (EMEA) 或太平洋時間下午 4:40 (中部日光節約時間下午 6:40) 前 (美洲)，進入遊戲中的對戰大廳，以確認參賽。

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錦標賽當天於 SC 賽事網頁上公布。

S6. 其他對戰指南

下列準則是對 C6 所述內容的補充。

S6.1. 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
 - 行動式重生訊號台 - 移除
- 每個地區的對戰會在這些資料中心舉辦：
 - 北美：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)
- 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 賽事網頁上發布關於新資料中心的詳細資訊。

S6.2.地圖

- 所有對戰將在下列地圖之一進行：
 - 世界邊緣 (World's Edge) (第 4 賽季) (以下稱「世界邊緣」)
 - 諸王峽谷 (Kings Canyon) (第 5 賽季) (以下稱「諸王峽谷」)
- 每輪每場對戰的地圖為：
 - LCQ 決賽：
 - 對戰 1、對戰 2 和對戰 3：諸王峽谷 (Kings Canyon)
 - 對戰 4、對戰 5 和對戰 6：世界邊緣 (World's Edge)
 - LCQ 第 1 輪 (如與 LCQ 決賽不同)：
 - 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)
 - LCQ 第 2 輪 (如有必要)：
 - 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)
 - LCQ 第 3 輪 (如有必要)：
 - 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)
 - LCQ 第 4 輪 (如有必要)：
 - 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)

S6.3.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。

S6.4.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"

附錄 T：夏季巡迴賽季後賽規則

T1. 概要

夏季巡迴賽季後賽 (以下稱「SC 季後賽」) 將從 2020 年 9 月 12 日到 2020 年 9 月 13 日期間於線上舉行。

SC 季後賽在一個競賽舞台上進行多場對戰，並依照超級地區分別舉行。對戰積分機制 (如 N6.3.3. 條文所述) 以決定每個超級地區的錦標賽獲勝者。

T2. 報名、隊伍名單和其他要求

隊伍必須在隊伍收到之邀請電子郵件所述的報名截止日期前 (如有收到邀請電子郵件)，或在 2020 年 9 月 10 日星期四前，依照 N2 條文所述的報名程序完成報名。

隊伍必須保留的資格賽參賽者人數，請參見 N6.2 條文的說明。

參與美洲和 EMEA 超級地區的隊伍，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。

T3. 錦標賽進行方式

錦標賽形式請參見 N6.3 條文的說明。

T3.1. 平分決勝

如果兩 (2) 隊或更多隊伍在決定第 2 名到第 20 名的最終排名時於 SC 季後賽總積分上平分，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。單場對戰分數最高的隊伍為平分時的勝者。例如：隊伍 1 和隊伍 2 獲得的 SC 季後賽總積分都是 67 分。隊伍 1 的最高單場對戰分數是第一場對戰的 20 分，隊伍 2 的最高單場對戰分數是第二場對戰的 22 分。隊伍 2 會是單場對戰分數平分決勝的勝者。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分數可供比較為止。例如：隊伍 1 和隊伍 2 的單場最高對戰分數分別是第 1 場和第 3 場對戰的 20 分。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。

T4. 錦標賽時間表

T4.1. 適用的時區

- 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)

T4.2. 開始時間

各超級地區錦標賽的開始時間為：

- APAC 北區
 - 日本標準時間 2020 年 9 月 12 日星期六下午 6:00
- 美洲
 - 中部日光節約時間 2020 年 9 月 12 日星期六下午 2:00
- APAC 南區
 - 澳大利亞東部標準時間 2020 年 9 月 13 日星期天下午 2:00
- 歐洲、中東與非洲地區
 - 英國夏令時間 2020 年 9 月 13 日星期天下午 2:00

每場對戰安排在上一場對戰開始後約三十 (30) 分鐘開始。

對戰的具體開始時間會在錦標賽當天於 SC 賽事網頁上公布。

每進行三場對戰後，會有二十 (20) 分鐘的休息時間。

南亞太地區、美洲和歐洲、中東與非洲地區超級地區的 SC 季後賽會有由 EA 營運的直播。隊伍中的所有參賽者必須在 T4.2 條所詳述的開始時間二十 (20) 分鐘前，進入遊戲中的對戰大廳。

T5. 其他對戰指南

下列準則是對 C6 所述內容的補充。

T5.1. 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
 - 行動式重生訊號台 - 移除
- 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)
- APAC 北區：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 賽事網頁上發布關於新資料中心的詳細資訊。

T5.2.地圖

- 所有對戰將在下列地圖之一進行：
- 世界邊緣 (World's Edge)
- 諸王峽谷 (Kings Canyon)
- 前兩 (2) 場對戰會在世界邊緣地圖舉行。進行過比賽的地圖會每兩 (2) 場對戰輪換一次，直到 SC 季後賽結束。
-

T5.3.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。

T5.4.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"

T6. 獎金

SC 季後賽獎金的細項於 **6 獎金**條詳述。

附錄 U：秋季巡迴賽

U1.概要

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

秋季巡迴賽組成如下：

- 北美、南美、歐洲、中東與非洲地區，以及 APAC 北區和 APAC 南區超級地區各四 (4) 個初級線上錦標賽 (各稱為「AC OT」，詳見第 U4 條說明)；
- 除 U5.2 條所述地區以外，每個地區有一場線上最後機會資格賽 (以下稱為「AC LCQ」，詳見第 U5 條說明)；以及
- APAC 北區、APAC 南區和中東與非洲超級地區，以及北美地區與南美地區，每個地區有一場線上複賽 (以下稱「AC 複賽」，詳見 U7 條說明)。

AC 複賽的隊伍資格透過第 U7.2 條所述的方式取得。

U2.其他資格要求

隊伍中的每個參賽者必須於第 U3.2 條所述報名日期的太平洋時間 (「PT」) 上午 2:00 之前，使用用於註冊 ALGS 的 EA 帳號，在 PC 平台上於《Apex 英雄》積分聯賽系列賽目前賽季和階段賽程中，達到黃金 IV 級或更高等級。

U3. 報名、名單鎖定和其他要求

U3.1.報名流程

隊伍必須分別報名秋季巡迴賽的每項賽事。對於秋季巡迴賽，隊伍必須在第 U3.2 條所述的報名日期前，完成下列步驟：

- 隊長：前往位於 [Battlefy.com/leagues/algs](https://battlefy.com/leagues/algs) 的特定秋季巡迴賽賽事的專用 Battlefy 網頁。(以下稱「AC 賽事網頁」)，選擇適當的錦標賽，然後按一下「加入錦標賽」按鈕；
- 隊長：在 AC 賽事網頁上，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。

U3.2.報名截止日期

AC OT 1：太平洋時間 2020 年 10 月 1 日星期四中午 12:00
AC OT 2：太平洋時間 2020 年 10 月 15 日星期四中午 12:00
AC OT 3：太平洋時間 2020 年 10 月 29 日星期四中午 12:00
AC OT 4：太平洋時間 2020 年 11 月 19 日星期四中午 12:00
AC LCQ：太平洋時間 2020 年 12 月 3 日星期四中午 12:00
AC 複賽：太平洋時間 2020 年 12 月 17 日星期四中午 12:00

U3.3.名冊鎖定

在下列名單鎖定日期前，可以變更隊伍名單：

AC OT 1：太平洋時間 2020 年 10 月 1 日星期四中午 12:00
AC OT 2：太平洋時間 2020 年 10 月 15 日星期四中午 12:00
AC OT 3：太平洋時間 2020 年 10 月 29 日星期四中午 12:00
AC OT 4：太平洋時間 2020 年 11 月 19 日星期四中午 12:00
AC LCQ：太平洋時間 2020 年 12 月 3 日星期四中午 12:00
AC 複賽：太平洋時間 2020 年 12 月 17 日星期四中午 12:00

選手僅可在其並未註冊入選參賽名單，且遵守錦標賽名單鎖定期間規定的情況下，才能變更隊伍。

在名單鎖定日期之後所進行的名單變更，皆須經過 EA 核准。

U3.4.其他要求

參與北美和歐洲地區 AC OT 決賽輪次的隊伍，以及參與北美及中東與非洲地區 AC LCQ 決賽輪次的隊伍，以及 AC 複賽的隊伍，必須加入特定的 Discord 頻道以在直播期間通訊。需加入的特定 Discord 頻道，會在 AC OT 決賽輪次開始之前、LCQ 決賽輪次開始之前以及 AC 複賽地區階段結束後，透過電子郵件提供給選手。

U4.初級線上錦標賽

AC OT 使用單敗淘汰賽制，且至少包含一 (1) 個輪次。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，如果是決賽輪次，則據以確定獲勝者。

U4.1.錦標賽時間表

每個初級線上錦標賽會進行至少一 (1) 天的競賽。確切的時間表與賽程形式，會在賽事特定規則中宣布。

U4.2.錦標賽進行方式

U4.2.1.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。

U4.2.2.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。

U4.2.3.輪次、決賽和勝者決定

每個 AC OT 可能有多個輪次的競賽，包括決賽輪次 (以下稱「AC OT 決賽」)，緊接在決賽輪次之前的輪次 (以下稱「AC OT 半決賽」)，以及緊接在 AC OT 半決賽之前的輪次 (以下稱「AC OT 四分之一決賽」)。每個輪次包括一系列的對戰。

如有在上一個 AC OT 賽事的前十 (10) 名隊伍參賽 (以下稱「AC OT 優先晉級隊伍」), 將從此 AC OT 決賽開始錦標賽賽事。所有其他隊伍從錦標賽第 1 輪開始賽事。

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 AC OT 決賽輪次。所有其他地區最多四 (4) 輪, 包括 AC OT 決賽輪次。

AC OT 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。積分獲得方式如第 **U6.1. 計分** 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 **U6.1 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 AC OT 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 AC 賽事網頁上宣布。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。

AC OT 決賽會進行六 (6) 場對戰, 各隊需在每場對戰中累積積分。積分獲得方式如第 **U6.1. 分數** 條款所述。完成決賽的所有對戰後, 獲得決賽輪次最高分數的隊伍 (分數獲得方式如「**U6.1. 分數**」條款所述) 會被宣布為該地區或超級地區 AC OT 的獲勝者。

U5.最後機會資格賽

尚未獲得 AC 複賽資格的隊伍, 可在其地區的 AC LCQ 中競爭, 以獲得 AC 複賽資格的機會。一個選手不能參加一 (1) 個以上的地區 AC LCQ。

AC LCQ 會在 2020 年 12 月 5 日星期六到 2020 年 12 月 7 日星期一在線上舉辦。

U5.1.時間表

精確的時間表會在賽事特定規則中宣布。

U5.2.錦標賽進行方式

線上錦標賽按地區劃分, 除:

- 日本和南韓單獨劃分為超級地區 (APAC 北區);
- 澳大利亞、紐西蘭和大東南亞地區, 單獨劃分為超級區域 (APAC 南區); 以及
- 歐洲和中東與非洲地區的決賽, 單獨劃分為超級區域。

AC LCQ 含有單一階段多個輪次的競賽, 包括決賽輪次 (以下稱「AC LCQ 決賽」), 緊接在決賽輪次之前的輪次 (以下稱「AC LCQ 半決賽」), 以及緊接在 AC LCQ 半決賽之前的輪次 (以下稱「AC LCQ 四分之一決賽」)。每個輪次包括一系列的對戰。

U5.2.1.最大隊伍數量

北美與歐洲地區 AC LCQ 各有最多 320 個隊伍參加。所有其他地區的 AC LCQ 各有最多 160 個隊伍參加。

U5.2.2. 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。

U5.2.3. 輪次與晉級

所有地區最多五 (5) 輪，包括 AC LCQ 決賽輪次。

除 AC LCQ 半決賽和決賽輪次以外的每個輪次，會有四 (4) 場對戰。AC LCQ 半決賽和決賽輪次有六 (6) 場對戰。

隊伍在每場對戰中累積積分；積分獲得方式如 **U6.1 分數** 條所述。

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 U6.1 分數** 條文所述) 的隊伍晉級到下一輪。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隊數量，會在 AC 賽事網頁上宣布。

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。

AC LCQ 半決賽的所有對戰完成後 (北美、南美、歐洲、APAC 北區和 APAC 南區是 40 支隊伍的輪次；中東與非洲地區是 20 支隊伍的輪次)，每組具有該輪最高輪次積分的完賽隊伍晉級到 AC LCQ 決賽。每個地區的排名居前隊伍會依照下文所述，晉級到其超級地區或地區的 AC LCQ 決賽：

- 歐洲
 - 前八 (8) 名隊伍
- 中東與非洲
 - 前四 (4) 名隊伍
- APAC 北區、APAC 南區、北美、南美
 - 前十 (10) 名隊伍

U5.2.4. 獲勝者決定

在 AC LCQ 決賽完成所有對戰之後，在 AC LCQ 決賽具有最高輪次分數 (如 **U6.1 分數** 條所述) 的隊伍，會被宣布為該超級地區或地區 AC LCQ 的獲勝者。

U6.AC OT 和 AC LCQ 的分數和平分決勝

U6.1. 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，在 AC 賽事網頁公布。

U6.2. 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。

U7.AC 複賽

AC 複賽是秋季巡迴賽的巔峰賽事。具有資格的隊伍會在其地區 (僅北美和南美) 或超級地區的 AC 複賽進行競賽。

U7.1 時間表與限制

精確的時間表會在賽事特定規則中宣布。

所有有資格進入 AC 複賽的隊伍，都必須分別完成 AC 複賽的報名程序。

U7.2.資格

隊伍可透過以下方法之一取得 AC 複賽資格：

- 初級線上錦標賽
 - 根據每支隊伍的地區或超級地區，依照隊伍在每個初級線上錦標賽之 AC OT 決賽最終排名決定的前一 (1)、二 (2)、或三 (3) 名隊伍 (確切隊伍數量詳述如下)，獲得參加 AC 複賽的資格 (以下稱「AC OT 複賽隊伍」)。
 - 南美 AC OT 1-3 和中東與非洲：每個地區的第一 (1) 名隊伍獲得資格。北美 AC OT 1-3 和歐洲：每個地區的前二 (2) 名隊伍獲得資格。APAC 北區和 APAC 南區：每個超級地區的前三 (3) 名隊伍獲得資格。
 - 北美和南美的 AC OT 4：每個地區的前三 (3) 名隊伍獲得資格。
 - 取得資格後，AC OT 複賽隊伍可繼續參加其他初級線上錦標賽，以提昇其 AC 複賽種子排位。
 - AC OT 複賽隊伍在其任何後續 AC OT 和 AC 複賽的鎖定名單中，必須保留至少兩 (2) 名資格賽賽事名單中的參賽者，才能保有其 AC 複賽資格。如果某個參賽者在後續的 AC OT 或 AC 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 AC OT 複賽隊伍中移除。
 - AC OT 複賽隊伍在 AC OT 4 結束後和複賽名單鎖定日期之間，不可對名單進行任何變更。
 - 秋季巡迴賽 ALGS 積分
 - 秋季巡迴賽中累計總 ALGS 積分最高的前一 (1) 到九 (9) 支隊伍，獲得 AC 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報到參加 AC OT 4 的隊伍。
 - 在秋季巡迴賽中獲得的總 ALGS 積分，會在 AC OT 4 賽事結束時進行計算，且會包括 AC OT 4 鎖定名單上每個參賽者在所有 AC 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 AC 複賽。
 - 最後機會資格賽
 - 依照在每個地區或超級地區 AC LCQ 最後排名決定的前五 (5) 名隊伍，會晉級到其超級地區或地區的 AC 複賽。
 - 在獲得 AC 複賽資格後，這些隊伍不得變更其隊伍中的任何成員。

U7.3.比賽形式

AC 複賽會有二十 (20) 支隊伍進行單一系列的對戰。

U7.3.1 種子排位

隊伍依照其在所有 AC OT 賽事的累計總 ALGS 積分，獲得種子排位。

透過 AC LCQ 取得資格的隊伍，其種子排位在其他 AC 複賽隊伍之下。

如果有隊伍在所有 AC OT 中所取得的累積總 ALGS 積分相同，則所有平分隊伍會依照 **U7.3.2** 所述規定獲得種子排位積分。

U7.3.2 分數

透過 AC OT 或秋季巡迴賽 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 AC 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 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

U7.3.3. 對戰積分

AC 複賽冠軍由對戰積分機制決定。

若有隊伍在決賽中達到特定積分門檻 (以下稱為「AC 複賽對戰積分門檻」)，則其成為對戰積分合格者 (Match Point Eligible)。

AC 對戰積分門檻會在賽事特定規則中指定。

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 AC 複賽獲勝者。

宣布某個隊伍成為 AC 複賽的獲勝者後，其餘隊伍會根據其在 AC 複賽獲得的總對戰積分 (以下稱「AC 複賽總積分」)，獲得第 2-20 名的名次。

U9.其他對戰指南

下列準則是對 C6 所述內容的補充。

U9.1.地圖

任何於遊戲內公開遊戲清單中可使用的地圖，皆可用於線上錦標賽。

- 每一 AC OT 的特定地圖輪換方式，會在特定賽事規則中公布。

U9.2.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。

U9.3.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"

U10.秋季巡迴賽獎金與 ALGS 積分

秋季巡迴賽的總獎金金額為 619,000.00 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 的 E3 秋季巡迴賽條文所述，頒發 ALGS 積分。

參賽者可透過發送電子郵件到 ALGSLeagueOps@ea.com，來查詢其隊伍目前秋季巡迴賽總 ALGS 積分。

根據 AC OT 結束排名之每個 AC OT 的前十 (10) 名隊伍，會獲得接下來舉行之 AC OT 賽事決賽輪次的優先晉級席位。

附錄 v：秋季巡迴賽初級線上錦標賽 1 規則

V1.概要

秋季巡迴賽初級線上錦標賽 1 (以下稱「AC OT1」) 將從 2020 年 10 月 3 日星期六到 2020 年 10 月 5 日星期一舉行。

V2.錦標賽時間表

V2.1.適用的時區

- APAC 南區
 - AEST
- APAC 北區
 - JST
- 中東與非洲
 - TRT
- 歐洲
 - BST
- 北美洲
 - PDT
- 南美洲
 - BRT

V2.2.地區階段開始時間

所有地區的錦標賽於 2020 年 10 月 3 日星期六的開始時間如下：

- 中午 12:00

錦標賽於 2020 年 10 月 4 日星期天的開始時間如下：

- 歐洲和北美洲
 - 中午 12:00
- APAC 北區
 - 下午 6:00

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錦標賽當天於 AC 賽事網頁上公布。

V2.3 每日時間表

APAC 南區、中東與非洲、以及南美洲的所有輪次，於 2020 年 10 月 3 日舉行。

APAC 北區的所有輪次，除決賽輪次 (最多 20 支隊伍) 以外，於 2020 年 10 月 3 日舉行。APAC 北區的決賽輪次，於 2020 年 10 月 4 日舉行。

歐洲和北美洲的下列輪次於下列日期開始：

- 2020 年 10 月 3 日
 - 最多 320 支隊伍的輪次 (如有必要)

- 最多 160 支隊伍的輪次 (如有必要)
- 2020 年 10 月 4 日
- 最多 80 支隊伍的輪次 (如有必要)
- 最多 40 支隊伍的輪次 (如有必要)
- 2020 年 10 月 5 日
- 決賽 (最多 20 支隊伍)

V2.4.直播開始時間

北美與歐洲地區的 AC OT 1 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 (EMEA) 或太平洋時間 (美洲) 2020 年 10 月 5 日星期一的下午 4:40 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下午 6:00 (歐洲) 或太平洋時間下午 5:00 (北美) 開始。

V3.其他對戰指南

下列準則是 U9 所述內容的補充。

V3.1.遊戲方式設定

- 下列所細述的物品與遊戲中的預設對戰設定有所不同：
 - 傳奇 (黃金) 擊倒護盾 - 移除
- 對戰會在這些資料中心舉辦：
 - 北美：愛荷華 (任何)
 - 歐洲：法蘭克福 (任何)
 - 南美：聖保羅 (任何)
 - APAC 北區：東京 (任何)
 - APAC 南區：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非上述資料中心舉辦的技術或連線問題，會在 AC 賽事網頁上發布關於新資料中心的詳細資訊。

V3.2.地圖

- 每輪每場對戰的地圖為：
 - AC OT 1 決賽：
 - 對戰 1、對戰 2 和對戰 3：諸王峽谷 (Kings Canyon)
 - 對戰 4、對戰 5 和對戰 6：世界邊緣 (World's Edge)
 - AC OT 1 第 1 輪 (如與 AC OT 1 決賽不同)：
 - 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)
 - AC OT 1 第 2 輪 (如有必要)：
 - 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)
 - AC OT 1 第 3 輪 (如有必要)：
 - 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)

- ACOT 1 第 4 輪 (如有必要) :
 - 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)

附錄 W：秋季巡迴賽初級線上錦標賽 2 規則

W1.概要

秋季巡迴賽初級線上錦標賽 2 將從 2020 年 10 月 17 日星期六到 2020 年 10 月 19 日星期一舉行。

W2.錦標賽時間表

W2.1.適用的時區

- APAC 南區
 - SGT
- APAC 北區
 - JST
- 中東與非洲
 - TRT
- 歐洲
 - BST
- 北美洲
 - PDT
- 南美洲
 - BRT

W2.2.地區階段開始時間

錦標賽於 2020 年 10 月 17 日星期六的開始時間如下：

- 中午 12:00

錦標賽於 2020 年 10 月 18 日星期天的開始時間如下：

- 歐洲和北美洲
 - 中午 12:00
- APAC 北區
 - 下午 6:00

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錦標賽當天於 AC 賽事網頁上公布。

W2.3 每日時間表

APAC 南區、中東與非洲、以及南美洲的所有輪次，於 2020 年 10 月 17 日舉行。

APAC 北區的所有輪次，除決賽輪次 (最多 20 支隊伍) 以外，於 2020 年 10 月 17 日舉行。APAC 北區的決賽輪次，於 2020 年 10 月 18 日舉行。

歐洲和北美洲的下列輪次於下列日期開始：

- 2020 年 10 月 17 日
 - 最多 320 支隊伍的輪次 (如有必要)
 - 最多 160 支隊伍的輪次 (如有必要)

- 2020 年 10 月 18 日
- 最多 80 支隊伍的輪次 (如有必要)
- 最多 40 支隊伍的輪次 (如有必要)
- 2020 年 10 月 19 日
- 決賽 (最多 20 支隊伍)

W2.4.直播開始時間

北美與歐洲地區的 AC OT 2 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 (EMEA) 或太平洋時間 (美洲) 2020 年 10 月 19 日星期一的下午 4:40 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下午 6:00 (歐洲) 或太平洋時間下午 5:00 (北美) 開始。

W3.其他對戰指南

下列準則是 U9 所述內容的補充。

W3.1.遊戲方式設定

- 下列所細述的物品與遊戲中的預設對戰設定有所不同：
 - 傳奇 (黃金) 擊倒護盾 - 移除
- 對戰會在這些資料中心舉辦：
 - 北美：愛荷華 (任何)
 - 歐洲：法蘭克福 (任何)
 - 南美：聖保羅 (任何)
 - APAC 北區：東京 (任何)
 - APAC 南區：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非上述資料中心舉辦的技術或連線問題，會在 AC 賽事網頁上發布關於新資料中心的詳細資訊。

W3.2.地圖

- 每輪每場對戰的地圖為：
 - AC OT 2 決賽：
 - 對戰 1、對戰 2 和對戰 3：世界邊緣 (World's Edge)
 - 對戰 4、對戰 5 和對戰 6：諸王峽谷 (Kings Canyon)
 - AC OT 1 第 2 輪 (如與 AC OT 2 決賽不同)：
 - 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)
 - AC OT 2 第 2 輪 (如有必要)：
 - 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)
 - AC OT 2 第 3 輪 (如有必要)：
 - 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)
 - AC OT 2 第 4 輪 (如有必要)：

- 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)

附錄 x：秋季巡迴賽初級線上錦標賽 3 規則

X1. 概覽

秋季巡迴賽初級線上錦標賽 3 將從 2020 年 10 月 31 日星期六到 2020 年 11 月 2 日星期一舉行。

X2. 錦標賽時程表

X2.1. 適用的時區

- APAC 南區
- SGT
- APAC 北區
- JST
- 中東與非洲
- TRT
- 歐洲
- 英國夏令時間 (到 11 月 1 日凌晨 2:00 止, 之後為格林威治標準時間)
- 北美洲
- 太平洋夏令時間 (到 11 月 1 日凌晨 2:00 止, 之後為太平洋標準時間)
- 南美洲
- BRT

X2.2. 地區階段開始時間

各地區錦標賽於 2020 年 10 月 31 日星期六的開始時間如下：

- 中午 12:00

錦標賽於 2020 年 11 月 1 日星期天的開始時間如下：

- 歐洲和北美洲
- 中午 12:00
- APAC 北區
- 下午 6:00

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錦標賽當天於 AC 賽事網頁上公布。

X2.3 每日時程表

APAC 南區、中東與非洲、以及南美洲的所有輪次, 於 2020 年 10 月 31 日星期六舉行。

APAC 北區的所有輪次, 除決賽輪次 (最多 20 支隊伍) 以外, 於 2020 年 10 月 31 日星期六舉行。
APAC 北區的決賽輪次, 於 2020 年 11 月 1 日星期日舉行。

歐洲和北美洲的下列輪次於下列日期開始：

- 2020 年 10 月 31 日星期六

- 最多 320 支隊伍的輪次 (如有必要)
- 最多 160 支隊伍的輪次 (如有必要)
- 2020 年 11 月 1 日星期日
- 最多 80 支隊伍的輪次 (如有必要)
- 最多 40 支隊伍的輪次 (如有必要)
- 2020 年 11 月 2 日星期一
- 決賽 (最多 20 支隊伍)

X2.4.直播開始時間

北美與歐洲地區的 AC OT 3 決賽會有由 EA 播出的直播。隊伍中的所有參賽者必須在英國夏令時間 (EMEA) 2020 年 11 月 2 日星期一的下午 5:40 或太平洋時間 (美洲) 下午 4:40 前，進入遊戲內的對戰大廳，以確認參賽。這些決賽的第一場對戰會在英國夏令時間下午 6:00 (歐洲) 或太平洋時間下午 5:00 (北美) 開始。

X3. 其他比賽指南

下列準則是 U9 所述內容的補充。

X3.1.遊戲方式設定

- 下列所細述的物品與遊戲中的預設對戰設定有所不同：
 - 傳奇 (黃金) 擊倒護盾 - 移除
- 對戰會在這些資料中心舉辦：
 - 北美：愛荷華 (任何)
 - 歐洲：法蘭克福 (任何)
 - 南美：聖保羅 (任何)
 - APAC 北區：東京 (任何)
 - APAC 南區：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非上述資料中心舉辦的技術或連線問題，會在 AC 賽事網頁上發布關於新資料中心的詳細資訊。

X3.2.地圖

- 每輪每場對戰的地圖為：
 - AC OT 3 決賽：
 - 對戰 1、對戰 2 和對戰 3：諸王峽谷 (Kings Canyon)
 - 對戰 4、對戰 5 和對戰 6：世界邊緣 (World's Edge)
 - AC OT 3 第 1 輪 (如與 AC OT 3 決賽不同)：
 - 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)
 - AC OT 3 第 2 輪 (如有必要)：
 - 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)
 - AC OT 3 第 3 輪 (如有必要)：

- 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)
- AC OT 3 第 4 輪 (如有必要)：
 - 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)

附錄 Y：秋季巡迴賽初級線上錦標賽 4 規則

Y1.概要

秋季巡迴賽初級線上錦標賽 4 將從 2020 年 11 月 21 日星期六到 2020 年 11 月 23 日星期一舉行。

Y2.錦標賽時間表

Y2.1.適用的時區

- APAC 南區
 - SGT
- APAC 北區
 - JST
- 中東與非洲
 - TRT
- 歐洲
 - GMT
- 北美洲
 - PST
- 南美洲
 - BRT

Y2.2.地區階段開始時間

錦標賽於 2020 年 11 月 21 日星期六的開始時間如下：

- 中午 12:00

錦標賽於 2020 年 11 月 22 日星期天的開始時間如下：

- APAC 南區、歐洲、北美
 - 中午 12:00
- APAC 北區
 - 下午 6:00

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錦標賽當天於 AC 賽事網頁上公布。

Y2.3 每日時間表

中東與非洲，以及南美洲的所有輪次，於 2020 年 11 月 21 日舉行。

APAC 北區和 APAC 南區的所有輪次，除決賽輪次 (最多 20 支隊伍) 以外，於 2020 年 11 月 21 日舉行。APAC 北區和 APAC 南區的決賽輪次，於 2020 年 11 月 22 日舉行。

歐洲和北美洲的下列輪次於下列日期開始：

- 2020 年 11 月 21 日
 - 最多 320 支隊伍的輪次 (如有必要)
 - 最多 160 支隊伍的輪次 (如有必要)

- 2020 年 11 月 22 日
- 最多 80 支隊伍的輪次 (如有必要)
- 最多 40 支隊伍的輪次 (如有必要)
- 半決賽 (如有必要)
- 2020 年 11 月 23 日
- 決賽 (最多 20 支隊伍)

Y2.4.直播開始時間

北美與歐洲地區的 AC OT 4 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 (EMEA) 2020 年 11 月 23 日星期一的下午 5:40 前, 或太平洋時間 (美洲) 下午的 4:40 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下午 6:00 (歐洲) 或太平洋時間下午 5:00 (北美) 開始。

Y3.其他對戰指南

下列準則是 U9 所述內容的補充。

Y3.1.遊戲方式設定

- 下列所細述的物品與遊戲中的預設對戰設定有所不同：
 - 傳奇 (黃金) 擊倒護盾 - 移除
- 對戰會在這些資料中心舉辦：
 - 北美：愛荷華 (任何)
 - 歐洲：法蘭克福 (任何)
 - 南美：聖保羅 (任何)
 - APAC 北區：東京 (任何)
 - APAC 南區：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非上述資料中心舉辦的技術或連線問題, 會在 AC 賽事網頁上發布關於新資料中心的詳細資訊。

Y3.2.地圖

- 所有對戰會在世界邊緣地圖舉行。

附錄 Z：秋季巡迴賽最後機會資格賽規則

Z1.概要

秋季巡迴賽最後機會資格賽將在 2020 年 12 月 5 日星期六到 2020 年 12 月 7 日星期一於線上舉行

。

Z2.錦標賽時間表

Z2.1.適用的時區

- APAC 南區
- SGT
- APAC 北區
- JST
- 歐洲、中東與非洲地區
- GMT
- 北美洲
- PST
- 南美洲
- BRT

Z2.2.開始時間

所有地區和超級地區之錦標賽於 2020 年 12 月 5 日星期六的開始時間如下：

- 中午 12:00

所有地區之錦標賽於 2020 年 12 月 6 日星期天的開始時間如下：

- APAC 南區、歐洲與中東、北美和南美
- 中午 12:00
- APAC 北區
- 下午 6:00

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錦標賽當天於 AC 賽事網頁上公布。

Z2.3 每日時間表

每個地區和超級地區的下列輪次會在 12 月 5 日星期六進行：

- APAC 北區、APAC 南區、南美
- 決賽前的所有輪次
- 歐洲與中東、北美
- 四分之一決賽前的所有輪次

每個地區和超級地區的下列輪次會在 12 月 6 日星期天進行：

- APAC 北區、APAC 南區、南美
- 決賽
- 歐洲與中東、北美
- 四分之一決賽

- 半決賽

歐洲與中東以及北美地區的決賽會在 2020 年 12 月 7 日星期一進行。

22.4.直播開始時間

北美地區及歐洲與中東超級地區的 AC LCQ 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 (歐洲與中東) 2020 年 12 月 7 日星期一的下午 5:40 前, 或太平洋時間 (北美) 的下午 4:40 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下午 6:00 (歐洲與中東) 或太平洋時間下午 5:00 (北美) 開始。

23.其他對戰指南

下列準則是 U9 所述內容的補充。

23.1.遊戲方式設定

- 下列所細述的物品與遊戲中的預設對戰設定有所不同：
 - 傳奇 (黃金) 擊倒護盾 - 移除
- 對戰會在這些資料中心舉辦：
 - 北美：愛荷華 (任何)
 - 歐洲：法蘭克福 (任何)
 - 南美：聖保羅 (任何)
 - APAC 北區：東京 (任何)
 - APAC 南區：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非上述資料中心舉辦的技術或連線問題, 會在 AC 賽事網頁上發布關於新資料中心的詳細資訊。

23.2.地圖

- 所有對戰會在世界邊緣地圖舉行

附錄 AA：秋季巡迴賽季後賽規則

AA1.概要

秋季巡迴賽複賽在 2020 年 12 月 19 日星期六到 2020 年 12 月 20 日星期日期間，於線上舉行。

AA2.錦標賽時間表

AA2.1.適用的時區

- APAC 南區
 - SGT
- APAC 北區
 - JST
- 歐洲、中東與非洲地區
 - GMT
- 北美洲
 - PST
- 南美洲
 - BRT

AA2.2.開始時間

- APAC 南區
 - 2020 年 12 月 19 日星期六下午 3:00
- 南美洲
 - 2020 年 12 月 19 日星期六下午 2:00
- 北美洲
 - 2020 年 12 月 19 日星期六下午 3:00
- APAC 北區
 - 2020 年 12 月 20 日星期日下午 6:00
- 歐洲、中東與非洲地區
 - 2020 年 12 月 20 日星期日下午 4:00

每場比賽預計持續 30 分鐘，且會在上一場比賽結束後開始。

每進行六場對戰後，會有十五 (15) 分鐘的休息時間。

對戰的具體開始時間會在錦標賽當天於 AC 賽事網頁上公布。

AA2.3.直播概要

APAC 南區和歐洲、中東與非洲地區的超級地區以及北美地區的 AC 季後賽會有由 EA 營運的直播。隊伍中的所有參賽者必須在 **AA2.2** 條所詳述的開始時間二十 (20) 分鐘前，進入遊戲中的錦標賽對戰大廳。

AA3.其他對戰指南

下列準則是 **U9** 所述內容的補充。

AA3.1.遊戲方式設定

- 下列所細述的物品與遊戲中的預設對戰設定有所不同：
 - 傳奇 (黃金) 擊倒護盾 - 移除
- 對戰會在這些資料中心舉辦：
 - 北美：愛荷華 (任何)
 - EMEA：法蘭克福 (任何)
 - 南美：聖保羅 (任何)
 - APAC 北區：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 AC 賽事網頁上發布關於新資料中心的詳細資訊。

AA3.2.地圖

- 所有對戰會在世界邊緣地圖舉行

附錄 AB：冬季巡迴賽

AB1.概要

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

冬季巡迴賽組成如下：

- 北美、南美、歐洲、中東與非洲地區，以及 APAC 北區和 APAC 南區等超級地區各四 (4) 個初級線上錦標賽 (各稱為「WC OT」，詳見第 AB4 條說明)；
- APAC 北區、APAC 南區和中東與非洲等超級地區，以及北美地區與南美地區，各有一場線上最後機會資格賽 (以下稱「WC LCQ」，詳見 AB5 說明)；且
- APAC 北區、APAC 南區和中東與非洲超級地區和北美地區與南美地區，每個區域有一場線上複賽 (以下稱「WC 複賽」，詳見 AB7 條說明)。

WC 複賽的隊伍資格透過第 AB7.2 條所述的方式取得。

AB2.其他資格要求

隊伍中的每個參賽者必須：(1) 於賽事特定規則所述報名截止日期的太平洋時間 (「PT」) 2:00 之前，使用用於註冊 ALGS 的 EA 帳號，在 PC 平台上於《Apex 英雄》積分聯賽系列賽目前賽季和階段賽程中，達到黃金 IV 級或更高等級；(2) 在整個其所參與的冬季巡迴賽賽事期間，保持此等級或更高等級。

AB3. 報名、名單鎖定和其他要求

AB3.1.報名流程

隊伍必須分別報名冬季巡迴賽的每項賽事。對於冬季巡迴賽，隊伍必須在賽事特定規則所述的報名截止日期前，完成下列步驟：

- 隊伍隊長：前往位於 [Battlefy.com/leagues/alg](https://battlefy.com/leagues/alg) 的特定冬季巡迴賽賽事的專用 Battlefy 網頁。(以下稱「WC 賽事網頁」)，選擇適當的錦標賽，然後按一下「加入錦標賽」按鈕；
- 隊長：在 WC 賽事網頁上，從隊伍名單選取參加錦標賽的參賽者，包括替換選手 (如有的話)，組成隊伍陣容，然後傳送邀請給這些參賽者以加入錦標賽；
- 隊伍中的其他參賽者：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。

AB3.2.名冊鎖定

在賽事特定規則所述的下列名單鎖定日期前，可以變更隊伍名單：

選手僅可在其並未註冊入選參賽名單，且遵守錦標賽名單鎖定期間規定的情況下，才能變更隊伍。

在名單鎖定日期之後所進行的名單變更，皆須經過 EA 核准。

AB3.3.其他要求

參與北美和歐洲地區 WC OT 決賽輪次的隊伍，以及參與北美及中東與非洲地區 WC LCQ 決賽輪次的隊伍，以及 WC 複賽的隊伍，必須加入特定的 Discord 頻道以在直播期間通訊。需加入的特定 Discord 頻道，會在 WC OT 決賽輪次開始之前、WC LCQ 決賽輪次開始之前以及 WC 複賽開始之前，透過電子郵件提供給選手。

AB4.初級線上錦標賽

WC OT 使用單敗淘汰賽制，且至少包含一 (1) 個輪次。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，如果是決賽輪次，則據以確定獲勝者。

AB4.1.錦標賽時間表

每個初級線上錦標賽會進行至少一 (1) 天的競賽。確切的時間表與賽程形式，會在賽事特定規則中宣布。

AB4.2.錦標賽進行方式

AB4.2.1.隊伍最大數量

北美與歐洲地區 WC OT 各有最多 320 個隊伍參加。所有其他地區的 WC OT 各有最多 160 個隊伍參加。

AB4.2.2.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。隊伍使用在賽事名單鎖定日期時，不包括替換選手在內之賽事隊伍名單中所有參賽者的累積總 ALGS 積分，進行種子排位。

AB4.2.3.輪次、決賽和勝者決定

每個 WC OT 可能有多個輪次的競賽，包括決賽輪次 (以下稱「WC OT 決賽」)，緊接在決賽輪次之前的輪次 (以下稱「WC OT 半決賽」)，以及緊接在 WC OT 半決賽之前的輪次 (以下稱「WC OT 四分之一決賽」)。每個輪次包括一系列的對戰。

如有在上一個 WC OT 賽事的前十 (10) 名隊伍參賽 (以下稱「WC OT 優先晉級隊伍」)，將從此 WC OT 決賽開始錦標賽賽事。所有其他隊伍從錦標賽第 1 輪開始賽事。

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 WC OT 賽事最多五 (5) 輪，包括 WC OT 決賽輪次。所有其他地區 WC OT 賽事最多四 (4) 輪，包括 WC OT 決賽輪次。

WC OT 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。積分獲得方式如第 **AB6.1. 計分** 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 **AB6.1 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 WC OT 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 WC 賽事網頁上宣布。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。

WC OT 決賽會進行六 (6) 場對戰，各隊需在每場對戰中累積積分。積分獲得方式如第 **AB6.1. 分數** 條款所述。完成決賽的所有對戰後，獲得決賽輪次最高分數的隊伍 (分數獲得方式如「**AB6.1. 分數**」條款所述) 會被宣布為該地區或超級地區 WC OT 的獲勝者。

AB5. 最後機會資格賽

尚未獲得 WC 複賽資格的隊伍，可在其地區 (僅限北美和南美地區) 或超級地區的 WC LCQ 中競爭，以獲得 WC 複賽資格的機會。一個選手不能參加一 (1) 個以上的地區 WC LCQ。

WC LCQ 會在 2021 年 3 月 19 日到 2021 年 3 月 21 日於線上舉辦。

AB5.1. 時間表

精確的時間表會在賽事特定規則中宣布。

AB5.2. 錦標賽進行方式

除美洲按地區劃分 (分為北美和南美) 以外，此錦標賽依照超級地區劃分。

WC LCQ 含有單一階段多個輪次的競賽，包括決賽輪次 (以下稱「WC LCQ 決賽」)，緊接在決賽輪次之前的輪次 (以下稱「WC LCQ 半決賽」)，以及緊接在 WC LCQ 半決賽之前的輪次 (以下稱「WC LCQ 四分之一決賽」)。每個輪次包括一系列的對戰。

AB5.2.1. 最大隊伍數量

北美、中東與非洲地區、以及 APAC 南區的 WC LCQ 最多各有 320 個隊伍參加。所有其他地區的 WC LCQ 最多各有 160 個隊伍參加。

AB5.2.2. 種子排位與分組

隊伍使用在賽事名單鎖定日期時，不包括替換選手在內之賽事隊伍名單中所有參賽者的累積總 ALGS 積分，進行種子排位。

AB5.2.3. 輪次與晉級

所有地區最多五 (5) 輪，包括 WC LCQ 決賽輪次。

除 WC LCQ 半決賽和決賽輪次以外的每個輪次，會有四 (4) 場對戰。WC LCQ 半決賽和決賽輪次有六 (6) 場對戰。

隊伍在每場對戰中累積積分；積分獲得方式如 **AB6.1 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 **AB6.1 分數** 條文所述) 的隊伍晉級到下一輪。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隊數量，會在 WC 賽事網頁上宣布。

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。

AB5.2.4. 獲勝者決定

在 WC LCQ 決賽完成所有對戰之後，在 WC LCQ 決賽具有最高輪次分數 (如 **AB6.1 分數** 條所述) 的隊伍，會被宣布為該超級地區或地區 WC LCQ 的獲勝者。

AB6. WC OT 和 WC LCQ 的分數和平分決勝

AB6.1. 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，在 WC 賽事網頁公布。

AB6.2. 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。

AB7.WC 複賽

WC 複賽是冬季巡迴賽的巔峰賽事。具有資格的隊伍會在其地區 (僅北美和南美) 或超級地區的 WC 複賽進行競賽。

AB7.1 時間表、報名和替補選手

精確的時間表會在賽事特定規則中宣布。

所有有資格進入 WC 複賽的隊伍，都必須分別完成 WC 複賽的報名程序。

隊伍可以為 WC 複賽報名替補選手。列名於 WC OT 4 或 WC LCQ 鎖定名單的參賽者如果具有複賽資格，則不具備列為 WC 複賽替補選手的資格，除非 (1) 該參賽者在 WC OT 4 或 WC LCQ 鎖定名單上被列為替補選手；或 (2) 想將該參賽者列為 WC 複賽替補選手的隊伍，是將該參賽者列為其 WC OT 4 或 WC LCQ 鎖定名單的相同隊伍。在 WC 複賽期間進行的選手替換，必須獲得遭替換選手的認可，或在不可能獲得認可的情況下，由 EA 自行酌情決定。

AB7.2.資格

隊伍可透過以下方法之一取得 WC 複賽資格：

- 初級線上錦標賽
 - 根據每支隊伍的地區或超級地區，依照隊伍在每個初級線上錦標賽之 WC OT 決賽最終排名決定的排名居前隊伍 (確切隊伍數量詳述如下)，獲得參加 WC 複賽的資格 (以下稱「WC OT 複賽隊伍」)。

- 北美、南美：每個地區的前三 (3) 名隊伍獲得資格。APAC 北區、APAC 南區：每個超級地區的前三 (3) 名隊伍獲得資格。歐洲：前二 (2) 名隊伍獲得資格。中東與非洲地區沒有 (0) 資格名額。
 - 取得資格後，WC OT 複賽隊伍可繼續參加其他初級線上錦標賽，以提昇其 WC 複賽種子排位。
 - WC OT 複賽隊伍在其任何後續 WC OT 和 WC 複賽的鎖定名單中，必須保留至少兩 (2) 名資格賽賽事名單中的參賽者，才能保有其 WC 複賽資格。
 - 資格賽隊伍名單由在賽事隊伍名單鎖定日期時登記於隊伍名單中的三 (3) 位參賽者 (不包括替補選手) 組成，或由參與賽事之隊伍最後對戰的三 (3) 位參賽者組成。
 - 如果某個參賽者在後續的 WC OT 或 WC LCQ 中，加入了新的隊伍 (即不包含在該資格賽隊伍名單鎖定日期時之隊伍名單中任何一名隊友的隊伍)，則該參賽者將會從 WC OT 複賽隊伍中移除。
 - 如果資格賽隊伍名單包括有參與資格賽之隊伍的最後對戰中的替補選手，且該隊伍在透過在初級線上錦標賽的表現獲得 WC 複賽資格後，分成各包含 (在資格賽隊伍名單中的) 兩 (2) 名參賽者的兩 (2) 個隊伍，則由名單中含有資格賽隊長的隊伍保有晉級資格。
 - WC OT 複賽隊伍不可在 WC OT 4 結束與複賽名單鎖定日期期間，進行任何名單變更，除非是增加替補選手，或是在該 WC OT 複賽隊伍僅保有兩 (2) 名資格賽名單的參賽者時增加一名參賽者。
 - 冬季巡迴賽 ALGS 積分
 - 根據每個隊伍的地區或超級地區，冬季巡迴賽中累計總 ALGS 積分最高的前三 (3) 或四 (4) 支隊伍，獲得 WC 複賽資格。
 - 北美、南美和中東與非洲：每個地區的前三 (3) 名隊伍獲得資格。歐洲：前四 (4) 名隊伍獲得資格。APAC 北區和 APAC 南區：每個超級地區的前三 (3) 名隊伍獲得資格。
 - 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之隊伍的數量。
 - 此取得資格的方法僅適用於尚未獲得 WC 複賽資格以及報到參加 WC OT 4 的隊伍。
 - 在透過此方式決定資格時，隊伍的地區或超級地區根據隊伍參加競賽的 WC OT 4 地區或超級地區而定。
 - 在冬季巡迴賽中獲得的總 ALGS 積分，會在 WC OT 4 賽事結束時進行計算，且會包括 WC OT 4 鎖定名單上每個參賽者在所有 WC OT 中獲得的 ALGS 積分，但不包括替換選手 (如有的話) 的積分。
 - 透過此方法取得資格後，隊伍必須在參賽者與其資格賽名單相同，但不包括替換選手 (如有的話) 的情況下，才能報名參加 WC 複賽。
 - 最後機會資格賽
 - 依照在每個地區或超級地區 WC LCQ 最後排名決定的前五 (5) 名隊伍，會晉級到其超級地區或地區的 WC 複賽。
- 透過此方法取得資格後，隊伍必須在參賽者與其資格賽名單相同，但不包括替換選手 (如有的話) 的情況下，才能報名參加 WC 複賽。

AB7.3.比賽形式

WC 複賽由二十 (20) 支隊伍進行一系列對戰，其使用的對戰積分方式如 **AB7.3.4.4** 條文所述。

AB7.3.1.種子排位

隊伍會依照其在所有 WC OT 賽事獲得的累積總 ALGS 積分，不包括任何替換選手 (如有的話) 獲得的積分，進行種子排位。

如果有隊伍在 WC 複賽開始前變更隊伍名單，但所有取得資格的方法都已結束，會根據名單變更前的總 ALGS 積分和名單變更後的總 ALGS 積分其中較少的積分，進行種子排位。在 WC OT 4 後隊伍名單的變更，對於隊伍的種子排位不會有提升作用。

透過 WC LCQ 取得資格的隊伍，其種子排位在其他 WC 複賽隊伍之下。

如果有隊伍在所有 AC OT 中所取得的累積總 ALGS 積分相同，則所有平分隊伍會依照 **AB7.3.2** 所述規定獲得種子排位積分。

AB7.3.2. 排位起始積分

透過 WC OT 或冬季巡迴賽 ALGS 積分獲得 WC 複賽資格的前十 (10) 支隊伍，依照下列積分開始 WC 複賽：

北美、南美、APAC 南區以及 APAC 北區排位起始積分：

- 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

歐洲、中東與非洲排位起始積分：

- 歐洲和中東與非洲地區第 1 種子 = 10 積分
- 歐洲和中東與非洲地區第 2 種子 = 9 積分
- 歐洲和中東與非洲地區第 3 種子 = 8 積分
- 歐洲第 4 種子 = 7 積分
- 歐洲第 5 種子 = 6 積分
- 歐洲第 6 種子 = 5 積分
- 歐洲第 7 種子 = 4 積分
- 歐洲第 8 種子 = 3 積分
- 歐洲第 9 種子 = 2 積分
- 歐洲第 10 種子 = 1 積分

AB7.3.3. 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積分。

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 - 7^名：3 分
- 第 8^名 - 第 10^名：2 分
- 第 11^名 - 15^名：1 點
- 第 16^名 - 第 20^名：0 分
- 殺敵數
- 每個擊殺 1 分

AB7.3.4.對戰積分

WC 複賽冠軍由對戰積分機制決定。

若有隊伍達到五十 (50) 積分 (以下稱為「WC 複賽對戰積分門檻」)，則其成為「WC 複賽對戰積分合格者」。

若有 WC 複賽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 WC 複賽獲勝者。

宣布某個隊伍成為 WC 複賽的獲勝者後，其餘隊伍會根據其在 WC 複賽獲得的總對戰積分 (以下稱「WC 複賽總積分」)，獲得第 2-20 名的名次。

AB8.其他對戰指南

下列準則是對 C6 所述內容的補充。

AB8.1.地圖

任何於遊戲內公開遊戲清單中可使用的地圖，皆可用於線上錦標賽。

- 每一 WC OT 的特定地圖輪換方式，會在特定賽事規則中公布。
-

AB8.2.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。

AB8.3.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"

AB9. 冬季巡迴賽獎金與 ALGS 積分

冬季巡迴賽的總獎金金額為 750,000 美元。關於確切獎金的詳細資訊，請參見第 6 條獎金條文。

冬季巡迴賽會依照附錄 E 的 E4 冬季巡迴賽條文所述，頒發 ALGS 積分。

參賽者可透過發送電子郵件到 ALGSLeagueOps@ea.com，來查詢其隊伍目前冬季巡迴賽的總 ALGS 積分。

根據 WC OT 結束排名之每個 WC OT 的前十 (10) 名隊伍，會獲得接下來舉行之 WC OT 賽事決賽輪次的優先晉級席位。

附錄 AC : 冬季巡迴賽初級線上錦標賽 1 規則

AC1. 概要

冬季巡迴賽初級線上錦標賽 2 (以下稱「WC OT1」) 將在 2021 年 1 月 29 日星期五到 2021 年 1 月 31 日星期天舉行。

AC2. 報名截止日期與名單鎖定

隊伍必須在太平洋標準時間 2021 年 1 月 27 日星期三中午 12:00 的報名截止日期前，依照條文 AB3.1 所述的報名程序完成報名。

在 2021 年 1 月 27 日星期三的名單鎖定日期前，可以變更隊伍名單。

AC3. 錦標賽時間表

AC3.1. 適用的時區

- APAC 南區
 - SGT
- APAC 北區
 - JST
- 中東與非洲
 - TRT
- 歐洲
 - GMT
- 北美洲
 - PST
- 南美洲
 - BRT

AC3.2. 每日時間表

每場錦標賽的下列輪次會在下列日期舉行，而每場比賽會下列時間開始：

	歐洲	北美洲	APAC 南區	APAC 北區	南美洲	中東與非洲
2021 年 1 月 29 日星期五	第 1 輪 下午 6:00	第 1 輪 下午 6:00				
2021 年 1 月 30 日星期六	決賽前的所有剩餘輪次 中午 12:00	決賽前的所有剩餘輪次 中午 12:00	決賽前的所有輪次 中午 12:00	決賽前的所有輪次 中午 12:00	決賽前的所有輪次 中午 12:00	所有輪次 中午 12:00
2021 年 1 月 31 日星期天	決賽 下午 6:00	決賽 詳細資訊請參閱條文 AC3.3.	決賽 下午 3:00	決賽 下午 6:00	決賽 下午 6:00	

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錦標賽當天於 WC 賽事網頁上公布。

AC3.3.直播開始時間

北美與歐洲地區的 WC OT 1 決賽會有由 EA 運作的直播。歐洲地區決賽會在格林威治標準時間下午 6:00 開始，每位選手必須在格林威治標準時間下午 5:40 之前進入遊戲對戰大廳。北美地區決賽對戰會在歐洲地區直播結束四十五 (45) 分鐘後開始；每位選手必須在太平洋標準時間下午 1:45 之前進入遊戲對戰大廳。

AC4. 額外對戰準則

下列準則是 **AB8** 所述內容的補充。

AC4.1.遊戲方式設定

- 下列所細述的物品與遊戲中的預設對戰設定有所不同：
 - 傳奇 (黃金) 擊倒護盾 - 移除
- 對戰會在這些資料中心舉辦：
 - 北美：愛荷華 (任何)
 - 歐洲：法蘭克福 (任何)
 - 南美：聖保羅 (任何)
 - APAC 北區：東京 (任何)
 - APAC 南區：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非上述資料中心舉辦的技術或連線問題，會在 WC 賽事網頁上發布關於新資料中心的詳細資訊。

AC4.2.地圖

- 所有對戰會在世界邊緣地圖舉行。

AC5.替補選手

- 隊伍可以為 WC OT 1 報名替補選手。
- 關於指定替補選手的程序以及替補選手的其他準則等資訊，請參見 C7 條文。

附錄 AD：冬季巡迴賽初級線上錦標賽 2 規則

AD1. 概要

冬季巡迴賽初級線上錦標賽 2 (以下稱「WC OT2」) 將在 2021 年 2 月 19 日星期五到 2021 年 2 月 21 日星期天舉行。

AD2. 報名截止日期與名單鎖定

隊伍必須在太平洋標準時間 2021 年 2 月 17 日星期三中午 12:00 的報名截止日期前，依照條文 AB3.1 所述的報名程序完成報名。

在 2021 年 2 月 17 日星期三的名單鎖定日期前，可以變更隊伍名單。

AD3. 錦標賽時間表

AD3.1. 適用的時區

- APAC 南區
 - SGT
- APAC 北區
 - JST
- 中東與非洲
 - TRT
- 歐洲
 - GMT
- 北美洲
 - PST
- 南美洲
 - BRT

AD3.2. 每日時間表

每場錦標賽的下列輪次會在下列日期舉行，而每場比賽會下列時間開始：

	歐洲	北美洲	APAC 南區	APAC 北區	南美洲	中東與非洲
2021 年 2 月 19 日星期五	第 1 輪 下午 6:00	第 1 輪 下午 6:00				
2021 年 2 月 20 日星期六	決賽前的所有剩餘輪次 中午 12:00	決賽前的所有剩餘輪次 中午 12:00	決賽前的所有輪次 中午 12:00	決賽前的所有輪次 中午 12:00	決賽前的所有輪次 中午 12:00	所有輪次 中午 12:00
2021 年 2 月 21 日星期	決賽 下午 6:00	決賽 詳細資訊請	決賽 下午 3:00	決賽 下午 6:00	決賽 下午 6:00	

期天		參閱條文 AD3.3.				
----	--	----------------	--	--	--	--

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錦標賽當天於 WC 賽事網頁上公布。

AD3.3.直播開始時間

北美與歐洲地區的 WC OT 2 決賽會有由 EA 運作的直播。歐洲地區決賽會在格林威治標準時間下午 6:00 開始，每位選手必須在格林威治標準時間下午 5:40 之前進入遊戲對戰大廳。北美地區決賽對戰會在歐洲地區直播結束四十五 (45) 分鐘後開始；每位選手必須在太平洋標準時間下午 1:45 之前進入遊戲對戰大廳。

AD4.其他對戰指南

下列準則是 AB8 所述內容的補充。

AD4.1.遊戲方式設定

- 下列所細述的物品與遊戲中的預設對戰設定有所不同：
 - 傳奇 (黃金) 擊倒護盾 - 移除
- 對戰會在這些資料中心舉辦：
 - 北美：愛荷華 (任何)
 - 歐洲：法蘭克福 (任何)
 - 南美：聖保羅 (任何)
 - APAC 北區：東京 (任何)
 - APAC 南區：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非上述資料中心舉辦的技術或連線問題，會在 WC 賽事網頁上發布關於新資料中心的詳細資訊。

AD4.2.地圖

- 每輪每場對戰的地圖為：
 - WC OT 2 決賽：
 - 對戰 1、對戰 2 和對戰 3：世界邊緣 (World's Edge)
 - 對戰 4、對戰 5 和對戰 6：諸王峽谷 (Kings Canyon)
 - WC OT 2 第 1 輪 (如與 WC OT 2 決賽不同)：
 - 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)
 - WC OT 2 第 2 輪 (如有必要)：
 - 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)
 - WC OT 2 第 3 輪 (如有必要)：

- 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)
- WC OT 2 第 4 輪 (如有必要)：
 - 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)

AD5. 替補選手

- 隊伍可以為 WC OT 2 報名替補選手。
- 關於指定替補選手的程序以及替補選手的其他準則等資訊，請參見 C7 條文。

附錄 AE：冬季巡迴賽初級線上錦標賽 3 規則

AE1.概要

冬季巡迴賽初級線上錦標賽 3 (以下稱「WC OT3」) 將在 2021 年 2 月 26 日星期五到 2021 年 2 月 28 日星期天舉行。

AE2. 報名截止日期與名單鎖定

隊伍必須在太平洋標準時間 2021 年 2 月 24 日中午 12:00 的報名截止日期前，依照條文 AB3.1 所述的報名程序完成報名。

在 2021 年 2 月 24 日的名單鎖定日期前，可以變更隊伍名單。

AE3.錦標賽時間表

AE3.1.適用的時區

- APAC 南區
 - SGT
- APAC 北區
 - JST
- 中東與非洲
 - TRT
- 歐洲
 - GMT
- 北美洲
 - PST
- 南美洲
 - BRT

AE3.2.每日時間表

每場錦標賽的下列輪次會在下列日期舉行，而每場比賽會下列時間開始：

	歐洲	北美洲	APAC 南區	APAC 北區	南美洲	中東與非洲
2021 年 2 月 26 日星期五	第 1 輪 下午 6:00	第 1 輪 下午 6:00				
2021 年 2 月 27 日星期六	決賽前的所有剩餘輪次 中午 12:00	決賽前的所有剩餘輪次 中午 12:00	決賽前的所有輪次 中午 12:00	決賽前的所有輪次 中午 12:00	決賽前的所有輪次 中午 12:00	所有輪次 中午 12:00
2021 年 2 月 28 日星期天	決賽 下午 6:00	決賽 詳細資訊請參閱條文 AE3.3.	決賽 下午 3:00	決賽 下午 6:00	決賽 下午 6:00	

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錦標賽當天於 WC 賽事網頁上公布。

AE3.3.直播開始時間

北美與歐洲地區的 WC OT 3 決賽會有由 EA 運作的直播。歐洲地區決賽會在格林威治標準時間下午 6:00 開始，每位選手必須在格林威治標準時間下午 5:40 之前進入遊戲對戰大廳。北美地區決賽對戰會在歐洲地區直播結束四十五 (45) 分鐘後開始；每位選手必須在太平洋標準時間下午 1:45 之前進入遊戲對戰大廳。

AE4.其他對戰指南

下列準則是對**第 AB8 條**所述內容的補充。

AE4.1.遊戲方式設定

- 下列所細述的物品與遊戲中的預設對戰設定有所不同：
 - 傳奇 (黃金) 擊倒護盾 - 移除
- 對戰會在這些資料中心舉辦：
 - 北美：愛荷華 (任何)
 - 歐洲：法蘭克福 (任何)
 - 南美：聖保羅 (任何)
 - APAC 北區：東京 (任何)
 - APAC 南區：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非上述資料中心舉辦的技術或連線問題，會在 WC 賽事網頁上發布關於新資料中心的詳細資訊。

AE4.2.地圖

- 每輪每場對戰的地圖為：
 - WC OT 3 決賽：
 - 對戰 1、對戰 2 和對戰 3：諸王峽谷 (Kings Canyon)
 - 對戰 4、對戰 5 和對戰 6：世界邊緣 (World's Edge)
 - WC OT 3 第 1 輪 (如與 WC OT 3 決賽不同)：
 - 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)
 - WC OT 3 第 2 輪 (如有必要)：
 - 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)
 - WC OT 3 第 3 輪 (如有必要)：
 - 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)
 - WC OT 3 第 4 輪 (如有必要)：
 - 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)

AE5. 替補選手

- 隊伍可以為 WCOT 3 報名替補選手。
- 關於指定替補選手的程序以及替補選手的其他準則等資訊，請參見 C7 條文。

附錄 AF：冬季巡迴賽初級線上錦標賽 4 規則

AF1.概要

冬季巡迴賽初級線上錦標賽 4 (以下稱「WC OT4」) 將在 2021 年 3 月 5 日星期五到 2021 年 3 月 7 日星期天舉行。

AF2. 報名截止日期與名單鎖定

隊伍必須在太平洋標準時間 2021 年 3 月 3 日中午 12:00 的報名截止日期前，依照條文 AB3.1 所述的報名程序完成報名。

在 2021 年 3 月 3 日的名單鎖定日期前，可以變更隊伍名單。

AF3.錦標賽時間表

AF3.1.適用的時區

- APAC 南區
 - SGT
- APAC 北區
 - JST
- 中東與非洲
 - TRT
- 歐洲
 - GMT
- 北美洲
 - PST
- 南美洲
 - BRT

AF3.2.每日時間表

每場錦標賽的下列輪次會在下列日期舉行，而每場比賽會下列時間開始：

	歐洲	北美洲	APAC 南區	APAC 北區	南美洲	中東與非洲
2021 年 3 月 5 日星期五	第 1 輪 下午 6:00	第 1 輪 下午 6:00				
2021 年 3 月 6 日星期六	決賽前的所有剩餘輪次 中午 12:00	決賽前的所有剩餘輪次 中午 12:00	決賽前的所有輪次 中午 12:00	決賽前的所有輪次 中午 12:00	決賽前的所有輪次 中午 12:00	所有輪次 中午 12:00
2021 年 3 月 7 日星期天	決賽 下午 6:00	決賽 請參閱條文 AF3.3	決賽 下午 3:00	決賽 下午 6:00	決賽 下午 1:00	

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錦標賽當天於 WC 賽事網頁上公布。

AF3.3.直播開始時間

北美與歐洲地區的 WC OT 4 決賽會有由 EA 運作的直播。歐洲地區決賽會在格林威治標準時間下午 6:00 開始，每位選手必須在格林威治標準時間下午 5:40 之前進入遊戲對戰大廳。北美地區決賽對戰會在歐洲地區直播結束約六十 (60) 分鐘後開始；每位選手必須在太平洋標準時間下午 2:00 之前進入遊戲對戰大廳。

AF4.其他對戰指南

下列準則是 AB8 所述內容的補充。

AF4.1.遊戲方式設定

- 下列所細述的物品與遊戲中的預設對戰設定有所不同：
 - 傳奇 (黃金) 擊倒護盾 - 移除
- 對戰會在這些資料中心舉辦：
 - 北美：愛荷華 (任何)
 - 歐洲：法蘭克福 (任何)
 - 南美：聖保羅 (任何)
 - APAC 北區：東京 (任何)
 - APAC 南區：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非上述資料中心舉辦的技術或連線問題，會在 WC 賽事網頁上發布關於新資料中心的詳細資訊。

AF4.2.地圖

- 每輪每場對戰的地圖為：
 - WC OT 4 決賽：
 - 對戰 1、對戰 2 和對戰 3：世界邊緣 (World's Edge)
 - 對戰 4、對戰 5 和對戰 6：諸王峽谷 (Kings Canyon)
 - WC OT 4 第 1 輪 (如與 WC OT 4 決賽不同)：
 - 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)
 - WC OT 4 第 2 輪 (如有必要)：
 - 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)
 - WC OT 4 第 3 輪 (如有必要)：
 - 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)
 - WC OT 4 第 4 輪 (如有必要)：
 - 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)

AF5.替補選手

- 隊伍可以為 WC OT 4 報名替補選手。

- 關於指定替補選手的程序以及替補選手的其他準則等資訊，請參見 C7 條文。

附錄 AG : 冬季巡迴賽最後機會資格賽規則

AG1. 概要

冬季巡迴賽最後機會資格賽（以下稱「WCLCQ」）將在 2021 年 3 月 19 日至 3 月 21 日於線上舉行。

AG2. 報名截止日期與名單鎖定

隊伍必須在太平洋標準時間 2021 年 3 月 17 日中午 12:00 的報名截止日期前，依照條文 AB3.1 所述的報名程序完成報名。

條文 AB3.2 中所述的名單鎖定日期為 2021 年 3 月 17 日。

AG3. 錦標賽時間表

AG3.1. 適用的時區

- APAC 南區
 - SGT
- APAC 北區
 - JST
- 歐洲、中東與非洲地區
 - BST
- 北美洲
 - PDT
- 南美洲
 - BRT

AG3.2. 每日時間表

每場錦標賽的下列輪次會在下列日期舉行，而每場比賽會下列時間開始：

	歐洲	北美洲	APAC 南區	APAC 北區	南美洲	中東與非洲
2021 年 3 月 19 日星期五	第 1 輪 下午 6:00	第 1 輪 下午 6:00				
2021 年 3 月 20 日星期六	決賽前的所有剩餘輪次 中午 12:00	決賽前的所有剩餘輪次 中午 12:00	決賽前的所有輪次 中午 12:00	決賽前的所有輪次 中午 12:00	決賽前的所有輪次 中午 12:00	所有輪次 中午 12:00
2021 年 3 月 21 日星期天	決賽 下午 6:00	決賽 歐洲地區決賽結束後 1 小時	決賽 下午 3:00	決賽 下午 6:00	決賽 下午 1:00	

○

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錦標賽當天於 WC 賽事網頁上公布。

AG4. 其他對戰指南

下列準則是 U9 所述內容的補充。

AG4.1. 遊戲方式設定

- 下列所細述的物品與遊戲中的預設對戰設定有所不同：
 - 傳奇 (黃金) 擊倒護盾 - 移除
- 對戰會在這些資料中心舉辦：
 - 北美：愛荷華 (任何)
 - 歐洲：法蘭克福 (任何)
 - 南美：聖保羅 (任何)
 - APAC 北區：東京 (任何)
 - APAC 南區：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非上述資料中心舉辦的技術或連線問題，會在 WC 賽事網頁上發布關於新資料中心的詳細資訊。

AG4.2. 地圖

- 所有對戰會在世界邊緣地圖舉行

AG5. 替補選手

- 隊伍可以為 WC LCQ 報名替補選手。
- 關於指定替補選手的程序以及替補選手的其他準則等資訊，請參見 C7 條文。

附錄 AH：冬季巡迴賽季後賽規則

AH1.概要、報名與名單鎖定

冬季巡迴賽季後賽將在 2021 年 3 月 27 日到 2021 年 3 月 28 日於線上舉行。

隊伍必須在太平洋標準時間 2021 年 3 月 25 日中午 12:00 前，依照**條文 AB3.1**所述的報名程序完成報名。

條文 AB3.2 中所述的名單鎖定日期為 2021 年 3 月 25 日星期四。

AH2. 錦標賽時間表

AH2.1.適用的時區

- APAC 南區
 - SGT
- APAC 北區
 - JST
- 歐洲、中東與非洲地區
 - BST
- 北美洲
 - PDT
- 南美洲
 - BRT

AH2.2.每日時間表

每場錦標賽的下列輪次會在下列日期舉行，而每場比賽會下列時間開始：

	APAC 北區	APAC 南區	歐洲、中東與非洲地區	北美洲	南美洲
2021 年 3 月 27 日		複賽 下午 3:00		複賽 下午 3:00	複賽 下午 2:00
2021 年 3 月 28 日	複賽 下午 6:00		複賽 下午 4:00		

每場比賽預計持續 30 分鐘，且會在上一場比賽結束後開始。

每進行六場對戰後，會有十五 (15) 分鐘的休息時間。

對戰的具體開始時間會在錦標賽當天於 WC 賽事網頁上公布。

AH2.3.直播概要

歐洲、中東與非洲地區超級地區和北美地區的 WC 複賽，會有由 EA 營運的直播。隊伍中的所有參賽者必須在 **條文 AH2.2** 所詳述的開始時間二十 (20) 分鐘前，進入遊戲錦標賽的對戰大廳。

AH3.其他對戰指南

下列準則是 U9 所述內容的補充。

AH3.1.遊戲方式設定

- 下列所細述的物品與遊戲中的預設對戰設定有所不同：
 - 傳奇(黃金)擊倒護盾 - 移除
- 對戰會在這些資料中心舉辦：
 - 北美：愛荷華(任何)
 - EMEA：法蘭克福(任何)
 - 南美：聖保羅(任何)
 - APAC 北區：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 WC 賽事網頁上發布關於新資料中心的詳細資訊。

AH3.2.地圖

- 所有對戰會在世界邊緣地圖舉行

AH4.替補選手

- 關於指定替補選手的程序以及替補選手的其他準則等資訊，請參見 C7 和 AB7.1 條文。

附錄 AI：ALGS 總冠軍賽最後機會資格賽

AI1. 概要

ALGS 總冠軍賽最後機會資格賽 (以下稱「總冠軍賽 LCQ」) 將從 2021 年 4 月 23 日星期五到 2021 年 4 月 25 日星期日於線上舉行。

尚未獲得 ALGS 總冠軍賽資格的隊伍，可在其地區 (僅限北美和南美地區) 或超級地區的 LCQ 中競爭，以獲得 ALGS 總冠軍賽資格的機會。

一個選手不能參加一 (1) 個以上的地區總冠軍賽 LCQ。

AI2. 其他資格要求

隊伍中的每個參賽者必須於太平洋時間 2021 年 4 月 21 日星期三 2:00 之前，使用用於註冊 ALGS 的 EA 帳號，在 PC 平台上於《Apex 英雄》積分聯賽系列賽的目前賽季和階段賽程中，達到黃金 IV 級或更高等級。

AI3. 報名與報到

AI3.1. 報名流程

各隊伍，包括總冠軍 LCQ 優先晉級隊伍 (如第 4.2.3 條所述)，必須在太平洋時間 2021 年 4 月 21 日星期三中午 12:00 之前 (以下稱「總冠軍賽 LCQ 保名截止日期」)，完成下列步驟：

- 隊伍隊長：前往位於 [Battlefy.com/leagues/alg](https://battlefy.com/leagues/alg) 的總冠軍賽 LCQ 賽事專用 Battlefy 網頁。(以下稱「總冠軍賽 LCQ 賽事網頁」)，選擇適當的錦標賽，然後按一下「加入錦標賽」按鈕；
- 隊伍隊長：在總冠軍賽 LCQ 賽事網頁上，從隊伍名單選取參加錦標賽的參賽者，包括替補選手 (如有的話)，組成隊伍陣容，然後傳送邀請給這些參賽者以加入錦標賽；
- 隊伍中的其他參賽者：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。

AI3.2. 報到

報名的隊伍必須在錦標賽開賽前一 (1) 小時起，在總冠軍賽 LCQ 賽事網頁向線上錦標賽完成報到，並在每個錦標賽階段開始前 (如有多個階段時) 保持待命狀態，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。隊伍中的三 (3) 位參賽者報到後，就會進行錦標賽種子排位。

在太平洋時間 2021 年 4 月 21 日星期三中午 12:00 的名單鎖定日期前，可以變更隊伍名單。

選手僅可在其並未註冊入選參賽名單，且遵守錦標賽名單鎖定期間規定的情況下，才能變更隊伍。

在名單鎖定日期之後所進行的名單變更，皆須經過 EA 核准。

參與北美洲和 EMEA 決賽輪次的隊伍，必須加入特定的 Discord 頻道以在直播期間通訊。此特定的 Discord 頻道會在決賽輪次開始前，透過電子郵件提供給選手。

AI3. 錦標賽時間表

AI3.1. 適用的時區

- APAC 南區
 - SGT
- APAC 北區
 - JST
- 歐洲、中東與非洲地區
 - BST
- 北美洲
 - PDT
- 南美洲
 - BRT

AI3.2.每日時間表

每場錦標賽的下列輪次會在下列日期舉行，而每場比賽會下列時間開始：

	EMEA	北美洲	APAC 南區	APAC 北區	南美洲
2021 年 4 月 23 日 星期五	第 1 輪 下午 6:00	第 1 輪 下午 6:00			
2021 年 4 月 24 日 星期六	決賽前的所有剩餘輪次 中午 12:00	決賽前的所有剩餘輪次 中午 12:00	決賽前的所有輪次 中午 12:00	決賽前的所有輪次 中午 12:00	決賽前的所有輪次 中午 12:00
2021 年 4 月 25 日 星期日	決賽 下午 6:00	決賽 下午 2:00	決賽 下午 3:00	決賽 下午 6:00	決賽 下午 6:00

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錦標賽當天於總冠軍賽 LCQ 賽事網頁上公布。

AI4. 錦標賽形式

除北美與南美以外，此錦標賽依照超級地區劃分，北美與南美依照地區劃分。

總冠軍賽 LCQ 含有單一階段多個輪次的競賽，包括決賽輪次 (以下稱「總冠軍賽 LCQ 決賽」)，緊接在決賽輪次之前的輪次 (以下稱「總冠軍賽 LCQ 半決賽」)，以及緊接在總冠軍賽 LCQ 半決賽之前的輪次 (以下稱「總冠軍賽 LCQ 四分之一決賽」)。每個輪次包括一系列的對戰。

AI4.1.最大隊伍數量

所有其他地區的總冠軍賽 LCQ 最多各有 640 個隊伍參加。

AI4.2.種子排位與分組

隊伍使用在賽事名單鎖定日期時，不包括替換選手在內之賽事隊伍名單中所有參賽者的累積總 ALGS 積分，進行種子排位。

AI4.3.輪次與晉級

所有地區最多五 (5) 輪，包括總冠軍賽 LCQ 決賽輪次。

除總冠軍賽 LCQ 半決賽和決賽輪次以外的每個輪次，會有四 (4) 場對戰。總冠軍賽決賽輪次有六 (6) 場對戰。

隊伍在每場對戰中累積積分；積分獲得方式如 **AI5.1 分數** 條文所述。

所有隊伍，除總冠軍賽 LCQ 優先晉級隊伍以外 (如 **第 4.2.3 條** 條文所述)，一開始會分入第 1 輪。總冠軍賽 LCQ 優先晉級隊伍會從總冠軍賽 LCQ 決賽輪次開始賽事。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 **AI5.1 分數** 條文所述) 的隊伍晉級到下一輪。剩下的隊伍從此賽事中淘汰。

在錦標賽第一天報到結束後，每個分組可晉級到下一輪的確定隊伍隊數量，會在總冠軍賽 LCQ 賽事網頁上宣布。

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。

AI4.4.獲勝者決定

在總冠軍賽 LCQ 決賽完成所有對戰之後，在總冠軍賽 LCQ 決賽中擁有最高輪次分數 (如 **AI5.1 分數** 條所述) 的隊伍，會被宣布為該超級地區或地區總冠軍賽 LCQ 的獲勝者。

AI5.分數和平分決勝

AI5.1.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，在總冠軍賽 LCQ 賽事網頁公布。

A15.2. 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。

A16. 其他對戰指南

下列準則是對 C6 所述內容的補充。

A16.1. 遊戲方式設定

- 下列所細述的物品與遊戲中的預設對戰設定有所不同：
 - 傳奇(黃金)擊倒護盾 - 移除
- 對戰會在這些資料中心舉辦：
 - 北美：愛荷華(任何)
 - 歐洲：法蘭克福(任何)
 - 南美：聖保羅(任何)
 - APAC 北區：東京(任何)
 - APAC 南區：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非上述資料中心舉辦的技術或連線問題，會在總冠軍賽 LCQ 賽事網頁上發布關於新資料中心的詳細資訊。

A16.2.地圖

- 所有對戰會在世界邊緣地圖舉行

A17.替補選手

- 隊伍可以為總冠軍賽 LCQ 賽事報名替補選手。
- 關於指定替補選手的程序以及替補選手的其他準則等資訊，請參見 C7 條文。

附錄 AJ : ALGS 總冠軍賽

AJ1. 概要

ALGS 總冠軍賽 (以下稱「總冠軍賽」) 會在 2021 年 5 月 22 日星期六到 2021 年 6 月 13 日星期日於線上舉辦。

ALGS 總冠軍賽的隊伍資格透過第 4.2.3 條所述的方式之一 (1) 取得。

AJ2. 報名與報到

AJ2.1. 報名程序與名單鎖定

各隊必須在 2021 年 5 月 19 日星期三之前，完成下列步驟：

- 隊伍隊長：前往位於 [Battlefy.com/leagues/algs](https://battlefy.com/leagues/algs) 的 ALGS 總冠軍賽賽事專用 Battlefy 網頁。(以下稱「總冠軍賽賽事網頁」)，選擇適當的錦標賽，然後按一下「加入錦標賽」按鈕；
- 隊伍隊長：在總冠軍賽賽事網頁上，從隊伍名單選取參加錦標賽的參賽者，包括替補選手 (如有的話)，組成隊伍陣容，然後傳送邀請給這些參賽者以加入錦標賽；
- 隊伍中的其他參賽者：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。

隊伍名單需遵守第 4.2.3 條所述的規定。報名之後，在太平洋時間 2021 年 5 月 19 日星期三中午 12:00 的隊伍名單鎖定日期前，各隊可以變更其替補選手。

在名單鎖定日期之後，不可變更隊伍名單。

AJ2.2. 報到與其他規定

報名的隊伍必須在錦標賽開賽前三十 (30) 分鐘起，在總冠軍賽賽事網頁完成報到，並在每個錦標賽系列賽開始前保持待命狀態，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。

參與北美洲和 EMEA 總冠軍賽的隊伍，必須加入特定的 Discord 頻道以在直播期間通訊。此特定的 Discord 頻道會在每個系列賽開始前，透過電子郵件提供給選手。

AJ3. 錦標賽時間表

AJ3.1. 適用的時區

- APAC 南區
 - SGT
- APAC 北區
 - JST
- 歐洲、中東與非洲地區
 - BST
- 北美洲
 - PDT
- 南美洲
 - BRT

AJ3.2.每日時間表

每場錦標賽的下列輪次會在下列日期舉行，而每場比賽會下列時間開始：

	歐洲、中東與 非洲地區	NA	APAC 南區	APAC 北區	SA
5月22日星期六			小組賽階段第 1天 (各組 2v3) 下午 1:00	小組賽階段第 1天 (各組 2v3) 下午 6:00	小組賽階段第 1天 (各組 2v3) 下午 6:00
5月23日星期日			小組賽階段第 2天 (各組 1v3) 下午 1:00	小組賽階段第 2天 (各組 1v3) 下午 6:00	小組賽階段第 2天 (各組 1v3) 下午 6:00
5月29日星期六			小組賽階段第 3天 (各組 1v2) 下午 1:00	小組賽階段第 3天 (各組 1v2) 下午 6:00	小組賽階段第 3天 (各組 1v2) 下午 6:00
5月30日星期日			小組賽階段第 4天 (各組 2v3 3v1 1v2) 下午 1:00	小組賽階段第 4天 (各組 2v3 3v1 1v2) 下午 6:00	小組賽階段第 4天 (各組 2v3 3v1 1v2) 下午 6:00
6月1日星期二	小組賽階段第 1天 (各組 1v2 3v4) 下午 6:00				
6月2日星期三		小組賽階段第 1天 (各組 1v2 3v4) 下午 4:00			
6月3日星期四	小組賽階段第 2天 (各組 1v3 2v4)				

	下午 6:00				
6 月 4 日星期五		小組賽階段第 2 天 (各組 1v3 2v4) 下午 4:00			
6 月 5 日星期六	小組賽階段第 3 天 (各組 1v4 2v3) 下午 6:00		總冠軍賽決賽 下午 3:00		總冠軍賽決賽 下午 6:00
6 月 6 日星期日		小組賽階段第 3 天 (各組 1v4 2v3) 下午 2:00		總冠軍賽決賽 中午 12:00	
6 月 12 日星期六	總冠軍賽決賽 下午 4:00				
13 月 6 日星期日		總冠軍賽決賽 下午 2:00			

AJ4. 錦標賽形式

除北美與南美以外，此錦標賽依照超級地區劃分，北美與南美依照地區劃分。

ALGS 總冠軍賽有兩個階段，小組賽階段和決賽輪次。所有隊伍都從小組賽開始比賽。

AJ4.1. 最大隊伍數量

北美洲和 EMEA 總冠軍賽：各地區最多有四十 (40) 支隊伍。APAC 北區、APAC 南區和南美總冠軍賽：各地區最多有三十 (30) 支隊伍。

AJ4.2. 種子排位與分組

隊伍使用在賽事名單鎖定日期時，不包括替補選手在內之賽事隊伍名單中所有參賽者的累積總 ALGS 積分，進行種子排位。

如果有隊伍在 ALGS

總冠軍賽名單鎖定日期前變更其隊伍名單，但所有取得冠軍賽資格的方法都已結束，會根據名單變更前的總 ALGS 積分和名單變更後的總 ALGS 積分中較少的積分進行種子排位。在確定 ALGS 總冠軍賽資格之後，隊伍的種子排位不會因隊伍名單的變更而提升

在錦標賽開賽時，隊伍會分配為最多十 (10) 組。

AJ4.3.小組賽階段

對於北美與 EMEA 地區，此階段是循環賽形式，每組在單一系列賽的六 (6) 場對戰中，與其他各組對戰一次。對於 APAC 北區、APAC 南區以及南美地區，此階段是雙循環賽形式，每組在六 (6) 場對戰的一個系列賽中，與其他各組對戰一次，在第二 (2) 次對戰系列賽中，再對戰一次。

隊伍在每場對戰中累積積分；積分獲得方式如 **AJ4.3.1.1 分數** 條文所述。

所有系列賽結束時，每組在所有小組賽階段對戰中獲得最高對戰積分 (對戰積分詳情參見 **AJ4.3.1.1 條**，此階段獲得的對戰積分稱「小組賽總對戰積分」) 的隊伍，晉級到總冠軍賽決賽。在剩下的隊伍中，小組賽對戰總積分最高的前十六 (16) 支 (北美與 EMEA 地區) 或十七 (17) 支 (APAC 北區、APAC 南區以及南美地區) 隊伍，晉級到總冠軍賽。剩下的隊伍從此賽事中淘汰。

AJ4.3.1.小組賽階段積分與平分決勝

AJ4.3.1.1.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。

每場對戰的最終分數，會在 Battlefy 錦標賽官方網站公布。小組賽階段的最終排名會在每一系列賽結束時，在總冠軍賽賽事網頁公布。

AJ4.3.1.2.平分決勝

如果兩 (2) 隊或更多隊伍在小組階段總對戰積分上平分，則會按以下先後順序決定平分時的勝負關係：

- 單一系列賽總對戰積分
 - 每個平分隊伍在與單一系列賽所有對戰的最高總對戰積分 (以下稱「單一系列對戰總積分」)，與所有平分隊伍的最高單一系列賽對戰總積分相比較。每個平分隊伍可能有相同或不同的系列賽。獲得最高單一系列賽對戰總積分的隊伍，為平分時的勝者。如果單一系列賽對戰總積分平分，則會比較下一個單一系列賽對戰總積分來決出勝負，直到所有平分情況決出勝負或沒有其他單一系列賽對戰總積分可用於比較為止。範例：隊伍 1 和隊伍 2 獲得相同的小組賽階段總積分：200 分。隊伍 1 的最高單一系列賽對戰總積分是 50 分，隊伍 2 的最高單一系列賽對戰總積分是 60 分。隊伍 2 會是單一系列賽對戰總積分平分決勝的勝者。如果在查看所有單一系列賽對戰總積分後仍然有兩 (2) 隊或以上的隊伍並列，則將使用「單一系列賽最佳名次」決定平分勝負。
- 單一系列賽最佳名次
 - 每支平分隊伍的單一系列賽最佳名次，會與所有平分隊伍的單一系列賽最佳名次進行比較。對於每個平分隊伍，這些名次可能出現在相同或不同的系列賽中。具有最佳名次 (最低數字) 的隊伍為平分決勝的勝者。以第 1 名完成某個系列賽是可能出現的最佳名次。如果單一系列賽最佳名次平分，則會比較下一個單一系列賽最佳名次來決出勝負，直到所有平分情況決出勝負或沒有其他單一系列賽最佳名次可用於比較為止。如果在查看單一系列賽對戰總積分和單一系列賽最佳名次後仍然有兩 (2) 隊或以上的隊伍並列，則將使用「單一系列賽總擊殺數」決定平分勝負。
- 單一系列賽總擊殺數
 - 每個平分隊伍在單一系列賽中的單一最高總擊殺數，會與所有平分隊伍的單一系列賽最高總擊殺數進行比較。在單一系列賽中獲得最多擊殺數的隊伍，為平分決勝的勝者。如果單一系列賽總擊殺數平分，則會比較下一個單一系列賽的最高總擊殺數來決出勝負，直到所有平分情況決出勝負或沒有其他單一系列賽總擊殺數可用於比較為止。

AJ4.4. 決賽和勝者決定

ALGS 總冠軍賽由二十 (20) 支隊伍進行單一系列賽對戰，使用的對戰積分方式如 AJ4.4.3 條文所述。

AB4.4.1. 排位起始積分

小組賽階段總對戰積分最高的前十 (10) 支隊伍，以下述積分開始進行決賽：

- 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

AJ4.4.2.決賽積分

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 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

AJ4.4.3.對戰積分

ALGS 總冠軍賽冠軍由對戰積分機制決定。

若有隊伍達到五十 (50) 積分 (以下稱為「總冠軍賽對戰積分門檻」)，則其成為「總冠軍賽對戰積分合格者」。

若有總冠軍賽對戰積分合格者隊伍，在其達到對戰積分門檻後的下一場對戰中贏得對戰，則會被宣布為 ALGS 總冠軍賽獲勝者。

宣布某個隊伍成為 ALGS 總冠軍賽的獲勝者後，其餘隊伍會根據其在 ALGS 總冠軍賽獲得的總積分 (以下稱「總冠軍賽總積分」)，獲得第 2-20 名的名次。

AJ4.4.4 決賽平分決勝

如果兩 (2) 隊或更多隊伍在決定最終第 2 名到第 20 名的排名時於總冠軍賽總積分上平分，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。單場對戰分數最高的隊伍為平分時的勝者。例如：隊伍 1 和隊伍 2 獲得的總冠軍賽總積分都是 67 分。隊伍 1 的最高單場對戰分數是第一場對戰的 20 分，隊伍 2 的最高單場對戰分數是第二場對戰的 22 分。隊伍 2 會是單場對戰分數平分決勝的勝者。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分數可供比較為止。例如：隊伍 1 和隊伍 2 的單場最高對戰分數分別是第 1 場和第 3 場對戰的 20 分。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。

AJ5. 其他對戰指南

下列準則是對 C6 所述內容的補充。

AJ5.1 遊戲方式設定

- 下列所細述的物品與遊戲中的預設對戰設定有所不同：
 - 傳奇(黃金)擊倒護盾 - 移除
 - Heat Shields - 移除
- 對戰會在這些資料中心舉辦：
 - 北美：愛荷華
 - EMEA：法蘭克福
 - APAC 北區：東京(任何)
 - APAC 南區：新加坡(任何)
 - 南美：聖保羅(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，會在總冠軍賽賽事網頁上發布關於新資料中心的詳細資訊。

AJ5.2 地圖

- 所有對戰會在世界邊緣地圖舉行

AJ6. 替補選手

關於指定替補選手的程序以及替補選手的其他準則等資訊，請參見 C7 條文。

AJ7. ALGS 總冠軍賽獎金

ALGS 總冠軍賽的總獎金金額為 \$1,000,000 美元。關於確切獎金的詳細資訊，請參見第 6 條獎金條文。