

エーペックスレジェンズ グローバルシリーズ

公式規則

1. 概要

法律によって禁止されている地域では無効となります。

エーペックスレジェンズ グローバルシリーズ（「ALGS」）は、209 Redwood Shores Parkway, Redwood City, CA 94065, United States を所在地とする Electronic Arts Inc.（「EA」）が主催し、本公式規則（「公式規則」）に準拠します。

ALGS は PC（「対応プラットフォーム」）用の「エーペックスレジェンズ」（「本ゲーム」）で実施される一連のビデオゲーム競技会です。ALGS は法律で禁止または規制されている地域では無効となります。あらゆる連邦、州、県および地方の法令が適用されます。

ALGS 以外の本ゲームの競技会は異なる参加規約に準拠します。

条項 2 の応募資格の要件を満たすプレイヤー（個別に「競技者」）は 3 人構成のチーム（それぞれ「チーム」）で参加し、特定のオンラインでの出場権獲得大会（条項 4 で規定する「オンライントーナメント」）で競技し、その順位で特定の日時および会場で直接対戦する競技会（「ライブイベント」）への出場権を獲得できます。ライブイベントには、メジャー、プレミアイベント、チャレンジャーイベント（条項 4 で説明）が含まれます。

競技者はチャレンジャーイベントを通じてメジャーの出場権を獲得できる、あるいはオンライントーナメントまたはプレミアイベントを通じてメジャーの出場権およびシード権を獲得できる可能性があります。さらに、各メジャーについて、競技者は招待者限定で登録期間中に先着順で登録する招待を受領する、あるいは公開登録期間中に登録する招待を受けられる可能性があります。ALGS は ALGS チャンピオンシップをもって終了します。

ALGS イベントに関する日時や登録期間、会場などの詳細は公開準備が整った際に www.playapex.com/algs に掲載されます。

2. 登録と応募資格

2.1. 登録の手続き

ALGS に登録するには、競技者は以下の資格条件をすべて満たす必要があります：

1. <https://battlefy.com> で、Battlefy アカウントでサインイン、または Battlefy アカウントを作成すること。
2. Battlefy アカウントを EA アカウントとリンクさせること。
3. <https://battlefy.com/leagues/algs>（以下「登録サイト」）で ALGS のチームを作成またはチームに参加すること。

オンライントーナメントには追加の要件があります。詳細については、付録 C およびイベント限定規則を参照してください。

メジャーへの参加には、チーム当たり 150 米ドルの登録料を含め、追加の登録要件があります。詳細は付録 D をご参照ください。

2.2. プレイヤーの参加資格

各プレイヤーは以下の参加資格の要件を満たす必要があります。

- お住まいの地域の完全な（未成年でないこと）EA アカウントを取得するのに必要な最低年齢であり、登録時点で次の最低年齢要件を満たしていること：
 - ロシア連邦、韓国の競技者は最低 18 歳でなければなりません。
 - 日本の競技者は最低 17 歳でなければなりません。
 - 他国の全競技者は最低 16 歳でなければなりません。
- 自身の居住地で未成年の競技者については、いずれのライブイベントでも親または保護者が付き添う必要があります。
- [付録 B](#) に挙げられている適格な国の住民であること。
- 有効な EA アカウントを持っていること。
- 対象プラットフォームで本ゲームへのアクセスを保有し、自身の有効な EA アカウントで接続していること。
- privacy.ea.com/ja に示されている EA のプライバシー & クッキーポリシー（以下「プライバシー & クッキーポリシー」） terms.ea.com/ja に示されているユーザー契約（以下「ユーザー契約」）に同意すること。
- 自身の有効な EA アカウントで有資格者として登録し、各イベントの規定を承諾していること。自身の居住地で未成年の競技者全員については、親または保護者が公式規則および各イベントの規則を確認し、これに同意していること。
- オンライントーナメントおよびライブイベント用に有効な Battlefy アカウント（<https://battlefy.com/>）を保有していること。
- 特定のオンライントーナメントに有効なディスコードアカウント（discord.com）を持っていること。

2.3. 公式規則の承認；公式規則の変更

ALGS への参加の条件として、競技者は登録サイトの公式規則を承諾しなければなりません。

公式規則は EA によって必要に応じて予告なしに改定する場合があります。これには規則のさらなる明確化、誤りの訂正、適用法の変更への準拠、または公開後に発生した問題への対処などが含まれます。

EA は、不正行為、技術的な問題、またはその他の要因により ALGS の完全性や正常な機能を損なう事態が発生した際に、ALGS 全体またはその一部をキャンセル、中断、および/または内容を変更する権利を有します。決定は EA の独自の裁量に基づいて行われます。EA は ALGS の運営に対する不正行為または公式規則への違反などを含め、随時いかなる理由でも、いずれの競技者またはチームに対しても資格を取り消せる権限を留保します。ALGS の正当な実施を故意に妨害する試みは、試みた者が誰であっても刑法および民法の違反になる可能性があり、EA は法律

で最大限許容される限りにおいて、損害賠償および弁護士費用を含むその他の賠償請求する権利を有します。

ALGS に参加することにより、競技者は公式規則、ならびに EA、ALGS 公式担当者および運営者の決定に拘束されることに同意したものとします。

2.4. 居住証明

競技者は、ALGS への出場の適格性を決定する適格な国の居住証明を提示する必要があります。前記の証明または文書の充足性は EA の独自の裁量により、EA（またはその代理人）が判断します。

ライブイベントの参加招待を受けた競技者は旅行資格の宣誓書に署名・返送し、および適格な国の名前と住所が記載されたパスポート、運転免許証、ID カード、労働ビザなどの政府発行の ID を提示して居住を証明する必要があります。

居住地域で未成年の競技者は、政府発行の ID が利用できない場合は、学校の ID カードを提示させられる場合があります、親と法定保護者も政府発行の ID を提示する必要があります。

2.5. 従業員および利益相反

EA の従業員と各系列会社、子会社、代理店、広告、宣伝および広告代理店（以下「EA およびその代理人」）、Battlefy, Inc.、およびその肉親、またはかかる従業員と同じ世帯に住んでいる人物は ALGS に参加する資格がありません。

2.6. 登録データとランキング

登録の手続きの一環として、競技者は EA アカウント ID やチーム名などの情報を提供することが求められます。当該情報は ALGS の一環として作成されるランキングデータに使用される場合があります。ランキングはポイントが付与される各イベントの終了後 1 週間以内に公開され、EA の独自の裁量で決定したとおり、定期的に競技者の合計ポイントで更新されます。

3. チームの参加資格および構成

3.1. 出場登録者と出場登録確定

チームには 3 人の競技者がいる必要があります。EA は各チームが提出する登録選手名簿の承認権を有しており、公式規則を順守していない、いかなる名簿も拒否することができます。

競技者はチームとともに各オンライントーナメントまたはライブイベントに登録しなければなりません。競技者は同一イベントで複数の登録チームのメンバーになることはできません。いずれかのイベントに新規のチームで出場するには、競技者はまず当該イベントで現在登録しているチームから離脱または脱退しなければなりません。

競技者はイベントの出場登録確定日（「出場登録確定日」）以前ならいつでも、各イベントで参加するチームを変更することができます。オンライントーナメントの出場登録確定日は、イベント限定規則に従って通知されます。メジャーの出場登録確定日は競技初日から1週間前です。

チームがプレミアイベントまたはメジャーの出場資格を得た場合、当該チームはそのプレミアイベントまたはメジャーの出場権を維持するには2人以上の競技者が適格なイベント参加メンバーである必要があります。

プレイヤーはチームから自ら離脱する、またはチームキャプテンの権限によりチームから退会させられる場合があります。

3.2. チームキャプテン

登録手続き中に登録サイトでチームを作成した競技者がチームキャプテンと見なされます。チームキャプテンは、登録サイトで自身のチームの正式メンバーを管理、チームの競技者になるよう新規プレイヤーを勧誘、ならびに各オンライントーナメントまたはメジャ会向けに登録する責任を負います。

チームキャプテン役の指定は、チームの多数派の競技者によって変更される場合があります。チームのEAアカウントIDと結びついたメールアドレスから algsleagueops@ea.com のALGSリーグ運営宛てに2人の競技者から別途メール連絡が届き、チームキャプテンの解任および新規チームキャプテンに同人物の指名を行う必要があります。新しいキャプテンはチームの既存の競技者でなければなりません。変更にはALGS運営の承認が必要になります。

3.3. チーム名

登録手続き中、チームキャプテンは公式のチーム名を示す必要があります。名前は他のチーム名と異なっていなければならず、EAの認定の対象になり、付録Aの要件を順守する必要があります。

企業や団体と同一または類似する名前が付いたチームは、自分たちがその組織の代表していることを証明する必要が生じる場合があります。

3.4. チームの参加資格

チームの一員がイベントの出場登録確定日の前に参加資格がないことが判明した場合、当該チームは当該無資格者を参加資格のあるプレイヤーと交代させなければなりません。

チームの一員が登録したイベントの出場登録確定日の後に参加資格がないことが判明した場合、ALGS運営の許諾を条件に、当該チームは当該無資格者を参加資格のあるプレイヤーと交代させることができます。

チームの一員がイベントの開始後に参加資格がないことが判明した場合、当該チームは当該イベントから除外され、一切の参戦権を放棄するものとします。

ライブイベントでは追加の資格要件が課される場合があります。詳細については各イベントの規則をご確認ください。

3.5. 組織を代表した ALGS への参加

チームは特定の組織を代表して ALGS に参加することができます。

イベントの出場登録確定日の前に、チームキャプテンは algsleagueops@ea.com を宛先として ALGS リーグ運営にメールで以下の情報を提供する必要があります：

- チームが代表し、使用権限を得た組織の名称
- 組織のロゴと使用権限
- チーム名とロゴ
- 当該組織の役員または代表者の連絡先

EA は有資格競技者に適用される期限と必要な情報を提供します。

4. 大会の構成

4.1. 一般条項

競技者はオンライントーナメントおよび一部のライブイベントでの自身の成績に応じたポイント（「ALGS ポイント」）を獲得します。ALGS ポイントに関するより詳しい情報は付録 E に記載しています。

4.2. イベントの種類

4.2.1. オンライントーナメント

各ライブイベントで、開催地域またはスーパー開催地域（**条項 4.2.1.1.**および **4.2.1.2.**で規定）ごとに 1 つ、EA 運営のオンライントーナメントが開催される場合があります。チームはこの大会でライブイベントへの出場権を争います。

オンライントーナメントでは付録 E に定める ALGS ポイントを付与します。一部のオンライントーナメントでは、**条項 6 賞品**とイベント限定規則で説明されている賞品を授与します。ALGS ポイント獲得には、オンライントーナメントでチームが少なくとも 1 ラウンド進む必要があります。この要件は、1 ラウンドのみのオンライントーナメントや、進出要件を既に満たしていて、オンライントーナメントの最終ラウンドのみに参加するチームには適用されません。ALGS ではリージョンごとに 10 回以上のオンライントーナメントが開催されます。

一部のオンライントーナメントは Battlefy (<https://battlefy.com/>) が運営し、参加には Battlefy アカウントが必要になります。オンライントーナメントでのマッチの規則およびガイドラインは付録 C をご参照ください。

一部のオンライントーナメントは、プレーオフで終わるシリーズの一部としてグループ化されます。これらのシリーズの1つとして、ALGS サマーサーキット（以下「サマーサーキット」）があります。詳細については、付録 N を参照してください。

4.2.1.1. オンライントーナメントリージョン

オンライントーナメントは地域別で開催されます。当該地域（「リージョン」）は下記の通りです：

- 北米 (NA)
- ヨーロッパ (EU)
- 南米 (SA)
- 韓国 (KR)
- 日本 (JP)
- 東南アジア (GSEA)
- オーストラリア/ニュージーランド (ANZ)
- 中東/アフリカ (MEA)

各リージョンの該当国のリストは付録 B をご参照ください。

4.2.1.2. スーパー開催地域

一部のオンライントーナメントは、異なる開催地域のチームをグループ化します。これらの開催地域の組み合わせ（以下「スーパー開催地域」）は、トーナメント毎に異なる場合があります。

サマーサーキットのスーパーリージョンは次のとおりです。

- アメリカ
- 以下を含みます：
- 北米
 - 南米
- ヨーロッパ、中東及びアフリカ
- 以下を含みます：
- ヨーロッパ
 - 中東及びアフリカ
- 北アジア太平洋
- 以下を含みます：
- 日本
 - 韓国
- 南アジア太平洋
- 以下を含みます：
- オーストラリアとニュージーランド
 - 東南アジア

4.2.1.3. 地域上の制限と要件

チームは、オンライントーナメントごとに 1 つの開催地域にのみ登録できます。

各オンライントーナメントでは、チームは次のことを行う必要があります。

1. すべての競技者はチームが登録されている開催地域の参加適格国から物理的に参加します。また、
2. チームの競技者には、チームが登録されている開催地域の参加適格国の居住者を少なくとも 1 人含める。

例：チーム A は、北米リージョンでのオンライントーナメントに参加するために登録されています。チーム A のすべての競技者は、北米リージョンに挙げられた国（カナダ、メキシコ、プエルトリコ、または米国）から物理的に参加する必要があります、またチーム A の少なくとも 1 人の選手は、北米リージョンに挙げられた国の居住者である必要があります（カナダ、メキシコ、プエルトリコ、または米国）。

4.2.2.EA 承認イベント

EA 承認イベントはサードパーティがスポンサーであり、将来のイベントで競技者が ALGS ポイントまたは出場権を獲得できるオンラインイベント（条項 4.2.1. で説明するオンライントーナメントではありません）またはライブイベントです。参加規則と出場権を得る手段は当該イベントのスポンサーが定めるものとし、特定領域のプレイヤーに限定される場合があります。ALGS 非登録プレイヤーは EA 承認イベントに参戦できますが、ALGS ポイントを獲得できません。非登録プレイヤーとして獲得したポイントは放棄され、他のプレイヤーに移譲することはできません。

4.2.2.1. プレミアイベント

プレミアイベントは、競技者が ALGS ポイント、ならびにメジャーへの出場権およびシード権を獲得できる EA 承認ライブイベントです。

プレミアイベントは 8 回以上開催され、それぞれ 20 チーム以上のチームが参加します。特定のオンライントーナメントでの順位に基づき、20 チームのチームが各プレミアイベントの出場権を獲得します。

各プレミアイベントで上位 8 位内のチームがそのイベントに対応するメジャーの出場権を獲得します。上位 8 位内のチームがそのイベントの該当メジャーの出場権を既に獲得している場合、出場権は 20 位内の次に順位の高いチームに与えられます。上位 20 位内のチームがそのイベントの該当メジャーの出場権を既に獲得している場合、出場権は最も ALGS ポイントが高いチームに与えられます。

ALGS 非登録プレイヤーが 2 人いるチームはそのイベントに対応するメジャーへの出場権を獲得できません。

4.2.2.2. チャレンジャーイベント

チャレンジャーイベントは、競技者がメジャーへの出場権を獲得できる EA 承認ライブイベントです。

各チャレンジャーイベントで最上位のチームがそのイベントに対応するメジャーの出場権を獲得します。獲得できる出場権の数はチャレンジャーイベントを発表する際に発表されます。

ALGS 非登録プレイヤーはチャレンジャーイベントに参加できますが、ALGS 非登録プレイヤーが 2 人いるチームは当該イベントに対応するメジャーへの出場権を獲得できません。

4.2.3. メジャー

メジャーは ALGS の過程で開催され、ALGS チャンピオンシップへの道筋となる中間的な大会です。メジャーは第三者と提携して EA が運営します。

メジャーには、(特定のメジャー限定で) オンライントーナメントで直接出場権を得たチーム、プレミアイベント、チャレンジャーイベントもしくは以前の ALGS メジャーで出場権を得たチーム、参加招待を受けたチーム、またはメジャーへの公開登録期間中に登録したチームが出場します。

メジャーの出場権や参戦に関する詳細は付録 D をご参照ください。

4.3. エーペックスレジェンズ グローバルシリーズ (ALGS) ポイント

メジャー、プレミアイベントおよびオンライントーナメントでは、上位に入ったチームの各競技者に ALGS ポイントを付与します。ALGS ポイントは ALGS の期間を通して累積されます。

オンライントーナメントおよびライブイベントのチームは当該イベントの出場登録確定日時点の各チームの累積 ALGS ポイントに応じてシード権を得ます。チームは累積 ALGS ポイントに基づいてメジャーの出場権も獲得できます。

ALGS ポイントに関するより詳しい情報は付録 E をご参照ください。

4.4. ライブイベント出場の旅費

EA または第三者 EA または当該第三者の費用で一部の招待または出場権を受けた競技者に旅費を提供する場合があります。

EA が旅費を支払う競技者については、いかなる移動手段、ホテル、そして関連する移動であっても、EA の独自の裁量によるものとします。EA は競技者のライブイベント開催地までの旅行距離に基づき、航空運賃ではなく、地上交通運賃を提供する権利を留保します。プレイヤーが別の旅行日程、別の航空会社、大会の指定都市以外の出発・到着都市など、特別な旅行滞在計画を要請して、特別な旅行要請費用が通常の大会旅行計画費用を超える場合、EA は当該競技者に費用差額の負担を求める場合があります。

競技者は宿泊施設からライブイベントに移動する前に、旅行資格の宣誓書に署名する必要があります。メジャーについて、ALGS の登録に使用したメールアドレス宛てにメールを通じて競技者に旅行資格通知書を提供します。競技者が通知を配信する試行した後の 7 暦日以内に、旅行資格の宣誓書を完成しない場合、または必要な周知期間内に旅行資格の宣誓書の署名や返送ができず、旅行を拒否し、旅行を受ける資格がない、またはライブイベントに適切な日に到着できない場合に、その競技者は旅行の宿泊施設およびライブイベントの出場権を没収されます。

競技者が自身の居住地域で未成年である場合、親または法定保護者が旅行の受諾に必要な全書類に署名し、ライブイベントに同行する必要があります。これらの例では、旅行の宿泊施設料金には 1 人の親または法定保護者の追加航空運賃も含まれるものとします。競技者と親/法定保護者は同じ旅程で一緒に移動する必要があり、同じホテルの部屋に宿泊するものとします。

旅行の宿泊施設を受け入れることは、これらの公式規則の順守に付随しています。いかなる理由でも、競技者の資格がはく奪されたり、旅行が没収された場合、EA はその競技者の旅行と宿泊施設を別の競技者に与えることができます。

以下の旅行の付随的事項を含みますが、これに限りません：この公式規則では言及されていない通話、ファックスの費用、インターネットへの接続料、スパ/ビューティーサロンのサービス、洗濯、旅行/遠出、ギフトショップでの購入、ホテルの手数料、航空サービス料金とその他の費用は競技者とその同行者の単独負担で、競技者は該当するホテルにクレジットカードを提示して前記の二次的料金の責任を負うように求められる可能性があります。ホテルと航空運賃を別々に使用することはできません。旅行と宿泊施設は、利用可能性と特定の制約事項の対象となります。延泊および延泊に伴う追加費用は、競技者およびその同行者の単独負担になります。有効なパスポートやその他の旅行用書類が必要な場合があり、それは各競技者の負担となります。追加の制限が適用される場合があります。

4.5. 執行

EA アカウントとマッチデータは悪意のある行動および不正行為などを含め内容を検証する場合があります。いかなる競技者でも、ユーザー契約、プライバシー&クッキーポリシー、行動規範（付録 A に含まれます）を順守しない場合（これらを含みますが、これに限りません）などに、いかなる理由でも、EA またはその代理人の裁量で、直ちに ALGS の資格を失う可能性があります：

- ゲームプレイにあたって、不正行為、ハック、または他の第三者が作成した「ヘルパー」アプリケーションを使用すること。
- ゲーム中に意図的にインターネット接続を切断すること。
- マッチで他のチームと結託すること。
- ゲームにおける既知であった脆弱性を利用すること（現時点で違法となるゲーム内の脆弱性を把握し回避することは、プレイヤーの責任です）。
- オンラインでの嫌がらせ、否定的、または下品な表現を含め、侮辱的または秩序を乱す行動を取ること。

EAはその独自の裁量で、ALGSの参加プロセスもしくは運営に対する不正行為、または公式規則違反、スポーツマンシップ欠如もしくは秩序を乱す行為などを含め、随時いかなる理由でも、いかなる競技者またはチームに対しても資格を取り消せる権限を留保し、あらゆる関連出場を無効にする権利を留保します。個別の競技者の資格喪失により、ALGS イベントまたはALGS 全体からの当該競技者のチーム全体の資格喪失につながる場合があります。ALGSの正当な実施を故意に妨害する試みは、試みた者が誰であっても刑法および民法の違反になる可能性があります。かかる試みが実行された場合、EAは法律で最大限許容される限りにおいて、損害賠償および弁護士費用を含むその他の賠償請求する権利を有します。EAによる本公式規則の条項の執行不能はその条項の放棄とは見なされません。

5. マッチ規則とトーナメント形式

オンライントーナメントとメジャーの規則、形式、ゲームプレイの設定については付録CおよびDをご参照ください。

6. 賞品

6.1. ライブイベントの賞品

各メジャーについて最終順位に応じて以下に示す賞品がチームに授与されます。Apex プレデター賞を除き、下記の全賞品はメジャーに出場したチームの3人の競技者に均等に分配されます。

6.1.1. 第1回～3回メジャーの賞品

最終順位（第1回～3回メジャーのみ）	賞金額（金額はすべて米ドル表記）
1（トーナメント勝者）	\$105,000
2	\$75,000
3	\$60,000
4	\$48,000
5	\$39,000
6	\$30,000
7	\$24,000
8	\$18,000
9	\$15,000

10	\$12,000
11	\$9,000
12	\$8,400
13	\$7,800
14	\$7,200
15	\$6,600
16	\$6,000
17	\$5,700
18	\$5,400
19	\$5,100
20	\$4,800

各メジャーの全決勝マッチ（付録 D に規定）で最高の累積キル数を獲得した競技者には、8,000 米ドルの Apex プレデター賞が授与されます。Apex プレデター賞は第 1 回メジャー、第 2 回メジャー、第 3 回メジャーで授与されます。競技者による最終的なキル数が引き分けとなった場合は、引き分けとなった競技者すべてに Apex プレデター賞の賞金が均等分割されます。

6.1.2. ALGS チャンピオンシップ賞品

最終順位（ALGS チャンピオンシップ）	賞金額（金額はすべて米ドル表記）
1（トーナメント勝者）	\$210,000
2	\$150,000
3	\$120,000
4	\$96,000
5	\$78,000
6	\$60,000
7	\$48,000
8	\$36,000

9	\$30,000
10	\$24,000
11	\$18,000
12	\$16,800
13	\$15,600
14	\$14,400
15	\$13,200
16	\$12,000
17	\$11,400
18	\$10,800
19	\$10,200
20	\$9,600

ALGS チャンピオンシップの全決勝マッチ（付録 D に規定）で最高の累積キル数を獲得した競技者には、**16,000** 米ドルの Apex プレデター賞が授与されます。競技者による最終的なキル数が引き分けとなった場合は、引き分けとなった競技者すべてに Apex プレデター賞の賞金が均等分割されます。

6.1.3. プレミアおよびチャレンジャーイベント賞

プレミアイベントとチャレンジャーイベントでの授与賞金は当該ライブイベントのスポンサーが決定します。

6.2. オンライントーナメント（サマーサーキットを除く）賞

一部のオンライントーナメントでは賞を授与します。詳細については、イベント限定規則と付録をご覧ください。

6.3. サマーサーキット賞

各ステージの最終ランクに基づいて、以下に示すサマーサーキットの賞品がチームに授与されます。Apex プレデター賞を除き、下記の全賞品はメジャーに出場したチームの **3** 人の競技者に均等に分配されます。金額はすべて米ドル表記

スーパー開催地域ステージ - 予選オンライントーナメント 1~4

最終ランク	アメリカ	ヨーロッパ、中東及びアフリカ	北アジア太平洋	南アジア太平洋
1位	\$6,000	\$6,000	\$2,000	\$2,000
2位	\$3,000	\$3,000	\$1,000	\$1,000
3位	\$1,500	\$1,500	\$500	\$500
	プレーオフ			
最終ランク	アメリカ	ヨーロッパ、中東及びアフリカ	北アジア太平洋	南アジア太平洋
1位	\$36,000	\$36,000	\$15,000	\$15,000
2位	\$25,250	\$25,250	\$10,200	\$10,200
3位	\$18,000	\$18,000	\$6,750	\$6,750
4位	\$12,600	\$12,600	\$4,725	\$4,725
5位	\$9,000	\$9,000	\$3,480	\$3,480
6位	\$7,200	\$7,200	\$2,700	\$2,700
7位	\$5,400	\$5,400	\$2,025	\$2,025
8位	\$3,600	\$3,600	\$1,350	\$1,350
9位	\$3,150	\$3,150	\$1,110	\$1,110
10位	\$2,700	\$2,700	\$960	\$960
11位	\$2,520	\$2,520	\$840	\$840
12位	\$2,340	\$2,340	\$780	\$780
13位	\$2,160	\$2,160	\$720	\$720
14位	\$1,980	\$1,980	\$660	\$660
15位	\$1,800	\$1,800	\$600	\$600
16位	\$1,620	\$1,620	\$540	\$540
17位	\$1,440	\$1,440	\$480	\$480
18位	\$1,260	\$1,260	\$420	\$420
19位	\$1,080	\$1,080	\$360	\$360
20位	\$900	\$900	\$300	\$300

6.4. 賞品に関する利用条件

賞品は譲渡できません。賞品を他の賞品およびサービスに交換することはできません。ただし、EA は宣伝した賞品を提供できない場合に、ほぼ同等価値の代替の賞品を提供する権利を有します。連邦、州、県、地方税、および国際関税はすべて、勝者個人の責任とします。

賞品受賞者は賞品請求のため、「受賞者宣言および同意」に記入および署名する必要があります。賞品受賞者が、「受賞者宣言および同意」に署名しなかった、および/または返送しなかった場合、受賞を拒否した場合、受賞の資格がない場合、または賞品が配達不能として返送された場合は、賞品受賞者は賞品を棄権したものとみなされます。賞品分配ベンダーに対して銀行情報および配達方法を適切な時期に連絡しない場合、棄権したこととなる場合があります。賞品受賞者が居住地において未成年とみなされている場合、優勝者の親または法定保護者（法令の定めにより）が、ID の検証時に、必要な書類すべてに署名する必要があります。賞品の受領は公式規則の順守が条件となります。公式規則に従って請求される全ての賞品が授与されます。賞品受賞者が失格となった、あるいは賞品がいずれかの理由により棄権された場合、EA は、自社判断により、当該の承認を EA が選択した慈善団体に寄付するものとします。優勝候補者は、賞品を請求するための出荷先住所の提供を求められる場合があります。賞品の配達是最長 3 ヶ月まで可能とします。

7. 一般条項：

これらの公式規則のいかなる内容も当競技者の消費者としての制定法上の権利を除外または制限すると見なされることはありません。

7.1. 個人情報

ALGS に参加することで、競技者は EA が同競技者の個人情報（名前、プレーヤーID、メールアドレス、生年月日）をプライバシー & クッキーポリシー（<http://www.ea.com/privacy-policy>）に従って、以下の目的のために処理することに同意したと見なされます。

また、競技者の個人情報は、以下の目的で処理されます：

- 賞品を受賞する競技者向けなど、ALGS および賞品受取手続きの構成、実行および監視、競技者情報の勝者名簿、またはオンライン、あるいは ALGS と関連した他のメディアでの記載。
- EA と指定 ALGS 運営者および/または管理者との間での個人情報の共有等、競技者が必要な場合に同意および/または確認する追加処理活動。

個人情報は、米国内あるいは EA、子会社、または第三者代理店が運営する他の国で処理されます。ALGS に参加することによって、お客様は個人情報が、アメリカ合衆国、またはお客さまがお住まいの国または市民権を有する国よりプライバシー保護の度合いが低い国に所在する受信者に、転送される可能性があることに同意することになります。

EA はスイスからのデータの収集、使用および保持において米国-スイス間のプライバシー・シールド・フレームワーク（U.S.-Swiss Privacy Shield Framework）に参加しています。EA は多国間の通信を実行するに当たって多様なメカニズムに依存しますが、引き続き、通知、選択、転送、セキュリティ、データの完全性、アクセス、および執行に関するプライバシー・シールド原

則を遵守します。プライバシー・シールドプログラムおよび当社の保証に関する情報は <https://www.privacyshield.gov> に掲載されています

競技者は、個人情報へのアクセス、撤回、訂正の権利を有します。競技者は privacyadmin.ea.com に記載された自分の国の適切なプライバシーポリシー監督者に連絡して、当該行為の請求を行うことができます。自分の国が掲載されていない場合には、privacy_policy@ea.com で米国のプライバシーポリシー監督者に連絡してください。

欧州連合の居住者の場合：組織団体が、この個人情報を含むデータベースのデータ管理者とみなされ、適切なレベルのデータ保護を提供するものとします。

EA ユーザー契約およびプライバシー & クッキーポリシーの適用：皆様の ALGS への参加は、EA ユーザー契約によって統制されることでもあります。この契約は www.ea.com/ja-jp に掲載されています。公式規則と、EA プライバシー & クッキーポリシーおよびユーザー契約の間に矛盾が生じた場合は、EA プライバシーポリシーおよびユーザー契約を優先します。

7.2. リリース、準拠法

7.2.1.ALGS に関連するすべての事項は、EA が最終的な決定を行い、かつ法的効力を持ちます。

7.2.2.EA は、ALGS に関連して、またその他の目的で（マーケティングおよびプロモーション等を目的として）、追加の同意や支払いなしに、プレイヤーの統計情報とランキングの公表やその他利用を行う権利を有します。

7.2.3.賞金を承認することにより、競技者は EA に対して、下記に特記事項がないかぎり、競技者への追加同意または報酬なしで、同競技者の個人情報およびその他競技者が提供した情報を、ALGS、EA および/またはエーペックスレジェンズの管理、マーケティングおよびプロモーションに使用できる権利を付与します。

- 背景情報：氏名、居住国、年齢、競技者（EA アカウント ID）
- ソーシャルメディア情報：Twitter ハンドル名、Twitch アカウント、Instagram ユーザー名
- 写真：イベント現地で撮影したもの
- その他トーナメント管理上でのみ必要な情報：シャツのサイズ、食事制限、携帯電話番号

7.2.4.ALGS はカリフォルニア州の法律に準拠し、すべての請求は米国で解決する必要があります。

7.2.5.適用法で認められる限りにおいて、各競技者は ALGS もしくは ALGS 関連の活動、または獲得賞品の保有、使用もしくは不正使用に起因または関連する一切の責任または被害、損失、損害、権利、請求もしくは措置について EA およびその代理人を免責し、賠償義務を負わせないことに同意するものとします。

7.2.6.オーストリア、ドイツおよびポーランド居住者の場合：

本書規定のその他条項にもかかわらず、これら公式規則のいずれも、契約により損じることのない、居住国の法令により競技者に付与される消費者保護の権利を奪取する効力は有しないものとします。EA およびその提携者によって無償で授与された賞品およびその他の製品またはサービスに関して、EA は意図的または重大な過失にのみ賠償責任を負います。

その他の場合は、EA は、意図的および重大な過失にのみ賠償責任を負います。ただし、わずかな過失の場合、EA は、EA が責任を取れる、パフォーマンスの遅延または不可能などの基本的な契約義務違反に対してのみ賠償責任を負います。このような基本的な契約義務違反の発生に対する賠償責任とは、当時既知であった状況に関し契約の締結に際して EA が発生を予想できる典型的な契約損害に限定されます。前述の「基本的な契約義務違反」とは、契約の適切な実行とその目的の達成を可能にするために不可欠であり、エンド消費者として参加者の遵守を必要とする義務です。前述の賠償責任の制限は、EA が明確に保証した場合、生命、人体または健康に対する危害または傷害および強制的な法規制の場合は適用されません。

7.2.7. イギリスおよびフランス居住者の場合：

本規則にその他の規定があっても、適用法で認められる限りにおいて、EA の過失に起因する死亡もしくは個人の被害に伴う請求に関する、または英国居住者について詐欺行為もしくはその他の法的に免責されない責任に伴う請求に関するものを除き、各競技者は ALGS もしくは ALGS 関連の活動、または獲得賞品の保有、使用もしくは不正使用に起因または関連する一切の責任または被害、損失、損害、権利、請求もしくは措置について EA およびその代理人を免責し、賠償義務を負わせないことに同意するものとします。

7.2.8. オーストラリア居住者の場合：

本書のその他の規定にかかわらず、適用法の下で許容される範囲で、ALGS の運用および賞品に関連して、参加者がオーストラリア消費者法の消費者保証規定に基づいて消費者として権利を与えられる権利または救済策を除外、制限、または修正することを条件とします。また当該条項の下、各競技者は、EA およびその代理人を、この ALGS または ALGS 関連の活動または受賞した賞品の受領、所有、使用、誤用から発生した、またはこれらに関連して発生したあらゆる種類の傷害、損失、損傷、権利、請求、または訴訟から免責とすることに同意します。

8. 勝者名簿

EA は各ライブイベントおよびオンライントーナメントから 2 週間後、すべての勝者が確定し、検証して <https://battlefy.com/leagues/algs> に勝者名簿を掲載します。この名簿は、ALGS 終了から 3 ヶ月間、掲示されます。

9. 商権

EA は ALGS に関するすべての商業的権利（すべてのマーケティングおよびメディア権利などを含む）を留保します。

競技者は、商業活動に関わるような方法で ALGS および/または EA との関わりをもったり、EA のいずれかの知的財産権を利用したり、あるいは EA の書面による事前同意なしで第三者に対して、EA の独自の裁量により付与または撤回できる、同行為を許可したりしないものとします。

ALGS のトーナメント会場を含め、ALGS に関するプロモーションまたはマーケティング活動のいずれかに関与することを希望する競技者のいずれか、または競技者のスポンサーは、EA の独自の裁量により付与または撤回できる EA からの書面による事前同意を必要とします。

競技者が、または同参加者を代行して、商業目的での ALGS の画像または脚注を記録および配布することは、厳禁されています。

10. 責任の制限

EA は下記の内容に対し責任を負いません。(1) 参加者、誤植、または本トーナメントに関連する設備やプログラムによって生じた不正確な情報。(2) ネットワークの誤動作、中断、切断を含むがこれに限定はされない、技術的欠陥。(3) トーナメントへのエントリープロセスにおける不正な介入。(4) トーナメントの運営または登録手続きにおける技術的エラーまたは人的エラー。(5) 郵便または電子メールによる連絡の遅れ、途絶、不達、誤り、破損または盗難。

(6) 公式規則や必要事項またはエントリープロセスの要件に関する参加者の誤解を含む、何らかの理由による失格。

付録 A：行動規範

別段の定めがない限り、本行動規範は ALGS の全レベルのすべての競技者に適用されます。EA は独自の裁量により、ALGS のいかなるレベル、時間、理由においても、全競技者に罰則を課す、制裁を課す、あるいは失格にする権利を有します。

A1. 競技者の行動

競技者は世界最高峰のプレイヤーの一員を構成しており、ALGS の宣伝大使にも相当し、EA、一般およびメディアの高い基準の準拠が求められます。

競技者は品位、社会規範およびモラルの一般に認められる基準に準じた行動を取ること、ならびに当該競技者、EA、ALGS またはその競合競技者とスポンサーへの不名誉、侮辱、醜聞、嘲笑もしくは軽蔑につながる行動、事態への関与または発言を行わないことが必要です。

これらの要件は、ソーシャルメディアや、ライブストリームでの行動および活動を含め、ライブ、オンラインおよびオンラインでのやり取りの両方に適用されます。すべての競技者は、EA 制裁を受けたイベントに参加しない場合も含め、これらのスポーツマンシップによる基準および EA 行動規範 (terms.ea.com/ja で常時閲覧可) を順守することが求められます。

禁止される行為には以下が含まれますが、それらに限るものではありません。

- 法令違反、EA が独自の裁量により決定した規則または規制に違反すること。
- ALGS または別のコンピュータあるいはプロパティを破損させる、干渉する、あるいは破壊するソフトウェアまたはプログラムの使用すること。
- 別のプレイヤーの ALGS への参加を干渉または妨げること。
- 嫌がらせ、脅迫、いじめ、不要なメッセージの継続的な送信、あるいは人種、性的志向、宗教、遺産などに関する個人的な攻撃または発言をすること。
- EA が、不適切、虐待的、嫌悪感をあらわにする、嫌がらせ的な、卑俗な、名誉を毀損する、恐喝的な、卑猥な、性的に露わな、権利を侵害する、他人のプライバシーを侵害する、暴力的な、攻撃的な、下品な、違法と (合理的かつ客観的に) 判断した、いかなるコンテンツの公開、掲載、アップロード、または配布、あるいはいずれかの活動、グループまたは組合の結成または参加すること。
- ALGS において悪用、チート、文書規定外の機能、設計エラーまたは問題の使用すること。
- EA が明示的に許可している場合を除き、EA サービス内または第三者のウェブサイトのいずれか、またはゲーム外のトランザクションに関連した EA 仮想通貨およびその他権利を含む、EA アカウントの譲渡、EA サービスへの個人的なアクセス、またはお使いの EA アカウントに関連した EA コンテンツを譲渡するために販売、購入、交換、あるいは譲渡または譲渡に関する提案を行うこと。

- ALGS に対する醜聞、評価上の悪影響やリスクをもたらす、または ALGS の高度、公正での確性のあるゲーミング環境の評価を歪める行為。
- EA の健全性および評判を低下させる行為。
- 上記の禁止活動を推進し、奨励し、またはこれに参加すること。

A2. ライブイベントでの行動

競技者は他の競技者、イベントスタッフおよび ALGS 公式担当者に対して敬意を持つ必要があります。レフリーやその他競技者に対する脅迫的または不適切な行動は許容できません。事故や罰則は、ALGS 公式担当者により独自の裁量されます。競技者は常に、ALGS 公式担当者の指示に従わなければなりません。すべての競技者は、EA の指示に従わなければなりません。

禁止される行為の例には以下が含まれますが、これらに限られません：

- 卑猥または攻撃的な言葉を使用。
- 嫌がらせや言葉による脅迫を含む、乱暴な行動。
- いずれかの競技者、聴衆、担当者またはその他個人を対象とする肉体的な乱暴行為、闘争、またはその他脅迫的行為。
- ゲーム端末、ハードウェア、ならびに周辺機器、大会設備もしくは施設・会場に危害や損害を与える行為。
- 意図的なゲームステーションの破壊、電源装置の妨害、マッチの結果が出る前のステーション退場、プレイ拒否、およびゲーム内の一時停止の乱用を含む、ゲームプレイの干渉。
- 金属探知機やバッグ検索など、安全と保安要件に協力しないこと。
- 常時トーナメントスポンサー、レフリー、および保安要員による指示に従わないこと。
- マッチ結果について賭けることを含むギャンブル行為。
- EA または提携先が提供する機密情報の公開。
- ALGS での協議に関連した提供されたサービスについて贈与品、賄賂、報酬または給付を受け取ること（パフォーマンスに基づいてスポンサーが競技者に支払うものは除く）。
- 個人アカウントで所定のゲームデバイスにログイン、または ALGS で使用するために提供されたゲームのコピー以外のゲームをプレイすること。
- トーナメント終了後の授賞式、インタビュー、ライブイベントまたはオンライントーナメント全体、ならびに EA またはその他スポンサーが要求した適切なプロモーション活動に参加しないこと。

A3. 共謀と八百長行為に関する規約

自らのチームを不利にする、ALGS で他のチームを不利にする、マッチ結果を予め定める、マッチでわざと負ける、またはマッチで勝つ努力を抑える行動を取る、またはそうした合意をすることは禁じられています。ALGS のあらゆる段階において EA により、この規則に違反したと判

断された競技者またはチームについては、ALGS から除外され、賞品は無効となり、アカウントは停止される場合があります。

禁止される行為の例には以下が含まれますが、これらに限られません：

- ALGS 中のいずれかのタイミングに、いずれかの理由により、マッチに意図的に負けること。
- ALGS 中いずれかのタイミングに、2 次アカウントの使用を含め、別の競技者を代行してプレイすること。
- 一切の八百長行為。
- 競技者またはチームがマッチ中に相手に対して有利となるような適切かつ公平な行動をとらないソフトプレイ。
- 2 つ以上のチームで賞金を分割することに同意すること。
- シリーズスコア、決勝または同点決勝に影響を及ぼすことを目的とし、通常で得られる以上、または以下のポイントを相手に獲得させること。

A4. ライブイベントの薬物とアルコールに関する規約

- ライブイベントの施設における競技者によるアルコールまたは薬物の使用は禁止されています。また、競技者は、薬物またはアルコールの影響を受けている状態で参加することはできません。
- ライブイベントでは、電子たばこや気化器の使用を含め、喫煙は、指定領域以外では禁止されています。イベント会場によっては、全面禁煙の場合があります。

A5. ライブイベントでのドレスコード

- 競技者はイベントが開催される環境と場所にふさわしい服装をしなければなりません。
- 競技者は、政治的特徴、あるいは EA によって EA、パートナーまたは ALGS に不利に働くと見なされるアイテムを着用、携帯または持参しないものとします。
- 競技者は EA に書面許諾を受けた場合を除き、ALGS に関連してブランドおよびサービスの宣伝活動やマーケティングを行ってはなりません。

A6. 罰則

公式規則のあらゆる規定違反については EA の独自の裁量で、処罰、失格、マッチ結果の変更、および賞品没収の措置を取ることができるものとします。ALGS に関連する EA の決定および規則はすべて、最終的かつ拘束力を有するものとします。EA は、すべての競技者をどの段階でも、いつでも、いかなる理由によっても、ALGS から失格にする権利を有します。罰則には、以下が含まれます（順不同）：

- 警告措置
- 懲戒

- 1 マッチの失格
- 全マッチの失格
- マッチスコアの引き下げ
- 授与金の返却（賞金および支払済の交通費を含む）
- ALGS ポイント喪失
- ALGS の資格停止
- ALGS と今後の大会の参加資格剥奪

EA はまた、競技者に課された罰則を公表する権利も所有します。本規則で EA から処罰を受けた競技者は、EA やそのいかなる関係企業に対しても法的措置を取る権利を放棄するものとします。

A7. 競技者のスポンサー

競技者は、商業活動に関わるような方法で ALGS および/または EA との関わりをもったり、EA のいずれかの知的財産権を利用したり、あるいは EA の書面による事前同意なしで第三者に対して、EA の独自の裁量により付与または撤回できる、同行為を許可したりしないものとします。

ALGS のトーナメント会場を含め、ALGS に関するプロモーションまたはマーケティング活動のいずれかに関与することを希望する競技者のいずれか、または競技者のスポンサーは、EA の独自の裁量により付与または撤回できる EA からの書面による事前同意を必要とします。

以下に挙げるものはエーペックスレジェンズ グローバルシリーズ（ALGS）に関連して、またはその開催中において禁止されます。

- ギャンブル
- アルコール
- たばこ
- 処方薬
- 火器またはいずれかのタイプの武器
- ポルノグラフィまたは成人向けコンテンツ
- EA、パートナー、およびその他子会社ブランドの直接的な競合他社による製品またはサービス
- エーペックスレジェンズの公式マーケティングパートナーの直接的競合他社
- Apex コインのプロモーションまたは販売ウェブサイトまたは会社

EA は、上記リストを随時、更新する権利を有します。EA は独自の裁量により、第三者への言及を禁止する権利を有します。

A8. ステージとプレイヤーの名称

名前は、第三者の知的財産権を侵害、または法令、EA のユーザー契約、または第三者のプライバシーまたはパブリシティ権を違反してはなりません。

付録 B：対象地域および国

ALGS への参加資格を有する競技者は、下記の国のいずれかの法定居住者でなければなりません。

北米

- カナダ
- メキシコ
- プエルトリコ
- アメリカ合衆国

ヨーロッパ

- オーストリア
- ベラルーシ
- ベルギー
- ブルガリア
- クロアチア
- チェコ共和国
- デンマーク
- エストニア
- フィンランド
- フランス
- ドイツ
- ギリシャ
- ハンガリー
- アイスランド
- アイルランド
- イタリア
- ルクセンブルグ
- マルタ
- オランダ
- ノルウェー
- ポーランド
- ポルトガル
- ルーマニア
- ロシア連邦
- スロバキア
- スペイン
- スウェーデン
- スイス
- ウクライナ
- 英国

南米

- アルゼンチン

- ブラジル
- チリ
- コロンビア
- ペルー

オーストラリアとニュージーランド

- オーストラリア
- ニュージーランド

日本

- 日本

韓国

- 韓国

東南アジア

- インドネシア
- マレーシア
- フィリピン
- シンガポール
- タイ
- ベトナム
- 中華人民共和国香港特別行政区
- 台湾

中東及びアフリカ

- エジプト
- イスラエル
- クウェート
- カタール
- サウジアラビア
- 南アフリカ
- トルコ
- アラブ首長国連邦

中国

- 中国

付録 c：オンライントーナメントの規則、形式、ゲームプレイの設定

C1. 概要

ALGS で対象地域ごとに最低 10 回のオンライントーナメントがあり、特定のオンライントーナメントでチームにライブイベントへの出場権が付与されます。各オンライントーナメント内で、一定数のマッチ（個別に「マッチ」）の後、登録チームの結果を比較して、当該オンライントーナメント内での勝ち残りを決定し、最終的に勝者を決定します。

C2. 追加の登録要件

チームキャプテンはチームが出場予定の各オンライントーナメントについて自らのチームを登録する必要があります。登録後、チームは大会開始の 1 時間前までに当該オンライントーナメントにチェックインして、出場の確認も行う必要があります。チェックイン後、当該チームは当該オンライントーナメントでシードを受けます。

C3. マッチの規則と形式

チームの競技者はプレイ前に Origin クライアントでお互いをフレンドに追加する必要があります。

オンライントーナメントの規則は、各オンライントーナメント向けの登録開始時に各トーナメント用の指定 Battlefy ウェブページで、当該大会の 14 日前までに掲載するものとします。オンライントーナメントは Battlefy (<https://battlefy.com/>) が運営し、参加には Battlefy アカウントが必要になります。

C4. ライブイベントへの招待

各オンライントーナメントの最終順位で定める上位チームは、特定のライブイベントへの招待を受け、各オンライントーナメントの公式規則に従って当該ライブイベントへの旅行（条項 4.4 に規定）が授与されます。EA は各オンライントーナメントの内訳を変更する権利を留保します。

招待されたチームが招待メールで連絡した締め切りまでにライブイベントへの登録を完了しなかった場合、EA は独自の裁量で、新しいチームを招待する権利を留保します。

C5. オンライントーナメントの日程と出場権

各対象地域では、下記に示す初日開催日にオンライントーナメントが開かれます。特定のオンライントーナメントでは、2 日目の大会開催日があり、下記の 2 番目の日にちがそれに該当します。2 日間の日程のオンライントーナメントは、当該イベント登録期間の開始時に公表される当該オンライントーナメントの規則で確認できます。

- 第 1 回オンライントーナメント：1 月 25 日と 27 日に開催 - 第 1 回メジャーへの出場権を付与
- 第 2 回オンライントーナメント：3 月 21 日と 23 日に開催

- 第3回オンライントーナメント：4月4日と6日に開催
- 第4回オンライントーナメント：4月18日と20日に開催
- 第5回オンライントーナメント：5月2日と3日に開催
- 第6回オンライントーナメント：5月30日と31日に開催
- 第7回オンライントーナメント：後日発表&後日発表
- 第8回オンライントーナメント：後日発表&後日発表
- 第9回オンライントーナメント：後日発表&後日発表
- 第10回オンライントーナメント：後日発表&後日発表

C6. 追加のマッチガイドライン

C6.1. ゲームプレイの設定

- 各マッチの全ての設定はエーペックスレジェンズのランクリーグのデフォルト設定です。

C6.2. マップ

- オンライントーナメントでは、Apex Legends の公開プレイリストで提供されているマップでプレイされます。
- オンライントーナメントでプレイする厳密なマップは当該オンライントーナメントの登録開始時に大会用の指定 **Battlefy** ウェブページで発表されます。

C6.3. 一般的な規則

- マッチをストリーミングすることを選択した競技者は、最短でも5分遅延させて配信しなければなりません。
- 競技者は終了前にマッチを離脱し、ゲームロビーに戻ることはできないものとします。
- 競技者は、マッチの開始を意図的に遅らせることはできないものとします。
- 競技者は、ゲームを変更するスクリプトまたはプログラムを使用できないものとします。
- 競技者は、ゲームメカニックを悪用してエリア外での30秒の猶予時間を有効または無効にできないものとします。
 - この例には、ジップライン、グラップル、ポータル、バルーンまたはその他のキャラクター能力を使用してエリア外の猶予時間が有効になる同エリアに繰り返し入ることが含まれます。
- 競技者はマップ形状の片面のテクスチャを意図的に使って、当該形状を使わなければ発生していたダメージを阻止または回避してはなりません。
- 競技者は、マップ形状内に隠れることはできないものとします。
- 競技者は、マップ上の目に見えない壁の陰に意図的に隠れることはできないものとします。
- 競技者は、ダウン状態で武器を射撃できないものとします。
- 競技者は、別のプレイヤーを復活させている間、武器を射撃できないものとします。

- 競技者は、目的外の競争優位を得るためにレジェンドのアビリティを悪用できないものとしします。これには、レジェンドの戦術アビリティやアルティメットアビリティのクールダウンを抑える悪用例も含まれます。これらの悪用例には以下が含まれます：
 - ミラージュのファントムを使用して、武器を射撃できる状態のままダウン状態に入る。
 - レイスのディメンションリフトと虚空へを組み合わせて、リスポーン後の虚空へのクールダウン時間を抑える。
 - レイスのディメンションリフトを利用して、マップ形状内にポータルを作成する。
 - 悪用、バグおよび/またはグリッチを利用して、レジェンドのアルティメットアビリティまたは戦術アビリティのクールダウンを抑える。
- 競技者は武器の射撃速度を上げるため、武器を眺める機能、またはリロードのグリッチを悪用できないものとしします。このルールの適用例：
 - 武器を眺める機能を利用して、武器アニメーションをキャンセルする。
 - 武器のリロードを開始し、武器を速やかに元の武器に戻す。
- 競技者は、ルートビン、サプライドロップ、および/またはリスポーンビーコンを直接攻撃して、自身、あるいは他のプレイヤーを意図的に空中に飛ばしてはならない。
- トーナメント中、各自の設備とネットワーク接続については競技者が責任を持つものとしします。
- 競技者とチームは、マッチ中にコーチングを受けてはいけません。競技者と、チーム内の他競技者以外の他者とのいかなるコミュニケーションも、コーチングとみなすことができるものとしします。
- 競技者とその他の ALGS 競技者は、いかなる手段であれコミュニケーションを許可されません。ただし、トーナメント中において、チーム内の競技者とのコミュニケーションは例外としします。
- 競技者は、ゲームプレイに影響を及ぼす、または自身に競争優位を与えるような、いかなるサードパーティー製アプリケーションやプログラムも利用できないものとしします。

C6.4.故障

- ゲームを故障させる試みは禁止されています。
- 万が一、あるアクション、キル、ムーブやその他ゲーム内での動作が不正なグリッチによって引き起こされたとき EA が判断した場合には、EA は単独の裁量により、その後の対処を決めるものとしします。ここには、マッチのリスタート、または付録 A のセクション A6 (罰則) に定められたチームへ罰則を課すことなどが含まれますが、これに限定はされません。

付録 D：メジャーの規則と詳細

D1. 概要

ALGS では 4 回のメジャーが開催されます。第 3 回までのメジャーは最大 100 チームが出場し、第 4 回メジャーは ALGS チャンピオンシップで、最大 60 チームが出場します。各メジャー内で、一定数のマッチ（個別に「マッチ」）の後、登録チームの結果を比較して、当該メジャー内での勝ち残りを決定し、最終的に勝者を決定します。

D2. 追加の登録要件

公式規則の条項 2 で定める登録要件に加え、メジャーの参加者はメジャーごとにチーム当たり 150 米ドルの登録料を支払う必要があります。この料金は登録サイトで当該メジャーへの登録時に支払います。

登録料金の支払いは 1 回限り受理されるものとし、各チームメンバーの登録料金負担の配分、または返済はチームメンバーの責任です。料金の一部支払い、または一部の返金は認められません。

D3. 追加規則

メジャーの追加規則は、各メジャー向けの登録開始時に各メジャー用の指定 Battlefy ウェブページで、当該メジャーの 14 日前までに掲載するものとし、メジャーは Battlefy (<https://battlefy.com/>) が運営し、参加には Battlefy アカウントが必要になります。

第 4 回メジャーのイベント構成、シード権、トーナメント編成、スコアリング、および引き分け時の決着に関する情報には、当該メジャーの登録時に第 4 回メジャー用の指定 Battlefy ウェブページに掲載される第 4 回メジャー限定の規則が含まれます。

D4. 参加手続き

1. 競技者は当該イベント会場での出場手続きに関してメールで案内を受けます。
2. 各メジャー会場での出場時に、各登録チームは総額 150 米ドル以上の店頭価値がある「エーペックスレジェンズ」ブランド商品を受領します。

当該商品は譲渡できません。現金、またはその他のグッズやサービスの代わりに品は認められません。いずれかの品が利用できない場合、EA は同等、またはそれ以上の価値がある代替の品を提供する権利を有しています。T シャツのサイズなどの特定の品は EA の独自の裁量により決められ、利用できない場合もあります。

D5. イベント構成（第 1～3 回メジャー限定）

第 1～3 回メジャーは、オープンステージ、プレイオフステージ、ファイナルの 3 ステージで構成されます。オープンステージとプレイオフステージはそれぞれ、ウィナーズブラケットとルーザーズブラケットで構成されるダブルエリミネーション方式で実施されます。オープンステージのラウンドは 3 マッチで構成されます。プレイオフステージのラウンドは 4 マッチで構成されます。ファイナルは D.5.3. で規定するマッチポイントの仕組みを用います。

D.5.1.オープンステージ

D.5.1.1.オープンステージウィナーズブラケットラウンド1

最大 80 チームがオープンステージウィナーズブラケットラウンド1からメジャーを開始します。

チームは 4 グループに分けられ、各グループは最大 20 チームで構成されます。

全マッチが終了した時点で、各オープンステージウィナーズブラケットラウンド1グループのラウンドスコアが最も高かった 10 チーム（条項 D7 に規定）は、オープンステージウィナーズブラケットラウンド2に進出します。残りのチーム（最大 40 チーム）は、オープンステージルーザーズブラケットラウンド1に参加することになります。

D.5.1.2.オープンステージウィナーズブラケットラウンド2

オープンステージウィナーズブラケットラウンド1を勝ち進んだチームは 2 グループに分けられ、各グループは最大 20 チームで構成されます。全マッチが終了した時点で、各グループのラウンドスコアが最も高かった 10 チーム（合計で最大 20 チーム）が、プレイオフステージウィナーズブラケットラウンド1に進出します。残りのチーム（最大 20）はオープンステージルーザーズブラケットラウンド2に参加することになります。

D.5.1.3.オープンステージルーザーズブラケットラウンド1

チームは 2 グループに分けられ、各グループは最大 20 チームで構成されます。全マッチが終了した時点で、各グループのラウンドスコアが最も高かった 10 チーム（合計で最大 20 チーム）が、オープンステージルーザーズブラケットラウンド2に進出します。残りのチームはメジャーから敗退となります。

D.5.1.4.オープンステージルーザーズブラケットラウンド2

オープンステージルーザーズブラケットラウンド1を勝ち進んだチームと、オープンステージウィナーズブラケットラウンド2で敗退したチームが 2 つのグループに分けられます。各グループは最大 20 チームで構成されます。全マッチが終了した時点で、各グループのラウンドスコアが最も高かった 10 チーム（合計で最大 20 チーム）が、プレイオフステージルーザーズブラケットラウンド1に進出します。残りのチームはメジャーから敗退となります。

D.5.2.プレイオフステージ

D.5.2.1.プレイオフステージウィナーズブラケットラウンド1

20 チームがプレイオフステージウィナーズブラケットラウンド1からメジャーを開始し、2 グループに分けられます。各グループは 10 チームで構成され、そこにオープンステージウィナーズブラケットラウンド2を勝ち進んだ最大 20 チームが加わります。

全マッチが終了した時点で、各グループのラウンドスコアが最も高かった 10 チーム（合計で最大 20 チーム）が、プレイオフステージウィナーズブラケットラウンド2に進出します。残り

のチーム（最大 20）はプレイオフステージルーザーズブラケットラウンド 1 に、オープンステージルーザーズブラケットラウンド 2 を勝ち進んだチームとともに参加することになります。

D.5.2.2.プレイオフステージウィナーズブラケットラウンド 2

全マッチが終了した時点で、ラウンドスコアが最も高かった 10 チームがファイナルに進出します。残りのチームはプレイオフステージルーザーズブラケットラウンド 3 に参加することになります。

D.5.2.3.プレイオフステージルーザーズブラケットラウンド 1

プレイオフステージウィナーズブラケットラウンド 1 で敗退したチームと、オープンステージルーザーズブラケットラウンド 2 を勝ち進んだチームが 2 つのグループに分けられます。各グループは最大 20 チームで構成されます。

全マッチが終了した時点で、各グループのラウンドスコアが最も高かった 10 チーム（合計で最大 20 チーム）が、プレイオフステージルーザーズブラケットラウンド 2 に進出します。残りのチームはメジャーから敗退となります。

D.5.2.4.プレイオフステージルーザーズブラケットラウンド 2

全マッチが終了した時点で、ラウンドスコアが最も高かった 10 チームが、プレイオフステージルーザーズブラケットラウンド 3 に進出します。残りのチームはメジャーから敗退となります。

D.5.2.5.プレイオフステージルーザーズブラケットラウンド 3

プレイオフステージウィナーズブラケットラウンド 2 で敗退したチームと、プレイオフステージルーザーズブラケットラウンド 2 を勝ち進んだチームが同じグループで対戦します。グループは最大 20 チームで構成されます。全マッチが終了した時点で、ラウンドスコアが最も高かった 10 チームがファイナルに進出します。残りのチームはメジャーから敗退となります。

D.5.3.ファイナル

ファイナルでは、20 チームがトーナメントの勝者が決まるまで対戦を行います。

● プレイオフステージウィナーズブラケットラウンド 2 を勝ち進んだチームは、同ラウンドの順位に基づいて以下のポイントを獲得した状態でファイナルに参加できます。

- 1 位 = 10 ポイント
- 2 位 = 9 ポイント
- 3 位 = 8 ポイント
- 4 位 = 7 ポイント
- 5 位 = 6 ポイント

- 6位 = 5ポイント
- 7位 = 4ポイント
- 8位 = 3ポイント
- 9位 = 2ポイント
- 10位 = 1ポイント
- ファイナルでチームが50ポイント（条項D7に規定）を獲得すると（以下「マッチポイントの閾値」）、「マッチポイントの対象」となります。
- 一度チームがマッチポイントの対象になり、マッチポイントの閾値に達したマッチ後のマッチに勝つと（1位になる）、メジャーの勝者だと宣言されます。
- ファイナルの全てのチームがマッチポイントの対象になった場合、次のマッチに勝利したチームがメジャーの勝者と宣言されることとなります。
- 優勝チームが決まると、2位から20位まで、残りのファイナル出場チームの順位がファイナルポイントの合計に基づいて決まります。ファイナルポイントが並んだ場合は、条項D7で規定するタイブレーカーに基づいて順位が決められます。

D6. シード/ブラケットの移動（第1～3回メジャー限定）

合計ALGSポイントに応じてチームにシード権が与えられます。ポイントが同数の場合はランダムに処理されます。

チームは、オープンステージウィナーズブラケットラウンド1とプレイオフステージウィナーズブラケットラウンド1のグループに、シード権の高い順にスネークドラフト方式を用いて分けられます。この方式の一例は付録Fでご確認いただけます。

オープンステージでは、チームはウィナーズブラケットラウンド1のA、B、C、Dの4グループのうちいずれかに割り振られます。

プレイオフステージでは、チームはウィナーズブラケットラウンド1のA、Bの2グループのうちいずれかに割り振られます。

各グループのチームがメジャーの次のラウンドに進出する際には、同一のグループに入ることになります。チームは1つのラウンドから次のラウンドまで再シードされることはありません。例：オープンステージウィナーズラウンド1のグループA/Bの各上位10チームがオープンステージウィナーズラウンド2に進み、新しいラウンドのため、一緒にグループAに入ります。

2つ以上のグループが存在するラウンドでは、グループA&BとグループC&Dのチームが一緒に次へ進みます。

D7. スコア/タイブレーカー (第 1~3 回メジャー限定)

- 各マッチの終了時に、順位とチームの合計キル数に応じてチームにポイントが与えられます (以下「マッチスコア」)。各マッチで与えられるポイントは次の通りです：

- 順位

- 1 位 : 12
- 2 位 : 9
- 3 位 : 7
- 4 位 : 5
- 5 位 : 4
- 6 位~7 位 : 3
- 8 位~10 位 : 2
- 11 位~15 位 : 1
- 16 位~20 位 : 0

- キル数

- 各キルにつき 1 ポイント

- 各ラウンドの最後に、チームの合計ポイントに、そのラウンドの全マッチのチームのマッチスコア (以下「ラウンドスコア」) が加算されます。

- ラウンドスコアのタイブレーカー

2 つ以上のチームのラウンドスコアが同点であった場合は、下記のようにして勝者を決定します (優先順位を降順に表記しています)。

- シングルマッチスコア

- 同点の各チームの最高マッチスコアが、同点の全チームの最高シングルマッチスコアと比較されます。同点の各チームのためのラウンドで同じ、または異なるマッチが行われる場合があります。最高シングルマッチスコアを獲得したチームがタイブレーカーの勝者となります。例：チーム 1 とチーム 2 がラウンドスコア 67 で同点でした。チーム 1 の最高シングルマッチスコアはラウンド最初のマッチの 20 ポイントで、チーム 2 の最高シングルマッチスコアはラウンド 2 番目のマッチの 22 ポイントでした。チーム 2 がシングルマッチスコアのタイブレーカーの勝者です。全ての同点状態が解消される、または追加の個別マッチスコアが利用できなくなるまで、この作業がそのラウンドで行われた全マッチについて繰り返されます。例：チーム 1 とチーム 2 の最高シングルマッチスコアがマッチ 1 と 3 でそれぞれ 20 ポイントです。チーム 1 の、次に高いシングルマッチスコアが 3 回目のマッチで 18 ポイントであり、チーム 2 の、次に高いシングルマッチスコアが 2 回目のマッチの 15 ポイントです。チーム 1 がシングルマッチスコアのタイブレーカーの勝者です。シングルマッチスコアを比較した後も 2 つ以上のチームが同点である場合は、シングルマッチの最高順位で勝者を決定します。

- シングルマッチの最高順位

- シングルマッチの、同点の各チームの最高順位が、同点の全チームのシングルマッチの最高順位と比較されます。同点の各チームで同じ、または異なるマッチの最高順位になる可能性があります。最高順位 (最も小さい数字) のチームがタイブレーカーの勝者となります。シングルマッチを 1 位で終わると、可能な最高順位になります。全ての同点状態が解消される、または追加の個別マッチが利用できなくなるまで、この作業がそのラウンドで行われた全マッチについて繰り返されます。シングルマッチスコアおよびシングルマッチの最高順位を比較し

た後も 2 つ以上のチームが同点で残る場合は、シングルマッチの合計キル数で勝者を決定します。

- シングルマッチの合計キル数

- シングルマッチでの、同点である各チームの最高の合計シングルキル数が、シングルマッチで同点である全チームの最高合計キル数と比較されます。シングルマッチで最もキル数の多いチームがタイブレーカーの勝者となります。全ての同点状態が解消される、または追加のマッチが利用できなくなるまで、この作業がそのラウンドで行われた全マッチについて繰り返されます。

D8. ライブイベント招待、招待限定登録、オープン登録

特定の ALGS イベントの上位チームは、各メジャーのイベント限定規則に従ってメジャーに招待されます。EA は各メジャーの詳細を変更する権利を留保します。

第 1 回～3 回メジャーの参加チームは招待限定登録とオープン登録で決まります。招待チームにはメールで招待が送られます。登録機関が終了するまでにメジャーへの参加を決める必要があります。締め切りまでに登録が行われなかった場合は、招待限定登録やオープン登録により参加できる枠が増えます。

付録 E : ALGS ポイントの配分

以下の表で、ALGS の各ラウンドでプレイヤーが獲得できるポイントを順位ごとに確認できます。

E1.メジャー

メジャー	
ランク	ポイント
ファイナル	
1 位	5000
2 位	4800
3 位	4700
4 位	4600
5 位	4500
6 位	4400
7 位	4300
8 位	4200
9 位	4100
10 位	4000
11 位	3900
12 位	3800
13 位	3700
14 位	3600
15 位	3500
16 位	3400
17 位	3300
18 位	3200
19 位	3100
20 位	3000
プレイオフステージ - ルーザーズ 3	
1 位～10 位	進出
11 位	2800
12 位	2700
13 位	2600
14 位	2500

15位	2400
16位	2300
17位	2200
18位	2100
19位	2000
20位	1900
プレイオフステージ-ルーズーズ 2	
1位~10位	進出
11位	1700
12位	1600
13位	1500
14位	1400
15位	1300
16位	1200
17位	1100
18位	1000
19位	900
20位	800

E2.プレミアイベント

プレミアイベント	
ランク	ポイント
ファイナル	
1位	1000
2位	960
3位	940
4位	920
5位	900
6位	880
7位	860
8位	840
9位	820
10位	800

E3.オンライントーナメント (サマーサーキットトーナメントを除く)

オンライントーナメント (サマーサーキットトーナメントを除く)	
ランク	ポイント
ラウンド 20 チーム	
1 位	500
2 位	480
3 位	470
4 位	460
5 位	450
6 位	440
7 位	430
8 位	420
9 位	410
10 位	400
11 位	390
12 位	380
13 位	370
14 位	360
15 位	350
16 位	340
17 位	330
18 位	320
19 位	310
20 位	300
ラウンド 40 チーム	
1 位～10 位	進出
11 位	280
12 位	270
13 位	260
14 位	250
15 位	240
16 位	230
17 位	220
18 位	210
19 位	200

20 位	190
ラウンド 80 チーム	
1 位～10 位	進出
11 位	170
12 位	160
13 位	150
14 位	140
15 位	130
16 位	120
17 位	110
18 位	100
19 位	90
20 位	80

ラウンド 40 もしくは 80 チームのオンライントーナメントでは、ラウンドごとにチームのグループ分けが行われます。各グループは最大 20 チームで構成されます。グループごとに複数のチームが各順位にランクインして、上記の ALGS ポイントを獲得します。

E4. サマーサーキット

サマーサーキット	
ランク	ポイント
プレーオフ	
1 位	1500
2 位	1450
3 位	1425
4 位	1400
5 位	1375
6 位	1350
7 位	1325
8 位	1300
9 位	1275
10 位	1250

11 位	1225
12 位	1200
13 位	1175
14 位	1150
15 位	1125
16 位	1100
17 位	1075
18 位	1050
19 位	1025
20 位	1000
スーパーリージョナルステージ	
1 位	750
2 位	730
3 位	720
4 位	710
5 位	700
6 位	690
7 位	680
8 位	670
9 位	660
10 位	650
11 位	640
12 位	630
13 位	620
14 位	610
15 位	600
16 位	590
17 位	580
18 位	570

19 位	560
20 位	550
リージョナルステージ 以下のポイントは、そのイベントのスーパー開催地域ステージに進出 または参加しないチームに付与されます	
ファイナル	
1 位	500
2 位	480
3 位	470
4 位	460
5 位	450
6 位	440
7 位	430
8 位	420
9 位	410
10 位	400
11 位	390
12 位	380
13 位	370
14 位	360
15 位	350
16 位	340
17 位	330
18 位	320
19 位	310
20 位	300
準決勝	
1 位～10 位	進出
11 位	280

12 位	270
13 位	260
14 位	250
15 位	240
16 位	230
17 位	220
18 位	210
19 位	200
20 位	190
準々決勝	
1 位～10 位	進出
11 位	170
12 位	160
13 位	150
14 位	140
15 位	130
16 位	120
17 位	110
18 位	100
19 位	90
20 位	80

付録 F： 第 1～3 回メジャーのチームシード別メジャーグループ

チームは、下表によりグループ分けされます。表の数字は、トーナメントのチームのシードに対応しています。

F1. オープンステージウィナーズブラケットラウンド 1

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

F2. プレイオフステージウィナーズブラケットラウンド 1

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

付録 G：オンライントーナメント 1 ルール

G1.概要

オンライントーナメント 1 は ALGS の最初のオンライントーナメントであり、2020 年 1 月 26 日から 2020 年 1 月 27 日まで行われ、各地域で別個にトーナメントが開かれます。

トーナメントはゲームプレイの勝ち抜き戦で、複数のラウンドに分けて競技を行います。各ラウンドで所定の回数のマッチを行った後のチームの結果を比較し、どちらが次のラウンドに進出するかを決定します。決勝ラウンドでは所定の回数のマッチの後の結果を比較し、各地域のトーナメント優勝者を決定します。

G2.追加の応募資格の要件

チーム内の各競技者は本イベントへの参加のため、太平洋時間（PT）2020 年 1 月 23 日の午後 2 時まで、PC プラットフォーム上で、ALGS への登録時に使用した EA アカウントを用い、「エーペックスレジェンズ」ランクリーグシリーズ 2 でゴールド IV（4）以上のランクを獲得しておく必要があります。

G3.登録およびチェックイン

オンライントーナメント 1 への登録のため、各チームは 2020 年 1 月 23 日の午後 12 時（太平洋時間）（以下「トーナメント 1 の登録の締め切り」）までに下記のステップを完了しなければなりません。

- チームキャプテン：Battlefy オンライントーナメント 1 のウェブページ（以下「トーナメント 1 サイト」）[Battlefy.com/leagues/algs](https://battlefy.com/leagues/algs) にて、該当するトーナメントを選択し「トーナメントに参加」ボタンをクリックする。
- チームキャプテン：トーナメント 1 サイトにて、チーム名簿からトーナメントに参加する競技者を選んでチーム編成を行い、この競技者にトーナメント参加の招待を送信する。
- チームのその他の競技参加者：招待を受諾してトーナメントに参加する。
- チームの全競技者：公式規則を読み、受諾する。

登録したチームは、トーナメント 1 サイト上にて、トーナメント開始の 1 時間前からトーナメント開始までの間にオンライントーナメントへのチェックインを行うことが求められます。チーム内の競技者全員がチェックインを行うと、オンライントーナメントへのシーディングが行われます。

チーム名簿はトーナメント 1 の登録の締め切りまで編集が可能です。それ以降、チーム名簿は本イベント向けに確定されたものとみなされます。

G4.トーナメントの形式

G4.1. チームの最大数

北米およびヨーロッパ地域では、それぞれ最大 **640** チームが参加するものとします。その他の地域では、それぞれ最大 **160** チームが参加するものとします。

G4.2. シーディングとグループピング

トーナメントの開始時、チームは最大 **20** のグループにランダムに分けられます。このグループ内でランダムにチームのシーディングが行われます。

G4.3. ラウンド、決勝、優勝チームの決定

全てのチームは最初に、ラウンド **1** に入ります。トーナメント内のラウンドの総数は大会当日にトーナメントにチェックインした最終チーム数によって変わりますが、ラウンド数の上限は決められています。北米およびヨーロッパ地域では、ラウンド数の上限は決勝を含めて **6** ラウンドとします。その他の全地域では、ラウンド数の上限は決勝を含めて **4** ラウンドとします。

決勝よりも前の各ラウンドでは **3** 回のマッチを行います。各マッチでチームにポイントが加算されます。与えられるポイントについてはセクション **G4.4** 「スコアリング」で後述します。

既定のラウンドでの全てのマッチが終了した後、各グループ内でそのラウンドで最も高いラウンドスコア（セクション **G4.4** 「スコア計算」で後述）を獲得したチームが次のラウンドに進みます。全グループの合計で勝ち残っているのが **20** チーム未満の場合に、決勝に進みます。各グループから次のラウンドに進むチームの正確な数は、トーナメント初日にチェックインが締め切られた後、トーナメント **1** サイト上で各チームに通知されます。次のラウンドに進めなかったチームはイベントから削除されます。

各ラウンドでは、各グループに可能な限り最大数のチームが割り当てられるようになっており、コンペティションの次のラウンドに進めるチームの数はグループごとに異なる場合があります。

決勝では **5** 回のマッチを行います。各マッチでチームにポイントが加算されます。与えられるポイントについてはセクション **G4.4** 「スコアリング」で後述します。決勝の全てのマッチが終了した後、このラウンドで最も高いラウンドスコア（セクション **G4.4** 「スコアリング」で後述）を獲得したチームが、当該地域のオンライントーナメント **1** の優勝チームとなります。

G.4.4. スコアリング

各マッチの最後に、チームの順位と合計キル数に応じてポイントが与えられます（以下「マッチスコア」）。このポイントはマッチ終了後にゲーム内のマッチ概要画面に表示されます。

各マッチで与えられるポイントは次の通りです：

- 順位
- 1 位：12
- 2 位：9

- 3位：7
- 4位：5
- 5位：4
- 6位～7位：3
- 8位～10位：2
- 11位～15位：1
- 16位～20位：0
- キル数
- 各キルにつき1ポイント

チームがマッチに参加しなかった場合（当該チームからの競技者が誰もマッチを行わなかった場合）、このチームのマッチスコアは0ポイントとなります。

各ラウンドの最後に、チームの合計ポイントに、そのラウンドの全マッチのチームのマッチスコア（以下「ラウンドスコア」）が加算されます。

各マッチとラウンドの最終スコアは **Battlefy** トーナメント公式担当者に報告されます。各ラウンドの最後に、トーナメント1サイトを通じて各ラウンドの最終成績が通知されます。

G4.5. タイブレイカー

2つ以上のチームのラウンドスコアが同点であった場合は、下記のようにして勝者を決定します（優先順位を降順に表記しています）。

○ シングルマッチスコア

- 同点の各チームの最高マッチスコアが、同点の全チームの最高シングルマッチスコアと比較されます。同点の各チームのためのラウンドで同じ、または異なるマッチが行われる場合があります。最高シングルマッチスコアを獲得したチームがタイブレイカーの勝者となります。例：チーム1とチーム2がラウンドスコア67で同点でした。チーム1の最高シングルマッチスコアはラウンド最初のマッチの20ポイントで、チーム2の最高シングルマッチスコアはラウンド2番目のマッチの22ポイントでした。チーム2がシングルマッチスコアのタイブレイカーの勝者です。同じ手順を、同ラウンド残りの全てのマッチスコアについて、同点のチームがなくなるかマッチスコアを全て比較し終えるまで繰り返します。例：チーム1とチーム2の最高シングルマッチスコアは、それぞれ最初のマッチと3回目のマッチの20ポイントであったとします。チーム1の、次に高いシングルマッチスコアが3回目のマッチで18ポイントであり、チーム2の、次に高いシングルマッチスコアが2回目のマッチの15ポイントです。チーム1がシングルマッチスコアのタイブレイカーの勝者です。シングルマッチスコアを比較した後も2つ以上のチームが同点である場合は、シングルマッチの最高順位で勝者を決定します。

○ シングルマッチの最高順位

- シングルマッチの、同点の各チームの最高順位が、同点の全チームのシングルマッチの最高順位と比較されます。同点の各チームで同じ、または異なるマッチの最高順位になる可能性があります。最高順位（最も小さい数字）のチームがタイブレイカーの勝者となります。シングルマッチを1位で終えると、可能な最高順位になります。同じ手順を、同ラウンド残りの

全てのマッチの順位について、同点のチームがなくなるかマッチの順位を全て比較し終えるまで繰り返します。シングルマッチスコアおよびシングルマッチの最高順位を比較した後も2つ以上のチームが同点で残る場合は、シングルマッチの合計キル数で勝者を決定します。

- シングルマッチの合計キル数
- シングルマッチでの、同点である各チームの最高合計キル数同士を比較します。同点の各チームで同じ、または異なるマッチの最高合計キル数になる可能性があります。シングルマッチで最もキル数の多いチームがタイブレーカーの勝者となります。同じ手順を、同ラウンドの残りの全てのマッチの合計キル数について、同点のチームがなくなるかマッチを全て比較し終えるまで繰り返します。

G5. トーナメントのスケジュール

G5.1. 適用されるタイムゾーン

各リージョンのオンライントーナメントは、下記に定める各リージョンのタイムゾーンでの午後12時（正午）に開始されます。

- オーストラリアとニュージーランド
- AEDT
- 日本
- JST
- 韓国
- KST
- 東南アジア
- SGT
- 中東及びアフリカ
- TRT
- ヨーロッパ
- GMT
- 北米
- PT
- 南米
- BRT

G5.2. 各ラウンドと決勝の開始時刻

全チームが参加する2020年1月26日のトーナメントスケジュールは次の通りです。

- ラウンド1：午後12時
- ラウンド2：午後2時
- ラウンド3：午後4時
- ラウンド4/決勝ラウンド（北米およびヨーロッパを除く全地域）：午後6時
- ラウンド5：午後8時

ラウンド 6（北米およびヨーロッパの決勝ラウンド）は 2020 年 1 月 27 日の月曜日に行われます。詳しくはセクション G5.3.「決勝の動画配信」をご覧ください。

各ラウンドの具体的な開始時間は、上記のスケジュールから前後する場合があります。各マッチの具体的な開始時間は、トーナメント当日にトーナメント 1 サイトに掲載されます。

G5.3. 決勝の動画配信

北米およびヨーロッパの決勝については、スポンサーによる動画配信が行われます。チームの全競技者は、参加確認のために、グリニッジ標準時（ヨーロッパ）または太平洋時間（北米）の 2020 年 1 月 27 日の午後 5 時 40 分までにゲーム内のマッチロビーにいる必要があります。決勝の最初のマッチは、グリニッジ標準時（ヨーロッパ）午後 6 時および太平洋時間（北米）午後 6 時に開始します。

動画配信スケジュールの詳細については、2020 年 1 月 27 日までに参加プレイヤーに向けてメールで連絡されます。

決勝の動画配信が認められたチームは、2020 年 1 月 26 日から 2020 年 1 月 27 日まで、チーム名簿に記載のメンバーを変更することはできません。

G6. マッチ規則

- エーペックスレジェンズの適切なオンライントーナメントマッチ参加にあたっての固有コードが、トーナメント 1 サイト上に掲載されます。トーナメントの各グループ、およびラウンドごとに固有コードが設定される場合があります。
 - エーペックスレジェンズのオンライントーナメントマッチへの参加方法を詳述したガイドは、トーナメントに先だって競技者にメールで配布されます。
 - 競技者は LeagueOps@battlefy.com をメールの連絡先に追加してください。
 - 競技者は ALGSLeagueOps@ea.com にメールしてガイドをリクエストすることも可能です。
 - 競技者はコードを共有することはできません。競技者がコードを共有した場合、当該競技者とその所属チームには、付録 A のセクション A6（罰則）の記載に従って罰則が課せられる場合があります。
 - マッチをストリーミング配信し、コードをストリーム内で表示するプレイヤーは、コードを共有するものと見なされます。
- 競技者はマッチに参加するため、セクション G5 に詳細が記載されている各マッチの予定開始時間に、ゲーム内のマッチロビーにいなければなりません。
 - 競技者全員またはチームがいなくても、予定された開始時間にマッチを開始する場合があります。
 - マッチへの参加ができなかった競技者やチームは、同じラウンドの次のマッチに参加することができます。
- マッチには 20 個未満のチームおよび／または 60 名未満のプレイヤーが参加できます。

- 次ラウンドに進める枠よりもチームの数が少なかった場合には、全てのチームが次のラウンドに進みます。

G7.メジャー#1への招待

順位確定によって決まった上位チームは、下記の内訳に従い、メジャー#1に招待され、ライブイベント（詳細はセクション4.4に掲載）への旅行がプレゼントされます。

- 北米（NA）=上位5チーム
- ヨーロッパ（EU）=上位5チーム
- 南米（SA）=上位2チーム
- 韓国（KR）=上位2チーム
- 日本（JP）=上位2チーム
- 東南アジア（GSEA）=上位1チーム
- オーストラリア/ニュージーランド（ANZ）=上位1チーム
- 中東及びアフリカ（MEA）=上位1チーム

EAの裁量により、中国からも1チームがメジャー#1に招待されます。

オンライントーナメント1からは、下記の順位の内訳に従い、さらに追加のチームがメジャー#1に招待されます。これらのチームにはライブイベントへの旅行は贈られません。

- 北米（NA）=6～20位のチーム
- ヨーロッパ（EU）=6位～20位のチーム
- 南米（SA）=3位～7位のチーム
- 韓国（KR）=3位～7位のチーム
- 日本（JP）=3位～7位のチーム
- 東南アジア（GSEA）=2位～3位のチーム
- オーストラリア/ニュージーランド（ANZ）=2位～3位のチーム
- 中東/アフリカ（MEA）=2位～3位のチーム

EAの裁量により、中国からも追加の2チームがメジャー#1に招待されます。

招待メールで通知された締め切りまでに、招待を受けたチームがメジャー#1への登録を完了しなかった場合、EAは自社の裁量で別のチームを招待する権利を有します。

EAは各オンライントーナメントごとに招待チームの内訳を変更する権利を有します。

G8.追加のマッチガイドライン

G8.1.ゲームプレイの設定

- 各マッチの全ての設定はエーペックスレジェンズのランクリーグのデフォルト設定です。

- 各地域のマッチは、初めは下記のデータセンターでホストされます。
- 北米：アイオワ（いずれか）
- ヨーロッパ：フランクフルト（いずれか）
- 南米：サンパウロ（いずれか）
- オーストラリアとニュージーランド：シドニー（いずれか）
- 日本：東京（いずれか）
- 韓国：ソウル（いずれか）
- 東南アジア：シンガポール（いずれか）
- 中東及びアフリカ：フランクフルト（いずれか）
- 技術的問題または接続の問題が発生して上記以外の別のデータセンターでマッチをホストする必要が生じた場合、新しいデータセンターの情報はトーナメント 1 サイトに掲載されません。

G8.2. マップ

- 全てのマッチは以下のマップで行われます。
- ワールドエッジ

G8.3. 一般的な規則

- トーナメント中、各自の設備とネットワーク接続については競技者が責任を持つものとします。
- マッチをストリーミングすることを選択した競技者は、最短でも 5 分遅延させて配信しなければなりません。
- 競技者はマッチが終わる前にやめることはできません。
- 競技者は、マッチの開始を意図的に遅らせることはできないものとします。
- 競技者は、ゲームを変更するスクリプトを使用できないものとします。
- 競技者は、ゲームメカニックを悪用してエリア外での 30 秒の猶予時間を有効または無効にできないものとします。
- この例には、ジップライン、グラップル、ポータル、バルーンまたはその他のキャラクター能力を使用してエリア外の猶予時間が有効になる同エリアに繰り返し入ることが含まれます。
- 競技者はマップ形状の片面のテクスチャを意図的に使って、当該形状を使わなければ発生していたダメージを阻止または回避してはなりません。
- 競技者は、マップ形状内に隠れることはできないものとします。
- 競技者は、マップ上の目に見えない壁の陰に意図的に隠れることはできないものとします。
- 競技者は、ダウン状態で武器を射撃できないものとします。
- 競技者は、別のプレイヤーを復活させている間、武器を射撃できないものとします。
- 競技者は、目的外の競争優位を得るためにレジェンドのアビリティを利用できないものとします。これらの悪用例には以下が含まれます：
 - ミラージュのファントムを使用して、武器を射撃できる状態のままダウン状態に入る。

- レイスのディメンションリフトと虚空へを組み合わせて、リスポーン後の虚空へのクールダウン時間を抑える。
- レイスのディメンションリフトを利用して、マップ形状内にポータルを作成する。
- 悪用、バグおよび/またはグリッチを利用して、レジェンドのアルティメットアビリティまたは戦術アビリティのクールダウンを抑える。
 - 競技者は武器の射撃速度を上げるため、武器を眺める機能、またはリロードのグリッチを悪用できないものとします。このルールの適用例：
 - 武器を眺める機能を利用して、武器アニメーションをキャンセルする。
 - 武器のリロードを開始し、武器を速やかに元の武器に戻す。
 - 競技者は、ルートビン、サプライドロップ、および/またはリスポーンビーコンを直接攻撃して、自身、あるいは他のプレイヤーを意図的に空中に飛ばしてはならない。
 - 本イベントの競技では、プレイヤーはキーボード及びマウス、Playstation®4 のコントローラー、または Xbox のコントローラーを使用できるものとします。
 - プレイヤーは、入力デバイスにマクロ機能を使用することはできないものとします。
 - プレイヤーは、ゲームプレイに影響を及ぼす、または自身に競争優位を与えるような、いかなるサードパーティー製アプリケーションやプログラムも利用できないものとします。
 - チームはイベント中のチーム内でのコミュニケーションに責任を持つものとします。
 - 北米およびヨーロッパリージョンの決勝ラウンドに参加するチームには、動画配信中の連絡手段として、特定のディスコードチャンネルへの参加が求められる場合があります。

G8.4.グリッチ

- ゲームを故障させる試みは禁止されています。
- 万が一、あるアクション、キル、ムーブやその他ゲーム内での動作が不正なグリッチによって引き起こされた場合、EA が判断した場合には、EA は単独の裁量により、その後の対処を決めるものとします。ここには、マッチのリスタート、または付録 A のセクション A6 (罰則) に定められたチームへ罰則を課すことなどが含まれますが、これに限定はされません。

G8.5.接続中断とゲームスタート

- プレイヤーの接続が中断した、またはゲームのロードがされなかった場合もマッチは継続します。
- あるグループのゲーム内マッチロビーで、ゲーム中に半数以上の競技者の接続が中断した場合、あるいは半数以上の競技者がゲームをロードできない場合、またはマッチが終了できない場合には、トーナメント公式担当者がこのグループのこのラウンドにマッチを追加できるものとします。

G8.6.ゲームファイル

- プレイヤーが編集できるゲームファイルは下記のものに限ります。
 - local.cfg
 - autoexec.cfg
- プレイヤーは上記ファイルのうち、下記の行のみを追加または編集できるものとします。
 -

- fps_max

G9.責任の制限

EA は下記の内容に対し責任を負いません。(1) 参加者、誤植、または本トーナメントに関連する設備やプログラムによって生じた不正確な情報。(2) ネットワークの誤動作、中断、切断を含むがこれに限定はされない、技術的欠陥。(3) トーナメントへのエントリープロセスにおける不正な介入。(4) トーナメントの運営または登録手続きにおける技術的エラーまたは人的エラー。(5) 郵便または電子メールによる連絡の遅れ、途絶、不達、誤り、破損または盗難。(6) 公式規則や必要事項またはエントリープロセスの要件に関する参加者の誤解を含む、何らかの理由による失格。

付録 H: メジャー1 追加ルール - 現在未適用 - 後日再編の可能性

H1. 概要

The ALGS Arlington Major（以下「メジャー1」とします）は ALGS の最初のメジャーで、米国テキサス州アーリントンにて 2020 年 3 月 13 日（金曜日）から 2020 年 3 月 15 日（日曜日）の期間に開催されます。

H2. 登録とチェックイン

H2.1. 登録の手続き

メジャー1に登録するには、各チームは、セクション 2 で概説されている手順に加えて、招待メールに記載された締め切り（受け取っている場合）または米国太平洋時間の 2020 年 3 月 6 日午前 12 時（以下「メジャー1 登録締め切り」）までに下記のステップを完了しなければなりません。

- チームキャプテン：メジャー1のウェブサイト（以下「メジャー1 サイト」）、[Battlefy.com/leagues/alg](https://battlefy.com/leagues/alg) にアクセスし、該当するトーナメントを選択し、「トーナメントに参加する」ボタンをクリックする。
- チームキャプテン：チーム名簿からメジャー1に参加する競技者を選んでチーム編成を行う。
- チームキャプテンチーム登録料を支払う
- チームのその他の競技参加者：招待を受諾してトーナメントに参加する。
- チーム内の全競技者：公式規則を読んだうえで同意し、宣言資格の保有および宣伝と責任の解除を提出する。

H2.2. イベントへのチェックイン

- 競技者は全員、イベント登録テーブルにてチェックインを行う必要があります。
- チームをイベントにチェックインできるようにするには、チームの競技者 3 人全員が揃っている必要があります。
- 競技者はイベントにチェックインする際に、登録用紙で名前を確認するために、政府発行の身分証明書を提示する必要があります。身分証明書の例は以下のとおりですが、これらに限定されるものではありません。パスポート、運転免許証、政府発行の身分証カード、または就労ビザ。
 - 居住地で未成年の競技者は、政府発行の ID が利用できない場合、学生証を提示できます。競技者の親または法定保護者も、承認を受けた政府発行の身分証明書を提示する必要があります。

イベントへのチェックイン方法の詳細については、2020 年 3 月 6 日までに、Battlefy アカウントに関連付けられたメールアドレスを使用して競技者に送付されます。

H3. 名簿のロックと変更

H3.1. 名簿のロック

名簿ロック期日である太平洋時間 2020 年 3 月 6 日の午前 12 時以降、名簿をメジャー1 サイト上で編集することができなくなります。チームはイベントのチェックイン時に名簿の変更を要請できます。

H3.2.名簿の変更

名簿ロック期日以降の名簿変更については、EA の承認を受けなければなりません。

登録されたチームの過半数がチームの変更を確認するために出席している場合、名簿の変更はチェックイン中に許可されます。

競技者がチェックインしていた場合、その競技者の同意がなければ、チームからその競技者を削除することはできません。

イベントでチームに追加されたプレイヤーは、セクション 2 および H2 で指定されたとおりに登録し、セクション 2 で述べられた応募資格の要件に適合する必要があります。

メジャー1 のプレーオフステージに進出する要件を満たしたチーム（以下、「メジャー1 プレーオフ進出チーム」）は、予選時のチーム名簿の競技者を最低 2 名残しておく必要があります。メジャー1 プレーオフ進出チームのうち、予選時のチーム名簿から競技者を 2 名以上変更したチームは、プレーオフ進出を放棄したものとし、新しいチームと見なされ、プレーオフステージに進出できなかったチームのうち ALGS ポイントの合計が最も高いチームと入れ替えられます。

H4. トーナメントのスケジュール

トーナメントの期間中、トーナメントの特定のステージのマッチが行われます。

- 2020 年 3 月 13 日（金曜日）オープンステージマッチ
- 2020 年 3 月 14 日（土曜日）プレーオフステージマッチ
- 2020 年 3 月 15 日（土曜日）決勝マッチ

2020 年 3 月 13 日（金曜日）および 2020 年 3 月 14 日（土曜日）の最初のマッチは、午前 10 時（米国中部標準時：CST）に開始します。2020 年 3 月 15 日（日曜日）の最初のマッチは、午後 12 時（米国中部標準時：CST）に開始されます。

各ラウンドの詳細なトーナメントスケジュールは、2020 年 3 月 9 日までに全競技者にメールで通知されます。

H5. トーナメント公式担当者

EA は、イベントにおいてトーナメントを管理するレフリーとトーナメント監督者（「トーナメント公式担当者」）を指定します。

トーナメント公式担当者は、ゲームのプレイ全部を監視するために、現場にいるものとします。

競技者は、メジャー1 の開催期間中、トーナメント公式担当者の指示に従うものとします。

トーナメント公式担当者は、各マッチの最終結果を、マッチのログファイルで提供されるデータから記録します。

各チームについて収集されるデータは次のとおりです。

- ランク

各プレイヤーから収集されるデータは次のとおりです。

- キャラクター
- 生き残り時間
- キル数
- 加えたダメージ
- 蘇生させたプレイヤー数
- リスポーンしたプレイヤー数
- デス数

H6. マッチ規則

H6.1. アカウントの使用とチームの作成

競技者がメジャー1で使用するアカウントはEAから提供されるものとします。競技者は、メジャー1のみで使用できるアカウント用の限定的なログインの詳細を受け取ります。アカウントはEAの単独所有物であり、競技者を含む個人によって私的に使用されることはありません。

競技者は自身を識別するユニークネーム（以下「ステージネーム」）を選択するように要求されます。デフォルトで、それ以外を要求されない限り、競技者の芸名は登録中に提示したEAアカウントIDと同一です。名前は他の競技者のステージネーム、および他の既存のEAアカウントIDとは異なっていなければならない、EAによって承認を受けるものとし、付録Aの要件を順守する必要があります。

H6.2. マップ

全てのマッチは以下のマップで行われます。

- ワールズエッジ

H6.3. ゲームの設定とファイル

H6.3.1. ゲームの設定

各マッチの全ての設定は、ゲームのスタンダードなランクリーグのデフォルト設定です。

H6.3.2. ゲームファイル

競技者は下記のゲームファイルのみを追加または編集できます。

- local.cfg
- autoexec.cfg

競技者は上記のファイル内の以下の行のみを追加または編集することができます。

- fps_max
- mat_letterbox_aspect_goal
- mat_letterbox_aspect_threshold

H6.4. グリッチ

ゲームを故障させる試みは禁止されています。

EA が、あるアクション、キル、ムーブ、または他ゲーム内の行為が権限のないエラーが原因だと判断した場合、EA は独自の裁量で、プレイの結果に応じてマッチのやり直しを決定します。

指定されたモードでのゲームプレイ中にインフラに影響を与える大規模な機能停止が起きた場合、EA はトーナメントが行われる形式を変更する権利を有しています。

H6.5. 一般的なマッチ規則

- 競技者は遅くともマッチ開始の 45 分前にデバイスへの接続、設定の変更、ゲーム内のコントロールの設定、ウォームアップをすることが認められています。この時間中にプレイヤーは以下のことを行う必要があります。
 - 与えられた全機器のテスト。
 - 競技者の全機器のテスト。
 - オーディオとチーム通信システムのテスト。
 - ゲーム内の設定の調整。
- 全設定と機器のテストが完了したら、設定用の 45 分間はウォームアップマッチに使うことができます。競技者は、各マッチの合間にレジェンドを変更することができます。
- いったんそのラウンドの最初のマッチ、またはファイナルが始まると、ウォームアップ、または練習マッチを行うことはできません。
 - 競技者はマッチ中、対戦相手のモニター、または投影画面を見ることはできません。
 - 競技者はマッチ中、対戦相手がモニターを見るのを妨害することはできません。
 - 競技者はメジャー1 の間中、マッチを行えるようにしておく必要があります。競技者はプレイできるように準備しておく必要があるという妥当な警告を与えられており、メジャー1 の会場を離れても、マッチの時間には戻ってくる責任があります。
- チームは、3 人の全メンバーが揃っていない状態でもマッチを開始することができます。マッチ開始時点で競技者が不在であっても、競技者なしでマッチを開始することができます。
- 競技者はマッチの合間に、休憩の延長を要求することができます。トーナメント公式担当者は、要求を拒否するか、時間制限を設けることができるものとし、競技者はその時間終了までに各持ち場に戻らなければなりません。
- 対戦相手にとって不公正な利点を得ていると競技者が感じる問題がある場合は、その問題点を注意点としてトーナメントの公式担当者に伝えなければなりません。競技者が、トーナメント公式担当者が同問題に適切に対処していないと考える場合、同競技者は、トーナメント監督者に当該の問題点の審査を要求することができるものとし、トーナメント監督者および EA による判定は拘束力を有します。
- 競技者は、マッチの開始を意図的に遅らせることはできないものとし、
- 競技者は、「圏外」タイマーを有効にしない手法、あるいは競技者が負傷を負うことなく（オレンジ色の）サークル外にすることができるその他手法を使用して、マップの通常境界を離れることはできないものとし、
- 競技者は、別のプレイヤーの入力デバイスを勝手に細工できないものとし、
- 競技者は、ゲームを変更するスクリプトを使用できないものとし、

- 競技者は、ゲームメカニックを悪用して、連続して同じエリア内で 30 秒の猶予時間を有効または無効にできないものとします。
- 競技者は、猶予時間が有効になるエリアを使用してマップ上の別のエリアに移動できませんが、同じ場所に繰り返し入ることはできません。
- 競技者は、マップ形状の片面のテクスチャを意図的に使って、通常であればキャラクターに発生していたダメージ回避することはできないものとします。
- 競技者は、マップ形状内に隠れることはできないものとします。
- 競技者は、ダウン状態で武器を射撃できないものとします。
- 競技者は、別のプレイヤーを復活させている間、武器を射撃できないものとします。
- 競技者は、目的外の競争優位を得るためにレジェンドのアビリティを利用できないものとします。これには、レジェンドの戦術アビリティやアルティメットアビリティのクールダウンを抑える悪用例も含まれます。
- 競技者は武器の射撃速度を上げるため、武器を眺める機能、またはリロードのグリッチを悪用できないものとします。
- 競技者は、ルートビン、サプライドロップ、リスポーンビーコン、またはその他のゲーム内オブジェクトをを直接攻撃して、自身、あるいは他のプレイヤーを意図的に空中に飛ばすことはできません。
- 競技者とチームは、マッチ中にコーチングを受けてはいけません。競技者と、チーム内の他競技者以外の他者とのいかなるコミュニケーションも、コーチングとみなすことができるものとします。
- 競技者はマッチ中、音楽を聴いたり、携帯電話を使用したり、あるいは EA 以外が提供するヘッドセットを使用したり（または EA 提供のヘッドセットを別のオーディオソースにつないだり）、もしくはチーム内の別の競技者以外の他者といずれの方法によっても、連絡することは許可されません。
- 競技者には指定の持ち場が与えられ、ゲームをセットアップ、トーナメント公式担当者の指示があったときのみ、プレイを開始するものとします。

H6.6. マッチのリスタート、中断、切断

すべての切断は、レフリーが検証しなければなりません。

下記の条件の両方が満たされると、マッチは「進行中」と判定されます。

- 競技者がマッチから削除される、および
- ゲーム内の「ラウンド 1」のタイマーが開始済みである。

マッチ進行中の判定が下される前に、機械のエラー、停電、技術的なエラーなど、競技者の制御できない要因によってマッチの中断が起きた場合は、マッチのリスタートが行われます。

マッチ進行中に、機材のエラー、停電、技術的なエラーなど、競技者が制御できない要因によってマッチの中断が発生した場合は、マッチは再開され、EA の決定により、完了したものと解釈および判断されます。EA の決定によって、ラウンドにマッチが追加される場合があります。中断の起きたマッチが完了したと判断された場合、各チームに与えられるポイント数を EA が決定します（このポイントはチームのマッチスコアまたはマッチポイントの閾値に寄与します）。

すべてのマッチ再開は、トーナメント監督者が決定します。

競技者は終了前に意図的にマッチから離れることはできません。

競技者が意図的に、進行中のマッチから離れる場合、そのマッチに再参加することはできず、マッチからの「切断」とは判定されません。

マッチ続行中に競技者が意図的にマッチを中断した場合、EA は違反を起こした競技者が属するチームを失格にする権利を有します。

H7.設備

H7.1.提供設備

メジャー1 では、以下の設備が提供されます。

- PC
- モニター
- 椅子
- テーブル
- ヘッドセット

H7.2.競技者機器

競技者は、以下の設備の提供が必要となります：

- キーボードとマウス：すべてのキーボードとマウスは、標準 USB インターフェイスを利用していなければなりません。

または

- コントローラー（PS4 または Xbox）：コントローラーは、所定の PC に有線接続できることが必須です。競技者は、コントローラーに必要なケーブルを持参しなければなりません。不公平を生じる可能性があるため、コントローラーにはマクロ機能の搭載、その他視覚的・物理的改造を行うことはできません。

- マウスパッド（任意）
- イヤホン（ヘッドホン）：すべてのイヤホンは 3.5mm ヘッドフォン接続端子を利用できる必要があります。

H7.3.規定の設備規則

- 競技者は、未承認のサードパーティアプリケーションまたはプログラムを使用することはできないものとします。
- 競技者は、提供されるコンピューターに対し、USB フラッシュドライブまたはその他ストレージデバイスを接続することはできないものとします。
- 競技者は、トーナメント公式担当者の承認なしに、ゲームファイルを変えたり、ドライバーを修正したりできないものとします。
- マッチ中、競技者は Origin クライアント、ゲームおよびその他必要なドライバーまたはドライバープログラム以外のアプリケーションブラウザまたはストリームを開くことはできないものとします。
- ボイスチャットは、公式が提供するシステムによってのみ行うことができます。その他のボイスチャットソフトウェアの使用は禁止します。

H7.4. 競技者設備規則

- 競技者は、メジャー1の会期中は、設備についての責任を負っています。
- 競技者は、マッチ開始前に、オーディオ設備が適切に機能するかを確認する責任があります。
- EAは、入力デバイスまたはその他の提供設備に関連する技術的問題について競技者のサポートに努めますが、そのような問題によるマッチ開始の遅延は認められません。
- 競技者は、ゲーム中に連続して、あるいは同時に作動される結果となるマクロまたはスクリプトの利用をすることはできないものとします。
- 競技者は、ヘッドセットと入力デバイス以外のいかなるデバイスもコンピューターに接続することは認められません。
- 競技者の設備は、競技者に不公平な競争優位を与えず、ゲームまたはトーナメントの運用に干渉せず、機能に特別な構成、ケーブル配線またはアダプターを必要とせず、およびサポート対象のプラットフォーム上でネイティブに作動するように設計されていなければなりません。EAは随時、すべての設備も点検し、不公平な競争優位を与えている疑いのある競技者設備の使用を拒否し、競技者に承認済み設備の使用を求める権利を有します。

付録1：オンライントーナメント 2 ルール

11. 概要

オンライントーナメント 2 は ALGS の 2 番目のオンライントーナメントであり、2020 年 3 月 21 日から 2020 年 3 月 23 日まで行われ、各地域で別個にトーナメントが開かれます。

オンライントーナメント 2 はゲームプレイの勝ち抜き戦で、複数のラウンドに分けて競技を行います。各ラウンドで所定の回数のマッチを行った後のチームの結果を比較し、どちらが次のラウンドに進出するかを決定します。決勝ラウンドでは所定の回数のマッチの後の結果を比較し、各地域のトーナメント優勝者を決定します。

12. 応募資格の追加要件

チーム内の各競技者はオンライントーナメント 2 に参加するには、太平洋時間 (PT) 2020 年 3 月 19 日の午後 2 時までに、PC プラットフォーム上で、ALGS への登録時に使用した EA アカウントを用い、「エーペックスレジェンズ」ランクリーグシリーズ 3 でダイヤモンド IV (4) 以上のランクを獲得しておく必要があります。

13. 登録とチェックイン

オンライントーナメント 2 に登録するために、各チームは 2020 年 3 月 19 日の午後 12 時 (太平洋時間) (以下「トーナメント 2 の登録の締め切り」) までに下記のステップを完了しなければなりません。

- チームキャプテン：Battlefy オンライントーナメント 2 のウェブページ (以下「トーナメント 2 サイト」) [Battlefy.com/leagues/algs](https://battlefy.com/leagues/algs) にて、該当するトーナメントを選択し「トーナメントに参加」ボタンをクリックする。
- チームキャプテン：トーナメント 2 サイトにて、チーム名簿からトーナメントに参加する競技者を選んでチーム編成を行い、この競技者にトーナメント参加の招待を送信する。
- チームのその他の競技参加者：招待を受諾してトーナメントに参加する。
- チームの全競技者：公式規則を読み、受諾する。

登録したチームは、トーナメント 2 サイト上にて、トーナメント開始の 1 時間前からトーナメント開始までの間にオンライントーナメントへのチェックインを行うことが求められます。チーム内の競技者全員がチェックインを行うと、オンライントーナメント 2 へのシーディングが行われます。

チーム名簿はトーナメント 2 の登録の締め切りまで編集が可能です。その時点で、チーム名簿はオンライントーナメント 2 に向け確定されたものとみなされます。

14. トーナメントの形式

14.1. チームの最大数

北米およびヨーロッパ地域では、それぞれ最大 **320** チームが参加するものとします。その他の地域では、それぞれ最大 **160** チームが参加するものとします。

14.2. シーディングとグルーピング

トーナメントの開始時、チームは最大 **20** のグループにランダムに分けられます。このグループ内でランダムにチームのシーディングが行われます。

14.3. ラウンド、決勝、優勝チームの決定

全てのチームは最初に、ラウンド **1** に入ります。トーナメント内のラウンドの総数は大会当日にトーナメントにチェックインした最終チーム数によって変わりますが、ラウンド数の上限は決められています。北米およびヨーロッパ地域では、ラウンド数の上限は決勝を含めて **5** ラウンドとします。その他の全地域では、ラウンド数の上限は決勝を含めて **4** ラウンドとします。

決勝よりも前の各ラウンドでは **4** 回のマッチを行います。各マッチでチームにポイントが加算されます。与えられるポイントについてはセクション **4.4**. 「スコアリング」で後述します。

各ラウンドのマッチが完了すると、各グループから、そのラウンドで最も高いラウンドスコア（セクション **4.4**. 「スコアリング」で後述）を獲得したチームが次のラウンドに進みます。全グループの合計で勝ち残っているのが **20** チーム未満の場合は、決勝に進みます。各グループから次のラウンドに進むチームの正確な数は、トーナメント初日にチェックインが締め切られた後、トーナメント **2** サイト上で各チームに通知されます。次のラウンドに進めなかったチームはイベントから除外されることとなります。

各ラウンドでは、各グループに可能な限り最大数のチームが割り当てられるようになっており、コンペティションの次のラウンドに進めるチームの数はグループごとに異なる場合があります。

決勝では **5** 回のマッチを行います。各マッチでチームにポイントが加算されます。与えられるポイントについてはセクション **14.4**. 「スコアリング」で後述します。決勝の全てのマッチが終了した後、このラウンドで最も高いラウンドスコア（セクション **14.4**. 「スコアリング」で後述）を獲得したチームが、当該地域のオンライントーナメント **2** の優勝チームとなります。

14.4. スコアリング

各マッチの終了時に、順位とチームの合計キル数に応じてチームにポイントが与えられます（以下「マッチスコア」）。

各マッチで与えられるポイントは次の通りです：

- 順位
- **1** 位： **12**

- 2位：9
- 3位：7
- 4位：5
- 5位：4
- 6位～7位：3
- 8位～10位：2
- 11位～15位：1
- 16位～20位：0
- キル数
- 各キルにつき1ポイント

チームがマッチに参加しなかった場合（当該チームからの競技者が誰もマッチを行わなかった場合）、このチームのマッチスコアは0ポイントとなります。

各ラウンドの最後に、チームの合計ポイントに、そのラウンドの全マッチのチームのマッチスコア（以下「ラウンドスコア」）が加算されます。

各マッチとラウンドの最終スコアは Battlefy トーナメント公式担当者に報告されます。各ラウンドの最後に、トーナメント2サイトを通じて各ラウンドの最終成績が通知されます。

14.5. タイブレイカー

2つ以上のチームのラウンドスコアが同点であった場合は、下記のようにして勝者を決定します（優先順位を降順に表記しています）。

○ シングルマッチスコア

- 同点の各チームの最高マッチスコアが、同点の全チームの最高シングルマッチスコアと比較されます。同点の各チームのためのラウンドで同じ、または異なるマッチが行われる場合があります。最高シングルマッチスコアを獲得したチームがタイブレイカーの勝者となります。例：チーム1とチーム2がラウンドスコア67で同点でした。チーム1の最高シングルマッチスコアはラウンド最初のマッチの20ポイントで、チーム2の最高シングルマッチスコアはラウンド2番目のマッチの22ポイントでした。チーム2がシングルマッチスコアのタイブレイカーの勝者です。全ての同点状態が解消される、または追加の個別マッチスコアが利用できなくなるまで、この作業がそのラウンドで行われた全マッチについて繰り返されます。例：チーム1とチーム2の最高シングルマッチスコアがマッチ1と3でそれぞれ20ポイントです。チーム1の、次に高いシングルマッチスコアが3回目のマッチで18ポイントであり、チーム2の、次に高いシングルマッチスコアが2回目のマッチの15ポイントです。チーム1がシングルマッチスコアのタイブレイカーの勝者です。シングルマッチスコアを比較した後も2つ以上のチームが同点である場合は、シングルマッチの最高順位で勝者を決定します。

○ シングルマッチの最高順位

- シングルマッチの、同点の各チームの最高順位が、同点の全チームのシングルマッチの最高順位と比較されます。同点の各チームで同じ、または異なるマッチの最高順位になる可能性があります。最高順位（最も小さい数字）のチームがタイブレイカーの勝者となります。シ

シングルマッチを1位で終わると、可能な最高順位になります。全ての同点状態が解消される、または追加の個別マッチが利用できなくなるまで、この作業がそのラウンドで行われた全マッチについて繰り返されます。シングルマッチスコアおよびシングルマッチの最高順位を比較した後も2つ以上のチームが同点で残る場合は、シングルマッチの合計キル数で勝者を決定します。

- シングルマッチの合計キル数
- シングルマッチでの、同点である各チームの最高の合計シングルキル数が、シングルマッチで同点である全チームの最高合計キル数と比較されます。シングルマッチで最もキル数の多いチームがタイブレーカーの勝者となります。全ての同点状態が解消される、または追加のマッチが利用できなくなるまで、この作業がそのラウンドで行われた全マッチについて繰り返されます。

15. トーナメントのスケジュール

15.1. 適用されるタイムゾーン

各リージョンのオンライントーナメントは、下記に定める各リージョンのタイムゾーンでの午後12時（正午）に開始されます。

- オーストラリアとニュージーランド
- AEDT
- 日本
- JST
- 韓国
- KST
- 東南アジア
- SGT
- 中東及びアフリカ
- TRT
- ヨーロッパ
- GMT
- 北米
- PT
- 南米
- BRT

15.2. 各ラウンドと決勝の開始時刻

全チームが参加する2020年3月21日のトーナメントスケジュールは次の通りです。

- ラウンド1：午後12時
- ラウンド2：午後2:30分
- ラウンド3：午後5時
- ラウンド4/決勝ラウンド（北米およびヨーロッパを除く全リージョン）：午後7時30分

ラウンド 5（北米およびヨーロッパの決勝ラウンド）は 2020 年 3 月 23 日の月曜日に行われます。詳しくはセクション 15.3.「決勝の動画配信」をご覧ください。

各ラウンドの具体的な開始時間は、上記のスケジュールから前後する場合があります。各マッチの具体的な開始時間は、トーナメント当日にトーナメント 2 サイトに掲載されます。

15.3. 決勝の動画配信

北米およびヨーロッパの決勝については、EA による動画配信が行われます。チームの全競技者は、参加確認のため、2020 年 3 月 23 日にグリニッジ標準時（ヨーロッパ）の午後 5 時 40 分、または太平洋時間（北米）の午後 5 時 40 分までにゲーム内のマッチロビーにいる必要があります。決勝の最初のマッチは、グリニッジ標準時（ヨーロッパ）午後 6 時および太平洋時間（北米）午後 6 時に開始します。

動画配信スケジュールの詳細については、2020 年 3 月 23 日までに参加競技者に向けてメールで連絡されます。

動画配信される決勝への参加資格を持つチームは、2020 年 3 月 21 日からオンライントーナメント 2 の最後まで、チーム名簿に記載されたいかなるメンバーも変更することはできません。

16. マッチ規則

- エーペックスレジェンズの適切なオンライントーナメントマッチ参加にあたっての固有コードが、トーナメント 2 サイト上に掲載されます。トーナメントの各グループ、およびラウンドごとに固有コードが設定される場合があります。
- エーペックスレジェンズのオンライントーナメントマッチへの参加方法を詳述したガイドは、トーナメントに先だって競技者にメールで配布されます。
- 競技者は LeagueOps@battlefy.com をメールの連絡先に追加してください。
- 競技者は ALGSLeagueOps@ea.com にメールしてガイドをリクエストすることも可能です。
- 競技者はコードを共有することはできません。競技者がコードを共有した場合、当該競技者とその所属チームには、付録 A のセクション A6（罰則）の記載に従って罰則が課せられる場合があります。
- マッチをストリーミング配信し、コードをストリーム内で表示するプレイヤーは、コードを共有するものと見なされます。
- 競技者はマッチに参加するため、セクション 15 に詳細が記載されている各マッチの予定開始時間に、ゲーム内のマッチロビーにいないければなりません。
- 競技者全員またはチームがいなくても、予定された開始時間にマッチを開始する場合があります。
- マッチへの参加ができなかった競技者やチームは、同じラウンドの次のマッチに参加することができます。
- マッチには 20 個未満のチームおよび／または 60 名未満のプレイヤーが参加できます。

- 次ラウンドに進める枠よりもチームの数が少なかった場合には、全てのチームが次のラウンドに進みます。

17. プレミア#1 への招待

順位確定によって決まった上位チームは、下記の内訳に従い、プレミア#1 に招待され、ライブイベント（詳細はセクション 4.4 に掲載）への旅行がプレゼントされます。

- 北米 (NA) = 上位 5 チーム
- ヨーロッパ (EU) = 上位 5 チーム
- 南米 (SA) = 上位 2 チーム
- 韓国 (KR) = 上位 2 チーム
- 日本 (JP) = 上位 2 チーム
- 東南アジア (GSEA) = 上位 1 チーム
- オーストラリア/ニュージーランド (ANZ) = 上位 1 チーム
- 中東及びアフリカ (MEA) = 上位 1 チーム

EA の裁量により、中国からも追加の 1 チームがプレミア#1 に招待されます。

招待メールで通知された締め切りまでに、招待を受けたチームがプレミア#1 への登録を完了しなかった場合、EA は自社の裁量で別のチームを招待する権利を有します。

EA は各オンライントーナメントごとに招待チームの内訳を変更する権利を有します。

プレミアイベントについて、詳細はセクション 4.2.2.を参照してください。

18. 追加のマッチガイドライン

18.1. ゲームプレイの設定

- 各マッチの全ての設定はエーペックスレジェンズのランクリーグのデフォルト設定です。
 - 各地域のマッチは、初めは下記のデータセンターでホストされます。
 - 北米：アイオワ（いずれか）
 - ヨーロッパ：フランクフルト（いずれか）
 - 南米：サンパウロ（いずれか）
 - オーストラリアとニュージーランド：シドニー（いずれか）
 - 日本：東京（いずれか）
 - 韓国：ソウル（いずれか）
 - 東南アジア：シンガポール（いずれか）
 - 中東及びアフリカ：フランクフルト（いずれか）
 - 技術的問題または接続の問題が発生して上記以外の別のデータセンターでマッチをホストする必要がある場合、新しいデータセンターの情報はトーナメント 2 サイトに掲載されません。

18.2. マップ

- 全てのマッチは下記マップの 1 つで行われます。
- ワールズエッジ

18.3. 一般的な規則

- トーナメント中、各自の設備とネットワーク接続については競技者が責任を持つものとします。
- マッチをストリーミングすることを選択した競技者は、最短でも 5 分遅延させて配信しなければなりません。
- 競技者は終了前にマッチを離脱し、ゲームロビーに戻ることはできないものとします。
- 競技者は、マッチの開始を意図的に遅らせることはできないものとします。
- 競技者は、ゲームを変更するスクリプトまたはプログラムを使用できないものとします。
- 競技者は、ゲームメカニックを悪用してエリア外での 30 秒の猶予時間を有効または無効にできないものとします。
- この例には、ジップライン、グラップル、ポータル、バルーンまたはその他のキャラクター能力を使用してエリア外の猶予時間が有効になる同エリアに繰り返し入ることが含まれます。
- 競技者はマップ形状の片面のテクスチャを意図的に使って、当該形状を使わなければ発生していたダメージを阻止または回避してはなりません。
- 競技者は、マップ形状内に隠れることはできないものとします。
- 競技者は、マップ上の目に見えない壁の陰に意図的に隠れることはできないものとします。
- 競技者は、ダウン状態で武器を射撃できないものとします。
- 競技者は、別のプレイヤーを復活させている間、武器を射撃できないものとします。
- 競技者は、目的外の競争優位を得るためにレジェンドのアビリティを利用できないものとします。これには、レジェンドの戦術アビリティやアルティメットアビリティのクールダウンを抑える悪用例も含まれます。
- 競技者は武器の射撃速度を上げるため、武器を眺める機能、またはリロードのグリッチを悪用できないものとします。
- 競技者は、ルートビン、サプライドロップ、および/またはリスポンビーコンを直接攻撃して、自身、あるいは他のプレイヤーを意図的に空中に飛ばしてはならない。
- 競技者とチームは、マッチ中にコーチングを受けてはいけません。競技者と、チーム内の他競技者以外の他者とのいかなるコミュニケーションも、コーチングとみなすことができるものとします。
- 本イベントの競技では、プレイヤーはキーボード及びマウス、Playstation®4 のコントローラー、または Xbox のコントローラーを使用できるものとします。
- プレイヤーは、入力デバイスにマクロ機能を使用することはできないものとします。
- 競技者は、ゲーム中に連続して、あるいは同時に作動される結果となるマクロまたはスクリプトの利用をすることはできないものとします。

- プレイヤーは、ゲームプレイに影響を及ぼす、または自身に競争優位を与えるような、いかなるサードパーティー製アプリケーションやプログラムも利用できないものとします。
- チームはイベント中のチーム内でのコミュニケーションに責任を持つものとします。
- 北米およびヨーロッパリージョンの決勝ラウンドに参加するチームには、動画配信中の連絡手段として、特定のディスコードチャンネルへの参加が求められる場合があります。

18.4. グリッチ

- ゲームを故障させる試みは禁止されています。
- 万が一、あるアクション、キル、ムーブやその他ゲーム内での動作が不正なグリッチによって引き起こされたら EA が判断した場合には、EA は単独の裁量により、その後の対処を決めるものとします。ここでは、マッチのリスタート、または付録 A のセクション A6（罰則）に定められたチームへ罰則を課すことなどが含まれますが、これに限定されるものではありません。

18.5. 接続中断とゲームスタート

- プレイヤーの接続が中断した、またはゲームのロードがされなかった場合もマッチは継続します。
- あるグループのゲーム内マッチロビーで、ゲーム中に 5 分の 1 以上の競技者の接続が中断した場合、あるいは 5 分の 1 以上の競技者がゲームをロードできない場合、またはマッチが終了できない場合には、トーナメント公式担当者がこのグループのこのラウンドにマッチを追加できるものとします。

18.6 ゲームファイル

競技者は下記のゲームファイルのみを追加または編集できるものとします。

- local.cfg
- autoexec.cfg

競技者は上記のファイル内の以下の行のみを追加または編集することができます。

- fps_max
- mat_letterbox_aspect_goal
- mat_letterbox_aspect_threshold

19. 責任の制限

EA は下記の内容に対し責任を負いません。(1) 参加者、誤植、または本トーナメントに関連する設備やプログラムによって生じた不正な情報。(2) ネットワークの誤動作、中断、切断を含むがこれに限定はされない、技術的欠陥。(3) トーナメントへのエントリープロセスにおける不正な介入。(4) トーナメントの運営または登録手続きにおける技術的エラーまたは人的エラー。(5) 郵便または電子メールによる連絡の遅れ、途絶、不達、誤り、破損または盗難。

(6) 公式規則や必要事項またはエントリープロセスの要件に関する参加者の誤解を含む、何らかの理由による失格。

110.賞金

オンライントーナメント#2 向けの以下の賞金は、下に記載された各地域のオンライントーナメント#2 の最終ランクに基づくチームに分配されます。以下に記載されている全賞金はオンライントーナメント 2 に参加したチームの 3 名の競技者間で公平に分配されます。

110.1.オンライントーナメント#2 に参加したオーストラリア及びニュージーランド、大東南アジア圏、韓国、日本、中東及びアフリカ、南米のチームへの賞金

最終ランク	賞金額（金額はすべて米ドル表記）
1（トーナメント勝者）	\$10,800
2	\$6,600
3	\$4,200
4	\$3,000
5	\$2,400

110.2.オンライントーナメント#2 に参加した北米、ヨーロッパのチームへの賞金

最終ランク	賞金額（金額はすべて米ドル表記）
1（トーナメント勝者）	\$21,600
2	\$13,200
3	\$8,400
4	\$6,000
5	\$4,800
6	\$4,200
7	\$3,600
8	\$3,000
9	\$2,400

10	\$1,800
----	---------

付録 J: オンライントーナメント 3 ルール

J1. 概要

オンライントーナメント 3 は ALGS の 3 番目のオンライントーナメントであり、2020 年 4 月 4 日から 2020 年 4 月 6 日まで行われ、各地域で別個にトーナメントが開かれます。

オンライントーナメント 3 はゲームプレイの勝ち抜き戦で、複数のラウンドに分けて競技を行います。各ラウンドで所定の回数のマッチを行った後のチームの結果を比較し、どちらが次のラウンドに進出するかを決定します。決勝ラウンドでは所定の回数のマッチの後の結果を比較し、各地域のトーナメント優勝者を決定します。

J2. 追加の応募資格の要件

チーム内の各競技者はオンライントーナメント 3 に参加するには、太平洋時間 (PT) 2020 年 4 月 2 日の午後 2 時まで、PC プラットフォーム上で、ALGS への登録時に使用した EA アカウントを用い、「エーペックスレジェンズ」ランクリークシリーズ 3 でプラチナ IV (4) 以上のランクを獲得しておく必要があります。

J3. 登録とチェックイン

オンライントーナメント 3 に登録するためには、各チームは 2020 年 4 月 2 日の午後 12 時 (PT) (以下「トーナメント 3 の登録の締め切り」) までに下記のステップを完了しなければなりません。

- チームキャプテン: Battlefy オンライントーナメント 3 のウェブページ (以下「トーナメント 3 サイト」) [Battlefy.com/leagues/alg](https://battlefy.com/leagues/alg)s にて、該当するトーナメントを選択し「トーナメントに参加」ボタンをクリックする。
- チームキャプテン: トーナメント 3 サイトにて、チーム名簿からトーナメントに参加する競技者を選んでチーム編成を行い、これらの競技者にトーナメント参加の招待を送信する。
- チームのその他の競技参加者: 招待を受諾してトーナメントに参加する。
- チームの全競技者: 公式規則を読み、受諾する。

登録したチームは、トーナメント 3 サイト上にて、トーナメント開始の 1 時間前からトーナメント開始までの間に、参加を確定するオンライントーナメントへのチェックインを行うことが求められます。チーム内の競技者全員がチェックインを行うと、オンライントーナメント 3 へのシーディングが行われます。

チーム名簿はトーナメント 3 の登録の締め切りまで編集が可能です。その時点で、チーム名簿はオンライントーナメント 3 に向け確定されたものとみなされます。

J4. トーナメントの形式

J4.1. チームの最大数

北米およびヨーロッパ地域では、それぞれ最大 320 チームが参加します。その他の地域では、それぞれ最大 160 チームが参加するものとします。

J4.2.シーディングとグルーピング

トーナメントの開始時、チームは最大 20 のグループにランダムに分けられます。このグループ内でランダムにチームのシーディングが行われます。

J4.3.ラウンド、決勝、優勝チームの決定

全てのチームは最初に、ラウンド 1 に入ります。トーナメント内のラウンドの総数は大会当日にトーナメントにチェックインした最終チーム数によって変わりますが、ラウンド数の上限は決められています。北米およびヨーロッパ地域では、ラウンド数の上限は決勝を含めて 5 ラウンドとします。その他の全地域では、ラウンド数の上限は決勝を含めて 4 ラウンドとします。

決勝よりも前の各ラウンドでは 4 回のマッチを行います。各マッチでチームにポイントが加算されます。与えられるポイントについてはセクション J4.4.「スコアリング」で後述します。

既定のラウンドでの全てのマッチが終了した後、各グループ内でそのラウンドで最も高いラウンドスコア（セクション J4.4.「スコアリング」で後述）を獲得したチームが次のラウンドに進みます。全グループの合計で勝ち残っているのが 20 チーム未満の場合に、決勝に進みます。各グループから次のラウンドに進むチームの正確な数は、トーナメント初日にチェックインが締め切られた後、トーナメント 3 サイト上で各チームに通知されます。次のラウンドに進めなかったチームはイベントから除外されることになります。

毎回のラウンドでは、各グループに可能な限り最大数のチームが割り当てられるようになっており、大会の次のラウンドに進めるチームの数はグループごとに異なる場合があります。

決勝では 5 回のマッチを行います。各マッチでチームにポイントが加算されます。与えられるポイントについてはセクション J4.4.「スコアリング」で後述します。決勝の全てのマッチが完了した後、このラウンドで最も高いラウンドスコア（セクション J4.4「スコアリング」で後述）を獲得したチームが、当該地域のオンライントーナメント 3 の優勝チームとなります。

J4.4.スコアリング

各マッチの終了時に、順位とチームの合計キル数に応じてチームにポイントが与えられます（以下「マッチスコア」）。

各マッチで与えられるポイントは次の通りです：

- 順位
- 1 位：12
- 2 位：9
- 3 位：7
- 4 位：5
- 5 位：4
- 6^位～7^位：3
- 8^位～10^位：2
- 11 位～15^位：1

- 16^位～20^位 : 0
- キル数
- 各キルにつき 1 ポイント

チームがマッチに参加しなかった場合（当該チームからの競技者が誰もマッチを行わなかった場合）、このチームのマッチスコアは 0 ポイントとなります。

各ラウンドの最後に、チームの合計ポイントに、そのラウンドの全マッチのチームのマッチスコア（以下「ラウンドスコア」）が加算されます。

各マッチとラウンドの最終スコアは **Battlefy** トーナメント公式担当者に報告されます。各ラウンドの最後に、トーナメント 3 サイトを通じて各ラウンドの最終成績が通知されます。

J4.5.タイブレイカー

2 つ以上のチームのラウンドスコアが同点であった場合は、下記のようにして勝者を決定します（優先順位を降順に表記しています）。

- シングルマッチスコア
 - 同点の各チームの最高マッチスコアが、同点の全チームの最高シングルマッチスコアと比較されます。同点の各チームのためのラウンドで同じ、または異なるマッチが行われる場合があります。最高シングルマッチスコアを獲得したチームがタイブレイカーの勝者となります。例：チーム 1 とチーム 2 がラウンドスコア 67 で同点でした。チーム 1 の最高シングルマッチスコアはラウンド最初のマッチの 20 ポイントで、チーム 2 の最高シングルマッチスコアはラウンド 2 番目のマッチの 22 ポイントでした。チーム 2 がシングルマッチスコアのタイブレイカーの勝者です。全ての同点状態が解消される、または追加の個別マッチスコアが利用できなくなるまで、この作業がそのラウンドで行われた全マッチについて繰り返されます。例：チーム 1 とチーム 2 の最高シングルマッチスコアがマッチ 1 と 3 でそれぞれ 20 ポイントです。チーム 1 の、次に高いシングルマッチスコアが 3 回目のマッチで 18 ポイントであり、チーム 2 の、次に高いシングルマッチスコアが 2 回目のマッチの 15 ポイントです。チーム 1 がシングルマッチスコアのタイブレイカーの勝者です。シングルマッチスコアを比較した後も 2 つ以上のチームが同点である場合は、シングルマッチの最高順位で勝者を決定します。
- シングルマッチの最高順位
 - シングルマッチの、同点の各チームの最高順位が、同点の全チームのシングルマッチの最高順位と比較されます。同点の各チームで同じ、または異なるマッチの最高順位になる可能性があります。最高順位（最も小さい数字）のチームがタイブレイカーの勝者となります。シングルマッチを 1 位で終わると、可能な最高順位になります。全ての同点状態が解消される、または追加の個別マッチが利用できなくなるまで、この作業がそのラウンドで行われた全マッチについて繰り返されます。シングルマッチスコアおよびシングルマッチの最高順位を比較した後も 2 つ以上のチームが同点で残る場合は、シングルマッチの合計キル数で勝者を決定します。
- シングルマッチの合計キル数
 - シングルマッチでの、同点である各チームの最高の合計シングルキル数が、シングルマッチで同点である全チームの最高合計キル数と比較されます。シングルマッチで最もキル数の多いチームがタイブレイカーの勝者となります。全ての同点状態が解消される、または追加の

マッチが利用できなくなるまで、この作業がそのラウンドで行われた全マッチについて繰り返されます。

J5. トーナメントのスケジュール

J5.1.適用されるタイムゾーン

各リージョンのオンライントーナメントは、下記に定める各リージョンのタイムゾーンでの午後 12 時（正午）に開始されます。

- オーストラリアとニュージーランド
- AEDT
- 日本
- JST
- 韓国
- KST
- 東南アジア
- SGT
- 中東及びアフリカ
- TRT
- ヨーロッパ
- GMT
- 北米
- PT
- 南米
- BRT

J5.2.各ラウンドと決勝の開始時刻

全チームが参加する 2020 年 4 月 18 日のトーナメントスケジュールは次の通りです。

- ラウンド 1：午後 12 時
- ラウンド 2：午後 2:30 分
- ラウンド 3：午後 5 時
- ラウンド 4/決勝ラウンド（北米およびヨーロッパを除く全リージョン）：午後 7 時 30 分

ラウンド 5（北米およびヨーロッパの決勝ラウンド）は 2020 年 4 月 6 日の月曜日に行われます。詳しくはセクション J5.3.「決勝の動画配信」をご覧ください。

各ラウンドの具体的な開始時間は、上記のスケジュールから前後する場合があります。各マッチの具体的な開始時間は、トーナメント当日にトーナメント 3 サイトに掲載されます。

J5.3.決勝の動画配信

北米およびヨーロッパの決勝については、EA による動画配信が行われます。チームの全競技者は、グリニッジ標準時（ヨーロッパ）または太平洋時間（北米）で 2020 年 4 月 6 日の午後 5 時 40 分までにゲーム内のマッチロビーに入り、参加を確定してください。決勝の最初のマッチ

は、グリニッジ標準時（ヨーロッパ）午後 6 時および太平洋時間（北米）午後 6 時に開始します。

動画配信スケジュールの詳細については、2020 年 4 月 6 日までに参加競技者に向けてメールで連絡されます。

動画配信される決勝への参加資格を持つチームは、2020 年 4 月 4 日からオンライントーナメント 3 の最後まで、チーム名簿に記載されたいかなるメンバーも変更することはできません。

J6. マッチ規則

- エーペックスレジェンズの適切なオンライントーナメントマッチ参加にあたっての固有コードが、トーナメント 3 サイト上に掲載されます。トーナメントの各グループ、およびラウンドごとに固有コードが設定される場合があります。
- エーペックスレジェンズのオンライントーナメントマッチへの参加方法を詳述したガイドは、トーナメントに先だって各競技者にメールで配布されます。
- 競技者は LeagueOps@battlefy.com をメールの連絡先に追加してください。
- 競技者は ALGSLeagueOps@ea.com にメールしてガイドをリクエストすることも可能です。
-
- 競技者はコードを共有することはできません。競技者がコードを共有した場合、当該競技者とその所属チームには、付録 A のセクション A6（罰則）の記載に従って罰則が課せられる場合があります。
- マッチのストリーミングを選択し、コードをストリーム内で表示する競技者は、コードを共有するものと見なされます。
- 競技者はマッチに参加するため、セクション J5 に詳細が記載されている各マッチの予定開始時間に、ゲーム内のマッチロビーにいなければなりません。
- 競技者またはチームが全員揃っていても、予定された開始時間にマッチを開始する場合があります。
- マッチへの参加ができなかった競技者やチームは、同じラウンドの次のマッチに参加することができます。
- マッチには 20 未満のチームおよび／または 60 名未満の競技者が参加できます。
- 次ラウンドに進める枠よりもチームの数が少なかった場合には、全てのチームが次のラウンドに進みます。

J7. プレミア#2 への招待

順位確定によって決まった上位チームは、下記の内訳に従い、プレミア#2 に招待され、ライブイベント（詳細はセクション 4.4 に記載）への旅行がプレゼントされます。

- 北米（NA）= 上位 5 チーム
- ヨーロッパ（EU）= 上位 5 チーム
- 南米（SA）= 上位 2 チーム
- 韓国（KR）= 上位 2 チーム
- 日本（JP）= 上位 2 チーム
- 東南アジア（GSEA）= 上位 2 チーム
- オーストラリア/ニュージーランド（ANZ）= 上位 1 チーム

- 中東及びアフリカ (MEA) = 上位 1 チーム

招待メールで通知された締め切りまでに、招待を受けたチームがプレミア#2 への登録を完了しなかった場合、EA は自社の裁量で新しいチームを招待する権利を有します。

EA は各オンライントーナメントごとに招待チームの内訳を変更する権利を有します。

プレミアイベントについての詳細情報はセクション 4.2.2. に記載されています。

J8. 追加のマッチガイドライン

J8.1. ゲームプレイの設定

- 各マッチの全ての設定はエーペックスレジェンズのランクリーグのデフォルト設定です。
 -
- 各地域のマッチは、初めは下記のデータセンターでホストされます。
 - 北米：アイオワ (いずれか)
 - ヨーロッパ：フランクフルト (いずれか)
 - 南米：サンパウロ (いずれか)
 - オーストラリアとニュージーランド：シドニー (いずれか)
 - 日本：東京 (いずれか)
 - 韓国：ソウル (いずれか)
 - 東南アジア：シンガポール (いずれか)
 - 中東及びアフリカ：フランクフルト (いずれか)
- 技術的問題または接続の問題が発生して上記以外の別のデータセンターでマッチをホストする必要が生じた場合、新しいデータセンターの情報はトーナメント 3 サイトに掲載されません。

J8.2. マップ

- 全てのマッチは下記マップの 1 つで行われます。
 - ワールドエッジ

J8.3. 一般的な規則

- トーナメント中、各自の設備とネットワーク接続については競技者が責任を持つものとします。
- マッチをストリーミングすることを選択した競技者は、最小でも 5 分遅延させて配信しなければなりません。
- 競技者は終了前にマッチを離脱し、ゲームロビーに戻ることはできないものとします。
- 競技者は、マッチの開始を意図的に遅らせることはできないものとします。
- 競技者は、ゲームを変更するスクリプトまたはプログラムを使用できないものとします。
 -
- 競技者は、ゲームメカニックを悪用してエリア外での 30 秒の猶予時間を有効または無効にできないものとします。

- この例には、ジップライン、グラップル、ポータル、バルーンまたはその他のキャラクター能力を使用してエリア外の猶予時間が有効になる同エリアに繰り返し入ることが含まれます。
- 競技者はマップ形状の片面のテクスチャを意図的に使って、当該形状を使わなければ発生していたダメージを阻止または回避してはなりません。
- 競技者は、マップ形状内に隠れることはできないものとします。
- 競技者は、マップ上の目に見えない壁の陰に意図的に隠れることはできないものとします。
- 競技者は、ダウン状態で武器を射撃できないものとします。
- 競技者は、別のプレイヤーを復活させている間、武器を射撃できないものとします。
- 競技者は、目的外の競争優位を得るためにレジェンドのアビリティを利用できないものとします。これには、レジェンドの戦術アビリティやアルティメットアビリティのクールダウンを抑える悪用例も含まれます。
- 競技者は武器の射撃速度を上げるため、武器を眺める機能、またはリロードのグリッチを悪用できないものとします。
- 競技者は、ルートビン、サプライドロップ、および/またはリスポーンビーコンを直接攻撃して、自身、あるいは他のプレイヤーを意図的に空中に飛ばしてはならない。
- 競技者とチームは、マッチ中にコーチングを受けてはいけません。競技者と、チーム内の他競技者以外の他者とのいかなるコミュニケーションも、コーチングとみなすことができるものとします。
- 本イベントの競技では、競技者はキーボードおよびマウス、Playstation®4 のコントローラー、または Xbox のコントローラーを使用できるものとします。
- 競技者は、入力デバイスでマクロ機能を使用することはできないものとします。
- 競技者は、ゲーム中に連続して、あるいは同時に作動される結果となるマクロまたはスクリプトの利用をすることはできないものとします。
- 競技者は、ゲームプレイに影響を及ぼす、または自身に競争優位を与えるような、いかなるサードパーティー製アプリケーションやプログラムも利用できないものとします。
- チームはイベント中のチーム内でのコミュニケーションに責任を持つものとします。
- 北米およびヨーロッパリージョンの決勝ラウンドに参加するチームには、動画配信中の連絡手段として、特定のディスコードチャンネルへの参加が求められる場合があります。

J8.4.グリッチ

- ゲームを故障させる試みは禁止されています。
- 万が一、あるアクション、キル、ムーブやその他ゲーム内での動作が不正なグリッチによって引き起こされたら EA が判断した場合には、EA は単独の裁量により、その後の対処を決めるものとします。ここには、マッチのリスタート、または付録 A のセクション A6 (罰則) に定められたチームへ罰則を課すことなどが含まれますが、これに限定されるものではありません。

J8.5.接続中断とゲームスタート

- プレイヤーの接続が中断した、またはゲームのロードがされなかった場合もマッチは継続します。
- あるグループのゲーム内マッチロビーで、ゲーム中に 5 分の 1 以上の競技者の接続が中断した場合、あるいは 5 分の 1 以上の競技者がゲームをロードできない場合、またはマッチが

終了できない場合には、トーナメント公式担当がこのグループのこのラウンドにマッチを追加できるものとします。

J8.6 ゲームファイル

競技者は下記のゲームファイルのみを追加または編集できるものとします。

- local.cfg
- autoexec.cfg

競技者は上記のファイル内の以下の行のみを追加または編集することができます。

- fps_max
- mat_letterbox_aspect_goal
- mat_letterbox_aspect_threshold

J9. 責任の制限

EA は下記の内容に対し責任を負いません。(1) 参加者、誤植、または本トーナメントに関連する設備やプログラムによって生じた不正確な情報。(2) ネットワークの誤動作、中断、切断を含むがこれに限定はされない、技術的欠陥。(3) トーナメントへのエントリープロセスにおける不正な介入。(4) トーナメントの運営または登録手続きにおける技術的エラーまたは人的エラー。(5) 郵便または電子メールによる連絡の遅れ、途絶、不達、誤り、破損または盗難。(6) 公式規則や必要事項またはエントリープロセスの要件に関する参加者の誤解を含む、何らかの理由による失格。

付録 K：オンライントーナメント 4 ルール

K1. 概要

オンライントーナメント 4 は ALGS の 4 番目のオンライントーナメントであり、2020 年 4 月 18 日から 2020 年 4 月 20 日まで行われ、各地域で別個にトーナメントが開かれます。

オンライントーナメント 4 はゲームプレイの勝ち抜き戦で、複数のラウンドに分けて競技を行います。各ラウンドで所定の回数のマッチを行った後のチームの結果を比較し、どちらが次のラウンドに進出するかを決定します。決勝ラウンドでは所定の回数のマッチの後の結果を比較し、各地域のトーナメント優勝者を決定します。

K2. 追加の応募資格の要件

チーム内の各競技者がオンライントーナメント 4 に参加するには、太平洋時間 (PT) 2020 年 4 月 16 日の午後 2 時までに、PC プラットフォーム上で、ALGS への登録時に使用した EA アカウントを用い、「エーペックスレジェンズ」ランクリークシリーズ 3 でプラチナ IV (4) 以上のランクを獲得しておく必要があります。

K3. 登録およびチェックイン

オンライントーナメント 4 に登録するためには、各チームが 2020 年 4 月 16 日の午後 12 時 (PT) (以下「トーナメント 4 の登録の締め切り」) までに下記のステップを完了しなければなりません。

- チームキャプテン：Battlefy オンライントーナメント 4 のウェブページ (以下「トーナメント 4 サイト」) [Battlefy.com/leagues/algs](https://battlefy.com/leagues/algs) にて、該当するトーナメントを選択し「トーナメントに参加」ボタンをクリックする。
- チームキャプテン：トーナメント 4 サイトにて、チーム名簿からトーナメントに参加する競技者を選んでチーム編成を行い、これらの競技者にトーナメント参加の招待を送信する。
- チームのその他の競技参加者：招待を受諾してトーナメントに参加する。
- チームの全競技者：公式規則を読み、受諾する。

登録したチームは、トーナメント 4 サイト上にて、トーナメント開始の 1 時間前からトーナメント開始までの間に、参加を確定するオンライントーナメントへのチェックインを行うことが求められます。競技者は登録サイトの ALGS 登録の手続き中に提供された EA アカウント ID を用いてチェックインしなければなりません。チーム内の競技者全員がチェックインを行うと、オンライントーナメント 4 へのシーディングが行われます。

チーム名簿はトーナメント 4 の登録の締め切りまで編集が可能です。その時点で、チーム名簿はオンライントーナメント 4 に向け確定されたものとみなされます。

K4. トーナメントの形式

K4.1. チームの最大数

北米およびヨーロッパ地域では、それぞれ最大 320 チームが参加するものとします。その他の地域では、それぞれ最大 160 チームが参加するものとします。

K4.2.シーディングとグルーピング

トーナメントの開始時、チームは最大 20 のグループにランダムに分けられます。このグループ内でランダムにチームのシーディングが行われます。

K4.3.ラウンド、決勝、優勝チームの決定

全てのチームは最初に、ラウンド 1 に入ります。トーナメント内のラウンドの総数は大会当日にトーナメントにチェックインした最終チーム数によって変わりますが、ラウンド数の上限は決められています。北米およびヨーロッパ地域では、ラウンド数の上限は決勝を含めて 5 ラウンドとします。その他の全地域では、ラウンド数の上限は決勝を含めて 4 ラウンドとします。

決勝よりも前の各ラウンドでは 4 回のマッチを行います。各マッチでチームにポイントが加算されます。与えられるポイントについてはセクション K4.4.「スコアリング」で後述します。

既定のラウンドでの全てのマッチが終了した後、各グループ内でそのラウンドで最も高いラウンドスコア（セクション K4.4.「スコアリング」で後述）を獲得したチームが次のラウンドに進みます。全グループの合計で勝ち残っているのが 20 チーム未満の場合に、決勝に進みます。各グループから次のラウンドに進むチームの正確な数は、トーナメント初日にチェックインが締め切られた後、トーナメント 4 サイト上で各チームに通知されます。次のラウンドに進めなかったチームはイベントから除外されることとなります。

毎回のラウンドでは、各グループに可能な限り最大数のチームが割り当てられるようになっており、大会の次のラウンドに進めるチームの数はグループごとに異なる場合があります。

決勝では 5 回のマッチを行います。各マッチでチームにポイントが加算されます。与えられるポイントについてはセクション K4.4.「スコアリング」で後述します。決勝の全てのマッチが終了した後、このラウンドで最も高いラウンドスコア（セクション K4.4「スコアリング」で後述）を獲得したチームが、当該地域のオンライントーナメント 4 の優勝チームとなります。

K4.4.スコアリング

各マッチの終了時に、順位とチームの合計キル数に応じてチームにポイントが与えられます（以下「マッチスコア」）。

各マッチで与えられるポイントは次の通りです：

- 順位
- 1^位：12
- 2^位：9
- 3^位：7
- 4^位：5
- 5^位：4
- 6^位～7^位：3

- 8位 ~ 10位 : 2
- 11位 ~ 15位 : 1
- 16位 ~ 20位 : 0
- キル数
- 各キルにつき 1 ポイント

チームがマッチに参加しなかった場合（当該チームからの競技者が誰もマッチを行わなかった場合）、このチームのマッチスコアは 0 ポイントとなります。

各ラウンドの最後に、チームの合計ポイントに、そのラウンドの全マッチのチームのマッチスコア（以下「ラウンドスコア」）が加算されます。

各マッチとラウンドの最終スコアは **Battlefly** トーナメント公式担当者に報告されます。各ラウンドの最後に、トーナメント 4 サイトを通じて各ラウンドの最終成績が通知されます。

K4.5. タイブレイカー

2 つ以上のチームのラウンドスコアが同点であった場合は、下記のようにして勝者を決定します（優先順位を降順に表記しています）。

- シングルマッチスコア
 - 同点の各チームの最高マッチスコアが、同点の全チームの最高シングルマッチスコアと比較されます。同点の各チームのためのラウンドで同じ、または異なるマッチが行われる場合があります。最高シングルマッチスコアを獲得したチームがタイブレイカーの勝者となります。例：チーム 1 とチーム 2 がラウンドスコア 67 で同点でした。チーム 1 の最高シングルマッチスコアはラウンド最初のマッチの 20 ポイントで、チーム 2 の最高シングルマッチスコアはラウンド 2 番目のマッチの 22 ポイントでした。チーム 2 がシングルマッチスコアのタイブレイカーの勝者です。全ての同点状態が解消される、または追加の個別マッチスコアが利用できなくなるまで、この作業がそのラウンドで行われた全マッチについて繰り返されます。例：チーム 1 とチーム 2 の最高シングルマッチスコアがマッチ 1 と 3 でそれぞれ 20 ポイントです。チーム 1 の、次に高いシングルマッチスコアが 3 回目のマッチで 18 ポイントであり、チーム 2 の、次に高いシングルマッチスコアが 2 回目のマッチの 15 ポイントです。チーム 1 がシングルマッチスコアのタイブレイカーの勝者です。シングルマッチスコアを比較した後も 2 つ以上のチームが同点である場合は、シングルマッチの最高順位で勝者を決定します。
- シングルマッチの最高順位
 - シングルマッチの、同点の各チームの最高順位が、同点の全チームのシングルマッチの最高順位と比較されます。同点の各チームで同じ、または異なるマッチの最高順位になる可能性があります。最高順位（最も小さい数字）のチームがタイブレイカーの勝者となります。シングルマッチを 1 位で終わると、可能な最高順位になります。全ての同点状態が解消される、または追加の個別マッチが利用できなくなるまで、この作業がそのラウンドで行われた全マッチについて繰り返されます。シングルマッチスコアおよびシングルマッチの最高順位を比較した後も 2 つ以上のチームが同点で残る場合は、シングルマッチの合計キル数で勝者を決定します。
- シングルマッチの合計キル数
- シングルマッチでの、同点である各チームの最高の合計シングルキル数が、シングルマッチで同点である全チームの最高合計キル数と比較されます。シングルマッチで最もキル数の

多いチームがタイブレーカーの勝者となります。全ての同点状態が解消される、または追加のマッチが利用できなくなるまで、この作業がそのラウンドで行われた全マッチについて繰り返されます。

K5. トーナメントのスケジュール

K5.1.適用されるタイムゾーン

各リージョンのオンライントーナメントは、下記に定める各リージョンのタイムゾーンでの午後 12 時（正午）に開始されます。

- オーストラリアとニュージーランド
 - AEST
- 日本
 - JST
- 韓国
 - KST
- 東南アジア
 - SGT
- 中東及びアフリカ
 - TRT
- ヨーロッパ
 - BST
- 北米
 - PDT
- 南米
 - BRT

K5.2.各ラウンドと決勝の開始時刻

全チームが参加する 2020 年 4 月 18 日のトーナメントスケジュールは次の通りです。

- ラウンド 1：午後 12 時
- ラウンド 2：午後 2:30 分
- ラウンド 3：午後 5 時
- ラウンド 4/決勝ラウンド（北米およびヨーロッパを除く全リージョン）：午後 7 時 30 分

ラウンド 5（北米およびヨーロッパの決勝ラウンド）は 2020 年 4 月 20 日の月曜日に行われます。詳しくはセクション K5.3.「決勝の動画配信」をご覧ください。

各ラウンドの具体的な開始時間は、上記のスケジュールから前後する場合があります。各マッチの具体的な開始時間は、トーナメント当日にトーナメント 4 サイトに掲載されます。

K5.3.決勝の動画配信

北米およびヨーロッパの決勝については、EA による動画配信が行われます。チームの全競技者は、英国夏時間（ヨーロッパ）または太平洋時間（北米）で 2020 年 4 月 20 日の午後 5 時 40

分までにゲーム内のマッチロビーに入り、参加を確定してください。決勝の最初のマッチは、英国夏時間（ヨーロッパ）午後 6 時および太平洋時間（北米）午後 6 時に開始します。

動画配信スケジュールの詳細については、2020 年 4 月 20 日までに参加競技者に向けてメールで連絡されます。

動画配信される決勝への参加資格を持つチームは、2020 年 4 月 18 日からオンライントーナメント 4 の最後まで、チーム名簿に記載されたいかなるメンバーを変更することはできません。

K6. マッチ規則

- エーペックスレジェンズの適切なオンライントーナメントマッチ参加にあたっての固有コードが、トーナメント 4 サイト上に掲載されます。トーナメントの各グループ、およびラウンドごとに固有コードが設定される場合があります。
- エーペックスレジェンズのオンライントーナメントマッチへの参加方法を詳述したガイドは、トーナメントに先だって各競技者にメールで配布されます。
- 競技者は LeagueOps@battlefy.com をメールの連絡先に追加してください。
- 競技者は ALGSLeagueOps@ea.com にメールしてガイドをリクエストすることも可能です。
- 競技者はコードを共有することはできません。競技者がコードを共有した場合、当該競技者とその所属チームには、付録 A のセクション A6（罰則）の記載に従って罰則が課せられる場合があります。
- マッチのストリーミングを選択し、コードをストリーム内で表示する競技者は、コードを共有するものと見なされます。
- 各マッチの開始前に、チームキャプテンは各マッチ用のカスタムゲーム内ロビーでチーム名を入力する必要があります。ロビーで入力したチーム名は、トーナメント 4 サイトの登録中に定められたチーム名と一致しなければなりません。チーム名の変更で唯一許可される例は、制限された文字数に達した場合にチーム名を短縮することです。
- 競技者はマッチに参加するため、セクション K5 に詳細が記載されている各マッチの予定開始時間に、ゲーム内のマッチロビーにいないければなりません。
- 競技者またはチームが全員揃っていない場合でも、予定された開始時間にマッチを開始する場合があります。
- マッチへの参加ができなかった競技者やチームは、同じラウンドの次のマッチに参加することができます。
- マッチには 20 未満のチームおよび／または 60 名未満の競技者が参加できます。
- 次ラウンドに進める枠よりもチームの数が少なかった場合には、全てのチームが次のラウンドに進みます。

K7. 追加のマッチガイドライン

K7.1. ゲームプレイの設定

- 各マッチの全ての設定はエーペックスレジェンズのランクリーグのデフォルト設定です。
-
- 各地域のマッチは、初めは下記のデータセンターでホストされます。
- 北米：アイオワ（いずれか）

- ヨーロッパ：フランクフルト（いずれか）
- 南米：サンパウロ（いずれか）
- オーストラリアとニュージーランド：シドニー（いずれか）
- 日本：東京（いずれか）
- 韓国：ソウル（いずれか）
- 東南アジア：シンガポール（いずれか）
- 中東及びアフリカ：フランクフルト（いずれか）
- 技術的問題または接続の問題が発生して上記以外の別のデータセンターでマッチをホストする必要が生じた場合、新しいデータセンターの情報はトーナメント 4 サイトに掲載されません。

K7.2. マップ

- 全てのマッチは下記マップの 1 つで行われます。
- ワールズエッジ&キングスキャニオン
 - ラウンド 320：
 - マッチ 1 & 2：ワールズエッジ
 - マッチ 3 & 4：キングスキャニオン
 - ラウンド 160：
 - マッチ 1 & 2：キングスキャニオン
 - マッチ 3 & 4：ワールズエッジ
 - ラウンド 80：
 - マッチ 1 & 2：ワールズエッジ
 - マッチ 3 & 4：キングスキャニオン
 - ラウンド 40：
 - マッチ 1 & 2：キングスキャニオン
 - マッチ 3 & 4：ワールズエッジ
 - ラウンド 20
 - マッチ 1 & 2：ワールズエッジ
 - マッチ 3、4、5：キングスキャニオン

K7.3. 一般的な規則

- トーナメント中、各自の設備とネットワーク接続については競技者が責任を持つものとします。
- マッチをストリーミングすることを選択した競技者は、最小でも 5 分遅延させて配信しなければなりません。
- 競技者は終了前にマッチを離脱し、ゲームロビーに戻ることはできないものとします。
- 競技者は、マッチの開始を意図的に遅らせることはできないものとします。
- 競技者は、ゲームを変更するスクリプトまたはプログラムを使用できないものとします。
- 競技者は、ゲームメカニックを悪用してエリア外での 30 秒の猶予時間を有効または無効にできないものとします。
- この例には、ジップライン、グラップル、ポータル、バルーンまたはその他のキャラクター能力を使用してエリア外の猶予時間が有効になる同エリアに繰り返し入ることが含まれません。

- 競技者はマップ形状の片面のテクスチャを意図的に使って、当該形状を使わなければ発生していたダメージを阻止または回避してはなりません。
- 競技者は、マップ形状内に隠れることはできないものとします。
- 競技者は、マップ上の目に見えない壁の陰に意図的に隠れることはできないものとします。
- 競技者は、ダウン状態で武器を射撃できないものとします。
- 競技者は、別のプレイヤーを復活させている間、武器を射撃できないものとします。
- 競技者は、目的外の競争優位を得るためにレジェンドのアビリティを利用できないものとします。これには、レジェンドの戦術アビリティやアルティメットアビリティのクールダウンを抑える悪用例も含まれます。
- 競技者は武器の射撃速度を上げるため、武器を眺める機能、またはリロードのグリッチを悪用できないものとします。
- 競技者は、ルートビン、サプライドロップ、および/またはリスポンビーコンを直接攻撃して、自身、あるいは他のプレイヤーを意図的に空中に飛ばしてはならない。
- 競技者とチームは、マッチ中にコーチングを受けてはいけません。競技者と、チーム内の他競技者以外の他者とのいかなるコミュニケーションも、コーチングとみなすことができるものとします。
- 本イベントの競技では、競技者はキーボードおよびマウス、Playstation®4 のコントローラー、または Xbox のコントローラーを使用できるものとします。
 - 競技者は、入力デバイスでマクロ機能を使用することはできないものとします。
 - 競技者は、ゲーム中に連続して、あるいは同時に作動される結果となるマクロまたはスクリプトの利用をすることはできないものとします。
- 競技者は、ゲームプレイに影響を及ぼす、または自身に競争優位を与えるような、いかなるサードパーティー製アプリケーションやプログラムも利用できないものとします。
- チームはイベント中のチーム内でのコミュニケーションに責任を持つものとします。
 - 北米およびヨーロッパリージョンの決勝ラウンドに参加するチームには、動画配信中の連絡手段として、特定のディスコードチャンネルへの参加が求められる場合があります。

K7.4.グリッチ

- ゲームを故障させる試みは禁止されています。
- 万が一、あるアクション、キル、ムーブやその他ゲーム内での動作が不正なグリッチによって引き起こされた場合、EA が判断した場合には、EA は単独の裁量により、その後の対処を決めるものとします。ここには、マッチのリスタート、または付録 A のセクション A6（罰則）に定められたチームへ罰則を課すことなどが含まれますが、これに限定されるものではありません。

K7.5.接続中断とゲームスタート

- プレイヤーの接続が中断した、またはゲームのロードがされなかった場合もマッチは継続します。
- あるグループのゲーム内マッチロビーで、ゲーム中に 5 分の 1 以上の競技者の接続が中断した場合、あるいは 5 分の 1 以上の競技者がゲームをロードできない場合、またはマッチが終了できない場合には、トーナメント公式担当者がこのグループのこのラウンドにマッチを追加できるものとします。

K7.6. ゲームファイル

競技者は下記のゲームファイルのみを追加または編集できるものとします。

- local.cfg
- autoexec.cfg

競技者は上記のファイル内の以下の行のみを追加または編集することができます。

- fps_max
- mat_letterbox_aspect_goal
- mat_letterbox_aspect_threshold

K8. 責任の制限

EA は下記の内容に対し責任を負いません。(1) 参加者、誤植、または本トーナメントに関連する設備やプログラムによって生じた不正確な情報。(2) ネットワークの誤動作、中断、切断を含むがこれに限定はされない、技術的欠陥。(3) トーナメントへのエントリープロセスにおける不正な介入。(4) トーナメントの運営または登録手続きにおける技術的エラーまたは人的エラー。(5) 郵便または電子メールによる連絡の遅れ、途絶、不達、誤り、破損または盗難。(6) 公式規則や必要事項またはエントリープロセスの要件に関する参加者の誤解を含む、何らかの理由による失格。

K9. 賞金

オンライントーナメント#4 向けの以下の賞金は、下に記載された各地域のオンライントーナメント#4 の最終ランクに基づくチームに分配されます。以下に記載されている全賞金はオンライントーナメント 4 に参加したチームの 3 名の競技者間で公平に分配されます。

K9.1. オンライントーナメント#4 に参加したオーストラリア及びニュージーランド、東南アジア、韓国、日本、中東及びアフリカ、南米のチームへの賞金

最終ランク	賞金額 (金額はすべて米ドル表記)
1 (トーナメント勝者)	\$3,600
2	\$2,220
3	\$1,380
4	\$990
5	\$810

K9.2. オンライントーナメント#4 に参加した北米、ヨーロッパのチームへの賞金

最終ランク	賞金額（金額はすべて米ドル表記）
1（トーナメント勝者）	\$7,200
2	\$4,410
3	\$2,790
4	\$2,010
5	\$1,650
6	\$1,410
7	\$1,185
8	\$975
9	\$780
10	\$590

付録 L：オンライントーナメント 5 ルール

L1. 概要

オンライントーナメント 5 は ALGS の 5 番目のオンライントーナメントであり、2020 年 5 月 2 日から 2020 年 5 月 3 日までオンラインで行われ、各地域で別個にトーナメントが開かれます。

オンライントーナメント 5 はゲームプレイの勝ち抜き戦で、複数のラウンドに分けて競技を行います。各ラウンドで所定の回数のマッチを行った後のチームの結果を比較し、どちらが次のラウンドに進出するかを決定します。決勝ラウンドでは所定の回数のマッチの後の結果を比較し、各地域のトーナメント優勝者を決定します。

L2. 追加の応募資格の要件

チーム内の各競技者がオンライントーナメント 5 に参加するには、太平洋時間 (PT) 2020 年 4 月 30 日木曜日の午後 2 時までに、PC プラットフォーム上で、ALGS への登録時に使用した EA アカウントを用い、「エーペックスレジェンズ」ランクリーグシリーズ 3 のスプリット 2 でプラチナ IV 以上のランクを獲得しておく必要があります。

L3. 登録およびチェックイン

オンライントーナメント 5 に登録するには、各チームは 2020 年 4 月 30 日木曜日の午後 12 時 (PT) (以下「トーナメント 5 の登録の締め切り」) までに下記のステップを終了しなければなりません。

- チームキャプテン：Battlefy オンライントーナメント 5 のウェブページ (以下「トーナメント 5 サイト」) [Battlefy.com/leagues/algs](https://battlefy.com/leagues/algs) にて、該当するトーナメントを選択し「トーナメントに参加」ボタンをクリックする。
- チームキャプテン：トーナメント 5 サイトにて、チーム名簿からトーナメントに参加する競技者を選んでチーム編成を行い、これらの競技者にトーナメント参加の招待を送信する。
- チームのその他の競技参加者：招待を受諾してトーナメントに参加する。
- チームの全競技者：公式規則を読み、受諾する。

登録したチームは、トーナメント 5 サイト上にて、トーナメント開始の 1 時間前からトーナメント開始までの間に、参加を確定するオンライントーナメントへのチェックインを行うことが求められます。競技者は登録サイトの ALGS 登録の手続き中に提供された EA アカウント ID を用いてチェックインしなければなりません。チーム内の競技者全員がチェックインを行うと、オンライントーナメント 5 へのシーディングが行われます。

チーム名簿はトーナメント 5 の登録の締め切りまで編集が可能です。その時点で、チーム名簿はオンライントーナメント 5 に向け確定されたものとみなされます。

L4. トーナメントの形式

L4.1. チームの最大数

北米およびヨーロッパ地域では、それぞれ最大 320 チームが参加します。その他の地域では、それぞれ最大 160 チームが参加するものとします。

L4.2.シーディングとグルーピング

トーナメントの開始時、チームは最大 20 のグループにランダムに分けられます。このグループ内でランダムにチームのシーディングが行われます。

L4.3.ラウンド、決勝、優勝チームの決定

全てのチームは最初に、ラウンド 1 に入ります。トーナメント内のラウンドの総数は大会当日にトーナメントにチェックインした最終チーム数によって変わりますが、ラウンド数の上限は決められています。北米およびヨーロッパ地域では、ラウンド数の上限は決勝を含めて 5 ラウンドとします。その他の全地域では、ラウンド数の上限は決勝を含めて 4 ラウンドとします。

決勝よりも前の各ラウンドでは 4 回のマッチを行います。各マッチでチームにポイントが加算されます。与えられるポイントについてはセクション L4.4.「スコアリング」で後述します。

既定のラウンドでの全てのマッチが終了した後、各グループ内でそのラウンドで最も高いラウンドスコア（セクション L4.4.「スコアリング」で後述）を獲得したチームが次のラウンドに進みます。全グループの合計で勝ち残っているのが 20 チーム未満の場合に、決勝に進みます。各グループから次のラウンドに進むチームの正確な数は、トーナメント初日にチェックインが締め切られた後、トーナメント 5 サイト上で各チームに通知されます。次のラウンドに進めなかったチームはイベントから除外されることになります。

毎回のラウンドでは、各グループに可能な限り最大数のチームが割り当てられるようになっており、大会の次のラウンドに進めるチームの数はグループごとに異なる場合があります。

決勝では 5 回のマッチを行います。各マッチでチームにポイントが加算されます。与えられるポイントについてはセクション L4.4.「スコアリング」で後述します。決勝の全てのマッチが終了した後、このラウンドで最も高いラウンドスコア（セクション L4.4.「スコアリング」で後述）を獲得したチームが、当該地域のオンライントーナメント 5 の優勝チームとなります。

L4.4.スコアリング

各マッチの終了時に、順位とチームの合計キル数に応じてチームにポイントが与えられます（以下「マッチスコア」）。

各マッチで与えられるポイントは次の通りです：

- 順位
- 1^位 : 12
- 2^位 : 9
- 3^位 : 7
- 4^位 : 5
- 5^位 : 4
- 6^位 ~ 7^位 : 3

- 8^位 ~ 10^位 : 2
- 11^位 ~ 15^位 : 1
- 16^位 ~ 20^位 : 0
- キル数
- 各キルにつき 1 ポイント

チームがマッチに参加しなかった場合（当該チームからの競技者が誰もマッチを行わなかった場合）、このチームのマッチスコアは 0 ポイントとなります。

各ラウンドの最後に、チームの合計ポイントに、そのラウンドの全マッチのチームのマッチスコア（以下「ラウンドスコア」）が加算されます。

各マッチとラウンドの最終スコアは **Battlefly** トーナメント公式担当者に報告されます。各ラウンドの最後に、トーナメント 5 サイトを通じて各ラウンドの最終成績が通知されます。

L4.5.タイブレイカー

2 つ以上のチームのラウンドスコアが同点であった場合は、下記のようにして勝者を決定します（優先順位を降順に表記しています）。

- シングルマッチスコア
 - 同点の各チームの最高マッチスコアが、同点の全チームの最高シングルマッチスコアと比較されます。同点の各チームのためのラウンドで同じ、または異なるマッチが行われる場合があります。最高シングルマッチスコアを獲得したチームがタイブレイカーの勝者となります。例：チーム 1 とチーム 2 がラウンドスコア 67 で同点でした。チーム 1 の最高シングルマッチスコアはラウンド最初のマッチの 20 ポイントで、チーム 2 の最高シングルマッチスコアはラウンド 2 番目のマッチの 22 ポイントでした。チーム 2 がシングルマッチスコアのタイブレイカーの勝者です。全ての同点状態が解消される、または追加の個別マッチスコアが利用できなくなるまで、この作業がそのラウンドで行われた全マッチについて繰り返されます。例：チーム 1 とチーム 2 の最高シングルマッチスコアがマッチ 1 と 3 でそれぞれ 20 ポイントです。チーム 1 の、次に高いシングルマッチスコアが 3 回目のマッチで 18 ポイントであり、チーム 2 の、次に高いシングルマッチスコアが 2 回目のマッチの 15 ポイントです。チーム 1 がシングルマッチスコアのタイブレイカーの勝者です。シングルマッチスコアを比較した後も 2 つ以上のチームが同点である場合は、シングルマッチの最高順位で勝者を決定します。
- シングルマッチの最高順位
 - シングルマッチの、同点の各チームの最高順位が、同点の全チームのシングルマッチの最高順位と比較されます。同点の各チームで同じ、または異なるマッチの最高順位になる可能性があります。最高順位（最も小さい数字）のチームがタイブレイカーの勝者となります。シングルマッチを 1 位で終わると、可能な最高順位になります。全ての同点状態が解消される、または追加の個別マッチが利用できなくなるまで、この作業がそのラウンドで行われた全マッチについて繰り返されます。シングルマッチスコアおよびシングルマッチの最高順位を比較した後も 2 つ以上のチームが同点で残る場合は、シングルマッチの合計キル数で勝者を決定します。
- シングルマッチの合計キル数
 - シングルマッチでの、同点である各チームの最高の合計シングルキル数が、シングルマッチで同点である全チームの最高合計キル数と比較されます。シングルマッチで最もキル数の

多いチームがタイブレーカーの勝者となります。全ての同点状態が解消される、または追加のマッチが利用できなくなるまで、この作業がそのラウンドで行われた全マッチについて繰り返されます。

L5. トーナメントのスケジュール

L5.1.適用されるタイムゾーン

各リージョンのオンライントーナメントは、下記に定める各リージョンのタイムゾーンでの午後 12 時（正午）に開始されます。

- オーストラリアとニュージーランド
 - AEST
- 日本
 - JST
- 韓国
 - KST
- 東南アジア
 - SGT
- 中東及びアフリカ
 - TRT
- ヨーロッパ
 - BST
- 北米
 - PDT
- 南米
 - BRT

L5.2.各ラウンドと決勝の開始時刻

全チームが参加する 2020 年 5 月 2 日（土曜日）のトーナメントスケジュールは次の通りです。

-
- ラウンド 1：午後 12 時
- ラウンド 2：午後 2:30 分
- ラウンド 3：午後 5 時
- ラウンド 4/決勝ラウンド（北米およびヨーロッパを除く全リージョン）：午後 7 時 30 分

ラウンド 5（北米およびヨーロッパの決勝ラウンド）は 2020 年 5 月 3 日の日曜日に行われます。詳しくはセクション L5.3.「決勝の動画配信」をご覧ください。

各ラウンドの具体的な開始時間は、上記のスケジュールから前後する場合があります。北米またはヨーロッパのトーナメントラウンドが 2020 年 5 月 2 日のこの地域の適用されるタイムゾーンで午後 11 時 59 分までに開始されない場合、残りのラウンドは 2020 年 5 月 3 日に終了するものとします。各マッチの具体的な開始時間は、トーナメント当日にトーナメント 5 サイトに掲載されます。

L5.3.決勝の動画配信

北米およびヨーロッパの決勝については、EAによる動画配信が行われます。チームの全競技者は、英国夏時間（ヨーロッパ）または太平洋時間（北米）で2020年5月3日（日曜日）の午後5時40分までにゲーム内のマッチロビーに入り、参加を確定する必要があります。決勝の最初のマッチは、英国夏時間（ヨーロッパ）午後6時および太平洋時間（北米）午後6時に開始します。

動画配信スケジュールの詳細については、2020年5月3日までに参加競技者に向けてメールで連絡されます。

動画配信される決勝への参加資格を持つチームは、2020年5月2日からオンライントーナメント5の最後まで、チーム名簿に記載されたいかなるメンバーを変更することはできません。

L6. マッチ規則

- エーペックスレジェンズの適切なオンライントーナメントマッチ参加にあたっての固有コードが、トーナメント5サイトに掲載されます。トーナメントの各グループ、およびラウンドごとに固有コードが設定される場合があります。
- エーペックスレジェンズのオンライントーナメントマッチへの参加方法を詳述したガイドは、トーナメントに先だって各競技者にメールで配布されます。
- 競技者は LeagueOps@battlefy.com をメールの連絡先に追加してください。
- 競技者は ALGSLeagueOps@ea.com にメールしてガイドをリクエストすることも可能です。
- 競技者はコードを共有することはできません。競技者がコードを共有した場合、当該競技者とその所属チームには、付録AのセクションA6「罰則」に従って罰則が課せられる場合があります。
- マッチのストリーミングを選択し、コードをストリーム内で表示する競技者は、コードを共有するものと見なされます。
- 各マッチの開始前に、チームキャプテンは各マッチ用のカスタムゲーム内ロビーでチーム名を入力する必要があります。ロビーで入力したチーム名は、トーナメント5サイトの登録中に定められたチーム名と一致しなければなりません。チーム名の変更で唯一許可される例は、制限された文字数に達した場合にチーム名を短縮することです。
- 競技者はマッチに参加するため、セクションL5.「トーナメントスケジュール」に詳細が記載されている各マッチの予定開始時間に、ゲーム内のマッチロビーにいる必要があります。
- 競技者またはチームが全員揃っていなくても、予定された開始時間にマッチを開始する場合があります。
- マッチへの参加ができなかった競技者やチームは、同じラウンドの次のマッチに参加することができます。
- マッチには20未満のチームおよび/または60名未満の競技者が参加できます。
- 次ラウンドに進める枠よりもチームの数が少なかった場合には、全てのチームが次のラウンドに進みます。

L7. 追加のマッチガイドライン

L7.1.ゲームプレイの設定

- 各マッチの全ての設定はエーペックスレジェンズのランクリーグのデフォルト設定です。
 -
- 各地域のマッチは、初めは下記のデータセンターでホストされます。
 - 北米：アイオワ（いずれか）
 - ヨーロッパ：フランクフルト（いずれか）
 - 南米：サンパウロ（いずれか）
 - オーストラリアとニュージーランド：シドニー（いずれか）
 - 日本：東京（いずれか）
 - 韓国：ソウル（いずれか）
 - 東南アジア：シンガポール（いずれか）
 - 中東及びアフリカ：フランクフルト（いずれか）
- 技術的問題または接続の問題が発生して上記以外の別のデータセンターでマッチをホストする必要が生じた場合、新しいデータセンターの情報はトーナメント 5 サイトに掲載されま
す。

L7.2.マップ

- 全てのマッチは下記マップの 1 つで行われます。
 - ワールズエッジ&キングスキャニオン
 - ラウンド 320 :
 - マッチ 1 & 2 : キングスキャニオン
 - マッチ 3 & 4 : ワールズエッジ
 - ラウンド 160 :
 - マッチ 1 & 2 : ワールズエッジ
 - マッチ 3 & 4 : キングスキャニオン
 - ラウンド 80 :
 - マッチ 1 & 2 : キングスキャニオン
 - マッチ 3 & 4 : ワールズエッジ
 - ラウンド 40 :
 - マッチ 1 & 2 : ワールズエッジ
 - マッチ 3 & 4 : キングスキャニオン
 - ラウンド 20
 - マッチ 1 & 2 : キングスキャニオン
 - マッチ 3、4 & 5 : ワールズエッジ

L7.3.一般的な規則

- トーナメント中、各自の設備とネットワーク接続については競技者が責任を持つものと
します。
- マッチをストリーミングすることを選択した競技者は、最小でも 5 分遅延させて配信し
なければなりません。
- 競技者は終了前にマッチを離脱し、ゲームロビーに戻ることはできないものとします。
- 競技者は、マッチの開始を意図的に遅らせることはできないものとします。
- 競技者は、ゲームを変更するスクリプトまたはプログラムを使用できないものとします。
 -

- 競技者は、ゲームメカニックを悪用してエリア外での 30 秒の猶予時間を有効または無効にできないものとします。
 - この例には、ジップライン、グラップル、ポータル、バルーンまたはその他のキャラクター能力を使用してエリア外の猶予時間が有効になる同エリアに繰り返し入ることが含まれます。
- 競技者はマップ形状の片面のテクスチャを意図的に使って、当該形状を使わなければ発生していたダメージを阻止または回避してはなりません。
- 競技者は、マップ形状内に隠れることはできないものとします。
- 競技者は、マップ上の目に見えない壁の陰に意図的に隠れることはできないものとします。
- 競技者は、ダウン状態で武器を射撃できないものとします。
- 競技者は、別のプレイヤーを復活させている間、武器を射撃できないものとします。
- 競技者は、目的外の競争優位を得るためにレジェンドのアビリティを利用できないものとします。これには、レジェンドの戦術アビリティやアルティメットアビリティのクールダウンを抑える悪用例も含まれます。
- 競技者は武器の射撃速度を上げるため、武器を眺める機能、またはリロードのグリッチを悪用できないものとします。
- 競技者は、ルートピン、サプライドロップ、および/またはリスポンビーコンを直接攻撃して、自身、あるいは他のプレイヤーを意図的に空中に飛ばしてはならない。
- 競技者とチームは、マッチ中にコーチングを受けてはいけません。競技者と、チーム内の他競技者以外の他者とのいかなるコミュニケーションも、コーチングとみなすことができるものとします。
- 本イベントの競技では、競技者はキーボードおよびマウス、Playstation®4 のコントローラー、または Xbox のコントローラーを使用できるものとします。
 - 競技者は、入力デバイスでマクロ機能を使用することはできないものとします。
 - 競技者は、ゲーム中に連続して、あるいは同時に作動される結果となるマクロまたはスクリプトの利用をすることはできないものとします。
- 競技者は、ゲームプレイに影響を及ぼす、または自身に競争優位を与えるような、いかなるサードパーティー製アプリケーションやプログラムも利用できないものとします。
- チームはイベント中のチーム内でのコミュニケーションに責任を持つものとします。
 - 北米およびヨーロッパリージョンの決勝ラウンドに参加するチームには、動画配信中の連絡手段として、特定のディスコードチャンネルへの参加が求められる場合があります。

L7.4.グリッチ

- ゲームを故障させる試みは禁止されています。
- 万が一、あるアクション、キル、ムーブやその他ゲーム内での動作が不正なグリッチによって引き起こされたら EA が判断した場合には、EA は単独の裁量により、その後の対処を決めるものとします。ここには、マッチのリスタート、または付録 A のセクション A6. 「罰則」に定められたチームへ罰則を課すことなどが含まれますが、これに限定されるものではありません。

L7.5.接続中断とゲームスタート

- プレイヤーの接続が中断した、またはゲームのロードがされなかった場合もマッチは継続します。

- あるグループのゲーム内マッチロビーで、ゲーム中に5分の1以上の競技者の接続が中断した場合、あるいは5分の1以上の競技者がゲームをロードできない場合、またはマッチが終了できない場合には、トーナメント公式担当者がこのグループのこのラウンドにマッチを追加できるものとします。

L7.6 ゲームファイル

競技者は下記のゲームファイルのみを追加または編集できるものとします。

- local.cfg
- autoexec.cfg

競技者は上記のファイル内の以下の行のみを追加または編集することができます。

- fps_max
- mat_letterbox_aspect_goal
- mat_letterbox_aspect_threshold

L8. 責任の制限

EA は下記の内容に対し責任を負いません。(1) 参加者、誤植、または本トーナメントに関連する設備やプログラムによって生じた不正確な情報。(2) ネットワークの誤動作、中断、切断を含むがこれに限定はされない、技術的欠陥。(3) トーナメントへのエントリープロセスにおける不正な介入。(4) トーナメントの運営または登録手続きにおける技術的エラーまたは人的エラー。(5) 郵便または電子メールによる連絡の遅れ、途絶、不達、誤り、破損または盗難。(6) 公式規則や必要事項またはエントリープロセスの要件に関する参加者の誤解を含む、何らかの理由による失格。

L9. 賞金

オンライントーナメント 5 向けの以下の賞金は、下に記載された各地域のオンライントーナメント 5 の最終ランクに基づくチームに分配されます。以下に記載されている全賞金はオンライントーナメント 5 に参加したチームの 3 名の競技者間で公平に分配されます。

L9.1 オンライントーナメント 5 に参加したオーストラリアおよびニュージーランド、東南アジア、韓国、日本、中東およびアフリカ、南米のチームへの賞金

最終ランク	賞金額 (金額はすべて米ドル表記)
1 (トーナメント勝者)	\$3,600
2	\$2,220
3	\$1,380
4	\$990
5	\$810

L9.2.オンライントーナメント 5 に参加した北米、ヨーロッパのチームへの賞金

最終ランク	賞金額（金額はすべて米ドル表記）
1（トーナメント勝者）	\$7,200
2	\$4,410
3	\$2,790
4	\$2,010
5	\$1,650
6	\$1,410
7	\$1,185
8	\$975
9	\$780
10	\$590

付属書類 M : オンライントーナメント 6 の規則

M1. 概要

オンライントーナメント 6 は ALGS の 6 番目のオンライントーナメントであり、2020 年 5 月 30 日から 2020 年 5 月 31 日までオンラインで行われ、各地域で別個にトーナメントが開かれます。

オンライントーナメント 6 はゲームプレイの勝ち抜き戦で、複数のラウンドに分けて競技を行います。各ラウンドで所定の回数のマッチを行った後のチームの結果を比較し、どちらが次のラウンドに進出するかを決定します。決勝ラウンドでは所定の回数のマッチの後の結果を比較し、各地域のトーナメント優勝者を決定します。

M2. 応募資格の追加要件

チーム内の各競技者がオンライントーナメント 6 に参加するには、太平洋時間 (PT) 2020 年 5 月 28 日木曜日の午後 1 時まで、PC プラットフォーム上で、ALGS への登録時に使用した EA アカウントを用い、「エーペックスレジェンズ」ランクリーグシリーズ 4 のスプリット 1 でゴールド IV 以上のランクを獲得しておく必要があります。

M3. 登録とチェックイン

オンライントーナメント 6 に登録するには、各チームは 2020 年 5 月 28 日木曜日の午後 12 時 (PT) (以下「トーナメント 6 の登録の締め切り」) までに下記のステップを終了しなければなりません。

- チームキャプテン : Battlefy オンライントーナメント 6 のウェブページ (以下「トーナメント 6 サイト」) [Battlefy.com/algstournament](https://battlefy.com/algstournament) にて、該当するトーナメントを選択し「トーナメントに参加」ボタンをクリックする。
- チームキャプテン : トーナメント 6 サイトにて、チーム名簿からトーナメントに参加する競技者を選んでチーム編成を行い、これらの競技者にトーナメント参加の招待を送信する。
- チームのその他の競技参加者 : 招待を受諾してトーナメントに参加する。
- チームの全競技者 : 公式規則を読み、受諾する。

登録したチームは、トーナメント 6 サイト上にて、トーナメント開始の 1 時間前からトーナメント開始までの間に、参加を確定するオンライントーナメントへのチェックインを行うことが求められます。競技者は登録サイトの ALGS 登録の手続き中に提供された EA アカウント ID を用いてチェックインしなければなりません。チーム内の競技者全員がチェックインを行うと、オンライントーナメント 6 へのシーディングが行われます。

チーム名簿はトーナメント 6 の登録の締め切りまで編集が可能です。その時点で、チーム名簿はオンライントーナメント 6 に向け確定されたものとみなされます。

M4. トーナメントの形式

M4.1. チームの最大数

北米およびヨーロッパ地域では、それぞれ最大 320 チームが参加します。その他の地域では、それぞれ最大 160 チームが参加するものとします。

M4.2. シーディングとグループピング

トーナメントの開始時、チームは最大 20 のグループにランダムに分けられます。このグループ内でランダムにチームのシーディングが行われます。

M4.3. ラウンド、決勝、優勝チームの決定

全てのチームは最初に、ラウンド 1 に入ります。トーナメント内のラウンドの総数は大会当日にトーナメントにチェックインした最終チーム数によって変わりますが、ラウンド数の上限は決められています。北米およびヨーロッパ地域では、ラウンド数の上限は決勝を含めて 5 ラウンドとします。その他の全地域では、ラウンド数の上限は決勝を含めて 4 ラウンドとします。

決勝よりも前の各ラウンドでは 4 回のマッチを行います。各マッチでチームにポイントが加算されます。与えられるポイントについてはセクション M4.4 「スコアリング」で後述します。

既定のラウンドでの全てのマッチが終了した後、各グループ内でそのラウンドで最も高いラウンドスコア（セクション M4.4 「スコアリング」で後述）を獲得したチームが次のラウンドに進みます。全グループの合計で勝ち残っているのが 20 チーム未満の場合に、決勝に進みます。各グループから次のラウンドに進むチームの正確な数は、トーナメント初日にチェックインが締め切られた後、トーナメント 6 サイト上で各チームに通知されます。次のラウンドに進めなかったチームはイベントから除外されることになります。

毎回のラウンドでは、各グループに可能な限り最大数のチームが割り当てられるようになっており、大会の次のラウンドに進めるチームの数はグループごとに異なる場合があります。

決勝では 5 回のマッチを行います。各マッチでチームにポイントが加算されます。与えられるポイントについてはセクション M4.4 「スコアリング」で後述します。決勝の全てのマッチが終了した後、このラウンドで最も高いラウンドスコア（セクション M4.4 「スコアリング」で後述）を獲得したチームが、当該地域のオンライントーナメント 6 の優勝チームとなります。

M4.4. スコアリング

各マッチの終了時に、順位とチームの合計キル数に応じてチームにポイントが与えられます（以下「マッチスコア」）。

各マッチで与えられるポイントは次の通りです：

- 順位
- 1^位：12
- 2^位：9
- 3^位：7
- 4^位：5
- 5^位：4

- 6^位 ~ 7^位 : 3
- 8^位 ~ 10^位 : 2
- 11^位 ~ 15^位 : 1
- 16^位 ~ 20^位 : 0
- キル数
- 各キルにつき 1 ポイント

チームがマッチに参加しなかった場合（当該チームからの競技者が誰もマッチを行わなかった場合）、このチームのマッチスコアは 0 ポイントとなります。

各ラウンドの最後に、チームの合計ポイントに、そのラウンドの全マッチのチームのマッチスコア（以下「ラウンドスコア」）が加算されます。

各マッチとラウンドの最終スコアは **Battlefly** トーナメント公式担当者に報告されます。各ラウンドの最後に、トーナメント 6 サイトを通じて各ラウンドの最終成績が通知されます。

M4.5.タイブレイカー

2 つ以上のチームのラウンドスコアが同点であった場合は、下記のようにして勝者を決定します（優先順位を降順に表記しています）。

- シングルマッチスコア
 - 同点の各チームの最高マッチスコアが、同点の全チームの最高シングルマッチスコアと比較されます。同点の各チームのためのラウンドで同じ、または異なるマッチが行われる場合があります。最高シングルマッチスコアを獲得したチームがタイブレイカーの勝者となります。例：チーム 1 とチーム 2 がラウンドスコア 67 で同点でした。チーム 1 の最高シングルマッチスコアはラウンド最初のマッチの 20 ポイントで、チーム 2 の最高シングルマッチスコアはラウンド 2 番目のマッチの 22 ポイントでした。チーム 2 がシングルマッチスコアのタイブレイカーの勝者です。全ての同点状態が解消される、または追加の個別マッチスコアが利用できなくなるまで、この作業がそのラウンドで行われた全マッチについて繰り返されます。例：チーム 1 とチーム 2 の最高シングルマッチスコアがマッチ 1 と 3 でそれぞれ 20 ポイントです。チーム 1 の、次に高いシングルマッチスコアが 3 回目のマッチで 18 ポイントであり、チーム 2 の、次に高いシングルマッチスコアが 2 回目のマッチの 15 ポイントです。チーム 1 がシングルマッチスコアのタイブレイカーの勝者です。シングルマッチスコアを比較した後も 2 つ以上のチームが同点である場合は、シングルマッチの最高順位で勝者を決定します。
- シングルマッチの最高順位
 - シングルマッチの、同点の各チームの最高順位が、同点の全チームのシングルマッチの最高順位と比較されます。同点の各チームで同じ、または異なるマッチの最高順位になる可能性があります。最高順位（最も小さい数字）のチームがタイブレイカーの勝者となります。シングルマッチを 1 位で終わると、可能な最高順位になります。全ての同点状態が解消される、または追加の個別マッチが利用できなくなるまで、この作業がそのラウンドで行われた全マッチについて繰り返されます。シングルマッチスコアおよびシングルマッチの最高順位を比較した後も 2 つ以上のチームが同点で残る場合は、シングルマッチの合計キル数で勝者を決定します。
- シングルマッチの合計キル数

- シングルマッチでの、同点である各チームの最高の合計シングルキル数が、シングルマッチで同点である全チームの最高合計キル数と比較されます。シングルマッチで最もキル数の多いチームがタイブレーカーの勝者となります。全ての同点状態が解消される、または追加のマッチが利用できなくなるまで、この作業がそのラウンドで行われた全マッチについて繰り返されます。

M5. トーナメントのスケジュール

M5.1.適用されるタイムゾーン

各リージョンのオンライントーナメントは、下記に定める各リージョンのタイムゾーンでの午後 12 時（正午）に開始されます。

- オーストラリアとニュージーランド
 - AEST
- 日本
 - JST
- 韓国
 - KST
- 東南アジア
 - SGT
- 中東及びアフリカ
 - TRT
- ヨーロッパ
 - BST
- 北米
 - PDT
- 南米
 - BRT

M5.2.各ラウンドと決勝の開始時刻

全チームが参加する 2020 年 5 月 30 日（土曜日）のトーナメントスケジュールは次の通りです。

-
- ラウンド 1：午後 12 時
- ラウンド 2：午後 2:30 分
- ラウンド 3：午後 5 時
- ラウンド 4/決勝ラウンド（北米およびヨーロッパを除く全リージョン）：午後 7 時 30 分

ラウンド 5（北米およびヨーロッパの決勝ラウンド）は 2020 年 5 月 31 日の日曜日に行われます。詳細はセクション M5.3「結晶の動画配信」をご覧ください。

各ラウンドの具体的な開始時間は、上記のスケジュールから前後する場合があります。各マッチの具体的な開始時間は、トーナメント当日にトーナメント 6 サイトに掲載されます。

M5.3.決勝の動画配信

北米およびヨーロッパの決勝については、EAによる動画配信が行われます。チームの全競技者は、英国夏時間（ヨーロッパ）または太平洋時間（北米）で2020年5月31日（日曜日）の午後5時40分までにゲーム内のマッチロビーに入り、参加を確定する必要があります。決勝の最初のマッチは、英国夏時間（ヨーロッパ）午後6時および太平洋時間（北米）午後6時に開始します。

各マッチの具体的な開始時間は、2020年5月31日までにトーナメント6サイトに掲載されます。

動画配信される決勝への参加資格を持つチームは、2020年5月30日からオンライントーナメント6の最後まで、チーム名簿に記載されたいかなるメンバーを変更することはできません。

M6. マッチ規則

- エーペックスレジェンズの適切なオンライントーナメントマッチ参加にあたっての固有コードが、トーナメント6サイトに掲載されます。トーナメントの各グループ、およびラウンドごとに固有コードが設定される場合があります。
 - エーペックスレジェンズのオンライントーナメントマッチへの参加方法を詳述したガイドは、トーナメントに先だて各競技者にメールで配布されます。
 - 競技者は LeagueOps@battlefy.com をメールの連絡先に追加してください。
 - 競技者は ALGSLeagueOps@ea.com にメールしてガイドをリクエストすることも可能です。
 - 競技者はコードを共有することはできません。競技者がコードを共有した場合、当該競技者とその所属チームには、付録AのセクションA6「罰則」に従って罰則が課せられる場合があります。
 - マッチのストリーミングを選択し、コードをストリーム内で表示する競技者は、コードを共有するものと見なされます。
- 各マッチの開始前に、チームキャプテンは各マッチ用のカスタムゲーム内ロビーでチーム名を入力する必要があります。ロビーで入力したチーム名は、トーナメント6サイトの登録中に定められたチーム名と一致しなければなりません。チーム名の変更で唯一許可される例は、制限された文字数に達した場合にチーム名を短縮することです。
- 競技者はマッチに参加するため、セクションM5「トーナメントスケジュール」に詳細が記載されている各マッチの予定開始時間に、ゲーム内のマッチロビーにいる必要があります。
 - 競技者またはチームが全員揃っていなくても、予定された開始時間にマッチを開始する場合があります。
 - マッチへの参加ができなかった競技者やチームは、同じラウンドの次のマッチに参加することができます。
 - マッチには20未満のチームおよび／または60名未満の競技者が参加できます。
 - 次ラウンドに進める枠よりもチームの数が少なかった場合には、全てのチームが次のラウンドに進みます。

M7. 追加のマッチガイドライン

M7.1. ゲームプレイの設定

- 各マッチの全ての設定はエーペックスレジェンズのランクリーグのデフォルト設定です。
-
- 各地域のマッチは、初めは下記のデータセンターでホストされます。
 - 北米：アイオワ（いずれか）
 - ヨーロッパ：アムステルダム（いずれか）
 - 南米：サンパウロ（いずれか）
 - オーストラリアとニュージーランド：シドニー（いずれか）
 - 日本：東京（いずれか）
 - 韓国：東京（いずれか）
 - 東南アジア：シンガポール（いずれか）
 - 中東及びアフリカ：フランクフルト（いずれか）
- 技術的問題または接続の問題が発生して上記以外の別のデータセンターでマッチをホストする必要がある場合、新しいデータセンターの情報はトーナメント 6 サイトに掲載されま
- す。

M7.2. マップ

- 全てのマッチは下記マップの 1 つで行われます。
 - ワールドエッジ&キングスキャニオン
 - ラウンド 320：
 - マッチ 1 & 2：ワールドエッジ
 - マッチ 3 & 4：キングスキャニオン
 - ラウンド 160：
 - マッチ 1 & 2：キングスキャニオン
 - マッチ 3 & 4：ワールドエッジ
 - ラウンド 80：
 - マッチ 1 & 2：ワールドエッジ
 - マッチ 3 & 4：キングスキャニオン
 - ラウンド 40：
 - マッチ 1 & 2：キングスキャニオン
 - マッチ 3 & 4：ワールドエッジ
 - ラウンド 20
 - マッチ 1 & 2：ワールドエッジ
 - マッチ 3、4、5：キングスキャニオン

M7.3. 一般的な規則

- トーナメント中、各自の設備とネットワーク接続については競技者が責任を持つものとします。
- マッチをストリーミングすることを選択した競技者は、最小でも 5 分遅延させて配信しなければなりません。
- 競技者は終了前にマッチを離脱し、ゲームロビーに戻ることはできないものとします。
- 競技者は、マッチの開始を意図的に遅らせることはできないものとします。
- 競技者は、ゲームを変更するスクリプトまたはプログラムを使用できないものとします。
-

- 競技者は、ゲームメカニックを悪用してエリア外での 30 秒の猶予時間を有効または無効にできないものとします。
 - この例には、ジップライン、グラップル、ポータル、バルーンまたはその他のキャラクター能力を使用してエリア外の猶予時間が有効になる同エリアに繰り返し入ることが含まれます。
- 競技者はマップ形状の片面のテクスチャを意図的に使って、当該形状を使わなければ発生していたダメージを阻止または回避してはなりません。
- 競技者は、マップ形状内に隠れることはできないものとします。
- 競技者は、マップ上の目に見えない壁の陰に意図的に隠れることはできないものとします。
- 競技者は、ダウン状態で武器を射撃できないものとします。
- 競技者は、別のプレイヤーを復活させている間、武器を射撃できないものとします。
- 競技者は、目的外の競争優位を得るためにレジェンドのアビリティを利用できないものとします。これには、レジェンドの戦術アビリティやアルティメットアビリティのクールダウンを抑える悪用例も含まれます。
- 競技者は武器の射撃速度を上げるため、武器を眺める機能、またはリロードのグリッチを悪用できないものとします。
- 競技者は、ルートピン、サプライドロップ、および/またはリスボンビーコンを直接攻撃して、自身、あるいは他のプレイヤーを意図的に空中に飛ばしてはならない。
- 競技者とチームは、マッチ中にコーチングを受けてはいけません。競技者と、チーム内の他競技者以外の他者とのいかなるコミュニケーションも、コーチングとみなすことができるものとします。
- 競技者とその他の ALGS 競技者は、いかなる手段であれコミュニケーションを許可されません。ただし、トーナメント中において、チーム内の競技者とのコミュニケーションは例外とします。
- 本イベントの競技では、競技者はキーボードおよびマウス、Playstation®4 のコントローラー、または Xbox のコントローラーを使用できるものとします。
 - 競技者は、入力デバイスでマクロ機能を使用することはできないものとします。
 - 競技者は、ゲーム中に連続して、あるいは同時に作動される結果となるマクロまたはスクリプトの利用をすることはできないものとします。
- 競技者は、ゲームプレイに影響を及ぼす、または自身に競争優位を与えるような、いかなるサードパーティー製アプリケーションやプログラムも利用できないものとします。
- チームはイベント中のチーム内でのコミュニケーションに責任を持つものとします。
 - 北米およびヨーロッパリージョンの決勝ラウンドに参加するチームには、動画配信中の連絡手段として、特定のディスコードチャンネルへの参加が求められる場合があります。

M7.4.グリッチ

- ゲームを故障させる試みは禁止されています。
- 万が一、あるアクション、キル、ムーブやその他ゲーム内での動作が不正なグリッチによって引き起こされたら EA が判断した場合には、EA は単独の裁量により、その後の対処を決めるものとします。ここには、マッチのリスタート、または付録 A のセクション A6. 「罰則」に定められたチームへ罰則を課すことなどが含まれますが、これに限定されるものではありません。

M7.5.接続中断とゲームスタート

- プレイヤーの接続が中断した、またはゲームのロードがされなかった場合もマッチは継続します。
- プレイヤーがマッチから外れた場合、ゲーム内の再接続機能を使用してゲームへの参加を試みることができます。
- あるグループのゲーム内マッチロビーで、ゲーム中に5分の1以上の競技者の接続が中断した場合、あるいは5分の1以上の競技者がゲームをロードできない場合、またはマッチが終了できない場合には、トーナメント公式担当者がこのグループのこのラウンドにマッチを追加できるものとします。

M7.6 ゲームファイル

競技者は下記のゲームファイルのみを追加または編集できるものとします。

- local.cfg
- autoexec.cfg

競技者は上記のファイル内の以下の行のみを追加または編集することができます。

- fps_max
- mat_letterbox_aspect_goal
- mat_letterbox_aspect_threshold

M8. 責任の制限

EA は下記の内容に対し責任を負いません。(1) 参加者、誤植、または本トーナメントに関連する設備やプログラムによって生じた不正確な情報。(2) ネットワークの誤動作、中断、切断を含むがこれに限定はされない、技術的欠陥。(3) トーナメントへのエントリープロセスにおける不正な介入。(4) トーナメントの運営または登録手続きにおける技術的エラーまたは人的エラー。(5) 郵便または電子メールによる連絡の遅れ、途絶、不達、誤り、破損または盗難。(6) 公式規則や必要事項またはエントリープロセスの要件に関する参加者の誤解を含む、何らかの理由による失格。

M9. 賞金

オンライントーナメント 6 向けの以下の賞金は、下に記載された各地域のオンライントーナメント 6 の最終ランクに基づくチームに分配されます。以下に記載されている全賞金はオンライントーナメント 6 に参加したチームの 3 名の競技者間で公平に分配されます。

M9.1 オンライントーナメント 6 に参加したオーストラリアおよびニュージーランド、東南アジア、韓国、日本、中東およびアフリカ、南米のチームへの賞金

最終ランク	賞金額 (金額はすべて米ドル表記)
1 (トーナメント勝者)	\$3,600
2	\$2,220

3	\$1,380
4	\$990
5	\$810

M9.2.オンライントーナメント 6 に参加した北米、ヨーロッパのチームへの賞金

最終ランク	賞金額（金額はすべて米ドル表記）
1（トーナメント勝者）	\$7,200
2	\$4,410
3	\$2,790
4	\$2,010
5	\$1,650
6	\$1,410
7	\$1,185
8	\$975
9	\$780
10	\$590

付録 N : SUMMER CIRCUIT

N1.概要

Summer Circuit は、ALGS 内で開催される一連のオンラインビデオゲームコンペティションです。Summer Circuit の各トーナメントでは、ラストチャンス予選通過者を除き、上位チームの競技者に ALGS ポイントが与えられます。

Summer Circuit の構成は以下の通りです。

- 4 回の予選オンライントーナメント（以下それぞれ「SC OT」）があり、それぞれ次の 2 つのステージが含まれます、詳細は**セクション N3** を参照：
- 各リージョンのオンラインの「ラストチャンス予選」（以下「SC LCQ」、詳細は**セクション N4** を参照）。および
- 各スーパーリージョンのオンラインのプレーオフイベント（以下「SC プレーオフ」、詳細は**セクション N5** を参照）。

チームは、SC OT または SC LCQ の順位を通して SC プレーオフの資格が与えられます。

N2.登録および追加の資格要件

各イベントの登録プロセスおよび追加の資格要件は、各イベントの規則に記載されています。

N3.予選オンライントーナメント

各予選オンライントーナメントは、2 日間にわたる大会で開催されます。ファーストステージ（リージョナルステージ）は 1 日目、セカンドステージ（スーパーリージョナルステージ）は 2 日目です。リージョナルステージは、リージョンまたはスーパーリージョンによって分けられます。スーパーリージョナルステージは、スーパーリージョンによって分けられます。正確なスケジュールと形式は、各イベント固有の規則で通知されます。

N3.1.リージョナルステージ

リージョナルステージには複数のラウンドが含まれている場合があります。これには、このステージの最終ラウンド（以下「リージョナルステージ決勝戦」）、最終ラウンドの直前に開催されるラウンド（以下「リージョナルステージ準決勝戦」）およびリージョナルステージ準決勝の直前に開催されるラウンド（以下「リージョナルステージ準々決勝戦」）があります。このステージ内のラウンドの総数は大会当日にトーナメントにチェックインした最終チーム数によって変わりますが、ラウンド数の上限は決められています。

各ラウンドには、一連のマッチが含まれます。

チームは、セクション 4.2.1.3 に従って、1 つのリージョナルステージに登録することができます。各予選オンライントーナメントの、リージョンごとの制限および要件。

各リージョナルステージの最終順位によって決まる上位チームは、スーパーリージョンのスーパーリージョナルステージに進みます。次のステージに進むチームの正確な内訳は、各イベント規則で通知されます。

N3.2.スーパーリージョナルステージ

スーパーリージョナルステージでは、一連のマッチに 20 チームが参加します。

各スーパーリージョナルステージの上位チームは、以下の資格が得られます：

- 次の SC OT のスーパーリージョナルステージの開始配置、および
- SC プレーオフ。

上位 2 チームは、次の SC OT のスーパーリージョナルステージの開始配置を維持するために、確定名簿内の予選イベント名簿から最低 2 人の競技者を維持する必要があります。

スーパーリージョナルステージ開始配置の資格を得るチームの正確な数は、各イベントの規則で発表されます。

N4.ラストチャンス予選

SC プレーオフの資格をまだ取得していないチームは、SC プレーオフの資格を得る機会として、地域の SC LCQ に参加することができます。チームは、複数の SC LCQ に参加することはできません。形式とスケジュールの詳細は、各イベントの規則で伝えられます。

N5.SC プレーオフ

SC プレーオフは、Summer Circuit の頂点のイベントです。資格を得たチームが、スーパーリージョンの SC プレーオフに参加します。

N5.1 スケジュールおよび登録

正確なスケジュールは、各イベントの規則で発表されます。

SC プレーオフの資格があるすべてのチームは、SC プレーオフ専用の登録プロセスを行う必要があります。登録方法の詳細は、各イベントの規則に記載されています。

N5.2.資格

チームは、以下の方法のいずれかを通して SC プレーオフの資格を得ます。

- 予選オンライントーナメント
 - 各予選オンライントーナメントからの、スーパーリージョナルステージの最終順位によって決まる上位 3 チームが、SC プレーオフへの参加資格を得ます（以下「SC OT プレーオフチーム」）。
 - 予選の後、SC OT プレーオフチームは、引き続き追加予選オンライントーナメントに参加して、プレーオフでのシーディングを高くすることができます。

■ SC OT プレーオフチームは、SC プレーオフの資格を保持するために、後続の SC OT や SC プレーオフの際は、確定名簿内の予選イベント名簿から最低 2 人の競技者を維持する必要があります。後続の SC OT または SC LCQ で、競技者が新しいチーム（すなわち、予選名簿内のチームメートをいずれも含まないチーム）に参加した場合、その競技者は SC OT プレーオフチームから除外されます。

● Summer Circuit の 4 回目の予選オンライントーナメント（以下「SC OT4」）にチェックインした SC OT プレーオフチームは、SC OT4 の終了時からプレーオフ名簿の確定日まで名簿を変更することはできません。

● Summer Circuit ALGS ポイント

○ Summer Circuit で獲得した最高の ALGS 累積合計ポイントを持つ上位 4~16 のチームが、SC プレーオフの資格を得ます。

■ 正確な数は、予選オンライントーナメントによって資格を得たチーム内の繰り返し勝者の数、および名簿の変更によって失った枠数によって決まります。

○ この資格方法は、プレーオフの資格をまだ得ておらず、SC OT4 にチェックインしたチームに対してのみ有効です。

○ Summer Circuit で獲得した ALGS ポイントの総計は SC OT4 の終了後に計算され、チームの SC OT4 確定名簿の各競技者がすべての SC OT で獲得した ALGS ポイントを含みます。

○ この方法を通して資格を得た後、チームは、予選名簿内の同じ 3 人の競技者で SC プレーオフに登録する必要があります。

● ラストチャンス予選

○ 各地域の SC LCQ 最終順位によって決まる上位 2 チームが、スーパーリージョンの SC プレーオフに進みます。

○ これらのチームは、SC プレーオフの資格を得た後はチームのメンバーを変更することはできません。

SC プレーオフの参加資格を持つチーム（以下、「SC プレーオフ参加資格チーム」）が後にその資格をなく奪われた場合、この失格したチームのリージョンの中で失格チームの次に SC LCQ の順位の高かったチームが SC プレーオフに進みます。

SC プレーオフ資格取得チームは 2020 年 8 月 13 日（木曜日）までに ALGSLeagueOps@EA.com から送信されたメールに返信し、SC プレーオフに登録する意思を明確にする必要があります。

N5.3.形式

SC プレーオフでは、一連のマッチに 20 チームが参加します。

N5.3.1 シーディング

チームは、すべての SC OT を通して獲得した ALGS 累積ポイントの合計によってシードされます。

ラストチャンス予選を通じて出場権を手にしたチームは、他のチームよりも下にシード設定が行われます。

複数のチームが獲得した ALGS ポイントの累計が SC OT 全体で同じになった場合、同点の全チームに N5.3.2 で説明されているポイントが与えられます。

N5.3.2 スコアリング

SC OT または Summer Circuit ALGS ポイントを通してプレーオフの資格を得た上位 10 のシードチームが、以下のポイントで SC プレーオフを開始します。

- 第 1 シード = 10 ポイント
- 第 2 シード = 9 ポイント
- 第 3 シード = 8 ポイント
- 第 4 シード = 7 ポイント
- 第 5 シード = 6 ポイント
- 第 6 シード = 5 ポイント
- 第 7 シード = 4 ポイント
- 第 8 シード = 3 ポイント
- 第 9 シード = 2 ポイント
- 第 10 シード = 1 ポイント

各マッチの終了時に、順位とチームの合計キル数に応じてチームにポイントが与えられます（以下「マッチスコア」）。

各マッチで与えられるポイントは次の通りです：

- 順位
 - 1^位 : 12
 - 2^位 : 9
 - 3^位 : 7
 - 4^位 : 5
 - 5^位 : 4
 - 6^位 ~ 7^位 : 3
 - 8^位 ~ 10^位 : 2
 - 11^位 ~ 15^位 : 1
 - 16^位 ~ 20^位 : 0
- キル数
 - 各キルにつき 1 ポイント

N5.3.3 マッチポイント

SC プレーオフチャンピオンは、マッチポイントメカニックを使って決定されます。

ファイナルでチームが 50 ポイント（以下「マッチポイントの閾値」）に到達すると、「マッチポイントの対象」となります。

一度チームがマッチポイントの対象になり、マッチポイントの閾値に達したマッチ後のマッチに勝つと（1位になると）、SCプレーオフの勝者として宣言されます。

あるチームがSCプレーオフの勝者として宣言されると、2位から20位までの残りのチームの順位がSCプレーオフの間に獲得したマッチスコアの合計（「合計SCプレーオフポイント」）に基づいて決まります。

N6.Summer Circuit の賞金および ALGS ポイント

Summer Circuit の賞金は 50 万米ドルです。正確な賞金の詳細については、**セクション 6「賞金」**を参照してください。

Summer Circuit は、付録 E の**セクション E4「Summer Circuit」**に従って ALGS ポイントを授与します。

競技者は、チームの現在の Summer Circuit ALGS 合計ポイントをメールで問い合わせることができます（ALGSLeagueOps@ea.com）。

付録 O : SUMMER CIRCUIT 予選オンライントーナメント 1 の規則

01. 概要

Summer Circuit の第 1 回予選オンライントーナメント（以下「SC OT1」）は、2020 年 6 月 20 日（土曜日）から 2020 年 6 月 21 日（日曜日）までオンラインで開催されます。

SC OT1 はゲームプレイの勝ち抜き戦で、複数のラウンドとステージに分けて競技を行います。リージョナルステージでは、各ラウンドで既定数のマッチを行った後のチームの結果を比較し、次のラウンドに進出するチームが決まります。決勝ラウンドでは既定数のマッチ終了後の結果を比較し、各スーパーリージョンのスーパーリージョナルステージに進出するチームが決まります。スーパーリージョナルステージでは、既定数のマッチ終了後の結果を比較して、各スーパーリージョンのトーナメントの勝者が決まります。

02. 追加の応募資格の要件

チーム内の各競技者は、SC OT1 への参加のため、2020 年 6 月 18 日の午後 2 時（太平洋時間）までに、PC プラットフォーム上で、ALGS への登録時に使用した EA アカウントを用い、「エーペックスレジェンズ」ランクリーグ シリーズ 4Split 1 でゴールド IV（4）以上のランクを獲得しておく必要があります。

03. 登録とチェックイン

SC OT1 に登録するためには、各チームは 2020 年 6 月 18 日（木曜日）午後 12 時（太平洋時間）までに下記のステップを完了しなければなりません。

- チームキャプテン：Battlefy SC OT1 のウェブページ（以下「SC OT1 サイト」）
[Battlefy.com/leagues/alg](https://battlefy.com/leagues/alg) にて、該当するリージョナルステージトーナメントを選択し「トーナメントに参加」ボタンをクリックする。
- チームキャプテン：SC OT1 サイトにて、チーム名簿からトーナメントに参加する競技者を選んでチーム編成を行い、これらの競技者にトーナメント参加の招待を送信する。
- チームのその他の競技参加者：招待を受諾してトーナメントに参加する。
- チームの全競技者：公式規則を読み、受諾する。

大会の各ステージについて、登録したチームは、SC OT1 サイト上にて、各トーナメントステージ開始の 1 時間前から開始までの間に、参加を確定するオンライントーナメントへのチェックインを行う必要があります。競技者は登録サイトの ALGS 登録の手続き中に提供された EA アカウント ID を用いてチェックインしなければなりません。チーム内の競技者全員がチェックインを行うと、SC OT1 へのシーディングが行われます。

チーム名簿は、2020 年 6 月 18 日（木曜日）午後 12 時（太平洋時間）の、SC OT1 名簿確定日まで編集することができます。名簿確定日の時点で、SC OT1 のチーム名簿は確定したものと見なされます。

04. トーナメントの形式

このトーナメントには、リージョナルステージとスーパーリージョナルステージの、2つの大会ステージがあります。すべてのチームはリージョナルステージでトーナメントを開始し、各地域の上位チームが、スーパーリージョンのスーパーリージョナルステージに進みます。

04.1.リージョナルステージ

04.1.1.チームの最大数

北米およびヨーロッパ地域では、それぞれ最大 320 チームが参加します。その他の地域では、それぞれ最大 160 チームが参加するものとします。

04.1.2.シーディングとグルーピング

トーナメントの開始時、チームは最大 20 のグループにランダムに分けられます。このグループ内でランダムにチームのシーディングが行われます。

04.1.3.ラウンドおよび次のラウンドへの進出

その他の地域では、ラウンド数の上限は決勝を含めて 4 ラウンドとします。

最終ラウンドを除く各ラウンドでは、4 回のマッチが行われます。最終ラウンドでは 5 回のマッチが行われます。

チームは各マッチでポイントを累積します。与えられるポイントについては、**セクション 04.4 「スコアリング」**に記載されています。

全てのチームは最初に、ラウンド 1 に入ります。既定のラウンドでの全てのマッチが終了した後、各グループ内でそのラウンドで最も高いラウンドスコア（**セクション 04.4 「スコアリング」**で後述）を獲得したチームが次のラウンドに進みます。南米、中東とアフリカ、オーストラリアとニュージーランド、韓国（以下「SC リージョン 2」）トーナメントについては、全てのグループの中で次のラウンドに進むチームが合計で残り 20 以下になった時に、これらのチームがファイナルに進みます。北米、ヨーロッパ、東南アジア、日本（以下「SC リージョン 1」）のトーナメントについては、全てのグループの中で次のラウンドに進むチームが合計で残り 40 以下になった時に、これらのチームがファイナルに進みます。次のラウンドに進めなかったチームはイベントから除外されることとなります。

各グループから次のラウンドに進むチームの正確な数は、トーナメント初日にチェックインが締め切られた後、SC OT1 サイト上で各チームに通知されます。

毎回のラウンドでは、各グループに可能な限り最大数のチームが割り当てられるようになっており、大会の次のラウンドに進めるチームの数はグループごとに異なる場合があります。

SC リージョン 1 のトーナメントのファイナルでは、それぞれ最高 20 チームからなるグループが 2 つあります。SC リージョン 2 のトーナメントのファイナルでは、最高 20 チームからなるグループが 1 つあります。

ファイナルで全てのマッチを終了した後、各グループでそのラウンドの最高のシリーズスコアを出した最終上位チームがスーパーリージョナルステージに進みます。各地域の上位チームは、以下のように、各自のスーパーリージョンのスーパーリージョナルステージに進みます。

- 北米、ヨーロッパ、東南アジア、日本
 - 地域ごとの各ファイナルグループから上位 8 チーム
- 南米、中東とアフリカ、オーストラリアとニュージーランド、韓国
 - 地域ごとの上位 4 チーム

スーパーリージョナルステージの参加資格を持つチームは、2020年6月20日からSC OT1の終了時まで、チーム名簿に記載されたいかなるメンバーも変更することはできません。

04.2.スーパーリージョナルステージ

スーパーリージョナルステージでは、5回のマッチからなる1ラウンドの大会があり、チームは各マッチでポイントを累積します。与えられるポイントについては、**セクション 04.4 「スコアリング」**を参照してください。

04.3.勝者の決定

スーパーリージョナルステージですべてのマッチが終了した後、スーパーリージョナルステージで最高ラウンドスコア（**セクション 04.4 「スコアリング」**を参照）を持つチームが、スーパーリージョンのSC OT1の勝者として宣言されます。

04.4.スコアリング

各マッチの終了時に、順位とチームの合計キル数に応じてチームにポイントが与えられます（以下「マッチスコア」）。

各マッチで与えられるポイントは次の通りです：

- 順位
 - 1^位：12
 - 2^位：9
 - 3^位：7
 - 4^位：5
 - 5^位：4
 - 6^位～7^位：3
 - 8^位～10^位：2
 - 11^位～15^位：1
 - 16^位～20^位：0
- キル数
 - 各キルにつき 1 ポイント

チームがマッチに参加しなかった場合（当該チームからの競技者が誰もマッチを行わなかった場合）、このチームのマッチスコアは0ポイントとなります。

各ラウンドの最後に、チームの合計ポイントに、そのラウンドの全マッチのチームのマッチスコア（以下「ラウンドスコア」）が加算されます。

各マッチとラウンドの最終スコアは **Battlefy** トーナメント公式担当者に報告されます。各ラウンドの最後に、**SC OT1** サイトを通じて各ラウンドの最終成績が通知されます。

04.5. タイブレイカー

2 つ以上のチームのラウンドスコアが同点であった場合は、下記のようにして勝者を決定します（優先順位を降順に表記しています）。

- シングルマッチスコア
 - 同点の各チームの最高マッチスコアが、同点の全チームの最高シングルマッチスコアと比較されます。同点の各チームのためのラウンドで同じ、または異なるマッチが行われる場合があります。最高シングルマッチスコアを獲得したチームがタイブレイカーの勝者となります。例：チーム 1 とチーム 2 がラウンドスコア 67 で同点でした。チーム 1 の最高シングルマッチスコアはラウンド最初のマッチの 20 ポイントで、チーム 2 の最高シングルマッチスコアはラウンド 2 番目のマッチの 22 ポイントでした。チーム 2 がシングルマッチスコアのタイブレイカーの勝者です。全ての同点状態が解消される、または追加の個別マッチスコアが利用できなくなるまで、この作業がそのラウンドで行われた全マッチについて繰り返されます。例：チーム 1 とチーム 2 の最高シングルマッチスコアがマッチ 1 と 3 でそれぞれ 20 ポイントです。チーム 1 の、次に高いシングルマッチスコアが 3 回目のマッチで 18 ポイントであり、チーム 2 の、次に高いシングルマッチスコアが 2 回目のマッチの 15 ポイントです。チーム 1 がシングルマッチスコアのタイブレイカーの勝者です。シングルマッチスコアを比較した後も 2 つ以上のチームが同点である場合は、シングルマッチの最高順位で勝者を決定します。
- シングルマッチの最高順位
 - シングルマッチの、同点の各チームの最高順位が、同点の全チームのシングルマッチの最高順位と比較されます。同点の各チームで同じ、または異なるマッチの最高順位になる可能性があります。最高順位（最も小さい数字）のチームがタイブレイカーの勝者となります。シングルマッチを 1 位で終わると、可能な最高順位になります。全ての同点状態が解消される、または追加の個別マッチが利用できなくなるまで、この作業がそのラウンドで行われた全マッチについて繰り返されます。シングルマッチスコアおよびシングルマッチの最高順位を比較した後も 2 つ以上のチームが同点で残る場合は、シングルマッチの合計キル数で勝者を決定します。
- シングルマッチの合計キル数
 - シングルマッチでの、同点である各チームの最高の合計シングルキル数が、シングルマッチで同点である全チームの最高合計キル数と比較されます。シングルマッチで最もキル数の多いチームがタイブレイカーの勝者となります。全ての同点状態が解消される、または追加のマッチが利用できなくなるまで、この作業がそのラウンドで行われた全マッチについて繰り返されます。

05. トーナメントのスケジュール

05.1. 適用されるタイムゾーン

- オーストラリアとニュージーランド
 - AEST
- 日本

- JST
- 韓国
- KST
- 東南アジア
- SGT
- 中東及びアフリカ
- TRT
- ヨーロッパ
- BST
- 北米
- PDT
- 南米
- BRT

05.2. リージョナルステージの開始時間

2020年6月20日（土曜日）のトーナメントの各リージョンの開始時間は以下の通りです。

- オーストラリア & ニュージーランド、日本、韓国、東南アジア、中東とアフリカ、および南米
 - 午後 12 時
- ヨーロッパ及び北米
 - 午前 10 時

各ラウンドの時間は 150 分（2.5 時間）を予定しており、前のラウンドの終了後に開始します。

各ラウンドの具体的な開始時間は、上記のスケジュールから前後する場合があります。各マッチの具体的な開始時間は、トーナメント当日に SC OT1 サイトに掲載されます。

05.3. スーパーリージョナルの開始時間とブロードキャスト

南北アメリカと EMEA スーパーリージョンのスーパーリージョナルステージは、EA が運営するブロードキャストによって配信されます。チームの全競技者は、2020年6月21日（日曜日）午後 5 時 40 分（英国標準時）（EMEA）/午後 3 時 40 分（太平洋時間）（南北アメリカ）までにゲーム内のマッチロビーに入り、出席を確定してください。決勝の最初のマッチは、午後 6 時（英国夏時間）（ヨーロッパ）/午後 4 時（太平洋時間）（北米）に開始します。

06. マッチの規則

- エーペックスレジェンズの適切なオンライントーナメントマッチ参加にあたっての固有コードが、トーナメント SC OT1 サイト上に掲載されます。トーナメントの各グループ、およびラウンドごとに固有コードが設定される場合があります。
 - エーペックスレジェンズのオンライントーナメントマッチへの参加方法を詳述したガイドは、トーナメントに先だてて各競技者にメールで配布されます。
 - 競技者は LeagueOps@battlefy.com をメールの連絡先に追加してください。
 - 競技者は ALGSLeagueOps@ea.com にメールしてガイドをリクエストすることも可能です。

- 競技者はコードを共有することはできません。競技者がコードを共有した場合、当該競技者とその所属チームには、付録 A の**セクション A6「罰則」**に従って罰則が課せられる場合があります。
- マッチのストリーミングを選択し、コードをストリーム内で表示する競技者は、コードを共有するものと見なされます。
- 各マッチの開始前に、チームキャプテンは各マッチ用のカスタムゲーム内ロビーでチーム名を入力する必要があります。ロビーで提供したチーム名は、SC OT1 サイトでの登録中に提供したチーム名と一致している必要があります。チーム名の変更で唯一許可される例は、制限された文字数に達した場合にチーム名を短縮することです。
- 競技者はマッチに参加するため、各マッチの予定開始時間に（詳細は**セクション 05「トーナメントスケジュール」**を参照）、ゲーム内のマッチロビーにいる必要があります。
- 競技者またはチームが全員揃っていない場合でも、予定された開始時間にマッチを開始する場合があります。
- マッチへの参加ができなかった競技者やチームは、同じラウンドの次のマッチに参加することができます。
- マッチには 20 未満のチームおよび／または 60 名未満の競技者が参加できます。
- 次ラウンドに進める枠よりもチームの数が少なかった場合には、全てのチームが次のラウンドに進みます。

07. 追加のマッチガイドライン

以下のガイドラインは、**セクション C6** のガイドラインへの追加事項です。

07.1. ゲームプレイの設定

- 各地域のマッチは、初めは下記のデータセンターでホストされます。
 - 北米：アイオワ（いずれか）
 - ヨーロッパ：フランクフルト（いずれか）
 - 南米：サンパウロ（いずれか）
 - オーストラリアとニュージーランド：シドニー（いずれか）
 - 日本：東京（いずれか）
 - 韓国：ソウル（いずれか）
 - 東南アジア：シンガポール（いずれか）
 - 中東及びアフリカ：フランクフルト（いずれか）
- 各スーパーリージョンのマッチは、初めは下記のデータセンターでホストされます。
 - 南北アメリカ：ダラス（いずれか）
 - EMEA：フランクフルト（いずれか）
 - 北アジア太平洋：東京（いずれか）
 - 南アジア太平洋：シンガポール（いずれか）
- 技術的問題または接続の問題が発生して上記以外の別のデータセンターでマッチをホストする必要が生じた場合、新しいデータセンターの情報は SC OT1 サイトに掲載されます。

07.2. マップ

- 全てのマッチは下記のマップで行われます。
 - ワールドエッジ

07.3.一般的な規則

- 本イベントの競技では、競技者はキーボードおよびマウス、Playstation®4 のコントローラー、または Xbox のコントローラーを使用できるものとします。
 - 競技者は、入力デバイスでマクロ機能を使用することはできないものとします。
 - 競技者は、ゲーム中に連続して、あるいは同時に作動される結果となるマクロまたはスクリプトの利用をすることはできないものとします。
- チームはイベント中のチーム内でのコミュニケーションに責任を持つものとします。
 - 北米およびヨーロッパ地域の決勝ラウンドに参加するチームには、動画配信中の連絡手段として、特定のディスコードチャンネルへの参加が求められる場合があります。

07.5.接続中断とゲームスタート

- プレイヤーの接続が中断した、またはゲームのロードがされなかった場合もマッチは継続します。
 - プレイヤーがマッチから外れた場合、ゲーム内の再接続機能を使用してゲームへの参加を試みることができます。
- あるグループのゲーム内マッチロビーで、ゲーム中に 5 分の 1 以上の競技者の接続が中断した場合、あるいは 5 分の 1 以上の競技者がゲームをロードできない場合、またはマッチが終了できない場合には、トーナメント公式担当者がこのグループのこのラウンドにマッチを追加できるものとします。

07.6 ゲームファイル

競技者は下記のゲームファイルのみを追加または編集できるものとします。

- local.cfg
- autoexec.cfg

競技者は上記のファイル内の以下の行のみを追加または編集することができます。

- fps_max
- mat_letterbox_aspect_goal
- mat_letterbox_aspect_threshold

08. 賞金

SC OT1 の賞金内訳については、**セクション 6 「賞金」** に詳細が記載されています。

上位 10 チームは、スーパーリージョンごとの SC OT1 の最終ランクに基づいて、SC OT2 のスーパーリージョナルステージのスタート位置も与えられます。

付録 P : サマーサーキット予選オンライントーナメント 2 のルール

P1.概要

サマーサーキットの第 2 回予選オンライントーナメント（以下「SC OT2」）は、2020 年 7 月 11 日（土曜日）から 2020 年 7 月 12 日（日曜日）までオンラインで開催されます。

SC OT2 はゲームプレイの勝ち抜き戦で、複数のラウンドとステージに分けて競技を行います。リージョナルステージでは、各ラウンドで既定数のマッチを行った後のチームの結果を比較し、次のラウンドに進出するチームが決まります。リージョナルステージ決勝ラウンドでは既定数のマッチ終了後の結果を比較し、各スーパーリージョンのスーパーリージョナルステージに進出するチームが決まります。スーパーリージョナルステージでは、既定数のマッチ終了後の結果を比較して、各スーパーリージョンのトーナメントの勝者が決まります。

P2.追加の応募資格の要件

チームの各競技者は SC OT2 に参加するために、太平洋時間 (PT) 2020 年 7 月 9 日木曜日の午後 2 時まで、PC プラットフォーム上で、ALGS への登録時に使用した EA アカウントを用い、「エーペックスレジェンズ」ランクリーグシリーズ 4 のスプリット 2 でゴールド IV 以上のランクを獲得しておく必要があります。

P3.登録およびチェックイン

SC OT2 に登録するためには、各チームは 2020 年 7 月 9 日 (木曜日) 午後 12 時 (太平洋時間) までに下記のステップを完了しなければなりません。

- チームキャプテン：Battlefy SC OT2 のウェブページ (以下「SC OT2 サイト」) [Battlefy.com/leagues/alg](https://battlefy.com/leagues/alg) にアクセスして、該当するリージョナルステージトーナメントを選択し「トーナメントに参加」ボタンをクリックする。
- チームキャプテン：SC OT2 サイトにて、チーム名簿からトーナメントに参加する競技者を選んでチーム編成を行い、これらの競技者にトーナメント参加の招待を送信する。
- チームのその他の競技参加者：招待を受諾してトーナメントに参加する。
- チームの全競技者：公式規則を読み、受諾する。

大会の各ステージについて、登録したチームは、SC OT2 サイト上にて、各トーナメントステージ開始の 1 時間前から開始までの間に、参加を確定するオンライントーナメントへのチェックインを行う必要があります。競技者は登録サイトの ALGS 登録の手続き中に提供された EA アカウント ID を用いてチェックインしなければなりません。チーム内の競技者全員がチェックインを行うと、SC OT2 へのシーディングが行われます。

チーム名簿は、2020 年 7 月 9 日の、SC OT2 名簿確定日まで編集することができます。名簿確定日の時点で、SC OT2 のチーム名簿は確定したものと見なされます。

南北アメリカおよびヨーロッパ地域のスーパーリージョナルステージに参加するチームには、動画配信中の連絡手段として、特定のディスコードチャンネルへの参加が求められます。このディスコードチャンネルは、リージョナルステージ終了後、メールでプレイヤーに提供されます。

P4.トーナメントの形式

このトーナメントには、リージョナルステージとスーパーリージョナルステージの、2 つの大会ステージがあります。各スーパーリージョンの SC OT1 の上位 10 チーム (「SC OT2 スタート進出チーム」) が、スーパーリージョナルステージでトーナメントを開始します。すべてのチ

ームはリージョナルステージでトーナメントを開始し、各地域の上位チームが、スーパーリージョンのスーパーリージョナルステージに進みます。

日本と韓国のリージョナルステージについては、スーパーリージョン（北アジア太平洋）内で対戦します。他のすべてのリージョンのリージョナルステージについては、リージョン内で対戦します。

P4.1.リージョナルステージ

P4.1.1.チームの最大数

北米およびヨーロッパ地域では、それぞれ最大 320 チームが参加します。その他の地域では、それぞれ最大 160 チームが参加するものとします。

P4.1.2.シーディングとグルーピング

トーナメントの開始時、チームは最大 20 のグループにランダムに分けられます。このグループ内でランダムにチームのシーディングが行われます。

P4.1.3.ラウンドおよび次のラウンドへの進出

全てのリージョンでは、ラウンド数の上限はリージョナルステージ決勝を含めて 5 ラウンドとします。

リージョナルステージ決勝ラウンドを除く各ラウンドでは、4 回のマッチが行われます。リージョナルステージ決勝ラウンドでは 5 回のマッチが行われます。

チームは各マッチでポイントを累積します。付与されるポイントについては、**セクション P4.4 「スコアリング」**で説明しています。

全てのチームは最初に、ラウンド 1 に入ります。既定のラウンドでの全てのマッチが終了した後、各グループ内でそのラウンドで最も高いラウンドスコア（**セクション P4.4 「スコアリング」**で後述）を獲得したチームが次のラウンドに進みます。すべてのグループで合計 20 以下の進出チームが残っている場合、これらのチームはリージョナルステージ決勝に進みます。

各グループから次のラウンドに進むチームの正確な数は、トーナメント初日にチェックインが締め切られた後、SC OT2 サイト上で各チームに通知されます。

毎回のラウンドでは、各グループに可能な限り最大数のチームが割り当てられるようになっており、大会の次のラウンドに進めるチームの数はグループごとに異なる場合があります。

リージョナルステージ決勝で全てのマッチが終了した後、各グループでそのラウンドの最高スコアを出した上位のチームがスーパーリージョナルステージに進みます。各地域の上位チームは、以下のように、各自のスーパーリージョンのスーパーリージョナルステージに進みます。

- 北米、ヨーロッパ、東南アジア
- リージョンごとに上位 8 チーム以上
- 南米、中東とアフリカ、オーストラリアとニュージーランド

- リージョンごとに上位 2 チーム以上
- 北アジア太平洋（日本及び韓国）
- 上位 10 チーム以上

スーパーリージョナルステージ進出チームまたは SC OT2 スタート進出チームがそのポジションをはく奪された場合、この失格チームのリージョンから、SC OT2 リージョナルステージ決勝の最終順位で失格チームの次に順位の高かったチームが、SC OT2 スーパーリージョナルステージに進みます。

スーパーリージョナルステージの参加資格を持つチームは、2020 年 7 月 11 日から SC OT2 の終了時まで、チーム名簿に記載されたいかなるメンバーも変更することはできません。

P4.2.スーパーリージョナルステージ

スーパーリージョナルステージでは、5 回のマッチからなる 1 ラウンドの大会があり、チームは各マッチでポイントを累積します。与えられるポイントについては **セクション P4.4 「スコアリング」** で後述します。このステージには、SC OT2 のリージョナルステージからの進出チームおよび SC OT2 スタート進出チームが含まれます。

P4.3.勝者の決定

スーパーリージョナルステージですべてのマッチが終了した後、スーパーリージョナルステージでラウンドスコア

（**セクション P4.4 「スコアリング」** を参照）がもっとも高かったチームが、このスーパーリージョンの SC OT2 の勝者として宣言されます。

P4.4.スコアリング

各マッチの終了時に、順位とチームの合計キル数に応じてチームにポイントが与えられます（以下「マッチスコア」）。

各マッチで与えられるポイントは次の通りです：

- 順位
 - 1^位：12
 - 2^位：9
 - 3^位：7
 - 4^位：5
 - 5^位：4
 - 6^位～7^位：3
 - 8^位～10^位：2
 - 11^位～15^位：1
 - 16^位～20^位：0
- キル数
 - 各キルにつき 1 ポイント

チームがマッチに参加しなかった場合（当該チームからの競技者が誰もマッチを行わなかった場合）、このチームのマッチスコアは 0 ポイントとなります。

各ラウンドの最後に、チームの合計ポイントに、そのラウンドの全マッチのチームのマッチスコア（以下「ラウンドスコア」）が加算されます。

各マッチとラウンドの最終スコアは **Battlefy** トーナメント公式担当者に報告されます。各ラウンドの最後に、**SCOT2** サイトを通じて各ラウンドの最終成績が通知されます。

P4.5. タイブレイカー

2 つ以上のチームのラウンドスコアが同点であった場合は、下記のようにして勝者を決定します（優先順位を降順に表記しています）。

- シングルマッチスコア
 - 同点の各チームの最高マッチスコアが、同点の全チームの最高シングルマッチスコアと比較されます。同点の各チームのためのラウンドで同じ、または異なるマッチが行われる場合があります。最高シングルマッチスコアを獲得したチームがタイプレイカーの勝者となります。例：チーム 1 とチーム 2 がラウンドスコア 67 で同点でした。チーム 1 の最高シングルマッチスコアはラウンド最初のマッチの 20 ポイントで、チーム 2 の最高シングルマッチスコアはラウンド 2 番目のマッチの 22 ポイントでした。チーム 2 がシングルマッチスコアのタイプレイカーの勝者です。全ての同点状態が解消される、または追加の個別マッチスコアが利用できなくなるまで、この作業がそのラウンドで行われた全マッチについて繰り返されます。例：チーム 1 とチーム 2 の最高シングルマッチスコアがマッチ 1 と 3 でそれぞれ 20 ポイントです。チーム 1 の、次に高いシングルマッチスコアが 3 回目のマッチで 18 ポイントであり、チーム 2 の、次に高いシングルマッチスコアが 2 回目のマッチの 15 ポイントです。チーム 1 がシングルマッチスコアのタイプレイカーの勝者です。シングルマッチスコアを比較した後も 2 つ以上のチームが同点である場合は、シングルマッチの最高順位で勝者を決定します。
- シングルマッチの最高順位
 - シングルマッチの、同点の各チームの最高順位が、同点の全チームのシングルマッチの最高順位と比較されます。同点の各チームで同じ、または異なるマッチの最高順位になる可能性があります。最高順位（最も小さい数字）のチームがタイプレイカーの勝者となります。シングルマッチを 1 位で終わると、可能な最高順位になります。全ての同点状態が解消される、または追加の個別マッチが利用できなくなるまで、この作業がそのラウンドで行われた全マッチについて繰り返されます。シングルマッチスコアおよびシングルマッチの最高順位を比較した後も 2 つ以上のチームが同点で残る場合は、シングルマッチの合計キル数で勝者を決定します。
- シングルマッチの合計キル数
 - シングルマッチでの、同点である各チームの最高の合計シングルキル数が、シングルマッチで同点である全チームの最高合計キル数と比較されます。シングルマッチで最もキル数の多いチームがタイプレイカーの勝者となります。全ての同点状態が解消される、または追加のマッチが利用できなくなるまで、この作業がそのラウンドで行われた全マッチについて繰り返されます。

P5. トーナメントのスケジュール

P5.1. リージョナルステージに適用されるタイムゾーン

- オーストラリアとニュージーランド

- AEST
- 北アジア太平洋（日本と韓国）
- JST
- 東南アジア
- SGT
- 中東及びアフリカ
- TRT
- ヨーロッパ
- BST
- 北米
- PDT
- 南米
- BRT

P5.2.リージョナルステージの開始時間

2020年7月11日（土曜日）のトーナメントの各リージョンの開始時間は以下の通りです：

- オーストラリアとニュージーランド、北アジア太平洋（日本と韓国）、東南アジア、中東及びアフリカ、南米
 - 午後 12 時
- ヨーロッパ及び北米
 - 午前 10 時

各ラウンドの時間は 150 分（2.5 時間）を予定しており、前のラウンドの終了後に開始します。

各ラウンドの具体的な開始時間は、上記のスケジュールから前後する場合があります。各マッチの具体的な開始時間は、トーナメント当日に SC OT2 サイトに掲載されます。

P5.3.スーパーリージョナルの開始時間とブロードキャスト

すべてのスーパーリージョナルステージは、以下に指定されたタイムゾーンの午後 6 時に開始されます：

- アメリカ
 - 中部夏時間(CDT)
- ヨーロッパ、中東及びアフリカ
 - 英国夏時間(BST)
- 北アジア太平洋
 - 日本標準時(JST)
- 南アジア太平洋
 - オーストラリア東部標準時(AEST)

南北アメリカと EMEA スーパーリージョンのスーパーリージョナルステージは、EA が運営するブロードキャストによって配信されます。チームの全競技者は、2020年7月12日（日曜日）午後 5 時 40 分（英国標準時）（EMEA）、または午後 3 時 40 分（太平洋時間）午後 5 時 40 分

(中部夏時間) (南北アメリカ) までにゲーム内のマッチロビーに入り、出席を確定してください。

P6. マッチ規則

- エーペックスレジェンズの適切なオンライントーナメントマッチ参加にあたっての固有コードが、トーナメント SC OT2 サイト上に掲載されます。トーナメントの各グループ、およびラウンドごとに固有コードが設定される場合があります。
- エーペックスレジェンズのオンライントーナメントマッチへの参加方法を詳述したガイドは、トーナメントに先だって各競技者にメールで配布されます。
- 競技者は LeagueOps@battlefy.com をメールの連絡先に追加してください。
- 競技者は ALGSLeagueOps@ea.com にメールしてガイドをリクエストすることも可能です。
- 競技者はコードを共有することはできません。競技者がコードを共有した場合、当該競技者とその所属チームには、付録 A のセクション A6 「罰則」に従って罰則が課せられる場合があります。
- マッチのストリーミングを選択し、コードをストリーム内で表示する競技者は、コードを共有するものと見なされます。
- 各マッチの開始前に、チームキャプテンは各マッチ用のカスタムゲーム内ロビーでチーム名を入力する必要があります。ロビーで提供したチーム名は、SC OT2 サイトでの登録中に提供したチーム名と一致している必要があります。チーム名の変更で唯一許可される例は、制限された文字数に達した場合にチーム名を短縮することです。
- 競技者はマッチに参加するため、各マッチの予定開始時間に (詳細はセクション P5 「トーナメントのスケジュール」を参照)、ゲーム内のマッチロビーにいる必要があります。
- 競技者またはチームが全員揃っていなくても、予定された開始時間にマッチを開始する場合があります。
- マッチへの参加ができなかった競技者やチームは、同じラウンドの次のマッチに参加することができます。
- マッチには 20 未満のチームおよび/または 60 名未満の競技者が参加できます。
- 次ラウンドに進める枠よりもチームの数が少なかった場合には、全てのチームが次のラウンドに進みます。

P7. 追加のマッチガイドライン

以下のガイドラインは、セクション C6 のガイドラインへの追加事項です。

P7.1. ゲームプレイの設定

- 以下に詳細を示す項目は、エーペックスレジェンズのデフォルトのマッチ設定から変更されています：
 - レジェンダリー (ゴールド) ノックダウンシールド-削除済
 - 各リージョナルステージのマッチは、初めは下記のデータセンターでホストされます。
 - 北米: アイオワ (いずれか)
 - ヨーロッパ: フランクフルト (いずれか)
 - 南米: サンパウロ (いずれか)
 - オーストラリアとニュージーランド: シドニー (いずれか)
 - 北アジア太平洋 (日本 & 韓国): 東京 (いずれか)

- 東南アジア：シンガポール（いずれか）
- 中東及びアフリカ：フランクフルト（いずれか）
- 各スーパーリージョンのマッチは、初めは下記のデータセンターでホストされます。
- 南北アメリカ：ダラス（いずれか）
- EMEA：フランクフルト（いずれか）
- 北アジア太平洋：東京（いずれか）
- 南アジア太平洋：シンガポール（いずれか）
- 技術的問題または接続上の問題が発生して上記以外の別のデータセンターでマッチをホストする必要がある場合、新しいデータセンターの情報は SC OT2 サイトに掲載されます。

P7.2.マップ

- 全てのマッチは下記のマップで行われます。
- ワールドエッジ
- キングスキャニオン
- リージョナルステージのラウンドごとの各マッチのマップは次のとおりです。
- ラウンド 320：
 - マッチ 1 & 2：ワールドエッジ
 - マッチ 3 & 4：キングスキャニオン
- ラウンド 160：
 - マッチ 1 & 2：キングスキャニオン
 - マッチ 3 & 4：ワールドエッジ
- ラウンド 80：
 - マッチ 1 & 2：ワールドエッジ
 - マッチ 3 & 4：キングスキャニオン
- ラウンド 40：
 - マッチ 1 & 2：キングスキャニオン
 - マッチ 3 & 4：ワールドエッジ
- ラウンド 20：
 - マッチ 1 & 2：ワールドエッジ
 - マッチ 3、4、5：キングスキャニオン
- スーパーリージョナルステージの各マッチのマップは次のとおりです。
- マッチ 1 & 2：キングスキャニオン
- マッチ 3、4 & 5：ワールドエッジ

P7.3.一般的な規則

- 本イベントの競技では、競技者はキーボードおよびマウス、Playstation®4 のコントローラー、または Xbox のコントローラーを使用できるものとします。
- 競技者は、入力デバイスでマクロ機能を使用することはできないものとします。
- 競技者は、ゲーム中に連続して、あるいは同時に作動される結果となるマクロまたはスクリプトの利用をすることはできないものとします。
- チームはイベント中のチーム内でのコミュニケーションに責任を持つものとします。

P7.5.接続中断とゲームスタート

- プレイヤーの接続が中断した、またはゲームのロードがされなかった場合もマッチは継続します。
- プレイヤーがマッチから外れた場合、ゲーム内の再接続機能を使用してゲームへの参加を試みることができます。
- あるグループのゲーム内マッチロビーで、ゲーム中に5分の1以上の競技者の接続が中断した場合、あるいは5分の1以上の競技者がゲームをロードできない場合、またはマッチが終了できない場合には、トーナメント公式担当者がこのグループのこのラウンドにマッチを追加できるものとします。

P7.6 ゲームファイル

競技者は下記のゲームファイルのみを追加または編集できるものとします。

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

競技者は上記のファイル内の以下の行のみを追加または編集することができます。

- fps_max
- mat_letterbox_aspect_goal
- mat_letterbox_aspect_threshold
- "setting.csm_enabled" "0"

P8.賞金

SC OT2 の賞金内訳については、**セクション 6 「賞金」** に詳細が記載されています。

スーパーリージョンごとの SC OT2 の最終ランクに基づく上位 10 チームは、SC OT3 のスーパーリージョナルステージの開始ポジションも与えられます。

付録 Q：サマーサーキット予選オンライントーナメント 3 の規則

Q1.概要

サマーサーキットの第 3 回オンライントーナメント（以下「SC OT3」）は、2020 年 7 月 25 日（土曜日）から 2020 年 7 月 26 日（日曜日）までオンラインで開催されます。

SC OT3 はゲームプレイの勝ち抜き戦で、複数のラウンドとステージに分けて競技を行います。リージョナルステージでは、各ラウンドで既定数のマッチを行った後のチームの結果を比較し、次のラウンドに進出するチームが決まります。リージョナルステージ決勝ラウンドでは既定数のマッチ終了後の結果を比較し、各スーパーリージョンのスーパーリージョナルステージに進出するチームが決まります。スーパーリージョナルステージでは、既定数のマッチ終了後の結果を比較して、各スーパーリージョンのトーナメントの勝者が決まります。

Q2.追加の応募資格の要件

チームの各競技者は SC OT3 に参加するために、太平洋時間（PT）2020 年 7 月 23 日木曜日の午後 2 時までに、PC プラットフォーム上で、ALGS への登録時に使用した EA アカウントを用い、「エーペックスレジェンズ」ランクリーグシリーズ 4 のスプリット 2 でゴールド IV 以上のランクを獲得しておく必要があります。

Q3.登録およびチェックイン

SC OT3 に登録するためには、各チームは 2020 年 7 月 23 日（木曜日）午後 12 時（太平洋時間）までに下記のステップを完了しなければなりません。

- チームキャプテン：Battlefy SC OT3 のウェブページ（以下「SC OT3 サイト」）
[Battlefy.com/leagues/alg](https://battlefy.com/leagues/alg) にアクセスして、該当するリージョナルステージトーナメントを選択し「トーナメントに参加」ボタンをクリックする。
- チームキャプテン：SC OT3 サイトにて、チーム名簿からトーナメントに参加する競技者を選んでチーム編成を行い、これらの競技者にトーナメント参加の招待を送信する。
- チームのその他の競技参加者：招待を受諾してトーナメントに参加する。
- チームの全競技者：公式規則を読み、受諾する。

大会の各ステージについて、登録したチームは、SC OT3 サイト上にて、各トーナメントステージ開始の 1 時間前から開始までの間に、参加を確定するオンライントーナメントへのチェックインを行う必要があります。競技者は登録サイトの ALGS 登録の手続き中に提供された EA アカウント ID を用いてチェックインしなければなりません。チーム内の競技者全員がチェックインを行うと、SC OT3 へのシーディングが行われます。

チーム名簿は、2020 年 7 月 23 日（木曜日）の、SC OT3 名簿確定日まで編集することができます。

南北アメリカおよびヨーロッパ地域のスーパーリージョナルステージに参加するチームには、動画配信中の連絡手段として、特定のディスコードチャンネルへの参加が求められます。この

ディスコードチャンネルは、リージョナルステージ終了後、メールでプレイヤーに提供されます。

Q4. トーナメント形式

このトーナメントには、リージョナルステージとスーパーリージョナルステージの、2つの大会ステージがあります。各スーパーリージョンの SC OT2 の上位 10 チーム（「SC OT3 スタート進出チーム」）が、スーパーリージョナルステージでトーナメントを開始します。すべてのチームはリージョナルステージでトーナメントを開始し、各地域の上位チームが、スーパーリージョンのスーパーリージョナルステージに進みます。

日本と韓国のリージョナルステージについては、スーパーリージョン（北アジア太平洋）内で対戦します。他のすべてのリージョンのリージョナルステージについては、リージョン内で対戦します。

Q4.1. リージョナルステージ

Q4.1.1. チームの最大数

北米およびヨーロッパ地域では、それぞれ最大 320 チームが参加します。その他の地域では、それぞれ最大 160 チームが参加するものとします。

Q4.1.2. シーディングとグルーピング

トーナメントの開始時、チームは最大 20 のグループにランダムに分けられます。このグループ内でランダムにチームのシーディングが行われます。

Q4.1.3. ラウンドおよび次のラウンドへの進出

全てのリージョンでは、ラウンド数の上限はリージョナルステージ決勝を含めて 5 ラウンドとします。

リージョナルステージ決勝ラウンドを除く各ラウンドでは、4 回のマッチが行われます。最終ラウンドでは 6 回のマッチが行われます。

チームは各マッチでポイントを累積します。付与されるポイントについては、セクション Q4.4 「スコアリング」で説明しています。

全てのチームは最初に、ラウンド 1 に入ります。既定のラウンドでの全てのマッチが終了した後、各グループ内でそのラウンドで最も高いラウンドスコア（セクション Q4.4 「スコアリング」で後述）を獲得したチームが次のラウンドに進みます。すべてのグループで合計 20 以下の進出チームが残っている場合、これらのチームはリージョナルステージ決勝に進みます。次のラウンドに進めなかったチームはイベントから除外されることになります。

各グループから次のラウンドに進むチームの正確な数は、トーナメント初日にチェックインが締め切られた後、SC OT3 サイト上で各チームに通知されます。

毎回のラウンドでは、各グループに可能な限り最大数のチームが割り当てられるようになっており、大会の次のラウンドに進めるチームの数はグループごとに異なる場合があります。

リージョナルステージ決勝で全てのマッチが終了した後、各グループでそのラウンドの最高スコアを出した上位のチームがスーパーリージョナルステージに進みます。各地域の上位チームは、以下のように、各自のスーパーリージョンのスーパーリージョナルステージに進みます。

- 北米、ヨーロッパ、東南アジア
- リージョンごとに上位 8 チーム以上
- 南米、中東とアフリカ、オーストラリアとニュージーランド
- リージョンごとに上位 2 チーム以上
- 北アジア太平洋（日本及び韓国）
- 上位 10 チーム以上

スーパーリージョナルステージ進出チームまたは SC OT3 スタート進出チームがそのポジションをなく奪われた場合、この失格したチームのリージョンの中から、SC OT3 リージョナルステージ決勝の最終順位で失格チームの次に順位の高かったチームが、SC OT3 スーパーリージョナルステージに進みます。

スーパーリージョナルステージの参加資格を持つチームは、2020年7月25日からSC OT3の終了時まで、チーム名簿に記載されたいかなるメンバーも変更することはできません。

Q4.2. スーパーリージョナルステージ

スーパーリージョナルステージでは、6回のマッチからなる1ラウンドを戦い、チームは各マッチでポイントを獲得します。与えられるポイントについては**セクション Q4.4「スコアリング」**で後述します。このステージには、SC OT3 のリージョナルステージからの進出チームおよび SC OT3 スタート進出チームが含まれます。

Q4.3. 勝者の決定

スーパーリージョナルステージですべてのマッチが終了した後、スーパーリージョナルステージで最高ラウンドスコア（**セクション Q4.4「スコアリング」**を参照）を持つチームが、スーパーリージョンの SC OT3 の勝者として宣言されます。

Q4.4. スコアリング

各マッチの終了時に、順位とチームの合計キル数に応じてチームにポイントが与えられます（以下「マッチスコア」）。

各マッチで与えられるポイントは次の通りです：

- 順位
- 1^位 : 12
- 2^位 : 9
- 3^位 : 7
- 4^位 : 5
- 5^位 : 4
- 6^位 ~ 7^位 : 3

- 8^位 ~ 10^位 : 2
- 11^位 ~ 15^位 : 1
- 16^位 ~ 20^位 : 0
- キル数
- 各キルにつき 1 ポイント

チームがマッチに参加しなかった場合（当該チームからの競技者が誰もマッチを行わなかった場合）、このチームのマッチスコアは 0 ポイントとなります。

各ラウンドの最後に、チームの合計ポイントに、そのラウンドの全マッチのチームのマッチスコア（以下「ラウンドスコア」）が加算されます。

各マッチとラウンドの最終スコアは **Battlefly** トーナメント公式担当者に報告されます。各ラウンドの最後に、**SCOT3** サイトを通じて各ラウンドの最終成績が通知されます。

Q4.5.タイブレイカー

2 つ以上のチームのラウンドスコアが同点であった場合は、下記のようにして勝者を決定します（優先順位を降順に表記しています）。

- シングルマッチスコア
 - 同点の各チームの最高マッチスコアが、同点の全チームの最高シングルマッチスコアと比較されます。同点の各チームのためのラウンドで同じ、または異なるマッチが行われる場合があります。最高シングルマッチスコアを獲得したチームがタイブレイカーの勝者となります。例：チーム 1 とチーム 2 がラウンドスコア 67 で同点でした。チーム 1 の最高シングルマッチスコアはラウンド最初のマッチの 20 ポイントで、チーム 2 の最高シングルマッチスコアはラウンド 2 番目のマッチの 22 ポイントでした。チーム 2 がシングルマッチスコアのタイブレイカーの勝者です。全ての同点状態が解消される、または追加の個別マッチスコアが利用できなくなるまで、この作業がそのラウンドで行われた全マッチについて繰り返されます。例：チーム 1 とチーム 2 の最高シングルマッチスコアがマッチ 1 と 3 でそれぞれ 20 ポイントです。チーム 1 の、次に高いシングルマッチスコアが 3 回目のマッチで 18 ポイントであり、チーム 2 の、次に高いシングルマッチスコアが 2 回目のマッチの 15 ポイントです。チーム 1 がシングルマッチスコアのタイブレイカーの勝者です。シングルマッチスコアを比較した後も 2 つ以上のチームが同点である場合は、シングルマッチの最高順位で勝者を決定します。
- シングルマッチの最高順位
 - シングルマッチの、同点の各チームの最高順位が、同点の全チームのシングルマッチの最高順位と比較されます。同点の各チームで同じ、または異なるマッチの最高順位になる可能性があります。最高順位（最も小さい数字）のチームがタイブレイカーの勝者となります。シングルマッチを 1 位で終わると、可能な最高順位になります。全ての同点状態が解消される、または追加の個別マッチが利用できなくなるまで、この作業がそのラウンドで行われた全マッチについて繰り返されます。シングルマッチスコアおよびシングルマッチの最高順位を比較した後も 2 つ以上のチームが同点で残る場合は、シングルマッチの合計キル数で勝者を決定します。
- シングルマッチの合計キル数
 - シングルマッチでの、同点である各チームの最高の合計シングルキル数が、シングルマッチで同点である全チームの最高合計キル数と比較されます。シングルマッチで最もキル数の

多いチームがタイブレーカーの勝者となります。全ての同点状態が解消される、または追加のマッチが利用できなくなるまで、この作業がそのラウンドで行われた全マッチについて繰り返されます。

Q5. トーナメントスケジュール

Q5.1. リージョナルステージに適用されるタイムゾーン

- オーストラリアとニュージーランド
 - AEST
- 北アジア太平洋（日本と韓国）
 - JST
- 東南アジア
 - SGT
- 中東及びアフリカ
 - TRT
- ヨーロッパ
 - BST
- 北米
 - PDT
- 南米
 - BRT

Q5.2. リージョナルステージの開始時間

2020年7月25日（土曜日）のトーナメントの各リージョンの開始時間は以下の通りです：

- オーストラリアとニュージーランド、北アジア太平洋（日本と韓国）、東南アジア、中東及びアフリカ、南米
 - 午後 12 時
- ヨーロッパ及び北米
 - 午前 10 時

各ラウンドの時間は 150 分（2.5 時間）を予定しており、前のラウンドの終了後に開始します。

各ラウンドの具体的な開始時間は、上記のスケジュールから前後する場合があります。各マッチの具体的な開始時間は、トーナメント当日に SC OT3 サイトに掲載されます。

Q5.3. スーパーリージョナルの開始時間とブロードキャスト

すべてのスーパーリージョナルステージは、以下に指定されたタイムゾーンの午後 6 時に開始されます：

- アメリカ
 - 中部夏時間(CDT)
- ヨーロッパ、中東及びアフリカ
 - 英国夏時間(BST)

- 北アジア太平洋
- 日本標準時(JST)
- 南アジア太平洋
- オーストラリア東部標準時(AEST)

南北アメリカと EMEA スーパーリージョンのスーパーリージョナルステージは、EA が運営するブロードキャストによって配信されます。チームの全競技者は、2020 年 7 月 26 日（日曜日）午後 5 時 40 分（英国標準時）（EMEA）、または午後 3 時 40 分（太平洋時間）午後 5 時 40 分（中部夏時間）（南北アメリカ）までにゲーム内のマッチロビーに入り、出席を確定してください。

Q6. マッチの規則

- エーペックスレジェンズの適切なオンライントーナメントマッチ参加にあたっての固有コードが、トーナメント SC OT3 サイト上に掲載されます。トーナメントの各グループ、およびラウンドごとに固有コードが設定される場合があります。
 - 競技者は LeagueOps@battlefy.com をメールの連絡先に追加してください。
 - 競技者は ALGSLeagueOps@ea.com にメールしてトーナメントマッチガイドへの参加をリクエストすることも可能です。
 - 競技者はコードを共有することはできません。競技者がコードを共有した場合、当該競技者とその所属チームには、付録 A のセクション A6「罰則」に従って罰則が課せられる場合があります。
 - マッチのストリーミングを選択し、コードをストリーム内で表示する競技者は、コードを共有するものと見なされます。
- 各マッチの開始前に、チームキャプテンは各マッチ用のカスタムゲーム内ロビーでチーム名を入力する必要があります。ロビーで提供したチーム名は、SC OT3 サイトでの登録中に提供したチーム名と一致している必要があります。チーム名の変更で唯一許可される例は、制限された文字数に達した場合にチーム名を短縮することです。
- 競技者はマッチに参加するため、各マッチの予定開始時間に（詳細はセクション Q5「トーナメントのスケジュール」を参照）、ゲーム内のマッチロビーにいる必要があります。
- 競技者またはチームが全員揃っていない場合でも、予定された開始時間にマッチを開始する場合があります。
- マッチへの参加ができなかった競技者やチームは、同じラウンドの次のマッチに参加することができます。
- マッチには 20 未満のチームおよび／または 60 名未満の競技者が参加できます。
- 次ラウンドに進める枠よりもチームの数が少なかった場合には、全てのチームが次のラウンドに進みます。

Q7. 追加のマッチガイドライン

以下のガイドラインは、セクション C6 のガイドラインへの追加事項です。

Q7.1. ゲームプレイの設定

- 以下に詳細を示す項目は、エーペックスレジェンズのデフォルトのマッチ設定から変更されています：
 - レジェンダリー（ゴールド） ノックダウンシールド-削除済

- 各リージョナルステージのマッチは、初めは下記のデータセンターでホストされます。
- 北米：アイオワ（いずれか）
- ヨーロッパ：フランクフルト（いずれか）
- 南米：サンパウロ（いずれか）
- オーストラリアとニュージーランド：シドニー（いずれか）
- 北アジア太平洋（日本と韓国）：東京（いずれか）
- 東南アジア：シンガポール（いずれか）
- 中東及びアフリカ：フランクフルト（いずれか）
- 各スーパーリージョンのマッチは、初めは下記のデータセンターでホストされます。
- 南北アメリカ：ダラス（いずれか）
- EMEA：フランクフルト（いずれか）
- 北アジア太平洋：東京（いずれか）
- 南アジア太平洋：シンガポール（いずれか）
- 技術的問題または接続上の問題が発生して上記以外の別のデータセンターでマッチをホストする必要が生じた場合、新しいデータセンターの情報は SC OT3 サイトに掲載されます。

Q7.2.マップ

- 全てのマッチは下記のマップのいずれかで行われます。
- ワールズエッジ
- キングスキャニオン
- リージョナルステージのラウンドごとの各マッチのマップは次のとおりです。
- ラウンド 320：
 - マッチ 1 & 2：キングスキャニオン
 - マッチ 3 & 4：ワールズエッジ
- ラウンド 160：
 - マッチ 1 & 2：ワールズエッジ
 - マッチ 3 & 4：キングスキャニオン
- ラウンド 80：
 - マッチ 1 & 2：キングスキャニオン
 - マッチ 3 & 4：ワールズエッジ
- ラウンド 40：
 - マッチ 1 & 2：ワールズエッジ
 - マッチ 3 & 4：キングスキャニオン
- ラウンド 20：
 - マッチ 1、2 & 3：キングスキャニオン
 - マッチ 4、5 & 6：ワールズエッジ
- スーパーリージョナルステージの各マッチのマップは次のとおりです。
- マッチ 1、2 & 3：ワールズエッジ
- マッチ 3、4、5 & 6：キングスキャニオン

Q7.3.一般的な規則

- 本イベントの競技では、競技者はキーボードおよびマウス、Playstation®4 のコントローラー、または Xbox のコントローラーを使用できるものとします。
- 競技者は、入力デバイスでマクロ機能を使用することはできないものとします。

- 競技者は、ゲーム中に連続して、あるいは同時に作動される結果となるマクロまたはスクリプトの利用をすることはできないものとします。
- チームはイベント中のチーム内でのコミュニケーションに責任を持つものとします。

Q7.5.接続中断とゲームスタート

- プレイヤーの接続が中断した、またはゲームのロードがされなかった場合もマッチは継続します。
- プレイヤーがマッチから外れた場合、ゲーム内の再接続機能を使用してゲームへの参加を試みることができます。
- あるグループのゲーム内マッチロビーで、ゲーム中に5分の1以上の競技者の接続が中断した場合、あるいは5分の1以上の競技者がゲームをロードできない場合、またはマッチが終了できない場合には、トーナメント公式担当者がこのグループのこのラウンドにマッチを追加できるものとします。

Q7.6 ゲームファイル

競技者は下記のゲームファイルのみを追加または編集できるものとします。

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

競技者は上記のファイル内の以下の行のみを追加または編集することができます。

- fps_max
- mat_letterbox_aspect_goal
- mat_letterbox_aspect_threshold
- "setting.csm_enabled" "0"

Q8.賞金

SC OT3 の賞金内訳については、**セクション 6 「賞金」** に詳細が記載されています。

スーパーリーグごとの SC OT3 の最終ランクに基づく上位 10 チームは、サマーサーキットオンライントーナメント 4 のスーパーリージョナルステージの開始ポジションも与えられます。

付録 R：サマーサーキット予選オンライントーナメント 4 のルール

R1. 概要

サマーサーキットの第 4 回予選オンライントーナメント（以下「SC OT4」）は、2020 年 8 月 8 日（土曜日）から 2020 年 8 月 10 日（月曜日）までオンラインで開催されます。

SC OT4 はゲームプレイの勝ち抜き戦で、複数のラウンドとステージに分けて競技を行います。リージョナルステージでは、各ラウンドで既定数のマッチを行った後のチームの結果を比較し、次のラウンドに進出するチームが決まります。リージョナルステージ決勝ラウンドでは既定数のマッチ終了後の結果を比較し、各スーパーリージョンのスーパーリージョナルステージに進出するチームが決まります。スーパーリージョナルステージでは、既定数のマッチ終了後の結果を比較して、各スーパーリージョンのトーナメントの勝者が決まります。

R2. 追加の応募資格の要件

チームの各競技者は SC OT4 に参加するために、太平洋時間（PT）2020 年 8 月 6 日木曜日の午後 2 時までに、PC プラットフォーム上で、ALGS への登録時に使用した EA アカウントを用い、「エーペックスレジェンズ」ランクリーグシリーズ 4 のスプリット 2 でゴールド IV 以上のランクを獲得しておく必要があります。

R3. 登録およびチェックイン

SC OT4 に登録するためには、各チームは 2020 年 8 月 6 日（木曜日）午後 12 時（PT）までに下記のステップを完了しなければなりません。

- チームキャプテン：Battlefy SC OT4 のウェブページ（以下「SC OT4 サイト」）
[Battlefy.com/leagues/alg](https://battlefy.com/leagues/alg) にアクセスして、該当するリージョナルステージトーナメントを選択し「トーナメントに参加」ボタンをクリックする。
- チームキャプテン：SC OT4 サイトにて、チーム名簿からトーナメントに参加する競技者を選んでチーム編成を行い、これらの競技者にトーナメント参加の招待を送信する。
- チームのその他の競技参加者：招待を受諾してトーナメントに参加する。
- チームの全競技者：公式規則を読み、受諾する。

大会の各ステージについて、登録したチームは、SC OT4 サイト上にて、各トーナメントステージ開始の 1 時間前から開始までの間に、参加を確定するオンライントーナメントへのチェックインを行う必要があります。競技者は登録サイトの ALGS 登録の手続き中に提供された EA アカウント ID を用いてチェックインしなければなりません。チーム内の競技者全員がチェックインを行うと、SC OT4 へのシーディングが行われます。

チーム名簿は、2020 年 8 月 6 日（木曜日）の、SC OT4 名簿確定日まで編集することができます。

南北アメリカおよびヨーロッパ地域のスーパーリージョナルステージに参加するチームには、動画配信中の連絡手段として、特定のディスコードチャンネルへの参加が求められます。この

ディスコードチャンネルは、リージョナルステージ終了後、メールでプレイヤーに提供されま
す。

R4. トーナメント形式

このトーナメントには、リージョナルステージとスーパーリージョナルステージの、2つの大
会ステージがあります。各スーパーリージョンの SC OT3 の上位 10 チーム（「SC OT4 スタート
進出チーム」）が、スーパーリージョナルステージでトーナメントを開始します。すべてのチ
ームはリージョナルステージでトーナメントを開始し、各地域の上位チームが、スーパーリー
ジョンのスーパーリージョナルステージに進みます。

R4.1. リージョナルステージ

R4.1.1. チームの最大数

北米およびヨーロッパ地域では、それぞれ最大 320 チームが参加します。その他の地域では、
それぞれ最大 160 チームが参加するものとします。

R4.1.2. シーディングとグルーピング

トーナメントの開始時、チームは最大 20 のグループにランダムに分けられます。このグループ
内でランダムにチームのシーディングが行われます。

R4.1.3. ラウンドおよび次のラウンドへの進出

全てのリージョンでは、ラウンド数の上限はリージョナルステージ決勝を含めて 5 ラウンドと
します。

リージョナルステージ決勝ラウンドを除く各ラウンドでは、4 回のマッチが行われます。最終
ラウンドでは 6 回のマッチが行われます。

チームは各マッチでポイントを累積します。付与されるポイントについては、セクション R4.4
「スコアリング」で説明しています。

全てのチームは最初に、ラウンド 1 に入ります。既定のラウンドでの全てのマッチが終了した
後、各グループ内でそのラウンドで最も高いラウンドスコア（セクション R4.4 「スコアリング
」で後述）を獲得したチームが次のラウンドに進みます。すべてのグループで合計 20 以下の進
出チームが残っている場合、これらのチームはリージョナルステージ決勝に進みます。次のラ
ウンドに進めなかったチームはイベントから除外されることになります。

各グループから次のラウンドに進むチームの正確な数は、トーナメント初日にチェックインが
締め切られた後、SC OT4 サイト上で各チームに通知されます。

毎回のラウンドでは、各グループに可能な限り最大数のチームが割り当てられるようになって
おり、大会の次のラウンドに進めるチームの数はグループごとに異なる場合があります。

リージョナルステージ決勝で全てのマッチが終了した後、各グループでそのラウンドの最高スコアを出した上位のチームがスーパーリージョナルステージに進みます。各地域の上位チームは、以下のように、各自のスーパーリージョンのスーパーリージョナルステージに進みます。

- 北米、ヨーロッパ、東南アジア
- リージョンごとに上位 8 チーム以上
- 南米、中東とアフリカ、オーストラリアとニュージーランド
- リージョンごとに上位 2 チーム以上
- 北アジア太平洋（日本及び韓国）
- 上位 10 チーム以上

スーパーリージョナルステージ進出チームまたは SC OT4 スタート進出チームがそのポジションをはく奪された場合、この失格チームのリージョンから、SC OT4 リージョナルステージ決勝の最終順位で失格チームの次に順位の高かったチームが、SC OT4 スーパーリージョナルステージに進みます。

スーパーリージョナルステージの参加資格を持つチームは、2020 年 8 月 8 日から SC OT4 の終了時まで、チーム名簿に記載されたいかなるメンバーも変更することはできません。

R4.2.スーパーリージョナルステージ

スーパーリージョナルステージでは、6 回のマッチからなる 1 ラウンドを戦い、チームは各マッチでポイントを獲得します。与えられるポイントについては **セクション R4.4 「スコアリング」** で後述します。このステージには、SC OT4 のリージョナルステージからの進出チームおよび SC OT4 スタート進出チームが含まれます。

R4.3.勝者の決定

スーパーリージョナルステージですべてのマッチが終了した後、スーパーリージョナルステージで最高ラウンドスコア（**セクション R4.4 「スコアリング」** を参照）を持つチームが、スーパーリージョンの SC OT4 の勝者として宣言されます。

R4.4.スコアリング

各マッチの終了時に、順位とチームの合計キル数に応じてチームにポイントが与えられます（以下「マッチスコア」）。

各マッチで与えられるポイントは次の通りです：

- 順位
- 1^位 : 12
- 2^位 : 9
- 3^位 : 7
- 4^位 : 5
- 5^位 : 4
- 6^位 ~ 7^位 : 3
- 8^位 ~ 10^位 : 2
- 11^位 ~ 15^位 : 1

- 16^位～20^位 : 0
- キル数
- 各キルにつき 1 ポイント

チームがマッチに参加しなかった場合（当該チームからの競技者が誰もマッチを行わなかった場合）、このチームのマッチスコアは 0 ポイントとなります。

各ラウンドの最後に、チームの合計ポイントに、そのラウンドの全マッチのチームのマッチスコア（以下「ラウンドスコア」）が加算されます。

各マッチとラウンドの最終スコアは **Battlefy** トーナメント公式担当者に報告されます。各ラウンドの最後に、**SC OT4** サイトを通じて各ラウンドの最終成績が通知されます。

R4.5.タイブレイカー

2 つ以上のチームのラウンドスコアが同点であった場合は、下記のようにして勝者を決定します（優先順位を降順に表記しています）。

- シングルマッチスコア
 - 同点の各チームの最高マッチスコアが、同点の全チームの最高シングルマッチスコアと比較されます。同点の各チームのためのラウンドで同じ、または異なるマッチが行われる場合があります。最高シングルマッチスコアを獲得したチームがタイブレイカーの勝者となります。例：チーム 1 とチーム 2 がラウンドスコア 67 で同点でした。チーム 1 の最高シングルマッチスコアはラウンド最初のマッチの 20 ポイントで、チーム 2 の最高シングルマッチスコアはラウンド 2 番目のマッチの 22 ポイントでした。チーム 2 がシングルマッチスコアのタイブレイカーの勝者です。全ての同点状態が解消される、または追加の個別マッチスコアが利用できなくなるまで、この作業がそのラウンドで行われた全マッチについて繰り返されます。例：チーム 1 とチーム 2 の最高シングルマッチスコアがマッチ 1 と 3 でそれぞれ 20 ポイントです。チーム 1 の、次に高いシングルマッチスコアが 3 回目のマッチで 18 ポイントであり、チーム 2 の、次に高いシングルマッチスコアが 2 回目のマッチの 15 ポイントです。チーム 1 がシングルマッチスコアのタイブレイカーの勝者です。シングルマッチスコアを比較した後も 2 つ以上のチームが同点である場合は、シングルマッチの最高順位で勝者を決定します。
- シングルマッチの最高順位
 - シングルマッチの、同点の各チームの最高順位が、同点の全チームのシングルマッチの最高順位と比較されます。同点の各チームで同じ、または異なるマッチの最高順位になる可能性があります。最高順位（最も小さい数字）のチームがタイブレイカーの勝者となります。シングルマッチを 1 位で終わると、可能な最高順位になります。全ての同点状態が解消される、または追加の個別マッチが利用できなくなるまで、この作業がそのラウンドで行われた全マッチについて繰り返されます。シングルマッチスコアおよびシングルマッチの最高順位を比較した後も 2 つ以上のチームが同点で残る場合は、シングルマッチの合計キル数で勝者を決定します。
- シングルマッチの合計キル数
 - シングルマッチでの、同点である各チームの最高の合計シングルキル数が、シングルマッチで同点である全チームの最高合計キル数と比較されます。シングルマッチで最もキル数の多いチームがタイブレイカーの勝者となります。全ての同点状態が解消される、または追加の

マッチが利用できなくなるまで、この作業がそのラウンドで行われた全マッチについて繰り返されます。

R5. トーナメントスケジュール

R5.1. リージョナルステージに適用されるタイムゾーン

- オーストラリアとニュージーランド
 - AEST
- 北アジア太平洋（日本と韓国）
 - JST
- 東南アジア
 - SGT
- 中東及びアフリカ
 - TRT
- ヨーロッパ
 - BST
- 北米
 - PDT
- 南米
 - BRT

R5.2. リージョナルステージの開始時間

2020年8月8日のトーナメントの各リージョンの開始時間は以下の通りです：

- 午後 12 時

ヨーロッパと北米リージョンでは、リージョナルステージ準決勝（最大 40 チームのラウンド）と決勝ラウンドは 8 月 9 日（日曜日）の午後 12 時から行われます。

各ラウンドの時間は 150 分（2.5 時間）を予定しており、前のラウンドの終了後に開始します。

各ラウンドの具体的な開始時間は、上記のスケジュールから前後する場合があります。各マッチの具体的な開始時間は、トーナメント当日に SC OT4 サイトに掲載されます。

R5.3. スーパーリージョナルの開始時間とブロードキャスト

- 次のスーパーリージョナルステージは、8 月 9 日（日曜日）に以下に指定されたタイムゾーンの午後 6 時から始まります：
 - 北アジア太平洋
 - 日本標準時(JST)
 - 南アジア太平洋
 - オーストラリア東部標準時(AEST)

南北アメリカと EMEA スーパーリージョンのスーパーリージョナルステージは、EA が運営するブロードキャストによって配信されます。チームの全競技者は、2020 年 8 月 9 日（日曜日）午後 5 時 40 分（英国標準時）（EMEA）、または午後 4 時 40 分（太平洋時間）午後 6 時 40 分（中部夏時間）（南北アメリカ）までにゲーム内のマッチロビーに入り、出席を確定してください。

R6. マッチの規則

- エーペックスレジェンズの適切なオンライントーナメントマッチ参加にあたっての固有コードが、トーナメント SC OT4 サイト上に掲載されます。トーナメントの各グループ、およびラウンドごとに固有コードが設定される場合があります。
- エーペックスレジェンズのオンライントーナメントマッチへの参加方法を詳述したガイドは、トーナメントに先だって各競技者にメールで配布されます。
- 競技者は LeagueOps@battlefy.com をメールの連絡先に追加してください。
- 競技者は ALGSLeagueOps@ea.com にメールしてガイドをリクエストすることも可能です。
- 競技者はコードを共有することはできません。競技者がコードを共有した場合、当該競技者とその所属チームには、付録 A のセクション A6 「罰則」に従って罰則が課せられる場合があります。
- マッチのストリーミングを選択し、コードをストリーム内で表示する競技者は、コードを共有するものと見なされます。
- 各マッチの開始前に、チームキャプテンは各マッチ用のカスタムゲーム内ロビーでチーム名を入力する必要があります。ロビーで提供したチーム名は、SC OT4 サイトでの登録中に提供したチーム名と一致している必要があります。チーム名の変更で唯一許可される例は、制限された文字数に達した場合にチーム名を短縮することです。
- 競技者はマッチに参加するため、各マッチの予定開始時間に（詳細はセクション R5 「トーナメントのスケジュール」を参照）、ゲーム内のマッチロビーにいる必要があります。
- 競技者またはチームが全員揃ってなくても、予定された開始時間にマッチを開始する場合があります。
- マッチへの参加ができなかった競技者やチームは、同じラウンドの次のマッチに参加することができます。
- マッチには 20 未満のチームおよび/または 60 名未満の競技者が参加できます。
- 次ラウンドに進める枠よりもチームの数が少なかった場合には、全てのチームが次のラウンドに進みます。

R7. 追加のマッチガイドライン

以下のガイドラインは、セクション C6 のガイドラインへの追加事項です。

R7.1. ゲームプレイの設定

- 以下に詳細を示す項目は、エーペックスレジェンズのデフォルトのマッチ設定から変更されています：
- レジェンダリー（ゴールド） ノックダウンシールド-削除済
- 各リージョナルステージのマッチは、初めは下記のデータセンターでホストされます。
- 北米：アイオワ（いずれか）
- ヨーロッパ：フランクフルト（いずれか）

- 南米：サンパウロ（いずれか）
- オーストラリアとニュージーランド：シドニー（いずれか）
- 北アジア太平洋（日本と韓国）：東京（いずれか）
- 東南アジア：シンガポール（いずれか）
- 中東及びアフリカ：フランクフルト（いずれか）
- 各スーパーリージョンのマッチは、初めは下記のデータセンターでホストされます。
- 南北アメリカ：ダラス（いずれか）
- EMEA：フランクフルト（いずれか）
- 北アジア太平洋：東京（いずれか）
- 南アジア太平洋：シンガポール（いずれか）
- 技術的問題または接続上の問題が発生して上記以外の別のデータセンターでマッチをホストする必要がある場合、新しいデータセンターの情報は SC OT4 サイトに掲載されます。

R7.2.マップ

-
- リージョナルステージのラウンドごとの各マッチのマップは次のとおりです。
- ラウンド 320：
 - マッチ 1 & 2：ワールズエッジ（シーズン 4）（「ワールズエッジ」）
 - マッチ 3 & 4：キングスキャニオン（シーズン 5）（「キングスキャニオン」）
- ラウンド 160：
 - マッチ 1 & 2：キングスキャニオン
 - マッチ 3 & 4：ワールズエッジ
- ラウンド 80：
 - マッチ 1 & 2：ワールズエッジ
 - マッチ 3 & 4：キングスキャニオン
- ラウンド 40：
 - マッチ 1 & 2：キングスキャニオン
 - マッチ 3 & 4：ワールズエッジ
- ラウンド 20：
 - マッチ 1、2 & 3：ワールズエッジ
 - マッチ 3、4、5 & 6：キングスキャニオン
- スーパーリージョナルステージの各マッチのマップは次のとおりです。
- マッチ 1、2 & 3：キングスキャニオン
- マッチ 4、5 & 6：ワールズエッジ

R7.3.一般的な規則

- 本イベントの競技では、競技者はキーボードおよびマウス、Playstation®4 のコントローラー、または Xbox のコントローラーを使用できるものとします。
- 競技者は、入力デバイスでマクロ機能を使用することはできないものとします。
- 競技者は、ゲーム中に連続して、あるいは同時に作動される結果となるマクロまたはスクリプトの利用をすることはできないものとします。
- チームはイベント中のチーム内でのコミュニケーションに責任を持つものとします。

R7.5.接続中断とゲームスタート

- プレイヤーの接続が中断した、またはゲームのロードがされなかった場合もマッチは継続します。
- プレイヤーがマッチから外れた場合、ゲーム内の再接続機能を使用してゲームへの参加を試みることができます。
- あるグループのゲーム内マッチロビーで、ゲーム中に5分の1以上の競技者の接続が中断した場合、あるいは5分の1以上の競技者がゲームをロードできない場合、またはマッチが終了できない場合には、トーナメント公式担当者がこのグループのこのラウンドにマッチを追加できるものとします。

R7.6 ゲームファイル

競技者は下記のゲームファイルのみを追加または編集できるものとします。

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

競技者は上記のファイル内の以下の行のみを追加または編集することができます。

- fps_max
- mat_letterbox_aspect_goal
- mat_letterbox_aspect_threshold
- "setting.csm_enabled" "0"

R8. 賞金

SC OT4 の賞金内訳については、**セクション 6 「賞金」** に詳細が記載されています。

付録 S : サマーサーキットラストチャンス予選ルール

S1. 概要

サマーサーキットの「ラストチャンス予選」（以下「SC LCQ」）は 2020 年 8 月 15 日（土曜日）から 2020 年 8 月 17 日（月曜日）までオンラインで開催されます。

SC LCQ はゲームプレイの勝ち抜き戦で、複数のラウンドに分けて競技を行います。各ラウンドで所定の回数のマッチを行った後のチームの結果を比較し、どちらが次のラウンドに進出するかを決定します。SC LCQ 決勝ラウンドでは所定の回数のマッチの後の結果を比較し、各地域の SC プレーオフに進むチームを決定します。

S2. 追加の応募資格の要件

チームの各競技者は SC LCQ に参加するために、太平洋時間（PT）2020 年 8 月 13 日（木曜日）の午後 2 時までに、PC プラットフォーム上で、ALGS への登録時に使用した EA アカウントを用い、「エーペックスレジェンズ」ランクリーグシリーズ 4 のスプリット 2 でゴールド IV 以上のランクを獲得しておく必要があります。

S3. 登録およびチェックイン

SC LCQ に登録するためには、各チームは 2020 年 8 月 13 日（木曜日）午後 12 時（太平洋時間）までに下記のステップを完了しなければなりません。

- チームキャプテン：Battlefy SC LCQ のウェブページ（以下「SC LCQ サイト」）
Battlefy.com/leagues/alsg にアクセスして、該当するリージョナルステージトーナメントを選択し「トーナメントに参加」ボタンをクリックする。
- チームキャプテン：SC LCQ サイトにて、チーム名簿からトーナメントに参加する競技者を選んでチーム編成を行い、これらの競技者にトーナメント参加の招待を送信する。
- チームのその他の競技参加者：招待を受諾してトーナメントに参加する。
- チームの全競技者：公式規則を読み、受諾する。

登録したチームは、SC LCQ サイト上にて、トーナメント開始の 1 時間前からトーナメント開始までの間に、参加を確定するオンライントーナメントへのチェックインを行うことが求められます。競技者は登録サイトの ALGS 登録の手続き中に提供された EA アカウント ID を用いてチェックインしなければなりません。チーム内の競技者全員がチェックインを行うと、SC LCQ へのシーディングが行われます。

チーム名簿は、2020 年 8 月 13 日（木曜日）の、SC LCQ 名簿確定日まで編集することができます。

南北アメリカとヨーロッパ・中東・アフリカの SC LCQ 決勝ラウンドに参加するチームには、動画配信中の連絡手段として、特定の Discord チャンネルへの参加が求められます。この Discord チャンネルは、SC LCQ 決勝ラウンド開始に先立ってメールでプレイヤーに提供されます。

S4. トーナメントの形式

このトーナメントでは複数のラウンドに分けて競技が行われ、トーナメントはリージョン別で開催されます。日本と韓国については、スーパーリージョン（APAC 北部）内で対戦します。

S4.1. チームの最大数

北米およびヨーロッパ地域では、それぞれ最大 **320** チームが参加します。その他の地域では、それぞれ最大 **160** チームが参加するものとします。

S4.2. シーディングとグルーピング

トーナメントの開始時、チームは最大 **20** のグループにランダムに分けられます。このグループ内でランダムにチームのシーディングが行われます。

S4.3. ラウンドおよび次のラウンドへの進出、優勝チームの決定

全てのリージョンでは、ラウンド数の上限は **SC LCQ** 決勝を含めて **5** ラウンドとします。

決勝ラウンドを除く各ラウンドでは、**4** 回のマッチが行われます。決勝ラウンドでは **6** 回のマッチが行われます。

チームは各マッチでポイントを累積します。付与されるポイントについては、**セクション S4.4 「スコアリング」** で説明しています。

全てのチームは最初に、ラウンド **1** に入ります。既定のラウンドでの全てのマッチが終了した後、各グループ内でそのラウンドで最も高いラウンドスコア（**セクション S4.4 「スコアリング」** で後述）を獲得したチームが次のラウンドに進みます。すべてのグループで合計 **20** 以下の進出チームが残っている場合、これらのチームは **SC LCQ** 決勝に進みます。次のラウンドに進めなかったチームはイベントから除外されることになります。

各グループから次のラウンドに進むチームの正確な数は、トーナメント初日にチェックインが締め切られた後、**SC LCQ** サイト上で各チームに通知されます。

毎回のラウンドでは、各グループに可能な限り最大数のチームが割り当てられるようになっており、大会の次のラウンドに進めるチームの数はグループごとに異なる場合があります。

SC LCQ 決勝での全てのマッチが終了した後、そのラウンドで最も高いラウンドスコア（**セクション S4.4 「スコアリング」** で後述）を獲得したチームがそのリージョンまたはスーパーリージョンの **SC LCQ** の優勝チームとなり、次のスーパーリージョンの **SC** プレーオフに進みます。

- 北米、ヨーロッパ、東南アジア、南米、中東とアフリカ、オーストラリアとニュージーランド

- リージョンごとに上位 2 チーム以上
- 北アジア太平洋（日本及び韓国）
- 上位 4 チーム以上

S4.4.スコアリング

各マッチの終了時に、順位とチームの合計キル数に応じてチームにポイントが与えられます（以下「マッチスコア」）。

各マッチで与えられるポイントは次の通りです：

- 順位
 - 1^位：12
 - 2^位：9
 - 3^位：7
 - 4^位：5
 - 5^位：4
 - 6^位～7^位：3
 - 8^位～10^位：2
 - 11^位～15^位：1
 - 16^位～20^位：0
- キル数
 - 各キルにつき 1 ポイント

チームがマッチに参加しなかった場合（当該チームからの競技者が誰もマッチを行わなかった場合）、このチームのマッチスコアは 0 ポイントとなります。

各ラウンドの最後に、チームの合計ポイントに、そのラウンドの全マッチのチームのマッチスコア（以下「ラウンドスコア」）が加算されます。

各マッチとラウンドの最終スコアは **Battlefy** トーナメント公式担当者に報告されます。各ラウンドの最後に、**SC LQC** サイトを通じて各ラウンドの最終成績が通知されます。

S4.5.タイブレイカー

2 つ以上のチームのラウンドスコアが同点であった場合は、下記のようにして勝者を決定します（優先順位を降順に表記しています）。

- シングルマッチスコア
 - 同点の各チームの最高マッチスコアが、同点の全チームの最高シングルマッチスコアと比較されます。同点の各チームのためのラウンドで同じ、または異なるマッチが行われる場合があります。最高シングルマッチスコアを獲得したチームがタイブレイカーの勝者となります。例：チーム 1 とチーム 2 がラウンドスコア 67 で同点でした。チーム 1 の最高シングルマッチスコアはラウンド最初のマッチの 20 ポイントで、チーム 2 の最高シングルマッチスコアはラウンド 2 番目のマッチの 22 ポイントでした。チーム 2 がシングルマッチスコアのタイブレイカーの勝者です。全ての同点状態が解消される、または追加の個別マッチスコアが利用できなくなるまで、この作業がそのラウンドで行われた全マッチについて繰り返されます。例：チーム 1 とチーム 2 の最高シングルマッチスコアがマッチ 1 と 3 でそれぞれ 20 ポイントです。チ

チーム 1 の、次に高いシングルマッチスコアが 3 回目のマッチで 18 ポイントであり、チーム 2 の、次に高いシングルマッチスコアが 2 回目のマッチの 15 ポイントです。チーム 1 がシングルマッチスコアのタイブレーカーの勝者です。シングルマッチスコアを比較した後も 2 つ以上のチームが同点である場合は、シングルマッチの最高順位で勝者を決定します。

- シングルマッチの最高順位
 - シングルマッチの、同点の各チームの最高順位が、同点の全チームのシングルマッチの最高順位と比較されます。同点の各チームで同じ、または異なるマッチの最高順位になる可能性があります。最高順位（最も小さい数字）のチームがタイブレーカーの勝者となります。シングルマッチを 1 位で終わると、可能な最高順位になります。全ての同点状態が解消される、または追加の個別マッチが利用できなくなるまで、この作業がそのラウンドで行われた全マッチについて繰り返されます。シングルマッチスコアおよびシングルマッチの最高順位を比較した後も 2 つ以上のチームが同点で残る場合は、シングルマッチの合計キル数で勝者を決定します。
- シングルマッチの合計キル数
 - シングルマッチでの、同点である各チームの最高の合計シングルキル数が、シングルマッチで同点である全チームの最高合計キル数と比較されます。シングルマッチで最もキル数の多いチームがタイブレーカーの勝者となります。全ての同点状態が解消される、または追加のマッチが利用できなくなるまで、この作業がそのラウンドで行われた全マッチについて繰り返されます。

S5. トーナメントスケジュール

S5.1. 適用されるタイムゾーン

- オーストラリアとニュージーランド
 - AEST
- 北アジア太平洋（日本と韓国）
 - JST
- 東南アジア
 - SGT
- 中東及びアフリカ
 - TRT
- ヨーロッパ
 - BST
- 北米
 - PDT
- 南米
 - BRT

S5.2. 日程と開始時間

オーストラリアとニュージーランド、東南アジア、中東及びアフリカ、南米の全ラウンドは 2020 年 8 月 15 日（土曜日）に開催されます。

決勝ラウンド（最大 20 チーム）を除く北アジア太平洋全ラウンドは 2020 年 8 月 15 日（土曜日）に開催されます。北アジア太平洋の決勝ラウンドは 2020 年 8 月 16 日（日曜日）に開催されます。

ヨーロッパと北米については、下記のラウンドが下記の日程で開催されます：

- 2020 年 8 月 15 日（土曜日）
- 最大 320 チームのラウンド（必要に応じて）
- 最大 160 チームのラウンド（必要に応じて）
- 2020 年 8 月 16 日（日曜日）
- 最大 80 チームのラウンド（必要に応じて）
- 最大 40 チームのラウンド（必要に応じて）
- 2020 年 8 月 17 日（月曜日）
- 決勝（最大 20 チーム）

2020 年 8 月 15 日（土曜日）のトーナメントの各リージョンの開始時間は以下の通りです：

- オーストラリアとニュージーランド、北アジア太平洋（日本と韓国）、東南アジア、中東及びアフリカ、南米
- 午後 12 時
- ヨーロッパ及び北米
- 午後 12 時

各ラウンドの時間は 150 分（2.5 時間）を予定しており、前のラウンドの終了後に開始します。

2020 年 8 月 16 日（日曜日）の決勝ラウンドの各リージョンの開始時間は以下の通りです：

- 北アジア太平洋（日本と韓国）
- 午後 6 時

2020 年 8 月 16 日（日曜日）のトーナメントの各リージョンの開始時間は以下の通りです：

- ヨーロッパ及び北米
- 午後 12 時

北米とヨーロッパリージョンの決勝ラウンドについては、2020 年 8 月 17 日（月曜日）に EA による動画配信が行われます。チームの全競技者は、2020 年 8 月 17 日（月曜日）午後 5 時 40 分（英国標準時）（EMEA）、または午後 4 時 40 分（太平洋時間）午後 6 時 40 分（中部夏時間）（南北アメリカ）までにゲーム内のマッチロビーに入り、出席を確定してください。

各ラウンドの具体的な開始時間は、上記のスケジュールから前後する場合があります。各マッチの具体的な開始時間は、トーナメント当日に SC LCQ サイトに掲載されます。

S6. マッチ規則

- エーペックスレジェンズの適切なオンライントーナメントマッチに参加するための固有コードが、トーナメント SC LCQ サイト上に掲載されます。トーナメントの各グループ、およびラウンドごとに固有コードが設定される場合があります。
- エーペックスレジェンズのオンライントーナメントマッチへの参加方法を詳述したガイドは、トーナメントに先だって各競技者にメールで配布されます。
- 競技者は LeagueOps@battlefy.com をメールの連絡先に追加してください。
- 競技者は ALGSLeagueOps@ea.com にメールしてガイドをリクエストすることも可能です。
- 競技者はコードを共有することはできません。競技者がコードを共有した場合、当該競技者とその所属チームには、付録 A のセクション A6「罰則」に従って罰則が課せられる場合があります。
- マッチのストリーミングを選択し、コードをストリーム内で表示する競技者は、コードを共有するものと見なされます。
- 各マッチの開始前に、チームキャプテンは各マッチ用のカスタムゲーム内ロビーでチーム名を入力する必要があります。ロビーで提供したチーム名は、SC LCQ サイトでの登録中に提供したチーム名と一致している必要があります。チーム名の変更で唯一許可される例は、制限された文字数に達した場合にチーム名を短縮することです。
- 競技者はマッチに参加するため、各マッチの予定開始時間に（詳細はセクション S5「トーナメントのスケジュール」を参照）、ゲーム内のマッチロビーにいる必要があります。
- 競技者またはチームが全員揃っていても、予定された開始時間にマッチを開始する場合があります。
- マッチへの参加ができなかった競技者やチームは、同じラウンドの次のマッチに参加することができます。
- マッチには 20 未満のチームおよび／または 60 名未満の競技者が参加できます。
- 次ラウンドに進める枠よりもチームの数が少なかった場合には、全てのチームが次のラウンドに進みます。

S7. 追加のマッチガイドライン

以下のガイドラインは、セクション C6 のガイドラインへの追加事項です。

S7.1. ゲームプレイの設定

- 以下に詳細を示す項目は、エーペックスレジェンズのデフォルトのマッチ設定から変更されています：
 - レジェンダリー（ゴールド）ノックダウンシールド-削除済
 - モバイルリスボンビーコン-削除済
 - 各地域のマッチは、初めは下記のデータセンターでホストされます。
 - 北米：アイオワ（いずれか）
 - ヨーロッパ：フランクフルト（いずれか）
 - 南米：サンパウロ（いずれか）
 - オーストラリアとニュージーランド：シドニー（いずれか）
 - 北アジア太平洋（日本と韓国）：東京（いずれか）
 - 東南アジア：シンガポール（いずれか）
 - 中東及びアフリカ：フランクフルト（いずれか）

- 技術的問題または接続上の問題が発生して上記以外の別のデータセンターでマッチをホストする必要が生じた場合、新しいデータセンターの情報は SC LCQ サイトに掲載されます。

S7.2. マップ

- 全てのマッチは下記のマップのいずれかで行われます。
 - ワールズエッジ (シーズン 4) (「World's Edge」)
 - キングスキャニオン (シーズン 5) (「Kings Canyon」)
- ラウンドごとの各マッチのマップは次のとおりです。
 - LCQ 決勝：
 - マッチ 1、2 & 3：キングスキャニオン
 - マッチ 4、5 & 6：ワールズエッジ
 - LCQ ラウンド 1 (LCQ 決勝と違う場合)：
 - マッチ 1 & 2：キングスキャニオン
 - マッチ 3 & 4：ワールズエッジ
 - LCQ ラウンド 2 (必要に応じて)：
 - マッチ 1 & 2：ワールズエッジ
 - マッチ 3 & 4：キングスキャニオン
 - LCQ ラウンド 3 (必要に応じて)：
 - マッチ 1 & 2：キングスキャニオン
 - マッチ 3 & 4：ワールズエッジ
 - LCQ ラウンド 4 (必要に応じて)：
 - マッチ 1 & 2：ワールズエッジ
 - マッチ 3 & 4：キングスキャニオン

S7.3. 一般的な規則

- 本イベントの競技では、競技者はキーボードおよびマウス、Playstation®4 のコントローラー、または Xbox のコントローラーを使用できるものとします。
 - 競技者は、入力デバイスでマクロ機能を使用することはできないものとします。
 - 競技者は、ゲーム中に連続して、あるいは同時に作動される結果となるマクロまたはスクリプトの利用をすることはできないものとします。
- チームはイベント中のチーム内でのコミュニケーションに責任を持つものとします。

S7.5. 接続中断とゲームスタート

- プレイヤーの接続が中断した、またはゲームのロードがされなかった場合もマッチは継続します。
 - プレイヤーがマッチから外れた場合、ゲーム内の再接続機能を使用してゲームへの参加を試みることができます。
- あるグループのゲーム内マッチロビーで、ゲーム中に 5 分の 1 以上の競技者の接続が中断した場合、あるいは 5 分の 1 以上の競技者がゲームをロードできない場合、またはマッチが終了できない場合には、トーナメント公式担当者がこのグループのこのラウンドにマッチを追加できるものとします。

S7.6 ゲームファイル

競技者は下記のゲームファイルのみを追加または編集できるものとします。

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

競技者は上記のファイル内の以下の行のみを追加または編集することができます。

- fps_max
- mat_letterbox_aspect_goal
- mat_letterbox_aspect_threshold
- "setting.csm_enabled" "0"

付録T：サマーサーキットプレーオフルール

T1.概要

サマーサーキットプレーオフ（以下「SCプレーオフ」）は、2020年9月12日（土曜日）から2020年9月13日（日曜日）までオンラインで開催されます。

SCプレーオフでは、各大会ステージが複数のマッチで構成され、スーパーリージョンによって分かれています。マッチポイントの仕組み（**セクションN5.3.3.**で説明）に準じて各スーパーリージョンのトーナメントの勝者が決まります。

T2.登録およびチェックイン

SCプレーオフに登録するには、各チームは招待メール（受け取っている場合）に記載されている締め切り2020年9月10日（木曜日）までに下記のステップを完了しなければなりません。

- チームキャプテン：Battlefy SCプレーオフのウェブページ（以下「SCプレーオフサイト」）Battlefy.com/leagues/alg5にアクセスして、該当するスーパーリージョンのトーナメントを選択し「トーナメントに参加」ボタンをクリックする。
- チームキャプテン：SCプレーオフサイトにて、チーム名簿からトーナメントに参加する競技者を選んでチーム編成を行い、これらの競技者にトーナメント参加の招待を送信する。
- チームのその他の競技参加者：招待を受諾してトーナメントに参加する。
- チームの全競技者：公式規則を読み、受諾する。

チームは**セクションN5.2.**で説明されているように、予選イベントと同じ競技者数を維持する必要があります。

登録したチームは、SCプレーオフサイト上にて、トーナメント開始の1時間前からトーナメント開始までの間に、参加を確定するオンライントーナメントへのチェックインを行うことが求められます。競技者は登録サイトのALGS登録の手続き中に提供されたEAアカウントIDを用いてチェックインしなければなりません。

南北アメリカとEMEAのスーパーリージョンに参加するチームには、動画配信中の連絡手段として、特定のディスコードチャンネルへの参加が求められます。このディスコードチャンネルは、リージョナルステージ終了後、メールでプレイヤーに提供されます。

T3.トーナメントの形式

トーナメントの形式は**セクションN5.3.**で説明されています。

T3.1.タイブレーカー

2位から20位について、複数のチームの合計SCプレーオフポイントが同点であった場合は、下記の方法で勝者を決定します（優先順位を降順に表記しています）。

- シングルマッチスコア
 - 同点の各チームの最高マッチスコアが、同点の全チームの最高シングルマッチスコアと比較されます。最高シングルマッチスコアを獲得したチームがタイブレーカー

の勝者となります。例：チーム1とチーム2が合計SCプレーオフポイント67で同点でした。チーム1の最高シングルマッチスコアは最初のマッチの20ポイントで、チーム2の最高シングルマッチスコアは2番目のマッチの22ポイントでした。チーム2がシングルマッチスコアのタイブレーカーの勝者です。全ての同点状態が解消される、または追加の個別マッチスコアが利用できなくなるまで、この作業が行われた全マッチについて繰り返されます。例：チーム1とチーム2の最高シングルマッチスコアがマッチ1と3でそれぞれ20ポイントです。チーム1の、次に高いシングルマッチスコアが3回目のマッチで18ポイントであり、チーム2の、次に高いシングルマッチスコアが2回目のマッチの15ポイントです。チーム1がシングルマッチスコアのタイブレーカーの勝者です。シングルマッチスコアを比較した後も2つ以上のチームが同点である場合は、シングルマッチの最高順位で勝者を決定します。

- シングルマッチの最高順位
 - シングルマッチの、同点の各チームの最高順位が、同点の全チームのシングルマッチの最高順位と比較されます。同点の各チームで同じ、または異なるマッチの最高順位になる可能性があります。最高順位（最も小さい数字）のチームがタイブレーカーの勝者となります。シングルマッチを1位で終わると、可能な最高順位になります。全ての同点状態が解消される、または追加の個別マッチが利用できなくなるまで、この作業が行われた全マッチについて繰り返されます。シングルマッチスコアおよびシングルマッチの最高順位を比較した後も2つ以上のチームが同点で残る場合は、シングルマッチの合計キル数で勝者を決定します。
- シングルマッチの合計キル数
 - シングルマッチでの、同点である各チームの最高の合計シングルキル数が、シングルマッチで同点である全チームの最高合計キル数と比較されます。シングルマッチで最もキル数の多いチームがタイブレーカーの勝者となります。全ての同点状態が解消される、または追加のマッチが利用できなくなるまで、この作業が行われた全マッチについて繰り返されます。

T4. トーナメントスケジュール

T4.1. 適用されるタイムゾーン

- アメリカ
 - 中部夏時間(CDT)
- ヨーロッパ、中東及びアフリカ
 - 英国夏時間(BST)
- 北アジア太平洋
 - 日本標準時(JST)
- 南アジア太平洋
 - オーストラリア東部標準時(AEST)

T4.2.4.2.

開始時間

トーナメントの開始時間は各スーパーリーグで以下の通りです：

- 北アジア太平洋
 - 2020年9月12日（土曜日）午後6時（日本時間）

- アメリカ
 - 2020年9月12日（土曜日）午後2時（中部夏時間）
- 南アジア太平洋
 - 2020年9月13日（日曜日）午後2時（オーストラリア東部標準時）
- ヨーロッパ、中東及びアフリカ
 - 2020年9月13日（日曜日）午後2時（英国標準時）

各ラウンドは前のラウンドの開始後約30分後に開始になる予定です。

各マッチの具体的な開始時間は、トーナメント当日にSCプレーオフサイトに掲載されます。

マッチを5回行ったあと、20分の休憩を挟みます。

APAC南部と南北アメリカ、EMEAのスーパーリージョンのSCプレーオフはEAが運営するブロードキャストによって配信されます。チームの全競技者は、**セクションT4.2.**に詳細が記載されている予定開始時間の遅くとも20分前に、ゲーム内のマッチロビーにいなければなりません。

T5. マッチの規則

- エーペックスレジェンズの適切なオンライントーナメントマッチに参加するための固有コードが、トーナメントSCプレーオフサイト上に掲載されます。トーナメントの各マッチごとに固有コードが設定される場合があります。
 - エーペックスレジェンズのオンライントーナメントマッチへの参加方法を詳述したガイドは、トーナメントに先だって各競技者にメールで配布されます。
 - 競技者はLeagueOps@battlefy.comをメールの連絡先に追加してください。
 - 競技者はALGSLeagueOps@ea.comにメールしてガイドをリクエストすることも可能です。
 - 競技者はコードを共有することはできません。競技者がコードを共有した場合、当該競技者とその所属チームには、付録Aの**セクションA6「罰則」**に従って罰則が課せられる場合があります。
 - マッチのストリーミングを選択し、コードをストリーム内で表示する競技者は、コードを共有するものと見なされます。
- 各マッチの開始前に、チームキャプテンは各マッチ用のカスタムゲーム内ロビーでチーム名を入力する必要があります。ロビーで申請したチーム名は、SCプレーオフサイトでの登録中に申請したチーム名と一致している必要があります。チーム名の変更で唯一許可される例は、制限された文字数に達した場合にチーム名を短縮することです。
- 競技者はマッチに参加するため、各マッチの予定開始時間に（詳細は**セクションT4「トーナメントのスケジュール」**を参照）、ゲーム内のマッチロビーにいる必要があります。
- 競技者またはチームが全員揃っていない場合でも、予定された開始時間にマッチを開始する場合があります。
- マッチへの参加ができなかった競技者やチームは、同じラウンドの次のマッチに参加することができます。
- マッチには20未満のチームおよび／または60名未満の競技者が参加できます。

- 競技者は、「圏外」タイマーを有効にしない手法、あるいは競技者が負傷を負うことなく（オレンジ色の）サークル外にいることができるその他手法を使用して、マップの通常境界を離れることはできないものとします。
- 競技者は、ゲームメカニックを悪用して、連続して同じエリア内で30秒の猶予時間を有効または無効にできないものとします。

T7.追加のマッチガイドライン

以下のガイドラインは、セクションC6のガイドラインへの追加事項です。

T7.1.ゲームプレイの設定

- 以下に詳細を示す項目は、エーペックスレジェンズのデフォルトのマッチ設定から変更されています：
 - レジェンダリー（ゴールド）ノックダウンシールド-削除済
- 各スーパーリージョンのマッチは、初めは下記のデータセンターでホストされます。
 - 南北アメリカ：ダラス（いずれか）
 - EMEA：フランクフルト（いずれか）
 - 北アジア太平洋：東京（いずれか）
 - 南アジア太平洋：シンガポール（いずれか）
- 技術的問題または接続上の問題が発生して上記以外の別のデータセンターでマッチをホストする必要が生じた場合、新しいデータセンターの情報はSCプレーオフサイトに掲載されます。

T7.2.7.2.マップ

- 全てのマッチは下記のマップのいずれかで行われます。
 - ワールドエッジ
 - キングスキャニオン
- 最初の2つのマッチはワールドエッジで行われます。SCプレーオフが終了するまでマッチ2つごとにプレイするマップが切り替えられます。

T7.3.一般的な規則

- 本イベントの競技では、競技者はキーボードおよびマウス、Playstation®4のコントローラー、またはXboxのコントローラーを使用できるものとします。
 - 競技者は、入力デバイスでマクロ機能を使用することはできないものとします。
 - 競技者は、ゲーム中に連続して、あるいは同時に作動される結果となるマクロまたはスクリプトの利用をすることはできないものとします。
- チームはイベント中のチーム内でのコミュニケーションに責任を持つものとします。

T7.5.接続中断とゲームスタート

- プレイヤーの接続が中断した、またはゲームのロードがされなかった場合もマッチは継続します。
 - プレイヤーがマッチから外れた場合、ゲーム内の再接続機能を使用してゲームへの参加を試みるができます。

T7.6ゲームファイル

競技者は下記のゲームファイルのみを追加または編集できるものとします。

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

競技者は上記のファイル内の以下の行のみを追加または編集することができます。

- fps_max
- mat_letterbox_aspect_goal
- mat_letterbox_aspect_threshold
- "setting.csm_enabled" "0"

T8.賞金

SCプレーオフの賞金内訳については、**セクション6「賞金」**に詳細が記載されています。