

エーペックスレジェンズ™ グローバルシリーズ Year 4 公式規則

1. 概要

参加に購入の必要はありません。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 Year 4（「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、競技会によってPC、PlayStation®4、Xbox One、PlayStation®5、Xbox Series X|S（「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、2つの一連のイベント（それぞれ「スプリット」）に分けられます。

各リージョンのプロリーグレギュラーシーズン（「レギュラーシーズン」）のスプリット1は、30チームで構成されます：

- プレシーズン予選を通過した8チーム以内で構成されます。
- ALGS Year 3でのパフォーマンスに基づいて最低22のチームが招待されます（優先順位の高い順）。
 - Year 3チャンピオンシップ、プロリーグスプリット1プレイオフ、プロリーグスプリット2プレイオフに参加したチーム。
 - ALGSの裁量で招待されたチーム
 - Year 3レギュラーシーズンのスプリット1とスプリット2の両方で、平均スプリットランキングが15.00以上のチームを、平均スプリットランキングが高い順から招待
 - Year 3最終予選の順位が10位以上のチームを、最終予選順位が高い順から招待

レギュラーシーズンのスプリット1では、40チームによる「スプリット1プレイオフ」が行われます。

- 中国の招待された2チーム。
- 南米でチャレンジャーサーキットスプリット1を通過した2チーム。
- レギュラーシーズンスプリット1を通過した下記の36チーム。
 - 北米の12チーム。
 - EMEA、南アジア太平洋、北アジア太平洋の各リージョンから8チームずつ。

各リージョンのレギュラーシーズンのスプリット2は、30チームで構成されます：

- 「レギュラーシーズンスプリット1」を通過したチーム。
- スプリット2プロリーグ予選を通過したチーム。

レギュラーシーズンのスプリット2では、40チームによる「スプリット2プレイオフ」が行われます。

- 中国の招待された最小2チーム。
- 南米でチャレンジャーサーキットスプリット2を通過した最小2チーム。
- レギュラーシーズンスプリット2を通過した36チーム以内。リージョンごとの枠の正確な数は下の条項3.3.3に従って決まります。

チャンピオンシップへの進出

プレイオフポイントで決定された各リージョンのトップチーム（合計6チーム）と、それに続くスプリット1とスプリット2のプレイオフで獲得した合計プレイオフポイントが最も高かった26チームがチャンピオンシップの参加資格を得ます。

ALGSは以下の40チームで構成されるALGSチャンピオンシップ（「チャンピオンシップ」）をもって終了します：

- プレイオフポイント（**条項3.6.3**に記載）で参加資格を得たチーム。
- ラストチャンス予選（「LCQ」）を通過したチーム。

また、レギュラーシーズンスプリットと並行して2つのチャレンジャーサーキットが開催されます：

- チャレンジャーサーキットスプリット1
 - 北米、EMEA、北アジア太平洋、南アジア太平洋のチームがスプリット2プロリーグ予選の参加資格を得ることができます。
 - 南米のチームがスプリット1プレイオフの参加資格を得ることができます。
- チャレンジャーサーキットスプリット2
 - 北米、EMEA、北アジア太平洋、南アジア太平洋のチームがLCQの参加資格を得ることができます。
 - 南米のチームがスプリット2プレイオフの参加資格を得ることができます。

各イベントのゲームプレイは、インターネットなどのメディアで放送される可能性および/またはライブ会場の特定の場所や時間に直接参加する必要があります（「ライブイベント」）。

あらゆる連邦、州、県および地方の法令が適用されます。

本ゲームを取り入れた他のビデオゲーム大会を運営する第三者は、当該大会の主催者であり、適用される参加規約を決定します。ALGS以外の大会は異なる参加規約に準拠します。

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. 参加資格と登録

2.1. プレイヤーの参加資格

各プレイヤーが「競技者」として見なされるには、以下の資格要件を満たす必要があります。

- お住まいの地域で完全な（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、登録時点で次の年齢要件を満たしていること：
 - 韓国のプレイヤーは最低18歳でなければなりません。
 - 日本のプレイヤーは最低17歳でなければなりません。
 - 他の国のプレイヤーは最低16歳でなければなりません。
- 自身の居住地における成人年齢に達していないプレイヤーについては、本人に代わって親または保護者が公式規則を確認し、同意する必要があります、いずれの直接参加のライブイベントでも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/地域の法定居住者であること。
- 有効なEAアカウント（<https://www.ea.com/register>）を持っていること。
- 対応プラットフォームで本ゲームを所有またはアクセスでき、有効なEAアカウントに接続していること。
- PlayStation®4、PlayStation®5、Xbox One、Xbox Series X|Sを使用してプレシーズン予選、チャレンジャーサーキットスプリット1および2、プロリーグ予選、ラストチャンス予選に出場するプレイヤーは、有効なXbox

のゲーマータグまたはPSN

IDを持ち、有効なEAアカウントに接続していること。

- プロリーグレギュラーシーズンに出場するプレイヤーは、本ゲームのサポートとプレイに対応するPCが必要です。これらのプレイヤーは、有効なEAアカウントを持っている必要があります。またはSteamをご利用の場合、EAアカウントに接続された有効なSteamアカウントを持っている必要があります。本ゲームのPC動作環境はこちらからご確認ください。
- EAのユーザー契約 (<http://terms.ea.com/ja>、「ユーザー契約」) に同意すること、およびEAのプライバシー & キッキーポリシー (<https://privacy.ea.com/ja>、「プライバシー & キッキーポリシー」) が適用されることを認めること。
- 有効なEAアカウントで有資格者として登録し、公式規則を承諾していること。自身の居住地域における成人年齢に達していないプレイヤー全員については、親または保護者が公式規則を確認し、これに同意していること。
- EAアカウントの2段階認証を有効にすること。
- 有効なBattlefyアカウント (battlefy.com) を持っていること。
- 特定のトーナメントでEAアカウントとリンクされている有効なDiscordアカウント (discord.com) を持っていること。
- 特定のALGSイベントの登録時点でALGSに登録するのに使っているEAアカウントを使って、対応プラットフォームで本ゲームのプレイヤーレベルが50以上であること。

イベント開始後に競技者が参加資格を有していないことが判明した場合、そのプレイヤーは当該イベントから除外され、イベントのその後一切の試合の参戦権を放棄することになる場合があります。

2.2. 登録の手続きと締め切り

2.2.1. 登録の手続き

登録してALGSの参加資格を得るには、競技者は<https://events.ea.com/algs>（「登録サイト」）で有効なEAアカウントを登録し、必要な項目に記入し、公式規則に同意する必要があります。

また、チームは**条項2.2.2**に記載された登録日までにbattlefy.com/algs（「トーナメントサイト」）で以下の手順を完了し、ALGSの各イベントに個別に登録する必要があります：

- Battlefyアカウントにサインインすること。
- BattlefyアカウントをEAアカウントとリンクさせること。
- 必須項目に記入すること。
- ALGSのイベントに参加するためのチームを作る、または参加すること。
- 公式規則を読み、これに同意すること。

一部のALGSイベントに参加するには追加の登録要件を満たす必要があります。詳細についてはplayapex.com/algsをご参照ください。

2.2.2. 登録の締め切り

プレシーズン予選、チャレンジャーサーキットトーナメント、スプリット2プロリーグ予選、ラストチャンス予選：イベント開催前の水曜日12:00 PM (PT)。

プロリーグレギュラーシーズンスプリット1および2：プロリーグレギュラーシーズンスプリット1または2のオープニングマッチの2週間前。

スプリット1プレイオフ、スプリット2プレイオフ、チャンピオンシップについては、イベントの前にbattlefy.com/algsに登録締め切りが発表されます。

招待チームには招待状に記載された登録締切日が適用されます。**条項2.2.1**に記載された登録を所定の期日までに完了しない場合、招待は取り消されます。

2.3. チームの構成、参加資格、要件

2.3.1. 名簿と名簿の確定

競技者は、少なくとも3人以上4人以下のチーム（以下「チーム」）に参加またはチームを作成し、**条項2.2.1**で説明されているように、トーナメントサイト上で「プレーヤー」のポジションに配置するものとします。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。また、各チームは、試合中にALGSの公式コミュニケーションチャンネルで選手とコミュニケーションをとる権限を持つ選手以外の個人（以下「コーチ」）を1名まで特定する機会があります。さらに明確にすると、コーチはALGSの競技者とはみなされず、したがって、該当する場合、チーム投票や賞金獲得に参加する資格はありません。

競技者はイベントごとにチームで登録しなければなりません。プロリーグロ名簿に登録されている競技者のうち、以下の名簿要件に従ってチャレンジャーサーキット大会に出場することを選択した者を除き、競技者およびコーチは、複数の登録チームに所属することはできません。

競技者とコーチは、チームの有効なALGSのイベントまたは前週のトーナメントへの参加終了後、イベントの該当する名簿確定日（「名簿確定日」）までならいつでも、イベントに参加するチームを変更することができます。名簿確定日は以下の通りです：

競技者とコーチ：

- レギュラーシーズンのウィークリーシリーズ：
 - 削除：その週のイベントが行われる前の火曜日12:00 PM (PT)。
 - 追加：その週のイベントが行われる前の水曜日12:00 PM (PT)。
- プレシーズン予選、チャレンジャーサーキット、スプリット2プロリーグ予選、LCQトーナメント：
 - その週のイベントの前週の水曜日12:00 PM (PT)。

出場者

- スプリット1プレイオフ：
 - 削除：各リージョンのリージョンファイナルが行われる前の火曜日12:00 PM (PT)。
 - 追加：各リージョンのリージョンファイナルが行われる前の水曜日12:00 PM (PT)。
- スプリット2プレイオフ：
 - 削除：各リージョンのリージョンファイナルが行われる前の火曜日12:00 PM (PT)。

- 追加：各リージョンのリージョンファイナルが行われる前の水曜日12:00 PM (PT)。
- チャンピオンシップ：
 - 削除：LCQ開始前の火曜日12:00 PM (PT)。
 - 追加：LCQ開始前の水曜日12:00 PM (PT)。

コーチ：

- スプリット1プレイオフとスプリット2プレイオフ、チャンピオンシップの場合：
 - 削除：各イベントの最初のマッチデーの2週間前の火曜日。
 - 削除：各イベントの最初のマッチの2週間前の水曜日。

また、チームの名簿を変更する場合は以下の規定が適用されます。

- チーム名簿から選手を削除したりチームキャプテンを変更するための名簿の変更には、チーム内の競技者の過半数の投票が必要で、同数の場合はチームキャプテンが決定します。現在のスプリットで最低1マッチに参加したプレイヤーのみが投票できます。さらに明確にすると、プレイヤーが自主的にチームを離れる場合は過半数の投票は必要ありません。
- チームの名簿に追加された競技者は、チームがトーナメントサイトに登録した際にチームが代表するとしてリージョンに住んでいる必要があります。
- 南米リージョンファイナル：
 - 南米リージョンファイナルを通過したチームは、南米リージョンファイナルにおいて、チームの直近の「チャレンジャーサーキット」イベントの名簿を維持する必要があります。
- レギュラーシーズンスプリット1：
 - プレシーズン予選を通過したチームは、「レギュラーシーズンスプリット1」の最初のシリーズにおいて、チームの直近の「プレシーズン予選」イベントの名簿を維持する必要があります。
 - 招待チームは、「レギュラーシーズンスプリット1」の最初のシリーズにおいて、チームの招待名簿から最低2名の競技者を維持する必要があります。プロリーグ名簿に登録されている競技者は、プロリーグの直近のシリーズに参加していない限り、登場予定のチャレンジャーサーキット競技者に加われます。
- スプリット2プロリーグ予選：
 - チャレンジャーサーキットを通過したチームは、直近の「チャレンジャーサーキットスプリット1」イベントの確定済み名簿から最低2名の競技者を「スプリット2プロリーグ予選」の確定済み名簿に残す必要があります。チームのプロリーグ予選におけるシーディングは、競技者をチームから削除したりチームに追加したりしても改善されません。
 - レギュラーシーズン通過したチームは、直近の「レギュラーシーズンスプリット1」イベントの確定済み名簿から最低2名の競技者を残す必要があります。最終的に名簿が確定した後でスプリット1プロリーグの名簿から離れた競技者は、レギュラーシーズンスプリット2の最初のマッチデーの後まで再び参加できません。
- レギュラーシーズンスプリット2：
 - 「プロリーグ予選」を通過したチームは、「レギュラーシーズンスプリット2」のチームの最初のシリーズの確定済み名簿において、チームのプロリーグ予選の確定済み名簿から名簿を残す必要があります。
 - 「レギュラーシーズンスプリット1」を通過したチームは、「レギュラーシーズンスプリット2」の1週目の確定済み名簿において、チームのスプリット1最終週の確定済み名簿から2名の競技者を残す必要があります。

。プロリーグ名簿に登録されている競技者は、プロリーグの直近のシリーズに参加していない限り、登場予定のチャレンジャーサーキット競技者に加われます。最終的に名簿が確定した後でスプリット1プロリーグの名簿から離れた競技者は、レギュラーシーズンスプリット2の最初のマッチデーの後まで再び参加できません。

- 各プロリーグのレギュラーシーズンスプリットに関して：
 - チームは現在のプロリーグのレギュラーシーズンスプリットの1週目から最終週までの間に、合計2回の名簿変更を行うことができます。チームから競技者を外し、その後同じチームに新しい競技者を加えることは、1回の名簿変更としてカウントされます。
 - チームが名簿を変更することを選択した場合、チームはそのスプリットの残りの期間の確定済み名簿に、少なくとも2名の競技者を最初のシリーズの確定済み名簿から残す必要があります。
 - 「レギュラーシーズンスプリット1」に参加したチームは、「レギュラーシーズンスプリット2」の最初の名簿確定まで直近の「レギュラーシーズンスプリット1」イベントの確定済み名簿から最低2名を確定済み名簿に残す必要があります。
- 各プレイオフに関して：
 - チームは、レギュラーシーズンスプリットの最終名簿確定日から、プレイオフのために確定された名簿にすべての競技者を残す必要があります。
 - 南米リージョンファイナルを通過したチームは、プレイオフのために確定された名簿に南米リージョンファイナルイベントの競技者全員を残す必要があります。
- LCQ：
 - チームは、確定した名簿に、直近に終了したALGSイベントの競技者を最低2名残す必要があります。チームのラストチャンス予選におけるシーディングは、競技者をチームから削除したりチームに追加したりしても改善されません。最終的に名簿が確定した後でスプリット2プロリーグの名簿から離れた競技者は、LCQでは再び参加できません。
- チャンピオンシップ：
 - プレイオフポイントでチャンピオンシップの参加資格を得たチームは、直近のALGSイベントから最低2名の競技者をチャンピオンシップの確定済み名簿に残す必要があります。北米、EMEA、北アジア太平洋、南アジア太平洋のチームは、プレイオフポイントを通じて出場権を獲得するためにレギュラーシーズンスプリット2で競技を行う必要があります。
 - LCQから出場権を獲得したチームは、LCQの確定済み名簿から競技者全員をチャンピオンシップに残す必要があります。

2.3.2. チームキャプテン

登録手続き中にトーナメントサイトでチームを作成（条項2.2に記載）した競技者は、チームキャプテンとして見なされます。チームキャプテンは、トーナメントサイトでチームの名簿を管理し、チームの競技者になるよう新規プレイヤーを勧誘し、イベントごとにチームの登録を行う責任を負います。

チームキャプテン役への指定は、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algs@ea.comのALGSリーグ運営宛てに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候補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。新チームキャプテンの投票が同数になった場合は、現

チームキャプテンがそれを解消します。あらゆる変更にはALGS運営の承認が必要になります。

2.3.3. チームの参加資格

オンライントーナメントでは、すべての競技者はチームが登録されているリージョン（**条項3.1**に記載）の参加適格国・地域から物理的に参加することが求められます。

少なくともチームの競技者1名は、チームが登録されているリージョンの参加適格国・地域の居住者でなければなりません。

各プロリーグのレギュラーシーズンスプリットの最初の名簿確定日の前に、レギュラーシーズンに参加する各チームはalgs@ea.com宛てに以下の情報を提供する必要があります。

- チームの正式名（最大16文字の英数字）。
- チームの正式略称（2～4文字の英数字）。
- チームロゴと使用許可。

上記のすべてのチーム名、省略形、ロゴは、**付録A**の行動規範に適合していなければなりません。

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。この情報はイベントの放送やウェブ報道に使用されることがあります。

2.4. 公式規則の承認、ALGSおよび公式規則の変更

ALGSの参加条件として、競技者は登録サイトとトーナメント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される場合があります。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、技術的障害、天災、火災、洪水、暴風雨、戦争、公共の災害、その他の災害、ストライキや労働争議、公衆衛生上の緊急事態、ライブイベントへの航空便の停止、政府や規制当局の決定や措置、規制や命令、**条項2.4**に列挙されたものと類似するか否かを問わずEAの合理的な支配を超えたその他の要因、またはその他の要因が競技者の安全性やALGSの公正性を含むALGSの完全性や適切な運営を損なう場合、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ALGS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。

2.5. 居住証明

競技者は、ALGSに参加するために適格な国/地域の居住証明を提示しなければならない場合があります。前記の証明または文書の充足性は独自の裁量により、EA（またはその代理人）が判断します。適格な国/地域のリストは**付録B**に記載されています。

ライブイベントの参加招待を受けた競技者は旅行資格宣誓書に署名・返送し、適格な国/地域における写真、名前、住所が記載された運転免許証、IDカード、労働ビザなどの政府発行のIDを提示して永住権を有していることを証明する必要があります。

自身の居住地における成人年齢に達していない競技者は、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。

また、競技者は適格な国/地域に名前と住所を持つユーティリティー（エネルギー、電話、ケーブル）会社からの直近の請求書を提出するよう求められることがあります。

2.6. 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、ベンダー、本ゲームの開発に参加したEAの元従業員、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。

2.7. 登録データとランキング

登録手続きの一環として、競技者はALGSのユーザー名、姓名、チーム名、居住国/地域（該当する場合は州も）などの情報、およびX（旧Twitter）やTwitchのユーザー名、選択した代表国/地域（居住国と異なる場合）などの任意情報の提供を求められます。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battlefy.com/algまたはplayapex.com/algにて公開され、定期的に合計ポイントで更新されます。決定はEAの独自の裁量に基づいて行われます。

登録時に提供された、あるいはEAが保持する競技者およびチームの統計情報は、ゲームプレイの統計情報とともに、イベント中の放送解説の一部として公表されることがあります。個人情報の取り扱いについては、公式規則の**条項9.1**をご参照ください。

3. 大会の構成

3.1. 地域別プレイ

プレイオフとチャンピオンシップには**付録B**で発表された全ての地域（「リージョン」）が含まれます。その他のALGSのイベントはリージョンによって分けられます。

チャレンジャーサーキットとリージョンファイナルは以下のリージョンによって分けられています：

- ヨーロッパ、中東およびアフリカ（「EMEA」）
- 北米
- 南米
- 北アジア太平洋
- 南アジア太平洋

プレシーズン予選、プロリーグレギュラーシーズン、スプリット2プロリーグ予選、ラストチャンス予選は、以下のリージョンによって分けられています：

- EMEA
- 北米
- 北アジア太平洋
- 南アジア太平洋

各リージョンの国/地域の全リストについては**付録B**をご参照ください。

3.2. プレシーズン予選

プレシーズン予選は、リージョンごとに4つのトーナメントで構成されています。

3.2.1. チームの最大数、シーディングとグルーピング

北米とEMEAのプレシーズン予選にはそれぞれ最大1,280チームが参加します。南アジア太平洋と北アジア太平洋のプレシーズン予選には最大640チームが参加します。

最初のプレシーズン予選ではチームがランダムにシードされ、トーナメントの開始時に最大20のグループにランダムに振り分けられます。以降のプレシーズン予選では、チームはイベントの確定名簿から最高ポイントを獲得した競技者3名が獲得したプレシーズン予選ポイント（**条項3.2.2**に記載）に応じてシードされた後、最大20チームのグループに分けられ、スネークドラフトによりシードの高いチームから順に配置されます。

3.2.2. トーナメント方式

プレシーズン予選は**付録C1**に記載されているシングルエリミネーション形式で行われます。

プレシーズン予選に参加した各競技者は、トーナメントの特定ラウンドにおけるチームの順位に基づき、**付録C5.3**に記載されているプレシーズン予選ポイントを獲得します。

3.2.3. 発展 - 「プロリーグレギュラーシーズンスプリット1」の参加資格

「プロリーグレギュラーシーズンスプリット1」の参加資格は、直近のプレシーズン予選トーナメントの確定済み名簿に登録されている最高ポイントを獲得した競技者3名が、すべてのプレシーズン予選で獲得したプレシーズン予選ポイントの合計（「合計PQポイント」）によって決定されます：

- 各プレシーズン予選（合計4チーム）の勝者。
- 上位4チーム（合計PQポイント順）。

「プロリーグレギュラーシーズンスプリット1」の参加資格をすでに得ている、または招待されているチームは、以降のプレシーズン予選に参加することはできません。

3.3. プロリーグレギュラーシーズン

3.3.1. シーディングとグルーピング

各レギュラーシーズンスプリットの開始時に、チームは10グループにシードされます。

スプリット1では、チームはスネークドラフトで以下の順でシードされます（優先順位の高い順）。

- 招待チーム
 - ALGS Year
3チャンピオンシップに参加したチームは、その競技の最終順位に基づいてシードされます。
 - ALGS Year
3スプリット2プレイオフに参加したチームは、その競技の最終順位に基づいてシードされます。
 - ALGS Year
3スプリット1プレイオフに参加したチームは、その競技の最終順位に基づいてシードされます。
 - Year
3レギュラーシーズンのスプリット1とスプリット2の両方で、平均スプリットランキングが15.00以上のチームを、平均スプリットランキングが高い順から招待
 - ALGS Year 3
LCQに参加したチームは、その競技の最終順位に基づいてシードされます。
 - その他の招待チームは、ALGSの判断でシードされます。
- プレシーズン予選で優勝して参加資格を得たチームは、優勝した日付でシードされ、日付が早いほどシードは高くなります。
- 合計PQポイントで参加資格を得たチームは、合計PQポイントに基づいてシードされます。

スプリット2では、チームはスネークドラフトで以下の順でシードされます（優先順位の高い順）。

- スプリット1プレイオフの最終順位。
- 「プロリーグレギュラーシーズンスプリット1」中に獲得したプレースメントポイント（条項3.3.2に記載）。
- スプリット2プロリーグ予選の最終順位。

3.3.2. 形式

レギュラーシーズンの各スプリットは30チームで構成され、各リージョンで10チームずつの3グループに分かれます。各グループはリージョンの他のすべてのグループとそれぞれ6マッチシリーズを3回戦います。全チームが3^回の6マッチシリーズを終了した時点で、各リージョンで最もプレースメントポイントの高い20チームが、付録C4に記載されているマッチポイントシステムを用いた1回の追加シリーズ（「リージョンファイナル」）に出場する資格を得ることになります。

付録C5.1に記載されているように、チームは各マッチの獲得ポイントを累積します。付録C5.4に記載されているように、各マッチシリーズの終了時、各シリーズのチームはラウンドスコアで順位付けされ、レギュラーシーズンの順位に応じたポイント（「プレースメントポイント」）が与えられます。レギュラーシーズンスプリットの全マッチシリーズで獲得したプレースメントポイントの合計が、そのレギュラーシーズンスプリットにおけるチームの最終順位を決定します。リージョンファイナルに参加するチームは、付録C4に従って順位付けされ、付録C5.4の記述に従って、レギュラーシーズンの順位に対してプレースメントポイントが与えられます。

スプリット2レギュラーシーズンおよび地域ファイナルの場合、資格を持つチームはPOIドラフトに参加し、**付録F**に記載されているPOIドラフト形式とシードを使用して、各対戦日のドロップスポットを選択します。

3.3.3. 進出

すべてのスプリット1レギュラーシーズンのマッチシリーズ終了時に、「レギュラーシーズンスプリット1」で獲得したプレースメントポイントの合計によって参加資格を決定します。

- スプリット1プレイオフ：
 - 北米、EMEA、南アジア太平洋、北アジア太平洋の各リージョンのリージョナルファイナルで優勝した1チームが出場権を獲得します。
 - 北米の合計プレースメントポイントが最も高い11チームが参加資格を得ます。
 - EMEA、北アジア太平洋、南アジア太平洋の各リージョンから合計プレースメントポイントが最も高い7チームが参加資格を得ます。
- プロリーグレギュラーシーズンスプリット2：
 - 北米、EMEA、北アジア太平洋、南アジア太平洋の各リージョンから合計プレースメントポイントが最も高い22チームが参加資格を得ます。
- プロリーグスプリット2予選：残りのチーム（最大8）が参加資格を得ます。

すべてのスプリット2レギュラーシーズンのマッチシリーズ終了時に、「レギュラーシーズンスプリット2」で獲得したプレースメントポイントの合計によって参加資格を決定します。

- スプリット2プレイオフ：
 - 北米、EMEA、南アジア太平洋、北アジア太平洋の各リージョンのリージョナルファイナルで優勝した1チームが出場権を獲得します。
 - 北米の合計プレースメントポイントが最も高いチーム（最小で9チーム、最大で11チーム）が参加資格を得ます。
 - EMEA、北アジア太平洋、南アジア太平洋の合計プレースメントポイントが最も高いチーム（最小で5チーム、最大で9チーム）が参加資格を得ます。

合計プレースメントポイントが同点の場合は、**付録C6.2**に記載されている方法で解消します。

各リージョンの最終的な出場枠数は、後述するスプリット2プレーオフの枠の割り当てプロセスに基づいて決定されます：

スプリット2プレーオフの枠の割り当てプロセス：

スプリット1プレーオフが終了した時点で、各リージョンの成績により、各リージョンからスプリット2プレーオフに出場するチーム数が決定されます。また、各リージョンは2枠までしか増減できません。誤解を避けるため、各リージョンの最大枠と最小枠は以下の通りとします：

- 北米：10名以上12名以下
- EMEA：6名以上10名以下
- 南アジア太平洋：6名以上10名以下
- 北アジア太平洋：6名以上10名以下
- 南米：2名以上4名以下
- 中華人民共和国（ALGSの裁量で招待された場合）：2名以上4名以下

各リージョンの成績は、スプリット1プレーオフでそのリージョンが獲得したプレーオフポイント数に基づいて、そのリージョンから参加したチーム数との相対値で評価されます。

スプリット1のプレーオフで使用できるプレーオフポイントは4,720ポイントで、これは1つのリージョンが持つ各枠が118ポイントのプレーオフポイントに相当することを意味します。

1つのリージョンの全チームが獲得したプレーオフポイントの合計が [(118×そのリージョンの参加チーム数) - 58] を下回った場合、そのリージョンから1枠が空くことになり、以下に定義されるように、成績上位のリージョンに与えられる可能性があります。1つのリージョンの全チームが獲得したプレーオフポイントの合計が [(118×そのリージョンの参加チーム数) - 176] を下回った場合、そのリージョンから2枠が空くことになり、以下に定義されるように、成績上位のリージョンに与えられる可能性があります。

リージョンは、そのリージョンの全参加チームが獲得したプレーオフポイントの合計が、 [(118×そのリージョンの参加チーム数) + 59] を上回った場合、成績上位と判定されます（以下「成績上位のリージョン」）。リージョンは、そのリージョンの全参加チームが獲得したプレーオフポイントの合計が [(118×そのリージョンの参加チーム数) + 177] を上回った場合、2枠を与えられる権利を持ちます。

成績上位のリージョンが獲得できる枠が少ない場合、利用可能な枠は最も成績上位のリージョンから順番に与えられます。例えば、2つしか枠がない場合、リージョンAが好成績で180ポイントを獲得し、リージョンBも好成績で65ポイントを獲得した。そしてリージョンCも好成績で60ポイントを獲得した。この場合、リージョンAとBがそれぞれ1枠ずつ獲得し、リージョンCは枠を獲得できません。

成績上位のリージョンが獲得できる枠が多い場合、余剰の枠は最も成績下位のリージョンに戻されます。例えば、リージョンAが不成績で60ポイント、リージョンBも不成績で65ポイントを獲得した。そして、リージョンCが好成績で75ポイント、リージョンDも好成績で70ポイントを獲得し、ほかのリージョンは枠が獲得できるほど良い成績を発揮していない場合、リージョンAの枠はリージョンDに与えられ、リージョンBの枠はリージョンCに与えられる。そして、リージョンAの枠は戻されます。

	11枠を維持	12枠を維持		
北米	1240-1357ポイント	1358ポイント以上		
	7枠を維持	8枠を維持	9枠が対象	10枠が対象
ヨーロッパ・中東・アフリカ	768-885ポイント	886ポイント以上	1004ポイント以上	1122ポイント以上

北アジア太平洋	768-885ポイント	886ポイント以上	1004ポイント以上	1122ポイント以上
南アジア太平洋	768-885ポイント	886ポイント以上	1004ポイント以上	1122ポイント以上
	3枠が対象	4枠が対象		
南米	296ポイント以上	414ポイント以上		
中国のプレイヤー	296ポイント以上	414ポイント以上		

スプリット2プレイオフの各リージョンの最終枠数についての情報は、スプリット2レギュラーシーズンの開始に先立ってplayapex.com/algsに公開されます。

3.4. チャレンジャーサーキット

「チャレンジャーサーキットスプリット1」と「チャレンジャーサーキットスプリット2」は、それぞれ1つのリージョンにつき4つのトーナメントで構成されています。

3.4.1. シーディングとグルーピング、チームの最大数

北米とEMEAの各「チャレンジャーサーキット」トーナメントは最大で1280チームが参加します。南アジア太平洋と北アジア太平洋の各「チャレンジャーサーキット」トーナメントは最大で640チームが参加します。南アメリカの各「チャレンジャーサーキット」トーナメントには最大で320チームが参加します。

北米、EMEA、北アジア太平洋、南アジア太平洋のチャレンジャーサーキットスプリット1の最初のトーナメントでは、チームのイベントの確定済み名簿からチームの中で獲得ポイントの多い3名の競技者が獲得したプレシーズン予選ポイントの合計でシードされます。南米のチャレンジャーサーキットスプリット1の最初のトーナメントでは、ALGSの判断でランダムにチームのシーディングが行われます。以降の「チャレンジャーサーキットスプリット1」トーナメントでは、そのイベントの確定済み名簿に登録されている最高ポイントを獲得している競技者3名が、すべての「チャレンジャーサーキットスプリット1」トーナメントで獲得した合計チャレンジャーサーキットポイント（**条項3.4.2**に記載）に応じて、チームがシードされます。「チャレンジャーサーキットスプリット2」の最初のトーナメントでは、そのイベントの確定済み名簿に登録されている最高ポイントを獲得している競技者3名が、すべての「チャレンジャーサーキットスプリット1」トーナメントで獲得した合計チャレンジャーサーキットポイントに応じて、チームがシードされます。以降の「チャレンジャーサーキットスプリット2」トーナメントでは、そのイベントの確定済み名簿に登録されている最高ポイントを獲得している競技者3名が、すべての「チャレンジャーサーキットスプリット2」トーナメントで獲得した合計チャレンジャーサーキットポイントに応じて、チームがシードされます。

シード後、チームは最大20チームのグループに分けられ、スネークドラフトによりシードの高いチームから順に配置されます。

3.4.2. トーナメント方式

チャレンジャーサーキットの各トーナメントは、**付録C1**に記載されているシングルエリミネーション形式で行われます。

付録C5.3に記載されているように、チームの各競技者はトーナメントの特定ラウンドにおけるチームの順位に基づき、チャレンジャーサーキットポイントを獲得します。

南米の「チャレンジャーサーキット」トーナメントがすべて終了すると、各「チャレンジャーサーキット」トーナメントの優勝チーム（最大4チーム）と次に高い「チャレンジャーサーキット」ポイントを獲得した16チームが**付録C4**にあるマッチポイントシステムを使用した追加のマッチシリーズで競い合う資格を得ます。（「南米リージョンファイナル」）南米リージョンファイナルに出場するチームは**付録C4**に基づいて順位付けされます。あるチームがYear 4チャレンジャーサーキットトーナメントで優勝したのと同じ確定済み名簿でチャレンジャーサーキットトーナメントで優勝した場合、そのスプリットでは、南米リージョンファイナルの枠が対応スプリットの合計チャレンジャーサーキットポイントに基づいて次点のまだ出場資格を得ていないチームに移ります。

3.4.3. 発展：今後行われるイベントの参加資格

(A) 北米、EMEA、北アジア太平洋、南アジア太平洋の「スプリット2プロリーグ予選」の参加資格：

直近のチャレンジャーサーキットトーナメントの確定済み名簿に登録されている最高ポイントを獲得している競技者3名が、すべての「チャレンジャーサーキットスプリット1」トーナメントで獲得した合計チャレンジャーサーキットポイント（「合計CC1ポイント」）が最も高いチームが「スプリット1プロリーグ予選」の参加資格を得ます：

- 各「チャレンジャーサーキットスプリット1」トーナメントの勝者（最大4チーム）と、
- 合計CCスプリット1ポイントによって決められる最小18チームです。

(B) 北米、EMEA、北アジア太平洋、南アジア太平洋の「LCQ」の参加資格：

直近のチャレンジャーサーキットトーナメントの確定済み名簿に登録されている最高ポイントを獲得している競技者3名が、すべての「チャレンジャーサーキットスプリット2」トーナメントで獲得した合計チャレンジャーサーキットポイント（「合計CC2ポイント」）が最も高いチームが「LCQ」の参加資格を得ます：

- 各「チャレンジャーサーキットスプリット2」トーナメントの勝者（最大4チーム）と、
- 合計CC2ポイントによって決められる上位6チーム以上からなる最終的なチーム数は、「スプリット2プレイオフ」イベント終了後1週間以内にBattlefy.com/algsで発表されます。

さらに明確にすると、あるチームがYear

4チャレンジャーサーキットトーナメントで優勝したのと同じ確定済み名簿でチャレンジャーサーキットトーナメントで優勝した場合、そのスプリットでは、プロリーグ

予選またはラストチャンス予選の枠が対応スプリットの合計チャレンジャーサーキットポイントに基づいて次点のまだ出場資格を得ていないチームに移ります。

(C) プレイオフへの招待

スプリット1の上位2チームと、スプリット2南米リージョンファイナルの上位チーム（最小2チーム）が、対応するプレイオフに招待されます。

3.4.4. 南米リージョンファイナルの賞金：

南米リージョンファイナルに参加したチームには、最終順位に基づいて賞金が贈られる場合があります。南米リージョンファイナルの賞金額は**付録E**に記載されています。

3.5. スプリット2プロリーグ予選

スプリット2プロリーグ予選（「PLQ」）は、リージョンごとに1つのトーナメントで構成されています。各PLQは**付録C3**に記載されているダブルエリミネーションブラケットステージ形式で30チームが競い合います。ウィナーズブラケットとエリミネーションブラケットではそれぞれ8マッチシリーズが行われ、各マッチで獲得できるポイントは**付録C5.1**で説明されています。

「チャレンジャーサーキットスプリット1」で合計CC1ポイントが最も高い2チームと、「プロリーグレギュラーシーズンスプリット1」で合計プレースメントポイントが最も低い8チームはウィナーズブラケットラウンド2からのスタートとなります。残りのすべてのチームは、ウィナーズブラケットラウンド1からスタートします。

上位8チームが、「プロリーグレギュラーシーズンスプリット2」の参加資格を得ます。

3.6. スプリット1とスプリット2のプレイオフ（「プレイオフ」）

3.6.1. シーディングとグルーピング

各プレイオフではチームは以下の基準でシードされます：

- 北米、EMEA、南アジア太平洋、北アジア太平洋から出場するチーム：各リージョンの対応するレギュラーシーズンの最終順位
- 南米から出場するチーム：南米リージョンファイナルの最終順位
- 中華人民共和国の招待チーム：ALGS独自の裁量で決められます

シードが同点の場合は、**付録C6.2**に記載されているタイブレーカーで解消します。チームは10チームずつの4グループに分かれます。

スプリット1プレイオフのグループ

グループ1		グループ2		グループ3		グループ4	
リージョン	順位	リージョン	順位	リージョン	順位	リージョン	順位

チーム1	北米	1	ヨーロッパ・中東・アフリカ	1	北アジア太平洋	1	南アジア太平洋	1
チーム2	ヨーロッパ・中東・アフリカ	2	北アジア太平洋	2	南アジア太平洋	2	北米	2
チーム3	北アジア太平洋	3	南アジア太平洋	3	北米	3	ヨーロッパ・中東・アフリカ	3
チーム4	南アジア太平洋	4	北米	4	ヨーロッパ・中東・アフリカ	4	北アジア太平洋	4
チーム5	南アジア太平洋	5	北米	5	ヨーロッパ・中東・アフリカ	5	北アジア太平洋	5
チーム6	北アジア太平洋	6	南アジア太平洋	6	北米	6	ヨーロッパ・中東・アフリカ	6
チーム7	ヨーロッパ・中東・アフリカ	7	ヨーロッパ・中東・アフリカ	8	南アジア太平洋	7	北米	7
チーム8	北米	8	北アジア太平洋	7	北アジア太平洋	8	南アジア太平洋	8
チーム9	北米	12	北米	11	北米	10	北米	9
チーム10	中国	1	南米	1	中国	2	南米	2

スプリット2プレイオフのグループに関する情報は、スプリット1プレイオフ終了後、2週間以内にplayapex.com/algsに掲載されます。

3.6.2. 形式

各プレイオフでは、**付録C2**および**C3**に記載されているグループステージおよびダブルエリミネーションブラケットステージ方式で40チームが競い合います。ウィナーズブラケット、エリミネーションブラケット ラウンド1、エリミネーションブラケット ラウンド2ではそれぞれ6マッチシリーズが行われます。

付録C5.5に記載されているように、チームはプレイオフポイントを獲得します。

スプリット2プレイオフの場合、資格を持つチームはPOIドラフトに参加し、**付録F**で説明されているPOIドラフト形式とシードを使って、競技の各ステージのドロップスポットを選択します。

3.6.3. 進出

スプリット1とスプリット2のプレイオフで獲得した合計プレイオフポイントが最も高かった32チームがチャンピオンシップの参加資格を得ます。

北米、EMEA、北アジア太平洋、南アジア太平洋のプロリーグの参加チームで、プレイオフポイントではチャンピオンシップの参加資格を得られなかったチームは、各リージョンのラストチャンス予選への参加資格を得ます。各リージョンの最終的なチーム数は、スプリット2プレイオフの後にBattlefy.com/algsに掲載されます。

3.7. ラストチャンス予選

3.7.1. シーディングとグルーピング

チャンピオンシップへの資格を獲得していないチームは、以下のイベントの最終順位でシードされます（優先順位の高い順）。

- スプリット2プレイオフ
- プロリーグレギュラーシーズンスプリット2
- チャレンジャーサーキットスプリット2

シードが同点の場合は、**付録C6**に記載されているタイブレーカーで解消します。

シード後、チームはスネークドラフトにより20チームずつの2マッチシリーズに分けられます。

3.7.2. 形式

ラストチャンス予選（「LCQ」）は、リージョンごとに1つのトーナメントで構成されています。各LCQは**付録C3**に記載されているダブルエリミネーションブラケットステージ形式で40チームが競い合います。ウィナーズブラケット ラウンド1、ウィナーズブラケット ラウンド2、エリミネーションブラケット ラウンド1、エリミネーションブラケット ラウンド2では、**付録C5.1**に基づき、チームは8マッチシリーズを行い、チームは各マッチでポイントを獲得します。

3.7.3. 進出

付録C4で規定された各リージョンの上位2チームがチャンピオンシップの出場資格を獲得します。

3.8. チャンピオンシップ

3.8.1. シーディングとグルーピング

チームは以下の順でシードされます（優先順位の高い順）。

- スプリット1とスプリット2プレイオフで獲得した合計プレイオフポイント
 - 合計プレイオフポイントが同じチーム同士は、プレイオフポイントタイブレーカーで記載されているタイブレーカーで勝敗を決定します。
- すべてのリージョンにおけるLCQのチームの最終ランク
 - LCQでの最終ランクが同じチーム同士は、LCQ最終ラウンドのラウンドスコアで順位を決定します。
 - LCQ最終ラウンドのラウンドスコアが同じチーム同士は、1回のLCQ決勝マッチの最高マッチスコアで順位を決定します。同点の場合はランダムに決定されます。

シード後、チームはスネークドラフトにより10チームずつの4グループに分けられます。

3.8.2. 形式

40チームが付録C2と付録C3に記載されているグループステージとダブルエリミネーションブラケットステージ形式で競い合います。ウィナーズブラケットラウンド1、エリミネーションブラケットラウンド1、エリミネーションラケットラウンド2ではそれぞれ8マッチシリーズが行われます。

POIドラフトでスプリット2プレーオフの場合、資格を持つチームはPOIドラフトに参加し、付録Fで説明されているPOIドラフトフォーマットとシードを使用して、競技の各ステージのドロップスポットを選択します。

4. プラットフォームと装備

4.1. プラットフォーム

競技者は、PlayStation®4またはPlayStation®5では1つのPSNのアカウント、Xbox OneまたはXbox Series X|Sでは1つのXboxアカウント、PCでは1つのEAアカウントを使用して、対応プラットフォーム上でALGSに登録し、競技を行うことができます。各プラットフォームのPSNのアカウントとXboxアカウントは、1つのEAアカウントを共有することができます。

すべてのライブイベントは、PCプラットフォーム限定です。

4.2. 会場で提供される装備とアクセサリ

イベントオフィシャルはライブイベントでトーナメントを円滑に行うために以下の装備を提供する場合があります：

- テーブルと椅子
- アクセス制限のあるプレイヤーラウンジまたは同等の練習設備
- コンソール
- TVモニター
- コントローラー

- コントローラーの変換アダプター
- ゲームのデジタルコード
- ゲームアカウントと名簿コンテンツ
- 練習エリア

4.3. 競技者自身が所有する装備

競技者はALGSの期間中に使用するために自身が所有するコントローラーを持ち込めます。コントローラーはすべてイベントでの使用前にイベントオフィシャルに確認と承認を受ける必要があります。

競技者はマッチに参加している間、個人の通信デバイス（例：スマートフォン、タブレット、その他モバイルコミュニケーションが可能なアイテム）を持ってません。イベントオフィシャルは私物をすべて保管する場所を提供します。

5. チームと競技者の追加条件

5.1. プロリーグレギュラーシーズン、プレイオフ、チャンピオンシップイベント、あらゆるライブイベント向けのチームと競技者の追加条件です。

ALGSに出場する競技者およびチームは、以下の条件を遵守する必要があります。

- 競技者がマッチをストリーミングする場合には、10分以上遅らせて配信しなければなりません。
- 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のコントローラー、またはXboxのコントローラー（「入力デバイス」）を使用できるものとします。競技者は、各マッチの間は同じ入力デバイスを使わずにはなりません。入力デバイスは必要に応じてマッチとマッチの間で変更できます。入力デバイスを変更することを選択した競技者は、次のマッチ開始までに、入力デバイスを変更すること、および何を使用するかについてトーナメントオフィシャルに通知しなければなりません。

プロリーグレギュラーシーズンに出場する競技者およびチームは、以下の事項も遵守する必要があります。

- すべての競技者は、EAからの招待状を受け取った後、各スプリットのレギュラーシーズン開始前にALGSプロリーグDiscordサーバーに参加し、出場する各スプリットの期間中、このサーバーに留まる必要があります。
- すべての競技者は、各スプリットのレギュラーシーズン前に、EAの要請に応じて自身の写真を提出する必要があります。
- 各チームから最低1名の競技者が、各レギュラーシーズンスプリット前に開催されるオンラインプロリーグメディアデーに出席する必要があります。
- 各チームの最低1名の競技者は、各スプリットのレギュラーシーズン前に行われるバーチャルプレイヤーミーティングに必ず出席する必要があります。ミーティングの日程は、少なくとも7日前にEAからお伝えします。
- マッチ中のチームの音声会話をALGSの生放送またはALGSのポストプロダクションコンテンツで録音・再生するため（「放送聴取」）、レギュラーシーズンの各マッチおよびチームが参加資格を得たプレイオフおよびチャンピオンシップイベント中、すべての競技者は「ALGSプロリーグ」Discordサーバーおよびチームボイスチャンネルに留まる必要があります。放送聴取の一環として、すべての競技者はEAとEAが許可した第三者が音声会話を録音・使用することに同意するものとします。
- 各チームは、各マッチシリーズの後に行われる生放送インタビューに応じられる最低1名の競技者をEAに伝える必要があります。各プロリーグレギュラーシーズンのマッチシリーズの開始1時間前までに、「ALGSプロリーグ」Discordサーバ

一のチームのテキストチャンネルで、チームはどの競技者がこの責任を負うかを示す必要があります。

- 責任を負う競技者は、各プロリーグのマッチシリーズの最終マッチ終了後、ALGS放送クルーのインタビューに最低30分は応じる必要があります。

ALGSライブイベントに参加する競技者およびチームは、以下の条件も遵守する必要があります。

- すべての競技者は、出場する各イベントのメディアデーに直接出席する必要があります。メディアデーの日程や詳細については、イベントに参加するチームが確定した後、EAからEメールでお知らせします。
- チームの競技者は全員、ライブイベントの各シリーズの最終マッチ終了後に行われるEAの放送チームおよび/または承認されたプレスとのインタビューに最低30分以上出席しなくてはならない場合があります。
- 優勝チームの競技者は全員、コンペティション終了後のメディアセッションに、最大1時間参加しなくてはならない場合があります。

6. ライブイベントへの参加

6.1. ライブイベントに参加するための移動

EAまたは第三者は、一部の招待された競技者や参加資格を有する競技者に対し、ライブイベントへの旅費を支払う場合があります。EAが旅費を支払う競技者については、移動手段、ホテルおよび/または関連する移動の選択はEAの独自の裁量によるものとします。EAはライブイベント開催地までの競技者の移動距離に基づき、航空運賃ではなく地上交通運賃を提供する権利を有します。競技者が別の旅行日程、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。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、競技者の資格はく奪または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、別の競技者はALGSにおけるその競技者の立場に就くことができます。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（ただし、これに限らない）の旅費は競技者または親/保護者の単独負担であり、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、競技者および親/保護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。

6.2. 適格性の宣言と経歴情報の要求

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し、経歴情報の要求に応じる必要があります。旅行資格の宣誓書は、競技者のEAアカウントに紐づけられたEメールアドレス宛にEメールで送信されます。競技者が通知から7暦日以内に旅行資格の宣誓書に記入しない、または期限までに旅行資格の宣誓書に署名して返送しない、移動を拒否する、移動を承諾する資格がない、ライブイベントに適した日程で移動できない場合、競技者は旅行の宿泊施設およびライブイベント/ALGSの参加資格を没収されます。競技者が自身の居住地域における成人年齢に達していない場合、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。

6.3. 身元調査

ライブイベントに参加するために、競技者の居住国/地域で許される範囲内で、賞金獲得の候補者はまず身元調査を受け、賞金獲得の対象となるために必要な、EAが要求する情報を提供しなければならない場合があります。このような身元調査に基づき、勝者に賞金を授与することがEAに負の影響を与える可能性があるためEAが独自の裁量で判断した場合、EAは勝者候補を失格とする権利を有します。

7. 執行

EAアカウント、ランキング、およびマッチデータは悪意のある行動や不正行為を含めて検査される場合があります。すべての競技者は、ユーザー契約、プライバシー & クッキーポリシー、公式規則、以下などを含む行動規範（付録Aに記載）の違反を含むあらゆる理由によって、EAまたはその代理人の裁量で直ちにALGSや関連する大会の参加資格を失う可能性があります：

- マッチをプレイにあたって、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/競技者と結託すること。
- ゲームにおける既知の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・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を。

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、いかなるマッチもいつでも再スタートする権利、および/またはいずれの競技者またはチームの出場を無効にする権利を有します。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。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。

8. 賞品

賞金を授与するイベントの賞金額は付録Eに記載されています。

8.1. 賞金に関する利用規約

賞金は譲渡できません。賞金を他の商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は宣伝した賞金を提供できない、もしくは現地の法律で禁じられている場合、ほぼ同等価値の代替の賞金を提供する権利を有します。ウルグアイに居住している受賞者には、賞金は現金ではなくギフトカードで贈られます。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。

受賞候補者は賞金を請求するために、イベント終了後90日以内に「受賞者宣言および免責事項」に記入し、署名する必要があります。受賞候補者が「当選者宣言および免責事項」に署名および/または返送しない、賞金を拒否する、賞金を受領する資格がない、または賞金が配達不能として返送された場合、受賞候補者は賞金を没収されます。

賞金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、賞金を放棄したことになる場合があります。受賞候補者が居住地域において未成年として見なされている場合、受賞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。賞金を受け取るには、この公式規則を遵守することが条件となります。この公式規則に基づいて請求された賞金はすべて授与されます。受賞候補者が失格となった、あるいは賞金がいずれかの理由により放棄された場合、EAは独自の裁量で、該当する賞金をEAが選択した慈善団体に寄付します。受賞候補者は、賞金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。賞金の配達是最長3ヵ月まで可能とします。

EAが、上記

条項2.4に基づいてALGSを中止または中断した場合、賞金は当該の中止または中断以前のすべてのイベントに対して授与されます。

9. 一般条項

これらの公式規則のいかなる内容も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。

9.1. 個人情報

競技者はALGSに参加することにより、EAが個人情報（名前、住所、生年月日、EAアカウント名、電子メールアドレス、対応プラットフォームのユーザー名、居住国を含む）（総称して「個人情報」）を、プライバシー & クッキーポリシー (<https://privacy.ea.com/ja>) に基づいて、そこに記載された目的のために処理することを認めるものとします。他の主催者が競技者から個人情報を収集した場合、競技者は主催者が当該個人情報をEAに譲渡することに同意するものとします。

プライバシー &

クッキーポリシーに記載されているように、個人情報は以下の目的で使用および処理されます：

- ALGSおよび賞金の提供を組織、運営、監視すること。以下に述べるように、これには賞金を獲得した競技者について、オンラインまたはALGS関連のその他メディア上で、競技者の名前と居住国を公表することが含まれます。
- イベント放送の解説の一部として、ゲームプレイの統計情報とともにプレイヤーの人口統計学的属性を公表し、さらに以下に説明するように第三者のランキングにそのような情報を提供すること。
- 指定されたALGS運営者および/または管理者との個人情報共有（旅行の予約、ALGS、ゲームプレイおよびEAゲームタイトルの機能に関するフィードバックの募集を含む）。
- 個人情報を参照する可能性のあるプロモーションおよびマーケティング素材。
- 競技者が同意するその他の目的。

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る場合があります。プライバシー & クッキーポリシーに記載されているように、ALGSに参加することによって、競技者は個人情報が、アメリカ合衆国、または競技者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。

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、当社のプライバシーポータル (<https://www.ea.com/privacy-portal>) にアクセスして、そのような措置を要求することができます。

EAがライブイベントに招待する競技者については、身元調査をお願いすることがありますのでご了承ください。EAは、該当する場合および必要な場合には、競技者の同意を求め、当該調査に関する詳細を提供することがあります。

該当する場合、ALGSの組織団体が、競技者から提出された個人情報を含むデータベースのデータ管理者と見なされます。お客様のデータがどのように処理されるか、またデータに関するお客様の権利についての詳細は、当該組織団体のプライバシーポリシーをご参照ください。

9.1.1. 第三者のランキング

特定のウェブサイトおよびオンラインサービスは、公開ユーザー名によって競技者を個人的に特定するものを含む、ALGS、チーム、および/または個々の競技者の統計情報を公表することがあります（「第三者のランキング」）。こうした第三者のランキングには、一般に公開されている情報を集めたものもあれば、特定の追加的な競技者の統計情報を直接EAから受け取っているものもあります。EAが第三者のランキングに提供する追加の競技者情報には、プレイヤーの識別子（キャラクター名やALGSユーザー名など）、ゲームでのパフォーマンス（キル、アシスト、復活、ショット、与えたダメージなど）、他の参加者やチームに対する総合的な競技順位、プレイ中のゲームハードウェアの種類などが含まれる場合があります。

いずれの場合も、第三者のランキングは、収集または受領した情報の独立したデータ管理者であり、そのプライバシーポリシーに従って情報を処理します。競技者が当該情報に関してプライバシー権（アクセス、削除、制限など）の行使を希望する場合、第三者のランキングがプライバシーポリシーで規定する手続きを利用する必要があります。競技者は、ALGS体験を向上させる目的で、他に公表されていないものを含む競技者の統計情報を第三者のランキングに提供することが、EAの正当な利益とその単独の裁量の範囲内にあることを認めるものとします。

9.1.2. 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

本公式規則とプライバシー & クッキーポリシーまたはユーザー契約との間に矛盾がある場合、該当するプライバシー & クッキーポリシーまたはユーザー契約が優先されます。

9.2. プレイヤー情報の公開・発信

9.2.1. 勝者リスト

EAは、各イベント終了後2週間以内に、すべての勝者が確定した後、勝者リストを登録サイトに掲載します。この名簿は、ALGS終了から3ヵ月以上掲示されます。

9.2.2. 権利の付与

競技者はEAに対し、マーケティングおよびプロモーション目的を含むあらゆる目的のために、ALGSに関連する競技者の統計情報およびランキングを、競技者への同意や報酬なしに、公表およびその他の方法で使用する権利を付与します。

賞金を受け取ることにより、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/または本ゲームの管理、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。

- 経歴情報：氏名、居住国/地域、年齢、対応プラットフォームのユーザー名（Xbox Liveのゲーマータグ、PSN ID、EAアカウントIDなど）
- ソーシャルメディア情報：X（旧Twitter）ハンドル名、YouTubeチャンネル、Twitchアカウント、Discordユーザー名、Instagramユーザー名
- 写真：競技者がEAに提供した写真、またはライブイベント会場で撮影した競技者の写真
- イベントオフィシャルのみに提供されるその他の情報：イベントシャツのサイズ、食事制限、携帯電話番号

- 競技者が提供するその他の経歴情報（例：好きなレジェンド、トーナメントサイトでの登録時に提供された略歴）。

9.2.3. EAアカウント情報

競技者は、いずれかのイベントを開催する目的で、EAがBattlefy Technologies Inc.にアカウント情報（氏名、オンラインID、年齢、国/地域、ゲームプレイステータスとスコア、メールアドレス）を提供することを了承し同意するものとします。

9.3. 準拠法、免責事項

9.3.1. EAの決定

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。

9.3.2. 準拠法

現地の法律で認められる限りにおいて、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。

9.3.3. 解除

法律で認められる限りにおいて、競技者はALGSもしくはALGS関連の活動、またはEAが提供する旅行または獲得賞金の受領、受納、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。

9.3.4. 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付与される競技者の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金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。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。「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。

9.3.5. 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、各プレイヤーは、EAおよびその代理人を、ALGSまたはALGS関連の活動または受賞した賞金の受領、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、請求もしくは訴訟から免責とすることに同意します。

9.3.6. オーストラリア居住者の場合

本書のその他の規定にもかかわらず、適用法の下で許容される範囲で、競技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、ALGSまたはALGS関連の活動または受賞した賞金の受領

、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、請求もしくは訴訟から免責とすることに同意します。

10. 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が、それに限定されない）を有します。

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。

EAが明示的に許可している場合を除き、競技者が、またはいずれかの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固く禁じられています。

11. 責任制限

EAは下記の内容に対し責任を負いません： (i) 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。 (ii) 技術的な障害（ネットワークの故障、中断、切断を含むがこれに限りません）。 (iii) 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。 (iv) 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。 (v) 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。 (vi) 公式ルールや必要事項または応募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応募資格の喪失。

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、本行動規範の違反を理由に、いずれかの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。競技者は、コーチが行動規範に従うことを確認することを含め、コーチの行動に対して責任を負うものとしします。

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ってはなりません。

これらの要件は、ソーシャルメディアでの行為やライブストリームでの活動、過去の行為、ライブイベント中を含め、ALGSの内外を問わず、ライブ、オフライン、オンラインでの交流に適用されます。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 (<https://terms.ea.com/ja>で常時閲覧可) を順守することが求められます。

競技者は、他の競技者、レフリー、公式担当者、イベントスタッフ、トーナメント運営者（以下総称して「イベントオフィシャル」）に対して、EAが独自に判断した適切なレベルの敬意を払わなければなりません。イベントオフィシャルおよび/または他の競技者に対する脅迫や不適切な行動は禁じられています。競技者はイベントオフィシャルの案内にいかなる時も必ず従わなければなりません。

禁止される行為には以下が含まれますが、これらに限定され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違反。
- EAのサービス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
- 競技者に不当な優位性を与えるように設計された外部ソフトウェアの使用。
- 他の競技者のALGSへの参加を干渉または妨げること
- 人種、性別、性的指向、宗教、遺産などに関する個人的な攻撃や発言を含む、嫌がらせ、脅迫、いじめ、ヘイトスピーチ、不要なメッセージの継続的な送信。
- 卑猥または攻撃的な言葉の使用。
- いずれかの競技者、聴衆、イベントオフィシャル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/宿泊施設に危害や損害を与える行為。
- EAが、不適切な、虐待的な、ヘイト的な、嫌がらせ的な、卑俗な、名誉を棄損する、恐喝的な、わいせつな、性的に露骨および/または搾取的な、権利を侵害する、プライバシーを侵害する、暴力的な、またはEAが良心に従って攻撃的な、みだらな、あるいは不法だと合理的に判断した、一切のコンテンツの公開、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。
- 放送や放送制作に干渉したり、妨げること。
- 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、プレイへの言及、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。
- イベントオフィシャルおよびセキュリティ担当者の案内に従わないこと。
- 提供されたゲーム端末に個人アカウントでログイン、またはトーナメント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。

- トーナメント後の表彰セレモニーやインタビュー、ライブイベント全体、さらにはEAやその他のスポンサーの合理的な要求を受けた宣伝活動に参加しないこと。
- 競技者がマッチの進行中に、自身のマッチの動画ライブ配信を視聴および/または聴取すること。
- EAが事前に書面で承認した場合を除き、ALGSに関連して第三者のプロモーション活動を実施すること。
- 不具合、バグ、チート、文書規定外の機能、デザインのエラー、もしくはEAが独自の裁量で決定する、ゲームもしくはALGSが意図したとおりに機能しなくなる恐れがある問題の使用。不具合の悪用と見なされる競技者による行為の非包括的なリストは、以下の条項A10に記載されています。
- EAが明示的に承認した場合を除き、EAアカウントや、EAのバーチャル通貨とその他の権利を含むEAアカウントに紐づくその他一切のEAコンテンツを、EAサービスや第三者のウェブサイトを通じて、またはゲーム外の取引に関連して、販売、購入、交換、またはその他の方法で譲渡、または譲渡を申し出ること。
- あらゆる対戦ゲームモードにおいて、他の競技者の代わりにプレイしたり、他の人に競技者の代わりにプレイさせたりすること。
- ALGSの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。
- 競技者が属するチーム外の者へのマッチコードの公開や共有。
- 競技者のチームがマッチから敗退するまでの間において、ALGSマッチ中に競技者自身のチームに属するアクティブなプレイ中のメンバーまたはALGSオフィシャル以外とのコミュニケーション。
- ALGSに出場することに関連して提供される贈与品、賄賂、報酬または補償を受け取ること（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）。
- ALGSまたはEAの誠実さや評判に対する醜聞、評価上の悪影響やリスクをもたらすこと。
- 友好的かつ公平で、敬意のあるALGSのゲーム環境を著しく阻害するような一切の活動に関与する行為。
- トーナメントサイトに掲載された、またはトーナメント主催者もしくはスタッフから競技者に通知された該当する日時にライブイベントに出席しないこと。
- トーナメント主催者またはスタッフが指定する公式プロリーグDiscordサーバーの音声チャンネルに、競技者のマッチの間、参加し続けないこと。
- 上記一切の禁止行為を助長するか、奨励するか、参加すること。

A2. 共謀と八百長行為に関する規約

ALGSでマッチ結果を予め定める、マッチでわざと負ける、ALGSの公平性に悪影響を及ぼす、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で、他の競技者を不利に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により本規則に違反したと判断された競技者は、ALGSから除外されます。該当競技者は、報酬や賞金を強制的に没収または返還させられる可能性があり、また、EAおよび/またはゲームのアカウントが停止される可能性があります。

共謀の例には以下を含みますが、これらに限定されません：

- イベントのいずれかの部分で、いずれかの理由により、マッチで意図的に敗北すること。
- イベントのいずれかの部分で、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して補助すること。
- マッチプレイや戦略に関する、八百長行為や他の競技者またはコーチとのコミュニケーション。

- 競技者がマッチ中に全力を尽くさない、または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」を行うこと。
- 賞金を分配することに合意すること。
- 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、ランキングに影響を及ぼすこと。

A3. 薬物およびアルコールに関する規約

競技者は、薬物やアルコールの影響を受けた状態でALGSに参加してはいけません。競技者のアルコールまたは薬物の使用は、いかなるライブイベント施設においても禁止されています。

いずれのライブイベント中も、電子たばこや加熱式たばこの使用を含め、喫煙は、指定エリア以外では禁止されています。ライブイベント会場によっては、全面禁煙の場合があります。

A4. ドレスコード

ライブイベントに参加する競技者は、その環境にふさわしい服装（EAの裁量に基づきます）をしなければなりません。

競技者は、政治性のある、あるいはEA、EAの提携事業者またはALGSに不利に働くとEAによって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。

A5. 違反の報告

公式規則違反の可能性を報告するには、algs@ea.comにメールを[送ってください](#)。

A6. 罰則

公式規則またはイベント規則のあらゆる規定違反についてはEAの独自の裁量で、ペナルティ、失格、マッチ結果の変更、勝者ステータスの喪失および/または賞金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もしくはイベントオフィシャル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、大会に参加するいずれの競技者に対しても、あらゆる水準で、いつでも、いかなる理由によっても、ペナルティを課す権利を有します。ペナルティには以下のいずれかまたはすべてが含まれますが、これらに限定されません：

- 警告
- 忠告
- 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）
- ポイントの喪失
- ALGSの一時的または永久的な資格停止
- ALGSと今後の大会の参加資格剥奪
- イベント参加登録料の没収
- 将来の賞金の喪失
- 競技者が利用するEAサービスの1つまたは複数のゲームアカウントの停止

また、EAは、競技者に課されたペナルティを公表する権利を有し、当該競技者は、EAおよび/またはその関連会社に対する法的措置の権利を放棄するものとします。

A7. 競技者のスポンサー

ALGSの競技者は、プロモーションスポンサーを獲得し、協力することができます。ただし、特定のカテゴリや業界を排除するため、プロモーションスポンサーは制限されます。プロモーションスポンサーが下記カテゴリのいずれかに該当し、これらを提供または関連する場合、競技者はEAやその提携事業者、ALGSと関連する形でスポンサーの表示・宣伝を行ってはなりません。

- ギャンブル、賭博、抽選くじ製品またはサービス（スポーツを対象とする賭け、ファンタジーサイトギャンブルまたは同様のウェブサイトやサービスを含みますが、これらに限定されません）。
- アルコール、タバコ、処方箋薬、規制薬物および/または類似の製品または手回り品
- 医薬品または医薬品サービス、栄養補助サプリメント、医療器具
- 火器またはいずれかのタイプの武器
- ポルノ、または性的に露骨な、あるいは成人向けのもの
- 高脂肪、高塩分、高糖質の食品および飲料
- エナジードリンク
- 政治広告またはその他の政治的事項の宣伝
- 仮想通貨企業、仮想通貨取引に関連するウェブサイト、仮想通貨取引を宣伝するウェブサイト
- 違法な製品またはサービス、またはゲームが利用できる該当地域で適用される法律に違反するコンテンツ
- EA、EAの提携事業者、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。
- ALGSのオフィシャルマーケティングパートナーの直接的競合他社。
- EAの事業に悪影響を及ぼすあらゆる製品やサービス（例：ハッキング、ゴールドファーミング、アカウント販売、コイン販売）。
- 該当地域におけるゲームのESRB、PEGI、OFLC、USKまたは適用されるレーティングを満たしていないあらゆる製品やサービス。

リストは具体的な例で包括的なものではありません。EAは製品やサービスを予告なくリストに追加したりリストから削除する権利を有します。

A8. ステージとプレイヤーの名称

競技者は、登録手続きの際に固有のユーザー名を選択するよう求められます。このユーザー名は、ライブイベント中に競技者を識別するために使用されます。このユーザー名は、EAアカウントID、PSN IDまたはXBLのゲーマータグと同じにすることができますが、同じである必要はありません。ユーザー名は、他の競技者の名前とは異なるものでなければならず、また、EAおよびその関連会社が低俗と判断するものであってはなりません。ユーザー名は、(a) 第三者の知的財産権を侵害、または (b) 法令、EAのユーザー契約、第三者のプライバシー権やパブリシティ権に違反するものにしてはいけません。

A10. 不具合の悪用

不具合の悪用とは、競技者がゲームの不具合や欠陥を利用することで、不正な結果や挙動を引き起こしたり、意図しない競技上の優位性を得たりすることを指します。以下は、不具合の悪用とみなれされる、発覚した場合にはペナルティが課される可能性のある競技者の行為の一例です。

- 「戦闘に戻れ」のタイマーが作動しない方法で、あるいは競技者がダメージを受けずに（オレンジ色の）リングの外側に留まることができるようになる不正な方法で、マップの通常の境界線を出すこと。
- 滑る地形はプレイ不可のエリア内/エリア上に設定されており、そこがプレイ不可のエリアとなることを意図しています。スパム行為や、ゲームメカニクスを利用して滑る地形で滑らないようにする行為は、不正行為とみなします。
- マップ形状における不均衡なテクスチャを利用し、当該の悪用された形状がなければ発生していたダメージを阻止または回避すること。
- ALGSオフィシャルもしくはEAから通知された、その他のあらゆる行為。

EAは、このリストを独自の裁量で随時改訂することができます。

付録B：対象国および地域

ALGSに参加するには、競技者は下記の国/地域のいずれかの法定居住者でなければなりません。なお、リージョンによるグループ分けはALGSの目的に限定され、正式な地理的地域を示すものではありません。

北アジア太平洋	南アジア太平洋	ヨーロッパ・中東・アフリカ	北米	南米
日本	オーストラリア	オーストリア	カナダ	アルゼンチン
モンゴル	バングラデッシュ	ベルギー	コスタリカ	ボリビア
韓国	香港	ボスニア・ヘルツェゴビナ	ドミニカ共和国	ブラジル
	インド	ブルガリア	エルサルバドル	チリ
	インドネシア	クロアチア	ホンジュラス	コロンビア
	マカオ	キプロス	メキシコ	エクアドル
	マレーシア	チェコ共和国	パナマ	パラグアイ
	ニュージーランド	デンマーク	プエルトリコ	ペルー
	フィリピン	エジプト	トリニダード・トバゴ	ウルグアイ
	シンガポール	エストニア	アメリカ	ベネズエラ
	台湾	フィンランド		
	タイ	フランス		
	ベトナム	ジョージア		
		ドイツ		
		ギリシャ		
		ハンガリー		
		アイスランド		
		アイルランド		
		イスラエル		
		イタリア		
		カザフスタン		
		クウェート		
		ラトビア		
		レバノン		
		リトアニア		
		ルクセンブルク		
		マルタ		
		オランダ		

		ノルウェー		
		ポーランド		
		ポルトガル		
		カタール		
		ルーマニア		
		サウジアラビア		
		セルビア		
		スロバキア		
		南アフリカ		
		スペイン		
		スウェーデン		
		スイス		
		トルコ		
		ウクライナ（クリミアを除く）		
		アラブ首長国連邦		
		英国		

中華人民共和国（招待のみ）

付録C：トーナメント方式とスコアリング

C1. シングルエリミネーショントーナメント

シングルエリミネーション方式で行われるトーナメントでは、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。最終ラウンドの場合はトーナメントの優勝者を決定します。最終ラウンド（「決勝」）、決勝直前のラウンド（「準決勝」）、準決勝直前のラウンド（「準々決勝」）など、複数のラウンドが行われる場合があります。各トーナメントには、少なくとも1回のラウンドが含まれます。各ラウンドには、一連のマッチが含まれます。すべてのチームはラウンド1からトーナメントを始めます。

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。

- チャレンジャーサーキットスプリット1と2、プレシーズン予選について：
 - 北米およびEMEAトーナメントは、決勝ラウンドを含めて最大7ラウンドとなります。決勝ラウンドを含め、南アジア太平洋および北アジア太平洋トーナメントは最大6ラウンド、南米トーナメントは最大5ラウンドとなります。
 - 準々決勝までの各ラウンドでは4マッチ、準々決勝、準決勝、決勝では6マッチを行います。付録C5.1に記載されているように、チームは各マッチの獲得ポイントを累積します。
 - 既定のラウンドでの全てのマッチが終了した後、各グループ内でラウンドスコア（付録C5.1に記載）が高い上位10チームが次のラウンドに進みます。すべてのグループで残りのチーム数が20以下の場合、これらのチームが進出するラウンドが決勝となります。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。
 - 決勝は6マッチが行われ、付録C5.1に基づき、チームは各マッチの獲得ポイントを累積します。決勝の全てのマッチが終了した後、最終ラウンドで最も高いラウンドスコア（付録C5.1に記載）を獲得したチームが、当該リージョンのトーナメントの優勝チームとなります。残りのチームは、決勝ラウンドスコアで順位付けされます。

C2. グループステージ

このステージでは、各グループが他のグループと6マッチシリーズ（「グループステージ」）で対戦します。チームは

付録C5.1に記載されているように各マッチの獲得ポイントを累積し、ダブルエリミネーションブラケットステージ（付録C3に記載）へと進みます。

グループステージ終了時に、グループステージで行われた全マッチで獲得した合計マッチスコア（「グループステージ合計マッチスコア」）で40チームを順位付けし、以下のようにダブルエリミネーションブラケットステージを開始します。

- プレイオフとチャンピオンシップのそれぞれについて：
 - グループステージの合計マッチスコアが最も高い20チームがウィナーズブラケットからスタートします。
 - グループステージの合計マッチスコアが最も低い20チームが、エリミネーションブラケットラウンド1からスタートします。

C3. ダブルエリミネーションブラケットステージ

プレイオフとチャンピオンシップのそれぞれについて、このダブルエリミネーションブラケットステージでは、ウィナーズブラケットの1ラウンド、エリミネーションブラケットの2ラウンド、そして最終ラウンドを行います。この形式を用いるその他全てのトーナメントの場合、このダブルエリミネーションブラケットステージでは、ウィナーズブラケットとエリミネーションブラケットをそれぞれ2ラウンドずつ行い、最終ラウンドを行います。

ウィナーズブラケットとエリミネーションブラケットの各ラウンドでは、付録C5.1に基づき、チームは一連のマッチを行い、各マッチの獲得ポイントを累積します。各ラウンド終了時のチームのラウンドスコア（付録C5.1に記載）により、次のラウンドへの進出、またはトーナメントからの敗退が以下のように決定されます。

- プレイオフとチャンピオンシップのそれぞれについて：
 - ウィナーズブラケット：ラウンドスコアが最も高かった10チームが最終ラウンドに進みます。残りのチームはエリミネーションブラケットのラウンド2に落ちます。
 - エリミネーションブラケット
ラウンド1：ラウンドスコアが最も高かった10チームがエリミネーションブラケットのラウンド2に進みます。残りのチームはトーナメントから敗退します。
 - エリミネーションブラケット
ラウンド2：ラウンドスコアが最も高かった10チームが最終ラウンドに進みます。残りのチームはトーナメントから敗退します。
- ラストチャンス予選について：
 - ウィナーズブラケット
ラウンド1：ラウンドスコアが最も高かった10チームがウィナーズブラケットのラウンド2に進みます。残りのチームはエリミネーションブラケットのラウンド1に落ちます。
 - ウィナーズブラケット
ラウンド2：ラウンドスコアが最も高かった10チームが最終ラウンドに進みます。残りのチームはエリミネーションブラケットのラウンド2に落ちます。
 - エリミネーションブラケット
ラウンド1：ラウンドスコアが最も高かった10チームがエリミネーションブラケットのラウンド2に進みます。残りのチームはトーナメントから敗退します。
 - エリミネーションブラケット
ラウンド2：ラウンドスコアが最も高かった10チームが最終ラウンドに進みます。残りのチームはトーナメントから敗退します。
- プロリーグ予選について：
 - ウィナーズブラケット
ラウンド1：ラウンドスコアが最も高かった10チームがウィナーズブラケットのラウンド2に進みます。残りのチームはエリミネーションブラケットに落ちます。
 - ウィナーズブラケット
ラウンド2：ラウンドスコアが最も高かった10チームが最終ラウンドに進みます。残りのチームはエリミネーションブラケットに落ちます。
 - エリミネーションブラケット：ラウンドスコアが最も高かった10チームが最終ラウンドに進みます。残りのチームはトーナメントから敗退します。

プレイオフ、チャンピオンシップ、ラストチャンス予選、プロリーグ予選の各最終ラウンドでは、付録C4で説明されたマッチポイントの仕組みを使って20チームが対戦します。スプリット1プレーオフ、ラストチャンス予選、およびプロリーグ予選の場合、勝者ブラケットから勝ち上がった10チームが、勝者ブ

ラケットの最終ラウンドのラウンドスコアによってシードとなり、進出チームから最終ラウンドを開始します。先行スタートポイントの詳細については、**付録C5.2**を参照してください。

C4. マッチポイント

リージョンファイナル、プレイオフ、チャンピオンシップ、ラストチャンス予選、プロリーグ予選では、最終ラウンドで「マッチポイント」の仕組みを使って各イベントの勝者を決定します。このラウンドでは、**付録C5.1**に基づき、チームは一連のマッチを行い、各マッチの獲得ポイントを累積します。このラウンドでチームが50ポイント（「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。

マッチポイント状態になったチームは、マッチポイント基準点を達成した後にマッチで勝利する（1位になる）ことで、そのトーナメントの優勝者となることができます。残ったチームは、最終ラウンドのラウンドスコアで順位付けされます。リージョンファイナル、プロリーグ予選、ラストチャンス予選では、6マッチがプレイされる前に優勝チームが宣言されると、優勝チームはプレイを終了し、マッチシリーズでは6マッチが終了するまで残りの全チームが競技を続けます。マッチシリーズの後、残りの全チームは、最終ラウンドのラウンドスコアで順位付けされます。

C5. スコアリング

C5.1. マッチのスコアリング

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（「マッチスコア」）。

各マッチで獲得できるポイントは以下の通りです。

(A) 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

(B) キル：

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プレイしなかった場合）、このマッチにおける当該チームのマッチスコアは0ポイントとなります。

各ラウンドまたはマッチシリーズの最後に、チームの合計ポイントにそのラウンドまたはマッチシリーズの全マッチのチームのマッチスコア（「ラウンドスコア」）が加算されます。

プロリーグレギュラーシーズンおよび、PLQ、LCQ、スプリット1のプレイオフのウィナーズブラケット決勝では、次の基準に従ってチームがボーナスポイントを獲得します。

- 1位のチームが2位のチームに50ポイント以上の差をつけて勝利すると、ボーナスポイントを1獲得します。
- 一連のシリーズのマッチで50%以上勝利を収めたチームは、ボーナスポイントを1獲得します。基準値の50%を超えて勝利したマッチごとに、そのチームは追加のボーナスポイントを1獲得します。

獲得したレギュラーシーズンのボーナスポイントはいずれも、チームのレギュラーシーズンのプレースメントポイントに追加されます。獲得したウィナーズブラケット決勝のボーナスポイントはいずれも、チームの先行スタートポイントに追加されます。リージョンファイナルの間、ボーナスポイントは獲得できません。

C5.2. 先行スタートポイント

特定のトーナメントでは、以下のようにチームに先行スタートポイントが与えられます。

第1シード =	10
第2シード =	9
第3シード =	8
第4シード =	7
第5シード =	6
第6シード =	5
第7シード =	4
第8シード =	3
第9シード =	2
第10シード =	1

C5.3. プレシーズン予選とチャレンジャーサーキットポイント

各競技者は、プレシーズン予選またはチャレンジャーサーキットの各トーナメントにおける下記ラウンドでのチームの最終順位に応じて下記のポイントを獲得します。

プロリーグのレギュラーシーズンに出場した後、チャレンジャーサーキットのイベントでプレイした競技者は、レギュラーシーズンのイベントでプレイしている間に逃したチャレンジャーサーキットのイベントに対するチャレンジャーサーキットポイントとして、320チャレンジャーサーキットポイントが与えられます。

最終順位	ファイナル	準決勝	準々決勝
------	-------	-----	------

1位	500	ファイナル進出	セミファイナル進出
2位	480	ファイナル進出	セミファイナル進出
3位	470	ファイナル進出	セミファイナル進出
4位	460	ファイナル進出	セミファイナル進出
5位	450	ファイナル進出	セミファイナル進出
6位	440	ファイナル進出	セミファイナル進出
7位	430	ファイナル進出	セミファイナル進出
8位	420	ファイナル進出	セミファイナル進出
9位	410	ファイナル進出	セミファイナル進出
10位	400	ファイナル進出	セミファイナル進出
11位	390	280	170
12位	380	270	160
13位	370	260	150
14位	360	250	140
15位	350	240	130
16位	340	230	120
17位	330	220	110
18位	320	210	100
19位	310	200	90
20位	300	190	80

C5.4. プレースメントポイント

レギュラーシーズンの各マッチシリーズが終了した時点で、各シリーズに参加したチームはラウンドスコアで順位付けされ、レギュラーシーズンの順位に応じて以下のようにポイントが与えられます。

順位	プレースメントポイント
1位	25
2位	21
3位	18
4位	16
5位	15
6位	14
7位	13
8位	12
9位	11
10位	10
11位	9
12位	8
13位	7
14位	6
15位	5
16位	4
17位	3
18位	2
19位	1
20位	0

C5.5. プレイオフポイント

プレイオフの最終ランクに応じて、以下のポイント（「プレイオフポイント」）が与えられます

。

最終順位	ポイント
1	500
2	420
3	380
4	340
5	300
6	260
7	240
8	220
9	200
10	180
11	160
12	150
13	140
14	130
15	120
16	110
17	100
18	90
19	80
20	70
21	60
22	56
23	52
24	48
25	44
26	40
27	36
28	32
29	28
30	24

最終順位	ポイント
31	20
32	18
33	16
34	14
35	12
36	10
37	8
38	6
39	4
40	2

C6. タイブレイカー

C6.1. シリーズおよびグループステージのタイブレイカー

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（優先順位の高い順）。

(A) シングルマッチスコア

シングルマッチのマッチスコアが最も高いチームがタイブレイカーの勝者となります。最高シングルマッチスコアは、同じラウンド内であれば同点のチーム同士で異なるマッチから選択しても構いません。例：チーム1とチーム2がラウンドスコア67で同点となり、チーム1の1戦あたりの最高マッチスコアは、ラウンド初戦で記録した20ポイントだったのに対し、チーム2の1戦あたりの最高マッチスコアはラウンド2戦目の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。

(B) シングルマッチの最高順位

シングルマッチで最高順位（最も小さい数字）を獲得したチームがタイブレイカーの勝者となります。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。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。

(C) シングルマッチの合計キル数

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。

C6.2 プロリーグレギュラーシーズンランキングのタイブレーカー

レギュラーシーズンスプリットの終了時に2チーム以上が合計プレイメントポイントで同点だった場合、同点を解消する対象のレギュラーシーズンの情報を基に、下記の方法で勝者を決定します（優先順位の高い順）。

(A) 合計マッチスコア

レギュラーシーズンの全マッチにおいて、合計マッチスコアが最も高いチームがタイブレーカーの勝者となります。合計マッチスコアを確認しても2チーム以上が同点の場合は、シリーズの合計勝利数を用いて同点を解消します。

(B) 合計シリーズ勝利数

レギュラーシーズンの全マッチシリーズにおいて、1位獲得数が最も多いチームがタイブレーカーの勝者となります。シリーズの合計勝利数を確認しても2チーム以上が同点の場合は、マッチの合計勝利数を用いて同点を解消します。

(C) 合計マッチ勝利数

レギュラーシーズンの全マッチにおいて、1位獲得数が最も多いチームがタイブレーカーの勝者となります。合計マッチスコアを全て比較した後も2つ以上のチームが同点で残る場合は、シングルシリーズの最高ラウンドスコアで勝者を決定します。

(D) シングルシリーズの最高ラウンドスコア

レギュラーシーズンのシングルマッチシリーズのラウンドスコアが最も高いチームがタイブレーカーの勝者となります。シングルシリーズの最高ラウンドスコアを全て比較した後も2つ以上のチームが同点で残る場合は、最高シングルマッチスコアで勝者を決定します。

(E) シングルマッチの最高スコア

レギュラーシーズンのシングルマッチのマッチスコアが最も高いチームがタイブレーカーの勝者となります。

C6.3 プレイオフポイントのタイブレーカー

2つ以上のチームのプレイオフポイント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（優先順位の高い順）。

(A) スプリット2プレイオフの最終順位

スプリット2プレイオフイベントで最も最終順位の高いチームがタイブレーカーの勝者となります。スプリット2プレイオフの最終順位を比較した後も2つ以上のチームが同点で残り場合は、スプリット2レギュラーシーズンの最終順位で勝者を決定します。

(B) スプリット2レギュラーシーズンの最終順位

スプリット2レギュラーシーズンで最も最終順位の高いチームがタイブレーカーの勝者となります。スプリット2レギュラーシーズンの最終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、**付録C6.2**で説明される方法で勝者を決定します。

C6.4 チャレンジャーサーキットとプレシーズン予選のランキングのタイブレーカー

2つ以上のチームのチャレンジャーサーキットとプレシーズン予選のポイント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（優先順位の高い順）。

- 直近のチャレンジャーサーキットまたはプレシーズン予選トーナメントで最も最終順位の高かったチームがタイブレーカーの勝者となります。
- 直近のチャレンジャーサーキットまたはプレシーズン予選の順位でも同点の場合は、**付録C6.1**で説明されているシリーズタイブレーカーにて決定されます。

付録D：各日の日程

各ラウンドの具体的な開始時間は、下記のスケジュールから前後する場合があります。具体的な開始時間は、イベント初日のチェックイン終了後にbattlefy.com/algsまたDiscordに掲載されます。

D1. タイムゾーン

各リージョンのタイムゾーンは、下記に定める各リージョンの都市の現地時刻とします。

北アジア太平洋 - 東京

南アジア太平洋 - シンガポール

EMEA - ロンドン

北米 - ロサンゼルス

南米 - リオデジャネイロ

D2. プレシーズン予選

各トーナメントの下記ラウンドは以下の日程で開催され、各日のマッチは定められた時間に開始します

：

	ヨーロッパ・中東・ アフリカ	北米	南アジア太平洋	北アジア太平洋
1日目	ラウンド1-3 午後12:00	ラウンド1-3 午後12:00	ラウンド1-3 午後12:00	ラウンド1-3 午後12:00
2日目	決勝までの残りの全 ラウンド 午後12:00	決勝までの残りの全ラ ウンド 午後12:00	残りの全ラウンド 午後12:00	残りの全ラウンド 午後12:00
3日目	ファイナル 午後6:00	ファイナル 午後6:00		

準決勝までの各ラウンドは4マッチを行い、想定時間は150分（2.5時間）です。準決勝、決勝の各ラウンドでは6マッチを行い、想定時間は210分（3.5時間）です。いずれの場合も、最初のラウンド以降は、前のラウンドの終了後に次のラウンドを開始します。

D3. チャレンジャーサーキットトーナメント

各トーナメントの下記ラウンドは以下の日程で開催され、各日のマッチは定められた時間に開始します

：

	ヨーロッパ・中 東・アフリカ	北米	南アジア太平洋	北アジア太平洋	南米
1日目	ラウンド1-3 午後12:00	ラウンド1-3 午後12:00	ラウンド1-3 午後12:00	ラウンド1-3 午後12:00	ラウンド1-3 午後12:00
2日目	決勝までの残りの全ラウンド 午後12:00	決勝までの残りの全ラウンド 午後12:00	残りの全ラウンド 午後12:00	残りの全ラウンド 午後12:00	残りの全ラウンド 午後12:00

3日目	ファイナル 午後6:00	ファイナル 午後6:00			
-----	-----------------	-----------------	--	--	--

D4. スプリット2プロリーグ予選

	開始時間
1日目	ウィナーズ ラウンド1 午後5:00
2日目	ウィナーズラウンド2 午後12:00
2日目	エリミネーションラウンド 午後15:00
3日目	マッチポイントファイナル (南アジア太平洋) 午後12:00
3日目	マッチポイントファイナル (北米) 午後3:00
3日目	マッチポイントファイナル (北アジア太平洋) 午後5:00
3日目	マッチポイントファイナル (EMEA) 午後6:00

D5. ラストチャンス予選

北米、EMEA、南アジア太平洋、北アジア太平洋

	開始時間
1日目	ウィナーズ ラウンド1 午後5:00
2日目	ウィナーズラ ウンド2 午後12:00

2日目	エリミネーションラウンド 1 午後12:00
2日目	エリミネーションラウンド 2 午後5:00
3日目	マッチポイント ファイナル (南アジア太平洋) 午後12: 00
3日目	マッチポイント ファイナル (北米) 午後3:0 0
3日目	マッチポイント ファイナル (北アジア太平洋) 午後5:0 0
3日目	マッチポイント ファイナル (EMEA) 午後6 :00

D6. プレイオフ

1日目	グループステージ
2日目	グループステージ
3日目	ブラケットステー

	ジ
4日目	ファイナル

D7. チャンピオンシップ

1日目	グループステージ
2日目	グループステージ
3日目	ブラケットステージ
4日目	ブラケットステージ
5日目	ファイナル

付録E：賞金

金額はすべて米ドルです。

E1. 南米リージョンファイナル

各南米リージョンファイナルの賞金総額は\$31,250（USD）となっています。各リージョンファイナル終了時のチームの最終順位に応じて、賞金がチームに授与されます。賞金はすべてイベントに参加して賞金を獲得したチームの競技者に均等に分配されます。

最終順位	チームごとの賞金額
1	\$10,000
2	\$6,000
3	\$4,500
4	\$3,000
5	\$2,000
6	\$1,750
7	\$1,500
8	\$1,250
9	\$750
10	\$500

E2. プロリーグレギュラーシーズン

各レギュラーシーズンスプリットの賞金総額は\$500,000（USD）となっています。各レギュラーシーズンスプリット終了時の最終順位に応じて、チームに賞金が授与されます。各スプリットでチームが獲得する賞金総額を、レギュラーシーズンスプリットでチームが戦ったマッチ数で割ることで、そのスプリットの「マッチの賞金額」が決定します。レギュラーシーズンスプリットでチームがプレイした試合ごとに、マッチ賞金額をそのマッチに参加したすべての競技者に均等に分配します。

スプリットランキング	北米	ヨーロッパ・中東・アフリカ	北アジア太平洋	南アジア太平洋
1	\$20,000	\$20,000	\$20,000	\$20,000
2	\$15,000	\$15,000	\$15,000	\$15,000
3	\$12,000	\$12,000	\$12,000	\$12,000
4	\$9,000	\$9,000	\$9,000	\$9,000
5	\$7,000	\$7,000	\$7,000	\$7,000
6	\$6,000	\$6,000	\$6,000	\$6,000
7	\$5,000	\$5,000	\$5,000	\$5,000
8	\$4,000	\$4,000	\$4,000	\$4,000

9	\$4,000	\$4,000	\$4,000	\$4,000
10	\$3,000	\$3,000	\$3,000	\$3,000
11	\$3,000	\$3,000	\$3,000	\$3,000
12	\$3,000	\$3,000	\$3,000	\$3,000
13	\$3,000	\$3,000	\$3,000	\$3,000
14	\$3,000	\$3,000	\$3,000	\$3,000
15	\$3,000	\$3,000	\$3,000	\$3,000
16	\$2,000	\$2,000	\$2,000	\$2,000
17	\$2,000	\$2,000	\$2,000	\$2,000
18	\$2,000	\$2,000	\$2,000	\$2,000
19	\$2,000	\$2,000	\$2,000	\$2,000
20	\$2,000	\$2,000	\$2,000	\$2,000
21	\$1,500	\$1,500	\$1,500	\$1,500
22	\$1,500	\$1,500	\$1,500	\$1,500
23	\$1,500	\$1,500	\$1,500	\$1,500
24	\$1,500	\$1,500	\$1,500	\$1,500
25	\$1,500	\$1,500	\$1,500	\$1,500
26	\$1,500	\$1,500	\$1,500	\$1,500
27	\$1,500	\$1,500	\$1,500	\$1,500
28	\$1,500	\$1,500	\$1,500	\$1,500
29	\$1,500	\$1,500	\$1,500	\$1,500
30	\$1,500	\$1,500	\$1,500	\$1,500

また、各プレイオフにおいて、出場資格を満たしたチームの競技者最大3名には、ライブイベント会場までの旅費が支給されます。これには競技者の居住地近くの主要な商業空港からライブイベント会場近くの主要な商業空港までのエコノミークラスの往復航空券（EAの判断により航空券の代わりに地上交通機関が支給されることがあります）、ライブイベント会場近くのホテル宿泊費（各チーム2人部屋を2部屋）6泊分、ホテルとライブイベント会場間の地上交通費が含まれます。支給される旅費のおよその市場価格（「ARV」）は\$2,500（USD）となります。実際のARVは、旅行料金の変動や出発地から目的地までの距離に応じて異なる場合があります。当選者は、実際の価格とARVの差額を受け取ることはできません。

E3.プレイオフ

各プレイオフの賞金総額は\$1,000,000（USD）となっています。賞金は各プレイオフの最終順位に応じて、各チームに分配されます。賞金はすべてイベントに参加して賞金を獲得したチームの競技者に均等に分配されます。

最終順位	チームごとの賞金額
1	\$300,000
2	\$160,000
3	\$105,000
4	\$85,000

5	\$65,000
6	\$50,000
7	\$40,000
8	\$30,000
9	\$25,000
10	\$20,000
11	\$16,000
12	\$15,000
13	\$14,000
14	\$13,000
15	\$12,000
16	\$11,000
17	\$10,500
18	\$10,000
19	\$9,500
20	\$9,000

加えて、ALGSチャンピオンシップに参加する全チームの競技者最大3名には、ライブイベント会場までの旅費が支給されます。これには競技者の居住地近くの主要な商業空港からライブイベント会場近くの主要な商業空港までのエコノミークラスの往復航空券（EAの判断により航空券の代わりに地上交通機関が支給されることがあります）、ライブイベント会場近くのホテル宿泊費（各チーム2人部屋を2部屋）7泊分、ホテルとライブイベント会場間の地上交通費が含まれます。支給される旅費のARVは\$2,700（USD）となります。実際のARVは、旅行料金の変動や出発地から目的地までの距離に応じて異なる場合があります。当選者は、実際の価格とARVの差額を受け取ることはできません。

E4.

チャンピオンシップチャンピオンシップの賞金総額は\$2,000,000（USD）となっています。賞金はチャンピオンシップの最終順位に応じて、各チームに分配されます。賞金はすべてイベントに参加して賞金を獲得したチームの競技者に均等に分配されます。

最終順位	チームごとの賞金額
1	\$600,000
2	\$320,000
3	\$210,000
4	\$170,000
5	\$130,000
6	\$100,000
7	\$80,000
8	\$60,000

9	\$50,000
10	\$40,000
11	\$32,000
12	\$30,000
13	\$28,000
14	\$26,000
15	\$24,000
16	\$22,000
17	\$21,000
18	\$20,000
19	\$19,000
20	\$18,000

付録F: POIドラフト

F1. POIドラフト

スプリット2プロリーグ、プロリーグ地域ファイナル、スプリット2プレーオフ、およびALGSチャンピオンシップイベントに先立ち、ALGSリーグ運営チームは、資格のあるチームのドラフトを主催し、ドロップスポットを1チームずつ該当するゲームマップ上の事前に決定された着陸地点（「POIドラフト」）の選択肢から順番に選択します。スプリット2プロリーグPOIドラフトは、ランダムにシードされたスネークドラフトとなり、ラウンド2の順序はラウンド1の逆になります。プロリーグ地域ファイナル、スプリット2プレーオフ、およびALGSチャンピオンシップPOIドラフトは、パフォーマンスに基づく加重ドラフトとなり、各チームがラウンド1とラウンド2で同じ番号の指名権を保有します。

F2. 形式

各POIドラフトは、以下に示す形式を利用します。

- チームキャプテンが指定した各資格を持つチームの代表者は、該当する各POIドラフトの開始前にALGSプロリーグDiscordサーバーに参加する必要があります。
- 資格を持つ各チームには、スプリット2プロリーグ、地域ファイナル、スプリット2プレーオフグループステージ、およびチャンピオンシップグループステージのPOIドラフト中に選択するための時間が、1ラウンドあたり90秒以内で与えられます。
- 対象となる各チームには、スプリット2プレーオフブラケットステージとファイナル、およびALGSチャンピオンシップブラケットステージとファイナルのPOIドラフト中に選択するための時間が、ラウンドごとに30秒以内で与えられます。
- 資格のあるチームが割り当てられた時間内に選択を行わなかった場合、そのチームはALGSリーグ運営チームによってキーボードから離れている（「AFK」）とマークされ、POIドラフト権は次のシードチームに移ります。
 - 最初の選択時にAFKとしてマークされている資格のあるチームは、選択の準備ができたらALGSリーグ運営チームに承認を受ける必要があります。ALGSリーグ運営チームが承認すると、AFKチームには、現在登録されているチームが選択を行った後に選択を行う資格が与えられます。
 - AFKとしてマークされた複数の対象チームが、同じチームが試合中の時間内に選択を行う準備ができていることをALGSリーグ運営チームに承認を求めた場合、現在のチームが終了すると、最初にシードされた順序で選択を行う資格が与えられます。
 - すべてのシードチームが選択を行った後、資格のあるチームがまだAFKとしてマークされている場合、ALGSリーグ運営チームは、残りの利用可能な着陸スポットの中からAFKチームの選択をランダムに実施します。
- 資格のあるチームは、最初の選択時にどちらかの利用可能なマップから着陸地点を選択できますが、各POIドラフトが終了する前に両方のマップから選択する必要があります。
- 資格のあるチームが着陸地点を選択すると、その着陸地点は選択できる着陸地点のプールから削除され、他のチームは選択できなくなります。
- 利用可能なすべての事前に決定された着陸スポットを含むゲームマップは、Discordを利用して対象となるすべてのチームと共有されます。

F3. POIドラフトのスケジュール:

各POIドラフトの日時に関する情報は、各イベントの前にDiscordを利用して対象となるチームと共有されます。

F4. シード

POIドラフトを利用するトーナメントでは、資格のあるチームには、以下に示すようにPOIドラフトのシード位置が割り当てられます。

F.4.1 プロリーグのレギュラーシーズンスプリット2:

資格を持つチームは、ランダムにシードされ、レギュラーシーズングループ内で1から10の番号が割り当てられます。

F.4.2 プロレギュラーリーグシーズン、レギュラーファイナル:

資格のあるチームは、第9節後のプロリーグレギュラーシーズンスプリット2の順位に基づいてシードされます。

スプリット2プレイオフ

(A) グループステージ

シード順位の地域割り当て: スプリット1プレイオフの終了時に、各地域の成績に基づいてスプリット2プレイオフグループステージの地域シードが決定します。各地域のシード順位は、スプリット1プレイオフのチームの最終順位によって決定します。たとえば、スプリット2プレイオフグループステージの最初のシードは、スプリット1プレイオフでフィニッシュランク1位のチームの地域に割り当てられ、2番目のシードは2番目に最終順位などが高いチームの地域に割り当てられます。

チームのシード: スプリット2プレイオフグループステージの資格のあるチームは、以下に基づいて、地域に割り当てられたシード位置内でシードされます。

- 北米、ヨーロッパ・中東・アフリカ、南アジア太平洋、北アジア太平洋から出場するチーム: **各地域の対応するレギュラーシーズンの最終順位。**
- スプリット2南米チャレンジャーサーキットファイナルでのチームの最終順位。
- 中華人民共和国の招待チーム: ALGS独自の裁量で決定

中華人民共和国からの招待チームも、スプリット1プレイオフに出場した場合にはスプリット1プレイオフの最終順位に応じたシードが割り当てられます。中華人民共和国からの招待チームがスプリット1プレイオフに参加しなかった場合、そのチームはその地域に割り当てられたシード位置にランダムに組み込まれます。

シード順位の地域割り当てにより、地域にシードが与えられることになっているが、その地域のすべてのチームがすでにシードを獲得している場合には、その地域はスプリット1プレイオフの平均パフォーマンスが最も優れた地域に変更されます。プレイオフポイントによっては、まだ十分なシード位置が割り当てられていません。

(B) ウィナーズラウンドとエリミネーションラウンド1

チームは、各チームのグループステージ合計試合スコアに基づいてシードされます。

(C) エリミネーションラウンド2

チームは、グループステージの合計試合スコアをウィナーズラウンドまたはエリミネーションラウンド1の合計試合スコアに加算した後、各チームの合計試合スコアに基づいてシードされます。ウィナーズラウンドのチームは、1から10までのシードが与えられ、エリミネーションラウンド1のチームは11から20までのシードが与えられます。

(D) マッチポイントファイナル

チームは、グループステージの合計試合スコアをウィナーズラウンドまたはエリミネーションラウンド2の合計試合スコアに加算した後、各チームの合計試合スコアに基づいてシードされます。ウィナーズラウンドのチームは1から10の間でシードされ、エリミネーションラウンド2のチームは11から20の間でシードされます。

F.4.4 チャンピオンシップ

(A) グループステージ

チームはプレーオフポイントの合計数に基づいてシードされます。

(B) ウィナーズラウンドとエリミネーションラウンド1

チームは、各チームのグループステージ合計試合スコアに基づいてシードされます。

(C) エリミネーションラウンド2

チームは、グループステージの合計試合スコアをウィナーズラウンドまたはエリミネーションラウンド1の合計試合スコアに加算した後、各チームの合計試合スコアに基づいてシードされます。ウィナーズラウンドのチームは、1から10までのシードが与えられ、エリミネーションラウンド1のチームは11から20までのシードが与えられます。

(D) マッチポイントファイナル

チームは、グループステージの合計試合スコアをウィナーズラウンドまたはエリミネーションラウンド2の合計試合スコアに加算した後、各チームの合計試合スコアに基づいてシードされます。ウィナーズラウンドのチームは1から10の間でシードされ、エリミネーションラウンド2のチームは11から20の間でシードされます。

付録G：EAポジティブ・プレイヤー賞

競技者1人にEAからEAポジティブ・プレイヤー賞が贈られます。EAポジティブ・プレイヤー賞の受賞者には、ゲーム商品のセクションが入った賞品パックとポジティブ・プレイヤートロフィーが贈られます。賞品総額は約200米ドルです。公表されている賞品が何らかの理由によってお渡しできない場合、EAは代わりに同等以上の金額の商品を用意する場合があります。当選者は賞品に適用される全ての税金の支払義務を負います。賞品は譲渡できません。また、賞品の代わりに他の商品やサービスを受け取ることはできません。

2024年7月5日午前12時（太平洋時間）から2024年7月21日午後11時59分（太平洋時間）まで（「推薦期間」）、競技者とコーチは、ALGSでプレイしている間、以下に定義されているポジティブ・プレイヤー賞の原則を実践していると思われる、資格のあるALGS競技者を推薦サイト（<https://www.ea.com/ja-jp/commitments/positive-play/positive-player-award>）（「推薦サイト」）で推薦できます（「推薦」）。ALGS内で現在活動している競技者の推薦のみが受け付けられます。

推薦期間が終了すると、資格のあるEA従業員（「EA審査員」）が候補者を評価し、候補者がどれだけ優れたスポーツパーソンシップを発揮しているかに基づいて、3人から10人の最終候補者を選出します。この基準には、ALGSでプレイしている間、一貫してチームをサポートし、立派な対戦相手として振る舞い、チームメイトや対戦相手、ファン、および本プログラムに対して寛大な行動と対応を示すこと（「ポジティブ・プレイヤー賞の原則」）が含まれますが、これらに限定されません。

EAポジティブ・プレイヤー賞の候補者として認められるには、以下の条件を満たす必要があります。推薦された競技者はまず推薦に同意し、また、競技者の居住する国/地域において許容される範囲で身元調査を受け、EAが身元調査を行うことを許可する同意書に署名して返送し、賞品を受け取る資格を得るためにEAが要請する情報を提供する必要があります。このような身元調査に基づき、受賞者に賞品を授与することがEAに負の影響を与える可能性がある場合、EAが独自の裁量で判断した場合、EAは候補者および受賞者を失格とする権利を有します。

2024年8月10日頃に、EAは最終候補者を推薦サイト（<https://www.ea.com/ja-jp/commitments/positive-play/positive-player-award>）に掲載し、その時点でコミュニティの皆様は、上で詳しく説明されているポジティブ・プレイヤー賞の原則を最もよく実践していると思われる最終候補者に投票できます。コミュニティ投票は2024年8月10日午前12時（太平洋時間）に開始され、2024年9月6日午後11時59分（太平洋時間）に終了します（「投票期間」）。投票はお1人、1つのEAアカウントにつき1票に限られます。

投票期間終了後、EA審査員は再び集合し、以下の基準に基づいて最終候補者を評価します。一貫したチームのサポート：25%、立派な対戦相手としての振る舞い：25%、他者に対して寛大な行動と対応を示すこと：25%、投票期間中に集まったコミュニティの票：25%。

ポジティブ・プレイヤー賞の受賞者は、ALGSチャンピオンシップの配信で発表されます。

推薦を提出することにより、推薦者は、EAおよびその代理人に対し、推薦またはその一部を、いかなる方法または形態においても、通知、支払い、帰属なしに、引用、再投稿、公開、使用、翻案、翻訳、アーカイブ、保存、複製、修正、派生物の作成、シンジケート、ライセンス、印刷、サブライセンス、配布、送信、放送、およびその他の通信、ならびに公に表示および実行するための非独占的、永続的、世界的、完全な、サブライセンス可能かつ取消不能な権利を明示的に付与するものとします。推薦者は、推薦について所有する著作者人格権またはこれに類する権利を主張しないことに同意するものとします。EAは、推薦を使用する権利を有しますが、義務を負うものではありません。

最終候補者および受賞者の選出に関するEA審査員の決定は、最終的かつ拘束力のあるものであり、EA審査員の独自の裁量で行われます。EAは、不正行為、技術的な問題、人的過誤またはその他の要因によりポジティブ・プレイヤー賞の正常な運営が損なわれた場合、本賞またはその一部の中止、中断、内容変更を行う権利を有します。EAは、ポジティブ・プレイヤー賞の原則に合わない、またはEAの評判に悪影響を及ぼす可能性が高いと判断した対象者を、EAの独自の裁量により失格とする権利を留保します。