

《Apex 英雄™》第四年全球系列賽 官方規則

1. 概要

無須購買即可參加。若有法令禁止則無效。

《Apex 英雄》第四年全球系列賽（以下稱「ALGS」）是由 Electronic Arts Inc.（以下稱「EA」）贊助，其公司地址為：209 Redwood Shores Parkway, Redwood City, CA 94065, United States；且該比賽由本官方規則（以下稱「官方規則」）規範。

ALGS 是一系列《Apex 英雄》（以下稱「本遊戲」）的電子遊戲競賽，根據競賽辦法在 PC、PlayStation 4 和 Xbox One 以及 PlayStation 5 和 Xbox Series X|S（以下稱「支援的平台」）平台舉辦。

ALGS 分為兩 (2) 個系列賽事（每個稱為「階段」）。

每個區域職業聯賽之常規賽季（以下稱「常規賽季」）的階段 1，總共有三十 (30) 支隊伍參賽：

- 不超過八 (8) 支透過季前資格賽入圍的隊伍；並
- 依據 ALGS 第 3 年中的表現，至少邀請二十二 (22) 支隊伍，按優先順序遞減：
 - 所有參加過第 3 年冠軍賽、職業聯賽分賽 1 季後賽以及職業聯賽分賽 2 季後賽的隊伍。
 - 由 ALGS 全權決定邀請隊伍。
 - 第 3 年常規賽季的分賽 1 和分賽 2 中，平均分賽排名皆為 15 以上的隊伍，按平均分賽排名由高至低進行邀請
 - 依最終資格賽排名高低，邀請第 3 年最終資格賽前 10 名的隊伍

常規賽季分賽 1 最終將進入分賽 1 季後賽，其中將包含四十 (40) 支隊伍：

- 兩 (2) 支來自中國的受邀隊伍；
- 兩 (2) 支透過南美挑戰者巡迴賽分賽 1 取得資格的隊伍；以及
- 三十六 (36) 支上述透過常規賽季分賽 1 取得資格的隊伍：
 - 十二 (12) 支來自北美的隊伍
 - 八 (8) 支來自 EMEA、APAC 南區和 APAC 北區的隊伍

每個區域常規賽季的階段 2，總共有三十 (30) 支隊伍參賽：

- 透過常規賽季分賽 1 獲得資格的隊伍；以及
- 透過分賽 2 職業聯賽資格賽獲得資格的隊伍。

常規賽季分賽 2 最終將進入分賽 2 季後賽，其中將包含四十 (40) 之隊伍：

- 至少兩 (2) 支來自中國的受邀隊伍；
- 至少兩 (2) 支透過南美挑戰者巡迴賽分賽 2 取得資格的隊伍；以及
- 至少三十六 (36) 支透過常規賽季分賽 2 中的表現取得資格的隊伍。每個地區可用席位的確切數量將根據下文第 3.3.3 條的規定。

晉級至冠軍賽

每個地區季後賽積分最高的隊伍（共 6 支），以及二十六 (26) 支分賽 1 和分賽 2 季後賽積分總和最高的隊伍將取得冠軍賽資格。

ALGS 的最後壓軸賽事為 ALGS 冠軍賽（以下稱「冠軍賽」），總共有四十 (40) 支隊伍參賽：

- 透過季後賽積分（於第 3.6.3 條詳述）獲得資格的隊伍；以及
- 透過最後機會資格賽（以下稱為「LCQ」）獲得資格的隊伍。

此外，還有兩 (2) 場挑戰者巡迴賽，會隨同常規賽季同時進行：

- 挑戰者巡迴賽階段 1，其中：
 - 北美、EMEA、APAC 北區和 APAC 南區的隊伍可取得分賽 2 職業聯賽資格賽的參賽資格；而
 - 南美的隊伍可取得分賽 1 季後賽的參賽資格。
- 挑戰者巡迴賽階段 2，其中：
 - 北美、EMEA、APAC 北區和 APAC 南區的隊伍可取得 LCQ 參賽資格；而
 - 南美的隊伍可取得分賽 2 季後賽的參賽資格。

每個賽事都涉及到可能會透過網際網路或其他媒體進行直播的賽事，及/或必須在特定地點和時間的現場親自參與的競賽（以下稱「現場賽事」）。

適用所有聯邦、州、省及地方法律及法規。

營運包含此遊戲之其他電子遊戲競賽的任何第三方，是該競賽的主辦方，並由其決定適用的參與條款和條件。非 ALGS 競賽受其各自的參賽條款與條件規範。

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

2. 資格與報名

2.1. 選手資格

每位選手都必須符合下列資格要求，才會被視為「參賽者」：

- 在其居住地區滿足最低年齡要求，並擁有獲得完整 (非未成年) EA 帳號，且在報名時符合下列年齡要求：
 - 來自南韓的選手 - 至少年滿十八 (18) 歲；
 - 來自日本的選手 - 至少年滿十七 (17) 歲；而
 - 所有其他的選手 - 至少年滿十六 (16) 歲。
- 對於居住地區未達法定成年年齡的選手，其父母或法定監護人必須代表他們審查並同意這些官方規則，並陪同他們參加任何面對面的現場賽事。
- 居住於**附錄 B** 所列之符合資格國家/地區的合法居民。
- 擁有有效 EA 帳號 (<https://www.ea.com/zh-tw/register>)。
- 擁有或可在支援的平台上存取遊戲，並可將其關聯到自己的有效 EA 帳號。
- 參加季前資格賽、挑戰者巡迴賽階段 1 和 2、職業聯賽資格賽或最後機會資格賽，且遊戲平台為 PlayStation 4、PlayStation 5、Xbox One 或 Xbox Series X|S 的選手，需具備有效的 Xbox 玩家代號或 PSN ID，且已連結至有效的 EA 帳號。
- 參加職業聯賽常規賽季的選手，必須擁有相容的 PC 電腦支援及進行遊戲。這些玩家必須擁有有效的 EA 帳號，若使用 Steam，則需要 Steam 帳號連結至其 EA 帳號。本遊戲的 PC 系統需求請參考此處。
- 同意 EA 的使用者協議 (<https://terms.ea.com/tc>，以下簡稱「使用者協議」) 並確認 EA 的隱私與 Cookie 政策 (<https://privacy.ea.com/tc>，以下簡稱「隱私與 Cookie 政策」) 適用。
- 使用其有效 EA 帳號報名以獲得資格，並接受官方規則；對於所有未滿其居住地區法定成年年齡的選手，其家長或法定監護人必須代表選手檢閱並同意官方規則。
- 對其 EA 帳號啟用雙重驗證。
- 擁有有效的 Battlefy 帳號 (battlefy.com)。
- 擁有有效的 Discord 帳號 (discord.com) 連線到您的 EA 帳號以參加特定錦標賽。

- 報名特定 ALGS 活動時，在遊戲支援的平台上用於報名 ALGS 的 EA 帳號需至少達玩家等級五十 (50)。

若隊伍中有參賽者在賽事開始時間後被發現資格不符，則該資格不符的參賽者將從賽事中除名，且不得參加該賽事日後的任何對戰。

2.2. 報名程序與截止時間

2.2.1. 報名流程

若要報名以獲得 ALGS 資格，參賽者必須使用有效的 EA 帳號在 <https://events.ea.com/algs> (以下稱「報名網站」) 報名，填寫必要欄位，並接受官方規則。

此外，隊伍必須在**第 2.2.2 條**所述的報名日期前，在 battlefy.com/algs (以下稱為「錦標賽網站」) 完成下列步驟以分別報名每個 ALGS 賽事：

- 登入 Battlefy 帳號；
- 將 Battlefy 帳號與 EA 帳號連結；
- 填寫必要欄位；
- 建立或加入 ALGS 賽事隊伍；以及
- 閱讀與接受官方規則。

特定 ALGS 賽事可能有其他關於參加的報名規定，詳細資訊請參閱 playapex.com/algs。

2.2.2. 報名截止日期

季前資格賽、挑戰者巡迴賽、分賽 2 職業聯賽資格賽、LCQ：賽事前一個週三中午 12:00 (太平洋時間)。

職業聯賽常規賽季分賽 1 和分賽 2：在職業聯賽常規賽季分賽 1 或分賽 2 首場比賽的兩 (2) 週前。

分賽 1 季後賽、分賽 2 季後賽和冠軍賽的報名截止日期，將在賽事開始前發布於 battlefy.com/algs。

獲邀隊伍需依照其邀請上所註明的截止期限完成報名。未能依照**第 2.2.1 條**所述在指定日期前完成報名，將導致邀請被撤回。

2.3. 隊伍組成、資格與要求

2.3.1. 名冊與名冊鎖定

參賽者加入或建立的隊伍需要至少三 (3) 名、至多四 (4) 名參賽者 (每支隊伍以下稱為「隊伍」)，並依照**第 2.2.1 條**所述，在錦標賽網站的「選手」區塊進行登記。EA 保留對每個隊伍所提交名單進行核准的權利，並可拒絕任何不符合官方規則的名單。每支隊伍也有機會指派一 (1) 名非參賽選手，該員有權在非對戰期間透過 ALGS 官方溝通頻道與選手溝通 (以下稱「教練」)。在此進一步解釋，教練並非 ALGS 的參賽者，不適用於參加隊伍投票或發放獎金的相關資格。

參賽者必須以隊伍形式報名每項賽事。除了那些在職業聯賽名冊中並選擇依照以下名冊要求參加挑戰者巡迴賽的參賽者外，參賽者和教練僅可是一 (1) 支報名隊伍的成員。

參賽者和教練可在隊伍參加任何進行中之 ALGS 賽事或前一週的錦標賽 (若有) 結束後，隨時變更所屬隊伍，直到賽事的名冊鎖定日期 (以下稱為「名冊鎖定日期」) 為止。名單鎖定日期如下所述：

參賽者與教練：

- 每個常規賽季的每週系列賽：
 - 從名冊移除任何人：該週賽事前一個週二中午 12:00（太平洋時間）。
 - 在名冊增添任何人：該週賽事前一個週三中午 12:00（太平洋時間）。
- 季前資格賽、挑戰者巡迴賽、職業聯賽資格賽階段 2、LCQ 錦標賽：
 - 該週賽事前一個週三中午 12:00（太平洋時間）。

參賽者

- 階段 1 複賽：
 - 從名冊移除任何人：每個地區決賽前一個週二中午 12:00（太平洋時間）
 - 從名冊增添任何人：每個地區決賽前一個週三中午 12:00（太平洋時間）。
- 階段 2 複賽：
 - 從名冊移除任何人：每個地區決賽前一個週二中午 12:00（太平洋時間）
 - 從名冊增添任何人：每個地區決賽前一個週三中午 12:00（太平洋時間）
- 冠軍賽：
 - 從名冊移除任何人：LCQ 開始前一個週二中午 12:00（太平洋時間）
 - 從名冊增添任何人：LCQ 開始前一個週三中午 12:00（太平洋時間）。

教練：

- 分賽 1 和 分賽 2 季後賽和冠軍賽：
 - 從名冊移除任何人：每場賽事的第一場比賽兩 (2) 週前的週二。
 - 在名冊增添任何人：每場賽事的第一場比賽兩 (2) 週前的週三。

此外，對於隊伍名單的任何變更需遵守下列要求：

- 鎖定隊伍的變更，例如：將隊員請離隊伍或變換隊長，需要隊伍的參賽者多數投票，若平票時由隊長決定。只有參加過本分賽至少一 (1) 場比賽的選手才有資格投票。進一步說明，如果一名球員選擇自願離開球隊，則不需要多數票。
- 做為錦標賽網站報名程序的一部分，任何被增添至名冊的參賽者必須居住在他們代表隊伍的所在地區。
- 南美地區決賽：
 - 從南美地區決賽晉級的隊伍，在南美地區決賽中，必須保持最近完成之挑戰者巡迴賽的名冊不變。
- 常規賽季階段 1：
 - 從季前資格賽晉級的隊伍，在常規賽季分賽 1 的第一個比賽日，必須保持最近完成之季前資格賽賽事的名冊不變。
 - 受邀的隊伍在常規賽季分賽 1 的第一個比賽日，必須至少保留隊伍受邀陣容的兩 (2) 名參賽者。職業聯賽名冊中的參賽者可參與未來的挑戰者巡迴賽，除非他們已在最近的系列賽中代表職業聯賽隊伍參賽。
- 職業聯賽資格賽階段 2：
 - 從挑戰者巡迴賽晉級的隊伍，在階段 2 職業聯賽資格賽中，其隊伍鎖定名單必須保留隊伍最近完成之挑戰者巡迴賽階段 1 賽事的隊伍鎖定名單中至少兩 (2) 名參賽者。隊伍的職業聯賽資格賽種子排位不會依據增添或移除參賽者而有所提升。
 - 從常規賽季晉級的隊伍，其隊伍鎖定名單必須保留隊伍最近完成之常規賽季階段 1 賽事的隊伍鎖定名單中至少兩 (2) 名參賽者。在最終名冊鎖定後被移除分賽 1

職業聯賽名冊的參賽者可能在常規賽季分賽 2 的第一個比賽日前無法重新加入。

- 常規賽季階段 2：
 - 從職業聯賽資格賽晉級的隊伍，在常規賽季分賽 2 的第一個比賽日，其隊伍鎖定名冊必須保留在職業聯賽資格賽的隊伍鎖定名冊。
 - 從常規賽季分賽 1 晉級的隊伍，在常規賽季分賽 2 的第 1 週，必須保留在分賽 1 最後一週鎖定名冊的兩 (2) 名參賽者在他們的鎖定名冊中。職業聯賽名冊中的參賽者可參與未來的挑戰者巡迴賽，除非他們已在最近的系列賽中代表職業聯賽隊伍參賽。在最終名冊鎖定後被移除分賽 1 職業聯賽名冊的參賽者可能在常規賽季分賽 2 的第一個比賽日前無法重新加入。
- 對於每個職業聯賽常規賽季階段：
 - 隊伍在當下職業聯賽常規賽季階段的第一週和最後一週之間，只能最多調整隊伍名冊兩 (2) 次。從隊伍移除參賽者，然後加入新的參賽者至該隊伍，視為變更隊伍名單一次。
 - 如果隊伍投票決定變更隊伍名冊，該隊伍在進行後續同一分賽的賽事時，必須保留第一個比賽日鎖定名冊的至少兩 (2) 名參賽者。
 - 參加過常規賽季階段 1 的隊伍，其隊伍鎖定名單必須保留隊伍最近完成之常規賽季階段 1 賽事的隊伍鎖定名單中至少兩 (2) 名參賽者，直到常規賽季階段 2 第一次鎖定隊伍名單為止。
- 適用每個複賽：
 - 隊伍在參加季後賽時，必須保留對應常規賽季分賽的最後隊伍鎖定日期的所有參賽者。
 - 從南美洲地區決賽晉級的隊伍，在季後賽中，必須保留其在南美地區決賽的隊伍鎖定名冊中的所有參賽者。
- 適用 LCQ：
 - 隊伍必須保留最近完成之 ALGS 賽事的隊伍鎖定名冊中的至少兩 (2) 名參賽者。隊伍的最後機會資格賽種子排位不會依據增添或移除參賽者而有所提升。在最終名冊鎖定後被移除分賽 2 職業聯賽的參賽者不可在 LCQ 期間重新加入此名冊。
- 適用冠軍賽：
 - 累積複賽積分而晉級的隊伍，在冠軍賽中必須保留最近完成之 ALGS 賽季鎖定名單中的至少兩 (2) 名參賽者。北美、EMEA、APAC 北區和 APAC 南區的隊伍必須參與常規賽季分賽 2 才能透過季後賽積分取得資格。
 - 透過 LCQ 晉級的隊伍，在冠軍賽中必須保留 LCQ 鎖定名單中的所有參賽者。

2.3.2. 隊長

在報名期間於錦標賽網站建立隊伍（如第 2.2 條所述）的參賽者，視為該當隊伍的隊長。隊長應負責在錦標賽網站上管理其隊伍的正式名單，邀請新選手成為該隊伍參賽隊員以及為隊伍報名每項賽事。

隊長職務的指派可由該隊伍參賽者的多數意見決定變更，參賽者需要分別以關聯其 EA 帳號 ID 的電子郵件，將隊長變更請求及新隊長提名人選以電子郵件發送給 ALGS 聯盟營運部門 (algsleagueops@ea.com)。新任隊長必須是該隊伍現有的參賽者。票選新任隊長時如果平票，由現任隊長決定最終結果。任何變更皆需經 AGLS 管理部門確認。

2.3.3. 隊伍資格

對於線上錦標賽，所有參賽者必須從隊伍報名之區域的合格國家/地區（如**第 3.1 條**所述）實際參賽。

隊伍中至少有一 (1) 名參賽者必須是隊伍報名之區域中，符合資格國家/地區的居民。

在每一分賽的職業聯賽常規賽季第一次隊伍名冊鎖定日前，參與常規賽季的每支隊伍必須透過 email 到 algs@ea.com 的方式，提供下列資訊：

- 正式隊伍名稱（最多 16 個英數字元）；
- 正式隊伍簡稱（2-4 個英數字元）；以及
- 隊伍標誌與使用授權。

上述提到之所有隊伍名稱、簡稱和標誌，皆必須符合**附錄 A** 的行為準則。

EA

會通知符合資格參賽者關於任何其他適用之最後期限和必要資訊。此資訊可能會納入賽事的直播與網頁報導中。

2.4. 接受官方規則；包含 ALGS 和官方規則的變更

參賽者必須於報名網站與錦標賽網站上接受官方規則，方視為參與 ALGS。

官方規則得由 EA

在必須時不經通知自行更新，包括但不限於進一步澄清、更正錯誤、符合適用法律的變更，或解決規則公布後發生的事項。

如有任何欺詐、技術故障、天災、火災、洪水、風暴、戰爭、公共災難或其他災難、罷工或勞工困難、公眾健康緊急情況、前往現場賽事的航班停航，或任何政府或監管機構的決定或行動、法規或命令，或超出 EA 合理控制範圍的任何其他原因，無論與**第 2.4 條**中列舉的原因相似或不同，或有任何其他因素損害 ALGS 的誠信或正常運作，包括 EA 自行斟酌決定的參賽者的安全或 ALGS 的公平性，EA 保留取消、暫停，及/或修改全部或部分 ALGS 賽事的權利。

EA 保留隨時因任何理由取消任何參賽者或隊伍資格的一切權利，包括但不限於影響 ALGS 運作或違反本官方規則的理由。任何人之任何故意破壞 ALGS 合法運作的企圖，都可能觸犯刑事與民事法律，EA 保留在法律允許的最大範圍內向任何此類人員尋求損害賠償和其他救濟（包括律師費）的權利。

參賽者參與 ALGS，即表示同意接受此官方規則及 EA、ALGS 高級職員及 ALGS 管理員之裁決的拘束。

2.5. 居住證明

參賽者必須提供符合參與 ALGS

競賽資格之國家/地區的居住證明。任何此類證明或文件是否具備足夠效力，由 EA（或其代理人）自行斟酌決定。符合資格國家/地區的清單，請參見**附錄 B**。

獲邀參加現場賽事的參賽者可能需要簽署並寄回可旅遊聲明，並提供政府頒發的身分證明，例如：駕照、身分證或帶有照片、姓名與合格國家/地區地址實際地址的工作簽證，以確認其為該國家/地區之永久居民。

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

參賽者也可能必須出示位於合格國家/地區之公用事業（能源、電話、寬頻）公司載有姓名與實際地址的最近發票。

2.6. 員工與利益衝突

EA

及其各自的附屬公司、子公司、代表，廣告、促銷和公關機構、供應商的員工、參與開發此遊戲的 EA

前任員工，以及與這些員工居住在同一家家庭的直系親屬或人士，均不具備參加 ALGS 的資格。

2.7. 報名資料與排行榜

做為報名流程的一部分，參賽者必須提供資訊，例如：ALGS

使用者名稱、名字和姓氏、隊伍名稱、居住國家/地區（以及州，若有），以及選擇性資訊，例如：X（原 Twitter）和 Twitch

使用者名稱，以及所選的代表國家/地區（如果與居住國家/地區不同）。該資訊得用於任何作為 ALGS 之一部分而創建的任何排行榜資料中。排行榜會在 Battlefy.com/alg 或 playapex.com/alg 上發布，並依照 EA 自行決定，定期更新總積分。

在報名期間提供或由 EA

以其他方式維護的參賽者和隊伍人口統計資料，以及遊戲統計資料，也可能在賽事期間作為直播評論的一部分公開宣布。如需關於我們如何處理您個人資訊的更多資訊，請參閱官方規則的**第 9.1 條**。

3. 比賽結構

3.1. 區域性賽事

季後賽以及冠軍賽的範圍包括**附錄 B**中所述的所有區域（以下簡稱「地區」）。所有其他 ALGS 賽事則分區域（以下稱「區域」）舉行。

挑戰者巡迴賽和地區決賽將依據以下地區進行區分：

- 歐洲、中東與非洲（以下稱「EMEA」）；
- 北美；
- 南美；
- APAC 北區；以及
- APAC 南區。

季前資格賽、職業聯賽常規賽季、分賽 2

職業聯賽資格賽和最終機會資格賽將區分為以下地區：

- EMEA；
- 北美；
- APAC 北區；以及
- APAC 南區。

各區域的國家/地區完整清單，請參閱**附錄 B**。

3.2. 季前資格賽

季前資格賽由每個區域的四 (4) 個錦標賽組成。

3.2.1. 最大隊伍數量；種子排位與分組

北美和 EMEA 季前資格賽最多各有 1,280 支隊伍。APAC 南區和 APAC 北區季前資格賽最多有 640 支隊伍。

第一個季前資格賽的隊伍會隨機進行種子排位，在錦標賽開賽時，隊伍會隨機分配為最多二十 (20) 組。後續的季前資格賽，依照各隊伍在賽事之隊伍鎖定名單積分最高的前 (3) 名參賽者在季前資格賽所累積的積分（如**第 3.2.2 條**所述）進行種子排位，然後依照順序從最高種子開始分組，每組最多二十 (20) 支隊伍。

3.2.2. 錦標賽進行方式

季前資格賽使用單敗淘汰賽賽制，如**附錄 C1**所述。

每位參加季前資格賽的參賽者，根據其隊伍在錦標賽特定輪次的最終排名，獲得如**附錄 C5.3** 所詳述的季前資格賽積分。

3.2.3. 晉級：晉級至職業聯賽常規賽季分賽 1

隊伍在最近完成之季前資格賽錦標賽中積分累積最高的前三 (3) 名參賽者，在所有季前資格賽中獲得的季前賽資格賽總積分（以下稱「總 PQ 積分」），將決定該隊伍是否能夠晉級至職業聯賽常規賽季階段 1：

- 每個季前資格賽的優勝者（總共四 (4) 支隊伍）；以及
- 總 PQ 積分最高的隊伍（總共四 (4) 支）。

已獲得或受邀參加職業聯賽常規賽季分賽 1 資格的隊伍沒有資格參加後續季前資格賽。

3.3. 職業聯賽普通賽季

3.3.1. 種子排位與分組

在每個常規賽季開始時，隊伍會進行種子排位並分成十 (10) 組。

在分賽 1，如下所述，隊伍依照優先順序由高至低逐次進行蛇形種子排位：

- 受邀隊伍
 - 參加 ALGS 第 3 年冠軍賽的隊伍將會依據最終排名進行種子排位；
 - 參加 ALGS 第 3 年分賽 2 季後賽的隊伍將會依據最終排名進行種子排位。
 - 參加 ALGS 第 3 年分賽 1 季後賽的隊伍將會依據最終排名進行種子排位。
 - 第 3 年常規賽季的分賽 1 和分賽 2 中，平均分賽排名皆為 15 以上的隊伍，按平均分賽排名由高至低進行邀請
 - 參加 ALGS 第 3 年 LCQ 的隊伍將會依據最終排名進行種子排位。
 - 其他任何受邀隊伍，將由 ALGS 自行斟酌進行種子排序。
- 透過在季前資格賽獲勝而獲得資格的隊伍，依照其獲得資格的日期進行種子排位，日期較早者獲得較高的種子排位；以及
- 透過總 PQ 積分獲得資格的隊伍，根據總 PQ 積分進行種子排位。

在分賽 2，如下所述，隊伍依照優先順序由高至低逐次進行蛇形種子排位：

- 分賽 1 季後賽的最終排名；
- 職業聯賽常規賽季分賽 1 獲得的名次積分（如第 3.3.2 條所述）；以及
- 分賽 2 職業聯賽資格賽的最終排名。

3.3.2. 比賽形式

常規賽季的每個分賽總共有三十 (30) 支隊伍參與，每個區域劃分為三 (3) 組，每組十 (10) 支隊伍。每個組別將與同區域的其他組別進行三 (3) 輪系列賽，每個系列賽總共六 (6) 場對戰。在所有隊伍都完成第三 (3rd) 輪共六 (6) 場對戰後，每個區域總排名積分最高的前二十 (20) 支隊伍將晉級至額外一 (1) 場系列賽，適用**附錄 C4**（「區域決賽」）的決賽局機制。

隊伍在每次對戰可累積積分，如**附錄 C5.1**

所述。每個對戰系列結束時，每支隊伍會根據輪次分數排名，並如**附錄 C5.4** 所述，依照其常規賽季排名獲得積分（以下稱「名次積分」）。隊伍在常規賽季各分賽所有例行賽獲得的總名次積分，決定該隊伍在該常規賽季分賽的最終名次。區域決賽的隊伍將依照**附錄 C4** 的規定排名，並依照**附錄 C5.4** 的規定所述，累積常規賽季的排名積分。

具有資格的隊伍在分賽 2 常規賽季和地區決賽中，將在各比賽日參與興趣點選秀來選擇落點，其使用**附錄 F** 所述的興趣點選秀形式和種子排位。

3.3.3. 晉級

在所有階段 1 常規賽季對戰系列結束時，隊伍在常規賽季階段 1 獲得的總名次積分，決定其晉級下列賽事的資格：

- 階段 1 複賽：
 - 分別在北美、EMEA、APAC 南區、APAC 北區贏得區域決賽的一 (1) 支隊伍。
 - 在北美擁有最高總名次積分的十一 (11) 支隊伍
 - 分別在 EMEA、APAC 北區和 APAC 南區擁有最高總名次積分的七 (7) 支隊伍可獲得參賽資格。
- 職業聯賽常規賽季階段 2：
 - 在北美、EMEA、APAC 北區和 APAC 南區擁有最高總名次積分的二十二 (22) 支隊伍可獲得參賽資格。
- 職業聯賽分賽 2 資格賽：其他（最多八 (8)）支隊伍可獲得參賽資格。

在所有階段 2 常規賽季對戰系列結束時，隊伍在常規賽季階段 2 獲得的總名次積分，決定其晉級下列賽事的資格：

- 階段 2 複賽：
 - 分別在北美、EMEA、APAC 南區、APAC 北區贏得區域決賽的一 (1) 支隊伍。
 - 在北美擁有最高總名次積分的最少九 (9) 支隊伍，最多十一 (11) 支隊伍可獲得參賽資格。
 - 在 EMEA、APAC 北區和 APAC 南區擁有最高總名次積分的最少五 (5) 支隊伍，最多九 (9) 支隊伍可獲得參賽資格。

總名次積分平分時，將依照**附錄 C6.2** 所述的方式決定資格。

每個地區的最終可用席位數將根據以下的分賽 2 季後賽席位分配過程決定：

分賽 2 季後賽席位分配過程：

在分賽 1 季後賽結束時，將根據每個地區的表現決定每個地區獲得分賽 2 季後賽參賽資格的隊伍數量。每個地區最多只能增加或失去兩個 (2) 席位。為了避免疑義，每個地區的最大和最小席位數如下：

- 北美：最少十 (10) 個，最多十二 (12) 個
- EMEA：最少六 (6) 個，最多十 (10) 個
- APAC 南區：最少六 (6) 個，最多十 (10) 個
- APAC 北區：最少六 (6) 個，最多十 (10) 個
- 南美：最少兩 (2) 個，最多四 (4) 個
- 中國，由 ALGS 自行決定邀請：最少兩 (2) 個，最多四 (4) 個

每個地區的表現將根據該地區在分賽 1

季後賽中獲得的季後賽積分，相對於該地區參賽隊伍的數量來衡量。

在分賽 1 季後賽中可獲得的季後賽積分總數為四千七百二十 (4,720) 分，這代表每個地區擁有的席位等於一百十八 (118) 個季後賽積分。

如果來自某個地區的所有隊伍所獲得的季後賽積分總數少於 ($[(118 \times \text{該地區參賽隊伍的數量}) - 58]$)，該地區將有一 (1) 個席位變為可用，並可能授予一個表現優越地區，定義如下。如果來自某個地區的所有參賽隊伍所獲得的季後賽積分總數少於 ($[(118 \times \text{該地區參賽隊伍的數量}) - 176]$)，該地區將有兩 (2) 個席位變為可用，並可能授予一個或多個表現優越地區。

當來自某個地區的所有參賽隊伍所獲得的季後賽積分總數大於 ($[(118 \times \text{該地區參賽隊伍的數量}) + 59]$) 時，該地區被認為表現優越（「表現優越地區」）。當來自某個地區的所有參賽隊伍所獲得的季後賽積分總數大於 ($[(118 \times \text{該地區參賽隊伍的數量}) + 177]$) 時，該地區有資格被授予兩 (2) 個席位。

如果可用席位少於表現優越地區有資格的席位數，則優先將可用席位授予表現最優越的地區。如果只有兩 (2) 個席位可用，地區 A 的表現超出一百八十 (180) 分，地區 B 的表現超出六十五 (65) 分，而地區 C 的表現超出六十 (60) 分，那麼地區 A 和地區 B 將各自獲得一 (1) 個席位，而地區 C 將不獲得任何席位。

如果可用席位多於表現優越地區有資格的席位數，多餘的可用席位將優先返回給表現較差但為最好的地區。例如，如果地區 A 的表現不六十 (60) 分，地區 B 的表現不足六十五 (65) 分，地區 C 的表現超出七十五 (75) 分，地區 D 的表現超出七十 (70) 分，而且其他地區中沒有一個地區符合資格獲得額外席位，那麼地區 A 的席位將分配給地區 D，地區 B 的席位將分配給地區 C，而地區 A 的席位將被取消。

	維持 11 個席位	維持 12 個席位		
北美	1240-1357 分	1358+ 分		
	維持 7 個席位	維持 8 個席位	有資格獲得 9	有資格獲得

			個席位	10 個席位
歐洲、中東與非洲	768-885 分	886+ 分	1004+ 分	1122+ 分
亞太地區北部	768-885 分	886+ 分	1004+ 分	1122+ 分
亞太地區南部	768-885 分	886+ 分	1004+ 分	1122+ 分
	有資格獲得 3 個席位	有資格獲得 4 個席位		
南美洲	296+ 分	414+ 分		
中國	296+ 分	414+ 分		

每個地區的分賽 2 季後賽最終席位將在分賽 2 常規賽季開始前公布於 playapex.com/algs。

3.4. 挑戰者巡迴賽

每個區域的挑戰者巡迴賽階段 1 和挑戰者巡迴賽階段 2 都包含四 (4) 個錦標賽。

3.4.1. 種子排位與分組；最大隊伍數量

北美和 EMEA 挑戰者巡迴賽中的每場錦標賽將最多容納一千二百八十 (1,280) 支隊伍。APAC 南區和 APAC 北區挑戰者巡迴賽中的每場錦標賽將最多容納六百四十 (640) 支隊伍。南美挑戰者巡迴賽中的每場錦標賽將最多容納三百二十 (320) 支隊伍。

在北美、EMEA、APAC 北區和 APAC 南區的挑戰者巡迴賽分賽 1 的第一個錦標賽中，隊伍將根據賽事之隊伍鎖定名單中積分最高的前三 (3) 名參賽者獲得的季前資格賽隊伍總積分，進行種子排位。在南美挑戰者巡迴賽分賽 1 的第一個錦標賽中，隊伍將由 ALGS 酌情隨機進行種子排位。在後續的挑戰者巡迴賽階段 1 錦標賽，隊伍將根據賽事之隊伍鎖定名單之三 (3) 名積分最高參賽者於所有挑戰者巡迴賽階段 1 錦標賽中獲得的挑戰者巡迴賽總積分（如第 3.4.2 條所述），進行種子排序。在挑戰者巡迴賽階段 2 的第一個錦標賽中，隊伍將根據賽事之隊伍鎖定名單中積分最高的前三 (3) 名參賽者於所有挑戰者巡迴賽階段 1 錦標賽中獲得的隊伍挑戰者巡迴賽總積分，進行種子排序。在後續的挑戰者巡迴賽階段 2 錦標賽中，隊伍將根據賽事之隊伍鎖定名單中積分最高的前三 (3) 名參賽者於所有挑戰者巡迴賽階段 2 錦標賽獲得的隊伍挑戰者巡迴賽總積分，進行種子排序。

進行種子排位後，隊伍將進行分組，每組最多二十 (20) 支隊伍，從最高順位種子開始依序分組。

3.4.2. 錦標賽進行方式

挑戰者巡迴賽的每個錦標賽使用單敗淘汰賽賽制，如附錄 C1 所述。

隊伍中的每位參賽者，會根據其隊伍在錦標賽特定輪次的最終排名，獲得如**附錄 C5.3** 所詳細的挑戰者巡迴賽積分。

在南美洲，一旦所有挑戰者巡迴賽告終，每個挑戰者巡迴賽中的獲勝隊伍（最多共四 (4) 支隊伍）和十六 (16) 支擁有最高挑戰者巡迴賽積分的其餘隊伍將有資格參與使用**附錄 C4** 中所描述的對戰積分賽制的比賽（以下簡稱「南美地區決賽」）。南美地區決賽將依據**附錄 C4** 決定排名。如果隊伍以和先前贏得第 4 年挑戰者巡迴賽相同的鎖定名冊贏得挑戰者巡迴賽，則在此分賽中，此南美地區決賽空位將由下一支尚未取得此分賽資格且總挑戰者巡迴賽積分最高的隊伍來替補。

3.4.3. 晉級 - 晉級至未來賽事

(A) 在北美、EMEA、APAC 北區和 APAC 南區晉級至分賽 2 職業聯賽資格賽：

隊伍在最近完成之挑戰者巡迴賽錦標賽中積分累積最高的前三 (3) 名參賽者，在所有挑戰者巡迴賽階段 1 錦標賽中獲得的挑戰者巡迴賽積分（以下稱「總 CC1 積分」），將決定該隊伍是否能夠晉級至階段 1 職業聯賽資格賽：

- 每個挑戰者巡迴賽階段 1 錦標賽的優勝者（最多總共四 (4) 支隊伍）；以及
- 依照階段 1 總 CC 積分決定出來的至少十八 (18) 支隊伍。

(B) 在北美、EMEA、APAC 北區和 APAC 南區晉級至 LCQ：

隊伍在最近完成之挑戰者巡迴賽錦標賽中積分累積最高的前三 (3) 名參賽者，在所有挑戰者巡迴賽階段 2 錦標賽中獲得的挑戰者巡迴賽積分（以下稱「總 CC2 積分」），將決定該隊伍是否能夠晉級至 LCQ：

- 每個挑戰者巡迴賽階段 2 錦標賽的優勝者（總共四 (4) 支隊伍）；以及
- 總 CC2 積分最高的前六 (6) 支隊伍，最終積分數將在分賽 2 季後賽賽事結束後的一週內於 [Battlefy.com/algs](https://battlefy.com/algs) 公布。

在此進一步解釋，如果隊伍以和先前贏得第 4 年挑戰者巡迴賽相同的鎖定名冊贏得挑戰者巡迴賽，則在此分賽中，此職業聯賽資格賽或最終機會資格賽空位將由下一支尚未取得此分賽資格且總挑戰者巡迴賽積分最高的隊伍來替補。

(C) 季後賽邀請

分賽 1 排名最高的兩 (2) 支隊伍，以及至少兩 (2) 支來自分賽 2 南美地區決賽的隊伍將受邀參與相應的季後賽。

3.4.4. 南美地區決賽獎品：

參與南美地區決賽的隊伍有機會依據最終排名取得獎品。南美地區決賽的獎品金額於**附錄 E** 中詳述。

3.5. 分賽 2 職業聯賽資格賽

階段 2 職業聯賽資格賽（以下稱「PLQ」）每個區域將各舉辦一 (1) 場錦標賽。每個 PLQ 將有三十 (30) 支隊伍參與，賽事採雙淘汰制，詳情請見**附錄 C3**。勝部組和敗部組各有八 (8) 場例行賽，隊伍在每場比賽中獲得積分的規則遵循**附錄 C5.1** 所述。

挑戰者巡迴賽分賽 1 CC1 總積分最高的兩 (2) 支隊伍，和職業聯賽常規賽季分賽 1 總名次積分最低的八 (8) 支隊伍，從勝部組第 2 輪開始賽事。所有其他隊伍將從勝部組第 1 輪開始。

前八 (8) 名隊伍將晉級至職業聯賽常規賽季階段 2。

3.6. 分賽 1 與分賽 2 季後賽（以下稱為「季後賽」）

3.6.1. 種子排位與分組

每場季後賽，隊伍將依據下列方式進行種子排位：

- 北美、EMEA、APAC 北區和 APAC 南區的晉級隊伍：相應其地區常規賽季的最終排名
- 南美的晉級隊伍：南美地區決賽的最終排名
- 中國的受邀隊伍：由 ALGS 斟酌決定

種子排位平分時，將依照附錄 C6.2 所述的平分決勝方式決定排位。隊伍將分為四 (4) 組，每組十 (10) 支隊伍。

分賽 1 季後賽分組

	分組 1		分組 2		分組 3		分組 4	
	地區	階級	地區	階級	地區	階級	地區	階級
隊伍 1	北美	1	歐洲、中東與非洲	1	亞太地區北部	1	亞太地區南部	1
隊伍 2	歐洲、中東與非洲	2	亞太地區北部	2	亞太地區南部	2	北美	2
隊伍 3	亞太地區北部	3	亞太地區南部	3	北美	3	歐洲、中東與非洲	3
隊伍 4	亞太地區南部	4	北美	4	歐洲、中東與非洲	4	亞太地區北部	4
隊伍 5	亞太地區南部	5	北美	5	歐洲、中東與非洲	5	亞太地區北部	5
隊伍 6	亞太地區北部	6	亞太地區南部	6	北美	6	歐洲、中東與非洲	6
隊伍 7	歐洲、中東與非洲	7	歐洲、中東與非洲	8	亞太地區南部	7	北美	7

隊伍 8	北美	8	亞太地區北部	7	亞太地區北部	8	亞太地區南部	8
隊伍 9	北美	12	北美	11	北美	10	北美	9
隊伍 10	中國	1	南美	1	中國	2	南美	2

在分賽 1 季後賽結束後的兩 (2) 週內，關於分賽 2 季後賽分組的資訊會在 playapex.com/algs 發布。

3.6.2. 比賽形式

每個季後賽都有四十 (40) 支隊伍，使用小組賽和雙敗淘汰賽制進行比賽，如附錄 C2 和 C3 所述。勝部組、敗部組第 1 輪，以及敗部組第 2 輪各有六 (6) 場例行賽。

隊伍會獲得複賽積分，如附錄 C5.5 所述。

具有資格的隊伍在分賽 2 季後賽中，將在各比賽日參與興趣點選秀來選擇落點，其使用附錄 F 所述的興趣點選秀形式和種子排位。

3.6.3. 晉級

在分賽 1 和分賽 2 季後賽中獲得最高季後賽總積分的三十二 (32) 支隊伍，晉級到冠軍賽。

所有北美、EMEA、APAC 北區和 APAC 南區的職業聯賽隊伍若未能從季後賽積分取得冠軍賽參賽資格，則有資格參與所在地區的最終機會資格賽。每個區域的最終隊伍數量，將在階段 2 複賽結束後於 Battlefy.com/algs 發布。

3.7. 最終資格賽

3.7.1. 種子排位與分組

尚未獲得冠軍賽參賽資格隊伍將根據以下賽事的名次進行種子排位，按優先順序降序排列：

- 階段 2 複賽；
- 職業聯賽常規賽季階段 2；以及
- 挑戰者巡迴賽階段 2

種子排序相同時，以附錄 C6 所述的平分決勝方式來決定排名。

在種子排序決定後，隊伍將按照種子排序分組至兩 (2) 個系列賽，每個系列賽總共有二十 (20) 支隊伍。

3.7.2. 比賽形式

最後機會資格賽（以下稱「LCQ」）每個區域將各舉辦一 (1) 場錦標賽。每個 LCQ 都有四十 (40) 支隊伍參與，採雙敗淘汰賽制，詳情請見附錄 C3。勝部組第 1 輪、勝部組第 2 輪、敗部組第 1 輪和敗部組第 2 輪有八 (8) 場例行賽，隊伍在每場對戰中獲得積分的規則按照附錄 C5.1 所述。

3.7.3. 晉級

每個區域的前兩 (2) 名隊伍 (依照附錄 C4 定義) 將晉級至冠軍賽。

3.8. 冠軍賽

3.8.1. 種子排位與分組

隊伍如下所述依照優先順序由高至低逐次進行種子排位：

- 在階段 1 和階段 2 複賽中獲得的複賽總積分
 - 隊伍在季後賽總積分發生同分的情況，將按照季後賽積分同分決勝方式決定勝負。
- 所有地區的隊伍在 LCQ 中的最終排名
 - LCQ 最終排名平手的隊伍會依據 LCQ 最終回合的回合分數進行排名。
 - 隊伍在 LCQ 最終輪次的輪次分數發生同分的情況，將按照單場 LCQ 決賽的最高對戰分數決定排名。其他任何平分情況隨機排名。

種子排位後，隊伍將依序分為四 (4) 組，每組十 (10) 支隊伍。

3.8.2. 比賽形式

四十 (40) 支隊伍使用小組賽和雙敗淘汰賽制進行比賽，如附錄 C2 和 C3 所述。勝部組第 1 輪、敗部組第 1 輪，以及敗部組第 2 輪各有八 (8) 場例行賽。

具有資格的隊伍在比賽各階段中，將參與興趣點選秀來選擇落點，其使用附錄 F 所述的興趣點選秀形式和種子排位。

4. 平台與設備

4.1. 平台

參賽者可以使用 PlayStation 4 或 PlayStation 5 上的單一 PSN 帳戶、Xbox One 或 Xbox Series X|S 上的單一 Xbox 帳號以及 PC 上的單一 EA 帳號，在支援的平台上報名和參加 ALGS 賽事。其個別平台上的 PSN 帳戶和 Xbox 帳號可共用一個 EA 帳號。

任何現場賽事僅在 PC 平台上進行。

4.2. 現場提供的設備和器材

賽事官方人員可在現場賽事中提供以下設備以進行錦標賽：

- 桌椅
- 選手專屬休息室或同等的練習設施
- 主機
- 電視螢幕
- 控制器
- 控制器轉換器
- 數位遊戲代碼
- 遊戲帳號與名冊內容
- 練習區

4.3. 參賽者的設備

參賽者可以在 ALGS

期間攜帶自己使用的控制器。所有控制器必須在活動前先經審核並批准。

在比賽進行期間，參賽者不可攜帶任何個人通訊裝置（如：智慧型手機、平板電腦或其他擁有行動通訊功能的物品）。賽事官方人員會為所有個人物品提供存放區域。

5. 額外隊伍及參賽者需求

5.1. 職業聯賽常規賽季、季後賽、冠軍賽和任何現場賽事的隊伍與參賽者額外要求。

參加 ALGS 的參賽者及隊伍須遵守以下規則：

- 選擇直播其對戰的參賽者，必須設定至少十 (10) 分鐘的延遲。
- 在此賽事中，參賽者可使用鍵盤和滑鼠、PlayStation 或 Xbox 控制器（以下稱「輸入裝置」）。參賽者在每場比賽的整個對戰過程中必須使用相同的輸入裝置。視情況需求，不同對戰可以使用不同輸入裝置。選擇更改輸入設備的參賽者，必須在下一場比賽開始前將更改以及他們將使用的輸入設備通知錦標賽官方人員。

參加職業聯賽常規賽季的參賽者及隊伍須遵守以下規則：

- 所有參賽者在收到 EA 的邀請後，必須在每個階段的常規賽季開始前加入「ALGS Pro League」Discord 伺服器，且必須在其參賽的每個階段期間留在該伺服器。
- 所有參賽者都必須依照 EA 的要求，在每個階段常規賽季開始前提交自己的照片。
- 每支隊伍至少要有一 (1) 名參賽者必須參加在每個常規賽季階段開賽前的線上職業聯賽媒體日。
- 每支隊伍至少有一 (1) 名參賽者必須在每個階段的常規賽季前參加一 (1) 次強制性的虛擬選手會議。EA 會至少提前七 (7) 天通知會議日期與時間。
- 在每場常規賽季比賽和任何隊伍晉級之季後賽和冠軍賽賽事的整場比賽中，所有參賽者都必須加入 ALGS 職業聯賽 Discord 伺服器和隊伍語音頻道，以便在 ALGS 現場直播或後期製作中錄製和播放比賽期間隊伍的語音通訊（以下稱為「直播監聽」）。所有參賽者都同意 EA，包括 EA 授權的第三方，錄製和使用其語音通訊，作為直播監聽的一部分。
- 每支隊伍都必須向 EA 確定隊伍中至少有一 (1) 名選手能在每場系列賽對戰結束後接受賽後現場直播採訪。隊伍必須在每個職業聯賽常規賽季對戰日開始至少一 (1) 小時前，透過其在「ALGS Pro League」Discord 伺服器的隊伍文字頻道，指明哪位參賽者將承擔此責任。
 - 在職業聯賽對戰賽事現場每天的最後一場對戰結束後，所有參賽者必須參加 ALGS 直播團隊的採訪至少三十 (30) 分鐘。

參加 ALGS 現場活動的參賽者及隊伍須遵守以下規則：

- 所有參賽者都必須參加其參加之每項賽事的現場媒體日。在參加這些活動的隊伍確定後，EA 將迅速透過電子郵件提供媒體日時間安排和更深入的詳細資訊。
- 在現場比賽每天的最後一場對戰結束後，所有參賽者可能都必須參加 EA 直播團隊及（或）獲准的媒體的採訪至少三十 (30) 分鐘。
- 在競賽結束後，獲勝隊伍的所有參賽者可能都必須參加媒體會議最長一 (1) 小時。

6. 參加現場賽事

6.1. 參加現場賽事的旅行事宜

EA 或第三方可能對某些受邀或是獲得資格的參賽者提供由 EA

或第三方支付的交通住宿。對於由 EA

支付交通費用的參賽者，對於交通運輸業者、旅館、及/或相關接送的選擇，均由 EA

自行酌情決定。EA

保留根據參賽者與賽事現場間的交通距離，以陸運取代空運的權利。若參賽者要求特殊交通或住宿安排，例如不同的交通日期、運輸業者，或是離開/抵達非錦標賽指定城市，且若該特殊交通請求的費用超過標準的錦標賽交通安排，EA

可能會要求參賽者支付其差額。旅行住宿安排的接受，必須以這些官方規則為前提。如果

參賽者因任何原因喪失資格或放棄交通安排，EA
可將提供給該參賽者的交通住宿安排，轉授給可能在 ALGS
取代其席位的其他參賽者。旅行費用包含但不限於：電話通話、傳真費用、網際網路費用
，Spa/美容沙龍服務費、洗衣費、觀光/短程旅遊費、禮物商店購買費用、旅館處理費、航
空服務費以及這些官方規則未提及的任何其他費用，均由參賽者或家長/監護人自行承擔，
並可能會要求參賽者向適用之旅館提供信用卡來支付任何此類雜項費用。旅館和機票不可
單獨使用。旅館與住宿安排需視供應情況而定，且需遵守特定限制。參賽者及其家長/監護
人需自行支付因延長停留而產生的任何相關的超期過夜住宿費用與其他額外費用。可能需
要有效的護照及/或其他旅行文件，每個參賽者需自行負責準備。可能會有其他限制條件。

6.2. 資格聲明與個人資訊請求

在接受任何現場賽事的交通住宿安排之前，參賽者必須簽署旅行資格聲明並完成傳記資訊
請求。旅行資格聲明會透過寄送電子郵件到與參賽者 EA
帳號關聯的電子郵件地址的方式提供給參賽者。若參賽者未能於已發出之通知的七 (7)
個日曆日內，將旅行資格聲明填寫完成、未能在要求的期限內簽署及/或寄回旅行資格聲明
、拒絕旅行、不具備接受旅行的資格，或無法在適合現場比賽的日期旅行，則參賽者會失
去交通住宿安排以及其現場賽事/ALGS
的參賽資格。若參賽者在其居住地區是未成年人，參賽者的父母或法定監護人必須簽署所
有文件以接受旅行，並且必須陪同參賽者前往參加現場賽事。在這些情況下，旅行住宿安
排將會包含一 (1)
名父母或法定監護人的機票費用。參賽者及家長/法定監護人必須在相同行程一起旅行，且
共用旅館住宿。

6.3. 背景調查

為參加現場賽事，並在參賽者居住的國家/地區允許的範圍內，可能的獲獎者可能需要先提
交背景調查，並提供 EA 要求的必要資訊，才有資格獲得獎金。如果 EA
自行決定向此類獲勝者頒發獎金可能會對 EA 產生負面影響，則 EA
保留根據其自行決定，依照此類背景調查取消任何可能獲勝者資格的權利。

7. 執行

可能會對 EA 帳號、排行榜和對戰資料進行稽核，包括對惡意行為和作弊的稽核。EA
及其指定人員可依其自行裁量，因任何理由，決定任何參賽者立即喪失 ALGS
與相關賽事的參賽資格，包括任何未能遵守使用者協議、隱私與Cookie政策以及此官方規則，包括
附錄 A 所述的行為準則，其可能包括但不限於：

- 在比賽時使用任何作弊、破解措施或其他第三方「輔助程式」；
- 在任何遊戲對戰期間蓄意中斷與網際網路的連線；
- 參加本遊戲比賽時與其他隊伍/參賽者勾結；
- 利用遊戲中的已知漏洞（選手需負責瞭解並避免目前的所有非法漏洞）；或
- 辱罵或失序行為，包括在線上使用任何騷擾、負面或侮辱言語。

EA

保留依其自行裁量，因任何理由隨時取消參賽者或隊伍資格的權利，理由包括但不限於影響ALGS
報名程序或運作，違反此官方規則的行為，或有缺乏運動精神或破壞性態度行為，EA
同時保留禁止參與所有相關賽事的權利。取消參賽者的資格可能導致參賽者的整個隊伍參與單一
ALGS 賽事或全部 ALGS 的資格一併遭到取消。EA
未能執行本官方規則中的任何條款，不代表放棄這些條款的權利。

8. 獎品

賽事頒發的獎金金額於附錄 E 中詳述。

8.1. 獎金條款與細則

獎勵不可轉讓。不可使用其他商品或服務替代獎金，但如宣稱之獎金不可行或當地法律不允許，EA 保留提供約略相等或更高價值之獎金替代品的權利。對於居住在烏拉圭的獲勝參賽者，獎金會以禮品卡而非現金的形式提供。所有聯邦、州、省、地方稅金與國際關稅，均由獲獎者個人自行負責承擔。

可能的獲獎者必須在賽事結束後九十 (90)

天內，填寫並簽署獲獎者聲明和免責聲明以領取獎金。如果可能的獲獎人沒有簽署及/或送回獲獎人聲明與免責聲明、拒絕獎金、沒有資格接受獎金或獎品無法送達而遭退回，則該可能的獲獎人喪失獎金。

未能及時向獎金分發機構提供銀行資訊或交付方式，可能導致喪失獎金。若可能的獲獎者在其居住地區被視為未成年人，獲獎者的家長或法定監護人（依照法律規定）在確認身分時，必須簽署所有必要文件。必須遵守此官方規則才能領取獎金。所有獎金的領取，均根據此官方規則頒發。若可能的獲獎者因任何理由喪失資格或喪失獎金，EA

保留自行酌情決定將獎金捐贈給主辦方選擇的慈善機構的權利。可能的獲獎者可能必須提供交付地址以領取獎金。獎金的兌付最多可能需 3 個月時間。

如果 EA 根據上述**第 2.4 條**取消或中止 ALGS，則將根據取消或中止之前的所有賽事頒發獎金。

9. 一般條款

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

9.1. 個人資訊

參加 ALGS 即表示參賽者承認 EA 可根據隱私與 Cookie

政策，對所列出的用途，處理其個人資訊（包括姓名、地址、出生日期、EA

帳號名稱、電子郵件地址、支援之平台的使用者名稱、居住國/地區）（合稱「個人資訊」），此資訊位於

<https://privacy.ea.com/tc>。如果其他組織實體收集了參賽者的個人資訊，參賽者同意該組織實體將這些個人資訊轉移給 EA。

個人資訊將依照隱私與 Cookie 政策所述進行使用和處理，包括但不限於：

- 組織、運作和監督 ALGS 賽事和履行獎金頒發，包括對贏得獎金的參賽者，線上或在與 ALGS 相關的任何其他媒體上發布參賽者姓名和居住國家，進一步說明如下所述；
- 公布選手和隊伍人口統計資料及遊戲性統計數據，作為賽事實況轉播需求，並提供該資訊給第三方排行榜統計，詳情如下；
- 與指定的 ALGS 營運者及/或管理員共享資訊，包括預訂交通和徵求關於 ALGS、遊戲遊玩和 EA 遊戲功能的回饋意見；以及
- 可能引用個人資訊的促銷與行銷素材。
- 參賽者所同意的其他目的。

個人資訊會在美國、EA 附屬公司或第三方代理人可能營運的其他國家/地區處理。參加 ALGS 即表示參賽者同意個人資訊可傳送至美國和其他國家的接收者，該國家所提供的隱私保護程度可能與您居住或擁有公民權利之國家的法律不同，進一步的說明請參閱隱私與 Cookie 政策。

參賽者有權存取、撤回和更正其個人資訊。參賽者可造訪我們的隱私入口網站來請求進行此類行動，網址為：<https://www.ea.com/zh-tw/privacy-portal>。

請注意，EA 可能會向 EA 邀請至現場賽事的參賽者要求背景調查。我們可能會請求參賽者同意，並在適用和必要的情況下提供關於此類調查的詳細資訊。

ALGS

的組織實體（若適用）應視為包含參賽者提交之個人資訊之資料庫的資料控制者。請參閱此類組織實體的隱私政策，以瞭解關於如何處理您的資料以及您對此類行為享有之權利的詳細資訊。

9.1.1. 第三方排行榜

部分網站和線上服務可能會發表

ALGS、隊伍及/或個別參賽者的統計數據，包括能夠辨別參賽者身分的公開使用者名稱（以下稱「第三方排行榜」）。部分的第三方排行榜將統整公開的資訊，其他排行榜則可直接從 EA 獲得部分額外參賽者統計數據。EA

提供給第三方排行榜的額外參賽者資訊可能包括可識別玩家的內容（例如：角色名稱和 ALGS 使用者名稱）、遊戲表現（例如：殺敵數、助攻數、救援數、命中數、造成傷害）、相較其他參賽者和隊伍的整體競技排名，以及用來進行遊戲的電競硬體類型。

在所有情況下，第三方排行榜皆是其所收集或取得之資訊的獨立資料控制者，且處理資訊時依照各自隱私權政策規定辦理。如果參賽者想要針對該資訊行使自身隱私權（例如：存取、刪除、限制等），必須採用第三方排行榜的隱私權政策所列之程序。參賽者確認提供參賽者統計數據（包括沒有公開的統計數據）給第三方排行榜以強化 ALGS 觀賽體驗的行為，屬於 EA 的合法利益與自由裁量範圍。

9.1.2. 使用者協議和隱私與 Cookie 政策的適用性

如果此官方規則和隱私與 Cookie 政策或使用者協議之間存在任何衝突，則以隱私與 Cookie 政策或使用者協議（如適用時）為準。

9.2. 發布與公布選手資訊

9.2.1. 優勝者名單

EA 會在每場活動結束後兩 (2)

週內確認所有獲勝者並在報名網站發布所有獲勝者的名單，此名單會在 ALGS 結束後持續公開，為期三 (3) 個月。

9.2.2. 權利授予

參賽者授予 EA 因出於任何目的，包括行銷和促銷用途，發布及以其他方式使用與 ALGS 相關之參賽者統計資料和排名的權利，無需參賽者同意或給予補償。

接受獎金即表示參賽者授予 EA

使用參賽者個人資訊，以及任何其他參賽者提供的資訊的權利，用於 ALGS、EA 及/或遊戲的管理、行銷與促銷用途，無須參賽者進一步同意或給予補償，除非下文另有註明：

- 背景資訊：全名、居住國家/地區、年齡、支援之平台的使用者名稱（例如 Xbox Live 玩家代號、PSN ID、EA 帳號 ID）
- 社群媒體資訊：X（原為 Twitter）帳號、YouTube 頻道、Twitch 帳號、Discord 使用者名稱、Instagram 使用者名稱。
- 照片：參賽者向 EA 提供的任何照片，或參賽者在現場賽事中拍攝的照片
- 其他僅供賽事官方人員使用的資訊：上衣尺寸、飲食限制、手機號碼

- 參賽者提供的任何其他個人資訊（例如喜歡的英雄、在錦標賽網站報名流程提供的簡短個人介紹）

9.2.3. EA 帳號資訊

參賽者確認並同意，EA 可以將他們的帳號資訊（包括姓名、線上 ID、年齡、國家、遊戲統計資料和得分，以及電子郵件地址）提供給 Battlefy Technologies Inc.，用於管理任何與所有賽事。

9.3. 適用法律；責任免除

9.3.1. EA 的決定

EA 的裁定是 ALGS 相關事務的最終決定，並對所有事項具有約束力；

9.3.2. 準據法

在當地法律允許範圍內，ALGS 受加州法律管轄，所有索賠均應在美國進行調解。

9.3.3. 發行

在法律允許的範圍內，參賽者同意保護 EA 及其代理人不因任何與所有責任，或因任何傷害、損失、權利、索賠或任何因與 ALGS 或任何 ALGS 相關活動導致之訴訟、或因領取、接受、擁有、使用或濫用 EA 提供之交通或獲得之獎金而受傷害。

9.3.4. 奧地利、德國及波蘭居民

儘管此處有其他規定，此官方規則的內容並未剝奪參賽者其居住地法律所授予，不可由協議免除的消費者保護權利。關於主辦方及其附屬機構免費提供的獎金與其他產品或服務，EA 僅對故意與重大疏失所導致的後果負責。若是輕微疏忽，則 EA 僅對重大契約義務違約承擔責任，此類違約事項包括可歸責於 EA 的履約延遲或履約不能。對因此類重大義務違約而承擔的責任，限於 EA 簽訂合約時之已知環境條件下預期可能發生的一般合約損害。「重大契約義務」係指其履行對於契約正確實施、契約目的達成以及其遵守與否對您與一般使用者均至關重要的義務。如有 EA 的明確保證、發生對生命、身體和健康的惡意傷害、以及在有強制性法律規定的情況下，則不適用上述責任限制。

9.3.5. 英國及法國居民

即使此處有任何其他規定，在適用法律允許的範圍內，每位選手同意免除並使 EA 及其代理人不因任何和所有責任，或因任何傷害、損失、損害、權利、索賠或任何因與 ALGS 或任何 ALGS 相關活動所導致或與之相關的訴訟，或因任何獎金領取、擁有、使用或濫用而遭受傷害，但因 EA 疏於注意而造成的死亡或個人傷害，以及英國居民因欺騙侵權或法律不排除的任何其他責任所導致的索賠，不在此限。

9.3.6. 澳洲居民

即使此處有任何其他規定，在適用法律許可的範圍內，並在不排除、限制或修改參賽者作為消費者根據澳大利亞消費者法之消費者擔保條款可能享有的任何權利或補救措施的前提下，每位參賽者同意免除 EA 及其代理人因任何和所有責任，或因任何傷害、損失、損害、權利、索賠，或因 ALGS 或任何 ALGS 相關活動而導致或與其相關的任何訴訟，或因與任何獲得之獎金的領取、擁有、使用或濫用而導致傷害。

10. 商業權利

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

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

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

嚴禁參賽者或參賽者代表人, 為商業目的而錄製與傳播 ALGS 的影像或畫面, 但 EA 明確授權者不在此限。

11. 責任限制

EA 不負責下列所述: (i)

不準確的資訊, 無論是由於參賽者、打字錯誤或是與錦標賽相關的設備或流程所造成; (ii) 技術故障, 包括但不限於網路故障、中斷或截斷; (iii) 未經授權干預比賽報名流程; (iv) 賽事管理或報名處理的技術或人為錯誤; (v)

郵件或電子通訊遲到、遺失、無法投遞、錯誤、損壞或被盜; (vi)

因任何原因喪失參賽資格, 包括參賽者對官方規則和要求或參賽流程的誤解。

附錄 A：行事守則

除非另有說明，此行為守則適用於所有級別 ALGS 的所有競賽者。EA

保留依其自行裁量，因違反行為準則對任何參賽者收取罰款、制裁或取消資格的權利。參賽者需要為隊伍教練的行為負責，包括但不限於：確認教練是否有依循行為準則。

A1. 參賽者行為

參賽者是最頂尖而知名的選手，因此也是 ALGS 的大使，因而受到

EA、大眾及媒體的高標準檢視。參賽者必須根據一般的行為規範、社會共識及道德約束自己的言行，不涉及任何會為參賽者、EA、ALGS

或其參賽者及主辦方招致名譽傷害、譴責、醜聞、嘲弄、輕視的狀況，或是發表任何會造成類似結果的言論。

這些要求適用於 ALGS

內外的即時、離線和線上互動，包括社交媒體行為和直播活動、過去的行為和直播活動期間的行為。所有參賽者都應遵守這些運動道德標準和 EA 行為守則，包括不參加 EA

認可之活動的時候，此行為守則可隨時前往 <https://terms.ea.com/tc> 查閱。

參賽者必須向其他參賽者、裁判、官方人員、賽事工作人員和錦標賽行政人員（合稱「賽事官方人員」）展現適當程度的尊重，其行為得宜與否由 EA

自行裁量決定。絕不容忍對賽事官方人員和/或其他參賽者進行威脅或做出不當行為。參賽者必須隨時遵守賽事官方人員的指示。

禁止的行為包括但不限於：

- 違反任何法律、以及 EA 依其自行裁量而決定的規則或規章；
- 使用任何會破壞或干擾 EA 服務或他人電腦或財產的軟體或程式；
- 使用任何為讓參賽者獲得不公平優勢而設計的外部軟體；
- 在 ALGS 中干擾或影響其他參賽者參賽；
- 騷擾、威脅、霸凌、發表仇恨言論、重複寄送不受歡迎的訊息，包括進行人身攻擊或對種族、性別、性取向、宗教、傳統等的不當言論；
- 使用粗俗或具攻擊性的語言；
- 對於任何參賽者、觀眾、賽事官方人員或任何其他人的身體欺凌、毆打、或任何其他威脅行為；
- 損害及/或濫用遊戲裝置、硬體以及周邊設備、錦標賽設備或設施/場地/住宿場所；
- 發表、發布、上傳或散播 EA 在合理客觀判斷下認為不當、辱罵、仇恨、騷擾、褻瀆、誹謗、威脅、淫穢、露骨色情和/或剝削、侵權、隱私侵犯、粗俗或與 EA 良好態度不符、攻擊性、不雅或非法的內容；
- 干擾或中斷直播或直播製作；
- 干擾遊戲進行，包括蓄意破壞遊戲站、中斷電源、在對戰結束前離開遊戲站、拒絕進行遊戲、以及不當使用遊戲暫停功能；
- 不配合安全和保全規定，例如金屬偵測器和行李檢查；
- 不遵守賽事官方人員和保全人員的指示；
- 使用私人帳號登入提供的遊戲裝置或是遊玩錦標賽中提供之本遊戲以外的其他遊戲；
- 不出席任何錦標賽後頒獎典禮、採訪和整個現場賽事，以及 EA 或其他主辦方合理要求的任何促銷活動。
- 參賽者在比賽進行期間觀看直播和/或聆聽自己比賽的現場播報；
- 進行任何與 ALGS 有關的第三方宣傳活動，除非經 EA 先前書面批准。
- 使用濫用、錯誤、作弊、未知功能、設計錯誤或其他問題，這些定義由 EA 全權決定，造成遊戲或 ALGS 無法依據原目的進行。部分會被認定為濫用的參賽者行為列於下方 A10 條中；

- 購買、出售、交易、轉換或提議轉換 EA 帳號或任何 EA 帳號相關的任何 EA 內容，包含 EA 虛擬貨幣與其他權益，無論是在 EA 服務上還是第三方網站，或是與遊戲外交易有牽涉，除非經 EA 明確授權；
- 在任何競賽遊戲模式中代表另一位選手出賽，或允許其他人代表選手出賽；
- 賭博，包含對 ALGS 結果投注；
- 揭露 EA 或其任何附屬公司提供的任何機密資訊；
- 向參賽者自己隊伍以外的任何人披露或分享比賽代碼；
- 在 ALGS 賽事進行期間，直到參賽者的隊伍被淘汰之前，參賽者不得以任何方式與自己隊伍之外的活躍參賽成員或 ALGS 官方人員進行交流；
- 因參與 ALGS 而接受或給予禮物、賄賂、獎勵或報酬（對於有贊助商並根據其表現支付報酬的參賽者除外）；
- 導致或助長醜聞、聲譽損害或對 ALGS 或 EA 的誠信和聲譽造成風險；
- 參與任何會嚴重干擾 ALGS 和諧、公正且尊重他人之遊戲環境的其他活動。
- 未能於錦標賽網站公布或錦標賽贊助商或工作人員透過其他方式向參賽者傳達的指定日期與時間出席現場賽事；以及
- 未能在參賽者對戰期間加入並留在官方「Pro League」Discord 伺服器的語音頻道（以錦標賽贊助商或工作人員可辨識為主）。
- 提倡、鼓勵或參與任何以上禁止活動。

A2. 串通與假賽政策

嚴禁任何使其他參賽者、某人的隊伍或 ALGS

中的其他隊伍處於不利地位，以預先確定比賽結果、試圖輸掉比賽、影響 ALGS 公平性，或限制為取勝做出之努力的行為或協議。

任何由 EA 確定為在 ALGS 任何階段違反此規則的參賽者，都可能會從 ALGS 中除名。此類參賽者可能會遭強制沒收或退還任何報酬及/或獎金，並可能會被我們暫停其 EA 及/或遊戲帳號。

串通的範例包括，但不限於：

- 因任何原因在比賽中任何部分故意輸掉比賽；
- 代替任何其他參賽者遊玩，包含使用次要帳號，以在賽事期間的任何部分協助對方；
- 任何型式的假賽，和其他參賽者或教練討論比賽計畫或策略；
- 「放水」定義為參賽者或隊伍在與對手對戰時，並未盡其全力，或未採取合理和公平的行為來獲得優勢；
- 同意分享獎金；以及
- 讓對手獲得高於或低於正常情況的積分，以影響排名。

A3. 藥物與酒精政策

參賽者在參賽時不得受到藥物或酒精的影響。參賽者在現場賽事的舉辦場地禁止服用酒精或藥物。

除指定區域外，現場賽事期間禁止抽菸，包含香菸和電子菸。某些現場賽事場地可能完全禁止抽菸。

A4. 服裝規定

參與現場賽事的參賽者必須穿著適合場合的服裝（由 EA 決定）。

參賽者不得穿著、攜帶或配戴任何政治性物品，或 EA 認為會對 EA、合作夥伴或 ALGS 帶來爭議或負面影響的物品。

除非另行獲得 EA 的書面許可，否則參賽者不得將任何促銷活動，或行銷品牌及服務，與 ALGS 建立關聯。

A5. 檢舉違規行為

如果要檢舉疑似違反此官方規則的行為，請寄送電子郵件至 algs@ea.com。

A6. 罰則

若有違反這些官方規則或賽事規則的行為，根據 EA 自行酌情決定，可導致處罰、取消資格、變更對戰成績、喪失獲勝者狀態或沒收獎金的結果。EA 或賽事官方人員做出之與 ALGS 有關的所有裁定和裁決，均為最終裁定並具有約束力。EA 保留在任何級別、任何時間、因任何理由對 ALGS 任何參賽者進行懲罰的權利。罰則可能包含，但不限於任何或以下項目：

- 警告
- 譴責
- 單場對戰無效
- 所有對戰無效
- 扣減對戰分數
- 喪失獎勵 (包括獎金和支付的旅行費用)
- 損失積分
- 暫時中止或永久禁止參與 ALGS
- 取消參與 ALGS 及未來賽事的資格。
- 沒收參加賽事的任何報名費
- 損失未來的獎金
- 暫停參賽者使用之 EA 服務的一個或多個遊戲帳號

EA 也有權公開宣布對參賽者採取的處罰，且此類參賽者放棄對 EA 及/或其任何關聯公司提起法律訴訟的權利。

A7. 參賽者贊助

ALGS

中的參賽者可能會獲得促銷贊助商並與之合作。但促銷贊助有其限制，而且排除特定類別企業與產業。如果宣傳贊助商屬於下述類別之一，參賽者在與 EA、其合作夥伴或 ALGS 有關或相關的情況下，不得展示或宣傳該贊助：

- 賭博/下注/樂透產品或服務，包括但不限於運動博彩、幻想網站、賭博或類似之網站或服務；
- 酒精、菸草、處方藥物、管制藥物及/或類似產品或用具；
- 藥物產品或服務、補品或醫療裝置；
- 槍械或任何類型的武器；
- 色情或任何性暴露或成人素材；
- 高脂肪、鹽或糖類食物或飲料；
- 能量飲料；
- 政治廣告或其他政治立場宣傳；
- 加密貨幣公司及/或宣傳/涉及加密貨幣交易的；
- 非法產品或服務，或在可遊玩本遊戲之地區內觸犯任何適用法律的內容；
- EA、其合作夥伴以及其他附屬品牌之直接競爭對手的產品或服務；
- ALGS 官方行銷合作伙伴的直接競爭對手；
- 任何對 EA 生意造成負面影響的事物（例如：駭客、遊戲貨幣服務、販售帳號、販售遊戲貨幣）
- 任何不符合遊戲於特定區域獲得之 ESRB、PEGI、OFLC、USK 或其他適用評級的事物。

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

A8. 舞台與選手名稱

參賽者在報名程序期間會要求其選擇一個獨特的使用者名稱。此使用者名稱會用於在任何現場賽事期間識別參賽者。此使用者名稱可與其 EA 帳號 ID、PSN ID 或 XBL 玩家代號相同，但也可以不同。使用者名稱必須與其他參賽者名稱不同，且不得遭 EA 及其附屬公司視為粗俗。使用者名稱不得：(a) 侵犯第三方智慧財產權；或 (b) 觸犯法律、EA 的使用者協議或第三方的隱私權或公開權。

A10. 濫用

濫用是指參賽者利用遊戲中的錯誤或瑕疵取得好處的行為，可能導致不正確的結果、行為或提供非預期的競爭優勢。下方列表包含了部分被認定為濫用的參賽者行為，一旦被發現，可能導致懲罰。

- 使用不會啟動「超出邊界」計時器，或利用其他可造成參賽者留在圈外（待在橘色區域內）而不會受傷的方式，離開地圖的正常邊界。
- 滑動表面地形原用於非可遊玩地區中，且不應出現在可遊玩區域中。連續嘗試或利用遊戲機制來防止在滑面上打滑被視為一種鑽漏洞行為。
- 利用地圖幾何上的單面材質，以阻擋或閃避任何可能不具備該受濫用幾何材質而以其他方式連結的傷害。
- 任何其他 ALGS 官方人員或 EA 告知參賽者的行為。

EA 可斟酌決定不時更新此列表。

附錄 B：具資格的國家與地區

若要獲得 ALGS 參賽資格，參賽者必須是下列國家/地區之一的合法居民。請注意：區域分組僅用於 ALGS，並不代表官方地理區域。

亞太地區北部	亞太地區南部	歐洲、中東與非洲	北美洲	南美洲
日本	澳洲	奧地利	加拿大	阿根廷
蒙古	孟加拉	比利時	哥斯大黎加	玻利維亞
南韓	香港	波士尼亞與赫塞哥維納	多明尼加共和國	巴西
	印度	保加利亞	薩爾瓦多	智利
	印尼	克羅埃西亞	宏都拉斯	哥倫比亞
	澳門	塞普勒斯	墨西哥	厄瓜多爾
	馬來西亞	捷克	巴拿馬	巴拉圭
	紐西蘭	丹麥	波多黎各	祕魯
	菲律賓	埃及	千里達及托巴哥	烏拉圭
	新加坡	愛沙尼亞	美國	委內瑞拉
	台灣	芬蘭		
	泰國	法國		
	越南	喬治亞		
		德國		
		希臘		
		匈牙利		
		冰島		
		愛爾蘭		
		以色列		
		義大利		
		哈薩克		
		科威特		
		拉脫維亞		
		黎巴嫩		
		立陶宛		
		盧森堡		
		馬爾他		
		荷蘭		
		挪威		
		波蘭		

		葡萄牙		
		卡達		
		羅馬尼亞		
		沙烏地阿拉伯		
		塞爾維亞		
		斯洛伐克		
		南非		
		西班牙		
		瑞典		
		瑞士		
		土耳其		
		烏克蘭（不包括克里米亞）		
		阿拉伯聯合大公國		
		英國		

中華人民共和國，僅限邀請。

附錄 C：錦標賽形式與分數

C1. 單淘汰錦標賽

在使用單淘汰賽制的錦標賽中，每輪經過一定場次的對戰後，各隊的成績會進行比較，以確定晉級到下一輪的隊伍，如果是決賽輪次，則據以確定獲勝者。賽事可能有多個輪次的競賽，包括決賽輪次（以下稱「決賽」），緊接在決賽之前的輪次（以下稱「半決賽」），以及緊接在半決賽之前的輪次（以下稱「四分之一決賽」）。每個錦標賽至少有一 (1) 個輪次。每個輪次包括一系列的對戰。所有隊伍從錦標賽第 1 輪開始賽事。

錦標賽的總輪次會視賽事當天報到的最終隊伍數量而定，但會有最高輪次限制。

- 對於挑戰者巡迴賽階段 1 與階段 2 及季前資格賽：
 - 北美和 EMEA 錦標賽最多七 (7) 輪，包括決賽輪。APAC 南區和 APAC 北區錦標賽最多六 (6) 輪，南美錦標賽最多五 (5) 輪，包括決賽輪。
 - 半準決賽之前的每輪會有四 (4) 場比賽，每輪半準決賽、準決賽和決賽各有六 (6) 場比賽。隊伍在每次對戰可累積積分，如**附錄 C5.1** 所述。
 - 完成指定輪次的所有對戰後，每組獲得該輪次最高輪次分數（如**附錄 C5.1** 所述）的十 (10) 支隊伍，晉級到下一輪。當所有分組中剩餘的隊伍總數不超過二十 (20) 支時，這些隊伍晉級的輪次即為決賽。剩下的隊伍從此賽事中淘汰。
 - 決賽會進行六 (6) 場對戰，各隊在每場對戰依照**附錄 C5.1** 所述累積積分。完成決賽的所有對戰後，獲得決賽輪最高輪次分數的隊伍（分數獲得方式如**附錄 C5.1** 所述），會被宣布為該區域錦標賽的獲勝者。所有其他隊伍依照其決賽輪次分數排名。

C2. 小組賽階段

在此階段，每組互相進行六 (6) 場例行賽（以下稱「小組賽階段」）隊伍積分獲得方式如**附錄 C5.1** 所述，然後進入雙敗淘汰階段（如**附錄 C3** 所述）。

小組賽階段結束時，四十 (40)

支隊伍依照小組賽階段所有比賽獲得的對戰總分（以下稱「小組賽階段對戰總分」）進行排名，然後如下所述開始雙敗淘汰階段：

- 對於每個複賽及冠軍賽：
 - 小組賽階段對戰積分最高的二十 (20) 支隊伍，開始勝者組賽事；
 - 小組賽分賽比賽積分最低的二十 (20) 支隊伍，開始敗部組第 1 輪賽事。

C3. 雙敗淘汰階段

對於每個季後賽及冠軍賽，此雙敗淘汰階段包括一 (1) 輪勝部組賽事、兩 (2) 輪敗部組賽事，以及一輪決賽賽事。對於所有使用此賽制的其他錦標賽，此雙敗淘汰階段包括兩 (2) 輪勝部組賽事和敗者組賽事以及一輪決賽賽事。

勝部組和敗部組的每個輪次各有一系列的對戰，各隊在每場比賽中累積積分，如**附錄 C5.1** 所述。隊伍在每輪結束時的輪次分數（如**附錄 C5.1** 所述），依照下述規定決定晉級到下一輪，或從錦標賽淘汰：

- 對於每個複賽及冠軍賽：
 - 勝者組：具有最高輪次分數的十 (10) 支隊伍，晉級到決賽輪。其餘隊伍落入敗部組第 2 輪。

- 敗部組第 1 輪：具有最高輪次分數的十 (10) 支隊伍，晉級到敗部組第 2 輪。剩下的隊伍從此錦標賽中淘汰。
- 敗部組第 2 輪：具有最高輪次分數的十 (10) 支隊伍，晉級到決賽輪。剩下的隊伍從此錦標賽中淘汰。
- 對於最後機會資格賽：
 - 勝部組第 1 輪：具有最高輪次分數的十 (10) 支隊伍，晉級到勝者組第 2 輪。其餘隊伍落入敗部組第 1 輪。
 - 勝部組第 2 輪：具有最高輪次分數的十 (10) 支隊伍，晉級到決賽輪。其餘隊伍落入敗部組第 2 輪。
 - 敗部組第 1 輪：具有最高輪次分數的十 (10) 支隊伍，晉級到敗部組第 2 輪。剩下的隊伍從此錦標賽中淘汰。
 - 敗部組第 2 輪：具有最高輪次分數的十 (10) 支隊伍，晉級到決賽輪。剩下的隊伍從此錦標賽中淘汰。
- 對於職業聯賽資格賽：
 - 勝部組第 1 輪：具有最高輪次分數的十 (10) 支隊伍，晉級到勝者組第 2 輪。其餘隊伍落入敗部組。
 - 勝部組第 2 輪：具有最高輪次分數的十 (10) 支隊伍，晉級到決賽輪。其餘隊伍落入敗部組。
 - 敗部組：具有最高輪次分數的十 (10) 支隊伍，晉級到決賽輪。剩下的隊伍從此錦標賽中淘汰。

在每個複賽、冠軍賽、最後機會資格賽和職業聯賽資格賽的最後一輪，將有二十 (20) 支隊伍參賽，適用**附錄 C4**所述的決勝局賽制。分賽 1 季後賽、最終資格賽和職業聯賽資格賽中，從勝者組晉級的十 (10) 支隊伍，其種子排位將根據其於勝者組最後一輪的輪次積分來排定，並以**附錄 C5.2**詳述的排位起始積分開始最後一輪比賽。

C4. 對戰積分

地區決賽、季後賽、冠軍賽、LCQ

和職業聯賽資格賽的最後輪次皆採用「對戰積分」賽制決定賽事的獲勝者。在此輪中，隊伍進行一系列的對戰，隊伍依照**附錄 C5.1**所述，在每場對戰累積積分。若有隊伍在此輪達到五十 (50) 積分（以下稱為「對戰積分門檻」），則其成為「對戰積分合格者」。

當有隊伍成為對戰積分合格者後，如在達到對戰積分門檻後的下一場對戰中獲勝（成為第一名），則該隊伍會被宣布為錦標賽的獲勝者。其他隊伍將依照此決賽輪的輪次分數排名。在地區決賽、職業聯賽資格賽及最終機會資格賽，如果獲勝隊伍在六 (6)

場比賽前出爐，獲勝隊伍將停止參賽，且例行賽將持續至所有隊伍都完成六 (6) 場比賽為止。例行賽結束後，所有剩餘隊伍將根據最後一輪的得分進行排名。

C5. 分數

C5.1. 對戰分數

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

每場比賽可獲得的分數為：

(A) 名次

第 1 名：	12
第 2 名：	9
第 3 名：	7
第 4 名：	5
第 5 名：	4
第 6 名 – 第 7 名：	3
第 8 名 – 第 10 名：	2
第 11 名 – 第 15 名：	1
第 16 名 – 第 20 名：	0

(B) 殺敵數：

每個擊殺 1 分

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

每輪或對戰序列結束時，隊伍的總積分會包括該隊伍在該輪或該對戰序列中所有對戰的對戰分數（以下稱為「輪次分數」）。

在職業聯賽常規賽季以及 PLQ、LCQ、分賽 1 季後賽的勝部組決賽中，隊伍可以根據以下標準獲得獎勵積分：

- 如果獲得第一名的隊伍與第二名隊伍之間的勝利差距達到五十 (50) 分或以上，該隊伍將獲得一 (1) 點獎勵積分。
- 任何在例行賽中贏得 50% 或以上比賽的隊伍將獲得一 (1) 點獎勵積分。當隊伍在每場比賽中贏得超過 50% 的比賽時，該隊伍將獲得 1 點額外獎勵積分。

任何在常規賽季中獲得的獎勵積分，將加到該隊伍的常規賽季排名積分上。任何在勝部組決賽中獲得的獎勵積分，將加到該隊伍的晉級起始積分上。在區域決賽期間將不會頒發獎勵積分。

C5.2. 排位起始積分

特定錦標賽將頒發給隊伍如下所述的優先晉級積分：

第 1 種子 =	10
第 2 種子 =	9

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

C5.3. 季前資格賽與挑戰者巡迴賽積分

每位參賽者根據其隊伍在季前資格賽或挑戰者巡迴賽中每場錦標賽下述輪次中的結束名次，獲得以下積分。

參加職業聯賽常規賽季後參與挑戰者巡迴賽的參賽者，將獲得 320 點挑戰者巡迴賽積分，作為補償在參加常規賽季賽事期間錯過的挑戰者巡迴賽。

最終排名	決賽	準決賽	半準決賽
第 1 名	500	晉級至決賽	晉級至準決賽
第 2 名	480	晉級至決賽	晉級至準決賽
第 3 名	470	晉級至決賽	晉級至準決賽
第 4 名	460	晉級至決賽	晉級至準決賽
第 5 名	450	晉級至決賽	晉級至準決賽
第 6 名	440	晉級至決賽	晉級至準決賽
第 7 名	430	晉級至決賽	晉級至準決賽
第 8 名	420	晉級至決賽	晉級至準決賽
第 9 名	410	晉級至決賽	晉級至準決賽
第 10 名	400	晉級至決賽	晉級至準決賽
第 11 名	390	280	170
第 12 名	380	270	160
第 13 名	370	260	150
第 14 名	360	250	140
第 15 名	350	240	130

第 16 名	340	230	120
第 17 名	330	220	110
第 18 名	320	210	100
第 19 名	310	200	90
第 20 名	300	190	80

C5.4. 名次積分

常規季賽的每個對戰系列賽結束時，每個系列的隊伍會根據輪次分數排名，並依照其常規賽季排名獲得積分，如下所述：

名次	名次積分
第 1 名	25
第 2 名	21
第 3 名	18
第 4 名	16
第 5 名	15
第 6 名	14
第 7 名	13
第 8 名	12
第 9 名	11
第 10 名	10
第 11 名	9
第 12 名	8
第 13 名	7
第 14 名	6
第 15 名	5
第 16 名	4
第 17 名	3
第 18 名	2
第 19 名	1
第 20 名	0

C5.5. 複賽積分

隊伍將基於季後賽的最終排名獲得以下分數（以下簡稱「季後賽積分」）。

最終排名	積分
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

最終排名	積分
31	20
32	18
33	16
34	14
35	12
36	10
37	8
38	6
39	4
40	2

C6. 平分決勝

C6.1. 系列賽及小組賽平分勝負

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

(A) 單場對戰分數

單場對戰分數最高的隊伍，為平分決勝的勝者。最高單場比賽分數可能出現在每個同分隊伍輪次的相同或不同比賽之中。範例：隊伍 1 和隊伍 2 獲得相同的輪次分數 67 分。隊伍 1

該輪次的最高單場對戰分數是該輪次第一場對戰的 20 分，隊伍 2

的最高單場對戰分數是該輪次第二場對戰的 22 分。隊伍 2

會是單場對戰分數平分決勝的勝者。該輪次進行的所有對戰會重複進行此比較，直到所有平分隊伍之間都分出勝負，或沒有其他個別對戰分數可供比較為止。例如：隊伍 1 和隊伍 2 的單場最高對戰分數分別是第 1 場和第 3 場對戰的 20 分。隊伍 1 的下一個最高單場對戰分數是第 3 場對戰的 18 分，而隊伍 2

的下一個最高單場對戰分數是第 2 場對戰的 15 分。隊伍 1

會是單場對戰分數平分決勝的勝者。如果在查看單場對戰分數後，仍然有兩(2)隊或以上的隊伍並列，則將使用「單場對戰最佳名次」決定平分勝負。

(B) 單場對戰最佳名次

具有最佳結束名次（最低數字）的隊伍，為平分決勝的勝者。對於每個平分隊伍，這些名次可能出現在相同或不同的對戰場次中。以第 1

名完成單場對戰，是可能出現的最佳名次。會對該輪次的所有對戰重複進行此比較，直到所有同分情況都分出勝負，或沒有更多的個別對戰可用為止。如果在查看單場對戰分數和單場最佳名次後仍然有兩 (2)

隊或以上的隊伍並列，則將使用「單場對戰總擊殺數」決定平分勝負。

(C) 單場對戰總擊殺數

單場對戰擊殺數最高的隊伍，為平分決勝的勝者。會對該輪次的所有對戰重複進行此比較，直到所有同分情況都分出勝負，或沒有更多的對戰可用為止。

C6.2 職業聯賽常規賽季排名平分決勝

如果在常規賽季階段結束時兩 (2)

支或更多隊伍的名次總積分相同，則將透過以下方式解決平分情況，使用要解決平分情況之常規賽季中的資訊，優先順序由高到低排序：

(A) 總對戰分數

在常規賽季的所有對戰中獲得最高總積分的隊伍，為平分決勝的勝者。如果在查看總對戰分數後仍然有兩 (2) 隊或以上的隊伍並列，則將使用「系列總獲勝數」決定平分勝負。

(B) 系列賽總勝場

在所有常規賽季例行賽中獲得最多次第一名的隊伍，為同分決勝的勝者。如果在查看系列總獲勝數後仍然有兩 (2) 隊或以上的隊伍並列，則將使用「對戰總獲勝數」決定平分勝負。

(C) 對戰總勝場

在所有常規賽季對戰中獲得第一名名次最多次的隊伍，為平分決勝的勝者。如果在查看比賽總勝場後仍然有兩 (2) 隊或以上的隊伍並列，則將使用「最高單一例行賽分數」決定同分勝負。

(D) 最高單一系列輪次分數

在單一常規賽季對戰系列中獲得最高輪次分數的隊伍，為平分決勝的勝者。如果在查看最高單一系列輪次分數後仍然有兩 (2) 隊或以上的隊伍並列，則將使用「最高單一對戰分數」決定平分勝負。

(E) 最高單一對戰分數

在單一常規賽季對戰中獲得最高對戰分數的隊伍，為平分決勝的勝者。

C6.3.季後賽積分同分決勝

如果兩 (2) 隊或更多隊伍在複賽積分上平分，則會按以下先後順序決定平分時的勝負關係：

(A) 分賽 2 季後賽最終排名

分賽 2 季後賽最終排名較高的隊伍獲勝。如果在查看分賽 2 季後賽最終排名後，仍然有兩 (2) 隊或以上的隊伍並列，則將使用「分賽 2 常規季賽最終排名」決定同分勝負。

(B) 分賽 2 常規季賽最終排名

分賽 2 常規季賽最終排名較高的隊伍獲勝。如果在查看分賽 2 常規季賽最終排名後，仍然有兩 (2) 隊或以上的隊伍並列，則將使用**附錄 C6.2** 所述的方式決定同分勝負。

C6.4 挑戰者巡迴賽及季前資格賽積分排名的平分勝負

如果兩 (2)

隊或更多隊伍在挑戰者巡迴賽或季前資格賽的積分平分，則會按以下先後順序決定平分時的勝負關係：

- 在最近一次挑戰者巡迴賽或季前資格賽錦標賽的最終排名最高的隊伍，將在同分時獲勝。
- 如果最近一次挑戰者巡迴賽或季前資格賽的最終排名依舊相同，將依照**附錄 C6.1** 所述的系列賽平分勝負規則決定。

附錄 D： 每日時間表

每輪的具體開始時間可能與下述時間表所列不同。具體開始時間將在賽事第一天報到結束後在 battlefy.com/algs 或 Discord 發佈。

D1. 時區

每個區域使用的時區為下列每個區域標出之城市的當地時間：

APAC 北區 - 東京

APAC 南區 - 新加坡

EMEA - 倫敦

北美 - 洛杉磯

南美 - 里約熱內盧

D2. 季前資格賽

每場錦標賽的下列輪次會在下列日期舉行，而每場比賽會下列時間開始：

	歐洲、中東與非洲	北美洲	亞太地區南部	亞太地區北部
第 1 天	第 1-3 輪 中午 12:00	第 1-3 輪 中午 12:00	第 1-3 輪 中午 12:00	第 1-3 輪 中午 12:00
第 2 天	決賽前的所有剩餘輪次 中午 12:00	決賽前的所有剩餘輪次 中午 12:00	所有剩下的輪次 中午 12:00	所有剩下的輪次 中午 12:00
第 3 天	決賽 下午 6:00	決賽 下午 6:00		

準決賽前的每一輪有四 (4) 場對戰，比賽時間為 150 分鐘 (2.5 小時)。準決賽與決賽每一輪有六 (6) 場對戰，比賽時間為 210 分鐘 (3.5 小時)。在這兩種情況時，在當天的第一輪之後，下一輪將在上一輪結束後開始。

D3. 挑戰者巡迴錦標賽

每場錦標賽的下列輪次會在下列日期舉行，而每場比賽會下列時間開始：

	歐洲、中東與非洲	北美洲	亞太地區南部	亞太地區北部	南美洲
第 1 天	第 1-3 輪 中午 12:00	第 1-3 輪 中午 12:00	第 1-3 輪 中午 12:00	第 1-3 輪 中午 12:00	第 1-3 輪 中午 12:00
第 2 天	決賽前的所有剩餘輪次 中午 12:00	決賽前的所有剩餘輪次 中午 12:00	所有剩下的輪次 中午 12:00	所有剩下的輪次 中午 12:00	所有剩下的輪次 中午 12:00
第 3 天	決賽 下午 6:00	決賽 下午 6:00			

D4. 階段 2 職業聯賽資格賽

	開始時間
第 1 天	勝部 第 1 輪 下午 5:00
第 2 天	勝部組第 2 輪 中午 12:00
第 2 天	敗部組第 1 輪下午 5:00
第 3 天	決勝分決賽 (APAC 南區) 中午 12:00
第 3 天	決勝分決賽 (北美) 下午 3:00
第 3 天	決勝分決賽 (APAC 北區) 下午 5:00
第 3 天	決勝分決賽 (EMEA) 下午 6:00

D5. 最後機會資格賽

北美、EMEA、APAC 南區 和 APAC 北區

	開始時間
第 1 天	勝部 第 1 輪 下午 5:00
第 2 天	勝部組第 2 輪 中午 12:00
第 2 天	敗部組第 1 輪中午 12:00

第 2 天	敗部組第 2 輪下午 5:00
第 3 天	對戰積分 決賽 (APAC 南區) 中午 12:00
第 3 天	對戰積分 決賽 (北美) 下午 3:00
第 3 天	對戰積分 決賽 (APAC 北區) 下午 5:00
第 3 天	對戰積分 決賽 (EMEA) 下午 6:00

D6. 複賽

第 1 天	小組階段
第 2 天	小組階段
第 3 天	淘汰階段
第 4 天	決賽

D7. 冠軍賽

第 1 天	小組階段
第 2 天	小組階段
第 3 天	淘汰階段
第 4 天	淘汰階段
第 5 天	決賽

附錄 E：獎金

所有金額均以美元計算。

E1. 南美地區決賽

每場南美地區決賽會有 31,250 美元的獎金池。獎金會在每個地區決賽後依據隊伍的最終排名分配。所有獎金皆會平均分配給隊伍中參加賽事的參賽者。

最終排名	每隊獎金金額
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. 職業聯賽常規賽季

每個常規賽季分賽將有五十萬美元（500,000 美元）的獎金池。獎金將會依據隊伍在每個常規賽季分賽結束時的排名發放。隊伍在每個階段的總獎金，會除以該隊伍在該常規賽季階段期間出賽的對戰數，以決定該特定階段的隊伍「對戰獎金金額」。隊伍在普通賽季分賽中參與的每一場比賽中，比賽獎金將會平均分配給所有參與比賽的參賽者。

階段排名	北美洲	歐洲、中東與非洲	亞太地區北部	亞太地區南部
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

此外，對於每場複賽，符合資格隊伍的最多三 (3) 名參賽者會獲得前往現場賽事場地的交通費（包括從參賽者居住地附近的主要商業機場到現場活動場地附近的主要商業機場的往返經濟艙機票（EA 可自行斟酌決定從空中交通改為地面交通）、現場賽事場地附近六 (6) 晚的旅館住宿（每支隊伍兩 (2) 間雙人房），以及往返於旅館和現場賽事場地的地面交通），其零售價值（以下稱為「ARV」）約為 2,500 美元。實際 ARV 可能因旅行票價波動以及出發地和目的地之間的距離而異。獲勝者不會收到實際價值和 ARV 之間的差額。

E3. 季後賽

每個季後賽將有一百萬美元（1,000,000 美元）的獎金池。獎品將依據隊伍在每個季後賽結束時的排名發放。所有獎金皆會平均分配給隊伍中參加賽事的參賽者。

最終排名	每隊獎金金額
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

此外，晉級至 ALGS 冠軍賽之所有隊伍的最多三 (3) 名參賽者會獲得前往現場賽事場地的交通費（包括從參賽者居住地附近的主要商業機場到現場活動場地附近的主要商業機場的往返經濟艙機票（EA 可自行斟酌決定從空中交通改為地面交通）、現場賽事場地附近七 (7) 晚的旅館住宿（每支隊伍兩 (2) 間雙人房），以及往返於旅館和現場賽事場地的地面交通），其 ARV 約為 2,700 美元。實際 ARV 可能因旅行票價波動以及出發地和目的地之間的距離而異。獲勝者不會收到實際價值和 ARV 之間的差額。

E4. 冠軍賽冠軍賽將有兩百萬美元（2,000,000 美元）的獎金池。獎金會根據隊伍在冠軍賽的最終排名分配給各隊伍。所有獎金皆會平均分配給隊伍中參加賽事的參賽者。

最終排名	每隊獎金金額
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

附錄 F：興趣點選秀

F1. 興趣點選秀

在進行職業聯賽分賽 2、職業聯賽地區決賽、分賽 2 季後賽和 ALGS 總冠軍賽之前，ALGS 聯賽營運團隊會先舉辦選秀，讓符合資格的隊伍以一次一隊的方式，依序在適用遊戲地圖中的預定落點間進行選擇（即「興趣點選秀」）。職業聯賽分賽 2 興趣點選秀將採用隨機種子形式的蛇行選秀，其中第 2 輪的選秀順序會是第 1 輪的相反。職業聯賽地區決賽、分賽 2 季後賽和 ALGS 總冠軍賽的興趣點選秀，將採用以表現為基礎的加權選秀，其中每個隊伍在第 1 輪和第 2 輪都有相同數量的選擇。

F2. 比賽形式

各興趣點選秀將採用的比賽形式如下所列：

- 具有資格之隊伍的隊長所指派的代表，需要在每次適用的興趣點選秀開始之前，加入 ALGS 職業聯賽 Discord 伺服器。
- 職業聯賽分賽 2、職業聯賽地區決賽、分賽 2 季後賽小組階段和總冠軍賽小組階段的興趣點選秀中，每個具有資格的隊伍在每一輪內，有不超過九十 (90) 秒的時間能做出選擇。
- 分賽 2 季後賽淘汰階段和決賽、ALGS 總冠軍賽淘汰階段和決賽的興趣點選秀中，每個具有資格的隊伍在每一輪內，有不超過三十 (30) 秒的時間能做出選擇。
- 如果具有資格的隊伍未在其受分配的時間內進行選擇，則 ALGS 聯賽營運團隊會將該隊伍標示為遠離鍵盤 (AFK) 並輪換至下一個種子排位的隊伍進行選擇。
 - 在初始選擇時間被標示為 AFK 的具資格隊伍，必須在準備好選擇時，向 ALGS 聯賽營運團隊進行確認。一旦該 AFK 隊伍與 ALGS 聯賽營運團隊完成確認，便能在當下輪換到在選擇的隊伍完成選擇後，做出自己的選擇。
 - 如果有數個被標示為 AFK 的具資格隊伍，在同一個隊伍的選擇期間內，向 ALGS 聯賽營運團隊確認其準備好進行選擇，則這些隊伍便能在當下輪換到在選擇的隊伍完成選擇後，依照其原本種子排位的順序，來各自做出自己的選擇。
 - 如果有具資格隊伍在所有種子排位的隊伍都完成選擇後，仍被標示為 AFK，則 ALGS 聯賽營運團隊會隨機選擇剩餘的可用落點，作為該 AFK 隊伍的選擇。
- 具有資格的隊伍可以在第一次選擇時，從任一可用地圖中選擇落點，但必須在每次興趣點選秀結束之前，在兩張地圖都做出選擇。
- 具有資格的隊伍選擇落點後，該落點將從可用落點集區中移除，且無法被其他隊伍選擇。
- 遊戲地圖和全部可用的預定落點，將會透過 Discord 分享給所有具有資格的隊伍。

F3. 興趣點選秀時程：

每個興趣點選秀的日期與時間，將在每次活動開始之前透過 Discord 分享給具有資格的隊伍。

F4. 種子排位

在使用興趣點選秀的賽事中，興趣點選秀種子排位會分配給具有資格的隊伍，詳情如下：

F.4.1 職業聯賽常規賽季分賽 2：

種子排位會隨機分配給具有資格的隊伍，並在其常規賽季小組中分配一 (1) 至十 (10) 的排位數字。

F.4.2 職業聯賽常規賽季地區決賽：

具有資格的隊伍，會根據其於比賽第 9 日後在職業聯賽常規賽季分賽 2 的排名，來排定種子排位。

F.4.3 分賽 2 季後賽：

(A) 小組階段

地區種子排位分配：分賽 1 季後賽結束後，隊伍會根據其於各自地區的表現，來決定分賽 2 季後賽小組階段的種子排位。隊伍於分賽 1 季後賽的最終排名會決定其地區的種子排位。舉例來說，分賽 2 季後賽小組階段的第一種子排位，會分配給地區分賽 1 季後賽最終排名第一的隊伍，而第二種子會分配給地區最終排名第二的隊伍，以此類推。

隊伍種子排位：具有分賽 2

季後賽小組階段參與資格的隊伍，其種子排位取決於其地區受分配的種子排位，其依據如下：

- 北美、EMEA、APAC 北區和 APAC 南區的晉級隊伍：相應其地區常規賽季的最終排名。
- 隊伍於分賽 2 南美挑戰者巡迴賽決賽的最終排名。
- 受邀的中國隊伍：由 ALGS 斟酌決定

如果受邀的中國隊伍也有參與分賽 1 季後賽，則其受分配的種子排位對應其分賽 1 季後賽的最終排名。如果受邀的中國隊伍並未參與分賽 1 季後賽，則其種子排位會在其地區受分配的種子排位中隨機抽選。

如果種子排位的地區分配中決定了某一種子要獎勵給某一地區，但該地區的所有隊伍皆已受獎種子排位，則原獎勵地區會更換為受分配種子排位不足之分賽 1 季後賽平均表現最好（依據季後賽積分）的區域。

(B) 勝部賽與淘汰賽第 1 輪

隊伍的種子排位將根據其小組階段的總比賽積分來決定。

(C) 淘汰賽第 2 輪

隊伍的種子排位將根據其總比賽積分決定，該積分為勝部賽或淘汰賽第 1 輪總比賽積分與小組階段總比賽積分相加的總分。勝部賽隊伍的種子排位將會是一 (1) 至十 (10)，淘汰賽第 1 輪隊伍的種子排位會是十一 (11) 至二十 (20)。

(D) 決勝分決賽

隊伍的種子排位將根據其總比賽積分決定，該積分為勝部賽或淘汰賽第 2 輪總比賽積分與小組階段總比賽積分相加的總分。勝部賽隊伍的種子排位將會是一 (2) 至十 (10)，淘汰賽第 1 輪隊伍的種子排位會是十一 (11) 至二十 (20)。

F.4.4 總冠軍賽

(A) 小組階段

隊伍的種子排位將根據其季後賽的總積分決定。

(B) 勝部賽與淘汰賽第 1 輪

隊伍的種子排位將根據其小組階段的總比賽積分來決定。

(C) 淘汰賽第 2 輪

隊伍的種子排位將根據其總比賽積分決定，該積分為勝部賽或淘汰賽第 1 輪總比賽積分與小組階段總比賽積分相加的總分。勝部賽隊伍的種子排位將會是一 (1) 至十 (10)，淘汰賽第 1 輪隊伍的種子排位會是十一 (11) 至二十 (20)。

(D) 決勝分決賽

隊伍的種子排位將根據其總比賽積分決定，該積分為勝部賽或淘汰賽第 2 輪總比賽積分與小組階段總比賽積分相加的總分。勝部賽隊伍的種子排位將會是一 (2) 至十 (10)，淘汰賽第 1 輪隊伍的種子排位會是十一 (11) 至二十 (20)。

附錄 G：正向玩家獎

EA 將向一 (1) 名參賽者頒發 EA 正向玩家獎。EA

正向玩家獎的獲獎者將會獲得獎品組合、精選遊戲商品以及正向玩家獎盃，其總計有 200

美元的約略零售價值。如果因任何原因無法發放所宣稱的獎品，EA

保留以等值或更高價值獎品替代原獎品的權利。獲獎者應自行支付任何適用於獎勵的稅費。獎品不得轉讓，亦不可將獎品替換為現金、其他商品或服務。

從太平洋時間 2024 年 7 月 5 日凌晨 12 點開始到太平洋時間 2024 年 7 月 21 日午夜 11 點 59

分結束（以下稱為「提名期」），參賽者和教練可以在提名網站 [https://www.ea.com/zh-](https://www.ea.com/zh-tw/commitments/positive-play/positive-player-award)

[tw/commitments/positive-play/positive-player-award](https://www.ea.com/zh-tw/commitments/positive-play/positive-player-award)（以下稱為「提名網站」）提名其認為在 ALGS 比賽期間，表現符合以下定義之正向玩家獎原則的具資格 ALGS

參賽者（以下稱為「提名」）。僅接受對於目前正在 ALGS 參賽之選手的提名。

提名期結束時，EA 的資格審核員工（以下稱為「EA

評審」）將評估合格的被提名者，並根據合格的被提名者表現傑出運動家精神的程度，選出三 (3) 到十 (10) 名的決選被提名者。前述之精神包括但不限於在 ALGS

賽事期間始終如一地支持自己的隊伍、作為值得尊敬的對手，以及友善寬宏地對待隊友、對手、粉絲與活動（以下稱為「正向玩家獎原則」）。

欲符合 EA

正向玩家獎合格提名者資格，被提名的參賽者必須先接受提名，並在其所居住國家/地區允許的範圍內，可能的提名者將需要進行背景調查、簽署並繳回一份授權書以允許 EA 進行背景調查，以及提供 EA 所要求的獲獎者必要資訊。如果 EA 自行認定向獲勝者頒發獎金可能會對 EA 產生負面影響，則 EA 保有權利，自行依照背景調查結果來取消任何可能的被提名者和獲獎者的資格。

EA 將在約 2024 年 8 月 10 日時，於提名網站 <https://www.ea.com/zh-tw/commitments/positive-play/positive-player-award/>

公布決選被提名者，屆時社群可以投票在決選被提名者中選出其認為最符合以上詳述之正向玩家獎原則的人選。社群投票將於太平洋時間 2024 年 8 月 10 日凌晨 12 點開始，並於太平洋時間 2024 年 9 月 6 日午夜 11 點 59 分結束（以下稱為「投票期」）。每人和每個 EA 帳號限制投票一 (1) 次。

投票期結束後，EA 評審將重新召集，並根據以下標準評估決選被提名者：25% 始終支持自己的隊伍，25% 是值得尊敬的對手，25% 表現出友善寬宏的行為以及對待他人的態度，25% 在投票期間收集的社群選票。

正向玩家獎的獲獎者將在 ALGS 總冠軍賽直播期間宣佈。

提交提名即代表您明確永久授予 EA

及其代理非排他性的全球完整可轉授權以及不可撤銷之權利，以任何方式或形式引用、轉貼、出版、使用、改編、翻譯、存檔、存儲、覆制、修改、創作衍生作品、聯合、許可、印刷、轉授權、分發、傳輸、廣播和以其他方式傳播以及公開展示和呈現提名或其中的任何部分，而無需任何形式的通知、付款或署名。您同意不主張您在提名中可能擁有的任何人身權或類似權利。EA 有權利但無義務使用任何提名。

由 EA

評審自行決定，選擇決選被提名者和獲獎者，此即為最終決定且具有約束力。若有任何詐欺、技術問題、人為錯誤或其他任何問題危及競賽的適當運作，EA

保留取消、中止或修改提名（或其任何部分）的權利。EA 保留取消其認為不符合正向玩家獎原則或可能對 EA 聲譽產生不利影響的任何人員的資格的權利（由 EA 自行決定）。

