

《Apex 英雄》第二年全球系列賽 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》第二年全球系列賽（以下稱「ALGS」）是由 Electronic Arts Inc.（以下稱「EA」）主辦，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 是一系列使用《Apex 英雄》（以下稱「遊戲」），透過回溯相容在 PC、PlayStation 4 和 Xbox One 以及 PlayStation 5 和 Xbox Series X|S（以下稱「支援的平台」）上進行的電子遊戲競賽。

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，由四十 (40) 支隊伍組成：

- 二十 (20) 支受邀的隊伍；以及
- 二十 (20) 支透過季前資格賽獲得資格的隊伍。

常規賽季階段 1 於階段 1 複賽到達高潮，由四十 (40) 支透過在常規賽季階段 1 的表現獲得資格的隊伍進行角逐。

每個區域職業聯賽之常規賽季的階段 2，由四十 (40) 支隊伍組成：

- 透過階段 1 複賽獲得資格的隊伍；
- 透過常規賽季階段 1 獲得資格的隊伍；以及
- 透過階段 2 職業聯賽資格賽獲得資格的隊伍。

常規賽季階段 2 於階段 2 複賽到達高潮，由四十 (40) 支透過在常規賽季階段 2 的表現獲得資格的隊伍進行角逐。

ALGS 以 ALGS 冠軍賽（以下稱「冠軍賽」）作為結束，組成隊伍包括：

- 透過複賽積分（於第 3.6.2 條詳述）獲得資格的隊伍；以及
- 透過最後機會資格賽 2（以下稱「LCQ2」）獲得資格的隊伍。

此外，還有兩 (2) 個挑戰者巡迴賽隨同常規賽季同時進行：

- 挑戰者巡迴賽階段 1，隊伍可透過此賽事晉級到階段 2 職業聯賽資格賽；以及
- 挑戰者巡迴賽階段 2，隊伍可透過此賽事晉級到最後機會資格賽 1（以下稱「LCQ1」）（可由此賽事晉級到最後資格賽 2）。

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最低年齡規定：
 - 來自俄羅斯聯邦與南韓的選手 - 至少年滿十八 (18) 歲；
 - 來自日本的選手 - 至少年滿十七 (17) 歲；
 - 所有其他的選手 - 至少年滿十六 (16) 歲；
- 未滿其居住地區法定成年年齡的選手，需由其家長或法定監護人陪同參加親自到場的現場賽事；
- 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；
- 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；
- 同意位於 privacy.ea.com/tw 的 EA 隱私與Cookie政策 (以下稱「隱私與Cookie政策」)，與位於 terms.ea.com/tc 的使用者協議 (以下稱「使用者協議」)。
- 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 帳號啟用雙因子驗證；
- 對於在 PlayStation 4、PlayStation 5、Xbox One 或 Xbox Series X|S 上參與競賽的選手，必須擁有有效的 Xbox 玩家代號或 PSN ID，並將其連接到其有效的 EA 帳號；
- 擁有有效的 Battlefy 帳號 (battlefy.com)。
- 擁有有效的 Discord 帳號 (discord.com) 以參加特定錦標賽；以及
- 使用在特定 ALGS 賽事報名期間用於報名 ALGS 的 EA 帳號，在支援的平台上於遊戲之積分聯賽的目前賽季中，達到黃金 IV (4) 級或更高等級；並在特定賽事進行期間保持此最低排名。

2.2. 隊伍組成、資格與要求

2.2.1. 隊伍名單與名單鎖定

參賽者以最多三 (3) 名參賽者組成隊伍 (以下各稱為「隊伍」) 的形式參與競賽，隊伍中的參賽者在錦標賽網站上依**第 2.3 條**所述，列為「先發選手」 (以下各稱為「先發選手」) 以及一 (1) 位選擇使用的額外報名參賽者，其在錦標賽網站上列為「替補選手」 (以下稱「替補選手」)。EA 保留對每個隊伍所提交名單進行核准的權利，並可拒絕任何不符合官方規則的名單。

參賽者必須以隊伍形式報名每項賽事。參賽者僅可是一 (1) 支報名隊伍的成員。

參賽者可在隊伍參加任何進行之 ALGS 賽事或前一周的錦標賽（如有的話）結束後，隨時變更隊伍名單，直到賽事的名單鎖定日期（以下稱「名單鎖定日期」）為止。名單鎖定日期如下所述：

- 每個常規賽季的每週系列賽：該週賽事前一個星期三參賽者報名區域之時區時間（以下稱「當地時間」）的中午 12:00，詳見附錄 D1 所述；
- 階段 2 職業聯賽資格賽：該週賽事前一個星期三的太平洋時間（以下稱「PT」）中午 12:00。
- 季前資格賽，挑戰者巡迴錦標賽：該週賽事前一個星期三的太平洋時間中午 12:00。
- 複賽：相應之常規賽季的**第 5 週**名單鎖定日期。
- LCQ：2022 年 5 月 11 日星期三，太平洋時間中午 12:00。
- 冠軍賽：2022 年 5 月 25 日星期三，當地時間下午 5:00。

此外，對於隊伍名單的任何變更需遵守下列要求：

- 從季前資格賽晉級到常規賽季階段 1 的隊伍，在常規賽季階段 1 的第 1 週賽事中，其隊伍鎖定名單中必須保留隊伍最近完成之季前資格賽賽事隊伍鎖定名單中三 (3) 名先發選手中的兩 (2) 名選手。
- 晉級到階段 2 職業聯賽資格賽的隊伍，在階段 2 職業聯賽資格賽中，其隊伍鎖定名單中必須保留隊伍最近完成之挑戰者巡迴賽階段 1 或常規賽季階段 1 賽事隊伍鎖定名單中三 (3) 名先發選手中的兩 (2) 名選手。
- 對於每個職業聯賽常規賽季階段：
 - 在該階段的剩餘賽事，隊伍必須在其隊伍鎖定名單中保留其第一週隊伍鎖定名單中三 (3) 名先發選手中的兩 (2) 名選手。
 - 晉級複賽的隊伍，必須在其複賽的隊伍鎖定名單中，保留其第 5 週鎖定名單中的所有先發選手。
 - 參與常規賽季階段 1 的隊伍，在其整個常規賽季階段 2 的隊伍鎖定名單中，必須保留隊伍最近完成之常規賽季階段 1 賽事隊伍鎖定名單中三 (3) 名先發選手中的兩 (2) 名選手。
- 參與 LCQ1 的隊伍，必須在其 LCQ1 隊伍鎖定名單中，保留其最近完成之 ALGS 賽事三 (3) 名先發選手中的兩 (2) 名選手。
- 透過下列方式晉級到 LCQ2 的隊伍，必須在其 LCQ2 隊伍鎖定名單中，保留所指明的先發選手數量：
 - 從 LCQ1 晉級：隊伍 LCQ1 鎖定名單中的所有先發選手。
 - 從常規賽季階段 2 晉級：隊伍最近完成之常規賽季賽事之三 (3) 名先發選手中的兩 (2) 名選手。
 - 從階段 2 複賽晉級：隊伍階段 2 複賽的鎖定名單三 (3) 名先發選手中的兩 (2) 名選手。
- 透過複賽積分晉級到冠軍賽的隊伍，必須在其冠軍賽鎖定名單中，保留其最近完成之 ALGS 賽事三 (3) 名先發選手中的兩 (2) 名選手。
- 透過 LCQ2 晉級到冠軍賽的隊伍，其 LCQ2 和冠軍賽的鎖定名單，不可有任何變更。
- 隊伍名單的任何變更，需經隊伍的兩 (2) 名先發選手確認。

2.2.2. 隊長

在報名程序期間於錦標賽網站建立隊伍（如第 2.3 條所述）的參賽者，視為隊伍的隊長。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。

隊長職務指派，得由任何該隊伍中的兩 (2) 名先發選手，分別使用其與 EA 帳號 ID 關聯之電子郵件地址，將隊長變更請求及新隊長提名人選以電子郵件傳送到 ALGS 聯盟營運部門 (algs@ea.com)，以進行變更。新任隊長必須是該隊伍現有的參賽者。變更需經 AGLS 管理部門確認。

2.2.3. 隊伍資格

若隊伍中有選手在賽事名單鎖定日期之前或之後被發現資格不符，則該資格不符選手自動由替補選手（如有指定）取代。

若隊伍中有選手在賽事開始時間後被發現資格不符，則該資格不符選擇將從比賽中除名，且不得參加該賽事中的所有對戰。

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) 名先發選手是隊伍報名之區域中，符合資格國家/地區的居民。

2.2.4. 在 ALGS 中代表組織

在遵守下列限制的情況下，隊伍可在 ALGS 代表組織：

- 多支隊伍不可代表相同組織；且
- 參賽者與隊伍在任何 ALGS 賽事中，不可代表直接或間接營運控制另一個組織的組織。隊伍必須向 EA 報告任何可能發生的併發組織衝突。

在每一階段的常規賽季第 1 週名單鎖定日期前，參與常規賽季的每支隊伍必須透過寄送電子郵件到 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。

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。

2.3. 報名程序與截止時間

2.3.1. 程序

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 2.3.2 條所述的報名日期前，在 battlefy.com/algs（以下稱「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。

2.3.2. 報名截止日期

季前資格賽、挑戰者巡迴錦標賽、階段 2 職業聯賽、最後機會資格賽：賽事前一個星期三，太平洋時間中午 12:00。

職業聯賽常規賽季階段 1：2021 年 10 月 13 日，太平洋時間中午 12:00

階段 1 複賽：2021 年 12 月 8 日星期三，太平洋時間中午 12:00

階段 2 複賽：2022 年 3 月 30 日星期三，太平洋時間中午 12:00

冠軍賽：2022 年 5 月 25 日星期三，當地時間中午 12:00

獲邀隊伍需依照其邀請上所註明的截止日期完成報名。未能依照第 2.3.1 條所述，在註明的日期前完成報名，會導致邀請遭取消。

2.4. 接受官方規則；ALGS 及官方規則的變更條款

參賽者必須於報名網站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，無論與本節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，包括但不限於影響 ALGS 運作或違反官方規則之行為，而取消任何參賽者或隊伍資格的權利。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/地區的永久居民。

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、Battlefy Technologies, Inc 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

作為報名程序的一部分，會要求參賽者提供資訊，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，如適用時），以及選擇性資訊，例如 Twitter 和 Twitch 使用者名稱和選擇的代表國家/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/algs 或 playapex.com/algs 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 8.1 條**。

3. 比賽結構

3.1. 區域競賽

階段 1 複賽、階段 2 複賽以及冠軍賽範圍包括所有區域。所有其他 ALGS 賽事則分區域（以下稱「區域」）舉行。

所有區域 ALGS 賽事劃分為下列區域：

歐洲、中東與非洲（以下稱「EMEA」）；

北美；

南美；

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. 隊伍最大數量；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 南區季前資格賽最多有 640 支隊伍。

APAC 北區和南美季前資格賽最多各有 320 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，隊伍會依照隊伍的三 (3) 名先發選手的累積季前資格賽積分（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，都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**所詳細的季前資格賽積分。

3.2.3. 晉級到職業聯賽常規賽季階段 1

隊伍在最近完成的季前資格賽中三 (3) 名先發選手在所有季前資格賽中獲得的總季前賽資格賽積分（以下稱「總 PQ 積分」），決定其進入職業聯賽常規賽季階段 1 的資格：

- 每個季前資格賽的獲勝者；以及
- 總 PQ 積分的前十六 (16) 支隊伍。

已獲得職業聯賽常規賽季階段 1 資格的隊伍，沒有資格參加隨後的季前資格賽。

3.3. 職業聯賽常規賽季

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。

在階段 1，隊伍如下所述依照優先順序由高至低逐次進行種子排位：

- 獲邀隊伍根據隊伍第 1 週鎖定名單中的三 (3) 名先發選手在《Apex 英雄》全球系列賽 2020-2021 賽季累計獲得的 ALGS 積分，進行種子排位；
- 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。

在階段 2，隊伍如下所述依照優先順序由高至低逐次進行種子排位：

- 根據在階段 1 的結束名次依序排位；
- 根據在職業聯賽常規賽季階段 1 獲得的名次積分（如**第 3.3.2 條**所述），依序進行排位；以及
- 根據在階段 2 職業聯賽資格賽的結束名次依序排位。

3.3.2. 比賽形式

常規賽季的每個階段，由四十 (40) 支隊伍的雙循環賽組成，每個區域有四 (4) 組各十 (10) 支隊伍。在五 (5) 週的賽季過程中，每個小組將在六 (6) 個對戰系列中與所在區域的其他小組進行兩次比賽。

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」）。隊伍在常規賽季各階段所有對戰系列獲得的總名次積分，決定該隊伍在該常規賽季階段的結束名次。

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：北美、EMEA 和 APAC 北區總積分最高的十 (10) 支隊伍，以及 APAC 南區和南美區域總積分最高的五 (5) 支隊伍，獲得參賽資格。這些隊伍也獲得職業聯賽常規賽季階段 2 的參賽資格。
- 職業聯賽常規賽季階段 2：北美、EMEA 和 APAC 北區總積分最高的二十二 (22) 支隊伍，以及 APAC 南區和南美區域總積分最高的二十七 (27) 支隊伍，獲得參賽資格。
- 職業聯賽階段 2 資格賽：其餘的隊伍（最多八 (8) 隊）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：
 - 北美、EMEA 和 APAC 北區總積分最高的八 (8)* 支隊伍，獲得參賽資格。
 - APAC 南區和南美區域總積分最高的四 (4)* 支隊伍，獲得參賽資格。

* 相同區域的隊伍階段 1 複賽每獲得 295 點複賽積分（以下稱「額外隊伍門檻」），該區域就有一 (1) 支額外隊伍可獲得參賽資格。額外的隊伍會是該區域總積分第二高的隊伍。在七 (7) 支隊伍透過其區域達到額外隊伍門檻獲得資格後，如果沒有區域達到額外隊伍門檻，則由區域其總複賽積分最接近額外隊伍門檻的一 (1) 支隊伍，獲得參賽資格。
- 最後機會資格賽 2：
 - 北美、EMEA 和 APAC 北區後續總積分最高的二十四 (24)** 支隊伍，獲得參賽資格。
 - APAC 南區和南美區域後續總積分最高的二十八 (28)** 支隊伍，獲得參賽資格。

**每有一支額外隊伍透過區域達到額外隊伍門檻而獲得階段 2 複賽資格，則相同區域的最後資格賽 2 參賽資格隊伍會減少一 (1) 支隊伍。
- 最後機會資格賽 1：其餘的隊伍（最多八 (8) 隊）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。

3.3.4. 職業聯賽常規賽季隊伍和參賽者額外要求

參加職業聯賽常規賽季的參賽者和隊伍，必須遵守以下規定：

- 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。
- 所有先發選手都必須依照 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) 名先發選手，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。
- 所有參加現場賽事的參賽者，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。
- 每支隊伍都必須向 EA 確定至少一 (1) 名來自該隊伍的先發選手，這些選手將在每個對戰日後接受賽後直播採訪。隊伍必須在每個職業聯賽常規賽季對戰日開始前至少一 (1) 小時，透過其在 ALGS 職業聯賽 Discord 伺服器中的隊伍文字頻道，指明哪名先發選手將承擔此責任。
 - 在每個職業聯賽對戰日的最後一場對戰結束後，這些參賽者中的每一位都必須接受 ALGS 直播工作人員至少三十 (30) 分鐘的採訪。
- 對於每場現場賽事，獲勝隊伍的所有參賽者都必須在賽事結束後參加最長一 (1) 小時的媒體會議。

- 在每場常規賽季對戰的整場比賽中，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對戰期間隊伍的語音通訊（以下稱「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。
- 每支隊伍至少有一 (1) 名先發選手，必須在每個階段的常規賽季前參加一 (1) 次強制的虛擬選手會議。EA 會至少提前七 (7) 天通知會議日期與時間。

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. 隊伍最大數量；種子排位與分組

北美和 EMEA 挑戰者巡迴賽錦標賽最多各有 1,280 支隊伍。APAC 南區挑戰者巡迴賽錦標賽最多有 640 支隊伍。APAC 北區和南美區域挑戰者巡迴賽錦標賽最多各有 320 支隊伍。

在挑戰者巡迴賽階段 1 的第一個錦標賽中，隊伍將根據賽事之隊伍鎖定名單中之先發選手獲得的隊伍季前資格賽總積分，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) 名先發選手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），進行種子排位。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之三 (3) 名先發選手獲得的所有挑戰者巡迴賽階段 1 錦標賽總積分，進行種子排位。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之三 (3) 名先發選手獲得的所有挑戰者巡迴賽階段 2 錦標賽總積分，進行種子排位。

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結束排名，獲得如附錄 C5.3 所詳細的挑戰者巡迴賽積分。

3.4.3. 晉級到未來賽事

每個區域由隊伍最近完成之挑戰者巡迴賽錦標賽隊伍鎖定名單中之三 (3) 名先發選手，在所有挑戰者巡迴賽階段 1 錦標賽中獲得最高挑戰者巡迴賽總積分（以下稱「總 CC1 積分」）的二十二 (22) 支隊伍，獲得階段 2 職業聯賽資格賽參賽資格。

每個區域由隊伍最近完成之挑戰者巡迴賽錦標賽隊伍鎖定名單中之三 (3) 名先發選手，在所有挑戰者巡迴賽階段 2 錦標賽中獲得最高挑戰者巡迴賽總積分（以下稱「總 CC2 積分」）的二十二 (22) 支隊伍，獲得 LCQ1 參賽資格。

3.5. 階段 2 職業聯賽資格賽

此錦標賽使用雙敗淘汰制，包含勝者組與敗者組，最終進入決賽。隊伍每輪參加六 (6) 個對戰系列，每場對戰可獲得積分，如附錄 C5.1 所述。

挑戰者巡迴賽階段 1 CC1 總積分最高的十二 (12) 支隊伍，和職業聯賽常規賽季階段 1 總名次積分最低的八 (8) 支隊伍，從勝者組開始賽事。由挑戰者巡迴賽階段 1 晉級的其餘隊伍，從敗者組開始賽事。

3.5.1. 勝者組

具有該輪次最高輪次分數（如附錄 C5.1 所述）的十 (10) 支隊伍，晉級到決賽，其優先晉級積分如附錄 C5.2 所詳述。

其餘隊伍落入敗者組。

3.5.2. 敗者組

本輪獲得最高輪次分數的十 (10) 支隊伍，晉級到決賽。剩下的隊伍從此賽事中淘汰。

3.5.3. 決賽

本輪獲得最高輪次分數的八 (8) 支隊伍，獲得職業聯賽常規賽季階段 2 參賽資格。

3.6. 階段 1 與階段 2 複賽（以下稱「複賽」）

3.6.1. 種子排位與分組

對於每個複賽，隊伍將根據其所在區域相應常規賽季的結束排名，進行種子排位。種子排位平時，將依照附錄 C6.2 所述的平分決勝方式決定排位。種子排位後，隊伍將根據下表分為四 (4) 組，每組十 (10) 支隊伍：

階段 1 複賽分組

	分組 1		分組 2		分組 3		分組 4	
	地區	排名	地區	排名	地區	排名	地區	排名
隊伍 1	歐洲、中東與非洲地區	1	NA	1	APAC 北區	1	APAC 南區	1
隊伍 2	NA	第 2 名	APAC 北區	第 2 名	歐洲、中東與非洲地區	第 2 名	SA	1
隊伍 3	APAC 南區	第 2 名	SA	第 2 名	NA	第 3 名	歐洲、中東與非洲地區	第 3 名
隊伍 4	APAC 北區	第 4 名	APAC 南區	第 3 名	SA	第 3 名	APAC 北區	第 3 名
隊伍 5	SA	第 4 名	歐洲、中東與非洲地區	第 4 名	APAC 南區	第 4 名	NA	第 4 名
隊伍 6	SA	第 5 名	歐洲、中東與非洲地區	第 5 名	APAC 南區	第 5 名	NA	第 5 名

隊伍 7	APAC 北區	第 5 名	APAC 北區	第 6 名	NA	第 6 名	歐洲、中東與非洲地區	第 6 名
隊伍 8	NA	第 7 名	NA	第 8 名	歐洲、中東與非洲地區	第 7 名	APAC 北區	第 7 名
隊伍 9	歐洲、中東與非洲地區	第 9 名	NA	第 9 名	APAC 北區	第 8 名	歐洲、中東與非洲地區	第 8 名
隊伍 10	歐洲、中東與非洲地區	第 10 名	APAC 北區	第 9 名	APAC 北區	第 10 名	NA	第 10 名

在階段 1 複賽結束後的兩 (2) 週內，關於階段 2 複賽分組的資訊會在 playapex.com/algs 發布。

3.6.2. 比賽形式

每個複賽都有四十 (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。勝者組第 1 輪、敗者組第 1 輪、勝者組第 2 輪和敗者組第 2 輪各有六 (6) 個對戰系列。

隊伍會獲得複賽積分，如**附錄 C5.5** 所述。

3.6.3. 晉級

階段 1 複賽的所有隊伍，獲得職業聯賽常規賽季階段 2 的參賽資格。

在階段 1 和階段 2 複賽中獲得最高複賽總積分的三十 (30) 支隊伍，晉級到冠軍賽。

未獲得冠軍賽參賽資格，但參加階段 2 複賽的任何隊伍，獲得 LCQ2 參賽資格。

3.7. 最後機會資格賽

3.7.1. 最後機會資格賽 1

此錦標賽使用雙敗淘汰制，包含勝者組與敗者組，最終進入決賽。隊伍每輪參加六 (6) 個對戰系列，每場對戰可獲得積分，如**附錄 C5.1** 所述。

挑戰者巡迴賽階段 2 CC2 總積分最高的十二 (12) 支隊伍，和常規賽季階段 2 總名次積分最低的八 (8) 支隊伍，從勝者組開始賽事。由挑戰者巡迴賽階段 2 晉級的其餘隊伍，從敗者組開始賽事。

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或淘汰：

- 勝者組第 1 輪：具有最高輪次分數的十 (10) 支隊伍，晉級到決賽，其優先晉級積分如**附錄 C5.2** 所詳述。其餘隊伍落入敗者組第 1 輪。
- 敗者組第 1 輪：具有最高輪次分數的十 (10) 支隊伍，晉級到敗者組第 2 輪。剩下的隊伍從此賽事中淘汰。

- 敗者組第 2 輪：具有最高輪次分數的十 (10) 支隊伍，晉級到決賽。剩下的隊伍從此賽事中淘汰。
- 決賽：具有最高輪次分數的隊伍，晉級到 LCQ2。晉級隊伍的數量會是 LCQ2 中四十 (40) 個席位的剩餘數量，其中包括已透過階段 2 複賽晉級的隊伍，以及常規賽季階段 2 的八 (8) 支隊伍。確切數量將在階段 2 複賽結束後在 playapex.com/compete 發布。晉級隊伍數量視區域而有不同。

3.7.2. 最後機會資格賽 2

3.7.2.1. 種子排位

隊伍依照其優先順序由高至低的各賽事結束名次進行種子排位：

- 階段 2 複賽
- 職業聯賽常規賽季階段 2
- LCQ1

3.7.2.2. 比賽形式

四十 (40) 支隊伍，分成兩 (2) 組，每組二十 (20) 隊伍，使用雙敗淘汰賽制進行賽事，如**附錄 C3** 所述。所有隊伍都從勝者組第 1 輪開始賽事。每輪有六 (6) 個對戰系列。

在每個區域的決賽中獲得最高輪次分數的兩 (2) 支隊伍，晉級到冠軍賽。

3.8. 冠軍賽

3.8.1. 種子排位

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
 - 複賽總積分平分的隊伍，根據隊伍冠軍賽隊伍鎖定名單之三 (3) 名先發選手在階段 2 複賽獲得的複賽總積分，進行排名。其他任何平分情況隨機排名。
- 隊伍的 LCQ2 結束名次
 - LCQ2 結束名次並列的隊伍，依照 LCQ2 決賽的輪次分數排名。
 - LCQ2 決賽輪次分數平分的隊伍，根據隊伍在 LCQ2 決賽單場對戰中的最高對戰分數，進行排名。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。勝者組第 1 輪、敗者組第 1 輪、勝者組第 2 輪和敗者組第 2 輪各有八 (8) 個對戰系列。

3.9. 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. 對戰規則

對戰規則請參閱：<https://battlefy.com/apex-legends-global-series-year-2/match-rules>

5. 參加現場賽事

5.1. 旅行前往參加現場賽事

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。

5.2. 資格聲明和傳記資訊請求

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。

5.3. 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。

6. 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；
- 比賽時與其他隊伍/選手勾結；
- 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，不代表對這些條款的棄權。

7. 獎金

賽事頒發的獎金金額於附錄 E 中詳述。

7.1. 獎金條款與條件

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。

8. 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。

8.1. 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、居住國家）。如果組織實體從參賽者收集個人資訊，則參賽者同意該組織實體將此類資訊傳輸給 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；
- 公布選手和隊伍的人口統計資料，以及遊戲統計資料，以作為賽事直播評論的一部分；
- 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
- 可能引用選手資訊的促銷和行銷資料（例如直播監聽）。

個人資訊會在美國、其他 EA 附屬公司或第三方代理人的營運所在國家/地區處理。參加 ALGS 即表示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。

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

請注意，我們可能會請求對我們邀請參加現場賽事的參賽者進行背景調查。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（如適用時），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。

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。

8.2. 發布和公布選手資訊

獲獎者名單：在 ALGS 賽事結束兩 (2) 週後，EA 將於確認所有獲獎者後於 playapex.com/algs 線上發布獲獎者名單。此名單會在 ALGS 結束後持續公開，為期三 (3) 個月。

8.2.1. 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。

8.2.2. 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）

- 社交媒體資訊：Twitter 代號、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
- 其他僅供錦標賽管理用途的資訊：上衣尺寸、飲食限制、手機號碼
- 參賽者提供的任何其他傳記資訊（例如喜歡的英雄、在錦標賽網站報名程序期間提供的簡短傳記）

8.2.3. 參賽者承認並同意 EA 可向 Battlefy 提供參賽者的 EA 帳號資訊（姓名、線上 ID、年齡、國家/地區、遊戲統計資料與分數以及電子郵件地址），且 Battlefy 可將帳號資訊用於管理 ALGS 和相關賽事，包括但不限於 Battlefy 可透過電子郵件及/或其他方式聯繫參賽者。

8.3. 管轄法律；責任豁免

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

8.3.2. 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。

8.3.3. 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。

8.3.4. 澳洲、德國和波蘭居民：

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。

8.3.5. 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。

8.3.6. 澳大利亞居民

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，或任何

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。

9. 商業權利

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

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

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

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

10. 責任限制

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

附錄 A：行事守則

除非另有說明，此行為守則適用於所有級別 ALGS 的所有競賽者。EA 保留依其自行裁量，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。

A1. 參賽者行為

參賽者是世界上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。參賽者必須以合理的方式行事，對觀眾、新聞界人員、邀請賽管理員以及其他競賽者保持適當與尊重的風度。

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。

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；
- 使用任何會傷害、干擾或損毀 ALGS 或他人電腦或資產的軟體或程式；

- 使用任何為讓參賽者獲得不公平優勢而設計的外部軟體；
- 干擾或阻止其他選手參與 ALGS。
- 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；
- 辱罵行為，包括騷擾和言語威脅；
- 發表、發布、上傳散發 EA (在合理客觀判斷下) 確定的任何不當、辱罵、仇恨、騷擾、褻瀆、誹謗、威脅、仇恨、淫穢、露骨色情、侵權、隱私侵犯、粗俗、攻擊性、不雅或非法的內容，或是組織/參與任何此類活動、團體或公會；
- 在 ALGS 中使用漏洞、作弊、隱藏功能、設計錯誤或問題；
- 出售、購買、交易或以其他方式轉讓或提供轉讓 EA 帳號、任何個人存取 EA 服務，或與 EA 帳號相關的任何 EA 內容，包括 EA 虛擬貨幣和其他權利，無論是在 EA 服務內或在第三方網站上，或與任何遊戲外交易有關，除非獲得 EA 的明確授權；
- 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；
- 因參與 ALGS 而接受或給予禮物、賄賂、獎勵或報酬（主辦方根據參賽者表現而提供的報酬除外）；
- 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；
- 進行任何會影響專業、公平與互相尊重之 ALGS 競賽環境的其他活動；以及
- 宣傳、鼓勵或參與任何上述禁止的活動。

A2. 現場賽事行為

參賽者必須向其他參賽者、裁判、官員、賽事工作人員和錦標賽行政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。絕不容忍對裁判和其他參賽者進行威脅或有不當行為。ALGS 官員或 EA 將自行酌情認定事件是否發生與懲罰。參賽者始終必須遵循 ALGS 官員或 EA 的指示。

禁止行為的範例包括但不限於：

- 使用粗俗或具攻擊性的語言；
- 辱罵行為，包括騷擾和言語威脅；
- 對於任何競賽者、觀眾、官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；
- 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；
- 不遵守錦標賽主辦方、裁判和保全人員的指示；
- 使用個人帳號登入提供的遊戲裝置或是遊玩錦標賽中提供之遊戲以外的其他遊戲；以及
- 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。

A3. 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，以預先確定對戰結果、試圖輸掉對戰、影響 ALGS 公平性，或限制對戰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。

禁止行為的範例包括但不限於：

- 在 ALGS 期間因任何原因在任何時間故意輸掉對戰；
- 在 ALGS 期間代表其他參賽者出賽，包含使用第二個帳號；
- 任何型式的假賽；
- 「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；
- 兩隊或更多隊伍協議瓜分獎金；以及
- 讓對手獲得高於或低於正常情況的積分，以影響排名。

A4. 現場賽事藥物與酒精政策

參賽者在任何現場賽事現場不得使用酒精或藥物，參賽者在參與比賽時不得受藥物或酒精影響。

除指定區域外，現場活動禁止抽煙，包含電子香菸和電子煙。某些活動場合可能完全禁止抽煙。

A5. 現場賽事穿著要求

參賽者必須穿著適合環境的服裝（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。

A6. 罰則

若有違反此官方規則任何部分的行為，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 做出之與 ALGS 有關的所有決定和裁決，均為終局裁定並具有約束力。EA 保留在任何級別、任何時間、因任何理由對 ALGS 任何參賽者進行懲罰的權利。處罰可能包括以下各項，但並無特定順序：

- 警告
- 最後警告
- 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
- 中止參加 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

- 暫時中止或永久禁止參與 ALGS
- 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，而且排除特定特定類別企業與產業。如果促銷贊助商屬於以下類別之一，則參賽者不得與 EA、其合作夥伴或 ALGS 一起展示或促銷贊助。

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

- 賭博或賭博網站；
- 酒精、菸草及/或處方藥物；
- Apex 硬幣促銷或販賣網站或公司；
- 槍械或任何類型的武器；
- 色情或成人物品；
- 高脂肪、高鹽或高糖食物和飲料；
- 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 官方行銷伙伴的直接競爭對手；以及
- 未獲授權的遊戲金鑰銷售網站或公司。

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 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。使用者名稱不得侵犯第三方智慧財產權、觸犯法律、EA 的使用者協議或第三方的隱私權或公開權。

附錄 B：符合資格的國家和地區

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。

APAC 北區	APAC 南區	歐洲、中東與非洲地區	北美洲	南美洲
日本	澳大利亞	奧地利	加拿大	阿根廷
蒙古	孟加拉	白俄羅斯	哥斯大黎加	玻利維亞
南韓	香港特別行政區	比利時	多明尼加共和國	巴西
	印度	波士尼亞與赫塞哥維納	薩爾瓦多	智利
	印尼	保加利亞	宏都拉斯	哥倫比亞
	澳門	克羅埃西亞	墨西哥	厄瓜多爾
	馬來西亞	塞普勒斯	巴拿馬	巴拉圭
	紐西蘭	捷克	波多黎各	秘魯
	菲律賓	丹麥	千里達及托巴哥	烏拉圭
	新加坡	埃及	美國	委內瑞拉
	台灣	愛沙尼亞		
	泰國	芬蘭		
	越南	法國		
		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		
		馬爾它		
		荷蘭		
		挪威		
		波蘭		
		葡萄牙		
		卡達		
		羅馬尼亞		
		俄羅斯聯邦		
		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		

附錄 C：錦標賽賽制與分數

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後隊伍數量而定，但會有最高輪次限制。北美和 EMEA 錦標賽最多七 (7) 輪，包括決賽輪。APAC 南區錦標賽最多六 (6) 輪，APAC 北區和南美錦標賽最多五 (5) 輪，包括決賽輪。

半決賽之前的每輪會有四 (4) 場對戰，每個半決賽和決賽各有六 (6) 場對戰。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) 場對戰系列（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：

- 小組賽階段對戰總分最高的十 (10) 支隊伍，開始勝者組第 2 輪賽事；
- 小組賽階段對戰總分接下來最高的二十 (20) 支隊伍，開始勝者組第 1 輪賽事；以及
- 小組賽階段對戰總分最低的十 (10) 支隊伍，開始敗者組第 1 輪賽事。

C3. 雙敗淘汰賽

此雙敗淘汰賽包括兩 (2) 輪勝者組和敗者組以及決賽輪。

勝者組第 1 輪、敗者組第 1 輪、勝者組第 2 輪和敗者組第 2 輪各有一系列對戰，各隊在每場對戰中累積積分，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：

- 勝者組第 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。其餘隊伍落入敗者組第 1 輪。
- 敗者組第 1 輪：具有最高輪次分數的十 (10) 支隊伍，晉級到敗者組第 2 輪。剩下的隊伍從此賽事中淘汰。
- 勝者組第 2 輪：具有最高輪次分數的十 (10) 支隊伍，晉級到決賽。其餘隊伍落入敗者組第 2 輪。

- 敗者組第 2 輪：具有最高輪次分數的十 (10) 支隊伍，晉級到決賽。剩下的隊伍從此賽事中淘汰。

在 LCQ2 決賽輪時，隊伍會進行六 (6) 場對戰系列，隊伍在每場對戰累積積分，如附錄 C5.1 所述。決賽輪獲得最高輪次分數的隊伍，將被宣布為該區域 LCQ2 的獲勝者。所有其他隊伍將依照其決賽輪的輪次分數排名。

在複賽和冠軍賽的決賽輪，二十 (20) 支隊伍將使用附錄 C4 所述的對戰積分機制進行競賽。勝者組第 2 輪的前十 (10) 支隊伍，晉級到決賽，其優先晉級積分如附錄 C5.2 所詳述。

C4. 對戰積分

複賽和冠軍賽的決賽輪使用「對戰積分」機制來決定這些賽事的獲勝者。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。

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」)。

每次對戰透過下列方式獲得積分：

(A) 名次：

第 1 名：12 分

第 2 名：9 分

第 3 名：7 分

第 4 名：5 分

第 5 名：4 分

第 6 - 7 名：3 分

第 8 名 - 第 10 名：2 分

第 11 - 15 名：1 點

第 16 名 - 第 20 名：0 分

(B) 擊殺：

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」)。

C5.2. 排位起始積分

特定錦標賽會使十 (10) 支隊伍從勝者組晉級到決賽輪，其優先晉級積分如下：

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加挑戰者巡迴賽的參賽者，會獲得參加常規賽季賽事時錯過的最大挑戰者巡迴賽挑戰者巡迴賽積分。

結束名次	決賽	半決賽	四分之一決賽
第 1 名	500	晉級或 290	晉級或 180
第 2 名	480	晉級或 290	晉級或 180
第 3 名	470	晉級或 290	晉級或 180
第 4 名	460	晉級或 290	晉級或 180
第 5 名	450	晉級或 290	晉級或 180
第 6 名	440	晉級或 290	晉級或 180
第 7 名	430	晉級或 290	晉級或 180
第 8 名	420	晉級或 290	晉級或 180
第 9 名	410	晉級或 290	晉級或 180
第 10 名	400	晉級或 290	晉級或 180
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結束時，每個系列的隊伍會根據輪次分數排名，依照其常規賽季排名獲得積分，如下所述：

第 1 名：12 分

第 2 名：9 分

第 3 名：7 分

第 4 名：5 分

第 5 名：4 分

第 6 - 7 名：3 分

第 8 名 - 第 10 名：2 分

第 11 - 15 名：1 點

第 16 名 - 第 20 名：0 分

C5.5. 複賽積分

隊伍根據複賽決賽輪的結束名次，獲得以下積分（以下稱為「複賽積分」）：

名次	階段 1 複賽	階段 2 複賽
1	250	500
第 2 名	210	420
第 3 名	190	380
第 4 名	170	340
第 5 名	150	300
第 6 名	130	260
第 7 名	120	240
第 8 名	110	220
第 9 名	100	200
第 10 名	90	180
11	80	160
12	75	150
13	70	140
14	65	130
15	60	120
16	55	110

17	50	100
18	45	90
19	40	80
20	35	70
21	30	60
22	28	56
23	26	52
24	24	48
25	22	44
26	20	40
27	18	36
28	16	32
29	14	28
30	12	24
31	第 10 名	20
32	第 9 名	18
33	第 8 名	16
34	第 7 名	14
35	第 6 名	12
36	第 5 名	第 10 名
37	第 4 名	第 8 名
38	第 3 名	第 6 名
39	第 2 名	第 4 名
40	1	第 2 名

C6. 平分決勝

C6.1. 季前資格賽、挑戰者巡迴賽、階段 2 職業聯賽以及最後機會資格賽錦標賽的平分決勝如果兩 (2) 隊或更多隊伍在輪次分數上平分，則會按以下先後順序決定平分時的勝負關係：

(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。最高單場對戰分數可能出現在每個平分隊伍輪次的相同或不同對戰之中。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) 系列總獲勝數

在所有常規賽季對戰系列中獲得第一名結束名次最多次的隊伍，為平分決勝的勝者。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) 對戰總獲勝數

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。如果在查看對戰總獲勝數後仍然有兩 (2) 隊或以上的隊伍並列，則將使用「最高單一系列分數」決定平分勝負。

(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。

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/agls 發布。

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、中東與非洲地區	北美洲	APAC 南區	APAC 北區	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			

半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)。半決賽與決賽前的每一輪有六 (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、中東與非洲地區	北美洲	APAC 南區	APAC 北區	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、最後機會資格賽 1

	開始時間
第 1 天 - 勝者組	中午 12:00
第 1 天 - 敗者組	下午 4:00
第 2 天 - 決賽	下午 2:00

D5. 最後機會資格賽 2

	歐洲、中東與 非洲地區	北美洲	APAC 南區	APAC 北區	南美洲
第 1 天	勝者組第 1 輪 勝者組第 2 輪 敗者組第 1 輪 中午 12:00	勝者組第 1 輪 勝者組第 2 輪 敗者組第 1 輪 中午 12:00	勝者組第 1 輪 勝者組第 2 輪 敗者組第 1 輪 中午 12:00	勝者組第 1 輪 勝者組第 2 輪 敗者組第 1 輪 中午 12:00	勝者組第 1 輪 勝者組第 2 輪 敗者組第 1 輪 中午 12:00
第 2 天	敗者組第 2 輪 決賽 中午 12:00	敗者組第 2 輪 決賽 中午 12:00	敗者組第 2 輪 決賽 中午 12:00	敗者組第 2 輪 決賽 中午 12:00	敗者組第 2 輪 決賽 中午 12:00

D6. 複賽

第 1 天	小組賽階段
第 2 天	分組階段
第 3 天	決賽

D7. 冠軍賽

第 1 天	小組賽階段
第 2 天	分組階段
第 3 天	分組階段

第 4 天

決賽

附錄 E： 獎金

所有金額均為美元金額。

獎金 職業聯賽常規賽季

獎金會根據每個常規賽季階段結束時的結束名次頒發給各個隊伍。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」。對於隊伍在常規賽季中出賽的每場對戰，所有參加對戰的參賽者平分該對戰獎金金額。

階段排名	北美洲	歐洲、中東與 非洲地區	APAC 北區	APAC 南區	南美洲
1	\$30,000	\$30,000	\$30,000	\$15,000	\$15,000
第 2 名	\$15,000	\$15,000	\$15,000	\$7,500	\$7,500
第 3 名	\$12,500	\$12,500	\$12,500	\$6,250	\$6,250
第 4 名	\$10,500	\$10,500	\$10,500	\$5,250	\$5,250
第 5 名	\$7,500	\$7,500	\$7,500	\$3,750	\$3,750
第 6 名	\$6,000	\$6,000	\$6,000	\$3,000	\$3,000
第 7 名	\$6,000	\$6,000	\$6,000	\$3,000	\$3,000
第 8 名	\$4,500	\$4,500	\$4,500	\$2,250	\$2,250
第 9 名	\$4,500	\$4,500	\$4,500	\$2,250	\$2,250
第 10 名	\$4,500	\$4,500	\$4,500	\$2,250	\$2,250
11	\$3,000	\$3,000	\$3,000	\$1,500	\$1,500
12	\$3,000	\$3,000	\$3,000	\$1,500	\$1,500
13	\$3,000	\$3,000	\$3,000	\$1,500	\$1,500
14	\$3,000	\$3,000	\$3,000	\$1,500	\$1,500
15	\$3,000	\$3,000	\$3,000	\$1,500	\$1,500
16	\$1,800	\$1,800	\$1,800	\$900	\$900
17	\$1,800	\$1,800	\$1,800	\$900	\$900
18	\$1,800	\$1,800	\$1,800	\$900	\$900
19	\$1,800	\$1,800	\$1,800	\$900	\$900
20	\$1,800	\$1,800	\$1,800	\$900	\$900

此外，對於每場複賽，下列隊伍的三 (3) 名先發選手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前往現場活動場地附近的主要商業機場的往返經濟艙機票（EA 可自行酌情決定使用陸運代替空運）、現場賽事場地附近五 (5) 晚的旅館住宿（每支隊伍兩 (2) 間雙人房），以及往返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 2,250 美元：

- 一 (1) 支在所有區域之相應階段中獲得最高名次積分的隊伍。
- 五 (5) 支在北美、EMEA 和 APAC 北區之相應階段中獲得最高名次積分的隊伍。
- 兩 (2) 支在 APAC 南區和南美區域之相應階段中獲得最高名次積分的隊伍。

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。

E2. 複賽

獎金會根據隊伍在每個複賽中的結束名次分配給各個隊伍。除 Apex 獵殺者獎金外的所有獎金，會平均分配給隊伍中參加賽事的參賽者。

賽事結束時的排名	每隊獎金金額
1	\$250,000
第 2 名	150,000 美元
第 3 名	\$100,000
第 4 名	\$80,000
第 5 名	\$60,000
第 6 名	\$45,000
第 7 名	\$36,000
第 8 名	\$30,000
第 9 名	\$24,000
第 10 名	\$18,000
11	\$12,000
12	\$12,000
13	\$12,000
14	\$12,000
15	\$12,000
16	\$9,000
17	\$9,000
18	\$9,000
19	\$9,000
20	\$9,000
21	\$6,000
22	\$6,000
23	\$6,000

24	\$6,000
25	\$6,000
26	\$5,100
27	\$5,100
28	\$5,100
29	\$5,100
30	\$5,100
31	\$4,500
32	\$4,500
33	\$4,500
34	\$4,500
35	\$4,500
36	\$4,500
37	\$4,500
38	\$4,500
39	\$4,500
40	\$4,500
Apex 獵殺者***	\$1,500

***決賽輪中擊殺數量最高的參賽者。如果多名參賽者擊殺數量相同，則由這些參賽者平分獎金。

E3. 冠軍賽

所有參加 ALGS 冠軍賽隊伍的三 (3) 名先發選手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前往現場活動場地附近的主要商業機場的往返經濟艙機票（EA 可自行酌情決定使用陸運代替空運）、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），以及往返旅館和現場賽事場地的地面交通），其 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。

下列獎金會根據隊伍在 ALGS 冠軍賽中的結束排名分配給各個隊伍。除 Apex 獵殺者獎金外的所有獎金，會平均分配給隊伍中參加賽事的參賽者。

賽事結束時的排名	每隊獎金金額
1	\$500,000
第 2 名	\$300,000
第 3 名	\$200,000

第 4 名	\$160,000
第 5 名	120,000美元
第 6 名	\$90,000
第 7 名	\$72,000
第 8 名	\$60,000
第 9 名	\$48,000
第 10 名	\$36,000
11	\$24,000
12	\$24,000
13	\$24,000
14	\$24,000
15	\$24,000
16	\$18,000
17	\$18,000
18	\$18,000
19	\$18,000
20	\$18,000
21	\$12,000
22	\$12,000
23	\$12,000
24	\$12,000
25	\$12,000
26	\$10,200
27	\$10,200
28	\$10,200
29	\$10,200
30	\$10,200
31	\$9,000
32	\$9,000
33	\$9,000
34	\$9,000
35	\$9,000

36	\$9,000
37	\$9,000
38	\$9,000
39	\$9,000
40	\$9,000
Apex 獵殺者***	\$3,000

***決賽輪中擊殺數量最高的參賽者。如果多名參賽者擊殺數量相同，則由這些參賽者平分獎金。