

エーペックスレジェンズ グローバルシリーズ Year 2 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 2（「ALGS」）は、209 Redwood Shores Parkway, Redwood City, CA 94065, United States を所在地とする Electronic Arts Inc.（「EA」）が主催し、本公式規則（「公式規則」）に準拠します。

ALGS は、PC、PlayStation®4、Xbox One、および後方互換性を介した PlayStation®5 と 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、40 チームで構成されます：

- 20 の招待チーム。
- プレシーズン予選を通過した 20 チーム。

レギュラーシーズンのスプリット 1 では、「レギュラーシーズンスプリット 1」での成績により参加資格を得た 20 チームによるリージョンごとの「スプリット 1 プレイオフ」が行われます。

各リージョンのレギュラーシーズンのスプリット 2 は、40 チームで構成されます：

- スプリット 1 プレイオフを通過したチーム。
- 「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、「レギュラーシーズンスプリット 2」での成績により参加資格を得た 40 チームによる「スプリット 2 プレイオフ」が行われます。

ALGS は以下で構成される 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 3.6.2**に記載）で参加資格を得たチーム。
- ラストチャンス予選 2（「LCQ2」）を通過したチーム。

また、レギュラーシーズンと並行して 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」では、チームはスプリット 2 プロリーグ予選の参加資格を得ることができます。
- 「チャレンジャーサーキットスプリット 2」では、チームはラストチャンス予選 1（「LCQ1」）の参加資格を得ることができます（これにより、ラストチャンス予選 2 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、登録時点で次の最低年齢要件を満たしていること：
 - ロシア連邦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。
- 自身の居住地域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、いずれの直接参加のライブイベントでも親または保護者が付き添う必要があります。
- 付録 B に挙げられている適格な国/地域の法定居住者であること。
- 有効な EA アカウントを持っていること。
- 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。
- privacy.ea.com/ja に示されている EA のプライバシー & クッキーポリシー（「プライバシー & クッキーポリシー」）および terms.ea.com/ja に示されているユーザー契約（「ユーザー契約」）に同意すること。
- 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。
- PlayStation®4、PlayStation®5、Xbox One、Xbox Series X|S を使用するプレイヤーは、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。
- 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 イベントへの登録時に、ALGS への登録に使用した EA アカウントを使用して、対応プラットフォーム上の本ゲームのランクリーグの現在のシーズンでゴールド IV 以上のランクを達成し、特定のイベントの期間中、この最低ランクを維持すること。
 - 第 3 回プレシーズン予選では、2021 年 9 月 28 日 09:30（太平洋時間）から第 3 回プレシーズン予選の登録期間終了となる 2021 年 9 月 29 日 12:00（太平洋時間）の間に行われる登録の最低ランク要件がシルバー IV（4）に変更されます。この変更は、本ゲームのシーズン 10 ランクのシーズン途中のリセットに伴うも

のです。第3回プレシーズン予選の期間中、各競技者は最低ランクを維持する必要がなくなります。

2.2. チームの構成、参加資格、要件

2.2.1. 出場登録者と出場登録確定

条項 2.3に記載されているように、競技者はトーナメントサイトの「選手 - スターター」のポジションに割り振られた最大3人の競技者（「スターター」）と、トーナメントサイトの「選手 - サブ」のポジションに割り振られた、任意かつ追加の競技者1人（「サブの選手」）で構成されたチーム（それぞれ「チーム」）で参加します。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。

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。競技者は複数の登録済みチームのメンバーになることはできません。

競技者は、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：

- レギュラーシーズンのウィークリーシリーズ：付録D1に記載されているように、競技者の登録済み地域のタイムゾーンにおける、その週のイベントの前週の水曜日 12:00（「現地時間」）。
- スプリット2プロリーグ予選：その週のイベントの前週の水曜日 12:00 太平洋時間（「PT」）。
- 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：その週のイベントの前週の水曜日 12:00（PT）。
- プレイオフ：対応するレギュラーシーズンの第5週目の名簿確定日。
- LCQ：2022年5月11日（水）12:00（PT）。
- チャンピオンシップ：2022年5月25日（水）17:00（現地時間）。

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。

- プレシーズン予選で「レギュラーシーズンスプリット1」の参加資格を得たチームは、直近のプレシーズン予選イベントの確定済み名簿から3名のスターターのうち2名を「レギュラーシーズンスプリット1」の第1週目の確定済み名簿に残す必要があります。
- スプリット2プロリーグ予選の参加資格を得たチームは、直近の「チャレンジャーサーキットスプリット1」イベントまたは「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3名のスターターのうち2名をスプリット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。
- 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、第1週目の確定済み名簿から3名のスターターのうち2名をそのスプリットの残り期間の確定済み名簿に残す必要があります。
 - スプリット1プレイオフの参加資格を得たチームは、スプリット1の第5週目の確定済み名簿からスターター全員をスプリット1プレイオフの確定済み名簿に残す必要があります。スプリット2プレイオフの参加資格を得たチームは、

スプリット2の第5週目の確定済み名簿から競技者全員をスプリット2プレイオフの確定済み名簿に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、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3名のスターターのうち2名を「レギュラーシーズンスプリット2」の全期間の確定済み名簿に残す必要があります。
- LCQ1に参加するチームは、直近のALGSイベントから3名のスターターのうち2名をLCQ1の確定済み名簿に残す必要があります。
- 以下の方法でLCQ2の参加資格を得たチームは、記載された数の競技者もしくはスターターをLCQ2の確定済み名簿に残す必要があります：
 - LCQ1から：LCQ1の確定済み名簿から競技者全員。
 - 「レギュラーシーズンスプリット2」から：チームが一番最近完了したレギュラーシーズンイベントの確定済み名簿から、3名のスターターのうち2名。
 - スプリット2プレイオフから：スプリット2プレイオフの確定済み名簿から3名のスターターのうち2名。
- 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2名または3名のスターター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。
- LCQ2でチャンピオンシップの参加資格を得たチームは、LCQ2とチャンピオンシップ間での確定済み名簿の変更が認められません。
- チーム名簿の変更を確定させるには、チームのスターター2名が必要です。

2.2.2. 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 2.3**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。

2名のスターターがALGSリーグ運営（algs@ea.com）宛てにEAアカウントIDと紐づけられたEメールアドレスで、チームキャプテン変更の要請と新チームキャプテンの推薦について記載したメールを個別に送ることで、チームキャプテン役の割り当てが変更される場合があります。新しいキャプテンはチームの既存の競技者でなければなりません。変更にはALGS運営の承認が必要になります。

2.2.3. チームの参加資格

名簿確定日の前後にチームのプレイヤー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のサブプレイヤー（指定済みの場合）と自動的に交代します。

イベント開始後にチームのプレイヤー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、一切の参戦権を放棄するものとします。

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スターター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。

2.2.4. 組織を代表した ALGS への参加

チームは特定の組織を代表して ALGS に参加することができますが、以下の制限の対象となります：

- 複数のチームが同じ組織を代表することはできません。
- 競技者およびチームは、他の組織を直接的または間接的に運営管理している組織を代表して ALGS のイベントに参加することはできません。組織同士が何らかの形で競合する可能性がある場合、チームは EA に報告することが義務付けられます。

各スプリットのレギュラーシーズン第 1 週目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。

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。

2.3. 登録の手続きと締め切り

2.3.1. 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 2.3.2 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。

2.3.2. 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 (PT)。

プロリーグレギュラーシーズンスプリット 1：2021 年 10 月 13 日 12:00 (PT)

スプリット 1 プレイオフ：2022 年 1 月 10 日 (月) 12:00 (PT)

スプリット 2 プレイオフ：2022 年 3 月 30 日 (水) 12:00 (PT)

チャンピオンシップ：2022 年 5 月 25 日 (水) 12:00 (現地時間)

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 2.3.1**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。

2.4. 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、本項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の違反などを含め、随時いかなる理由でも、競技者またはチームに対して資格を取り消せる権限を有します。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、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、**Battlefy Technologies, Inc.**、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 **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/algs または playapex.com/algs 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。個人情報取り扱いについては、公式規則の **条項 8.1** をご参照ください。

3. 大会の構成

3.1. 地域別プレイ

スプリット 2 プレイオフとチャンピオンシップにはすべての地域が含まれます。その他の **ALGS** のイベントは地域（「リージョン」）によって分けられます。

すべての地域の **ALGS** イベントは、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

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。南アジア太平洋のプレシーズン予選には最大 640 チームが参加します。北アジア太平洋と南米のプレシーズン予選にはそれぞれ最大 320 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、チームはスターター 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. 「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 3 名のスターターが、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の勝者。
- 上位 16 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プ

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）。

- 招待チームは、第 1 週目の確定済み名簿に登録されている 3 名のスターターが、「エーペックスレジェンズ グローバルシリーズ」の 2020～2021 年シーズン中に獲得した ALGS ポイントの合計によってシードされます。
- 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、チームは以下の順でシードされます（優先順位の高い順）。

- スネークドラフトでスプリット 1 プレイオフにおける順位。
- スネークドラフトで「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ズメントポイント（条項 3.3.2 に記載）。
- スネークドラフトでスプリット 2 プロリーグ予選における順位。

3.3.2. 形式

レギュラーシーズンの各スプリットは 40 チームのダブルラウンドロビンで構成され、各リージョンで 10 チームずつの 4 グループに分かれます。各グループは 5 週間のシーズン中に、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 2 回戦います。

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。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（「プレーズメントポイント」）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。

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：各リージョンから合計ポイントが最も高い 20 チームが参加資格を得ます。これらのチームは「プロリーグレギュラーシーズンスプリット 2」の参加資格も得られます。
- プロリーグレギュラーシーズンスプリット 2：各リージョンから合計ポイントが次に高い 12 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、北アジア太平洋の各リージョンから合計ポイントが最も高い 10 チームが参加資格を得ます。
 - 南アジア太平洋と南米の各リージョンから合計ポイントが最も高い 5 チームが参加資格を得ます。
- ラストチャンス予選 2：
 - 北米、EMEA、北アジア太平洋の各リージョンから合計ポイントが次に高い 22 チームが参加資格を得ます。
 - 南アジア太平洋と南米の各リージョンから合計ポイントが次に高い 27 チームが参加資格を得ます。
- ラストチャンス予選 1：残りのチーム（最大 8）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。

3.3.4. プロリーグレギュラーシーズンチームおよび競技者の追加条件

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、以下の事項を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。
- すべてのスターターは、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 名のスターターが、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。
- ライブイベントに出場するすべての競技者は、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。

- 各チームは、各マッチ日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名のスターターを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日の開始1時間前までに、「ALGSプロリーグ」Discordサーバーのチームのテキストチャンネルで、チームはどのスターター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日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。
- 各ライブイベントでは、競技終了後、優勝チームの競技者全員が最大1時間のメディアセッションに参加する必要があります。
- 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。
- 各チームの最低1名のスターターは、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。

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. チームの最大数、シーディングとグルーピング

北米とEMEAのチャレンジャーサーキットトーナメントにはそれぞれ最大1,280チームが参加します。南アジア太平洋のチャレンジャーサーキットトーナメントには、最大640チームが参加します。北アジア太平洋と南米のチャレンジャーサーキットトーナメントにはそれぞれ最大320チームが参加します。

「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、そのイベントの確定済み名簿に登録されているチームのスターターが獲得した合計プレシーズン予選ポイントに応じて、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3名のスターターが、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3名のスターターが、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3名のスターターが、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。

3.4.3. 今後行われるイベントの参加資格

リージョンごとに、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**3名**のスターターが、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**22**チームがスプリット**2**プロリーグ予選の参加資格を得ます。

リージョンごとに、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**3名**のスターターが、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**22**チームが**LCQ1**の参加資格を得ます。

3.5. スプリット**2**プロリーグ予選

このトーナメントでは、ウィナーズブラケットとルーザーズブラケットの後に最終ラウンドを行うダブルエリミネーション方式を用います。**付録 C5.1**に記載されているように、チームは各ラウンドで**6**マッチを行い、各マッチでポイントを獲得します。

「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**12**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からのスタートとなります。「チャレンジャーサーキットスプリット**2**」で参加資格を得た残りのチームは、ルーザーズブラケットからのスタートとなります。

3.5.1. ウィナーズブラケット

ラウンドスコア（**付録 C5.1**に記載）が最も高かった**10**チームは、**付録 C5.2**に記載されている先行スタートポイントを獲得して決勝に進出します。

残りのチームはルーザーズブラケットに落ちます。

3.5.2. ルーザーズブラケット

ラウンドスコアが最も高かった**10**チームが決勝に進出します。残りのチームはトーナメントから敗退します。

3.5.3. 決勝

ラウンドスコアが最も高かった**8**チームは、「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、チームは各リージョンの対応するレギュラーシーズンでの順位によってシードされます。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。

スプリット 1 プレイオフでは、チームはリージョンごとに 1 つの同じグループで対戦します。

シード後のスプリット 2 プレイオフでは、チームは以下の表に従って 10 チームずつの 4 グループに分かれます。

スプリット 2 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	ランク	リージョン	ランク	リージョン	ランク	リージョン	ランク
チーム 1	EMEA	1	北米	1	北アジア 太平洋	1	南アジア 太平洋	1
チーム 2	北米	2	北アジア 太平洋	2	EMEA	2	南米	1
チーム 3	南アジア 太平洋	2	南米	2	北米	3	EMEA	3
チーム 4	北アジア 太平洋	4	南アジア 太平洋	3	南米	3	北アジア 太平洋	3
チーム 5	南米	4	EMEA	4	南アジア 太平洋	4	北米	4
チーム 6	南米	5	EMEA	5	南アジア 太平洋	5	北米	5
チーム 7	北アジア 太平洋	5	北アジア 太平洋	6	北米	6	EMEA	6
チーム 8	北米	7	北米	8	EMEA	7	北アジア 太平洋	7
チーム 9	EMEA	9	北米	9	北アジア 太平洋	8	EMEA	8
チーム 10	EMEA	10	北アジア 太平洋	9	北アジア 太平洋	10	北米	10

3.6.2. 形式

各リージョンのスプリット1プレイオフでは、付録C4に記載されているマッチポイント形式で20チームが対戦します。最も高いシードを獲得した10チームは、付録C5.2に記載されている先行スタートポイントを獲得してトーナメントに進みます。

スプリット2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方式で40チームが競い合います。ウィナーズブラケット、ルーザーズブラケットラウンド1、ルーザーズ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。

3.6.3. 進出

スプリット1プレイオフの全チームが、「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。

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30チームがチャンピオンシップの参加資格を得ます。

チャンピオンシップの参加資格を得られなかったうち、スプリット2プレイオフに参加したチームはLCQ2の参加資格を得ます。

3.7. ラストチャンス予選

3.7.1. ラストチャンス予選1

このトーナメントでは、ウィナーズブラケットとルーザーズブラケットの後に最終ラウンドを行うダブルエリミネーション方式を用います。付録C5.1に記載されているように、チームは各ラウンドで6マッチを行い、各マッチでポイントを獲得します。

「チャレンジャーサーキットスプリット2」で合計CC2ポイントが最も高い12チームと、「レギュラーシーズンスプリット2」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からのスタートとなります。「チャレンジャーサーキットスプリット2」を通過した残りのチームは、ルーザーズブラケットからのスタートとなります。

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）によって、以下のように進出または敗退が決定されます：

- 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チームは、付録C5.2に記載されている先行スタートポイントを獲得して最終ラウンドに進みます。残りのチームはルーザーズブラケットのラウンド1に落ちます。
- ルーザ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チームがルーザーズブラケットのラウンド2に進みます。残りのチームはトーナメントから敗退します。
- ルーザ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。残りのチームはトーナメントから敗退します。
- 最終ラウンド：ラウンドスコアが最も高かったチームがLCQ2に進みます。進出するチーム数は、スプリット2プレイオフで既に参加資格を得ているチームと、「レギュラー

シーズンスプリット 2」の 8 チームを考慮した上で、LCQ2 の 40 枠の残りの数となります。正確な数字は、スプリット 2 プレイオフ終了後に playapex.com/compete に掲載されます。進出するチームの数はリージョンによって異なります。

3.7.2. ラストチャンス予選 2

3.7.2.1. シーディング

チームは以下のイベントでの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
- LCQ1

3.7.2.2. 形式

40 チームが 20 人ずつの 2 グループに分かれて、**付録 C3** に記載されているダブルエリミネーション方式で競います。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。各ラウンドでは 6 マッチシリーズが行われます。

リージョンごとに、最終ラウンドで獲得したラウンドスコアが最も高かった 2 チームがチャンピオンシップの参加資格を得ます。

3.8. チャンピオンシップ

3.8.1. シーディング

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点のチームは、チャンピオンシップの確定済み名簿に登録されている 3 名のスターターが、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。
- LCQ2 でのチームの順位
 - LCQ2 での順位が同じチームは、LCQ2 最終ラウンドのラウンドスコアで順位を決定します。
 - LCQ2 最終ラウンドのラウンドスコアが同点のチームは、1 回の LCQ2 決勝マッチのマッチスコアが最も高いチーム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形式で競い合います。ウィナーズブラケット ラウンド 1、ルーザーズブラケット ラウンド 1、ウィナーズブラケット ラウンド 2、ルーザーズブラケット 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。

3.9. 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. マッチ規則

マッチ規則については <https://battlefy.com/apex-legends-global-series-year-2/match-rules> をご参照ください。

5. ライブイベントへの参加

5.1. 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、競技者の資格が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。

以下の旅行の付随的事項を含みますが、これに限りません：この公式規則では言及されていない通話、ファックスの費用、インターネットへの接続料、スパ/ビューティーサロンのサービス、洗濯、旅行/遠出、ギフトショップでの購入、ホテルの手数料、航空サービス料金とその他の費用は競技者または親/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/保護者の単独負担となります。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ます、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。

5.2. 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。

5.3. 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として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。

6. 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/プレイヤーと結託すること。
- 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。

EAはその独自の裁量で、ALGSの参加プロセスもしくは運営に対する不正行為、または公式規則違反、スポーツマンシップ欠如もしくは秩序を乱す行為などを含め、随時いかなる理由でも、いかなる競技者またはチームに対しても資格を取り消せる権限を有し、あらゆる関連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。

7. 賞金

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。

7.1. 賞金に関する利用条件

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 ヶ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。

8. 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。

8.1. 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）をプライバシー & クッキーポリシーに基づいて、そこに記載された目的のために処理することを了承するものとします。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発表することが含まれます。
- イベントの放送解説の一環として、プレイヤーやチームの統計情報、ゲームプレイの統計情報を発表すること。
- 指定された **ALGS** 運営者および/または管理者との情報共有（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）。
- プレイヤーの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資料（放送の聴取など）。

個人情報は、米国内あるいは EA、子会社、または第三者代理店が運営する他の国で処理されます。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。

なお、当社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。当社は、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。

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。

8.2. プレイヤー情報の公開・発信

勝者リスト：EA は、ALGS イベント終了から 2 週間後にすべての勝者が確定した後、勝者リストを playapex.com/algs にオンラインで掲載します。この名簿は、ALGS 終了から 3 ヶ月間、掲示されます。

8.2.1. 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。

8.2.2. 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：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
- その他トーナメント管理上でのみ必要な情報：シャツのサイズ、食事制限、携帯電話番号
- 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）。

8.2.3. 競技者は、EA が競技者の EA アカウント情報（氏名、オンライン ID、年齢、国/地域、ゲームプレイの統計情報およびスコア、E メールアドレス）を Battlefy に提供し、Battlefy が

ALGS および関連イベントの運営のために当該アカウント情報を使用すること（Battlefy が競技者に E メールおよび/またはその他の手段で連絡することを含むがこれに限定されない）を了承し、これに同意するものとします。

8.3. 準拠法、免責事項

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

8.3.2. 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。

8.3.3. 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。

8.3.4. 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。

8.3.5. 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。

8.3.6. 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。

9. 商権

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

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。

10. 責任制限

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

付録 A : 行動規範

別段の定めがない限り、本行動規範は ALGS の全レベルのすべての競技者に適用されます。EA は独自の裁量により、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。

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、道理を弁えた行動を行い、聴衆、プレス関係者、トーナメント管理者およびその他競技者に対して適切な振る舞いをしなければなりません。

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

これらの要件は、ソーシャルメディア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。

禁止される行為には以下が含まれますが、それらに限るものではありません。

- 法令違反、EA が独自の裁量により決定した規則または規制違反。
- ALGS または別のコンピュータあるいはプロパティを破損させる、干渉する、あるいは破壊するソフトウェアまたはプログラムの使用。
- 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。
- 別のプレイヤーの 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。
- 嫌がらせや言葉による脅迫を含む、乱暴な行動。
- EA が、不適切、虐待的、嫌悪感をあらわにする、嫌がらせ的な、卑俗な、名誉を毀損する、恐喝的な、卑猥な、性的に露わな、権利を侵害する、他人のプライバシーを侵害する、暴力的な、攻撃的な、下品な、違法と（合理的かつ客観的に）判断した、いかなるコンテンツの公開、掲載、アップロード、または配布、あるいはいずれかの活動、グループまたは組合の結成または参加。
- ALGS において悪用、チート、文書規定外の機能、設計エラーまたは問題の使用。
- EA が明示的に許可している場合を除き、EA サービス内または第三者のウェブサイトのいずれか、またはゲーム外のトランザクションに関連した EA 仮想通貨およびその他権利を含む、EA アカウントの譲渡、EA サービスへの個人的なアクセス、またはお使いの EA アカウントに関連した EA コンテンツを譲渡するために販売、購入、交換、あるいは譲渡または譲渡に関する提案を行うこと。
- 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。
- ALGS での競技に関連した提供されたサービスについて贈与品、賄賂、報酬または給付を受け取ること（パフォーマンスに基づいてスポンサーが競技者に支払うものは除く）。
- 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。
- ALGS の高度かつ公平、敬意のあるゲーム環境を阻害するような活動に関与すること。
- 上記の禁止活動を推進し、奨励し、またはこれに参加すること。

A2. ライブイベントでの行動

競技者は、他の競技者、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。レフリーやその他競技者に対する脅迫的または不適切な行動は許容できません。事故や罰則は、ALGS 公式担当者または EA の独自の裁量で認められます。競技者は常に、ALGS 公式担当者または EA の指示に従わなければなりません。

禁止される行為の例には以下が含まれますが、これらに限られません：

- 卑猥または攻撃的な言葉の使用。
- 嫌がらせや言葉による脅迫を含む、乱暴な行動。
- いずれかの競技者、聴衆、担当者またはその他個人を対象とする肉体的な乱暴行為、闘争、またはその他脅迫的行為。

- ゲーム端末、ハードウェア、ならびに周辺機器、大会設備もしくは施設/会場/宿泊施設に危害や損害を与える行為。
- 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、プレイ拒否、およびゲーム内の一時停止の乱用を含む、ゲームプレイの干渉。
- 金属探知機やバッグ検索など、安全と保安要件に協力しないこと。
- トーナメントスポンサー、レフリー、および保安要員による指示に従わないこと。
- 個人アカウントで所定のゲーム端末にログイン、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。
- トーナメント終了後の授賞式、インタビュー、ライブイベントまたはオンライントーナメント全体、ならびに EA またはその他スポンサーが要求した適切なプロモーション活動に参加しないこと。

A3. 共謀と八百長行為に関するポリシー

ALGS で他の競技者、自分のチームまたは他のチームを不利にする、マッチ結果を予め定める、マッチでわざと負ける、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す、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。

禁止される行為の例には以下が含まれますが、これらに限られません：

- ALGS 中のいずれかのタイミングに、いずれかの理由により、マッチに意図的に負けること。
- ALGS 中いずれかのタイミングに、2 次アカウントの使用を含め、別の競技者を代行してプレイすること。
- あらゆる形式の八百長行為。
- 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。
- 2 つ以上のチームで賞金を分割することに同意すること。
- ランキングに影響を及ぼすことを目的とし、通常で得られる以上、または以下のポイントを相手に獲得させること。

A4. ライブイベントの薬物とアルコールに関するポリシー

ライブイベントの施設における競技者によるアルコールまたは薬物の使用は禁止されています。また、競技者は、薬物またはアルコールの影響を受けている状態で参加することはできません。

ライブイベントでは、電子たばこや気化器の使用を含め、喫煙は、指定エリア以外では禁止されています。イベント会場によっては、全面禁煙の場合があります。

A5. ライブイベントでのドレスコード

競技者は状況に応じた服装をしなければなりません (EA の裁量に基づきます)。

競技者は、政治的特徴、あるいは EA によって EA、パートナーまたは ALGS に不利に働くと思われるアイテムを着用、携帯または持参しないものとします。

競技者は EA に書面許諾を受けた場合を除き、ALGS に関連してブランドおよびサービスの宣伝活動やマーケティングを行ってはなりません。

A6. 罰則

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

- 警告
- 最終警告
- 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 の資格停止
- ALGS と今後の大会の参加資格剥奪
- イベントへの参加登録料の没収
- 将来の賞金の喪失
- ALGS の一時的または永久的な資格停止
- 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に入る場合、競技者は EA やその提携事業者、ALGS と併せてスポンサーの表示・宣伝を行ってはなりません。

これらの公式規則および商標、ロゴ、または看板を禁止、拒否、削除、不鮮明、不明瞭にする EA 独自の裁量権に従って、ALGS の競技者はプロモーションスポンサーの表示を含めることができます。競技者は EA やその提携事業者、ALGS が提供したり関係する製品やサービスと併せて以下の内容の表示・宣伝を行ってはなりません。

- ギャンブル行為またはギャンブルウェブサイト。
- アルコール、タバコおよび/または処方薬。
- Apex コインのプロモーションまたは販売ウェブサイトまたは会社。
- 火器またはいずれかのタイプの武器。
- 性的または成人向けコンテンツ。
- 高脂肪・塩分・糖分の食品および飲料。

- 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。
- 非公認のゲームキー販売ウェブサイトや会社。

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

付録 B : 対象国および地域

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	EMEA	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	バングラデシュ	ベラルーシ	コスタリカ	ボリビア
韓国	香港	ベルギー	ドミニカ共和国	ブラジル
	インド	ボスニア・ヘルツェゴビナ	エルサルバドル	チリ
	インドネシア	ブルガリア	ホンジュラス	コロンビア
	マカオ	クロアチア	メキシコ	エクアドル
	マレーシア	キプロス	パナマ	パラグアイ
	ニュージーランド	チェコ共和国	プエルトリコ	ペルー
	フィリピン	デンマーク	トリニダード・トバゴ	ウルグアイ
	シンガポール	エジプト	アメリカ合衆国	ベネズエラ
	台湾	エストニア		
	タイ	フィンランド		
	ベトナム	フランス		
		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		
		ルクセンブルグ		
		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		
		ロシア連邦		
		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		

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。北米および EMEA のトーナメントは、最終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、南アジア太平洋トーナメントは最大6ラウンド、北アジア太平洋および南米トーナメントは最大5ラウンドとなります。

準決勝までの各ラウンドでは4マッチ、準決勝と決勝では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になります。

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、最終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ステージを開始します。

- スプリット2プレイオフの場合：
 - 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、ルーザーズブラケットラウンド1からスタートします。
- チャンピオンシップの場合：
 - グループステージの合計マッチ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ラウンド2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次に高い 20 チームがウィナーズブラケット ラウンド 1 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 10 チームが、ルーザーズブラケット 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

スプリット 2 プレイオフの場合、このダブルエリミネーションブラケットでは、ウィナーズブラケットの 1 ラウンド、ルーザーズブラケットの 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では、ウィナーズブラケットとルーザーズ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ルーザーズ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。

- スプリット 2 プレイオフの場合：
 - 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。残りのチームはルーザーズブラケットのラウンド 2 に落ちます。
 - ルーザーズブラケット ラウンド 1：ラウンドスコアが最も高かった 10 チームがルーザーズブラケットのラウンド 2 に進みます。残りのチームはトーナメントから敗退します。
 - ルーザーズブラケット 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。残りのチームはトーナメントから敗退します。
- LCQ2 とチャンピオンシップの場合：
 - 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。残りのチームはルーザーズブラケットのラウンド 1 に落ちます。
 - ルーザーズブラケット ラウンド 1：ラウンドスコアが最も高かった 10 チームがルーザーズブラケットのラウンド 2 に進みます。残りのチームはトーナメントから敗退します。
 - 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。残りのチームはルーザーズブラケットのラウンド 2 に落ちます。
 - ルーザーズブラケット 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。残りのチームはトーナメントから敗退します。

LCQ2 の最終ラウンドでは、付録 C5.1 に基づき、チームは各ラウンドで 6 マッチを行い、各マッチの獲得ポイントを累積します。最終ラウンドで最も高いラウンドスコアを獲得したチームが、そのリージョンの LCQ2 の勝者となります。残りのチームは、最終ラウンドのラウンドスコアで順位付けされます。

スプリット 2 プレイオフおよびチャンピオンシップの最終ラウンドでは、付録 C4 に記載されているマッチポイント制で 20 チームが対戦します。ウィナーズブラケット ラウンド 2 に進出

した 10 チームは、ウィナーズ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が与えられ、付録 C5.2 に記載されている先行スタートポイントを獲得して最終ラウンドに進みます。

C4. マッチポイント

プレイオフとチャンピオンシップでは、最終ラウンド(またはスプリット 1 の場合は唯一のラウンド)で「マッチポイント」制を採用して、これらの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。

一度チームがマッチポイントの対象になり、マッチポイントの閾値に達したマッチ後のマッチに勝つと（1 位になる）、トーナメントの勝者だと宣言されます。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。

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」）。

各マッチで与えられるポイントは次の通りです：

(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) キル数：

各キルにつき 1 ポイント

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

各ラウンド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。

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のラウンドでのチームの順位に応じて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に出場した競技者は、レギュラーシーズンのイベントに出場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の最大値が与えられます。

順位	決勝	準決勝	準々決勝
1位	500	進出または 290	進出または 180
2位	480	進出または 290	進出または 180
3位	470	進出または 290	進出または 180
4位	460	進出または 290	進出または 180
5位	450	進出または 290	進出または 180
6位	440	進出または 290	進出または 180
7位	430	進出または 290	進出または 180
8位	420	進出または 290	進出または 180
9位	410	進出または 290	進出または 180
10位	400	進出または 290	進出または 180
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：

レギュラーシーズンスプリット 1：

順位	プレースメントポイント
1位	12
2位	9
3位	7
4位	5
5位	4
6～7位	3
8～10位	2
11～15位	1
16～20位	0

レギュラーシーズンスプリット 2：

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ウンドでの順位に応じて、以下のポイント（「プレイオフポイント」）が与えられます。

スプリット1プレイオフ					
順位	北米	EMEA	北アジア太平洋	南アジア太平洋	南米
1	150	150	150	150	150
2	100	100	100	100	100
3	75	75	75	75	75
4	60	60	60	60	60
5	50	50	50	50	50
6	40	40	40	40	40
7	35	35	35	35	35
8	30	30	30	30	30
9	25	25	25	25	25

10	20	20	20	20	20
11	15	15	15	15	15
12	13	13	13	13	13
13	11	11	11	11	11
14	9	9	9	9	9
15	7	7	7	7	7
16	5	5	5	5	5
17	4	4	4	4	4
18	3	3	3	3	3
19	2	2	2	2	2
20	1	1	1	1	1

順位	スプリット2プレイ オフ
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
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. シリーズでのタイブレイカー

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の最

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

(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ー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 位から 20 位について、複数のチームの合計プレーズメントポイントが同点であった場合は、下記の方法で勝者を決定します（優先順位の高い順）。

(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) シリーズの合計勝利数

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) マッチの合計勝利数

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) 最高シングルマッチスコア

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。

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 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：

	EMEA	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 時	ラウンド 1-3 午後 12 時	ラウンド 1-3 午後 12 時	ラウンド 1-3 午後 12 時	ラウンド 1-3 午後 12 時
2 日目	決勝までの残りの全ラウンド 午後 12 時	決勝までの残りの全ラウンド 午後 12 時	残りの全ラウンド 午後 12 時	残りの全ラウンド 午後 12 時	残りの全ラウンド 午後 12 時
3 日目	決勝 午後 6 時	決勝 午後 6 時			

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：

	EMEA	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 時	ラウンド 1-3 午後 12 時	ラウンド 1-3 午後 12 時	ラウンド 1-3 午後 12 時	ラウンド 1-3 午後 12 時
2 日目	決勝までの残りの全ラウンド	決勝までの残りの全ラウンド	残りの全ラウンド	残りの全ラウンド	残りの全ラウンド

	午後 12 時	午後 12 時	午後 12 時	午後 12 時	午後 12 時
3 日目	決勝 午後 6 時	決勝 午後 6 時			

D4. スプリット 2 プロリーグ予選、ラストチャンス予選 1

	開始時間
Day 1 - ウィナーズ	午後 12 時
Day 1 - ルーザーズ	午後 4 時
2 日目 - 決勝	午後 2 時

D5. ラストチャンス予選 2

	EMEA	北米	南アジア太平洋	北アジア太平洋	南米
1 日目	ウィナーズ 1 ウィナーズ 2 ルーザーズ 1 午後 12 時	ウィナーズ 1 ウィナーズ 2 ルーザーズ 1 午後 12 時	ウィナーズ 1 ウィナーズ 2 ルーザーズ 1 午後 12 時	ウィナーズ 1 ウィナーズ 2 ルーザーズ 1 午後 12 時	ウィナーズ 1 ウィナーズ 2 ルーザーズ 1 午後 12 時
2 日目	ルーザーズ 2 決勝 午後 12 時	ルーザーズ 2 決勝 午後 12 時	ルーザーズ 2 決勝 午後 12 時	ルーザーズ 2 決勝 午後 12 時	ルーザーズ 2 決勝 午後 12 時

D6. プレイオフ

スプリット 1 プレイオフ

	EMEA	北米	南アジア太平洋	北アジア太平洋	南米
1 日目	マッチポイント 決勝	マッチポイント 決勝	マッチポイント 決勝	マッチポイント 決勝	マッチポイント 決勝

スプリット 2 プレイオフ

1 日目	グループステー
------	---------

	ジ
2 日目	ブラケットステージ
3 日目	決勝

D7. チャンピオンシップ

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

付録 E : 賞金

金額はすべて米ドル表記

E1. 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終了時の順位に応じて賞金がチームに授与されます。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。マッチの賞金額は、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ごとに、マッチに参加した競技者の間で均等に分配されます。

スプリットランキング	北米	EMEA	北アジア太平洋	南アジア太平洋	南米
1	\$30,000	\$30,000	\$30,000	\$15,000	\$15,000
2	\$15,000	\$15,000	\$15,000	\$7,500	\$7,500
3	\$12,500	\$12,500	\$12,500	\$6,250	\$6,250
4	\$10,500	\$10,500	\$10,500	\$5,250	\$5,250
5	\$7,500	\$7,500	\$7,500	\$3,750	\$3,750
6	\$6,000	\$6,000	\$6,000	\$3,000	\$3,000
7	\$6,000	\$6,000	\$6,000	\$3,000	\$3,000
8	\$4,500	\$4,500	\$4,500	\$2,250	\$2,250
9	\$4,500	\$4,500	\$4,500	\$2,250	\$2,250
10	\$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

また、スプリット 2 プレイオフにおいて、以下のチームのスターター 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)5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\$2,250米ドルとなります。

- 全リージョンにおいて、該当するスプリットで最も高いプレイスメントポイントを獲得した1チーム。
- 北米、EMEA、北アジア太平洋の各リージョンにおいて、該当するスプリットで最も高いプレイスメントポイントを獲得した5チーム。
- 南アジア太平洋および南米の各リージョンにおいて、該当するスプリットで最も高いプレイスメントポイントを獲得した2チーム。

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。

E2. プレイオフ

各プレイオフの最終順位に応じて、チームに賞金が分配されます。こちらに掲載されているApexプレデター以外の賞金はすべて、イベントに参加して賞金を獲得したチームの選手に均等に分配されます。

E2.1. スプリット1プレイオフ

最終ランク	北米	EMEA	北アジア太平洋	南アジア太平洋	南米
1	\$100,000	\$100,000	\$100,000	\$50,000	\$50,000
2	\$50,000	\$50,000	\$50,000	\$25,000	\$25,000
3	\$25,000	\$25,000	\$25,000	\$12,500	\$12,500
4	\$15,000	\$15,000	\$15,000	\$7,500	\$7,500
5	\$11,000	\$11,000	\$11,000	\$5,500	\$5,500
6	\$9,000	\$9,000	\$9,000	\$4,500	\$4,500
7	\$7,000	\$7,000	\$7,000	\$3,500	\$3,500
8	\$6,000	\$6,000	\$6,000	\$3,000	\$3,000
9	\$5,500	\$5,500	\$5,500	\$2,750	\$2,750
10	\$5,000	\$5,000	\$5,000	\$2,500	\$2,500
11	\$2,000	\$2,000	\$2,000	\$1,000	\$1,000
12	\$2,000	\$2,000	\$2,000	\$1,000	\$1,000
13	\$2,000	\$2,000	\$2,000	\$1,000	\$1,000

14	\$2,000	\$2,000	\$2,000	\$1,000	\$1,000
15	\$2,000	\$2,000	\$2,000	\$1,000	\$1,000
16	\$1,000	\$1,000	\$1,000	\$500	\$500
17	\$1,000	\$1,000	\$1,000	\$500	\$500
18	\$1,000	\$1,000	\$1,000	\$500	\$500
19	\$1,000	\$1,000	\$1,000	\$500	\$500
20	\$1,000	\$1,000	\$1,000	\$500	\$500
Apex プレデター***	\$1,500	\$1,500	\$1,500	\$750	\$750

E2.2. スプリット 2 プレイオフ

最終ランク	1 チームあたりの賞金額
1	\$250,000
2	\$150,000
3	\$100,000
4	\$80,000
5	\$60,000
6	\$45,000
7	\$36,000
8	\$30,000
9	\$24,000
10	\$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 プレデター ***	\$1,500

***最終ラウンドでキル数が最も多い競技者。最多キル数の競技者が複数いる場合は、賞金を各競技者に均等に分配します。

E3. チャンピオンシップ

ALGS チャンピオンシップに参加する全チームのスターター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 ARV は\$2,500 米ドルとなります。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。

ALGS チャンピオンシップの最終順位に応じて、以下の賞金がチームに分配されます。こちらに掲載されている Apex プレデター以外の賞金はすべて、イベントに参加して賞金を獲得したチームの選手に均等に分配されます。

最終ランク	1 チームあたりの賞金額
1	\$500,000
2	\$300,000
3	\$200,000
4	\$160,000
5	\$120,000
6	\$90,000
7	\$72,000
8	\$60,000
9	\$48,000
10	\$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 プレデター***	\$3,000

***最終ラウンドでキル数が最も多い競技者。最多キル数の競技者が複数いる場合は、賞金を各競技者に均等に分配します。