

Fortnite Champion Series: Offizielle Regeln für Kapitel 2 Saison 1

1. Einführung und Einverständnis

1.1 Einführung

Diese offiziellen Regeln für Fortnite Champion Series: Offizielle Regeln für Kapitel 2 Saison 1 („**Regeln**“) regulieren alle Stufen der Fortnite Champion Series für Kapitel 2 Saison 1 („**Champion Series**“ oder „**Veranstaltung**“).

Diese Regeln wurden entwickelt, um die Integrität der Fortnite-Wettkämpfe (das „**Spiel**“) in Verbindung mit der Veranstaltung zu gewährleisten. Sie sollen einen regen Wettbewerb fördern und dazu beitragen, dass alle Wettkämpfe des Spiels Spaß machen, fair und frei von schädlichem Verhalten (wie nachstehend definiert) sind.

1.2 Einverständniserklärung

Um an der Veranstaltung teilzunehmen, muss sich jeder Spieler bereit erklären (oder, wenn der Spieler unter 18 Jahren ist oder sein Alter unter dem im Land seines Wohnsitzes definierten Alter für die Volljährigkeit liegt (ein „**Minderjähriger**“), müssen sich die Erziehungsberechtigten dieses Spielers in seinem Namen bereit erklären), diese Regeln, einschließlich des Verhaltenskodex in Abschnitt 8, jederzeit zu befolgen. Ein Spieler (oder, im Falle eines Minderjährigen, dessen Elternteil oder Erziehungsberechtigter) kann diese Regeln entweder durch Anklicken akzeptieren oder sich mit diesen einverstanden erklären, wenn diese Option von Epic Games, Inc. („**Epic**“) im Spielclient zur Verfügung gestellt wird. Durch die Teilnahme an einem Spiel oder Match, das Teil der Veranstaltung ist, bestätigt der Spieler (oder im Falle eines Minderjährigen, dessen Elternteil oder Erziehungsberechtigter), dass er mit diesen Regeln gemäß Abschnitt 1.2 einverstanden ist.

1.3 Durchsetzung

Epic hat die Hauptverantwortung für die Durchsetzung dieser Regeln für alle Spieler bei dieser Veranstaltung und kann gegen die Spieler in Zusammenarbeit mit den Veranstaltungsadministratoren (wie nachstehend definiert) wie in Abschnitt 9 beschrieben Strafen für Verstöße gegen diese Regeln verhängen.

1.4 Änderungen

Epic kann diese Regeln gelegentlich aktualisieren, überarbeiten, ändern oder ergänzen. Die Teilnahme eines Spielers an der Veranstaltung nach einer Aktualisierung, Überarbeitung, Änderung oder Ergänzung dieser Regeln wird als Zustimmung dieses Spielers (oder, im Falle eines Minderjährigen, als Zustimmung seines Elternteils oder Erziehungsberechtigten) zu dieser Aktualisierung, Überarbeitung, Änderung oder Ergänzung der Regeln erachtet.

2. **Veranstaltungsstruktur**

2.1 **Begriffsdefinitionen**

2.1.1 Arena

Der sportliche Wettkampf steht im Mittelpunkt des „Ranked“-Modus von Fortnite; er besteht aus den folgenden drei (3) Ligen (jeweils eine „**Liga**“), die wie angegeben in zehn (10) Divisionen (jeweils eine „**Division**“) unterteilt sind:

Offene Liga („Open League“): Division I (0 – 499 Hype-Punkte („**Hype**“))

Offene Liga („Open League“): Division II (500 – 999 Hype)

Offene Liga („Open League“): Division III (1.000 – 1.499 Hype)

Offene Liga („Open League“): Division IV (1.500 – 1.999 Hype)

Herausforderer-Liga („Contender League“): Division I (2.000 – 2.999 Hype)

Herausforderer-Liga („Contender League“): Division II (3.000 – 4.499 Hype)

Herausforderer-Liga („Contender League“): Division III (4.500 – 6.499 Hype)

Champion-Liga („Champion League“): Division I (6.500 – 9.999 Hype)

Champion-Liga („Champion League“): Division II (10.000 – 13.999 Hype)

Champion-Liga („Champion League“): Division III (14.000+ Hype)

2.1.2 Eliminierung

Ein Ereignis, bei dem ein Spieler das HP und Schild (falls vorhanden) eines anderen Spielers erschöpft. Gemäß Abschnitt 7.1.2 wird das Eliminierungsguthaben durch Folgendes bestimmt: (a) den Aktionsvorrat, der sich in der unteren linken Ecke des Spielbildschirms befindet, und (b) die Benutzerschnittstelle, welche die Gesamtzahl der während eines einzelnen Matches erzielten Eliminierungen anzeigt, vorausgesetzt, dass einem Spieler in keinem Fall ein Eliminationsguthaben für einen Teil eines Spiels nach der Eliminierung dieses Spielers gewährt wird.

2.1.3 Veranstaltungsadministrator

Jeder Mitarbeiter von Epic oder jedes Mitglied des Administratorenteams, Rundfunkteams, Produktionsteams, Mitarbeiter der Veranstaltung oder andere Personen, die anderweitig für die Durchführung der Veranstaltung angestellt oder tätig sind.

2.1.4 Spielmodus

Ein bestimmter Satz Regeln, ein Satz von Spielelementen oder Gewinnbedingungen für ein bestimmtes Spiel. Die Spielmodi können sehr variabel sein und können sich von Match zu Match unterscheiden oder auch nicht. Die Veranstaltungsadministratoren erklären die spezifischen Parameter für jeden Spielmodus vor Beginn eines Spiels.

2.1.5 Match

Eine einzelne Wettbewerbssituation in Fortnite, die gespielt wird, bis ein Spieler oder ein Team einen Victory Royale (wie unten definiert) erreicht hat oder bestimmte Siegbedingungen erfüllt sind.

2.1.6 Platzierung

Die Zeit eines Spielers oder einer Mannschaft, die im Spiel in einem Match verbracht wurde, im Verhältnis zu der anderer Spieler oder Mannschaften in einem solchen Match, bevor sie eliminiert wurden. Die Platzierung wird nach der Eliminierung in der Benutzerschnittstelle dargestellt.

2.1.7 Session

Ein Satz von Matches, der so lange gespielt wird, bis ein oder mehrere Gewinner durch eine der folgenden Methoden ermittelt wurden: (a) Vollendung einer festgelegten Anzahl von Matches oder (b) Vollendung eines festgelegten Zeitraums.

2.1.8 Victory Royale

Ein Ereignis, bei dem ein Spieler oder eine Mannschaft die Siegbedingungen des aktuellen Spielmodus des gespielten Spiels erfüllt. Dies bezieht sich in der Regel auf das Erreichen des ersten Platzes.

2.2 **Champion Series: Wöchentlich – Alle Final-Zeiten werden im Spiel angezeigt**

2.2.1 01. November: Woche 1 Runde 1+2 [Naher Osten]

2.2.2 02. November: Woche 1 Runde 1+2 [Alle Regionen außer Naher Osten]

2.2.3 02. November: Woche 1 Runde 3 [Naher Osten]

2.2.4 03. November: Woche 1 Runde 3 [Alle Regionen außer Naher Osten]

2.2.5 08. November: Woche 2 Runde 1+2 [Naher Osten]

2.2.6 09. November: Woche 2 Runde 1+2 [Alle Regionen außer Naher Osten]

2.2.7 09. November: Woche 2 Runde 3 [Naher Osten]

2.2.8 10. November: Woche 2 Runde 3 [Alle Regionen außer Naher Osten]

2.2.9 15. November: Woche 3 Runde 1+2 [Naher Osten]

2.2.10 16. November: Woche 3 Runde 1+2 [Alle Regionen außer Naher Osten]

2.2.11 16. November: Woche 3 Runde 3 [Naher Osten]

2.2.12 17. November: Woche 3 Runde 3 [Alle Regionen außer Naher Osten]

2.2.13 22. November: Woche 4 Runde 1+2 [Naher Osten]

2.2.14 23. November: Woche 4 Runde 1+2 [Alle Regionen außer Naher Osten]

2.2.15 23. November: Woche 4 Runde 3 [Naher Osten]

2.2.16 24. November: Woche 4 Runde 3 [Alle Regionen außer Naher Osten]

2.3 **Champion Series: Season Finals – Alle Final-Zeiten werden im Spiel angezeigt**

2.3.1 06. Dezember: Wettkampf („Heat“) 1, Gruppenphase („Group Stage“) [Alle Regionen]

2.3.2 06. Dezember: Wettkampf („Heat“) 2, Gruppenphase („Group Stage“) [Naher Osten]

2.3.3 07. Dezember: Wettkampf („Heat“) 2, Gruppenphase („Group Stage“) [Alle Regionen außer Naher Osten]

2.3.4 07. Dezember: Heat 3, Group Stage [EU, NAE, NAW, BR]

2.3.5 07. Dezember: Heat 4, Group Stage [EU, NAE, NAW, BR]

2.3.6 08. Dezember: Champion Series Grand Finals [Alle Regionen]

2.4 **Zeitplanänderung**

Epic kann nach eigenem Ermessen den Zeitplan neu ordnen und/oder den Termin für ein Match oder eine Session der Veranstaltung ändern (oder einen beliebigen Spielmodus ändern, der in Verbindung damit gespielt wird). Wenn der Veranstaltungsplan jedoch auf diese Weise geändert wird, informiert Epic umgehend alle Spieler.

2.5 **Veranstaltungsformat und Punkte**

2.5.1 **Format**

Gemäß den allgemeinen Geschäftsbedingungen dieser Regeln können alle in Frage kommenden Kader-Teams (wie von Epic in Übereinstimmung mit diesen Regeln festgelegt) an der Fortnite Champion Series Weekly („**Stufe 1**“ oder „**Weekly**“) teilnehmen.

In der ersten Runde („**Runde 1**“) der geltenden Weekly müssen alle Mitglieder eines in Frage kommenden Kader-Teams (wie von Epic in Übereinstimmung mit diesen Regeln festgelegt) zu Beginn der Weekly in der Champion League (Division I, II oder III) in der Arena in ihrer jeweiligen Region eingestuft sein, um während des Session-Zeitfensters von Runde 1 der jeweiligen Region teilnehmen zu dürfen, wie im Spiel aufgeführt.

Jede Session von Runde 1 dauert etwa drei (3) Stunden. Teams dürfen während jedweder Session von Runde 1 nur an maximal zehn (10) Matches teilnehmen. Die Teams erhalten Punkte basierend auf dem Punktesystem, das in den Abschnitten 2.5.2 und 2.5.3 (wie jeweils

zutreffend) aufgeführt ist. Matches für Sessions von Runde 1 werden nur gezählt, wenn das Match vor dem Schließen des zugehörigen Session-Zeitfensters beginnt.

Zur Erläuterung: Spieler dürfen für jede Runde während Stufe 1 nur an der Weekly einer einzelnen Region teilnehmen.

Am Ende der Runde 1 der zutreffenden Weekly rücken die Teams mit den meisten Punkten aus jeder Serverregion vor (wie in Abschnitt 2.5.5 beschrieben) und qualifizieren sich für Runde 2 der jeweiligen Weekly („**Runde 2**“). Es ist nicht möglich, an Runde 2 einer Weekly teilzunehmen, ohne während Runde 1 dieser Weekly in der Top-Spielerliste einer Region zu stehen.

In der zweiten Runde der zutreffenden Weekly treten die Spieler in einer Einzelsession im Session-Zeitfenster von Runde 2 ihrer jeweiligen Region an, wie im Spiel aufgeführt. Jede Session von Runde 2 dauert etwa drei (3) Stunden. Teams dürfen während jedweder Session von Runde 2 nur an maximal zehn (10) Matches teilnehmen. Die Teams erhalten Punkte basierend auf dem Punktesystem, das in den Abschnitten 2.5.2 oder 2.5.3 (wie jeweils zutreffend) aufgeführt ist. Matches für Sessions von Runde 2 werden nur gezählt, wenn das Match vor dem Schließen eines solchen Session-Zeitfensters beginnt.

Am Ende der Runde 2 der zutreffenden Weekly rücken die Teams mit den meisten Punkten aus jeder Serverregion vor (wie in Abschnitt 2.5.6 beschrieben) und qualifizieren sich für Runde 3 der jeweiligen Weekly („**Runde 3**“). Es ist nicht möglich, an Runde 3 einer Weekly teilzunehmen, ohne während Runde 2 dieser Weekly in der Top-Spielerliste einer Region zu stehen.

In der dritten Runde der jeweiligen Weekly treten die Spieler in einer Einzelsession im Session-Zeitfenster von Runde 3 ihrer jeweiligen Region an, wie im Spiel aufgeführt. Teams dürfen während jedweder Session von Runde 3 nur an maximal sechs (6) Matches teilnehmen. In Runde 3 beginnt das erste Spiel fünfzehn (15) Minuten nach Beginn des Session-Fensters. Jede Runde 3 Session dauert etwa drei (3) Stunden, wobei alle dreißig (30) Minuten ein neues Match beginnt. Wenn ein Team es nicht schafft sich für die Playlist anzustellen und/oder den Start eines Matches verpasst, dann wird dies so gewertet, als hätte das Team im verpassten Match den letzten Platz belegt, und zwar mit null Eliminierungen. Die Teams erhalten Punkte basierend auf dem Punktesystem, das in den Abschnitten 2.5.2, 2.5.3 oder 2.5.4 (wie jeweils zutreffend) aufgeführt ist. Matches für Sessions von Runde 3 werden nur gezählt, wenn das Match vor dem Schließen des zugehörigen Session-Zeitfensters beginnt.

Am Ende von Runde 3 der zutreffenden Weekly rücken die Teams mit den meisten Punkten aus jeder Serverregion vor (wie in Abschnitt 2.5.7 beschrieben), qualifizieren sich für die zweite Stufe der Veranstaltung („**Stufe 2**“ oder „**Season Finals**“) und/oder erhalten Preise, wie in Abschnitt 2.6 beschrieben. Die Teilnahme an den Season Finals erfordert das Vorrücken aus Stufe 1 gemäß diesen Regeln.

Weiterhin werden die zum Abschluss von Runde 3 der zutreffenden Weekly verliehenen Series-Punkte über alle fünf (5) Wochen des Wettbewerbs hinweg zusammengezählt. Teams jeder Serverregion, welche über alle fünf (5) Sessions in Runde 3 hinweg die höchsten Punktzahlen aufweisen, aber noch nicht zu Stufe 2 vorgerückt sind, rücken wie in den Abschnitten 2.5.7 oder 2.5.8 aufgeführt zu Stufe 2 vor (wo zutreffend); für die Teams müssen jedoch in jeder der Weeklies die gleichen vier (4) Spieler antreten, damit die Punkte über diese Weeklies hinweg zusammengezählt werden.

Für Runde 1 der Season Finals („**Gruppenstufe**“) werden die Teams in Wettkämpfe (jeweils ein „**Wettkampf**“) unterteilt. Hier treten sie in einer Einzel-Session im Gruppenphasen-Zeitfenster ihrer jeweiligen Region an, wie im Spiel aufgeführt. In der Gruppenphase beginnt das erste Spiel fünfzehn (15) Minuten nach Beginn des Session-Fensters. Jeder Wettkampf dauert etwa drei (3) Stunden, wobei alle dreißig (30) Minuten ein neues Match beginnt. Wenn ein Team es nicht schafft sich für die Playlist anzustellen und/oder den Start eines Matches verpasst, dann wird dies so gewertet, als hätte das Team im verpassten Match den letzten Platz belegt, und zwar mit null Eliminierungen. Teams dürfen während eines Wettkampfes nur an maximal sechs (6) Matches teilnehmen. Die Teams erhalten Punkte basierend auf dem Punktesystem, das in den Abschnitten 2.5.2 oder 2.5.3 (wie jeweils zutreffend) aufgeführt ist. Matches für einen Wettkampf werden nur gezählt, wenn das Match vor dem Schließen eines solchen Wettkampf-Zeitfensters beginnt.

Zur Ausräumung jeglicher Zweifel, Spieler dürfen nur an der Gruppenstufe einer einzigen Region teilnehmen.

Nach Beendigung jedes Wettkampf rücken die Teams mit den meisten Punkten vor (wie in Abschnitt 2.5.9 beschrieben) und qualifizieren sich für Runde 2 der Season Finals („**Grand Finals**“). Die Teilnahme an den Grand Finals erfordert das Vorrücken aus der Gruppenphase gemäß diesen Regeln.

In den Grand Finals treten vierundzwanzig (24) Teams in einer Einzel-Session („Champion-Wettkampf“) an, und zwar während der Grand Finals der jeweiligen Region, wie im Spiel aufgeführt. Jeder Champion-Wettkampf dauert etwa drei (3) Stunden, wobei alle dreißig (30) Minuten ein neues Spiel beginnt. Teams dürfen während eines Champion-Wettkampfes nur an maximal sechs (6) Matches teilnehmen. Wenn ein Team es nicht schafft sich für die Playlist anzustellen und/oder den Start eines Matches verpasst, dann wird dies so gewertet, als hätte das Team im verpassten Match den letzten Platz belegt, und zwar mit null Eliminierungen. Die Teams erhalten Punkte basierend auf dem Punktesystem, das in den Abschnitten 2.5.2 oder 2.5.3 (wie jeweils zutreffend) aufgeführt ist. Matches im Champion-Wettkampf zählen nur, wenn das Match beginnt, bevor sich das Zeitfenster des Champion-Wettkampfs schließt.

Zur Ausräumung jeglicher Zweifel dürfen Spieler nur an den Grand Finals einer einzigen Region teilnehmen.

Am Ende der Grand Finals (und in Übereinstimmung mit den hier ausgeführten Geschäftsbedingungen) werden die Teams aus jeder Region mit den meisten Punkten, wie im Spiel in der Rangliste („**Rangliste**“) zu sehen, gemäß Abschnitt 2.6 mit Preisen ausgezeichnet.

2.5.2 Match-Punktesystem

Victory Royale: 15 Punkte

2. Platz: 12 Punkte

3. - 4. Platz: 9 Punkte

5. – 6. Platz: 6 Punkte

7. – 8. Platz: 3 Punkte

Jede Eliminierung: 1 Punkt

2.5.3 Gleichstände

Ein Gleichstand wird in der hier angegebenen Reihenfolge abgearbeitet: (1) Gesamtpunktzahl; (2) Gesamtzahl an Victory Royales in der Session; (3) durchschnittliche Eliminierungen in der Session; (4) durchschnittliche Platzierung pro Match in der Session; (5) die Gesamtzahl der überlebten Sekunden in allen Matches; und schließlich (6) durch einen Münzwurf.

2.5.4 Series-Punktesystem

Series-Punkte werden den Teams nach dem Abschluss der Zeitfenster jeder Weekly in Runde 3 verliehen. Der Klarheit wegen, werden Teams nur Serienpunkte für die tatsächliche Teilnahme an einer bestimmten Runde gutgeschrieben. Nur als Beispiel: Wenn eine Mannschaft die dritte Runde erreicht, aber nicht für alle Spiele der dritten Runde ansteht oder diese auf andere Weise verpasst, erhält diese Mannschaft nur Serienpunkte für die Spiele, an denen sie bis zur zweiten Runde teilgenommen hat.

1. Platz – 500 Series-Punkte

2. Platz – 476 Series-Punkte

3. Platz – 452 Series-Punkte

4. Platz – 428 Series-Punkte

5. Platz – 408 Series-Punkte

6. Platz – 386 Series-Punkte

7. Platz – 368 Series-Punkte

8. Platz – 350 Series-Punkte

9. Platz – 332 Series-Punkte

10. Platz – 316 Series-Punkte

11. bis 15. Platz – 300 Series-Punkte

16. bis 20. Platz – 284 Series-Punkte

21. bis 25. Platz – 270 Series-Punkte
26. bis 50. Platz – 244 Series-Punkte
51. bis 75. Platz – 218 Series-Punkte
76. bis 100. Platz – 196 Series-Punkte
101. bis 125. Platz – 178 Series-Punkte
126. bis 150. Platz – 160 Series-Punkte
151. bis 175. Platz – 144 Series-Punkte
176. bis 200. Platz – 130 Series-Punkte
201 bis 250. Platz – 110 Series-Punkte
251. bis 500. Platz – 94 Series-Punkte
501. bis 1000. Platz – 70 Series-Punkte
1001. bis 1500. Platz – 52 Series-Punkte
1501. bis 2000. Platz – 40 Series-Punkte
2001. bis 3000. Platz – 30 Series-Punkte
3001. bis 5000. Platz – 22 Series-Punkte
5001. bis 10000. Platz – 16 Series-Punkte

2.5.5 Aufstieg in Runde 2

Der Aufstieg von Runde 1 in Runde 2 wird anhand der erzielten Punkte am Ende von Runde 1 der jeweiligen Weekly bestimmt. Die Gesamtanzahl der Aufstiege unterscheidet sich abhängig von der Serverregion.

Runde 1 in Runde 2

Europa, NAE, NAW und BR: Oberste 500 Teams in jeder Region

Asien, OCE, Naher Osten: Oberste 200 Teams in jeder Region

2.5.6 Aufstieg in Runde 3

Der Aufstieg von Runde 2 in Runde 3 wird anhand der am Ende von Runde 2 der jeweiligen Weekly erzielten Punkte bestimmt.

Alle Regionen: Oberste 25 Teams in jeder Region

2.5.7 Aufstieg in Stufe 2

Der Aufstieg von Stufe 1 in Stufe 2 wird anhand der am Ende von Stufe 1 der jeweiligen Weekly erzielten Punkte bestimmt. Die Gesamtanzahl der Aufstiege unterscheidet sich abhängig von der Serverregion. Wenn sich ein Team mehr als einmal für Stufe 2 qualifiziert, wird/werden der/die zusätzliche/n Qualifikationspunkt/e, der/die bei dem/n späteren Weekly(ies) erreicht wurde/n, zur Anzahl der verfügbaren Plätze für die Rangliste der Kumulativen Series-Punkte hinzugefügt, die am Ende der Woche 4 berechnet wurde.

Europa, NAE, NAW und BR

Woche 1: Oberste 10 Teams in jeder Region

Woche 2: Oberste 10 Teams in jeder Region

Woche 3: Oberste 10 Teams in jeder Region

Woche 4: Oberste 10 Teams in jeder Region

Kumulative Series-Punkte: Oberste 60 Teams in jeder Region, die nicht bereits qualifiziert sind.

GESAMT: 100 Teams

Asien, OCE und Naher Osten

Woche 1: Oberste 5 Teams in jeder Region

Woche 2: Oberste 5 Teams in jeder Region

Woche 3: Oberste 5 Teams in jeder Region

Woche 4: Oberste 5 Teams in jeder Region

Kumulative Series-Punkte: Oberste 30 Teams in jeder Region, die nicht bereits qualifiziert sind.

GESAMT: 50 Teams

2.5.8 Series-Punkte Gleichstand

Ein Gleichstand wird in der hier angegebenen Reihenfolge abgearbeitet: (1) insgesamt vergebene Series-Punkte; (2) insgesamt mit dem Team gespielte Wochen; (3) Gesamterscheinungen in Runde 3 über alle Wochen; (4) Gesamterscheinungen in Runde 2 über alle Wochen; (5) höchste endgültige Platzierung in einer Woche; (6) durchschnittliche Endplatzierung über alle Wochen; und schließlich (7) durch einen Münzwurf.

2.5.9 Aufstieg in die Grand Finals

Der Aufstieg von der Gruppenstufe in die Grand Finals wird anhand der am Ende der Gruppenstufe erzielten Punkte bestimmt. Die Gesamtanzahl der Aufstiege unterscheidet sich abhängig von der Serverregion.

Europa, NAE, NAW und BR

Wettkampf 1: 6 Teams in jeder Region

Wettkampf 2: 6 Teams in jeder Region

Wettkampf 3: 6 Teams in jeder Region

Wettkampf 4: 6 Teams in jeder Region

GESAMT: 24 Teams in jeder Region

Asien, OCE und Naher Osten

Wettkampf 1: 12 Teams in jeder Region
Wettkampf 2: 12 Teams in jeder Region
GESAMT: 24 Teams in jeder Region

2.6 Preise

2.6.1 Preise in Stufe 1

Die folgenden Preise werden an jedes Team (gleichmäßig auf die vier (4) Spieler aufgeteilt) verliehen, und zwar abhängig von der Platzierung des Teams in der Rangliste am Ende von Runde 3.

Weekly-Veranstaltungspreise – Europa

Rang	Preis
1.	36.000 USD
2.	16.000 USD
3.	12.000 USD
4. bis 5.	8.000 USD
6. bis 10.	4.000 USD

Weekly-Veranstaltungspreise – NA Ost

Rang	Preis
1.	22.500 USD
2.	10.000 USD
3.	7.500 USD
4. bis 5.	5.000 USD
6. bis 10.	2.500 USD

Weekly-Veranstaltungspreise – NA West

Rang	Preis
1.	9.000 USD
2.	4.000 USD
3.	3.000 USD
4. bis 5.	2.000 USD
6. bis 10.	1.000 USD

Weekly-Veranstaltungspreise – Brasilien

Rang	Preis
Rang	Preis

1. 9.000 USD
2. 4.000 USD
3. 3.000 USD
4. bis 5. 2.000 USD
6. bis 10. 1.000 USD

Weekly-Veranstaltungspreise – Asien

Rang Preis

1. 5.000 USD
2. 3.000 USD
3. bis 5. 1.500 USD

Weekly-Veranstaltungspreise – OCE

Rang Preis

1. 5.000 USD
2. 3.000 USD
3. bis 5. 1.500 USD

Weekly-Veranstaltungspreise – Naher Osten

Rang Preis

1. 5.000 USD
2. 3.000 USD
3. bis 5. 1.500 USD

2.6.2 Preise in Stufe 2

Die folgenden Preise werden an jedes Team (gleichmäßig auf die vier (4) Spieler aufgeteilt) verliehen, und zwar abhängig von der Platzierung des Teams in der Rangliste am Ende von Stufe 2.

Finals-Veranstaltungspreise – Europa

Rang Preis

1. 300.000 USD
2. 120.000 USD
3. 96.000 USD
4. 72.000 USD
5. 60.000 USD
6. 48.000 USD
7. 36.000 USD

- 8. 24.000 USD
- 9. 19.200 USD
- 10. bis 24. 9.600 USD
- 25. bis 100. 3.600 USD

Finals-Veranstaltungspreise – NA Ost

- | Rang | Preis |
|--------------|-------------|
| 1. | 187.500 USD |
| 2. | 75.000 USD |
| 3. | 60.000 USD |
| 4. | 45.000 USD |
| 5. | 37.500 USD |
| 6. | 30.000 USD |
| 7. | 22.500 USD |
| 8. | 15.000 USD |
| 9. | 12.000 USD |
| 10. bis 24. | 6.000 USD |
| 25. bis 100. | 2.300 USD |

Finals-Veranstaltungspreise – NA West

- | Rang | Preis |
|--------------|------------|
| 1. | 75.000 USD |
| 2. | 30.000 USD |
| 3. | 24.000 USD |
| 4. | 18.000 USD |
| 5. | 15.000 USD |
| 6. | 12.000 USD |
| 7. | 9.000 USD |
| 8. | 6.000 USD |
| 9. | 4.800 USD |
| 10. bis 24. | 2.400 USD |
| 25. bis 100. | 900 USD |

Finals-Veranstaltungspreise – Brasilien

- | Rang | Preis |
|------|------------|
| 1. | 75.000 USD |
| 2. | 30.000 USD |
| 3. | 24.000 USD |
| 4. | 18.000 USD |
| 5. | 15.000 USD |

- 6. 12.000 USD
- 7. 9.000 USD
- 8. 6.000 USD
- 9. 4.800 USD
- 10. bis 24. 2.400 USD
- 25. bis 100. 900 USD

Finals-Veranstaltungspreise – Asien

- | Rang | Preis |
|-------------|------------|
| 1. | 43.500 USD |
| 2. | 21.000 USD |
| 3. | 12.000 USD |
| 4. | 9.000 USD |
| 5. | 7.500 USD |
| 6. | 6.000 USD |
| 7. | 4.500 USD |
| 8. | 3.000 USD |
| 9. | 2.400 USD |
| 10. bis 24. | 1.200 USD |
| 25. bis 50. | 900 USD |

Finals-Veranstaltungspreise – OCE

- | Rang | Preis |
|-------------|------------|
| 1. | 43.500 USD |
| 2. | 21.000 USD |
| 3. | 12.000 USD |
| 4. | 9.000 USD |
| 5. | 7.500 USD |
| 6. | 6.000 USD |
| 7. | 4.500 USD |
| 8. | 3.000 USD |
| 9. | 2.400 USD |
| 10. bis 24. | 1.200 USD |
| 25. bis 50. | 900 USD |

Finals-Veranstaltungspreise – Naher Osten

- | Rang | Preis |
|------|------------|
| 1. | 43.500 USD |
| 2. | 21.000 USD |
| 3. | 12.000 USD |

4. 9.000 USD
5. 7.500 USD
6. 6.000 USD
7. 4.500 USD
8. 3.000 USD
9. 2.400 USD
10. bis 24. 1.200 USD
25. bis 50. 900 USD

2.6.3 Preisinformationen

Nur die Spieler mit der höchsten Punktzahl (wie von Epic gemäß Abschnitt 2.6.3 festgelegt) können die in Abschnitt 2.6.1 oder 2.6.2 genannten Preise erhalten. Kein anderer Spieler mit einer Punktzahl, die niedriger ist als die der Spieler mit den höchsten Punktzahlen, ist jemals und unter jeglichen Umständen berechtigt, Preise in Verbindung mit der Veranstaltung zu gewinnen.

Die Spieler mit den höchsten Punktzahlen werden von Epic innerhalb von 7 Tagen nach Ablauf der Veranstaltung oder nach dem Zeitraum, den Epic für eine solche Benachrichtigung angemessenerweise benötigt, unter der E-Mail-Adresse, die mit dem Epic-Konto eines Spielers verbunden ist, über ihren Status als potenzielle Gewinner benachrichtigt und unterliegen einer Überprüfung ihrer Berechtigung gemäß Abschnitt 3 und in Einhaltung dieser Regeln. Ein potenziell als Gewinner in Frage kommender Spieler muss für die Dauer des Überprüfungsprozesses das Epic-Konto, das de oder sie zur Teilnahme an der Veranstaltung verwendet, aktiv beibehalten.

Nach der formalen Benachrichtigung durch Epic hat ein potenzieller Gewinner 45 Tage Zeit, ab dem Tag, an dem eine solche Benachrichtigung per E-Mail versendet wurde, zu antworten und alle Informationen oder Materialien zur Verfügung zu stellen, die von Epic zur Überprüfung der Berechtigung gemäß Abschnitt 3 angefordert wurden, einschließlich der Freigabe (wie unten definiert). Die Antwort eines potenziellen Gewinners muss an die E-Mail-Adresse geschickt werden, von welcher die Benachrichtigung von Epic versandt wurde, oder, nach Ermessen von Epic, an eine andere E-Mail-Adresse, die in der Benachrichtigung angegeben wurde. Der Tag des Eingangs bei Epic ist entscheidend für die Einhaltung der in Abschnitt 2.6.3 genannten Fristen durch einen potenziellen Gewinner.

Sollte ein Spieler es versäumen, (a) das zur Teilnahme an der Veranstaltung verwendete Epic-Konto für die Dauer des Überprüfungsprozesses aktiv beizubehalten oder (b) rechtzeitig auf eine Benachrichtigung oder Anforderung von Materialien oder Informationen zu reagieren, führt dies zur Disqualifikation dieses Spielers als potenzieller Gewinner und dieser Spieler ist nicht berechtigt, Preise in Verbindung mit der Veranstaltung zu gewinnen. In solchen Fällen wird kein alternativer Gewinner (wie unten definiert) benannt und Epic hat in seinem alleinigen und absoluten Ermessen das Recht, (y) Preisbeträge, die sonst an solche disqualifizierten

Spieler vergeben worden wären, als Teil einer zukünftigen „Fortnite Champion Series“-Veranstaltung zu vergeben, oder (z) solche Preisbeträge an wohltätige Zwecke zu spenden. Ein Gewinner („**Gewinner**“) wird erst verkündet, wenn der Überprüfungsprozess von Epic im Einklang mit diesen Regeln abgeschlossen wurde.

Gewinner müssen außerdem bestimmte Zahlungsinformationen an Epic übermitteln, darunter evtl. erforderliche Steuerinformationsformulare, um die Preise zu erhalten. Epic kann die Auszahlung der Preise zurückhalten, wenn der Gewinner Epic die entsprechenden Zahlungsformulare nicht rechtzeitig zur Verfügung stellt.

DIE PREISE UNTERLIEGEN DER JEWEILS GELTENDEN BUNDES-, LANDES- UND ÖRTLICHEN EINKOMMENSTEUER. JEDER GEWINNER IST SELBST DAFÜR VERANTWORTLICH, (I) MIT SEINEM STEUERBERATER VOR ORT ZU KLÄREN, WELCHE STEUERN FÜR IHN GELTEN, UND (II) DIESE STEUERN AN DIE ZUSTÄNDIGE STEUERBEHÖRDE ZU ZAHLEN. Zu den Richtlinien von Epic gehört es ebenso, die Steuern zu den geltenden Quellensteuersätzen für in den USA ansässige und nicht in den USA ansässige Personen einzubehalten. Preiseinkünfte und Steuereinbehalte werden in den Formularen (y) 1099-MISC für Einwohner der USA und 1042-S für nicht in den USA ansässige Personen und (z) alle anderen relevanten Steuerformulare ausgewiesen, die nach geltendem Recht erforderlich sind.

Epic legt die Zahlungsmethode für die Preisgelder nach eigenem Ermessen fest. Sofern nicht anderweitig gesetzlich vorgeschrieben erfolgen alle Zahlungen direkt an den Gewinner in seiner oder ihrer Eigenschaft als Individuum (oder, wenn es sich um einen Minderjährigen handelt, an das Elternteil oder den Erziehungsberechtigten des Gewinners). Um jeden Zweifel auszuräumen werden von Epic keine Preiszahlungen an Organisationen, Unternehmen oder andere Einrichtungen geleistet. Dem Gewinner wird ein Preisannahme- und Freigabeformular für das Preisgeld zur Verfügung gestellt („**Freigabe**“). Sofern nicht durch geltendes Recht eingeschränkt, muss der Gewinner (oder, im Falle eines Minderjährigen, ein Elternteil oder Erziehungsberechtigter eines solchen Gewinners) die Freigabe innerhalb der in Abschnitt 2.6.3 festgelegten Fristen ausfüllen und einreichen.

3. **Spielberechtigung**

3.1. **Alter des Spielers**

3.1.1 Um an einem Match der Champion Series teilnehmen zu können, muss ein Spieler mindestens 13 Jahre alt sein (oder jeweils das Alter erreicht haben, das im Wohnsitzland dieses Spielers entsprechend gefordert wird). Minderjährige müssen über die Erlaubnis eines Elternteils oder Erziehungsberechtigten verfügen, um an der Veranstaltung teilnehmen zu können.

3.1.2 Nicht berechnigte Spieler, die die Veranstaltungsalministratoren durch falsche Angaben zur Berechnung irreführen oder versuchen, sie zu täuschen, unterliegen den in Abschnitt 9.2 beschriebenen Disziplinarmalnahmen.

3.2 **Fortnite EULA**

Jeder Spieler muss den Fortnite-Lizenzvertrag für Endbenutzer („**Fortnite-EULA**“) einhalten (<https://www.epicgames.com/fortnite/eula>). Diese Regeln ergänzen den Fortnite-EULA und ersetzen diesen nicht.

3.3 **2FA**

Jede/r Spieler/in muss (falls nicht bereits geschehen) die Zwei-Faktoren-Authentifizierung („2FA“) für sein oder ihr Epic-Konto aktivieren. Um 2FA freizuschalten müssen Spieler die Seite <https://epicgames.com/2FA> besuchen, sich in ihre Epic-Konten einloggen und die Anweisungen auf dem Bildschirm befolgen.

3.4 **Epic-Zugehörigkeit**

Mitarbeiter, leitende Angestellte, Verwaltungsratsmitglieder, Erfüllungsgehilfen und Vertreter von Epic (einschließlich Rechtsberater, Promotion- sowie Werbeagenturen von Epic) und ihre unmittelbaren Familienangehörigen (definiert als Ehepartner, Mutter, Vater, Schwestern, Brüder, Söhne, Töchter, Onkel, Tanten, Neffen, Nichten, Großeltern und Schwiegereltern, unabhängig von ihrem Wohnort) und die in ihrem Haushalt lebenden Personen (ob verwandt oder nicht) und jede Person oder Organisation, die mit der Produktion oder Verwaltung der Veranstaltung in Verbindung steht, sowie alle Muttergesellschaften, Partner, Tochterunternehmen, Erfüllungsgehilfen und Vertreter von Epic sind nicht teilnahmeberechnigt.

3.5 **Spielernamen**

3.5.1 Alle Team- und Einzelspielernamen müssen den Verhaltenskodex in Abschnitt 8 einhalten. Epic und die Veranstaltungsalministratoren können aus jedweden Gründen Team- und Einzelspieler-Tags oder Bildschirmnamen einschränken oder ändern.

3.5.2 Der von einem Team oder Spieler verwendete Name darf die Begriffe Fortnite®, Epic oder eine andere Marke, einen Handelsnamen oder ein Logo, die sich im Besitz von Epic befinden oder wofür Epic eine Lizenz besitzt, nicht enthalten oder verwenden.

3.5.3 Vor Beginn der Veranstaltung arbeiten Epic- und/oder Veranstaltungsalministratoren direkt mit allen eingeladenen Spielern zusammen, um einen geeigneten Anzeigenamen zur Verwendung in Verbindung mit der Veranstaltung festzulegen. Spieler müssen diese vereinbarte Kennung für die Dauer der Veranstaltung verwenden.

3.6 **Unbedenklichkeit**

Die Spieler müssen in Bezug auf alle von diesem Spieler registrierten Epic-Konten frei von Verstößen sein, ohne verdeckte Zuwiderhandlungen. Die Spieler müssen außerdem frei von Verstößen gegen die offiziellen Epic-Regeln sein oder die Strafen für frühere Regelbrüche voll abgegolten haben.

3.7 **Zusätzliche Einschränkungen**

3.7.1 Das Event ist in allen Teilen offen für Spieler aus aller Welt, sofern in diesem Abschnitt nichts anderes bestimmt ist. Zum Event haben Einzelpersonen keinen Zutritt, sofern dies nach geltendem Recht oder in einem Land, das nach US-amerikanischem Recht eingeschränkt oder verboten ist. Ohne Einschränkung des zuvor Genannten ist das Event nicht zugänglich für Einzelpersonen in Belarus, der Zentralafrikanischen Republik, der Krim, der Demokratischen Republik Kongo, Kuba, Eritrea, Guinea-Bissau, dem Iran, dem Irak, dem Libanon, Liberia, Libyen, Myanmar (Birma), Nordkorea, Somalia, Südsudan, Sudan und Syrien.

3.7.2 Die Teilnahme mehrerer Spieler am Event auf demselben Gerät an einem einzigen Veranstaltungswochenende ist nicht gestattet.

4. **Regeln zur Spieler-/Teambildung**

4.2. **Kader**

4.2.1 Jeder Kader-Spieler (oder, im Falle eines Minderjährigen, ein Erziehungsberechtigter eines solchen Spielers) muss diese Regeln vor der Teilnahme an Stufe 1 im Spiel gemäß Abschnitt 1.2 anerkennen und annehmen.

4.2.2 Spieler können während einer Session jeweils nur in einem Team teilnehmen. Wenn sich ein Team für Stufe 2 der Fortnite Champion Series qualifiziert, werden alle Spieler gemeinsam für diese Stufe zugelassen, es sei denn, sie beschließen einvernehmlich, ihren Platz als Team für diese Stufe aufzugeben. Wenn ein qualifiziertes Team sich mit anderen Spielern qualifizieren möchte (d. h. ein neues Team bilden will), müssen alle Spieler des bestehenden Teams einen schriftlichen Antrag auf Auflösung stellen an tournaments@epicgames.com. Wenn ein solcher Antrag genehmigt wird, wird dieses Team aus der höchsten zuvor erreichten Stufe entfernt.

4.2.3 Während der Veranstaltung müssen alle Spieler eines Teams anwesend sein und gemeinsam spielen, um teilnehmen zu können. Spieler in einem Team dürfen nicht Solo oder Duo spielen. Wenn für ein Team beim Start eines Matches nicht alle vier (4) Mitglieder anwesend und zu einer Partei zusammengeschlossen sind, dann wird dies so gewertet, als hätte das Team in dem Match den letzten Platz belegt, und zwar mit null Eliminierungen.

4.2.4 Alle Mitglieder eines Teams, die gemäß Abschnitt 2.6 den Schwellenwert für die Preisverleihung erreichen, müssen erfolgreich die in Abschnitt 2.6.3 beschriebene Überprüfung ihrer Berechtigung bestehen, um die verliehenen Preise erhalten zu dürfen. Wenn nur ein Mitglied im Team die Überprüfung der Berechtigung nicht besteht, werden alle Mitglieder im Team als potenzielle Gewinner disqualifiziert; das Team hat daraufhin kein Anrecht auf jedwede Preise im Zusammenhang mit der Veranstaltung.

4.2.5 Es wird erachtet, dass jedes Mitglied eines Teams alle in diesem Dokument enthaltenen Zusicherungen, Garantien und Vereinbarungen gesamtschuldnerisch abgegeben hat und eingegangen ist und sich gesamtschuldnerisch verpflichtet, daran gebunden zu sein. Sofern hierin nicht ausdrücklich etwas anderes festgelegt ist, beziehen sich alle Rechte der Veranstaltungsadministratoren gemäß diesen Regeln auf das gesamte Team und jedes einzelne Teammitglied. Wenn ein Recht auf Disqualifizierung hinsichtlich eines einzelnen Teammitglieds entsteht, kann das Disqualifizierungsrecht gegen das gesamte Team ausgeübt werden, da die Veranstaltungsadministratoren dies nach eigenem Ermessen entscheiden können.

4.2.6 Erworbene Qualifikationsplätze für Weeklies oder Finals (wie zutreffend) können nicht an Personen oder Organisationen übertragen, verkauft, gehandelt oder verschenkt werden.

5. **Probleme**

5.1 **Begriffsdefinitionen**

5.1.1 Softwarefehler

Ein Softwarefehler, der zu einem falschen oder unerwarteten Ergebnis führt oder dafür sorgt, dass sich das Spiel und/oder ein Hardwaregerät auf unvorhergesehene Weise verhält.

5.1.2 Vorsätzliche Verbindungstrennung

Ein Spieler verliert die Verbindung zum Spiel aufgrund eigener Handlungen. Handlungen eines Spielers, die zu einer Verbindungstrennung führen, gelten unabhängig von der tatsächlichen Absicht des Spielers als absichtlich. Das vorsätzliche Trennen von Verbindungen zum Zweck eines Neustarts wird nicht als gültiges technisches Problem angesehen.

5.1.3 Serverabsturz

Alle Spieler verlieren die Verbindung zum Spiel aufgrund eines Problems mit dem Spieleserver.

5.1.4 Unbeabsichtigte Verbindungstrennung

Ein Spieler verliert die Verbindung zum Spiel aufgrund von Problemen mit dem Spielclient, der Plattform, dem Netzwerk oder dem PC.

5.2 Technische Probleme

Aufgrund von Art und Umfang des Online-Wettbewerbs werden Matches aufgrund technischer Probleme nicht neu gestartet oder für ungültig erklärt. Es muss durch alle technischen Probleme oder Fehlerbehebungen hindurch gespielt werden, sie sind kein Grund für einen Neustart.

6. Kommunikation

6.1 Die Veranstaltungsadministratoren stehen zur Verfügung, um spieterspezifische Fragen zu beantworten und während der Veranstaltung zusätzliche Unterstützung über den offiziellen Spieler-Support-Kanal zu bieten, der sich hier befindet:

<https://epicgames.helpshift.com/a/fortnite/?contact=1>

7. Prozess nach einem Match

7.1 Punkte

7.1.1 Der Spielclient wird die Ergebnisse eines Spielers nach dem Ende der Teilnahme eines solchen Spielers an einem Spiel aufzeichnen und melden.

7.1.2 Es kann vorkommen, dass unvorhergesehene Probleme auftreten, die zu Verzögerungen und/oder Ungenauigkeiten bei der Punktauswertung führen. Für die Dauer der Veranstaltung ist der in der Rangliste angezeigte Punktestand der allgemein akzeptierte Punktestand, unabhängig von der Genauigkeit.

8. Verhaltenskodex

8.1 Persönliches Verhalten; kein schädliches Verhalten

8.1.1 Alle Spieler müssen sich auf eine Weise verhalten, die jederzeit mit (a) dem in diesem Abschnitt 8 beschriebenen Verhaltenskodex („**Verhaltenskodex**“) und (b) den allgemeinen Prinzipien hinsichtlich der persönlichen Integrität, Ehrlichkeit und des guten Sportsgeistes vereinbar sind.

8.1.2 Die Spieler müssen sich anderen Spielern, den Veranstaltungsadministratoren und Fans gegenüber respektvoll verhalten.

8.1.3 Die Spieler dürfen sich nicht in einer Weise verhalten, die (a) gegen diese Regeln verstößt, (b) störend, gefährlich oder destruktiv ist oder (c) ansonsten die Freude an der Nutzung des Spiels, wie von Epic angedacht (wie von Epic beschlossen), durch andere Benutzer beeinträchtigt. Insbesondere dürfen Spieler keine belästigenden oder respektlosen Verhaltensweisen, missbräuchliche oder beleidigende Sprache, Spielsabotage, Spamming,

Social Engineering, Betrug oder sonstige rechtswidrige Handlungen („**schädliches Verhalten**“) durchführen oder einsetzen.

8.1.4 Jeder Verstoß gegen diese Regeln kann, wie in Abschnitt 9.2 beschrieben, zu Disziplinarmaßnahmen gegen einen Spieler führen, unabhängig davon, ob dieser Verstoß vorsätzlich begangen wurde oder nicht.

8.2 **Wettbewerbsintegrität**

8.2.1 Von jedem Spieler wird erwartet, dass er während eines Spiels zu jeder Zeit nach besten Möglichkeiten spielt. Jede Form von unfairem Spiel ist gemäß diesen Regeln verboten und kann Disziplinarmaßnahmen zur Folge haben. Beispiele für unfaires Spiel sind wie folgt:

- Absprachen (wie nachstehend definiert), Spielmanipulation, Bestechung eines Schiedsrichters oder eines Match-Offiziellen, oder eine beliebige sonstige Handlung oder Vereinbarung zur vorsätzlichen Beeinflussung des Match- oder Veranstaltungsergebnisses (oder der Versuch einer Beeinflussung).
- Das Hacking oder eine sonstige Modifikation des vorgesehenen Verhaltens des Spielclients.
- Spielen oder zulassen, dass ein anderer Spieler auf einem Epic-Konto spielt, welches im Namen einer anderen Person registriert ist (oder selbiges erbitten, jemanden dazu ermutigen oder jemanden dazu auffordern).
- Einsatz einer beliebigen Art von Betrugsgesetz, Betrugsprogramm oder einer ähnlichen Betrugsmethode, um sich einen Wettbewerbsvorteil zu verschaffen.
- Absichtliche Nutzung von Spielfunktionen (z. B. Softwarefehler oder Störungen im Spiel) auf eine von Epic nicht beabsichtigte Weise, um einen Wettbewerbsvorteil zu erzielen.
- Verwendung von DDoS-Attacken oder ähnlichen Methoden, um die Verbindung eines anderen Teilnehmers zum Fortnite-Spielclient zu beeinträchtigen.
- Verwendung von Makrotasten oder ähnlichen Methoden zur Automatisierung von Spielaktionen.
- Absichtliche Trennung von einem Match ohne rechtmäßigen Grund.
- Annahme von jedweden Geschenken, Belohnungen, Bestechungsgeldern oder Vergütung für Dienste, die versprochen oder erbracht wurden oder in Verbindung mit einem unfairen Spiel des Wettbewerbs erbracht werden (z. B. Dienste, die dazu bestimmt sind, ein Match oder eine Session zu verwerfen oder zu manipulieren).

- Externe Unterstützung erhalten in Bezug auf den Standort anderer Spieler, die Gesundheit oder Ausrüstung anderer Spieler, oder sonstige Informationen, die dem Spieler ansonsten aus den Informationen auf seinem eigenen Bildschirm nicht bekannt sein können (z. B. das Betrachten von oder der Versuch des Betrachtens von Zuschauermonitoren während eines Matches).

8.2.2 Spieler dürfen nicht zusammenarbeiten, um andere Spieler während eines Spiels zu täuschen oder anderweitig zu betrügen („**Absprache**“). Beispiele für Absprachen sind wie folgt:

- *Teambildung*: Spieler, die während des Spiels zusammenarbeiten, obwohl sie in gegnerischen Mannschaften spielen.
- *Geplante Manöver*: Vereinbarung zwischen zwei oder mehr gegnerischen Spielern vor Spielbeginn, an bestimmten Orten zu landen oder sich in geplanter Weise über die Karte zu bewegen.
- *Kommunikation*: Senden oder Empfangen von Signalen (sowohl verbal als auch nonverbal), um mit gegnerischen Spielern zu kommunizieren.
- *Deponieren von Gegenständen*: Das absichtliche Ablegen von Gegenständen für einen gegnerischen Spieler.

8.2.3 Von jedem Spieler wird erwartet, dass er während eines Spiels zu jeder Zeit sein Bestes gibt und auf eine Art und Weise spielt, die den Regeln in den Abschnitten 8.2.1 und 8.2.2 entspricht.

8.3 **Belästigung**

8.3.1 Es ist den Spielern verboten, sich an irgendeiner Form von belästigenden, missbräuchlichen oder diskriminierenden Verhaltensweisen zu beteiligen, die auf Rasse, Hautfarbe, ethnischer Herkunft, nationaler Herkunft, Religion, politischer Meinung oder einer anderen Meinung, Geschlecht, Geschlechtsidentität, sexueller Orientierung, Alter, Behinderung oder einem anderen Status oder Merkmalen, die nach geltendem Recht geschützt sind, beruhen.

8.3.2 Jeder Spieler, der Zeuge solcher Verhaltensweisen wird bzw. selbst belästigt oder misshandelt wird oder diskriminierenden Handlungen ausgesetzt ist, sollte einen Epic-Esports-Koordinator oder Veranstaltungsadministrator benachrichtigen. Alle Beschwerden werden unverzüglich untersucht und entsprechende Maßnahmen werden eingeleitet. Vergeltungsmaßnahmen gegen Spieler, die eine Beschwerde einreichen oder bei der Untersuchung einer Beschwerde mitarbeiten, sind verboten.

8.4 **Vertraulichkeit**

Ein Spieler darf keine vertraulichen Informationen, die von den Veranstaltungsadministratoren, Epic oder seinen verbundenen Unternehmen in Bezug auf Fortnite, die Veranstaltung, Epic oder seine verbundenen Unternehmen bereitgestellt werden, an Dritte auf beliebige Weise übermitteln, auch nicht durch Veröffentlichung in den sozialen Netzwerken.

8.5 **Illegales Verhalten**

Die Spieler müssen jederzeit die geltenden Gesetze einhalten.

9. **Regeln und Verhaltensverstöße**

9.1 **Untersuchung und Compliance**

Die Spieler stimmen zu, mit Epic und/oder einem Veranstaltungsadministrator (falls zutreffend) bei der Untersuchung von Verstößen gegen diese Regeln in vollem Umfang zusammenzuarbeiten. Wenn Epic und/oder ein Veranstaltungsadministrator einen Spieler kontaktiert bzw. kontaktieren, um die Untersuchung zu besprechen, muss der Spieler Epic und/oder dem Veranstaltungsadministrator wahrheitsgemäße Informationen zur Verfügung stellen. Jeder Spieler, von dem festgestellt wurde, dass er relevante Informationen zurückgehalten, zerstört oder manipuliert hat oder Epic und/oder einen Veranstaltungsadministrator während einer Untersuchung auf andere Weise irregeführt hat, ist, wie in Abschnitt 9.2 beschrieben, Disziplinarmaßnahmen ausgesetzt.

9.2 **Disziplinarmaßnahmen**

9.2.1 Wenn Epic entscheidet, dass ein Spieler gegen den Verhaltenskodex verstoßen hat, kann Epic (wie jeweils zutreffend) die folgenden Disziplinarmaßnahmen ergreifen:

Dem Spieler eine private oder öffentliche Verwarnung (mündlich oder schriftlich) aussprechen;

Session-Punkte für das aktuelle oder zukünftige Match(es) aberkennen;

Alle oder einen Teil der zuvor dem Spieler verliehenen Preise aberkennen;

Den Spieler von der Teilnahme an einem oder mehreren Spielen ausschließen und/oder von Sessions in der Veranstaltung;

Oder die Teilnahme des Spielers an einem oder mehreren zukünftigen, von Epic veranstalteten Wettkämpfen untersagen.

9.2.2 Zur Ausräumung jeglicher Zweifel liegen die Art und der Umfang der von Epic gemäß diesem Abschnitt 9.2 ergriffenen Disziplinarmaßnahmen im alleinigen und uneingeschränkten Ermessen von Epic. Epic behält sich vor, gegen den Spieler Schadensersatzmaßnahmen und andere Rechtsmittel in vollem, nach geltendem Recht zulässigem Umfang geltend zu machen.

9.2.3 Wenn Epic entscheidet, dass ein Spieler wiederholt gegen diese Regeln verstoßen hat, kann Epic immer schärfere Disziplinarmaßnahmen aussprechen, bis hin zur dauerhaften Disqualifizierung von allen zukünftigen Wettbewerbsspielen von Fortnite. Epic kann auch alle in den [Nutzungsbedingungen von Epic](#) und/oder im Fortnite-EULA genannten anwendbaren Strafen durchsetzen.

9.2.4 Alle Verstöße gegen die Regeln bei der Veranstaltung unterliegen der Epic-Competitive-Penalty-Matrix. Die endgültige Entscheidung von Epic über die jeweils geeignete Disziplinarmaßnahme ist endgültig und für alle Spieler verbindlich.

9.3 **Regelstreitigkeiten**

Epic hat die Befugnis, alle Streitigkeiten in Bezug auf jedweden Teil dieser Regeln endgültig und verbindlich zu entscheiden, einschließlich der Verletzung, Durchsetzung oder Auslegung derselben.

10. **Bedingungen**

Die Veranstaltung unterliegt diesen Regeln. Mit der Teilnahme stimmt jeder Spieler zu (oder, im Falle eines Minderjährigen stimmen dessen Eltern oder sein Erziehungsberechtigter im Namen dieses Spielers zu): (a) an diese vollständigen Regeln (einschließlich des Verhaltenskodex) und die Entscheidungen von Epic gebunden zu sein, die endgültig und verbindlich sind; und (b) auf das Recht, Mehrdeutigkeit in der Veranstaltung oder in diesen Regeln zu beanspruchen, zu verzichten, sofern dies nicht durch geltendes Recht verboten ist. Durch die Annahme eines Preisgelds stimmt der Gewinner zu (oder im Falle eines Minderjährigen stimmt dessen Elternteil oder Erziehungsberechtigter zu), Epic von jeglicher Haftung, Verlusten oder Schäden freizustellen, die aus oder im Zusammenhang mit der Vergabe, dem Erhalt und/oder der Verwendung oder einem Missbrauch des Preisgelds oder der Teilnahme an Aktivitäten, die mit dem Gewinn verbunden sind, entstehen. Epic haftet nicht für: (i) Telefonsystem-, Telefon- oder Computerhardware, Software oder andere technische oder computerbedingte Fehlfunktionen, unterbrochene Verbindungen, Unterbrechungen, Verzögerungen oder Übertragungsfehler; (ii) Datenverfälschung, Diebstahl, Zerstörung, unbefugten Zugriff auf oder Änderung des Eintrags oder anderer Materialien; (iii) jegliche Verletzungen, Verluste oder Schäden jeglicher Art, einschließlich Tod, die durch den Preis verursacht wurden oder sich aus der Annahme, dem Besitz oder der Verwendung eines Preises oder der Teilnahme an der Veranstaltung ergeben; oder (iv) drucktechnische, typografische, administrative oder technische Fehler in den mit der Veranstaltung verbundenen Materialien. Epic behält sich das Recht vor, die Veranstaltung nach eigenem Ermessen oder aufgrund von Umständen, einschließlich Naturkatastrophen, die

außerhalb von Epics Kontrolle liegen, abzusagen oder auszusetzen. Epic kann jeden Spieler von der Teilnahme an der Veranstaltung oder dem Gewinn eines Preises nach eigenem Ermessen ausschließen, wenn Epic feststellt, dass dieser Spieler versucht, den rechtmäßigen Ablauf der Veranstaltung durch Betrug, Hacking, Täuschung oder andere unlautere Spielpraktiken zu untergraben, oder versucht, andere Spieler oder Vertreter von Epic zu belästigen, zu missbrauchen, zu bedrohen, zu untergraben oder zu beleidigen. Die innerstaatlichen Gesetze des Bundesstaates North Carolina regeln Streitigkeiten bezüglich dieser Regeln und/oder der Veranstaltung. Epic behält sich das Recht vor, die Veranstaltung nach eigenem Ermessen abzubrechen, zu ändern oder auszusetzen, falls ein Virus, Softwarefehler, Computerproblem, unbefugter Eingriff oder andere Ursachen, die außerhalb von Epics Kontrolle liegen, die Verwaltung, die Sicherheit oder das ordnungsgemäße Spielen der Veranstaltung verhindern. Jeder Versuch, die rechtmäßige Durchführung der Veranstaltung absichtlich zu schädigen oder zu stören, verstößt möglicherweise gegen straf- und zivilrechtliche Bestimmungen und führt zum Ausschluss von der Teilnahme an der Veranstaltung. Sollte ein solcher Versuch unternommen werden, behält sich Epic das Recht vor, Rechtsmittel und Schadensersatz (einschließlich Anwaltsgebühren), einschließlich der Strafverfolgung, im vollen Umfang des Gesetzes zu verlangen. Epic behält sich das Recht vor, jeden Spieler zu disqualifizieren, von dem es feststellt, dass er den Anmeldeprozess oder die Durchführung der Veranstaltung manipuliert oder gegen diese Regeln verstößt. Epic übernimmt keine Verantwortung für Probleme, Softwarefehler oder Fehlfunktionen, auf die Spieler möglicherweise stoßen. Die Veranstaltung unterliegt allen geltenden Bundes-, Landes- und örtlichen Gesetzen.

11. Werbung

Epic behält sich das Recht vor, Namen, Tags, Bilder, Videos, Spielstatistiken und/oder Epic-Konto-IDs der Spieler für Werbezwecke vor, während oder nach dem Enddatum der Veranstaltung in beliebigen Medien weltweit und ohne zeitliche Einschränkung zu verwenden, jedoch nur in Verbindung mit der Bekanntmachung der Veranstaltung oder anderer Wettbewerbsveranstaltungen und Programmgestaltungen von Fortnite, und zwar ohne Entschädigung oder vorherige Überprüfung, sofern dies nicht ausdrücklich gesetzlich verboten ist.

12. Verzicht auf Geschworenengerichtsverfahren

Vorbehaltlich gesetzlicher Bestimmungen und als Voraussetzung für die Teilnahme an dieser Veranstaltung verzichtet jeder Teilnehmer hiermit unwiderruflich und unbefristet auf das Recht, ein Geschworenengerichtsverfahren anzustreben, und zwar in Bezug auf alle Rechtsstreitigkeiten, die direkt oder indirekt aus, gemäß oder im Zusammenhang mit dieser Veranstaltung entstehen, in Bezug auf hiermit in Kraft getretene Dokumente oder abgeschlossene Vereinbarungen, hiermit verbundene Preise und alle damit in Zusammenhang stehenden Transaktionen.

13. **Datenschutz**

Bitte beachten Sie die Datenschutzrichtlinie von Epic unter <https://www.epicgames.com/site/en-US/privacypolicy>. Hier finden Sie wichtige Informationen zur Einholung, Nutzung und Weitergabe personengebundener Informationen durch Epic.

© 2019 Epic Games, Inc. Alle Rechte vorbehalten.