

## Fortniteチャンピオンシリーズ：チャプター2シーズン1公式規定

### 1. 導入および承諾

#### 1.1 はじめに

これらのFortniteチャンピオンシリーズ：チャプター2シーズン1公式規定（以下「規定」）は、Fortniteチャンピオンシリーズ・チャプター2シーズン1（以下「チャンピオンシリーズ」または「イベント」）の全ステージに適用されます。

本規定は、イベントに関するFortnite（以下「ゲーム」）競技プレイの完全性を確保することを目的とし、活発な競争を促進して、ゲームの競技プレイのすべてを楽しく、フェアで、「有害行為」（以下に定義）がないものにすることを意図しています。

#### 1.2 承諾

イベントに参加するためには、各プレイヤーは、セクション8の行動規範を含む本規定に常に従うことに同意しなければなりません。なお、プレイヤーが18歳未満もしくはプレイヤーの居住国において定義される成年未満（以下「未成年者」）の場合は、その保護者または法定後見人がプレイヤーを代理して同意しなければなりません。プレイヤー（または、プレイヤーが未成年者の場合はその保護者または法定後見人）は、本規定の承認またはその同意をクリックすることで本規定を受諾することができます（このオプションがEpic Games, Inc.（以下「Epic」）により提供されていて利用可能な場合）。イベントの一部であるゲームまたは試合に参加することにより、プレイヤー（未成年者の場合はその保護者または法定後見人）は本セクション1.2に従って、本規定を受諾したことを確認することになります。

#### 1.3 施行

Epicにはイベントにおいて全プレイヤーに対し本規定を施行する主な責任があり、イベント管理者（以下に定義）と協力して、セクション9に詳述する本規定の違反についてプレイヤーに罰則を科すことができます。

#### 1.4 修正

Epicは、本規定を適宜更新、改訂、変更または修正することができます。各プレイヤーについて、本規定の更新、改訂、変更または修正後にイベントに参加することは、更新、改訂、変更または修正された本規定の各プレイヤー（または未成年者の場合はその保護者または法定後見人）による受諾と見なされます。

### 2. イベントの構成

#### 2.1 用語の定義

### 2.1.1 アリーナ

ランキングされるFortniteの競技モードは、次の3つのリーグ（以下それぞれ「リーグ」）で構成され、10のディビジョン（以下それぞれ「ディビジョン」）に分けられます。

オープンリーグ：ディビジョンI（0～499ハイプポイント（以下「ハイプ」））

オープンリーグ：ディビジョンII（500～999ハイプ）

オープンリーグ：ディビジョンIII（1,000～1,499ハイプ）

オープンリーグ：ディビジョンIV（1,500～1,999ハイプ）

コンテンダーリーグ：ディビジョンI（2,000～2,999ハイプ）

コンテンダーリーグ：ディビジョンII（3,000～4,499ハイプ）

コンテンダーリーグ：ディビジョンIII（4,500～6,499ハイプ）

チャンピオンリーグ：ディビジョンI（6,500～9,999ハイプ）

チャンピオンリーグ：ディビジョンII（10,000～13,999ハイプ）

チャンピオンリーグ：ディビジョンIII（14,000+ハイプ）

### 2.1.2 エリミネート

あるプレイヤーが別のプレイヤーのHPおよびシールド（存在する場合）を枯渇させること。セクション7.1.2を条件とし、エリミネートクレジットは、(a) ゲームプレイ画面の左下隅にあるアクションフィード、および (b) 1回のマッチでのエリミネート総数を示すUIによって決定されます。ただし、そのプレイヤーのエリミネート後はマッチのどの部分についてもプレイヤーにエリミネートクレジットは提供されません。

### 2.1.3 イベント管理者

Epicの社員もしくは管理チーム、ブロードキャストチーム、制作チームのメンバー、イベントスタッフ、またはイベントを運営する目的のために雇用または契約されたその他の個人。

### 2.1.4 ゲームモード

所定のマッチに関する特定のルール、ゲームプレイ要素のセット、または勝利条件。ゲームモードは非常に幅広いものとなる可能性があります。また、マッチ間で違いがある場合とない場合があります。各ゲームモードの特定のパラメーターはマッチの開始前にイベント管理者が説明します。

### 2.1.5 マッチ

プレイヤーまたはチームがVictory Royale（以下に定義）を達成するか、特定の勝利条件を満たすまでプレイされるFortnite内で行われる1回の競技。

### 2.1.6 プレースメント

他のプレイヤーやチームと比べて、マッチでのプレイでエリミネートされるまでにプレイヤーまたはチームが費やしたゲーム時間。プレースメントのランキングは、撃破された後にUIに示されます。

### 2.1.7 セッション

以下のいずれかの方法により1人または複数の勝者が決定するまでプレイされる一連のマッチ：  
(a) 所定数のマッチの完了、または (b) 所定時間の完了。

### 2.1.8 Victory Royale

プレイヤーまたはチームが、プレイ中のマッチの現行ゲームモードの優勝条件を満たすこと。  
一般的には、これはプレースメントで1位になることを意味します。

## 2.2 チャンピオンシリーズ： ウィークリー - ゲームに掲載されるすべての最終時間

2.2.1 11月1日： 第1週ラウンド1+2 [中東]

2.2.2 11月2日： 第1週ラウンド1+2 [中東を除く全地域]

2.2.3 11月2日： 第1週ラウンド3 [中東]

2.2.4 11月3日： 第1週ラウンド3 [中東を除く全地域]

2.2.5 11月8日： 第2週ラウンド1+2 [中東]

2.2.6 11月9日： 第2週ラウンド1+2 [中東を除く全地域]

2.2.7 11月9日： 第2週ラウンド3 [中東]

2.2.8 11月10日： 第2週ラウンド3 [中東を除く全地域]

2.2.9 11月15日： 第3週ラウンド1+2 [中東]

2.2.10 11月16日： 第3週ラウンド1+2 [中東を除く全地域]

2.2.11 11月16日： 第3週ラウンド3 [中東]

2.2.12 11月17日： 第3週ラウンド3 [中東を除く全地域]

2.2.13 11月22日： 第4週ラウンド1+2 [中東]

2.2.14 11月23日： 第4週ラウンド1+2 [中東を除く全地域]

2.2.15 11月23日： 第4週ラウンド3 [中東]

2.2.16 11月24日： 第4週ラウンド3 [中東を除く全地域]

## 2.3 チャンピオンシリーズ： シーズン決勝戦 - ゲームに掲載されるすべての最終時間

2.3.1 12月6日： ヒート1グループステージ [全地域]

2.3.2 12月6日： ヒート2グループステージ [中東]

2.3.3 12月7日： ヒート2グループステージ [中東を除く全地域]

- 2.3.4 12月7日：ヒート3グループステージ [ヨーロッパ、北米東部、北米西部、ブラジル]
- 2.3.5 12月7日：ヒート4グループステージ [ヨーロッパ、北米東部、北米西部、ブラジル]
- 2.3.6 12月8日：チャンピオンシリーズ最終決勝戦 [全地域]

## 2.4 スケジュール変更

Epicは、その単独の裁量により、イベントのスケジュールの順序を変更したり、マッチやセッションの日付を変更したりする（または、それに関連してプレイされるゲームモードを変更する）ことができます。ただし、イベントのスケジュールがそのように変更される場合、Epicはできるだけ早期に全プレイヤーに通知します。

## 2.5 イベントの形式とスコア

### 2.5.1 形式

本規定の諸条件に従い、有資格スクワッドチーム（本規定に従ってEpicにより決定される）は、Fortniteチャンピオンシリーズウィークリー（以下「ステージ1」または「ウィークリー」）に向けて待機し、参加することができます。

該当するウィークリーのラウンド1（以下「ラウンド1」）では、有資格スクワッドチームの全メンバーがそのウィークリーの開始までに各自の地域のアリーナ内のチャンピオンリーグ（ディビジョンI、II、またはIII）でランクインした場合に、ゲーム内に記載される各自の地域のラウンド1セッション開催期間中にラウンド1に待機し、参加する資格を持ちます。

各ラウンド1セッションはおよそ3時間にわたり行われます。チームはラウンド1セッション中に最大10回のマッチに参加することができます。チームは、セクション2.5.2およびセクション2.5.3（該当する場合）に記載されるスコアシステムに基づいてポイントを獲得します。ラウンド1セッションのマッチは、マッチがそのセッションの開催期間が終了する前に開始された場合のみカウントされます。

誤解を避けるため、プレイヤーはステージ1中にどのラウンドについても1つの地域のウィークリーにのみ参加することができます。

該当するウィークリーのラウンド1が終した時点で、各サーバー地域から最高ポイントを獲得したチームがセクション2.5.5の規定に従って進み、そのウィークリーのラウンド2（以下「ラウンド2」）に向け待機することができます。ウィークリーのラウンド1中に、地域の上位プレイヤーにランクインしないとそのウィークリーのラウンド2に進むことはできません。

ラウンド2では、チームはゲーム内に記載される各自の地域のラウンド2開催期間中に1回のセッションに参加します。各ラウンド2セッションはおよそ3時間にわたり行われます。チームはラウンド2セッション中に最大10回のマッチに参加することができます。チームは、セクション2.5.2またはセクション2.5.3（該当する方）に記載されるスコアシステムに基づいてポイ

ントを獲得します。ラウンド2セッションのマッチは、マッチがそのセッションの開催期間が終了する前に開始された場合のみカウントされます。

該当するウィークリーのラウンド2が終了した時点で、各サーバー地域から最高ポイントを獲得したチームがセクション2.5.6の規定に従って進み、そのウィークリーのラウンド3（以下「ラウンド3」）に向け待機することができます。ウィークリーのラウンド2中に、地域の上位プレイヤーにランクインしないとそのウィークリーのラウンド3に進むことはできません。

ラウンド3では、チームはゲーム内に記載される各自の地域のラウンド3開催期間中に1回のセッションに参加します。チームはラウンド3セッション中に最大6回のマッチに参加することができます。ラウンド3については、最初のマッチはセッション開催期間が開始してから15分後に始まります。各ラウンド3のセッションはおよそ3時間にわたり行われ、30分毎に新しいマッチが開始されます。チームが該当するマッチのプレイリストに待機していなかった、および/または開始時間にいなかった場合、そのチームは欠場したそのマッチについてはエリミネート数0の最下位で終えたものとみなされます。チームは、セクション2.5.2、2.5.3、またはセクション2.5.4（該当する方）に記載されるスコアシステムに基づいてポイントを獲得します。ラウンド3セッションのマッチは、マッチがそのセッションの開催期間が終了する前に開始された場合のみカウントされます。

該当するウィークリーのラウンド3が終了した時点で、各サーバー地域から最高ポイントを獲得したチームがセクション2.5.7の規定に従って進み、イベントの2番目のステージ（以下「ステージ2」または「シーズン決勝戦」）に向け待機し、および/またはセクション2.6に規定されるように賞金が贈呈されます。本規定に説明されるようにステージ1から進まなければ、シーズン決勝戦に進むことはできません。

また、該当するウィークリーのラウンド3が終了した時点のシリーズ合計ポイントが競技の全5週間にわたりすべて加算されます。5つすべてのラウンド3セッションを通じて各サーバー地域において最も高い累積ポイントを獲得した、まだステージ2に進んでいないチームもまた、セクション2.5.7または2.5.8（該当する場合に応じて）に記載されるようにステージ2に進みます。ただし、全ウィークリーのスコアが累積されるためには、該当する各ウィークリーについて同じ4人のプレイヤーがチームにいることが条件となります。

シーズン決勝戦のラウンド1（以下「グループステージ」）では、チームはヒート（以下それぞれ「ヒート」）のシードチームとなり、ゲーム内に記載される各自の地域のグループステージ開催期間中に1回のセッションに参加します。グループステージについては、最初のマッチはセッション開催期間が開始してから15分後に始まります。各ヒートはおよそ3時間にわたり行われ、30分毎に新しいマッチが開始されます。チームが該当するマッチのプレイリストに待機していなかった、および/または開始時間にいなかった場合、そのチームは欠場したそのマッチについてはエリミネート数0の最下位で終えたものとみなされます。チームは1ヒート中に最大6回のマッチに参加することができます。チームは、セクション2.5.2またはセクション2.5.3（該当する方）に記載されるスコアシステムに基づいてポイントを獲得します。ヒートのマッチは、マッチがそのヒートの開催期間が終了する前に開始された場合のみカウントされます。

誤解を避けるため、プレイヤーは1つの地域のグループステージにのみ参加することができます。

各ヒートの終了時に、該当するヒートで最高ポイントを獲得したチームがセクション2.5.9の規定に従って進み、各自の地域のシーズン決勝戦のラウンド2（以下「**最終決勝戦**」）に向け待機することができます。本規定に説明されるようにグループステージから進まなければ、最終決勝戦に進むことはできません。

最終決勝戦では、24のチームがゲーム内に記載される各自の地域の最終決勝戦開催期間中に1回のセッション（以下「**チャンピオンヒート**」）に参加します。チャンピオンヒートはおよそ3時間にわたり行われ、30分毎に新しいマッチが開始されます。チームはチャンピオンヒート中に最大6回のマッチに参加することができます。チームが該当するマッチのプレイリストに待機していなかった、および/または開始時間にいなかった場合、そのチームは欠場したそのマッチについてはエリミネート数0の最下位で終えたものとみなされます。チームは、セクション2.5.2またはセクション2.5.3（該当する方）に記載されるスコアシステムに基づいてポイントを獲得します。チャンピオンヒートのマッチは、そのマッチがチャンピオンヒートの開催期間が終了する前に開始された場合のみカウントされます。

誤解を避けるため、プレイヤーは1つの地域の最終決勝戦にのみ参加することができます。

最終決勝戦の終了時に、本規定の諸条件に従って各地域からゲーム内の順位表（「**順位表**」）で最高ポイントを獲得したチームに、セクション2.6に規定されるように賞金が贈呈されます。

## 2.5.2 マッチのスコアシステム

ビクトリーオイヤル：15ポイント

2位：12ポイント

3位～4位：9ポイント

5位～6位：6ポイント

7位～8位：3ポイント

エリミネートにつき：1ポイント

## 2.5.3 同点の順位決定

同点の順位決定は以下のように行われます。(1) 獲得した合計ポイント、(2) 該当セッション中のビクトリーオイヤル合計数、(3) 該当セッション中の平均エリミネート数、(4) 該当セッション中のマッチ当たりの平均プレースメント、(5) 全マッチの生き残り合計秒数。(1)～(5)で決定しない場合は(6)コイン投げ。

## 2.5.4 シリーズポイントのスコアシステム

シリーズポイントは各ウィークリーのラウンド3開催期間が終了した時点でチームに贈呈されます。明確にするため、チームには、該当ラウンドへの実際の参加に対してシリーズポイントが贈呈されます。一例として、チームがラウンド3に到達しても、任意のラウンド3セッション中にすべてのマッチについて待機していなかった、または欠場した場合、そのチームにはラウンド2までに参加したマッチに対するシリーズポイントのみが贈呈されます。

1位 - 500シリーズポイント  
2位 - 476シリーズポイント  
3位 - 452シリーズポイント  
4位 - 428シリーズポイント  
5位 - 408シリーズポイント  
6位 - 386シリーズポイント  
7位 - 368シリーズポイント  
8位 - 350シリーズポイント  
9位 - 332シリーズポイント  
10位 - 316シリーズポイント  
11位～15位 - 300シリーズポイント  
16位～20位 - 284シリーズポイント  
21位～25位 - 270シリーズポイント  
26位～50位 - 244シリーズポイント  
51位～75位 - 218シリーズポイント  
76位～100位 - 196シリーズポイント  
101位～125位 - 178シリーズポイント  
126位～150位 - 160シリーズポイント  
151位～175位 - 144シリーズポイント  
176位～200位 - 130シリーズポイント  
201位～250位 - 110シリーズポイント  
251位～500位 - 94シリーズポイント  
501位～1000位 - 70シリーズポイント  
1001位～1500位 - 52シリーズポイント  
1501位～2000位 - 40シリーズポイント  
2001位～3000位 - 30シリーズポイント  
3001位～5000位 - 22シリーズポイント  
5001位～10000位 - 16シリーズポイント

## 2.5.5 ラウンド2への進出

ラウンド1からラウンド2への進出は、該当するウィークリーのラウンド1が終了した時点での獲得ポイントによって決定します。合計進出数は、サーバー地域によって異なります。

### ラウンド1からラウンド2へ

ヨーロッパ、北米東部、北米西部、およびブラジル：各地域の上位500チーム

アジア、オセアニア、中東：各地域の上位200チーム

#### 2.5.6 ラウンド3への進出

ラウンド2からラウンド3への進出は、該当するウィークリーのラウンド2が終了した時点での獲得ポイントによって決定します。

全地域：各地域の上位25チーム

#### 2.5.7 ステージ2への進出

ステージ1からステージ2への進出は、該当するウィークリーのステージ1が終了した時点での獲得ポイントによって決定します。合計進出数は、サーバー地域によって異なります。チームがステージ2への進出資格を複数回獲得した場合、その後のウィークリーで獲得された追加の資格は、第4週の終了時に計算される累積シリーズポイントリーダーボードの利用可能資格数に追加されます。

ヨーロッパ、北米東部、北米西部、およびブラジル

第1週：各地域の上位10チーム

第2週：各地域の上位10チーム

第3週：各地域の上位10チーム

第4週：各地域の上位10チーム

累積シリーズポイント：まだ進出資格を得ていない各地域の上位60チーム。

合計：100チーム

アジア、オセアニア、中東

第1週：各地域の上位5チーム

第2週：各地域の上位5チーム

第3週：各地域の上位5チーム

第4週：各地域の上位5チーム

累積シリーズポイント：まだ進出資格を得ていない各地域の上位30チーム。

合計：50チーム

#### 2.5.8 シリーズポイント同点の順位決定

同点の順位決定は以下のように行われます。(1) 贈呈された合計シリーズポイント、(2) チームでプレイした合計週数、(3) 全週にわたるラウンド3の合計出場回数、(4) 全週にわたるラウンド2の合計出場回数、(5) 単一週での最高最終順位、(6) 全週にわたる平均最終順位。(1)～(6)で決定しない場合は(7)コイン投げ。

#### 2.5.9 最終決勝戦への進出

グループステージから最終決勝戦への進出は、グループステージが終了した時点での獲得ポイントによって決定します。合計進出数は、サーバー地域によって異なります。

ヨーロッパ、北米東部、北米西部、およびブラジル

ヒート1：各地域の上位6チーム

ヒート2：各地域の上位6チーム

ヒート3：各地域の上位6チーム

ヒート4：各地域の上位6チーム

合計：各地域の上位24チーム

アジア、オセアニア、中東

ヒート1：各地域の上位12チーム

ヒート2：各地域の上位12チーム

合計：各地域の上位24チーム

## 2.6 賞金

### 2.6.1 ステージ1の賞金

該当するWiークリーのラウンド3の終了時に、順位表での各チームの順位に基づき、各チーム（4人のプレイヤーに均等配分）に以下の賞金が贈呈されます。

Wiークリーイベントの賞金 - ヨーロッパ

#### 順位 賞金

1位 \$36,000

2位 \$16,000

3位 \$12,000

4位～5位 \$8,000

6位～10位 \$4,000

Wiークリーイベントの賞金 - 北米東部

#### 順位 賞金

1位 \$22,500

2位 \$10,000

3位 \$7,500

4位～5位 \$5,000

6位～10位 \$2,500

### ウィークリーイベントの賞金 - 北米西部

順位	賞金
1位	\$9,000
2位	\$4,000
3位	\$3,000
4位～5位	\$2,000
6位～10位	\$1,000

### ウィークリーイベントの賞金 - ブラジル

順位	賞金
順位	賞金
1位	\$9,000
2位	\$4,000
3位	\$3,000
4位～5位	\$2,000
6位～10位	\$1,000

### ウィークリーイベントの賞金 - アジア

順位	賞金
1位	\$5,000
2位	\$3,000
3位～5位	\$1,500

### ウィークリーイベントの賞金 - オセアニア

順位	賞金
1位	\$5,000
2位	\$3,000
3位～5位	\$1,500

### ウィークリーイベントの賞金 - 中東

順位	賞金
1位	\$5,000
2位	\$3,000
3位～5位	\$1,500

## 2.6.2 ステージ2の賞金

ステージ2の終了時に、順位表での各チームの順位に基づき、各チーム（4人のプレイヤーに均等配分）に以下の賞金が贈呈されます。

#### 決勝戦イベントの賞金 - ヨーロッパ

順位	賞金
1位	\$300,000
2位	\$120,000
3位	\$96,000
4位	\$72,000
5位	\$60,000
6位	\$48,000
7位	\$36,000
8位	\$24,000
9位	\$19,200
10位～24位	\$9,600
25位～100位	\$3,600

#### 決勝戦イベントの賞金 - 北米東部

順位	賞金
1位	\$187,500
2位	\$75,000
3位	\$60,000
4位	\$45,000
5位	\$37,500
6位	\$30,000
7位	\$22,500
8位	\$15,000
9位	\$12,000
10位～24位	\$6,000
25位～100位	\$2,300

#### 決勝戦イベントの賞金 - 北米西部

順位	賞金
1位	\$75,000
2位	\$30,000
3位	\$24,000
4位	\$18,000
5位	\$15,000
6位	\$12,000
7位	\$9,000

8位 \$6,000  
9位 \$4,800  
10位～24位 \$2,400  
25位～100位 \$900

#### 決勝戦イベントの賞金 - ブラジル

順位 賞金  
1位 \$75,000  
2位 \$30,000  
3位 \$24,000  
4位 \$18,000  
5位 \$15,000  
6位 \$12,000  
7位 \$9,000  
8位 \$6,000  
9位 \$4,800  
10位～24位 \$2,400  
25位～100位 \$900

#### 決勝戦イベントの賞金 - アジア

順位 賞金  
1位 \$43,500  
2位 \$21,000  
3位 \$12,000  
4位 \$9,000  
5位 \$7,500  
6位 \$6,000  
7位 \$4,500  
8位 \$3,000  
9位 \$2,400  
10位～24位 \$1,200  
25位～50位 \$900

#### 決勝戦イベントの賞金 - オセアニア

順位 賞金  
1位 \$43,500  
2位 \$21,000  
3位 \$12,000  
4位 \$9,000  
5位 \$7,500

6位	\$6,000
7位	\$4,500
8位	\$3,000
9位	\$2,400
10位～24位	\$1,200
25位～50位	\$900

#### 決勝戦イベントの賞金 - 中東

順位	賞金
1位	\$43,500
2位	\$21,000
3位	\$12,000
4位	\$9,000
5位	\$7,500
6位	\$6,000
7位	\$4,500
8位	\$3,000
9位	\$2,400
10位～24位	\$1,200
25位～50位	\$900

#### 2.6.3 賞金に関する情報

最高得点のプレイヤー（本セクション2.6.3に従ってEpicが決定）のみが、セクション2.6.1またはセクション2.6.2に記載される賞金を受け取る資格を持ちます。最高得点のプレイヤーよりも低い得点のプレイヤーは、いついかなる状況においても、イベントに関連して賞金を獲得する権利を持たないものとします。

最高得点のプレイヤーには、当該プレイヤーのEpicアカウントに関連付けられているEメールアドレスに、勝者となる可能性があるプレイヤーとしてのステータスに関してEpicから通知があります。この通知はイベントの終了後7日以内、またはEpicがその通知のために合理的に必要とするその他の期間内に送信されます。また、通知にはセクション3に従い参加資格および規定遵守の確認が条件となります。勝者となる可能性があるプレイヤーは、イベントに参加するために使用したEpicアカウントを参加資格の確認プロセス期間中有効な状態に保たなければなりません。

勝者となる可能性のあるプレイヤーは、EpicからEメールで正式な通知を受けてから45日以内に返信を行い、セクション3に従い参加資格の確認を目的とした免責書（以下に定義）を含むEpicから要求された情報または資料の提出を行うものとします。勝者となる可能性のあるプレイヤーからの返信は、Epicからの通知の送信元Eメールアドレス、もしくは通知に記載された別のEメールアドレス（Epicが選択する場合）に配信される必要があります。Epicによる受領日

によって、勝者となる可能性のあるプレイヤーが本セクション2.6.3に記載されている期限を遵守したかどうかが判断されます。

当該プレイヤーが (a) イベントに参加するために使用したEpicアカウントを参加資格の確認プロセス期間中有効な状態に保たなかった場合、または (b) 通知への返信または資料や情報の要求への返答に遅れた場合、そのプレイヤーは勝者となる可能性のあるプレイヤーとしての資格を剥奪されます。さらに、このプレイヤーはイベントに関連して賞金を獲得する権利を持たないものとします。このような場合、代わりの勝者（以下に定義）は選出されず、Epicはその唯一かつ絶対的な裁量により、(y) 資格を剥奪されたプレイヤーに授与されるはずであった賞金額を将来のFortniteチャンピオンシリーズの賞金とする、あるいは (z) かかる賞金を慈善活動に寄付する権利を持つものとします。勝者（以下「**勝者**」）は、これらの規定に従ってEpicによる確認プロセスが完了した後にのみ発表されます。

また、勝者が賞金を受け取るためには、必要となる税金情報フォームを含む特定の支払い情報をEpicに提出することも義務付けられます。勝者が該当する支払いフォームをEpicに適時提出しなかった場合、Epicは賞金の支払いを保留することがあります。

賞金は連邦、州、および地方の適用される所得税の対象となり、また (i) 地域の税務アドバイザーに相談してどのような税金が適用されるかを判断し、(ii) その税金を適切な税務当局に納めることは各勝者の責任となります。米国居住者および米国以外の居住者に対して適用される源泉徴収率で税金の源泉徴収を行うことがEpicの方針です。賞金所得額および源泉徴収税額は、(y) 米国居住者についてはフォーム1099-MISC、米国以外の居住者についてはフォーム1042-S、および (z) 適用される法律によって義務付けられるその他の関連納税申告フォームで報告されます。

Epicは単独の裁量により賞金の支払い方法を決定します。また、適用される法律により別段義務付けられる場合を除き、支払いはすべて個人としての勝者（未成年者の場合は勝者の保護者または法定後見人）に直接行われます。誤解を避けるため、Epicは組織、会社、または他の団体への賞金の支払いは行いません。勝者には賞金受諾・免責書（以下「**免責書**」）が提供されます。適用される法律により制限される場合を除き、勝者（未成年者の場合は勝者の保護者または法定後見人）は、本セクション2.6.3に規定された期限に従って免責書に記入し、それを提出することが義務付けられます。

### 3. プレイヤーの参加資格

#### 3.1 プレイヤーの年齢

3.1.1 チャンピオンシリーズマッチへの参加資格を得るには、プレイヤーは13歳（またはプレイヤーの居住国で必要とされる年齢がより高い場合はその年齢）以上でなければなりません。未成年者がイベントに参加するためには、その保護者または法定後見人から許可を得なければなりません。

3.1.2 誤った資格情報を提供してイベント管理者の判断を誤らせる、またはそれを試みて不適格とされたプレイヤーは、セクション9.2に詳述する処罰の対象となります。

### 3.2 Fortnite EULA

各プレイヤーは、Fortniteエンドユーザーライセンス契約（以下「**Fortnite EULA**」）（<https://www.epicgames.com/fortnite/eula>）に従わなければなりません。本規定はFortnite EULAに追加されるものであり、それを置換するものではありません。

### 3.3 2FA

各プレイヤーは、Epicアカウントで2要素認証（以下「**2FA**」）を有効化することが条件となります（まだ有効にしていない場合）。2FAを有効化するには、プレイヤーは <https://epicgames.com/2FA>にアクセスし、自身のEpicアカウントにログインして、画面上の指示に従う必要があります。

### 3.4 Epicとの関係

次の人物は本イベントへの参加資格を持ちません：Epicの社員、役員、取締役、エージェント、代表者（Epicの法務、宣伝、広告を担当する代理店も含む）およびその近親者（居住地にかかるわらず、配偶者、母、父、姉妹、兄弟、息子、娘、叔父、叔母、従兄弟、従姉妹、祖父母、姻戚）および同世帯に居住する者（血縁関係を問わず）、またイベントの制作または管理に関係する各個人または組織、および会社の親会社、関連会社、子会社、エージェント。

### 3.5 プレイヤー名

3.5.1 すべてのチーム名および個々のプレイヤー名は、セクション8の行動規範に従つたものでなければなりません。Epicおよびイベント管理者はそれぞれ、理由を問わずチームや個々のプレイヤーのタグやスクリーン名を制限または変更することができます。

3.5.2 チームまたはプレイヤーが使用する名前には、「Fortnite®」、「Epic」という単語、またはEpicが所有するもしくはライセンス契約しているその他の商標、商標名、ロゴを含めたり使用したりはできません。

3.5.3 イベント開始前に、Epicおよび/またはイベント管理者はすべての招待プレイヤーと直接話し合い、イベントに関連して使用する適切なディスプレイ名を決定します。プレイヤーは、イベント期間中はこの合意された名前を使用しなければなりません。

### 3.6 良好な状態

プレイヤーは、当該プレイヤーが登録しているEpicのアカウントに関連して未開示の違反がない良好な状態になければなりません。またプレイヤーは過去にEpicの公式規定に違反していないこと、または違反した場合はそれに対する処罰を完全に受け終えている必要があります。

### 3.7 その他の制限

3.7.1 イベントのすべての部分は、本セクションに別段規定される場合を除き、世界中のプレイヤーに提供されます。イベントは、適用される法律により制限もしくは禁止される場所、または米国の法律により許可されない国においては個人に提供されません。前述を制限することなく、イベントは、ベラルーシ、中央アフリカ共和国、クリミア地域、コンゴ民主共和国、キューバ、エリトリア、ギニアビサウ、イラン、イラク、レバノン、リベリア、リビア、ミャンマー（ビルマ）、北朝鮮、ソマリア、南スーダン、スーダン、およびシリアの個人には提供されません。

3.7.2 ひとつのイベント開催中の週末に同じマシン上で複数のプレイヤーがイベントに参加することはできません。

## 4. プレイヤー/チーム形成に関する規定

### 4.2 スクワッド

4.2.1 各スクワッドプレイヤー（未成年者の場合はその保護者または法定後見人）は、ステージ1に参加する前に、セクション1.2に従ってゲーム内で本規定を認め、同意しなければなりません。

4.2.2 プレイヤーは各セッション中、一度に1つのチームのみに参加できます。チームが Fortniteチャンピオンシリーズのステージ2への参加資格を獲得した場合、すべてのプレイヤーが一致してそのステージへの参加資格を辞退すると決定しない限り、そのステージへはすべてのプレイヤーが参加することが確定します。参加資格を獲得したチームが異なったパートナーと資格を取得する（つまり、新しいチームを形成する）ことを希望する場合は、既存チーム内のすべてのプレイヤーが書面によるチームの解散要請を[tournaments@epicgames.com](mailto:tournaments@epicgames.com)に提出しなければなりません。その要請が承認された場合、そのチームはそれまでに達成された最高ステージから除外されます。

4.2.3 イベント中は、参加するためにはチーム内の全プレイヤーが参加して協力する必要があります。チームのプレイヤーは、ソロまたはデュオで参加することはできません。該当するマッチの開始時間にチームに4人のチームメンバー全員が揃って、協力して参加できなかった場合、そのチームはそのマッチについてはエリミネート数0の最下位で終えたものとみなされます。

4.2.4 賞金を受け取る資格を得るために、セクション2.6に規定される賞金のしきい値内に該当するチームの全メンバーが、セクション2.6.3に説明される参加資格の確認プロセスに合格しなければなりません。チームのメンバー1人が参加資格の確認プロセスに合格しなかった場合、そのチームの全メンバーが勝者となる可能性があるプレイヤーとしての資格を失うことになり、そのチームにはイベントに関連する賞金を受ける権利はないものとします。

4.2.5 チームの各メンバーは、本書に含まれるすべての表明、保証、契約を連帯して行ったとみなされ、連帯してその義務の対象となり、それに束縛されるものとします。本規定に別段明示的に規定されていない限り、本規定に基づくイベント管理者の権利はすべて、チーム全体およびチームの個々のメンバーに対して行使可能となります。チームの個々のメンバーに関して参加資格の剥奪権利が発生した場合、その参加資格の剥奪権はチーム全体に対して行使されることがあります、それはイベント管理者がその単独の裁量により選択することができます。

4.2.6 獲得されたウィークリーまたは決勝戦の参加資格（該当する方）は、いずれの個人または組織に対しても譲渡、売却、交換、または贈与することはできません。

## 5. 問題

### 5.1 用語の定義

#### 5.1.1 バグ

不正確な結果または予想外の結果を生み出す、またはその他ゲームやハードウェアデバイスの意図されない動作の原因となるようなエラー、欠点、不具合、または障害。

#### 5.1.2 意図的な切断

1人のプレイヤーが自身の行為によってゲームとの接続を喪失すること。切断の原因となったプレイヤーの行為は、プレイヤーに実際に意図があったかどうかにかかわらず意図的とみなされます。意図的な切断は、マッチのやり直しを求めるための正当な技術的問題とは見なされません。

#### 5.1.3 サーバーのクラッシュ

ゲームサーバーの問題を原因として全プレイヤーがゲームとの接続を喪失すること。

#### 5.1.4 非意図的な切断

ゲームクライアント、プラットフォーム、ネットワーク、またはPCの問題を原因とする個々のプレイヤーのゲームへの接続の喪失。

## 5.2 技術的問題

オンライン競技の性質上およびその規模から、技術的問題によりマッチが再開されたり、無効にされたりすることはありません。技術的問題またはバグが発生してもプレイは継続しなければならず、これらはマッチのやり直しの理由にはなりません。

## 6. 通信

6.1 イベント開催中は、公式プレイヤーサポートチャネル（<https://epicgames.helpshift.com/a/fortnite/?contact=1>

## 7. マッチ後のプロセス

### 7.1 スコア

7.1.1 プレイヤーのスコアは、そのプレイヤーのマッチへの参加終了時にゲームクライアントによって記録され、報告されます。

7.1.2 時折、予期できない問題が発生し、スコア報告の遅延や不正確なスコア報告の原因となることがあります。イベント開催中、正確であるかどうかにかかわらず、順位表内に表示されるスコアが一般に受け入れられるスコアとなります。

## 8. 行動規範

### 8.1 個人の行動：有害行為の禁止

8.1.1 すべてのプレイヤーは常に (a) セクション8の行動規範（以下「**行動規範**」）、および (b) 個人としての高潔さ、誠実さ、スポーツマンシップの一般原則に従って行動する必要があります。

8.1.2 プレイヤーは他のプレイヤー、イベント管理者、およびファンを尊重しなければなりません。

8.1.3 プレイヤーは、(a) 本規定に違反する行為、(b) 妨害的行為、危険行為、破壊的行為、(c) その他Epicが意図したとおりに他のユーザーがゲームを楽しむことに有害な行為（Epicが判断）を行ってはなりません。特にプレイヤーは、ハラスマントや無礼にあたる行為、暴言や不愉快な言葉の使用、ゲームの妨害行為、スパム行為、ソーシャルエンジニアリング、詐欺行為またはあらゆる違法行為（以下「**有害行為**」）を行ってはなりません。

8.1.4 本規定に違反すると、プレイヤーは、その違反が意図的であったかどうかにかかわらず、セクション9.2に詳述する処罰の対象になることがあります。

### 8.2 誠実な競争

8.2.1 各プレイヤーは、すべてのマッチにおいて常にそれぞれ最善を尽くしてプレイすることが期待されています。不正なプレイはその形態を問わず本規定により禁じられ、処罰される場合があります。不正なプレイの例には以下が含まれます。

- 共謀（以下に定義）、八百長、レフリーやマッチスタッフへの賄賂、またはマッチやイベントの結果に意図的に影響を与える（またはそれを試みる）ためのその他の行為や合意。

- ゲームクライアントのハッキング、あるいはゲームクライアントの意図された動作の変更。
- 別の個人の名前で登録されているEpicアカウントで自分がプレイする、または別のプレイヤーにプレイさせる（またはその他の個人にプレイすることを勧誘、奨励、または指示する）こと。
- 種類を問わず不正行為を行うデバイス、プログラム、またはそれに類似する不正行為方法を使用して、競争上の優位性を得ること。
- 競争上の優位性を得るために、Epicが意図しない方法でゲーム機能（ゲーム内のバグ、誤作動など）を意図的に悪用すること。
- DDoS攻撃またはそれに類似する方法を使用して、別の参加者のFortniteゲームクライアントへの接続を妨害すること。
- マクロキーまたはそれに類似する方法を使用して、ゲーム内アクションを自動化すること。
- 正当な理由なく意図的にマッチから切断すること。
- ゲームの不正なプレイに関連して約束した、提供した、または提供が予定されたサービス（マッチやセッションを放棄または八百長するためのサービスなど）に対して贈答品、報酬、賄賂、または補償を受け取ること。
- 他のプレイヤーの位置、他のプレイヤーの体力や装備、プレイヤー自身の画面上の情報からはプレイヤーが知ることができないその他の情報について外部からの支援を受けること（例、マッチでプレイ中に観客用モニターを見る、または見ようとすること）。

#### 8.2.2 プレイヤーは共に協力して、マッチ中に他のプレイヤーを欺いたり、だましたり（以下「共謀」）してはなりません。共謀の例には以下が含まれます。

- チームの編成：敵同士のチームに属するプレイヤーがマッチ中に協力すること。
- 計画的な動き：計画的に特定の場所に降下する、またはマップ上を移動するために、マッチ開始前に2人以上の敵同士のプレイヤー間で行われる合意。
- コミュニケーション：敵のプレイヤーと通信するために合図（口頭または口頭以外の両方）を送ったり、受け取ったりすること。
- アイテムの投げ捨て：敵のプレイヤーが集められるように意図的にアイテムを投げ捨てること。

8.2.3 各プレイヤーは、いずれのマッチにおいても常にそれぞれ最善を尽くし、セクション8.2.1およびセクション8.2.2の既定に従ってプレイすることが期待されています。

### 8.3 嫌がらせ

8.3.1 プレイヤーは、どのような形態であっても、人種、肌の色、民族性、出身国、宗教、政治的意見やその他の意見、性別、性自認、性的指向、年齢、障害、または適用法により保護されているその他のステータスや特徴に基づく嫌がらせ、虐待的、または差別的行為を行うことは禁じられています。

8.3.2 嫌がらせ、虐待的、または差別的行為を目撃した、またはその対象となったプレイヤーは、Epic Eスポーツコーディネーターまたはイベント管理者に通知する必要があります。すべての苦情について即時に調査が行われ、適切な措置が取られます。苦情を申し立てたプレイヤーや苦情の調査に協力したプレイヤーに対する報復行為は禁止されています。

### 8.4 機密保持

プレイヤーは、イベント管理者、Epic、またはその関連会社から提供されたFortnite、イベント、Epic、またはその関連会社に関する機密情報を、ソーシャルメディアチャンネルへの投稿を含めどのような通信手段によっても第三者に開示することはできません。

### 8.5 違法行為

プレイヤーは、常にすべての適用法を遵守することが義務付けられます。

## 9. 規定および行動規範の違反

### 9.1 調査とコンプライアンス

プレイヤーは、本規定の違反に関する調査において、Epicおよび/またはイベント管理者（該当する方）に全面的に協力することに同意します。Epicやイベント管理者が調査について話し合うためプレイヤーに連絡した場合、プレイヤーはEpicやイベント管理者に真実の情報を提供しなければなりません。プレイヤーが関連情報を伏せた、破棄した、改ざんした、または調査中にEpicやイベント管理者の判断を誤らせたことが判明した場合、プレイヤーはセクション9.2に詳述する処罰の対象となります。

### 9.2 処罰

9.2.1 プレイヤーが行動規範に違反したとEpicが判断した場合、Epicは該当する場合は以下のいずれかの処罰を行うことができます。

非公開または公開の警告（口頭または書面にて）を行う。

現行のマッチまたは将来のマッチのセッションポイントの喪失。

当該プレイヤーに贈呈された賞金の全部または一部の喪失。

イベントでの当該プレイヤーの1つ以上のマッチまたはセッションへの参加資格の喪失。

Epicが将来主催する1つ以上の競技会への参加禁止。

9.2.2 明確にするため、本セクション9.2に従ってEpicが行う処罰の性質および範囲は、Epicの単独および絶対的な裁量によって決定されます。Epicは、適用される法律が認める最大限の範囲までそのようなプレイヤーから損害賠償およびその他の救済措置を求める権利を留保します。

9.2.3 プレイヤーが繰り返し本規定に違反したとEpicが決定した場合、将来行われるFortniteの全競技について永久的に参加不適格とすることを含むさらに厳しい処罰が課される場合があります。Epicはまた、Epicの[サービス規約](#)および/またはFortnite EULAに指定されている該当する処罰を施行することがあります。

9.2.4 イベントにおける規定違反行為はすべて、Epic Competitive Penalty Matrix（Epic競技ペナルティマトリックス）に準拠します。適切な処罰に関するEpicによる最終決定はすべてのプレイヤーに対して最終的なものであり、法的拘束力を持ちます。

### 9.3 規定に関する紛争

Epicは、本規定の違反、施行、解釈を含むあらゆる部分に関するすべての紛争を決定するための最終的かつ拘束力のある権限を留保します。

## 10. 条件

イベントは本規定が条件となります。参加することにより、各プレイヤーは以下に同意します（または、未成年者の場合はその保護者または法定後見人がそのプレイヤーのために同意します）。(a) 完全な本規定（行動規範を含む）、および最終的かつ束縛力あるEpicの決定に束縛されること、および(b) 適用される法律により禁じられている場合を除き、イベントまたは本規定における不明瞭さを主張する権利を放棄すること。賞金を受諾することにより、勝者となったプレイヤー（または、未成年者の場合はその勝者となったプレイヤーの代理としてその保護者または法定後見人）は、賞金の授与、受領、使用もしくは誤用、あるいは賞金に関連するアクティビティへの参加により、またはそれに関連して発生する、あらゆる法的責任、損失、または損害についてEpicを免責することに同意します、Epicは、以下の事柄について責任を負わないものとします。(i) 電話システム、電話もしくはコンピュータのハードウェア、ソフトウェア、またはその他の技術的なもしくはコンピュータのエラー、接続の喪失、切断、遅延または伝送エラー。(ii) 参加情報およびその他の資料におけるデータの破損、盗難、破壊、不正アクセスまたは変更。(iii) 賞金やその受領、所有および使用、またはイベントに参加したことにより

生じた、死亡を含むあらゆる種類の被害、損失または損害。(iv) イベントに関するあらゆる資料における印刷上（誤植を含む）、管理上、または技術上の誤り。Epicは、その単独の裁量により、または天災などのやむを得ない状況を理由に、イベントをキャンセルまたは一時停止する権利を留保します。プレイヤーが他のプレイヤーやEpicの代表者を困らせる、虐待する、脅す、間接的に攻撃する、嫌がらせることを意図して、不正行為、ハッキング、ごまかし、その他のあらゆる不正なプレイ行為によりイベントの正当な運営に間接的に損害を与えようとしたとEpicがその単独の裁量により判断した場合、Epicはそのプレイヤーのイベント参加または賞金獲得の資格を剥奪することができます。本規定やイベントに関する紛争は、ノースカロライナ州の州内法に準拠します。Epicは、ウイルス、バグ、コンピュータの問題、不正介入、またはEpicには制御できないその他の原因により、イベントの管理、セキュリティ、または適切なプレイに支障が出た場合、その単独の裁量によりイベントをキャンセル、変更、または一時停止する権利を留保します。イベントの正当な運営を故意に阻害したり間接的に損害を与える試みは、刑法および民法に違反する可能性があり、イベントへの参加資格の剥奪という結果をもたらします。このような試みがなされた場合、Epicは刑事訴追を含む法律の最大限の範囲で、損害賠償（弁護士費用を含む）を求める権利を留保します。Epicは、イベントへの参加手続きや運営を妨害している、または本規定に違反していると判断したプレイヤーの資格を剥奪する権利を有します。Epicは、プレイヤーが遭遇する可能性のある問題、バグ、または障害については責任を負いません。イベントは適用されるすべて連邦法、州法、および現地法に準じます。

## 11. 宣伝

Epicは、イベント期間の前後および期間中に、宣伝を目的として、世界中のあらゆるメディアでプレイヤーの名前、タグ、肖像、ビデオ、ゲームプレイ統計、EpicアカウントIDを、特に法で禁止されていない限り、無償あるいは事前調査なく使用する権利を永久に留保します。ただし、これはイベントまたはその他のFortnite競技イベントおよびプログラムの宣伝に関する場合に限られます。

## 12. 審査裁判の放棄

適用される法律により禁じられている場合、および本イベントの参加条件とされている場合を除き、各参加者は本イベント、それに関する締結された文書または合意、イベントで利用可能な賞金、およびそれらにより計画された取引に基づいてまたはそれに関する直接的または間接的に生じた訴訟については、陪審裁判を受ける権利を取消不能の形で永久に放棄するものとします。

## 13. プライバシー

Epicによる個人情報の収集、使用、および開示に関する重要な情報については、<https://www.epicgames.com/site/en-US/privacypolicy>に掲載されているEpicのプライバシーポリシーを参照してください。