

## Reglas oficiales de la Fortnite Champion Series: Capítulo 2, Temporada 1

### 1. Introducción y aceptación

#### 1.1 Introducción

Estas Reglas oficiales de la Fortnite Champion Series: Capítulo 2, Temporada 1 («**Reglas**») rigen todas las fases de la Fortnite Champion Series, Capítulo 2, Temporada 1 («**Champion Series**» o «**Evento**»).

Estas Reglas han sido diseñadas para garantizar la integridad de la competición de Fortnite (el «**Juego**») en relación con el Evento y están destinadas a promover una competencia animada y ayudar a garantizar que toda la competición en el Juego sea divertida, justa y no contenga comportamientos perjudiciales (como se define a continuación).

#### 1.2 Aceptación

Para participar en el Evento, cada jugador debe aceptar —o, si es menor de 18 años o de la mayoría de edad definida en su país de residencia (un «**Menor**»), el padre o tutor legal del jugador debe aceptar en su nombre— seguir estas Reglas en todo momento, así como el Código de conducta de la Sección 8. Un jugador (o, si es un Menor, el padre o tutor legal del jugador) puede aceptar estas Reglas haciendo clic para aceptar o expresar su acuerdo con las mismas, siempre que Epic Games, Inc. («**Epic**») ponga a su disposición esta opción en el cliente del Juego. Al participar en cualquier juego o partida que forme parte del Evento, un jugador (o, si es menor de edad, su padre o tutor legal) confirma que ha aceptado estas Reglas conforme a esta Sección 1.2.

#### 1.3 Cumplimiento

Epic tendrá la responsabilidad principal de hacer cumplir las Reglas a todos los jugadores del Evento y, en colaboración con los Administradores del evento (como se define a continuación), penalizar a los jugadores que infrinjan estas Reglas, como se describe más adelante en la Sección 9.

#### 1.4 Enmiendas

Epic puede actualizar, revisar, cambiar o modificar estas Reglas ocasionalmente. Para cada jugador, su participación en el Evento después de cualquier actualización, revisión, cambio o modificación de estas Reglas se entenderá como que dicho jugador (o, si es un Menor, el padre o tutor legal del jugador) acepta estas Reglas conforme a su actualización, revisión, cambio o modificación.

### 2. Estructura del Evento

## 2.1 Definición de términos

### 2.1.1 Arena

El modo competitivo clasificado de Fortnite consta de tres (3) ligas (cada una, una «**Liga**») separadas en diez (10) divisiones (cada una, una «**División**») de la siguiente manera:

Liga abierta: División I (0 - 499 puntos Hype, «**Hype**»)

Liga abierta: División II (500 - 999 Hype)

Liga abierta: División III (1000 - 1499 Hype)

Liga abierta: División IV (1500 - 1999 Hype)

Liga de aspirantes: División I (2000 - 2999 Hype)

Liga Contender: División II (3000 - 4499 Hype)

Liga Contender: División III (4500 - 6499 Hype)

Liga de campeones: División I (6500 - 9999 Hype)

Liga Champion: División II (10 000 - 13 999 Hype)

Liga Champion: División III (14 000+ Hype)

### 2.1.2 Eliminación

Tiene lugar cuando un jugador agota los HP y el escudo (si existe) de otro jugador. Según la Sección 7.1.2, el crédito de eliminación está determinado por (a) el suministro de información de acción ubicado en la esquina inferior izquierda de la pantalla de juego y (b) la interfaz de usuario que ilustra el número total de eliminaciones obtenidas durante una única partida, siempre que, en ningún caso se otorgue crédito de eliminación a un jugador por ninguna parte de una partida después de la eliminación de dicho jugador.

### 2.1.3 Administrador del evento

Cualquier empleado de Epic o miembro del equipo de administración, transmisión, producción, personal del Evento o cualquier otra persona empleada o contratada con el propósito de gestionar el Evento.

### 2.1.4 Modo de juego

Un conjunto de reglas específico o un conjunto de elementos de juego o condiciones para ganar una partida determinada. Los modos de juego pueden ser muy amplios y pueden o no diferir de una partida a otra. Los Administradores de eventos explicarán los parámetros específicos para cada modo de juego antes del comienzo de una partida.

### 2.1.5 Partida

Cada instancia de competición dentro de Fortnite que se juega hasta que un jugador o equipo logre una Victory Royale (victoria total), como se define a continuación, o se cumplan ciertas condiciones de victoria.

### 2.1.6 Colocación

El tiempo que un jugador o equipo pasa en el juego en una partida, en relación con el de otros jugadores o equipos en dicha partida, antes de ser eliminado. El rango de colocación se ilustra en la interfaz de usuario después de ser eliminado.

### 2.1.7 Sesión

Un conjunto de partidas que se juegan hasta que se decide un ganador o varios ganadores mediante uno de los siguientes métodos: (a) finalización de un número establecido de partidas o (b) finalización de un periodo de tiempo establecido.

### 2.1.8 Victoria magistral

Un evento donde un jugador o equipo cumple con las condiciones de victoria del modo de juego actual de la partida que se está jugando. Normalmente, esto supone obtener una primera posición.

## 2.2 **Champion Series: Semanalmente - Todas las horas finales enumeradas en el juego**

2.2.1 1 de noviembre: semana 1, rondas 1 + 2 [Oriente Medio]

2.2.2 2 de noviembre: semana 1, rondas 1 + 2 [todas las regiones salvo Oriente Medio]

2.2.3 2 de noviembre: semana 1, ronda 3 [Oriente Medio]

2.2.4 3 de noviembre: semana 1, ronda 3 [todas las regiones salvo Oriente Medio]

2.2.5 8 de noviembre: semana 2, rondas 1 + 2 [Oriente Medio]

2.2.6 9 de noviembre: semana 2, rondas 1 + 2 [todas las regiones salvo Oriente Medio]

2.2.7 9 de noviembre: semana 2, ronda 3 [Oriente Medio]

2.2.8 10 de noviembre: semana 2, ronda 3 [todas las regiones salvo Oriente Medio]

2.2.9 15 de noviembre: semana 3, rondas 1 + 2 [Oriente Medio]

2.2.10 16 de noviembre: semana 3, rondas 1 + 2 [todas las regiones salvo Oriente Medio]

2.2.11 16 de noviembre: semana 3, ronda 3 [Oriente Medio]

2.2.12 17 de noviembre: semana 3, ronda 3 [todas las regiones salvo Oriente Medio]

2.2.13 22 de noviembre: semana 4, rondas 1 + 2 [Oriente Medio]

- 2.2.14 23 de noviembre: semana 4, rondas 1 + 2 [todas las regiones salvo Oriente Medio]
- 2.2.15 23 de noviembre: semana 4, ronda 3 [Oriente Medio]
- 2.2.16 24 de noviembre: semana 4, ronda 3 [todas las regiones salvo Oriente Medio]

### 2.3 **Champion Series: Finales de temporada - Todas las horas finales enumeradas en el juego**

- 2.3.1 6 de diciembre: eliminatoria 1 de fase de grupos [todas las regiones]
- 2.3.2 6 de diciembre: eliminatoria 2 de fase de grupos [Oriente Medio]
- 2.3.3 7 de diciembre: eliminatoria 2 de fase de grupos [todas las regiones salvo Oriente Medio]
- 2.3.4 7 de diciembre: eliminatoria 3 de fase de grupos [EU, NAE, NAW, BR]
- 2.3.5 7 de diciembre: eliminatoria 4 de fase de grupos [EU, NAE, NAW, BR]
- 2.3.6 8 de diciembre: grandes finales de la Champion Series [todas las regiones]

### 2.4 **Reprogramación**

Epic puede, según su propio criterio, reorganizar el calendario o cambiar la fecha de cualquier partida o sesión del Evento (así como cambiar cualquier modo de juego para jugar en conexión con el mismo). No obstante, si el calendario del Evento se modifica, Epic informará a todos los jugadores tan pronto como sea posible.

### 2.5 **Formato y puntuación del Evento**

#### 2.5.1 **Formato**

En base a los términos y condiciones de estas Reglas, cualquier Equipo elegible (según lo determinado por Epic de acuerdo con estas Reglas) puede hacer cola y participar en la Fortnite Champion Series semanalmente («**Fase 1**» o «**Semana**»).

En la Ronda 1 de la Semana aplicable («**Ronda 1**»), todos los miembros de un Equipo elegible (según lo determinado por Epic de acuerdo con estas Reglas) deben clasificarse en la Liga de campeones (División I, II o III) en el Estadio de su respectiva región al comienzo de dicha Semana para ser elegibles para hacer cola y competir durante el periodo de sesión de la Ronda 1 de su región correspondiente, tal como se indica en el juego.

Cada sesión de la Ronda 1 durará aproximadamente tres (3) horas. Los equipos solo podrán participar en un máximo de diez (10) partidas durante cualquier sesión de la Ronda 1. Los equipos ganarán puntos según el sistema de puntuación que se indica en las Secciones 2.5.2 o 2.5.3 (según corresponda). Las partidas de una sesión de Ronda 1 solo contarán si comienzan antes de que se cierre el periodo de tiempo de la sesión.

Para mayor sencillez, los jugadores solo pueden participar en una única Semana de la región en cualquier Ronda durante la Fase 1.

Al final de la Ronda 1 de la Semana aplicable, los equipos con mayor puntuación de cada región del servidor avanzarán según lo establecido en la Sección 2.5.5 y podrán hacer cola para la Ronda 2 de dicha Semana («**Ronda 2**»). No se podrá acceder a la Ronda 2 de una Semana sin clasificarse como los mejores jugadores de una región durante la Ronda 1 de esa Semana.

En la Ronda 2 de la Semana aplicable, los jugadores competirán en una sola sesión en el periodo de la sesión de la Ronda 2 de sus respectivas regiones, tal como se indica en el juego. Cada sesión de la Ronda 2 durará aproximadamente tres (3) horas. Los equipos solo podrán participar en un máximo de diez (10) partidas durante cualquier sesión de la Ronda 2. Los equipos ganarán puntos según el sistema de puntuación que se indica en las secciones 2.5.2 o 2.5.3 (según corresponda). Las partidas de una sesión de la Ronda 2 solo contarán si comienzan antes de que se cierre el periodo de tiempo de la sesión.

Al final de la Ronda 2 de la Semana aplicable, los equipos con mayor puntuación de cada región del servidor avanzarán según lo establecido en la Sección 2.5.6 y podrán hacer cola para la Ronda 3 de dicha Semana («**Ronda 3**»). No se podrá acceder a la Ronda 3 de una Semana sin clasificarse como los mejores jugadores de una región durante la Ronda 2 de esa Semana.

En la Ronda 3 de la Semana aplicable, los jugadores competirán en una sola sesión en el periodo de la sesión de la Ronda 3 de sus respectivas regiones, tal como se indica en el juego. Los equipos solo podrán participar en un máximo de seis (6) partidas durante cualquier sesión de la Ronda 3. En la Ronda 3, la primera partida comenzará quince (15) minutos después de comenzar el periodo de la sesión. Cada sesión de la Ronda 3 durará aproximadamente tres (3) horas y cada treinta (30) minutos comenzará una nueva partida. Si un equipo no hace cola en la lista y/o no está presente a la hora de inicio de una partida determinada, se considerará que ha terminado en el último lugar con cero eliminaciones para esa partida en la que no estuvo presente. Los equipos ganarán puntos según el sistema de puntuación que se indica en las secciones 2.5.2, 2.5.3 o 2.5.4 (según corresponda). Las partidas de una sesión de la Ronda 3 solo contarán si comienzan antes de que se cierre el periodo de tiempo de la sesión.

Al final de la Ronda 3 de la Semana aplicable, los equipos con mayor puntuación de cada región del servidor avanzarán según lo establecido en la Sección 2.5.7 y podrán hacer cola para la segunda fase del Evento («**Fase 2**» o «**Finales de la temporada**») y/o conseguir los premios que se establecen en la sección 2.6. No se podrá participar en las Finales de la temporada sin avanzar desde la Fase 1, tal y como disponen estas Reglas.

Además, la puntuación total de la serie conseguida en el momento de la finalización de la Ronda 3 de la Semana aplicable se sumará a la de las cinco (5) semanas de competición. Los

equipos con mayor puntuación acumulada de cada región del servidor en las cinco (5) sesiones de la Ronda 3 que no hayan avanzado ya a la Fase 2 también avanzarán a dicha Fase 2, tal y como se dispone en las secciones 2.5.7 o 2.5.8 (según corresponda). Esto se llevará a cabo siempre y cuando dichos equipos tengan los mismos cuatro (4) jugadores cada Semana para acumular puntuación.

En la Ronda 1 de las Finales de la temporada («**Fase de grupos**»), los equipos se clasificarán por eliminatorias (cada una, una «**Eliminatoria**») y competirán en una sola sesión en el periodo de Fase de grupos de su región correspondiente, tal como se indica en el juego. En la Fase de grupos, la primera partida comenzará quince (15) minutos después de comenzar el periodo de la sesión. Cada Eliminatoria durará aproximadamente tres (3) horas y cada treinta (30) minutos comenzará una nueva partida. Si un equipo no hace cola en la lista y/o no está presente a la hora de inicio de una partida determinada, se considerará que ha terminado en el último lugar con cero eliminaciones para esa partida en la que no estuvo presente. Los equipos podrán participar en un máximo de seis (6) partidas durante una Eliminatoria. Los equipos ganarán puntos según el sistema de puntuación que se indica en las secciones 2.5.2 o 2.5.3 (según corresponda). Las partidas de una Eliminatoria solo contarán si comienzan antes de que se cierre el periodo de tiempo de dicha Eliminatoria.

Para mayor sencillez, los jugadores solo pueden participar en una única Fase de grupos de región.

Al final de cada Eliminatoria, los equipos con mayor puntuación de cada Eliminatoria avanzarán según lo establecido en la Sección 2.5.9 y podrán hacer cola para la Ronda 2 de las Finales de la temporada («**Grandes finales**») en su correspondiente región. No se podrá participar en las Grandes finales sin avanzar desde la Fase de grupos, tal y como disponen estas Reglas.

En las Grandes finales, veinticuatro (24) equipos competirán en una sola sesión (la «**Eliminatoria del campeonato**») durante el periodo de las Grandes finales de sus correspondientes regiones, tal como se indica en el juego. La Eliminatoria del campeonato durará aproximadamente tres (3) horas y cada treinta (30) minutos comenzará una nueva partida. Los equipos podrán participar en un máximo de seis (6) partidas durante la Eliminatoria del campeonato. Si un equipo no hace cola en la lista y/o no está presente a la hora de inicio de una partida determinada, se considerará que ha terminado en el último lugar con cero eliminaciones para esa partida en la que no estuvo presente. Los equipos ganarán puntos según el sistema de puntuación que se indica en las secciones 2.5.2 o 2.5.3 (según corresponda). Las partidas de la Eliminatoria del campeonato solo contarán si comienzan antes de que se cierre el periodo de tiempo de la Eliminatoria del campeonato.

Para mayor sencillez, los jugadores solo pueden participar en una sesión de Grandes finales de una única región.

Al final de las Grandes finales y en base a los términos y condiciones del presente documento, los equipos con la puntuación más alta que figuran en la tabla de clasificación del juego («**Tabla de clasificación**») de cada región recibirán premios, tal y como se establece en la Sección 2.6.

#### 2.5.2 Sistema de puntuación de las partidas

Victory Royale: 15 puntos

2.º 12 puntos

3.º-4.º: 9 puntos

5.º-6.º: 6 puntos

7.º-8.º: 3 puntos

Cada eliminación: 1 punto

#### 2.5.3 Desempates

Los desempates se resolverán en el orden presentado aquí: (1) puntos totales anotados, (2) total de Victory Royales durante la sesión, (3) media de eliminaciones durante la sesión, (4) media de posición por partida durante la sesión; (5) segundos totales de supervivencia en todos los partidos; y, por último, (6) a cara o cruz.

#### 2.5.4 Sistema de Puntos serie

Los Puntos serie se conceden a los equipos cuando finaliza el periodo de la Ronda 3 de cada Semana. Para mayor sencillez, a los equipos solo se les adjudicarán Puntos serie por la participación real que tengan en una Ronda determinada. Solamente a modo de ejemplo, pongamos que un equipo llega a la Ronda 3 pero no hace cola o se pierde por cualquier motivo todas las partidas durante una sesión de la Ronda 3. Ese equipo solamente logrará Puntos serie por aquellas partidas en las que sí participó a lo largo de la Ronda 2.

1.º puesto: 500 Puntos serie

2.º puesto: 476 Puntos serie

3.º puesto: 452 Puntos serie

4.º puesto: 428 Puntos serie

5.º puesto: 408 Puntos serie

6.º puesto: 386 Puntos serie

7.º puesto: 368 Puntos serie

8.º puesto: 350 Puntos serie

9.º puesto: 332 Puntos serie

10.º puesto: 316 Puntos serie

11.º-15.º puesto: 300 Puntos serie

16.º-20.º puesto: 284 Puntos serie

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

#### 2.5.5 Avance a la Ronda 2

El avance de la Ronda 1 a la Ronda 2 se decidirá en función de los puntos obtenidos al final de la Ronda 1 de la Semana aplicable. El número total de avances variará en función de la región del servidor.

De la Ronda 1 a la Ronda 2

Europa, NAE, NAW y BR: 500 mejores equipos de cada región  
Asia, OCE, Oriente Medio: 200 mejores equipos de cada región

#### 2.5.6 Avance a la Ronda 3

El avance de la Ronda 2 a la Ronda 3 se decidirá en función de los puntos obtenidos al final de la Ronda 2 de la Semana aplicable.

Todas las regiones: 25 mejores equipos de cada región

#### 2.5.7 Avance a la Fase 2

El avance de la Fase 1 a la Fase 2 se decidirá en función de los puntos obtenidos al final de la Fase 1 de la Semana aplicable. El número total de avances variará en función de la región del servidor. Si un equipo se clasifica para avanzar a la Fase 2 más de una vez, los puestos de clasificación adicionales obtenidos en la última Semana se añadirán al número de puestos disponibles para la tabla de clasificación de Puntos serie acumulados que se calculan al final de la Semana 4.



Europa, NAE, NAW y BR

Semana 1: 10 mejores equipos de cada región

Semana 2: 10 mejores equipos de cada región

Semana 3: 10 mejores equipos de cada región

Semana 4: 10 mejores equipos de cada región

Puntos serie acumulados: 60 mejores equipos de cada región que no se hayan clasificado aún.

TOTAL: 100 equipos

Asia, OCE y Oriente Medio

Semana 1: 5 mejores equipos de cada región

Semana 2: 5 mejores equipos de cada región

Semana 3: 5 mejores equipos de cada región

Semana 4: 5 mejores equipos de cada región

Puntos serie acumulados: 30 mejores equipos de cada región que no se hayan clasificado aún.

TOTAL: 50 equipos

#### 2.5.8 Desempates de Puntos serie

Los desempates se resolverán en el orden presentado aquí: (1) Puntos series totales conseguidos; (2) semanas totales jugadas con el equipo; (3) presencias totales en la Ronda 3 en todas las semanas; (4) presencias totales en la Ronda 2 en todas las semanas; (5) puesto final más alto en una única semana; (6) puesto medio final en todas las semanas; y por último, (7) cara o cruz.

#### 2.5.9 Avance a las Grandes finales

El avance de la Fase de grupos a las Grandes finales se decidirá en función de los puntos obtenidos al final de la Fase de grupos. El número total de avances variará en función de la región del servidor.

Europa, NAE, NAW y BR

Eliminatoria 1: 6 equipos de cada región

Eliminatoria 2: 6 equipos de cada región

Eliminatoria 3: 6 equipos de cada región

Eliminatoria 4: 6 equipos de cada región

TOTAL: 24 equipos de cada región

Asia, OCE y Oriente Medio

Eliminatoria 1: 12 equipos de cada región  
Eliminatoria 2: 12 equipos de cada región  
TOTAL: 24 equipos de cada región

## 2.6 Premios

### 2.6.1 Premios de la Fase 1

Los siguientes premios se otorgarán a cada equipo (dividido equitativamente entre los cuatro (4) jugadores) según su puesto en la tabla de clasificación al término de la Ronda 3 de la Semana aplicable.

#### Premios del Evento semanal - Europa

##### Rango Premio

1.º	36 000 \$
2.º	16 000 \$
3.º	12 000 \$
4.º-5.º	8.000 \$
6.º-10.º	4.000 \$

#### Premios del Evento semanal - Este de Norteamérica

##### Rango Premio

1.º	22 500 \$
2.º	10 000 \$
3.º	7500 \$
4.º-5.º	5.000 \$
6.º-10.º	2.500 \$

#### Premios del Evento semanal - Oeste de Norteamérica

##### Puesto Premio

1.º	9.000 \$
2.º	4000 \$
3.º	3000 \$
4.º-5.º	2.000 \$
6.º-10.º	1.000 \$

#### Premios del Evento semanal - Brasil

##### Puesto Premio

Puesto	Premio
--------	--------

1.º	9.000 \$
2.º	4000 \$
3.º	3000 \$
4.º-5.º	2.000 \$
6.º-10.º	1.000 \$

#### Premios del Evento semanal - Asia

Puesto	Premio
1.º	5000 \$
2.º	3.000 \$
3.º-5.º	1.500 \$

#### Premios del Evento semanal - Oceanía

Puesto	Premio
1.º	5000 \$
2.º	3.000 \$
3.º-5.º	1.500 \$

#### Premios del Evento semanal - Oriente Medio

Puesto	Premio
1.º	5000 \$
2.º	3.000 \$
3.º-5.º	1.500 \$

#### 2.6.2 Premios de la Fase 2

Los siguientes premios se otorgarán a cada equipo (dividido equitativamente entre los cuatro (4) jugadores) según su puesto en la tabla de clasificación al término de la Fase 2.

#### Premios del Evento final - Europa

Rango	Premio
1.º	300 000 \$
2.º	120 000 \$
3.º	96 000 \$
4.º	72 000 \$
5.º	60 000 \$
6.º	48 000 \$
7.º	36 000 \$
8.º	24 000 \$

9.º	19 200 \$
10.º-24.º	9.600 \$
25.º-100.º	3.600 \$

Premios del Evento final - Este de Norteamérica

Puesto	Premio
1.º	187 500 \$
2.º	75 000 \$
3.º	60 000 \$
4.º	45 000 \$
5.º	37 500 \$
6.º	30 000 \$
7.º	22 500 \$
8.º	15 000 \$
9.º	12 000 \$
10.º-24.º	6.000 \$
25.º-100.º	2.250 \$

Premios del Evento final - Oeste de Norteamérica

Puesto	Premio
1.º	75 000 \$
2.º	30 000 \$
3.º	24 000 \$
4.º	18 000 \$
5.º	15 000 \$
6.º	12 000 \$
7.º	9.000 \$
8.º	6.000 \$
9.º	4.800 \$
10.º-24.º	2.400 \$
25.º-100.º	900 \$

Premios del Evento final - Brasil

Puesto	Premio
1.º	75 000 \$
2.º	30 000 \$
3.º	24 000 \$
4.º	18 000 \$
5.º	15 000 \$
6.º	12 000 \$

7.º	9.000 \$
8.º	6.000 \$
9.º	4.800 \$
10.º-24.º	2.400 \$
25.º-100.º	900 \$

#### Premios del Evento final - Asia

Puesto	Premio
1.º	43 500 \$
2.º	21 000 \$
3.º	12 000 \$
4.º	9.000 \$
5.º	7.500 \$
6.º	6.000 \$
7.º	4.500 \$
8.º	3000 \$
9.º	2.400 \$
10.º-24.º	1.200 \$
25.º-50.º	900 \$

#### Premios del Evento final - Oceanía

Puesto	Premio
1.º	43 500 \$
2.º	21 000 \$
3.º	12 000 \$
4.º	9.000 \$
5.º	7.500 \$
6.º	6.000 \$
7.º	4.500 \$
8.º	3000 \$
9.º	2.400 \$
10.º-24.º	1.200 \$
25.º-50.º	900 \$

#### Premios del Evento final - Oriente Medio

Puesto	Premio
1.º	43 500 \$
2.º	21 000 \$
3.º	12 000 \$
4.º	9.000 \$

5.º	7.500 \$
6.º	6.000 \$
7.º	4.500 \$
8.º	3000 \$
9.º	2.400 \$
10.º-24.º	1.200 \$
25.º-50.º	900 \$

### 2.6.3 Información sobre premios

Solo los jugadores con la puntuación más alta (según lo determinado por Epic de acuerdo con esta sección 2.6.3) serán elegibles para recibir los premios establecidos en la sección 2.6.1 o 2.6.2. Ningún otro jugador con una puntuación inferior a la de los jugadores con la puntuación máxima tendrá derecho, en ningún momento ni en ningún caso, a ganar ningún premio relacionado con el Evento.

Epic notificará a los jugadores con las puntuaciones más altas su posibilidad de ser ganadores en la dirección de correo electrónico asociada con la cuenta de Epic dentro de los siete días posteriores a la finalización del Evento o en cualquier otro momento que Epic estime razonable para dicha notificación. Los jugadores estarán sujetos a la verificación de elegibilidad conforme a la Sección 3 y al cumplimiento de estas Reglas. Un jugador ganador potencial debe mantener activa la cuenta de Epic que utilizó para competir en el Evento durante todo el proceso de verificación de elegibilidad.

Tras la notificación formal de Epic, un posible jugador ganador tendrá 45 días a partir de la fecha de envío de la notificación por correo electrónico para responder y proporcionar cualquier información o documento solicitado por Epic, como por ejemplo el descargo de responsabilidad (como se define a continuación) con fines de verificación de elegibilidad conforme a la Sección 3. Dicha respuesta de un jugador ganador potencial debe enviarse a la dirección de correo electrónico desde la que se envió la notificación de Epic o, a juicio exclusivo de Epic, a otra dirección de correo electrónico especificada en la notificación. La fecha de recepción por parte de Epic será decisiva para que un jugador ganador potencial cumpla con los plazos establecidos en esta sección 2.6.3.

El incumplimiento por parte de dicho jugador de (a) mantener activa la cuenta de Epic que utilizó para competir en el Evento durante el proceso de verificación de elegibilidad o (b) responder oportunamente a alguna notificación o solicitud de documentos o información, será descalificado como posible jugador ganador y no tendrá derecho a ganar ningún premio relacionado con el Evento. En tales casos, no se nombrará ningún Jugador ganador alternativo (como se define a continuación) y Epic tendrá el derecho, a su entera y absoluta discreción, de (y) otorgar cualquier premio que de otro modo se hubiera otorgado a dicho jugador descalificado como parte de un evento futuro de la Serie mundial de Fortnite o (z) donar cualquier premio a causas y obras caritativas. Solo se anunciará un jugador ganador

(«**Jugador ganador**») cuando Epic haya completado la verificación del proceso de elegibilidad conforme a estas Reglas.

Los Jugadores ganadores también deberán proporcionar cierta información de pago a Epic, como por ejemplo los formularios de información de impuestos requeridos, para recibir los premios. Epic puede retener el pago de los premios si el Jugador ganador no proporciona las formas de pago aplicables a Epic de manera oportuna.

LOS PREMIOS ESTÁN SUJETOS A LOS IMPUESTOS FEDERALES, ESTATALES Y LOCALES APLICABLES Y ES RESPONSABILIDAD DE CADA JUGADOR GANADOR (I) CONSULTAR A SU ASESOR FISCAL PARA DETERMINAR QUÉ IMPUESTOS SE APLICAN EN SU CASO Y (II) PAGAR TALES IMPUESTOS A LA AUTORIDAD FISCAL APROPIADA. Como parte de la política de Epic, se retendrán los impuestos efectivos para residentes y no residentes de EE. UU. Se informará de los ingresos del premio y la retención de impuestos en los formularios (y) 1099-MISC para residentes de EE. UU. y 1042-S para los no residentes en EE. UU. y (z) cualquier otro formulario relevante que pudiera ser obligatorio según la legislación aplicable.

Epic determinará el método de pago de los premios según su propio criterio y, a menos que la ley aplicable así lo exija, todos los pagos se realizarán directamente al Jugador ganador o a título personal (o, si es un Menor, al padre o tutor legal del Jugador ganador). Para que no exista lugar a dudas, Epic no realizará el pago de ningún premio a ninguna organización, empresa ni a ninguna otra entidad. Se proporcionará al Jugador ganador un formulario de aceptación del premio y descargo de responsabilidad («**Descargo**»). A menos que esté restringido por la ley aplicable, el Jugador ganador (o, si es un Menor, su padre o tutor legal) deberá completar y enviar el formulario de Descargo de acuerdo con los plazos establecidos en esta sección 2.6.3.

### 3. **Elegibilidad del jugador**

#### 3.1. **Edad del jugador**

3.1.1 Para poder optar a participar en cualquier partida de la Champion Series, un jugador debe tener al menos 13 años (u otra edad superior que pueda requerirse en el país de residencia de dicho jugador). Los menores deben tener permiso de un padre o tutor legal para poder participar en el Evento.

3.1.2 Los jugadores no aptos que engañen o intenten engañar a los Administradores del evento al proporcionar información falsa sobre la elegibilidad estarán sujetos a medidas disciplinarias como se describe en la sección 9.2.

#### 3.2 **Acuerdo de licencia de Fortnite**

Todos los jugadores deben cumplir el Acuerdo de licencia de usuario final de Fortnite («**Acuerdo de licencia de Fortnite**») (<https://www.epicgames.com/fortnite/eula>). Estas Reglas complementan pero no sustituyen al Acuerdo de licencia de Fortnite.

### 3.3 **Autenticación en dos fases**

Cada jugador debe habilitar (en caso de no estarlo) la autenticación en dos fases («**2FA**») en su cuenta de Epic. Para habilitar 2FA, los jugadores deben visitar <https://epicgames.com/2FA>, iniciar sesión en sus cuentas de Epic y seguir las instrucciones que se indican en la pantalla.

### 3.4 **Afiliación a Epic**

Los empleados, funcionarios, directores, agentes y representantes de Epic (especialmente las agencias legales, de promoción y de publicidad de Epic) y sus familiares directos (definidos como cónyuge, madre, padre, hermanas, hermanos, hijos, hijas, tíos, tías, sobrinos, sobrinas, abuelos y suegros, independientemente de dónde vivan), los que viven en su hogar (estén o no relacionados) y cada persona o entidad relacionada con la administración o producción del Evento, además de cada compañía matriz, filial, agente y representante de Epic no son aptos para participar.

### 3.5 **Nombres de los jugadores**

3.5.1 Todos los nombres de equipos y jugadores individuales deben seguir el Código de conducta que se indica en la Sección 8. Epic y los Administradores del evento pueden restringir o cambiar etiquetas y nombres de usuario de equipos y jugadores individuales por cualquier motivo.

3.5.2 El nombre usado por un equipo o jugador no puede incluir ni hacer uso de los términos de Fortnite®, Epic ni cualquier otra marca comercial, marca registrada o logotipo propiedad o bajo la licencia de Epic.

3.5.3 Antes de comenzar el Evento, Epic o los Administradores del evento colaborarán directamente con todos los jugadores invitados para decidir un nombre adecuado para su uso en el Evento. Los jugadores deben usar este identificador acordado durante la duración del Evento.

### 3.6 **Buen comportamiento**

Los jugadores deben tener todo en regla en las cuentas de Epic registradas a su nombre, sin ningún tipo de incumplimiento que no se haya revelado. Los jugadores también deben estar libres de cualquier tipo de penalización por haber infringido previamente las reglas oficiales de Epic.



### **3.7 Restricciones adicionales**

3.7.1 Todas las partes del Evento están abiertas a jugadores de todo el mundo, excepto que se indique otra cosa en esta Sección. El Evento no está abierto a determinadas personas cuando esté restringido o prohibido por la legislación aplicable o en cualquier país en el que la legislación estadounidense no sea válida. Sin limitación de lo anterior, el Evento no está abierto a personas que se encuentren en Bielorrusia, la República Centroafricana, la región de Crimea, la República Democrática del Congo, Cuba, Eritrea, Guinea-Bisáu, Irán, Iraq, Líbano, Liberia, Libia, Birmania, Corea del Norte, Somalia, Sudán del Sur, Sudán y Siria.

3.7.2 No pueden participar en el Evento varios jugadores en la misma máquina en un solo fin de semana del Evento.

## **4. Reglas de formación de jugadores o equipos**

### **4.2 Equipos**

4.2.1 Cada jugador de un Equipo (o, si es un Menor, el padre o tutor legal de dicho jugador) debe aceptar y cumplir estas Reglas del juego de acuerdo con la Sección 1.2 antes de participar en la Fase 1.

4.2.2 Los jugadores solo pueden participar en un equipo en cada sesión. Si un equipo se clasifica para la Fase 2 de la Fortnite Champion Series, todos los jugadores estarán bloqueados conjuntamente en esa fase, a menos que decidan como equipo renunciar a su puesto en dicha fase. Si un equipo clasificado quiere volver a jugar con diferentes jugadores (es decir, formar un equipo nuevo), todos los jugadores del equipo existente deben enviar una solicitud por escrito para disolverse a [tournaments@epicgames.com](mailto:tournaments@epicgames.com). Si se aprueba dicha solicitud, ese equipo será eliminado de la fase más avanzada a la que llegaron con anterioridad.

4.2.3 Durante el Evento, todos los jugadores de un equipo deben estar presentes y colaborar juntos para participar. Los jugadores de un equipo no deben jugar en Solitario ni en Dúos. Si los cuatro (4) miembros de un equipo no están presentes a la hora de inicio de una partida determinada, se considerará que han terminado en el último lugar con cero eliminaciones para esa partida.

4.2.4 Todos los miembros de un equipo que se encuentren dentro de los umbrales de premios establecidos en la Sección 2.6 deben aprobar con éxito la verificación del proceso de elegibilidad descrito en la Sección 2.6.3 para poder recibir dichos premios. Si un miembro de un equipo no supera la verificación del proceso de elegibilidad, todos los miembros de ese equipo serán descalificados como posibles jugadores ganadores y ese equipo no tendrá derecho a ganar ningún premio en relación con el Evento.

4.2.5 Se considerará que cada miembro de un equipo ha realizado e ingresado de manera conjunta e individual todas las representaciones, garantías y acuerdos contenidos en el presente documento, y estará legalmente obligado de manera conjunta e individual. Salvo que se indique expresamente lo contrario en este documento, todos los derechos de los administradores del Evento de conformidad con estas Reglas se relacionan y se pueden ejercer contra el equipo en su conjunto y cada miembro individual del equipo. Si surge algún derecho de descalificación con respecto a cualquier miembro individual del equipo, el derecho de descalificación se puede ejercer contra el equipo en su totalidad, si así lo deciden los Administradores del evento según su propio criterio.

4.2.6 Los puestos de clasificación obtenidos cada Semana o en las Finales (según corresponda) no se pueden transferir, vender, intercambiar ni regalar a ninguna persona ni organización.

## 5. **Problemas**

### 5.1 **Definición de términos**

#### 5.1.1 Error informático

Un error, defecto, fallo o falta que produce un resultado incorrecto o inesperado, o que de otra manera hace que el Juego o un dispositivo de hardware se comporten de manera imprevista.

#### 5.1.2 Desconexión intencionada

Cuando un jugador pierde la conexión con el Juego debido a las acciones del jugador. Cualquier acción de un jugador que causa alguna desconexión se considerará intencionada, independientemente de la intención real del jugador. La desconexión intencionada no se considera un problema técnico válido para rehacer el grupo.

#### 5.1.3 Caída del servidor

Todos los jugadores pierden la conexión con el Juego debido a un problema con el servidor del juego.

#### 5.1.4 Desconexión involuntaria

Un jugador que pierde la conexión con el Juego debido a problemas con el cliente del juego, la plataforma, la red o el ordenador.

### 5.2 **Problemas técnicos**

Debido a la naturaleza y escala de la competición en línea, las partidas no podrán reiniciarse ni anularse por problemas técnicos. Se debe seguir jugando a pesar de cualquier problema técnico o error, y no será motivo para hacer una nueva versión.

## 6. **Comunicación**

6.1 Los Administradores del evento estarán disponibles para responder a preguntas específicas de los jugadores y ofrecer su ayuda durante el Evento a través del canal oficial de asistencia al jugador que se encuentra aquí:

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

## 7. **Proceso posterior a la partida**

### 7.1 Puntuación

7.1.1 El cliente del Juego grabará e informará sobre las puntuaciones de un jugador al finalizar la participación de dicho jugador en una partida.

7.1.2 En determinadas ocasiones pueden surgir problemas imprevistos que causen retrasos en el informe de puntuaciones o imprecisiones. Durante la duración del Evento, la puntuación mostrada en la Tabla de clasificación será la puntuación aceptada universalmente, independientemente de su precisión.

## 8. **Código de conducta**

### 8.1 **Conducta personal. Comportamiento no perjudicial**

8.1.1 Todos los jugadores deben comportarse en todo momento de una manera coherente con (a) el Código de conducta de esta Sección 8 («**Código de conducta**») y (b) los principios generales de integridad personal, honestidad y deportividad.

8.1.2 Los jugadores deben ser respetuosos con otros jugadores, Administradores del evento y aficionados.

8.1.3 Los jugadores no pueden comportarse de una forma (a) que incumpla estas Reglas, (b) que sea perjudicial, peligrosa o destructiva, o (c) que sea de otro modo dañina para el disfrute del Juego por parte de otros usuarios en base a los deseos de Epic (como ha sido decidido por Epic). En particular, los jugadores no pueden participar en actos de hostigamiento o faltas de respeto, usar lenguaje abusivo u ofensivo, sabotear juegos, enviar correo basura, aplicar ingeniería social, estafar o llevar a cabo ninguna actividad ilegal («**Comportamiento perjudicial**»).

8.1.4 Cualquier infracción de estas Reglas puede exponer a un jugador a una acción disciplinaria como se describe en la Sección 9.2, tanto si esa infracción fue cometida de manera intencionada como si no.

## 8.2 Integridad competitiva

8.2.1 Se espera que cada jugador juegue lo mejor que pueda en todo momento durante cualquier partida. Estas reglas prohíben cualquier forma de juego injusto, que puede acarrear una acción disciplinaria. Ejemplos de juego injusto:

- Confabulación (como se define a continuación), amañar una partida, sobornar a un árbitro u empleado oficial de la partida, o cualquier otra acción o acuerdo para influir intencionadamente (o intentar influir) en el resultado de cualquier partida o Evento.
- Piratear o modificar el comportamiento previsto del cliente del Juego.
- Jugar o permitir que otro jugador juegue en una cuenta Epic registrada a nombre de otra persona (o solicitar, alentar o dirigir a otra persona para que lo haga).
- Usar cualquier tipo de dispositivo, programa o método de trampa similar para obtener una ventaja competitiva.
- Explotar intencionadamente cualquier función del juego (por ejemplo, un error en el juego o un problema técnico) de una manera no prevista por Epic para obtener una ventaja competitiva.
- Usar ataques distribuidos de denegación de servicio o métodos similares para interferir en la conexión de otro participante con el cliente del juego Fortnite.
- Usar una clave de macro o método similar para automatizar acciones en el juego.
- Desconectarse intencionadamente de una partida sin una razón legítima para hacerlo.
- Aceptar cualquier regalo, recompensa, soborno o compensación por los servicios prometidos, prestados o pendientes de ser prestados en relación con una acción injusta en el Juego (por ejemplo, servicios diseñados para lanzar o amañar una partida o sesión).
- Recibir asistencia externa sobre la ubicación, la salud o el equipo de otros jugadores o cualquier otra información que el jugador no conozca salvo por la información de su propia pantalla (p. ej., mirar o intentar mirar monitores de espectadores mientras está en una partida).

8.2.2 Los jugadores no pueden colaborar para engañar ni poner trampas a otros jugadores durante ninguna partida («**Confabulación**»). Ejemplos de Confabulación:

- *Hacer equipos*: los jugadores colaboran durante la partida mientras están en equipos opuestos.
- *Movimiento planificado*: acuerdo entre dos o más jugadores oponentes para aterrizar en ubicaciones específicas o para moverse a través del mapa de forma planificada antes de que comience la partida.
- *Comunicación*: enviar o recibir señales (tanto verbales como no verbales) para comunicarse con los jugadores oponentes.
- *Lanzamiento de objetos*: tirar objetos intencionalmente para que un jugador oponente los recoja.

8.2.3 Se espera que cada jugador juegue lo mejor que pueda en todo momento durante cualquier partida conforme a las reglas de las Secciones 8.2.1 y 8.2.2.

### 8.3 **Acoso**

8.3.1 Los jugadores tienen prohibido participar en cualquier forma de acoso, conducta abusiva o discriminatoria basada en raza, color, origen étnico, nacionalidad, religión, opinión política o cualquier otra opinión, género, identidad de género, orientación sexual, edad, discapacidad o cualquier otra condición o característica protegida por la ley aplicable.

8.3.2 Cualquier jugador que presencie o sea sujeto de acoso, conducta abusiva o discriminatoria debe notificarlo a un coordinador de Epic Esports o a un Administrador del evento. Todas las reclamaciones serán investigadas a la mayor brevedad y se tomarán las medidas apropiadas. Se prohíben las represalias contra cualquier jugador que presente una reclamación o coopere en la investigación de una reclamación.

### 8.4 **Confidencialidad**

Un jugador no puede revelar a ningún tercero información confidencial proporcionada por los Administradores del evento, Epic ni sus afiliados relacionados con Fortnite, el Evento, Epic o sus afiliados, mediante ningún método de comunicación, ni siquiera a través de la publicación en redes sociales.

### 8.5 **Conducta ilegal**

Los jugadores deben obedecer todas las leyes aplicables en todo momento.

## 9. **Infracciones de conducta y de reglas**

### 9.1 **Investigación y cumplimiento**

Los jugadores acuerdan cooperar completamente con Epic o con un Administrador del evento (según corresponda) en la investigación de cualquier infracción de estas Reglas. Si Epic o un Administrador del evento se comunica con un jugador para tratar sobre la investigación, el jugador debe ser sincero en la información que proporciona a Epic o a un Administrador del evento. Cualquier jugador que haya sido retenido, destruido o manipulado con cualquier información relacionada, o que se haya descubierto que ha engañado a Epic o a un administrador del evento durante una investigación, estará sujeto a medidas disciplinarias como se describe en el apartado 9.2.

### 9.2 **Acción disciplinaria**

9.2.1 Si Epic decide que un jugador ha infringido el Código, Epic puede tomar las siguientes medidas disciplinarias (según corresponda):

Emisión de una advertencia privada o pública (verbal o escrita) al jugador.

Pérdida de puntos de sesión para las partidas actuales o futuras.

Pérdida de todos o parte de los premios otorgados previamente al jugador.

Descalificación del jugador para participar en una o más partidas o sesiones en el Evento.

Impedimento de que el jugador participe en una o más competiciones futuras organizadas por Epic.

9.2.2 Para mayor claridad, la naturaleza y el alcance de la acción disciplinaria tomada por Epic en virtud de esta sección 9.2 dependerá única y absolutamente de Epic. Epic se reserva el derecho de reclamar daños y otros recursos de dicho jugador en la máxima medida permitida por la ley aplicable.

9.2.3 Si Epic decide que ha habido infracciones repetidas de estas Reglas por parte de un jugador, puede otorgar medidas disciplinarias cada vez mayores, hasta la descalificación permanente de cualquier juego competitivo de Fortnite en el futuro. Epic también puede imponer cualquier sanción aplicable especificada en los [Términos del servicio](#) o el Acuerdo de licencia de Fortnite.

9.2.4 Todas las violaciones de las Reglas que tengan lugar en el Evento serán controladas por Epic Competitive Penalty Matrix. Cualquier decisión final de Epic con respecto a la acción disciplinaria apropiada será definitiva y obligatoria para todos los jugadores.

### 9.3 Disputas sobre las reglas

Epic tiene autoridad final y vinculante para decidir todas las disputas con respecto a cualquier parte de estas Reglas, como puede ser el incumplimiento, la ejecución o la interpretación de las mismas.

## 10. Condiciones

El Evento está sujeto a estas Reglas. Al participar, cada jugador acepta (o, si es un Menor, el padre o tutor legal de dicho jugador acepta en su nombre): (a) estar totalmente sujeto a estas Reglas (incluido el Código de conducta) y a las decisiones de Epic que serán definitivas y vinculantes; y (b) renunciar a cualquier derecho de reclamar ambigüedad en el Evento o estas Reglas, excepto donde lo prohíba la ley aplicable. Al aceptar un premio, el Jugador ganador acepta (o, si es un Menor, el padre o tutor legal del Jugador ganador acepta en nombre de dicho Jugador ganador) eximir a Epic de toda responsabilidad, pérdida o daño que surja de o en relación con el otorgamiento, recepción, uso o uso incorrecto del premio o participación en cualquier actividad relacionada con el premio. Epic no será responsable de ningún: (i) fallo de sistema telefónico, teléfono, equipo informático, programa informático o cualquier otro de fallo técnico o informático, pérdida de conexiones, desconexiones, retrasos o errores de transmisión; (ii) corrupción de datos, robo, destrucción, acceso no autorizado o alteración de la participación u otros materiales; (iii) lesión, pérdida o daño de cualquier tipo, incluida la muerte causada por el premio o como resultado de su aceptación, posesión o uso de un premio, o la participación en el Evento; ni (iv) ningún error de impresión, tipográfico, administrativo o tecnológico en ningún material relacionado con el Evento. Epic se reserva el derecho de cancelar o suspender el Evento según su propio criterio o debido a circunstancias fuera de su control, como desastres naturales. Epic puede descalificar a cualquier jugador para participar en el Evento o ganar un premio si, según su propio criterio, determina que dicho jugador está tratando de socavar el funcionamiento legítimo del Evento al engañar, piratear, mentir o realizar cualquier otra práctica desleal de juego que intente molestar, abusar, amenazar, socavar o acosar a otros jugadores o representantes de Epic. Las leyes internas del estado de Carolina del Norte regirán las disputas relacionadas con estas Reglas o con el Evento. Epic se reserva el derecho, según su propio criterio, de cancelar, modificar o suspender el Evento en caso de que un virus, error, problema con el ordenador, intervención no autorizada u otras causas fuera del control de Epic afecten a la administración, la seguridad o el adecuado juego del Evento. Cualquier intento de dañar o socavar deliberadamente el funcionamiento legítimo del Evento puede infringir las leyes penales y civiles y causar la descalificación de la participación en el Evento. Si se realiza tal intento, Epic se reserva el derecho de exigir una compensación por daños (especialmente los honorarios de los abogados) en la medida máxima permitida por la ley, incluido el procesamiento penal. Epic se reserva el derecho de descalificar a cualquier jugador que manipule el proceso de participación o el funcionamiento del Evento o que infrinja estas Reglas. Epic no se responsabiliza de ningún problema, fallo o error de funcionamiento que puedan

experimentar los jugadores. El Evento está sujeto a todas las leyes federales, estatales y locales aplicables.

#### **11. Publicidad**

Epic se reserva el derecho de usar el nombre, la etiqueta, la imagen, el vídeo, las estadísticas de juego o la identificación de la cuenta de Epic de cualquier jugador con fines publicitarios antes, durante o después de la fecha de finalización del Evento, mediante cualquier medio, en todo el mundo, a perpetuidad, pero solo en relación con la publicación del Evento y otros eventos competitivos de Fortnite, sin ninguna compensación ni revisión previa, a menos que esté específicamente prohibido por la ley.

#### **12. Renuncia a juicio con jurado**

Excepto por lo prohibido por la ley aplicable y como condición para participar en este Evento, cada Participante por este medio renuncia de manera irrevocable y perpetua a cualquier derecho que pueda tener a un juicio con jurado con respecto a cualquier litigio que surja directa o indirectamente de, bajo o en relación con este Evento, cualquier documento o acuerdo celebrado en relación con el presente documento, cualquier premio disponible en relación con el presente documento y cualquiera de las transacciones contempladas en este documento.

#### **13. Privacidad**

Consulte la política de privacidad de Epic que se encuentra en <https://www.epicgames.com/site/en-US/privacypolicy> para obtener información importante sobre la recopilación, el uso y la divulgación de información personal por parte de Epic.

© 2019 Epic Games, Inc. Todos los derechos reservados.