

Reglas Oficiales de Serie de Campeones Fortnite: Capítulo 2 - Temporada 1

1. Introducción y aceptación

1.1 Introducción

Estas Reglas Oficiales de la Serie de Campeones Fortnite: Capítulo 2 - Temporada 1 (“**Reglas**”) rigen todas las etapas de la Serie de Campeones Fortnite para el Capítulo 2 - Temporada 1 (“**Serie de Campeones**” o “**Evento**”).

Estas Reglas han sido diseñadas para garantizar la integridad del juego competitivo de Fortnite (el “**Juego**”) durante el Evento y tienen la finalidad de promover una competencia dinámica y garantizar que todo juego competitivo del Juego sea divertido, justo y no haya ningún comportamiento tóxico (como se define a continuación).

1.2 Aceptación

Para participar en el Evento, cada jugador deberá aceptar —o, en caso de ser menor de 18 años o de no tener la mayoría de edad correspondiente al país de residencia de dicho jugador (un “**Menor**”), el padre o tutor legal de dicho jugador deberá aceptar en nombre de dicho jugador— cumplir estas Reglas en todo momento, en particular el Código de conducta de la Sección 8. Un jugador (o, en caso de ser Menor, el padre o tutor legal de dicho jugador) puede aceptar estas Reglas haciendo clic en aceptar o donde Epic Games, Inc. (“**Epic**”) haga disponible esta opción para el cliente del Juego. Al participar en cualquier juego o partida que forme parte del Evento, un jugador confirma que él o ella (o, en caso de ser un Menor, su padre o tutor) ha aceptado estas Reglas de acuerdo con la Sección 1.2.

1.3 Cumplimiento

Epic tendrá la responsabilidad principal de hacer cumplir estas Reglas a todos los jugadores del Evento y podrá, en colaboración con los Administradores del evento (como se define a continuación), imponer castigos a los jugadores por infringir 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 supondrá la aceptación por parte de dicho jugador (o, en caso de ser Menor de edad, el padre o tutor legal de dicho jugador) de las Reglas actualizadas, revisadas, cambiadas o modificadas.

2. Estructura del Evento

2.1 Definición de Términos

2.1.1 Estadio

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 (1.000-1.499 Hype)

Liga Abierta: División IV (1.500-1.999 Hype)

Liga de aspirantes: División I (2.000-2.999 Hype)

Liga Contendiente: División II (3.000-4.499 Hype)

Liga Contendiente: División III (4.500-6.499 Hype)

Liga de campeones: División I (6.500-9.999 Hype)

Liga de Campeones: División II (10.000-13.999 Hype)

Liga de Campeones: División III (Más de 14.000 Hype)

2.1.2 Eliminación

Un suceso en el que un jugador agota el HP and Shield (Puntos de salud y Escudo), en caso de haberlos, de otro jugador. De acuerdo a la Sección 7.1.2, el crédito por eliminación se determina por (a) el *feed* de acción localizado en la esquina inferior izquierda de la pantalla del juego y (b) la Interfaz del usuario (IU) que muestra la cantidad total de eliminaciones ganadas durante una sola partida, siempre y cuando, en ningún caso dicho crédito por eliminación se otorgue a un jugador por ninguna sección de una partida posterior a la eliminación de dicho jugador.

2.1.3 Administrador del Evento

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

2.1.4 Modo de juego

Un conjunto específico de reglas, elementos del juego o condiciones para ganar una partida determinada. Los modos de juego pueden ser muy amplios y pueden, o no, ser diferentes de una partida a la siguiente. Los Administradores del Evento explicarán los parámetros específicos para cada modo de juego antes del inicio de una partida.

2.1.5 Partida

Un caso individual de competición dentro de Fortnite que se juega hasta que un jugador o equipo alcance la Victory Royale (como se define a continuación) o cumpla con ciertas condiciones de victoria.

2.1.6 Posicionamiento

El tiempo que un jugador o un equipo ha pasado en un partido en relación con el de otros jugadores o equipos en dicho partido, antes de ser eliminado. El rango de posicionamiento se ilustra en la UI después de ser eliminado.

2.1.7 Sesión

Un conjunto de partidas que se juegan hasta que se elige un ganador o varios ganadores mediante uno de los siguientes métodos: (a) completar una cantidad establecida de partidas o (b) completar un período de tiempo establecido.

2.1.8 Victoria Real

Un suceso en el que un jugador o un equipo cumple con las condiciones de victoria del modo de juego actual del partido que se está jugando. Típicamente se refiere a obtener un primer lugar en el posicionamiento final.

2.2 **Champion Series: Semanal - Todos los horarios definitivos establecidos en el juego**

2.2.1 1 de noviembre: Semana 1, rondas 1 y 2 (Medio Oriente)

2.2.2 2 de noviembre: Semana 1, rondas 1 y 2 (todas las regiones excepto Medio Oriente)

2.2.3 2 de noviembre: Semana 1, ronda 3 (Medio Oriente)

2.2.4 3 de noviembre: Semana 1, ronda 3 (todas las regiones excepto Medio Oriente)

2.2.5 8 de noviembre: Semana 2, rondas 1 y 2 (Medio Oriente)

2.2.6 9 de noviembre: Semana 2, rondas 1 y 2 (todas las regiones excepto Medio Oriente)

2.2.7 9 de noviembre: Semana 2, ronda 3 (Medio Oriente)

2.2.8 10 de noviembre: Semana 2, ronda 3 (todas las regiones excepto Medio Oriente)

2.2.9 15 de noviembre: Semana 3, rondas 1 y 2 (Medio Oriente)

2.2.10 16 de noviembre: Semana 3, rondas 1 y 2 (todas las regiones excepto Medio Oriente)

2.2.11 16 de noviembre: Semana 3, ronda 3 (Medio Oriente)

2.2.12 17 de noviembre: Semana 3, ronda 3 (todas las regiones excepto Medio Oriente)

- 2.2.13 22 de noviembre: Semana 4, rondas 1 y 2 (Medio Oriente)
- 2.2.14 23 de noviembre: Semana 4, rondas 1 y 2 (todas las regiones excepto Medio Oriente)
- 2.2.15 23 de noviembre: Semana 4, ronda 3 (Medio Oriente)
- 2.2.16 24 de noviembre: Semana 4, ronda 3 (todas las regiones excepto Medio Oriente)

2.3 Champion Series: Finales de la temporada - Todos los horarios definitivos establecidos en el juego

- 2.3.1 6 de diciembre: eliminatoria 1, fase de grupo (todas las regiones)
- 2.3.2 6 de diciembre: Eliminatoria 2, fase de grupo (Medio Oriente)
- 2.3.3 7 de diciembre: Eliminatoria 2, fase de grupo (todas las regiones excepto Medio Oriente)
- 2.3.4 7 de diciembre: eliminatoria 3, fase de grupo (EU, NAE, NAW y BR)
- 2.3.5 7 de diciembre: eliminatoria 4, fase de grupo (EU, NAE, NAW y BR)
- 2.3.6 8 de diciembre: Gran final de Champion Series (todas las regiones)

2.4 Reprogramación

Epic puede, a su entera discreción, reordenar el calendario o cambiar la fecha de cualquier partida o sesión del Evento (o cambiar cualquier modo de juego para jugar en consecuencia). Sin embargo, si se modifica el programa de Eventos, Epic informará a todos los jugadores lo antes posible.

2.5 Formato y puntuación del Evento

2.5.1 Formato

Sujeto a los términos y condiciones de estas Reglas, cualquier equipo de Squad (según lo determinado por Epic de acuerdo con estas Reglas) puede incorporarse a la cola y participar en la Serie de Campeones Fortnite semanal (“**Fase 1**” o “**Semanal**”).

Para la Ronda 1 del Semanal correspondiente (“**Ronda 1**”), todos los miembros de un equipo de Squad elegible (según lo determinado por Epic de acuerdo con estas Reglas) deben clasificarse en la Liga de Campeones (División I, II o III) dentro del Estadio en su respectiva región al comienzo de cada Semanal para ser elegible a incorporarse en la cola y competir durante el plazo de la Ronda 1 de su respectiva región según está listado en el juego.

Cada sesión de la Ronda 1 durará aproximadamente tres (3) horas. Los equipos pueden participar en un máximo de diez (10) partidos durante cualquier sesión de la Ronda 1. Los equipos obtendrán puntos basados en el sistema de puntuación mencionado en las Secciones 2.5.2 y 2.5.3 (según corresponda). Los partidos para una sesión de la Ronda 1 contarán solo si el partido comienza antes de que cierre el plazo de dicha sesión.

Para mayor claridad, los jugadores solo pueden participar en el Semanal de una sola región para cualquier Ronda durante la Fase 1.

Al concluir la Ronda 1 del Semanal correspondiente, los equipos que ganen más puntos de cada región de los servidores avanzarán como se establece en la Sección 2.5.5 y podrán hacer cola para la Ronda 2 de dicho Semanal (“**Ronda 2**”). No se podrá pasar a la Ronda 2 de un Semanal sin haber clasificado entre los mejores jugadores de la región durante la Ronda 1 del Semanal.

Para la Ronda 2 del Semanal aplicable, los jugadores competirán en una sola sesión durante el plazo de la sesión de la Ronda 2 de su región respectiva como se indica en el juego. Cada sesión de la Ronda 2 durará aproximadamente tres (3) horas. Los equipos pueden participar en un máximo de diez (10) partidos durante cualquier sesión de la Ronda 2. Los equipos obtendrán puntos basados en el sistema de puntuación mencionado en las Secciones 2.5.2 o 2.5.3 (según corresponda). Los partidos para una sesión de la Ronda 2 contarán solo si el partido comienza antes de que cierre el plazo de dicha sesión.

Al concluir la Ronda 2 del Semanal correspondiente, los equipos que ganen más puntos de cada región de los servidores avanzarán como se establece en la Sección 2.5.6 y podrán hacer cola para la Ronda 3 de dicho Semanal (“**Ronda 3**”). No se podrá pasar a la Ronda 3 de un Semanal sin haber clasificado entre los mejores jugadores de la región durante la Ronda 2 del Semanal.

Para la Ronda 3 del Semanal aplicable, los jugadores competirán en una sola sesión durante el plazo de la sesión de la Ronda 3 de su región respectiva como se indica en el juego. Los equipos pueden participar en un máximo de seis (6) partidos durante cualquier sesión de la ronda 3. Para la Ronda 3, el primer partido comenzará quince (15) minutos después de que comienza el plazo de la sesión. Cada sesión de la Ronda 3 durará aproximadamente tres (3) horas, con un nuevo partido que comienza cada treinta (30) minutos. Si un equipo no se incorpora a la cola para la lista de reproducción y/o pierde la hora de inicio de un partido determinado, se considerará que terminó en el último lugar con cero eliminaciones para ese partido perdido. Los equipos obtendrán puntos basados en el sistema de puntuación mencionado en las Secciones 2.5.2, 2.5.3 o 2.5.4 (según corresponda). Los partidos para una sesión de la Ronda 3 contarán solo si el partido comienza antes de que cierre el plazo de dicha sesión.

Al concluir la Ronda 3 del Semanal aplicable, los equipos que ganen más puntos de cada región del servidor avanzarán como se establece en la Sección 2.5.7 y podrán hacer cola para la segunda etapa del Evento (“**Fase 2**” o “**Finales de Temporada**”) y/o recibir premios según lo establecido en la Sección 2.6. No será posible ingresar a las Finales de Temporada sin avanzar desde la Fase 1 como se establece en estas Reglas.

Además, el total de puntos de la serie otorgados al finalizar la Ronda 3 del Semanal correspondiente se sumará al de las cinco (5) semanas de competencia. Los equipos con la mayor cantidad de puntos acumulados de cada región de servidores en las cinco (5) sesiones de la Ronda 3 que aún no han avanzado a la Fase 2 también avanzarán a la Fase 2 como se detalla en las Secciones 2.5.7 o 2.5.8 (según corresponda); siempre que, no obstante, los equipos tengan los mismos cuatro (4) jugadores para cada una de esos Semanales a los efectos de acumular los puntos correspondientes a los mismos.

Para la Ronda 1 de las Finales de Temporada (“**Fase de Grupo**”), los equipos se clasificarán en eliminatorias (cada una, una “**Eliminatoria**”) para competir en una sola sesión durante el plazo de la Fase de Grupo de su región respectiva como se menciona en el juego. Para la fase de grupo, el primer partido comenzará quince (15) minutos después de que comienza el plazo de la sesión. Cada Eliminatoria durará aproximadamente tres (3) horas, con un nuevo partido que comienza cada treinta (30) minutos. Si un equipo no se incorpora a la cola para la lista de reproducción y/o pierde la hora de inicio de un partido determinado, se considerará que terminó en el último lugar con cero eliminaciones para ese partido perdido. Los equipos pueden participar en un máximo de seis (6) partidos durante una Eliminatoria. Los equipos obtendrán puntos basados en el sistema de puntuación mencionado en las Secciones 2.5.2 o 2.5.3 (según corresponda). Los partidos para una Eliminatoria contarán solo si el partido comienza antes de que cierre el plazo de dicha Eliminatoria.

Para mayor claridad, los jugadores solo pueden participar en una sesión de Fase de Grupo de una sola región.

Al final de cada Eliminatoria, los equipos que ganen más puntos por esa Eliminatoria avanzarán como se establece en la Sección 2.5.9 y podrán hacer cola para la Ronda 2 de las Finales de Temporada (“**Gran Final**”) en sus respectivas regiones. No será posible ingresar a la Gran Final sin avanzar desde la Fase de Grupo como se establece en estas Reglas.

En la Grand Final, veinticuatro (24) equipos competirán en una sola sesión (la “**Eliminatoria de Campeones**”) durante la jornada de la Gran Final de su región respectiva como se indica en el juego. Cada Eliminatoria de Campeones durará aproximadamente tres (3) horas, con un nuevo partido que comienza cada treinta (30) minutos. Los equipos pueden participar en un máximo de seis (6) partidos durante la Eliminatoria de Campeones. Si un equipo no se incorpora a la cola para la lista de reproducción y/o pierde la hora de inicio de un partido determinado, se considerará que terminó en el último lugar con cero eliminaciones para ese partido perdido. Los equipos obtendrán puntos basados en el sistema de puntuación mencionado en las Secciones 2.5.2 o 2.5.3 (según corresponda). Los partidos para una Eliminatoria de Campeones contarán solo si el partido comienza antes de que cierre el plazo de dicha Eliminatoria.

Para mayor claridad, los jugadores solo pueden participar en una sesión de la Gran Final de una sola región.

Al concluir la Gran Final, y sujeto a los términos y condiciones en este documento, los equipos en cada región que según muestra la tabla de clasificación del juego (“**Tabla de clasificación**”) hayan ganado más puntos recibirán premios según lo establecido en la Sección 2.6.

2.5.2 Sistema de puntuación de los partidos

Victoria Real: 15 puntos

2º: 12 puntos

3º al 4º: 9 puntos

5º al 6º: 6 puntos

7º al 8º: 3 puntos

Cada Eliminación: 1 punto

2.5.3 Desempates

Los desempates se determinarán en el orden presentado aquí: (1) total de puntos anotados; (2) total de Victorias Reales en la sesión; (3) eliminaciones promedio en la sesión; (4) ubicación promedio por partido en la sesión; (5) segundos totales sobrevividos a través de los partidos; y, finalmente, (6) un lanzamiento de moneda.

2.5.4 Sistema de calificación por puntos en la serie

Los puntos de la serie se otorgan a los equipos al finalizar el periodo de la ronda 3 de cada Semanal. Para mayor claridad, a los equipos solamente se les otorgarán puntos de la serie por la participación real en una Ronda determinada. A modo de ejemplo solamente, si un equipo llega a la Ronda 3 pero no se incorpora a la cola para o, de otro modo, no se presenta a todos los partidos durante la sesión de la Ronda 3, entonces al equipo solamente se le otorgarán puntos de la serie por esos partidos en los que participó hasta la Ronda 2.

1º lugar - 500 puntos de la serie

2º lugar - 476 puntos de la serie

3º lugar - 452 puntos de la serie

4º lugar - 428 puntos de la serie

5º lugar - 408 puntos de la serie

6º lugar - 386 puntos de la serie

7º lugar - 368 puntos de la serie

8º lugar - 350 puntos de la serie

9º lugar - 332 puntos de la serie

10º lugar - 316 puntos de la serie

11º a 15º lugar - 300 puntos de la serie

16º a 20º lugar - 284 puntos de la serie

21º a 25º lugar - 270 puntos de la serie

26° a 50° lugar - 244 puntos de la serie
51° a 75° lugar - 218 puntos de la serie
76° a 100° lugar - 196 puntos de la serie
101° a 125° lugar - 178 puntos de la serie
126° a 150° lugar - 160 puntos de la serie
151° a 175° lugar - 144 puntos de la serie
176° a 200° lugar - 130 puntos de la serie
201° a 250° lugar - 110 puntos de la serie
251° a 500° lugar - 94 puntos de la serie
501° a 1.000° lugar - 70 puntos de la serie
1.001° a 1.500° lugar - 52 puntos de la serie
1.501° a 2.000° lugar - 40 puntos de la serie
2.001° a 3.000° lugar - 30 puntos de la serie
3.001° a 5.000° lugar - 22 puntos de la serie
5.001° a 10.000° lugar - 16 puntos de la serie

2.5.5 Avance a la Ronda 2

El avance de la Ronda 1 a la Ronda 2 será determinado por los puntos obtenidos al final de la Ronda 1, para el Semanal correspondiente. La cantidad total de avances será diferente según la región del servidor.

Ronda 1 a Ronda 2

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

2.5.6 Avance a la Ronda 3

El avance de la Ronda 2 a la Ronda 3 será determinado por los puntos obtenidos al final de la Ronda 2, para el Semanal el Semanal correspondiente.

Todas las regiones: Los mejores 25 equipos en cada región

2.5.7 Avance a la Etapa 2

El avance de la Etapa 1 a la Etapa 2 será determinado por los puntos obtenidos al final de la Etapa 1, para el Semanal correspondiente. La cantidad total de avances será diferente según la región del servidor. Si un equipo califica para avanzar a la Fase 2 más de una vez, el lugar(es) adicional obtenido de la calificación en las últimas Semanal(es) se agregará a la cantidad de lugares disponibles para la Tabla de clasificación de Puntos de la serie acumulados, según el cálculo al finalizar la Semana 4.

Europa, NAE, NAW y BR

Semana 1: Los mejores 10 equipos en cada región

Semana 2: Los mejores 10 equipos en cada región

Semana 3: Los mejores 10 equipos en cada región

Semana 4: Los mejores 10 equipos en cada región

Puntos de la serie acumulados: Los mejores 60 equipos en cada región, no calificados aún.

TOTAL: 100 equipos

Asia, OCE y Medio Oriente

Semana 1: Los mejores 5 equipos en cada región

Semana 2: Los mejores 5 equipos en cada región

Semana 3: Los mejores 5 equipos en cada región

Semana 4: Los mejores 5 equipos en cada región

Puntos de la serie acumulados: Los mejores 30 equipos en cada región, no calificados aún.

TOTAL: 50 equipos

2.5.8 Desempates de puntos de la serie

Los desempates se determinarán en el orden presentado aquí: (1) total de puntos de la serie recibidos; (2) total de semanas de juego con el equipo; (3) total de apariciones en la Ronda 3 en todas las semanas; (4) total de apariciones en la Ronda 2 en todas las semanas; (5) ubicación final más alta en una sola semana; (6) ubicación final promedio en todas las semanas; y finalmente, (7) tirada de moneda.

2.5.9 Avance a la Gran Final

El avance de la Fase de Grupo a la Gran Final será determinado por los puntos obtenidos al final de la Fase de Grupo. La cantidad total de avances será diferente según la región del servidor.

Europa, NAE, NAW y BR

Eliminatoria 1: 6 equipos en cada región

Eliminatoria 2: 6 equipos en cada región

Eliminatoria 3: 6 equipos en cada región

Eliminatoria 4: 6 equipos en cada región

TOTAL: 24 equipos en cada región

Asia, OCE y Medio Oriente

Eliminatoria 1: 12 equipos en cada región

Eliminatoria 2: 12 equipos en cada región
TOTAL: 24 equipos en cada región

2.6 Premios

2.6.1 Premios de la Etapa 1

Los siguientes premios serán otorgados a cada equipo (divididos equitativamente entre los cuatro (4) jugadores) en base a su ubicación dentro de la Tabla de posicionamiento al finalizar la Ronda 3 del Semanal correspondiente.

Premios del Evento Semanal - Europa

Rango	Premio
1°	\$36.000
2°	\$16.000
3°	\$12.000
4° a 5°	\$8.000
6° a 10°	\$4.000

Premios del Evento Semanal - Este de Norte América

Rango	Premio
1°	\$22.500
2°	\$10.000
3°	\$7.500
4° a 5°	\$5.000
6° a 10°	\$2.500

Premios del Evento Semanal - Oeste de Norte América

Rango	Premio
1°	\$9.000
2°	\$4.000
3°	\$3.000
4° a 5°	\$2.000
6° a 10°	\$1.000

Premios del Evento Semanal - Brasil

Rango	Premio
Rango	Premio
1°	\$9.000

2º	\$4.000
3º	\$3.000
4º a 5º	\$2.000
6º a 10º	\$1.000

Premios del Evento Semanal - Asia

Rango	Premio
1º	\$5.000
2º	\$3.000
3º a 5º	\$1.500

Premios del Evento Semanal - OCE

Rango	Premio
1º	\$5.000
2º	\$3.000
3º a 5º	\$1.500

Premios del Evento Semanal - Medio Oriente

Rango	Premio
1º	\$5.000
2º	\$3.000
3º a 5º	\$1.500

2.6.2 Premios de la Etapa 2

Los siguientes premios serán otorgados a cada equipo (divididos equitativamente entre los cuatro (4) jugadores) en base a su ubicación dentro de la Tabla de posicionamiento al finalizar la Etapa 2.

Premios del Evento de las Finales - Europa

Rango	Premio
1º	\$300.000
2º	\$120.000
3º	\$96.000
4º	\$72.000
5º	\$60.000
6º	\$48.000
7º	\$36.000
8º	\$24.000

9º	\$19.200
10º a 24º	\$9.600
25º a 100º	\$3.600

Premios del Evento de las Finales - Este de Norte América

Rango	Premio
1º	\$187.500
2º	\$75.000
3º	\$60.000
4º	\$45.000
5º	\$37.500
6º	\$30.000
7º	\$22.500
8º	\$15.000
9º	\$12.000
10º a 24º	\$6.000
25º a 100º	\$2.300

Premios del Evento de las Finales - Oeste de Norte América

Rango	Premio
1º	\$75.000
2º	\$30.000
3º	\$24.000
4º	\$18.000
5º	\$15.000
6º	\$12.000
7º	\$9.000
8º	\$6.000
9º	\$4.800
10º a 24º	\$2.400
25º a 100º	\$900

Premios del Evento de las Finales - Brasil

Rango	Premio
1º	\$75.000
2º	\$30.000
3º	\$24.000
4º	\$18.000
5º	\$15.000
6º	\$12.000

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

Premios del Evento de las Finales - Asia

Rango	Premio
1º	\$43.500
2º	\$21.000
3º	\$12.000
4º	\$9.000
5º	\$7.500
6º	\$6.000
7º	\$4.500
8º	\$3.000
9º	\$2.400
10º a 24º	\$1.200
25º a 50º	\$900

Premios del Evento de las Finales - OCE

Rango	Premio
1º	\$43.500
2º	\$21.000
3º	\$12.000
4º	\$9.000
5º	\$7.500
6º	\$6.000
7º	\$4.500
8º	\$3.000
9º	\$2.400
10º a 24º	\$1.200
25º a 50º	\$900

Premios del Evento de las Finales - Medio Oriente

Rango	Premio
1º	\$43.500
2º	\$21.000
3º	\$12.000
4º	\$9.000

5º	\$7.500
6º	\$6.000
7º	\$4.500
8º	\$3.000
9º	\$2.400
10º a 24º	\$1.200
25º a 50º	\$900

2.6.3 Información sobre los 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 Sección 2.6.2. Ningún otro jugador con una puntuación inferior a la de los jugadores con mayor puntuación tendrá derecho, en ningún momento ni en ningún caso, a ganar ningún premio en relación con el Evento.

Epic notificará a los jugadores con las puntuaciones más altas su estado como posibles jugadores ganadores a la dirección de correo electrónico asociada con la cuenta de Epic de dichos jugadores dentro de los 7 días posteriores a la finalización del Evento, o en cualquier otro momento que Epic requiera razonablemente para dicha notificación, y estarán sujetos a la verificación de elegibilidad conforme a la Sección 3 y al cumplimiento de estas Reglas. Un posible jugador ganador 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 en que se envió por correo electrónico la notificación para responder y proporcionar cualquier información o material solicitado por Epic, incluida la Liberación (como se define a continuación) a los efectos de la verificación de elegibilidad conforme a la Sección 3. Dicha respuesta de un jugador ganador potencial se debe enviar a la dirección de correo electrónico desde la que se envió la notificación de Epic o, a la única opción 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 hecho de que un jugador (a) no mantenga activa la cuenta de Epic que utilizó para competir en el Evento durante todo el proceso de verificación de elegibilidad o (b) no responda oportunamente a cualquier notificación o solicitud de materiales o información resultará en la descalificación de dicho jugador como posible jugador ganador, y dicho jugador no tendrá derecho a ganar ningún premio en relación con el Evento. En tales casos, no se nombrará ningún Jugador ganador alternativo (como se define a continuación), y Epic tendrá derecho, a su entera y absoluta discreción, de (y) otorgar cualquier monto del premio que de otro modo se hubiera otorgado a dicho jugador descalificado como parte de un evento futuro de la Serie de Campeones Fortnite o (z) donar cualquier monto del premio a causas y esfuerzos caritativos.

Un jugador ganador (“**Jugador Ganador**”) solo se anunciará una vez que Epic haya completado la verificación del proceso de elegibilidad conforme a estas Reglas.

A los Jugadores ganadores se les puede solicitar que provean cierta información de pago a Epic, incluyendo cualquier formulario de información de impuestos requerido, para poder recibir sus premios. Epic puede retener el pago de los premios si el Jugador ganador no provee los formularios aplicables de pagos a Epic a tiempo.

LOS PREMIOS ESTÁN SUJETOS A LAS LEYES FISCALES FEDERALES, ESTATALES Y LOCALES Y ES RESPONSABILIDAD DE CADA JUGADOR GANADOR (I) REVISAR CON SU ASESOR DE IMPUESTOS LOCAL PARA DETERMINAR CUÁLES IMPUESTOS APLICAN A SU CASO Y (II) PAGAR DICHOS IMPUESTOS A LAS AUTORIDADES FISCALES CORRESPONDIENTES. Es política de Epic retener impuestos a las tasas de retención de impuestos vigentes para los residentes de EE. UU. y residentes fuera de EE. UU. Los ingresos por premios y la retención de impuestos se informarán en los formularios (y) 1099-MISC para residentes de EE. UU. y 1042-S para no residentes de EE. UU., y (z) cualquier otro formulario de impuestos relevante, según lo requiera la ley aplicable.

Epic determinará el método de pago para los premios a su entera discreción y, excepto en donde la ley lo requiera de otra forma, todos los pagos serán hechos directamente al Jugador ganador, en su capacidad o como individuo (o, en caso de ser un Menor, al padre o tutor legal del Jugador ganador). Para evitar dudas, Epic no realizará pagos de premios a ninguna organización, compañía u otra entidad. El Jugador Ganador recibirá un Formulario de Autorización y Aceptación de Premio (“**Autorización**”). A menos que esté restringido por la ley correspondiente, el Jugador ganador (o, en caso de ser un Menor, el padre o tutor legal del Jugador ganador) deberá llenar y enviar la Autorización conforme a las fechas límite establecidas en esta Sección 2.6.3.

3. Elegibilidad de los jugadores

3.1 Edad de los jugadores

3.1.1 Para ser elegible para participar en cualquier partido de la Serie de Campeones, un jugador deberá tener al menos 13 años de edad (o cualquier otra edad, si es mayor, según se requiera en el país de residencia del jugador). Los Menores deberán tener permiso del padre o tutor legal para poder participar en el Evento.

3.1.2 Los jugadores no elegibles 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 usuario final de Fortnite (EULA, por sus siglas en inglés)

Cada jugador debe cumplir con el Acuerdo de licencia de usuario final de Fortnite (“**EULA de Fortnite**”) (<https://www.epicgames.com/fortnite/eula>). Estas Reglas se suman a, y no sustituyen, el EULA de Fortnite.

3.3 2FA

Cada jugador debe habilitar (si no está habilitada aún) la Autenticación de dos factores (“**2FA**”) en su cuenta de Epic. Para habilitar la 2FA, los jugadores deben visitar <https://epicgames.com/2FA>, iniciar sesión en sus cuentas de Epic y seguir las instrucciones en pantalla.

3.4 Asociación con Epic

Los empleados, funcionarios, directores, agentes y representantes de la Epic (incluidas 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 donde vivan) y los que viven en su hogar (estén o no relacionados), y cada persona o entidad relacionada con la producción o administración del Evento, y cada compañía matriz, asociado, filial, agente y representante de Epic no son elegibles.

3.5 Nombres de los jugadores

3.5.1 Todos los nombres de equipos y jugadores individuales deben seguir el Código de Conducta en la Sección 8. Epic y los Administradores del Evento pueden restringir o cambiar las etiquetas de los equipos o jugadores individuales o los nombres de pantalla por cualquier razón.

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

3.5.3 Antes del inicio del Evento, Epic o los Administradores del evento colaborarán con todos los jugadores invitados para determinar un nombre adecuado para su uso durante el Evento. Los jugadores deberán utilizar este identificador acordado durante todo el Evento.

3.6 Miembro activo

Los jugadores deben estar al día con respecto a cualquier cuenta de Epic registrada por dicho jugador, sin infracciones no reveladas. Los jugadores también deberán estar libres de, o haber cumplido plenamente, cualquier penalización por haber quebrantado anteriormente las reglas oficiales de Epic.

3.7 Restricciones adicionales

3.7.1 El Evento está abierto en todas partes para jugadores de todo el mundo, excepto según se disponga de otro modo en esta Sección. El Evento no está abierto a personas donde esté restringido o prohibido por la ley aplicable o en ningún país donde la ley de EE. UU. no lo permita. Independientemente de lo anterior, el Evento no está abierto a personas en Bielorrusia, la República Centroafricana, la región de Crimea, la República Democrática del Congo, Cuba, Eritrea, Guinea-Bissau, Irán, Iraq, Líbano, Liberia, Libia, Myanmar (Birmania), Corea del Norte, Somalia, Sudán del Sur, Sudán ni Siria.

3.7.2 Varios jugadores no podrán participar en el Evento en la misma máquina en un solo fin de semana del Evento.

4. Reglas de conformación de equipos/jugadores

4.2 Squads

4.2.1 Cada jugador de un Squad (o, en caso de ser Menor de edad, el padre o tutor legal de dicho jugador) deberá reconocer y aceptar estas Reglas del juego de conformidad con la Sección 1.2 antes de participar en la Etapa 1.

4.2.2 Los jugadores solo pueden participar en un equipo a la vez en cada sesión. Si un equipo clasifica para la Etapa 2 de la Serie de Campeones Fortnite, todos los jugadores quedarán bloqueados juntos para esa etapa, a menos que decidan unánimemente como equipo renunciar a su lugar para esa etapa. Si un equipo que ha calificado quiere calificar con diferentes jugadores (es decir, formar un nuevo equipo), todos los jugadores del equipo existente deben enviar una solicitud por escrito para disolverse a tournaments@epicgames.com. Si se aprueba esa solicitud, dicho equipo será eliminado de la etapa anterior previamente lograda.

4.2.3 Durante el Evento, todos los jugadores en un equipo deben estar presentes y agruparse para participar. Los jugadores de un equipo no pueden jugar en las rondas Individuales o de Parejas. Si en un equipo no están los cuatro (4) miembros presentes y organizados juntos a la hora de inicio de un partido determinado, se considerará que terminó en el último lugar con cero eliminaciones para ese partido.

4.2.4 Todos los miembros de un equipo que se encuentran dentro de los umbrales de premios establecidos en la Sección 2.6 deben pasar con éxito el proceso de verificación de elegibilidad descrito en la Sección 2.6.3 para poder recibir dichos premios. Si un miembro de un equipo no pasa el proceso de verificación de elegibilidad, todos los miembros de ese equipo quedarán 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 y solidaria todas las declaraciones, garantías y acuerdos contenidos en el presente, y deberá estar obligado y sujeto de forma conjunta y solidaria a ello. Salvo que se establezca de otra manera en el presente, todos los derechos de los Administradores del Evento en virtud de estas Reglas se relacionan con y son ejecutables contra los equipos como un todo y con cada miembro del equipo. Si llegara a surgir algún derecho de descalificación en función de un miembro individual del equipo, el derecho de descalificación podrá ejercerse en contra del equipo como un todo, según lo decidan los Administradores del Evento a su entera discreción.

4.2.6 Lugares de calificación obtenidos para la serie Semanal o las Finales (según corresponda) no se pueden transferir, vender, intercambiar ni regalar a ninguna persona u organización.

5. **Problemas**

5.1 **Definición de términos**

5.1.1 Errores

Un error, defecto, fallo o falta que produzca un resultado incorrecto o inesperado, o que de alguna otra manera provoque que el Juego y/o un dispositivo de hardware se comporte de maneras no deseadas.

5.1.2 Desconexión intencional

Un jugador que pierde la conexión al Juego debido a acciones del jugador. Cualquier acción de un jugador que resulte en una desconexión deberá ser considerada intencional, sin importar la intención real del jugador. La desconexión intencional no se considera un problema técnico válido para los propósitos de una repetición.

5.1.3 Caída del servidor

Todos los jugadores que pierdan su conexión al Juego debido a un problema con el servidor del Juego.

5.1.4 Desconexión no intencional

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

5.2 **Problemas técnicos**

Debido a la naturaleza y escala de la competencia en línea, los partidos no se reiniciarán ni anularán debido a problemas técnicos. Cualquier problema técnico o error encontrado deberá sortearse en el juego y no será causante de una repetición.

6. Comunicación

6.1 Los Administradores del Evento estarán disponibles para responder preguntas de cada jugador y proporcionar ayuda adicional a lo largo del Evento a través del canal oficial de apoyo al jugador que se encuentra aquí: <https://epicgames.helpshift.com/a/fortnite/?contact=1>

7. Proceso posterior al partido

7.1 Puntuación

7.1.1 El cliente del Juego registrará e informará el puntaje de un jugador al finalizar la participación de dicho jugador en un partido.

7.1.2 En ocasiones, pueden surgir problemas imprevistos que resulten en la demora y/o imprecisiones en informar las puntuaciones. Durante la duración del Evento, la puntuación mostrada en la Tabla de clasificación será la puntuación aceptada en forma universal, sin importar su precisión.

8. Código de conducta

8.1 Conducta personal; comportamiento no tóxico

8.1.1 Todos los jugadores deben comportarse de manera coherente en todo momento con (a) el Código de conducta en esta Sección 8 (“**Código de conducta**”) y (b) los principios generales de integridad personal, honestidad y buen espíritu deportivo.

8.1.2 Los jugadores deben ser respetuosos con los otros jugadores, los Administradores del Evento y los fanáticos.

8.1.3 Los jugadores no pueden comportarse de una manera (a) que infrinja estas Reglas, (b) que sea perjudicial, insegura o destructiva, o (c) que de otro modo sea perjudicial para el disfrute del Juego por parte de otros usuarios, tal como lo pretende Epic (según lo decidido por Epic). En especial, los jugadores no pueden participar en acoso o conductas irrespetuosas, uso abusivo u ofensivo del lenguaje, sabotaje del juego, correo basura, ingeniería social, fraude, o cualquier actividad ilegal (“**Comportamiento tóxico**”).

8.1.4 Cualquier violación de estas Reglas puede exponer a un jugador a medidas disciplinarias como se describe más adelante en la Sección 9.2, ya sea que esa violación haya sido cometida intencionalmente o no.

8.2 **Integridad competitiva**

8.2.1 Se espera que cada jugador juegue lo mejor que pueda en todo momento durante cualquier partido. Cualquier forma de juego injusto está prohibida por estas Reglas y puede resultar en medidas disciplinarias. Algunos ejemplos de juego injusto incluyen lo siguiente:

- Confabulación (como se describe a continuación), arreglo de partidos, sobornar a un árbitro o representante de partido, o cualquier otra acción o acuerdo para influir intencionalmente (o intentar influir) en el resultado de cualquier partido o Evento.
- Piratear o modificar de cualquier otra manera el comportamiento esperado del cliente del Juego.
- Jugar o permitir que otros jugadores jueguen en una cuenta registrada a nombre de otra persona (o solicitar, alentar o dar instrucciones a alguien más para que lo haga).
- Usar cualquier dispositivo, programa o método similar para hacer trampa u obtener ventajas competitivas.
- Explotar intencionalmente cualquier función del juego (p. ej., un error o fallo en el juego) de cualquier manera imprevista para Epic para obtener una ventaja competitiva.
- Usar ataques de negación del servicio distribuidos o métodos similares para interferir con la conexión de otros Participantes con el cliente del juego Fortnite.
- Usar claves macro o métodos similares para automatizar acciones dentro del juego.
- Desconectarse intencionalmente de un partido sin una razón legítima para hacerlo.
- Aceptar cualquier regalo, recompensa, soborno o compensación por los servicios prometidos, entregado o a ser entregado en conexión con juego injusto del Juego (p. ej., servicios designados para arrojar o arreglar un partido o una sesión).
- Obtener ayuda de terceros con respecto a la ubicación de otros jugadores, la salud o el equipamiento de otros jugadores, o cualquier otra información que de otra manera sería desconocida por el jugador en su propia pantalla (p. ej., ver o intentar ver monitores de los espectadores mientras se está en un partido).

8.2.2 Los jugadores no pueden trabajar juntos para engañar o de otra manera hacer trampa a otros jugadores durante cualquier partido (“**Confabulación**”). Algunos ejemplos de Confabulación incluyen lo siguiente:

- *Trabajar en equipo*: Los jugadores trabajan en equipo durante un partido mientras se encuentran en equipos rivales.
- *Movimientos planeados*: Acuerdos entre 2 o más jugadores rivales para llegar a ubicaciones específicas o moverse a través de un mapa en una forma planeada antes de que el partido comience.
- *Comunicación*: Enviar o recibir señales (tanto verbales como no verbales) para comunicarse con jugadores rivales.
- *Tirar artículos*: Dejar caer artículos intencionalmente para que un jugador rival los recoja.

8.2.3 Se espera que cada jugador juegue lo mejor que pueda en todo momento durante cualquier partido y de manera consistente con 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 objeto de acoso, conducta abusiva o discriminatoria debe notificar a un Coordinador de Epic Esports o Administrador del Evento. Todas las denuncias serán investigadas a la brevedad y se tomarán las medidas adecuadas. Las represalias en contra de cualquier jugador que haga una denuncia o coopere con la investigación de una denuncia están prohibidas.

8.4 **Confidencialidad**

Un jugador no puede revelar a ningún tercero información confidencial provista por los Administradores del Evento, Epic o sus afiliados con respecto a Fortnite, el Evento, Epic o sus afiliados, por ningún método de comunicación, incluso mediante la publicación en canales de redes sociales.

8.5 **Conducta ilegal**

Los jugadores están obligados a cumplir con todas las leyes aplicables en todo momento.

9. **Infracciones a las reglas y de conducta**

9.1 **Investigación y cumplimiento**

Los jugadores acuerdan cooperar completamente con Epic y / o un Administrador del Evento (según corresponda) en la investigación de cualquier violación de estas Reglas. En caso de que Epic y/o un Administrador del Evento contacte a un jugador para discutir la investigación, el jugador deberá ser honesto en la información que provea a Epic y/o al Administrador del Evento. Cualquier jugador que haya ocultado, destruido o manipulado cualquier información relacionada, o que de alguna otra forma haya engañado a Epic y/o a un Administrador del Evento durante una investigación será sujeto de medidas disciplinarias según se describe a detalle en la Sección 9.2.

9.2 Medidas disciplinarias

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

Emitir una advertencia pública o privada (oral o escrita) al jugador;

Pérdida de puntos de la sesión para el(los) partido(s) actuales o futuros;

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

Descalificar al jugador de participar en uno o más partidos y/o sesiones del Evento; o

Impedir que el jugador participe en una o más competencias 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 será a la exclusiva y absoluta discreción de Epic. Epic se reserva el derecho de buscar la compensación de daños y otros remedios de tal jugador en toda la extensión 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 imponer medidas disciplinarias cada vez mayores, hasta e incluyendo la descalificación permanente de cualquier juego competitivo futuro de Fortnite. Epic también puede imponer cualquier sanción aplicable especificada en los [Términos de Servicio](#) de Epic y/o del EULA de Fortnite.

9.2.4 Todas las violaciones de las Reglas en el Evento se regirán por la Matriz de penalización competitiva de Epic. Una decisión final por parte de Epic en relación con las medidas disciplinarias adecuadas a tomar será final y vinculante para todos los jugadores.

9.3 Disputa de las Reglas

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

10. **Condiciones**

El Evento está sujeto a estas Reglas. Al participar, cada jugador está de acuerdo (o, en caso de ser Menor de edad, los padres o tutores de dicho jugador deberán estar de acuerdo en su nombre) en: (a) estar obligado por estas Reglas en su totalidad (incluyendo el Código de Conducta) y por las decisiones de Epic que serán finales y vinculantes; y (b) renunciar al derecho de reclamar la ambigüedad en el Evento o estas Reglas, excepto en donde la ley aplicable lo prohíbe. Al aceptar un premio, el jugador ganador acepta (o, en caso de ser Menor de edad, el padre o tutor legal de dicho jugador deberá estar de acuerdo en su nombre) liberar a Epic de cualquier responsabilidad, pérdida o daño que pueda surgir o en relación con el otorgamiento del premio, recepción y/o uso o mal uso del premio o participación en cualquier actividad relacionada con el premio. Epic no será responsable de: (i) malfuncionamiento del sistema telefónico, teléfono o hardware o software de computadora, o cualquier otro malfuncionamiento técnico o informático, pérdida de conexión, desconexión, demora o errores en la transmisión; (ii) corrupción de datos, robo, destrucción o acceso no autorizado a, o alteración de las entradas o cualquier otro material; (iii) lesiones, pérdidas o daños de cualquier tipo, incluyendo la muerte causada por el premio o resultante de la aceptación, posesión o uso del premio, o de cualquier participación en el Evento; o (iv) cualquier error en impresión, tipográfico, administrativo o técnico en los materiales asociados con el Evento. Epic se reserva el derecho de cancelar o suspender el Evento a su entera discreción o debido a circunstancias fuera de su control, incluyendo desastres naturales. Epic puede descalificar a cualquier jugador de participar en el Evento o de ganar un premio en caso de que, a su entera discreción, determine que dicho jugador está intentando perjudicar la operación realizando cualquier otra práctica injusta de juego con la intención de molestar, abusar, amenazar, perjudicar o acosar a cualquier otro jugador o representante de Epic. Las leyes internas del Estado de Carolina del Norte regirán las disputas con respecto a estas Reglas y/o el Evento. Epic se reserva el derecho, a su entera discreción, de cancelar, modificar, o suspender el Evento en caso de que surja algún virus, error, problemas en las computadoras, intervención no autorizada u otras causas fuera del control de Epic, que corrompan la administración, seguridad o juego adecuado del Evento. Cualquier intento deliberado de dañar o perjudicar la legítima operación del Evento puede ser considerado una infracción judicial y de las leyes civiles y podrá resultar en la descalificación de la participación en el Evento. En caso de que tal intento se lleve a cabo, Epic se reserva el derecho de buscar compensación por daños y perjuicios (incluyendo los honorarios de abogados) en la mayor medida posible permitida por la ley, incluyendo el enjuiciamiento penal. Epic se reserva el derecho de descalificar a cualquier jugador que se determine que ha manipulado el proceso de ingreso o la operación del Evento o la infracción a estas Reglas. Epic no se hace responsable de ningún problema, error, o malfuncionamiento que los jugadores puedan experimentar. 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 credencial, la imagen, el video, las estadísticas de juego y/o el ID de cuenta de Epic de cualquier jugador, con fines publicitarios antes, durante o después de la fecha de finalización del Evento, en cualquier medio, a lo largo del Mundo, a perpetuidad, pero solo en relación con la divulgación del Evento u otros eventos y programación competitivos de Fortnite, sin ninguna compensación o revisión previa, a menos que esté específicamente prohibido por la ley.

12. Renuncia a juicio con jurado

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

13. Privacidad

Consulte la política de privacidad de Epic 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.