

포트나이트 챔피언 시리즈 제 2 막 시즌 1, 1 주차 공식 규칙

1. 소개 및 수락

1.1 소개

이 포트나이트 챔피언 시리즈 챕터 2 시즌 1 공식 규칙("규칙")은 모든 포트나이트 챔피언 시리즈 제 2 막 시즌 1("챔피언 시리즈" 또는 "이벤트")에 해당합니다.

이 규칙은 본 이벤트와 관련하여 경쟁적인 포트나이트 대회(본 "게임")의 무결성을 보장하기 위해 마련되었으며, 활발한 경쟁을 촉진하고 본 게임의 모든 경기가 재미있고 공정하게, 그리고 부정 플레이(아래에 정의한 것처럼) 없이 진행되도록 보장하기 위한 조치입니다.

1.2. 수락

본 이벤트에 참여하려면 각 플레이어(또는 18 세 미만이거나 또는 해당 플레이어의 거주 국가에서 성인의 나이에 미달("미성년자")하는 경우, 해당 플레이어의 부모나 법적 보호자가 해당 플레이어를 대신하여 동의해야 함)는 섹션 8의 행동강령을 포함하여 항상 이 규칙을 준수해야 합니다. 플레이어(미성년자인 경우, 그의 부모나 법적 보호자)는 이 규칙을 수락 또는 동의한다는 버튼을 클릭하여야 합니다. 이 옵션은 Epic Games, Inc.("Epic")가 본 게임 클라이언트 모듈에서 제공됩니다. 본 이벤트의 일부를 구성하는 일체 게임이나 경기에 참가함으로써 플레이어(또는 미성년자인 경우, 그러한 플레이어의 부모나 법적 보호자)는 섹션 1.2 항에 의거하여 이 규칙을 수락하게 됩니다.

1.3 규칙 집행

Epic은 본 이벤트에서 모든 플레이어에 대해 이 규칙을 적용할 1 차적인 책임을 지니며, 이벤트 관리자(아래 정의함)와 협력하여 섹션 9에서 자세히 설명한 것처럼 규칙을 위반하는 플레이어를 징계할 수 있습니다.

1.4 개정

Epic은 본 규칙을 수시로 업데이트하거나, 수정하거나, 변경하거나 개정할 수 있습니다. 각 플레이어가 본 규칙의 일체 업데이트, 수정, 변경 또는 개정 후 본 이벤트에 참가할 경우, 해당 플레이어(또는 미성년자인 경우, 그러한 플레이어의 부모나 법적 보호자)는 본 규칙을 업데이트, 수정, 변경 또는 개정된 그대로 수락한 것으로 간주됩니다.

2. 이벤트 진행 구조

2.1 용어 정의

2.1.1 아레나

다음과 같이 10(열)개 디비전(각기 "디비전")으로 편성된 포트나이트의 3(세)개 리그(각기 "리그")로 구성된 랭킹 경쟁 모드.

오픈 리그: 디비전 I(0 - 499 Hype 포인트("하이프"))

오픈 리그: 디비전 II(500 - 999 하이프)

오픈 리그: 디비전 III(1,000 - 1,499 하이프)

오픈 리그: 디비전 IV(1,500 - 1,999 하이프)

컨텐더 리그: 디비전 I(2,000 - 2,999 하이프)

컨텐더 리그: 디비전 II(3,000 - 4,499 하이프)

컨텐더 리그: 디비전 III(4,500 - 6,499 하이프)

챔피언 리그: 디비전 I(6,500 - 9,999 하이프)

챔피언 리그: 디비전 II(10,000 - 13,999 하이프)

챔피언 리그: 디비전 III(14,000+ 하이프)

2.1.2 상대방 처치(Elimination)

한 플레이어가 다른 플레이어의 체력과 보호막(있는 경우)을 소멸하고 승리를 거두는 것. 섹션 7.1.2 에 의거하여, 상대방을 처치함으로써 얻는 크레딧은 (a) 게임 플레이 화면의 왼쪽 하단에 있는 액션 피드 및 (b) 단일 경기에서 획득한 총 상대방 처치 횟수(사용자 인터페이스(UI)로 표시)에 의해 결정됩니다. 단 그 어떠한 경우에도 처치 횟수 크레딧은 그러한 플레이어의 처치가 발생한 경기 이후의 경기 중 그 어떤 부분에서도 주어지지 않을 것입니다.

2.1.3 이벤트 관리자

Epic 직원이나 그의 관리팀, 방송팀, 제작팀, 이벤트 스태프 또는 이벤트 운영을 위해 달리 고용되거나 계약된 자.

2.1.4 게임 모드

특정 규칙 세트, 게임 플레이 요소 세트 또는 특정 경기의 승패 결정 조건. 게임 모드는 매우 광범위하며, 경기마다 같거나 다를 수 있습니다. 이벤트 관리자들은 경기 개시 전 각 게임 모드의 특정 매개 변수를 설명할 것입니다.

2.1.5 경기

플레이어나 Victory Royale(아래에 정의함)이나 다른 특정한 빅토리 요건을 충족할 때까지 포트나이트 내에서 진행되는 단일 승부를 의미함.

2.1.6 랭킹

특정 플레이어 또는 팀의 다른 플레이어 또는 팀 대비 경기 소요 시간(탈락 전). 랭킹 순위는 탈락 후, UI에 표시됩니다.

2.1.7 세션

다음 중 하나의 방법으로 1인의 승자나 복수의 승자가 결정될 때까지 진행된 일련의 경기 세트를 의미합니다. (a) 일정 횟수의 경기 세트 완수 또는 (b) 지정된 시간 안에 완수

2.1.8 Victory Royale

선수나 팀이 진행 중인 경기 모드의 승리 요건을 충족하는 것을 의미함. 일반적으로 이는 1위 랭킹을 차지하는 것을 의미합니다.

2.2 챔피언 시리즈: 주간 예선 - 게임 내 기재된 결선 시간

2.2.1 11월 1일: 1, 2라운드 1주차 [중동부]

2.2.2 11월 2일: 1, 2라운드 1주차 [중동부를 제외한 모든 지역]

2.2.3 11월 2일: 3라운드 1주차 [중동부]

2.2.4 11월 3일: 3라운드 1주차 [중동부를 제외한 전 지역]

2.2.5 11월 8일: 1, 2라운드 2주차 [중동부]

2.2.6 11월 9일: 1, 2라운드 2주차 [중동부를 제외한 전 지역]

2.2.7 11월 9일: 3라운드 2주차 [중동부]

2.2.8 11월 10일: 3라운드 2주차 [중동부를 제외한 전 지역]

2.2.9 11월 15일: 1, 2라운드 3주차 [중동부]

2.2.10 11월 16일: 1, 2라운드 3주차 [중동부를 제외한 전 지역]

2.2.11 11월 16일: 3라운드 3주차 [중동부]

2.2.12 11월 17일: 3라운드 3주차 [중동부를 제외한 전 지역]

2.2.13 11월 22일: 1, 2라운드 4주차 [중동부]

2.2.14 11월 23일: 1, 2라운드 4주차 [중동부를 제외한 전 지역]

2.2.15 11월 23일: 3라운드 4주차 [중동부]

2.2.16 11월 24일: 3라운드 4주차 [중동부를 제외한 전 지역]

2.3 챔피언 시리즈: 시즌 결선 - 게임 내 기재된 결선

- 2.3.1 12월 6일: 결선 조별 예선 1 조[전 지역]
- 2.3.2 12월 6일: 결선 조별 예선 2 조[중동부]
- 2.3.3 12월 7일: 결선 조별 예선 2 조[중동부를 제외한 전 지역]
- 2.3.4 12월 7일: 결선 조별 예선 3 조[유럽, 북미 동부, 북미 서부, 브라질]
- 2.3.5 12월 7일: 결선 조별 예선 4 조[유럽, 북미 동부, 북미 서부, 브라질]
- 2.3.6 12월 8일: 챔피언 시리즈 최종 결선[전 지역]

2.4 일정 조정

Epic은 단독 재량으로 본 이벤트의 일체 경기나 세션 일정을 재조정 및/또는 변경(또는 그와 관련한 일체의 게임 모드 변경)할 수 있습니다. 하지만 본 이벤트 일정 변경 시, Epic은 모든 플레이어에게 최대한 빨리 알릴 것입니다.

2.5 이벤트 형식 및 득점 방식

2.5.1 경기 형식

본 규정의 약관에 따라, 해당되는 모든 스쿼드 팀(본 규정에 따라 Epic이 결정함)포트나이트 챔피언 시리즈 주간 ("**1 단계**" 또는 "**주간 예선**")에 대기하여 참여할 수 있습니다.

해당 이벤트 주간 예선 ("**1 라운드**")에서는 적격 스쿼드 팀(이 규칙에 의거하여 Epic이 결정함)의 모든 팀원은 그러한 주간 예선이 시작하는 시점에 본인 소속 지역의 아래나 내 콘텐츠 더 리그(디비전 II 또는 III) 또는 더 높은 랭킹에 올라야 자신의 지역에서 열리는 게임 내 표시된 1라운드 세션 기간 중에 경쟁할 수 있습니다.

각 1라운드 세션은 약 3(세)시간 가량 진행됩니다. 일체 1라운드 세션 진행 시 팀들은 최대 10(열)경기에만 참가할 수 있습니다. 팀들은 2.5.2 항 또는 2.5.3 항(적용되는 규칙에 따라)에 명시된 점수 시스템에 따라 득점하게 됩니다. 1라운드 세션 경기는 그러한 세션 기간 창이 닫히기 전에 시작된 경기만 계산됩니다.

명확한 설명을 위해, 플레이어들은 1단계 주간 예선 기간에 열리는 모든 라운드의 단일 주간 세션에만 참가할 수 있습니다.

해당 주간 예선의 1라운드 종료 시점에 각 서버 지역의 득점 상위 랭킹에 오른 팀들이 섹션 2.5.5 항에 명시된 기준에 따라 해당 주간 예선 2라운드 ("**2 라운드**") 진출권을 얻게 됩니다. 해당 주간 예선의 1라운드에서 지역별 상위 랭킹에 오르지 못하는 한, 주간 예선 2라운드에 진출할 수 없습니다.

해당 주간 예선의 2 라운드 진출 팀들은 게임 내 게시된 일정에 따라 2 라운드 기간에 해당 지역의 단일 세션에서 대결하게 됩니다. 각 2 라운드 세션은 약 3(세)시간 가량 진행됩니다. 일체 2 라운드 세션 진행 시 팀들은 최대 10(열)경기에만 참가할 수 있습니다. 팀들은 2.5.2 항 또는 2.5.3 항(적용되는 규칙에 따라)에 명시된 점수 시스템에 따라 득점하게 됩니다. 2 라운드 세션 경기는 그러한 세션 기간 창이 닫히기 전에 시작된 경기만 계산됩니다.

해당 주간 예선의 2 라운드 종료 시점에 점수 기준으로 섹션 2.5.6 항에 명시된 기준에 따라 각 서버에서 포인트를 기준으로 상위권에 오른 팀들이 그러한 주간 예선 3 라운드("3 라운드") 진출권을 얻게 됩니다. 해당 주간 예선의 2 라운드에서 지역별 상위 랭킹에 오르지 못하는 한, 주간 예선 3 라운드에 진출할 수 없습니다.

해당 주간 예선의 3 라운드 진출 팀들은 게임 내 게시된 일정에 따라 3 라운드 기간에 해당 지역의 단일 세션에서 대결하게 됩니다. 팀은 3 라운드 세션 동안 최대 6 경기까지 참가할 수 있습니다. 3 라운드의 경우, 첫 경기가 세션 창 시작 후 십오(15)분 후에 시작됩니다. 각 3 라운드 세션은 약 세(3)시간 가량 진행되며, 삼십(30)분 간격으로 새 경기가 시작됩니다. 특정 팀이 경기 목록에 대기하지 못하거나 특정 경기 시작 시점에 출석하지 않는 경우, 이 팀은 해당 경기에서 상대 처치 횟수 0 으로 최하위를 기록한 것으로 간주합니다. 팀들은 2.5.2 항, 2.5.3 항 또는 2.5.4 항(적용되는 규칙에 따라)에 명시된 점수 시스템에 따라 득점하게 됩니다. 3 라운드 세션 경기는 그러한 세션 기간 창이 닫히기 전에 시작된 경기만 계산됩니다.

해당 주간 예선의 3 라운드 종료 시점에 점수 기준으로 섹션 2.5.7 항에 명시된 기준에 따라 각 서버에서 포인트를 기준으로 상위권에 오른 팀들이 본 이벤트의 시즌 결선("2 차 단계" 또는 "시즌 결선") 진출권을 얻고 섹션 2.6 항에 명시된 상금을 수여받게 됩니다. 이 규칙에 명시된 대로 1 단계에서 진출권을 얻지 못하면 시즌 결선에 진출할 수 없습니다.

추가로, 해당 주간 예선의 3 라운드 종료 시점에 수여하는 시리즈 총 포인트는 본 대회가 진행되는 5(오)주 전반에 걸쳐 획득한 대회 총점에 합산될 것입니다. 아직 2 단계로 진행되지 않은 모든 다섯(5) 3 라운드 세션에서 각 서버 영역별 최고 누적 점수를 가진 팀은 섹션 2.5.7 또는 2.5.8(해당되는 경우)에 나열된 2 단계로 진출합니다. 단, 이러한 경우, 각 팀들은 주간별로 같은 점수를 쌓기 위해 주간별 네(4)명의 플레이어를 똑같은 수준으로 보유해야 합니다.

시즌 결승 1 라운드("그룹 스테이지")에서 팀은 경기 내 나열된 각 지역의 그룹 스테이지 창 동안 단일 세션에서 경쟁하기 위해 조별 예선(각각, "결선 조별 예선")으로 배정됩니다. 그룹 스테이지의 경우, 첫 경기가 세션 창 시작 후 십오(15)분 후에 시작됩니다. 각 결선 조별 예선전은 약 3(삼)시간 가량 진행되며, 30(삼십)분 간격으로 새 경기가 시작됩니다. 특정 팀이 경기 목록에 대기하지 못하거나 특정 경기 시작 시점에 출석하지 않는 경우, 이 팀은 해당 경기에서 상대 처치 횟수 0 으로 최하위를 기록한 것으로 간주합니다. 결선 조별 예선 기간 중 진출팀들은 최대 6(여섯)게임에 참가할 수 있습니다. 팀들은 2.5.2 항 또는 2.5.3 항(적용되는 규칙에 따라)에 명시된 점수 시스템에 따라 득점하게 됩니다. 결선 조별 예선 경기는 그러한 조별 예선전 기간 창이 닫히기 전에 시작된 경기만 계산됩니다.

명확한 설명을 위해, 플레이어들은 단일 지역의 시즌 결선 세션에만 참가할 수 있습니다.

각 결선 조별 예선 종료 시점에, 섹션 2.5.9 항에 명시된 기준에 따라 그러한 조별 예선에서 포인트를 기준으로 상위권에 오른 팀들이 각 지역에서 열리는 시즌 결선("최종 결선") 2 라운드 진출권을 얻게 됩니다. 이 규칙에 명시된 대로 시즌 결선(조별 예선)에서 진출권을 얻지 못하면 최종 결선에 진출할 수 없습니다.

최종 결선에서는 스물 네(24)개 팀이 경기 내 나열된 각 지역의 최종 결선 창에서 단일 세션("챔피언 조별 예선")으로 경기를 합니다. 챔피언 조별 예선전은 약 3(세)시간 가량 진행되며, 30(삼십)분 간격으로 새 경기가 시작됩니다. 챔피언 조별 예선 기간 중 진출팀들은 최대 6(육)게임에 참가할 수 있습니다. 특정 팀이 경기 목록에 대기하지 못하거나 특정 경기 시작 시점에 출석하지 않는 경우, 이 팀은 해당 경기에서 상대 처치 횟수 0 으로 최하위를 기록한 것으로 간주합니다. 팀들은 2.5.2 항 또는 2.5.3 항(적용되는 규칙에 따라)에 명시된 점수 시스템에 따라 득점하게 됩니다. 챔피언 조별 예선전 경기는 챔피언 조별 예선 기간 창이 닫히기 전에 시작된 경기만 계산됩니다.

명확한 설명을 위해, 플레이어들은 단일 지역의 최종 결선 세션에만 참가할 수 있습니다.

최종 결선 종료 시점에, 이 규칙의 약관에 따라, 각 지역에서 경기 내 순위표("순위표") 득점 랭킹 상위권에 오른 팀들만 섹션 2.6 항에 설명한 상금을 받게 됩니다.

2.5.2 경기 점수 시스템

Victory Royale: 15 포인트

2 위: 12 포인트

3 위 - 4 위: 9 포인트

5 위 - 6 위: 6 포인트

7 위 - 8 위: 3 포인트

처치 건당 점수: 1 포인트

2.5.3 타이브레이커

타이브레이커는 다음의 순서에 따라 결정됩니다. (1) 총 득점 포인트, (2) 해당 세션의 총 Victory Royale, (3) 해당 세션에서 상대방을 처치한 평균 승리 횟수, (4) 해당 세션에서의 경기당 평균 순위, (5) 모든 경기에 전반에 걸쳐 유지한 생존 시간(초), 그리고 마지막으로 (6) 동전 던지기.

2.5.4 시리즈 포인트 점수 시스템

시리즈 포인트는 각 주간 예선 3라운드 기간 중에 팀에 부여됩니다. 명확히 하기 위해, 팀은 주어진 라운드에 실제로 참가할 경우에만 연속 점수를 받게 됩니다. 예를 들어, 팀이 3라운드에 도달했지만, 3라운드 세션 동안 모든 경기 목록에 대기하지 못하거나 이를 놓치는 경우, 해당 팀은 2라운드를 통해 참가한 경기에 대해서만 시리즈 포인트를 부여받습니다.

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

2.5.5 2라운드 진출권

1라운드에서 2라운드로 진출하는 팀은 해당 주간 예선의 1라운드 종료 시점에 얻은 득점을 기준으로 결정됩니다. 서버 지역당 진출팀 수는 참가 플레이어의 서버 지역을 기준으로 결정합니다.

2 라운드 진출팀

유럽, 북미 동부, 북미 서부 및 브라질: 각 지역 상위 500 개 팀
아시아, 오세아니아, 중동: 각 지역 상위 200 개 팀

2.5.6 3 라운드 진출권

2 라운드에서 3 라운드로 진출하는 팀은 해당 주간 예선의 2 라운드 종료 시점에 얻은 득점을 기준으로 결정됩니다.

전 지역: 각 지역 상위 25 개 팀

2.5.7 2 단계 시즌 결선 진출권

1 단계 주간 예선에서 2 단계 시즌 결선으로 진출하는 팀은 해당 주간 예선의 1 단계 주간 예선 종료 시점에 얻은 득점을 기준으로 결정됩니다. 서버 지역당 진출팀 수는 참가 플레이어의 서버 지역을 기준으로 결정합니다. 특정 팀이 2 단계까지 2 회 이상 진출할 수 있는 자격을 획득한 경우, 4 주차 말에 계산된 누적 시리즈 포인트 리더보드의 사용 가능한 자리 수에 추가됩니다.

유럽, 북미 동부, 북미 서부 및 브라질:

1 주차: 각 지역 상위 10 개 팀

2 주차: 각 지역 상위 10 개 팀

3 주차: 각 지역 상위 10 개 팀

4 주차: 각 지역 상위 10 개 팀

시리즈 누적 포인트 진출권을 확보하지 못한 팀 가운데 각 지역 상위 60 개 팀.

총계: 100 개 팀

아시아, 오세아니아, 중동:

1 주차: 각 지역 상위 5 개 팀

2 주차: 각 지역 상위 5 개 팀

3 주차: 각 지역 상위 5 개 팀

4 주차: 각 지역 상위 5 개 팀

시리즈 누적 포인트 진출권을 확보하지 못한 팀 가운데 각 지역 상위 30 개 팀.

총계: 50 개 팀

2.5.8 시리즈 포인트 타이브레이커

타이브레이커는 다음의 순서에 따라 결정됩니다. (1) 부여된 총 시리즈 포인트, (2) 팀과 함께 경기에 참여한 전체 주 횡수, (3) 전체 주 동안 3 라운드 총 출전 횡수, (4) 전체 주 동안 2 라운드 총 출전 횡수, (5) 단일 주 만에 가장 높은 최종 순위, (6) 전체 주 동안 평균 최종 순위, 마지막으로 (7) 동전 뒤집기

2.5.9 최종 결선 진출권

시즌 결선(조별 예선)에서 최종 결선에 오르는 팀은 해당 시즌 결선 종료 시점에 얻은 득점을 기준으로 결정됩니다. 서버 지역당 진출팀 수는 참가 플레이어의 서버 지역을 기준으로 결정합니다.

유럽, 북미 동부, 북미 서부 및 브라질:

결선 조별 예선 1 조: 각 지역 6 개 팀
결선 조별 예선 2 조: 각 지역 6 개 팀
결선 조별 예선 3 조: 각 지역 6 개 팀
결선 조별 예선 4 조: 각 지역 6 개 팀
총계: 각 지역 24 개 팀

아시아, 오세아니아, 중동:

결선 조별 예선 1 조: 각 지역 12 개 팀
결선 조별 예선 2 조: 각 지역 12 개 팀
총계: 각 지역 24 개 팀

2.6 상금

2.6.1 1 단계 주간 예선 상금

해당 주간 예선의 3 라운드 종료 시, 다음의 상금을 지역별 리더보드 랭킹에 따라 각 팀(네(4)명의 플레이어에게 동일하게 분배)에 수여합니다.

주간 이벤트 상금 - 유럽

랭킹	상금
1 위	\$36,000
2 위	\$16,000
3 위	\$12,000
4 위-5 위	\$8,000
6 위-10 위	\$4,000

주간 이벤트 상금 - 북미 동부지역

랭킹	상금
1 위	\$22,500
2 위	\$10,000
3 위	\$7,500
4 위-5 위	\$5,000
6 위-10 위	\$2,500

주간 이벤트 상금 - 북미 서부지역

랭킹	상금
1 위	\$9,000
2 위	\$4,000
3 위	\$3,000
위 4 위-5 위	\$2,000
6 위-10 위	\$1,000

주간 이벤트 상금 - 브라질

랭킹	상금
1 위	\$9,000
2 위	\$4,000
3 위	\$3,000
위 4 위-5 위	\$2,000
6 위-10 위	\$1,000

주간 이벤트 상금 - 아시아

랭킹	상금
1 위	\$5,000
2 위	\$3,000
3 위-5 위	\$1,500

주간 이벤트 상금 - 오세아니아

랭킹	상금
1 위	\$5,000

2 위 \$3,000
3 위-5 위 \$1,500

주간 이벤트 상금 - 중동

랭킹 상금
1 위 \$5,000
2 위 \$3,000
3 위-5 위 \$1,500

2.6.2 2 단계 시즌 결선 상금

2 단계 시즌 결선 종료 시, 다음의 상금을 순위표 랭킹에 따라 각 팀(네(4)명의 플레이어에게 동일하게 분배)에 수여합니다.

결선 이벤트 상금 - 유럽

랭킹 상금
1 위 \$300,000
2 위 \$120,000
3 위 \$96,000
4 위 \$72,000
5 위 \$60,000
6 위 \$48,000
7 위 \$36,000
8 위 \$24,000
9 위 \$19,200
10 위-25 위 \$9,600
26 위-100 위 \$3,600

결선 이벤트 상금 - 북미 동부지역

랭킹 상금
1 위 \$187,500
2 위 \$75,000
3 위 \$60,000
4 위 \$45,000
5 위 \$37,500
6 위 \$30,000
7 위 \$22,500

8 위 \$15,000
9 위 \$12,000
10 위-25 위 \$6,000
26 위-100 위 \$2,250

결선 이벤트 상금 - 북미 서부지역

랭킹	상금
1 위	\$75,000
2 위	\$30,000
3 위	\$24,000
4 위	\$18,000
5 위	\$15,000
6 위	\$12,000
7 위	\$9,000
8 위	\$6,000
9 위	\$4,800
10 위-25 위	\$2,400
26 위-100 위	\$900

결선 이벤트 상금 - 브라질

랭킹	상금
1 위	\$75,000
2 위	\$30,000
3 위	\$24,000
4 위	\$18,000
5 위	\$15,000
6 위	\$12,000
7 위	\$9,000
8 위	\$6,000
9 위	\$4,800
10 위-25 위	\$2,400
26 위-100 위	\$900

결선 이벤트 상금 - 아시아

랭킹	상금
1 위	\$43,500
2 위	\$21,000

3 위	\$12,000
4 위	\$9,000
5 위	\$7,500
6 위	\$6,000
7 위	\$4,500
8 위	\$3,000
9 위	\$2,400
10 위-25 위	\$1,200
26 위-50 위	\$900

결선 이벤트 상금 - 오세아니아

랭킹	상금
1 위	\$43,500
2 위	\$21,000
3 위	\$12,000
4 위	\$9,000
5 위	\$7,500
6 위	\$6,000
7 위	\$4,500
8 위	\$3,000
9 위	\$2,400
10 위-25 위	\$1,200
26 위-50 위	\$900

결선 이벤트 상금 - 중동

랭킹	상금
1 위	\$43,500
2 위	\$21,000
3 위	\$12,000
4 위	\$9,000
5 위	\$7,500
6 위	\$6,000
7 위	\$4,500
8 위	\$3,000
9 위	\$2,400
10 위-25 위	\$1,200
26 위-50 위	\$900

2.6.3 상금 관련 정보

상위권 점수를 기록한 플레이어들에게만(섹션 2.6.3 항에 의거하여 Epic 이 결정함) 섹션 2.6.1 또는 2.6.2 항에 명시된 상금을 받을 자격이 주어집니다. 상위권 점수를 기록한 플레이어들 이외의 그 어떤 다른 선수도 그 어느 시점이나, 그 어떤 상황에서도 본 이벤트와 관련하여 일체의 상금을 수상할 권리를 얻지 못합니다.

상위권 점수를 기록한 플레이어들은 수상 후보자로서의 상태를 본 이벤트 종료 후 7 일 또는 Epic 이 관련 통지를 보내기로 결정한 날짜 이내에 플레이어들의 Epic 계정에 등록된 이메일 주소로 통지를 받게 되며, 섹션 3 에 의거하여 본 이벤트 참가 자격과 규칙 준수 확인 대상이 됩니다. 수상 후보로 선정된 플레이어는 수상 자격 확인 프로세스 기간 내내 본인이 본 이벤트에서 경쟁하는 데 사용한 Epic 계정을 반드시 활성화된 상태로 유지해야 합니다.

Epic 으로부터 공식 통지를 받는 즉시 수상 후보가 된 플레이어는 통지서가 이메일로 전송된 날로부터 45 일 이내에 응답하고 섹션 3 에 의거한 자격 확인을 위한 면책 동의서(아래에 명시됨)를 포함하여 Epic 의 확인 절차에 필요한 모든 정보를 제공해야 합니다. 수상 후보 플레이어의 통지에 대한 응답은 반드시 Epic 이 통지서가 발송하는 데 사용한 이메일 주소나 Epic 이 독자적인 선택에 따라 해당 통지서에 지정한 이메일로 전송하여야 합니다. Epic 이 해당 통지에 대한 응답을 수령하는 날이 수상 후보 플레이어의 섹션 2.6.3 항에 명시된 마감 시한 준수 여부를 결정하는 기준이 됩니다.

(a) 수상 후보 플레이어가 수상 자격 확인 프로세스 기간 내내 본인이 본 이벤트에서 경쟁하는 데 사용한 Epic 계정을 반드시 활성화된 상태로 유지하지 않거나 (b) 지정된 기간 내 통지에 응답하지 않거나 요청 받은 정보를 제출하지 않을 경우, 수상 후보 플레이어의 실격으로 이어질 것이며, 해당 플레이어는 본 이벤트와 관련하여 일체의 상금을 수령할 권리를 얻지 못할 것입니다. 이와 같은 경우에는 다른 수상 플레이어(아래에 정의함)가 지명되지 않을 것이며, Epic 은 독자적이고 절대적인 재량으로 (y) 그러한 실격 처리된 플레이어에게 수여되었었을 일체의 상금을 포트나이트 챔피언 시리즈 이벤트의 일환으로 수여하거나, (z) 일체의 그러한 상금 금액을 자선 사업 및 활동에 기부할 권리를 지닙니다. 수상 플레이어("수상 플레이어")는 본 규칙에 의거하여 Epic 이 자격 확인 프로세스를 완료한 후에만 발표될 것입니다.

수상 플레이어는 상금을 수령하는 데 필요한 세금 정보 양식을 포함하여 Epic 에 상금 지급에 필요한 일정 양식의 정보를 제공해야 합니다. Epic 은 수상 플레이어가 적절한 지급 관련 정보 양식을 Epic 에 적시에 제공하지 못할 경우 상금 지급을 보류할 수 있습니다.

상금에는 상금 관련 연방, 주 및 지방 정부의 소득세가 과세됩니다. 각 수상 플레이어는 (I) 현지 회계사와 상의하여 본인에게 어떤 종류의 세금이 적용되는지 확인하고, (II) 관계 당국에 세금을 납입할 책임을 지닙니다. Epic 은 미국 거주자와 미국 외 거주자에게 적용되는 원천 징수율에 따라 필요한 세금을 원천징수하는 것을 원칙으로 하고 있습니다. 상금 소득 및 세금 원천 징수는

미국 거주자의 경우 (y) 1099-MISC, 비거주자의 경우 1042-S, 그리고 (z) 해당 법률에 의해 요구될 수 있는 기타 관련 세금 양식을 통해 신고합니다.

Epic은 단독 재량으로 지급 방법을 결정할 것이며, 준거법에서 달리 요구되는 경우를 제외하고 모든 지불은 수상 플레이어 개인 또는 개별 자격(또는 미성년자인 경우, 수상 플레이어의 부모나 법적 보호자)에게 직접 지급합니다. 의심의 여지를 피하기 위해 Epic은 어떠한 조직, 회사 또는 기타 단체에 상금 지급을 하지 않습니다. 수상 플레이어는 상금 수락·면책 동의서(“면책 동의서”)를 받게 됩니다. 준거법에 의해 제한되지 않는 한, 수상 플레이어(또는 미성년자인 경우, 수상 플레이어의 부모나 법적 보호자)는 섹션 2.6.3 항에 명시된 마감 시한에 따라 면책 동의서를 작성하여 제출해야 합니다.

3. 플레이어 자격

3.1 플레이어 연령

3.1.1 챔피언 시리즈 경기에 참가하려면 플레이어는 반드시 다음의 자격 요건을 갖춰야 합니다. 최소 13세 이상(또는 그러한 플레이어가 거주하는 국가의 법이 더 많은 나이를 규정하는 경우, 그러한 나이)이어야 합니다. 미성년자는 본 이벤트 참가 시 반드시 부모나 법적 보호자의 승낙을 받아야 합니다.

3.1.2 허위 자격 정보를 제공하여 이벤트 관리자를 오도하거나 오도하려 시도하는 비적격 플레이어는 섹션 9.2 항에 추가 설명되어 있는 대로 징계 조치 대상이 됩니다.

3.2 포트나이트 EULA

각 플레이어는 반드시 포트나이트 최종 사용자 라이선스 약관(“포트나이트 EULA”)을 준수하여야 합니다(<https://www.epicgames.com/fortnite/eula>). 이 규칙들은 포트나이트 EULA에 추가되는 것이며, 포트나이트 EULA를 대체하지는 않습니다.

3.3 2FA

각 플레이어는 반드시 본인의 Epic 계정에서 이중 인증(“2FA”)을 활성화(아직 활성화되지 않은 경우)해야 합니다. 플레이어들은 반드시 <https://epicgames.com/2FA>를 방문하여 본인의 Epic 계정에 로그인하고 화면에 표시된 지침에 따라 2FA 기능을 활성화해야 합니다.

3.4 Epic 관계자

Epic 직원, 임원, 이사, 대리인 및 대표자(Epic의 법률, 홍보 및 광고 대행사 포함) 및 직계 가족(배우자, 부모, 누나, 형제, 자녀, 삼촌, 이모, 조카, 질녀, 조부모, 인척, 거주지와 무관하게) 및 상기에 언급된 관련자들과 동일한 거주지에 사는 사람들(친인척 여부와 상관없이), 그리고 본

이벤트의 제작 또는 관리 담당 관련자 개개인이나 단체 및 Epic의 각 모기업, 계열사, 자회사, 에이전트 및 회사 대표자는 참가 자격이 없습니다.

3.5 플레이어 이름

3.5.1 모든 팀과 개인 플레이어의 이름은 섹션 8의 행동강령을 반드시 준수하여야 합니다. Epic과 이벤트 관리자들은 각 팀과 플레이어 태그나 스크린 이름을 어떤 이유로든 제한하거나 변경할 수 있습니다.

3.5.2 팀이나 플레이어가 사용하는 이름에 Fortnite®, Epic, 또는 Epic이 소유하거나 라이선스 받은 일체의 다른 등록 상표, 상표명 또는 로고를 포함해서는 안 됩니다.

3.5.3 본 이벤트 시작 전에, Epic 및/또는 이벤트 관리자들은 초대된 모든 플레이어와 직접 협의하여 본 이벤트에서 사용할 적절한 플레이어 표기명을 결정할 것입니다. 플레이어들은 반드시 본 이벤트 기간에 이렇게 합의된 식별자를 사용해야 합니다.

3.6 적격 계정(결격 사항이 없는 계정)

플레이어는 참가 시 본인이 등록한 Epic 계정과 관련하여 공개하지 않은 규칙 위반 사항이 없어야 합니다. 아울러 플레이어들은 반드시 과거 Epic 규칙을 위반하여 처벌받은 기록이 없거나, 처벌 관련 모든 의무를 완료한 상태에 있어야 합니다.

3.7 추가 제한 사항

3.7.1 이 섹션에서 달리 제공되는 경우를 제외하고 모든 부분의 이벤트는 전 세계 플레이어가 사용할 수 있습니다. 본 이벤트는 해당 법률 또는 미국 법에 의해 허용되지 않는 국가에서 제한되거나 금지된 곳에서는 개인에게 공개되지 않습니다. 앞서 기술한 제한 사항이 없어도, 본 행사는 벨라루스, 중앙아프리카 공화국, 크림 지역, 콩고 민주 공화국, 쿠바, 에리트레아, 기니비사우, 이란, 이라크, 레바논, 라이베리아, 미얀마(버마), 북한, 소말리아, 남수단, 수단 및 시리아의 개인에게 공개되지 않습니다.

3.7.2 복수의 플레이어가 동일한 장비에서 싱글 이벤트 주말 경기에 참가해서는 안 됩니다.

4. 플레이어/팀 구성 규칙

4.2 스쿼드

4.2.1 각 스쿼드 플레이어(또는 미성년자인 경우, 그러한 플레이어의 부모나 법적 보호자)는 반드시 1 단계 주간 예선 경기에 참가하기에 앞서 섹션 1.2 항에 의거하여 이 규칙들을 게임 내에서 인지하고 수락해야 합니다.

4.2.2 플레이어들은 각 세션마다 한 팀 소속으로만 출전할 수 있습니다. 포트나이트 챔피언 시리즈의 2 단계 시즌 결선 출전 자격을 획득하는 팀의 경우, 팀원 전원이 해당 단계 진출권을 포기하지 않는 한, 선수 전원이 다음 단계에서 한 팀으로 경기를 치러야 합니다. 자격을 갖춘 팀이 다른 플레이어와 함께 자격을 얻으려면(예, 새 팀을 구성) 기존 팀의 모든 플레이어는 tournaments@epicgames.com에 해체 서면 요청서를 제출해야 합니다. 이러한 요청이 승인되면, 해당 팀은 이전에 달성한 가장 높은 수준의 라운드에서 출전권을 잃게 됩니다.

4.2.3 본 이벤트 진행 기간 중, 경기에 참가하려면 모든 팀원이 반드시 출석하여 경기에 임해야 합니다. 팀 소속 플레이어들은 솔로나 듀오로 플레이해서는 안 됩니다. 한 팀이 네(4)명의 멤버를 모두 참가시키지 않거나 한 경기의 시작 시점까지 함께 참가하지 않을 경우, 이 팀은 해당 경기에서 승점 영(0)으로 최하위를 기록한 것으로 간주합니다.

4.2.4 섹션 2.6.항에 명시된 상금 순위에 포함되는 팀의 경우, 팀원 모두 2.6.3 항에 명시된 수상 자격 인증 프로세스를 통과해야 해당 상금을 수상할 수 있습니다. 특정 팀의 팀원 중 1 인이 수상 자격 인증 프로세스에서 인증에 실패할 경우, 해당 팀의 팀원 전원이 수상 후보자의 자격을 박탈당하며, 해당 팀은 본 이벤트와 관련하여 일체의 상금을 수령할 권리를 얻지 못할 것입니다.

4.2.5 각 팀원은 공동으로, 그리고 개인적으로 이 문서에 담긴 모든 내용을 진술하고, 보증하고 동의한 것으로 간주되며, 그에 따르는 의무를 공동으로, 그리고 개인적으로 이행할 책임을 지닙니다. 이 문서에 달리 명시하지 않은 한, 이 규칙에 의거한 이벤트 관리자의 권한은 팀 전체, 그리고 개별 팀원과 관련한 것이며, 팀 전체와 개별 팀원을 상대로 집행할 수 있습니다. 일체 개인 팀원에 대한 일체의 실격 처리 권한을 행사하는 경우, 해당 실격 권한은 팀 전체를 상대로 행사될 수 있으며, 이러한 결정 권한은 이벤트 관리자의 단독 재량으로 결정할 수 있습니다.

4.2.6 주간 또는 결승 진출권(해당되는 경우)을 어떤 개인이나 조직에 양도, 판매, 거래하거나 선물로 줄 수 없습니다.

5. 문제

5.1 용어 정의

5.1.1 버그

본 게임 및/또는 하드웨어 장치를 의도하지 않았던 방식으로 작동하게 하거나, 정확하지 않거나 예기하지 못한 결과를 초래하는 오류, 결함, 실패 또는 오작동 또는 기타 결함.

5.1.2 고의적 연결 해제

플레이어의 행동으로 인해 해당 플레이어의 게임 연결이 끊기는 상황. 연결 해제로 이어지는 플레이어의 행동은 플레이어의 실제 의도와는 무관하게 모두 고의적 연결 해제로 간주됩니다. 고의적 연결 해제는 재경기 결정과 관련하여 유효한 기술적 문제로 간주되지 않습니다.

5.1.3 서버 장애

게임 서버 문제로 인해 모든 플레이어의 게임 연결이 해제되는 상황.

5.1.4 의도하지 않은 연결 해제

게임 클라이언트, 플랫폼, 네트워크 또는 PC 문제로 인해 특정 플레이어의 게임 연결이 해제되는 상황.

5.2 기술 문제

온라인 경기의 속성 및 규모상, 기술적인 문제를 이유로 경기를 재개하거나 무효 처리하지 않습니다. 일체의 기술 문제나 버그 문제가 있더라도 경기는 지속해야 하며, 재경기의 사유가 되지 않습니다.

6. 커뮤니케이션

6.1 이벤트 관리자들은 이벤트 진행 기간 내내 다음의 공식 플레이어 지원 채널을 통하여 플레이어의 특정 질문에 응답하고, 지원 서비스를 제공할 것입니다. 지원 채널은 여기에서 찾아보실 수 있습니다. <https://epicgames.helpshift.com/a/fortnite/?contact=1>

7. 경기 후 프로세스

7.1 득점

7.1.1 플레이어의 점수는 각 플레이어가 경기를 마치는 시점에 본 게임 클라이언트가 기록하여 보고할 것입니다.

7.1.2 때로는 예기치 못한 문제가 발생하여 점수 보고 지연 및/또는 부정확한 보고로 이어질 수 있습니다. 본 이벤트 기간에는 리더보드 안에 점수가 표시될 것이며, 그 정확성과는 무관하게 전체적으로 그 점수가 인정됩니다.

8. 행동강령

8.1 개인 행동, 해악 행위 금지

8.1.1 모든 플레이어는 항상, 그리고 반드시 (a) **섹션 8**의 행동강령(“**행동강령**”)을 준수하고 (b) 개인의 성실성, 정직성 및 스포츠 정신의 일반 원칙에 따라 행동해야 합니다.

8.1.2 플레이어는 반드시 다른 플레이어, 이벤트 관리자 및 팬을 존중해야 합니다.

8.1.3 플레이어는 (a) 이 규칙들을 위반하거나 (b) 혼란을 초래하거나 안전하지 못하거나 파괴적이거나, (c) Epic 이 의도한 것과는 달리 다른 사용자들이 게임을 즐기는 데 악영향을 미치는 방식(이는 Epic 이 판단함)으로 행동해서는 안 됩니다. 특히 플레이어는 괴롭히거나, 불경한 행동을 하거나, 욕설을 하거나, 불쾌한 언어를 사용하거나, 게임을 사보타주하거나, 스팸을 전송하거나, 사회공학적 행위를 하거나, 사기를 치거나, 일체의 불법적인 행동(“**해악 행위**”)을 하여서는 안 됩니다.

8.1.4 이 규칙을 위반하는 경우, 플레이어는 **섹션 9.2** 항에 추가로 설명한 것처럼 의도적으로 규칙을 위반했는지의 여부와 무관하게 징계에 처할 수 있습니다.

8.2 경쟁 무결성

8.2.1 각 플레이어는 경기 중 항상 자신의 능력을 최대한 발휘하여 플레이해야 합니다. 이 규칙은 일체의 불공정한 플레이를 금지하며 위반 시 징계 조치로 이어질 수 있습니다. 불공정한 플레이의 예시에는 다음이 포함됩니다.

- 답합(아래에 정의함), 승부 조작, 심판 매수 또는 고의로 일체의 경기나 이벤트의 결과물에 영향을 미치는(또는 영향을 미치려는) 일체의 다른 행위나 함의.
- 게임 클라이언트의 원래 구동 방식을 해킹하거나 달리 수정하는 행위.
- 다른 사람의 이름으로 등록된 Epic 계정으로 게임을 하거나, 다른 사람으로 하여금 그리하게 하는 행위(또는 다른 사람에게 그리할 것을 간청, 격려, 또는 지시하는 행위).
- 일체의 속임수 장치, 프로그램 또는 그와 유사한 부정확한 방법을 사용하여 경쟁 우위를 차지하는 행위.
- 일체의 게임 기능(예: 게임 내 버그나 이상 작동)을 Epic 이 의도하지 않은 형태로 활용하여 경쟁우위를 차지려는 행위.
- 분산 서비스 거부 공격이나 유사한 방법을 사용하여 다른 참여자가 포트나이트 게임 클라이언트에 연결하는 것을 방해하는 행위.
- 매크로 키나 이와 유사한 방법을 사용하여 게임 내 액션을 자동화하는 행위.
- 정당한 이유 없이 고의로 경기 연결을 해제하는 행위.

- 게임의 불공정한 플레이와 관련하여 약속하였거나, 이미 주었거나, 주기로 한 대가로 선물, 보상, 뇌물, 또는 보수를 수락하는 행위(예, 특정 경기나 세션에서 기권하거나 승부를 조작하려는 행위).
- 다른 플레이어의 위치, 다른 플레이어의 건강이나 장비나 본인의 화면에는 나타나지 않아 달리 알 수 없는 기타 정보에 관하여 외부의 지원을 받는 행위(예를 들어, 경기 진행 중에 관중 모니터를 보거나 보려고 시도하는 등의 행위).

8.2.2 플레이어는 경기 중 다른 선수를 기만하거나 속이기 위해 담합(“담합”)해서는 안 됩니다. 담합의 예시에는 다음이 포함됩니다.

- *담합 팀 구성*: 경기 중 협력하여 상대 팀을 돕는 이적 행위.
- *계획된 동작*: 경기 시작 전, 2명 이상의 상대방 플레이어가 특정 지역에 진입하거나, 합의한 대로 지도의 특정 지점으로 이동하는 행위.
- *커뮤니케이션*: 신호 전송 또는 수신(구두 및 비언어적 소통)을 통하여 상대방 플레이어와 소통하는 행위.
- *아이템 덤프*: 다른 플레이어가 수집할 수 있도록 고의로 아이템을 버리는 행위.

8.2.3 각 플레이어는 어느 경기에서든 섹션 8.2.1 항과 8.2.2 항을 준수하는 방식으로 항상 자신의 능력을 최대한 발휘하여 플레이해야 합니다.

8.3 괴롭힘

8.3.1 플레이어가 인종, 피부색, 민족, 출신 국가, 종교, 정치적 의견이나 일체의 다른 견해, 성별, 성 정체성, 성적 취향, 연령, 장애 또는 준거법에 의해 보호받는 일체의 상태나 특성을 토대로 일체의 괴롭힘, 학대, 차별적인 행위를 하는 것을 어떤 형태로든 금지합니다.

8.3.2 괴롭힘, 학대 또는 차별 행위를 당하거나 그러한 상황을 목격하는 플레이어는 Epic Esports 코디네이터나 이벤트 관리자에게 알려야 합니다. 모든 불만 사항은 신속히 조사하여 적절한 조치를 취할 것입니다. 불만 사항을 제기하거나 불만 사항 조사에 협력하는 플레이어에 대한 보복을 금지합니다.

8.4 기밀 유지

플레이어는 이벤트 관리자, Epic, 그 계열사가 제공한 포트나이트, 본 이벤트, Epic, 또는 그 계열사와 관련된 일체의 기밀 정보를 소셜 미디어 채널에 게시하는 것을 포함하여 어떤 커뮤니케이션 방법으로도 제 3자에게 공개해서는 안 됩니다.

8.5 불법 행위

플레이어는 항상 모든 준거법을 준수해야 합니다.

9. 규칙 및 행동강령 위반

9.1 조사 및 규칙 준수

플레이어는 이러한 규칙 위반 관련 조사 시 Epic 및/또는 이벤트 관리자(적용되는 경우)와 전적으로 협조하기로 동의합니다. Epic 및/또는 이벤트 관리자가 해당 조사 건과 관련하여 특정 플레이어에게 연락하는 경우, 해당 플레이어는 반드시 Epic 및/또는 이벤트 관리자에게 진실된 정보를 제공해야 합니다. 일체의 관련 정보를 보유하거나, 파괴하거나, 변조하거나, 달리 Epic 및/또는 이벤트 관리자를 오도한 것으로 밝혀지는 경우, **섹션 9.2** 항에 추가로 설명한 징계 조치를 받게 됩니다.

9.2 징계 조치

9.2.1 Epic 이 특정 플레이어가 행동강령을 위반했다고 판단하는 경우, Epic 은 다음의 징계 조치를 취할 수 있습니다(적용되는 경우).

해당 플레이어에게 개인적인 경고나 공개 경고(구두 또는 서면) 발행,

현재 또는 미래 경기의 세션 포인트 몰수,

과거 플레이어에게 지급된 상금 전액 또는 일부 몰수,

본 이벤트에서 1 건 이상의 경기 및/또는 세션에서 Epic 이 주최하는 미래 대회(들)에서 해당 플레이어의 참가권 박탈,

Epic 이 주최하는 미래 대회(들)에서 해당 플레이어의 참가권 박탈.

9.2.2 명확한 설명을 위해, Epic 이 **섹션 9.2** 항에 의거하여 내리는 징계 조치의 성격과 그 범위는 Epic 의 절대적인 단독 재량에 의해 결정됩니다. Epic 은 그러한 플레이어로부터 관련 법이 허용하는 최대 범위 안에서 피해 및 기타 구제책을 모색할 권리를 보존합니다.

9.2.3 특정 플레이어가 이러한 규칙을 반복하여 위반했다고 Epic 이 판단하는 경우, Epic 은 징계 조치를 강화할 수 있으며, 모든 미래 포트나이트 경기 참가 금지를 포함한 최대의 중징계를 내릴 수 있습니다. 또한, Epic 은 Epic 의 [이용약관](#) 및/또는 포트나이트 EULA 에 명시된 일체의 해당 관련 징계를 내릴 수 있습니다.

9.2.4 본 이벤트에서의 모든 규칙 위반은 Epic 경기 규칙 위반 징계 지표에 의해 지배됩니다. 적절한 징계 조치에 대한 Epic의 최종 결정은 최종적이며 모든 플레이어에게 구속력을 지닙니다.

9.3 규칙 해석 관련 분쟁

Epic은 이 규칙의 모든 부분과 관련한 모든 분쟁을 판정할 최종적이고 구속력 있는 모든 권한을 지니며, 이러한 권한에는 위반, 집행 또는 그와 관련한 해석이 포함됩니다.

10. 조건

본 이벤트는 본 규칙에 예속됩니다. 본 이벤트에 참가함으로써 각 플레이어는(또는 미성년자인 경우, 그러한 플레이어의 부모나 법적 보호자는 그러한 플레이어를 대신하여) 다음의 사항에 합의합니다. (a) 이 완전한 규칙(행동강령 포함) 및 최종적이고 구속력을 지닌 Epic의 결정에 구속됨, 그리고 (b) 본 이벤트나 이 규칙에 담긴 일체의 모호성에 대한 이의 주장 권리를 포기함(단, 준거법에서 그러한 주장 권리 포기가 금지되는 경우는 예외 적용). 특정 상금을 수락함으로써 각 수상 플레이어는(또는 미성년자인 경우, 그러한 수상 플레이어의 부모나 법적 보호자는 수상 플레이어를 대신하여) 상금 수여, 수령 및/또는 상금의 사용이나 오용, 또는 일체의 상금 관련 활동 참가에서 비롯되는 일체의 모든 법적 책임, 손실이나 피해로부터 Epic을 면책하는 데 동의합니다. Epic은 다음 사안과 관련하여 아무런 법적 책임이 없습니다. (i) 전화 시스템, 전화나 컴퓨터 하드웨어, 소프트웨어, 또는 다른 기술적 오작동이나 컴퓨터 오작동, 연결 중단, 연결 불능, 지연 또는 전송 오류, (ii) 데이터 훼손, 도난, 파괴, 불법 액세스 또는 엔트리나 기타 자료 조작, (iii) 상금으로 인하여, 또는 특정 상금의 수락, 보유 또는 사용이나 본 이벤트 참가에서 비롯되는 사망을 포함하여, 일체 유형의 부상, 손실이나 피해, 또는 (iv) 본 이벤트와 관련한 일체 자료의 모든 인쇄, 조판, 관리 또는 기술적 오류. Epic은 자연 재해를 포함하여 단독 재량으로, 또는 이벤트를 통제할 수 없는 상황으로 인하여, 본 이벤트를 취소하거나 일시 중지할 권리를 보존합니다. Epic은 다른 플레이어나 Epic 관련자를 의도적으로 귀찮게 하거나, 학대하거나, 위협하거나, 권위를 훼손하거나 괴롭힐 목적으로 특정 플레이어가 속임수, 해킹, 기만 또는 기타 불공정한 행위를 통해 본 이벤트의 합법적인 운영을 방해하려고 한다고 판단하는 경우, 단독 재량으로 특정 플레이어의 이벤트 참가나 수상을 금지할 수 있습니다.

노스캐롤라이나 주법이 이 규칙 및/또는 이벤트와 관련된 분쟁을 지배합니다. Epic은 단독 재량에 따라 바이러스, 버그, 컴퓨터 문제, 불법 개입이나 Epic의 통제를 벗어난 기타 원인으로 인해 본 이벤트의 관리, 보안 또는 적절한 운영이 손상되는 경우, 본 이벤트를 취소, 수정 또는 보류할 권한을 보존합니다. 고의로 본 이벤트의 적법한 운영을 손상시키거나 훼손하려 시도할 경우, 형사법 및 민사법에 위배될 수 있으며 본 이벤트 참가 자격 박탈의 결과를 초래할 수 있습니다. 그러한 시도가 있을 경우 Epic은 형사 처벌을 포함하여 법이 허용하는 최대한의 범위 안에서 구제책 및 손해 배상(변호사 수임료 포함)을 청구할 권리를 보존합니다. Epic은 참가 절차나 이벤트 운영을 조작 또는 이 규칙을 위반하는 플레이어를 실격 처리할 권리가 있습니다. Epic은 플레이어가 겪을 수 있는 일체의 문제, 버그나 오작동에 대해 책임지지 않습니다. 본 이벤트는 모든 연방, 주 및 지방의 준거법의 적용을 받습니다.

11. 홍보

Epic 은 본 이벤트에 참여한 플레이어의 이름, 태그, 모양, 비디오, 게임 플레이 통계 및/또는 Epic 계정 ID 를 홍보 목적으로 법이 명시적으로 금지하지 않는 한, 일체의 보상이나 사전 검토 없이 이벤트 종료일 이전, 도중 또는 이후에, 전 세계 언론의 모든 매체에서, 영구히 사용할 권리를 지닙니다. 단, 본 이벤트 또는 포트나이트 경쟁 이벤트 및 프로그램을 홍보할 목적에만 사용할 것입니다.

12. 배심원 재판 청구권 포기

준거법이 금지하지 않는 한, 그리고 이 이벤트에 참가하는 조건 중 하나로, 각 참가자는 본 이벤트 또는 이와 관련하여, 일체의 문서나 이와 관련하여 체결한 동의서, 이와 관련한 일체의 상금 및 또는 이로써 또는 그렇게 함으로써 고려되는 일체의 거래에서 직접 또는 간접적으로 비롯된 법적 소송과 관련하여 본인에게 있는 배심원 재판 청구 권리를 이로써 불가역적으로, 영구히 포기합니다.

13. 개인정보보호

Epic 의 개인정보 수집, 사용 및 공개에 관한 중요한 정보는 <https://www.epicgames.com/site/en-US/privacypolicy> 에 있는 Epic 개인정보보호 페이지를 참고하십시오.

© 2019 Epic Games, Inc. All rights reserved.