

Fortnite ワールドカップ

クリエイティブ決勝戦

公式イベント規定

Fortnite ワールドカップ・クリエイティブ決勝戦（以下「**クリエイティブ決勝戦**」または「**イベント**」）に参加するためには、各参加者（以下に定義）は、イベント関連事項について最終的かつ拘束力のある本 Fortnite ワールドカップ・クリエイティブ決勝戦公式イベント規定（以下「**規定**」）に拘束されることに同意しなければなりません。なお、参加者が 18 歳未満もしくは参加者の居住国において定義される成年未満（以下「**未成年者**」）の場合は、その保護者または法定後見人が参加者を代理して同意しなければなりません。

1. 概要：

クリエイティブ決勝戦では、イベント期間中、参加者と 3 人のチームメートが競合する他の 7 つのチームを相手に、3 つの異なる Fortnite クリエイティブゲームモードで構成されるセットを 4 セット（以下それぞれ「**セット**」）、合計 12 マッチを行います。本規定を条件として、各マッチの終了時に、順位表（以下「**順位表**」）での各チームの順位に基づき、各チームに賞金が贈呈され、各セットの総合勝者に補給ラマが贈呈されます。4 セットの終了後、本規定を条件として、最も多くの補給ラマを獲得したチームにはさらに \$1,000,000 の賞金（以下「**補給ラマボーナス**」）が贈呈されます。

2. 参加方法：

イベントに参加するためには、参加者は、Fortnite ワールドカップ・クリエイティブコンテストまたは Fornite ワールドカップ・ボーナス・クリエイティブコンテストへの選抜参加者としてクリエイティブ決勝戦への出場権を勝ち取り、それを受諾していなければなりません。なお、参加者が未成年者の場合は、その保護者または法定後見人が参加者を代理して受諾していなければなりません。

3. イベント期間：

イベントは、米国ニューヨーク州フラッシングにある Arthur Ashe Stadium（アーサー・アッシュ・スタジアム）において、2019年7月26日米東部標準時の午後2時に開始し、同日午後6時頃に終了する予定です。

4. 参加資格：

イベントへの参加資格を得るためには、参加者（以下「参加者」）は以下に該当しなければなりません。

- 13歳（または参加者の居住国で必要とされる年齢がより高い場合はその年齢）以上であること。
- Fortnite エンドユーザーライセンス契約（以下「EULA」）（<https://www.epicgames.com/fortnite/eula>）に基づく有効な Fortnite ライセンスであること。

- Fortnite ワールドカップ・クリエイティブコンテストまたは Fornite ワールドカップ・ボーナス・クリエイティブコンテストへの選抜参加者としてクリエイティブ決勝戦への出場権を勝ち取り、それを受諾していること。なお、参加者が未成年者の場合は、その保護者または法定後見人が参加者を代理して受諾していること。
- セクション7に規定される Fortnite クリエイティブ決勝戦行動規範（以下「**行動規範**」）に拘束され、かつそれを遵守することに同意すること。なお、参加者が未成年者の場合は、その保護者または法定後見人が参加者を代理してこれに同意すること。

イベントは世界中の参加者に提供されますが、法律により制限または禁止される場所では無効となります。

Epic Games, Inc（以下「**Epic**」）の社員、役員、取締役、エージェント、代表者（Epicの法務、宣伝、広告を担当する代理店も含む）およびその近親者（居住地にかかわらず、配偶者、母、父、姉妹、兄弟、息子、娘、叔父、叔母、従兄弟、従姉妹、甥、姪、祖父母、姻戚と定義）および同世帯に居住する者（血縁関係を問わず）、また本イベントの制作または管理に関係する各個人または組織、および Epic の親会社、関連会社、子会社、エージェントには参加資格はありません。

Epic は、理由を問わず単独の裁量により参加者の参加資格を剥奪する権利を留保します。これには、当該の参加者が詐欺、ハッキング、ハラスメント、暴言や乱暴な言葉の使用、共謀、アカウントの共有、チーミング、妨害行為、スパム行為、ソーシャルエン

ジニアリング、詐欺行為またはその他 Fortnite EULA や行動規範に違反する行為を行っている場合、Epic が判断する場合がありますがこれに限定されません。

5. 形式：

チームは、3つの Fortnite クリエイティブゲームモードで構成されるセットを4セット競います。セット1、2、および/または3の勝者チームには補給ラマが贈呈されます。セット4の勝者チームにはゴールド補給ラマが贈呈されます。イベントの終了時に、本規定を条件として、最も多くの補給ラマを獲得しているチームには補給ラマボーナスが贈呈されます。同点の場合、ゴールド補給ラマを持つ同点チームに補給ラマボーナスが贈呈されます。

各マッチ中、チームにはマッチ特定のゲーム規則に基づいてスコアが与えられ、本規定の諸条件に従って、当該マッチの終了時の順位表でのその順位に基づき、セクション6に従って賞金が贈呈されます。所定のセット内で最も多くの賞金を獲得したチームがそのセットの勝者と見なされます。

5.1 セット1 - スカイステーション・ショーダウン

スカイステーション・ショーダウンでは、参加者とそのチームメートは、他のチームを相手に、指定の「VIP」（以下「VIP」）がマップ上にあるキャプチャーサークル（以下それぞれ「キャプチャーサークル」）をホールドしてポイントを獲得することをサポートして競います。マップには合計4つのキャプチャーサークルがあり、中央のサークルは1秒あたりポイントが他のサークルよりも高くなります。VIPのみがキャプチ

ャーサークルをホールドしてポイントを獲得できるため、チームの全員ができる限りのすべてを尽くしてVIPをサポートしなければなりません。どのキャプチャーサークルであっても、1回に1人のVIPのみがポイントを獲得できます。単一のキャプチャーサークル内に複数のVIPや競合プレイヤーがいると0ポイントとなります。プレイヤーはリスポーンが有効になります。各マッチの終了時に、本規定の諸条件に従い、順位表での順位に基づき、各チームに賞金が贈呈されます。

各スカイステーションについて、チームには以下のスコアシステムに従ってスコアが与えられます。

外側のキャプチャーサークル（サークルA、B、またはC）内にいる単独のVIPが攻撃されない1秒毎に：キャプチャーしているそのVIPのチームに+3ポイント/秒。

中央のキャプチャーサークル（サークルD）内にいる単独のVIPが攻撃されない1秒毎に：キャプチャーしているそのVIPのチームに+12ポイント/秒。

インフィニティブレードは各チームのVIPのみが引き抜くことができます。チームのVIP以外のメンバーがインフィニティブレードを引き抜いた場合、そのチームはそのマッチについては最下位で終えたものとみなされます。

マッチは、最初のチームが1,000ポイントに達した時点、または制限時間が切れた時点で終了します。

全3マッチで獲得された賞金に基づいたセットの総合勝者に補給ラマが贈呈されます

。

セット同点チームの順位は以下の順で決定します。

1) セット内の合計賞金額、2) セット内で勝った個々のマッチ数、3) セットの最終マッチの勝者チーム、4) セット内の平均順位、および最後に 5) 同点チームの VIP が 3 回のじゃんけんを行い、その結果勝ったチーム。

5.2 セット 2 - ジャンクヤード・ジューク

ジャンクヤード・ジュークでは、参加者とそのチームメートはラウンドベースのゲームで他のチームと競います。各ラウンドでは、「プロップ」に指定されたチームがプロップに変身しようと、リサイクルのため中央の焼却炉を目指します。プロップのサイズにより、参加者またはそのチームメートが中央の焼却炉内に達する毎にチームにポイントが贈呈されます。「護衛」に指定されたチームは、プロップを攻撃してプロップが焼却炉に入るのを防ぎ、それによってポイントの獲得を阻みます。

各ジャンクヤード・ジュークについて、チームには以下のスコアシステムに従ってスコアが与えられます。

大型プロップのリサイクル - 10 ポイント

中型プロップのリサイクル - 5 ポイント

小型プロップのリサイクル - 2 ポイント

各サイズカテゴリーのプロップは、各チームのスポン位置でグループ分けされます。

各ラウンドは 3 分間で、各チームは 4 ラウンドにわたり順番に（無作為に）に 1 回ず

つ護衛になります。ラウンド4の終了時に、合計ポイントが最も多いチームがマッチの勝者と見なされます。

リスポーンが有効となり、エリミネートまたはリサイクルの時点で発生します。プロッププレイヤーは、ラウンドに割り当てられた時間内に何度もリサイクルすることができます。プロッププレイヤーはリスポーン後にのみプロップを変更できます。すでにプロップに変身した後のプロップガンの再利用は禁じられます。

各マッチの終了時に、本規定の諸条件に従い、順位表での順位に基づき、各チームに賞金が贈呈されます。

全3マッチで獲得された賞金に基づいたセットの総合勝者に補給ラマが贈呈されます。

セット同点チームの順位は以下の順で決定します。

1) セット内の合計賞金額、2) セット内で勝った個々のマッチ数、3) セットの最終マッチの勝者チーム、4) セット内の平均順位、および最後に 5) 同点チームの前回選ばれたVIPが3回のじゃんけんを行い、その結果勝ったチーム。

5.3 セット3 - ワールド・ラン

ワールド・ランでは、参加者とそのチームメートは、他のチームを相手に、マップ上にあるコインを集めながらゴールまでのレースを競います。レースを完了するためには、チームは該当するレーン内のコインをすべて集めなければなりません。チームメンバー

の誰でもコインを集めることができ、集められたコインがチームの総合得点に加算されます。

マップには、ゴールに達するまでに罫によってプレイヤーがエリミネートされた場合にリスポーン拠点の役割を果たす複数のチェックポイントがあります。チームはレース中はお互いにやり取りすることはできません。プレイヤーはリスポーンが有効になります。各ワールド・ランの終了時に、本規定の諸条件に従い、順位表での順位に基づき、各チームに賞金が贈呈されます。

チームには、以下のスコアシステムに従って、各ワールドレースマッチについて順位が与えられます。

集められた各コインについて - 集めたチームに 1 ポイント

集められたすべてのコインについて - 最も早い時間スタンプ

各マッチの終了時に、チームには、チームが集めたコインの数、そして該当するレーンのすべてのコインを集めたチームの時間スタンプに基づく順番によって順位が付けられます。

マッチは、すべてのチームが該当するレーンのすべてのコインを集め終わった時点、または制限時間が切れた時点で終了します。

全 3 マッチで獲得された賞金に基づいたセットの総合勝者に補給ラマが贈呈されます

。

セット同点チームの順位は以下の順で決定します。

1) セット内の合計賞金額、2) セット内で勝った個々のマッチ数、3) セットの最終マッチの勝者チーム、4) セット内の平均順位、および最後に 5) 同点チームの前回選ばれたVIPが3回のじゃんけんを行い、その結果勝ったチーム。

5.4 セット4 - ゴールデンゲーム

ゴールデンゲームでは、参加者とそのチームメートは、前回プレイした各 Fortnite クリエイティブゲームモードを立て続けに再度訪れます。マッチ1はスカイステーション・ショーダウンゲームモードでプレイします。マッチ2はジャンクヤード・ジュークゲームモードでプレイします。マッチ3はワールド・ランゲームモードでプレイします。

各ゲームモードには、以下を条件として、前回のセットとは少し異なる以下のようなルールがあります。

スカイステーション・ショーダウンのルールの違い：VIPだけでなく、プレイヤーはキャプチャーサークルをホールドすることによってのみポイントを獲得することができます。

ジャンクヤード・ジュークのルールの違い：可能なプロップサイズはすべて大型となります。小型や中型の選択肢はありません。

ワールド・ランのルールの違い：プレイヤーのライフは1つに制限されます。

前述にかかわらず、技術的問題によって上記の1つまたは複数のルールが該当するゲームモードで実施できない場合、そのゲームモードはデフォルトのルールでプレイされるものとして扱います。

各ゴールデンゲームマッチの終了時に、本規定の諸条件に従い、順位表での順位に基づき、各チームに賞金が贈呈されます。

全3マッチで獲得された賞金に基づいたセットの総合勝者にゴールド補給ラマが贈呈されます。

セット同点チームの順位は以下の順で決定します。

1) セット内の合計賞金額、2) セット内で勝った個々のマッチ数、3) セットの最終マッチの勝者チーム、4) セット内の平均順位、および最後に5) 同点チームの前回選ばれたVIPが3回のじゃんけんを行い、その結果勝ったチーム。

6 賞金：

本規定の諸条件に従い、各マッチの終了時に、順位表での順位に基づき、各チームに以下の賞金が贈呈されます。

マッチ終了時の順位	贈呈される賞金
1位	\$55,000
2位	\$35,000
3位	\$20,000

4 位	\$20,000
5 位	\$10,000
6 位	\$10,000
7 位	\$10,000
8 位	\$10,000

所定のマッチ終了時に同点となった場合、すべての同点チームに対し、表に記載される、該当する順位の賞金が贈呈されます。

また、イベントの終了時に最も多くの補給ラマを獲得しているチームに補給ラマボーナスが贈呈されます。同点の場合、ゴールド補給ラマを持つ同点チームに補給ラマボーナスが贈呈されます。

参加者には、イベント開始時点でその参加者の Epic アカウントに関連付けられている E メールアドレス、またはその参加者が Epic に提供したその他の E メールアドレスに、勝者となる可能性がある参加者としてのステータスに関して Epic から通知があります。この通知はイベントの終了後 7 日以内、または Epic がその通知のために合理的に必要とするその他の期間内に送信されます。また、通知にはセクション 4 に従い参加資格および規定遵守の確認が条件となります。勝者となる可能性のある参加者は、Epic から E メールによる正式な通知を受けてから 45 日以内に返信を行い、セクション 4 に従い参加資格の確認を目的とした免責書（以下に定義）を含む Epic から要求された情報または資料の提出を行うものとしします。勝者となる可能性のある参加者からの返信は

、Epicからの通知の送信元Eメールアドレス、もしくは通知に記載された別のEメールアドレス（Epicが単独で選択）に送信される必要があります。

勝者となる可能性のある参加者が本セクション6に記載されている期限を遵守したかどうかは、Epicによる受領日によって判断されるものとします。当該参加者が通知への返信または資料や情報の要求への返答に遅れた場合、その参加者は勝者となる可能性のある参加者としての資格を失うこととなります。さらに、この参加者はイベントに関連して賞金を獲得する権利を持たないものとします。このような場合、代替りの勝者（以下に定義）は選出されず、Epicはその唯一かつ絶対的な裁量により、(a) 資格を失った参加者に授与されるはずであった賞金額を将来のFortniteトーナメントの賞金とする、あるいは(b) かかる賞金を慈善活動に寄付する権利を持つものとします。勝者（以下「勝者」）は、これらの規定に従ってEpicによる確認プロセスが完了した後にのみ発表されます。

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

賞金は連邦、州、および地方の適用される所得税の対象となり、また(i) 地域の税務アドバイザーに相談してどのような税金が適用されるかを判断し、(ii) その税金を適切な税務当局に納めることは各勝者の責任となります。米国居住者および米国以外の居住者に対して適用される源泉徴収率で税金の源泉徴収を行うことがEpicの方針です。賞金

所得額および源泉徴収税額は、米国居住者についてはフォーム 1099-MISC、米国以外の居住者についてはフォーム 1042-S で報告されます。

Epic は単独の裁量により賞金の支払い方法を決定します。また、適用される法律により別段義務付けられる場合を除き、支払いはすべて勝者（未成年者の場合は勝者の保護者または法定後見人）に直接行われます。勝者には賞金受諾・免責書（以下「免責書」）が届きます。適用される法律により制限される場合を除き、勝者（未成年者の場合は勝者の保護者または法定後見人）は、本セクション 6 に規定された期限に従って免責書に記入し、それを返送することが義務付けられます。

7. 行動規範：

すべての参加者は常に (a) 行動規範、および (b) 個人としての高潔さ、誠実さ、スポーツマンシップの一般原則に従って行動する必要があります。

参加者は他の参加者、イベント管理者、およびファンを尊重しなければなりません。

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

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

- 参加者に対し、非公開または公開の警告（口頭または書面にて）を行う。
- 現行のマッチまたは将来のマッチのセッションポイントの喪失。
- 当該参加者に贈呈された賞金の全部または一部の喪失。
- イベントでの当該参加者の 1 つ以上のマッチまたはセッションへの参加資格の喪失。
- Epic が将来主催する 1 つ以上の競技会への参加禁止。

明確にするため、本セクション 7 に従って Epic が行う処罰の性質および範囲は、Epic の単独および絶対的な裁量によって決定されます。Epic は、適用される法律が認める最大限の範囲までそのような参加者から損害賠償およびその他の救済措置を求める権利を留保します。

8. イベントの運営：

すべての参加者は、米東部標準時の午後 3 時までに登録エリアにてイベントにチェックインしなければなりません。イベント管理者はすべての参加者と常に連絡を取り、イベントの開始時間やその他の重要情報を含むイベントの最新情報を提供します。その後

、参加者は待機エリアに誘導され、マッチ前のアナウンスを待ちます。イベント管理者は、イベント開始 30 分前の警告を参加者に知らせます。

待機エリアやイベントフロアを含む参加者エリア（以下「**参加者エリア**」）へのアクセスが許可される前に、参加者は登録エリアでチェックインを済ませなければなりません。会場および屋外の参加者エリアにいる間は、参加者認証バッジを常に着用しなければなりません。認証バッジのない個人の入場は例外なく許可されません。認証バッジは誰とも交換したり、売却、リース、または提供したりすることはできません。

参加者のマネージャー、コーチ、報道陣、法定後見人、家族、友人は参加者エリアに入ることはできません。

詐欺行為、共謀行為、不正行為の試みはすべて、即時にイベントへの参加資格を失うことになり、参加資格を失った参加者はイベントに関連する賞金を獲得する権利を持たないものとしします。

これらの要件の遵守を怠った場合、即時にイベントへの参加資格を失うことになり、参加資格を失った参加者はイベントに関連する賞金を獲得する権利を持たないものとしします。

マッチが技術的問題のため失敗した場合、イベント管理者はそのマッチの結果を無効とすることができます。

9. 条件：

イベントは本規定が条件となります。参加することにより、各参加者は以下に同意します（または、未成年者の場合はその保護者または法定後見人がその参加者のために同意します）。(a) 完全な本規定（行動規範を含む）、および最終的かつ束縛力ある Epic の決定に束縛されること、および (b) 法律により禁じられている場合を除き、イベントまたは本規定における不明瞭さを主張する権利を放棄すること。賞金を受諾することにより、勝者（または、未成年者の場合はその勝者の代理としてその保護者または法定後見人）は、賞金の授与、受領、使用もしくは誤用、あるいは賞金に関連するアクティビティへの参加により、またはそれに関連して発生する、あらゆる法的責任、損失、または損害について Epic を免責することに同意します、Epic は、以下の事柄について責任を負わないものとします。(i) 電話システム、電話もしくはコンピュータのハードウェア、ソフトウェア、またはその他の技術的なもしくはコンピュータのエラー、接続の喪失、切断、遅延または伝送エラー。(ii) 参加情報およびその他の資料におけるデータの破損、盗難、破壊、不正アクセスまたは変更。(iii) 賞金やその受領、所有および使用、またはイベントに参加したことにより生じた、死亡を含むあらゆる種類の被害、損失または損害。(iv) イベントに関連するあらゆる資料における印刷上（誤植を含む）、管理上、または技術上の誤り。Epic は、その単独の裁量により、または天災などのやむを得ない状況を理由に、イベントをキャンセルまたは一時停止する権利を留保します。参加者が他の参加者や Epic の代表者を困らせる、虐待する、脅す、間接的に攻撃する、嫌がらせることを意図して、不正行為、ハッキング、ごまかし、その他のあらゆる不正なプレイ行為によりイベントの正当な運営に間接的に損害を与えようとしたと Epic がその単独の裁量により判断した場合、Epic はその参加者のイベント参加または賞金獲得

の資格を剥奪することができます。本規定やイベントに関する紛争は、ノースカロライナ州の州内法に準拠します。Epic は、ウイルス、バグ、コンピュータの問題、不正介入、または Epic には制御できないその他の原因により、イベントの管理、セキュリティ、または適切なプレイに支障が出た場合、その単独の裁量によりイベントをキャンセル、変更、または一時停止する権利を留保します。イベントの正当な運営を故意に阻害したり間接的に損害を与えたりする試みは、刑法および民法に違反する可能性があり、イベントへの参加資格の剥奪という結果をもたらします。このような試みがなされた場合、Epic は刑事訴追を含む法律の最大限の範囲で、損害賠償（弁護士費用を含む）を求める権利を留保します。Epic は、イベントへの参加手続きや運営を妨害している、または本規定に違反していると判断した参加者の資格を剥奪する権利を有します。Epic は、参加者が遭遇する可能性のある問題、バグ、または障害については責任を負いません。本イベントは適用されるすべて連邦法、州法、および現地法に準じます。

9. 宣伝：

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

10. 陪審裁判の放棄：

適用される法律により禁じられている場合、および本イベントの参加条件とされている場合を除き、各参加者は本イベント、それに関連して締結された文書または合意、イベ

ントで利用可能な賞金、およびそれらにより計画された取引に基づいてまたはそれに関連して直接的または間接的に生じた訴訟については、陪審裁判を受ける権利を取消不能の形で永久に放棄するものとします。

11. プライバシー :

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

© 2019, Epic Games, Inc. All rights reserved.