

Offizielle Regeln für die Fortnite World Cup Online Open 2019

1. Einführung und Einverständnis

1.1 Einführung

Diese offiziellen Regeln für die Fortnite World Cup Online Open 2019 (die „**Regeln**“) regulieren alle Stufen der Fortnite World Cup Online Open 2019 („**Online Open**“ oder „**Veranstaltung**“).

Diese Regeln wurden entwickelt, um die Integrität der Fortnite-Wettkämpfe (das „**Spiel**“) in Verbindung mit der Veranstaltung zu gewährleisten. Sie sollen einen regen Wettbewerb fördern und dazu beitragen, dass alle Wettkämpfe des Spiels Spaß machen, fair und frei von schädlichem Verhalten (wie nachstehend definiert) sind.

1.2 Einverständniserklärung

Um an der Veranstaltung teilzunehmen, muss sich jeder Spieler bereit erklären (oder, wenn der Spieler unter 18 Jahren ist oder sein Alter unter dem im Land seines Wohnsitzes definierten Alters für die Volljährigkeit liegt [ein „**Minderjähriger**“], müssen sich die Erziehungsberechtigten dieses Spielers in seinem Namen bereit erklären), diese Regeln, einschließlich des Verhaltenskodex in Abschnitt 8, jederzeit zu befolgen. Ein Spieler (oder, im Falle eines Minderjährigen, dessen Elternteil oder Erziehungsberechtigter) kann diese Regeln entweder durch Anklicken akzeptieren oder sich mit diesen einverstanden erklären, wenn diese Option von Epic Games, Inc. („**Epic**“) im Spielclient zur Verfügung gestellt wird. Durch die Teilnahme an einem Spiel oder Match, das Teil der Veranstaltung ist, bestätigt der Spieler (oder im Falle eines Minderjährigen, dessen Elternteil oder Erziehungsberechtigter), dass er mit diesen Regeln gemäß Abschnitt 1.2 einverstanden ist.

1.3 Durchsetzung

Epic hat die Hauptverantwortung für die Durchsetzung dieser Regeln für alle Spieler bei dieser Veranstaltung und kann den Spielern in Zusammenarbeit mit den Veranstaltungsadministratoren (wie nachstehend definiert) wie in Abschnitt 9 beschrieben Strafen für Verstöße gegen diese Regeln erteilen.

1.4 Änderungen

Epic kann diese Regeln gelegentlich aktualisieren, überarbeiten, ändern oder ergänzen. Die Teilnahme eines Spielers an der Veranstaltung nach einer Aktualisierung, Überarbeitung, Änderung oder Ergänzung dieser Regeln wird als Zustimmung dieses Spielers (oder, im Falle eines Minderjährigen, als Zustimmung seines Elternteils oder Erziehungsberechtigten) zu dieser Aktualisierung, Überarbeitung, Änderung oder Ergänzung der Regeln erachtet.

2. **Veranstaltungsstruktur**

2.1 **Begriffsdefinitionen**

2.1.1 Arena

Die Wettbewerber-Playlist im Spiel, die ab dem 27. März 2019 um 8:00 Uhr EST live geschaltet wird und für die Dauer der Veranstaltung aktiv bleibt.

2.1.2 Eliminierung

Ein Ereignis, bei dem ein Spieler HP und Schild (falls vorhanden) eines anderen Spielers erschöpft. Gemäß Abschnitt 7.1.2 wird das Eliminationsguthaben durch Folgendes bestimmt: (a) den Aktionsvorrat, der sich in der unteren linken Ecke des Spielbildschirms befindet, und (b) die Benutzerschnittstelle, die die Gesamtzahl der während eines einzelnen Matches erzielten Eliminierungen anzeigt, vorausgesetzt, dass einem Spieler in keinem Fall ein Eliminationsguthaben für einen Teil eines Spiels nach der Eliminierung dieses Spielers gewährt wird.

2.1.3 Veranstaltungsadministrator

Jeder Mitarbeiter von Epic oder jedes Mitglied des Administratorenteam, Rundfunkteams, Produktionsteams, Mitarbeiter der Veranstaltung oder andere Personen, die anderweitig für die Durchführung der Veranstaltung angestellt oder tätig sind.

2.1.4 Spielmodus

Ein bestimmter Satz Regeln, ein Satz von Spielelementen oder Gewinnbedingungen für ein bestimmtes Spiel. Die Spielmodi können sehr variabel sein und können sich von Match zu Match unterscheiden oder auch nicht. Die Veranstaltungsadministratoren erklären die spezifischen Parameter für jeden Spielmodus vor Beginn eines Spiels.

2.1.5 Match

Eine Wettbewerbssituation in Fortnite, die gespielt wird, bis ein Spieler oder ein Team einen Victory Royale (wie unten definiert) erreicht hat oder bestimmte Siegbedingungen erfüllt sind.

2.1.6 Platzierung

Die Zeit eines Spielers oder einer Mannschaft, die im Spiel in einem Match verbracht wurde, im Verhältnis zu der anderer Spieler oder Mannschaften in einem solchen Match, bevor sie eliminiert wurden. Die Platzierung wird nach der Eliminierung in der Benutzerschnittstelle dargestellt.

2.1.7 Session

Ein Satz von Matches, der so lange gespielt wird, bis ein oder mehrere Gewinner durch eine der folgenden Methoden ermittelt wurden: (a) Vollendung einer festgelegten Anzahl von Matches oder (b) Vollendung eines festgelegten Zeitraums.

2.1.8 Victory Royale

Ein Ereignis, bei dem ein Spieler oder eine Mannschaft die Siegbedingungen des aktuellen Spielmodus des gespielten Spiels erfüllt. Dies bezieht sich in der Regel auf das Erreichen des ersten Platzes.

2.2 **Online Open Woche 1 Zeitplan (Alle Daten) – Uhrzeiten aufgeführt im Spiel**

2.2.1 13. April: Runde 1 Halbfinale Solos [Alle Regionen]

2.2.2 14. April: Runde 2 Finale Solos [Alle Regionen]

2.3 **Online Open Woche 2 Zeitplan (Alle Daten) – Uhrzeiten aufgeführt im Spiel**

2.3.1 20. April: Runde 1 Halbfinale Duos [Alle Regionen]

2.3.2 21. April: Runde 2 Finale Duos [Alle Regionen]

2.4 **Online Open Woche 3 Zeitplan (Alle Daten) – Uhrzeiten aufgeführt im Spiel**

2.4.1 27. April: Runde 1 Halbfinale Solos [Alle Regionen]

2.4.2 28. April: Runde 2 Finale Solos [Alle Regionen]

2.5 **Online Open Woche 4 Zeitplan (Alle Daten) – Uhrzeiten aufgeführt im Spiel**

2.5.1 4. Mai: Runde 1 Halbfinale Duos [Alle Regionen]

2.5.2 5. Mai: Runde 2 Finale Duos [Alle Regionen]

2.6 **Online Open Woche 5 Zeitplan (Alle Daten) – Uhrzeiten aufgeführt im Spiel**

2.6.1 11. Mai: Runde 1 Halbfinale Solos [Alle Regionen]

2.6.2 12. Mai: Runde 2 Finale Solos [Alle Regionen]

2.7 **Online Open Woche 6 Zeitplan (Alle Daten) – Uhrzeiten aufgeführt im Spiel**

2.7.1 18. Mai: Runde 1 Halbfinale Duos [Alle Regionen]

2.7.2 19. Mai: Runde 2 Finale Duos [Alle Regionen]

2.8 **Online Open Woche 7 Zeitplan (Alle Daten) – Uhrzeiten aufgeführt im Spiel**

2.8.1 25. Mai: Runde 1 Halbfinale Solos [Alle Regionen]

2.8.2 26. Mai: Runde 2 Finale Solos [Alle Regionen]

2.9 **Online Open Woche 8 Zeitplan (Alle Daten) – Uhrzeiten aufgeführt im Spiel**

2.9.1 1. Juni: Runde 1 Halbfinale Duos [Alle Regionen]

2.9.2 2. Juni: Runde 2 Finale Duos [Alle Regionen]

2.10 **Online Open Woche 9 Zeitplan (Alle Daten) – Uhrzeiten aufgeführt im Spiel**

2.10.1 8. Juni: Runde 1 Halbfinale Solos [Alle Regionen]

2.10.2 9. Juni: Runde 2 Finale Solos [Alle Regionen]

2.11 **Online Open Woche 10 Zeitplan (Alle Daten) – Uhrzeiten aufgeführt im Spiel**

2.11.1 15. Juni: Runde 1 Halbfinale Duos [Alle Regionen]

2.11.2 16. Juni: Runde 2 Finale Duos [Alle Regionen]

2.12 **Zeitplanänderung**

Epic kann nach eigenem Ermessen den Zeitplan neu ordnen und/oder den Termin für ein Match oder eine Session der Veranstaltung ändern (oder einen beliebigen Spielmodus ändern, der in Verbindung damit gespielt wird). Wenn der Veranstaltungsplan jedoch auf diese Weise geändert wird, informiert Epic umgehend alle Spieler.

2.13 **Veranstaltungsformat und Punkte**

2.6.1 Solos

2.6.1.1 Format

Jeder in Frage kommende Spieler (wie von Epic in Übereinstimmung mit diesen Regeln festgelegt) kann sich für Stufe Eins der Online Open („**Stufe Eins**“) der Solos-Veranstaltung einreihen und daran teilnehmen.

In Runde 1 der geltenden Veranstaltungswoche („**Runde 1**“) für Solos dürfen Spieler, die zu Beginn von Runde 1 in der Champion League in der Arena in ihrer jeweiligen Region eingestuft sind, in einer Einzelsession im Zeitfenster der Runde 1 der jeweiligen Region teilnehmen, wie im Spiel aufgeführt. Jede Session dauert ca. 3 Stunden. Spieler dürfen nur an maximal 10 Matches während der Session teilnehmen. Die Spieler erhalten Punkte basierend auf dem Punktesystem, das in den Abschnitten 2.6.1.3 oder 2.6.1.4 (wie jeweils zutreffend) aufgeführt

ist. Matches werden nur mitgezählt, wenn das Match beginnt, bevor das Zeitfenster der Runde 1 Solos schließt. Spieler dürfen jede Woche nur an einem Zeitfenster von Runde 1 der jeweiligen Region teilnehmen.

Am Ende von Runde 1 rücken die besten 3000 Spieler (nach Punkten) aus jeder Serverregion vor und können sich für die zweite Runde („**Runde 2**“) der geltenden Veranstaltungswoche für Solos einreihen, vorausgesetzt, dass diese Spieler die Zwei-Faktor-Authentifizierung („**2FA**“) auf ihren Epic-Konten freischalten (sofern nicht bereits freigeschaltet). Es ist nicht möglich, an Runde 2 teilzunehmen, ohne (a) in der Top-3000-Spielerliste einer Region in den Runde-1-Solos dieser Woche zu stehen, und (b) die 2FA auf dem Epic-Konto des Spielers freigeschaltet zu haben. Um die 2FA freizuschalten, müssen Spieler <https://epicgames.com/2FA> besuchen, sich in ihre Epic-Konten einloggen und die Anweisungen auf dem Bildschirm befolgen.

In Runde 2 treten die Spieler in einer Einzelsession im Zeitfenster von Runde 2 der Online Open ihrer jeweiligen Region an, wie im Spiel aufgeführt. Diese Session dauert ungefähr 3 Stunden. Spieler dürfen nur an maximal 10 Matches während der Session teilnehmen. Die Spieler erhalten Punkte basierend auf dem Punktesystem, das in den Abschnitten 2.6.1.3 oder 2.6.1.4 (wie jeweils zutreffend) aufgeführt ist. Matches werden nur gezählt, wenn das Match vor dem Schließen der Runde 2 beginnt. Spieler dürfen jede Woche nur an einem Zeitfenster von Runde 2 der jeweiligen Region teilnehmen.

Am Ende von Runde 2 wird den Spielern mit den meisten Punkten aus jeder Region gemäß Abschnitt 2.6.1.5 ein Teilnahmeberechtigungsfragebogen zugesandt (wie unten definiert), um die Teilnahme am Finale des Fortnite World Cups zu ermitteln („**Stufe Zwei**“ oder „**Finale**“), das offline bei einer Live-Veranstaltung stattfindet, und/oder um die Preisvergabe gemäß Abschnitt 2.7, falls berechtigt, durchzuführen.

2.6.1.2 China-Qualifikation

Eine separate Fortnite World Cup-Turnierrunde wird in der Region China stattfinden (die „**China-Qualifikationsrunde**“) und wird von oder im Namen von Tencent Holdings Limited veranstaltet. Der beste Solo-Spieler aus der China-Qualifikationsrunde wird automatisch in Stufe Zwei platziert. Dieser Einstiegsweg ist regional gesperrt und steht nur Spielern mit rechtmäßigem Wohnsitz in China offen.

2.6.1.3 Punktesystem

Victory Royale: 10 Punkte
2. bis 5. Platz: 7 Punkte
6. bis 15. Platz: 5 Punkte
16. bis 25. Platz: 3 Punkte

Jede Eliminierung: 1 Punkt

2.6.1.4 Gleichstände

Ein Gleichstand wird in der hier angegebenen Reihenfolge abgearbeitet: (1) Gesamtpunktzahl; (2) Gesamtzahl an Victory Royales in der Session; (3) durchschnittliche Eliminierungen in der Session; (4) durchschnittliche Platzierung pro Match in der Session; und schließlich (5) durch einen Münzwurf.

2.6.1.5 Aufstieg

Der Aufstieg von Stufe Eins in Stufe Zwei wird anhand der erzielten Punkte am Ende von Stufe Eins, Runde 2 Solos bestimmt. Die Gesamtanzahl der Aufstiege pro Serverregion unterscheidet sich basierend auf der Serverregion der teilnehmenden Spieler.

Fortnite World Cup Finals – Qualifikation für Solo-Spielerplätze

Europa

Woche 1: 8
Woche 3: 8
Woche 5: 8
Woche 7: 8
Woche 9: 8
GESAMT: 40

NA Ost

Woche 1: 6
Woche 3: 6
Woche 5: 6
Woche 7: 6
Woche 9: 6
GESAMT: 30

NA West

Woche 1: 2
Woche 3: 2
Woche 5: 2
Woche 7: 2
Woche 9: 2
GESAMT: 10

Asien

Woche 1: 1
Woche 3: 2
Woche 5: 1
Woche 7: 2
Woche 9: 1
GESAMT: 7

Brasilien

Woche 1: 1
Woche 3: 2
Woche 5: 1
Woche 7: 2
Woche 9: 1
GESAMT: 7

Ozeanien

Woche 1: 1
Woche 3: 1
Woche 5: 1
Woche 7: 1
Woche 9: 1
GESAMT: 5

2.6.2 Duos

2.6.2.1 Format

Jedes berechnigte Team (wie von Epic im Einklang mit diesen Regeln festgelegt) kann sich für Stufe Eins der Duos-Veranstaltung einreihen und daran teilnehmen.

In Runde 1 der geltenden Woche für Duos dürfen Teams, in denen beide Spieler zu Beginn von Runde 1 in der Champion League in der Arena in ihrer jeweiligen Region eingestuft sind, in einer Einzelsession im Zeitfenster von Runde 1 der jeweiligen Region teilnehmen, wie im Spiel aufgeführt. Diese Session dauert ungefähr 3 Stunden. Teams dürfen nur an maximal 10 Matches während der Session teilnehmen. Die Teams erhalten Punkte basierend auf dem Punktesystem, das in den Abschnitten 2.6.2.3 oder 2.6.2.4 (wie jeweils zutreffend) aufgeführt ist. Matches werden nur gezählt, wenn das Match beginnt, bevor das Zeitfenster der Runde 1

Duos schließt. Teams dürfen jede Woche nur an einem Zeitfenster von Runde 1 der jeweiligen Region teilnehmen.

Am Ende von Runde 1 rücken die besten 1500 Teams (nach Punkten) aus jeder Serverregion vor und können sich für Runde 2 der Veranstaltung einreihen, vorausgesetzt, dass diese Spieler die Zwei-Faktor-Authentifizierung („2FA“) auf ihren Epic-Konten freischalten (sofern nicht bereits freigeschaltet). Es ist nicht möglich, an Runde 2 teilzunehmen, ohne (a) in der Top-1500-Teamliste einer Region in Runde 1 dieser Woche zu stehen, und ohne (b) die 2FA auf den Epic-Konten beider Spieler freigeschaltet zu haben. Um die 2FA freizuschalten müssen Spieler <https://epicgames.com/2FA> besuchen, sich in ihre Epic-Konten einloggen und die Anweisungen auf dem Bildschirm befolgen.

In Runde 2 treten die Teams in einer Einzelsession im Zeitfenster von Runde 2 der Online Open ihrer jeweiligen Region an, wie im Spiel aufgeführt. Diese Session dauert ca. 3 Stunden. Teams dürfen nur an maximal 10 Matches während der Session teilnehmen. Die Teams erhalten Punkte basierend auf dem Punktesystem, das in den Abschnitten 2.6.2.3 oder 2.6.2.4 (wie jeweils zutreffend) aufgeführt ist. Matches werden nur gezählt, wenn das Match vor dem Schließen der Runde 2 beginnt. Spieler dürfen jede Woche nur an einem Zeitfenster von Runde 2 der jeweiligen Region teilnehmen.

Am Ende von Runde 2 wird den Teams mit den meisten Punkten aus jeder Region gemäß Abschnitt 2.6.2.5 eine Teilnahmeberechtigungsumfrage geschickt, um die Teilnahme am Finale zu ermitteln, das offline bei einer Live-Veranstaltung stattfindet, und/oder um die Preisvergabe gemäß Abschnitt 2.7, falls berechtigt, durchzuführen.

2.6.2.2 China-Qualifikation

Die Top Duos-Spieler aus der China-Qualifikationsrunde werden automatisch in Stufe Zwei platziert. Dieser Einstiegsweg ist regional gesperrt und steht nur Spielern mit rechtmäßigem Wohnsitz in China offen.

2.6.2.3 Punktesystem

Victory Royale: 10 Punkte
2. bis 5. Platz: 7 Punkte
6. bis 10. Platz: 5 Punkte
11. bis 15. Platz: 3 Punkte

Jede Eliminierung: 1 Punkt

2.6.2.4 Gleichstände

Ein Gleichstand wird in der hier angegebenen Reihenfolge abgearbeitet: (1) Gesamtpunktzahl; (2) Gesamtzahl an Victory Royales in der Session; (3) durchschnittliche Eliminierungen in der Session; (4) durchschnittliche Platzierung pro Match in der Session; und schließlich (5) durch einen Münzwurf.

2.6.2.5 Aufstieg

Der Aufstieg von Stufe Eins in Stufe Zwei wird anhand der erzielten Punkte am Ende von Stufe Eins, Runde 2 Duos bestimmt. Die Gesamtanzahl der Aufstiege pro Serverregion unterscheidet sich basierend auf der Serverregion der teilnehmenden Spieler.

Fortnite World Cup Finals – Qualifikation für Duos-Teampplätze

Europa

Woche 2: 4
Woche 4: 4
Woche 6: 4
Woche 8: 4
Woche 10: 4
GESAMT: 20

NA Ost

Woche 2: 3
Woche 4: 3
Woche 6: 3
Woche 8: 3
Woche 10: 3
GESAMT: 15

NA West

Woche 2: 1
Woche 4: 1
Woche 6: 1
Woche 8: 1
Woche 10: 1
GESAMT: 5

Asien

Woche 2: 1

Woche 4: 0
Woche 6: 1
Woche 8: 0
Woche 10: 1
GESAMT: 3

Brasilien

Woche 2: 1
Woche 4: 0
Woche 6: 1
Woche 8: 0
Woche 10: 1
GESAMT: 3

Ozeanien

Woche 2: 1
Woche 4: 0
Woche 6: 1
Woche 8: 0
Woche 10: 1
GESAMT: 3

2.7 Stufe Eins Preise

2.7.1

Die folgenden Preise werden an jeden Spieler aufgrund seiner oder ihrer Platzierung in der Rangliste im Spiel („**Rangliste**“) am Ende von Stufe Eins sowohl für Solos als auch für Duos vergeben.

Veranstaltungspreise – NA Ost Solos

Rang	Preis
1.	5.000 USD
2.	4.000 USD
3.	3.000 USD
4.	2.500 USD
5.	2.250 USD
6.	2.000 USD
7.	1.750 USD
8.	1.500 USD

9.	1.250 USD
10.	1.000 USD
11.-20.	800 USD
21.-30.	650 USD
31.-40.	550 USD
41.-50.	450 USD
51.-75.	400 USD
76.-100.	350 USD
101.-250.	300 USD
251.-500.	250 USD
500.-1000.	150 USD
1001.-1500.	100 USD

Veranstaltungspreise – NA Ost Duos

Rang	Preis
1.	10.000 USD
2.	8.000 USD
3.	6.500 USD
4.	5.000 USD
5.	4.500 USD
6.	4.000 USD
7.	3.500 USD
8.	3.000 USD
9.	2.500 USD
10.	2.000 USD
11.-20.	1.800 USD
21.-30.	1.300 USD
31.-40.	1.100 USD
41.-50.	900 USD
51.-75.	800 USD
76.-100.	700 USD
101.-250.	500 USD
251.-500.	350 USD

Veranstaltungspreise – NA West Solos

Rang	Preis
1.	4.000 USD
2.	3.500 USD
3.	3.000 USD
4.	2.500 USD
5.	2.000 USD

6.	1.700 USD
7.	1.500 USD
8.	1.250 USD
9.	1.000 USD
10.	800 USD
11.-20.	700 USD
21.-30.	500 USD
31.-40.	450 USD
41.-50.	350 USD
51.-75.	250 USD
76.-100.	200 USD
101.-250.	150 USD
251.-500.	100 USD

Veranstaltungspreise – NA West Duos

Rang	Preis
1.	6.500 USD
2.	5.500 USD
3.	4.750 USD
4.	4.000 USD
5.	3.500 USD
6.	3.000 USD
7.	2.500 USD
8.	2.000 USD
9.	1.500 USD
10.	1.000 USD
11.-20.	700 USD
21.-30.	600 USD
31.-40.	500 USD
41.-50.	400 USD
51.-75.	300 USD
76.-100.	250 USD
101.-250.	200 USD

Veranstaltungspreise – Europa Solos

Rang	Preis
1.	5.000 USD
2.	4.000 USD
3.	3.000 USD
4.	2.500 USD
5.	2.250 USD

6.	2.000 USD
7.	1.750 USD
8.	1.500 USD
9.	1.250 USD
10.	1.000 USD
11.-20.	800 USD
21.-30.	650 USD
31.-40.	550 USD
41.-50.	450 USD
51.-75.	400 USD
76.-100.	350 USD
101.-250.	300 USD
251.-500.	250 USD
500.-1000.	200 USD
1001.-1500.	150 USD
1501.-2000.	100 USD

Veranstaltungspreise – Europa Duos

Rang	Preis
1.	10.000 USD
2.	8.000 USD
3.	6.500 USD
4.	5.000 USD
5.	4.500 USD
6.	4.000 USD
7.	3.500 USD
8.	3.000 USD
9.	2.500 USD
10.	2.000 USD
11.-20.	1.800 USD
21.-30.	1.300 USD
31.-40.	1.100 USD
41.-50.	900 USD
51.-75.	800 USD
76.-100.	700 USD
101.-250.	500 USD
251.-500.	350 USD
501.-1000.	200 USD

Veranstaltungspreise – Asien Solos

Rang Preis

1. 3.000 USD
2. 2.500 USD
3. 2.250 USD
4. 2.000 USD
5. 1.750 USD
6. 1.500 USD
7. 1.250 USD
8. 1.000 USD
9. 800 USD
10. 600 USD
- 11.-20. 500 USD
- 21.-30. 400 USD
- 31.-40. 300 USD
- 41.-50. 200 USD
- 51.-75. 175 USD
- 76.-100. 150 USD
- 101.-250. 125 USD
- 251.-500. 100 USD

Veranstaltungspreise – Asien Duos

- | Rang | Preis |
|----------|-----------|
| 1. | 6.500 USD |
| 2. | 5.500 USD |
| 3. | 4.500 USD |
| 4. | 4.000 USD |
| 5. | 3.500 USD |
| 6. | 3.000 USD |
| 7. | 2.500 USD |
| 8. | 2.000 USD |
| 9. | 1.500 USD |
| 10. | 1.000 USD |
| 11.-20. | 800 USD |
| 21.-30. | 700 USD |
| 31.-40. | 600 USD |
| 41.-50. | 500 USD |
| 51.-75. | 400 USD |
| 76.-100. | 200 USD |

Veranstaltungspreise – Brasilien Solos

- | Rang | Preis |
|------|-----------|
| 1. | 3.000 USD |

2.	2.500 USD
3.	2.250 USD
4.	2.000 USD
5.	1.750 USD
6.	1.500 USD
7.	1.250 USD
8.	1.000 USD
9.	800 USD
10.	600 USD
11.-20.	500 USD
21.-30.	400 USD
31.-40.	300 USD
41.-50.	200 USD
51.-75.	175 USD
76.-100.	150 USD
101.-250.	125 USD
251.-500.	100 USD

Veranstaltungspreise – Brasilien Duos

Rang	Preis
1.	6.500 USD
2.	5.500 USD
3.	4.500 USD
4.	4.000 USD
5.	3.500 USD
6.	3.000 USD
7.	2.500 USD
8.	2.000 USD
9.	1.500 USD
10.	1.000 USD
11.-20.	800 USD
21.-30.	700 USD
31.-40.	600 USD
41.-50.	500 USD
51.-75.	400 USD
76.-100.	200 USD

Veranstaltungspreise – Ozeanien Solos

Rang	Preis
1.	2.500 USD
2.	2.250 USD

3.	2.000 USD
4.	1.750 USD
5.	1.500 USD
6.	1.250 USD
7.	1.000 USD
8.	750 USD
9.	500 USD
10.	450 USD
11.-20.	400 USD
21.-30.	350 USD
31.-40.	300 USD
41.-50.	250 USD
51.-75.	200 USD
76.-100.	150 USD
101.-250.	100 USD

Veranstaltungspreise – Ozeanien Duos

Rang	Preis
1.	5.000 USD
2.	4.500 USD
3.	4.000 USD
4.	3.500 USD
5.	3.000 USD
6.	2.500 USD
7.	1.750 USD
8.	1.250 USD
9.	800 USD
10.	700 USD
11.-20.	600 USD
21.-30.	500 USD
31.-40.	400 USD
41.-50.	300 USD
51.-75.	200 USD

2.7.2 Preisinformationen

Nur die Spieler mit den höchsten Punktzahlen (wie von Epic im Einklang mit diesem Abschnitt 2.7.2 festgelegt) sind berechtigt, die in Abschnitt 2.7.1 festgelegten Preise zu erhalten. Kein anderer Spieler mit einer Punktzahl, die niedriger ist als die der Spieler mit den höchsten Punktzahlen, ist jemals und unter jeglichen Umständen berechtigt, Preise in Verbindung mit der Veranstaltung zu gewinnen.

Die Spieler mit den höchsten Punktzahlen werden von Epic innerhalb von 7 Tagen nach Ablauf der Veranstaltung oder nach dem Zeitraum, den Epic für eine solche Benachrichtigung angemessenerweise benötigt, unter der E-Mail-Adresse, die zum Beginn der Veranstaltung mit dem Epic-Konto eines Spielers verbunden wird, über ihren Status als potenzielle Gewinner benachrichtigt und unterliegen einer Überprüfung ihrer Berechtigung gemäß Abschnitt 3 und der Einhaltung dieser Regeln. Nach der förmlichen Benachrichtigung von Epic hat ein potenzieller Gewinner 45 Tage Zeit, ab dem Tag, an dem eine solche Benachrichtigung per E-Mail versendet wurde, zu antworten und alle Informationen oder Materialien zur Verfügung zu stellen, die von Epic zur Überprüfung der Berechtigung gemäß Abschnitt 3 angefordert wurden, einschließlich der Freigabe (wie unten definiert). Die Antwort eines potenziellen Gewinners muss an die E-Mail-Adresse geschickt werden, von welcher die Benachrichtigung von Epic versandt wurde, oder, nach Ermessen von Epic, an eine andere E-Mail-Adresse, die in der Benachrichtigung angegeben wurde.

Das Empfangsdatum bei Epic ist entscheidend für die Einhaltung der Fristen durch einen potenziellen Gewinner gemäß Abschnitt 2.7.2. Sollte ein Spieler es versäumen, rechtzeitig auf eine Benachrichtigung oder Anforderung von Materialien oder Informationen zu reagieren, führt dies zur Disqualifikation dieses Spielers als potenzieller Gewinner und dieser Spieler ist nicht berechtigt, Preise in Verbindung mit der Veranstaltung zu gewinnen. In solchen Fällen wird kein alternativer Gewinner (wie unten definiert) benannt und Epic hat in seinem alleinigen und absoluten Ermessen das Recht, (a) Preisbeträge, die sonst an solche disqualifizierten Spieler vergeben worden wären, als Teil einer zukünftigen Fortnite World Cup-Veranstaltung zu vergeben, oder (b) solche Preisbeträge an wohltätige Zwecke zu spenden. Ein Gewinner („Gewinner“) wird erst verkündet, wenn die Überprüfung der Berechtigung durch Epic entsprechend diesen Regeln abgeschlossen wurde.

Gewinner müssen außerdem bestimmte Zahlungsinformationen an Epic übermitteln, darunter evtl. erforderliche Steuerinformationsformulare, um die Preise zu erhalten. Epic kann die Auszahlung der Preise zurückhalten, wenn der Gewinner Epic die entsprechenden Zahlungsformulare nicht rechtzeitig zur Verfügung stellt.

DIE PREISE UNTERLIEGEN DER JEWEILS GELTENDEN BUNDES-, LANDES- UND ÖRTLICHEN EINKOMMENSTEUER. JEDER GEWINNER IST SELBST DAFÜR VERANTWORTLICH, (I) MIT SEINEM STEUERBERATER VOR ORT ZU KLÄREN, WELCHE STEUERN FÜR IHN GELTEN, UND (II) DIESE STEUERN AN DIE ZUSTÄNDIGE STEUERBEHÖRDE ZU ZAHLEN. Zu den Richtlinien von Epic gehört es ebenso, die Steuern zu den geltenden Quellensteuersätzen für in den USA ansässige und nicht in den USA ansässige Personen zurückzuhalten. Preiseinnahmen- und Steuereinbehalte werden in den Formularen 1099-MISC für in den USA ansässige und 1042-S für nicht in den USA ansässige Personen ausgewiesen.

Epic legt die Zahlungsmethode für die Preisgelder nach eigenem Ermessen fest. Sofern nicht anderweitig gesetzlich vorgeschrieben werden alle Zahlungen direkt an den Gewinner (oder,

wenn es sich um einen Minderjährigen handelt, an das Elternteil oder den Erziehungsberechtigten des Gewinners) erfolgen. Dem Gewinner wird ein Preisannahme- und Freigabeformular für das Preisgeld zugesandt („**Freigabe**“). Sofern nicht durch geltendes Recht eingeschränkt, muss der Gewinner (oder, im Falle eines Minderjährigen, ein Elternteil oder Erziehungsberechtigter eines solchen Gewinners) die Freigabe innerhalb der in Abschnitt 2.7.2 festgelegten Fristen ausfüllen und zurücksenden.

3. **Spielberechtigung**

3.1. **Alter des Spielers**

3.1.1 Um an einem Online Open Match teilnehmen zu können, muss ein Spieler mindestens 13 Jahre alt sein (oder jeweils das Alter erreicht haben, das im Wohnsitzland dieses Spielers entsprechend gefordert wird). Minderjährige müssen über die Erlaubnis eines Elternteils oder Erziehungsberechtigten verfügen, um an der Veranstaltung teilnehmen zu können.

3.1.2 Nicht berechtigte Spieler, die Veranstaltungsadministratoren durch falsche Angaben zur Berechtigung irreführen oder versuchen, sie zu täuschen, unterliegen den in Abschnitt 9.2 beschriebenen Disziplinarmaßnahmen.

3.2 **Fortnite EULA**

Jeder Spieler muss den Fortnite-Lizenzvertrag für Endbenutzer („**Fortnite-EULA**“) einhalten (<https://www.epicgames.com/fortnite/eula>). Diese Regeln ergänzen den Fortnite-EULA und ersetzen diesen nicht.

3.3 **Epic-Zugehörigkeit**

Mitarbeiter, leitende Angestellte, Verwaltungsratsmitglieder, Erfüllungsgehilfen und Vertreter von Epic (einschließlich Rechtsberater, Promotion- sowie Werbeagenturen von Epic) und ihre unmittelbaren Familienangehörigen (definiert als Ehepartner, Mutter, Vater, Schwestern, Brüder, Söhne, Töchter, Onkel, Tanten, Neffen, Nichten, Großeltern und Schwiegereltern, unabhängig von ihrem Wohnort) und die in ihrem Haushalt lebenden Personen (ob verwandt oder nicht) und jede Person oder Organisation, die mit der Produktion oder Verwaltung der Veranstaltung in Verbindung steht, sowie alle Muttergesellschaften, Partner, Tochterunternehmen, Erfüllungsgehilfen und Vertreter von Epic sind nicht teilnahmeberechtigt.

3.4. **Spielernamen**

3.4.1 Alle Team- und Einzelspielernamen müssen den Verhaltenskodex in Abschnitt 8 einhalten. Epic und die Veranstaltungsadministratoren können aus jedweden Gründen Team- und Einzelspieler-Tags oder Bildschirmnamen einschränken oder ändern.

3.4.2 Der von einem Team oder Spieler verwendete Name darf die Begriffe Fortnite®, Epic oder eine andere Marke, einen Handelsnamen oder ein Logo, die sich im Besitz von Epic befinden oder wofür Epic eine Lizenz besitzt, nicht enthalten oder verwenden.

3.4.3 Vor Beginn der Veranstaltung arbeiten Epic- und/oder Veranstaltungsadministratoren direkt mit allen eingeladenen Spielern zusammen, um einen geeigneten Anzeigenamen zur Verwendung in Verbindung mit der Veranstaltung festzulegen. Spieler müssen diese vereinbarte Kennung für die Dauer der Veranstaltung verwenden.

3.5 **Unbedenklichkeit**

Die Spieler müssen in Bezug auf alle von diesem Spieler registrierten Epic-Konten frei von Verstößen sein, ohne verdeckte Zuwiderhandlungen. Die Spieler müssen außerdem frei von Verstößen gegen die offiziellen Epic-Regeln sein oder die Strafen für frühere Regelbrüche voll abgegolten haben.

3.6 **Zusätzliche Einschränkungen**

3.6.1 Die Veranstaltung ist in allen Teilen offen für Spieler aus aller Welt; das gilt jedoch nicht, wenn dies gesetzlich eingeschränkt oder verboten ist.

3.6.2 Die Teilnahme mehrerer Spieler am Event auf demselben Gerät an einem einzigen Veranstaltungswochenende ist nicht gestattet.

4. **Regeln zur Spieler-/Teambildung**

4.1 **Solos**

4.1.1 Jeder Solos-Spieler (oder, im Falle eines Minderjährigen, ein Erziehungsberechtigter eines solchen Spielers) muss diese Regeln vor der Teilnahme an Stufe Eins im Spiel gemäß Abschnitt 1.2 anerkennen und annehmen. Spieler, die sich für den Aufstieg in Stufe Zwei qualifizieren, müssen die Eignungsprüfung erfolgreich bestehen, um für die Teilnahme am Finale bestätigt zu werden.

4.1.2 Erreichte Solos-Qualifikationsplätze können nicht an beliebige Personen oder Organisationen übertragen, verkauft, verschenkt oder mit diesen getauscht werden.

4.2 **Duos**

4.2.1 Jeder Duos-Spieler (oder, im Falle eines Minderjährigen, ein Erziehungsberechtigter eines solchen Spielers) muss diese Regeln vor der Teilnahme an Stufe Eins im Spiel gemäß Abschnitt 1.2 anerkennen und annehmen. Beide Mitglieder eines Teams, das in Stufe Zwei

aufsteigt, müssen die Eignungsprüfung erfolgreich bestehen, um für die Teilnahme am Finale bestätigt zu werden. Wenn nur ein Mitglied eines Teams die Eignungsprüfung besteht, wird das gesamte Team als nicht zur Teilnahme am Finale berechtigt erachtet.

4.2.2 Spieler können während einer Session jeweils nur in einem Team teilnehmen. Wenn sich ein Team für die nächste Stufe des Fortnite World Cup qualifiziert, werden beide Spieler gemeinsam für diese Stufe zugelassen, es sei denn, sie beschließen, ihren Platz für diese Stufe aufzugeben. Wenn ein qualifiziertes Team erneut, aber mit anderen Partnern, spielen möchte (d. h. ein neues Team bilden will), werden alle beteiligten Spieler aus der höchsten zuvor erreichten Stufe oder Runde entfernt. Ein qualifiziertes Team darf sich nur auflösen und zur Teilnahme an der Veranstaltung berechtigt bleiben, wenn beide Spieler zustimmen.

4.2.3 In Stufe Eins müssen alle Spieler eines Teams anwesend sein und gemeinsam spielen, um an dieser Stufe der Veranstaltung teilnehmen zu können. Spieler in einem Team dürfen während Stufe Eins nicht Solo spielen.

4.2.4 Es wird erachtet, dass jedes Mitglied eines Teams alle in diesem Dokument enthaltenen Zusicherungen, Garantien und Vereinbarungen gesamtschuldnerisch abgegeben hat und eingegangen ist und sich gesamtschuldnerisch verpflichtet, daran gebunden zu sein. Sofern hierin nicht ausdrücklich etwas anderes festgelegt ist, beziehen sich alle Rechte der Veranstaltungsadministratoren gemäß diesen Regeln auf das gesamte Team und jedes einzelne Teammitglied. Wenn ein Recht auf Disqualifikation hinsichtlich eines einzelnen Teammitglieds entsteht, kann das Disqualifizierungsrecht gegen das gesamte Team ausgeübt werden, da die Veranstaltungsadministratoren dies nach eigenem Ermessen entscheiden können.

4.2.5 Erreichte Duos-Qualifikationsplätze können nicht an beliebige Personen oder Organisationen übertragen, verkauft, verschenkt oder mit diesen getauscht werden.

5. **Probleme**

5.1 **Begriffsdefinitionen**

5.1.1 Softwarefehler

Ein Softwarefehler, der zu einem falschen oder unerwarteten Ergebnis führt oder dafür sorgt, dass sich das Spiel und/oder ein Hardwaregerät auf unvorhergesehene Weise verhält.

5.1.2 Vorsätzliche Verbindungstrennung

Ein Spieler verliert die Verbindung zum Spiel aufgrund eigener Handlungen. Handlungen eines Spielers, die zu einer Verbindungstrennung führen, gelten unabhängig von der tatsächlichen Absicht des Spielers als absichtlich. Das vorsätzliche Trennen von Verbindungen zum Zweck eines Neustarts wird nicht als gültiges technisches Problem angesehen.

5.1.3 Serverabsturz

Alle Spieler verlieren die Verbindung zum Spiel aufgrund eines Problems mit dem Spieleserver.

5.1.4 Unbeabsichtigte Verbindungstrennung

Ein Spieler verliert die Verbindung zum Spiel aufgrund von Problemen mit dem Spielclient, der Plattform, dem Netzwerk oder dem PC.

5.2 Technische Probleme

Aufgrund von Art und Umfang des Online-Wettbewerbs werden Matches aufgrund technischer Probleme nicht neu gestartet oder für ungültig erklärt. Es muss durch alle technischen Probleme oder Fehlerbehebungen hindurch gespielt werden, sie sind kein Grund für einen Neustart.

6. Kommunikation

6.1 Die Veranstaltungsadministratoren werden zur Verfügung stehen, um spieterspezifische Fragen zu beantworten und während der Veranstaltung zusätzliche Unterstützung über den offiziellen Spieler-Support-Kanal zu bieten, der sich hier befindet:

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

7. Prozess nach einem Match

7.1 Punkte

7.1.1 Der Spielclient wird die Ergebnisse eines Spielers nach dem Ende der Teilnahme eines solchen Spielers an einem Spiel aufzeichnen und melden.

7.1.2 Es kann vorkommen, dass unvorhergesehene Probleme auftreten, die zu Verzögerungen und/oder Ungenauigkeiten bei der Punktauswertung führen. Für die Dauer der Veranstaltung ist der in der Rangliste angezeigte Punktestand der allgemein akzeptierte Punktestand, unabhängig von der Genauigkeit.

8. Verhaltenskodex

8.1 Persönliches Verhalten; kein schädliches Verhalten

8.1.1 Alle Spieler müssen sich auf eine Weise verhalten, die jederzeit mit (a) dem in Abschnitt 8 beschriebenen Verhaltenskodex („**Verhaltenskodex**“) und (b) den allgemeinen Prinzipien hinsichtlich der persönlichen Integrität, Ehrlichkeit und des guten Sportsgeistes vereinbar sind.

8.1.2 Die Spieler müssen sich anderen Spielern, den Veranstaltungsadministratoren und Fans gegenüber respektvoll verhalten.

8.1.3 Die Spieler dürfen sich nicht in einer Weise verhalten, die (a) gegen diese Regeln verstößt, (b) störend, gefährlich oder destruktiv ist oder (c) ansonsten die Freude an der Nutzung des Spiels, wie von Epic angedacht (wie von Epic beschlossen), durch andere Benutzer beeinträchtigt. Insbesondere dürfen Spieler keine belästigenden oder respektlosen Verhaltensweisen, missbräuchliche oder beleidigende Sprache, Spielsabotage, Spamming, Social Engineering, Betrug oder sonstige rechtswidrige Handlungen („**schädliches Verhalten**“) durchführen oder einsetzen.

8.1.4 Jeder Verstoß gegen diese Regeln kann, wie in Abschnitt 9.2 beschrieben, zu Disziplinarmaßnahmen gegen einen Spieler führen, unabhängig davon, ob dieser Verstoß vorsätzlich begangen wurde oder nicht.

8.2 **Wettbewerbsintegrität**

8.2.1 Von jedem Spieler wird erwartet, dass er während eines Spiels zu jeder Zeit nach besten Möglichkeiten spielt. Jede Form von unfairem Spiel ist gemäß diesen Regeln verboten und kann Disziplinarmaßnahmen zur Folge haben. Beispiele für unfaires Spiel sind wie folgt:

- Absprachen (wie nachstehend definiert), Spielmanipulation, Bestechung eines Schiedsrichters oder eines Match-Offiziellen, oder eine beliebige sonstige Handlung oder Vereinbarung zur vorsätzlichen Beeinflussung des Match- oder Veranstaltungsergebnisses (oder der Versuch einer Beeinflussung).
- Das Hacking oder eine sonstige Modifikation des vorgesehenen Verhaltens des Spielclients.
- Spielen oder zulassen, dass ein anderer Spieler auf einem Epic-Konto spielt, welches im Namen einer anderen Person registriert ist (oder selbiges erbitten, jemanden dazu ermutigen oder jemanden dazu auffordern).
- Einsatz einer beliebigen Art von Betrugsgesetz, Betrugsprogramm oder einer ähnlichen Betrugsmethode, um sich einen Wettbewerbsvorteil zu verschaffen.
- Absichtliche Nutzung von Spielfunktionen (z. B. Softwarefehler oder Störungen im Spiel) auf eine von Epic nicht beabsichtigte Weise, um einen Wettbewerbsvorteil zu erzielen.
- Verwendung von DDoS-Attacken oder ähnlichen Methoden, um die Verbindung eines anderen Teilnehmers zum Fortnite-Spielclient zu beeinträchtigen.

- Verwendung von Makrotasten oder ähnlichen Methoden zur Automatisierung von Spielaktionen.
- Absichtliche Trennung von einem Match ohne rechtmäßigen Grund.
- Annahme von jedweden Geschenken, Belohnungen, Bestechungsgeldern oder Entschädigungen für Dienste, die versprochen oder erbracht wurden oder in Verbindung mit einem unfairen Spiel des Wettbewerbs erbracht werden (z. B. Dienste, die dazu bestimmt sind, ein Match oder eine Session zu verwerfen oder zu manipulieren).
- Externe Unterstützung erhalten in Bezug auf den Standort anderer Spieler, die Gesundheit oder Ausrüstung anderer Spieler, oder sonstige Informationen, die dem Spieler ansonsten aus den Informationen auf seinem eigenen Bildschirm nicht bekannt sein können (z. B. das Betrachten von oder der Versuch des Betrachtens von Zuschauermonitoren während eines Matches).

8.2.2 Spieler dürfen nicht zusammenarbeiten, um andere Spieler während eines Spiels zu täuschen oder anderweitig zu betrügen („**Ab Sprache**“). Beispiele für Absprachen sind wie folgt:

- *Teambildung*: Spieler, die während des Spiels zusammenarbeiten, obwohl sie in gegnerischen Mannschaften spielen.
- *Geplante Manöver*: Vereinbarung zwischen zwei oder mehr gegnerischen Spielern vor Spielbeginn, an bestimmten Orten zu landen oder sich in geplanter Weise über die Karte zu bewegen.
- *Kommunikation*: Senden oder Empfangen von Signalen (sowohl verbal als auch nonverbal), um mit gegnerischen Spielern zu kommunizieren.
- *Deponieren von Gegenständen*: Das absichtliche Ablegen von Gegenständen für einen gegnerischen Spieler.

8.2.3 Von jedem Spieler wird erwartet, dass er während eines Spiels zu jeder Zeit sein Bestes gibt und auf eine Art und Weise spielt, die den Regeln in den Abschnitten 8.2.1 und 8.2.2 entspricht.

8.3 **Belästigung**

8.3.1 Es ist den Spielern verboten, sich an irgendeiner Form von belästigenden, missbräuchlichen oder diskriminierenden Verhaltensweisen zu beteiligen, die auf Rasse, Hautfarbe, ethnischer Herkunft, nationaler Herkunft, Religion, politischer Meinung oder einer anderen Meinung, Geschlecht, Geschlechtsidentität, sexueller Orientierung, Alter, Behinderung oder einem anderen Status oder Merkmalen, die nach geltendem Recht geschützt sind, beruhen.

8.3.2 Jeder Spieler, der Zeuge solcher Verhaltensweisen wird bzw. selbst belästigt oder misshandelt wird oder diskriminierenden Handlungen ausgesetzt ist, sollte einen Epic-Esports-Koordinator oder Veranstaltungsadministrator benachrichtigen. Alle Beschwerden werden unverzüglich untersucht und entsprechende Maßnahmen werden eingeleitet. Vergeltungsmaßnahmen gegen Spieler, die eine Beschwerde einreichen oder bei der Untersuchung einer Beschwerde mitarbeiten, sind verboten.

8.4 **Vertraulichkeit**

Ein Spieler darf keine vertraulichen Informationen, die von den Veranstaltungsadministratoren, Epic oder seinen verbundenen Unternehmen in Bezug auf Fortnite, die Veranstaltung, Epic oder seine verbundenen Unternehmen bereitgestellt werden, an Dritte auf beliebige Weise übermitteln, auch nicht durch Veröffentlichung in den sozialen Netzwerken.

8.5 **Illegales Verhalten**

Die Spieler müssen jederzeit die geltenden Gesetze einhalten.

9. **Regeln und Verhaltensverstöße**

9.1 **Untersuchung und Compliance**

Die Spieler stimmen zu, mit Epic und/oder einem Veranstaltungsadministrator (falls zutreffend) bei der Untersuchung von Verstößen gegen diese Regeln in vollem Umfang zusammenzuarbeiten. Wenn Epic und/oder ein Veranstaltungsadministrator einen Spieler kontaktiert bzw. kontaktieren, um die Untersuchung zu besprechen, muss der Spieler Epic und/oder dem Veranstaltungsadministrator wahrheitsgemäße Informationen zur Verfügung stellen. Jeder Spieler, von dem festgestellt wurde, dass er relevante Informationen zurückgehalten, zerstört oder manipuliert hat oder Epic und/oder einen Veranstaltungsadministrator während einer Untersuchung auf andere Weise irregeführt hat, ist, wie in Abschnitt 9.2 beschrieben, Disziplinarmaßnahmen ausgesetzt.

9.2 **Disziplinarmaßnahmen**

9.2.1 Wenn Epic entscheidet, dass ein Spieler gegen den Verhaltenskodex verstoßen hat, kann Epic (wie jeweils zutreffend) die folgenden Disziplinarmaßnahmen ergreifen:

Dem Spieler eine private oder öffentliche Verwarnung (mündlich oder schriftlich) aussprechen;

Session-Punkte für das aktuelle oder zukünftige Match(es) aberkennen;

Alle oder einen Teil der zuvor dem Spieler verliehenen Preise aberkennen;

Den Spieler von der Teilnahme an einem oder mehreren Spielen ausschließen und/oder von Sessions in der Veranstaltung;

Oder die Teilnahme des Spielers an einem oder mehreren zukünftigen, von Epic veranstalteten Wettkämpfen untersagen.

9.2.2 Zur Ausräumung jeglicher Zweifel liegen die Art und der Umfang der von Epic gemäß diesem Abschnitt 9.2 ergriffenen Disziplinarmaßnahmen im alleinigen und uneingeschränkten Ermessen von Epic. Epic behält sich vor, gegen den Spieler Schadensersatzmaßnahmen und andere Rechtsmittel in vollem, nach geltendem Recht zulässigen Umfang geltend zu machen.

9.2.3 Wenn Epic entscheidet, dass ein Spieler wiederholt gegen diese Regeln verstoßen hat, kann Epic immer schärfere Disziplinarmaßnahmen aussprechen, bis hin zur dauerhaften Disqualifikation von allen zukünftigen Wettbewerbsspielen von Fortnite. Epic kann auch alle in den [Nutzungsbedingungen von Epic](#) und/oder im Fortnite-EULA genannten anwendbaren Strafen durchsetzen.

9.2.4 Alle Verstöße gegen die Regeln bei der Veranstaltung unterliegen der Epic-Competitive-Penalty-Matrix. Die endgültige Entscheidung von Epic über die jeweils geeignete Disziplinarmaßnahme ist endgültig und für alle Spieler verbindlich.

9.3 **Regelstreitigkeiten**

Epic hat die Befugnis, alle Streitigkeiten in Bezug auf jedweden Teil dieser Regeln endgültig und verbindlich zu entscheiden, einschließlich der Verletzung, Durchsetzung oder Auslegung derselben.

10. **Bedingungen**

Die Veranstaltung unterliegt diesen Regeln. Mit der Teilnahme stimmt jeder Spieler zu (oder, im Falle eines Minderjährigen stimmen dessen Eltern oder sein Erziehungsberechtigter im Namen dieses Spielers zu): (a) an diese vollständigen Regeln (einschließlich des Verhaltenskodex) und die Entscheidungen von Epic gebunden zu sein, die endgültig und verbindlich sind; und (b) auf das Recht, Mehrdeutigkeit in der Veranstaltung oder in diesen Regeln zu beanspruchen, zu verzichten, sofern dies nicht durch geltendes Recht verboten ist. Durch die Annahme eines Preisgelds stimmt der Gewinner zu (oder im Falle eines Minderjährigen stimmt dessen Elternteil oder Erziehungsberechtigter zu), Epic von jeglicher Haftung, Verlusten oder Schäden freizustellen, die aus oder im Zusammenhang mit der Vergabe, dem Erhalt und/oder der Verwendung oder einem Missbrauch des Preisgelds oder der Teilnahme an Aktivitäten, die mit dem Gewinn verbunden sind, entstehen. Epic haftet nicht für: (i) Telefonsystem-, Telefon- oder Computerhardware, Software oder andere technische oder computerbedingte Fehlfunktionen, unterbrochene Verbindungen, Unterbrechungen, Verzögerungen oder Übertragungsfehler; (ii)

Datenverfälschung, Diebstahl, Zerstörung, unbefugten Zugriff auf oder Änderung des Eintrags oder anderer Materialien; (iii) jegliche Verletzungen, Verluste oder Schäden jeglicher Art, einschließlich Tod, die durch den Preis verursacht wurden oder sich aus der Annahme, dem Besitz oder der Verwendung eines Preises oder der Teilnahme an der Veranstaltung ergeben; oder (iv) drucktechnische, typografische, administrative oder technische Fehler in den mit der Veranstaltung verbundenen Materialien. Epic behält sich das Recht vor, die Veranstaltung nach eigenem Ermessen oder aufgrund von Umständen, einschließlich Naturkatastrophen, die außerhalb von Epics Kontrolle liegen, abzusagen oder auszusetzen. Epic kann jeden Spieler von der Teilnahme an der Veranstaltung oder dem Gewinn eines Preises nach eigenem Ermessen ausschließen, wenn Epic feststellt, dass dieser Spieler versucht, den rechtmäßigen Ablauf der Veranstaltung durch Betrug, Hacking, Täuschung oder andere unlautere Spielpraktiken zu untergraben, oder versucht, andere Spieler oder Vertreter von Epic zu belästigen, zu missbrauchen, zu bedrohen, zu untergraben oder zu beleidigen. Die innerstaatlichen Gesetze des Bundesstaates North Carolina regeln Streitigkeiten bezüglich dieser Regeln und/oder der Veranstaltung. Epic behält sich das Recht vor, die Veranstaltung nach eigenem Ermessen abubrechen, zu ändern oder auszusetzen, falls ein Virus, Softwarefehler, Computerproblem, unbefugter Eingriff oder andere Ursachen, die außerhalb von Epics Kontrolle liegen, die Verwaltung, die Sicherheit oder das ordnungsgemäße Spielen der Veranstaltung verhindern. Jeder Versuch, die rechtmäßige Durchführung der Veranstaltung absichtlich zu schädigen oder zu stören, verstößt möglicherweise gegen straf- und zivilrechtliche Bestimmungen und führt zum Ausschluss von der Teilnahme an der Veranstaltung. Sollte ein solcher Versuch unternommen werden, behält sich Epic das Recht vor, Rechtsmittel und Schadensersatz (einschließlich Anwaltsgebühren), einschließlich der Strafverfolgung, im vollen Umfang des Gesetzes zu verlangen. Epic behält sich das Recht vor, jeden Spieler zu disqualifizieren, von dem es feststellt, dass er den Anmeldeprozess oder die Durchführung der Veranstaltung manipuliert oder gegen diese Regeln verstößt. Epic übernimmt keine Verantwortung für Probleme, Softwarefehler oder Fehlfunktionen, auf die Spieler möglicherweise stoßen. Die Veranstaltung unterliegt allen geltenden Bundes-, Landes- und örtlichen Gesetzen.

11. Werbung

Epic behält sich das Recht vor, Namen, Tags, Bilder, Videos, Spielstatistiken und/oder Epic-Konto-IDs der Spieler für Werbezwecke vor, während oder nach dem Enddatum der Veranstaltung in beliebigen Medien weltweit und ohne zeitliche Einschränkung zu verwenden, jedoch nur in Verbindung mit der Bekanntmachung der Veranstaltung, und zwar ohne Entschädigung oder vorherige Überprüfung, sofern dies nicht ausdrücklich gesetzlich verboten ist.

12. Verzicht auf Geschworenengerichtsverfahren

Vorbehaltlich gesetzlicher Bestimmungen und als Voraussetzung für die Teilnahme an dieser Veranstaltung verzichtet jeder Teilnehmer hiermit unwiderruflich und unbefristet auf das Recht,

ein Geschworenengerichtsverfahren anzustreben, und zwar in Bezug auf alle Rechtsstreitigkeiten, die direkt oder indirekt aus, unter oder im Zusammenhang mit dieser Veranstaltung entstehen, in Bezug auf hiermit in Kraft getretene Dokumente oder Vereinbarungen, hiermit verbundene Preise und alle damit in Zusammenhang stehenden Transaktionen.

13. **Datenschutz**

Bitte beachten Sie die Datenschutzrichtlinie von Epic unter <https://www.epicgames.com/site/en-US/privacypolicy>. Hier finden Sie wichtige Informationen zur Sammlung, Nutzung und Weitergabe personengebundener Informationen durch Epic.

© 2019 Epic Games, Inc. Alle Rechte vorbehalten.