

2019年Fortniteワールドカップ オンラインオープン公式規定

1. 導入および承諾

1.1 はじめに

2019年Fortniteワールドカップ オンラインオープン公式規定（以下「**規定**」）は、2019年Fortniteワールドカップ オンラインオープン（以下「**オンラインオープン**」または「**イベント**」）の全ステージに適用されます。

本規定は、イベントに関連するFortnite（以下「**ゲーム**」）競技プレイの完全性を確保することを目的とし、活発な競争を促進して、ゲームの競技プレイのすべてを楽しく、フェアで、「有害行為」（以下に定義）がないものにするを意図としています。

1.2 承諾

イベントに参加するためには、各プレイヤーは、セクション8の行動規範を含む本規定に常に従うことに同意しなければなりません。なお、プレイヤーが18歳未満もしくはプレイヤー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プレイヤーを代理して同意しなければなりません。プレイヤー（または、プレイヤーが未成年者の場合はその保護者または法定後見人）は、本規定の承認またはその同意をクリックすることで本規定を受諾することができます（このオプションがEpic Games, Inc.（以下「**Epic**」）により提供されていて利用可能な場合）。イベントの一部であるゲームまたは試合に参加することにより、プレイヤー（未成年者の場合はその保護者または法定後見人）は本セクション1.2に従って、本規定を受諾したことを確認することになります。

1.3 施行

Epicにはイベントにおいて全プレイヤーに対し本規定を施行する主な責任があり、イベント管理者（以下に定義）と協力して、セクション9に詳述する本規定の違反についてプレイヤーに罰則を科すことができます。

1.4 修正

Epicは、本規定を適宜更新、改訂、変更または修正することがあります。各プレイヤーについて、本規定の更新、改訂、変更または修正後にイベントに参加することは、更新、改訂、変更または修正された本規定の各プレイヤー（または未成年者の場合はその保護者または法定後見人）による受諾と見なされます。

2. イベントの構成

2.1 用語の定義

2.1.1 アリーナ

2019年3月27日 8:00 AM（米国東部標準時）より開始され、イベントの期間中に継続して開催されるゲーム内の競技プレイリスト。

2.1.2 エリミネート

あるプレイヤーが別のプレイヤーのHPおよびシールド（存在する場合）を枯渇させること。セクション7.1.2を条件とし、エリミネートクレジットは、(a) ゲームプレイ画面の左下隅にあるアクションフィールド、および (b) 1回のマッチでのエリミネート総数を示すUIによって決定されます。ただし、そのプレイヤーのエリミネート後はマッチのどの部分についてもプレイヤーにエリミネートクレジットは提供されません。

2.1.3 イベント管理者

Epicの社員もしくは管理チーム、ブロードキャストチーム、制作チームのメンバー、イベントスタッフ、またはイベントを運営する目的のために雇用または契約されたその他の個人。

2.1.4 ゲームモード

所定のマッチに関する特定のルール、ゲームプレイ要素のセット、または勝利条件。ゲームモードは非常に幅広いものとなる可能性があります。また、マッチ間で違いがある場合とない場合があります。各ゲームモードの特定のパラメーターはマッチの開始前にイベント管理者が説明します。

2.1.5 マッチ

プレイヤーまたはチームがVictory Royale（以下に定義）を達成するか、特定の勝利条件を満たすまでプレイされるFortnite内で行われる1回の競技。

2.1.6 プレースメント

他のプレイヤーやチームと比べて、マッチでのプレイでエリミネートされるまでにプレイヤーまたはチームが費やしたゲーム時間。プレースメントのランキングは、撃破された後にUIに示されます。

2.1.7 セッション

以下のいずれかの方法により1人または複数の勝者が決定するまでプレイされる一連のマッチ：
(a) 所定数のマッチの完了、または (b) 所定時間の完了。

2.1.8 Victory Royale

プレイヤーまたはチームが、プレイ中のマッチの現行ゲームモードの優勝条件を満たすこと。一般的には、これはプレースメントで1位になることを意味します。

2.2 オンラインオープン第1週スケジュール（全日程） - ゲームに掲載される時間

2.2.1 4月13日：ラウンド1 準決勝 ソロ [全地域]

2.2.2 4月14日：ラウンド2 決勝 ソロ [全地域]

2.3 オンラインオープン第2週スケジュール（全日程） - ゲームに掲載される時間

2.3.1 4月20日：ラウンド1 準決勝 デュオ [全地域]

2.3.2 4月21日：ラウンド2 決勝 デュオ [全地域]

2.4 オンラインオープン第3週スケジュール（全日程） - ゲームに掲載される時間

2.4.1 4月27日：ラウンド1 準決勝 ソロ [全地域]

2.4.2 4月28日：ラウンド2 決勝 ソロ [全地域]

2.5 オンラインオープン第4週スケジュール（全日程） - ゲームに掲載される時間

2.5.1 5月4日：ラウンド1 準決勝 デュオ [全地域]

2.5.2 5月5日：ラウンド2 決勝 デュオ [全地域]

2.6 オンラインオープン第5週スケジュール（全日程） - ゲームに掲載される時間

2.6.1 5月11日：ラウンド1 準決勝 ソロ [全地域]

2.6.2 5月12日：ラウンド2 決勝 ソロ [全地域]

2.7 オンラインオープン第6週スケジュール（全日程） - ゲームに掲載される時間

2.7.1 5月18日：ラウンド1 準決勝 デュオ [全地域]

2.7.2 5月19日：ラウンド2 決勝 デュオ [全地域]

2.8 オンラインオープン第7週スケジュール（全日程） - ゲームに掲載される時間

2.8.1 5月25日：ラウンド1 準決勝 ソロ [全地域]

2.8.2 5月26日：ラウンド2 決勝 ソロ [全地域]

2.9 オンラインオープン第8週スケジュール（全日程） - ゲームに掲載される時間

2.9.1 6月1日：ラウンド1 準決勝 デュオ [全地域]

2.9.2 6月2日：ラウンド2 決勝 デュオ [全地域]

2.10 オンラインオープン第9週スケジュール（全日程） - ゲームに掲載される時間

2.10.1 6月8日：ラウンド1 準決勝 ソロ [全地域]

2.10.2 6月9日：ラウンド2 決勝 ソロ [全地域]

2.11 オンラインオープン第10週スケジュール（全日程） - ゲームに掲載される時間

2.11.1 6月15日：ラウンド1 準決勝 デュオ [全地域]

2.11.2 6月16日：ラウンド2 決勝 デュオ [全地域]

2.12 スケジュール変更

Epicは、その単独の裁量により、イベントのスケジュールの順序を変更したり、マッチやセッションの日付を変更したりする（または、それに関連してプレイされるゲームモードを変更する）ことができます。ただし、イベントのスケジュールがそのように変更される場合、Epicはできるだけ早期に全プレイヤーに通知します。

2.13 イベントの形式とスコア

2.6.1 ソロ

2.6.1.1 形式

有資格プレイヤー（本規定に従ってEpicにより決定される）は、ソロイベントのオンラインオープンのステージ1（以下「**ステージ1**」）に向けて待機し、参加することができます。

該当するソロのイベント週のラウンド1（以下「**ラウンド1**」）では、ラウンド1の開始までに各自の地域のアリーナ内のチャンピオンリーグにランクインしたプレイヤーが、ゲーム内に記載される各自の地域のラウンド1開催期間中に1回のセッションに参加する資格を持ちます。各セッションはおよそ3時間にわたり行われます。プレイヤーはセッション中に最大10回のマッチのみに参加することができます。プレイヤーは、セクション2.6.1.3またはセクション2.6.1.4（該当する方）に記載されるスコアシステムに基づいてポイントを獲得します。マッチは、ラウンド1ソロの開催期間が終了する前に開始された場合のみカウントされます。プレイヤーは各週に1つの地域のラウンド1開催期間にのみ参加することができます。

ラウンド1の終了時に、各サーバー地域でポイントを獲得した上位3000プレイヤーが該当するソロのイベント週のラウンド2（以下「**ラウンド2**」）に進むことができます。ただし、そのプレイヤーがEpicアカウントの2要素認証（以下「**2FA**」）を有効化することが条件となります。ラウンド2に進むには、(a) 該当する週のラウンド1ソロ中に地域の上位3000プレイヤーにランクインし、かつ (b) プレイヤーのEpicアカウントの2FA（2要素認証）を有効化しなければなりません。2FAを有効化するには、プレイヤーは <https://epicgames.com/2FA> にアクセスし、自身のEpicアカウントにログインして、画面上の指示に従う必要があります。

ラウンド2では、プレイヤーはゲーム内に記載される各自の地域のオンラインオープンラウンド2開催期間中に1回のセッションに参加します。このセッションはおよそ3時間続きます。プレイヤーはセッション中に最大10回のマッチのみに参加することができます。プレイヤーは、セクション2.6.1.3またはセクション2.6.1.4（該当する方）に記載されるスコアシステムに基づいてポイントを獲得します。マッチは、ラウンド2の開催期間が終了する前に開始された場合のみカウントされます。プレイヤーは各週に1つの地域のラウンド2の開催期間にのみに参加することができます。

ラウンド2の終了時に、セクション2.6.1.5に規定されるように各地域で最高ポイントを獲得したプレイヤーは、参加資格確認（以下に定義）に進みます。この確認により、オフラインイベントとして行われるFortniteワールドカップ決勝戦（以下「**ステージ2**」または「**決勝戦**」）への参加資格の判断、および/または資格があると判断された場合はセクション2.7に規定される賞金の授与が行われます。

2.6.1.2 中国予選

中国地域では、個別にFortniteワールドカップトーナメントシリーズ（「**中国予選シリーズ**」）が開催される予定です。このシリーズは、Tencent Holdings Limitedまたはその代理によって主催される予定です。中国予選シリーズの上位ソロプレイヤーは自動的にステージ2のシード選手となります。この参加経路は、中国に合法的に居住しているプレイヤーのみに地域的に制限されています。

2.6.1.3 スコアシステム

ビクトリーロイヤル：10ポイント
2位～5位：7ポイント
6位～15位：5ポイント
16位～25位：3ポイント

エリミネートにつき：1ポイント

2.6.1.4 同点の順位決定

同点の順位決定は以下のように行われます。(1) 獲得した合計ポイント、(2) 該当セッション中のビクトリーロイヤル合計数、(3) 該当セッション中の平均エリミネート数、(4) 該当セッション中のマッチ当たりの平均プレイメント。(1)～(4) で決定しない場合は (5) コイン投げ。

2.6.1.5 次ステージ進出

ステージ1からステージ2への進出は、ステージ1、ラウンド2ソロが終了した時点での獲得ポイントによって決定します。サーバー地域ごとの合計進出数は、参加プレイヤーのサーバー地域によって異なります。

Fortniteワールドカップ決勝戦のソロプレイヤー出場枠数

ヨーロッパ

第1週 : 8
第3週 : 8
第5週 : 8
第7週 : 8
第9週 : 8
合計 : 40

北米東部

第1週 : 6
第3週 : 6
第5週 : 6
第7週 : 6
第9週 : 6
合計 : 30

北米西部

第1週 : 2
第3週 : 2
第5週 : 2
第7週 : 2
第9週 : 2
合計 : 10

アジア

第1週 : 1
第3週 : 2
第5週 : 1
第7週 : 2
第9週 : 1
合計 : 7

ブラジル

第1週 : 1
第3週 : 2
第5週 : 1

第7週：2
第9週：1
合計：7

オセアニア

第1週：1
第3週：1
第5週：1
第7週：1
第9週：1
合計：5

2.6.2 デュオ

2.6.2.1 形式

有資格チーム（本規定に従ってEpicにより決定される）は、デュオイベントのステージ1に向けて待機し、参加することができます。

該当するデュオのイベント週のラウンド1では、ラウンド1の開始までに各自の地域のアリーナ内のチャンピオンリーグに両方のプレイヤーがランクインしたチームが、ゲーム内に記載される各自の地域のラウンド1開催期間中に1回のセッションに参加する資格を持ちます。このセッションはおよそ3時間続きます。チームはセッション中に最大10回のマッチのみに参加することができます。チームは、セクション2.6.2.3またはセクション2.6.2.4（該当する場合）に記載されるスコアシステムに基づいてポイントを獲得します。マッチは、ラウンド1デュオの開催期間が終了する前に開始された場合のみカウントされます。チームは各週に地域のラウンド1の1つの開催期間にのみ参加することができます。

ラウンド1の終了時に、各サーバー地域の上位1500チームがイベントのラウンド2に進むことができます。ただし、そのプレイヤーがEpicアカウントの2FAを有効化すること（まだ有効化していない場合）が条件となります。ラウンド2に進むには、(a) 該当する週のラウンド1中に地域の上位1500チームにランクインし、かつ (b) 両方のプレイヤーのEpicアカウントの2FAを有効化しなければなりません。2FAを有効化するには、プレイヤーは <https://epicgames.com/2FA> にアクセスし、自身のEpicアカウントにログインして、画面上の指示に従う必要があります。

ラウンド2では、チームはゲーム内に記載される各自の地域のオンラインオープンラウンド2開催期間中に1回のセッションに参加します。このセッションはおよそ3時間にわたり行われます。チームはセッション中に最大10回のマッチのみに参加することができます。チームは、セクション2.6.2.3またはセクション2.6.2.4（該当する場合）に記載されるスコアシステムに基づいてポイントを獲得します。マッチは、ラウンド2の開催期間が終了する前に開始された場合のみカウントされます。プレイヤーは各週に1つの地域のラウンド2の開催期間にのみ参加することができます。

ラウンド2の終了時に、セクション2.6.2.5に規定されるように各地域で最高ポイントを獲得したチームは参加資格確認（以下に定義）に進みます。この確認により、オフラインイベントとして行われる決勝戦への参加資格の判断、および/または資格があると判断された場合はセクション2.7に規定される賞金の授与が行われます。

2.6.2.2 中国予選

中国予選シリーズの上位デュオチームは自動的にステージ2のシード選手となります。この参加経路は、中国に合法的に居住しているプレイヤーのみに地域的に制限されています。

2.6.2.3 スコアシステム

ビクトリーロイヤル：10ポイント
2位～5位：7ポイント
6位～10位：5ポイント
11位～15位：3ポイント

エリミネートにつき：1ポイント

2.6.2.4 同点の順位決定

同点の順位決定は以下のように行われます。(1) 獲得した合計ポイント、(2) 該当セッション中のビクトリーロイヤル合計数、(3) 該当セッション中の平均エリミネート数、(4) 該当セッション中のマッチ当たりの平均プレースメント。(1)～(4) で決定しない場合は (5) コイン投げ。

2.6.2.5 次ステージ進出

ステージ1からステージ2への進出は、ステージ1、ラウンド2デュオが終了した時点での獲得ポイントによって決定します。サーバー地域ごとの合計進出数は、参加プレイヤーのサーバー地域によって異なります。

Fortniteワールドカップ決勝戦のデュオチーム出場枠数

ヨーロッパ

第2週：4
第4週：4
第6週：4
第8週：4
第10週：4
合計：20

北米東部

第2週 : 3
第4週 : 3
第6週 : 3
第8週 : 3
第10週 : 3
合計 : 15

北米西部

第2週 : 1
第4週 : 1
第6週 : 1
第8週 : 1
第10週 : 1
合計 : 5

アジア

第2週 : 1
第4週 : 0
第6週 : 1
第8週 : 0
第10週 : 1
合計 : 3

ブラジル

第2週 : 1
第4週 : 0
第6週 : 1
第8週 : 0
第10週 : 1
合計 : 3

オセアニア

第2週 : 1
第4週 : 0
第6週 : 1
第8週 : 0
第10週 : 1

合計 : 3

2.7 ステージ1の賞金

2.7.1

ソロとデュオ両方のステージ1の終了時に、ゲーム内の順位表（「**順位表**」）での各プレイヤーの順位に基づき、各プレイヤーに以下の賞金が贈呈されます。

イベントの賞金 - 北米東部 ソロ

順位	賞金
1位	\$5,000
2位	\$4,000
3位	\$3,000
4位	\$2,500
5th	\$2,250
6位	\$2,000
7位	\$1,750
8位	\$1,500
9th	\$1,250
10位	\$1,000
11位~20位	\$800
21位~30位	\$650
31位~40位	\$550
41位~50位	\$450
51位~75位	\$400
76位~100位	\$350
101位~250位	\$300
251位~500位	\$250
500位~1000位	\$150
1001位~1500位	\$100

イベントの賞金 - 北米東部 デュオ

順位	賞金
1位	\$10,000
2位	\$8,000
3位	\$6,500
4位	\$5,000
5位	\$4,500
6位	\$4,000
7位	\$3,500

8位	\$3,000
9位	\$2,500
10位	\$2,000
11位～20位	\$1,800
21位～30位	\$1,300
31位～40位	\$1,100
41位～50位	\$900
51位～75位	\$800
76位～100位	\$700
101位～250位	\$500
251位～500位	\$350

イベントの賞金 - 北米西部 ソロ

順位	賞金
1位	\$4,000
2位	\$3,500
3位	\$3,000
4位	\$2,500
5位	\$2,000
6位	\$1,700
7位	\$1,500
8位	\$1,250
9位	\$1,000
10位	\$800
11位～20位	\$700
21位～30位	\$500
31位～40位	\$450
41位～50位	\$350
51位～75位	\$250
76位～100位	\$200
101位～250位	\$150
251位～500位	\$100

イベントの賞金 - 北米西部 デュオ

順位	賞金
1位	\$6,500
2位	\$5,500
3位	\$4,750
4位	\$4,000
5位	\$3,500
6位	\$3,000

7位	\$2,500
8位	\$2,000
9位	\$1,500
10位	\$1,000
11位～20位	\$700
21位～30位	\$600
31位～40位	\$500
41位～50位	\$400
51位～75位	\$300
76位～100位	\$250
101位～250位	\$200

イベントの賞金 - ヨーロッパ ソロ

順位	賞金
1位	\$5,000
2位	\$4,000
3位	\$3,000
4位	\$2,500
5th	\$2,250
6位	\$2,000
7位	\$1,750
8位	\$1,500
9th	\$1,250
10位	\$1,000
11位～20位	\$800
21位～30位	\$650
31位～40位	\$550
41位～50位	\$450
51位～75位	\$400
76位～100位	\$350
101位～250位	\$300
251位～500位	\$250
500位～1000位	\$200
1001位～1500位	\$150
1501位～2000位	\$100

イベントの賞金 - ヨーロッパ デュオ

順位	賞金
1位	\$10,000
2位	\$8,000
3位	\$6,500

4位	\$5,000
5位	\$4,500
6位	\$4,000
7位	\$3,500
8位	\$3,000
9位	\$2,500
10位	\$2,000
11位～20位	\$1,800
21位～30位	\$1,300
31位～40位	\$1,100
41位～50位	\$900
51位～75位	\$800
76位～100位	\$700
101位～250位	\$500
251位～500位	\$350
501位～1000位	\$200

イベントの賞金 - アジア ソロ

順位	賞金
1位	\$3,000
2位	\$2,500
3位	\$2,250
4位	\$2,000
5位	\$1,750
6位	\$1,500
7位	\$1,250
8位	\$1,000
9位	\$800
10位	\$600
11位～20位	\$500
21位～30位	\$400
31位～40位	\$300
41位～50位	\$200
51位～75位	\$175
76位～100位	\$150
101位～250位	\$125
251位～500位	\$100

イベントの賞金 - アジア デュオ

順位	賞金
1位	\$6,500

2位	\$5,500
3位	\$4,500
4位	\$4,000
5位	\$3,500
6位	\$3,000
7位	\$2,500
8位	\$2,000
9位	\$1,500
10位	\$1,000
11位～20位	\$800
21位～30位	\$700
31位～40位	\$600
41位～50位	\$500
51位～75位	\$400
76位～100位	\$200

イベントの賞金 - ブラジル ソロ

順位	賞金
1位	\$3,000
2位	\$2,500
3位	\$2,250
4位	\$2,000
5位	\$1,750
6位	\$1,500
7位	\$1,250
8位	\$1,000
9位	\$800
10位	\$600
11位～20位	\$500
21位～30位	\$400
31位～40位	\$300
41位～50位	\$200
51位～75位	\$175
76位～100位	\$150
101位～250位	\$125
251位～500位	\$100

イベントの賞金 - ブラジル デュオ

順位	賞金
1位	\$6,500
2位	\$5,500

3位	\$4,500
4位	\$4,000
5位	\$3,500
6位	\$3,000
7位	\$2,500
8位	\$2,000
9位	\$1,500
10位	\$1,000
11位～20位	\$800
21位～30位	\$700
31位～40位	\$600
41位～50位	\$500
51位～75位	\$400
76位～100位	\$200

イベントの賞金 - オセアニア ソロ

順位	賞金
1位	\$2,500
2位	\$2,250
3位	\$2,000
4位	\$1,750
5位	\$1,500
6位	\$1,250
7位	\$1,000
8位	\$750
9位	\$500
10位	\$450
11位～20位	\$400
21位～30位	\$350
31位～40位	\$300
41位～50位	\$250
51位～75位	\$200
76位～100位	\$150
101位～250位	\$100

イベントの賞金 - オセアニア デュオ

順位	賞金
1位	\$5,000
2位	\$4,500
3位	\$4,000
4位	\$3,500

5位	\$3,000
6位	\$2,500
7位	\$1,750
8位	\$1,250
9位	\$800
10位	\$700
11位～20位	\$600
21位～30位	\$500
31位～40位	\$400
41位～50位	\$300
51位～75位	\$200

2.7.2 賞金に関する情報

最高得点のプレイヤー（本セクション2.7.2に従ってEpicが決定したもの）のみが、セクション2.7.1に記載された賞金を受け取る資格を持ちます。最高得点のプレイヤーよりも低い得点のプレイヤーは、いついかなる状況においても、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。

最高得点のプレイヤーは、イベント開始時点で当該プレイヤーのEpicアカウントに関連付けられているEメールアドレスで、勝者となる可能性のプレイヤーとしてのステータスに関してEpicから通知を受けます。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3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プレイヤーは、EpicからEメールで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3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ます。勝者となる可能性のあるプレイヤーからの返信は、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が選択する場合）に配信される必要があります。

Epicによる受領日によって、勝者となる可能性のあるプレイヤーが本セクション2.7.2に記載されている期限を遵守したかが判断されます。当該プレイヤー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、そのプレイヤーは勝者となる可能性のあるプレイヤーとしての資格を剥奪されます。さらに、このプレイヤー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で、(a) 資格を剥奪されたプレイヤーに授与されるはずであった賞金額を将来のFortniteワールドカップイベントの賞金とする。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。勝者には賞金受諾および免責フォーム（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2.7.2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。

3. プレイヤーの参加資格

3.1 プレイヤーの年齢

3.1.1 オンラインオープンマッチへの参加資格を得るには、プレイヤーは13歳（またはプレイヤー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）以上でなければなりません。未成年者がイベントに参加するためには、その保護者または法定後見人から許可を得なければなりません。

3.1.2 誤った資格情報を提供してイベント管理者の判断を誤らせる、またはそれを試みて不適格とされたプレイヤーは、セクション9.2.に詳述する処罰の対象となります。

3.2 Fortnite EULA

各プレイヤーは、Fortniteエンドユーザーライセンス契約（以下「**Fortnite EULA**」）（<https://www.epicgames.com/fortnite/eula>）に従わなければなりません。本規定はFortnite EULAに追加されるものであり、それを置換するものではありません。

3.3 Epicとの関係

次の人物は本イベントへの参加資格を持ちません：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、祖父母、姻戚）および同世帯に居住する者（血縁関係を問わず）、また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、および会社の親会社、関連会社、子会社、エージェント。

3.4 プレイヤー名

3.4.1 すべてのチーム名および個々のプレイヤー名は、セクション8の行動規範に従ったものでなければなりません。Epicおよびイベント管理者はそれぞれ、理由を問わずチームや個々のプレイヤーのタグやスクリーン名を制限または変更することができます。

3.4.2 チームまたはプレイヤーが使用する名前には、「Fortnite®」、「Epic」という単語、またはEpicが所有するもしくはライセンス契約しているその他の商標、商標名、ロゴを含めたり使用したりはできません。

3.4.3 イベント開始前に、Epicおよび/またはイベント管理者はすべての招待プレイヤーと直接話し合い、イベントに関連して使用する適切なディスプレイ名を決定します。プレイヤーは、イベント期間中はこの合意された名前を使用しなければなりません。

3.5 良好な状態

プレイヤーは、当該プレイヤーが登録しているEpicのアカウントに関連して未開示の違反がない良好な状態になければなりません。またプレイヤーは過去にEpicの公式規定に違反していないこと、または違反した場合はそれに対する処罰を完全に受け終えている必要があります。

3.6 その他の制限

3.6.1 イベントのすべての部分は世界中のプレイヤーに提供されますが、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。

3.6.2 ひとつのイベント開催中の週末に同じマシン上で複数のプレイヤーがイベントに参加することはできません。

4. プレイヤー/チーム形成に関する規定

4.1 ソロ

4.1.1 各ソロプレイヤー（未成年者の場合はその保護者または法定後見人）は、ステージ1に参加する前に、セクション1.2に従ってゲーム内で本規定を認め、同意しなければなりません。決勝戦への参加を確定するには、ステージ2に進出する資格を得たプレイヤーは参加資格審査を通過しなければなりません。

4.1.2 獲得したソロ参加資格は、いずれの個人または組織に対しても譲渡、売却、交換、または贈与することはできません。

4.2 デュオ

4.2.1 各デュオプレイヤー（未成年者の場合はその保護者または法定後見人）は、ステージ1に参加する前に、セクション1.2に従ってゲーム内で本規定を認め、同意しなければなりません。決勝戦への参加を確認するには、ステージ2に進出するチームの両方のプレイヤーは参加資

格審査を通過しなければなりません。一方のチームメンバーのみが参加資格審査に合格した場合、そのチームは決勝戦に参加する資格がないと見なされます。

4.2.2 プレイヤーは各セッション中、一度に1つのチームのみに参加できます。チームがFortniteワールドカップの次のステージへの参加資格を獲得した場合、両方のプレイヤーがそのステージへの参加資格を辞退すると決定しない限り、そのステージへは両方のプレイヤーが共に参加することが確定します。参加資格を獲得したチームが異なったパートナーと再びプレイする（つまり、新しいチームを形成する）ことを希望する場合は、関与するすべてのプレイヤーがそれ以降のステージまたはそれまでに達成されたラウンドから除外されます。参加資格を獲得したチームは、その両方のプレイヤーが同意した場合にのみ解散し、イベントへの参加資格を維持することができます。

4.2.3 ステージ1では、イベントのこのステージに参加するためにはチーム内の全プレイヤーが参加して協力する必要があります。チームのプレイヤーは、ステージ1中にソロで参加することはできません。

4.2.4 チームの各メンバーは、本書に含まれるすべての表明、保証、契約を連帯して行ったとみなされ、連帯してその義務の対象となり、それに束縛されるものとします。本規定に別段明示的に規定されていない限り、本規定に基づくイベント管理者の権利はすべて、チーム全体およびチームの個々のメンバーに対して行使可能となります。チームの個々のメンバーに関して参加資格の剥奪権利が発生した場合、その参加資格の剥奪権はチーム全体に対して行使されることがあり、それはイベント管理者がその単独の裁量により選択することができます。

4.2.5 獲得したデュオ参加資格は、いずれの個人または組織に対しても譲渡、売却、交換、または贈与することはできません。

5. 問題

5.1 用語の定義

5.1.1 バグ

不正確な結果または予想外の結果を生み出す、またはその他ゲームやハードウェアデバイスの意図されない動作の原因となるようなエラー、欠点、不具合、または障害。

5.1.2 意図的な切断

1人のプレイヤーが自身の行為によってゲームとの接続を喪失すること。切断の原因となったプレイヤーの行為は、プレイヤーに実際に意図があったかどうかにかかわらず意図的とみなされます。意図的な切断は、マッチのやり直しを求めるための正当な技術的問題とは見なされません。

5.1.3 サーバーのクラッシュ

ゲームサーバーの問題を原因として全プレイヤーがゲームとの接続を喪失すること。

5.1.4 非意図的な切断

ゲームクライアント、プラットフォーム、ネットワーク、またはPCの問題を原因とする個々のプレイヤーのゲームへの接続の喪失。

5.2 技術的問題

オンライン競技の性質上およびその規模から、技術的問題によりマッチが再開されたり、無効にされたりすることはありません。技術的問題またはバグが発生してもプレイは継続しなければならず、これらはマッチのやり直しの理由にはなりません。

6. 通信

6.1 イベント開催中は、公式プレイヤーサポートチャンネル（<https://epicgames.helpshift.com/a/fortnite/?contact=1>）を通じて、イベント管理者がプレイヤー固有の質問に回答し、追加の支援を提供します。

7. マッチ後のプロセス

7.1 スコア

7.1.1 プレイヤーのスコアは、そのプレイヤーのマッチへの参加終了時にゲームクライアントによって記録され、報告されます。

7.1.2 時折、予期できない問題が発生し、スコア報告の遅延や不正確なスコア報告の原因となることがあります。イベント開催中、正確であるかどうかにかかわらず、順位表内に表示されるスコアが一般に受け入れられるスコアとなります。

8. 行動規範

8.1 個人の行動：有害行為の禁止

8.1.1 すべてのプレイヤーは常に (a) セクション8の行動規範（以下「**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。

8.1.2 プレイヤーは他のプレイヤー、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。

8.1.3 プレイヤーは、(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ゲーム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。特にプレイヤーは、ハラメントや無礼にあたる行為、暴言や不

愉快的な言葉の使用、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（以下「**有害行為**」）を行ってはなりません。

8.1.4 本規定に違反すると、プレイヤーは、その違反が意図的であったかどうかにかかわらず、セクション9.2に詳述する処罰の対象になることがあります。

8.2 誠実な競争

8.2.1 各プレイヤーは、すべてのマッチにおいて常にそれぞれ最善を尽くしてプレイすることが期待されています。不正なプレイはその形態を問わず本規定により禁じられ、処罰される場合があります。不正なプレイの例には以下が含まれます。

- 共謀（以下に定義）、八百長、レフリーやマッチスタッフへの賄賂、またはマッチやイベントの結果に意図的に影響を与える（またはそれを試みる）ためのその他の行為や合意。
- ゲームクライアントのハッキング、あるいはゲームクライアントの意図された動作の変更。
- 別の個人の名前で登録されているEpicアカウントで自分がプレイする、または別のプレイヤーにプレイさせる（またはその他の個人にプレイすることを勧誘、奨励、または指示する）こと。
- 種類を問わず不正行為を行うデバイス、プログラム、またはそれに類似する不正行為方法を使用して、競争上の優位性を得ること。
- 競争上の優位性を得るために、Epicが意図しない方法でゲーム機能（ゲーム内のバグ、誤作動など）を意図的に悪用すること。
- DDoS攻撃またはそれに類似する方法を使用して、別の参加者のFortniteゲームクライアントへの接続を妨害すること。
- マクロキーまたはそれに類似する方法を使用して、ゲーム内アクションを自動化すること。
- 正当な理由なく意図的にマッチから切断すること。
- ゲームの不正なプレイに関連して約束した、提供した、または提供が予定されたサービス（マッチやセッションを放棄または八百長するためのサービスなど）に対して贈答品、報酬、賄賂、または補償を受け取ること。

- 他のプレイヤーの位置、他のプレイヤーの体力や装備、プレイヤー自身の画面上の情報からはプレイヤーが知ることができないその他の情報について外部からの支援を受けること（例、マッチでプレイ中に観客用モニターを見る、または見ようとする）。

8.2.2 プレイヤーは共に協力して、マッチ中に他のプレイヤーを欺いたり、だましたり（以下「共謀」）してはなりません。共謀の例には以下が含まれます。

- チームの編成：敵同士のチームに属するプレイヤーがマッチ中に協力すること。
- 計画的な動き：計画的に特定の場所に降下する、またはマップ上を移動するために、マッチ開始前に2人以上の敵同士のプレイヤー間で行われる合意。
- コミュニケーション：敵のプレイヤーと通信するために合図（口頭または口頭以外の両方）を送ったり、受け取ったりすること。
- アイテムの投げ捨て：敵のプレイヤーが集められるように意図的にアイテムを投げ捨てること。

8.2.3 各プレイヤーは、いずれのマッチにおいても常にそれぞれ最善を尽くし、セクション8.2.1およびセクション8.2.2の既定に従ってプレイすることが期待されています。

8.3 嫌がらせ

8.3.1 プレイヤーは、どのような形態であっても、人種、肌の色、民族性、出身国、宗教、政治的意見やその他の意見、性別、性自認、性的指向、年齢、障害、または適用法により保護されているその他のステータスや特徴に基づく嫌がらせ、虐待的、または差別的行為を行うことは禁じられています。

8.3.2 嫌がらせ、虐待的、または差別的行為を目撃した、またはその対象となったプレイヤーは、Epic エスポーツコーディネーターまたはイベント管理者に通知する必要があります。すべての苦情について即時に調査が行われ、適切な措置が取られます。苦情を申し立てたプレイヤーや苦情の調査に協力したプレイヤーに対する報復行為は禁止されています。

8.4 機密保持

プレイヤーは、イベント管理者、Epic、またはその関連会社から提供されたFortnite、イベント、Epic、またはその関連会社に関する機密情報を、ソーシャルメディアチャンネルへの投稿を含めどのような通信手段によっても第三者に開示することはできません。

8.5 違法行為

プレイヤーは、常にすべての適用法を遵守することが義務付けられます。

9. 規定および行動規範の違反

9.1 調査とコンプライアンス

プレイヤーは、本規定の違反に関する調査において、Epicおよび/またはイベント管理者（該当する方）に全面的に協力することに同意します。Epicやイベント管理者が調査について話し合うためプレイヤーに連絡した場合、プレイヤーはEpicやイベント管理者に真実の情報を提供しなければなりません。プレイヤーが関連情報を伏せた、破棄した、改ざんした、または調査中にEpicやイベント管理者の判断を誤らせたことが判明した場合、プレイヤーはセクション9.2に詳述する処罰の対象となります。

9.2 処罰

9.2.1 プレイヤー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。

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。

当該プレイヤーに贈呈された賞金の全部または一部の喪失。

イベントでの当該プレイヤーの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。

9.2.2 明確にするため、本セクション9.2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プレイヤー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。

9.2.3 プレイヤーが繰り返し本規定に違反したとEpicが決定した場合、将来行われるFortniteの全競技について永久的に参加不適格とすることを含むさらに厳しい処罰が課される場合があります。Epicはまた、Epicの[サービス規約](#)および/またはFortnite EULAに指定されている該当する処罰を施行することがあります。

9.2.4 イベントにおける規定違反行為はすべて、Epic Competitive Penalty Matrix（Epic競技ペナルティマトリックス）に準拠します。適切な処罰に関するEpicによる最終決定はすべてのプレイヤーに対して最終的なものであり、法的拘束力を持ちます。

9.3 規定に関する紛争

Epicは、本規定の違反、施行、解釈を含むあらゆる部分に関するすべての紛争を決定するための最終的かつ拘束力のある権限を留保します。

10. 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、各プレイヤー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プレイヤー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) 適用される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、勝者となったプレイヤー（または、未成年者の場合はその勝者となったプレイヤー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。プレイヤーが他のプレイヤーや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はそのプレイヤー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プレイヤーの資格を剥奪する権利を有します。Epicは、プレイヤー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。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。

11. 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プレイヤーの名前、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。

12. 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します。

13. 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.