

Reglas oficiales del torneo abierto en línea de la Copa del Mundo de Fortnite 2019

1. Introducción y aceptación

1.1 Introducción

Estas reglas oficiales del torneo abierto en línea de la Copa del Mundo de Fortnite 2019 («**Reglas**») rigen todas las etapas del torneo abierto en línea de la Copa Mundial de Fortnite 2019 («**Abierto en línea**» o «**Evento**»).

Estas Reglas han sido diseñadas para garantizar la integridad de la competición de Fortnite (el «**Juego**») en relación con el Evento y están destinadas a promover una competencia animada y ayudar a garantizar que toda la competición en el Juego sea divertida, justa y esté libre de comportamientos perjudiciales (como se define a continuación).

1.2 Aceptación

Para participar en el Evento, cada jugador debe aceptar —o, si es menor de 18 años o de la mayoría de edad definida en su país de residencia (un «**Menor**»), el padre o tutor legal del jugador debe aceptar en su nombre— seguir estas Reglas en todo momento, así como el Código de conducta de la sección 8. Un jugador (o, si es un Menor, el padre o tutor legal del jugador) puede aceptar estas Reglas haciendo clic para aceptar o expresar su acuerdo con las mismas, siempre que Epic Games, Inc. («Epic») ponga a su disposición esta opción en el cliente del juego. Al participar en cualquier juego o partida que forme parte del Evento, un jugador (o, si es menor de edad, su padre o tutor legal) confirma que ha aceptado estas Reglas conforme a esta sección 1.2.

1.3 Cumplimiento

Epic tendrá la responsabilidad principal de hacer cumplir las Reglas a todos los jugadores del Evento y, en colaboración con los administradores del Evento (como se define a continuación), penalizar a los jugadores que violen estas Reglas, como se describe más adelante en la sección 9.

1.4 Enmiendas

Epic puede actualizar, revisar, cambiar o modificar estas Reglas ocasionalmente. Para cada jugador, su participación en el Evento después de cualquier actualización, revisión, cambio o modificación de estas Reglas se entenderá como que dicho jugador (o, si es un Menor, el padre o tutor legal del jugador) acepta estas Reglas conforme a su actualización, revisión, cambio o modificación.

2. Estructura del Evento

2.1 Definición de términos

2.1.1 Arena

La lista de jugadores del juego se publicará el 27 de marzo de 2019 a las 8:00 a. m. EST y estará activa durante todo el Evento.

2.1.2 Eliminación

Tiene lugar cuando un jugador agota los HP y el escudo (si existe) de otro jugador. El crédito de eliminación está determinado por (a) el suministro de información de acción ubicado en la esquina inferior izquierda de la pantalla de juego y (b) la interfaz de usuario que ilustra el número total de eliminaciones obtenidas durante una única partida.

2.1.3 Administrador del Evento

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

2.1.4 Modo de juego

Un conjunto de reglas específico o un conjunto de elementos de juego o condiciones de victoria para una partida determinada. Los modos de juego pueden ser muy amplios y pueden o no diferir de una partida a otra. Los administradores de eventos explicarán los parámetros específicos para cada modo de juego antes del comienzo de una partida.

2.1.5 Partida

Una única instancia de competencia dentro de Fortnite se juega hasta que un jugador o equipo logre una Victoria magistral (como se define a continuación) o se cumplan ciertas condiciones de victoria.

2.1.6 Colocación

El tiempo que un jugador o equipo pasa en el juego en una partida, en relación con el de otros jugadores o equipos en dicha partida, antes de ser eliminado. El rango de colocación se ilustra en la interfaz de usuario después de ser eliminado.

2.1.7 Sesión

Un conjunto de partidas que se juegan hasta que se decide un ganador o varios ganadores mediante uno de los siguientes métodos: (a) finalización de un número establecido de partidas o (b) finalización de un periodo de tiempo establecido.

2.1.8 Victoria magistral

Un evento donde un jugador o equipo cumple con las condiciones de victoria del modo de juego actual de la partida que se está jugando. Normalmente, esto supone obtener una primera posición.

2.2 Programa de la semana 1 del Abierto en línea (todas las fechas) - Horas indicadas en el Juego

2.2.1 13 de abril: Ronda 1 de semifinales en solitario [todas las regiones]

2.2.2 14 de abril: Ronda 2 de finales en solitario [todas las regiones]

2.3 Programa de la semana 2 del Abierto en línea (todas las fechas) - Horas enumeradas en el Juego

2.3.1 20 de abril: Ronda 1 de semifinales de dúos [todas las regiones]

2.3.2 21 de abril: Ronda 2 de finales de dúos [todas las regiones]

2.4 Programa de la semana 3 del Abierto en línea (todas las fechas) - Horas enumeradas en el Juego

2.4.1 27 de abril: Ronda 1 de semifinales en solitario [todas las regiones]

2.4.2 28 de abril: Ronda 2 de finales en solitario [todas las regiones]

2.5 Programa de la semana 4 del Abierto en línea (todas las fechas) - Horas enumeradas en el Juego

2.5.1 4 de mayo: Ronda 1 de semifinales de dúos [todas las regiones]

2.5.2 5 de mayo: Ronda 2 de finales de dúos [todas las regiones]

2.6 Programa de la semana 5 del Abierto en línea (todas las fechas) - Horas enumeradas en el Juego

2.6.1 11 de mayo: Ronda 1 de semifinales en solitario [todas las regiones]

2.6.2 12 de mayo: Ronda 2 de finales en solitario [todas las regiones]

2.7 Programa de la semana 6 del Abierto en línea (todas las fechas) - Horas enumeradas en el Juego

2.7.1 18 de mayo: Ronda 1 de semifinales de dúos [todas las regiones]

2.7.2 19 de mayo: Ronda 2 de finales de dúos [todas las regiones]

2.8 Programa de la semana 7 del Abierto en línea (todas las fechas) - Horas enumeradas en el Juego

2.8.1 25 de mayo: Ronda 1 de semifinales en solitario [todas las regiones]

2.8.2 26 de mayo: Ronda 2 de finales en solitario [todas las regiones]

2.9 Programa de la semana 8 del Abierto en línea (todas las fechas) - Horas enumeradas en el Juego

2.9.1 1 de junio: Ronda 1 de semifinales de dúos [todas las regiones]

2.9.2 2 de junio: Ronda 2 de finales de dúos [todas las regiones]

2.10 Programa de la semana 9 del Abierto en línea (todas las fechas) - Horas enumeradas en el Juego

2.10.1 8 de junio: Ronda 1 de semifinales en solitario [todas las regiones]

2.10.2 9 de junio: Ronda 2 de finales en solitario [todas las regiones]

2.11 Programa de la semana 10 del Abierto en línea (todas las fechas) - Horas enumeradas en el Juego

2.11.1 15 de junio: Ronda 1 de semifinales de dúos [todas las regiones]

2.11.2 16 de junio: Ronda 2 de finales de dúos [todas las regiones]

2.12 Reprogramación

Epic puede, según su propio criterio, reorganizar el calendario o cambiar la fecha de cualquier partida o sesión del Evento (así como cambiar cualquier modo de juego para jugar en conexión con el mismo). No obstante, si el calendario del Evento se modifica, Epic informará a todos los jugadores tan pronto como sea posible.

2.13 Formato y puntuación del Evento

2.6.1 En solitario

2.6.1.1 Formato

Cualquier jugador elegible (como determina Epic de acuerdo a estas Reglas) puede esperar en cola y participar en la Ronda 1 («**Ronda 1**») del Evento en Solitario.

Para la Ronda 1 de la semana aplicable del Evento en Solitario («**Ronda 1**»), los jugadores que se clasifiquen en la Liga de Campeones en la Arena y en su respectiva región al inicio de la Ronda 1, serán elegibles para competir en una sola sesión durante el periodo de la Ronda 1 de sus respectivas regiones, tal como se indica en el juego. Cada sesión tendrá una duración aproximada de tres horas. Los jugadores solo podrán participar en un máximo de 10 partidas durante la sesión. Los jugadores ganarán puntos según el sistema de puntuación que se indica en las secciones 2.6.1.3 o 2.6.1.4 (según corresponda). Las partidas solo contarán si comienzan antes de que se cierre la ventana de la Ronda 1 en Solitario. Los jugadores solo pueden participar en un periodo de tiempo de la de Ronda 1 cada semana.

Al final de la Ronda 1, los principales ganadores de 3000 puntos de cada región de servidor avanzarán y podrán hacer cola para la Ronda 2 de la semana aplicable del Evento en Solitario («**Ronda 2**»); siempre que los jugadores habiliten (si no está habilitada) la autenticación en dos pasos («**Autenticación en dos pasos**») en sus cuentas de Epic. No será posible acceder a la Ronda 2 sin (a) estar clasificado entre los 3000 mejores jugadores de una región durante la Ronda 1 en Solitario de esa semana; y (b) tener habilitada la Autenticación en dos pasos en la cuenta de Epic de jugador. Para habilitar la Autenticación en dos pasos, los jugadores deben visitar <https://epicgames.com/2FA>, iniciar sesión en sus cuentas de Epic y seguir las instrucciones que se indican en la pantalla.

En la Ronda 2, los jugadores competirán en una sola sesión en el periodo de la Ronda 2 del Abierto en Línea de sus respectivas regiones, tal como se indica en el juego. Esta sesión durará aproximadamente tres horas. Los jugadores solo podrán participar en un máximo de 10 partidas durante la sesión. Los jugadores ganarán puntos según el sistema de puntuación que se indica en las secciones 2.6.1.3 o 2.6.1.4 (según corresponda). Las partidas solo contarán si comienzan antes de que se cierre el periodo de la Ronda 2. Los jugadores solo pueden participar en un periodo de la Ronda 2 cada semana.

Al final de la Ronda 2, los ganadores con la puntuación más alta de cada región, según lo establecido en la sección 2.6.1.5, recibirán una encuesta de elegibilidad (como se define a continuación) para determinar su participación en las Finales de la Copa del Mundo de Fortnite («**Etapa dos**» o «**Finales**») que tendrán lugar fuera de línea en un evento presencial o para recibir los premios según lo establecido en la sección 2.7 si son aptos.

2.6.1.2 Calificación de China

Se llevará a cabo una serie de torneos de la Copa del Mundo de Fortnite en la región de China de forma independiente («**Serie de clasificación de China**») organizada por o en nombre de Tencent Holdings Limited. El mejor jugador en Solitario de la Serie de clasificación de China pasará automáticamente a la Segunda fase. Esta ruta de participación está limitada regionalmente para aquellos jugadores con residencia legal en China.

2.6.1.3 Sistema de puntuación

Victoria magistral 10 puntos

2.º-5.º: 7 puntos

6.º-15.º: 5 puntos

16.º-25.º: 3 puntos

Cada eliminación 1 punto

2.6.1.4 Desempates

Los desempates se resolverán en el orden presentado aquí: (1) puntos totales anotados, (2) Victorias magistrales durante la sesión, (3) media de eliminaciones durante la sesión, (4) media de posición por partida durante la sesión y, por último, (5) a cara o cruz.

2.6.1.5 Avance

El avance desde la Primera fase hasta la Segunda fase se decidirá en función de los puntos obtenidos al final de la Primera fase, la Ronda 2 en Solitario. El número total de avances por región del servidor diferirá según la región del servidor de los jugadores participantes.

Clasificación de las Finales de la Copa del Mundo de Fortnite en Solitario

Europa

Semana 1: 8

Semana 3: 8

Semana 5: 8

Semana 7: 8

Semana 9: 8

TOTAL: 40

Este de Norteamérica

Semana 1: 6

Semana 3: 6

Semana 5: 6

Semana 7: 6

Semana 9: 6

TOTAL: 30

Oeste de Norteamérica

Semana 1: 2

Semana 3: 2
Semana 5: 2
Semana 7: 2
Semana 9: 2
TOTAL: 10

Asia

Semana 1: 1
Semana 3: 2
Semana 5: 1
Semana 7: 2
Semana 9: 1
TOTAL: 7

Brasil

Semana 1: 1
Semana 3: 2
Semana 5: 1
Semana 7: 2
Semana 9: 1
TOTAL: 7

Oceanía

Semana 1: 1
Semana 3: 1
Semana 5: 1
Semana 7: 1
Semana 9: 1
TOTAL: 5

2.6.2 Dúos

2.6.2.1 Formato

Cualquier equipo elegible (como determina Epic de acuerdo a estas Reglas) puede esperar en cola y participar en la Ronda 1 del Evento para Dúos.

Para la Ronda 1 de la semana aplicable de Dúos, los equipos que tengan ambos jugadores clasificados en la Liga de Campeones en la Arena y en su respectiva región al inicio de la Ronda 1 serán elegibles para competir en una sola sesión durante el periodo de la Ronda 1 de

sus respectivas regiones, tal como se indica en el juego. Esta sesión durará aproximadamente tres horas. Los equipos solo podrán participar en un máximo de 10 partidas durante la sesión. Los equipos ganarán puntos según el sistema de puntuación que se indica en las secciones 2.6.2.3 o 2.6.2.4 (según corresponda). Las partidas solo contarán si comienzan antes de que se cierre la ventana de la Ronda 1 de dúos. Los equipos solo pueden participar en un periodo de la Ronda 1 de la región cada semana.

Al final de la Ronda 1, los principales equipos ganadores de 1500 puntos de cada región de servidor avanzarán y podrán hacer cola para la Ronda 2 del Evento siempre que los jugadores habiliten (si no está habilitada) la Autenticación en dos pasos en sus cuentas de Epic. No será posible acceder a la Ronda 2 sin (a) estar clasificado entre los 1500 mejores jugadores de una región durante la Ronda 1 de esa semana y (b) tener habilitada la Autenticación en dos pasos en las cuentas de Epic de ambos jugadores. Para habilitar la Autenticación en dos pasos, los jugadores deben visitar <https://epicgames.com/2FA>, iniciar sesión en sus cuentas de Epic y seguir las instrucciones que se indican en la pantalla.

En la Ronda 2, los equipos competirán en una sola sesión en el periodo de la Ronda 2 del Abierto en Línea de sus respectivas regiones, tal como se indica en el juego. Esta sesión durará aproximadamente tres horas. Los equipos solo podrán participar en un máximo de 10 partidas durante la sesión. Los equipos ganarán puntos según el sistema de puntuación que se indica en las secciones 2.6.2.3 o 2.6.2.4 (según corresponda). Las partidas solo contarán si comienzan antes de que se cierre el periodo de la Ronda 2. Los jugadores solo pueden participar en un periodo de la Ronda 2 cada semana.

Al final de la Ronda 2, se enviará una encuesta de elegibilidad a los equipos con la puntuación más alta de cada región, según lo establecido en la sección 2.6.2.5, para determinar la participación en las Finales que se celebrarán fuera de línea en un evento presencial o para recibir los premios como se establece en la sección 2.7 si son elegibles.

2.6.2.2 Clasificación de China

El mejor equipo de dúos de la Serie de clasificación de China pasará automáticamente a la Segunda fase. Esta ruta de participación está limitada regionalmente para aquellos jugadores con residencia legal en China.

2.6.2.3 Sistema de puntuación

Victoria magistral 10 puntos

2.º-5.º: 7 puntos

6.º-10.º: 5 puntos

11.º-15.º: 3 puntos

Cada eliminación 1 punto

2.6.2.4 Desempates

Los desempates se resolverán en el orden presentado aquí: (1) puntos totales anotados, (2) Victorias magistrales durante la sesión, (3) media de eliminaciones durante la sesión, (4) media de posición por partida durante la sesión y, por último, (5) a cara o cruz.

2.6.2.5 Avance

El avance de la Primera fase a la Segunda fase se determinará en función de los puntos obtenidos al final de la Primera fase, Ronda 2 de dúos. El número total de avances por región del servidor diferirá según la región del servidor de los jugadores participantes.

Finales de la Copa del Mundo de Fortnite: clasificación de dúos según puntuación

Europa

Semana 2: 4
Semana 4: 4
Semana 6: 4
Semana 8: 4
Semana 10: 4
TOTAL: 20

Este de Norteamérica

Semana 2: 3
Semana 4: 3
Semana 6: 3
Semana 8: 3
Semana 10: 3
TOTAL: 15

Oeste de Norteamérica

Semana 2: 1
Semana 4: 1
Semana 6: 1
Semana 8: 1
Semana 10: 1
TOTAL: 5

Asia

Semana 2: 1
Semana 4: 0
Semana 6: 1
Semana 8: 0
Semana 10: 1
TOTAL: 3

Brasil

Semana 2: 1
Semana 4: 0
Semana 6: 1
Semana 8: 0
Semana 10: 1
TOTAL: 3

Oceanía

Semana 2: 1
Semana 4: 0
Semana 6: 1
Semana 8: 0
Semana 10: 1
TOTAL: 3

2.7 Premios de la Primera fase

2.7.1

Los siguientes premios se otorgarán a cada jugador en función de su posición en la tabla de clasificación al final de la Primera fase tanto en Solitario como en Dúos.

Premios del Evento - En Solitario del este de Norteamérica

Rango	Premio
1.º	5000 \$
2.º	4000 \$
3.º	3000 \$
4.º	2500 \$
5.º	2250 \$
6.º	2000 \$
7.º	1750 \$

8.º	1500 \$
9.º	1250 \$
10.º	1000 \$
11.º-20.º	800 \$
21.º-30.º	650 \$
31.º-40.º	550 \$
41.º-50.º	450 \$
51.º-75.º	400 \$
76.º-100.º	350 \$
101.º-250.º	300 \$
251.º-500.º	250 \$
500.º-1000.º	150 \$
1001.º-1500.º	100 \$

Premios del Evento - Dúos del este de Norteamérica

Rango Premio

1.º	10 000 \$
2.º	8000 \$
3.º	6500 \$
4.º	5000 \$
5.º	4500 \$
6.º	4000 \$
7.º	3500 \$
8.º	3000 \$
9.º	2500 \$
10.º	2000 \$
11.º-20.º	1800 \$
21.º-30.º	1300 \$
31.º-40.º	1100 \$
41.º-50.º	900 \$
51.º-75.º	800 \$
76.º-100.º	700 \$
101.º-250.º	500 \$
251.º-500.º	350 \$

Premios del Evento - Dúos del oeste de Norteamérica

Rango Premio

1.º	4000 \$
2.º	3500 \$
3.º	3000 \$
4.º	2500 \$

5.º	2000 \$
6.º	1700 \$
7.º	1500 \$
8.º	1250 \$
9.º	1000 \$
10.º	800 \$
11.º-20.º	700 \$
21.º-30.º	500 \$
31.º-40.º	450 \$
41.º-50.º	350 \$
51.º-75.º	250 \$
76.º-100.º	200 \$
101.º-250.º	150 \$
251.º-500.º	100 \$

Premios del Evento - Dúos del oeste de Norteamérica

Rango	Premio
1.º	6500 \$
2.º	5500 \$
3.º	4750 \$
4.º	4000 \$
5.º	3500 \$
6.º	3000 \$
7.º	2500 \$
8.º	2000 \$
9.º	1500 \$
10.º	1000 \$
11.º-20.º	700 \$
21.º-30.º	600 \$
31.º-40.º	500 \$
41.º-50.º	400 \$
51.º-75.º	300 \$
76.º-100.º	250 \$
101.º-250.º	200 \$

Premios del Evento - En Solitario de Europa

Rango	Premio
1.º	5000 \$
2.º	4000 \$
3.º	3000 \$
4.º	2500 \$

5.º	2250 \$
6.º	2000 \$
7.º	1750 \$
8.º	1500 \$
9.º	1250 \$
10.º	1000 \$
11.º-20.º	800 \$
21.º-30.º	650 \$
31.º-40.º	550 \$
41.º-50.º	450 \$
51.º-75.º	400 \$
76.º-100.º	350 \$
101.º-250.º	300 \$
251.º-500.º	250 \$
500.º-1000.º	200 \$
1001.º-1500.º	150 \$
1501.º-2000.º	100 \$

Premios del Evento - Dúos de Europa

Rango Premio

1.º	10 000 \$
2.º	8000 \$
3.º	6500 \$
4.º	5000 \$
5.º	4500 \$
6.º	4000 \$
7.º	3500 \$
8.º	3000 \$
9.º	2500 \$
10.º	2000 \$
11.º-20.º	1800 \$
21.º-30.º	1300 \$
31.º-40.º	1100 \$
41.º-50.º	900 \$
51.º-75.º	800 \$
76.º-100.º	700 \$
101.º-250.º	500 \$
251.º-500.º	350 \$
501.º-1000.º	200 \$

Premios del Evento - En Solitario de Asia

Rango	Premio
1.º	3000 \$
2.º	2500 \$
3.º	2250 \$
4.º	2000 \$
5.º	1750 \$
6.º	1500 \$
7.º	1250 \$
8.º	1000 \$
9.º	800 \$
10.º	600 \$
11.º-20.º	500 \$
21.º-30.º	400 \$
31.º-40.º	300 \$
41.º-50.º	200 \$
51.º-75.º	175 \$
76.º-100.º	150 \$
101.º-250.º	125 \$
251.º-500.º	100 \$

Premios del Evento - Dúos de Asia

Rango	Premio
1.º	6500 \$
2.º	5500 \$
3.º	4500 \$
4.º	4000 \$
5.º	3500 \$
6.º	3000 \$
7.º	2500 \$
8.º	2000 \$
9.º	1500 \$
10.º	1000 \$
11.º-20.º	800 \$
21.º-30.º	700 \$
31.º-40.º	600 \$
41.º-50.º	500 \$
51.º-75.º	400 \$
76.º-100.º	200 \$

Premios del Evento - En Solitario de Brasil

Rango	Premio
-------	--------

1.º	3000 \$
2.º	2500 \$
3.º	2250 \$
4.º	2000 \$
5.º	1750 \$
6.º	1500 \$
7.º	1250 \$
8.º	1000 \$
9.º	800 \$
10.º	600 \$
11.º-20.º	500 \$
21.º-30.º	400 \$
31.º-40.º	300 \$
41.º-50.º	200 \$
51.º-75.º	175 \$
76.º-100.º	150 \$
101.º-250.º	125 \$
251.º-500.º	100 \$

Premios del Evento - Dúos de Brasil

Rango	Premio
1.º	6500 \$
2.º	5500 \$
3.º	4500 \$
4.º	4000 \$
5.º	3500 \$
6.º	3000 \$
7.º	2500 \$
8.º	2000 \$
9.º	1500 \$
10.º	1000 \$
11.º-20.º	800 \$
21.º-30.º	700 \$
31.º-40.º	600 \$
41.º-50.º	500 \$
51.º-75.º	400 \$
76.º-100.º	200 \$

Premios del Evento - En Solitario de Oceanía

Rango	Premio
1.º	2500 \$

2.º	2250 \$
3.º	2000 \$
4.º	1750 \$
5.º	1500 \$
6.º	1250 \$
7.º	1000 \$
8.º	750 \$
9.º	500 \$
10.º	450 \$
11.º-20.º	400 \$
21.º-30.º	350 \$
31.º-40.º	300 \$
41.º-50.º	250 \$
51.º-75.º	200 \$
76.º-100.º	150 \$
101.º-250.º	100 \$

Premios del Evento - Dúos de Oceanía

Rango	Premio
1.º	5000 \$
2.º	4500 \$
3.º	4000 \$
4.º	3500 \$
5.º	3000 \$
6.º	2500 \$
7.º	1750 \$
8.º	1250 \$
9.º	800 \$
10.º	700 \$
11.º-20.º	600 \$
21.º-30.º	500 \$
31.º-40.º	400 \$
41.º-50.º	300 \$
51.º-75.º	200 \$

2.7.2 Información sobre premios

Solo los jugadores con la puntuación más alta (según lo determinado por Epic de acuerdo con esta sección 2.7.2) serán elegibles para recibir los premios establecidos en la sección 2.7.1. Ningún otro jugador con una puntuación inferior a la de los jugadores con la puntuación máxima tendrá derecho, en ningún momento ni en ningún caso, a ganar ningún premio relacionado con el Evento.

Epic notificará a los jugadores con las puntuaciones más altas su posibilidad de ser ganadores en la dirección de correo electrónico que asociaron con la cuenta de Epic al comienzo del Evento dentro de los siete días posteriores a la finalización del Evento o en cualquier otro momento que Epic estime razonable para dicha notificación. Los jugadores estarán sujetos a la verificación de elegibilidad conforme a la Sección 3 y al cumplimiento de estas Reglas. Tras la notificación formal de Epic, un posible jugador ganador tendrá 45 días a partir de la fecha de envío de la notificación por correo electrónico para responder y proporcionar cualquier información o documento solicitado por Epic, como por ejemplo el desistimiento (como se define a continuación) con fines de verificación de elegibilidad conforme a la Sección 3. Dicha respuesta de un jugador ganador potencial debe enviarse a la dirección de correo electrónico desde la que se envió la notificación de Epic o, a juicio exclusivo de Epic, a otra dirección de correo electrónico especificada en la notificación.

La fecha de recepción por parte de Epic será decisiva para que un jugador ganador potencial cumpla con los plazos establecidos en esta sección 2.7.2. Si un jugador no responde oportunamente a alguna notificación o solicitud de documentos o información, será descalificado como posible jugador ganador no tendrá derecho a ganar ningún premio relacionado con el Evento. En tales casos, no se nombrará ningún Jugador ganador alternativo (como se define a continuación) y Epic tendrá el derecho, a su entera y absoluta discreción, de (a) otorgar cualquier premio que de otro modo se hubiera otorgado a dicho jugador descalificado como parte de un evento futuro de la Copa del Mundo de Fortnite o (b) donar cualquier premio a causas y obras caritativas. Un jugador ganador («Jugador ganador») solo se anunciará cuando Epic haya completado la verificación del proceso de elegibilidad conforme a estas Reglas.

Los Jugadores ganadores también deberán proporcionar cierta información de pago a Epic, como por ejemplo los formularios de información de impuestos requeridos, para recibir los premios. Epic puede retener el pago de los premios si el Jugador ganador no proporciona las formas de pago aplicables a Epic de manera oportuna.

LOS PREMIOS ESTÁN SUJETOS A LOS IMPUESTOS FEDERALES, ESTATALES Y LOCALES APLICABLES Y ES RESPONSABILIDAD DE CADA JUGADOR GANADOR (I) CONSULTAR A SU ASESOR FISCAL PARA DETERMINAR QUÉ IMPUESTOS SE APLICAN EN SU CASO Y (II) PAGAR TALES IMPUESTOS A LA AUTORIDAD FISCAL APROPIADA. Como parte de la política de Epic, se retendrán los impuestos efectivos para residentes y no residentes de EE. UU. Se informará de los ingresos del premio y la retención de impuestos en los formularios 1099-MISC para residentes de EE. UU. y 1042-S para los no residentes.

Epic determinará el método de pago de los premios según su propio criterio y, a menos que la ley aplicable así lo exija, todos los pagos se realizarán directamente al Jugador ganador (o, si es un Menor, al padre o tutor legal del Jugador ganador). Se enviará al Jugador ganador un formulario de aceptación del premio y descargo de responsabilidad («**Descargo**»). A menos

que esté restringido por la ley aplicable, el Jugador ganador (o, si es un Menor, el padre o tutor legal del Jugador ganador) deberá completar y devolver el formulario de desistimiento de acuerdo con los plazos establecidos en esta sección 2.7.2.

3. Elegibilidad del jugador

3.1. Edad del jugador

3.1.1 Para poder optar a participar en cualquier partida del Abierto en Línea, un jugador debe tener al menos 13 años (u otra edad superior que pueda requerirse en el país de residencia de dicho jugador). Los menores deben tener permiso de un padre o tutor legal para poder participar en el Evento.

3.1.2 Los jugadores no aptos que engañen o intenten engañar a los administradores del Evento al proporcionar información falsa sobre la elegibilidad estarán sujetos a medidas disciplinarias como se describe en la sección 9.2.

3.2 Acuerdo de licencia de Fortnite

Todos los jugadores deben cumplir el Acuerdo de licencia de usuario final de Fortnite («**Acuerdo de licencia de Fortnite**») (<https://www.epicgames.com/fortnite/eula>). Estas Reglas se complementan pero no sustituyen el Acuerdo de licencia de Fortnite.

3.3 Afiliación a Epic

Los empleados, funcionarios, directores, agentes y representantes de Epic (incluidas las agencias legales, de promoción y de publicidad de Epic) y sus familiares directos (definidos como cónyuge, madre, padre, hermanas, hermanos, hijos, hijas, tíos, tías, sobrinos, sobrinas, abuelos y suegros, independientemente de dónde vivan), los que viven en su hogar (estén o no relacionados) y cada persona o entidad conectada con la administración o producción del Evento, además de cada compañía matriz, filial, agente y representante de Epic no son aptos para participar.

3.4. Nombres de los jugadores

3.4.1 Todos los nombres de equipos y jugadores individuales deben seguir el Código de conducta que se indica en la sección 8. Epic y los administradores del Evento pueden restringir o cambiar etiquetas o nombres de usuario de equipos o jugadores individuales por cualquier motivo.

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

3.4.3 Antes de comenzar del Evento, Epic o los administradores del Evento colaborarán directamente con todos los jugadores invitados para decidir un nombre adecuado para su uso en el Evento. Los jugadores deben usar este identificador acordado durante la duración del Evento.

3.5 **Buen comportamiento**

Los jugadores deben tener todo en regla en las cuentas de Epic registradas a su nombre, sin ningún tipo de incumplimiento que no se haya revelado. Los jugadores también deben estar libres de cualquier tipo de penalización por haber infringido previamente las reglas oficiales de Epic.

3.6 **Restricciones adicionales**

Todas las partes del Evento están abiertas a jugadores de todo el mundo, excepto en casos en que esté restringido o prohibido por ley.

4. **Reglas de formación de jugadores o equipos**

4.1 **En Solitario**

4.1.1 Cada jugador en Solitario (o, si es un menor, el padre o tutor legal de dicho jugador) debe admitir y cumplir estas Reglas del juego de acuerdo con el apartado 1.2 antes de participar en la Primera fase. Los jugadores que se califican para avanzar a la Segunda fase deben pasar con éxito la selección de elegibilidad para recibir la confirmación para competir en las Finales.

4.1.2 Los puntos de calificación como jugador en Solitario no se pueden transferir, vender, intercambiar ni regalar a ninguna persona ni organización.

4.2 **Dúos**

4.2.1 Cada jugador de dúos (o, si es un menor, el padre o tutor legal de dicho jugador) debe admitir y cumplir estas Reglas del juego de acuerdo con el apartado 1.2 antes de participar en la Primera fase. Ambos miembros de un equipo que avance a la Segunda fase deben superar con éxito la selección de elegibilidad para recibir la confirmación para competir en las Finales. Si solo un miembro del equipo pasa la selección de elegibilidad, el equipo ya no será apto para competir en las Finales.

4.2.2 Los jugadores solo pueden participar en un equipo a la vez en cada sesión. Si un equipo se clasifica para la siguiente fase de la Copa del Mundo de Fortnite, ambos jugadores estarán bloqueados conjuntamente para esa etapa, a menos que decidan renunciar a su puesto para dicha etapa. Si un equipo calificado quiere volver a jugar con diferentes

compañeros (por ejemplo, formar un equipo nuevo), todos los jugadores involucrados serán eliminados de la fase o ronda más alta que se haya alcanzado anteriormente. Un equipo calificado solo puede disolverse y seguir siendo apto para competir en el Evento si ambos jugadores están de acuerdo.

4.2.3 Durante la Primera fase, todos los jugadores de un equipo deben estar presentes y colaborar juntos para participar en esta etapa del Evento. Los jugadores de un equipo no deben jugar en Solitario durante la Primera fase.

4.2.4 Se considerará que cada miembro de un equipo ha realizado e ingresado de manera conjunta e individual todas las representaciones, garantías y acuerdos contenidos en el presente documento, y estará legalmente obligado de manera conjunta e individual. Salvo que se indique expresamente lo contrario en este documento, todos los derechos de los administradores del Evento de conformidad con estas Reglas se relacionan y se pueden ejercer contra el equipo en su conjunto y cada miembro individual del equipo. Si surge algún derecho de descalificación con respecto a cualquier miembro individual del equipo, el derecho de descalificación se puede ejercer contra el equipo en su totalidad, si así lo deciden los administradores del Evento según su propio criterio.

4.2.5 Los puntos de calificación de dúos conseguidos no se pueden transferir, vender, intercambiar ni regalar a ninguna persona ni organización.

5. **Problemas**

5.1 **Definición de términos**

5.1.1 Error informático

Un error, defecto, fallo o falta que produce un resultado incorrecto o inesperado, o que de otra manera hace que el Juego o un dispositivo de hardware se comporten de manera imprevista.

5.1.2 Desconexión intencionada

Un jugador que pierde la conexión con el Juego debido a las acciones del jugador. Cualquier acción de un jugador que causa alguna desconexión se considerará intencionada, independientemente de la intención real del jugador. La desconexión intencionada no se considera un problema técnico válido para volver a empezar.

5.1.3 Caída del servidor

Todos los jugadores pierden la conexión con el Juego debido a un problema con el servidor del juego.

5.1.4 Desconexión involuntaria

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

5.2 Razones técnicas

Debido a la naturaleza y escala de la competición en línea, las partidas no podrán reiniciarse ni anularse por problemas técnicos. Se debe seguir jugando a pesar de cualquier problema técnico o error y no será motivo para hacer una nueva versión.

6. Comunicación

6.1 Los administradores del Evento estarán disponibles para responder a preguntas específicas de los jugadores y proporcionar asistencia adicional durante el Evento a través del canal oficial de asistencia al jugador que se encuentra aquí:

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

7. Proceso posterior a la partida

7.1 Puntuación

7.1.1 El cliente del juego registrará e informará de las puntuaciones al final de cada partida.

7.1.2 En determinadas ocasiones pueden surgir problemas imprevistos que causen retrasos en el informe de puntuaciones o imprecisiones. Durante la duración del Evento, la puntuación mostrada en el Juego será la puntuación aceptada universalmente, independientemente de la precisión.

8. Código de conducta

8.1 Conducta personal. Comportamiento no perjudicial

8.1.1 Todos los jugadores deben comportarse en todo momento de una manera coherente con (a) el Código de conducta de esta sección 8 («**Código de conducta**») y (b) los principios generales de integridad personal, honestidad y deportividad.

8.1.2 Los jugadores deben ser respetuosos con otros jugadores, administradores del Evento y aficionados.

8.1.3 Los jugadores no pueden comportarse de una forma (a) que incumpla estas Reglas, (b) que sea perjudicial, peligrosa o destructiva, o (c) que sea de otro modo dañina para el disfrute del Juego por parte de otros usuarios en base a los deseos de Epic (como ha sido decidido por Epic). En particular, los jugadores no pueden participar en actos de hostigamiento o faltas de

respeto, usar lenguaje abusivo u ofensivo, sabotear juegos, enviar correo basura, aplicar ingeniería social, estafar o llevar a cabo ninguna actividad ilegal («**Comportamiento perjudicial**»).

8.1.4 Cualquier violación de estas Reglas puede exponer a un jugador a una acción disciplinaria como se describe en la sección 9.2, tanto si esa violación fue cometida de manera intencionada como si o no.

8.2 Integridad competitiva

8.2.1 Se espera que cada jugador juegue lo mejor que pueda en todo momento durante cualquier partida. Cualquier forma de juego injusto está prohibida por estas Reglas y puede resultar en una acción disciplinaria. Ejemplos de juego injusto:

- Confabulación (como se define a continuación), amañar una partida, sobornar a un árbitro u empleado oficial de la partida, o cualquier otra acción o acuerdo para influir intencionadamente (o intentar influir) en el resultado de cualquier partida o Evento.
- Piratear o modificar el comportamiento previsto del cliente del Juego.
- Jugar o permitir que otro jugador juegue en una cuenta Epic registrada a nombre de otra persona (o solicitar, alentar o dirigir a otra persona para que lo haga).
- Usar cualquier tipo de dispositivo, programa o método de trampa similar para obtener una ventaja competitiva.
- Explotar intencionadamente cualquier función del juego (por ejemplo, un error en el juego o un problema técnico) de una manera no prevista por Epic para obtener una ventaja competitiva.
- Usar ataques distribuidos de denegación de servicio o métodos similares para interferir en la conexión de otro participante con el cliente del juego Fortnite.
- Usar una clave de macro o método similar para automatizar acciones en el juego.
- Desconectarse intencionadamente de una partida sin una razón legítima para hacerlo.
- Aceptar cualquier regalo, recompensa, soborno o compensación por los servicios prometidos, prestados o para ser prestados en relación con una acción injusta en el Juego (por ejemplo, servicios diseñados para lanzar o amañar una partida o sesión).
- Recibir asistencia externa sobre la ubicación, la salud o el equipo de otros jugadores o cualquier otra información que el jugador no conozca salvo por la información de su

propia pantalla (p. ej., mirar o intentar mirar monitores de espectadores mientras está en una partida).

8.2.2 Los jugadores no pueden colaborar para engañar o poner trampas a otros jugadores durante ninguna partida («**Confabulación**»). Ejemplos de Confabulación:

- *Equipos*: los jugadores colaboran durante la partida mientras están en equipos opuestos.
- *Movimiento planificado*: acuerdo entre dos o más jugadores oponentes para aterrizar en ubicaciones específicas o para moverse a través del mapa de forma planificada antes de que comience la partida.
- *Comunicación*: enviar o recibir señales (tanto verbales como no verbales) para comunicarse con los jugadores oponentes.
- *Lanzamiento de objetos*: tirar objetos intencionadamente para que un jugador oponente los recoja.

8.2.3 Se espera que cada jugador juegue lo mejor que pueda en todo momento durante cualquier partida conforme a las reglas de las secciones 8.2.1 y 8.2.2.

8.3 **Acoso**

8.3.1 Los jugadores tienen prohibido participar en cualquier forma de acoso, conducta abusiva o discriminatoria basada en raza, color, origen étnico, nacionalidad, religión, opinión política o cualquier otra opinión, género, identidad de género, orientación sexual, edad, discapacidad, o cualquier otra condición o característica protegida por la ley aplicable.

8.3.2 Cualquier jugador que presencie o sea sujeto de acoso, conducta abusiva o discriminatoria debe notificarlo a un coordinador de Epic Esports o a un administrador del Evento. Todas las reclamaciones serán investigadas a la mayor brevedad y se tomarán las medidas apropiadas. Se prohíben las represalias contra cualquier jugador que presente una reclamación o coopere en la investigación de una reclamación.

8.4 **Confidencialidad**

Un jugador no puede revelar a ningún tercero información confidencial proporcionada por los administradores del Evento, Epic o sus afiliados relacionados con Fortnite, el Evento, Epic o sus afiliados, mediante ningún método de comunicación, ni siquiera a través de la publicación en redes sociales.

8.5 **Conducta ilegal**

Los jugadores deben cumplir con todas las leyes aplicables en todo momento.

9. Violaciones de conducta y de reglas

9.1 Investigación y cumplimiento

Los jugadores acuerdan cooperar completamente con Epic o con un administrador del Evento (según corresponda) en la investigación de cualquier violación de estas Reglas. Si Epic o un administrador del Evento se comunica con un jugador para discutir la investigación, el jugador debe ser sincero en la información que proporciona a Epic o a un administrador del Evento. Cualquier jugador que haya sido retenido, destruido o manipulado con cualquier información relacionada, o que se haya descubierto que ha engañado a Epic o a un administrador del Evento durante una investigación, estará sujeto a medidas disciplinarias como se describe en el apartado 9.2.

9.2 Acción disciplinaria

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

Emisión de una advertencia privada o pública (verbal o escrita) al jugador.

Pérdida de puntos de sesión para las partidas actuales o futuras.

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

Descalificación del jugador para participar en una o más partidas o sesiones en el Evento.

Impedimento de que el jugador participe en una o más competiciones futuras organizadas por Epic.

9.2.2 Para mayor claridad, la naturaleza y el alcance de la acción disciplinaria tomada por Epic en virtud de esta sección 9.2 dependerá única y absolutamente de Epic. Epic se reserva el derecho de reclamar daños y otros recursos de dicho jugador en la máxima medida permitida por la ley aplicable.

9.2.3 Si Epic decide que ha habido infracciones repetidas de estas Reglas por parte de un jugador, puede otorgar medidas disciplinarias cada vez mayores, hasta la descalificación permanente de cualquier juego competitivo de Fortnite en el futuro. Epic también puede imponer cualquier sanción aplicable especificada en los [Términos del servicio](#) o el Acuerdo de licencia de Fortnite.

9.2.4 Todas las violaciones de las Reglas que tengan lugar en el Evento serán controladas por Epic Competitive Penalty Matrix. Cualquier decisión final de Epic con respecto a la acción disciplinaria apropiada será definitiva y obligatoria para todos los jugadores.

9.3 **Disputas sobre las reglas**

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

10. **Condiciones**

El Evento está sujeto a estas Reglas. Al participar, cada jugador acepta (o, si es un Menor, el padre o tutor legal de dicho jugador está de acuerdo en nombre de dicho jugador): (a) estar totalmente sujeto a estas Reglas (incluido el Código de conducta) y a las decisiones de Epic que serán definitivas y vinculantes; y (b) renunciar a cualquier derecho de reclamar ambigüedad en el Evento o estas Reglas, excepto donde lo prohíba la ley aplicable. Al aceptar un premio, el Jugador ganador acepta (o, si es un Menor, el padre o tutor legal del Jugador ganador, acepta en nombre de dicho Jugador ganador) eximir a Epic de toda responsabilidad, pérdida o daño que surja de o en relación con el otorgamiento, recepción o uso, o uso incorrecto del premio o participación en cualquier actividad relacionada con el premio. Epic no será responsable de ningún: (i) sistema telefónico, teléfono, equipo informático, programa informático o cualquier otro de fallo técnico o informático, pérdida de conexiones, desconexiones, retrasos o errores de transmisión; (ii) corrupción de datos, robo, destrucción, acceso no autorizado o alteración de la participación u otros materiales; (iii) cualquier lesión, pérdida o daño de cualquier tipo, incluida la muerte causada por el premio o como resultado de su aceptación, posesión o uso de un premio, o la participación en el Evento; o (iv) cualquier error de impresión, tipográfico, administrativo o tecnológico en cualquier material asociado con el Evento. Epic se reserva el derecho de cancelar o suspender el Evento según su propio criterio o debido a circunstancias fuera de su control, como desastres naturales. Epic puede descalificar a cualquier jugador para participar en el Evento o ganar un premio si, según su propio criterio, determina que dicho jugador está tratando de socavar el funcionamiento legítimo del Evento al engañar, piratear, mentir o realizar cualquier otra práctica desleal de juego que intente molestar, abusar, amenazar, socavar o acosar a otros jugadores o representantes de Epic. Las leyes internas del estado de Carolina del Norte regirán las disputas relacionadas con estas Reglas o con el Evento. Epic se reserva el derecho, según su propio criterio, de cancelar, modificar o suspender el Evento en caso de que un virus, error, problema con el ordenador, intervención no autorizada u otras causas fuera del control de Epic, afecten a la administración, la seguridad o el adecuado juego del Evento. Cualquier intento de dañar o socavar deliberadamente el funcionamiento legítimo del Evento puede violar las leyes penales y civiles y causar la descalificación de la participación en el Evento. Si se realiza tal intento, Epic se reserva el derecho de exigir una compensación por daños (incluidos los honorarios de los abogados) en la medida máxima permitida por la ley, incluido el procesamiento penal. Epic se

reserva el derecho de descalificar a cualquier jugador que manipule el proceso de participación o el funcionamiento del Evento o que infrinja estas Reglas. Epic no se responsabiliza de ningún problema, fallo o error de funcionamiento que puedan experimentar los jugadores. El Evento está sujeto a todas las leyes federales, estatales y locales aplicables.

11. **Publicidad**

Epic se reserva el derecho de usar el nombre, la etiqueta, la imagen, el vídeo, las estadísticas de juego o la identificación de la cuenta de Epic de cualquier jugador con fines publicitarios antes, durante o después de la fecha de finalización del Evento, mediante cualquier medio, en todo el mundo, a perpetuidad, pero solo en relación con la publicación del Evento, sin ninguna compensación o revisión previa, a menos que esté específicamente prohibido por la ley.

12. **Renuncia a juicio con jurado**

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

13. **Privacidad**

Consulte la política de privacidad de Epic que se encuentra en <https://www.epicgames.com/site/en-US/privacypolicy> para obtener información importante sobre la recopilación, el uso y la divulgación de información personal por parte de Epic.

© 2019 Epic Games, Inc. Todos los derechos reservados.