

REGLAS OFICIALES TORNEO FORTNITE DE IZNAJAR 2020

1. INTRODUCCIÓN Y CONSENTIMIENTO

1.1 Introducción

1.1.1 Estas Reglas oficiales de la Torneo Iznajar 2020 en solitario ("Reglas") rigen todas las fases del Torneo ("Evento").

1.1.2 Estas Reglas han sido diseñadas para garantizar la integridad de la competición de Fortnite (el "Juego") en relación con el Evento en la Plataforma de servicio de eventos de Fortnite ("Servicio de eventos"), 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).

1.1.3 El Servicio de eventos lo proporciona Epic Games, Inc. ("Epic") para que tanto individuales como organizaciones administren y organicen sus propios eventos a nivel competitivo en el Juego (colectivamente "Eventos de la comunidad"). Para que no existan dudas, aunque Epic pueda entregar premios para el Evento o los Eventos de la comunidad, estos eventos no son eventos "oficiales" gestionados por Epic. Ni el Evento ni ningún otro Evento de la comunidad está patrocinado o gestionado por Epic. Para cualquier duda o resolución de disputas en relación con el Evento, los jugadores deberán dirigirse a Torneo de Iznajar 2020 ("Organizador del Evento").

1.2 Aceptación

Para participar en el Evento, cada jugador debe estar de acuerdo (o, si es un Menor, como se describe más adelante, los padres o tutores legales del jugador deben estar de acuerdo en su nombre) para seguir estas Reglas en todo momento, incluido el Código de conducta en la Sección 8. Al participar en cualquier juego o partida que forme parte del Evento, un jugador (o, si es Menor de edad, los padres o tutores legales) confirma que ha aceptado estas Reglas conforme a esta Sección 1.2.

2. ESTRUCTURA DEL EVENTO

2.1 Definición de términos

2.1.1 Eliminación

Tiene lugar cuando un jugador agota los PS y el escudo (en caso de existir) de otro jugador. De acuerdo con la Sección 7.1.2, el crédito de eliminación está determinado por (a) el mensaje de información ubicado en la esquina inferior izquierda de la pantalla de juego y (b) la interfaz de usuario que ilustra el total de eliminaciones obtenidas durante una única partida, siempre que no se otorguen en ningún evento créditos de eliminación a un jugador en ninguna parte de una partida que siga a la eliminación de ese jugador.

2.1.2 Modo de juego

Un conjunto de reglas específico o un conjunto de elementos de juego o condiciones para ganar una partida determinada. Los modos de juego pueden ser muy variados y pueden o no diferir de una partida a otra. Los administradores del Evento designados por el Organizador del evento ("Administradores del Evento") explicarán los parámetros específicos para cada modo de juego antes del comienzo de una partida.

2.1.3 Partida

Se creará una partida personalizada con una clave de emparejamiento personalizada. Cada sesión tendrá una clave distinta y se dará a conocer unos segundos antes de comenzar la partida, se darán 5 minutos para que entren todos los jugadores, si pasados ese tiempo algún jugador no accede a la partida quedará eliminado de esa sesión y no podrá acceder hasta que se cree la siguiente.

2.1.4 Posición

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

2.1.5 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.

2.1.6 Victoria magistral

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

2.2 Calendario: todas las horas finales que aparecen en el juego

2.2.1 28 de diciembre: Sesión 1, Sesión 2 y Sesión 3.

2.2.2 29 de diciembre: Sesión 4, Sesión 5 y Sesión Final.

2.3 Reprogramación

El Organizador del Evento puede, a criterio exclusivo, reordenar el calendario o cambiar la fecha de cualquier partida o sesión del Evento (o cambiar cualquier modo para jugar en relación con dicho cambio). No obstante, si el calendario del Evento se modifica, el Organizador del Evento informará a todos los jugadores tan pronto como sea posible.

2.4 Formato del Evento y sistema de puntuación - Torneo en solitario Torneo de Iznajar 2020

2.4.1 Sesión 1, 2, 3

Todo jugador que cumpla los requisitos (tal y como determina el Organizador del evento de acuerdo con estas Reglas) y cuya cuenta no haya sido suspendida por Epic puede hacer cola y participar en el Evento, bajo los términos y condiciones de estas Reglas.

Cada sesión de la Sesión 1 durará aproximadamente 1 (1) horas. Los jugadores ganarán puntos según el sistema de puntuación enumerado en las Secciones 2.4.4 y 2.4.5 (según corresponda).

2.4.2 Sesión 3, 4

Al día siguiente se comenzarán las sesiones siguiendo las mismas normas anteriores.

2.4.3 Sesión FINAL

Los 50 mejores clasificados pasarán a la Sesión FINAL, en la el que sistema de puntos se multiplicará por dos (x2).

2.4.4 Sistema de puntuación

Victoria magistral: 50 puntos

2.º: 45 puntos

3.º: 40 puntos

4.º: 35 puntos

5.º: 30 puntos

6.º: 25 puntos

7.º: 20 puntos

8.º: 15 puntos

9.º: 10 puntos

10.º: 5 puntos

11.º: 5 puntos

12.º: 5 puntos

13.º: 5 puntos

14.º: 5 puntos

- 15.º: 5 puntos
- 16.º: 5 puntos
- 17.º: 5 puntos
- 18.º: 5 puntos
- 19.º: 5 puntos
- 20.º: 5 puntos

La ronda final los puntos se multiplicarán por 2, es decir la victoria magistral otorgará 100 puntos.

2.4.5 Desempates

Los desempates se determinarán en el orden que aquí se presenta: (1) total de puntos conseguidos, (2) total de victorias magistrales durante las sesiones, (3) media de eliminaciones durante las sesiones, (4) media de posición por partida durante las sesiones, (5) total de segundos sobrevividos en todas las partidas y, finalmente, (6) un lanzamiento de moneda.

3. REQUISITOS DEL JUGADOR

3.1 Edad del jugador

3.1.1 Para poder participar en cualquier partida, los jugadores deben tener al menos 13 años o más, dependiendo de la edad que se requiera en el país de residencia del jugador. Si el jugador es menor de 18 años o de la mayoría de edad según se define en su país de residencia (un "Menor"), debe contar con la autorización de su padre, madre 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 su elegibilidad quedarán descalificados (o no podrán continuar participando) del Evento.

3.5 Nombres de los jugadores

3.5.1 Todos los nombres de equipos y jugadores individuales deben seguir el Código de conducta que se indica en la Sección 8. Tanto el Organizador del Evento como los

administradores del Evento pueden restringir o cambiar la identificación o los nombres en pantalla de equipos y jugadores individuales por cualquier motivo.

3.5.2 El nombre usado por un equipo o jugador no puede incluir ni hacer uso de los términos Fortnite®, Epic ni ninguna marca registrada, nombre comercial o logotipo que sean propiedad o licencia de Epic.

3.5.3 El nombre usado por un equipo o jugador no puede constituir una burla o imitación del nombre de otro equipo, jugador, streamer, agente del gobierno, empleado de Epic o de cualquier otra persona o entidad.

3.6 Buen historial

Las cuentas de Epic registradas por estos jugadores deben contar con un buen historial y no tener infracciones encubiertas. Los jugadores también deben estar libres de sanciones por haber violado las reglas oficiales de Epic con anterioridad o haber cumplido estas penas en su totalidad.

4. REGLAS DE FORMACIÓN DE EQUIPO/JUGADORES

4.1 En solitario

4.1.1 Los jugadores en solitario (o, si es un Menor, el padre, madre o tutor legal del jugador) deben confirmar y aceptar estas Reglas del juego según lo especificado en la Sección 1.2 antes de participar en la Torneo.

4.1.2 Todos los jugadores que cumplan los requisitos para recibir los premios recogidos en la Sección 2.6 deben superar el proceso de verificación de los requisitos descrito en la Sección 2.6.5 para poder recibir dichos premios.

4.1.3 Los puestos de clasificación obtenidos en Clasificatorias o en la Gran final (según corresponda) no se pueden transferir, vender, intercambiar ni regalar a ninguna persona ni organización.

5. Problemas

5.1 Definición de términos

5.1.1 Error

Error, defecto, fallo o anomalía que produce un resultado incorrecto o inesperado, o que hace que el juego o el dispositivo de hardware se comporten de forma indebida.

5.1.2 Desconexión intencionada

Ocurre cuando un jugador pierde la conexión con el juego debido a sus acciones. Cualquier acción de un jugador que resulte en una desconexión se considerará intencionada, independientemente del propósito del jugador. La desconexión intencionada no se considera un problema técnico válido para la repetición de una partida.

5.1.3 Caída del servidor

Ocurre cuando todos los jugadores pierden la conexión con el juego debido a un problema relacionado con el servidor del juego.

5.1.4 Desconexión involuntaria

Ocurre cuando un jugador pierde la conexión con el juego debido a problemas o errores relacionados con el cliente del juego, la plataforma, la red o el ordenador.

5.2 Problemas técnicos

Dada la naturaleza y la magnitud de la competición online, las partidas no se reiniciarán o anularán por errores, desconexiones intencionadas, caídas del servidor o desconexiones involuntarias. Los jugadores deberán lidiar con cualquier error o problema técnico, independientemente de si este está descrito en la sección 5, que tenga lugar y no será motivo de repetición de una partida.

6. Comunicación

6.1 Los administradores del Evento estarán disponibles para responder a las preguntas específicas de los jugadores y brindar asistencia adicional a lo largo del Evento a través del siguiente canal oficial de asistencia al jugador: el propio chat de WhatsApp

7. PROCESO POSTERIOR A LA PARTIDA

7.1 Puntuación

7.1.1 El cliente del juego grabará e informará sobre las puntuaciones de un jugador al finalizar la participación de dicho jugador en una partida.

7.1.2 En determinadas ocasiones pueden surgir problemas imprevistos que causen retrasos en el informe de puntuaciones o imprecisiones. Durante todo el Evento, la puntuación que se muestra en el marcador constituirá la puntuación oficial, independientemente de la exactitud.

8. CÓDIGO DE CONDUCTA

8.1 Conducta personal, ausencia de comportamientos tóxicos

8.1.1 Todos los jugadores deben comportarse en todo momento de acuerdo con (a) el Código de conducta de esta sección, la Sección 8, ("Código de conducta") y (b) los principios generales de integridad personal, honestidad y deportividad.

8.1.2 Los jugadores deben respetar al resto de jugadores, al Organizador del evento, a los administradores del Evento, a los espectadores y a los patrocinadores (si los hubiese).

8.1.3 Los jugadores no pueden comportarse de forma que (a) violen estas Reglas, (b) molesta, nociva o destructiva, o (c) que resulte perjudicial para el disfrute del juego por parte de otros usuarios como pretende Epic. En concreto, los jugadores no podrán acosar ni faltar al respeto, utilizar lenguaje abusivo u ofensivo, sabotear el juego, realizar prácticas consideradas spam o ingeniería social, estafar ni llevar a cabo actividades ilegales ("Comportamiento tóxico").

8.1.4 Los jugadores no podrán (a) proclamarse ni representarse como un jugador expulsado, un infractor o una persona que hace trampas, ni (b) jactarse o fomentar la infracción o violación de estas Reglas.

8.1.5 Cualquier violación de estas Reglas podría sancionarse con la descalificación inmediata del Evento en curso (e incluso de futuros eventos), tanto si la violación fue deliberada como si no.

8.2 Integridad competitiva

8.2.1 Se espera que cada jugador juegue deportivamente y siguiendo estas Reglas en todo momento durante cualquier partida. Cualquier tipo de juego sucio está prohibido por estas Reglas y podría suponer la descalificación inmediata del Evento en curso (e incluso de futuros eventos). Estos son algunos ejemplos de juego sucio:

Aliarse con otros (como aparece descrito a continuación), amañar o perder partidas expresamente, sobornar a un árbitro o a un representante de la partida, o cualquier otra acción ilegal o injusta o acuerdo para influir (o intentar influir) de forma deliberada sobre el resultado de cualquier partida o Evento.

Hackear o modificar el comportamiento adecuado del cliente del juego.

Jugar o permitir a otro jugador que juegue con una cuenta de Epic registrada a nombre de otra persona (u ofrecer, animar o indicar a alguien que lo haga).

Usar cualquier tipo de dispositivo, programa o método de trampa similar para obtener una ventaja competitiva.

Abusar de forma deliberada de cualquier función del juego (p. ej., errores o fallos del mismo) de forma contraria a Epic para obtener ventaja competitiva.

Utilizar ataques de denegación de servicios, realizar falsas llamadas a las fuerzas del orden o métodos similares para interferir con la conexión de otro Participante al cliente de Fortnite.

Utilizar teclas macro o métodos similares para automatizar las acciones en el juego.

Desconectarse de forma deliberada de una partida sin un motivo legítimo para hacerlo.

Aceptar cualquier regalo, recompensa, soborno o compensación por la promesa o prestación de servicios relacionados con jugar sucio en el juego (por ejemplo: acciones orientadas a perder o amañar una partida o sesión).

Recurrir a ayuda externa en relación con la posición, la salud o el equipo de otros jugadores, o cualquier otra información que el jugador no pueda conocer a partir de la información de su propia pantalla (por ejemplo: mirar o intentar mirar monitores de espectador mientras se juega una partida). Para mayor claridad, el hecho de recibir asesoramiento o usar la herramienta de repetición del juego no se incluyen en esta categoría.

8.2.2 Los jugadores no pueden trabajar juntos para engañar o hacer trampas a otros jugadores durante una partida ("Aliarse con otros"). Estos son algunos ejemplos de Aliarse con otros:

Formar equipos: jugadores que colaboran durante la partida a pesar de estar en equipos rivales.

Movimientos planeados: un acuerdo entre 2 o más jugadores rivales para aterrizar en ubicaciones específicas o moverse por el mapa de forma planeada antes de que empiece la partida.

Comunicación: enviar o recibir señales, tanto verbales como no verbales, para comunicarse con jugadores rivales.

Soltar objetos: dejar objetos deliberadamente para que los recoja un jugador rival.

Abandono: dejarse eliminar de manera intencional por un oponente.

8.3 Apostar

Los jugadores no pueden (a) llevar a cabo ni fomentar las apuestas durante ninguna partida del Evento, ni (b) beneficiarse, de forma directa o indirecta, de las mismas en cualquier partida del Evento o sección del mismo.

8.4 Acoso

8.4.1 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.

8.4.2 Todos los jugadores que sean testigos u objetos de acoso, abuso o discriminación deben notificarlo al Organizador del evento o a un administrador del Evento. Si el Organizador del evento es testigo u objeto de acoso, abuso o discriminación, deberá notificarlo a un coordinador de esports de Epic escribiendo a tournaments@epicgames.com. Todas las denuncias notificadas en virtud a esta Sección 8.4.2 serán investigadas de inmediato y se tomarán las medidas apropiadas. Está prohibido tomar represalias contra cualquier jugador o cualquier Organizador del evento que denuncie o colabore en la investigación de una denuncia.

8.5 Confidencialidad

Los jugadores no pueden revelar a terceros la información confidencial facilitada por el Organizador del evento, los administradores del Evento, Epic o cualquiera de sus respectivos socios en relación al juego, el Evento, Epic o sus filiales, bajo ningún método de comunicación, como publicar en redes sociales.

8.6 Conducta ilegal

Los jugadores están obligados a cumplir las leyes vigentes en todo momento.

9. VIOLACIÓN DE LAS REGLAS Y DEL CÓDIGO DE CONDUCTA

9.1 Medidas disciplinarias

El Organizador del evento podrá tomar cualquier decisión que le parezca pertinente en relación a la violación de estas Reglas referidas al Evento, sujeta a la apelación de Epic y a un proceso de revisión vinculante por parte de Epic. Si el Organizador del evento decide que un jugador ha violado esta Reglas (incluyendo el Código de conducta), el Organizador del evento podría descalificar a dicho jugador del evento (e incluso de futuros eventos). Sin limitación de lo anterior, Epic, a criterio exclusivo, también puede monitorizar el evento e imponer cualquier sanción aplicable especificada en estas Reglas, en los Términos del servicio o el CLUF de Fortnite.

Para que no existan dudas, la descalificación de un jugador o cualquier otro tipo de sanción aplicable por parte del Organizador del evento y/o Epic no constituirán un motivo para que se actúe en contra del Organizador del evento ni de Epic bajo cualquier marco legal, ni considerarse una propensión por la parte del Organizador del evento y/o Epic para con dicho jugador.

9.2 Conflictos relacionados con las Reglas

El Organizador del evento tiene la autoridad decisiva y última en la decisión de cualquier

conflicto que concierna a los jugadores relacionado con cualquier aspecto de estas Reglas y del incumplimiento, cumplimiento o interpretación que de ellas se puedan derivar en relación con el Evento, sujeta a la apelación de Epic y a un proceso de revisión vinculante por parte de Epic

10. CONDICIONES

El Evento está sujeto a estas Reglas. Al participar en el Evento, el jugador (o, en caso de ser menor, su pariente o tutor legal en nombre de dicho jugador) accede a: (a) estar sujeto a estas Reglas completas (incluido el Código de conducta) y a las decisiones del Organizador del evento que serán vinculantes y estarán sujetas a la apelación de Epic y a un proceso de revisión vinculante por parte de Epic, y a (b) renunciar a cualquier derecho a reclamar ambigüedad en el Evento o en estas reglas, salvo donde estén prohibidos por las leyes vigentes. Al aceptar el premio, el Jugador ganador (o, en caso de ser Menor, su pariente o tutor legal en nombre de dicho Jugador ganador) accede a eximir al Organizador del evento y a Epic de cualquier responsabilidad, pérdida o daño que pueda resultar en relación con la concesión del premio, al recibirlo, al utilizarlo (incluso inapropiadamente) o con la participación en actividades relacionadas con este premio. Ni el Organizador del evento ni Epic serán responsable de ningún: (i) fallo de 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) 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; ni (iv) ningún error de impresión, tipográfico, administrativo o tecnológico en ningún material relacionado con el Evento. El Organizador del evento o Epic puede descalificar a cualquier jugador para que este no pueda participar (o seguir participando) en el Evento o evitar que obtenga el premio si, a

criterio exclusivo, si el Organizador del evento o Epic determina que dicho jugador está intentando socavar la actividad legítima del Evento mediante trampas, modificaciones, engaños o cualquier práctica de juego desleal con el propósito de molestar, abusar, amenazar, socavar o acosar a cualquier jugador o a los representantes de Epic. Las leyes internas del estado de Carolina del Norte, dejando sin efecto cualquier conflicto de leyes que pudiese suscitar, se ocuparán de los conflictos relacionados con estas Reglas o este Evento. El Organizador del evento o Epic puede, a criterio exclusivo, cancelar, modificar o suspender el Evento en caso de que un virus, error, problema con el ordenador, intervención no autorizada, causas de fuerza mayor 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 de socavar intencionadamente la actividad legítima del Evento puede incurrir en una violación de las leyes penales y civiles y resultará en una descalificación, para que dicho jugador no pueda participar (o seguir participando) en el Evento. Si se realiza tal intento, Epic se reserva el derecho de exigir una compensación por daños (especialmente los honorarios de los abogados) en la medida máxima permitida por la ley, incluido el procesamiento penal. El Evento está sujeto a todas las leyes federales, estatales y locales pertinentes.

11. PUBLICIDAD

Epic se reserva el derecho de usar el nombre, la etiqueta, el audio, 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 y otros eventos de Epic sin ninguna compensación ni revisión previa, a menos que esté específicamente prohibido por la ley.

12. PRIVACIDAD

Podéis consultar la política de privacidad de Epic que se encuentra en <https://www.epicgames.com/site/es-ES/privacypolicy> para cualquier información importante relacionada con la recogida, uso y revelación de información personal por parte de Epic.