Mistrzostwa Fortnite: Oficjalne zasady Rozdziału 2 w Sezonie 1

1. Wprowadzenie i akceptacja

1.1 Wprowadzenie

Niniejsze oficjalne zasady Mistrzostw Fortnite: Rozdział 2, Sezon 1 („**Zasady**”) dotyczą wszystkich etapów Mistrzostw Fortnite w Rozdziale 2 Sezonu 1 („**Mistrzostwa**” lub „**Wydarzenie**”).

Niniejsze Zasady mają na celu zapewnienie uczciwości rywalizacji Fortnite („**Gra**”) w związku z Wydarzeniem, a także wspieranie dynamicznej konkurencji i zapewnienie, że cała rywalizacja w Grze daje radość, jest sprawiedliwa i wolna od Toksycznych zachowań (zgodnie z poniższą definicją).

1.2 Akceptacja

Aby uczestniczyć w Wydarzeniu, każdy gracz musi wyrazić zgodę (lub, jeśli jest to osoba poniżej 18. roku życia bądź poniżej wieku pełnoletności określonego w kraju zamieszkania takiego gracza („**Osoba niepełnoletnia**”), rodzic lub opiekun prawny takiego gracza musi wyrazić zgodę w imieniu takiego gracza) na przestrzeganie niniejszych Zasad, w tym Kodeksu postępowania przedstawionego w Paragrafie 8. Gracz (albo rodzic lub opiekun prawny, jeśli jest to Osoba niepełnoletnia) może zaakceptować niniejsze Zasady, klikając przycisk akceptacji lub wyrażając zgodę na niniejsze Zasady, jeśli taka opcja została udostępniona przez Epic Games, Inc. („**Epic**”) w Kliencie gry. Uczestnicząc we wszelkich grach lub rozgrywkach będących częścią Wydarzenia, gracz (albo rodzic lub opiekun prawny, jeśli jest to Osoba niepełnoletnia) potwierdza, że akceptuje niniejsze Zasady zgodnie z niniejszym Paragrafem 1.2.

1.3 Wykonanie

Spółka Epic ponosi główną odpowiedzialność za wyegzekwowanie od wszystkich graczy obowiązku przestrzegania niniejszych Zasad podczas Wydarzenia i może, we współpracy z Administratorami wydarzenia (zgodnie z poniższą definicją), nałożyć stosowne kary na graczy za naruszenie niniejszych Zasad, co zostało szczegółowo wyjaśnione w Paragrafie 9.

1.4 Zmiany

Spółka Epic może od czasu do czasu aktualizować, uaktualniać, zmieniać i modyfikować niniejsze Zasady. W przypadku każdego gracza jego uczestnictwo w Wydarzeniu po wszelkich aktualizacjach, uaktualnieniach, zmianach lub modyfikacjach niniejszych Zasad rozumiane jest jako wyrażenie przez niego (albo rodzica lub opiekuna prawnego, jeśli jest to Osoba niepełnoletnia) zgody na niniejsze Zasady w ich zaktualizowanej, uaktualnionej, zmienionej lub zmodyfikowanej wersji.

2. **Struktura Wydarzenia**

2.1 **Definicje terminów**

2.1.1 Arena

Tryb rywalizacji Fortnite obejmuje klasyfikację i w jego skład wchodzą (3) ligi (każda z nich zwany dalej „**Ligą**”) podzielone na dziesięć (10) dywizji (każda z nich zwany dalej „**Dywizją**”), jak przedstawiono poniżej:

Liga otwarta: Dywizja I (0–499 punktów Hype („**Hype**”))
Liga otwarta: Dywizja II (500–999 punktów Hype)
Liga otwarta: Dywizja III (1000–1499 punktów Hype)
Liga otwarta: Dywizja IV (1500–1999 punktów Hype)

Liga pretendentów: Dywizja IV (2000–2999 punktów Hype)
Liga pretendentów: Dywizja II (3000–4499 punktów Hype)
Liga pretendentów: Dywizja III (4500–6499 punktów Hype)

Liga mistrzów: Dywizja I (6500–9999 punktów Hype)
Liga mistrzów: Dywizja II (10 000–13 999 punktów Hype)
Liga mistrzów: Dywizja III (powyżej 14 000 punktów Hype)

2.1.2 Eliminacja

Sytuacja, w której gracz zredukuje do zera punkty życia i osłony (jeśli istniały) innego gracza. Zgodnie z Paragrafem 7.1.2 kredyt eliminacji jest określony przez (a) obszar wiadomości dotyczących akcji umieszczony w lewym dolnym rogu ekranu gry oraz (b) interfejs użytkownika przedstawiający całkowitą liczbę eliminacji uzyskaną podczas pojedynczej rozgrywki; pod warunkiem, że w żadnym wydarzeniu kredyt eliminacji nie zostanie graczowi przyznany za jakąkolwiek część rozgrywki po eliminacji takiego gracza.

2.1.3 Administrator wydarzenia

Dowolny pracownik Epic lub członek zespołu administratorów, zespołu ds. transmisji, produkcji, obsługi wydarzenia lub jakiekolwiek inne osoby w inny sposób zatrudnione lub działające w oparciu o inną umowę w celu przeprowadzenia Wydarzenia.

2.1.4 Tryb gry

Konkretny zestaw reguł, elementów rozgrywki lub warunków wygranej w danej rozgrywce. Tryby gry mogą mieć bardzo szeroki zakres i mogą lub nie muszą różnić się między kolejnymi

rozgrywkami. Przed rozpoczęciem rozgrywki Administratorzy wydarzenia wyjaśnią konkretne parametry każdego trybu.

2.1.5 Rozgrywka

Pojedyncza konkurencja w ramach Fortnite, rozgrywana do momentu, w którym gracz lub zespół osiągnie Victory Royale (zgodnie z poniższą definicją) lub spełnione zostaną konkretne warunki zwycięstwa.

2.1.6 Pozycja

Czas spędzony przez gracza lub zespół na grze w rozgrywce względem czasu innych graczy lub zespołów w takiej rozgrywce, zanim nastąpi eliminacja. Pozycja w rankingu przedstawiona jest w interfejsie użytkownika po jego eliminacji.

2.1.7 Sesja

Zbiór rozgrywek przeprowadzonych do momentu aż zwycięzca lub zwycięzcy zostaną wyłonieni za pomocą jednej z następujących metod: (a) przeprowadzenie określonej liczby rozgrywek lub (b) zakończenie wyznaczonego przedziału czasu.

2.1.8 Victory Royale

Sytuacja, w której gracz lub zespół spełnia warunki zwycięstwa bieżącego trybu gry trwającej rozgrywki. Zwykle odnosi się to do zdobycia pierwszego miejsca w zakończonej rozgrywce.

2.2 **Mistrzostwa: Tygodniowo — Godziny wszystkich finałów podane w Grze**

2.2.1 1 listopada: Tydzień 1 Rundy 1+2 [Bliski Wschód]
2.2.2 2 listopada: Tydzień 1 Rundy 1+2 [Wszystkie regiony oprócz Bliskiego Wschodu]
2.2.3 2 listopada: Tydzień 1 Runda 3 [Bliski Wschód]
2.2.4 3 listopada: Tydzień 1 Runda 3 [Wszystkie regiony oprócz Bliskiego Wschodu]

2.2.5 8 listopada: Tydzień 2 Rundy 1+2 [Bliski Wschód]
2.2.6 9 listopada: Tydzień 2 Rundy 1+2 [Wszystkie regiony oprócz Bliskiego Wschodu]
2.2.7 9 listopada: Tydzień 2 Runda 3 [Bliski Wschód]
2.2.8 10 listopada: Tydzień 2 Runda 3 [Wszystkie regiony oprócz Bliskiego Wschodu]

2.2.9 15 listopada: Tydzień 3 Rundy 1+2 [Bliski Wschód]
2.2.10 16 listopada: Tydzień 3 Rundy 1+2 [Wszystkie regiony oprócz Bliskiego Wschodu]
2.2.11 16 listopada: Tydzień 3 Runda 3 [Bliski Wschód]
2.2.12 17 listopada: Tydzień 3 Runda 3 [Wszystkie regiony oprócz Bliskiego Wschodu]

2.2.13 22 listopada: Tydzień 4 Rundy 1+2 [Bliski Wschód]
2.2.14 23 listopada: Tydzień 4 Rundy 1+2 [Wszystkie regiony oprócz Bliskiego Wschodu]
2.2.15 23 listopada: Tydzień 4 Runda 3 [Bliski Wschód]
2.2.16 24 listopada: Tydzień 4 Runda 3 [Wszystkie regiony oprócz Bliskiego Wschodu]

2.3 **Mistrzostwa: Finały Sezonu — Godziny wszystkich finałów podane w Grze**

2.3.1 6 grudnia: Eliminacje 1 Etap grupowy [wszystkie regiony]
2.3.2 6 grudnia: Eliminacje 2 Etap grupowy [Bliski Wschód]
2.3.3 7 grudnia: Eliminacje 2 Etap grupowy [Wszystkie regiony oprócz Bliskiego Wschodu]
2.3.4 7 grudnia: Eliminacje 3 Etap grupowy [EU, NAE, NAW, BR]
2.3.5 7 grudnia: Eliminacje 4 Etap grupowy [UE, NAE, NAW, BR]
2.3.6 8 grudnia: Wielki finał Mistrzostw [wszystkie regiony]

2.4 **Zmiana harmonogramu**

Spółka Epic może, wedle własnego uznania, zmienić harmonogram i/lub datę dowolnej rozgrywki lub sesji Wydarzenia (lub w związku z tym zmienić dowolny tryb rozgrywanej gry). Jeśli jednak harmonogram Wydarzenia zostanie w ten sposób zmieniony, spółka Epic bezzwłocznie poinformuje wszystkich graczy.

2.5 **Format Wydarzenia i punktacja**

2.5.1 Format

Z zastrzeżeniem warunków zawartych w niniejszych Zasadach wszystkie kwalifikujące się zespoły Czwórek (wedle uznania Epic i zgodnie z niniejszymi Zasadami) mogą zarejestrować się w kolejce i uczestniczyć w Wydarzeniu tygodniowym Mistrzostw Fortnite („**Etap 1**” lub „**Wydarzenie tygodniowe**”).

W Rundzie 1 właściwego Wydarzenia tygodniowego („**Runda 1**”) wszyscy członkowie kwalifikujących się zespołów Czwórek (wedle uznania Epic i zgodnie z niniejszymi Zasadami) muszą zakwalifikować się do Ligi Mistrzów (Dywizje I, II lub III) w ramach Areny w swoich regionach przed rozpoczęciem takiego Wydarzenia tygodniowego, aby mieć prawo do ustawienia się w kolejce i rywalizacji podczas trwania Rundy 1 w swoim regionie, jak wyszczególniono w grze.

Każda Runda 1 będzie trwać około trzech (3) godzin. W ciągu dowolnej Rundy 1 zespoły mogą uczestniczyć tylko w maksymalnie dziesięciu (10) rozgrywkach. Zespoły będą zbierać punkty w oparciu o system punktacji opisany w Paragrafie 2.5.2 i 2.5.3 (stosownie do przypadku). Rozgrywki Rundy 1 będą zaliczone wyłącznie wtedy, gdy rozgrywka rozpocznie się przez zamknięciem okna takiej sesji.

W celu zachowania jasności podczas Etapu 1 gracze mogą uczestniczyć w rozgrywkach dowolnej Rundy Wydarzenia tygodniowego tylko w jednym regionie.

Po zakończeniu Rundy 1 stosownego Wydarzenia tygodniowego zespoły z najwyższą liczbą punktów z każdego regionu serwera przejdą do kolejnego etapu, jak opisano w Paragrafie 2.5.5, i mogą zarejestrować się w kolejce do Rundy 2 („**Runda 2**") takiego Wydarzenia tygodniowego. Wejście do Rundy 2 Wydarzenia tygodniowego nie będzie możliwe, jeśli gracz nie zostanie sklasyfikowany jako jeden z najlepszych w Rundzie 1 tego Wydarzenia tygodniowego.

W Rundzie 2 stosownego Wydarzenia tygodniowego gracze będą rywalizować w pojedynczej sesji podczas trwania Rundy 2 w swoim regionie, jak zostało to wyszczególnione w grze. Każda Runda 2 będzie trwać około trzech (3) godzin. W ciągu dowolnej Rundy 2 zespoły mogą uczestniczyć tylko w maksymalnie dziesięciu (10) rozgrywkach. Zespoły będą zbierać punkty w oparciu o system punktacji opisany w Paragrafie 2.5.2 lub 2.5.3 (stosownie do przypadku). Rozgrywki Rundy 2 będą zaliczone wyłącznie wtedy, gdy rozgrywka rozpocznie się przez zamknięciem okna takiej sesji.

Po zakończeniu Rundy 2 stosownego Wydarzenia tygodniowego zespoły z najwyższą liczbą punktów z każdego regionu serwera przejdą do kolejnego etapu, jak opisano w Paragrafie 2.5.6, i mogą zarejestrować się w kolejce do Rundy 3 („**Runda 3**") takiego Wydarzenia tygodniowego. Wejście do Rundy 3 Wydarzenia tygodniowego nie będzie możliwe, jeśli gracz nie zostanie sklasyfikowany jako jeden z najlepszych w Rundzie 2 tego Wydarzenia tygodniowego.

W Rundzie 3 stosownego Wydarzenia tygodniowego gracze będą rywalizować w pojedynczej sesji podczas trwania Rundy 3 w swoim regionie, jak zostało to wyszczególnione w grze. W ciągu dowolnej Rundy 3 zespoły mogą uczestniczyć tylko w maksymalnie sześciu (6) rozgrywkach. W Rundzie 3 pierwsza rozgrywka rozpocznie się piętnaście (15) minut po otwarciu okna sesji. Każda Runda 3 będzie trwać około trzech (3) godzin, przy czym każda nowa rozgrywka będzie rozpoczynać się co trzydzieści (30) minut. Jeśli zespół nie ustawi się w kolejce i/lub przeoczy rozpoczęcie danej rozgrywki, uznaje się, że taki zespół zakończył rywalizację na ostatnim miejscu z zerową liczbą eliminacji dla danej pominiętej rozgrywki. Zespoły będą zbierać punkty w oparciu o system punktacji opisany w Paragrafie 2.5.2. 2.5.3 lub 2.5.4 (stosownie do przypadku). Rozgrywki Rundy 3 będą zaliczone wyłącznie wtedy, gdy rozgrywka rozpocznie się przez zamknięciem okna takiej sesji.

Po zakończeniu Rundy 3 stosownego Wydarzenia tygodniowego zespoły z najwyższą liczbą punktów z każdego regionu serwera przejdą do kolejnego etapu, jak opisano w Paragrafie 2.5.7, i mogą zarejestrować się w kolejce do drugiego etapu Wydarzenia („**Etap 2**" lub „**Finały Sezonu**") i/lub zostaną im przyznane nagrody, jak opisano w Paragrafie 2.6. Wejście do Finałów Sezonu nie będzie możliwe bez przejścia z Etapu 1, jak opisano w niniejszych Zasadach.

Ponadto łączna liczba punktów przyznanych w mistrzostwach po zakończeniu Rundy 3 stosownego Wydarzenia tygodniowego na przestrzeni wszystkich pięciu (5) tygodni rozgrywek zostanie zsumowana. Zespoły o najwyższej łącznej liczbie punktów z każdego regionu serwera z rozgrywek z wszystkich pięciu (5) Rund 3, które jeszcze nie przeszły do Etapu 2, również przejdą do Etapu 2, jak zostało to wyszczególnione w Paragrafach 2.5.7 lub 2.5.8 (zależnie od przypadku), pod warunkiem że w zespołach znajduje się tych samych czterech (4) graczy podczas każdego takiego Wydarzenia tygodniowego w celu kumulacji wyników z wszystkich tych Wydarzeń tygodniowych.

W Rundzie 1 Finałów Sezonu („**Rozgrywki grupowe**") zespoły będą podzielone na grupy eliminacji (każda z nich zwana dalej „**Eliminacjami**"), aby rywalizować w pojedynczej sesji podczas Etapu grupowego w swoim regionie, jak wyszczególniono w grze. Na Etapie grupowym pierwsza rozgrywka rozpocznie się piętnaście (15) minut po otwarciu okna sesji. Każde Eliminacje będą trwać około trzech (3) godzin, przy czym każda nowa rozgrywka będzie rozpoczynać się co trzydzieści (30) minut. Jeśli zespół nie ustawi się w kolejce i/lub przeoczy rozpoczęcie danej rozgrywki, uznaje się, że taki zespół zakończył rywalizację na ostatnim miejscu z zerową liczbą eliminacji dla danej pominiętej rozgrywki. Podczas Eliminacji zespoły mogą uczestniczyć tylko w maksymalnie sześciu (6) rozgrywkach. Zespoły będą zbierać punkty w oparciu o system punktacji opisany w Paragrafie 2.5.2 lub 2.5.3 (stosownie do przypadku). Rozgrywki Eliminacji będą zaliczone wyłącznie wtedy, gdy rozgrywka rozpocznie się przez zamknięciem okna takich Eliminacji.

W celu zachowania jasności gracze mogą uczestniczyć w rozgrywkach Etapu grupowego tylko w jednym regionie.

Po zakończeniu każdych Eliminacji zespoły z najwyższą liczbą punktów z danych Eliminacji przejdą do kolejnego etapu, jak opisano w Paragrafie 2.5.9, i mogą zarejestrować się w kolejce do Rundy 2 Finałów Sezonu („**Wielki finał**") w swoim regionie. Wejście do Wielkiego finału nie będzie możliwe bez przejścia z Etapu grupowego, jak opisano w niniejszych Zasadach.

W Wielkim finale dwadzieścia cztery (24) zespoły będą rywalizować w pojedynczej sesji („**Eliminacje mistrzów**") podczas Wielkiego finału w swoim regionie, jak wyszczególniono w grze. Eliminacje mistrzów będą trwać około trzech (3) godzin, przy czym każda nowa rozgrywka będzie rozpoczynać się co trzydzieści (30) minut. Podczas Eliminacji mistrzów zespoły mogą uczestniczyć tylko w maksymalnie sześciu (6) rozgrywkach. Jeśli zespół nie ustawi się w kolejce i/lub przeoczy rozpoczęcie danej rozgrywki, uznaje się, że taki zespół zakończył rywalizację na ostatnim miejscu z zerową liczbą eliminacji dla danej pominiętej rozgrywki. Zespoły będą zbierać punkty w oparciu o system punktacji opisany w Paragrafie 2.5.2 lub 2.5.3 (stosownie do przypadku). Rozgrywki Eliminacji mistrzów będą zaliczone wyłącznie wtedy, gdy rozgrywka rozpocznie się przed zamknięciem okna takich Eliminacji mistrzów.

W celu zachowania jasności gracze mogą uczestniczyć w rozgrywkach Wielkiego finału tylko w jednym regionie.

Po zakończeniu Wielkiego finału i zgodnie z warunkami niniejszego regulaminu, zespoły z najwyższą liczbą punktów, jak zostało to wyszczególnione w Tabeli wyników w grze, z każdego regionu otrzymają nagrody określone w Paragrafie 2.6.

2.5.2 System punktacji w rozgrywce

Victory Royale: 15 punktów
Miejsce 2: 12 punktów
Miejsca 3–4: 9 punktów
Miejsca 5–6: 6 punktów
Miejsca 7–8: 3 punkty

Każda eliminacja: 1 punkt

2.5.3 Brak rozstrzygnięcia

W przypadku braku rozstrzygnięcia zwycięstwo zostanie określone zgodnie z przedstawioną poniżej kolejnością: (1) suma zdobytych punktów; (2) suma zwycięstw Victory Royale w sesji; (3) suma eliminacji w sesji; (4) średnie miejsce na rozgrywkę podczas sesji; (5) całkowity czas w sekundach spędzony przy życiu we wszystkich rozgrywkach oraz (6) rzut monetą.

2.5.4 System punktacji w Mistrzostwach

Punkty w mistrzostwach są przyznawane zespołom na koniec Rundy 3 każdego Wydarzenia tygodniowego. Dla jasności zespoły otrzymają punkty w mistrzostwach tylko za faktyczny udział w danej Rundzie. Jeśli na przykład zespół dotrze do Rundy 3, ale nie ustawi się w kolejce lub w inny sposób przeoczy wszystkie rozgrywki podczas sesji Rundy 3, otrzyma punkty w mistrzostwach tylko za rozgrywki, w których uczestniczył w Rundzie 2.

Miejsce 1 — 500 punktów w Mistrzostwach
Miejsce 2 — 476 punktów w Mistrzostwach
Miejsce 3 — 452 punkty w Mistrzostwach
Miejsce 4 — 428 punktów w Mistrzostwach
Miejsce 5 — 408 punktów w Mistrzostwach
Miejsce 6 — 386 punktów w Mistrzostwach
Miejsce 7 — 368 punktów w Mistrzostwach
Miejsce 8 — 350 punktów w Mistrzostwach
Miejsce 9 — 332 punkty w Mistrzostwach
Miejsce 10 — 316 punktów w Mistrzostwach
Miejsca 11–15 — 300 punktów w Mistrzostwach

Miejsca 16–20 — 284 punktów w Mistrzostwach
Miejsca 21–25 — 270 punktów w Mistrzostwach
Miejsca 26–50 — 244 punkty w Mistrzostwach
Miejsca 51–75 — 218 punktów w Mistrzostwach
Miejsca 76–100 — 196 punktów w Mistrzostwach
Miejsca 101–125 — 178 punktów w Mistrzostwach
Miejsca 126–150 — 160 punktów w Mistrzostwach
Miejsca 151–175 — 144 punkty w Mistrzostwach
Miejsca 176–200 — 130 punktów w Mistrzostwach
Miejsca 201–250 — 110 punktów w Mistrzostwach
Miejsca 251–500 — 94 punkty w Mistrzostwach
Miejsca 501–1000 — 70 punktów w Mistrzostwach
Miejsca 1001–1500 — 52 punkty w Mistrzostwach
Miejsca 1501–2000 — 40 punktów w Mistrzostwach
Miejsca 2001–3000 — 30 punktów w Mistrzostwach
Miejsca 3001–5000 — 22 punkty w Mistrzostwach
Miejsca 5001–10 000 — 16 punktów w Mistrzostwach

2.5.5 Przejście do Rundy 2

Przejście z Rundy 1 do Rundy 2 będzie zależało od punktów uzyskanych po zakończeniu Rundy 1 stosownego Wydarzenia tygodniowego. Całkowita liczba przejść różni się w zależności od regionu serwera.

Runda 1 do Rundy 2

Europa, NAE, NAW i BR: 500 najlepszych zespołów w każdym regionie
Azja, Oceania i Bliski Wschód: 200 najlepszych zespołów w każdym regionie

2.5.6 Przejście do Rundy 3

Przejście z Rundy 2 do Rundy 3 będzie zależało od punktów uzyskanych po zakończeniu Rundy 2 stosownego Wydarzenia tygodniowego.

Wszystkie regiony: 25 najlepszych zespołów w każdym regionie

2.5.7 Przejście do Etapu 2

Przejście z Etapu 1 do Etapu 2 będzie zależało od punktów uzyskanych po zakończeniu Etapu 1 stosownego Wydarzenia tygodniowego. Całkowita liczba przejść różni się w zależności od regionu serwera. Jeśli zespół zakwalifikuje się do Etapu 2 więcej niż jeden raz, dodatkowe miejsca kwalifikacyjne uzyskane w późniejszym(-ch) Tygodniu(-ach) zostaną dodane do liczby

dostępnych miejsc dla Tabeli wyników z sumą zdobytych punktów w mistrzostwach, obliczonej na zakończenie Tygodnia 4.

Europa, NAE, NAW i BR

Tydzień 1: 10 najlepszych zespołów w każdym regionie
Tydzień 2: 10 najlepszych zespołów w każdym regionie
Tydzień 3: 10 najlepszych zespołów w każdym regionie
Tydzień 4: 10 najlepszych zespołów w każdym regionie
Sumy punktów w mistrzostwach: 60 najlepszych zespołów w każdym regionie, które jeszcze się nie zakwalifikowały.
SUMA: 100 zespołów

Azja, Oceania i Bliski Wschód

Tydzień 1: 5 najlepszych zespołów w każdym regionie
Tydzień 2: 5 najlepszych zespołów w każdym regionie
Tydzień 3: 5 najlepszych zespołów w każdym regionie
Tydzień 4: 5 najlepszych zespołów w każdym regionie
Sumy punktów w mistrzostwach: 30 najlepszych zespołów w każdym regionie, które jeszcze się nie zakwalifikowały.
SUMA: 50 zespołów

2.5.8 Punkty w mistrzostwach w przypadku braku rozstrzygnięcia zwycięstwa

W przypadku braku rozstrzygnięcia zwycięstwo zostanie określone zgodnie z przedstawioną poniżej kolejnością: (1) całkowita liczba punktów zdobytych w mistrzostwach; (2) łączna liczba tygodni rozgrywek z zespołem; (3) łączna liczba występów w Rundzie 3 we wszystkich tygodniach; (4) łączna liczba występów w Rundzie 2 we wszystkich tygodniach; (5) najwyższe ostateczne miejsce w jednym tygodniu; (6) średnie ostateczne miejsce we wszystkich tygodniach; i wreszcie (7) rzut monetą.

2.5.9 Przejście do Wielkiego finału

Przejście z Etapu grupowego do Wielkiego finału będzie zależało od punktów uzyskanych po zakończeniu Etapu grupowego. Całkowita liczba przejść różni się w zależności od regionu serwera.

Europa, NAE, NAW i BR

Eliminacje 1: 6 zespołów w każdym regionie
Eliminacje 2: 6 zespołów w każdym regionie
Eliminacje 3: 6 zespołów w każdym regionie

Eliminacje 4: 6 zespołów w każdym regionie
SUMA: 24 zespoły w każdym regionie

Azja, Oceania i Bliski Wschód

Eliminacje 1: 12 zespołów w każdym regionie
Eliminacje 2: 12 zespołów w każdym regionie
SUMA: 24 zespoły w każdym regionie

2.6 **Nagrody**

2.6.1 Nagrody w Etapie 1

Następujące nagrody zostaną przyznane każdemu zespołowi (podzielone równo między czterech (4) graczy) w oparciu o jego pozycję w Tabeli wyników w momencie zakończenia Rundy 3 danego Wydarzenia tygodniowego.

Nagrody w Wydarzeniu tygodniowym — Europa

Pozycja w rankingu	Nagroda
Miejsce 1	36 000 USD
Miejsce 2	16 000 USD
Miejsce 3	12 000 USD
Miejsca 4–5	8000 USD
Miejsca 6–10	4000 USD

Nagrody w Wydarzeniu tygodniowym — Ameryka Północna, Wschód

Pozycja w rankingu	Nagroda
Miejsce 1	22 500 USD
Miejsce 2	10 000 USD
Miejsce 3	7500 USD
Miejsca 4–5	5000 USD
Miejsca 6–10	2500 USD

Nagrody w Wydarzeniu tygodniowym — Ameryka Północna, Zachód

Pozycja w rankingu	Nagroda
Miejsce 1	9000 USD
Miejsce 2	4000 USD
Miejsce 3	3000 USD
Miejsca 4–5	2000 USD
Miejsca 6–10	1000 USD

Nagrody w Wydarzeniu tygodniowym — Brazylia

Pozycja w rankingu	Nagroda
Pozycja w rankingu	Nagroda
Miejsce 1	9000 USD
Miejsce 2	4000 USD
Miejsce 3	3000 USD
Miejsca 4–5	2000 USD
Miejsca 6–10	1000 USD

Nagrody w Wydarzeniu tygodniowym — Azja

Pozycja w rankingu	Nagroda
1	5000 USD
Miejsce 2	3000 USD
Miejsca 3–5	1500 USD

Nagrody w Wydarzeniu tygodniowym — Oceania

Pozycja w rankingu	Nagroda
1	5000 USD
Miejsce 2	3000 USD
Miejsca 3–5	1500 USD

Nagrody w Wydarzeniu tygodniowym — Bliski Wschód

Pozycja w rankingu	Nagroda
1	5000 USD
Miejsce 2	3000 USD
Miejsca 3–5	1500 USD

2.6.2 Nagrody w Etapie 2

Następujące nagrody zostaną przyznane każdemu zespołowi (podzielone równo między czterech (4) graczy) na podstawie jego pozycji w Tabeli wyników w momencie zakończenia Etapu 2.

Nagrody w Finale — Europa

Pozycja w rankingu	Nagroda
Miejsce 1	300 000 USD
Miejsce 2	120 000 USD

Miejsce 3	96 000 USD
Miejsce 4	72 000 USD
Miejsce 5	60 000 USD
Miejsce 6	48 000 USD
Miejsce 7	36 000 USD
Miejsce 8	24 000 USD
Miejsce 9	19 200 USD
Miejsca 10–24	9600 USD
Miejsca 25–100	3600 USD

Nagrody w Finale — Ameryka Północna, Wschód

Pozycja w rankingu	Nagroda
Miejsce 1	187 500 USD
Miejsce 2	75 000 USD
Miejsce 3	60 000 USD
Miejsce 4	45 000 USD
Miejsce 5	37 500 USD
Miejsce 6	30 000 USD
Miejsce 7	22 500 USD
Miejsce 8	15 000 USD
Miejsce 9	12 000 USD
Miejsca 10–24	6000 USD
Miejsca 25–100	2300 USD

Nagrody w Finale — Ameryka Północna, Zachód

Pozycja w rankingu	Nagroda
Miejsce 1	75 000 USD
Miejsce 2	30 000 USD
Miejsce 3	24 000 USD
Miejsce 4	18 000 USD
Miejsce 5	15 000 USD
Miejsce 6	12 000 USD
Miejsce 7	9000 USD
Miejsce 8	6000 USD
Miejsce 9	4800 USD
Miejsca 10–24	2400 USD
Miejsca 25–100	900 USD

Nagrody w Finale — Brazylia

Pozycja w rankingu	Nagroda

Miejsce 1	75 000 USD
Miejsce 2	30 000 USD
Miejsce 3	24 000 USD
Miejsce 4	18 000 USD
Miejsce 5	15 000 USD
Miejsce 6	12 000 USD
Miejsce 7	9000 USD
Miejsce 8	6000 USD
Miejsce 9	4800 USD
Miejsca 10–24	2400 USD
Miejsca 25–100	900 USD

Nagrody w Finale — Azja

Pozycja w rankingu	Nagroda
Miejsce 1	43 500 USD
Miejsce 2	21 000 USD
Miejsce 3	12 000 USD
Miejsce 4	9000 USD
Miejsce 5	7500 USD
Miejsce 6	6000 USD
Miejsce 7	4500 USD
Miejsce 8	3000 USD
Miejsce 9	2400 USD
Miejsca 10–24	1200 USD
Miejsca 25–50	900 USD

Nagrody w Finale — Oceania

Pozycja w rankingu	Nagroda
Miejsce 1	43 500 USD
Miejsce 2	21 000 USD
Miejsce 3	12 000 USD
Miejsce 4	9000 USD
Miejsce 5	7500 USD
Miejsce 6	6000 USD
Miejsce 7	4500 USD
Miejsce 8	3000 USD
Miejsce 9	2400 USD
Miejsca 10–24	1200 USD
Miejsca 25–50	900 USD

Nagrody w Finale — Bliski Wschód

Pozycja w rankingu	Nagroda
Miejsce 1	43 500 USD
Miejsce 2	21 000 USD
Miejsce 3	12 000 USD
Miejsce 4	9000 USD
Miejsce 5	7500 USD
Miejsce 6	6000 USD
Miejsce 7	4500 USD
Miejsce 8	3000 USD
Miejsce 9	2400 USD
Miejsca 10–24	1200 USD
Miejsca 25–50	900 USD

2.6.3 Informacje dotyczące nagród

Nagrody określone w Paragrafie 2.6.1 lub 2.6.2 będą mogli otrzymać wyłącznie najwyżej punktowani gracze (wedle uznania Epic i zgodnie z niniejszym Paragrafem 2.6.3). Żaden inny zawodnik z wynikiem niższym od wyniku najwyżej punktowanych graczy nie będzie w żadnym przypadku uprawniony do otrzymania jakichkolwiek nagród w związku z niniejszym Wydarzeniem.

Gracze z najwyższą liczbą punktów zostaną powiadomieni przez spółkę Epic o swoim statusie potencjalnie zwycięskiego gracza w wiadomości wysłanej na adres e-mail powiązany z kontem Epic gracza w ciągu 7 dni od zakończenia Wydarzenia lub w innym terminie wymaganym przez spółkę Epic do takiego powiadomienia i będą podlegać weryfikacji pod kątem kwalifikowalności zgodnie z Paragrafem 3 i stosowania się do niniejszych Zasad. Konto Epic potencjalnego Zwycięzcy, z którego skorzystał do uczestnictwa w Wydarzeniu, musi pozostać aktywne przez cały okres trwania procedury weryfikacji.

Po formalnym powiadomieniu przez spółkę Epic potencjalny zwycięzca będzie miał 45 dni od daty przesłania takiego powiadomienia w wiadomości e-mail na udzielenie odpowiedzi i dostarczenie wszelkich informacji lub materiałów wymaganych przez spółkę Epic, włącznie z Przekazaniem (jak określono poniżej) do celów weryfikacji kwalifikowalności zgodnie z Paragrafem 3. Odpowiedź potencjalnego zwycięskiego gracza musi zostać przesłana na adres e-mail, z którego zostało wysłane powiadomienie spółki Epic lub na inny wskazany adres e-mail określony w powiadomieniu spółki Epic. W kontekście dotrzymania terminów określonych w niniejszym Paragrafie 2.6.3 decydujące znaczenie dla potencjalnego zwycięskiego gracza będzie miecz data otrzymania odpowiedzi przez spółkę Epic.

Brak (a) utrzymania aktywności konta Epic wykorzystanego do uczestnictwa w Wydarzeniu przez cały okres trwania procedury weryfikacji lub (b) terminowej odpowiedzi na jakiekolwiek powiadomienie spółki Epic lub niedostarczenie wymaganych materiałów bądź informacji będzie

skutkować dyskwalifikacją takiego gracza jako potencjalnego zwycięzcy i taki gracz nie będzie mieć prawa do otrzymania jakichkolwiek nagród w związku z niniejszym Wydarzeniem. W takich przypadkach żaden inny gracz nie zostanie ogłoszony Zwycięzcą (zgodnie z poniższą definicją), a spółka Epic będzie mieć prawo, wyłączne i według własnego uznania, do (y) przekazania wszelkich nagród pieniężnych, które standardowo zostałyby przyznane wspomnianemu zdyskwalifikowanemu graczowi, do puli przyszłych nagród w ramach Mistrzostw Fortnite lub (z) przekazania wszystkich nagród na organizacje i cele charytatywne. Zwycięski gracz („**Wygrywający gracz**") zostanie ogłoszony dopiero po zakończeniu procedury weryfikacji przez spółkę Epic zgodnie z niniejszymi Zasadami.

W celu otrzymania nagród Wygrywający gracze będą również zobowiązani do przekazania spółce Epic konkretnych informacji dotyczących płatności, w tym wszelkich wymaganych formularzy podatkowych. Spółka Epic może wstrzymać wypłatę nagród, jeśli Wygrywający gracz nie przekaże terminowo spółce Epic stosownych formularzy płatności.

NAGRODY PODLEGAJĄ STOSOWNYM FEDERALNYM, STANOWYM I LOKALNYM PRZEPISOM DOTYCZĄCYM PODATKU DOCHODOWEGO. OBOWIĄZKIEM KAŻDEGO WYGRYWAJĄCEGO GRACZA JEST (I) KONSULTACJA Z LOKALNYM DORADCĄ PODATKOWYM W CELU OKREŚLENIA, KTÓRE PODATKI MAJĄ WOBEC NIEGO ZASTOSOWANIE I (II) ZAPŁATA TEGO TYPU PODATKÓW WŁAŚCIWEMU ORGANOWI PODATKOWEMU. Polityką Epic jest potrącenie podatku u źródła w wysokości stawki zabezpieczającego potrącenia podatku, który obowiązuje mieszkańców Stanów Zjednoczonych i osoby niebędące mieszkańcami Stanów Zjednoczonych. Dochód z nagrody i podatek pobrany u źródła zostaną zadeklarowane w formularzach 1099-MISC w przypadku rezydentów Stanów Zjednoczonych i 1042-S w przypadku osób niebędących mieszkańcami Stanów Zjednoczonych oraz (z) we wszelkich innych odpowiednich formularzach podatkowych, jakie mogą być wymagane przez obowiązujące prawo.

Spółka Epic określi metodę płatności za nagrody wedle własnego uznania. Z wyjątkiem przypadków, gdy wymagają tego obowiązujące przepisy, wszystkie płatności zostaną dokonane bezpośrednio na ręce Wygrywającego gracza jako osoby fizycznej (albo rodzica lub opiekuna prawnego, jeśli jest to Osoba niepełnoletnia). W celu uniknięcia wątpliwości informujemy, że firma Epic nie będzie wypłacać nagród żadnym organizacjom, firmom ani innym podmiotom. Formularz przyjęcia i przekazania nagrody („**Przekazanie**") zostanie dostarczony Wygrywającemu graczowi. Jeżeli nie zostało to ograniczone przez obowiązujące prawo, Wygrywający gracz (albo rodzic lub opiekun prawny Wygrywającego gracza, jeśli jest to Osoba niepełnoletnia) będzie zobowiązany do wypełnienia i przesłania Przekazania zgodnie z terminami określonymi w niniejszym Paragrafie 2.6.3.

3. **Warunki kwalifikacji graczy**

3.1 **Wiek gracza**

3.1.1 Aby zakwalifikować się do uczestnictwa w dowolnej rozgrywce Mistrzostw Fortnite, gracz musi mieć
co najmniej 13 lat (lub być w takim wieku, jeśli jest wyższy, jaki może być wymagany w kraju zamieszkania takiego gracza). Osoby niepełnoletnie muszą mieć zgodę rodzica lub opiekuna prawnego, aby uczestniczyć w Wydarzeniu.

3.1.2 Niekwalifikujący się gracze, którzy wprowadzili w błąd lub próbują wprowadzić w błąd Administratorów wydarzenia, przekazując fałszywe informacje dotyczące kwalifikowalności, podlegają postępowaniu dyscyplinarnemu, jak wyjaśniono to bardziej szczegółowo w Paragrafie 9.2.

3.2 **Umowy licencyjne użytkownika końcowego Fortnite**

Każdy gracz musi przestrzegać postanowień Umowy licencyjnej użytkownika końcowego Fortnite („**Umowa licencyjna użytkownika końcowego Fortnite**”) (https://www.epicgames.com/fortnite/eula). Niniejsze Zasady uzupełniają Umowę licencyjną użytkownika końcowego Fortnite, ale nie zastępują jej.

3.3 **Uwierzytelnienie 2FA**

Każdy gracz musi włączyć (jeżeli jeszcze nie włączył) uwierzytelnianie dwuskładnikowe („**2FA**”) na swoim koncie Epic. Aby włączyć uwierzytelnianie 2FA, gracz musi odwiedzić stronę https://epicgames.com/2FA, zalogować się na swoje konto Epic i postępować zgodnie z instrukcjami na ekranie.

3.4 **Powiązanie z Epic**

Pracownicy, urzędnicy, dyrektorzy, agenci i przedstawiciele spółki Epic (w tym agencje prawne, promocyjne i reklamowe Epic) oraz członkowie ich najbliższej rodziny (definiowani jako małżonek(-ka), matka, ojciec, siostra, brat, syn, córka, wujek, ciotka, siostrzeniec lub bratanica, dziadkowie oraz teściowie, niezależnie od miejsca zamieszkania), osoby mieszkające w ich gospodarstwie domowym (niezależnie od tego, czy występuje pokrewieństwo) oraz wszelkie osoby i każda spółka dominująca, powiązana, zależna, agent i przedstawiciel spółki Epic nie są uprawnieni.

3.5 **Nazwy graczy**

3.5.1 Wszystkie nazwy zespołów i poszczególnych graczy muszą być zgodne z wytycznymi Kodeksu postępowania w Paragrafie 8. Spółka Epic i Administratorzy wydarzenia mogą z dowolnego powodu ograniczyć lub zmienić tagi bądź pseudonimy zespołu i indywidualnego gracza.

3.5.2 Nazwa wykorzystywana przez zespół lub gracza nie może zawierać ani wykorzystywać

terminów Fortnite®, Epic lub żadnych innych znaków towarowych, nazw handlowych ani logotypów będących własnością spółki Epic lub licencjonowanych przez spółkę Epic.

3.5.3 Przed rozpoczęciem Wydarzenia spółka Epic i/lub Administratorzy wydarzenia będą współpracować bezpośrednio z wszystkimi zaproszonymi graczami w celu ustalenia odpowiedniej nazwy wyświetlanej, która będzie wykorzystywana w związku z Wydarzeniem. Gracze mają obowiązek wykorzystywania tego z góry ustalonego identyfikatora podczas trwania Wydarzenia.

3.6 **Nieposzlakowana opinia**

Gracze muszą cieszyć się nieposzlakowaną opinią dotyczącą wszelkich kont Epic zarejestrowanych przez wspomnianego gracza, bez nieujawnionych naruszeń. Na graczu nie mogą spoczywać kary oraz musi on odbyć wszelkie nałożone kary za złamanie zasad Epic.

3.7 **Dodatkowe ograniczenia**

3.7.1 Wydarzenie we wszystkich częściach jest otwarte dla graczy z całego świata, chyba że niniejszy Paragraf stanowi inaczej. Wydarzenie nie jest otwarte dla osób, jeśli podlega ograniczeniom lub jest zabronione przez przepisy obowiązującego prawa bądź w jakimkolwiek kraju niedozwolonym przez prawo Stanów Zjednoczonych. Bez ograniczania ogólnego charakteru powyższego, Wydarzenie nie jest otwarte dla osób z Białorusi, Republiki Środkowoafrykańskiej, regionu Krymu, Demokratycznej Republiki Konga, Kuby, Erytrei, Gwinei Bissau, Iranu, Iraku, Libanu, Liberii, Libii, Mjanmy (Birmy), Korei Północnej, Somalii, Sudanu Południowego, Sudanu i Syrii.

3.7.2 Wielu graczy nie może uczestniczyć w Wydarzeniu korzystając z tej samej maszyny podczas pojedynczego weekendu Wydarzenia.

4. **Zasady dotyczące graczy / tworzenia zespołów**

4.2 **Czwórki**

4.2.1 Przed przystąpieniem do Etapu 1 każdy gracz Czwórki (albo rodzic lub opiekun prawny, jeśli jest to Osoba niepełnoletnia) musi przyjąć do wiadomości i zaakceptować niniejsze Zasady rozgrywki zgodnie z Paragrafem 1.2.

4.2.2 Gracze mogą uczestniczyć wyłącznie w jednym zespole na raz podczas trwania każdej sesji. Jeśli zespół zakwalifikuje się do Etapu 2 Mistrzostw Fortnite, wszyscy gracze staną się częścią zespołu na czas tego etapu, chyba że jednomyślnie zdecydują się zrezygnować jako zespół ze swojego miejsca na czas tego etapu. Jeśli kwalifikujący się zespół chce zakwalifikować się do gry z innymi graczami (tj. utworzyć nowy zespół), wszyscy gracze z istniejącego zespołu muszą złożyć pisemny wniosek o rozwiązanie i wysłać go na adres

tournaments@epicgames.com. Jeśli taki wniosek zostanie zaakceptowany, zespół zostanie usunięty z najdalszego etapu, do którego wcześniej dotarł.

4.2.3 Podczas Wydarzenia wszyscy gracze w zespole muszą być obecni i dobrani w grupy, aby móc w nim uczestniczyć. Gracze w zespole nie mogą grać w pojedynkę lub w dwójkę. Jeśli wszystkich czterech (4) członków zespołu nie będzie obecnych i dobranych w grupy przed rozpoczęciem danej rozgrywki, uznaje się, że taki zespół zakończył rywalizację na ostatnim miejscu z zerową liczbą eliminacji dla danej rozgrywki.

4.2.4 Wszyscy członkowie zespołu, którzy mieszczą się w zakresie klasyfikacji dotyczącej nagród, określonej w Paragrafie 2.6, muszą pomyślnie przejść proces weryfikacji kwalifikowalności opisany w Paragrafie 2.6.3, aby zakwalifikować się do otrzymania takich nagród. Jeżeli jeden członek zespołu nie przejdzie pomyślnie procesu weryfikacji, wszyscy członkowie tego zespołu zostaną zdyskwalifikowani jako potencjalni zwycięzcy gracze, a taki zespół nie będzie miał prawa wygrać żadnych nagród w związku z Wydarzeniem.

4.2.5 Uznaje się, że każdy członek zespołu solidarnie złożył i zawarł wszystkie oświadczenia, gwarancje i umowy zawarte w niniejszym dokumencie i tym samym jest solidarnie zobowiązany i związany. Z wyjątkiem przypadków wyraźnie przedstawionych w niniejszym dokumencie, wszystkie prawa Administratorów wydarzenia wynikające z niniejszych Zasad odnoszą się do i mają zastosowanie do zespołu jako całości oraz do każdego indywidualnego członka zespołu. Jeśli w stosunku do dowolnego członka zespołu powstaje jakiekolwiek prawo do dyskwalifikacji, może być zastosowane wobec zespołu jako całości, zgodnie z decyzją Administratorów wydarzenia, podjętą wedle własnego uznania.

4.2.6 Miejsca uzyskane w drodze kwalifikacji do Wydarzenia tygodniowego lub Finału (stosownie do przypadku) nie mogą zostać przekazane, sprzedane ani podarowane żadnej osobie lub osobom ani organizacji.

5. **Problemy**

5.1 **Definicje terminów**

5.1.1 Błąd

Błąd, wada, awaria lub usterka, która skutkuje nieprawidłowym lub nieoczekiwanym wynikiem lub w inny sposób powoduje, że Gra i/lub urządzenie sprzętowe zachowuje się w niezamierzony sposób.

5.1.2 Umyślne rozłączenie

Gracz tracący połączenie z Grą w wyniku swoich działań. Wszelkie działania gracza, które prowadzą do rozłączenia uważane są za umyślne, niezależnie od rzeczywistego zamiaru

gracza. Umyślne rozłączenie nie jest traktowane jako uzasadniony problem techniczny w celach ponownego przeprowadzenia gry.

5.1.3 Awaria serwera

Wszyscy gracze tracący połączenie z Grą w wyniku problemu z serwerem Gry.

5.1.4 Nieumyślne rozłączenie
Gracz tracący połączenie z Grą w wyniku problemów z klientem gry, platformą, siecią lub komputerem osobistym.

5.2 **Problemy techniczne**

W związku z charakterem i skalą rywalizacji przez Internet, rozgrywki nie będą ponownie uruchamiane ani anulowane ze względu na problemy techniczne. Grę należy kontynuować pomimo wszelkich problemów technicznych lub błędów. Problemy techniczne i błędy nie stanowią podstawy do ponownego rozegrania gry.

6. **Komunikacja**

6.1 Administratorzy wydarzenia będą odpowiadać na wszystkie pytania dotyczące graczy i zapewniać dodatkową pomoc w czasie całego Wydarzenia za pośrednictwem oficjalnego kanału wsparcia graczy dostępnego tutaj: https://epicgames.helpshift.com/a/fortnite/?contact=1

7. **Działania po rozgrywce**

7.1 Punktacja

7.1.1 Klient gry zapisze i powiadomi o wyniku gracza, gdy ten zakończy swoje uczestnictwo w rozgrywce.

7.1.2 Czasami nieprzewidziane problemy mogą spowodować opóźnienia w powiadomieniu o wynikach i/lub nieścisłości. Na czas trwania Wydarzenia wyniki wyświetlane na Tablicy wyników będą traktowane jako powszechnie przyjęte wyniki, niezależnie od dokładności.

8. **Kodeks postępowania**

8.1 **Indywidualne zachowanie; brak Toksycznego zachowania**

8.1.1 Wszyscy gracze powinni postępować w sposób, który przez cały czas jest zgodny z (a) Kodeksem postępowania w Paragrafie 8 niniejszego dokumentu („**Kodeks postępowania**”) oraz (b) generalnymi zasadami osobistej uczciwości, szczerości i sportowej rywalizacji.

8.1.2 Gracze muszą szanować innych graczy, Administratorów wydarzenia i fanów.

8.1.3 Gracze nie mogą zachowywać się w sposób, który (a) narusza niniejsze Zasady, (b) jest szkodliwy, niebezpieczny lub destrukcyjny albo (c) w inny sposób utrudnia innym użytkownikom czerpanie satysfakcji z Gry w sposób zamierzony przez spółkę Epic (według decyzji spółki Epic). Gracze nie mogą w szczególności angażować się w nękanie ani poniżanie, stosowanie obraźliwego lub niewłaściwego języka, nie mogą sabotować gry, spamować, stosować metod inżynierii społecznej, oszukiwać ani wykonywać działań niezgodnych z prawem („**Toksyczne zachowanie**").

8.1.4 Każde naruszenie niniejszych Zasad może narazić gracza na postępowanie dyscyplinarne, jak wyjaśniono to bardziej szczegółowo w Paragrafie 9.2., niezależnie od tego, czy naruszenie to zostało popełnione umyślnie.

8.2 **Uczciwość rywalizacji**

8.2.1 Oczekuje się, że każdy gracz będzie zawsze grać na miarę swoich najlepszych możliwości podczas każdej rozgrywki. Niniejsze Zasady zabraniają jakichkolwiek form nieuczciwej gry. Nieuczciwa gra może skutkować postępowaniem dyscyplinarnym. Przykłady nieuczciwej gry obejmują następujące działania:

- Zmowa (zgodnie z poniższą definicją), ustawianie wyników rozgrywek, wręczenie łapówki sędziemu lub arbitrowi oraz wszelkie inne działanie lub zgoda na umyślne wpływanie (lub próba wpłynięcia) na wynik jakiejkolwiek rozgrywki lub Wydarzenia.

- Hakowanie lub modyfikowanie w inny sposób zamierzonego zachowania Klienta gry.

- Gra lub zezwolenie na grę innemu zawodnikowi z wykorzystaniem konta Epic zarejestrowanego na imię i nazwisko innej osoby (lub nakłanianie, zachęcanie lub instruowanie innej osoby do takiego działania).

- Korzystanie z wszelkich urządzeń lub programów do oszustwa lub podobnych metod oszukiwania w celu zyskania przewagi nad konkurencją.

- Świadome wykorzystywanie jakichkolwiek funkcji gry (np. błędu w grze lub usterki) w sposób niezamierzony przez spółkę Epic w celu zyskania przewagi nad konkurencją.

- Korzystanie z ataków wywołujących odmowę usługi (ataki typu DDoS) lub podobnych metod w celu zakłócenia połączenia innego Uczestnika z klientem gry Fortnite.

- Korzystanie z kluczy makra lub podobnych metod mających na celu automatyzację działań w grze.

- Świadome odłączenie od rozgrywki bez uzasadnionego powodu.

- Przyjmowanie jakichkolwiek prezentów, łapówek lub wynagrodzenia za usługi obiecane, świadczone lub które mają być świadczone w związku z nieuczciwym graniem w Grę (np. usługi mające na celu przegranie lub ustawienie rozgrywki lub sesji).

- Otrzymywanie pomocy z zewnątrz w związku z lokalizacją innych graczy, ich punktów zdrowia i sprzętu lub wszelkich innych informacji, które nie są ujawnione graczowi w informacjach na jego ekranie (np. patrzenie lub próba patrzenia na ekrany widzów w trakcie rozgrywki).

8.2.2 Gracze nie mogą ze sobą współpracować w celu zwodzenia lub oszukiwania w inny sposób innych graczy podczas rozgrywki („**Zmowa**"). Przykłady Zmowy obejmują następujące działania:

- *Łączenie sił*: Gracze współpracujący podczas rozgrywki, ale będący członkami przeciwnych zespołów.

- *Planowany ruch*: Porozumienie między co najmniej 2 graczami z przeciwnych drużyn przed rozpoczęciem rozgrywki, którego celem jest znalezienie się w konkretnej lokalizacji lub poruszanie się po mapie w uprzednio zaplanowany sposób.

- *Komunikacja*: Przesyłanie lub otrzymywanie sygnałów (zarówno werbalnych, jak i niewerbalnych) w celu komunikacji z graczami z przeciwnych zespołów.

- *Wyrzucanie przedmiotów*: Umyślne wyrzucanie przedmiotów, które odbiorą gracze przeciwnego zespołu.

8.2.3 Oczekuje się, że każdy gracz będzie podczas każdej rozgrywki zawsze grać na miarę swoich najlepszych możliwości oraz w sposób, który jest zgodny z zasadami zawartymi w Paragrafach 8.2.1 i 8.2.2.

8.3 **Nękanie**

8.3.1 Graczom zabrania się angażowania się w jakiekolwiek formy nękania, obraźliwego lub dyskryminującego zachowania wynikającego z rasy, pochodzenia etnicznego lub krajowego, poglądów politycznych oraz wszelkich innych opinii, płci, tożsamości płciowej, orientacji seksualnej, wieku, niepełnosprawności lub jakiegokolwiek innego powodu bądź cechy chronionej stosownym prawem.

8.3.2 Każdy gracz, który jest świadkiem lub ofiarą nękania bądź też obraźliwego lub dyskryminującego zachowania powinien powiadomić koordynatora Epic Sports lub Administratora Wydarzenia. Wszystkie skargi zostaną niezwłocznie zbadane i podjęte zostaną

odpowiednie działania. Zabrania się podejmowania działań odwetowych wobec jakiegokolwiek gracza, który zgłasza skargę lub współpracuje w trakcie badania skargi.

8.4 **Poufność**

Gracze nie mogą ujawniać stronom trzecim żadnych informacji poufnych przekazywanych przez Administratorów wydarzenia, spółkę Epic ani jej podmioty stowarzyszone, które dotyczą Fortnite, Wydarzenia, spółki Epic lub jej podmiotów zależnych, za pośrednictwem dowolnej metody komunikacji. Dotyczy to między innymi publikowania wpisów w kanałach mediów społecznościowych.

8.5 **Działanie niezgodne z prawem**

Gracze są zobowiązani do stałego przestrzegania wszystkich obowiązujących przepisów prawa.

9. **Zasady i naruszenia związane z zachowaniem**

9.1 **Dochodzenie i zgodność**

Gracze wyrażają zgodę na pełną współpracę ze spółką Epic i/lub Administratorem wydarzenia (stosownie do przypadku) podczas badania wszelkich naruszeń niniejszych Zasad. Jeśli spółka Epic i/lub Administrator wydarzenia skontaktuje się z graczem w celu omówienia dochodzenia, gracz musi przekazać spółce Epic i/lub Administratorowi wydarzenia prawdziwe informacje. Wobec każdego gracza, w przypadku którego stwierdzono zatajenie, zniszczenie lub sfałszowanie informacji, lub który wprowadził spółkę Epic i/lub Administratora wydarzenia w błąd podczas dochodzenia, zostanie wszczęte postępowanie dyscyplinarne, jak wyjaśniono bardziej szczegółowo w Paragrafie 9.2.

9.2 **Postępowanie dyscyplinarne**

9.2.1 Jeśli spółka Epic zdecyduje, że gracz naruszył Kodeks, spółka Epic może podjąć następujące działania dyscyplinarne (stosownie do przypadku):

Udzielić graczowi prywatnego lub publicznego upomnienia (ustnego lub pisemnego).

Odliczyć punkty sesji za bieżącą lub przyszłą rozgrywkę lub rozgrywki.

Odliczyć wszystkie nagrody lub część nagród uprzednio przyznanych graczowi.

Zdyskwalifikować gracza z uczestnictwa w jednej lub wielu rozgrywkach i/lub sesjach podczas Wydarzenia.

Wydać graczowi zakaz uczestnictwa w jednej lub wielu konkurencjach prowadzonych przez spółkę Epic.

9.2.2 W celu zachowania przejrzystości charakter i zakres postępowania dyscyplinarnego podjętego przez spółkę Epic zgodnie z niniejszym Paragrafem 9.2 zostaną określone całkowicie według własnego uznania spółki Epic. Spółka Epic zastrzega sobie prawo do dochodzenia odszkodowania i innych środków zaradczych od takiego gracza w najszerszym zakresie dopuszczonym przez mające zastosowanie przepisy prawa.

9.2.3 Jeśli spółka Epic zdecyduje, że gracz wielokrotne naruszył niniejsze Zasady, może zastosować zaostrzenie działania dyscyplinarnego, włącznie z trwałą dyskwalifikacją z wszystkich przyszłych konkurencji Fortnite. Spółka Epic ma również prawo zastosować wszelkie stosowne kary określone w Warunkach świadczenia usług i/lub Umowie licencyjnej użytkownika końcowego Fortnite.

9.2.4 Wszystkie naruszenia Zasad podczas Wydarzenia podlegają Tabeli kar Epic. Ostateczna decyzja spółki Epic dotycząca odpowiedniego działania dyscyplinarnego jest nieodwołalna i ma charakter wiążący dla wszystkich graczy.

9.3 **Spory dotyczące zasad**

Spółka Epic ma ostateczny i wiążący głos w podejmowaniu decyzji we wszystkich sporach w odniesieniu do dowolnej części niniejszych Zasad, w tym ich naruszenia, egzekwowania lub interpretacji.

10. **Warunki**

Wydarzenie podlega niniejszym Zasadom. Uczestnictwo jest równoznaczne z wyrażeniem przez gracza zgody (lub, jeśli jest to Osoba niepełnoletnia, zgody rodzica lub opiekuna prawnego, który wyraża zgodę w imieniu takiego gracza) na: (a) związanie się niniejszymi wszystkimi Zasadami (łącznie z Kodeksem postępowania) i decyzjami spółki Epic, które będą ostateczne i wiążące oraz (b) zrzeczenie się wszelkich praw do roszczeń dotyczących dwuznaczności w Wydarzeniu lub niniejszych Zasadach, z wyjątkiem sytuacji, gdy jest to zabronione przez obowiązujące prawo. Przyjęcie nagrody jest równoznaczne z wyrażeniem przez wygrywającego gracza zgody (lub, jeśli jest to Osoba niepełnoletnia, zgody rodzica lub opiekuna prawnego, który wyraża zgodę w imieniu takiego gracza) na zwolnienie spółki Epic od wszelkiej odpowiedzialności, strat lub szkód wynikających lub związanych z przyznaniem nagrody, jej odbiorem i/lub wykorzystaniem lub nadużyciem bądź uczestnictwem we wszelkich działaniach związanych z nagrodą. Spółka Epic nie odpowiada za: (i) nieprawidłowe działanie systemu telefonicznego, telefonu lub sprzętu komputerowego, oprogramowania ani za inne problemy techniczne lub nieprawidłowe działanie komputera, utratę połączenia, rozłączenia, opóźnienia lub błędy transmisji; (ii) uszkodzenie danych, kradzież, zniszczenie, nieupoważniony dostęp do danych, modyfikacje danych lub innych materiałów; (iii) wszelkie uszkodzenia ciała,

straty lub wszelkiego rodzaju szkody, w tym śmierć spowodowaną przez nagrodę lub wynikającą z przyjęcia, posiadania lub wykorzystania nagrody bądź z uczestnictwa w Wydarzeniu oraz (iv) wszelkie błędy drukarskie, typograficzne, administracyjne lub technologiczne we wszelkich materiałach powiązanych z Wydarzeniem. Spółka Epic zastrzega sobie prawo do anulowania lub zawieszenia Wydarzenia wedle własnego uznania lub w związku z okolicznościami pozostającymi poza jej kontrolą. Spółka Epic może wykluczyć każdego gracza z uczestnictwa w Wydarzeniu oraz ubiegania się o nagrodę z powodu dyskwalifikacji, jeśli według własnego uznania stwierdzi, że taki gracz podejmuje próbę podważenia legalnego przebiegu Wydarzenia poprzez oszustwo, hakowanie, zwodzenie lub jakiekolwiek inne nieuczciwe praktyki gry, których celem jest zdenerwowanie, zniewaga, grożenie, podważanie lub nękanie innych graczy lub przedstawicieli spółki Epic. Spory dotyczące niniejszych Zasad i/lub Wydarzenia rozstrzygane będą zgodnie z wewnętrznymi przepisami prawa stanu Karolina Północna. Spółka Epic zastrzega sobie prawo, wedle własnego uznania, do anulowania, modyfikacji lub zawieszenia Wydarzenia, gdy wirus, błąd, problem komputerowy, nieupoważniony dostęp lub inne przyczyny pozostające poza kontrolą spółki Epic doprowadzą do błędów administracyjnych, nie pozwolą na zachowanie bezpieczeństwa lub właściwego przebiegu Wydarzenia. Wszelkie próby umyślnych szkodliwych działań lub zakłócenia prawidłowego przebiegu Wydarzenia mogą stanowić naruszenie prawa karnego i cywilnego oraz mogą prowadzić do wykluczenia z uczestnictwa w Wydarzeniu z powodu dyskwalifikacji. W razie wystąpienia takiej próby spółka Epic zastrzega sobie prawo do dochodzenia środków prawnych i odszkodowania (wliczając w to koszty zastępstwa procesowego) w najszerszym zakresie dopuszczonym przez przepisy prawa, w tym wszczęcie postępowania karnego. Spółka Epic zastrzega sobie prawo do dyskwalifikacji każdego gracza, wobec którego potwierdzi manipulacje przy procesie kwalifikacji lub funkcjonowaniu Wydarzenia albo naruszenie niniejszych Zasad. Spółka Epic nie odpowiada za żadne problemy, błędy ani nieprawidłowe działania, których może doświadczyć gracz. Wydarzenie podlega stosownym federalnym, stanowym i lokalnym przepisom prawa.

11. **Działalność publiczna**

Spółka Epic zastrzega sobie prawo do wykorzystania nazwy, tagu, podobieństwa, nagrania, statystyk dotyczących gry i/lub identyfikatora konta Epic wszelkich uczestniczących graczy w celach reklamowych przed, w trakcie lub po dacie zakończenia Wydarzenia, w dowolnych mediach, na całym świecie, bezterminowo, ale wyłącznie w związku z publikacją Wydarzenia lub innych konkursów Fortnite i oprogramowania, bez jakiejkolwiek kompensaty lub wcześniejszego przeglądu, chyba że jest to wyraźnie zabronione przez prawo.

12. **Zrzeczenie się praw do procesu z udziałem ławy przysięgłych**

Z wyjątkiem przypadków, gdy jest to zabronione przez stosowne prawo, oraz jako warunek uczestnictwa w niniejszym Wydarzeniu, każdy Uczestnik niniejszym nieodwołanie i bezterminowo zrzeka się jakichkolwiek praw do procesu z udziałem ławy przysięgłych, które mogą mu przysługiwać, w związku z wszelkimi sporami sądowymi bezpośrednio lub pośrednio

wynikającymi z, na mocy lub w związku z niniejszym Wydarzeniem, jakimkolwiek dokumentem lub umową związaną z niniejszym, wszelkimi nagrodami dostępnymi w związku z niniejszym i wszelkimi transakcjami przewidzianymi w niniejszym dokumencie lub na jego podstawie.

13. **Prywatność**

Ważne informacje dotyczące gromadzenia, wykorzystywania i ujawniania danych osobowych przez spółkę Epic znajdują się w polityce prywatności spółki Epic, dostępnej pod adresem https://www.epicgames.com/site/en-US/privacypolicy.

© 2019 Epic Games, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone.