

Warunki licencji Imprezy Fortnite

1. Informacje ogólne i akceptacja

- a. Niniejsze Warunki licencji Imprezy Fortnite (niniejsze „**Warunki**”) zawierają postanowienia prawne, na mocy których Epic Games, Inc. („**Epic**”) udziela ograniczonej licencji na obsługę i używanie Fortnite („**Gra**”) w połączeniu z imprezami i turniejami, które spełniają kryteria określone poniżej w Paragrafie 2 („**Kryteria kwalifikacji**”, oraz każda taka impreza lub turniej, zwane dalej „**Impreza**”). W celu uniknięcia wątpliwości każda impreza lub turniej, które nie spełniają jakichkolwiek Kryteriów kwalifikacji, są w przypadku braku oddzielnej pisemnej umowy zawartej między organizatorem a Epic uznawane za nielicencjonowane i nieupoważnione.
- b. Aby produkować Imprezę, obsługiwać ją lub nią operować, 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 Warunków. Poprzez obsługiwanie, granie lub wykorzystywanie Gry na jakiegokolwiek Imprezie albo poprzez kontynuowanie obsługi, grania lub wykorzystywania Gry podczas Imprezy w sytuacji, gdy niniejsze Warunki uległy zmianie, Organizator (lub, jeśli jest to Osoba niepełnoletnia, rodzic lub opiekun prawny) potwierdza, że akceptuje niniejsze Warunki. Organizator oświadcza (lub, jeśli jest to Osoba niepełnoletnia, rodzic lub opiekun prawny oświadcza), że po zaakceptowaniu niniejszych Warunków będą one prawnie wiążące na takich samych zasadach, jak każda inna umowa podpisana przez organizatora (lub, jeśli jest to Osoba niepełnoletnia, rodzica lub opiekun prawnego).
- c. W przypadku, gdy użytkownik jest Osobą niepełnoletnią, stosowanie w niniejszych Warunkach określenia „organizator” i „organizatora” odnosi się do użytkownika jako organizatora Imprezy oraz rodzica lub opiekuna prawnego udzielającego zgody, stosownie do przypadku.

2. Kryteria kwalifikacyjne dla Imprez

- a. Z wyjątkiem przypadków, w których spółka Epic wyrazi pisemną zgodę (w tym drogą e-mail), Impreza jest licencjonowana na mocy niniejszych Warunków tylko wtedy, gdy spełnia wszystkie poniższe kryteria:
 - Wydarzenie odbywa się wyłącznie w trybie online (tzn. nie ma fizycznego miejsca ani lokalizacji prowadzenia Gry).
 - Impreza nie jest transmitowana w telewizji.
 - Organizator nie ogranicza w żaden sposób uczestnictwa w Imprezie lub jej oglądania poprzez sprzedaż biletów lub wprowadzanie opłat za wejście/obserwowanie, płatnych subskrypcji lub jakichkolwiek innych wymogów dotyczących zakupu dla graczy.
 - Organizator nie organizuje ani nie obsługuje więcej niż jednej (1) Imprezy w tygodniu.
 - Impreza nie trwa dłużej niż przez trzy (3) kolejne dni.
 - Jeśli Impreza jest reklamowana ani promowana z wykorzystaniem nazwy lub znaku handlowego sponsora korporacyjnego („**Sponsor tytułowy**”) i/lub Zasobów Epic (jak zdefiniowano poniżej), (i) Impreza ma nie więcej niż jednego (1) Sponsora tytułowego oraz (ii) nazwa lub znak handlowy Sponsora tytułowego lub Zasoby Epic (w zależności od przypadku) są włączane wyłącznie do logotypu Imprezy. W celu uniknięcia wątpliwości ten zapis zakazuje tworzenia oznaczeń typu

„Prezentowane przez” lub „Obsługiwane przez”, gdy w ramach Imprezy są prezentowane Zasoby Epic.

- Organizator pokrywa wszelkie koszty i wydatki związane z operowaniem, zarządzaniem i obsługiwaniem Imprezy, jak określono poniżej w Paragrafie 3.
- Działania marketingowe i promocyjne związane z Imprezą są zgodne z warunkami z Paragrafu 5, Poradnikiem stylistycznym (jak zdefiniowano niżej) oraz z Listą ograniczeń sponsora z Paragrafu 6.
- Impreza nie zawiera ani w żaden inny sposób nie udostępnia żadnych treści pornograficznych ani materiałów przeznaczonych wyłącznie dla dorosłych (wedle uznania spółki Epic).
- Na Imprezie nie są organizowane konkurencje wiążące się ze spożyciem alkoholu (na przykład gra typu „kto wypije więcej”).
- Organizator nie prowadzi i nie promuje zakładów ani gier hazardowych polegających na obstawianiu jakichkolwiek rozgrywek Imprezy, ani nie osiąga, w sposób bezpośredni lub pośredni, korzyści z zakładów lub gier hazardowych polegających na obstawianiu jakichkolwiek rozgrywek Imprezy.
- Ewentualne nagrody w Imprezach muszą być ustalane z wyprzedzeniem, muszą być wyraźnie wskazane w Zasadach Imprezy (jak zdefiniowano poniżej) i nie mogą w żaden sposób zależeć od liczby uczestników Imprezy.
- Suma wynagrodzenia wypłacona wszystkim graczom lub zespołom nie przekracza 25 000 USD w przypadku pojedynczej Imprezy organizowanej lub obsługiwanej przez organizatora (jak opisano szczegółowo w Paragrafie 2(b) poniżej).
- Suma nagród przekazywana przez sponsorów organizatorowi, graczom lub zespołom nie przekracza 25 000 USD w przypadku pojedynczej Imprezy organizowanej lub obsługiwanej przez organizatora (jak opisano szczegółowo w Paragrafie 2(b) poniżej).
- Zasady Imprezy i wszystkie materiały marketingowe dotyczące Imprezy, w tym wszelkie Materiały Imprezy (jak zdefiniowano niżej), muszą zawierać lub wyświetlać następujące zastrzeżenie: „Ta impreza nie jest sponsorowana, promowana ani zarządzana przez Epic Games, Inc.”.
- Organizator nie dostarcza żadnych danych graczy, statystyk ani wyników meczów Imprezy żadnej firmie zaangażowanej w e-sporty wirtualne, zawieranie zakładów na e-sporty, innych zakładów ani w jakikolwiek inny sposób wykorzystującej dane graczy, statystyki i wyniki meczów w połączeniu z e-sportami wirtualnymi albo zawieraniem zakładów na e-sporty.
- Impreza jest zgodna z wszelkimi obowiązującymi przepisami.

Ponadto, jeśli Impreza wymaga dostępu do rozgrywki prywatnej, należy przesłać oddzielny wniosek o utworzenie klucza rozgrywki prywatnej na następujący adres e-mail: TournamentRequests@epicgames.com. Spółka Epic może, wedle własnego uznania, w oparciu o dostarczone informacje uzupełniające zatwierdzić lub odrzucić taki wniosek. Wniosek powinien zawierać informacje o dacie Imprezy, jej lokalizacji, wszelkich odnośnych oznaczeniach markowych/twórczych, puli nagród (jeśli jest), zasadach/strukturze i adresach URL, jeśli istnieje już witryna internetowa.

Należy pamiętać, że możliwość tworzenia rozgrywek prywatnych nie zapewnia dostępu do narzędzi dla widzów ani systemów punktacji. Narzędzia te nie są obecnie dostępne dla turniejów zewnętrznych (tj. turniejów, które nie są organizowane przez Epic).

- b. Podczas obliczania wynagrodzenia i wartości nagród dostarczanych w połączeniu z jakąkolwiek Imprezą będą uwzględniane wszystkie wartościowe przedmioty (gotówkowe i bezgotówkowe), w tym wynagrodzenie i nagrody przekazywane w formie pieniędzy, funduszy, pensji, upominków bezgotówkowych (np. sprzętu do gier), pokrycia kosztów podróży i zakwaterowania, odzieży i artykułów handlowych finansowanych przez sponsora oraz honorariów za udział w Imprezie.
- c. Jeśli między organizatorem a spółką Epic dojdzie do konfliktu związanego z zastosowaniem Kryteriów kwalifikacji do Imprezy, dotyczące również spełnienia Kryteriów kwalifikacji przez inne Imprezy organizatora, decyzja spółki Epic, podjęta wedle jej własnego uznania, będzie ostateczna i wiążąca.

3. Produkcja Imprez

- a. Organizator ponosi wyłączną odpowiedzialność za wszystkie organizowane, produkowane i obsługiwane Imprezy oraz za wszelkie poniesione przez siebie lub w jego imieniu koszty, wydatki i zobowiązania związane z takimi Imprezami (w tym między innymi koszty produkcji, sprzedaży i marketingu oraz wszelkie podatki od sprzedaży, użytkowania, wartości dodanej oraz podobne).
- b. Organizator ponosi pełną odpowiedzialność za (i) zachowanie zgodności z obowiązującymi przepisami prawa dotyczącymi jego Imprez oraz uczestnictwa graczy z tych Imprezach, za (ii) uzyskanie wszelkich rządowych zezwoleń, licencji i pozwoleń wymaganych do organizowania lub prowadzenia jakichkolwiek Imprez oraz za (iii) zapewnienie zgodności z jakimikolwiek wymogami dotyczącymi wieku graczy oraz zezwolenia na pracę, obowiązującymi w systemie prawnym, w którym odbywa się Impreza. Jeśli Impreza wymaga zezwolenia, zgody, odstąpienia, licencji lub pozwolenia ze strony jakiegokolwiek podmiotu zewnętrznego, organizator ponosi wyłączną odpowiedzialność za uzyskanie na własny koszt jakiegokolwiek takiego zezwolenia, użyczenia lub pozwolenia oraz jakiegokolwiek takiej zgody lub licencji.
- c. Nie wyłączając żadnego z powyższych postanowień z Paragrafu 3(b), organizator ponosi wyłączną odpowiedzialność za ustalenie, czy przepisy obowiązujące w danym obszarze prawnym zezwalają organizatorowi Imprezy na wręczanie nagród gotówkowych i/lub bezgotówkowych graczom lub zespołom.
- d. Organizator wyraźnie przyjmuje do wiadomości oraz akceptuje fakt, że zarówno on, jak i jakakolwiek osoba pracująca dla niego lub z nim, nie ma prawa do odszkodowania ze strony spółki Epic za jakąkolwiek część kosztów lub wydatków poniesionych w związku z działalnością, produkcją, zarządzaniem lub obsługą jakiegokolwiek Imprezy.
- e. Organizator zobowiązuje się do opracowania zestawu pisemnych zasad regulujących Grę w trakcie prowadzonej przez niego Imprezy („**Zasady Imprezy**”) oraz że przed rozpoczęciem swojej Imprezy zapewni każdemu graczowi egzemplarz Zasad Imprezy.
- f. Organizator oświadcza, że wykorzysta wszelkie rozsądne środki, aby zapewnić, iż wszyscy uczestnicy jego Imprez, jak również organizator, nie będą zachowywać się w sposób naruszający niniejsze Warunki ani w jakikolwiek sposób utrudniający innym użytkownikom czerpanie satysfakcji z Gry w sposób zamierzony przez spółkę Epic (określony przez spółkę Epic). W szczególności, oraz bez ograniczania powyższych postawień, organizator nie będzie, oraz wykorzysta wszelkie rozsądne środki, aby zapewnić, iż żaden uczestnik jego Imprez, nie będą angażować się w nękanie lub poniżanie, stosowanie obraźliwego lub niewłaściwego języka, nie będą opuszczać gry, sabotować rozgrywki, uczestniczyć w zмовie, ustawiać wyników rozgrywek, spamować, stosować metod inżynierii społecznej, oszukiwać ani wykonywać działań niezgodnych z prawem („**Zachowanie toksyczne**”).

- g. Organizator akceptuje fakt, że spółka Epic zastrzega sobie prawo do wykluczenia jakiejkolwiek osoby z rozgrywki lub z innej formy uczestnictwa w Imprezie, jeśli tylko spółka Epic stwierdzi, wedle własnego uznania, że taka osoba angażuje się w jakiejkolwiek działania lub praktyki stanowiące Zachowanie toksyczne albo w inny sposób naruszające Regulamin. Organizator zobowiązuje się nie dopuścić do uczestnictwa w Imprezie jakichkolwiek osób, które zostały wykluczone przez spółkę Epic z przyszłych imprez z powodu Zachowania toksycznego albo naruszenia niniejszych Warunków w jakikolwiek inny sposób.
- h. Organizator zobowiązuje się nie kontaktować ani nie zawierać z jakimikolwiek osobami uczestniczącymi w Imprezie, ani teraz, ani w przyszłości, żadnych porozumień, które zabraniają lub ograniczają takiej osobie możliwość gry lub uczestnictwa w imprezach i turniejach organizowanych przez spółkę Epic. Organizator zobowiązuje się do nie udzielenia zgody na uczestnictwo w Imprezach graczom, którzy zostali wykluczeni przez spółkę Epic z jakiejkolwiek imprezy i turnieju obejmującego Grę z powodu niewłaściwego zachowania lub innych naruszeń.

4. Przyznanie licencji

- a. Pod warunkiem przestrzegania niniejszych Warunków i Regulaminu przez organizatora, spółka Epic udzieli mu po uprzednim zaakceptowaniu niewyłącznej, niepodlegającej przeniesieniu i ograniczonej licencji (bez prawa do udzielania podlicencji) do (i) użytkowania i publicznego wyświetlania Gry na co najmniej jednej Imprezie, (ii) promowania gry w połączeniu z Imprezą, pod warunkiem przestrzegania ograniczeń reklamowych i sponsorskich ustanowionych niżej, (iii) strumieniowego przesyłania przekazu na żywo z Imprezy za pośrednictwem platformy online (np. Twitch, YouTube itd.) („**Platforma strumieniowania**”) oraz (iv) rejestrowania Imprez i rozpowszechniania nagrań na życzenie za pośrednictwem Platformy strumieniowania.
- b. Licencja w myśl tego Paragrafu 4 wchodzi w życie z dniem zaakceptowania przez organizatora (lub, jeśli jest to Osoba niepełnoletnia, przez rodzica lub opiekuna prawnego) niniejszych Warunków. Gra podlega licencji i nie jest sprzedawana organizatorowi. Niniejsze Warunki nie przyznają organizatorowi żadnego tytułu ani własności do Gry.
- c. Jeśli organizator dołączy, osadzi albo w inny sposób wykorzysta jakiejkolwiek z Zasobów Epic w jakichkolwiek transmisjach strumieniowych lub nagraniach swoich Imprez albo jeśli dołączy, osadzi albo w inny sposób wykorzysta jakiejkolwiek materiały dźwiękowe lub filmowe z rozgrywki w Grze w jakichkolwiek transmisjach strumieniowych lub nagraniach swoich Imprez, wtedy w każdym przypadku organizator niniejszym udziela spółce Epic nieodwołalnej, bezterminowej i wolnej od opłat licencji na kopiowanie, wyświetlanie, publikowanie, edytowanie, obsługiwanie, przechowywanie i innego rodzaju wykorzystywanie takich transmisji strumieniowych lub nagrań („**Multimedia Imprezy**”) lub utworów zależnych opartych na Multimediami Imprezy (w tym między innymi skróty, klipy wideo, zdjęcia, grafika, animacje oraz inna treść i/lub wiadomości za pomocą Multimediiów Imprezy) na całym świecie we wszystkich znanych obecnie mediach lub tworzonych w przyszłości.
- d. Użytkowanie Gry przez organizatora podlega Umowie licencyjnej użytkownika końcowego Gry oraz niniejszym Warunkom. W przypadku zaistnienia konfliktu między postanowieniami Umowy licencyjnej użytkownika końcowego Gry a postanowieniami niniejszych Warunków zastosowanie mają postanowienia, które w większym stopniu chronią interes spółki Epic (wedle uznania spółki Epic).

5. Marketing i promocja Imprez

- a. Pod warunkiem przestrzegania niniejszych Warunków organizator może od czasu do czasu wykorzystywać nazwę i logotyp Gry, a także inne treści kreatywne, opisane w [Poradniku stylistycznym Epic dla Imprez zewnętrznych](#) (który może być okresowo aktualizowany, rewidowany, zmieniany i modyfikowany przez spółkę Epic, „**Poradnik stylistyczny**”), oraz inne treści Gry dostarczane przez

spółkę Epic organizatorom Imprezy („Zasoby Epic”), aby prowadzić działania marketingowe i promocyjne dotyczące Imprez. Organizator nie może, bez uzyskania uprzedniej pisemnej zgody spółki Epic, w żadnym przypadku zmieniać ani modyfikować żadnych Zasobów Epic, jak również tworzyć żadnych odmian ani prac pochodnych jakichkolwiek Zasobów Epic.

- b. Organizator nie może używać żadnych Zasobów Epic (i) w sposób, który mógłby stwarzać wśród osób pozory, iż Impreza jest oficjalnym wydarzeniem spółki Epic albo otrzymała poparcie lub zatwierdzenie ze strony spółki Epic; (ii) w sposób, który może szkodliwie wpływać na wartość, reputację lub dobre imię spółki Epic, jej produktów, usług bądź marek (wedle uznania spółki Epic); (iii) w sposób, który jest niezgodny z Poradnikiem stylistycznym; lub (iii) tworzy, reklamuje lub sprzedaje jakiegokolwiek artykuły, w tym artykuły niematerialne lub cyfrowe.
- c. Wszystkie materiały marketingowe i promocyjne dotyczące Imprezy, które stanowią jakąkolwiek część Zasobów Epic („Materiały Imprezy”) muszą być odpowiednie do specyfiki odbiorców Gry oraz być spójne z duchem i atmosferą Zasobów Epic (wedle uznania spółki Epic). Materiały Imprezy Organizatora nie mogą zawierać łączy do innych witryn internetowych promujących lub wykorzystujących (i) oszustwa lub kody do Gry albo jakiegokolwiek innej gry, (ii) niezgodne z regulaminem gromadzenia lub sprzedawania waluty w grach lub (iii) sprzedaż, najem, licencjonowanie, dystrybucję lub przekazywanie konta w grze.
- d. Organizator nie może, bezpośrednio ani pośrednio: (i) tworzyć, użytkować, rejestrować ani w żaden inny sposób wykorzystywać jakichkolwiek znaków handlowych i znaków usługowych, które w mylący sposób są podobne do jakichkolwiek znaków handlowych lub usługowych zawartych w Zasobach Epic; (ii) tworzyć, użytkować, rejestrować ani w żaden inny sposób wykorzystywać jakichkolwiek nazw domen, które zawierają wszystkie lub jakiegokolwiek części Zasobów Epic; (iii) dołączać jakiegokolwiek nazwy, jakiegokolwiek znaku handlowego, logotypu, identyfikatora mediów społecznościowych lub jakiegokolwiek nazwy domeny do jakiegokolwiek znaku handlowego lub usługowego zawartego w Zasobach Epic w sposób, który mógłby stworzyć złożoną lub połączoną nazwę handlową, symbol, logotyp lub nazwę domeny; oraz (iv) angażować się w jakiegokolwiek działania, które mogłyby narazić na szwank, zagrozić, podważyć lub stanowić próbę przejęcia jakichkolwiek praw spółki Epic lub jej licencjodawców zawartych w Zasobach Epic lub ich częściach. Jakiegokolwiek użytek Zasobów Epic oraz wytworzona przez nie wartość pozostają własnością spółki Epic i służą jej interesom.
- e. Materiały Imprezy muszą być zgodne z obowiązującym prawem, Poradnikiem stylistycznym oraz niniejszymi Warunkami, nie mogą naruszać praw innych podmiotów oraz nie mogą być obsceniczne, nacechowane seksualnie, znieważające, obraźliwe, niedopuszczalne ani szkodliwe dla innych.
- f. Spółka Epic może, wedle własnego uznania, nakazać organizatorowi zlikwidowanie lub innego typu usunięcie jakichkolwiek Zasobów Epic, które zostały wcześniej wyświetlone lub rozpowszechnione, jak również zabronić przyszłego wyświetlania i rozpowszechniania Zasobów Epic z jakiegokolwiek powodu, w tym w wyniku nieprzestrzegania niniejszych Warunków. Organizator będzie mieć trzy (3) dni robocze od momentu odebrania pisemnych instrukcji od spółki Epic na zlikwidowanie lub innego typu usunięcie Zasobów Epic wyszczególnionych w tych instrukcjach.

6. Sponsorowanie Imprez

- a. Pod warunkiem przestrzegania niniejszych Warunków, z uwzględnieniem ograniczeń dla sponsorów zamieszczonych w Paragrafie 2(a) i Paragrafie 6(b), Organizator może sprzedawać sponsoring Imprez.
- b. Aby zachować uczciwość konkurencyjną oraz reputację biznesową spółki Epic i jej produktów, organizator nie może prowadzić żadnych działań marketingowych, promocyjnych, wspierających ani sponsorujących żadne podmioty, produkty lub usługi znajdujące się na przedstawionej dalej liście („Lista ograniczeń sponsora”) podczas jakichkolwiek Imprez oraz jakichkolwiek transmisji strumieniowych ani nagrań Imprez: (i) narkotyki i akcesoria narkotykowe; (ii) tytoń i produkty związane z tytoniem, w tym

produkty papierosowe; (iii) alkohol; (iv) broń palna; (v) pornografia i inne materiały przeznaczone tylko dla dorosłych; (vi) jakakolwiek działalność, (A) której treść ma charakter dyskryminujący, nękający lub w inny sposób nienawistny lub (B) której działania są szkodliwe dla wizerunku spółki Epic, skutkują publiczną krytyką lub niekorzystnie wpływają na spółkę Epic (wedle jej uznania); (vii) jakakolwiek działalność zachęcająca do bezprawnych działań albo naruszająca obowiązujące prawo; (viii) produkty hazardowe (w tym zakłady na sporty wirtualne), loterie i nielegalne zakłady; (ix) jakakolwiek działalność promująca (A) używanie oszustw, kodów i luk w grach oraz niezgodne z regulaminem gromadzenie bądź sprzedawanie waluty w grach lub (B) sprzedaż, najem, licencjonowanie, dystrybucja lub przekazywanie konta w grze; (x) kandydaci partii politycznych; oraz (xi) usługi telefoniczne z wysokimi opłatami.

7. Zasady ochrony prywatności

Użytkując Grę zgodnie z niniejszymi Warunkami oraz organizując Imprezę obejmującą Grę, organizator wyraża zgodę na gromadzenie danych i warunki ich wykorzystania opisane w Zasadach ochrony prywatności spółki Epic, które podlegają okresowej aktualizacji. Zasady ochrony prywatności są dostępne na stronie <https://www.epicgames.com/site/pl/privacypolicy>.

8. Zrzeczenie się i ograniczenie zobowiązań

- a. GRA ORAZ WSZYSTKIE ZASOBY EPIC SĄ DOSTARCZANE W **TAKIM STANIE, W JAKIM SIĘ ZNAJDUJĄ I W JAKIM SĄ DOSTĘPNE WRAZ Z WSZYSTKIMI BŁĘDAMI** I BEZ JAKIEJKOLWIEK GWARANCJI. SPÓŁKA EPIC, JEJ LICENCJODAWCY ORAZ JEJ I ICH PODMIOTY STOWARZYSZONE WYKLUCZAJĄ WSZELKIE GWARANCJE, WARUNKI, OBOWIĄZKI WYNIKAJĄCE Z PRAWA ZWYCZAJOWEGO ORAZ OŚWIADCZENIA (WYRAŻNE, DOROZUMIANE, USTNE I PISEMNE) W ODNIESIENIU DO GRY I ZASOBÓW EPIC, WLICZAJĄC W TO WSZYSTKIE WYRAŻNE, DOROZUMIANE I USTAWOWE GWARANCJE I WARUNKI WSZELKIEGO RODZAJU, TAKIE JAK GWARANCJE TYTUŁU, NIEZAKŁÓCONEJ ROZRYWKI, UPRAWNIEŃ, NIENARUSZENIA, ZBYWALNOŚCI, ZDATNOŚCI LUB PRZYDATNOŚCI DO OKREŚLONEGO CELU (BEZ WZGLĘDU NA TO, CZY SPÓŁKA EPIC WIE O TAKIM CELU LUB MA POWODY, ABY O NIM WIEDZIEĆ), MOŻLIWOŚCI INTEGRACJI Z OKREŚLONYM SYSTEMEM, DOKŁADNOŚCI LUB KOMPLETNOŚCI, WYNIKÓW, ROZSĄDNEJ DBAŁOŚCI, FACHOWEGO WYKONANIA, BRAKU ZANIEDBAŃ I BRAKU WIRUSÓW, BEZ WZGLĘDU NA TO, CZY WYNIKAJĄ ONE Z MOCY PRAWA, ZWYCZAJU, UZUSU CZY PRZEBIEGU TRANSAKCJI. BEZ OGRANICZANIA OGÓLNEGO CHARAKTERU POWYŻSZEGO POSTANOWIENIA SPÓŁKA EPIC, JEJ LICENCJODAWCY ORAZ JEJ I ICH PODMIOTY STOWARZYSZONE NIE UDZIELAJĄ ŻADNEJ GWARANCJI, ŻE (I) GRA LUB ZASOBY EPIC BĘDĄ DZIAŁAĆ PRAWIDŁOWO, (II) GRA LUB ZASOBY EPIC BĘDĄ SPEŁNIAĆ WYMAGANIA ORGANIZATORA, (III) UŻYTKOWANIE GRY BĘDZIE NIEPRZERWANE, WOLNE OD BŁĘDÓW LUB USTEREK NA JAKIEJKOLWIEK IMPREZIE ORAZ WE WSZELKICH OKOLICZNOŚCIACH LUB (IV) JAKIEJKOLWIEK WADY GRY LUB ZASOBÓW EPIC MOGĄ BYĆ USUNIĘTE LUB ZOSTANĄ USUNIĘTE. WSZELKIE GWARANCJE SŁUŻĄCE PRZECIWDZIAŁANIU NARUSZENIOM, O KTÓRYCH MOWA W ARTYKUŁACH 2-312 AMERYKAŃSKIEGO JEDNOLITEGO KODEKSU HANDLOWEGO LUB W INNYCH PORÓWNYWALNYCH USTAWACH SĄ WYRAŹNIE WYKLUCZONE. SPÓŁKA EPIC, JEJ LICENCJODAWCY ORAZ PODMIOTY Z NIĄ I Z NIMI STOWARZYSZONE NIE GWARANTUJĄ STAŁEGO, BEZBŁĘDNEGO, WOLNEGO OD WIRUSÓW ANI BEZPIECZNEGO DZIAŁANIA GRY LUB ZASOBÓW EPIC ANI DOSTĘPU DO NICH.
- b. W najszerszym zakresie dopuszczonym przez prawo właściwe spółka Epic, jej licencjodawcy, jej i ich podmioty stowarzyszone oraz wszelcy usługodawcy spółki Epic (zwani łącznie „**Podmiotami Epic**”) nie ponoszą żadnej odpowiedzialności z tytułu jakiegokolwiek utraty zysków ani z tytułu jakichkolwiek szkód pośrednich, ubocznych i wynikowych, odszkodowań sankcyjnych lub nawiązek odszkodowawczych wynikających z niniejszych Warunków, z Gry, z Zasobów Epic, z opóźnienia lub braku możliwości ich użytkowania lub braku funkcjonalności Gry, nawet w przypadku błędu, winy (w tym zaniedbania) Podmiotu Epic, odpowiedzialności bezwzględnej, ubezpieczenia, odpowiedzialności za produkt, naruszenia kontraktu, naruszenia gwarancji lub innych okoliczności, nawet jeśli Podmiot Epic został poinformowany o możliwości powstania takich szkód. Ponadto, w najszerszym zakresie dopuszczonym przez prawo właściwe, łączna odpowiedzialność Podmiotów Epic wynikająca z Warunków, Gry lub użytkowania jakichkolwiek Zasobów Epic będzie ograniczona do bezpośrednich szkód organizatora i nie przekroczy łącznej kwoty wynoszącej **250 USD**. Ograniczenie to nie zostanie rozszerzone w wyniku złożenia wielu roszczeń. Te ograniczenia i wykluczenia dotyczące odszkodowań

mają zastosowanie nawet wtedy, gdy wszelkie środki zaradcze nie zapewnią odpowiedniej rekompensaty.

- c. Nienaruszając powyższego postanowienia, w niektórych krajach, stanach, prowincjach lub innych jednostkach organizacyjnych systemów prawnych nie dopuszcza się wykluczenia niektórych gwarancji lub ograniczeń odpowiedzialności zgodnie z powyższymi postanowieniami, więc powyższe warunki mogą nie mieć zastosowania do niektórych użytkowników. W takim wypadku w tych systemach prawnych powyższe wykluczenia i ograniczenia mają zastosowanie wyłącznie w zakresie dopuszczonym przez przepisy obowiązujące w takich systemach prawnych. W niektórych systemach prawnych użytkownik może także mieć dodatkowe prawa związane z Grą i żadne z postanowień niniejszych Warunków nie narusza praw ustawowych, jakie użytkownik może mieć jako konsument Gry.

9. Rekompensata

Użytkownik zgadza się zwalniać z odpowiedzialności, ponosić koszty obrony i chronić spółkę Epic, jej licencjodawców, jej i ich podmioty zależne oraz jej i ich pracowników, członków kierownictwa, członków zarządu, przedstawicieli, podwykonawców i innych reprezentantów przed wszystkimi roszczeniami, żądaniami, działaniami, stratami, zobowiązaniami i wydatkami (wliczając w to koszty zastępstwa procesowego, koszty prawne i koszty ekspertyz), jakie wynikną z (a) wszelkich naruszeń i domniemych naruszeń Warunków przez organizatora, (b) użytku niezgodnego z przeznaczeniem lub zaniechania organizatora, (c) użytkowania Gry w połączeniu z Imprezą (z wyjątkiem roszczeń wynikających z użytkowania Zasobów Epic wyłącznie w formie dostarczonej przez spółkę Epic), (d) organizacji, obsługi, produkcji, marketingu lub promocji Imprezy i/lub (e) dystrybucji transmisji strumieniowych lub nagrań naszych Imprez (z wyjątkiem roszczeń wynikających z użytkowania Zasobów Epic wyłącznie w formie dostarczonej przez spółkę Epic). Na żądanie spółki Epic organizator zgadza się zwrócić wszelkie koszty obrony poniesione przez spółkę Epic i jakiegokolwiek inne poszkodowane podmioty oraz zwrócić wszelkie płatności dokonane lub straty poniesione przez spółkę Epic lub poszkodowany podmiot w wyniku orzeczenia sądowego lub ugody w związku z wszelkimi kwestiami, do których odnosi się niniejszy Paragraf 9.

10. Rozwiązanie umowy

Spółka Epic może, według własnego uznania, anulować niniejsze Warunki oraz wynikające z nich prawa organizatora i licencje w dowolnym czasie, bez podawania przyczyny, poprzez wysłanie pisemnego powiadomienia na adres e-mail podany podczas rejestracji konta online. Ponadto spółka Epic może w dowolnym czasie bez podawania przyczyny zakończyć cały program Licencji Imprezy Fortnite, publikując stosowne powiadomienie na stronie <https://www.epicgames.com/fortnite/competitive/>.

11. Zmiany niniejszych Warunków

Spółka Epic może od czasu do czasu aktualizować, uaktualniać, zmieniać i modyfikować niniejsze Warunki. Organizator odpowiada za regularne sprawdzenie tej strony pod kątem jakichkolwiek aktualizacji, uaktualnień, zmian i modyfikacji. Dalsze użytkowanie Gry podczas Imprezy po opublikowaniu zmienionych Warunków na tej stronie będzie równoznaczne z przyjęciem ich do wiadomości i zaakceptowaniem (lub, jeśli jest to Osoba niepełnoletnia, rodzic lub opiekun prawny przyjmuje je do wiadomości i akceptuje).

12. Środki ochrony prawnej

- a. Organizator przyjmuje do wiadomości oraz akceptuje fakt, że spółka Epic może zabronić mu pełnienia roli organizatora przyszłych Imprez związanych z Grą, jeśli ten naruszy jakiegokolwiek z niniejszych Warunków. W szczególności oraz bez ograniczania powyższych postanowień, organizator przyjmuje do wiadomości oraz akceptuje fakt, że spółka Epic może zabronić mu pełnienia roli organizatora przyszłych

Imprez związanych z Grą, jeśli organizator będzie nieskutecznie monitorować Toksyczne zachowanie lub wszelkie inne naruszenia niniejszych Warunków przez graczy i uczestników na swoich Imprezach oraz nie podejmie stosownych i zgodnych z prawem środków pozwalających zapobiegać takim Toksycznym zachowaniom lub innym naruszeniom.

- b. Organizator przyjmuje do wiadomości oraz akceptuje fakt, że naruszenie przez niego tych Warunków może spowodować dla spółki Epic nieodwracalną szkodę, za którą przyznanie odszkodowania nie będzie stanowić stosownej rekompensaty, oraz że w przypadku takiego naruszenia lub groźby naruszenia spółka Epic będzie mieć prawo do uzyskania godziwej rekompensaty, w tym między innymi zakazu zbliżania się, wstępnego lub trwałego zakazu sądowego, nakazu konkretnego postępowania oraz wszelkich innych rekompensat, które mogą być dostępne w sądzie. Niniejszym organizator zobowiązuje się nie wymagać zabezpieczenia ani złożenia kaucji albo dowodu poniesienia faktycznych strat pieniężnych w połączeniu z taką rekompensatą.
- c. Rekompensata przewidziana tymi Warunkami nie powinna być wyłączną rekompensatą, lecz dodatkiem do wszystkich innych rekompensat przysługujących na mocy przepisów prawa i zgodnie z zasadami słuszności.

13. Warunki ogólne

- a. Organizator akceptuje fakt, że wszelkie zgłaszane przez niego spory i roszczenia wynikające z tych Warunków („**Roszczenie**”) lub związane z nimi będą rozstrzygane według prawa Karoliny Północnej bez wpływu na obowiązujące przepisy kolizyjne lub konflikt regulacji. Jakikolwiek prawne pozwy, działania i postępowania wynikające z Roszczenia albo związane z nim będą rozstrzygane wyłącznie w sądach federalnych Stanów Zjednoczonych albo w sądach Karoliny Północnej, zlokalizowanymi w każdym przypadku w Hrabstwie Wake. Organizator zrzeka się jakichkolwiek oraz wszystkich zastrzeżeń wobec sprawowania nad nim jurysdykcji przez takie sądy oraz wobec miejsca działania tych sądów.
- b. Organizator zobowiązuje się przestrzegać wszystkich obowiązujących przepisów i polityk Platformy strumieniowania, której używa do strumieniowego transmitowania jakichkolwiek Imprez.
- c. Niniejsze Warunki skompilowano dla wyłącznej korzyści organizatora i spółki Epic. Żadne zawarte w tych Warunkach postanowienia, ani wyraźne, ani dorozumiane, nie mają na celu udzielenia ani nie udzielaną żadnej osobie ani podmiotowi jakichkolwiek prawnych lub równoważnych przywilejów, korzyści ani rekompensat jakiegokolwiek natury.
- d. Jeśli w związku z obliczeniem całkowitej kwoty rekompensaty i/lub wynagrodzenia dla sponsora, określonych w Paragrafie 2(a), jest wymagana konwersja waluty, taka konwersja zostanie zrealizowana według kursu wymiany opublikowanego przez Radę Gubernatorów Systemu Rezerwy Federalnej w Danych Statystycznych H.10 w dniu, który przypadał na pięć (5) dni roboczych przed dniem zapłaty i/lub poinformowania o wymienionych wyżej kwotach.
- e. Niniejsze Warunki, razem w Warunkami korzystania z usług, Umową licencyjną użytkownika końcowego Gry oraz Zasadami zachowania prywatności spółki Epic, stanowią kompletną umowę między organizatorem i spółką Epic, dotyczącą działania organizatora i użytkownika przez niego Gry podczas Imprez, oraz zastępuje wszelkie inne umowy, pisemne i ustne, odnoszące się do kwestii przedstawionych w tych Warunkach. Zaniechanie przez spółkę Epic wypełniania tych Warunków nie oznacza rezygnacji z tego prawa lub zrzeczenia się takiego warunku lub postanowienia ani innych warunków i postanowień. Jakakolwiek niemożność dowiedzenia jakichkolwiek praw lub postanowień przez spółkę Epic w związku z niniejszymi Warunkami nie stanowi zrzeczenia się takich praw lub postanowień. Jeśli którekolwiek z postanowień niniejszych Warunków zostanie przez właściwy sąd uznane za nieważne, niezgodne z prawem lub niemożliwe do wyegzekwowania z jakiegokolwiek powodu, postanowienie takie zostanie

usunięte lub ograniczone w minimalnym niezbędnym zakresie, tak aby pozostałe postanowienia Warunków nadal obowiązywały w pełnym zakresie.
