

Fortnite World Cup

Creative Finals

Offizielle Regeln für die Veranstaltung

Durch ihre Teilnahme an den Fortnite World Cup Creative Finals (die „**Creative Finals**“ oder „**Veranstaltung**“), erklären sich die Teilnehmer (wie nachstehend definiert) bereit (oder, wenn der Teilnehmer unter 18 Jahren ist oder sein Alter unter dem im Land des Wohnsitzes des betreffenden Teilnehmers definierten Alters für die Volljährigkeit liegt (ein „**Minderjähriger**“ ist), müssen sich die Eltern oder der Erziehungsberechtigte dieses Teilnehmers im Namen dieses Teilnehmers bereit erklären), diese offiziellen Fortnite World Cup Creative Finals Regeln für die Veranstaltung (die „**Regeln**“) zu befolgen, die verbindlich und rechtskräftig sind in Bezug auf Angelegenheiten rund um diese Veranstaltung.

1. ZUSAMMENFASSUNG:

In den Creative Finals wirst du und drei (3) Teamkameraden gegen sieben (7) andere Wettkampfteams gesetzt. So spielst du vier (4) Sätze (jeweils, ein „**Satz**“) mit drei (3) verschiedenen Fortnite Creative Spielmodi über insgesamt zwölf (12) Matches im Verlauf der Veranstaltung. Gemäß den Allgemeinen Geschäftsbedingungen dieser Regeln werden Preise an jedes Team aufgrund seiner Platzierung in der Rangliste („**Rangliste**“) am Ende jedes Matches vergeben. Dabei erhält der Gesamtgewinner jedes Satzes ein „Loot Llama“ (eine Lamaschatztruhe). Am Ende von vier (4) Sätzen

und gemäß den hier beschriebenen Allgemeinen Geschäftsbedingungen erhält das Team mit den meisten „Loot Llamas“ zusätzlich 1.000.000 USD (der „**Loot Llama Bonus**“).

2. TEILNAHMEDETAILS:

Um an der Veranstaltung teilzunehmen, muss ein Teilnehmer (oder, im Falle eines Minderjährigen dessen Eltern oder sein Erziehungsberechtigter im Namen dieses Teilnehmers) einen Platz in den Creative Finals als zugelassener Teilnehmer an den Fortnite World Cup Creative Competitions oder den Fortnite World Cup Bonus Creative Competitions erreicht und akzeptiert haben.

3. ZEITRAUM DER VERANSTALTUNG:

Die Veranstaltung findet im Arthur Ashe Stadium in Flushing, New York statt und beginnt am 26. Juli 2019 um 14.00 Uhr EST und endet ungefähr um 18.00 Uhr EST.

4. TEILNAHMEBEDINGUNGEN:

Um an der Veranstaltung teilnehmen zu können, musst du (der „**Teilnehmer**“):

- mindestens 13 Jahre alt sein (oder das Alter erreicht haben, das im Wohnsitzland dieses Spielers entsprechend gefordert wird);
- ein aktiver Fortnite-Lizenznehmer gemäß dem Fortnite-Lizenzvertrag für Endbenutzer („EULA“) sein (<https://www.epicgames.com/fortnite/eula>);
- (oder, im Falle eines Minderjährigen deine Eltern oder dein Erziehungsberechtigter im Namen dieses Teilnehmers) einen Platz in den Creative Finals als zugelassener Teilnehmer an den Fortnite World Cup Creative

Competitions oder den Fortnite World Cup Bonus Creative Competitions erreicht und akzeptiert haben und

- zustimmen (oder, im Falle eines Minderjährigen deine Eltern oder dein Erziehungsberechtigter in deinem Namen), sich an den offiziellen, in Abschnitt 7 festgelegten Verhaltenskodex (der „**Verhaltenskodex**“) der Fortnite Creative Finals zu halten und an ihn gebunden zu sein.

Die Veranstaltung ist offen für Teilnehmer aus aller Welt; das gilt jedoch nicht, wenn dies gesetzlich eingeschränkt oder verboten ist.

Mitarbeiter, leitende Angestellte, Verwaltungsratsmitglieder, Erfüllungsgehilfen und Vertreter von Epic Games, Inc. („**Epic**“) („einschließlich Rechtsberater, Promotion- sowie Werbeagenturen von Epic) und ihre unmittelbaren Familienangehörigen (definiert als Ehepartner, Mutter, Vater, Schwestern, Brüder, Söhne, Töchter, Onkel, Tanten, Neffen, Nichten, Großeltern und Schwiegereltern, unabhängig von ihrem Wohnort) und die in ihrem Haushalt lebenden Personen (ob verwandt oder nicht) und jede Person oder Organisation, die mit der Produktion oder Verwaltung der Veranstaltung in Verbindung steht, sowie alle Muttergesellschaften, Partner, Tochterunternehmen, Erfüllungsgehilfen und Vertreter von Epic sind nicht teilnahmeberechtigt.

Epic behält sich das Recht vor, Teilnehmer im eigenen Ermessen aus beliebigem Grund zu disqualifizieren, darunter auch, wenn Epic feststellt, dass ein solcher Teilnehmer Betrug, Hacking oder Belästigung begeht, missbräuchliche oder beleidigende Sprache verwendet, mit anderen Spielern konspiriert, Konten teilt, Teams bildet oder durch Spielsabotage, Spamming, Social Engineering, Betrug oder andere Weise den Fortnite-EULA oder Verhaltenskodex verletzt.

5. FORMAT:

Die Teams kämpfen in vier (4) Sätzen von drei (3) verschiedenen Fortnite Creative Spielmodi. Das Gewinnerteam der Sätze 1, 2 und/oder 3 erhält ein „Loot Llama“. Das Gewinnerteam des Satzes 4 erhält ein goldenes „Loot Llama“. Am Ende der Veranstaltung und gemäß den hier beschriebenen Allgemeinen Geschäftsbedingungen erhält das Team mit den meisten „Loot Llamas“ zusätzlich den „Loot Llama Bonus“. Bei einem Gleichstand erhält das Team den „Loot Llama Bonus“, welches das goldene „Loot Llama“ besitzt.

Während jedes Matches erhalten die Teams Punkte gemäß den speziellen Spielregeln für ein solches Match und unter Einhaltung der hierin enthaltenen allgemeinen Geschäftsbedingungen erhalten die Teams Preise entsprechend ihrer Platzierung in der Rangliste am Ende eines solchen Matches gemäß Abschnitt 6. Das Team, das innerhalb eines Satzes das meiste Preisgeld erreicht, wird als Sieger dieses Satzes angesehen.

5.1 Satz 1 – Sky Station Showdown

In Sky Station Showdown werden du und deine Teamkameraden gegen die anderen Teams gesetzt, sodass dein Team versucht, seinen festgelegten „VIP“ (der „**VIP**“) zu unterstützen, sodass er oder sie Punkte sammelt, indem er oder sie Eroberungskreise (jeweils ein „**Eroberungskreis**“) über die Landkarte verteilt verteidigt. Die Landkarte enthält insgesamt vier (4) Eroberungskreise, wobei der zentrale Kreis mehr Punkte pro Sekunde wert ist. Jeder in deinem Team muss alles in seiner Macht stehende tun, um

den VIP zu unterstützen, denn nur der VIP kann durch das Verteidigen von Eroberungskreisen Punkte sammeln. Nur ein (1) VIP kann Punkte von jeweils einem Eroberungskreis gleichzeitig sammeln, mehrere VIPs oder gegnerische Spieler innerhalb eines einzigen Eroberungskreises sammeln 0 Punkte. Der Respawn-Modus ist bei den Spielern aktiviert. Am Ende jedes Matches und gemäß den hierin bestimmten Allgemeinen Geschäftsbedingungen werden Preise an jedes Team aufgrund seiner Platzierung in der Rangliste vergeben.

Die Teams erhalten Punkte für jedes Sky Station Match auf Grundlage des folgenden Punktesystems:

Für jeweils eine (1) Sekunde, in der sich ein einzelner VIP unangefochten innerhalb des äußeren Eroberungskreises befindet (Kreise A, B oder C): + 3 Punkte pro Sekunde für das erobernde Team des VIPs.

Für jeweils eine (1) Sekunde, in der sich ein einzelner VIP unangefochten innerhalb des zentralen Eroberungskreises befindet (Kreis D): +12 Punkte pro Sekunde für das erobernde Team des VIPs.

Nur der VIP eines jeden Teams darf das Schwert „Infinity Blade“ aufnehmen. Wenn ein nicht-VIP-Mitglied eines Teams das Schwert „Infinity Blade“ aufnimmt, wird sein Team für dieses Match auf den letzten Platz gesetzt.

Das Match endet, nachdem das erste Team 1000 Punkte erreicht hat oder das Zeitlimit abgelaufen ist, je nachdem, was eher eintritt.

Der Gesamtgewinner des Satzes gemäß der Preisvergabe über alle drei (3) Matches gewinnt das „Loot Llama“ .

Ein Gleichstand bei einem Satz wird in der hier angegebenen Reihenfolge abgearbeitet:

1) Gesamtpreise, die innerhalb eines Satzes erreicht werden; 2) Anzahl von individuellen Matchgewinnen innerhalb des Satzes; 3) Gewinner des letzten Matches eines Satzes; 4) Durchschnittsplatzierung innerhalb des Satzes; und schließlich 5) dem Sieger aus 3 Stein-Papier-Schere-Matches zwischen den VIPs jedes Teams mit Gleichstand.

5.2 Satz 2 – Junkyard Juke

In Junkyard Juke werden du und deine Teamkameraden gegen die anderen Teams in einem Spiel nach Runden gesetzt. In jeder Runde versuchen die Teams, die als „**Props**“ bezeichnet werden, sich in einen Prop zu verwandeln und sich auf den Weg zum zentralen Hochofen zu machen, um recycelt zu werden. Je nach Größe des Props, erhält dein Team jedes Mal Punkte, wenn du oder ein Teamkamerad es ins Innere des zentralen Hochofens schafft. Die Teams, die als „Wächter“ bezeichnet werden, werden versuchen, die Props zu beschießen und ihnen den Eintritt in den Hochofen zu verwehren und infolgedessen die Punkte zu verwehren.

Die Teams erhalten Punkte für jedes Junkyard Juke Match auf Grundlage des folgenden Punktesystems:

Recycling eines großen Props – 10 Punkte

Recycling eines mittleren Props – 5 Punkte

Recycling eines kleinen Props – 2 Punkte

Props jeder Größe werden innerhalb der Spawn-Orte jedes Teams in Gruppen eingeteilt. Jede Runde dauert drei (3) Minuten und jedes Team übernimmt einmal während der vier (4) Runden die Wächterrolle nach dem Zufallsprinzip. Das Team, das am Ende der Runde 4 die meisten Kombipunkte erreicht hat, wird als Sieger dieses Matches angesehen.

Der Respawn-Modus ist aktiv und wird bei Eliminierung oder Recycling eingesetzt. Prop-Spieler können so oft wie in der zugewiesenen Zeit für die Runde möglich recyceln. Prop-Spieler können Props nur nach dem Respawning ändern. Die Prop-Waffe nochmals zu benutzen, nachdem man sich bereits in einen Prop verwandelt hat, ist verboten.

Am Ende jedes Matches und gemäß den hierin bestimmten Allgemeinen Geschäftsbedingungen werden Preise an jedes Team aufgrund seiner Platzierung in der Rangliste vergeben.

Der Gesamtgewinner des Satzes gemäß der Preisvergabe über alle drei (3) Matches gewinnt das „Loot Llama“.

Ein Gleichstand bei einem Satz wird in der hier angegebenen Reihenfolge abgearbeitet:

1) Gesamtpreise, die innerhalb eines Satzes erreicht werden; 2) Anzahl von individuellen Matchgewinnen innerhalb des Satzes; 3) Gewinner des letzten Matches eines Satzes; 4) Durchschnittsplatzierung innerhalb des Satzes; und schließlich 5) dem

Sieger aus 3 Stein-Papier-Schere-Matches zwischen den vorher gewählten VIPs jedes Teams mit Gleichstand.

5.3 Satz 3 – World Run

In World Run werden du und deine Teamkameraden gegen die anderen Teams gesetzt, sodass dein Team versucht, ein Rennen zur Ziellinie durchzuführen und dabei Münzen zu sammeln, die auf der Landkarte verteilt sind. Um das Rennen zu beenden, müssen die Teams alle Münzen auf ihrer Rennstrecke einsammeln. Jedes Teammitglied kann Münzen sammeln und gesammelte Münzen werden zum Gesamtpunktestand des Teams dazugerechnet.

Die Landkarte enthält mehrere Checkpoints, die als Respawn-Punkte dienen, falls ein Spieler durch eine Falle auf dem Weg zur Ziellinie eliminiert wurde. Die Teams dürfen während des Rennens nicht miteinander interagieren. Der Respawn-Modus ist bei den Spielern aktiviert. Am Ende jedes World Run Matches und gemäß den hierin bestimmten Allgemeinen Geschäftsbedingungen werden Preise an jedes Team aufgrund seiner Platzierung in der Rangliste vergeben.

Die Teams erhalten Punkte für jedes World Run Match auf Grundlage des folgenden Punktesystems:

Jede gesammelte Münze – 1 Punkt für das Sammelteam

Alle Münzen gesammelt – frühester Zeitstempel

Nach Ende jedes Matches werden die Teams nach der Anzahl der gesammelten Münzen platziert und dann nach der fortlaufenden Reihenfolge der Teams, die alle ihre

Münzen auf ihrer Rennstrecke gesammelt haben, auf Grundlage der Zeitstempel für diese Teams.

Das Match endet, nachdem alle Teams alle Münzen auf ihren entsprechenden Rennstrecken eingesammelt haben oder das Zeitlimit abgelaufen ist, je nachdem, was eher eintritt.

Der Gesamtgewinner des Satzes gemäß der Preisvergabe über alle drei (3) Matches gewinnt das „Loot Llama“.

Ein Gleichstand bei einem Satz wird in der hier angegebenen Reihenfolge abgearbeitet:

1) Gesamtpreise, die innerhalb eines Satzes erreicht werden; 2) Anzahl von individuellen Matchgewinnen innerhalb des Satzes; 3) Gewinner des letzten Matches eines Satzes; 4) Durchschnittsplatzierung innerhalb des Satzes; und schließlich 5) dem Sieger aus 3 Stein-Papier-Schere-Matches zwischen den vorher gewählten VIPs jedes Teams mit Gleichstand.

5.4 Satz 4 – Golden Games

In Golden Games spielen du und deine Teamkameraden jeden vorher besuchten Fortnite Creative Spielmodus nochmals in schneller Abfolge. Match 1 wird im Spielmodus Sky Station Showdown gespielt. Match 2 wird im Spielmodus Junkyard Juke gespielt. Match 3 wird im Spielmodus World Run gespielt.

Jeder Spielmodus beinhaltet, wie unten beschrieben, folgende leichte Abänderungen der Regeln gegenüber den vorhergehenden Sätzen:

Sky Station Showdown Variation: Jeder Spieler kann Punkte erreichen, indem er alleine einen Eroberungskreis verteidigt, nicht nur die VIPs.

Junkyard Juke Variation: Alle möglichen Prop-Größen sind „Groß“. Die Größen „Klein“ oder „Mittel“ können für Props nicht gewählt werden.

World Run Variation: Beim Versuch, den Kurs zu meistern, steht Spielern nur ein einziges Leben zur Verfügung.

Ungeachtet des Vorgenannten gilt, wenn technische Probleme eine oder mehrere der oben aufgeführten Variationen unspielbar im anzuwendenden Spielmodus machen, dann wird der Spielmodus nach den ursprünglich festgelegten Regeln gespielt.

Am Ende jedes Golden Games Matches und gemäß den hierin bestimmten Allgemeinen Geschäftsbedingungen werden Preise an jedes Team aufgrund seiner Platzierung in der Rangliste vergeben.

Der Gesamtgewinner des Satzes gemäß der Preisvergabe über alle drei (3) Matches gewinnt das goldene „Loot Llama“.

Ein Gleichstand bei einem Satz wird in der hier angegebenen Reihenfolge abgearbeitet:

1) Gesamtpreise, die innerhalb eines Satzes erreicht werden; 2) Anzahl von individuellen Matchgewinnen innerhalb des Satzes; 3) Gewinner des letzten Matches eines Satzes; 4) Durchschnittsplatzierung innerhalb des Satzes; und schließlich 5) dem Sieger aus 3 Stein-Papier-Schere-Matches zwischen den vorher gewählten VIPs jedes Teams mit Gleichstand.

6. PREISE:

Gemäß den Allgemeinen Geschäftsbedingungen dieser Regeln werden die folgenden Preise an jedes Team aufgrund seiner Platzierung in der Rangliste am Ende jedes Matches vergeben.

Rang am Ende des Matches	Vergebene Preise
1.	55.000 USD
2.	35.000 USD
3.	20.000 USD
4.	20.000 USD
5.	10.000 USD
6.	10.000 USD
7.	10.000 USD
8.	10.000 USD

Im Falle eines Gleichstands am Ende eines bestimmten Spiels, bekommen alle Teams den Preis, der in der Liste für den anwendbaren Rang angegeben ist.

Zusätzlich erhält das Team mit den meisten „Loot Llamas“ am Ende der Veranstaltung den „Loot Llama Bonus“. Bei einem Gleichstand erhält das Team den „Loot Llama Bonus“, welches das goldene „Loot Llama“ besitzt.

Die Teilnehmer werden von Epic innerhalb von 7 Tagen nach Ablauf der Veranstaltung oder nach dem Zeitraum, den Epic für eine solche Benachrichtigung

angemessenerweise benötigt, unter der E-Mail-Adresse, die zu Beginn der Veranstaltung mit dem Epic-Konto eines Teilnehmers verbunden wird, über ihren Status als potenzielle Gewinner benachrichtigt und unterliegen einer Überprüfung ihrer Berechtigung gemäß Abschnitt 4 und der Einhaltung dieser Regeln. Nach der förmlichen Benachrichtigung von Epic hat ein potenzieller Gewinner 45 Tage Zeit, ab dem Tag, an dem eine solche Benachrichtigung per E-Mail versendet wurde, zu antworten und alle Informationen oder Materialien zur Verfügung zu stellen, die von Epic zur Überprüfung der Berechtigung gemäß Abschnitt 4 angefordert wurden, einschließlich der Freigabe (wie unten definiert). Die Antwort eines potenziellen Gewinners muss an die E-Mail-Adresse geschickt werden, von welcher die Benachrichtigung von Epic versandt wurde, oder, nach Ermessen von Epic, an eine andere E-Mail-Adresse, die in der Benachrichtigung angegeben wurde.

Der Tag des Eingangs bei Epic ist entscheidend für die Einhaltung der in Abschnitt 6 genannten Fristen durch einen potenziellen Gewinner. Sollte ein Teilnehmer es versäumen, rechtzeitig auf eine Benachrichtigung oder Anforderung von Materialien oder Informationen zu reagieren, führt dies zur Disqualifikation dieses Teilnehmers als potenzieller Gewinner und dieser Teilnehmer ist nicht berechtigt, Preise in Verbindung mit der Veranstaltung zu gewinnen. In solchen Fällen wird kein alternativer Gewinner (wie unten definiert) benannt und Epic hat in seinem alleinigen und absoluten Ermessen das Recht, (a) Preisbeträge, die sonst an solche disqualifizierte Teilnehmer vergeben worden wären, als Teil einer zukünftigen Fortnite World Cup-Veranstaltung zu vergeben, oder (b) solche Preisbeträge für wohltätige Zwecke nach der Wahl von Epic

zu spenden. Ein Gewinner („**Gewinner**“) wird erst verkündet, wenn der Überprüfungsprozess von Epic gemäß diesen Regeln abgeschlossen wurde.

Gewinner müssen außerdem bestimmte Zahlungsinformationen an Epic übermitteln, darunter evtl. erforderliche Steuerinformationsformulare, um die Preise zu erhalten. Epic kann die Auszahlung der Preise zurückhalten, wenn der Gewinner Epic die entsprechenden Zahlungsformulare nicht rechtzeitig zur Verfügung stellt.

DIE PREISE UNTERLIEGEN DER JEWEILS GELTENDEN BUNDES-, LANDES- UND ÖRTLICHEN EINKOMMENSTEUER. JEDER GEWINNER IST SELBST DAFÜR VERANTWORTLICH, (I) MIT SEINEM STEUERBERATER VOR ORT ZU KLÄREN, WELCHE STEUERN FÜR IHN GELTEN, UND (II) DIESE STEUERN AN DIE ZUSTÄNDIGE STEUERBEHÖRDE ABZUFÜHREN. Zu den Richtlinien von Epic gehört es ebenso, die Steuern zu den geltenden Quellensteuersätzen für in den USA ansässige und nicht in den USA ansässige Personen zurückzuhalten. Preiseinkommen und Steuereinbehalte werden in den Formularen 1099-MISC für in den USA ansässige und 1042-S für nicht in den USA ansässige Personen ausgewiesen.

Epic legt die Zahlungsmethode für die Preisgelder nach eigenem Ermessen fest. Sofern nicht anderweitig gesetzlich vorgeschrieben, werden alle Zahlungen direkt an den Gewinner (oder, wenn es sich um einen Minderjährigen handelt, an das Elternteil oder den Erziehungsberechtigten des Gewinners) erfolgen. Den Gewinnern wird ein Preisannahme- und Freigabeformular für das Preisgeld zugesandt („**Freigabe**“). Sofern nicht durch geltendes Recht eingeschränkt, muss der Gewinner (oder, im Falle eines

Minderjährigen, ein Elternteil oder Erziehungsberechtigter eines solchen Gewinners) die Freigabe innerhalb der in Abschnitt 6 festgelegten Fristen ausfüllen und zurücksenden.

7. VERHALTENSKODEX:

Alle Teilnehmer müssen sich auf eine Weise verhalten, die jederzeit mit (a) dem Verhaltenskodex und (b) den allgemeinen Prinzipien hinsichtlich der persönlichen Integrität, Ehrlichkeit und des guten Sportsgeistes vereinbar sind.

Die Teilnehmer müssen sich anderen Teilnehmern, den Veranstaltungsadministratoren und Fans gegenüber respektvoll verhalten.

Die Teilnehmer dürfen sich nicht in einer Weise verhalten, die (a) gegen diese Regeln verstößt, (b) störend, gefährlich oder destruktiv ist oder (c) ansonsten die Freude an Fortnite, wie von Epic angedacht (wie von Epic beschlossen), durch andere Benutzer beeinträchtigt. Insbesondere dürfen Teilnehmer keine belästigenden oder respektlosen Verhaltensweisen, missbräuchliche oder beleidigende Sprache, Spielsabotage, Spamming, Social Engineering, Betrug oder sonstige rechtswidrige Handlungen durchführen oder einsetzen.

Wenn Epic entscheidet, dass ein Teilnehmer gegen den Verhaltenskodex verstoßen hat, kann Epic (falls zutreffend) die folgenden Disziplinarmaßnahmen ergreifen:

- Dem Teilnehmer eine private oder öffentliche Verwarnung (mündlich oder schriftlich) aussprechen;

- Session-Punkte für das aktuelle oder zukünftige Match(es) aberkennen;
- Alle oder einen Teil der zuvor dem Teilnehmer verliehenen Preise aberkennen;
- Den Teilnehmer von der Teilnahme an einem oder mehreren Spielen und/oder von Sessions der Veranstaltung ausschließen;
- Oder die Teilnahme des Spielers an einem oder mehreren zukünftigen, von Epic veranstalteten Wettkämpfen untersagen.

Zur Ausräumung jeglicher Zweifel liegen die Art und der Umfang der von Epic gemäß diesem Abschnitt 7 ergriffenen Disziplinarmaßnahmen im alleinigen und uneingeschränkten Ermessen von Epic. Epic behält sich vor, gegen einen solchen Teilnehmer Schadensersatzmaßnahmen und andere Rechtsmittel in vollem, nach geltendem Recht zulässigen Umfang geltend zu machen.

8. VERANSTALTUNGSBETRIEB:

Alle Teilnehmer müssen sich bis spätestens 15.00 Uhr EST im Registrierungsbereich für die Veranstaltung anmelden. Die Veranstaltungsadministratoren bleiben mit allen Teilnehmern in Kontakt, um Neuigkeiten zur Veranstaltung weiterzuleiten, darunter auch die Startzeiten der Veranstaltung und andere wichtige Informationen.

Angemeldete Teilnehmer begeben sich dann in den Wartebereich und warten die Ankündigungen vor dem Match ab. Die Veranstaltungsadministratoren weisen dreißig (30) Minuten vor Beginn der Veranstaltung auf den baldigen Start hin.

Die Teilnehmer müssen sich im Registrierungsbereich anmelden, bevor sie Zugang zu einem der Wettbewerbsbereiche erhalten, darunter auch der Wartebereich und die Veranstaltungsbühne (der „**Teilnehmerbereich**“) Der Spielberechtigungsausweis muss immer getragen werden, am Veranstaltungsort und in Bereichen außerhalb des Teilnehmerbereichs. Personen ohne Berechtigungsausweis wird ausnahmslos der Zutritt verwehrt. Berechtigungsausweise dürfen nicht gehandelt, verkauft, geliehen oder an andere übergeben werden.

Manager, Trainer, Pressemitglieder, Erziehungsberechtigte, Familienmitglieder und Freunde der Spieler haben keinen Zutritt zu den Teilnehmerbereichen.

Jeder Versuch zu betrügen, zu konspirieren oder sich allgemein schlecht zu benehmen führt zu einer sofortigen Disqualifikation von der Veranstaltung und jeder auf diese Weise disqualifizierte Teilnehmer ist nicht berechtigt, Preise im Zusammenhang mit der Veranstaltung zu gewinnen.

Jedes Übertreten dieser Regeln kann zu einer sofortigen Disqualifikation von der Veranstaltung führen und jeder auf diese Weise disqualifizierte Teilnehmer ist nicht berechtigt, Preise im Zusammenhang mit der Veranstaltung zu gewinnen.

Im Falle eines technischen Fehlers während des Matches können die Veranstaltungsadministratoren die Ergebnisse des Matches annullieren.

9. BEDINGUNGEN:

Die Veranstaltung unterliegt diesen Regeln. Mit seiner Teilnahme erklärt sich jeder Teilnehmer (oder im Falle eines Minderjährigen dessen Erziehungsberechtigter im

Namen dieses Spielers) einverstanden: (a) an diese vollständigen Regeln (einschließlich des Verhaltenskodex) und die Entscheidungen von Epic gebunden zu sein, die endgültig und verbindlich sind; und (b) auf das Recht, Mehrdeutigkeit in der Veranstaltung oder in diesen Regeln zu beanspruchen, zu verzichten, sofern dies nicht gesetzlich verboten ist. Durch die Annahme eines Preisgelds stimmt der Gewinner zu (oder im Falle eines Minderjährigen stimmt dessen Elternteil oder Erziehungsberechtigter im Namen des Teilnehmers zu), Epic von jeglicher Haftung, Verlusten oder Schäden freizustellen, die aus oder im Zusammenhang mit der Vergabe, dem Erhalt und/oder der Verwendung oder einem Missbrauch des Preisgelds oder der Teilnahme an Aktivitäten, die mit dem Gewinn verbunden sind, entstehen. Epic haftet nicht für: (i) Telefonsystem-, Telefon- oder Computerhardware, Software oder andere technische oder computerbedingte Fehlfunktionen, unterbrochene Verbindungen, Unterbrechungen, Verzögerungen oder Übertragungsfehler; (ii) Datenverfälschung, Diebstahl, Zerstörung, unbefugten Zugriff auf oder Änderung des Eintrags oder anderer Materialien; (iii) jegliche Verletzungen, Verluste oder Schäden jeglicher Art, einschließlich Tod, die durch den Preis verursacht wurden oder sich aus der Annahme, dem Besitz oder der Verwendung eines Preises oder der Teilnahme an der Veranstaltung ergeben; oder (iv) drucktechnische, typografische, administrative oder technische Fehler in den mit der Veranstaltung verbundenen Materialien. Epic behält sich das Recht vor, die Veranstaltung nach eigenem Ermessen oder aufgrund von Umständen, einschließlich Naturkatastrophen, die außerhalb von Epics Kontrolle liegen, abzusagen oder auszusetzen. Epic kann jeden Teilnehmer von der Teilnahme an der Veranstaltung oder dem Gewinn eines Preises nach eigenem Ermessen ausschließen,

wenn Epic feststellt, dass dieser Spieler versucht, den rechtmäßigen Ablauf der Veranstaltung durch Betrug, Hacking, Täuschung oder andere unlautere Spielpraktiken zu untergraben, oder versucht, andere Spieler oder Vertreter von Epic zu belästigen, zu missbrauchen, zu bedrohen, zu untergraben oder zu beleidigen. Die innerstaatlichen Gesetze des Bundesstaates North Carolina regeln Streitigkeiten bezüglich dieser Regeln und/oder der Veranstaltung. Epic behält sich das Recht vor, die Veranstaltung nach eigenem Ermessen abubrechen, zu ändern oder auszusetzen, falls ein Virus, Softwarefehler, Computerproblem, unbefugter Eingriff oder andere Ursachen, die außerhalb von Epics Kontrolle liegen, die Verwaltung, die Sicherheit oder das ordnungsgemäße Spielen der Veranstaltung verhindern. Jeder Versuch, die rechtmäßige Durchführung der Veranstaltung absichtlich zu schädigen oder zu stören, verstößt möglicherweise gegen straf- und zivilrechtliche Bestimmungen und führt zum Ausschluss von der Teilnahme an der Veranstaltung. Sollte ein solcher Versuch unternommen werden, behält sich Epic das Recht vor, Rechtsmittel und Schadensersatz (einschließlich Anwaltsgebühren), einschließlich der Strafverfolgung, im vollen Umfang des Gesetzes zu verlangen. Epic behält sich das Recht vor, jeden Teilnehmer zu disqualifizieren, von dem es feststellt, dass er den Anmeldeprozess oder die Durchführung der Veranstaltung manipuliert oder gegen diese Regeln verstößt. Epic übernimmt keine Verantwortung für Probleme, Softwarefehler oder Fehlfunktionen, auf die Teilnehmer möglicherweise stoßen. Diese Veranstaltung unterliegt allen geltenden Bundes-, Landes- und örtlichen Gesetzen.

9. WERBUNG:

Epic behält sich das Recht vor, Namen, Tags, Bilder, Videos, Spielstatistiken und/oder Epic-Konto-IDs der Teilnehmer für Werbezwecke vor, während oder nach dem Enddatum der Veranstaltung in beliebigen Medien weltweit und ohne zeitliche Einschränkung zu verwenden, jedoch nur in Verbindung mit der Bekanntmachung der Veranstaltung, und zwar ohne Entschädigung oder vorherige Überprüfung, sofern dies nicht ausdrücklich gesetzlich verboten ist.

10. VERZICHT AUF GERICHTSVERFAHREN:

Vorbehaltlich gesetzlicher Bestimmungen und als Voraussetzung für die Teilnahme an dieser Veranstaltung verzichtet jeder Teilnehmer hiermit unwiderruflich und unbefristet auf das Recht, ein Geschworenengerichtsverfahren anzustreben, und zwar in Bezug auf alle Rechtsstreitigkeiten, die direkt oder indirekt aus, unter oder im Zusammenhang mit dieser Veranstaltung entstehen, in Bezug auf hiermit in Kraft getretene Dokumente oder Vereinbarungen, hiermit verbundene Preise und alle damit in Zusammenhang stehenden Transaktionen.

11. DATENSCHUTZ:

Bitte beachte die Datenschutzrichtlinie von Epic unter <https://www.epicgames.com/site/en-US/privacypolicy>. Hier findest du wichtige Informationen zur Sammlung, Nutzung und Weitergabe personengebundener Informationen durch Epic.

© 2019 Epic Games, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

