

Międzynarodowy Puchar Fortnite

Finał Konkursu Creative

Oficjalne zasady Wydarzenia

Uczestnicząc w Finale Konkursu Creative w ramach Międzynarodowego Pucharu Fortnite („**Finał Konkursu Creative**” lub „**Wydarzenie**”), Uczestnicy (zgodnie z definicją poniżej) zgadzają się [lub, jeśli nie ukończyli 18. roku życia lub nie osiągnęli wieku pełnoletności określonego w kraju zamieszkania takiego Uczestnika („**Osoba niepełnoletnia**”), rodzic lub prawny opiekun takiego Uczestnika zgadza się w imieniu takiego Uczestnika] na przestrzeganie niniejszych Oficjalnych zasad Finału Konkursu Creative w ramach Międzynarodowego Pucharu Fortnite („**Zasady**”), które są wiążące i ostateczne w sprawach związanych z tym Wydarzeniem.

1. PODSUMOWANIE:

W Finale Konkursu Creative Uczestnik i trzech (3) zawodników z jego drużyny będą rywalizować z siedmioma (7) innymi drużynami zakwalifikowanymi do Finału. W trakcie trwania wydarzenia rozegrane zostaną cztery (4) sety (każdy, „**Set**”) w trzech (3) różnych trybach gry Fortnite Creative, co daje w sumie dwanaście (12) rozgrywek. Zgodnie z zasadami i warunkami niniejszych Zasad nagrody zostaną przyznane każdej z drużyn w oparciu o jej pozycję w tabeli wyników („**Tabela wyników**”) po zakończeniu każdej rozgrywki, przy czym Loot Llama zostanie przyznana zwycięzcy każdego Setu. Po zakończeniu czterech (4) Setów i zgodnie z niniejszymi warunkami i zasadami

drużyna z największą liczbą figurek Loot Llama otrzyma dodatkowe 1000 USD („**Bonus Loot Llama**”).

2. ZASADY PRZESYŁANIA PRAC KONKURSOWYCH:

Aby wziąć udział w Wydarzeniu, każdy Uczestnik musiał wygrać i zaakceptować (lub, jeśli jest to osoba niepełnoletnia, rodzic lub opiekun prawny takiego Uczestnika musi zaakceptować w jego imieniu) swoje miejsce w Finale Konkursu Creative jako wybrany uczestnik Konkursu Creative w ramach Międzynarodowego Pucharu Fortnite lub Bonusu Konkursu Creative w ramach Międzynarodowego Pucharu Fortnite.

3. OKRES TRWANIA KONKURSU:

Wydarzenie rozpocznie się na stadionie Arthur Ashe w dzielnicy Flushing w Nowym Jorku w dniu 26 lipca 2019 roku o godz. 14:00 czasu EST i zakończy się około godz. 18:00 czasu EST.

4. WARUNKI KWALIFIKACJI:

Aby zakwalifikować się do udziału w Wydarzeniu, uczestnik („**Uczestnik**”) musi:

- mieć ukończone co najmniej 13 lat (lub więcej, jeżeli tak stanowi prawo w jego kraju zamieszkania).
- posiadać ważną licencję Fortnite otrzymaną na mocy Umowy licencyjnej użytkownika końcowego Fortnite („Umowa licencyjna użytkownika końcowego Fortnite”) (<https://www.epicgames.com/fortnite/eula>).
- musiał wygrać i zaakceptować (lub, jeśli jest to Osoba niepełnoletnia, rodzic lub opiekun prawny takiego Uczestnika musi zaakceptować w jego imieniu) miejsce

w Finale Konkursu Creative jako wybrany uczestnik Konkursu Creative w ramach Międzynarodowego Pucharu Fortnite lub Bonusu Konkursu Creative w ramach Międzynarodowego Pucharu Fortnite; oraz

- wyrazić zgodę (lub, jeśli jest to Osoba niepełnoletnia, rodzic lub opiekun prawny takiego Uczestnika musi wyrazić zgodę w jego imieniu) i zaakceptować warunki Kodeksu postępowania Finału Konkursu Creative określone w Paragrafie 7 („**Kodeks postępowania**”) i ich przestrzegać.

Wydarzenie jest otwarte dla Uczestników z całego świata, ale zostanie uznane za nieważne, jeśli będzie podlegało ograniczeniom lub będzie zabronione przez przepisy prawa.

Pracownicy, urzędnicy, dyrektorzy, agenci i przedstawiciele spółki Epic Games, Inc. („**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.

Firma Epic zastrzega sobie prawo do dyskwalifikacji dowolnego Uczestnika tego wydarzenia według własnego uznania z dowolnego powodu, w tym bez ograniczeń, jeśli firma Epic ustali, że Uczestnik ten dopuszcza się oszukiwania, hakowania, nękania, używania obelżywego lub obraźliwego języka, zmowy, współdzielenia konta, pracy zespołowej, sabotażu, spamowania, prowadzenia działań socjotechnicznych, oszustwa

lub w inny sposób narusza postanowienia Umowy licencyjnej użytkownika końcowego Fortnite lub Kodeksu postępowania.

5. FORMAT:

Drużyny będą rywalizować w czterech (4) Setach w trzech (3) różnych trybach gry Fortnite Creative. Zwycięska drużyna 1., 2. i/lub 3. Seta otrzyma figurkę Loot Llama. Zwycięska drużyna 4. Seta otrzyma figurkę Golden Loot Llama. Po zakończeniu Wydarzenia i zgodnie z niniejszymi warunkami i zasadami drużyna z największą liczbą figurek Loot Llama otrzyma Bonus Loot Llama. W przypadku remisu Bonus Loot Llama zostanie przyznany drużynie, która wcześniej zdobyła figurkę Golden Loot Llama.

Podczas każdej rozgrywki drużyny będą otrzymywać punkty w oparciu o szczegółowe zasady gry dotyczące danej rozgrywki oraz, zgodnie z warunkami niniejszego regulaminu, nagrody w oparciu o swoją pozycję w Tabeli wyników po zakończeniu takiej rozgrywki zgodnie z Paragrafem 6. Drużyna, która zdobędzie najwięcej nagród pieniężnych w ramach danego Seta zostanie uznana za zwycięzcę tego Seta.

5.1 Set 1 — Sky Station Showdown

W rozgrywce Sky Station Showdown Uczestnik i zawodnicy z jego drużyny rywalizują z innymi drużynami. Każda drużyna próbuje wesprzeć swojego wyznaczonego gracza „VIP” („VIP”), który zdobywa punkty poprzez obronę zdobytych kół Capture Circles („Capture Circle”) znajdujących się na mapie. Na mapie znajdują się w sumie cztery (4) Koła Capture Circle, przy czym za koło znajdujące się w centrum otrzymuje się więcej punktów na sekundę. Każda członek zespołu musi zrobić wszystko, aby wesprzeć ViPa,

ponieważ tylko VIP może zdobywać punkty, broniąc zdobyte Capture Circles. W tym samym momencie tylko jeden (1) gracz VIP może zdobywać punkty z dowolnego koła Capture Circle; kilku zawodników VIP lub przeciwników znajdujących się wewnątrz jednego koła Capture Circle będzie zdobywać 0 punktów. Gracze będą mieli włączoną funkcję „respawn” (odnowienia życia). Zgodnie z warunkami i zasadami określonymi w niniejszym regulaminie po zakończeniu każdej rozgrywki nagrody będą przyznawane każdej z drużyn na podstawie jej pozycji na tablicy wyników.

Drużyny będą otrzymywać punkty w każdej rozgrywce Sky Station Showdown według następującego systemu punktacji:

Jeżeli przez jedną (1) sekundę pojedynczy gracz VIP jest niezagrożony w obrębie zewnętrznego Capture Circle (Koła A, B, C): otrzymuje +3 punkty/na sekundę na konto drużyny tego VIPa.

Jeżeli przez jedną (1) sekundę pojedynczy gracz VIP jest niezagrożony w obrębie centralnego Capture Circle (Koła D): otrzymuje +12 punktów/na sekundę na konto drużyny tego VIPa.

W każdej drużynie tylko VIP może podnieść Infinity Blade. Jeśli ktokolwiek inny niż VIP z danej drużyny podniesie Infinity Blade, ta drużyna spada na ostatnie miejsce w rankingu w danej rozgrywce.

Każda rozgrywka kończy się, gdy którakolwiek z drużyn uzyska jako pierwsza 1000 punktów albo po upływie ustalonego czasu - w zależności od tego, która z tych sytuacji nastąpi wcześniej.

Ogólny zwycięzca Seta wyłoniony na podstawie puli nagród przyznanych we wszystkich trzech (3) rozgrywkach zostanie nagrodzony figurką Loot Llama.

W przypadku remisu zwycięstwo przypadnie według kolejności:

1) łączna liczba nagród przyznanych w ramach danego Seta; 2) liczba indywidualnych zwycięstw w danej rozgrywce w ramach Seta; 3) zwycięzca ostatniej rozgrywki Seta; 4) średnia wartość z miejsc zajętych w ramach Seta; i ostatecznie 5) najlepszy z trzech (3) losowań „papier-kamień-nożyczki” przeprowadzonych pomiędzy graczami VIP każdej z drużyn, które osiągnęły remis.

5.2 Set 2 — Junkyard Juke

W konkursie Junkyard Juke Uczestnik i członkowie jego drużyny będą grali przeciwko innym drużynom w grze podzielonej na rundy. W każdej rundzie drużyny wyznaczone jako „**Props**” (Rekwizyty) będą próbowały przekształcić się w Prop i przedostać się do głównego pieca, aby poddać się recyklingowi. Za każdym razem, gdy dany Uczestnik lub inna osoba z jego drużyny znajdzie się w środku pieca, drużynie zostaną przyznane punkty, a ich liczba będzie uzależniona od wielkości Propsa danego gracza. Drużyny wyznaczone jako „**Guards**” (Strażnicy) będą próbowały zestrzelić graczy Prop, uniemożliwiając im wejście do pieca, a co za tym idzie, uniemożliwiając im zdobycie punktów.

Drużyny będą punktowane za każdą rozgrywkę Junkyard Juke w oparciu o następujący system punktacji:

Duży Prop poddany recyklingowi — 10 punktów

Średni Prop poddany recyklingowi — 5 punktów

Mały Prop poddany recyklingowi — 2 punkty

Gracze Prop w każdej kategorii wielkości są sortowani na grupy w obrębie miejsc ożywiania (w spawnie) wyznaczonych dla każdej drużyny. Każda runda trwa trzy (3) minuty, przy czym każda drużyna zmienia swoją rolę na Guards (Strażników) losowo raz na cztery (4) rundy. Na zakończenie 4. rundy drużyna, która zgromadzi największą pulę nagród pieniężnych, zostanie uznana za zwycięzcę danej rozgrywki.

Funkcja odnowienia życia (Respawning) jest włączona i będzie można z niej skorzystać po wyeliminowaniu z gry lub poddaniu się recyklingowi. Gracze Prop mogą być poddawani recyklingowi tyle razy, ile to będzie możliwe w ramach przydzielonego czasu na daną rundę. Gracze Prop mogą zmieniać rekwizyty wyłącznie po odrodzeniu.

Ponowne użycie pistoletu Prop po przekształceniu się w gracza Prop jest zabronione.

Zgodnie z warunkami i zasadami określonymi w niniejszym regulaminie po zakończeniu każdej rozgrywki nagrody będą przyznawane każdej z drużyn na podstawie jej pozycji na tablicy wyników.

Ogólny zwycięzca Seta wyłoniony na podstawie puli nagród przyznanych we wszystkich trzech (3) rozgrywkach zostanie nagrodzony figurką Loot Llama.

W przypadku remisu zwycięstwo przypadnie według kolejności:

- 1) łączna liczba nagród przyznanych w ramach danego Seta; 2) liczba indywidualnych zwycięstw w danej rozgrywce w ramach Seta; 3) zwycięzca ostatniej rozgrywki Seta; 4) średnie miejsce w ramach Seta; i ostatecznie 5) najlepszy z trzech (3) losowań „papier-

kamień-nożyczką” pomiędzy wcześniej wybranymi graczami VIP z każdej drużyny, która zremisowała.

5.3 Set 3 — World Run

W rozgrywce World Run Uczestnik i inni zawodnicy z jego drużyny będą grali przeciwko innym drużynom. Każda drużyna będzie próbowała ścigać się do mety, zbierając monety znajdujące się na mapie. Aby ukończyć wyścig, drużyny muszą zebrać wszystkie monety na swoim torze wyścigowym. Każdy członek drużyny może zbierać monety, a zebrane monety zostaną zaliczone na poczet łącznej sumy drużyny.

Mapa zawiera kilka punktów kontrolnych, które będą służyć jako punkty odrodzenia, jeśli gracz zostanie wyeliminowany przez pułapkę na drodze do linii mety. Drużyny nie mogą wchodzić w żadne interakcje między sobą podczas wyścigu. Gracze będą mieli włączoną funkcję „respawn” (odnowienia życia). Zgodnie z warunkami i zasadami określonymi w niniejszym regulaminie po zakończeniu każdej rozgrywki World Run nagrody będą przyznawane każdej z drużyn na podstawie jej pozycji na Tablicy wyników.

Drużyny będą punktowane za każdą rozgrywkę World Race w oparciu o następujący system punktacji:

Każda zebrana moneta — 1 punkt dla danej drużyny zbierającej

Wszystkie zebrane monety — najwcześniejszy znacznik czasu

Po zakończeniu każdego meczu, drużyny będą klasyfikowane na podstawie liczby zgromadzonych monet, a następnie według kryterium zebrania wszystkich monet na swojej trasie i na podstawie znaczników czasu dla poszczególnych drużyn.

Rozgrywka kończy się, gdy wszystkie drużyny zbiorą wszystkie monety na swoich trasach lub po upływie określonego czasu, w zależności od tego, co nastąpi wcześniej.

Ogólny zwycięzca Seta wyłoniony na podstawie puli nagród przyznanych we wszystkich trzech (3) rozgrywkach zostanie nagrodzony figurką Loot Llama.

W przypadku remisu zwycięstwo przypadnie według kolejności:

1) łączna liczba nagród przyznanych w ramach danego Seta; 2) liczba indywidualnych zwycięstw w danej rozgrywce w ramach Seta; 3) zwycięzca ostatniej rozgrywki Seta; 4) średnie miejsce w ramach Seta; i ostatecznie 5) najlepszy z trzech (3) losowań „papier-kamień-nożyczki” pomiędzy wcześniej wybranymi graczami VIP z każdej drużyny, która zremisowała.

5.4 Set 4 — Golden Games

W Golden Games, zawodnik wspólnie z resztą drużyny powraca do poprzednich etapów gry Fortnite Creative, które będą następować po sobie w krótkich odstępach czasu. Rozgrywka 1 zostanie rozegrana w trybie Sky Station Showdown. Rozgrywka 2 zostanie rozegrana w trybie Junkyard Juke. Rozgrywka 3 zostanie rozegrana w trybie World Run.

Każdy z tych trybów gry, z zastrzeżeniem poniższych zasad, będą charakteryzowały nieznaczące zmienione zasady zdobywania punktów w porównaniu z poprzednimi setami:

Zmiany w Sky Station Showdown: Każdy zawodnik będzie mógł zdobywać punkty przez samodzielne zdobycie Capture Circles, a nie tylko zawodnicy z grupy VIP.

Zmiany w Junkyard Juke: Wszystkie Propsy będą miały rozmiar Duży. Nie będzie tu małych ani średnich Propsów do wyboru.

Zmiany w World Run: gracze mają tylko jedno życie i starają się ukończyć bieg.

Niezależnie od powyższego, jeśli jakiegokolwiek problemy techniczne uniemożliwią wdrożenie jednej lub więcej z wyżej wymienionych zmienionych zasad w dowolnym trybie gry, wówczas taki tryb gry zostanie rozegrany według domyślnych reguł.

Zgodnie z warunkami i zasadami określonymi w niniejszym regulaminie po zakończeniu każdej rozgrywki Golden Games nagrody będą przyznawane każdej z drużyn na podstawie jej pozycji na Tablicy wyników.

Ogólny zwycięzca seta na podstawie nagrody przyznanej we wszystkich trzech (3) rozgrywkach zostanie nagrodzony figurką Golden Loot Llama.

W przypadku remisu zwycięstwo przypadnie według kolejności:

- 1) łączna liczba nagród przyznanych w ramach danego Seta; 2) liczba indywidualnych zwycięstw w danej rozgrywce w ramach Seta; 3) zwycięzca ostatniej rozgrywki Seta; 4) średnie miejsce w ramach Seta; i ostatecznie 5) najlepszy z trzech (3) losowań „papier-

kamień-nożyczki” pomiędzy wcześniej wybranymi graczami VIP z każdej drużyny, która zremisowała.

6 NAGRODY:

Zgodnie z warunkami i zasadami określonymi w niniejszych Zasadach po zakończeniu każdej rozgrywki nagrody będą przyznawane każdej z drużyn na podstawie jej pozycji na tablicy wyników:

Pozycja w rankingu po każdej pełnej rozgrywce	Przyznawane nagrody
1. miejsce	55 000 USD
2. miejsce	35 000 USD
3. miejsce	20 000 USD
4. miejsce	20 000 USD
5. miejsce	10 000 USD
6. miejsce	10 000 USD
7. miejsce	10 000 USD
8. miejsce	10 000 USD

W przypadku remisu po zakończeniu danej rozgrywki wszystkie drużyny, które zremisowały, otrzymają nagrodę podaną w tabeli dla danej pozycji w rankingu.

Ponadto drużyna z największą liczbą figurek Loot Llama na zakończenie Wydarzenia otrzyma Bonus Loot Llama. W przypadku remisu Bonus Loot Llama zostanie przyznany drużynie, która wcześniej zdobyła figurkę Golden Loot Llama.

Uczestnicy zostaną powiadomieni przez spółkę Epic o swoim statusie potencjalnie zwycięskiego Uczestnika w wiadomości wysłanej na adres e-mail powiązany na początku Wydarzenia z kontem Epic danego Uczestnika lub inny adres e-mail podany przez danego Uczestnika spółce Epic 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 4 i stosowania się do niniejszych Zasad. 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 4. Odpowiedź potencjalnego zwycięskiego Uczestnika 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 6 decydujące znaczenie dla potencjalnego zwycięskiego Uczestnika będzie mieć data otrzymania odpowiedzi przez spółkę Epic. Brak terminowej odpowiedzi na jakiegokolwiek powiadomienie spółki Epic lub niedostarczenie wymaganych materiałów bądź informacji będzie skutkować dyskwalifikacją takiego Uczestnika jako potencjalnego zwycięzcy i taki Uczestnik nie będzie miał prawa do otrzymania jakichkolwiek nagród w związku z niniejszym Wydarzeniem. W takich przypadkach żaden inny Uczestnik nie zostanie ogłoszony Zwycięzcą (zgodnie z poniższą definicją), a spółka Epic będzie miała prawo, wyłączone i według własnego uznania, do (a) przekazania wszelkich nagród pieniężnych,

które standardowo zostałyby przyznane wspomnianemu zdyskwalifikowanemu Uczestnikowi, do puli przyszłych nagród w ramach turnieju lub (b) przekazania wszystkich nagród na organizacje i cele charytatywne. Zwycięzca („**Wygrywający uczestnik**”) zostanie ogłoszony dopiero po zakończeniu procedury weryfikacji przez spółkę Epic zgodnie z niniejszymi Zasadami.

W celu otrzymania nagród Wygrywający uczestnicy 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 uczestnik nie przekaze terminowo spółce Epic stosownych formularzy z danymi niezbędnymi do dokonania płatności.

NAGRODY PODLEGAJĄ STOSOWNYM FEDERALNYM, STANOWYM I LOKALNYM PRZEPISOM DOTYCZĄCYM PODATKU DOCHODOWEGO. OBOWIĄZKIEM KAŻDEGO WYGRYWAJĄCEGO UCZESTNIKA JEST (I) KONSULTACJA Z LOKALNYM DORADCĄ PODATKOWYM W CELU OKREŚLENIA, KTÓRE PODATKI MAJĄ WOBEC NIEGO ZASTOSOWANIE I (II) OPŁACENIE NALEŻNEGO PODATKU 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 dla mieszkańców Stanów Zjednoczonych i 1042-S dla osób niebędących mieszkańcami Stanów Zjednoczonych.

Spółka Epic określi metodę płatności za nagrody wedle własnego uznania i, z wyjątkiem przypadków, gdy wymagają tego obowiązujące przepisy, wszystkie płatności zostaną dokonane bezpośrednio na ręce Wygrywającego uczestnika (albo rodzica lub opiekuna prawnego, jeśli jest to Osoba niepełnoletnia). Formularz przyjęcia i przekazania nagrody („Przekazanie”) zostanie przesłany do Wygrywającego uczestnika. Jeżeli nie zostało to ograniczone przez obowiązujące prawo, Wygrywający uczestnik (albo rodzic lub opiekun prawny Wygrywającego uczestnika, jeśli jest to Osoba niepełnoletnia) będzie zobowiązany do wypełnienia i odesłania Przekazania zgodnie z terminami określonymi w niniejszym Paragrafie 6.

7. KODEKS POSTĘPOWANIA:

Wszyscy Uczestnicy powinni postępować w sposób, który przez cały czas jest zgodny z (a) Kodeksem postępowania oraz (b) ogólnymi zasadami osobistej uczciwości, szczerości i sportowej rywalizacji.

Uczestnicy muszą szanować innych Uczestników, Administratorów wydarzenia i fanów.

Uczestnicy 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 Fortnite w sposób zamierzony przez spółkę Epic (według decyzji spółki Epic). Uczestnicy 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.

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

- Udzielić Uczestnikowi 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 Uczestnikowi.
- Zdyskwalifikować Uczestnika z uczestnictwa w jednej lub wielu rozgrywkach i/lub sesjach podczas Wydarzenia; lub
- Wydać Uczestnikowi zakaz uczestnictwa w jednej lub wielu konkurencjach prowadzonych przez spółkę Epic.

W celu zachowania przejrzystości charakter i zakres postępowania dyscyplinarnego podjętego przez spółkę Epic zgodnie z niniejszym Paragrafem 7 zostaną określone całkowicie według własnego uznania spółki Epic. Spółka Epic zastrzega sobie prawo do dochodzenia odszkodowania i innych środków zaradczych od takiego Uczestnika w najszerszym zakresie dopuszczonym przez mające zastosowanie przepisy prawa.

8. HARMONOGRAM KONKURSU:

Wszyscy Uczestnicy muszą zarejestrować się do udziału w Wydarzeniu nie później niż do godziny 15:00 czasu EST. Administratorzy Wydarzenia będą w kontakcie ze

wszystkimi Uczestnikami w celu przekazywania im najnowszych aktualizacji dotyczących Wydarzenia, w tym godziny jego rozpoczęcia i innych istotnych informacji. Następnie zarejestrowani Uczestnicy przejdą do strefy oczekiwania, gdzie będą czekać na zapowiedzi przed rozgrywkami. Administratorzy Wydarzenia udzielą Uczestnikom trzydziestominutowego (30) ostrzeżenia przed rozpoczęciem Wydarzenia.

Przed uzyskaniem dostępu do jakichkolwiek obszarów przeznaczonych dla Uczestników, w tym strefy oczekiwania i miejsca rozgrywek („**Obszarów dla Uczestników**”), Uczestnicy muszą zarejestrować się w obszarze rejestracji. Identyfikatory muszą być noszone przez Uczestników przez cały czas podczas pobytu w obiekcie i zewnętrznych Obszarach dla Uczestników. Wszystkie osoby, bez wyjątków, nieposiadające identyfikatora nie otrzymają zezwolenia na wejście. Identyfikatorów nie wolno przekazywać, sprzedawać, pożyczać ani oddawać żadnej innej osobie.

Menedżerowie, trenerzy, media, opiekunowie, rodzina i znajomi Uczestników nie będą mieli dostępu do Obszarów dla Uczestników.

Wszelkie próby oszukiwania, zmywy lub działania niezgodnie z prawem będą skutkowały natychmiastową dyskwalifikacją z udziału w Wydarzeniu, a każdy Uczestnik zdyskwalifikowany w ten sposób nie będzie uprawniony do wygrania jakichkolwiek nagród w ramach Wydarzenia.

Niezastosowanie się do tych wymogów może skutkować natychmiastową dyskwalifikacją z udziału w Wydarzeniu, a każdy Uczestnik zdyskwalifikowany w ten

sposób nie będzie uprawniony do wygrania jakichkolwiek nagród w ramach Wydarzenia.

W przypadku wystąpienia awarii technicznej podczas rozgrywek administratorzy Wydarzenia mogą unieważnić wyniki rozgrywek.

9. WARUNKI:

Wydarzenie podlega niniejszym Zasadom. Uczestnictwo jest równoznaczne z wyrażeniem przez Uczestnika zgody (lub, jeśli jest to Osoba niepełnoletnia, zgody rodzica lub opiekuna prawnego, który wyraża zgodę w imieniu takiego Uczestnika) 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 prawo. Przyjęcie nagrody jest równoznaczne z wyrażeniem przez Wygrywającego uczestnika zgody (lub, jeśli jest to Osoba niepełnoletnia, zgody rodzica lub opiekuna prawnego, który wyraża zgodę w imieniu takiego Uczestnika) na zwolnienie spółki Epic od wszelkiej odpowiedzialności, strat lub szkód wynikających lub związanych z przyznaniem takiej 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 Uczestnika z uczestnictwa w Wydarzeniu oraz ubiegania się o nagrodę z powodu dyskwalifikacji, jeśli według własnego uznania stwierdzi, że taki Uczestnik podejmuje próbę podważenia legalnego przebiegu Wydarzenia poprzez oszustwo, hakowanie, zwodzenie lub jakiegokolwiek inne nieuczciwe praktyki gry, których celem jest zdenerwowanie, zniewaga, groźenie, podważanie lub nękanie innych Uczestników 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 Uczestnika, 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 Uczestnik. To Wydarzenie podlega stosownym federalnym, stanowym i lokalnym przepisom prawa.

9. DZIAŁALNOŚĆ PUBLICZNA:

Spółka Epic zastrzega sobie prawo do wykorzystania nazwy, tagu, podobieństwa, nagrania, statystyk dotyczących gry i/lub identyfikatora konta Epic wszelkich Uczestników 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, bez jakiegokolwiek kompensaty lub wcześniejszego przeglądu, chyba że jest to wyraźnie zabronione przez prawo.

10. ZRZECZENIE SIĘ PRAW DO PROCESU Z UDZIAŁEM ŁAWY PRZYSIĘGLYCH

Z wyjątkiem przypadków, gdy jest to zabronione przez stosowne prawo, oraz jako warunek uczestnictwa w niniejszym Wydarzeniu, każdy Uczestnik niniejszym nieodwołalnie 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.

11. 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.