

Regras Oficiais das Finais do Fortnite World Cup 2019

1. Introdução e Aceitação

1.1 Introdução

Estas Regras Oficiais das Finais do Fortnite World Cup 2019 (“**Regras**”) regem todas as fases das Finais do Fortnite World Cup 2019 (“**Finais**” ou “**Evento**”).

Estas Regras foram criadas para garantir a integridade de jogo competitivo do Fortnite (“**Jogo**”) em conexão com o Evento e seu objetivo é promover competição vigorosa e ajudar a garantir que todas as jogadas competitivas do Jogo sejam divertidas, justas e livres de Comportamento Tóxico (conforme definição abaixo).

1.2 Aceitação

Para participar do Evento, cada jogador precisa concordar (ou se for menor de 18 anos ou menor de idade conforme a maioridade definida no país de residência do jogador (“**Menor**”), o pai/mãe ou representante legal do jogador precisa concordar em nome do jogador) em seguir estas Regras o tempo todo, inclusive o Código de Conduta da Seção 12. Um jogador (ou, se for um Menor, o pai/mãe ou representante legal do jogador) pode aceitar estas Regras preenchendo e assinando um Formulário de Participação do Jogador (“**Formulário de Participação do Jogador**”) fornecido pela Epic Games, Inc. (“**Epic**”). Ao participar de qualquer jogo ou partida que faça parte do Evento, o jogador confirma que (ou, se for um Menor, seu pai/mãe ou representante legal) aceitou estas Regras em conformidade com esta Seção 1.2.

1.3 Aplicação

A Epic tem a responsabilidade principal de impor estas Regras a todos os jogadores no Evento e poderá, trabalhando em conjunto com os Administradores do Evento (conforme definido abaixo), aplicar penalidades a jogadores por violações destas Regras, conforme descrito mais detalhadamente na Seção 13.

1.4 Alterações

A Epic pode atualizar, revisar, alterar ou modificar estas Regras periodicamente. Para cada jogador, a participação no Evento após qualquer atualização, revisão, alteração ou modificação destas Regras será considerada como aceitação pelo jogador (ou, se for Menor, o pai/mãe ou representante legal do jogador) destas Regras, incluindo atualização, revisão, alteração ou modificação.

2. Estrutura do Evento

2.1 Definição de Termos

2.1.1 Eliminação

Uma ocorrência onde o jogador esgota o HP e o Escudo (se houver) de outro jogador. Sujeito à Seção 11.1, o crédito de eliminação é determinado (a) pelo feed de ação localizado no canto inferior esquerdo da tela do jogo e (b) pela IU ilustrando o número total de eliminações ganhas durante uma única partida; contanto que em nenhuma circunstância o crédito de eliminação seja concedido a um jogador por qualquer parte de uma partida após a eliminação desse jogador.

2.1.2 Administrador de Evento

Qualquer funcionário ou membro da equipe de administração, equipe de transmissão, equipe de produção, equipe de evento da Epic ou qualquer outra pessoa empregada ou contratada de outro modo com a finalidade de executar o Evento.

2.1.3 Modo de Jogo

Um conjunto de regras específico, conjunto de elementos do jogo ou condições para ganhar uma determinada partida. Os modos de jogo podem ser muito amplos e podem ou não diferir de uma partida para outra. Os Administradores do Evento explicarão os parâmetros específicos para cada modo de jogo antes do início de uma partida.

2.1.4 Partida

Uma única ocorrência de competição no Fortnite que é jogado até que um jogador ou uma equipe obtenha uma Vitória Royale (conforme definição abaixo) ou determinadas condições sejam atendidas.

2.1.5 Colocação

O tempo de um jogador ou de uma equipe gasto em uma partida em relação ao tempo de outros jogadores ou equipes nessa partida antes de ser eliminado. A classificação de colocação é ilustrada na IU após a eliminação.

2.1.6 Sessão

Um conjunto de partidas jogadas até que um vencedor ou vários vencedores sejam determinados por um dos seguintes métodos: (a) conclusão de um número determinado de partidas ou (b) conclusão de um período de tempo determinado.

2.1.7 Vitória Royale

Uma ocorrência onde um jogador ou uma equipe atende às condições para vitória do modo de jogo atual da partida que está sendo jogada. Mais tipicamente, refere-se a conquistar o primeiro lugar.

2.2 Reprogramação

A Epic poderá, a seu critério exclusivo, reorganizar a programação e/ou alterar a data de qualquer partida ou sessão do Evento (ou alterar qualquer modo de jogo a ser jogado em conexão com o Evento). No entanto, se a programação do Evento for modificada, a Epic informará todos os jogadores assim que for conveniente.

2.3 Finais do Fortnite World Cup

2.3.1 Solos

2.3.1.1 Formato

Os jogadores Solo competirão para ganhar pontos em uma série de seis (6) partidas. Os jogadores Solo serão classificados em um quadro de liderança (o “**Quadro de Liderança**”) com base no sistema de pontuação listado nas Seções 2.3.1.2 ou 2.3.1.3 (conforme aplicável). Após a conclusão de seis (6) partidas e sujeitos aos termos e condições deste documento, os jogadores Solo com a melhor classificação receberão prêmios com base em sua colocação no Quadro de Liderança.

2.3.1.2 Sistema de Pontuação

Vitória Royale: 10 Pontos

2º ao 5º: 7 Pontos

6º ao 15º: 5 Pontos

16º ao 25º: 3 Pontos

Cada Eliminação: 1 Ponto

2.3.1.3 Desempates

Desempates serão determinados na ordem apresentada aqui: (1) total de pontos adquiridos; (2) total de Vitórias Royales na sessão; (3) média de eliminações na sessão; (4) colocação média por partida na sessão; e por último (5) jogo de moeda do tipo “cara ou coroa”.

2.3.2 Duplas

2.3.2.1 Formato

As equipes de Duplas competirão para ganhar pontos em uma série de seis (6) partidas. As equipes de Duplas serão classificadas em um Quadro de Liderança com base no sistema de pontuação listado nas Seções 2.3.2.2 ou 2.3.2.3 (conforme aplicável). Após a conclusão de seis (6) partidas e sujeitos aos termos e condições deste documento, as equipes de Duplas com a melhor classificação receberão prêmios com base em sua colocação no Quadro de Liderança.

2.3.2.2 Sistema de Pontuação

Vitória Royale: 10 Pontos

2º ao 5º: 7 Pontos

6º ao 10º: 5 Pontos

11º ao 15º: 3 Pontos

Cada Eliminação: 1 Ponto

2.3.2.3 Desempates

Desempates serão determinados na ordem apresentada aqui: (1) total de pontos adquiridos; (2) total de Vitórias Royales na sessão; (3) média de eliminações na sessão; (4) colocação média por partida na sessão; e por último (5) jogo de moeda do tipo “cara ou coroa”.

2.4 Prêmios

2.4.1

Os seguintes prêmios serão concedidos a cada jogador Solo e equipe de Duplas com base em sua colocação no Quadro de Liderança após a conclusão das Finais.

Prêmios das Finais do Fortnite World Cup				
Solos			Duos	
Classificação	Prêmio		Classificação	Prêmio
1º	US\$ 3.000.000		1º	US\$ 3.000.000
2º	US\$ 1.800.000		2º	US\$ 2.250.000
3º	US\$ 1.200.000		3º	US\$ 1.800.000
4º	US\$ 1.050.000		4º	US\$ 1.500.000

5º	US\$ 900.000		5º	US\$ 900.000
6º	US\$ 600.000		6º	US\$ 450.000
7º	US\$ 525.000		7º	US\$ 375.000
8º	US\$ 375.000		8º	US\$ 375.000
9º	US\$ 300.000		9º	US\$ 225.000
10º	US\$ 225.000		10º	US\$ 225.000
11º ao 15º	US\$ 150.000		11º ao 50º	US\$ 100.000
16º ao 20º	US\$ 112.500			
21º ao 100º	US\$ 50.000			

2.4.2 Informações Sobre Prêmios

Somente os jogadores com pontuação mais alta (conforme determinado pela Epic de acordo com esta Seção 2.4.2) se qualificarão para receber os prêmios previstos na Seção 2.4.1. Nenhum outro jogador com pontuação mais baixa que os jogadores com pontuação mais alta terão, a qualquer momento e em quaisquer circunstâncias, direito a ganhar quaisquer prêmios em conexão com o Evento.

Os jogadores com pontuação mais alta serão notificados pela Epic sobre seus status de jogadores vencedores no endereço de e-mail associado à conta Epic desses jogadores no início do Evento dentro de 7 (sete) dias da conclusão do Evento ou em outro momento exigido pela Epic para essa notificação, e estarão sujeitos à verificação de qualificação de acordo com a Seção 3 e conformidade com estas Regras. Mediante notificação formal da Epic, um jogador vencedor potencial terá 45 dias da data de envio dessa notificação por e-mail para responder e fornecer qualquer informação ou materiais solicitados pela Epic, inclusive a Quitação (conforme definição abaixo) para fins de verificação de qualificação de acordo com a Seção 3. Essa resposta de um jogador vencedor potencial deve ser entregue no endereço de e-mail do qual a notificação da Epic foi enviada ou, a critério exclusivo da Epic, a outro endereço de e-mail especificado na notificação.

A data de recebimento pela Epic será decisiva para a conformidade de um jogador vencedor potencial com os prazos previstos nesta Seção 2.4.2. Se o jogador vencedor potencial não responder em tempo hábil a qualquer notificação ou solicitação de materiais ou informações ele

será desqualificado como jogador vencedor potencial, e esse jogador não terá direito a ganhar prêmios em conexão com o Evento. Nesses casos, nenhum Jogador Vencedor (conforme definição abaixo) será nomeado, e a Epic terá o direito, a seu critério exclusivo e absoluto, de (a) conceder quaisquer valores de prêmios que teriam sido concedidos a esse jogador desqualificado como parte de um futuro evento do Fortnite World Cup ou (b) doar esses valores de prêmios a causas e trabalhos de caridade. O jogador vencedor (“**Jogador Vencedor**”) só será anunciado depois que o processo de verificação for concluído pela Epic de acordo com estas Regras.

Os Jogadores Vencedores também precisarão fornecer algumas informações de pagamento à Epic, inclusive formulários de informação sobre imposto exigidos para receber os prêmios. A Epic pode reter o pagamento dos prêmios se o Jogador Vencedor não fornecer os formulários de pagamento aplicáveis à Epic em tempo hábil.

OS PRÊMIOS ESTÃO SUJEITOS A IMPOSTOS FEDERAIS, ESTADUAIS E LOCAIS APLICÁVEIS, SENDO RESPONSABILIDADE DE CADA JOGADOR VENCEDOR (I) FALAR COM SEU CONSULTOR FISCAL LOCAL PARA DETERMINAR QUAIS IMPOSTOS SE APLICAM AO JOGADOR E (II) PAGAR ESSES IMPOSTOS À AUTORIDADE FISCAL COMPETENTE. É política da Epic reter imposto de acordo com as alíquotas de retenção preventiva em vigor para residentes e não residentes dos EUA. A renda do prêmio e o imposto retido serão reportados nos formulários 1099-MISC para residentes dos EUA e 1042-S para não residentes dos EUA.

A Epic determinará o método de pagamento para os prêmios a seu critério exclusivo e, salvo exigência em contrário na lei aplicável, todos os pagamentos serão feitos diretamente ao Jogador Vencedor (ou se for um Menor, ao pai/mãe ou representante legal do Jogador Vencedor). O Jogador Vencedor receberá um Formulário de Aceitação e Quitação (“**Quitação**”). Salvo restrição na lei aplicável, o Jogador Vencedor (ou se for um Menor, o pai/mãe ou representante legal do Jogador Vencedor) precisará preencher e devolver a Quitação de acordo com os prazos previstos nesta Seção 2.4.2.

3. Qualificação do Jogador

3.1 Qualificação de Jogadores

3.1.1 Para qualificar-se para participar de partidas das Finais, o jogador precisa (a) ter se qualificado para avançar para as Finais como jogador vencedor no Fortnite World Cup Aberto On-Line 2019 e ter sido aprovado na triagem de qualificação para ser confirmado para competir nas Finais; ou (b) ter sido automaticamente classificado para as Finais como jogador vencedor no Fortnite China Aberto. Posições de qualificação ganhas não podem ser transferidas, vendidas, negociadas nem presenteadas a nenhuma pessoa ou organização.

3.2 Idade do Jogador

3.2.1 Os jogadores precisam ter pelo menos 13 anos de idade (ou outra idade maior que possa ser exigida no país de residência do jogador) para participar do Evento. Além disso, Menores precisam ter permissão do pai/mãe ou representante legal para participar.

3.2.2 Jogadores não qualificados que enganam ou tentam enganar os Administradores do Evento fornecendo informações de qualificação falsas estarão sujeitos a medidas disciplinares conforme descrito na Seção 13.2.

3.3 Prova de Identidade

Cada jogador precisa apresentar uma ID válida emitida pelo governo confirmando sua identidade pessoal durante o processo de check-in no Evento, conforme descrito mais detalhadamente na Seção 7.2.

3.4 Viagens de Jogadores

3.4.1 Cada jogador é responsável pela obtenção de vistos ou outros documentos de viagem necessários para participar do Evento. Cada jogador é também responsável por reservar e pagar pelos serviços de viagem para o Evento, sujeito aos termos e condições do Formulário de Consentimento para Viagem e de Quitação do Fortnite World Cup da Epic.

3.4.2 Para participar, todos os jogadores menores qualificados devem estar acompanhados do pai/mãe ou representante legal durante a viagem de ida e volta ao Evento. Observamos que os pais e representantes legais não terão permissão para entrar em áreas somente para jogadores no Evento. Haverá uma seção especial designada para eles no local do Evento.

3.5 Fortnite EULA

Cada jogador precisa seguir o Contrato de Licença de Usuário Final do Fortnite (“**Fortnite EULA**”) (<https://www.epicgames.com/fortnite/eula>). Estas Regras são adicionais ao Fortnite EULA, e não o substituem.

3.6 Filiação à Epic

Funcionários, diretores, agentes e representantes da Epic (inclusive agências de promoção, publicidade e assuntos legais da Epic) e seus familiares imediatos (definidos como cônjuge, mãe, pai, irmãs, irmãos, filhos, filhas, tios, tias, sobrinhos, sobrinhas, avós e sogros independentemente de onde residam) e aqueles que residem em suas casas (sejam parentes ou não) e toda pessoa ou entidade conectada à produção ou administração do Evento e toda matriz, coligada, subsidiária, agente e representante da Epic não se qualificam.

3.7 Nomes de Jogadores

3.7.1 Todos os nomes de jogadores individuais e equipes precisam seguir o Código de Conduta da Seção 12. A Epic e os Administradores do Evento podem restringir ou alterar as identificações ou nomes de tela de jogadores individuais e equipes por qualquer motivo.

3.7.2 O nome usado por uma equipe ou jogador não pode incluir nem usar os termos Fortnite®, Epic ou qualquer outra marca comercial, nome comercial ou logotipo de propriedade da Epic ou licenciado à Epic.

3.7.3 Antes do início do Evento, a Epic e/ou os Administradores do Evento trabalharão diretamente com todos os jogadores convidados para determinar um nome de exibição para uso em conexão com o Evento. Os Jogadores precisam usar esse identificador acordado durante todo o Evento.

3.8 Situação Regular

Os Jogadores precisam estar em situação regular com relação a contas Epic registradas pelos Jogadores, sem violações não divulgadas. Os Jogadores também precisam estar livres de penalidades ou ter cumprido integralmente as penalidades resultantes de violações anteriores de quaisquer regras oficiais da Epic.

3.9 Outras Restrições

O Evento, incluindo todas as suas partes, está aberto a jogadores do mundo todo (conforme determinado pela Epic de acordo com esta Seção 3), mas é nulo onde é restringido ou proibido por lei.

4. Regras de Formação de Equipes

4.1 Duplas

4.1.1 Para evitar dúvidas, ambos os membros de uma equipe de Dupla também precisam atender aos critérios de qualificação enumerados na Seção 3 para que a equipe seja confirmada para competir no Evento. Se apenas um membro da equipe de Dupla atender aos critérios de qualificação, a equipe inteira será considerada não qualificada.

4.1.2 Durante as Finais, se um jogador de uma equipe de Dupla estiver ausente por um ou mais jogos, ou uma sessão inteira, o jogador restante pode tentar jogar Solo. Não obstante o precedente, o jogador ausente pode estar sujeito às penalidades, conforme descrito mais detalhadamente na Seção 13.

4.1.3 Será considerado que cada membro de uma equipe de Dupla, individualmente ou em conjunto, fez todas as declarações, deu todas as garantias e celebrou todos os contratos

contidos neste documento e será obrigado e vinculado por eles individualmente e em conjunto. Salvo disposição expressa em contrário, todos os direitos de Administradores do Evento em conformidade com estas Regras estão relacionados e são exercíveis com base na equipe de Duplas como um todo e em cada membro individual da equipe de Duplas. Se surgir qualquer direito de desqualificação com relação a qualquer membro individual da equipe de Duplas, o direito de desqualificação poderá ser exercido com relação a cada membro individual da equipe de Duplas, conforme os Administradores do Evento decidirem a seu critério exclusivo. Se os Administradores do Evento decidirem desqualificar apenas um membro individual de uma equipe de Dupla, o jogador restante continuará a ser vinculado por estas Regras. Nesse caso, a equipe de Dupla não pode substituir o jogador desqualificado, e o único jogador restante pode tentar jogar Solo, de acordo com a Seção 4.1.3.

5. Equipamentos do Jogador

5.1 Equipamentos Fornecidos pela Epic

Os Administradores do Evento fornecerão equipamentos nas seguintes categorias pra todas as fases do Evento.

5.1.1 PC Gamer

5.1.2 Monitor

5.1.3 Aquecedores de mão (mediante solicitação)

5.1.4 Fones de ouvido/Microfones

5.1.5 Teclado de computador

Logitech G PRO

5.1.6 Mouse de computador

5.1.6.1 Logitech G403

5.1.6.2 Logitech G502

5.1.6.3 Logitech G600

5.1.6.4 Logitech G PRO

5.1.7 Controladores

5.1.7.1 Scuf Vantage (PS4)

5.1.7.2 Scuf Impact (PS4)

5.1.7.3 Scuf Infinity (PS4)

5.1.7.4 Controlador Xbox One Elite

5.1.7.5 Controlador Xbox One

5.1.7.6 Controlador PS4

5.1.8 “Mesa” de Competição

5.1.9 Cadeira

5.1.10 Tapete do Mouse

5.1.11 Periféricos Solicitados

Os Administradores do Evento tentarão fornecer a cada jogador os periféricos solicitados pelo jogador na pesquisa de qualificação. Esses periféricos serão selados e não acessíveis fora da área do palco. Após o término do Evento, esses periféricos deverão ser devolvidos aos Administradores do Evento. Se os periféricos solicitados por um jogador apresentarem falha ou não estiverem disponíveis por qualquer motivo, a Epic fornecerá periféricos de reserva, conforme indicado nas Seções 5.1.5, 5.1.6 e 5.1.7.

5.2 Equipamentos Pertencentes ao Jogador

Todos os equipamentos pertencentes ao jogador ou à equipe devem ser verificados pelos Administradores do Evento antes do uso no Evento. Equipamentos não aprovados não serão permitidos para uso no Evento e, em vez disso, os jogadores deverão usar os equipamentos fornecidos pela Epic. Os Administradores do Evento poderão desaprovar o uso de qualquer equipamento individual por razões relacionadas com a segurança, proteção ou eficiência ou eficácia operacional do Evento, a ser determinado em cada caso pelos Administradores do Evento. Equipamentos das seguintes categorias pertencentes ao jogadores poderão ser aprovados para uso no palco ou área de prática designada, e deverão ser removidos do palco ou área de prática após o término do Evento:

5.2.1 Suportes de fios

5.2.2 Tapete de Mouse Pessoal

5.2.3 Capa do Analógico do Controle

Equipamentos das seguintes categorias pertencentes ao jogador poderão ser aprovados somente para uso em aquecimento na área de prática designada, e não devem ser levados para o palco. Qualquer equipamento pertencente a um jogador com software mal-intencionado instalado pode estar sujeito a penalidades, conforme descrito mais detalhadamente na Seção 13.

5.2.4 Mouse

5.2.5 Teclados

5.2.6 Controladores

5.3 **Exceções**

5.3.1 Periféricos para jogadores com necessidades de acessibilidade serão tratados caso a caso.

5.3.2 Nintendo Switch

Os Administradores do Evento farão o possível para acomodar os jogadores que utilizam o Nintendo Switch como meio preferido para jogar.

5.3.3 Dispositivos Móveis

Os Administradores do Evento farão o possível para acomodar os jogadores que utilizam dispositivos móveis como meio preferido para jogar.

5.4 **Programas de Computador**

5.4.1 Os jogadores estão proibidos de instalar seus próprios programas e/ou software, e devem usar apenas os programas e/ou software autorizados pelos Administradores do Evento, e como fornecidos por eles.

5.4.2 Bate-Papo de Voz

Será fornecido bate-papo de voz por meio do sistema nativo usado nos fones de ouvido fornecidos pela Epic. O uso de software de terceiros para bate-papo de voz (p. ex., Discord) não é permitido. Os Administradores do Evento podem monitorar comunicações durante a partida no Evento, a seu critério.

5.4.3 Mídias Sociais

Os Jogadores não devem usar os equipamentos do Evento para exibir ou publicar em mídias sociais ou canais de comunicação. Isso inclui, entre outros, Facebook, Twitter, Instagram, Reddit, e-mail e Discord.

5.4.4 Equipamentos não Essenciais

Os jogadores não devem conectar equipamentos não essenciais, como câmeras, telefones celulares, players de música e unidades flash a máquinas do Evento em nenhum momento e por nenhuma razão.

5.4.5 Streaming

Os jogadores não deverão instalar nem usar software de streaming ao vivo nem direcionar feeds das estações do Evento. Isso inclui, entre outros, software de gravação direta, software de gravação de som e aplicativos de compartilhamento de tela.

6. Código de Vestimenta

Durante e em conexão com o Evento, todos os jogadores devem respeitar o código de vestimenta estabelecido nesta Seção 6 (o “**Código de Vestimenta**”).

Sem limitar de forma alguma o precedente, o Código de Vestimenta se aplicará a todos os jogadores durante o dia da mídia, caminhadas, jogos e outras atividades relacionadas com o Evento que sejam designadas pelos Administradores do Evento.

6.1 Diretrizes

Exceto se expressamente permitido na Seção 6.3, os jogadores não devem usar nenhum tipo de vestuário durante o Evento ou em conexão com o Evento que contenha logotipos, nomes de marca e/ou insígnias visíveis (cada um, uma “**Identificação Comercial**”). Os jogadores também devem se apresentar do modo adequado para o público do Jogo e de forma coerente com o espírito e o tom do Evento (conforme determinado pelos Administradores do Evento) (p. ex., nenhum jogador sem camisa, em trajes de banho, lingerie etc.).

6.2 Identificação Comercial

Algumas peças de vestuário podem conter Identificações Comerciais limitadas, de acordo com as seguintes diretrizes:

Camisas, Suéteres e Jaquetas

Mangas: Uma (1) Identificação Comercial que não exceda 58 cm² (9 pol²) em uma (1) manga.

Frente: Uma (1) Identificação Comercial que não exceda 116,2 cm² (18 pol²).

Costas: Uma (1) Identificação Comercial que não exceda 116,2 cm² (18 pol²).

Shorts, Saias e Calças

Uma (1) Identificação Comercial que não exceda 25,8 cm² (4 pol²).

Chapéus, Bandanas, Faixas de Pulso e Outros Acessórios

Uma (1) Identificação Comercial que não exceda 77,4 cm² (12 pol²).

Não obstante o precedente e para evitar dúvidas, os jogadores só podem usar no máximo três (3) Identificações Comerciais no total em todas as peças do vestuário.

6.3 Conjunto de Vestuário do Evento

A Epic fornecerá a todos os jogadores acesso a um conjunto completo de vestuário com a marca do Evento coerente com o Código de Vestimenta (“**Vestuário do Evento**”). O Vestuário do Evento será fornecido gratuitamente a todos os jogadores. Os jogadores podem (mas não são obrigados) usar o Vestuário do Evento durante, e em conexão com, o Evento. No entanto, os jogadores não podem adicionar ou modificar as Identificações Comerciais em qualquer peça de Vestuário do Evento.

Para evitar dúvidas, o Código de Vestimenta se aplicará a qualquer peça de vestuário usada sobre qualquer Vestuário do Evento.

6.4 Restrições

Os jogadores estão proibidos de usar Identificação Comercial de qualquer entidade, produto ou serviço incluído na seguinte lista (não completa):

- Drogas ou parafernália de drogas
- Tabaco ou produtos relacionados com tabaco, inclusive cigarros eletrônicos a vapor.
- Álcool.
- Armas de fogo.
- Pornografia ou outros materiais somente para adultos.
- Qualquer empresa (a) cujo conteúdo seja discriminatório, ofensivo ou odioso de alguma forma ou (b) cujas práticas sejam prejudiciais à imagem ou resultem em críticas públicas ou tenham impacto adverso sobre a Epic (conforme determinado pelos Administradores do Evento);
- Qualquer empresa que incentive atividades ilegais ou viole a legislação aplicável.
- Produtos para jogar (incluindo apostas em *fantasy games*), loterias ou apostas ilegais.
- Qualquer empresa que promova o uso de hacks no jogo, trapaça, explorações ou criação de moeda no jogo.
- Logotipos, personagens, desenvolvedores ou editores de videogame que não seja propriedade da Epic ou filiados à Epic.
- Candidatos políticos.
- Serviços telefônicos de tarifa alta.

Todos os patrocínios, endossos, atividades promocionais e Identificações Comerciais usadas pelos jogadores durante e em conexão com o Evento estão sujeitos à aprovação dos Administradores do Evento.

Se um Administrador do Evento decidir (a seu critério exclusivo) que um jogador violou o Código de Vestimenta, o Administrador do Evento reserva-se o direito de exigir que tal jogador troque imediatamente o traje para estar em conformidade com o Código de Vestimenta. O descumprimento por parte do jogador pode resultar em medida disciplinar, conforme descrito mais detalhadamente na Seção 13.

7. Layout da Área do Local e da Competição

7.1 Acesso Geral ao Local

Acesso ao vestiário, área de espera e área do Evento (as “**Áreas da Competição**”) é estritamente limitado aos jogadores convidados que fizeram check-in que participam do Evento. Gerentes, coaches, mídia, responsáveis, família e amigos de jogadores não serão permitidos nas Áreas da Competição. Os jogadores devem fazer check-in na área de registro antes de receberem acesso a qualquer Área da Competição. Os crachás com as credenciais do jogador devem ser usados o tempo todo enquanto no local e nas áreas externas para jogadores. Jogadores sem credenciais serão proibidos de entrar, sem exceção. As credenciais não podem ser negociadas, vendidas, alugadas nem dadas a ninguém.

7.2 Procedimento de Check-in

A área de registro do local será publicada para os jogadores antes do início do Evento. Os jogadores devem apresentar uma ID válida emitida pelo governo na área de registro para fazer check-in. O processo de check-in também pode exigir o seguinte:

- Preencher e assinar um Formulário de Participação do Jogador, incluindo um formulário de liberação de identidade e um acordo de não divulgação (NDA).
- Colocar uma pulseira para indicar a sessão e/ou o número do assento do jogador.

7.3 Vestiário e Área de Espera

Após o check-in, os jogadores serão encaminhados ao vestiário onde itens pessoais e equipamentos não aprovados podem ser guardados, porém a Epic e os Administradores do Evento não assumem nenhuma responsabilidade pela perda ou roubo de itens pessoais e/ou equipamentos assim armazenados.

Os jogadores prosseguirão então à área de espera para aguardar os anúncios antes da partida.

Os jogadores só podem voltar ao vestiário quando liberados após a conclusão da sessão aplicável.

7.4 Área do Evento

A área do Evento é composta pela área imediatamente ao redor de quaisquer computadores usados durante o jogo. Com relação aos jogadores, a área do Evento é restrita exclusivamente aos jogadores competindo ativamente. Os Administradores do Evento encaminharão os jogadores da área de espera aos seus respectivos assentos designados na área do Evento.

7.5 Dispositivos sem Fio

Em conformidade com a Seção 5.3, dispositivos sem fio, incluindo telefones celulares e tablets, não são permitidos na área do Evento enquanto os jogadores estão envolvidos em jogo ativo.

7.6 Restrições de Alimentos e Bebidas

Não se permitem alimentos na área do Evento em nenhuma circunstância. Bebidas são permitidas somente em recipientes aprovados pelo Administrador do Evento.

7.7 Conteúdo Audiovisual + Mídia

Todos os jogadores participando das Finais precisarão participar de determinados conteúdos audiovisuais criados pelos Administradores do Evento. Isso inclui, entre outros: (a) reuniões com a mídia/imprensa; (b) entrevistas antes e após o jogo; e (c) segmentos de destaque/promocionais de jogadores.

8. **Processo de Partida no Local**

8.1 Função dos Administradores do Evento

8.1.1 Responsabilidades

Os Administradores do Evento têm autoridade quanto a problemas, perguntas ou situações relacionadas com o Jogo antes, durante e imediatamente após a jogada. Sua autoridade inclui, entre outros:

- Fornecer anúncios, atualizações e assistência para os jogadores, incluindo horários de início do Evento e outras informações importantes.
- Ajudar os jogadores a encontrar seus assentos designados.
- Verificar e monitorar o uso de equipamentos pelos jogadores.
- Ordenar pausa/reinício durante o jogo.
- Confirmar o fim do Heat e seus resultados.

8.1.2 Como Chamar um Administrador de Evento

Durante um Evento, os jogadores terão um Administrador de Evento designado para servir como ponto de contato principal. Os jogadores devem levantar a mão para pedir ajuda de seu Administrador de Evento designado, se necessário.

8.2 Preparação Antes da Partida

8.2.1 Tempo de Preparação

Os jogadores terão um período de tempo designado antes do início de suas respectivas sessões (“**Tempo de Preparação**”) para garantir que estejam totalmente preparados. Os Administradores do Evento informarão aos jogadores sobre a duração do período tempo de preparação programado como parte da programação da partida.

A contagem do Tempo de Preparação começa quando os jogadores entram na área do Evento, e depois disso não podem sair sem permissão ou acompanhamento dos Administradores do Evento.

A preparação inclui:

- Garantir a qualidade de todos os equipamentos fornecidos pela Epic.
- Conectar e calibrar periféricos.
- Garantir a função adequada do sistema de comunicação de voz.
- Ajustar configurações no jogo e associações de teclas.
- Aquecimento limitado no jogo.

Algumas alterações de configurações de periféricos, vídeo, áudio e no jogo podem ser proibidas. Consulte a Seção 5 para obter mais informações.

8.2.1.1 Falha Técnica de Equipamentos

Se um jogador encontrar qualquer problema de equipamentos durante o Tempo de Preparação, o jogador deverá notificar imediatamente o Administrador do Evento.

8.2.1.2 Confirmação de Prontidão

Após a conclusão do Tempo de Preparação, os Administradores do Evento confirmarão com cada jogador que a configuração foi concluída. Depois que todos os jogadores confirmarem a conclusão da configuração, os Administradores do Evento encaminharão os jogadores ao salão da partida oficial.

8.2.1.3 Restrições de Jogadas

Restrições poderão ser adicionadas a qualquer momento antes ou durante uma partida se houver problemas conhecidos com quaisquer elementos de jogo que afetem a integridade do Evento, conforme determinado a critério exclusivo dos Administradores do Evento.

8.2.1.4 Jogadores/Equipes Ausentes

Se ambos os membros de uma equipe estiverem ausentes durante o Tempo de Preparação, será considerado que essa equipe terminou em último lugar, com 0 eliminação para essa partida. Em partidas onde cada membro de várias equipes estiverem ausentes, será considerado que todas as equipes ausentes terminaram em último lugar, com 0 eliminação para essa partida.

8.2.1.5 Configurações no Jogo

Salvo instrução diferente de um Administrador do Evento, os jogadores estão livres para usar qualquer configuração e/ou resolução de vídeo que desejarem.

9. **Problemas no Local**

9.1 Definição de Termos

9.1.1 Bug

Um erro, defeito ou falha que produza um resultado incorreto ou inesperado ou que leve o Jogo e/ou um dispositivo de hardware a se comportar de formas não pretendidas.

9.1.2 Desconexão Intencional

Um jogador que perde a conexão ao Jogo devido a ações do jogador. Qualquer ação de um jogador que resulte em desconexão será considerada intencional, independentemente da intenção real do jogador. Desconexão intencional não é considerada um problema técnico válido para fins de um recomeço.

9.1.3 Recomeço do Lobby de Partida

Uma ocorrência em que os Administradores do Evento encerram e cessam toda atividade de uma partida devido a problemas técnicos. Após o encerramento da partida, uma nova partida poderá começar para substituir a partida encerrada. Os resultados de qualquer partida que tenha sido reiniciada são considerados nulos e não contam para a pontuação total.

9.1.4 Crash do Servidor

Todos os jogadores perdem a conexão ao Jogo devido a um problema com o servidor do Jogo ou instabilidade da internet do local.

9.1.5 Desconexão não Intencional

Um jogador perde a conexão ao Jogo devido a problemas com o cliente, a plataforma, a rede ou o computador do jogo.

9.2 Procedimento de Notificação

Os jogadores são responsáveis por alertar imediatamente seus respectivos Administradores do Evento se enfrentarem algum problema técnico. Deixar de notificar problemas em tempo hábil pode levar o problema a ser ignorado pelos Administradores do Evento.

9.3 Condições para Recomeço

A seu critério exclusivo, os Administradores do Evento podem ordenar o recomeço do lobby de partida devido a problemas técnicos. As seguintes condições servem de orientação sobre quando os Administradores do Evento recomeçarão o lobby de partida.

9.3.1 Se um jogador se desconectar não intencionalmente antes do início de uma partida, os Administradores do Evento atrasarão o início dessa partida para permitir que o jogador volte à partida. A partida é considerada iniciada quando a contagem regressiva do ônibus inicia.

9.3.2 Após o início da partida, nenhum problema técnico que surja será razão para recomeço. Recomeços forçados só serão considerados em situações extremas, que podem incluir, entre outras:

- Crash de 5 ou mais jogadores durante uma única partida.
- Crash do servidor antes da conclusão da partida.

9.3.3 Como regra geral, encontrar um bug não é causa para recomeço. Exceções serão consideradas se um bug afetar diretamente uma parte relevante do lobby, conforme determinado pelos Administradores do Evento.

9.3.4 Nos casos em que um jogador enfrenta um problema técnico, mas não se qualifica para recomeço, os Administradores do Evento farão o possível para resolver o problema antes do início da próxima partida.

9.4 Problemas Médicos

9.4.1 Os jogadores que precisarem de assistência médica deverão alertar imediatamente o Administradores do Evento. Os Administradores do Evento não pausarão nem reiniciarão partidas devido a problemas médicos. Problemas médicos graves serão encaminhados conforme necessário pelos Administradores do Evento para assistência adicional.

9.4.2 Os jogadores têm a opção de retornar no meio da série se os problemas médicos forem resolvidos. Os jogadores só poderão retornar à área do Evento durante um intervalo programado. O acesso à área do Evento será restrito em qualquer outro momento.

10. Comunicação

10.1 Durante uma partida, os jogadores devem manter seus fones de ouvido colocados e olhar somente para a tela. Depois de serem eliminados de uma partida, os jogadores podem remover seus fones de ouvido, mas não podem se comunicar com outros jogadores. Em Duplas, ambos os jogadores precisam ser eliminados para que os fones de ouvido sejam removidos.

10.2 Os Administradores do Evento estarão disponíveis para responder a perguntas específicas dos jogadores e oferecer assistência com problemas potenciais no canal Discord oficial do Fortnite World Cup.

11. Processo Pós-Partida

11.1 Pontuação

11.1.1 O cliente do Jogo registrará e reportará as pontuações após a conclusão de cada partida. Os Administradores do Evento informarão aos jogadores onde ver as pontuações reportadas do Evento.

11.1.2 Ocasionalmente poderão surgir problemas que resultam em atrasos e/ou imprecisões na comunicação da pontuação. Se isso ocorrer, os Administradores do Evento informarão aos jogadores quando o problema de pontuação for resolvido.

11.1.3 Os Jogadores que perceberem um problema de pontuação devem reportar o problema ao seu respectivo Administrador do Evento em tempo hábil. Deixar de notificar problemas em tempo hábil pode levar o problema a ser ignorado pelos Administradores do Evento.

11.2 Preparação para a Próxima Partida

11.2.1 Tempo Entre Partidas

Os Administradores do Evento informarão aos jogadores sobre o tempo restante antes do próximo lobby de partida conforme aplicável. Os jogadores devem permanecer em seus assentos durante esse tempo para garantir que estejam prontos para entrar no próximo lobby de partida. Se os jogadores não estiverem sentados e não tiverem entrado no lobby de partida na hora designada, poderão ser penalizados a critério exclusivo dos Administradores do Evento.

11.2.2 Solução de Problemas Técnicos

Os Administradores do Evento e a equipe de TI ajudarão os jogadores a resolver problemas técnicos. Os jogadores devem alertar imediatamente um dos Administradores do Evento para garantir que o problema seja resolvido antes do início da próxima partida. Os jogadores não devem tentar resolver problemas técnicos por conta própria sem falar com um Administrador do Evento. Os jogadores devem ajustar as configurações alteráveis do jogo durante esse tempo.

11.2.3 Intervalos para Usar o Banheiro

Os Administradores do Evento podem designar períodos de tempo específicos para os jogadores usarem o banheiro após uma partida. Os jogadores só poderão usar o banheiro durante os intervalos designados para uso do banheiro. Os jogadores devem resolver problemas técnicos, ajustar as configurações alteráveis do jogo e/ou indicar prontidão para a próxima partida antes de sair para usar o banheiro. No caso de uma emergência que exija que um jogador deixe a área do Evento durante períodos de tempo não designados, as partidas não serão atrasadas ou reiniciadas se os jogadores não voltarem a seus assentos até a hora designada.

12. Código de Conduta

12.1 Conduta Pessoal; Sem Comportamento Tóxico

12.1.1 Todos os jogadores precisam se comportar de maneira sempre coerente com (a) o Código de Conduta desta Seção 12 (“**Código de Conduta**”) e (b) os princípios gerais de integridade pessoal, honestidade e espírito esportivo.

12.1.2 Os Jogadores devem respeitar outros jogadores, os Administradores do Evento e os fãs.

12.1.3 Os jogadores não podem apresentar comportamento (a) que viole estas Regras, (b) seja perturbador, inseguro ou destrutivo ou (c) que seja de outro modo prejudicial ao gozo do Jogo por outros usuários conforme pretendido pela Epic (conforme decidido pela Epic). Em particular, os jogadores não podem se envolver em conduta assediante ou desrespeitosa, uso de linguagem abusiva ou ofensiva, sabotagem de jogos, spamming, engenharia social, scamming ou qualquer atividade ilegal (“**Comportamento Tóxico**”).

12.1.4 Qualquer violação destas Regras pode expor o jogador a medidas disciplinares, conforme descrito mais detalhadamente na Seção 13.2, independentemente de a violação ter sido cometida intencionalmente.

12.2 Integridade Competitiva

12.2.1 Espera-se que cada jogador jogue usando sempre sua melhor habilidade durante qualquer partida. Qualquer forma de jogo injusto é proibida por estas Regras e pode resultar em medida disciplinar. Exemplos de jogo injusto incluem:

- Conluio (conforme definido abaixo), jogo combinado, suborno de juiz ou oficial de partida ou qualquer outra ação ou acordo para influenciar intencionalmente (ou tentar influenciar) o resultado de qualquer partida ou Evento.
- *Hackear* ou modificar de outro modo o comportamento planejado do cliente do Jogo.
- Jogar ou permitir que outro jogador jogue em uma conta Epic registrada em nome de outra pessoa (ou solicitar, incentivar ou instruir alguém a fazer isso).
- Usar qualquer tipo de dispositivo, programa de trapaça ou método de trapaça similar para obter vantagem competitiva.
- Explorar intencionalmente qualquer função do jogo (por ex., bug ou falha no jogo) de forma não pretendida pela Epic para obter vantagem competitiva.
- Usar ataques de negação de serviço distribuídos ou métodos similares para interferir na conexão do Participante com o cliente do jogo Fortnite.
- Usar teclas de macros ou métodos similares para automatizar as ações no jogo.
- Desconectar-se intencionalmente de uma partida sem motivo legítimo para tal.
- Aceitar qualquer presente, recompensa, suborno ou remuneração por serviços prometidos, prestados ou a serem prestados em conexão com jogadas injustas no Jogo (por ex., serviços cujo objetivo seja descartar ou combinar uma partida ou sessão).
- Receber assistência externa sobre a localização de outros jogadores, a saúde ou o equipamento de outros jogadores ou qualquer outra informação que o jogador não teria somente pela informação em sua própria tela (por ex., olhar ou tentar olhar os monitores do espectador enquanto está em uma partida).

12.2.2 Os jogadores não podem trabalhar em conjunto para enganar ou trapacear outros jogadores durante qualquer partida (“**Conluio**”). Exemplos de Conluio incluem:

- *Colusão*: Os jogadores trabalham em conjunto durante a partida enquanto estão em equipes adversárias.
- *Movimento Planejado*: Acordo entre dois ou mais jogadores adversários para cair em locais específicos ou movimentar-se no mapa de modo planejado antes do início da partida.

- *Comunicação*: Enviar ou receber sinais (verbais e não verbais) para comunicação com jogadores adversários.
- *Despejo de Itens*: Soltar itens intencionalmente para um jogador adversário pegar.

12.2.3 Espera-se que cada jogador jogue usando sempre sua melhor habilidade durante qualquer partida e de modo coerente com as regras das Seções 12.2.1 e 12.2.2.

12.3 Assédio

12.3.1 Os jogadores estão proibidos de apresentar qualquer forma de conduta assediante, abusiva ou discriminatória baseada em raça, cor, etnia, cidadania, religião, opinião política ou qualquer outra opinião, gênero, identidade de gênero, orientação sexual, idade, deficiência ou qualquer outro status ou característica protegida pelas leis aplicáveis.

12.3.2 Qualquer jogador que testemunhe ou seja submetido a conduta assediante, abusiva ou discriminatória deve notificar um Coordenador de Esportes ou Administrador de Evento da Epic. Todas as reclamações serão prontamente investigadas e serão tomadas as medidas disciplinares adequadas. É proibida retaliação contra qualquer jogador que apresente uma reclamação ou coopere com a investigação de uma reclamação.

12.4 Confidencialidade

Um jogador não pode revelar a terceiros nenhuma informação confidencial fornecida pelos Administradores do Evento, pela Epic ou suas coligadas com relação ao Fortnite, ao Evento, à Epic ou suas coligadas, por qualquer método de comunicação, inclusive publicação em canais de mídias sociais.

12.5 Conduta Ilegal

Os jogadores são obrigados a cumprir todas as leis aplicáveis o tempo todo.

12.6 Drogas e Álcool

12.6.1 O uso ou posse de álcool ou drogas ilegais durante o Evento é proibido. Qualquer jogador que se acredite estar sob a influência de álcool ou drogas ilegais a qualquer momento durante o Evento será removido e impedido de participar de quaisquer eventos futuros.

12.6.2 O uso ou posse não autorizada de medicamentos com receita médica por um jogador também é proibido. Medicamentos com receita médica podem ser usados somente pela pessoa para a qual foram receitados e da maneira, combinação e quantidade prescritas.

13. Violações de Regras e Conduta

13.1 Investigação e Conformidade

Os jogadores concordam em cooperar plenamente com a Epic e/ou o Administrador do Evento (conforme aplicável) na investigação de qualquer violação destas Regras. Se a Epic e/ou um Administrador do Evento contatar um jogador para discutir a investigação, o jogador deve ser verdadeiro em relação à informação que fornece à Epic e/ou ao Administrador do Evento. Se for constatado que qualquer jogador reteve, destruiu ou violou qualquer informação relacionada ou que enganou a Epic e/ou um Administrador do Evento durante uma investigação, esse jogador será submetido a medida disciplinar conforme descrito mais detalhadamente na Seção 13.2.

13.2 Medida Disciplinar

13.2.1 Se a Epic decidir que um jogador violou o Código, a Epic poderá tomar as seguintes medidas disciplinares (conforme aplicável):

Emitir um aviso público ou privado (verbal ou escrito) ao jogador;

Perda de pontos da sessão para a(s) partida(s) atual(is) ou futura(s);

Perda de todos ou qualquer parte dos prêmios concedidos anteriormente ao jogador;
Desqualificar o jogador de participação em uma ou mais partidas e/ou sessões no Evento; ou

Impedir o jogador de participar em uma ou mais competições futuras hospedadas pela Epic.

13.2.2 Para clareza, a natureza e a extensão da medida disciplinar tomada pela Epic de acordo com esta Seção 13.2 será a critério exclusivo e absoluto da Epic. A Epic reserva-se o direito de pleitear indenização e outros recursos desse jogador na extensão máxima permitida pelas leis aplicáveis.

13.2.3 Se a Epic decidir que ocorreram violações repetidas destas Regras por um jogador, poderá aplicar medida disciplinar, até e inclusive desqualificação permanente de todos os futuros jogos competitivos do Fortnite. A Epic também pode impor qualquer punição aplicável especificada nos [Termos de Serviço](#) da Epic e/ou do Fortnite EULA.

13.2.4 Todas as violações de Regras no Evento serão regidas pela Matriz de Penalidades em Competições da Epic. Uma decisão final da Epic quanto à medida disciplinar adequada será final e vinculante sobre todos os jogadores.

13.3 Controvérsias Relativas às Regras

A Epic tem autoridade final e vinculante para decidir todas as controvérsias relativas a qualquer parte destas Regras, inclusive violação, execução ou interpretação das mesmas.

14. **Condições**

O Evento está sujeito a estas Regras. Ao participar, cada jogador concorda (ou se for Menor, o pai/mãe ou representante legal do jogador concorda em nome do jogador): (a) em estar vinculado por estas Regras completas (inclusive o Código de Conduta) e pelas decisões da Epic, que serão finais e vinculantes; e (b) em renunciar a qualquer direito de alegar ambiguidade no Evento ou nestas Regras, salvo se proibido pelas leis aplicáveis. Ao aceitar um prêmio, o jogador vencedor concorda (ou se for Menor, o pai/mãe ou representante legal do jogador concorda em nome do jogador vencedor) em liberar a Epic de toda e qualquer responsabilidade, perda ou dano resultante de ou relacionado com a concessão, recebimento e/ou uso ou abuso do prêmio ou participação em qualquer atividade relacionada com o prêmio. A Epic não será responsável por: (i) falhas de sistemas telefônicos, telefones ou hardware e software de computador ou outras falhas técnicas ou de computadores, perdas de conexão, desconexões, atrasos ou erros de transmissão; (ii) corrupção, roubo, destruição de dados, acesso não autorizado a dados ou alteração de entrada ou outros materiais; (iii) lesões, perdas ou danos de qualquer natureza, inclusive morte causada pelo prêmio ou resultante da aceitação, posse ou uso de um prêmio ou da participação no Evento; ou (iv) qualquer erro de impressão, tipográfico, administrativo ou tecnológico em quaisquer materiais associados ao Evento. A Epic reserva-se o direito de cancelar ou suspender o Evento a seu critério exclusivo ou devido a circunstâncias fora de seu controle, incluindo catástrofes naturais. A Epic pode desqualificar qualquer jogador da participação no Evento ou de ganhar prêmios se, a seu critério exclusivo, determinar que o jogador está tentando prejudicar a operação legítima do Evento por meio de trapaça, invasão, engano ou outras práticas de jogo injustas com o objetivo de aborrecer, abusar, ameaçar, prejudicar ou assediar outros jogadores ou representantes da Epic. As leis locais do Estado da Carolina do Norte regerão controvérsias relativas a estas Regras e/ou ao Evento. A Epic reserva-se o direito de, a seu critério exclusivo, cancelar, modificar ou suspender o Evento se um vírus, bug, problema de computador, intervenção não autorizada ou outras causas fora do controle da Epic corromperem a administração, a segurança ou o jogo apropriado no Evento. Qualquer tentativa de prejudicar ou comprometer a operação legítima do Evento poderá constituir violação de leis penais e civis e resultará na desqualificação da participação no Evento. Se alguma tentativa desse tipo for feita, a Epic reserva-se o direito de recorrer a recursos e pleitear indenização (inclusive honorários advocatícios) na extensão máxima permitida por lei, incluindo processo criminal. A Epic reserva-se o direito de desqualificar qualquer jogador se constatar que ele está violando o processo de entrada ou a operação do Evento, bem como estas Regras. A Epic não se responsabiliza por problemas, bugs ou falhas que os jogadores possam encontrar. O Evento está sujeito a todas as leis federais, estaduais e locais.

15. **Publicidade**

A Epic reserva-se o direito de usar o nome, identificação, imagem, vídeo, estatísticas de jogadas e/ou ID de conta Epic de qualquer jogador para fins de publicidade antes, durante ou após a data de término do Evento, em qualquer mídia, em todo o mundo, perpetuamente, mas

somente em conexão com a publicidade do Evento, sem qualquer remuneração ou avaliação prévia, salvo se especificamente proibido por lei.

16. Renúncia a Julgamento por Júri

Exceto se proibido pelas leis aplicáveis e como condição para participar deste Evento, cada Participante renuncia irrevogável e perpetuamente a qualquer direito que possa ter a julgamento por júri com relação a qualquer litígio direta ou indiretamente resultante ou relacionado com este Evento, qualquer documento ou contrato celebrado em conexão com este instrumento, qualquer prêmio disponível em conexão com este instrumento e quaisquer transações contempladas por meio deste.

17. Privacidade

Consulte a política de privacidade da Epic localizada em <https://www.epicgames.com/site/en-US/privacypolicy> para informações importantes relativas à coleta, uso e divulgação de informações pessoais pela Epic.

© 2019 Epic Games, Inc. Todos os direitos reservados.