القواعد الرسمية لنهائيات كأس العالم للعبة Fortnite لعام 2019

1. المقدمة والقبول

1.1 المقدمة

تنظم هذه القواعد الرسمية لبطولة كأس العالم للعبة Fortnite لعام 2019 (يُشار إليها باسم **"القواعد"**) كل مراحل نهائيات بطولة كأس العالم للعبة Fortnite لعام 2019 (يُشار إليها باسم **"النهائيات"** أو **"الفعالية"**).

وُضعت هذه القواعد لضمان نزاهة اللعب التنافسي للعبة Fortnite (يُشار إليها باسم **"اللعبة"**) المرتبط بالفعالية، وتهدف إلى تعزيز روح المنافسة القوية وإلى المساعدة في ضمان كون المنافسة في هذه اللعبة ممتعة وعادلة وخالية من السلوك السلبي السام (كما هو محدد أدناه).

1.2 القبول

للمشاركة في الفعالية، يجب أن يوافق كل لاعب (أو إذا كان اللاعب عمره أقل من ثمانية عشر (18) عامًا أو أقل من سن الرشد كما هو محدد في دولة اللاعب (وهو ما يُشار إليه باسم **"القاصر"**) يجب أن يوافق ولي أمره أو وصيه القانوني نيابةً عنه) على اتباع هذه القواعد طوال الوقت بما في ذلك قواعد السلوك المنصوص عليها في القسم (12). ويجوز للاعب (أو إذا كان قاصرًا، يجوز لولي أمره أو وصيه القانوني) قبول هذه القواعد بإكمال نموذج مشاركة اللاعب أو التوقيع عليه (يُشار إليه باسم **"نموذج مشاركة اللاعب"**) باستخدام النموذج الذي توفره شركة Epic Games، (يُشار إليها باسم **"Epic"**). بالمشاركة في أي لعبة أو مباراة تكون جزءًا من هذه الفعالية، يؤكد اللاعب (أو إذا كان قاصرًا، ولي أمره أو وصيه القانوني) قبوله لهذه القواعد بموجب هذا القسم (1.2).

1.3 إنفاذ القانون

ستتحمل شركة Epic المسؤولية الأساسية عن تنفيذ هذه القواعد على جميع اللاعبين في الفعالية، ويجوز لها، بالتنسيق مع مسؤولي الفعالية (كما هو محدد أدناه)، توقيع عقوبات على اللاعبين الذين يخالفون هذه القواعد حسبما يرد وصفه تفصيلاً في القسم (13).

1.4 التعديلات

يجوز لشركة Epic تحديث هذه القواعد أو تنقيحها أو تغييرها أو تعديلها من حين لآخر. وفيما يتعلق بكل لاعب، ستعتبر مشاركته في الفعالية بعد إجراء أي تحديث على هذه القواعد أو تنقيحها أو تغييرها أو تعديلها بمثابة قبوله (أو إذا كان قاصرًا، قبول ولي أمره أو وصيه القانوني) لهذه القواعد التي تم تحديثها أو تنقيحها أو تغييرها أو تعديلها.

2. تكوين الفعالية

2.1 تعريف المصطلحات

2.1.1 الاستبعاد

يحدث عندما يستنفذ لاعب النقاط المحرزة (HP) والدروع (إن وجدت) الخاصة بلاعب آخر. ومع مراعاة القسم (11.1)، يتحدد رصيد الاستبعاد من خلال (أ) موجز الحركة الموجود في الزاوية اليسرى أسفل شاشة اللعب، (ب) وواجهة المستخدم التي تبين العدد الإجمالي

للاستبعاد المحقق خلال المباراة الفردية؛ شريطة أنه لا يجوز بأي حال من الأحوال منح رصيد الاستبعاد للاعب في أي جزء من المباراة بعد استبعاده.

2.1.2 مسؤول الفعالية

أي موظف أو عضو فريق مسؤول لدى شركة Epic أو فريق البث أو فريق الإنتاج بما في ذلك أيضًا طاقم العمل أو أي شخص آخر موظف أو متعاقد لغرض إدارة الفعالية.

2.1.3 نمط اللعبة

مجموعة القواعد المحددة أو مجموعة عناصر اللعب أو شروط الفوز في مباراة معينة. ويمكن أن يكون نمط اللعبة واسع النطاق وقد يختلف أو لا عن كل مباراة تلو الأخرى. وسيشرح مسؤول الفعالية المعايير الخاصة لنمط كل لعبة على حده قبل بدء المباراة.

2.1.4 المباراة

حالة فردية من المنافسة داخل لعبة Fortnite تُلعب حتى يحقق أي لاعب أو فريق الفوز بجولة Victory Royale (كما هو محدد أدناه) أو بخلاف ذلك تحقيق حالات فوز معينة.

2.1.5 المركز

هو الوقت الذي يقضيه اللاعب أو الفريق في المباراة، مقارنةً باللاعبين أو الفرق الأخرى في نفس المباراة قبل استبعاد أحدهم. ويظهر ترتيب المركز في واجهة المستخدم بعد الاستبعاد.

2.1.6 الدورة

مجموعة المباريات التي تُلعب حتى يتم تحديد فائز أو فائزين متعددين بأحد الطرق التالية: (أ) استكمال عدد محدد من المباريات، (ب) أو استكمال مدة زمنية محددة.

2.1.7 Victory Royale

حدث يستوفى فيه اللاعب أو الفريق شروط الفوز لنمط اللعبة الجاري لعبها من المباراة. وبصورة أكثر نموذجية، يشير ذلك إلى تحقيق المركز الأول.

2.2 إعادة الجدولة

يجوز لشركة Epic، حسب تقديرها وحدها، إعادة تنظيم الجدول و/أو تغيير تاريخ أي مباراة أو دورة في الفعالية (أو تغيير أي نمط لعب يتطلب تأديته فيما يتعلق بالمباراة أو الدورة). ومع ذلك، ستبلّغ شركة Epic كل اللاعبين في أقرب وقت ممكن في حالة تعديل جدول مباريات الفعالية.

2.3 نهائيات كأس العالم للعبة Fortnite

2.3.1 المباريات الفردية

2.3.1.1 التنسيق

ينافس اللاعبون في المباريات الفردية للحصول على النقاط في مجموعة من ست (6) مباريات. وسيتم ترتيب لاعبي المباريات الفردية في لوحة تسجيل أعلى النقاط (يُشار إليها باسم **"لوحة تسجيل أعلى النقاط")** بناءً على نظام تسجيل النقاط المذكور في القسمين 2.3.1.2 أو 2.3.1.3 (حسب الاقتضاء). في نهاية المباريات الست (6)، وبموجب الشروط والأحكام المذكورة في هذا المستند، يحصل لاعبو المباريات الفردية الحاصلون على أعلى ترتيب على الجوائز بناءً على ترتيبهم في لوحة تسجيل أعلى النقاط.

2.3.1.2 نظام تسجيل النقاط

Victory Royale: 10 نقاط
من المركز الثاني إلى الخامس: 7 نقاط
من المركز السادس إلى الخامس عشر: 5 نقاط
من المركز السادس عشر إلى الخامس والعشرين: 3 نقاط

كل حالة استبعاد: 1 نقطة

2.3.1.3 الأشواط الحاسمة

ستُحدد الأشواط الحاسمة بالترتيب التالي: (1) إجمالي عدد النقاط المسجلة، (2) إجمالي نقاط Victory Royales في الدورة، (3) متوسط حالات الاستبعاد في الدورة، (4) متوسط المركز لكل مباراة في الدورة، (5) وأخيرًا، القرعة بالعملة المعدنية.

2.3.2 المباريات الزوجية

2.3.2.1 التنسيق

ينافس اللاعبون في المباريات الزوجية للحصول على النقاط في مجموعة من ست (6) مباريات. وسيتم ترتيب لاعبي المباريات الزوجية في لوحة تسجيل أعلى النقاط بناءً على نظام تسجيل النقاط المذكور في القسمين 2.3.2.2 أو 2.3.2.3 (حسب الاقتضاء). في نهاية المباريات الست (6)، وبموجب الشروط والأحكام المذكورة في هذا المستند، يحصل لاعبو المباريات الزوجية الحاصلون على أعلى ترتيب على الجوائز بناءً على ترتيبهم في لوحة تسجيل أعلى النقاط.

2.3.2.2 نظام تسجيل النقاط

Victory Royale: 10 نقاط
من المركز الثاني إلى الخامس: 7 نقاط
من المركز السادس إلى العاشر: 5 نقاط
من المركز الحادي عشر إلى الخامس عشر: 3 نقاط

كل حالة استبعاد: 1 نقطة

2.3.2.3 الأشواط الحاسمة

ستُحدد الأشواط الحاسمة بالترتيب التالي: (1) إجمالي عدد النقاط المسجلة، (2) إجمالي نقاط Victory Royales في الدورة، (3) متوسط حالات الاستبعاد في الدورة، (4) متوسط المركز لكل مباراة في الدورة، (5) وأخيرًا، القرعة بالعملة المعدنية.

2.4 **الجوائز**

2.4.1

ستُمنح الجوائز التالية لكل لاعب في المباريات الفردية وكل فريق مباراة زوجية بناءً على مركزه في لوحة تسجيل أعلى النقاط في ختام النهائيات.

جوائز نهائيات كأس العالم للعبة Fortnite					
المباريات الفردية			المباريات الزوجية		
المرتبة	الجائزة		المرتبة	الجائزة	
الأولى	3000000 دولارًا أمريكيًا		الأولى	3000000 دولارًا أمريكيًا	
الثانية	1800000 دولارًا أمريكيًا		الثانية	2250000 دولارًا أمريكيًا	
الثالثة	1200000 دولارًا أمريكيًا		الثالثة	1800000 دولارًا أمريكيًا	
الرابعة	1050000 دولارًا أمريكيًا		الرابعة	1500000 دولارًا أمريكيًا	
الخامسة	900000 دولارًا أمريكيًا		الخامسة	900000 دولارًا أمريكيًا	
السادسة	600000 دولارًا أمريكيًا		السادسة	450000 دولارًا أمريكيًا	
السابعة	525000 دولارًا أمريكيًا		السابعة	375000 دولارًا أمريكيًا	
الثامنة	375000 دولارًا أمريكيًا		الثامنة	375000 دولارًا أمريكيًا	
التاسعة	300000 دولارًا أمريكيًا		التاسعة	225000 دولارًا أمريكيًا	
العاشرة	225000 دولارًا أمريكيًا		العاشرة	225000 دولارًا أمريكيًا	
من الحادية عشر إلى الخامسة عشر	150000 دولارًا أمريكيًا		من الحادية عشر إلى الخمسين	100000 دولارًا أمريكيًا	
من السادسة عشر إلى العشرين	112500 دولارًا أمريكيًا				

من الحادية وعشرين إلى المائة	50000 دولارًا أمريكيًا			

2.4.2 معلومات بشأن توزيع الجوائز

سيتأهل اللاعبون الحاصلون على أعلى نقاط فقط (حسبما تحدده شركة Epic بموجب هذا القسم 2.4.2) للحصول على الجوائز المحددة في القسم (2.4.1). ولا يستحق أي لاعب آخر حصل على نقاط أقل من اللاعبين الحاصلين على أعلى نقاط، في أي وقت وتحت أي ظروف، الفوز بأي جائزة مرتبطة بالفعالية.

وستبلغ شركة Epic اللاعبين الحاصلين على أعلى نقاط عبر البريد الإلكتروني المقترن بحساب كل لاعب على موقع Epic بمركزهم باعتبارهم لاعبين محتملي الفوز عند بدء الفعالية وفي غضون 7 أيام من تاريخ انتهاء الفعالية، أو في أوقات أخرى تحددها Epic بشكل معقول لإرسال هذا الإشعار، وستخضع أيضًا للتحقق من التأهيل بموجب القسم (3) وكذلك الامتثال لهذه القواعد. بمجرد إرسال Epic لإشعار رسمي، يُمنح اللاعب محتمل الفوز مهلة 45 يومًا من تاريخ إرسال هذا الإشعار عبر البريد الإلكتروني للاعب للرد وتقديم أي معلومات أو مواد تطلبها شركة Epic بما في ذلك الإعفاء (كما هو محدد أدناه) لأغراض التحقق من التأهيل بموجب القسم (3). ويجب إرسال اللاعب محتمل الفوز لهذا الرد على عنوان البريد الإلكتروني الذي أرسلت منه شركة Epic الإشعار، أو حسب اختيار شركة Epic وحدها، على عنوان بريد إلكتروني آخر محدد في الإشعار.

يجب أن يكون تاريخ الاستلام بواسطة شركة Epic حاسمًا فيما يتعلق بامتثال اللاعب محتمل الفوز للمواعيد النهائية المنصوص عليها في هذا القسم (2.4.2). وسيؤدي إخفاق أي لاعب من هذا القبيل في الرد في الوقت المناسب على أي إشعار أو طلب مواد أو معلومات إلى استبعاد هذا اللاعب من كونه لاعبًا محتمل الفوز، ولا يحق لهذا اللاعب الفوز بأي جوائز مرتبطة بالفعالية. وفي مثل هذه الحالات، لن يُطلق اسم أي لاعب محتمل الفوز بديل (حسبما هو محدد أدناه)، وسيحق لشركة Epic، حسب تقديرها المطلق وحدها، (أ) منح أي جائزة مالية كانت ستُمنح خلافًا لذلك للاعب المستبعد كجزء من فعالية بطولة كأس العالم للعبة Fortnite المقبلة، (ب) أو التبرع بأي من هذه الجوائز المالية لأسباب وجهود خيرية. وسيُعلن عن اللاعب الفائز (يُشار إليه باسم **"اللاعب الفائز"**) بمجرد انتهاء Epic من عملية التحقق من التأهيل وفقًا لهذه القواعد.

كما سيُطالب اللاعبين الفائزين بتقديم معلومات دفع معينة إلى شركة Epic، بما في ذلك أي نماذج خاصة بالمعلومات الضريبية المطلوبة لتلقي الجوائز. ويجوز لشركة Epic تعليق دفع الجوائز إذا أخفق اللاعب الفائز في تقديم نماذج الدفع المعمول بها إلى شركة Epic في الوقت المناسب.

تخضع الجوائز لضريبة الدخل الفيدرالية والحكومية والمحلية المعمول بها، ويتحمل كل لاعب فائز مسؤولية (1) التحقق مع مستشاره الضريبي المحلي لتحديد الضرائب التي تنطبق عليه، (2) ودفع الضرائب المحددة لهيئة الضرائب المختصة. تتمثل سياسة Epic في اقتطاع الضرائب بأسعار الاقتطاع الضريبي الاحتياطي السارية على المقيمين الأمريكيين وغير الأمريكيين. وستُقدَّم التقارير عن دخل الجائزة وخصم الضرائب على نموذجي 1099 - الإيرادات المتنوعة للمقيمين الأمريكيين و S-1042 للمقيمين غير الأمريكيين.

وستحدد شركة Epic طريقة دفع الجوائز حسب تقديرها وحدها، وباستثناء ما هو مطلوب خلافًا لذلك بموجب القانون المعمول به، ستُدفع جميع المدفوعات مباشرةً إلى اللاعب الفائز (أو إذا كان قاصرًا إلى ولي أمره أو وصيه القانوني). وسيُرسل الاعب الفائز "نموذج قبول الجائزة والإعفاء من المسؤولية" (يُشار إليه باسم **"نموذج الإعفاء من المسؤولية"**). وسيُطلب من اللاعب الفائز (أو إذا كان قاصرًا، ولي أمره أو وصيه القانوني)، ما لم يُقيد ذلك القانون المعمول به، الانتهاء من "نموذج الإعفاء من المسؤولية" وإعادته وفقًا للمواعيد النهائية المنصوص عليها في هذا القسم (2.4.2).

3. **تأهل اللاعب**

3.1 **تأهيل اللاعب**

3.1.1 ليتأهل اللاعب للمشاركة في أي مباراة من مباريات النهائيات، يجب تحقق ما يلي: (أ) التأهل للصعود للنهائيات بوصفه لاعبًا فائزًا في بطولة كأس العالم للعبة Fortnite المفتوحة عبر الإنترنت لعام 2019، واجتياز فحص التأهل بنجاح لتأكيد منافسته في النهائيات، أو (ب) التأهل التلقائي للمشاركة في النهائيات بوصفه لاعبًا فائزًا في بطولة الصين المفتوحة للعبة Fortnite. ولا يمكن تحت أي ظرف تحويل نقاط التأهيل المحرزة أو بيعها أو تداولها أو منحها كهدية لأي شخص (أشخاص) أو رابطة.

3.2 **عمر اللاعب**

3.2.1 يجب أن يبلغ اللاعب 13 عامًا على الأقل (أو أي عمر آخر، إذا كان أكبر من ذلك، حسبما تقتضيه الدولة التي يقيم فيها اللاعب) للمشاركة في الفعالية. وعلاوة على ما سبق، يجب أن يحصل اللاعبون القُصَّر على إذن من ولي الأمر أو الوصي القانوني للمشاركة.

3.2.2 وسيخضع اللاعبون غير المؤهلين الذين يضللون مسؤولي الفعالية أو يحاولون تضليلهم من خلال تقديم معلومات تأهيل مزيفة للإجراءات التأديبية حسبما يرد وصفه تفصيلاً في القسم (13.2).

3.3 **إثبات الهوية**

يجب أن يقدم كل لاعب بطاقة إثبات هوية حكومية صالحة تؤكد هويته الشخصية أثناء عملية التسجيل للمشاركة في الفعاليات كما هو موصوف تفصيلاً في القسم (7.2).

3.4 **سفر اللاعبين**

3.4.1 يتحمل كل لاعب مسؤولية الحصول على أي تأشيرات أو مستندات سفر أخرى مطلوبة للمشاركة في الفعالية. وكل لاعب مسؤول أيضًا عن حجز ترتيبات السفر إلى الفعالية ودفع مقابلها، وهذا بموجب الشروط والأحكام الواردة في "نموذج الموافقة على السفر والإعفاء من المسؤولية" الخاص بكأس العالم للعبة Fortnite من شركة Epic.

3.4.2 يجب أن يرافق اللاعبين القاصرين ولي الأمر أو الوصي القانوني أثناء السفر إلى الفعالية ومنها للمشاركة. يُرجى ملاحظة أنه لن يُسمح لأولياء الأمور أو الأوصياء القانونيين بدخول المناطق المخصصة للاعبين فقط في الفعالية، وبدلاً من ذلك، يُخصص لهم قسم خاص في مكان الفعالية.

3.5. **اتفاقية ترخيص المستخدم (EULA) لدى لعبة Fortnite**

يجب على كل لاعب اتباع اتفاقية ترخيص المستخدم لدى لعبة Fortnite **(يُشار إليها باسم "Fortnite EULA")** على الرابط التالي (https://www.epicgames.com/fortnite/eula). وتضاف هذه القواعد لاتفاقية ترخيص المستخدم للعبة Fortnite ولا تحل محلها.

3.6 **الكيانات التابعة لدى Epic**

يُستبعد موظفي Epic وكل من مسؤوليها ومديريها ووكلائها وممثليها (بما في ذلك الوكالات القانونية والترويجية والإعلانية لشركة Epic) ويدخل ضمن ذلك أفراد أسرهم المباشرين (المحددين بوصفهم الزوج/الزوجة والأم والأب والأخوات والإخوة والأبناء والبنات والأعمام/الأخوال والعمات/الخالات وأبناء الأخ/الأخت وبنات الأخ/الأخت والأجداد والأصهار، بغض النظر عن المكان الذي يعيشون فيه) والأشخاص الذين يعيشون في منزلهم (سواء كانت تربطهم علاقة قرابة أم لا) وكل شخص أو كيان مرتبط بإنتاج أو إدارة الفعالية وكل شركة مالكة وشركة فرعية وشركة تابعة ووكيل وممثل لدى Epic.

3.7 **أسماء اللاعبين**

3.7.1 يجب أن تتبع أسماء الفرق واللاعبين الفرديين قواعد السلوك الواردة في القسم (12). ويجوز لشركة Epic ومسؤولي الفعالية تقييد وسوم لاعبي الفرق واللاعبين الفرديين أو الأسماء المستعارة أو تغييرها لأي سبب.

3.7.2 لا يجوز أن يتضمن الاسم الذي يستخدمه اللاعب أو الفريق عبارات ®Fortnite أو Epic أو أي علامة تجارية أو اسم تجاري أو شعارات أخرى مملوكة أو مرخصة لدى Epic، أو استخدامها.

3.7.3 وقبل بدء الفعالية، ستتعامل شركة Epic و/أو مسؤولو الفعالية مباشرة مع كل اللاعبين المدعوين لتحديد الأسماء المناسبة المعروضة للاستخدام المرتبط بالفعالية. ويستخدم اللاعبون المُعرف المتفق عليه فيما يتعلق بمدة الفعالية.

3.8 السمعة الحسنة

يتحلى اللاعبون بالسمعة الحسنة فيما يتعلق بأي حسابات لدى Epic التي سجلها اللاعب المذكور دون اللجوء لأي انتهاكات غير معلنة. ويجب أن يكون اللاعبون أيضًا معفيين من أي عقوبات سابقة متعلقة بمخالفة أي من قواعد Epic الرسمية أو أن يكونوا قد نفذوها بصورة تامة.

3.9 قيود إضافية

تكون الفعالية بكل أجزائها مفتوحة لكل اللاعبين المؤهلين من جميع أنحاء العالم (كما هو محدد بواسطة شركة Epic بموجب القسم (3) هذا)، ولكن قد تكون لاغية حيثما يكون ذلك مقيدًا أو محظورًا بموجب القانون.

4. قواعد تشكيل الفريق

4.1 المباريات الزوجية

4.1.1 درءًا للشك، يجب أن يستوفي اللاعبان من فريق زوجي واحد معايير الأهلية المذكورة في القسم (3) لتأكيد خوض هذا الفريق المنافسة في الفعالية. إذا استوفى لاعب واحد فقط من أحد الفرق الزوجية معايير الأهلية، فسيُعتبر الفريق بأكمله غير مؤهل.

4.1.2 أثناء النهائيات، إذا غاب لاعب واحد من أحد الفرق الزوجية عن مباراة واحدة أو أكثر، أو عن الدورة كلها، يجوز أن يحاول اللاعب المتبقي اللعب كلاعب فردي. وبالرغم مما سبق، يجوز أن يخضع اللاعب المتغيب للعقوبات وفق ما هو مذكور تفصيلاً في القسم (13).

4.1.3 يعتبر كل عضو في فريق زوجي مشاركًا، بالتضامن والانفراد، كل العروض والضمانات والاتفاقات الواردة في هذه القواعد مجتمعًا أو منفردًا، ويلتزم ويتقيد بها أيضًا سواء مجتمعًا أو منفردًا. وباستثناء ما هو محدد صراحةً خلافًا لذلك في هذه الوثيقة، تتصل كافة حقوق مسؤولي الفعالية وفقًا لهذه القواعد بالفريق الزوجي ككل وبكل عضو من أعضاء الفريق الزوجي، ويجوز ممارستها ضد الفريق الزوجي أو كل عضو به. وإذا نشأ أي حق من حقوق عدم التأهيل بشأن أي عضو فردي في الفريق الزوجي، يجوز تطبيق حق الاستبعاد ضد هذا العضو الفردي من الفريق الزوجي أو ضد الفريق ككل وفقًا لما يرجحه مسؤولو الفعالية حسب تقديرهم المطلق. إذا اختار مسؤولو الفعالية عدم تأهل عضو واحد من الفريق الزوجي، فمن ثَمَّ يواصل اللاعب المتبقي التزامه بهذه القواعد. في هذه الحالة، لا يجوز أن يستبدل الفريق الزوجي اللاعب المتأهل، ويجوز أن يلعب اللاعب المتبقي بصفته لاعبًا فرديًا بموجب القسم (4.1.3).

5. معدات اللاعب

5.1 **المعدات المتوفرة من Epic**

يقدم مسؤولو الفعالية المعدات في الفئات التالية لكل مراحل الفعالية.

5.1.1 كمبيوتر ألعاب

5.1.2 شاشة

5.1.3 أدوات تلطيف اليد (حسب الطلب)

5.1.4 سماعات رأس/ميكروفونات

5.1.5 لوحة مفاتيح كمبيوتر

ماوس Logitech G PRO

5.1.6 أجهزة ماوس كمبيوتر

5.1.6.1 ماوس Logitech G403
5.1.6.2 ماوس Logitech G502
5.1.6.3 ماوس Logitech G600
5.1.6.4 ماوس Logitech G PRO

5.1.7 وحدات تحكم

5.1.7.1 وحدات تحكم PS4) Scuf Vantage)
5.1.7.2 وحدات تحكم PS4) Scuf Impact)
5.1.7.3 وحدات تحكم PS4) Scuf Infinity)
5.1.7.4 وحدات تحكم Xbox One Elite
5.1.7.5 وحدات تحكم Xbox One
5.1.7.6 وحدات تحكم PS4

5.1.8 "منضدة" التنافس

5.1.9 مقعد

5.1.10 لوحة ماوس

5.1.11 الأجهزة الطرفية المطلوبة

سيحاول مسؤولو الفعالية تزويد كل لاعب بالأجهزة الطرفية التي يطلبها من خلال استبيان التأهل. وتكون هذه الأجهزة الطرفية مؤمَّنة ولا يمكن الوصول إليها خارج منصة اللعب. وفي ختام الفعالية، يجب إرجاع هذه الأجهزة الطرفية إلى مسؤولي الفعالية. في حالة إصابة الأجهزة الطرفية التي يطلبها اللاعب بالعطل أو كانت غير متوفرة لأي سبب آخر، ستوفر شركة Epic أجهزة طرفية احتياطية وفق ما هو مذكور في الأقسام (5.1.5) و (5.1.6) و (5.1.7).

5.2 **المعدات المملوكة للاعب**

يجب فحص كل الأجهزة المملوكة للاعب أو الفريق بواسطة مسؤولي الفعالية قبل استخدامها فيها. لن يُسمح باستخدام المعدات غير المعتمدة في الفعالية، ويُطلب من اللاعبين استخدام المعدات المعتمدة التي توفرها شركة Epic بدلاً من ذلك. يجوز أن يمنع مسؤولو الفعالية استخدام أي قطعة فردية من المعدات للأسباب التي تتعلق بأمان الفعالية، أو سلامتها أو مدى فعاليتها أو كفاءتها التشغيلية، في كل حالة وفق ما يحدده مسؤولو الفعالية. يجوز الموافقة على المعدات المملوكة للاعب في الفئات التالية للاستخدام على المنصة أو الممارسة المخصصة، ويجب إزالتها من المنصة أو منطقة اللعب في ختام الفعالية:

5.2.1 حوامل الأسلاك

5.2.2 لوحة الماوس الشخصية

5.2.3 الأجزاء العلوية لعصا تحكم وحدات التحكم

يجوز الموافقة على المعدات المملوكة للاعب في الفئات التالية للاستخدام الإحمائي فقط في منطقة الممارسة المخصصة، ولا يجوز إحضارها على المنصة. يجوز أن تخضع المعدات المملوكة للاعبين والتي تحمل برامج ضارة، للعقوبات وفق ما هو مذكور تفصيلاً في القسم (13).

5.2.4 أجهزة الماوس

5.2.5 لوحات المفاتيح

5.2.6 وحدات التحكم

5.3 **الاستثناءات**

5.3.1 تتوفر الأجهزة الطرفية للاعبين ذوي الاحتياجات الخاصة على أساس كل حالة على حِدة.

5.3.2 محول Nintendo

يعمل مسؤولو الفعالية بشكل مقبول على تلبية احتياجات اللاعبين الذين يستخدمون محول Nintendo بوصفه طريقة اللعب المفضلة لديهم.

5.3.3 الأجهزة المحمولة

يعمل مسؤولو الفعالية بشكل مقبول على تلبية احتياجات اللاعبين الذين يستخدمون الأجهزة المحمولة بوصفها طريقة اللعب المفضلة لديهم.

5.4 **برامج الكمبيوتر**

5.4.1 يُمنع اللاعبون من تثبيت برامج الكمبيوتر الخاصة بهم، ويجب استخدام البرامج المعتمدة لدى مسؤولي الفعالية وبالطريقة التي يوفرونها بها.

5.4.2 المحادثة الصوتية

تتوفر المحادثة الصوتية من خلال النظام الأصلي المُستخدَم في سماعات الرأس التي توفرها شركة Epic. وغير مسموح باستخدام برامج المحادثة الصوتية التابعة للأطراف الأخرى (مثل Discord). يجوز أن يراقب مسؤولو الفعالية أي اتصال أثناء المباراة في الفعالية وفق تقديرهم.

5.4.3 وسائط التواصل الاجتماعي

لا يجوز أن يستخدم اللاعبون معدات الفعالية لعرض أي وسائط تواصل اجتماعي، أو قنوات تواصل، أو النشر عليها. ويشمل هذا المنع على سبيل المثال لا الحصر، Facebook و Twitter وInstagram و Reddit والبريد الإلكتروني، و Discord.

5.4.4 المعدات غير الضرورية

لا يجوز أن يقوم اللاعبون بتوصيل أي معدات غير ضرورية، مثل الكاميرات أو الهواتف الخلوية أو مشغلات الموسيقى أو محركات الأقراص، بأجهزة الفعالية في أي وقت أو لأي سبب.

5.4.5 البث

لا يجوز للاعبين تثبيت أو استخدام برامج البث المباشر أو الموجزات المباشرة من محطات الفعالية. ويتضمن هذا على سبيل المثال لا الحصر، برامج التسجيل المباشر وبرامج تسجيل الصوت وتطبيقات مشاركة الشاشة.

6. **قواعد الزي**

يجب أن يلتزم كل اللاعبين بقواعد الزي المنصوص عليها في القسم (6) (يُشار إليها باسم **"قواعد الزي"**) أثناء الفعالية وفيما يتعلق بها.

دون أي قيود على ما ذكر سابقًا، تسري قواعد الزي على كل اللاعبين أثناء اليوم الإعلامي للفعالية والتدريبات واللعب والأنشطة الأخرى المرتبطة بالفاعلية، وهذا حسب ما يحدده مسؤولو الفعالية.

6.1 الإرشادات

باستثناء ما هو مذكور صراحةً في القسم 6.3، لا يجوز للاعبين ارتداء ملابس من أي نوع من الأنواع التي تحتوي على الشعارات الظاهرة أو أسماء العلامات التجارية أو العلامات المميزة (يُشار لكل منها باسم **"التعريف التجاري"**) أثناء الفعالية أو فيما يتعلق بها. يجب أن يقدم اللاعبون أنفسهم أيضًا بطريقة ملائمة للجماهير الحاضرين للمباراة ووفق روح وسمة الفعالية (كما هو محدد من قِبل مسؤولي الفعالية) (مثل عدم ظهور لاعبين دون ارتداء القمصان أو الظهور بملابس السباحة أو الملابس الداخلية النسائية ونحو ذلك).

6.2 التعريف التجاري

قد تحتوي بعض قطع الملابس على تعريفات تجارية محددة بموجب الإرشادات التالية:

القمصان والسترات والمعاطف

الأكمام: تعريف تجاري واحد (1) لا يتجاوز 58 سم مربعًا (9 بوصات مربعة) على كُم واحد (1).

الجزء الأمامي: تعريف تجاري واحد (1) لا يتجاوز 116.2 سم مربعًا (18 بوصة مربعة).

الجزء الخلفي: تعريف تجاري واحد (1) لا يتجاوز 116.2 سم مربعًا (18 بوصة مربعة).

الشورتات والتنورات والبنطالونات

تعريف تجاري واحد (1) لا يتجاوز 25.8 سم مربعًا (4 بوصات مربعة).

القبعات وأشرطة الرأس وأشرطة الرسغ والإكسسوارات الأخرى

تعريف تجاري واحد (1) لا يتجاوز 77.4 سم مربعًا (12 بوصة مربعة).

بالرغم مما سبق ودرءًا للشك، يجوز أن يرتدي اللاعبون ثلاثة (3) تعريفات تجارية فقط بحد أقصى إجمالاً في كل قطع الملابس.

6.3 مجموعة ملابس الفعالية

توفر شركة Epic لكل اللاعبين الحصول على المجموعة الكاملة من الملابس التي تحمل العلامة التجارية للفعالية والتي تتسق مع قواعد الزي (يُشار إليها باسم **"ملابس الفعالية"**). تتوفر ملابس الفعالية مجانًا دون رسوم لكل اللاعبين. يجوز للاعبين ارتداء ملابس الفعالية أثناء الفعالية وفيما يتعلق بها (ولكن دون إلزامهم بذلك). ومع ذلك، لا يجوز للاعبين الإضافة إلى التعريفات التجارية، الموجودة على ملابس الفعالية، أو تعديلها بأي طريقة أخرى.

وتفاديًا للشك، تسري قواعد الزي على أي ملابس يتم ارتداؤها فوق ملابس الفعالية.

6.4 القيود

يُمنع اللاعبون من ارتداء التعريفات التجارية لأيٍّ من الكيانات أو المنتجات أو الخدمات في القائمة التالية (غير الشاملة):

- المخدرات أو أدواتها.
- التبغ أو المنتجات المرتبطة به، بما في ذلك منتجات الأبخرة.
- الكحوليات.
- الأسلحة النارية.
- المواد الإباحية أو أي مواد أخرى مخصصة للبالغين.
- أي عمل تجاري (أ) محتواه يُحرض على التمييز أو المضايقة أو غير ذلك مما يُحرض على الكراهية بطبيعته، (ب) أو ممارسات ضارة بصورة شركة Epic أو تؤدي إلى انتقادات عامة لها أو تنعكس بشكل سيئ عليها (حسبما يقرر مسؤولو الفعالية)؛
- أي عمل يُشجع الأنشطة غير المشروعة أو ينتهك القانون المعمول به.
- منتجات المقامرة (بما في ذلك المراهنات الرياضية الخيالية) أو سحوبات القرعة أو المراهنة غير القانونية.
- أي عمل يشجع على الاستعانة بالمتسللين داخل اللعبة أو الغش أو عمليات الاستغلال أو تحصيل العملات داخل اللعبة.
- شعارات ألعاب الفيديو أو الشخصيات أو المطورون أو الناشرون الذين لا يخضعون لملكية شركة Epic أو يتبعونها بأي طرق أخرى.
- المرشحون السياسيون.
- خدمات الاتصال الهاتفي عالية الرسوم.

تخضع كل أنشطة الرعاية والدعم والترويج للعلامات التجارية والتعريفات التجارية، التي يرتديها اللاعبون أثناء الفعالية أو فيما يتعلق بها، لموافقة مسؤولي الفعالية.

وفي حال قرر مسؤول الفعالية (وفق تقديره وحده) أن اللاعب قد خالف قواعد الزي، يحتفظ مسؤول الفعالية بحقه في مطالبة اللاعب المذكور بتغيير الملابس على الفور للامتثال لقواعد الزي. يؤدي إخفاق هذا اللاعب في الامتثال للتعرض للإجراء التأديبي وفق الموصوف تفصيلاً في القسم (13).

7. المكان داخل الموقع ومخطط منطقة المنافسة

7.1 الوصول إلى المكان العام

يقتصر الوصول إلى غرف الملابس ومنطقة الانتظار وطابق الفعالية (يُشار إليها باسم **"مناطق التنافس"**) بشكل صارم على اللاعبين المدعوين الذين سجلوا الوصول للمشاركة في الفعالية. لن يُسمح للمديرين والمدربين ووسائل الإعلام والأوصياء القانونيين والعائلة والأصدقاء التابعين للاعبين بالدخول إلى مناطق التنافس. يجب على اللاعبين تسجيل الوصول في منطقة التسجيل قبل الحصول على الوصول إلى أي منطقة من مناطق التنافس. يجب ارتداء شعارات اعتماد اللاعبين طوال الوقت في الموقع وفي مناطق اللعب الخارجية. يُمنع الأفراد غير حاملي شعارات الاعتماد من الدخول دون استثناء. لا يجوز تداول شعارات الاعتماد أو بيعها أو تأجيرها أو إعطاؤها لأي شخص.

7.2 إجراء تسجيل الوصول

يُعلن عن منطقة التسجيل بالمكان لإبلاغ اللاعبين قبل بدء الفعالية. يجب عمل اللاعبين تقديم بطاقة هوية حكومية صالحة في منطقة التسجيل لتسجيل الوصول. قد تتطلب عملية تسجيل الوصول ما يلي:

- تعبئة نموذج مشاركة اللاعب والتوقيع عليه، بما في ذلك نموذج الإعفاء من المسؤولية الشخصية واتفاقية عدم الإفصاح عن المعلومات.
- وضع شريط على الرسغ للإشارة إلى دورة اللاعب ورقم المقعد.

7.3 غرف الملابس ومنطقة الانتظار

يتوجه اللاعبون الذين سجلوا الوصول إلى غرف الملابس حيث يمكن تخزين المتعلقات الشخصية والمعدات غير المعتمدة، وهذا شريطة عدم تحمل شركة Epic ومسؤولو الفعالية مسؤولية أي فقدان أو سرقة تلحق بالمتعلقات الشخصية والمعدات المخزَّنة.

يتجه اللاعبون بعد ذلك إلى منطقة الانتظار لانتظار الإعلانات السابقة للمباراة.

يجوز رجوع اللاعبين إلى غرف الملابس فقط بعد الانصراف في ختام الدورة السارية.

7.4 طابق الفعالية

يتكون طابق الفعالية من المنطقة المباشرة المحيطة بأي أجهزة كمبيوتر مخصصة للمنافسة تُستخدَم أثناء اللعب. بالنسبة للاعبين، يقتصر طابق الفعالية فقط على اللاعبين الذين يشاركون في التنافس. يرشد مسؤولو الفعالية اللاعبين من قاعة الانتظار إلى مقاعدهم المخصصة في طابق الفعالية.

7.5 الأجهزة اللاسلكية

بموجب القسم (5.3)، غير مسموح باستخدام الأجهزة اللاسلكية، بما في ذلك الهواتف المحمولة وأجهزة الكمبيوتر اللوحي، في طابق الفعالية أثناء مشاركة اللاعبين في اللعب النشط.

7.6 القيود المفروضة على الأطعمة والأشربة

غير مسموح بتواجد الأطعمة في طابق الفعالية تحت أي ظرف من الظروف. ولا يُسمح إلا بتواجد المشروبات في الحاويات التي يعتمدها مسؤولو الفعالية.

7.7 المحتوى السمعي البصري + وسائل الإعلام

يُطلب من كل اللاعبين في النهائيات المشاركة في محتوى سمعي بصري محدد يتولى مسؤولو الفعالية إنشاءه. ويشمل هذا على سبيل المثال لا الحصر ما يلي: (أ) وسائل الإعلام/البيانات الصحفية، (ب) والمقابلات الشخصية قبل اللعب وبعده، (ج) وفقرات إلقاء الضوء على اللاعب/الفقرات الترويجية.

8. عملية المباراة داخل المكان

8.1 دور مسؤولي الفعالية

8.1.1 المسؤوليات

يختص مسؤولو الفعالية بالبتّ في الموضوعات التي تتعلق باللعب أو الاستفسارات أو المواقف التي تحدث قبله أو أثناءه، أو عقبه مباشرةً. ويشمل هذا الاختصاص على سبيل المثال لا الحصر:

- تقديم أي إعلانات أو مستجدات أو مساعدة للاعبين، بما في ذلك بيان أوقات بدء الفعالية والمعلومات المهمة الأخرى.
- مساعدة اللاعبين على العثور على مقاعدهم المخصصة.
- التحقق من معدات اللاعبين ومراقبة استخدامها.
- إصدار الأمر بالتوقف المؤقت أو الاستئناف أثناء اللعب.
- تأكيد انتهاء المنافسة ونتائجها.

8.1.2 تنبيه مسؤول الفعالية

أثناء الفعالية، يتوفر للاعبين مسؤول فعالية مخصص للعمل كنقطة اتصال رئيسية. ينبغي أن يرفع اللاعبون أيديهم لطلب المساعدة من مسؤول الفعالية المخصص حسب الحاجة.

8.2 الإعداد السابق للمباراة

8.2.1 إعداد الوقت

يتوفر للاعبين مقدار وقت مخصص قبل بدء الدورة الخاصة بهم (يُشار إليه باسم **"وقت الإعداد"**) لضمان استعدادهم الكامل. يخبر مسؤولو الفعالية اللاعبين بوقت الإعداد المجدول والمدة كجزء من جدول المباراة.

يُعتبر وقت الإعداد قد بدأ بمجرد دخول اللاعبين إلى طابق الفعالية، وعندها لا يُسمح لهم بالمغادرة دون إذن أو مرافقة مسؤولي الفعالية.

يتكون الإعداد مما يلي:

- التأكد من جودة كل المعدات التي توفرها شركة Epic.
- توصيل الأجهزة الطرفية ومعايرتها.
- التأكد من العمل الصحيح لنظام الاتصال الصوتي.
- ضبط الإعدادات داخل اللعبة وربط المفاتيح.
- تقييد الإحماء داخل اللعبة.

قد تُمنع بعض التغييرات المعينة بالأجهزة الطرفية والفيديو والصوت والإعدادات داخل اللعبة. انظر القسم (5) لمزيد من المعلومات.

8.2.1.1 الفشل الفني بالمعدات

إذا واجه اللاعب أي مشكلات بالمعدات أثناء الإعداد، يجب أن يخبر اللاعب مسؤول الفعالية الخاص به على الفور.

8.2.1.2 تأكيد الاستعداد

في ختام وقت الإعداد، يؤكد مسؤولو الفعالية، بالرجوع لكل لاعب، أن وقت الإعداد لديه قد انتهى. وبمجرد أن يؤكد كل اللاعبين إكمال الإعداد، يوجّه مسؤولو الفعالية اللاعبين إلى قاعة المباراة الرسمية.

8.2.1.3 القيود المفروضة على اللعب

يجوز إضافة القيود في أي وقت قبل المباراة أو أثناءها، وهذا في حالة وجود مشكلات معروفة تتعلق بأي عنصر من عناصر اللعب والتي تؤثر على نزاهة الفعالية، وهذا وفق تقدير مسؤولي الفعالية وحدهم.

8.2.1.4 اللاعبون المتغيبون / الفرق المتغيبة

في حالة عدم حضور العضوين بأي فريق أثناء وقت الإعداد، يُعتبر ذلك الفريق قد حصل على المركز الأخير مع رصيد استبعاد يساوي 0 لتلك المباراة. في المباريات التي يتغيب فيها كل عضو من أعضاء الفرق المتعددة، تُعتبر كل الفرق المتغيبة حاصلة على المركز الأخير مع رصيد استبعاد يساوي 0 لتلك المباراة.

8.2.1.5 الإعدادات داخل اللعبة

يتمتع اللاعبون بمطلق الحرية في استخدام أي إعدادات فيديو والدقة التي يريدونها دون قيود، ما لم ينص أحد مسؤولي الفعالية خلافًا لذلك.

9. **المشكلات داخل الموقع**

9.1 تعريف المصطلحات

9.1.1 الخلل

هو الخطأ أو الخلل أو الإخفاق أو العيب الذي يسبب نتائج غير صحيحة أو غير متوقعة أو يؤثر بطريقة أخرى في اللعبة و/أو الجهاز ليُحدث تصرفات غير مناسبة بطرق غير مقصودة.

9.1.2 انقطاع الاتصال المتعمد

فقدان اللاعب الاتصال باللعبة نتيجة لأفعال تعود للاعب. وتعتبر أي أفعال ينفذها اللاعب وتؤدي إلى انقطاع الاتصال متعمدة بغض النظر عن القصد الفعلي للاعب. ولا يُعتبر انقطاع الاتصال المتعمد مشكلة فنية صالحة لأغراض إعادة المنافسة.

9.1.3 إعادة المنافسة بقاعة المباراة

حدث يتضمن إغلاق مسؤولي الفعالية لكل الأنشطة ومنعها في المباراة بسبب مشكلات فنية. بعد هذا الإغلاق للمباراة، تبدأ مباراة جديدة بدلاً من المباراة المغلقة. تعتبر النتائج لأي مباراة خضعت لإعادة المنافسة باطلة ولا تُضاف في التسجيل الكلي للنقاط.

9.1.4 تعطل الخادم

فقدان كل اللاعبين الاتصال باللعبة نتيجة حدوث مشكلة في خادم اللعبة أو عدم استقرار الإنترنت بالمكان.

9.1.5 انقطاع الاتصال غير المتعمد

فقدان اللاعب الاتصال باللعبة نتيجة حدوث مشاكل مع حاسوب شبكة اللعبة أو المنصة أو الشبكة أو الكمبيوتر الشخصي.

9.2 إجراء الإبلاغ

يعتبر اللاعبون مسؤولين عن تنبيه مسؤول الفعالية الخاص بهم فورًا في حالة التعرض للمشكلات الفنية. يمكن أن يؤدي الإخفاق في الإبلاغ عن المشكلة في الوقت المناسب إلى تعذّر انتباه مسؤول الفعالية للمشكلة.

9.3 شروط إعادة المنافسة

يجوز أن يطلب مسؤولو الفعالية إعادة المنافسة بقاعة المباراة بسبب المشكلات الفنية وفق تقديرهم وحدهم. تُعد الشروط التالية بمثابة إرشادًا لبيان وقت إعادة مسؤولي الفعالية للمنافسة بقاعة المباراة.

9.3.1 في حالة انقطاع اتصال اللاعب غير المتعمد قبل بدء المباراة، يؤخر مسؤولو الفعالية بدء تلك المباراة للسماح لذلك اللاعب بالانضمام مرة أخرى. تكون المباراة قد بدأت بمجرد بدء العد التنازلي بالحافلة.

9.3.2 بمجرد بدء المباراة، يجب مواصلة اللعب بغض النظر عن المشاكل الفنية ولن تكون سببًا لإعادة المنافسة. يمكن اعتبار عمليات إعادة المنافسة القسرية فقط أثناء المواقف شديدة الخطورة، والتي يمكن أن تتضمن على سبيل المثال لا الحصر ما يلي:

- اصطدام 5 لاعبين أو أكثر أثناء مباراة واحدة.
- حالات عطل الخادم قبل إتمام المباراة.

9.3.3 كقاعدة عامة، لا تتطلب مواجهة الخلل إعادة المنافسة. يمكن النظر في الاستثناءات إذا أثّر الخلل مباشرة على جزء مادي بالقاعة وهذا وفق ما يحدده مسؤولو الفعالية.

9.3.4 في حالات تعرض اللاعب لمشكلة فنية ولكنها لا تتطلب تنفيذ إعادة المنافسة، يبذل مسؤولو الفعالية الجهد المعقول لحل المشكلة قبل بدء المباراة التالية.

9.4 المشاكل الطبية

9.4.1 ينبغي على اللاعبين الذين يحتاجون إلى مساعدة طبية تنبيه مسؤولي الفعالية على الفور. لن يوقف مسؤولو الفعالية المباريات مؤقتًا ولن يعيدوا بدءها للأسباب الطبية. سيتم تصعيد المشكلات الطبية الخطيرة حسب الضرورة بواسطة مسؤولي الفعالية للحصول على مساعدة إضافية.

9.4.2 يمكن للاعبين اختيار العودة وسط المجموعة إذا تلاشت المشكلات الطبية. لا يُسمح للاعبين بالعودة لطابق الفعالية إلا أثناء الاستراحة المجدولة. يُمنع الوصول إلى طابق الفعالية أثناء كل الأوقات الأخرى.

10. التواصل

10.1 أثناء المباراة، يجب أن يرتدي اللاعبون سماعات الرأس والنظر إلى الشاشة فقط. بعد استبعاد اللاعبين من المباراة، يجوز لهم إزالة سماعات الرأس ولكن دون التواصل مع اللاعبين الآخرين. أثناء المباريات الزوجية، يجب استبعاد كلا اللاعبين قبل إزالة سماعات الرأس.

10.2 يكون مسؤولو الفعالية متوفرين للرد على الأسئلة المحددة وتقديم المساعدة وحل أي مشكلات محتملة في قناة Discord الرسمية لكأس العالم للعبة Fortnite.

11. **إجراءات ما بعد المباراة**

11.1 نظام تسجيل النقاط

11.1.1 يسجل مسؤولو الفعالية نقاط اللاعب وينشرونها في ختام المباراة. يخبر مسؤولو الفعالية اللاعبين بمكان عرض النقاط المسجلة للفعالية.

11.1.2 أحيانًا، قد تنشأ مشكلات غير متوقعة تؤدي إلى تأخيرات في تسجيل النقاط و/أو عدم دقتها. وللمدى الذي يبلغه هذا الأمر، يخبر مسؤولو الفعالية اللاعبين بمجرد حل مشكلات النقاط.

11.1.3 ينبغي على اللاعبين الذين يلاحظون مشكلة بتسجيل النقاط الإبلاغ عن المشكلة بإخبار مسؤول الفعالية الخاص بهم في الوقت المناسب. يمكن أن يؤدي الإخفاق في الإبلاغ عن المشكلة في الوقت المناسب إلى تعذّر انتباه مسؤول الفعالية للمشكلة.

11.2 الاستعداد للمباراة التالية

11.2.1 الوقت الفاصل بين المباريات

يخبر مسؤولو الفعالية اللاعبين بالوقت المتبقي قبل قاعة المباراة التالية، بالطريقة الملائمة. ينبغي أن يظل اللاعبون في مقاعدهم أثناء هذا الوقت لضمان استعدادهم للدخول إلى قاعة المباراة التالية. إذا لم يكن اللاعبون في مقاعدهم ولم يدخلوا إلى قاعة المباراة في الوقت المحدد، فقد يتعرضون لعقوبة وفق تقدير مسؤولي الفعالية وحدهم.

11.2.2 استكشاف الأخطاء الفنية وإصلاحها

يساعد مسؤولو الفعالية وعاملو تقنية المعلومات اللاعبين في حل المشكلات الفنية. وينبغي على اللاعبين تنبيه مسؤول الفعالية على الفور لضمان معالجة مشكلته قبل بدء المباراة التالية. لا يجوز للاعبين محاولة حل المشكلات الفنية بأنفسهم دون التحدث إلى مسؤول الفعالية. يجوز للاعبين ضبط إعدادات اللعب القابلة للتغيير أثناء هذا الوقت.

11.2.3 استراحات الذهاب للحمام

يجوز أن يحدد مسؤولو الفعالية وقتًا محددًا للاعبين لاستخدام الحمام بعد المباراة. يُسمح للاعبين فقط باستخدام الحمام أثناء فترات الاستراحة المخصصة للذهاب إليها. ينبغي أن يحل اللاعبون أي مشكلات فنية، كما يجب عليهم ضبط إعدادات اللعب القابلة للتغيير والإشارة إلى الاستعداد للمباراة التالية، أو أيٍّ من ذلك، قبل المغادرة لاستخدام الحمام. في الحالات الطارئة التي تستلزم مغادرة اللاعب لطابق الفعالية أثناء الأوقات غير المخصصة لذلك، لن يتم تأجيل المباراة ولن تتم إعادة بدئها إذا فشل اللاعب في العودة إلى مقعده في الوقت المحدد.

12. **قواعد السلوك**

12.1 السلوك الشخصي؛ يُحظر السلوك السلبي السام

12.1.1 يجب أن يتصرف جميع اللاعبين طوال الوقت بطريقة تتفق مع (أ) قواعد السلوك الواردة في هذا القسم (12) (يُشار إليها باسم **"قواعد السلوك"**)، (ب) والمبادئ العامة للنزاهة والمصداقية الشخصية والروح الرياضية.

12.1.2 يجب أن يُظهر جميع اللاعبين الاحترام المتبادل فيما بينهم وكذلك تجاه مسؤولي الفعالية والمشجعين.

12.1.3 ولا يجوز للاعب التصرف بطريقة (أ) مخالفة لهذه القواعد، (ب) أو مخلة أو غير آمنة أو هدامة، (ج) أو بطريقة أخرى من شأنها أن تعكّر صفو متعة مستخدمي اللعبة الآخرين الذي تنشده شركة Epic (أو وفقًا لما تقرره Epic). ولا يجوز للاعبين، على وجه الخصوص، المشاركة في التصرفات مزعجة أو عديمة الاحترام، أو استخدام لغة مسيئة أو هجومية، أو تخريب اللعبة، أو إرسال رسائل البريد العشوائية، أو إجراء الهندسة الاجتماعية، أو الاحتيال، أو ممارسة أي نشاط غير قانوني (يُشار إلى هذه التصرفات باسم **"السلوك السام"**).

12.1.4 وقد يتعرض اللاعب للإجراءات التأديبية نتيجة أي مخالفة لهذه القواعد وذلك حسبما يرد وصفه تفصيلاً في القسم (13.2) سواء ارتُكبت هذه المخالفة عن عمد أم لا.

12.2 نزاهة المنافسة

12.2.1 يُتوقع من كل لاعب أن يلعب بأفضل ما لديه من قدرات في جميع الأوقات خلال أي مباراة. وتحظُر هذه القواعد أي شكل من أشكال اللعب غير العادل، وقد يؤدي ذلك إلى اتخاذ إجراءات تأديبية ضد اللاعب المخالف. وتشمل أمثلة اللعب غير العادل ما يلي:

- التواطؤ (كما هو محدد أدناه) أو تعديل المباراة أو إرشاء الحكم أو المسؤول عن المباراة أو أي إجراء آخر أو اتفاق يؤثر عمدًا (أو محاولة التأثير) على نتيجة أي مباراة أو فعالية.
- القرصنة أو خلافًا لذلك تعديل السلوك المتعمد من حاسوب شبكة اللعبة.
- اللعب أو السماح للاعب آخر باللعب من خلال أحد حسابات Epic المسجلة باسم شخص آخر (أو تحريض شخص آخر على القيام بذلك أو تشجيعه أو توجيهه لذلك).
- استخدام أي نوع من وسائل الاحتيال أو البرامج أو طرق احتيال مماثلة للحصول على ميزة تنافسية.
- تعمد استغلال أي وظيفة باللعبة (على سبيل المثال خلل أو عطل في اللعبة) بطريقة غير مقصودة بواسطة Epic للحصول على ميزة تنافسية.

- استخدام رفض هجمات الخدمة الموزعة أو الأساليب المماثلة للتداخل مع اتصال مشارك آخر بحاسوب شبكة لعبة Fortnite.
- استخدام مفاتيح ماكرو أو أساليب مماثلة لتشغيل الإجراءات الموجودة في اللعبة تلقائيًا.
- قطع الاتصال عمدًا عن المباراة دون وجود سبب مشروع للقيام بذلك.
- قبول أي هدية أو مكافأة أو رشوة أو تعويض عن الخدمات المتعهد بها أو المقدمة أو التي ستُقدم بشأن اللعب غير العادل للعبة (على سبيل المثال، الخدمات المصممة للتخلص من المباراة أو الدورة أو تعديلها).
- تلقي المساعدة الخارجية فيما يتعلق بموقع اللاعبين الآخرين، أو صحة أو معدات اللاعبين الآخرين، أو أي معلومات أخرى غير معروفة للاعب من خلال المعلومات الموجودة على شاشته الخاصة (على سبيل المثال، النظر أو محاولة النظر إلى شاشات المشاهد أثناء وجودها الحالي في المباراة).

12.2.2 لا يجوز للاعبين العمل معًا على التضليل أو الاحتيال بطريقة أخرى على اللاعبين الآخرين خلال أي مباراة (يُشار إليها باسم **"التواطؤ"**). وفيما يلي أمثلة على "التواطؤ":

- *تحزب الفرق*: اتفاق اللاعبون معًا أثناء المباراة رغم وجودهم في فرق متضادة لبعض.
- *التحركات المخططة*: اتفاق بين لاعبَين أو أكثر متضادين على الهبوط إلى مواقع محددة أو التنقل عبر الخريطة بطريقة مخططة قبل بدء المباراة.
- *التواصل*: إرسال أو استقبال إشارات (سواء لفظية وغير لفظية) للتواصل مع اللاعبين المتضادين.
- إسقاط العناصر: تعمد إسقاط عناصر اللاعب الضد ليجمعها.

12.2.3 يُتوقع من كل لاعب أن يلعب بأفضل ما لديه من قدرات في جميع الأوقات خلال أي مباراة وبالطريقة المتوافقة مع القواعد المذكورة في القسمين (12.2.1 و 12.2.2).

12.3 المضايقة

12.3.1 يحظر على اللاعبين المشاركة في أي نوع من أنواع المضايقات أو الإساءة أو التمييز على أساس العرق أو اللون أو الانتماء العرقي أو الأصل القومي أو الديانة أو الآراء السياسية أو غيرها من الآراء أو الجنس أو الهوية الجنسية أو الميول الجنسية أو العمر أو الإعاقة أو أي حالات أو خصائص أخرى محمية بموجب القانون المعمول به.

12.3.2 ينبغي على أي لاعب يشاهد أو يتعرض لأي سلوك مضايقة أو إساءة أو تمييز أن يبلغ منسق الألعاب الرياضية الإلكترونية أو مسؤول الفعالية لدى شركة Epic. وسيتم التحقيق في كل الشكاوى المقدمة على الفور واتخاذ الإجراءات المناسبة. ويحظر تنفيذ الأفعال الانتقامية ضد اللاعبين الذي قدموا شكوى أو تعاونوا في التحقيق بشأن شكوى.

12.4 السرية

لا يجوز للاعب الإفصاح عن أي معلومات سرية يقدمها مسؤولو الفعالية أو شركة Epic أو شركاتها التابعة المعنية بلعبة Fortnite أو الفعالية أو شركة Epic أو شركاتها التابعة بأي وسيلة للتواصل مع أي طرف خارجي بما في ذلك النشر على قنوات وسائل التواصل الاجتماعي.

12.5 السلوك غير القانوني

يلتزم اللاعبون بالامتثال لجميع القوانين المعمول بها طوال الوقت.

12.6 المخدرات والكحوليات

12.6.1 يُحظر استخدام أو حيازة الكحوليات أو المخدرات غير المشروعة أثناء الفعالية. تتم إزالة اللاعب، الذي يُعتقد أنه تحت تأثير الكحوليات أو المخدرات غير المشروعة في أي وقت أثناء الفعالية، ومنعه من المشاركة في الفعاليات المستقبلية.

12.6.2 ويُحظر أيضًا استخدام أو حيازة العقاقير التي تتوفر بوصفة طبية دون تصريح. ويجوز استخدام العقاقير التي تتوفر بوصفة طبية فقط بواسطة الشخص الموصوفة له، ووفق الطريقة والتركيبة والكمية الموصوفة.

13. مخالفات القواعد والسلوك

13.1 التحقيق والامتثال

اتفق اللاعبون على التعاون بصورة تامة مع شركة Epic و/أو مسؤول الفعالية (حسب الاقتضاء) في التحقيقات المتعلقة بأي مخالفة لهذه القواعد. وإذا تواصلت شركة Epic و/أو مسؤول الفعالية مع لاعب لمناقشة التحقيق، يجب أن يكون اللاعب صادقًا في تقديم المعلومات لشركة Epic و/أو مسؤول الفعالية. وإذا تبين أن أي لاعب قد حجب أي معلومات ذات صلة أو أتلفها أو عبث بها، أو قام بطريقة أخرى بتضليل شركة Epic و/أو مسؤول الفعالية أثناء التحقيق، سيخضع هذا اللاعب للإجراءات التأديبية حسبما يرد وصفه تفصيلاً في القسم (13.2).

13.2 **الإجراءات التأديبية**

13.2.1 إذا قررت شركة Epic أن لاعبًا قد خالف القواعد، فيجوز لشركة Epic تطبيق الإجراءات التأديبية التالية (حسب الاقتضاء):

إصدار تحذير خاص أو عام (شفهي أو مكتوب) للاعب؛

خسارة نقاط الدورة فيما يتعلق بالمباراة (المباريات) الحالية أو المقبلة؛

حرمان اللاعب من كل أو جزء من الجوائز الممنوحة سابقًا؛
استبعاد اللاعب من المشاركة في مباراة و/أو دورة واحدة أو أكثر في الفعالية؛

حرمان اللاعب من المشاركة في منافسة مستقبلية واحدة أو أكثر من المنافسات التي تستضيفها Epic.

13.2.2 ولغرض التوضيح، تخضع طبيعة ومدى الإجراءات التأديبية التي تتخذها Epic بموجب هذا القسم (13.2) للتقدير المطلق لشركة Epic وحدها. ويحق لشركة Epic طلب تعويضات عن الأضرار والتعويضات الأخرى من هذا اللاعب لأقصى مدى يسمح به القانون المعمول به.

13.2.3 وإذا قررت شركة Epic وجود مخالفات متكررة لهذه القواعد من أحد اللاعبين، فقد يتلقى هذا اللاعب أكثر من إجراء تأديبي وقد يصل ذلك ويشمل استبعاده من المشاركة في كل منافسات لعبة Fortnite المستقبلية. ويجوز لشركة Epic أيضًا فرض أي عقوبة معمول بها ومحددة في شروط الخدمة الخاصة بشركة Epic و/أو اتفاقية ترخيص المستخدم لدى لعبة Fortnite.

13.2.4 ستخضع جميع مخالفات القواعد المرتكبة في الفعالية إلى مجموعة عقوبات منافسات Epic. وسيكون قرار Epic الأخير بشأن الإجراءات التأديبية المناسبة نهائي وملزم على جميع اللاعبين.

13.3 **منازعات بشأن القواعد**

تتمتع شركة Epic بالسلطة النهائية والملزمة لاتخاذ قراراتها في جميع النزاعات المتعلقة بأي جزء من هذه القواعد بما في ذلك مخالفة أو تطبيق أو تفسير أي منها.

14. **الشروط**

تخضع الفعالية لهذه القواعد. بمجرد المشاركة في الفعالية، يوافق كل لاعب (أو إذا كان قاصرًا ولي أمره أو وصيه القانوني الذي ينوب عن هذا اللاعب) على: (أ) الالتزام الكامل بهذه القواعد (بما في ذلك قواعد السلوك) والقرارات التي تتخذها شركة Epic والتي تعتبر نهائية وملزمة، (ب) والتخلي عن أي حق في إدعاء وجود أي غموض في هذه الفعالية أو القواعد، إلا إذا كان ذلك محظورًا بموجب القانون المعمول به. وبمجرد قبول الجائزة، فإن اللاعب الفائز (أو إذا كان قاصرًا ولي أمره أو وصيه القانوني الذي ينوب عنه) يوافق على إعفاء Epic من أي وكل الالتزامات أو الخسائر أو التعويضات الناشئة عن منح الجائزة أو المتعلقة بها أو استلام و/أو استخدام أو إساءة استخدام الجائزة أو المشاركة في أي أنشطة متعلقة بالجائزة. ولا تتحمل شركة Epic مسؤولية: (1) أعطال نظام الهاتف أو جهاز الهاتف أو أجهزة الحاسوب أو البرامج أو الحاسوب أو غيرها من الأعطال الفنية أو فقدان أو انقطاع الاتصال أو حالات التأخير أو أخطاء الإرسال، (2) أو تلف البيانات أو سرقتها أو تدميرها أو الوصول غير المصرح به أو تعديل أي مدخلات أو مواد أخرى، (3) أو أي إصابات أو خسائر أو أضرار من أي نوع بما في ذلك حالات الوفاة التي سببتها الجائزة أو الناتجة عن قبول الجائزة أو امتلاكها أو استخدامها أو المشاركة في الفعالية، (4) أو أي أخطاء طباعة أو مطبعية أو إدارية أو تكنولوجية في أي مواد مقترنة بالفعالية. ويحق لشركة Epic إلغاء الفعالية أو إيقافها حسب تقديرها وحدها أو نتيجة لظروف خارجة عن إرادتها بما في ذلك الكوارث الطبيعية. ويجوز لشركة Epic استبعاد أي لاعب من المشاركة في الفعالية أو منحه جائزة إذا حددت Epic، حسب تقديرها وحدها، أن هذا اللاعب يحاول تقويض العملية المشروعة للفعالية عن طريق الاحتيال أو الاختراق أو الخداع أو أي ممارسات لعب غير عادلة تهدف لمضايقة أي لاعبين آخرين أو ممثلين لدى شركة Epic أو الإساءة إليهم أو تهديدهم أو تقويضهم أو إزعاجهم. وستفصل القوانين الداخلية لولاية كارولينا الشمالية في النزاعات المتعلقة بهذه القواعد و/أو الفعالية. ويحق لشركة Epic إلغاء الفعالية أو تعديلها أو إيقافها، حسب تقديرها وحدها، وذلك في حالة إذا تسبب فيروس أو خلل أو مشكلة بالحاسوب أو وصول غير مصرح به أو أسباب أخرى خارجة عن إرادة Epic في إفساد إدارة الفعالية أو أمانها أو اللعب فيها بطريقة مناسبة. ويجوز اعتبار أي محاولة إتلاف أو تقويض للعملية المشروعة للفعالية بشكل متعمد انتهاكًا للقوانين الجنائية والمدنية وقد يؤدي ذلك إلى استبعاد اللاعب من المشاركة في الفعالية. وفي حالة حدوث ذلك، يحق لشركة Epic طلب إصلاحات وتعويضات عن الأضرار (بما في ذلك رسوم المحاماة) بأقصى حد يسمح به القانون، بما في ذلك الملاحقة الجنائية. ويحق لشركة Epic استبعاد أي لاعب تجده يعبث بعملية الإدخالات أو إدارة الفعالية أو يخالف هذه القواعد. ولا تتحمل شركة Epic مسؤولية أي مشاكل أو خلل أو أعطال قد تواجه اللاعبين. وتخضع هذه الفعالية لكل القوانين الفيدرالية والحكومية والمحلية المعمول بها.

15. **الدعاية**

يحق لشركة Epic استخدام اسم و/أو وسم و/أو صورة و/أو فيديو و/أو إحصائيات ألعاب الفيديو أو معرف حساب Epic لأي لاعب لأغراض الدعاية في أي وسائط إعلامية في جميع أنحاء العالم قبل تاريخ نهاية الفعالية أو أثنائه أو بعده وبشكل دائم في حدود نشر الفعالية فقط دون المطالبة بأي تعويض أو دون المراجعة المسبقة ما لم يكن ذلك محظورًا على وجه التحديد بموجب القانون.

16. **التنازل عن حق المحاكمة أمام هيئة المحلفين**

ما لم يكن محظورًا بموجب القانون المعمول به وبمقتضى المشاركة في هذه الفعالية، يتنازل كل مشارك بلا رجعة وبشكل دائم بموجب هذه الوثيقة عن أي حق للتحكيم أمام هيئة المحلفين فيما يتعلق بأي دعاوى قضائية، تنشأ بصورة مباشرة أو غير مباشرة عن هذه الفعالية

أو بموجبها أو فيما يتصل بها، وأي مستندات أو اتفاقيات مبرمة فيما يتعلق بها، وأي جوائز متاحة متعلقة بها، وأي معاملات منصوص عليها بموجب هذه الوثيقة أو الفعالية.

17. **الخصوصية**

يرجى الرجوع إلى سياسة خصوصية Epic الموجودة على الرابط التالي https://www.epicgames.com/site/en-US/privacypolicy لمعرفة المعلومات المهمة المتعلقة بتجميع شركة Epic للمعلومات الشخصية واستخدمها والإفصاح عنها.

مؤسسة © Epic Games 2019، جميع حقوق النشر محفوظة.