

Oficjalne zasady Finałów Międzynarodowego Pucharu Fortnite 2019

1. Wprowadzenie i akceptacja

1.1 Wprowadzenie

Niniejsze Oficjalne zasady Finałów Międzynarodowego Pucharu Fortnite 2019 („**Zasady**”) dotyczą wszystkich etapów Finałów Międzynarodowego Pucharu Fortnite 2019 („**Finały**” lub „**Wydarzenie**”).

Niniejsze Zasady mają na celu zapewnienie uczciwości rywalizacji Fortnite („Gra”) w związku z Wydarzeniem, a także wspieranie dynamicznej konkurencji i zapewnienie, że cała rywalizacja w Grze daje radość, jest sprawiedliwa i wolna od Toksycznych zachowań (zgodnie z poniższą definicją).

1.2 Akceptacja

Aby uczestniczyć w Wydarzeniu, każdy gracz musi wyrazić zgodę (lub, jeśli jest to osoba poniżej 18 roku życia bądź poniżej wieku pełnoletności określonego w kraju zamieszkania takiego gracza („**Osoba niepełnoletnia**”), rodzic lub opiekun prawny takiego gracza musi wyrazić zgodę w imieniu takiego gracza) na przestrzeganie niniejszych Zasad, w tym Kodeksu postępowania przedstawionego w Paragrafie 12. Gracz (albo rodzic lub opiekun prawny, jeśli jest to Osoba niepełnoletnia) może zaakceptować niniejsze Zasady, wypełniając i podpisując Formularz uczestnictwa gracza („**Formularz uczestnictwa gracza**”) za pomocą formularza udostępnionego przez Epic Games, Inc. („**Epic**”). Uczestnicząc we wszelkich grach lub rozgrywkach będących częścią Wydarzenia, gracz (albo rodzic lub opiekun prawny, jeśli jest to Osoba niepełnoletnia) potwierdza, że akceptuje niniejsze Zasady zgodnie z niniejszym Paragrafem 1.2.

1.3 Wykonanie

Spółka Epic ponosi główną odpowiedzialność za wyegzekwowanie od wszystkich graczy obowiązku przestrzegania niniejszych Zasad podczas Wydarzenia i może, we współpracy z Administratorami wydarzenia (zgodnie z poniższą definicją), nałożyć stosowne kary na graczy za naruszenie niniejszych Zasad, jak wyjaśniono bardziej szczegółowo w Paragrafie 13.

1.4 Zmiany

Spółka Epic może od czasu do czasu aktualizować, uaktualniać, zmieniać i modyfikować niniejsze Zasady. W przypadku każdego gracza jego uczestnictwo w Wydarzeniu po wszelkich aktualizacjach, uaktualnieniach, zmianach lub modyfikacjach niniejszych Zasad rozumiane jest jako wyrażenie przez niego (albo rodzica lub opiekuna prawnego, jeśli jest to Osoba niepełnoletnia) zgody na niniejsze Zasady w ich zaktualizowanej, uaktualnionej, zmienionej lub zmodyfikowanej wersji.

2. Struktura Wydarzenia

2.1 Definicje terminów

2.1.1 Eliminacja

Sytuacja, w której gracz zredukuje do zera punkty życia i osłony (jeśli istniały) innego gracza. Zgodnie z Paragrafem 11.1 kredyt eliminacji jest określony przez (a) obszar wiadomości dotyczących akcji umieszczony w lewym dolnym rogu ekranu gry oraz (b) interfejs użytkownika przedstawiający całkowitą liczbę eliminacji uzyskaną podczas pojedynczej rozgrywki; pod warunkiem, że w żadnym wydarzeniu kredyt eliminacji nie zostanie graczowi przyznany za jakąkolwiek część rozgrywki po eliminacji takiego gracza.

2.1.2 Administrator wydarzenia

Dowolny pracownik Epic lub członek zespołu administratorów, zespołu ds. transmisji, produkcji, obsługi wydarzenia lub jakiejkolwiek inne osoby w inny sposób zatrudnione lub działające w oparciu o inną umowę w celu przeprowadzenia Wydarzenia.

2.1.3 Tryb gry

Konkretny zestaw reguł, elementów rozgrywki lub warunków wygranej w danej rozgrywce. Tryby gry mogą mieć bardzo szeroki zakres i mogą lub nie muszą różnić się między kolejnymi rozgrywkami. Przed rozpoczęciem rozgrywki Administratorzy wydarzenia wyjaśnią konkretne parametry każdego trybu.

2.1.4 Rozgrywka

Pojedyncza konkurencja w ramach Fortnite, rozgrywana do momentu, w którym gracz lub zespół osiągnie Victory Royale (zgodnie z poniższą definicją) lub spełnione zostaną pewne warunki zwycięstwa.

2.1.5 Pozycja

Czas spędzony przez gracza lub zespół na grze w rozgrywce względem czasu innych graczy lub zespołów w takiej rozgrywce zanim nastąpi eliminacja. Pozycja w rankingu przedstawiona jest w interfejsie użytkownika po jego eliminacji.

2.1.6 Sesja

Zbiór rozgrywek przeprowadzonych do momentu aż zwycięzca lub zwycięzcy zostaną wyłonieni za pomocą jednej z następujących metod: (a) przeprowadzenie określonej liczby rozgrywek lub (b) zakończenie wyznaczonego przedziału czasu.

2.1.7 Victory Royale

Sytuacja, w której gracz lub zespół spełnia warunki zwycięstwa bieżącego trybu gry trwającej rozgrywki. Zwykle odnosi się to do zdobycia pierwszego miejsca w zakończonej rozgrywce.

2.2 Zmiana harmonogramu

Spółka Epic może, wedle własnego uznania, zmienić harmonogram i/lub datę dowolnej rozgrywki lub sesji Wydarzenia (lub w związku z tym zmienić dowolny tryb rozgrywanej gry). Jeśli jednak harmonogram Wydarzenia zostanie w ten sposób zmieniony, spółka Epic bezzwłocznie poinformuje wszystkich graczy.

2.3 Finały Międzynarodowego Pucharu Fortnite

2.3.1 Jedyne

2.3.1.1 Format

Gracze Jedynek będą zdobywać punkty w serii sześciu (6) rozgrywek. Gracze Jedynek zostaną sklasyfikowani w tabeli wyników („**Tabela wyników**”) w oparciu o system punktacji opisany w Paragrafie 2.3.1.2 lub 2.3.1.3 (stosownie do przypadku). Po zakończeniu sześciu (6) rozgrywek, z zastrzeżeniem warunków określonych w niniejszym dokumencie, gracze Jedynek z największą liczbą punktów otrzymają nagrody w oparciu o swoją pozycję w Tabeli wyników.

2.3.1.2 System punktacji

Victory Royale: 10 punktów

Miejsca 2–5: 7 punktów

Miejsca 6–15: 5 punktów

Miejsca 16–25: 3 punkty

Każda eliminacja: 1 punkt

2.3.1.3 Brak rozstrzygnięcia

W przypadku braku rozstrzygnięcia zwycięstwo zostanie określone zgodnie z przedstawioną poniżej kolejnością: (1) suma zdobytych punktów; (2) suma zwycięstw Victory Royale w sesji; (3) suma eliminacji w sesji; (4) średnie miejsce na rozgrywkę podczas sesji oraz (5) rzut monetą.

2.3.2 Dwójki

2.3.2.1 Format

Gracze Dwójek będą zdobywać punkty w serii sześciu (6) rozgrywek. Gracze Dwójek zostaną sklasyfikowani w Tabeli wyników w oparciu o system punktacji opisany w Paragrafie 2.3.2.2 lub 2.3.2.3 (stosownie do przypadku). Po zakończeniu sześciu (6) rozgrywek, z zastrzeżeniem warunków określonych w niniejszym dokumencie, gracze Dwójek z największą liczbą punktów otrzymają nagrody w oparciu o swoją pozycję w Tabeli wyników.

2.3.2.2 System punktacji

Victory Royale: 10 punktów

Miejsca 2–5: 7 punktów

Miejsca 6–10: 5 punktów

Miejsca 11–15: 3 punkty

Każda eliminacja: 1 punkt

2.3.2.3 Brak rozstrzygnięcia

W przypadku braku rozstrzygnięcia zwycięstwo zostanie określone zgodnie z przedstawioną poniżej kolejnością: (1) suma zdobytych punktów; (2) suma zwycięstw Victory Royale w sesji; (3) suma eliminacji w sesji; (4) średnie miejsce na rozgrywkę podczas sesji oraz (5) rzut monetą.

2.4 Nagrody

2.4.1

Następujące nagrody zostaną przyznane każdemu graczowi Jedynek i zespołowi Dwójek w oparciu o jego pozycję w Tabeli wyników w momencie zakończenia Finałów.

Nagrody Finałów Międzynarodowego Pucharu Fortnite				
Jedynki			Dwójki	
Pozycja w rankingu	Nagroda		Pozycja w rankingu	Nagroda
1	3 000 000 USD		1	3 000 000 USD

2	1 800 000 US D		2	2 250 000 US D
3	1 200 000 US D		3	1 800 000 US D
4	1 050 000 US D		4	1 500 000 US D
5	900 000 USD		5	900 000 USD
6	600 000 USD		6	450 000 USD
7	525 000 USD		7	375 000 USD
8	375 000 USD		8	375 000 USD
9	300 000 USD		9	225 000 USD
10	225 000 USD		10	225 000 USD
11–15	150 000 USD		Miejsca 11–50	100 000 USD
16–20	112 500 USD			
21–100	50 000 USD			

2.4.2 Informacje dotyczące nagród

Nagrody określone w Paragrafie 2.4.1 będą mogli otrzymać wyłącznie najwyżej punktowani gracze (wedle uznania Epic i zgodnie z niniejszym Paragrafem 2.4.2). Żaden inny zawodnik z wynikiem niższym od wyniku najwyżej punktowanych graczy nie będzie w żadnym przypadku uprawniony do otrzymania jakichkolwiek nagród w związku z niniejszym Wydarzeniem.

Gracze z najwyższą liczbą punktów zostaną powiadomieni przez spółkę Epic o swoim statusie potencjalnie zwycięskiego gracza w wiadomości wysłanej na adres e-mail powiązany na początku Wydarzenia z kontem Epic gracza w ciągu 7 dni od zakończenia Wydarzenia lub w innym terminie wymaganym przez spółkę Epic do takiego powiadomienia i będą podlegać weryfikacji pod kątem kwalifikowalności zgodnie z Paragrafem 3 i stosowania się do niniejszych Zasad. Po formalnym powiadomieniu przez spółkę Epic potencjalny zwycięzca będzie miał 45 dni od daty przesłania takiego powiadomienia w wiadomości e-mail na udzielenie odpowiedzi i dostarczenie wszelkich informacji lub materiałów wymaganych przez spółkę Epic, włącznie z Przekazaniem (jak określono poniżej) do celów weryfikacji kwalifikowalności zgodnie

z Paragrafem 3. Odpowiedź potencjalnego zwycięskiego gracza musi zostać przesłana na adres e-mail, z którego zostało wysłane powiadomienie spółki Epic lub na inny wskazany adres e-mail określony w powiadomieniu spółki Epic.

W kontekście dotrzymania terminów określonych w niniejszym Paragrafie 2.4.2 decydujące znaczenie dla potencjalnego zwycięskiego gracza będzie mieć data otrzymania odpowiedzi przez spółkę Epic. Brak terminowej odpowiedzi na jakiekolwiek powiadomienie spółki Epic lub niedostarczenie wymaganych materiałów bądź informacji będzie skutkować dyskwalifikacją takiego gracza jako potencjalnego zwycięzcy i taki gracz nie będzie mieć prawa do otrzymania jakichkolwiek nagród w związku z niniejszym Wydarzeniem. W takich przypadkach żaden inny gracz nie zostanie ogłoszony Zwycięzcą (zgodnie z poniższą definicją), a spółka Epic będzie mieć prawo, wyłączone i według własnego uznania, do (a) przekazania wszelkich nagród pieniężnych, które standardowo zostałyby przyznane wspomnianemu zdyskwalifikowanemu graczowi, do puli przyszłych nagród w ramach Międzynarodowego Pucharu Fortnite lub (b) przekazania wszystkich nagród na organizacje i cele charytatywne. Zwycięski gracz („**Wygrywający gracz**”) zostanie ogłoszony dopiero po zakończeniu procedury weryfikacji przez spółkę Epic zgodnie z niniejszymi Zasadami.

W celu otrzymania nagród Wygrywający gracze będą również zobowiązani do przekazania spółce Epic konkretnych informacji dotyczących płatności, w tym wszelkich wymaganych formularzy podatkowych. Spółka Epic może wstrzymać wypłatę nagród, jeśli Wygrywający gracz nie przekaże terminowo spółce Epic stosownych formularzy płatności.

NAGRODY PODLEGAJĄ STOSOWNYM FEDERALNYM, STANOWYM I LOKALNYM PRZEPISOM DOTYCZĄCYM PODATKU DOCHODOWEGO. OBOWIĄZKIEM KAŻDEGO WYGRYWAJĄCEGO GRACZA JEST (I) KONSULTACJA Z LOKALNYM DORADCĄ PODATKOWYM W CELU OKREŚLENIA, KTÓRE PODATKI MAJĄ WOBEC NIEGO ZASTOSOWANIE I (II) ZAPŁATA TEGO TYPU PODATKÓW WŁAŚCIWEMU ORGANOWI PODATKOWEMU. Polityką Epic jest potrącenie podatku u źródła w wysokości stawki zabezpieczającego potrącenia podatku, który obowiązuje mieszkańców Stanów Zjednoczonych i osoby niebędące mieszkańcami Stanów Zjednoczonych. Dochód z nagrody i podatek pobrany u źródła zostaną zadeklarowane w formularzach 1099-MISC dla mieszkańców Stanów Zjednoczonych i 1042-S dla osób niebędących mieszkańcami Stanów Zjednoczonych.

Spółka Epic określi metodę płatności za nagrody wedle własnego uznania i, z wyjątkiem przypadków, gdy wymagają tego obowiązujące przepisy, wszystkie płatności zostaną dokonane bezpośrednio na ręce Wygrywającego gracza (albo rodzica lub opiekuna prawnego, jeśli jest to Osoba niepełnoletnia). Formularz przyjęcia i przekazania nagrody („**Przekazanie**”) zostanie przesłany do Wygrywającego gracza. Jeżeli nie zostało to ograniczone przez obowiązujące prawo, Wygrywający gracz (albo rodzic lub opiekun prawny Wygrywającego gracza, jeśli jest to Osoba niepełnoletnia) będzie zobowiązany do wypełnienia i odesłania Przekazania zgodnie z terminami określonymi w niniejszym Paragrafie 2.4.2.

3. **Warunki kwalifikacji graczy**

3.1 Kwalifikacja graczy

3.1.1 Aby zakwalifikować się do uczestnictwa w dowolnej rozgrywce Finałów, gracz musi (a) zakwalifikować się Finałów jako zwycięzca w otwartym Międzynarodowym Pucharze Fortnite Online 2019 i pomyślnie przejść weryfikację kwalifikowalności w celu dopuszczenia do udziału w Finałach; lub (b) być automatycznie zakwalifikowany do Finałów jako zwycięzca otwartego wydarzenia Fortnite w Chinach. Miejsca uzyskane na drodze kwalifikacji w żadnym wypadku nie mogą być przekazane, sprzedane ani podarowane żadnej osobie lub osobom ani organizacji.

3.2 Wiek gracza

3.2.1 Aby zakwalifikować się do uczestnictwa w Wydarzeniu, gracz musi mieć co najmniej 13 lat (lub być w takim wieku, jeśli jest wyższy, jaki może być wymagany w kraju zamieszkania takiego gracza). Ponadto Osoby niepełnoletnie muszą mieć zgodę rodzica lub opiekuna prawnego, aby uczestniczyć w Wydarzeniu.

3.2.2 Niekwalifikujący się gracze, którzy wprowadzili w błąd lub próbują wprowadzić w błąd Administratorów wydarzenia, przekazując fałszywe informacje dotyczące kwalifikowalności, podlegają postępowaniu dyscyplinarnemu, jak wyjaśniono to bardziej szczegółowo w Paragrafie 13.2.

3.3 Dowód tożsamości

Każdy gracz musi przedstawić wydany przez rząd ważny dokument tożsamości, który potwierdza jego tożsamość, podczas procesu rejestracji, jak wyjaśniono bardziej szczegółowo w Paragrafie 7.2.

3.4 Podróż gracza

3.4.1 Każdy gracz jest odpowiedzialny za uzyskanie wszelkich wiz lub innych dokumentów podróży wymaganych do uczestnictwa w Wydarzeniu. Każdy gracz jest również odpowiedzialny za rezerwację i opłatę zorganizowanej przez siebie podróży na Wydarzenie, z zastrzeżeniem warunków zawartych w Formularzu dotyczącym zgody na podróż i zwolnienia z odpowiedzialności Międzynarodowego Pucharu Fortnite spółki Epic.

3.4.2 Podczas podróży na i z Wydarzenia wszystkim Osobom niepełnoletnim musi towarzyszyć rodzic lub opiekun prawny, aby uczestniczyć w Wydarzeniu. Należy pamiętać, że rodzice/opiekunowie prawni nie otrzymają dostępu do stref przeznaczonych wyłącznie dla graczy podczas Wydarzenia. Zamiast tego uzyskają miejsce w specjalnej strefie obiektu, w którym odbywa się Wydarzenie.

3.5 Umowy licencyjne użytkownika końcowego Fortnite

Każdy gracz musi przestrzegać postanowień Umowy licencyjnej użytkownika końcowego Fortnite („**Umowa licencyjna użytkownika końcowego Fortnite**”) (<https://www.epicgames.com/fortnite/eula>). Niniejsze Zasady uzupełniają Umowę licencyjną użytkownika końcowego Fortnite, ale nie zastępują jej.

3.6 Powiązanie z Epic

Pracownicy, urzędnicy, dyrektorzy, agenci i przedstawiciele spółki Epic (w tym agencje prawne, promocyjne i reklamowe Epic) oraz członkowie ich najbliższej rodziny (definiowani jako małżonek(-ka), matka, ojciec, siostra, brat, syn, córka, wujek, ciotka, siostrzeniec lub bratanica, dziadkowie oraz teściowie, niezależnie od miejsca zamieszkania), osoby mieszkające w ich gospodarstwie domowym (niezależnie od tego, czy występuje pokrewieństwo) oraz wszelkie osoby i każda spółka dominująca, powiązana, zależna, agent i przedstawiciel spółki Epic nie są uprawnieni.

3.7 Nazwy graczy

3.7.1 Wszystkie nazwy zespołów i poszczególnych graczy muszą być zgodne z wytycznymi Kodeksu postępowania w Paragrafie 12. Spółka Epic i Administratorzy wydarzenia mogą z dowolnego powodu ograniczyć lub zmienić tagi bądź pseudonimy zespołu i indywidualnego gracza.

3.7.2 Nazwa wykorzystywana przez zespół lub gracza nie może zawierać ani wykorzystywać terminów Fortnite®, Epic ani żadnych innych znaków towarowych, nazw handlowych ani logotypów będących własnością spółki Epic lub licencjonowanych przez spółkę Epic.

3.7.3 Przed rozpoczęciem Wydarzenia spółka Epic i/lub Administratorzy wydarzenia będą współpracować bezpośrednio z wszystkimi zaproszonymi graczami w celu ustalenia odpowiedniej nazwy wyświetlanej, która będzie wykorzystywana w związku z Wydarzeniem. Gracze mają obowiązek wykorzystywania tego z góry ustalonego identyfikatora podczas trwania Wydarzenia.

3.8 Nieposzlakowana opinia

Gracze muszą cieszyć się nieposzlakowaną opinią dotyczącą wszelkich kont Epic zarejestrowanych przez wspomnianego gracza, bez nieujawnionych naruszeń. Na graczu nie mogą spoczywać kary oraz musi on odbyć wszelkie nałożone kary za złamanie zasad Epic.

3.9 Dodatkowe ograniczenia

Wydarzenie we wszystkich częściach jest otwarte dla kwalifikujących się graczy z całego świata (wedle uznania Epic i zgodnie z niniejszym Paragrafem 3), ale zostanie uznane za nieważne, jeśli będzie podlegało ograniczeniom lub będzie zabronione przez przepisy prawa.

4. Zasady dotyczące tworzenia zespołów

4.1 Dwójki

4.1.1 Aby uniknąć niejasności, obaj członkowie zespołu Dwójek muszą spełnić wymogi kwalifikowalności wyszczególnione w Paragrafie 3 w celu dopuszczenia do udziału w Wydarzeniu. Jeśli tylko jeden członek zespołu Dwójek spełnia wymogi kwalifikowalności, cały zespół zostanie uznany za niekwalifikujący się.

4.1.2 Jeśli w trakcie Finałów jeden z graczy zespołu Dwójek jest nieobecny podczas jednej lub większej liczby rozgrywek lub całej sesji, drugi z graczy może podjąć próbę gry w pojedynkę. Niezależnie od powyższego na nieobecnego gracza mogą zostać nałożone kary, jak wyjaśniono bardziej szczegółowo w Paragrafie 13.

4.1.3 Uznaje się, że każdy członek zespołu Dwójek solidarnie złożył i zawarł wszystkie oświadczenia, gwarancje i umowy zamieszczone w niniejszym dokumencie i tym samym jest solidarnie zobowiązany i związany. Z wyjątkiem przypadków wyraźnie przedstawionych w niniejszym dokumencie, wszystkie prawa Administratorów wydarzenia wynikające z niniejszych Zasad odnoszą się do i mają zastosowanie do zespołu Dwójek jako całości oraz do każdego indywidualnego członka zespołu Dwójek. Jeśli w stosunku do dowolnego członka zespołu Dwójek powstaje jakiekolwiek prawo do dyskwalifikacji, może być zastosowane wobec takiego indywidualnego członka zespołu Dwójek lub zespołu jako całości, zgodnie z decyzją Administratorów wydarzenia, podjętą wedle własnego uznania. Jeśli Administrator wydarzenia zdecyduje o dyskwalifikacji jednego z graczy zespołu Dwójek, niniejsze Zasady w dalszym ciągu będą obowiązywać drugiego z graczy. W takim przypadku zespół Dwójek nie może zastąpić zdyskwalifikowanego gracza, a pozostający w rozgrywkach gracz może podjąć próbę gry w pojedynkę zgodnie z Paragrafem 4.1.3.

5. Sprzęt graczy

5.1 Sprzęt dostarczany przez Epic

Administratorzy wydarzenia dostarczą graczom sprzęt z poniższych kategorii na wszystkie etapy Wydarzenia.

5.1.1 Komputer do gry

5.1.2 Monitor

5.1.3 Ogrzewacze dłoni (na życzenie)

5.1.4 Słuchawki/mikrofony

5.1.5 Klawiatura komputerowa

Logitech G PRO

5.1.6 Myszy komputerowe

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 Kontrolery

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 Kontroler Xbox One Elite

5.1.7.5 Kontroler Xbox One

5.1.7.6 Kontroler PS4

5.1.8 „Biuurko” do rozgrywki

5.1.9 Krzesło

5.1.10 Podkładka pod mysz

5.1.11 Wymagane urządzenia peryferyjne

Administratorzy wydarzenia postarają się zapewnić każdemu graczowi urządzenia peryferyjne, o które wnioskował taki gracz za pośrednictwem ankiety kwalifikacyjnej. Te urządzenia peryferyjne będą zapieczętowane i niedostępne poza obszarem sceny. Po zakończeniu Wydarzenia urządzenia peryferyjne należy zwrócić Administratorowi wydarzenia. W przypadku gdy urządzenia peryferyjne, o które wnioskował gracz, są wadliwe lub z jakiegoś powodu niedostępne, spółka Epic zapewni zastępcze urządzenia peryferyjne wyszczególnione w Paragrafach 5.1.5, 5.1.6 oraz 5.1.7.

5.2 **Sprzęt własny graczy**

Wszystkie urządzenia własne graczy lub zespołów muszą być sprawdzone przez Administratorów wydarzenia zanim zostaną użyte podczas Wydarzenia. Niezatwierdzony sprzęt nie będzie dopuszczony do użytku w Wydarzeniu. Gracze muszą w tej sytuacji skorzystać z zatwierdzonego sprzętu dostarczonego przez spółkę Epic. Administratorzy wydarzenia mogą zakazać korzystania z dowolnego urządzenia ze względów związanych z bezpieczeństwem

Wydarzenia, skutecznością lub efektywnością działania, w każdym przypadku wedle uznania Administratorów wydarzenia. Sprzęt własny graczy ujęty w następujących kategoriach może zostać zatwierdzony do użytku na scenie lub w podczas wyznaczonego ćwiczenia i musi zostać usunięty ze sceny lub miejsca ćwiczeń po zakończeniu Wydarzenia:

5.2.1 Uchwyty na kable

5.2.2 Własna podkładka pod mysz

5.2.3 Nakładki na gałki kontrolera

Sprzęt własny graczy ujęty w następujących kategoriach może zostać zatwierdzony do użytku podczas rozgrzewki wyłącznie w wyznaczonym miejscu ćwiczeń i nie może zostać wniesiony na scenę. Jakikolwiek sprzęt własny gracza, na którym zainstalowano złośliwe oprogramowanie, może spowodować nałożenie na gracza kar, jak wyjaśniono bardziej szczegółowo w Paragrafie 13.

5.2.4 Myszy

5.2.5 Klawiatury

5.2.6 Kontrolery

5.3 Wyjątki

5.3.1 Urządzenia peryferyjne dla graczy niepełnosprawnych zostaną rozpatrzone osobno dla każdego przypadku.

5.3.2 Nintendo Switch

Administratorzy wydarzenia podejmą działania, by w sposób sprawiedliwy wyjść naprzeciw potrzebom graczy, którzy wykorzystują Nintendo Switch jako wybraną przez siebie formę gry.

5.3.3 Urządzenie mobilne

Administratorzy wydarzenia podejmą działania, by w sposób sprawiedliwy wyjść naprzeciw potrzebom graczy, którzy wykorzystują urządzenie mobilne jako wybraną przez siebie formę gry.

5.4 Programy komputerowe

5.4.1 Graczom zabrania się instalowania własnych programów i/lub oprogramowania. Gracze muszą korzystać wyłącznie z programów i/lub oprogramowania autoryzowanego przez Administratorów wydarzenia i w sposób przez nich przewidziany.

5.4.2 Czat głosowy

Czat głosowy będzie dostępny za pośrednictwem natywnego systemu stosowanego w udostępnianych przez Epic słuchawkach. Zabrania się korzystania z oprogramowania czatu głosowego podmiotów trzecich. Administratorzy wydarzenia mogą monitorować komunikację podczas dowolnej rozgrywki Wydarzenia wedle własnego uznania.

5.4.3 Media społecznościowe

Gracze nie mogą wykorzystywać sprzętu używanego podczas Wydarzenia do przeglądania lub udostępniania wpisów w mediach społecznościowych lub kanałach komunikacji. Obejmuje to między innymi Facebook, Twitter, Instagram, Reddit, pocztę e-mail i Discord.

5.4.4 Zbędny sprzęt

Gracze pod żadnym pozorem i z żadnego powodu nie mogą podłączać żadnego zbędnego sprzętu, takiego jak kamery, telefony komórkowe, odtwarzacze muzyki i pamięć USB, do urządzeń używanych podczas Wydarzenia.

5.4.5 Strumieniowanie

Gracze nie mogą instalować lub korzystać z oprogramowania do strumieniowania treści na żywo lub bezpośredniego strumienia danych z żadnego stanowiska Wydarzenia. Obejmuje to między innymi oprogramowanie do nagrywania bezpośredniego, oprogramowanie do nagrywania dźwięku oraz aplikacje do współdzielenia ekranu.

6. **Obowiązujący strój**

W trakcie trwania Wydarzenia i w związku z Wydarzeniem wszyscy gracze muszą przestrzegać zasad dotyczących obowiązującego stroju, które określono w Paragrafie 6 („**Obowiązujący strój**”).

Nie ograniczając w żaden sposób powyższego, Obowiązujący strój ma zastosowanie do wszystkich graczy podczas dnia prasowego, walkoutów, rozgrywek i innych działań powiązanych z Wydarzeniem, zgodnie z instrukcją Administratorów Wydarzenia.

6.1 Wytyczne

Poza wyjątkami wyraźnie określonymi w Paragrafie 6.3, w trakcie Wydarzenia lub w związku z Wydarzeniem gracze nie mogą nosić żadnej odzieży z widocznymi logo, nazwami marki i/lub emblematami (każdy z nich zwany dalej „**Oznaczeniem handlowym**”). Gracze muszą również prezentować się w sposób stosowny do rodzaju publiczności Gry i spójny z duchem i atmosferą

Wydarzenia (wedle uznania spółki Epic) (np. gracze nie mogą występować bez koszulki lub w stroju kąpielowym, bieliźnie itd.).

6.2 Oznaczenie handlowe

Na określonych artykułach odzieżowych może znajdować się ograniczone Oznaczenie handlowe, zgodnie z następującymi wytycznymi:

Koszule, bluzy i kurtki

Rękawy: Jedno (1) Oznaczenie handlowe, które nie przekracza 58 cm kwadratowych (9 cali kwadratowych) na jeden (1) rękaw.

Przód: Jedno (1) Oznaczenie handlowe, które nie przekracza 116,2 cm kwadratowych (18 cali kwadratowych).

Tył: Jedno (1) Oznaczenie handlowe, które nie przekracza 116,2 cm kwadratowych (18 cali kwadratowych).

Szorty, spódnice i spodnie

Jedno (1) Oznaczenie handlowe, które nie przekracza 25,8 cm kwadratowych (4 cali kwadratowych).

Czapki, opaski, bransoletki i inne akcesoria

Jedno (1) Oznaczenie handlowe, które nie przekracza 77,4 cm kwadratowych (12 cali kwadratowych).

Niezależnie od powyższego i w celu uniknięcia niejasności gracze mogą mieć na sobie maksymalnie trzy (3) Oznakowania handlowe, biorąc pod uwagę całość stroju.

6.3 Zestaw odzieży Wydarzenia

Spółka Epic zapewni wszystkim graczom dostęp do pełnego zestawu odzieży z emblematami Wydarzenia. Zestaw ten jest zgodny z wytycznymi dotyczącymi Obowiązującego stroju („**Strój wydarzenia**”). Strój wydarzenia zostanie udostępniony wszystkim graczom nieodpłatnie. Gracze mogą (ale nie mają obowiązku) nosić Strój wydarzenia podczas Wydarzenia i w związku z Wydarzeniem. Gracze nie mogą dodawać lub w jakikolwiek sposób modyfikować Oznakowań handlowych na Stroju wydarzenia.

W celu uniknięcia wątpliwości Obowiązujący strój ma zastosowanie do każdego elementu odzieży noszonego na Stroju wydarzenia.

6.4 Ograniczenia

Graczom zabrania się noszenia oznakowań handlowych innych podmiotów, produktów lub usług znajdujących się na następującej (niewyczerpującej) liście:

- Narkotyki lub środki odurzające.
- Tytoń lub wyroby tytoniowe, w tym produkty papierosowe.
- Alkohol.
- Broń palna.
- Pornografia i inne materiały przeznaczone wyłącznie dla dorosłych.
- Jakakolwiek działalność, (a) której treść ma charakter dyskryminujący, nękaący lub w inny sposób nienawistny lub (b) której działania są szkodliwe dla wizerunku spółki Epic, skutkują publiczną krytyką lub niekorzystnie wpływają na spółkę Epic (wedle uznania Administratorów Wydarzenia);
- Jakakolwiek działalność zachęcająca do bezprawnych działań albo naruszająca obowiązujące prawo.
- Produkty hazardowe (w tym zakłady na sporty wirtualne), loterie i nielegalne zakłady.
- Jakakolwiek działalność promująca używanie oszustw, kodów i luk w grach oraz niezgodne z regulaminem gromadzenie waluty w grach.
- Logo gier wideo, postacie, deweloperzy lub wydawcy niebędący własnością lub w inny sposób niepowiązani z Epic.
- Kandydaci partii politycznych.
- Usługi telefoniczne z wysokimi opłatami.

Wszystkie oznaczenia dotyczące sponsoringu, adnotacje, działalność promocyjna i Oznaczenia handlowe, które znajdują się na odzieży graczy noszonej podczas Wydarzenia i w związku z Wydarzeniem, podlegają zatwierdzeniu przez Administratorów wydarzenia.

Jeśli Administrator wydarzenia zdecyduje (wedle własnego uznania), że gracz naruszył zasady dotyczące Obowiązującego stroju, taki Administrator wydarzenia zastrzega sobie prawo do zażądania od gracza natychmiastowej zmiany stroju, aby zapewnić zgodność z zasadami dotyczącymi Obowiązującego stroju. Niezastosowanie się takiego gracza do wymogów może skutkować wszczęciem postępowania dyscyplinarnego, jak wyjaśniono bardziej szczegółowo w Paragrafie 13.

7. Plan obiektu i obszaru rozgrywek

7.1 Ogólny dostęp do obiektu

Dostęp do szatni, strefy oczekiwania i obszaru Wydarzenia („**Obszar rozgrywek**”) jest ściśle ograniczony i mają do nich dostęp tylko zaproszeni zarejestrowani gracze, którzy biorą udział w Wydarzeniu. Menedżerowie, trenerzy, media, opiekunowie, rodzina i znajomi graczy nie będą mieli dostępu do Obszaru rozgrywek. Przed uzyskaniem dostępu do jakichkolwiek Obszarów rozgrywek gracze muszą zarejestrować się w obszarze rejestracji. Identyfikatory muszą być

noszone przez graczy przez cały czas podczas pobytu w obiekcie i zewnętrznych obszarach dla graczy. Wszystkie osoby, bez wyjątków, nieposiadające identyfikatora nie otrzymają zezwolenia na wejście. Identyfikatory nie mogą być przekazane, sprzedane, pożyczone ani подарowane żadnej osobie.

7.2 Procedura rejestracji

Informacja o obszarze rejestracji do wstępu do obiektu będzie udostępniona graczom przed rozpoczęciem Wydarzenia. Aby się zarejestrować, gracze muszą przedstawić w obszarze rejestracji wydany przez rząd ważny dokument tożsamości. Proces rejestracji może również wymagać co następuje:

- Wypełnienie i podpisanie Formularza uczestnictwa gracza, w tym formularza udostępnienia tożsamości i oświadczenia o zachowaniu poufności (NDA).
- Założenie bransoletki wskazującej sesję gracza i/lub numer miejsca.

7.3 Szatnia i strefa oczekiwania

Zarejestrowani gracze zostaną skierowani do szatni, w której mogą przechować przedmioty osobiste i niezatwierdzony sprzęt; jednakże tylko pod warunkiem, że spółka Epic i Administratorzy wydarzenia nie przyjmują odpowiedzialności za jakiegokolwiek zgubione lub skradzione przedmioty osobiste i/lub w ten sposób przechowywany sprzęt.

Następnie gracze przejdą do strefy oczekiwania, gdzie będą czekać na zapowiedzi przed rozgrywkami.

Gracze mogą wrócić do szatni tylko po odesłaniu po zakończeniu właściwej sesji.

7.4 Obszar wydarzenia

Obszar wydarzenia składa się z obszaru bezpośrednio otaczającego wszystkie komputery wykorzystywane podczas rozgrywek. Jeśli chodzi o graczy, Obszar wydarzenia przeznaczony jest wyłącznie dla graczy aktywnie konkurujących w rozgrywce. Administratorzy wydarzenia pokierują graczy z obszaru oczekiwania do miejsca wyznaczonego im w Obszarze wydarzenia.

7.5 Urządzenia bezprzewodowe

Zgodnie z Paragrafem 5.3 urządzenia bezprzewodowe, w tym telefony komórkowe i tablety, nie mogą znajdować się w Obszarze wydarzenia, podczas gdy gracze biorą aktywny udział w grze.

7.6 Ograniczenia dotyczące żywności i napojów

Bezwzględnie zabrania się wnoszenia i spożywania żywności w Obszarze wydarzenia. Napoje dozwolone są wyłącznie w zatwierdzonych przez Administratorów wydarzenia pojemnikach.

7.7 Treści audiowizualne i media

Od wszystkich graczy biorących udział w Finałach wymaga się uczestnictwa w określonych treściach audiowizualnych tworzonych przez Administratorów wydarzenia. Obejmuje to między innymi: (a) konferencje prasowe; (b) wywiady przed i po rozgrywce; oraz (c) przybliżenie sylwetki gracza / sesje promocyjne.

8. Proces rozgrywki w obiekcie

8.1 Rola Administratorów wydarzenia

8.1.1 Obowiązki

Administratorzy wydarzenia mogą orzekać w kwestii problemów powiązanych z Grą, pytań lub sytuacji, które mają miejsce przed, w trakcie i bezpośrednio po rozgrywce. Ich kompetencje obejmują między innymi:

- Przekazywanie komunikatów, aktualizacji i udzielanie pomocy graczom, dotyczących między innymi godzin rozpoczęcia Wydarzenia i innych ważnych informacji.
- Pomoc graczom w znalezieniu wyznaczonego dla nich miejsca.
- Sprawdzanie i monitorowanie użytkowania sprzętu przez graczy.
- Zarządzanie przerwami/wznawianie gry.
- Potwierdzanie zakończenia eliminacji i ich wyników.

8.1.2 Zawiadamianie Administratora wydarzenia

Podczas wydarzenia gracze będą mogli zwracać się do przydzielonego im Administratora wydarzenia, który będzie dla nich główną osobą kontaktową. Aby uzyskać pomoc przydzielonego Administratora wydarzenia, gracz powinien podnieść rękę.

8.2 Porządek przed rozgrywką

8.2.1 Czas przygotowania

Graczom przysługuje określona ilość czasu przed rozpoczęciem odpowiedniej sesji („**Czas przygotowania**”), aby mogli upewnić się, że są w pełni gotowi do gry. Administratorzy wydarzenia poinformują graczy o zaplanowanym czasie przygotowania i jego długości w ramach ich harmonogramu rozgrywek.

Czas przygotowania uważa się za rozpoczęty w chwili, gdy gracze znajdą się w Obszarze wydarzenia. W tym momencie nie mogą już oni opuścić tego obszaru bez uzyskania zezwolenia lub jeśli nie zrobią tego w towarzystwie Administratora wydarzenia.

Proces przygotowania obejmuje następujące pozycje:

- Zapewnienie jakości całego sprzętu dostarczonego przez spółkę Epic.
- Połączenie i kalibracja urządzeń peryferyjnych.
- Zapewnienie prawidłowego funkcjonowania systemu komunikacji głosowej.
- Dostosowanie ustawień gry i przypisanych klawiszy.
- Ograniczona rozgrzewka w grze.

Wprowadzenie niektórych zmian w urządzeniach peryferyjnych, wideo i ustawieniach gry może być zabronione. Więcej informacji na ten temat zawiera Paragraf 5.

8.2.1.1 Awaria techniczna sprzętu

Jeśli gracz napotka na jakiegokolwiek problemy podczas Czasu przygotowania, musi o tym fakcie natychmiast powiadomić wyznaczonego dla siebie Administratora wydarzenia.

8.2.1.2 Potwierdzenie gotowości

Po zakończeniu Czasu przygotowania Administratorzy wydarzenia potwierdzą z każdym graczem zakończenie procesu przygotowania. Po potwierdzeniu przez wszystkich graczy zakończenia przygotowań Administratorzy wydarzenia pokierują graczy do oficjalnego pomieszczenia, w którym będą oczekiwać na rozpoczęcie.

8.2.1.3 Ograniczenia dotyczące rozgrywki

Jeśli wystąpią problemy z jakimikolwiek elementami mającymi wpływ na spójność Wydarzenia, według wyłącznego uznania Administratorów wydarzenia, dodatkowe ograniczenia mogą zostać nałożone w dowolnym momencie przed lub po rozgrywce.

8.2.1.4 Nieobecni gracze / zespoły

Jeśli obaj członkowie zespołu nie są obecni podczas Czasu przygotowania, uznaje się, że taki zespół zakończył rywalizację na ostatnim miejscu z 0 liczbą eliminacji dla danej rozgrywki. Jeżeli wszyscy członkowie wielu zespołów nie stawili się do udziału w rozgrywce, uznaje się, że wszystkie brakujące zespoły zakończyły rywalizację na ostatnim miejscu z 0 liczbą eliminacji dla danej rozgrywki.

8.2.1.5 Ustawienia gry

O ile Administratorzy wydarzenia nie wydadzą innych instrukcji, gracze mogą skorzystać z dowolnych ustawień obrazu i/lub rozdzielczości wedle własnego uznania.

9. Problemy na miejscu

9.1 Definicje terminów

9.1.1 Błąd

Błąd, wada, awaria lub usterka, która skutkuje nieprawidłowym lub nieoczekiwanym wynikiem lub w inny sposób powoduje, że Gra i/lub urządzenie sprzętowe zachowuje się w niezamierzony sposób.

9.1.2 Umyślne rozłączenie

Gracz tracący połączenie z Grą w wyniku swoich działań. Wszelkie działania gracza, które prowadzą do rozłączenia uważane są za umyślne, niezależnie od rzeczywistego zamiaru gracza. Umyślne rozłączenie nie jest traktowane jako uzasadniony problem techniczny w celach ponownego przeprowadzenia gry.

9.1.3 Reorganizacja lobby gry

Sytuacja, w której Administratorzy wydarzenia zamykają i wstrzymują wszelkie działania w rozgrywce ze względu na problemy techniczne. Po zamknięciu tej rozgrywki może zostać rozegrana kolejna, która ją zastąpi. Wyniki dowolnej zreorganizowanej rozgrywki uważa się za nieważne i nie będą one wliczane do wyniku ogólnego.

9.1.4 Awaria serwera

Wszyscy gracze tracący połączenie z Grą w wyniku problemu z serwerem Gry lub stabilności Internetu w obiekcie.

9.1.5 Nieumyślne rozłączenie

Gracz tracący połączenie z Grą w wyniku problemów z klientem gry, platformą, siecią lub komputerem osobistym.

9.2 Procedura powiadamiania

Jeśli gracze napotkają na problemy techniczne, mają obowiązek natychmiastowego powiadomienia przydzielonego im Administratora wydarzenia. Niezgłoszenie problemów w odpowiednim czasie może spowodować zignorowanie problemu przez Administratorów wydarzenia.

9.3 Warunki reorganizacji

Administrator wydarzenia może wedle własnego uznania zarządzić reorganizację lobby rozgrywki ze względu na problemy techniczne. Następujące warunki służą jako wytyczne dotyczące sytuacji, w których Administratorzy wydarzenia przeprowadzą reorganizację lobby rozgrywki.

9.3.1 Jeśli gracz przed rozpoczęciem rozgrywki nieumyślnie się rozłączy, Administratorzy wydarzenia opóźnią rozpoczęcie rozgrywki, aby umożliwić graczowi ponowne dołączenie do gry. Rozgrywkę uważa się za rozpoczętą po rozpoczęciu odliczania.

9.3.2 Po rozpoczęciu rozgrywki grę należy kontynuować pomimo wszelkich problemów technicznych. Problemy techniczne i błędy nie stanowią podstawy do ponownego rozegrania gry. Przymusowe ponowne rozegranie gry będzie brane pod uwagę wyłącznie w sytuacjach ekstremalnych, takich jak między innymi:

- Podczas pojedynczej rozgrywki co najmniej 5 graczy doświadczy awarii.
- Przed zakończeniem rozgrywki wystąpi awaria serwera.

9.3.3 Co do zasady napotkanie na błąd nie powoduje ponownego rozegrania gry. Wyjątki zostaną rozważone, jeśli wedle uznania Administratorów wydarzenia błąd w sposób bezpośredni wpływa na istotną część lobby.

9.3.4 W przypadkach, w których gracz doświadczy problemów technicznych, ale nie kwalifikuje się do ponownego rozegrania gry, Administratorzy wydarzenia podejmą stosowne wysiłki w celu rozwiązania problemu przed rozpoczęciem kolejnej rozgrywki.

9.4 Problemy medyczne

9.4.1 Gracze wymagający pomocy medycznej powinni bezzwłocznie powiadomić Administratorów wydarzenia. Administratorzy wydarzenia nie zatrzymają i nie rozpoczną rozgrywek ponownie ze względu na problemy medyczne. Informacje o poważnych problemach medycznych zostaną w razie konieczności przekazane przez Administratorów wydarzenia wyżej w celu uzyskania dalszej pomocy.

9.4.2 Jeśli problemy medyczne nie ustąpią, gracze mają możliwość opuszczenia gry w środku rozgrywek. Gracze mogą powrócić do Obszaru wydarzenia wyłącznie podczas zaplanowanej przerwy. We wszystkich pozostałych sytuacjach dostęp do Obszaru wydarzenia będzie ograniczony.

10. Komunikacja

10.1 Podczas trwania rozgrywki gracze nie mogą zdejmować słuchawek i muszą patrzeć wyłącznie na swój ekran. Po wyeliminowaniu z rozgrywki gracze mogą zdjąć słuchawki, ale

komunikacja z innymi graczami jest wzbroniona. W przypadku Dwójek obaj gracze muszą zostać wyeliminowani z gry, aby móc zdjąć słuchawki.

10.2 Administratorzy wydarzenia będą odpowiadać na wszystkie pytania dotyczące graczy i oferować wsparcie w zakresie wszelkich potencjalnych problemów w oficjalnym kanale Discord Międzynarodowego Pucharu Fortnite.

11. Działania po rozgrywce

11.1 Punktacja

11.1.1 Administrator wydarzenia zapisze i powiadomi o wynikach po zakończeniu każdej rozgrywki. Administratorzy wydarzenia poinformują graczy, gdzie można sprawdzić zgłoszone wyniki Wydarzenia.

11.1.2 Czasami nieprzewidziane problemy mogą spowodować opóźnienia w powiadomieniu o wynikach i/lub nieścisłości. W stopniu, w jakim będzie to miało miejsce, Administratorzy wydarzenia prześlą graczom informację po rozwiązaniu problemu związanego z punktacją.

11.1.3 Gracze, którzy zauważą problem związany z punktacją, powinni go terminowo zgłosić spółce Epic. Niezgłoszenie problemów w odpowiednim czasie może spowodować zignorowanie problemu przez Administratorów wydarzenia.

11.2 Przygotowanie do kolejnej rozgrywki

11.2.1 Okres pomiędzy rozgrywkami

Administratorzy wydarzenia poinformują graczy o czasie pozostającym przed wejściem do lobby rozgrywki, stosownie do przypadku. Gracze powinni w tym czasie pozostać na swoich miejscach, aby upewnić się, że są gotowi do wejścia do lobby kolejnej rozgrywki. Jeśli w wyznaczonym czasie gracze nie zajęli swoich miejsc i nie weszli do lobby rozgrywki, może zostać na nich nałożona kara, wedle wyłączonego uznania Administratorów wydarzenia.

11.2.2 Rozwiązywanie problemów technicznych

Administratorzy wydarzenia i pracownicy działu IT udzielą graczom pomocy w rozwiązywaniu problemów technicznych. Problemy należy zgłaszać Administratorom wydarzenia natychmiast po ich wystąpieniu w celu zapewnienia, że problem zostanie rozwiązany przed rozpoczęciem następnej rozgrywki. Gracze nie powinni podejmować prób rozwiązania problemów technicznych na własną rękę bez konsultacji z Administratorem wydarzenia. Gracze mogą w tym czasie zmieniać dozwolone ustawienia gry.

11.2.3 Przerwy na skorzystanie z toalety

Administratorzy wydarzenia mogą dokładnie wyznaczyć czas, w którym gracze mogą skorzystać z toalety po przeprowadzeniu rozgrywki. Gracze będą mogli skorzystać z toalety wyłącznie podczas czasu wyznaczonego na skorzystanie z toalety. Gracze powinni rozwiązać wszystkie problemy techniczne, dostosować dozwolone ustawienia gry i/lub wskazać swoją gotowość do następnej rozgrywki przed wyjściem do toalety. W nadzwyczajnej sytuacji wymagającej opuszczenia przez gracza Obszaru wydarzenia poza wyznaczonym czasem, rozgrywki nie będą opóźniane lub rozpoczynane ponownie, jeśli w wyznaczonym czasie gracze nie powrócą na swoje miejsca.

12. Kodeks postępowania

12.1 Indywidualne zachowanie; brak Toksycznego zachowania

12.1.1 Wszyscy gracze powinni postępować w sposób, który przez cały czas jest zgodny z (a) Kodeksem postępowania w Paragrafie 12 niniejszego dokumentu („**Kodeks postępowania**”) oraz (b) generalnymi zasadami osobistej uczciwości, szczerości i sportowej rywalizacji.

12.1.2 Gracze muszą szanować innych graczy, Administratorów wydarzenia i fanów.

12.1.3 Gracze nie mogą zachowywać się w sposób, który (a) narusza niniejsze Zasady, (b) jest szkodliwy, niebezpieczny lub destrukcyjny albo (c) w inny sposób utrudnia innym użytkownikom czerpanie satysfakcji z Gry w sposób zamierzony przez spółkę Epic (według decyzji spółki Epic). Gracze nie mogą w szczególności angażować się w nękanie ani poniżanie, stosowanie obraźliwego lub niewłaściwego języka, nie mogą sabotować gry, spamować, stosować metod inżynierii społecznej, oszukiwać ani wykonywać działań niezgodnych z prawem („**Toksyczne zachowanie**”).

12.1.4 Każde naruszenie niniejszych Zasad może narazić gracza na postępowanie dyscyplinarne, jak wyjaśniono to bardziej szczegółowo w Paragrafie 13.2., niezależnie od tego, czy naruszenie to zostało popełnione umyślnie.

12.2 Uczciwość rywalizacji

12.2.1 Oczekuje się, że każdy gracz będzie zawsze grać na miarę swoich najlepszych możliwości podczas każdej rozgrywki. Niniejsze Zasady zabraniają jakichkolwiek form nieuczciwej gry. Nieuczciwa gra może skutkować postępowaniem dyscyplinarnym. Przykłady nieuczciwej gry obejmują następujące działania:

- Zmowa (zgodnie z poniższą definicją), ustawianie wyników rozgrywek, wręczenie łapówki sędziemu lub arbitrowi oraz wszelkie inne działanie lub zgoda na umyślne wpływanie (lub próba wpłynięcia) na wynik jakiegokolwiek rozgrywki lub Wydarzenia.
- Hakowanie lub modyfikowanie w inny sposób zamierzonego zachowania Klienta gry.

- Gra lub zezwolenie na grę innemu zawodnikowi z wykorzystaniem konta Epic zarejestrowanego na imię i nazwisko innej osoby (lub nakłanianie, zachęcanie lub instruowanie innej osoby do takiego działania).
- Korzystanie z wszelkich urządzeń lub programów do oszustwa lub podobnych metod oszukiwania w celu zyskania przewagi nad konkurencją.
- Świadome wykorzystywanie jakichkolwiek funkcji gry (np. błędu w grze lub usterki) w sposób niezamierzony przez spółkę Epic w celu zyskania przewagi nad konkurencją.
- Korzystanie z ataków wywołujących odmowę usługi (ataki typu DDoS) lub podobnych metod w celu zakłócenia połączenia innego Uczestnika z klientem gry Fortnite.
- Korzystanie z kluczy makra lub podobnych metod mających na celu automatyzację działań w grze.
- Świadome odłączenie od rozgrywki bez uzasadnionego powodu.
- Przyjmowanie jakichkolwiek prezentów, łapówek lub wynagrodzenia za usługi obiecanie, świadczone lub które mają być świadczone w związku z nieuczciwym graniem w Grę (np. usługi mające na celu przegranie lub ustawienie rozgrywki lub sesji).
- Otrzymywanie pomocy z zewnątrz w związku z lokalizacją innych graczy, ich punktów zdrowia i sprzętu lub wszelkich innych informacji, które nie są ujawnione graczowi w informacjach na jego ekranie (np. patrzenie lub próba patrzenia na ekrany widzów w trakcie rozgrywki).

12.2.2 Gracze nie mogą ze sobą współpracować w celu zwodzenia lub oszukiwania w inny sposób innych graczy podczas rozgrywki („**Zmowa**”). Przykłady Zmowy obejmują następujące działania:

- *Łączenie sił*: Gracze współpracujący podczas rozgrywki, ale będący członkami przeciwnych zespołów.
- *Planowany ruch*: Porozumienie między co najmniej 2 graczami z przeciwnych drużyn przed rozpoczęciem rozgrywki, którego celem jest znalezienie się w konkretnej lokalizacji lub poruszanie się po mapie w uprzednio zaplanowany sposób.
- *Komunikacja*: Przesyłanie lub otrzymywanie sygnałów (zarówno werbalnych, jak i niewerbalnych) w celu komunikacji z graczami z przeciwnych zespołów.
- *Wyrzucanie przedmiotów*: Umyślne wyrzucanie przedmiotów, które odbiorą gracze przeciwnego zespołu.

12.2.3 Oczekuje się, że każdy gracz będzie podczas każdej rozgrywki zawsze grać na miarę swoich najlepszych możliwości oraz w sposób, który jest zgodny z zasadami zawartymi w Paragrafach 12.2.1 i 12.2.2.

12.3 Nękanie

12.3.1 Graczom zabrania się angażowania się w jakiegokolwiek formy nękania, obraźliwego lub dyskryminującego zachowania wynikającego z rasy, pochodzenia etnicznego lub krajowego, poglądów politycznych oraz wszelkich innych opinii, płci, tożsamości płciowej, orientacji seksualnej, wieku, niepełnosprawności lub jakiegokolwiek innego powodu bądź cechy chronionej stosownym prawem.

12.3.2 Każdy gracz, który jest świadkiem lub ofiarą nękania bądź też obraźliwego lub dyskryminującego zachowania powinien powiadomić koordynatora Epic ESports lub Administratora wydarzenia. Wszystkie skargi zostaną niezwłocznie zbadane i podjęte zostaną odpowiednie działania. Zabrania się podejmowania działań odwetowych wobec jakiegokolwiek gracza, który zgłasza skargę lub współpracuje w trakcie badania skargi.

12.4 Poufność

Gracze nie mogą ujawniać stronom trzecim żadnych informacji poufnych przekazywanych przez Administratorów wydarzenia, spółkę Epic ani jej podmioty stowarzyszone, które dotyczą Fortnite, Wydarzenia, spółki Epic lub jej podmiotów zależnych, za pośrednictwem dowolnej metody komunikacji. Dotyczy to między innymi publikowania wpisów w kanałach mediów społecznościowych.

12.5 Działanie niezgodne z prawem

Gracze są zobowiązani do stałego przestrzegania wszystkich obowiązujących przepisów prawa.

12.6 Narkotyki i alkohol

12.6.1 Konsumpcja lub posiadanie alkoholu lub nielegalnych środków odurzających podczas wydarzenia są zabronione. Gracz, w stosunku do którego podejrzewa się, że jest pod wpływem alkoholu lub nielegalnych środków odurzających w dowolnym momencie Wydarzenia, zostanie wyprowadzony z obiektu i nie będzie miał możliwości uczestnictwa w jakichkolwiek przyszłych wydarzeniach.

12.6.2 Nieuprawnione użycie lub posiadanie przez gracza leków na receptę również nie jest dozwolone. Leki na receptę mogą być stosowane wyłącznie przez osobę, dla której zostały przepisane i zgodnie ze sposobem, kombinacją i dawką, które określiła osoba przepisująca.

13. Zasady i naruszenia związane z zachowaniem

13.1 Dochodzenie i zgodność

Gracze wyrażają zgodę na pełną współpracę ze spółką Epic i/lub Administratorem wydarzenia (stosownie do przypadku) podczas badania wszelkich naruszeń niniejszych Zasad. Jeśli spółka Epic i/lub Administrator wydarzenia skontaktuje się z graczem w celu omówienia dochodzenia, gracz musi przekazać spółce Epic i/lub Administratorowi wydarzenia prawdziwe informacje. Wobec każdego gracza, w przypadku którego stwierdzono zatajenie, zniszczenie lub sfalszowanie informacji, lub który wprowadził spółkę Epic i/lub Administratora wydarzenia w błąd podczas dochodzenia, zostanie wszczęte postępowanie dyscyplinarne, jak wyjaśniono bardziej szczegółowo w Paragrafie 13.2.

13.2 Postępowanie dyscyplinarne

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

Udzielić graczowi prywatnego lub publicznego upomnienia (ustnego lub pisemnego).

Odliczyć punkty sesji za bieżącą lub przyszłą rozgrywkę lub rozgrywki.

Odliczyć wszystkie nagrody lub część nagród uprzednio przyznanych graczowi.

Zdyskwalifikować gracza z uczestnictwa w jednej lub wielu rozgrywkach i/lub sesjach podczas Wydarzenia.

Wydać graczowi zakaz uczestnictwa w jednej lub wielu konkurencjach prowadzonych przez spółkę Epic.

13.2.2 W celu zachowania przejrzystości charakter i zakres postępowania dyscyplinarnego podjętego przez spółkę Epic zgodnie z niniejszym Paragrafem 13.2 zostaną określone całkowicie według własnego uznania spółki Epic. Spółka Epic zastrzega sobie prawo do dochodzenia odszkodowania i innych środków zaradczych od takiego gracza w najszerszym zakresie dopuszczonym przez mające zastosowanie przepisy prawa.

13.2.3 Jeśli spółka Epic zdecyduje, że gracz wielokrotnie naruszył niniejsze Zasady, może zastosować zaostrenie działania dyscyplinarnego, włącznie z trwałą dyskwalifikacją z wszystkich przyszłych konkurencji Fortnite. Spółka Epic może również wyegzekwować wszelkie stosowne kary określone w [Warunkach świadczenia usług](#) i/lub Umowie licencyjnej użytkownika końcowego Fortnite.

13.2.4 Wszystkie naruszenia Zasad podczas Wydarzenia podlegają Tabeli kar Epic. Ostateczna decyzja spółki Epic dotycząca odpowiedniego działania dyscyplinarnego jest nieodwołalna i ma charakter wiążący dla wszystkich graczy.

13.3 Spory dotyczące zasad

Spółka Epic ma ostateczny i wiążący głos w podejmowaniu decyzji we wszystkich sporach w odniesieniu do dowolnej części niniejszych Zasad, w tym ich naruszenia, egzekwowania lub interpretacji.

14. **Warunki**

Wydarzenie podlega niniejszym Zasadom. Uczestnictwo jest równoznaczne z wyrażeniem przez gracza zgody (lub, jeśli jest to Osoba niepełnoletnia, zgody rodzica lub opiekuna prawnego, który wyraża zgodę w imieniu takiego gracza) na: (a) związanie się niniejszymi wszystkimi Zasadami (łącznie z Kodeksem postępowania) i decyzjami spółki Epic, które będą ostateczne i wiążące oraz (b) zrzeczenie się wszelkich praw do roszczeń dotyczących dwuznaczności w Wydarzeniu lub niniejszych Zasadach, z wyjątkiem sytuacji, gdy jest to zabronione przez obowiązujące prawo. Przyjęcie nagrody jest równoznaczne z wyrażeniem przez wygrywającego gracza zgody (lub, jeśli jest to Osoba niepełnoletnia, zgody rodzica lub opiekuna prawnego, który wyraża zgodę w imieniu takiego gracza) na zwolnienie spółki Epic od wszelkiej odpowiedzialności, strat lub szkód wynikających lub związanych z przyznaniem nagrody, jej odbiorem i/lub wykorzystaniem lub nadużyciem bądź uczestnictwem we wszelkich działaniach związanych z nagrodą. Spółka Epic nie odpowiada za: (i) nieprawidłowe działanie systemu telefonicznego, telefonu lub sprzętu komputerowego, oprogramowania ani za inne problemy techniczne lub nieprawidłowe działanie komputera, utratę połączenia, rozłączenia, opóźnienia lub błędy transmisji; (ii) uszkodzenie danych, kradzież, zniszczenie, nieupoważniony dostęp do danych, modyfikacje danych lub innych materiałów; (iii) wszelkie uszkodzenia ciała, straty lub wszelkiego rodzaju szkody, w tym śmierć spowodowaną przez nagrodę lub wynikającą z przyjęcia, posiadania lub wykorzystania nagrody bądź z uczestnictwa w Wydarzeniu oraz (iv) wszelkie błędy drukarskie, typograficzne, administracyjne lub technologiczne we wszelkich materiałach powiązanych z Wydarzeniem. Spółka Epic zastrzega sobie prawo do anulowania lub zawieszenia Wydarzenia wedle własnego uznania lub w związku z okolicznościami pozostającymi poza jej kontrolą. Spółka Epic może wykluczyć każdego gracza z uczestnictwa w Wydarzeniu oraz ubiegania się o nagrodę z powodu dyskwalifikacji, jeśli według własnego uznania stwierdzi, że taki gracz podejmuje próbę podważenia legalnego przebiegu Wydarzenia poprzez oszustwo, hakowanie, zwodzenie lub jakiegokolwiek inne nieuczciwe praktyki gry, których celem jest zdenerwowanie, zniewaga, groźenie, podważanie lub nękanie innych graczy lub przedstawicieli spółki Epic. Spory dotyczące niniejszych Zasad i/lub Wydarzenia rozstrzygane będą zgodnie z wewnętrznymi przepisami prawa stanu Karolina Północna. Spółka Epic zastrzega sobie prawo, wedle własnego uznania, do anulowania, modyfikacji lub zawieszenia Wydarzenia, gdy wirus, błąd, problem komputerowy, nieupoważniony dostęp lub inne przyczyny pozostające poza kontrolą spółki Epic doprowadzą do błędów administracyjnych, nie pozwolą na zachowanie bezpieczeństwa lub właściwego przebiegu Wydarzenia. Wszelkie próby umyślnych szkodliwych działań lub zakłócenia prawidłowego przebiegu Wydarzenia mogą stanowić naruszenie prawa karnego i cywilnego oraz mogą prowadzić do wykluczenia z uczestnictwa w Wydarzeniu z powodu dyskwalifikacji. W razie wystąpienia takiej próby spółka Epic zastrzega sobie prawo do dochodzenia środków prawnych i odszkodowania (wliczając w to koszty zastępstwa

procesowego) w najszerszym zakresie dopuszczonym przez przepisy prawa, w tym wszczęcie postępowania karnego. Spółka Epic zastrzega sobie prawo do dyskwalifikacji każdego gracza, wobec którego potwierdzi manipulacje przy procesie kwalifikacji lub funkcjonowaniu Wydarzenia albo naruszenie niniejszych Zasad. Spółka Epic nie odpowiada za żadne problemy, błędy ani nieprawidłowe działania, których może doświadczyć gracz. Wydarzenie podlega stosownym federalnym, stanowym i lokalnym przepisom prawa.

15. Działalność publiczna

Spółka Epic zastrzega sobie prawo do wykorzystania nazwy, tagu, podobieństwa, nagrania, statystyk dotyczących gry i/lub identyfikatora konta Epic wszelkich uczestniczących graczy w celach reklamowych przed, w trakcie lub po dacie zakończenia Wydarzenia, w dowolnych mediach, na całym świecie, bezterminowo, ale wyłącznie w związku z publikacją Wydarzenia, bez jakiegokolwiek kompensaty lub wcześniejszego przeglądu, chyba że jest to wyraźnie zabronione przez prawo.

16. Zrzeczenie się praw do procesu z udziałem ławy przysięgłych

Z wyjątkiem przypadków, gdy jest to zabronione przez stosowne prawo, oraz jako warunek uczestnictwa w niniejszym Wydarzeniu, każdy Uczestnik niniejszym nieodwołalnie i bezterminowo zrzeka się jakichkolwiek praw do procesu z udziałem ławy przysięgłych, które mogą mu przysługiwać, w związku z wszelkimi sporami sądowymi bezpośrednio lub pośrednio wynikającymi z, na mocy lub w związku z niniejszym Wydarzeniem, jakimkolwiek dokumentem lub umową związaną z niniejszym, wszelkimi nagrodami dostępnymi w związku z niniejszym i wszelkimi transakcjami przewidzianymi w niniejszym dokumencie lub na jego podstawie.

17. Prywatność

Ważne informacje dotyczące gromadzenia, wykorzystywania i ujawniania danych osobowych przez spółkę Epic znajdują się w polityce prywatności spółki Epic, dostępnej pod adresem <https://www.epicgames.com/site/en-US/privacypolicy>.

© 2019 Epic Games, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone.