Regolamento ufficiale degli Open online della Fortnite World Cup 2019

1. Introduzione e accettazione

1.1 Introduzione

Il presente Regolamento ufficiale degli Open online della Fortnite World Cup 2019 ("**Regolamento**") disciplina tutte le fasi degli Open online della Fortnite World Cup 2019 ("**Open online**" o "**Evento**").

Tale Regolamento è stato formulato per garantire l'integrità della competizione in Fortnite ("**Gioco**") in relazione all'Evento ed è inteso a promuovere una competizione intensa ma anche divertente, corretta e priva di qualsiasi Comportamento dannoso (come definito di seguito) durante il Gioco.

1.2 Accettazione

Per partecipare all'Evento ogni giocatore deve acconsentire (o, se non ha ancora compiuto 18 anni o raggiunto la maggiore età stabilita dal Paese di residenza ("**Minore**"), un genitore o il tutore del giocatore devono acconsentire per suo conto) a seguire il presente Regolamento in qualsiasi momento, compreso il Codice di condotta di cui alla Sezione 8. Il giocatore o, se Minore, un genitore o il tutore del giocatore, devono accettare questo Regolamento facendo clic sull'apposita opzione per l'accettazione o il consenso, messa a disposizione da Epic Games, Inc. ("**Epic**") nel client del Gioco. Partecipando a qualsiasi partita dell'Evento, il giocatore o, se Minore, un genitore o il tutore, confermano di aver accettato il presente Regolamento secondo quanto stabilito nella Sezione 1.2.

1.3 Applicazione

La responsabilità di applicare il presente Regolamento a tutti i giocatori che partecipano all'Evento e, in collaborazione con gli amministratori dell'Evento (come definiti di seguito), di sanzionare i giocatori per la violazione di tale Regolamento, secondo quanto ulteriormente stabilito nella Sezione 9, spetterà principalmente a Epic.

1.4 Modifiche

Epic potrà talvolta aggiornare, rivedere o modificare il presente Regolamento. La partecipazione del giocatore all'Evento dopo l'aggiornamento, la revisione o la modifica del presente Regolamento sarà considerata accettazione da parte di tale giocatore (o, se Minore, da parte di un genitore o del tutore) del Regolamento aggiornato, rivisto o modificato.

2. Struttura dell'Evento

2.1 **Definizione dei termini**

2.1.1 Arena

La playlist in-game della gara che sarà disponibile online dalle 8:00 EST del 27 marzo 2019 e rimarrà attiva fino al termine dell'Evento.

2.1.2 Eliminazione

Situazione in cui un giocatore consuma gli HP ed eventualmente lo scudo di un altro giocatore. Il riconoscimento dell'Eliminazione avviene tramite (a) le indicazioni relative alle azioni disponibili nell'angolo in basso a sinistra della schermata di gioco e (b) l'interfaccia utente che illustra il numero totale di eliminazioni realizzate in un'unica partita.

2.1.3 Amministratore dell'Evento

Tutti i dipendenti Epic o i membri del team di amministratori, di trasmissione, di produzione il personale dell'evento o qualunque altro soggetto assunto o a contratto ai fini dello svolgimento dell'Evento.

2.1.4 Modalità di gioco

Insieme preciso di regole, elementi del gameplay o condizioni per la vittoria di una determinata partita. Le modalità di gioco disponibili sono molto numerose e potrebbero variare o rimanere invariate nelle diverse partite. Gli amministratori dell'Evento illustreranno i parametri specifici di ciascuna modalità di gioco prima dell'inizio della partita.

2.1.5 Partita

Una competizione singola all'interno di Fortnite che si svolge fino a quando un giocatore o una squadra ottiene la Vittoria reale (come definita di seguito) oppure vengono soddisfatte in altro modo determinate condizioni per la vittoria.

2.1.6 Piazzamento

Il tempo di gioco trascorso da un giocatore o da una squadra durante una partita rispetto a quello di altri giocatori e squadre nella stessa partita prima di essere eliminati. È possibile visualizzare la classifica dei piazzamenti nell'interfaccia utente dopo essere stati eliminati.

2.1.7 Sessione

Un insieme di partite giocate fino a quando non vengono determinati uno o più vincitori con uno dei seguenti metodi: (a) completamento di un numero prestabilito di partite o (b) termine di un intervallo di tempo prestabilito.

2.1.8 Vittoria reale

Situazione in cui un giocatore o una squadra soddisfano le condizioni per la vittoria della modalità di gioco corrente della partita in corso. Solitamente si tratta del piazzamento finale al primo posto in classifica.

2.2 **Programma della 1ª settimana degli Open online (tutte le date) - Orari riportati nel gioco**

2.2.1 13 aprile: Semifinali del 1° round per giocatori singoli [tutte le zone]
2.2.2 14 aprile: Finali del 2° round per giocatori singoli [tutte le zone]

2.3 **Programma della 2ª settimana degli Open online (tutte le date) - Orari riportati nel gioco**

2.3.1 20 aprile: Semifinali del 1° round per coppie [tutte le zone]
2.3.2 21 aprile: Finali del 2° round per coppie [tutte le zone]

2.4 **Programma della 3ª settimana degli Open online (tutte le date) - Orari riportati nel gioco**

2.4.1 27 aprile: Semifinali del 1° round per giocatori singoli [tutte le zone]
2.4.2 28 aprile: Finali del 2° round per giocatori singoli [tutte le zone]

2.5 **Programma della 4ª settimana degli Open online (tutte le date) - Orari riportati nel gioco**

2.5.1 4 maggio: Semifinali del 1° round per coppie [tutte le zone]
2.5.2 5 maggio: Finali del 2° round per coppie [tutte le zone]

2.6 **Programma della 5ª settimana degli Open online (tutte le date) - Orari riportati nel gioco**

2.6.1 11 maggio: Semifinali del 1° round per giocatori singoli [tutte le zone]
2.6.2 12 maggio: Finali del 2° round per giocatori singoli [tutte le zone]

2.7 **Programma della 6ª settimana degli Open online (tutte le date) - Orari riportati nel gioco**

2.7.1 18 maggio: Semifinali del 1° round per coppie [tutte le zone]
2.7.2 19 maggio: Finali del 2° round per coppie [tutte le zone]

2.8 **Programma della 7ª settimana degli Open online (tutte le date) - Orari riportati nel gioco**

2.8.1 25 maggio: Semifinali del 1° round per giocatori singoli [tutte le zone]
2.8.2 26 maggio: Finali del 2° round per giocatori singoli [tutte le zone]

2.9 **Programma dell'8ª settimana degli Open online (tutte le date) - Orari riportati nel gioco**

2.9.1 1° giugno: Semifinali del 1° round per coppie [tutte le zone]
2.9.2 2 giugno: Finali del 2° round per coppie [tutte le zone]

2.10 **Programma della 9ª settimana degli Open online (tutte le date) - Orari riportati nel gioco**

2.10.1 8 giugno: Semifinali del 1° round per giocatori singoli [tutte le zone]
2.10.2 9 giugno: Finali del 2° round per giocatori singoli [tutte le zone]

2.11 **Programma della 10ª settimana degli Open online (tutte le date) - Orari riportati nel gioco**

2.11.1 15 giugno: Semifinali del 1° round per coppie [tutte le zone]
2.11.2 16 giugno: Finali del 2° round per coppie [tutte le zone]

2.12 **Modifica del programma**

Epic potrà, a suo insindacabile giudizio, modificare il programma e/o la data di qualsiasi partita o sessione dell'Evento (oppure la relativa modalità di gioco). Tuttavia, qualora vengano apportate modifiche all'Evento, Epic informerà tutti i giocatori non appena possibile.

2.13 **Formato dell'Evento e punteggio**

2.6.1 Giocatori singoli

2.6.1.1 Formato

Potranno mettersi in coda e partecipare alla Prima Fase degli Open online dell'Evento per giocatori singoli ("**Prima Fase**") tutti i giocatori idonei (secondo quanto stabilito da Epic in base al presente Regolamento).

Per il 1° round della relativa settimana dell'Evento ("**1° Round**") per giocatori singoli, i giocatori che si classificheranno nella Lega campioni dell'Arena della rispettiva zona entro l'inizio del 1° round saranno idonei ad affrontarsi in un'unica sessione durante il Periodo previsto per il 1° round in base alla zona di residenza, come illustrato nell'elenco in-game. Ciascuna sessione durerà all'incirca 3 ore. I giocatori potranno partecipare solo a un massimo di 10 partite durante questa sessione. I giocatori guadagneranno punti in base al sistema di punteggio illustrato nella Sezione 2.6.1.3 o 2.6.1.4 (a seconda dei casi). Le partite saranno valide solo se inizieranno entro il termine dell'intervallo previsto per il 1° round per giocatori singoli. I giocatori potranno partecipare solo nell'intervallo previsto per il 1° round di una singola zona ogni settimana.

Al termine del 1° round, i migliori 3.000 giocatori per punteggio di ogni zona dei server avanzeranno nella gara e potranno mettersi in coda per il 2° round della relativa settimana dell'Evento ("**2° round**") per giocatori singoli, a condizione che i giocatori attivino (qualora non l'abbiano già fatto) l'autenticazione a due fattori ("**2FA**") nei propri account Epic. Non sarà possibile iscriversi al 2° round senza (a) essere tra i 3000 migliori giocatori di una zona nel corso del 1° round per giocatori singoli della settimana di riferimento e (b) aver attivato la 2FA nel proprio account Epic. Per attivare la 2FA, i giocatori devono visitare la pagina https://epicgames.com/2FA, accedere al proprio account Epic e seguire le istruzioni sullo schermo.

Nel 2° round i giocatori si affronteranno in un'unica sessione durante il Periodo previsto per il 2° round degli Open online in base alla zona di residenza, come illustrato nell'elenco in-game. Questa sessione durerà all'incirca 3 ore. I giocatori potranno partecipare solo a un massimo di 10 partite durante questa sessione. I giocatori guadagneranno punti in base al sistema di punteggio illustrato nella Sezione 2.6.1.3 o 2.6.1.4 (a seconda dei casi). Le partite saranno valide solo se inizieranno entro il termine dell'intervallo previsto per il 2° round. I giocatori potranno partecipare solo nell'intervallo previsto per il 2° round di una singola zona ogni settimana.

Una volta concluso il 2° round, ai giocatori in cima alla classifica di ogni zona, come stabilito nella Sezione 2.6.1.5, sarà inviato il Questionario di idoneità (definito di seguito) per determinarne la partecipazione alle Finali della Fortnite World Cup ("**Seconda Fase**" o "**Finali**") che si terranno offline in occasione di un evento fisico e/o verranno assegnati i premi di cui alla Sezione 2.7.

2.6.1.2 Qualificazione della Cina

In Cina si terrà un torneo Fortnite World Cup separato ("**China Qualification Series**"), che verrà ospitato da o per conto di Tencent Holdings Limited. I migliori giocatori singoli dalla China Qualification Series si qualificheranno automaticamente per la Seconda fase. Questo percorso di accesso è riservato ai giocatori aventi residenza legale in Cina.

2.6.1.3 Sistema di punteggio

Vittoria reale: 10 punti
2° - 5°: 7 punti
6° - 15°: 5 punti
16° - 25°: 3 punti

Ogni eliminazione: 1 punto

2.6.1.4 Ex aequo

I tie-break saranno risolti secondo le modalità riportate nell'ordine seguente: (1) punti totali, (2) Vittorie reali totali della sessione, (3) media delle eliminazioni della sessione, (4) piazzamento medio per partita della sessione, infine (5) sorteggio.

2.6.1.5 Avanzamento

L'avanzamento dalla Prima fase alla Seconda Fase sarà determinato in base ai punti guadagnati al termine della Prima fase del 2° round per giocatori singoli. Il numero totale di avanzamenti per zona dei server varierà in base alla zona dei server dei giocatori partecipanti.

Posti in classifica per giocatori singoli per le Finali della Fortnite World Cup

Europa

1ª settimana: 8
3ª settimana: 8
5ª settimana: 8
7ª settimana: 8
9ª settimana: 8
TOTALE: 40

Nord America - est

1ª settimana: 6
3ª settimana: 6
5ª settimana: 6
7ª settimana: 6
9ª settimana: 6
TOTALE: 30

Nord America - ovest

1ª settimana: 2

3ª settimana: 2
5ª settimana: 2
7ª settimana: 2
9ª settimana: 2
TOTALE: 10

Asia

1ª settimana: 1
3ª settimana: 2
5ª settimana: 1
7ª settimana: 2
9ª settimana: 1
TOTALE: 7

Brasile

1ª settimana: 1
3ª settimana: 2
5ª settimana: 1
7ª settimana: 2
9ª settimana: 1
TOTALE: 7

Oceania

1ª settimana: 1
3ª settimana: 1
5ª settimana: 1
7ª settimana: 1
9ª settimana: 1
TOTALE: 5

2.6.2 Coppie

2.6.2.1 Formato

Potranno mettersi in coda e partecipare alla Prima Fase dell'Evento per Coppie, tutte le squadre idonee (secondo quanto stabilito da Epic in base al presente Regolamento).

Per il 1° round per Coppie della relativa settimana, le squadre con entrambi i giocatori classificati nella Lega campioni dell'Arena della rispettiva zona entro l'inizio del 1° round saranno idonee ad affrontarsi in un'unica sessione durante il Periodo previsto per il 1° round in

base alla zona di residenza, come illustrato nell'elenco in-game. Questa sessione durerà all'incirca 3 ore. Le squadre potranno partecipare solo a un massimo di 10 partite durante questa sessione. Le squadre guadagneranno punti in base al sistema di punteggio illustrato nella Sezione 2.6.2.3 o 2.6.2.4 (a seconda dei casi). Le partite saranno valide solo se inizieranno entro il termine dell'intervallo previsto per il 1° round per coppie. Le squadre potranno partecipare solo nell'intervallo previsto per il 1° round di una singola zona ogni settimana.

Al termine del 1° round, le 1.500 migliori squadre in classifica di ogni zona dei server avanzeranno nella gara e potranno mettersi in coda per il 2° round dell'Evento, a condizione che i giocatori attivino (qualora non l'abbiano già fatto) la 2FA nei propri account Epic. Non sarà possibile iscriversi al 2° round senza (a) essere tra le 1.500 migliori squadre di una zona nel corso del 1° round di quella settimana e (b) aver attivato la 2FA negli account di entrambi i giocatori. Per attivare la 2FA, i giocatori devono visitare la pagina https://epicgames.com/2FA, accedere al proprio account Epic e seguire le istruzioni sullo schermo.

Nel 2° round le squadre si affronteranno in un'unica sessione durante il Periodo previsto per il 2° round degli Open online in base alla zona di residenza, come illustrato nell'elenco in-game. Questa sessione durerà all'incirca 3 ore. Le squadre potranno partecipare solo a un massimo di 10 partite durante questa sessione. Le squadre guadagneranno punti in base al sistema di punteggio illustrato nella Sezione 2.6.2.3 o 2.6.2.4 (a seconda dei casi). Le partite saranno valide solo se inizieranno entro il termine dell'intervallo previsto per il 2° round. I giocatori potranno partecipare solo nell'intervallo previsto per il 2° round di una singola zona ogni settimana.

Una volta concluso il 2° round, alle squadre in cima alla classifica di ogni zona, come stabilito nella Sezione 2.6.2.5, sarà inviato il Questionario di idoneità per determinarne la partecipazione alle Finali che si terranno offline in occasione di un evento fisico e/o verranno assegnati i premi di cui alla Sezione 2.7.

2.6.2.2 Qualificazione della Cina

Le migliori coppie dalla China Qualification Series si qualificheranno automaticamente per la Seconda fase. Questo percorso di accesso è riservato ai giocatori aventi residenza legale in Cina.

2.6.2.3 Sistema di punteggio

Vittoria reale: 10 punti
2°-5° posto: 7 punti
6° - 10° posto: 5 punti
11° - 15°: 3 punti

Ogni eliminazione: 1 punto

2.6.2.4 Ex aequo

I tie-break saranno risolti secondo le modalità riportate nell'ordine seguente: (1) punti totali, (2) Vittorie reali totali della sessione, (3) media delle eliminazioni della sessione, (4) piazzamento medio per partita della sessione, infine (5) sorteggio.

2.6.2.5 Avanzamento

L'avanzamento dalla Prima fase alla Seconda Fase sarà determinato in base ai punti guadagnati al termine della Prima fase del 2° round per coppie. Il numero totale di avanzamenti per zona dei server varierà in base alla zona dei server dei giocatori partecipanti.

Posti in classifica per coppie per le Finali della Fortnite World Cup

Europa

2ª settimana: 4
4ª settimana: 4
6ª settimana: 4
8ª settimana: 4
10ª settimana: 4
TOTALE: 20

Nord America - est

2ª settimana: 3
4ª settimana: 3
6ª settimana: 3
8ª settimana: 3
10ª settimana: 3
TOTALE: 15

Nord America - ovest

2ª settimana: 1
4ª settimana: 1
6ª settimana: 1
8ª settimana: 1
10ª settimana: 1
TOTALE: 5

Asia

2ª settimana: 1
4ª settimana: 0
6ª settimana: 1
8ª settimana: 0
10ª settimana: 1
TOTALE: 3

Brasile

2ª settimana: 1
4ª settimana: 0
6ª settimana: 1
8ª settimana: 0
10ª settimana: 1
TOTALE: 3

Oceania

2ª settimana: 1
4ª settimana: 0
6ª settimana: 1
8ª settimana: 0
10ª settimana: 1
TOTALE: 3

2.7 **Premi della Prima fase**

2.7.1

Verranno assegnati i seguenti premi a ciascun giocatore in base al suo piazzamento in classifica al termine della Prima fase, sia per i giocatori singoli che per le coppie.

Premi dell'Evento: Nord America - est - giocatori singoli

Posto in classifica	Premio
1°	$ 5.000
2°	$ 4.000
3°	$ 3.000
4°	$ 2.500
5°	$ 2.250
6°	$ 2.000

7°	$ 1.750
8°	$ 1.500
9°	$ 1.250
10°	$ 1.000
11° - 20°	$ 800
21° - 30°	$ 650
31° - 40°	$ 550
41° - 50°	$ 450
51° - 75°	$ 400
76° - 100°	$ 350
101° - 250°	$ 300
251° - 500°	$ 250
500° - 1.000°	$ 150
1.001° - 1.500°	$ 100

Premi dell'Evento: Nord America - est - coppie

Posto in classifica	Premio
1°	$ 10.000
2°	$ 8.000
3°	$ 6.500
4°	$ 5.000
5°	$ 4.500
6°	$ 4.000
7°	$ 3.500
8°	$ 3.000
9°	$ 2.500
10°	$ 2.000
11° - 20°	$ 1.800
21° - 30°	$ 1.300
31° - 40°	$ 1.100
41° - 50°	$ 900
51° - 75°	$ 800
76° - 100°	$ 700
101° - 250°	$ 500
251° - 500°	$ 350

Premi dell'Evento: Nord America - ovest - giocatori singoli

Posto in classifica	Premio
1°	$ 4.000
2°	$ 3.500
3°	$ 3.000

4°	$ 2.500
5°	$ 2.000
6°	$ 1.700
7°	$ 1.500
8°	$ 1.250
9°	$ 1.000
10°	$ 800
11° - 20°	$ 700
21° - 30°	$ 500
31° - 40°	$ 450
41° - 50°	$ 350
51° - 75°	$ 250
76° - 100°	$ 200
101° - 250°	$ 150
251° - 500°	$ 100

Premi dell’Evento: Nord America - ovest - coppie

Posto in classifica	Premio
1°	$ 6.500
2°	$ 5.500
3°	$ 4.750
4°	$ 4.000
5°	$ 3.500
6°	$ 3.000
7°	$ 2.500
8°	$ 2.000
9°	$ 1.500
10°	$ 1.000
11° - 20°	$ 700
21° - 30°	$ 600
31° - 40°	$ 500
41° - 50°	$ 400
51° - 75°	$ 300
76° - 100°	$ 250
101° - 250°	$ 200

Premi dell’Evento: Europa - coppie

Posto in classifica	Premio
1°	$ 5.000
2°	$ 4.000
3°	$ 3.000

4°	$ 2.500
5°	$ 2.250
6°	$ 2.000
7°	$ 1.750
8°	$ 1.500
9°	$ 1.250
10°	$ 1.000
11° - 20°	$ 800
21° - 30°	$ 650
31° - 40°	$ 550
41° - 50°	$ 450
51° - 75°	$ 400
76° - 100°	$ 350
101° - 250°	$ 300
251° - 500°	$ 250
500° - 1.000°	$ 200
1.001° - 1.500°	$ 100

Premi dell’Evento: Europa - coppie

Posto in classifica	Premio
1°	$ 10.000
2°	$ 8.000
3°	$ 6.500
4°	$ 5.000
5°	$ 4.500
6°	$ 4.000
7°	$ 3.500
8°	$ 3.000
9°	$ 2.500
10°	$ 2.000
11° - 20°	$ 1.800
21° - 30°	$ 1.300
31° - 40°	$ 1.100
41° - 50°	$ 900
51° - 75°	$ 800
76° - 100°	$ 700
101° - 250°	$ 500
251° - 500°	$ 350
501° - 1.000°	$ 200

Premi dell’Evento: Oceania - coppie

Posto in classifica	Premio
1°	$ 3.000
2°	$ 2.500
3°	$ 2.250
4°	$ 2.000
5°	$ 1.750
6°	$ 1.500
7°	$ 1.250
8°	$ 1.000
9°	$ 800
10°	$ 600
11° - 20°	$ 500
21° - 30°	$ 400
31° - 40°	$ 300
41° - 50°	$ 200
51° - 75°	$ 175
76° - 100°	$ 150
101° - 250°	$ 125
251° - 500°	$ 100

Premi dell’Evento: Oceania - coppie

Posto in classifica	Premio
1°	$ 6.500
2°	$ 5.500
3°	$ 4.500
4°	$ 4.000
5°	$ 3.500
6°	$ 3.000
7°	$ 2.500
8°	$ 2.000
9°	$ 1.500
10°	$ 1.000
11° - 20°	$ 800
21° - 30°	$ 700
31° - 40°	$ 600
41° - 50°	$ 500
51° - 75°	$ 400
76° - 100°	$ 200

Premi dell’Evento: Brasile - giocatori singoli

Posto in classifica	Premio

1°	$ 3.000
2°	$ 2.500
3°	$ 2.250
4°	$ 2.000
5°	$ 1.750
6°	$ 1.500
7°	$ 1.250
8°	$ 1.000
9°	$ 800
10°	$ 600
11° - 20°	$ 500
21° - 30°	$ 400
31° - 40°	$ 300
41° - 50°	$ 200
51° - 75°	$ 175
76° - 100°	$ 150
101° - 250°	$ 125
251° - 500°	$ 100

Premi dell’Evento: Brasile - coppie

Posto in classifica	Premio
1°	$ 6.500
2°	$ 5.500
3°	$ 4.500
4°	$ 4.000
5°	$ 3.500
6°	$ 3.000
7°	$ 2.500
8°	$ 2.000
9°	$ 1.500
10°	$ 1.000
11° - 20°	$ 800
21° - 30°	$ 700
31° - 40°	$ 600
41° - 50°	$ 500
51° - 75°	$ 400
76° - 100°	$ 200

Premi dell’Evento: Asia - giocatori singoli

Posto in classifica	Premio
1°	$ 2.500

2°	$ 2.250
3°	$ 2.000
4°	$ 1.750
5°	$ 1.500
6°	$ 1.250
7°	$ 1.000
8°	$ 750
9°	$ 500
10°	$ 450
11° - 20°	$ 400
21° - 30°	$ 350
31° - 40°	$ 300
41° - 50°	$ 250
51° - 75°	$ 200
76° - 100°	$ 150
101° - 250°	$ 100

Premi dell’Evento: Asia - coppie

Posto in classifica	Premio
1°	$ 5.000
2°	$ 4.500
3°	$ 4.000
4°	$ 3.500
5°	$ 3.000
6°	$ 2.500
7°	$ 1.750
8°	$ 1.250
9°	$ 800
10°	$ 700
11° - 20°	$ 600
21° - 30°	$ 500
31° - 40°	$ 400
41° - 50°	$ 300
51° - 75°	$ 200

2.7.2 Informazioni sulla premiazione

Solo i giocatori con i punteggi più elevati (come stabilito da Epic secondo la presente Sezione 2.7.2) saranno idonei a ricevere i premi di cui alla Sezione 2.7.1. Nessun altro giocatore con un punteggio inferiore ai giocatori con punteggio più alto avrà il diritto di vincere eventuali premi relativi all'Evento, in qualsiasi momento o circostanza.

I giocatori con punteggio più alto riceveranno una notifica da Epic del proprio stato di potenziali giocatori vincitori all'indirizzo e-mail associato ai propri account di Epic all'inizio dell'Evento ed entro 7 giorni dal completamento dell'Evento, oppure tale altro momento come ragionevolmente richiesto da Epic per tale notifica, e saranno soggetti a verifica di idoneità ai sensi della Sezione 3 e conformemente al presente Regolamento. Quando il potenziale giocatore vincente riceverà la notifica formale da Epic, avrà 45 giorni dalla data di spedizione di tale notifica per rispondere e fornire le eventuali informazioni o materiali richiesti da Epic, inclusa la Liberatoria (come definita di seguito) per gli scopi di verifica di idoneità di cui alla Sezione 3. La risposta del potenziale giocatore vincente dovrà essere inviata all'indirizzo e-mail da cui è stata spedita la notifica di Epic oppure, a esclusiva discrezione di Epic, a un altro indirizzo e-mail specificato nella notifica.

La data di ricezione da parte di Epic sarà decisiva per la conformità del potenziale giocatore vincente alle scadenze stabilite nella presente Sezione 2.7.2. La mancata risposta del giocatore alla notifica o alla richiesta di materiali o informazioni comporterà la decadenza di tale giocatore dalla qualità di potenziale giocatore vincente, e detto giocatore non avrà diritto alla vincita di alcun premio in relazione all'Evento. In tal caso non sarà nominato un altro Giocatore vincente (come definito di seguito) ed Epic avrà il diritto, a suo insindacabile giudizio, di (a) assegnare gli importi dei premi che sarebbero altrimenti stati assegnati a detto giocatore decaduto nell'ambito di un futuro evento Fortnite World Cup oppure (b) donare gli importi di tali premi a favore di opere ed enti di beneficenza. Il giocatore vincente ("Giocatore vincente") verrà annunciato solo al termine del processo di verifica di idoneità da parte di Epic, ai sensi del presente Regolamento.

Per ricevere i premi, i Giocatori vincenti dovranno inoltre fornire a Epic determinati dati per il pagamento, compresi eventuali moduli fiscali obbligatori. Epic potrà decidere di non procedere con il pagamento dei premi se i Giocatori vincenti non forniranno tempestivamente i moduli necessari.

I PREMI SONO SOGGETTI ALL'IMPOSTA SUL REDDITO PREVISTA A LIVELLO FEDERALE, STATALE E LOCALE, E OGNI GIOCATORE VINCENTE HA LA RESPONSABILITÀ DI (I) VERIFICARE QUALI SONO LE IMPOSTE APPLICABILI RIVOLGENDOSI A UN CONSULENTE FISCALE LOCALE E (II) PROVVEDERE AL PAGAMENTO DI TALI IMPOSTE ALLE AUTORITÀ FISCALI COMPETENTI. La politica di Epic prevede la ritenuta d'imposta alla fonte all'aliquota prevista per i residenti e i non residenti negli Stati Uniti. L'imposta sul reddito e la ritenuta d'imposta relative al premio saranno comunicate mediante i moduli 1099-MISC per i residenti negli Stati Uniti e 1042-S per i non residenti negli Stati Uniti.

Epic sceglierà la modalità di pagamento dei premi a suo insindacabile giudizio e, salvo quanto diversamente stabilito dalla legge vigente in materia, tutti i pagamenti saranno eseguiti direttamente al Giocatore vincente (o, se Minore, a un genitore o al tutore del Giocatore vincente). Il Giocatore vincente riceverà il Modulo di accettazione del premio e liberatoria ("**Liberatoria**"). Salvo qualora vietato dalla legge vigente in materia, il Giocatore vincente o, se

Minore, un genitore o il tutore del Giocatore vincente dovranno compilare e restituire la Liberatoria conformemente alle scadenze stabilite nella presente Sezione 2.7.2.

3. Idoneità del giocatore

3.1 Età del giocatore

3.1.1 Per l'idoneità alla partecipazione a qualsiasi partita degli Open online, il giocatore deve aver compiuto 13 anni (o più, se previsto nel Paese di residenza del giocatore). Per partecipare all'Evento, i Minori devono disporre dell'autorizzazione di un genitore o del tutore.

3.1.2 I giocatori non idonei che inducono in errore o cercano di indurre in errore gli amministratori dell'Evento fornendo informazioni non veritiere per ottenere l'idoneità saranno soggetti alle azioni disciplinari descritte nella Sezione 9.2.

3.2 Fortnite EULA

Ogni giocatore deve rispettare il Contratto di licenza per l'utente finale di Fortnite ("**Fortnite EULA**") (https://www.epicgames.com/fortnite/eula). Il presente Regolamento integra e non sostituisce il Fortnite EULA.

3.3 Affiliazione a Epic

I dipendenti, funzionari, direttori, agenti e rappresentanti di Epic (e delle agenzie legali, pubblicitarie o promozionali di Epic), i parenti stretti (coniuge, padre, madre, fratelli, sorelle, figli, figlie, zii, zie, nipote, nonni e parenti acquisiti, indipendentemente dal luogo in cui vivano) e coloro che risiedono nella stessa casa (siano essi imparentati o no), tutte le persone fisiche o giuridiche coinvolte nella produzione o amministrazione dell'Evento, le società capogruppo, collegate o controllate, gli agenti e i rappresentanti di Epic, non sono idonei.

3.4 Nome del giocatore

3.4.1 Il nome della squadra e del singolo giocatore deve rispettare il Codice di condotta di cui alla Sezione 8. Sia Epic sia gli amministratori dell'Evento potranno limitare o modificare il tag o il nome visualizzato della squadra o del singolo giocatore per qualsiasi motivo.

3.4.2 Il nome della squadra o del giocatore non deve contenere o utilizzare i termini Fortnite®, Epic o qualsiasi altro marchio commerciale, nome commerciale o logo di proprietà o concesso in licenza a Epic.

3.4.3 Prima dell'inizio dell'Evento, Epic e/o gli amministratori dell'Evento collaboreranno direttamente con tutti i giocatori invitati per individuare un nome visualizzato adatto all'Evento. I giocatori dovranno utilizzare tale identificativo concordato per tutta la durata dell'Evento.

3.5 **Account in regola**

Il Giocatore dovrà essere in regola relativamente a qualsiasi account Epic registrato da egli stesso, senza violazioni non divulgate. Il giocatore non deve inoltre essere sanzionato o deve aver corrisposto appieno ogni eventuale sanzione relativa a precedenti violazioni dei regolamenti ufficiali di Epic.

3.6 **Ulteriori limiti**

L'Evento, nella sua interezza, è a disposizione di tutti i giocatori del mondo, ma sarà considerato nullo ove fossero previsti limiti o divieti in merito per legge.

4. **Regolamento per il giocatore e la formazione delle squadre**

4.1 **Giocatori singoli**

4.1.1 Ogni giocatore (o, se Minore, un genitore o il tutore di tale giocatore) dovranno riconoscere e accettare il presente Regolamento in-game nel rispetto della Sezione 1.2 prima di partecipare alla Prima fase. I giocatori che si qualificheranno per l'avanzamento alla Seconda fase dovranno inoltre superare la procedura di valutazione dell'idoneità per poter gareggiare alle Finali.

4.1.2 I posti in classifica ottenuti come giocatori singoli non possono essere trasferiti, venduti, scambiati o donati a nessuna persona od organizzazione.

4.2 **Coppie**

4.2.1 Ogni coppia (o, se Minore, un genitore o il tutore di tale giocatore) dovrà riconoscere e accettare il presente Regolamento in-game nel rispetto della Sezione 1.2 prima di partecipare alla Prima fase. Entrambi i componenti della squadra che avanzeranno alla Seconda fase dovranno superare la procedura di valutazione dell'idoneità per poter gareggiare alle Finali. Se solo uno dei componenti sarà valutato positivamente, l'intera squadra sarà ritenuta non idonea a partecipare alle Finali.

4.2.2 Ogni giocatore potrà far parte di una sola squadra per ogni sessione. Se la squadra si qualifica per la fase successiva della Fortnite World Cup, entrambi i giocatori sono tenuti a partecipare insieme a tale fase, salvo qualora decidessero di rinunciare al proprio posto per tale fase. Se una squadra qualificata vorrà giocare di nuovo con compagni diversi (cioè formare una nuova squadra), tutti i giocatori coinvolti saranno rimossi dall'ultimo round o fase superati. Una squadra qualificata può sciogliersi e rimanere idonea a gareggiare all'Evento unicamente con il consenso di entrambi i giocatori.

4.2.3 Durante la Prima fase tutti i giocatori della squadra dovranno essere presenti e riuniti per partecipare alla relativa fase dell'Evento. Durante la Prima fase, i giocatori della squadra non possono partecipare come giocatori singoli.

4.2.4 Ogni componente della squadra si considera soggetto in proprio e in solido delle dichiarazioni, garanzie e accordi contenuti nel presente documento e sarà obbligato e vincolato in proprio e in solido dagli stessi. Salvo qualora diversamente ed espressamente indicato nel presente documento, tutti i diritti degli amministratori dell'Evento in base al presente Regolamento riguardano e sono esercitabili nei confronti della squadra nel complesso e di ciascun componente della stessa. Qualora venga fatto valere il diritto di squalifica nei confronti di un singolo componente della squadra, tale diritto potrà essere esercitato anche nei confronti della squadra nel complesso, secondo quanto stabilito a insindacabile giudizio degli amministratori dell'Evento.

4.2.5 I posti in classifica ottenuti in coppia non possono essere trasferiti, venduti, scambiati o donati a nessuna persona od organizzazione.

5. **Problemi**

5.1 **Definizioni dei termini**

5.1.1 Bug

Errore, difetto o guasto che produce un risultato non corretto o inaspettato oppure provoca un altro tipo di azione non intenzionale da parte del Gioco e/o dell'hardware.

5.1.2 Disconnessione intenzionale

Interruzione della connessione al Gioco dovuta alle azioni del giocatore. Qualsiasi azione del giocatore che porta alla disconnessione sarà considerata intenzionale, indipendentemente dall'intento effettivo del giocatore stesso. La disconnessione intenzionale non rappresenta un problema tecnico valido per avere la possibilità di riprovare.

5.1.3 Guasto del server

Interruzione della connessione al Gioco da parte di tutti i giocatori per un problema del server del Gioco.

5.1.4 Disconnessione non intenzionale

Perdita della connessione al Gioco da parte di un giocatore per problemi legati al client, alla piattaforma, alla rete o al PC su cui viene utilizzato il gioco.

5.2 **Problemi tecnici**

Vista la natura e la portata della gara online, le partite non saranno riavviate o annullate per problemi tecnici. Il gioco dovrà proseguire anche in caso di problemi tecnici o bug, i quali non saranno un motivo valido per avere la possibilità di riprovare.

6. Comunicazione

6.1 Gli amministratori dell'Evento saranno disponibili per rispondere a domande specifiche dei giocatori e per fornire ulteriore assistenza nel corso dell'Evento attraverso il canale ufficiale di supporto per i giocatori reperibile qui: https://epicgames.helpshift.com/a/fortnite/?contact=1

7. Processo post-partita

7.1 Punteggio

7.1.1 Il client del Gioco registrerà e comunicherà i punteggi al termine di ogni Partita.

7.1.2 Talvolta potrebbero verificarsi problemi imprevisti con conseguenti ritardi e/o inesattezze nella comunicazione dei punteggi. Per tutta la durata dell'Evento, il punteggio visualizzato nel Gioco sarà l'unico universalmente accettato, indipendentemente dall'esattezza.

8. Codice di condotta

8.1 Condotta personale; nessun Comportamento dannoso

8.1.1 Ogni giocatore dovrà agire sempre nel rispetto del (a) Codice di condotta di cui alla Sezione 8 del presente documento ("**Codice di condotta**") e (b) i principi generali di integrità personale, onestà e sportività.

8.1.2 Ogni giocatore dovrà rispettare gli altri giocatori, gli amministratori dell'Evento e i fan

8.1.3 Il giocatore non dovrà evitare comportamenti (a) che violino il presente Regolamento, (b) che risultino destabilizzanti, non sicuri o distruttivi oppure (c) che possano rendere il Gioco poco piacevole per gli altri utenti, in contrasto con le intenzioni di Epic (secondo quanto stabilito da Epic). In particolare, il giocatore dovrà evitare comportamenti quali condotta molesta o irrispettosa, uso di linguaggio offensivo o diffamatorio, sabotaggio del gioco, spamming, social engineering, truffe o altre attività illecite ("**Comportamento dannoso**").

8.1.4 In caso di violazione del presente Regolamento, il giocatore sarà soggetto alle azioni disciplinari descritte in dettaglio nella Sezione 9.2, indipendentemente dall'intenzionalità della violazione.

8.2 Integrità competitiva

8.2.1 Ogni giocatore dovrebbe giocare al meglio delle proprie capacità in ogni momento di ogni partita. Il preente Regolamento vieta qualsiasi tipo di gioco sleale, pena l'adozione di misure disciplinari. Tra gli esempi di gioco sleale vi sono i seguenti comportamenti:

- Collusione (come definita di seguito), partite truccate, corruzione di un arbitro o di un funzionario e qualsiasi altra azione o accordo volto a influire (o a cercare di influire) intenzionalmente il risultato delle partite o dell'Evento.

- Hackeraggio o altra modifica del comportamento designato dal client del Gioco.

- Giocare o consentire di giocare con l'account Epic registrato a nome di altri (o invitare, incoraggiare o spiegare ad altri come compiere tale azione).

- Utilizzare qualsiasi tipo di dispositivo, programma o metodo per l'uso di trucchi al fine di ottenere un vantaggio competitivo.

- Sfruttare intenzionalmente eventuali funzionalità del gioco (ad esempio, un bug o glitch in-game) in modi diversi da quelli per cui sono state create da Epic al fine di ottenere un vantaggio competitivo.

- Usare attacchi DDoS o metodi simili per interferire con la connessione di un altro Partecipante al client del gioco Fortnite.

- Utilizzare macro key o metodi simili per automatizzare le azioni in-game.

- Disconnettersi intenzionalmente da una partita senza un motivo legittimo.

- Accettare regali, premi, tangenti o compensi per i servizi promessi, resi o da rendere in relazione a comportamenti sleali durante il Gioco (ad esempio, servizi pensati per perdere o truccare una partita o sessione).

- Ricevere aiuti esterni in merito all'ubicazione, la salute o le attrezzature di altri giocatori o qualsiasi altra informazione altrimenti ignota al giocatore in base ai dati presenti sulla propria schermata (ad esempio, guardare o cercare di guardare i monitor degli spettatori durante una partita).

8.2.2 I giocatori non potranno collaborare per ingannare o imbrogliare in altro modo gli altri giocatori durante una partita ("**Collusione**"). Tra gli esempi di Collusione vi sono i seguenti comportamenti:

- *Teaming*: giocatori che collaborano durante una partita nonostante si trovino in squadre avversarie.

- *Spostamento pianificato:* accordo tra 2 o più giocatori avversari ad atterrare in una determinata posizione o a muoversi nella mappa in modo pianificato prima che inizi la partita.

- *Comunicazione:* invio o ricezione di segnali (verbali e non verbali) per comunicare con i giocatori avversari.

- *Abbandono di oggetti:* abbandono intenzionale di oggetti al fine di consentirne il recupero da parte di un giocatore avversario.

8.2.3 Ogni giocatore dovrebbe giocare al meglio delle proprie capacità in ogni momento di ogni partita, nel rispetto delle regole di cui alla Sezione 8.2.1 e 8.2.2.

8.3 **Molestie**

8.3.1 Ai giocatori è fatto divieto di tenere una condotta offensiva o che rappresenti una forma di molestia, comportamenti discriminatori in base a razza, colore della pelle, etnia, origini, religione, opinioni politiche o di altro tipo, genere, identità di genere, orientamento sessuale, età, disabilità o altro status o caratteristica tutelati dalla legge vigente in materia.

8.3.2 Qualunque giocatore sia testimone o oggetto di molestie oppure comportamenti offensivi o discriminatori è invitato a segnalare gli episodi al Coordinatore degli Esport di Epic o all'amministratore dell'Evento. Saranno eseguite indagini tempestive su tutti i reclami e saranno adottate le misure necessarie. È vietato qualsiasi tipo di ritorsione nei confronti dei giocatori che inoltrano un reclamo o collaborano alle indagini su un reclamo.

8.4 **Riservatezza**

Il giocatore non dovrà condividere con terzi i dati riservati forniti dagli amministratori dell'Evento, da Epic o dalle sue consociate in merito a Fortnite, l'Evento, Epic o le sue consociate con alcun mezzo di comunicazione, compresi i post sui social media.

8.5 **Condotta illegale**

I giocatori sono sempre tenuti a rispettare tutte le leggi vigenti.

9. **Violazione del Regolamento e del Codice di condotta**

9.1 **Indagini e conformità**

Il giocatore accetta di collaborare appieno con Epic e/o gli amministratori dell'Evento (a seconda dei casi) alle indagini su eventuali violazioni del presente Regolamento. Qualora Epic e/o un amministratore dell'Evento dovesse contattare un giocatore per discutere delle indagini,

quest'ultimo dovrà fornire informazioni veritiere a Epic e/o all'amministratore dell'Evento. Qualora risulti che un giocatore abbia nascosto, distrutto o falsificato informazioni in merito o abbia indotto in errore Epic e/o un amministratore dell'Evento durante un'indagine, sarà soggetto alle azioni disciplinari descritte in dettaglio nella Sezione 9.2.

9.2 **Azioni disciplinari**

9.2.1 Qualora Epic dovesse stabilire che un giocatore ha violato il Codice di condotta, adotterà le seguenti azioni disciplinari (a seconda dei casi):

Emissione di un avviso privato o pubblico (in forma scritta o verbale) rivolto al giocatore;

Perdita dei punti ottenuti durante la sessione o di eventuali partite future;

Perdita in tutto o in parte dei premi ottenuti in precedenza dal giocatore;

Squalifica del giocatore da una o più partite e/o sessioni dell'Evento; o

Divieto di partecipazione del giocatore a una o più gare future ospitate da Epic.

9.2.2 Per chiarezza, la natura e la misura dell'azione disciplinare adottata da Epic secondo la Sezione 9.2 saranno a insindacabile giudizio di Epic. Epic si riserva il diritto di reclamare un indennizzo o altri rimedi da parte di tale giocatore nella misura massima consentita dalla legge vigente in materia.

9.2.3 Qualora Epic dovesse stabilire che si sono verificate violazioni ripetute del presente Regolamento da parte di un giocatore, potrà adottare azioni disciplinari di maggiore entità, fino all'esclusione permanente da tutte le future gare di Fortnite. Epic potrà inoltre applicare tutte le sanzioni previste dai Termini di servizio di Epic e/o dal Fortnite EULA.

9.2.4 Qualsiasi violazione del Regolamento durante l'Evento sarà regolata dal Sistema di sanzioni competitivo di Epic. La decisione finale di Epic in merito all'azione disciplinare adeguata sarà definitiva e vincolante per tutti i giocatori.

9.3 **Controversie in merito al Regolamento**

Epic dispone dell'autorità di decidere in maniera definitiva e vincolante su tutte le controversie relative a qualsiasi parte del presente Regolamento, comprese la violazione, l'applicazione o l'interpretazione dello stesso.

10. **Condizioni**

L’Evento è soggetto al presente Regolamento. Partecipando, ogni giocatore o, se Minore, un genitore o il tutore di tale giocatore, acconsente: (a) a essere vincolato dal presente Regolamento nella sua interezza (compreso il Codice di condotta) e dalle decisioni di Epic, da considerarsi definitive e (b) a rinunciare al diritto di rivendicare l'ambiguità dell’Evento o di tale Regolamento, salvo qualora vietato dalla legge vigente in materia. Accettando un premio, il Giocatore vincente o, se Minore, un genitore o il tutore del Giocatore vincente acconsentono a sollevare Epic da qualsiasi responsabilità, perdita o danno derivanti o correlati all’assegnazione, la ricezione e/o l’utilizzo lecito o illecito del premio o alla partecipazione alle attività relative al premio. Epic declina ogni responsabilità in caso di: (i) malfunzionamento tecnico o informatico, perdita della connessione, disconnessione, ritardo o errori di trasmissione di sistemi telefonici, telefoni e hardware o software di computer; (ii) violazione dell’integrità, furto, distruzione, accesso non autorizzato o alterazione dell’iscrizione o di altri materiali; (iii) lesione, perdita o danno di qualsiasi tipo, compreso il decesso, causati dal premio o conseguenti all’accettazione, al possesso o all’uso di un premio oppure alla partecipazione all’Evento; (iv) errori di stampa, tipografici, amministrativi o tecnologici all’interno di qualsiasi materiale associato all’Evento. Epic si riserva il diritto di annullare o sospendere l’Evento a suo insindacabile giudizio o per circostanze al di fuori del proprio controllo, comprese le calamità naturali. Epic potrà vietare a qualsiasi giocatore di partecipare all’Evento o di vincere un premio qualora, a suo insindacabile giudizio, dovesse stabilire che tale giocatore sta cercando di compromettere il legittimo svolgimento dell’Evento tramite trucchi, hackeraggio, comportamenti ingannevoli o altre prassi di gioco sleale intesi a infastidire, offendere, minacciare, danneggiare o molestare altri giocatori o i rappresentanti di Epic. Eventuali controversie in merito al presente Regolamento e/o all’Evento saranno regolate dalle leggi statali della Carolina del Nord. Epic si riserva il diritto di annullare, modificare o sospendere l’Evento, a suo insindacabile giudizio, qualora un virus, bug, problema informatico, intervento non autorizzato o altre cause estranee al controllo di Epic dovessero compromettere l’amministrazione, la sicurezza o il corretto svolgimento del gioco durante l’Evento. Qualsiasi tentativo di danneggiare o compromettere deliberatamente il corretto svolgimento dell’Evento sarà considerato una violazione delle leggi penali e civili e comporterà la squalifica dall’Evento. Nel caso in cui si verifichi tale tentativo, Epic si riserva il diritto di reclamare un indennizzo o altri rimedi (comprese le spese legali) nella misura massima consentita dalla legge, incluso un procedimento penale. Epic si riserva il diritto di squalificare un giocatore qualora risulti coinvolto nell’alterazione del processo d’iscrizione o dello svolgimento dell’Evento o che abbia violato il presente Regolamento. Epic declina ogni responsabilità in caso di problemi, bug o malfunzionamento riscontrati dai giocatori. L’Evento è soggetto a tutte le leggi federali, statali e locali vigenti in materia.

11. **Pubblicità**

Epic si riserva il diritto di usare il nome, il tag, le immagini, i video, le statistiche di gioco e/o l’ID account Epic di qualsiasi giocatore a scopo pubblicitario prima, durante o dopo l’Evento su qualsiasi mezzo di comunicazione, in tutto il mondo, in perpetuo, ma unicamente in relazione alla pubblicità dell’Evento, senza compenso o previo controllo, salvo qualora espressamente vietato dalla legge.

12. **Rinuncia a un processo con giuria**

Fatto salvo quanto vietato dalla legge vigente in materia e come condizione della partecipazione a questo Evento, ogni Partecipante rinuncia con il presente documento in modo irrevocabile e in perpetuo al diritto a un processo con giuria in merito a qualsiasi vertenza direttamente o indirettamente derivante da, in base a o in relazione a questo Evento, qualsiasi documento o accordo sottoscritto in relazione al presente documento, qualsiasi premio disponibile in relazione al presente documento e qualsiasi transazione contemplata dal presente o da tali documenti.

13. **Privacy**

Consultare l'informativa sulla privacy di Epic disponibile alla pagina https://www.epicgames.com/site/en-US/privacypolicy per informazioni importanti sulla raccolta, sull'uso e sulla divulgazione dei dati personali da parte di Epic.

© 2019 Epic Games, Inc. Tutti i diritti riservati.