

## **Regras Oficiais do Fortnite World Cup Aberto On-Line 2019**

### **1. Introdução e Aceitação**

#### **1.1 Introdução**

Estas Regras Oficiais do Fortnite World Cup Aberto On-Line 2019 (“**Regras**”) regem todas as fases do Fortnite World Cup Aberto On-Line 2019 (“**Aberto On-Line**” ou “**Evento**”).

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

#### **1.2 Aceitação**

Para participar do Evento, cada jogador precisa concordar (ou se for menor de 18 anos ou menor de idade conforme a maioridade definida no país de residência do jogador (“**Menor**”), o pai/mãe ou representante legal do jogador precisa concordar em nome do jogador) em seguir estas Regras o tempo todo, inclusive o Código de Conduta da Seção 8. Um jogador (ou, se for um Menor, o pai/mãe ou representante legal do jogador) pode aceitar estas Regras clicando para aceitar ou concordar com estas Regras quando essa opção for disponibilizada ao jogador pela Epic Games, Inc. (“**Epic**”) no cliente do Jogo. Ao participar de qualquer jogo ou partida que faça parte do Evento, o jogador confirma que (ou, se for um Menor, seu pai/mãe ou representante legal) aceitou estas Regras em conformidade com esta Seção 1.2.

#### **1.3 Aplicação**

A Epic tem a responsabilidade principal de impor estas Regras a todos os jogadores no Evento e poderá, trabalhando em conjunto com os Administradores do Evento (conforme definido abaixo), aplicar penalidades a jogadores por violações destas Regras, conforme descrito mais detalhadamente na Seção 9.

#### **1.4 Alterações**

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

### **2. Estrutura do Evento**

## 2.1 Definição de Termos

### 2.1.1 Arena

A lista de jogadas competitivas no jogo que será ativada a partir de 27 de março de 2019 às 8h EST e continuará ativa durante o período do Evento.

### 2.1.2 Eliminação

Uma ocorrência onde o jogador esgota o HP e o Escudo (se houver) de outro jogador. Crédito de eliminação é determinado (a) pelo *feed* de ação localizado no canto inferior esquerdo da tela do jogo e (b) pela IU ilustrando o número total de eliminações ganhas durante uma única partida.

### 2.1.3 Administrador de Evento

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

### 2.1.4 Modo de Jogo

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

### 2.1.5 Partida

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

### 2.1.6 Colocação

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

### 2.1.7 Sessão

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

#### 2.1.8 Vitória Royale

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

### 2.2 **Programação da Semana 1 do Aberto On-Line (Todas as Datas) - Horários Listados no Jogo**

2.2.1 13 de abril: Rodada 1 de Semifinais de Solos [Todas as Regiões]

2.2.2 14 de abril: Rodada 2 de Finais Solos [Todas as Regiões]

### 2.3 **Programação da Semana 2 do Aberto On-Line (Todas as Datas) - Horários Listados no Jogo**

2.3.1 20 de abril: Rodada 1 de Semifinais de Duplas [Todas as Regiões]

2.3.2 21 de abril: Rodada 2 de Finais de Duplas [Todas as Regiões]

### 2.4 **Programação da Semana 3 do Aberto On-Line (Todas as Datas) - Horários Listados no Jogo**

2.4.1 27 de abril: Rodada 1 de Semifinais de Solos [Todas as Regiões]

2.4.2 28 de abril: Rodada 2 de Finais de Solos [Todas as Regiões]

### 2.5 **Programação da Semana 4 do Aberto On-Line (Todas as Datas) - Horários Listados no Jogo**

2.5.1 4 de maio: Rodada 1 de Semifinais de Duplas [Todas as Regiões]

2.5.2 5 de maio: Rodada 2 de Finais de Duplas [Todas as Regiões]

### 2.6 **Programação da Semana 5 do Aberto On-Line (Todas as Datas) - Horários Listados no Jogo**

2.6.1 11 de maio: Rodada 1 de Semifinais de Solos [Todas as Regiões]

2.6.2 12 de maio: Rodada 2 de Finais Solos [Todas as Regiões]

### 2.7 **Programação da Semana 6 do Aberto On-Line (Todas as Datas) - Horários Listados no Jogo**

2.7.1 18 de maio: Rodada 1 de Semifinais de Duplas [Todas as Regiões]

2.7.2 19 de maio: Rodada 2 de Finais de Duplas [Todas as Regiões]

## **2.8 Programação da Semana 7 do Aberto On-Line (Todas as Datas) - Horários Listados no Jogo**

2.8.1 25 de maio: Rodada 1 de Semifinais de Solos [Todas as Regiões]

2.8.2 26 de maio: Rodada 2 de Finais Solos [Todas as Regiões]

## **2.9 Programação da Semana 8 do Aberto On-Line (Todas as Datas) - Horários Listados no Jogo**

2.9.1 1º de junho: Rodada 1 de Semifinais de Duplas [Todas as Regiões]

2.9.2 2 de junho: Rodada 2 de Finais de Duplas [Todas as Regiões]

## **2.10 Programação da Semana 9 do Aberto On-Line (Todas as Datas) - Horários Listados no Jogo**

2.10.1 8 de junho: Rodada 1 de Semifinais de Solos [Todas as Regiões]

2.10.2 9 de junho: Rodada 2 de Finais Solos [Todas as Regiões]

## **2.11 Programação da Semana 10 do Aberto On-Line (Todas as Datas) - Horários Listados no Jogo**

2.11.1 15 de junho: Rodada 1 de Semifinais de Duplas [Todas as Regiões]

2.11.2 16 de junho: Rodada 2 de Finais de Duplas [Todas as Regiões]

## **2.12 Reprogramação**

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

## **2.13 Formato e Pontuação do Evento**

### **2.6.1 Solos**

#### **2.6.1.1 Formato**

Qualquer equipe qualificada (conforme determinado pela Epic de acordo com estas Regras) poderá entrar na fila e participar da Fase Um do Aberto On-Line (“**Fase Um**”) do Evento para Solos.

Para a Rodada 1 da semana do Evento aplicável (“**Rodada 1**”) para Solos, os jogadores que se classificam na Champion League na Arena em sua respectiva região no início da Rodada 1 se qualificarão para competir em uma sessão única durante a Rodada 1 de suas respectivas regiões, conforme listado no jogo. Cada sessão dura aproximadamente 3 horas. Os jogadores só podem participar de no máximo 10 partidas durante a sessão. Os jogadores ganham pontos com base no sistema de pontuação listado nas Seções 2.6.1.3 ou 2.6.1.4 (conforme aplicável). As partidas só contam se a partida começar antes do encerramento da Rodada 1 de Solos. Os jogadores só podem participar de um período da Rodada 1 em cada semana.

Após a conclusão da Rodada 1, os 3.000 jogadores com mais pontos de cada região do servidor avançarão e poderão entrar na fila para a Rodada 2 da semana do Evento aplicável (“**Rodada 2**”) para Solos; contanto que esses jogadores habilitem (se já não estiver habilitada) a Autenticação de Dois Fatores (“**ADF**”) em suas contas Epic. Não será possível entrar na Rodada 2 sem (a) classificar-se entre os 3.000 melhores jogadores de uma região durante a Rodada 1 de Solos dessa semana; e (b) ter ADF habilitada em uma conta Epic do jogador. Para habilitar ADF, os jogadores precisam acessar o site <https://epicgames.com/2FA>, fazer login em suas respectivas contas Epic e seguir as instruções na tela.

Na Rodada 2, os jogadores competem em uma sessão única durante o período da Rodada 2 do Aberto On-Line de suas respectivas regiões, conforme listado no jogo. Essa sessão dura aproximadamente 3 horas. Os jogadores só podem participar de no máximo 10 partidas durante a sessão. Os jogadores ganham pontos com base no sistema de pontuação listado nas Seções 2.6.1.3 ou 2.6.1.4 (conforme aplicável). As partidas só contam se a partida começar antes do encerramento da Rodada 2. Os jogadores só podem participar de um período da Rodada 2 em cada semana.

Após a conclusão da Rodada 2, os jogadores que ganharam mais pontos de cada região, conforme previsto na Seção 2.6.1.5 receberão uma Pesquisa de Qualificação (conforme definido abaixo) para determinar a participação nas Finais do Fortnite World Cup (“**Fase Dois**” ou “**Finais**”) a serem realizadas off-line em um evento físico e/ou receberão prêmios, conforme previsto na Seção 2.7, caso se qualifiquem.

#### 2.6.1.2 Qualificação na China

Uma série separada do torneio Fortnite World Cup será realizada na região chinesa (a “**Série de Qualificação da China**”) e será apresentada pela Tencent Holdings Limited ou em seu nome. O melhor jogador Solo da Série de Qualificação da China será automaticamente classificado para a Fase Dois. Esse caminho de acesso é regionalmente bloqueado apenas para os jogadores com residência legal na China.

#### 2.6.1.3 Sistema de Pontuação

Vitória Royale: 10 Pontos

2° ao 5°: 7 Pontos  
6° ao 15°: 5 Pontos  
16° ao 25°: 3 Pontos

Cada Eliminação: 1 Ponto

#### 2.6.1.4 Desempates

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

#### 2.6.1.5 Avanço

O Avanço da Fase Um para a Fase Dois será determinado pelos pontos ganhos após a conclusão da Fase Um, Rodada 2 de Solos. O número total de avanços por região do servidor será diferente com base na região do servidor dos jogadores participantes.

Vagas para a Qualificação de Jogadores Solo na Final do Fortnite World Cup

#### Europa

Semana 1: 8  
Semana 3: 8  
Semana 5: 8  
Semana 7: 8  
Semana 9: 8  
TOTAL: 40

#### Leste da América do Norte

Semana 1: 6  
Semana 3: 6  
Semana 5: 6  
Semana 7: 6  
Semana 9: 6  
TOTAL: 30

#### Oeste da América do Norte

Semana 1: 2  
Semana 3: 2  
Semana 5: 2

Semana 7: 2  
Semana 9: 2  
TOTAL: 10

## Ásia

Semana 1: 1  
Semana 3: 2  
Semana 5: 1  
Semana 7: 2  
Semana 9: 1  
TOTAL: 7

## Brasil

Semana 1: 1  
Semana 3: 2  
Semana 5: 1  
Semana 7: 2  
Semana 9: 1  
TOTAL: 7

## Oceania

Semana 1: 1  
Semana 3: 1  
Semana 5: 1  
Semana 7: 1  
Semana 9: 1  
TOTAL: 5

### 2.6.2 Duplas

#### 2.6.2.1 Formato

Qualquer equipe qualificada (conforme determinado pela Epic de acordo com estas Regras) poderá entrar na fila e participar da Fase Um do Evento para Duplas.

Para a Rodada 1 da semana para Duplas, as equipes em que os dois jogadores se classificam na Champion League na Arena em sua respectiva região no início da Rodada 1 se qualificarão para competir em uma sessão única durante a Rodada 1 de suas respectivas regiões, conforme listado no jogo. Essa sessão dura aproximadamente 3 horas. As equipes só podem participar de no máximo 10 partidas durante a sessão. As equipes ganham pontos com base no

sistema de pontuação listado nas Seções 2.6.2.3 ou 2.6.2.4 (conforme aplicável). As partidas só contam se a partida começar antes do encerramento da Rodada 1 de Duplas. As equipes só podem participar de um período da Rodada 1 da região em cada semana.

Após a conclusão da Rodada 1, as 1.500 equipes com a melhor classificação de cada região do servidor avançarão e poderão entrar na fila para a Rodada 2 do Evento; contanto que esses jogadores habilitem (se já não estiver habilitada) ADF em suas contas Epic. Não será possível entrar na Rodada 2 sem (a) classificar-se entre as 1.500 melhores equipes de uma região durante a Rodada 1 dessa semana; e (b) ter ADF habilitada em uma conta Epic dos dois jogadores. Para habilitar ADF, os jogadores precisam acessar o site <https://epicgames.com/2FA>, fazer login em suas respectivas contas Epic e seguir as instruções na tela.

Na Rodada 2, as equipes competem em uma sessão única durante o período da Rodada 2 do Aberto On-Line de suas respectivas regiões, conforme listado no jogo. Essa sessão dura aproximadamente 3 horas. As equipes só podem participar de no máximo 10 partidas durante a sessão. As equipes ganham pontos com base no sistema de pontuação listado nas Seções 2.6.2.3 ou 2.6.2.4 (conforme aplicável). As partidas só contam se a partida começar antes do encerramento da Rodada 2. Os jogadores só podem participar de um período da Rodada 2 em cada semana.

Após a conclusão da Rodada 2, as equipes que ganharam mais pontos de cada região, conforme previsto na Seção 2.6.2.5, receberão uma Pesquisa de Qualificação para determinar a participação nas Finais a serem realizadas off-line em um evento físico e/ou receberão prêmios, conforme previsto na Seção 2.7, caso se qualifiquem.

#### 2.6.2.2 Qualificação na China

A melhor equipe de Duplas da Série de Qualificação da China será automaticamente classificada para a Fase Dois. Esse caminho de acesso é regionalmente bloqueado apenas para os jogadores com residência legal na China.

#### 2.6.2.3 Sistema de Pontuação

Vitória Royale: 10 Pontos

2° ao 5°: 7 Pontos

6° ao 10°: 5 Pontos

11° ao 15°: 3 Pontos

Cada Eliminação: 1 Ponto

#### 2.6.2.4 Desempates



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

#### 2.6.2.5 Avanço

O Avanço da Fase Um para a Fase Dois será determinado pelos pontos ganhos após a conclusão da Fase Um, Rodada 2 de Duplas. O número total de avanços por região do servidor será diferente com base na região do servidor dos jogadores participantes.

Vagas para a Qualificação de Equipes de Duplas nas Finais do Fortnite World Cup

#### Europa

Semana 2: 4  
Semana 4: 4  
Semana 6: 4  
Semana 8: 4  
Semana 10: 4  
TOTAL: 20

#### Leste da América do Norte

Semana 2: 3  
Semana 4: 3  
Semana 6: 3  
Semana 8: 3  
Semana 10: 3  
TOTAL: 15

#### Oeste da América do Norte

Semana 2: 1  
Semana 4: 1  
Semana 6: 1  
Semana 8: 1  
Semana 10: 1  
TOTAL: 5

#### Ásia

Semana 2: 1  
Semana 4: 0

Semana 6: 1  
Semana 8: 0  
Semana 10: 1  
TOTAL: 3

#### Brasil

Semana 2: 1  
Semana 4: 0  
Semana 6: 1  
Semana 8: 0  
Semana 10: 1  
TOTAL: 3

#### Oceania

Semana 2: 1  
Semana 4: 0  
Semana 6: 1  
Semana 8: 0  
Semana 10: 1  
TOTAL: 3

## 2.7 Prêmios da Fase Um

### 2.7.1

Os seguintes prêmios serão concedidos a cada jogador com base em sua colocação nos quadros de liderança após a conclusão da Fase Um para Solos e Duplas.

#### Prêmios do Evento - Solos do Leste da América do Norte

Classificação	Prêmio
1º	US\$ 5.000
2º	US\$ 4.000
3º	US\$ 3.000
4º	US\$ 2.500
5º	US\$ 2.250
6º	US\$ 2.000
7º	US\$ 1.750
8º	US\$ 1.500
9º	US\$ 1.250
10º	US\$ 1.000

11° ao 20°	US\$ 800
21° ao 30°	US\$ 650
31° ao 40°	US\$ 550
41° ao 50°	US\$ 450
51° ao 75°	US\$ 400
76° ao 100°	US\$ 350
101° ao 250°	US\$ 300
251° ao 500°	US\$ 250
500° ao 1000°	US\$ 150
1001° ao 1500°	US\$ 100

#### Prêmios do Evento - Duplas do Leste da América do Norte

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

#### Prêmios do Evento - Solos do Oeste da América do Norte

Classificação	Prêmio
1°	US\$ 4.000
2°	US\$ 3.500
3°	US\$ 3.000
4°	US\$ 2.500
5°	US\$ 2.000
6°	US\$ 1.700
7°	US\$ 1.500

8°	US\$ 1.250
9°	US\$ 1.000
10°	US\$ 800
11° ao 20°	US\$ 700
21° ao 30°	US\$ 500
31° ao 40°	US\$ 450
41° ao 50°	US\$ 350
51° ao 75°	US\$ 250
76° ao 100°	US\$ 200
101° ao 250°	US\$ 150
251° ao 500°	US\$ 100

#### Prêmios do Evento - Duplas do Oeste da América do Norte

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

#### Prêmios do Evento - Solos da Europa

Classificação	Prêmio
1°	US\$ 5.000
2°	US\$ 4.000
3°	US\$ 3.000
4°	US\$ 2.500
5°	US\$ 2.250
6°	US\$ 2.000
7°	US\$ 1.750

8°	US\$ 1.500
9°	US\$ 1.250
10°	US\$ 1.000
11° ao 20°	US\$ 800
21° ao 30°	US\$ 650
31° ao 40°	US\$ 550
41° ao 50°	US\$ 450
51° ao 75°	US\$ 400
76° ao 100°	US\$ 350
101° ao 250°	US\$ 300
251° ao 500°	US\$ 250
500° ao 1000°	US\$ 200
1001° ao 1500°	US\$ 150
1501° ao 2000°	US\$ 100

#### Prêmios do Evento - Duplas da Europa

Classificação	Prêmio
1°	US\$ 10.000
2°	US\$ 8.000
3°	US\$ 6.500
4°	US\$ 5.000
5°	US\$ 4.500
6°	US\$ 4.000
7°	US\$ 3.500
8°	US\$ 3.000
9°	US\$ 2.500
10°	US\$ 2.000
11° ao 20°	US\$ 1.800
21° ao 30°	US\$ 1.300
31° ao 40°	US\$ 1.100
41° ao 50°	US\$ 900
51° ao 75°	US\$ 800
76° ao 100°	US\$ 700
101° ao 250°	US\$ 500
251° ao 500°	US\$ 350
501° ao 1000°	US\$ 200

#### Prêmios do Evento - Solos da Ásia

Classificação	Prêmio
1°	US\$ 3.000
2°	US\$ 2.500

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

#### Prêmios do Evento - Duplas da Ásia

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

#### Prêmios do Evento - Solos do Brasil

Classificação	Prêmio
1°	US\$ 3.000
2°	US\$ 2.500
3°	US\$ 2.250

4°	US\$ 2.000
5°	US\$ 1.750
6°	US\$ 1.500
7°	US\$ 1.250
8°	US\$ 1.000
9°	US\$ 800
10°	US\$ 600
11° ao 20°	US\$ 500
21° ao 30°	US\$ 400
31° ao 40°	US\$ 300
41° ao 50°	US\$ 200
51° ao 75°	US\$ 175
76° ao 100°	US\$ 150
101° ao 250°	US\$ 125
251° ao 500°	US\$ 100

#### Prêmios do Evento - Duplas do Brasil

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

#### Prêmios do Evento - Solos da Oceania

Classificação	Prêmio
1°	US\$ 2.500
2°	US\$ 2.250
3°	US\$ 2.000
4°	US\$ 1.750

5°	US\$ 1.500
6°	US\$ 1.250
7°	US\$ 1.000
8°	US\$ 750
9°	US\$ 500
10°	US\$ 450
11° ao 20°	US\$ 400
21° ao 30°	US\$ 350
31° ao 40°	US\$ 300
41° ao 50°	US\$ 250
51° ao 75°	US\$ 200
76° ao 100°	US\$ 150
101° ao 250°	US\$ 100

#### Prêmios do Evento - Duplas da Oceania

Classificação	Prêmio
1°	US\$ 5.000
2°	US\$ 4.500
3°	US\$ 4.000
4°	US\$ 3.500
5°	US\$ 3.000
6°	US\$ 2.500
7°	US\$ 1.750
8°	US\$ 1.250
9°	US\$ 800
10°	US\$ 700
11° ao 20°	US\$ 600
21° ao 30°	US\$ 500
31° ao 40°	US\$ 400
41° ao 50°	US\$ 300
51° ao 75°	US\$ 200

#### 2.7.2 Informações Sobre Prêmios

Somente os jogadores com pontuação mais alta (conforme determinado pela Epic de acordo com esta Seção 2.7.2) se qualificarão para receber os prêmios previstos na Seção 2.7.1. Nenhum outro jogador com pontuação mais baixa que os jogadores com pontuação mais alta terão, a qualquer momento e em quaisquer circunstâncias, direito a ganhar quaisquer prêmios em conexão com o Evento.

Os jogadores com pontuação mais alta serão notificados pela Epic sobre seus status de jogadores vencedores no endereço de e-mail associado à conta Epic desses jogadores no



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

A data de recebimento pela Epic será decisiva para a conformidade de um jogador vencedor potencial com os prazos previstos nesta Seção 2.7.2. Se o jogador vencedor potencial não responder em tempo hábil a qualquer notificação ou solicitação de materiais ou informações ele será desqualificado como jogador vencedor potencial, e esse jogador não terá direito a ganhar prêmios em conexão com o Evento. Nesses casos, nenhum Jogador Vencedor (conforme definição abaixo) será nomeado, e a Epic terá o direito, a seu critério exclusivo e absoluto, de (a) conceder quaisquer valores de prêmios que teriam sido concedidos a esse jogador desqualificado como parte de um futuro evento do Fortnite World Cup ou (b) doar esses valores de prêmios a causas e trabalhos de caridade. Um jogador vencedor (“Jogador Vencedor”) só será anunciado depois que o processo de verificação for concluído pela Epic de acordo com estas Regras.

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

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

A Epic determinará o método de pagamento para os prêmios a seu critério exclusivo e, salvo exigência em contrário na lei aplicável, todos os pagamentos serão feitos diretamente ao Jogador Vencedor (ou se for um Menor, ao pai/mãe ou representante legal do Jogador Vencedor). O Jogador Vencedor receberá um Formulário de Aceitação e Quitação (“**Quitação**”). Salvo restrição na lei aplicável, o Jogador Vencedor (ou se for um Menor, o pai/mãe ou representante legal do Jogador Vencedor) precisará preencher e devolver a Quitação de acordo com os prazos previstos nesta Seção 2.7.2.

### 3. Qualificação do Jogador

#### 3.1 Idade do Jogador

3.1.1 Para se qualificar para participar de qualquer partida do Aberto On-Line, o jogador precisa ter pelo menos 13 anos de idade (ou outra idade maior que possa ser exigida no país de residência do jogador). Menores precisam ter permissão do pai/mãe ou representante legal para participar do Evento.

3.1.2 Jogadores não qualificados que enganam ou tentam enganar os Administradores do Evento fornecendo informações de qualificação falsas estarão sujeitos a medidas disciplinares conforme descrito na Seção 9.2.

#### 3.2 Fortnite EULA

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

#### 3.3 Filiação à Epic

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

#### 3.4 Nomes de Jogadores

3.4.1 Todos os nomes de jogadores individuais e equipes precisam seguir o Código de Conduta da Seção 8. A Epic e os Administradores do Evento podem restringir ou alterar as identificações ou nomes de tela de jogadores individuais e equipes por qualquer motivo.

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

3.4.3 Antes do início do Evento, a Epic e/ou os Administradores do Evento trabalharão diretamente com todos os jogadores convidados para determinar um nome de exibição para

uso em conexão com o Evento. Os Jogadores precisam usar esse identificador acordado durante todo o Evento.

### **3.5 Situação Regular**

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

### **3.6 Outras Restrições**

O Evento, incluindo todas as suas partes, está aberto a jogadores do mundo todo, mas é nulo onde é restringido ou proibido por lei.

## **4. Regras de Formação de Equipes/Jogadores**

### **4.1 Solos**

4.1.1 Cada jogador Solo (ou se for Menor, o pai/mãe ou representante legal do jogador) precisa reconhecer e aceitar estas Regras do jogo de acordo com a Seção 1.2 antes de participar da Fase Um. Jogadores que se qualificam para avançar para a Fase Dois precisam ser aprovados na triagem de qualificação para serem confirmados para competir nas Finais.

4.1.2 Posições de qualificação ganhas por Solos não podem ser transferidas, vendidas, negociadas nem presenteadas a nenhuma pessoa ou organização.

### **4.2 Duplas**

4.2.1 Cada jogador de um Duo (ou se for Menor, o pai/mãe ou representante legal do jogador) precisa reconhecer e aceitar estas Regras do jogo de acordo com a Seção 1.2 antes de participar da Fase Um. Ambos os membros de uma equipe que avança para a Fase Dois precisam ser aprovados na triagem de qualificação para serem confirmados para competir nas Finais. Se apenas um membro da equipe for aprovado na triagem de qualificação, a equipe inteira será considerada não qualificada para competir nas Finais.

4.2.2 Os Jogadores só podem participar de uma equipe por vez durante cada sessão. Se uma equipe se qualificar para a próxima rodada do Fortnite World Cup, ambos os jogadores serão bloqueados em conjunto para essa fase, a menos que decidam desistir de seu lugar nessa fase. Se uma equipe qualificada deseja jogar novamente com parceiros diferentes (por ex., formar uma nova equipe), todos os jogadores envolvidos serão removidos da última fase ou rodada realizada anteriormente. Uma equipe qualificada só pode se desfazer e permanecer qualificada para competir no Evento se ambos os jogadores concordarem.

4.2.3 Durante a Fase Um todos os jogadores de uma equipe precisam estar presentes e posicionados em conjunto para participar dessa fase do Evento. Os jogadores de uma equipe não podem jogar Solo durante a Fase Um.

4.2.4 Será considerado que cada membro, individualmente ou em conjunto, fez todas as declarações, deu todas as garantias e celebrou todos os contratos contidos neste documento e será obrigado e vinculado por eles individualmente e em conjunto. Salvo disposição expressa em contrário, todos os direitos de Administradores do Evento em conformidade com estas Regras estão relacionados e são exercíveis com base na equipe como um todo e em cada membro individual da equipe. Se surgir qualquer direito de desqualificação com relação a qualquer membro individual da equipe, o direito de desqualificação poderá ser exercido com base na equipe como um todo, conforme os Administradores do Evento decidirem a seu critério exclusivo.

4.2.5 Posições de qualificação ganhas por Duplas não podem ser transferidas, vendidas, negociadas nem presenteadas a nenhuma pessoa ou organização.

## **5. Problemas**

### **5.1 Definição de Termos**

#### **5.1.1 Bug**

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

#### **5.1.2 Desconexão Intencional**

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

#### **5.1.3 Crash do Servidor**

Todos perdem a conexão ao Jogo devido a um problema com o servidor do Jogo.

#### **5.1.4 Desconexão não Intencional**

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

### **5.2 Problemas Técnicos**

Devido à natureza e à escala da competição on-line, as partidas não serão reiniciadas nem canceladas devido a problemas técnicos. Problemas técnicos ou bugs encontrados deverão ser contornados e não serão causa para recomeço.

## 6. **Comunicação**

6.1 Os Administradores do Evento estarão disponíveis para responder a perguntas específicas dos jogadores e fornecer assistência adicional durante todo o Evento por meio do canal oficial de suporte a jogadores encontrado aqui:

<https://epicgames.helpshift.com/a/fortnite/?contact=1>

## 7. **Processo Pós-Partida**

### 7.1 Pontuação

7.1.1 O cliente do Jogo registrará e reportará as pontuações após a conclusão de cada Partida.

7.1.2 Ocasionalmente poderão surgir problemas que resultam em atrasos e/ou imprecisões na comunicação da pontuação. Durante o Evento, a pontuação exibida no Jogo será a pontuação aceita universalmente, independentemente da precisão.

## 8. **Código de Conduta**

### 8.1 **Conduta Pessoal; Sem Comportamento Tóxico**

8.1.1 Todos os jogadores precisam se comportar de maneira sempre coerente com (a) o Código de Conduta desta Seção 8 (“**Código de Conduta**”) e (b) os princípios gerais de integridade pessoal, honestidade e espírito esportivo.

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

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

8.1.4 Qualquer violação destas Regras pode expor o jogador a medidas disciplinares, conforme descrito mais detalhadamente na Seção 9.2, independentemente de a violação ter sido cometida intencionalmente.

## 8.2 Integridade Competitiva

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

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

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

- *Colusão*: Os jogadores trabalham em conjunto durante a partida enquanto estão em equipes adversárias.

- *Movimento Planejado*: Acordo entre dois ou mais jogadores adversários para cair em locais específicos ou movimentar-se no mapa de modo planejado antes do início da partida.
- *Comunicação*: Enviar ou receber sinais (verbais e não verbais) para comunicação com jogadores adversários.
- *Despejo de Itens*: Soltar itens intencionalmente para um jogador adversário pegar.

8.2.3 Espera-se que cada jogador jogue usando sempre sua melhor habilidade durante qualquer partida e de modo coerente com as regras das Seções 8.2.1 e 8.2.2.

### 8.3 Assédio

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

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

### 8.4 Confidencialidade

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

### 8.5 Conduta Ilegal

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

## 9. Violações de Regras e Conduta

### 9.1 Investigação e Conformidade

Os jogadores concordam em cooperar plenamente com a Epic e/ou o Administrador do Evento (conforme aplicável) na investigação de qualquer violação destas Regras. Se a Epic e/ou um Administrador do Evento contatar um jogador para discutir a investigação, o jogador deve ser

verdadeiro em relação à informação que fornece à Epic e/ou ao Administrador do Evento. Se for constatado que qualquer jogador reteve, destruiu ou violou qualquer informação relacionada ou que enganou a Epic e/ou um Administrador do Evento durante uma investigação, esse jogador será submetido a medida disciplinar conforme descrito mais detalhadamente na Seção 9.2.

## 9.2 **Medida Disciplinar**

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

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

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

Perda de todos ou qualquer parte dos prêmios concedidos anteriormente ao jogador;

Desqualificar o jogador de participação em uma ou mais partidas e/ou sessões no Evento; ou

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

9.2.2 Para clareza, a natureza e a extensão da medida disciplinar tomada pela Epic de acordo com esta Seção 9.2 será a critério exclusivo e absoluto da Epic. A Epic reserva-se o direito de pleitear indenização e outros recursos desse jogador na extensão máxima permitida pelas leis aplicáveis.

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

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

## 9.3 **Controvérsias Relativas às Regras**

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

## 10. **Condições**



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

## **11. Publicidade**

A Epic reserva-se o direito de usar o nome, identificação, imagem, vídeo, estatísticas de jogadas e/ou ID de conta Epic de qualquer jogador para fins de publicidade antes, durante ou após a data de término do Evento, em qualquer mídia, em todo o mundo, perpetuamente, mas somente em conexão com a publicidade do Evento, sem qualquer remuneração ou avaliação prévia, salvo se especificamente proibido por lei.

## 12. **Renúncia a Julgamento por Júri**

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

## 13. **Privacidade**

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

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