

Официальные правила мероприятия «Кубок мира Fortnite World Cup Online Open 2019»

1. Введение и согласие

1.1 Введение

Официальные правила мероприятия «Кубок мира Fortnite World Cup Online Open 2019» (далее — «**Правила**») регулируют все этапы Кубка мира Fortnite World Cup Online Open 2019 (далее — «**Online Open**» или «**Мероприятие**»).

Настоящие правила составлены с целью обеспечения честного характера соревнования по игре в Fortnite (далее — «**Игра**») в связи с Мероприятием, а также с целью создания благоприятных условий для проведения конкурентных соревнований и обеспечения развлекательного, справедливого и чуждого Злонамеренному поведению характера соревнования по Игре (определение Злонамеренного поведения приводится ниже).

1.2 Согласие

Для участия в Мероприятии каждый игрок должен согласиться (или, если игроку меньше 18 лет или если игрок не достиг возраста совершеннолетия согласно определению возраста совершеннолетия в стране проживания данного игрока (далее — «**Несовершеннолетний**»), то родитель или законный опекун такого игрока должен согласиться от имени игрока) соблюдать настоящие Правила на постоянной основе, в том числе «Кодекс поведения», приведенный в разделе 8. Игрок (или, если игрок является Несовершеннолетним, родитель или законный опекун такого игрока) может согласиться с настоящими Правилами, нажав кнопку «Принять правила» или «Согласиться с правилами», которая будет размещена компанией Epic Games, Inc. (далее — «**Epic**») в клиенте Игры. Участвуя в игре или матче, которые являются частью Мероприятия, игрок подтверждает, что он (или, если игрок является Несовершеннолетним, родитель или законный опекун такого игрока) соглашается с настоящими Правилами в соответствии с данным разделом 1.2.

1.3 Обеспечение соблюдения

Компания Epic несет основную ответственность за обеспечение соблюдения настоящих Правил всеми игроками в ходе Мероприятия. Она вправе совместно с Администраторами мероприятия (определение которых приводится ниже) налагать взыскания на игроков за нарушение настоящих Правил, как подробно описано в разделе 9.

1.4 Поправки

Компания Epic вправе периодически исправлять, корректировать, изменять и уточнять настоящие Правила. Участие игрока в Мероприятии после внесения исправления, корректировки, изменения или уточнения в настоящие Правила будет считаться согласием такого игрока (или, если игрок является несовершеннолетним, родителя или законного опекуна такого игрока) с настоящими исправленными, скорректированными, измененными или уточненными Правилами.

2. Структура мероприятия

2.1 Определение терминов

2.1.1 Арена

Список соперников по игре, который будет доступен с 8:00 (восточное поясное время США) 27 марта 2019 г. и будет оставаться активным в течение всего Мероприятия.

2.1.2 Доминирование

Событие, когда один игрок лишает другого игрока единиц здоровья (НР) и щита (если он есть у другого игрока). Согласно пункту 7.1.2, кредит за уничтожение определяется (а) лентой действий, расположенной в левом нижнем углу экрана игры, и (b) пользовательским интерфейсом, показывающим общее количество уничтожений, заработанных в ходе одного матча; при условии, что кредит за уничтожение не присуждается игроку ни за какую часть матча после уничтожения этого игрока.

2.1.3 Администратор мероприятия

Любой сотрудник компании Epic или член административной группы, группы, отвечающей за телетрансляцию, производственной группы, группы по обслуживанию мероприятия или любое другое лицо, принятое на работу или привлеченное на договорной основе с целью проведения Мероприятия.

2.1.4 Режим игры

Определенный набор правил, набор элементов игры или условия для победы в данном матче. Режимов игры может быть очень много, при этом в разных матчах могут использоваться одни и те же или разные режимы игры. Перед началом матча администраторы мероприятия поясняют определенные параметры каждого режима игры.

2.1.5 Матч

Отдельное событие соревнования по игре Fortnite, которое проводится до тех пор, пока игрок или команда не достигнет события Victory Royale (определение которого приводится ниже) или пока они не выполнят определенных условий для достижения победы.

2.1.6 Место

Время, которое один матч занял у игрока или команды, в сравнении с временем, которое такой матч занял у других игроков или команд до того, как они были из игры. Таблица мест выводится в пользовательском интерфейсе, после того как игрок выбывает.

2.1.7 Сеанс

Серия матчей, которая играется до тех пор, пока победитель или победители не будут определены одним из следующих способов: (a) по завершении заданного количества матчей или (b) по истечении заданного периода времени.

2.1.8 Victory Royale

Событие, когда игрок или команда выполняют условия, при которых данный игрок или команда одерживают победу в текущем режиме игры в ходе матча, в котором они принимают участие. Как правило, данное событие относится к завоеванию игроком или командой первого места.

2.2 **Расписание 1-й недели турнира Online Open (все даты) - время, указанное в игре**

2.2.1 13 апреля: 1-й раунд, полуфинал, соло [все регионы]

2.2.2 14 апреля: 2-й раунд, финал, соло [все регионы]

2.3 **Расписание 2-й недели турнира Online Open (все даты) - время, указанное в игре**

2.3.1 20 апреля: 1-й раунд, полуфинал, пары [все регионы]

2.3.2 21 апреля: 2-й раунд, финал, пары [все регионы]

2.4 **Расписание 3-й недели турнира Online Open (все даты) - время, указанное в игре**

2.4.1 27 апреля: 1-й раунд, полуфинал, соло [все регионы]

2.4.2 28 апреля: 2-й раунд, финал, соло [все регионы]

2.5 **Расписание 4-й недели турнира Online Open (все даты) - время, указанное в игре**

2.5.1 4 мая: 1-й раунд, полуфинал, пары [все регионы]

2.5.2 5 мая: 2-й раунд, финал, пары [все регионы]

2.6 Расписание 5-й недели турнира Online Open (все даты) - время, указанное в игре

2.6.1 11 мая: 1-й раунд, полуфинал, соло [все регионы]

2.6.2 12 мая: 2-й раунд, финал, соло [все регионы]

2.7 Расписание 6-й недели турнира Online Open (все даты) - время, указанное в игре

2.7.1 18 мая: 1-й раунд, полуфинал, пары [все регионы]

2.7.2 19 мая: 2-й раунд, финал, пары [все регионы]

2.8 Расписание 7-й недели турнира Online Open (все даты) - время, указанное в игре

2.8.1 25 мая: 1-й раунд, полуфинал, соло [все регионы]

2.8.2 26 мая: 2-й раунд, финал, соло [все регионы]

2.9 Расписание 8-й недели турнира Online Open (все даты) - время, указанное в игре

2.9.1 1 июня: 1-й раунд, полуфинал, пары [все регионы]

2.9.2 2 июня: 2-й раунд, финал, пары [все регионы]

2.10 Расписание 9-й недели турнира Online Open (все даты) - время, указанное в игре

2.10.1 8 июня: 1-й раунд, полуфинал, соло [все регионы]

2.10.2 9 июня: 2-й раунд, финал, соло [все регионы]

2.11 Расписание 10-й недели турнира Online Open (все даты) - время, указанное в игре

2.11.1 15 июня: 1-й раунд, полуфинал, пары [все регионы]

2.11.2 16 июня: 2-й раунд, финал, пары [все регионы]

2.12 Изменение расписания

Компания Epic может по своему собственному усмотрению вносить изменения в расписание и (или) изменять даты проведения Матчей или сеансов Мероприятия (или изменять режим игры, который должен использоваться в связи с данными матчами или сеансами). При этом, если компания Epic изменит расписание Мероприятия таким образом, она проинформирует об этом всех игроков в кратчайшие сроки.

2.13 Формат мероприятия и очки

2.6.1 Соло

2.6.1.1 Формат

Любой игрок, соответствующий установленным требованиям для участников (определяется компанией Epic в соответствии с настоящими Правилами), может занять очередь и принять участие в первом этапе турнира Online Open (далее — **«первый этап»**) для соло-игроков.

В отношении 1-го раунда соответствующей недели Мероприятия (далее — **«1-й раунд»**) команды, вошедшие в Лигу чемпионов на Арене в своем регионе к началу 1-го раунда, будут иметь право соревноваться в одном сеансе в течение указываемого в ходе игры периода времени, отведенного под проведение 1-го раунда в регионах местонахождения таких команд. Каждый сеанс будет длиться примерно 3 часа. В течение сеанса игрокам разрешается принять участие как максимум в 10 матчах. Игроки будут зарабатывать очки на основании системы начисления очков, приведенной в разделах 2.6.1.3 или 2.6.1.4 (с учетом конкретных обстоятельств). Матчи будут засчитываться только в том случае, если они начинаются до завершения периода времени, отведенного для проведения 1-го раунда соло. Игроки могут участвовать в 1-м раунде каждую неделю только в одном регионе.

По окончании 1-го раунда 3000 команд, заработавших больше всего очков в каждом регионе, в котором установлены серверы, получают право пройти дальше и смогут занять очередь для участия во втором раунде соответствующей недели Мероприятия (далее — **«2-й раунд»**) при условии, что такие игроки активируют (если они еще не активировали) двухфакторную аутентификацию (далее — **«двухфакторная аутентификация»**) в своих учетных записях Epic. Во 2-м раунде не имеют права участвовать игроки, (a) не вошедшие в число 3000 лучших игроков региона по итогам 1-го раунда соло, (b) у которых не включена двухфакторная аутентификация 2FA в учетной записи Epic. Для активации двухфакторной аутентификации игроки должны посетить сайт <https://epicgames.com/2FA>, войти в свою учетную запись Epic и следовать инструкциям на экране.

В отношении 2-го раунда игроки будут участвовать в одном сеансе в течение указываемого в ходе игры периода времени, отведенного под проведение 2-го раунда турнира Online Open в регионах местонахождения таких команд. Данный сеанс будет

длиться примерно 3 часа. В течение сеанса игрокам разрешается принять участие как максимум в 10 матчах. Игроки будут зарабатывать очки на основании системы начисления очков, приведенной в разделах 2.6.1.3 или 2.6.1.4 (с учетом конкретных обстоятельств). Матчи будут учтены, только если они начинаются до завершения периода времени, отведенного под проведение 2-го раунда. Игроки могут участвовать в раунде 2 каждую неделю только в одном регионе.

По окончании 2-го раунда лучшие игроки из каждого из регионов, указанных в разделе 2.6.1.5, получат опросник (в соответствии с определением ниже) для определения права на участие в Финале кубка Fortnite World Cup (далее — «**Этап 2**» или «**Финал**»), который будет проводиться в реальной локации в качестве действительного мероприятия, и/или будут награждены призами, указанными в разделе 2.7.

2.6.1.2 Квалификация в Китае

В Китае пройдет специальный турнир Кубка мира по Fortnite (далее — «**Квалификационная серия для Китая**»), который будет проводиться компанией Tencent Holdings Limited или от ее имени. Лучший игрок соло из квалификационной серии Китая будет автоматически переведен на второй этап. Этот вариант участия доступен только для игроков, являющихся законными резидентами Китая.

2.6.1.3 Система начисления очков

Королевская победа: 10 очков

2-е – 5-е места: 7 очков

6-е – 15-е места: 5 очков

16-е – 25-е места: 3 очка

Каждое доминирование: 1 очко

2.6.1.4 Определение победителей в случае равенства очков

При равенстве очков победители будут определяться в приведенном ниже порядке: (1) общее количество набранных очков; (2) общее количество Королевских побед в ходе сеанса; (3) среднее количество доминирований в ходе сеанса; (4) среднее место за матч в ходе сеанса; и (5) жребий.

2.6.1.5 Переход на следующий этап

Переход с этапа 1 на этап 2 будет определяться количеством очков, заработанным на момент завершения 2-го раунда соло этапа 1. Общее количество переходов на регион расположения серверов будет отличаться для разных регионов происхождения игроков.

Квалификация в финал Кубка мира Fortnite World Cup, места для игроков соло

Европа

Неделя 1: 8
Неделя 3: 8
Неделя 5: 8
Неделя 7: 8
Неделя 9: 8
ИТОГО: 40

Восток Северной Америки

Неделя 1: 6
Неделя 3: 6
Неделя 5: 6
Неделя 7: 6
Неделя 9: 6
ИТОГО: 30

Запад Северной Америки

Неделя 1: 2
Неделя 3: 2
Неделя 5: 2
Неделя 7: 2
Неделя 9: 2
ИТОГО: 10

Азия

Неделя 1: 1
Неделя 3: 2
Неделя 5: 1
Неделя 7: 2
Неделя 9: 1
ИТОГО: 7

Бразилия

Неделя 1: 1
Неделя 3: 2
Неделя 5: 1

Неделя 7: 2
Неделя 9: 1
ИТОГО: 7

Океания

Неделя 1: 1
Неделя 3: 1
Неделя 5: 1
Неделя 7: 1
Неделя 9: 1
ИТОГО: 5

2.6.2 Пары

2.6.2.1 Формат

Любая команда, соответствующая установленным требованиям для участников (определяется компанией Epic в соответствии с настоящими Правилами), может занять очередь и принять участие в первом этапе турнира для пар.

В отношении 1-го раунда соответствующей недели для пар команды, вошедшие в Лигу чемпионов на Арене в своем регионе к началу 1-го раунда, будут иметь право соревноваться в одном сеансе в течение указываемого в ходе игры периода времени, отведенного под проведение 1-го раунда в регионах местонахождения таких команд. Данный сеанс будет длиться примерно 3 часа. В течение сеанса командам разрешается принять участие в максимум 10 матчах. Команды будут зарабатывать очки на основании системы начисления очков, приведенной в разделах 2.6.2.3 или 2.6.2.4 (с учетом конкретных обстоятельств). Матчи будут засчитываться только в том случае, если они начинаются до завершения периода времени, отведенного под проведение 1-го раунда для пар. Команды могут участвовать в раунде 1 каждую неделю только в одном регионе.

По окончании 1-го раунда 1500 команд, заработавших больше всего очков в каждом регионе, в котором установлены серверы, получат право пройти дальше, и они смогут занять очередь для участия во втором раунде Мероприятия при условии, что такие игроки активируют (если они еще не активировали) двухфакторную аутентификацию в своих учетных записях Epic. Во 2-м раунде не имеют права участвовать команды (а) не вошедшие в число 1500 лучших команд региона по итогам 1-го раунда, и (б) любой из игроков которых не активировал двухфакторную аутентификацию в учетных записях Epic. Для активации двухфакторной аутентификации игроки должны посетить сайт <https://epicgames.com/2FA>, войти в свою учетную запись Epic и следовать инструкциям на экране.

В отношении 2-го раунда команды будут участвовать в одном сеансе в течение указываемого в ходе игры периода времени, отведенного под проведение 2-го раунда турнира Online Open в регионах местонахождения таких команд. Данный сеанс будет длиться примерно 3 часа. В течение сеанса командам разрешается принять участие в максимум 10 матчах. Команды будут зарабатывать очки на основании системы начисления очков, приведенной в разделах 2.6.2.3 или 2.6.2.4 (с учетом конкретных обстоятельств). Матчи будут учтены, только если они начинаются до завершения периода времени, отведенного под проведение 2-го раунда. Игроки могут участвовать в раунде 2 каждую неделю только в одном регионе.

По окончании 2-го раунда лучшие команды из каждого из регионов, указанных в разделе 2.6.2.5, получают опросник для определения права на участие в Финале, который будет проводиться в реальной локации в качестве действительного мероприятия, и/или будут награждены призами, указанными в разделе 2.7.

2.6.2.2 Квалификация в Китае

Лучшая команда в турнире для пар из квалификационной серии Китая будет автоматически переведена на второй этап. Этот вариант участия доступен только для игроков, являющихся законными резидентами Китая.

2.6.2.3 Система начисления очков

Королевская победа: 10 очков

2-е – 5-е места: 7 очков

6-е – 10-е места: 5 очков

11-е – 15-е места: 3 очка

Каждое доминирование: 1 очко

2.6.2.4 Определение победителей в случае равенства очков

При равенстве очков победители будут определяться в приведенном ниже порядке: (1) общее количество набранных очков; (2) общее количество Королевских побед в ходе сеанса; (3) среднее количество доминирований в ходе сеанса; (4) среднее место за матч в ходе сеанса; и (5) жребий.

2.6.2.5 Переход на следующий этап

Переход с этапа 1 на этап 2 будет определяться количеством очков, заработанных на момент завершения 2-го раунда для пар этапа 1. Общее количество переходов на регион расположения серверов будет отличаться для разных регионов происхождения игроков.

Квалификация в финал Кубка мира Fortnite World Cup для пар, места для команд

Европа

Неделя 2: 4
Неделя 4: 4
Неделя 6: 4
Неделя 8: 4
Неделя 10: 4
ИТОГО: 20

Восток Северной Америки

Неделя 2: 3
Неделя 4: 3
Неделя 6: 3
Неделя 8: 3
Неделя 10: 3
ИТОГО: 15

Запад Северной Америки

Неделя 2: 1
Неделя 4: 1
Неделя 6: 1
Неделя 8: 1
Неделя 10: 1
ИТОГО: 5

Азия

Неделя 2: 1
Неделя 4: 0
Неделя 6: 1
Неделя 8: 0
Неделя 10: 1
ИТОГО: 3

Бразилия

Неделя 2: 1
Неделя 4: 0
Неделя 6: 1

Неделя 8: 0
Неделя 10: 1
ИТОГО: 3

Океания

Неделя 2: 1
Неделя 4: 0
Неделя 6: 1
Неделя 8: 0
Неделя 10: 1
ИТОГО: 3

2.7 Призы на этапе 1

2.7.1

Следующие призы будут вручаться каждому игроку, исходя из его или ее места во встроенной таблице лидеров игры («**Таблица лидеров**») по завершении этапа 1 для соло и пар.

Призы мероприятия — Северная Америка, Восток, соло

Место	Приз
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 \$
500–1000	150 \$

1001–1500 100 \$

Призы мероприятия — Северная Америка, Восток, парные сражения

Место Приз

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 \$

Призы мероприятия — Северная Америка, Запад, соло

Место Приз

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 \$

Призы мероприятия — Северная Америка, Запад, парные сражения

Место	Приз
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 \$

Призы мероприятия — Европа, соло

Место	Приз
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 \$
500–1000	200 \$
1001–1500	150 \$
1501–2000	100 \$

Призы мероприятия — Европа, парные сражения

Место Приз

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 \$
501–1000	200 \$

Призы мероприятия — Азия, соло

Место	Приз
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 \$

Призы мероприятия — Азия, парные сражения

Место	Приз
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 \$

Призы мероприятия — Бразилия, соло

Место	Приз
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 \$

Призы мероприятия — Бразилия, парные сражения

Место	Приз
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 \$

Призы мероприятия — Океания, соло

Место	Приз
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 \$

Призы мероприятия — Океания, парные сражения

Место	Приз
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 Информация о вручении призов

Право на получение призов, перечисленных в разделе 2.7.1, имеют только игроки, набравшие наибольшее количество очков (определяется Eric в соответствии с настоящим разделом 2.7.2). Игрок, набравший меньше очков, чем игроки, набравшие наибольшее количество очков, ни при каких обстоятельствах не может иметь права на получение призов в связи с Мероприятием.

Игроки, набравшие наибольшее количество очков, получают уведомление от компании Eric на зарегистрированный адрес электронной почты учетной записи Eric данного игрока на момент начала Мероприятия в течение 7 дней после завершения Мероприятия или в течение иного периода времени, который может потребоваться компании Eric на направление такого уведомления, и должны будут пройти проверку на право участия согласно положениям Раздела 3 и соблюдение настоящих правил. После получения формального уведомления от компании Eric у потенциального Игрока-победителя будет 45 дней на ответ и предоставление всех материалов и всей информации, запрошенных Eric, включая Бланк передачи (см. определение ниже), в целях подтверждения в соответствии с разделом 3. Ответ от потенциального игрока-победителя должен быть направлен на адрес электронной почты, с которого было отправлено уведомление

компании Epic, или (по исключительному усмотрению компании Epic) на иной адрес электронной почты, указанный в уведомлении.

Дата получения ответа компанией Epic является определяющим фактором для подтверждения соблюдения Игроком-победителем сроков, указанных в настоящем разделе 2.7.2. В случае, если игрок не ответит своевременно на уведомление или на просьбу предоставить определенные материалы или информацию, он может быть дисквалифицирован как потенциальный Игрок-победитель и потерять право на получение любых призов, связанных с Мероприятием. В подобных случаях другой Игрок-победитель (в соответствии с определением ниже) не выбирается, и компания Epic имеет право по собственному усмотрению (a) перенести призовые суммы, причитавшиеся дисквалифицированному игроку, на будущий Кубок мира Fortnite или (b) пожертвовать призовые суммы на благотворительность. Игрок-победитель («Игрок-победитель») будет объявлен после завершения процедуры проверки соблюдения настоящих правил, проводимой компанией Epic.

Чтобы получить призы, Игроки-победители также должны будут предоставить компании Epic определенную информацию, касающуюся выплаты приза, в том числе любые необходимые формы с информацией, касающейся уплаты налогов. Компания Epic может задержать выплату призов, если Игрок-победитель не предоставит своевременно компании Epic соответствующие формы с платежной информацией.

ПРИЗЫ МОГУТ ОБЛАГАТЬСЯ ПРИМЕНИМЫМ ПОДОХОДНЫМ НАЛОГОМ НА ФЕДЕРАЛЬНОМ УРОВНЕ, УРОВНЕ ШТАТА И МЕСТНОМ УРОВНЕ. КАЖДЫЙ ИГРОК-ПОБЕДИТЕЛЬ ОБЯЗАН (I) УЗНАТЬ У СВОЕГО МЕСТНОГО КОНСУЛЬТАНТА ПО НАЛОГОВЫМ ВОПРОСАМ, КАКИЕ НАЛОГИ ОН ОБЯЗАН УПЛАТИТЬ, И (II) УПЛАТИТЬ ТАКИЕ НАЛОГИ СООТВЕТСТВУЮЩЕМУ НАЛОГОВОМУ ОРГАНУ. Политика компании Epic предусматривает удержание налога по ставке дополнительного удержания в отношении жителей США и жителей других стран. Сумма приза и сумма удержанного налога будут указаны в форме 1099-MISC для жителей США и в форме 1042-S для жителей других стран.

Компания Epic определит способ выплаты призов по своему собственному усмотрению. За исключением случаев, когда применимым законодательством предусмотрены другие требования, все платежи будут выполняться непосредственно Игроку-победителю (или, если Игроком-победителем является Несовершеннолетний, родителю или законному опекуну Игрока-победителя). Игроку-победителю будет выслан бланк приемки-передачи приза (далее — **«Бланк передачи»**). Игрок-победитель (или, если Игроком-победителем является Несовершеннолетний, родитель или законный опекун Игрока-победителя) должен будет заполнить и вернуть Бланк передачи в сроки, указанные в настоящем разделе 2.7.2, если действующее законодательство не запрещает такие действия.

3. **Право игрока на участие**

3.1 **Возраст игроков**

3.1.1 Чтобы иметь право на участие в матчах Online Open, игроку должно быть не менее 13 лет (или больше, согласно требованиям в стране проживания этого игрока). Чтобы участвовать в Мероприятии, несовершеннолетние должны иметь разрешение родителя или законного опекуна.

3.1.2 Игроки, не имеющие права на участие, которые вводят в заблуждение или пытаются ввести в заблуждение Администраторов мероприятия, предоставляя недостоверную информацию относительно их права на участие в Мероприятии, будут подвергнуты дисциплинарному взысканию, описание которого приведено в разделе 9.2.

3.2 **Fortnite EULA**

Каждый игрок должен соблюдать Лицензионное соглашение с конечным пользователем игры Fortnite (далее — «**Fortnite EULA**») (<https://www.epicgames.com/fortnite/eula>). Настоящие правила дополняют соглашение Fortnite EULA, но не заменяют его.

3.3 **Лица, причастные к компании Epic**

Сотрудники, должностные лица, руководители, агенты и представители компании Epic (включая юридические, маркетинговые и рекламные подразделения компании Epic), их ближайшие родственники (супруг (-а), мать, отец, сестры, братья, сыновья, дочери, дяди, тети, племянники, племянницы, бабушки и дедушки и родители супруга (супруги) независимо от места их жительства) и лица, проживающие с ними (независимо от того являются они родственниками или нет), все физические и юридические лица, связанные с производством Мероприятия или руководством Мероприятием, и всеми материнскими компаниями, дочерними компаниями, аффилированными компаниями, агентами и представителями компании Epic, не имеют права принимать участие в Мероприятии.

3.4 **Имена игроков**

3.4.1 Названия всех команд и имена всех игроков должны соответствовать Кодексу поведения, приведенному в разделе 8. Компания Epic и Администраторы мероприятия вправе по любой причине запретить или изменить таблички с названиями команд или именами отдельных игроков или демонстрируемые на экране названия команд или имена игроков.

3.4.2 Название команды и имя игрока не должны включать в себя и не должны использовать термины Fortnite®, Epic и любые другие торговые марки, торговые названия и логотипы, владельцами которых или обладателями лицензий на которые является компания Epic.

3.4.3 Перед началом Мероприятия компания Epic и (или) Администраторы мероприятия свяжутся непосредственно со всеми приглашенными игроками, чтобы определить подходящее для них имя, которое будет использоваться в связи с Мероприятием. Игроки должны использовать это согласованное имя в течение всего Мероприятия.

3.5 **Правоспособность**

Игроки должны обладать надлежащей правоспособностью в отношении учетных записей Epic, зарегистрированных Игроками, и они не должны скрывать совершенных ими нарушений. У игроков не должно быть неоплаченных штрафов за совершенные ими ранее нарушения официальных правил компании Epic, при этом игроки должны полностью оплатить все штрафы за совершенные ими ранее нарушения официальных правил компании Epic.

3.6 **Дополнительные ограничения**

3.6.1 Мероприятие целиком доступно для игроков со всего мира, но доступ к нему может быть закрыт в соответствии с ограничениями или запретами применимого законодательства.

3.6.2 Во время проведения Мероприятия в течение одних выходных с одного компьютера не могут играть разные игроки.

4. **Правила формирования игроков и команд**

4.1 **Соло**

4.1.1 Каждый игрок (или, если игрок является несовершеннолетним, родитель или законный опекун такого игрока) должен подтвердить и принять настоящие Правила в отношении игры в соответствии с разделом 1.2, прежде чем принять участие в этапе 1. Игроки, имеющие право на участие в этапе 2, также должны успешно пройти проверку на право участия в Финале.

4.1.2 Заработанные в соло-турнирах места не подлежат передаче, продаже, обмену и дарению каким-либо лицам или организациям.

4.2 **Парные сражения**

4.2.1 Каждый игрок пары (или, если игрок является несовершеннолетним, родитель или законный опекун такого игрока) должен подтвердить и принять настоящие Правила в отношении игры в соответствии с разделом 1.2, прежде чем принять участие в этапе 1. Оба участника команды, получившей право на участие в этапе 2, также должны успешно

пройти проверку на право участия в Финале. Если проверку на право участия успешно проходит только один игрок, вся команда будет считаться не имеющей права на участие в Финале.

4.2.2 Игроки имеют право участвовать только в одной команде в ходе каждого сеанса. Если команда проходит в следующий этап Кубка мира Fortnite World Cup, оба игрока вместе проходят в следующий этап, если только они не решат отказаться от участия в этом этапе. Если команда, прошедшая квалификацию, хочет сыграть еще раз в другом составе (т. е. хочет сформировать новую команду), игроки команды, прошедшие на следующий этап, потеряют право на участие в следующем этапе, на который они вышли ранее. Прошедшая квалификацию команда может ликвидироваться и сохранить право на участие в Мероприятии только в том случае, если оба игрока согласны на это.

4.2.3 На этапе 1 все участники команды должны присутствовать и быть вместе, чтобы принять участие в соответствующем этапе Мероприятия. Игроки команды не могут играть в режиме соло на этапе 1.

4.2.4 Подразумевается, что все члены команды совместно и по отдельности приняли и соблюдают все обязательства, гарантии и соглашения, содержащиеся в настоящих Правилах. Если иное не предусмотрено прямо настоящими Правилами, все права Администраторов мероприятия в соответствии с настоящими Правилами относятся к команде в целом и к каждому отдельному члену команды и осуществляются в отношении команды в целом и каждого отдельного члена команды. Если в отношении отдельного члена команды может быть осуществлено право на лишение его права на участие в Мероприятии, такое право может быть осуществлено в отношении команды в целом по усмотрению Администраторов Мероприятия.

4.2.5 Заработанные в турнирах для пар места не подлежат передаче, продаже, обмену и дарению каким-либо лицам или организациям.

5. Проблемы

5.1 Определение терминов

5.1.1 Дефект

Ошибка, неполадка, сбой или неисправность, которые приводят к некорректным или неожиданным результатам или вызывают непредусмотренное функционирование Игры и (или) аппаратных устройств.

5.1.2 Намеренное отключение

Отключение игрока от Игры в связи с действиями игрока. Действия игрока, которые ведут к отключению, считаются умышленными независимо от истинных намерений игрока.

Намеренное отключение не считается действительной технической проблемой с точки зрения повтора игры.

5.1.3 Сбой работы сервера

Отключение всех игроков от Игры в связи с проблемой на сервере Игры.

5.1.4 Ненамеренное отключение

Отключение игрока от Игры в связи с проблемами или неполадками клиента, платформы, сети или компьютера, относящихся к Игре.

5.2 Технические проблемы

В связи с характером и масштабом онлайн-соревнования матчи не будут перезапускаться или аннулироваться при возникновении технических проблем. Игра должна продолжаться при возникновении технических проблем и дефектов; они не считаются поводом для повтора игры.

6. Общение

6.1 Администраторы мероприятия будут доступны для ответов на вопросы игроков и будут оказывать дополнительную помощь на Мероприятии через официальный канал поддержки игроков: <https://epicgames.helpshift.com/a/fortnite/?contact=1>

7. Действия по окончании матча

7.1 Начисление очков

7.1.1 Клиент игры записывает очки по окончании каждого матча и сообщает результат игрока после завершения участия этого игрока в матче.

7.1.2 В некоторых случаях из-за непредвиденных проблем информация о начисленном количестве очков может предоставляться с задержками и (или) неточностями. В течение всего мероприятия количество очков, отображаемое в Таблице лидеров, будет считаться общепризнанным, даже если оно будет неточным.

8. Кодекс поведения

8.1 Личное поведение. Недопустимость злонамеренного поведения

8.1.1 Все игроки должны постоянно вести себя в соответствии с (а) Кодексом поведения, описанным в настоящем разделе 8 (далее — **«Кодекс поведения»**) и (b) общими принципами добросовестности, честности и спортивного поведения.

8.1.2 Игроки должны относиться с уважением к другим игрокам, Администраторам мероприятия и болельщикам.

8.1.3 Игрокам запрещается поведение, которое (а) нарушает настоящие Правила, (b) является агрессивным, опасным, деструктивным, или (с) не позволяет другим пользователям получать удовольствие от Игры так, как она была задумана компанией Epic (решение о том, что игрок ведет себя подобным образом, принимает компания Epic). В частности, игроки не должны демонстрировать оскорбительное и неуважительное поведение, использовать грубые или обидные выражения, саботировать игру, заниматься рассылкой спама, заниматься социальной инженерией, мошенничать и вести любую другую противоправную деятельность (далее — **«Злонамеренное поведение»**).

8.1.4 Нарушение настоящих Правил может повлечь в отношении игрока дисциплинарное взыскание, описание которого приведено в разделе 9.2, независимо от того, намеренно или ненамеренно было совершено данное нарушение.

8.2 Честный характер состязаний

8.2.1 От каждого игрока ожидается, что он будет играть в полную силу все время в ходе всех матчей. Настоящие правила запрещают вести нечестную игру в любом виде и предусматривают дисциплинарное взыскание за нее. Примеры нечестной игры включают в себя:

- Тайный сговор (определение приводится ниже), договорные матчи, подкуп судьи или члена судейской бригады или любое другое действие или соглашение, имеющее целью оказание (или попытку оказания) преднамеренного влияния на результаты матча или Мероприятия.
- Взлом или иное изменение назначенного режима функционирования клиента Игры.
- Участие в игре или разрешение другому игроку принять участие в игре с использованием учетной записи Epic, зарегистрированной на имя другого игрока (или склонение, поощрение или побуждение другого игрока на выполнение подобных действий).
- Использование мошеннического устройства, программы или подобных мошеннических методов с целью получить преимущество над конкурентами.
- Намеренное использование любой функции игры (например, дефекта или ошибки в игре) способом, не предусмотренным компанией Epic, с целью получить преимущество над конкурентами.

- Использование распределенной атаки «отказ в обслуживании» или подобных методов с целью препятствовать подключению другого участника к клиенту игры Fortnite.
- Использование макроклавиш или подобных методов для автоматизации действий в игре.
- Преднамеренное отключение от матча без уважительной причины.
- Принятие подарка, награды, взятки или вознаграждения за услуги, которые были обещаны, оказаны или подлежат оказанию в связи с нечестным проведением Игры (например, услуги по организации преднамеренного проигрыша матча или организации договорного матча или сеанса).
- Получение сторонней помощи в отношении информации о местоположении других игроков, здоровье или оборудовании других игроков или другой информации, которая не может быть получена игроком путем считывания данных со своего компьютера (например, когда игрок, участвующий в матче, смотрит или пытается посмотреть на мониторы зрителей).

8.2.2 Игрокам запрещается взаимодействовать с целью обмануть других игроков или совершить в их отношении другие мошеннические действия в ходе матча (далее — **«Тайный сговор»**). Примеры Тайного сговора включают в себя:

- *Командные действия*: игроки взаимодействуют между собой во время матча, хотя играют в разных командах.
- *Запланированные перемещения*: соглашение до начала матча между двумя (или больше) игроками разных команд высаживаться в определенных местах или перемещаться по карте в определенных направлениях.
- *Общение*: передача или прием сигналов (вербальных и невербальных) с целью общения с игроками других команд.
- *Потеря предметов*: намеренная потеря предметов, чтобы игроки других команд могли забрать их себе.

8.2.3 От каждого игрока ожидается, что он будет играть в полную силу все время в течение матча таким образом, который соответствует правилам, приведенным в разделах 8.2.1 и 8.2.2.

8.3 Оскорбления

8.3.1 Игрокам запрещается демонстрировать поведение, причиняющее беспокойство, а также оскорбляющее и дискриминирующее по признакам расовой принадлежности, цвета кожи, этнической принадлежности, национального происхождения, религии, политических взглядов или любых других взглядов, пола, гендерной идентичности, сексуальной ориентации, возраста, ограниченных физических возможностей или любых других состояний или признаков, на которые распространяется защита в соответствии с применимым законодательством.

8.3.2 Игрок, ставший свидетелем причиняющего беспокойство, оскорбительного или дискриминационного поведения, или подвергшийся такому поведению, должен уведомить об этом координатора подразделения Esports компании Epic или Администратора мероприятия. Все жалобы будут изучены в срочном порядке, после чего будут приняты надлежащие меры. Запрещается противодействовать игроку, который обратился с жалобой или оказывает содействие в расследовании жалобы.

8.4 Конфиденциальность

Игроку запрещается разглашать третьим сторонам конфиденциальную информацию, предоставляемую Администраторами мероприятия, компанией Epic или ее дочерними компаниями, в отношении игры Fortnite, Мероприятия, компании Epic и ее дочерних компаний, применяя какие-либо способы связи, в том числе публикацию в социальных сетях.

8.5 Незаконные действия

Игроки должны на постоянной основе соблюдать все применимые законы.

9. Нарушения правил и норм поведения

9.1 Расследование и соблюдение требований

Игроки соглашаются сотрудничать в полном объеме с компанией Epic и (или) Администратором мероприятия (с учетом конкретных обстоятельств) в отношении расследования нарушения настоящих Правил. Если компания Epic и (или) Администратор мероприятия обратится к игроку, чтобы обсудить с ним ход расследования, игрок должен правдиво предоставить информацию компании Epic и (или) Администратору мероприятия. Игрок, в отношении которого будет установлено, что он скрыл, уничтожил или подделал информацию, имеющую отношение к расследованию, или в отношении которого будет установлено, что он ввел в заблуждение компанию Epic и (или) Администратора мероприятия, будет подвергнут дисциплинарному взысканию, описание которого приводится в разделе 9.2.

9.2 Дисциплинарное взыскание

9.2.1 Если компания Epic решит, что игрок нарушил Кодекс поведения, компания Epic может принять следующие меры дисциплинарного взыскания (с учетом конкретных обстоятельств):

применить в отношении игрока личное или публичное порицание (вербальное или письменное);

лишить его заработанных в ходе сеанса очков в счет текущего или будущего матчей;

лишить его, полностью или частично, призов, ранее врученных ему;

Лишить игрока права участвовать в одном или нескольких матчах и (или) сеансах в ходе Мероприятия; или

лишить игрока права участвовать в одном или нескольких будущих соревнованиях, которые будет проводить компания Epic.

9.2.2 В целях исключения двусмысленного толкования характер и степень строгости дисциплинарного взыскания, применяемого компанией Epic в соответствии с настоящим разделом 9.2, будут определяться исключительно и полностью по усмотрению компании Epic. Компания Epic сохраняет за собой право требовать от такого игрока возмещения убытков и добиваться других средств правовой защиты во всех установленных законом случаях.

9.2.3 Если компания Epic решит, что игрок совершил многократные нарушения настоящих правил, она вправе применить более строгое дисциплинарное взыскание вплоть до бессрочного лишения игрока права участвовать во всех будущих соревнованиях по игре Fortnite. Компания Epic может также наложить любое применимое взыскание, определенное в [Условиях обслуживания](#) компании Epic и (или) в соглашении Fortnite EULA.

9.2.4 Все нарушения Правил в ходе Мероприятия будут регулироваться Матрицей наказаний в ходе соревнований компании Epic. Окончательное решение, принятое компанией Epic в отношении применения соответствующего дисциплинарного взыскания, будет окончательным и обязательным для всех игроков.

9.3 Споры в отношении правил

Компания Epic является последней и обязательной инстанцией, принимающей решения по всем спорам относительно любой части настоящих Правил, включая нарушения, обеспечение исполнения и интерпретацию Правил.

10. Условия

Мероприятие руководствуется настоящими Правилами. Участвуя в Мероприятии каждый игрок соглашается (или, если игрок является Несовершеннолетним, родитель или законный опекун такого игрока соглашается от имени такого игрока) (a) соблюдать настоящие полные Правила (в том числе Кодекс поведения) и решения компании Epic, которые являются окончательными и обязательными, и (b) отказаться от права оспаривать двусмысленности, которые могут возникать в ходе проведения Мероприятия, или которые могут содержаться в настоящих Правилах, за исключением случаев, когда такой отказ от права запрещен применимым законом. Принимая приз Игрок-победитель соглашается (или, если Игрок-победитель является Несовершеннолетним, родитель или законный опекун такого Игрока-победителя соглашается от имени такого Игрока-победителя) оградить компанию Epic от всей без исключения ответственности, убытков и ущерба, возникающих вследствие или в отношении вручения приза, получения приза и (или) использования или ненадлежащего использования приза или участия в мероприятиях, связанных с призом. Компания Epic не несет ответственности за (i) неисправности телефонной системы, телефонов, компьютерной аппаратуры, программного обеспечения и другие технические неисправности или неисправности компьютеров, потери соединения, отключения, задержки и ошибки передачи; (ii) повреждение, кражу и уничтожение данных, несанкционированный доступ к данным или другим материалам и изменение данных или других материалов; (iii) травмы, убытки или ущерб любого рода, в том числе смерть в результате присуждения приза или в результате получения приза, владения им или его использования или в результате участия в Мероприятии; или (iv) опечатки и типографские, административные и технологические ошибки в материалах, связанных с Мероприятием. Компания Epic сохраняет за собой право отменить или приостановить Мероприятие по своему собственному усмотрению или в связи с обстоятельствами, не зависящими от компании Epic, включая стихийные бедствия. Компания Epic может лишить любого игрока права на участие в Мероприятии или на получение приза, если компания Epic по своему собственному усмотрению решит, что такой игрок пытается дискредитировать законное проведение Мероприятия путем мошенничества, взлома и обмана или путем применения других методов нечестной игры с целью вызвать беспокойство, оскорбить, напугать, дискредитировать или преследовать других игроков или представителей компании Epic. Споры в отношении настоящих Правил и (или) Мероприятия регулируются внутренними законами штата Северная Каролина. Компания Epic сохраняет за собой право по своему собственному усмотрению отменять, изменять или приостанавливать Мероприятие, если компьютерный вирус, дефект, проблема с компьютером, несанкционированное вмешательство или другие причины, независимые от компании Epic, негативно отражаются на проведении Мероприятия, обеспечении его безопасности и надлежащем проведении игр в ходе Мероприятия. Любые попытки намеренно очернить или дискредитировать законное проведение Мероприятия могут нарушать уголовное и гражданское законодательство, в результате чего игрок, осуществляющий такие действия, будет лишен права участвовать в Мероприятии. В случае попытки совершения

подобных действий компания Epic сохраняет за собой право добиваться средств правовой защиты и требовать возмещения убытков (включая расходы на оплату услуг адвоката) по всей строгости закона, включая привлечение к уголовной ответственности. Компания Epic сохраняет за собой право лишить права на участие в Мероприятии игрока, в отношении которого было установлено, что он нарушает процесс регистрации, ход Мероприятия или настоящие Правила. Компания Epic не несет ответственности за проблемы, дефекты и неисправности, с которыми могут столкнуться игроки. Мероприятие руководствуется всеми применимыми федеральными законами, законами штата и местными законами.

11. Публичное использование

Компания Epic сохраняет за собой право использовать имя, идентификатор, фотографии, видеоматериалы, статистику игры и (или) идентификатор учетной записи Epic любого игрока в публичных целях до начала Мероприятия, в ходе его проведения и после его окончания в любых средствах массовой информации по всему миру и без ограничения срока действия исключительно в связи с рекламой Мероприятия, при этом игроку не выплачивается компенсация и не предоставляется право на предварительную проверку публикуемых данных, если такие ограничения прямо не запрещены законодательством.

12. Отказ от рассмотрения иска судом присяжных

Кроме случаев, когда следующие положения запрещены применимым законом, и в качестве условия участия в данном Мероприятии, каждый участник настоящим безотзывно и бессрочно отказывается от права требовать рассмотрения судом присяжных иска, непосредственно или косвенно возникшего в результате, вследствие или в отношении данного Мероприятия, документа или соглашения, заключенных в связи с данным Мероприятием, приза, присуждаемого в связи с данным Мероприятием, и финансовых операций, предусмотренных настоящим Мероприятием или в связи с данным Мероприятием.

13. Конфиденциальность

Ознакомьтесь с политикой конфиденциальности компании Epic по адресу <https://www.epicgames.com/site/en-US/privacypolicy>. В политике содержатся важные сведения, касающиеся сбора, использования и разглашения персональной информации компанией Epic.

© 2019 Epic Games, Inc. Все права защищены.