

REGRAS OFICIAIS – EVENTO CATSU: FORTNITE CUP

1. Introdução e Aceitação

1.1 Introdução

Estas Regras Oficiais da Fortnite Catsu Event Cup ("Regras") regem todas as etapas do Evento Catsu: Fortnite Cup ("Evento Catsu: Fortnite Cup" ou "Evento"). O Evento é organizado e administrado pela Catsu Ltda ("Catsu"). Qualquer dúvida sobre o Evento ou sua administração deve ser direcionada à Catsu. Estas Regras foram concebidas para garantir a integridade do jogo competitivo de Fortnite (o "Jogo") em conexão com o Evento, e destinam-se a promover uma competição vigorosa e a ajudar a garantir que todo o jogo competitivo do Jogo seja divertido, justo e livre de Comportamento Tóxico (conforme definido abaixo). Estas Regras podem ser traduzidas para outros idiomas. No caso de qualquer conflito ou inconsistência entre qualquer versão traduzida destas Regras e a versão em inglês destas Regras, a versão em inglês prevalecerá, governará e controlará.

1.2 Aceitação

Para participar do Evento, cada jogador deve concordar (ou, se um Menor (conforme definido abaixo), os pais ou tutor legal do jogador devem concordar em nome do jogador) em seguir estas Regras em todos os momentos, incluindo o Código de Conduta na Seção 8. Um jogador (ou, se menor de idade, o pai ou tutor legal desse jogador) pode aceitar estas Regras clicando para aceitar ou concordar com estas Regras, onde esta opção é disponibilizada a você pela Epic no cliente do Jogo. Ao participar de qualquer jogo ou partida que faça parte do Evento, um jogador está confirmando que ele ou ela (ou, se um Menor, seus pais ou tutor legal) aceitou estas Regras de acordo com esta Seção 1.2.

1.3 Execução

A Catsu terá a responsabilidade primária de aplicar estas Regras para todos os jogadores no Evento e poderá, trabalhando com os Administradores do Evento conforme definido abaixo), impor sanções aos jogadores por violações destas Regras, conforme descrito na Seção 9. Como o evento usará o jogo Fortnite como plataforma para executar a competição, a Epic Games, Inc. (Licenciante de Fortnite) reserva-se o direito de intervir a qualquer momento para impor quaisquer sanções.

1.4 Alterações

A Catsu e a Epic podem atualizar, revisar, alterar ou modificar essas Regras de tempos em tempos. Para cada jogador, sua participação no Evento após qualquer atualização, revisão, alteração ou modificação destas Regras será considerada aceitação por tal jogador (ou, se menor de idade, pai ou responsável legal do jogador) destas Regras como atualizadas, revisadas, alteradas ou modificadas.

1.5 Organização

ESTE EVENTO NÃO É PATROCINADO, ENDOSSADO, GERENCIADO OU DE OUTRA FORMA ASSOCIADO À EPIC GAMES, INC. AS INFORMAÇÕES QUE OS

JOGADORES FORNECEM EM CONEXÃO COM ESTE EVENTO SÃO FORNECIDAS AO ORGANIZADOR DO EVENTO E NÃO À EPIC GAMES, INC.

1.6 Isenção de Responsabilidade

AO PARTICIPAR NESTE EVENTO, NA MEDIDA PERMITIDA PELA LEI APLICÁVEL, OS JOGADORES CONCORDA EM LANÇAR E MANTER A EPIC GAMES, INC., SEUS LICENCIADORES, SUAS RESPECTIVAS AFILIADAS E EMPREGADOS, DIRETORES, DIRETORES, AGENTES, CONTRATADOS E OUTROS REPRESENTANTES, DE TODA E QUALQUER REIVINDICAÇÃO, REQUISITO, AÇÃO, PERDA, RESPONSABILIDADE E DESPESA RELACIONADOS AO EVENTO.

2. Estrutura do Evento

2.1 Definição dos Termos

2.1.1 Arena

O modo competitivo classificado do Jogo é composto por três (3) ligas (cada, uma "Liga") separadas em dez (10) divisões (cada, uma "Divisão") da seguinte forma:

- Open League: Divisão I (0 - 399 pontos Hype ("Hype"))
- Liga Aberta: Divisão II (400 - 799 Hype)
- Open League: Divisão III (800 -1.199 Hype)
- Open League: Divisão IV (1.200 - 1.999 Hype)
- Contender League: Divisão I (2.000 - 2.999 Hype)
- Contender League: Divisão II (3.000 - 4.999 Hype)
- Contender League: Divisão III (5.000 - 7.499 Hype)
- Liga dos Campeões: I Divisão (7.500 - 9.999 Hype)
- Liga dos Campeões: Divisão II (10.000 - 14.999 Hype)
- Liga dos Campeões: Divisão III (15.000+ Hype)

2.1.2 Eliminação

Uma ocorrência em que um jogador esgota totalmente o HP e o Shield (se houver) de outro jogador. Sujeito à Seção 7.1.2, o crédito de eliminação é determinado por (a) o feed de ação localizado no canto inferior esquerdo da tela de jogabilidade e (b) a interface do usuário ilustrando o número total de eliminações obtidas durante uma única partida; desde que, em nenhum caso, o crédito de eliminação será concedido a um jogador por qualquer parte de uma partida após a eliminação desse jogador.

2.1.3 Administrador de Eventos

Qualquer funcionário da Catsu ou membro da equipe administrativa, equipe de produção, equipe do evento ou qualquer outra pessoa empregada ou contratada com a finalidade de executar o Evento.

2.1.4 Modo de jogo

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

2.1.5 Jogo

Uma única instância de competição dentro do Jogo que é jogada até que um jogador ou equipe atinja um Victory Royale (conforme definido abaixo) ou certas condições de vitória sejam atendidas de outra forma.

2.1.6 Colocação

O tempo de um jogador ou equipe gasto em jogo em uma partida, em relação ao de outros jogadores ou equipes em tal partida, antes de ser eliminado. A classificação de colocação é ilustrada na interface do usuário após ser eliminada.

2.1.7 Sessão

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

2.1.8 Vitória Real

Uma ocorrência em que um jogador ou equipe atende às condições de vitória do modo de jogo atual da partida que está sendo jogada. Normalmente, isso se refere à obtenção de um primeiro lugar de colocação.

2.2 Horário - Todos os Horários Finais Listados no Jogo

2.2.1 22 e 23 de julho - Competição de Participantes (Online – Battle Royale Zero Builds)

2.2.2 Finais (Presencial - Evento Catsu - Top 10 Colocados)

2.2.3 – Para participar da etapa presencial, o participante deverá adquirir o ingresso para o evento CATSU separadamente.

2.3 Reagendamento

A Catsu pode, a seu exclusivo critério, reordenar 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 mesmo). No entanto, se a programação do Evento for modificada, a Catsu informará todos os jogadores o mais rápido possível.

2.4 Formato e pontuação do evento

2.4.1 Formato

Para o Evento Catsu: Fortnite Cup, todos os jogadores elegíveis (conforme determinado pela Epic de acordo com estas Regras) devem se classificar na Liga Aberta (Divisão I, II, III ou IV) ou superior dentro da Arena em sua respectiva região de servidor ("Região") até o início da Competição de Participantes (Online – Battle Royale Zero Builds) para serem elegíveis para entrar na fila e competir durante o evento.

Cada sessão terá duração aproximada de 3 (três) horas. Os jogadores podem participar de no máximo 05 (cinco) partidas durante a Competição de Participantes (Online – Battle Royale Zero Builds). Os jogadores ganharão pontos com base no sistema de pontuação listado nas Seções 2.4.2 e 2.4.4 (conforme aplicável). Os jogos de qualificação para as meias-finais serão organizados pelo Administrador do Evento nos dias mencionados na seção 2.2.1; Após o período online, os pontos serão processados e contabilizados pela Catsu, os 10 classificados para o torneio presencial serão notificados pelo administrador do evento em até 07 dias antes da data prevista no item 2.2.2.

Para as Finais, os 10 melhores jogadores competirão em uma única sessão dentro do Evento Catsu, os jogadores poderão participar de no máximo três (3) partidas durante a sessão Finals. Se um jogador e/ou pais legais perderem o evento e/ou recusarem o horário de início de uma determinada partida, tal jogador será considerado como tendo terminado em (ou empatado para) o último lugar com zero eliminações para essa partida perdida. Os jogadores ganharão pontos com base no sistema de pontuação listado nas Seções 2.4.3 e 2.4.4 (conforme aplicável).

Na conclusão das Finais, e sujeito aos termos e condições aqui contidos (incluindo, sem limitação, a Seção 2.5.2), os 03 jogadores que ganharem mais conforme listado na Tabela de Classificação receberão prêmios conforme estabelecido na Seção 2.5.

2.4.2 Sistema de Pontuação - Competição de Participantes (Online – Battle Royale Zero Builds)

Colocação

Victory Royale: 30 pontos 2º: 25 pontos 3º: 22 pontos 4º: 20 pontos 5º: 19 pontos 6º: 17 pontos 7º: 16 pontos 8º: 15 pontos 9º: 14 pontos 10º: 13 pontos 11º - 15º: 11 pontos 16º - 20º: 9 pontos 21º - 25º: 7 pontos 26º - 30º: 5 pontos 31º - 35º: 4 pontos 36º - 40º: 3 pontos 41º - 50º: 2 pontos 51º - 75º: 1 ponto

Cada eliminação: 1 ponto

2.4.3 Sistema de pontuação – Semifinais e Finais

Colocação

Victory Royale: 30 pontos 2º: 25 pontos 3º: 22 pontos 4º: 20 pontos 5º: 19 pontos 6º: 17 pontos 7º: 16 pontos 8º: 15 pontos 9º: 14 pontos 10º: 13 pontos 11º - 15º: 11 pontos 16º - 20º: 9 pontos 21º - 25º: 7 pontos 26º - 30º: 5 pontos 31º - 35º: 4 pontos 36º - 40º: 3 pontos 41º - 50º: 2 pontos 51º - 75º: 1 ponto

Cada Eliminação: 2 pontos

2.4.4 Desempate

Os critérios de desempate serão determinados na ordem aqui apresentada: (1) total de pontos obtidos; (2) Victory Royales totais na sessão; (3) média de eliminações na sessão; (4) média de colocação por partida na sessão; e finalmente (5) segundos totais sobreviventes em todas as partidas.

2.4.5 Avanço das semifinais e finais

O avanço de um jogador para as Semifinais e Finais será determinado pelos pontos ganhos na conclusão das partidas Online. Semifinal: Top 10 jogadores. Final: Top 05 jogadores.

2.4.6 Modos de jogo

Todas as partidas serão jogadas usando as configurações do modo de jogo "Battle Royale - Zero Build" e "Solo".

2.5 Prêmios

Classificação - Prêmio

Premiação a definir.

2.5.1 Informações de Valorização

Apenas (a) os jogadores com maior pontuação (conforme determinado pela Catsu) serão elegíveis para receber as recompensas. Nenhum outro jogador com uma pontuação inferior aos Jogadores Vencedores terá, a qualquer momento ou sob qualquer circunstância, direito a ganhar quaisquer prêmios em conexão com o Evento.

Para maior clareza, os prêmios são concedidos "no estado em que se encontram", sem nenhuma garantia, expressa ou implícita. Os prêmios não são transferíveis ou atribuíveis e não podem ser transferidos pelos Jogadores Vencedores. Prêmios não monetários (se houver) não podem ser trocados por dinheiro. Todos os detalhes do prêmio ficam a critério exclusivo da Catsu.

Os Jogadores Vencedores não têm direito a qualquer excedente entre o valor de venda real do prêmio e o ARV e qualquer diferença entre o valor aproximado e real do prêmio não será atribuída. Os Jogadores Vencedores são responsáveis por quaisquer custos e despesas associados à aceitação e utilização do prêmio não especificados neste documento como sendo fornecidos. Os Jogadores Vencedores não podem substituir um prêmio, mas os Administradores do Evento reservam-se o direito, a seu exclusivo critério, em caso de razões justificadas, de substituir um prêmio (ou parte dele) por um de valor comparável ou superior. Termos e condições adicionais podem ser aplicados à aceitação e uso de um prêmio.

3. Elegibilidade do jogador; Status da conta Epic

3.1 Idade do Jogador

3.1.1 Para ser elegível para participar de qualquer partida do Evento, um jogador deve ter pelo menos 13 anos de idade (ou outra idade, se maior, que possa ser exigida no

país de residência do jogador). Se um jogador tiver menos de 18 anos de idade ou a maioridade, conforme definido no país de residência do jogador (um "Menor"), esse jogador deve ter permissão de um dos pais ou responsável legal para participar do Evento. **3.1.2** Os jogadores com Contas Cabinadas não são elegíveis para participar ou receber quaisquer prêmios relacionados com o Evento. **3.1.3** Os jogadores inelegíveis que enganarem ou tentarem enganar os Administradores de Eventos fornecendo informações de elegibilidade falsas estarão sujeitos a ações disciplinares, conforme descrito na Seção 9.2.

3.2 EULA do Fortnite

Cada jogador deve seguir o Contrato de Licença de Usuário Final do Fortnite ("EULA do Fortnite") (<https://www.epicgames.com/fortnite/eula>). Essas Regras adicionam e não substituem o EULA do Fortnite.

3.3 2FA

Cada jogador deve ativar (se ainda não estiver habilitado) a Autenticação de Dois Fatores ("2FA") em sua Conta epic. Para ativar o 2FA, os jogadores devem visitar <https://epicgames.com/2FA>, fazer login em suas Contas Epic e seguir as instruções na tela.

3.4 Afiliação Epic

Funcionários, diretores, diretores, agentes e representantes da Epic (incluindo as agências jurídicas, de promoção e publicidade da Epic) e seus familiares diretos (definidos como cônjuge, mãe, pai, irmãs, irmãos, filhos, filhas, tios, tias, sobrinhos, sobrinhas, avós e sogros, independentemente de onde vivam) e aqueles que vivem em sua casa (relacionados ou não), e cada pessoa ou entidade ligada à produção ou administração do Evento, e cada empresa-mãe, afiliada, subsidiária, agente e representante da Epic não são elegíveis para participar ou ganhar.

3.5 Nomes dos jogadores

3.5.1 Todos os nomes de equipes e jogadores individuais devem seguir o Código de Conduta na Seção 8. A Epic e os Administradores de Eventos podem restringir ou alterar as tags de equipe e de jogadores individuais ou nomes de tela por qualquer motivo.

3.5.2 O nome usado por uma equipe ou jogador não pode incluir ou fazer uso dos termos Fortnite®, Epic ou qualquer outra marca registrada, nome comercial ou logotipo de propriedade ou licenciado para a Epic. **3.5.3** O nome usado por uma equipe ou jogador não pode ser uma imitação de outro time, jogador, streamer, celebridade, funcionário do governo, funcionário da Epic ou qualquer outra pessoa ou entidade.

3.6 Situação Regular; Nível da conta

3.6.1 Os jogadores devem estar em situação regular em relação às Contas Epic usadas por tais jogadores em conexão com o Evento, sem violações não reveladas. Isso significa que, sem limitação, a Conta Epic de um jogador deve ser registrada em seu nome e não pode ter sido comprada, presenteada ou transferida de outra forma de outro jogador. **3.6.2** Os jogadores devem estar livres ou receber totalmente quaisquer suspensões ou outras sanções impostas em conexão com uma violação anterior de quaisquer regras oficiais da Epic. Além disso, os jogadores que receberem um banimento competitivo de 14 dias ou mais durante o Evento não serão elegíveis para (a) participar mais do Evento e/ou (b) participar da temporada FNCS imediatamente

subsequente. **3.6.3** A Conta Epic de um jogador deve estar no nível quinze (15) ou superior. Essas informações podem ser encontradas na aba "Carreira" do jogo.

3.7 Restrições adicionais

3.7.1 O Evento em todas as partes está aberto a jogadores de todo o mundo, salvo disposição em contrário nesta Seção. O Evento não está aberto a indivíduos onde quer que seja restrito ou proibido pela lei aplicável ou em qualquer país onde a participação seja proibida pela lei dos EUA. Sem limitação do acima exposto, o Evento não está aberto a indivíduos em Cuba, Irã, Iraque, Coreia do Norte, Somália, Sudão, Síria e nas regiões da Crimeia, Donetsk e Luhansk. **3.7.2** O Evento está aberto apenas a indivíduos que utilizem dispositivos "Computadores". **3.7.2.1** O evento não estará disponível para dispositivos Android, iOS, Playstation, Switch ou Xbox. **3.7.3** Durante a duração do Evento, apenas um jogador pode jogar em uma determinada máquina de jogo (ou seja, vários jogadores não podem participar na mesma máquina em nenhum momento durante qualquer partida do Evento). **3.7.4** Os jogadores só podem ter uma (1) entrada (usando uma (1) Conta Epic) no Evento para uma determinada sessão. Os jogadores estão expressamente proibidos de ter entradas adicionais em Eventos usando contas adicionais ou secundárias da Epic.

4. Regras de Formação de Jogadores/Equipes

4.1 Solo

4.1.1 O jogador (ou, se menor de idade, o pai ou responsável legal do jogador) deve reconhecer e aceitar estas Regras no jogo de acordo com a Seção 1.2 antes de participar do Evento. **4.1.2** Todas as partidas serão disputadas individualmente, não havendo team building.

5. Questões****

5.1 Definição dos Termos

5.1.1 Erro Um erro, falha, falha ou falha que produza um resultado incorreto ou inesperado, ou de outra forma faça com que o Jogo e/ou um dispositivo de hardware se comporte de maneiras não intencionais.

5.1.2 Desconexão intencional Um jogador perdendo a conexão com o jogo devido às ações do jogador. Quaisquer ações de um jogador que levem a uma desconexão serão consideradas intencionais, independentemente da real intenção do jogador. A desconexão intencional não é considerada um problema técnico válido para fins de remake.

5.1.3 Falha do servidor Todos os jogadores perdendo a conexão com o Jogo devido a um problema com o servidor do Jogo.

5.1.4 Desconexão não intencional Um jogador que perde a conexão com o Jogo devido a problemas ou problemas com o cliente do jogo, plataforma, rede ou PC.

5.2 Questões técnicas

5.2.1 Devido à natureza e escala da competição on-line, exceto quando determinado de outra forma pela Epic, a seu exclusivo critério, as partidas não serão reiniciadas ou

anuladas devido a Bugs, Desconexões Intencionais, Falhas de Servidor ou Desconexões Não Intencionais. Exceto quando determinado de outra forma pela Epic a seu exclusivo critério, quaisquer problemas técnicos ou encontros de bugs, definidos nesta Seção 5 ou não, devem ser jogados e não serão motivo para um remake.

5.2.2 Sem limitação do acima exposto, os jogadores estão proibidos de tirar proveito ou explorar qualquer Bug que permita a um jogador participar de qualquer rodada ou estágio do Evento sem antes ter se qualificado para tal rodada ou estágio de acordo com os termos destas Regras.

5.2.3 Além disso, os jogadores reconhecem e concordam que, ao participar de um evento competitivo do Jogo, o jogador individual determina apenas qual plataforma usar (ou seja, PC, console ou celular (conforme aplicável)) e entende que ele / ela pode enfrentar jogadores competindo em uma plataforma diferente. Além disso, os jogadores reconhecem que as diferentes plataformas podem oferecer recursos, como controladores, interface do jogador e/ou capacidade de individualizar certas configurações/sensibilidades do jogo, etc., o que pode indiscutivelmente fornecer uma vantagem competitiva para uma plataforma em relação a outra. Os jogadores reconhecem sua única escolha de plataforma competitiva e concordam e renunciam a qualquer responsabilidade ou obrigação da Epic relacionada ao envolvimento de tal jogador em uma competição multiplataforma, incluindo qualquer suposta vantagem competitiva de qualquer outra plataforma.

6. Comunicação

6.1 Os Administradores do Evento estarão disponíveis para responder a perguntas específicas do jogador e fornecer assistência adicional durante todo o Evento através do canal oficial de suporte ao jogador encontrado aqui: <https://fn.gg/support>

7. Processo Pós-Jogo

7.1 Pontuação

7.1.1 O cliente do Jogo gravará e informará a pontuação de um jogador no final da participação desse jogador em uma partida. **7.1.2** Às vezes, podem surgir imprevistos que resultem em atrasos e/ou imprecisões no relatório de pontuação. Durante a duração do Evento, a pontuação exibida dentro da Tabela de Classificação será a pontuação oficial, independentemente da precisão. **7.1.3** Sem limitação do precedente, após o término de uma Rodada, pode ser necessário ajustar a classificação da Tabela de Classificação (normalmente devido a jogadores ou equipes serem DQ'd e removidos da Tabela de Classificação por violarem estas Regras). Para fins de avanço, no final da Rodada aplicável, a classificação da Tabela de Classificação será instantânea, e esses avanços serão imediatamente concedidos e considerados "finais" apenas para fins de avanço do jogador ou da equipe, sujeito em todos os casos ao ajuste final e confirmação pela Catsu.

8**. Código de Conduta**

8.1 Conduta Pessoal; Sem comportamento tóxico

8.1.1 Todos os jogadores devem se comportar de uma maneira que seja sempre consistente com (a) o Código de Conduta desta Seção 8 ("Código de Conduta") e (b) os

princípios gerais de integridade pessoal, honestidade e bom espírito esportivo. **8.1.2** Os jogadores devem respeitar os outros jogadores, Administradores de Eventos, espectadores e patrocinadores (conforme aplicável). **8.1.3** Os jogadores não devem se comportar de uma maneira (a) que viole estas Regras, (b) que seja perturbadora, insegura ou destrutiva, ou (c) que seja de outra forma prejudicial ao aproveitamento do Jogo por outros usuários, conforme pretendido pela Epic (conforme decidido pela Epic). Em particular, os jogadores não devem se envolver em conduta de assédio ou desrespeito, uso de linguagem abusiva ou ofensiva, sabotagem do jogo, spam, engenharia social, fraude ou qualquer atividade ilegal ("Comportamento Tóxico"). **8.1.4** Os jogadores não devem (a) proclamar ser, ou representar-se como, um jogador banido ou um trapaceiro/quebrador de regras, ou (b) glorificar ou endossar a quebra ou violação destas Regras. **8.1.5** Qualquer violação destas Regras pode expor um jogador a uma ação disciplinar, conforme descrito na Seção 9.2, independentemente de essa violação ter sido ou não cometida intencionalmente. **8.2 Integridade Competitiva** **8.2.1** Espera-se que cada jogador jogue dentro do espírito do Jogo e destas Regras em todos os momentos durante qualquer partida do Evento. Qualquer forma de jogo desleal é proibida por estas Regras e pode resultar em ação disciplinar. Exemplos de jogo injusto incluem o seguinte:

- Conluio (conforme definido abaixo), manipulação ou arremesso de resultados, suborno de um árbitro ou árbitro, ou qualquer outra ação ou acordo injusto ou ilegal para influenciar intencionalmente (ou tentar influenciar) o resultado de qualquer partida ou Evento.
- Hackear ou modificar o comportamento pretendido do cliente do Jogo.
- Jogar ou permitir que outro jogador jogue em uma conta Epic registrada em nome de outra pessoa (ou solicitar, encorajar ou instruir outra pessoa a fazê-lo).
- Usar qualquer tipo de dispositivo, programa ou método de trapaça semelhante para obter uma vantagem competitiva.
- Explorar intencionalmente qualquer função do jogo (por exemplo, um bug ou falha no jogo) de uma maneira não pretendida pela Epic para obter uma vantagem competitiva.
- Usar ataques distribuídos de negação de serviço, swatting ou métodos semelhantes para interferir na conexão de outro jogador com o cliente do Jogo.
- Usar teclas de macro ou métodos semelhantes para automatizar ações no jogo.
- Aceitar qualquer presente, recompensa, suborno ou compensação por serviços prometidos, prestados ou a serem prestados em conexão com o jogo desleal do - - - Jogo (por exemplo, serviços destinados a lançar ou consertar uma partida ou sessão).
- Utilizar assistência externa em relação à localização de outros jogadores, saúde ou equipamento de outros jogadores ou qualquer outra informação não conhecida pelo jogador pelas informações em sua própria tela (por exemplo, olhar ou tentar olhar para monitores de espectadores enquanto estiver em uma partida). Para maior clareza, o recebimento de treinamento de um jogador ou o uso da ferramenta de replay no jogo não se enquadra nessa proibição.
- Desconectar-se intencionalmente do Jogo depois que você ou um membro de sua equipe sofrer dano. Para maior clareza, isso se aplica apenas a jogadores que se desconectam intencionalmente com um membro de sua equipe recebendo dano dentro de 60 segundos antes da desconexão intencional.

8.2.2 Os jogadores não podem trabalhar juntos para enganar ou enganar outros jogadores durante qualquer partida ("Conluio"). Exemplos de conluio incluem o seguinte:

- Teaming: Jogadores trabalhando juntos durante a partida em times adversários.
Movimento planejado: Acordo entre 2 ou mais jogadores adversários para

pousar em locais específicos e se mover pelo mapa de forma planejada antes do início da partida.

- Comunicação: enviar ou receber sinais (verbais e não verbais) para se comunicar com os jogadores adversários.
- Despejo de itens: Deixar cair itens intencionalmente para um jogador adversário coletar. Alimentação: Deixar-se intencionalmente ser eliminado por um jogador adversário.

8.3 Apostas

Os jogadores não devem (a) realizar ou promover apostas, apostas ou jogos de azar no Evento ou em qualquer parte dele, ou (b) se beneficiar, direta ou indiretamente, de apostas, apostas ou jogos de azar no Evento ou em qualquer parte dele.

8.4 Assédio

8.4.1 Os jogadores estão proibidos de se envolver em qualquer forma de assédio, conduta abusiva ou discriminatória com base em raça, cor, etnia, nacionalidade, religião, opinião política ou qualquer outra opinião, gênero, identidade de gênero, orientação sexual, idade, deficiência, ou qualquer outro status ou característica protegida pela lei aplicável. **8.4.2** Qualquer jogador que testemunhar ou for submetido a assédio, conduta abusiva ou discriminatória deve notificar um Coordenador Epic Esports ou Administrador do Evento. Todas as reclamações relatadas de acordo com esta Seção 8.4.2 serão prontamente investigadas e as medidas apropriadas serão tomadas. É proibida a retaliação contra qualquer jogador que apresente uma reclamação ou coopere na investigação de uma reclamação.

8.5 Confidencialidade

Um jogador não pode divulgar a terceiros nenhuma informação confidencial fornecida pelos Administradores do Evento, Epic ou suas afiliadas sobre o Jogo, o Evento, a Epic ou suas afiliadas, por qualquer método de comunicação, incluindo postagem em canais de mídia social.

8.6 Conduta Ilegal

Os jogadores são obrigados a cumprir todas as leis aplicáveis em todos os momentos.

9. Regras e Violações de Conduta

9.1 Investigação e Conformidade

Os jogadores concordam em cooperar totalmente com a Epic e/ou um Administrador do Evento (conforme aplicável) na investigação de qualquer violação destas Regras. Se a Epic e/ou um Administrador de Evento entrar em contato com um jogador para discutir a investigação, o jogador deve ser verdadeiro nas informações que fornecer à Epic e/ou a um Administrador de Evento. Qualquer jogador que tenha retido, destruído ou adulterado qualquer informação relacionada, ou que tenha enganado a Epic e/ou um Administrador do Evento durante uma investigação, estará sujeito a ação disciplinar, conforme descrito na Seção 9.2.

9.2 Ação Disciplinar

9.2.1 Se a Catsu e/ou a Epic decidirem que um jogador violou o Código, eles podem tomar as seguintes ações disciplinares (conforme aplicável):

- Emitir um aviso privado ou público (verbal ou escrito) ao jogador;
- Perda de pontos de sessão para a(s) partida(s) atual(is) ou futura(s);
- Perda total ou parcial dos prêmios anteriormente atribuídos ao jogador;
- Desqualificar o jogador de participar de uma ou mais partidas e/ou sessões do Evento; e/ou
- Impedir que o jogador participe de uma ou mais competições futuras organizadas por Catsu e/ou Epic.

9.2.2 Para maior clareza, a natureza e extensão da ação disciplinar tomada pela Catsu de acordo com esta Seção 9.2 ficará a critério exclusivo e absoluto da Catsu.

- A Catsu se reserva o direito de buscar danos e outras soluções de tal jogador na medida máxima permitida pela lei aplicável.
- A imposição de qualquer sanção aplicável pela Catsu e/ou Epic não fornecerá a tal jogador fundamento para reclamações contra as empresas sob qualquer teoria da lei, ou de outra forma será considerada uma responsabilidade por parte deles para tal jogador.

9.2.3 Se a Epic decidir que houve violações repetidas destas Regras por parte de um jogador, ela poderá aplicar medidas disciplinares crescentes, incluindo desqualificação permanente de todas as futuras partidas competitivas do Jogo. A Epic também pode aplicar qualquer sanção aplicável especificada nos Termos de Serviço da Epic e/ou no EULA do Fortnite. **9.2.4** Todas as violações de Regras no Evento serão regidas pela Matriz de Violação Competitiva da Epic. Uma decisão final da Epic quanto à ação disciplinar apropriada será final e obrigatória para todos os jogadores.

9.3 Disputas de Regras

A Epic tem autoridade final e obrigatória para decidir todas as disputas com relação a qualquer parte destas Regras, incluindo a violação, execução ou interpretação das mesmas.

10. Condições

O Evento está sujeito a estas Regras. Ao participar, cada jogador concorda (ou, se for um Menor, o pai ou tutor legal de tal jogador concorda em nome de tal jogador): (a) estar sujeito a estas Regras completas (incluindo o Código de Conduta) e as decisões da Epic e/ ou Catsu, que será final e vinculativo; e (b) renunciar a qualquer direito de alegar ambigüidade no Evento ou nestes Regras, exceto quando proibido pela lei aplicável. Ao aceitar um prêmio, o Jogador Vencedor concorda (ou, se for um Menor, o pai ou responsável legal do Jogador Vencedor concorda em nome do Jogador Vencedor) em isentar a Epic de toda e qualquer responsabilidade, perda ou dano decorrente ou relacionado à premiação, recebimento e/ou uso ou uso indevido do prêmio ou participação em quaisquer atividades relacionadas ao prêmio. A Epic não será responsável por: (i) sistema telefônico, telefone ou hardware de computador, software ou outros defeitos técnicos ou de computador, conexões perdidas, desconexões, atrasos ou erros de transmissão; (ii) corrupção de dados, roubo, destruição e acesso não autorizado ou alteração de entradas ou outros materiais; (iii) quaisquer ferimentos, perdas ou danos de qualquer tipo, incluindo morte causados pelo prêmio ou resultantes da aceitação, posse ou uso de um prêmio, ou da participação no Evento; ou (iv) quaisquer erros de impressão, tipográficos, administrativos ou tecnológicos em quaisquer materiais associados ao Evento. A Epic e/ou Catsu se reserva o direito de cancelar ou suspender o Evento a seu exclusivo critério ou devido a circunstâncias fora de seu controle, incluindo desastres naturais. A Epic e/ou a Catsu podem desqualificar

qualquer jogador de participar do Evento ou ganhar um prêmio se, a seu exclusivo critério, determinar que tal jogador está tentando minar a operação legítima do Evento por meio de trapaça, hacking, fraude ou qualquer outra forma desleal práticas de jogo com a intenção de irritar, abusar, ameaçar, minar ou assediar quaisquer outros jogadores ou representantes da Epic e/ou Catsu. As leis internas do Estado da Carolina do Norte, sem referência a nenhum de seus conflitos de princípios legais, regerão as disputas relacionadas a estas Regras e/ou ao Evento. A Epic e/ou Catsu podem, a seu exclusivo critério, cancelar, modificar ou suspender o Evento caso um vírus, bug, problema de computador, intervenção não autorizada, força maior ou outra causa fora do controle da Epic e/ou Catsu corrompa a administração, segurança, ou jogo adequado do Evento. Qualquer tentativa de prejudicar ou minar deliberadamente a operação legítima do Evento pode ser uma violação das leis criminais e civis e resultará na desqualificação da participação no Evento. Caso tal tentativa seja feita, a Epic's e/ou Catsu's reserva-se o direito de buscar soluções e danos (incluindo honorários advocatícios) em toda a extensão da lei, incluindo processo criminal. O Evento está sujeito a todas as leis federais, estaduais e locais aplicáveis.

11 Publicidade; Consentimento para entrevista

11.1 A Catsu e/ou a Epic reservam-se o direito de usar o nome, etiqueta, semelhança, áudio, vídeo, estatísticas de jogo e/ou ID da conta Epic de qualquer jogador, para fins de publicidade antes, durante ou após a data final do Evento, em qualquer mídia, em todo o mundo, em perpetuidade, mas apenas em conexão com a divulgação do Evento ou outros eventos e programação do Jogo, sem qualquer remuneração ou revisão prévia, a menos que especificamente proibido por lei.

12 Dispensa do Julgamento por Júri

EXCETO CONFORME PROIBIDO PELA LEI APLICÁVEL E COMO CONDIÇÃO PARA PARTICIPAR DESTE EVENTO, CADA PARTICIPANTE RENUNCIA IRREVOGÁVEL E PERPETUAMENTE A QUALQUER DIREITO PODE TER UM JULGAMENTO POR JÚRI EM RELAÇÃO A QUALQUER LITÍGIO DIRETA OU INDIRETAMENTE RESULTANTE DE, SOB OU EM CONEXÃO COM ESTE EVENTO, QUALQUER DOCUMENTO OU ACORDO CELEBRADO EM CONEXÃO COM O PRESENTE, QUALQUER PRÊMIO DISPONÍVEL EM CONEXÃO COM O PRESENTE E QUALQUER DAS TRANSAÇÕES CONTEMPLADAS POR MEIO DESTE OU DESTE MODO.

13 Privacidade

Consulte a política de privacidade da Epic localizada em <https://www.epicgames.com/site/enUS/privacypolicy> para obter informações importantes sobre a coleta, uso e divulgação de informações pessoais pela Epic.