

Termini di licenza evento Epic Games

1 Background e accettazione

- a I presenti Termini di licenza evento Epic (i “**Termini**”) contengono le condizioni legali in base alle quali Epic Games, Inc. (“**Epic**”) concede all’utente una licenza limitata per operare e utilizzare Fortnite, Rocket League o Fall Guys (il “**Gioco**” o i “**Giochi**”) in relazione agli eventi e ai tornei che soddisfano i criteri di qualificazione specificati nella Sezione 2 di seguito (i “**Criteri di idoneità**”). Ciascun evento o torneo di questo tipo è di seguito indicato come un “**Evento**”. Un Evento è una competizione, un torneo, una sfida legata a un periodo di tempo specifico in cui il risultato finale è una ricompensa, un premio o la celebrazione di uno o più vincitori e può essere sia online/da remoto che di persona/in loco. A scanso di equivoci, qualsiasi evento o torneo non soddisfi tutti i Criteri di idoneità è, in assenza di un accordo scritto separato firmato dall’utente e da Epic, privo di licenza e non autorizzato.
- b Per produrre, ospitare o gestire un Evento, l’utente deve accettare [o, se ha meno di 18 anni o della maggiore età definita nel suo Paese di residenza (un “**Minore**”), il suo genitore o tutore legale deve accettare per suo conto] di rispettare i presenti Termini in ogni momento. Operando, giocando o utilizzando il/i Gioco/i in qualsiasi Evento, o continuando a operare, giocare o utilizzare il/i Gioco/i in un Evento dopo una modifica dei presenti Termini, l’utente (o, se è un Minore, il suo genitore o tutore legale) conferma di aver accettato i presenti Termini. L’utente conviene (o, se è un Minore il suo genitore o tutore legale conviene) che, una volta che i presenti Termini sono stati accettati dall’utente (o, se è un Minore, dal suo genitore o tutore legale), essi sono legalmente applicabili come qualsiasi accordo scritto firmato dall’utente (o, se è un Minore, dal suo genitore o tutore legale).
- c Se l’utente è un Minore, l’uso dei termini “utente” e “suo” nei presenti Termini si riferisce all’utente come organizzatore dell’Evento o secondo il caso, al genitore o tutore legale che fornisce l’autorizzazione.

2 Criteri di idoneità per gli Eventi

- a Salvo se diversamente concordato da Epic per iscritto (anche via e-mail), un Evento è concesso in licenza ai sensi dei presenti Termini solo se soddisfa ciascuno dei seguenti criteri:
 - i L’Evento non viene trasmesso in televisione, né in streaming su una piattaforma riservata che richiede un paywall per guardare l’Evento.
 - ii L’utente non limita o vincola la partecipazione o la visione dell’Evento all’acquisto di biglietti o quote di iscrizione a pagamento, abbonamenti/follow a pagamento o altri requisiti di acquisto dei giocatori.
 - iii L’Evento deve iniziare e terminare entro un periodo di 30 giorni.
 - iv Per poter partecipare a una partita dell’Evento, un giocatore deve aver compiuto almeno 13 anni di età (o un’età superiore, se richiesto nel Paese di residenza di tale giocatore).
 - v Se l’Evento è commercializzato o promosso utilizzando il nome o il marchio commerciale di uno sponsor aziendale di categoria non vietata (uno “**Sponsor del titolo**”) e/o qualsiasi Elemento di Epic (di seguito definito), (i) l’Evento non ha più di uno (1) Sponsor del titolo, e (ii) il nome o il marchio commerciale dello Sponsor del titolo o l’Elemento di Epic (se applicabile) è integrato solo nel logo specifico dell’Evento.
 - vi L’utente paga tutti i costi e le spese associati al funzionamento, alla gestione o all’hosting del suo Evento, come previsto dalla Sezione 3 di seguito.
 - vii Il marketing e la promozione per l’Evento sono conformi ai termini della Sezione 5 di seguito, alle Linee guida sul marchio (come definite di seguito) e all’Elenco degli sponsor vietati nella Sezione 6.

- viii L'Evento non integra né include in altro modo contenuti pornografici o materiali per soli adulti (secondo quanto stabilito da Epic); non prevede il consumo di alcolici come parte del contenuto della competizione (ad esempio un gioco alcolico); e non conduce né promuove scommesse, puntate o giochi d'azzardo su alcuna partita dell'Evento, né trae vantaggio, direttamente o indirettamente, da scommesse, puntate o giochi d'azzardo su qualsiasi partita dell'Evento.
- ix I vincitori dell'Evento devono essere determinati in base alla loro abilità. Collusioni, partite truccate, imbrogli, hacking o qualsiasi altra forma di gioco sleale sono vietati da questi Termini.
- x Nella misura in cui l'Evento presenti o in altro modo integri un'isola creata con gli strumenti della modalità Creativa di Fortnite o Unreal Editor per Fortnite, tale isola deve essere creata in conformità con i presenti Termini, le Regole della community di Epic Games (comprese le Linee guida sui contenuti) e il Regolamento per i creatori di isole di Fortnite.
- xi L'eventuale premio e le regole dell'Evento (se presenti) devono essere stabiliti in anticipo, chiaramente indicati nel Regolamento dell'Evento (di seguito definito), comunicati ai giocatori prima del torneo e non possono essere in funzione del numero di partecipanti all'Evento né dipendere da ciò.
- xii Il compenso totale pagato a tutti i giocatori e/o alle squadre non supera i 50.000 USD al mese, i 250.000 USD per 6 mesi o i 500.000 USD in un anno in relazione ad eventi organizzati o ospitati dall'utente (come ulteriormente descritto nella Sezione 2(b) di seguito); ciò è comprensivo di tutti gli elementi di valore (in contanti e non) che verranno conteggiati, ivi compresi i compensi pagati o i contributi forniti sotto forma di premi in denaro, borse, stipendi, premi non in contanti (ad esempio hardware o attrezzature da gioco), spese di viaggio e alloggio, abbigliamento o prodotti forniti dagli sponsor e compensi per la partecipazione.
- xiii Il Regolamento dell'Evento e tutti i materiali di marketing, inclusi i Materiali dell'Evento (di seguito definiti), devono contenere o visualizzare le seguenti dichiarazioni di esclusione di responsabilità con un colore e con un carattere che le renda facilmente visibili:
- Per tutti gli Eventi: "QUESTO EVENTO NON È SPONSORIZZATO NÉ APPROVATO O AMMINISTRATO DA EPIC GAMES, INC."
 - Inoltre, se i Giocatori dell'Evento devono inviare un account o informazioni personali: **LE INFORMAZIONI FORNITE DAI GIOCATORI IN RELAZIONE A QUESTO EVENTO VENGONO FORNITE ALL'ORGANIZZATORE DELL'EVENTO E NON A EPIC GAMES, INC."**
- xiv Il Regolamento dell'Evento deve contenere anche la seguente liberatoria: "**PARTECIPANDO A QUESTO EVENTO, NELLA MISURA CONSENTITA DALLA LEGGE APPLICABILE, I GIOCATORI ACCETTANO DI ESONERARE E TENERE INDENNE EPIC GAMES, INC. E I RISPETTIVI LICENZIANTI, CONSOCIATI, DIPENDENTI, FUNZIONARI, DIRIGENTI, AGENTI CONTRAENTI E ALTRI RAPPRESENTANTI DA TUTTI I RECLAMI, LE RICHIESTE, LE AZIONI, LE PERDITE, LE RESPONSABILITÀ E LE SPESE RELATIVE ALL'EVENTO"**.
- xv L'utente non fornisce dati di giocatori, statistiche o risultati delle partite per il suo Evento ad alcuna azienda che si occupa di fantasy esports o di scommesse, di scommesse o gioco d'azzardo sugli esports, né utilizzerà in altro modo alcun dato

di giocatori, statistiche o risultati di partite per o in connessione con fantasy esports o scommesse, puntate o gioco d'azzardo sugli esports; e tali dati non sono destinati alla vendita a partner affiliati o non affiliati all'evento.

xvi L'Evento rispetta tutte le leggi applicabili.

In aggiunta a quanto sopra, se un Evento prevede partite private e/o l'accesso da parte di spettatori, è necessario richiedere separatamente la possibilità di creare partite private e/o ricevere l'accesso di spettatori (secondo il caso) compilando il Modulo di richiesta licenza per eventi Fortnite disponibile all'indirizzo fn.gg/3PLicenseForm. L'approvazione o il rifiuto della richiesta è a esclusiva discrezione di Epic, sulla base delle informazioni di supporto presentate dall'utente. La richiesta deve includere la data o le date dell'evento, il luogo, qualsiasi marchio/creatività pertinente, il montepremi (se presente), le regole/la struttura e gli URL se esiste già una presenza sul web.

Ricordiamo che la possibilità di creare partite private non comporta l'accesso agli strumenti per gli spettatori o ai sistemi di punteggio.

- b In caso di controversia tra l'utente ed Epic in merito all'applicazione dei Criteri di qualificazione agli Eventi dell'utente, compreso il fatto che uno o più Eventi soddisfino o meno i Criteri di idoneità, la decisione di Epic, presa a sua esclusiva discrezione, sarà definitiva e vincolante.

3 Produzione di Eventi

- a L'utente è l'unico responsabile di tutti gli Eventi che organizza, produce o ospita e di tutti i costi, le spese e le responsabilità sostenute direttamente dall'utente, o per suo conto, in relazione a tali Eventi (ivi compresi, a titolo esemplificativo, i costi di produzione, le spese di vendita e di marketing e tutte le imposte sulle vendite, sull'uso, sul valore aggiunto e simili).
- b L'utente è l'unico responsabile di (i) rispettare tutte le leggi applicabili ai propri Eventi e alla partecipazione dei giocatori agli stessi, compresi tutti i requisiti locali in materia di salute e sicurezza se l'Evento è un Evento con partecipazione di persona, (ii) ottenere tutte le approvazioni governative, le licenze e i permessi necessari per organizzare o condurre qualsiasi Evento e (iii) garantire la conformità a tutti i requisiti di età e di idoneità al lavoro dei giocatori, applicabili nella giurisdizione in cui si svolge l'Evento. Se l'Evento richiede l'autorizzazione, il consenso, la rinuncia, la licenza o il permesso da parte di terzi, l'utente è l'unico responsabile e dovrà ottenere, a proprie spese, tale autorizzazione, consenso, rinuncia, licenza o permesso.
- c Senza in alcun modo limitare quanto precede nella Sezione 3(b), l'utente è l'unico responsabile di determinare se la legge applicabile nella propria giurisdizione consente all'organizzatore di un Evento di pagare o assegnare premi in contanti e/o non in denaro a giocatori o squadre.
- d L'utente riconosce e accetta che Epic non condividerà alcun dato dell'utente con l'utente e che qualunque raccolta indipendente di qualsiasi dato dell'utente deve rispettare tutte le leggi applicabili all'utente e ai giocatori e ai partecipanti dell'Evento.
- e L'utente riconosce e accetta espressamente che né l'utente, né chiunque lavori per o con l'utente, ha diritto al rimborso da parte di Epic per qualsivoglia parte dei costi e delle spese sostenute in relazione al funzionamento, alla produzione, alla gestione o all'hosting di qualsiasi Evento.

- f L'utente accetta di stabilire una serie di norme scritte che disciplinano il Gioco o i Giochi nel suo Evento (il "**Regolamento dell'Evento**") e di fornire una copia di tale regolamento a ogni giocatore prima dell'inizio del Torneo.
- g L'utente accetta di non comportarsi, e di adoperarsi in modo ragionevole per garantire che ciascuno dei partecipanti ai suoi Eventi non si comporti, in modo tale da violare i presenti Termini o da pregiudicare in altro modo il godimento del Gioco da parte di altri utenti, così come inteso da Epic (secondo quanto stabilito da Epic). In particolare, e senza in alcun modo limitare quanto sopra, l'utente si asterrà, e farà quanto ragionevolmente possibile per garantire che ciascuno dei partecipanti ai propri Eventi si astenga, da comportamenti molesti o irrispettosi, da uso di linguaggio offensivo o ingiurioso, dall'abbandonare il gioco, dal sabotaggio del gioco, da collusione, manipolazione delle partite, spamming, social engineering, truffa o qualunque altra attività illecita ("**Comportamento nocivo**").
- h L'utente accetta che Epic si riservi il diritto di impedire a chiunque di giocare o partecipare in altro modo a un Evento se Epic determina, a propria esclusiva discrezione, che tale persona non si sia astenuta da qualunque attività o pratica che costituisce un Comportamento nocivo o da qualunque altra violazione dei presenti Termini. L'utente conviene di non consentire a nessuno di partecipare al proprio Evento se Epic ha escluso tale persona da futuri tornei per Comportamento nocivo o per qualunque altra violazione dei presenti Termini.
- i L'utente accetta di non stipulare alcun contratto o accordo con una persona che partecipa a un Evento, ora o in futuro, in cui si proibisca o si limiti la possibilità di tale persona di giocare o partecipare agli eventi e ai tornei di Epic. L'utente accetta che, se Epic ha impedito a un giocatore di partecipare a un evento o torneo con il/i Gioco/i per motivi di condotta o per altre violazioni, l'utente non permetterà a quel giocatore di partecipare ai suoi Eventi.

4 Concessione della licenza

- a Licenza di gioco Epic. Durante il Periodo di validità (definito di seguito), Epic concede al Licenziatario una licenza limitata, non esclusiva, non trasferibile e revocabile (senza diritto di sublicenza) di: (i) utilizzare e mostrare pubblicamente il/i Gioco/i all'Evento; (ii) trasmettere in diretta streaming il Gioco all'Evento attraverso una piattaforma di streaming online (ad es. Twitch, YouTube, ecc.) (una "**Piattaforma di streaming**"); a condizione, per chiarezza, che solo il Gioco dell'Evento ripreso nella "Modalità streamer" del gioco ("**Modalità streamer**") possa essere trasmesso in streaming ai sensi della presente sottoclausola (ii); (iii) registrare tutte le partite dell'Evento e distribuire tali registrazioni per la visualizzazione on-demand attraverso una Piattaforma di streaming; a condizione, per chiarezza, che solo le partite dell'Evento catturate in modalità Streamer possano essere distribuite all'interno di tali registrazioni ai sensi della presente sottoclausola (iii); e (iv) commercializzare e promuovere il Gioco in relazione all'Evento, nel rispetto delle restrizioni in materia di pubblicità e sponsorizzazione di cui sotto. Le Parti riconoscono e concordano che la licenza di cui sopra esclude espressamente il diritto di trasmettere in qualunque modo, tramite qualsiasi servizio o piattaforma di programmazione televisiva lineare o tramite una piattaforma riservata con un paywall per la visione, i contenuti del Gioco o le riprese video o audio dell'Evento in cui il Gioco o i suoi contenuti sono presenti. Il Licenziatario riconosce e accetta che, salvo i diritti concessi nella presente Sezione 1, nessuna disposizione del presente Contratto concederà al Licenziatario alcun titolo o interesse di proprietà sul Gioco o qualunque suo elemento. Epic si riserva espressamente tutti i diritti non espressamente concessi nel presente al Licenziatario. Il Licenziatario accetta di rispettare tutte le leggi applicabili e le politiche della Piattaforma di streaming che utilizza per trasmettere qualsiasi Evento.
- b Licenza di marchio Epic.
 - i Fortnite: Durante il Periodo di validità, Epic concede al Licenziatario una licenza limitata, non esclusiva, non trasferibile e revocabile per l'utilizzo del marchio e del logo *Fortnite*, delle immagini digitali *Fortnite* ad alta risoluzione (ad es. immagini di skin e armi) e altri elementi creativi come illustrato nelle Linee guida del marchio per eventi di terze parti di Fortnite (disponibili all'indirizzo

<https://brand.epicgames.com/document/159#/featuring-fortnite/getting-started>) (e successivi aggiornamenti, revisioni, cambi o modifiche apportati occasionalmente da Epic, le “**Linee guida del marchio di Fortnite**”) e di altri materiali forniti da Epic al Licenziatario (collettivamente, i “**Materiali Epic**”) esclusivamente per l’uso in occasione dell’Evento e in relazione alla sua produzione. Tutti i diritti, i titoli e gli interessi relativi ai Materiali di Epic rimarranno di proprietà di Epic e l’uso degli stessi da parte del Licenziatario andrà a beneficio di Epic. Il Licenziatario si impegna a non contestare né attaccare i diritti di Epic sui Materiali di Epic per alcun motivo. Il Licenziatario non utilizzerà i Materiali di Epic in modo scandaloso, diffamatorio o offensivo, tale da gettare discredito su tali materiali o su Epic, da sminuire l’avviamento di Epic, da danneggiare l’immagine di Epic o da recare altrimenti pregiudizio a Epic.

- ii **Rocket League:** Durante il Periodo di validità, Epic concede al Licenziatario una licenza limitata, non esclusiva, non trasferibile e revocabile di (i) utilizzare, visualizzare, trasmettere, distribuire, copiare e modificare i Materiali dell’evento Psyonix (disponibili all’indirizzo <https://epicgames.ent.box.com/s/xky6b12ji2rv3skwyo07ymigvxz2mvbf>) e i Marchi Psyonix, la grafica, la musica e altri materiali forniti da Psyonix all’organizzatore ai sensi del presente Contratto (collettivamente, “**Materiali di Psyonix**”) esclusivamente per amministrare, fornire e commercializzare gli Eventi; a condizione, tuttavia, tranne che per quanto riguarda qualsiasi Trasmissione supplementare approvata da Psyonix (se del caso), che tale trasmissione o distribuzione avvenga solo attraverso una Piattaforma di streaming online, secondo la definizione di tale termine fornita nel presente Contratto, e non attraverso la televisione o la TV via cavo, e che la suddetta licenza per i Marchi di Psyonix sia soggetta alle linee guida sull’uso del marchio Psyonix fornite da Psyonix di volta in volta (“**Linee guida Psyonix**”); e (ii) il diritto, per un periodo di tre (3) anni dalla fine delle Trasmissioni, di visualizzare e distribuire filmati di tali Trasmissioni, compresi i Marchi Psyonix, i Materiali preesistenti Psyonix e i Materiali dell’evento Psyonix in essi contenuti, esclusivamente per promuovere le iniziative sportive del Licenziatario, ma per una durata complessiva non superiore a quattro (4) minuti (continui o meno).
- iii **Fall Guys:** Durante il Periodo di validità, Epic concede al Licenziatario una licenza limitata, non esclusiva, non trasferibile e revocabile per l’utilizzo del marchio e del logo *Fall Guys*, delle immagini digitali *Fall Guys* ad alta risoluzione (ad es. immagini dei costumi) e di altri elementi creativi raffigurati nelle Linee guida del marchio per eventi di terze parti di Fall Guys e nel kit di risorse (disponibili all’indirizzo <https://cdn2.unrealengine.com/fallguys-eventbrandguidelines-v-1-0-0-fadcec12ac9b.pdf>) (e successivi aggiornamenti, revisioni, cambi o modifiche apportati occasionalmente da Epic, le “**Linee guida del marchio di Fall Guys**”; le Linee guida del marchio di Fortnite, le Linee guida di Psyonix e le Linee guida del marchio di Fall Guys sono indicate collettivamente come “**Linee guida del marchio**”) e di altri elementi creativi e altri contenuti del Gioco forniti di volta in volta da Epic al Licenziatario (collettivamente, i “**Materiali Epic**”), esclusivamente per l’uso in occasione dell’Evento e in relazione alla sua produzione. Tutti i diritti, i titoli e gli interessi relativi ai Materiali di Epic rimarranno di proprietà di Epic e l’uso degli stessi da parte del Licenziatario andrà a beneficio di Epic. Il Licenziatario si impegna a non contestare né attaccare i diritti di Epic sui Materiali di Epic per alcun motivo. Il Licenziatario non utilizzerà i Materiali di Epic in modo scandaloso, diffamatorio o offensivo, tale da gettare discredito su tali materiali o su Epic, da sminuire l’avviamento di Epic, da danneggiare l’immagine di Epic o da recare altrimenti pregiudizio a Epic.

- c **Licenza per il logo dell’evento.** Il Licenziatario concede a Epic una licenza limitata, non esclusiva, non trasferibile e revocabile per l’utilizzo di qualunque logo specifico dell’Evento (il “**Logo dell’evento**”) sulle pagine dei social media di Epic, sul launcher del gioco e sul messaggio del giorno all’interno del Gioco. Tutti i diritti, i titoli e gli interessi relativi al Logo dell’evento rimarranno di proprietà del Licenziatario e l’uso degli stessi da parte di Epic andrà a beneficio del Licenziatario. Epic si impegna a non contestare né attaccare i diritti del Licenziatario sul Logo dell’evento per alcun motivo. In deroga a qualunque

disposizione del presente Contratto, Epic avrà piena discrezione riguardo all'eventualità e alle modalità di utilizzo del Logo dell'evento e non avrà alcun obbligo di fare effettivamente uso del Logo dell'evento. Epic non utilizzerà il Logo dell'evento in modo scandaloso, diffamatorio o offensivo, tale da gettare discredito su tale logo o sul Licenziatario, da sminuire l'avviamento del Licenziatario, da danneggiarne l'immagine o da recare altrimenti pregiudizio allo stesso.

- d Licenza per i Media dell'evento. Per "**Media dell'Evento**" si intende qualunque video trasmesso in diretta o registrazione dell'Evento, creato dal Licenziatario o per suo conto da una terza parte, in cui l'audio o il video del Gioco o i Materiali di Epic sono utilizzati, inclusi, integrati o comunque sfruttati. Il Licenziatario concede a Epic una licenza irrevocabile, perpetua, non esclusiva e gratuita di copiare, visualizzare, pubblicare, modificare, ospitare, archiviare e sfruttare in altro modo i Media dell'evento o le opere derivate basate sui Media dell'evento (ivi compresi, senza limitazioni, momenti salienti, videoclip, foto, grafici, animazioni o altri contenuti e/o notizie dei Media dell'evento) in tutto il mondo con qualunque mezzo di comunicazione conosciuto ora o concepito in futuro.
- e Il Licenziatario non potrà, direttamente o indirettamente: (i) creare, utilizzare, registrare o sfruttare in altro modo qualsiasi marchio di fabbrica o di servizio che sia confondibile con qualsiasi marchio di fabbrica o di servizio incluso nei Materiali di Epic; (ii) creare, utilizzare, registrare o sfruttare in altro modo qualsiasi nome di dominio che includa tutti o parte dei Materiali di Epic; (iii) associare qualsiasi nome, marchio, logo, identificatore di social media o nome di dominio a qualsiasi marchio o marchio di servizio incluso nei Materiali di Epic in modo da formare un nome commerciale, un marchio, un logo o un nome di dominio composito o combinato; o (iv) intraprendere qualsiasi azione che possa mettere a rischio, sfidare, o contestare o tentare di acquisire, qualsiasi diritto di Epic o dei suoi licenzianti sui Materiali di Epic o su qualsiasi parte di essi. Tutti gli usi dei Materiali di Epic, e tutto l'avviamento generato da essi, saranno garantiti a Epic e a suo vantaggio.
- f I Media dell'Evento del Licenziatario devono essere conformi alle leggi vigenti, alle Linee guida sul marchio e al presente Contratto, non deve violare i diritti di altri e non deve essere osceno, sessualmente esplicito, diffamatorio, offensivo, discutibile o dannoso per altri.
- g Epic potrà, a sua esclusiva discrezione, chiedere al Licenziatario a rimuovere o eliminare altrimenti qualsiasi Materiale di Epic che sia stato precedentemente visualizzato o distribuito o vietare la futura visualizzazione o distribuzione di Materiali di Epic per qualsiasi motivo, anche in seguito alla violazione del presente Contratto. Il Licenziatario avrà a disposizione tre (3) giorni lavorativi dopo aver ricevuto istruzioni scritte da Epic per eliminare o comunque rimuovere i Materiali di Epic specificati nelle istruzioni di Epic.

5 Marketing e promozione di eventi

- a Subordinatamente alla conformità dell'utente ai presenti Termini, l'utente può utilizzare il nome e il logo del Gioco (o dei Giochi) e altri elementi creativi come descritto nelle Linee guida del Marchio (Linee guida del marchio Fortnite, Linee guida Psyonix e Linee guida del marchio Fall Guys) e altri contenuti del Gioco forniti di volta in volta da Epic agli organizzatori dell'Evento ("**Elementi di Epic**"), per commercializzare e promuovere i propri Eventi. L'utente non potrà, in ogni caso, senza il previo consenso scritto di Epic, cambiare, alterare o modificare alcuno degli Elementi di Epic né creare alcun derivato o variazione di una qualsiasi degli stessi.
- b L'utente non può utilizzare alcun Elemento di Epic (i) in un modo che possa indurre le persone a credere che il proprio Evento sia una produzione ufficiale di Epic o sia stato approvato da Epic; (ii) in un modo che possa danneggiare il valore, la reputazione o l'avviamento di Epic, o dei suoi prodotti, servizi o marchi (come determinato da Epic); (iii) in un modo che sia in qualsiasi modo incompatibile con le Linee guida del marchio; o (iv) per creare, commercializzare o vendere prodotti di qualsiasi tipo, compresi prodotti immateriali o digitali.
- c Tutti i materiali di marketing e promozione per i Tornei dell'utente che includano qualsiasi parte degli

Elementi di Epic (“**Elementi dell’Evento**”) devono essere appropriati per il pubblico del Gioco ed in linea con lo spirito e il tono degli Elementi di Epic (come determinato da Epic). Il Materiale dell’Evento dell’utente non potrà includere link a siti web che promuovano o sfruttino (i) cheat o hack del Gioco o di qualsiasi altro gioco, (ii) l’acquisto o la vendita di valuta di gioco o (iii) la vendita, il noleggio, la licenza, la distribuzione o il trasferimento di un account di gioco, o (iv) qualsiasi marchio appartenente a una delle categorie vietate.

- d L’utente non potrà, direttamente o indirettamente: (i) creare, utilizzare, registrare o sfruttare in altro modo qualsiasi marchio di fabbrica o di servizio che sia confondibile con qualsiasi marchio di fabbrica o di servizio incluso negli Elementi di Epic; (ii) creare, utilizzare, registrare o sfruttare in altro modo qualsiasi nome di dominio che includa tutti o parte degli Elementi di Epic; (iii) associare qualsiasi nome, marchio, logo, identificatore di social media o nome di dominio a qualsiasi marchio o marchio di servizio incluso negli Elementi di Epic in modo da formare un nome commerciale, un marchio, un logo o un nome di dominio composito o combinato; o (iv) intraprendere qualsiasi azione che possa mettere a rischio, sfidare, o contestare o tentare di acquisire, qualsiasi diritto di Epic o dei suoi licenzianti sugli Elementi di Epic o su qualsiasi parte di essi. Tutti gli usi degli Elementi di Epic, e tutto l’avviamento generato da essi, saranno garantiti a Epic e a suo vantaggio.
- e Il Materiale dell’Evento dell’utente deve essere conforme alle leggi vigenti, alle Linee guida sul marchio per la Comunità e ai presenti Termini, non deve violare i diritti di altri e non deve essere osceno, sessualmente esplicito, diffamatorio, offensivo, discutibile o dannoso per altri.
- f Epic potrà, a sua esclusiva discrezione, chiedere all’utente a rimuovere o eliminare altrimenti qualsiasi Elemento di Epic che sia stato precedentemente visualizzato o distribuito o vietare la futura visualizzazione o distribuzione di Elementi di Epic per qualsiasi motivo, anche in seguito alla violazione dei presenti Termini. L’utente avrà a disposizione tre (3) giorni lavorativi dopo aver ricevuto istruzioni scritte da Epic per eliminare o comunque rimuovere in altro modo gli Elementi di Epic specificati nelle istruzioni di Epic.

6 Sponsorizzazione di eventi

- a A condizione che l’utente rispetti i presenti Termini, comprese le restrizioni relative agli sponsor di cui alla Sezione 2(a) e alla Sezione 6(b), potrà vendere sponsorizzazioni per gli Eventi. Al fine di preservare l’integrità della competizione e la reputazione commerciale di Epic e dei suoi prodotti, l’utente non può includere in alcun Torneo né in alcuno streaming o registrazione di un Torneo alcun marketing, promozione, approvazione o sponsorizzazione di entità, prodotti o servizi presenti nel seguente elenco (“**Categorie vietate**”): (i) droghe o accessori per il consumo di droghe; (ii) tabacco o prodotti correlati al tabacco, compresi i prodotti per il vaping; (iii) alcol; (iv) armi da fuoco; (v) pornografia o qualunque altro materiale per soli adulti; (vi) criptovalute, token non fungibili (NFT) o qualunque altro prodotto o servizio legato alla blockchain; (vii) qualunque attività commerciale (A) il cui contenuto sia discriminatorio, molesto o inciti all’odio, o (B) le cui pratiche siano dannose per l’immagine di Epic e del Partner, o tali da provocare critiche pubbliche o si riflettano negativamente su di essi; (viii) qualunque attività incoraggi atti illeciti o violi le leggi vigenti; (ix) prodotti di gioco d’azzardo (incluse le scommesse su fantasy esports), lotterie o scommesse illegali; (x) qualunque attività commerciale promuova (A) l’uso di hack di gioco, imbrogli, exploit, o l’acquisto o la vendita di valuta di gioco, o (B) la vendita, il noleggio, la licenza, la distribuzione o il trasferimento di un account di gioco; (xi) candidati politici; (xii) servizi telefonici ad alto costo.

7 Diritto limitato di revisione e autorizzazione

- a Il Licenziatario concederà a Epic una ragionevole opportunità di rivedere e autorizzare i piani del Licenziatario per lo sfruttamento del Gioco nell’ambito dell’Evento, incluso, a titolo esemplificativo ma non esaustivo, (i) il formato da utilizzare per il Gioco durante l’Evento; e (ii) il metodo di selezione per

chiunque intraprenda qualunque competizione di Gioco (o altrimenti utilizzi il Gioco su base ufficiale) (ciascuno, un **“Giocatore dell’Evento”**) nell’ambito dell’Evento.

- b Il diritto di revisione di Epic ai sensi della presente Sezione 7 sarà limitato a (i) garantire che l’utilizzo del Gioco durante l’Evento sia in linea con i Termini e condizioni ufficiali della competizione Fortnite, stabiliti nell’Allegato 1 del presente documento e qui integrati per riferimento (i **“Termini della competizione”**); e (ii) determinare se un Giocatore dell’Evento sia stato bandito da Epic dal gioco competitivo a causa di attività o pratiche che violano gli EULA dei Giochi (disponibili all’indirizzo <https://www.epicgames.com/fortnite/it-US/eula>, <https://www.psyonix.com/eula>, o <https://www.fallguys.com/en-US/legal/eula>) tra cui, a titolo esemplificativo e non esaustivo, molestie, l’uso di un linguaggio offensivo o ingiurioso, l’abbandono del gioco, il sabotaggio del gioco, lo spamming, il social engineering, la truffa o qualunque attività illecita (**“Comportamento nocivo”**). Epic non potrà negare o ritardare in modo irragionevole l’autorizzazione prevista dalla presente Sezione 7.
- c Il Licenziatario accetta di non comportarsi, e di adoperarsi in modo ragionevole per garantire che ciascuno dei partecipanti al suo Evento non si comporti, in modo tale da violare il presente Contratto, da pregiudicare in altro modo il godimento del Gioco da parte di altri utenti, così come inteso da Epic (secondo quanto stabilito da Epic) o da costituire un Comportamento nocivo. Il Licenziatario accetta che Epic si riservi il diritto di impedire a chiunque di giocare o partecipare in altro modo a un Evento se Epic determina, a propria esclusiva discrezione, che tale persona non si sia astenuta da qualunque attività o pratica che costituisce un Comportamento nocivo o da qualunque altra violazione del presente Contratto. Il Licenziatario conviene di non consentire a nessuno di partecipare al proprio Evento se Epic ha escluso tale persona da futuri tornei per Comportamento nocivo o per qualsiasi altra violazione del presente Contratto. Il Licenziatario accetta di non stipulare alcun contratto o accordo con una persona che partecipa a un Evento, ora o in futuro, in cui si proibisca o si limiti la possibilità di tale persona di giocare o partecipare agli eventi e ai tornei di Epic. Il Licenziatario accetta che se Epic ha impedito a un giocatore di partecipare a un evento o torneo con il/i Gioco/i per motivi di condotta o per altre violazioni, l’utente non permetterà a quel giocatore di partecipare ai suoi Eventi.

8 Informativa sulla privacy

L’utente accetta che, utilizzando il Gioco ai sensi dei presenti Termini e ospitando un Torneo con il Gioco, acconsente alla raccolta dei dati e ai termini di utilizzo contenuti nell’Informativa sulla Privacy di Epic Games, Inc., eventualmente aggiornata di volta in volta. L’Informativa sulla Privacy è disponibile all’indirizzo <https://www.epicgames.com/site/en-US/privacypolicy>.

9 Esclusioni e limitazioni di responsabilità

- a IL GIOCO E TUTTI GLI ELEMENTI DI EPIC SONO FORNITI **“COSÌ COME SONO”** E **“SECONDO DISPONIBILITÀ”**, **“CON TUTTI I DIFETTI”** E SENZA GARANZIE DI ALCUN TIPO. EPIC, I SUOI LICENZIATARI E LE SUE E LORO AFFILIATE, DECLINANO TUTTE LE GARANZIE, LE CONDIZIONI, I DOVERI DI COMMON LAW E LE DICHIARAZIONI (ESPRESSE, IMPLICITE, ORALI E SCRITTE) RELATIVE AL GIOCO E AGLI ELEMENTI DI EPIC, COMPRESE TUTTE LE GARANZIE E LE CONDIZIONI ESPRESSE, IMPLICITE E DI LEGGE DI QUALUNQUE TIPO, IVI COMPRESSE QUELLE DI TITOLARITÀ, NON INTERFERENZA CON IL GODIMENTO DELL’UTENTE, AUTORITÀ, NONVIOLAZIONE, COMMERCIALITÀ, IDONEITÀ O IDONEITÀ PER QUALSIASI SCOPO (INDIPENDENTEMENTE DAL FATTO CHE EPIC SIA A CONOSCENZA O MENO DI TALI SCOPI), INTEGRAZIONE DEL SISTEMA, ACCURATEZZA O COMPLETEZZA, RISULTATI, RAGIONEVOLE CURA, IMPEGNO A REGOLA D’ARTE, ASSENZA DI NEGLIGENZA E ASSENZA DI VIRUS, SIA PER LEGGE CHE PER CONSUETUDINE O USO COMMERCIALE O PER PRASSI COMMERCIALI. SENZA IN ALCUN MODO LIMITARE IL CARATTERE GENERALE DI QUANTO SOPRA, EPIC, I SUOI LICENZIATARI E LE SUE E LORO AFFILIATE NON GARANTISCONO (I) CHE IL GIOCO O LE RISORSE DI EPIC FUNZIONERANNO CORRETTAMENTE, (II) CHE IL GIOCO E LE RISORSE DI EPIC SODDISFERANNO I REQUISITI DELL’UTENTE, (III) CHE IL FUNZIONAMENTO DEL GIOCO SARÀ ININTERROTTO, PRIVO DI BUG O DI ERRORI IN QUALUNQUE EVENTO O IN QUALUNQUE ALTRA CIRCOSTANZA, NÉ (IV) CHE EVENTUALI DIFETTI DEL GIOCO O DEGLI ELEMENTI DI EPIC POSSANO ESSERE O SARANNO CORRETTI. QUALSIASI GARANZIA CONTRO LE VIOLAZIONI PREVISTA DALLA SEZIONE 2-312 DELLO UNIFORM COMMERCIAL CODE O DA QUALUNQUE ALTRA NORMATIVA ANALOGA È ESPRESSAMENTE ESCLUSA. EPIC, I SUOI LICENZIANTI E LE RISPETTIVE AFFILIATE

NON GARANTISCONO UN FUNZIONAMENTO CONTINUO, PRIVO DI ERRORI, PRIVO DI VIRUS O SICURO DEL GIOCO O DELL'ACCESSO A QUALUNQUE ELEMENTO DI EPIC.

Nella massima misura consentita dalla legge applicabile, né Epic, né i suoi licenzianti, né le sue o le loro affiliate, né alcun fornitore di servizi di Epic (collettivamente, le “**Parti Epic**”), saranno responsabili in alcun modo di alcuna perdita di profitto o alcun danno indiretto, incidentale, consequenziale, speciale, punitivo o esemplare, derivante da o in relazione ai presenti Termini, il Gioco, o gli Elementi di Epic, o il ritardo o l'impossibilità di utilizzare o la mancanza di funzionalità del Gioco, anche in caso di colpa di una Parte Epic, di illecito civile (compresa la negligenza), di responsabilità oggettiva, di indennità, di responsabilità del prodotto, di violazione del contratto, di violazione della garanzia o altro e anche se una Parte Epic è stata avvisata della possibilità di tali danni. Inoltre, nella misura massima consentita dalla legge applicabile, la responsabilità complessiva delle Parti Epic derivante da o in relazione ai presenti Termini, il Gioco o l'uso di qualunque Elemento di Epic sarà limitata ai danni diretti dell'utente per un importo non superiore a **250 USD**. Le rivendicazioni multiple non amplieranno questa limitazione. Tali limitazioni ed esclusioni per quanto riguarda i danni si applicano anche se qualsiasi rimedio non fornisce un risarcimento adeguato.

- b In deroga a quanto sopra, alcuni Paesi, stati, province o altre giurisdizioni non consentono l'esclusione di alcune garanzie o la limitazione di responsabilità come sopra indicato, quindi i termini di cui sopra potrebbero non applicarsi all'utente. Invece, in tali giurisdizioni, le esclusioni e le limitazioni suindicate si applicano solo nella misura consentita dalle leggi di tali giurisdizioni. Inoltre, l'utente potrebbe avere ulteriori diritti legali nella propria giurisdizione in relazione al Gioco, e nulla di quanto contenuto nei presenti Termini pregiudicherà i diritti legali di cui l'utente potrebbe godere in qualità di fruitore del Gioco.

10 Indennizzo

L'utente accetta di pagare le spese di difesa di, e tenere indenni e manlevati, Epic, relativi licenzianti, rispettive affiliate, nonché i rispettivi dipendenti, funzionari, direttori, agenti, appaltatori e altri rappresentanti da tutte le rivendicazioni, le richieste, le azioni, le perdite, le passività e le spese (comprese le spese legali, i costi e le spese peritali) derivanti da o in relazione a (a) qualsiasi violazione, o presunta violazione, da parte dell'utente dei presenti Termini; (b) atti o omissioni negligenti dell'utente; (c) l'utilizzo del Gioco da parte dell'utente in relazione a un Evento (ad eccezione delle rivendicazioni derivanti esclusivamente dall'utilizzo degli Elementi di Epic nella forma fornita da Epic); (d) l'organizzazione, il funzionamento, la produzione, il marketing o la promozione di un Evento; e/o (e) la distribuzione di streaming o registrazioni degli Eventi dell'utente (ad eccezione delle rivendicazioni derivanti esclusivamente dall'uso degli Elementi di Epic nella forma fornita da Epic). L'utente accetta di rimborsare a Epic, su richiesta, qualsiasi costo di difesa sostenuto da Epic o da qualsiasi altra parte indennizzata e qualsiasi pagamento effettuato o perdita subita da Epic o da una parte indennizzata, sia in sede giudiziaria che in una transazione, sulla base di qualsiasi questione coperta dalla presente Sezione 9.

11 Risoluzione

Epic potrà, a sua esclusiva discrezione, risolvere i presenti Termini e i diritti e le licenze dell'utente in qualsiasi momento e senza motivo, mediante comunicazione scritta all'indirizzo e-mail indicato nella registrazione dell'account online dell'utente. Inoltre, Epic può, in qualunque momento e senza motivo, interrompere l'intero programma di Licenza per eventi Fortnite pubblicando un avviso su <https://www.epicgames.com/fortnite/competitive/en-US/home>.

12 Modifiche ai presenti Termini

Epic potrà occasionalmente aggiornare, rivedere o modificare i presenti Termini. L'utente è tenuto a controllare regolarmente questa pagina per eventuali aggiornamenti, revisioni, cambiamenti o modifiche. L'uso continuato da parte dell'utente del Gioco in un Evento dopo la pubblicazione dei Termini modificati su questa pagina significa che l'utente accetta e acconsente (o, se è un Minore, il genitore o tutore legale accetta e acconsente) alle modifiche.

13 Rimedi

- a L'utente riconosce e accetta che Epic, tra i rimedi a sua disposizione, potrebbe impedirgli di fungere da organizzatore di futuri Eventi con il Gioco se viola uno qualsiasi dei presenti Termini. In particolare e senza limitazioni a quanto sopra, l'utente riconosce e accetta che Epic possa escluderlo dal ruolo di organizzatore di futuri Eventi se non riesce a monitorare il Comportamento nocivo o qualunque altra violazione dei presenti Termini da parte dei giocatori e dei partecipanti ai propri Eventi e ad adottare lecite e appropriate misure per porre fine a tale Comportamento nocivo o ad altra violazione.

- b L'utente riconosce e conviene che una propria violazione dei presenti Termini potrebbe causare a Epic un danno irreparabile, per il quale un risarcimento danni non sarebbe un rimedio adeguato e, in caso di tale violazione o minaccia di violazione, Epic avrà il diritto di ottenere un provvedimento equo, anche sotto forma di ordinanza restrittiva, ingiunzione preliminare o permanente, provvedimento speciale e qualunque altro provvedimento reso disponibile da qualsiasi tribunale, e l'utente rinuncia a qualunque requisito per la pubblicazione di una garanzia o di altra tutela o per la dimostrazione di danni monetari effettivi in relazione a tali provvedimenti.
- c I rimedi contemplati nei presenti Termini non saranno considerati esclusivi, ma si aggiungeranno a tutti gli altri rimedi disponibili per legge, in via equitativa o in altro modo.

14 Disposizioni generali

- a L'utente accetta che qualsiasi controversia o rivendicazione da parte sua derivante da o correlata ai presenti Termini ("**Rivendicazione**") sarà disciplinata dalla legge della Carolina del Nord, escludendo qualsiasi alternativa legale o di disposizioni relative a conflitti normativi. Qualsiasi causa, azione o procedimento legale derivante da, o correlato a una Rivendicazione dovrà essere avviato esclusivamente presso i tribunali federali degli Stati Uniti o i tribunali della Carolina del Nord, in ogni caso situati nella Contea di Wake. L'utente rinuncia a sollevare qualsiasi obiezione relativa all'esercizio della giurisdizione e della sede di tali corti nei suoi confronti.
- b L'utente accetta di rispettare tutte le leggi applicabili e le politiche della Piattaforma di streaming che utilizza per trasmettere qualsiasi Evento.
- c I presenti Termini sono ad esclusivo beneficio dell'utente e di Epic e nulla di quanto qui riportato, espresso o implicito, potrà essere interpretato nel senso di conferire ad altre persone o entità, alcun diritto beneficio o rimedio legale o equo di qualsivoglia natura, ai sensi o in ragione dei presenti Termini.
- d Se è necessaria una conversione di valuta in relazione al calcolo del compenso totale e/o degli importi del contributo dello sponsor di cui alla Sezione 2(a), tale conversione sarà effettuata al tasso di cambio a pronti pubblicato dal Consiglio dei Governatori del Sistema della Banca centrale degli Stati Uniti d'America (Federal Reserve) nella Statistical Release H.10 per la data che precede di cinque (5) giorni lavorativi il giorno in cui tali importi sono stati pagati e/o forniti.
- e I presenti Termini, unitamente ai Termini di servizio di Epic, al Contratto di licenza con l'utente finale e all'Informativa sulla privacy di Epic, costituiscono la totalità dell'accordo tra l'utente ed Epic in relazione al funzionamento e all'uso del Gioco durante un Evento e sostituiscono qualunque accordo precedente, scritto o orale, relativo all'oggetto dei presenti Termini. Nessuna rinuncia ai presenti Termini da parte di Epic è da considerarsi rinuncia ulteriore o continua a tale termine o condizione o ad altri termini o condizioni e qualsiasi incapacità di Epic di far valere un diritto o una disposizione ai sensi dei presenti Termini non costituisce una rinuncia a tale diritto o disposizione. Se un tribunale della giurisdizione competente considera qualsiasi disposizione dei presenti Termini non valida, illecita o inapplicabile per qualsiasi motivo, tale disposizione sarà eliminata o limitata nella misura minima necessaria e in modo tale per cui le restanti disposizioni dei presenti Termini rimangano in vigore a tutti gli effetti.
