

Warunki licencyjne związane z wydarzeniami Epic Games

1 Informacje ogólne i akceptacja

- a Niniejsze Warunki licencyjne związane z wydarzeniami Epic („Regulamin”) określają warunki prawne, na jakich spółka Epic Games, Inc. („Epic”) udziela użytkownikowi ograniczonej licencji na obsługę gier Fortnite, Rocket League lub Fall Guys („Gra” lub „Gry”) i korzystanie z nich w związku z wydarzeniami i turniejami spełniającymi kryteria kwalifikacyjne określone w ustępie 2 poniżej („Kryteria kwalifikacyjne”, gdzie każde takie wydarzenie lub turniej będą nazywane „Wydarzeniem”). Wydarzenie to rywalizacja, turniej lub wyzwanie zorganizowane w określonym przedziale czasowym, którego rezultatem jest wręczenie nagrody lub uroczystość na rzecz zwycięzcy lub zwycięzców, zorganizowana online/zdalnie lub osobiście/na miejscu. Dla uniknięcia wątpliwości wszelkie wydarzenia lub turnieje, które nie spełniają wszystkich Kryteriów kwalifikacyjnych, są, w przypadku braku odrębnej pisemnej umowy podpisanej przez użytkownika i Epic, nielicencjonowane i nieautoryzowane.
- b Aby stworzyć, zorganizować lub przeprowadzić Wydarzenie, użytkownik musi wyrazić zgodę (lub, jeśli nie ukończył 18 lat lub nie jest pełnoletni, zgodnie z definicją pełnoletności w jego kraju zamieszkania („Osoba niepełnoletnia”), uzyskać zgodę swojego rodzica bądź opiekuna prawnego) na przestrzeganie niniejszego Regulaminu przez cały czas. Obsługując Gry, grając w nie lub korzystając z nich w ramach dowolnego Wydarzenia lub kontynuując obsługę Gier, granie w nie lub korzystanie z nich podczas Wydarzenia po zmianie niniejszych Warunków, użytkownik (lub, jeśli użytkownik jest Osobą niepełnoletnią, jego rodzic bądź opiekun prawny) potwierdza, że zaakceptował niniejszy Regulamin. Użytkownik zgadza się (lub, jeśli jest Osobą niepełnoletnią, jego rodzic lub opiekun prawny zgadza się), że po zaakceptowaniu przez niego (lub, jeśli użytkownik jest Osobą niepełnoletnią, jego rodzica bądź opiekuna prawnego) niniejszego Regulaminu staje się on prawnie egzekwowalny, podobnie jak każda podpisana przez niego (lub, jeśli użytkownik jest Osobą niepełnoletnią, jego rodzica bądź opiekuna prawnego) pisemna umowa.
- c Jeżeli użytkownik jest Osobą niepełnoletnią, termin „użytkownik” i „użytkownika” użyty w niniejszym Regulaminie odnosi się do organizatora Wydarzenia oraz, w stosownych przypadkach, do rodzica lub opiekuna prawnego udzielającego zgody.

2 Kryteria kwalifikacyjne wydarzeń

- a O ile Epic nie postanowi inaczej na piśmie (w tym pocztą elektroniczną), na Wydarzenie udziela się licencji na mocy niniejszego Regulaminu tylko wtedy, gdy spełnia każde z następujących kryteriów:
 - i Wydarzenie nie jest transmitowane w telewizji ani przesyłane strumieniowo na platformie, do której dostęp jest ograniczony opłatą za obejrzenie Wydarzenia;
 - ii użytkownik nie ogranicza udziału w Wydarzeniu ani możliwości jego oglądania poprzez wykorzystanie płatnych biletów, opłat za wstęp, płatnych subskrypcji lub członkostw bądź jakichkolwiek innych ograniczeń wymagających od graczy dokonania płatności;
 - iii Wydarzenie musi się rozpocząć i zakończyć w ciągu 30 dni;
 - iv aby móc zakwalifikować się do wzięcia udziału w dowolnym meczu w ramach Wydarzenia, gracz musi mieć ukończone 13 lat (lub więcej, jeśli wymagają tego przepisy obowiązujące w kraju zamieszkania gracza);
 - v jeśli Wydarzenie jest sprzedawane lub promowane z wykorzystaniem nazwy lub znaku towarowego sponsora korporacyjnego z niezakazanej kategorii („Sponsor tytularny”) i/lub któregośkolwiek z Zasobów Epic (zgodnie z definicją poniżej), (i) Wydarzenie nie ma więcej niż jednego (1) Sponsora

tytularnego, oraz (ii) nazwa lub znak towarowy Sponsora tytularnego lub Zasobu Epic (w zależności od przypadku) jest włączona wyłącznie do logo danego Wydarzenia.

- vi użytkownik opłaca wszystkie koszty i wydatki związane z prowadzeniem Wydarzenia, zarządzaniem nim lub organizowaniem go, zgodnie z postanowieniami ustępu 3 poniżej;
- vii marketing i promocja Wydarzenia są zgodne z warunkami określonymi w ustępie 5 poniżej, Wytycznymi dotyczącymi marki (zgodnie z definicją poniżej) oraz Listą zastrzeżonych sponsorów w ustępie 6;
- viii Wydarzenie nie zawiera ani w inny sposób nie obejmuje treści pornograficznych ani materiałów przeznaczonych wyłącznie dla dorosłych (zgodnie z oceną Epic); nie obejmuje spożywania alkoholu w ramach którejkolwiek z konkurencji (np. gry polegające na spożywaniu alkoholu); nie oferuje ani nie promuje zakładów ani hazardu w odniesieniu do jakiegokolwiek meczu organizowanego w ramach Wydarzenia ani nie obejmuje odnoszenia korzyści, bezpośrednio ani pośrednio, z zakładów czy hazardu w odniesieniu do takiego meczu;
- ix zwycięzcy Wydarzenia muszą być wyłaniani na podstawie ich umiejętności. Niniejszy Regulamin zakazuje zмовy, ustawiania meczów lub celowego ich poddawania, oszustw, hakowania i wszelkich innych form nieuczciwej gry;
- x z zakresie, w jakim Wydarzenie użytkownika zawiera lub w inny sposób obejmuje wyspę utworzoną za pomocą narzędzi Fortnite Creative lub Unreal Editor for Fortnite, taka wyspa musi zostać utworzona zgodnie z niniejszym Regulaminem, Zasadami społeczności Epic Games (w tym Wskazówkami dotyczącymi twórczości) oraz Zasadami dla twórców wysp w Fortnite;
- xi nagroda i regulamin Wydarzenia (jeśli zostały przewidziane) muszą zostać ustalone z wyprzedzeniem, muszą być wyraźnie określone w Regulaminie Wydarzenia (zgodnie z definicją poniżej), przekazane graczom przed turniejem i nie mogą w żaden sposób zależeć od liczby uczestników Wydarzenia;
- xii łączna wartość nagród przekazanych wszystkim graczom i/lub zespołom nie przekracza 50 000 USD na miesiąc, 250 000 USD na 6 miesięcy lub 500 000 USD na rok, a środki te będą organizowane lub przechowywane przez użytkownika (zgodnie z opisem w ustępie 2(b) poniżej). Obejmuje to wszystkie przedmioty wartościowe (w postaci gotówkowej i niegotówkowej), w tym wynagrodzenie wypłacane lub środki przekazywane w formie nagród pieniężnych, wypłat, pensji, nagród niepieniężnych (takich jak sprzęt lub wyposażenie do gier), pokrycia kosztów podróży i zakwaterowania, odzieży lub towarów dostarczonych przez sponsora oraz opłat za występ określonych osób.
- xiii Regulamin Wydarzenia i wszystkie materiały marketingowe, w tym Materiały dotyczące wydarzenia (zgodnie z definicją poniżej), muszą zawierać lub wyświetlać następujące zastrzeżenia w kolorze i czcionką, które sprawiają, że są one łatwo widoczne:
 - Dotyczy wszystkich Wydarzeń: „WYDARZENIE NIE JEST SPONSOROWANE, WSPIERANE ANI ADMINISTROWANE PRZEZ EPIC GAMES, INC.”
 - Ponadto, jeśli Gracze biorący udział w Wydarzeniu muszą podać jakikolwiek numer konta lub jakiegokolwiek dane osobowe: **INFORMACJE PRZEKAZYWANE PRZEZ GRACZY W ZWIĄZKU Z TYM WYDARZENIEM SĄ PRZEKAZYWANE ORGANIZATOROWI WYDARZENIA, A NIE EPIC GAMES, INC.”**

- xiv Regulamin wydarzenia musi również zawierać następujące stwierdzenie: „**W ZAKRESIE DOZWOLONYM PRZEZ OBOWIĄZUJĄCE PRAWO, BIORĄC UDZIAŁ W NINIEJSZYM WYDARZENIU, GRACZE ZGADZAJĄ SIĘ ZWOLNIĆ I ZABEZPIECZYĆ SPÓŁKĘ EPIC GAMES, INC., JEJ LICENCJODAWCÓW, JEJ I ICH PODMIOTY STOWARZYSZONE ORAZ JEJ I ICH PRACOWNIKÓW, URZĘDNIKÓW, DYREKTORÓW, AGENTÓW, WYKONAWCÓW I INNYCH PRZEDSTAWICIELI PRZED WSZELKIMI ROSZCZENIAMI, ŻĄDANIAMI, DZIAŁANAMI, STRATAMI, ZOBOWIĄZANIAM I WYDATKAMI ZWIĄZANYMI Z TYM WYDARZENIEM.**”;
- xv użytkownik nie udostępnia żadnych danych graczy, statystyk ani wyników meczów w ramach swojego Wydarzenia żadnej firmie zajmującej się e-sportem fantasy lub zakładami, obstawianiem lub hazardem w branży e-sportowej, ani w żaden inny sposób nie wykorzystuje danych graczy, statystyk ani wyników meczów w związku z e-sportem fantasy lub zakładami lub hazardem w branży e-sportowej; dane te nie są przeznaczone do sprzedaży partnerom powiązanym lub niepowiązanym z Wydarzeniem;
- xvi Wydarzenie jest zgodne ze wszystkimi obowiązującymi przepisami prawa.

Oprócz powyższego, jeśli Wydarzenie wymaga możliwości organizowania prywatnych rozgrywek i/lub dostępu dla widzów, należy oddzielnie poprosić o możliwość tworzenia prywatnych meczów i/lub dostępu dla widzów (w zależności od przypadku), wypełniając Formularz wniosku o licencję na wydarzenie Fortnite dostępny pod adresem fn.gg/3PLicenseForm. Zatwierdzenie albo odrzucenie wniosku użytkownika leży w wyłącznej gestii Epic i opiera się na informacjach przekazanych przez użytkownika. Wniosek powinien zawierać daty związane z Wydarzeniem, lokalizację, wszelkie odpowiednie oznaczenia marki/twórcy, pulę nagród (jeśli istnieje), regulamin/strukturę i adresy URL, jeśli strona internetowa już istnieje.

Należy pamiętać, że możliwość tworzenia meczów prywatnych nie obejmuje dostępu do narzędzi dla widzów ani systemów punktacji.

- b W przypadku sporu pomiędzy użytkownikiem a Epic dotyczącego zastosowania Kryteriów kwalifikacyjnych do Wydarzeń użytkownika, w tym tego, czy jedno lub więcej Wydarzeń użytkownika spełnia Kryteria kwalifikacyjne, decyzja Epic, podjęta wedle jej własnego uznania, będzie ostateczna i wiążąca.

3 Organizacja Wydarzeń

- a Użytkownik ponosi wyłączną odpowiedzialność za wszystkie zorganizowane, stworzone lub hostowane przez siebie Wydarzenia, w tym wszystkie koszty, wydatki i zobowiązania poniesione przez użytkownika lub w jego imieniu w związku z Wydarzeniami (w tym w szczególności koszty organizacji, koszty sprzedaży i marketingu oraz wszelkie podatki od sprzedaży, użytkownika, wartości dodanej i podobne).
- b Użytkownik ponosi wyłączną odpowiedzialność za (i) przestrzeganie wszystkich obowiązujących przepisów prawa dotyczących Wydarzeń użytkownika i udziału graczy w tych Wydarzeniach, w tym wszystkich stosownych lokalnych wymogów BHP, jeśli Wydarzenie jest Wydarzeniem organizowanym na miejscu, (ii) uzyskanie wszystkich rządowych zgód, licencji i zezwoleń wymaganych do zorganizowania lub przeprowadzenia Wydarzenia oraz (iii) zapewnienie zgodności z wszelkimi obowiązującymi wymogami dotyczącymi wieku graczy i zezwolenia na pracę w jurysdykcji, w której odbywa się Wydarzenie. Jeśli Wydarzenie wymaga zezwolenia, zgody, zrzeczenia się, licencji lub pozwolenia jakiegokolwiek osoby trzeciej, użytkownik ponosi wyłączną odpowiedzialność za uzyskanie takiego zezwolenia, zgody, zrzeczenia się, licencji lub pozwolenia i uzyska je na własny koszt.
- c Bez uszczerbku dla powyższych postanowień w ustępie 3(b) użytkownik ponosi wyłączną odpowiedzialność za ustalenie, czy obowiązujące w jego jurysdykcji przepisy prawa pozwalają organizatorowi Wydarzenia na wypłacenie lub przyznanie graczom lub zespołom nagród pieniężnych

i/lub nagród niepieniężnych.

- d Użytkownik przyjmuje do wiadomości i zgadza się, że Epic nie będzie udostępniać użytkownikowi żadnych danych użytkownika, a jakiegokolwiek niezależne gromadzenie danych użytkownika musi być zgodne ze wszystkimi obowiązującymi przepisami prawa mającymi zastosowanie do użytkownika oraz graczy i uczestników Wydarzenia.
- e Użytkownik wyraźnie przyjmuje do wiadomości i zgadza się, że ani użytkownik, ani żadna osoba pracująca dla użytkownika lub z nim nie ma prawa do uzyskania od Epic zwrotu jakiegokolwiek części kosztów i wydatków poniesionych w związku z organizowaniem Wydarzenia, stworzeniem go, zarządzaniem nim lub hostowaniem go. Użytkownik zobowiązuje się ustalić zestaw pisemnych zasad regulujących rozgrywkę w Grze podczas Wydarzenia („**Regulamin wydarzenia**”) oraz przekazać kopię Regulaminu wydarzenia każdemu graczowi przed rozpoczęciem Wydarzenia.
- f Użytkownik zobowiązuje się nie zachowywać się w sposób naruszający niniejszy Regulamin albo w inny sposób szkodliwy dla korzystania z Gry przez innych użytkowników zgodnie z zamierzeniem Epic (zgodnie z oceną Epic) i dołoży uzasadnionych starań, aby zapewnić, że żaden z uczestników jego Wydarzeń nie będzie zachowywał się w sposób naruszający niniejszy Regulamin. W szczególności i bez uszczerbku dla powyższego, użytkownik zobowiązuje się nie angażować w nękanie ani poniżanie, stosowanie obraźliwego lub niewłaściwego języka, nie będzie opuszczać gry, sabotować jej, nie będzie stosować zмовy, ustawiać meczów, spamować, stosować inżynierii społecznej, oszukiwać ani wykonywać działań niezgodnych z prawem („**Zachowanie toksyczne**”) i dołoży uzasadnionych starań, aby zapewnić, że żaden uczestnik Wydarzenia nie będzie angażował się w takie działania.
- g Użytkownik przyjmuje do wiadomości, że Epic zastrzega sobie prawo do uniemożliwienia dowolnej osobie grania albo uczestniczenia w Wydarzeniu w inny sposób, jeżeli Epic stwierdzi, wedle własnego uznania, że dana osoba zaangażowała się w jakiegokolwiek działania albo praktyki stanowiące Zachowanie toksyczne albo jakiegokolwiek inne naruszenie niniejszego Regulaminu. Użytkownik zobowiązuje się nie zezwalać żadnej osobie na udział w Wydarzeniu, jeżeli Epic odsunęła tę osobę od przyszłych wydarzeń z powodu Zachowań toksycznych albo jakiegokolwiek innego naruszenia niniejszego Regulaminu.
- h Użytkownik zobowiązuje się nie zawierać żadnych umów ani porozumień z osobami biorącymi udział w Wydarzeniu, obecnie ani w przyszłości, które zabraniałyby albo ograniczałyby możliwość uczestniczenia przez tę osobę w wydarzeniach i turniejach organizowanych przez Epic. Użytkownik zgadza się, że w przypadku gdy Epic zabroni danemu graczowi udziału w jakimkolwiek wydarzeniu albo turnieju obejmującym Grę z uwagi na zachowanie albo inne naruszenia, użytkownik nie zezwoli temu graczowi na udział w Wydarzeniach.

4 Udzielenie licencji

- a Licencja na gry Epic. W Okresie obowiązywania (zgodnie z definicją poniżej) Epic udziela Licencjobiorcy niewyłącznej, niezbywalnej, odwołalnej, ograniczonej licencji (bez prawa do udzielania sublicencji) na: (i) używanie i publiczne wyświetlanie Gier podczas Wydarzenia; (ii) transmitowanie na żywo relacji z Gier podczas Wydarzenia za pośrednictwem internetowej platformy streamingowej (np, Twitch, YouTube itp.) („**Platforma streamingowa**”); z zastrzeżeniem – dla jasności – że zgodnie z niniejszym podpunktem (ii) transmitowana może być wyłącznie rozgrywka z Gry w ramach Wydarzenia zarejestrowana w „Trybie Streamera” („**Tryb streamera**”); (iii) nagrywanie całości rozgrywki w ramach Wydarzenia i rozpowszechnianie nagrań do oglądania na żądanie za pośrednictwem Platformy streamingowej; z zastrzeżeniem – dla jasności – że zgodnie z niniejszym podpunktem (iii) transmitowana może być wyłącznie rozgrywka z Gry w ramach Wydarzenia zarejestrowana w Trybie streamera; oraz (iv) marketing i promocję Gry w związku z Wydarzeniem, z zastrzeżeniem ograniczeń dotyczących reklamy i sponsoringu określonych poniżej. Strony przyjmują do wiadomości i zgadzają się, że powyższa licencja wyraźnie wyklucza prawo do nadawania lub transmitowania w jakikolwiek inny sposób, w tym za pośrednictwem jakiegokolwiek usługi lub platformy telewizyjnej, za pośrednictwem platformy ograniczonej bramką płatniczą, w zakresie treści Gry lub materiałów wideo lub audio z Wydarzenia, w ramach którego Gra lub

jej treść są prezentowane. Licencjobiorca przyjmuje do wiadomości i zgadza się, że poza prawami przyznanymi w niniejszym ustępie 1 żadne z postanowień niniejszej Umowy nie przyznaje Licencjobiorcy żadnego tytułu własności ani udziału własności w Grze ani jej elementach składowych. Epic niniejszym wyraźnie zastrzega sobie wszelkie prawa, które nie zostały wyraźnie przyznane Licencjobiorcy w niniejszym dokumencie. Licencjobiorca zobowiązuje się przestrzegać wszystkich obowiązujących przepisów prawa i zasad Platformy streamingowej, z której korzysta w celu transmitowania strumieniowego wszelkich wydarzeń.

b Licencja na znaki towarowe Epic.

- i Fortnite: W Okresie obowiązywania Epic udziela Licencjobiorcy ograniczonej, niewyłącznej, niezbywalnej, odwoławczej licencji na korzystanie ze znaku towarowego i logo *Fortnite*, cyfrowych obrazów *Fortnite* w wysokiej rozdzielczości (np. skórek i broni) oraz innych elementów kreatywnych przedstawionych w Wytycznych dotyczących oznaczeń marek podczas organizacji wydarzeń przez osoby trzecie (dostępnych pod adresem <https://cdn2.unrealengine.com/Fortnite+Esports%2FFeaturing-Fortnite-Brand-Guidelines-849d062ab5a8738d6e119cf65aec81b088d203a2.pdf>) (aktualizowane, poprawiane, zmieniane lub modyfikowane od czasu do czasu przez firmę Epic, zwane dalej „**Wytycznymi dotyczącymi marki Fortnite**”) oraz innych materiałów dostarczonych Licencjobiorcy przez Epic (zwanym dalej łącznie „**Materiałami Epic**”) wyłącznie do użytku podczas organizacji Wydarzenia i w związku z nim. Wszelkie prawa, tytuły własności i udziały w Materiałach Epic pozostaną własnością Epic, a wszelkie ich wykorzystanie przez Licencjobiorcę będzie odbywać się na korzyść spółki Epic. Licencjobiorca zobowiązuje się, że nie będzie kwestionować ani podważać praw Epic do Materiałów Epic z jakiegokolwiek powodu. Licencjobiorca zobowiązuje się nie wykorzystywać Materiałów Epic w żaden skandaliczny, zniesławiający ani obraźliwy sposób, który mógłby narazić Materiały Epic albo spółkę Epic na utratę reputacji, zmniejszenie wartości, szkodę dla reputacji lub który mógłby w inny sposób zaszkodzić spółce Epic.
- ii Rocket League: W Okresie obowiązywania Umowy Epic udziela Licencjobiorcy ograniczonej, niewyłącznej, niezbywalnej, odwoławczej licencji na: (i) używanie, wyświetlanie, transmitowanie, rozpowszechnianie, kopiowanie i modyfikowanie Materiałów z Wydarzeń Psyonix oraz znaków, grafiki, muzyki i innych materiałów Psyonix dostarczonych przez Psyonix na rzecz Organizatora na mocy niniejszej umowy (zwanym łącznie „**Materiałami Psyonix**”) wyłącznie w celu zarządzania Wydarzeniami oraz realizowania i promowania ich; z zastrzeżeniem jednak, z wyjątkiem wszelkich dodatkowych transmisji zatwierdzonych przez Psyonix (jeśli dotyczy), że każda taka transmisja lub dystrybucja będzie odbywać się wyłącznie za pośrednictwem Platformy streamingowej online, zgodnie z definicją tego terminu ujętą w niniejszej Umowie, a nie za pośrednictwem telewizji lub telewizji kablowej, oraz że powyższa licencja na znaki Psyonix będzie podlegać wytycznym Psyonix dotyczącym używania znaków towarowych, które od czasu do czasu udostępnia Psyonix („**Wytyczne Psyonix**”); oraz (ii) wyświetlanie i rozpowszechnianie przez okres trzech (3) lat od zakończenia Transmisji materiałów filmowych z takich Transmisji, w tym wszelkich znaków Psyonix, Materiałów Psyonix i materiałów z Wydarzeń Psyonix w nich zawartych, wyłącznie w celu promowania inicjatyw e-sportowych Licencjobiorcy, pod warunkiem, że treść nie będzie przekraczać łącznie czterech (4) minut (w sposób ciągły lub inny).
- iii Fall Guys: W Okresie obowiązywania Umowy Epic udziela Licencjobiorcy ograniczonej, niewyłącznej, niezbywalnej, odwoławczej licencji na korzystanie ze znaku towarowego i logo *Fall Guys*, obrazów cyfrowych *Fall Guys* o wysokiej rozdzielczości (np. obrazy kostiumów) i innych elementów kreatywnych przedstawionych w Wytycznych dotyczących oznaczeń marki Fall Guys podczas organizacji wydarzeń przez osoby trzecie (dostępnych pod adresem <https://www.fallguys.com/rules-and-guidelines>) (aktualizowane, poprawiane, zmieniane lub modyfikowane od czasu do czasu przez firmę Epic, zwane dalej „**Wytycznymi dotyczącymi marki Fall Guys**”; Wytyczne dotyczące marki Fortnite, Wytyczne Psyonix, i Wytyczne dotyczące marki Fall Guys są łącznie zwane „**Wytycznymi**

dotyczącymi marek”), a także innych elementów kreatywnych i treści dotyczących Gry dostarczanych Licencjobiorcy przez Epic, włącznie z zestawem zasobów wydarzeniowych dla osób trzecich (dostępnym pod adresem <https://epicgames.ent.box.com/s/9abm140wk8qf6jue0g1i2q12tertdrkn>) (łącznie: „**Materiały Epic**”) wyłącznie do użytku podczas produkcji Wydarzenia i w związku z nią. Wszelkie prawa, tytuły własności i udziały w Materiałach Epic pozostaną własnością Epic, a wszelkie ich wykorzystanie przez Licencjobiorcę będzie odbywać się na korzyść spółki Epic. Licencjobiorca zobowiązuje się, że nie będzie kwestionować ani podważać praw Epic do Materiałów Epic z jakiegokolwiek powodu. Licencjobiorca zobowiązuje się nie wykorzystywać Materiałów Epic w żaden skandaliczny, zniesławiający ani obraźliwy sposób, który mógłby narazić Materiały Epic albo spółkę Epic na utratę reputacji, zmniejszenie wartości, szkodę dla reputacji lub który mógłby w inny sposób zaszkodzić spółce Epic.

- c Licencja na logo Wydarzenia. Licencjobiorca udziela Epic ograniczonej, niewyłącznej, niezbywalnej, odwołalnej licencji na korzystanie z logo Wydarzenia („**Logo wydarzenia**”) na stronach Epic w mediach społecznościowych, w programie uruchamiającym grę i wiadomości w grze danego dnia oraz w ramach Gry. Wszelkie prawa, tytuły własności i udziały w Logo wydarzenia pozostaną własnością Licencjobiorcy, a wszelkie jego wykorzystanie przez Epic będzie odbywać się na korzyść Licencjobiorcy. Epic zobowiązuje się, że nie będzie kwestionować ani podważać praw Licencjobiorcy do Logo wydarzenia z jakiegokolwiek powodu. Niezależnie od postanowień niniejszej Umowy Epic będzie mieć pełne prawo do decydowania, czy i w jaki sposób korzysta z Logo wydarzenia i nie będzie mieć żadnego obowiązku faktycznego korzystania z takiego logo. Epic zobowiązuje się nie wykorzystywać Logo wydarzenia w żaden skandaliczny, zniesławiający ani obraźliwy sposób, który mógłby narazić Logo wydarzenia albo Licencjobiorcę na utratę reputacji, zmniejszenie wartości, szkodę dla reputacji lub który mógłby w inny sposób zaszkodzić Licencjobiorcy.
- d Licencja na nagrania z wydarzeń. „**Nagrania z wydarzeń**” oznaczają wszelkie transmisje strumieniowe lub nagrania Wydarzenia stworzone przez Licencjobiorcę lub w jego imieniu przez osobę trzecią, w których audio lub wideo z rozgrywki w Grze lub Materiałów Epic są używane, dołączane, osadzone lub w inny sposób wykorzystywane. Licencjobiorca niniejszym udziela Epic nieodwołalnej, wieczystej, niewyłącznej, wolnej od tantiem licencji na kopiowanie, wyświetlanie, publikowanie, edytowanie, hostowanie, przechowywanie i wykorzystywanie w inny sposób Nagrań z Wydarzeń lub dzieł pochodnych opartych na Nagraniach z Wydarzeń (w tym między innymi, skrótów najważniejszych wydarzeń, klipów wideo, zdjęć, grafik, animacji lub innych treści i/lub wiadomości z Nagrań z Wydarzeń) na całym świecie w dowolnych mediach znanych obecnie lub opracowanych w przyszłości.
- e Licencjobiorca nie może, bezpośrednio ani pośrednio: (i) tworzyć, używać, rejestrować ani w żaden inny sposób wykorzystywać znaków towarowych albo znaków usługowych, które są myląco podobne do któregośkolwiek znaku towarowego albo znaku usługowego zawartego w Materiałach Epic; (ii) tworzyć, używać, rejestrować ani w żaden inny sposób wykorzystywać jakiegokolwiek nazwy domeny, która obejmuje całość albo część Materiałów Epic; (iii) dołączyć żadnej nazwy, znaku towarowego, logo, identyfikatora mediów społecznościowych lub nazwy domeny do jakiegokolwiek znaku towarowego lub usługowego zawartego w Materiałach Epic w celu utworzenia złożonej lub połączonej nazwy handlowej, znaku, logo lub nazwy domeny; ani (iv) angażować się w działania, które mogą zagrażać nabyciem lub spowodować do usiłowania nabycia wszelkich praw spółki Epic albo jej licencjodawców do Materiałów Epic bądź jakiegokolwiek ich części. Wszelkie wykorzystanie Materiałów Epic oraz wszelka generowana przez nie wartość firmy będą odbywać się na korzyść spółki Epic.
- f Nagrania z Wydarzeń Licencjobiorcy muszą być zgodne z obowiązującymi przepisami prawa, Wytycznymi dotyczącymi marek i postanowieniami niniejszej Umowy oraz nie mogą naruszać praw innych osób i nie mogą być obsceniczne, o charakterze wyrażnie seksualnym, zniesławiające, obraźliwe, budzić sprzeciwu czy być szkodliwe dla innych.

- g Spółka Epic może, wedle własnego uznania, zlecić Licencjobiorcy skasowanie albo usunięcie w inny sposób wszelkich Materiałów Epic, które wcześniej były wyświetlane albo rozpowszechniane albo też zabronić przyszłego wyświetlania albo rozpowszechniania Materiałów Epic z dowolnego powodu, w tym w wyniku nieprzestrzegania postanowień niniejszej Umowy przez Licencjobiorcę. Po otrzymaniu odpowiednich pisemnych instrukcji od spółki Epic Licencjobiorca będzie mieć trzy (3) dni robocze na skasowanie lub usunięcie w inny sposób Materiałów Epic określonych w instrukcjach Epic.

5 Marketing i promocja wydarzeń

- a Pod warunkiem przestrzegania przez użytkownika niniejszego Regulaminu użytkownik może wykorzystywać nazwę i logo Gier oraz inne elementy kreatywne przedstawione w Wytycznych dotyczących marek (Wytyczne dotyczące marki Fortnite, Wytyczne Psyonix i Wytyczne dotyczące marki Fall Guys), a także inne treści Gier dostarczane okresowo przez Epic organizatorom Wydarzeń („**Zasoby Epic**”) w celu reklamowania i promowania Wydarzeń użytkownika. Bez uprzedniej każdorazowej pisemnej zgody spółki Epic użytkownik nie może zmieniać ani modyfikować żadnych Zasobów Epic ani tworzyć jakichkolwiek pochodnych czy zmian któregośkolwiek z Zasobów Epic.
- b Użytkownik nie może korzystać z żadnych Zasobów Epic (i) w sposób, który mógłby spowodować, że ktoś mógłby odnieść wrażenie, że Wydarzenie użytkownika jest oficjalną produkcją Epic albo że zostało zatwierdzone przez Epic; (ii) w sposób, który może zaszkodzić wartości lub reputacji spółki Epic albo jej produktów, usług albo marek (zgodnie z oceną Epic); (iii) w sposób niezgodny w jakikolwiek sposób z Wytycznymi dotyczącymi marki; albo (iv) w celu tworzenia, reklamowania albo sprzedaży jakichkolwiek towarów, w tym towarów niematerialnych albo cyfrowych.
- c Wszelkie materiały marketingowe i promocyjne dotyczące Wydarzeń użytkownika, które obejmują dowolną część Zasobów Epic („**Materiały wydarzenia**”) muszą być odpowiednie dla odbiorców Gry oraz zgodne z duchem i tonem Zasobów Epic (zgodnie z oceną Epic). Materiały wydarzenia użytkownika nie mogą zawierać łączy do jakiejkolwiek strony internetowej promującej lub wykorzystującej: (i) oszustwa lub hakowanie Gry bądź jakiejkolwiek innej gry; (ii) pozyskiwanie lub sprzedaż walut w grze; lub (iii) sprzedaż, wynajem, licencjonowanie, dystrybucję lub przeniesienie konta w grze; lub (iv) jakąkolwiek markę z którejśkolwiek z zabronionych kategorii.
- d Użytkownik nie może, bezpośrednio ani pośrednio: (i) tworzyć, używać, rejestrować ani w żaden inny sposób wykorzystywać znaków towarowych albo znaków usługowych, które są myląco podobne do któregośkolwiek znaku towarowego albo znaku usługowego zawartego w Zasobach Epic; (ii) tworzyć, używać, rejestrować ani w żaden inny sposób wykorzystywać jakiejkolwiek nazwy domeny, która obejmuje całość albo część Zasobów Epic; (iii) dołączyć żadnej nazwy, znaku towarowego, logo, identyfikatora mediów społecznościowych lub nazwy domeny do jakiegokolwiek znaku towarowego lub usługowego zawartego w Zasobach Epic w celu utworzenia złożonej lub połączonej nazwy handlowej, znaku, logo lub nazwy domeny; ani (iv) angażować się w działania, które mogą zagrażać nabyciem lub prowadzić do usiłowania nabycia wszelkich praw spółki Epic albo jej licencjodawców do Zasobów Epic bądź jakiejkolwiek ich części. Wszelkie wykorzystanie Zasobów Epic oraz wszelka generowana przez nie wartość firmy będą odbywać się na korzyść spółki Epic.
- e Materiały wydarzenia użytkownika muszą być zgodne z obowiązującymi przepisami prawa, Wytycznymi dotyczącymi marek i postanowieniami niniejszego Regulaminu oraz nie mogą naruszać praw innych osób i nie mogą być obsceniczne, o charakterze wyrażnie seksualnym, znieślawiające, obraźliwe, budzić sprzeciwu czy być szkodliwe dla innych.
- f Spółka Epic może, wedle własnego uznania, zlecić użytkownikowi skasowanie albo usunięcie w inny sposób wszelkich Zasobów Epic, które wcześniej były wyświetlane albo rozpowszechniane albo też zabronić przyszłego wyświetlania albo rozpowszechniania Zasobów Epic z dowolnego powodu, w tym w wyniku nieprzestrzegania postanowień niniejszego Regulaminu przez użytkownika. Po otrzymaniu odpowiednich pisemnych instrukcji od spółki Epic użytkownik będzie mieć trzy (3) dni robocze na skasowanie lub usunięcie w inny sposób Zasobów Epic określonych w instrukcjach Epic.

6 Sponsoring wydarzeń

- a Z zastrzeżeniem zachowania zgodności z niniejszym Regulaminem, w tym ograniczeń dotyczących sponsoringu określonych w ustępach 2(a) i 6(b), użytkownik może sprzedawać sponsoring Wydarzeń. W celu zachowania integralności konkurencji i reputacji biznesowej spółki Epic i jej produktów, użytkownik nie może korzystać z marketingu, promocji, poparcia lub sponsoringu jakiegokolwiek podmiotu, produktu lub usługi znajdujących się na poniższej liście („**Zabronione kategorie**”) w ramach jakiegokolwiek Wydarzenia lub transmisji strumieniowej bądź nagrania Wydarzenia: (i) narkotyki lub akcesoria narkotykowe; (ii) wyroby tytoniowe lub produkty tytoniowe, w tym produkty do wapowania; (iii) alkohol; (iv) broń palna; (v) pornografia lub inne materiały przeznaczone wyłącznie dla dorosłych; (vi) kryptowaluty, niewymienialne tokeny (NFT) lub inne produkty bądź usługi związane z blockchain; (vii) każda firma (A) której treści mają charakter dyskryminujący, nękający lub w inny sposób nienawistny, bądź (B) której praktyki są szkodliwe dla wizerunku bądź powodują publiczną krytykę lub negatywne nastawienie wobec spółki Epic i partnerów; (viii) każda firma, która zachęca do nielegalnej działalności lub narusza obowiązujące przepisy prawa; (ix) produkty hazardowe (w tym zakłady fantasy sports), loterie lub nielegalne zakłady; (x) wszelkie firmy promujące (A) wykorzystywanie hakowania w grze, oszukiwania, korzystania z exploitów bądź promujące pozyskiwanie lub sprzedaż walut w grze, lub (B) oferujące sprzedaż, wynajem, licencjonowanie, dystrybucję i przenoszenie kont w grze; (xi) kandydaci na stanowiska polityczne; (xii) dostawcy usługi telefonii komórkowej.

7 Ograniczone prawo do weryfikacji i zatwierdzania

- a Licencjobiorca zapewni spółce Epic uzasadnioną możliwość weryfikacji i zatwierdzenia planów Licencjobiorcy dotyczących wykorzystania Gry w ramach Wydarzenia, w tym w szczególności: (i) formatu wykorzystywanego w rywalizacji w Grze podczas Wydarzenia; oraz (ii) metody wyboru wszystkich osób, które będą uczestniczyć w rywalizacji (lub w inny sposób grać w Grę na zasadzie oficjalnej) (każdy z nich zwany dalej „**Graczem na wydarzeniu**”) w ramach Wydarzenia.
- b Prawo spółki Epic do weryfikacji na mocy niniejszego ustępu 7 ogranicza się do (i) zapewnienia, że wykorzystanie Gry podczas Wydarzenia jest zgodne z Oficjalnym regulaminem rywalizacji w Fortnite dołączonym do niniejszej Umowy w postaci Załącznika 1 i włączonym do niej przez odniesienie („**Regulamin rywalizacji**”); oraz (ii) ustalenia, czy spółka Epic nie zakazała grania w gry z powodu angażowania się w jakiejkolwiek działania lub praktyki naruszające umowy EULA Gier (dostępne pod adresem <https://www.epicgames.com/fortnite/en-US/eula>, <https://www.psyonix.com/eula> lub <https://www.fallguys.com/en-US/legal/eula>), w tym między innymi, z powodu nękania, stosowania obraźliwego lub niewłaściwego języka, opuszczania gry, sabotowania jej, spamowania, stosowania inżynierii społecznej bądź wykonywania działań niezgodnych z prawem („**Zachowanie toksyczne**”). Epic nie będzie bezzasadnie wstrzymywać ani opóźniać wydania swojej zgody na mocy niniejszego ustępu 7.
- c Licencjobiorca zobowiązuje się nie zachowywać się w sposób naruszający niniejszy Regulamin albo w inny sposób szkodliwy dla korzystania z Gry przez innych użytkowników zgodnie z zamierzeniem Epic (zgodnie z oceną Epic) lub stanowiący Zachowanie toksyczne i dołoży uzasadnionych starań, aby zapewnić, że żaden z uczestników Wydarzenia nie będzie zachowywał się w sposób naruszający niniejszą Umowę. Licencjobiorca przyjmuje do wiadomości, że spółka Epic zastrzega sobie prawo do uniemożliwienia dowolnej osobie grania albo uczestniczenia w Wydarzeniu w inny sposób, jeżeli Epic stwierdzi, wedle własnego uznania, że dana osoba zaangażowała się w jakiejkolwiek działania albo praktyki stanowiące Zachowanie toksyczne albo jakiejkolwiek inne naruszenie niniejszej Umowy. Licencjobiorca zobowiązuje się nie zezwalać żadnej osobie na udział w Wydarzeniu, jeżeli Epic odsunęła tę osobę od przyszłych wydarzeń z powodu Zachowań toksycznych albo jakiegokolwiek innego naruszenia niniejszej Umowy. Licencjobiorca zobowiązuje się nie zawierać żadnych umów ani porozumień z osobami biorącymi udział w Wydarzeniu, obecnie ani w przyszłości, które zabraniałyby albo ograniczałyby możliwość uczestniczenia przez tę osobę w wydarzeniach i turniejach organizowanych przez Epic. Licencjobiorca zgadza się, że w przypadku gdy Epic zabroni danemu graczowi konkurowania w jakimkolwiek wydarzeniu albo turnieju

obejmującym Grę z uwagi na zachowanie albo inne naruszenia, Licencjobiorca nie zezwoli temu graczowi na rywalizowanie w Wydarzeniach.

8 Polityka prywatności

Użytkownik zgadza się, że korzystając z Gry zgodnie z niniejszym Regulaminem i organizując Wydarzenie obejmujące Grę, wyraża zgodę na gromadzenie i wykorzystywanie danych zgodnie z postanowieniami Polityki prywatności Epic, która może być okresowo aktualizowana. Polityka prywatności jest dostępna pod adresem <https://www.epicgames.com/site/en-US/privacypolicy>.

9 Wyłączenie i ograniczenie odpowiedzialności

- a ZARÓWNO GRA, JAK I WSZYSTKIE ZASOBY EPIC SĄ DOSTARCZANE NA ZASADZIE „**TAKIE, JAKIE SĄ**” I NA ZASADZIE **DOSTĘPNOŚCI**, „**ZE WSZYSTKIMI WADAMI**” I BEZ ŻADNEJ GWARANCJI. SPÓŁKA EPIC, JEJ LICENCJODAWCY ORAZ JEJ I ICH JEDNOSTKI STOWARZYSZONE NIE PONOSZĄ ODPOWIEDZIALNOŚCI Z TYTUŁU JAKICHKOLWIEK GWARANCJI, WARUNKÓW, OBOWIĄZKÓW WYNIKAJĄCYCH Z PRZEPISÓW PRAWA ZWYCZAJOWEGO ANI OŚWIADCZEŃ (WYRAŹNYCH, DOROZUMIANYCH, W FORMIE USTNEJ I PISEMNEJ) W ZWIĄZKU Z GRĄ I ZASOBAMI EPIC, W TYM W SZCZEGÓLNOŚCI WSZELKICH WYRAŹNYCH, DOROZUMIANYCH I USTAWOWYCH GWARANCJI I WARUNKÓW DOTYCZĄCYCH MIĘDZY INNYMI TYTUŁU, NIEZAKŁÓCONEGO KORZYSTANIA, UPOWAŹNIENIA, BRAKU NARUSZEŃ, PRZYDATNOŚCI DO CELÓW HANDLOWYCH, ADEKWATNOŚCI BĄDŹ PRZYDATNOŚCI DO DOWOLNEGO CELU (NIEZALEŻNIE OD TEGO, CZY EPIC ZNA ALBO MA POWÓD ZNAĆ TEN CEL), INTEGRACJI SYSTEMU, PRAWIDŁOWOŚCI ALBO KOMPLETNOŚCI, WYNIKÓW, UZASADNIONEJ DBAŁOŚCI, SOLIDNOŚCI WYKONANIA, BRAKU ZANIEDBANIA I BRAKU WIRUSÓW, WYNIKAJĄCYCH Z PRZEPISÓW PRAWA, Z PRZEPISÓW PRAWA ZWYCZAJOWEGO CZY HANDLOWEGO BĄDŹ Z PRZEBIEGU SPRZEDAŻY. BEZ USZCZERBKU DLA OGÓLNEGO CHARAKTERU POWYŻSZEGO POSTANOWIENIA, SPÓŁKA EPIC, JEJ LICENCJODAWCY I JEJ ORAZ ICH PODMIOTY STOWARZYSZONE NIE WYSTOSOWUJĄ ŻADNYCH GWARANCJI: (I) ŻE GRA LUB ZASOBY EPIC BĘDĄ DZIAŁAĆ PRAWIDŁOWO, (II) ŻE GRA I ZASOBY EPIC BĘDĄ SPEŁNIAĆ WYMOGI UŻYTKOWNIKA, (III) ŻE GRA BĘDZIE DZIAŁAĆ BEZ ZAKŁÓCEŃ, BEZ WAD I BEZBŁĘDNIE PODCZAS DOWOLNEGO WYDARZENIA LUB W INNYCH OKOLICZNOŚCIACH; LUB (IV) ŻE JAKIEKOLWIEK WADY GRY ALBO ZASOBÓW EPIC MOGĄ BYĆ ALBO BĘDĄ KORYGOWANE. WSZELKIE GWARANCJE BRAKU NARUSZEŃ, KTÓRE MOGĄ BYĆ OKREŚLONE W USTĘPACH 2–312 JEDNOLITEGO KODEKSU HANDLOWEGO ALBO W INNEJ ODNOŚNEJ USTAWIE, ZOSTAJĄ WYRAŹNIE WYŁĄCZONE. SPÓŁKA EPIC, JEJ LICENCJODAWCY ORAZ JEJ I ICH JEDNOSTKI STOWARZYSZONE NIE GWARANTUJĄ NIEPRZERWANEGO, POZBAWIONEGO BŁĘDÓW I WIRUSÓW ANI BEZPIECZNEGO FUNKCJONOWANIA ALBO DOSTĘPU DO GRY ALBO DOWOLNEGO ZASOBU EPIC.
- b W maksymalnym zakresie dozwolonym przez obowiązujące przepisy prawa, spółka Epic, jej licencjodawcy, jej oraz ich jednostki stowarzyszone ani usługodawcy spółki Epic (zwani dalej łącznie „**Podmiotami spółki Epic**”) nie ponoszą żadnej odpowiedzialności z tytułu utraty zysków ani jakichkolwiek szkód pośrednich, ubocznych, wynikowych, specjalnych, retorsyjnych albo pokazowych wynikających z niniejszego Regulaminu, Gry, Zasobów Epic, ani opóźnienia czy braku możliwości korzystania czy też braku funkcjonalności Gry, nawet w przypadku uchybienia ze strony spółki Epic, czynu niedozwolonego (w tym zaniedbania), odpowiedzialności na zasadzie ryzyka, zwolnienia z odpowiedzialności, odpowiedzialności produktowej, naruszenia umowy, naruszenia gwarancji albo w innych przypadkach i nawet jeżeli Podmiot spółki Epic został poinformowany o możliwości wystąpienia takich szkód. Ponadto, w najszerszym zakresie dopuszczonym przez prawo właściwe, łączna odpowiedzialność Podmiotów spółki Epic wynikająca z niniejszego Regulaminu, Gry lub wykorzystania dowolnego Zasobu Epic będzie ograniczona do moich bezpośrednich szkód i nie przekroczy łącznej kwoty wynoszącej **250 USD**. Ograniczenie to nie zostanie rozszerzone w wyniku złożenia wielu roszczeń. Te ograniczenia i wyłączenia dotyczące odszkodowań obowiązują nawet jeśli dowolny środek zaradczy nie zapewnia odpowiedniego zadośćuczynienia.
- c Bez uszczerbku dla powyższych postanowień w niektórych krajach, stanach, prowincjach czy innych systemach prawnych wyłączenie odpowiedzialności z tytułu określonych gwarancji albo ograniczenie odpowiedzialności w sposób określony powyżej nie jest dozwolone, więc powyższe postanowienia mogą nie obowiązywać w pełni w odniesieniu do użytkownika. Zamiast tego w takich systemach prawnych powyższe postanowienia dotyczące wyłączenia i ograniczenia odpowiedzialności obowiązują wyłącznie

w zakresie dozwolonym zgodnie z przepisami prawa obowiązującymi w danym systemie prawnym. W niektórych systemach prawnych użytkownik może także mieć dodatkowe prawa związane z Grą i żadne z postanowień niniejszego Regulaminu nie narusza praw ustawowych, jakie użytkownik może mieć jako konsument Gry.

10 Zwolnienie z odpowiedzialności

Użytkownik zgadza się zwolnić z odpowiedzialności, pokryć koszty obrony i zabezpieczyć firmę Epic, jej licencjodawców, jej i ich podmioty stowarzyszone oraz jej i ich pracowników, członków zarządu, dyrektorów, agentów, wykonawców i innych przedstawicieli przed wszelkimi roszczeniami, żądaniem, działaniami, stratami, zobowiązaniami i wydatkami (w tym honorariami prawników, kosztami i honorariami biegłych sądowych), które wynikają z lub powstały w związku z (a) jakimkolwiek naruszeniem lub domniemanym naruszeniem niniejszego Regulaminu przez użytkownika; (b) zaniedbaniami lub zaniechaniami użytkownika; (c) korzystaniem przez użytkownika z Gry w związku z Wydarzeniem (z wyjątkiem roszczeń wynikających wyłącznie z korzystania z Zasobów Epic w formie dostarczonej przez Epic);

(d) organizacją, obsługą, produkcją, marketingiem lub promocją Wydarzenia; i/lub (e) dystrybucją transmisji strumieniowych lub nagrań z Wydarzeń użytkownika (z wyjątkiem roszczeń wynikających wyłącznie z korzystania z Zasobów Epic w formie dostarczonej przez Epic). Użytkownik zobowiązuje się zwrócić spółce Epic na jej żądanie wszelkie koszty obrony procesowej poniesione przez spółkę Epic bądź dowolną inną stronę objętą zwolnieniem z odpowiedzialności oraz zwrócić kwoty wszelkich płatności dokonanych albo strat poniesionych przez spółkę Epic bądź inną stronę objętą zwolnieniem z odpowiedzialności, na podstawie orzeczenia sądu albo ugody, w odniesieniu do spraw określonych w niniejszym ustępie 9.

11 Rozwiązanie

Epic może, wedle własnego uznania, wypowiedzieć niniejszy Regulamin oraz wynikające z jego postanowień prawa i licencje użytkownika w dowolnym momencie bez podania przyczyny, za pisemnym powiadomieniem przesłanym na adres e-mail podany przez użytkownika podczas rejestracji konta online. Ponadto Epic może w dowolnym momencie bez podania przyczyny przerwać cały program licencji na wydarzenia Fortnite, publikując odpowiednie powiadomienie na stronie <https://www.epicgames.com/fortnite/competitive/en-US/home>.

12 Zmiany niniejszego Regulaminu

Spółka Epic może od czasu do czasu aktualizować, poprawiać, zmieniać lub modyfikować niniejszy Regulamin. Użytkownik jest odpowiedzialny za regularne sprawdzanie tej strony pod kątem wszelkich aktualizacji, poprawek, zmian lub modyfikacji. Dalsze korzystanie z Gry podczas Wydarzenia po opublikowaniu zaktualizowanego Regulaminu na tej stronie oznacza, że użytkownik akceptuje i zgadza się (lub, jeśli jest Osobą niepełnoletnią, jego rodzic lub opiekun prawny zgadza się) na zmiany.

13 Środki prawne

- a Użytkownik przyjmuje do wiadomości i zgadza się, że w przypadku naruszenia któregośkolwiek z postanowień niniejszego Regulaminu Epic może uniemożliwić użytkownikowi pełnienie funkcji organizatora przyszłych Wydarzeń obejmujących Grę. W szczególności, bez uszczerbku dla powyższego, użytkownik przyjmuje do wiadomości i zgadza się, że Epic może uniemożliwić użytkownikowi pełnienie funkcji organizatora przyszłych Wydarzeń, jeżeli użytkownik nie będzie monitorował Zachowań toksycznych albo jakichkolwiek innych przypadków naruszenia niniejszego Regulaminu przez graczy i uczestników jego Wydarzeń oraz podejmie odpowiednie i zgodne z prawem środki w celu powstrzymania takich Zachowań toksycznych albo innego naruszenia.
- b Użytkownik przyjmuje do wiadomości i zgadza się, że naruszenie przez niego niniejszego Regulaminu może spowodować nieodwracalne szkody dla Epic, za które przyznanie odszkodowania nie stanowiłoby odpowiedniego zadośćuczynienia, i że w przypadku takiego naruszenia lub groźby naruszenia Epic będzie

mieć prawo do godziwego zadośćuczynienia, w tym w postaci uzyskania zakazu kontaktu, wstępnego lub stałego zakazu, nakazu lub we wszelkiej innej postaci, która może być dostępna w dowolnym sądzie, a ponadto użytkownik zrzeka się wszelkich wymogów dotyczących zabezpieczenia lub wniesienia jakiegokolwiek kaucji lub wykazania rzeczywistych szkód pieniężnych w związku z takim zadośćuczynieniem.

- c Środki prawne określone w niniejszym Regulaminie nie będą uznawane za wyłączne, ale będą stanowić dodatek do wszystkich innych środków prawnych dostępnych na mocy przepisów prawa, zasad słuszności lub na innej podstawie.

14 Postanowienia ogólne

- a Użytkownik zgadza się, że wszelkie spory lub roszczenia wynikające z niniejszego Regulaminu lub z nimi związane („**Roszczenie**”) będą podlegać prawu stanu Karolina Północna bez względu na jakiekolwiek postanowienia lub zasady dotyczące wyboru prawa lub normy kolizyjne. Wszelkie pozwy prawne, pozwy lub postępowania wynikające z Roszczenia lub z nim związane będą rozpatrywane wyłącznie przed sądami federalnymi w Stanach Zjednoczonych lub sądami w stanie Karolina Północna, w obu przypadkach w hrabstwie Wake. Użytkownik zobowiązuje się zrzec się wszelkich zastrzeżeń dotyczących wykonywania właściwości wobec niego przez takie sądy oraz właściwości miejscowej takich sądów.
- b Użytkownik zobowiązuje się przestrzegać wszystkich obowiązujących przepisów prawa i zasad Platformy streamingowej, z której korzysta w celu transmitowania strumieniowego wszelkich Wydarzeń.
- c Niniejszy Regulamin służy na wyłączną korzyść użytkownika i spółki Epic i żadne jego postanowienia, wyraźne ani dorozumiane, nie mają na celu przyznania ani nie przyznają żadnej innej osobie ani podmiotowi żadnych praw, korzyści ani środków prawnych jakiegokolwiek rodzaju wynikających z niniejszego Regulaminu ani w związku z nim.
- d Jeżeli w związku z obliczeniem całkowitego wynagrodzenia i/lub kwot wkładu sponsora wymagane jest przeliczenie walut, o którym mowa w ust. 2(a), takie przeliczenie zostanie dokonane zgodnie z kursem wymiany walut opublikowanym przez Radę Gubernatorów Systemu Rezerwy Federalnej w Publikacji statystycznej H.10 na dzień przypadający pięć (5) dni roboczych przed dniem wypłaty i/lub przekazania takich kwot.
- e Niniejszy Regulamin, wraz z Regulaminem świadczenia usług Epic, Umową licencyjną użytkownika końcowego Gry oraz Polityką prywatności Epic, stanowi całość porozumienia pomiędzy użytkownikiem a Epic w odniesieniu do obsługi Gry i korzystania z niej podczas Wydarzenia i zastępuje wszelkie wcześniejsze umowy, pisemne lub ustne, dotyczące przedmiotu niniejszego Regulaminu. Żadne zrzeczenie się przez Epic praw przewidzianych niniejszym Regulaminem nie będzie oznaczało późniejszego ani dalszego zrzeczenia się takiego postanowienia czy warunku ani żadnego innego postanowienia czy warunku, zaś niedochodzenie przez Epic prawa wynikającego z niniejszego Regulaminu czy jego postanowienia nie oznacza zrzeczenia się korzystania z takiego prawa czy postanowienia. Jeżeli którekolwiek z postanowień niniejszego Regulaminu zostanie uznane przez sąd właściwy za nieważne, niezgodne z prawem albo niewykonalne z jakiegokolwiek powodu, tego rodzaju postanowienie zostanie usunięte albo ograniczone do minimalnego zakresu koniecznego umożliwiającego dalsze pełne obowiązywanie pozostałych postanowień niniejszego Regulaminu.
